

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ МИСТЕЦТВ УКРАЇНИ

За підтримки

НСАУ, Politechnika Warszawska, INTBAU



НСАУ



INTBAU

Третя щорічна міжнародна наукова конференція

СИНТЕЗ МИСТЕЦТВ У СУЧАСНИХ СОЦІОКУЛЬТУРНИХ ПРОЦЕСАХ

ТЕЗИ ДОПОВІДЕЙ

08 листопада 2022 р.

Київ

ЗМІСТ

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| MARCHUK Nataliia. <i>The evolution of art throughout the years and sustainability in the current creative climate.</i> | 9 |
| PODHALAŃSKI Bogusław. <i>Obraz jako inspiracja dla projektu kaplicy.</i> | 10 |
| WIERZBICKA Anna Maria, KRYWORUCZKO Jurij, JÓŹWIK Renata, DUDA Magdalena, TRĘBACZ Paweł, KRYWORUCZKO Olga dr arch. <i>Moduły przestrzenne do budownictwa mieszkaniowego na Ukrainie (Просторові модулі для відбудови житла в Україні).</i> | 14 |
| АНТОНЮК Дмитро Іванович. <i>Інтенсифікація життєвих процесів та архітектурно-планувальна структура споруд.</i> | 16 |
| АСТАНІН Михайло Олександрович. <i>Іменний шорт-лист в стильовому полі деконструктивізму.</i> | 18 |
| БЕРДИНСЬКИХ Святослав Олександрович. <i>Формування просторових уявлень як мета дисципліни 3d- моделювання.</i> | 20 |
| БЕРЕСТ Павло Михайлович. <i>Туристичні дестинації як синтез мистецтва, історії, культури, особистості та рефлексії.</i> | 23 |
| БІРЮКОВА Дар'я Олександрівна. <i>Аналіз сучасних підходів до ілюстрування книг.</i> | 24 |
| БОБОРИКІН Олексій Сергійович, ОЛЬХОВСЬКА Олена Владиславівна. <i>Особливості сучасних арт-інсталяцій.</i> | 25 |
| ВАКУЛЕНКО Юрій Євгенійович. <i>Київська картинна галерея: заснування та I етап розвитку.</i> | 27 |
| ВОРОЖЕЙКІН Євген Петрович. <i>Творчість у епоху соціальних мереж.</i> | 29 |
| ГІРНИЙ Орест Олександрович. <i>Домінантність розташування музеїв та галерей в історичному середовищі, як фокус культурного значення історичної субстанції міста.</i> | 31 |

БЕРДИНСЬКИХ **Святослав**
Олександрович, кандидат технічних
наук, учений секретар відділення
образотворчого мистецтва НАМ України.

ФОРМУВАННЯ ПРОСТОРОВИХ УЯВЛЕНЬ ЯК МЕТА ДИСЦИПЛІНИ 3D- МОДЕЛЮВАННЯ

В останні десятиліття стрімко відбувається розвиток інформаційних технологій, які змінюють звичне уявлення про процеси проектування в архітектурі та дизайні. З'являються нові інструменти та програмне забезпечення, зростають апаратні можливості пристроїв обробки інформації, що дозволяє на якісно новому рівні виконувати ті завдання, які досі мали усталені впродовж багатьох років методи вирішення. Втім, традиційні засоби проектної графіки (рукотворні засоби візуалізації) не втрачають своєї актуальності, однак набувають нової ролі в процесі формотворення. Відтак, потребують аналізу і принципи використання новітніх технологій на усіх етапах проектування, а також в освітньому процесі.

Одним із ключових питань в сучасній проектній графіці є новий погляд на дисципліну 3d-моделювання, осмислення її ролі та основних завдань, зокрема упродовж становлення та реалізації професійних якостей дизайнера. Загалом 3d- моделювання – це спосіб побудови просторової форми на площині екрану за допомогою проєкцій. Сучасні інструменти 3d- моделювання дозволяють будувати будь-які за складністю пластичної будови форми.

