

DesignScope®

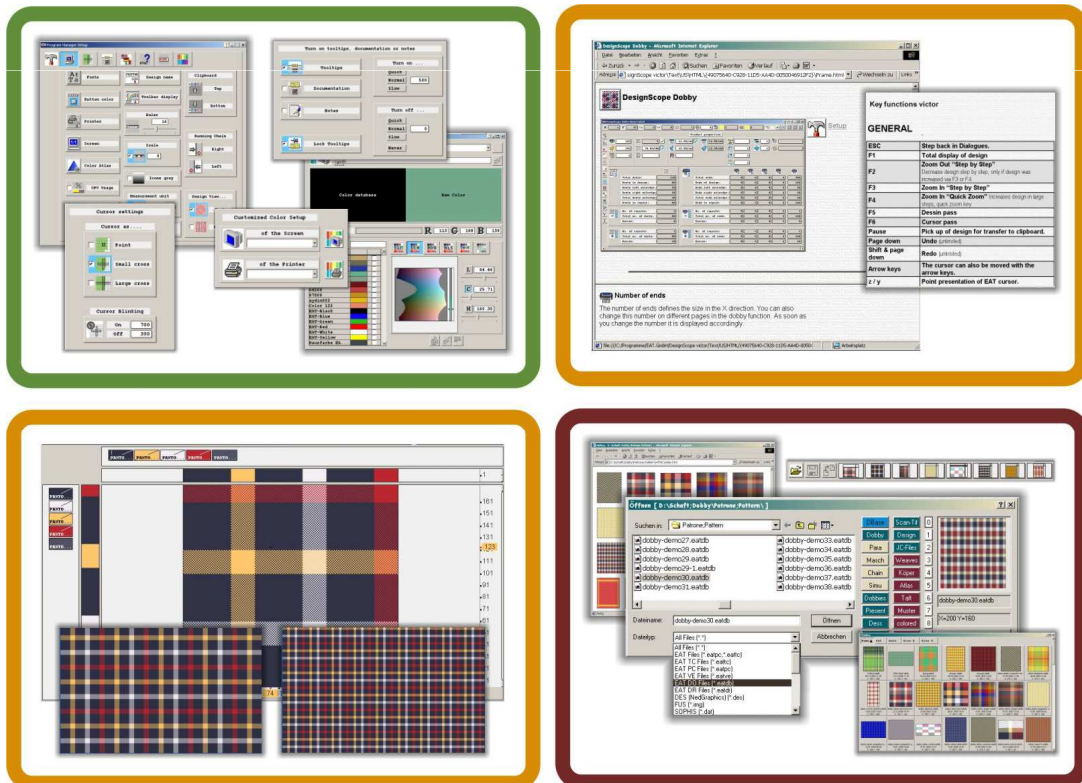
victor ドビー

DesignScope® victorは、ユーザーと緊密な協力の上、8年の歳月を費やし開発されたEATの第三世代ソフトです。1999年のITMAショーにおいて初めて公開されました。

DesignScope® victorコンセプトは完全なモジュールシステムとして開発され、コードの1行目から全く新しくプログラムされた最新のプログラムです。

構想段階から、柔軟に設計されていますので、高品質を保ちつつも開発期間を大幅に削減することができました。ソフト内で表示されるダイアログはテキスタイルデザイナーにより作成されました。また、このダイアログボックス設計ソフトはEAT自身により開発されています。

多くのモジュールは元図画面、設定画面、プレビュー画面の3画面構成となっており、各ステップで作業した結果をリアルタイムに確認できます。アイコンを多用することで、ユーザーにとって非常に使いやすいものになっています。
このソフトの最大の特徴は「初心者でも簡単に習得できる」ことです。

