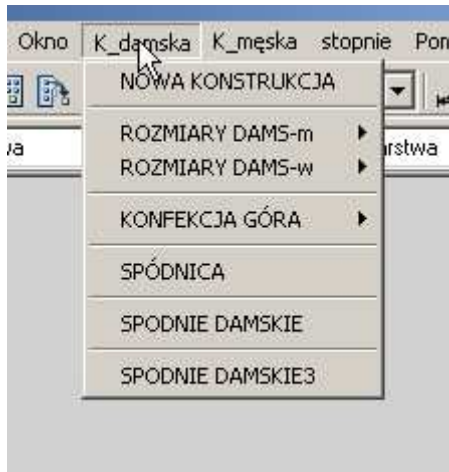


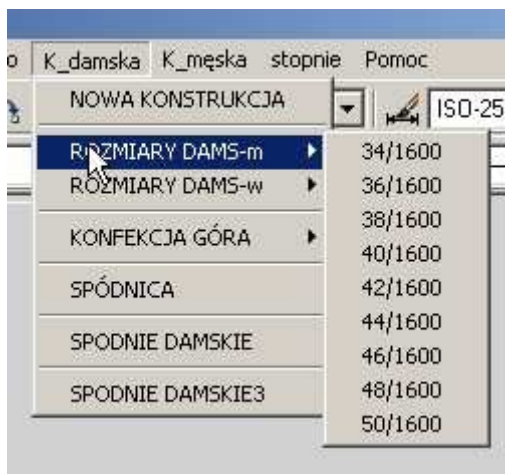
PRACA Z PROGRAMEM KRAWIEC V1

UZUPEŁNIENIE

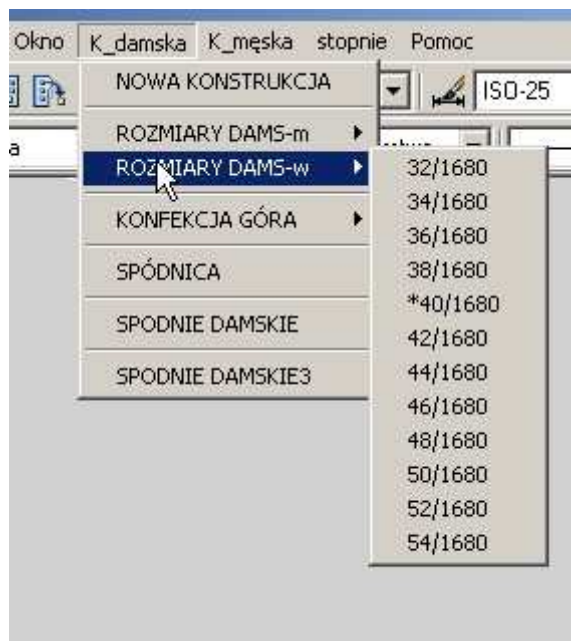
- Menu rozwijane K_damska , zawiera :



Rozmiar damski dla wzrostu 160 cm , przy narastających obwodach w standardzie od 34 - 50



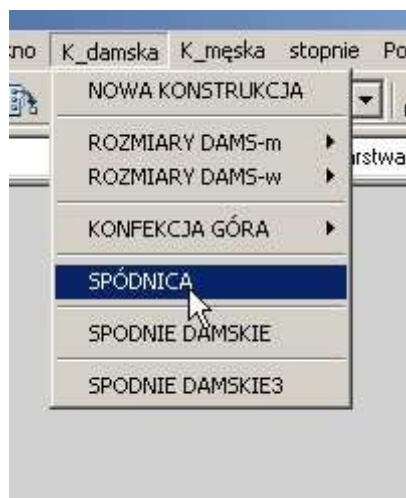
Rozmiar damski dla wzrostu 168 cm , *40 najczęściej używany rozmiar do wzorcowania .
obwody od 32 – do 54 .



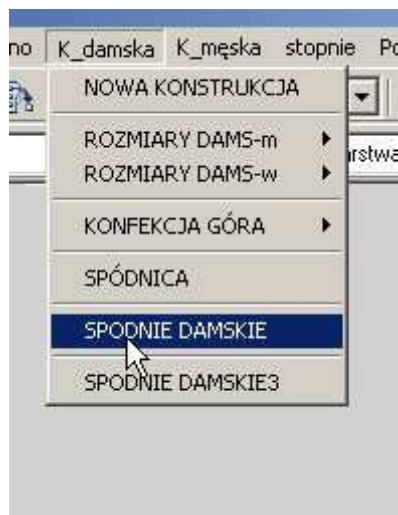
Rozmiary odzieży damskiej

	XS		S		M		L		XL		XXL		XXXL	
Rozmiary	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56	
Obwód klatki piersiowej (cm)	75-79	80-82	83-86	87-90	91-94	95-98	99-102	103-106	107-111	112-117	118-123	124-129	130-135	
Obwód pasa (cm)	60-62	63-65	66-68	69-72	73-76	77-80	81-85	86-90	91-96	97-102	103-108	109-114	115-121	
Obwód bioder (cm)	84-87	88-91	92-94	95-98	99-102	103-106	107-110	111-114	115-119	120-124	125-129	130-135	136-141	

