

Сухорукова Л. А. Виразні можливості комп'ютерних технологій у дизайні мультимедіа / Л. А. Сухорукова // Дизайн-освіта в Україні: сучасний стан, перспективи розвитку та євроінтеграція: зб. матеріалів міжнар. наук.-практ. конф. проф. -викл. складу і молодих учених в рамках VI міжнар. форуму «Дизайн-освіта 2011», м. Харків, 2–4 листоп. 2011 р. / Харків. держ. акад. дизайну і мистецтв. — Харків, 2011. — С. 69–72.

Сухорукова Людмила Андріївна, викладач кафедри ДІЗВК

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ВИРАЗНІ МОЖЛИВОСТІ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ДИЗАЙНІ МУЛЬТИМЕДІА

У статті розглядаються питання про застосування динамічних художньо-виразних можливостей комп'ютерних програм у дизайні мультимедіа.

Мета статті. Аналіз синтезу різноманітних візуальних засобів та можливостей застосування комп'ютерних технологій у творчості художника, що створює роботи на екрані.

Наукова новизна визначається насамперед невивченістю порушених питань. У роботі розглядається творчість художника мультимедіа з точки зору впливу розвитку комп'ютерних технологій в прикладних професіях екранної творчості

Актуальність дослідження. Розвиток науково технічного прогресу і поява сучасних цифрових технологій призвели до виникнення нового класу творів — мультимедійних або цифрових, які, безумовно, слід віднести до числа складних, комплексних об'єктів. Їх умовно можна охарактеризувати як сукупність художніх засобів, програмного забезпечення та аудіовізуальних творів, що використовується в цифрових форматах. Для створення мультимедійних творів завжди необхідна комп'ютерна техніка. Саме тому актуальним є питання синтезу техніки, технології, художньої діяльності в різних мультимедійних жанрах.

Освоєння комп'ютерних технологій дизайнерами мультимедіа та інших

екранних мистецтв обумовлено стрімким розвитком і швидким поширенням персональних комп'ютерів, збільшення потужності, безпеки, доступності застосування їх на виробництві та в індивідуальній творчості. Нові технології в мистецтві витісняють традиційні не тому, що відкидають їх суть, їх філософський і духовний сенс, але лише тому, що надають майстрам різних сфер мистецтва нові і дуже широкі можливості. Без комп'ютерної анімації сьогодні не обходиться ні анімація, ні кіно, ні телебачення, ні реклама. З появою комп'ютера сталася справжня революція у виробництві образотворчої продукції [2]. Розвиток і швидке вдосконалення програмного забезпечення, комп'ютерних технологій обробки і створення зображень на екрані за напрямками, пов'язаними з професійною діяльністю художників і дизайнерів мультимедіа, сприяє поширенню і освоєнню комп'ютерних технологій. Комп'ютерні програми для створення титрів, комбінованих кадрів, комп'ютерних ігор, дизайнерські програми для створення тривимірних зображень, логотипів, універсальні програми створення та обробки зображень, а також програми створення 2-х мірної комп'ютерної графіки та анімації, все більше знаходять застосування в екранних роботах [5].

У візуальних образах мультимедіа продукту злились виразні й образотворчі початки. Вони уявляють собою просторово-пластичну ідею автора, графічну мову, стиль, мальовничу манеру, композиційний задум і емоційно-психологічні переживання. Побудова структури мультимедійного продукту визначено як логікою, так і внутрішніми законами співвіднесення елементів, що впливають на формування основних тенденцій комп'ютерної анімації. В оформленні мультимедійного продукту важливим являється колір: домінують зазвичай головні, провідні кольору, яким підпорядковані інші, другорядні. Але від їх гармонійного поєднання залежить загальне враження від побаченого на екрані [4]. Нова професія дизайнерів багато в чому змінила вигляд телеканалів, сайтів, зробила екран більш видовищним, привернула до нього нове покоління телеглядачів, користувачів, дозволила розширити ринок пропонованих товарів, послуг. Саме це підвищує

відповідальність дизайнерів перед суспільством. У художника мультимедіа має бути відмінне почуття міри, художній смак, глибокі професійні знання графічних пакетів.

