

В ходе проектных исследований разработан планшет, наглядно демонстрирующий приемы трансформации модульного элемента из текстильных материалов в дизайне костюма, который был представлен на выставке «Коллаж как арт-практика в интерьере» в музейно-выставочном комплексе ВГУЭС (25 мая-7 июня 2013 г.). Использование витого текстильного крученого материала, рассмотренного в данной работе, может найти свою нишу в дизайне костюма, т. к. отвечает современным художественно-эстетическим и экологическим требованиям.

1. Чекоданова К. Вережка – вервие простое [Электронный ресурс]: Проза.ру – литературный портал - Режим доступа: <http://www.proza.ru/2009/03/28/414>.
2. Узлы и плетения [Электронный ресурс]: По материалам Новгородской археологической экспедиции – Режим доступа: <http://tarina-gardien.livejournal.com/74389.html>.
3. Шибари – искусство связывания (Культура Японии) [Электронный ресурс]: – Режим доступа: <http://tmp.ucoz.net/forum/79-1184-1>.
4. Вережка в интерьере [Электронный ресурс]: – Режим доступа: <http://www.joker73.ru/verevke-v-interiere.html>.
5. Вережочные светильники. Ropes Light от Кристиана Хааса (Christian Haas) [Электронный ресурс]: Промышленный дизайн – Режим доступа: <http://www.novate.ru/blogs/050912/21461/>.

#### ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ АНАЛОГОВЫХ РЯДОВ МОДЕЛЕЙ ОДЕЖДЫ: ПЛАСТИЧЕСКОЕ СОПРЯЖЕНИЕ МОДУЛЬНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ КОМПОЗИЦИИ

**В. В. Мамонт**, IV курс, Институт сервиса, туризма и дизайна  
**О. Н. Данилова**, научный руководитель, канд. техн. наук, доцент кафедры  
сервисных технологий

*Владивостокский государственный университет экономики и сервиса, Владивосток*

Целью исследования является формирование принципов построения аналоговых рядов моделей одежды на основе использования пластического сопряжения модульных элементов композиции. В ходе исследования были поставлены следующие задачи: выявление модульного элемента в виде замкнутой области плавной обтекаемой формы; формирование комплекта взаимосочетаемых модулей; разработка метода пластического сопряжения элементов формы костюма для создания новых композиционных решений.

Поверхность проектируемого костюма можно рассматривать как две фронтальные плоскости, составляющие стан костюма и множество застежек-кнопок, соединяющих изгибаемую плоскость в определенных местах. Исходя из этого, главной функцией формы костюма является трансформация путем создания из плоской поверхности объемно-пространственной структуры и ее модификация путем комбинирования разных элементов. Метод трансформации модульных элементов костюма, которые выбираются в зависимости от антропологии тела человека и оптимальных размеров готовой одежды часто используется при проектировании костюма для динамического преобразования или изменения формы, а также для реализации функции скульптурной трансформации костюма.

В качестве аналогии для создания проектируемой формы костюма послужили готовые формы одежды, лекала, а также пластическая анатомия человека [1, с. 24], элементы биологических структур и их сопряжения. Для процесса проектирования костюма был выбран инструмент компьютерной графики «Кривая Безье». Для создания модульного элемента, обладающего трансформируемыми (редактируемыми) качествами, в процессе графической проработки, необходимо обратиться к средствам компьютерной графики «Кривая Безье».

Как известно, изображения в компьютерной графике описываются языком аналитической геометрии. С точки зрения изображения элементов разрабатываемого костюма можно рассматривать как сложный геометрический контур. В связи с этим, наиболее частым используемым способом создания эскизов криволинейных объектов является отрисовка с помощью кривых Безье и других сплайнов (B-сплайны, C-сплайны, NURBS), которые в терминах компьютерной графики носят названия инструментов свободного рисования. Метод создания сложных контуров с помощью этих инструментов основывается на задании проектировщиком опорных точек контура, которые соединяются плавной кривой [2].

Путем переноса линий в графическом редакторе с растрового изображения эскиза, получаем свободно трансформируемый объект для дальнейшего редактирования. На рисунке 1 представлены этапы редактирования исходных модулей при помощи инструмента «кривая Безье».

