

Благодаря использованию 3D моделей фигур конкретных потребителей, оцифрованных с помощью 3D сканирования, потребителю представляют виртуальные 3D модели проектируемых изделий на виртуальной фигуре, благодаря чему потребитель оперативно через интернет проводит оценку внешней формы разработанных образцов и в режиме удаленного доступа согласовывает с производителем внешний вид проектируемой одежды, отличающейся высоким качеством посадки. Использование индивидуальных виртуальных манекенов позволит максимально учесть особенности телосложения потребителя в процессе создания лекал, а также сократить время на проектирование новых моделей одежды.

Литература:

1. Стратегия развития легкой промышленности России на период до 2020 года/ Утв. Приказом Министерства промышленности и торговли РФ от 24 сентября 2009 г. № 853.
2. ГОСТ 31396-2009 Классификация типовых фигур женщин по ростам, размерам и полнотным группам для проектирования одежды / введ. 30.06.2010. – М.: Стандартинформ, 2011. -18 с.
3. Petrova A., Ashdown S.P. Comparison of garment sizing systems // Clothing and Textiles Research Journal.- 2012, Vol.30, Is.4, No.10.- P.267-284.
4. Song H.K., Ashdown S.P. Development of automated custom-made pants driven by body shape // Clothing and Textiles Research Journal. - 2012, Vol.30, Is.4.- P.315-329.
5. Xu B., Huang Y. Three-dimensional technology for apparel mass customization: Part I: Body scanning with rotary laser stripes // Journal of the Textile Institute.- 2003, Vol.94, Is.1-2, No.1.- P.72-80.
6. И.А. Петросова, Е.Г. Андреева Разработка технологии трехмерного сканирования для проектирования виртуальных манекенов фигуры человека и 3D-моделей одежды. Монография. - М. : РИО МГУДТ, 2015.
7. Тутова А.А., Петросова И.А., Гусева М.А., Андреева Е.Г. Особенности построения трехмерной модели манекена для одежды по данным трехмерного сканирования Современные проблемы науки и образования. 2015. № 2. С. 154.

УДК 7.091 : 004

СОЗДАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ПРОСТРАНСТВА В ОФОРМЛЕНИИ СЦЕНЫ МУЗЫКАЛЬНОГО ТЕАТРА

ПОДКОПАЕВ И.Н., магистрант, КОТОВИЧ Т.В., профессор

Витебский государственный университет им. П.М. Машерова,

г. Витебск, Республика Беларусь

Ключевые слова: музыкальный театр, сцена, мультимедийные технологии, световая партитура, компьютерная графика, видео-проекция.

Реферат: В статье будет рассмотрено развития мультимедийных технологий в Белорусском музыкальном театре. Настоящая тема актуальна в вопросе того, что современный театр это то место, в котором есть все возможности для развития традиционного театра в синтезе его с инновационными направлениями.

Может показаться, что видеоанимационные технологии начали использоваться в музыкальном театре относительно недавно, но если обратиться к истории театрального искусства - можно увидеть, что попытки слияние новых технологий в музыкальном спектакле начинают применяться еще в начале XX века. Хотя идея такого типа постановок была изложена в XIX веке, первоначально данная концепция была оформлена Р. Вагнером в его книге «Произведения искусства будущего»[5].

Анимация в сценографии вошла в жизнь музыкального театра, позволяя художнику-сценографу наиболее полно раскрыть как свой замысел, так и идею режиссёра или балетмейстера. Видео-анимация позволяет художнику обойтись без множества декораций и работать лишь в одном кабинете сцены. В кабинетной системе бока сцены перекрываются широкими кулисами,

повешенными перпендикулярно рампе, вдоль рабочих галерей. На последних планах сцены боковые кулисы замыкаются задником, образуя павильонную выгородку.[Зс.139] Такая планировка позволяет сценографу максимально выгодно и наиболее эргономично использовать пространство сцены.

Весьма успешно в «Белорусском музыкальном театре» видео-проекцию и световое оформление использует художник-постановщик А. Меренков в постановке «Шалом алейхем! Мир вам, люди!» на музыку О. Ходоско, применяя видео-проекцию как акцент, выводя на задник черно-белую фотографию еврейской семьи изгнанной за «чертуаселасци». Это задумка была воплощена с помощью видеопроекторов установленных на софитных подъемах. По задумке сценографа проекция шла поверх задника, на котором была изображена Стена плача в Иерусалиме, тем самым добиваясь наибольшего эмоционального воздействия на зрителя. Световая партитура спектакля выстроена на основе синих тонов, свет спокойный, приглушенный, как бы рассеянный в тумане, что создает образ скорби и тишины. Взаимодействие видео-проекции и световая партитура играют большую роль в целостном восприятии спектакля, создавая не только образ, но и настроение спектакля.

28 февраля 2015 года состоялась премьера одноактной постановки «Кто Я?» на музыку С. Кортеса, художник-постановщик А. Костюченко, художник-дизайнер компьютерной графики Е. Ахременко. В этой постановке видео-анимация занимает особое место, изображая «белый шум», художник воплощает на сцене ирреальное пространство, смыкая границы сцены. Анимация позволяет художнику быстро менять как место действия, так и создать в кабинете сцены картину дождя. А. Костюченко в постановке «Кто Я?» использует классический прием применяя полупрозрачный супер из тюля, транслируя на нем картину повторяющую изображение задника. Этот сценический ход дал режиссёру возможность размыть не только пространство сцены, но и самих исполнителей.

