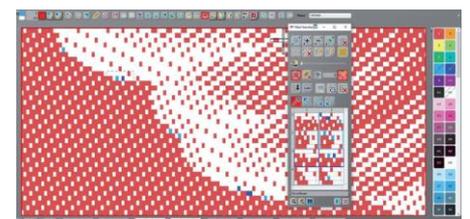
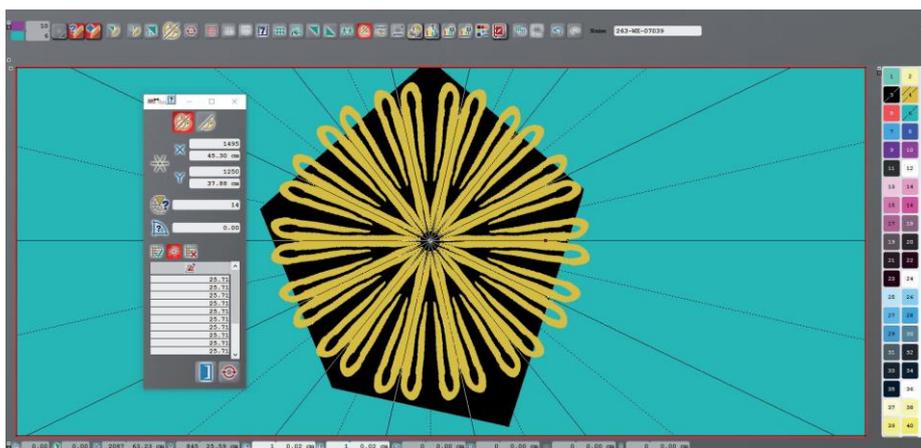


PRODUCT OVERVIEW





SCOPE EDITOR FOR DESIGNING AND EDITING YOUR SKETCHES

DesignScope victorのEditor(画像作成・編集)は、最新のテクノロジーを組み込んで設計されています。

数年前のソフトでは実現不可能な作業が簡単に行えます。

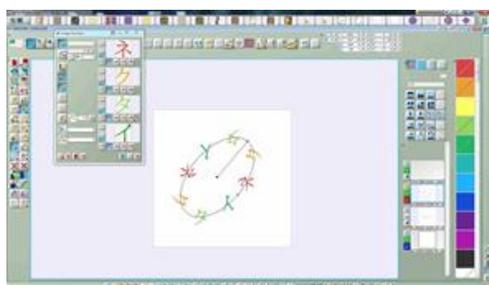
最新のツールを使えば、アイデアを簡単にデザイン化することができます。

- 「拡大、回転させると画像が乱れる」という呪縛から開放されます。
- 「ドット単位、変倍比率」は忘れて、「実寸、見たまま」から描画をスタートしてください。
- 対称軸を使えば、あらゆるパターンを、角度と領域を指定して、自由に展開できます。
- マスク機能は、デザイン内の同一ドットパターンを瞬時に探し出すことができ、ワンクリックですべてを修正することができます。マスクのパラメータは保存して、必要なときに呼び出して使えます。

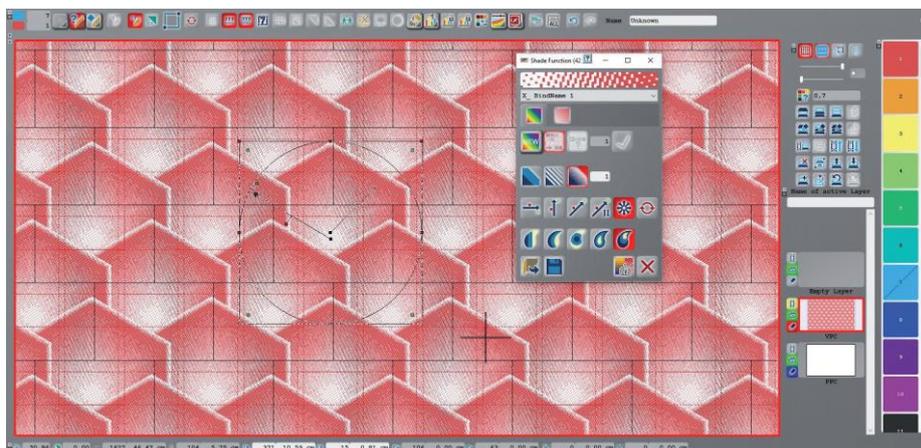
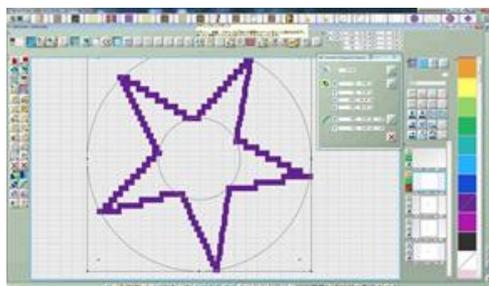


