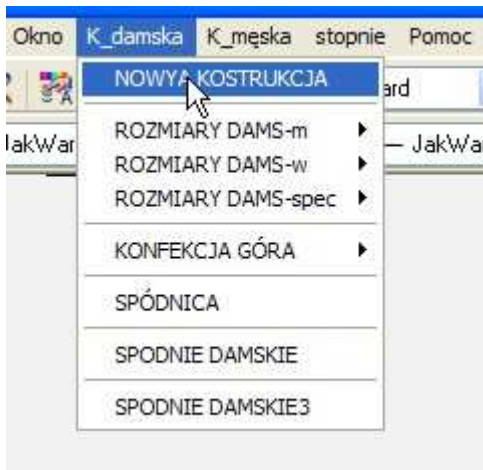


PRACA Z PROGRAMEM KRAWIEC V1

Zrzuty ekranowe ilustrują w kolejnych krokach proces tworzenia elementu konstrukcji odzieżowej (w tym wypadku element przodu konfekcji damskiej , jest to tkz. sloper) z wykorzystaniem programu KRAWIEC V1 .

- Zakładam , że mamy załadowany program krawiec V1
- Krok po kroku proszę prześledzić metodę konstrukcji przykładowego elementu , dysponując programem , najlepiej potraktować przykład jako lekcje i przerobić wszystkie punkty.

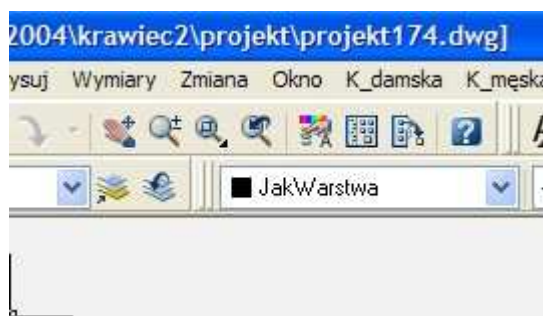
1. Rozpoczynamy od nowej konstrukcji .



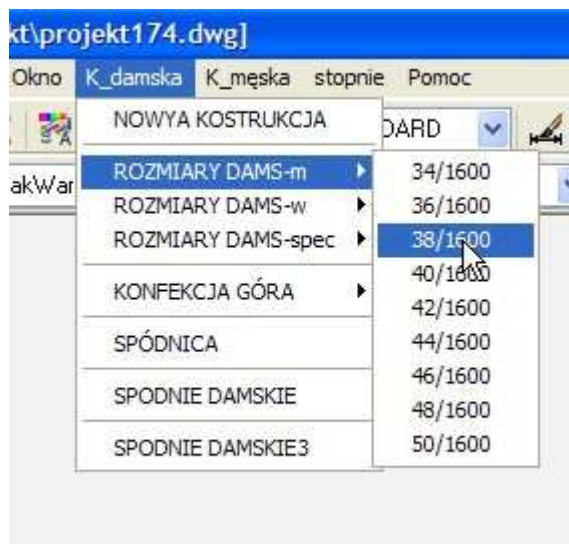
2. Komunikat potwierdza poprawne załadowanie programu. Ewentualne zawieszenia , przerwania działania , komunikaty o błędach , mogą wynikać najprawdopodobniej z niewłaściwych ustawień stałych lub zmiennych systemowych np. próba rysowania na źle skonfigurowanym rysunku prototypowym (proszę korzystać jedynie z załączonego rysunku szablonu dołączonego do programu). Przyczyną problemów z rysowaniem i w konsekwencji przerwanie działania wraz z komunikatem błędu mogą być niedorzeczne dane wejściowe wprowadzone przez użytkownika podczas kolejnych kroków wprowadzania danych startowych (proszę nie mieszać działań na konfekcji damskiej z działaniami na konfekcji męskiej itp.)



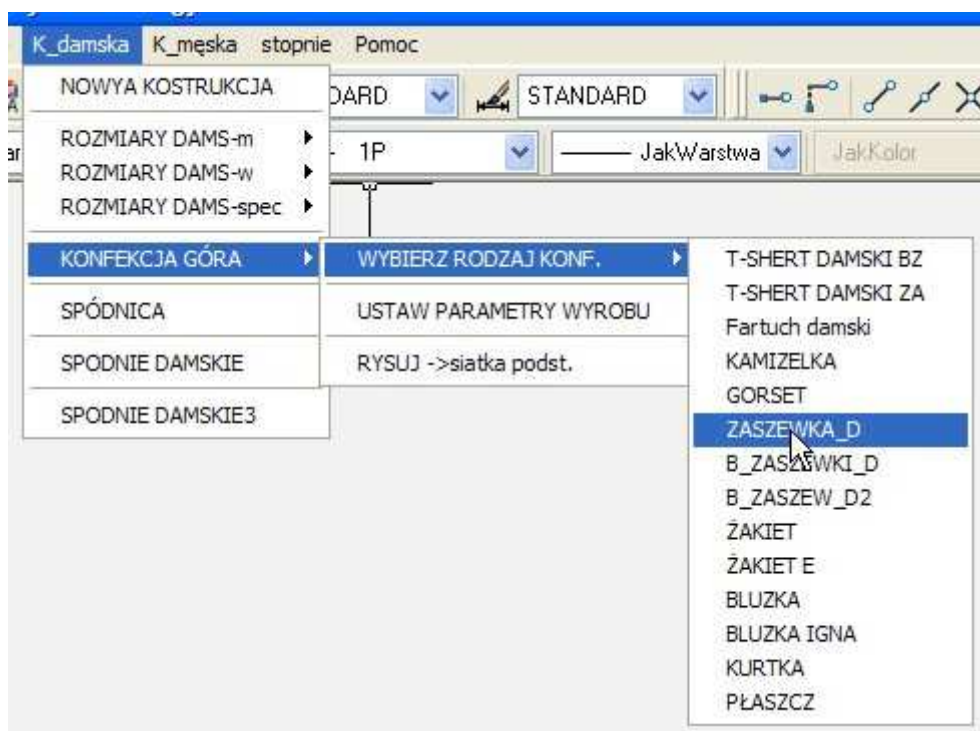
3. Standardowo po zatwierdzeniu uruchomienia programu otwiera się plik projektu numerowany automatycznie . Wykorzystując funkcję z menu plik->zapisz jako... można zmienić nazwę pliku na wygodną dla siebie .



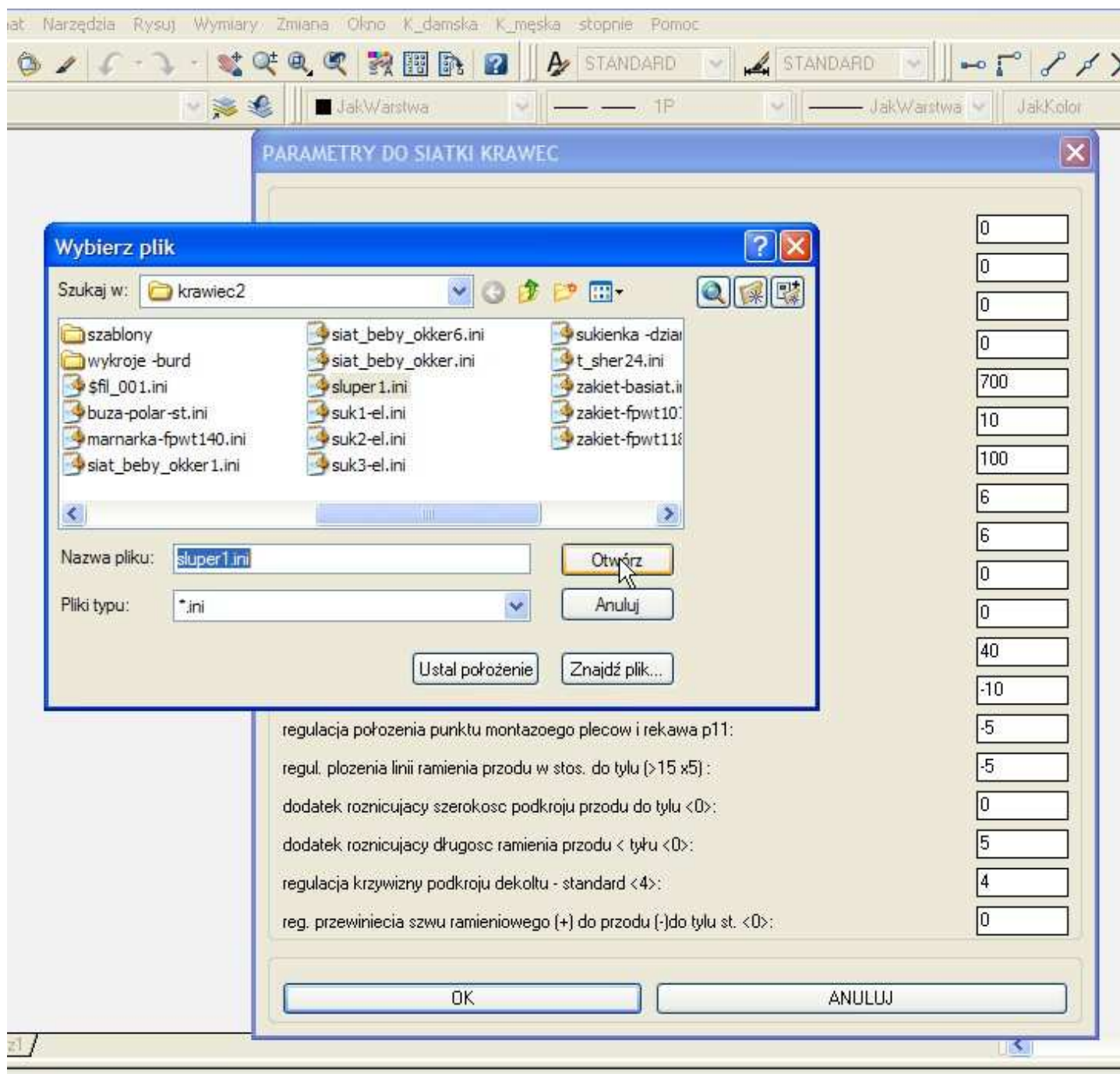
4. Teraz można przystąpić do wprowadzania danych charakterystycznych dla projektowanego wyrobu. Zaczynamy od wybrania odpowiedniego rozmiaru.



5. Wybieramy rodzaj konfekcji, podstawowe to : z zaszewką piersiową lub bez (chodzi o to, że w zależności od rodzaju odzieży zastosowane są domyślnie trochę inne wartości stałe służące do budowy siatki)



6. Ustawiamy parametry wyrobu. Po wybraniu tej opcji z menu, ukaże się dodatkowe okienko „Wybierz plik” (domyślnie wskazywany jest ostatnio używany plik z parametrami) W plikach tych zapisane są parametry wejściowe siatek które wcześniej opracowywaliśmy, lub które otrzymałeś z programem jako przykłady. Wybór pliku spowoduje wpisanie zapamiętanych parametrów do tabeli.



) 1

7. Dokonując zmian wszystkich, czy niektórych parametrów siatki przez wpisanie wartości w odpowiednie pola i akceptując je przyciskiem OK, mamy możliwość zapisania tych wartości w pliku któremu nadamy swoją nazwę, lub możemy nadpisać użyty do otwarcia plik i zapamiętać go z nowymi wartościami do późniejszego wykorzystania.

PARAMETRY DO SIATKI KRAWEC

pogłębienie podkroju szyi w tyle:	0
poszerzenie podkroju szyi w tyle:	0
poszerzenie podkroju szyi w przodzie:	0
obniżenie punktu podkroju w przodzie:	0
Długość wyrobu nie mniej niż do linii bioder:	1000
Pogłębienie podkroju pachy 20/25/30 :	0
Luz konstrukcyjny zakładany w obwodzie na wys. piersi (opx) :	0
dodatek do szerokości szyi <6>:	6
dodatek długości do linii ramienia +/-:	-12
regulacja luzu konstrukcyjnego na poziomie tali:	0
regulacja luzu konstrukcyjnego na poziomie bioder:	0
regulacja luzu rekawa na poziomie bicepsu:	40
regulacja pochyleń linii ramion (-) kat < :	-9
regulacja położenia punktu montażowego pleców i rekawa p11:	-10
regul. położenia linii ramienia przodu w stos. do tyłu (>15 x5) :	27
dodatek różnicujący szerokość podkroju przodu do tyłu <0>:	0
dodatek różnicujący długość ramienia przodu < tyłu <0>:	0
regulacja krzywizny podkroju dekoltu - standard <4>:	4
reg. przewinięcia szwu ramieniowego (+) do przodu (-) do tyłu st. <0>:	-5

OK ANULUJ

8. Jeśli parametrów nie zmieniano, to w linii poleceń odczytamy taki komunikat (pamiętać należy aby wprowadzane parametry nie miały wartości irracjonalnych, bo spowoduje to zawieszenie się programu).

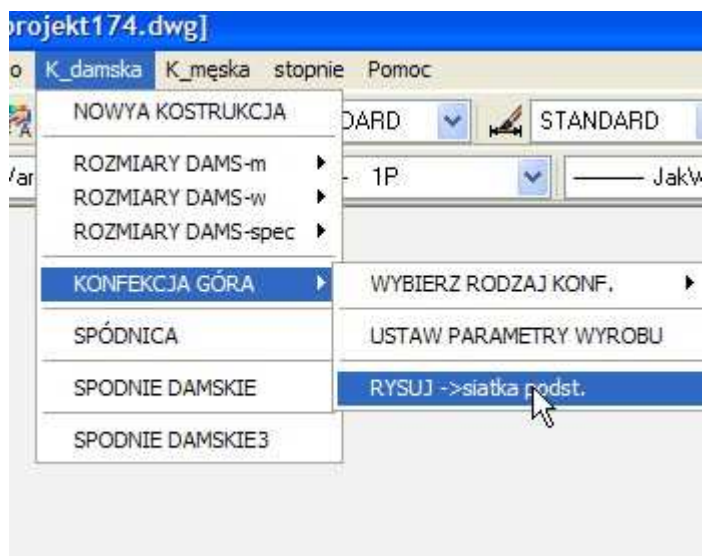
Model / Arkusz1

Nie zmieniono parametrów siatki
Pomyślnie wczytano parametry rysowania siatki

Polecenie:

1222.13, -510.48, 0.00 SKOK SIATKA ORTO BIEGUN

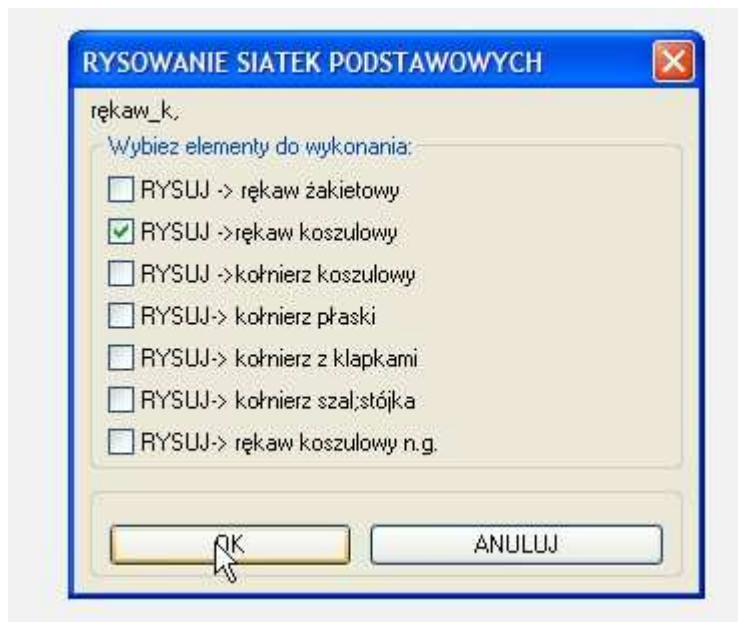
9. Na tym etapie możemy przystąpić do rysowania siatki.



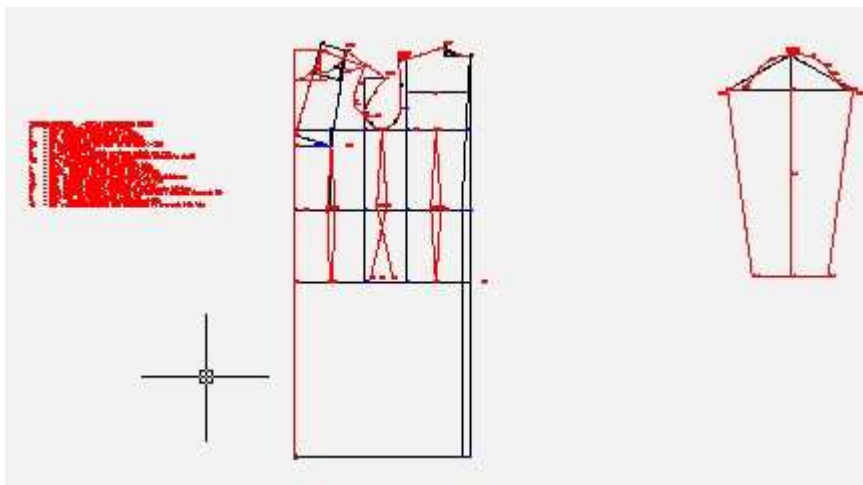
10. Ta plansza daje nam wybór , jakie elementy dodatkowe (oprócz siatki podstawowej), czy opcjonalne mają być rysowane . W tym przykładzie będzie wykorzystana opcja rysowania prostego rękawa koszulowego . Pozostałe opcje prześledzimy w dalszych częściach kursu użytkownika programu.



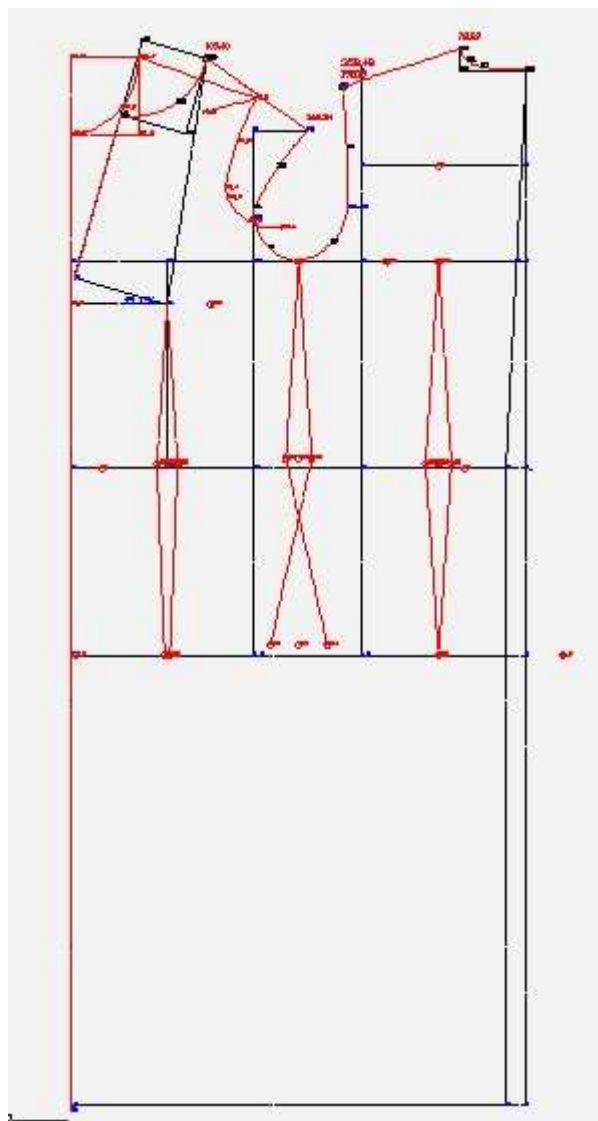
11. Możemy wybrać kilka dodatków na raz , ale trzeba wyboru dokonywać rozsądnie , zgodnie z potrzebami projektu , gdyż rysowanie wszystkiego na raz spowoduje nieczytelność rysunku i doprowadzi do niekontrolowanych zniekształceń , gdy elementy będą zachodziły na siebie.



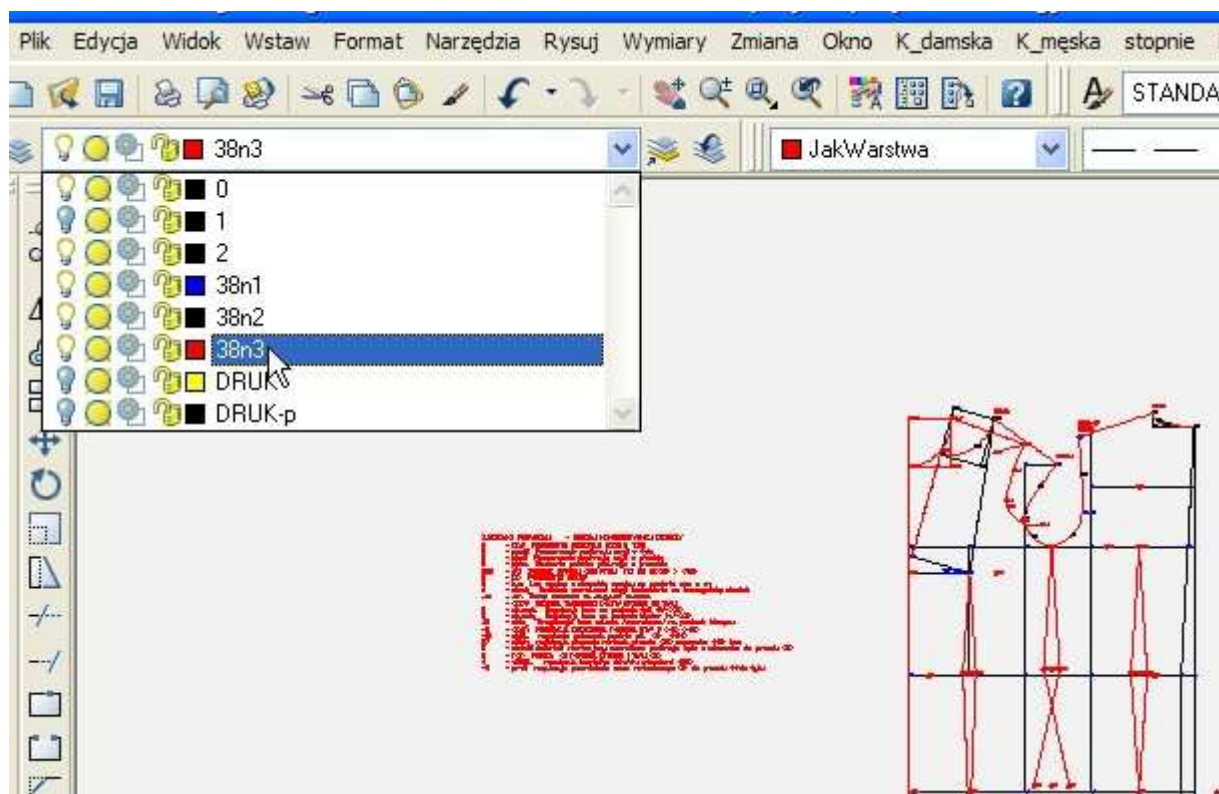
12. Wyrysowana siatka , składa się z trzech warstw , którymi możemy sterować z panelu menadżera warstw. Z lewej strony znajduje się tabelka z parametrami siatki które wcześniej wprowadziliśmy . Przydaje się to wówczas gdy po jakimś czasie musimy wrócić do edycji rysunku , aby go znów wykorzystać (możemy ją ukryć na niewidocznej warstwie , aby nie przeszkadzała).



