ІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Марютічева Єлизавета Андріївна

ВІРТУАЛЬНИЙ ПРОСТІР “УКРАЇНСЬКА МОДА”

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.
_____ Є. А. Марютічева

Керівник: Іноземцева Світлана Володимирівна
Кандидат педагогічних наук, доцент

Харків – 2024

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 6
1.1. Віртуальна галерея Mozila Hubs «The Fashion Project» 6
1.2. Віртуальна галерея «Synergy Art Gallery» 7
1.3. Berlin Fashion Week 17.01.2023 Bobkova 8
1.4. UWF x LFW FW 24-25: TAMAR KEBURIA 9
1.5 UFEG Digital Show Ukrainian Fashion Week FW22-23 10
1.6 PATRICK McDOWELL Spring Summer 2020 HFW 11
1.7 Chrome Archipelago by Tony Murray 12
1.8 Masterkey CLO 3D Fashion Digital Runway 13
1.9 Metaverse Fashion Week 2022 in Second Life 14
1.10 Adidas - Metaverse Fashion Week 2023 Full Show in Decentraland 15
РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ 17
ВИСНОВКИ 20
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 22
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 24
ДОДАТОК ІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ 30
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ 35

ВСТУП

У сучасному світі існує багато способів продемонструвати свій витвір мистецтва. Найпопулярніші з них – розміщення фото, відео в інтернеті або проведення спеціальних заходів, наприклад, виставок в галереях. Але у той час, коли майже все населення перебувало на карантині через корона вірус, люди почали шукати нові способи для дозвілля. Одним з них став метавсесвіт, де користувач з будь якого куточка Землі може прогулятися у віртуальному просторі. Сам простір, змодельований у 3D, може мати будь яку форму, розмір, наповнення та виконувати різні завдання. У нашому випадку ми розробили віртуальну галерею з метою демонстрування арт-об'єктів у форматі показу мод.

Актуальність нашого проєкту обумовлена декількома факторами. Через війну в Україні майже немає можливості відвідувати культурні заходи, виставки, галереї. Це дуже пригнічує громадян та не дозволяє відпочити, насолодитися мистецтвом. Для багатьох людей важливо саме ходити серед експонатів та мати змогу розгледіти їх з усіх боків. Віртуальна галерея доступна кожному, у кого є телефон, ноутбук, комп'ютер та інтернет. Більше того, така галерея доступна завжди й абсолютно безкоштовна. Також у цей простір матимуть змогу завітати не тільки люди в Україні, а взагалі всі люди з будь якої точки світу. Це крута можливість продемонструвати українське мистецтво закордоном, не витрачаючи коштів на пересилку та розміщення робіт у галереях. Другий аспект актуальності – тема продемонстрованих робіт у галереї, а саме моделей одягу. Вся колекція присвячена проблемам та болям України останніх часів. Кожен глядач побачить щось своє, що торкає його за душу та змушує глибоко замислитись.

Новизною проєкту є незвичайний формат віртуальної галереї, а саме її анімованої частини. Уся демонстрація колекції одягу представлена у форматі анімованого шоу - класичного показу мод з подіумом та моделями. На цей час не

існує жодного прикладу демонстрації українського мистецтва вираженого через дизайн одягу та представленого у віртуальній галереї.

Мета проєкту полягає у створенні нового виду віртуальних галерей, де представлені не просто зображення або об'єкти, а справжнє шоу для глядача. Поєднання технологій метавсесвіту та digital fashion індустрії створює універсальний та зручний спосіб перенестися на показ мод у будь яку хвилину. Це не тільки інноваційний спосіб продемонструвати свою колекцію одягу, але й можливість вираження важливих соціальних питань через мистецтво у цифровому світі за допомогою моди.

Аналіз джерел з обраної теми виявив швидке зростання інтересу до віртуальної моди в Україні після початку повномасштабного вторгнення 2022-го року. Через неможливість проведення офлайн заходів у країні більшість українських митців перемістилась у цифровий простір. Таким чином вони привертали увагу світу до війни за допомогою своїх робіт, присвячених цій катастрофі. Деякі художники звернулися до технологій віртуальної реальності. Існує велика кількість досліджень та наукових статей, де висвітлюється значний вплив метавсесвіту на сучасне мистецтво. Актуальність подібного формату спонукала митців переносити свої роботи у віртуальний простір для розширення можливостей перегляду та створення особливої атмосфери для глядачів. Fashion індустрія також не стала виключенням. Таким чином, були організовані такі великі заходи як виступ українських митців на Digital Fashion Week, де вони продемонстрували своє бачення віртуальної моди через призму війни. Дизайнери розповідають: «Коли через війну мільйони українців стали кочівниками в digital епоху, наше Дерево Життя розкинуло свої гілки не тільки крізь країни та континенти, а й віртуальні простори. Фізичне та цифрове буття поєднується у модному показі UFEG, демонструючи розквіт українських народних традицій у вимушених подорожах Землею та мандрівках Метавсесвітом». [1, 2, 4]

Отже, наш проєкт пропонує інноваційний вигляд віртуальної галереї та спосіб вираження мистецтва в метапросторі. Кожна модель представляє собою арт-об’єкт, продемонстрований у форматі показу мод. Необмежений доступ до віртуального простору надає великі можливості для перегляду з будь-якого пристрою, підключеного до Інтернету. Це ефективний спосіб донести ідею проєкту до великої кількості людей.

Також, під час роботи над галереєю було досліджено відносно новий віртуальний простір Frame, потужності якого використані для створення галереї. Цей досвід не лише допоміг у нашому проєкті, а ще й може стати цінним відкриттям та базою інформації для подальшого вивчення простору та роботи з ним.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Віртуальна галерея Mozila Hubs «The Fashion Project»[1] (Іл. 1.1) Представлений школою мистецтв Глазго fashion проєкт виглядає як великий простір, де розміщено шість зображень моделей одягу.

Оточення галереї складається з великого куполу, який виступає в якості стін та стелі, і підлоги. В сукупності вони утворюють півсферу, в середині якої глядач може пересуватися і розглядати представлені експонати. Текстура куполу містить у собі зображення гірської місцевості, що за рахунок розміру, перспективи та округлої форми сфери створює відчуття ніби галерею оточують скелі. Мінімалістична палітра у сіро коричневих відтінках не відволікає глядача від виставки, а лише створює приємне відчуття простору та величності.

Стриманий інтер'єр відзначається стильним смаком та вмінням передати настрій. Після завантаження галереї глядач з'являється в сфері, яка розташована по центру, з анімованою текстурою сірих вихорів та вирів, а навколо неї коло з високих вузьких напівпрозорих білих панелей. При проходженні далі користувач потрапляє у головний зал, де на відстані від підлоги розміщено кільце як платформа для перегляду експонатів, а до кожної представленої моделі ведуть сходи під кутом приблизно 30 градусів. Сходинки мають нерівномірну ширину – від підлоги до кільця вони стають вужчими. Через їх розміри та висоту на якій розміщена платформа, на початку навіть не дуже видно модель, до якої піднімається глядач, що створює ефект недосяжності та бажання скоріше досягти оглядового майданчика для перегляду робіт.

В галереї представлений одяг у вигляді 2д зображень. Фото повертається за глядачем, щоб завжди він бачив фронтальну сторону зображення, а при наведенні

[1] https://hubs.mozilla.com/FAomNiL/the-fashion-project

на нього з’являється кнопка для перенесення за посиланням на сторонній сайт, який є сторінкою школи мистецтв з більш детальним описом робіт.

Дизайн одягу виконаний в урбаністичному стилі і представлений у вигляді суконь або костюмів для жінок, але моделі, які демонструють на собі цей одяг – чоловіки. Незважаючи на цей факт продемонстровані дизайни добре виглядають на моделях протилежної статі, що викликає не лише легке відчуття непорозуміння, але й зацікавленість до нового, переосмислення гендерного питання в сфері дизайну та моди.

