

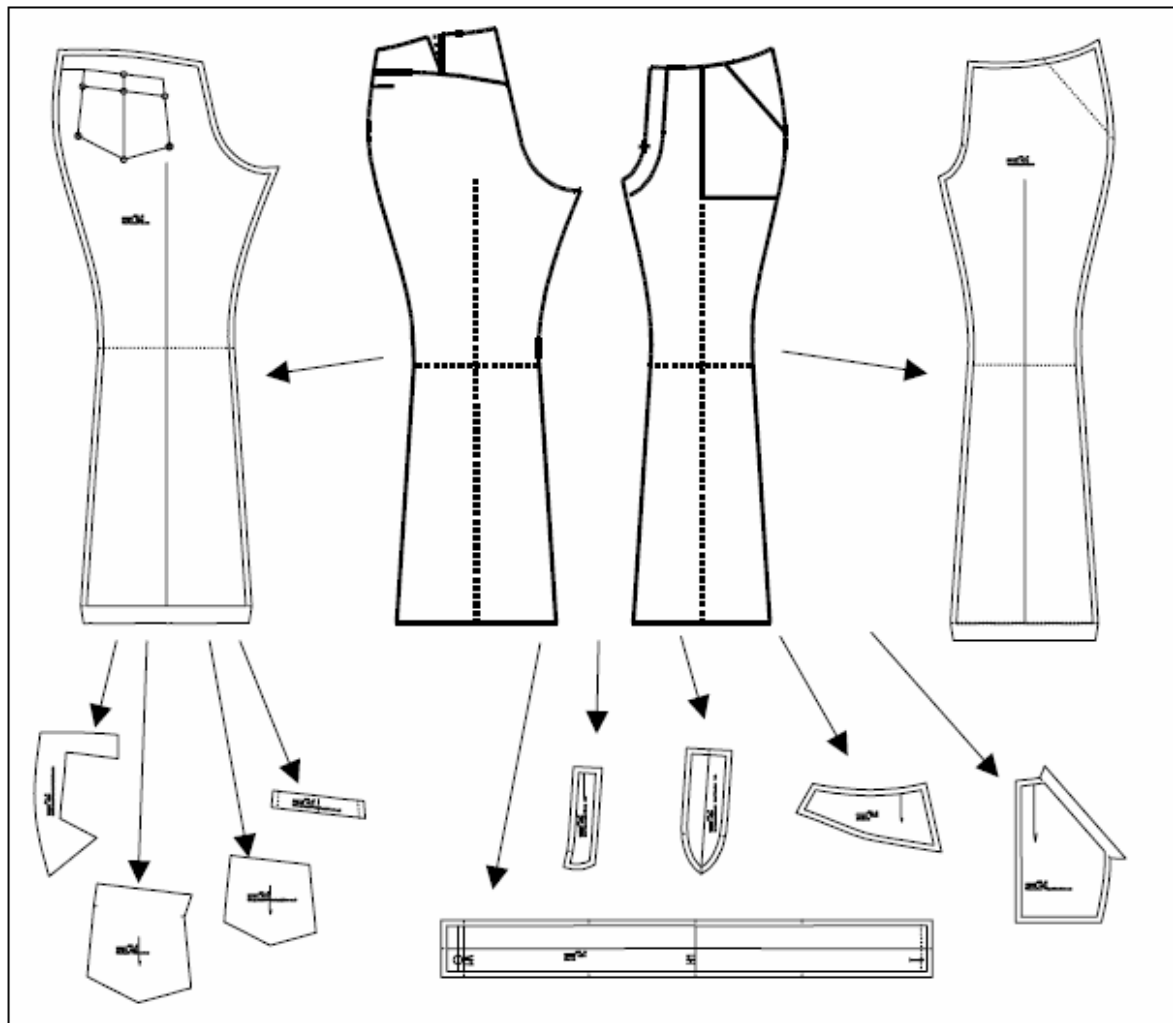
# Глава 14

## Отделни детайли

### Съдържание

- 14.1 Отделни детайли
  - 14.2 Вмъкване с трансформация
  - 14.3 Автоматично унаследяване
  - 14.4 Разликата между вмъкване, дубликация и свързване на детайлите
  - 14.5 Модифициране на детайла-майка
  - 14.6 Комплексни упражнения
- В тази глава се разглежда работата с отделни детайли, в частност

автоматичното унаследяване и разликата между вмъкване, дубликация и свързване на детайлите. Раздела: „Модифициране на детайла-майка“ е особено важен, понеже само определени модификации са позволени върху детайла-майка за да се запази автоматичното унаследяване. Комплексните упражнения в края на главата ще затвърдят наученото.



## 14.1 Отделни детайли

Основното относно отделните детайли е представено в раздел 3.5. В тази глава цялата информация е събрана и обобщена.

### Функции на менюто *отделни детайли*

#### **Отвори**

Чрез кликуване върху *отвори* се създава нов детайл с име "NN" и следващия по-голям номер след последния създаден детайл. Новосъздадения детайл не е активен веднага. Той трябва да се активира за да може да се работи с него.

#### **Вмъкни**

Чрез кликуване върху *вмъкни* се създава нов детайл преди маркирания.

**Активиране/няма** такава функция в менюто/

Кликуването върху номера на детайла, върху текста или върху номера на детайла в частта, от която произхожда активира детайла.

Когато е активен, детайла е маркиран с правоъгълник. Детайла може да бъде достъпен за работа след излизане от менюто *отделни детайли*. При активирането на детайл-майка/виж раздел 14.5/ се появява предупредително съобщение.

**Дубликация/виж** раздел 14.4/

#### **Изтрий**

Преди да изтрие всички записани досега конструкционни стъпки на избрания детайл до 0, ще се появи потвърдително запитване.

#### **Извикай**

Отделни детайли могат да бъдат извикани на екрана от паметта с кликуване върху видимата част от списъка с детайли. Кликуването върху **извикай всички** показва на екрана всички скрити в паметта детайли. Избирайки **извикай предшественици** на активния детайл на екрана се появяват всички предшественици. Кликуването върху **извикай производни** показва на екрана всички производни на активния детайл.

#### **Текст**

Активирането на **текст** и кликуването върху даден детайл в списъка позволява да се



редактира текста му. Ако натиснете клавиша <Enter> можете да продължите със следващия текст. Текста на детайла може да бъде редактиран също и чрез двоен клик върху самия текст. В този случай, чрез клавиша <Enter> не може да превключите към следващия текст.

Бъдете внимателни как именуваме детайлите! Това прави работата ви по лесна и помага да бъдат избегнати евентуални грешки.

#### **+/- текстови прозорец**

Отваря/затваря прозореца, в който се записват коментари/текст/ към съответния детайл.

#### **+/-технически параметри**

Отваря/затваря прозорец, в който се съхраняват технически параметри. Последния детайл в списъка е изтрит директно.

#### **Премахни**

Премахва празен детайл/с 0 конструкционни стъпки/ от листа с детайли. Следващата част се измества един номер по-нагоре.

#### **Скрий**

Чрез функцията **скрий:всички** всички детайли с изключение на избрания детайл се отмаркират. Скритите детайли вече не са видими на екрана, но те не са изтрити. Чрез функцията **извикай скритите детайли**, могат да бъдат показани отново на екрана. Избрани детайли могат да бъдат скрити или показани на екрана чрез кликуване върху видимата част от списъка с детайли. В тази част „x“ означава, че детайла е на екрана, а „ „ показва, че детайла е скрит.

свързани с кройката/виж глава 16/

#### **Редактирай/Копирай**

Прави копие на списъка с детайли на клипборда.

#### **Принтирай**

Принтира списъка с детайли.

