

4. Висновок

Створено програмний імітатор польоту літака з віртуальними інструментами (приладами) в середовищі

LabVIEW, які дозволяють на основі вхідних даних про кути Ейлера, висоту, швидкість відображати поточне положення літака в трьохвимірній системі координат, а також траєкторію його польоту.

Література

1. Харченко В.П. Системотехніка та основи проектування аеронавігаційних систем [Текст] / В.П. Харченко, М.І. Валуєв, А.Н. Яппаров. – К. : НАУ, 2003. – 120 с.
2. Евдокимов Е.Ю. LabVIEW для радиоинженера : от виртуальной модели до реального прибора [Текст] / Е.Ю. Евдокимов, В.Р. Линдваль, Г.И. Щербаков. – М. : ДМК Пресс, 2007. – 400 с.

Abstract

The article refers to the simulation modeling of air navigation systems. The article describes the software flight simulator created in the software package LabVIEW. The implementation of flight simulation is performed through virtual models of navigation devices: the gyroscope, altimeter and compass. The screen form displays the trajectory of the aircraft model in three-dimensional graphic and includes controls. The screen form and functional diagram of software simulator of the airplane flight with virtual instruments in LabVIEW package were developed. The diagram allows representing of current position of the aircraft in a three-dimensional coordinate system, and the trajectory of its flight, on the basis of input data about Euler angles, height, speed and course. The developed virtual instruments (VI) contain the necessary software control modules, calculations and representations of input information introduced with the keyboard and manual manipulator (mouse)

Keywords: software simulator, virtual instrument, navigation device, simulation model, design

Обґрунтовано використання інформаційних технологій в якості засобу художньої комунікації при проектуванні одягу в умовах масового виробництва. Практичним підтвердженням став досвід створення промислової колекції одягу в рамках учебного процесу

Ключові слова: інформаційні технології, проектування одягу, художні комунікації, промислове виробництво одягу

Обосновано использование информационных технологий в качестве средства художественной коммуникации при проектировании одежды в условиях массового производства. Практическим подтверждением стал опыт создания промышленной коллекции одежды в рамках учебного процесса

Ключевые слова: информационные технологии, проектирование одежды, художественные коммуникации, промышленное производство одежды

УДК 004:687.01

ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ХУДОЖНЬОЇ КОМУНІКАЦІЇ ПРИ ПРОЕКТУВАННІ ОДЯГУ

В.В. Залкінд

Кандидат технічних наук, доцент*

Контактний тел.: (057) 335-18-05, 066-879-12-91

E-mail: Zalkind@list.ru

О.І. Косенко

Старший викладач*

Контактний тел.: 068-612-92-91

oxana.kosenko@gmail.com

*Кафедра технологій і дизайну

Українська інженерно – педагогічна академія
вул. Університетська, 16, м. Харків, Україна, 61003

1. Вступ

Створення конкурентоздатного одягу в умовах сучасного промислового виробництва неможливо без

вміння “працювати у команді”. Саме такі вимоги висувають роботодавці до фахівців в галузі легкої промисловості, про що свідчить аналіз відповідних європейських інтернет – ресурсів [1,2].

Специфікою проектної діяльності при розробці нових моделей швейного виробництва є те, що створюється не лише предмет утилітарного призначення з конкретними техніко – економічними показниками, а й художній витвір. Тому актуальним стає поняття художньої комунікації, а саме інтелектуально – творчого взаємозв'язку [3].

В процесі художньої комунікації між автором костюму (дизайнером) та реципієнта (споживачем, безпосереднім носієм одягу) природним чином постають посередники – фахівці, задіяні у виробництві та просуванні дизайн-продукту. Наявність посередників в дизайні одягу, а мова йде про вузькоспеціалізованих фахівців: асистентів дизайнера, модних ілюстраторів, фахівців швейної галузі, маркетологів та ін.,- активізують питання щодо якості втілення авторської концепції на всіх етапах проектування, а отже необхідність вдосконалення процесу художньої комунікації проектування одягу.

При створенні авторського костюму питання посередників процесу художньої комунікації вирішуються за рахунок наявності жорстких традицій індивідуального виготовлення виробів, що залишаються фактично незмінними з часів створення перших колекцій “haute couture”.

