USER MANUAL

DigiBunai™

Ver-1.0

Nepali

Open Source CAD Tool For Weaving

Digital India Corporation

Ministry of Electronics & Information Technology, GoI

विषयसूचि

१ परिचय १३

१.१ सिंहावलोकन १३

१.२ प्रयोग र चेतावनी १३

१.३ सफ्टवेयरको बारेमा १३

१.४ अप्प्लिकेशनको आवश्यकता १४

१.४.१ हार्डवेयरको आवश्यकता १४

१.४.२ सफ्टवेयर का आवश्यकता १४

१.५ प्रोग्रामको स्थापना १४

१.५.१ प्रयोगकर्ताको रजिस्ट्रेशन १४

१.६ डीजिबुनाई को स्थापना १९

१.६.१ नयाँ युजरको सिर्जना - साइन अप २५

१.६.२ अवस्थित युजरको लगइन - साइन इन २८

१.६.३ पासवर्ड बिर्सनुभयो २९

१.७ अप्प्लिकेशन शुरु गर्नुको सन्दर्भमा २९

१.८ ड्यासबोर्ड ३०

१.८.१ फेब्रिक र आर्टवर्कको आकार ३१

१.८.२ वार्प थ्रेड ३१

१.८.३ वेफ्ट थ्रेड ३१

१.८.४ विविध............ ३२

१.८.५ युजर सेटिङ............ ३२

१.८.६ युजरको प्राथमिकताहरू............ ३३

१.८.७ युजरको प्रोफाइल............ ३३

१.८.८ अप्प्लिकेशनमा जानकारीको प्रवाह............ ३४

१.८.९ डिजिटल फेब्रिकको सिर्जना............ ३५

१.८.९.१ डोबी वीव............ ३५

१.८.९.२ आर्टवर्क डिजाइनर............ ३८

१.८.९.३ फेब्रिक क्रिएटर............ ४०

१.८.९.४ गार्मेन्ट भिउअर............ ४२

२ फेब्रिक क्रिएटर मोड्युल............४४

२.१ नयाँ फेब्रिकको सिर्जना (बेस फेब्रिकको लागी वीव छान्नुको लागि)............४४

२.२ ज्याक्वार्ड फेब्रिक्सको सिर्जना र सम्पादन (एडिटिंग) ४४

२. ज्याक्वार्ड रूपान्तरण (कन्वर्शन)............ ४५

२.२.१.१ बेस र आर्टवर्क (डिजाइन) मा वीव्स राख्नुको लागि............ ४६

२.२.१.२ डिजाइनमा एक्स्ट्रा वेफ्ट असाइन गर्नुको लागी............ ४७

२.२.१.३ डिजाइनको लागि एक्स्ट्रा वार्प असाइन गर्नुको लागी............ ४७

२.२.१.३ आर्टवर्कका रंगहरू भन्दा कम्ती वेफ्टहरू असाइन गर्नुलागी............ ४७

२.२.१.५ वीव हटाउनुको लागि............ ४७

२.२.१. फेब्रिक टाइप............ ४७

२.२.१.६ कलाकृतिको मूल आकारको बुनाई............ ४७

२..२.१.७ मोटिफको सिमाना (बोर्डर) नछुनुहोस्.. ४८

२.२.२ ट्रांस्फोर्म ओपेरेशन.. ४८

२.२.३ ग्राफको सुधार.. ४८

२.२.३.१ फ्लोट फाइनडिंग र बाईनडिंग.. ४९

२.२.४ धागोका गुणहरू (यार्न प्रोप्रटिस)... ५०

२.२.५ घनत्व (डेनसिटी).. ५०

२.२.६ थ्रेड सीकुएँस (अनुक्रम).. ५१

२.२.७ रङहरू स्विच गर्नुको लागी... ५१

२.२.८ अभिमुखीकरण दोहोर्याउनुको लागि (रीपीट ओरिएंटेशन)... ५२

२.३ फेब्रिकमा ज्याक्वार्ड डिजाइनको भिजुअलाइजेशन (भिउ)..५२

२.३.१ फ्रन्ट/ रियर साइड भिउ.. ५३

२.३..२ ग्रिड र ग्राफ भिउ.. ५३

२.३.३ फ्रन्ट र रियर भिजुअलाइजेशन.. ५४

२.३.४ अगाडि (फ्रन्ट) र पछाडि (रियर) कट... ५५

२.३.५ सिमुलेशन.. ५५

२.४ फेब्रिक सिर्जना र आउटपुट (फाइल) सेव गर्नुको लागि ५७

२.४.१ सेव फेब्रिक... ५७

२.४.१.१ सार्वजनिक.. ५७

२.४.१.२ प्रोटेकटेड.. ५७

२.४.१.३ निजी... ५७

२.४.२ सेव एज... ५७

२.४.३ प्रिन्टिङ... ५८

२.४.३.१ प्रिन्ट ग्रिड... ५८

२.४.३.२ प्रिन्ट ग्राफ... ५८

२.४.३.३ प्रिन्ट फेब्रिक भिजुअलाइजेशन... ५८

२.४.३.४ फेब्रिकको अगाडि र पछाडिको दृश्य प्रिन्ट गर्नुहोस्... ५९

२.४.३.५ कपडाको फ्रन्ट र रियर कट प्रिन्ट गर्नुहोस्... ५९

२.४.३.६ फेब्रिकको सिमुलेशन प्रिन्ट गर्नुहोस्.. ५९

२.४.४ निर्यात (एक्स्पोर्ट्स)... ५९

२.४.४.१ ग्रिडको रूपमा एक्सपोर्ट गर्नुहोस्... ६०

२.४.४.२ ग्राफको रूपमा एक्सपोर्ट गर्नुहोस्... ६०

२.४.४.३ टेक्सचरको रूपमा एक्सपोर्ट गर्नुहोस्.. ६०

२.४.४.४ एचटीएमएलको रूपमा एक्सपोर्ट गर्नुहोस्... ६०

२.४.४.५ टेक्स्टको रूपमा एक्सपोर्ट गर्नुहोस्.. ६१

२.४.४.६ फेब्रिक सिमुलेशन एक्सपोर्ट गर्नुहोस् ६१

२.५ डिजाइन पंचिंग र गणना ६२

२.५.१ म्यानुअल वा पियानो कार्ड पंचिंग.. ६२

२.५.२ स्वचालित कार्ड पंचिंग (यूटिलिटि)... ६२

२.५.२.१ पंच प्रकार चयन गर्नुहोस्... ६३

२.५.२.२ पंचिंग मेसिन चयन गर्नुहोस्... ६६

२.५.२.३ सर्भिस पासवर्ड.. ६६

२.५.३ खपतको गणना.. ६६

२.५.४ मूल्य क्यालकुलेटर...... ६६

२.६ इलेक्ट्रोनिक ज्याक्वार्ड कार्ड......६७

२.७ फेब्रिकको पुस्तकालय......६९

२.७.१ खोज-सर्च...... ७०

२.७.२ क्रमबद्ध (सॉर्ट)...... ७०

३ गार्मेन्ट लेआउट......७०

३.१ फेब्रिकको असाइनमेन्ट......७१

३.२ फेब्रिक ऐडिट गर्नुहोस्...... ७१

३.२.१ ज्याक्वार्ड रूपान्तरण...... ७२

३.२.२ यार्न गुणहरू (प्रोप्रटिस)...... ७२

३.२.३ थ्रेड अनुक्रम...... ७३

३.२.४ घनत्व (डेनसिटी)...... ७३

३.२.५ अभिमुखीकरण दोहोर्याउनुहोस् (रिपीट ओरिएंटेशन)...... ७३

३.२.६ खाली (क्लियर) गर्नुहोस्...... ७३

३.३ गार्मेन्ट लेआउटको सिर्जना (ऐडिट)......७३

३.३.१ सारी...... ७३

३.३.१.१ पूर्व-परिभाषित लेआउट...... ७३

३.३.१.२ कस्टम लेआउट...... ७६

३.३.१.३ रिपीट र सिमेट्री सेटिङ...... ७६

३.४ सुरक्षित गार्मेन्ट लेआउट र आउटपुट (फाइल......७७

३.४.१ प्रिन्ट...... ७७

३.४.२ निर्यात (एक्सपोर्ट)........ ७७

३.४.३ सेव........ ७८

३.४.४ ओपन........ ७८

४ डोबी बुनाई (वीव) ७८

४.१ क्रिएट वीव........७८

४.१.१ डिजाइन टू ड्राफ्टिङ........ ७९

४.१.२ ड्राफ्टिङ टू डिजाइन........ ७९

४.२ एडिट ८०

४.२.१ इन्सर्ट वार्प........ ८०

४.२.२ डिलीट वार्प........ ८०

४.२.३ इन्सर्ट वेफ्ट........ ८१

४.२.४ डिलीट वेफ्त........ ८१

४.२.५ सेलेक्ट........ ८१

४.२.६ कपी........ ८१

४.२.६ पेस्ट........ ८१

४.२.८ मिररिङ........ ८१

४.२.९ क्लियर........ ८२

४.२.१० मूव (सार्नुहोस्) ८२

४.२.११ टिल्ट........ ८२

४.२.१२ रोटेशन........ ८३

४.२.१३ इन्भर्सन (उल्टाउनु) ८३

४.२.१४ डबल लेयर फेब्रिक.. ८३

४.२.१५ मल्टी र काम्प्लेक्स बुनाई.. ८६

४.२.१६ एक्स्ट्रा वार्प (डोबी पैटर्नहरू) ८७

४.३ भिउ ८८

४.३.१ जुम इन.. ८९

४.३.२ जुम आउट.. ८९

४.३.३ नर्मल (सामान्य) ८९

४.३.४ टिल्ड भिउ.. ९०

४.३.५ अगाडि र पछाडिको दृश्य.. ९०

४.३.६ अगाडि र पछाडिको भिजुअलाइजेशन.. ९१

४.३.७ सिमुलेशन भिउ... ९२

४.३.८ कलरवेज.. ९२

४.३.९ पैटर्न रेन्डरिङ... ९३

४.३.१० वीव सिर्जना र वीव पुस्तकालयलाई सुरक्षित गर्नुहोस् (फाइल) ९४

४.४.१ सेव / सेव एज... ९४

४.४.२ ओपन र लोड रीसेंट.. ९५

४.५ इम्पोर्ट र एक्सपोर्ट ९५

४.६ प्रिन्ट...९६

४.७ फेब्रिक क्रिएटरमा प्रवेश गर्नुलागी...९६

५ आर्टवर्क डिजाइनर..९७

५.१ क्रिएट साईज...९७

५.२ स्केच/डिजाईन इम्पोर्ट ९८

५.३ डिजाइन सुरक्षित र लाइब्रेरी ९८

५.३.१ सेव / सेव एज.. ९८

५.३.२ ओपन.. ९८

५.३.३ लोड रीसेंट.. ९९

५.४ पेन्ट अप्लिकेसन..९९

५.५ इम्पोर्ट रिफ्रेस ९९

५.६ ऐडिट..९९

५.६.१ रिसाइज..१००

५.६.२ रंग घटाउनुहोस्..१००

५.६.३ ग्रेस्केल/ कालो र सेतोमा रूपान्तरण गर्नुहोस्..१०१

५.६.४ अन्डू र रिडू..१०१

५.६.५ कलर फिल..१०१

५.६.६ आर्टवर्क स्केच..१०२

५.६.७ अभिमुखीकरण र मोडहरू दोहोर्याउनुहोस्..१०२

५.६.७.१ तेर्सो मोड..१०३

५.६.७.२ ठाडो मोड..१०४

५.६.८ डिजाइन मिररिङ र रिपीट्स..१०४

५.६.९ ज्याक्वार्ड रूपान्तरण (कन्वर्शन)..१०५

५.६.१० ग्राफ सुधार..१०६

५.७ ज्याक्वार्ड डिजाइन भिजुअलाइजेशन (भिउ)..१०७

५.७.१ फ्रन्ट साइड ... १०८

५.७.२ फ्रन्ट भिजुअलाइजेशन ... १०८

५.७.३ फ्रन्ट कट ... १०८

५.७.४ जुम स्तरहरू ... १०८

५.७.५ ग्रिड र ग्राफ भिउ ... १०९

५.७.६ टिल्ड भिउ ... ११०

५.७.७ IKAT प्रभाव ... ११०

५.८ एक्सपोर्ट र प्रिन्ट ... ११४

६ कन्फिगरेसन (यूटिलिटी) ... ११४

६.१ फेब्रिक / आर्टवर्क ... ११५

६.२ वार्प थ्रेड ... ११५

६.२.१ थ्रेडको नाम ... ११६

६.२.२ थ्रेडको रङ ... ११६

६.२.३ थ्रेड काउन्ट ... ११६

६.२.४ थ्रेड काउन्ट यूनीट ... ११६

६.२.५ थ्रेड व्यास कारक ... ११६

६.२.६ थ्रेड ट्विस्ट ... ११६

६.२.७ ट्विस्ट सेन्स ... ११६

६.२.८ थ्रेडको हैरिनेस ... ११६

६.२.९ थ्रेड प्लाई ... ११६

६.२.१० थ्रेड मूल्य (प्रति ग्राम) ... ११६

६.२.११ क्रिम्प...... ११७

६.३ वेफ्ट थ्रेड ११७

६.३.१ थ्रेडको नाम...... ११७

६.३.२ थ्रेडको रङ...... ११७

६.३.३ थ्रेड काउन्ट...... ११७

६.३.४ थ्रेड काउन्ट यूनीट...... ११८

६.३.५ थ्रेड व्यास कारक...... ११८

६.३.६ थ्रेड ट्विस्ट...... ११८

६.३.७ ट्विस्ट सेन्स...... ११८

६.३.८ थ्रेडको हैरिनेस...... ११८

६.३.९ थ्रेड प्लाई...... ११८

६.३.९ थ्रेड मूल्य (प्रति ग्राम) ११८

६.३.११ क्रिम्प...... ११८

६.४ विभिन्न अन्य सेटिङहरू ११८

७ सपोर्ट मोड...... ११९

७.१ रूपान्तरण...... ११९

७.१.१ यार्न काउंट...... ११९

७.१.२ रैखिक नाप...... ११९

७.१.३ वजन...... ११९

७.१.४ जीएसएम रूपान्तरण...... १२०

७.२ अप्लिकेशन एकीकरण...... १२०

७.२.१ अप्प्लिकेशनको नाम.. १२०

७.२.२ अप्प्लिकेशनको प्रकार.. १२०

७.२.३ अप्प्लिकेशनको मार्ग.. १२०

७.३ सिमुलेटर १२१

७.४ इम्पोर्ट / एक्सपोर्ट १२१

७.४.१ डाटा एक्सपोर्ट.. १२२

७.४.१.१ फेब्रिक डाटा.. १२२

७.४.१.२ आर्टवर्क डेटा.. १२२

७.४.१.३ वीव डाटा.. १२२

७.४.१.४ एक्सपोर्ट.. १२२

७.४.१.५ एक्सपोर्ट र मेट्नुहोस्.. १२२

७.४.२ डेटा इम्पोर्ट १२३

७.५ पुस्तकालय.. १२३

७.५.१ क्रमबद्ध.. १२४

७.५.२ खोजी.. १२४

७.५.३ अपडेट.. १२४

७.५.४ अनुमति बदल्नुहोस्.. १२४

७.५.५ एक्सपोर्ट.. १२४

७.५.६ डीलीट.. १२५

७.५.७ एक्सपोर्ट र मेट्नुहोस्.. १२५

७.६ अनुवादक.. १२५

७.६.१ क्रिएट..१२५

७.६.२ ओपन..१२५

७.६.३ सेव..१२५

७.६.४ सेव एज..१२६

७.७ हेल्प..१२६

७.७.१ हेल्प गाइड..१२६

७.७.२ भिडियो गाइड..१२६

७.७.३ सपोर्ट..१२६

७.७.३.१ प्राविधिक जानकारी..१२६

७.७.३.२ सफ्टवेयरको बारेमा..११६

७.७.३.३ हामीलाई सम्पर्क गर्नुहोस्..१२७

७.७.३.४ प्रोडक्ट सपोर्ट..१२७

७.७.३.५ साइन आउट..१२८

१ परिचय

१.१ सिंहावलोकन

यो अपरेशनल म्यानुअलले सफ्टवेयर कसरी प्रयोग गर्नलागि सामान्य निर्देशन प्रदान गर्दछ। म्यानुअलले प्रयोगकर्तालाई बुनाई, कम्प्यूटर र यसको सञ्चालन सम्मेलनहरू र माउस र मेनु आदि आदेशहरू प्रयोग गर्ने सहित काम गर्ने ज्ञान भएको मान्दछ।

१.२ प्रयोग र चेतावनी

डिजिटल इन्डिया कॉरपोरेशन (पहिलो मिडिया ल्याब एशिया) ले आफ्नो प्रोडक्टमा सुधार गर्ने प्रयास गरिरहेको छ ताकि तपाईले गुणस्तरीय प्रोडक्ट पाउन सक्नुहुन्छ। त्यसकारण, तपाईले प्रयोग गरिरहनु भएको युजर र प्रोग्राम मानुअल असंगत हुन सक्छ। यसको मतलब तपाईले विभिन्न संस्करणमा केहि नयाँ सुविधाहरू फेला पाउनुहुन्छ । हामी यो अप्प्लिकेसनमा बृद्धि गर्न कोशिस गर्दैछौं र यसलाई सकेसम्म सरल बनाउन प्रयास गर्दैछौं। तपाइले bunai.medialabasia.in मा यो अप्प्लिकेसन लागि अनलाइन मद्दत प्राप्त गर्न सक्नुहुन्छ। हामीले हाम्रा प्रयोगकर्ताहरूबाट प्रतिक्रियाहरू र सुझावहरू प्राप्त गर्न चाहन्छौं। हामी तपाइँको सबै प्रतिक्रिया / सुझावहरू समावेश गर्ने प्रयास गर्नेछौं तर कहिलेकाहीँ हामी तपाइँका सबै सुझावहरू लागू गर्न सक्षम हुने छैनौं।

१.३ सफ्टवेयरको बारेमा

यो उपकरणले पूर्ण रूपमा फिगरड र बुनाइमा आधारित पैटर्न र फेब्रिक जस्ता सारी, ब्रोकेड, ड्रेसको कपडा, स्टोल, स्कार्फ, सूटिङ र शर्टिङ आदि कपडाहरू बनाउनका लागि प्रयोग हुन्छ। सामान्यतया, कपडाहरू अलग-अलग वार्पको धागोलाई नियन्त्रण गरेर ज्याक्वार्डम संलग्न भएको करघामा बुनेका हुन्छन्। ज्याक्वार्डबाट बनेको कपडाहरू महँगो हुन्छन् किनभने ज्याक्वार्ड कार्डहरू बनाउन, नयाँ पैटर्न सिर्जना गर्नको लागि करघा तयार गर्नमा संलग्न समय र पैसा लाग्छ। यसबाहेक, बुनाई सञ्चालनको सुस्तताको कारण पनि बुनाई प्रक्रियामा समय खपत हुन्छ। ज्याक्वार्ड डिजाइनहरूमा दुई वा बढी आधारभूत बुनाईहरू र पृष्ठभूमिका लागि प्रयोग गरिएका विभिन्न बुनाहरू समावेश हुन्छन्। यो सफ्टवेयरले प्रयोगकर्तालाई डिजाइन बनाउन र एडिटिंग गर्न, डिजाइनमा विभिन्न बुनाईहरू असाइन गर्न र डिजाइनको ग्राफ

सिर्जना गर्नमा मद्दत गर्छ। प्रयोगकर्ताले या त डिजाइनको प्रिन्टआउट लिन सक्छन् वा कम्प्युटराइज्ड ज्याक्वार्ड कार्ड पंचिङ मेसिनलाई आदेश दिन सक्छन्।

१.४ अप्प्लिकेशनको आवश्यकता

१.४.१ हार्डवेयरको आवश्यकता

सफ्टवेयरले निम्न कन्फिगरेसनसँग सहज रूपमा काम गर्नेछ:

- प्रोसेसर: कोर i३ वा अधिक
- RAM: न्यूनतम ४ GB वा अधिक
- ग्राफिक्स - २ GB

१.४.२ सफ्टवेयर का आवश्यकता

ओपन स्रोत CAD उपकरण चलाउनको लागि न्यूनतम सफ्टवेयरको आवश्यकता छ:

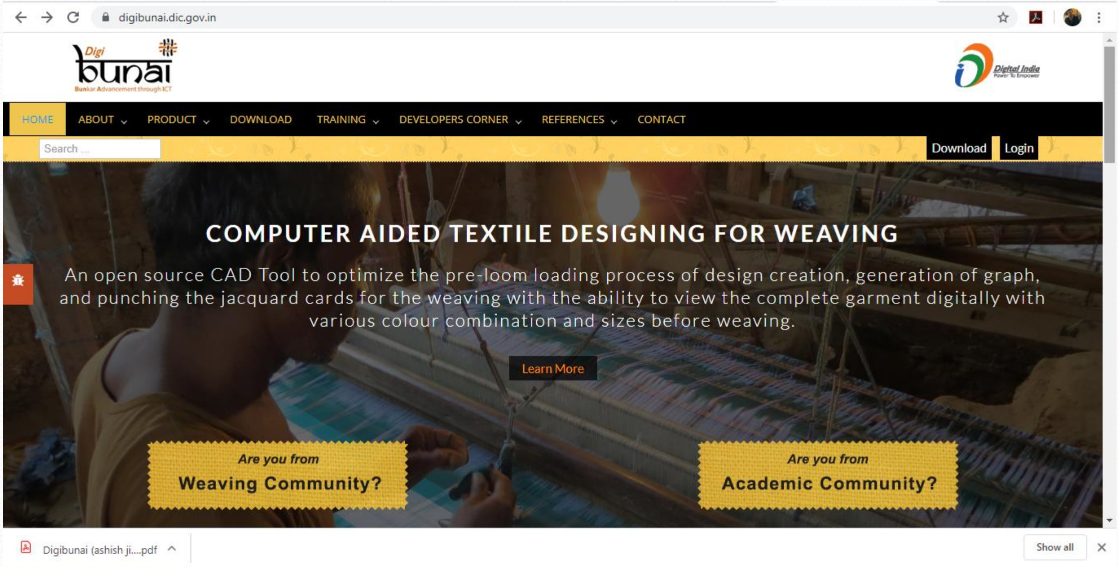
- अपरेटिङ सिस्टम: विन्डोज ७, विन्डोज ८, विन्डोज ९
- जाभा रनटाइम एनवायरनमेंट: १.७
- MySQL: ५.६ वा अधिक

१.५ प्रोग्रामको स्थापना

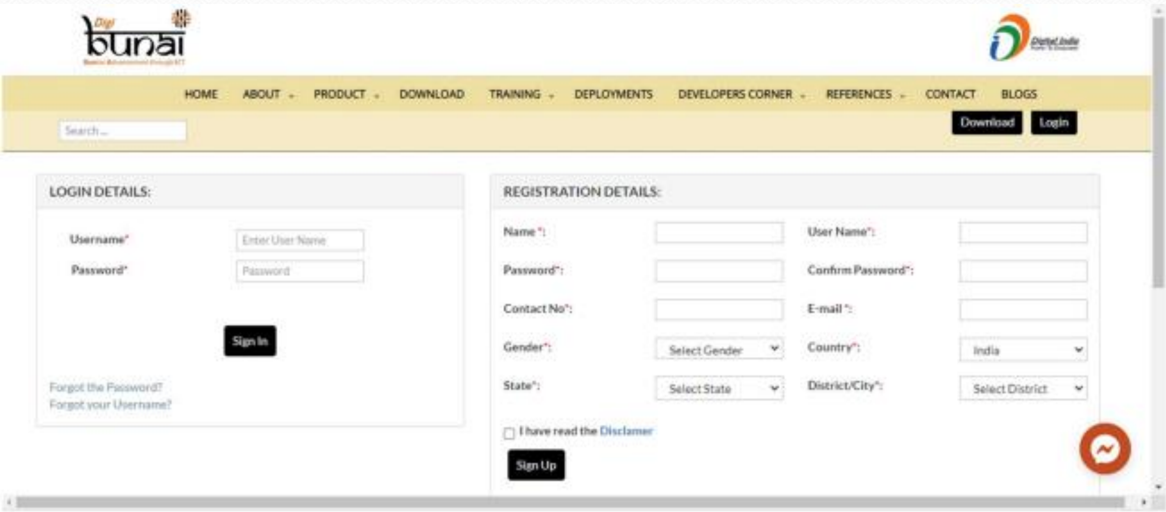
१.५.१ प्रयोगकर्ताको रजिस्ट्रेशन

डिजिबुनाई™ लाई इनस्टॉल गर्नु अघि प्रयोगकर्ताको रेजिस्ट्रेशन आवश्यक छ। प्रयोगकर्ताले डिजिबुनाई™ वेबसाइटमा रेजिस्ट्रेशन गर्न सक्छन् (https://digibunai.dic.gov.in/)। त्यस पछि डिजिबुनाई™ CATD इंस्टालर डाउनलोड गर्नको लागि तल दिइएको चरणहरूलाई पालना गर्नुहोस्:

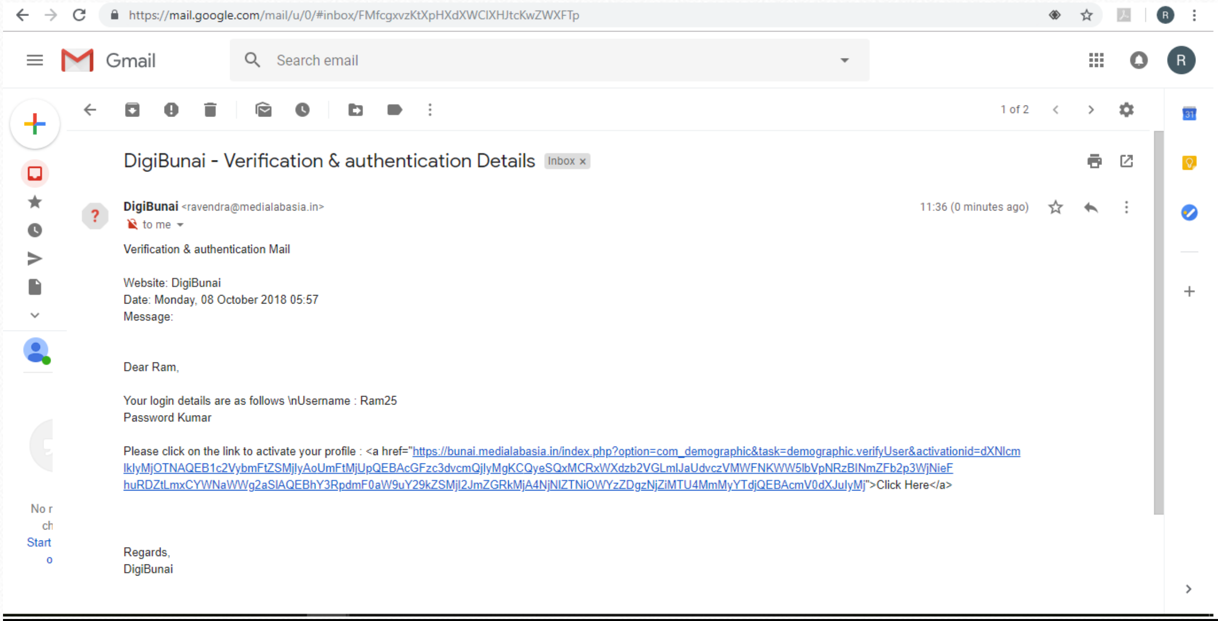
वेबसाइट खोल्नुहोस् र 'लगइन' मा क्लिक गर्नुहोस्।



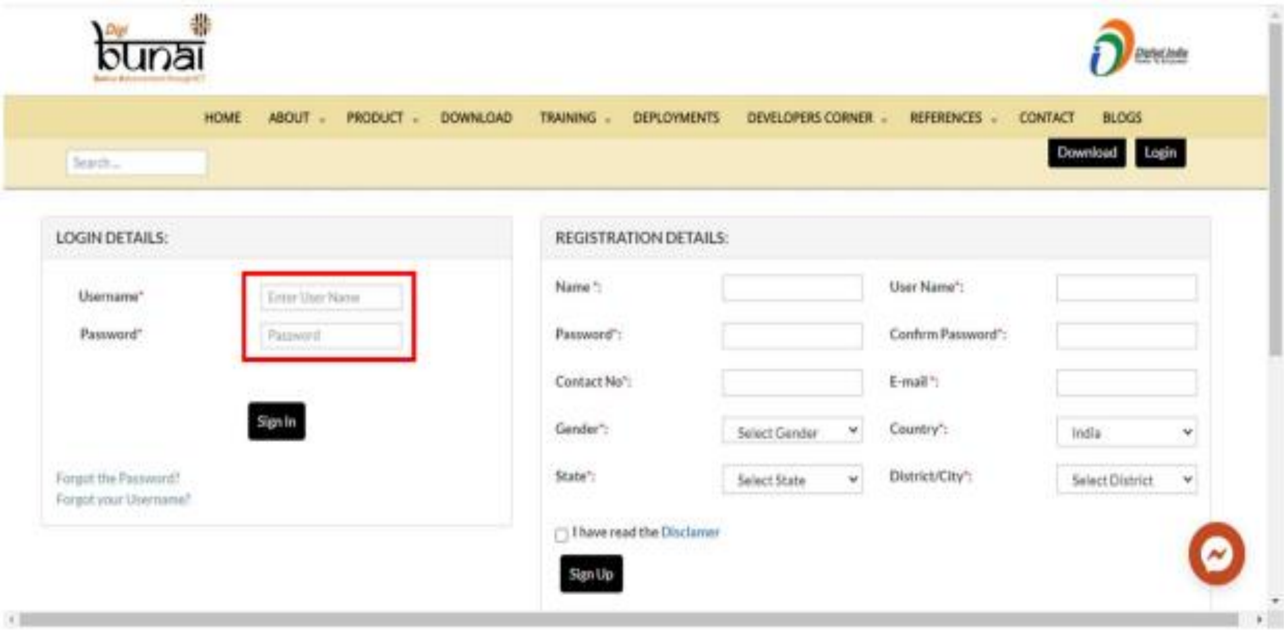
यहाँ, प्रयोगकर्ताले आफ्नो रेजिस्ट्रेशनको विवरणहरू भर्न सक्छन्। सबमिट मा क्लिक गरेपछि अकाउंट एक्टिभेसन लिंक स्वतः प्रयोगकर्ताको इमेल आइडीमा पठाइनेछ।



आफ्नो रेजिस्टर भएको इमेलमा डिजिबुनाई™ को अकाउंट एक्टिभेसन लिंकको जाँच गर्नुहोस् र वेरिफिकेशन लिंकमा क्लिक गर्नुहोस्।

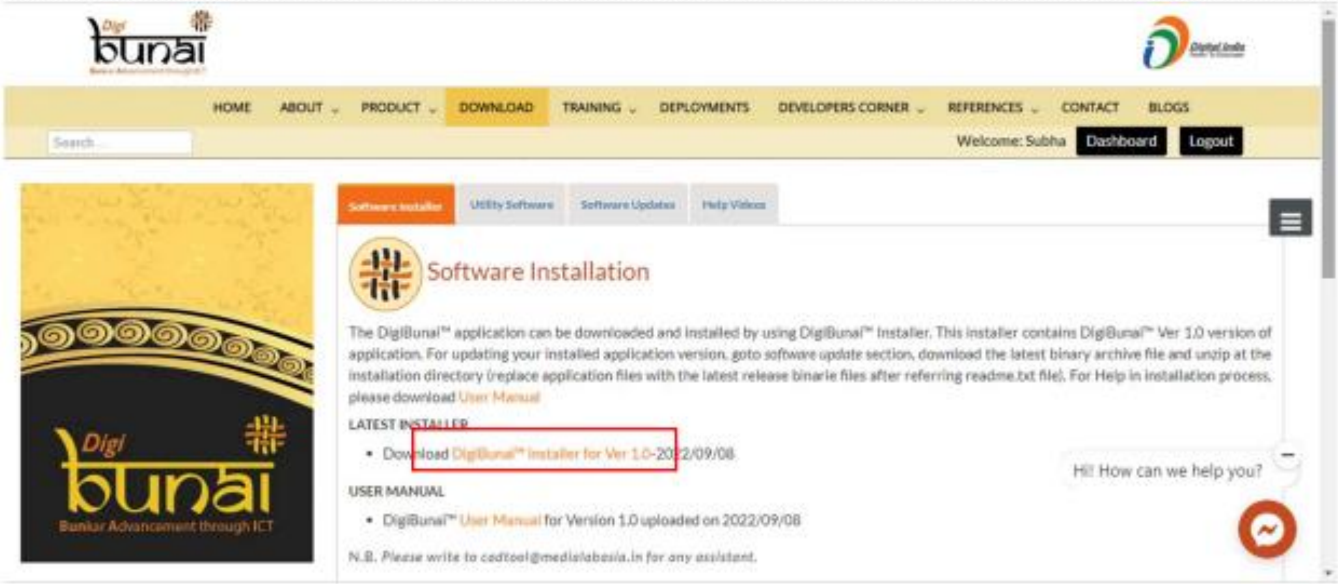


लगइनको विवरणहरू भर्नुहोस् र लगइन मा क्लिक गर्नुहोस्

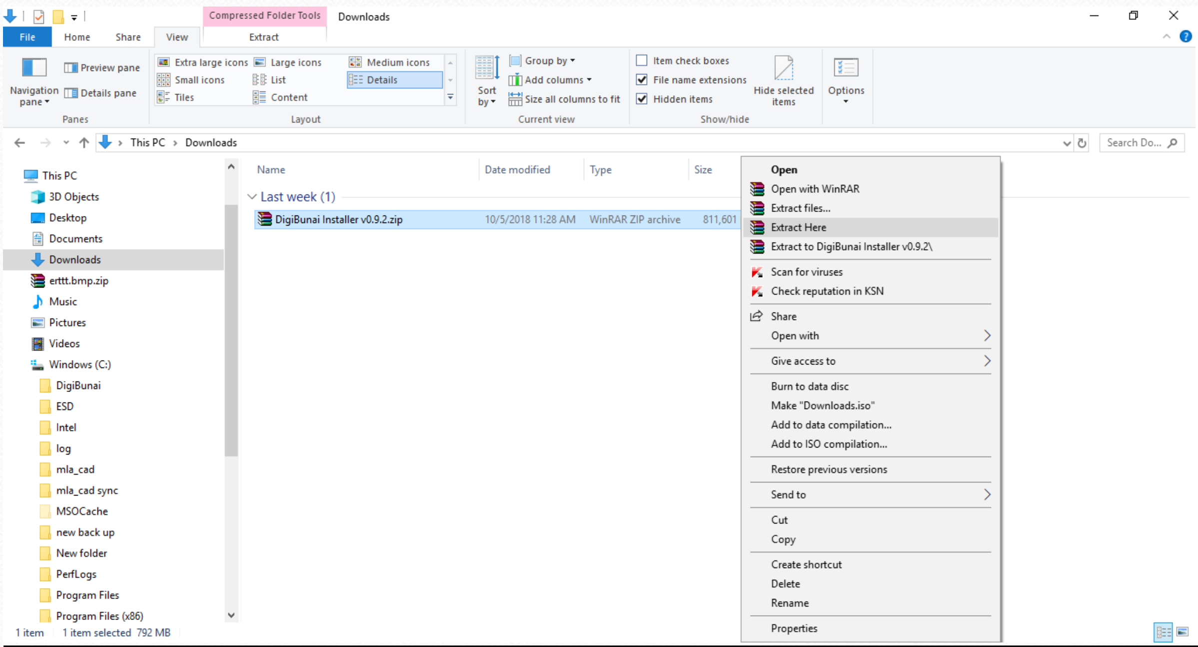


डाउनलोड मा क्लिक गर्नुहोस्

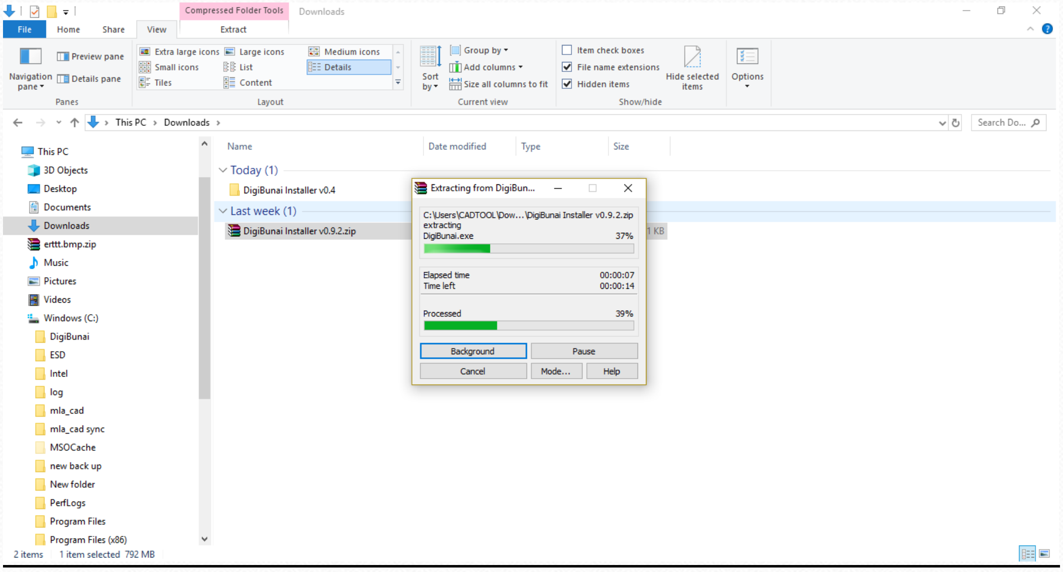
सफ्टवेयर डाउनलोड गर्नको लागि इंस्टालरमा क्लिक गर्नुहोस्



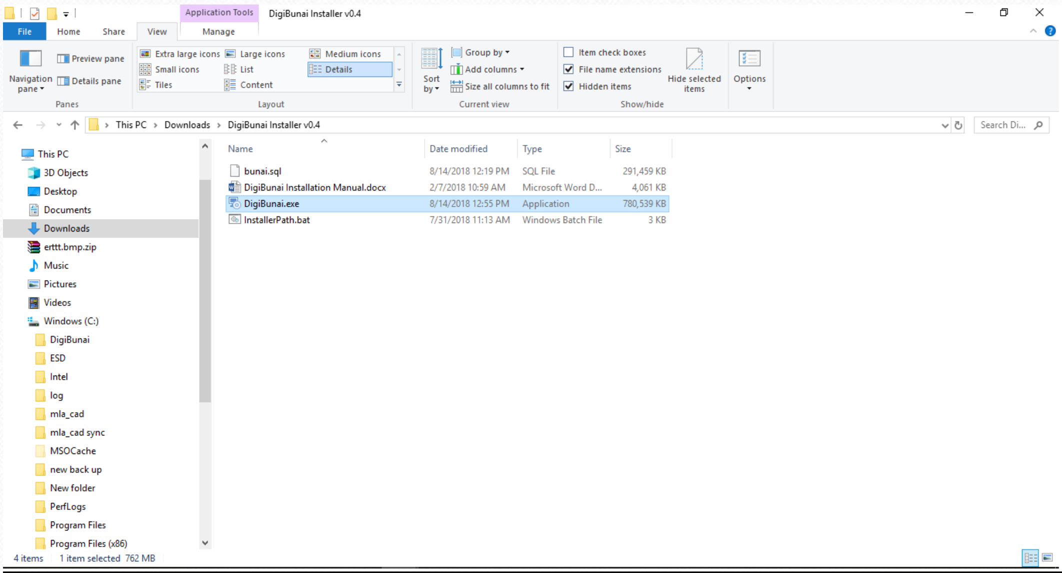
ज़िप फाइलबाट इंस्टालरलाई एक्सट्रेक्ट (निकाल्नुहोस्) गर्नुहोस् ।



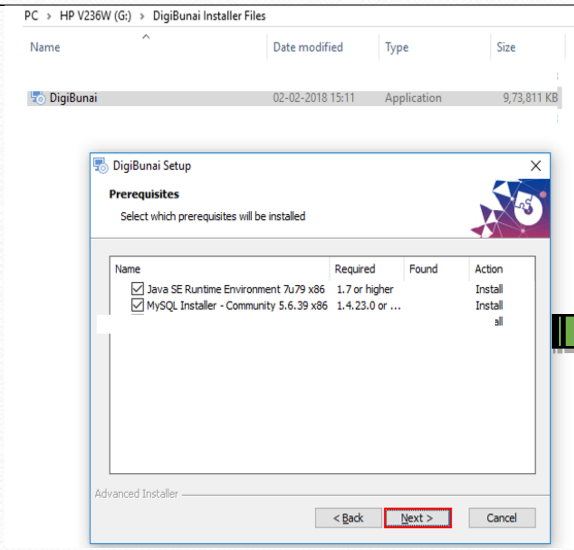
एक्सट्रैक्शन प्रक्रिया पुरा भए पछि, ‘डिजिबुनाई™ इंस्टालर’ फोल्डरको सिर्जना हुन्छ। यो फोल्डरमा क्लिक गर्नुहोस्।



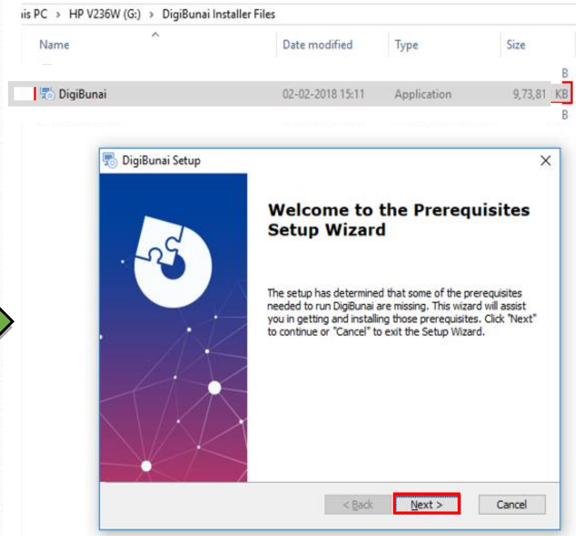
इंस्टालेशनको प्रक्रिया सुरु गर्नको लागि 'DigiBunai.exe' मा क्लिक गर्नुहोस्



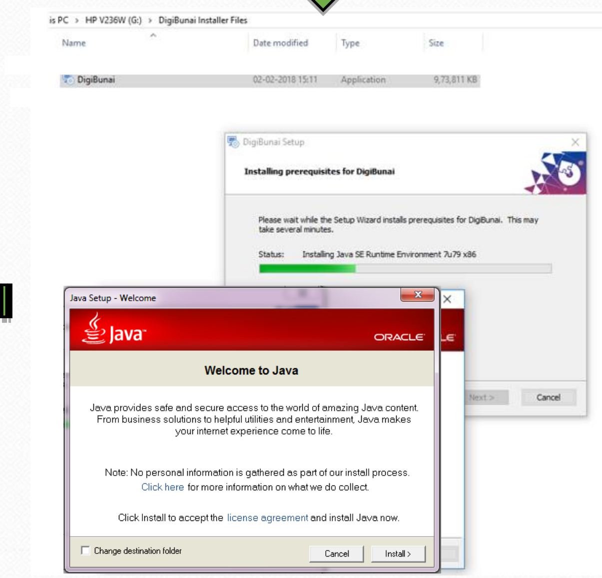
१.६ डिजिबुनाई™ को स्थापना



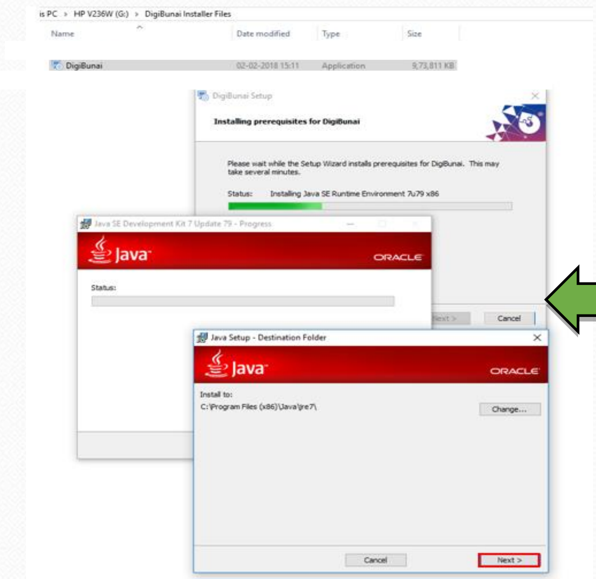
'नेक्स्ट' मा क्लिक गर्नुहोस्



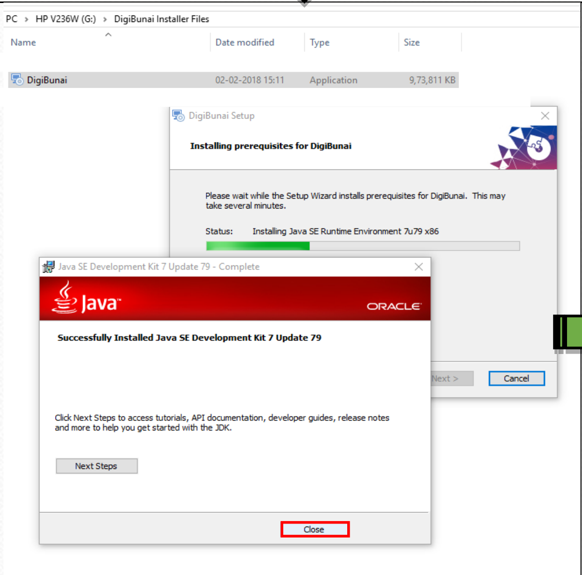
'नेक्स्ट' मा क्लिक गर्नुहोस्



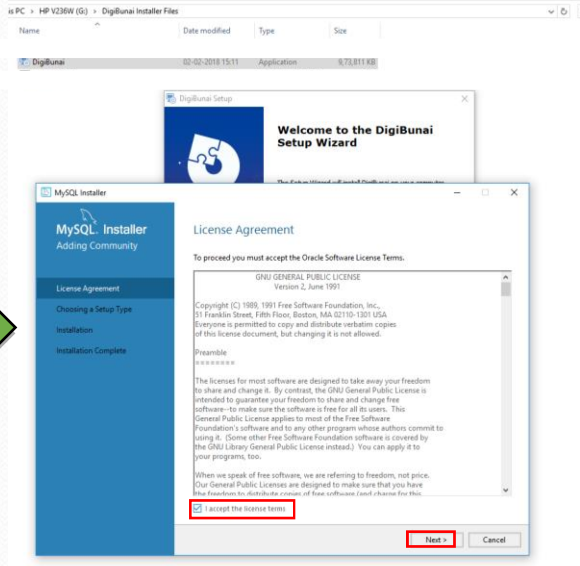
अगाडि बढ्नको लागि 'नेक्स्ट' मा क्लिक गर्नुहोस्



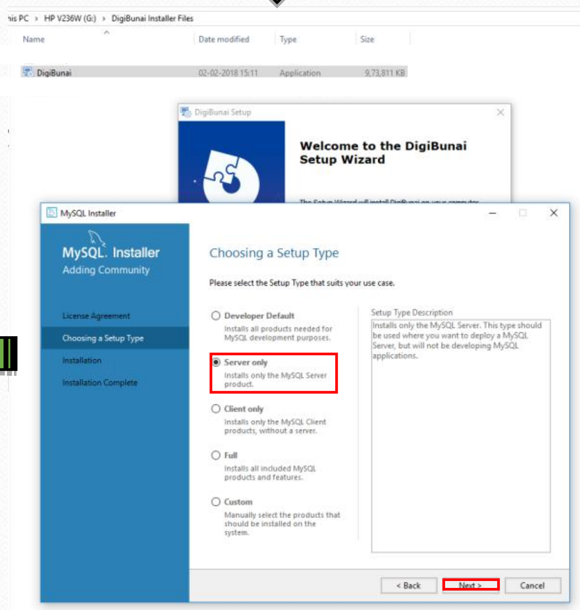
जाभा इंस्टालेशन सुरु हुँदैछ



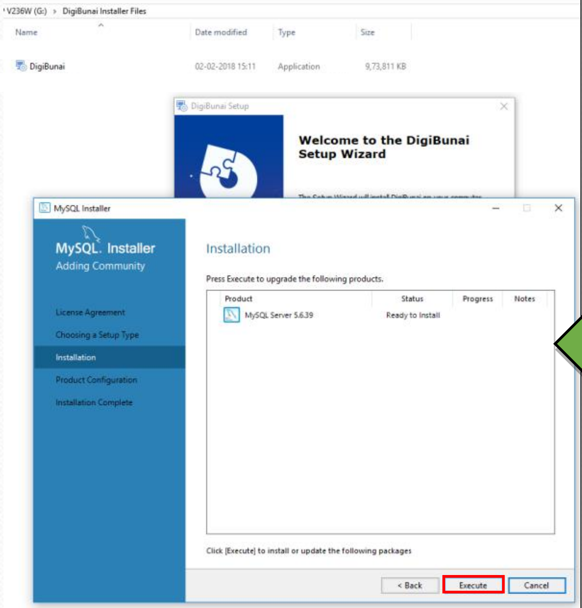
जाभा इंस्टालेशन समाप्तिको प्रदर्शन, **'क्लोज'** मा क्लिक गर्नुहोस्



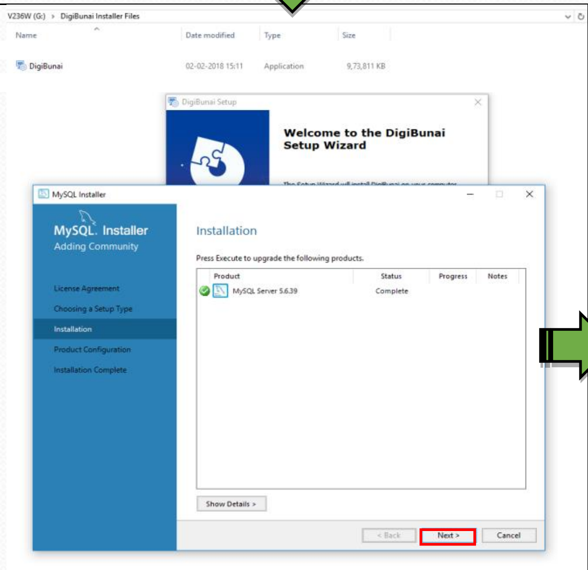
'लाइसेन्स सर्तहरू' स्वीकार गर्नुहोस् र **'नेक्स्ट'** मा क्लिक गर्नुहोस्



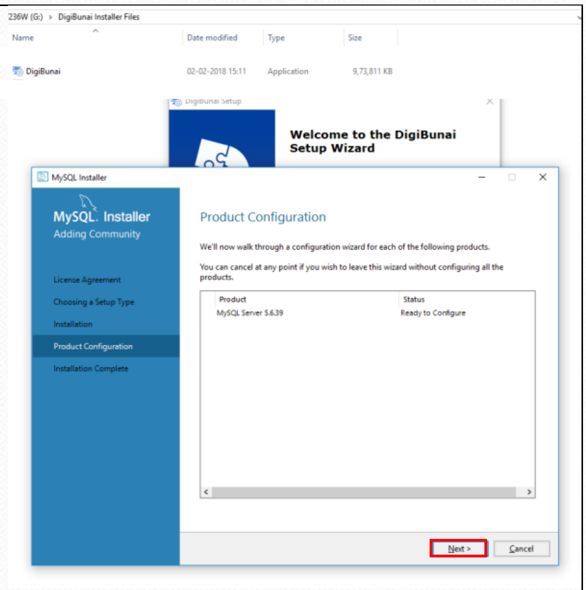
सेटअप **'सर्भर मात्र'** लाई चयन गर्नुहोस् र **'नेक्स्ट'** मा क्लिक गर्नुहोस्



