

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ МИСТЕЦТВ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
БУДІВНИЦТВА І АРХІТЕКТУРИ
НАЦІОНАЛЬНА СПІЛКА ХУДОЖНИКІВ УКРАЇНИ
СПІЛКА ДИЗАЙНЕРІВ УКРАЇНИ

Матеріали III Міжнародної науково-практичної
конференції

Актуальні проблеми сучасного дизайну

Том 2

22 квітня 2021 року

Київ 2021

УДК 7.012"312"(100)(06)
А43

Редакційна колегія:

Колосніченко М. В.	д-р техн. наук, проф., Лауреат державної премії України в галузі науки і техніки
Пашкевич К. Л.	д-р техн. наук, проф.
Кротова Т. Ф.	д-р мистецтвознавства, проф.
Остапенко Н. В.	д-р техн. наук, проф.
Колосніченко О. В.	д-р мистецтвознавства, проф.
Єжова О. В.	д-р пед. наук, проф.
Чупріна Н. В.	д-р мистецтвознавства, проф.
Колісник О.В.	д-р філ.наук, проф.
Ніколаєва Т. В.	канд. техн. наук, проф.
Сафронова О. О.	канд. техн. наук, доц.
Овчарук В. Є.	канд. техн. наук, доц.
Гула Є. П.	проф.

*Рекомендовано до друку Вченою радою Київського національного
університету технологій та дизайну
(Протокол №9 від 25 травня 2021)*

А43 Збірник матеріалів Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну», м. Київ, 22 квітня 2021 року. Київ: КНУТД, 2021. у 2 томах. Том 2. 388 с.
ISBN 978-617-7506-79-8

Матеріали конференції розміщено в електронному вигляді на сайті КНУТД <http://designconference.knutd.edu.ua/>



74.	САФРОНОВА О., АНТОНЕНКО І., ШАПОШНІКОВА Д., МАНАХ К., ТЕСЕНЧУК С. ОСОБЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ ПАЛАТ ПІСЛЯПОЛОГОВОГО ПЕРЕБУВАННЯ СУЧАСНИХ ПОЛОГОВИХ БУДИНКІВ	282
75.	ТВОРОНОВИЧ І., КАЩЕНКО О. ДИЗАЙН-ПРОЕКТУВАННЯ КОВОРКІНГІВ	286
76.	ХАРАБОРСЬКА Ю., СУХОВЕЦЬКА І. ОСОБЛИВОСТІ ПОЄДНАННЯ В ІНТЕР'ЄРАХ ЗАКЛАДІВ ХАРЧУВАННЯ ТВОРЧИХ ТА СПОЖИВЧИХ ПРОЦЕСІВ	290
77.	ШМЕЛЬОВА О., САФРОНОВА О. КОНЦЕПТУАЛЬНА МОДЕЛЬ ТА ПРИНЦИПИ ДИЗАЙНУ ОСВІТНЬОГО ПРОСТОРУ СУЧАСНОГО ЗАКЛАДУ ВИЩОЇ ОСВІТИ МИСТЕЦЬКОГО СПРЯМУВАННЯ	293
№	ПЛАТФОРМА 5. ПІДПРИЄМНИЦЬКІ АСПЕКТИ ДИЗАЙН-ДІЯЛЬНОСТІ	стор.
78.	BULGARU V., GHELBET A., GHEORGHITĂ M., SCRIPCENCO A., POPA O., CANGEA-DIGOLEAN S. DEVELOPING ENTREPRENEURIAL SKILLS FOR STUDENTS THROUGH THE COLLABORATIVE APPROACH BETWEEN ACADEMIA AND ECONOMICS	297
79.	DUBRIVNA A. ONLINE TEACHING IN THE DESIGN EDUCATION SYSTEM	301
80.	PASHKEVICH K., LIU J., KHURANA K., KASS B., PROTSYK B. ARTISTIC MEANS OF DECORATIVE FINISHING OF MEN'S CLOTHING IN THE COLLECTIONS OF DESIGNERS OF THE 21 st CENTURY	305
81.	АСОЕВ М. Ш., МУХИБУЛЛОВЕВ Н. М, ХУЧАМКУЛОВА Х. ВЛИЯНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ТЕНДЕНЦИЙ В АРХИТЕКТУРНОМ ДИЗАЙНЕ И СТРОИТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛАХ	309
82.	БЛІНОВА І. КОМПОЗИЦІЙНИЙ АНАЛІЗ АРХИТЕКТУРНИХ ОБ'ЄКТІВ У ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ КОНСТРУКТИВНИХ НАВИЧОК ДИЗАЙНЕРІВ ІНТЕР'ЄРУ	313
83.	БОРИСОВ Ю. ПЕРСПЕКТИВИ ДІЯЛЬНОСТІ СПІЛКИ ДИЗАЙНЕРІВ УКРАЇНИ В СУЧАСНИХ УМОВАХ	317
84.	БОРЩЕВСЬКА Н., НОС О. РОЗВИТОК ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА ЯК СУЧАСНОГО СПОСОБУ МОНЕТИЗАЦІЇ МИСТЕЦТВА ТА ЗАХИСТУ АВТОРСЬКИХ ПРАВ	320
85.	ГРИГОРОВА Л. ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ ОДЯГУ ДО ПРОЄКТНО-ДОСЛІДНИЦЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ	324
86.	ДЕЩИЦЯ Ю. ВИМОГИ ДО РОЗРОБЛЕННЯ НАВЧАЛЬНИХ МАТЕРІАЛІВ ДЛЯ ВИКОРИСТАННЯ ЗАСОБІВ КОМП'ЮТЕРНОГО ПРОЕКТУВАННЯ МАЙБУТНІМИ ГРАФІЧНИМИ ДИЗАЙНЕРАМИ	328
87.	ДИЛЬШОДОВА Г. НАРОДНЫЕ ПРАЗДНИКИ И ИХ РОЛЬ В РАЗВИТИИ НАЦИОНАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ	331
88.	ДУБОВА-СТРАШЕВСЬКА М. ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В КОНТЕКСТІ МИСТЕЦЬКОЇ ТА ДИЗАЙН-ОСВІТИ ЧАСОВОГО КОНТИНУУМУ 20-ІХ РОКІВ ХХІ СТ.	335



