

ляемое человеческим телом», – рассказывает основательница компании Хитер Томсон, – «когда тело охлаждается, ткань снова выделяет это тепло»[2].

Многоцветная полоска и клетка с использованием вышивки и строчек; блестящие, прорезиновые, металлизированные материалы, имитирующие поверхность воды или отражение крыльев стрекозы; тисненый рисунок с изображением экзотических цветов и тропических растений – сегодня выбор тканей широк как никогда. Есть еще ткани, которые могут светиться в темноте и при этом распространять приятные ароматы, как свежие цветы, а также ткани-невидимки для разведчиков, сливающиеся с окружающей обстановкой. Также новый вид отделки костюмно-плательных тканей – умягчение – позволяет получать малосминаемые льняные ткани с мягким грифом. Хлопок, в зависимости от отделки, может быть пластичным и воздушным или жестким, бумагоподобным, но, в основном, легким и тонким. Так, равные права в моде постоянно имеют органди и органза (одна и та же структура типа батиста с мягкой и жесткой отделкой). Особую нарядность тонким шелковым полотнам придают рисунки, полученные за счет различных видов отделки (вытравная, пенная печать). Специалисты Мельбурнского института технологических исследований (Австралия) разработали ткань на основе бамбука, которая блокирует солнечные лучи. Сейчас в «стране кенгуру» разрабатывают технологию производства бамбуковой одежды, которая, как планируется, будет обладать и антибактериальным действием[3]. Французские ученые разработали ткань, которая делает тело не только стройнее, но и увлажняет кожу, а заодно и массирует ее. Создавать наряды будут из косметической «умной» ткани. Другие европейские ученые и дизайнеры разработали технологию «жидкой» одежды. Специальная смесь из хлопковых волокон, полимеров и растворителей наносится на тело с помощью аэрозольного баллончика. Она быстро высыхает и превращается в ткань, ничем не отличающуюся от обычной. Ее даже можно стирать. Кажется, что это из области научной фантастики, а между тем дизайнеры уже используют эти материалы, добиваясь весьма впечатляющих эффектов благодаря их способности к превращениям.

Итак, в современном текстиле и одежде сломаны все барьеры ограничений по сырьевому составу, рисунку и технологии. В наши дни плащ-невидимка юного волшебника из известной сказки – реальность: в 2006 году команда ученых из Университета Дюка создала первое простейшее устройство для скрытия объектов. И за последние годы ученые продвинулись дальше простой невидимки: сегодня они создают материалы для скрытия звуковых и даже океанических волн. Появилась военная форма, отражающая определенные инфракрасные лучи, позволяющие опознавать союзников. Одежда может менять цвет при достижении предупредительного порога.

Современная текстильная наука уже сейчас располагает идеями, например, так называемый «эффект лотоса»: вода, попадающая на поверхность, сворачивается в шарикообразные капли, и при стекании, захватывает с собой частицы пыли и бактерии. Таким образом, поверхность самоочищается. На разработку «самоочищающихся» текстильных изделий, ученых вдохновили листья лотоса, которые имеют высокую гидрофобность: вода отскакивает от листа, не осваивая на нем следа, благодаря микроскопическими выступами и восковых слоям, который вырабатывается в железах растения. По мнению Дженни Тиллотсон, директора лондонской лаборатории сенсорного дизайна, одежда в скором времени еще «поумнеет» – она согреет и охладит, ее не надо стирать и штопать – сама все сделает, а также проследит за здоровьем своего хозяина – даст необходимые лекарства и витамины». Таким образом, XXI век станет веком «умных» волокон, которые способны защищать, заботиться и облегчать жизнь во всех областях.

Признавая важность всех аспектов образовательного процесса, специалисты считают, что ключевым фактором, определяющим качество образования в вузе, является уровень проводимых в нем научных исследований. Приобретение студенческой молодежи, в частности будущих дизайнеров не только к творческой, но и научно-исследовательской деятельности является приоритетным направлением системы образования. Оно способствует достижению качественно нового уровня их профессиональной компетентности, ориентированной на научно-техническое, социально-экономическое и дизайнерское развитие текстильной промышленности нашей страны. Поэтому интеграция вузов с научно-исследовательскими институтами с целью выработки научно-производственной и инновационной деятельности в стране является актуальной проблемой сегодняшнего дня.

Список использованных источников

1. Торебаев Б.П., Исраилова С. М. Нанотехнология в дизайне современных тканей. Материалы международной научно-практической конференции. Ташкент 2011.
2. NheFinanciaalNimees Технологии на службе моды. INTERNATIONALTEXTILES, № 2, 2013.
3. Б.П. Торебаев. Основы дизайна текстильных изделий. Ташкент, 2013.

