

Філонич О.В.,

аспірант, старший лаборант
(Національний педагогічний
університет імені
М.П. Драгоманова)

МЕТОДИКА КОМП'ЮТЕРНОГО ЗАМІЩЕННЯ ПРИ ПРОЕКТУВАННІ ОДЯГУ ТА ЙОГО ОЗДОБЛЕННІ ЕТНОЕЛЕМЕНТАМИ

Існує широкий ряд різнопланових, варіантів методик, які слугують головній меті – забезпечення необхідного рівня знань, умінь і навичок, а зокрема, забезпечують професійну компетентність вчителів.

Головне завдання – створити, або удосконалити існуючу методику в своїх цілях.

Найбільш ефективними в сучасних умовах прерогативи індивідуальної та самостійної роботи студентів є: метод проектів та використання інформаційно-комунікативних технологій, зокрема, використання інтернет мережі та персональної комп'ютерної техніки.

Зважаючи на те, що провідну роль у формуванні особистісно-професійної якості відіграє творче застосування набутих знань, умінь і навичок, наступним компонентом творчого потенціалу майбутнього вчителя технологій було визнано когнітивно-креативний, критеріями сформованості та показниками вияву якого було визначено: обсяг технологічно-педагогічних знань, умінь і навичок (зі збагачення творчого потенціалу учнів, з розв'язання нестандартних педагогічних ситуацій) і своєрідність вияву творчих здібностей (творче технічне мислення та уява).

Разом з класичними методами й засобами конструювання сьогодні використовують комп'ютерні програми та комплекси, які не лише скорочують час на конструювання, а й мають безліч можливостей для творчості.

Розвиток інформаційних сучасних технологій дає розширені можливості при проектуванні та презентації одягу. Завдяки ІКТ будь-який елемент декору та оздоблення: вишивка, шиття, мереживо, стрічки, тасьма, декоративні нитки можна сумістити та представити на деталях одягу (пілочка, спинка, кокетки пілочки та спинки, рукав, комір, переднє та заднє полотнище спідниці, передні і задній половинці штанів, поясі, ...).

При візуалізації дизайн-об'єкту у віртуальному 3D просторі є можливість відобразити відмінні риси етно-стилю в одязі: насичені кольори, яскраві фарби; ступінь прилягання одягу, здебільшого він просторий; наявність різноманітних аксесуарів: пояси, хустки, пов'язки, вінки, прикраси на шию і руки, які оздоблені квітковим, зооморфним візерунок або геометричним орнаментом з додатковим вкрапленням бісеру, намиста або каміння. Професійну діяльність дизайнер пов'язував насамперед з етапом проектування, сьогодення розширює обов'язки дизайнера: це розробка і візуалізація образного рішення, володіння конструктивними принципами побудови, стильова презентація майбутньої моделі проектування. Дизайнер одягу в сучасному суспільстві має володіти не лише естетичним та художнім відчуттям форми, але й комп'ютерними технологіями, мати надійного технічного помічника, який допоможе швидко та технічно досконало втілити у життя проект.

Сучасне мистецтво крою народжується в надрах комп'ютера і називається САПР одягу – система автоматизованого проектування і розрахунку одягу. Це настільки просто, що для роботи досить всього лише базових навичок побудови викрійки.

САПР одягу дає змогу: створювати якісні моделі на етапі художнього і технічного моделювання; відображати майбутній одяг у різних матеріалах; підготовляти зразки одягу до пошиття; працювати з кольором; автоматично накреслити й розмножити лекала деталей виробу для будь-яких фігур; бачити таблицю контрольних вимірів; розподіляти розкладку викрійок на матеріалі; визначати витрати тканини; «одягнути» тривимірний манекен у потрібний виріб.

Завдяки цим програмам можна не тільки будувати кресленики швейних виробів, а й виконувати моделювання, виготовляти лекала, розмножувати ці лекала відповідно до розмірних груп. Крім цього сучасні програми надають рекомендації щодо розкладки лекал на тканині. Для виконання конструювання швейних виробів існують такі програми: «Компас», «AutoCAD», «Solid Works», «Leko», «Gratis», «Грація», «JULIVI» тощо.