

浅谈VR技术在艺术设计中的创新表现

程思雨

颜晓雯

(东北大学艺术学院 110002)

摘要: VR技术又称虚拟实境。在VR技术发展成熟之前,通过虚拟现实进行艺术创作的可能几乎是微乎其微的。但是,不得不承认在科技水平发展极快的今天,虚拟现实技术的实现也为艺术创作开辟了更广阔的空间。文章首先介绍了数字绘画创作的现状、问题以及虚拟实境的概念,其次分析了VR技术在艺术设计领域的创新应用,得出了在VR空间内对作品的把控塑造和对空间的布局再造,已经成为了新的创作形式。它满足了现代人对艺术美的追求并不断尝试、探索创造新的、具有一定消费力的艺术表现形式。

关键词: 虚拟现实; 绘画; 空间; 生活; 艺术

一、数字绘画与虚拟实境技术

(一) 数字绘画的现状

数字绘画即大家常说的电脑绘画,艺术家们通常运用绘图工具及相应的绘图软件进行创作。Photoshop、Painter等是大众熟知的软件。随着软件不断的开发与更新,创作的表现形式也不断丰富。通过运用数字绘画中的特效画笔以及各种技巧的叠加,创作出来的作品往往色彩丰富、有笔触肌理效果等。数字绘画覆盖的范围非常广泛,比如商业广告、动画制作等。

(二) 数字绘画存在的问题

影响数字绘画艺术创作水平的因素有很多,其中科学技术水平的发展是其中的重要因素。无论是千百年来伟大如达芬奇、梵高,他们的创作也只能依托在平面的画布上呈现自己的想象;还是现如今科技迅猛发展的今天,艺术家们可以通过手绘板、绘画软件展现自己的世界。艺术家们暂时还无法摆脱二维的局限,其与作品之间永远隔着一道屏障,无法身临其境的感受。

(三) 虚拟实境的概念

虚拟实境(Virtual Reality),简称VR技术,是利用电脑模拟产生一个三维空间的虚拟世界,提供使用者关于视觉、听觉、触觉等感官的模拟,让使用者如同身临其境一般,可以及时、没有限制地观察三维空间内的事物。

二、VR技术在艺术设计中的创新表现

(一) 程序简化

Tilt Brush是一款基于HTC VIVE的VR应用,作画时,创作者带上VR头盔,在一片黑暗的三维空间中进行创作,整个虚拟空间都是画板。创作者可以运用头盔的位置追踪功能调整角度,或者移动整个作画平面进行有景深的艺术创作。从这一刻起,艺术家们就可以随时捕捉瞬间的灵感并完成创作,Tilt Brush操作简单,容易上手。无论是艺术家还是小孩,都能在短时间内凭着感觉学会使用。

而对于孩子来说,他们的想象天马行空不受拘束,是最好的创作家。他们总喜欢在墙上涂鸦画花墙壁。有了VR他们可以尽情创作,父母再也不会对他们的创作环境有所担忧。

(二) 沉浸感体验

VR技术的核心概念是交互性、沉浸感和想象性。沉浸感是一种主观意识,当观者亲自置身于虚拟环境中时,人们的感受与在真实环境中的感受是相似的。这种身临其境的感觉是真实的。当参与者在虚拟现实中进行绘画的时候,他们不再隔着一层屏幕,而是走到画面中去亲身创作,与作品形成良好的互动并使自己也成为作品中的一部分,这是沉浸感最强烈的时候也是灵感和创意

最容易抓住并实现的时候。通过VR技术进行绘画,人们可以随时进入到自己想象的空间,完成自己创作的风景。在过去我们是无法在一个平面空间中面面俱到的表现三维物体的所有,我们只需要表现可以看到的部分,这样的作品有不完整性。但是现在不同,我们甚至可以在画作中任意穿梭,从任意方向、任意角度不断完善自己的画作,在虚拟世界中参与者可以更直观的感受颜色的丰富性和线条的流动性,体验被色彩包围,被线条缠绕的超现实环境。

用于艺术创作领域的VR,让更多人看到应用的可能性。人人都可以成为创作者。在这个环境作用下,人的五感得到新的开拓,同时,在不断创作的同时也会不断提升审美,进而带动整个社会的文化发展。

(三) 全新的观展方式

在科技、经济飞速发展的今天,人们的文化生活日渐丰富。在闲暇的时间,人们更愿意去美术馆看一场展览以丰富自己的精神世界。但是不论是艺术家还是策划展览的人或多或少一定会遇到这样的问题:举办一场展览往往耗时耗力而且展期往往不长。布展前对于展览最终效果的想象往往和现实有很大的差距,甚至基于空间和材料的限制,大部分时候是无法将展览以最好的效果呈现在受众面前,这对设计师来说无疑是最大的遗憾。撤展的时候,大部分的材料无法回收利用造成了资源浪费,极不环保。而对于受众来说,往往会因为展出期间巨大的人流量无法好好的欣赏每一处细节。我们都有这种体会,当一幅作品面前聚集太多的人时,你往往没有心情站在原地等候,至于作品到底表达了什么我们往往一知半解。因为人太多,设计师同样无法兼顾到每一个人。一场展览看起来,除了相机中留下的影像,我们通常无法感受作者创作的初衷。

所以依托VR技术进行展陈是切实可行的方案,展陈可以利用VR技术通过虚拟设备进行策展、布展和管理。人们不用为了看作品说明而挤在一起止步不前,相反可以一个人尽情的在场地内感受。VR带来的全新观展模式,不再按照既定的模式浏览。既能保护每一幅艺术作品也可以给观者身临其境的视觉体验。

正如上文提到的,每一次办展都意味着要消耗大量的人力、物力和财力,那么VR的出现就意味着这一切都可以得到良好的改善。空间的搭建可以由3D建模及渲染来实现,这极大的降低了构造环境的成本。VR为作品的布局 and 空间化再造,提供了新的创作形式。

三、结论

VR技术的发展不仅开拓了一个新的艺术领域,更向人们展现了新的更具有吸引力的艺术形式。它重新诠释了艺术,产生了新的艺术语言。它更是多种艺术形式之间的融合、重组、再造。VR已经产生,我们要做的就是适应发展,提升自身的创作能力。

参考文献:

- [1]周娜.VR,给艺术创意以无边无限.数字艺术专刊,2016(5).
- [2]张水生.浅析虚拟时代下的数字艺术创作工具.艺术科技,2016(7).
- [3]裴曼.VR中的博物馆.IT经理世界,2016(9).