

Моделювання пілочки.

Мета: виконати моделювання передньої частини моделі (пілочка сукні, жакета, пальто, переднє полотнище штанів, спідниці тощо).

Завдання та порядок виконання роботи

Обрати програму для виконання моделювання («Конструктор» системи Julivi або Векторний редактор XARA Designer)

1.«Конструктор» системи Julivi

1.1.У програмі «Дизайнер» вибрати асортимент одягу, наприклад, *Сукня Мюллер*.

1.2. Вибрати діапазон розмірів і ростів, базові розміри і рости або один (якщо проектується індивідуальне замовлення). Інформацію записати.

1.3.В програмі «Конструктор» вибрати закладку **Модель/Новая** і в діалоговому вікні ввести дані:

- Задати групу асортименту.
- Із списків **Розміри і Рости** вибрати ті розміри і рости, по яких будуть розмножуватись лекала.
- Вказати базові **Розміри і Рости** (записані).
- Ввести код моделі.
- Ввести найменування моделі (наприклад: костюм).
- Найменування предмету (наприклад: жакет).
- Заповнити строку **Конструктор**.
- Стислий опис та пароль вносити не обов'язково.
- Натиснути **Да**.

Таким чином створена інформаційна комірка, поки що порожня (рис.2.1)

2. Повернутися в «Дизайнер».

3. Дати команду **Лекало/Експорт Julivi 3x**.

4. У вікні виділити лекала, які експортуєте – **Да**.

5. В «Конструкторі» дати команду **Лекало/Взять из базы**.

6. На екрані з'являться усі вибрані лекала.

7. Вибрати потрібне лекало для роботи і, використовуючи інструменти «Конструктора», виконати моделювання.

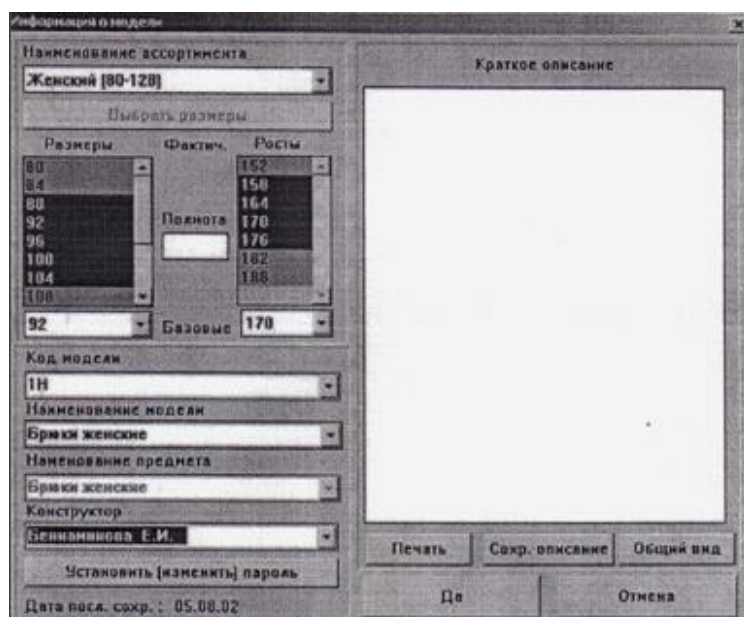
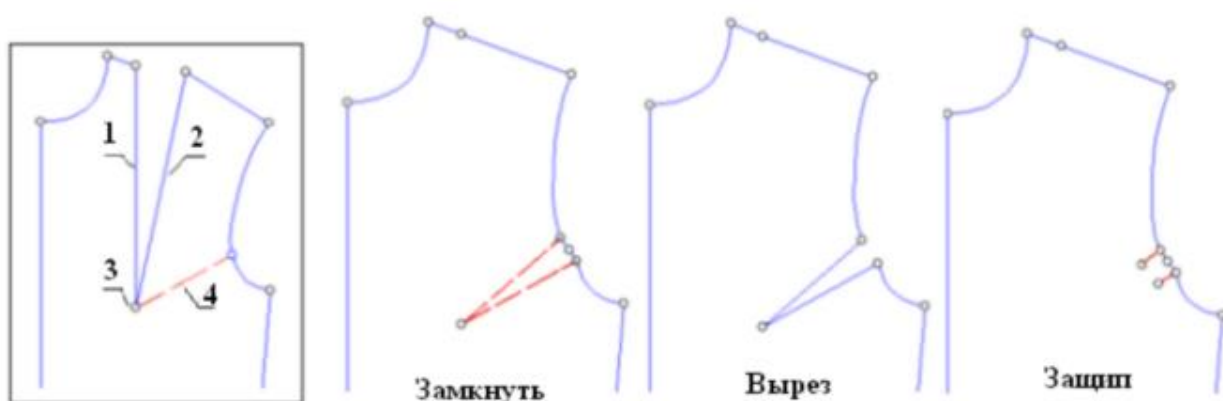


