

КОСТЮМЫ ДЛЯ ТЕМАТИЧЕСКИХ ФОТОСЕССИЙ С ЭЛЕМЕНТАМИ ЦИФРОВИЗАЦИИ

COSTUMS FOR THEMATIC PHOTO SHOOTS WITH ELEMENTS OF DIGITALIZATION

Р.Ф. КАЮМОВА, Д.А. ЛОПАТИНА, А.А. ИВАНОВА

R.F. KAYUMOVA, D.A. LOPATINA, A.A. IVANOVA

(Уфимский государственный нефтяной технический университет, Россия)
(Ufa State Petroleum Technological University)

E-mail: karuf1@yandex.ru, dashrammzz@gmail.com, anta.treate@mail.ru

Продление жизненного цикла одежды направлено на решение экологических проблем, связанных с сокращением срока носки одежды. Одним из надежных и доступных способов продления жизненного цикла одежды является ее аренда. Аренда одежды – это экологически ответственный способ использования модной одежды, который позволяет минимизировать текстильные отходы [1, 2, 3]. Стабильно высокой популярностью при этом пользуется аренда тематических костюмов, что позволяет создавать уникальные и запоминающиеся фотографии, которые отражают определенную тему или концепцию.

В статье на основе проведенных авторами маркетинговых исследований определены наиболее востребованные в настоящее время направления тематических фотосессий. Представлен алгоритм процесса организации тематических «цифровых фотосессий», а также разработаны модели трансформируемых изделий по наиболее востребованным потребителями направлениям. Модели могут быть представлены и использованы как в цифровом виде, так и в материале.

Extending the life cycle of clothing is one of the best solutions to environmental problems associated with recycling. One of the reliable and affordable ways to extend the life cycle of clothing is to rent it. Renting clothes is an environmentally responsible way of using fashionable clothes, which minimizes textile waste [1,2,3]. At the same time, the rental of themed costumes enjoys consistently high popularity, which allows you to create unique and memorable photos that reflect a certain theme or concept.

In the article, based on the marketing research conducted by the authors, the most popular directions of thematic photo shoots are currently identified. The algorithm of the process of organizing thematic "digital photo sessions" is presented below, and models of transformable products have been developed in the areas most in demand by consumers. Models can be presented and used both digitally and in the material.

Ключевые слова: тематические фотосесии, косплей, жизненный цикл одежды, цифровые двойники, 3D модели.

Keywords: thematic photo shoots, cosplay, clothing life cycle, digital doubles, 3D models.

Последние несколько лет набирают популярность тематические фотографии с использованием необычных костюмов и декораций. Это подтверждают результаты проведенных авторами за последние 5 лет маркетинговых исследований [4, 5]. Чаще всего под подобными фотосессиями понимают косплей, сущность которого заключается в перевоплощении в различные роли, а именно переодевании в костюмы и передаче характера, пластики тела и мимики персонажей компьютерных игр, кинематографа, литературы, комиксов, аниме и манги. Это увлечение требует изготовления костюмов, сложных конструктивно и технологически, а также элементов атрибутики выбранного персонажа [6].

Предположительно косплей мог зародиться в давние времена, когда у людей появлялась тяга к перевоплощениям в различные образы. На основе наблюдений, зафиксированных этнографами, сделан

вывод о том, что первая форма перевоплощения человека в иное существо, вероятно, была связана с охотничьей маскировкой, репетицией охоты и в полной мере сформировалась в первобытный период [7]. Практика символического перевоплощения человека в другое существо путем переодевания получила развитие во время тотемических зоофагических праздников («зоомистерий»), которые знаменовали собой окончание периода охоты. Во время танца первобытные люди символически перевоплощались в своих тотемных предков, надевая на себя звериные шкуры, головы животных, позже маски и другие атрибуты тотемного животного или растения. На рис. 1 показаны моменты переодевания на примерах: а) калифорнийского индейца-охотника; б) охотника в Нигерии; в) тотемических плясок индейцев Америки.



Рис. 1

В 1939 году на первом международном фестивале научной фантастики World Science Fiction Convention (Woldcon) писатель-фантаст Форрест Дж. Акерман появился в футуристическом костюме, похожем на своих вымышленных героев, что привело к массовым подражаниям, а в 60-е годы группы молодых людей создавали и примеряли на себя персонажей и костюмы из научно-фантастических книг и фильмов [8].

