

**Использование информационно –  
коммуникационных технологий  
на спецдисциплинах по  
профессии «Продавец,  
контролер - кассир»**

**Колесникова Н.А.**



Тема урока:

**«Проектирование и  
производство одежды»**



## ЦЕЛЬ УРОКА:

- Изучить этапы производства одежды и процессы проектирования швейных изделий;
- Научиться объединять в группы материалы, применяемые для производства одежды.



# ЗАДАНИЕ №1

1. Ознакомьтесь с материалом учебника.
2. На основании изученного, заполните таблицу.

# ЭТАЛОН ОТВЕТОВ

Группа материала, для изготовления одежды	Назначение материала	Вид материала
1.Материал верха.	Для изготовления верхней одежды	трикотажные полотна, дублированные материалы, нетканые полотна, искусственная и натуральная кожа
2. Подкладочные материалы.	Для оформления изнаночной стороны, от загрязнения и износа	хлопчатобумажные ткани, искусственный и натуральный шелк
3. Прокладочные материалы	Для создания и сохранения объемной формы одежды, Предохранение деталей от растяжения	бортовые ткани, трикотажные полотна, нетканые материалы
4. Теплозащитные материалы	При изготовлении зимней и демисезонной одежды	вата, ватин, мех, пух
5. Материалы для соединения деталей одежды	Для соединения деталей	швейные нитки, клеи
6. Отделочные материалы	В зависимости от моды и назначения	ленты, кружева, тесьма, пуговицы, мех, кожа
7. Одежная фурнитура	Для застегивания деталей одежды, Для отделки	Пуговицы, кнопки, крючки, петли пряжки, ремни



Трикотаж



Нетканые материалы





ХЛОПОК



Шелк



Бортовая ткань

Дублированные  
материалы







Ремни



Пряжки



Кружева



Пуговицы

Ленты



Ленты  
атласные





Нитки



Клеи



Подкладочная ткань



Ватин

КНОПКИ "КЛЕТКА" ТИП ЗАМКА - "ОМЕГА" МАСШТАБ 1:1



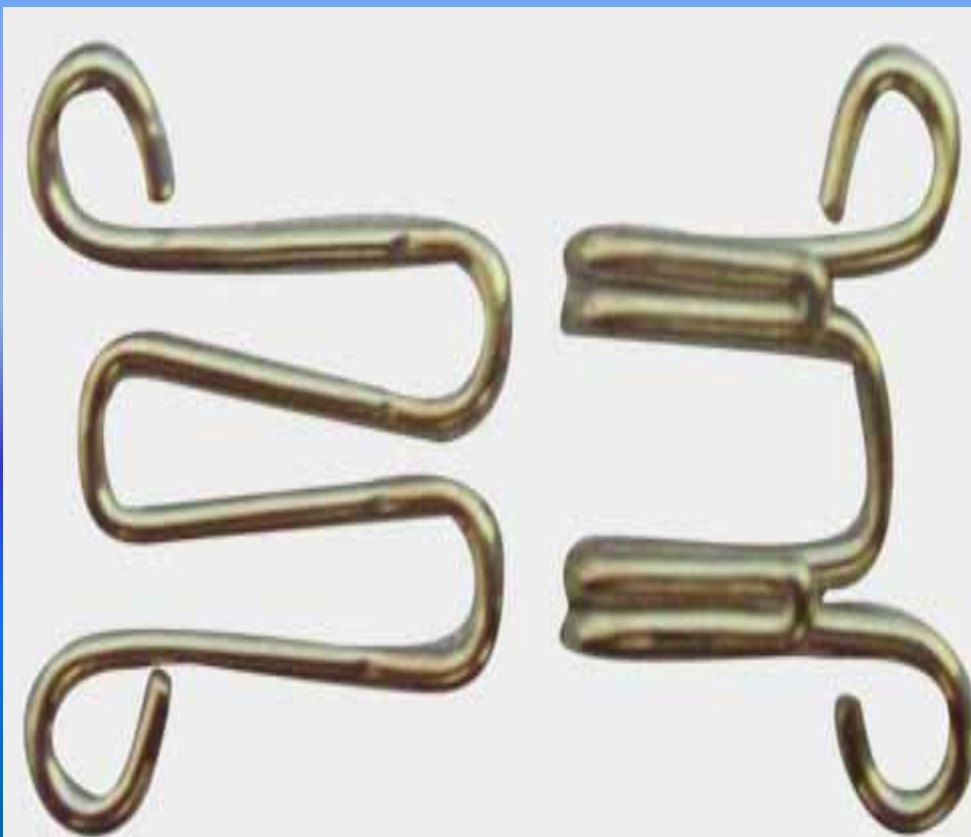
КНОПКИ, ТИП ЗАМКА "ОМЕГА"



КНОПКИ "УЗОР" ТИП ЗАМКА - "ОМЕГА"



# Кнопки



# Крючки



Пух

Мех



Кожа



# Проектирование

складывается из 2-х

взаимно-связанных

процессов:

1. Моделирования

2. Конструирования

**Моделирование – процесс разработки модели.**

**Модели отличаются:**

- пропорциями;
- формой;
- фасонами;
- композицией.

