



Nové možnosti rozvoje vzdělávání na Technické univerzitě v Liberci

Specifický cíl A2: Rozvoj v oblasti distanční výuky, online výuky a blended learning

NPO_TUL_MSMT-16598/2022



Vzorování textilií

ZPRACOVÁNÍ ŽAKÁRSKÉHO VZORU POMOCÍ POČÍTAČE

Ing. Vlastimila Bergmanová



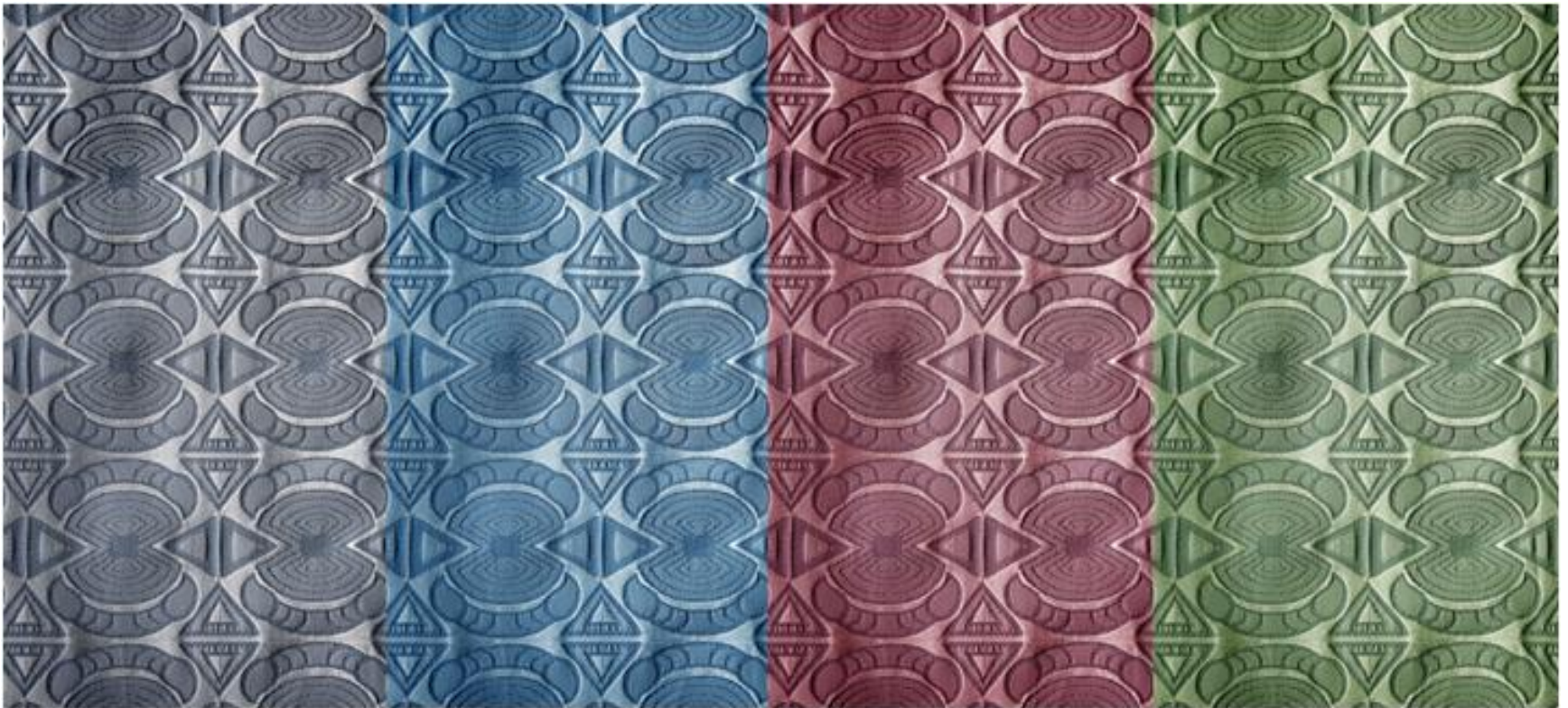
Financováno
Evropskou unií
NextGenerationEU



Národní
plán
obnovy

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
Mládeže a Tělovýchovy

ZPRACOVÁNÍ ŽAKÁRSKÉHO VZORU POMOCÍ POČÍTAČE



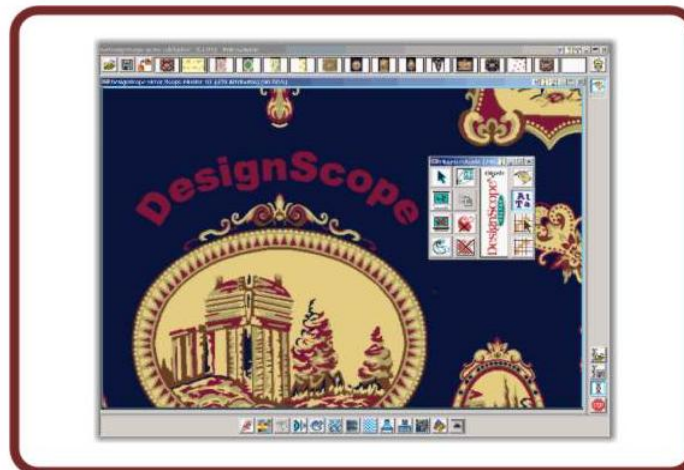
Vyučující: Ing. Vlastimila Bergmanová
vlastimila.bergmanova@tul.cz
Katedra designu FT TUL, tel. 3949

DESINSCOPE VICTOR PRO VZOROVÁNÍ ŽAKÁRSKÝCH TKANIN



Společnost EAT se specializuje na rozvoj softwarových řešení pro systémy CAD/CAM v oblasti tkaní a pletení. Software DesignScope victor byl představen na mezinárodní výstavě ITMA v Paříži v roce 1999.

System se rozšířil mezi světové lídry, kteří využívají elektronický textilní design. Stále se rozvíjí a zdokonaluje s ohledem na vývoj strojů.



POSTUP ZPRACOVÁNÍ DESÉNU

DESÉN: Návrh jako bitmapa v pixelech (sken návrhu, fotografie). Lze vytvořit v MALOVÁNÍ nebo jiném grafickém programu.

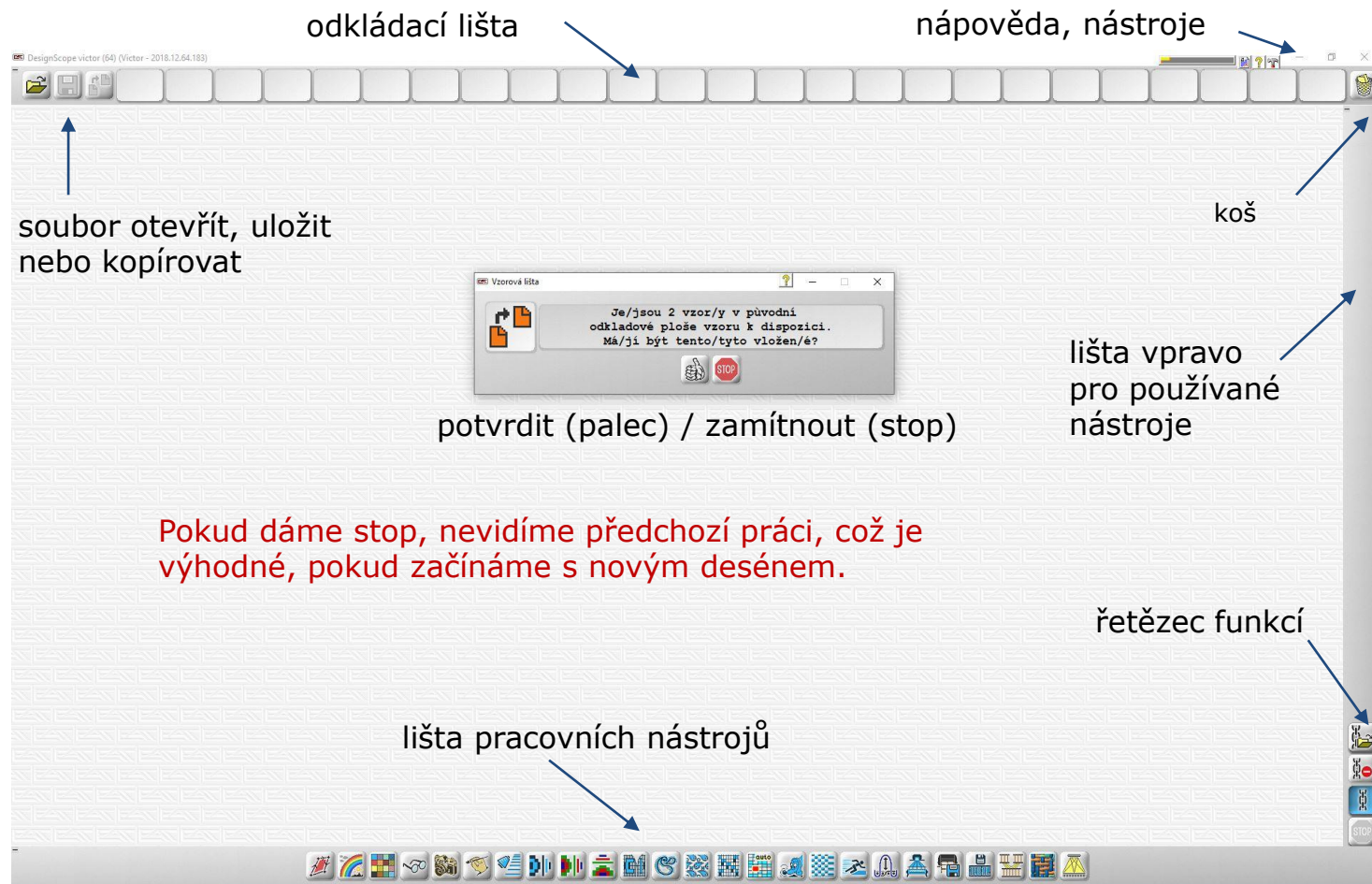
1. **PARAMETRY:** korekce rozměrů vzoru v závislosti na dostavách a velikosti žakárského stroje, 1 pixel = 1 vazný bod, rozvaha nad velikostí vzoru a návazností vzoru v RAPORTOVÁNÍ.
2. **KOREKCE ODTÍNU A SYTOSTI:** pro lepší orientaci ve vzoru, jedná se o technické barvy.
3. **KOREKCE POČTU BAREV:** systém RGB, rozsah 0-255, z toho plyne 255 barev, ze kterých vybíráme.
4. **MALOVÁNÍ:** zpracování jedné střídy, kontur motivu (patronování), důležitá je plynulost křivek, vyčištění vzoru, nesmí zůstat osamocené vazné body, linky zesilujeme (min. 3 vazné body), aby nepůsobily jako chyba...
5. **RAPORTOVÁNÍ:** raportování motivu, dokončení návrhu (např. u celoplošných vzorů dodělat poslední úpravy vzoru). Kontrola návaznosti vzoru, pozor na nežádoucí pruhování či „dlaždice“.
6. **VAZEBNÍ ZPRACOVÁNÍ NÁVRHU:** barvy překrýt vazbou znamená nahradit technické barvy vazbami, přičemž se držíme původního návrhu a volíme vazební efekty tak, aby výsledek odpovídal předloze (světlych středních a tmavých odstínů docílíme osnovním, oboustranným a útkovým efektem).
7. **ÚPRAVA FLOTÁŽÍ:** vložení vazeb se mohou rozostřit kontury, v místech, kde se dvě vazby potkávají, provedeme potřebné úpravy vazných bodů (přesun, vymazání, dodání) tak, aby vzor byl vyhlazený. Pomocí funkce „Vyhledat floty“ lze vyhledat dlouhé neprovázané úseky nití a „vyrušit“ je přidáním či přesunem vazných bodů.
8. **SIMULACE TKANINY:** otvírá se pomocí vazby, zadáme jemnosti přízí a „utkáme“ potřebný vzorek žakárské tkaniny (obvykle jeden raport). Vytvoříme barevné variace. Tato funkce je velkým pomocníkem při rozvaze, jakou barevnou variantu realizovat na tkalcovně, dále je možné využít další varianty do prezentace.
9. **PREZENTACE:** zobrazení barevných variant (koloritů) vedle sebe, jejich uspořádání...

