



Рисунок 3 – Примеры декора

Колониальный стиль идеально подходит для тех, кто чувствует себя комфортно в элегантных (но не слишком) классических интерьерах и любит натуральные материалы с большим количеством экзотических пород дерева и аксессуаров. Колониальная эстетика лучше всего подойдет для большего пространства, где будет легко расположить доминирующий интерьер, тяжелую мебель. Но вы также можете придать небольшой квартире колониальную атмосферу, украсив ее экзотическими аксессуарами, привезенными из дальних путешествий или найденными на блошиных рынках.

Список использованных источников

1. interior3d.su [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://interior3d.su/kolonialnyj-stil-v-interjere.php?ysclid=lblyovi2kl153708997> – Дата доступа: 30.10.2022
2. rehouz.info [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://rehouz.info/kolonialnyj-stil-v-interere/?ysclid=lblyhslct8720941512> – Дата доступа: 18.10.2022
3. m-strana.ru [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://m-strana.ru/design/kolonialnyj-stil-v-interere/> – Дата доступа: 06.11.2022

УДК 004.946

AR- И VR-ТЕХНОЛОГИИ В ИНДУСТРИИ МОДЫ

**Белгородский В.С., д.с.н., проф., Алибекова М.И., к.т.н, доц.,
Андреева Е.Г., д.т.н., проф.**

*Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство), г. Москва, Российская Федерация*

Реферат. *Сегодня наш повседневный быт уже не отделим от цифрового пространства. Каждый из нас ведет социальные сети, мы приобретаем товары, общаемся в онлайн пространстве. Появилась возможность многие бытовые проблемы решать в приложениях смартфонов. Виртуальная и физическая реальность соединились в единое целое и образовали дополненную, которую уже по праву можно считать настоящей.*

Ключевые слова: технологии, виртуальная и дополненная реальность, цифровизация, мода, коллекция.

В технологии дополненной реальности, AR (Augmentedreality), совмещаются действительность и объекты компьютерной графики. Действие происходит на экране смартфона, телевизора, либо в специализированных шлемах и очках. А в технологии виртуальной реальности, VR (Virtualreality), мы видим мир смоделированный, похожий на реальный или, наоборот, отличающийся от него. Примеряя на себя шлем, наушники или очки, мы целиком телепортируемся в новую действительность – это может быть любое место, которое только вообразит себе разработчик, перемещаясь и взаимодействуя с виртуальными объектами и функциями. Происходит это с помощью контроллеров или же специальных перчаток. Более полное погружение можно получить

с помощью VR-костюма [1].

Первой заметной точкой соприкосновения моды и VR – компьютерные игры. Пока бумеры считают игры детским развлечением и забавой, мировые модные бренды и дома осваивают эту нишу. Тем временем поколение Z имеют быстрорастущую покупательскую способность и виртуальная виртуальность для них не менее значима, чем физическая. Так, Gucci и The North Face представили коллаборацию с Pokémon Go, персонажи игры League of Legends облачились Louis Vuitton, а Moschino и Diesel выпускали специальные коллекции для игры Sims. Для понятия масштаба, первое в мире кутюрное digital-платье от бренда The Fabricant созданное при помощи блокчейн-технологий и проданное за рекордные 9500\$ [2]. Как пример такого сотрудничества, Британский дом моды Burberry объединился с одной из самых популярных игр в мире для создания цифровой и физической коллаборации. Помимо этого, в продажу поступит небольшая капсульная коллекция [3].

Толчком к цифровизации стала пандемия. При невозможности IRL-показов модных брендов, примерки одежды в магазине, съемки лукбука новой коллекции, технологии AR и VR стали востребованы и смогли решить многие проблемы. Возможность виртуально померить вещь уменьшила количество возвратов. Сложность возникает с примеркой одежды, но сумки, обувь и аксессуары в виртуальной примерочной выглядят практически как в реальной. Так, например, осеннюю коллекцию 2022 года Balenciaga представили в формате видеоигры. Afterworld: The Age of Tomorrow («Мир после мира: грань будущего»).

Пользователи узнают о возможностях будущего мира. Им доступны: путешествия, покупки и приключения в реальности будущего. Dimension Studio во время карантинных мер использовали мобильную студию для съемки объектов в 3D формате – Polymotion (грузовик, с 106 камерами) для того, чтобы снять объемно 50 моделей, а позже превратить их в аватары для видео игры.

Somnium Space – является открытой платформой виртуальной реальности, построенная на блокчейне, где каждый, используя смартфон, VR-гарнитуру, браузер может окунуться в метавселенную. В этой вселенной проводили модный показ, в котором пользователи презентовали свои костюмы. Попасть на показ можно было только по приглашению. Присутствовали реальные модели (не профессиональные), которые находились в Праге, на которых были надеты VR-костюмы Tesla Suit и VR-шлемы. Также на сцене были расположены лазерные трекеры. Все действия, которые проделывали модели на подиуме, с точностью переносилось в Somnium Space, только на «экранном» аватаре была одежда. И цифровым дизайнером теперь может стать любой человек, который хочет создать действительно интересный цифровой объект и осмелится его продемонстрировать миру. С учётом тех инструментов, которые для этого доступны, не обязательно быть самородком-айтишником, нужно, в первую очередь иметь желание и фантазию.

Российский рынок в этом направлении тоже развивается. Можно отметить, как один из заметных проектов – Replicant. Первый онлайн магазин виртуальной одежды, на платформе которого каждый может примерить digital-образ, а дизайнеры могут представить свои коллекции в цифровом формате.

