

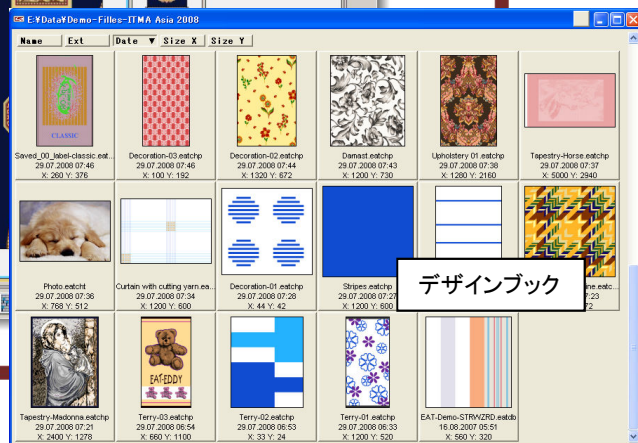
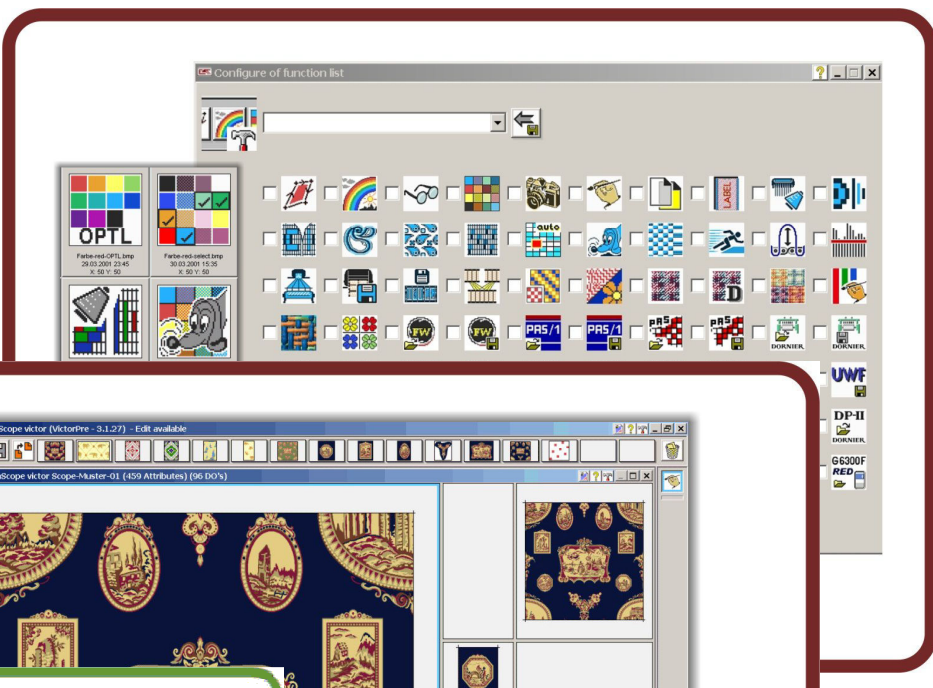
DesignScope®

victor ジャガード

DesignScope® victorは、完全なモジュール化されたシステムというユニークなコンセプトで開発されています。EATが開発した独自のデスクトップは、メインウィンドウに加えて、10個のサブウィンドウ、16のクリップボード（小窓）、さらにデザインブックが利用できます。色数（パレット数）は、他社ソフトと違って6万5千色使えます。（「何故そんなに必要なのか？」は3、4ページ参照）

EAT独自のアルゴリズムにより、「お絵描き」から紋処理まで、すべて仕上がり比率で表示できます。また、仕上がり寸法での実寸表示も可能です。また、小さなサムネールに至るまで、元のイメージをそのまま表示できます。

