

## 4.2 Дизайн и мода

УДК 745.521

### ДИДЖИТАЛ ПРИНТЫ НА ТКАНИ WONDER GARDEN

**Кулешкова В.А., студ., Абрамович Н.А., к.т.н. доц., Некрасова В.А., ст. преп.**

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

Wonder Garden – вымышленный мир, в котором автор хотел передать всю чувственность и откровенность данной темы, призывая людей беречь друг друга, уважать внутренний мир другого человека, испытывать эмпатию.

Инспирациями для создания принтов послужил волшебный сад фантазий, который находится внутри художника и различные природные текстуры.

Данные принты были разработаны в ходе дисциплины «Дизайн-проектирование» и были представлены для участия в Международном фестивале дизайна «Точка. RU – Сибирь», где стали обладателями 1-го места.

Компьютерные технологии в современном мире находят все большее применение во всех сферах жизни общества. Одно из очень перспективных направлений применения компьютеров – их использование в сфере графической визуализации [1]. С каждым годом технологии все больше меняют визуальную культуру. Дизайнерам уже не интересна статика и длинные рендеры. И все больше 3D-программ добавляют в свои функции процедурность, нодовые системы, интерактивные объекты и возможность взаимодействовать с ними [2].

TouchDesigner – визуальный язык программирования для работы с интерактивными медиа в реальном времени, разработанный компанией Derivative, которая базируется в Торонто. Эта среда используется художниками, программистами и перформерами для создания инсталляций.

TouchDesigner активно используется художниками и программистами во многих сферах: медиаинсталляции, 3D-mapping, интерактивные инсталляции с kinect и learmotion, создание видеоконтента и генеративной графики, управлением лазерами [3]. И в ходе учебного процесса на дисциплинах «Информационные технологии в дизайне» и «Дизайн-проектирование», появилась задача рассмотреть данную программу не только как визуализацию абстрактных предметов и звуков, но и связать ее с материальными объектами. Для рассмотрения были взяты авторские принты Wonder Garden, которые были анимированы в данной программе.

Таким образом, изучая диджитал дизайн, можно утверждать, что комбинирование авторских принтов и их визуализация в данной программе могут быть новым началом для текстильного дизайна не только как развлекательный вариант, но и для учебно-научных целей.

#### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Абрамович, Н. А. Разработка эскизов тканей с использованием графических редакторов / Н. А. Абрамович, Т.М. Грабовик, В.С. Павлова // Материалы докладов 52-й Международной научно-технической конференции преподавателей и студентов: в 2 т. /

УО «ВГТУ». – 52 Материалы докладов Витебск, 2019 года Т.2. – С.49–52.

2. Touchdesigner. Realtime графика и интерактивные инсталляции Катранзу [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://prjctr.online/touchdesigner.html>. – Дата доступа: 11.04.2021.

3. TouchDesigner [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://wikiorg.ru/wiki/TouchDesigner/>. – Дата доступа: 14.04.2021.

УДК 686.016

## РАЗРАБОТКА КОЛЛЕКЦИИ ПОВСЕДНЕВНОЙ ОДЕЖДЫ В СТИЛЕ «КЭЖУАЛ»

**Гудченко О.Ф., доц., Попковская Л.В, доц., Дудко А.А, студ.**

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

Стиль «кэжуал», получивший всеобщее признание ещё в XX веке является сегодня основным стилем повседневности. Его популярность тесно связана с определёнными условиями среды обитания и темпами городской жизни. До сих пор не изменёнными остаются особенности уличного стиля, которые определяют возможность творческого подхода к созданию образа. Основные признаки этого направления – свобода и практичность, лаконичность форм и многослойность, произвольное сочетание различных элементов и частей костюма. Уличный стиль «кэжуал» ориентирован на удобство и непринуждённость. Он не исключает нарядные, формальные, традиционные и классические элементы одежды. Также этот стиль не подразумевает чётких рамок и границ, что позволяет ощутить свободу и лёгкость образа.

Данное направление остаётся актуальным по сей день. Оно и стало фундаментальной основой для выбора темы дипломной коллекции. Тема дипломного проекта – «Разработка коллекции повседневной одежды». Основные черты коллекции: простота форм, чёткость силуэтов, авторская графика, разнообразие тканей. Важным преимуществом является варибельность комплектов, позволяющая создавать множество «луков», путем перестановки отдельных элементов.

Цель проекта – создание художественной, концептуальной, эстетически выдержанной, эргономичной коллекции повседневной одежды в условиях массового производства. Достигается путём решения поставленных задач:

- раскрытие авторской идеи;
- разработка концепции;
- исследование творческих источников в целях анализа уже имеющихся методов и приёмов;
- проведение художественно-композиционного анализа коллекции;
- анализ современных дизайнерских решений;
- разработка новых эскизов одежды.

Актуальность темы авторской коллекции заключается в новизне и неординарности решений, объединённых понятием «комплект», а так же в универсальности и варибель-