

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ: СТРУКТУРНЫЙ, ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ И ПРАКТИЧЕСКИЙ АСПЕКТЫ

В.В. Кулененок
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова

Мультимедиа находит различное применение в нашей жизни, это медицина, наука и производство, искусство и образование. В образовании, мультимедиа используется в учебном процессе, основанная на современных информационных технологиях.

В систему современного учебного процесса активно внедряются компьютерные технологии для создания презентационных роликов, основанные на основных законах и принципах композиции. Мультимедийные (*multi* – много, *media* – способ, средство) средства позволяют дизайнеру создавать виртуальную реальность, визуализировать свои мысли на основе компьютерных технологий, обеспечивающие возможность создания, хранения и воспроизведения разнородной информации, включая текст, звук и графику, а также и анимацию.

В учебных планах по специальностям «ИЗО и компьютерная графика» и «Дизайн», включены такие дисциплины как мультимедийные технологии и анимация, которые позволяют дипломникам при защите своих проектов использовать мультимедийные ролики.

В своем исследовании мы ставим *цель* выявить специфику, структурирование и композиционные особенности создания виртуальных и мультимедийных роликов. Для этого необходимо решить следующие задачи:

- раскрыть сущность виртуальной реальности, историю вопроса и сферы применения в дизайне;
- разработать методические подходы к дизайн-проектированию мультимедийных роликов и презентаций.

Материал и методы. Материалом при исследовании вопроса мультимедийного дизайна, послужили дипломные проекты дипломников специальностей «ИЗО и компьютерная графика» и «Дизайн». Методологическим ориентиром исследования являются классификационный и типологический подходы, раскрывающие формы и диапазон использования компьютерных технологий в дизайне.

В основу анализа современных тенденций в дизайне и их связь с развитием компьютерных технологий, лежит системный подход и структурный метод анализа, которые позволяют на основе синтеза различных знаний описать мультимедийный дизайн как новое явление в дизайн-проектировании.

Результаты и их обсуждение. С развитием цифровой индустрии виртуальная реальность стала наращивать свои темпы развития и внедряться в различные сферы нашей жизни. Здесь важно сформулировать три основных принципа дизайна мультимедиа:

- мультимедиа – это совокупность множества воспринимаемых человеком элементов среды, объединенных единой логикой сюжета;
- мультимедийный продукт может содержать несколько сюжетных линий, которые раскрываются различными компьютерными средствами;
- процесс создания мультимедийного продукта, связан с композиционными возможностями дизайна при проектировании самого интерфейса и средств навигации.

Методология мультимедийной дизайн-деятельности включает такие основные проектные категории, как образ, функция, морфология и особенностей процесса системного дизайн-проектирования (предпроектный анализ и синтез проблемной ситуации, определение визуальных свойств и подбор эмоционально-чувственных аналогов, основные фазы системного дизайна) [1].

Для выявления характеристик проектного образа и концепции мультимедийного формообразования, автор Яцюк О.Г. в своей работе, выделяет четыре группы мультимедийных дизайн-объектов:

1. Компьютерные модели объектов актуального и прогнозного дизайна.
2. Сетевые информационно-коммуникативные среды: интернет, виртуальные офисы и т.д.
3. Художественные и релаксационные среды: виртуальные музеи, реконструкция исторических событий, игры, развлекательные комплексы.

4. Обучающие и тренинговые системы: дистанционное образование, транспортные тренажеры, моделирование авиационно-космических ситуаций [2].

Мультимедийный дизайн включает в равной степени как техническое, так и художественное составляющие. Освоив художественные композиционные и мультимедийные средства, дизайнеры начинают расширять требования к компьютерному оснащению. В результате развития аппаратной и программной составляющих мультимедийного дизайна создается особый, ориентированный на эффективное решение художественно-эстетических задач продукт, который обладает несомненными достоинствами. Вот некоторые из них:

- возможность создавать видеоряд из фотоматериала в динамике и увеличения наиболее важных фрагментов;
- возможность дополнять видеоряд текстом или другим визуальным материалом (технологии гипертекста и гипермедиа);
- возможность осуществлять непрерывное музыкальное аудиосопровождение для создания более образно-эмоционального видеоряда;
- возможность автоматического просмотра всего материала в режиме «слайд-шоу»;
- возможность включения в презентацию видеофрагментов из фильмов и видеозаписей и т.д.

Заключение. Таким образом, в рамках проведенного исследования нами были выявлены следующие подходы, которые определяются как наиболее перспективные для усовершенствования системы подготовки специалистов в сфере изобразительного искусства и компьютерной графики и дизайна. Это:

- в процессе дизайн-проектирования виртуальных и мультимедийных продуктов, необходимо максимально использовать возможности современных интерактивных мультимедийных технологий;
- в процессе работы над этими задачами в течении нескольких лет, мы определили основные структурные элементы и логическую последовательность их при создании мультимедийного продукта: определение темы продукта; подбор иллюстративного фотоматериала для создания эмоционально-образного решения темы; типографика и дизайн знака и логотипа темы; создание знаков визуальной коммуникации; создание формальной композиции на основе типографики и цветовой гармонии; динамический показ самого дизайна мультимедийного продукта и т.д.

1. Кулененок, В.В. Системный подход в дизайн-проектировании средовых объектов / В.В. Кулененок //Изобразительное, декоративно-прикладное искусство и дизайн в системе художественного образования: материалы VII Международной научно-практической конференции, Витебск, 24 ноября 2010 г./ УО «ВГУ имени П.М. Машерова», 2010. -229 с.

2. Яцок, О. Г. Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: гуманитарный аспект: Автореферат дис. д-ра искусствования : 17.00.06./ О. Г. Яцок. – Москва, 2009

ІНФАРМАЦЫЙНЫЯ ТЭХНАЛОГІІ Ў СУЧАСНЫМ МУЗЕІ

*А.В. Мядзвецкі
Віцебск, ВДУ імя П.М. Машэрава*

Вялікая роля ў сучасным музеі адводзіцца інфармацыйным тэхналогіям. Асноўная ўвага надаецца экспазіцыі музея, бо яна фармуе сэнсавую нагрузку музея і візуальнае ўзаемадзеянне з аўдыторыяй. Інфармацыйныя тэхналогіі паўплывалі на змену не толькі «паказу» твораў у выстаўнай прасторы, але і на ўсё музейнае асяроддзе. Грунтуючыся на гэтым узнікае пытанне пра аптымальнае ўжыванне магчымасцяў інфармацыйных тэхналогій у музейнай практыцы.

Мэтай дадзенага артыкула з'явіўся аналіз аўдыявізуальных рэсурсаў у сучасным музеі, вызначэнне іх ролі і актуальнасці ў музейна-выстаўнай чыннасці.

Матэрыялы і метады. У працы прааналізаваны шэраг аўдыявізуальных рэсурсаў у сучаснай музейнай прасторы актыўна карыстаных асноўнымі сусветнымі музеямі. Для пабудовы метадалагічнай базы ўжыты метады мастацтвазнаўчага, кампаратыўнага і фармальна-стылістычнага аналізаў.