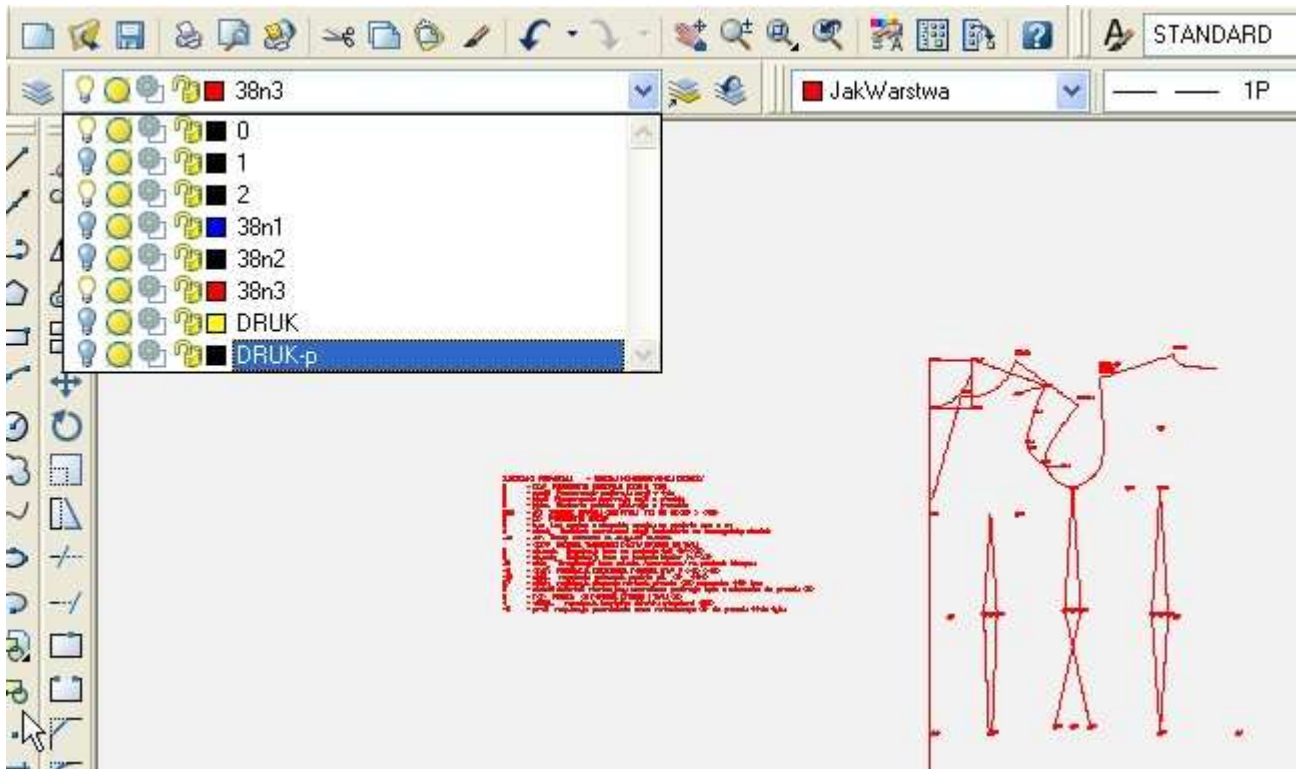
13. Zbliżenie .



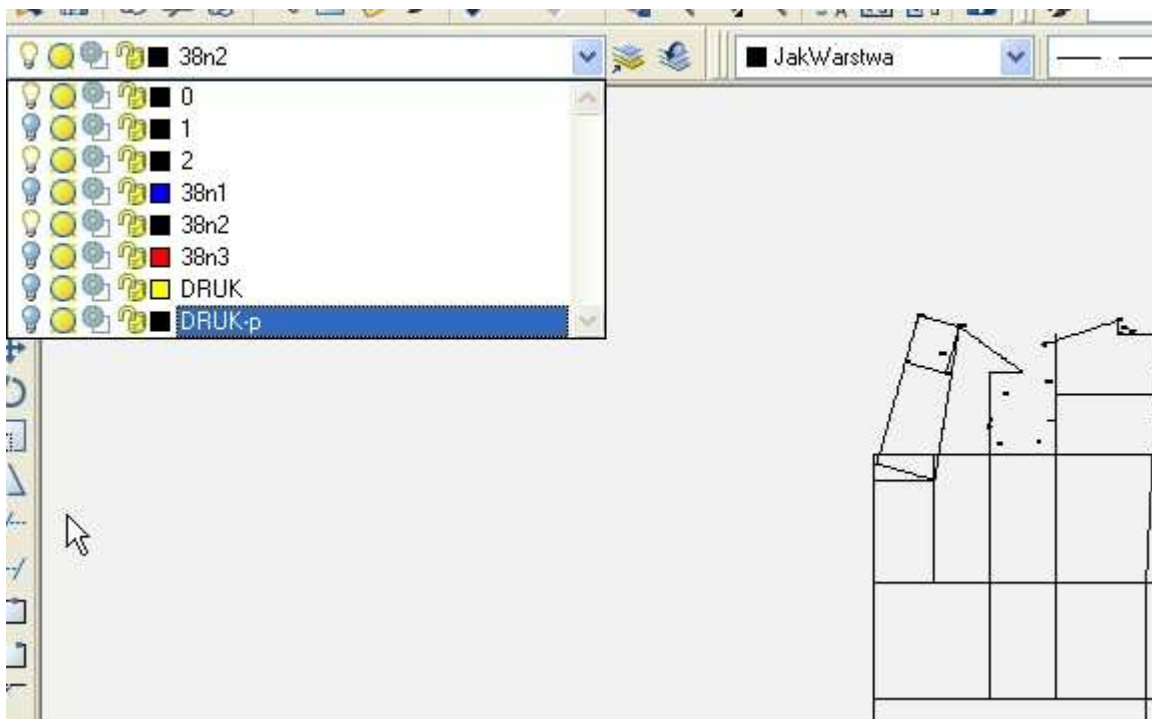
14. Okno warstw . Możemy ustawiać warstwę aktualną , ukrywać , blokować , zamykać itp. Nazwy warstw siatki mają prefiks wybranego rozmiaru .



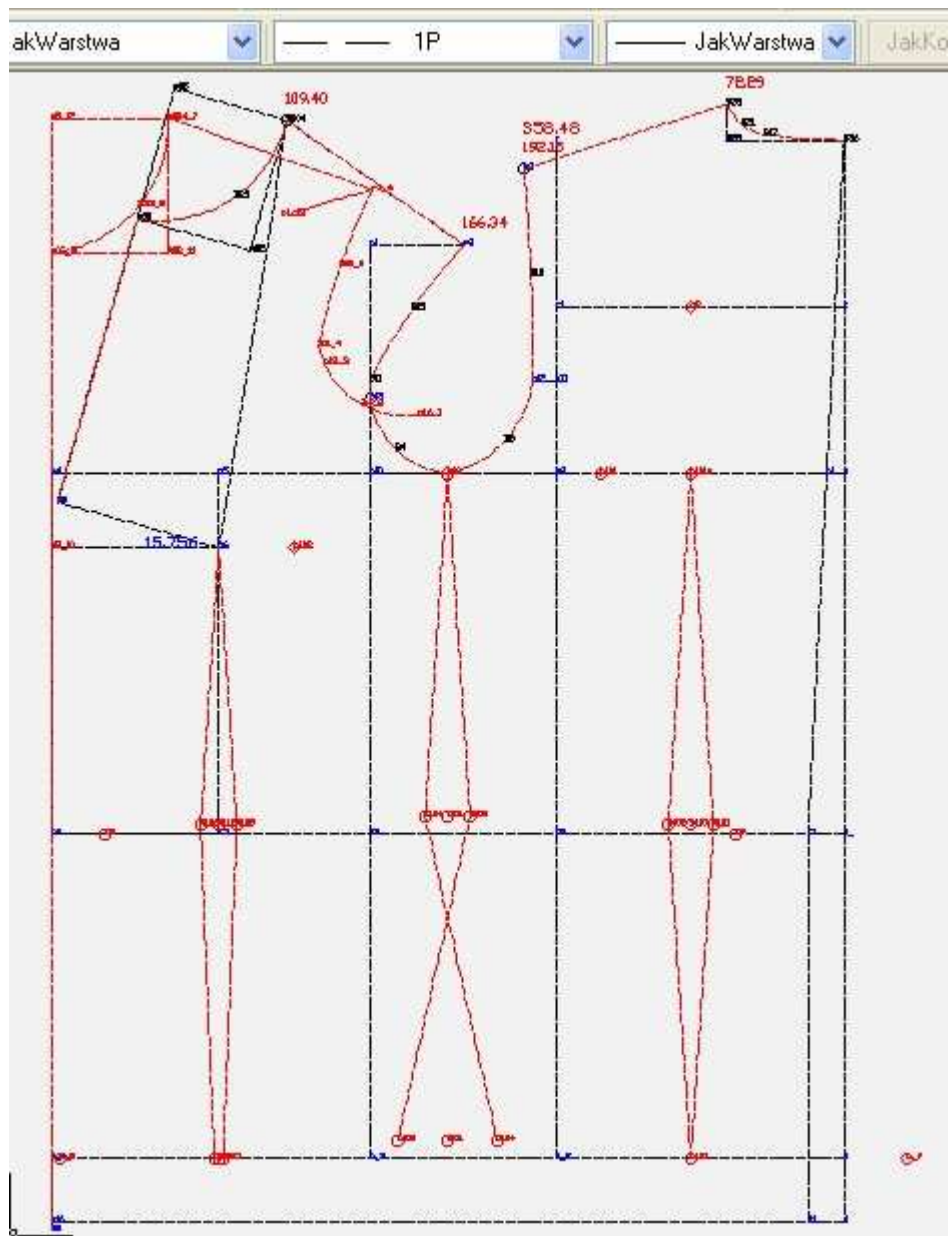
15. Warstwa zaszepek i pokrojów. Są tu też wyliczone długości pokrojów szyi i pachy (podane w mm).



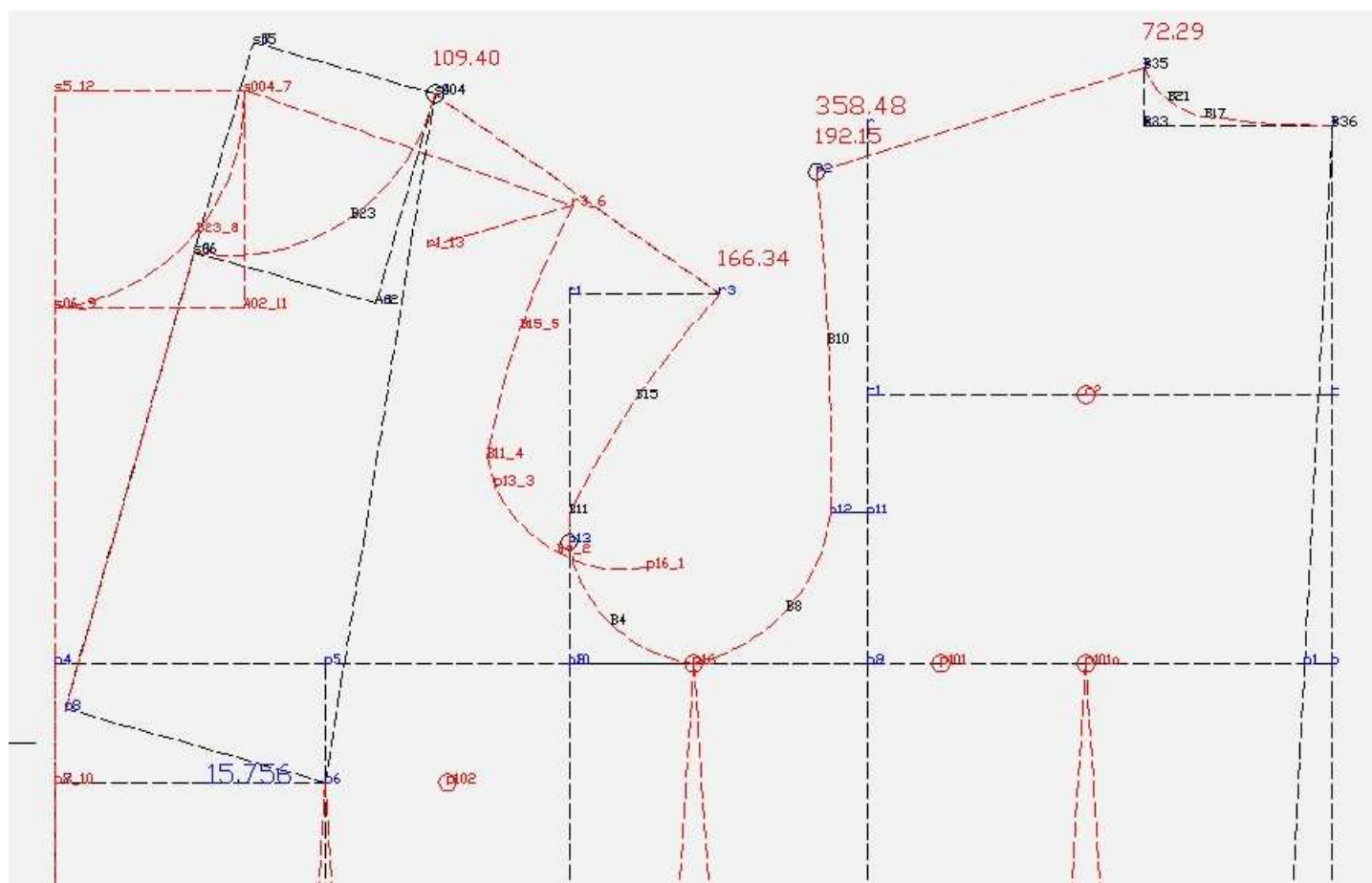
16. Siatka podstawowa , prostokątna .



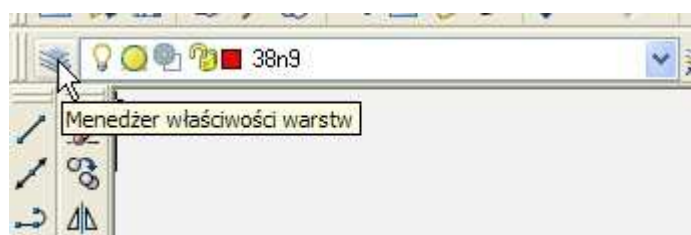
17. Zbliżenie - cyfry między liniami kąta zaszepekii piersiowej to wartość tego kąta w stopniach . Na rysunku przód pacha + podkrój dekoltu rysowany jest dwa razy : raz przy zaszeppce otwartej , a raz przy zamkniętej (ułatwia to konstrukcję przeniesionej zaszeppki na modelu).



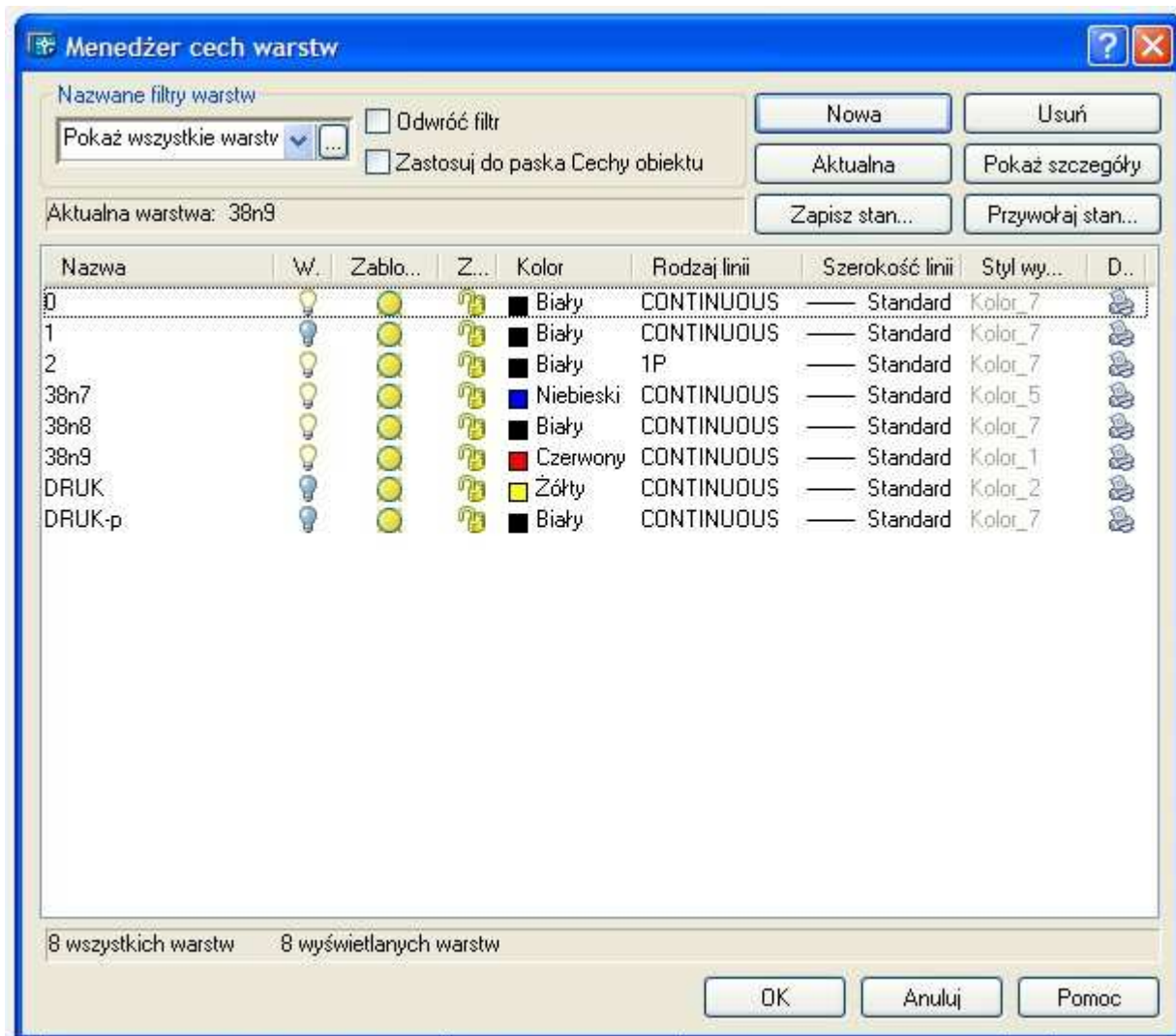
18. Zbliżenie



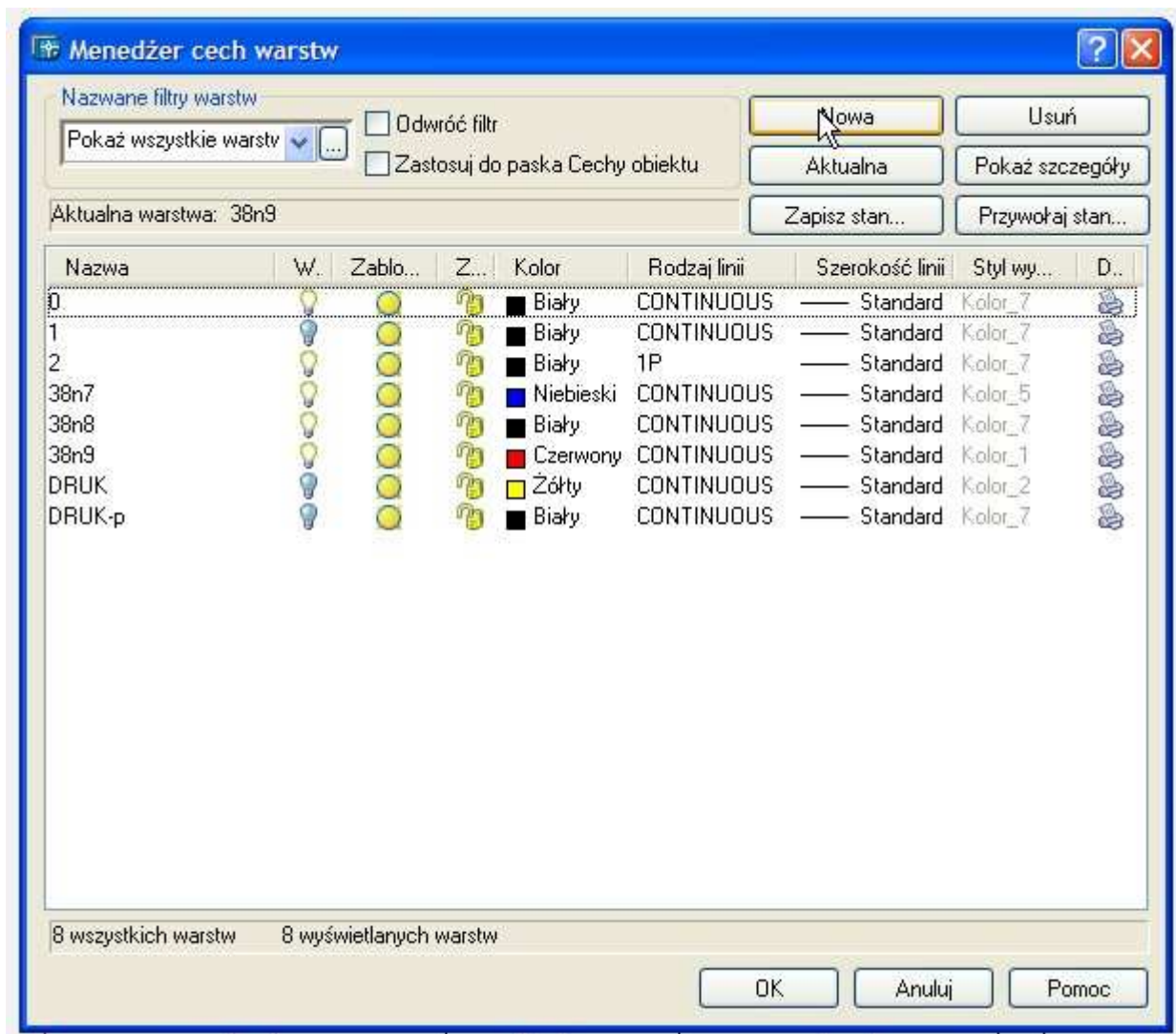
19. Uruchamiamy menedżera warstw.



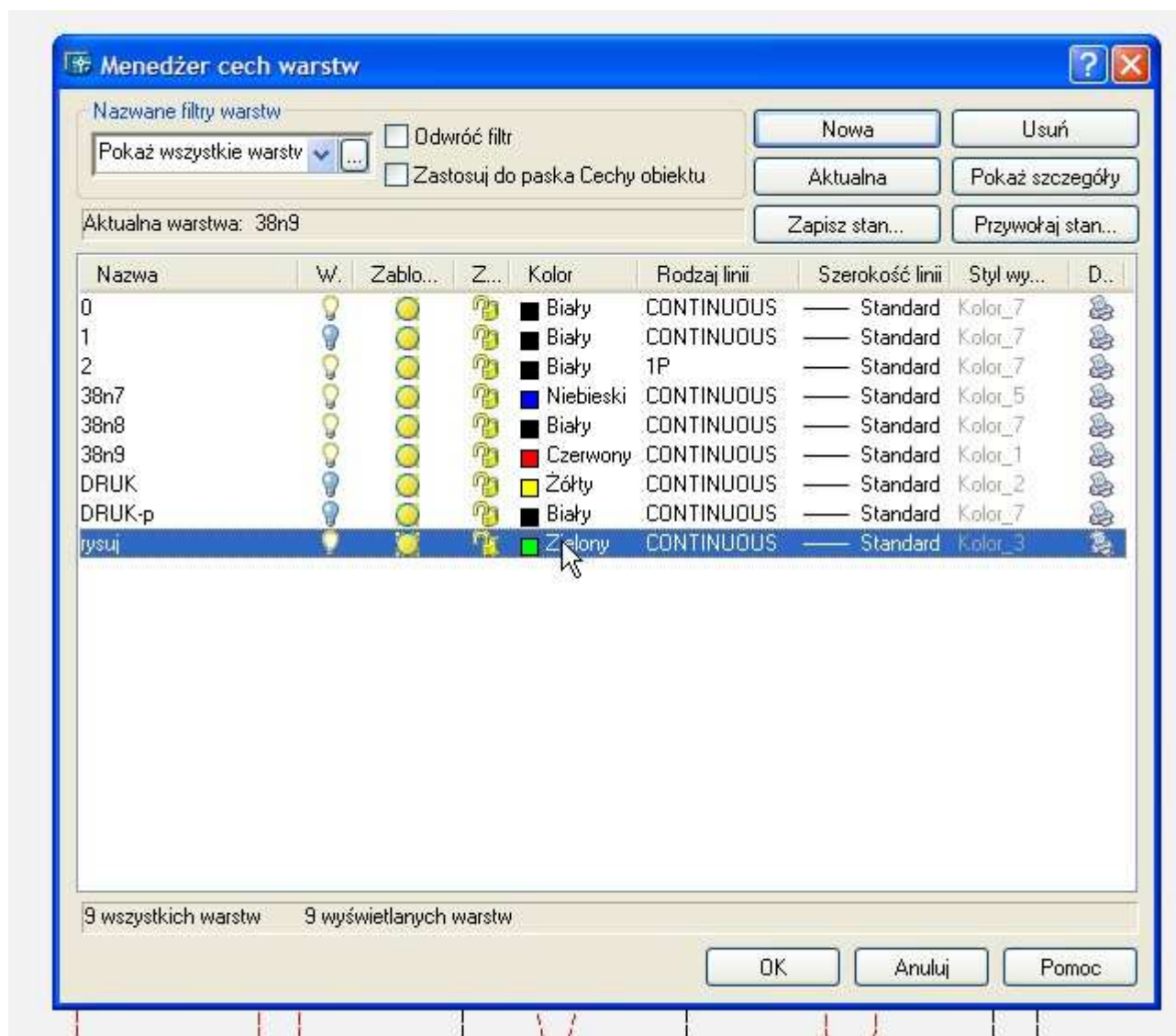
20. Okno menedżera warstw.