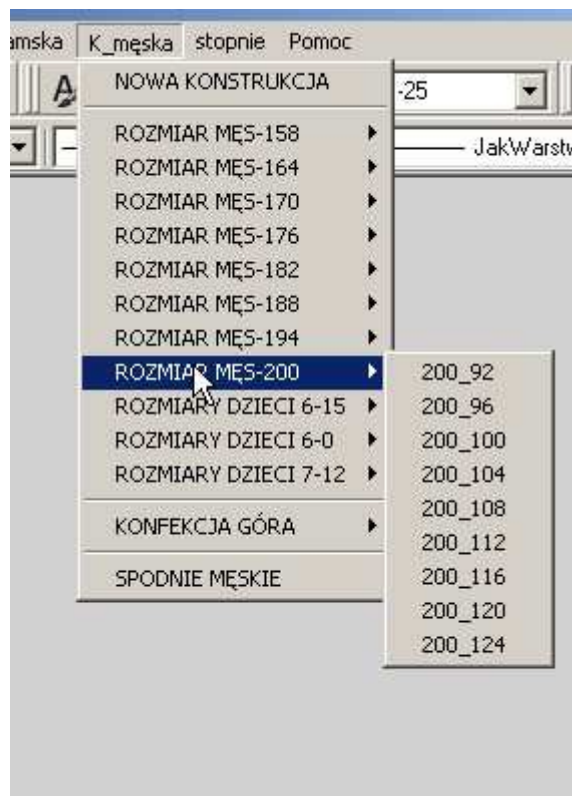
Rysuje siatkę spódnicy wraz z sloperem (wąską spódnicą z rozporkiem , dopracowane biodra). Trzeba odpowiedzieć i wstawić nazwę wyrobu oraz długość zakładaną



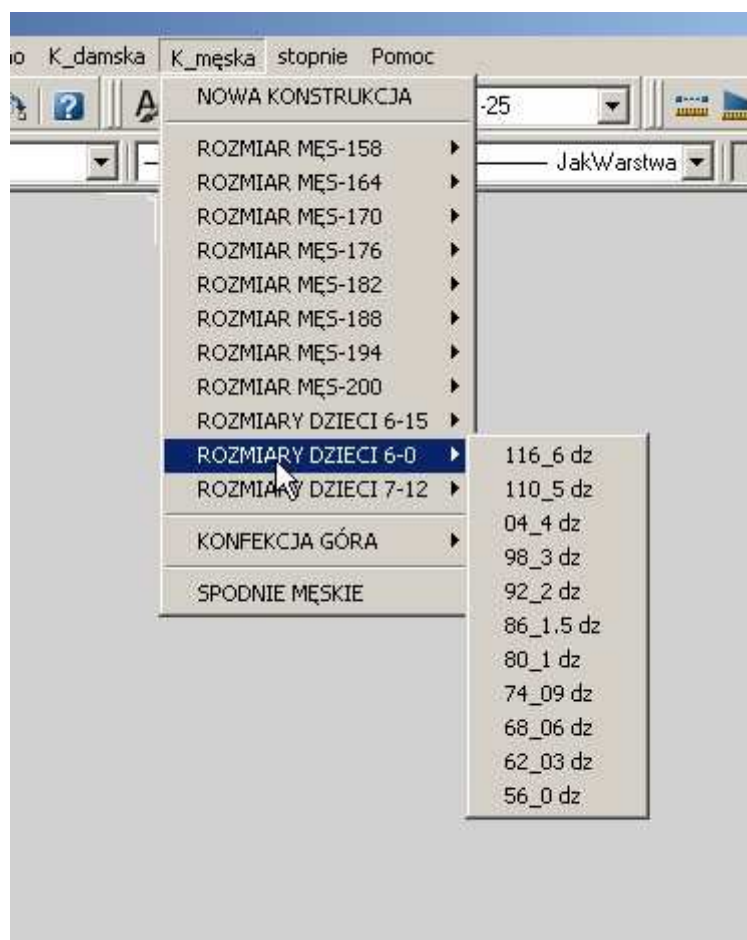
Dwa rodzaje siatek spodni damskich



Męskie rozmiary - liczba pierwsza to wzrost w cm , druga np. _104 to obwód klatki piersiowej) .

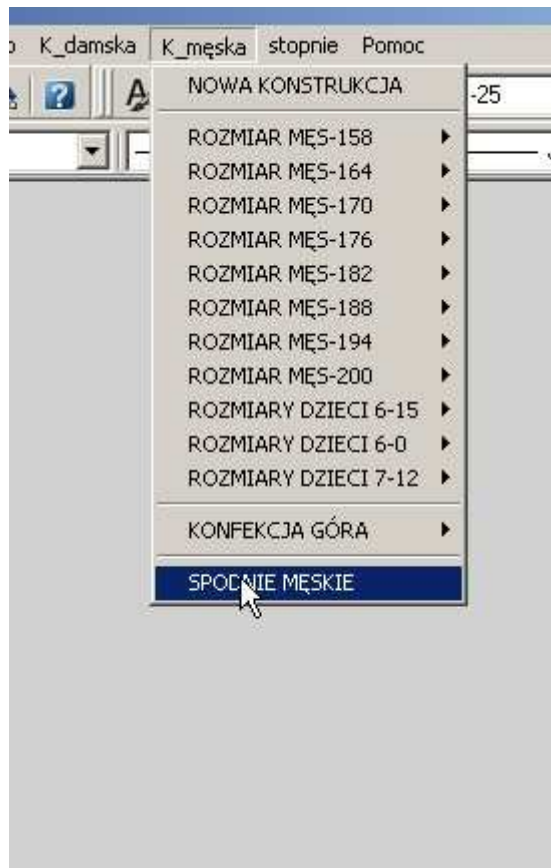


Rozmiary dla dzieci , siatki rysowane są według klucza - Liczba pierwsza to wzrost w cm , druga np. _3 to wiek dziecka)

