

Интерактивные элементы в дизайн макетах

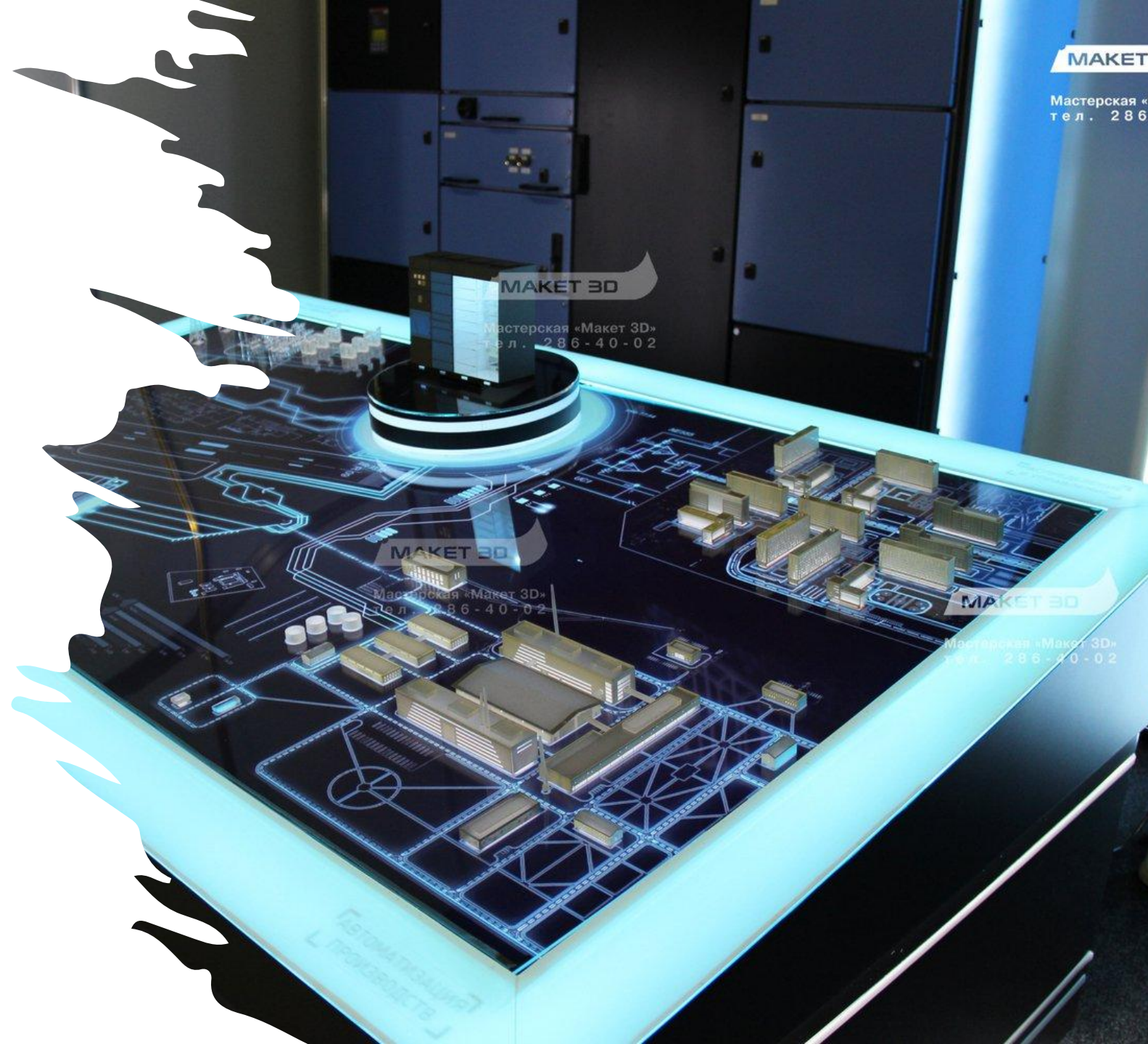
ПОДГОТОВИЛА: АНТОНЕНКО МАРИНА

ГРУППА: ГР-19-11-1



Интерактивный макет представляет собой синтез объемного физического макета и любого мультимедийного контента. Поэтому такие макеты еще называют мультимедийными. В качестве контента могут выступать инфографика и визуальные эффекты, внедренные в конструкцию модели с помощью видеопроекции, экранов или технологий дополнительной реальности.

Идея интерактивного макета достаточно проста. На LED-панель, установленную в горизонтальном положении, помещаются здания и сооружения. Изготовить модель здания при этом лучше из стекла, чтобы материал пропускал свет. На панель транслируется специально созданный видео материал, а объемные модели подсвечиваются, выделяя на экране необходимые области.



