

Рогова Алена Викторовна, Федоровская Наталья Александровна

ЦИФРОВАЯ СКУЛЬПТУРА: К ВОПРОСУ ТЕРМИНОЛОГИИ

В статье рассматриваются проблемы терминологии, возникающие при изучении современного явления в дизайне, обозначаемого как "цифровая скульптура", "скульптинг", "скульптурное моделирование", "3D-скульптинг". Установлено, что в настоящее время не существует единого термина и определения, характеризующего это явление. Предлагается рассматривать цифровую скульптуру как разновидность трехмерного моделирования, в котором специальные компьютерные программы посредством простых инструментов проводят операции над 3D-объектом, манипулируя им как материальными объектами академической скульптуры, например, глиной.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2017/7/46.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2017. № 7(81) С. 170-172. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2017/7/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net
Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hist@gramota.net

4. Геллертов Н. П. Усиление следственной части в Тобольской губернии // Журнал гражданского и уголовного права. 1893. № 7. С. 25-34.
5. Государственный архив в г. Тобольске (ГАТ). Ф. 376. Оп. 1.
6. ГАТ. Ф. 479. Оп. 5.
7. Государственный архив Томской области (ГАТО). Ф. 22. Оп. 1.
8. Государственный архив Тюменской области (ГАТюмО). Ф. И-40. Оп. 2.
9. Дело о взяточничестве тюменского исправника Бориса Красина // Сибирская газета. 1886. 7 декабря.
10. Кеннан Г. Сибирь! СПб.: Типография М. П. С. (Т-ва И. Н. Кушнерев), 1906. 397 с.
11. Крестьянников Е. А. Полиция и полицейское следствие в Западной Сибири (1822-1897 гг.) // Российская история. 2013. № 3. С. 84-99.
12. Крестьянников Е. А. Судебная реформа 1864 г. в Западной Сибири. Тюмень: Экспресс, 2009. 270 с.
13. Новое уголовное судопроизводство // Сибирь. 1885. 7 июля.
14. О судебной реформе в Сибири // Сибирская газета. 1885. 4 августа.
15. Об усилении личного состава следственной части и прокурорского надзора в Тобольской губернии и об учреждении одной новой должности товарища губернского прокурора в Енисейской губернии: Высочайше утвержденное мнение Государственного Совета № 10006 от 1 ноября 1893 г. // ПСЗРИ. СПб.: Государственная типография, 1897. Собрание III. Т. XIII.
16. По поводу слухов // Восточное обозрение. 1890. 16 сентября.
17. Приложения // ПСЗРИ. СПб.: Государственная типография, 1887. Собрание III. Т. V. С. 36-41.
18. Российский государственный исторический архив (РГИА). Ф. 1405. Оп. 69.
19. Судебные преобразования в Сибири // Сибирский вестник. 1885. 16 мая.
20. Три последних самодержца. Дневник А. В. Богданович. М. – Л.: Изд-во Френкель Л. Д., 1924. 504 с.
21. Яковлев Я. А., Рассмахин Ю. К. Томские Цицероны в судебных заседаниях // Сибирская старина. 2005. № 24. С. 10-13.

TRANSFORMATION OF PROSECUTORIAL SUPERVISION IN WESTERN SIBERIA ACCORDING TO THE REFORM OF 1885

Pyrkh Viktoriya Olegovna
Tyumen State University
vika.inkognito.97@mail.ru

The article deals with the problem of transformation of the Western Siberian prosecutor's office according to the judicial reform of 1885. The main theses of "The Provisional Regulations on Certain Changes in the Judicial System and Legal Proceedings in Tobolsk and Tomsk Provinces, Eastern Siberia and the Amur Territory" concerning reorganization of prosecutorial supervision in the region are analyzed. Considerable attention is paid to valuations of innovations by representatives of the Siberian community.

Key words and phrases: judicial reform; Provisional Regulations; Western Siberia; prosecutorial supervision; Tobolsk province; Tomsk province.

УДК 73.01.09; 004.94

Искусствоведение

В статье рассматриваются проблемы терминологии, возникающие при изучении современного явления в дизайне, обозначаемого как «цифровая скульптура», «скульптинг», «скульптурное моделирование», «3D-скульптинг». Установлено, что в настоящее время не существует единого термина и определения, характеризующего это явление. Предлагается рассматривать цифровую скульптуру как разновидность трехмерного моделирования, в котором специальные компьютерные программы посредством простых инструментов проводят операции над 3D-объектом, манипулируя им как материальными объектами академической скульптуры, например, глиной.

