

Создание изделия по готовым выкройкам

Автор: Лиза ПРАСС
Забавя Путятишна

Чтобы осуществить это желание достаточно при открытии программы выбрать подпрограмму **Standart Garment Styling** после чего откроется окно с предложением выбрать один из вариантов

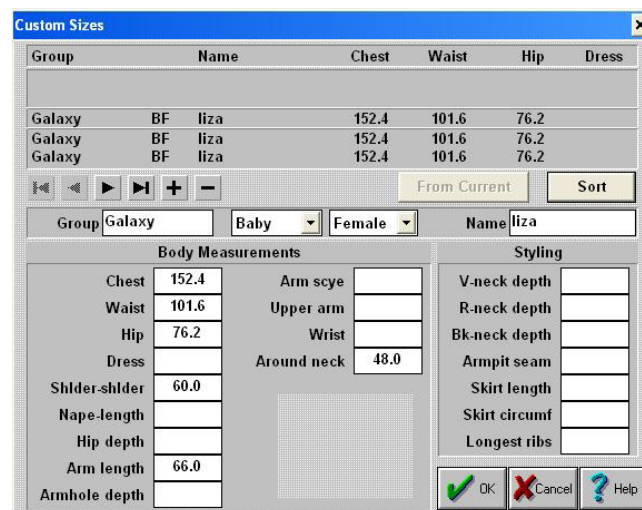


New Garment - нажатие этой кнопки поведет вас дальше по пути моделирования и подгонки выкройки по вашим размерам используя уже готовую модель.

Existing Garment - предложит вам открыть модель которую вы уже создали до этого и сохранили под уникальным именем.

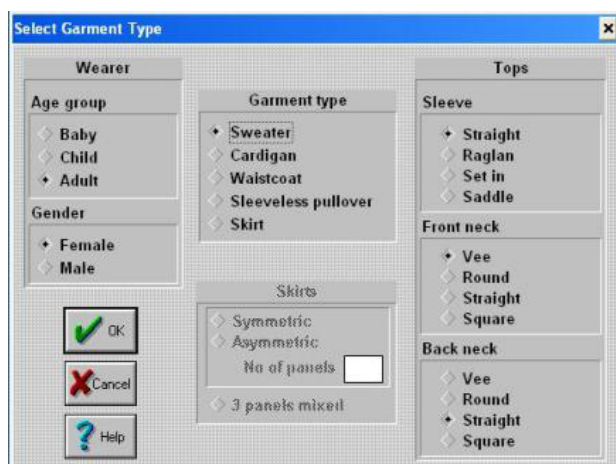
Enter Custom Sizes - Выберите этот параметр если вы точно знаете размеры будущего изделия. Здесь у вас будут полностью развязаны руки и вы сможете ввести все необходимые размеры. Эта ваша записная книжка, куда вы вносите размеры клиентов, знакомых, родных и близких. Измерив клиента, или себя любимого вы заносите данные в этом окне, жмете Ок и в следующий раз когда вы соберетесь вязать изделие на маму или Петю, а может и на себя любимого, вам не понадобится заново

вводить размеры, достаточно будет выбрать имя из списка. Для удобства вы можете разделить клиентов на группы: Домашние, Заказчики, Дети, Друзья, что облегчит вам поиск.



Будем считать, что программу мы открыли первый раз и у нас нет готовых сохраненных моделей. А вводить собственные измерения нам пока рановато.

Разберемся с меню **New Garment**. Ждем на кнопку и видим вот такое меню.



Разберем подробно все пункты...

WEARER - для кого вяжем. В этом окне вы сможете выбрать к какой возрастной группе вы относитесь (**Age group**).

Думаю будет не сложно выбрать между тремя возрастными группами:

Baby (рост 62-98см)- младенцы,

Child (рост 104-164см)- подросшие младенцы, назовем подростковая группа

Adult (тут уже по бюсту... обхват груди играет роль от 82 до 132см)- взрослые.

Так же не составит труда определить в окне **Gender** свой пол...

Мужчина (Male)

Женщина (Female)

Подозреваю, что все относительно и иной раз подросшего младенца легко можно по размерам отнести к Baby, а взрослый с обхватом груди меньше 80 легко сойдет за подростка. С вопросами куда отнести себя любимого лучше прийти на форум к профессионалам построения и моделирования выкройки.