UKLÁDÁNÍ DAT: během zpracování návrhu odkládáme jednotlivé úpravy na odkládací lištu a pak ukládáme. Název souboru obsahuje příjmení studenta a popis. Vše ukládat v systému .eat, soubory určené k tisku v .jpg atd.

KLÁVESOVÉ ZKRATKY

F1	celkový přehled obrazu
F2	výřez obrazu krokově zmenšovat
F3	výřez obrazu krokově zvětšovat
F4	rychlé zvětšování
F5	zobrazí tabulku s informacemi o vzoru (např. počet platin)
Pause Break	můžeme přerušit činnost (např. malování) a objekt uchopit myší pro uložení
Klávesy - šipky	umístit objekt
Ctrl	pohybem kurzoru se stisknutou klávesou 'Ctrl' můžeme měřit vzdálenost
Ctrl & s	pravítko a Scrollbar aktivovat i deaktivovat
Shift & ? & Enter	zadáním do pole „Vložit vzor“ se otevře okno s nabídkou vzorů, případně vazeb
m	měřítka vzoru aktivovat případně deaktivovat
Alt	zvětšený vzor posouváme pohybem kurzoru se stisknutou klávesou Alt
Shift & šipka	výchozí bod raportu zaměnit po ose X
Shift & šipka -	výchozí bod raportu zaměnit po ose Y
n	při manuálním odvážení skočit k dalšímu flotu
Shift & šipka	výchozí bod raportu zaměnit po ose X
Shift & šipka -	výchozí bod raportu zaměnit po ose Y
q	pomocí Quickfill zaplníme plochu barvou, aniž bychom museli zvlášť vyvolat funkci „Barvou plnit“ z panelu nástrojů.
Shift & F1	skutečná velikost vzoru

PROSTŘEDÍ V DESIGNSCOPE VICTOR



1. PARAMETRY TKANINY A VELIKOST VZORU



Dostava osnovy (Do) – počet nití na 1 cm



Dostava útku (Du) – počet útků na 1 cm



Rozměr x (Šr)- velikost vzoru na šířku v cm



Rozměr y (Dr) - velikost vzoru na výšku (délku) v cm



Počet nití x - určuje počet osnovních nití daného raportu pro vzor (počet platin)



Počet útků y - určuje počet útkových nití v raportu pro vzor (počet karet)

$$\mathbf{Do \cdot Šr = x}$$

$$\mathbf{Du \cdot Dr = y}$$

Velikost žakárského stroje: 1200 platin

počet vzorových platin 1200 je počet osnovních nití ve výsledné střídě vazby (v raportu).

Při dostavě 58 nití / 1cm bude raport široký cca 20,7 cm.

Délku raportu volíme (cm nebo počet útků) tak, aby se vzor nedeformoval.

Dbáme na to, aby vazby, které budeme později používat, byly beze zbytku obsaženy v raportu.

1. PARAMETRY TKANINY A VELIKOST VZORU



Návrh v digitální podobě otevřeme a přetáhneme do ikonky Výběr. Otevře se nová obrazovka, kde nastavíme parametry v závislosti na možnostech strojního zařízení.

původní obrázek, výběr střídy

po úpravě

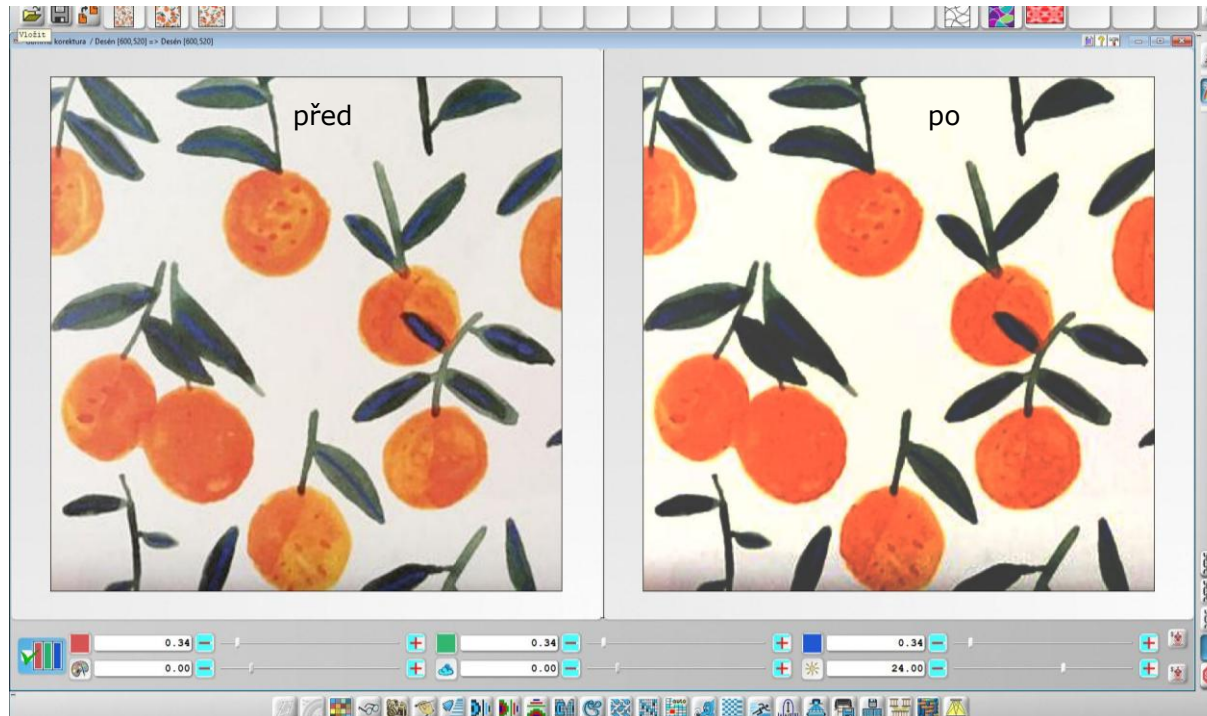
dostava osnovy zámek šířka a délka vzoru počet nití (vzorových platin, max. 1200)

dostava útku pixely počet útků (karet)

58.00/cm 0.000 cm 10.345 cm 358 600

50.00/cm 0.000 cm 10.400 cm 318 520

2. KOREKCE ODSTÍNU A SYTOSTI



Změna působí na všechny barvy. Má-li být změněn pouze jeden barevný kanál, musí být toto okno vypnuto.



Barevný tón



Sytost

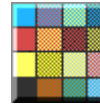


Jas



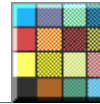
Reset – návrat k původnímu stavu

3. KOREKCE POČTU BAREV



Můžeme zadat požadovaný počet barev, ale počítač nemusí vybrat barvy, které potřebujeme.

3. KOREKCE POČTU BAREV



DesignScope victor (64) (Victor - 2018.12.64.183)

Redukce barev

Procentuální redukce barev

Číslo	Barva	Podíl barvy v %	
6		5.28	<input checked="" type="checkbox"/>
7		3.43	<input checked="" type="checkbox"/>
8		3.78	<input checked="" type="checkbox"/>
9		2.96	<input type="checkbox"/>
10		3.96	<input type="checkbox"/>
11		1.67	<input type="checkbox"/>
12		1.18	<input type="checkbox"/>
13		6.06	<input type="checkbox"/>
14		3.61	<input checked="" type="checkbox"/>
15		8.54	<input type="checkbox"/>
16		2.98	<input type="checkbox"/>
17		2.36	<input type="checkbox"/>
18		7.42	<input type="checkbox"/>
19		3.65	<input type="checkbox"/>
20		1.47	<input type="checkbox"/>
21		20.02	<input checked="" type="checkbox"/>
22		6.47	<input type="checkbox"/>
23		3.80	<input type="checkbox"/>

FC :149

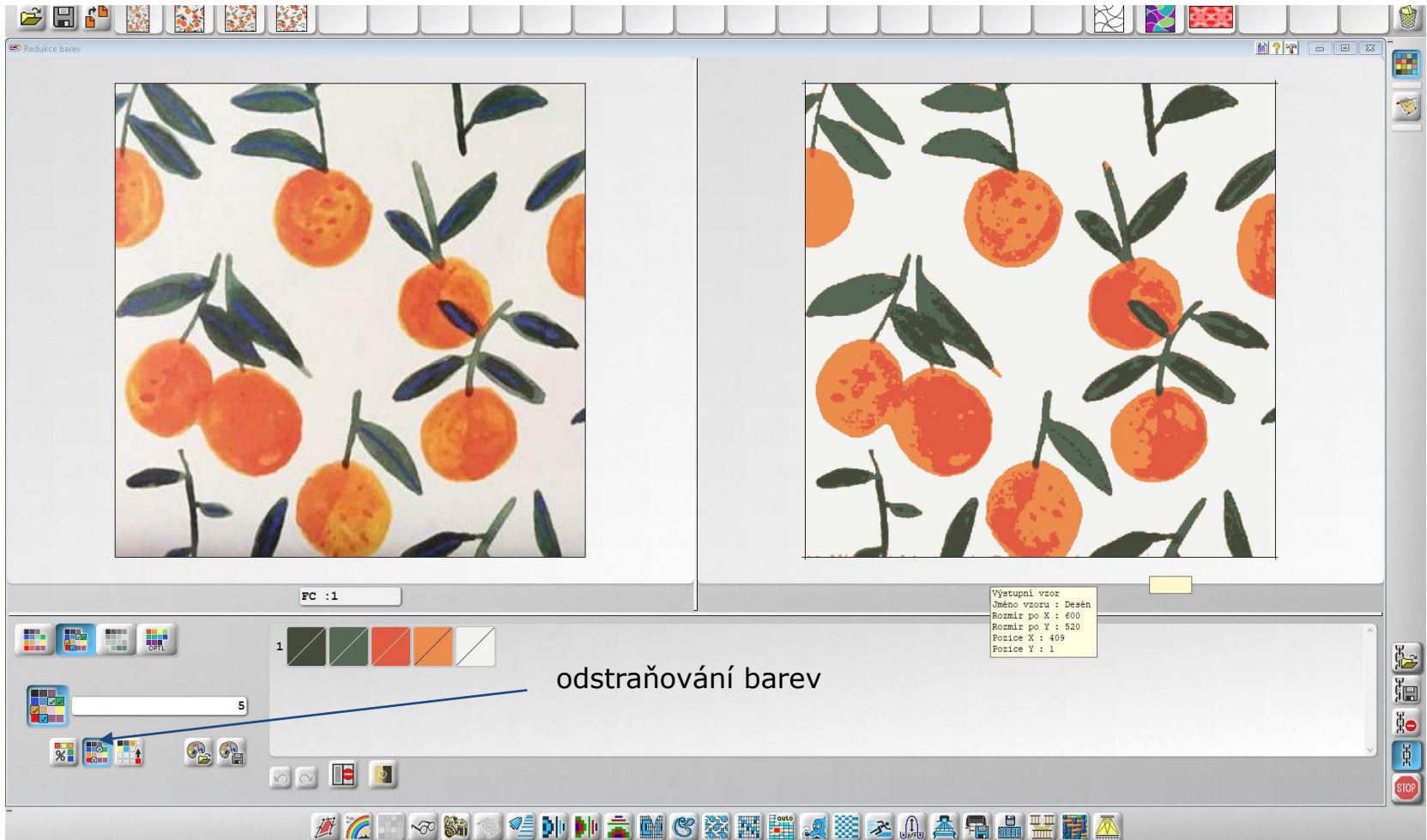
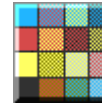
FC :149

procenta

tlačítka tam a zpět

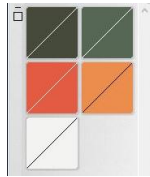
Procentuální výběr, rytíř chrání barvy, které nechceme odstranit.

