

ИНТЕГРАЦИЯ ПРОСТРАНСТВЕННОЙ ФОРМЫ КОСТЮМА В ЦИФРОВУЮ СРЕДУ

INTEGRATION OF COSTUME SPATIAL FORM INTO DIGITAL ENVIRONMENT

О. В. ЛИМАРЕНКО, Е. В. ГИЛЬМУТДИНОВА
O. V. LIMARENKO, E. V. GILMUTDINOVA

Уфимский государственный нефтяной технический университет
Уфа, Россия
Ufa State Petroleum Technological University
Ufa, Russia
e-mail: olgabelova.83@mail.ru, e-lena86@mail.ru

В статье рассматривается графическая визуализация костюма на основе силуэтно-пропорциональных отношений, базовых элементов формообразования, колористического решения в контексте направлений XXI века.

Ключевые слова: костюм; композиционная схема; визуальные метафоры; образовательный процесс; творческое профессиональное мышление.

The article provides the graphic visualization of a costume based on silhouette-proportional relationships, basic elements of shaping and color solutions in the context of the 21st century trends.

Keywords: costume; compositional scheme; visual metaphors; educational process; creative professional thinking.

Все больше потребителей отечественного рынка предпочитают покупать одежду в интернете. Настоящее время – это технологичный век, адаптация к изменениям является синонимом выживания. Дополненная реальность находится на подъеме. Магазины соединяются с VR/AR технологиями. Новшество в магазинах одежды – виртуальные примерочные. Виртуальная примерочная, также известная как интеллектуальная примерочная предполагает совершенно разные функции для покупателя. Как правило ритейлеры моды фокусируются на последних ярких новых digital-инструментах, которые считаются новейшим цифровым увлечением или явлением, и при этом упускают возможность предоставлять контент и опыт, которые действительно важны для потребителей. Одним из пунктов, в котором большинство модных ритейлеров терпят неудачу, является проблема несовпадения по размеру. Потребительский опыт в этом контексте связан с выполнением интуитивно понятных шагов, позволя-

ющих потребителю обрести уверенность в выборе размера при покупке одежды через Интернет.

Продажи онлайн-одежды продолжают расти быстрее, чем в любом другом сегменте электронной коммерции. Этот рост стимулируется улучшениями в сфере мерчандайзинга в Интернете и улучшениями в розничной торговле. Чтобы решить вопрос соответствия размеров, розничные магазины должны эффективно предоставить две вещи, работающие в унисон: точное релевантное содержание и хороший опыт. Размер и подгонка одежды в виртуальной среде должны быть простыми в использовании.

Программное обеспечение виртуальной примерочной все еще является относительно новым для потребителей. Шаги от начала до конца должны быть надежными, что делает фундаментальные принципы юзабилити критической частью. Трудно оценить влияние виртуальных примерочных на рост продаж. Тем не менее, она следует всем стандартам продаж цифровой эпохи, вовлекая потенциальных клиентов в процесс покупки.

Проектирование в виртуальной среде 3D-моделей одежды, имеющих различные формы и конструктивные особенности, представляют собой трудно формализуемый творческий и технический процесс, который базируется на организации и систематизации знаний для начального визуального восприятия и оценки внешнего образа конечного продукта.

Графическая визуализация костюма включает обращение к метафизическим ритмам преформ, изучение декораций с изначально единым традиционным значением, усвоение способа представления формы. Это позволяет расширять границы профессионального мышления дизайнера. Для получения 3D-продукта используются принципиально различные алгоритмы проектирования и конструирования изделий. Преимуществом виртуального художественного и конструктивного процесса создания одежды является визуализация всех этапов проектирования, объединение дизайнерских и конструкторских задач в единой цифровой среде. Использование инновационных средств предоставляет возможность решать не только специализированные технические задачи, но и визуализировать сложные пространственные формы изделий и разрабатывать детали их конструкции.

Учебный план, как регулятор образовательного процесса, определяет алгоритм поведения учащихся в соответствии с известными правилами знаний и умений в определенном диапазоне. В процессе обучения студенты и преподаватели получают ожидаемые результаты. Ручная и виртуальная графика в основе имеют единый метод обучения. Визуализация

конечного продукта в окончательном образе – это работа, основанная на единой методологии. Студенты кафедры «Дизайн и искусствоведение» УГНТУ ИЭС на практических занятиях по дисциплине «Проектирование» используют актуальные инструменты для создания образов как в 2D так и 3D-пространстве.

На смену ручной графике, приходят современные приложения и программы, благодаря которым эскиз костюма и скетчинг можно визуализировать пользуясь стандартными шаблонами, широкой палитрой цветов и большим набором разнообразных фактур. Но даже с помощью 2D-инструментов не всегда получается визуализировать баланс между эффективностью и конструктивными особенностями проектируемого объекта. Готовый образ в 2D-графике выглядит плоским и мало информативным. Для решения этой проблемы применяют 3D – графику. Безусловно, все зависит от задачи, которая стоит перед дизайнером. 3D-образ получается реалистичный, что позволяет увидеть недочеты, которые могут проявиться в конечном продукте и на стадии проектирования их можно устранять. 3D-образы, созданные с помощью специальных программ, увлекают в мир цифровых технологий. (Прил.3. Рис. 1.)

