



« Piazzamento Automatico »

Pro2 AutoMark

Utilizza algoritmi e tecnologie di ultima generazione ed è costituito da due moduli: client e server, in tal modo è possibile gestire una coda di piazzamenti da eseguire in assenza dell'operatore, per esempio durante la notte.

Client

Il piazzamento può essere eseguito su tessuto continuo o pannelli di dimensioni prestabilite. Si possono definire gruppi di pezzi e, per ogni gruppo o distintamente per ogni pezzo, è possibile stabilire la distanza di piazzamento, la possibilità di rotazione e ribaltamento.

Alcuni pezzi possono essere obbligati al contatto con le cimose del tessuto.

Se necessario, è possibile piazzare manualmente alcuni pezzi che debbano rispettare particolari vincoli e poi far terminare il piazzamento in modo automatico.

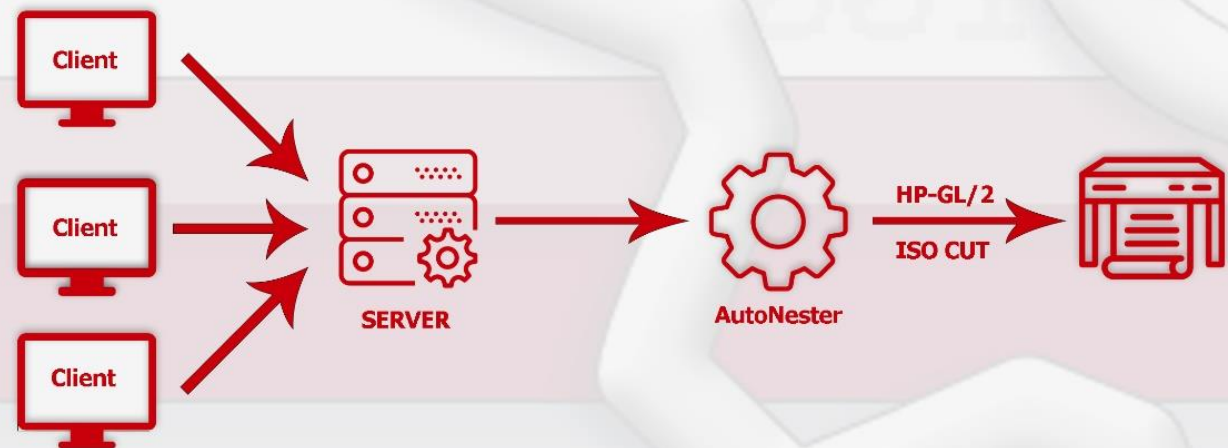
Server

Tutte le attività svolte dal programma sono memorizzate in un documento che l'utilizzatore può consultare a proprio piacimento. In molti casi, soltanto dopo pochi secondi di elaborazione, sono raggiunti risultati di ottimizzazione sorprendenti.

In qualunque momento è possibile aggiungere, eliminare o cambiare l'ordine di esecuzione dei piazzamenti presenti nella coda; come pure fermare l'elaborazione di un piazzamento, salvando il miglior risultato finora ottenuto.

Per le aziende che dispongono di più postazioni CAD, un solo computer ed una sola licenza del programma è necessaria per poter operare da tutte le postazioni. Al termine, i piazzamenti realizzati

Possibilità di generare automaticamente file HPGL per la stampa del piazzamento sul plotter oppure in formato ISO per le macchine da taglio.



- Più client su un unico server
- Lavoro 24/24 h
- Gestione delle code del piazzamento



« Sistema di digitazione, modifica, Sviluppo e piazzamento »

Pro2CAD

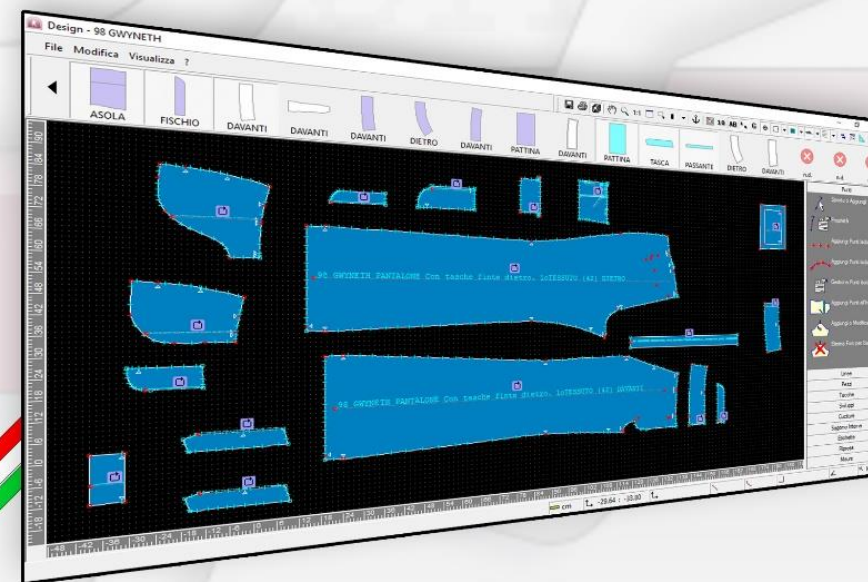
faster

smarter

better

Pro2 CAD:

Programma CAD abbigliamento per la creazione e la modifica a video dei modelli, per l'acquisizione ed il disegno dei cartamodelli e per lo sviluppo taglie.



- Catalogo Collezioni
- Gestione Stile
- Piazzamento Dinamico

Windows 10



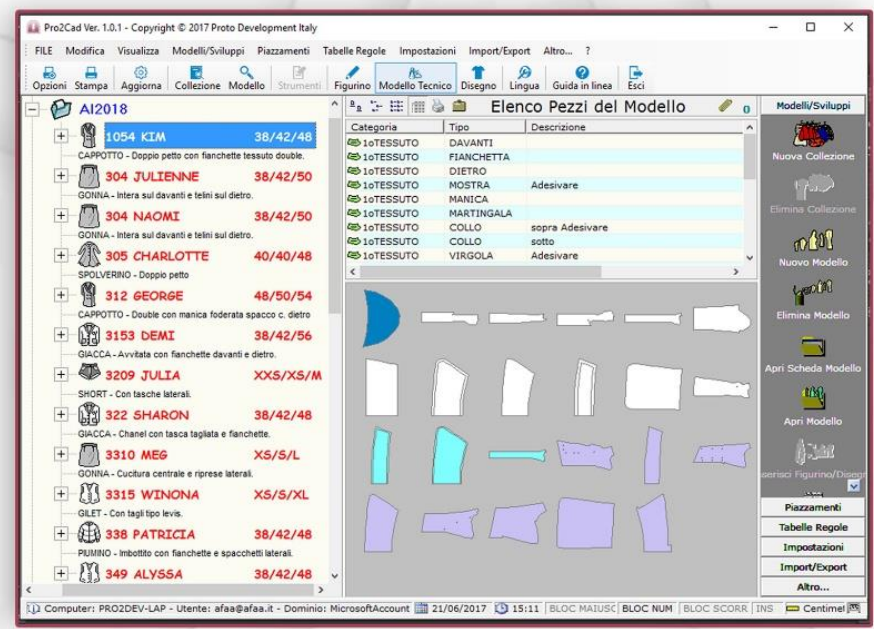
Database

Tutte le informazioni gestite dal programma sono organizzate per Collezioni e Modelli in modo logico ed intuitivo. Ogni Collezione, Modello, Piazzamento, ecc. è corredato di tutte le informazioni necessarie per poterlo ricercare e riconoscere: Codice, Descrizione, Icona, Anteprima, ecc. La lista delle parti componenti il Modello è gestita per mezzo di una apposita Scheda che permette di:

- Raggruppare i pezzi per Categoria Materiale
- Aggiungere, eliminare, copiare/incollare pezzi dello stesso o di altri Modelli
- Lanciare il disegno del grafico di sviluppo
- Avviare il programma CAD per la creazione, lo sviluppo.
- il controllo a video, la trasformazione di uno o più pezzi
- Stampare, esportare o inviare per e-mail in vari formati (Pdf, Word, Excel, Html, ecc.) la Scheda Modello e la Scheda dei consumi dei Piazzamenti

Per ogni Modello è possibile visualizzare l'anteprima delle miniature dei singoli pezzi oppure l'immagine del corrispondente figurino (disegnato a video o acquisito da scanner)

- Tabella regole fino a 32 taglie
- Sistema di sviluppo dinamico
- Modifica dei pezzi e gestione stampe



Piazzamenti

Per ogni piazzamento sono gestite: Caratteristiche del tessuto: classe (verso trama ordito), tipo, altezza lorda e netta, ritiro, rapporto per righe o quadri. Tipo di stenditura: tessuto aperto o chiuso, teli abbinati dritto/dritto o dritto/rovescio. Distanza tra i pezzi: generale, diversificata per ogni pezzo o diversificata per ogni lato del pezzo. Taglie singole o abbinate delle stesso o di altro Modello. Colori diversificati per pezzo, per taglia o per modello. Consumo medio per capo preventivato.