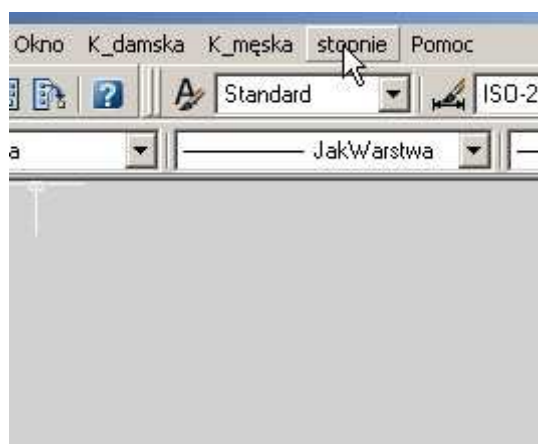


Siatka podstawowych spodni męskich .

Ważne! Wszystkie siatki przed uruchomieniem rysowania muszą być poprzedzone wyborem właściwego rozmiaru.



Menu rozwijane zawierające procedury służące do stopniowania form , oraz inne narzędzia pomocnicze.



program poprawiony , przygotuj nazwę bloku elementu stopniowanego i podaj ja w odpowiedzi na pytanie
 element stopniowany musi być forowany w zamkniętą polilinie , zaplanuj sobie wektory stopniowania w postaci ukierunkowanych odcinków (według tych odcinków będą tworzone kolejne stopnie rozmiarowe szablonu , muszą być wyliczone według reguły stopniowania danego elementu wyrobu)
 w efekcie działania programu otrzymasz kolekcje ze stopniowych elementów według zaplanowanej formuły,

Ta procedura jest typu interpolacji wymaga wyrysowania odcinków stopniowania (wektorów według reguł stopniowania) umieszcza się je na osobnej warstwie zamkniętej przed zmianami kłódką .

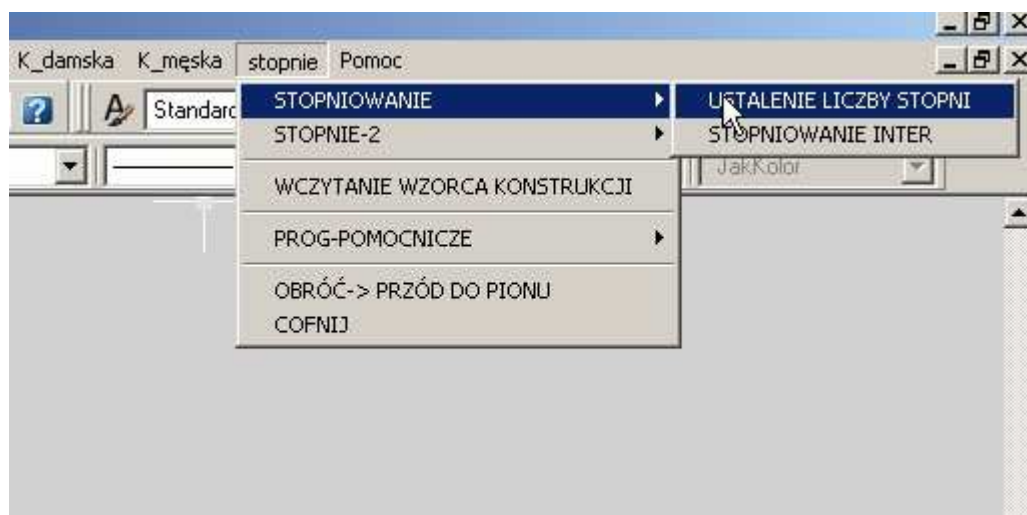
Program spyta o liczbę stopni , będzie to liczba na którą wektor S. będzie podzielony (czyli wektory najlepiej wyznaczać tak jak plan stopniowania od rozmiaru wyjściowego do maksymalnego – im dłuższe tym wygodniejsze.

liczba stopni to liczba zawartych rozmiarów między minimum i maksimum np. min=38 , max=46

liczba stopni pośrednich to $40,42,44 = 3$ (określamy liczbę stopni na 3)

stopniowanie odbywa się w górę od elementu najmniejszego do największego (jeśli podamy liczbę ujemną to uzyskamy rozmiar mniejszy , przy tym samym postępie np. -1 , -2 ... itd.)

ustanowienie punktu do wstawienia "W" należy określić tak aby element stopniowany (wyjściowy) automatycznie odnawiał swoje położenie po każdej kolejce (każda kolejka to kolejne powiększenie) , najwygodniej umieścić go w punkcie o zerowym postępie w stopniowaniu , czyli w tkz. Punkcie bazowym.

