структуру костюма. Её использование позволяет не просто создавать одежду, стилистически напоминающую гранж, а формировать систему, в которой сами принципы музыкальной организации становятся основой пространственного решения.

Список использованных источников:

1. Strähle J., Jahne-Warrior N. Case study: grunge music and grunge style // Fashion & Music. Singapore : Springer, 2018. – 69 с.
2. Stafford P. E. The Grunge Effect: Music, Fashion, and the Media During the Rise of Grunge Culture in the Early 1990s // M/C Journal. 2018. Vol. 21, № 5. DOI: 10.5204/mcj.1471.
3. Свинцова Е. В. Перспективные методы проектирования костюма // Сервис в России и за рубежом. 2014. Т. 8, № 1.–128 с.
4. Герасимова Ю. Л., Соснина Н. О., Булева О. Ю., Тимофеева М. Р. Возникновение и развитие деконструктивизма в дизайне костюма // Омский научный вестник. Серия «Общество. История. Современность». 2019. Т. 4, № 1.–60 с.
5. Васильева Е. В. Деконструкция и мода: порядок и беспорядок // Теория моды: одежда, тело, культура. 2018. № 50. –79 с.
6. Granata F. Deconstruction Fashion: Carnival and the Grotesque // Journal of Design History. 2013. Vol. 26, № 2.–198 с.
7. Church S. H. Against the Tyranny of Musical Form: Glitch Music, Affect, and the Sound of Digital Malfunction // Critical Studies in Media Communication. 2017. Vol. 34, № 4.–328 с.
8. Kemper J. Glitch, the Post-digital Aesthetic of Failure and Twenty-First-Century Media // European Journal of Cultural Studies. 2023. Vol. 26, № 1.–63 с.

© Кускаева Е.Е., 2026

УДК 687

ВИРТУАЛЬНАЯ ПРИМЕРКА КАК СРЕДСТВО РЕАЛИЗАЦИИ ТВОРЧЕСКОГО ЗАМЫСЛА ПРИ ПРОЕКТИРОВАНИИ ОДЕЖДЫ

Лагун Д.И., Федоров В.П., Зимина Е.Л.
Витебский государственный технологический университет, Республика Беларусь, Витебск

Создание одежды начинается не с готовой конструкции, а с постановки художественной цели и выбора источника вдохновения. Им могут стать природные формы, произведения искусства, архитектура, историческое наследие, предметы быта, эмоции, цифровая среда или искусственный интеллект. Исследование источника, его зарисовка и анализ позволяют выделить признаки, которые будут преобразованы в форму изделия: силуэт, ритм линий, пропорции, цвет, фактуру и декоративные акценты. Источник при этом должен прослеживаться в коллекции, но не

копироваться буквально; его свойства переводятся на язык костюма с учетом авторской идеи [1].

Результаты исследования источников вдохновения показывают, что в практической работе дизайнеры чаще используют один или два исходных объекта, а сам источник стремятся выразить через узнаваемые свойства и акценты. Такой подход дает свободу интерпретации, но одновременно создает неопределенность: выразительный на эскизе образ может иначе восприниматься на реальной фигуре. Чем сложнее силуэт, масштаб деталей и сочетание фактур, тем труднее заранее установить, будет ли итоговое изделие соответствовать художественной цели и индивидуальности человека. Поэтому процесс преобразования вдохновения в изделие нуждается не только в эскизной, но и в пространственной проверке.

Цель исследования заключается в анализе этапов создания и подготовки будущего изделия к виртуальной примерке, достижения творческого замысла на фигуре человека, а также последовательности действий пользователя при использовании технологии в приложениях электронной торговли (например, маркетплейсы).

Для достижения поставленной цели, необходимо связать этапы выбора источника вдохновения, создания цифрового прототипа, формирования персонализированного аватара, моделирования поведения материала и оценки результата.

В данном случае виртуальная примерка служит механизмом обратной связи для дизайнера: она показывает, какие свойства первоначального источника сохранились в образе, как изделие взаимодействует с фигурой и какие параметры следует изменить до изготовления.