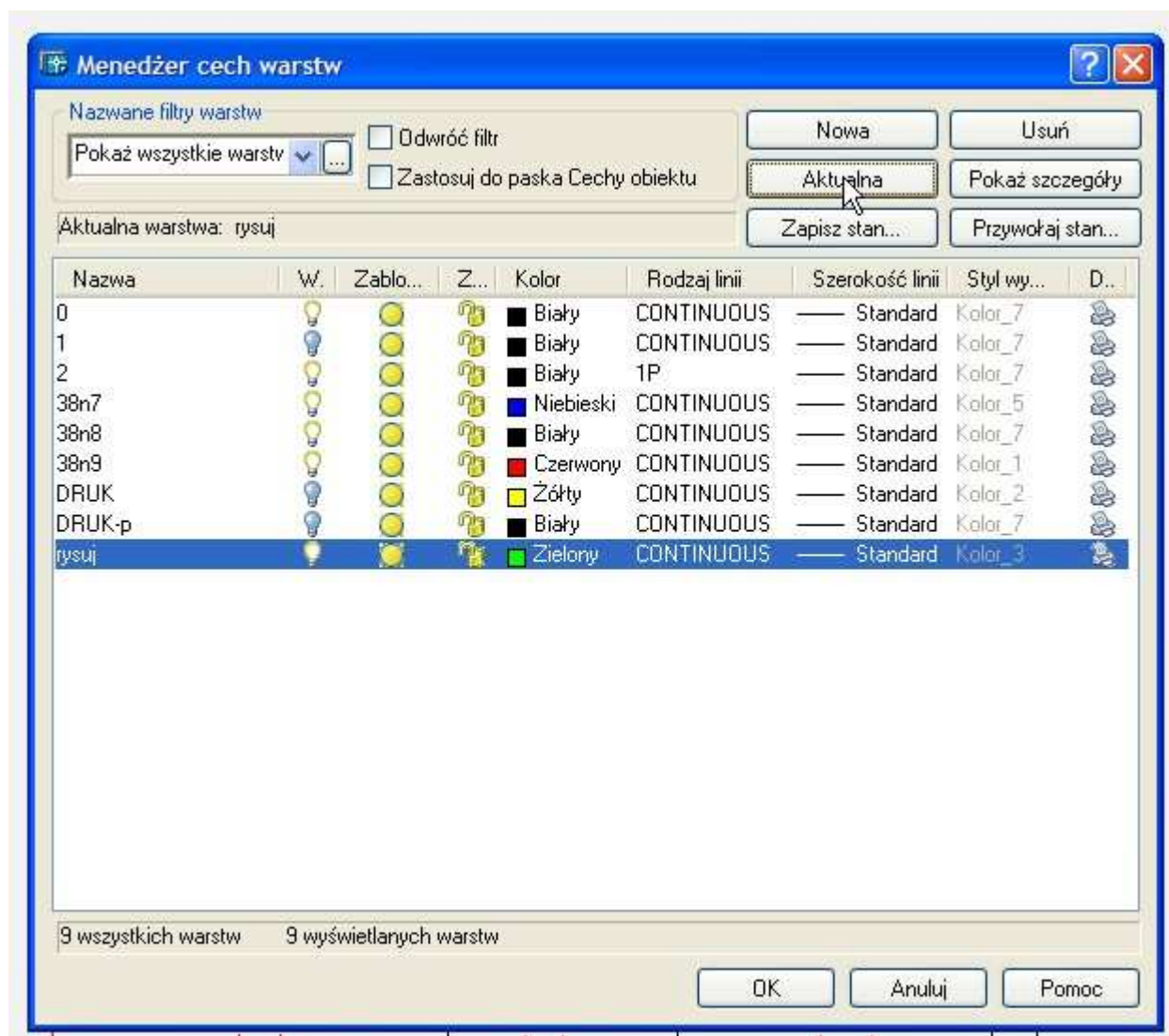
21. tworzymy nową warstwę.



22. Nowo utworzona warstwa „rysuj” ustanowiona jako aktualna ma kolor zielony (na niej będziemy rysować swój model.



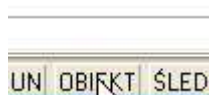
23. Warstwa utworzona , kończymy pracę z oknem.



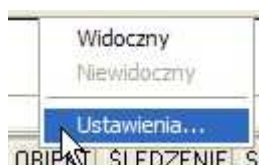
24. Do rysowania wykorzystamy polinię



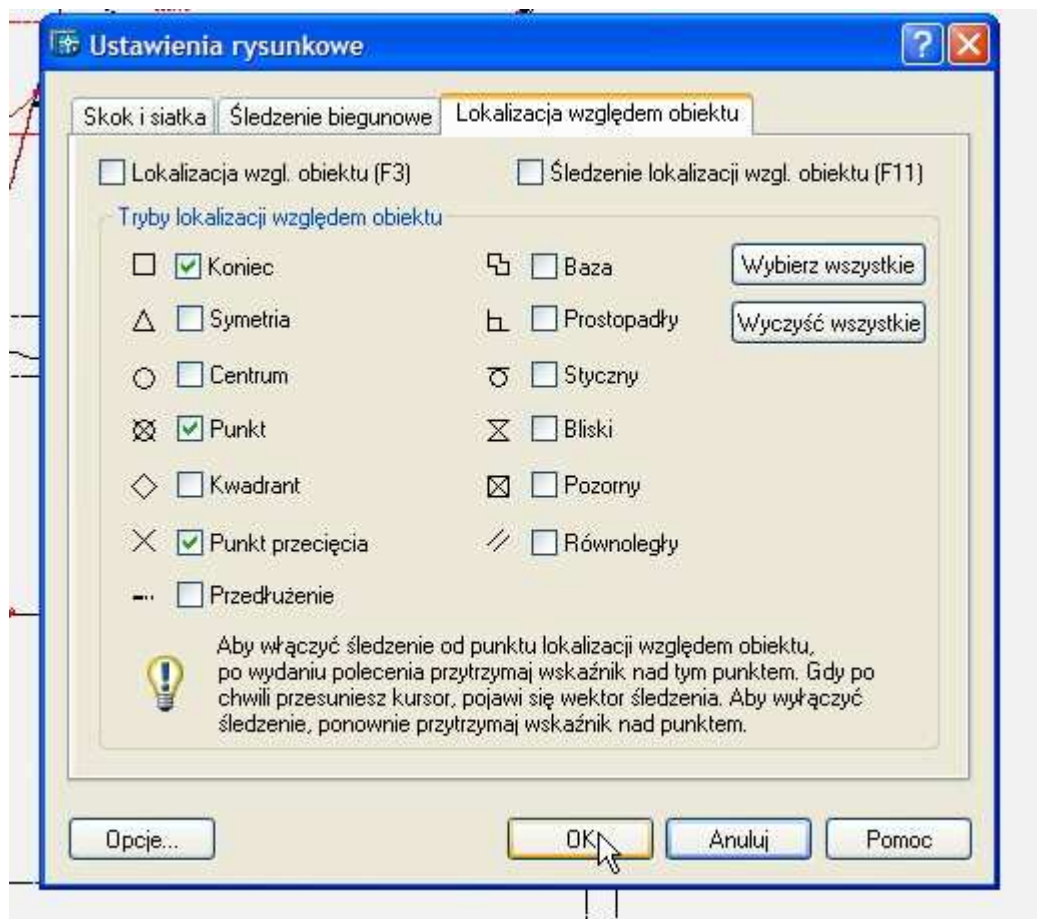
25. Włączamy opcję wyboru obiektów.



26. Przyciskając lewy klawisz myszy, uzyskamy dostęp do okna ustawień rysunkowych



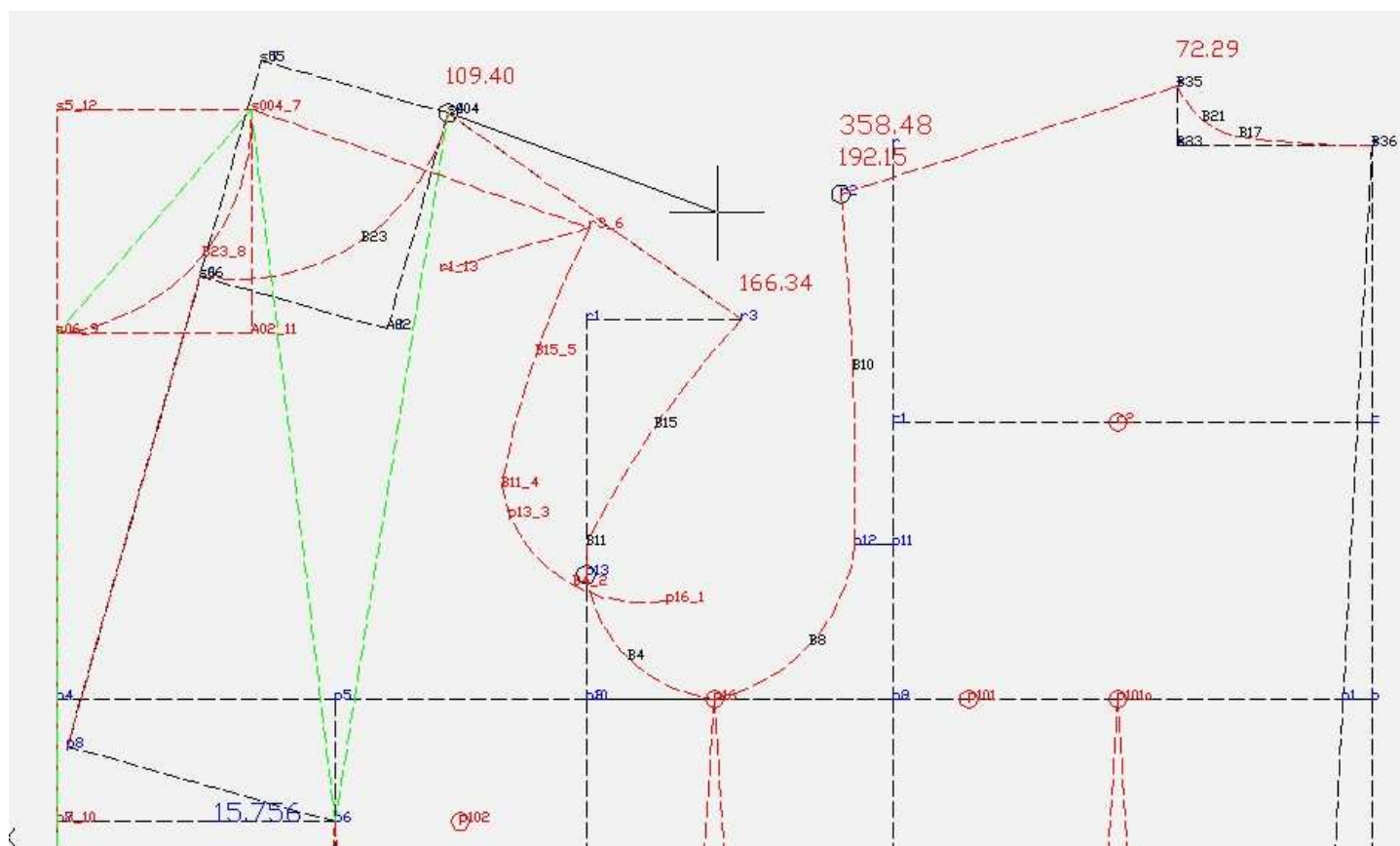
27. Tu ustawimy potrzebne nam w tym momencie opcje.



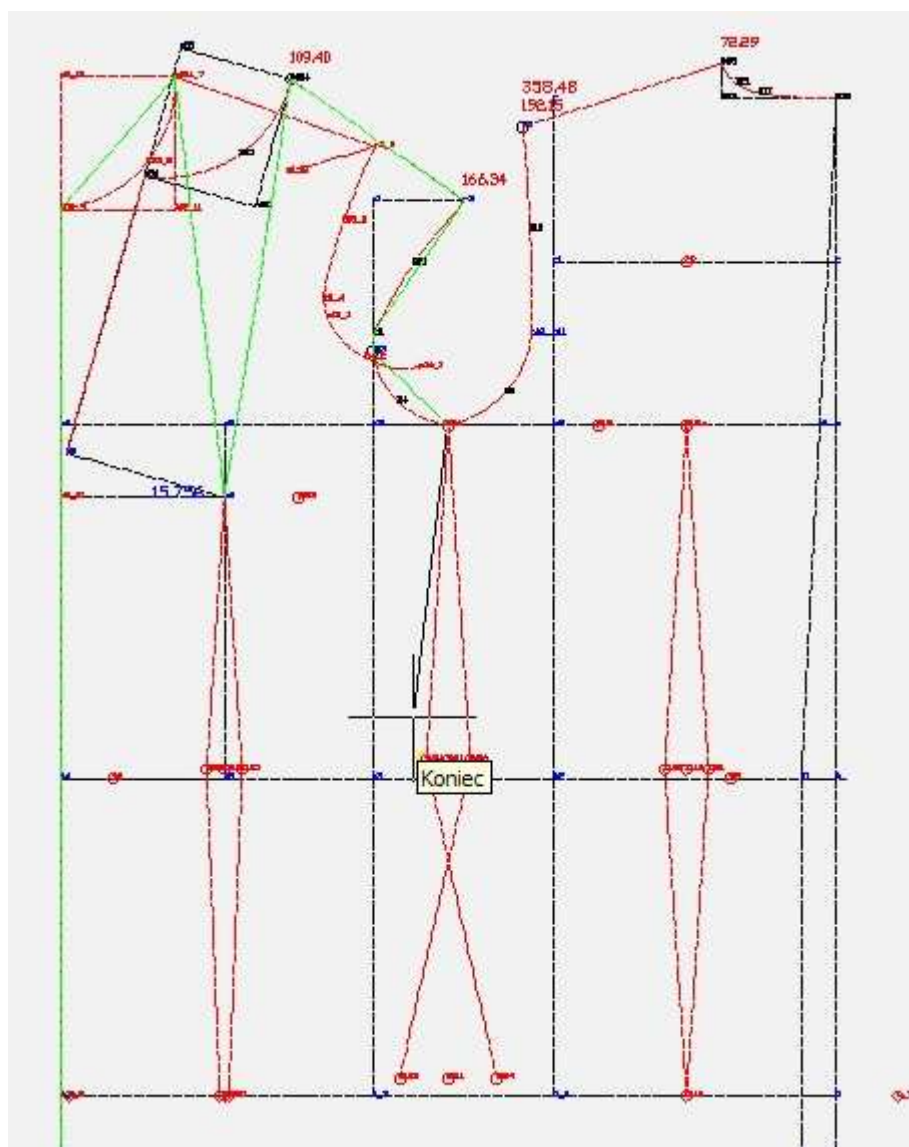
28. Włączamy lokalizację.



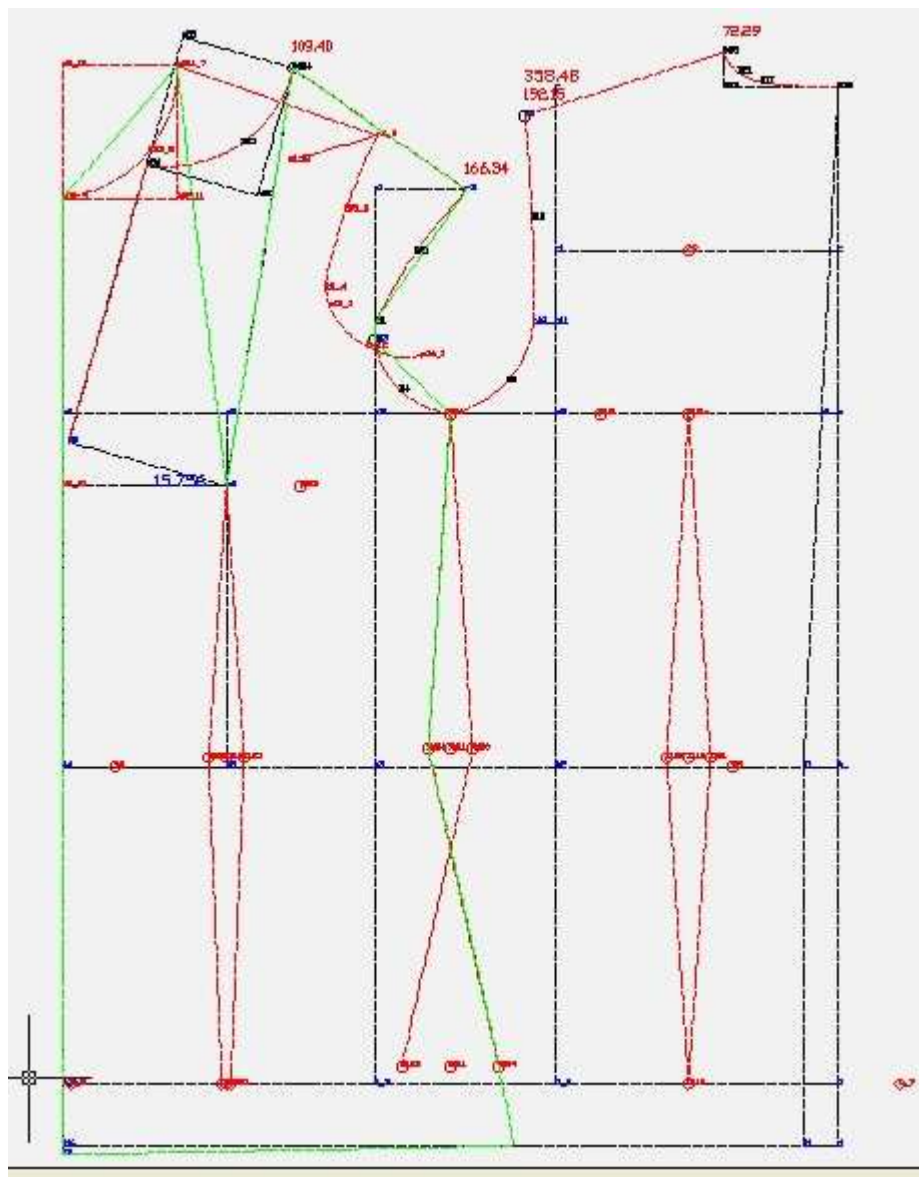
29. Rysujemy nasz model wykorzystując węzły siatki.



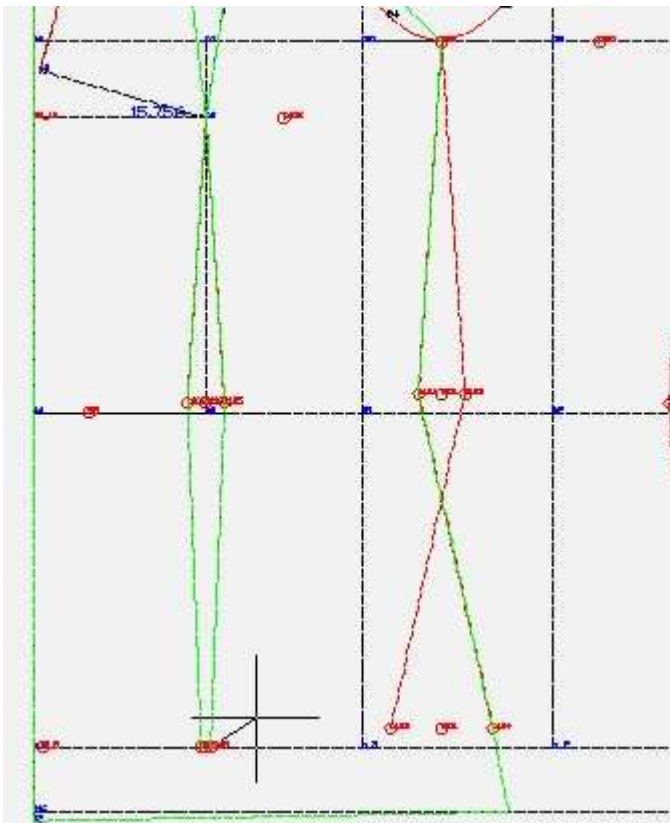
30. Jeśli fragment jest za mały i słabo widoczny możemy go dynamicznie przybliżyć oknem zoom , nie przerywając kontynuacji rysowania polilinią .



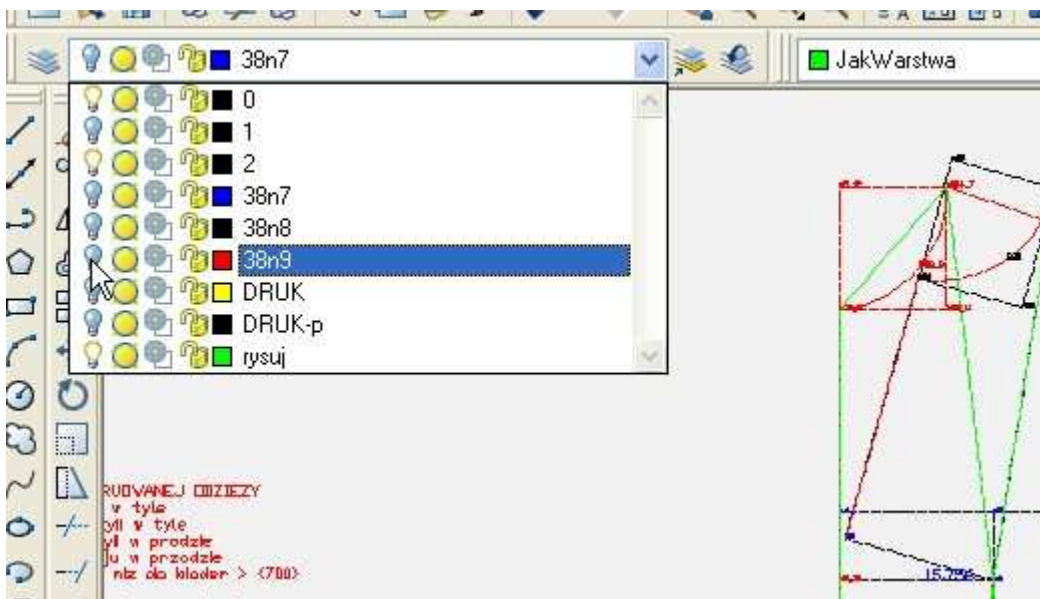
32. Zamknęliśmy obszar przodu.



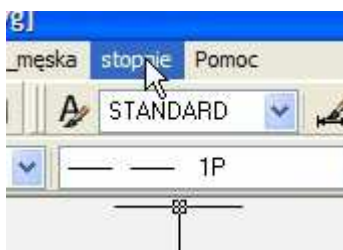
33. Teraz narysowaliśmy zaszewkę przód.



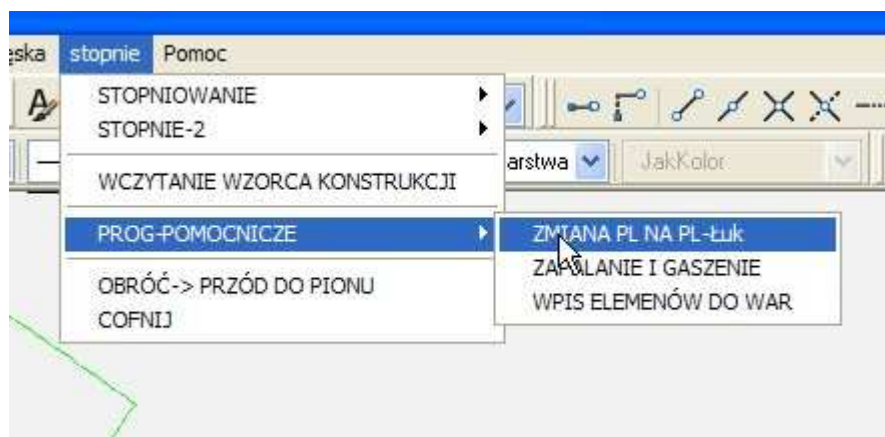
34. Gasimy siatki.



