

ПРИЛОЖЕНИЕ НА ДВУИЗМЕРНИТЕ КОМПЮТЪРНИ ПРОГРАМИ В МОДНАТА ИНДУСТРИЯ

ас. Яна Стефанова Василева, НБУ

USING OF TWO-DIMENTIONAL COMPUTER PROGRAMS IN THE FASHION INDUSTRY

as. Yana Stefanova Vasileva, NBU

Abstract: *Computer software and the new techniques for printing on textiles reveal opportunities for designers and support the realization of their ideas. Two-dimensional computer programs and tablet devices help designers during their work, which led to the introduction of digital technology in the fashion industry. Many fashion designers develop patterns for their models directly to the computer using programs for graphic design.*

Key words: *computer programs, design, designers, fashion, industry, producing*

Съвременната модна индустрия се развива с бързи темпове, което се благоприятства от навлизането на новите технологии в производствения процес. Постепенно налагащата се култура на големите търговски центрове изисква бърза реакция от страна на производителите на облекла, който се стремят да предложат на своите клиенти по-големи количества евтина и качествена продукция. Много модни марки се ориентират към производството на семпли елегантни дрехи за ежедневна употреба, които са модерни и на достъпни цени. Тази тактика е сполучлива, тъй като за един сезон на пазара могат да се лансират няколко модни линии облекла и да се увеличи процента на продажбите.

Бързото и качествено производство е немислимо без наличието на съвременни технологии, които да подпомогнат работата на конструктори, дизайнери и технолози. В последните години компютърният софтуер е навлязъл значително в работата на модните дизайнери и улеснява тяхната работа. Двумерните компютърни програми, които основно са предназначени за графичен дизайн, намират широко приложение при проектиране десените на платовете и подготовката им за печат. Много дизайнери създават своите проекти за щампи директно в програмите: Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, които разполагат с богата палитра от изразни средства и дават пълна свобода на действие. Тъй като изброените програми разполагат с възможност за експортиране на текущите разработки в подходящи размери и формат на файла към принтерните устройства за сито печат, приложението на този софтуер е неограничено.

Интерес представлява и специализираният софтуер, чийто възможности са значително по-широки и постепенно се налага като водещ в областта на текстилния дизайн. Компютърната програма „Pointcarre“ е пример за изключително лесен и удобен за работа продукт, който представлява безценен помощник в ателието на всеки текстилен дизайнер. Първоначално марката съществува като подразделение на компанията „Monarch Knitting Machinery Corporation“, но считано от март 2001 г. „Pointcarre“ се превръща в изключителен разработчик на патентовани програми за

конструиране на облекло и текстил. Постепенно компанията се утвърждава като независима корпорация и формира изцяло притежавано дъщерно дружество в Съединените щати.

Програмата предоставя различни инструменти и функции, които помагат на дизайнерите свободно да изразяват своите идеи. Работното пространство е съобразено с нуждите на потребителите, и подлежи на персонализиране. Основните инструменти и менюта са сходни с тези, използвани в други популярни програми за графичен дизайн, което спестява време за изучаване на софтуера и предразполага дизайнерите. Програмата успешно се осъществява с изображения обработени в Adobe Photoshop или Illustrator и спестява много време и усилия тъй като е предвидена за работа с таблетни устройства и скенери. Графичният пакет включва няколко приложения, които работят еднакво добре с различните операционни системи MAC и Windows. Софтуерът основно е насочен към текстилната промишленост, но може да бъде използван и в домашни условия от дизайнери работещи на свободна практика.