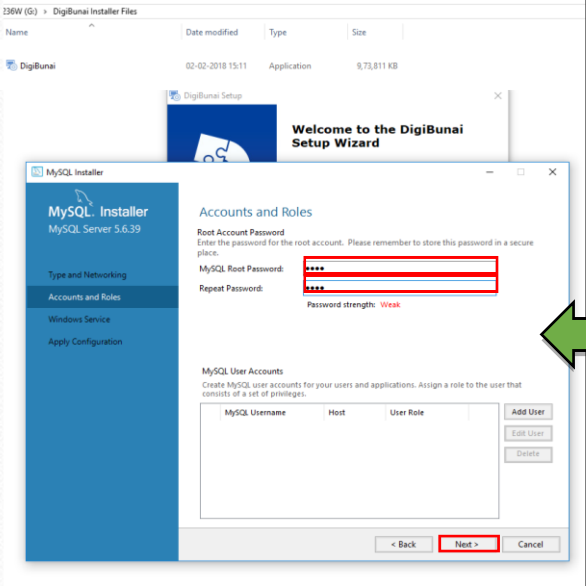
अगाडिको प्रक्रिया लागि **'एक्सेक्युट'** मा क्लिक गर्नुहोस्



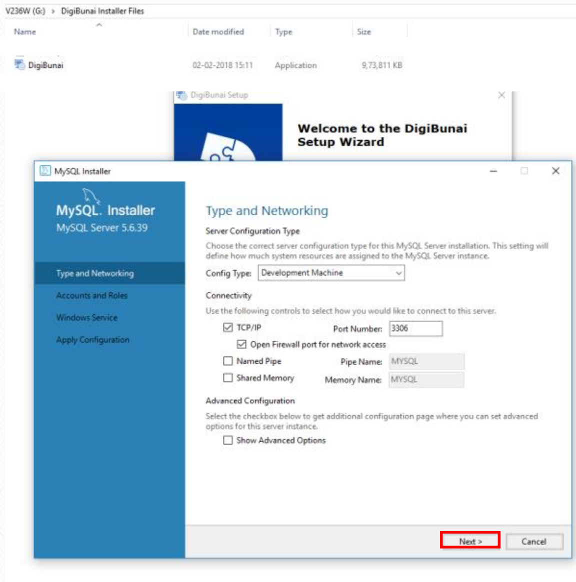
‘नेक्स्ट’ मा क्लिक गर्नुहोस्



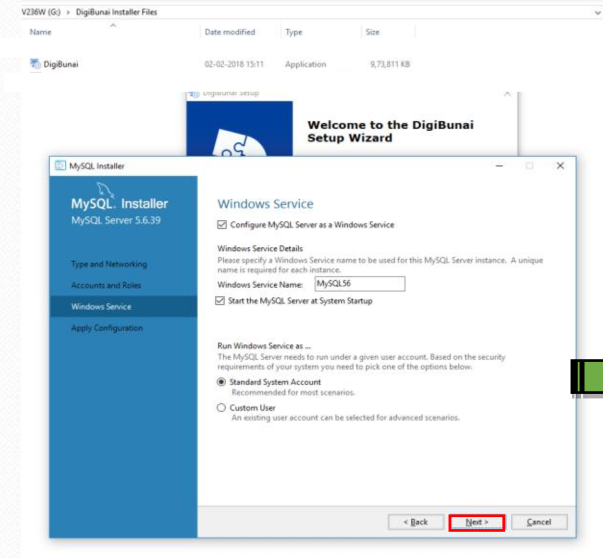
‘नेक्स्ट’ मा क्लिक गर्नुहोस्



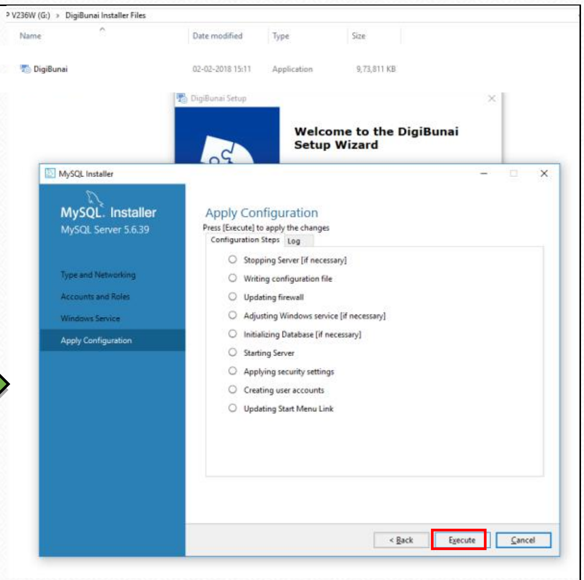
'MySQL रूट पासवर्ड' सेट गर्नुहोस् र ‘नेक्स्ट’ मा क्लिक गर्नुहोस्



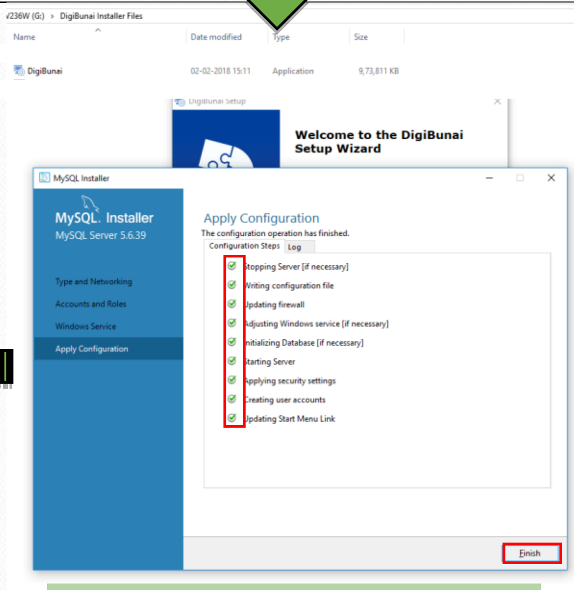
‘नेक्स्ट’ मा क्लिक गर्नुहोस्



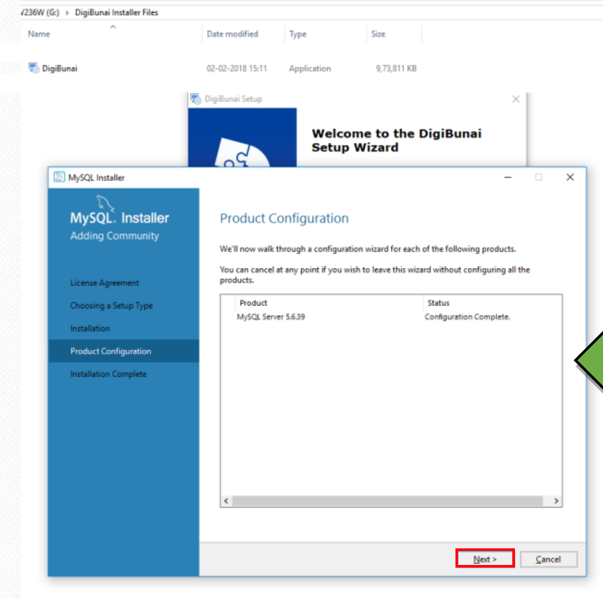
'नेक्स्ट' मा क्लिक गर्नुहोस्



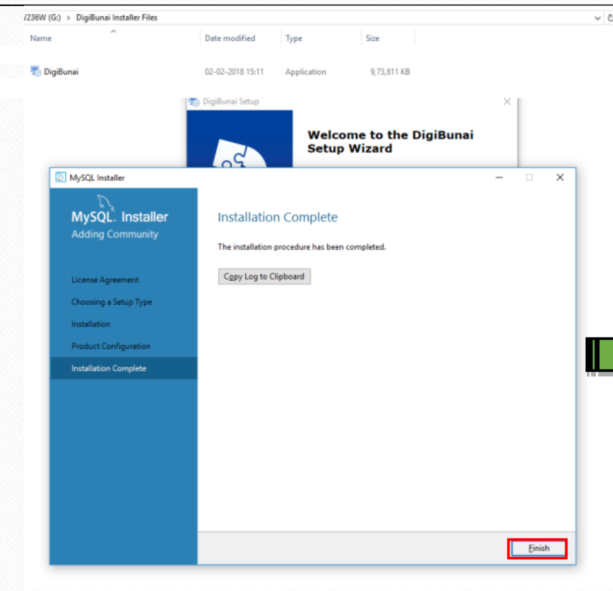
प्रोग्राम कन्फिगर गर्न लागि '**एक्सेक्युट**' मा क्लिक गर्नुहोस्



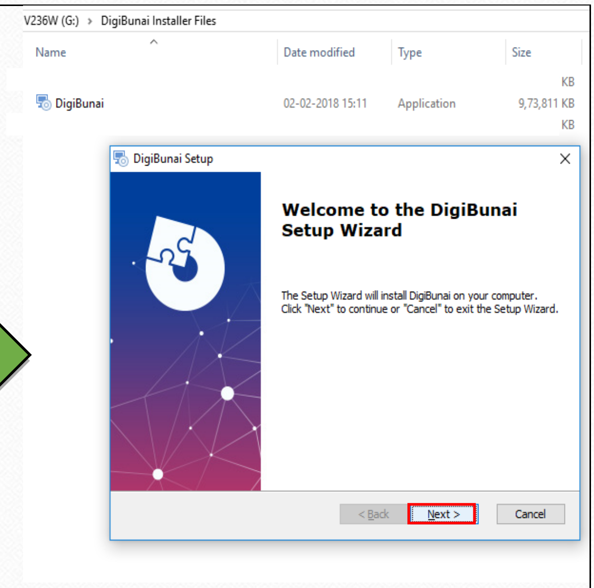
कन्फिगरेसन पूरा भएपछि, हरियो रङका टिक √ द्वारा संकेत गरिनेछ, त्यस पछि '**फिनिश**' मा क्लिक गर्नुहोस्



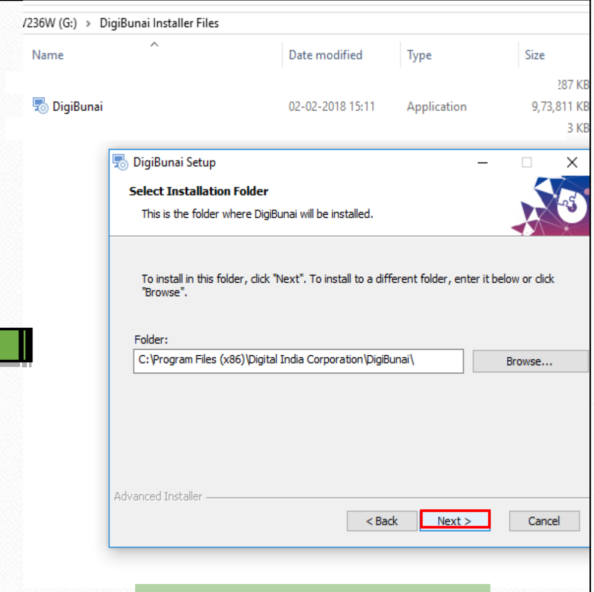
'नेक्स्ट' मा क्लिक गर्नुहोस्



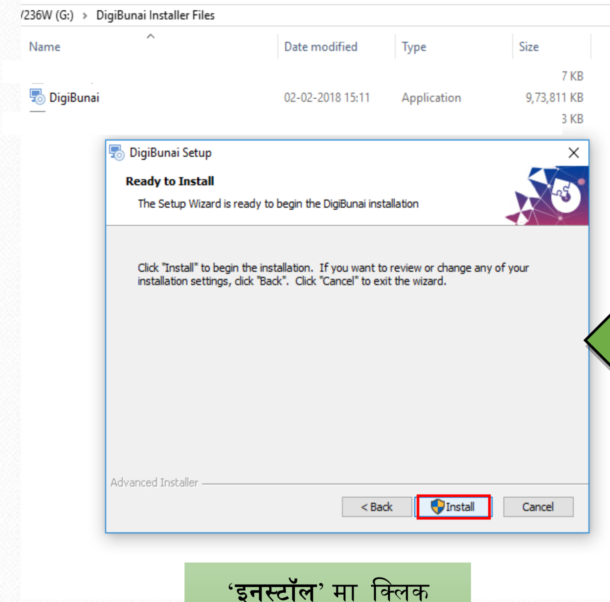
MySql इंस्टालेशन विन्डो बन्द गर्न लागि **'फिनिश'** मा क्लिक गर्नुहोस्.



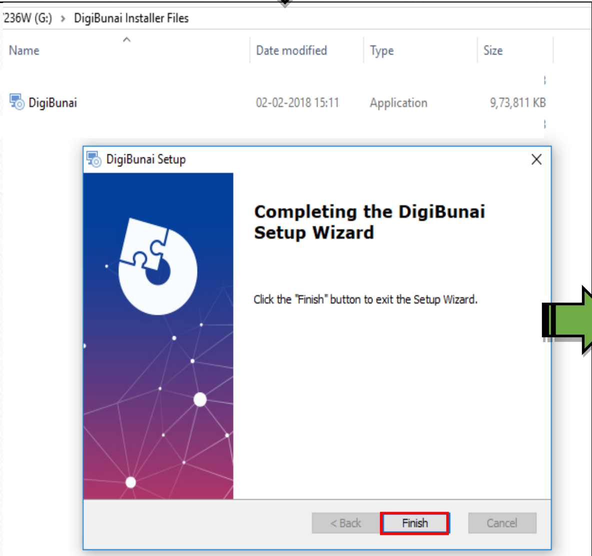
DigiBunai अप्लिकेशन इंस्टालेशन सुरु हुन्छ, त्यसपछि **'नेक्स्ट'** मा क्लिक गर्नुहोस्।



'नेक्स्ट' मा क्लिक गर्नुहोस्

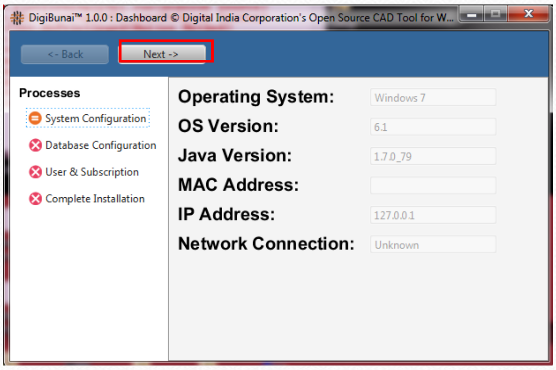


'इनस्टॉल' मा क्लिक गर्नुहोस्

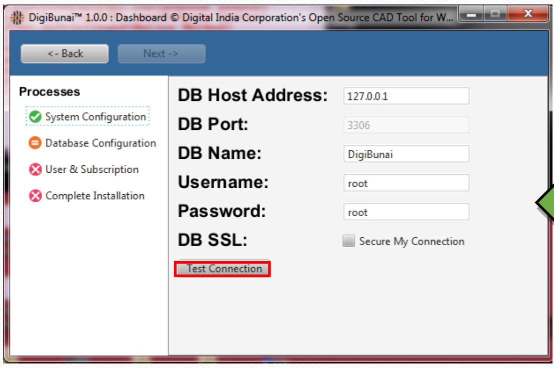


'फिनिश' मा क्लिक गर्नुहोस्

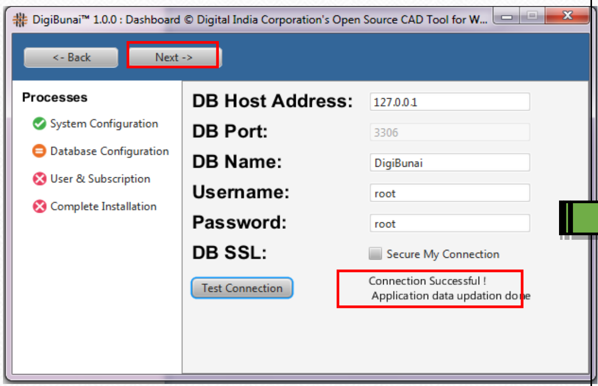
'DigiBunai' आइकनमा क्लिक गर्नुहोस्



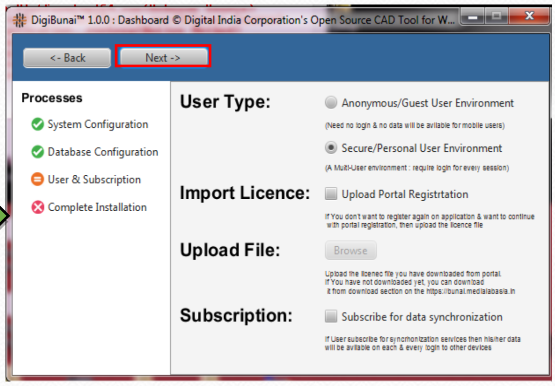
'नेक्स्ट' मा क्लिक गर्नुहोस्



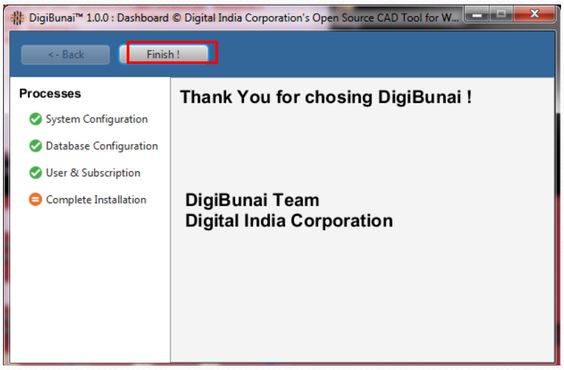
MySQl पासवर्ड जस्तै पासवर्ड राख्नुहोस् र त्यस पछि **'टेस्ट कनेक्शन'** मा क्लिक गर्नुहोस्



'**कनेक्शन सफल**' को सुचना आएपछि '**नेक्स्ट**' मा क्लिक गर्नुहोस्



'**नेक्स्ट**' मा क्लिक गर्नुहोस्



'**फिनिश**' मा क्लिक गर्नुहोस्

१.६.१ नयाँ युजरको सिर्जना - साइन अप

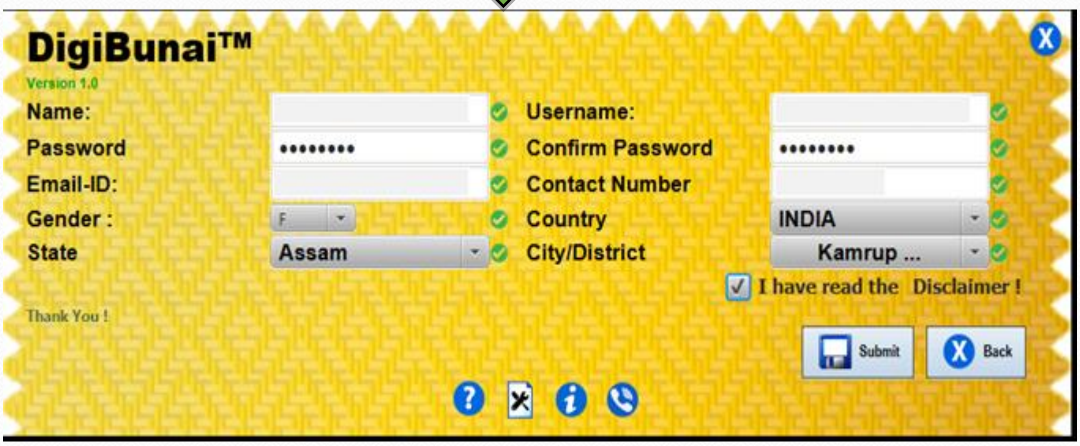
स्थापना प्रक्रिया पूरा गरेपछि, प्रयोगकर्ताले 'साइन अप' प्रक्रिया पूरा गर्न आवश्यक छ।

रेजिस्टर गर्नलागि '**साइन अप**' मा क्लिक गर्नुहोस्

या त '**रेजिष्टर्ड प्रयोगकर्ता**' वा '**नयाँ प्रयोगकर्ता**' मा क्लिक गर्नुहोस्

यदि तपाईंले सफ्टवेयरमा पहिले नै रेजिस्टर गरिसक्नुभएको छ भने, तपाईंले '**रेजिष्टर्ड प्रयोगकर्ता**' मा क्लिक गर्न सक्नुहुन्छ। यदि प्रयोगकर्ता सफ्टवेयरमा नयाँ छ भने, **साइन अप** गर्न 'नयाँ प्रयोगकर्ता' विकल्पमा क्लिक गर्नुहोस्।

रेजिष्टर्ड प्रयोगकर्ता को लागि तपाईंको जानकारीको साथ निम्न स्क्रिन पप अप हुनेछ।



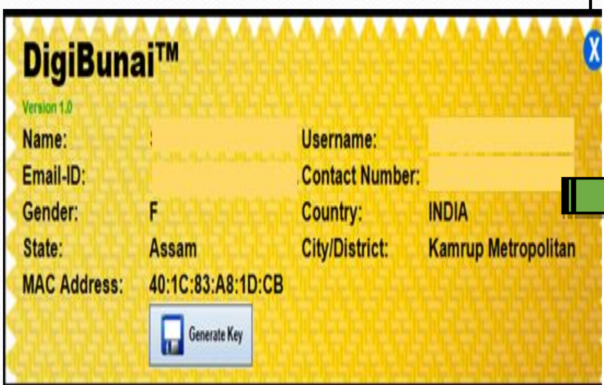
उपलब्ध जानकारी जाँच गर्नुहोस् र '**सबमिट**' गर्नुहोस्

'नयाँ प्रयोगकर्ता' को लागि निम्न स्क्रिन पप अप हुनेछ:

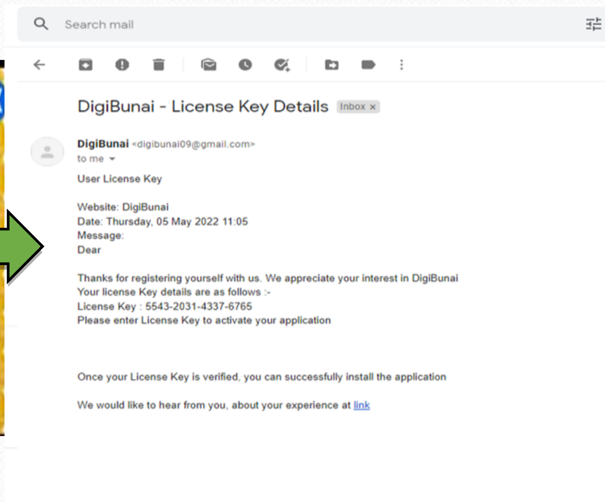
दर्ताका लागि विवरणहरू भर्नुहोस् र **'सबमिट'** मा क्लिक गर्नुहोस्

प्रयोगकर्ताले आफ्नो विवरणहरु भरेर नियम र सर्तहरूलाई स्वीकार गर्नुपर्छ। त्यस पछि सबमिट बटनमा क्लिक गर्नुहोस्।

प्रयोगकर्ता जानकारी सबमिट गरेपछि, तपाईंको इमेल आईडीमा **'लाइसेन्स कीज़ '** पठाइनेछ



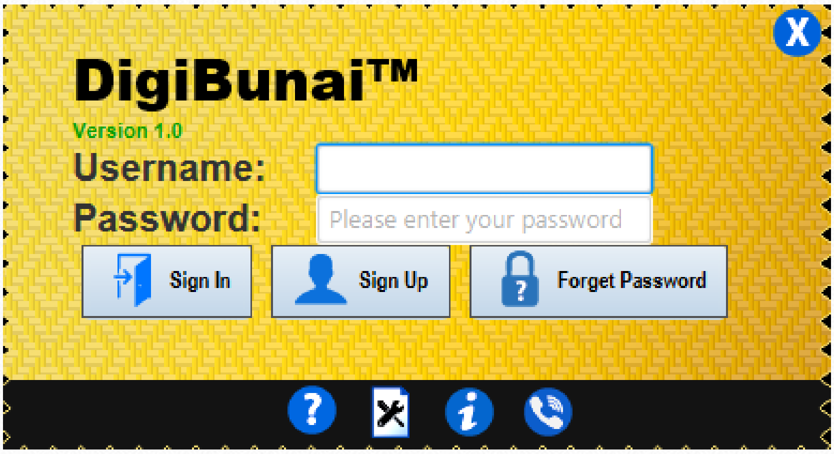
'लाइसेन्स कीज़ ' प्राप्त गर्न **'जनरेट कीज़ '** मा क्लिक



'लाइसेन्स कीज' को विवरणहरू तपाईंको मेल आईडीमा पठाइनेछ।

'**लाइसेन्स कीज**' लाई कापी र पेस्ट गर्नुहोस् र '**वैलिडेट कीज**' मा क्लिक गर्नुहोस्

'लाइसेन्स कीज' उत्पन्न र सबमिट गरेपछि, दर्ता प्रक्रिया पूरा हुन्छ र सफ्टवेयर प्रयोगको लागि तयार हुन्छ।



सफ्टवेयर प्रयोग गर्नलागि आफ्नो '**यूजर नाम** ' र '**पासवर्ड**' प्रविष्ट गर्नुहोस्।

१.६.२ अवस्थित युजरको लगइन - साइन इन

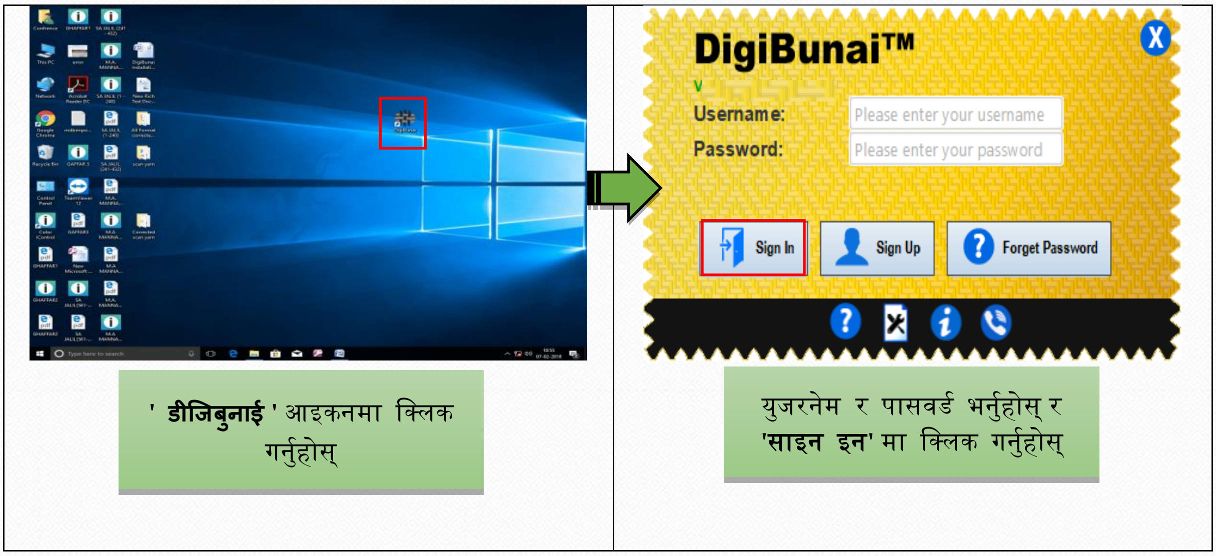
प्रयोगकर्ताले आफ्नो नाम र पासवर्ड भरेर साइन इन बटनमा क्लिक गर्नुपर्छ।

१.६.३ पासवर्ड बिर्सनुभयो

- यदि प्रयोगकर्ताले पासवर्ड बिर्सनुभयो भने, 'पासवर्ड बिर्सनुहोस्' भएको बटनमा क्लिक गर्नुहोस्। त्यस पछि तलको स्क्रीन देखा पर्नेछ।
- त्यो स्क्रीनमा युजरको नाम र इमेल भर्नुहोस्। त्यस पछि रेजिस्टर भएको इमेल आईडीमा नयाँ पासवर्ड पठाइनेछ।

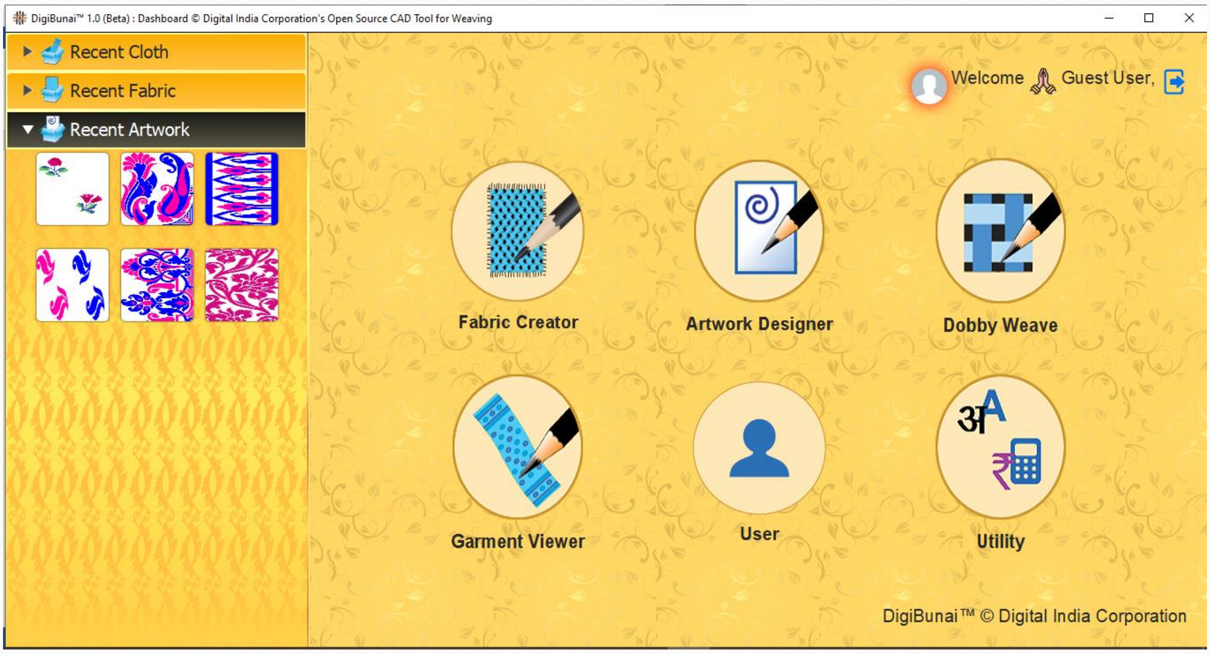
पासवर्ड बिर्सनुहोस्

१.७ अप्लिकेशन शुरु गर्नुको सन्दर्भमा



१.८ ड्यासबोर्ड

लगइन गरेपछि, तल को ड्यासबोर्ड स्क्रीन देखा पर्नेछ:

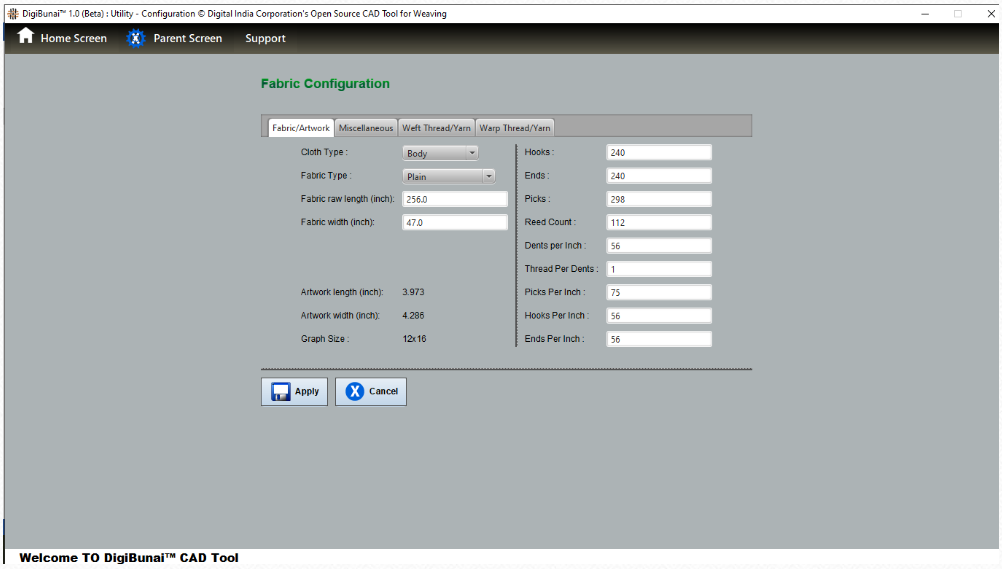


डीजिबुनाई™ ड्यासबोर्ड

ड्यासबोर्डमा प्रयोगकर्ताले गरेको हालको कलाकृति, बुनाई र फेब्रिकहरु देखाउँछ। स्क्रीनमा प्रयोगकर्ताको नाम पनि हुनेछ अर्थात् 'युजर नेम' लाई स्वागत छ।

१.८.१ फेब्रिक र आर्टवर्कको आकार

प्रयोगकर्ताले साडीको विभिन्न भाग जस्तै बोर्डर, क्रस बोर्डर, पल्लु (आंचल), बॉडी (पोट), कोनिया र स्कर्टको आकार (साइज) भर्नु पर्छ। फेब्रिक बुनाईका लागि विभिन्न प्यारामिटरहरू यस खण्डमा भर्न आवश्यक छ जस्तै रीड काउन्ट (स्टकपोर्ट), थ्रेड प्रति डेन्ट, इन्ड्स प्रति इन्च, पिक्स प्रति इन्च, कपडाको लम्बाइ र चौडाइ।



१.८.२ वार्प थ्रेड

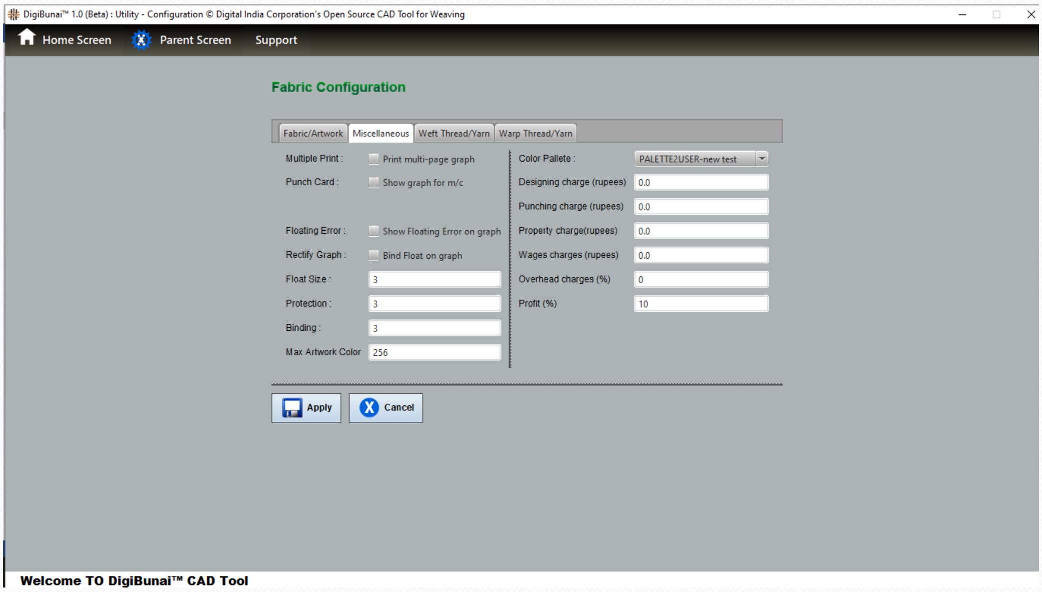
यहाँ, प्रयोगकर्तालाई यार्नको गुणहरू भर्न आवश्यक छ जस्तै प्रकार, रंग, गणना, ट्विस्ट आदि

१.८.३ वेफ्ट थ्रेड

यहाँ, प्रयोगकर्तालाई यार्नको गुणहरू भर्न आवश्यक छ जस्तै प्रकार, रंग, गणना, ट्विस्ट आदि

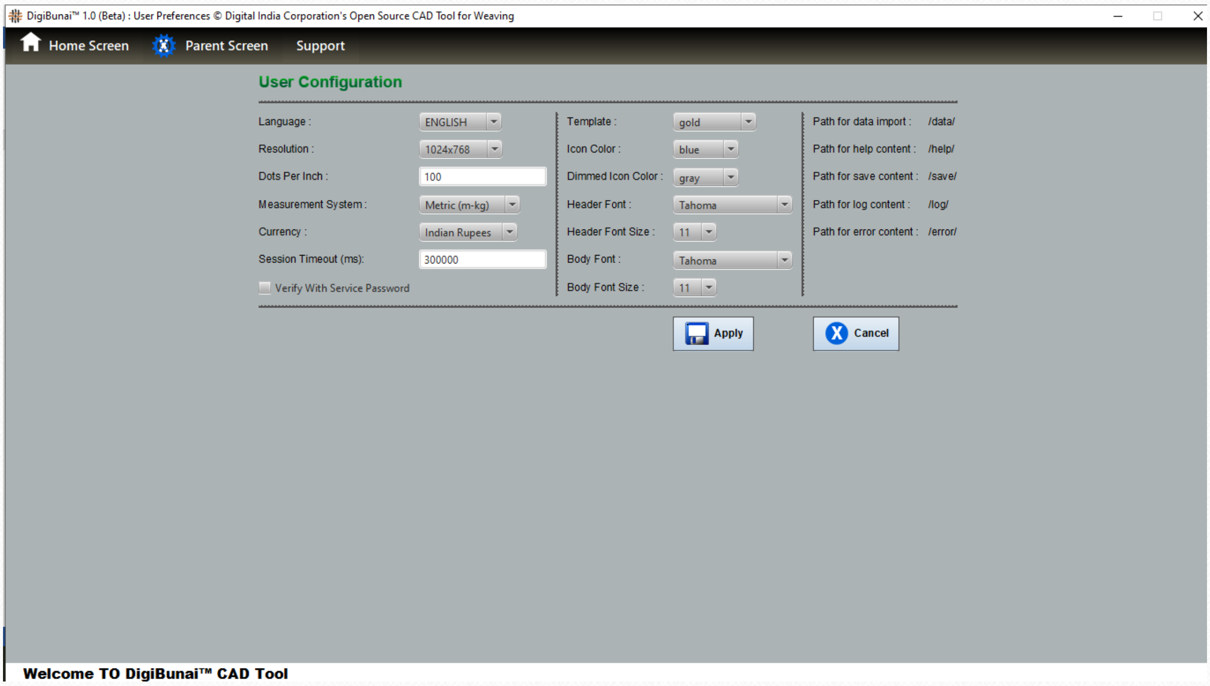
१.८.४ विविध

प्रयोगकर्तालाई यहाँ रिपीट, अधिकतम फ्लोट, बाइन्डिङ, संरक्षण, रङ पैलेट र अधिकतम आर्टवर्क रङहरुलाई निर्दिष्ट गर्न आवश्यक छ।



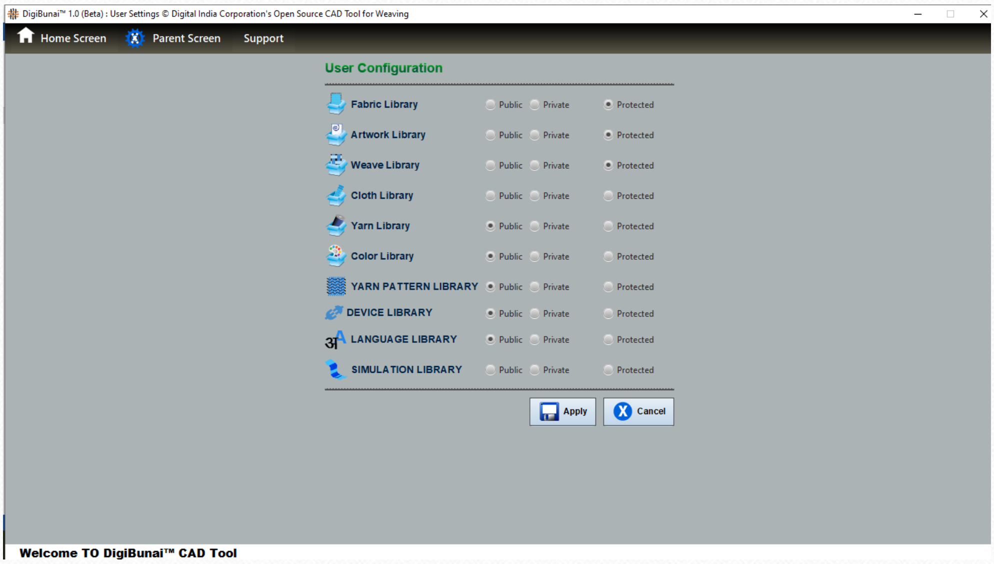
१.८.५ युजर सेटिङ

प्रयोगकर्तालाई भाषा, रिजोल्युसन, डेन्ट्स प्रति इन्च, मापन प्रणाली, मुद्रा, थीम, हेडरको फन्ट र विभिन्न फाइलहरूलाई सेव गर्नको लागि मार्ग सेट गर्न आवश्यक छ जस्तैकि एक्सपोर्ट, इम्पोर्ट, लग, आदि।



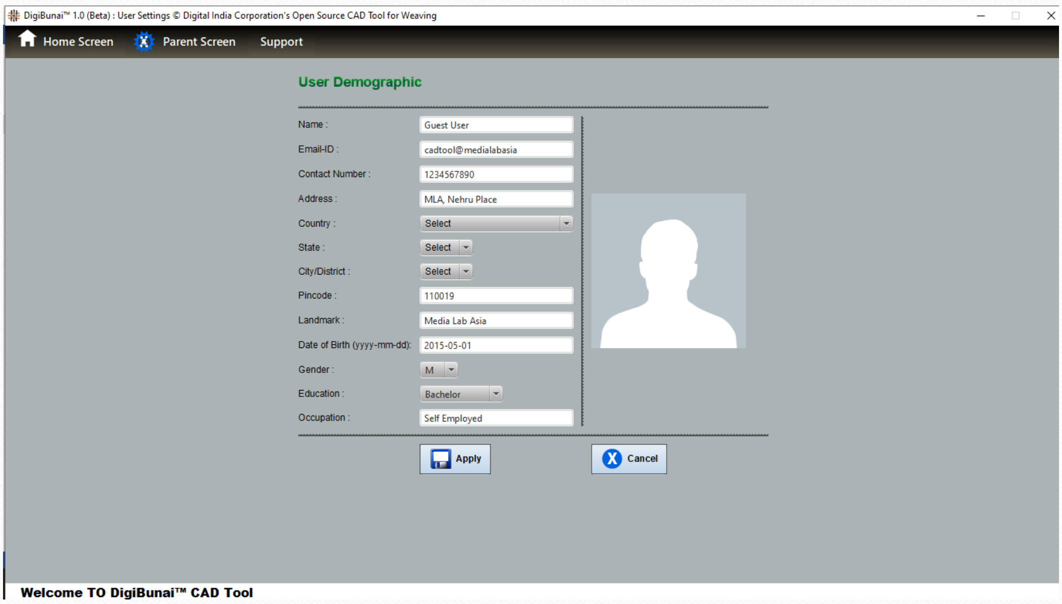
१.८.६ युजरको प्राथमिकताहरू

प्रयोगकर्ताले काम गरेको डेटालाई प्रमाणीकरण गर्न लागि प्राथमिकता (प्रेफेरेंसेस) चयन गर्नुपर्छ, अर्थात् डाटालाई सार्वजनिक बनाउन हुन्छ कि सुरक्षित राख्नु हुन्छ कि निजी। प्रमाणीकरणको आधारमा, डाटा अन्य प्रयोगकर्ताहरूलाई साझा गरिनेछ।

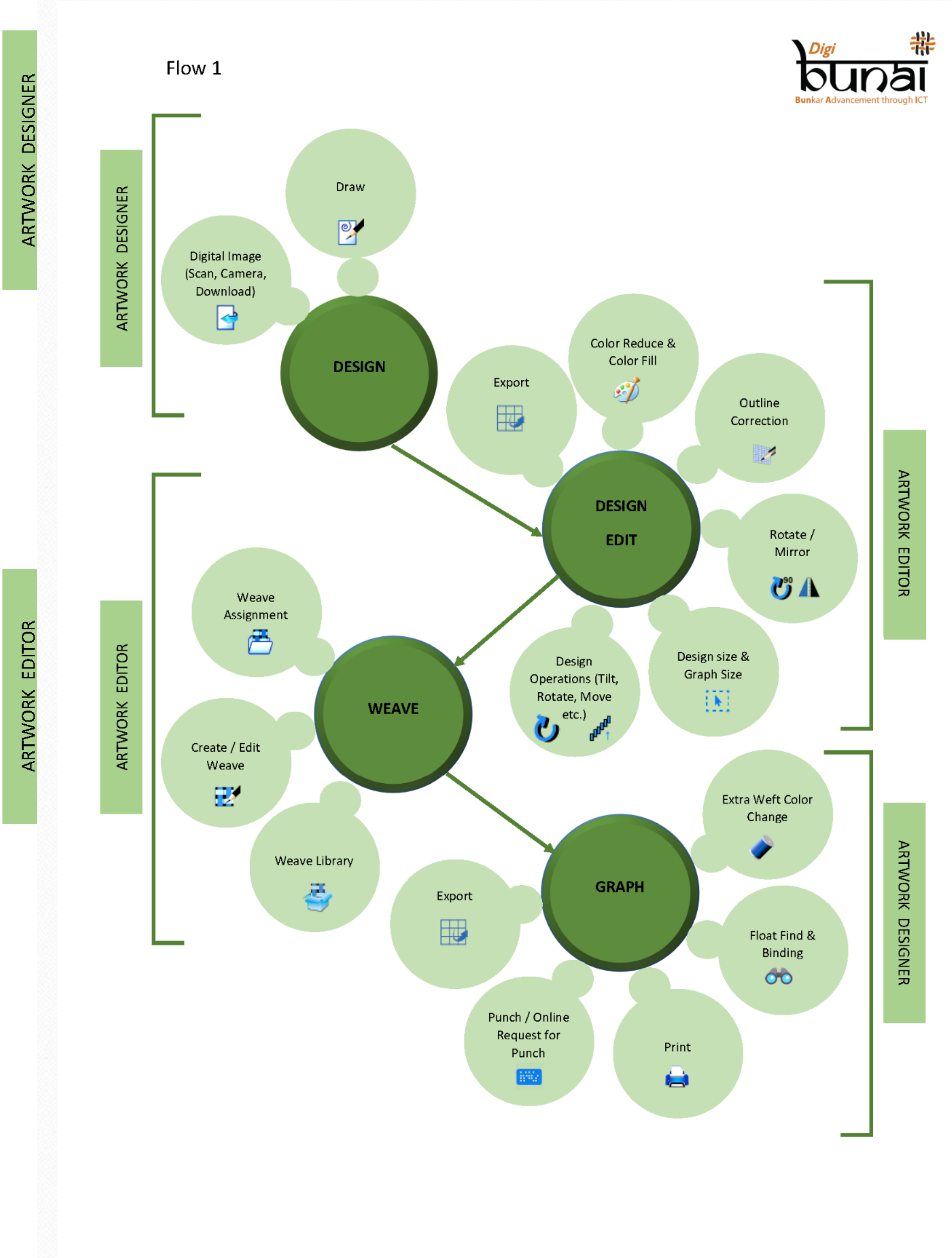


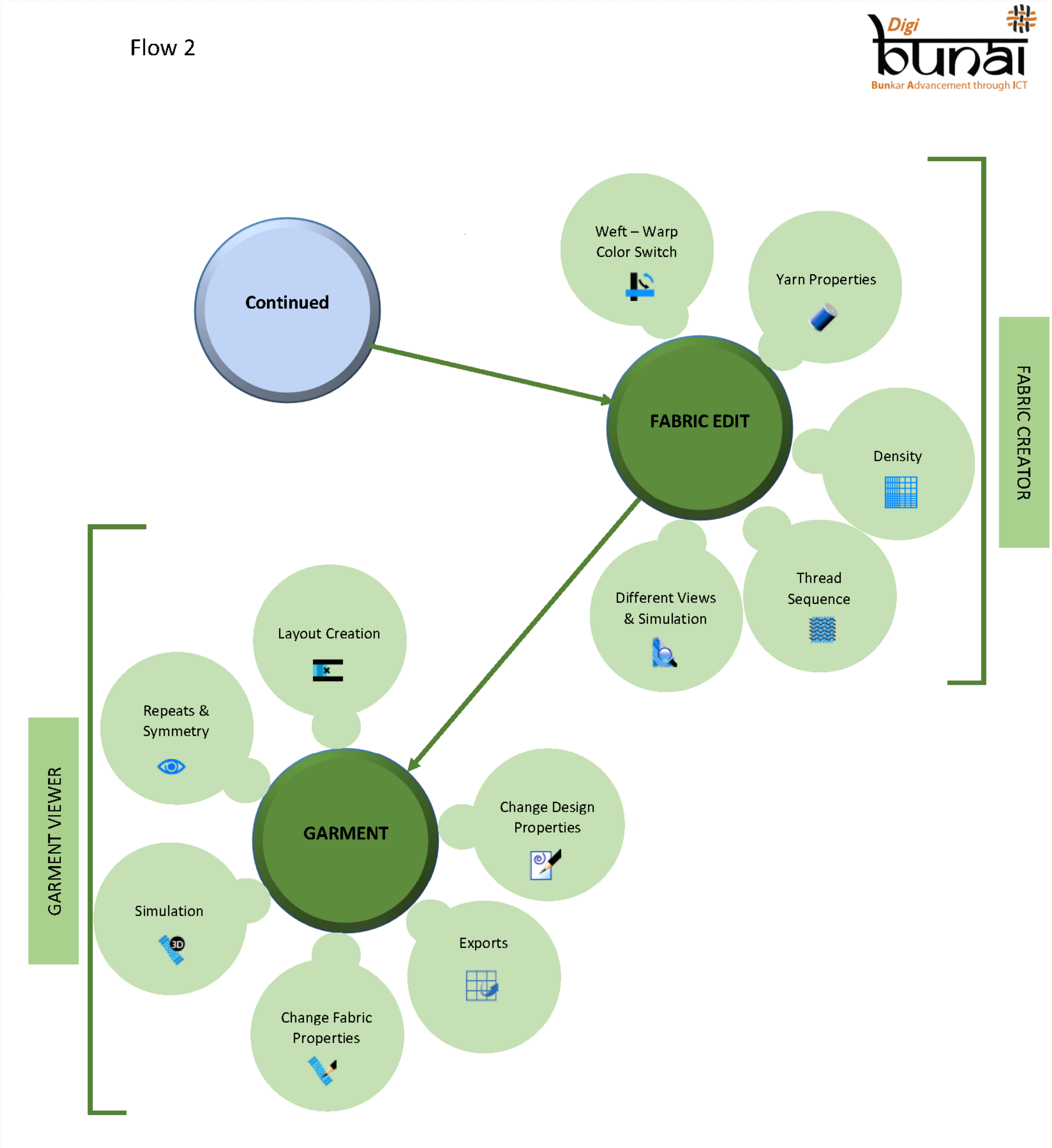
१.८.७ युजरको प्रोफाइल

प्रयोगकर्ताले युजर प्रोफाइल मेनुद्वारा आफ्नो प्रोफाइललाई सम्पादन गर्न सक्छ।



१.८.८ अप्लिकेशनमा जानकारीको प्रवाह





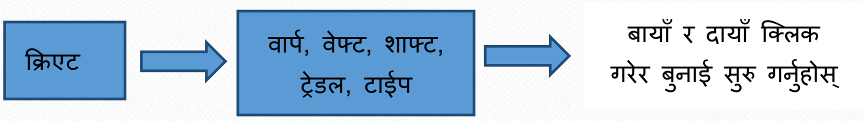
१.८.९ डिजिटल फेब्रिकको सिर्जना

१.८.९.१ डोबी वीव

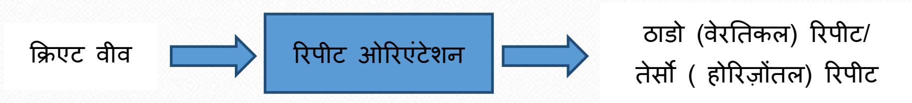
डीजिबुनाईको डोबी मोड्युल वीव डिजाइनिङ को शुरुवात हो। डीजिबुनाई™CAD सफ्टवेयरमा कुनै पनि डिजाइन गर्नु अघि, विभिन्न प्रकारका बुनाईहरू यस मोड्युलमा तयार हुन्छन्। यस मोड्युलमा, सबै भन्दा पहिले, **'फाइल'** मेनुमा गएर वीव डिजाइनको आकार निर्धारण गरिन्छ,

