(cc) BY

Курзюкова Алина Игоревна
студентка
Научный руководитель
Деревянко Елена Юрьевна
преподаватель

Филиал ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет» в г. Тихорецке
г. Тихорецк, Краснодарский край

ОСНОВЫ ГЕОМЕТРИИ В SMM-СФЕРЕ

***Аннотация**: в статье раскрывается связь геометрии и живописи. Авторами проанализирован возможности использования различных геометрических фигур и преобразований при написании картин.*

***Ключевые слова**: SMM, социальная сфера, геометрические фигуры, аксонометрическая ось, изображение, метод упрощения формы, трехмерное изображение.*

Социальные сферы охватывают основную часть свободного времени любого человека, не зависимо от возраста и личности. Только представьте, по данным Mediascope в России самой популярной социальной сетью является ВКонтакте, а дальше по убывающей статистике.

Все публикации в социальных сетях (у блогеров) курирует SMM-специалист.

Профессия SMM-специалиста на просторах фриланса появилась не давно. Задачи специалиста зависят от проекта, над которым он работает. Наиболее распространенными являются создание контента для бизнес-страницы и настройка целевой рекламы.

Все пользователи социальных сетей наверняка видели картинки с использованием геометрических фигур или визитку, брошюру и т. д., где изображен

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

какой-либо дизайн. Все необходимые дизайны производит не только графический дизайнер, а также SMM-специалист.

Только представьте какого это расположить линии, отрезки или лучи, треугольники, прямоугольники, квадрат или трапецию так, чтобы это смотрелось объемным.

Чтобы упростить изображение объекта, необходимо расположить изображение так, чтобы его основные размеры были параллельны аксонометрическим осям. Это позволяет построить изображение путем смещения размеров в направлении соответствующих осей с учетом коэффициентов искажения. При представлении симметричных объектов рекомендуется комбинировать одну аксонометрическую ось с осью симметрии объекта.

В процессе рисования трехмерная форма объекта преобразуется в плоское изображение. В то же время необходимо определить, как видимая форма объекта преобразуется в плоском изображении, какие части и элементы объекта изменяются, что видно и т. д.

Правильность решения задачи зависит от умения соблюдать законы построения аксонометрии. Для выполнения изометрической проекции любой детали необходимо знать правила построения изометрических проекций плоских и трехмерных геометрических фигур.

Необходимо понимать общую форму предмета и правильно ее представлять. Для облегчения задачи можно использовать метод упрощения формы. Суть ее заключается в том, что любая сложная фигура считается простейшей геометрической. Такой способ построения помогает правильно понять и изобразить объемный объект.

Все геометрические фигуры, записанные в кубе (т. е. расположенные в пространстве), являются трехмерными. Такой формой является шар, цилиндр, конус, пирамида – то есть вся примитивная геометрия, составляющая композицию объекта.

Создание трехмерного изображения в одной плоскости происходит по-разному. Законы прямой и обратной перспективы вытекают из существующих

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

объективных особенностей зрительного восприятия. Специалисты могут использовать их для создания убедительного пространственного изображения.

Следует отметить, что если прямая перспектива все еще имеет основу математической науки и является одним из методов проецирования реального пространства на плоскость, то обратная перспектива таким методом не является (то есть перспектива противоположна прямой перспективе).

Список литературы

1. Грабовский Р.С. Основы теории и истории искусств. Изобразительное искусство. Театр. Кино: учеб. пособ. / Р.С. Грабовский. – СПб.: Планета Музыки, 2017. – 456 с.

2. Волошинов А.В. Математика и искусство / А.В. Волошинов. – М.: Просвещение, 2018. – 365 с.

3. Мириманов В.А. У истоков кубизма / В.А. Мириманов. – М.: Просвещение, 2020. – 312 с.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)