THE NEW EAT LAYER EDITOR

Layer Editor では、複数のレイヤーを重ねて描画できます。各レイヤーは、ピクセルかベクトルを自由に選択できます。何よりも、イラストレーターやフォトショップと違って、経・緯密度を自由に設定できます。

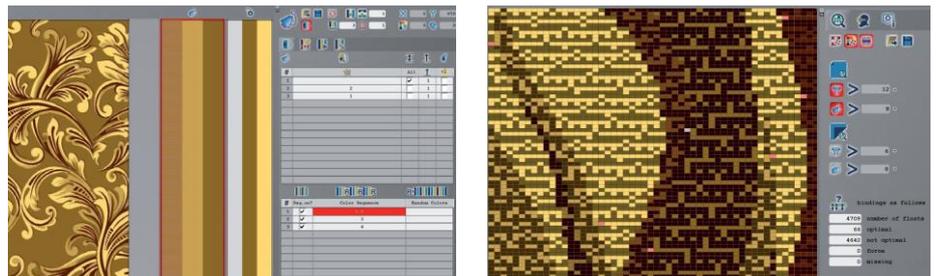


- 文字の編集・変形も簡単に行えます。
- ベクトルレイヤーは、ドット表示で最終形を確認しながら編集できます。
- ベクトルレイヤーや各ベクトルオブジェクトは、それぞれを単独で保存できます。一つのデザインを、簡単に、いろいろな経緯密度に展開できます。
- シェーディング(グラデーション)の設定をひとつのベクトルオブジェクトとして扱うことができます。この機能を利用して、他のオブジェクトに簡単にシェードをかけることができます。





PROCESSING SOFTWARE FOR WEAVING

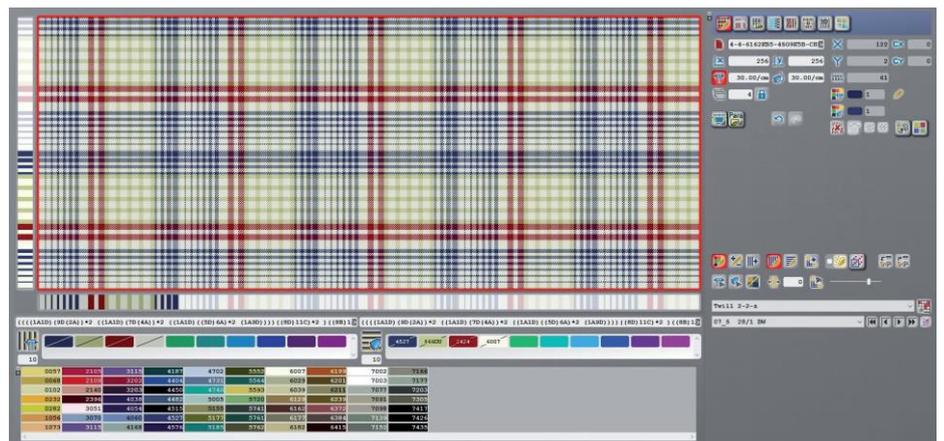


ジャカード織物設計では、Editorで作成された原画から始まって、実際にジャカード織機を動かすデータを作ります。

- 最初にメートルを立て、色に対して組織を割り当てます。耳を設定し、組織際の修正・・・、一連の作業をひとつのチェーンとして作成します。
- データはチェーン内を自動的に流れ、設定にしたがって自動的に処理されます。
- 保存されたチェーンを開くと、データは自動計算、瞬時に復元されます。修正も簡単にできます。
- JC4, JC5, JC6, JC7, ボーナス(ep)など、各種フォーマットで出力できます。
- 織物シミュレーションをチェーンに含めると、簡単にシミュレーションできます。デザインを修正することで新しいシミュレーションを作成できます。