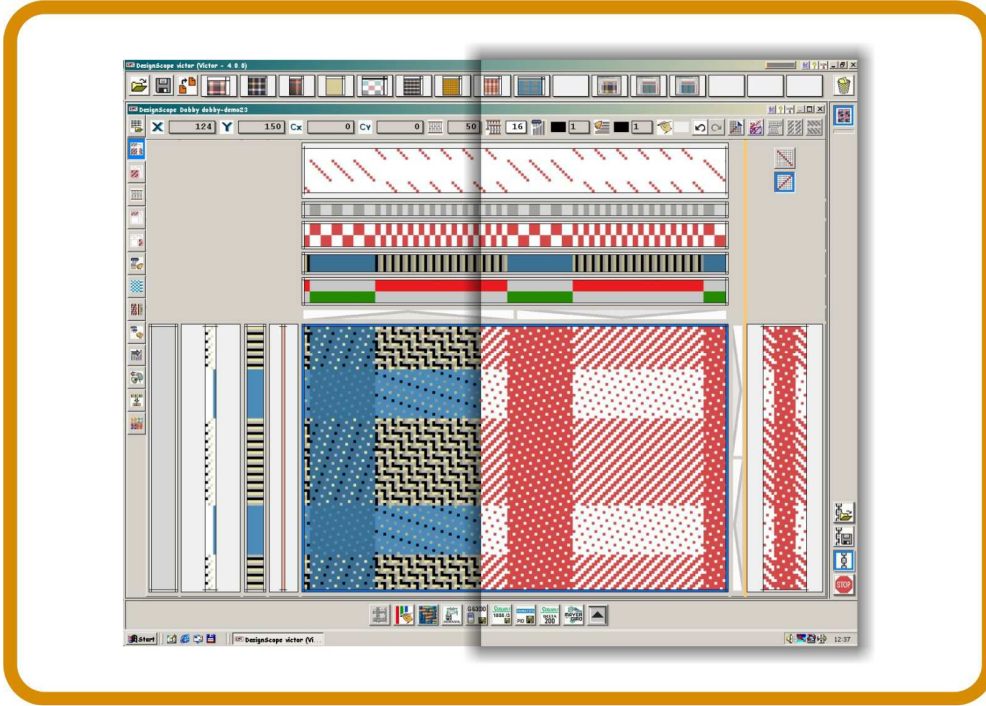


有限会社ビジョンジャパン

〒545-0011 大阪市阿倍野区昭和町2-3-3 センチュリーロイヤル601
TEL: 06-6624-3748 FAX: 06-6624-3848
<http://www.visionjp.co.jp> salesvj@visionjp.co.jp

ドビーデザイン

ドビー機の特性上、ドビーデザインの作成には、さまざまな機能が互いに連携している必要があります。EATは、製織技術に基づいた、実際に織れるドビーデザイン開発を主眼に、必要な機能やモジュールの開発に力を注いできました。製織技術とは、経緯密度、経糸・緯糸配列、配色、引き込み、リード、耳、ペグプラン等です。



