



Рисунок 1 – Модель офиса

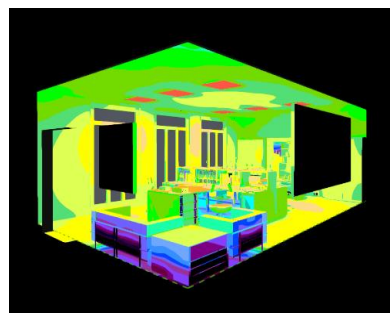


Рисунок 2 – Фиктивные цвета

Программа DIALux – один из наиболее востребованных инструментов для проектирования систем освещения. Она применяется как для интерьеров, так и для уличных и архитектурных объектов. С ее помощью можно моделировать варианты размещения светильников, учитывать параметры помещения или городской среды и проверять соответствие нормам и стандартам. Благодаря визуализации и широкому функционалу программа позволяет оценить результат и достичь высокого уровня комфорта и эффективности освещения. Интерфейс включает CAD-модуль для создания 2D- и 3D-моделей интерьера, а после размещения светильников автоматически выполняется расчет освещенности с формированием отчета в формате PDF.

Заключение. Грамотно заданная система освещения является необходимым компонентом для любого дизайна офиса. Созданная благоприятная среда помогает повысить комфорт и производительность, создает условия для успешной работы и взаимодействия сотрудников.

1. Куленёнок, В.В. Теоретические и методологические основы дизайн-проектирования предметно-пространственной среды: монография / В.В. Кулененок. – Витебск: ВГУ имени П.М. Машерова, 2013. – 163 с. URL: <https://rep.vsu.by/handle/123456789/3209> (дата обращения: 08.09.2024).

ИСКУССТВОВЕДЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ЦИФРОВОЙ СКУЛЬПТУРЫ: МЕТОДЫ И ПОДХОДЫ К НАУЧНОМУ ОПИСАНИЮ

Сергеев А.Г.,

доцент кафедры дизайна ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Ключевые слова. Цифровая скульптура, художественный анализ, искусствоведение, методы анализа, теория и история искусства, компьютерная графика.

Keywords. Digital sculpture, artistic analysis, art history, methods of analysis, theory and history of art, computer graphics.

Цифровая скульптура, возникшая на стыке традиционного искусства и компьютерных технологий, представляет собой динамичную и сложную форму современного творчества. Она объединяет традиционные элементы скульптуры с современными методами создания и представления художественных объектов [1]. Ее анализ требует синтеза классического искусствоведческого инструментария и новых, специфических методов, адаптированных к ее виртуальной и процессуальной природе. Научное описание такого произведения требует не только интерпретации законченного творческого акта, а всестороннее его исследование как морфологически сложного художественного артефакта.

В отличие от традиционных методов ваяния, где в качестве основы используются природные материалы (мрамор, дерево, бронза и т.п.) [2], цифровая скульптура использует математические выражения и цифровой код, при этом оставаясь в рамках скульптуры как вида изобразительной деятельности. Таким образом эти произведения могут и должны быть исследованы не только со стороны технологического прорыва изобразительного искусства последней четверти XX века бурно развивающегося и по сей день,

но в первую очередь как художественно-эстетический феномен, позволивший расширить границы скульптуры до существования произведения вне рамок материального мира.

Целью данного исследования является характеристика метода искусствоведческого анализа при анализе цифровой скульптуры как художественного произведения.

Материал и методы. В качестве материалов для исследования использованы научные труды по теории и истории искусства, искусствоведению, работы по компьютерной графике, цифровым технологиям и специфике создания трехмерных объектов в виртуальной среде. В качестве основных методов исследования использовались сравнительный метод, исторический подход, систематизация данных, а также общегуманитарные методы комплексного анализа и синтеза.

Результаты и их обсуждение. Специфика объекта анализа заключается в том, что цифровая скульптура – это художественное произведение, созданное с помощью специализированного программного обеспечения, которое имитирует процесс лепки в виртуальном пространстве. Создаваемая скульптура существует прежде всего в виде цифрового кода как математическая модель, а не как физический объект. Ее воплощение на экране монитора или материализация за счет печати является лишь репрезентацией, а не оригиналом произведения [3].

Важнейшей частью произведения является не только результат, но и сам процесс создания и последующего взаимодействия со скульптурой. Наличие таких элементов как слои, динамическая топология, интерактивность и изменяемость ставят новые вопросы в подходах к традиционно применяемым методам художественного анализа скульптуры. К вышеперечисленным особенностям при анализе произведений следует добавить и технологическую опосредованность, где эстетика и форма напрямую зависят от возможностей программного обеспечения, которое автор использовал в качестве инструмента в реализации творческого замысла. Данная специфика выхода за границы классического понимания искусства ставит условия в необходимости адаптации научных методов искусствоведческого анализа. Научное описание художественного произведения должно быть системным, объективным и проверяемым. Для цифровой скульптуры должен быть использован многоуровневый подход.

