

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 друга: модуль «Одяг»

Косів – КІПДМ – 2021

Комп'ютерне проектування одягу в програмному середовищі DressingSim LookStailorX - частина друга: модуль «Одяг»: Методичні вказівки для студентів спеціальності 022.02 «Дизайн одягу»/ Упор.: В.І. Малиновський – Косів: КІПДМ, 2021р. –37 с. іл. 59. 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

Lookstailorx3.1.1 Professional creative (частина друга: модуль "Одяг")	5
Клавіатурні комбінації Lookstailor X 3.1.1	5
Модуль "Одяг"	7
Меню	8
Файл.....	8
Зберегти/завантажити файл одягу	8
Експорт одягу в.obj	10
Виправлення	10
Правити плечову лінію	11
Вставити контрольну точку	12
Вилучити контрольну точку.....	12
Вирівняти точки по осі X	12
Вирівняти точки по прямої лінії	13
Перемістити точки лінії вшивання рукава.....	14
Вид.....	14
Панель інструментів.....	15
Панель рисунків	16
Панель рукавів і комірів	16
Показати в кольорі кривизну поверхні одягу.....	17
Показати лінії манекена.....	18
Показати лінії контуру одягу	18
Показати розміри одягу	18
Картинки	19
Відкрити картинку	19
Показати картинку	20
Змістити	20
Обертати	20
Масштаб.....	20
Відбити	20
Перемістити ближче	20
Прозорість.....	20
Вилучити.....	21
Одяг	21

Створити новий одяг.....	22
Рекомендації початківцям з правильного вибору зазорів і припусків.....	22
Змінити розміри одягу.....	24
Лінія пройми і рукава.....	25
Створити нові лінії пройми.....	25
Редагувати лінії пройми.....	25
Вилучити лінії пройми.....	26
Створити рукава.....	26
Редагувати лінію вшивання рукава.....	27
Редагувати рукава в діалоговому вікні.....	27
Вилучити рукава.....	28
Зберегти/завантажити файл шаблонів рукавів STP.....	28
Лінія горловини та Комір.....	29
Створити нову лінію горловини.....	29
Редагувати лінію горловини.....	29
Вилучити лінію горловини.....	29
Створити, редагувати і вилучити комір.....	30
Зберегти/завантажити файл шаблонів комірів СТР.....	31
3D редактор сітки.....	31
Виміри.....	32
Довжина лінії.....	32
Відстань між двома точками.....	33
Виміряти ділянку лінії.....	33
Лінійка.....	33
Налаштування.....	34
Режим симетричності.....	34
Використовувати редактор контурних ліній.....	34
Ступінь прилягання одягу і уявного зменшення манекена.....	34
Список підплічок.....	35
Допомога.....	37
Посібник користувача.....	37
Про програму.....	37
ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	37

LookstailorX3.1.1 Professional creative модуль Одяг

Модуль «Одяг» призначений для вибору шаблону (поясного або плечового), типу облягання (прямого, щільного або копії) і автоматичної побудови оболонки одягу. Після автоматичного створення оболонки можна коригувати прилягання (3D припусків/зазорів) одягу до манекена, як у вільній формі (мишкою), так і шляхом точного введення розмірних ознак (обхватів) одягу на різних рівнях (у діалоговому вікні).

У цій версії модуля «Одяг» додана можливість автоматичної побудови одягу типу копія (з улоговинкою між лопатками та між грудьми), яку потім можна імпортувати в .obj (у демоверсії такої команди немає).

Рукава можна будувати автоматично двох типів: спрощено-сорочковий (як у другій версії) і складний з додатковими перетинами (для стрімких рукавів і точного налаштування голівки рукава, навіть зі складками в плечовій зоні). Рукава підтримують асиметрію (при відключеній симетрії), коміри виправлено (тип класичний). Значно розширена панель інструментів та меню. Також додана окрема панель інструментів, що дає можливість завантажувати рисунки (свої фото або картинки моделі-прототипу) і налаштовувати їхнє положення та прозорість (у вікнах видів спереду, збоку та перспектива)¹.

Створюючи форму оболонки одягу, слід пам'ятати, що ця програма дозволяє створити індивідуальну форму виробу з подальшим нанесенням модельних ліній, що розділяють оболонку одягу на частини (лекала основи). Розведення ж на складки та укладання легше в подальшому виконати в інших програмах (Rhinoceros, Optitex, VokeCad, Grafis та ін.). Щоб уникнути грубих помилок під час формування оболонки одягу рекомендується ознайомитися з розділом «Рекомендації початківцям з правильного вибору зазорів і припусків».

Клавіатурні комбінації Lookstailor X 3.1.1

Для всіх модулів:

Ctrl+N	Створити Новий Файл
Ctrl+O	Відкрити Файл
Ctrl+I	Інформація
Ctrl+Y	Повторне виконання операції
Ctrl+Z	Скасування виконаної операції
Ctrl+S	Зберегти Файл
Ctrl+Q	Вихід із програми
Ctrl+G	Показати або сховати фонову сітку
Shift+M	Показувати манекен або сховати
Shift+O	Показувати вихідний .obj
Shift+C	Показати зі стійкою
C	Показати все
F1	Показати Посібник користувача
P	Вид Перспектива у вікні перспектив
T	Вид зверху у вікні перспектив
F	Вид спереду у вікні перспектив
R	Вид праворуч у вікні перспектив

¹ Якщо деякі можливості не описані в даних рекомендаціях, слід уважно слідкувати за написами в рядку стану та підказок (самий нижній рядок) програми. Коли навести курсор на кнопку панелі інструментів (або в інших випадках виконання команд) у цьому рядку буде відповідний текст.