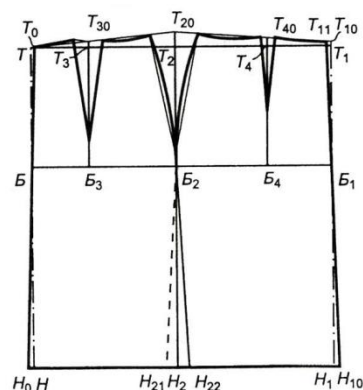
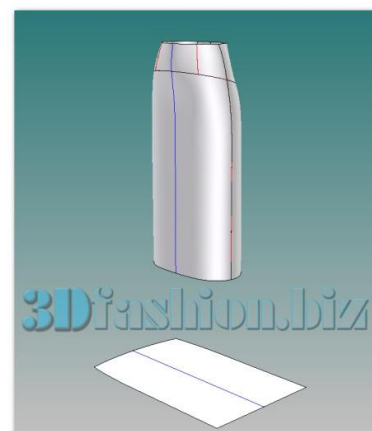


Скибенко О. студентка гр. ДТ-Ш16 сп.

СУЧАСНЕ ВИКОРИСТАННЯ 3D МОДЕЛЮВАННЯ В КОНСТРУЮВАННІ ОДЯГУ

На сьогодні "3d-конструювання в моделюванні одягу" - це найсучасніший метод конструювання і моделювання одягу. Цей метод, дозволяє коригувати виріб ще на стадії побудови викрійки і дає можливість провести віртуальну примірку, і у разі потреби - змінити модель.



На жаль, більшість закрійників, користуються при розкрій виробу площинними методиками. Фахівець на папері або комп'ютері будує креслення основи виробу. Далі, за допомогою прийомів моделювання, перетворює основу на потрібну модель. Будь-яка площинна методика побудови одягу - це досить складний і трудомісткий спосіб, щоб добре кроїти на площині, потрібний величезний досвід і знання особливостей побудови для тієї або іншої фігури. Такий метод сьогодні не актуальний.

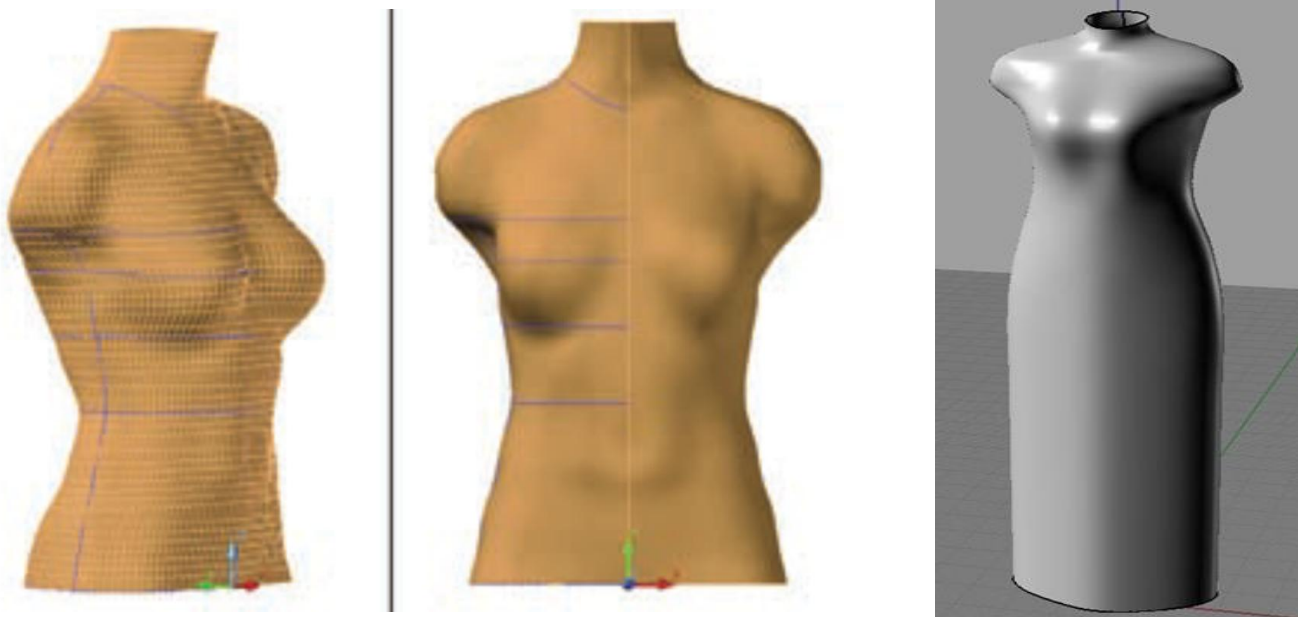
Тривимірна модель будується по фотографіях замовника, якщо зазвичай, із замовника виробу знімають мірки, то в цьому випадку, ще і фотографують певним чином. Фотографії необхідні для побудови виглядають таким чином:



Отримані фотографії заносяться в програму, яка дозволяє плоске зображення, перетворити на тривимірну модель. Таким чином, отримують так звану основу виробу, що точно повторює тіло людини. Віртуальні 3d - манекени людських тіл можуть бути отримані також з БОДИ-сканера.