Простеживши вплив технологій на художню творчість і детально розглянувши властивості комп'ютерних технологій як матеріалу та інструменту, що визначають їх унікальні художньо-виразні можливості, виділені якісні зміни, які були привнесені комп'ютерними технологіями в художню мову мультимедійних творів. Таких змін відзначено чотири, які вплинули на швидкість роботи і якісний стрибок в виразних можливостях : 1—ритмічної організації екранної роботи; 2— можливість трансформацій і метаморфоз зображення, метафоричність, широкий вибір візуальних образів, 3—можливість одночасного керування характеристиками зверненими до різних органів почуттів (зображення і звук) і другої сигнальної системи. 4— можливість створення тривимірного віртуального простору з знімальними камерами, джерелами світла, віртуальними персонажами, реквізитом, декораціями й анімацією всього створеного [10].

За допомогою комп'ютерних технологій з'явилася можливість бачити набагато більш тонкі відмінності і вимірювання колірних, тональних, лінійних, фактурних, об'ємних, просторових характеристик зображення. Це дозволило при розгляді мови художньої виразності розпочати ці розрізнення ще на піксельному рівні. На цьому рівні структура художньої комп'ютерної образотворчої мови дає можливість збереження та управління кольоровими характеристиками. [8].

Висновки. Художньо-виразні засоби змінюються разом з розвитком мови мистецтва, відчуваючи великий вплив технологічного розвитку цивілізації і еволюції художніх матеріалів та інструментів. Поява нових матеріалів і технологій, як і поява нових ідей, змінює виразні засоби в традиційних видах мистецтва і сприяє появі нових видів і жанрів мистецтв. Такими новими жанрами мистецтва, що стоять на перехресті живопису, графіки, скульптури, театру і кіно, слід вважати мультимедійні напрямки:

теледизайн, WEB-дизайн, дизайн змісту CD-дисків, комп'ютерну графіку і анімацію, невід'ємною рисою яких є комп'ютерні технології. Комп'ютерні технології створення та обробки зображень як матеріал і інструмент розширили горизонт художньої творчості, вплинули на структуру образотворчої мови, якісно підвищуючи керованість, сприяли можливості детальної розробки його структурних елементів і систематизації художньо-виразних можливостей, доповнивши традиційні засоби виразності зображення і його взаємодії зі звуком і словом. Комп'ютерні технології сприяли народженню нового виду екранного творчості — мультимедіа, що розуміється як синтез образотворчого мистецтва, режисури, літератури і музики.

Література

1. Арнхейм Р. Искусство и виз. восприятие. -М: Прогресс, 1974. 392 с.
2. Горностаева О. С. Развитие выразительных средств научного кино.
3. Автореферат дис. на соискание уч. ст. канд. искусствоведения. /Горностаева О. С/ -М.: ВГИК, 1987.-23 с.
4. 3. Иттен И. Искусство цвета /Пер. с немецкого; Предисловие Л. Монаховой.-М.: Изд. Д. Аронов, 2000. 96 с.
5. Кулешов Л. Кадр и монтаж. М.: Искусство, 1961. - 88 с
6. Лотман Юрий, Цивьян Юрий. Диалог с экраном. Таллин: Издательство1. «Александра», 1994.-216 с.
7. Мошкович М. Виртуальные студии. Техника и технологии. Жуковский: Издательство «ЭРА», 2001. — 216 с.
8. Мясников Г. А. Работа худ. в цветном фильме. М. ВГИК, 1959.39 с.
9. Сазонов А. Изобразительная композиция и режиссерская раскадровкарисованного фильма. -М.: ВГИК, 1960. 29 с.
- 10.Шушан Р., Райт Д., Льюис Л. Дизайн и компьютер./Пер. с англ. -М.: Издательский отдел «Русская Редакция» ТОО «Channel Trading Ltd.», 1997.-544 с.