त्यस पछि वीवलाई विभिन्न रंगका धागोहरूले भरिन्छ। फेब्रिकको पूर्ण दृश्य कल्पना गर्नका लागि तयार हुनेछ। हामी 'भिउ' मेनुमा क्लिक गरेर कपडाको विभिन्न दृश्यहरू हेर्न सक्छौं।

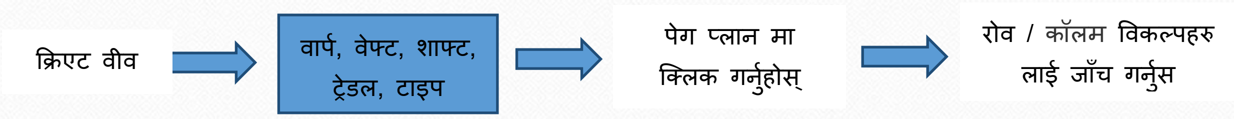
- **वीवको सिर्जना**



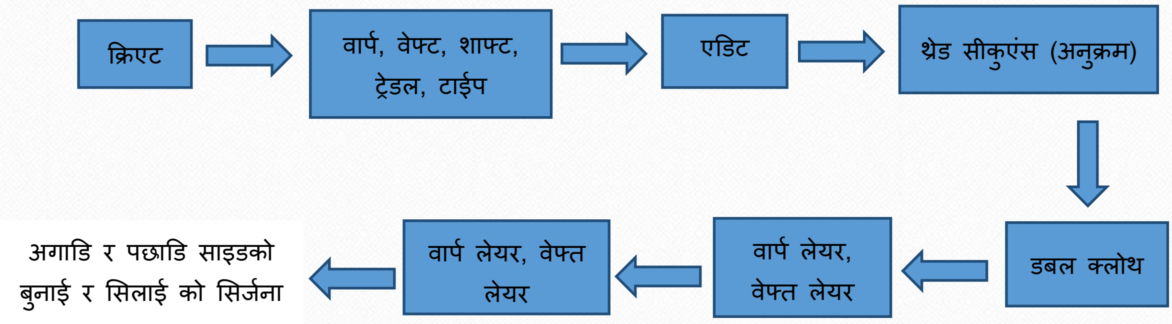
- **वीव रिपीट्स हेर्नुको लागि**



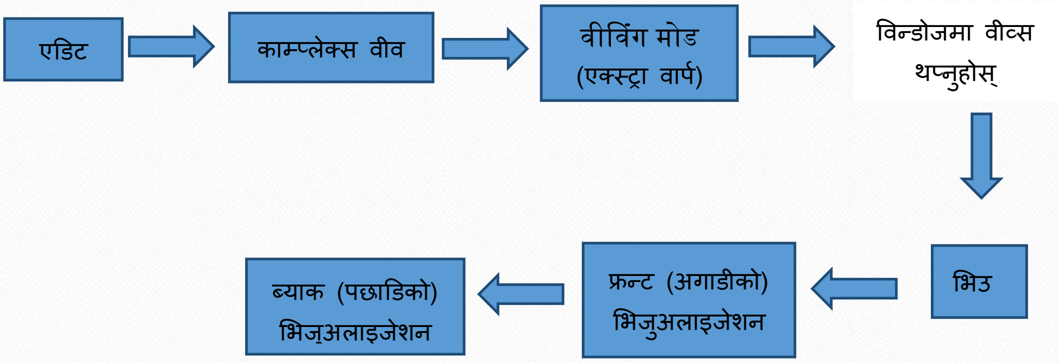
- **एकल वीव द्वारा मल्टीप्ल वीव उत्पन्न गर्नुलागी**



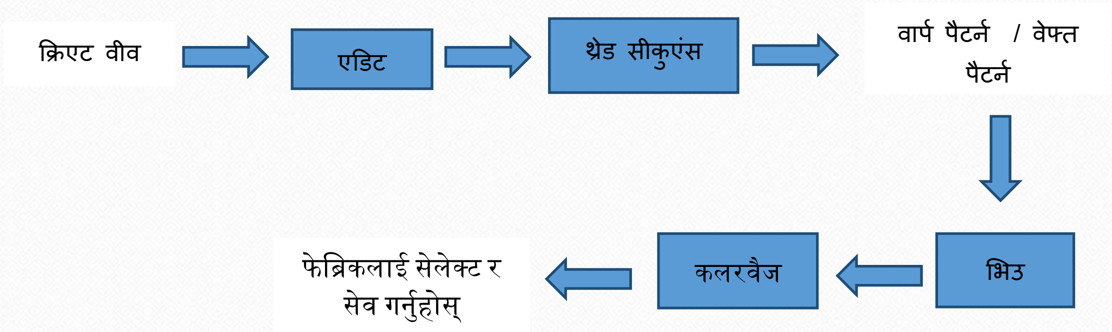
- **डबल क्लोथ को सिर्जना**



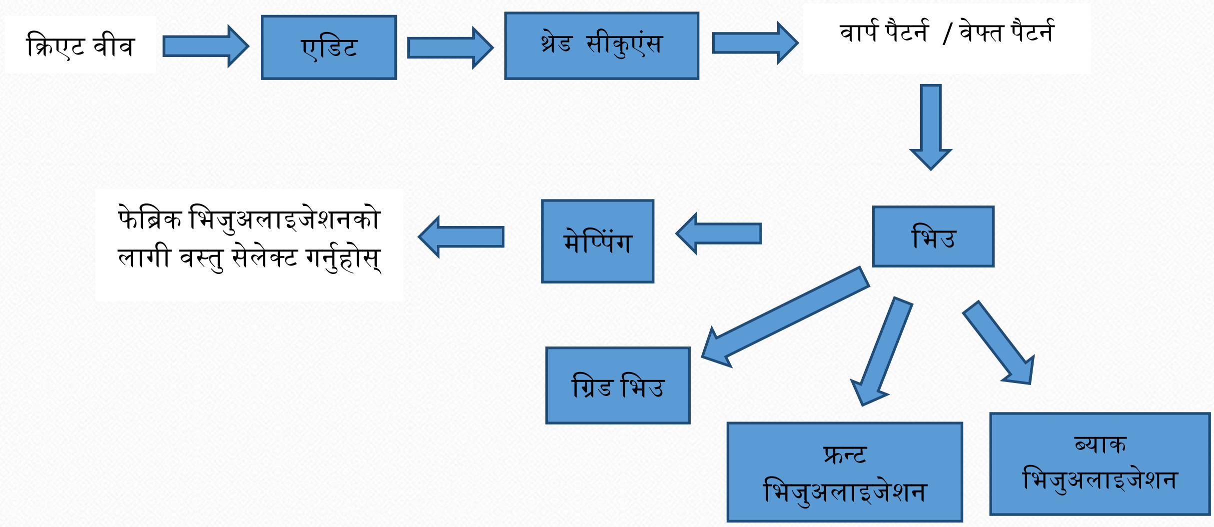
- **एक्स्ट्रा वार्प डिजाइनको सिर्जना**



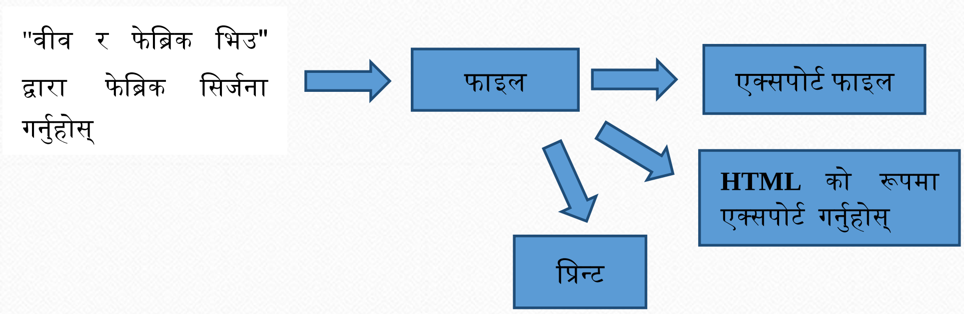
➢ कलरवैज पैटर्नको सिर्जना



➢ वीव र फेब्रिक भिउ



➢ वीव, फेब्रिक र टेक्निकल शीटलाई एक्सपोर्ट र प्रिन्ट गर्नुलागि



१.८.९.२ आर्टवर्क डिजाइनर

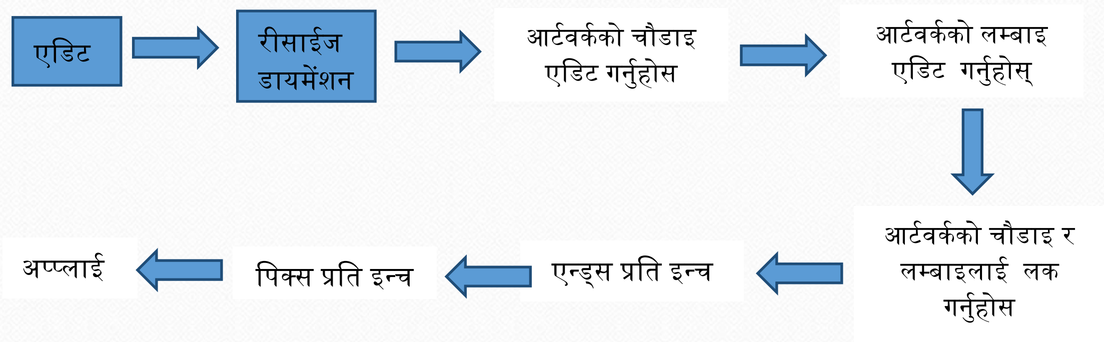
ज्याक्वार्ड डिजाइनको सिर्जना:

डीजिबुनाई™ मा ज्याक्वार्ड डिजाइनहरू तयार गर्न लागि दुईवटा मोड्युलहरू छन्। यी आर्टवर्क डिजाइनर र फेब्रिक क्रिएटर हुन्। दुबै मोड्युलहरूमा क्रेट ग्राफ र म्यानुअल र स्वचालित पंचिंग मोडको लागि पंचिंग समर्थनको कार्यक्षमता छ। यसले इलेक्ट्रोनिक ज्याक्वार्ड प्रयोग गरेर बुनाईको लागि धागो विभाजन छवि पनि उत्पादन गर्छ। प्रयोगकर्ताले फेब्रिक क्रिएटरमा फेब्रिकका विभिन्न कोणहरू [एंगल] (फ्रन्ट/रियर/फ्लिप) का कल्पना गर्न सक्छ।

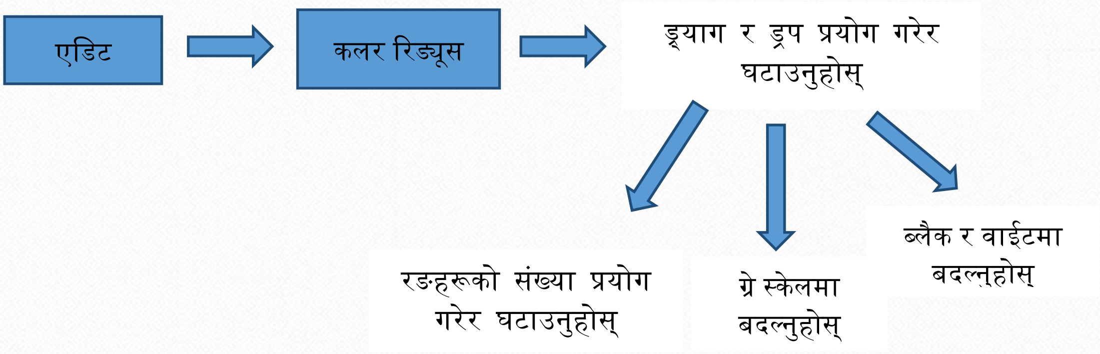
AD ले ***स्केच टु ग्राफ*** मोडमा काम गर्छ। यसले स्केचहरूलाई कार्ययोग्य आर्टवर्क वा डिजाइनहरूमा रूपान्तरण गर्नलागि प्रयोग गर्छ। यस उद्देश्यका लागि पहिले फाइल मेनुमा गएर स्केच (स्क्यान गरिएको छवि, इमेज) "इम्पोर्ट" गर्नुहोस् र "एडिट" मा क्लिक गर्नुहोस्। त्यस पछि, तपाईले विभिन्न कार्यहरू गर्न सक्नुहुन्छ जस्तै कि आयामहरूको आकार बदल्नुहोस्, रंगहरू घटाउनुहोस्, डिजाइन एडिटिंग, बुनाई (वीव) भर्न र ग्राफ सुधारहरू (करेक्स्न) आदि। अब हामीले 'भिउ मेनु' मा क्लिक गरेपछि विभिन्न डिजाइनका दृश्यहरू हेर्न सक्छौँ।

➢ **स्क्यान गरिएको डिजाइन इम्पोर्ट गर्नुलागी**

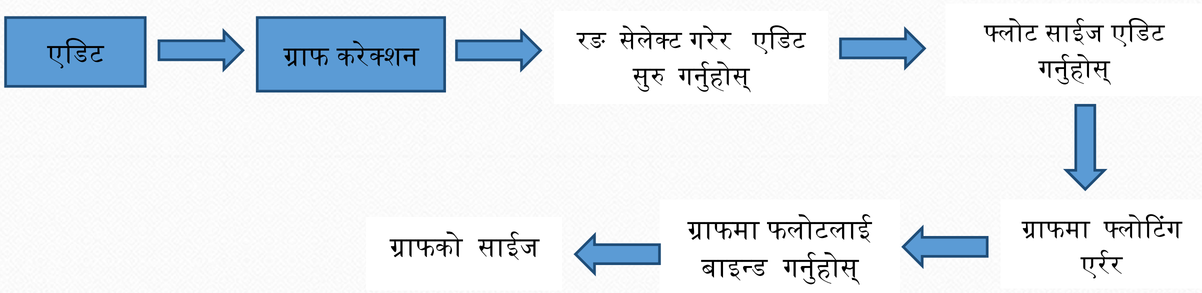
➢ **डिजाइनलाई रीसाईज गर्नुलागी**



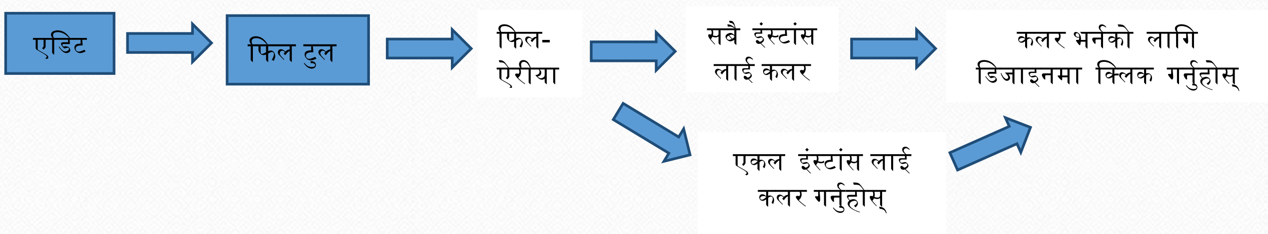
- **डिजाइनको रंग घटाउनुको लागी**



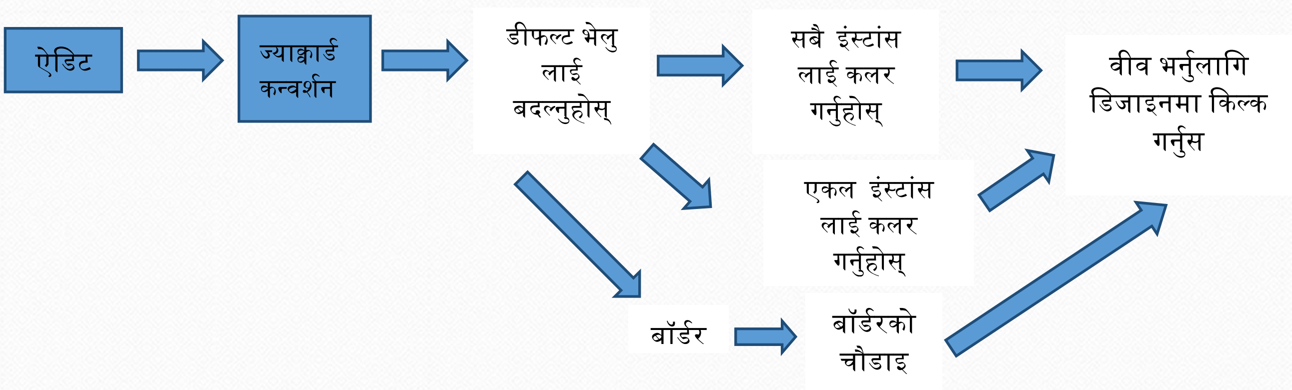
- **डिजाइनको ग्राफलाई एडिट र फ्लोटको सुधार (करेक्शन) गर्नको लागि**



- **डिजाइनमा रङहरू भर्नुको लागि**



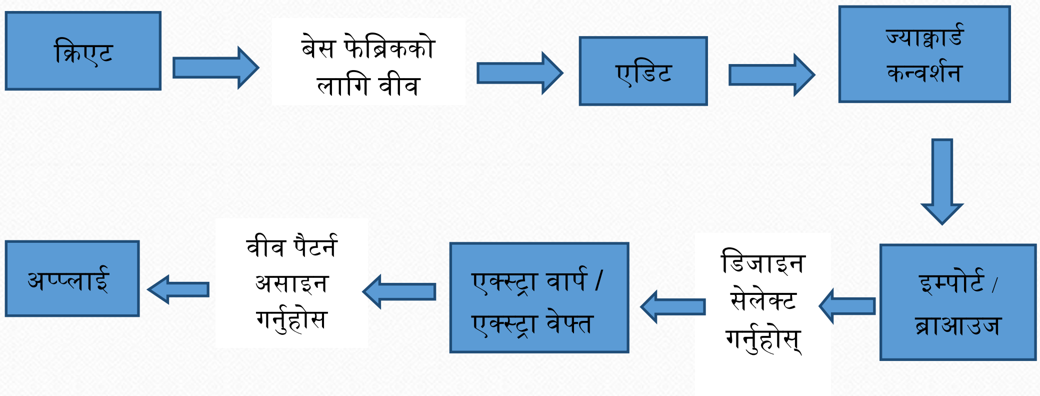
- **डिजाइनमा वीव पैटर्न भर्नुको लागि**



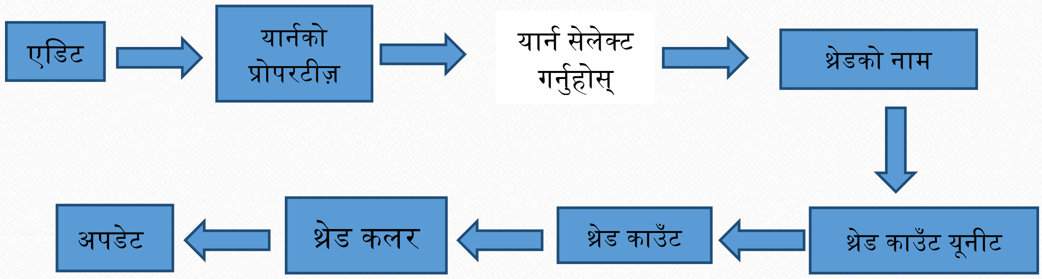
१.८.९.३ फेब्रिक क्रिएटर

FC ले ***आर्टवर्क टु फेब्रिक*** मोडमा काम गर्छ। विभिन्न प्रकारका बुनाईहरू रंग अनुसार आर्टवर्कमा भरिन्छन् र बुनाई भर्ने क्रममा डिजाईन सीमाहरूको विरूपण 'मोटिफको सीमाना नछुनुहोस्" ‘दोंट टच बोर्डर ओफ मोटिफ’ मा क्लिक गरेर सुरक्षित गरिन्छ।
यस मोड्युलमा, हामी विभिन्न प्रकारका सुधारहरू र छनोटहरू गर्न सक्छौं जस्तैकि बुनाई पैटर्न, ग्राफ सुधार, यार्नको रङ परिवर्तन, यार्न रङहरूको सीकुएंसिंग, आदि। यस मोड्युलमा, तपाईंले सिर्जना गरिएका कपडाहरूको विभिन्न दृश्यहरू प्राप्त गर्न सक्नुहुन्छ। यस मोड्युलको 'यूटिलिटी' मा गएर, हामी धागोको खपत र उत्पादन लागतका गणना पनि गर्न सक्छौं।

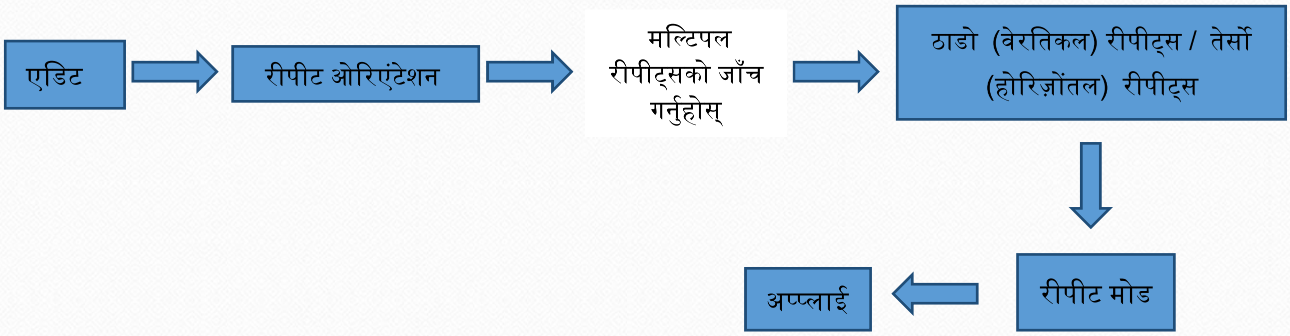
- **फेब्रिकको सिर्जना**



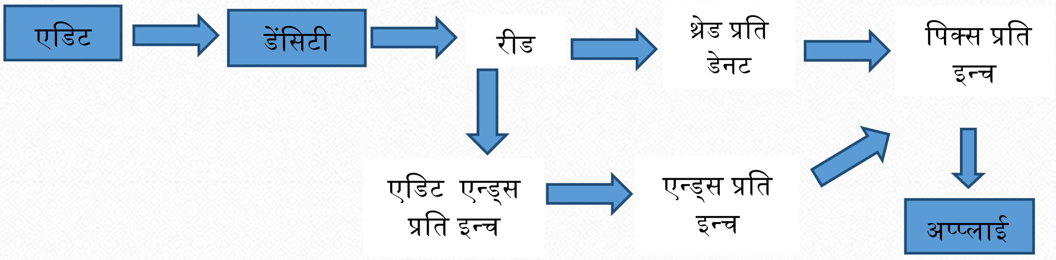
- **यार्नको गुणहरूलाई परिवर्तन गर्नुलागि (यार्न प्रकार, यार्न गणना, रंग)**



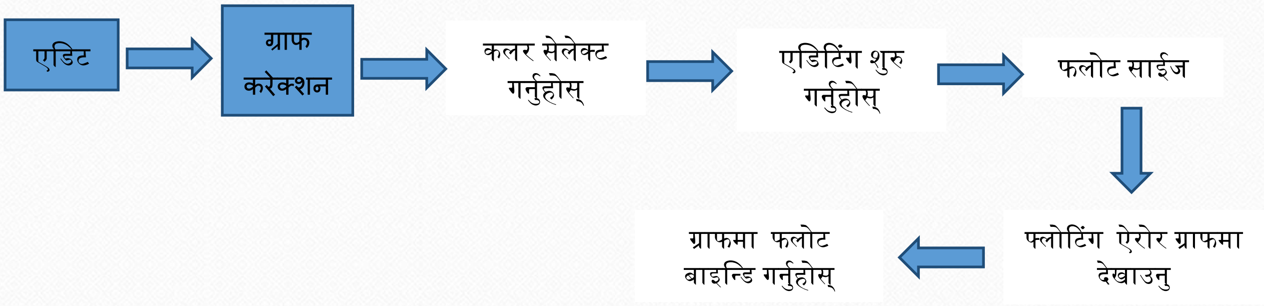
- **डिजाइन रीपीट्स सेट गर्नुलागि**



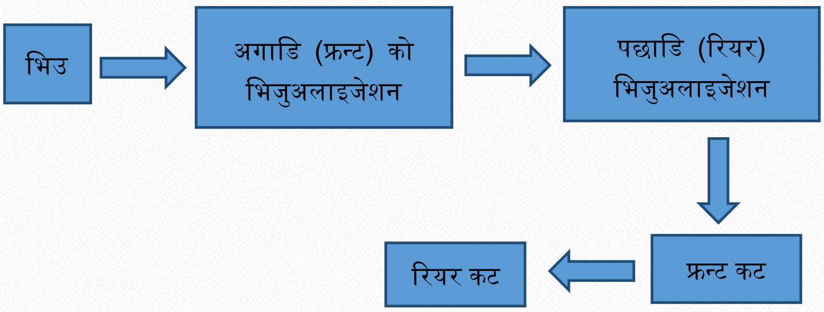
- **फेब्रिकको घनत्व (डेंसिटी) सेट गर्नुलागि**



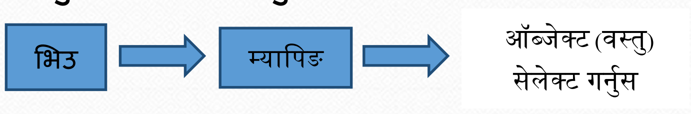
- **डिजाइन ग्राफ एडिटिंग, फ्लोटको जाँच र फ्लोट बाइन्डिङ**



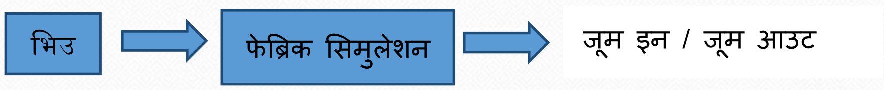
- **फेब्रिक भिजुअलाइजेशन हेर्नुको लागि**



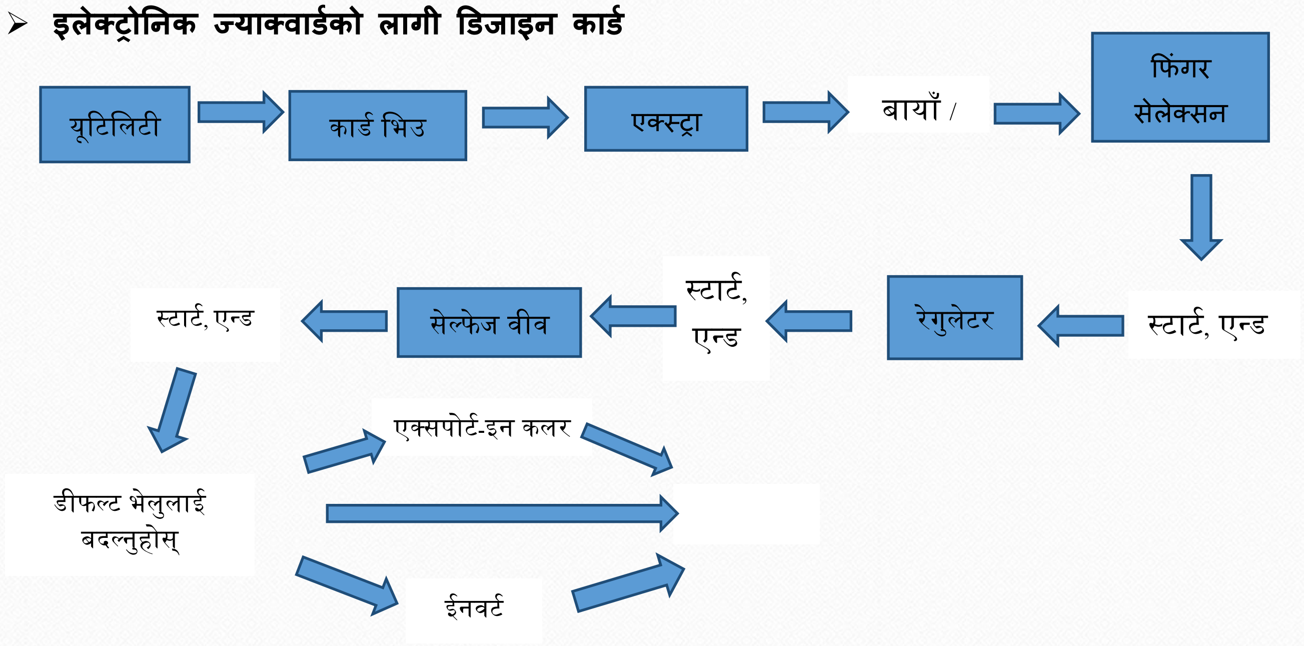
- **वस्तुहरुमा फेब्रिक हेर्नुकोलागी**



- **फेब्रिक सिमुलेशन हेर्नुकोलागी**



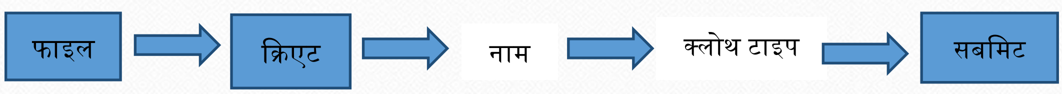
- **इलेक्ट्रोनिक ज्याक्वार्डको लागी डिजाइन कार्ड**



१.८.९.४ गार्मेन्ट भिउअर

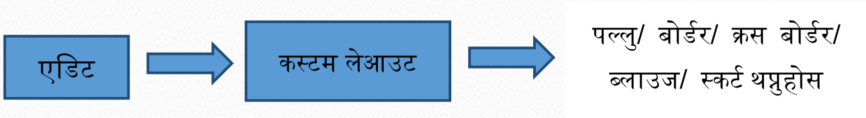
यो मोड्युल विभिन्न गार्मेन्टको लेआउटहरू हेर्न प्रयोग गरिन्छ। यसले कपडामा डिजाइनको विभिन्न अभिमुखीकरणहरूका पनि सुविधा दिन्छ। हामी आवश्यकता अनुसार यो लेआउटहरूलाई सेव र एक्सपोर्ट गर्न सक्छौं।

- **गार्मेन्ट लेआउटका सिर्जना**

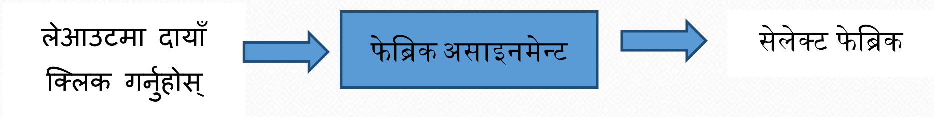


- **गार्मेन्ट लेआउट चयन गर्नुलागी**

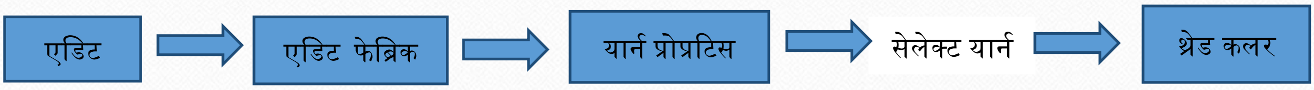
- **लेआउट पार्ट थप्नु वा हटाउनुको लागि**



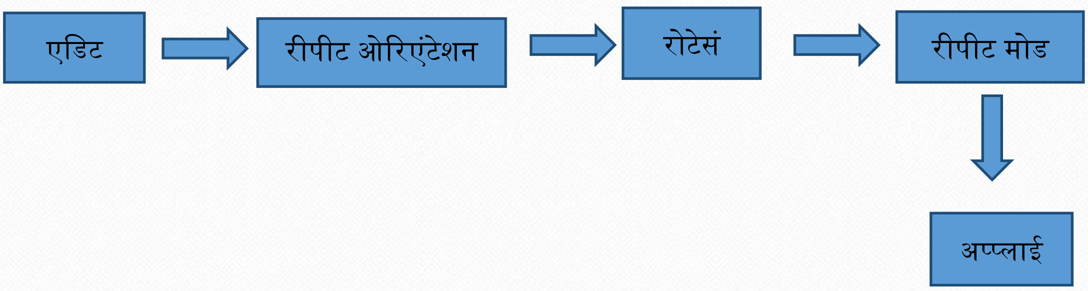
- **लेआउटमा फेब्रिक फिल गर्नुको लागि**



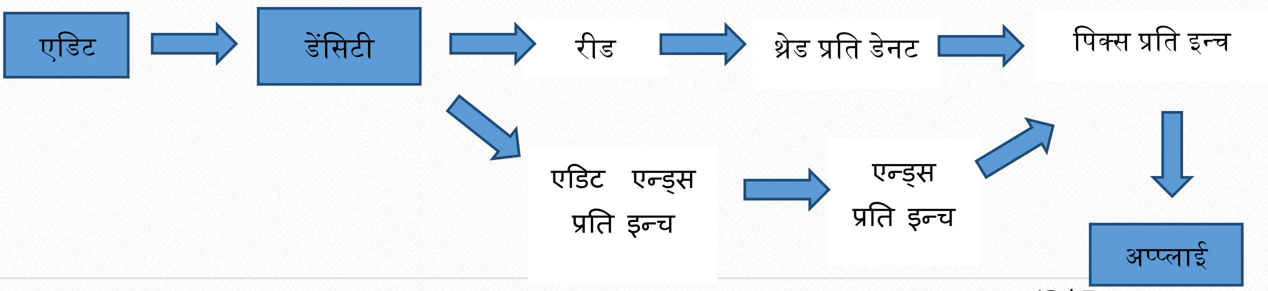
- **यार्नको कलर बदल्नुको लागि**



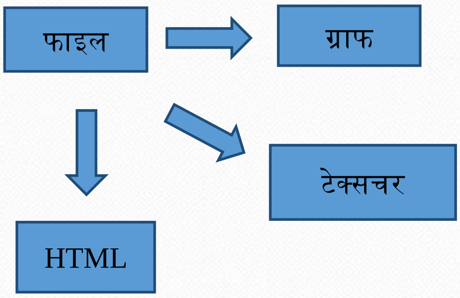
- **डिजाइनलाई रोटेट र रीपीट गर्नुलागी**



- **डिजाइनको घनत्वमा (डेंसिटी) परिवर्तन गर्नुलागी**

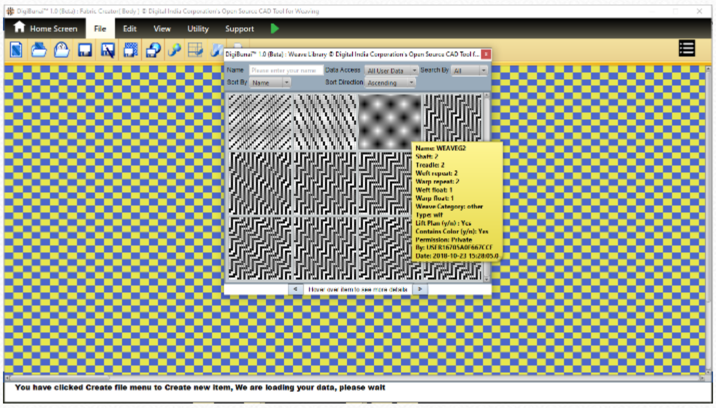


➢ **डिजाइन ग्रफ्स, लेआउट र टेकनिक्ल शीटलाई एक्सपोर्ट गर्नको लागि**



२ फेब्रिक क्रिएटर मोड्युल

२.१ नयाँ फेब्रिकको सिर्जना (बेस फेब्रिकको लागी वीव छान्नुको लागि)



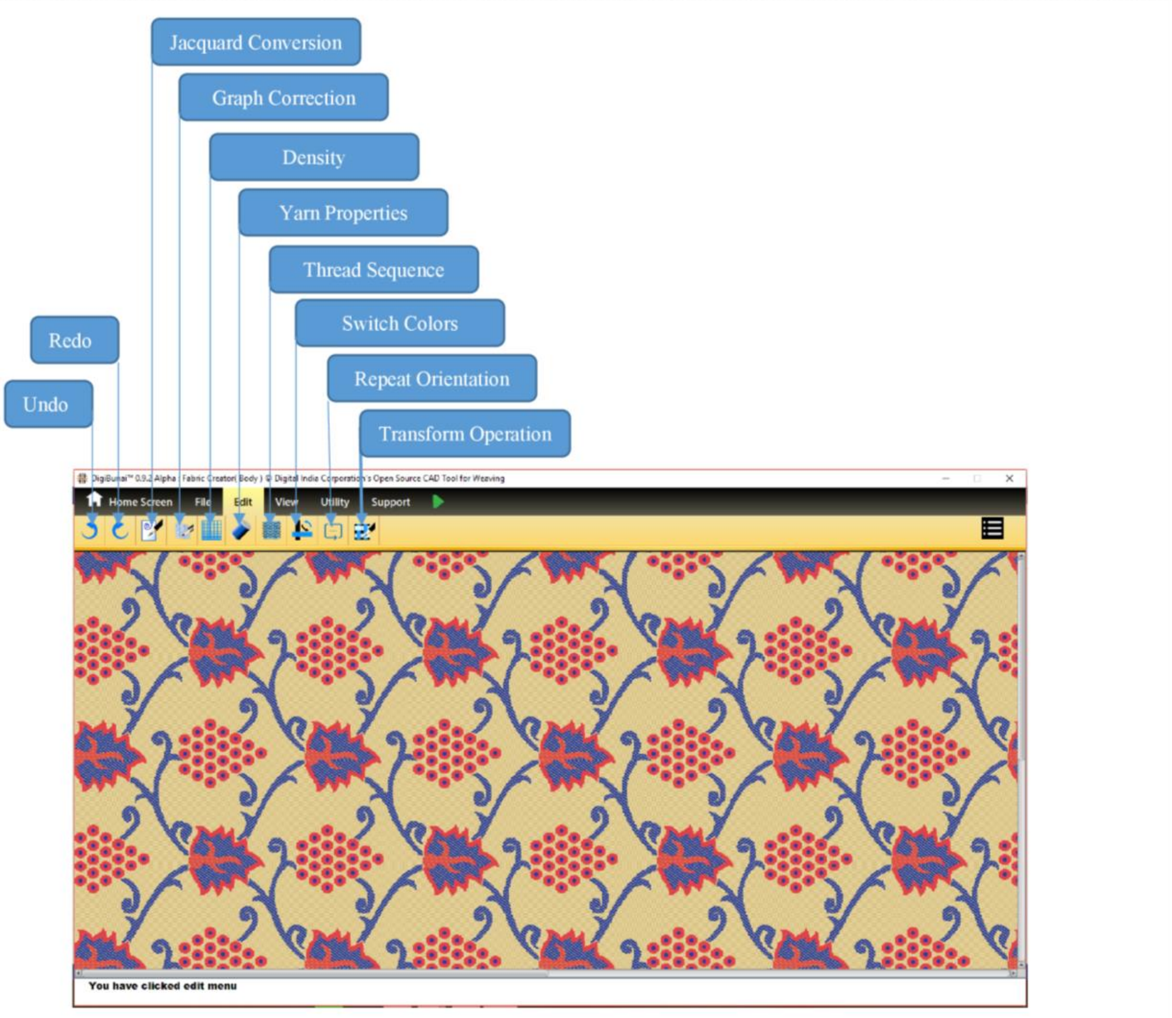
तपाईंले **फाइल** मेनुमा **क्रिएट** आइकनमा क्लिक गरेर नयाँ फेब्रिकका सिर्जना गर्न सक्नुहुन्छ। फेब्रिक क्रिएट गर्नुलागी, प्रयोगकर्ताले पहिले लाईब्रेरीबाट बेस वीव सेलेक्ट गर्नुपर्छ। फाइल मेनुका क्रिएट आइकनमा क्लिक गर्दा, एउटा ईमेज ब्राउजर विन्डो देखिनेछ जहाँ तपाइँ बेस फेब्रिकको वीव लाईब्रेरी हेर्न सक्नुहुन्छ।

प्रयोगकर्ताहरूले कमसेकम एउटा वीव सेलेक्ट गर्नुपर्छ र यो फेब्रिक बेस वीव भन्नेर प्रतिबिम्बित हुनेछ। यदि चाहिने वीव लाईब्रेरीमा उपलब्ध छैन भने, प्रयोगकर्ताले वीव एडिटर मोड्युलको मद्दतले वीव क्रिएट गर्नुसक्छ, र साथै, प्रयोगकर्ताले आर्टवर्कमा असाइनमेन्टको समयमापनी वीवको सिर्जना गर्न सक्छ। बेस वीव चयन गरेपछि, बेस फेब्रिक विन्डोमा प्रतिबिम्बित हुन्छ।

२.२ ज्याक्वार्ड फेब्रिक्सको सिर्जना र सम्पादन (एडिटिंग)

बुनाईका लागि ज्याक्वार्ड डिजाइनहरू तयार गर्नुको लागी, प्रयोगकर्ताले एडिटमा गएर विभिन्न कार्यहरू गर्न सक्छन् जसले ज्याक्वार्ड आधारित डिजिटल कपडाहरूका विकास हुन्छ। फेब्रिक र

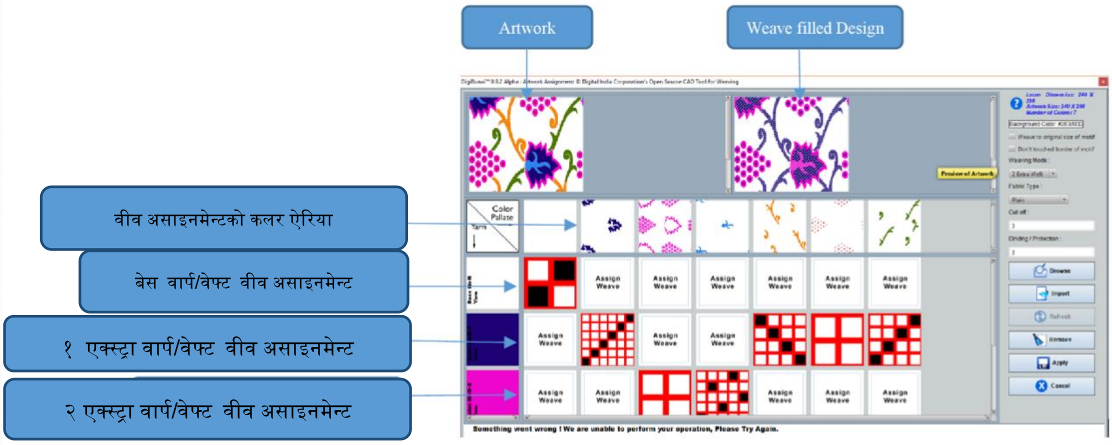
डिजाइन विभिन्न पक्षहरू जस्तै वीव, पैटर्न , धागो, घनत्व, धागो अनुक्रम आदिबाट हुन सक्छ।

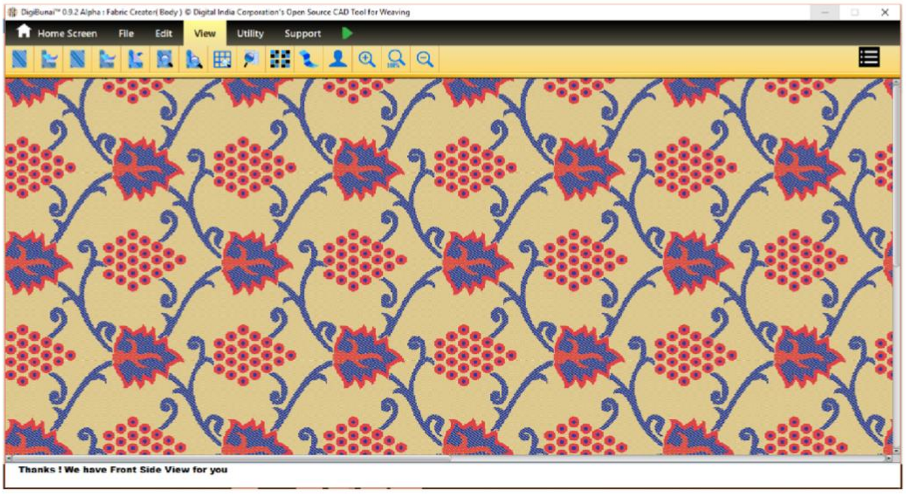


२.२.१ ज्याक्वार्ड रूपान्तरण (कन्वर्शन)

बेस फेब्रिक्मा आर्टवर्क राख्नको लागि, प्रयोगकर्ताले कि त एडित मेनुमा आर्टवर्क असाइनमेन्ट आइकन सेलेक्ट गर्न सक्नुहुन्छ वा फेब्रिकमा दायाँ क्लिक गरेर ज्याक्वार्ड रूपान्तरण विकल्प चयन गर्न सकिन्छ।

प्रयोगकर्ताले बाह्य स्रोतबाट आर्टवर्क इम्पोर्ट गर्न सक्छ वा इम्पोर्ट ब्राउज द्वारा CAD लाईब्ररीबाट सेलेक्ट गर्न सक्छ। आर्टवर्क असाइनमेन्ट खण्डमा, कलाकृति विभिन्न रंगहरूमा प्रदर्शित हुन्छन। आर्टवर्कको प्रत्येक रङले बुनाई पैटर्न झल्काउँछ। प्रयोगकर्ताले आर्टवर्कको प्रत्येक रङको लागि वीव चयन गर्न आवश्यक छ।





२.२.१.१ बेस र आर्टवर्क (डिजाइन) मा वीव्स राख्नुको लागि

प्रयोगकर्ताले आर्टवर्क चयन गर्दा, बक्सहरूको दुइटा रो देखा पर्नेछ यदि 0 एक्स्ट्रा वेफ्ट वीविंग मोडमा चयन गरिएको छ भनि। पहिलो रोमा, सबै बाकसहरू आर्टवर्क का रंगहरूले भरिनेछन्। बक्सहरूको दोस्रो रो (बेस वेफ्ट यार्न) फेब्रिकको बेस वीवको लागि हो। पूर्वनिर्धारित रूपमा फेब्रिकको बेस वीव पहिलो बक्समा तोकिएको हुन्छ। प्रयोगकर्ताले बाकसमा क्लिक गरेर अन्य बक्सहरूमा वीवहरु राख्न सकिन्छ। यो तरिका डिजाइन मा अतिरिक्त वेफ्त संग बुनाई असाइन गर्न को लागी प्रयोग गरिन्छ।

२.२.१.२ डिजाइनमा एक्स्ट्रा वेफ्ट असाइन गर्नुको लागी

एक्स्ट्रा वेफ्टको अवस्थामा, प्रयोगकर्तालाई वीविंग मोडमा एक्स्ट्रा वेफ्टको संख्या सेलेक्ट गर्नुपर्छ। यदि प्रयोगकर्ताले १ एक्स्ट्रा वेफ्ट चयन गर्छ, १ रो थपिनेछ, २ एक्स्ट्रा वेफ्टको मामलामा, २ रो थपिनेछन्।

२.२.१.३ डिजाइनको लागि एक्स्ट्रा वार्प असाइन गर्नुको लागी

यदि प्रयोगकर्ताले **एक्स्ट्रा वार्प** प्रयोग गरेर फेब्रिकमा डिजाइन सिर्जना गर्न चाहन्छ भने त्यसलाई ज्याक्वार्ड रूपान्तरण (कनवरसन) विन्डोमा एक्स्ट्रा वार्प चयन गर्नुपर्छ। यहाँ वीव असाइनमेन्टका प्रक्रिया एक्स्ट्रा वेफ्ट डिजाइनिङको जस्तै हो।

२.२.१.३ आर्टवर्कका रंगहरू भन्दा कम्ती वेफ्टहरू असाइन गर्नुलागी

यदि प्रयोगकर्ताले आर्टवर्कका रङहरू भन्दा कम्ति एक्स्ट्रा वेफ्टहरू चाहन्छन् भने प्रयोगकर्ताले वीविंग मोडमा एक्स्ट्रा वेफ्टको कम मूल्य सेलेक्ट गर्न सक्छन्। उदाहरणका लागि, आर्टवर्कमा 4 रङहरू छन् र प्रयोगकर्ताले केवल 1 एक्स्ट्रा वेफ्ट प्रयोग गर्न चाहन्छ भने त्यस अवस्थामा प्रयोगकर्ताले दोस्रो पङ्क्तिमा बेस वीव असाइन गर्नुपर्छ, र बक्सको तेस्रो पङ्क्तिमा एक्स्ट्रा वेफ्त को लागि वीव्स हाल्नुपर्छ।

2.2.1.4 वीव हटाउनुको लागि

यदि प्रयोगकर्ताले बक्सबाट <वीव हटाउनछ चाहन्छ> भने, बक्समा alt+ key क्लिक गर्नुपर्छ।

२.२.१.५ फेब्रिक टाइप

फेब्रिक टाइपमा प्रयोगकर्ताले कपडाको प्रकार जस्तैकि कढुआ, फेकुवा-फ्लोट, फेकुवा-कटवर्क, तान्चोई, फ्लोट बाइन्डिङ-रेगुलर, फ्लोट बाइन्डिङ-अनियमित रूपमा चयन गर्न सक्छन्। चयनको आधारमा, कपडाको पछाडिको दृश्य परिवर्तन हुन्छ।

२.२.१.६ कलाकृतिको मूल आकारको बुनाई

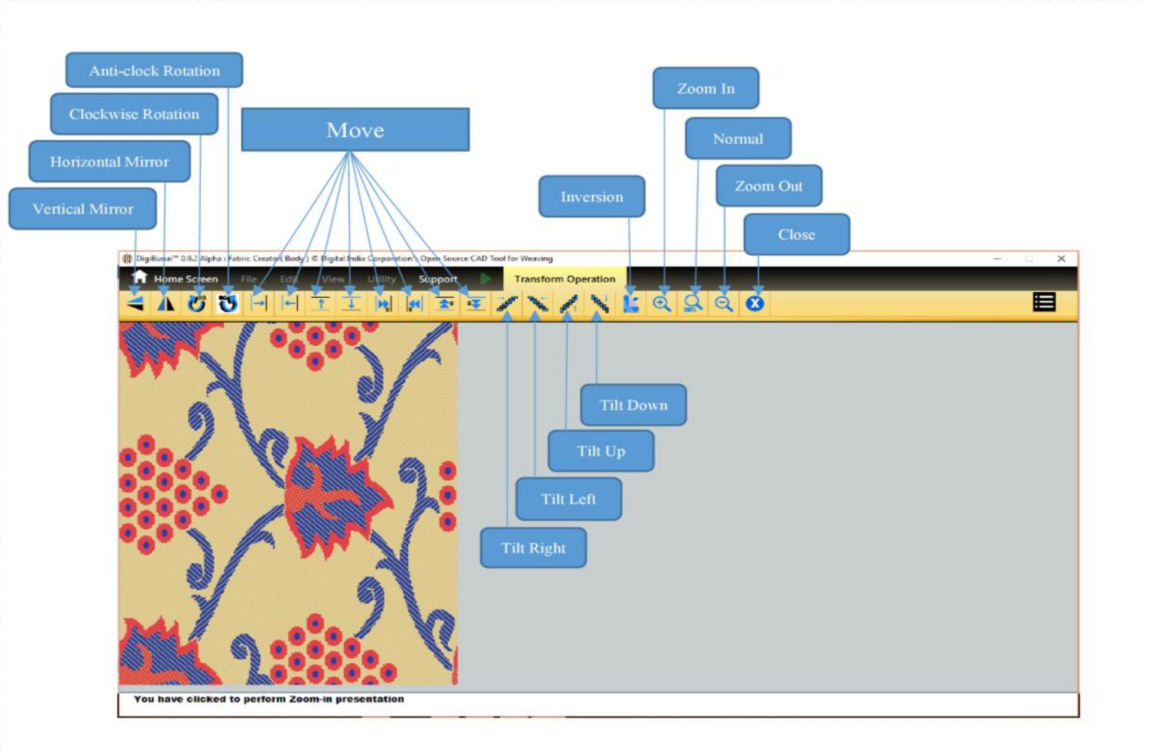
प्रयोगकर्तालाई कपडामा डिजाइनको आकार ठीक गर्ने विकल्प छ। पहिले फेब्रिक प्राथमिकताहरूमा आधारित, मोटिफको साइज गणना गरिनेछ; दोस्रो, मोटिफको मूल आकारमा आधारित छ। प्रयोगकर्ताले आर्टवर्कको मूल आकार राख्नको लागि विकल्प चयन गर्नुपर्छ।

२.२.१.७ मोटिफको सिमाना (बोर्डर) नछुनुहोस्

यो विकल्प कलाकृति को रूपरेखा चिल्लो राख्न को लागी उपयोग हुन्छ। प्रयोगकर्ताले मोटिफ को किनारा नछुने विकल्प चयन गर्न सक्नुहुन्छ।