#### **Вмъкни връзка/подобри връзката**

Виж раздел 14.4

**Броя на детайли във всяка кройка е ограничен до 500.**

**Активните детайли винаги са изобразени на екрана в жълто.. Само върху тези детайли може да се работи. Всички останали детайли остават непроменени.**

## 14.2 Вмъкни с трансформация

Детайлите се показват с функциите от менюто вмъкни. Вмъкни без трансформация беше вече описано в раздел 3.5. Този раздел дава преглед на всички функции от менюто вмъкни и в частност на две вмъквания с трансформации.

Функции от менюто вмъкни.

Избери обект

Всички видими обекти принадлежащи на неактивен детайл с по-малък номер на детайл могат да бъдат вмъкнати в активния детайл с тези функции. Един от следните типове обекти *точки, линии или детайли* трябва да бъде избран и обектите да бъдат кликвани един след друг. Вмъкнатите обекти се изобразяват с различен цвят и след като натиснете клавиша F5 се премахват от оригиналния обект. С върни единично или върни всички, всички индивидуално върнати обекти могат да бъдат върнати стъпка по стъпка или на веднъж.

Избраните оцветени обекти се приемат в активния детайл само след извикването на функция **трансформация на обект-разположи**

### Трансформация на обекти и разполагане

Тази група функции Как обектите или детайлите се разполагат в новия детайл. В раздел 3.5 детайлите се вмъкват предимно без трансформация. Обаче Графис позволява детайлите да бъдат премествани или ротирани по време на вмъкването. Тази трансформация също така се съхранява като стъпка за унаследяване и се повтаря автоматично при градиране.

#### 1. Премести $t==>t$

Преместване на точка от обекта, която се вмъква в точка от активния детайл. Всички обекти, които се вмъкват се преместват съответно.

#### 2. Ротирание+преместване

$t+t=>t+t$

Преместване и ротация на вмъкнатия обект според идентичните инструкции на вида трансформация със същото име от

меню трансформация. Това меню е особено полезно за вмъкване на платки, ръкави или кантове, които вече имат правилните размери.

### 3. Без трансформация

Избраните обекти се вмъкват без трансформация виж раздел 3.5

**Върни** връща обратно трансформационна стъпка.

Излизате от меню вмъкни с десен клик на мишката.

### Упражнения на вмъкване с трансформации за преместване.

В детайл 002 конструирайте малък мотив за бродерия от рисунката с радиус от приблизително 35 мм, както е на фиг. 14-1

Извикайте интерактивната основа „Графис горни и раменни детайли“ в детайл 001, изтрийте допълнителните линии, нагласете кройката според правилата и конструирайте позиционни точки за мотива на бродерията/фиг 14-2 ляво/, като затова използвайте функцията **digi on  $t==>t$** . Конструирайте точка в центъра на мотива на бродерията. Вмъкнете всички линии и точки от кройката от детайл 001 в детайл 003. Използвайте **вмъкни без трансформация** След това вмъкнете мотива на бродерията в детайл 003, като го центрирате върху позиционните точки: Използвайте функцията вмъкни с **премести  $t==>t$** . Активирайте **избери обект: детайли** и кликнете върху мотива на бродерията. Той ще се появи с червени линии след натискане на F5

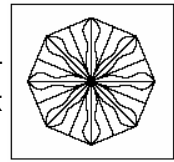


Bild 14-1

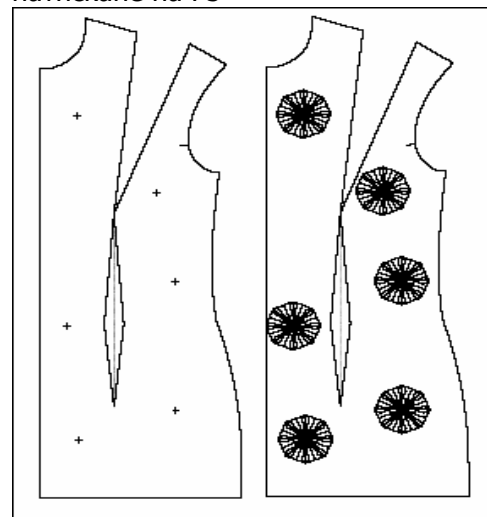
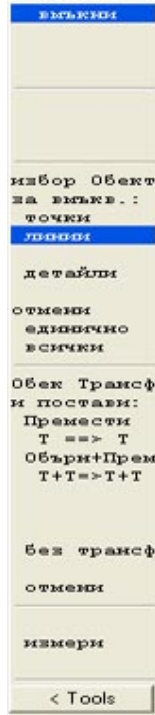


Bild 14-2

След това кликнете върху **трансформация на обект-разположи: премести**. След това кликнете върху първата подвижна точка от оцветените в червено обекти. Превключете на **click p** и кликнете в центъра на мотива. Тогава определете крайните точки на преместване с **click p**, в този случай те са позиционните точки на активния детайл. Менюто остава активно. Вие можете да вмъкнете мотива на бродерията втори път, трети път и т.н.

Упражнения върху вмъкни с **ротирание+преместване трансформация**

Конструирайте платка в интерактивната конструкция „Графис пола 20“, която да е прикрепена към най-долната точка на свивката. Коригирайте височината на централната височина и страничните шевове чрез x величините.

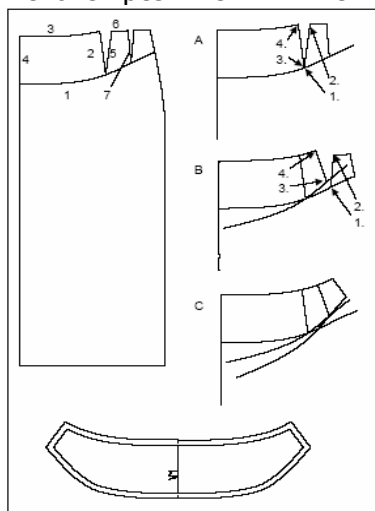


Bild 14-3

Отворете нов детайл 002 „предна платка“ и го активирайте. Вмъкнете линии от 1 до 4 от детайл 001 без трансформация. След това вмъкнете линии 1,5,6,7 с **ротирание+преместване t+t=>t+t**. Активирайте **избери обект: линии** и кликнете на линии 1,5,6,7. Те ще се появят в червен цвят след като натиснете клавиша F5. Тогава кликнете на **трансформация на обект-разположи: ротирание+преместване**. Кликнете в крайните точки на линиите с **click l** или на местата, където се пресичат по реда както е по казано на фигура 14-3. А. Менюто остава активно. Сега можете да изберете следващите линии чрез кликуване и след това да ги разположите в детайла, като обърнете внимание на

реда на кликуване показан на фиг.14-3В. След това довършете кройката от вмъкнатите линии/фиг 14-3 долу/.

### Кройка на ръкави тип „раглан“

Конструирайте ръкав тип „раглан“ от интерактивната конструкция „Графис горни и раменни части 10“

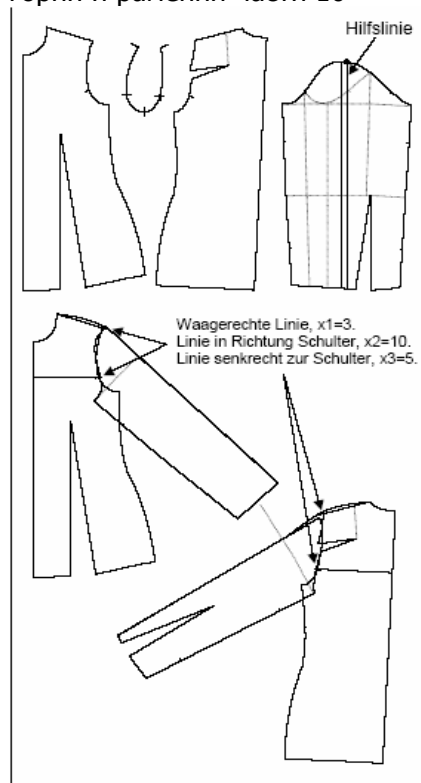


Bild 14-4

Извикайте „Графис горни и раменни части 10“ в детайл 001. Отпуснете отвора за ръкава от 10 на 20 мм. Преместете останалата част от гръдната свивка към края на дрехата с **relocate dart**. Преместете задната раменна свивка към раменния отвор.