3. KOREKCE POČTU BAREV



Klikem odstraníme barvu, kterou nechceme, nahradí se nejbližší barvou. Na pořadí vyřazování barev velmi záleží. Vždy se můžeme vrátit tlačítkem zpět.

4. MALOVÁNÍ



Desén má nyní 5 barev. Mluvíme o technických barvách, neboť budou později nahrazeny vazbami. Můžeme jejich odstín upravit, abychom se v obrázku dobře orientovali.

Nyní nás čeká časově nejnáročnější část práce – vyhlazení kontur, odstranění osamocených vazných bodů, návaznost vzoru.

Zapneme vzornicový papír, vzor přiblížíme myší nebo F3, F4, zmenšíme F2, F1. Opakovaným zmáčknutím klávesy F1 se nám znázorní náhled (rozkreslení po střídě).

Pro představivost o skutečné velikosti je dobré si zapnout měřítko – klávesou „m“.

4. MALOVÁNÍ



DesignScope victor (64) (Victor - 2018.12.64.183)

Raportování / Desén [600,520] => Desén [1200,1040]

600 520

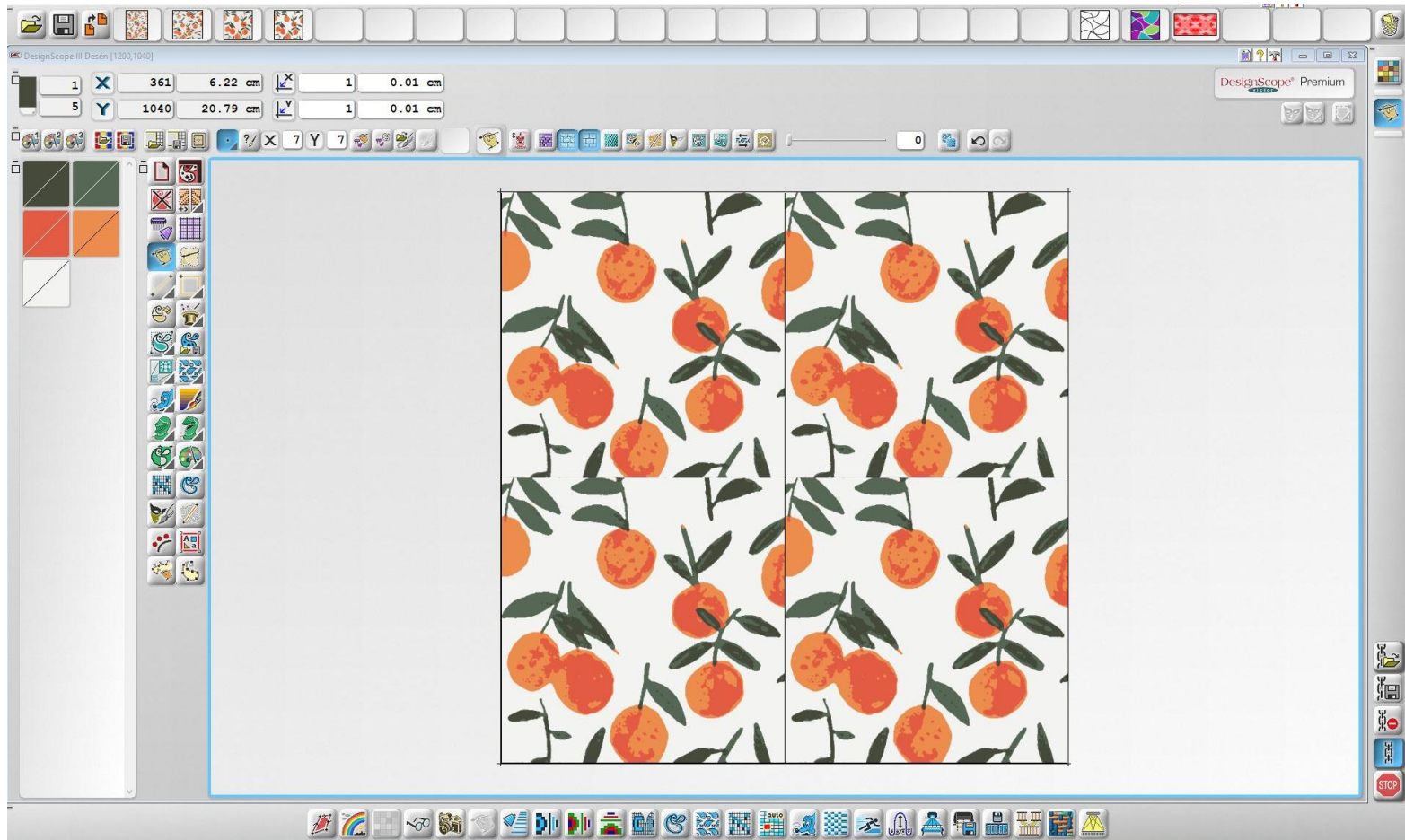
1200 1040

zobrazíme 4 střídy

můžeme využít jak plný raport, tak přesazený

Raportování vyvoláme z dialogového okna nebo ze spodní lišty.

4. MALOVÁNÍ



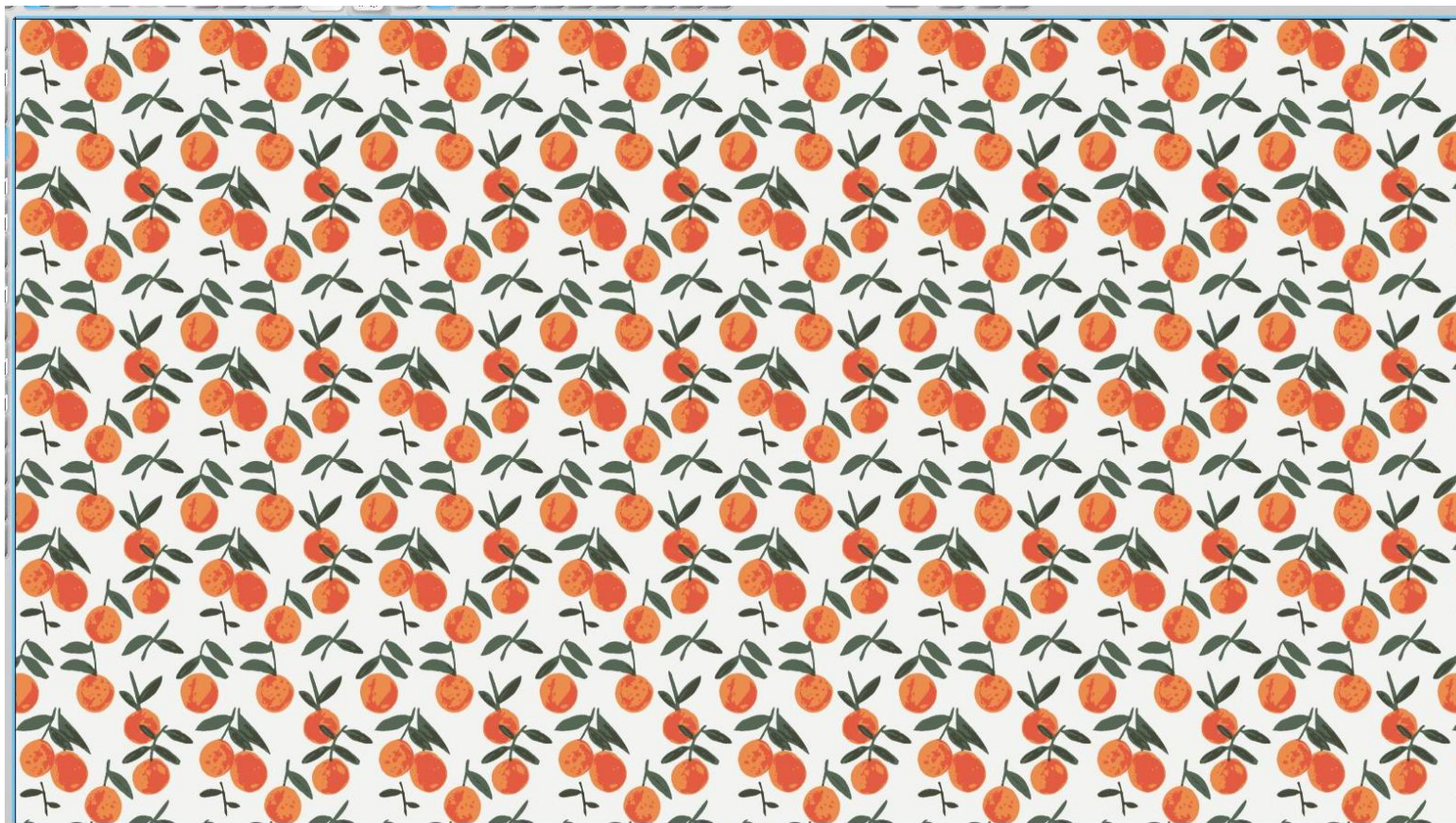
Pokud máme zapnutý raport, jakákoli úprava se projeví ve všech střídách. V kříži vzor dokreslíme, upravíme – používáme nástroje z dialogového okna Malování - malování v ploše, malování čar, nůžky, rosetu, rytěře, zoom, otáčení motivu, výplň barvou, spray atd...

