

Kunst für Designcomputer auf der IMB in Köln

Autor(en): **[s.n.]**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Mittex : die Fachzeitschrift für textile Garn- und Flächenherstellung im deutschsprachigen Europa**

Band (Jahr): **104 (1997)**

Heft 5

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-677874>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Kunst für Designcomputer auf der IMB in Köln

«Es ist starr und steif, und die künstlerische Ader geht völlig verloren», diese Auffassung über Computerdesign entsprach lange der Wirklichkeit, doch auf der IMB in Köln wurden Möglichkeiten gezeigt, wie Designer/innen in der Bekleidungsindustrie ihrer Hand völlig freien Lauf lassen können. Selbst künstlerische Zeichnungen wie zu Zeiten der alten Meister können erstellt werden. Es sind Infrarot- oder Ultraschall-Stifte entworfen worden, die auf Knopfdruck, Aquarellfarben, Pastelle oder Filzmarker in den unterschiedlichsten Stärken simulieren. Mit dem schnurlosen Stift, teilweise sogar wie Pinsel, wird auf einer elektronischen Platte gezeichnet und der Künstler kann sein Werk auf dem Bildschirm bewundern.

Wird ein Stoff entworfen, kann er auf Diskette originalgetreu mit den exakten Farbnummerangaben gespeichert und an den Produzenten weitergegeben werden. Diese Materialien, wie zum Beispiel Strick, kann wie bei Gerber in einem Muster gestylt und danach in den verschiedensten Farbkompositionen zusammengesetzt und dann in das Modell eingesetzt werden.

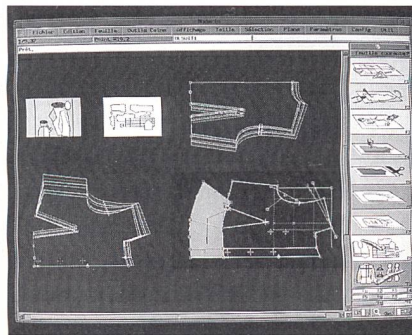


Dreidimensionale Darstellung eines Herrensakkos

Dreidimensionale Darstellungen

Besonders wirksam ist auf dem Bildschirm die Präsentation der Dreidimensionalität. Bei Pro-painter werden zur Rapportierung von Drucken mehrere Rapportarten zur Verfügung gestellt. So können Motive z.B. mit 1/2 Versatz horizontal oder vertikal in den Rapport gesetzt werden. Be-

eindruckend ist ausserdem, dass mit bis zu 16,7 Millionen (!) Farbschattierungen gearbeitet werden kann.



Computergestütztes Gradiieren

Objektorientierte Sticksoftware

Für den Entwurf wichtig sind auch dekorative Systeme wie Stickerei. Die objektorientierte Sticksoftware Punto behält einmal eingegebene Umriss in den Dokumenten, so dass bei Zuweisung eines Stickeffekts die Stiche automatisch berechnet werden. Es können Vergrößerungen und Reduzierungen erzeugt werden. Darüber hinaus können fotorealistische Vorschauen zum Anzeigen und Ausdruck des Designs verwendet werden, so als ob der Stoff tatsächlich gestickt wäre.

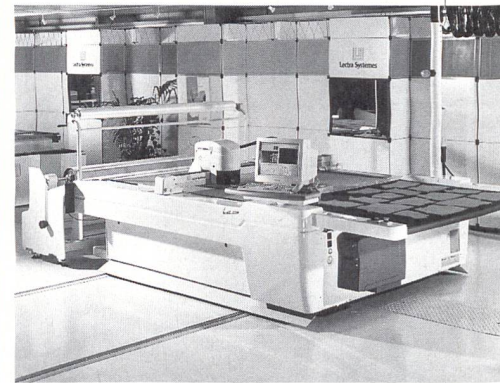
Modularer Aufbau

Die Stoffe können später wie bei Lectra wieder über den Computer eingescannt werden. Es wird die Struktur und weitere Beschaffenheit sowie der Fall und Schwung aufgenommen. Das ist wichtig, um bei einem entworfenen Modell den vorteilhaftesten Stoff ausfindig zu machen.

Die Systeme weisen einen modularen Aufbau auf, angefangen bei dem Basis-Designsystem mit Web- und Stricksimulation über weitere Module für die Gewebe- und Strickkonstruktion mit Schnittstellen zu den gängigsten Web- und Strickmaschinen. Beim Entwurf der Modelle werden die unterschiedlichen Materialien aufgerufen, um zu kontrollieren, wie das Teil wirkt in dem und dem Material.

Vektororientiertes Zeichenmodul

Eine weitere Hilfe ist zum Beispiel die neueste Coloradoversion von Datapart, in der ein vektororientiertes Zeichenmodul integriert ist. Häufig benötigte Konstruktionselemente, wie zum Beispiel Taschenformen, Kragen, Ärmel usw. werden in sogenannten Bibliotheken auf Bilddatenbanken zusammengefasst. Mit diesen Vektor- und Pixeldaten ist ein verlustfreies Arbeiten möglich. Um der Problematik der Farbwiedergabe entgegenzuwirken, werden Monitor und Drucker separat kalibriert. Alle Bilddaten sind über das Postscript Format perfekt ausdrückbar und mit dem integrierten Plug In's für Adobe PhotoShop können z. B. Farbvarianten, Struktur- und Scaneffekte in der Bearbeitung mit PhotoShop genutzt werden.



Computergesteuerter Zuschnitt

Fotos: Lectra Systèmes

Kollektionsbesprechung über Videokonferenz

SpeedStep ermöglicht dann durch ISDN-Leitungen, dass bei Videokonferenzen Designs am Bildschirm analysiert und bei Bedarf bearbeitet bzw. verändert werden können. Das Ergebnis kann dann direkt beim Produzenten ausgedruckt oder an entsprechende Produktionseinheiten weitergeleitet werden. Des Weiteren können Stoffflaschen und Musterteile durch qualitativ hochwertige Ausdrücke ersetzt und dann in Kataloge übernommen werden. So dass vor der eigentlichen Produktion mit der Präsentation und dem Vorverkauf begonnen werden kann, welcher letztendlich das erwünschte Ziel ist.

Martina Reims ■

So erreichen Sie schnell
die Redaktion:
E-mail: redaktion@mittex.ch