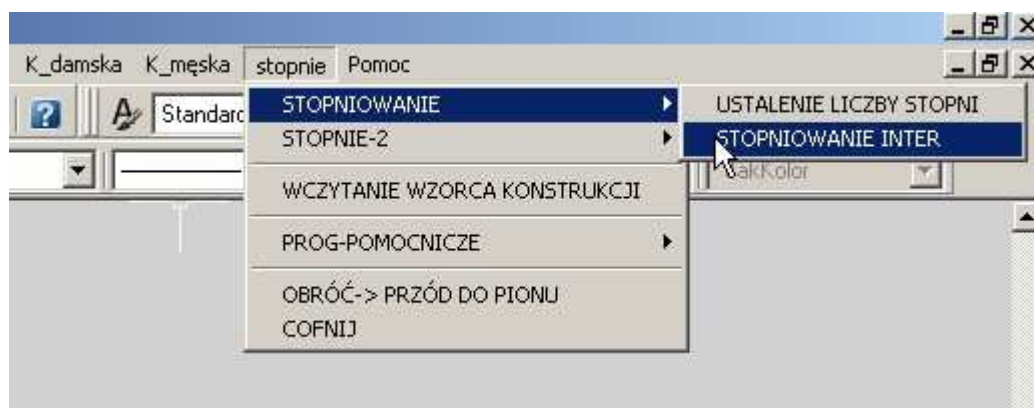


W odpowiedzi na żądanie programu w linii poleceń AC wskazujemy początek i koniec wektor S według kolejki aż wszystkie wskażemy . wtedy Klikamy Enter i stopniujemy kolejno stopnie podając 1; 2 ; 3 ... itd.

Po zadowalającym ze stopniowaniu w praktyce najlepiej skończ kłękając Esc .

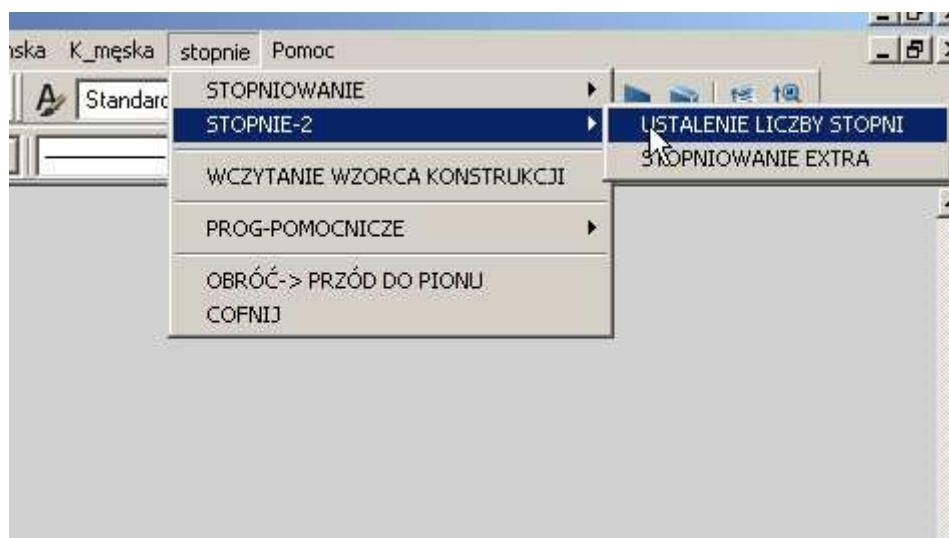
Jeśli nie poszło dobrze wyjdź cofnij operacje do początku i zacznij ponownie .

Błędy zdarzają się gdy nieprecyzyjnie wskażemy końce wektorów S.

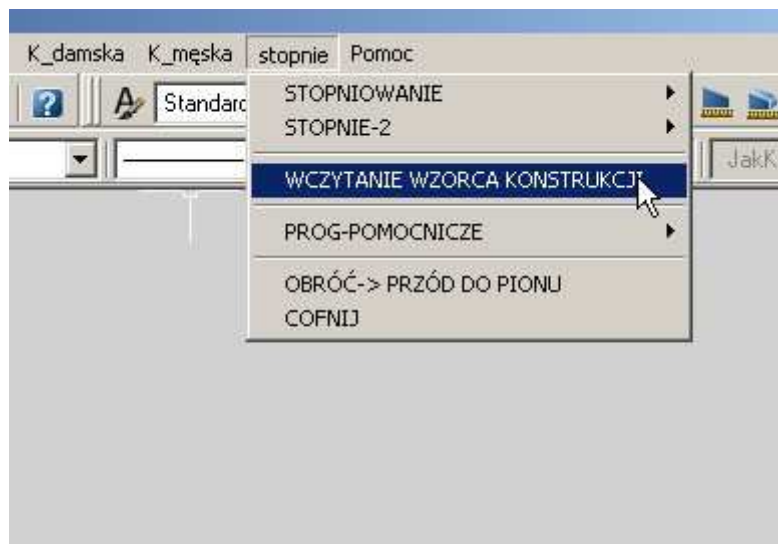


Przygotuj nazwę bloku elementu stopniowanego i podaj ja w odpowiedzi na pytanie element stopniowany musi być uformowany w zamkniętą polilinie ,zaplanuj sobie dane x ; y dla wszystkich wierzchołków stopniowanej PL
w efekcie działania programu otrzymasz kolekcje ze stopniowych elementów według zaplanowanej formuły,