Галерея «The Fashion Project» виступає в якості аналога за декількома пунктами. Перший – це сама концепція віртуальної галереї з наповненням не картинами або скульптурами у звичному для нас розумінні галереї, а саме з представленими моделями одягу. Другий полягає у ідеї розміщення посилання на більш зручний сайт, де глядач має можливість детально ознайомитись з представленим дизайном.

1.2. Віртуальна галерея «Synergy Art Gallery»[2] (Іл. 2.1) – це багатошаровий проєкт від японського художника Tzu Huan Lin, представлений на платформі Mozila Hubs. Простір наповнений не лише різноманітними об’єктами, а й посиланнями на перехід в інші тематичні кімнати, зокрема Flat Earth, Water Skin і Virtual Ambiguity. Кожна з них має своє оточення, зовсім не схоже на інші, але всі вони пов’язані між собою кураторською концепцією: «Ви складаєте історію про те, як створювалися ваші долі». Галерея фокусується на затвердженні взаємодії між уявою та музикою, а також її зв’язком між мистецтвом та аудиторією. Усі ми колись були глядачами. Видовище й той час, коли наша увага залишається у віртуальному просторі, стане їжею для свідомості кожного, формуючи уявлення один одного про життя і створюючи свою історію життя.

[2] SYNERGY VIRTUAL ART GALLERY | Hubs by Mozilla

Ідея вистави була розроблена на основі концепції художника простору. Три групи були спеціально запрошені для планування своїх тематичних просторів, щоб побудувати світ у віртуальній художній галереї.

Перший світ, і за сумісництвом основний, який зустрічає глядача, має вигляд місця, де панує гармонія. На початку розташований великий лотос з логотипом галереї над ним. Ця квітка символізує мир та гармонію. Саме це прослідковується під час подальшої подорожі у поєднанні в одному просторі об'єктів з дуже різних світів. Звивисті доріжки, немов гілки дерева проводять далі і закручуються у щось подібне до спіралі, утворюючи 4 поверхи цієї конструкції, що розташована у рожевому тумані без підлоги, стелі та стін. На кожному з них, окрім першого, присутні елементи з інших просторів і вдало інтегровані посилання для переходу до них. Для різноманітності додані анімовані об'єкти по типу літаючого кролика у черевичку або бджілок, а за навігацію відповідають невеличкі стрілочки, які підказують в якому напряму може рухатися користувач для спрощення прогулянки галерею.

Представлений віртуальний простір виступає в якості аналога за неординарне поєднання різних візуальних стилів в одному проєкті, ідею розташування головної галереї у середовищі без видимих стін, стелі та підлоги, а також створення додаткових просторів для більш детального огляду представлених проєктів у вигляді галерей, у нашому випадку це можуть бути окремі кімнати для перегляду моделей одягу у статичному вигляді для зручності користувача.

1.3. Berlin Fashion Week 17.01.2023 Bobkova[3] (Іл. 3.1) – показ мод у Німеччині, на якому талановитий український дизайнер одягу Крістіна Бобкова представила свою колекцію, присвячену українським жінкам під час війни, які опинилися у різних місцях та ситуаціях: окопи, волонтерство, закордоном, з дітьми

[3] https://youtu.be/fWGjdaLouKA?si=l5lt-sH8uRCIwdDc

і т.д. Як зазначає автор своїх моделей, жінки України дуже сильні, але водночас ніжні та тендітні, як квітки.

У колекції відображені протилежні образи та ролі, які зараз прийняла кожна українська дівчина на себе і нині волонтерить, йде на фронт чи підтримує або евакуює свою родину. Одяг змінюється від світлих суконь з ніжних матеріалів, мереживних бюстгальтерів та плавних силуетів до важких об'ємних піджаків та масивних ременів у темних сірих кольорах. Контрастне поєднання нагадує наскільки різними можуть бути ролі дівчат, але у будь якому одягу вони залишаються такими ж чарівничими та вродливими як і раніше.

Наш проєкт також презентує колекцію одягу, натхнення для якої було знайдено в Україні під час війни, тому даний відеоролик може слугувати гарним прикладом творчості українських дизайнерів та їх бачення війни через моду.

1.4. UWF x LFW FW 24-25: TAMAR KEBURIA[4] (Іл. 4.1) Показ мод було проведено в рамках українського тижня моди в Лондоні 17 лютого 2024 року. Дизайнер Тамріко Кебурія представляє свою колекцію «Рефлексії», яка стає даниною непохитному духу українських жінок.

Тамріко, двічі переміщена через війну, відтворює глибоко особисті та гострі відчуття у колекції, яка поєднує моду з важкою темою біженської ідентичності. Через символічні дзеркальні валізи, показ пропонує замислитися про своє особисте життя в контексті подорожі біженця – подорожі, де сам дизайнер керував курсом.

Представлений одяг має майже однотонну палітру сірих кольорів і лише декілька дизайнів у світлому кольорі. Таке рішення створює відчуття бентежності і невизначеності, яке часто супроводжує біженців під час їх подорожі. Силуети загалом витягнуті, зверху одяг більше обтягує і сидить точно по статурі, а внизу фігурують спідниці, які слугують нагадуванням про те, що перед нами тендітні

[4] https://youtu.be/xBt-emzS31o?si=uT6wn_97ftpCal0Q

жінки. Кожен костюм у поєднанні з валізою сприймається як зовнішній вигляд мандрівника, але його подорож непланована і не дуже радісна. Дзеркала на валізах розміщені до глядачів, щоб під час показу люди бачили себе у віддзеркаленні. Це перекликається з концепцією колекції про особисті роздуми у контексті подорожі біженця.

Варто відзначити вдалий символізм, відтворений у дизайні, що може слугувати натхненням для нашого проєкту. Часткові запозичення та відсилання на цю колекцію доречно ввійдуть в образи, які будуть представлені на подіумі нашого віртуального простору.

1.5 UFEG Digital Show Ukrainian Fashion Week FW22-23[5] (Іл. 5.1) – це перспективний модний проєкт від Ukrainian Fashion Education Group, проведений у рамках трансляції на медіа сервісі MEGOGO. Продемонстровані 3D моделі студентів UFEG оживали, а загальний перфоманс поєднав фізичний і цифровий світи та започаткував основи майстерності українського digital-крафту.

Замість класичного дефіле подіум замінив футуристичний фон у вигляді кабіни космічного літака, що летить над українськими полями, лісами та долинами, а всередині моделі демонструють дизайнерський одяг у незвичному стилі під технологічну музику з народними вставками і мотивами.

Представлені дизайни кожний мають свого автора. Але всі вони об’єднані високим рівнем смаку, креативності і вмінням використовувати 3D моделювання в fashion індустрії. Незвичні текстури та тканини, які неможливо відтворити у реальному житті сяяли на моделях і вражали тим, як органічно вписалися між звичайних елементів одягу. Прозора тканина, на якій нібито вишиті українські квітки, голографічні переливи суконь та лєвітуючі елементи навколо одягу – все це виглядає як відповідь на питання як буде виглядати українська мода у

[5] https://www.youtube.com/watch?v=5Fzz6DorvQQ

далекому майбутньому. Кожен новий дизайн демонструє вдале використання 3D для втілення сміливих ідей та широкі можливості для віртуальних показів.

Приведений ролик слугує в якості аналога як приклад одного з найперших віртуальних fashion шоу від України. Це не лише демонстрація можливостей наших спеціалістів у 3D, а й приклад наскільки круто може виглядати українські традиційні елементи у сучасній моді.

1.6 PATRICK McDOWELL Spring Summer 2020 HFW[6] (Іл. 6.1) – ролик віртуального показу 3D Helsinki Fashion Week 2020 року. Захід пройшов повністю у digital форматі, представлені ролики демонструють не лише кожен свою оригінальну колекцію, а й оформлення оточення, стиль ролику та ідею через широкі можливості 3D. Шоу подібного плану привертають увагу глядача та захоплюють незвичними видами, неможливими для відтворення у реальності.

