

CAD rendszer a Modell Divatiskola ruhaipari oktatásában

Gálné Szigeti Judit, Molnárné Csíkos Katalin

A 2009 decemberi Budapesti Kamarai Napok keretében tartott előadás keretében bemutattuk, hogy a Modell Divatiskolában mit és milyen módon tudunk tanítani a legfejlettebb ruhaipari szoftverek segítségével.

Iskolánk 2008-ban megvásárolta a Gerber gyártás-előkészítő programhoz kapcsolódó V-Stitcher tervezői programrészt. Ezt a CAD rendszert 18 számítógépre telepítettünk fel; ez kiszolgálja a tanműhelyi termelés tervezői igényeit, a művészeti képzésben segítséget ad a tervezéshez és a technikusképzésben egyszerűsíti a próbagyártás folyamatát.

Kihasználva a program adta lehetőségeket, pályázatot hirdettünk tanulóinknak. Az volt a feladat, hogy tervezzenek már meglévő alapanyagokra modelleket. A tervezett rajzos modellekből egy zsűri kiválasztotta a legjobbakat és a ruhadarabokat először a V-Stitcher program segítségével 3D-s virtuális felületen jelenítették meg.

A Kamarai Napok rendezvényén egy kiválasztott modellen bemutatattuk, hogy a ruhaipari gyártás-előkészítéshez tartozó programok segítségével miként végezhetőek el a legkorszerűbb munkafázisok.

A munkafázisok

1. Modellszerkesztés

A V-Stitcher a Gerber program PDS adatait használja. PDS-ben megtörténik a modellszerkesztés digitális adatként.

Az alapszerkesztés és a modellezés elvégzése után előkészítjük a mintát a V-Stitcher számára, kiválasztjuk a szükséges alkatrészeket varrásszélesség nélküli mintát készítünk elvégezzük az alkatrészek forgatását a testen való elhelyezkedés szerint.

2. Modell összeállítás

Az egy modellhez tartozó alkatrészeket összerendezzük táblázatos formában.

3. Importálás a V-Stitcherbe

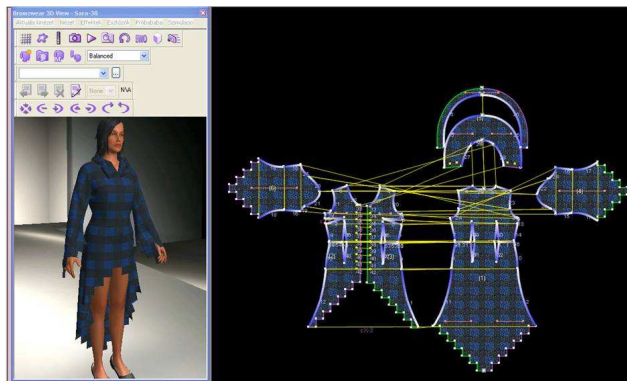
A modellként összerendezett alkatrészeket megnyitjuk a V-Stitcher programban és elkezdjük előkészíteni a 3D-s virtuális megjelenítéshez.

4. Alkatrészek elhelyezése a képernyő felületén

Meghatározzuk, hogy az alkatrészek a testen hol helyezkednek el. Minden alkat-



Ahogy a tervező elképzelte és ahogy a képernyőn megjeleníthető különböző beállításokban



Az alkatrészek elhelyezkedése a képernyő felületén és az összeillesztést jelző vonalak

részt clusterbe sorolunk, és 3D-s ponttal beállítjuk az alkatrészek súlypontjait.

5. Alapanyag hozzárendelés az alkatrészekhez

A modellhez kiválasztjuk az alapanyagot, amit a program háttértárolójában előre elhelyeztünk. Az alapanyag felületét látványelemként tudjuk változtatni.

6. A próbababa kiválasztása

A modellhez kiválasztjuk azt a próbababát amelyik reprezentálja a modellhez kapcsolódó jellemzőket, pl. gyerekruha, férfiruha, fiataloknak való ruha. Ha pl. 42-es méretű szabásmintát szerkesztettünk, akkor a próbababa méretjellemzőinek is azonosak kell lenniük, mert csak így jöhet létre sikeres szimuláció.

7. Virtuális varrás

Szél a szélhez technológia figyelembe vételével elvégezzük a virtuális varrást, nagyrészt a valóságos technológiai műveleteket szem előtt tartva.

8. Szimuláció

Amikor minden munkafázist sikeresen végrehajtottunk, akkor egy gombnyomásra megtörténik a szimuláció és láthatjuk a tervezett modellünket valósághű állapotban minden nézetben és különböző környezetekben.

Összefoglalás

A legmodernebb ruhaipari CAD program alkalmazásával, mintadarab tényleges megvarrása nélkül, rövid idő alatt költségtakarékosan megjelenítettük az elkészítésre kijelölt modellt.