Отворете следващия детайл и извикайте интерактивната конструкция »Графис ръкави 40« Нагласете следното в опциите за ръкава:

4 сегмента

Градиране като за ръкав до лакътя.

Намаляване от средната височина на ръкавната извивка.

Нагласи резерва от 20 мм в зоната «Резерви», която може да се разтегля и в зоната на «разпространение на отпускането» нагласи отпускане от около 10 мм във втори и трети сегмент. Конструирайте линия от раменната точка до подгъва по посока на нишката. Разделете в тази линия главата на ръкава и подгъва.

Отворете следващия детайл и вмъкнете линиите на предницата. Конструирайте помощна линия с дължина 3 мм от точката на прикачване на ръкава хоризонтално към външната страна. Създайте х величина за дължината на помощната линия. Конструирайте втора помощна линия с 10 мм дължина/x2/ от точката на ръкава навън в посока на рамото. Конструирайте трета помощна линия с 5 мм дължина/x3/ за повдигане на рамото.

Вмъкнете линиите и точките от предната част на ръкава в предницата. Докато вмъквате използвайте трансформациите за вмъкване *завърти + премести* като кликвате в следната последователност.

- връхната точка на ръкава
- точката на рамото на ръкава
- края на първата помощна линия
- края на втората помощна линия

Конструирайте крива от врата до подгъва на ръкава и прикачете кривата към края на третата помощна линия и към сечението горна линия на ръката /панелен шеф. Настройте посоките. Конструирайте линия на платката от ръкавната точка като перпендикулярен към предна среда.

Процедирайте по същият начин и за задната част.

### **14.3 Автоматично наследяване**

Какво означава автоматичното наследяване?

Различните детайли в един модел трябва да се напаснат заедно, вземайки предвид тяхната независимост. Графис гарантира това чрез създаването на автоматично наследяване. Ако например коланът на полата е конструиран така че да пасва „предна част пола“ и „задна част пола“, линиите на талията на предната част и задната част на полата могат да бъдат вмъкнати в новата част „колан“ и коланът може да бъде конструиран. При градирането в различни размери на колана, вмъкването на линиите се повтаря автоматично.

Ние наричаме това наследяване на линиите на талията в колана. Наследяването се гарантира при използването на функциите от менюто „**ВМЪКНИ**“

***Вмъкването (наследяването) винаги произтича в активния детайл от детайли с по малък номер на детайла. Графис записва стъпките на наследяване и изобразява структурата на наследяване в менюто „Отделни***

***детайли***“. ***Структурата на наследяване е подредена по генерации.***

### **Наследяване**

Фигура 14-5 разяснява принципът на наследяване чрез моделът „Панталон с разширяващ се подгъв“ като пример.

Детайл 001 съдържа основната конструкция Графис панталони 10, която е била интерактивно настроена. Всички линии и точки от интерактивната основа са вмъкнати от детайл 001 в детайл 002 „развитие на модела“. По този начин детайл 002 става 1 генерация, а детайл 001 става „майка“. Промените в детайл 001 автоматично се пренасят в детайл 002. Моделът се разработва в детайл 002 с използването на X величини.

В детайл 004 „Предница панталон“ всички линии и точки за производствената кройка на предницата се вмъкват чрез **ВМЪКНИ** и по този начин предницата на панталона е завършена. Детайл 002 става майка на детайл 004. Детайл 004 е дъщерен детайл на 002 и затова непряко наследява детайл 001. Промените в детайл 001 първо се пренасят на 002 и след това на 004.

Всички детайли от второ поколение (фигура 14-5) е създадена също чрез вмъкване на линии и точки от развитието на модела в детайл 002.

Модул на джоб с много детайли беше зареден в детайл 008 „задна част на панталона“. Програмата на джоба принадлежи към детайл 008 „задна част на панталон“. В този детайл, местоположението, размерът и формата на джоба се настройват интерактивно. Детайлите на третото поколение са зависими от джоба в детайл 008 и по този начин са дъщерни детайли на детайл 008. От своя страна детайл 008, който е дъщерен, става и детайл майка. За променяне на детайли майка важат отделни правила, разгледани в част 14.5

Информация за наследяване може да бъде предавана само към детайли с по голям номер в списъка с детайли.

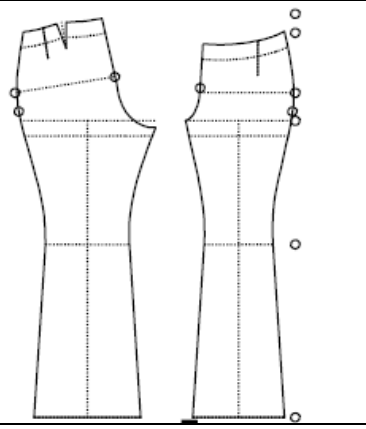
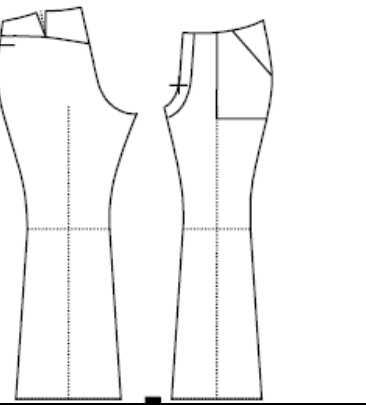
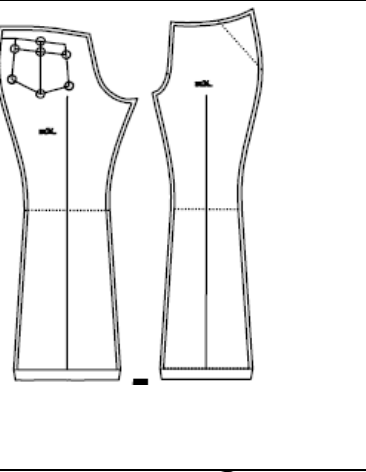
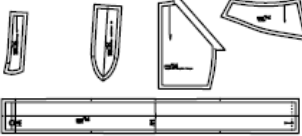
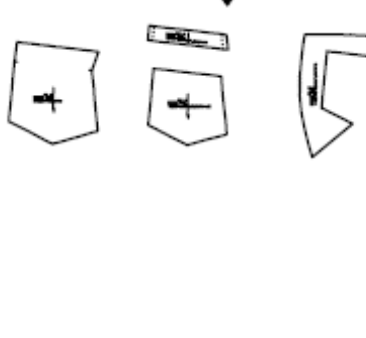
Структура на унаследяването

