

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І
АРХІТЕКТУРИ
КАФЕДРА СКУЛЬПТУРИ

«Допущено до захисту»:

Завідувач кафедри скульптури

_____ Адріан БАЛОГ

Протокол засідання кафедри

№ __ від «_____» 2023 р.

ЛЮ ЯНЬЦЯН

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА ДО КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ

«УВ'ЯЗНЕННЯ»

зі спеціальності

023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація»

Освітньо-професійна програма «Станкова і монументальна скульптура»

Другий рівень вищої освіти (магістр)

Керівник:

Мазур Богдан Миколайович,

народний художник України,

професор кафедри скульптури

Київ – 2023

Анотація

Композиція дуже важлива. Ескіз дизайну зроблений в Zbrush. В скульптурі є традиційна китайська стрічка, яка охоплює тіло людини. Моя ідея — динамічне людське тіло, яке стоїть на одній нозі, витягує вперед дві руки, намагаючись вирватися з оковів стрічки. По верхній частині скульптури до тилу також проходить стрічка. Я хочу сказати, що навіть тонкий шовковий шарф може ув'язнити людей і не давати їм рухатися вперед, тому що я відчуваю, що в процесі вивчення мистецтва я часто потрапляю в пастку через дрібниці. У житті людини буває багато ситуацій, коли на людей впливають дрібниці, але вони всіма силами намагаються від цього позбутися.

Ключові слова: скульптура, дизайн, 3-D, динаміка, людське тіло, традиція, стрічка, ескіз, мистецтво, китайська стрічка.

Abstract

Composition is very important. The design sketch was made in Zbrush. The sculpture features a traditional Chinese ribbon that covers the human body. My idea is a dynamic human body, standing on one leg, reaching forward with two arms, trying to break free from the shackles of the tape. A ribbon also runs along the upper part of the sculpture to the back. I want to say that even a thin silk scarf can imprison people and prevent them from moving forward, because I feel that in the process of learning art, I often get trapped by small things. There are many situations in a person's life when people are affected by small things, but they try with all their might to get rid of it.

Keywords: sculpture, design, 3-D, dynamics, human body, tradition, ribbon, sketch, art, Chinese ribbon.

ТВОРЧИЙ ПРОЦЕС

Розділ 1: Вибір теми.

Чому люди створюють скульптури? Тому що людське тіло розкладеться, але люди відчують, що завжди є речі, які є вічними. Тож ми перетворили людську форму на твердий матеріал і дозволили йому представляти наше досягнення якоїсь вічності.

Зараз у Китаї загалом вузьке розуміння скульптури. Коли справа доходить до мистецтва, більшість людей спочатку думають про живопис тушшю, потім акварельний живопис і олійний живопис. Мало хто думає про скульптуру. Найпоширеніші скульптури, які бачать звичайні люди, це, ймовірно, статуї Бодхісаттви в храмах і глиняні скульптури в печерах.

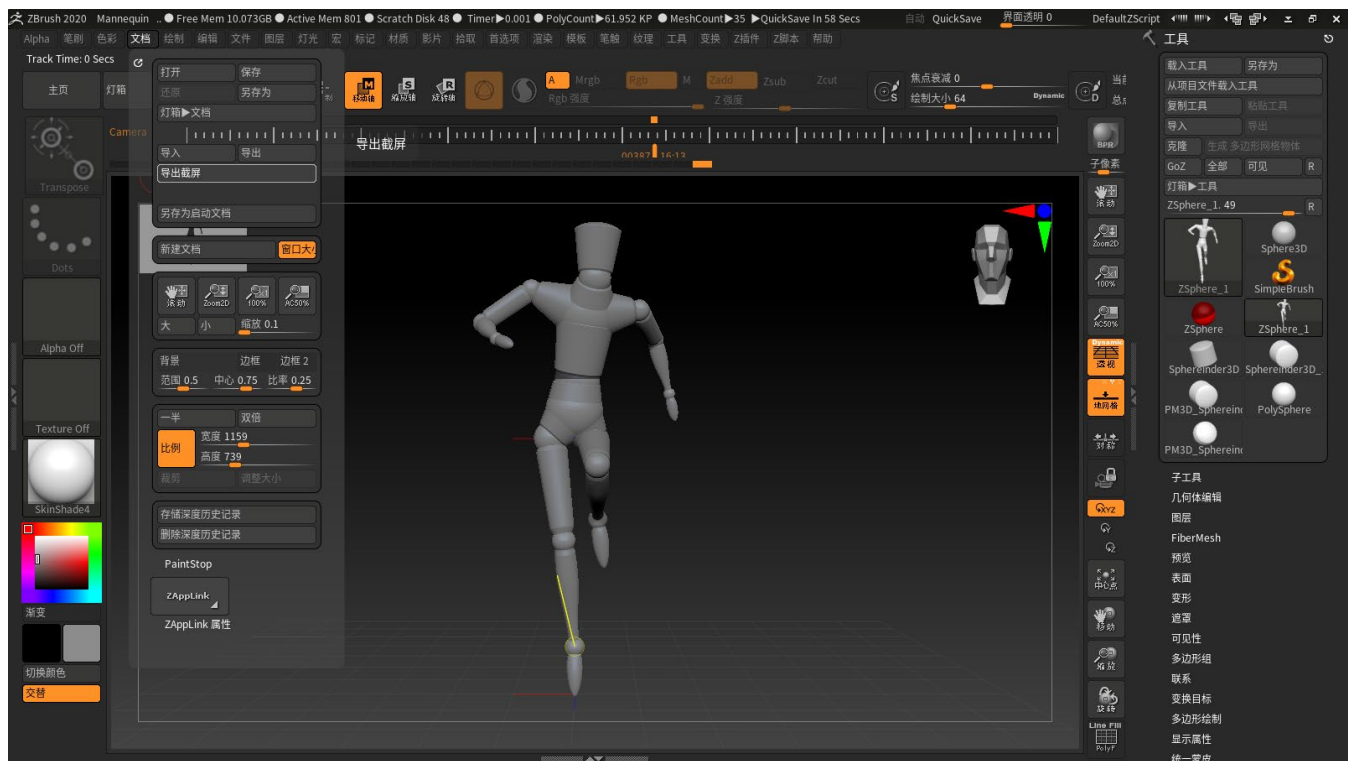
Але це мистецтво, створене нашими предками для свого часу сотні тисяч років тому, і воно не може висловити наші теперішні думки та емоції. Я завжди хотів зробити скульптуру людського тіла, яка включала б традиційні китайські особливості, тому що в Китаї є їх дуже мало. Більшість бетонних скульптур людського тіла є відносно простими традиційними глиняними скульптурами. Цього разу я вирішив використати цифрову скульптуру, щоб зробити скульптуру, використовуючи для цього новий інструмент Zbrush, і, нарешті, використав технологію 3D-друку, щоб зробити скульптуру.