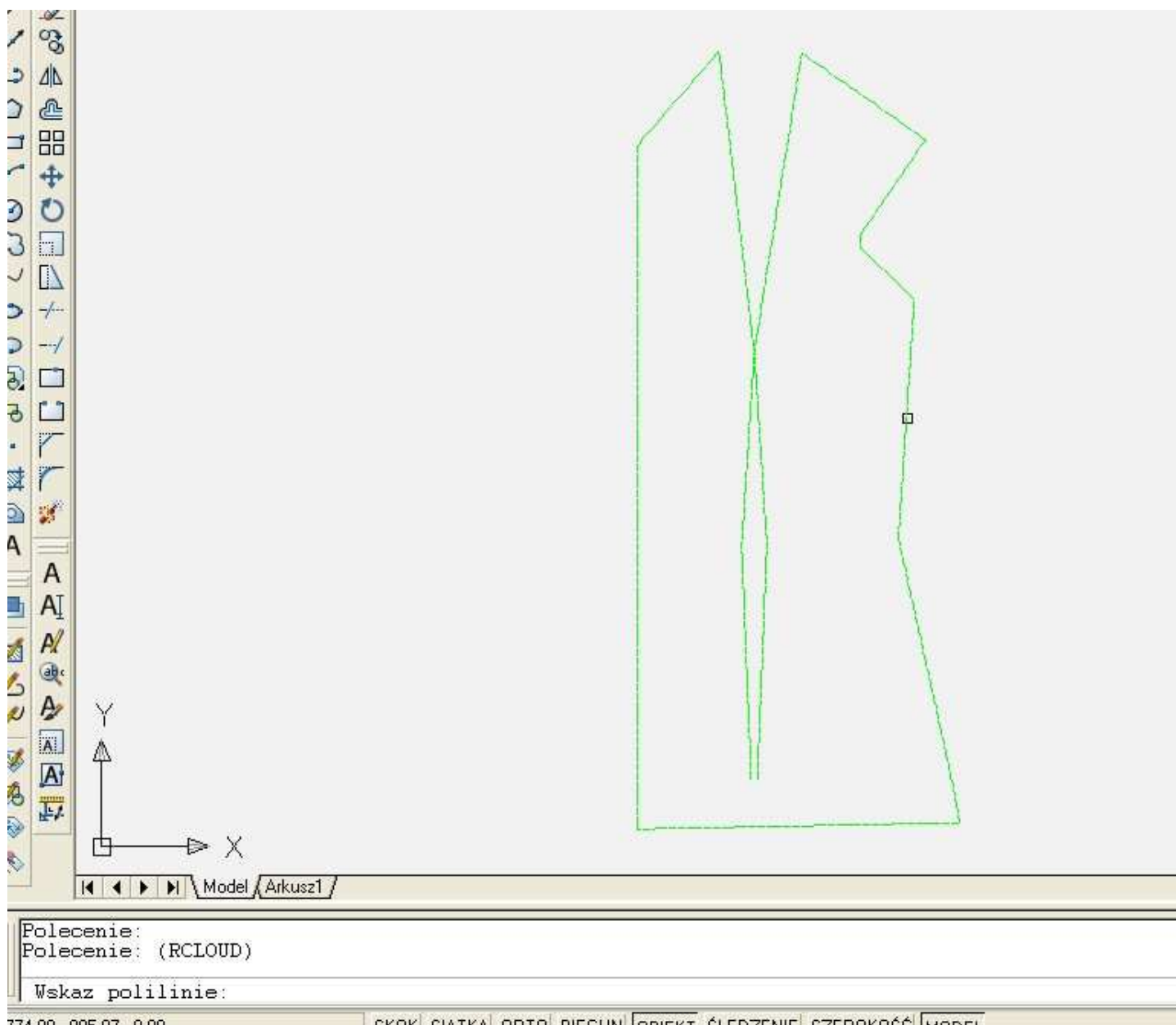
35. Uruchamiamy menu stopnie .



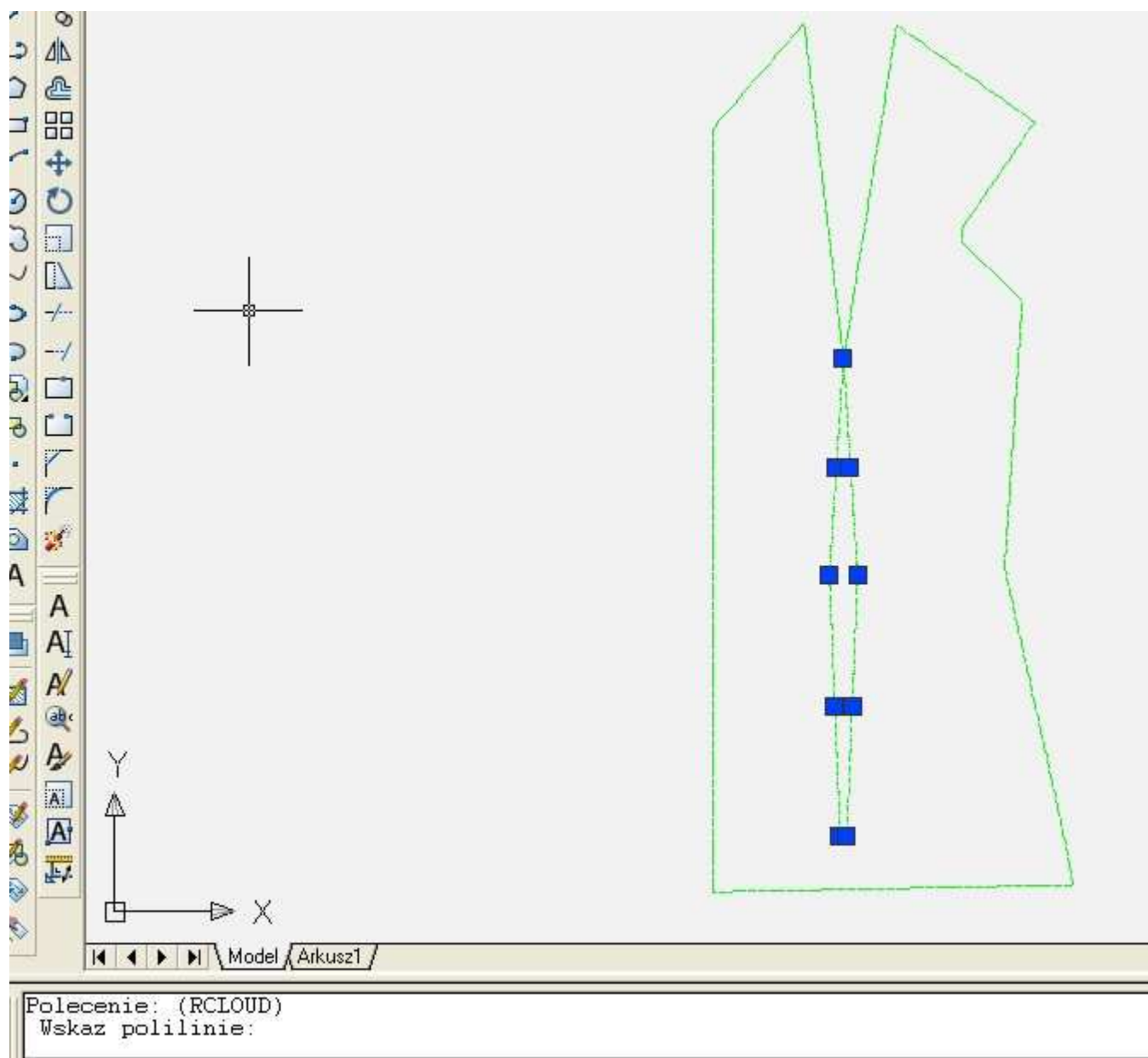
36. Wybieramy funkcję , która zamieni nam narysowane poliline składającą się z odcinków prostych na polinię składającą się z łuków co umożliwi nam dopasowanie naszego rysunku w prosty sposób do łukowatych pokrojów.



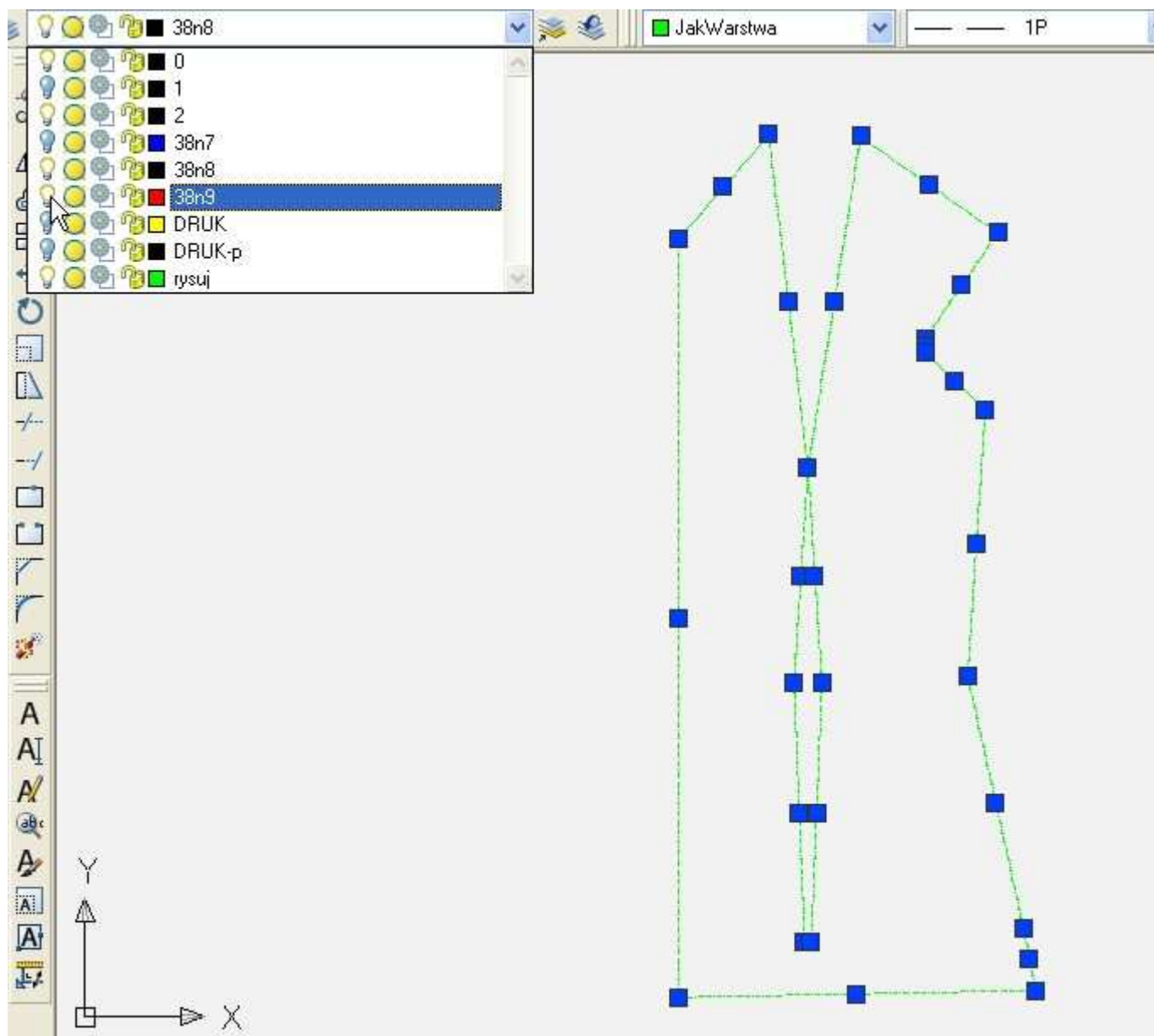
37. Wybieramy obiekty które będą zmieniane .



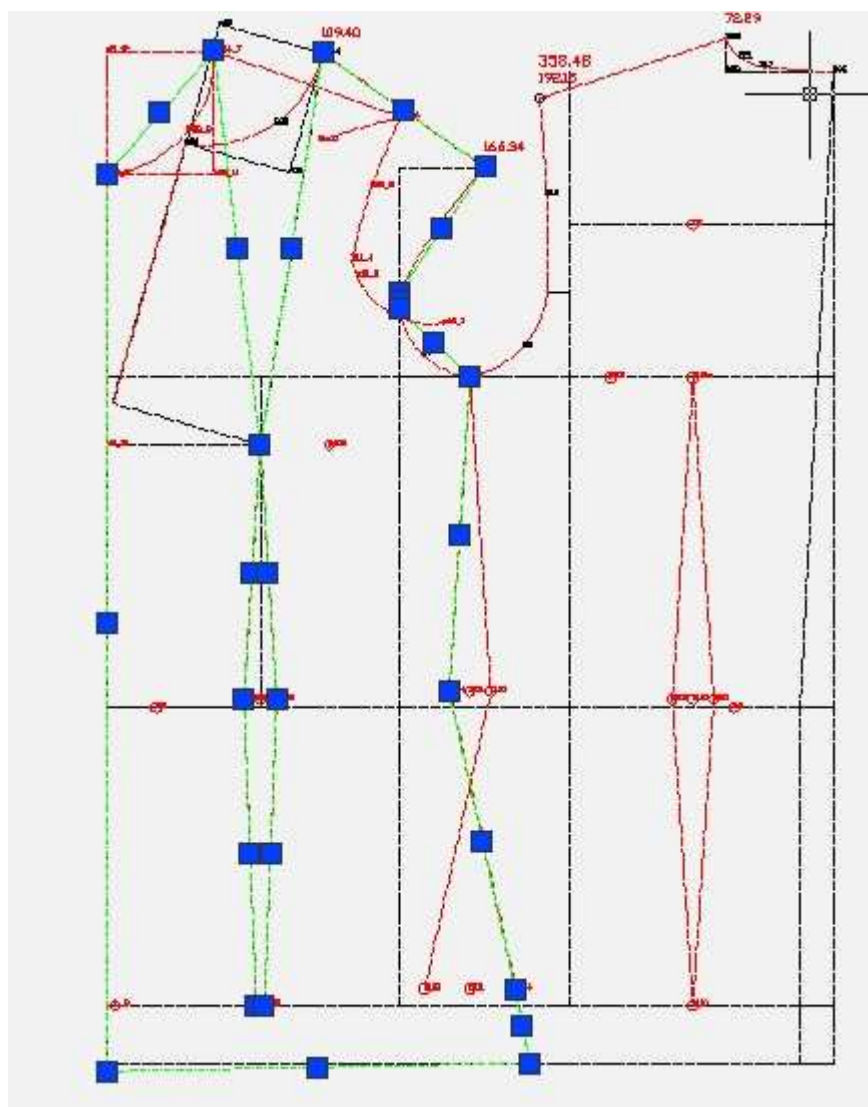
38. Jeszcze zaszewka przodu.



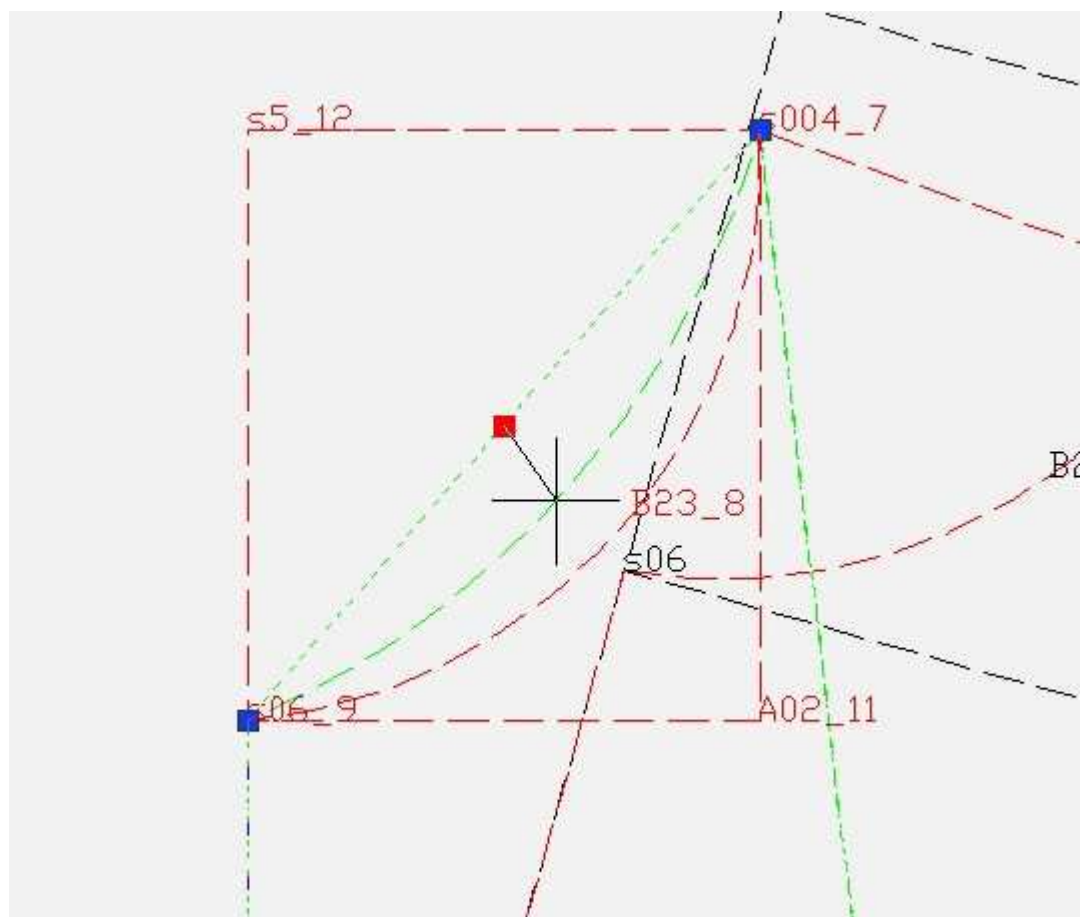
39. Zapalamy warstwy siatki.



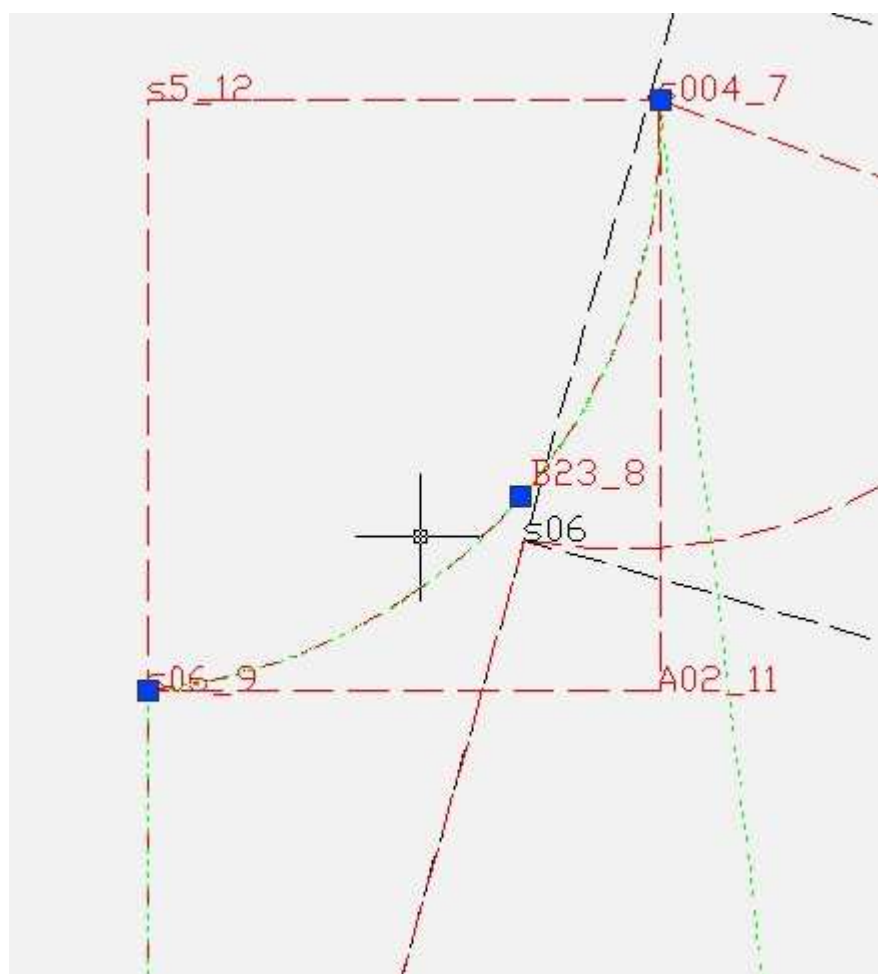
40. W prosty sposób możemy dopasowywać łuki do pokrojów wybierając uchwyty (niebieskie kwadraty) i przeciągając je w pożądane miejsce.



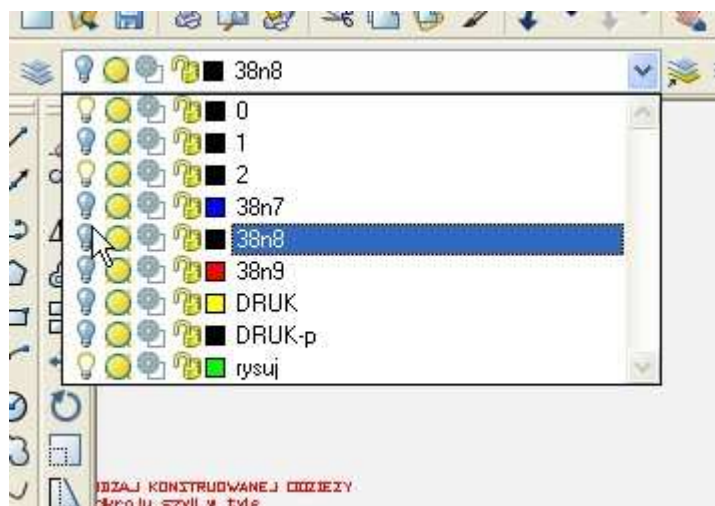
41. Wybrany uchwyt zmienia kolor na czerwony . Można go pociągać w dowolne miejsce , łuk się dopasuje . Jeśli włączymy opcje lokalizacji obiektu , to z łatwością zlokalizujemy punkt symetrii czerwonego łuku pokroju i dopasujemy nasz łuk do niego.



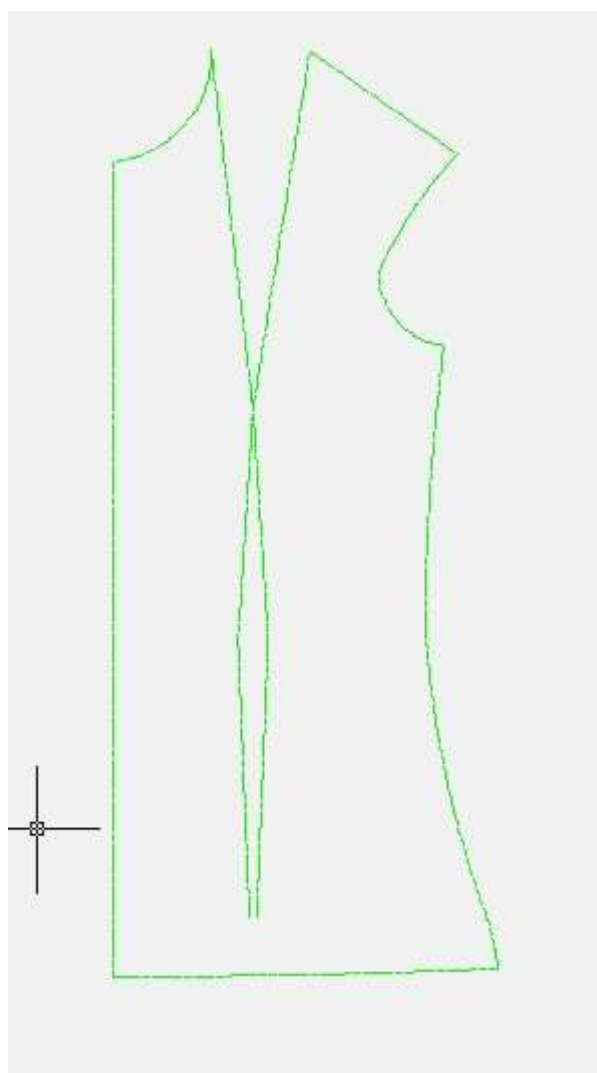
42. Oto wynik działania .



