

УДК 687:004.92

ВИКОРИСТАННЯ 3D-ТЕХНОЛОГІЙ У ФЕШН-ІНДУСТРІЇ

Фролова Я.О.

Харківська державна академія дизайну та мистецтв, Харків

Останнім часом в індустрії моди велика увага приділяється використанню цифрових технологій для моделювання та візуалізації фешн-об'єктів. Актуальність впровадження сучасних комп'ютерних технологій у світі моди також пов'язана з можливістю проводити покази мод у віртуальному середовищі за допомогою 3D-моделей, що стало особливо затребуваним в період пандемії COVID-19.

Тривимірна графіка – розділ комп'ютерної графіки, призначений для створення об'ємних об'єктів у віртуальному просторі за допомогою спеціальних програм. На технологіях 3D-графіки ґрунтується 3D-анімація і 3D-моделювання.

Для визначення основних тенденцій використання 3D-технологій в індустрії моди було проаналізовано релевантні публікації з обраної теми, а також розглянуто актуальні фешн-проекти, що створені з використанням цифрових тривимірних технологій.

В процесі аналізу публікацій, присвячених використанню технологій в сфері моди, було розглянуто веб-публікацію Лівії Пінент (Livia Pinent), яка досліджує перший цифровий будинок моди “The Fabricant”. Засновниця “The Fabricant” Ембер Джей Слоотен (Amber Jae Slooten) описує концепцію свого проекту, як будинок моди, що охоплює будь-який тип статури без обмежень фізичних стандартних розмірів. На думку дизайнерів-модельєрів, цифрова мода дозволяє створювати колекції без фізичних витрат, що позитивно позначається на екологічному факторі життя та додає творінням більше сенсу.

Тривимірні технології дозволяють різноманітно експериментувати з 3D-моделями, тобто створювати нестандартні силуети і матеріали проєктуємого одягу. На прикладі ролика «Носити речі» авторів Хельмута Брейнідера

(Helmut Breineder) та Мішель Мартінс (Michelle Martins) показано, як абстрактне уявлення фактур і образів, що неможливо зобразити в реальному житті, втілено за допомогою 3D-технологій. Розглядаючи роботи фешн-дизайнера Едвіна Мохні (Edwin Mohney), який відомий створенням сюрреалістичних дизайнів суконь, ми ще раз переконуємося в тому, що тривимірна графіка дозволяє реалізувати подібні химерні ідеї в повній мірі. Мохні є модельєром, але іноді створює короткі 3D-анімації, що зображують моделі в дивних вбраннях за його дизайном. Гра з силуетами моделей та фактурою одягу сприяє творчому розвитку дизайнера – модельєра.

Технології 3D-анімації дозволяють створювати віртуальні фешн-покази як з розважальною метою, так і з метою презентації моделей одягу. Анімація “Animal Crossing Runway Show”, авторами якої є Кара Чанг (Kara Chung) і Марк Герінг (Marc Goehring), ілюструє віртуальний показ мод у стилістиці популярної відеогри Animal Crossing з персонажами гри, що виступають у ролі моделей та глядачів. Ця анімація була зроблена для берлінського фешн-фестивалю Reference та досліджена в публікації Стеффа Йотки (Steff Yotka) для інтернет-видання журналу Vogue. Однак, 3D-технології можуть бути застосовані на показі мод не лише у віртуальному просторі, але й в житті. Цифрові технології використовуються для створення бекграундів для подіуму та проєкцій для різноманітних локацій заходу. Ролик «Сучасний дизайн мультимедійного контенту в фешн-шоу» Олександри Ривкіної демонструє можливість застосування анімованих 3D-технологій у створенні проєкцій для показу мод.

