

Секція: Харчових технологій, легкої промисловості і дизайну

Олійник Г. О., гр. ДТ-ПОД20мг

## МЕТОДИ КРОЮ В СУЧАСНОМУ ТЕХНОЛОГІЧНОМУ СЕРЕДОВИЩІ

Сьогодні існує вимога до розкрою малюнків, які входять до швейної промисловості, використовувати комп'ютеризовану систему дизайну, яка пришвидшує транспортування крою на зарубіжні фабрики. Хоча на екрані комп'ютера можуть відображатися візуальні зображення, що представляють оцифровані дані, це, можливо, відбувається за рахунок того, що професіонал або стажер втрачає навик візуалізації, що є абсолютною необхідністю, коли потрібно побудувати тривимірний дизайн, який ілюструється у двох вимірах.

Нижче наведено перелік ключових навичок ручного різання; Вміння візуалізувати Технічну точність Творчу здатність Критичне око Уміти застосовувати математичні навички Уміння малювати Необхідність мати око для рівноваги та пропорційності Інженерна здатність Вміти звертати увагу на деталі Мати чутливість до характеристик тканини, володіти природною цікавістю конструкції. Орієнтація в 3D -реальність. Це передбачає навик візуалізації та інтерпретації. Зрозуміло, що існують прийоми вирізання візерунків, як це показано у списку, і ряд навичок можна засвоїти на спеціалізованому курсі або під час навчання.

Технології комп'ютерного вирізання об'єднані з ручним дають високий ефект.



Рис.1 –Перенесений комп'ютерний ескіз на реальні сукні

*Сеція: Харчових технологій, легкої промисловості і дизайну*

Невід'ємною частиною створення викрійки одягу є усвідомлення тканини, з якої буде виготовлятися готовий одяг, оскільки тканина допомагає визначити, як буде вирізана викрійка. Двадцять перше століття пропонує багато можливостей у студії дизайну моди завдяки величезному набору нових технологій виготовлення тканин, що створюють різні характеристики та текстури.

Можна об'єднати ручні навички та технології, Gerber - це комп'ютерна технологія, яка поєднує ці дві навички та була розроблена для вдосконалення навичок, досвіду та можливостей виробника крою.

Для того, щоб зібрати подальші погляди та думки на тему утримання кваліфікованих працівників України, зокрема розкрійників, було складено анкету, що складалася з питань, що стосуються вивчення актуальності ручних навичок у технологічному середовищі.

Усі одноосібні відповіли так, коли їх запитали, чи слід майбутнім розробникам комп'ютеризованих шаблонів спочатку навчити традиційних ручних навичок. Наведено такі причини; Для того, щоб ознайомитися з різними процесами виготовлення одягу знати придатність тканини для дизайну та відповідно адаптувати малюнок Відчувати форми шматочка візерунка та знати, як вони виглядають. див. в реальному житті Зміни та відповідність можна зрозуміти, коли їх виправляють. Зробивши туалет, можна доопрацювати інтерпретацію. Робота на папері допомагає оцінити 3D -форми. Дрепірування та моделювання на 3D -формі неможливо відтворити на плоскому екрані. отримати оцінку пропорційно.

Можна стверджувати, що технологічні навички є необхідними для майбутнього швейної промисловості, оскільки нові технології продовжують розвиватися. Наприклад, існують системи дизайну візерунків, автоматизований дизайн, 3D-сканування тіла та передові методи обробки зображень для візуалізації одягу, включаючи віртуальну примірку клієнта.

Комп'ютеризоване створення крою ґрунтується на методах плоскої графіки; проте творчість вирізання може бути інтегрована зкомпютерами, підтримуючи здатність ручних навичок інтерпретувати дизайн за допомогою драпірування та роботи. Одяг можна перенести у 2D -шаблон, а шаблон оцифрувати у дані для зберігання на комп'ютері, дані готові до класифікації або надсилання за кордон.