В свою очередь, пользователь смотрит на готовое изделие в приложениях электронной торговли и для него важно понять подходит ли авторский замысел изделия под анатомические параметры.

Обычный эскиз представляет замысел на условной или идеализированной фигуре, а карточка товара демонстрирует уже изготовленное изделие на модели. Оба формата лишь косвенно отвечают на главный вопрос пользователя: подойдет ли ему образ, который он выбрал или представил. Виртуальный дизайн переводит эту оценку из области предположения в работу с вычисляемым прототипом. Одежда существует в системе как трехмерный объект с конструктивными параметрами и свойствами материала, а тело человека – как изменяемая параметрическая поверхность. Результат определяется взаимодействием этих цифровых моделей, а не наложением заранее подготовленного изображения.

Особенно важна такая проверка при работе с необычными и фантазийными образами. Например, женщина может хотеть увидеть себя в платье, вдохновленном архитектурой, природной формой или персонажем произведения, но не знать, будут ли сложный силуэт, увеличенные объемы, необычные пропорции и выразительный декор гармонировать с ее фигурой

и внешностью. Виртуальная примерка позволяет сохранить связь с источником вдохновения и одновременно проверить, не подавляет ли художественная идея индивидуальность человека. Тем самым оценивается не только техническая возможность надеть изделие, но и соответствие полученного образа поставленной эстетической цели.

В цифровой среде пользователь и дизайнер могут последовательно сравнивать варианты воплощения одного замысла: изменять длину, объем, положение композиционного центра, масштаб акцентных деталей, цвет и свойства материала. Если исходный образ воспринимается негармонично, система позволяет определить причину и вернуться к корректировке модели. Такая итерация превращает виртуальную примерку в средство достижения цели: выбранный источник вдохновения не остается абстрактной идеей, а проходит проверку на конкретной фигуре и доводится до приемлемого художественного и конструктивного результата.

Достоверность проверки зависит от персонализации цифровой фигуры. Аватар должен формироваться на основании доступного набора измерений: роста, обхватов груди, талии и бедер, длин конечностей и других размерных признаков. Равномерное масштабирование типовой модели недостаточно, поскольку оно не воспроизводит индивидуальные пропорции, от которых зависит восприятие силуэта и декора. Параметрическая модель тела должна обеспечивать локальное изменение поверхности и сохранять анатомическую правдоподобность, чтобы художественная оценка выполнялась применительно к конкретному человеку.

Цифровая модель одежды, в свою очередь, должна передавать признаки, сформированные под влиянием источника вдохновения, и одновременно содержать сведения о конструкции. В ней фиксируются контуры деталей, швы, членения, прибавки на свободное облегание, взаимное положение элементов и декоративные компоненты. Благодаря этому изменение художественного решения можно связать с конкретным проектным действием: корректировкой ширины детали, длины изделия, положения линии членения или величины объема. Симуляция показывает, сохраняется ли задуманный образ после перехода от плоского эскиза к трехмерной форме.

Формирование персонализированного аватара не должно требовать от пользователя профессионального антропометрического обследования. Введенные измерения проходят базовый контроль допустимости и взаимной согласованности, после чего алгоритм определяет параметры базовой фигуры и выполняет локальную деформацию трехмерной сетки. Такая процедура важна не только для выбора размера: она создает достоверную основу для оценки пропорционального соответствия изделия внешности пользователя [2].

Для переноса творческого замысла в виртуальную среду цифровой прототип должен быть связан с конструкторской документацией изделия. Если примерка выполняется для приложений электронной торговли, производитель предоставляет базовую модель и таблицу доступных размеров. Если проверяется индивидуальный дизайн-проект, прототип формируется по лекалам или параметрам разрабатываемой конструкции. В обоих случаях виртуальная примерка становится звеном между художественной идеей и реализацией, позволяя обнаружить несоответствия до изготовления материального образца или покупки.

Одной геометрически корректной постановки одежды на аватар недостаточно. Восприятие источника вдохновения зависит от поведения материала: жесткости, растяжимости, драпируемости, поверхностной плотности и способности образовывать складки. Поэтому цифровое описание ткани должно быть достаточно компактным для программной системы и одновременно воспроизводить свойства, влияющие на силуэт. Только в этом случае можно оценить, реализует ли выбранный материал художественную цель или искажает задуманную форму.

