

ВКЛЮЧЕННЯ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ ОДЯГУ В САМОСТІЙНУ ПРОЕКТНУ ДІЯЛЬНІСТЬ ЗАСОБАМИ МОДЕЛЮВАННЯ ТА ПРОЕКТУВАННЯ У 3D-СЕРЕДОВИЩІ

Одним із основних пріоритетів розвитку освіти є розвиток її науково-дослідної, науково-технічної, інформаційної діяльності, інтеграція науки й освіти. Особливої уваги потребує розгляд проектних технологій навчання при підготовці дизайнерів одягу, де метод проекту виступає оптимальним виразником відповідних самостійних рішень і творчих дій.

Загальний принцип, на якому базується метод проектів, полягає в встановленні безпосереднього зв'язку навчального матеріалу з життєвим досвідом студентів, в їх активній творчій і пізнавальній спільній діяльності у практичних завданнях (проектах) при вирішенні загальної проблеми [2, с. 67]. Проект ми розглядаємо як рішення, дослідження певної проблеми, його практичну або теоретичну реалізацію.

Проектна діяльність студентів-дизайнерів підпорядкована певному алгоритму і є складною творчою і дослідницькою роботою. Таким чином, метод проектів вирізняється наявністю ключової проблеми, творчою пошуковою діяльністю, яка втілюється в якомусь конкретному продукті.

Особлива затребуваність проектною діяльністю при підготовці майбутніх дизайнерів одягу проявляється у проектуванні костюму. В якості джерела творчості служить будь-яке явище оточуючої дійсності.

Становлення та професійна підготовка майбутніх дизайнерів одягу у ВНЗ повинна поступово перетворюватися на процес самонавчання, коли студент-дизайнер перебуває в умовах, де він повинен сформувати вміння використовувати проектну діяльність для вирішення проектних завдань [1, с. 185]. Розвиток такої самостійності передбачає необхідність використання у навчанні та проектній практиці програмних продуктів, які автоматизують процес проектування одягу та візуалізують навчальний матеріал і забезпечують його навчально-методичний супровід.

Велику увагу методу проектів приділяють такі вітчизняні вчені як: В. Петрова, Н. Крупська, В. Шульгін, Б. Ігнатєва, М. Крупеніна. Вони вважають, що критично перероблений метод проектів може забезпечити розвиток творчої ініціативи та самостійності студентів у навчанні, сприятиме безпосередньому зв'язку між отриманими знаннями, вміннями і застосування їх для вирішення професійних завдань.

Ми солідарні з думкою С. Кожуховської та Є. Ткаченко [8], що даний метод є одним із ефективних засобів у сучасному дизайні. Метод проектів, перш за все, спрямований на створення багатоваріантних формоутворюючих рішень об'єкту, що сприяє розширенню спектру проектного пошуку, збільшує гнучкість пошукової думки, активізує абстрактно-логічне мислення [8].

Ми ґрунтуємось на поняттях технології навчання і проектування Н. Яковлевої, [9] яка будує проектну методiku як сукупність пошукових, проблемних методів, творчих за своєю

суттю, представляючи собою дидактичний засіб активізації пізнавальної діяльності, розвитку креативності і одночасно формування певних особистісних якостей студентів у процесі створення конкретного продукту, в нашому випадку, колекції одягу.

Таким чином, використання методу проектів при підготовці фахівців у галузі дизайну одягу дозволяє сформулювати одну з важливих якостей дизайнера – вміння мислити художніми категоріями. Даний метод є ефективним на початкових етапах входження в проектну діяльність і особливо важливий на стадії створення форми, тобто в процесі формоутворення.

Майбутній дизайнер одягу у сьогоденні повинен бути спроможним спроектувати і створити костюм без участі в творчому процесі інших фахівців, так як сам мусить володіти навичками, знаннями та вміннями для виготовлення окремого костюму.