Проектування авторського костюму передбачає кропітку роботу над кожною новою моделлю одягу. Спочатку дизайнер робить ескізи своїх моделей. Потім він промальовує найважливіші деталі, щоб підкреслити своєрідність кожної моделі. Виготовлення малюнка - єдиний етап, коли кутюр'є працює наодинці. Після нього починається колективна робота. Основним посередником між кутюр'є і співробітниками його ательє є, так звана, “прем'єрка”. Вона відповідає за те, щоб абсолютно точно донести до останніх ідеї маестро і вірно розподілити завдання відповідно до можливостей кожної кравчині.

У виробництві готового одягу *pret-a-porter* та одягу для масового ринку таких посередників набагато більше. Для виготовлення промислового зразка вже на етапі створення ескізного проекту залучаються різні фахівці - конструктори та технологи, а при розробці окремих ліній одягу дизайнери часто працюють творчими групами. Також, часто залучають до співпраці асистентів, що пропонують нові моделі в рамках загальної концепції бренду, ліній, поточного сезону та певного асортименту колекції. Саме тому, вміння працювати у команді є ключовим для молодого фахівця, і сьогодні від цього вміння залежить конкурентоздатність випускників ВНЗ Україна на ринку праці. Отже, постає необхідність в правильній організації процесу художньої комунікації в рамках учбового процесу.

2. Результати досліджень

Одним з ефективних рішень цього питання, на нашу думку, повинна стати загальна професійна діяльність творчого характеру студентів різних напрямів навчання. У якості загального завдання, акумулюючого основні етапи професійної діяльності дизайнера та фахівців швейного профілю, може виступати проектування промислових колекцій одя-

гу. Розроблені моделі в перспективі необхідно буде багаторазово відтворювати в умовах серійного виробництва, отже від злагодженої роботи команди залежить якісне втілення проекту в рамках обраної художньої концепції.

Професійні взаємовідносини між студентами різних напрямів навчання відповідають визначенню “художньої комунікації” запропонованому сучасними науковцями, наприклад, Лазаревої Л.М. [3]. Але це дослідження стосуються тільки моделей художньої комунікації в сучасному інформаційному просторі та не розглядають самі інформаційні технології, як засіб таких комунікацій.

Тому, для обґрунтування доцільності використання інформаційних технологій, як засобу художньої комунікації, на кафедрі Технологій та дизайну УПА під керівництвом доцента Залкінд В.В. та ст. викладача Косенко О.І. був проведений експеримент.

В якості творчого завдання було обрано проект з розробки промислової колекції одягу для офіціантів. Студенти мали обрати один із закладів громадського харчування міста, зробити предпроектний аналіз з означеної теми та запропонувати ескізи трьох жіночих та двох чоловічих моделей одягу. На цьому етапі розробки ескізного проекту (в рамках дисципліни “Художнє проектування”) взяли участь студенти 3-4 курсів спеціальності 6.010104 “Професійна освіта. Дизайн”.

Згідно [4] “існують різні види ескізів, які обслуговують різні етапи проектного та виробничого процесів”: пошуковий, фор-ескіз, творчий та технічний рисунок.

Засобами інформаційних технологій були створені відповідні пошукові ескізи, а саме - колажі, які в подальшому використовувались з метою “створення форми виробу відповідно прототипу, культурного зразка і концепції, що покладена в основу розроблюваного дизайн - проекту” [4].

В процесі створення фор-ескізів, крім традиційної техніки малювання, також були використані інформаційні технології. Вочевидь, що така мета розробки фор-ескізу, як “встановлення основної композиції та загального кольорового рішення майбутньої моделі одягу” [4] як найкраще досягається в інформаційному просторі. Це, також, дозволяє використовувати принципи адресного проектування та зробити попередню оцінку виробу в інтер'єрі. Для вирішення такого роду завдань, можливо, використовувати різні графічні редактори, зробивши ескіз на фотографічному зображенні споживача. В даному випадку – віртуально “одягнути” робітників обраного закладу громадського харчування за допомогою Adobe Photoshop. З цією метою були залучені студенти 2-го курсу спеціальності “Професійна освіта. Дизайн” (спеціалізація: проектування стилю людини та середовища), що відповідало їх робочій програмі з дисципліни “Комп'ютерний дизайн”.