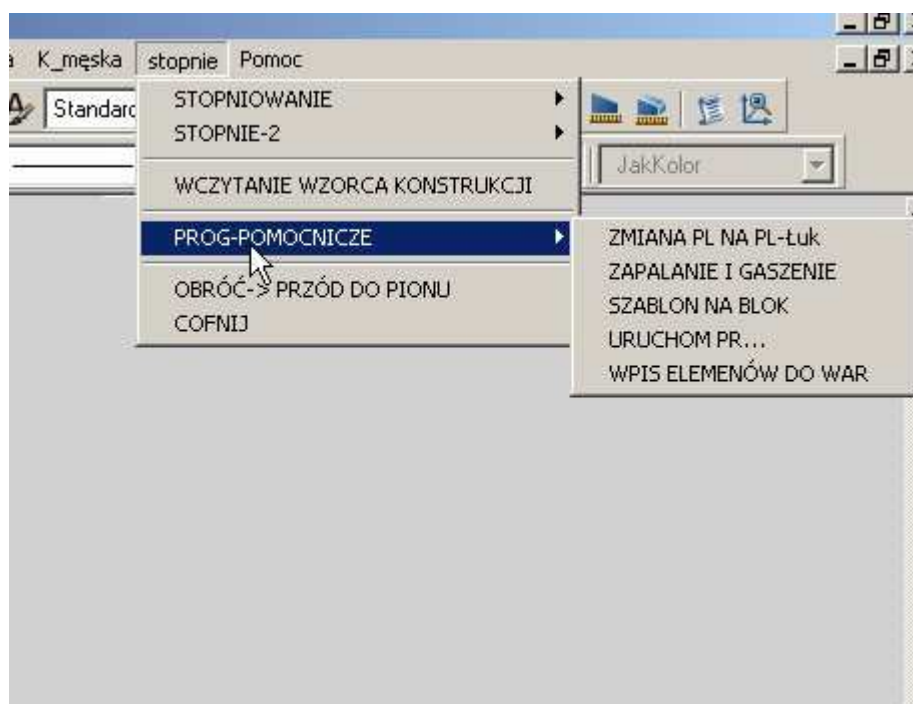
Ta procedura działa prawie identycznie jak poprzednia (nie trzeba rysować wektorów).



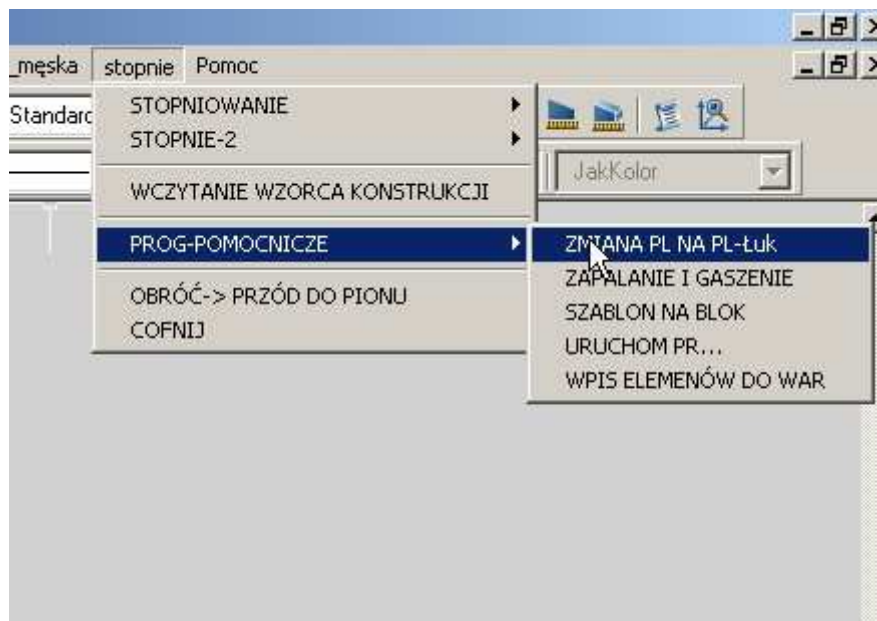
Wzorce konstrukcji to w pełni zautomatyzowane siatki wyrobów podstawowych lub wyjściowych , standardowych do wielokrotnego korzystania i automatycznego stopniowania (tworzone są w rozmiarze wybranym z programu i można utworzyć kolekcję rozmiarową) pewne niedoskonałości przebiegu linii należy wygładzić ręcznie w oknie AC .
W programie są jedynie przykładowe takie projekty ,
Mogę wykonać inne „wzorce konstrukcyjne na zlecenie klienta”.



