

дивидуальности. Иначе как объяснить, почему один талантлив и умен, а другой неспособен и глуп или один – добр и щедр, а другой – зол и скуп.

Пройдет немало времени, прежде чем мы узнаем все тайны в символикe костюма Древнего Египта. Сегодня символ Змея кусающего свой хвост, приобретает новое значение, олицетворяет все существующее в мире Добро и Зло, несёт в себе символику самости в самом себе. Это символ познания, высшей мудрости, ведущей назад, к Богу.

Костюм был всегда символичен, но символика использовалась в разных целях. Она имела не только психологический смысл, но и несла информацию о социальном происхождении владельца. Стремление отойти от всего естественного, от форм человеческой фигуры и обратиться к духовному миру была одной из главных задач художников Древнего Египта.

Проектируя современный костюм, художник должен помнить, что желаемый образ, может, достигнут только при цельной композиции, которая должна нести радость людям и одновременно воспитывать их духовный и эстетический мир. Постоянный поиск новых форм, образно раскрывающих содержание одежды, обуви, аксессуаров, стремление дать современное решение формы, выявление красоты пластики, фактуры, цвета, в новых решениях опираясь на исторический костюм – такова задача, стоящая перед современными художниками – проектировщиками.

**Н.С. Пиньженина**

## **ЗАДАЧИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ СТИЛИЗАЦИИ И ПЛАСТИЧЕСКОГО ОБРАЗА**

Изучение в вузе такой учебной дисциплины как «Пластика» способствует формированию гармоничного взаимодействия материальной формы и пространства средствами освоения основных законов композиции. Наряду с такими категориями как форма, материал, ритм, фактура, цвет, немаловажное значение в ряду изобразительных средств занимает *стили-*

*зация* – намеренная имитация образной системы того или иного стиля в новом, субъективном художественном контексте.

Законы создания пластического образа на основе идеи материальной формы подразумевают взаимосвязь образного видения и умение его выразить в собственном изобразительном почерке. Стилизация, в этой связи, выступает в роли необходимой системы становления и способности дальнейшего развития творческой индивидуальности. Практический характер упражнения, опирающийся на данный подход, ценен в дисциплине «Пластика» и определяет начальный этап системного изучения процесса создания пластической формы.

Практическое задание «Пластический образ исторической эпохи» является графическим упражнением первого раздела дисциплины, где предлагаются изучению понятия, элементы, история развития пластической формы. Рассматриваются и основные формальные элементы пластических искусств – форма, материал, фактура, смысловое выражение формы и пространства, проблема их пластической целостности.

Историческая эпоха может выбираться самим студентом, с учетом намеренного использования в новых целях стилистических особенностей искусства какой-либо исторической эпохи и определения главных композиционных задач практического задания.

Стилизация может служить одним из средств изображения атмосферы и психологии какого-либо временного периода. Важным приемом, помогающим без сухой археологичности воссоздать атмосферу других стран и эпох, является стилизация в книжной графике и театрально-декорационном искусстве. В ином, применительно только к пластическим искусствам смысле, стилизация – декоративное обобщение изображаемых фигур и предметов с помощью ряда условных приемов, упрощения рисунка и формы, объемных и цветовых соотношений.

В декоративном искусстве стилизация – закономерный метод ритмической организации целого: так наиболее характерна стилизация для орнамента, в котором объект изображения становится мотивом узора.

Роль стилизации неоднозначна. «Ретроспективистская» стилизация порой знаменовала собой поиски национального стиля, но часто была и способом бегства от неудовлетворяющей художника действительности, ухода в идеализированный мир прошлого (творчество представителей неоидеализма в Германии и «Мира искусства» в России) или симптомом недовольства «переусложненностью» выразительных средств современного искусства (обращение к «наивным», «примитивным» типам искусства у

представителей фовизма во Франции, экспрессионизма в Германии, «Бубнового валета» в России).

Стилизация связана и со свободным определением содержания и стиля искусства, послужившего прототипом стилизации древнерусской архитектуры (предреволюционные постройки А.В. Щусева и В.А. Покровского), изысканного искусства XVII–XVIII вв. (живопись и графика А.Н. Бенуа, К.А. Сомова).

Проблема стилизации при создании пластического образа имеет весьма важный аспект, к формулировке которого подводит непосредственная практика творческого общения со студентами в период выполнения практического задания. Сущность эстетического предмета в стилизации предполагает высокое профессиональное совершенство и абсолютный эстетический вкус. Это условие, когда стилизация способна подняться до создания реальных художественных ценностей. В противном случае стилизация в искусстве — не более, чем разновидность «китча» в культуре. В этом и заключено зерно проблемы. Решение видится в воспитании интереса непрерывного внутреннего «созерцания» творческого потенциала и желания развивать и приумножать его на протяжении всей жизни. Эта мотивация зеркальна: прививая бережное отношение студента к вышесказанному, педагог сам находится в «процессе». Не менее важно в этом вопросе знать, насколько ответственен подход к наследию прошлого, через осмысление которого происходит формирование индивидуального изобразительного стиля.

Процесс создания пластического образа посредством стилизации требует помимо наличия ряда художественных способностей определенную особую гибкость воображения, которая позволяет студенту мыслить образами, находиться в этом процессе действенно и создавать в итоге интересные оригинальные решения. Естественно, особенно прогрессивные студенты, как правило, самостоятельны и оригинальны в своих творческих поисках. Соответственно, существует и обратная картина, и задача педагога в связи с «неровностью» общего творческого процесса осуществлять индивидуальный подход к каждому студенту в отдельности, извлекая пользу из его конкретных особенностей, побуждать его мыслить творчески продуктивно.

Учебная дисциплина «Пластика», обладая межпредметными связями в общем образовательном процессе, затрагивает понятие стилизации не только в вводном теоретическом разделе, где изучаются основы понятия

пластической формы, но и при изучении пластических возможностях рельефа, видов орнаментов, создании объемных форм в интерьере и т.д.

**К.А. Попов**

## **МАССИВЫ И ЧАСТИЦЫ В ТРЕХМЕРНОЙ ГРАФИКЕ**

Трехмерная графика прочно обосновалась в багаже знаний художника, художника-аниматора, дизайнера, архитектора, инженера, конструктора. Это связано, пожалуй, с возможностью максимально реалистичного отражения окружающих нас предметов и явлений.

Использование средств трехмерной графики для создания даже статических изображений представляется особенно популярным, поскольку процесс создания сцены сводится к конструированию сложных объектов из какого-то числа графических примитивов с последующим применением комплекса модификаторов, превращающих простейшие объекты, геометрические тела и линии в составные части произведения искусства.

Иногда при создании трехмерных моделей возникает необходимость конструирования объектов, содержащих большое количество одинаковых элементов, расположенных в определенном порядке, который можно задать с помощью простых геометрических преобразований пространства. В число данных преобразований входят параллельный перенос и поворот относительно выбранной точки или оси. Для конструирования таких объектов используется операция создания массива элементов, по заданному прототипу.

Продемонстрируем методы работы с массивами с использованием редактора «3ds max». Для этого разберем несколько примеров создания объектов, содержащих разные варианты массивов.

Рассмотрим процесс создания забора с калиткой. Для этого рисуется один элемент штакетника. Затем полученный объект размножается с использованием диалога создания массива элементов. Забор представляет собой одномерный массив, поэтому для его создания необходимо использовать сдвиг (параллельный перенос) элементов вдоль одной оси, перпендикулярной нарисованной планке штакетника. Поэтому в диалоговом окне определяется смещение только по одной оси. Величина смещения может быть выбрана произвольно от ширины штакетника (часть кола, забор без