

УДК 685.34

## **КОМПЛЕКСНЕ ПРОЕКТУВАННЯ МОДЕЛЕЙ МОЛОДІЖНОЇ КОЛЕКЦІЇ ВЗУТТЯ В ТРИВИМІРНОМУ ГРАФІЧНОМУ СЕРЕДОВИЩІ**

Студ. К.Я. Максимчук, гр. МгВкд-15

Наукові керівники: доц. Л.П.Чертенко, проф. С.С.Гаркавенко  
Київський національний університет технологій та дизайну

Однією з головних проблем вітчизняної взуттєвої промисловості є недостатня мобільність виробництва та не досить швидке реагування на потреби основних категорій споживачів. Особливо гострою є ця проблема в сегменті молодіжної моди, де найважливішим є поєднання сучасних модних трендів та зручності і раціональності. Тому оптимальним варіантом для розробки дизайну молодіжного та підліткового асортименту є сучасні casual-стилі, які поєднують функціональність, комфорт та актуальність. При розробці таких моделей важливо враховувати гармонійне поєднання раціональної форми колодки, оригінальних, але ненав'язливих дизайнерських рішень верху та стильної, зручної форми низу. Для забезпечення конкурентоспроможності взуття, прискорення проектних процесів та розширення асортиментного ряду моделей на сучасних підприємствах доцільне використання прогресивних графічних систем. Комплексне проектування моделей молодіжної колекції взуття, представлене в даній статті, виконувалося в тривимірному графічному середовищі Delcam Crispin із застосуванням модулів ShoeMaker, LastMaker та SoleEngineer.

Для моделювання форми колодки в роботі використовували програмний модуль LastMaker, орієнтуючись на результати антропометричних досліджень стоп молодіжної групи населення, що проводилися кафедрою КТВШ. При цьому застосовували таку послідовність дій:

- вибір базової форми колодки згідно заданого фасону (висота каблука, форма носка тощо);
- за допомогою функції Advanced Adjustment колодці було надано необхідні параметри колодки відповідно необхідним розмірам: довжини сліду, обхвату пучків, обхвату по прямому підйому, по косому підйому та ін.
- далі використовувався певний набір способів модифікації тривимірної форми колодки та її контурів, які дозволяють досягти максимальної відповідності формо-розмірів колодки потрібним параметрам;
- використовуючи режим Ortho, суміщали відсканований контур усередненої плантограми з слідом колодки для редагування контуру сліду у відповідності до форми та параметрів стопи.

Для моделювання 3D підошви молодіжного взуття в модулі SoleEngineer використовували нижню поверхню спроектованої колодки. Загальний процес проектування тіла підошви включав такі етапи:

- створення бази підошви на основі поверхні сліду колодки;
- моделювання загальної форми підошви;
- нанесення протекторів або малюнків на ходову поверхню підошви.

Виконану роботу з проектування тіла підошви покладено в основу розробки методики проектування форми низу взуття в середовищі Crispin SoleEngineer.

Змодельовані форми колодки та підошви є основою для розробки асортиментного ряду оригінальних моделей взуття для молодих дівчат. Спочатку було розроблено ряд фор-ескізів, з яких шляхом опитування представників цільового сегменту споживачів обиралися найбільш перспективні моделі. Далі відібрані моделі проектувалися в 3d-середовищі ShoeMaker. При цьому за рахунок спеціальних функцій модулю досягалася реалістична візуалізація моделей із застосуванням фактур матеріалів, строчок, декоративного оздоблення, фурнітури та форми деталей низу.