Ключевые слова и фразы: цифровая скульптура; трехмерное моделирование; скульптинг; скульптурное моделирование; 3D-скульптинг; определение термина.

Рогова Алена Викторовна

Федоровская Наталья Александровна, д. искусствоведения, доцент

Дальневосточный федеральный университет, г. Владивосток

Sacred29@mail.ru; fedorovska@mail.ru

ЦИФРОВАЯ СКУЛЬПТУРА: К ВОПРОСУ ТЕРМИНОЛОГИИ

Среди современных тенденций дизайна обращает на себя внимание значительный интерес к объемному моделированию пространственной и предметной среды. Нарботки в этой области приобретают значимость в свете развития виртуально-игровой, анимационной среды и рекламы. В то же время развитие современных технологий и появление так называемой 3D-печати вызвали всплеск интереса к материальному воспроизведению спроектированных моделей, которые можно отнести как к образцам промышленного дизайна, так и к художественному скульптурному проектированию нового уровня. Цифровая 3D-скульптура, выйдя из области научной фантастики, прочно вошла в повседневность. В то же время, исследований в данной области крайне мало. Новизна этого явления и стремительность его развития приводят отчасти к тому, что большая часть информации о нем располагается в популярных статьях в сети Интернет, а также в комментариях и высказываниях

практиков, которые собственно и создают цифровую скульптуру. Ситуация не представляется новой, так как теоретическое осмысление всегда приходит с некоторым опозданием.

В настоящее время требуется изучение этого феномена, в том числе определения его существенных отличительных признаков и терминологической унификации. В данной работе на основании существующих определений предпринимается попытка самостоятельного осмысления этого феномена и предложение рабочего варианта определения, суммирующего отечественные и мировые подходы к цифровой скульптуре.

Из-за новизны рассматриваемого феномена за ним до сих пор не закрепилось общеупотребительного термина. Установлено, что широко используемыми являются понятия «цифровая скульптура», «скульптинг», «скульптурное моделирование» и «3D-скульптинг», подразумевающие одно и то же культурное явление. Популярным среди специалистов в данной области стало распространенное в настоящее время в сети Интернет следующее определение цифровой скульптуры: «скульптурное моделирование или 3d скульптинг – вид изобразительного искусства, произведения которого имеют объемную форму и выполняются с помощью специального программного обеспечения, посредством инструментов которого возможно производить различного рода манипуляции над 3d моделями, как если бы скульптор работал над обычной глиной или камнем» [5].

В англоязычном варианте популярной электронной энциклопедии «Википедия» существует аналогичное определение этого понятия, которое звучит следующим образом: “Digital sculpting, also known as Sculpt Modeling or 3D Sculpting, is the use of software that offers tools to push, pull, smooth, grab, pinch or otherwise manipulate a digital object as if it were made of a real-life substance such as clay” [6]. / Цифровая скульптура, также известная как скульптурное моделирование или 3D-скульптинг, – это использование программного обеспечения, предоставляющего инструменты для того, чтобы вдавливать, тянуть, сглаживать, захватывать, зажимать или иным образом манипулировать цифровым объектом, как если бы он был сделан из реального материала, такого как глина.

В настоящее время не удалось установить авторство данных определений. К сожалению, цифровая скульптура все еще относится к тому кругу современных явлений, информация о которых распространяется в основном через Сеть. Сведения о ней зачастую не имеют ссылку на конкретного автора, что является одной из серьезных проблем информационной среды. Однако представляется, что постепенно с накоплением информации о цифровой скульптуре этот вопрос будет прояснен. На данный момент проведенные изыскания позволяют предположить, что, скорее всего, русскоязычный вариант определения представляет собой синтез перевода англоязычного определения «цифровой скульптуры», которое в силу наиболее ранней фиксации этого явления в англоязычном мире может выступать как прототип, и устоявшегося термина «скульптура».