4. MALOVÁNÍ (NÁSTROJE)



Vyčištěný vzor, 4 střídy

4. MALOVÁNÍ (NÁSTROJE)



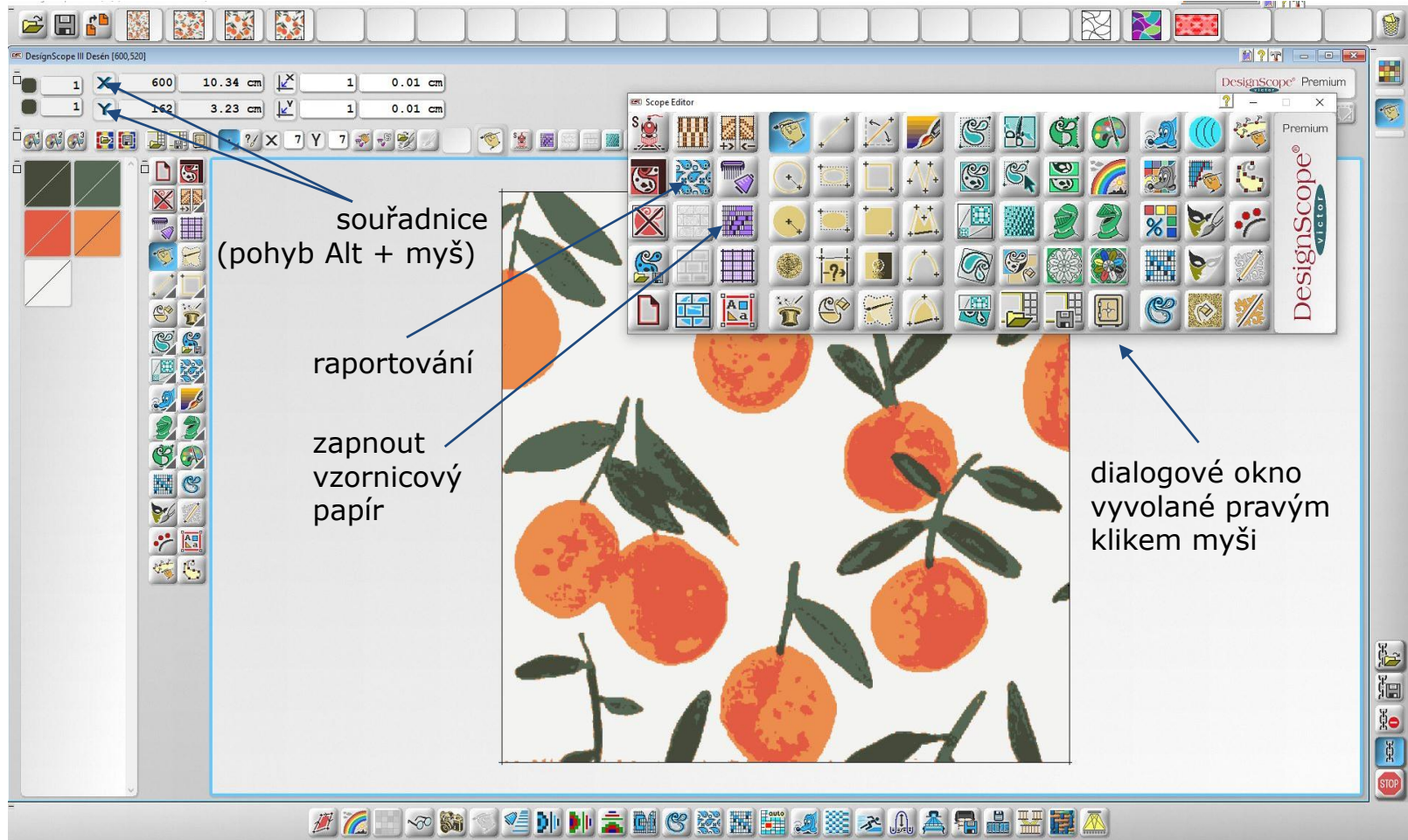
Vyčištěný vzor - náhled

4. MALOVÁNÍ (NÁSTROJE)



Příklad úpravy desénu při vypnutém raportu – každou střídu upravujeme zvlášť.

4. MALOVÁNÍ - NÁSTROJE



Modul Malování umožňuje vytváření vlastního návrhu nebo úpravu scanu. Rovněž nabízí úpravu vazeb.

4. MALOVÁNÍ - NÁSTROJE



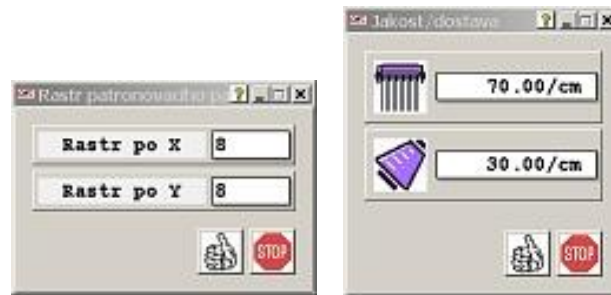
Jednotlivé nástroje se ovládají levým klikem myši a jsou rozdělené do skupin podle barev:

1. ČERVENÁ – červené ikony obsahují RESET, nástroje pro uložení/ vložení dat a nástroje pro zhotovení nové předlohy
2. MODRÁ – označuje nástroje, které je možné vyvolat i z lišty nástrojů
3. FIALOVÁ – fialové ikony se týkají poměru proporcí a patronovacího papíru
4. ŽLUTÁ – označuje nástroje pro malování
5. ORANŽOVÁ – označuje ikony, kterými je možné ovlivnit přímo jednotlivé osnovní, či útkové nitě
6. TYRKYSOVÁ – označuje všechny nástroje, které se vztahují na „Kurzor“
7. ZELENÁ – zelené ikony označují nástroje, které se vztahují ke zpracování barev vzoru

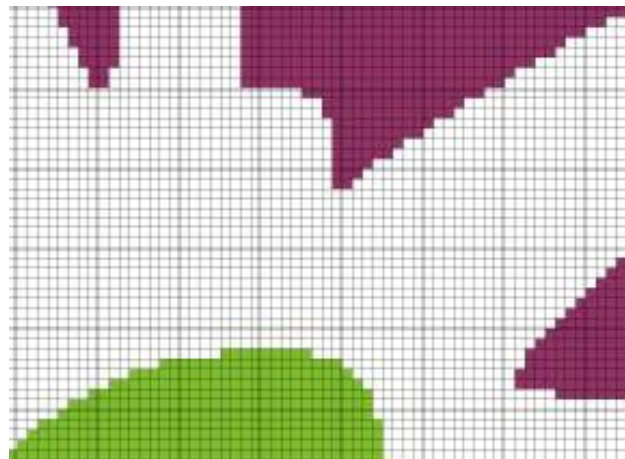
4. MALOVÁNÍ - NÁSTROJE



Rastr patronovacího papíru – zvolíme velikost šenie (například dělení papíru 8/8). Poměr mezi osnovou a útkem musí odpovídat požadovaným dostavám, jinak by se vzor deformoval! Při nečtvercové dostavě se pixely (vazné body) jeví jako obdélníčky.



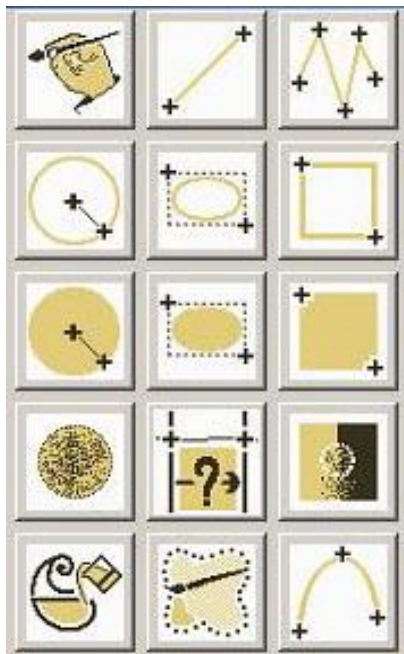
Patronovací papír zapnout/ vypnout – pokud funkci aktivujeme, vidíme patronovací papír až od určitého zvětšení, ve kterém je možné znázornit každý pixel (vazný bod). Vzor zvětšujeme klávesami F3 a F4, zmenšujeme klávesami F2 a F1. Ve zvětšeném vzoru se pohybujeme klávesou ALT a tažením myší.



4. MALOVÁNÍ - NÁSTROJE



Pro kreslení zvolíme kreslicí barvu z lišty barev a žádanou tloušťku kurzoru (štetce) v horním pravém rohu informační lišty.



Kreslit volnou rukou – pracujeme jako s tužkou



Kreslit linii – zadáme počáteční a koncový bod



Kreslit polygon – vytvoříme nepřerušovanou linii, kde počáteční a koncový bod spojíme



Kreslit parabolu – zadáme počáteční a koncový bod, poté od středu linie zhotovíme křivku, potvrdíme levým klikem a funkci opustíme pravým klikem



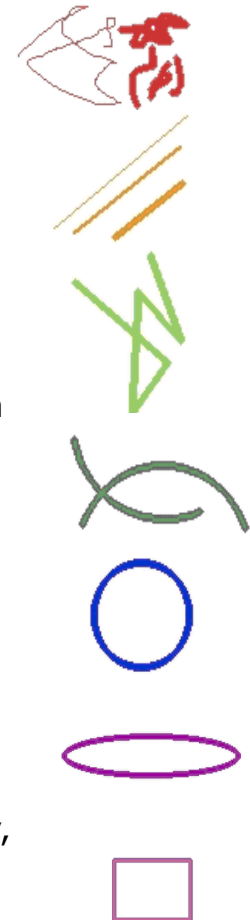
Kreslit kružnici – stanovíme středový bod a od něho vytvoříme konturu kruhu. Při stisknutí klávesy F můžeme kreslit více kružnic (se společným středem)



Kreslit elipsu – stanovíme dva diagonální rohové body, objeví se návrh, který potvrdíme levým klikem a funkci opustíme pravým klikem. Můžeme použít klávesu F



Kreslit čtverec (obdélník)– zvolíme dva diagonální body, návrh potvrdíme levým klikem a funkci opustíme pravým klikem. Při použití klávesy F můžeme kreslit více čtverců z jednoho bodu



4. MALOVÁNÍ - NÁSTROJE



Vytváření barevných ploch – opět vybíráme barvu z lišty barev.



Kreslit plochy – kruh, elipsu či čtverec – platí stejná pravidla jako u kreslení čar (kružnice, samotné elipsy a samotného čtverce)



Zaplnit rozsah – je kreslení volnou rukou a zároveň vyplňování plochy



Rozsah a hustota – zadání poloměru a počtu bodů ve vybrané ploše pro funkce Sprej a Rozmazat



Sprej – zvolíme barvu a pracujeme jako se sprejem



Rozmazat – umožňuje promíchání barevných kontur v místě, kde je třeba vzor zjemnit



Plochu vyplnit barvou – pravým klikem vyvoláme místní nabídku a můžeme vybrat z těchto možností: vyplnit barvou uzavřený objekt a zanechat konturu, vyplnit objekt včetně kontury nebo zesílit konturu



4. MALOVÁNÍ - NÁSTROJE



Čtvercový kurzor – vytvoří pravouhlý výřez obrázku a je stanoven dvěma diagonálními rohovými body čtverce. Kurzor můžeme vložit přímo do desénu nebo ho uložit pro další zpracování do některého z deseti přidavných oken. Pokud aktivujeme některou funkci z panelu nástrojů malování, pak můžeme kurzorovým vzorem i kreslit.



Volný kurzor – libovolný výřez stylem volné ruky



Zoom – rozměr kurzorového vzoru lze zvětšovat či zmenšovat pouze v jednom směru (x nebo y) nebo v obou směrech. Zároveň přidáním znaménka – (minus) vzor lze zrcadlit



Natočit – po zadání žádaného úhlu v kladných hodnotách se kurzorový vzor natočí ve směru hodinových ručiček



Barvy zprůhlednit – vybrané barvy zadáváme klikem myši nebo číselným kódem



Barvy zviditelnit – zprůhledněné barvy lze zviditelnit



Barvu chránit – rytíř chrání barvu před přepsáním, vybrané barvy zadáváme klikem myši nebo číselným kódem



Chráněné barvy uvolnit – rytíř s otevřeným hledím přestává vybrané barvy chránit

4. MALOVÁNÍ - NÁSTROJE



Záměna barvy – aktuálně můžeme změnit vybranou barvu v desénu, kterou označíme klikem myši nebo číselným kódem



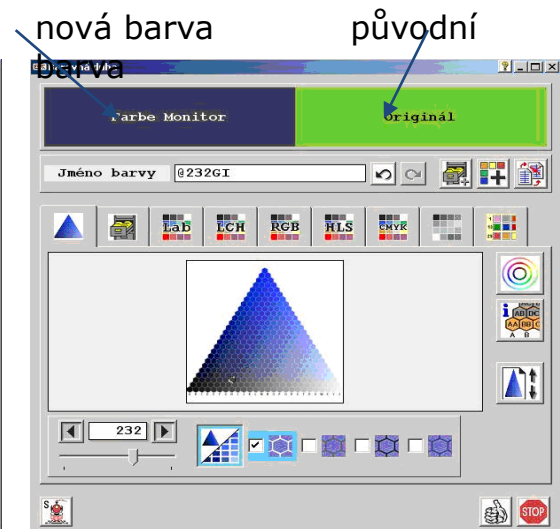
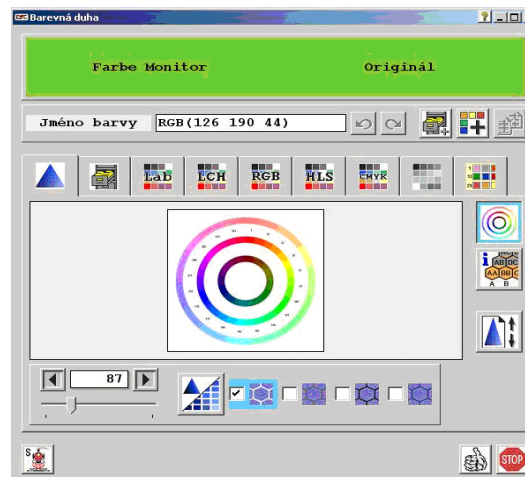
Barevná paleta - umožňuje přidat či odebrat barvy ve vzoru