スキャン画像の色分解も高度なアルゴリズムで、簡単に色分解できます。



有限会社ビジョンジャパン

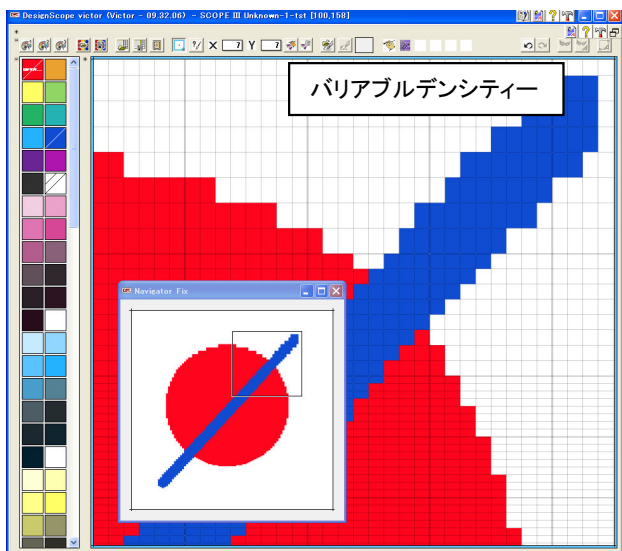
〒545-0011 大阪市阿倍野区昭和町2-3-3 センチュリーロイヤル601

TEL: 06-6624-3748 FAX: 06-6624-3848

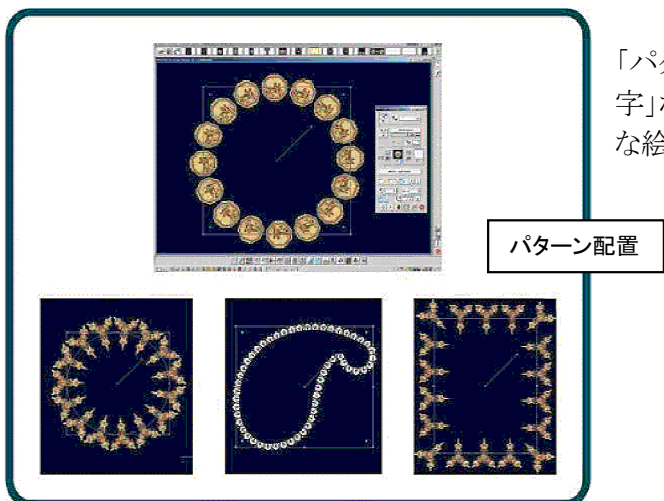
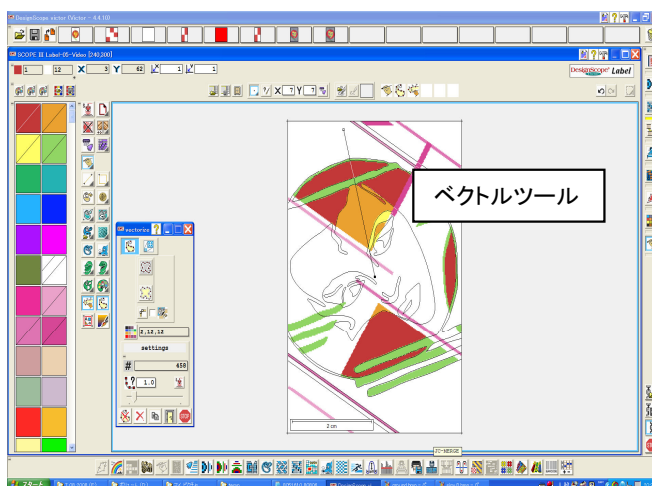
<http://www.visionjp.co.jp> thaam@visionjp.co.jp

