также – с формально закрепленными нормами. Таким образом, развитие науки и общества сегодня делает очевидным факт необходимости закрепления профессиональных норм ответственности научного сообщества, что позволит беспристрастно оценивать риски от внедряемых технологий.

1. Агацци Э. Моральное измерение науки и техники. – М.: Московский философский фонд. – 1998. – 337 с.
2. Белов А. В. Социальная ответственность как основание социального действия. – Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2011. №9. С. 4-8.
3. Костин П. А. К исследованию проблемы структуры отношения ответственности. – Социальная антропология: интеграция наук: сборник научных статей по итогам Международной научной конференции. – М.: ФГБОУ ВО «РЭУ им. Г. В. Плеханова», 2017. – с. 242-247.
4. Ореховский А. И. Философия Ответственности. Методологический, концептуально-теоретический, правовой, аналитико-прогностический аспекты. – М.: Алгоритм, 2015, 288 с.
5. Сартр Ж.-П. Экзистенциализм – это гуманизм [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://royallib.com/read/sartr_ganpol/ekzistentsializm_eto_gumanizm.html (дата обращения – 10.02.2018).

Шигарева К.Н.

Образ и его узнаваемость в компьютерных системах

КГУ

(Россия, Кострома)

doi: 10.18411/lj-28-02-2018-31

idsp: 000001:lj-28-02-2018-31

Научный руководитель: Шведенко Владимир Николаевич

Аннотация

Необходимость в понимании узнаваемости образа требует объединения знаний из различных областей наук. Каждая из которых трактует это понятие по-своему. Поэтому возникает необходимость исследования в этой области знаний для создания методической платформы обработки образов, их идентификации и узнаваемости.

Ключевые слова: узнаваемость, образ, сознание, типовые изображения

Abstract

The need to understand the recognition of the image requires combining knowledge from different fields of science. Each of which interprets this concept in its own way. Therefore, there is a need for research in this area of knowledge to create a methodological platform for processing images, their identification and recognition.

Keywords: awareness, image, consciousness, model image

Цифровые компьютерные технологии расширяют и изменяют способности человека. Они постоянно присутствуют в современном мире, тем самым охватывая различные области жизни человека.

Использование таких технологий для фотографии, живописи, кинематографа усиливает экспрессию образов. В следствие чего, образ становится полноценным элементом современной, компьютерной системы.

Компьютерная графика — это наука об аппаратном и программном обеспечении творчества для разнообразных изображений от элементарных чертежей до реалистичных образов виртуальных объектов. Одним из вариантов взаимодействия человека с цифровым миром стало такое явление, как узнаваемость объекта или явления при помощи средства графического отображения и мультимедиа устройств. Интуитивно

понятие образа и его узнаваемость является недостаточным для формирования цифрового мира.

Теоретическая трактовка понятию образ восходит от античности. Яркой особенностью этого понятия являлась его смысловая двойственность. С одной стороны, образ подразумевал внешний вид, а с другой внетелесную и неизменную сущность. Платон считал, что образ это не результат чувственного впечатления, он имеет свой источник внутри души как предзаданную сущность. Аристотель придавал большое значение ментальной образности, доказывая, что без образа невозможно мышление. С его точки зрения образ несет в себе не единичное, а всеобщее. В новое время образ стал рассматриваться в перспективе активно познающего субъекта и связываться с деятельностью его воображения.

В данной статье приведена онтология образов, которая дополняет базовые понятия и определения узнаваемости образов. Понятие образа рассматривается в различных областях науки.

С точки зрения психологии, общее понятие образа рассматривают, как некий промежуточный или конечный результат познавательной деятельности, а также как результат отражения объекта в сознании человека. Есть множество трактовок этому понятию.

В философии образ — это форма репрезентации чего-либо, которая обладает множеством частных смыслов в зависимости от какого-либо философского учения.

Во всех различных определениях образа присутствует понятие восприятия. То есть отражения в сознании человека предметов окружающего мира при их непосредственном воздействии на рецепторы в форме целостных образов.

Сознание — это совместное знание, которое каждый человек (индивид) получает из нескольких источников, таких как родовая память. На настоящий момент времени принимаемое обществом (наукой, религией и т.п), истинность которого определяется посредством здравого смысла. Здравомыслие предполагает оценку факта, фрагмента знаний через обращения, как минимум к трем источникам знаний. Это наиболее классифицируемое научное исследование, мнение наиболее компетентного человека по данному вопросу и личный опыт.

На настоящий момент времени нет единого понятия образа и его узнаваемости. Узнаваемость не может быть присуща конкретной системе, а также она не должна содержать доминирующих признаков у другого узнаваемого объекта. Собирательный, уникальный образ можно рассмотреть, как набор исключительных признаков, которые не могут быть определены заранее. Поэтому такой образ является уникальным и не классифицированным.

В настоящей работе предлагается метод создания узнаваемых изображений и образов средствами компьютерной графики. Одной из форм для создания гармоничной структуры являются шестигранники, которые достаточно часто встречаются в природе. Примером этого могут служить — соты, которые создаются осами или пчелами.

В предлагаемом методе формируются изображения, в качестве платформы которых выступает сотовая структура, где используются шестигранники определенной формы, цвета, являясь элементарными геометрическими объектами. Создание изображений осуществляется путем формирования мозаичной структуры на соответствующей матрице. Любые сложные геометрические построения можно представить базой данных элементарных графических объектов, выступающих в виде шестигранников, которые имеют различные цвета и обводки.

Узнаваемые изображения могут быть представлены в различных формах (прямоугольных, круговых, эллиптических и т.д.). Типовые изображения можно легко масштабировать в соответствии с условиями их применения без потери качества.

Разделение образа на элементарные шестигранные объекты и их цветовое решение дает возможность прийти к комплексному, цифровому критерию образа.

1. Божно А.Н. Компьютерная графика / А. Н. Божко, Д. М. Жук, В. Б. Маничев. — Москва : МГТУ им. Н. Э. Баумана, 2007. — 392 с.
2. Винокур, Г.О. Филологические исследования [Текст] / Г.О.Винокур. – М.: Наука, 1990. – 452 с.
3. Миронов Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне / Д.Ф. Миронов. — Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2008. — 720 с.
4. Леонтьев, А.Н. Лекции по общей психологии [Текст] / А.Н.Леонтьев. - М.: Смысл, 2000. - 511 с.