Рис 4.1 – Інформаційна комірка

Наприклад:



При частичном переносе вытачки, выбрать тип оформления и места разрыва, и оставляемой части.



- переместити точки (рис.4.2);

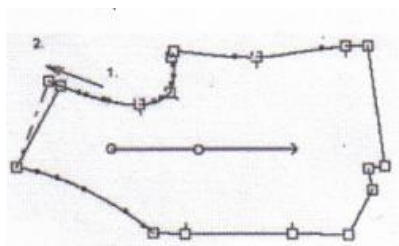


Рис.4.2 – Переміщення точок

- змінити кривизну контуру;
- побудувати планку (при потребі (рис.4.3));
- побудувати лекала відрізних бочків, кокеток тощо.

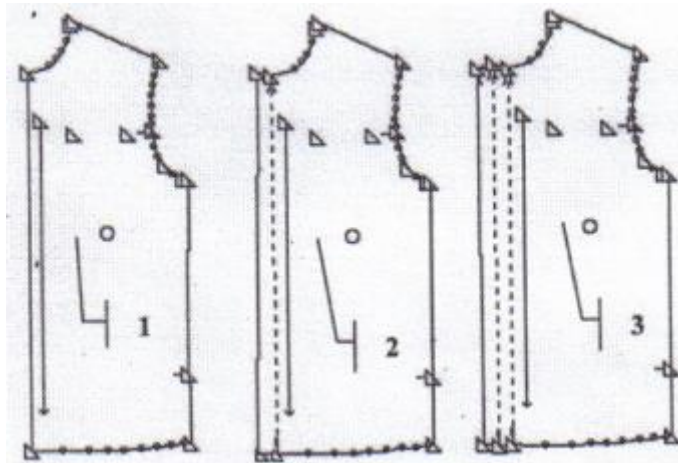


Рис.4.3 – Побудова планки

Примітка. *Новоствореним лекалам потрібно відразу присвоювати імена та зберігати їх у базі даних!*

2. Векторний редактор XARA Designer

2.1. Запустити програму.

2.2. Відкрити готовий шаблон (побудову базової конструкції).

2.3. Використовуючи галерею ліній та геометричні примітиви, побудувати лекала моделі.

2.4. Виконати моделювання, використовуючи команди обертання об'єктів, переміщення та дзеркального відображення тощо.

Оформити роботу в текстовому редакторі.

Контрольні запитання

1. Як завантажити модель в програму «Конструктор»?
2. Як експортувати проект з програми «Дизайнер» в «Конструктор»?
3. З чого починається процес моделювання конструкції?
4. Що таке внутрішній контур?
5. Яким чином можна перенести виточку?

6. Як виконати модифікацію (перетворення) контурів?
7. Які методи створення нових лекал пропонує програма «Конструктор»?

Джерела:

1. Система Julivi

www.julivi.com

2. Julivi «Дизайн» - Быстрый старт

<https://www.youtube.com/embed/SCE4pNuh8q8>

3. Альтернативный векторный редактор

https://studref.com/534499/informatika/xara_xtreme