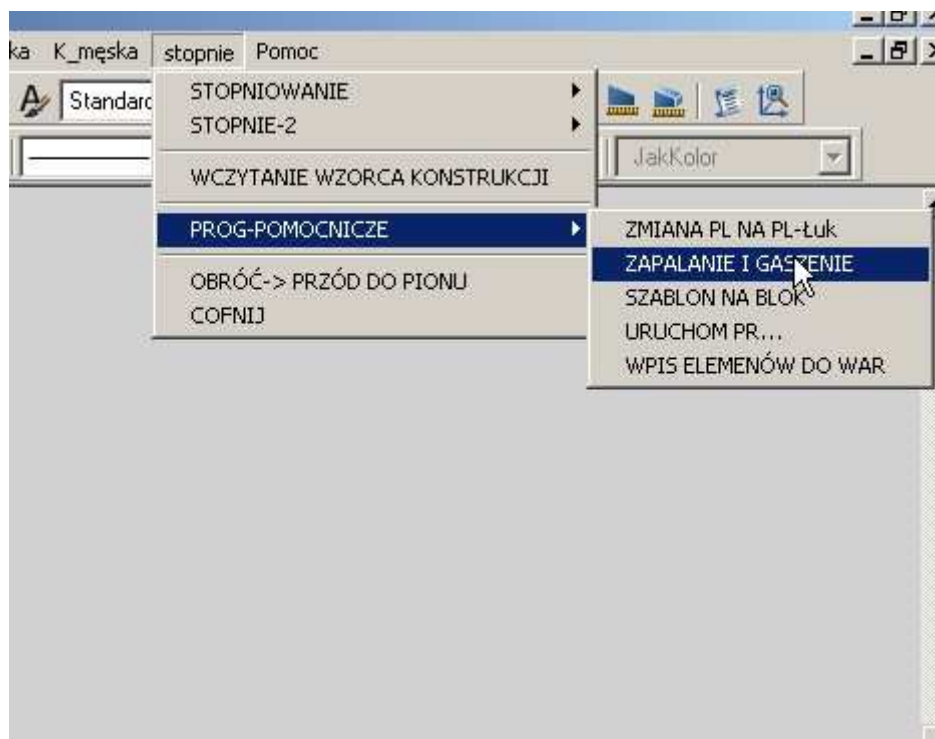
Tu znajduje się kilka pożytecznych narzędzi pomocnych przy pracy z projektem.



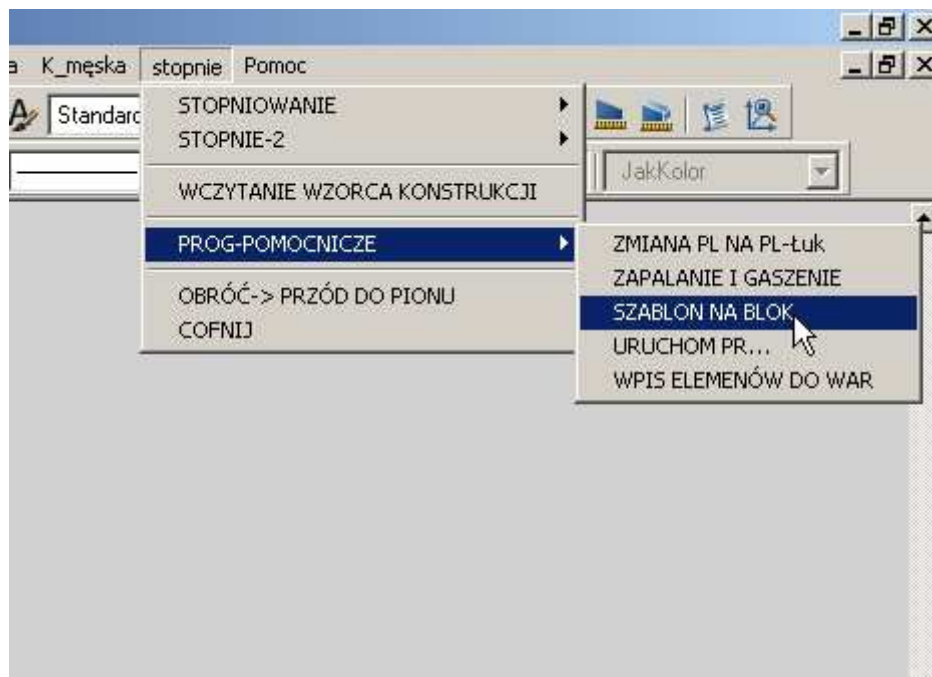
Poznana wcześniej procedur zamiany odcinków polinii na odcinki łukowe które łatwo można formować przez wyginanie .



