

здійснюється окремо із застосуванням потрібної для кожної деталі інтерполяції полігональної сітки при створенні високо-полігональних об'єктів моделі є найменш ресурсоемним та трудомістким.

Традиційне моделювання [3, 4] суцільних об'єктів, яке полягає у трансформації базового об'єкта-примітиву із подальшим розвитком єдиної форми аж до досягнення завершеної моделі, є доцільним у створенні об'єктів прямолінійної форми.

### Література

1. Лотошинська Н. Д. Технології 3D-моделювання в програмному середовищі 3ds Max з дисципліни «3D-Графіка» / Н. Д. Лотошинська, І. В. Ізонін. – Львів : Львівська політехніка, 2020. – 216 с.
2. Мельник О. С. Комп'ютерна анімація та 3D-моделювання : навч. посіб. / О. С. Мельник. – Умань : УДПУ ім. Павла Тичини, 2018. – 141 с.
3. Аббасов І. Б. Основи тримірного моделювання в 3DS MAX 2018. ДМК : Прес, 2017. – 642 с.
4. Аббасов І. Б. Комп'ютерне моделювання в промисловому дизайні. ДМК : Прес, 2014. – 92 с

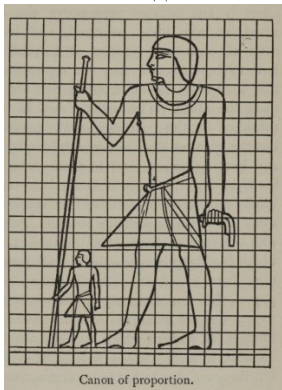
## КАНОНИ, ЇХ ВИНИКНЕННЯ ТА РОЗПОВСЮДЖЕННЯ В ОБРАЗОТВОРЧОМУ МИСТЕЦТВІ

*Трачук В. А.*

*Хмельницький національний університет, e-mail: tranchukvi@khnmu.edu.ua*

Існує відома теза давньогрецького філософа Протагора «Людина – це міра всіх речей». Сенс цієї фрази інтерпретується, звичайно так: не існує істини для всіх людей, є тільки окремі істини для кожного. Проте, можна це висловлювання розуміти в іншому смислі – бачення краси, естетичності, гармонії в мистецтві залежить від конкретної людини, яка живе в ту чи іншу епоху в тому чи іншому суспільстві. Але тут виникає інше питання: а як «виміряти», оцінити саму людину, якими критеріями ми повинні керуватись? Образ людини як самоціль в мистецтві вперше з'явився в стародавньому Єгипті. Тут виникли ті ідеали гармонійної фігури людини, які просліджуються до нашого часу. Можна сказати, що вся шкала цінностей класичного мистецтва походить з стародавнього Єгипту. Ми бачимо зображення фараонів, їх дружин, жерців, воїнів, простих людей. Всі ці зображення мають спільні риси: статичність, площинність, певний пропорційний стрій [1] (рис. 1).

Ми бачимо ідеали тогочасного ієрархічного суспільства, де найвищу сходинку в житті займає цар – фараон. Тому і фігура фараона зображується колосальних розмірів відносно простих смертних. Так виникають канони давньоєгипетського мистецтва.



**Рис. 1. Давньоєгипетський канон**

Канон розповсюджувався на правила зображення людини: обличчя та ноги зображувались в профіль, верхня частина тулуба в анфас, стегна в три чверті, ноги – в профіль [3] (рис. 2).



**Рис. 2. Давньоєгипетська модульна сітка**

Проте, з часом художники та скульптори Стародавнього Єгипту стали більше приглядатися до життя, їх твори набували рис більшої реалістичності. Свідченням цих змін є зображення фараона Ехнатона та його дружини Нефертіті.

Подальший розвиток мистецтва ми бачимо в Стародавній Греції. З самого початку мистецтво Еллади багато в чому наслідувало єгипетське. Греки взагалі вважали єгиптян наймудрішими людьми на землі, не дивно, що мистецтво архаїчної доби наслідувало багато рис єгипетського мистецтва. Таких як статичність, «застиглість» пози, площинність. З розвитком цивілізації стали відбуватися зміни в художньому баченні Стародавніх греків, дослідження в анатомії, в вивченні пропорцій тіла людини, відмінностей чоловічої, жіночої, дитячої фігури призвели до змін в системі канонів. Так з'явилися перші класичні канони в зображенні фігури людини.

Життя – це рух, тому греки і зображували людину в русі – статичному або динамічному. В 5 ст. до н.е. з'являється скульптура Поліклета «Доріфор» – носій списа. Скульптура зображує гармонійну чоловічу фігуру з опорою на одну ногу – контрапост. Основою канону пропорцій є висота голови людини, яка вміщується в її зріст 7 разів (рис. 3). Згодом з'явилися канони інших скульпторів – Лісіппа, Скопаса. Всі вони, загалом, наслідували канон Поліклета. Свого найвищого розвитку Давньогрецька скульптура набула в епоху Еллінізму, свідченням цього є Пергамський вівтар, де було створено горельєф «Битва богів з титанами». Твір динамічний, глибокий по образах, неперевершений по пластичності. Один з найвизначніших творів скульптури, що зберігся до наших днів [2].