Британський дизайнер Патрік Макдауелл, відомий своїм екологічним підходом до творчості та переосмисленням образів, створив колекцію на тему вбрання католицької церкви. У вишуканому оточенні з елементів храмів, розмальованих графіті як натяк на протест проти правил і традицій, та серед сяючих багатоповерхових кришталевих люстр, які знаходяться посеред неба в хмаринках, розміщений дзеркальний подіум. Моделі демонструють незвичний вигляд традиційного вбрання католицьких священників, єпископів, тощо. Великі банти на одягу й усіяні діамантами тканини привертають увагу розкішшю та блиском. Звичні елементи традиційного вбрання тепер лише віддалено нагадують джерело натхнення. Усього було представлено 5 моделей одягу. У колекції вгадуються образи папи римського, кардинала, архієпископа, єпископа та священника. Поєднуючи неповторний дизайн та техніки декору Патрік перетворив непорушні традиції в нові інноваційні творіння, підкреслюючи в них сміливу та гламурну естетику.

[6] https://youtu.be/cpcv49xx8vk?si=pddPC9a5RtivWphG

Приведений ролик з усієї колекції дизайнерів, взявших участь у 3D Helsinki Fashion Week 2020, саме Макдауелл сподобався найбільше своїм підходом. Його переосмислення традицій і дійсно стильне оформлення колекції, уважне ставлення до деталей оточення не лише викликає естетичну насолоду, а й змушує замислитися над іншими застарілими речами. Саме такий підхід, у тому числі, ми плануємо застосувати при розробці власної колекції одягу й оточення для показу.

1.7 Chrome Archipelago by Tony Murray[7] (Іл. 7.1) - наступний приклад віртуального показу мод у форматі ролику. Презентована в рамках Digital Fashion Week NY у квітні 2021 року, його робота й досі приємно дивує ідейною та технічною складовими.

Тоні Мюррей – дизайнер, педагог, арт-директор та цифровий художник з Сан-Франциско, штат Каліфорнія. Його робота зосереджена на розповідях про моду та використанні цифрових інструментів в якості засобу створення. Вистави та публікації його робіт включають в собі Virtuelles Beiwerk, Digital Fashion Week New York, L'Officiel Cyprus та Rumfoords.

Напевно, саме його колекцію можна охарактеризувати як digital не тільки як у способі виконання, а і як стиль самого представленого одягу. Демонстрація моделей відбувається у різних локаціях, але схожих за ефектами, а саме glitch або переливи кольору. Оточення не вирізняється високою деталізацію, але за рахунок переливів яскравих кольорів та ефектів, віддзеркалених у текстурах одягу, загальний вигляд ролику наповнений і не перенавантажений непотрібними елементами. Це вдало концентрує увагу на моделях, центральних фігурах показу.

Дизайнер використав переваги 3D загалом у текстурах та кольорах тканин. Сукні та костюми простого крою вирізнялися дзеркальними відблисками, зміною забарвлення плавно або розводами фарб по всій площі, схожими на техніку

[7] https://youtu.be/RGDEUtksFx8?si=fDDUddtTHLbsb7Df

стилізації одягу тай-дай[8]. Таким чином він підкреслив обидва значення назви ролику chrome. По-перше, це метал, що обіграється в дзеркальних текстурах моделей. Інша асоціація з назвою цього металу – браузер Chrome, інтернет, комп'ютерні технології, а отже і системні помилки, глюки. Якщо не звертати увагу на назву та тематику колекції з'являється відчуття, що показані на екрані сукні лише помилка при програванні відео, яка створила такі незвичні кольори та анімовані принти.

Цей відеоролик цікавий для використання його в якості аналогу через його технічну складову, а саме винятковими текстурами та кольорами. Тоні Мюррей показав як круто можна використати 3D технології в індустрії моди, демонструючи переваги віртуальних шоу над реальними. Тому ми плануємо використати наведені методи та технічні прийом при створенні деяких своїх моделей для повного відриву від реальності і створення чогось принципово нового.

1.8 Masterkey CLO 3D Fashion Digital Runway[9] (Іл. 8.1) Представлений ролик опублікований від компанії Masterkey для демонстрації можливостей та професійних навичок спеціалістів. Організація працює з великими брендами та займається процесом діджиталізації моди за допомогою сучасних технологій та програм симуляції одягу.

Перше, що помітно під час перегляду показу – це професіональний рівень виконання. Текстури тканин, а також їх фізична поведінка, відтворенні на високому технологічному рівні, що ускладнює розрізняння змодельованого одягу і реального. Якісне освітлення дає змогу з комфортом сприймати продемонстровані дизайни, а замість класичного подіуму моделі одночасно ходять по поверхні, яка, як і стіни, дзеркальна. Але в усіх цих площинах

[8] Тай-дай - техніка фарбування одягу: тканину зав'язують в міцний вузол будь-якої форми, фарбують або ж вибілюють.
[9] https://youtu.be/15urCMoUmHQ?si=cziHvx6qV5hzplpl

віддзеркалення неба, що створює ефект простору та свободи. Динамічні кадри демонструють пози або ходу моделей, вдало обіграну ідею відсутності стін та одночасного знаходження на показі всіх манекенів.

Робота спеціалістів Masterkey вражає рівнем професіоналізму. Технологічні моменти відтворення тканини абсолютно точно зроблять власний вигляд одягу набагато краще, якщо використовувати їх роботи як частковий орієнтир. Також цей ролик цікавий з точки зору аналога як приклад показу без класичної схеми виходу та відходу за куліси. Ми плануємо використати цю ідею у власному проєкті.

1.9 Metaverse Fashion Week 2022 in Second Life[10] (Іл. 9.1) присвячена тижню моди у Нью-Йорку (NYFW) та призначена для відображення нової колекції Сімхая 2022 року, представленої на цьому тижні моди. , представленої на цьому тижні моди. На подіумі Second Life представлені цифрові версії вибіркових дизайнів із колекції Джонатана Сімхая 2022 року Осінь/Зима.

У ролику продемонстрований показ мод проходить в мінімалістичному оточенні серед бетонної архітектури. Вздовж подіуму розташовані прості сидіння для глядачів, тут розмістилися користувачі метавсесвітом Second Life. По сторонам від сцени розливаються довгі вузькі басейни з камінням, а сам подіум ніби ширяє над землею, створюючи ефект простору та легкості. Моделі одягу оптимізовані під можливості віртуальної реальності, але це не заважає їм передавати красу колекції. Досягнуто баланс між красою реального одягу та параметрів її відтворення у 3D, що дозволило у максимальній точності перенести цифрові копії моделей у метавсесвіт. Такі технічні прийоми, як зменшення кількості полігонів, відтворення маленьких складок тканини або дрібних елементів за допомогою текстури і т.д. можуть значно покращити вигляд 3D моделі одягу без значного навантаження на платформу віртуальної реальності.

[10] https://youtu.be/pa2HVUk5s5c?si=gH1qxZzdtQBmSL6r

На жаль, великим мінусом метавсесвіту є обмежені можливості. Подібні платформи не витримують великих файлів, для опрацювання яких потрібні високі потужності. Саме тому важливою частиною проєктування наповнення віртуального простору є прорахунок розміру файлів, складності та пошук способів відтворення складних елементів простими об'єктами. Наведений ролик слугує аналогом не тільки як випадок проведення показу мод у віртуальному просторі, а також є прикладом методів спрощення 3D моделей без значної втрати якості зовнішнього вигляду.

1.10 Adidas - Metaverse Fashion Week 2023 Full Show in Decentraland[11] (Іл. 10.1) У 2023 році було проведено вже другий щорічний Metaverse Fashion Week, на якому продемонструвала свої ідеї відома фірма спортивного одягу Adidas. Влаштоване шоу на платформі Metaverse Decentralization вийшло дійсно захопливим, підтверджуючи високу швидкість розвитку digital моди.