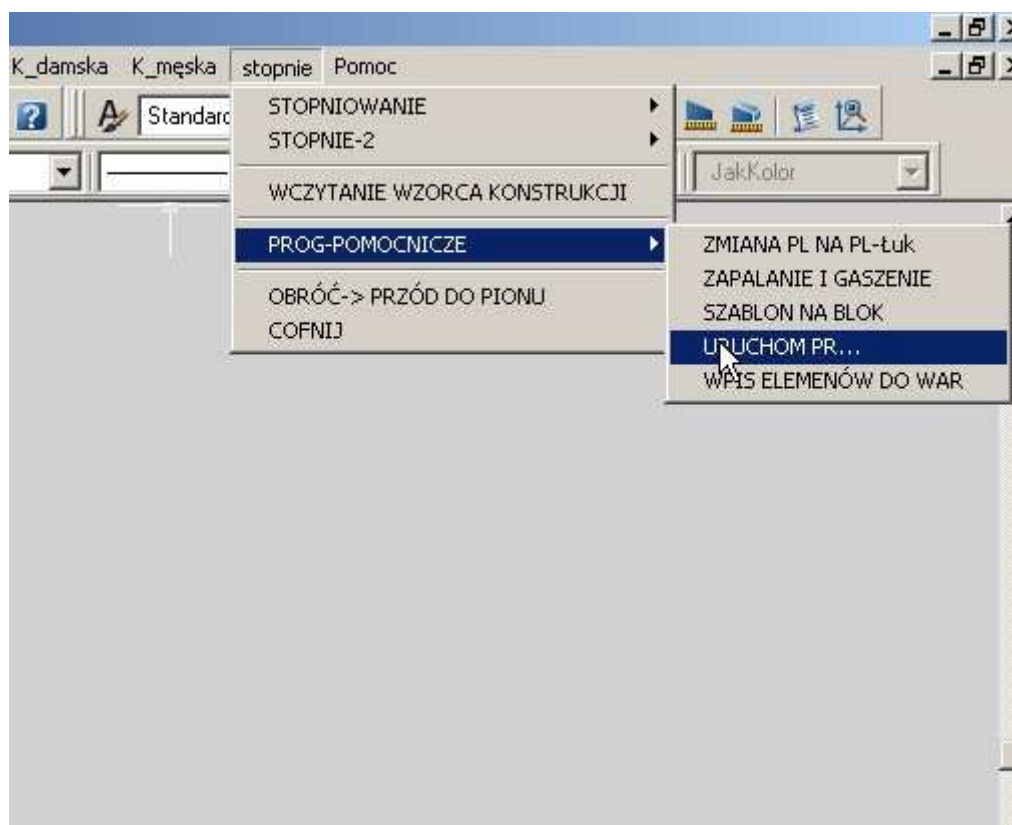
Jeśli poszczególne elementy wyrobu (na ukończeniu) zapisaaliśmy procedurą WPIS ELEMENTÓW DO WAR, to tą procedurą możemy zarządzać widokiem warstw (dzięki temu widokiem poszczególnych elementów), zapalamy warstwę przez kliknięcie na element wybrany, możemy go indywidualnie obrabiać. Do stanu wyjściowego powracamy zapalając wszystkie warstwy z kolekcji i wybieramy następny element (každorazowo od nowa. Klikamy zapalenie i gaszenie).



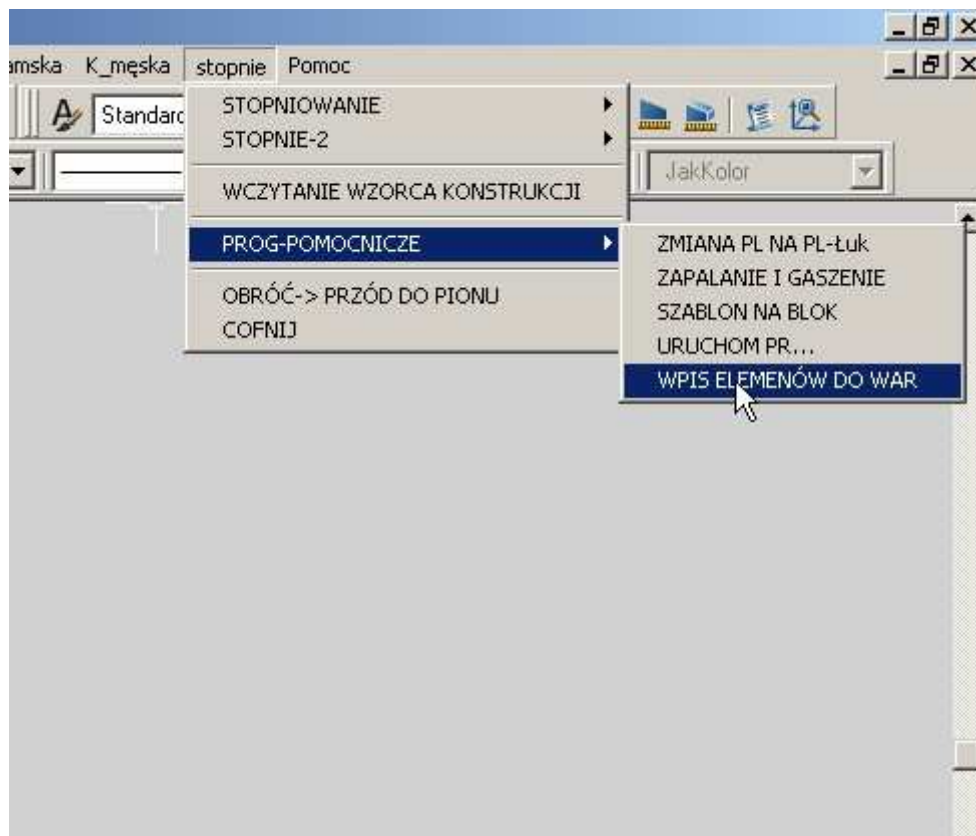
Gdy już skończyliśmy szablon, to zamieniamy go na blok aby łatwiej nim manewrować do wydruku, ta procedura pozwoli zrobić to hurtowo. Patrz poprzedni rozdział.