Виртуальные образы дают полную свободу для самовыражения как покупателю, так и дизайнеру. Виртуальная одежда, обувь и аксессуары делаются из несуществующих материалов, и не всегда поддаются законам физики. Для производства цифровой одежды не нужны физические ресурсы, поэтому digital-одежда экологична и перерабатываема. Все вещи делаются по реальным лекалам, и по предпочтениям покупателей, некоторые из них можно воплотить в реальном мире [4].

В повседневной жизни новые технологии тоже нашли свое применение. Например, у магазина Asos (работает только на доставку) есть виртуальный помощник подбора размеров. Он анализирует все предыдущие покупки клиентов, анализирует какие вещи были отправлены на возврат, какие были куплены. Все эти данные он совмещает и подсказывает нужный размер покупателю. Если у покупателя фигура имеет стандартные габариты, то предложенный размер пойдет покупателю более точно. Далее, с помощью технологии See My Fit («Посмотри мою форму») можно посмотреть, как будет сидеть вещь.

Тренды зарождаются у визионеров, имеющих четкое представление о будущем, ориентирующихся на рынке, предвидящие тенденции, и в итоге доходят до широких слоев – в случае с физической модой – до масс-маркета. Эксперименты с виртуальной реальностью стоит ожидать от всех повседневных брендов, которые хотят остаться актуальными. Например, можно добавлять к своим моделям эффекты в дополнительной реальности, чтобы продавать еще больше вещей, а можно продавать только цифровые продукты и зарабатывать на них. К

примеру, представил в Москве технологию дополненной реальности бренд Zara, которую готовы протестировать в 120 магазинах в мире и онлайн.

Силуэты, созданные с помощью 3D, состоят из виртуальных тканей, которые не поддаются физическим законам. Многие детали мелкие и сложной формы, поэтому их невозможно воссоздать в реальной жизни. Голландский бренд Irisvan Herrep выпускают кутюрные коллекции, где костюмы не похожи на физические. Ирис придумывала эффектный крой и воплощала его с помощью различных материалов и техник, в том числе прибегая к использованию 3D-принтеров [4], лазерному обрамлению и рисованию от руки.

Становится необходимостью, чтобы мы уже сегодня задумывались о том, какое же влияние имеют и оказывают технологии на наш Новый мир [5, 6, 7]. Очевидно, что все меньше и меньше начинает значить физическая материальность. Для нас компьютерная графика и цифровое искусство делаются более привлекательными, стремясь показать еще одну перспективу нашей реальной жизни [8]. То есть создаются пространства, которые, как в зеркале отражают реальный мир. И в этом отражении мы видим себя в новом перспективном будущем. Большие компании вынуждены постоянно экспериментировать с новыми разработками. Внедрение технологий дополнительной и виртуальной реальности сегодня отлично справляется с развитием личного бренда для выхода на всеобщее обозрение через масс-медиа [9].

Список использованных источников

1. Журнал Beinopen. Digital-мода: Цены и ценности, правила и будущее. [Электронный ресурс]. – URL:<https://beinopen.ru/article/zero10>
2. Vogue Russia. Чего ждать от модных показов будущего? [Электронный ресурс]. – URL:https://www.vogue.ru/fashion/chego-zhdat-ot-modnyh-pokazov-budushhego-rasskazyvayut-5-perspektivnyh-digital-hudozhnikov#intcid=_vogue-ru-bottom-recirc_2f7e7782-35ea-46c0-9bda-8db94d84054c_entity-topic-similarity-v2
3. Журнал Beinopen. Digital-мода: Цены и ценности, правила и будущее. [Электронный ресурс]. – URL:<https://beinopen.ru/article/zero10>
4. Алибекова, М. И. Архитектоника формы в композиции костюма / М. И. Алибекова, В.С. Белгородский, Е.Г. Андреева. – Москва: ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)», 2020. – 221 с.
5. Алибекова, М. И. Инновационные технологии в эскизном и художественном проектировании объемных форм костюма / М. И. Алибекова, В. С. Белгородский, Е. Г. Андреева // Известия высших учебных заведений. Технология легкой промышленности. – 2021. – Т. 52, № 2. – С. 115-118. – DOI 10.46418/0021-3489_2021_52_02_23. – EDN ORNMNI.
6. Алибекова, М. И. Современные технологии воплощения замысла дизайнера / М. И. Алибекова, Е. Г. Андреева // Современные инженерные проблемы в производстве товаров народного потребления : Сборник научных трудов Международного научно-технического симпозиума; III Международного Косыгинского Форума, Москва, 20–21 октября 2021 года. – Москва: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)», 2021. – С. 252-255. – EDN IUOPBL.
7. Метод кастомизации в художественном оформлении обуви / М. И. Алибекова, [и др.] // Известия высших учебных заведений. Технология текстильной промышленности. – 2022. – № 3(399). – С. 242–247.
8. Кисько, А. А. Инновационные технологии и материалы в легкой промышленности / А. А. Кисько, М. И. Алибекова // Инновации и Технологии к развитию теории современной моды «мода (материалы. Одежда. Дизайн. Аксессуары)»: Сборник материалов I Международной научно-практической конференции, посвященной Фёдору Максимовичу Пармону, Москва, 05–07 апреля 2021 года. Том Часть 1. – Москва: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)», 2021. – С. 191-197.
9. Vc.ru. Кибер-одежда, виртуальное ателье и AR-примерочная. Как развивается цифровая индустрия моды. [Электронный ресурс]. – URL:<https://vc.ru/design/140348-kiber-odezhda-virtualnoe-atele-i-ar-primerochnaya-kak-razvivaetsya-cifrovaya-industriya-mody?ysclid=I91rbuop3x852632889>