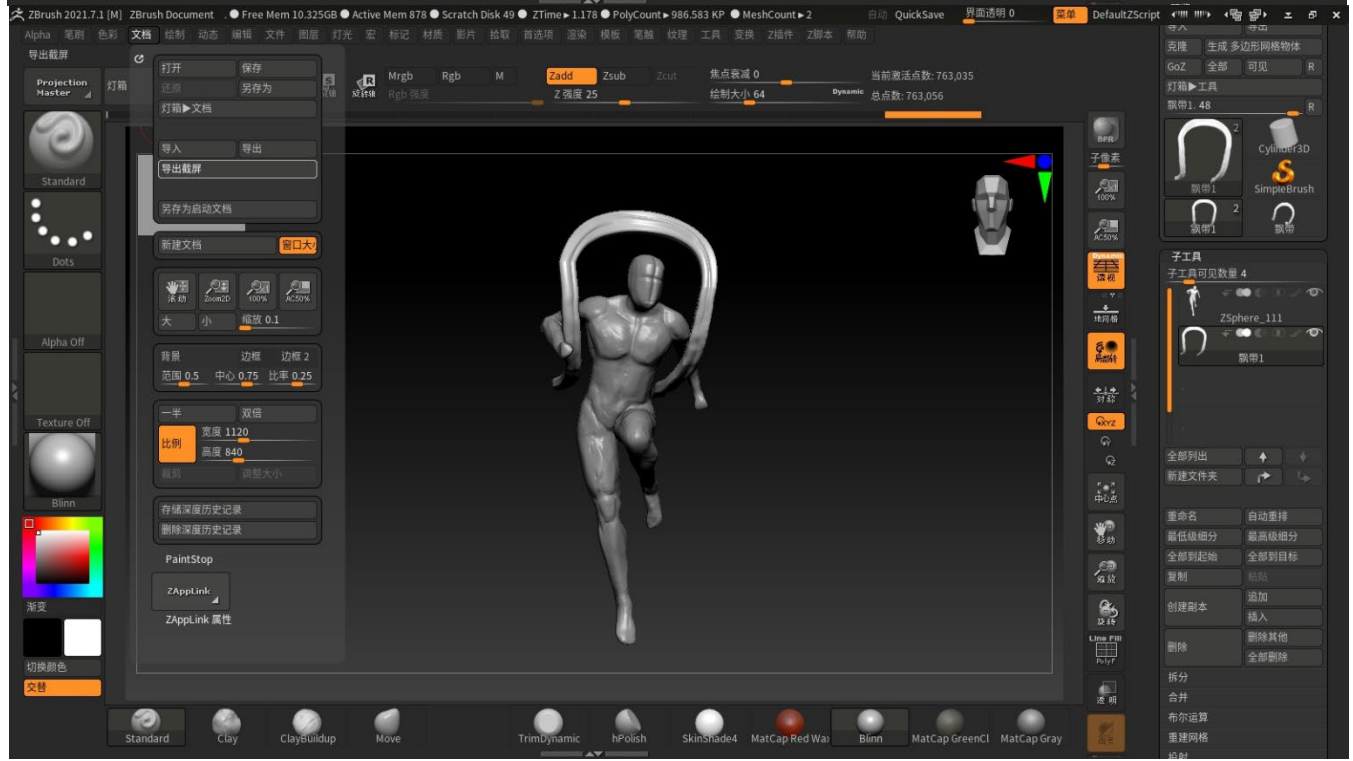
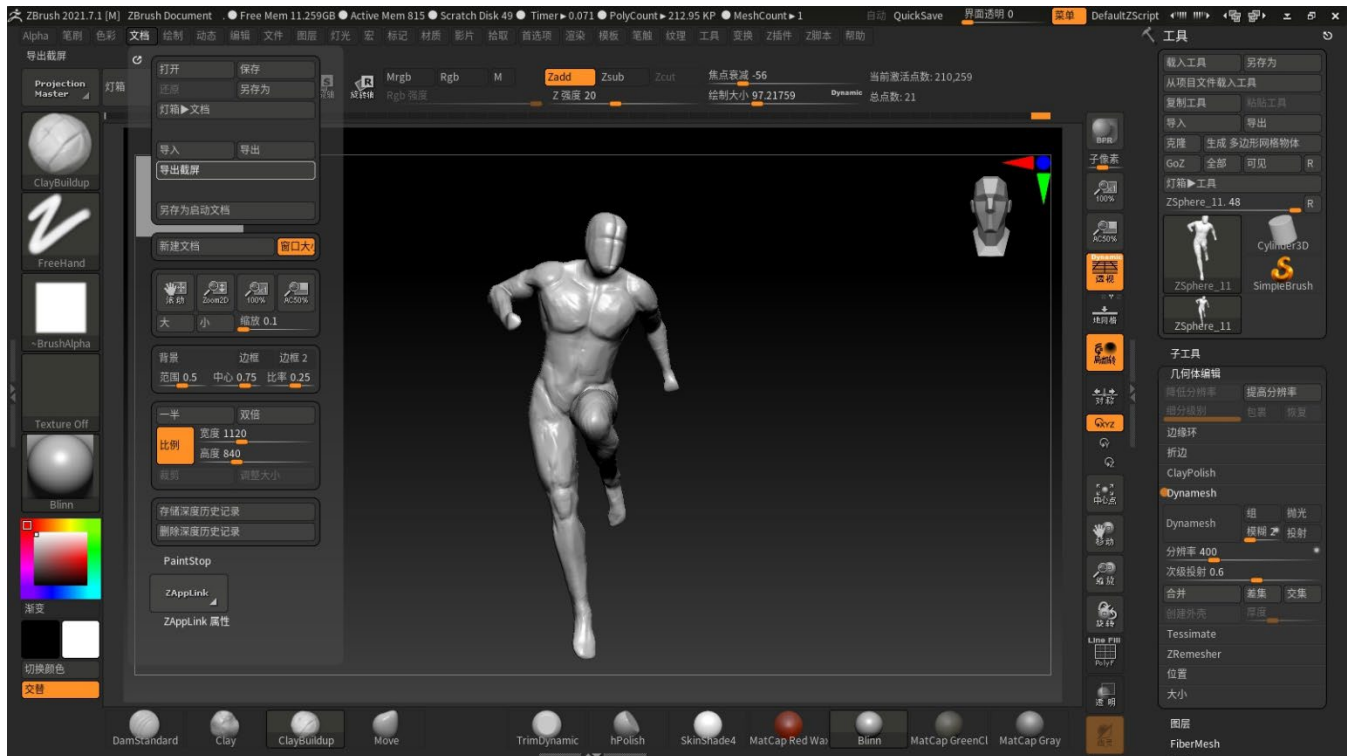
Розділ 2: Процес.