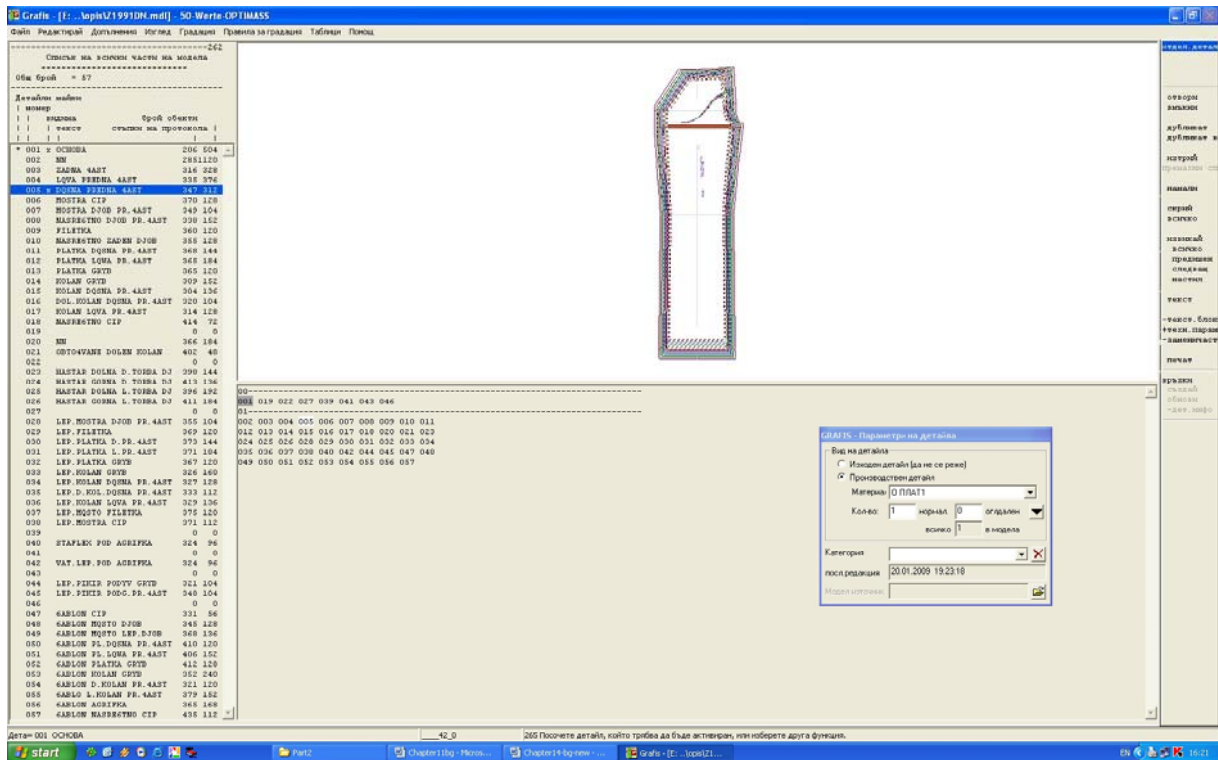
За представяне на структурата на наследяване, детайлите са разделени на поколения и спазват следните правила

**Дъщерния детайл автоматично получава номер, поне с единица по голям от детайла майка.**

Правилото позволява детайл от 3-то поколение може да носи наследствена

информация от 0, 1-во и 2ро поколение.

<p>Фигура 14-6 показва менюто „отделни детайли“ за примерът „Панталони с разкроен подгъв“. (Фигура 14-5). В средата на картината е показана наследствената структура. Всички детайли са комбинирани на детайл-блок. Детайли 001, както и празните детайли 003, 012, 016, 017 принадлежат към 0-во поколение. Те са отбелязани с пореден номер 0 в списъка с детайли. Детайл 002 принадлежи на първата генерация и е с генерационен номер 1.</p>		<p><b>0 генерация</b> Детайл 001: интерактивна основа панталон</p>
<p>В структурата на унаследяване активният детайл е маркиран с различен фон. Предшествениците и наследниците са маркирани в сиво. Детайлите без връзка с активния детайл не са маркирани. Кликването върху номер на детайл в наследствената структура активира този детайл. С натиснат ляв бутон на мишката екрана се променя съответно. По този начин потребителя получава възможност за бърз преглед на наследствената структура на детайлите.</p>		<p><b>1-ва генерация</b> Детайл 002: развитие на модела</p>
<p><b>Градиране на няколко детайла.</b> Функцията <i>пробен старт</i> и <i>градиране</i> в основното меню се прилагат само върху активния детайл. Графис предлага също възможността да изчислява (<i>пробен старт</i>) или градира всички детайли на модела или наследниците на активния детайл. Тази функция може да бъде достигната от меню градация и там да изберете измежду: <i>Пробно пускане на активния детайл</i> <i>Пробно пускане на следващите детайли (наследници)</i> <i>Пробно пускане на всички детайли</i> <i>И</i> <i>Градиране на активния детайл</i> <i>Градиране на следващите детайли (наследници)</i> <i>Градиране на всички детайли</i> И функциите за корекции на криви, обяснени в глава 9</p>		<p>2ра генерация 004 ПЧ панталон 005 Десен кант 006 Ляв кант 007 Джоб ПЧ 008 ЗЧ панталон 010 платка 011 колан</p> 
<p>И функциите за корекции на криви, обяснени в глава 9</p>		<p>3-то поколение 009 заден джоб 013, 014, 015 – части на джоба</p>

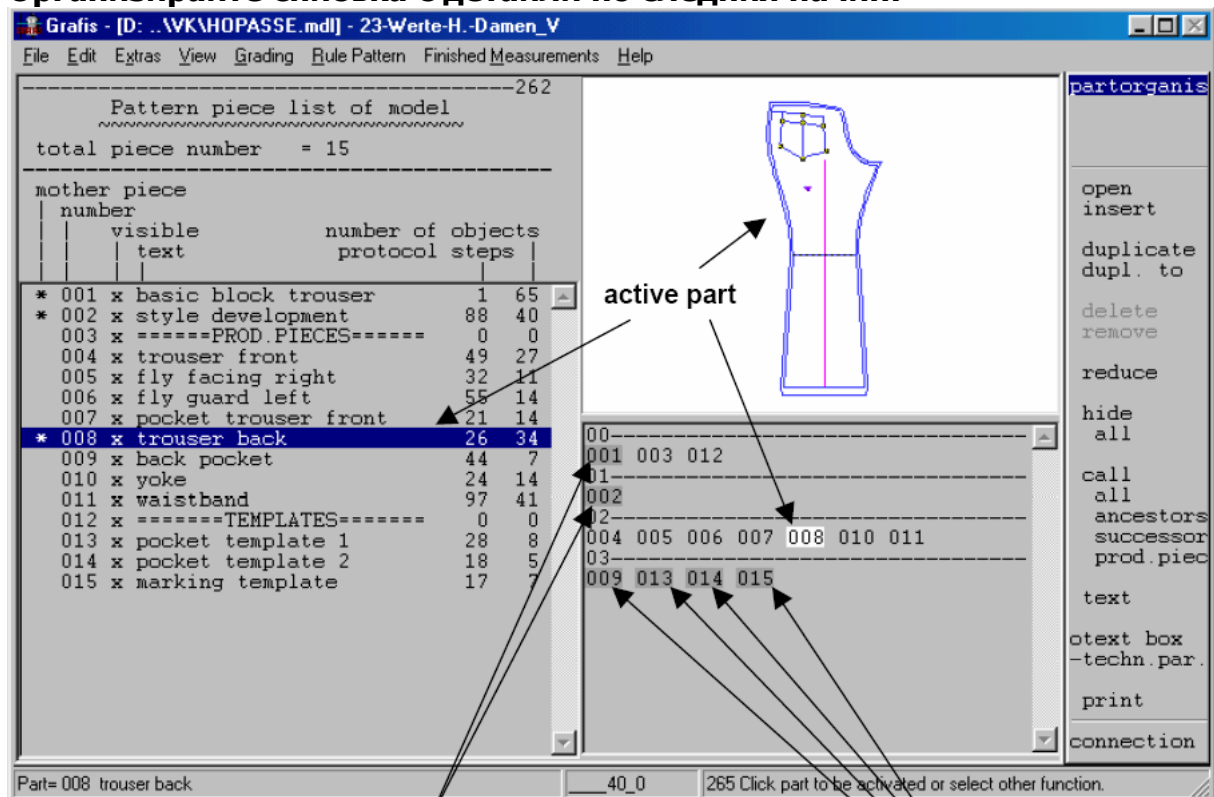


Фигура 14-6

## Упражнения

Конструирайте „Панталон с разкроен подгъв“ показан на 14-5.

Организирайте списъка с детайли по следния начин:



**Предшественици**

**Наследници**

Извикайте интерактивната основа Графис Панталони 10 в детайл 001 и настройте следните неща интерактивно:

- идентичен контур на страничните шевове

- настройте талията при страничния шев
  - без оформен седалищен шев
- В драг зоната за резерви:
- резерв при талията 15мм
  - резерв при ханш – 20мм

Освен основният размер 40, въведете също така 38 и 42 в размерната таблица и ги активирайте.