お絵描き

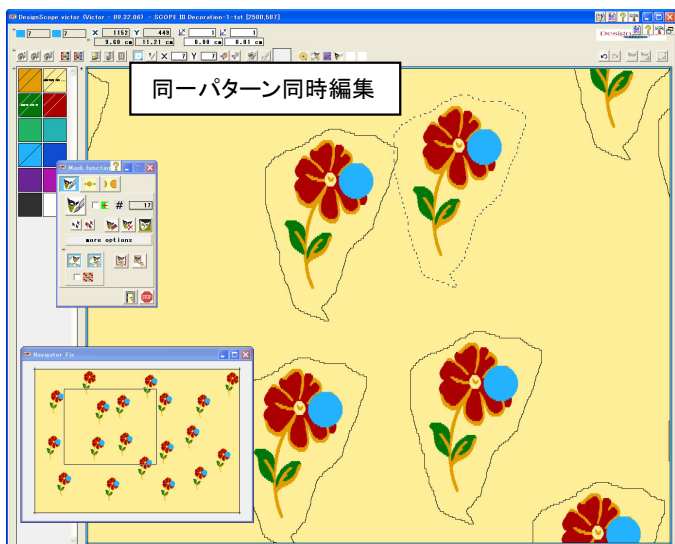
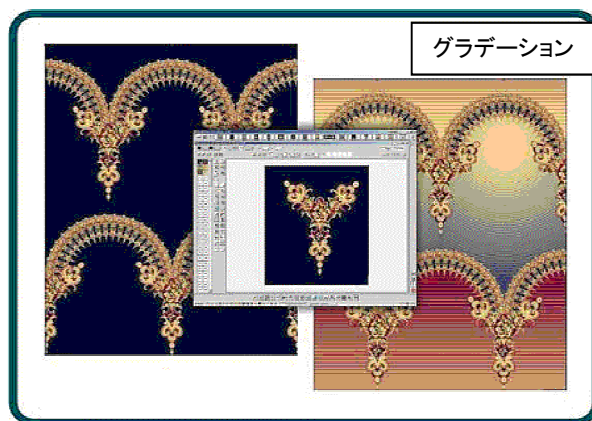
EATは、時代最先端のテキスタイルデザインに必要な機能の開発に力を注いできました。その内の一つの例が、緯密度です。EATでは、バリエーションに対応し、一つのデザイン内で緯密度を変更することができます。たとえば、それぞれ糸密度の異なるストライプの設計や、太さの異なる糸を使ったデザインなどに非常に有用なツールとなります。



ベクトルツールを使って、滑らかな曲線を描いたり、スムーズに拡大・回転することができます。



「パターン配置」や「グラデーション」「マスク」「オブジェクト・文字」などいろいろな機能を用意していますので、クリエイティブな絵を素早く作成することができます。



「オブジェクト・文字」では、フォトショップなど外部ソフトと連携したり、文字を入力したりできます。文字はベクトルとして取り入れられますので、自由に拡大・縮小、回転などをおこなうことができます。

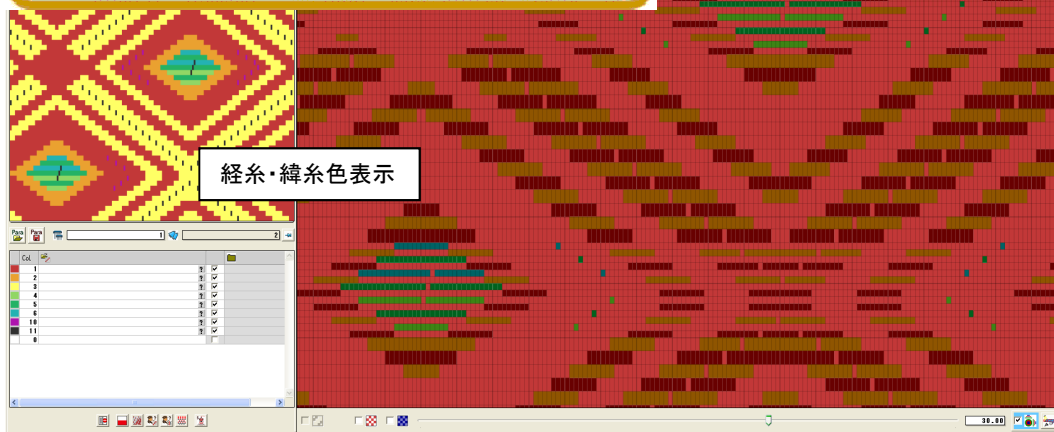
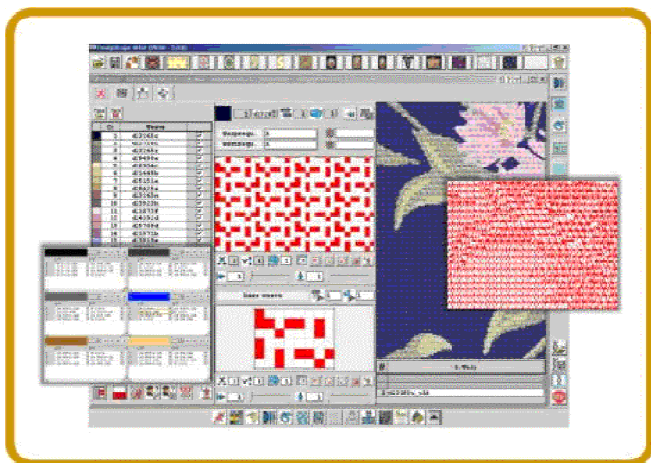
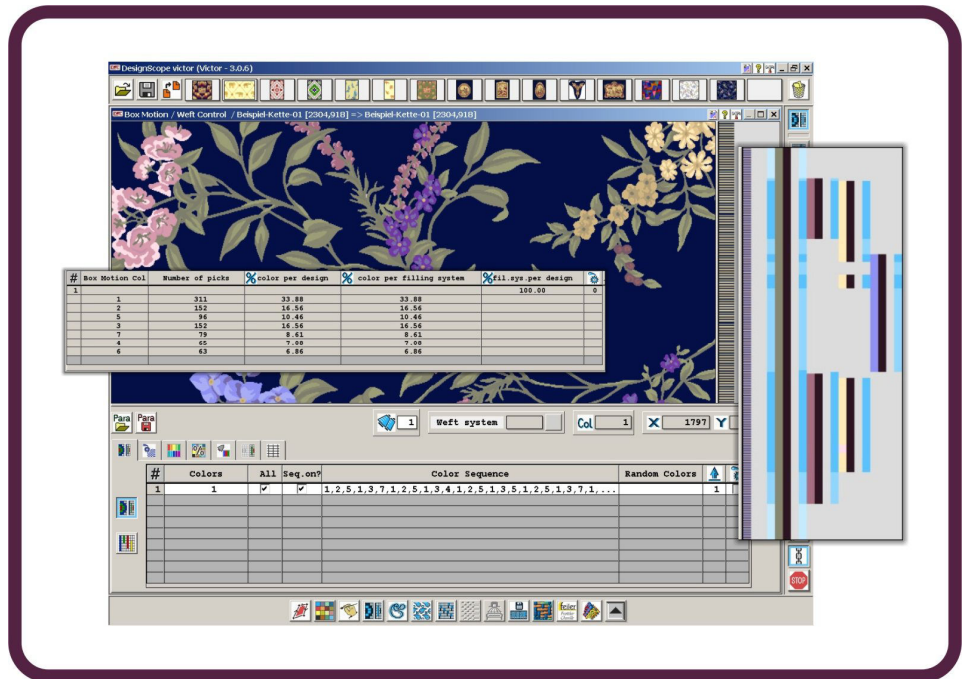
「マスク」では、領域選択には、いろいろな描画ツールを使用でき、選択領域を反転したり、複数の領域を結合したりできます。選択した範囲の中だけの描画、外だけの描画を選択できます。