Оточення простору нагадувало стиль кіберпанк, замість стін по колу розташовані великі екрани, а по середині обгородженої території розміщений подіум у вигляді хреста з колос у центрі. Кожний глядач мав можливість підійти впритул до подіуму і детально роздивитися продемонстрований одяг. Шоу вирізнялося не тільки динамічним музичним супроводженням, а й яскравою грою світла прожекторів. Стовпи світла то зникали, то з'являлися, змінювались на лазери і швидко танцювали по всьому простору, що додавало епічності та підвищувало захоплення при перегляді. На екранах по сторонам програвалися тематичні анімації під кожну дизайн, який на той час демонструвався. Це були або записи ходи в одягу або просто атмосферні абстрактні відео.

Також варто відмітити, що моделі не просто ходили по подіуму, а приймали динамічні пози, танцювали або навіть левітували у повітрі, виконуючи різноманітні трюки. Іноді над сценою піднімалися додаткові елементи у вигляді

[11] https://youtu.be/jZsHLWXeXYo?si=bL93P0yXLyTTcyci

півкілець, по яким ходили моделі головою вниз. Всі ці прийоми дуже влучно були підібрані до кожного елементу колекції, доповнюючи образ характерною поведінкою моделі та виразною подачею одягу.

Даний відеоролик продемонстрував, що використання переваг віртуального показу може бути не лише у відтворенні незвичних та нереалістичних моделей одягу, а й в його демонстрації. Більшість елементів шоу важко повторити у реальному житті, але у віртуальній реальності з комп'ютерними технологіями можливо майже все. Це надає змогу виразно продемонструвати свою колекцію, вражаючи сміливими ідеями і перетворивши класичний показ мод на справжнє захопливе шоу. Цей аналог ми плануємо використовувати в якості натхнення для створення власного незабутнього fashion видовища.

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція проєкту

Головна ідея дипломної роботи полягає у розширенні перспектив показу моди як предмета мистецтва. За допомогою необмежених інструментів моделювання у 3D з'являється можливість відтворити будь який задуманий дизайн одягу та продемонструвати його глядачам у digital просторі. Існують різні способи показу 3D моделей, наприклад анімаційний ролик або зображення одягу. Але у нашому проєкті розглядається нове бачення digital моди, а саме поєднання сміливих ідей, перенесених у віртуальний простір.

Представлена колекція одягу направлена на висвітлення проблем і болі сучасної України. Дизайни мають свій особистий символізм, але для кожного глядача той чи інший елемент буде мати своє значення в контексті його життя та історії. Це розширює цільову аудиторію й водночас об'єднує людей перед єдиним жахом – війною. Як і моделі, оточення віртуального простору також має своє значення та присвячено тому часу, у якому опинилась Україна зараз. Сьогоднішні дні розбивають мрії та надії, уламками устилаючи дорогу, по якій боляче ступати далі. Але, незважаючи на цей біль, українці, як і моделі на нашому віртуальному показі, впевнено продовжують йти вперед. Кристали подій віддзеркалюють важкі думки та спогади, але поміж них зростають квітки маки. Тендітні квіти, красиві, але виконані з металу, що робить їх стійкими до незгод. Це символ вшанування пам'яті загиблих під час війни та, водночас, стійкості тих, хто ще живий і не здається.

Наш проєкт об'єднує дві мети. Перша – це дослідження та розвиток можливостей віртуального простору, а також підвищення його популярності серед дизайнерів та глядачів. Сприяти цьому мають цікаві проєкти, представлені у подібних метавсесвітах, одним з яких слугує показ мод. Це може бути не тільки про високу моду або демонстрацію сучасних тенденцій одягу, а ще й шоу,

можливості якого необмежені з допомогою 3D графіки. Друга мета проєкту – висвітлення проблем та болі сучасної України за допомогою символічної колекції одягу. Можливості комп'ютерної графіки дозволяють розробляти дизайни, неможливі для відтворення у реальному житті, але, водночас, наповнюють кожну модель одягу своїм змістом, зрозумілим для кожного глядача по своєму.

2.2. Технічні характеристики і особливості.

Для створення тривимірних моделей сцени та одягу в даній дипломній роботі використовуються програми Blender та Marvelous Designer. Blender є потужним інструментом для моделювання, анімації та візуалізації, який надає широкі можливості для створення складних тривимірних об'єктів, а також дозволяє реалізувати концепції digital моди через моделювання віртуальних сцен та ефектів. Marvelous Designer, з іншого боку, є спеціалізованою програмою для моделювання одягу, що дозволяє легко створювати та редагувати реалістичні текстильні моделі з врахуванням їх поведінки та динаміки. Поєднуючи ці дві програми, ми можемо ефективно відтворити якісні та реалістичні тривимірні моделі сцени та одягу, що дозволить демонструвати сміливі ідеї digital моди.

2.3. Стилістичний напрямок.

На показі моди у віртуальному просторі представлено сучасний стиль одягу, який відображає передові тенденції моди та естетику сучасного життя. У колекції переважають лаконічні форми, інноваційні тканини та експерименти з кольором та текстурою. Однак, для надання особливого змісту та вираження національної ідентичності, до деяких моделей додана традиційна українська символіка. Кожна представлена сукня або костюм виражають свій особливий зміст і відносяться до своєї особливої ситуації, але загалом передають спільну історію. Тому лише разом вони можуть розкрити про що розповідається на шоу.

2.4. Звуковий супровід.

На віртуальному показі моди використовується унікальна музична композиція, створена за допомогою штучного інтелекту. Звуковий супровід

поєднує в собі сучасну мелодійність класичного треку для показів з традиційними українськими мотивами. Ця композиція надає показу мод динамічності та емоційної насиченості, створюючи необхідну атмосферу для перегляду шоу. Сучасний ритм та гармонія класичних звуків поєднуються з українськими народними мелодіями, надаючи композиції унікального характеру та виразності. Змішана музична палітра відображає сучасні тенденції та культурну спадщину України, що вписується в контекст представленої колекції, а також відображає важливість збереження та вшанування традиційної культури. Подібний підхід до музичного супроводу показу мод додає унікальності та глибини, створюючи захоплюючий досвід для глядачів.

ВИСНОВКИ

Метавсесвіт став майданчиком для обміну ідеями, сприяє культурному обміну та співпраці між дизайнерами, а також підвищує доступність нового формату мистецтва для аудиторії, незалежно від їхнього місця перебування. Тому створення віртуальної галереї для показу колекції одягу у тривимірному просторі виявилося важливим кроком у розвитку модної індустрії та фонду робіт, присвячених Україні під час війни. Цей проєкт відкриває нові перспективи для перегляду заходів, які раніше можна було побачити лише офлайн.

Особливу увагу слід приділити важливості питань, порушених у продемонстрованій колекції. Загальні теми в кожній моделі справляють різне враження на глядачів залежно від їхнього сприйняття. Тому кожен, кого торкнулася війна 2022 року, побачить свій біль, відображений у текстурах і формах тканини.

Крім того, віртуальна галерея є ефективним інструментом для привертання уваги до подій, які відбуваються зараз в Україні. Подібні шоу були представлені на міжнародних тижнях digital моди, де роботи дизайнерів демонструють на широку публіку та підвищують їх популярність.

Наш проєкт відкриває принципово нові можливості для української fashion індустрії, пропонуючи створення простору, присвяченому показу мод, який може відвідати кожна людина з будь якої точки світу без обмежень. Глядач матиме можливість опинитися в центрі шоу та детально оглянути весь простір та представлену колекцію одягу, поринаючи в атмосферу галереї.

Варто підкреслити важливість подальшого дослідження та розвитку віртуальних платформ для показу моди, зокрема розширення можливостей інтерактивності та сприяння більшому залученню аудиторії. Розробка нових технологій та методів віртуального показу моди має великий потенціал для

подальшого зростання індустрії та збільшення її впливу на культурний та соціальний розвиток суспільства.