В таблицата със завършени измервания въведете опорните размери 38 и 42 и настройте:

	размер	стойност
Ширина коляно	38	391
	40	400
	42	409
Ширина подгъв	38	515
	40	520
	42	525

В областта „преместване на линии“ преместете талията с -50мм

В областта „предни свивки“ затворете свивките. В „задни свивки“ затворете втората свивка и преместете първата на 50% от талията. В „Талия и ръб на талията“ намалете предна среда с 30 мм (на – 30мм). В „подгъв“ настройте позицията на подгъва на 0мм

Вмъкнете всички точки и линии от детайл 001 в детайл 002: Активирайте детайл 002, изберете *ВМЪКНИ* и кликнете на обект от детайл 001. Детайл 001 е избран и вмъкнат в детайл 002 след *ВМЪКВАНЕ БЕЗ трансформации*

Създайте следните X величини в детайл 002 и постройте панталона, като ги използвате (Фигура 14-7)

X1 платка страничен шев (СШ) от талия в мм

\_xxxxx\_x = 40.000

X2 платка задна среда от талия в мм

\_xxxxx\_x = 100.000

X3 позиция джоб талия от СШ в %

\_xxxxx\_x = 40.000

X4 позиция джоб СШ от талия в мм

\_xxxxx\_x = 150.000

X5 дължина на джоб в мм

\_xxxxx\_x = 230.000

X6 позиция на заден джоб от СШ в мм

\_xxxxx\_x = 40.000

X7 позиция на заден джоб от таблия в мм

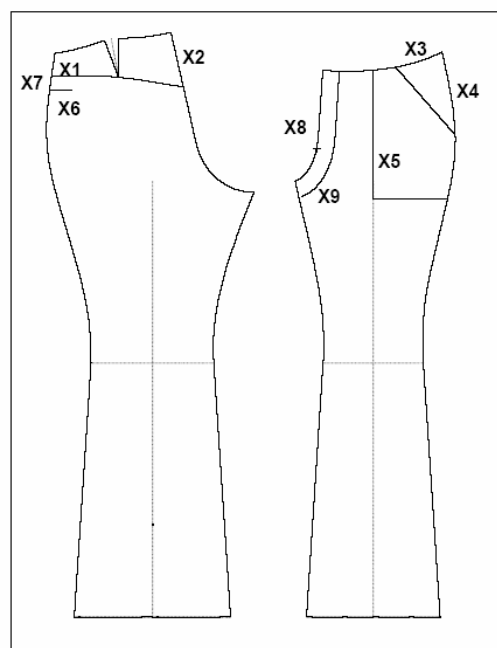
\_xxxxx\_x = 65.000

X8 дължина на цип в мм

\_xxxxx\_x = 140.000

X9 Дължина на шлица укроена мостра в мм

\_xxxxx\_x = 30.000



Фигура 14-7

Сега започнете да разделяте детайлите от детайл 002 развитие на модела. Отворете нов детайл за предна част панталон и там вмъкнете обектите от ПЧ на панталона. Създайте глобални X Величини за шевен резерв и за подгъв.

Глобални X Величини

X1 шевен резерв в мм

\_xxxxx\_x = 10.000

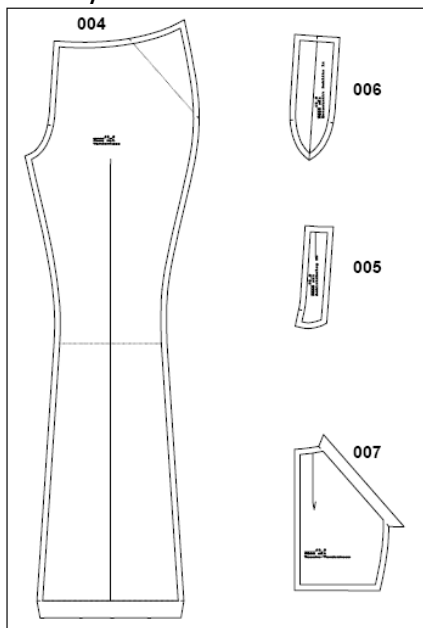
X2 подгъв в мм

\_xxxxx\_x = 30.000

Конструирайте резервите и подгъва с xg1 и xg2. Създайте огледален ъгъл с интерактивните ъгли на Графис

Конструирайте шлицовете на (ципа) укроената мостра по същия начин. Вмъкнете линиите на джоба в нов детайл и конструирайте шевни резерви и укроена мостра (Фигура 14-8)

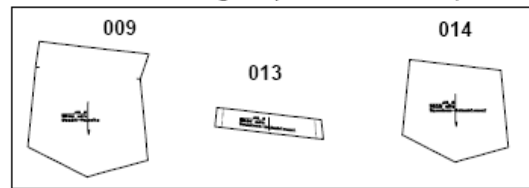
Конструирайте задната част на панталона в детайл 008. Извикайте интерактивния джоб без хастар/външен/ с укроена мостра 001. Първата точка за позициониране на джоба е в края на помощната линия. Настройте джоба и градацията му интерактивно. Отделните кройки за джоба (детайли 009, 013, 014 на фигура 14-9) са генерирани автоматично от модула за джоб. След като настроите джоба, направете *пробен старт*.



Фигура 14-8

Вмъкнете линиите за платката от «развитие на модела». Затворете свивката с *вмъкни с трансформация завърти* и *премести  $T+T=>T+T$* . Свържете линията на платката с *свържи с крива*.

Конструирайте колана на талията с помощта на z величини. Създайте x величина за височина на колана на талията. След това конструирайте шаблона за задната част на джоба.



Фигура 14-9

Стартирайте „Пробен старт“ и градирайте всички детайли. Променете стойност на x величина в „развитие на модела“. След *пробен старт следващи детайли* промените ще се отразят на свързаните детайли.

14.4 Разликата между вмъкване, дублиране и свързване на детайл.

Най - важните разлики

**Вмъкни** - осъществява наследствена връзка между два детайла. Графис автоматично повтаря тези наследствени стъпки при градиране на останалите размери. Детайлът източник става Майка, а целевият детайл – дъщерен.

**Дублирай** – създава копие на детайла от същата генерация. Съществуващите връзки с детайли майки остава непроменена. Детайлът се градира по същия начин, тъй като x и z величините също се копират. Дъщерните детайли не се копират. Детайлът няма дъщерни детайли след дублирането. Функцията за дублиране се намира в менюто „Отделни детайли“

**Връзки – създай** – трансферира детайл от друг модел. Функцията може да се открие в менюто „Отделни детайли“. Когато вмъквате връзка с детайл, опцията „вмъкни с пълен протокол“определя дали детайлът ще се вмъкне с пълен запис на стъпките на конструиране. Ако ключът в включен, поне детайлите от първа генерация ще се градират без промяна, като за това глобалните X величини на новият модел и на модела от който се взема детайла са изравнени. Ако ключе не е включен, детайлът се

пренася само в съществуващите размери. Добавяне на нова стъпка към протокола за конструиране не е възможно. Такива детайли могат да бъдат използвани за измерване, сравнение и съвместяване.

Повече информация за свързването на детайли може да получите с натискането на клавиша F1 или от глава 17 на учебника, „Маркери – 2 част“

### **Отличителни характеристики на детайлите**

Първата колона в списъка на детайли съдържа идентификационен символ със следните значения:

„*“	Този детайл е детайл майка, има зависими от него детайли
„“	Празен детайл
„>“	Свързан детайл
„?>“	Това е свързан детайл, а файлът източник вече не съществува или е преместен
„!>“	Свързан детайл, който е променен във файлът източник

### **Кога се използва тази функция?**

Вмъкване без трансформация е най често използваната функция. Тя се използва винаги, когато информация от един детайл трябва да бъде предадена към друг детайл.