УДК 687.016:378.14:004

ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ ОДЯГУ ДО ПРОЄКТНО-ДОСЛІДНИЦЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

ГРИГОРОВА Лариса

Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди,
Харків, Україна

laragrig73@gmail.com

Описано приклади застосування програмного забезпечення ProCreate та Adobe Photoshop CS6 у проєктно-дослідницькій діяльності майбутніх дизайнерів одягу. Розкрито можливості середовища ProCreate для створення ескізів колекції одягу. Висвітлено приклади застосування Adobe Photoshop CS6 для розробки альтернативних принтів та корекції розроблених ескізів за рахунок застосування бібліотеки фільтрів та кольорокоректування. Показано можливості використання Adobe Photoshop CS6 для створення рекламного плакату.

Ключові слова: комп'ютерні технології, проєктно-дослідницька діяльність, підготовка майбутніх дизайнерів одягу, ProCreate, Adobe Photoshop.

ВСТУП

Сучасний етап суспільного розвитку характеризується стрімким процесом інформатизації всіх галузей життєдіяльності людини, що безумовно торкається виробництва одягу. Однією із основних вимог ринку одягу до швейних підприємств є висока мобільність і ефективність процесів проєктування, однак традиційні процеси проєктування, які передбачають велику кількість ручних операцій, не забезпечують необхідної мобільності виробництва одягу. Окреслені зміни вимагають не тільки розробки нових підходів до проєктування сучасного одягу, але й потребують вдосконалення процесу підготовки майбутніх фахівців до ефективної, системної діяльності із застосуванням комп'ютерних технологій у професійних ситуаціях.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Цикл робіт – від створення нової моделі до запуску в її технологічний потік – є тривалим і трудомістким, однак, завдяки використанню спеціалізованого програмного забезпечення, майбутній фахівець має можливість не тільки підбирати колірні та композиційні рішення, але й робить можливим проєктування технічного і художнього ескізу, підвищує точність проєктування одягу, що безпосередньо впливає на якість кінцевого результату. На актуальності застосування комп'ютерних технологій у процесі професійної



підготовки майбутніх фахівців у галузі дизайну одягу зосереджується увага у працях О. Єжової [1], К. Пашкевич [2], Л. Кацалап [3] та інших.