Vyhledávání barvy – určíme barvu, která má být vyhledána

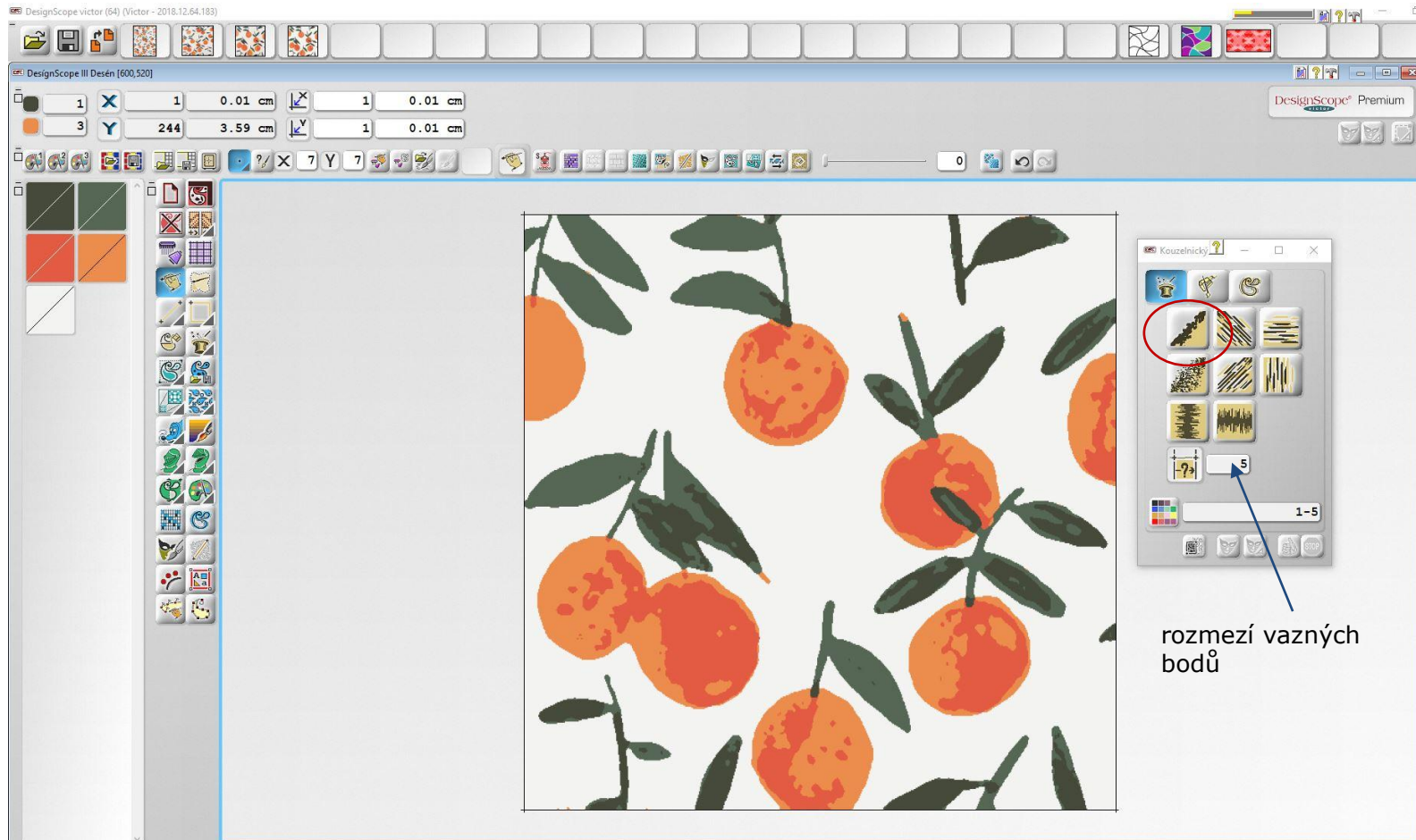


Barevná duha - barvy můžeme dle potřeby změnit



Funkce barevná duha nabízí možnost kolorovat vzorové barvy v barevném prostoru RGB, CMYK, HLS, Lab a LCH.

4. MALOVÁNÍ - NÁSTROJE



Vydatným pomocníkem pro odstranění osamocených vazných bodů a vyhlazení konturu je Kouzelnický klobouk a funkce Kontury.

4. MALOVÁNÍ - NÁSTROJE



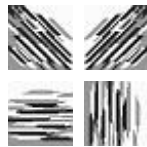
Kouzelnický klobouk – umí upravit kontury dle požadavků desinatéra. **Pokud tuto funkci opouštíme, nesmíme zapomenout ji vypnout!**



Vyčistit – kontury se vyhladí v zadaném rozsahu, většinou volíme 3-5 bodů



Rozmazat kontury – uvolnění barevných hranic



Vyčistit diagonálně doleva, diagonálně doprava, vodorovně či svisle – kontura se přefiltruje v zadaném směru



Rozostřit kontury – horizontálně nebo vertikálně



nevyčištěné kontury

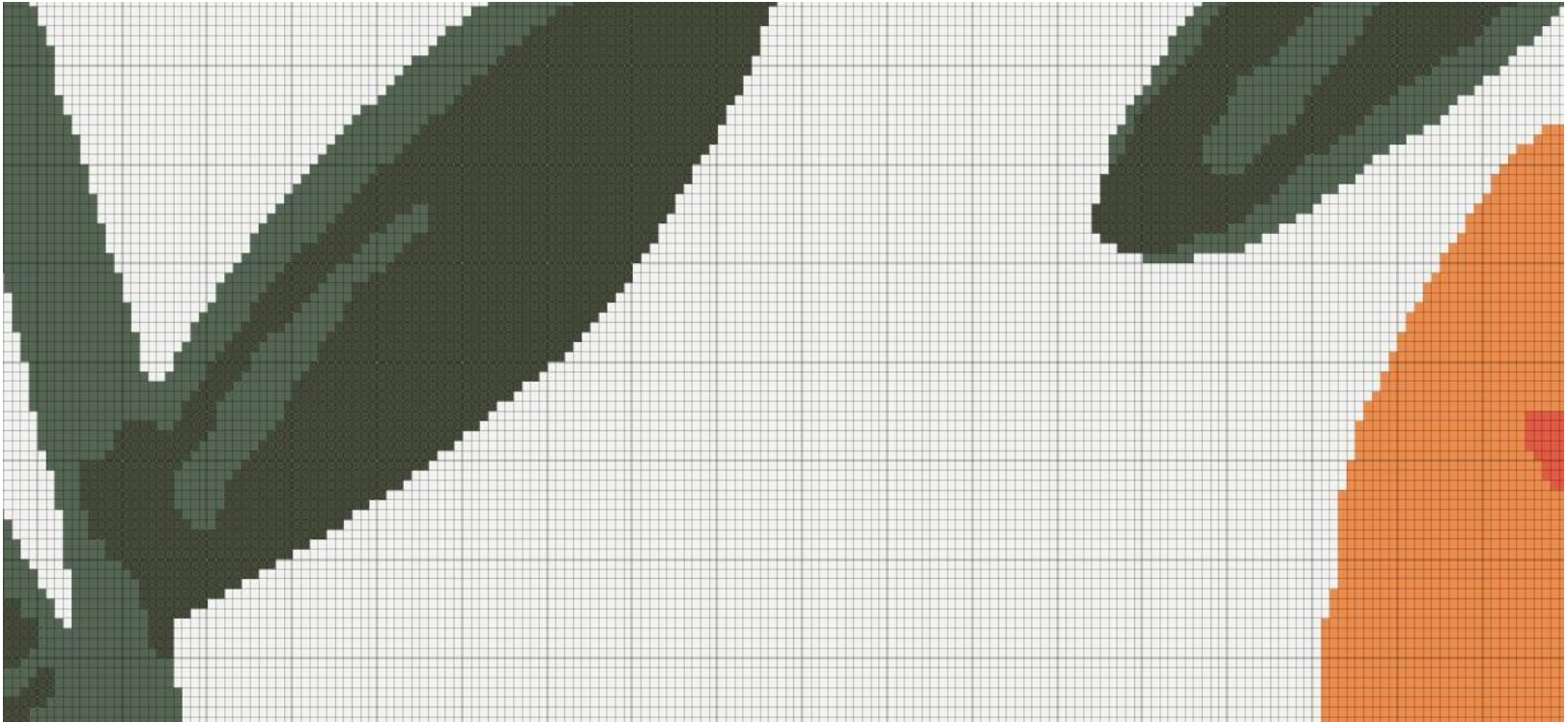


vyhlazené kontury



rozostřené kontury

4. MALOVÁNÍ - NÁSTROJE



Čištění vzoru, vyhlazení kontur

6. RAPORTOVÁNÍ



Raportování zapnout nebo vypnout – zvolené raportování lze zrušit za účelem zpracování pouze jednoho raportu, kdykoliv můžeme opět aktivovat



Linie raportu zapnout nebo vypnout – linie ohraničují jednotlivé raporty – tak získáváme přehled jejich umístění. Můžeme je zapnout či vypnout



Nové uspořádání raportů – určenému raportu můžeme změnit rozměr

DŮLEŽITÉ!