Подібна робота є цікавим досвідом у мультимедіа. Вивчення та поєднання різних технологій в одному проєкті стимулюють пошук нових цікавих рішень для вирішення завдань. Таким чином для виконання роботи довелося вивчати Marvelous Designer та Frame для успішної роботи з ними. Це розширює спектр навичок та надихає на подальше вивчення цих програм. Також, для музичного супроводу було створено власну композицію за допомогою штучного інтелекту. Таке рішення надає свободу від загрози авторського права та дозволяє наповнити музику необхідним змістом для атмосфери галереї.

Нажаль, поточні можливості Frame не дозволяють у повному обсязі відтворити використані технології моделювання наповнення, а система оптимізації не пропускає деякі характеристики об’єктів. Але, незважаючи на це, подібний проєкт є проривом у сфері digital моди та метавсесвіту і може бути підставою для подальшого вивчення й вдосконалення технологій віртуального простору.

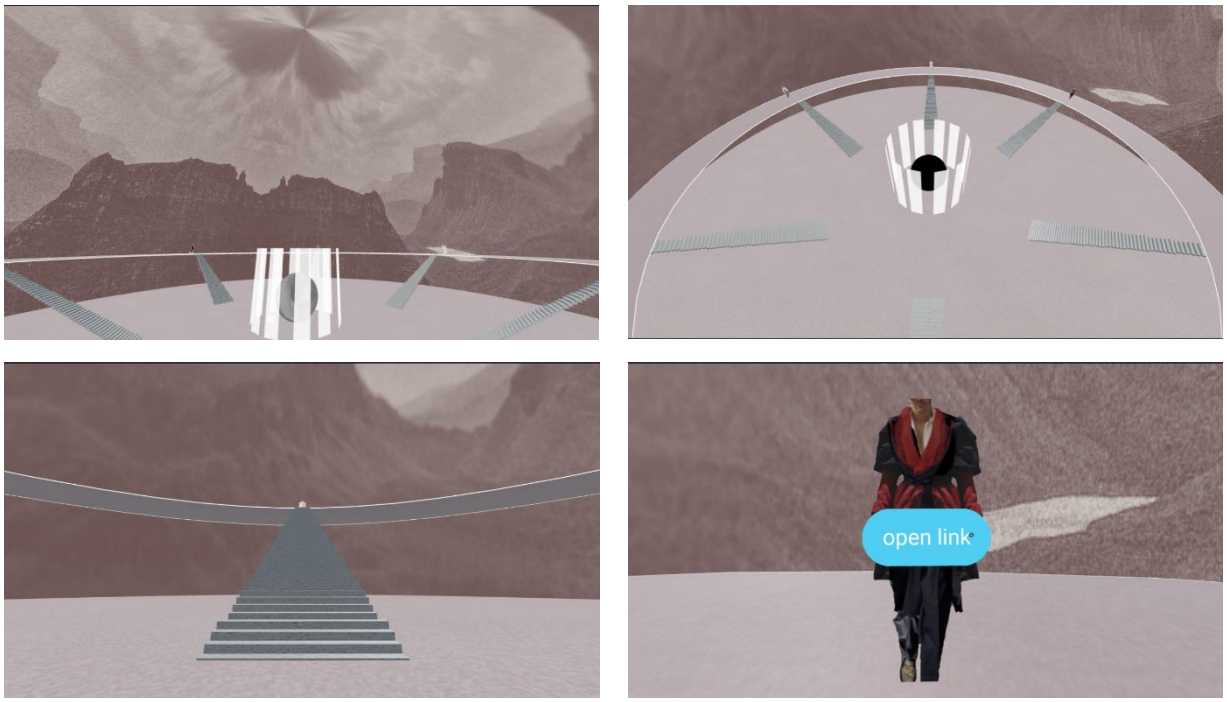
Посилання на галерею: https://framevr.io/test5858595

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

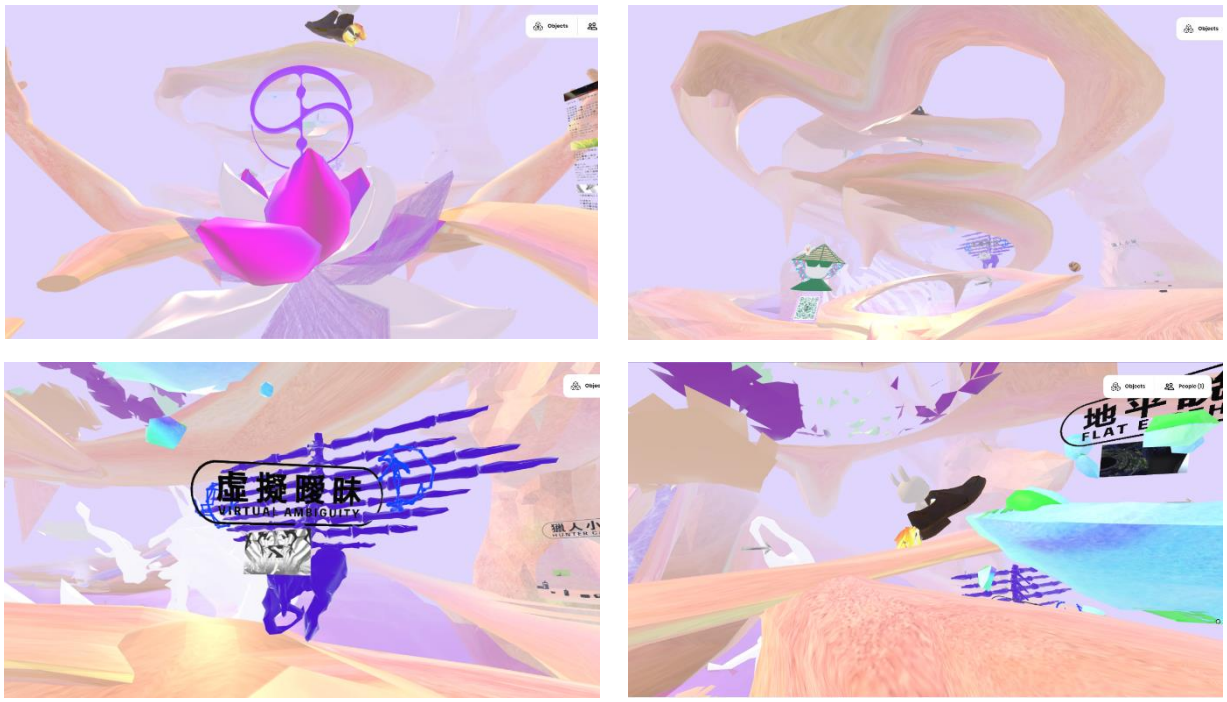
1. Українські дизайнери представлять нове цифрове шоу на масштабній події Digital Fashion Week, Platfor.ma. URL: https://www.platfor.ma/ukrayinski-dyzajnery-predstavlyat-nove-tsyfrove-shou-na-masshtabnij-podiyi-digital-fashion-week/ (Дата звернення: 20.04.24)
2. Перетворення реальності: як доповнена та віртуальна реальність допомагають відновлювати Україну, ADVIN. URL: https://www.adv.ua/article/peretvorennya-realnosti-yak-dopovnena-ta-virtualna-realnist-dopomagayut-vidnovlyuvati-ukrainu/ (Дата звернення: 24.04.24)
3. Digital Fashion Week NY to explore future of fashion and metaverse Fashion United. URL: https://fashionunited.com/news/fashion/digital-fashion-week-ny-to-explore-future-of-fashion-and-metaverse/2022020345559 (Дата звернення: 27.04.24)
4. Key Technology Research of Digital Fashion Based on Virtual Technology. Xinyi Guo, Linglin Hou, 2022. (Дата звернення: 20.04.24)
5. Masterkey Virtual Fashion. URL: https://masterkey.com.tr/en/ (Дата звернення: 27.04.24)
6. Metaverse Fashion: Redefining Style in Virtual Spaces through NFTs. Dr Bryan Lee, 2024. URL: https://www.linkedin.com/pulse/metaverse-fashion-redefining-style-virtual-spaces-nfts-lee-%E6%9D%8E%E9%97%BB%E8%8C%B3%E5%8D%9A%E5%A3%AB-x2qqc (Дата звернення: 24.04.24)
7. The Rise of Virtual Fashion Shows: Redefining Runway Experiences, informaglobal, 2024. URL: https://informaglobal.com.in/the-rise-of-virtual-fashion-shows-redefining-runway-experiences/ (Дата звернення: 27.04.24)
8. Tony Murray SHOWSTUDIO. URL: https://www.showstudio.com/contributors/tony-murray (Дата звернення: 20.04.24)