Метою даної роботи є розкриття можливостей використання комп'ютерних технологій для підвищення ефективності проектування одягу під час проектно-дослідницької діяльності студентів.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Проектно-дослідницька діяльність майбутніх дизайнерів одягу включає різні етапи: постановку проблеми, пошук аналогів, розробку ескізів і підбір кольорових та композиційних рішень, композиційну і конструктивну побудову моделей, роботу в матеріалі, розробку конструкторської документації. Кожен із перелічених етапів може бути оптимізований за рахунок використання комп'ютерних технологій, наведемо приклад реалізації деяких етапів. У рамках проектно-дослідницької діяльності під час викладання дисциплін «Комплексне дизайн-проекування» та «Візуалізація об'єктів дизайну», студенткою кафедри дизайну ХНПУ імені Г.С. Сковороди було розроблено колекцію одягу під назвою «NOVEMBER». Кольорові рішення мали передавати романтичний стиль, надавати легкості та мрійливості образу, надихати на гармонійне сприйняття світу (рис. 1).

Базовий підбір кольорової палітри було здійснено за допомогою онлайн-сервісу від компанії Adobe (color.adobe.com) (рис. 2).

Спочатку добиралось декілька базових кольорових сетів, а потім здійснювався аналіз передачі кольорів у матеріалі, враховувались такі аспекти, що відтінки загалом формуються за рахунок комбінування декількох шарів прозорих тканин та їх кольорів.

Особливістю даної колекції було використання розпису за допомогою техніки «батик», яка надає певної загадковості образу. Для розробки елементів костюму було використано програмне забезпечення ProCreate та Photoshop CS6, які надали можливість з легкістю створити ескіз з нуля із відтворенням самих дрібних деталей. Використовуючи програму ProCreate було створено ескізи всієї колекції (рис. 3). Дане програмне забезпечення є зручним для малювання скетчів за рахунок використання спеціального стилуса та великої бібліотеки різноманітних пензлів, що уможливорює відтворення у деталях будь-якої техніки. Однією із зручних функцій програми є можливість застосовувати прозоре тло та регулювати режим накладання обраного шару, що дозволяє швидко створити каркас для малювання моделі з його подальшим перенесенням в інші ескізи, а за рахунок регулювання прозорості бачити остаточний результат. Такі можливості програми значно скорочують час роботи, надають якості виконання ескізу, оскільки залишають робоче полотно максимально чистим та цілісним.

Подальшим етапом було імпортування розроблених ескізів у середовище Photoshop CS6 для подальшого редагування скетчів із застосуванням фільтрів та здійснення корегування кольорової палітри для кольорових пошуків (рис. 4). Окрім цього за допомогою середовища Photoshop CS6 розроблялися альтернативні принти для тканин, які можна було відразу застосувати на конкретній моделі.



Рис. 1. Колекція одягу
«NOVEMBER»



Рис. 2. Підбір кольорової палітри для
колекції «NOVEMBER»