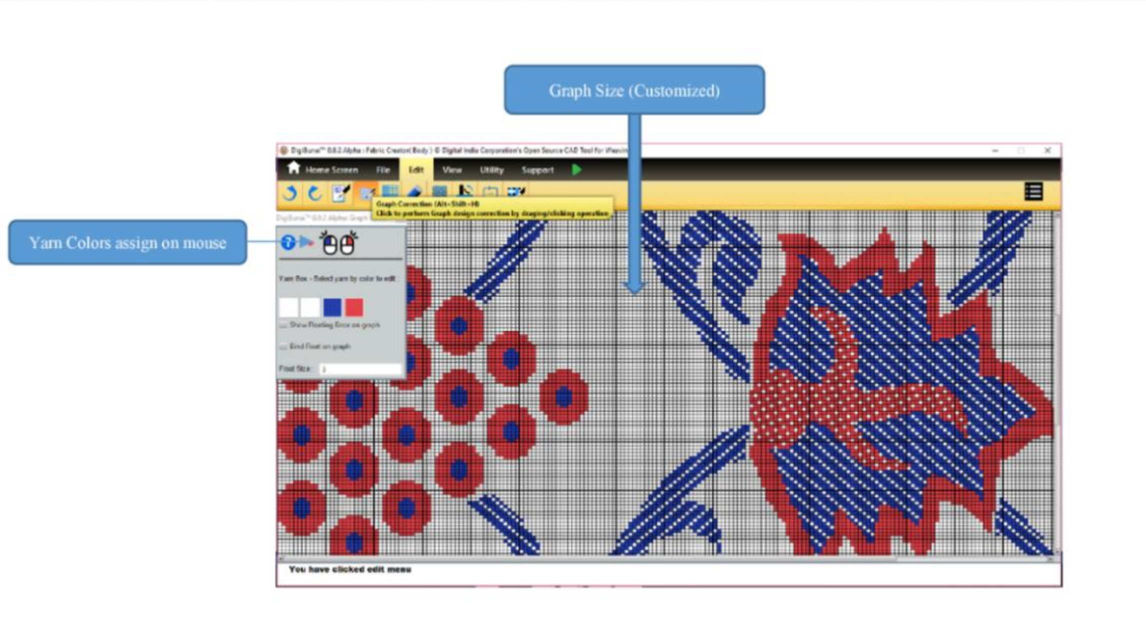
२.२.२ ट्रांस्फोर्म ओपेरेशन

प्रयोगकर्ताले आवश्यकता अनुसार वीविंग पैटर्नका सम्पादन गर्न सक्नुहुन्छ, बुनाई पैटर्नमा भएका सबै परिवर्तनहरू ग्राफ र फेब्रिकमा पनि प्रतिबिम्बित हुनेछन्।



२.२.३ ग्राफको सुधार

आर्टवर्कमा परिष्करण टच दिनको लागि, प्रयोगकर्ताले ग्राफमा म्यानुअल रूपमा डिजाइन सम्पादन गर्न सक्छ। त्यहाँ वार्प, वेफ्ट र एक्स्ट्रा वेफ्ट्सका लागि बक्सहरू हुन्छ र जहाँ परिवर्तन आवश्यक छ, प्रयोगकर्ताले बक्स (कलर सेलेक्सन) चयन गर्नुपर्नेछ।

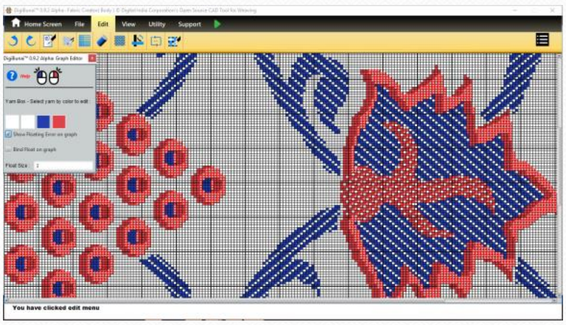


ग्राफको सुधार

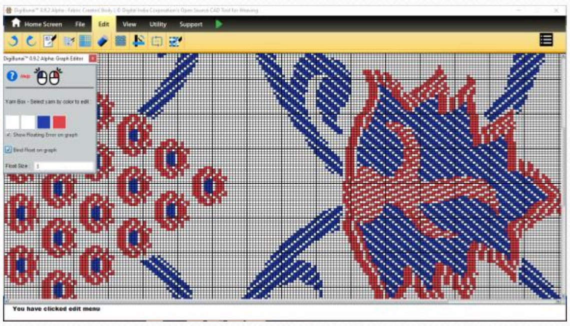
२.२.३.१ फ्लोट फाइनडिंग र बाईनडिंग

यदि प्रयोगकर्ताले फेब्रिक्मा अधिकतम फ्लोट साइज फेला पार्न चाहन्छ भने, तिनीहरूले टेक्स्ट बक्समा अधिकतम फ्लोट भेलु राख्नुपर्छ र ग्राफमा "फ्लोटिंग एर्रोर देखाउनुहोस्", "शो फलोटटिंग एर्रोर" भाको बक्सलाई चयन गर्नुपर्छ।

फ्लोट बाइन्डिङका लागि दुईवटा विकल्पहरू छन्, एउटा म्यानुअल रूपमा जहाँ प्रयोगकर्ताले म्यानुअल रूपमा फ्लोटहरू सम्पादन गर्न सक्छन् र दोस्रो, स्वचालित रूपमा जहाँ प्रयोगकर्ताले अधिकतम फ्लोट मान दिएर ग्राफमा बाइन्ड फ्लोटको बक्स चयन गर्न सक्छ।



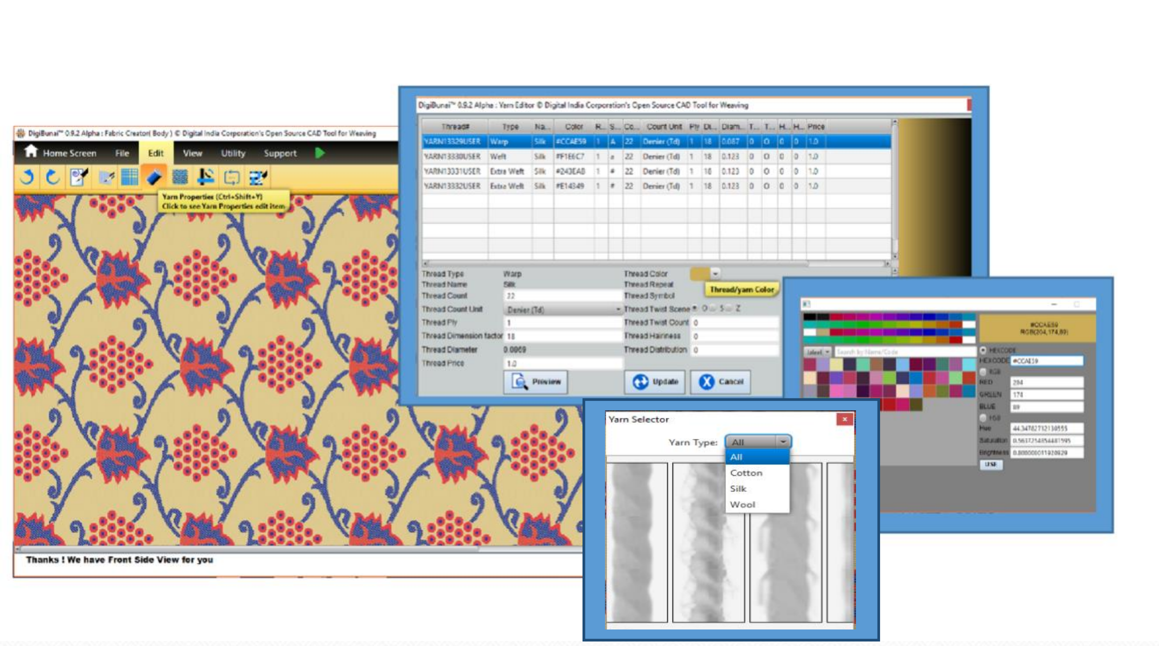
फ्लोट फाइनडिंग



फ्लोट बाइन्डिङ

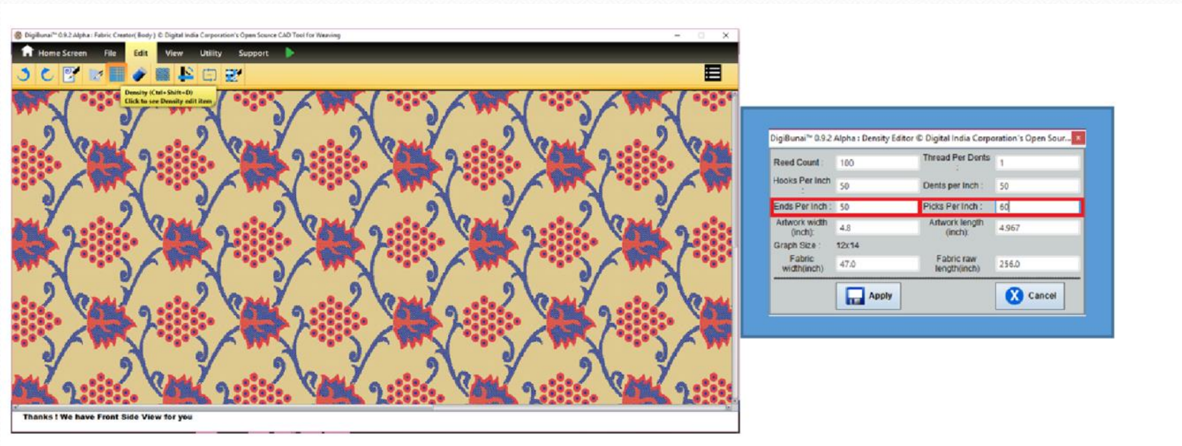
२.२.४ धागोका गुणहरू (यार्न प्रोप्रटिस)

यार्न गुणहरूका सम्पादन गर्नको लागि, तपाईंले यार्न प्रोपरटिस विकल्प चयन गर्नुपर्छ। यहाँ, प्रयोगकर्ताले यार्नको प्रकार जस्तैकि कपास/ऊन/सिल्क, यार्न काउँट, यार्न प्लाई र यार्न रङ जस्ता धागोको प्रकार चयन गर्न सक्छन्। प्रयोगकर्ताले रङ प्यालेटबाट धागोको रङ छनोट गर्न सक्छन् वा RBG भेलु र हेक्सकोड परिभाषित गरेर रङ सिर्जना गर्न सक्छन्।



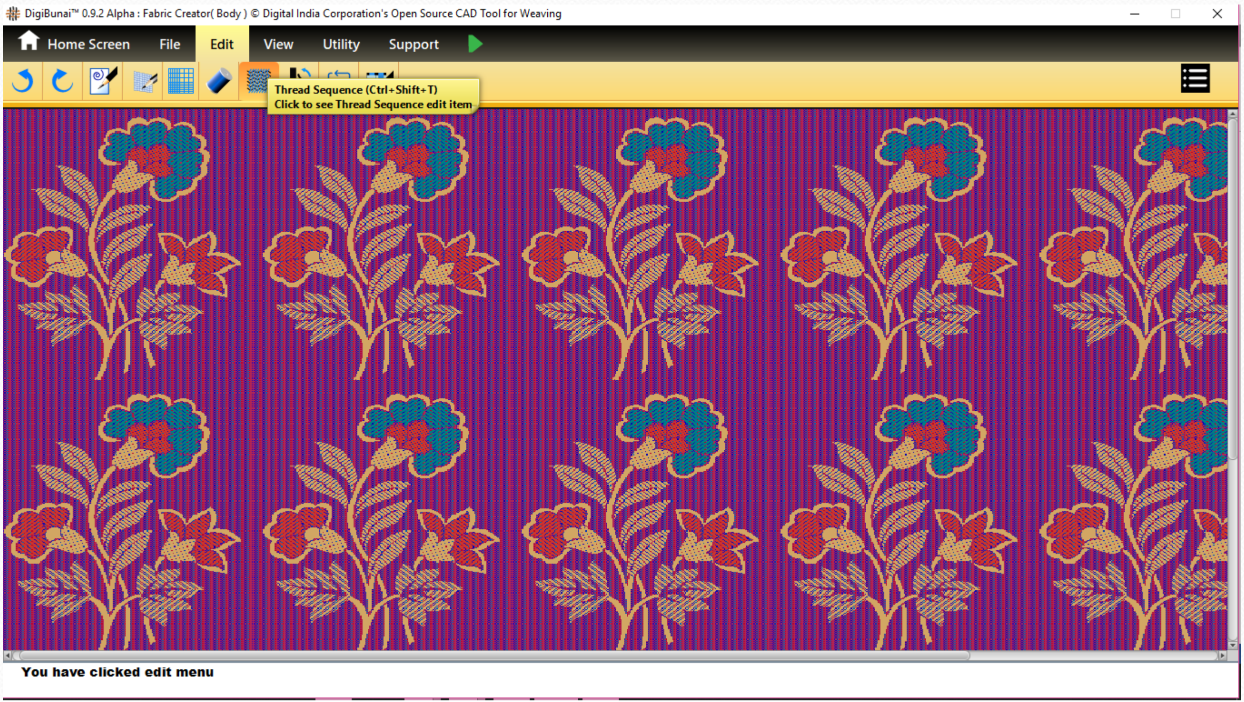
२.२.५ घनत्व (डेंसिटी)

घनत्वमा प्रयोगकर्ताले कपडाको एंड्स प्रति इन्च र पिक्स प्रति इन्चका परिवर्तन गर्न सक्छ।



२.२.६ थ्रेड सीकुएँस (अनुक्रम)

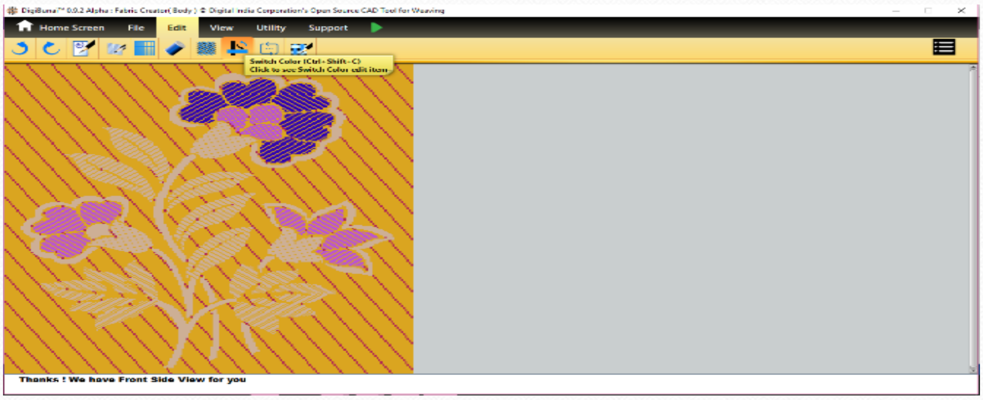
प्रयोगकर्ताले बेस फेब्रिकमा थ्रेड अनुक्रमको पैटर्नका परिवर्तन गर्न सक्छ। नयाँ थ्रेड सीकुएँसलाई सेव गरेर पछि प्रयोग गर्नु पनि सक्नुहुन्छ।



२.२.७ रङहरू स्विच गर्नुको लागी

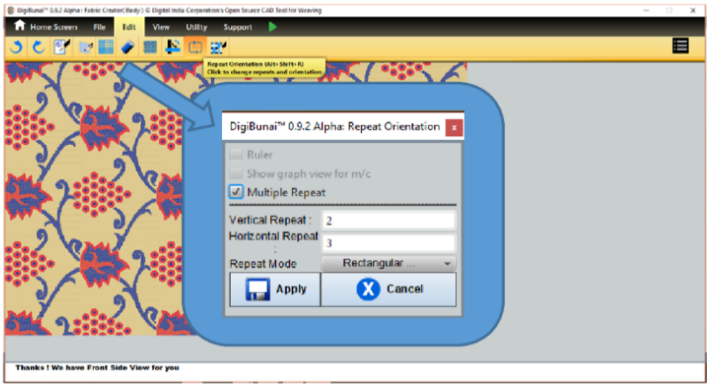
स्विच रङ विकल्पले वार्प र वेफ्ट यार्नको रङ आदानप्रदान गर्छ। प्रयोगकर्ताले एडिटमा क्लिक गरेर-

> स्विच कलर ओप्शन



२.२.८ अभिमुखीकरण दोहोर्याउनुको लागि (रीपीट ओरिएंटेशन)

डिजाइन दोहोर्याउनुको लागि, रीपीट ओरिएंटेशनमा क्लिक गर्नुहोस् र डिजाइनको दोहोरिने प्रकारलाई (ठाडो र तेर्सो) निर्धारण गर्नुहोस्।

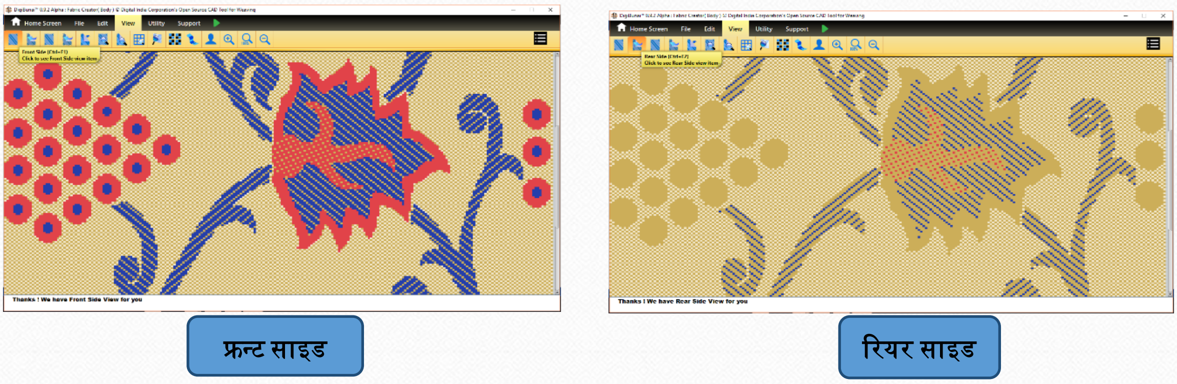


२.३ फेब्रिकमा ज्याक्वार्ड डिजाइनको भिजुअलाइजेशन (भिउ)

यसले कपडाको सौन्दर्यशास्त्रका लागि फ्रन्ट साइड लुक, कपडाको बनावट र बलका लागि यार्न इन्टरलेसमेन्टको तरिका, पछाडिको भाग यार्न फ्लोट भिजुअलाइजेसनको र स्थायित्वका लागि, फ्रन्ट कट कपडामा विभिन्न धागोका रङहरूको व्यवस्थाको क्रमको लागि, ग्राफ भिउ डिजाइन आयाम र सौन्दर्य पक्षहरूको लागि, आदि जस्ता विभिन्न पक्षहरूबाट कल्पना गर्न प्रस्ताव गर्दछ।

२.३.१ फ्रन्ट / रियर साइड भिउ

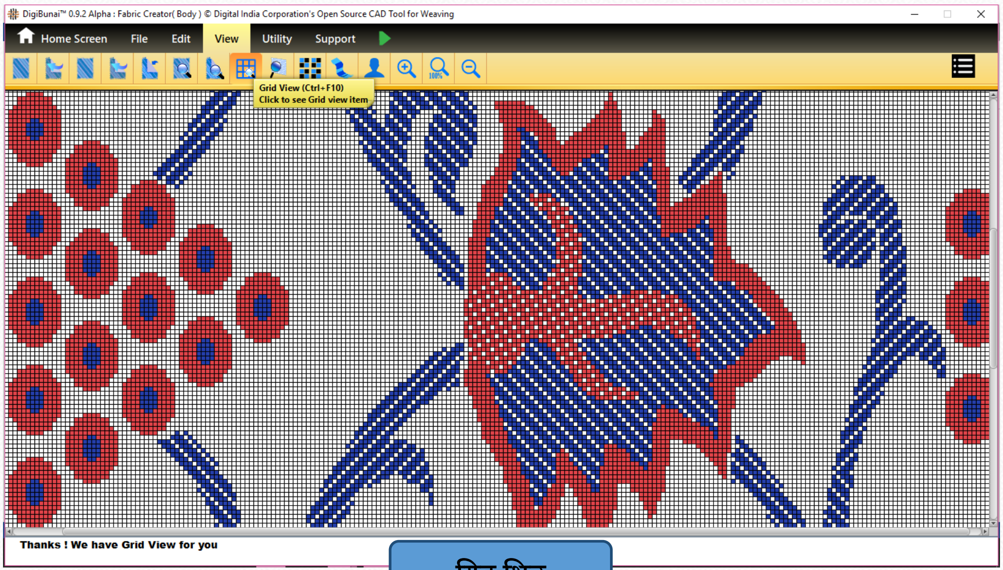
यो भिउले एकल पिक्सेलमा वार्प, वेफ्ट र एक्स्ट्रा वेफ्टको थ्रेडहरू देखाउँछ। बेस र आर्टवर्क (आधारमा) ठोस रूपमा प्रतिनिधित्व गरि रहेको हुन्छ। यसले कपडाको अगाडि र पछाडिको दृश्य प्रदान गर्छ।



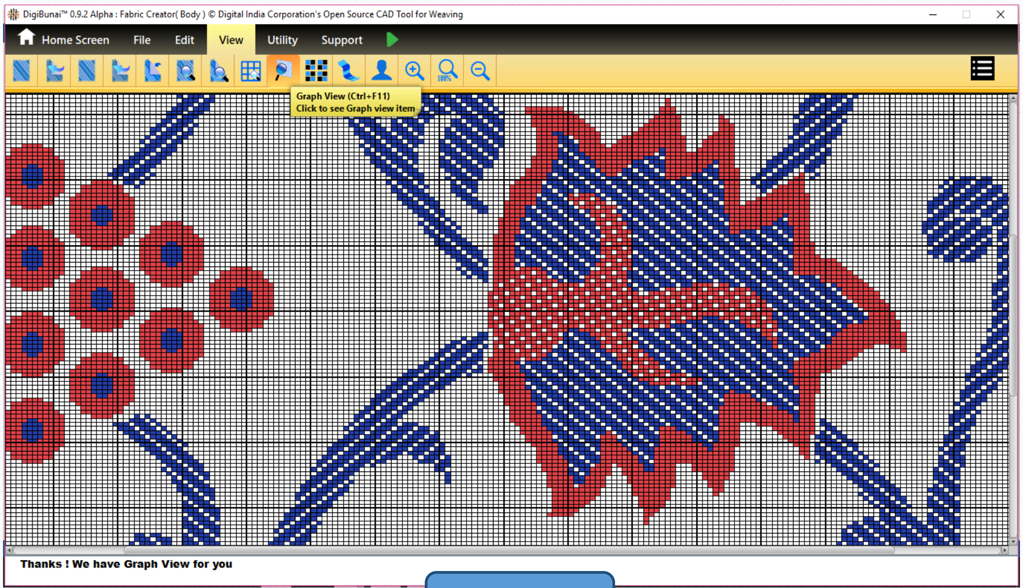
२.३.२ ग्रिड र ग्राफ भिउ

यो भिउ ग्रिड र ग्राफ रूपमा डिजाइन हेर्नको लागि हो। ग्रिडलाई लूम प्यारामिटरहरू जस्तैकि रीड, घनत्व, चौक आकार, इत्यादिले प्रभाव पार्दैन।

आर्टवर्कको ग्राफ भिउले ग्राफको आकारसँगै कलाकृतिमा प्रयोग गरिएका सबै वीवहरुका चित्रण गर्छ। ग्राफ को आकार “चौक्स” को रूप मा प्रस्तुत गरिएको हुन्छ। उदाहरणका लागि, यदि 200 हुकहरूमा डिजाइन सिर्जना गरिएको छ भने, त्यहाँ 50 चौकहरू छन्। वाराणसीमा, ग्राफ, EPI र PPI को आधारमा गणना गरिन्छ।



ग्रिड भिउ

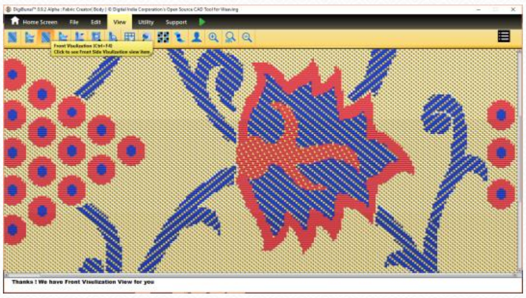


ग्राफ भिउ

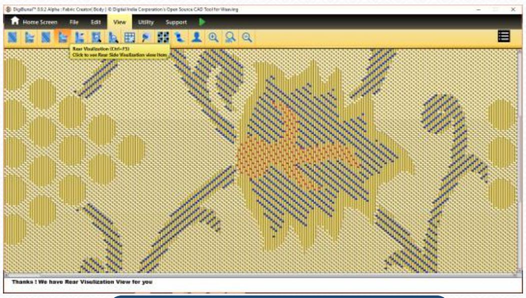
२.३.३.फ्रन्ट र रियर भिजुअलाइजेशन

कपडाको फ्रन्ट भिजुअलाइजेशनले छायांकन प्रभावको साथ 3 पिक्सेलमा यार्नहरू देखाउँछ। यो दृश्यले डिजाइनमा फेब्रिक लुक दिन्छ। यहाँ प्रयोगकर्ताले सबै धागोहरू अलग-अलग देख्न सक्छ।

रियर भिजुअलाइजेशनले कपडाको पछाडिको दृश्य देखाउँछ। यो दृश्यले कपडाको पछाडिको भागमा थ्रेडहरूको इन्टरलेसमेन्ट पनि देखाउँछ।



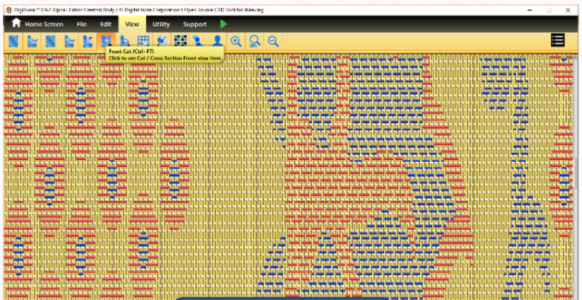
फ्रन्ट भिजुअलाइजेशनले



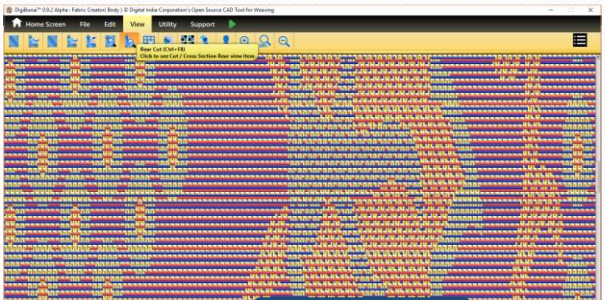
रियर भिजुअलाइजेशनले

२.३ अगाडि (फ्रन्ट) र पछाडि (रियर) कट

फ्रन्ट कट "यार्न कलर सेपरेसन भाको कपडा" को अगाडिको भाग हेर्नको लागि प्रयोग गरिन्छ। रियर कट कपडाको पछाडिको भाग सहित धागो विभाजन हेर्नको लागि प्रयोग गरिन्छ। यो दृश्य वेफ्त यार्न को फ्लोटिंग लम्बाई को प्रतिनिधित्व पनि हो।



फ्रन्ट कट

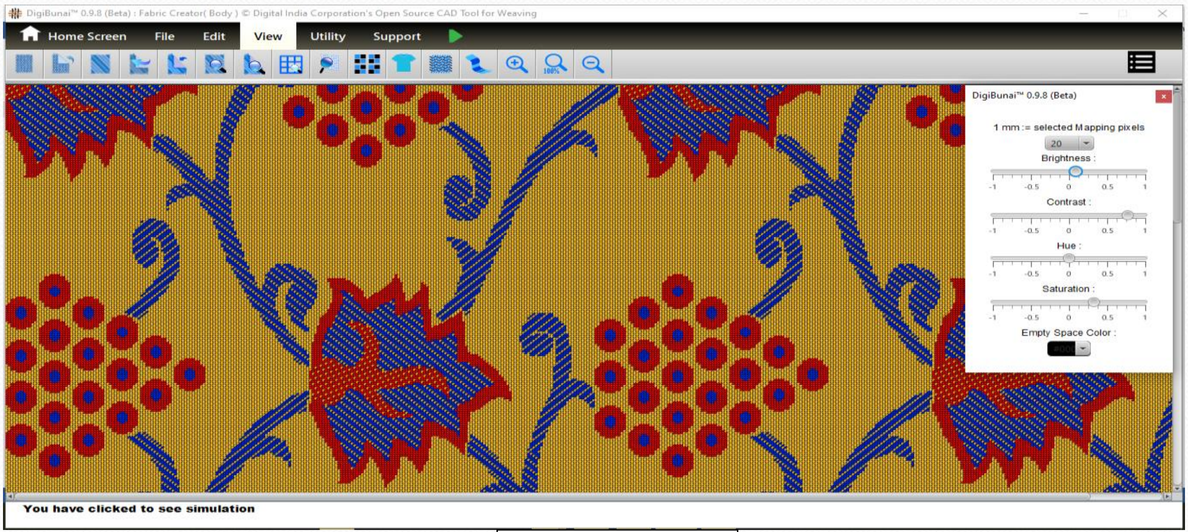


रियर कट

२.३.५ सिमुलेशन

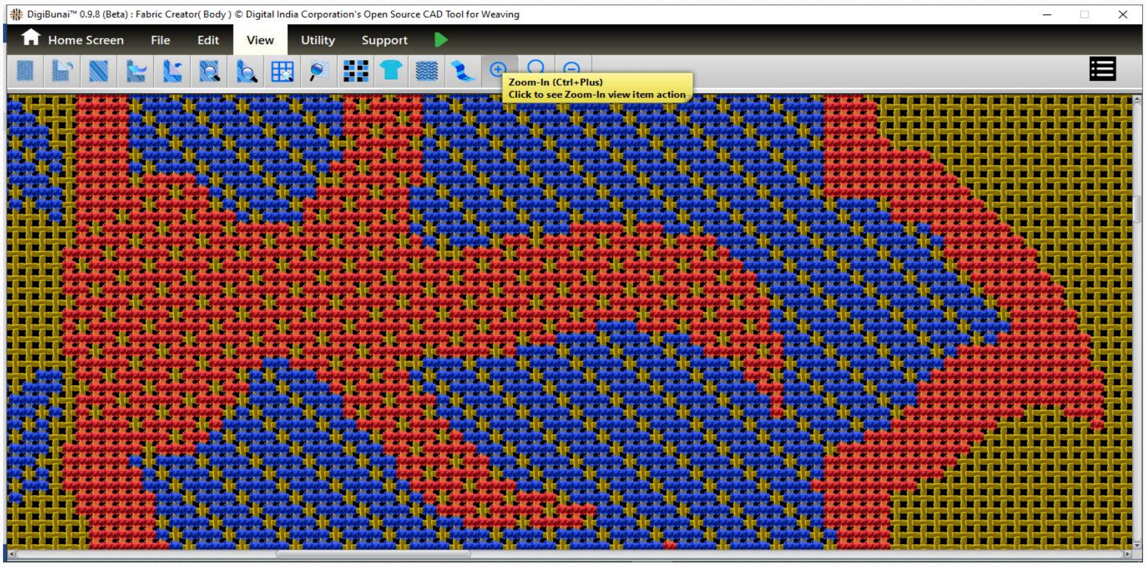
फेब्रिकको सिमुलेटेड भ्यू, जुन तोकिएको बुनाई पेठर्ण, एडिटेद यार्न प्यारामिटरहरू र सम्बन्धित वार्प र वेफ्ट घनत्वहरूमा आधारित छ, भ्यू मोडमा उपलब्ध छ। प्रयोगकर्ताले भ्यू मोड र सिमुलेशन ट्याबमा क्लिक गर्नुपर्नेछ। उज्यालो, कन्ट्रास्ट, रंग संतृप्ति, ह्यु, इत्यादि जस्ता अनुकूलित प्रकाश र रंग

प्रभावहरू सहित विनदोवमा फेब्रिक सिमुलेशन खुल्छ। यी प्रभावहरू प्रत्येक प्यारामिटरहरूको प्रयोगकर्ता परिभाषित स्तर अनुसार अनुकूलित गर्न सकिन्छ।



फेब्रिक सिमुलेशन

यहाँ जुम प्रकार्य फेब्रिकमा यार्नको इन्टरलेसमेन्टहरू हेर्नको लागि उपलब्ध छ।

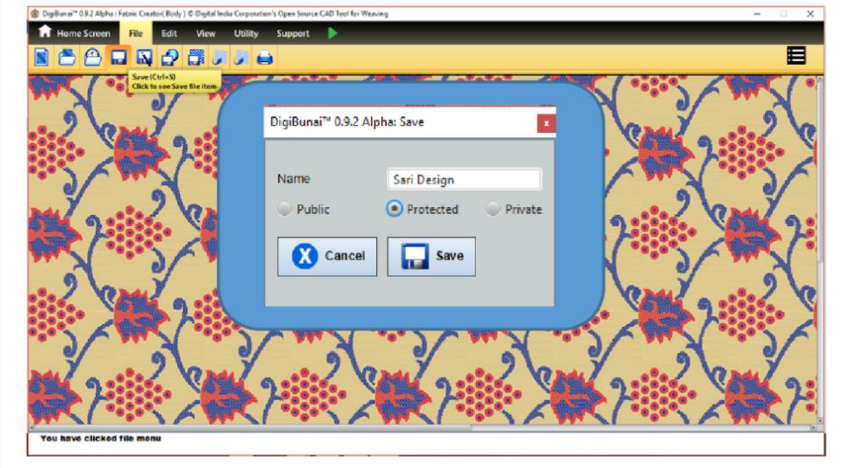


फेब्रिकमा यार्नको इन्टरलेसमेन्ट

२.४ फेब्रिक सिर्जना र आउटपुट (फाइल) सेव गर्नुको लागि

२.४.१ सेव फेब्रिक

कपडा सिर्जना र एडिट गरेपछि फेब्रिकलाई डाटाबेसमा सेव गर्ने व्यवस्था छ।



२.४.१.१ सार्वजनिक (पब्लिक)

फेब्रिक सेव गर्नको लागि सार्वजनिक विकल्प छ जुन केन्द्रीय सर्भरसँग सिंक्रोनाइज हुनेछ र अन्य प्रयोगकर्ताहरूको प्रयोगको लागि उपलब्ध हुनेछ।

२.४.१.२ संरक्षित (प्रोटेकटेड)

सेव गर्नको लागि यो विकल्पमा, फेब्रिक जुन केन्द्रीय सर्भरसँग सिंक्रोनाइज हुनेछ त्यो अन्य प्रयोगकर्ताहरूले हेर्न सक्देना।

२.४.१.३ निजी (प्राइवेट)

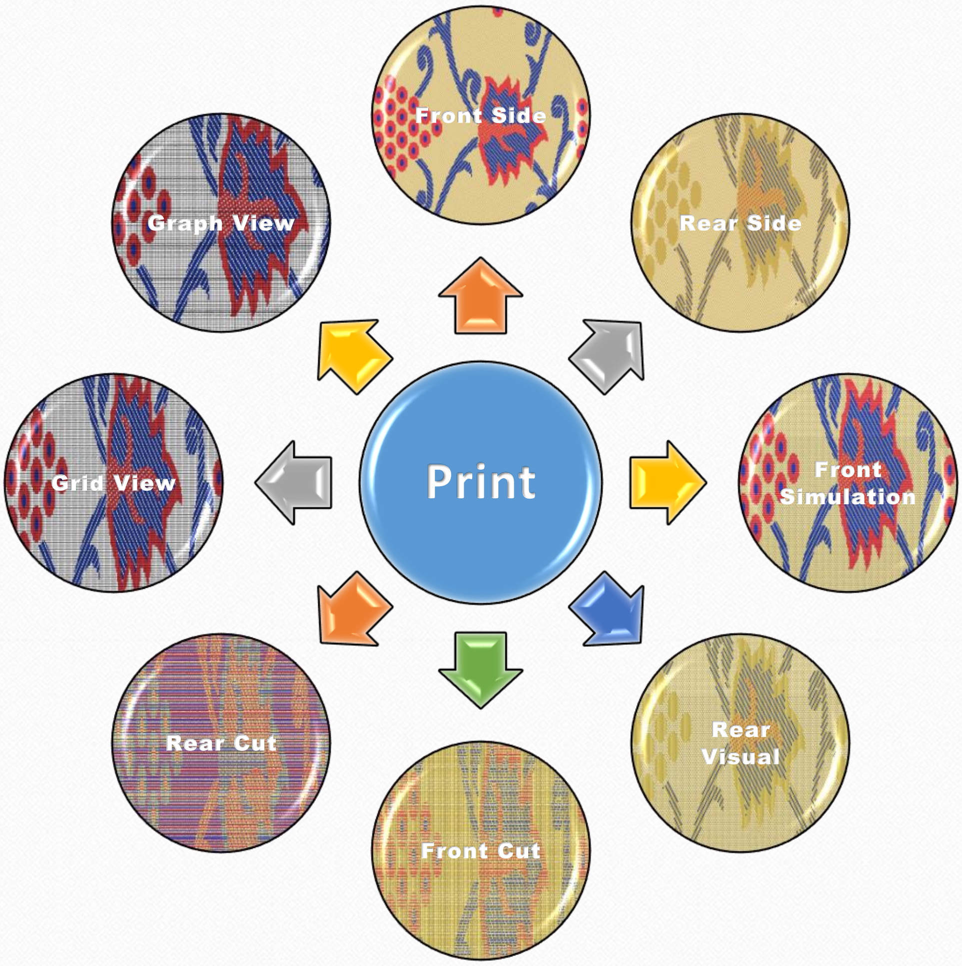
सेव गर्नको लागि निजी विकल्पमा, कपडा जुन केन्द्रीय सर्भरसँग सिंक्रोनाइज हुनेछैन। प्रयोगकर्ताले गरेको काम स्थानीय मसिनमा मात्र राखिनेछ।

२.४.२ सेव एज

त्यहाँ सेव एज विकल्प छ जहाँ प्रयोगकर्ताले आवश्यकता अनुसार कपडाको नाम र प्रमाणीकरण प्रदान गर्न सक्छ।

२.४.३ प्रिन्टिङ

प्रिन्ट मोड्युलले अनुकूलित मुद्रण सुविधाको साथ विभिन्न रूपहरूमा डिजाइनहरू छाप्न प्रस्ताव गर्दछ।`



२.४.३.१ प्रिन्ट ग्रिड

प्रिन्ट ग्रिड विकल्पले डिजाइनलाई ग्रिडको रूपमा छाप्छ।

२.४.३.२ प्रिन्ट ग्राफ

बुनाई असाइन गरेपछि ग्राफको रूपमा डिजाइन प्रिन्ट गर्न प्रिन्ट ग्राफ विकल्प प्रयोग गरिन्छ। यो एक पेजर ग्राफ हुनेछ।

२.४.३.३ प्रिन्ट फेब्रिक भिजुअलाइजेशन

यदि प्रयोगकर्ताले कपडाको डिजिटल प्रतिलिपि साझेदारी गर्न चाहन्छ भने। यो विकल्पले कपडाको बनावटको प्रिन्ट (फ्याब्रिक दृश्य र दृश्यहरू) एक पटक दोहोर्याउन मद्दत गर्दछ।

२.४.३.४ फेब्रिकको अगाडि र पछाडिको दृश्य प्रिन्ट गर्नुहोस्

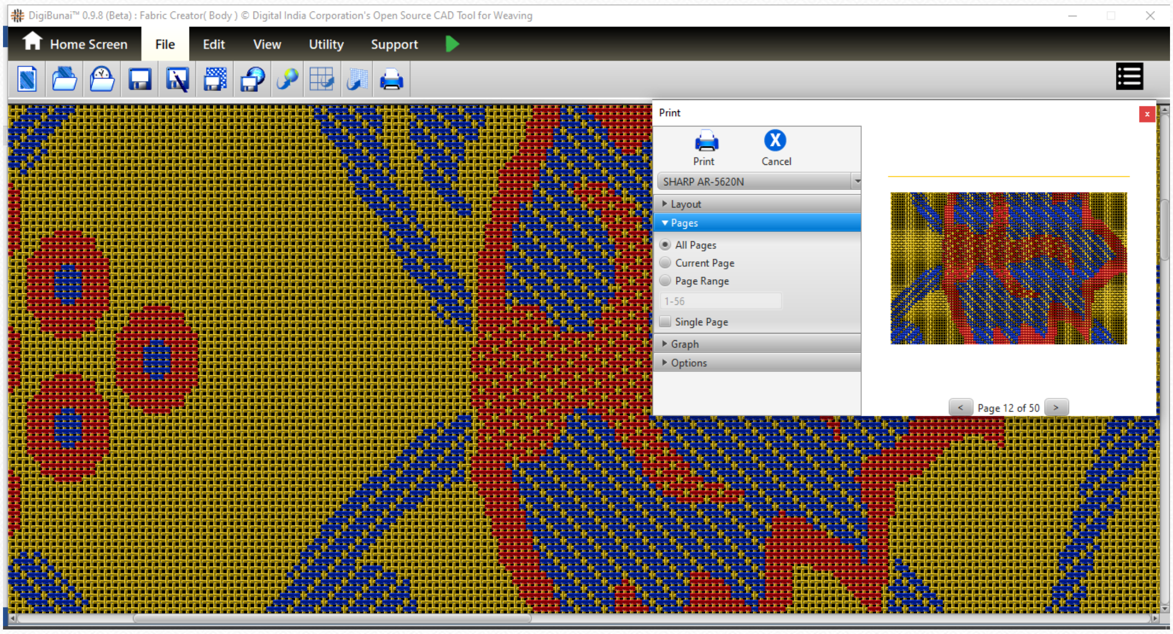
यसले पृष्ठभूमि कपडाको साथ सिर्जना गरिएको डिजाइनको एकाइ दोहोर्याउने प्रिन्ट गर्न सुविधा प्रदान गर्दछ।

२.४.३.५ कपडाको फ्रन्ट र रियर कट प्रिन्ट गर्नुहोस्

यसले विभिन्न रंगको धागोको वास्तविक अर्डरिङ दृश्यमा पृष्ठभूमि कपडाको साथ सिर्जना गरिएको डिजाइनको एकाइ दोहोर्याउने प्रिन्ट गर्न सुविधा प्रदान गर्दछ।

२.४.३.६ फेब्रिकको सिमुलेशन प्रिन्ट गर्नुहोस्

फेब्रिक सिमुलेशन भनेको कपडाको उपस्थितिको दुई तह दृश्य हो जसमा धागोले धागोको रंग, गणना, घनत्व, बनावट, प्रकाश प्रभावहरू, आदि जस्ता सम्बन्धित मापदण्डहरूसँग कल्पना गर्दछ। प्रयोगकर्ताले माथिको मापदण्डहरू सम्पादन गरी सिमुलेटेड कपडाको प्रिन्ट लिन सक्छ।



२.४.४ निर्यात (एक्स्पोर्ट्स)

प्रयोगकर्ताले निर्माण प्यारामिटरहरूको साथ सिर्जनाको विभिन्न रूपहरू निर्यात गर्न सक्छ।

२.४.४.१ ग्रिडको रूपमा एक्सपोर्ट गर्नुहोस्

यसले पृष्ठभूमि बुनाई बिना ग्रिडमा डिजाइन एक्सपोर्ट गर्न मद्दत गर्दछ।

२.४.४.२ ग्राफको रूपमा एक्सपोर्ट गर्नुहोस्

प्रयोगकर्ताले बुनाई असाइन गरेपछि ग्राफको रूपमा डिजाइन निर्यात गर्न सक्छ। यो एउटै पृष्ठमा छवि फाइल .bmp हुनेछ।

२.४.४.३ टेक्सचरको रूपमा एक्सपोर्ट गर्नुहोस्

यो विकल्प प्रयोग गरेर, प्रयोगकर्ताले फेब्रिकको डिजाइन बनावट (फ्रन्ट साइड दृश्य छवि फाइल .png) एक पटक दोहोर्याएर एक्सपोर्ट गर्न सक्छ।

२.४.४.४ एचटीएमएलको रूपमा एक्सपोर्ट गर्नुहोस्

प्रयोगकर्ताले तलका चरणहरू पालना गरेर साइज, EPI/PPI, वार्प, वेफ्ट र अतिरिक्त वेफ्ट विवरणहरू सहित पूर्ण प्राविधिक विवरणहरू सहित कपडा निर्यात गर्न सक्छन्:

DigiBunai™ 0.9.2 Alpha: Fabric_FABRIC1847USER_2018-08-17_10-50-50
http://www.medialabasia.in
© Digital India Corporation (Media Lab Asia); New Delhi, India
Fri Aug 17 10:50:50 IST 2018

Digital India Corporation (Media Lab Asia)

Fabric Category	Body
Fabric Type	Plain
Name	test1_Body
Fabric raw length	256.0 inch
Fabric width	47.0 inch
Reed Count	100
Dents per Inch	50
Thread Per Dents	1
Picks	298
Hooks	240
Ends	240
Picks Per Inch	60 / inch
Hooks Per Inch	50 / inch
Ends Per Inch	50 / inch
Artwork length	4.967 inch
Artwork width	4.8 inch
Number of Warp Yarn	2350.0
Weight of Warp Yarn	16.978 gram
Length of Warp Yarn	15280.64 meter
Number of Figured/Weft Yarn	15360.0
Weight of Figured/Weft Yarn	20.374 gram
Length of Figured/Weft Yarn	18336.768 meter

Warp Thread Pattern 1A

Warp	Name	Thread Type	Thread Repeat	Thread Count	Thread Count Unit	Thread Ply	Thread Dimension factor	Thread Diameter(mm)	Thread Weight(kg)	Thread Price(kg)	Thread Twist Count/ inch	Thread Twist Scene	Thread Hairiness	Thread Distribution	Thread Color
A	Silk	Warp	1	22	Denier (Td)	1	18	0.087	-	1.0	0	O	0	0	#CCAE59

Weft Thread Pattern 1a

Weft	Name	Thread Type	Thread Repeat	Thread Count	Thread Count Unit	Thread Ply	Thread Dimension factor	Thread Diameter(mm)	Thread Weight(kg)	Thread Price(kg)	Thread Twist Count/ inch	Thread Twist Scene	Thread Hairiness	Thread Distribution	Thread Color
a	Silk	Weft	1	22	Denier (Td)	1	18	0.123	-	1.0	0	O	0	0	#F1E6C7

Extra Weft

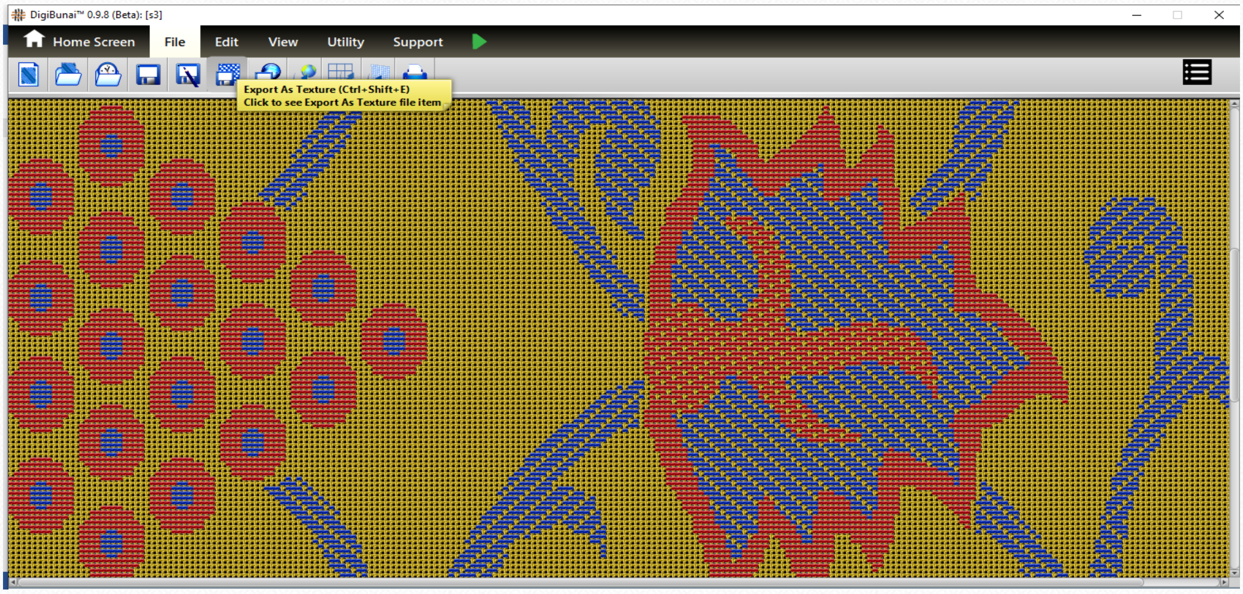
Extra Weft	Name	Thread Type	Thread Repeat	Thread Count	Thread Count Unit	Thread Ply	Thread Dimension factor	Thread Diameter(mm)	Thread Weight(kg)	Thread Price(kg)	Thread Twist Count/ inch	Thread Twist Scene	Thread Hairiness	Thread Distribution	Thread Color
#	Silk	Extra Weft	1	22	Denier (Td)	1	18	0.123	-	1.0	0	O	0	0	#243EAB
#	Silk	Extra Weft	1	22	Denier (Td)	1	18	0.123	-	1.0	0	O	0	0	#E14349

२.४.४.५ टेक्स्टको रूपमा एक्सपोर्ट गर्नुहोस्

डिजिबुनाई™ एप्लिकेसनमा डिजाइनको ग्राफलाई टेक्स्ट ढाँचामा निर्यात गर्ने प्रावधान छ जसलाई संख्यात्मक ग्राफ भनिन्छ। यो प्रतिनिधित्वले पंच अनुप्रयोगको लागि ग्राफमा अंकहरू बुझाउन संख्याहरू प्रयोग गर्दछ। यसबाहेक, त्यहाँ दुई मोडहरू छन्। 'न्यूमेरिक ग्राफ कलर' र 'न्यूमेरिक ग्राफ पृष्ठभूमि' उपलब्ध छ।

२.४.४.६ फेब्रिक सिमुलेशन एक्सपोर्ट गर्नुहोस्

सिमुलेटेड यार्न प्यारामिटरहरू भएको कपडालाई सञ्झ्यालमा फेब्रिक सिमुलेशन खोलिसकेपछि एक्सपोर्ट एज टेक्सचर इन फाइल मोडमा क्लिक गरेर निर्यात गर्न सकिन्छ।



२.५ डिजाइन पंचिंग र गणना

डिजाइनको भाग पूरा गरेपछि, प्रयोगकर्ताले बुनाई सुरु गर्न कार्डहरू पंच गर्न आवश्यक छ। पंच कार्डहरू पंच गर्नका लागि तीनवटा विकल्पहरू छन्।

२.५.१ म्यानुअल वा पियानो कार्ड पंचिंग

म्यानुअल पंचिङ प्रक्रियामा, प्रयोगकर्तालाई छापिएको ग्राफ, पंच र पंचिङ प्लेट चाहिन्छ। पंचिङ प्लेटले ज्याक्वार्डमा राखिएको सिलिन्डरको पंच प्लेटसँग मिल्ने कार्डको साइज निर्धारण गर्छ। प्रयोगकर्ताले म्यानुअल रूपमा ग्राफ पढ्छ र कार्डको प्वालमा मुक्का ठोक्छ। यो प्रक्रिया धेरै समय खपत छ।

पियानो कार्ड पंच गर्ने मेकानिकल मेसिन हो। पियानो पंचिङमा पनि प्रयोगकर्तालाई छापिएको ग्राफ चाहिन्छ। प्रयोगकर्ताले म्यानुअल रूपमा ग्राफ पढ्छ र कार्डको प्वालमा मुक्का ठोक्छ। यो प्रक्रिया म्यानुअल पंचिंग भन्दा अलि छिटो छ।