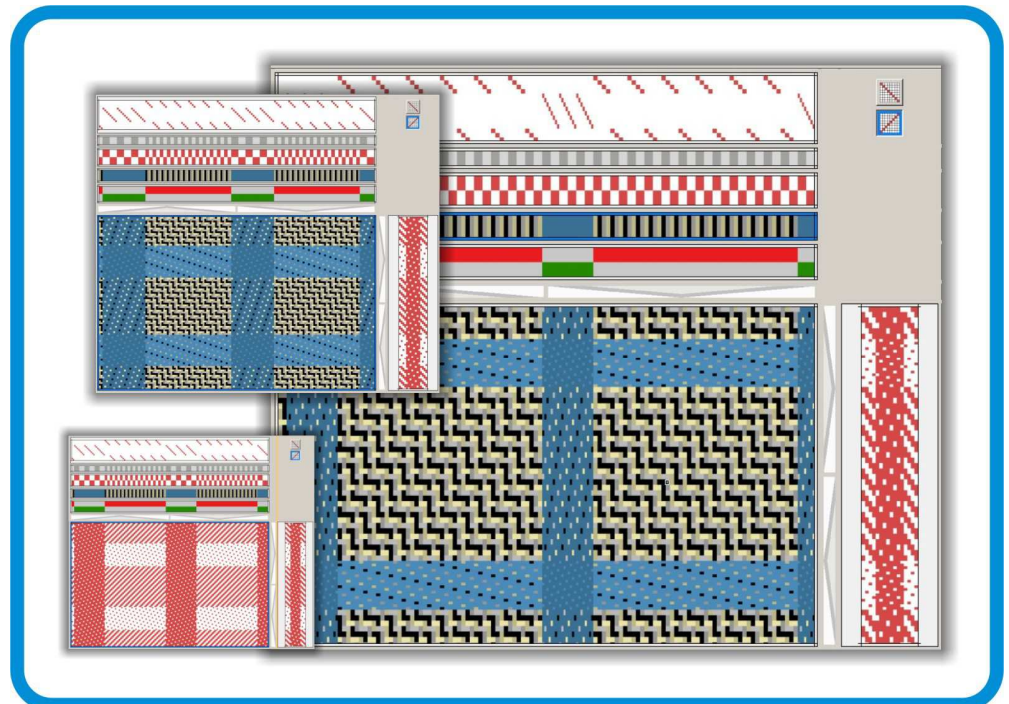
ファブリックの外観は、赤白表示モード⇄カラーモードを1クリックで瞬時に変更できます。

デザイン編集時にはたくさんの描画ツールと機能を利用して、織組織編集が行えます。アイコンベースのユーザーメニューは全機能のヒントと説明が表示されますので、初心者でも簡単に習得できます。

経（オーバーリード、空のリード）緯（2倍/3倍/4倍緯糸、空の緯糸）で密度が異なる場合でも、常に正しい比率で、仕上がり状態で表示されます。罫線の表示はデザイナーにとって重要ですが、このソフトでは罫線の色や目盛を個別に設定してカスタマイズすることができます。

引き込み、リード、経糸緯糸配列、ペグプランなど、ファブリック外観に関する機能を連動させた場合、作業結果が互いに瞬時に反映されます。

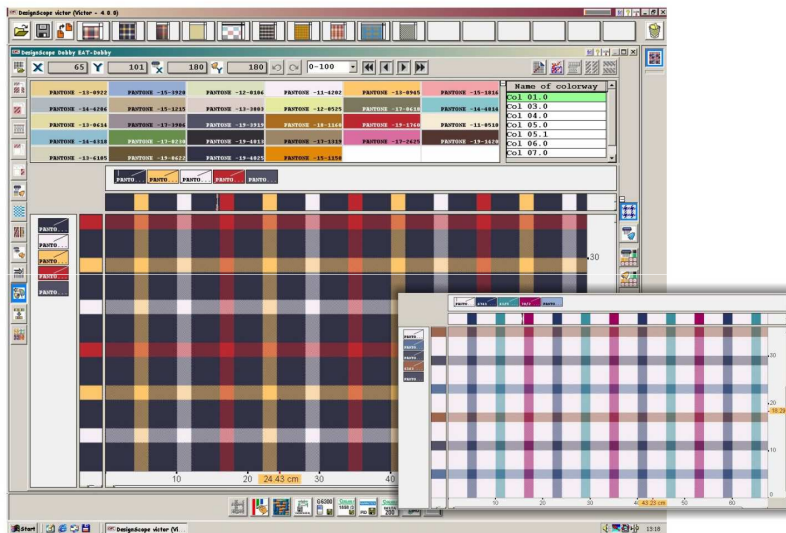
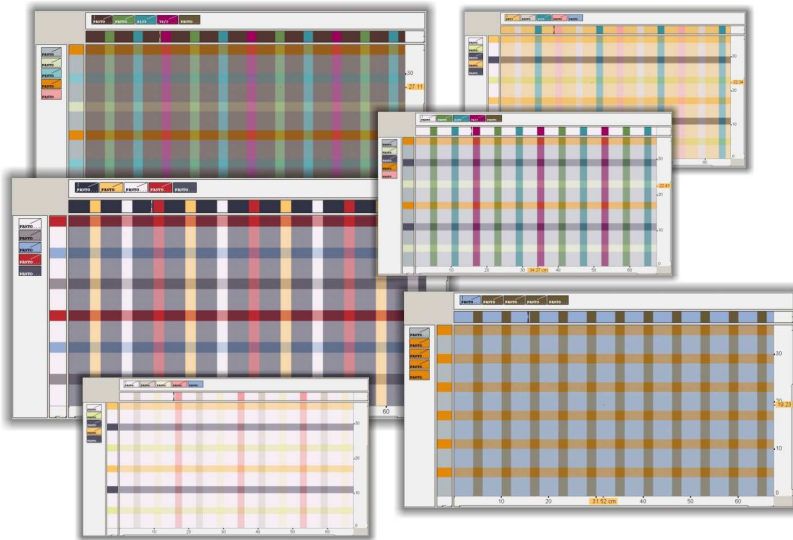
デザインは、引き込み、リード、経糸緯糸配列と糸色、ペグプランなど、全情報は1ファイルに保存されます。更に、それぞれのパラメータを個別に保存することもできます。