У процесі навчання майбутніх дизайнерів одягу необхідно поставити завдання перед студентами навчитися «самостійно переводити свої авторські враження та відчуття від оточуючого світу в зразки проектуючих костюмів, знаходячи у різноманітті життя творчі асоціативні джерела для своєї проектної діяльності» [6].

Завдання даного проектування витікають з промислових, функціональних, економічних вимог, що висуваються до сучасного одягу. Успішне вирішення цих завдань сприяє досягненню головної мети дизайнера одягу – створення естетичного, виразного, стильного одягу, який допомагає відобразити індивідуальність носія та відповідний одягу вимог модних тенденцій.

Процес творчості – це пошук єдності форм і змісту. Іноді при вирішенні творчого завдання застосування традиційних методів проектування не дає цікавого рішення. Тому метою даної статті є активізація творчого пошуку в проектуванні костюму, спрямованої на розвиток творчого проектного мислення дизайнерів одягу і на інтенсифікацію самого процесу проектування.

Дизайнери всього світу зайняті пошуком нових ідей проектування одягу, по-перше, щоб відповідати суспільному прогресу, по-друге, щоб створювати нові, модні товари одягу. Плідним може бути вивчення і практичне застосування разом з традиційними емпіричними прийомами нетрадиційних методів проектування. Тому ми звертаємось до технологічних прийомів творчості, а саме до евристики, яка вивчає продуктивне творче мислення [4]. Використання самих різних евристичних методів дозволяє виявити у дизайнера одягу ініціативність; розкрити його індивідуальні творчі можливості; розвинути логіку мислення в професійній спрямованості; визначити можливість регулювати і інтенсифікувати процес творчого пошуку.

Розглянемо сучасні методи проектування одягу:

Метод асоціацій – один із засобів формування ідей. У сучасному дизайні яскраве образне мислення розуміється як принципово новий засіб проектування. Розвиток асоціативного мислення дизайнера проявляється у перетворенні предметних, абстрактних і психологічних асоціацій в графічні пошуки вирішення об'єкту. Дизайнер одягу із реальної дійсності може взяти майже все, що якимсь чином може трансформувати, перетворити в одяг: мотив, фрагмент чогось, або джерело цілком. Творчими джерелом при проектуванні одягу можуть бути явища природи, предмети дійсності, які нас оточують. Дизайнера одягу завжди цікавить форма взагалі, сполучення різноманітних побудов.

Метод аналогій – метод вирішення поставленого завдання. При цьому методі використовуються аналогічні рішення, взяті з народного костюму, національного одягу. Дизайнер одягу стикається з інтерпретацією творчого джерела і перетворює його шляхом трансформації в проектне рішення.

Біонічний метод полягає в аналізі конкретних об'єктів біоніки. Наприклад, проаналізувавши механіку крил комах, можливо розробити нові форми запаху, нашарування верхнього одягу, трансформація деталей одягу. Таким чином, біонічний підхід у дизайні дозволяє отримати неординарні вирішення конструктивних вузлів, нових властивостей поверхонь і фактур.

Метод неології є методом використання чужих ідей, передового вітчизняного і зарубіжного проектування. Взагалі мода базується на наслідуванні, тому кожне модне нововведення тиражується фахівцями і споживачами до тих пір, поки не настає психологічна втома.

Метод гіперболи полягає створенні гротескного образу, який широко використовується у сучасному модному ескізі, а також у моделях, для створення найбільш виразного образу.

Метод навідного завдання – вирішення вихідної задачі і визначення тих показників, які заважають вирішенню даного завдання. Застосування цього методу складається з пошуку схожих чужих ідей (журнали мод, виставки, покази моделей одягу). Застосування цього методу дозволяє вирішити важке завдання, використовуючи чужий досвід проектування.

Важливим моментом у нашій статті є розгляд *комбінаторного методу* проектування, який був розроблений А. Радченко, Л. Поповою, В. Степановим. Проектуючи одяг вони застосовували програмовані методи формоутворення декількох рівнів: комбінування стандартних елементів і набору простіших геометричних форм (конструктивістські тканини); комбінування різних видів декору на основі базової форми; трансформацію одягу в процесі експлуатації; комбінування стандартних готових об'єктів. Згодом програмовані методи формоутворення стали не тільки провідними методами при проектуванні промислових колекцій, але й лягли в основу графічних комп'ютерних програм.