В отличие от постановки «Кто Я?» балет «Маленький принц» Е. Глебова, стал в Белорусском театре оперы и балета первой двухактной постановкой с использованием анимации как полноценного оформления сценического пространства. Художник-постановщик – В. Окунев (Россия), художник по компьютерной графике – В. Злотникова (Россия). Постановщик использует видео-анимацию как основную «фишку» для решения визуального пространства сцены, дополняя ее объёмно-пространственной полукруглой конструкцией. Огромная мобильная конструкция, которая раскрывалась на сцене как занавес, являлась вспомогательной, акцентируя все внимание на видеопроекции, являющейся главенствующей в спектакле. Видео-анимация берет на себя роль изобразительной доминанты, превращая сцену в космическое, фантастическое пространство, в котором и происходит все действие.

Свету в балете «Маленький принц» отведена второстепенная роль, он служит лишь в качестве освещения планшета сцены, тем самым с одной стороны освещает актеров, но с другой не мешает восприятию 3D графики проецируемой на задник.

Постановке «Маленький принц» такое решение сценического пространства позволило наиболее полно раскрыть идею А. Экзюпери и показать всю красоту этого произведения.

В данной статье освящены три различных способа применения видео-проекции в театре за последний период. По результатам исследования сформирован список выразительных средств видео-проекции, которые используются современным театром:

1. Применение мультимедийных средств в решении творческих и драматургических задач, при постановке спектакля в музыкальном театре:

1.1. Использование мультимедийных приемов в освещении, для создания атмосферы спектакля, работа сосветовым лучом, выделение персонажа путём проекции луча на него.

1.2. Применение видеоизображений на сцене. Видеоизображение в сценографии нередко является как элементом декораций, так и полностью заменяет их.

1.3. Взаимосвязь и согласование потоков света, видеопроекция в сценическом пространстве. Видеопроекция и свет – это два взаимно дополняющих друг друга средства, используемые в современном театре.

2. Средства выразительности сценического пространства музыкального театра, которые возможны при применении мультимедиа:

2.1. Использование возможностей 2D и 3D графики в видеопроекции.

2.2. Использование компьютерных программ, которые позволяют записать световую партитуру спектакля.

2.3. Использование различных световых «масок» и быстрая их смена.

2.4. Использование компьютерных программ в перемещении декорация. Мультимедиа дает возможность полностью исключить работу машинистов сцены во время спектакля.

Однако с развитием цифровых технологий современный театр должен постоянно решать одну из главенствующих задач – гармоничное совмещение высоких технологий и традиционных театральной форм культуры, с целью сохранения себя как самобытного вида искусства. В настоящее время художникам-постановщикам предоставляется большой выбор технического, проекционного, видео оборудования. Огромный перечень программ для работы с визуализацией эскизов в видео проекции позволяет сценографу использовать в оформлении декораций разнообразные технические, средства визуальной выразительности. Что позволяет декорациям быть самостоятельным произведениям, такие декорации могут работать в спектакле независимо от актеров.

Литература:

1. Астафьева, Т. В. Компьютерные и медийные технологии в сценографии как фактор развития постановочного процесса // Общество. Среда. Развитие. 2011. № 3(20).
2. Астафьева, Т. В. Новые технологии в современном постановочном процессе : на материале театрального искусства Санкт-Петербурга 1990-2010 гг. : диссертация. - Санкт-Петербург, 2011.
3. Базанов, В. Техника и технология сцены / В. Базанов. – Ленинград 1976.
4. Бачелис, Т.И. Эволюция сценического пространства. [Электронный ресурс] / Т.И. Бачелис, //Режим доступа: <http://teatr-labor.info/wp/%D0%B1%D0%B8%D0%B1%D0%BB%D0%B8%D0%BE%D1%82%D0%B5%D0%BA%D0%B0/397-2/> Дата доступа: 10.02.2016.
5. Вагнер, Р. Произведение искусства будущего / Р. Вагнер. – М.: «Книжный дом «Либроком» 2012.

УДК 004.92

ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ АЙДЕНТИКИ НА БАЗЕ ГРАФИЧЕСКОГО РЕДАКТОРА CORELDRAW

ПОПОВА А.В., доцент

Витебский государственный технологический университет,

г. Витебск, Республика Беларусь

Ключевые слова: айдентика, фирменный стиль, CorelDraw, графический редактор, логотип.

Реферат: В работе рассмотрена технология разработки айдентики на базе графического редактора CORELDRAW на примере создания бренда «Достоевский».

Успех деятельности больших и малых предприятий, компаний, фирм и организаций, определяется не только четко сформулированными социально-экономическими целями. Огромное значение имеет продуманный фирменный стиль, так как он может оказать неоценимую помощь в части совершенствования имиджа, воздействия на сознание людей, управления их впечатлениями.

Фирменный стиль – это совокупность цветовых, графических, словесных, акустических элементов, которые используются для идентификации услуг компании и позволяют отличать услуги из общей массы аналогичных продуктов компаний-конкурентов.

Важнейшим элементом айдентики, является логотип. Логотип должен быть одновременно и привлекателен и прост. От привлекательности и красоты логотипа будет зависеть, насколько хорошо он заставит обратить на себя внимание, а простота позволит людям легче его запомнить [1].

Почти с момента создания ЭВМ появилась и компьютерная графика, которая сейчас считается неотъемлемой частью мировой технологии, позволяющей, в том числе, реализовать