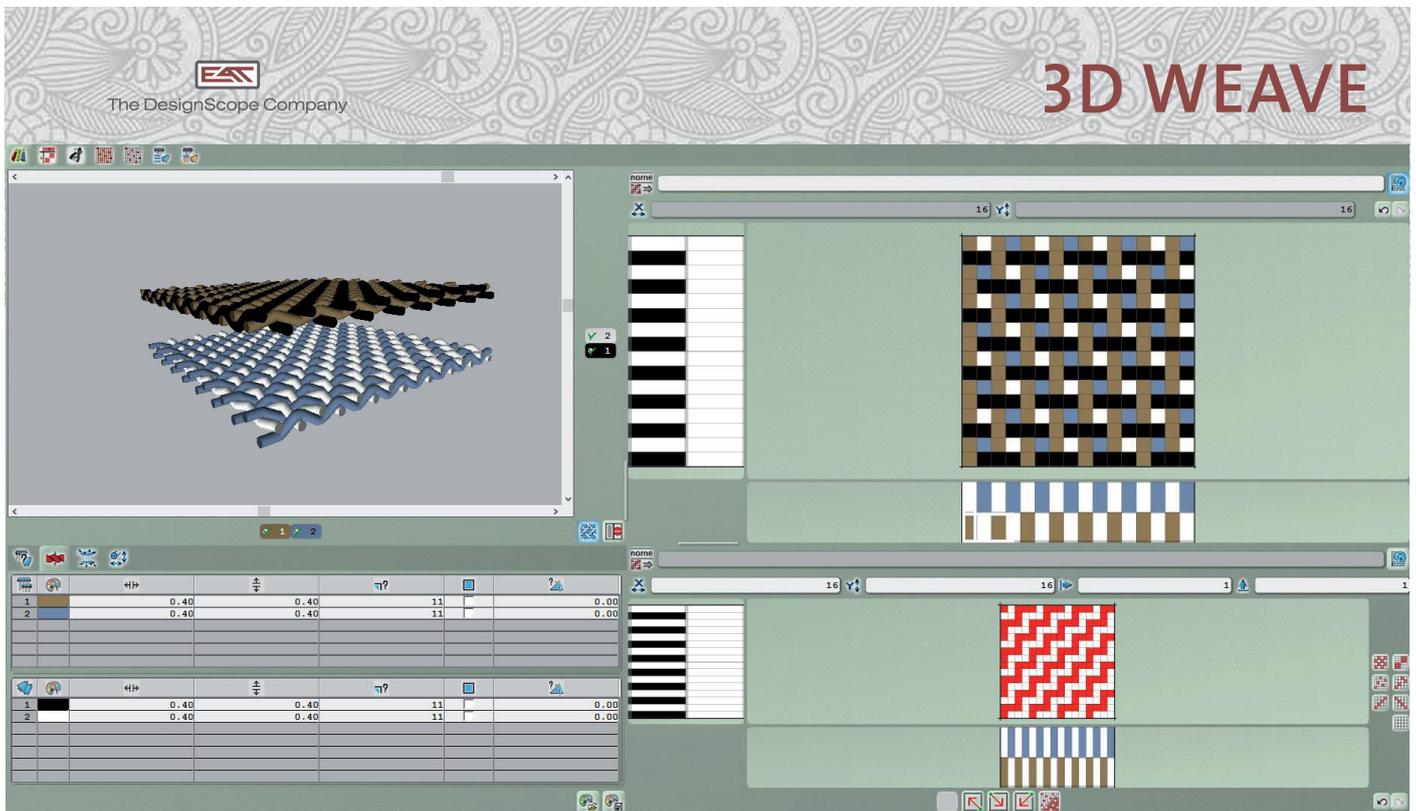
DOBBY EDITOR FOR DESIGNING AND EDITING YOUR DOBBY PATTERNS



Dobby Editor(画像作成・編集)は、最新のテクノロジーを組み込んで設計されています。

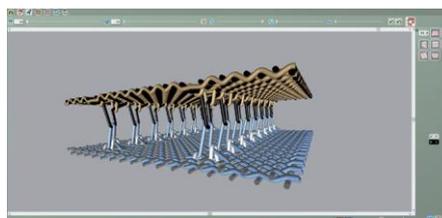
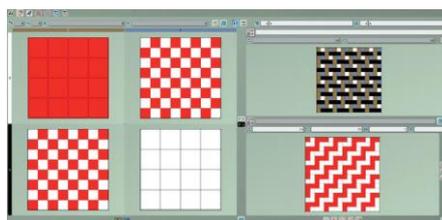
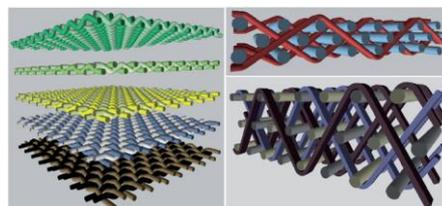
最新のツールを使えば、アイデアを簡単にデザイン化することができます。

- ストライプエディターを使えば、ストライプ、チェックを簡単につくることができます。
- 紋栓図、配色、シャフトなど、ドビーの各要素を直接編集することもできます。