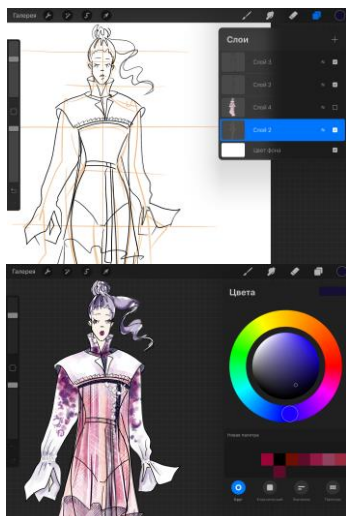


Рис. 3. Приклади розробки ескізу в програмі *ProCreate*

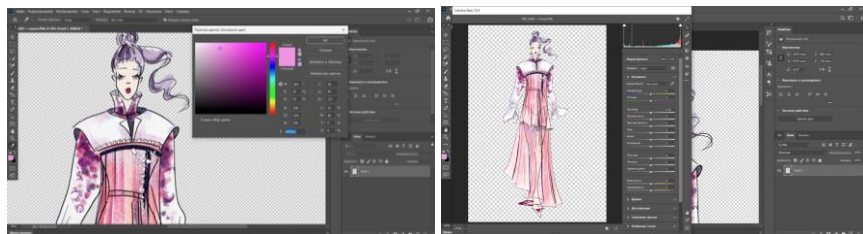
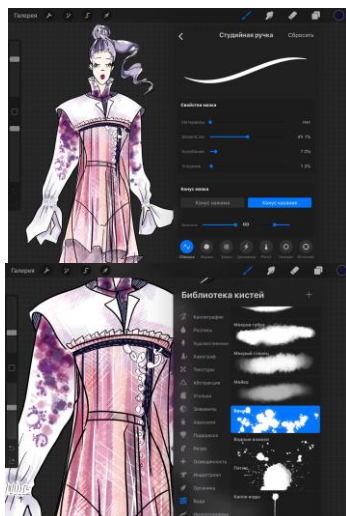


Рис. 4. Приклади кольорових рішень колекції у середовищі Photoshop CS6



Важливим етапом проектування колекції одягу є його ефективна презентація, тому середовище Photoshop CS6 також було використано для розробки рекламного плакату. Можливості даного програмного засобу дозволяють створювати стилізоване тло, додавати ефекти зображенням, створювати колажі для розробки загальної єдиної стилістики.

ВИСНОВКИ

Проектування колекцій одягу за допомогою комп'ютерних програм є величезним стрибком у розвитку модної індустрії і технологій виробництва. Комп'ютерне проектування колекцій одягу, розробка принтів у різних техніках та створення орнаментів для вишивки за допомогою графічних редакторів надають потужні можливості для творчих пошуків у процесі проектно-дослідницької діяльності. Використання високоточних графічних редакторів уможливорює створення безліч різноманітних варіацій із подальшою можливістю відбору найбільш оптимальних поєднань з точки зору кольору, форми і акцентів. Навчання майбутніх фахівців-дизайнерів одягу ефективному застосуванню комп'ютерних технологій у власній професійній діяльності дозволить підвищити конкурентоспроможність випускника на ринку праці в умовах сьогодення.

ЛІТЕРАТУРА

1. Єжова О. В. *Теорія і практика створення прогностичних моделей підготовки кваліфікованих робітників швейної галузі*: монографія. Кіровоград: РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2016. 472 с.
2. Yezhova, O. V., Pashkevich, K. L., Gryn, D. V. Development of technology students' ICT competence while teaching computer-aided fashion design. *Information Technologies and Learning Tools*, 2019, № 73 (5), pp. 15–27. doi:<https://doi.org/10.33407/itlt.v73i5.2547>.
3. Кацалап Л. Інформатика в професії "Кравець, вишивальник". URL: <https://vseosvita.ua/library/informatika-v-profesii-kravec-visivalnik-112762.html> (дата звернення: 05.03.2021).

HRYNOROVA L.

THE USE OF COMPUTER TECHNOLOGIES IN PREPARATION OF PRE-SERVICE CLOTHING DESIGNERS FOR RESEARCH AND PROJECT ACTIVITIES

Examples of application of ProCreate and Adobe Photoshop CS6 software in research and project activities of pre-service clothing designers are described. The possibilities of the ProCreate environment for creating sketches of a clothing collection are revealed. Examples of using Adobe Photoshop CS6 to develop alternative prints and correct developed thumbnails by the use of a library of filters and color correction are highlighted. The possibilities of using Adobe Photoshop CS6 to create an advertising poster are shown.

Keywords: computer technology, research and project activities, training of pre-service clothing designers, ProCreate, Adobe Photoshop.