รายละเอียดคุณลักษณะเฉพาะครุภัณฑ์

ครุภัณฑ์ห้องปฏิบัติการออกแบบเสื้อผ้า สร้างแบบและวางแบบเสื้อผ้า จำนวน 1 ห้อง ประกอบด้วย

1. โปรแกรมการออกแบบเสื้อผ้า สร้างแบบเสื้อผ้า และวางแบบตัดเสื้อผ้า จำนวน 1 ชุด

1.1 โปรแกรมออกแบบเสื้อผ้า จำนวน 1 โปรแกรม

1.1.1 โปรแกรมสามารถเปลี่ยนเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้

1.1.2 เมื่อสวมใส่แพทเทิร์นบนหุ่น สามารถปรับหุ่นให้หมุนได้ทุกทิศทาง เพื่อดูมุมมองสวมใส่

1.1.3 สามารถวัดขนาดหุ่นได้ทุกตำแหน่งที่ต้องการไม่ว่าจะเป็นความยาวหรือความกว้างโดยรอบวงกลม

1.1.4 สามารแก้ไขแพทเทิร์น 2 มิติ ได้ง่าย โดยไม่ต้องแปลงข้อมูล เพื่อนำเข้าทำงานที่โปรแกรม 3 มิติ

1.1.5 สามารถแก้ไขแพทเทิร์น 2 มิติ และแสดงผลที่หน้าจอ 3 มิติ โดยที่ไม่ต้องนำเข้าข้อมูลหรือส่งออกข้อมูล

1.1.6 สามารถสร้างแพทเทิร์นด้านเดียวก็จะได้เสื้อผ้าเต็มตัว ในกรณีแบบเสื้อซ้าย - ขวาเหมือนกัน

1.1.7 สามารถกำหนดตำแหน่งแพทเทิร์นแต่ละชิ้นให้อยู่บนหุ่นตามต้องการ เช่น หน้า หลัง ซ้าย ขวา บน ล่าง แขนซ้าย แขนขวา ปก ฐานปก ฯลฯ

1.1.8 สามารถใช้เม้าส์เลื่อนหมุนหุ่นและแพทเทิร์นได้ 360 องศา

1.1.9 สามารถกำหนดความละเอียดการจำลองการเย็บได้และจำลองเสื้อผ้าที่มีการเย็บชิ้นงานมากกว่า 3 ชั้น ให้ดูเหมือนจริงได้

1.1.10 สามารถจำลองการสวมเสื้อผ้าซ้อนทับกันมากว่า 3 ชั้นให้ดูเหมือนจริง

1.1.11 สามารถกำหนดสีของเสื้อผ้าและเปลี่ยนสีพื้นหลังของลายผ้าได้

1.1.12 สามารถเพิ่มลวดลายและโลโก้บนเสื้อผ้าใน 3 มิติได้

1.1.13 มีลวดลายผ้าตัวอย่างและคุณสมบัติของผ้าในโปรแกรมให้เลือกใช้ได้

1.1.14 สามารถเพิ่มลวดลายและขนาดของตะเข็บเย็บได้

1.1.15 สามารถกำหนดคุณสมบัติการย่นหรือหดของตะเข็บได้

1.1.16 สามารถกำหนดคุณสมบัติของผ้าและเก็บข้อมูลคุณสมบัติผ้าและนำมาใช้ได้

1.1.17 สามารถกำหนดแสงเงาบนเสื้อผ้าที่จำลองได้

1.1.18 สามารถซ่อนหุ่นได้

1.1.19 สามรถถ่ายภาพแบบ Multiple Views ได้ (4 ด้าน)