С каждым днем косплей и костюмированные фотосессии набирают все большую популярность. Зачастую люди покупают одежду специально для подобных меро-

приятий и надевают ее лишь раз, в дальнейшем купленные костюмы лежат в гардеробе без дела, тем самым обесценивая ресурсы, затраченные на их производство. Поэтому растет количество крупных фотостудий, предоставляющих тематические костюмы в аренду, в таких городах, как Санкт-Петербург и Москва.

Проведенный нами маркетинговый опрос подтвердил заинтересованность людей в подобных фотосессиях (рис. 2). При изучении рынка арендуемой одежды выявлено, что большинство предлагаемых костюмов имеют малый разброс в размерах, а большие размеры и вовсе отсутствуют.

Взяли бы вы одежду в каком-нибудь из представленных образов в аренду?
119 ответов

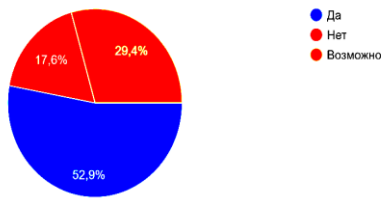


Рис. 2

Часто ли вы сталкиваетесь с проблемой подходящего размера одежды в аренду?
114 ответов

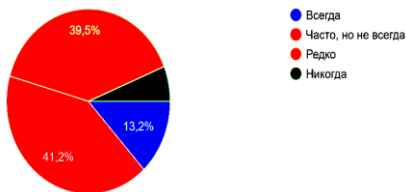


Рис. 3

Это также является причиной, по которой многие не берут одежду в аренду (рис. 3). Поэтому предложено создавать модели костюмов, трансформирующиеся в несколь-

ко размеров, например, один предмет одежды на фигуры с 40 по 44 размер. Такой подход позволяет уменьшить количество текстильных отходов и производственные затраты (вместо трех костюмов – один).

Еще одним способом уменьшения объема текстильных отходов и снижения углеродного следа является использование 3D моделирования [9]. В Уфимском государственном нефтяном техническом университете в условиях организованного кибер-ателье есть возможность получения цифрового двойника любого человека для проектирования костюма любой сложности. Полученные таким образом 3D модели можно использовать для создания цифровой «фотосессии»: с помощью такой технологии человека можно запечатлеть в любом образе на двойнике или готовой фотографии. Полученные 3D модели также можно использовать в игровой индустрии, киноиндустрии, рекламе, сувенирной продукции (печать индивидуальных статуэток).