9. Ukrainian Fashion Week. URL: http://fashionweek.ua/uk/ (Дата звернення: 27.04.24)
10. Virtual fashion experiences in virtual reality fashion show spaces. Se Jin Kim, 2023. (Дата звернення: 20.04.24)
11. Virtual Fashion Show: The Future of the Runway, Rashmi Sinha, 2024. URL: https://www.shiksha.com/articles/virtual-fashion-show-the-future-of-the-runway-blogId-152901 (Дата звернення: 27.04.24)
12. What is Digital Fashion? The Ultimate Guide. Randy Ginsburg, 2023. URL: https://digitalfashiondaily.com/blog/what-is-digital-fashion-the-ultimate-guide/ (Дата звернення: 24.04.24)

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Віртуальна галерея Mozila Hubs «The Fashion Project»



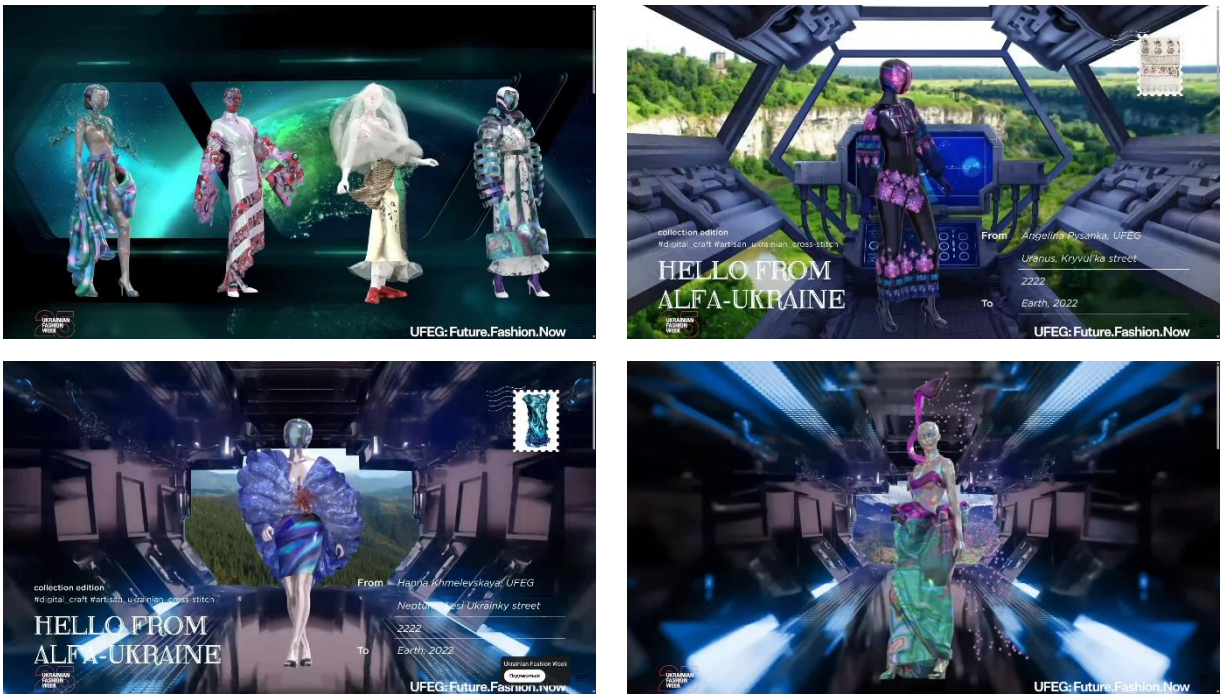
Іл. 1.2. Віртуальна галерея «Synergy Art Gallery»



Іл. 1.3. Berlin Fashion Week 17.01.2023 Bobkova



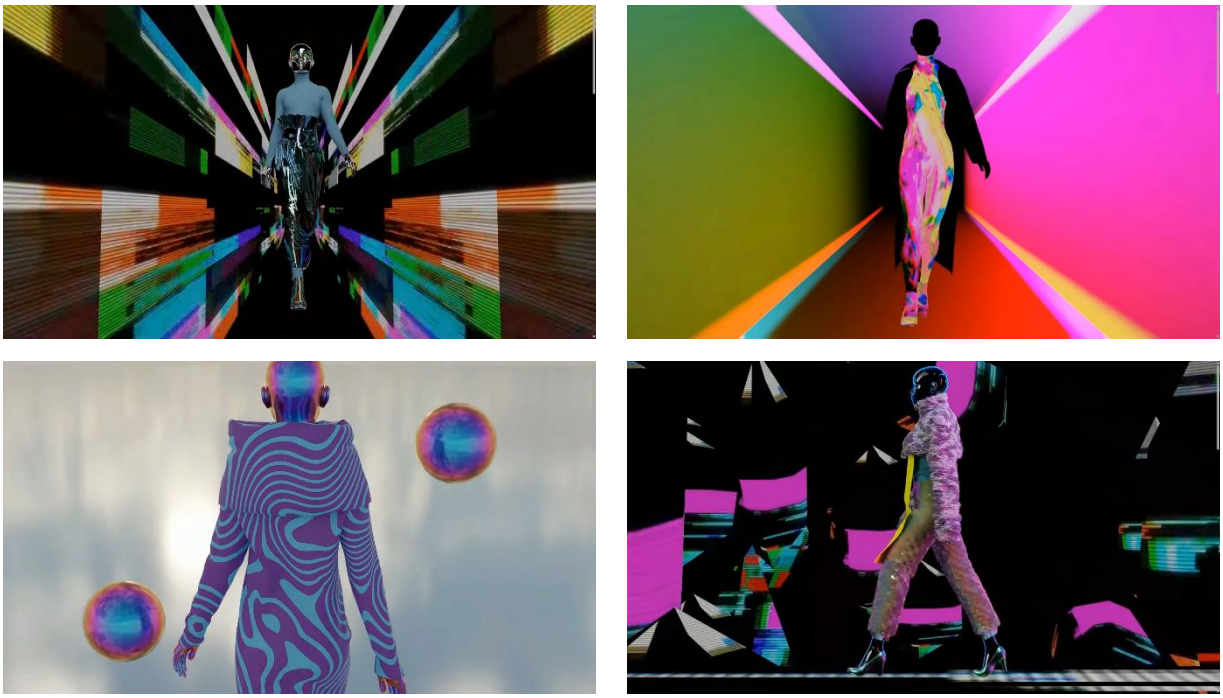
Іл. 1.4. UWF x LFW FW 24-25: TAMAR KEBURIA



