

Рассмотренные мебельные бренды «BY Furniture», «ZAPAZUNA», «Hi!Moon» отличны друг от друга, но обладают общими принципами: лаконичностью, экологичностью, красотой и удобством.

Заключение. Подводя итоги, следует отметить, что для современного человека стало характерно стремление к уходу от быстрой моды, теперь на первом месте качество, историческая ценность и натуральность. Для Беларуси характерен рост количества мебельных предприятий и дизайн-студий, которые следуют всем современным тенденциям, поэтому необходимо изучать авторские белорусские мебельные бренды и давать им огласку, ведь только так возможно развитие аутентичного белорусского дизайна.

1. Кулененок, В. В. Арт-дизайн и дизайн-проектирование средовых объектов / В. В. Кулененок // Наука – образованию, производству, экономике: материалы XXIII (70) Региональной науч.-практ. конференции преподавателей, научных сотрудников и аспирантов, Витебск, 15 февраля 2018 г.: в 2 т. – Витебск: ВГУ имени П. М. Машерова, 2018. – Т. 1. – С. 227-229. URL: <https://rep.vsu.by/handle/123456789/14969> (дата обращения: 14.03.2023).

3D-ИЛЛЮСТРАЦИЯ В ДЕТСКИХ ИЗДАНИЯХ

Ляпина Е.М.,

*аспирантка 3 курса департамента изобразительного, декоративного искусств
и дизайна ИКИ ГАОУ ВО МГПУ, г. Москва, Российская Федерация
Научный руководитель – Буровкина Л.А., д-р пед. наук, профессор*

Цель данного исследования состоит в том, чтобы объяснить причину редкого использования 3d-иллюстрации в детских изданиях.

Актуальность данного исследования заключается в том, что в настоящее время 3D-моделирование демонстрирует огромный рост и используется в самых различных областях, в том числе в книжном дизайне. Цифровое 3D-искусство позволяет цифровым художникам добавлять детализированные текстуры, оригинальное освещение и новые цветовые палитры. Дизайнеры создают реалистичные художественные работы с объектами, людьми или любыми другими элементами в трех измерениях.

Материал и методы. Для реализации цели исследования в работе использовались материалы научных статей, фотоматериалы. Основные методы исследования: сравнительный и описательный анализ.

Результаты и их обсуждение. Поскольку в книгах важно визуальное повествование, 3D-моделирование является одним из инструментов, которые используются для иллюстрирования произведения. Важно отметить, что это довольно удобный инструмент, поскольку, художнику достаточно создать персонажа, среду в которой происходит действие, и всего за пару кликов можно перемещать героя в пространстве, настраивать его мимику и движения. Кроме того, важно отметить, что искусство 3D-графики активно взаимодействует с детской целевой аудиторией, как в рамках досуга, так и в рамках учебного процесса, поскольку что в школах сейчас изучают некоторые 3D-программы [5].

Однако в издательском мире цифровое 3D-искусство используется не так часто, это связано в первую очередь с маркетинговыми тенденциями [1]. Исторически в иллюстрации детских книг применялись такие графические материалы как карандаш, чернила, акварель и другие. В отличие от киноиндустрии и анимации, книжная графика испытывала меньшее давление в области применения новых технологических методов. Но тем не менее цифровая иллюстрация пришла на смену традиционным приемам, поскольку она не только способна имитировать те же техники, но и значительно сокращает сроки создания иллюстраций [3]. Однако если мы сравним частоту использования 3D-иллюстраций в детских изданиях по сравнению с 2D-иллюстрацией, последняя активно лидирует.

Чаще всего причиной этому является то, что многие иллюстраторы детских книг глубоко не изучают цифровое 3D-искусство, основной упор в обучении делается на графический дизайн и изобразительное искусство [2].

В свою очередь художники, создающие цифровые 3D-объекты, в основном заняты 3D-анимацией, моделированием персонажей для компьютерных игр, разрабатывают концепт-арт для фильмов, применяют 3D-иллюстрации в брендинге.

Кроме этого, в иллюстрировании детских изданиях встречаются примеры 3D-иллюстраций, созданных с помощью пластических методов, а не с помощью программного оборудования. Например, работы Стива Ферреры – художника из Беркли, штат Калифорния. Для иллюстрации своей собственной книги «Прикоснуться к солнцу» Стив Феррера создал и сфотографировал серию скульптурных сцен.

Не уступает скульптуре и бумажная пластика. Это может быть не только стиль рор-уп, но и иллюстрации, созданные с помощью различных комбинаций бумажных скульптур. Данные сцены собираются в зависимости от выбранной сюжетной линии, фотографируются и фотографии используют в качестве иллюстраций. Художник Антье Дамм создает иллюстрации с помощью бумажных скульптур. Некоторые из них сделаны внутри спичечной коробки. Художник из Западной Колумбии – Келли Пусетт работает с бумажными диорамами, с помощью которых создает причудливые истории и сцены. Так же в этой работе важно уметь правильно настраивать свет, чтобы получить удачные снимки для создания книжных иллюстраций.

Однако создание бумажных диорам, скульптур и прочее занимаем много физического пространства, материалов и требует дополнительное оборудование для съемки. Кроме этого, ошибки, совершенные в процессе создания персонажа или сцены довольно проблематично исправить.