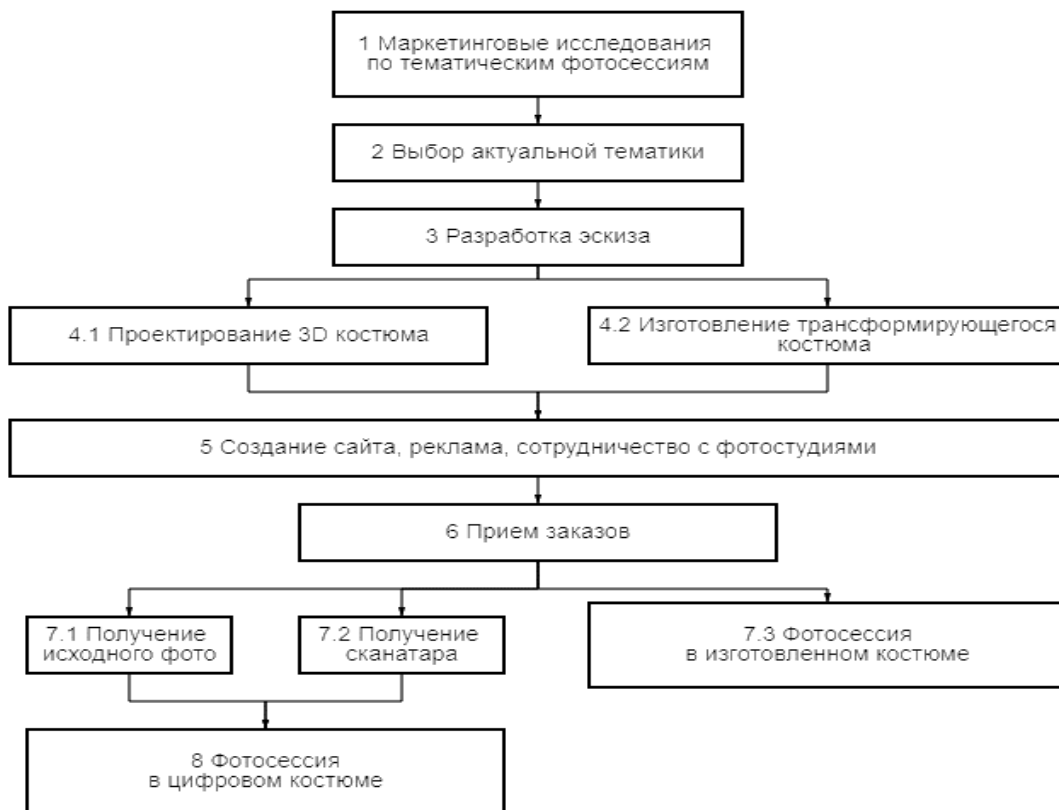


Рис. 4

Процесс организации тематической фотосессии в цифровом формате и непосредственно в фотоателье с использованием «живых» костюмов состоит из следующих этапов (рис. 4):

1. На первом этапе проводят исследования рынка на предмет проводимых в городе или республике фотосессий и одежды, сдаваемой в аренду, выявляются ведущие конкуренты, проводятся опросы потенциальных клиентов.

2. На основе полученных данных определяют наиболее актуальные и востребованные идеи для фотосессий и костюмов.

3. Разрабатывают эскизы коллекции моделей с учетом возможной трансформации на фигуру человека, выбирают наиболее интересные модели.

4.1. Выполняют проектирование 3D костюма. Создают 3D модели одежды по эскизам.

4.2. Выполняют конструирование, моделирование и пошив костюмов с элементами трансформации и в капсульном варианте.

5. Разрабатывают сайт, продумывают рекламу и варианты сотрудничества с фотостудиями, продвигают услугу и эскизы костюмов в социальных сетях. Заключают договоры с фотостудиями в городе, предоставляя в аренду тематические костюмы и декорации под образы, предлагая им новую услугу «Цифровая фотосессия». Фотостудии предоставляют фото клиента для дальнейшей ее обработки с 3D костюмом либо отправляют клиента для создания сканатара для проектирования диджитал фото.

6. При приеме заказов обсуждают с клиентом пожелания по костюму и декорациям, уточняют вид фотосессии (цифровая по фото или сканатару или в фотостудии).

7.1. Получают исходное фото. Для наложения 3D одежды на фото необходима фотография, которая соответствует определенным требованиям, например, должна быть плотно прилегающая одежда телесного оттенка. Созданием подобных снимков занимается фотостудия, с которой заключен договор о сотрудничестве. В по-

следующем на подобный снимок можно наложить любой из разработанных авторами цифровой наряд.

7.2. Получают сканатар человека. В случае, если человек хочет полностью перенести свой облик в 3D пространство, необходимо получить его цифровой двойник с помощью сканера (в лаборатории УГНТУ). В результате можно полностью отрегулировать костюм, окружение, положение человека и ракурс, что позволит получить интересные снимки, а клиенту сэкономить время на фотосессии: одно сканирование может заменить несколько походов в фотостудию. При этом разработанные и изготовленные модели могут участвовать в съемках постоянно.

7.3. Организуют фотосессию в готовых костюмах на фотостудии на фоне выбранных декораций. При этом используют капсулы из деталей одежды схожей тематики, что позволит персонализировать костюм для каждого клиента.

8. Проводят фотосессию в цифровом костюме. При этом 3D костюм может быть сведен с фото, предоставленного фотостудией. Также возможно создание снимков в 3D программе, например, в Clo3d с помощью сканатара человека и готовых цифровых костюмов.



Рис. 5

Основываясь на результатах маркетинговых исследований, авторы разработали

эскизы трансформирующейся тематической одежды для фотосессий по двум наиболее востребованным направлениям: семейным фотосессиям в одном стиле «Familylook» и одиночным сказочным образам. Они представлены в двух вариантах: трансформации внутри костюма и в виде капсульных образов.

На рис. 5 представлен семейный образ в лесной тематике с трансформацией внутри костюма. В женском костюме трансформации по ширине подлежат рукава, спинка и перед, раздвижка происходит при помощи эластичных шнуров на уровнях обхвата плеча, локтя и запястья, ширины спины, ширины груди. Также регулируется ширина по линии обхвата груди и линии талии. Баска пристегнута к блузке на тесьму-молнию. Рукава могут быть съемными. Юбку также возможно регулировать по длине, используя нижние юбки разного уровня.