В основному, до спектру задач 3d- моделювання в архітектурі та дизайні входить створення об'єктивних візуально-ефектних зображень просторових форм: точність побудови перспективи, простота вибору ракурсу, засоби реалістичного моделювання сценарію освітлення та візуальних властивостей матеріалу надає 3d- моделюванню значення основного інструмента репрезентації. Серед інших завдань – створення комплексної параметричної моделі об'єкта, яка дозволяє тримати будь яку інформацію про геометричну структуру об'єкта, а саме його будь-якої проєкції, розрізу, розгортки, тощо у точних розмірах, необхідних для процесів аналізу та реалізації. Окрім цих двох утилітарних задач 3d- моделювання стає інструментом пошуку та моделювання властивостей об'єкта на всіх стадіях проектування: оцінювати форму в процесі створення можна одночасно з багатьох ракурсів.

Слід також зазначати, що до числа завдань 3d- моделювання належить формування просторових уявлень в процесі роботи над різними задачами. Просторові уявлення відіграють важливу роль у формотворчій діяльності, адже

розуміння взаємозв'язків елементів у просторі, а також принципів пластичного утворення форми значно збільшує спектр вибору об'ємно-просторових рішень у проектуванні. На думку вчених – уява, де відбувається більшість проектних перетворень, для дизайнера є головним інструментом пізнання та моделювання, а уявна модель, народжена в процесі мислення внутрішнім світом проектувальника, часто є первинною в процесі формоутворення і керівною щодо його роботи на усіх подальших етапах проектної діяльності. Формування і розвиток мисленої моделі в дизайні відбувається за допомогою просторових уявлень, отриманих в результаті досвіду активного пізнання.

Традиційно, до широкого впровадження цифрових технологій у формотворчій процес, просторові уявлення формувались за допомогою вивчення таких засобів як рисунок, нарисна геометрія та креслення, скульптура, макетування та предметне моделювання. Наприклад, в процесі виконання рисунка з натури відбувається аналіз просторової форми, що дає змогу відображати її у проекції з точки погляду на площину паперу. Знання просторових закономірностей будови форми та її сприйняття, окрім володіння образотворчими засобами, є однією з основних умов виконання якісного, переконливого зображення. Вивчення натури як естетичного взірця, законів її краси та пластики є також однією з основних задач рисунка, що має, до того ж, виховний аспект.

Подібним чином просторові уявлення формуються в ході 3d-моделювання. Процес створення будь-якої 3d- моделі складається з чотирьох основних етапів. Перший етап – вивчення та аналіз форми, її складових, взаємозв'язків між компонентами. Другий етап – узагальнення до визначених елементів, під час якого відбувається формалізація наших уявлень про об'єкт за допомогою простих просторових складових, які можна програмно реалізувати. Третій етап передбачає вибір оптимальної стратегії моделювання, тобто максимально ефективної з погляду трудових ресурсів. І, насамкінець, четвертий етап – це реалізація моделі у середовищі певної програми. Слід зазначити, що перші етапи тут є ключовими у формуванні просторових уявлень, адже пов'язані із активним пізнанням форми.

Окрім просторового мислення, 3d- моделювання відіграє роль у формуванні таких важливих якостей, як логічне мислення, зорова пам'ять, композиційне мислення, цілісне сприйняття, конструктивно-пластичне мислення.

Для набуття потрібних вмінь та навичок, досягнення необхідного рівня володіння 3d- моделюванням потрібно переосмислити програму вивчення предмету. Послідовність та етапи освоєння дисципліни можна запропонувати за такою схемою.

1. Моделювання форм з вираженою ортогональною структурою. До таких форм належать предмети простих меблів, прості архітектурні об'єкти (зовнішня форма).
2. Моделювання форм, які мають геометричне описання. До таких належать жорсткі меблі, орнаменти та форми класичної архітектури.
3. Моделювання форм складної пластики (прості скульптурні форми, класичні рельєфи, м'які меблі, промислові вироби).
4. Моделювання природної пластики, «живих» форм та рослин.