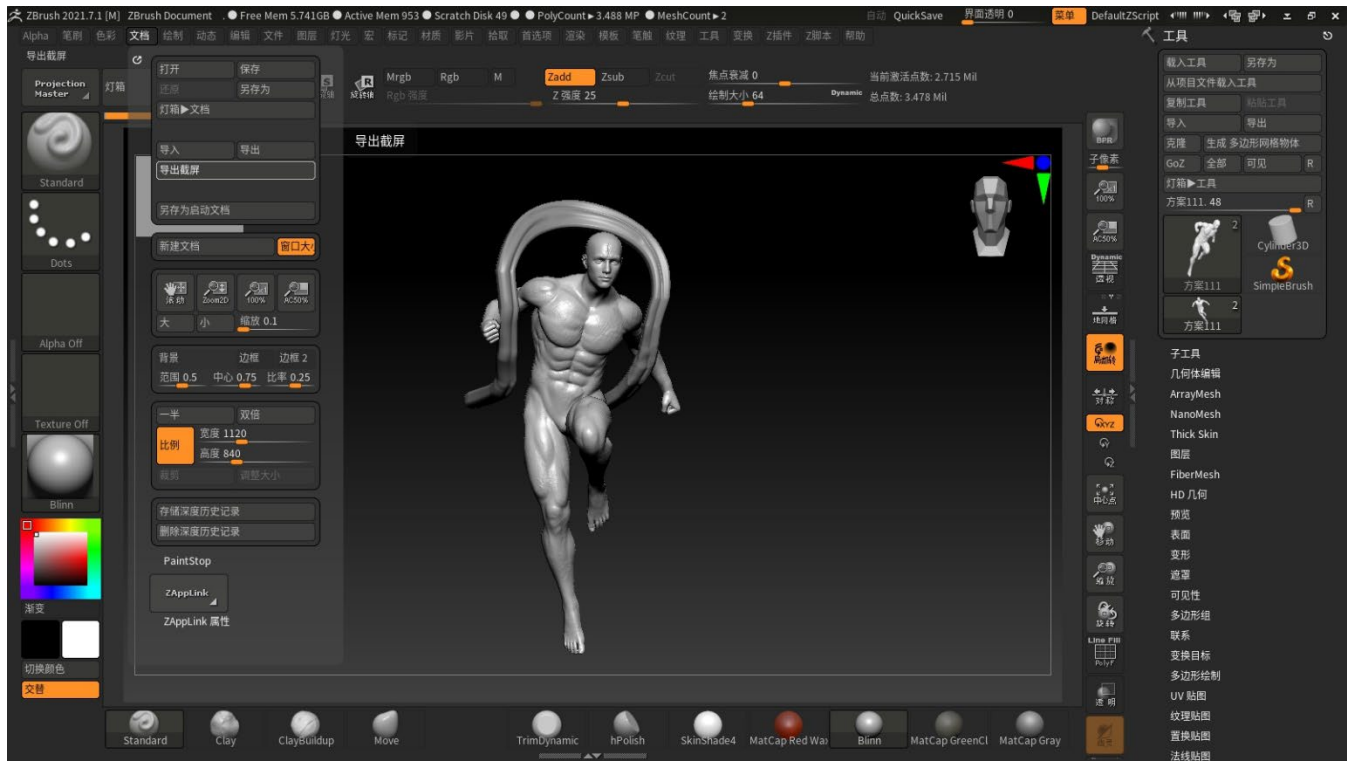
Композиція на початку дуже важлива. Спочатку я зробив ескіз дизайну в Zbrush. В скульптурі є традиційна китайська стрічка, яка охоплює тіло людини. Моя ідея — динамічне людське тіло, яке стоїть на одній нозі, витягує вперед дві руки, намагаючись вирватися з оковів стрічки. По верхній частині скульптури до