配色

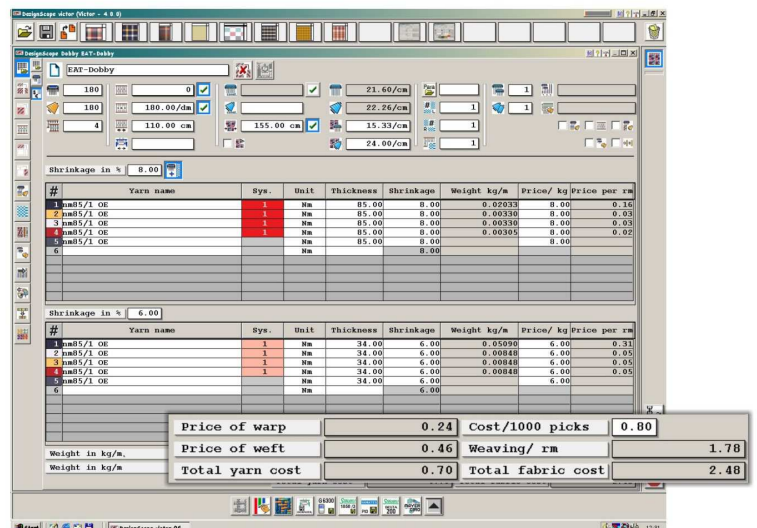
デザインの配色（カラーウェイ）を簡単に作成・変更することができます。デザイン表示は常に仕上がりの品質（密度、サイズなど）で表示され、いつでも印刷できます。