Рис. 6

На рис. 6 представлены сказочные образы для фотосессии. Элементы представленных моделей можно в последующем использовать для создания новых индивидуальных костюмов, как показано на рисунке: вторая и третья модель представляют собой некий симбиоз первой и четвертой. Это демонстрирует капсульный подход к ассортименту разрабатываемых костюмов в аренду.

Кроме того, планируется активно использовать при изготовлении тематических костюмов экологичные ткани из растительного сырья (крапивы и конопли).

Разработка процесса организации нового вида услуг – «цифровой тематической фотосессии», основанной на сдаче одежды в аренду, позволит продлить жизненный цикл изделий, уменьшить объем текстильных отходов и снизить величину углеродного следа на планете.

ЛИТЕРАТУРА

1. Carbon Footprint in Textiles – CreateFashion. – <https://createfashionbrand.com/carbon-footprint/> (дата обращения: 14.09.2023).

2. Can fashion ever be sustainable? – <https://azvision.az/mobile/news.php?lang=en&id=121905> (дата обращения: 14.09.2023).

3. *Chris Remington*. Reducing the carbon footprint in textile manufacturing. *Ecotextile news*. – 2020. – <https://www.ecotextile.com/sponsored-content/reducing-the-carbon-footprint-in-textile-manufacturing.html> (дата обращения 16.08.2023)

4. *Каюмова Р.Ф.* Управление ассортиментом на малых предприятиях легкой промышленности Республики Башкортостан // *Известия вузов. Технология текстильной промышленности*. 2018. № 1 (373). С. 10...14

5. *Лопатина Д.А., Иванова А.А.* Косплей как инструмент индустрии моды // *Молодые ученые – развитию национальной технологической инициативы («ПОИСК-2023»): сб. матер. межвуз. (с международным участием) молодежной науч.-техн. конф.* Иваново: ИВГПУ, 2023. С. 128.

6. Косплей – это... – <https://sinonim.org/t/косплей#орг> (дата обращения: 14.09.2023).

7. Феномен косплея: культурные прототипы и тренды. – <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-kospleya-kulturnye-prototipy-i-trendy> (дата обращения: 14.09.2023).

8. История косплея. Косплей в Америке. – <https://dtf.ru/read/132892-istoriya-kospleya-kospley-v-amerike-chast-1> (дата обращения: 14.09.2023).

9. *Баранова А.Ф., Мамедов С.Н., Погодина И.В.* Минимизация объема отходов, генерируемых текстильной промышленностью // *Изв. вузов. Технология текстильной промышленности*. 2019. № 5 (383). С. 283...287.

REFERENCES

1. Carbon Footprint in Textiles – Create Fashion. – <https://createfashionbrand.com/carbon-footprint/> (access date: 09.09.2023).

2. Can fashion ever be sustainable? – <https://azvision.az/mobile/news.php?lang=en&id=121905> (accessed 14.09.2023).

3. *Chris Remington*. Reducing the carbon footprint in textile manufacturing. *Ecotextile news*. – 2020. – <https://www.ecotextile.com/sponsored->

content/reducing-the-carbon-footprint-in-textile-manufacturing.html (accessed 14.09.2023).

4. *Kayumova R.F.* Assortment management at small enterprises of light industry of the Republic of Bashkortostan // *Izvestiya Vysshikh Uchebnykh Zavedenii, Seriya Tekhnologiya Tekstil'noi Promyshlennosti*. 2018. No. 1 (373). P. 10...14.

5. *Lopatina D.A., Ivanova A.A.* Cosplay as a tool of the fashion industry // Sat. mat. interuniversity (with international participation) youth scientific and technical conference "Young scientists for the development of the national technological initiative "SEARCH-2023". Ivanovo, 2023. P. 128.

6. Cosplay is... . – <https://sinonim.org/t/cosplay#opr> (accessed 14.09.2023).

7. The phenomenon of cosplay: cultural prototypes and trends. – <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen->

[kospleya-kulturnye-prototypy-i-trendy](#) (accessed 14.08.2023).

8. History of cosplay. Cosplay in America. – <https://dtf.ru/read/132892-istoriya-kospleya-kospley-v-amerike-chast-1> (accessed 14.09.2023).

9. *Baranova A.F., Mamedov S.N., Pogodina I.V.* Minimization of the volume of waste generated by the textile industry // *Izvestiya Vysshikh Uchebnykh Zavedenii, Seriya Tekhnologiya Tekstil'noi Promyshlennosti*. 2019. No. 5 (383). P. 283...287.

Рекомендована кафедрой технологии и конструирования одежды Уфимского государственного нефтяного технического университета. Поступила 04.10.23.