**Конструирование одежды-** процесс построения чертежей деталей изделия и употребления лекал (выкроек)

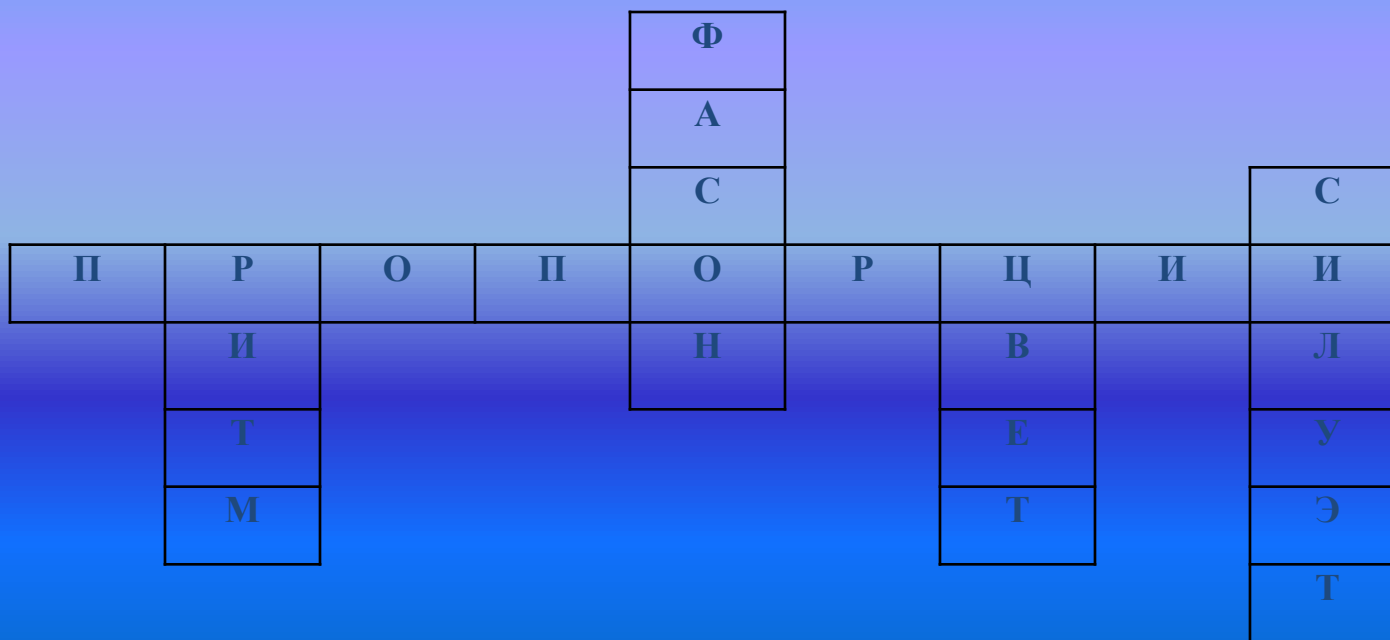
**По конструкции подразделяют на:**

- плечевые;
- поясные;
- головные и др.



## ЗАДАНИЕ №2

Впишите основные элементы в моделировании одежды, найдя правильные ответы в кроссворде:



# ЭТАЛОН ОТВЕТОВ

- 1. Силуэт** – это плоскостное, однотонное изображение контура изделия.
- 4 вида: - прилегающий,
  - полуприлегающий,
  - прямой,
  - свободный.
- 2. Пропорции в одежде** – это соотношение отдельных частей изделия.
- 3. Ритм в одежде** – это повторение элементов одежды, одинаковых по размеру, форме, цвету (карманы).
- 4. Цвет одежды** - имеет большое значение для эмоционального состояния человека.
- 5. Фасон изделия** - это детальная разработка основной модели.

## ЗАДАНИЕ №3

Расставьте этапы  
производства одежды по  
последовательности  
изготовления.

# ЭТАЛОН ОТВЕТОВ

## Раскрой:

- Ткань настиляется на закройный стол,
- Раскладка лекал,
- Обмеловка лекал,
- Разрезание материалов,
- Комплектование деталей кроя.

## Пошив изделия:

- Ниточный (стежками ниток),
- Клеевой (склеивание клеем).

## **Отделка:**

- Влажно-тепловая обработка:
- Влагой,
- Теплом,
- Давлением.

## **Заключительно-отделочная операция:**

- Пришивки пуговиц, кнопок, крючков,
- Чистка изделия,
- Изготовление петель и т.д.



**Изделие поступает на склад готовой  
продукции**

# Тест

Выберите правильный  
вариант ответа.

# Эталон ответов

*1. К материалу верха относят:*

**Нетканые полотна**

*2. Одежная фурнитура включает:*

**Пряжки, ремни**

*3. Какие материалы используют для соединения деталей:*

**Швейные нитки**

**Клеи.**

4. Процесс построения чертежей, деталей изделия и изготовление лекал (выкроек) — это **конструирование**

5. По конструкции изделие подразделяют на:

- **Плечевые,**
- **Поясные,**
- **Головные.**



6. Детальная разработка основной модели –  
это **фасон**

7. Заключительно-отделочная операция  
включает:

**Пришивки пуговиц и крючков.**

Спасибо  
за урок!