Така співпраця дозволила студентам 2-го курсу відчути себе асистентами дизайнера, а їх старшим колегам - отримати досвід роботи з помічниками, що також має безпосереднє відношення до “художньої комунікації” при проектуванні одягу. Крім того, це обґрунтувало доцільність використання інформаційних технологій на цьому етапі, особливо врахову-

ючи спілкування студентів через Інтернет. До речі, підтвердження ефективності такого підходу можливо знайти в методичній системі навчання студентів Інтернет – технологіям [5]. Згідно з якою, одним із очікуваних результатів має стати встановлення взаємозв'язку між суб'єктами освітнього процесу. Крім того, запропонована методологічна система орієнтована на вирішення завдань професійної діяльності. Таким чином, використання інформаційних технологій, як засобу художньої комунікації автоматично підвищує якість освіти.

На наступній стадії розробки технічних малюнків до студентів-дизайнерів приєдналися студенти-конструктори, що навчаються за інженерною спеціальністю “Конструювання та технологія швейних виробів”. Їх плідна співпраця дозволила в рамках дисципліни “САПР одягу” швидко та якісно відтворити творчі ескізи в електронному вигляді технічних, створених засобами САПР Грація на абрисі фігури людини. Це дозволило зберегти художню цілісність проекту, з одночасним дотриманням технічних норм, що пред'являються до сучасних промислових зразків форменого одягу.

Студенти-конструктори розробили повний комплект конструкторської документації на кожну з моделей колекції, який було передано студентам-технологам (спеціальність “Професійна освіта. Технологія текстильної та легкої промисловості”) для подальшого розкриття та виготовлення моделей з матеріалу у масштабі 1:1 протягом виробничого навчання. Готову колекцію під назвою “Cafe Paris” студенти представили на XII Міжнародного конкурсу молодих модельєрів-дизайнерів костюму “Печерські каштани”, де здобули III місце серед колекцій готового одягу.

3. Висновки

Результати цього експерименту довели можливість вдосконалити процес художньої комунікації в рамках учбового процесу через спільну творчу професійну діяльність. Крім того, було визначена необхідність використання інформаційних технологій, як засіб художньої комунікації при промисловому проектуванні одягу, що дозволило виявити вектор подальших досліджень у цьому напрямку.

Література

1. Jobs in: Design & Creative [Електронний ресурс] / Fashion United. – Режим доступу: \www/ URL: <http://www.fashionunited.co.uk/fashion-job/design-creative> - 25.10.2012 р. Загл. с екрана.
2. Search Fashion, Art & Design Jobs [Електронний ресурс] / TipTopJob.com –Режим доступу: \www/ URL: http://www.tiptopjob.com/search/fashion_art_design_job_search.asp.
3. Лазарева, Л.М. Моделі художньої комунікації в сучасному інформаційному просторі [Текст] / Л.М. Лазарева // Вісник Державної академії керівних кадрів культури і мистецтв – 2011, № 2. – С. 58 -62.
4. Енциклопедія швейного виробництва. Навчальний посібник – К.: “Самміт - книга”, 2010. – 968 с.: іл.
5. Кузнецова Л.М. Методическая система обучения студентов педвузов интернет-технологиям [Текст] / Л.М. Кузнецова // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена – 2008, № 51. - С. 234-240.

Abstract

The design of competitive apparel in modern industrial production is impossible without the ability to “work as a team.” One of the ways to develop this skill can be application of information technologies as means of artistic communication between experts of different areas. The practical proof is the experiment, carried out during the educational process on the department of “Technologies and Design” of Ukrainian Engineering Pedagogical Academy. The result of the experiment is the industrial collection of warehouse coat “Cafe Paris”, designed by a team of students of different special subjects. Artistic communication between students took place with the help of information technologies. In the process of professional communication of students the essential improvement in the quality of fashion design was observed, as confirmed by prize-winning place at the XII International Competition of Young Fashion Designers – costume designers of “Pecherskie kashtanu”. The process of designing of the collection was close to real industrial production of apparel. This shows the relevance of the work and justifies the need of further research in this area

Keywords: *information technologies, apparel design, artistic communication, industrial production of apparel*