GARMENT TYPE - Тип изделия.

Sweater (свитер)- теплая вязаная фуфайка без застежек, с высоким, или не высоким воротом, надеваемая через голову.

Cardigan (кардиган) - жакет без воротника, высоко застегивающийся, с карманами.

Waistcoat - подозреваю что это накидка, но не могу утверждать.

Sleeveless pullover (безрукавка) - Вид одежды, куртки, или кофты без рукавов

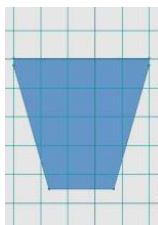
Skirt (юбки) - ну думаю тут в принципе не нужно определения. А вообще, юбки носятся под платьем, для тепла или пышности, а в народе, где нет сарафанов, и сверху. Если следовать словарю Даля.

TOPS - тут у меня проблемы с переводом, но смысл в том, что вы выбираете как будет выглядеть форма рукава, горловины и ворота. Существуют разные формы рукава, реглан, полуреглан, рубашенчый. В общем этот вопрос больше относится к моделированию чем к работе в программе. Я воздержусь от подробного описания, поскольку легко могу ввести вас в заблуждение. Коротко о главном.

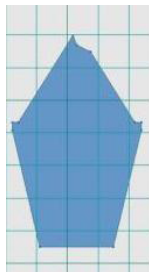
SLEEVE (рукав)

1. **Stright** - рукав начинающийся от плеча. Ровный такой вот рукав.

Спущенный часто используется в свитерах.



2. **Reglan** - этакий рукав особой конструкции составляющий с плечом одно целое.

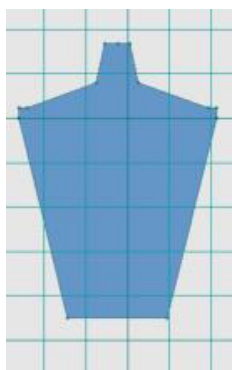


3. **Set in** - вот такая вот симпатичная и привычная для меня форма рукава.

Тут тебе и окат и пройма. Больше умных слов не знаю.

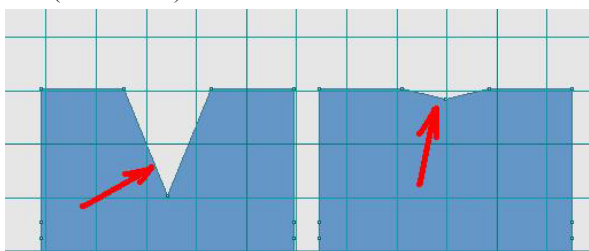


4. Saddle - Седловина - понижение между вершинами горного хребта, или возвышенности тектонического или эрозионно-денудационного происхождения. Некоторые... Сорь, я забыла что мы не географию изучаем. В общем, как я понимаю, этот тип рукава смахивает на реглан. Возможно это полуреглан. Не суть, главное что мы видим форму будущего рукава.

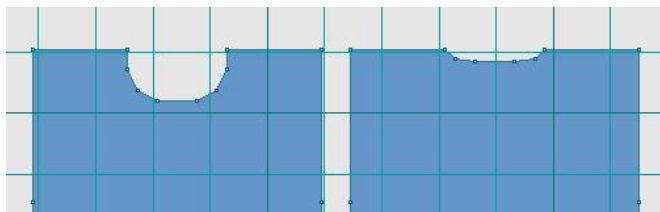


FRONT NECK И BACK NECK - отвечают за форму горловины

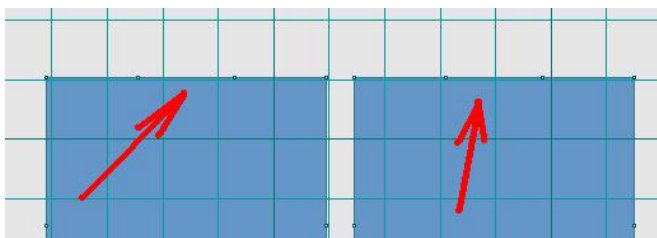
Vee (V-образная)



