



Рисунок 2 – Визуализации отдельных зон «Кинокафе 90-х»

Заключение. Были изучены характерные черты и особенности стиля интерьера советское ретро и разработан уникальный дизайн-проект «Кинокафе 90-х», который прошел через все этапы проектирования, в результате чего, можно заключить, что он соответствует характеристикам интерьера советского ретро.

1. Кулененок, В. В. Теоретические и методологические основы дизайн-проектирования предметно-пространственной среды : монография / В. В. Кулененок ; М-во образования РБ, Учреждение образования "Витебский государственный университет имени П. М. Машерова", Каф. дизайна. — Витебск : ВГУ имени П. М. Машерова, 2013. — 164 с <https://rep.vsu.by/handle/123456789/3209>.
2. Эргономика в дизайне среды: Учеб пособие / В.Ф. Рунге, Ю.П. Манусевич. – М.: «Архитектура-С», 2005. – 328 с.: ил.

ЦИФРОВЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ КАК НОВОЕ СРЕДСТВО В МАСТЕРСКОЙ СКУЛЬПТОРА

Коляжнова П.В.,

студентка 5 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Сергеев А.Г., ст. преподаватель

Современный мир искусства стремительно меняется под влиянием технологий, и скульптура не остается в стороне. В Беларуси, как и во всем мире, цифровые инструменты становятся важным элементом творческого процесса, открывая перед скульпторами новые возможности для экспериментов и создания сложных форм. Они не заменяют традиционные методы, но дополняют их, позволяя художникам экспериментировать, ускорять процесс создания и воплощать самые смелые идеи. Скульптура не только смогла возникнуть в виртуальном цифровом мире, но и стала способна существовать в нем [2].

Актуальность темы обусловлена стремительным развитием технологий и их интеграцией в различные сферы жизни, включая искусство. В современном мире цифровые инструменты становятся неотъемлемой частью творческого процесса, открывая перед скульпторами новые возможности и меняя традиционные подходы к созданию произведений.

Целью работы является анализ того, как современные цифровые технологии влияют на процесс создания скульптур, расширяют творческие возможности художников и трансформируют традиционные подходы к скульптуре.

Материал и методы. Материалом исследования является научная литература по теме исследования. В работе использовались описательно-аналитический, исторический метод, метод сравнительного анализа, а также общенаучный подход синтеза и анализа.

Результаты и их обсуждение. В последние годы цифровые компьютерные технологии повсеместно распространяются в различных областях науки, искусства и дизайна.

Обращает на себя внимание растущий интерес к трехмерному моделированию различных объектов, и в том числе к цифровой скульптуре, находящейся на стыке интересов художников и дизайнеров [1]. 3D-моделирование стало одним из ключевых инструментов у современного скульптора. С помощью специализированных программ, таких как ZBrush, Blender или Autodesk Maya, художники могут создавать виртуальные модели будущих произведений. Это позволяет детально проработать форму, текстуру и пропорции еще до того, как скульптура будет воплощена в физическом материале. 3D-моделирование особенно полезно при создании сложных композиций, где важно учитывать множество деталей и ракурсов. Например, белорусский скульптор Игорь Зосимович отмечает, что 3D-моделирование позволяет ему «быстрее экспериментировать с формами и пропорциями, не тратя время на создание физических макетов» [3]. Это особенно важно для современных художников, которые стремятся к инновациям и экспериментам.

Еще одним важным этапом в цифровой скульптуре является использование 3D-сканирования. Этот инструмент позволяет перенести реальные объекты или даже человеческие фигуры в цифровую среду, что значительно упрощает процесс создания реалистичных произведений. Например, скульптор может отсканировать модель, а затем доработать ее в программе, добавляя или изменяя элементы.

В Беларуси 3D-сканирование активно используется в реставрации и создании копий исторических артефактов. Например, в рамках проекта «Виртуальная реконструкция культурного наследия Беларуси» были оцифрованы уникальные скульптуры и архитектурные элементы.

3D-печать стала настоящим прорывом для скульпторов. Она позволяет быстро и точно воплотить цифровую модель в физическую форму. Современные 3D-принтеры работают с различными материалами: от пластика до металла и керамики, что делает их универсальными инструментами для создания как эскизов, так и готовых произведений. Более того, 3D-печать позволяет создавать сложные геометрические формы, которые было бы крайне трудно или невозможно выполнить вручную. Это открывает новые возможности для современных художников, которые стремятся к инновациям и экспериментам.

Цифровые инструменты также меняют подход к проектированию и планированию. С помощью виртуальной реальности (VR) и дополненной реальности (AR) скульпторы могут "погрузиться" в свое произведение, рассмотреть его со всех сторон и внести коррективы в режиме реального времени. Это особенно полезно при работе с крупномасштабными проектами, где важно учитывать восприятие скульптуры в пространстве. В Беларуси эти технологии активно используются в образовательных целях. Например, в Белорусской государственной академии искусств студенты изучают скульптуру с помощью VR-технологий, что делает процесс обучения более интуитивным.

Цифровая скульптура не отменяет необходимости глубокого понимания формы, объема и материала. Она лишь расширяет возможности для творчества, позволяя скульпторам экспериментировать и находить новые способы самовыражения.

Заключение. Цифровые инструменты становятся важным элементом современной мастерской скульптора, сочетая в себе традиции и инновации. Скульптура в своем развитии обращается к достижениям научно-технического прогресса и использует их в своей художественной практик [2]. В Беларуси эти технологии активно применяются как молодыми, так и опытными художниками, открывая новые пути для творчества.

1. Федоровская, Н.А. Проблемы и направления изучения цифровой скульптуры / Н.А. Федоровская, А.В. Рогова // Культура и искусство. - 2018. - № 1. - С. 56-61.

2. Сергеев, А. Г. Влияние научно-технического прогресса на развитие скульптуры / А. Г. Сергеев // Традиции и инновации в современном искусстве и художественном образовании (к 100-летию первого выпуска Витебского народного художественного училища) : материалы междунар. науч.-практ. конф., Витебск, 17-18 ноября 2022 г. – Витебск : ВГУ имени П. М. Машерова, 2022. – С. 146-150. <https://rep.vsu.by/handle/123456789/36161>

3. Зосимович, И.С. 3D-моделирование в скульптуре: опыт белорусских художников / И.С. Зосимович // Культура Беларуси. – 2021.