

ОСОБЕННОСТИ ЭКО-ПРИНТОВ И ЛОСКУТНЫХ ТЕХНИК В ОДЕЖДЕ И АКСЕССУАРАХ НАДЕЖДЫ МАНЦЕВИЧ

Лаврецкая А. М., студ., Лисовская Н. С., доц.

*Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

Реферат. В статье рассматриваются технологии, способы создания и особенности уникальных эко-принтов и лоскутных техник выпускницы кафедры дизайна ВГТУ Надежды Николаевны Манцевич.

Ключевые слова: эко-принт, натуральные красители, печать на ткани, техника боро, аксессуары.

Надежда Манцевич родилась в городе Иваново. Окончила Ивановский химико-технологический техникум по специальности художник-колорист, в 1989 году – Витебский технологический институт легкой промышленности по специальности «художественное проектирование изделий текстильной и легкой промышленности», специализация «художественное проектирование текстильных изделий способом ткачества». Работала на предприятиях легкой промышленности художником набивного рисунка.

В настоящее время работает в различных техниках художественного текстиля: ручное ткачество, холодный и горячий батик, роспись одежды. Принимает участие в выставках и проектах в Беларуси, России, Германии, Словакии, Италии и т. д.

И вот уже 10 лет занимается эко-дизайном одежды со своими авторскими рисунками.

Эко-принт – это волшебное ремесло – натуральное окрашивание, при котором природные красители из растений переносятся на ткань, бумагу, кожу, дерево, глину без применения химических веществ и синтетических красителей [1]. Именно в такой технике и работает Надежда Манцевич. Автор рассказывает: «Натуральные красители извлекаются из разных частей растений: коры, корневищ, плодов, листьев, цветов. Листья каштана, клена белого имеют разную печатную способность. Так же можно использовать лепестки роз (рис. 1). К осени в растениях образуется самое большое насыщение танином. Сначала ткань обрабатывают железным купоросом, потом на нее раскладываются различные листочки, наверх можно положить дополнительную ткань, пропитанную отваром. Затем ткань накручивается на сердечник максимально туго и заваривается в емкости. Чем сильнее скрутка, тем чётче рисунок. В том месте, где танин вступил в связь с раствором, получается принт в соответствии с формой листочка. Разные растения дают разнообразные колористические решения».

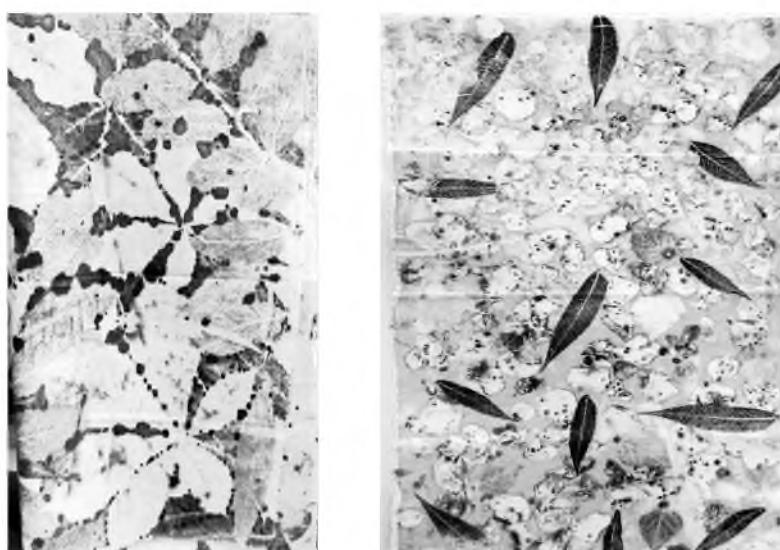


Рисунок 1 – Эко-принты с отпечатком листьев каштана, лепестков роз

Технология сложная. И совершенно случайно может получиться неожиданный эффект, а иногда промах может обернуться находкой, поэтому Надежда записывает всю технологию и принцип изготовления. В эко-принтах используется огромное количество техник. Так при помощи плитки можно сделать оригинальные отпечатки. На ткань кладутся листья разных растений, наверх бумага и прижимается плиткой.

Также интересна техника медиум принт, в которой применяется бытовой краситель.