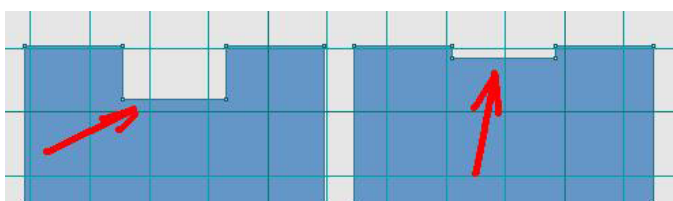
Round (округлая)



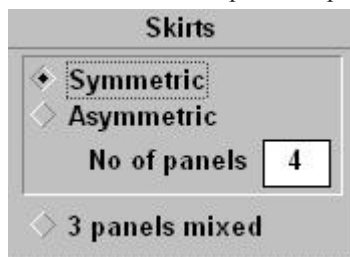
Stright (прямая)



Square (квадратная)

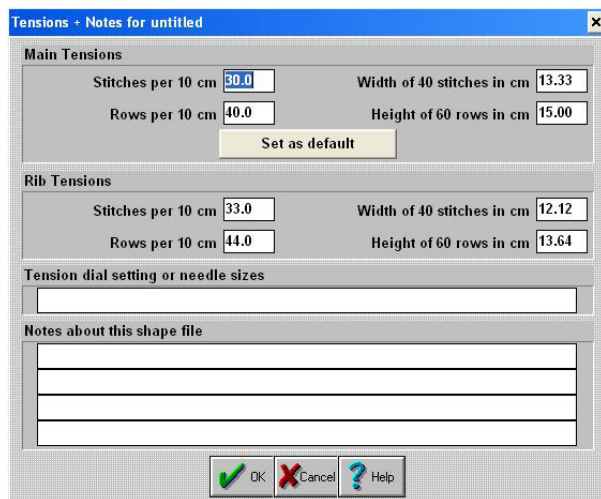


Когда вы будете менять тип изделия некоторые настройки в графе Tops станут недоступны. В принципе с этим можно смириться и понять. Ну на кой юбке нужно видоизменять горловину и форму рукава. Зато при выборе изделия Skirt (юбка) у вас появится возможность настроить параметры вот этого окна



Что такое симметрия(Symmetric) и асимметрия(Asymmetric) опять же таки надо спрашивать у знающего и разбирающегося в моделировании. Подозреваю это какие-то разные построения модели юбки. Причем при построении Асимметрии (Asymmetric) количество объектов, частей выкройки (No of panels), может быть минимум 4. И при этом два полотна имеют одинаковый размер. При использовании Symmetric все объекты (полотна) будут иметь одинаковый размер 3 panels mixed означает что ваша выкройка юбки будет состоять из трех полотен.

Итак, мы определились с типом изделия, выбрали форму рукава и горловины. Жмем Ок и откроется окно где вам предложат ввести данные полученные при вязании образца.Прежде чем вязать изделие предполагается что вы свяжете



образец, посчитаете сколько петель в 10 см и сколько рядов в 10 см. Main Tension - образец основного полотна. Rib Tension - образец для расчета плотности резинки, если конечно она у вас предусмотрена в изделии. Поэкспериментировав с параметрами вы сможете вернуться на исходную позицию нажав Set as default (Установки по умолчанию). В графе Notes about this shape file вы можете ввести свои заметки, например: Нить Ариадны отобранная в праведном бою с Минотавром на острове Крит и привезенная контрабандой из Одессы.

Сделали нужные установки, жмем Ок и видим такую картину



Тем кто шьет и разбирается в моделировании проблем с припусками не будет. У меня возникают некоторые проблемы... "Исходя из динамического прироста измерений при конструировании дифференцированно устанавливаются общие припуски на свободное облегание и распределяются по основным конструктивным участкам. Величина припусков на свободное облегание оказывает влияние не только на свободу движений, но также на микроклимат в пододежном пространстве и тепловое сопротивление одежды." (<http://lpb.ru/print.php?id=2507>)