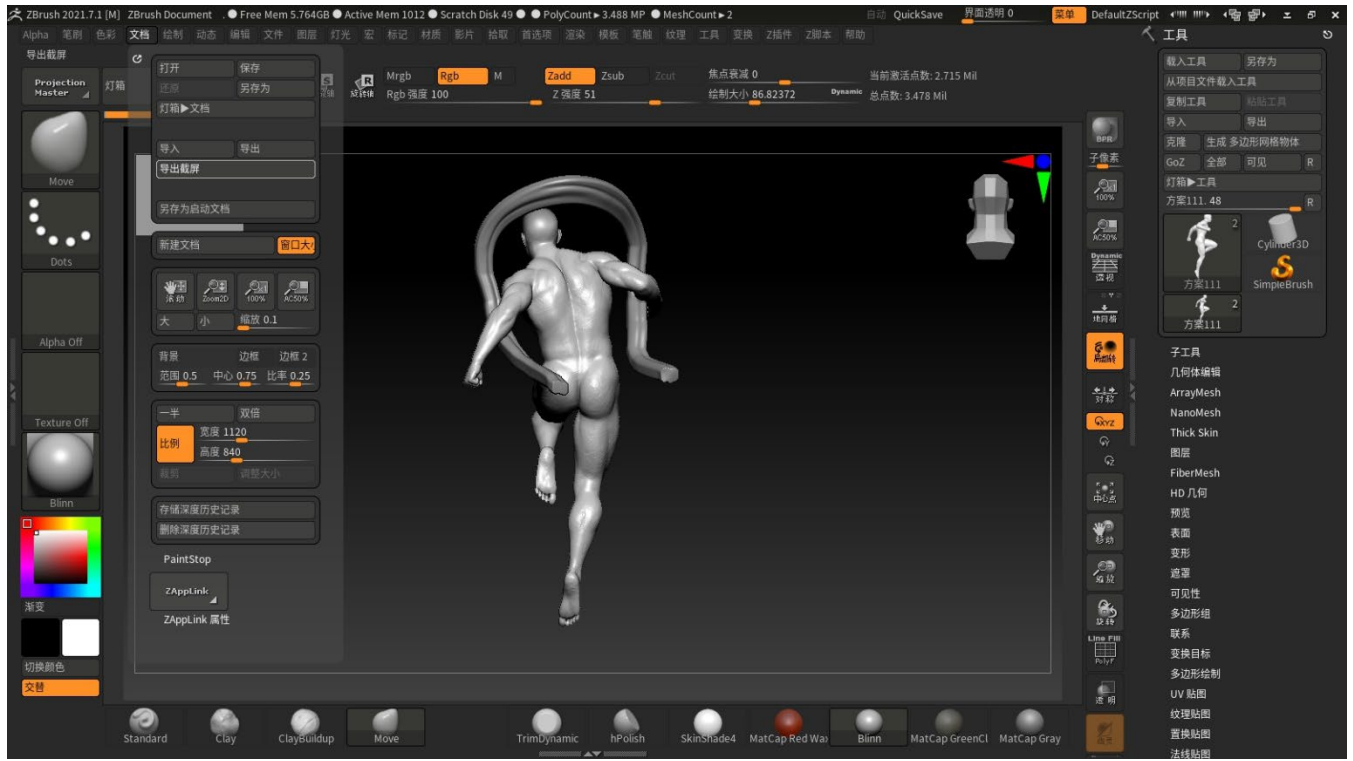
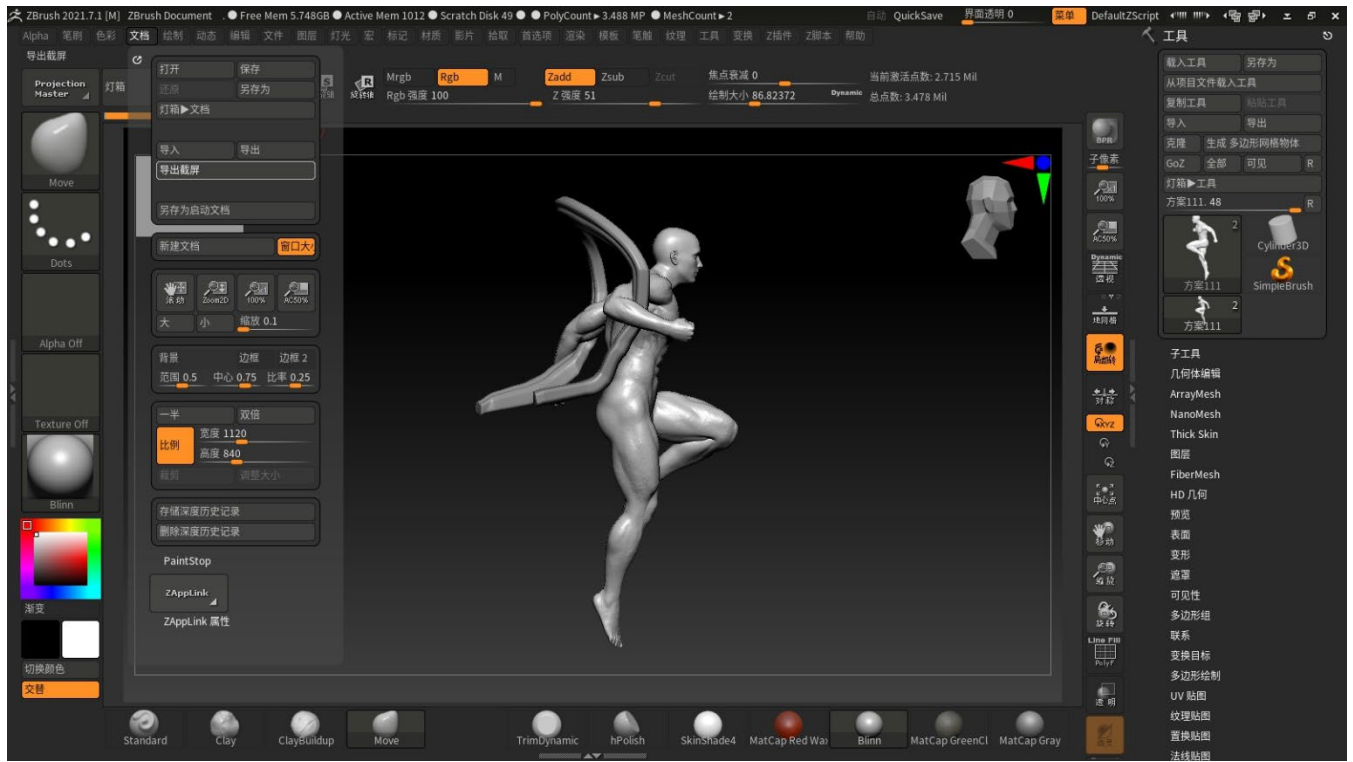
тилу також проходить стрічка. Я хочу сказати, що навіть тонкий шовковий шарф може ув'язнити людей і не давати їм рухатися вперед, тому що я відчуваю, що в процесі вивчення мистецтва я часто потрапляю в пастку через дрібниці. У житті людини буває багато ситуацій, коли на людей впливають дрібниці, але вони всіма силами намагаються від цього позбутися.

