

Міністерство культури та інформаційної політики України

Львівська національна академія мистецтв

Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва

КОМП'ЮТЕРНЕ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ

в програмному середовищі

DRESSINGSIM LOOKSTAILORX

Методичні вказівки для студентів спеціальності 022.02 «Дизайн одягу»



частина третя: модуль «Лекала»

Комп'ютерне проектування одягу в програмному середовищі DressingSim LookStailorX - частина третя: модуль Лекала: Методичні вказівки для студентів спеціальності 022.02 «Дизайн одягу» / Упор. В.І. Малиновський – Косів: КІПДМ, 2021 р. –55 с., іл. 105. Укр. мовою.

Упорядник: В.І. Малиновський, к.т.н., професор кафедри дизайну

Рецензент: М.М. Близнюк, доктор педагогічних наук, професор

Відповідальний за випуск: завідувач кафедри дизайну КІПДМ ЛНАМ доцент Н.А.Стеф'юк

Затверджено на засіданні кафедри дизайну, протокол № від 28 серпня 2021 р.

ЗМІСТ

Lookstailorx3.1.1Professional creative (частина третя: модуль Лекала)	6
Клавіатурні комбінації Lookstailor X 3.1.1 («гарячі клавіші»)	6
Меню	7
Файл.....	7
Зберегти/завантажити розкрій у файл TP	8
Експорт лекал у форматі .dxf	9
Експорт ліній пройми у файл. dxf.....	9
Виведення «скріна» в редактор рисунків.....	10
Виправлення 3D	10
Створити центральну лінію, лінію горловини, пройми рукавів	10
Стерти всі січні лінії	11
Вилучити все.....	11
Виправлення 2D.....	11
Вид.....	12
Головні інструменти	12
Загальні інструменти.....	13
3D інструменти.....	14
2D інструменти.....	15
Інструменти виміри.....	16
Інструменти текстури	17
Інструменти виду.....	17
Інструменти видів рукава, брюк і комірів	18
Інструменти рисунка.....	19
Показати сітку на лекалі	19
Показати деформацію тканини	19
Текстура	20
Завантажити текстуру	21
Масштабувати текстуру.....	22
Перемістити текстуру	22
Повернути текстуру	22
Копіювати/вставити. Налаштування текстури	22
Показувати текстуру	23
Інструменти 3D і 2D.....	23

Вибрати і перемістити (2D).....	24
Рисувати пряму лінію (3D і 2D).....	24
Рисувати сплайн (3D і 2D).....	25
Рисувати довільну лінію(3D і 2D)	26
Рисувати точку (3D і 2D).....	27
Рисувати лінію напряму основи (3D і 2D).....	27
Введення тексту (2D)	28
Вставити контрольну точку (3D і 2D).....	29
Вилучити контрольну точку (3D і 2D).....	29
Спрямити сплайн (3D і 2D)	30
Згладити сплайн (3D і 2D).....	30
Ластик (3D і 2D)	30
Рисувати січну площину (3D)	30
Рисувати виточку (3D).....	31
Рисувати жовту січну (3D)	31
Рисувати надсічку (3D).....	32
Вставити симетричну січну лінію (3D).....	32
Паралельне переміщення (3D)	33
Паралельна лінія (3D)	33
Змістити виділену точку (3D)	34
Змінити довжину виділеної лінії (3D).....	34
Змістити точку на січній лінії (3D).....	35
Виміри (3D і 2D).....	35
Довжина лінії (3D і 2D)	36
Відстань між двома точками (3D і 2D)	36
Виміряти ділянку лінії (3D і 2D).....	36
Площа лекала (3D і 2D)	37
Кут між двома лініями (2D)	37
Кут між трьома точками (2D)	38
Лінійка (3D і 2D)	38
Вибрати лекало (3D)	38
Витягти лекало (3D).....	39
Витягти всі лекала (3D)	39
Вирівняти по осі X (2D).....	40
Вирівняти по осі Y (2D).....	40
Створити симетричне лекало (2D).....	40
Створити припуски на шви (2D).....	41
Змінити припуски на шви (2D)	41
Вилучити припуски на шви (2D)	41
Показати в 3D режимі.....	41
Показати кривизну поверхні	42
Показати граничні лінії.....	43
Показувати довжину при рисуванні	43
Показувати довжину при зсуві точки.....	43

Показати лінії одягу	44
Показати лінії манекена	44
Показати площину симетрії	44
Показати надсічки	44
Показати напрям основи	45
Показати довільні лінії	45
Показати манекен	45
Показати тільки Базовий Одяг	45
Показати всі предмети одягу	46
Показати одяг з рук., комір., лін. ман.	46
Показувати вихідний .obj манекен	46
Показати базовий одяг	46
Показати січні лінії	46
Показувати тільки витягнуті лекала	46
Рукава	47
Комір	47
Брюки	47
Усі лінії членувань	47
Усі контрольні точки січних ліній (Ліній членувань)	48
Підставку манекена	48
Показати з обраними швами	48
Налаштування	48
Одиниці виміру	49
Розмір фонові сітки	49
Властивості довільної лінії	49
Включити прив'язку	50
Установити розмір прив'язки	50
Метод рисування січних ліній	50
Метод рисування ліній напряму основи	50
Тип рисування ліній напряму основи	51
Шари	51
Методи розгортання 2D	52
Налаштування зовнішнього редактора рисунків	53
Налаштування швів розгорнутих лекал	53
Допомога	55
Посібник користувача	55
ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	55