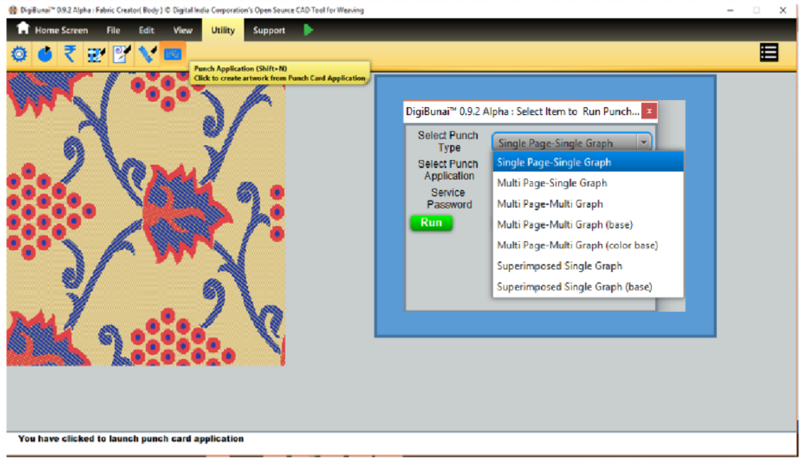
पंचिंग को दुवै तरिका मा आवेदन उत्पन्न मुद्रित ग्राफ (फाइल) द्वारा गर्न सकिन्छ।

२.५.२ स्वचालित कार्ड पंचिंग (यूटिलिटि)

इलेक्ट्रोनिक कार्ड पंचिङ मेसिन प्रयोग गरेर डिजाइन कार्ड पंचिंग गर्न कम समय खर्च हुन्छ। यसले म्यानुअल विधिहरू (मानव त्रुटिहरूको कारण) भन्दा कुशल आउटपुटहरू पनि उत्पादन

गर्दछ। प्रयोगकर्ताहरूले मुद्रित ग्राफ बोक्न आवश्यक छैन डिजाइनको सफ्ट प्रतिलिपि पंचिङ मेसिनलाई आदेश दिन आवश्यक छ। यो अनुप्रयोग कुनै पनि पंचिंग मिसिन समर्थन गर्दछ। पन्चिङ कमाण्ड दिनको लागि प्रयोगकर्ताले फेब्रिक क्रिएटर/आर्टवर्क क्रिएटर मोड्युल -> युटिलिटी मेनु -> पंच एप्लिकेसनमा जानुपर्छ र आवश्यकता अनुसार निम्न विकल्पहरू चयन गर्नुहोस्।

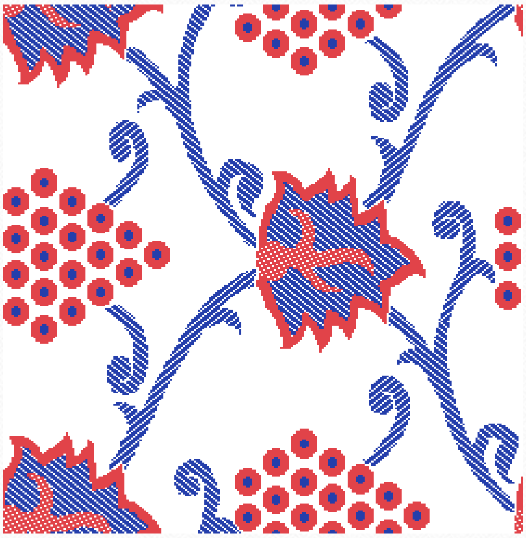
२.५.२.१ पंच प्रकार चयन गर्नुहोस्



सामान्यतया पंचिङ मेसिनले डिजाइनको इनपुट दुई रङमा मात्र लिन्छ। त्यसैले हामीले बहुरङको डिजाइनलाई दुई रङमा मात्र रूपान्तरण गर्न आवश्यक छ, र यी दुई रङहरू कालो र सेतो रूपमा गणना गरिन्छ।

- **एकल पृष्ठ-एकल ग्राफ**

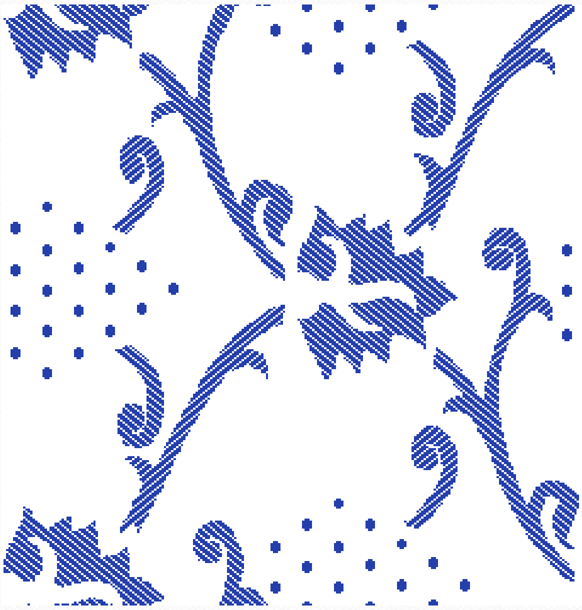
यदि प्रयोगकर्ताले एक पृष्ठमा पूर्ण (सबै रंगहरू सहित) चाहनुहुन्छ भने उसले यो विकल्प चयन गर्न आवश्यक छ। यो विकल्प एकल रङ अतिरिक्त वेफ्ट बुनाईको लागि डिजाइन पंच गर्न प्रयोग गर्दछ।

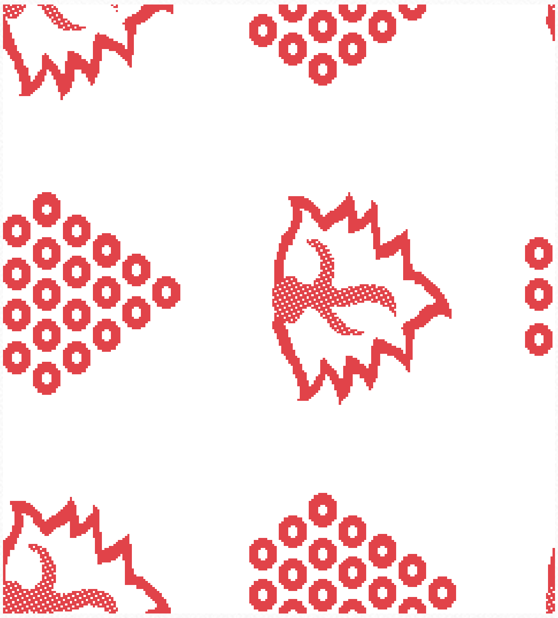


- **बहु पृष्ठ-एकल ग्राफ**

- **बहु पृष्ठ-मल्टी ग्राफ**

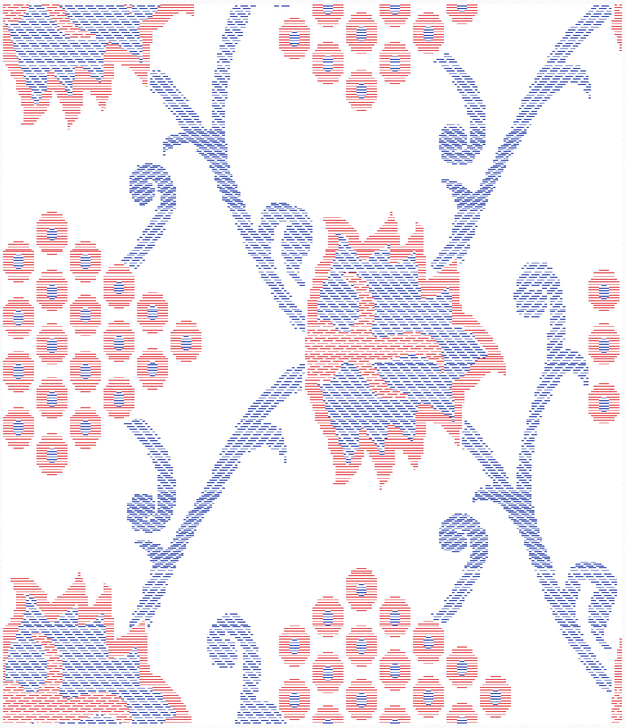
यस विकल्पबाट उत्पन्न भएको पंचिंग छवि धेरै रङहरू अतिरिक्त वेफ्टहरू (डिजाइनमा रङहरू जस्तै) सँग पंचिंग गर्न प्रयोग गरिन्छ। डिजाईनमा भएका सबै रङहरू छुट्टाछुट्टै पञ्च र फरक-फरक पञ्च कार्डहरू क्रमशः पञ्चिङ गरेपछि मिलाइनेछन्।





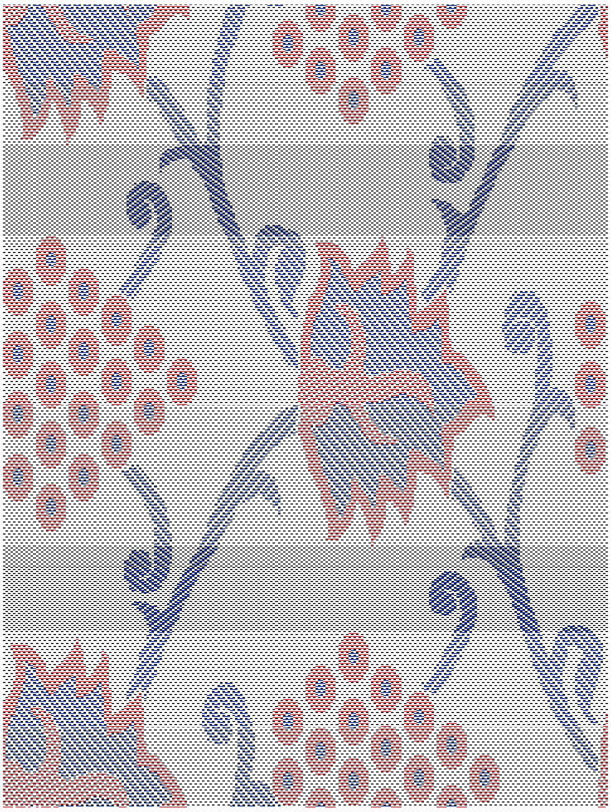
- **सुपरइम्पोज्ड-एकल ग्राफ**

यदि डिजाइनमा दुई भन्दा बढी रङहरू छन् र प्रयोगकर्ताले एकल कमाण्डमा पंचिङ दिन चाहन्छ भने सुपर इम्पोज्ड सिंगल ग्राफ विकल्प हो जहाँ डिजाइनका दुवै रङहरू एकसाथ मर्ज हुन्छन्। कार्डको रंग अनुसार छुट्टै पञ्चिङ दिन आवश्यक छैन। यो मोडले एकल आदेशमा धेरै रङहरू पञ्चिङ प्रदान गर्दछ।



- **सुपरइम्पोज्ड-सिंगल बेस ग्राफ**

यदि डिजाइनमा दुई भन्दा बढी रङहरू छन् र प्रयोगकर्ताले एकल कमाण्डमा पंचिङ दिन चाहन्छ भने सुपर इम्पोज्ड सिंगल ग्राफ विकल्प हो जहाँ डिजाइनका दुवै रङहरू एकसाथ मर्ज हुन्छन्। यसले आधार बुनाईलाई मल्टिपल कलर डिजाइनमा पंचिङ गर्ने सुविधा पनि प्रदान गर्दछ।



२.५.२.२ पंचिंग मेसिन चयन गर्नुहोस्

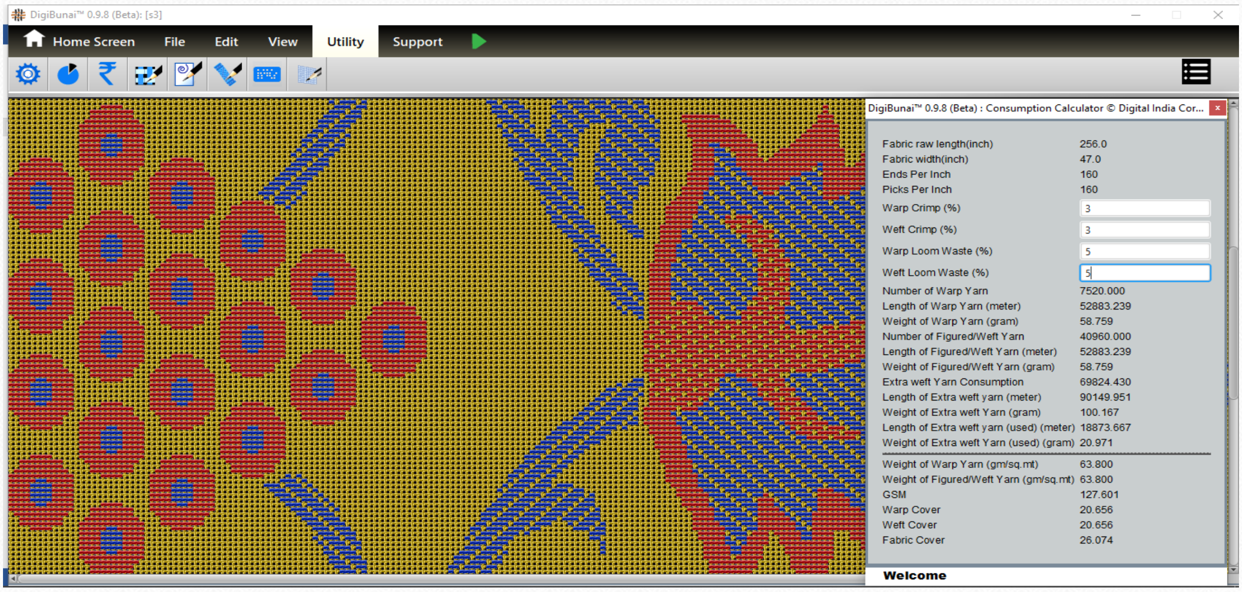
प्रयोगकर्ताले पञ्चिङ मेसिन एप अर्थात् कम्प्युटरसँग जोडिएको पंचिङ मेसिनको ड्राइभर चयन गर्नुपर्छ। यो विकल्पले सिधै डिजाइनलाई एपबाट पंचिङ मेसिनमा स्थानान्तरण गर्न सक्छ।

२.५.२.३ सर्भिस पासवर्ड

प्रयोगकर्ताले सुरक्षा र प्रमाणीकरण पक्षबाट पंचिंगको आदेश दिन सेवा पासवर्ड प्रविष्ट गर्न आवश्यक छ।

२.५.३ खपतको गणना

खपत भएको धागो (लम्बाइ र तौल सहित) र गुणस्तर मापदण्डहरू (जीएसएम, वार्प कभर, वेफ्ट कभर र फेब्रिक कभर) स्वचालित रूपमा उपयोगिता मोडमा खपत गणनामा प्रतिबिम्बित हुनेछन्। यहाँ प्रयोगकर्ताले लूममा क्रिम्प % र वेसटेज % सम्पादन गर्न सक्छन्, त्यसपछि गणना इनपुट मानहरूको सन्दर्भमा प्रतिबिम्बित हुनेछ।

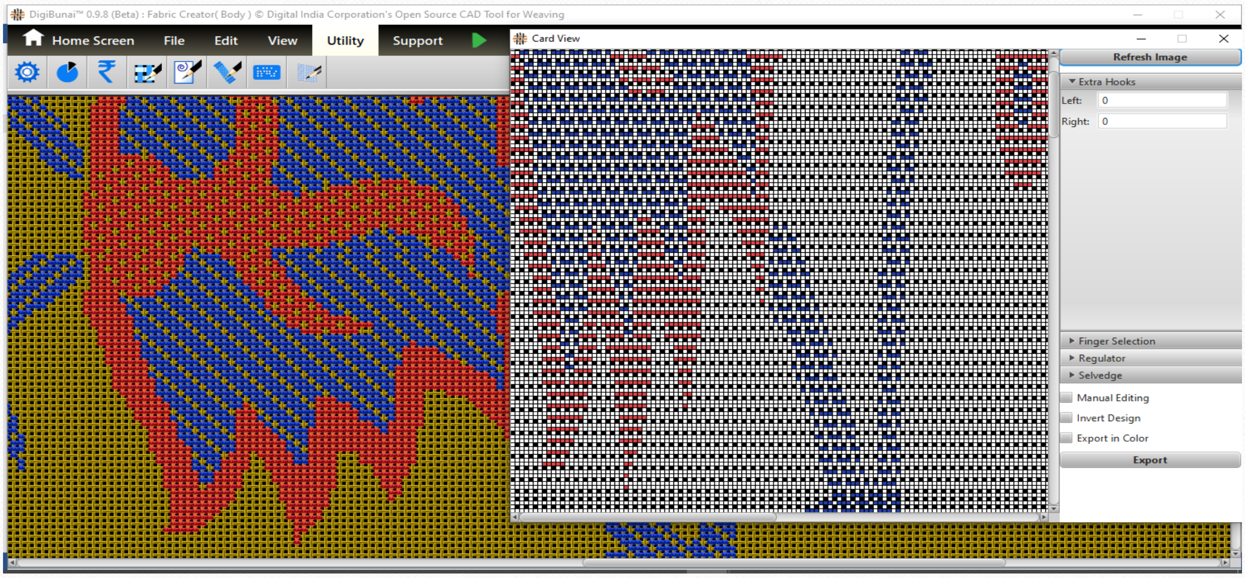


२.५.४ मूल्य क्यालकुलेटर

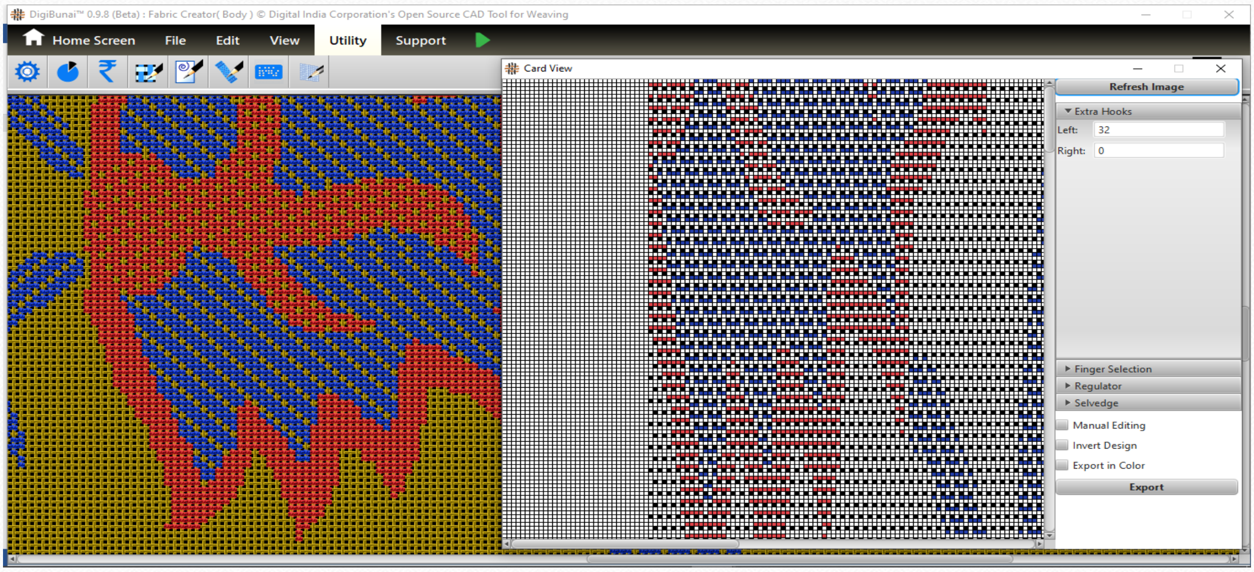
यसले कपडा उत्पादनको लागत गणना गर्न सुविधा प्रदान गर्दछ।

२.६ इलेक्ट्रोनिक ज्याक्वार्ड कार्ड

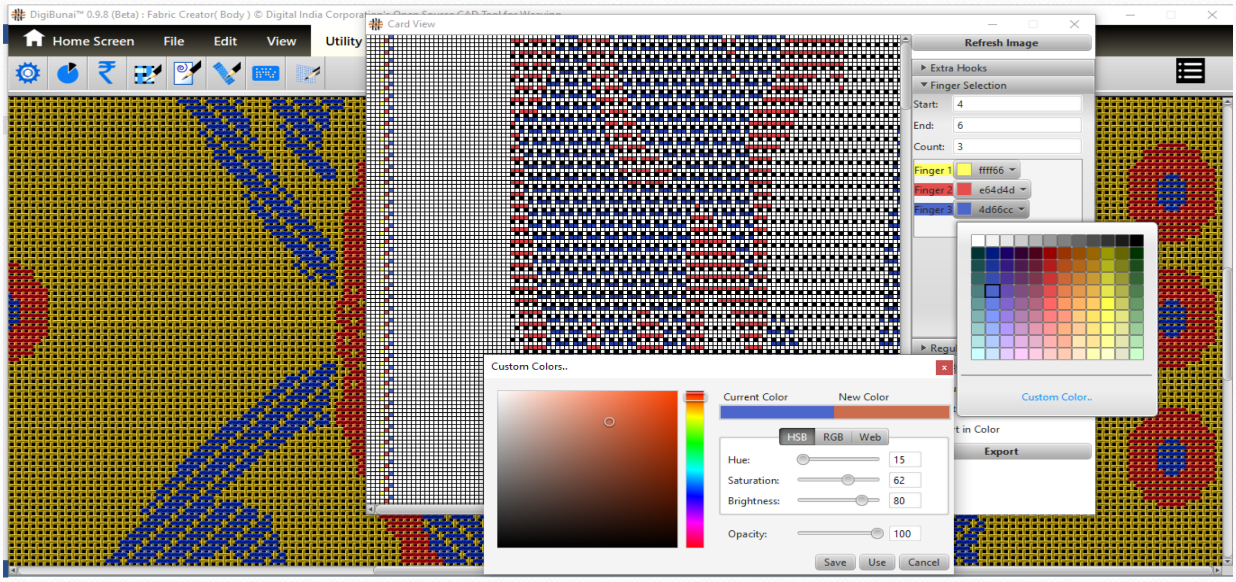
सफ्टवेयरले इलेक्ट्रोनिक ज्याक्वार्डमा डिजाइनको प्रयोगको लागि निर्देशन प्यारामिटरहरू परिभाषित गर्ने प्रावधान छ। यी निर्देशनात्मक प्यारामिटरहरू फ्री हुक, वेफ्ट सेक्टर, क्र्यामिङ र सेल्भेज पैटर्न हुन् जसलाई इलेक्ट्रोनिक ज्याक्वार्डका लागि कार्ड उत्पन्न गर्न डिजाइनसँग फिड गर्न सकिन्छ। प्रयोगकर्ताले उपयोगिता मोडमा कार्ड दृश्यमा क्लिक गरेर कार्ड उत्पन्न गर्न सक्छ।



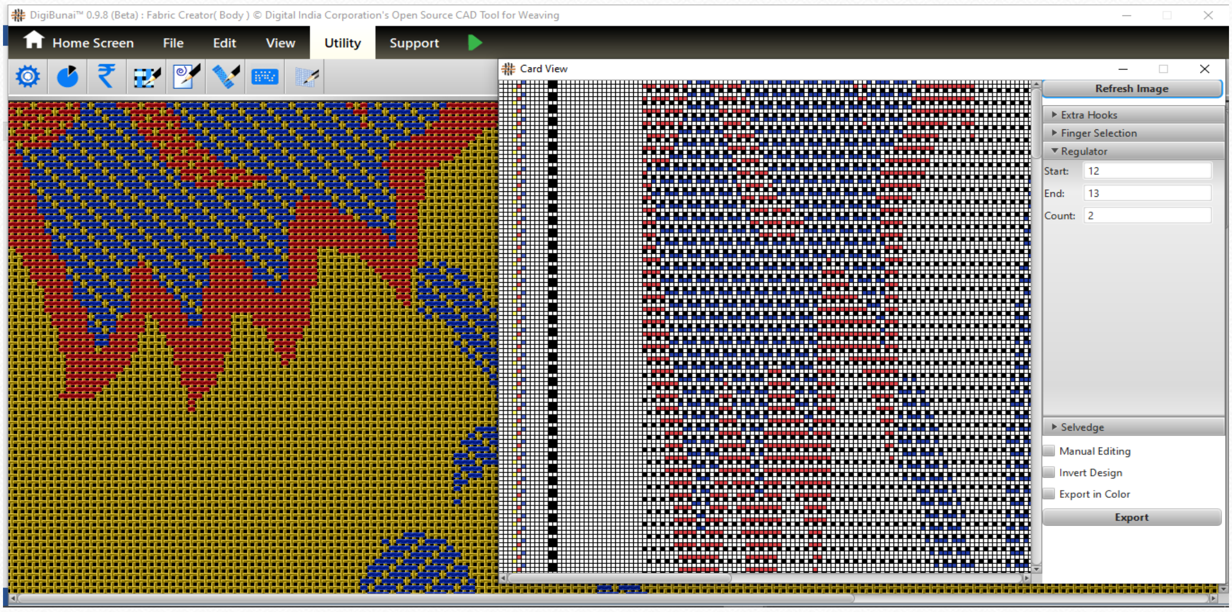
यहाँ, प्रयोगकर्ताले प्रारम्भिक रूपमा डिजाइनको दायाँ वा बायाँ छेउमा फ्री हुकहरूको संख्या परिभाषित गर्नुपर्छ। त्यसपछि डिजाइनको साथ फ्री हुकहरू हेर्नको लागि रिफ्रेस बटनमा क्लिक गर्नुहोस्।



वेफ्ट हाल्ने प्रकार्य, 'फिंगर सेलेक्शन' प्रयोग गरेर चयन गरिएको छ। यहाँ प्रयोगकर्ताले वेफ्ट चयनको लागि हुकहरू परिभाषित गर्न र चयनकर्ताको लागि रङहरू तोक्न आवश्यक छ।

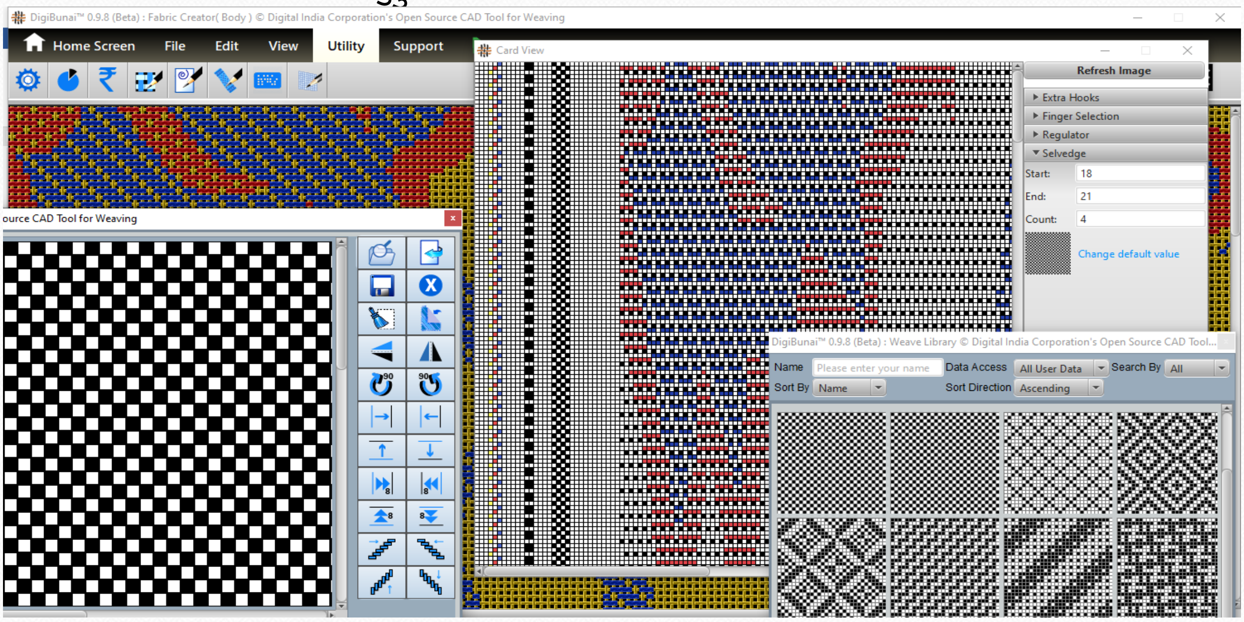


नियामक ट्याबमा क्लिक गरेर क्रयामिङ थप्न सकिन्छ। पहिले क्रयामिङका लागि हुकहरू असाइन गर्नुहोस् त्यसपछि रिफ्रेस छवि ट्याबमा क्लिक गर्नुहोस्।



असाइन गरिएको क्रयामिङ पछि, सेल्भेज वीव सेल्भेज ट्याबमा क्लिक गरेर असाइन गरिएको छ। यहाँ प्रयोगकर्ताले पहिले सेल्भेजको लागि हुकहरू परिभाषित गर्दछ त्यसपछि परिभाषित

हुकहरूमा वीव पैटर्न असाइन गर्नुहोस्। प्रयोगकर्ताले सेल्भेजको लागि यस विन्डोमा बुनाई चयन वा सम्पादन गर्न सक्नुहुन्छ (वीव संग alt बटन क्लिक गरेर) ।

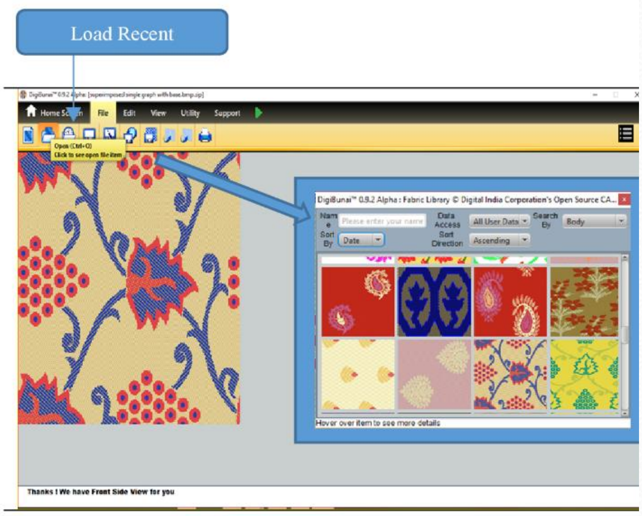


डिजाइन फाइलमा आवश्यक प्यारामिटरहरू समावेश गरेपछि, डिजाइन कार्ड रंगीन वा संख्यात्मक रूपमा एक्सपोर्ट गर्न सकिन्छ। यो फाइल इलेक्ट्रोनिक ज्याक्वार्डमा चलाउन BMP फोरमेट मा एक्सपोर्ट हुनेछ।

२.७ फेब्रिकको पुस्तकालय- लाइब्रेरी (फाइल)

प्रयोगकर्ताले फाइल -> ओपन मार्फत लाइब्रेरीबाट अवस्थित कपडा खोल्न सक्छ

जब प्रयोगकर्ताले ओपनमा क्लिक गर्नेछ, एक छवि ब्राउजर विन्डो पप अप हुनेछ जसले पुस्तकालयमा कपडाहरू देखाउँछ। यसले नाम, मिति, प्रकार जस्ता निम्न प्यारामिटरहरूमा आधारित खोजी र क्रमबद्ध विकल्पहरू पनि प्रदान गर्दछ। प्रयोगकर्ताले पुस्तकालयबाट कपडा चयन गरेर बचत गरिएको कपडा खोल्न सक्छ।



लोड हालको विकल्पले मोड्युल बन्द र पुन: खोलिसकेपछि सञ्झ्यालमा भर्खरै सिर्जना गरिएको सेव फाइल खोल्न प्रदान गर्दछ।

२.७.१ खोज-सर्च

प्रयोगकर्ता नाम द्वारा कपडा खोजी गर्न सक्नुहुन्छ। प्रयोगकर्ताले कपडाको नामको सुरुवाती क्यारेक्टर प्रविष्ट गर्न आवश्यक छ, कपडाहरूको सूची स्वचालित रूपमा प्रदर्शित हुनेछ।

२.७.२ क्रमबद्ध (सॉर्ट)

- **मिति अनुसार क्रमबद्ध गर्नुहोस्**

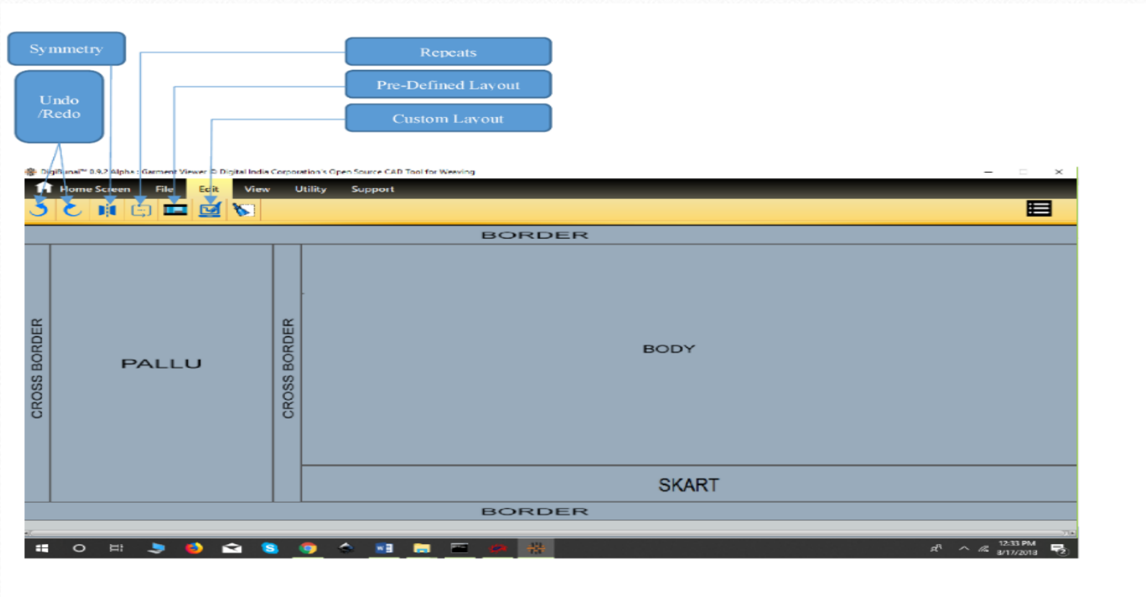
प्रयोगकर्तासँग मिति अनुसार कपडा क्रमबद्ध गर्ने विकल्प छ (आरोही क्रममा)

- **नाम अनुसार क्रमबद्ध गर्नुहोस्**

प्रयोगकर्ताले कपडालाई नामद्वारा क्रमबद्ध गर्न सक्छ (वर्णमाला अनुसार बढ्दो क्रममा)

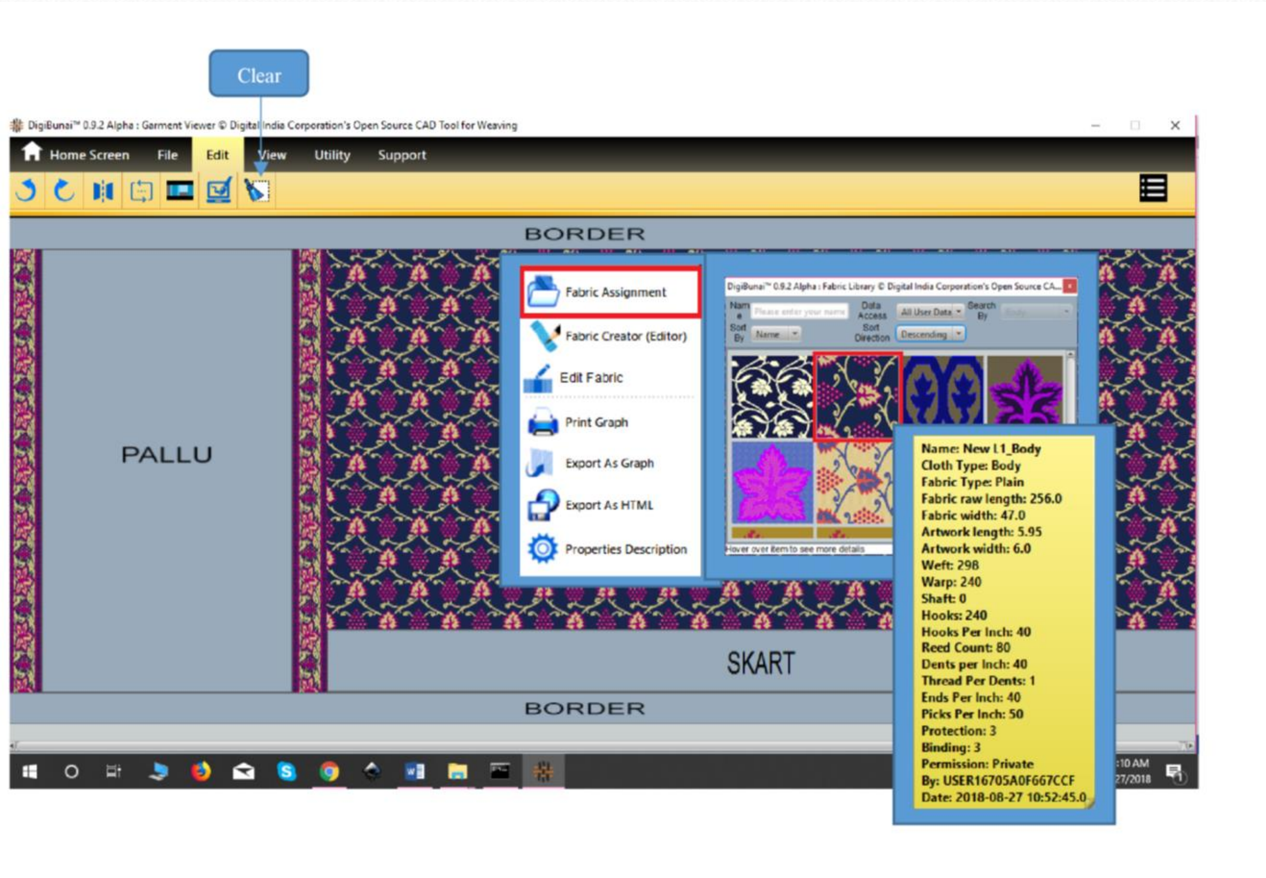
३ गार्मेन्ट लेआउट

गार्मेन्ट दर्शक मोड्युल डिजाइनरको लागि खेल क्षेत्र हो जहाँ तिनीहरूले पूर्ण कपडा लेआउटको रूपमा डिजाइन देख्न सक्छन्। प्रयोगकर्ताले डिजाइनहरू, रंगहरू र डिजाइन सम्पादन कार्यहरूको विभिन्न संयोजनहरू प्रयास गर्न सक्छन्। सम्पादन मेनुमा प्रयोगकर्ताले गार्मेन्ट लेआउटको पूर्वनिर्धारित टेम्प्लेट चयन गर्न वा आवश्यकता अनुसार अनुकूलित गर्न सक्छ।



३.१ फेब्रिकको असाइनमेन्ट

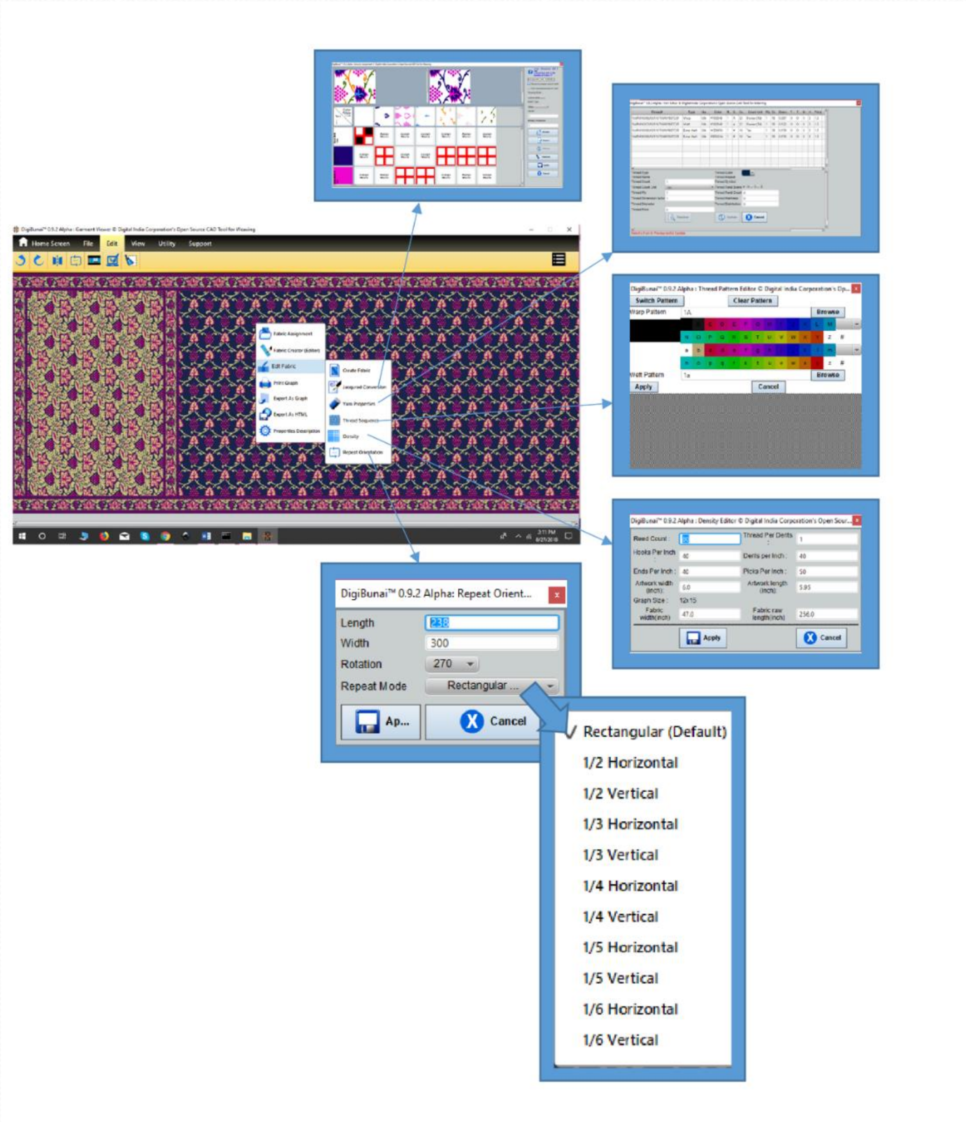
यस खण्डमा प्रयोगकर्ताले लेआउटको प्रत्येक खण्डमा कपडा तोक्नुपर्छ। विशिष्ट खण्डको दायाँ क्लिक गरेर, प्रयोगकर्ताले पुस्तकालयबाट कपडा चयन गर्न सक्नुहुन्छ। यदि प्रयोगकर्ताले शरीरमा क्लिक गर्छ भने, डिजाइनहरूको पुस्तकालयको साथ छवि ब्राउजर खोलिनेछ जहाँ प्रयोगकर्ताले पोशाक खण्डको लागि डिजाइन छनौट गर्न सक्छ।



कपडाको असाइनमेन्टहरू

३.२ फेब्रिक ऐडिट गर्नुहोस्

यो मोड लेआउटमा तोकिएको कपडामा परिवर्तन गर्न वा सम्पादन गर्न प्रदान गरिन्छ। सम्पादन विकल्पले विभिन्न डिजाइन र फेब्रिक प्यारामिटरहरू परिवर्तन गर्ने सुविधा प्रदान गर्दछ ताकि कपडालाई विभिन्न तरिकामा कल्पना गर्न सकिन्छ।



३.२.१ ज्याक्वार्ड रूपान्तरण

यो प्रकार्य डिजाइनमा बुनाईहरू र अतिरिक्त वेफ्टहरू परिमार्जन गर्न उपयोगी छ। परिमार्जन पछि प्रयोगकर्ताले यसलाई बचत गर्न सक्दछ र परिवर्तनहरू गार्मेन्ट लेआउटमा प्रतिबिम्बित हुनेछन्।

३.२.२ यार्न गुणहरू (प्रोप्रटिस)

यो सुविधाले लेआउटमा वार्प, वेफ्ट र अतिरिक्त वेफ्ट यार्न गुणहरू (हाल धागोको रङ) परिवर्तन गर्न प्रयोगकर्तालाई लचिलोपन दिन्छ। पछि धागोको गणनामा, प्लाई, घुमाउने, केशको कारक सम्पादन योग्य हुनेछ।

३.२.३ थ्रेड अनुक्रम

यस प्रकार्यले प्रयोगकर्ताहरूलाई आधार कपडामा धागोको रङ ढाँचा परिवर्तन गर्न र कपडाको लेआउटमा त्यो प्रभावको कल्पना गर्न अनुमति दिन्छ।

३.२.४ घनत्व (डेनसिटी)

घनत्व मापदण्डहरूले डिजाइनको अनुरूप आयामहरूसँग लेआउटमा धागोको घनत्व प्रभावलाई प्रतिबिम्बित गर्दछ।

३.२.५ अभिमुखीकरण दोहोर्याउनुहोस् (रिपीट ओरिएंटेशन)

यस सुविधाको साथ, प्रयोगकर्ताले लेआउटमा डिजाइनको दोहोरिने ढाँचामा परिवर्तन गर्न सक्छ जस्तै ½ ड्रप, 1/3 ड्रप आदि। प्रयोगकर्ताले कोण चयन गरेर लेआउटमा कलाकृति घुमाउन सक्छ।

३.२.६ खाली (क्लियर) गर्नुहोस्

लेआउटबाट कपडा खाली गर्न क्लियर प्रकार्य प्रयोग गरिन्छ।

३.३ गार्मेन्ट लेआउटको सिर्जना (ऐडिट)

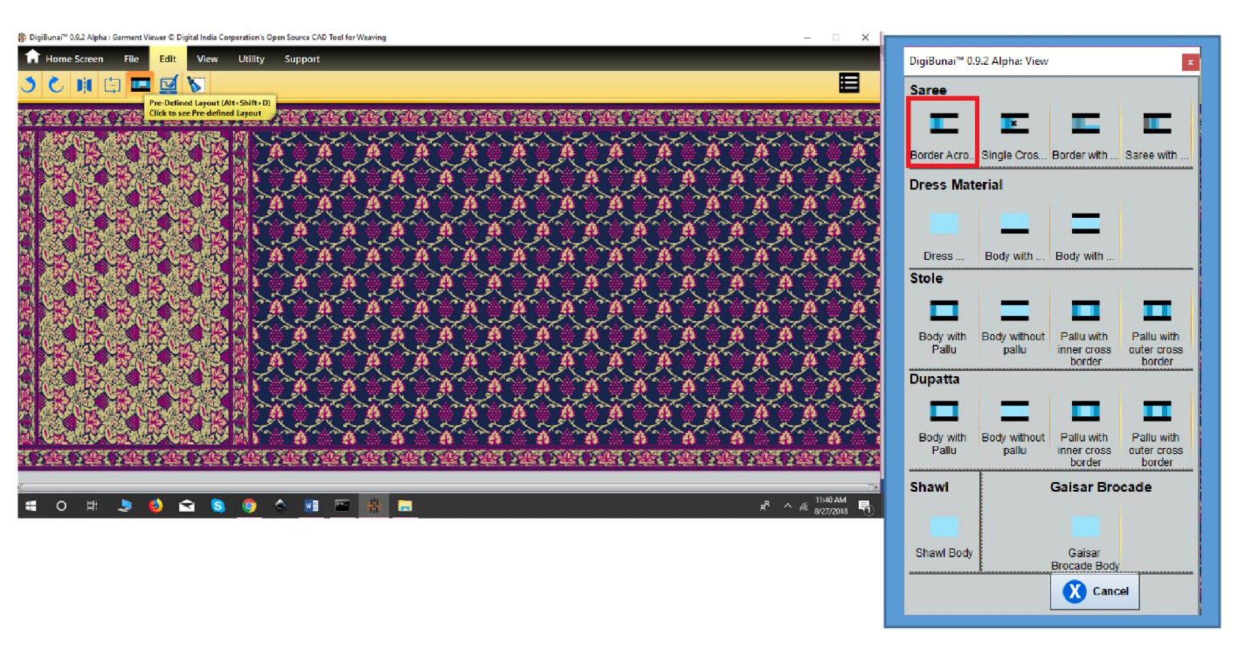
३.३.१ सारी

वाराणसीमा सारीमा विभिन्न कम्पोनेन्टहरू जस्तै सीमा, क्रस बोर्डर, पल्लु, बाडी को रूपमा विभिन्न लेआउटहरू छन्।

३.३.१.१ पूर्व-परिभाषित लेआउट

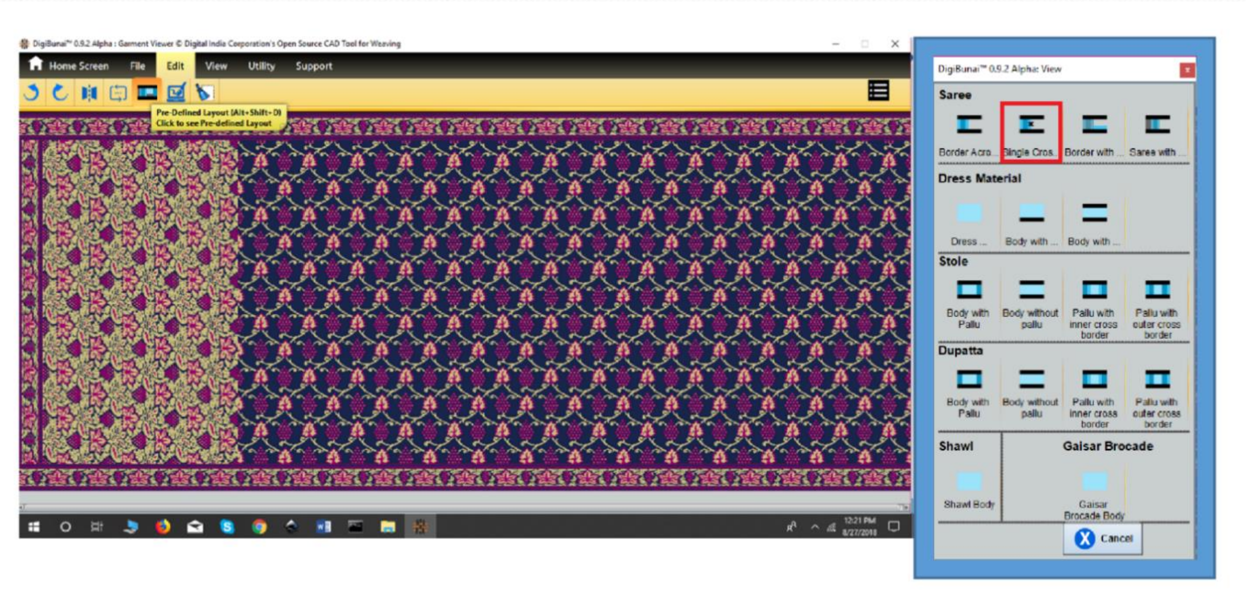
- **बॉडी र पल्लु पार बोर्डर**

यस लेआउटमा, बोर्डर क्रस बोर्डर को पार जान्छ। क्रस बोर्डर सिमाना सम्म मात्र सीमित छ।

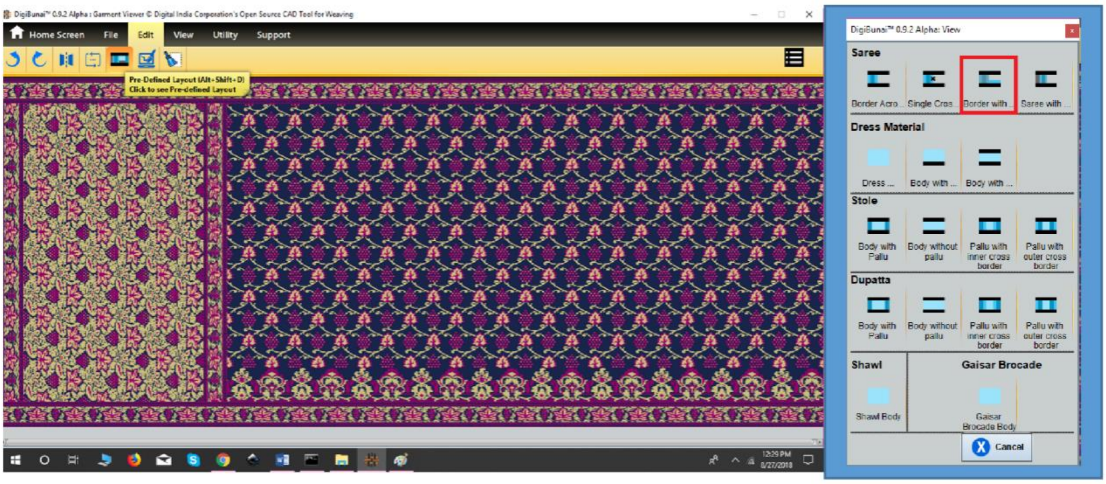


- **सिंगल क्रस बोर्डर**

कतिपय सारीको एक तर्फको क्रस बोर्डर मात्र हुन्छ र बाँडी को भाग पल्लु पछि सुरु हुन्छ।