また、同じパターンに対して同時に編集などができます。この機能を利用して、展開した織組織パターンを一斉に編集したりできます。

紋処理

メートルは、パラメーター設定にしたがってほとんど自動的に完成します。メートルは独立画像になっているので、デザインのリポート編集の邪魔にもなりません。更に、レガシーソフトとの互換性のため、他社ビットマップデータからお絵描き部分、メートル情報を切り分けて認識することもできます。

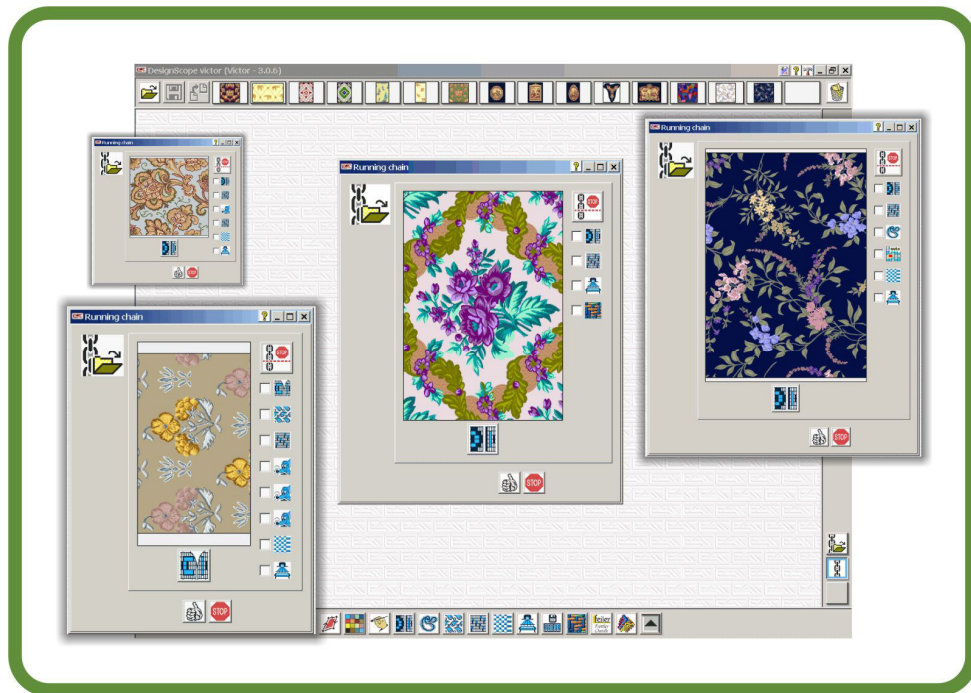
ユーザーと共同研究の結果生まれた浮き糸ウィザードでは、完全自動モードで問題を検出し、浮き糸を修正することができます。組織そのものを分析することによって、自動的に組織の境界で浮きの修正をします。