Дизайни, създадени в "Pointcarre" могат да бъдат записани в няколко формата индустриален стандарт, включително и във форматите JPEG, TIFF, PNG, BMP и TGA, предназначени за дигитален печат. Една от основните операции, които могат да се извършват е обработката на сканирани изображения: рисунки, скици, цифрови изображения. Последователността на работа следва няколко опростени стъпки: зареждане на сканираното изображение, растеризация на входящия материал, прилагане на текстилна структура и модификации в различни цветове. (Фиг.1, 2,3,4)



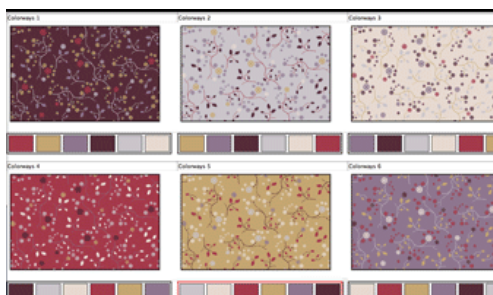
Фиг.1



Фиг.2



Фиг.3



Фиг.4

Фиг.1,2,3,4 Сканирано изображение, растеризация, текстуриране, модификация в цвят

Програмата позволява създаване на всякакви видове платове и подпомага дизайнера при всички етапи на разработка от проектирането до стан производството. Софтуерът разполага с приложения за проектиране на нишелкови тъкани, жакардови платове и плетен текстил. Програмата е подходяща за създаване на сложни фигурални композиции без ограничение в структурите. (Фиг.5, 6)

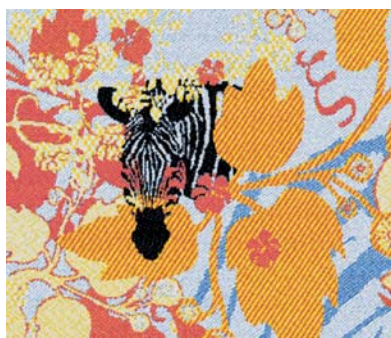


Фиг.5



Фиг.6

Програмата разполага с интерактивен интерфейс и предлага всякакви средства за проектиране на тъкани като в същото време дава възможност за контролиране на жакардовия стан. Размерът на проекта се изчислява в съответствие със спецификациите на плата. За по-голяма прецизност програмата предлага възможност за рисуване върху милиметрова хартия, с квадратни и не квадратни мрежи. Проектът може да бъде проследен във всяко ниво на мащабиране с помощта на потребителските мрежи. Дизайнерът може да извършва незабавен преглед на проекта върху екрана на работния си компютър и да следи за точността на изработката. Програмата позволява бързо и лесно създаване на всички видове основни и производни сплитки, както и голям избор на цветове, които са подредени в палитри „Pantone“. Различните структури и каталога с преди също се разполагат във вградени виртуални библиотеки. Най-важното е, че по време на работа „Pointcarre“ дава пълна техническа документация на плата, необходима за неговото производство. (Фиг.7,8)

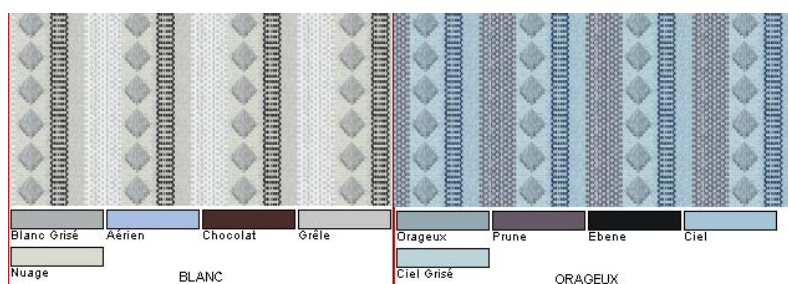


TECHNICAL CARD			
Number of technical warps : 3	Warp Fabric Weight :		
Number of technical wefts : 3	Surface : 218.96 gr/m ²		
Point paper size : 630 x 388	One unit length weight : 136.56 gr/m		
Specifications :	Warp repeat : 132 B		
Peak density : 60.00 picks/cm	Frame's repeat : 3		
Head density : 30.00 dens/cm	# ground ends : 4250 = 2125 x 2 + 0 ends		
	# colors : 3		
	# stop-color formula : 10 1A		
Fabric width :			
Width on loom : 71.50 Weave width : 71.50	Colors	Yarn	Count
Shrinkage : 0.00 %	A	Acrylon_4	50000.00 mtkg
Weave length : 132.00 m Take up : 0.00 %	B	Acrylon_2	50000.00 mtkg
Head :	Warp repeat : 132B1010		
Density on loom : 60.00 ends/cm	Repeat : 1427		
Number of ends per dent : 3	# colors : 3		
Head density : 60.00 ends/cm	Multi-color formula :		
	#112a 101 120(1a 1a) 10 11412a 101		
Regulator :	120(1a 1a) 10 11412a 101		
Repeat of regulator draft : 1427	Colors	Yarn	Count
Variable diameter :			
Density formula : 1A	A	Acrylon_4	50000.00 mtkg
	B	Acrylon_4	50000.00 mtkg
	C	Acrylon_4	50000.00 mtkg