- **बोर्डर संग स्कर्ट बोर्डर**



यस लेआउटमा, स्कर्ट बोर्डर, क्रस बोर्डर, पल्लु र साडीको बाँडी को भागसँगै अतिरिक्त कम्पोनेन्ट हो।

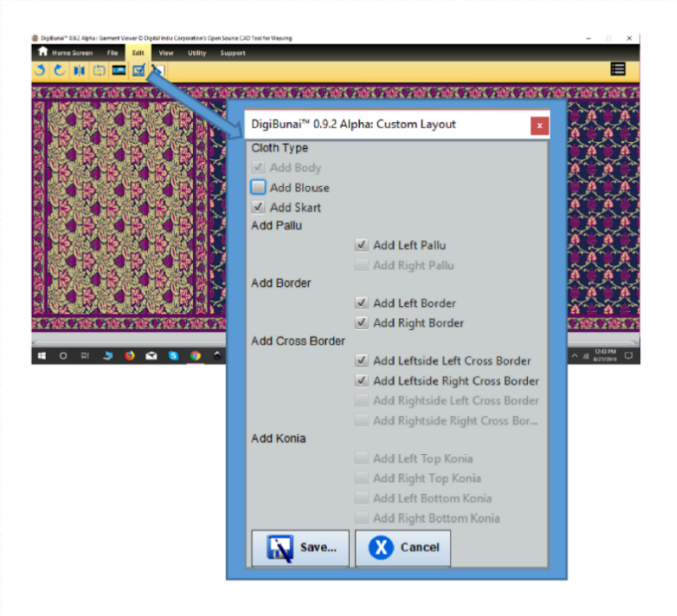
- **सारीको साथ ब्लाउज**

साडीको यो लेआउटमा बोर्डर, क्रस बोर्डर, पल्लु, बडी र ब्लाउज छ।

प्रयोगकर्ताले विभिन्न कपडाहरू जस्तै ड्रेस सामग्री, दुपट्टा, स्टोल, साल, आदि को लेआउट पनि तयार गर्न सक्छन्।

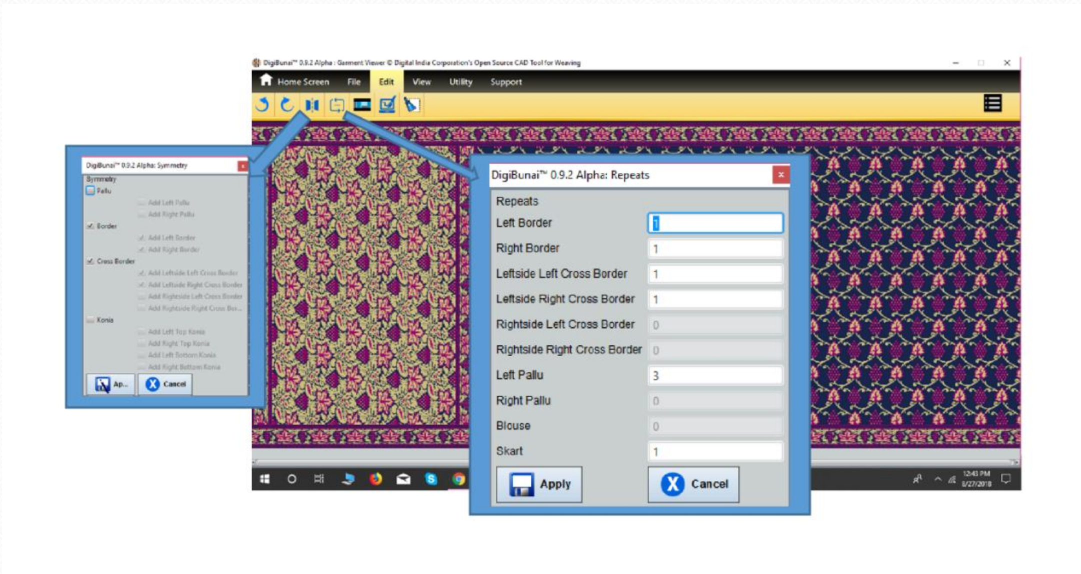
३.३.१.२ कस्टम लेआउट

प्रयोगकर्ताले कस्टम लेआउटद्वारा कपडाका कम्पोनेन्टहरू अनुकूलित गर्न सक्छन्।



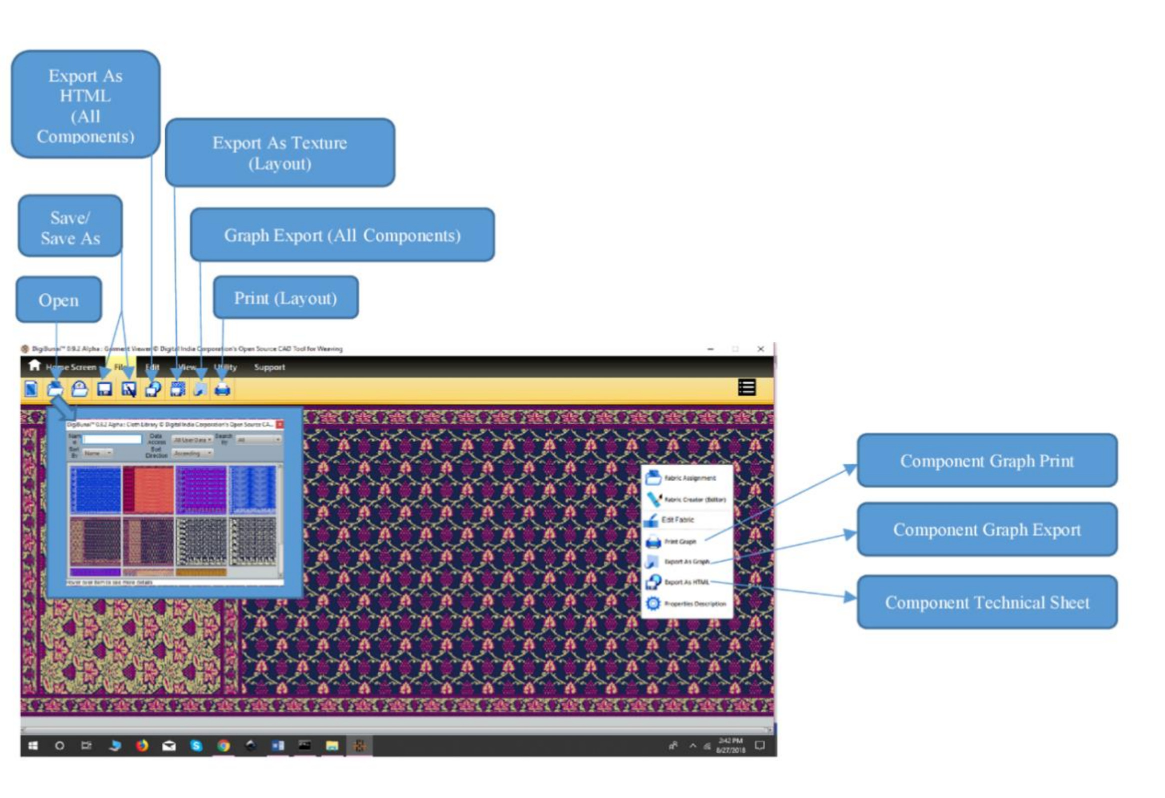
३.३.१.३ रिपीट र सिमेट्री सेटिङ

प्रयोगकर्ताले रिपीट विकल्पद्वारा व्यक्तिगत कपडाका कम्पोनेन्टहरू लाई दोहोर्याउने सक्छ। कपडाका सममितिका अवयवहरू सिमिट्री मार्फत सेट गर्न सकिन्छ।



३.४ सुरक्षित गार्मेन्ट लेआउट र आउटपुट (फाइल)

यसले गारमेन्ट दर्शक मोड्युलको लाइब्रेरीमा सिर्जना गरिएको लेआउट सुरक्षित गर्न कार्यक्षमता प्रदान गर्न सक्छ। प्रयोगकर्ताले समर्थन निर्माण फाइलहरूको साथ लेआउट निर्यात वा छाप्न सक्छ।



३.४.१ प्रिन्ट

प्रयोगकर्ताले प्रिन्टमा क्लिक गरेर गार्मेन्ट लेआउट प्रिन्ट गर्न सक्छन्। यसले व्यक्तिगत गार्मेन्ट कम्पोनेन्टको ग्राफ प्रिन्ट गर्ने सुविधा पनि प्रदान गर्दछ। यस उद्देश्यको लागि डिजाइनमा माउस पोइन्टर लिनुहोस् र राइट क्लिक गर्नुहोस्। स्क्रिनमा देखाइएको विकल्प 'प्रिन्ट ग्राफ' हुनेछ।

३.४.२ निर्यात (एक्सपोर्ट)

प्रयोगकर्ताले **एक्सपोर्ट एज टेक्सचर** द्वारा गार्मेन्टलाई टेक्सचरको रूपमा निर्यात गर्न सक्छ; गारमेन्ट दर्शकको शीर्ष मेनु पट्टीमा **एक्सपोर्ट एज HTML** र **एक्सपोर्ट एज ग्राफमा** गारमेन्टको ग्राफ एक्सपोर्टमा क्लिक गरेर परिधान निर्माण विवरणहरू निर्यात गर्नुहोस्।

लेआउटको व्यक्तिगत खण्डहरूमा दायाँ क्लिक गरेर गार्मेन्ट कम्पोनेन्ट व्यक्तिगत रूपमा निर्यात गर्न सकिन्छ।

३.४.३ सेव

सिर्जना गरिएको गार्मेन्ट लेआउटलाई सेव / सेव एज द्वारा गारमेन्ट दर्शकको पुस्तकालयमा सुरक्षित गरिनेछ।

३.४.४ ओपन

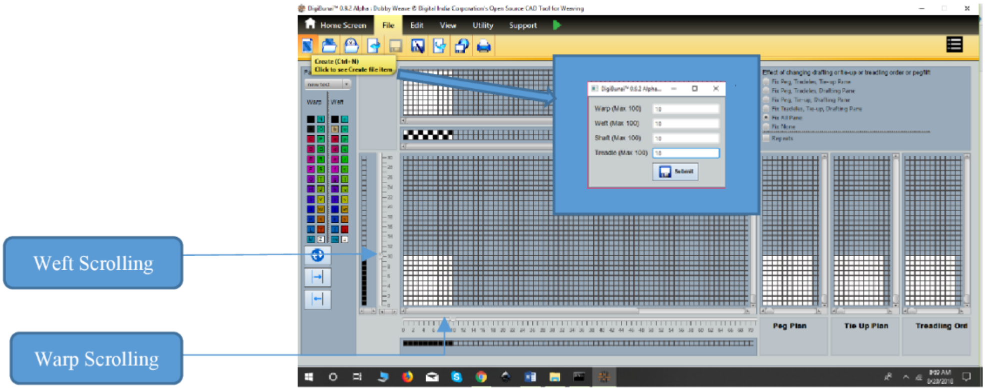
सेव गरिएका गार्मेन्ट लेआउटहरू 'ओपन' मा क्लिक गरेर पुस्तकालयमा देख्न सकिन्छ।

४ डोबी बुनाई (वीव)

डोबी वीवले प्रयोगकर्ताहरूलाई विभिन्न बुनाईहरू सिर्जना गर्न मद्दत गर्दछ जुन कलाकृतिमा बुनाई असाइनमेन्टको क्रममा प्रयोग गरिनेछ।

४.१ क्रिएट वीव

वीवको एक पटक रिपीटको लागि, प्रयोगकर्ताले ताना, वेफ्ट, शाफ्ट र ट्रेडलहरूको संख्या प्रविष्ट गर्न आवश्यक छ। माथिको प्यारामिटरहरू असाइन गरेपछि, ४ ग्रिड प्रयोगकर्तालाई देखा पर्नेछ जस्तै डिजाइन ग्रिड, ड्राफ्टिङ ग्रिड, टाई-अप ग्रिड र पेग प्लान ग्रिड। वीवको आकार सिर्जना गर्न दुईवटा विकल्पहरू छन् (अन्य स्क्रोलिङ गरेर) र तपाईंले वार्प रङ र वेफ्ट रङ कलर प्यालेटबाट चयन गर्न सक्नुहुन्छ।



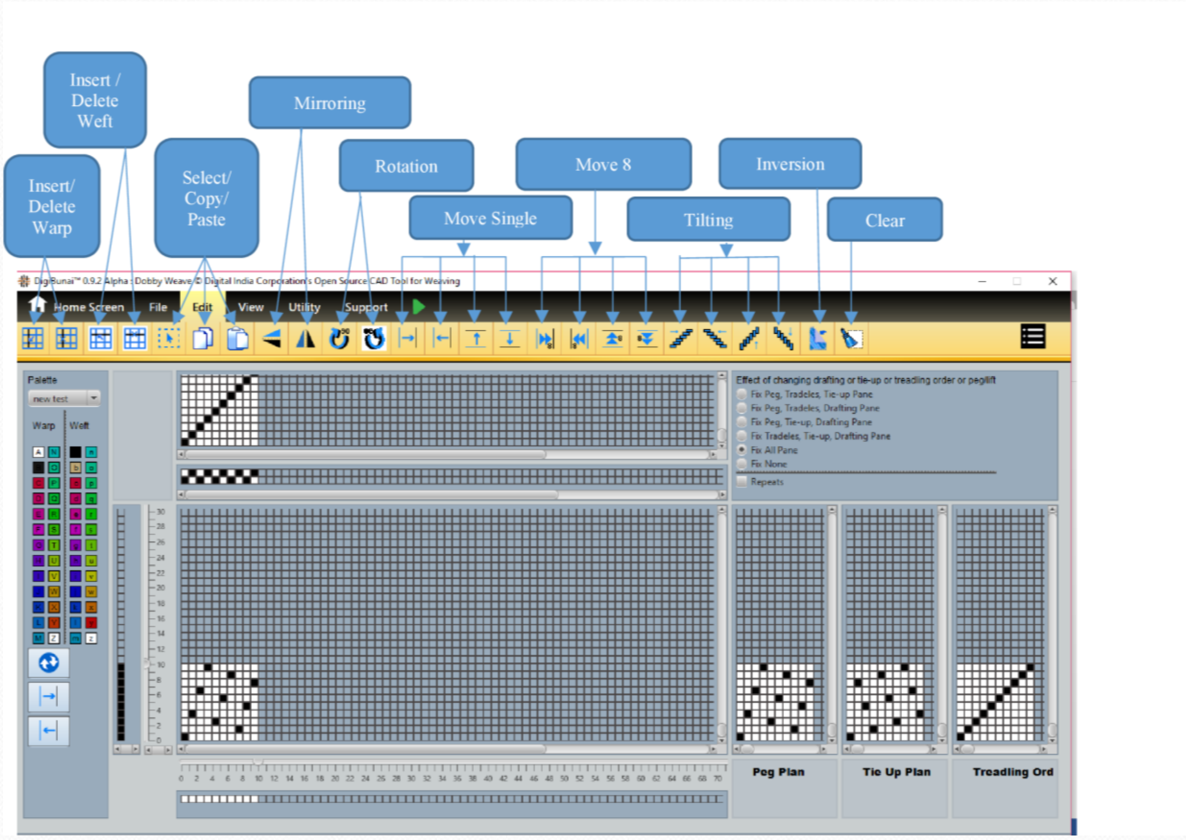
४.१.१ डिजाइन टू ड्राफ्टिङ

प्रयोगकर्ताले डिजाइन ग्रिड भरेर बुनाई सिर्जना गर्न आवश्यक छ। बाँकी तीन ग्रिडहरू स्वचालित रूपमा गणना गरिनेछ।

४.१.२ ड्राफ्टिङ टू डिजाइन

यदि प्रयोगकर्तालाई डिजाइनको ड्राफ्टिङ थाहा छ भने उसले ड्राफ्टिङ, टाई-अप र पेग प्लान ग्रिड भर्नु पर्छ, डिजाइन स्वतः डिजाइन ग्रिडमा प्रतिबिम्बित हुनेछ।

४.२ एडिट



वीव पैटर्नमा सम्पादन गर्नलागि, प्रयोगकर्ताले निम्न कार्यहरू गर्न सक्छ।

४.२.१ इन्सर्ट वार्प

विद्यमान वीविंग पैटर्नमा ताना हाल्ने व्यवस्था छ। नयाँ वार्प चयन गरिएको तानाको दायाँ साइडमा घुसाइनेछ।

४.२.२ डिलीट वार्प

वार्प मेटाउनको लागि, प्रयोगकर्ताले पहिले वार्प चयन गर्नुपर्छ र त्यसपछि डिलीट वार्प विकल्पमा क्लिक गर्नुपर्छ।

४.२.३ इन्सर्ट वेफ्ट

विद्‌यमान वीविंग पैटर्नमा वेफ्ट हाल्ने व्यवस्था छ। नयाँ वेफ्ट चयन गरिएको वेफ्ट तल साइडमा सम्मिलित गरिनेछ।

४.२.४ डिलीट वेफ्त

वेफ्ट मेटाउनको लागि, प्रयोगकर्ताले पहिले वेफ्ट चयन गर्न आवश्यक छ र त्यसपछि डिलीट वेफ्ट विकल्पमा क्लिक गर्नुहोस्।

४.२.५ सेलेक्ट

वीव डिजाइनमा क्षेत्र चयन गर्नलागि, प्रयोगकर्ताले सेलेक्ट विकल्पमा क्लिक गर्नुपर्छ र ड्र्याग गरेर भाग चयन गर्नुपर्छ। चयन गरिएको क्षेत्र रातो रङमा प्रतिनिधित्व गरिनेछ।

४.२.६ कपी

प्रयोगकर्ताले वीवको चयन गरिएको क्षेत्र प्रतिलिपि गर्न सक्छ जुन बुनाई क्षेत्रको कुनै पनि ठाउँमा प्रयोग गर्न सकिन्छ।

४.२.७ पेस्ट

प्रयोगकर्ताले वीवको कपी गरिएको क्षेत्र बुनाईको कुनै पनि ठाउँमा टाँस्न सक्छ। पेस्ट, चयन गरिएको बिन्दुबाट सुरु हुनेछ।

४.२.८ मिररिङ

प्रयोगकर्ताले वीव पैटर्नलाई (ठाडो वा तेर्सो रूपमा) मिरर गर्न सक्छ।

- **तेर्सो मिरर**

विशिष्ट वीव भागलाई तेर्सो रूपमा मिरर गर्नको लागि, प्रयोगकर्ताले ऐडिट मेनु पट्टीमा मिरर होरिजोन्टल आइकनमा क्लिक गर्नुपर्नेछ।

- **ठाडो मिरर**

विशिष्ट वीव भागलाई ठाडो रूपमा मिरर गर्नको लागि, प्रयोगकर्ताले ऐडिट मेनु पट्टीमा मिरर वर्टीकल आइकनमा क्लिक गर्नुपर्नेछ।

४.२.९ क्लियर

प्रयोगकर्ताले क्लियर विकल्पमा क्लिक गरेर वीव विन्डो खाली गर्न सक्नुहुन्छ। क्लियरमा क्लिक गरेपछि, सबै विन्डोजहरू जस्तै ड्राफ्टिङ, पेग प्लान, टाई-अप र डिजाइन विन्डो खाली हुनेछन् (डिजाइन विन्डोमा एक बिन्दु बाहेक)।

४.२.१० मूव (सार्नुहोस्)

प्रयोगकर्ताले वीव पैटर्नलाई बायाँ, दायाँ, माथि र तल एक एकाइ वा 8 एकाइ सार्न सक्छ।

- **१ युनिट द्वारा सार्नुहोस्**

प्रयोगकर्ताले बायाँ, दायाँ, माथि वा तलबाट एक इकाई सार्नुहोस् चयन गर्नुपर्छ। वीव पैटर्न इच्छा दिशामा एक एकाइ द्वारा सर्नेछ।

- **८ युनिट द्वारा सार्नुहोस्**

प्रयोगकर्ताले बायाँ, दायाँ, माथि वा तलबाट ८ इकाई सार्नुहोस् चयन गर्नुपर्छ। वीव पैटर्न इच्छा दिशामा आठ एकाइ द्वारा सर्नेछ।

४.२.११ टिल्ट

टिल्ट उपकरणले बुनाईको प्रत्येक अर्को लाइन (वा कलम) एक थ्रेडको लागि इच्छित दिशामा सार्दछ। यस उपकरणको सबैभन्दा सामान्य प्रयोग साटन बुनाईहरूको छिटो निर्माणको लागि हो। यो प्रकार्य विभिन्न दिशाहरूमा वीव झुकाउन प्रयोग गरिन्छ।

- **दायाँ**

वीवलाई दायाँ झुकाउनुहोस् (ठाडो रेखालाई दायाँ विकर्णमा रूपान्तरण गर्दछ)।

- **बायाँ**

वीवलाई बायाँ झुकाउनुहोस् (ठाडो रेखालाई बायाँ विकर्णमा रूपान्तरण गर्दछ)।

- **माथि**

वीवलाई माथि पट्टि झुकाउनुहोस् (ठाडो रेखालाई माथिल्लो विकर्णमा रूपान्तरण गर्दछ)।

- **तल**

वीवलाई तल झुकाउनुहोस् (ठाडो रेखालाई तल विकर्णमा रूपान्तरण गर्दछ)।

४.२.१२ रोटेशन

- **क्लॉक वाइज रोटेशन**

प्रयोगकर्ताले घडी अनुसार दिशामा सम्पूर्ण वीव पैटर्नलाई घुमाउन सक्छ।

- एंटी- **क्लॉक वाइज रोटेशन**

प्रयोगकर्ताले घडी विपरीत दिशामा सम्पूर्ण वीव पैटर्नलाई घुमाउन सक्छ।

४.२.१३ इन्भर्सन (उल्टाउनु)

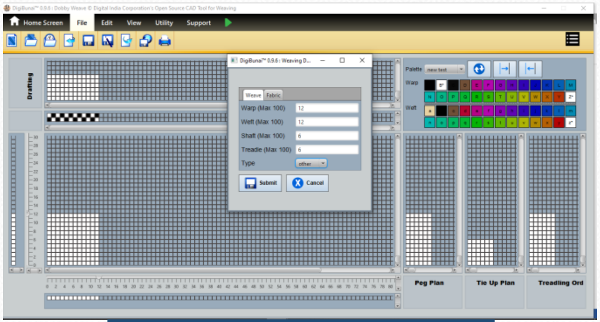
वीव पैटर्न उल्टाउनको लागि, प्रयोगकर्ताले अपरेशन मेनुमा इन्भर्सन आइकनमा क्लिक गर्नुपर्नेछ। यसले बुनाईमा यार्न इन्टरलेसमेन्टहरू उल्टाउन सक्छ।

४.२.१४ डबल लेयर फेब्रिक

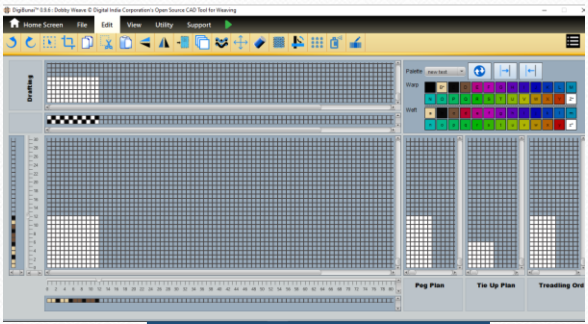
डबल लेयर फेब्रिकमा, दुई तहको कपडाको संरचना बनाउनका लागि दुई सेट वार्पहरू र दुई सेट वेफ्टहरू आपसमा जोडिएका हुन्छन्। वास्तवमा, यस प्रकारका संरचनाहरूमा धागोका दुई तहहरू हुन्छन् जुन एक अर्को माथि बुनेर सिलाई हुन्छन्। डबल क्लोथमा कम्तिमा दुई श्रृङ्खला वार्पको धागो र श्रृङ्खला वेफ्तको धागो हुन्छन्, अर्थात् अनुहार (फेस) र पछाडि (ब्याक)।

माथिल्लो तह फेस वेफ्ट यार्नसँग फेस वार्प यार्नलाई इन्टरलेस गरेर बनाइन्छ, र तल्लो तह ब्याक वार्प यार्नलाई ब्याक वेफ्ट यार्नसँग इन्टरलेस गरेर बनाइन्छ। दुई तहहरू मात्र एकसाथ जोडिएको हुन सक्छ जसमा, प्रत्येकलाई सजिलैसँग फरक इकाईको रूपमा पहिचान गर्न सकिन्छ वा, तिनीहरू यति जटिल रूपमा सिलाई वा एकसाथ बाँधिएका हुन सक्छन् कि तिनीहरू जटिल एकल संरचनाको रूपमा देखिन्छन्।

दुई तह कपडा सिर्जना गर्नलागि प्रयोगकर्ताले कम्पोजिट वीव (वार्प, वेफ्ट, हेल्ड्स, आदि) को प्यारामिटरहरू प्रारम्भ गर्न आवश्यक छ। प्यारामिटरहरू परिभाषित गरेपछि प्रयोगकर्ताले वार्प र वेफ्ट यार्नका लागि थ्रेड रङ अनुक्रमहरू तोक्नुपर्छ।

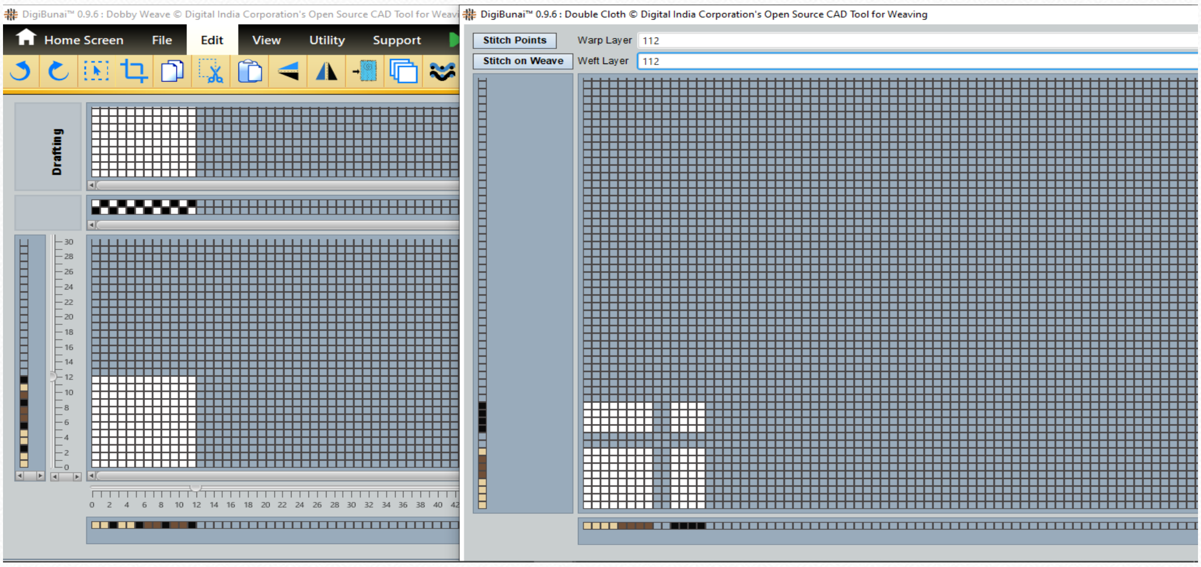


वीव प्यारामिटरहरू परिभाषित गर्नुहोस्

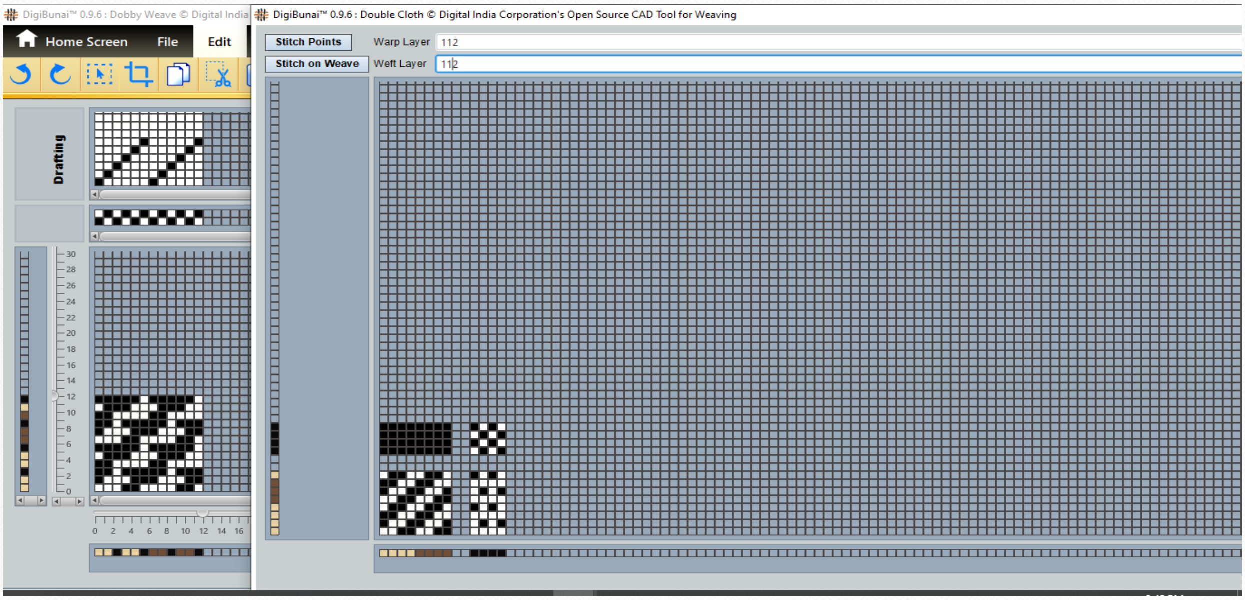


धागोको रङ अनुक्रम तोक्नुहोस्

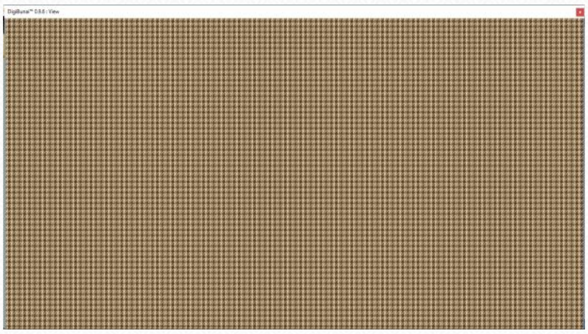
संयुक्त वीव संरचनाको लागि दुई अलग-अलग कपडा तहहरू परिभाषित गर्नुहोस्



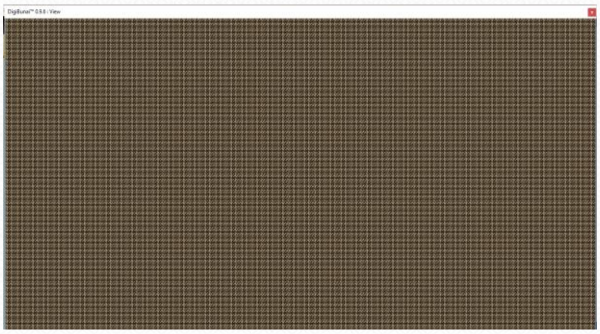
दुई अलग-अलग फेब्रिक तहहरूको लागि वीवहरू सिर्जना गर्नुहोस् र वार्प फेस थ्रेड र ब्याक वेफ्ट थ्रेडहरू बीचको पारस्परिक बिन्दुहरू चिन्ह लगाउनुहोस्। संयुक्त वीव संरचना स्वचालित रूपमा मुख्य विन्डोमा प्रतिबिम्बित हुनेछ। ब्याक वार्प र फेस वेफ्ट बीचको सिलाई बिन्दुहरू चिन्ह लगाउनुहोस्।



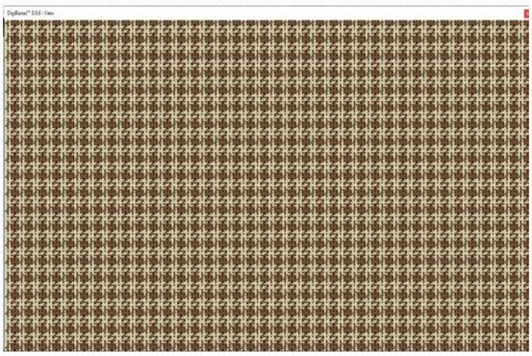
उत्पादन गरिएको अन्तिम फेब्रिक जुन मुख्य वीव विन्डोमा इनपुट जानकारीमा आधारित छ।



फेब्रिक फ्रन्ट



फेब्रिक ब्याक

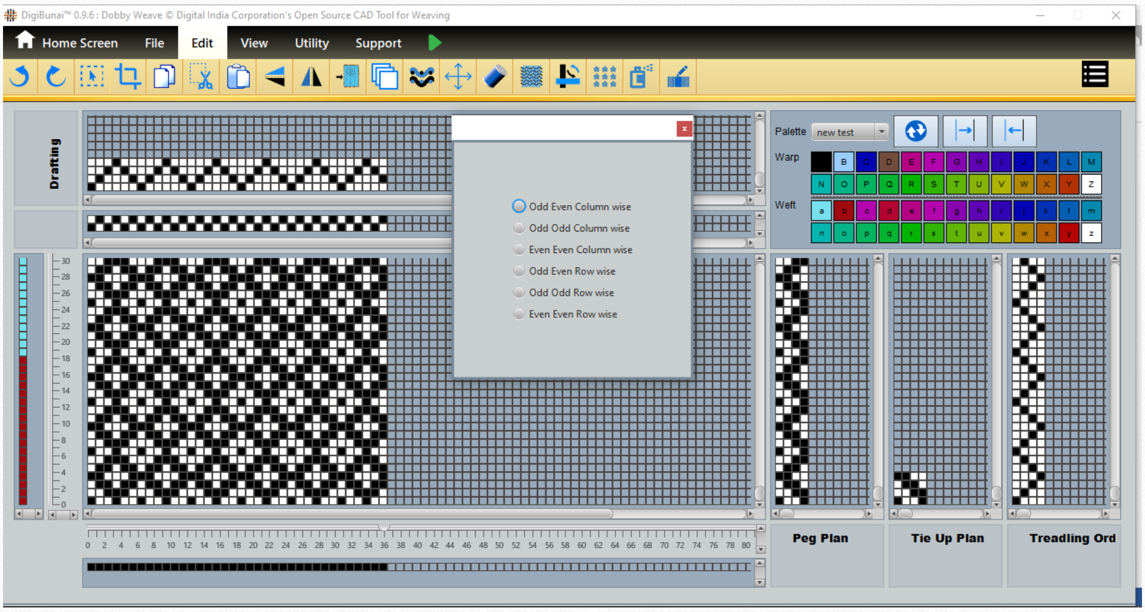


फेब्रिक फ्रन्ट भिजुअलाइजेशन

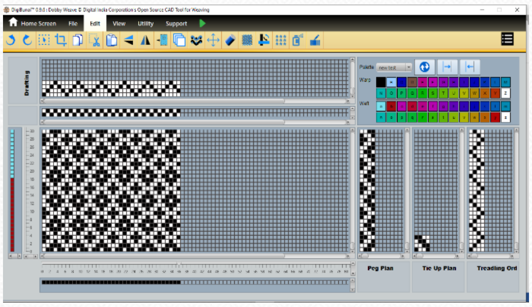
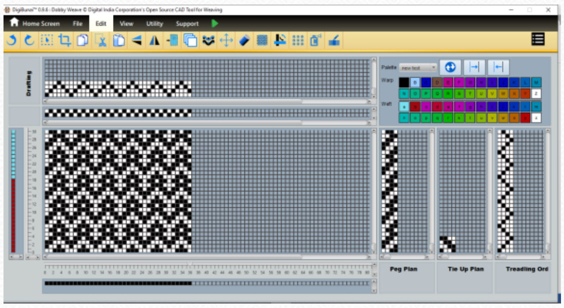
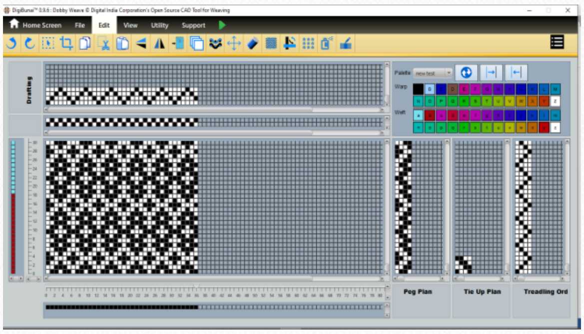
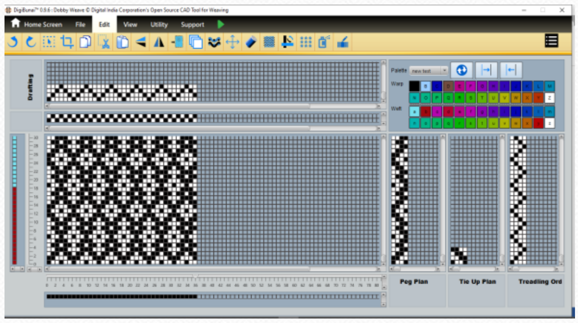
४.२.१५ मल्टी र काम्प्लेक्स बुनाई

वीव फेब्रिक को संरचनामा वार्प र वेफ्ट थ्रेडहरूको अन्तरलेसमेन्ट क्रम हो। यसले कपडामा कार्यात्मक साथै सौन्दर्यता अपील प्रदान गर्दछ। प्रयोगकर्ताले विभिन्न कपडाहरू उत्पादन गर्नलागि धेरै धागोको रङ संयोजनहरूसँग धेरै वीव पैटर्नहरू सिर्जना गर्दछ। बजार प्रवृत्तिमा बारम्बार परिवर्तन अनुसार, प्रयोगकर्ता/क्रेताले कपडाहरूमा नयाँ वा अभिनव बुनाई ढाँचाहरूको माग गर्दछ। लगातार माग परिवर्तनको कारणले बजारको आवश्यकतालाई पर्याप्त बनाउनको लागि, डिजाइनरहरूले नयाँ वा नवीन वीव पैटर्नहरू सिर्जना गर्ने बारेमा सोचिरहेका छन्। बजारको मागसँगै डिजाइनरहरूको कामको आधारमा, डिजीबुनाई ™ CATD ले एकलबाट धेरै वीव पैटर्नहरू उत्पन्न गर्न र विभिन्न वीव पैटर्नहरूलाई एकलमा मर्ज गर्ने सुविधा प्रदान गर्नेछ।

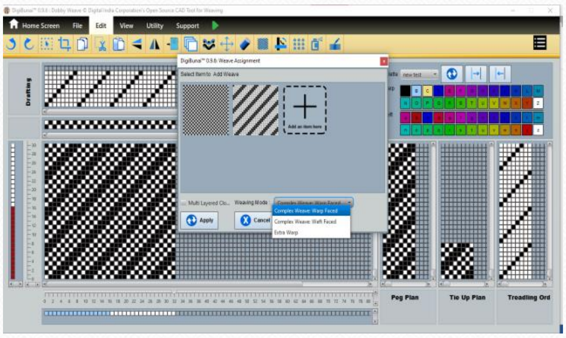
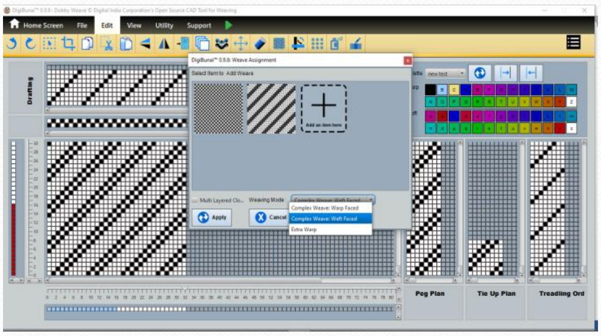
एउटै वीव संरचनाबाट विभिन्न पैटर्नहरू उत्पन्न गर्नलागि, प्रयोगकर्ताले पहिले सिर्जना विन्डोमा बुनाई सिर्जना गर्नुपर्छ र **पेग प्लानमा** दायाँ क्लिक गर्नुहोस्।



पेग प्लानमा क्लिक गरेपछि, प्रयोगकर्ताले पेग प्लानको शफलिङको आधारमा नयाँ वीव पैटर्न उत्पन्न गर्न कुनै एक विकल्प रोज्न सक्छ।

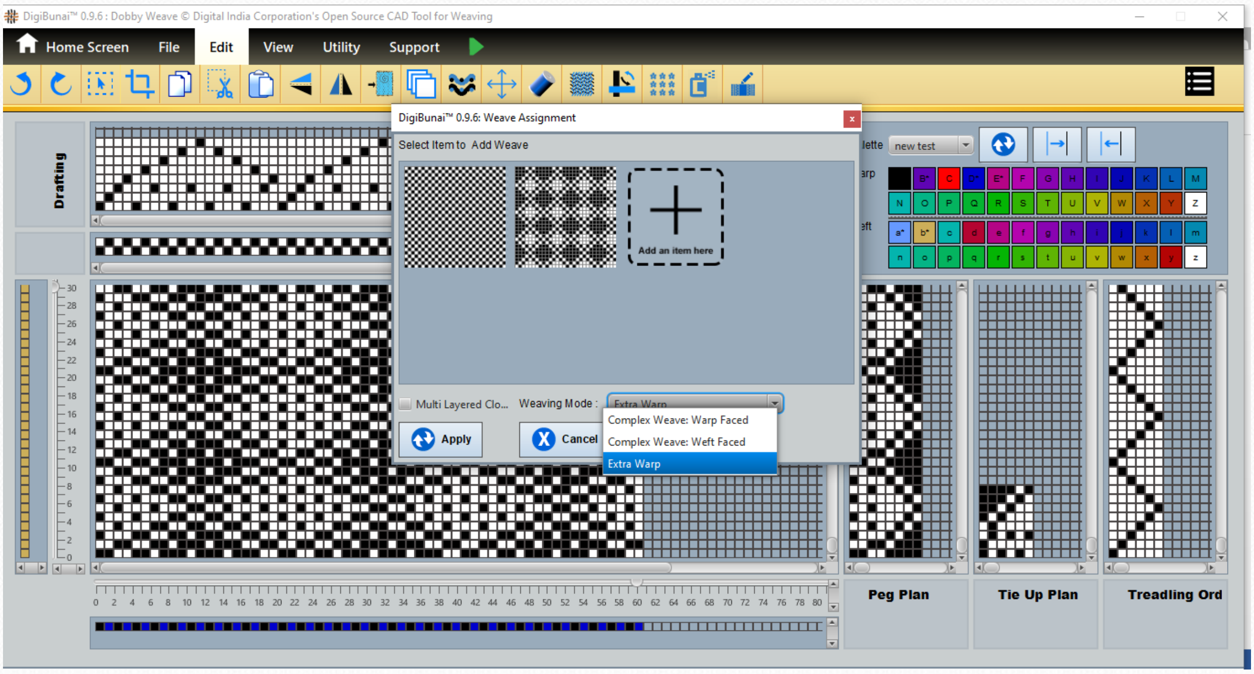





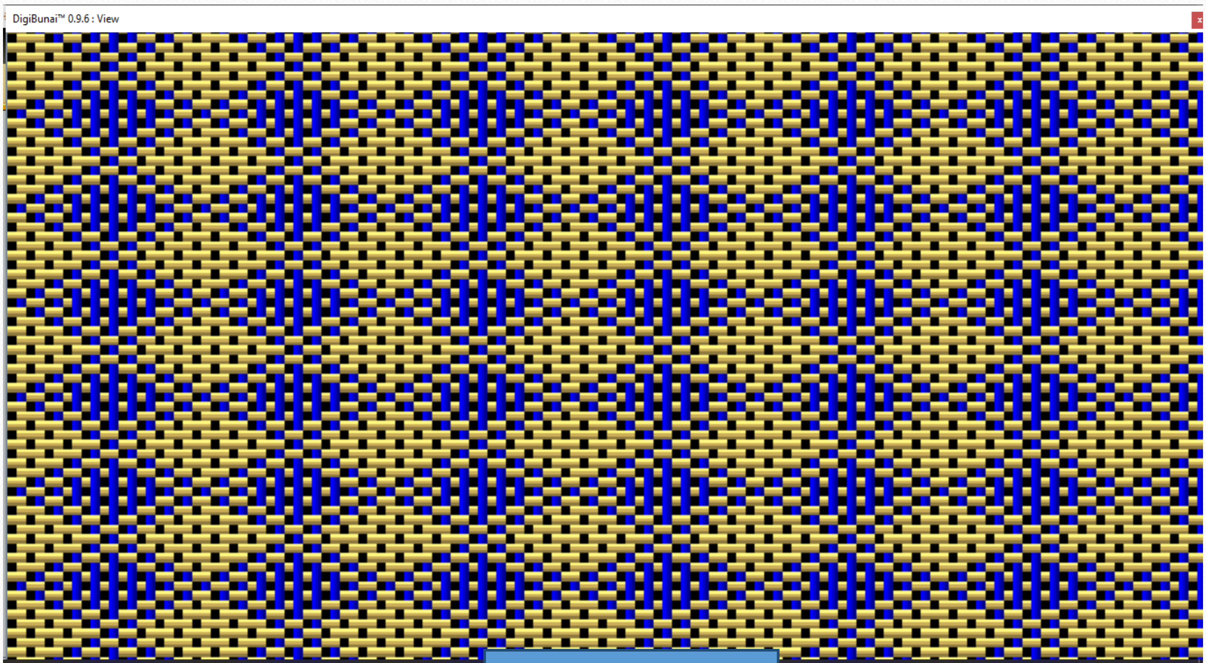
अनुप्रयोगले विभिन्न बुनाईहरू संयोजन गरेर जटिल (काम्प्लेक्स) बुनाई संरचनाहरू उत्पन्न गर्न सुविधा पनि प्रदान गर्दछ। प्रयोगकर्ताले पहिले **काम्प्लेक्स वीवमा** क्लिक गर्नुपर्छ र **वीविंग मोडमा (वार्प फेस्ड/वेफ्ट फेस्ड)** परिभाषित गर्नुपर्छ। वीविंग मोड चयन गरेपछि, प्रयोगकर्ताले जटिल बुनाई संरचना उत्पन्न गर्नलागि विभिन्न वीवहरू थप्न पर्छ।

४.२.१६ एक्स्ट्रा वार्प (डोबी पैटर्नहरू)

एक्स्ट्रा वार्प बुनाई सुरु हुन्छ एक्स्ट्रा वार्पको तहलाई ग्राउन्ड वार्प थ्रेडको साथ घुसाएर। **डोबी** मोड्युलमा एक्स्ट्रा वार्प डिजाइन उत्पादन गर्नलागि, प्रयोगकर्ताले सुरुमा **काम्प्लेक्स वीव** मा क्लिक गर्नुहोस् र वीविंग मोडमा “**एक्स्ट्रा वार्प**” चयन गर्नुहोस्।

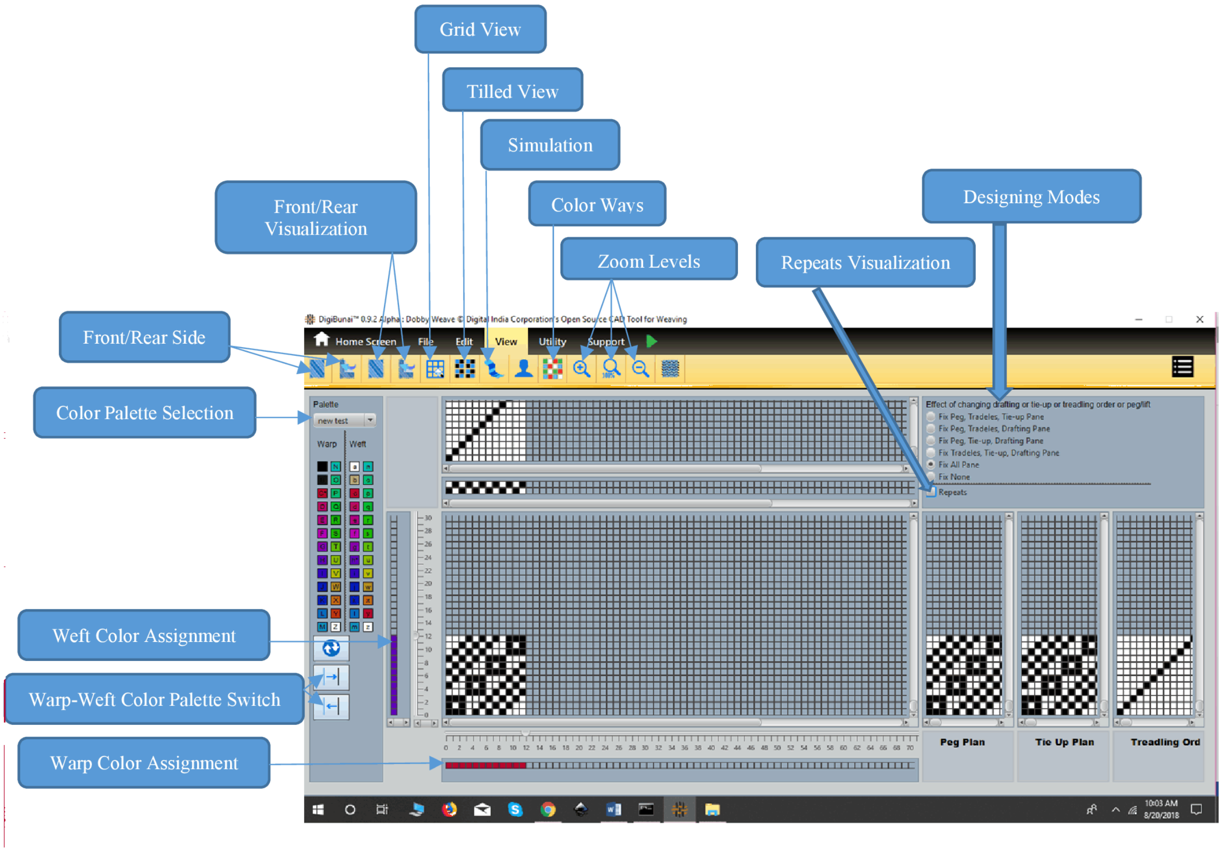




एक्स्ट्रा वार्प फेब्रिक

४.३ भिउ

डोबी वीव विन्डोको भिउ मेनु विकल्पले विभिन्न भिउ मोडमा डोबी कपडाको बुनाई ढाँचाहरू हेर्नको लागि निश्चित कार्यहरू प्रदान गर्नेछ।



४.३.१ जुम इन

भिउ मेनु अन्तर्गत आइकनमा क्लिक गरेर जुम-इन प्राप्त गर्न सकिन्छ। वीव जुम इन ले स्क्रिनमा थ्रेड प्रतिनिधित्व गर्ने पिक्सेलको साइज बढाउँछ। यसले प्रयोगकर्तालाई धेरै परिशुद्धता र शुद्धताका साथ बुनाई हेर्न अनुमति दिन्छ।

४.३.२ जुम आउट

भिउ मेनु अन्तर्गत आइकनमा क्लिक गरेर जुम आउट मोड प्राप्त गर्न सकिन्छ। वीव जुम आउटले स्क्रिनमा थ्रेड प्रतिनिधित्व गर्ने पिक्सेलको साइज घटाउँछ। यसले प्रयोगकर्तालाई ठूलो वीवको विवरणलाई निरीक्षण गर्न अनुमति दिन्छ।

४.३.३ नर्मल (सामान्य)

भिउ मेनु अन्तर्गत आइकनमा क्लिक गरेर नर्मल मोड प्राप्त गर्न सकिन्छ। यसले प्रयोगकर्तालाई पूर्वनिर्धारित सेटिङमा सामान्य स्तरमा वीव जुम कायम राख्न सहज बनाउँछ।