43. Gasimy siatki.



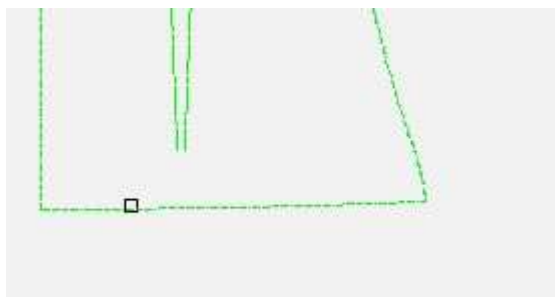
44. Oto wynik działań , mamy teraz odwzorowane podkroję (przy okazji możemy je wygładzić i zmodyfikować zgodnie z potrzebami) , ukształtowane (wyoblone) boki , zaszewki i dół wyrobu.



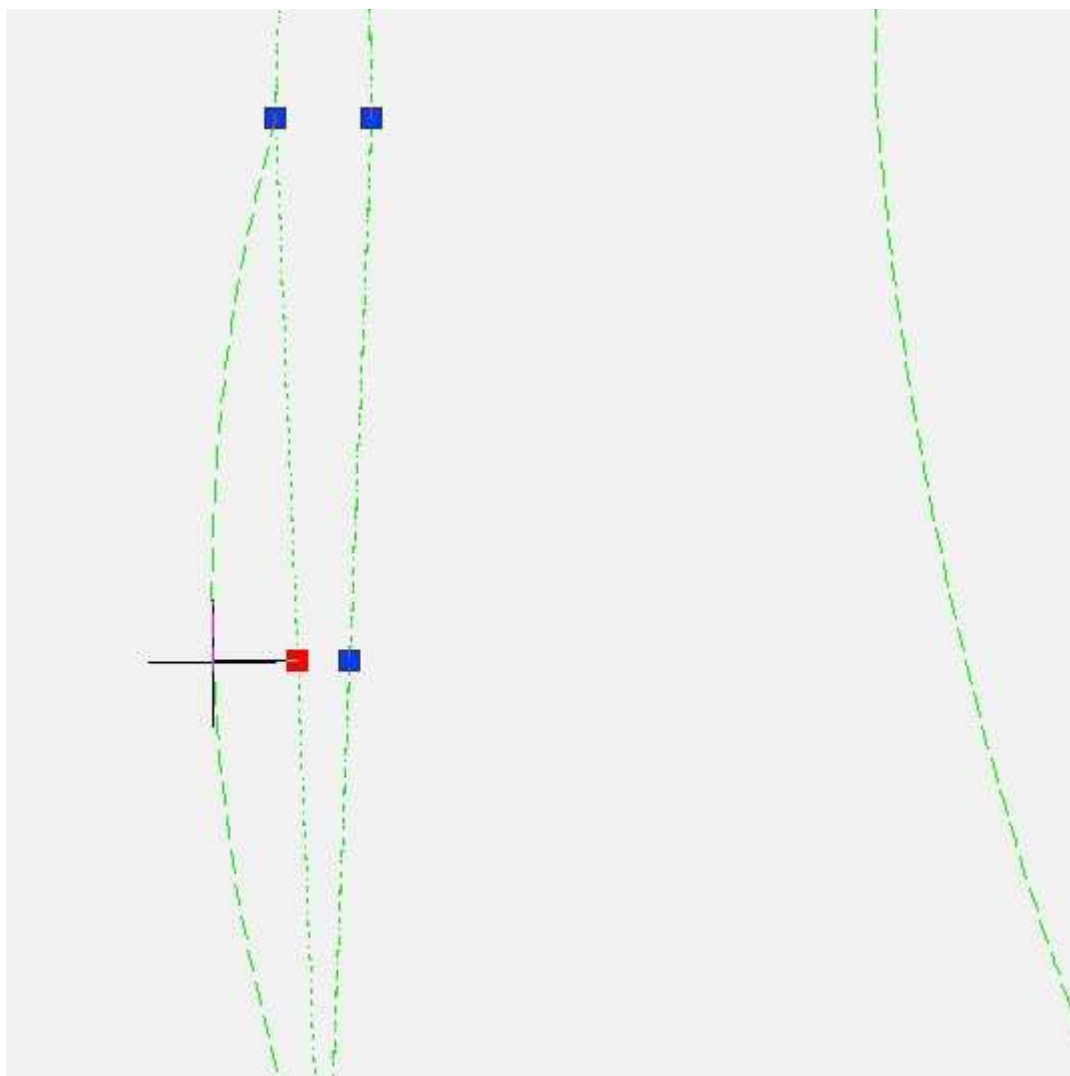
45. Wydłużamy linię zaszewki .



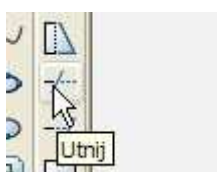
46. Wybór obiektu.



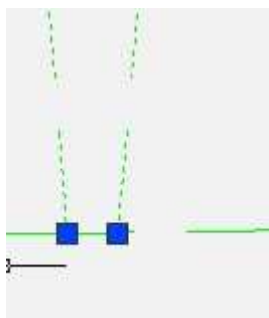
47. Wyoblanie.



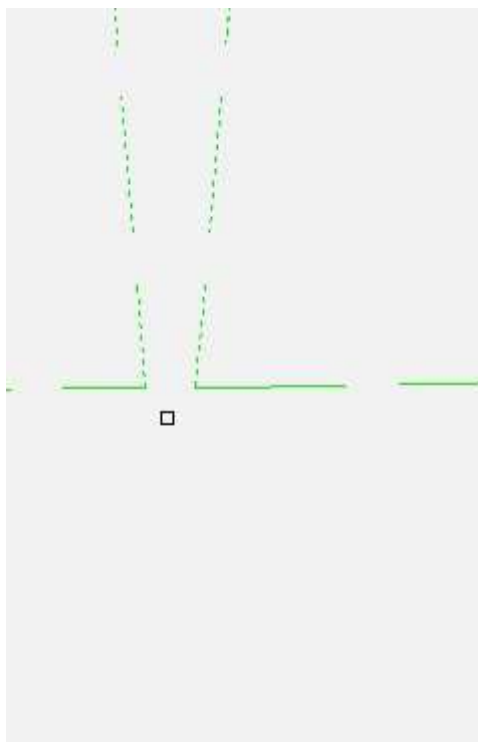
48. Ucinanie obiektów.



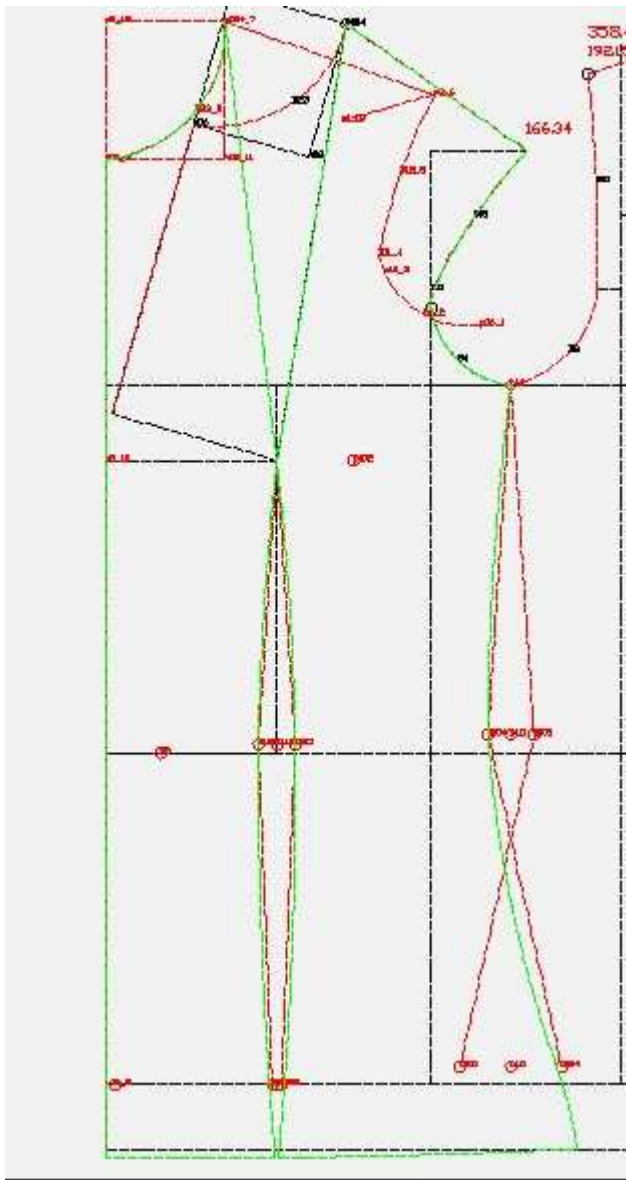
49. Zaznaczone.



50. Wykonane wycinanie.



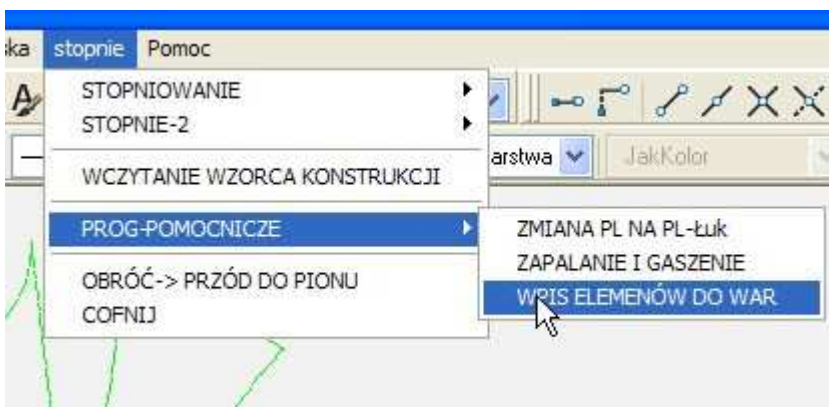
51. kontrolujemy podświetlając siatką.



52. Przechodzimy do wykorzystania funkcji wpis elementów do warstw specjalnych (każdy szablon będzie umieszczony na specjalnej warstwie przeznaczony tylko dla niego) Warstwy te są poprzedzone prefiksem A i kolejnym numerem który sami nadamy (A1 , A2 ...)



53. Uruchamiamy funkcję .



54. Odpowiadamy na pytania w linii poleceń wpisując, lub wybierając odpowiednie wartości.

) nazwa wyrobu ID: sluper	
okres	okres

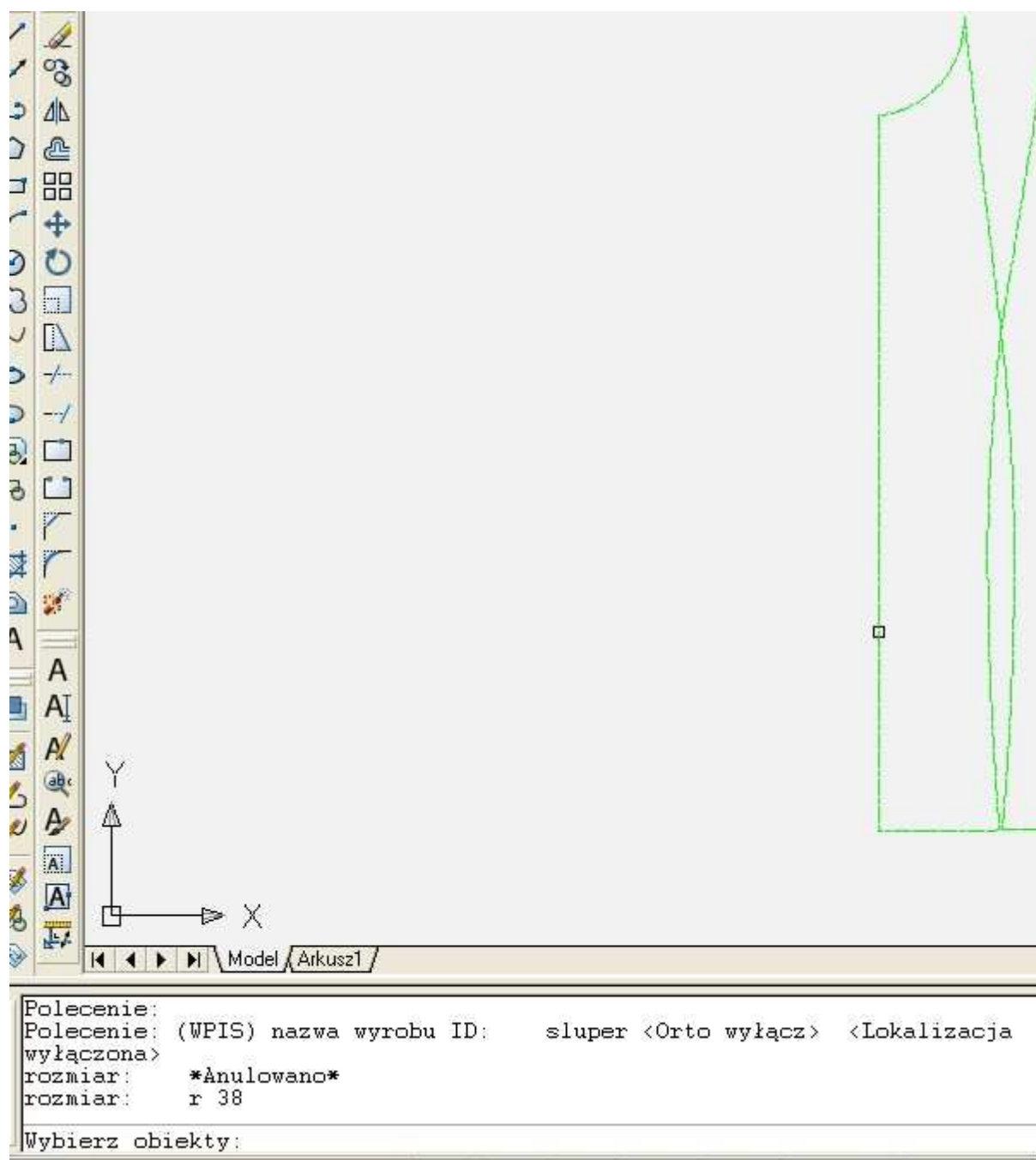
55.

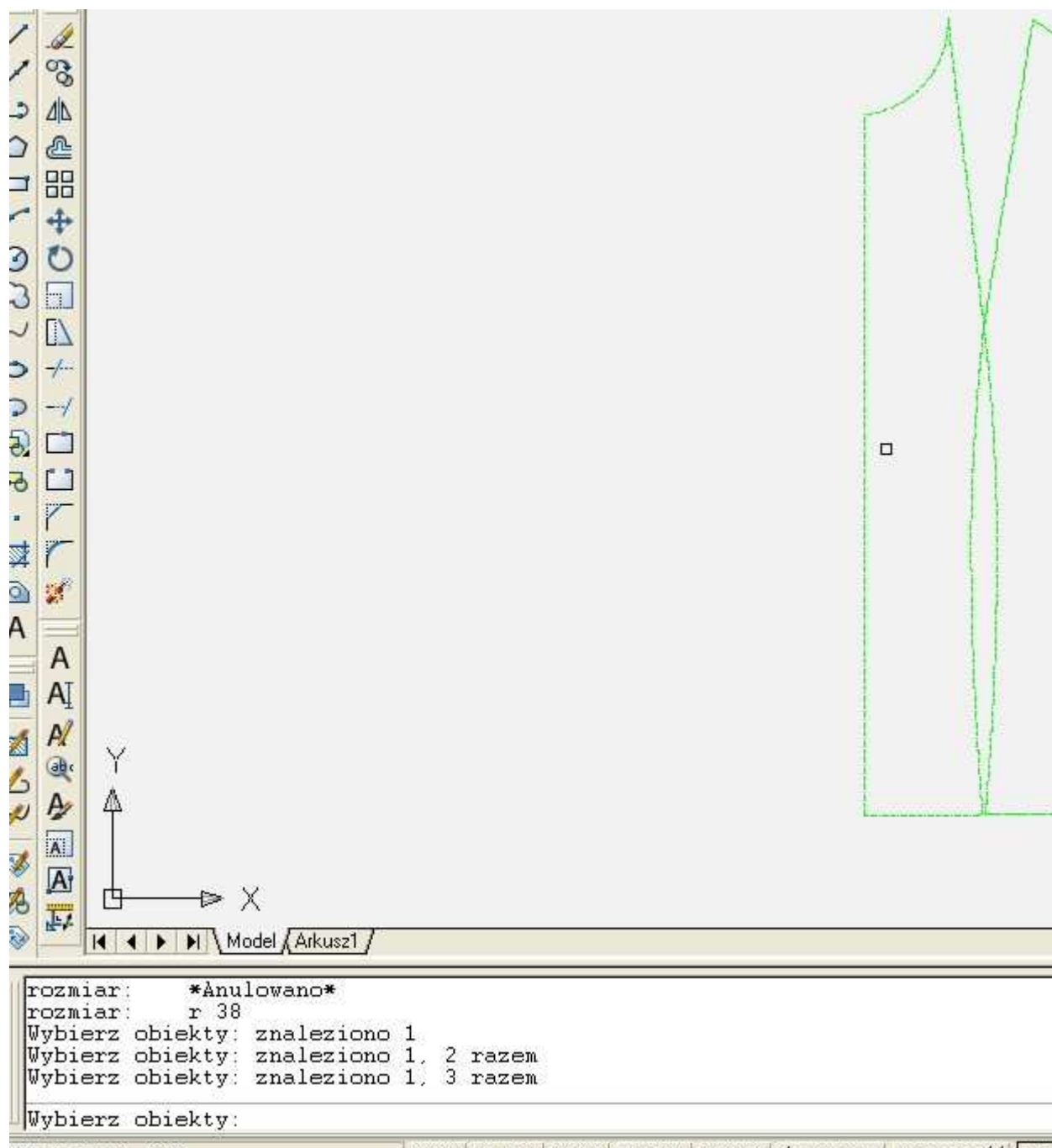
Polecenie:				
Polecenie:				
Polecenie:	(WPIS)	nazwa wyrobu	ID:	sluper
98351	634.09	0.00	SKOK	SIATKA ORIO

56.

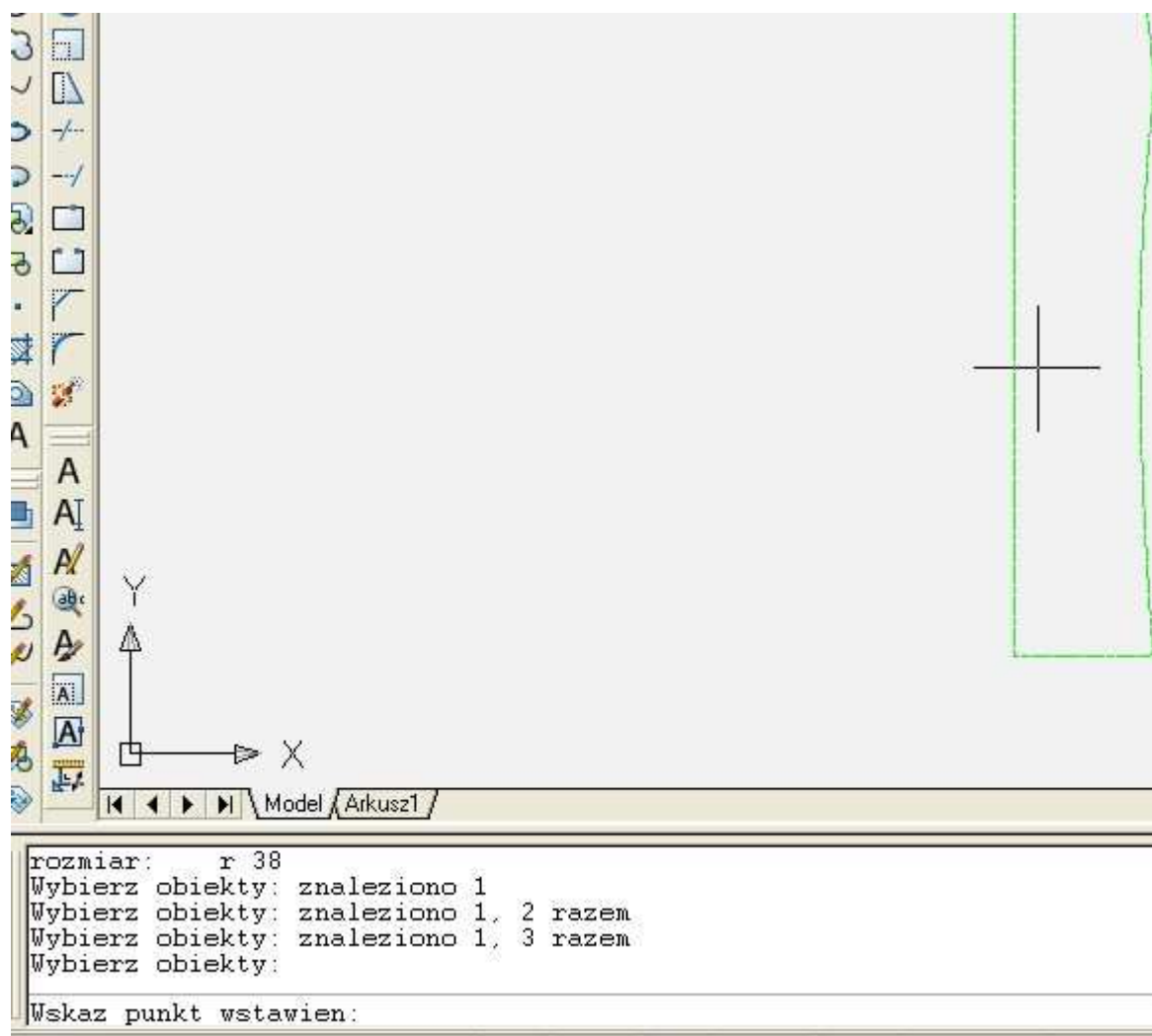
```
Polecenie:
Polecenie:
Polecenie: (WPIS) nazwa wyrobu ID:      sluper
wyłączona>
rozmiar:      *Anulowano*
rozmiar:      r 38
```

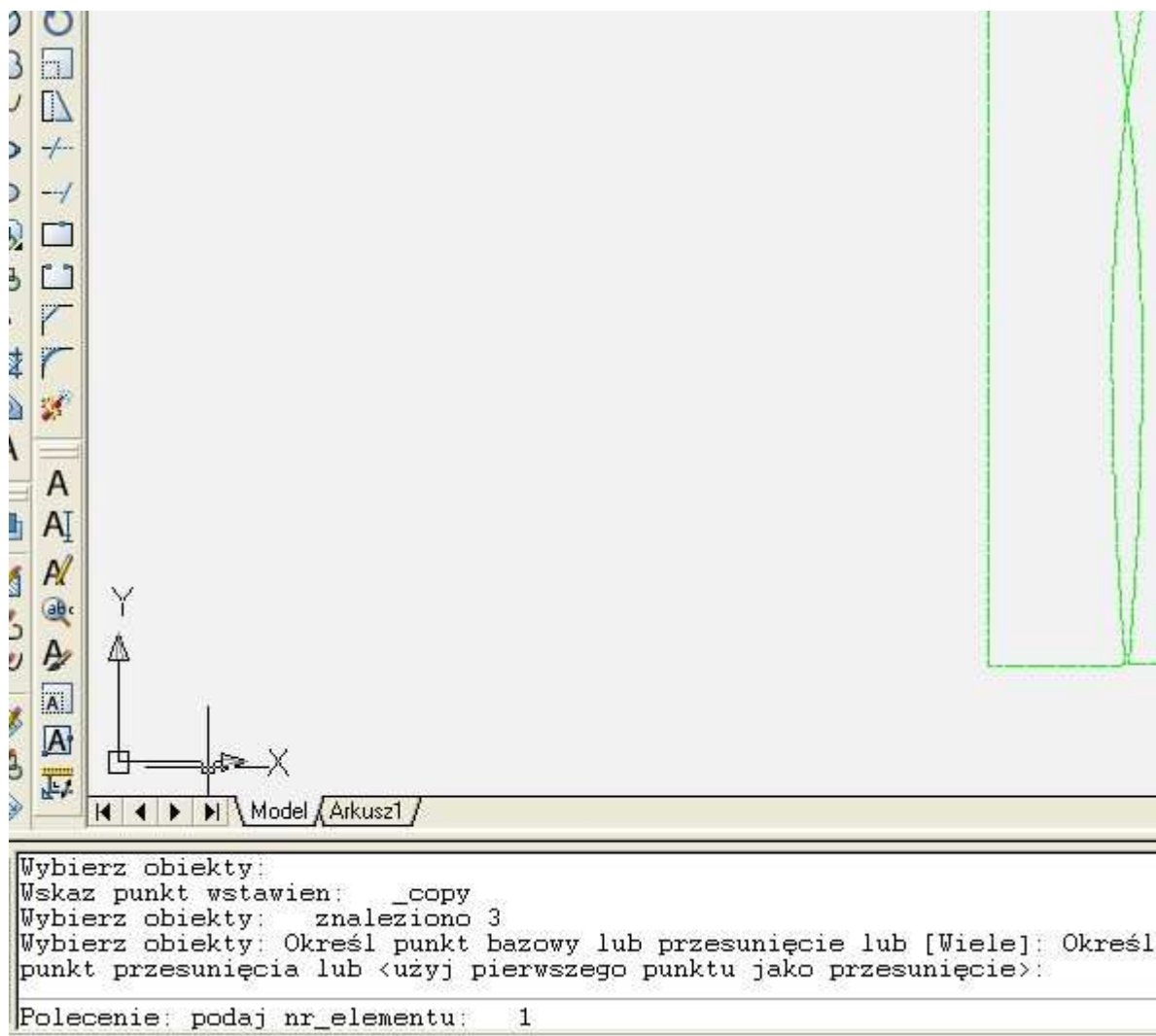
57.