**Дубликат** се използва, за да се създаде копие на детайл. Копираният детайл играе ролята или на начална точка за конструиране на вариации на детайла, или за сравнение какво се е променило през различните версии на този детайл. Промените в X величините са много лесно проследими, когато оригиналът и копието се наложат един върху друг. Дублицираните детайли се изтриват безпроблемно и ресетират с връщане

на стъпка по стъпка протокола за конструиране.

**Вмъкни връзка** се използва ако временни макети са необходими или ако фирмата използва специфични стандартизирани детайли.

### **14.4 Модифициране на детайла майка.**

Организиране на наследяване.

Всеки обект (точка, линия, текст) на детайл си има вътрешно име в Графис. При вмъкване на обекти в други детайли, Графис свързва тези имена. Когато се свързва линия от детайл 003 в детайл 010 вътрешният запис на Графис за детайл 10 гласи следното: „4-тата линия на детайл 003 е вмъкнат“. Модифициране на детайла майка 003, които водят до промяна на 4-тата линия могат да доведат до промени и в детайл 10 при изпълнение на запис с конструкционни стъпки на детайл 010. Всички стъпки, свързани с вмъкнатият обект могат да се окажат грешни. Детайл 010 излиза „повреден“ на екрана. В този случай единственото решение е връщане назад на стъпките за детайл 003, преди тази промяна. **Промените в детайлите майки не бива да засягат наследствените стъпки в протокола.**

**По правило, всяка промяна, която не включва изтриване на обект може да бъде прилагана върху детайл майка. След промените списъка със конструктивни стъпки трябва да е изпълним по един разумен начин.**

**Следните функции могат да бъдат използвани за промени без никакви проблеми**

- **X величини**
- **Промяна на криви**
- **Извикване на интерактивна основа**
- **Атрибути**

- **Криви с замяна на криви**

Промените, направени с всяка друга функция от основното меню трябва да бъдат прилагани с особено внимание, тъй като могат да доведат до грешки. След всяка промяна на детайл майка, зависимите детайли трябва да бъдат внимателно тествани с **„Пробен старт“** и **„Градиране“**. Ако се появят грешки, протокола за конструиране трябва да бъде върнат назад и тези грешки оправени.

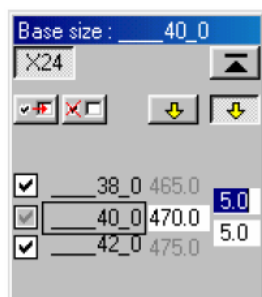
### **Упражнения върху модифициране на детайли – майка.**

Ще упражним три типични модификации. Променете „Панталон с разкроен подгъв“ от раздел 14.3 както следва:

#### **Промяна на интерактивна основа**

Променете ширината на подгъва на интерактивния панталон в детайл 001 от 520 мм на 470 мм в основният размер 40.

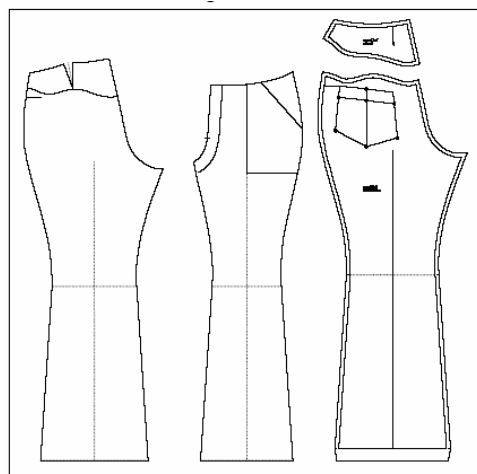
Градирането трябва да остане непроменено. След **пробен старт следващи детайли** тази промяна се трансферира на зависимите детайли ПЧ и ЗЧ.



Фигура 14-10

#### **Корекции на криви**

В детайл 002 развитие на модела, пуснете **пробен старт с корекция на кривите** и променете линията на платката при ЗЧ според фигура 14-11



Фигура 14-11

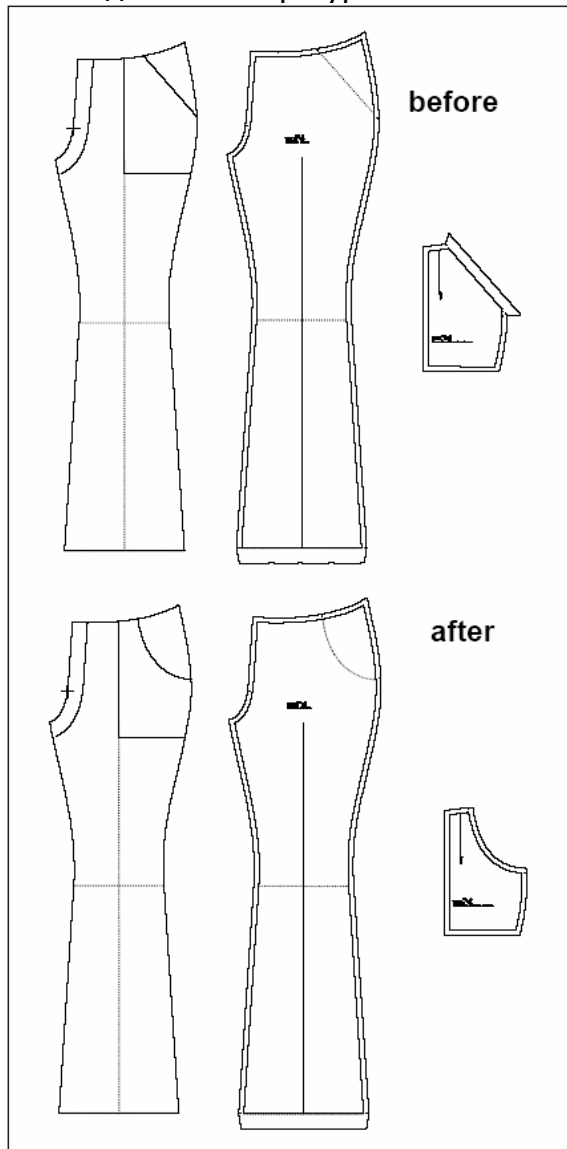
След **пробен старт на зависещите детайли** променената форма на платката се прехвърля на производствените детайли „ЗЧ“ и „платка“.

С корекция накривите може да се променя формата на кривите. Ако трябва да се променят началната и крайната точки, следва да се променят съответните X стойности или кривата трябва да се построи наново и след това с нея да бъде заместена старата крива.

#### **Замяна на крива.**

Променете отвора на джоба в ПЧ панталон от права на крива линия. Конструирайте новата крива в детайл 002 „Развитие на модела“, който е свързан с оригиналния отвор на джоба чрез **избери тл** или **сечение**. Оформете кривата. Преди да разположите кривата, включете ключа **+замени** и тогава изберете **разположи + край**. Изберете оригиналната линия на отвора на джоба и потвърдете замяната. След **пробен старт следващи детайли** тази промяна се пренася в зависимите детайли, „ПЧ“, „ЗЧ“ и предница на джоба. Глобалната величина **хg2** „шевнен резерв“ е използван за шевния резерв при отвора на джоба. За новосъздадения отвор на джоба, настройте шевнен резерв 2 от 20 на 10

мм, и преизчислете детайл 007 отново (предна част на джоб панталон). Резултата от промените трябва да изглежда като на фигура 14-12



Фигура 14-12

### 14.6 Комплексни упражнения

Преглед

- 1-во упражнение – Пола с платка
- 2-ро упражнение – Пола с плисета
- 3-то упражнение Риза – Блуза с pin-tucks и различни варианти на гърба
- 4-то упражнение – Пола клош
- 5-то упражнение – Пола панталон с плисета
- 6-то упражнение – Рокля с вмъкнат шев (panel seam)
- 7-мо упражнение – Дълга рокля с годе

8-мо упражнение – Обикновени панталони с откачащи се крачоли и външни джобове

9-то упражнение „Flatted jacket with panel seams”

1-во упражнение „Пола с платка”

Спецификация на дизайна:

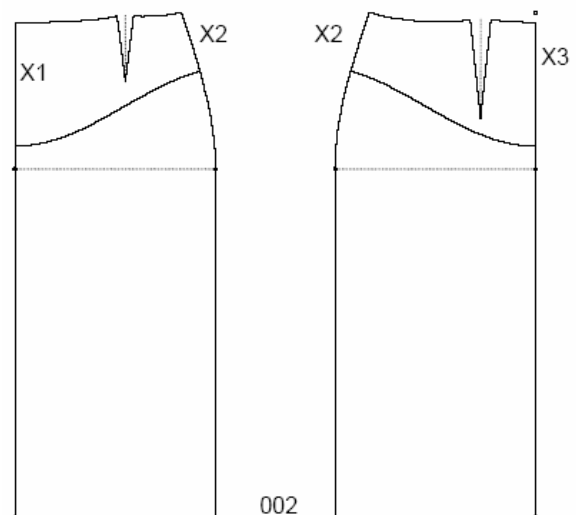
От интерактивната основа Графис пола 20 конструирайте пола с платка в предна част и задна част, колан и цип.