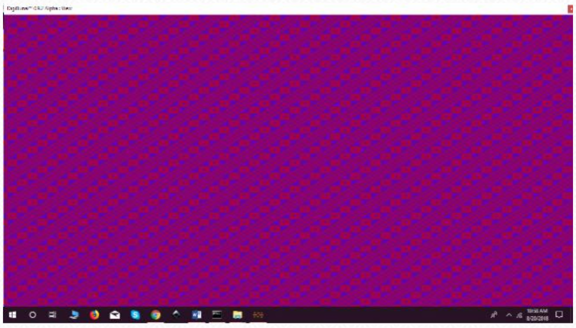
४.३.४ टिल्ड भिउ

प्रयोगकर्ताले भिउ मेनु अन्तर्गत टिल्ड भिउमा वीवको फेब्रिक दृश्य देख्न सक्छ। प्रयोगकर्ताले टिल्ड दृश्यमा वीव दोहोर्याइएको देखाएर सिर्जना गरिएको बुनाईको बारेमा आश्वस्त पार्न सक्छ।

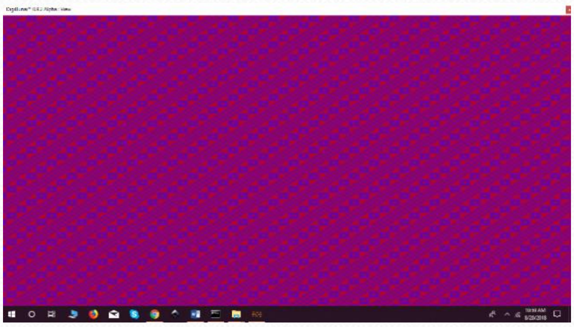
टिल्ड भिउ

४.३.५ अगाडि र पछाडिको दृश्य

प्रयोगकर्ताले भिउ मेनु अन्तर्गत वीवको साथ फेब्रिकको अगाडि र पछाडिको दृश्य देख्न सक्छ।



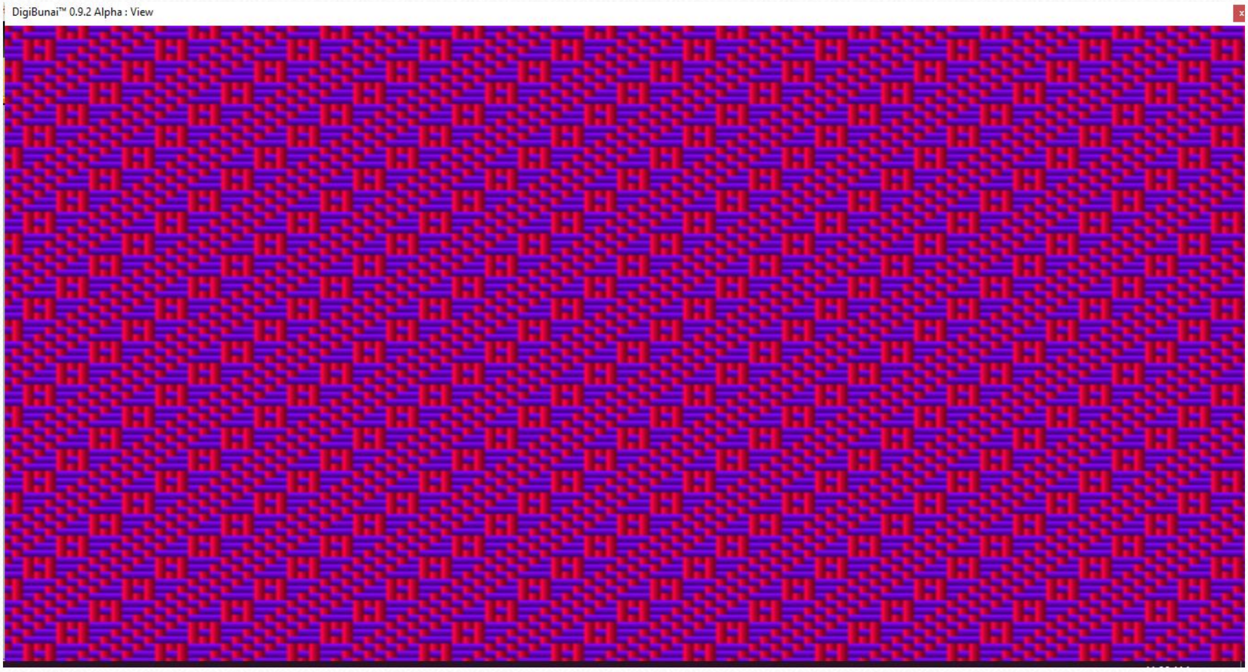
अगाडिको दृश्य



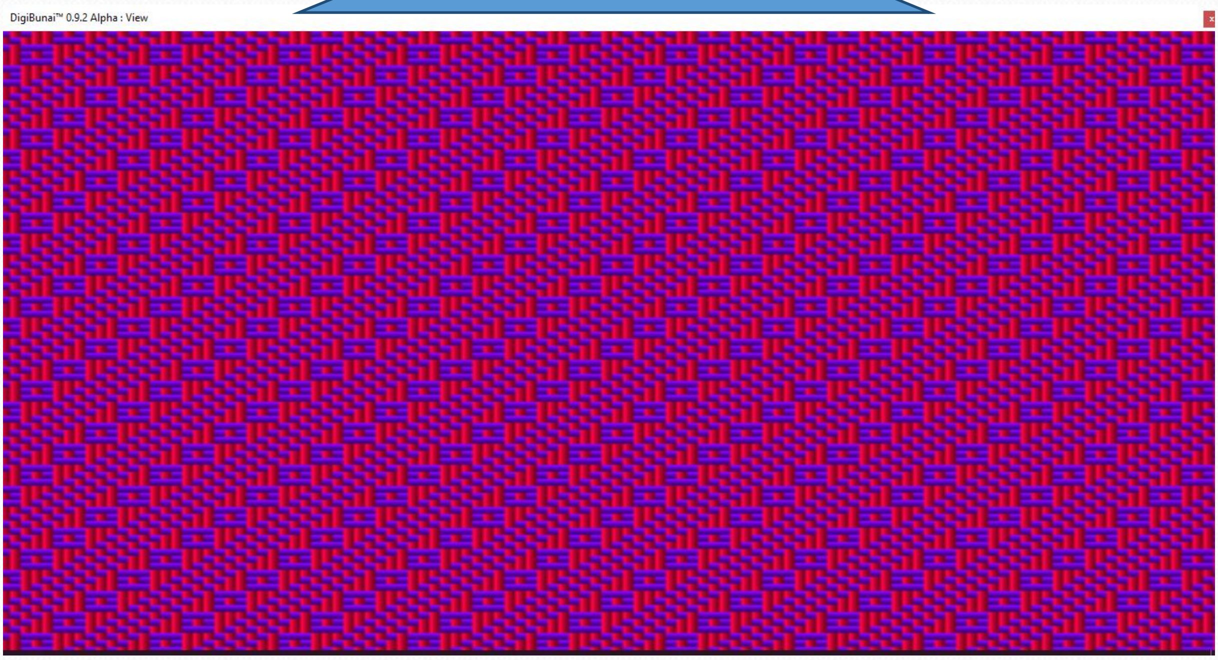
पछाडिको दृश्य

४.३.६ अगाडि र पछाडिको भिजुअलाइजेशन

प्रयोगकर्ताले बुनाईको साथ सिर्जना गरिएको कपडाको थ्रेड इन्टरलेसमेन्ट दृश्य देख्न सक्छ।



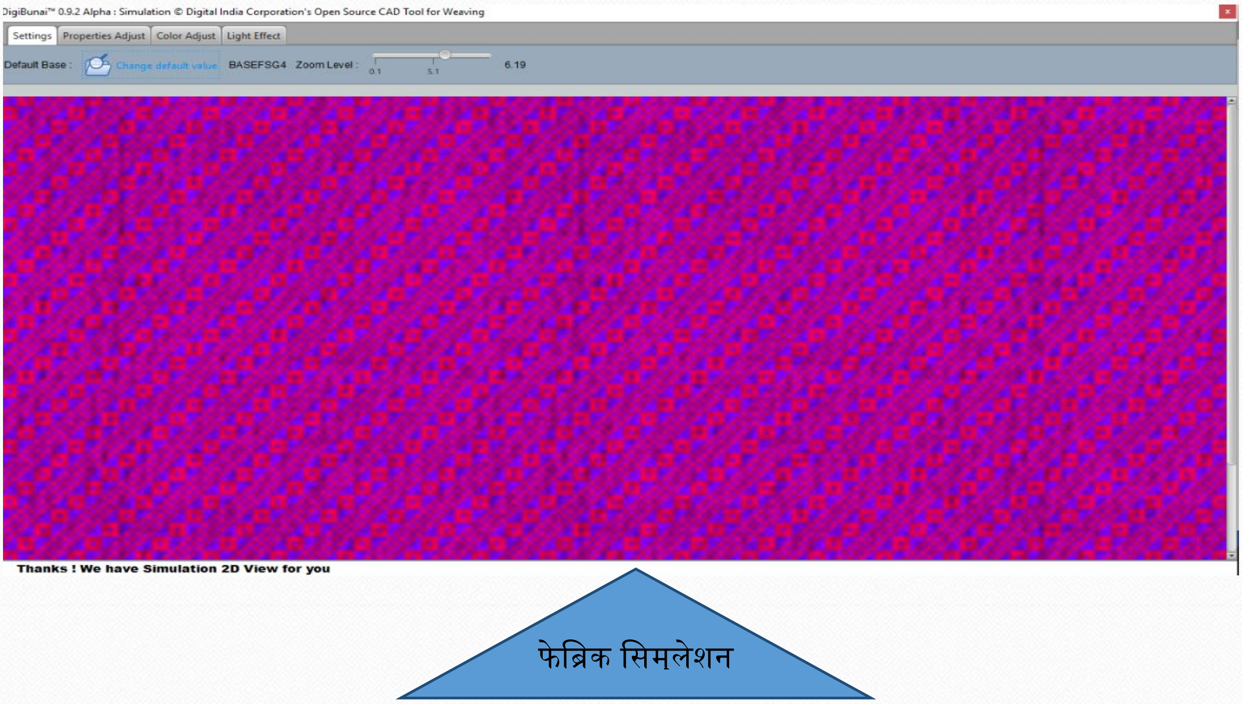
अगाडिको भिजुअलाइजेशन



पछाडिको भिजुअलाइजेशन

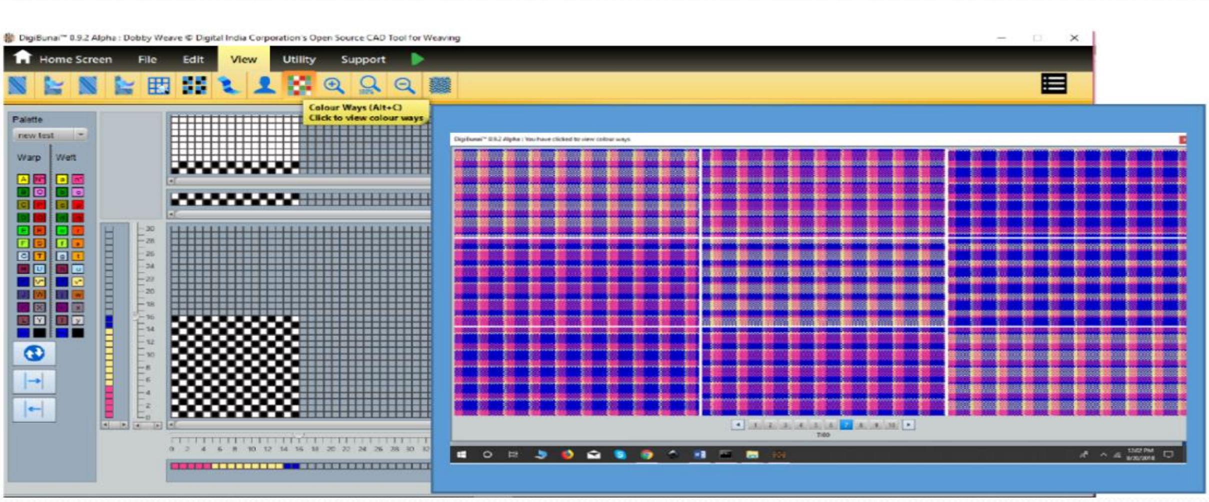
४.३.७ सिमुलेशन भिउ

प्रयोगकर्ताले भिउ मेनुमा फेब्रिकको सिमुलेशन दृश्य देख्न सक्छ।



४.३.८ कलरवेज

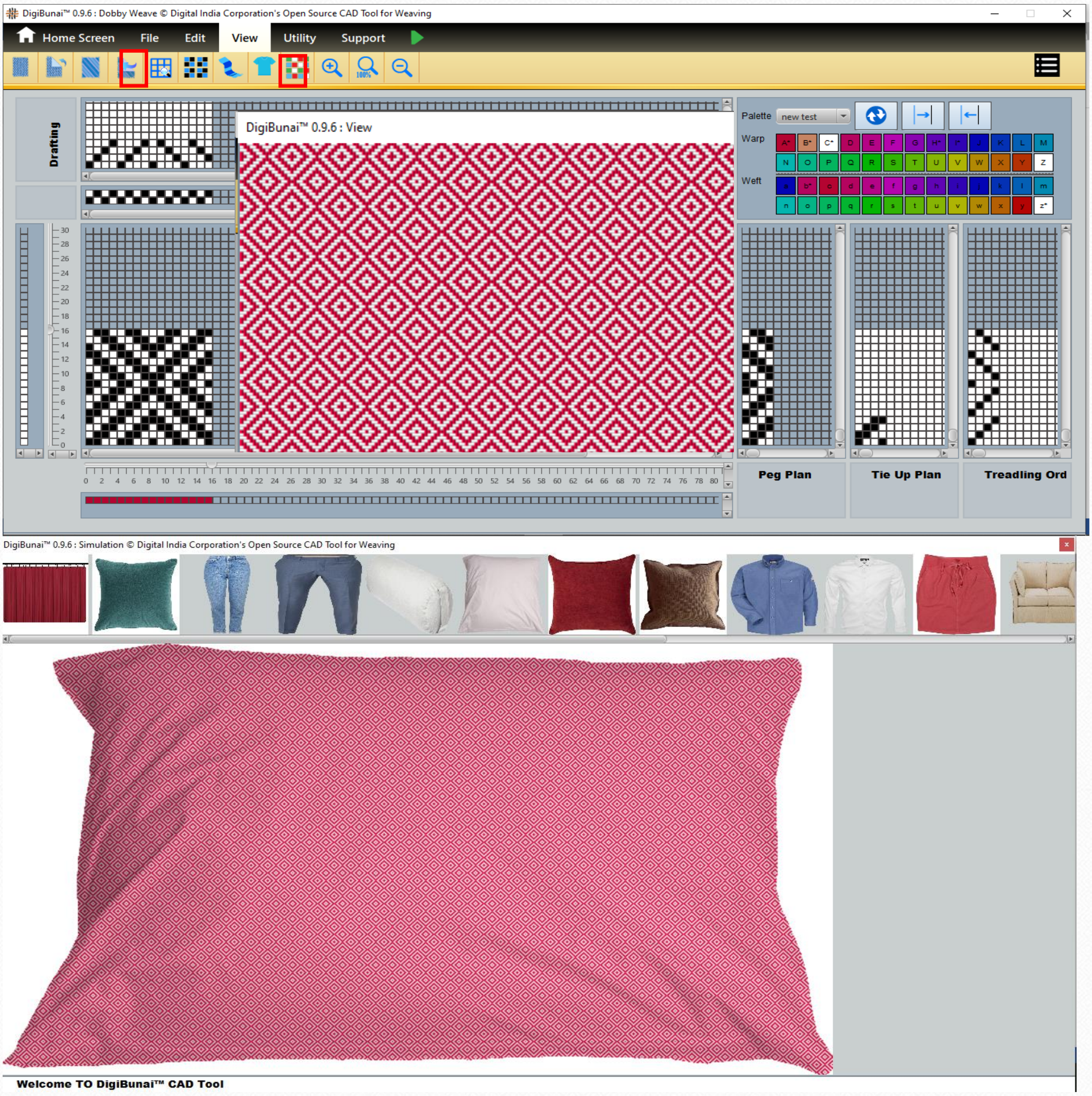
प्रयोगकर्ताले डोबी वीवको भिउ मेनु अन्तर्गत वार्प र वेफ्ट यार्नको विभिन्न रङ संयोजन भएका फेब्रिकहरू हेर्न सक्छन्।



४.३.९ पैटर्न रेन्डरिङ

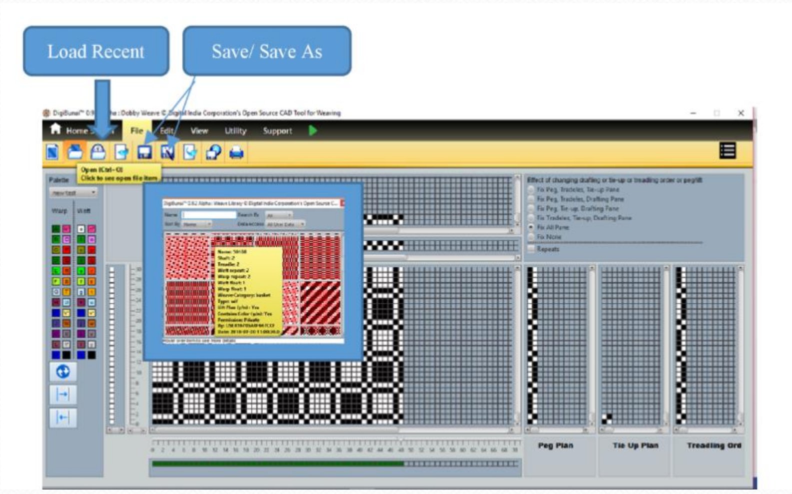
प्रयोगकर्ता सधैं अन्तिम उत्पादनहरूमा तिनीहरूको डिजिटल सिर्जनाहरू (डोबीमा आधारित वीव पैटर्नहरू) कल्पना गर्न चाहन्छन्। अनुप्रयोगले पूर्वनिर्धारित 2D वस्तुहरूमा यी सिर्जनाहरू हेर्न सुविधा प्रदान गर्दछ।

पैटर्नमा रेन्डर गरिने क्षेत्र वस्तुको बाँकी क्षेत्रबाट पृष्ठभूमिलाई अलग गरेर 2D वस्तु मोडेलमा पहिचान गरिन्छ। एक पटक यो क्षेत्र पहिचान भएपछि, अर्को कपडा (रिपीट संग) उत्पन्न गरिने छ जुन यस क्षेत्रमा समायोजन गर्न सकिन्छ। अन्तमा, फेब्रिक क्षेत्र मा सुपरइम्पोज हुन्छ।



४.३.१० वीव सिर्जना र वीव पुस्तकालयलाई सुरक्षित गर्नुहोस् (फाइल)

यस प्रकार्यले डोबी वीव लाईब्रेरी मा सिर्जना गरिएका वीव र फेब्रिकहरू सेव गर्न सुविधा प्रदान गर्दछ।



४.४.१ सेव / सेव एज

पुस्तकालयमा नयाँ नामको साथ अवस्थित वीव सेव गर्नलागि प्रयोगकर्ताले फाइल मेनुमा **सेव एज** आइकनमा क्लिक गर्नुपर्नेछ, यसले पुस्तकालय भित्र नयाँ नामको साथ वीव सेव गर्नेछ।

परिमार्जनको साथ डाटाबेस लाइब्रेरीमा अवस्थित वीव सेव गर्नलागि प्रयोगकर्ताले फाइल मेनु अन्तर्गत सेव आइकनमा क्लिक गर्नुपर्नेछ।

४.४.२ ओपन र लोड रीसेंट

प्रयोगकर्ताले फाइल मेनुमा ओपन आइकनमा क्लिक गरेर पुस्तकालयबाट अवस्थित सिर्जना गरिएको सुरक्षित वीव खोल्न सक्छ। ओपन आइकनमा क्लिक गरेपछि एउटा विन्डो पप अप हुनेछ जसले प्रयोगकर्तालाई वीव देखाउँछ।

ओपन वीव विन्डो जसले प्रयोगकर्तालाई वीव खोज्नको लागि विभिन्न खोजी र क्रमबद्ध विकल्पहरू प्रदान गर्दछ, र क्रमबद्धले बुनाई फाइललाई कारकहरूको आधारमा क्रमबद्ध गर्न अनुमति दिन्छ जस्तै: -

- **नाम** - यसले प्रयोगकर्तालाई नाम आधारहरूद्वारा बुनाईहरू क्रमबद्ध गर्न मद्दत गर्दछ।
- **मिति** - यो विकल्पले प्रयोगकर्तालाई अपडेट गरिएको वा अन्तिम बचत गरिएको मिति अनुसार बुनाईहरू क्रमबद्ध गर्न मद्दत गर्दछ।

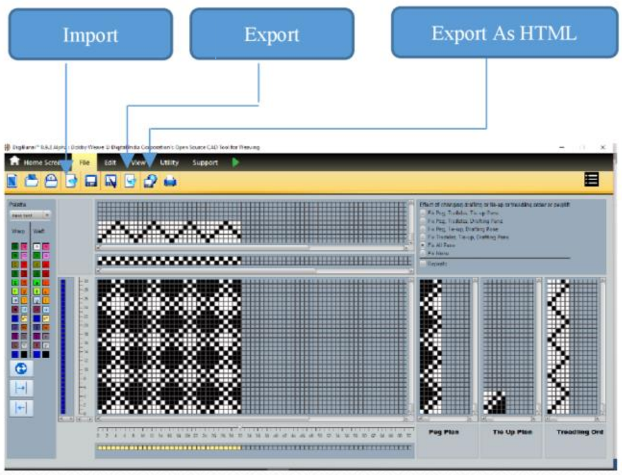
उदाहरणका लागि, यदि प्रयोगकर्ताले हिजो अन्तिम पटक वीव फाइल बचत गर्नुभयो भने यो विकल्पको साथ उसले पुस्तकालयमा कुनै विशेष खोजी नगरी सीधै फाइल खोल्न सक्छ।

प्रयोगकर्ताले लोड रीसेंट मेनु पट्टीमा अघिल्लो सुरक्षित बुनाई देख्न सक्छ।

४.५ इम्पोर्ट र एक्सपोर्ट

डोबी वीवले प्रयोगकर्तालाई बुनाई सम्बन्धी सबै जानकारी समावेश गर्ने बुनाई 'wif' फाइल इम्पोर्ट गर्न सुविधा प्रदान गर्दछ। फाइल मेनु अन्तर्गत इम्पोर्ट आइकनमा क्लिक गरेर। आयात आइकनमा क्लिक गरेपछि, एक विशेष WIF फाइल चयन गर्नको लागि फाइल खुला संवाद बक्स देखा पर्नेछ।

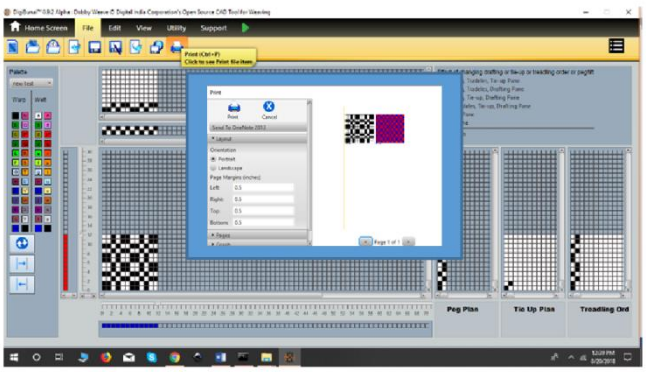
डोबी वीवले प्रयोगकर्तालाई **'wif'** फाइलमा बुनाई एक्सपोर्ट गर्न सुविधा प्रदान गर्दछ। निर्माण गरिएको बुनाईलाई 'एचटीएमएलको रूपमा निर्यात गर्नुहोस्' मा क्लिक गरेर पेग प्लान, ड्राफ्ट, ट्रेडलिङ सिक्वेन्सको साथ एक्सपोर्ट गरिनेछ।



प्रयोगकर्ताले फाइल मेनुमा एक्सपोर्ट आइकनमा क्लिक गरेर बुनाई जानकारी एक्सपोर्ट गर्न सक्नुहुन्छ।

४.६ प्रिन्ट (फाइल)

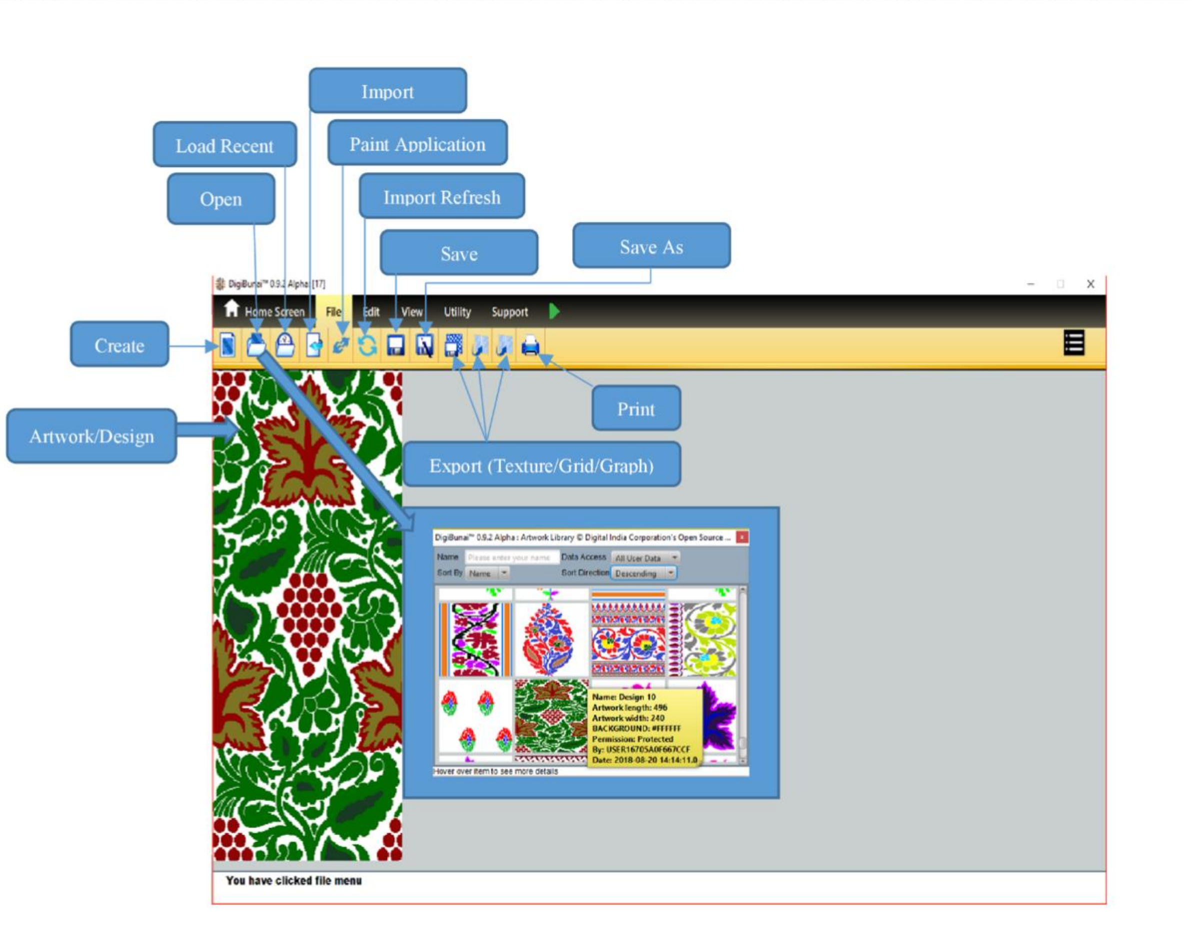
प्रयोगकर्ताले **'प्रिन्ट'** मा क्लिक गरेर, फेब्रिक फ्रन्ट साइडको साथ बुनाई ढाँचा प्रिन्ट गर्न सक्नुहुन्छ।



४.७ फेब्रिक क्रिएटरमा प्रवेश गर्नुलागी

यदि प्रयोगकर्ताले डोबी वीवलाई फेब्रिक क्रिएटरमा सार्न चाहन्छ भने, चयन गरिएको बुनाईलाई कपडाको बेस फेब्रिकमा नियुक्त गरिनेछ।

५ आर्टवर्क डिजाइनर



आर्टवर्क डिजाइनरले प्रयोगकर्ताहरूलाई कलाकृति सिर्जना गर्न र सम्पादन गर्न मद्दत गर्दछ। कलाकृतिमा आधारभूत कार्यक्षमता दिइएको छ, उन्नत CAD सुविधाहरूको लागि प्रयोगकर्तालाई डिजाइन सम्पादकमा स्विच गर्न आवश्यक छ। आधारभूत सुविधाहरू निम्नानुसार छन्:

५.१ क्रिएट साईज

यदि प्रयोगकर्ताले नयाँ कलाकृति सिर्जना गर्न चाहन्छ भने, 'क्रिएट' मा दायाँ क्लिक गरेर डिजाइन सम्पादक विन्डो खोलिनेछ। एक कार्ययोग्य क्षेत्र डिजाइन निर्माणको लागि स्क्रिनमा प्रदर्शन हुनेछ।

५.२ स्केच/डिजाईन इम्पोर्ट

यदि प्रयोगकर्तासँग स्केच/डिजाइनको हार्ड प्रतिलिपि छ भने स्क्यान पछि अनुप्रयोगमा स्केच/डिजाइन इम्पोर्ट गर्नुहोस्। आर्टवर्क डिजाइनरले प्रयोगकर्तालाई png र jpg फाइल इम्पोर्ट गर्न सुविधा प्रदान गर्दछ जसमा सबै छवि सम्बन्धित जानकारी समावेश छ। फाइल मेनु अन्तर्गत इम्पोर्ट आइकनमा क्लिक गर्नुहोस्। इम्पोर्ट आइकनमा क्लिक गरेपछि, एक विशेष png र jpg फाइल ढाँचा चयन गर्नको लागि संवाद बाकस देखा पर्नेछ। अब यो डिजाइन बुनाई को लागी व्यावहारिक डिजाइन मा रूपान्तरण गर्न को लागी तयार हुन सक्छ।

५.३ डिजाइन सुरक्षित र लाइब्रेरी

५.३.१ सेव / सेव एज

प्रयोगकर्ताले सेव र सेव एज विकल्प मार्फत डिजाइन/आर्टवर्कलाई लाइब्रेरीमा सेव गर्न सक्छन्।

५.३.२ ओपन

ओपन आइकनमा क्लिक गरेपछि एउटा विन्डो पप अप हुनेछ, जसले आर्टवर्क डिजाइनर मोड्युलमा सेव गरिएका डिजाइनहरू देखाउँछ। ओपन डिजाइन/आर्टवर्क विन्डोले प्रयोगकर्तालाई फाइल नाममा कलाकृति फिल्टरिङ खोज्नका लागि विभिन्न खोजी र क्रमबद्ध विकल्पहरू प्रदान गर्दछ जसले खोज फिल्टरसँग मेल खाने कलाकृति प्रदर्शन गर्दछ। क्रमबद्ध गर्नाले कलाकृति फाइललाई कारकहरूको आधारमा क्रमबद्ध गर्न अनुमति दिन्छ जस्तै:

- **नाम** - यसले प्रयोगकर्तालाई नामको आधारमा कलाकृति क्रमबद्ध गर्न मद्दत गर्छ।
- **मिति** - यो विकल्पले प्रयोगकर्तालाई अद्यावधिक गरिएको वा अन्तिम सेव गरिएको मितिको आधारमा कलाकृति क्रमबद्ध गर्न मद्दत गर्छ।

उदाहरणका लागि, यदि प्रयोगकर्ताले हिजो अन्तिम पटक आर्टवर्क फाइल बचत गर्नुभयो भने यो विकल्पको साथ उसले पुस्तकालयमा कुनै विशेष खोजी नगरी सीधै फाइल खोल्न सक्छ।

५.३.३ लोड रीसेंट

प्रयोगकर्ताले फाइल मेनुमा भर्खरै सुरक्षित गरिएको कलाकृति/डिजाइन लोड रीसेंटमा खोल्न सक्छ।

५.४ पेन्ट एप्लिकेसन

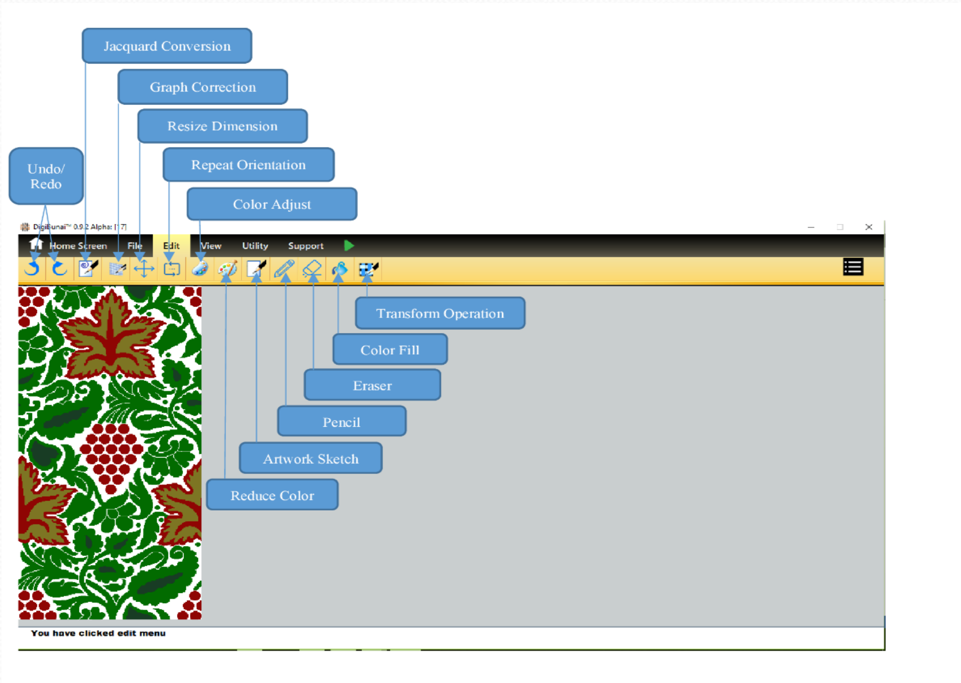
आर्टवर्क डिजाइनरले प्रयोगकर्तालाई पेन्ट सफ्टवेयर (एकीकृत) मा डिजाइन/कलाकृति सम्पादन गर्न सुविधा प्रदान गर्दछ।

५.५ इम्पोर्ट रिफ्रेस

प्रयोगकर्ताले अरहने पेन्ट वा एमएस पेन्ट सेव गरेर डिजाइन / कलाकृति सम्पादन गर्न सक्छन् र आर्टवर्क डिजाइनरमा इम्पोर्ट रिफ्रेस आइकनमा क्लिक गर्न सक्छन्। यो ओपन सम्पादन डिजाइन/कलाकृति हो। इम्पोर्ट रिफ्रेसमा क्लिक गरेपछि, डिजीबुनाई™ मा सबै पेन्ट सम्पादन कार्यको साथ कलाकृति खुल्नेछ।

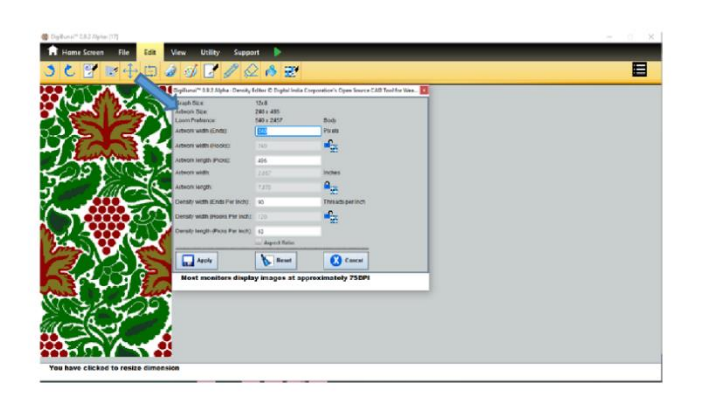
५.६ ऐडिट

ऐडिट मेनुले स्क्यान डिजाइनलाई ज्याक्वार्ड डिजाइनमा रूपान्तरण गर्न विभिन्न प्रकार्यहरू प्रदान गर्दछ।



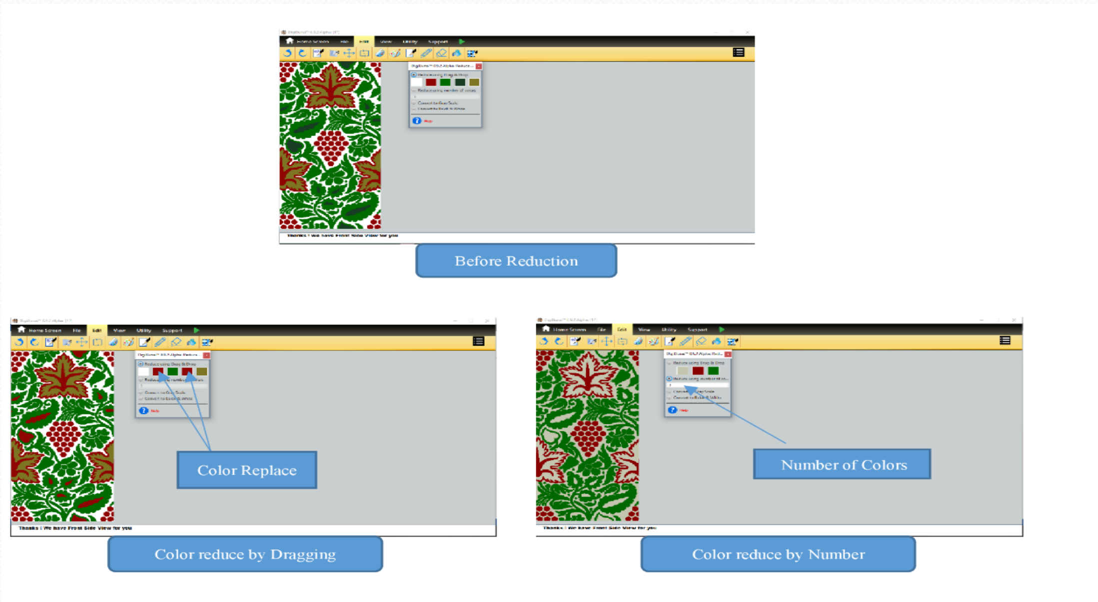
५.६.१ रिसाइज

प्रयोगकर्तासँग कलाकृति/डिजाइनको उचाइ र चौडाइलाई आफ्नो रोजाइ अनुसार उचाइ र चौडाइको पाठ क्षेत्रमा नम्बर प्रविष्ट गरेर परिवर्तन गर्ने विकल्प छ। छविमा परिवर्तनहरू लागू गर्नका लागि प्रयोगकर्ताले अप्प्लाई बटनमा क्लिक गर्नुपर्नेछ। प्रयोगकर्ताले साइज लक गरेपछि आर्टवर्क/डिजाइनको EPI (प्रति इन्चको अन्त्य) र PPI (पिक्स प्रति इन्च) पनि परिवर्तन गर्न सक्छ।



५.६.२ रंग घटाउनुहोस्

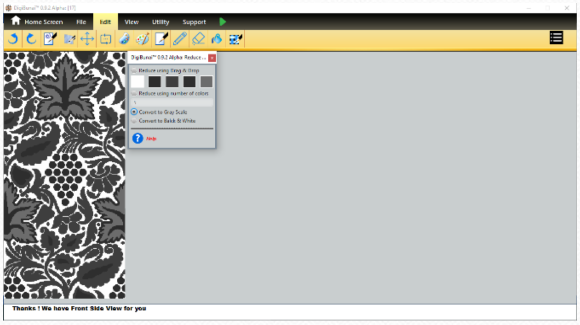
छवि इम्पोर्ट गरेपछि, छविमा रङहरूको कुल संख्या पहिचान गरिन्छ र डिजाइन/आर्टवर्कमा रङहरू घटाउनको लागि, प्रयोगकर्ताले कटौती नम्बर प्रविष्ट गर्न सक्छ वा रङहरूको संख्यामा एउटा रङ तान्न सक्छ जसबाट त्यो विशेषसँग डिजाइन रङहरू बदल्न चाहन्छ। छविमा परिवर्तनहरू लागू गर्नका लागि प्रयोगकर्ताले अप्प्लाई बटनमा क्लिक गर्नुपर्नेछ।



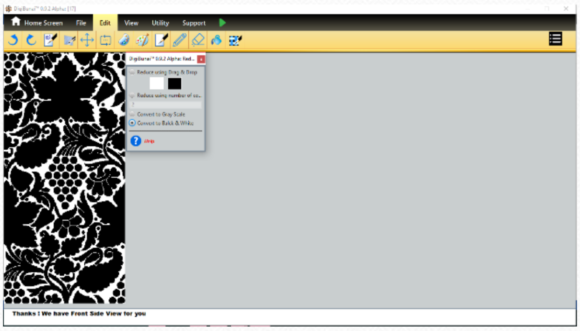
५.६.३ ग्रेस्केल/ कालो र सेतोमा रूपान्तरण गर्नुहोस्

प्रयोगकर्ताले ग्रे स्केल आइकन/ बटनमा टिक गरेर आर्टवर्क / डिजाइनलाई ग्रे स्केल ढाँचामा रूपान्तरण गर्न सक्छ। परिवर्तनहरू लागू गरेपछि छवि ग्रे स्केलमा रूपान्तरण हुनेछ।

प्रयोगकर्ताले कन्भर्ट टु ब्ल्याक एन्ड वाइट बटनमा टिक गरेर आर्टवर्क/डिजाइनलाई कालो र सेतो ढाँचामा रूपान्तरण गर्न सक्छ। ग्रे स्केल आइकनमा चेक कन्वर्ट गरेपछि परिवर्तनहरू लागू गर्नका लागि।



ग्रे स्केल



ब्ल्याक एन्ड वाइट

५.६.४ अन्डू र रिडू

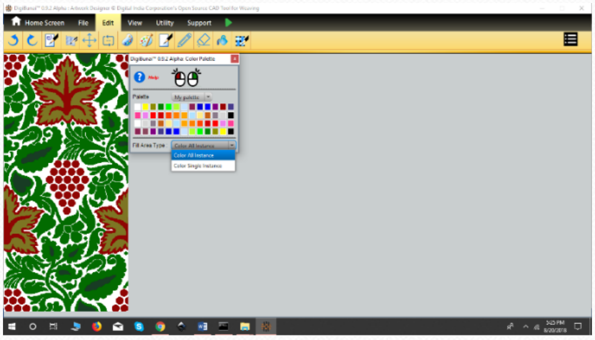
प्रयोगकर्ताले आफ्नो अघिल्लो चरणमा पुग्नको लागि आर्टवर्क डिजाइनरमा अंडू विलाप क्लिक गरेर पुग्न सक्छ।

प्रयोगकर्ताले आर्टवर्क डिजाइनरमा हटाइएको अपरेशन फिर्ता प्राप्त गर्न लागि रिडू विकल्पलाई प्रयोग गर्न सक्छ।

५.६.५ कलर फिल

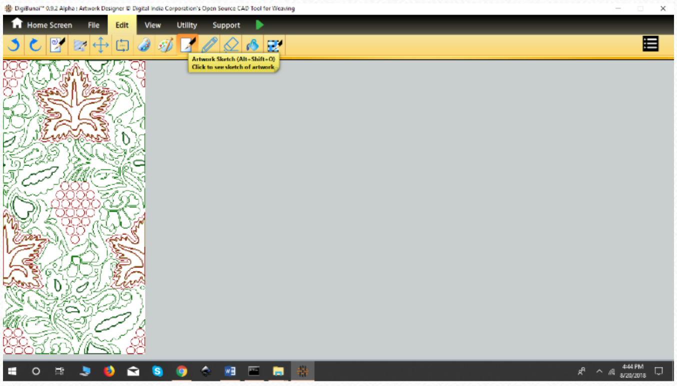
प्रयोगकर्ताले नजिकको क्षेत्र वा अवस्थित डिजाइनहरूमा रंगहरू भर्न सक्छ।

यस उद्देश्यको लागि, कलाकृति/डिजाइनमा नजिकको क्षेत्रमा रंग भर्नको लागि सिंगल इंस्टांस' प्रयोग गर्नुहोस् वा अवस्थित कलाकृति/डिजाइनमा रङ भर्नुको लागि 'कलर ऑल इंस्टांस' प्रयोग गर्नुहोस्।



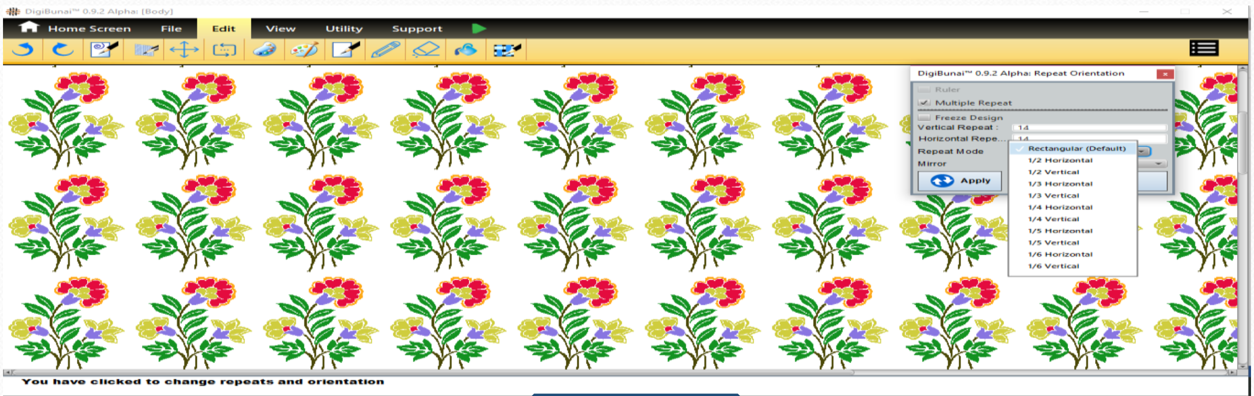
५.६.६ आर्टवर्क स्केच

प्रयोगकर्ताले आर्टवर्क स्केचमा क्लिक गरेर कलाकृति वा रंग भरिएको डिजाइनलाई बाउन्ड्री स्केचमा रूपान्तरण गर्न सक्छ।



५.६.७ अभिमुखीकरण र मोडहरू दोहोर्याउनुहोस्

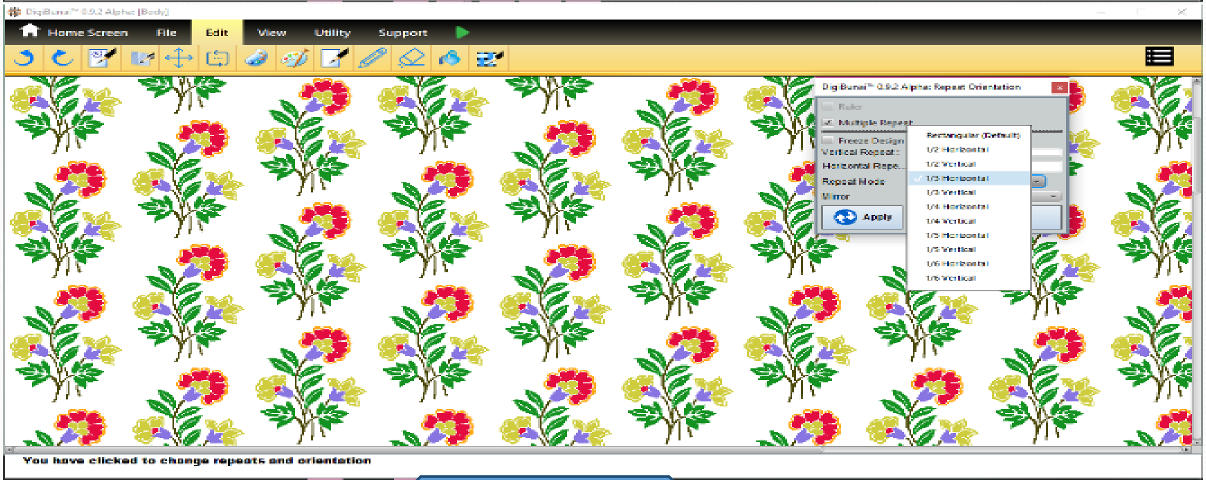
प्रयोगकर्ताले दोहोर्याउने अभिमुखीकरण (ठाडो र तेर्सो संख्या) प्रयोग गरेर कलाकृति/डिजाइनको दोहोर्याइएको देख्न सक्छ। यहाँ प्रयोगकर्ताले विभिन्न दोहोरिने मोडहरूसँग डिजाइन हेर्न सक्छन्।



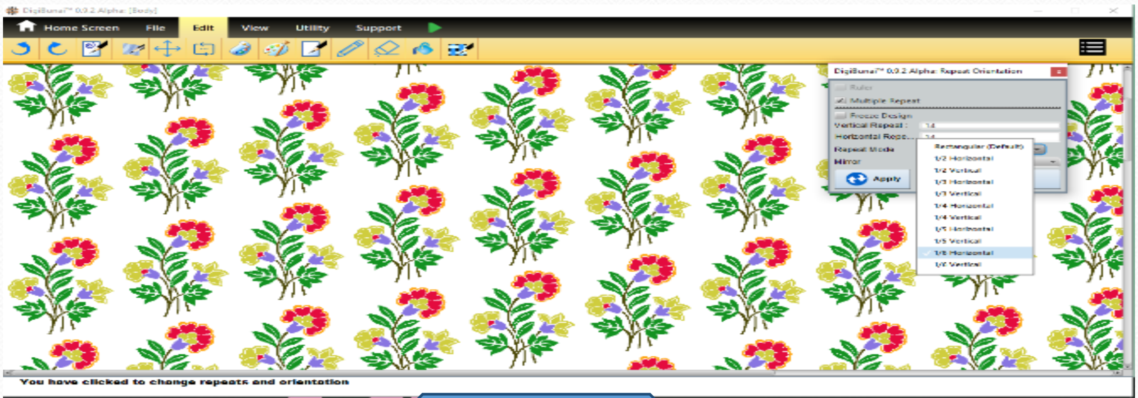
आयताकार रिपीट

५.६.७.१ तेर्सो मोड

½ तेर्सो रिपीट

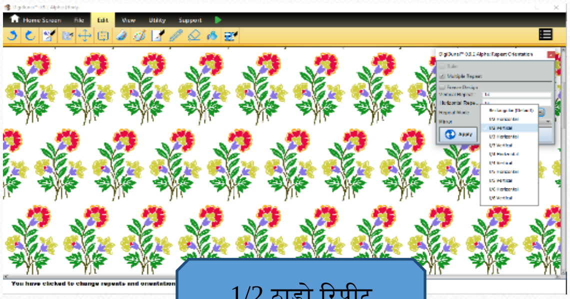


1/3 तेर्सो रिपीट

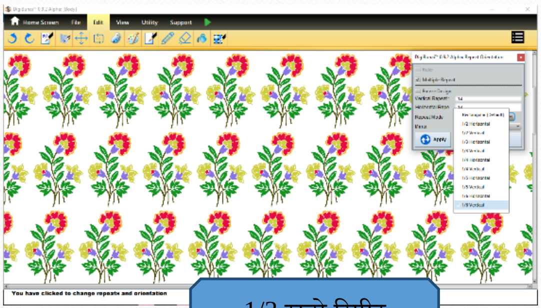


1/6 तेर्सो रिपीट

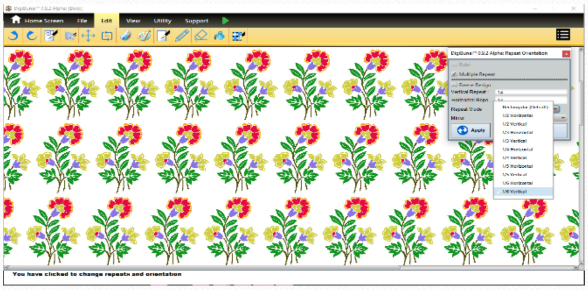
५.६.७.२ ठाडो मोड



1/2 ठाडो रिपीट



1/3 ठाडो रिपीट



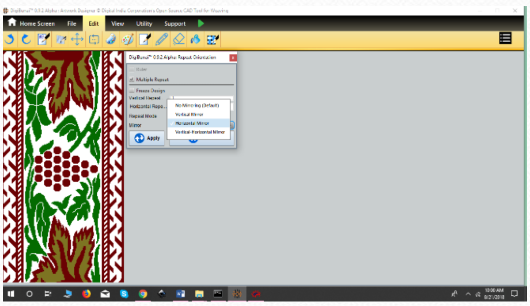
1/6 ठाडो रिपीट

५.६.८ डिजाइन मिररिङ र रिपीट्स

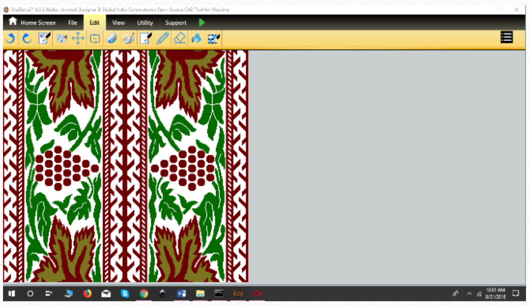
प्रयोगकर्ताले कलाकृति/डिजाइनलाई ठाडो वा तेर्सो रूपमा मिरर गर्न सक्छ।