После симуляции система рассчитывает расстояние между телом и одеждой, зоны контакта, растяжение, условное давление, направление складок и локальные деформации. Эти показатели помогают различать состояния посадки «свободно», «соответствует» и «тесно», но их назначение шире размерной рекомендации. Они объясняют, почему задуманная форма изменилась на конкретной фигуре, и подсказывают, следует ли корректировать конструкцию, материал либо художественные акценты. Количественная оценка тем самым поддерживает осознанное достижение проектной цели.

Предлагаемая система должна представлять собой набор взаимосвязанных модулей. Первый фиксирует источник вдохновения и ключевые признаки создаваемого образа. Второй принимает и проверяет антропометрические данные, третий формирует параметрический аватар, четвертый подготавливает цифровую одежду и свойства материала, пятый выполняет виртуальное одевание и физическую симуляцию, шестой сопоставляет результат с техническими и художественными критериями. Интеграционный слой обеспечивает работу в проектной среде, на веб-сайте или в мобильном приложении. Такая структура сохраняет непрерывность процесса от идеи до проверенного цифрового результата [3].

Рабочий сценарий начинается с формулирования желаемого образа и выделения характеристик источника вдохновения, которые должны быть перенесены в изделие. Затем создаются персонализированный аватар и цифровой прототип одежды. После симуляции пользователь рассматривает результат с разных ракурсов и оценивает силуэт, пропорции, масштаб деталей, цвет, фактуру и посадку. При необходимости сравниваются несколько вариантов. Итогом становится не абстрактное впечатление от

эскиза, а обоснованное решение: воплощать изделие, изменить отдельные параметры либо отказаться от образа, который не соответствует человеку.

Таким образом, виртуальная примерка является способом достижения целей, поставленных при выборе и преобразовании источника вдохновения. Она соединяет художественный поиск с персональными параметрами фигуры, позволяет проверить выразительность замысла и выявить конструктивные ограничения до материального изготовления. Перспективное развитие системы связано с формализацией признаков источника вдохновения, повышением точности аватара, стандартизацией цифровых материалов и автоматическим сравнением вариантов. Такой подход может применяться в индивидуальном проектировании, образовании и электронной торговле, где пользователю важно понять не только подходит ли ему размер, но и подходит ли ему задуманная вещь как часть индивидуального образа.

Список использованных источников:

1. Лагун Д. И., Зимина Е. Л. Поиск источника вдохновения при создании коллекций одежды и обуви // V МНПК МОДА. 2025. С. 44-49.
2. Зимина Е. Л., Бодяло Н. Н., Гарская Н. П. Оценка возможности применения новой размерной типологии женского населения в Республике Беларусь // Вестник Витебского государственного технологического университета. 2017. № 1 (32). С. 53-60.
3. Зимина Е. Л., Бодяло Н. Н., Гарская Н. П. Анализ существующих шкал процентного распределения типовых фигур и разработка программного продукта для расчета частоты встречаемости типовых фигур // Известия вузов. Технология легкой промышленности. 2017. № 3. С. 67-71.

© Лагун Д.И., Федоров В.П., Зимина Е.Л., 2026

УДК 7.031.4

ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЕ РУССКОГО МИФОЛОГИЧЕСКОГО НАСЛЕДИЯ В СОВРЕМЕННОМ ТЕКСТИЛЬНОМ ДИЗАЙНЕ И КОНЦЕПТУАЛЬНОЙ МОДЕ (НА ПРИМЕРЕ АВТОРСКОЙ КОЛЛЕКЦИИ «РУССКАЯ ХТОНЬ»)

Лазаренко Д.А., Николаева Е.В.
Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), Россия, Москва

В условиях глобализации современного культурного пространства вопросы сохранения и актуализации национального наследия приобретают особую значимость. Индустрия моды всё чаще обращается к локальным традициям, интегрируя их в современный дизайнерский процесс. Однако поверхностное цитирование фольклорных мотивов, характерное для многих современных коллекций, не позволяет раскрыть глубинный потенциал