Обратим внимание на то, что в англоязычном определении цифровой скульптуры нет ее понимания как вида изобразительного искусства. Более того, если рассматривать англоязычную информацию о трехмерном моделировании, то можно увидеть, что цифровая скульптура относится к одному из видов трехмерного моделирования. “Digital sculpting – still a fairly new method of modeling, 3D sculpting has become very popular in the few years it has been around” [10]. / Цифровая скульптура – все еще довольно новый вид трехмерного моделирования, 3D-скульптинг стал популярен в течение нескольких последних лет.

В русском определении цифровая скульптура классифицируется как вид изобразительного искусства. Скорее всего, как говорилось ранее, это связано с тем, что создание любого объемного, трехмерного объекта воспринимается носителями русской школы разновидностью скульптуры. Напомним, что традиционная скульптура представляет собой «вид изобразительного искусства: создание объёмных изображений (статуй, бюстов, барельефов и т.п.) путём лепки, высекания, резания или отливки; ваение» [2, с. 1204]. Появление подобного определения не случайно, так как практически все художники и дизайнеры, получившие образование в России, имеют за плечами изучение пластического моделирования, рисунка и живописи – т.е. видов академического искусства. В связи с этим для них представляется естественным видеть в трехмерных моделях органическую связь с традиционной скульптурой.

Наряду с приведенными определениями, удалось выявить еще несколько толкований цифровой скульптуры, функционирующих в странах Европы и Азии, которые позволяют получить расширенное представление о восприятии этого феномена в мире. Так, в немецких источниках понятие цифровой скульптуры звучит аналогично английскому варианту и, скорее всего, является переводом английского определения на немецкий язык. „Digitale Bildhauerei, auch als Sculpt Modellierung oder 3D-Sculpting bekannt ist, ist die Verwendung von Software, die Tools bietet, um Drücken, Ziehen, glatt, grab, quetschen oder anderweitig zu manipulieren, ein digitales Objekt, als ob sie von einer realen Substanz, wie Ton“ [8]. / Цифровая скульптура, также скульптурное моделирование или 3D-скульптинг, – это программное обеспечение, инструментарий которого предназначен для вдавливания, рисунка, разглаживания, сжимания или иных манипуляций с цифровым объектом, как если бы он был сделан из реального материала, такого как глина.

Французский вариант расширяет понятие и включает в себя способы последующей реализации. “La sculpture numérique ou virtuelle permet de sculpter un volume virtuel, sans passer par une phase ‘plan’. Quelques logiciels libres permettent ainsi de modeler un objet virtuel par des fonctions simples permettant d’étirer, creuser, aplatis, lisser, colorer une forme tridimensionnelle, un peu comme on le ferait avec de la pâte à modeler (Sculptris 3par exemple), sur ordinateur. Une Imprimante 3D permet éventuellement de la transformer en objet réel” [9]. / Цифровая или виртуальная скульптура высекает виртуальный объем, минуя «плоскость». Это программное обеспечение, которое помогает сформировать виртуальный объект с помощью простых функций: вытягивание, углубление, расплощивание, сглаживание, нанесение цвета на трехмерную форму так же, как это делают с тестом. 3D-принтер позволяет превратить скульптуру в реальный объект.

В Японии трехмерную скульптуру рассматривают как вид компьютерной графики. “Digital Sculptingは、Sculpt Modeling や 3D Sculpting とも呼ばれ、3DCG のモデリング手法の一つ。日本ではデジタルスカルプトとも呼ばれる。3DCGオブジェクトを、push、pull、smooth、grab、pinch 等の操作で粘土のように造形させていくことができる” [7]. / Цифровая скульптура, или скульптурное моделирование, или 3D-скульптинг – это техника моделирования в 3D компьютерной графике. В Японии она называется цифровой лепкой. Это объект трехмерной компьютерной графики, который можно выдавливать, вытягивать, сглаживать, сжимать и т.д., проводить манипуляции, как с глиной и ей подобными материалами.