- ドビー柄は、組織で表示したり、色で表示したり、実寸や、正しい縦横比で表示しながら編集することができます。
- 織機、ワーパー、ドロ잉・イン・マシンへの出力もできます。

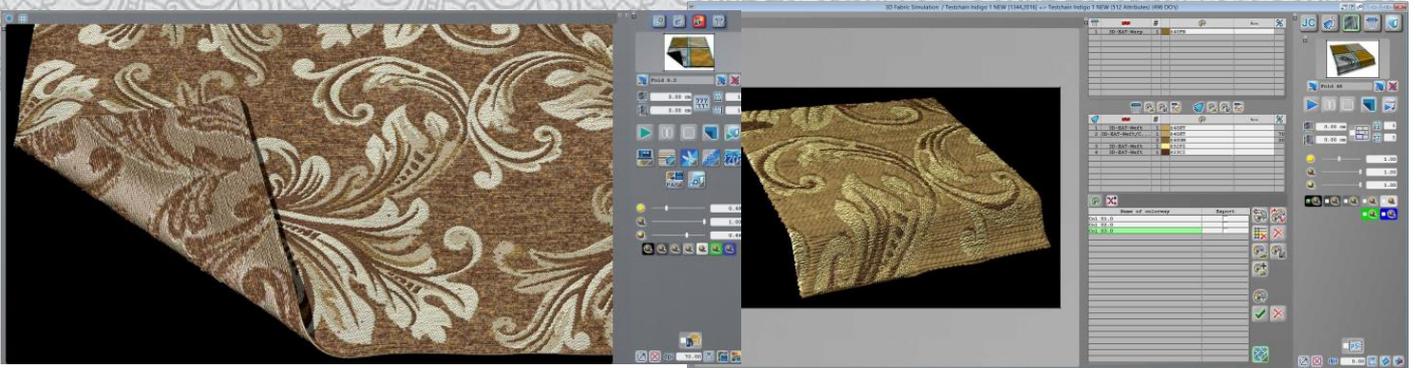


3D WEAVE

3DWeave(3次元織物シミュレーション)は、単純な組織からマルチレイヤーまで、あらゆる組織をビジュアルに表示し、開発することができます。



- 経・緯数、レイヤー数、サイズ、ヤーンの色などの設定に基づいて表示されます。
- 基本組織・複合組織それぞれを直接編集することができます。
- 組織際の欠点は、3次元画像で確認でき、その場で修正できます。
- 何層もの複雑な組織を作ったり、糸の断面、サイズを変えて表示したりできます。