Фиг.7

Фиг.8

Различните приложения помагат на дизайнерите да създават всякакъв вид плат, като компютърно се модифицират всички етапи на разработката от проектирането до изтъкването на плата на нищелкови станове. Една от силните страни на програмата е гарантираното управление на цветовете на проектирания плат, които могат да бъдат задавани и свободно редактирани за основата и за вътъка. (Фиг.9)

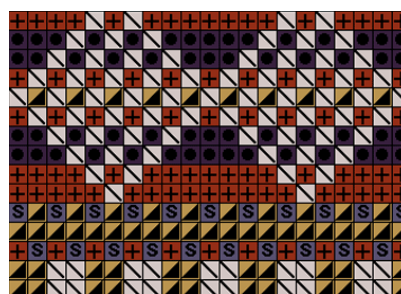


Фиг.9

Софтуерът разполага с библиотека от 4000 структури, които могат да се персонализират според идеите на дизайнера. Софтуерът също така предлага богат набор от прежди, които лесно се пресъздават чрез компютърни симулации. (Фиг.10,11) По желание дизайнерът може да работи върху дигитална милиметрова хартия с квадратна или правоъгълна мрежа и да променя броя на редовете или колоните в зависимост от плетачното устройство.



Фиг.10

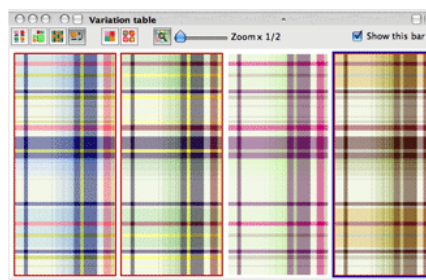


Фиг.11

Програмата осъществява връзки с всички видове станове: „Staubli”, „Dornier”, „Sulzer”, „Picanol”, „CDL” и „Pignone”) и предоставя пряко прехвърляне на данни към следните станове: „ARM”, „Texel”, „AVL”. Продуктът може да контролира цвета в основата и вътъка, и да проектира платове на каре или ивици в различни нюанси. (Фиг.12,13,14)



Фиг.12



Фиг.13

След приключване на работа дизайнерите могат да направят реалистична презентация на сезонните си колекции, което се реализира с няколко кликания на мишката. В програмата има зададени модели на дрехи, върху които могат да бъдат поставени мострите на проектираните платове. Командата е приложима за облекла, тапицерна или обзавеждане. (Фиг.14)



Фиг.14

Очевидно програмата е доказала своите качества и ефективност, тъй като тя се ползва от дизайнерите на световно известни марки като „Tommy Hilfiger”, “Hermes Paris”, “Adélaide d’Andigné”, “Les Tissages de la Lys” и други водещи производители, които горещо я препоръчват както за промишлени нужди така и за обучение на студенти във висшите училища по дизайн.

Компютърният софтуер значително подобрява работата и спестява време и средства, което е от изключителна важност за производителите. Компютърните симулации осигуряват бърза и убедителна визуализация, които успешно могат да бъдат представени на клиентите и моментално да влязат в производство. Версиите на двуизмерните компютърни програми непрекъснато се усъвършенстват и разкриват нови хоризонти за реализация на идейните проекти на дизайнерите.

Литература:

Bradley Quinn, Textiles Diseñadores de vanguardia, Art Blume, S.L 2009

Lesley Jackson, Twentieth – century pattern design, Princeton Architectural Press 2002

Elisabetta Kuky Drudi, Fashion Prints how to design and draw, The Pepin Press, 2008

http://www.pointcarre.com/index_en.php