4. Кара-Васильєва Т. В. Українська вишивка / Т. В. Кара-Васильєва, А. Д. Чорноморець. Київ : Либідь, 2002. 160 с.

Гавришак Г. Р.
кандидит педагогічних наук, доцент
кафедри сфери обслуговування, технологій та охорони праці
Тернопільського національного педагогічного
університету імені Володимира Гнатюка
Луцик А. І.
студентка групи ОДР-17 факультету мистецтв
Тернопільського національного педагогічного
університету імені Володимира Гнатюка

ЗАСТОСУВАННЯ ПРОГРАМНОГО СЕРЕДОВИЩА PATTERN MAKER ДЛЯ НАВЧАННЯ ВИШИВКИ В ЗАКЛАДАХ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

Впровадження нових технологій у навчальний процес сприяє всебічному розвитку й формуванню світогляду особистості. З розвитком інформаційних технологій стає можливим застосування їх не лише в дисциплінах, що традиційно базуються на застосування комп'ютерів, інформатиці, комп'ютерному моделюванні, чисельних методах тощо, а й у класичних навчальних курсах. Наприклад, застосування програмних продуктів під час проєктної діяльності школярів на уроках трудового навчання і технологій.

Одна з найкращих програм, котрі доступні широкому колу любителів вишивки — Pattern Maker. Перші версії програми створювали файли з розширенням PAT. У новій, четвертій версії, файли мають розширення XSD. В даний час на сайті розробника доступна версія 4.06. Великий набір інструментів, що використовуються для імпорту зображень та обробки схеми, додають програмі дієвої функціональності на всіх етапах розробки дизайну. Перш за все варто згадати інструмент «Передній план», що дозволяє вибрати пріоритетні кольори переднього плану, а

також можливість підсвічування хрестиків виділеного кольору, що дозволяє уникати одиночних хрестиків.

Програма Pattern Maker (PM) для вишивки хрестиком дозволяє створювати та редагувати схеми. Завдяки їй можна побачити, що наші зразки виглядатимуть «живими» на комп'ютерному екрані навіть перш, ніж буде зроблено перший реальний стібок. Є можливість також роздрукувати схему, використовуючи будь-який з декількох форматів. Доступно два рівні PM:

1) *Стандарт* (містить основні особливості, котрі будуть корисними для розробників зразків вишивки);

2) *Професіонал* (передбачає розширені особливості, корисні для тих, хто займається розробкою комплектів та виставок).

Машинна особливість доповнення вишивки доступна і для Стандартних, і для Професійних рівнів. Це доповнення включає можливість експортувати дизайни у машинний формат узору для того, щоб вишивати на машині.

До основних особливостей стандартного рівня Pattern Maker можна віднести:

1. Pattern Maker дозволяє створювати схеми, що містять такі види стібків: повний хрестик, півхрестик, чверть, мініатюрний, назад/вперед (бекстіч), спеціальний, французький вузлик.

2. Колірна палітра включає 240 кольорів муліне (вишивального шовку), котрі можна використовуватись за бажанням чи вподобанням дизайнера. Ці кольори можуть бути вибрані із звичайних марок вишивального шовку способом прямого керування з мультиплексуванням і якорями.

3. Дизайни передбачають формат до 999x999 повних стібків.

Можливість друку забезпечена Виробником Зразка і включає попередній перегляду, друк кольору, і варіанти для керування змістом і розміром.

4. Програма дозволяє відображення схем вишивок у чотирьох закладках:

- стібок;
- символ (використовується для створення власне схеми, щоби передбачити наперед готовий взірець);
- тіло (кольорові квадратики);
- інформація(нитки, канва, розмір).

Зразок може бути відображений або надрукований у будь-якому з цих видів.

Pattern Maker також є корисним програмним середовищем для створення нових дизайнів узорів. Пропонуються три головні підходи до створення нового дизайну:

1. Створення дизайну узору самостійно (малюючи стібок за стібком, підбираючи на власний смак кольорову гамму.)

2. Перетворення фотографії у формат вишивки.

3. Перетворення власного або існуючого дизайну на вишивку хрестиком.

Перший метод – найпростіший. Це створення нового дизайну і потім використання інструментальних засобів малювання хрестиків на власний смак та вподобання. Ті користувачі, котрі вважають за краще скористатися готовими розробками, можуть вставити існуючий графічний елемент у власний дизайн узору.

Наступний метод використовує конверсійний режим. У цьому випадку програма аналізує переглянуту фотографію (або інший графічний контент), а потім створює дизайн, використовуючи повні хрестики. Кольори хрестиків автоматично підбираються відповідно до програми.

Третій метод містить аналіз намальованого ескізу або існуючої схеми. Цей метод корисний, якщо користувач бажає створити дизайн із

намальованого ескізу або змінити існуючий з подальшим використанням машинної вишивки.

Підсумовуючи вищезазначене, можна стверджувати, що програма містить дієвий алгоритм перетворення кольорів. Використання її на уроках трудового навчання і технологій забезпечить інноваційний підхід до вивчення зазначеної техніки. Учні закладів середньої освіти зможуть легко освоїти цю програму з метою створення власних схем, а надалі реалізувати створений узор на тканині. Тут вже мова йтиме про авторські орнаменти та узори, характерні лише для автора-учня. Також користувачі готових розробок можуть його застосувати для перегляду та тиражування схем у зазначеному програмному форматі.

Список використаних джерел

1. Ковальчук В., Ольшанський Л. Професійна підготовка на засадах компетентнісного підходу. *Молодь і ринок.* 2021. № 11–12. С. 6–10.

2. Компетентнісний підхід у сучасній освіті: світовий досвід та українські перспективи: бібліотека з освітньої політики / за заг. ред. О.В.Овчарук. Київ: К.І.С., 2018. 112 с.

3. Масол Л.М. Загальна мистецька освіта: теорія і практика : монографія. Київ: Промінь, 2006. 431 с.

4. Матеріали для виготовлення одягу. URL: https://www.aia.com.ua/uk/materiali-dlya-vigotovlennya-odyagu/ (дата звернення 15.04.2024).

5. Старий-новий дизайн: історія вишивки та прикрас. URL:http://tsikave.ostriv.in.ua/publication/code-67E349BF9D955/list-2D4DA82E327 (дата звернення 15.04.2024).