

**Єжова Ольга Володимирівна**

д-р пед. наук, канд. техн. наук,  
професор, професор кафедри теорії і методики  
технологічної підготовки, охорони праці  
та безпеки життєдіяльності  
Центральноукраїнський державний педагогічний  
університет імені Володимира Винниченка,  
м. Кропивницький, Україна

## **КОМП'ЮТЕРНИЙ ДИЗАЙН ОДЯГУ В ПІДГОТОВЦІ МАГІСТРІВ З ТЕХНОЛОГІЙ**

Сучасний дизайнер одягу володіє засобами комп'ютерного дизайну та конструювання одягу, використовуючи не менше ніж 2-3 програмні продукти. Це зумовлює актуальність підготовки магістрів до виконання дизайнерських завдань з використанням комп'ютерних програм. В закладах вищої освіти України комп'ютерний дизайн одягу в різних обсягах вивчають студенти таких спеціальностей:

- в галузі Освіта/Педагогіка – Середня освіта (Трудове навчання та технології), Професійна освіта (Технологія виробів легкої промисловості), Професійна освіта (Дизайн);
- в галузі Культура і мистецтво – Дизайн;
- в галузі Виробництво та технології – Технології легкої промисловості.

Впровадження інформаційних технологій в підготовку студентів з комп'ютерного дизайну одягу потребує відповідного методичного, організаційного та програмного супроводу.

В результаті порівняльного аналізу моделей та освітніх траєкторій підготовки кадрів для індустрії моди в країнах Євросоюзу, Україні, США, Китаї та Японії в дослідженні [1] виявлено, що в навчанні майбутніх фахівців індустрії моди передбачене вивчення професійного програмного забезпечення, зокрема САПР одягу.

Для обґрунтування переліку програмного забезпечення, для підготовки магістрів досліджено конфігурацію автоматизованого робочого місця (АРМ) дизайнера одягу. Ця назва досить умовна, оскільки окремі роботи можуть виконуватись, наприклад, конструктором або розкладником на АРМ конструктора або розкладника, оснащеному аналогічним набором програм. Програмне забезпечення АРМ дизайнера одягу встановлене у

відповідності до розробленого у [2, с. 289] АРМ конструктора, і передбачає наявність низки основних програм (рис. 1).

На ринку сьогодні представлена значна кількість програм для автоматизованого проектування одягу, значна частина з яких використовується на підприємствах промислового та індивідуального пошиття одягу України.

Принципи вибору системи автоматизованого проектування одягу для вивчення в закладі освіти обґрунтовані в [2, с. 295-297]: простота та доступність в опануванні; сучасність та сумісність; побудова креслеників деталей одягу як за власними, так і за введеними в систему методиками конструювання; побудова креслеників деталей на індивідуальну та типову фігуру; можливість друкувати кресленики на принтері; інтерфейс зрозумілою мовою; використання програми на майбутньому місці працевлаштування; дружба до освіти політика виробника програм; доступна ціна.

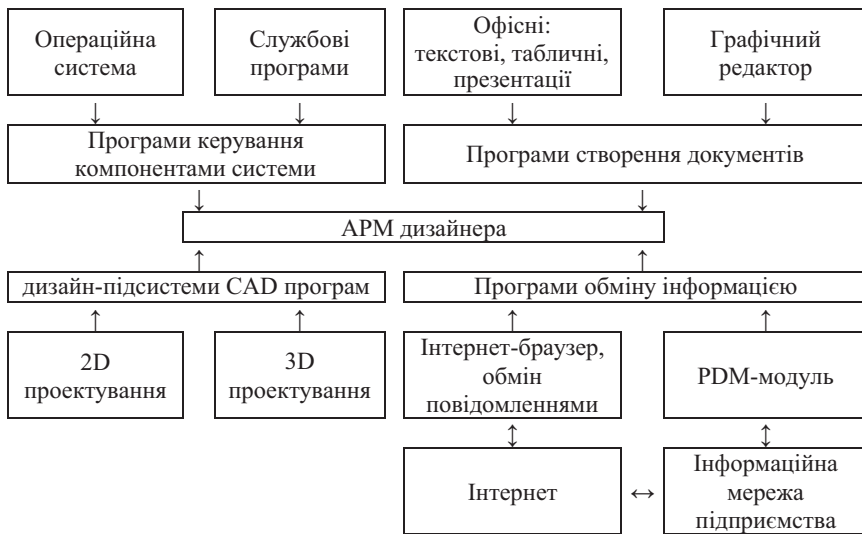


Рис. 1. Програмне забезпечення автоматизованого робочого місця дизайнера одягу

В статті [3] наведені результати порівняльного аналізу шляхом експертного опитування програм для проектування одягу п'яти розробників: Грація, Julivi, Optitex, Lectra Systems, Gerber Garment Technology. Експерти вважають всі наведені програми достатньо простими в опануванні, але найбільш легко вивчити САПР «Грація» та САПР «Julivi». При цьому лише САПР «Грація» та САПР «Julivi» мають достатні можливості

