

عنوان مقاله:

نگاشت حرکات موزون به تصاویر انتزاعی و هنری توسط سیستم ضبط حرکات

محل انتشار:

ششمین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای، فرصت‌ها و چالش‌ها (سال: 1399)

تعداد صفحات اصل مقاله: 11

نویسندگان:

فاطمه زهرا دستوری - دانشجوی مقطع کارشناسی ارشد هنرهای رایانه‌ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

فاطمه موسوی زگلوجه - دانشجوی مقطع کارشناسی ارشد هنرهای رایانه‌ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

سمیه سلطانی - دانشجوی مقطع کارشناسی ارشد هنرهای رایانه‌ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

یونس سخاوت - عضو هیئت علمی دانشکده چندرسانه‌ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

خلاصه مقاله:

دنیای دیجیتال و فناوری تأثیر بسزایی در پیشرفت هنر داشته است. تا جایی که باعث دگرگونی فعالیت‌های بسیاری از جمله هنر نقاشی، موسیقی و سایر هنرها شده است که با نام‌های نقاشی دیجیتال، هنر اینترنت، واقعیت مجازی و این قبیل اسامینام برده می‌شوند. از طریق انواع حسگرها و دستگاه‌ها ضبط، مستند سازی و ذخیره محتوای میراث فرهنگی ناملموس، در حتمو کیفیت بالایی فعال شده است. در این مقاله سعی شده است با معرفی سیستمی، زیبایی بصری تصاویر انتزاعی حاصل از تعقیب الگوی حرکتی اعضای بدن در حرکات موزون (رقص) با استفاده از سیستم ضبط حرکت بررسی شود. تصویر خروجی این سیستم می‌تواند بعد پنهانی از فرهنگ هر جامعه را آشکار سازد و انگیزه لازم برای آموزش و فراگیری حرکات موزونمربوط به هر منطقه و راهکاری برای درمان اختلالات حرکتی و شناختی را فراهم آورد. همچنین در بعد هنری می‌تواند زمینه‌یاب برای تصویرسازی‌های خلاقانه‌تر از فضاها و اشخاص ایجاد کند. پس از بررسی تصاویر خروجی، نتایج حاکی از این بود که تصاویر انتزاعی حاصل در ابعاد و جنبه‌های مختلف دارای زیبایی بصری منحصر به خود هستند و با تغییر زاویه نگاه از یک رویداد واحد، برداشت‌های متفاوتی حاصل می‌گردد.

کلمات کلیدی:

ضبط حرکات، رقص، نقاشی دیجیتالی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1167277>

