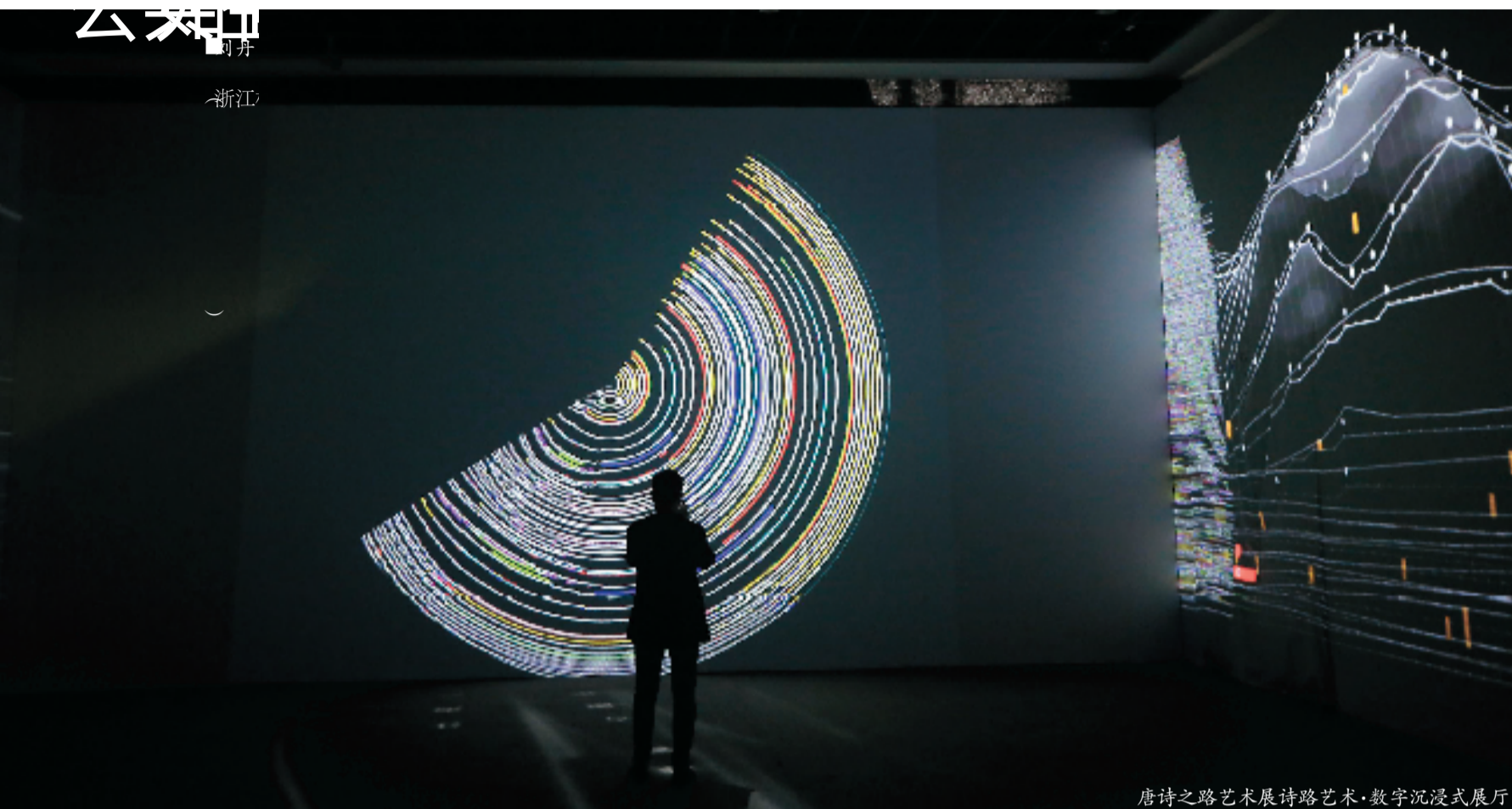


公共空间

浙江



唐诗之路艺术展诗路艺术·数字沉浸式展厅

通过交互全息影像技术,人类便可以跨越时空,打破现实世界的地域阻隔,展开人与人、人与物的超现实互动。作为主体的裸眼即刻便能看到全息3D投射的事物,可以毫无障碍地与客体进行对话交流。现在这样的例子已很多,例如由全息影像生成道路环境与坐标,解决交通工具探路需要的实景化导航技术,就是典型的虚拟现实场景技术在现实生活中的使用。在虚拟空间展示形式的创新背后值得探讨的是未来公共空间设计由于数字化空间技术的采用而转型的多种可能形态。当代公共空间展示设计的发展总是映射出时代性,在这个时代,最让人印象深刻的公共空间展示体验就是数字化的“云”展示。

虚拟现实技术 再造公共空间展示设计产业

元宇宙(Metaverse)代表了新一代数字革命,从2D到3D的跨越,人们现在可以使用更加自然、真实的用户界面来可视化和联系世界。虚拟展示技术已迅速替代传统手段成为当今世界各种场域、空间、终端与出口呈现形态的革命性变革首选。