Одним із напрямів удосконалення проектної діяльності при підготовці майбутніх дизайнерів одягу у ВНЗ є впровадження у навчальний процес новітніх інформаційно-телекомунікаційних і програмних продуктів розроблених у 3ds Max, серед яких особливе місце посідають презентаційні мультимедійні технології [7, с. 111].

Особлива затребуваність проектної діяльності виявляється у проектуванні костюму, тому теоретичною основою впровадження в навчальний процес ВНЗ дисципліни «Конструювання одягу», розробленої у 3D-графіці виступає засіб оптимізації та інтенсифікації самостійної роботи спрямованої на розвиток художньо-креативних якостей майбутніх дизайнерів одягу.

Сучасне використання та впровадження засобів автоматизованого проектування та моделювання одягу, розробленого у 3D середовищі, в навчальний процес ВНЗ, допомагає пришвидшити та спростувати процес створення побудов креслень конструкцій одягу, дозволяє здійснювати побудову базових конструкцій, готових моделей, а також окремих лекал. Програмні продукти, розроблені в 3ds Max дозволяють автоматизувати процес розрахунку і створення викрійки. Програма виконує підгонку автоматично, ґрунтуючись на знятих вимірах і корегує малюнок викрійки по закладених у неї формулах. За допомогою засобів сплайнового моделювання надається можливість створювати складні криві лінії [6].

Використання автоматизованого проектування одягу у процесі професійної підготовки майбутніх дизайнерів одягу, надає можливість викладачу в умовах нестачі навчальної, методичної та довідкової літератури забезпечити студентів необхідним джерелом навчальної інформації. Це може бути досягнуто шляхом надання в електронній формі навчальних курсів практичних занять, методичних вказівок до їх виконання. З погляду на проектну діяльність дизайнерів одягу проектування одягу у 3D графіці відкриває можливості надання різних за змістом (з урахуванням особливостей, нахилів, інтересів окремих студентів) матеріалів на адаптивному, репродуктивному та креативному рівні підготовки.

Проведення занять з курсу «Конструювання костюму» відбувається у мультимедійних аудиторіях. По-перше, зменшується час на побудову креслень конструктивної основи викладачем на дошці; по-друге, студенти наочно сприймають навчальний матеріал у мультимедійних аудиторіях.

За допомогою використання мультимедійних курсів навчання засвоєння складного матеріалу студентів стає набагато вищим, такі заняття не тільки полегшують пізнавальний процес, розширюють світогляд, а й надовго залишаються у пам'яті студентів-дизайнерів, викликають зацікавленість і захоплення. Важливим є те, що дизайнери одягу можуть

самостійно вивчати новий матеріал, розв'язувати задачі, контролювати рівень знань без допомоги викладача, у позаурочний час, а також вдома.

Включення дизайнерів одягу в проектну діяльність з використанням методів моделювання та проектування у 3D-середовищах може бути ефективним, якщо будуть впроваджені адаптивний, репродуктивний та креативний рівні підготовки. У завданнях по курсу «Конструювання костюму», низького (адаптивного) рівня складності пропонується вже готова побудова конструкції одягу, студенти виконують дії з опорою на інструкцію або алгоритм, діють у звичайних для них умовах, без нагадування, спонукань за допомогою викладача; на репродуктивному рівні студент-дизайнер самотужки використовує набуті знання в нових, незвичайних ситуаціях при побудові конструктивної основи одягу, з незначною допомогою викладача; на високому (креативному) рівні побудову креслення одягу студент виконує самостійно, де в процесі розробки базових конструкцій спирається на самоаналіз здібностей і професійно важливі якості.

Викладання окремих тем дисципліни «Конструювання одягу» дозволяє викладачеві індивідуалізувати навчальний процес, у якому дизайнери одягу за допомогою методичних вказівок, контролю та координації з боку викладача самостійно вчать конструювати та моделювати деталі конструктивної основи одягу.