Я працюю з цифровими скульптурами так само, як і з скульптурами з глини. Всі вони використовують додавання і віднімання, тобто збільшення і зменшення. Під час цього процесу я додавав і віднімав потроху, роблячи скульптуру все більш виразною.

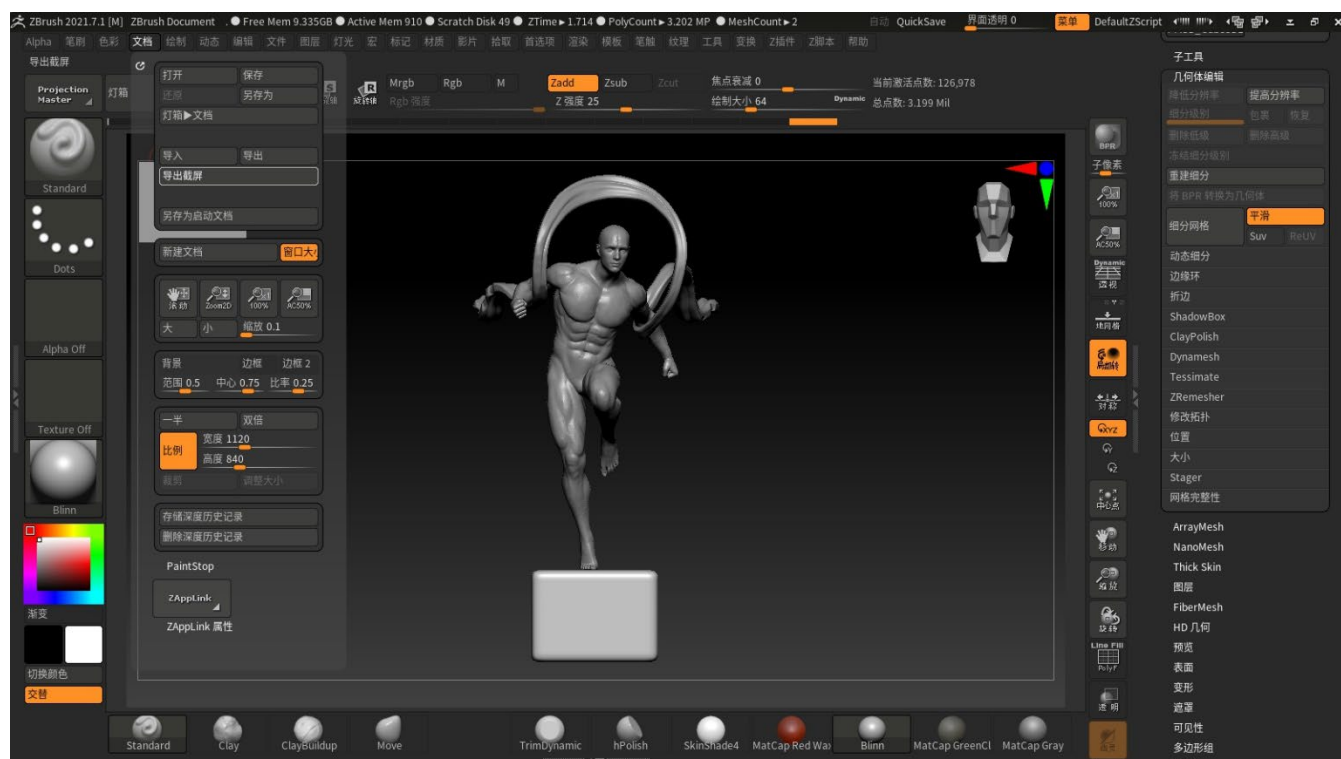


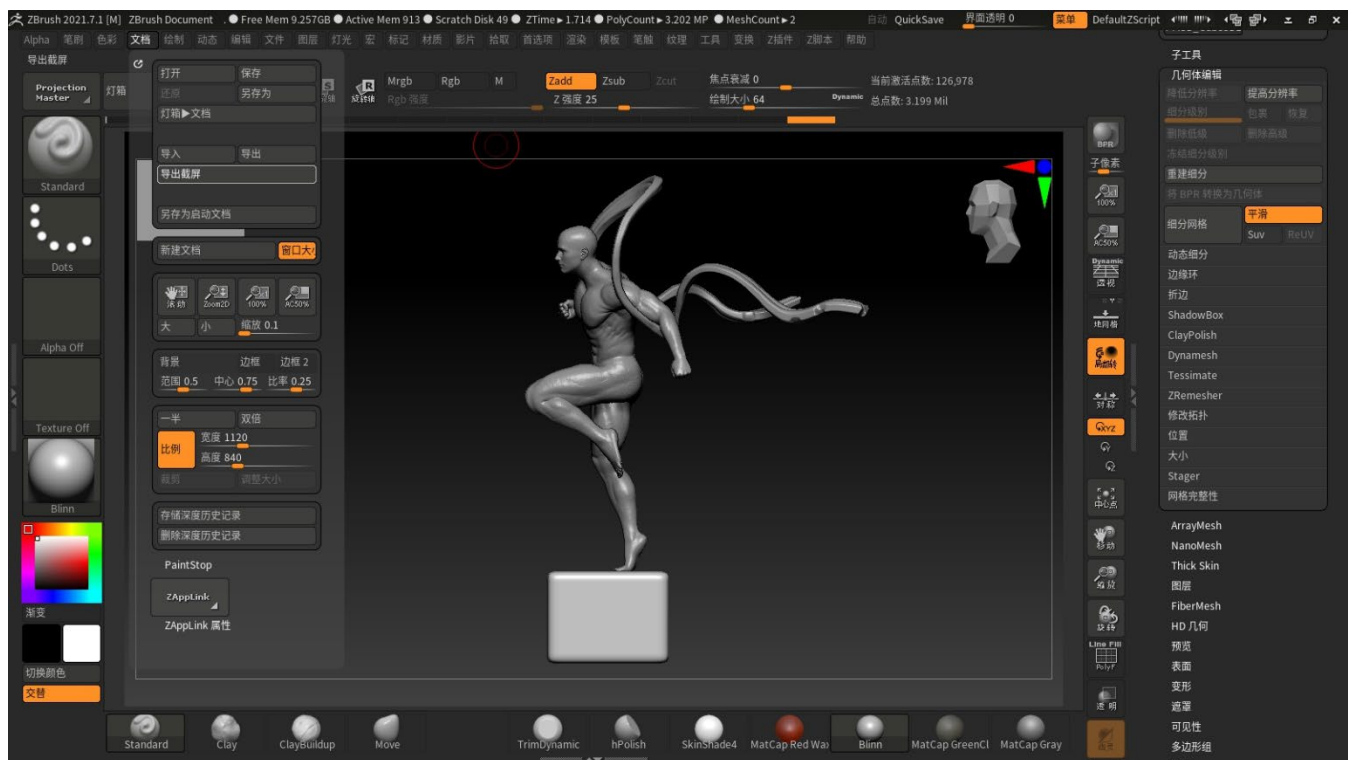






У процесі створення моєї скульптури я зіткнувся з проблемою - яку основу дати скульптурі, щоб скульптура і основа