Функции интерактивного макета

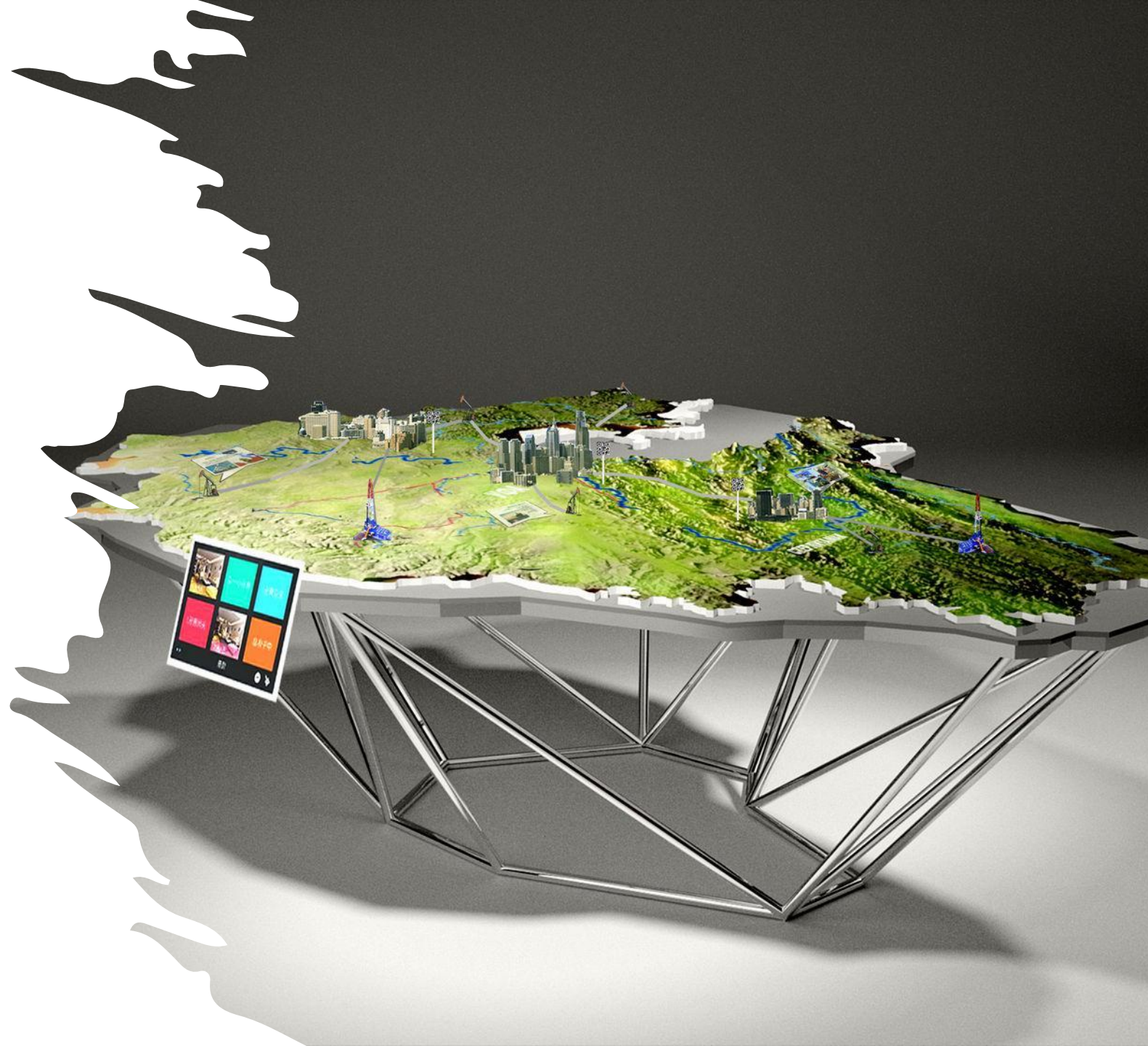
Мультимедийный макет может успешно выполнять множество задач, как традиционных для обычных архитектурных макетов, так и специфических:


Интерактивный макет просто и доступно доносит информацию о проектируемом объекте до обычной, неподготовленной аудитории – чиновников, журналистов, обывателей и других представителей, не разбирающихся в архитектуре и градостроительстве.

Макет выглядит необычно, модно, выгодно отличается от традиционной подачи, поэтому всегда собирает больше заинтересованных лиц, привлекает внимание.

Мультимедийный макет обеспечивает высокую информативность на стадии планировки, при низкой степени архитектурной проработки. Интерактивный макет работает наоборот, чем абстрактнее проект, тем эффектнее он выглядит на макете.

Интерактивный макет не является законченным изделием. Достаточно загрузить новый контент, и макет полностью изменится.





Основные компоненты интерактивного макета:

- LED-панель
- Стойка для панели с поворотным механизмом
- Компьютер, оснащенный видеокартой и модулем для связи с управляющим устройством посредством Wi-Fi
- Коммуникатор для управления: iPad, iPhone
- Архитектурные элементы из прозрачного стекла

Стоимость макета можно условно разделить на три части:

Стоимость оборудования – панель, компьютер, планшет. Это самая дорогая часть макета, но в дальнейшем оборудование может неоднократно использоваться для создания других макетов, демонстрации рекламного материала вне выставки.

Видео-презентация – сложный процесс, включающий написание сценария, создание визуализации, 3D-анимацию, моушн-дизайн и т.п.

Макеты из оргстекла – изготавливать макеты из оргстекла непросто и трудоемко, не смотря на их кажущуюся простоту. Для правильного эффекта дом должны совпадать с презентацией на макете, что сделать не так просто.

1. Hue – цветовой тон. Выбирается один из спектра радуги, имеет радиальное расположение, определяется углом от 0 до 360 градусов на окружности с оттенками. С другой стороны, параметр эквивалентен длине световой волны, которую воспринимает человеческое зрение.
2. Saturation – насыщенность. Регулирует контрастность оттенка по отношению к печатному или виртуальному носителю. Это как при подмешивании белой краски. Наиболее насыщенные цвета находятся по краям круга, чем ближе к центру, тем они становятся более бледными. Соответствует интенсивности цветовой волны.
3. Brightness – яркость, где 0 – это полностью белый, а 100 – черный. Данный параметр задает освещенность цветовой волны.

Это простая и понятная модель, однако ее можно использовать только для виртуальной графики. Она не совмещается с печатными устройствами, хотя и является наиболее охватывающей в сравнении с другими. Часто такую модель применяют для создания линейных компьютерных мультфильмов, при оформлении картинок в соцсетях и т. п.