Списък на детайлите:

- 001 Интерактивна основа 20
- 002x Развитие на модела
- 003 Производствена част (ПЧ) платка предна
- 004 ПЧ платка задна
- 005 ПЧ пола предна част
- 006 пола задна част
- 007 колан

Извикайте интерактивната основа Графис пола 20 в детайл 001 и интерактивно затворете втората свивка и намалете подгъва до 0.

Отворете детайл 002 „Развитие на модела” и вмъкнете всички обекти от детайл 001. Конструирайте платки в предната и задна части, като използвате следните x величини



X стойности на детайл 002 „Развитие на модела”

X1 платка среда предна част от талията в мм (150)

X2 Платка страничен шев от талия в мм (75)

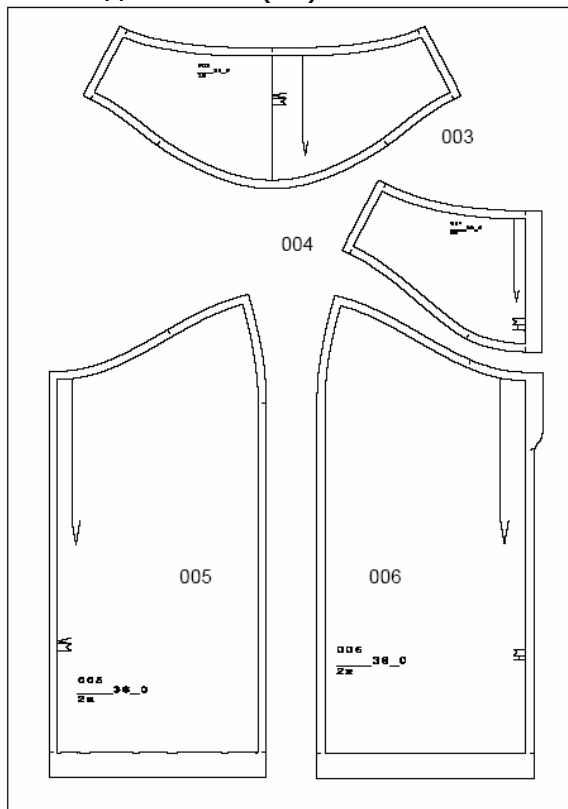
X3 платка среда задна част от талията в мм (150)

Отворете детайли от 003 до 006 и вмъкнете всички необходими линии и точки от детайл 002. Удължете свивките до платката в детайлите „Предна платка“ и „задна платка“ и затворете свивките. Свържете кривите на платките, конструирайте шевен резерв, клъцки и поставете текст. Използвайте следните глобални х величини:

Глобални X величини

XG1 шевен резерв в мм (10)

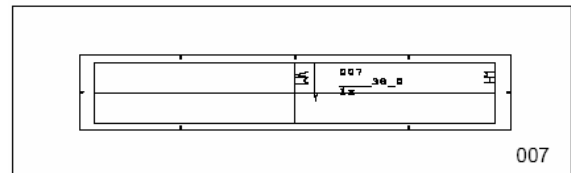
XG2 подгъв в мм (20)



В заключение отворете детайл 007 и трансферирайте всички линии на талията от предната и задна част на полата от детайл 002. Използвайте z величини за да конструирате колана.

X стойности на детайл 007 „колан“

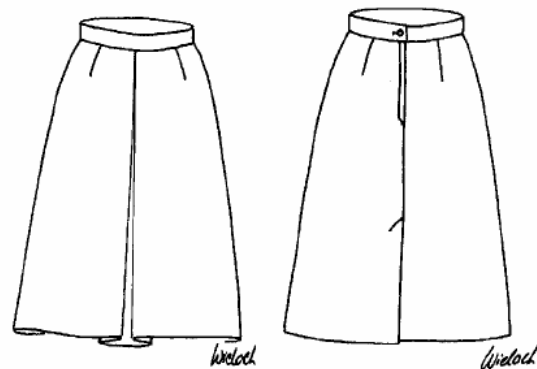
X1 височина на колана в мм (40)



## 2-ро упражнение

### Пола с разделителна гънка

Работна скица на предна и задна част



Предна част

Задна част

Описание на дизайна

От интерактивната основа Графис пола 20 конструирайте права пола с разделителна гънка по средата и разкроен страничен шев. В задна среда да се конструира шлиц и цип. Използвайте следните глобални х величини:

Xg1 шевен резерв 1 (10)

Xg2 шевен резерв подгъв (20)

Списък детайли

001 Интерактивна основа Пола 20

002 Развитие на модела

003 Пола предна част

004 Гънка (плисе)

005 пола задна част

006 колан

Извикайте интерактивната основа Графис пола 20 в детайл 001 и интерактивно затворете втората свивка. Настройте и следното интерактивно:

Област за влачене „Подгъв“

- Разширете страничния шев с 20 мм
- Точка на ротиране на страничния шев: 60мм

Област на влачене Предна свивка:

- затворете втората свивка
- позиционирайте първата (66%)

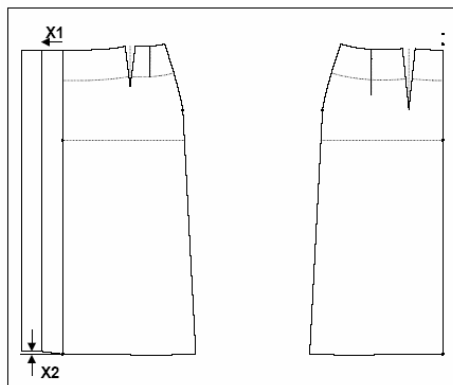
Област на влачене Задна свивка

- Затворете втората свивка
- Позиционирайте първата (33%)

Отворете детайл 002 Развитие на модела и вмъкнете всички обекти от детайл 001. Конструирайте правоъгълно плисе в предната пола и скъсете плисето и вътрешната гънка с  $x_2$ , използвайки следните  $x$  стойности:

$X_1$  съдържание на гънката в мм (40)

$X_2$  скъсяване вътре в гънката в мм(5)



Отворете детайл 003 „Предна част (ПЧ) и вмъкнете всички необходими линии и точки от 002. Конструирайте капачето на свивката, шевните резерви и поставете символите и текста. Ъгълът между Подгъва/ страничния шев се конструира с огледално отражение на шевния резерв на страничния шев при подгъва.

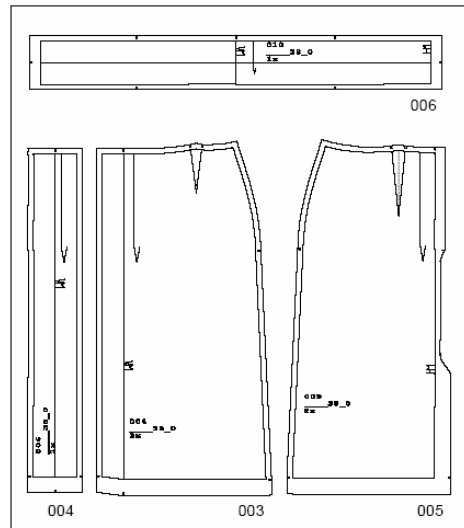
Създайте детайл 004 по същият начин.