ランニングチェーン

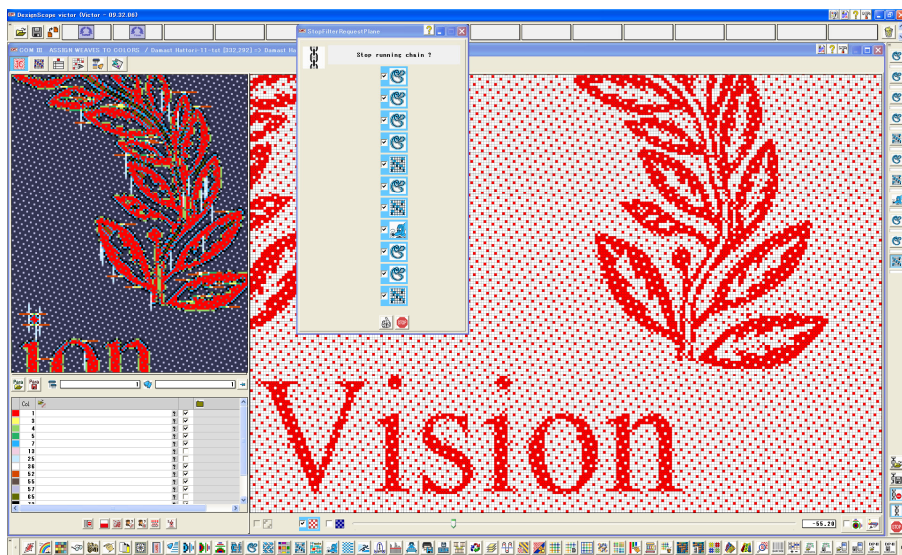
ランニングチェーンとは紋処理工程における各モジュールの多段リンクのことで、EATが独自で開発した非常にユニークなシステムです。

ランニングチェーンは紋処理作業中に自動的に作成され、原画、付随するパラメータや追加ファイル(織組織、耳、結接点など)とともに一括して保存することができます。このファイルは、高度に圧縮されているので、サイズは驚くほど小さいです。各モジュールは独立してパラメータを保存・復元できます。また、独立ウィンドウで表示できます。(マルチモニター対応)



過去に保存されたランニングチェーンは、どの工程においても開いたり編集したりモジュールを追加したりできます。

同じ種類の織物の場合、原画をランニングチェーンの先頭にドラッグ&ドロップするだけで、同じパラメータを使い、すべてが自動的に処理され、瞬時に織データが完成します。



また、「縁取り」「組織設定」「浮き糸修正(特定の色の領域が設定値より長い・短いを検出する)」などのモジュールは、「お絵描き」から呼び出すことも、「お絵描き」終了後に、独立モジュールとしてランニングチェーンに呼び出すこともできます。織物の種類によって、どちらかを、あるいは、両方をと使い分けることができます。これらの機能をランニングチェーンで多段につなぐことによって、テーブルクロスやハンカチの閉じ設定、織ネームの青星設定など、非常に高度な設定ができます。

織組織設定で「デザインモード」や「カラーモード」を選択した場合、紋処理後の絵を「お絵描き」に戻して、更に編集できます。特に「デザインモード」の場合、原画の情報は一切失われることはないので、「お絵描き」「紋処理」間で行ったり来たり、シームレスな作業ができます。

そのため、パレットは余裕の6万5千色が使え仕様となっています。