УДК 004.9:687.016

ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СОЗДАНИИ ЭСКИЗОВ МОДЕЛЕЙ ОДЕЖДЫ

Троян А.Н, студ., Гудченко О.Ф. ст. преп.

Витебский государственный технологический университет,

г. Витебск, Республика Беларусь

Современное общество характеризует процесс активного использования информационного ресурса компьютерных технологий во всех сферах жизнедеятельности общества, в том числе и в создании костюма.

В нашем случае «информационная технология» – это способ обработки и передачи информации для получения новых вариаций графического изображения и совокупность знаний о способах и возможностях работы в графических редакторах. Программы не только дают удобные инструменты профессиональным художникам и дизайнерам, но и предоставляют возможность для продуктивной работы и тем, кто не имеет необходимых профессиональных навыков и врожденных способностей к художественному творчеству.

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. На рынке профессиональных графических программ до настоящего времени традиционно лидировали три компании – Adobe, Corel и Meta Creations. Последняя не функционирует с 2000 года, в то время как два других мощных конкурента лишь упрочили свои позиции, выпустив новые версии своих популярных программ.

В широком смысле слова, компьютерная графика – это все, для чего используется визуальная, образная среда отображения на мониторе. Если сузить понятие до практического использования, под компьютерной графикой будет пониматься процесс создания, обработки и вывода изображений разного рода с помощью компьютера.

Развитие швейной промышленности неотделимо от высоких технологий. Сегодня швейные предприятия хотят развиваться качественно, быстро, сменяя свой ассортимент и выпуская новые коллекции. Серьезным помощником в решении этих задач являются современные компьютерные технологии, которые не только сокращают время работы над проектом, но и значительно расширяют палитру графических и технических возможностей дизайнера. Специальные пакеты художественно-графических и инженерно-конструкторских программ, включая трехмерную графику и мультипликацию, сегодня заменяют целую группу смежных специалистов. Они не только проводят точные расчеты, определяя оптимальную форму изделия, подсказывая выбор тех или иных конструкций и материалов, но и позволяют в трехмерном изображении и в реальном времени моделировать будущий объект в самых различных ситуациях.

В качестве примера, рассмотрим варианты создания эскизов будущей коллекции в программе Corel Draw. Перед тем как приступить непосредственно к работе в редакторе, важно определиться с минимальными критериями будущих эскизов, а именно:

- определить тему коллекции;
- собрать и проанализировать визуальную информацию по журналам мод;
- определить базовый силуэт и цветовую гамму будущей коллекции;
- подобрать материалы и фактуры.

После проведения предварительной подготовки по сбору информации, происходит работа над эскизами будущей коллекции в программе Corel Draw. Важным моментом является выбор компановки. Прорабатывается каждая модель одежды отдельно, при этом учитываются законы и правила художественной композиции.

Варианты эскизов зависят от степени подготовки художника-модельера. Для начинающих возможен вариант использования шаблона фигуры человека, во избежание не правильных пропорций. На данном этапе мы просто одеваем одежду на готовую фигуру (рис. 1).



Рисунок 1– Вариант эскизов с использованием шаблона

После освоения реалистичных пропорций человека, можно перейти к стилизации, а именно к умышленному изменению, выявлению или обобщению характерных признаков человеческой фигуры, стиля. Разработать векторный силуэт, можно с помощью живого карандашного рисунка. Во избежание одинаковости силуэтов рекомендуется использовать разные варианты позировки фигуры, мимики лица, толщины и цвета рисующей линии (рис. 2).



Рисунок 2 – Вариант эскизов с изменением позировки и использованием карандашной рисующей линии

Более сложные и качественные эскизы моделей одежды можно получить после хорошо отработанных навыков пользования редактором, добавляя силуэтам динамики движения, сложности костюмных форм и вариации фоновых решений (рис. 3).



Рисунок 3 – Вариант эскизов, выполненных на основе сложного подхода с решением фона

Проектирование коллекции одежды при помощи компьютерных графических программ позволяет получить вариативность композиционного построения как всей коллекции одежды, так и каждой модели в отдельности:

- возможность менять пропорции и силуэты моделей;
- возможность добавлять или удалять элементы декора;
- возможность применять фактуру различных материалов.

Умение создать современные графические образы на основе владения приемами работы с векторными изображениями – сегодня необходимый навык для дизайнера одежды. Возможности графических редакторов соответствуют целям и задачам дизайн проектирования, так как основная задача специалиста, создающего изображение, независимо от технических средств, которыми он пользуется, – создание объекта визуальной коммуникации.

В рамках художественной компьютерной графики создаваемый художником – это массив графической информации, представленной в форме данных, пригодных для хранения на машинных носителях, обработки с помощью программ, воспроизведение с помощью периферийных графических устройств, передачи средствами телекоммуникаций.