Перспективність проектування сучасних колекцій одягу включає багато різних понять, пов'язаних з формою, силуетом, стилем костюму, творчими методами і джерелами, сучасними тенденціями в моді і технології, конструктивними прийомами в проектуванні. Творчі методи костюму виступають як набір певних дій, які застосовуються дизайнерами одягу для пошуку нових ідей і проектних рішень у створенні авторських колекцій одягу. Саме тому використання засобів автоматизованого проектування та моделювання одягу, розроблених у 3D-середовищі, та впровадження їх у навчальний процес ВНЗ відкриває широкі можливості для самостійного опрацювання складного матеріалу студентами-дизайнерами та постає як необхідність.

Література:

1. Андросова Э.М. Основы художественного проектирования костюма: учеб. пособие / Э. М. Андросова. - Челябинск : Медиа-Принт, 2004. - 184 с.
2. Аронов В. Г. Теоретические концепции зарубежного дизайна XX века / В.Г. Аронов. - М: ВНИИТЭ, 1992. - 149 с.
3. Глазычев В. Л. Еще раз о дизайне / Вячеслав Леонидович Глазычев. – М. : Искусство, 1994. - 183 с.
4. Дизайн в высшей школе. ВНИИТЭ. – М., 1994. – 183 с.
5. Информатизация средней школы : програмні засоби, технології, досвід, перспективи / Н.В. Вовковінська, Ю. О. Дорошенко, Л. М. Забродська, Л. М. Калініна, В. С.Коваль та ін.; За ред. В.М. Мадзігона Ю. О. Дорошенка. - К. : Педагогічна думка, 2003. - 272 с.
6. Методика організації проектно-технологічної діяльності на уроках обслуговуючої праці: наук.-метод. Посібник / [В. В. Бербец, Н. В. Дубова, О. М. Коберник і ін.]; під ред. О.М. Коберника. – К.: Наук. Світ, 2003. – 92 с.
7. Сумський В. І., Сільвейстр А. М. Викладання нового матеріалу за допомогою нових інформаційних технологій // Методичні засади конструювання змісту професійної освіти : Науково-методичний збірник / Ред. кол.: І. А. Зязюн (голова), Н. М. Шунда (заст. голови), Н. Г. Ничкало та ін. – Вінниця : ВДПУ імені М. Коцюбинського, 1998 : - Ч 2. - 277 с.
8. Ткаченко Е. В. Дизайн-образование : теория, практика, траектория развития: учеб. пособие / Е.В. Ткаченко, С. М. Кожуховская. - Екатеринбург : АКВА-ПРЕСС, 2004. - 329 с.
9. Яковлева Н. О. Концепция педагогического проектирования: методол. аспекты: моногр. / Н.О. Яковлева. - М. : АТиСО, 2002. - 194 с.

У даній статті розглянуті сучасні методи проектування одягу та необхідність їх використання у навчальному процесі ВНЗ при вирішенні проектних завдань майбутніми дизайнерами одягу. Зазначено перспективність використання в навчальному процесі мультимедійних технологій, розроблених у 3D графіці.

Ключові слова: *дизайнери одягу, професійна підготовка, проектна діяльність, мультимедійні технології.*

В данной статье рассмотрены современные методы проектирования одежды и необходимость их использования в учебном процессе ВУЗ при решении проектных заданий будущими дизайнерами одежды. Определена перспективность использования в учебном процессе мультимедийных технологий, разработанных в 3D графике.

Ключевые слова: *дизайнеры одежды, профессиональная подготовка, проектная деятельность, мультимедийные технологии.*

In given article modern methods of designing of clothes and necessity of their use for educational process higher institution are considered at the decision of detailed designs by the future designers of clothes. Perspectives of use in educational process of the multimedia technologies developed in 3D the schedule is defined.

Keywords: *designers of clothes, professional preparation, design activity, multimedia technologies.*