добре поєднувалися. Під час спілкування з професором у мене виникла ідея - зігнути ступні, щоб надати скульптурі точку опори, щоб можна було додати основу під скульптуру та дозволити скульптурі стояти на основі. Але є інша проблема зі скульптурою, тобто шовковий шарф занадто жорсткий і зовсім не схожий на шовковий шарф, я його зробив м'якшим та створив ілюзію того, що він майорить.





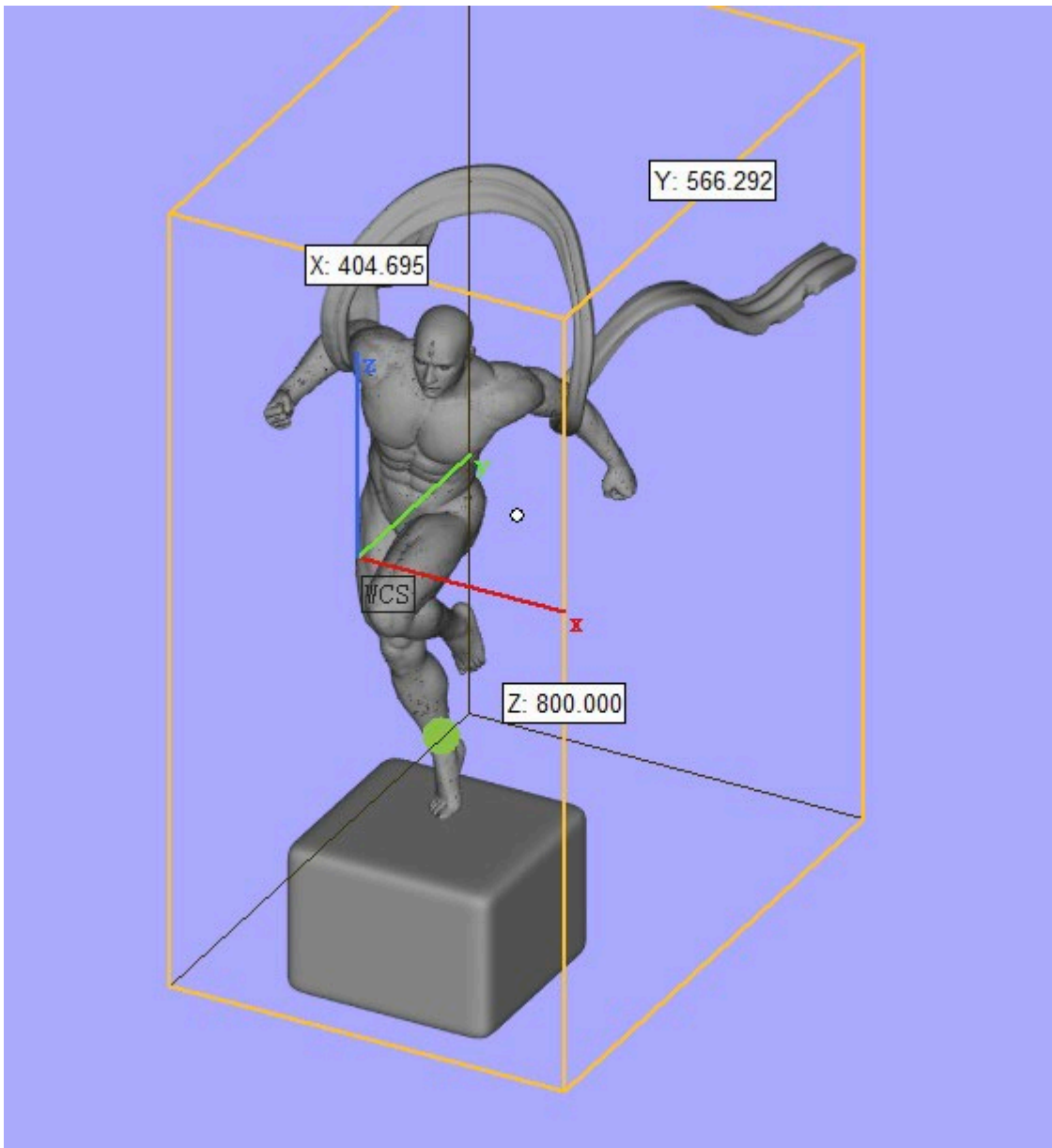
Розділ 3: 3D-друк.