для використання в індивідуальному виробництві, інтерфейс зрозумілою мовою, доступну ціну, використовуються на більшості підприємств індустрії моди регіону, а їх розробники проводять дружню до освіти політику. Отже, за результатами експертного опитування зазначеним критеріям в значній мірі відповідають програми вітчизняних виробників – САПР «Грація» та САПР «Julivi».

Для створення ескізних зображень моделей одягу перевагу мають програми, які підтримують тривимірну візуалізацію ескізу, реалістичне зображення текстильних матеріалів, віртуальне примірювання. Актуальним модулем дизайнерської програми є віртуальний показ моделей, який формується шляхом програмування положень вдягнутого віртуального манекену. Поширеними програмами для комп'ютерного дизайну одягу є Adobe Illustrator, CorelDraw Graphics Suite, Adobe FreeHand, Xara Designer Pro, CLO 3D, Marvelous designer, DressingSim.

Для ефективного застосування професійних дизайнерських програм студентам необхідно опанувати основні прийоми роботи з програмами комп'ютерної графіки: нанесення ліній і редагування їх форми, товщини та типу; виконання заливки простої та інтерактивної (градієнтної, кольоровим візерунком, растровим малюнком). На рис. 2 наведений приклад завдання з розробки ескізу джинсової спідниці, яке виконують магістранти спеціальності 014 Середня освіта (Трудове навчання та технології) ЦДПУ ім. В. Винниченка.

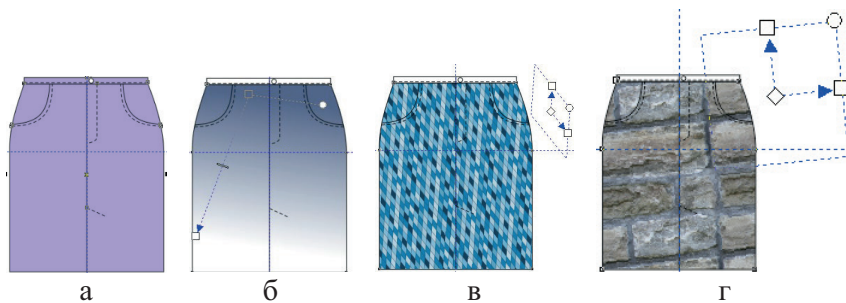


Рис. 2. Ескіз спідниці з різними типами заливки: а – проста; б – градієнтна; в – кольоровим візерунком, г – растровим малюнком

**Висновки.** Комп'ютерний дизайн одягу в різних обсягах вивчають студенти низки спеціальностей в галузях освіта/педагогіка, культура і мистецтво, виробництво та технології. Для успішного виконання дизайнерських завдань АРМ дизайнера повинно бути оснащено такими програмами: для коректного та безпечного керування компонентами сис-

теми; для створення документів; дизайн-підсистеми CAD-програм; для обміну інформацією. Для вивчення у закладах освіти рекомендовані програми вітчизняних виробників – САПР «Грація» та САПР «Julivi». Для ефективного застосування дизайнерських програм студентам необхідно опанувати прийоми роботи з програмами комп'ютерної графіки: нанесення і редагування ліній, виконання простої та інтерактивної заливки.

### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Yezhova O.V., Pashkevich K.L., Manoilenko N.V. Comparative analysis of foreign models of fashion education. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*. 2018. Vol. 10(2). p. 88-101. doi: <https://doi.org/10.18662/trm/48>.
2. Єжова О. В. Теорія і практика створення прогностичних моделей підготовки кваліфікованих робітників швейної галузі: [монографія]. Кіровоград: РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2016. 472 с.
3. Yezhova O.V., Pashkevich K.L., Gryn D.V. (in press). Development of technology students' ICT competence while teaching computer-aided fashion design. *Information Technologies and Learning Tools*.