На первом уровне мы обращаемся к формально-стилистическому методу, как основе любого искусствоведческого исследования. Анализ формы и пространства, описание объемов и масс, динамики и ритма, силуэта, ракурса, пространственных отношений, фактуры и материала, все эти компоненты должны быть адаптированы под виртуальное существование произведения. Здесь мы должны обратиться в описании к таким категориям как визуальная фактура (имитация материала, процесс нанесения и т.д.), цифровая лепка (анализ характерных следов виртуального инструмента, уровень детализации), анализ света и цвета (влияние настроек освещения на выявление формы и фактур, настройки рендера, использование HDRI-карт), цветовая палитра (используется ли цвет для создания эмоционального образа, акцента или работа монохромна).

Второй уровень подразумевает технологический и процессуальный анализ. Что является ключевым отличительным аспектом анализа цифровой скульптуры от материальной. На данном уровне следует прибегнуть к деконструкции процесса создания. Это позволит раскрыть историю создания, произвести анализ слоев, использованных кистей, рассмотреть топологию и структуру полигональной сетки, осуществить идентификацию инструментария, определить характерные приемы, а также указать программное обеспечение и его ограничения, повлиявшие в целом на эстетическую составляющую работы.

Контекстуальный и интерпретационный анализ является третьим уровнем общей системы исследования, предусматривающий художественно-исторический контекст работы. На данном уровне следует определить и описать связь с существующими в материальной скульптуре направлениями либо полное ее отсутствие. Сделать анализ репрезентации, каким образом и с помощью каких средств зритель осуществляет процесс восприятия (статичный рендер, анимация, интерактивная модель в реальном времени (VR/AR), или физический объект, полученный в процессе материализации).

Если же цифровая скульптура подразумевает бифункциональный подход, то к выше перечисленным уровням искусствоведческого описания произведения следует добавить системно-интерактивный анализ, а именно поведение и взаимодействие скульптуры с окружением, ее функциональные возможности в условиях предложенного наратива.

Заключение. Искусствоведческий анализ цифровой скульптуры — это междисциплинарная практика. Он требует от исследователя не только глубоких знаний истории и теории искусства, но и понимания основ цифрового производства и компьютерной графики. Таким образом научное описание должно сочетать:

- традиционный формально-стилистический анализ, адаптированный для виртуальной среды;
- технологический и процессуальный анализ, рассматривающий произведение как процесс;
- контекстуальный и интерпретационный анализ, помещающий работу в поле современного цифрового и традиционного искусства;
- анализ репрезентации, изучающий способы презентации произведения зрителю.
- системно-интерактивный анализ, освещающий бифункциональную природу произведения и ее взаимодействие со сложными синтетическими искусствами технического комплекса с изобразительной доминантой [4].

Такой многослойный подход позволит всесторонне описать, проанализировать и оценить цифровую скульптуру как значимый художественный объект XXI века.

1. Ерохин С. В. Цифровое компьютерное искусство / С. В. Ерохин. - СПб.: Алтея, 2011. - 188 с.
2. Жуковский В. И. (д-р филос. наук, искусствовед) Теория изобразительного искусства / В.И. Жуковский. — Санкт-Петербург : Алетейя, Историческая книга, 2011. — 495 с., [20] с. ил.
3. Сергеев, А. Г. Высокотехнологичный инструментарий скульптора в эпоху тотальной цифровизации / А. Г. Сергеев // Национальная культура глазами молодых : сб. науч. ст. XLVII итоговой науч. конф. студентов, магистрантов, аспирантов, Минск, 17 марта 2022 г. – Минск : Белорусский государственный университет культуры и искусств, 2023. – С. 171–176.
4. Каган, М. С. Морфология искусства: Историко-теоретическое исследование внутреннего строения мира искусства. Части I, II, III / М. С. Каган. – Л. : Искусство, 1972. – 440 с.

ПРИНЦИПЫ СОЗДАНИЯ РАБОЧЕЙ СРЕДЫ ДЛЯ РУКОВОДИТЕЛЯ

Соболев И.Д.,

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

Научный руководитель – Шерикова М.П., ст. преподаватель

Рациональная планировка рабочего места должна предусматривать четкий порядок и постоянство в размещении документации, инструментов и приспособлений, деталей как в процессе работы, так и при их хранении и обеспечивать удобную рабочую позу, выполнение процессов с максимальной экономией движений и полной безопасности труда. Все это обеспечивает эргономика и связанные с ней методы. Выполнение эргономических требований дизайнером повышает состояние и уровень результатов производственной деятельности работников.

Актуальность работы заключается в том, что оптимально организованное пространство напрямую влияет на скорость принятия решений, качество аналитической работы и продуктивность. Эргономичная мебель, правильное освещение и рациональное зонирование минимизируют временные потери, снижают физическую усталость и позволяют руководителю сосредоточиться на стратегических задачах, тем самым повышая его личную эффективность, что в масштабе всей компании приводит к ощутимым экономическим результатам.

Цель исследования: определение принципов создания комфортной рабочей среды и разработка проекта кабинета руководителя.

Материал и методы. Материалом исследования послужили сведения из открытых источников, в том числе проекты дизайнеров, которые выкладывают свои работы в сеть и печатные издания. Использовались методы анализа, описания, обобщения.