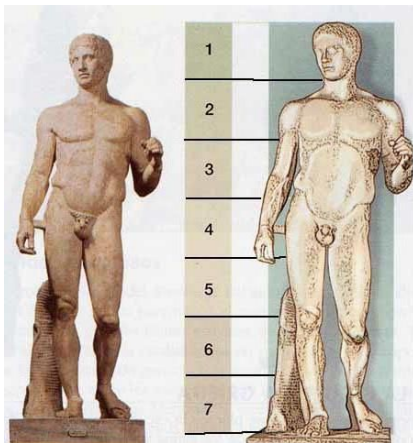


Рис. 3 – Поліклет «Доріфор»

Мистецтво Стародавньої Греції знайшло своє продовження в Римській Імперії, як правило у вигляді копій. Бронзові скульптури

греків відтворювались в мармурових копіях. Так до нас дійшли скульптури Праксителя та інших авторів Стародавньої Греції. Рим розповсюдив принципи і канони Грецьких художників на терени величної імперії, а потім на весь західний світ.

З розпадом імперії на Західну і Східну (Візантія) мистецтво поділилось на дві гілки. Схід дав православне мистецтво з його канонами (ікона, розпис храмів, мозаїка) та західне мистецтво, де домінувала скульптура і архітектура. В епоху Готики були розповсюджені схоластичні канони, де фігура людини вписувалась в трикутники, квадрати, пентаграми, без урахування просторовості форм (рис. 4).

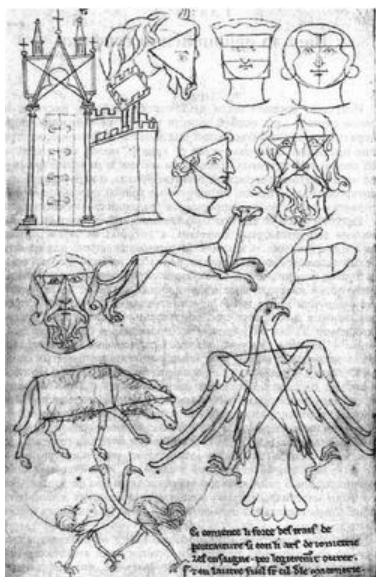


Рис. 4. Готичний канон

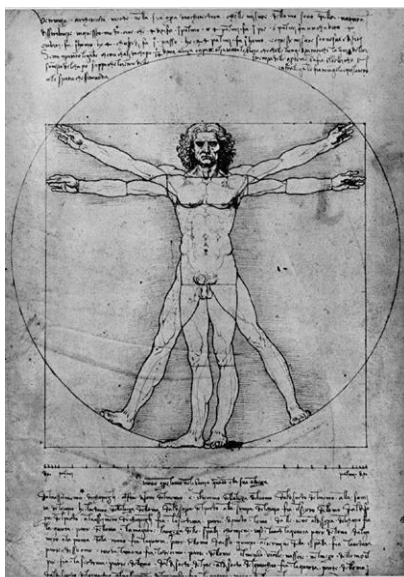


Рис. 5. Вітрувіанська людина

Доба Відродження дала нові дослідження анатомії людини, її пропорцій і пластики. Найвідоміше зображення системи пропорцій – Вітрувіанська людина Леонардо да Вінчі (рис. 5). Фігура чоловіка вписана в квадрат і одночасно в коло. Анатомічні дослідження Леонардо да Вінчі носять дуже ґрунтовний характер. Також можна відзначити анатомічні рисунки Мікеланжело та Альбрехта Дюрера, який вписував форми тіла людини в прості геометричні об'єми [3].

Подальші дослідження анатомії людини ідуть в руслі ренесансних традицій, проте можна виділити картини художників – маніє-

ристів з дуже витягнутими пропорціями (Ель Греко, Маньяско та інші). В другій половині XVIII століття виникла сучасна система пропорціонування фігури людини, яка використовується в класичному мистецтві.

### Література

1. Рибін С. В. Пластична анатомія : навч. посіб. / С. В. Рибін, В. В. Бобін, С. М. Калашніков, А. С. Куліш. – Харків, 2009.
2. Гордон Л. Рис. Техника рисования фигуры человека / Гордон Л. Рис. – М. : Изд-во ЭКСМО-Пресс, 2014.
3. Бёрн Хогард. Динамическая анатомия для художников / Бёрн Хогард. – Watson-Guittill Publication, 1959.

## РЕТРОСПЕКТИВНИЙ АНАЛІЗ ПРОЄКТНОЇ ГРАФІКИ В ДИЗАЙНІ ОДЯГУ

*Селезньова А. В.*

*Хмельницький національний університет, Україна*

*E-mail: seleznovaA@khmnu.edu.ua*

Проектна графіка є невід'ємною складовою виконання дизайн-проекту студентами, так як створення зорових образів є способом досягнення результату і вирішення поставленого завдання.

Графічна візуалізація дизайн-проекту створюється з метою донесення ідеї або думки автора до глядача або замовника. Швидкий попередній начерк вже на ранній стадії проектування дозволяє побачити і зрозуміти: як буде виглядати костюм у майбутньому, як бачить його дизайнер. Графічна візуалізація дизайн-проекту дозволяє продемонструвати як «працюють» композиційні засоби і прийоми, колірне рішення, просторові зв'язки та оздоблювальні матеріали в створенні гармонійного естетично значимого виробу.

Проектна графіка в дизайні одягу застосовується на етапі збору інформації та вивчення аналогів. Дизайнер займається підбором фотозображень, виконанням начерків і замальовок. Графічний аналіз у вигляді схем, таблиць, замальовок допомагає осмисленню зібраного матеріалу і продукуванню власних ідей. Уміння засобами графіки висловити свою думку – одне з головних завдань розвитку творчого мислення і професійної майстерності студентів-дизайнерів. Достатній рівень розвитку графічних умінь допомагає не тільки розкрити задум спроектованого виробу, але і стимулює індивідуальний і творчий роз-