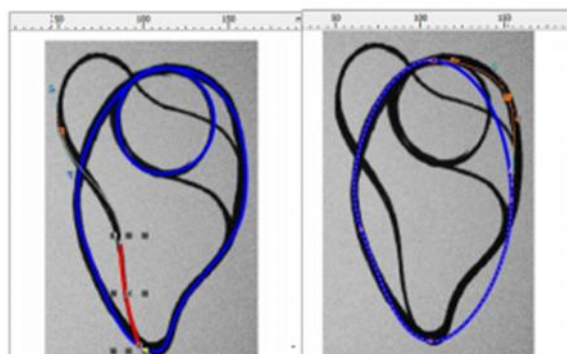


Рис. 1. Принцип работы в графическом редакторе инструмента кривая Безье

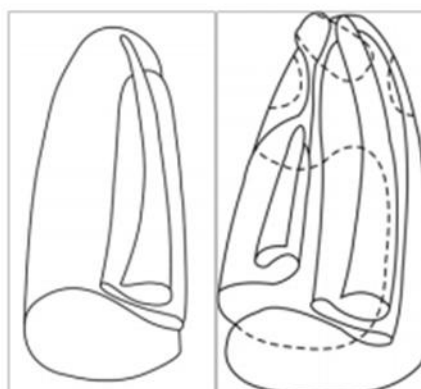


Рис. 2. Эскиз костюма (электронный вариант)

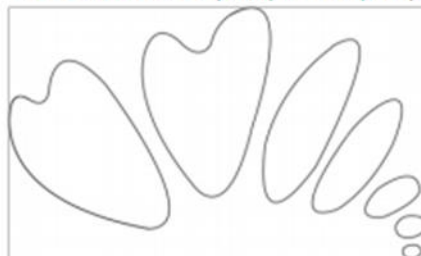


Рис. 3. Создание ряда элементов развертки



Рис. 4. Развертка лекал конструкции

Разработана схема создания разрабатываемых форм костюма путем пластического сопряжения:

1. Создание двумерного эскиза цельной формы.
2. Сканирование эскиза и импорт в графический редактор.
3. Вычленение отдельных элементов, составных частей костюма, путем обведения по контуру (Рис. 2).
4. Создание ряда элементов для развертки (Рис.3).
5. Совмещение элементов в местах заранее учтенных сгибов, создание плоской цельной развертки.
6. Создание лекал костюма из полученной развертки, пропорциональное их увеличение для создания костюма в натуральную величину (Рис.4).
7. Раскрой и соединение плоскостей в заранее продуманных точках, путем кнопочного соединения.

В ходе проведенной работы разработана схема создания разрабатываемой формы костюма путем пластического сопряжения модульных элементов, сформирован комплект модульных элементов и установлен принцип их сопряжения при помощи инструмента компьютерного редактирования формы в графической части исследования. В процессе изучения средств гармонизации композиции пластически сопряженных элементов, разработан ряд графических эскизов формы костюма. Подготовлены лекала конструктивных элементов и выполнен макет костюма в натуральную величину.

1. Коблякова Е. Б. Основы проектирования рациональных размеров и форм одежды. – М.: Легкая и пищевая промышленность, 1984. – 208 с.
2. Жеребцов А. Н. К постановке задачи автоматизации проектирования орнамента / А. Н. Жеребцов, М. Л. Соколова // Дизайн, материалы, технология, № 2(3), 2007. – С. 176-180.

#### ВЛИЯНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МОЛОДЕЖНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ НА ИМИДЖ ГОРОДА ВЛАДИВОСТОКА

Ю.П. Мастренко, Д.И. Раменская, студенты  
Научный руководитель Т.В. Метляева, кандидат культурологи, доцент кафедры  
сервисных технологий

*Институт сервиса, туризма и дизайна Владивостокского государственного университета  
экономики и сервиса, г. Владивосток*

Вопрос об имидже городов и регионов России в настоящее время является одним из самых актуальных. В городах, руководство которых понимает важность имиджа и подходов к его построению, создается благоприятный инвестиционный климат, появляется заинтересованность со стороны партнеров, оказывается помощь в решении ключевых задач. Каждый житель города, будь то школьник или пенсионер, студент или чиновник оказывает влияние на имидж города. В связи с чем особую роль отводят молодежным организациям и движениям, которые являются движущей силой в этом направлении.

Целью данной работы является исследование влияния деятельности молодежных организаций на имидж города Владивостока.

Имидж города рассматривается обычно как один из важных и значимых вариантов имиджа территории в целом; чаще всего именно образ конкретного города – ядро представлений об определенной территории.

Имидж в переводе с английского (image) означает «образ», «изображение». Имидж города – очень разноплановый, эмоционально-окрашенный, иногда искусственно создаваемый, зачастую поверхностный его образ, который складывается в сознании людей и влияет на перспективу его развития.

Имидж города играет огромную информационно-воспитательную роль для его граждан. Имидж свидетельствует о социально-экономической силе города, его мощи, богатстве, уровне развития культуры. Имидж является совокупным показателем его авторитета и успешности действий на региональной и федеральной арене.

Шепель В.М. различает понятия внутреннего и внешнего имиджа города [1]. Внешний имидж – представляет собой набор определенных элементов, таких, как отношение потребителей к предлагаемому городом продукту, проводимая рекламная кампания и работа с общественностью (СМИ, инвесторы, население и т.п.), а также осязаемый имидж, воспринимаемый потенциальным потребителем своими органами чувств. Тогда как внутренний имидж – это