この方法で作成された配色（カラーウェイ）はデザインファイルに保存されます。

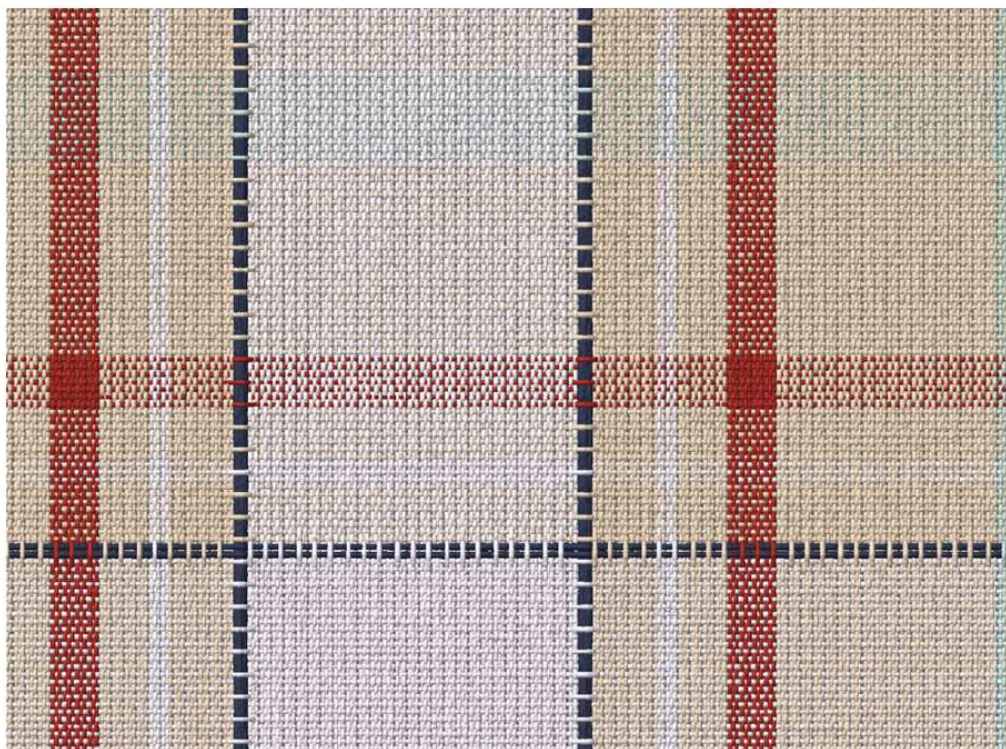


コスト計算

DesignScope victorを用いれば、あるデザイン中の経糸緯糸の使用量に基づいたコスト計算を完璧に行うことができます。個々に糸種を割り当てれば、糸の伸びや物性値も考慮して計算します。



シミュレーション



DesignScope® victorを使えば、世界最高レベルの織物シミュレーションを行うことができます。

DesignScope® victorのシミュレーションモジュールは、ドビー織の複雑な動きをそのままパソコン上で再現します。

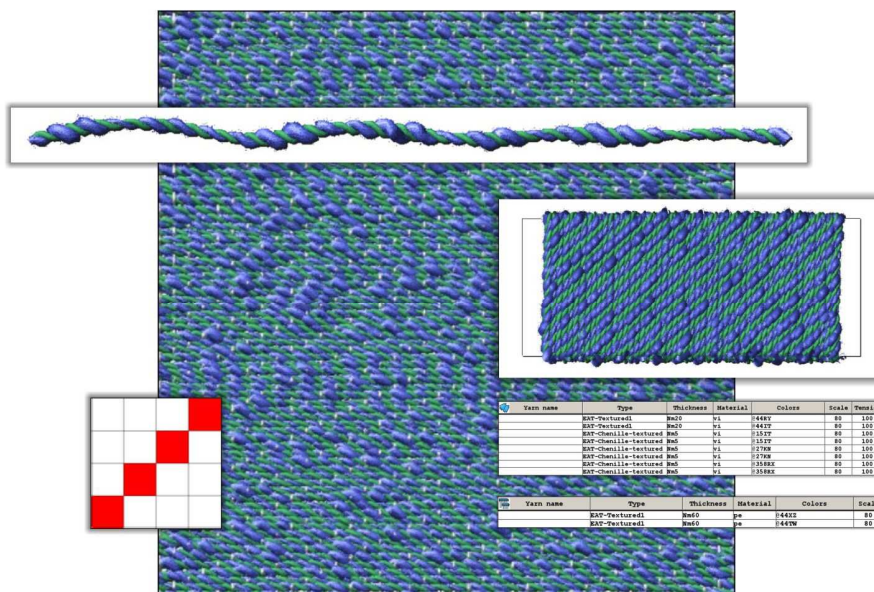
garn	#	Farben	Name
pon...	1	4065 blau	
pon...	1	RGB(213 1...	
pon...	1	RGB(245 2...	
pon...	1	49600	
pon...	1	34/2 Co 515	
pon...	1	RGB(229 2...	
pon...	1	34/2 Co 331	
pon...	1	6020 khaki	



Schussgarn	#	Farben	Name
1 cv-compon...	1	RGB(255 2...	
2 cv-compon...	1	34/2 Co 515	
3 cv-compon...	1	RGB(165 7...	
4 cv-compon...	1	6020 khaki	
5 cv-compon...	1	6007 natur	
6 cv-compon...	1	64500	
7 cv-compon...	1	RGB(223 2...	