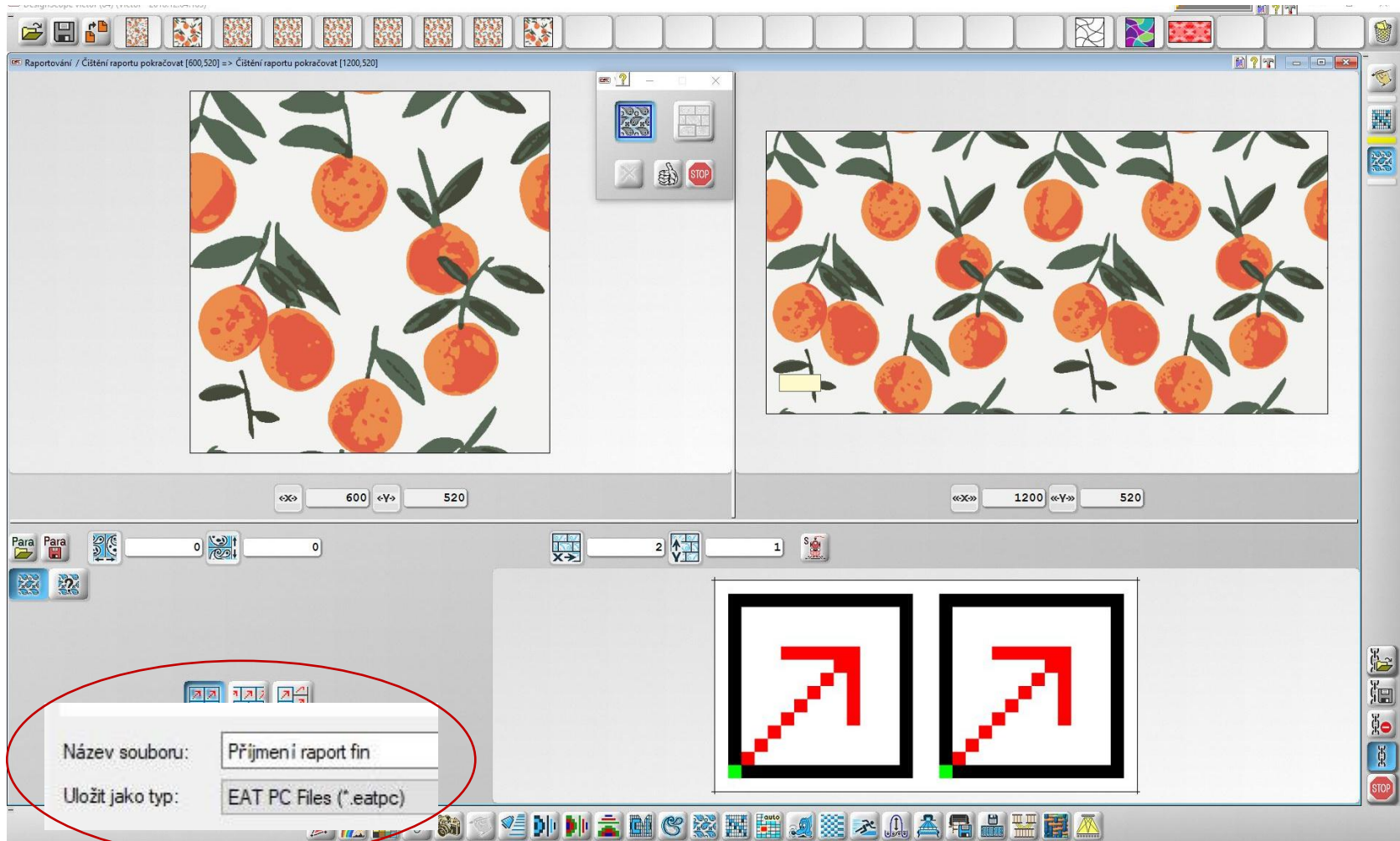
Už na samotném začátku zpracování návrhu musíme mít jasno, jak bude výsledný raport vypadat. Pokud raport = střída, pak hovoříme o plném raportu.

Postup:

- 1.v Malování vybereme střídu (raport)a upravíme, vyčistíme vzor
- 2.v Raportování zobrazíme čtyři střídy a v Malování zkontrolujeme návaznost vzoru „v kříži“, dle potřeby upravíme, dokreslíme
- 3.V Raportování vybereme zpátky jednu střídu, vrátíme se do Malování a přejdeme k dalšímu kroku zpracování návrhu

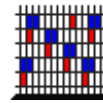
Pokud se rozhodneme na začátku zmenšit vzor, budeme mít ve výsledném raportu dvě či více stříd. Protože je úprava vzoru (především kontur) časově náročná, je výhodné zpracovat pouze jednu střídu a pak raportovat. Tím si ušetříme spoustu práce.

6. RAPORTOVÁNÍ



Finální vyčištěný raport uložíme. Tento desén má velikost 1200x520 nití.

7. VAZEBNÍ ZPRACOVÁNÍ



The screenshot shows the DesignScope victor software interface. The main window displays a textile pattern of oranges and leaves. A text box above the pattern states: "Nejtmaší barva ve vzoru je nahrazena červenou (červená znamená zdvih nitě, tedy osnovní vazný bod)". Below this, the pattern is shown with the leaves turned red. A table below the pattern lists colors (Col) 1 through 0. A blue arrow points from the '1' row to a question mark icon in the table. An open window titled "Otevřít [D:\EAT\11\Documents\EAT\EAT Vazby\ATLAS\atlas\]" shows a file list with columns for file names and numbers (1066-1080). A red circle highlights the "Galerie" button in the window. Text below the window says "Galerie zobrazí vazby".

Nejtmaší barva ve vzoru je nahrazena červenou (červená znamená zdvih nitě, tedy osnovní vazný bod)

Col	
1	?
2	?
3	?
4	?
5	?
0	?

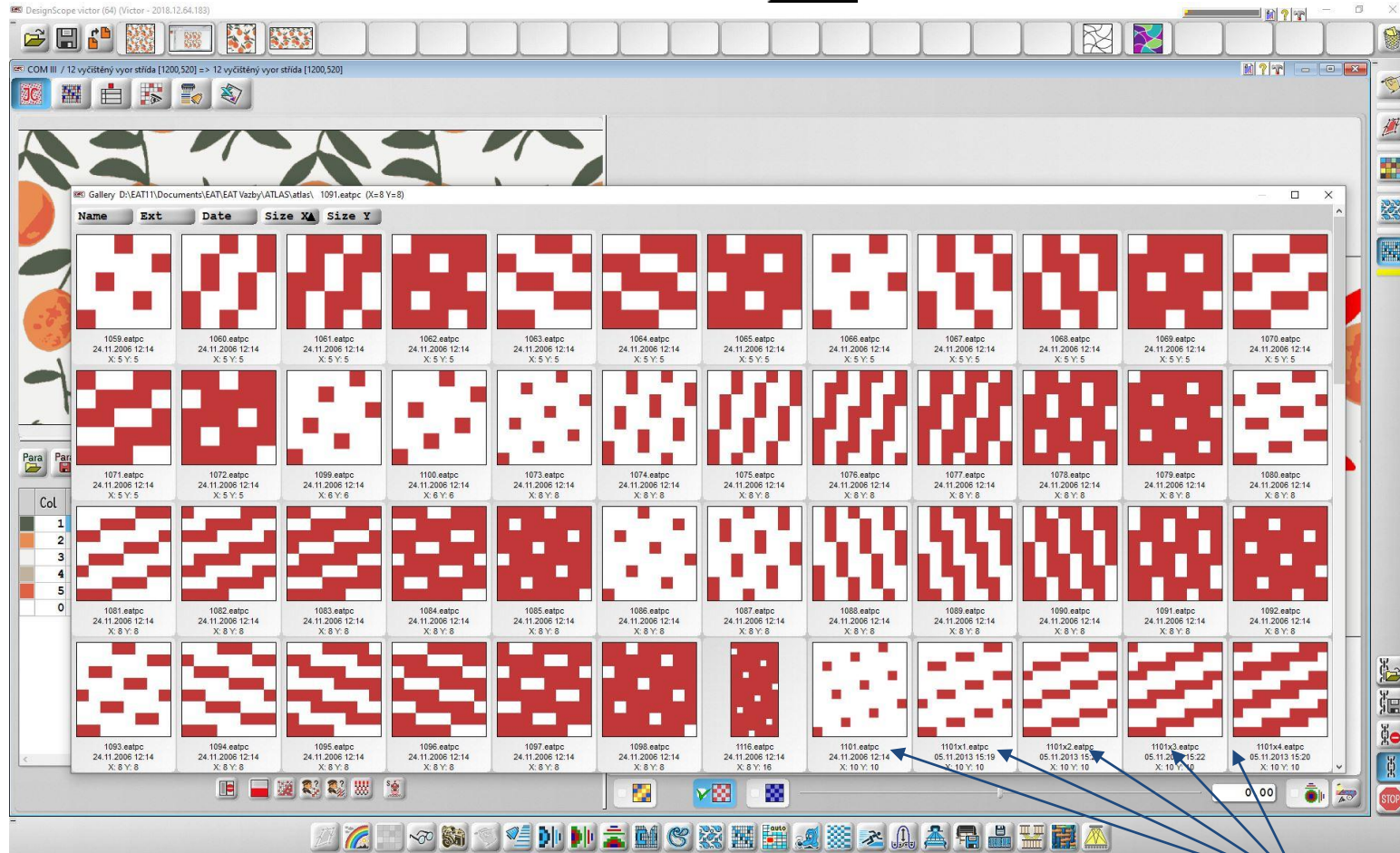
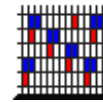
Otevřít [D:\EAT\11\Documents\EAT\EAT Vazby\ATLAS\atlas\]

2u_A15_7x	1066
2u_A30	1067
2u_A40	1068
2u_A50	1069
3u_A24	1070
3u_A30	1071
3u_A30x11z	1072
20_os	1073
1059	1074
1060	1075
1061	1076
1062	1077
1063	1078
1064	1079
1065	1080

Galerie zobrazí vazby

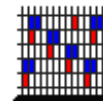
Technické barvy postupně nahradíme vazbami, vybíráme je z databáze vazeb, kterou vyvoláme dvojklikem nebo otazníkem. Každá vazba má číselný kód.

7. VAZEBNÍ ZPRACOVÁNÍ



Z databáze (soubory PLÁTNO, KEPR, ATLAS) vybereme vazbu - potřebnou střídu (x:10 y:10)

7. VAZEBNÍ ZPRACOVÁNÍ



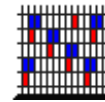
The screenshot shows a software window titled "COM III / Čištění raportu pokračovat [1200,520] => Čištění raportu pokračovat [1200,520]". On the left, there is a color palette with a list of colors: 1 1102, 2 1102, 3 1101, 4 1101, 5 1102, and 0. Below this is a grid of red squares representing binding points. A blue arrow points from the text box to this grid. The main area displays a red fabric with a white floral pattern. At the bottom, a text box contains the following information:

1	1102_c1b	Výstupní vzor
		Jméno vzoru: Čištění raportu pokračovat
		Rozměr po X: 1200
		Rozměr po Y: 520
		Poloha X: 627
		Poloha Y: 1

Tyto vazby ještě můžeme upravovat, např. pozitiv/negativ

Vazba má funkci provazovací a estetickou. Rozhodujícím činitelem při určování vazeb je hustota tkaniny. Je vodítkem z hlediska konstrukce, pevnosti a užití textilie.

7. VAZEBNÍ ZPRACOVÁNÍ



COM III / Čítění raportu pokračovat [1200,520] => Čítění raportu pokračovat [1200,520]

Col	Name	Color
1	1102	?
2	1102	?
3	1101	?
4	1101	?
5	1102	?
0		?

Název souboru: Přijmení raport fin vazby

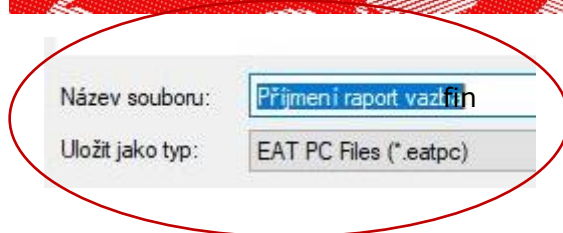
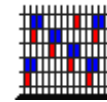
Uložit jako typ: Fabi Para (*.eatfap)

Vazby volíme tak, aby odpovídaly původnímu návrhu. Např. je-li osnova světlá, volíme pro světlé barvy v návrhu osnovní efekt (osnovní vazné body jsou značeny červeně).

Uloží se všechny použité vazby, ze kterých se skládá vazba finální.