В процессе изучения данного вопроса были выявлены еще несколько русских вариантов определений цифровой скульптуры, которые более соответствуют общемировому представлению об этом явлении как технике моделирования, а не как виде изобразительного искусства. Например, профессиональный дизайнерский сайт *voronart.com* под руководством цифрового скульптора Николая Воробьева предоставляет услуги трехмерной лепки и ориентирован на зарубежных заказчиков. В то же время, Николай Воробьев помещает на сайте небольшие статьи на русском языке, выполняя столь необходимые в данном случае просветительские функции. В одной из статей он дает цифровой скульптуре следующее определение: «Digital sculpt (sculpting), цифровая скульптура или 3d-скульптинг – разновидность 3d моделирования, вошедшего в индустрию производства объемной компьютерной графики относительно недавно» [1]. Данное определение классифицирует цифровую скульптуру, но не дает ее полной характеристики. Вместе с тем, оно передает отношение к этому явлению профессионала, практика, который воспринимает его как разновидность 3D-моделирования.

В. Рублев помещает статью, посвященную цифровой скульптуре, на сайте «Русская медведица – портал об искусстве» и приводит свой вариант определения. По его мнению, цифровая скульптура – «это трёхмерная модель, созданная в специальной компьютерной программе, позволяющей манипулировать 3D моделью как глиной» [4]. С. Н. Полянский в своей статье «Цифровая скульптура в современном творчестве» пишет: «В настоящий момент цифровая скульптура выступает как самостоятельное направление в области компьютерной трехмерной графики, либо является вспомогательной составляющей в трехмерном моделировании» [3].

Таким образом, цифровая скульптура воспринимается в обществе как: специальное программное обеспечение, инструментарий с определенным набором функций, имитирующих работу с глиной; создание трехмерных моделей в специальных программах; разновидность компьютерной графики и трехмерного моделирования. Исходя из приведенной выше информации, предлагается использовать в качестве рабочего варианта следующее определение цифровой скульптуры, в которое включены ключевые аспекты этого феномена: цифровая скульптура, или скульптурное моделирование, или 3D-скульптинг – это разновидность трехмерного моделирования, в котором специальные компьютерные программы посредством простых инструментов проводят операции над 3D-объектом, манипулируя им, как глиной.

Список источников

1. **Воробьев Н.** Что такое цифровая скульптура [Электронный ресурс]. URL: <http://voronart.com/chto-takoe-tcifrovaia-skulptura/> (дата обращения: 14.02.2017).
2. **Кузнецов С. А.** Большой толковый словарь русского языка. СПб.: Норинт, 2000. 1536 с.
3. **Полянский С. Н.** Цифровая скульптура в современном творчестве [Электронный ресурс]. URL: http://polenovchenta.org.ru/?page_id=232 (дата обращения: 14.02.2017).
4. **Рублев В.** Цифровая 3D скульптура, скульптурное моделирование, 3D скульптинг [Электронный ресурс]. URL: https://artrussian.com/vopros_874.html (дата обращения: 14.02.2017).
5. **Цифровая скульптура** [Электронный ресурс]. URL: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1673644> (дата обращения: 14.02.2017).
6. **Digital Sculpting** [Электронный ресурс]. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_sculpting (дата обращения: 14.02.2017).
7. **Digital Sculpting とは** [Электронный ресурс]. URL: <http://nakayasu.com/lecture/sculptris/666> (дата обращения: 14.02.2017).
8. **Für digitales Sculpting** [Электронный ресурс]. URL: <http://haltenraum.com/article/fr-digitales-sculpting> (дата обращения: 14.02.2017).
9. **Sculpture** [Электронный ресурс]. URL: <https://fr.wikipedia.org/wiki/Sculpture> (дата обращения: 14.02.2017).
10. **3D modeling** [Электронный ресурс]. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/3D_modeling (дата обращения: 14.02.2017).

DIGITAL SCULPTURE: ON THE ISSUE OF TERMINOLOGY

Rogova Alena Viktorovna

Fedorovskaya Natal'ya Aleksandrovna, Doctor in Art Criticism, Associate Professor

Far Eastern Federal University in Vladivostok

Sacred29@mail.ru; fedorovska@mail.ru

The article deals with problems of terminology arising in the study of a modern phenomenon in design referred to as “digital sculpture”, “sculpting”, “sculptural modeling”, “3D sculpting”. It is stated that at present there is no single term and definition that characterizes this phenomenon. It is suggested considering digital sculpture as a kind of 3D modeling, in which special computer programs, using simple tools, perform operations with a 3D object manipulating it as material objects of academic sculpture, for example, clay.

Key words and phrases: digital sculpture; 3D modeling; sculpting; sculptural modeling; 3D sculpting; definition of term.