Koloritname
Col 01.0
Col 02.0
Col 03.0

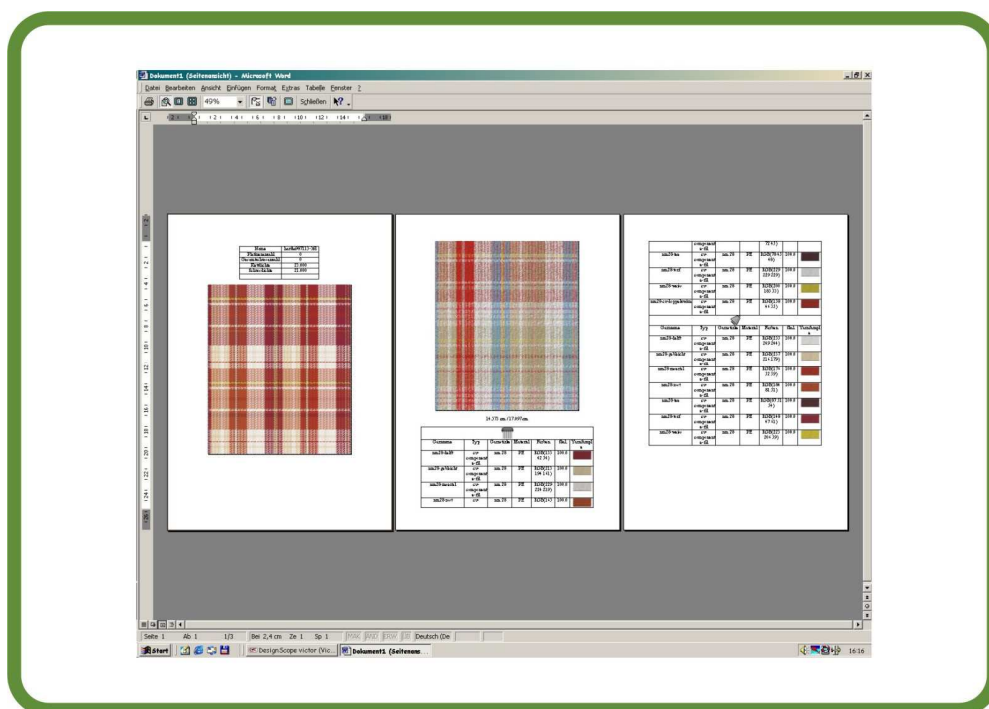
シミュレーションで使用する糸を定義する際、EATでは実際の糸はスキャンせず、ソフト上で作成し、糸データベースに保管します。このデータベースには、ごく単純な糸から、多色糸や、複合的なファンシーヤーンまで定義することができます。こうして作成した糸は、撚り係数・撚り方向を設定して、互いに撚り合わせることができます。これにより、よりリアルなシミュレーションを得ることができます。



Yarn name	Type	Thickness	Material	Colors	Scale	Twist/in
EAT-Textured	kn0	vi	1449		80	100
EAT-Textured	kn0	vi	1449		80	100
EAT-Chenille-textured	kn0	vi	1512		80	100
EAT-Chenille-textured	kn0	vi	1512		80	100
EAT-Chenille-textured	kn0	vi	1578		80	100
EAT-Chenille-textured	kn0	vi	1578		80	100
EAT-Chenille-textured	kn0	vi	1632		80	100
EAT-Chenille-textured	kn0	vi	1632		80	100