1.1.20 สามารถถ่ายภาพเฉพาะเสื้อผ้าได้โดยไม่มีหุ่นได้

1.1.21 สามารถกำหนดแสงเงาและสามารถเปลี่ยนพื้นหลังหน้าจอ 3 มิติได้

1.1.22 สามารถแสงภาพเต็มจอได้

1.1.23 สามารถแสดงความตึง – หย่อนจากการสวมใส่ได้

1.2 โปรแกรมสร้างแบบเสื้อผ้า จำนวน 1 โปรแกรม

1.2.1 สามารถใช้งานได้ทั้งภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ

1.2.2 ทำงานภายใต้ระบบ Windows 7 หรือ Windows 8

1.2.3 โปรแกรมสามารถจัดกลุ่มแพทเทิร์นได้

1.2.4 สามารถปรับความเส้นเกรนผ้าได้

1.2.5 มีคำสั่ง “เดิน” เพื่อใช้ในการเปรียบเทียบส่วนโค้ง เช่น วงแขนกับตัวเสื้อ

1.2.6 สามารถรายงาน เส้นรอบรูปและพื้นที่ของแพทเทิร์นได้แต่ละไซส์

1.2.7 สร้าง Short Cut Key ได้เอง

1.2.8 สามารถย่อ - ขยายแบบ และคัดลอกค่าการย่อ – ขยายแบบได้

1.2.9 กำหนดไซส์เป็นตัวเลขตามจำนวนที่ต้องการในตารางกำหนดไซส์

1.2.10 มีโปรแกรมช่วยสอนในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว (วีดิโอ)

1.2.11 มีฐานข้อมูลแพทเทิร์นให้เลือกใช้งานขั้นต่ำไม่น้อยกว่า 20 แบบ

1.2.12 ตัวโปรแกรมสามรถบันทึกรูปภาพประกอบการเก็บและแสดงได้ขณะใช้งาน

1.2.13 สามารถตั้งเวลาการเก็บข้อมูลอัตโนมัติ

1.2.14 สามารถสร้างเส้นตรงและเส้นโค้งและปรับลักษณะเส้น เปลี่ยนสีเส้นในการใช้งานได้