Vazby finální – použité vazby

7. VAZEBNÍ ZPRACOVÁNÍ

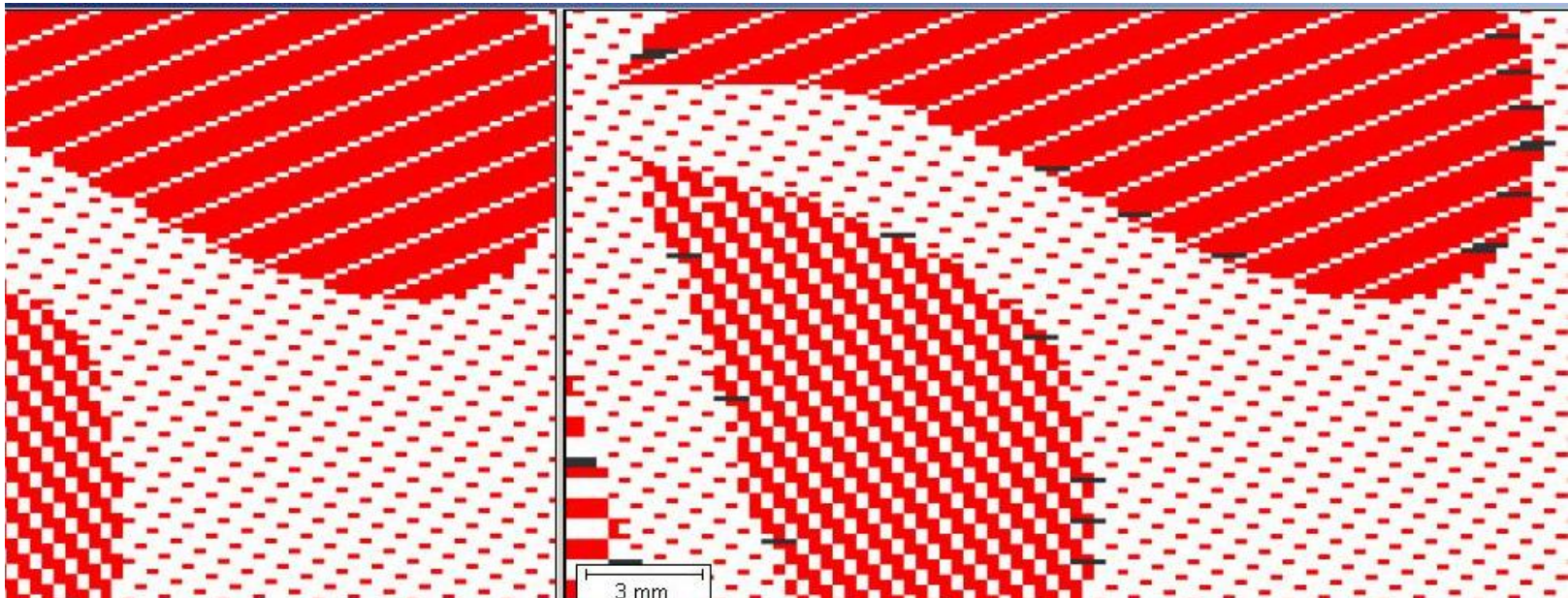


Vazba finální – uložíme (z odkládací lišty nebo přímo), slouží pro strojová data pro tkání

8. VYHLEDÁVÁNÍ A ÚPRAVA FLOTÁŽÍ

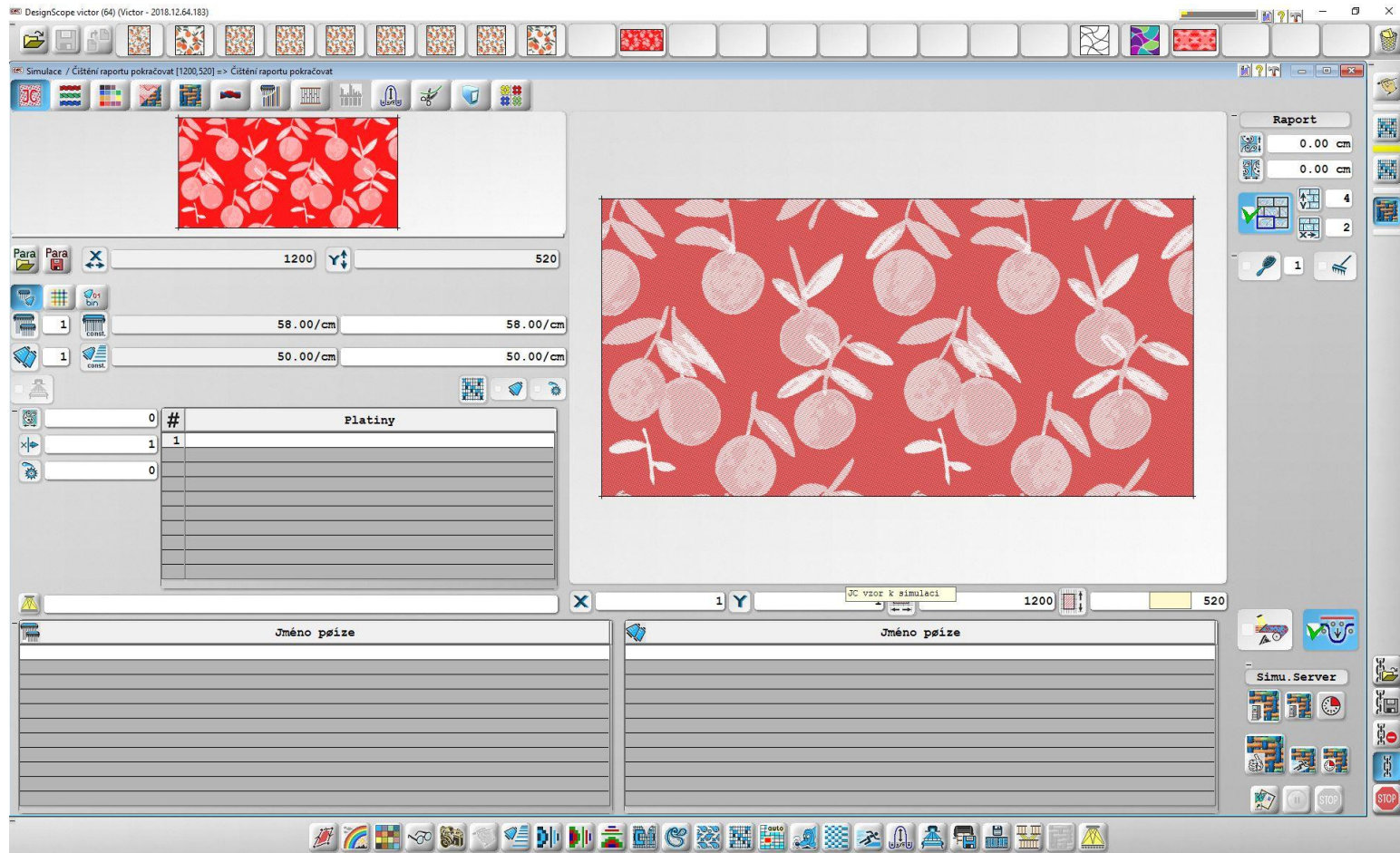


Tuto funkci použijeme ještě před uložením vazby a vlastní realizací.



Vypuštěním vazných bodů při vzorovém obrysu vzniknou dlouze neprovázané úseky nití – flotáže, které působí ve vzoru jako chyby a zhoršují užité vlastnosti tkaniny (volné nitě se zachytávají o ostré předměty). Flotáže se vyruší zakreslením vazných bodů tak, aby se nenarušil vzor.

9. SIMULACE TKANINY



Tkaní vzorků na stavech není levná záležitost (příprava materiálu ke tkaní, materiál, vlastní tkaní). DesignScope victor umožňuje vizualizaci navržených tkanin. Ikona pro tkaní se otevírá pomocí vazby. Musíme zadat parametry příže (vybrat přízi z databáze) a parametry tkaniny (dostavy...).

9. SIMULACE TKANINY



Simulace / Čištění raportu pokračovat [1200,520] => Čištění raportu pokračovat

velikost raportu

1200 520

58.00/cm 58.00/cm

50.00/cm 50.00/cm

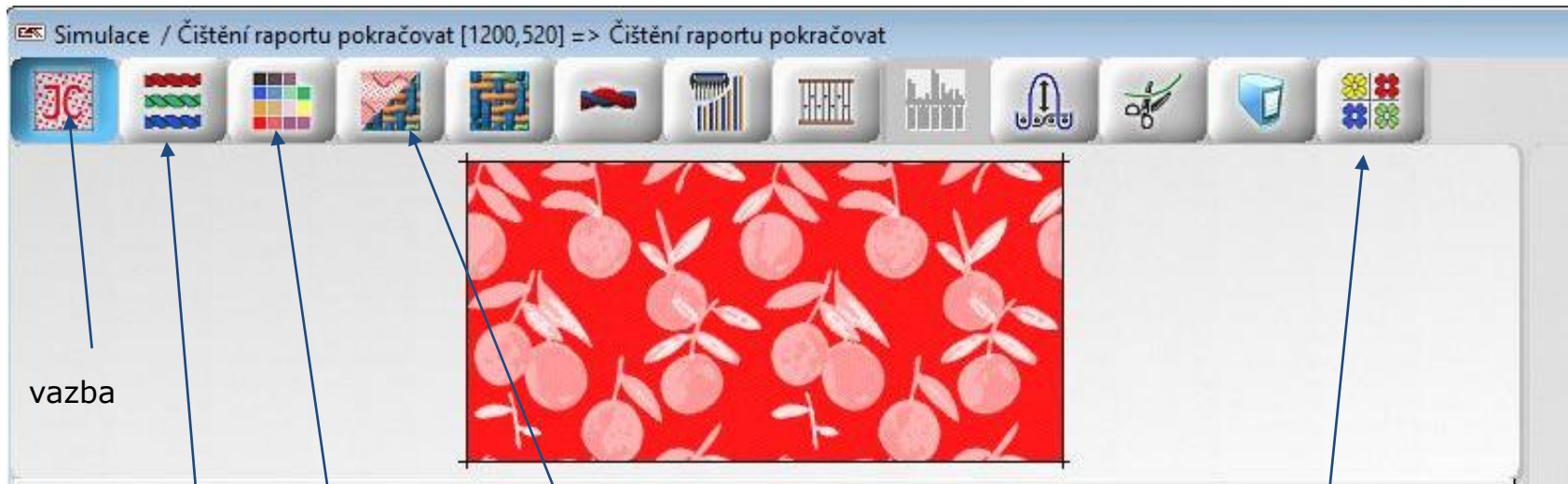
#	Platiny
0	
1	
0	

dostavy

9. SIMULACE TKANINY



Záložky



vazba

příze

tvorba
barevných
variant

zobrazení vazby a tkaniny

záložka pro zobrazení
barevných variant

9. SIMULACE TKANINY – VÝBĚR PŘÍZE



Místní nabídku přízí vyvoláme tlačítkem ? (otazník).

The screenshot shows a software interface for textile simulation. The main window contains two tables for yarn selection. The top table has columns for #, Jméno příze, Typ, Gewicht, Jakost, Materiál, Barvy, Melange, Skal., and Napiti. The bottom table has an additional Napiti column. The right sidebar contains various control buttons and a 'Simu. Server' section.