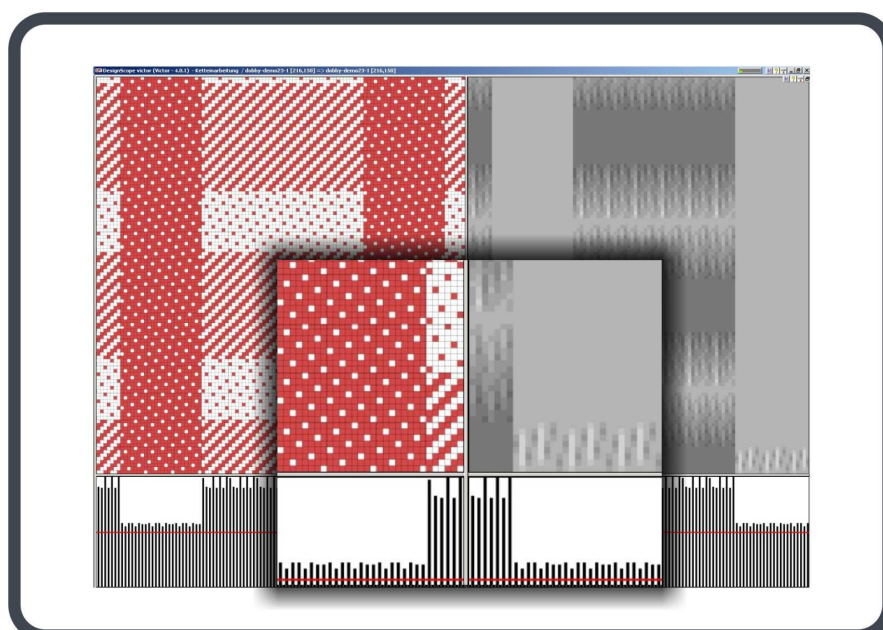
Yarn name	Type	Thickness	Material	Colors	Scale
EAT-Textured	kn0	vi	1449		80
EAT-Textured	kn0	vi	1449		80

シミュレーションには、糸品質、材質、色などの情報とともに、リード、引き込み、経糸緯糸配列、レギュレーターなどのコントロール機能を使用されます。ドビーメインモジュールにおける編集過程においてデザインファイルに自動的に含まれたこれらのパラメータを分析し、すべての糸の挙動、通過経路が計算された後、糸のテクスチャーに応じて修正されます。すると、作成したシミュレーション画像が画面上に表示され、必要に応じて印刷できます。クイックリポート機能も使うことができます。また、Microsoftワードファイルの作成・印刷も可能です。