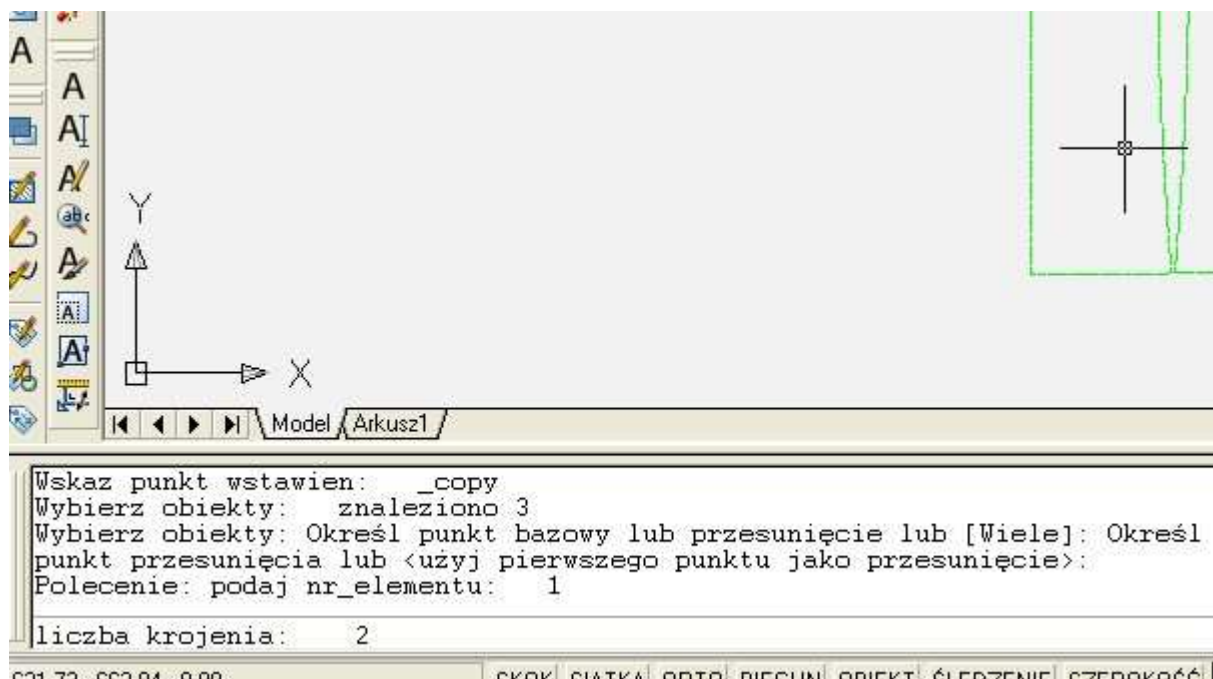


59. Klikamy w miejscu gdzie chcemy aby były umieszczone informacje o realizowanym szablonie .

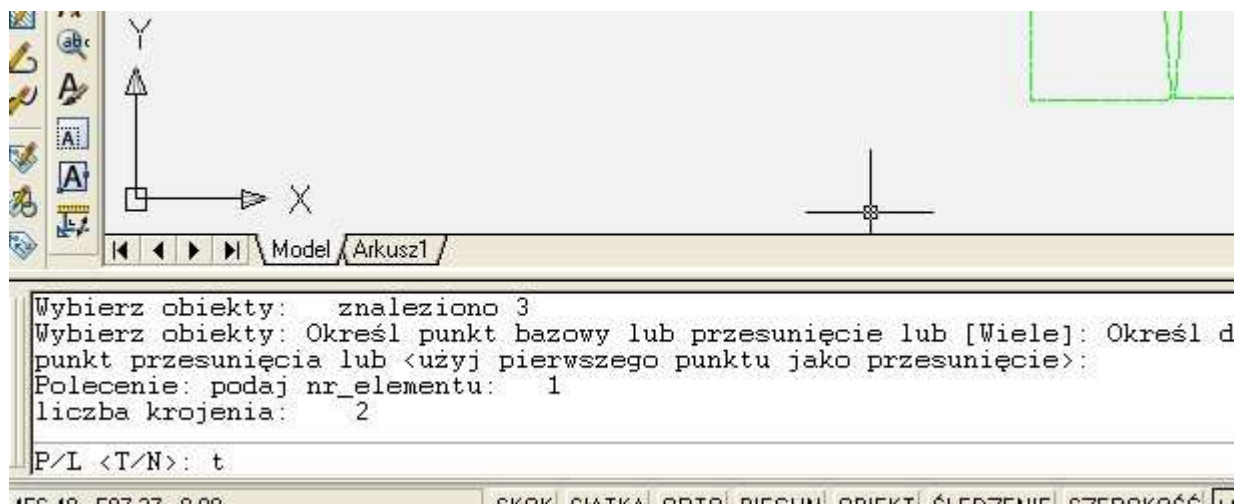




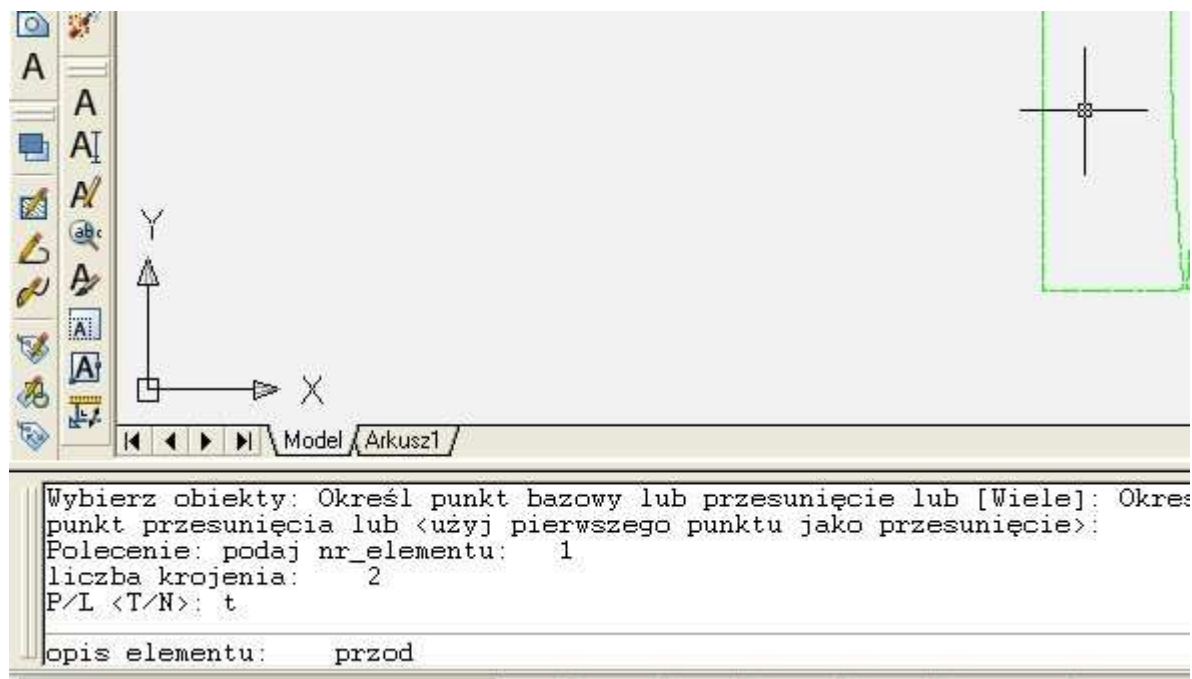
61.



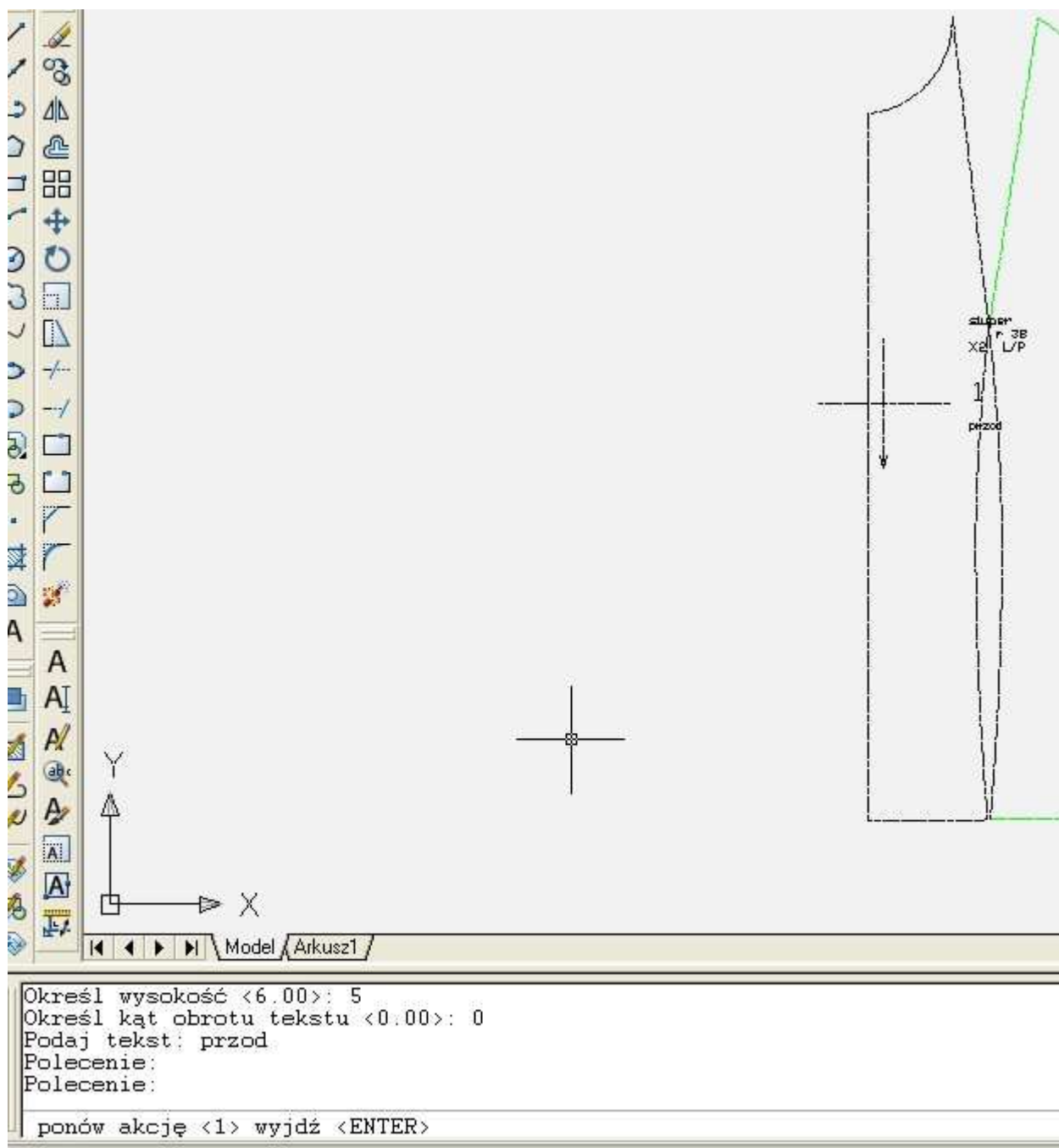
62.



63.



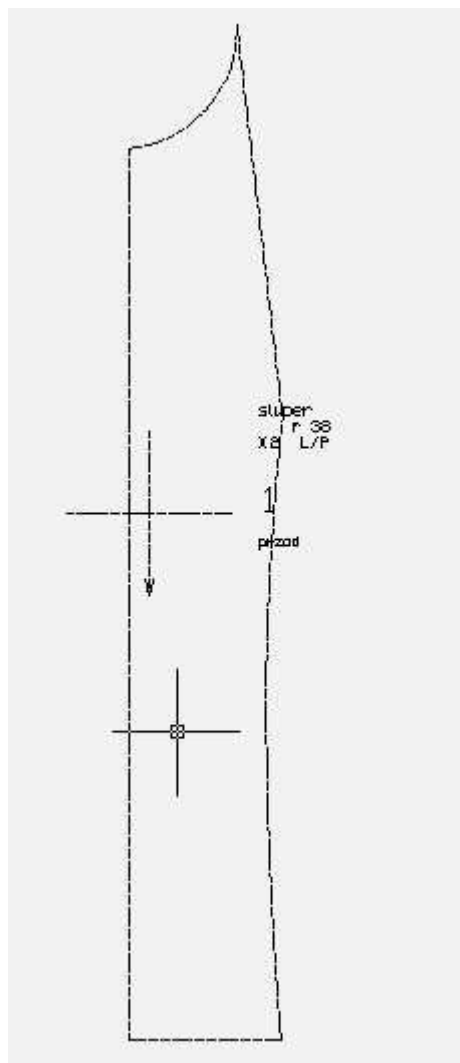
64. Wciśnij 1 i przejdź do konfigurowania następnego elementu. Jeśli skończyłeś wciśnij ENTER.



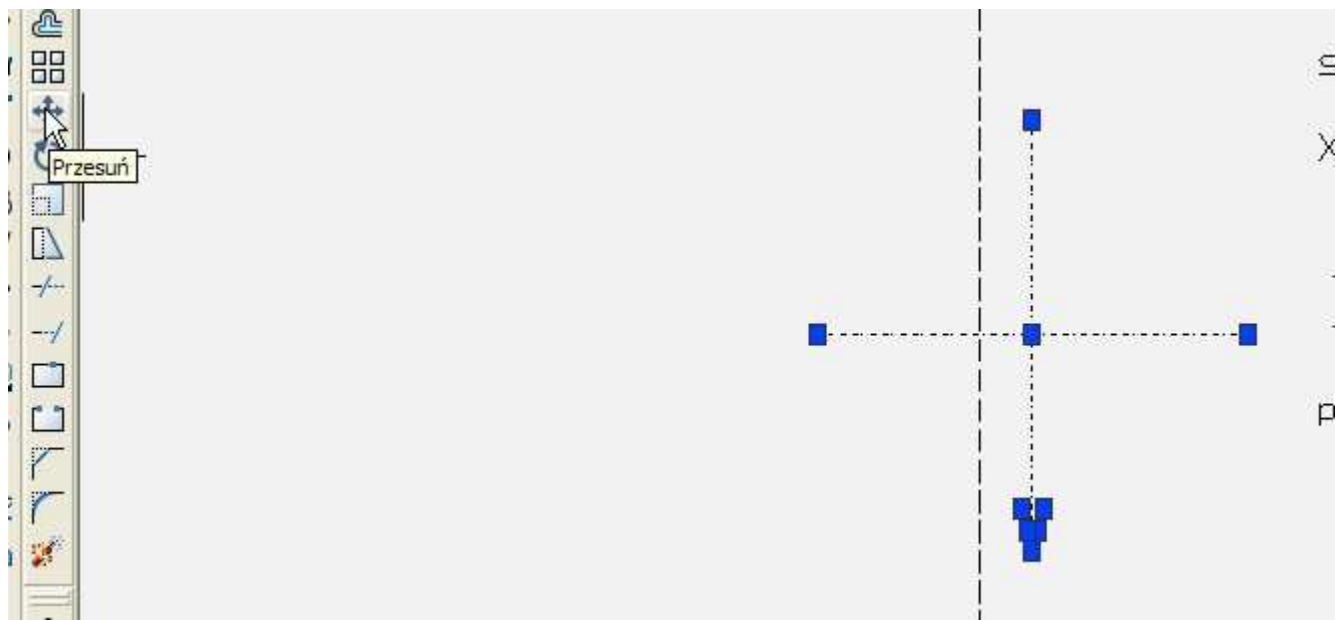
65. Gasimy warstwę rysuj.



66. Element opracowany (trzeba zrobić tylko porządek i poprzesuwać niektóre napisy i strzałki)



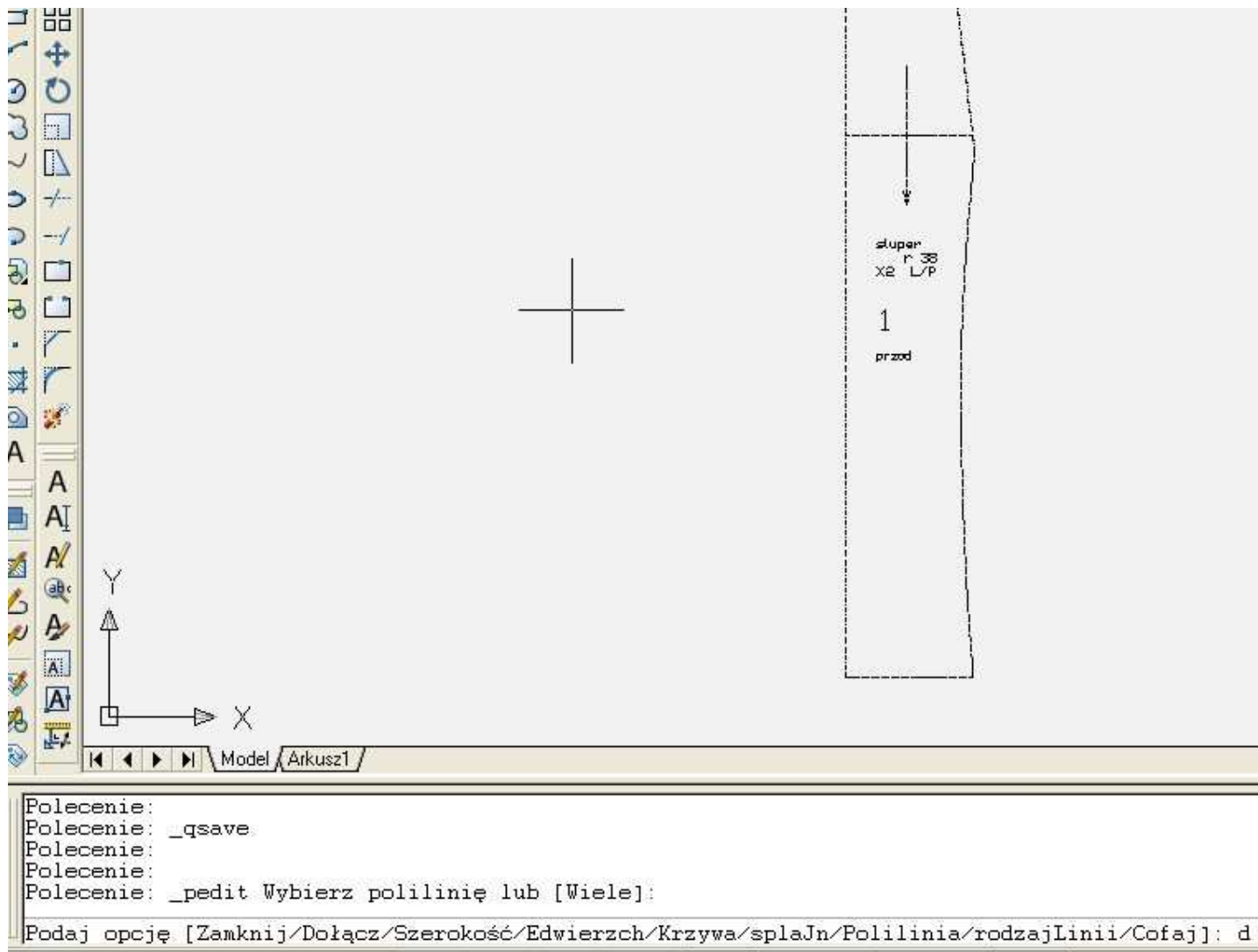
67. Wykonujemy



68. Edycja polilinii , po to aby przekształcić ją w zamknięty obwódowo jeden element .



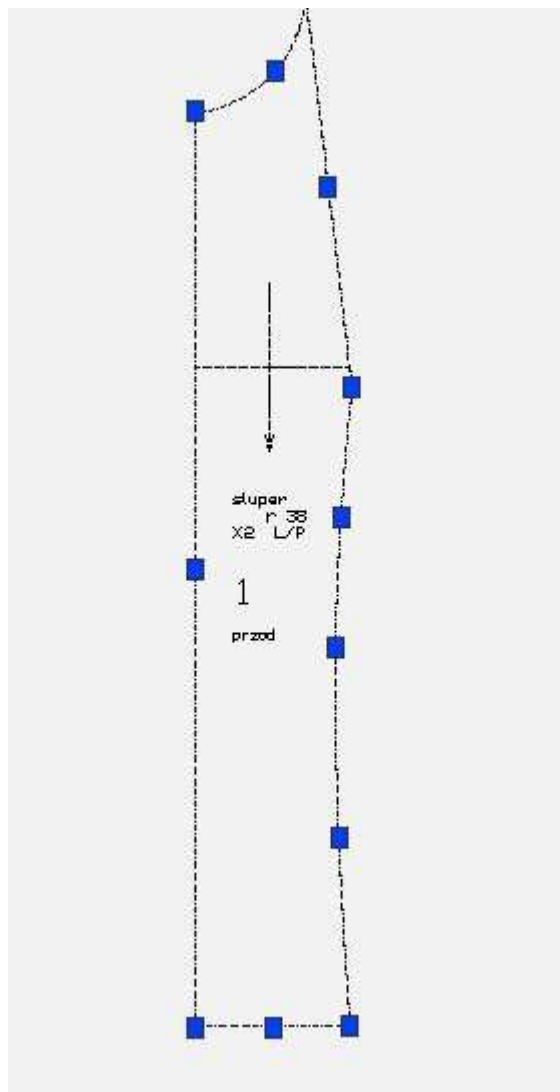
69. Dodaj wszystkie elementy brzegowe polilinii tak aby tworzyły zamknięty obwód