Остаточний твір було створено за допомогою 3D-програми та надруковано на принтері у форматі FDM. Принтери, які використовують цю технологію, роблять це, розраховуючи зовнішні стінки моделі та розрізаючи форму на тонкі двовимірні шари. Після цього переходимо до принтера

Завантажується рулон пластикового дроту, і під дією високих температур рідкий пластик видавлюється через сопло, яке безперервно рухається по контурах вирізу моделі, повільно шар за шаром вибудовуючи стінки моделі. Використання цієї технології в 3D-друку набуло популярності, оскільки дозволяє створювати детальні та складні об'єкти. Наприклад, інженери використовують його для створення прототипів деталей і перевірки їхньої точності розмірів або інших варіантів підгонки. Крім того, 3D-друк FDM дозволяє створювати деталі швидше,

ніж будь-який інший традиційний метод. Це дозволяє отримати результати відносно швидко, що можна пояснити пластиковою обробкою.

Хоча в цьому випадку модель все ще виготовлена з пластику, існує можливість надрукувати модель на спеціальному матеріалі, схожому на розплавлений віск, що дає можливість використовувати її безпосередньо в процесі лиття металу, що значно скорочує кількість етапів порівняно з класичним способом. Економія часу, оскільки повністю виключається весь етап зняття силіконової форми та воскового лиття. Крім того, роботи в програмі 3D не обмежують масштаб скульптур майстра. Це дозволяє збільшити вашу скульптуру до бажаного рівня та опрацювати навіть найдрібніші деталі. Крім того, гнучкий процес дозволяє за бажання повернутися до попередніх етапів роботи або навіть внести виправлення в положення тіла чи пропорції всієї скульптури на завершальних етапах деталізації. Це дозволяє майстру або клієнту вносити зміни в проект протягом більш тривалого періоду часу, ніж у випадку з класичною скульптурою. Остаточо я вирішив надрукувати скульптуру висотою 80 сантиметрів.













Розділ 4: Підсумки

З безперервним розвитком науки і техніки цифрові технології широко використовуються, і тій цифрових технологій можна побачити в різних областях. Інтернет і цифрові технології увійшли в усі аспекти життя людей. В умовах інформаційної ери, як важлива галузь комп'ютерного мистецтва – цифрова скульптура

У цій галузі, що розвивається, багато художників досліджують інтеграцію цифрових технологій і мистецтва скульптури.

Зіткнення технологій і мистецтва не тільки демонструє новаторство і чарівність сучасного мистецтва, але й підкреслює прогрес і розвиток людської цивілізації. Народження цифрової скульптури є продуктом інтеграції технологій і мистецтва, що втілює кристалізацію людської творчості та мудрості. Тільки продовжуючи сприяти інтеграції технологій і мистецтва, працівники сучасного мистецтва зможуть продовжувати створювати більш технологічні та мистецькі твори. і зробити більший внесок у розвиток людської цивілізації.

Для практикуючих скульпторів комп'ютерні технології та Інтернет забезпечують більш зручну платформу для показу та оцінки скульптур. Цифрова скульптура представляє більший простір для інновацій та більше роздумів над соціальними проблемами. З розвитком цифрової скульптури та навколишнього середовища, інтеграція простору і часу, для хорошого візуального досвіду нам потрібно розглянути більше гуманістичних питань.

Як нова форма мистецтва, цифрова скульптура може не тільки збагатити вираження сучасного мистецтва, але й підсилити красу та культурний відтінок міського середовища. Процес створення цифрових скульптур має сильний науково-технологічний відтінок, який може стимулювати інтерес людей до науки, технологій та інновацій, а також сприяти навчанню та дослідженню молодими людьми науки та технологій.

Цифрова скульптура має унікальний статус і значення в сучасному мистецтві. Поєднуючи технології та мистецтво, цифрова скульптура представляє прагнення сучасних людей до краси та дослідження технологічних інновацій, відображаючи темпи соціального прогресу та величезний потенціал технологічного розвитку.