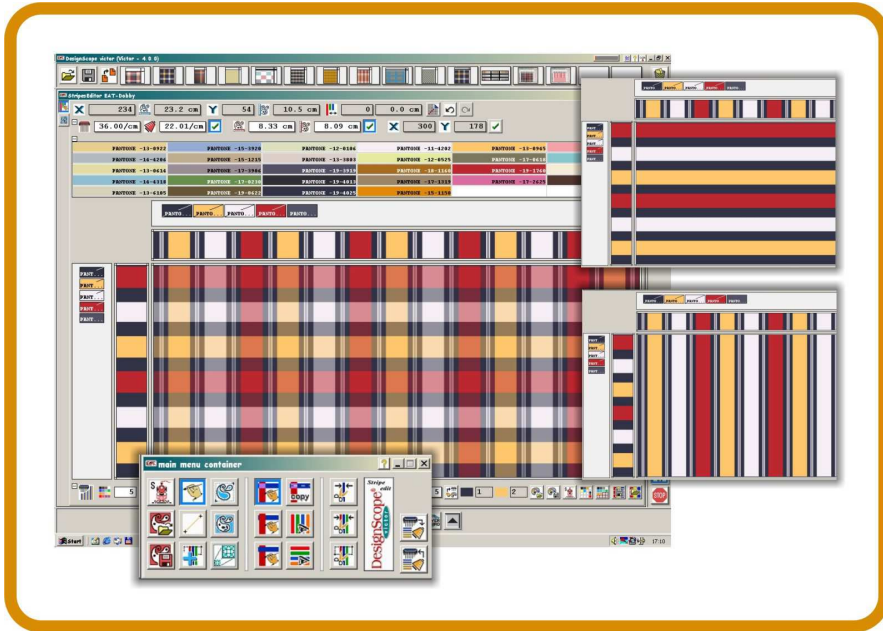


経糸テンション

多くのお客様にとって、経糸のテンションは大きな問題です。ほとんどの場合、この問題は実際の織工程で発生し、たいていは織工程がかなり進んだ時に発現します。DesignScope victorは実際に織り始める前にデザインを分析し、デザインの特定期域や各糸通しで問題が発生しうる部分を事前に予測します。このモジュールはシミュレーションプログラム内でも起動することができます。ここでは、個々の糸の特性やその影響まで分析されます。



ドビーデザイナー



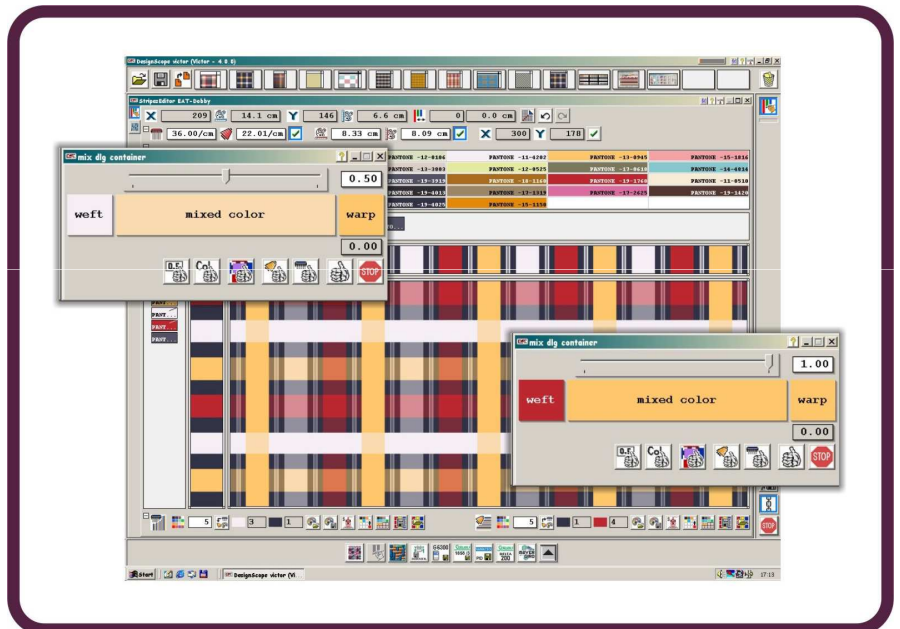
ドビーデザイナーモジュールを使えば、織組織やそれに関する知識が一切なくてもストライプやチェックを簡単に作成することができます。色、解像度（密度）、幅と距離（cmまたはインチ）と描画機能を決めれば、ストライプ、チェックが自動的に作られます。印刷もすぐに行えます。

アイコンベースのユーザーメニューは全機能のヒントと説明が表示可能ですので、初心者でも簡単に習得できます。

ストライプ単体や交差している領域は経緯の優先設定をすることができますので、色の効果を簡単にビジュアル化できます。

作成されたデザインに1つまたは複数の織組織を当てはめ、よりリアルなファブリックに近づけることが可能です。

織組織作成プログラムを立ち上げて組織を作成できます。選択した織組織に基づき、個々の色の混ざり具合を確認することができます。



各モジュールは連動しており、デザインは個々に編集（ストライプの追加、密度の変更など）できます。織組織はすべて自動的に調整されます。1クリックで赤白の織データ表示に切り替えられます。

ドビーデザイナーで設計したデザインはドビーメインモジュールに自動的に取り込まれ、続けて、「実際に織れるドビーデザイン」の編集が可能です。