1.2.15 สามารถเพิ่มจุด ลบจุด ดึงจุด และเพิ่มตะเข็บ สร้างเกล็ด ทำจีบ และทำพลีทได้

1.2.16 สามารถปรับมุมตัดของตะเข็บได้หลายรูปแบบ

1.2.17 มีรายงานค่าเผื่อตะเข็บของแบบตัดทั้งในหน้าจอและพิมพ์รายงานออกได้

1.2.18 เพิ่มรอยบาก และทำตัดต่อแบบตัดหรือ ตัดแบ่งชิ้นงานได้

1.2.19 สามารถใช้งานร่วมกันได้ทั้ง Mouse และ Keyboard ในการทำงาน

1.2.20 เกรดไซส์ทุกไซส์และหลายจุด หลายชิ้นในครั้งเดียว

1.2.21 เกรดตามความกว้างของตะเข็บและเกรดตามเส้นที่เลือกได้

1.2.22 สามารถเพิ่มตัวอักษรในตำแหน่งต่างๆ ที่ต้องการได้

1.2.23 สามารถแสดงค่าความยาวของเส้นรอบรูปและเส้นภายในอัตโนมัติ

1.2.24 สามารถจำแนกสีของไซส์ต่างๆ และเปลี่ยนสีพื้นหลังได้

1.2.25 สามารถกำหนดจำนวนไซส์ได้ไม่จำกัด

1.2.26 มีตารางเปรียบเทียบความยาวสามารถเช็คค่าเกรดและความยาวได้หลายไซส์

1.2.27 แยกมีกล่องเครื่องมือ (Toolbox) แยกหมวดหมู่เครื่องสำหรับการใช้งาน

1.2.28 สามารถสั่งพิมพ์รายงานไปยังโปรแกรม Microsoft Excel ได้

1.3 โปรแกรมวางแบบตัด จำนวน 1 โปรแกรม

1.3.1 สามารถใช้งานได้ทั้งภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ

1.3.2 แสดงภาพมาร์คเกอร์ก่อนเลือกเปิดสไตล์งาน

1.3.3 สามารถใช้งานได้ทั้ง Mouse Keyboard Icon คำสั่ง ในการทำงาน

1.3.4 สามารถเชื่อมโยงมาร์คเกอร์อื่นเข้ากับมาร์คเกอร์ที่เปิดใช้งานอยู่ปัจจุบัน

1.3.5 สามารถกำหนดรูปแบบรายงานที่ต้องการส่งจาก Mark ไปยัง Ms. Excel ได้

1.3.6 สามารถคำนวณวัตถุดิบที่ใช้พร้อมกับคำนวณจำนวนชิ้น และจำนวนชั้นที่เหมาะสม

1.3.7 กำหนดความกว้าง ยาว จำนวนชั้น และ บันทึกรายการมาร์คเกอร์แต่ละสไตส์งาน ได้

1.3.8 สามารถตรวจสอบผลลัพท์จากการวางมาร์ค เช่น วางซ้อนกัน ชิ้นที่ขาด – เกิน

1.3.9 มีกำหนดการแทนที่ชิ้นงานบนมาร์คเกอร์ โดยไม่ต้องโหลดแพทเทร์นมาวางใหม่

1.3.10 กำหนดการเรียงลำดับการวาด ตัด ชิ้นงาน และใช้เครื่องมือสำหรับชิ้นงานที่เลือกในมาร์คเกอร์ได้

1.3.11 สามารถกำหนดเส้นเผื่อ เส้นตัด บนมาร์คเกอร์ทั้งแนวนอนและแนวตั้งได้

1.3.12 กำหนดตำแหน่งรอยตำหนิผ้าบนมาร์คเกอร์ได้

1.3.13 กำหนด Font และขนาดตัวอักษรที่ปรากฏบนมาร์คเกอร์ได้

1.3.14 สามารถหมุนองศาการหมุนชิ้นงานได้ตามต้องการ

1.3.15 ใส่ค่า Buffer เพื่อเพิ่มระยะห่างการชนกันของชิ้นงาน

1.3.16 สามารถกำหนดการตัดเฉพาะริมขอบมาร์เกอร์ที่มีการเผื่อ Buffer

2. กระดานลอกแบบ จำนวน 1 ชุด

2.1 มีพื้นที่การทำงานด้านกว้างไม่น้อยกว่า 90 เซนติเมตร ด้านยาวไม่น้อยกว่า 120 เซนติเมตร

2.2 ความสูงของกระดานสามารถปรับระดับได้

2.3 ความลาดเอียงของหน้ากระดานปรับระดับได้

2.4 เมนูชื่อชิ้นงานเป็นภาษาไทย, ภาษาอังกฤษ

2.5 การลอกชิ้นงานในหนึ่งชิ้น สามารถลอก ได้ 1 ไซส์และหลายไซส์

2.6 การแสดงเส้นในชิ้นงานได้ทั้งภายในและภายนอก

2.7 ใช้ไฟฟ้า 220 v, 50Hz.

2.8 ช่องต่อสัญญาณ RS-232 หรือ USB

3. เครื่องวาดและเครื่องตัดแบบ จำนวน 1 เครื่อง

3.1 ความกว้างสูงสุดในการวาดและตัดไม่น้อยกว่า 125 เซนติเมตร

3.2 ความเร็วในการวาดมากกว่า 40 ตารางเมตร/ชั่วโมง

3.3 ความเร็วในการตัดไม่น้อยกว่า 120 เซนติเมตร/วินาที

3.4 ชุดขับเคลื่อนกระดาษ เซอร์โวมอเตอร์

3.5 มีช่องต่อสัญญาณเป็นแบบ USB/LAN

3.6 รองรับกระดาษที่ใช้วาด 40 - 350 แกรม

3.7 สามารถใช้ร่วมกันกับหมึกอิงค์เจ็ท สีดำได้

3.8 ใช้ไฟฟ้า 220 v, 50Hz.