

DOI: <https://doi.org/10.36059/978-966-397-508-5-121>

**Чирва Марія**, студентка факультету Аудіовізуального мистецтва та медіатехнологій ХДАДМ (науковий керівник: старший викладач кафедри аудіовізуального мистецтва та медіатехнологій ХДАДМ О.Акерман)

## ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ 3D-МЕПІНГУ У ФЕШН-ПОКАЗАХ

*Ключові слова: проєкційний мепінг, 3D-мепінг, фешн-покази, відеоарт, сучасне мистецтво, арт-менеджмент*

**Chyryva Mariia**, student, Faculty of Audiovisual Arts and Media Technologies, Kharkiv State Academy of Design and Arts Research Supervisor: Akerman Oleksandr, Senior Lecturer, Department of Audiovisual Arts and Media Technologies, Kharkiv State Academy of Design and Arts.

## SPECIFICS OF 3D MAPPING TECHNOLOGY USE IN FASHION SHOWS

Abstract. This paper examines the use of projection mapping technology (3D mapping) in the fashion industry to create visual effects that enhance the presentation of collections. This technology transforms surfaces of various shapes into dynamic screens for video projections, enabling innovative and interactive shows. Study analyzes the technical aspects of mapping setup, the need for precise equipment, and continuous technical support. Additionally, it addresses the aesthetic and financial challenges of implementing 3D mapping in fashion shows.

*Key words: projection mapping, 3D mapping, fashion shows, video art, contemporary art, art management*

**П**роєкційний мепінг, або 3D-мепінг – це техніка візуалізації, що використовується для перетворення об'єктів, часто складної форми, на поверхні для відображення відеопроекцій. Така технологія відкриває нові можливості для модної індустрії, дозволяючи створювати ефектні елементи для показів та перформансів. Однак використання цієї технології супроводжується технічними, естетичними та управлінськими аспектами, які потребують уваги для досягнення ефектного результату.

З технічної точки зору, налаштування 3D-мепінгу вимагає високої точності, аби проєкції відповідали рухам моделей. Використання спеціального обладнання дозволяє створювати динамічні проєкції, які змінюються під час руху об'єктів, підсилюючи атмосферу шоу. Таке налаштування по-

требує ретельної підготовки й технічної підтримки, оскільки кожен етап роботи над проекцією є важливим для реалістичного ефекту. Проектувальні команди мають враховувати текстури й форми поверхонь, на які проєктуються зображення, що ускладнює процес, але дозволяє досягти вражаючих результатів.

Естетичні особливості 3D-мепінгу полягають у його здатності створювати багаточарові образи, які змінюють сприйняття фешн-показу, додаючи глибини шоу та надаючи колекціям новий динамічний вигляд. Наприклад, на одному з показів Ralph Lauren у Нью-Йорку використання проєкційного мепінгу дозволило інтегрувати архітектурні деталі будівлі у шоу. Завдяки сучасним технікам рендерингу та програмному забезпеченню для моделювання фасад будівлі став частиною наративу показу, що посилює його візуальний ефект і створило ідеальне поєднання проєкції з архітектурою. Складнощі виникають, коли візуальні ефекти відволікають глядачів від дизайну одягу, роблячи акцент на самій технології, а не на представленій колекції. Важливо дотримуватись балансу між технологічними інноваціями та збереженням уваги до самих колекцій.

Управлінські та фінансові аспекти використання 3D-мепінгу включають додаткові витрати на обладнання і фахівців. Використання 3D-мепінгу підвищує бюджет показів, оскільки потребує спеціального обладнання та залучення висококваліфікованих спеціалістів, здатних забезпечити належну підтримку. Також постійна технічна підтримка є критично важливою для забезпечення безперебійної роботи.

Загалом, використання 3D-мепінгу у фешн-індустрії значно розширює можливості для створення захоплюючих, інтерактивних показів, які виходять за межі традиційного подіуму. Проте впровадження мепінгу вимагає значної технічної підготовки, постійної підтримки та фінансових ресурсів, щоб досягти бажаного результату.