La disposizione dei pezzi può avvenire nei seguenti modi:

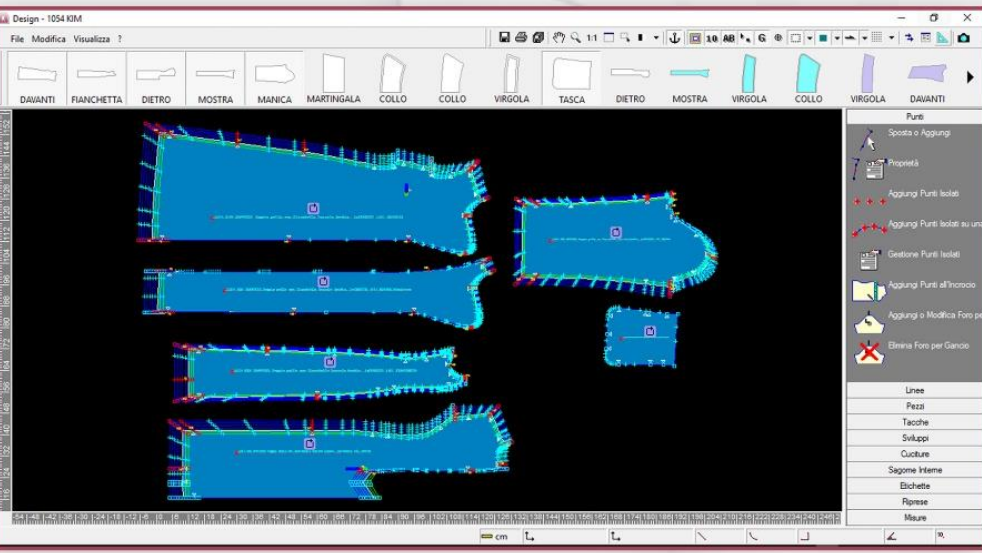
- Completamente automatico
 - Automatico, per similitudine ad un altro
 - Interattivo, di un pezzo per volta o di un gruppo di pezzi usando il mouse o la tastiera
- I vincoli dettati dalla classe e dal disegno del tessuto (allineamento per righe o quadri) possono essere rispettati automaticamente o annullati su richiesta per un pezzo o per l'intero piazzamenti

La 'forzatura' dei pezzi (sovrapposizione o fuoriuscita dal tessuto) può essere esplicitamente richiesta; in tal caso il programma li segnala in modo evidente e particolare. Le funzioni di rotazione, ribaltamento, ecc. possono essere comandate da menù o per mezzo dei tasti 'scorciatoia'

Esistono linee di appoggio dei pezzi (sia orizzontali che verticali) posizionabili a piacimento

Sono previste le stampe di:

- Scheda riassuntiva di ogni piazzamento del Modello con l'indicazione di: consumo, efficienza, lunghezza, ecc.
- Miniatura del piazzamento (su stampante)
- Disegno in scala reale su plotter (formato standard HPGL)
- Generazione ISO per taglio automatico



- Digitalizzazione Manuale ed automatica
- Sviluppo taglie
- Modifica dei pezzi

È possibile effettuare modifiche al Modello operando:

- ... su un punto:** Visualizzare e modificare le proprietà del punto (Es. regola di sviluppo, tipo: spigolo o curva, ecc.). Modificare o aggiungere punti sul contorno, isolati e su sagome interne; a mano libera o in modo assistito (con coordinate cartesiane, perpendicolarmente, ecc.).
- ... sulla linea:** Eseguire una misurazione e/o modificare la lunghezza. Creazione di un orlo. Ruotare, specchiare o raddoppiare una linea del perimetro oppure una linea interna. Rifilare o ingrandire un tratto del contorno stabilendo, a partire dal punto interessato, etc.
- ... sul pezzo:** Acquisire i pezzi del modello in scala reale per mezzo di un digitalizzatore manuale oppure automatico. Creare direttamente a video un pezzo base rettangolare oppure circolare indicandone le misure. Spezzare, fondere, duplicare, raddoppiare o dimezzare uno o più pezzi. Muovere il pezzo sul piano di lavoro. Unire i pezzi sulla linea di cucitura per effettuare controlli di corrispondenza. Creare, eliminare, unire, aprire, chiudere, spostare riprese. Creare pieghe o modificare le ampiezze. Ruotare, specchiare, variare la scala X e Y in percentuale di uno o più pezzi. Realizzare la sbazzatura. Creare, eliminare, etc..
- ... sulle tacche:** Modificare la forma, la dimensione e l'inclinazione. Eliminare o aggiungere una tacca.