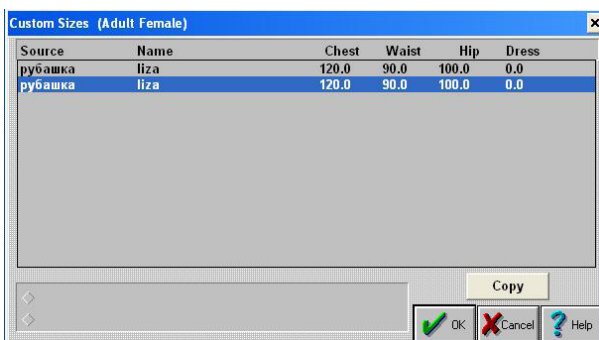
Кошмар! Но не суть. В нашей программе уже заложены припуски на свободное облегание (casual, classical, oversize, zero) Отличаются они понятное дело величиной. Например:

Zero-величина нулевая. Припусков не будет. А вот Oversize имеет самые большие припуски на свободное облегание.

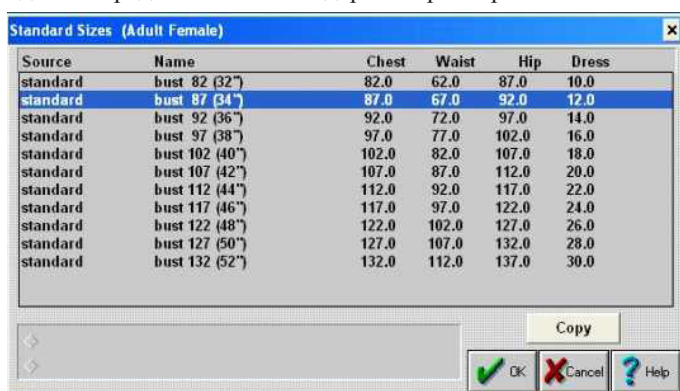
Выбрав на этом этапе один из четырех расчетов припусков, вы сможете, в последствии, изменить эти параметры. Итак, выбираем жмем Ок. Открывается окно



Custom Size (Определить размер) - Если вы выбрали этот параметр то откроется окно в котром вы сможете выбрать сохраненные до этого модели. Если на начальном этапе вы выбрали возрастную группу Adult и Женский пол (Female), то в этом окне будут отображаться все сохраненные до этого модели с такими параметрами. Если вы не сохраняли ничего, то окно будет пустым.



Standart Size (Стандартный размер) - Если вы выберете этот вариант то следующее, что вы сможете сделать это выбрать один из предложенных стандартных размеров.



Содержимое этой графы будет отличаться в зависимости от того какой возраст и пол вы выбрали. Кнопка Copy позволит вам скопировать выбранные параметры, а вот куда их можно будет вставить я пока не разобралась.


В принципе если забыть про Copy и нажать Ок, то откроется окно с настройками, где вы можете изменить стандартные размеры на свои собственные. Переводить каждое отдельное слово не имеет надобности. Поскольку наведя курсор мыши в графу с размером нижняя картинка изменится показывая что за параметр указан в этом окошке.

Для примера щелкните левой кнопкой мыши в окошке Waist or hip и увидите, как изменится картинка внизу, показывая, что вы можете изменить объем талии... Ну и тому подобное...

Body Measurements [X]

Derived from: standard / bust 87 (34")

Body Measurement		Ease	Dimension affected
Chest	87.0	14.0	Body width at armpit 50.5
Waist or hip	92.0	9.0	Body width at row 1 S/S 50.5
Shoulder to shoulder	34.0	1.0	
Nape to garment length	60.5	0.0	Entire garment length 60.5
Arm length	58.0	0.0	
Upper arm	28.0	22.0	
Wrist	16.0	8.0	



Recommended ease

14.0

casual [v]

Copy Paste

OK Cancel Help

В графе Ease вы сможете изменить параметр припуска на свободное облегание для каждого отдельно взятого значения, или поменять одно стандартное значение на другое (например casual на zero). В этом случае я завидую белой завистью людям понимающим где и когда надо установить то, или иное число. Для меня это темный лес...

Вдоволь наигравшись изменением параметров размера стандартного изделия. Жмем Ок и наше изделие готово к тому, чтобы отправить его на интерактивное вязание.

Всегда почти ваша Забава Путятишна