Іл. 1.5. UFEG Digital Show Ukrainian Fashion Week FW22-23



Іл. 1.6. PATRICK McDOWELL Spring Summer 2020 HFW



Іл. 1.7. Chrome Archipelago by Tony Murray



Іл. 1.8. Masterkey CLO 3D Fashion Digital Runway

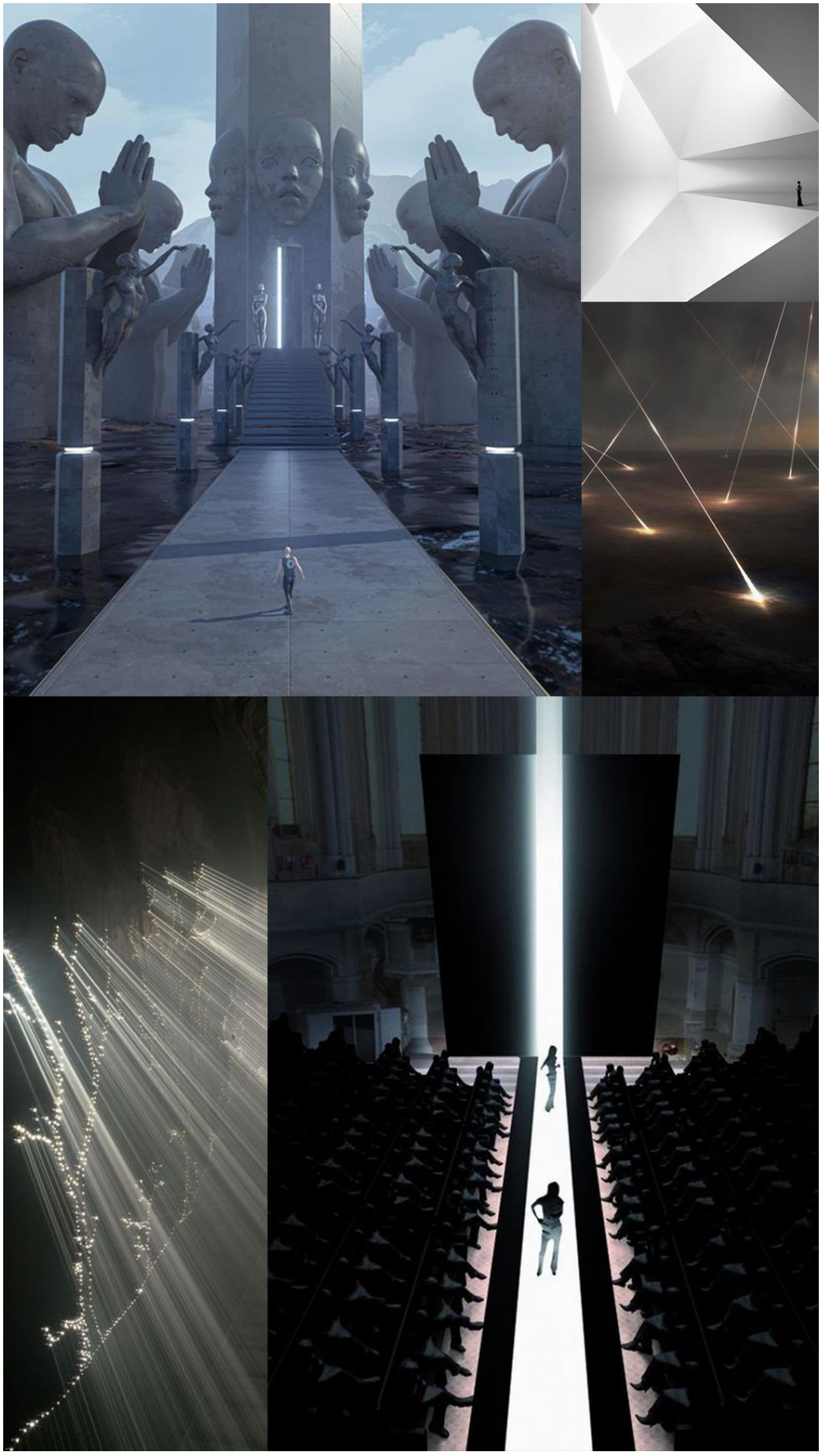


Іл. 1.9. Metaverse Fashion Week 2022 in Second Life



Іл. 1.10. Masterkey CLO 3D Fashion Digital Runway

ДОДАТОК ІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



























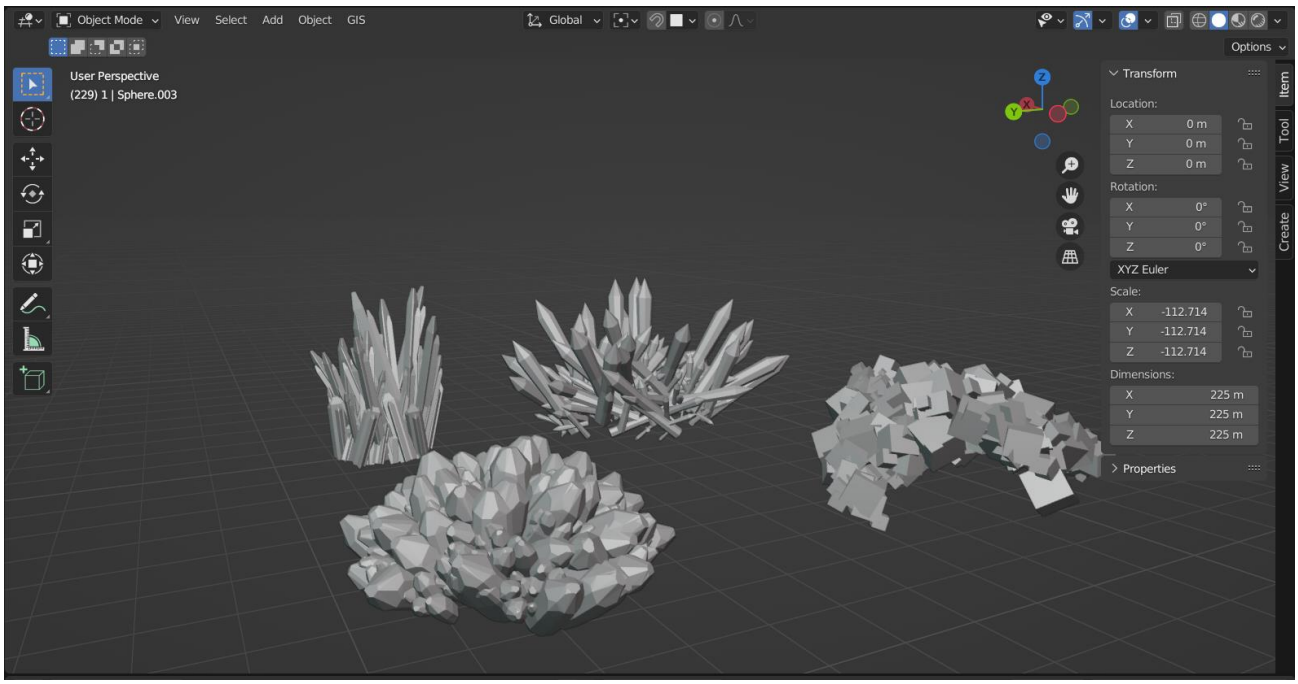


ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ

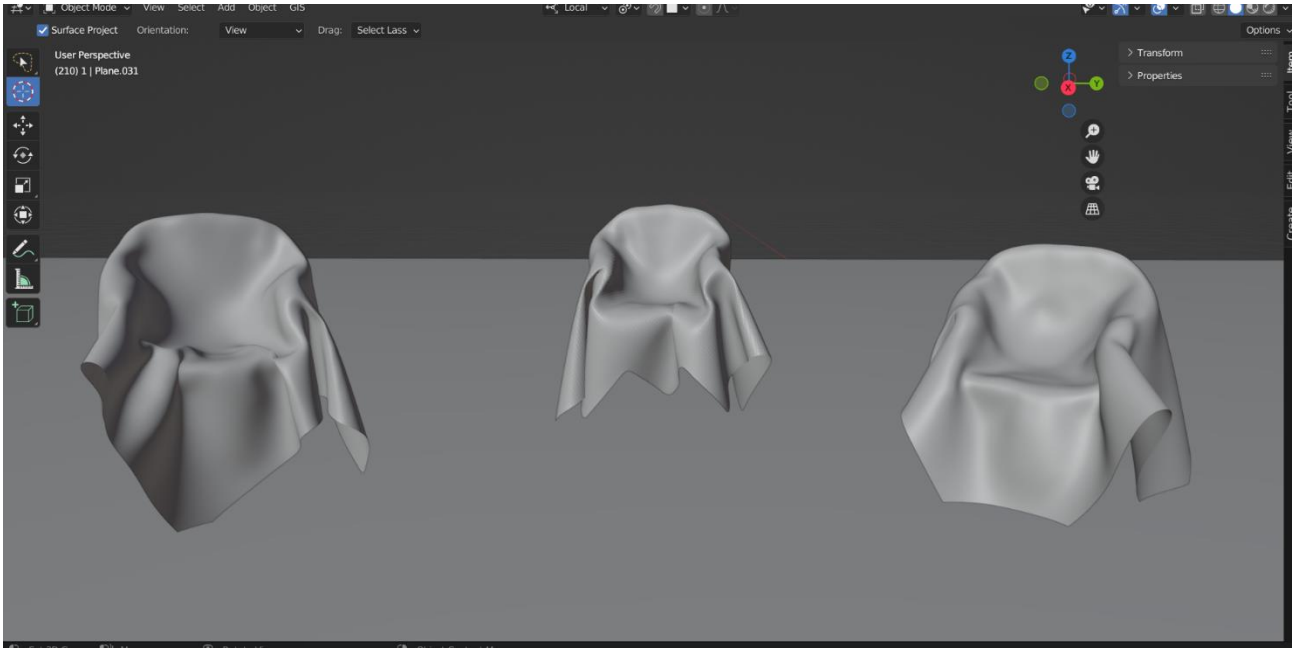


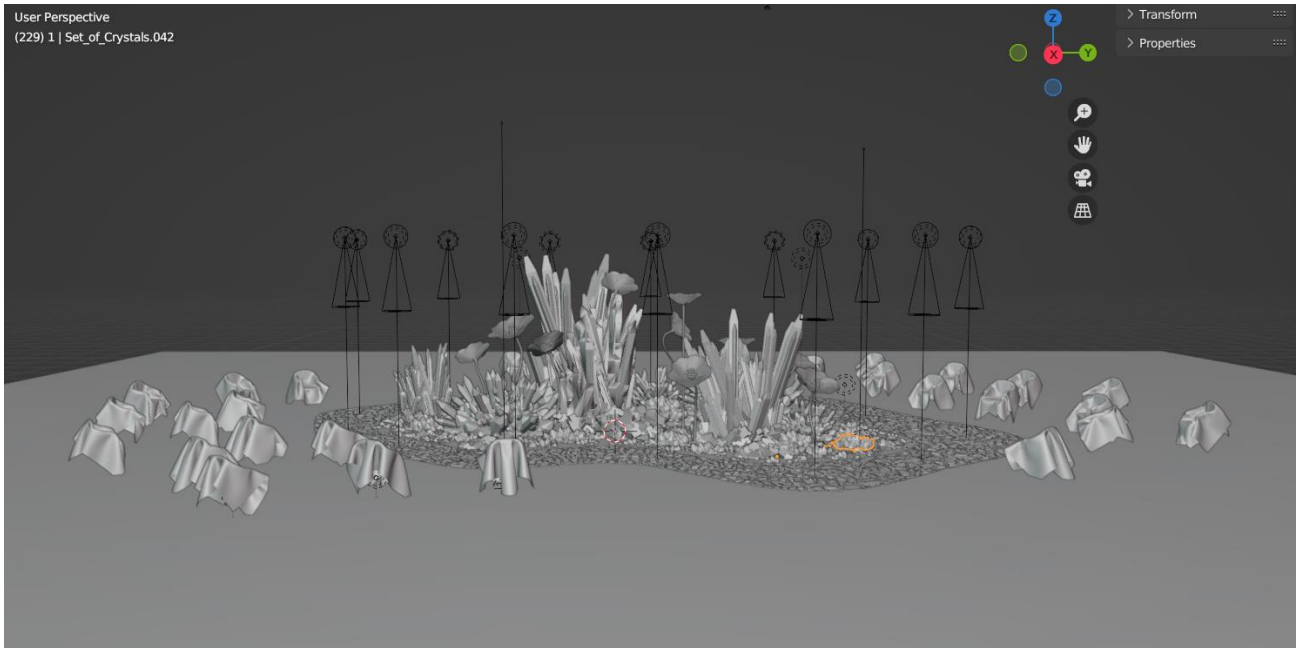


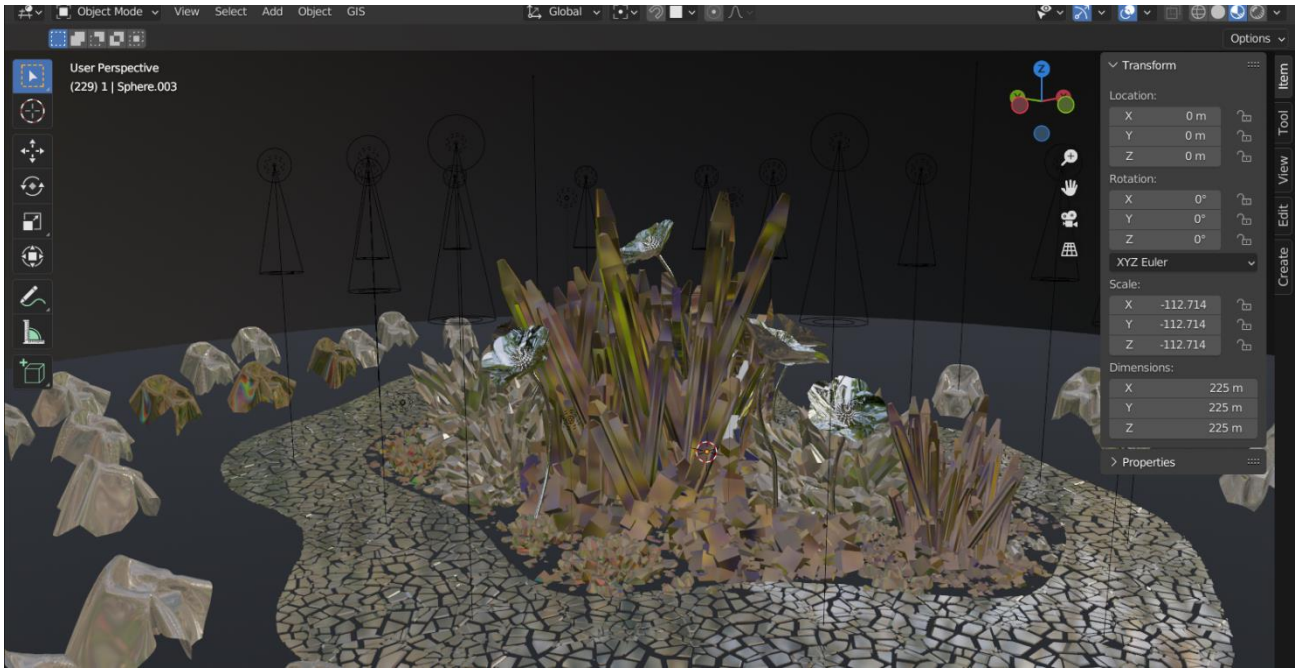



Object Mode
View
Select
Add
Object
GIS
Global
Options
User Perspective
(229) 1 | Sphere.003
Transform
Location:
X 0 m
Y 0 m
Z 0 m
Rotation:
X 0°
Y 0°
Z 0°
XYZ Euler
Scale:
X -112.714
Y -112.714
Z -112.714
Dimensions:
X 225 m
Y 225 m
Z 225 m
Properties
Item
Tool
View
Create


Options
User Perspective
(210) 1 | Bolt__M10__Fully_Threaded.039
Transform
Properties


Object Mode
View
Select
Add
Object
GIS
Surface Project
Orientation:
View
Drag:
Select Lass
Local
Options
User Perspective
(210) 1 | Plane.031
Transform
Properties


User Perspective
(229) 1 | Set_of_Crystals.042
Transform
Properties


Object Mode
View
Select
Add
Object
GIS
Global
Options
User Perspective
(229) 1 | Sphere.003
Transform
Location:
X 0 m
Y 0 m
Z 0 m
Rotation:
X 0°
Y 0°
Z 0°
XYZ Euler
Scale:
X -112.714
Y -112.714
Z -112.714
Dimensions:
X 225 m
Y 225 m
Z 225 m
Properties
Item
Tool
View
Edit
Create