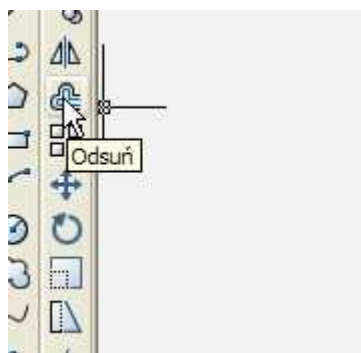
70. Wykonane



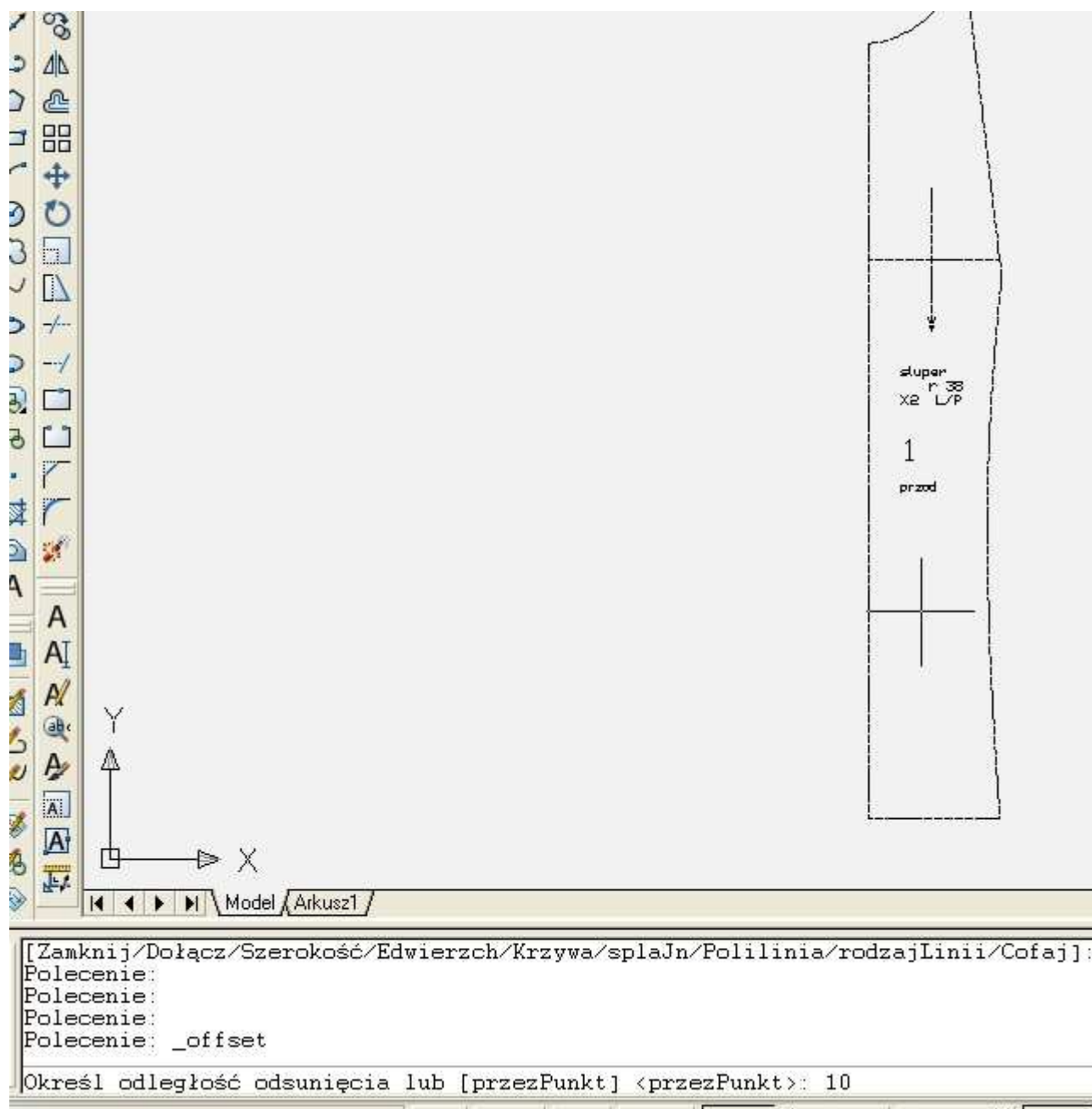
71. Polilinia zamknięta

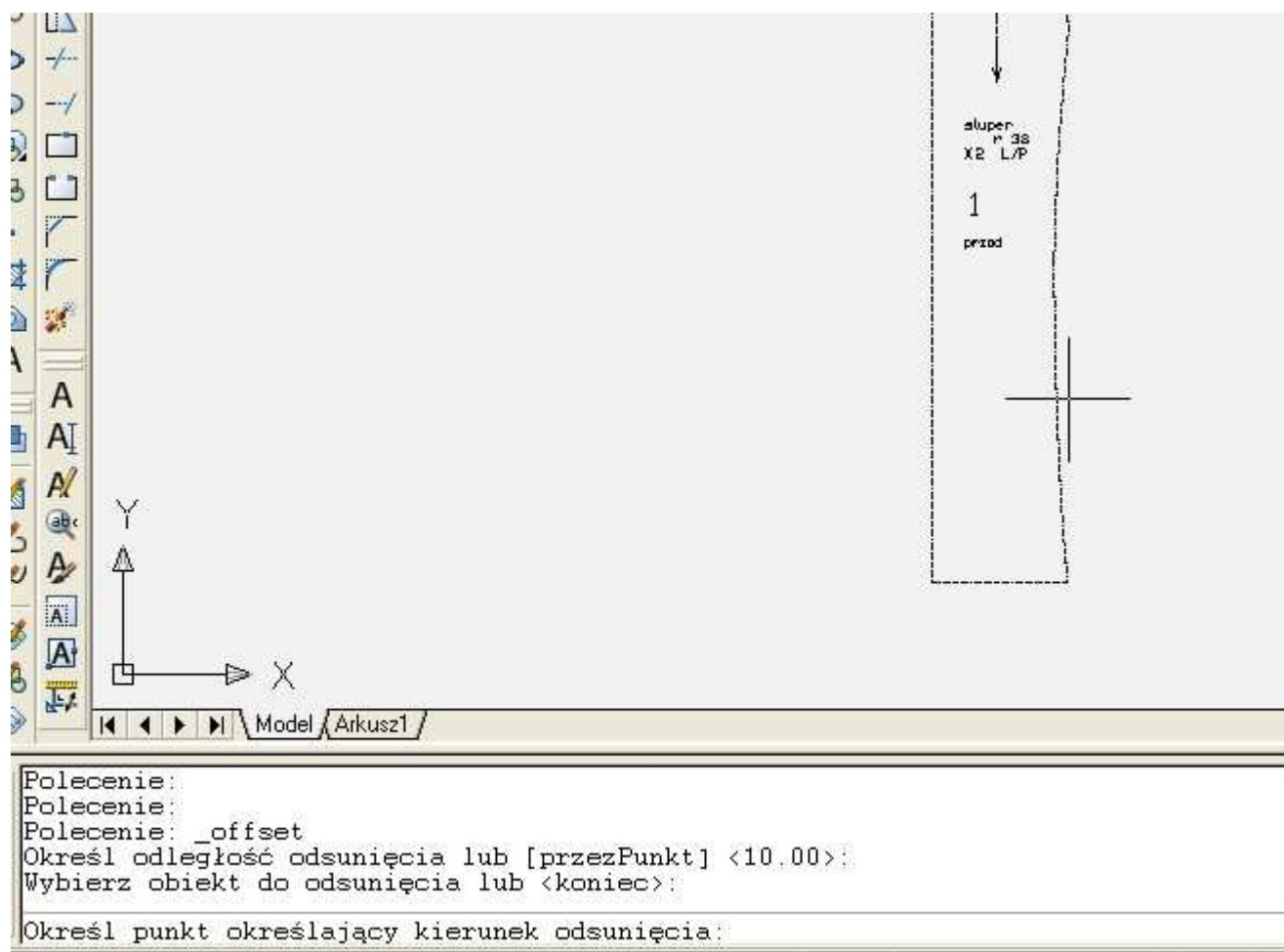


72. Aby dodać niezbędny zapas na szew , wykorzystamy funkcję *Odsuń* .

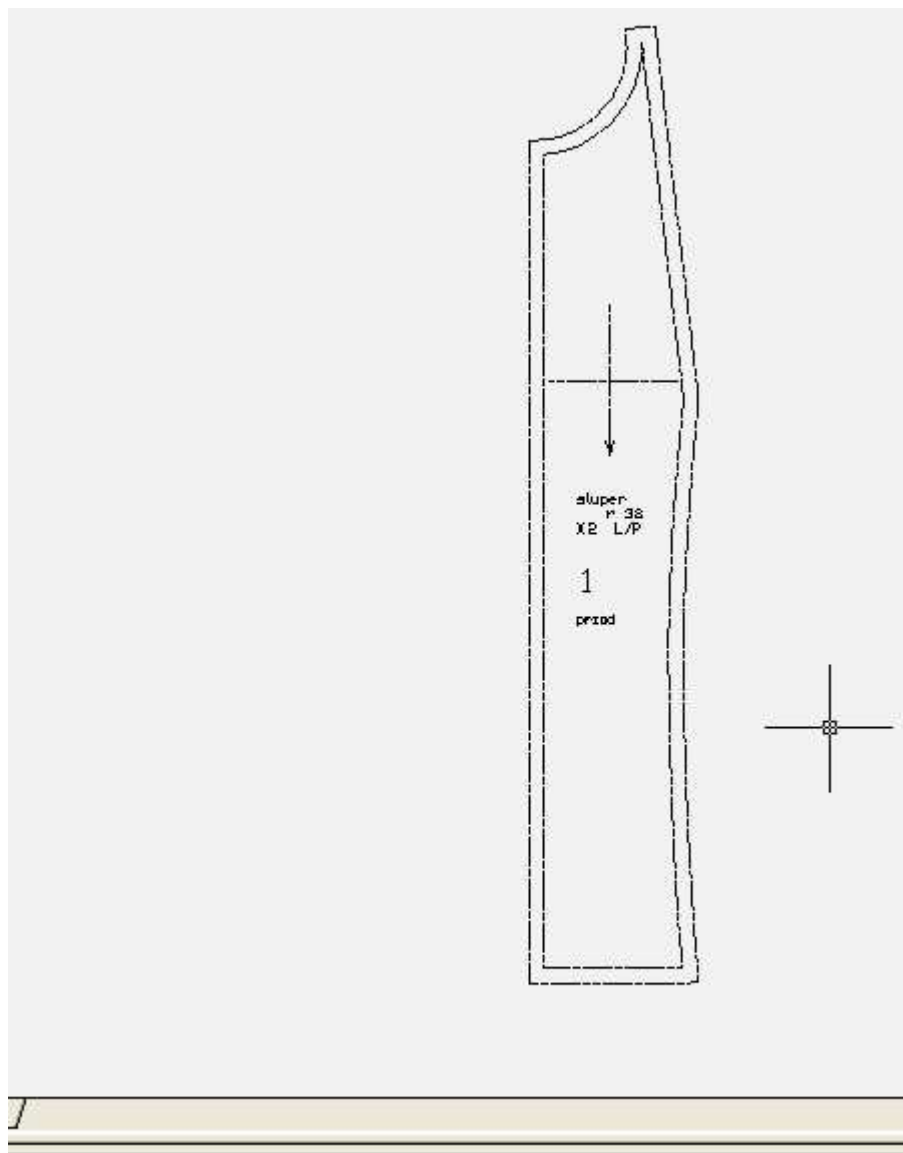


73. Odległość odsunięcia ustawiamy na 10 mm w przypadku planowanego zapasu na szew 1cm .



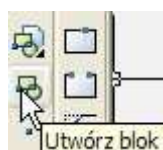


75. Wykonane , mamy szablon elementu przodu . Ta wewnętrzna linia to linia szycia .



cia lub [przezPunkt] <10.00>:
cia lub <koniec>:

76. Teraz narysowany szablon zamienimy na blok , dzięki tej zmianie uzyskamy obiekt sztywny który nie będzie zmieniał nadanego mu kształtu , a za pomocą uchwytów będziemy mogli go przemieszczać i obracać jak zechcemy . Można go też dowolnie kopiować . To się przydaje do formowania na okno wydruku.



77.

Definicja bloku

Nazwa:

Punkt wstawienia


☒ Wskaż punkt

X:

Y:

Z:


Obiekty

☒ Wybierz obiekty 

☐ Zapamiętaj

☒ Przekształć na blok

☐ Usuń

 Nie wybrano obiektów

Ikona podglądu

☐ Nie dołączaj ikony

☒ Utwórz ikonę z kształtu bloku

Jednostki przeciągnij-i-upuść:

Opis:

Hiperłącze...

OK Anuluj Pomoc

78.

Definicja bloku

Nazwa:

Punkt wstawienia


☒ Wskaż punkt

X:

Y:

Z:

Obiekty

☒ Wybierz obiekty 

☐ Zapamiętaj

☒ Przekształć na blok

☐ Usuń

Wybrano 13 obiektów

Ikona podglądu

☐ Nie dołączaj ikony

☒ Utwórz ikonę z kształtu bloku 

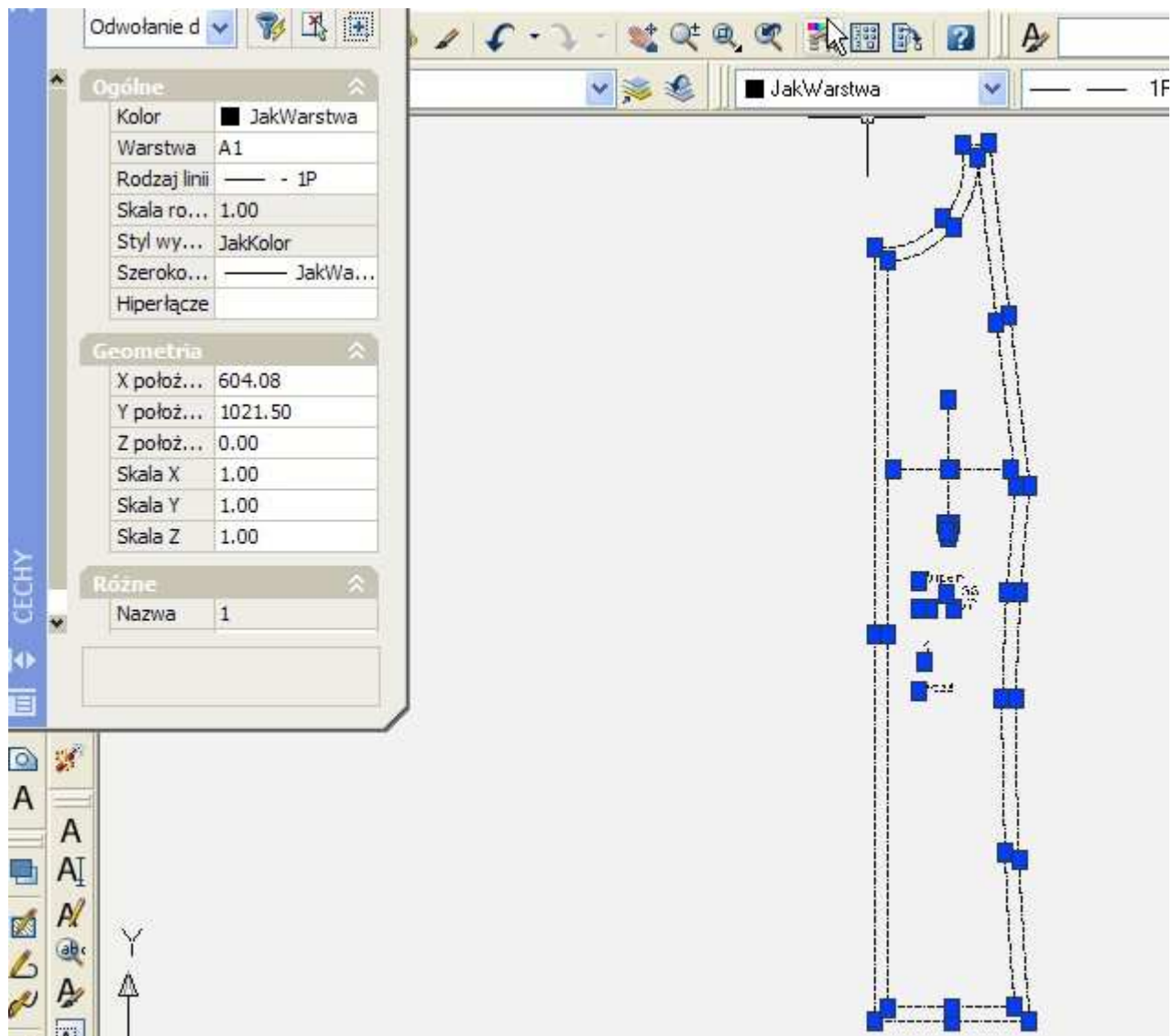
Jednostki przeciągnij-i-upuść:

Opis:

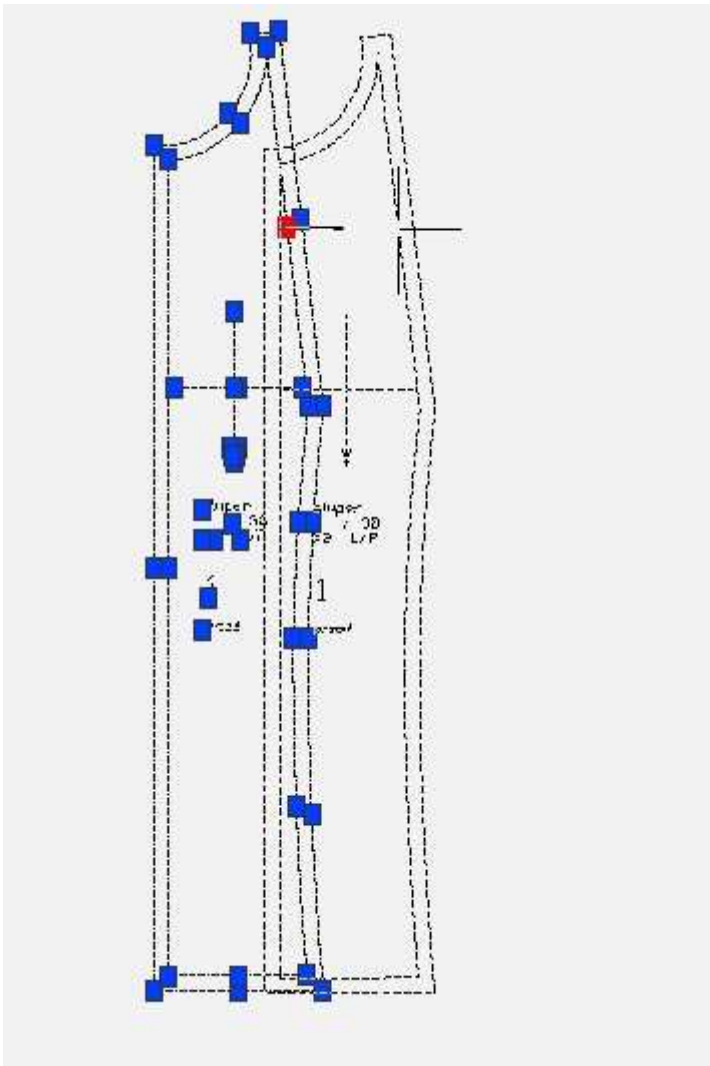
Hiperłącze...

OK Anuluj Pomoc

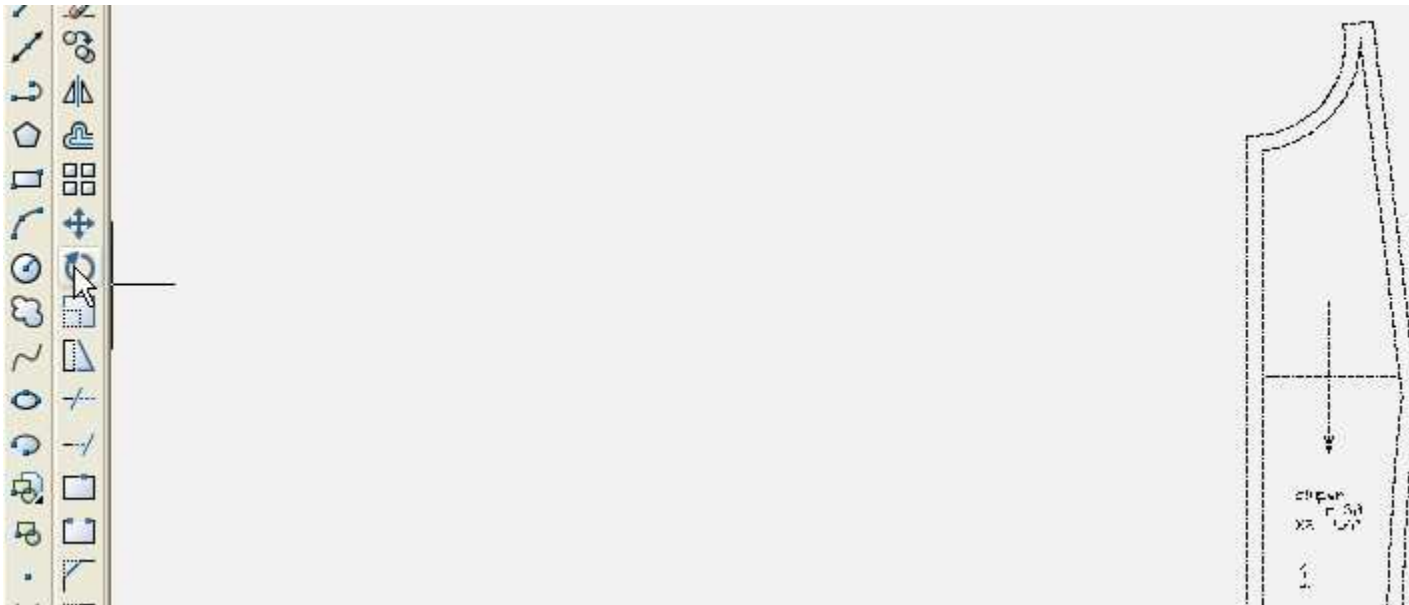
79. Przekształciliśmy nasz rysunek na blok , sprawdźcie jak się zachowuje i jakie ma własności.



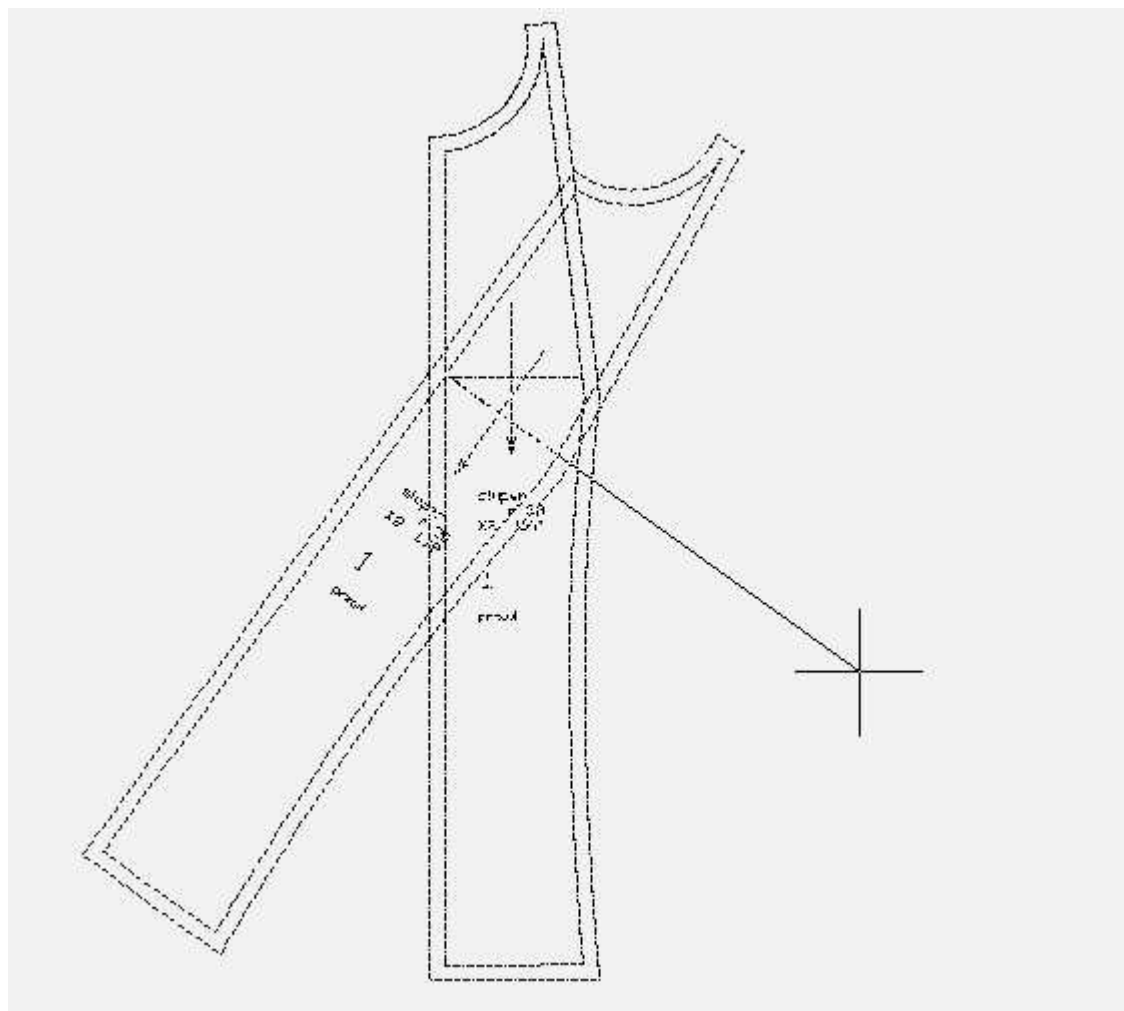
80.