Надежда использует только натуральные ткани для моделей. К эко-принту автор пришла через натуральное окрашивание ткани, в самом начале брала различные растения, делала из них отвар, кипятила, красила ткань, создавала юбки, платья, параллельно начала заниматься печатью (рис. 2).



Рисунок 2 – Платья с эко-принтом и медиум принтом

Принтовать готовую одежду намного сложней, чем отдельную ткань. Надежда Николаевна любит работать в направлении этно и бохо стиль. Во многих работах применяется ручная стежка, техника боро, свободный народный крой, не стесняющий движений.

Техника боро похожа на грубые заплатки, уложенные друг на друга, с необработанными краями, прошитые ручными стежками в несколько слоев [2]. Автор использует такую технику лоскутного шитья при изготовлении одежды и аксессуаров, создает жакеты, жилетки (рис. 3), платки (рис. 4). Техника боро напоминает штопку.



Рисунок 3 – Жилетка из лоскутков



Рисунок 4 – Платок в технике боро

Таким образом, особенности эко-принтов и лоскутных техник Надежды Манцевич заключаются в том, что она на цельное полотно нашивает отдельные куски ткани с уникальными, неповторимыми деталями, а так же совмещает рельефные поверхности с гладкими печатными.

Работы автора – это не только одежда, но и своеобразные, оригинальные аксессуары для костюма с интересным фактурным решением. Пообщавшись с Надеждой Николаевной, хочется отметить насколько трепетно и с какой теплотой относится она к своему творчеству.

Список использованных источников

1. Livemaster [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.livemaster.by>. – Дата доступа: 02.03.2025.
2. Dzen [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dzen.ru/a/XqbaWX7E3W30aaLp>. – Дата доступа: 05.03.2025.

УДК 004.832.22

НЕЙРОСЕТЬ TRIPo AI ДЛЯ СОЗДАНИЯ 3D-МОДЕЛЕЙ

Кожемяченкова А. Р. студ., Лукьяненко Е. А., асс.

*Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

Реферат. В статье рассматриваются нейросети для создания 3D-моделей, а также преимущества их использования. Более подробно исследуется сервис Tripo AI, его возможности генерации.

Ключевые слова: искусственный интеллект (ИИ), автоматизация, качество, интерактивность, инновации, 3D-моделирование, Tripo AI, генератор 3D-моделей, процесс генерации.

В последние годы нейросети и искусственный интеллект (ИИ) стали неотъемлемой частью различных областей, и создание 3D-моделей не стало исключением. Нейросети позволяют автоматизировать и упростить процесс создания трехмерных объектов, что открывает новые горизонты для дизайнеров, инженеров и художников.[1]

Применение нейросетей в 3D-моделировании обладает рядом преимуществ:

1. Автоматизация: нейросети позволяют автоматизировать рутинные задачи, что значительно ускоряет процесс создания моделей.
2. Качество: современные нейросети могут генерировать высококачественные 3D-модели с минимальными затратами времени и ресурсов.
3. Интерактивность: пользователи могут взаимодействовать с нейросетями, настраивая параметры моделей и получая мгновенные результаты.
4. Инновации: нейросети открывают новые возможности для креативных решений, которые были бы недоступны традиционными методами моделирования.

Примеры успешного применения нейросетей для создания 3D-моделей включают реконструкцию исторических объектов, разработку персонажей для видеоигр и создание виртуальных миров для фильмов и анимаций.[2][3]

Tripo AI – одна из таких нейросетей, которая позволяет создавать 3D-объекты по описанию или предложенному изображению (рис. 1). При создании моделей можно воспользоваться различными настройками, текстурами и стилями, которые предложены для создания более точного промта (текстового запроса пользователя к нейросети), а также помогают пользователю создавать более корректные запросы (рис. 2).

На данный момент нейросеть предлагает генератор 3D-моделей, в котором можно сгенерировать модели за 10 секунд с использованием текста, одиночного изображения, нескольких изображений или набросков, даже с настраиваемыми стилями. Генерирует сетевые модели во всех форматах для поддержки игр, 3D-печати, MR, метаверса, дизайна продуктов, Apple Vision Pro, Roblox, Minecraft и т. д. в форматах glb, fbx, obj, usd, stl, схематических и других.