虚拟现实技术让公共艺术空间的社会实用性转型成为可能。同时,全球疫情的爆发,展示空间本来的社会功能与呈现方式已经不得不发生转变。它已经成为虚拟艺术体系中的一个呈现载体。公共空间设计导入虚拟展示技术的结果是,作为一种社会生活的使用形态,形态外延已经不再受限,具有无限可能。它将大众的艺术欣赏、环境营造美学和公众的生活需求这三者之间的关系,在一个无限的现实与虚拟的新空间建设中加以融合再现。将社会个体的崭新体验感受镶嵌于“新”空间设计之中:跨越物理距离的壁垒,我们在虚拟技术营造的展示空间中不仅仅可以用一双眼睛在看,满足观看的需求。虚拟技术还激发了人们在超时空互动中的对器具操控的感官刺激体验。

游戏交互空间展示设计产业

近些年来,VR、AR已经走进了大众的视野。在对VR、AR技术的呈现方式还没有完全弄清楚的同时,MR、XR技术又迅速向我们走来了。元宇宙的新时代背景

之下,VR、AR、MR、XR虚拟现实技术,通过各自不同技术设备途径在各方面将虚拟现实实现多样式的纷呈。

电影《头号玩家》为我们展现了一个可以与我们的生存世界平行的“游戏”世界,电影中有一款名为《绿洲》的虚拟现实游戏。游戏中的世界是与现实世界形成强烈反差的虚拟世界,人们只需戴上“VR”设备,进入游戏,在这个虚拟世界中,进入者选择自己的角色,掌握自己的命运,在现实当中平淡无奇的人在虚拟世界里可以成为拯救世界的英雄。在这个虚拟世界里,不同使用客户的“梦想”都将成为“现实”。当我们带上“VR”设备,我们所见的是计算机为我们模拟出的具备真实的声音、图像和感官感受的虚拟环境,一个人类构想出来的世界!显然“VR”是让使用客户沉浸在完全虚拟的环境之中的虚拟现实的一项技术。

2018年国际消费类电子产品展览会(CES)展示了《丛林探险》、《滑翔机》两款最新的SR互动体验游戏。在《丛林探险》展示屏幕前,用户不用携带任何设备和工具,用双手即可“拨开”虚拟的“茂盛的树枝,和飞到眼前的蝴蝶”进行互动。这样的真实体验技术是未来展示空间设计数字化的主要呈现形式,让现实空间不再成为“展示空间”的阻碍,多时空场景可互动,观众可以身临其境。

公共空间展示设计产业的 商业应用

现在很多房产销售的客户终端APP,

都将模拟仿真出的信息与真实环境做叠加处理,就像平面软件中的不同图层通道叠加生成新的效果的原理一样。用户可以在一个画面或空间界面中同时体验到真实的环境中存在着虚拟的物体。提升潜在客户的选房现场体验感和精装修效果实境。但市面上的AR看房大多数还不能完全做到虚拟与现实叠加的效果。还是局限于以结合智能移动设备、位置定向和三维螺旋仪等功能,利用3D虚拟现实技术,在手机、平板电脑等设备上观看房屋情况。

虚拟现实技术 为空间展示设计赋能

展示设计从之初的展示实物到场景叙事再到现在的多信息通道综合体验,展示设计早已不仅是对平面陈列的展示设计,是可以进行三维甚至多维空间的临场感的体验设计。让展示的物品“活”起来,再到全球范围内的展品“云”共享,展示空间设计正在向数字化转型。后疫情时代的背景之下,现实距离的壁垒在短时间内被“攻破”(线上交流补充并扩展了线下交流)。不同时空下不同地域间同时展陈事物将成为可能。

博物馆群与文化历史类空间场所的展示设计,其行为的意义与目的在于拉近现代观众与人类历史与遗产的距离。通过陈列展示的文物和史料讲述,向观众传递历史的过往与精彩。对于这样的公共空间展示,“身临其境”的体验感是

最有效的,也是具备时代特征的展陈方式。这就要求空间展示设计师要变革传统的扁平面的设计思路。公共展示空间设计在功能展线的初始规划上,就要预留实现虚拟现实手段的互动效果的空间。将传统展板的位置替换成可数字化编辑展演的交互设备。实物展示可以通过从不同路径合力推动,让传统图像影像展示全面走向3D数字化展示模式,在真实场景环境不变的前提下,数字博物馆的展示方式以及对真实文物交互的体验展示是空间展示设计师设计思路的落脚点。这就需要设计师在对数字化虚拟现实技术了解的同时,因地(展)制宜思考如何在有限空间内部打造可交互的无限体验场景。多媒体沉浸式视觉设计技术与手段应该成为当下空间展示设计的设计理念与实践方向。

随着虚拟现实技术的逐步成熟,在摆脱AR、VR设备局限之后,混合现实技术与扩展现实技术即将被更多地运用在未来的展示空间中。

“公共空间”是对信息化时代的隐喻。虚拟艺术关注的是展示实物与展示媒介,现实空间与虚拟空间之间的融合共呈与体验适度关系。在展示物、体验者、展示技术手段之间实现无限可能打破时空局限的最佳交互体验。现代空间展示设计,从2D到3D,进而在元宇宙的大背景下,理念与实践必将跨越传统现实公共空间体验的局限,实现人与虚拟艺术绵密融合共生的新颖公共空间沉浸体验。