

ЛЮДИНА. ДІАЛОГ. ЦІФРОВА КУЛЬТУРА

Збірник матеріалів
круглих столів та конференції

2021 рік

(у 3 частинах)

ЧАСТИНА III

Всеукраїнська науково-практична конференція

“ЛЮДИНА В ЦИФРОВОМУ СВІТІ. Ефекти смерті, театру, “завіси”, реального як феномени сучасного мистецтва”

Здійснено в межах фундаментального дослідження
Інституту культурології НАМ України за темою:
“Культуротворчий простір екрану:
сучасні інтерпретації і смисли”

Керівник теми —
академік НАМ України,
доктор філософських наук, професор ЧМІЛЬ Г. П.

04 червня 2021 року.
Київ

ЗМІСТ

Абрамова М. М. Портретування як форма осягання феномену смерті в посттехнологічному суспільстві	219
Безугла Р. І. Мультимедійність в сучасному мистецтві: естетичний аспект	223
Бердинських С. О. Вплив якості цифрової моделі 3D-простору на процес художнього формоутворення середовища	227
Берегова О. М. Формация “Нова опера” як феномен сучасного мистецтва	230
Більченко Є. В. Грішний Суддя і Праведний Злочинець: театр як смерть і Реальне та фільм як марення і Символічне	234
Бондаренко Л. М. Застосовування технології блокчейн у сфері інтелектуальної власності в Україні	242
Булавіна Н. М. Мистецтво в цифровій ситуації. У пошуках нових форм перебування	245
Буценко О. А. Цифрова ідентичність: переосмислення контексту	249
Гаєвська Т. І. Смерть — один із спадкових “параметрів” колективної свідомості і пам’яті (святкові обрядові практики)	252
Гладка Л. В. Культурні цінності в системі символічних форм сучасної культури	261
Гончаренко Н. К. Меморіалізація жерв Бабиного Яру як інструмент російської пропаганди та “завіса” в гібридній війні Росії проти України	266
Демещенко В. В. Метаморфози сприйняття трагічного в свідомості сучасного глядача крізь призму катарсису	271

Бердинських Святослав Олександрович,

кандидат технічних наук,

вчений секретар відділення образотворчого мистецтва

Національної академії мистецтв України

Вплив якості цифрової 3D-моделі на процес художнього формоутворення

Сучасні системи моделювання тривимірних композицій дозволяють створювати зображення, що за рівнем об'єктивності наближені до фотографічних знімків. Окрім того, для проектної графіки не менш важливими є методи, що дозволяють синтезувати зображення, побудовані за іншими принципами.

Доведено, що візуальне поняття про тривимірний об'єкт в основному базується на узагальненому сприйнятті його форми зусібіч. Програми тривимірного моделювання дозволяють працювати в динамічних ракурсах, що змінюються в реальному часі. Так створюється ілюзія обертання, руху об'єкта у відповідь на команди користувача. Це робить сприйняття об'єкта наочнішим, дає більше уявлення про його просторовість та об'єктивні властивості. Можливість змінювати ракурс у реальному часі також дозволяє обрати найкращий вигляд для демонстрації готового вирішення. Все це разом із розвинутим інтерфейсом та засобами керування створює ілюзію зручної взаємодії із зображеною формою.

Можна стверджувати, що тривимірне комп'ютерне моделювання поєднало в собі абстрактну сторону графічного моделювання (креслення, рисунок) і наочність макетування, але воно позбавлене його складної технологічної сторони, а за деякими показниками (спектром формотворчих та комбінаторних властивостей) навіть випереджає його.

Хоч, на відміну від макетування, у тривимірному комп'ютерному моделюванні ми не можемо доторкнутися до форми, котра існує лише у віртуальному просторі, такий метод на сучасній стадії розвитку програмного забезпечення має багато вищезазначених властивостей. Тривимірна графіка дозволяє отримати зображення не тільки об'єкта в цілому, а й його тривимірне зображення у розтині будь-якою площиною, тому сучасні програми дозволяють моделювати не тільки форму, а й структуру (наповнення).

Тривимірна графіка здатна імітувати вагому частину об'єктивних властивостей форми. Інструменти тривимірного моделювання, що базуються на геометричних способах формоутворення, дають можливість створювати форми різного ступеня складності.

Інструменти редагування дозволяють перетинати та деформувати елементи форми: змінювати розмір, розтягувати, скручувати, згинати, розчленовувати, робити отвори і тому подібне. Крім того, в сучасних професійних програмних пакетах інструменти 3D-формування базуються на імітації реальних технологічних аспектів формування виробів та пластичної обробки їх поверхонь, що дозволяє правильно формувати тектоніку певних матеріалів. Жоден з наявних способів макетування не володіє таким широким спектром можливостей.

Слід зазначити, що більшість професійних спеціалізованих графічних пакетів спрямовані на використання інструментів моделювання, традиційних для даної галузі. Так, наприклад, для програм архітектурного формування базовим інструментом моделювання є креслення. А останнім часом широко впроваджується (особливо у програмах промислового дизайну) методи та інструменти моделювання та редагування тривимірних форм на основі рисованих від руки (за допомогою графічних планшетів) ліній. Це дає певну свободу моделювання (звичної в рисунку) і великі можливості щодо створення просторових форм, за складністю пластики наближених до органіки.

Тривимірні моделі часто застосовується для лабораторної перевірки деяких властивостей форми та впливу фізичних факторів на об'єкт. Розроблені програми також дозволяють здійснювати перевірки конструктивних, ергономічних, аеродинамічних властивостей за тривимірними моделями.

Комп'ютерна графіка відкриває перед дизайнером великі творчі можливості щодо засобів ескізування і творчого пошуку. Якщо форма є комбінованою, то інструменти комп'ютерних програм дозволяють опрацьовувати безліч варіантів комбінаторних сполучень — не лише площинних, а й просторових складових форми. У деяких випадках, коли об'єкт складається з певної кількості об'ємних елементів, у класичному графічному зображенні важко уявити можливості варіантних комбінацій, а тривимірне моделювання як засіб компоновки об'єкта часто приводить до хороших і навіть неочікуваних творчих результатів.

Як відомо, форма в дизайні включає в себе не лише геометричний вигляд, обрис та об'ємно-пластичні особливості предмета і його складових, а й такі властивості, як колір та фактура поверхні, що разом виступають художніми засобами впливу на користувача. Легко змінюючи матеріал, фактуру, колір форми та її складових елементів у тривимірній графіці можна швидко опрацьовувати нові

варіанти їх сполучень, тим самим надаючи творчо-пошуковому процесу більшої ефективності.

Особливий інтерес з погляду художнього формоутворення становлять можливості накладання двовимірних зображень на тривимірні поверхні: взаємодія об'єму та графіки завжди була цікавим дизайнерським завданням, а просторова деформація площинних графічних образів створює широкий спектр можливостей формоутворення у графічному проектуванні.

Слід розглянути також можливості використання тривимірних моделей як засобу збереження та передачі інформації. Сучасні технології дозволяють виготовляти деякі вироби автоматизовано, без робочих креслень за параметрами 3D-моделей, що виконуються в спеціалізованих програмах. Такі моделі є параметричними і містять всі дані, необхідні для автоматизованого виготовлення.

Практика дизайну свідчить, що тривимірна графіка стала сьогодні основним інструментом творчого пошуку, моделювання, візуалізації та інженерно-технологічної розробки. Удосконалення програмних продуктів збільшує формотворчі можливості тривимірного моделювання, в чому вбачається один із пріоритетних шляхів розвитку проектної графіки.