Після цього, манекен перетвориться в потрібну модель. Вводимо параметри - довжину виробу, прибавки по грудях, талії, стегнам, параметри пройми і таке інше і

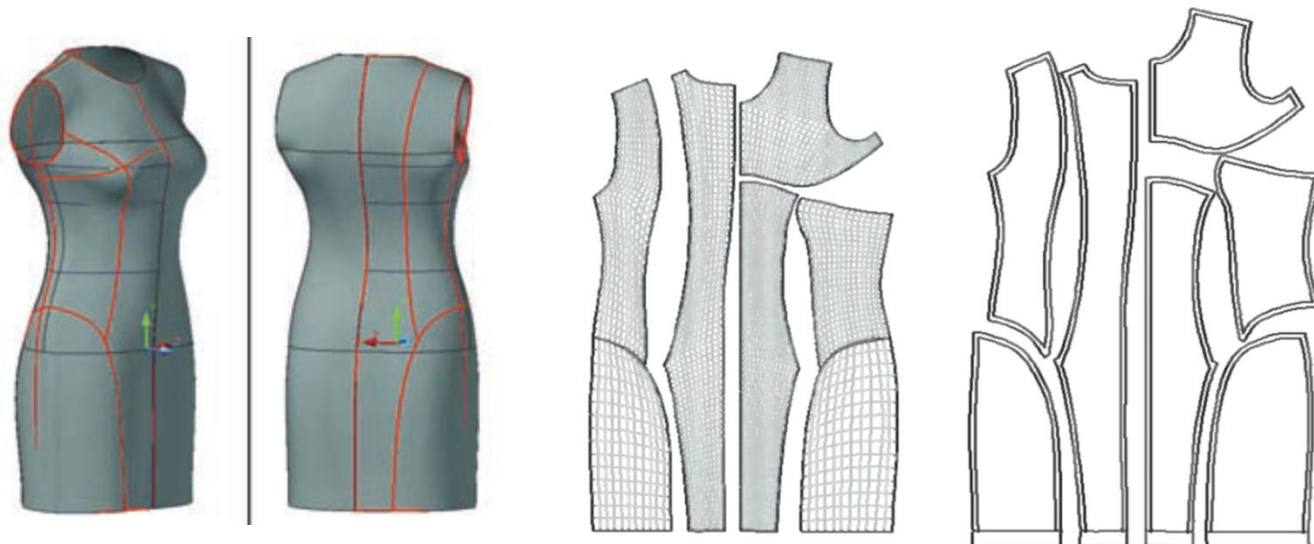
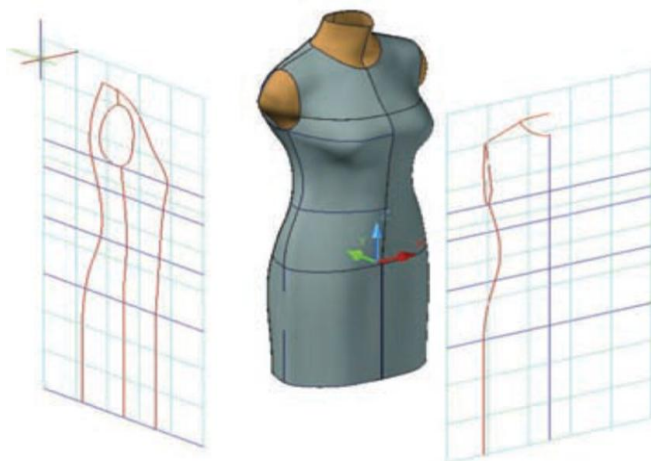
автоматично отримуємо поверхню основи із заданими параметрами і її фронтальну і бічну проекції.



Малюємо 2d-ескиз: він переноситься на 3d-основу.

Простий спосіб побудувати модельні лінії на 3d-основі - це промальовувати ці лінії на 2d-проекціях основи. Спеціальною командою автоматично переносимо усі 2d-линии з ескіза на 3d-основу.

Спеціальною інтелектуальною командою розгортаємо кожну 3d-деталь на площину. Оформляємо розгортки в лекала. Розведення, збільшення припусків, оформлення кутів і розставлення надсічок виконується на площині спеціальними командами.



Параметричний одяг готовий. Ми отримуємо ідеальні лекала виробу для будь-якої людини, просто підставивши його 3d-фігуру. Наступним етапом проводиться віртуальна примірка де вносяться необхідні коригування за бажанням клієнта, наприклад, силуету або довжини виробу. Така примірка частіше проходить за допомогою Інтернету, тобто, немає необхідності зайвий раз приходити до ательє. Підбираємо матеріали і переглядаємо 3d модель в реальних тканинах і вибираємо колористичне рішення. Учбовий експеримент: від ескізу модельєра до ідеально сидячого виробу без примірки.



Таким чином, можна зробити висновок, що 3 Д моделювання дозволить скоротити тимчасові витрати на розробку моделі; зменшити відсоток конструктивних дефектів при роботі з конкретним клієнтом; поліпшити якість виробу, що виготовляється.

Література:

1. Васенок Т.М. Підготовка майбутніх фахівців швейної галузі до проектно-конструкторської діяльності / Т.М. Васенок // Педагогіка вищої та середньої школи: Зб. наук. праць. – Кривий Ріг. – 2014. – Вип. 42. – С. 3-9

Робота виконана під керівництвом ст.викл. каф.ТіД Гелли Т.П.