З метою подальшого дослідження цифрової моди було розглянуто інші дизайн-студії, що займаються розробкою моделей одягу за допомогою 3D-технологій. Студія “TG3D Studio” спеціалізується на 3D-моделюванні та пропонує розробку дизайну одягу з урахуванням параметрів фігури клієнта в тривимірному просторі. Студія також пропонує створення цифрової моделі фігури замовника та онлайн-примірку виробу. Подібною діяльністю також займається швейцарська фешн-студія Decloud. Дизайнери студії розробляють

віртуальний тривимірний одяг на основі лекал, створюють як ексклюзивні дизайнерські колекції, так і стандартний спортивний або спецодяг. Крім цього, Decloud представляє 3D-одяг на віртуальних анімаційних показах мод. Таким чином, клієнти можуть отримати реалістичне враження від одягу. З'ясовано, що завдяки діяльності цифрових фешн-студій відбувається трансформація виробничого ланцюжка в сфері дизайну одягу. Внаслідок цього, індустрія моди отримує можливість прискорити виведення продукту на ринок за рахунок підвищення ефективності, що призводить до значного зниження витрат.

Таким чином, за результатами дослідження можна зробити той висновок, що 3D-технології зараз застосовуються у сфері моди як інструмент втілення абстрактних та складних дизайнерських ідей. А це дозволяє експериментувати із матеріалами та силуетами, знаходити нові концептуальні форми. Крім того, використання цифрових технологій спрощує процес дизайну та візуалізації колекцій одягу, а також дозволяє створювати віртуальні покази мод. Цифрова мода має як розважальний, так і практичний сенс. Її переваги - це скорочення часу на розробку дизайну, менша кількість фізичних зразків, що сприяє зростанню прибутку, якості продукту, а також позитивно відбивається на екологічному факторі. Індустрія моди – це глобальний висококонкурентний ринок, який вже став частиною нашого життя та потребує технологічних змін, як інші сфери.

Список використаних джерел

- [1] Liana Satenstein. How One Designer is Using Animation Programs for High Fashion and PPE. Vogue, 2020 : веб-сайт. URL: <https://www.vogue.com/article/edwin-mohney-designer-animations-ppe> (дата звернення: 04.12.2020).
- [2] Livia Stroschoen Pinent. The future of self-expression: What is digital fashion? by Amber Jae Slooten of The Fabricant : веб-сайт. URL: <https://testing.thepowerhouse.group/digital-fashion-amber-jae-slooten-the-fabricant> (дата звернення: 04.12.2020).

- [3] Saša Dunisijević. How fashion companies can use 2d & 3d animated videos : веб-сайт. URL: <https://thewhiteboarder.com/how-fashion-companies-can-use-2d-3d-animated-videos/> (дата звернення: 04.12.2020).
- [4] Steff Yotka. The World's First Animal Crossing Fashion Show Is Here. Vogue, 2020 : веб-сайт. URL: <https://www.vogue.com/article/animal-crossing-fashion-show-reference-berlin> (дата звернення: 04.12.2020).

UDC 378

**SPECIFIC FEATURES OF LANGUAGE TRAINING IN NON-
LANGUAGE HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS OF AUTOMOBILE
AND HIGHWAY ORIENTATION**

A. Ye. Fandieieva

Kharkiv National Automobile and Highway University, Kharkiv

One of the main tasks of higher education is the training of highly qualified professionals with a broad work culture and flexible thinking, as the global problem is that people with technical education «have low communication skills» [1].

International activity as the most important factor in the development of modern technical higher education institutions for its staff and students implies the organization of research and educational activities in the international space, which requires active language proficiency in one or more foreign languages. According to a foreign researcher, «The global high-tech industry is characterized by high competition, innovation and widespread use of English» [3].

The task of modern technical higher education institution is not only to involve foreign specialists in research, pedagogical activities and exchange of experience, but first of all – to gain key positions in the world of science and education. Despite the fact that, according to European scholars, the level of knowledge of English among modern youth is quite high [2], it is not always sufficiently focused on achieving professional goals. The process of development of European education associated with the signing of the Bologna Agreement has affected all higher