

CORSI SCHOOL OF KNIT

CORSO DI MAGLIERIA DI BASE : (durata 2 settimane circa)

- *Introduzione alla maglieria: primo approccio alla maglieria con la lettura dei punti maglia, analisi del punto e messa in carta.
- *La macchina a mano: spiegazione delle varie parti che compongono la macchina a mano e utilizzo
- *I punti maglia: caratteristiche dei vari punti maglia con approfondimento sull'analisi del punto.
- *La messa in carta: esercizi mirati per lo studio dei punti maglia usando schemi che richiamano la configurazione delle macchine per la maglieria.
- *Esempi di punti maglia: rasato, maglia inglese, links, intrecci e traforati.
- *Gli inizi: partenza in maglia unita, 1x1, 2x2, 2x1, tubolare e separazione iniziale.

CORSO DI PROGRAMMAZIONE DI BASE : (durata 2 settimane circa)

- *Introduzione all'uso del computer Shima di ultima generazione.
- *Ambiente di lavoro del Knit Paint: come muoversi al interno del software.
- *Paint menù: guida all'uso dei comandi grafici per la creazione di programmi.
- *La macchina rettilinea: presentazione dei vari componenti, la conformazione e particolarità che accomunano le macchine da maglieria.
- *La costruzione del programma: nozioni base per la creazione di programmi. Trasformazione dalla messa in carta a programma. Le nozioni che vengono trattate riguardano le impostazioni che maggiormente vengono utilizzate per lo sviluppo di qualsiasi programma e conseguentemente la maglia.
- *Elaborazione e gestione programmi: Salvataggio e apertura programmi, processo, simulazione dell'esecuzione del programma, simulazione della maglia, tessitura e regolazione macchina.
- *Knitting Assist: come utilizzare il sistema di controllo dei vari programmi prima della tessitura.
- *Programmazione: gestione dei guidafili, gradazione, pinze di trattenuta fili e pressamaglie.
- *Codici e option line: conclusione delle nozioni base con la spiegazione delle funzioni applicate alle option line per l'esecuzione e processo dei programmi.

CORSO DI PROGRAMMAZIONE AVANZATA : (durata 2 settimane circa)

*Codici di programmazione: Apprendimento dei codici automatici di programmazione che richiamano lavorazioni particolari quali maglie rigirate, gradazioni differenti in linea, lavorazioni in links, intrecci, traforati e codici di trasporto.

*Regolazioni macchina: Approccio alla macchina con la gestione delle regolazioni dei programmi nella fase della lavorazione.

*Strutturati: studio su programmi dove sono presenti lavorazioni diverse da rasato, come links, traforati, trecce e losanghe.

*Jacquard: Cos'è uno jacquard, come lo si disegna e quali tipologie di jacquard esistono.

*Sagomato: Come si costruisce una sagoma, da quali parti è formata una sagoma, calati, aumenti e sospensioni.

*Modelli base: Raglan, manica a giro, spalla all'inglese. Gli scollati a V e U. La resa maglia.

*Ottimizzazione: I temi che vengono trattati in questa fase del corso sono: I tempi di produzione, la velocità di esecuzione e come ottimizzare un programma.

CORSO DI PROGRAMMAZIONE A PACCHETTI : (durata 4 settimane circa)

*I punti maglia (FREE COLOR): gestione dei punti maglia da inserire nei pacchetti per velocizzare la costruzione di qualsiasi programma.

*Condizioni di lavoro (PAINT COLOR): gestione dei movimenti guidafili e delle varie regolazioni del programma tramite i pacchetti in paint color.

*Programmazione: pratica sulla programmazione a pacchetti con l'esecuzione di vari programmi che coprono buona parte dei programmi richiesti dal mercato della maglieria.

CORSO SU SHAPING KNIT PAINT : (durata 3 settimane circa)

Shaping Knit paint è una parte del software automatico presente in Knit Paint per la creazione di programmi a teli. In questa fase avanzata del corso verrà spiegata la lavorazione a intarsio, Jacquard e la gestione delle varie strutture lavorabili. Questo programma viene spiegato nella fase finale del corso perché avere maggiore padronanza del programma richiede una buona conoscenza del linguaggio usato in Knit Paint.

ESAME FINALE :

L'ultima settimana verrà dedicata allo svolgimento di un intero progetto, quindi dall'idea del corsista alla realizzazione di un capo, passando dalla programmazione e tessitura, costantemente seguito da un docente qualificato.