Цифровая 3D-иллюстрация, созданных с помощью специального программного обеспечения, имеет большие преимущества по сравнению с аналоговой 3D-работой. Нужен только компьютер, специальная программа, и умение с ее помощью заставить персонажа двигаться, а вещи летать в воздухе, кроме того, цифровая вода не намочит персонажа, и если нужно срочно внести правки в одежду или цвет глаза героя, то это можно легко изменить без необходимости лепить новую версию.

Также упоминая тему 3D-иллюстраций в детских изданиях важно сказать о новом формате литературы с элементами дополненной реальности. Пермская творческая команда «Генезис» в 2018 году создали книгу «Дороги, дружба и немного сказки» писателя Аркадия Мороз. При наведении камеры телефона иллюстрации в книге оживают. Разработчики уверены, что элементы дополненной реальности мотивируют детей взять книгу в руки, положить рядом телефон и начать читать ее вместе со взрослыми.

3D-иллюстрации и 3D моделирование также активно используется для 3D печати, которая в свою очередь позволяет открыть новые возможности для детей, которые имеют слабое зрение или не видят совсем. Ученые из Университета Колорадо под руководством доцента Тома Йе (Tom Yeh) решили помочь слепым детям и запустили проект под названием «Тактильная книга с картинками». Как известно, незрячие дети познают окружающий мир особым способом, ощупывая доступные предметы и ориентируясь по звукам. Самой первой книгой, которую Том Йе создал для слепых детей, стала сказка «Спокойной ночи, Луна!». Экземпляр был напечатан из желтого пластика, на ее страницах красовались тексты, набранные шрифтом Брайля, и объемные рисунки. До появления трехмерных принтеров книги для детей с ослабленным зрением создавались вручную, они были дефицитным товаром и стоили довольно дорого. Йе верит, что когда-нибудь родители слепых детей смогут взять самую обыкновенную книгу сказок с обычными бумажными страницами, и воспользовавшись его программным обеспечением, напечатают ее полную тактильную копию.

Заключение. Подводя итоги, важно сказать о том, что какие-то задачи удобнее и целесообразнее решать методами 2D-иллюстрации, некоторые удобнее делать в рамках 3D-иллюстрации, как аналоговой, так и цифровой, но так или иначе, 3D-иллюстрация набирает обороты и ее применяют все более активно не только для детских изданий, но и для книжной иллюстрации в целом.

1. Алейникова, А.С. Атавизмы электронной книги / А. С. Алейникова // Дизайн XXI века: IV Всероссийская научно-практическая интернет-конференция с международным участием, Тула, 13–17 апреля 2020 года. – Тула: Тульский государственный университет, 2020. – С. 22-26.

2. Волкова О.Н., Новикова Л.В. Психология современного искусства // Художественное пространство XXI века: проблемы и перспективы: Материалы Международной научно-практической конференции. Под общей редакцией М.М. Новиковой. 2020. – С. 41-44.

3. Ляпина, Е.М. Интеграция учебных дисциплин как фактор формирования творческих способностей и цельных представлений личности о народном искусстве / Л.А. Буровкина, Е.М. Ляпина, Л.В. Новикова // Bulletin of the international centre of Art and Education. 2021. – №1. – С. 315-329.

4. Игнатъев С.Е. Закономерности изобразительной деятельности детей учебн.пос. для вузов. – М.: Академический Проект; Фонд «Мир», 2007. – 208 с.

5. Прищепа, А.А. Детское творчество как основа формирования художественной самобытности России / А.А. Прищепа, Л.А. Буровкина, О.Н. Майдибор // Перспективы науки и образования. 2019. № 2 (38). – С. 342-360.

6. Скрипникова Е.В. Художественный образ в изобразительной деятельности учащихся / Е.В. Скрипникова // Гуманитарные исследования. – 2015. – № 2 (15). – С. 108-110

РАЗВИТИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СКУЛЬПТУРЫ В ДИЗАЙНЕ ИНТЕРЬЕРОВ XX-XXI ВЕКОВ

Максак С.И.,

студент 3 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Заяц А.В., преподаватель

События XX века принесли много изменений: техногенный скачок, развитие промышленности, революционные движения освободили пространство для развития мысли в новых направлениях. Стремление к упрощению формы и углубления в смысл родило множество новых направлений в искусстве. Обычные предметы предстали перед зрителем в новой форме и материале, что также дало новый виток в развитии дизайна не только промышленного, но и дизайна интерьера, в котором активно участвует не только классическая скульптура, но и новоиспеченный арт-объект, который дает логическое продолжение скульптуре.

Актуальность работы заключается в том, что скульптура и арт-объекты все больше набирают популярность в современном мире, что требует структуризации и анализа развития данного вида искусства, для прослеживания возможных дальнейших путей его развития.

Цель работы – проанализировать этапы развития скульптуры XX-XXI веков и определить особенности ее применения в интерьере.

Материал и методы. Материалом исследования послужила научная литература по теме, а также выдержки из интервью со современными скульпторами. Все полученные данные были обработаны и экстраполированы, чтобы получить ответы на поставленные вопросы. При написании использовались такие методы, как системно-структурный анализ, описание, обобщение.

Результаты и их обсуждение. Прежде всего скульптура – это способ выражения в форме характерных особенностей современности. К примеру, скульпторы Эпохи Возрождения создавали в форме идеал человеческого тела, изображая человека как венец божьего творения. Современные скульпторы же выражают в форме актуальные понятия и смыслы и редко прибегают к реалистическим изображениям человека, ища более глубокие смыслы [1]. На волне технического прогресса XX века в мир приходят но-