3D – это магия, которая объясняет идею через цифровую картинку, символ, визуальную схему. Условно, она нужна, чтобы связать идею и готовый продукт в одно целое. Визуальная метафора – это изображение, которое символизирует сложную идею или показывает отношение между двумя понятиями, обычно не связанными между собой. Такие образы помогают привлекать внимание аудитории и убедительно представлять идеи.

На сегодняшний день наиболее популярными являются активное усвоение новых знаний и современный подход к обучению. Преподаватели кафедры «Дизайн и искусствоведение» УГНТУ ИЭС выстраивают учебный процесс таким образом, чтобы студенты были ориентированы на новые технологии, в использовании новых художественных и пластических средств выражения. Художественные образы формируются на основе пространственных свойств, которые являются результатом восприятия, анализа предыдущего опыта. Мысленный проект, представляющий собой выбор общей композиционной схемы проекционной системы, графических приемов и средств визуализации идеи, определяет эстетические свойства рисунка на плоскости. Для этих линий форма принимает новое пространственное измерение и раскрывает те части, которые были бы скрыты от глаз зрителя в случае одной точки обзора.

Виртуальная реальность – это созданный техническими средствами мир, который похож на реальный внешне или физическими ощущениями. Смоделированный на компьютере мир передается человеку через

ощущения: зрение, слух, обоняние, осязание и другие. Виртуальная реальность погружает пользователя в заранее смоделированный мир и изолирует от реального [1].

Легко перепутать виртуальную реальность с дополненной реальностью. Принципиальное различие между ними заключается в том, что виртуальная реальность создает новый искусственный мир, а дополненная реальность только вводит отдельные искусственные элементы в восприятие реального мира.

Dressformer – модный стартап, работающий на стыке новых интернет-технологий в индустрии моды. Они предлагают виртуальные услуги одежды в 3D. Это интегрированная система поиска одежды по индивидуальным параметрам во всех магазинах, имеющих модуль примерочной. Покупатели могут выбирать одежду не только для себя, но и для родственников и друзей, которые предоставили доступ к своим виртуальным манекенам.

Основными нововведениями являются создание 3D-модели одежды из двух плоских фотографий и реконструкция реалистичной человеческой фигуры. До сих пор, чтобы создать 3D-модель одежды, дизайнер должен создавать шаблон в профессиональной программе, разместить его особым образом в 3D-пространстве, правильно «сшить» и раскрасить вручную. Процесс достаточно долгий. Другой возможный способ создания 3D-модели – надеть одежду на манекен и отсканировать ее с помощью специального 3D-сканера. Это занимает много времени, сканирующее оборудование громоздкое, сложное в использовании и очень дорогое.

Dressformer решил создавать трехмерные объекты из плоских фотографий. Они устанавливают минимальные требования для интернет-магазинов с точки зрения приемлемого освещения и качества камеры. Все оптические и перспективные искажения, восстановление баланса белого, точный анализ размеров одежды, построение трехмерной модели, программа создает автоматически.

Получая необходимые знания в области дизайна костюма, и применяя их на практике, студенты кафедры с легкостью переходят в цифровой мир. Одним из первых российских дизайнеров виртуальной одежды, реализовавшая свой образ потенциальному заказчику, стала студентка 4 курса кафедры «Дизайн и искусствоведение» УГНТУ *Турбина Регина*, специальность «Искусство костюма и текстиля».

Изучение и овладение медиа-продукта, установление социокультурных связей между обществом и медиа-культурными процессами осуществляется в процессе образования. Основным направлением медиа образования сегодня является освоение цифрового языка, овладение способами

общения на основе невербальных форм коммуникации с помощью новых digital-инструментов. Современный дизайнер одежды – это специалист, работающий над созданием концепции образа и его практической реализации в VR-проектах. Виртуальный образ расширяет границы и затрагивает новые направления. Таким образом, создавая виртуальные модели, переходя в онлайн-пространство это современный тренд с устойчивой развивающейся перспективой.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Конушин, А. Тезаурус: смешанная реальность. Как попасть в виртуальную реальность и чем она отличается от дополненной? / А. Конушин [Электронный ресурс] – Режим доступа : [https ://postnauka.ru/animate/154784](https://postnauka.ru/animate/154784) – Дата доступа : 24.03.2020.

ПРОЕКТНАЯ ГРАФИКА В СИСТЕМЕ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ-ДИЗАЙНЕРОВ

PROJECT GRAPHICS IN THE SYSTEM OF DESIGN SPECIALISTS TRAINING

Л. А. СТРИЖАК

L. A. STRIZNAK

Белорусский государственный университет

Минск, Республика Беларусь

Belarusian State University

Minsk, Republic of Belarus

e-mail: larisa.strij@gmail.com

Автором статьи предложены дополнительные практические задания, позволяющие студентам, обучающимся на кафедре коммуникативного дизайна БГУ, приобрести знания и навыки в области изобразительной деятельности. Выполнение предложенных заданий помогает развитию у студентов объемно-пространственного мышления, приобретению минимальных знаний и навыков в области изобразительной грамоты, необходимых им для выполнения последующих работ над более сложными задачами.

Ключевые слова: проектная графика; дизайн; проектно-творческие задачи; объемно-пространственное мышление; конструктивно-образное мышление; художественные приемы; изобразительная деятельность; проектная культура; изобразительные материалы и техники.