#	Jméno příze	Typ	Gewicht	Jakost	Materiál	Barvy	Melange	Skal.	Napiti
1		10 tex PES						100	

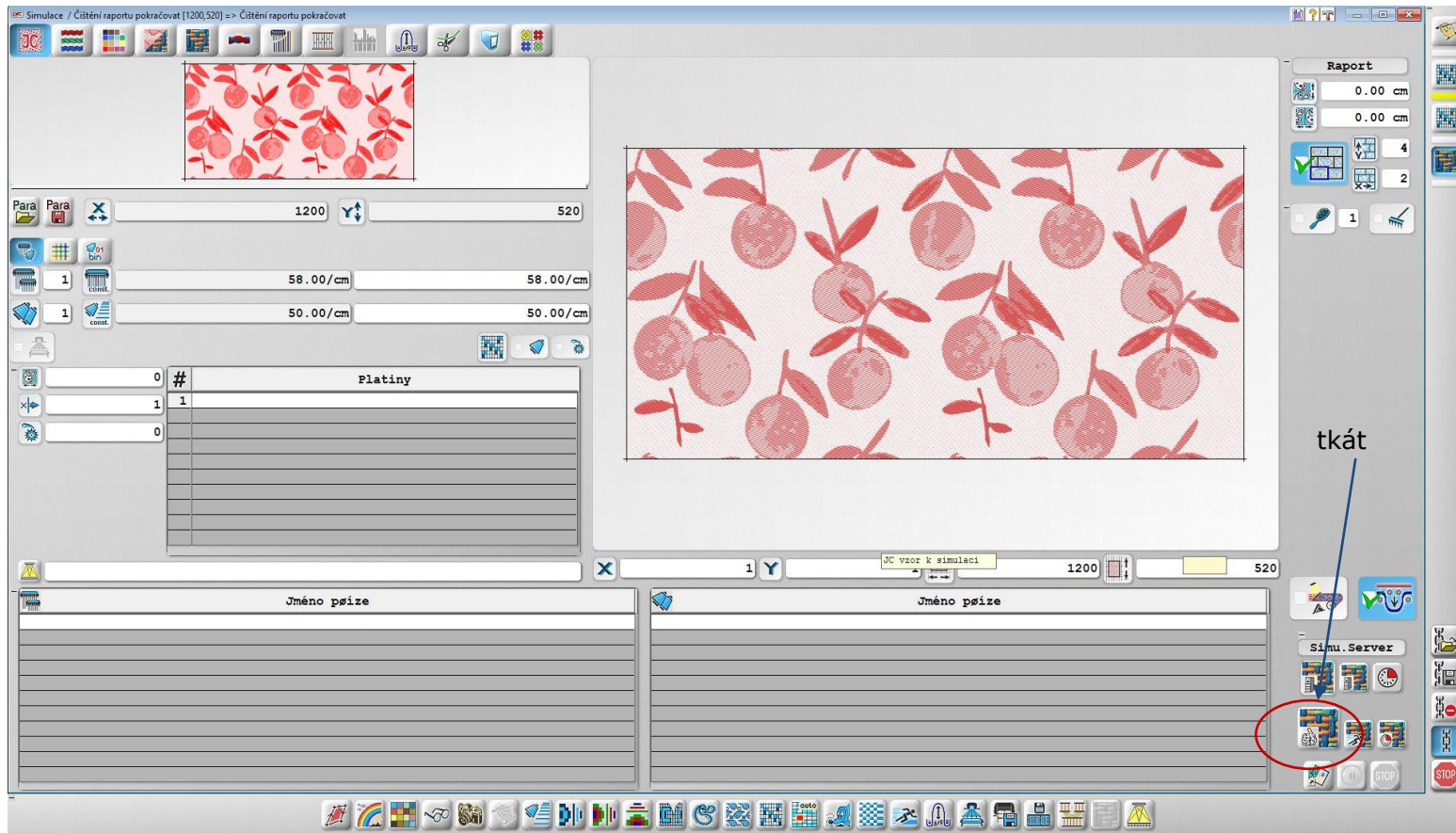
#	Jméno příze	Typ	Gewicht	Jakost	Materiál	Barvy	Melange	Skal.	Napiti
1		10 tex PES						100	100

Vybereme přízi (10 tex PES), můžeme si zobrazit náhled, když stlačíme tlačítko pro vizualizaci.

9. SIMULACE TKANINY – ZADÁNÍ TKANÍ



K simulaci tkaniny potřebujeme vazbu s parametry (dostavy, počty nití) a přízi.

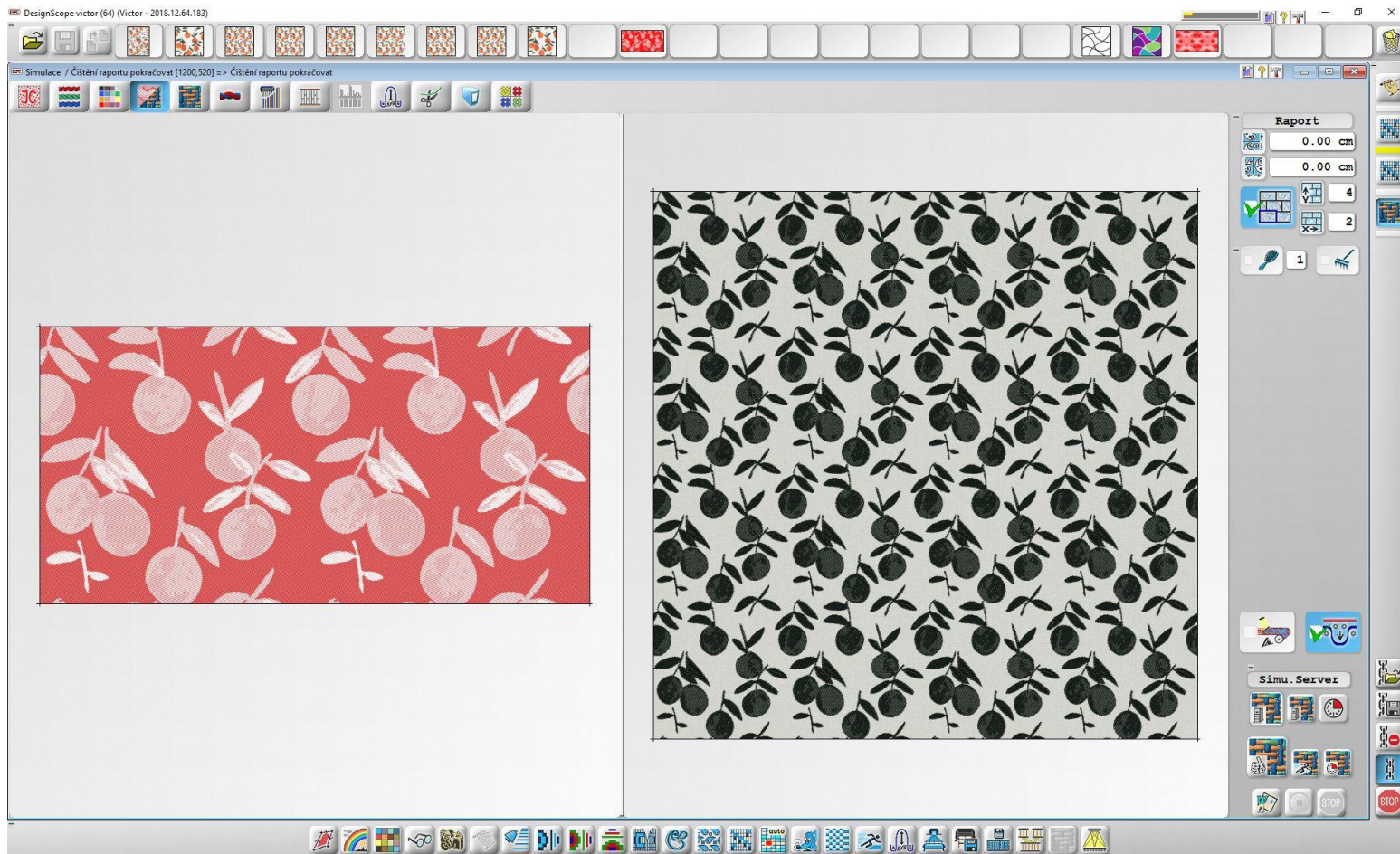


Můžeme utkat jeden raport, výřez vzoru nebo několik raportů. Použijeme tlačítko pro tkaní. Musíme počítat s tím, že čím větší plochu tkáme, tím déle čekáme na vygenerování simulace tkaniny.

9. SIMULACE TKANINY – TKANÍ



Vazba a tkanina



9. SIMULACE TKANINY - KOLORITY



DesignScope victor (64) (Victor - 2018.12.64.183)

Simulace / Čistění raportu pokračovat [1200,520] => Čistění raportu pokračovat

#	Name
1	10 tex PES
1	@209FN

#	Name
1	10 tex PES
1	@350KU

Jméno koloritu

- Col 01.0 bílá-černá
- Col 02.0 bílá-červená
- Col 03.0 bílá-zelená
- Col 04.0 černá-bílá
- Col 05.0 černá-červená
- Col 06.0 černá-zelená
- Col 07.0 modrá-zelená
- Col 08.0 lila-oranž
- Col 09.0 tyrkys-růž

Barevné varianty (kolority) vytvoříme  a uložíme do jednoho souboru jako data.

9. SIMULACE TKANINY - KOLORITY



Náhled na tkaniny a detail

10. SIMULACE BAREVNÝCH VARIANT



Amalia PES



Amalia / Col 010



Amalia / Col 002



Amalia / Col 020



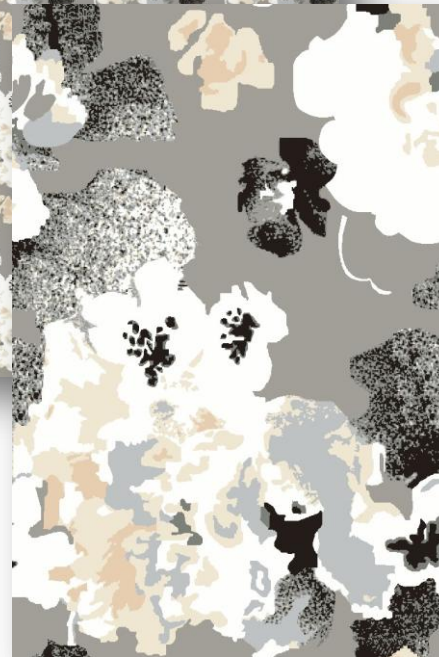
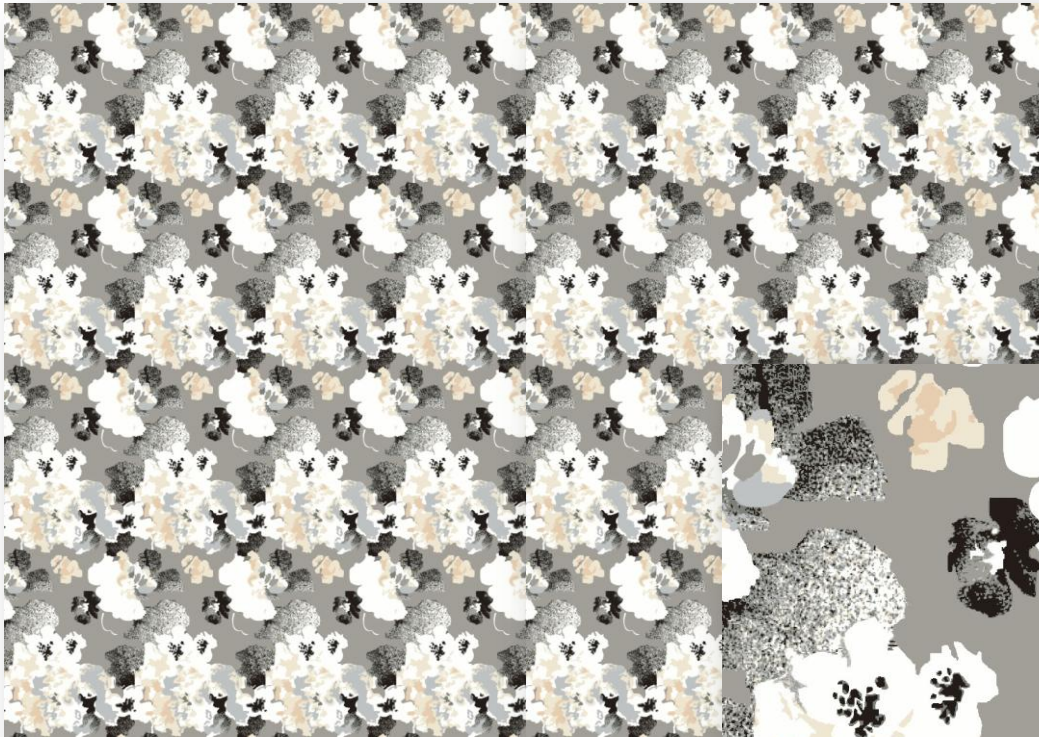
Amalia / Col 003



Amalia / Col 030



NÁHLED, RAPORT, VAZBA



Pro vlastní potřebu uložíme jednotlivé soubory i jako obrázky, které použijeme pro prezentaci vzoru.