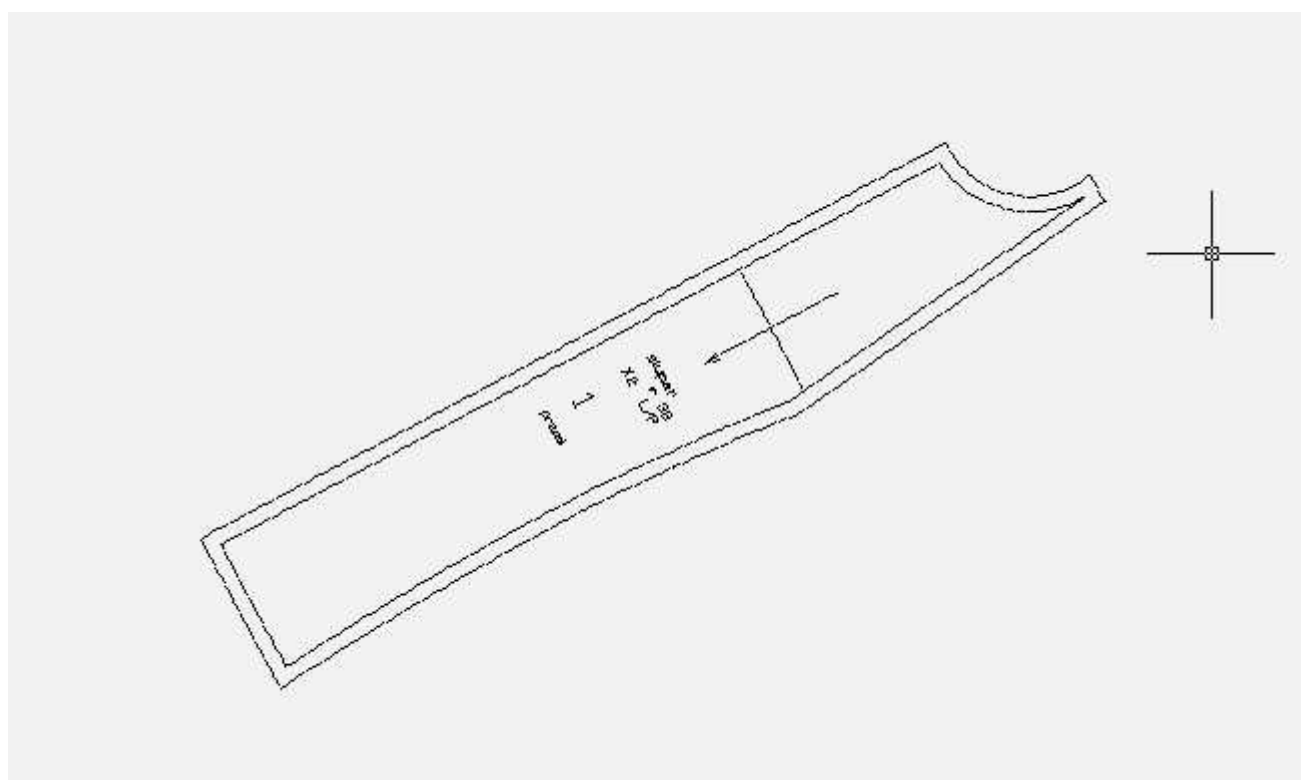
81.



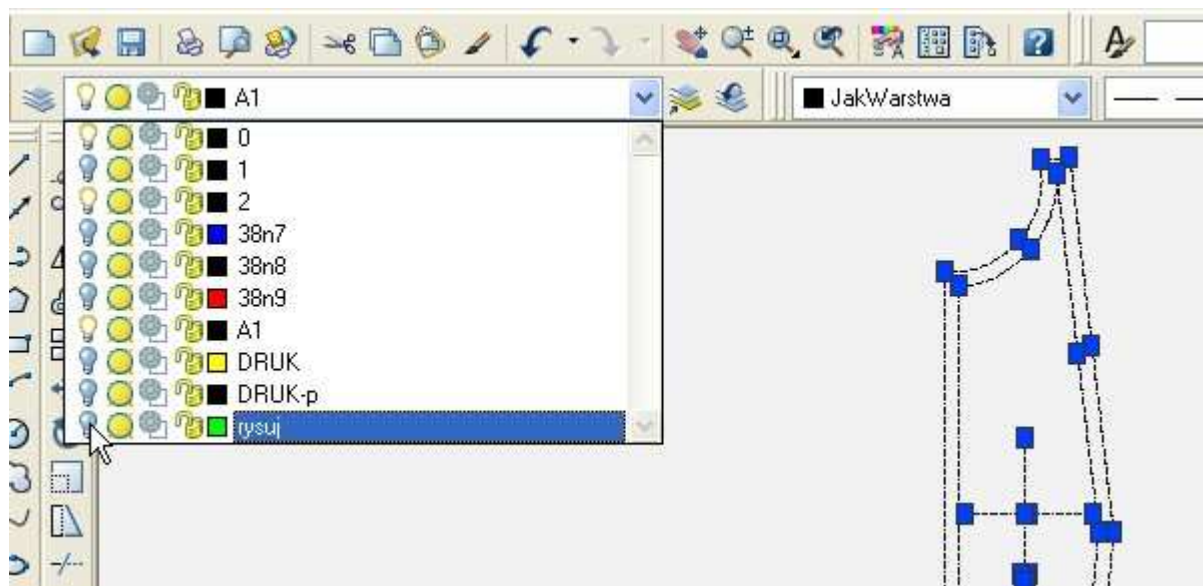
82.



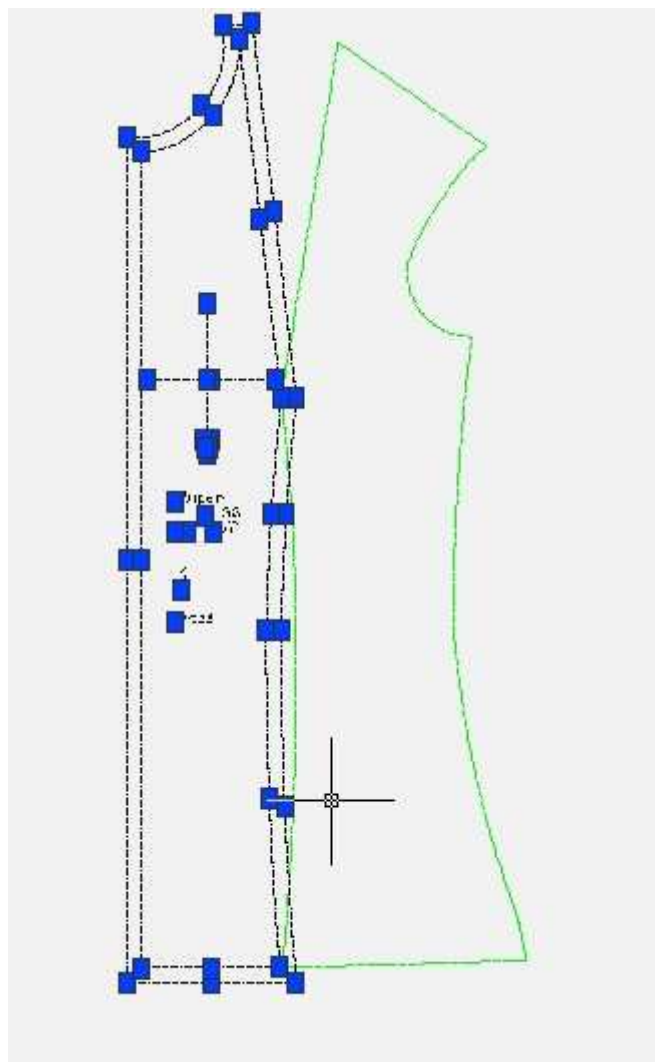
83. Prawda , że teraz łatwo nim manipulować?



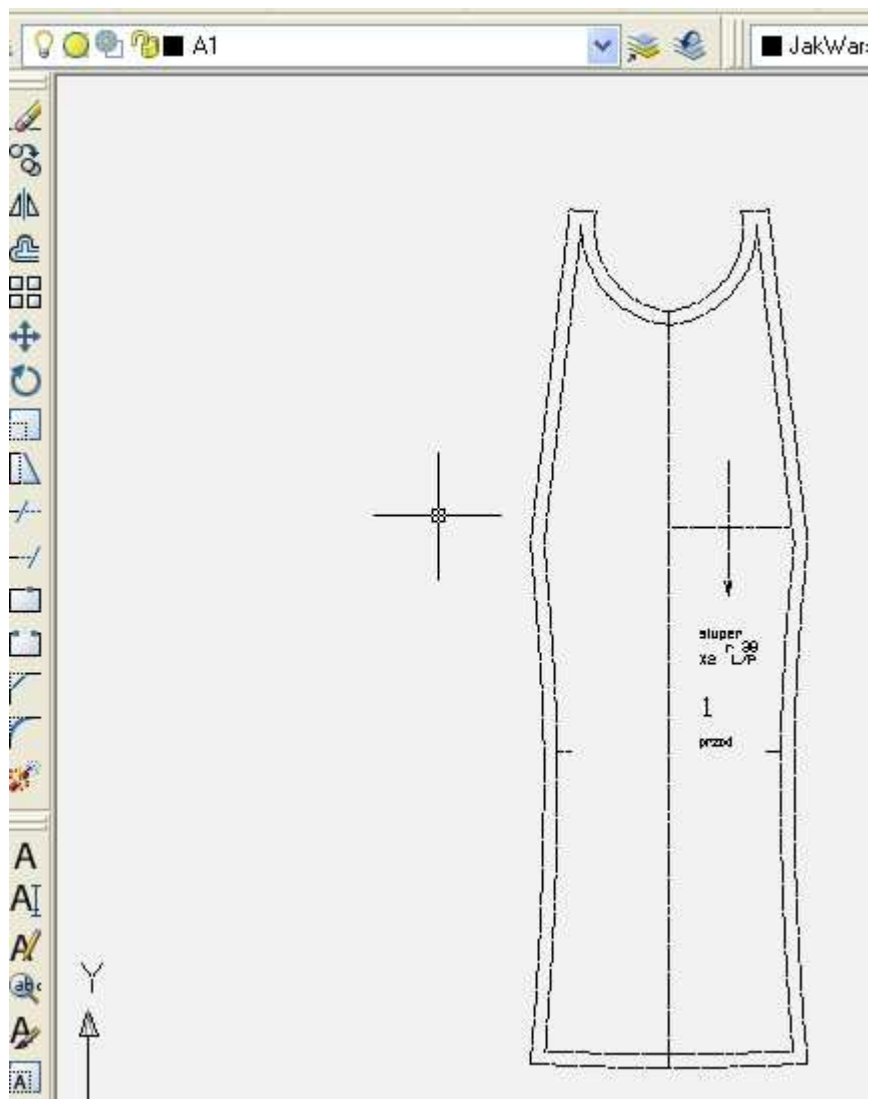
84.



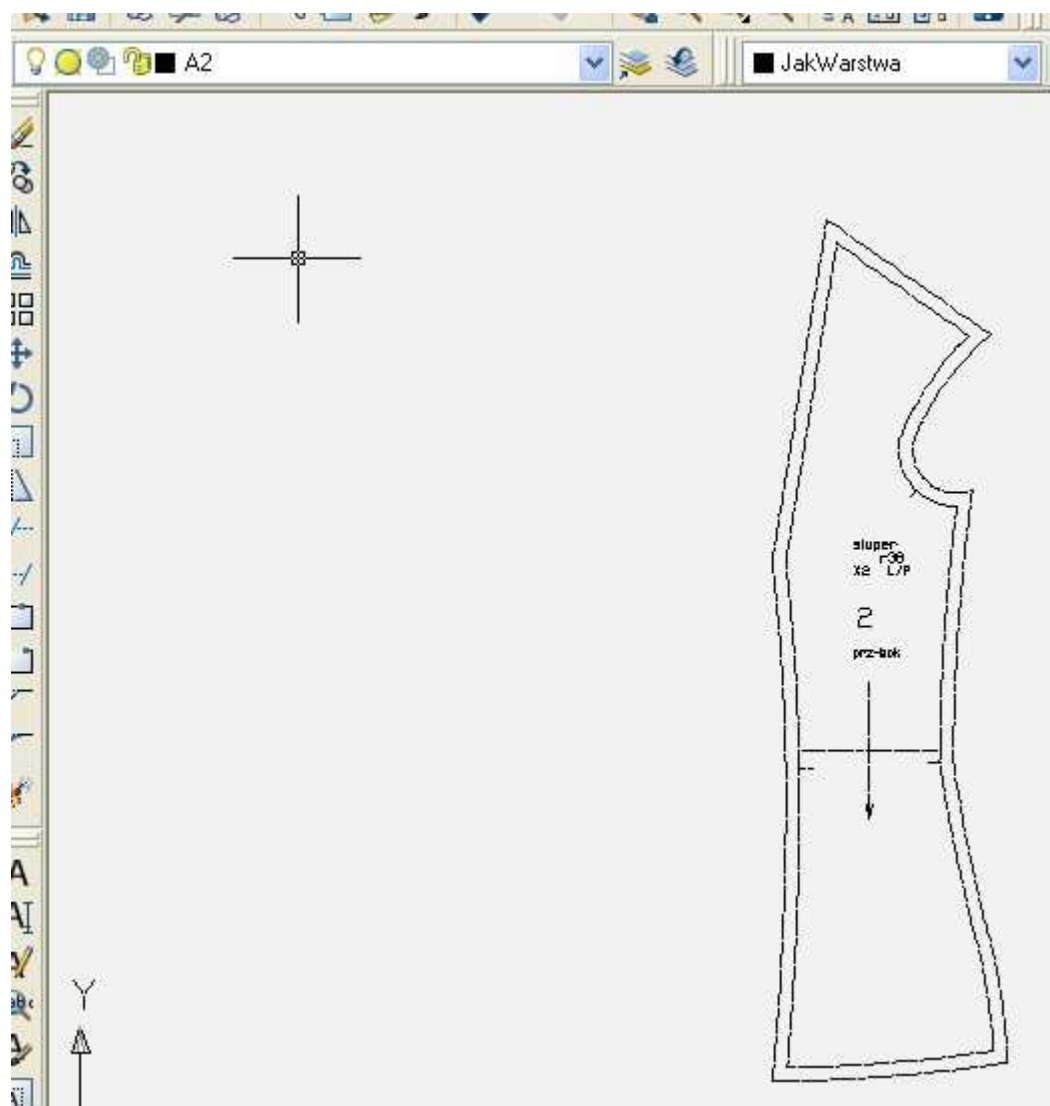
85. Gdyby trzeba było coś zmienić , poprawić , użyj funkcji *rozbij* , popraw i z powrotem zmień na ten sam blok , aktualizując go.



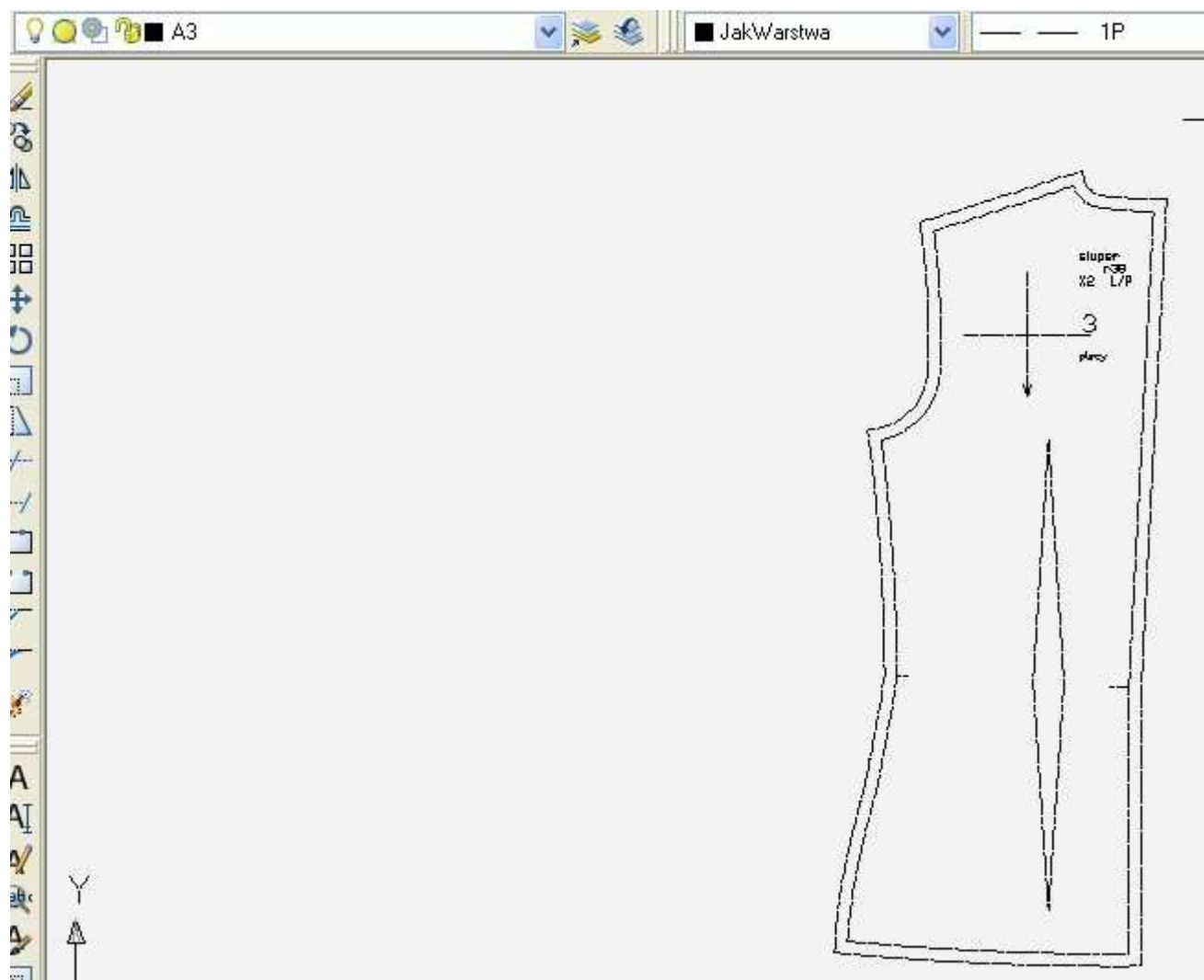
86. Po opracowaniu , cały szablon przodu.



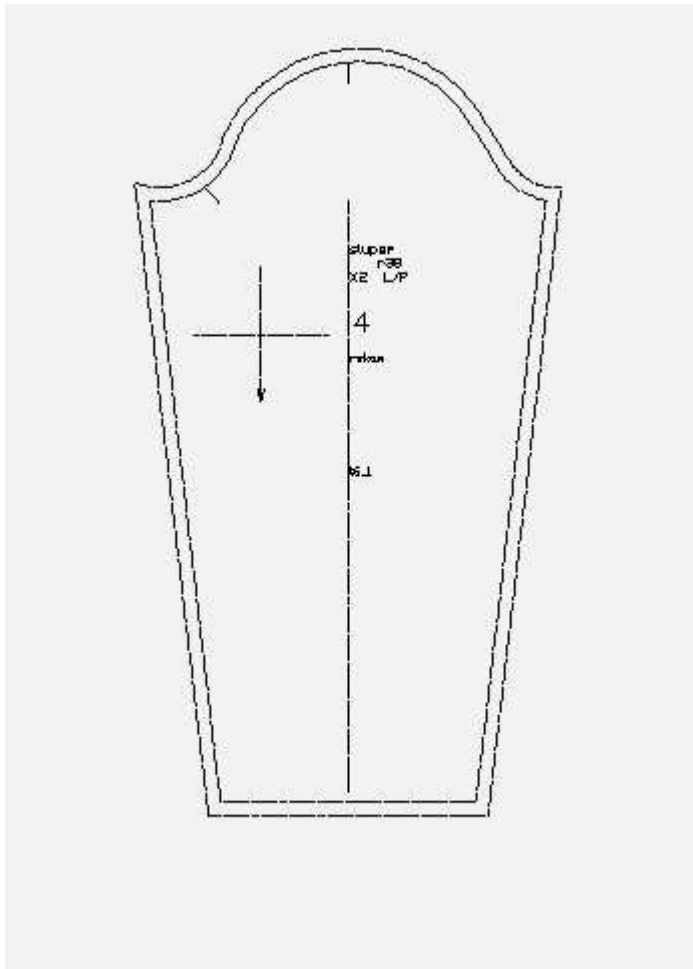
87. W ten sam sposób krok po kroku wykonujemy następne części konstrukcji i tak otrzymujemy : przód bok



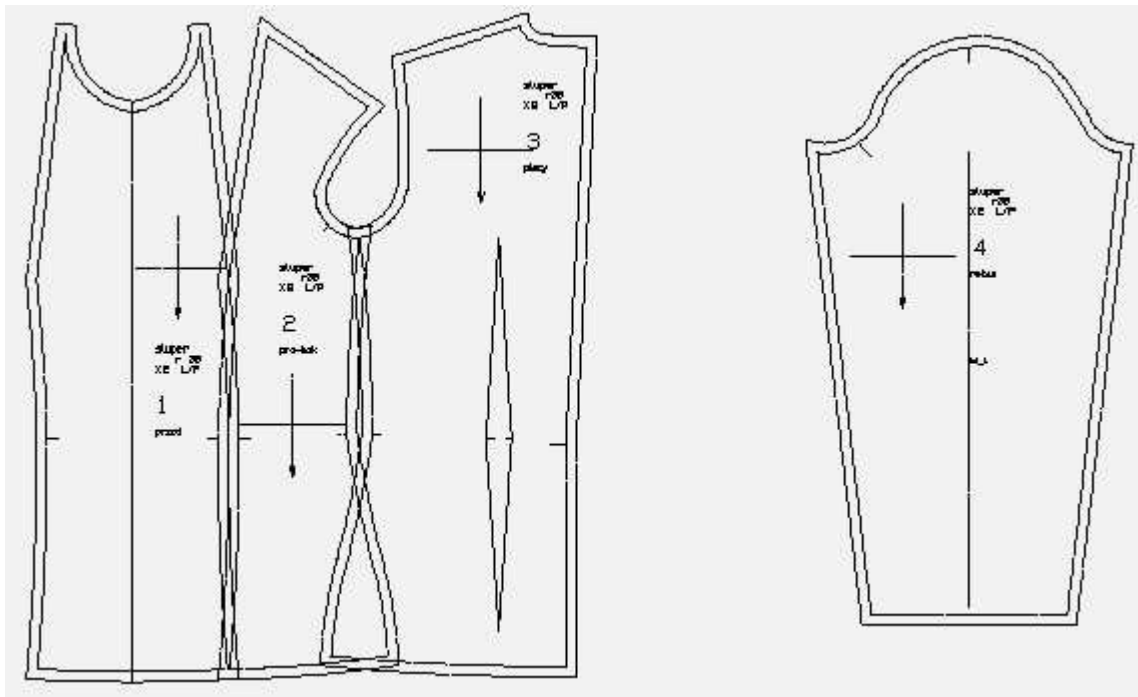
88. tył



89. rękaw



90. Gotowy komplet szablonów do wydruku. Te szablony (które wykonałem dla ilustracji działania programu) nie są dla wyrobu do tkz. „noszenia”, stanowią one podstawę, bazę dla konstruktora, „wyjściówkę”, a jednocześnie sprawdzian poprawności linii i proporcji. Ta konstrukcja służy do planowania założeń konstrukcyjnych, pod kątem modelowania konkretnego projektu.



91. Dla tej konstrukcji zostały przyjęte tak założenia w parametrach siatki oraz rozmiar aby odpowiadały miarą manekina, który jest odwzorowaniem kształtu części ciała konkretnej modelki. To co uzyskaliśmy pokazują zdjęcia na których prezentuję odszywkę, wykonaną z poliestrowej szereży o małej rozciągliwości (ok. 1%)



92. Ten manekin nie jest doskonały ale jest lepszy od oferowanych na rynku . Jest odwzorowaniem ciała modelki , jest nie do końca symetryczny , ale ciało każdego człowieka jest inne i nie powtarzalne , oraz nie do końca symetryczne.



93.



94.



95.



CDN

Opracował Jarosław Gorzycki autor programu KRAWIECVI