

עיצוב ופיתוח תדמיות בעזרת מחשב בתוכנת תדמיתנות

היקף שעות: 84 שעות אקדמיות

תשתית- קורס מס' 9

פריסת הקורס: טרימסטר א' – 3 שעות אקדמיות טרימסטר ב' – 3 שעות אקדמיות

רציונל:

התדמיתנות הממוחשבת שייכת לצד הטכני בתחום האופנה. העיסוק במקצוע מורכב מידע ושליטה בתחום מידות הגוף, חתכים, פרופורציות, תכנון ושרטוט. תחום הביצוע מחייב עבודה בתוכנת מחשב העוזרת ליישם את העיצוב המבוקש לפרקטיקה של תדמיות והכנה לתפירה.

לפיכך הקורס:

מקנה ידע בעבודה עם מחשב

מקנה ידע בעבודה עם מחשב בתחום המקצוע

מקנה ידע בשרטוט דיגום ופיתוח דוגמאות

מקנה ידע בשיטות עבודה בתחום הדרוג הגדלות והקטנות של פרטי אופנה

מקנה ידע בעבודה במיומנויות וטכניקות שונות בתדמיתנות

לצד רכישת בסיס ידע טכני ותיאורטי יידרש הסטודנט להתנסות מעשית

הקורס יוצר בסיס וידע:

בפענוח ציור טכני/ ציור עבודה ויישומו בדיגום ופיתוח

בעבודה בסדנת מחשבים

בהפעלת ציוד ומכשור מקצועי

בהכרת תוכנות עבודה בתחום השרטוט הדיגום הפיתוח וכו'

בשיטות עבודה ממוחשבות בשרטוט, בדיגום ופיתוח דוגמאות

בשיטות עבודה ממוחשבות בשיטות דרוג שונות

בשיטות עבודה ממוחשבות בתחום פריסת תדמיות וחישוב כמות בד כנדרש בשוק העבודה

מטרת הקורס :

להקנות ידע והשכלה בתחום העבודה עם מחשב והתדמיתנות הממוחשבת

1. להכיר מונחים מקצועיים שונים בתחום תוכנות התדמיתנות הממוחשבת
 2. ללמוד להפעיל תוכנה
 3. להכשיר את הלומד לעבודה ב תדמיתנות ממוחשבת בתכנון ויישום פריטי הלבשה באופן מקצועי ושיטתי מהתחלה ועד סיום
 4. להכשיר את הלומד לעבודה בשיטות דרוג שונות
 5. להכשיר את הלומד לעבודה בתחום פריסת תדמיות
 6. בתפעול מערכות הפעלה ציוד ומכשור מקצועי
- בסיס הידע הינו תיאורטי ומעשי והקורס מהווה חלק ממקצועות ההתמחות

עיצוב ופיתוח תדמיות בעזרת מחשב בתוכנת תדמיתנות תכנים :

3	הכרה עם תוכנות עבודה בתדמיתנות ממוחשבת
3	הכרה של מונחים מקצועיים ושיטות עבודה במחשב
12	<p>הכרות עם טבלאות מידה שונות</p> <p>העברת היסודות השונים לשולחן עבודה</p> <p>יסוד שמלה בשני אורכים</p> <p>מכנס יסוד</p> <p>חצאית יסוד</p> <p>בסיס חולצת יסוד גברית</p> <p>חולצת סריג</p> <p>מקטורן/ ז'קט</p> <p>מעיל</p> <p>לפי תוספות חופשיות שונות</p> <p>צמוד</p> <p>בינוני</p> <p>רחב</p>

12	<p>הכרות עם עבודה בתוכנות תלת מימד שינויי הבדים והמונחות בהתאם בחירת גזרה לפיתוח * צמוד בינוני רחב פיתוח דגם נבחר לפי ציור טכני כולל כל החלקים והעיבודים החיצוניים והפנימיים מפת עבודה/ ביצוע</p>
3	<p>הוצאת חלקים ממפת העבודה לשולחן העבודה בחירת חלקים ממפת העבודה לשולחן העבודה לצורך חיבור בתלת מימד</p>
6	<p>מתן הוראות עבודה למחשב גב קדמי שרוול צד ימין שמאל סידור לפי הסמיכות בדגם הגדרה לתוכנה מהם התפרים המשותפים הגדרת תפרים משותפים לפי צבעים זהים</p>
6	<p>מתן הוראה לתפירת הדגם סידור ידני של חלקי הדגם על הבובה לפי הוראות קבועות מראש</p>
6	<p>דגם מוגמר לבדיקה ויזואלית אפשרות לשינויים לפי בחירה מדמים תפירת דגם ראשון במפעל תוספות תפרים גודל התוספות</p>

6	<p>ביצוע שינויים הנדרשים ובדיקה ויזואלית שניה בקבלת הדגם מגדירים חלקים וכמות</p>
9	<p>חזרה למפת עבודה והשלמת כל העיבודים הפנימיים והחיצוניים לפי הצורך ביצוע שינויים מבניים בהתאם לדגם תוספות לעיבודים החבאת תפרים גומי אחוזי כיווץ וכו' מתן תוספת תפרים לכל החלקים כולל החלקים הנלווים הכנת הדגם ליצור הגדרת הבדים והחומרים הנלווים דביקונים וכו' הגדרת הכמויות</p>
6	<p>הגדרת המגבלות של הנחת החלקים הכנת המידות לפי הצורך הכנת הדרוג הוצאת החלקים הכנה לפריסה</p>
6	<p>מרקר (סימון) הגדרות רגילות רוחב ואורך שולחן מתן שם לבדים בחירת פריסה שליחת המרקר לגזירה</p>