

Клещенко Е.В., студ. гр. 508 гр., ФЗО
БГУКИ
Научный руководитель – Зезюля А. Г.,
доцент

ОСНОВНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СРЕДСТВ ДИНАМИЧЕСКОЙ ГРАФИКИ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧРЕЖДЕНИЙ КУЛЬТУРЫ

Содержание понятия «компьютерная графика» включает ввод, создание, хранение, вывод и обработку графической информации с помощью компьютерных технологий.

Графическое представление информации отличается в первую очередь своей высокой информативностью. Это подтверждается тем, что в технике, естественных науках, науках экономического профиля и др. широко используются иллюстрации в виде рисунков, схем, чертежей, фотографий не только для пояснений, но и в качестве моделей и точного описания соответствующих объектов, явлений и процессов.

Динамическая графика является универсальным средством моделирования. Однако в силу сложности создания, хранения и воспроизведения динамическая графика не имела широкого распространения. Современные компьютерные технологии предоставляют доступные и достаточно совершенные средства для широкого использования динамической графики. В последние годы наблюдается резкий рост использования динамической графики в самых различных областях культуры и искусств. Появились новые жанры искусств, основанные на использовании динамической графики.

Для изучения возможных перспективных направлений использования средств динамической графики с использованием компьютерных технологий в практике учреждений культуры и искусств нами рассмотрена классификация учреждений культуры по характеру их деятельности:

1. Театрально-зрелищные – осуществляют культурную деятельность через подготовку, организацию, показ и (или) проведение спектаклей, концертов или других публичных показов. К ним относятся: театры, цирки, концертные организации (филармонии и др.), другие типы организаций культуры, которые осуществляют театрально-зрелищную культурную деятельность.

2. Культурно-просветительские – осуществляют культурную деятельность через обеспечение доступа физических лиц и культурных ценностей, которые находятся в фондах этих организаций, или через создание условий для занятий народным и художественным творчеством, самообразованием, а также для духовного и физического развития. К ним относятся музеи, библиотеки, клубные учреждения, картинные, художественные галереи и галереи искусств, выставочные залы, панорамы и другие выставочные организации в сфере культуры, парки, другие типы организаций культуры, которые осуществляют культурную деятельность в этом направлении.

3. Образовательные – осуществляют деятельность по обучению и воспитанию в целях освоения обучающимися содержания образовательных и культурных программ. К ним относятся: учреждения дополнительного образования (школы искусств, художественные школы, музыкальные школы), учреждения среднего и среднего специального образования (колледжи и училища культуры и искусств), учреждения высшего образования.

Все перечисленные учреждения культуры широко используют инновационные формы динамической графики.

На основании изучения литературных источников и практических материалов нами установлено, что в концертных учреждениях множество творческих подходов в основном реализуются посредством организации Beam Show и Screen Show.

Beam Show или лучевое лазерное шоу - это наблюдение лучей в пространстве. В этом случае зрители наблюдают световые лазерные эффекты типа конусов, туннелей, волн в пространстве. Обычно для лучшего восприятия используются специальные генераторы тумана или дыма.

Screen Show или экранное/графическое лазерное шоу - лазерная графика на плоскости. Эта технология позволяет показать зрителям логотип, анимированный ролик, рекламный слоган, рассказать целую историю или просто развлекательное лазерное шоу. В силу технологии проецирования изображения являются векторными, без заполнения и мелких деталей.

Примеры использования указанных технологий: Концерт Шакиры в Минске, концерт группы A-ha в Минске, концерт Рианны в Лондоне

Уместно отметить, что наиболее широко используются инновационные технологии динамической компьютерной графики в концертной деятельности.

Для театральной деятельности характерно использование динамической графики на основе творческих приёмов дополненной реальности [1], технологии отслеживания движений [2] и видео-маппинга.

Культурно-просветительские учреждения используют в своей деятельности динамическую графику в виде различных мультимедиа инсталляций, и интерактивных проектов с использованием самых современных технологий.

В качестве яркого примера нового медиа-искусства, а так же сочетания динамической графики и традиционной живописи выступает проект Петроса Врелиса — интерактивная анимация по известной картине «Звездная ночь» Винсента Ван Гога [3]. Это попытка визуализировать цветовые потоки, оживить картину. Кроме того звук реагирует на движущийся поток.

В образовательных учреждениях культуры все чаще начинают использовать такие средства динамической графики как проекторы и интерактивные доски. Именно эта область обладает большими перспективами в использовании современных компьютерных технологий [4].

В результате проведенных исследований выявлены наиболее распространенные технологии динамической графики, которые могут быть рекомендованы как возможные направления использования динамической графики в деятельности учреждений культуры.

Так в деятельности театров возможными направлениями использования динамической графики являются использование видеопроекций, видеофрагментов с альфа-каналом, использование технологии отслеживания движений, дополненную реальность, а так же видео-маппинг.

В музеях и галереях республики возможно создание сенсорных мультимедийных инсталляций, а так же создание виртуальных музеев.

В библиотеках возможно создание электронных интерактивных библиотек.

Для образовательных учреждений культуры и искусства возможно более широкое использование проекционных средств и внедрение в процесс обучения электронных интерактивных досок и планшетов [5].

Проведенное исследование использования средств динамической графики позволяет сделать следующие важные выводы:

Использование доступных средств поддержки компьютерной графики резко расширило области ее применения не только в социальной коммуникации, но и породило большое число видов, жанров и новых направлений в искусствах: изобразительных, музыкальных, театральных и др.

Список использованной литературы:

1. http://ru.wikipedia.org/wiki/дополненная_реальность
2. <http://vremyakultury.ru/teatr-2-0-ili-sovremennye-texnologii-na-scene/>
3. <http://www.ulitka.by/mediaart>
4. <http://www.childrensbookmarket.com/news/NPViewArticle.asp?ArticleID=193>
5. http://atanor.ru/engineering/standard_solutions/225/