シミュレーションは、ジャカード・ドビーの織データからスタートし、複雑な織工程を再現し、目の前にリアルな生地を織り出します。

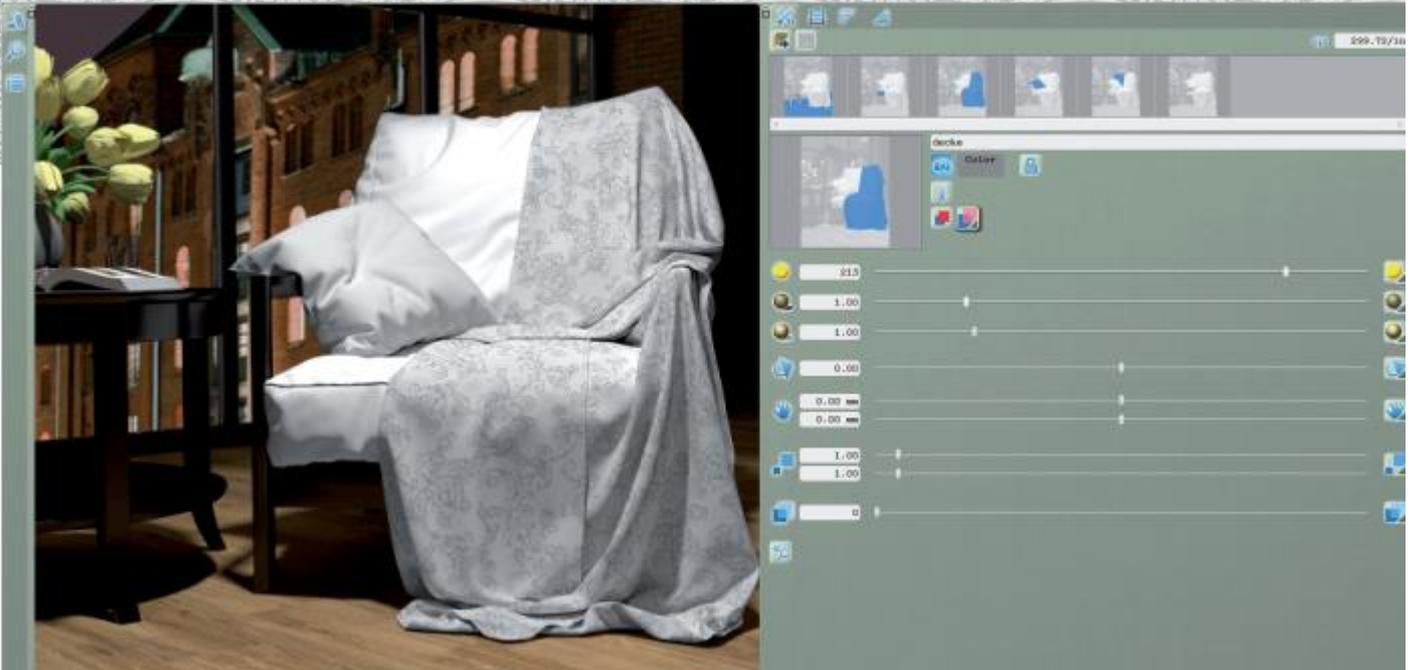
原画や織設計の結果をビジュアルに確認して、納得いくまでデザインを修正できます。

見本として、クライアントに提案できます。

経験の浅いデザイナーでも、ビジュアルな環境で、思い通りの織物を設計することができます。

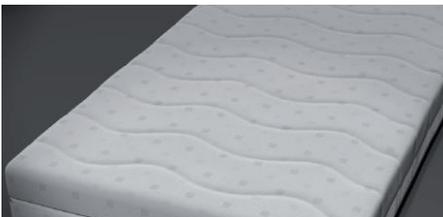
3D FABRIC SIMULATION

- 3次元のテンプレートを使用して3次元で織り上げれば、よりリアルなシミュレーションが得られます。
- 上のサンプル画像のように裏・表を同時にシミュレーションできます。



シミュレーションした織物を、写真にマッピングすることができます。元の写真より高解像度で計算して、リアルなマッピング画像が作成できます。

3D PHOTO SIMULATION



- 織物シミュレーションを、写真に貼り付けます。原点を移動したり、サイズを変更したりできます。
- マッピングは非常に高解像度で計算するので、非常にリアルな画像が得られます。