Сега отворете детайл 005 „Задна част пола” и вмъкнете всички необходими линии и точки от детайл 002. Конструирайте ЗЧ на побата по същия начин, като детайл 003, като използвате следните  $x$  величини:

$X$ , височина на шлица (200) мм

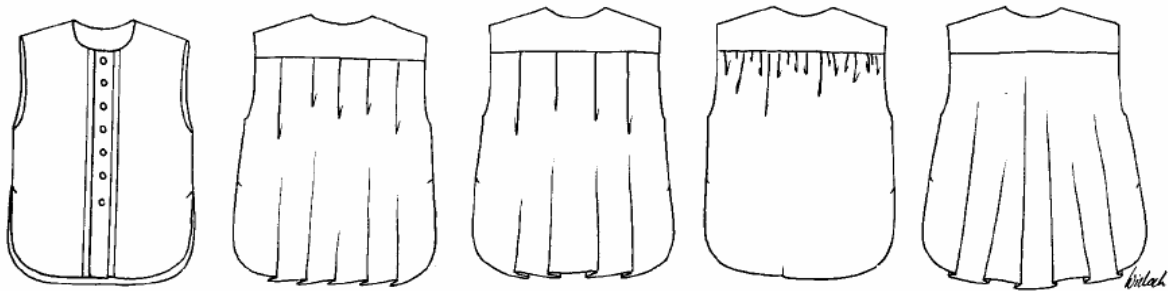
$X_2$  ширина на шлица в мм (30)

$X_3$  дължина на ципа в мм (180)



Отворете детайл 006 и конструирайте колан използвайки  $z$  величини.

### 3 то упражнение – Риза блуза с чупки в различни варианти



### Описание на дизайна:

От интерактивната основа горни и раменни детайли 10 конструирайте блуза с предница, платка и 4 различни варианта на гърба. Предницата трябва да има 5 чупки, канон на закопчаването и застъпване, ЗЧ трябва да има 4 различни варианта.

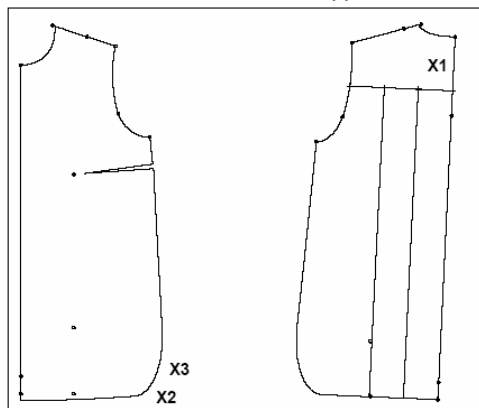
- ЗЧ с гънки от платката
- ЗЧ с укроен подгъв
- ЗЧ със събиране (набор) при платката
- ЗЧ с различно разпределено (несиметрично) количество между платката и подгъва.

Списък с детайлите

- 001 Горни и раменни детайли 10
- 002 Развитие на модела Риза-Блуза
- 003 Предна част
- 004 Задна платка
- 005 Развитие на модела ЗЧ
- 006 ЗЧ с укроен подгъв
- 007 ЗЧ с гънки
- 008 ЗЧ с набор
- 009 ЗЧ с различни нагъвания

Извикайте Графис горни и раменни детайли 10 в детайл 001 и заледете формата Риза Блуза от раздел 2.5

Отворете детайл 002 и вмъкнете всички обекти от детайл 001. Конструирайте платка в ЗЧ и заоблен подгъв



Използвайте следните x величини:

X величини за детайл 002 Развитие на модела (PM) Риза-Блуза

X1 Платка ЗЧ от врата в мм (100)

X2 Крива на подгъва в мм (60)

X3 Крива страничен шев в мм (120)

Отворете детайл 003 и вмъкнете всички необходими линии и точки от детайл 002. Конструирайте мястото на първата чупка, другите чупки, залягането в среда ПЧ и накрая укроената мостра. Използвайте следните x величини:

Глобални X величини

Xg1 Шевен резерв в мм (10)

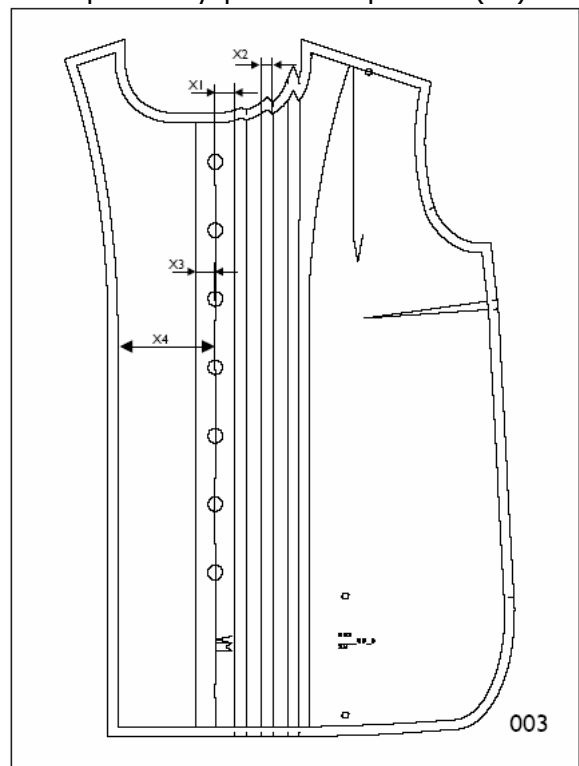
Локални X стойности за детайл 003

X1 Място на първата чупка в мм (20)

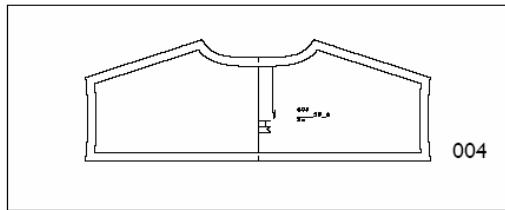
X2 съдържание на чупката в мм (12)

X3 Ширина на застъпване в мм (20)

X4 ширина на укроена мостра в мм (60)



Отворете детайл 004 „Платка задна част“ и вмъкнете всички необходими линии от детайл 002. Конструирайте шевен резерв и направете огледално копие на детайла. Поставете символите и текста.



Отворете детайл 005 и вмъкнете всички необходими линии и точки за конструиране на задната част от детайл 002. Разделете по равно платката (растер) и конструирайте линии на разделяне. Разделете ЗЧ като използвате следните х величини като ширина на плисетата.

**Х стойности за детайл 005 развитие на ЗЧ**

X1 ширина на гънката в платката в мм (40)

X2 ширина на гънката в подгъва в мм (40)

Дублицирайте детайл 005 4 пъти. Двете х величини за гънките също се дублицират. Настройте имената на детайлите и Х стойностите както следва:

**Х величини за детайл 006 „ЗЧ с укорен подгъв“**

X1 ширина на гънката в платката в мм (0)

X2 ширина на гънката в подгъва в мм (40)

**Х величини за детайл 007 „ЗЧ с плисета“**

X1 ширина на гънката в платката в мм (50)

X2 ширина на гънката в подгъва в мм (50)

**Х величини за детайл 008 „ЗЧ с набор“**

X1 ширина на гънката в платката в мм (40)

X2 ширина на гънката в подгъва в мм (0)

**Х величини за детайл 009 „ЗЧ с променливи гънки“**

X1 ширина на гънката в платката в мм (30)

X2 ширина на гънката в подгъва в мм (70)

Създайте Производствените детайли от 006 до 009. Конструирайте капачета на

свивките, свържете ги ако е необходимо, поставете символи и текст