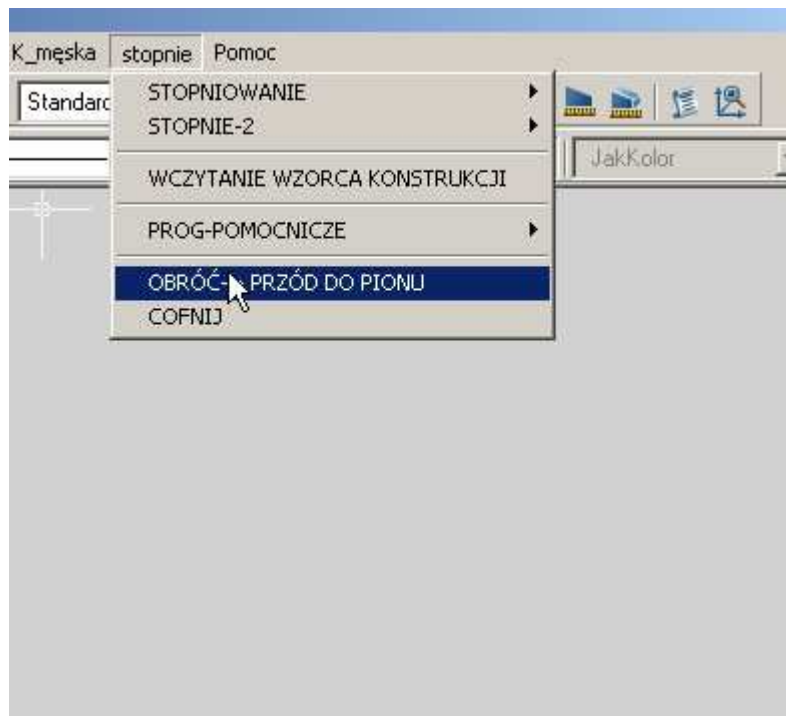
Gdy nad projektem pracowałeś wczoraj i dziś go kontynuujesz i musisz korzystać z procedur to tu możesz uruchomić program w tym rysunku.



W celu ułatwienia operowania elementami i dodania im niezbędnej numeracji oraz opisów , wykorzystujemy tę procedurę. Automatycznie tworzy dla każdego elementu osobną warstwę i opis . Dzięki temu zachowujemy łatwy dostęp do elementów (które możemy dalej obrabiać) i nie przeszkadza nam że wszystkie razem się przesłaniają po dodaniu zapasów na szwy .

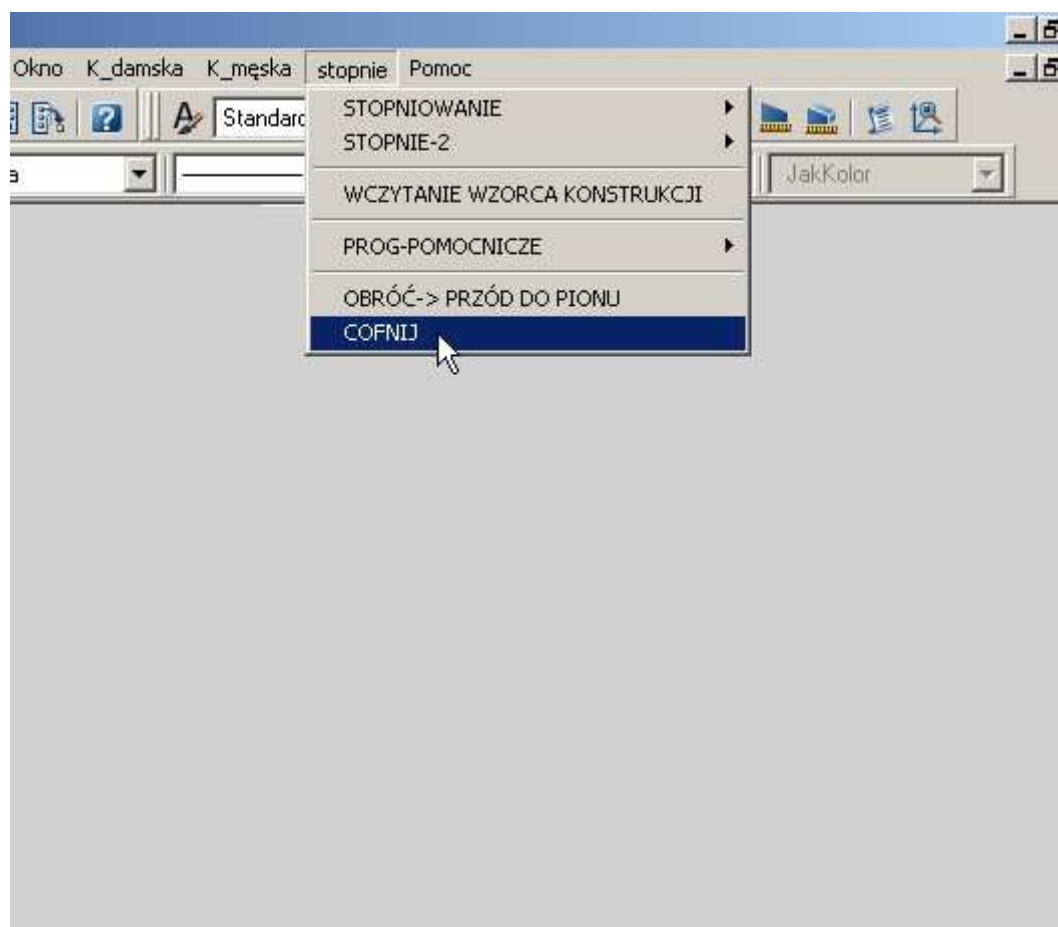


Funkcja obecnie nie wykorzystywana



To funkcja AC umieściłem tu aby szybciej korzystać często potrzeba cofnąć pracę o kilka a czasem kilkaset kroków , aby coś zrobić odnowa np. całe kreślenie siatki to ok. 300 kroków ,

zmieniamy parametr i rysujemy poprawkę jeszcze raz , tak metoda kolejnych przybliżeń otrzymujemy to co planujemy , lub zgodność z jakimś wzorem .



KONIEC