Важливою умовою для ефективного пізнання будови форми є робота як з натурним оригіналом, так і з зображеннями й кресленнями предмету. На певних етапах навчання студент власноруч робить обмір предмету, його фотографії, необхідні для створення моделі отримання необхідної інформації.

Паралельно, під час виконання завдань, відбувається освоєння інструментів 3d- моделювання, які використовуються для моделювання, від найпростіших до складних:

1. Використання геометричних примітивів, простих (площина, паралелепіпед, циліндр, сфера, конус тощо) і складних (багатогранники, тор тощо), та їхні поєднання. Булеві операції з просторовими формами (додавання, віднімання, перетин).
2. Робота зі сплайнами. Створення і редагування різних типів сплайнів та кривих. Перетворення лінійних утворень в просторову форму простими модифікаторами (тіло обертання, рух по траєкторії, складні операції типу «Loft»)
3. Полігональне моделювання і редагування полігональних структур. Перетворення низькополігональних моделей у високополігональні.
4. Інструменти просторової трансформації, деформації і симуляції
5. Основи 3d- скульптингу.

Слід додати, що такі аспекти як налаштування матеріалу моделі та накладення текстур на поверхню, а також рендер моделі не входять в завдання даного курсу, а розглядаються на дисципліні «Проектна візуалізація».

Отже, можна зробити декілька висновків.

1. Історія впровадження тривимірного моделювання у навчальний процес студентів спеціальності дизайн є новим явищем, яке потребує досконалого дослідження, переосмислення усталених підходів та методик навчання.
2. Новітній інструментарій дизайну окрім суто утилітарних завдань виконує низку важливих функцій у становленні професійних якостей дизайнера, зокрема з розвитку просторових уявлень, є інструментом творчого пошуку.

3. Набуття унікального «просторового досвіду» на заняттях з 3d-моделювання є тим результатом, який збагачує арсенал засобів художнього формоутворення, і важливий для вирішення проектних задач.

БЕРЕСТ Павло Михайлович, аспірант кафедри культурології та міжкультурних комунікацій НАКККіМ.

ТУРИСТИЧНІ ДЕСТИНАЦІЇ ЯК СИНТЕЗ МИСТЕЦТВА, ІСТОРІЇ, КУЛЬТУРИ, ОСОБИСТОСТІ ТА РЕФЛЕКСІЇ

Туристичні дестинації, як кінцевий пункт, мета подорожі мандрівника, до якої він прямує у намірі задовольнити свої естетичні, освітні, культурні чи інші потреби, поставали й оформлювались, як соціокультурний феномен, протягом всього ХІХ століття, разом з розвитком організованого туризму. Першими туристичними дестинаціями були видатні архітектурі або природні пам'ятки, твори мистецтва, історичні місця, що пов'язані з різними видатними особистостями чи важливими віхами.

Мистецтво, творіння видатних архітекторів, скульпторів, малярів привертало увагу подорожуючих ще в античні віки та епоху середньовіччя. А вже у ХVІІІ – на початку ХІХ століття, в добу т.з. Гранд-Турів, що були поширені серед еліти по всій Європі, в тому числі й в Українських землях, відбувається процес спланованого, осмисленого відвідання цих об'єктів. Подібний культурний прототуризм стає модним та престижним явищем. З'являються перші путівники та масово поширюються дорожні замітки, про відвідання того чи іншого старовинного міста або культурного об'єкта. Такі тенденції спонукали й інших, які ще не здійснили подорожі, прагнути в неї вирушити.

З середини ХІХ століття, коли з'являється залізничне та пароплавне сполучення, такі мандрівки стає зробити набагато простіше й дешевше. Твори мистецтва, історичні місця й пам'ятники, відомі об'єкти культурної спадщини, про які більшість освічених (але середнього достатку) людей лише чули, тепер стають досяжні для відвідання й ознайомлення.

Перед особистістю, що вважає себе (чи є) вихованою, освіченою і культурною постає дилема – яку саме дестинацію вона хоче відвідати, куди поїхати й що побачити. На її рішення впливає низка факторів, як то відомості, що вона їх має, про відповідний об'єкт, оцінка як саме він сприймається в