- **तेर्सो मिररिङ र डिजाइन रिपीट्स**

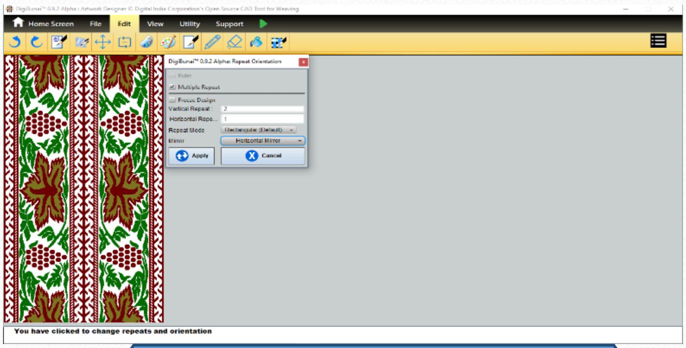
विशिष्ट कलाकृतिलाई तेर्सो रूपमा मिरर गर्नका लागि प्रयोगकर्ताले ऐडिट मेनु पट्टीमा रहेको मिरर होरिजोन्टल आइकनमा क्लिक गर्नुपर्नेछ।



डिजाइन मिररिङ



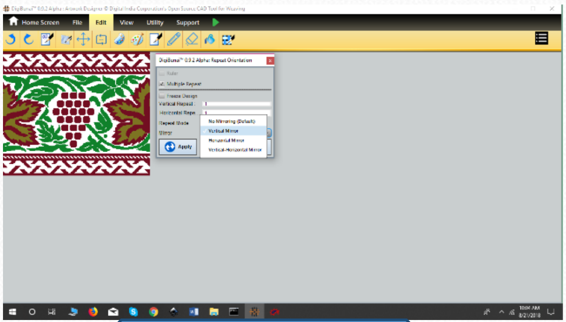
डिजाइन होरिजोन्टल मिररिङ



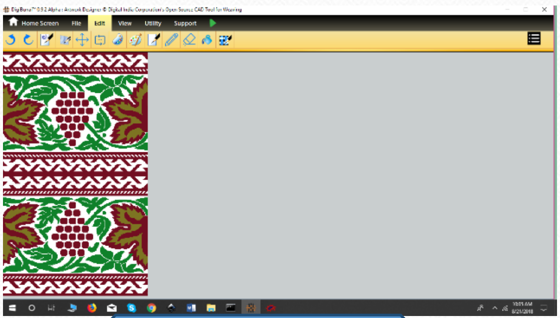
डिजाइन होरिजोन्टल मिररिङ र ठाडो रिपीट्स

- **ठाडो मिररिङ र डिजाइन रिपीट्स**

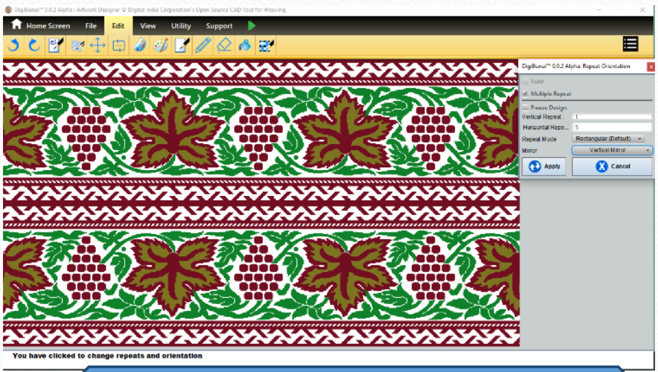
विशिष्ट कलाकृतिलाई ठाडो रूपमा मिरर गर्नका लागि प्रयोगकर्ताले ऐडिट मेनु पट्टीको मिरर वर्टीकल आइकनमा क्लिक गर्नुपर्नेछ।



डिजाइन मिररिङ



डिजाइन वर्टीकल मिररिङ

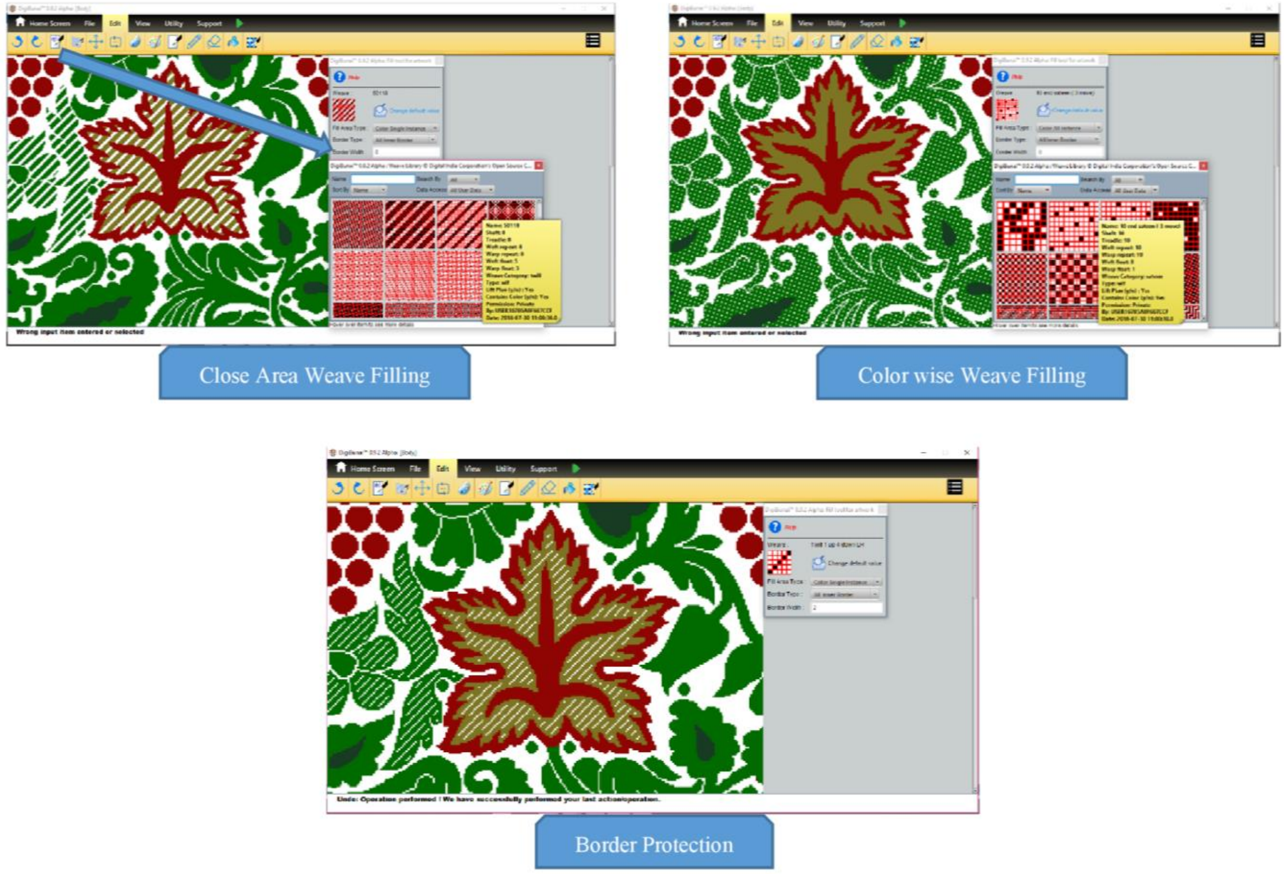


डिजाइन वर्टीकल मिररिङ र होरिजोन्टल रिपीट्स

५.६.९ ज्याक्वार्ड रूपान्तरण (कन्वर्शन)

यो रंग भरिएको डिजाइनमा विभिन्न वीव पैटर्न भर्न प्रयोग गरिन्छ। प्रयोगकर्ताले अवस्थित रंग वा नजिकको क्षेत्रको डिजाइनमा बुनाई भर्न सक्छ। यहाँ 'कलर ऑल इंस्टांस' बुनाई पैटर्न

भर्नको लागि प्रयोग गरिन्छ र डिजाइनमा क्लोज एरिया बेस बुनाई भर्नको लागि 'कलर सिंगल इंस्टांस ' प्रयोग गरिन्छ। बुनाई भर्ने समयमा डिजाइन सीमाहरूको सुरक्षा चौडाइ सुरक्षा द्वारा गर्न सकिन्छ।

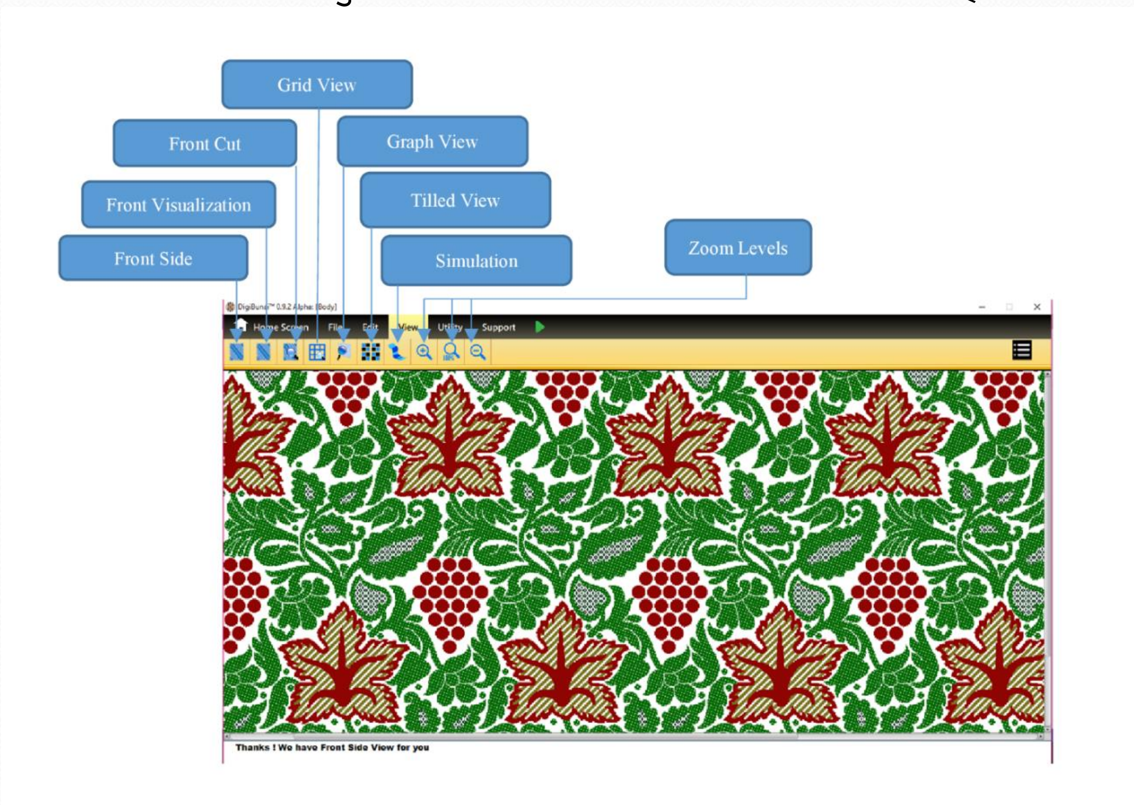


५.६.१० ग्राफ सुधार

ग्राफमा डिजाइन/आर्टवर्कमा सुधार वा सम्पादन ग्राफ सुधारमा गर्न सकिन्छ। प्रयोगकर्ताले डिजाइनमा अवस्थित रंगहरूद्वारा डिजाइन सम्पादन गर्न सक्छ। प्रयोगकर्ताले 'फ्लोट साइज' परिभाषित गरेपछि फ्लोटहरू हेर्न सक्छन् र ग्राफमा स्वचालित रूपमा फ्लोटहरू बाँध्न सक्छन्।

५.७ ज्याक्वार्ड डिजाइन भिजुअलाइजेशन (भिउ)

सिर्जना गरिएको ज्याक्वार्ड डिजाइनलाई 'भिउ' मोडमा विभिन्न रूपहरूमा भिजुअलाइज गर्न सकिन्छ। यी फारमहरू बुनाईको लागि डिजाइनलाई अन्तिम रूप दिन मद्दत गर्दछ।

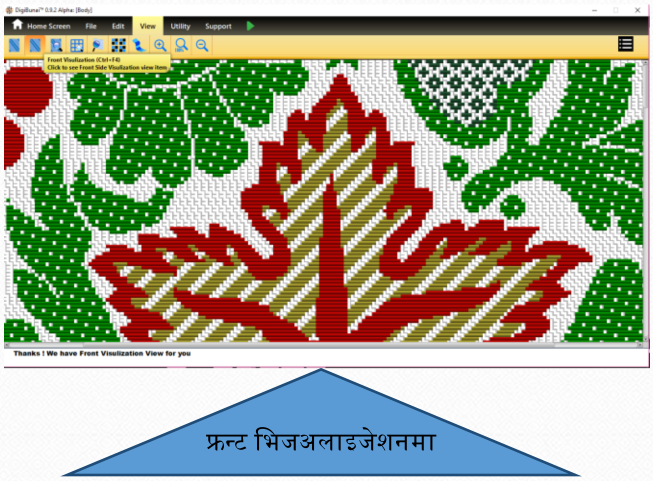


५.७.१ फ्रन्ट साइड

यसले डिजाइनको सम्पादन योग्य दृश्य देखाउँछ। प्रयोगकर्ताले ऐडिट मार्फत अगाडि पक्षमा डिजाइन हेर्न र सम्पादन गर्न सक्छ।

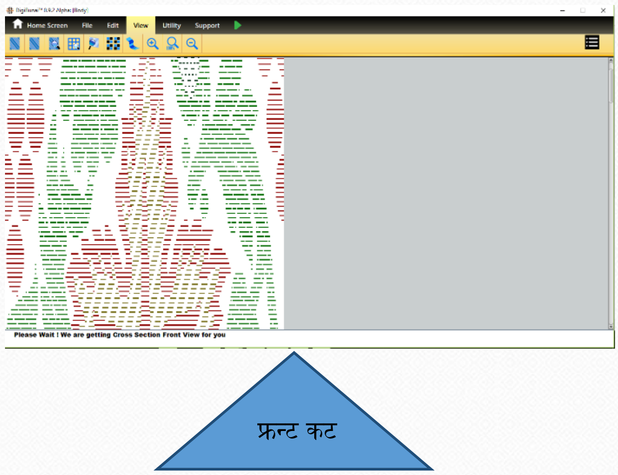
५.७.२ फ्रन्ट भिजुअलाइजेशन

प्रयोगकर्ताले भिउ मेनुमा कलाकृति / डिजाइनको फ्रन्ट भिजुअलाइजेशनमा भिजुअल इफेक्टहरू जस्तै धागोहरु देख्न सक्छ।



५.७.३ फ्रन्ट कट

प्रयोगकर्ताले भिउ मेनुमा कलाकृति / डिजाइनको अगाडिको भागमा पिक बुद्धिमानी रंग विभाजन देख्न सक्छ।



५.७.४ जुम स्तरहरू

- **जुम-इन**

कलाकृति / डिजाइन को जुम-इन भिउ मेनु अन्तर्गत आइकनमा क्लिक गरेर प्राप्त गर्न सकिन्छ। जुम इनले स्क्रिनमा थ्रेडको प्रतिनिधित्व गर्ने पिक्सेलको साइज बढाउँछ जसले प्रयोगकर्तालाई परिशुद्धता र शुद्धताका साथ डिजाइन/कलाकृति हेर्न अनुमति दिन्छ।

- **जुम-आउट**

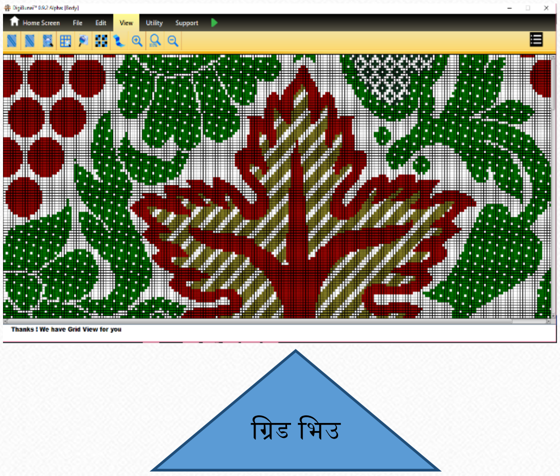
कलाकृति / डिजाइन को जुम आउट भिउ मेनु अन्तर्गत आइकनमा क्लिक गरेर प्राप्त गर्न सकिन्छ। जुम आउटले स्क्रिनमा थ्रेडको प्रतिनिधित्व गर्ने पिक्सेलको साइज घटाउँछ यसले प्रयोगकर्तालाई ठूलो डिजाइन/कलाकृतिको विवरण निरीक्षण गर्न अनुमति दिन्छ।

- **नार्मल**

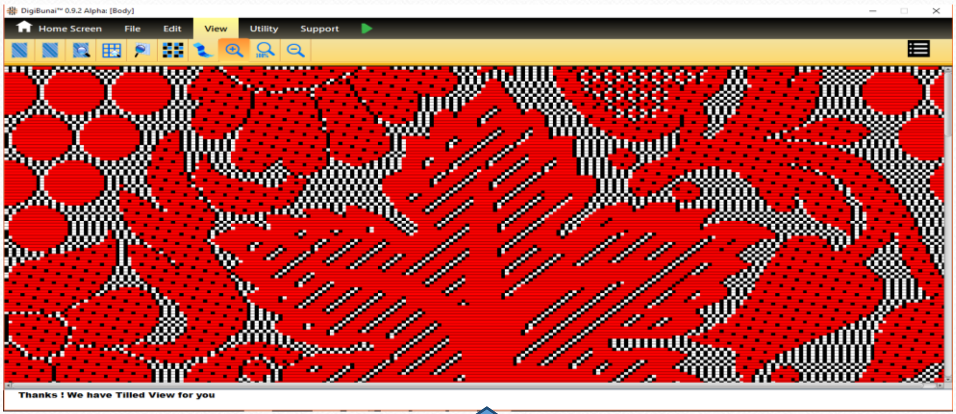
डिजाइन / कलाकृतिको नार्मल भिउ, भिउ मेनुको अन्तर्गत आइकनमा क्लिक गरेर प्राप्त गर्न सकिन्छ। यसले प्रयोगकर्तालाई यसको पूर्वनिर्धारित सेटिङमा जुमिङ स्तर फिर्ता राख्नको लागि सुविधा दिन्छ।

५.७.५ ग्रिड र ग्राफ भिउ

प्रयोगकर्ताले भिउ मेनुमा कलाकृति / डिजाइनको ग्रिड र ग्राफ दृश्य हेर्न सक्छ।



५.७.६ टिल्ड भिउ



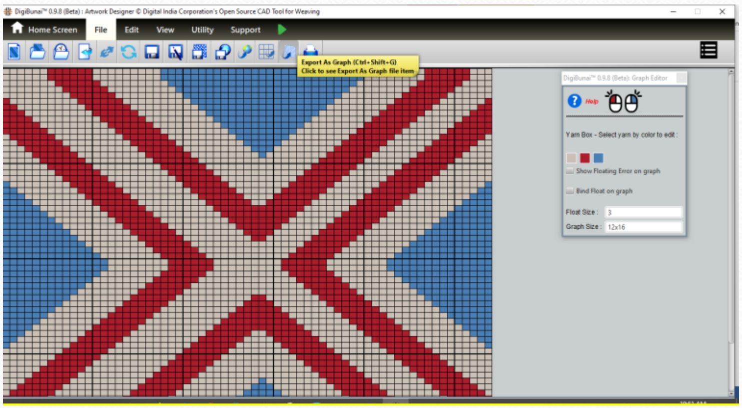
टिल्ड भ्यू

५.७.७ इकत प्रभाव

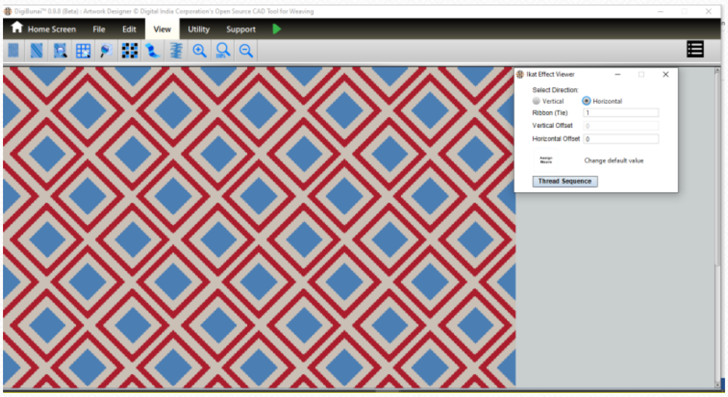
'इकत' शब्द मलय-इन्डोनेसियाली शब्द **'मांगिकट'** बाट आएको हो जसको अर्थ **बाँध्नु वा गाँठ्नु** हो। यो एक धागो प्रतिरोधी प्रविधि हो जसमा धागोलाई टाई-रंग गरिन्छ, र बुनाई गर्दा कपडाको सतहमा ढाँचा बनाइन्छ। एउटा इकत कपडा बुन्नु अघि धागो को प्रतिरोधी रंगाई को कारण कपडा मा विशिष्ट धुंधला ढाँचा बाट पहिचान गर्न सकिन्छ।

यो अप्प्लिकेशन ले तेर्सो (वेफ्ट वाइज) र ठाडो (वार्प वाइज) दिशाहरूमा अफसेट मानहरू परिभाषित गरेर इकत दृश्यहरूलाई सुविधा दिन्छ। अफसेट मानहरूले यार्नको बाध्यकारी क्षेत्रहरूमा डाईको प्रवेश प्रतिबिम्बित गर्न प्रयोगकर्ताद्वारा परिभाषित गर्दछ।

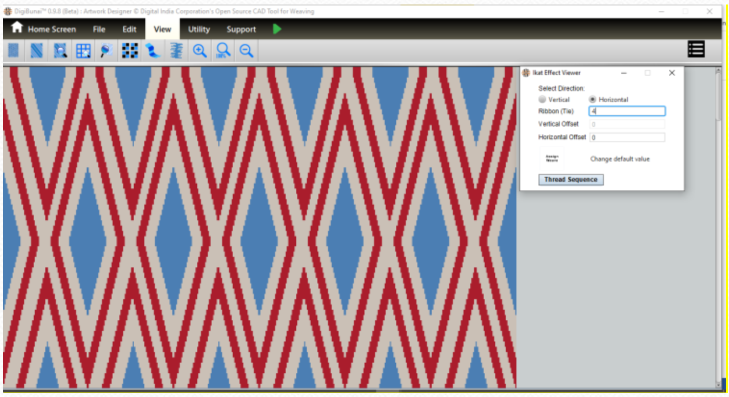
सुरुमा प्रयोगकर्ताले ग्राफ लेभलमा डिजाइन तयार गर्नुपर्नेछ। ग्राफलाई 'फाइल' मेनुमा 'ग्राफको रूपमा एक्सपोर्ट' द्वारा एक्सपोर्ट गरिनेछ।



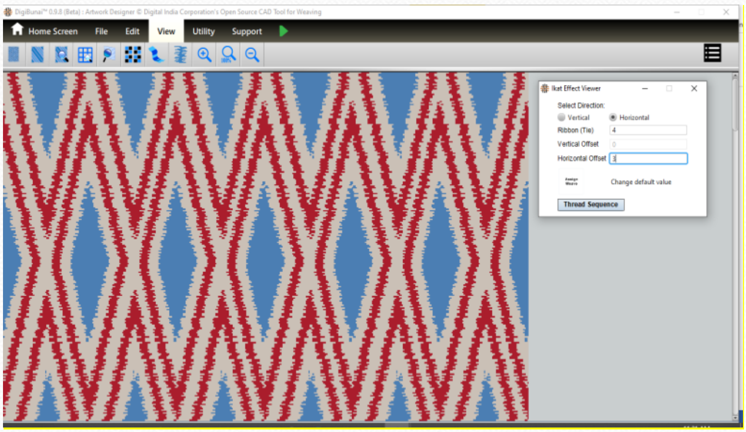
प्रयोगकर्ताले भिउ → इकत प्रभाव मा क्लिक गर्न आवश्यक छ



अब इकत (वार्प इकत / वेफ्त इकत) को प्रकार परिभाषित गर्नुहोस्। वार्प इकतको लागि ठाडो दिशा र वेफ्त इकतको लागि तेर्सो दिशा चयन गर्नुहोस्।

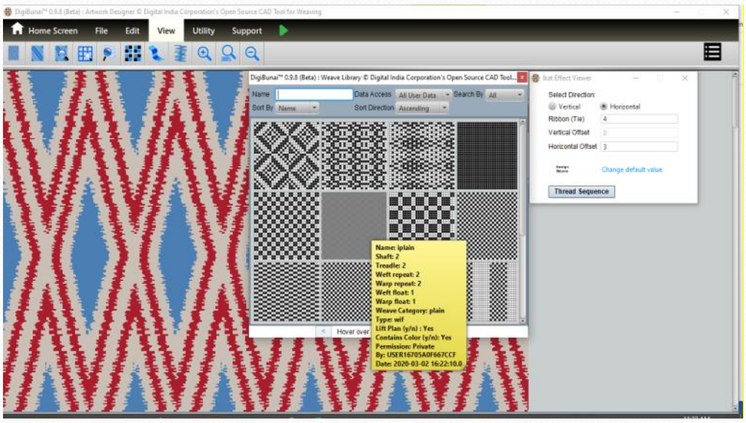


मानौं प्रयोगकर्ताले वेफ्त इकत (तेर्सो दिशामा) चयन गरेपछि सफ्टवेयरले तेर्सो दिशामा बाँध्न थ्रेडहरूको संख्या सोध्छ।

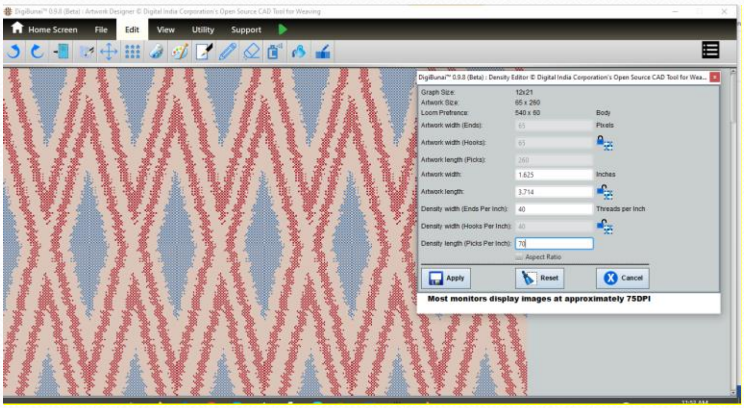


त्यस पछि प्रयोगकर्ताले धागोको बाध्यकारी क्षेत्रहरूमा डाई प्रवेश प्रतिबिम्बित गर्न अफसेट मान परिभाषित गर्दछ।

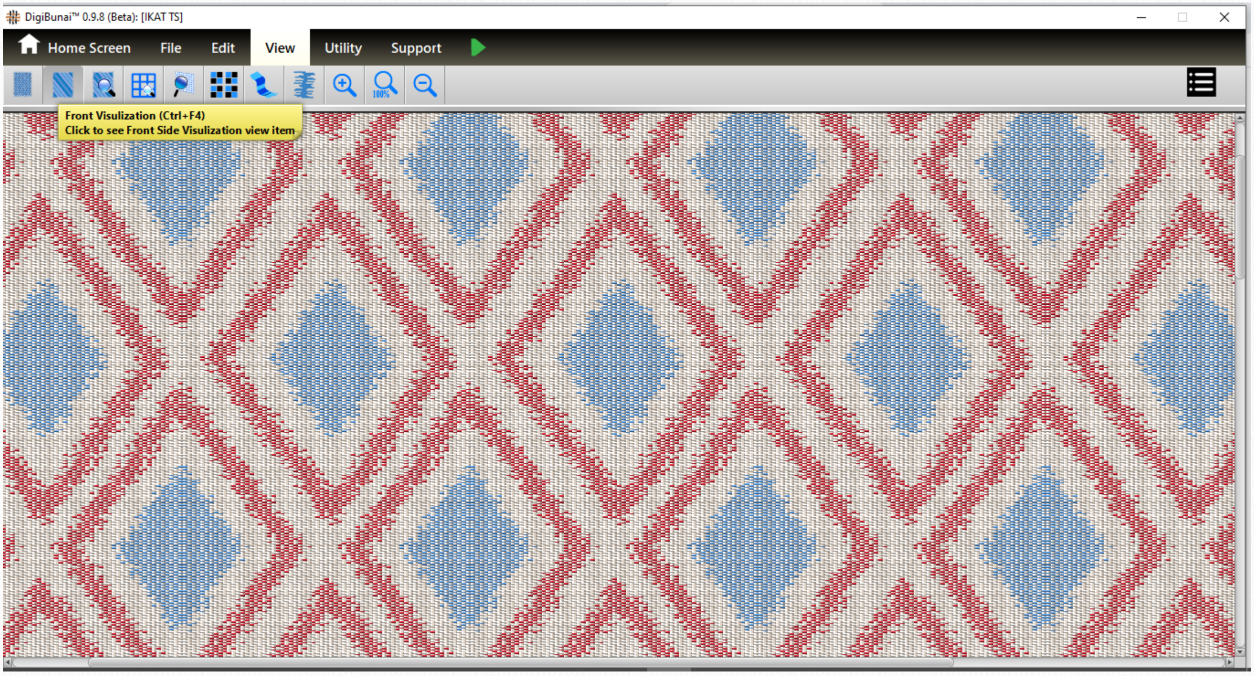
वार्प र वेफ्ट दिशामा बुनाई ढाँचा र थ्रेड अनुक्रम चयन गर्नुहोस्।



अब 'ऐडिट' मेनुमा 'रिसाइज डाइमेन्सन' द्वारा यार्नको घनत्व सम्पादन गर्नुहोस्।



अब 'भिउ' मोडमा विन्डो स्विच गर्नुहोस् र 'फ्रन्ट भिजुअलाइजेशन' मा क्लिक गर्नुहोस्।



इकत फेब्रिक भिजुअलाइजेशन

सिर्जना गरिएको कपडा एक्सपोर्ट गर्न सकिन्छ (एक्सपोर्ट एज टेक्सचर) वा फाइल मेनुबाट प्रिन्ट गर्न सकिन्छ।

इकत कपडाको निर्माण प्यारामिटरहरू फाइल मेनुमा ' एक्सपोर्ट एज HTML' बाट निकाल्न सकिन्छ।

Digital India Corporation (Media Lab Asia)

Name	null		
Artwork Category	null		
Fabric raw length	3.467 inch		
Fabric width	1.161 inch		
Ends	65		
Picks	260		
Ends Per Inch	56 / inch		
Picks Per Inch	75 / inch		
Ikat Effect Type	Weft Ikat Effect		
Tie Threads	4		
Weave	iplain 2x2		
Artwork width	65 pixel		
Artwork length	65 pixel		
Warp Sequence	**#DED2C6**		
Weft Sequence	**#DED2C6**		
Graph Size	12x16		
Design Colors	**#CAC0B6**	**#AA1D2C**	**#4B7EB3**

This is computer generated, So no signature required

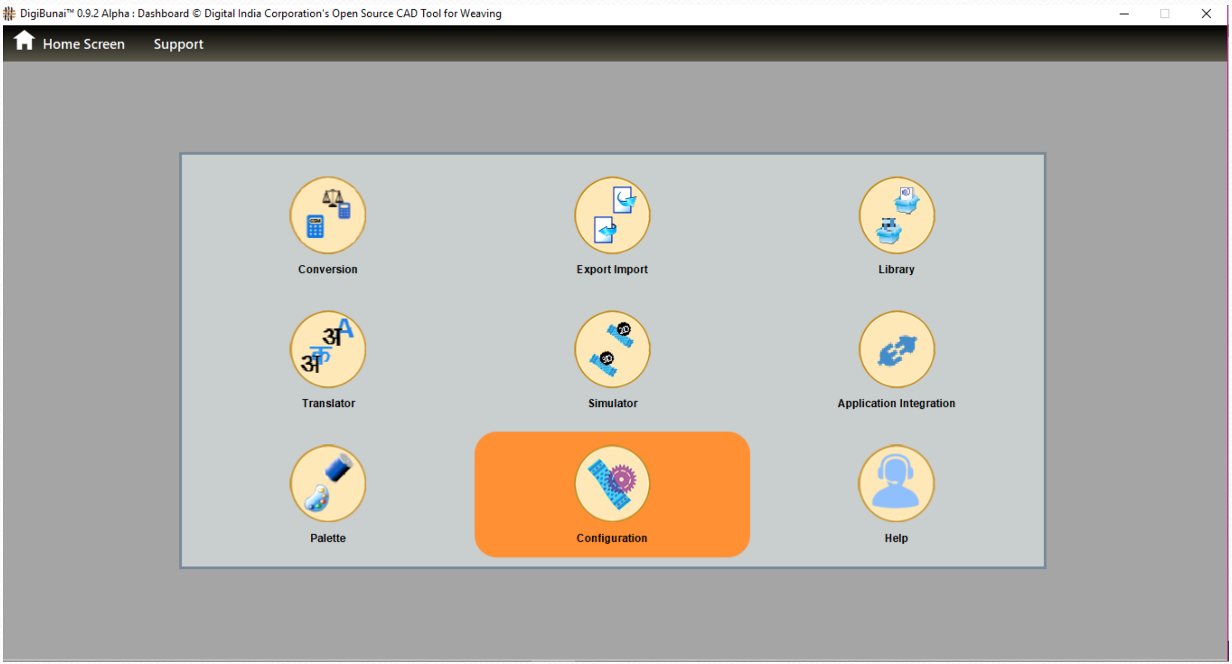
IKAT कपडा को टेक्निकल पाना

५.८ एक्सपोर्ट र प्रिन्ट

आर्टवर्क डिजाइनरले डिजाइनको टेक्सचर एक्सपोर्ट गर्न, ग्राफिकल रूपमा डिजाइन एक्सपोर्ट गर्न र ग्रिड रूपमा डिजाइन एक्सपोर्ट गर्न सुविधा प्रदान गर्दछ। प्रयोगकर्ताले यो स्क्रिनमा खोलिसकेपछि डिजाइन फारमहरू पनि छाप्न सक्छ। यहाँ छाप्नका लागि विभिन्न अनुकूलन विकल्प उपलब्ध छन्।

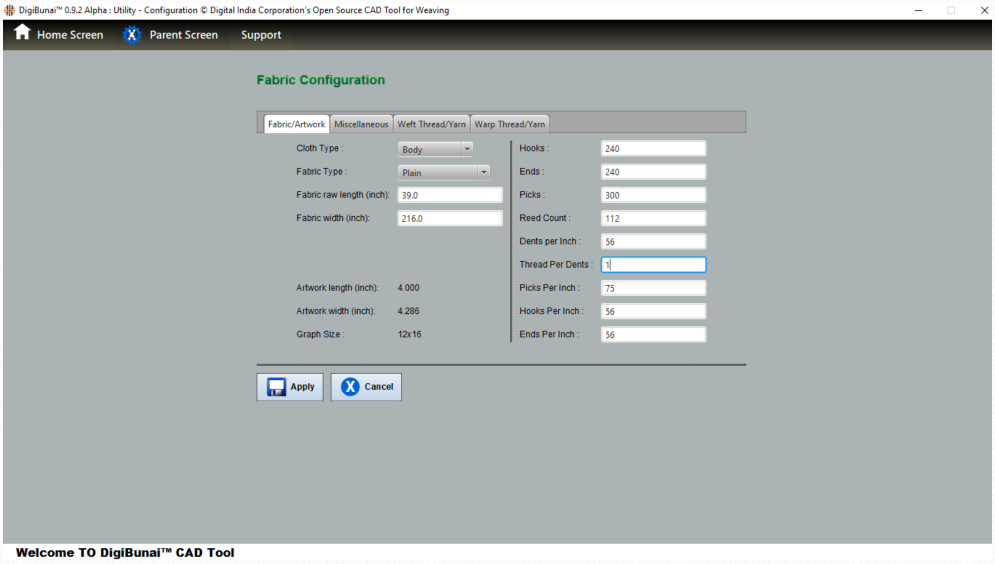
६ कन्फिगरेसन (यूटिलिटी)

प्रयोगकर्ताले कपडा सिर्जना गर्नु अघि कपडा निर्माण प्यारामिटरहरू सेट गर्न सक्नुहुन्छ। प्रयोगकर्ताले थ्रेडको नाम, थ्रेडको रंग, थ्रेड काउन्ट, थ्रेड काउन्ट युनिट, थ्रेड डाइमिटर फ्याक्टर, थ्रेड ट्विस्ट, ट्विस्ट सीन, कपाल, थ्रेड प्लाई, क्रिम्प, थ्रेड ढाँचा र लुम वेस्ट वार्प थ्रेडमा सेट गर्न सक्छन्।



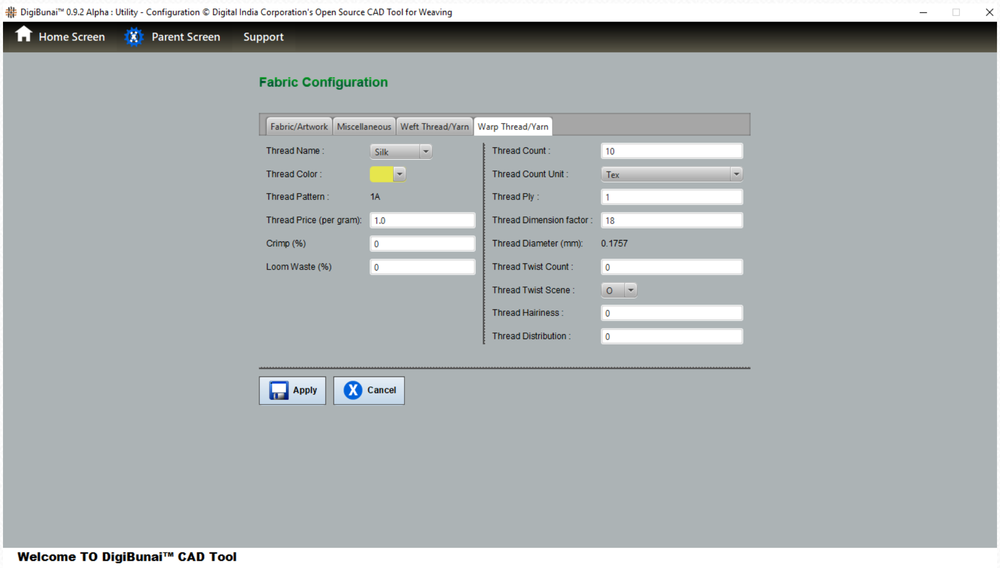
६.१ फेब्रिक / आर्टवर्क

प्रयोगकर्ताले यस मोडमा ज्याक्वार्ड डिजाइन आयामहरू, कपडा आयामहरू, निर्माण प्यारामिटरहरू (यार्न काउन्ट, डेन्टिङ अर्डर, धागोको घनत्व), लुम विवरणहरू निर्दिष्ट गर्न आवश्यक छ।



६.२ वार्प थ्रेड

यो मोड सफ्टवेयरमा वार्प यार्नको प्यारामिटरहरू सेट गर्न प्रयोग गरिन्छ। यी जानकारीहरूले कपडाको सिमुलेशन, वार्प यार्न खपत गणना र अन्तिम उत्पादनको लागत अनुमान उत्पन्न गर्न मद्दत गर्दछ।



६.२.१ थ्रेडको नाम

थ्रेडको नाम प्रयोगकर्ता द्वारा निर्दिष्ट गर्न आवश्यक छ जस्तै रेशम, कपास आदि।

६.२.२ थ्रेडको रङ

प्रयोगकर्ताले सुरुमा धागोको रंग निर्दिष्ट गर्न आवश्यक छ।

६.२.३ थ्रेड काउन्ट

धागोको संख्या धागोको चौडाइमा निर्भर गर्दछ। धागोको गणनाले प्रति एकाइ तौललाई एकाइ लम्बाइमा वा यसको उल्टोमा व्यक्त गर्दछ।

६.२.४ थ्रेड काउन्ट यूनीट

एकाइ थ्रेड गणना अर्थात् डेनियर, टेक्स आदि।

६.२.५ थ्रेड व्यास कारक

व्यास कारक धागो को प्रकार मा निर्भर गर्दछ।

६.२.६ थ्रेड ट्विस्ट

प्रति मिटर ट्विस्टहरू देखाउँछ

६.२.७ ट्विस्ट सेन्स

यसले ट्विस्ट सेन्स अर्थात् S, Z, वा 0 (कुनै पनि ट्विस्ट छैन) परिभाषित गर्छ।

६.२.८ थ्रेडको हैरिनेस

धागो को केश को गुण देखाउँछ।

६.२.९ थ्रेड प्लाई

धागोमा यार्न प्लाई परिभाषित गर्नुहोस्।

६.२.१० थ्रेड मूल्य (प्रति ग्राम)

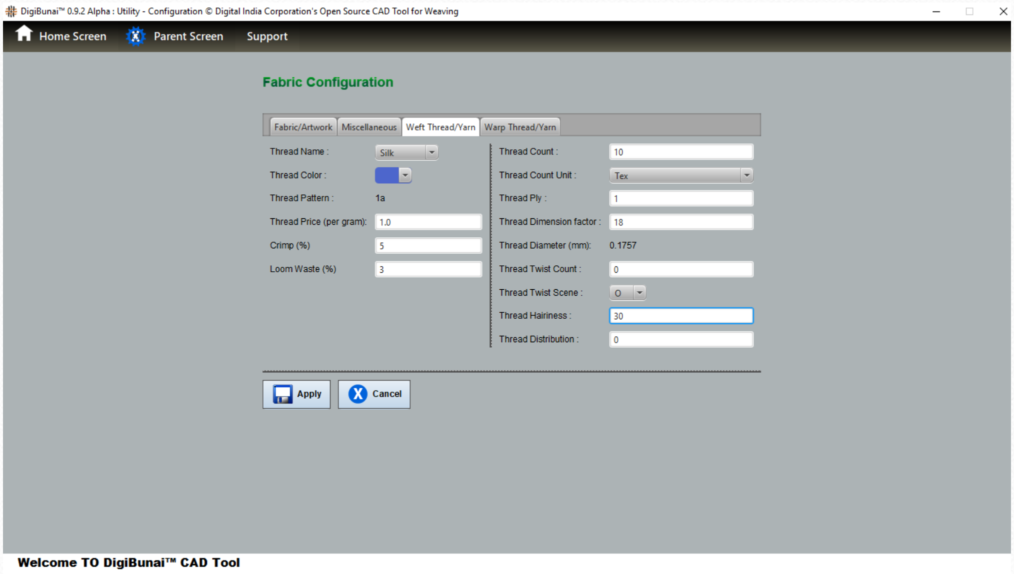
प्रयोगकर्ताले धागोको मूल्य प्रविष्ट गर्न आवश्यक छ।

६.२.११ क्रिम्प

धागोको प्रकार अनुसार क्रिममा फरक हुन्छ।

६.३ वेफ्ट थ्रेड

यो मोड सफ्टवेयरमा <वेफ्ट यार्नको प्यारामिटरहरू सेट> गर्न प्रयोग गरिन्छ। यी जानकारीले कपडा सिमुलेशन, वेफ्ट धागो खपत गणना र अन्तिम उत्पादनको लागत अनुमान उत्पन्न गर्न भाग लिन्छ।



६.३.१ थ्रेडको नाम

थ्रेडको नाम प्रयोगकर्ता द्वारा निर्दिष्ट गर्न आवश्यक छ जस्तै रेशम, कपास आदि।

६.३.२ थ्रेडको रङ

प्रयोगकर्ताले सुरुमा धागोको रंग निर्दिष्ट गर्न आवश्यक छ।

६.३.३ थ्रेड काउन्ट

धागोको संख्या धागोको चौडाइमा निर्भर गर्दछ। धागोको गणनाले प्रति एकाइ तौललाई एकाइ लम्बाइमा वा यसको उल्टोमा व्यक्त गर्दछ।

६.३.४ थ्रेड काउन्ट यूनीट

एकाइ थ्रेड गणना अर्थात् डेनियर, टेक्स आदि।

६.३.५ थ्रेड व्यास कारक

व्यास कारक धागो को प्रकार मा निर्भर गर्दछ।

६.३.६ थ्रेड ट्विस्ट

प्रति मिटर ट्विस्टहरू देखाउँछ

६.३.७ ट्विस्ट सेन्स

यसले ट्विस्ट सेन्स अर्थात् S, Z, वा 0 (कुनै पनि ट्विस्ट छैन) परिभाषित गर्छ।

६.३.८ थ्रेडको हैरिनेस

धागो को केश को गुण देखाउँछ।

६.३.९ थ्रेड प्लाई

धागोमा यार्न प्लाई परिभाषित गर्नुहोस्।

६.३.१० थ्रेड मूल्य (प्रति ग्राम)

प्रयोगकर्ताले धागोको मूल्य प्रविष्ट गर्न आवश्यक छ।

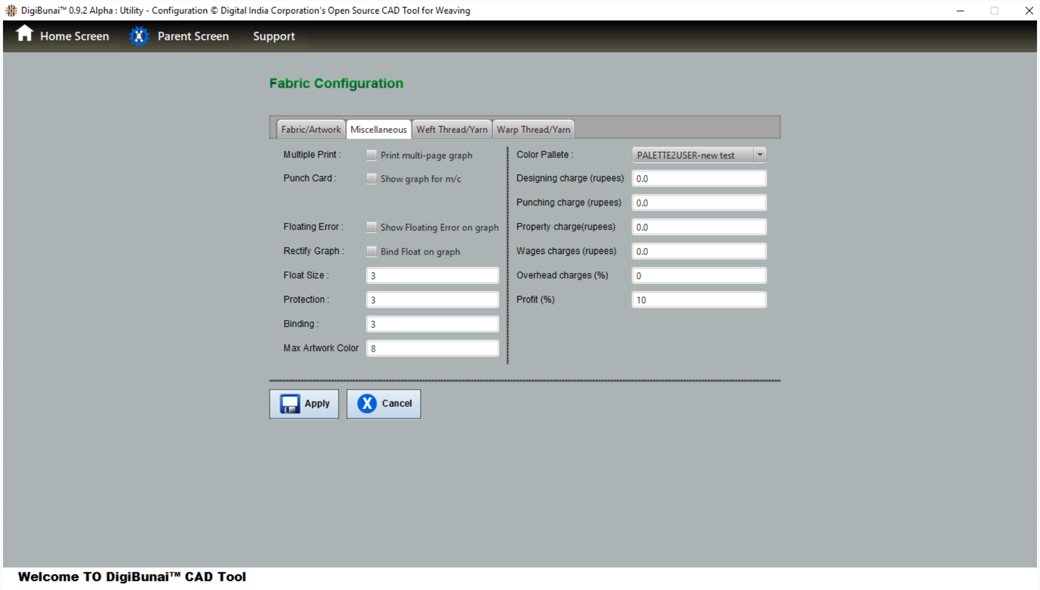
६.३.११ क्रिम्प

धागोको प्रकार अनुसार क्रिममा फरक हुन्छ।

६.४ विभिन्न अन्य सेटिङहरू

योगकर्ताले मेसिनको लागि मल्टीपल प्रिन्ट, मल्टीपल रिपीट र पंच कार्ड सेट गर्न सक्छ। प्रयोगकर्ताले सुरक्षा, बाइन्डिङ, फ्लोट साइज, फ्लोटिंग त्रुटि, ठाडो दोहोरिने र तेर्सो दोहोरिने,

रङ प्यालेट (प्यान्टोन रङ र वेब रङ), डिजाइनिङ शुल्क, पंचिङ शुल्क, गुण शुल्क, ज्याला शुल्क, ओभरहेड शुल्क, प्रतिशत परिवर्तन लाभ र अधिकतम सेट गर्न सक्छन्।



७ सपोर्ट मोड

प्रयोगकर्ताले विभिन्न एकाइमा धागो गणना, रैखिक मापन र वजन रूपान्तरण गर्न सक्नुहुन्छ।

७.१ रूपान्तरण

७.१.१ यार्न काउंट

प्रयोगकर्ताले यार्न गणनालाई एक इकाईबाट अर्को एकाइमा रूपान्तरण गर्न सक्छ।

७.१.२ रैखिक नाप

प्रयोगकर्ताले लम्बाइ एक इकाईलाई रैखिक रूपान्तरणमा अर्को एकाइमा रूपान्तरण गर्न सक्छ।

७.१.३ वजन

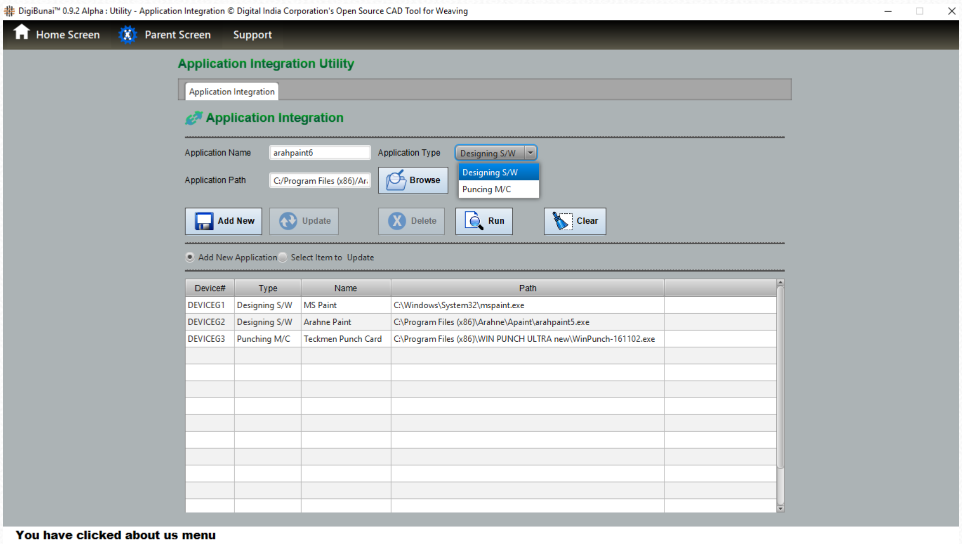
प्रयोगकर्ताले वजन रूपान्तरणमा एक एकाइको वजनलाई अर्को एकाइमा रूपान्तरण गर्न सक्छ।

७.१.४ जीएसएम रूपान्तरण

प्रयोगकर्ताले कपडाको जीएसएम गणना गर्न सक्छ।

७.२ अप्प्लिकेशन एकीकरण

प्रयोगकर्ताले डिजीबुनाई ™ मा नाम, अप्प्लिकेशनको प्रकार र यूटिलिटी मा अप्प्लिकेशन मार्ग सेट गरेर अन्य अप्प्लिकेशन थप्न सक्छ।



७.२.१ अप्प्लिकेशनको नाम

प्रयोगकर्ताले थपिने अप्प्लिकेशनका नाम दिन आवश्यक छ।

७.२.२ अप्प्लिकेशनको प्रकार

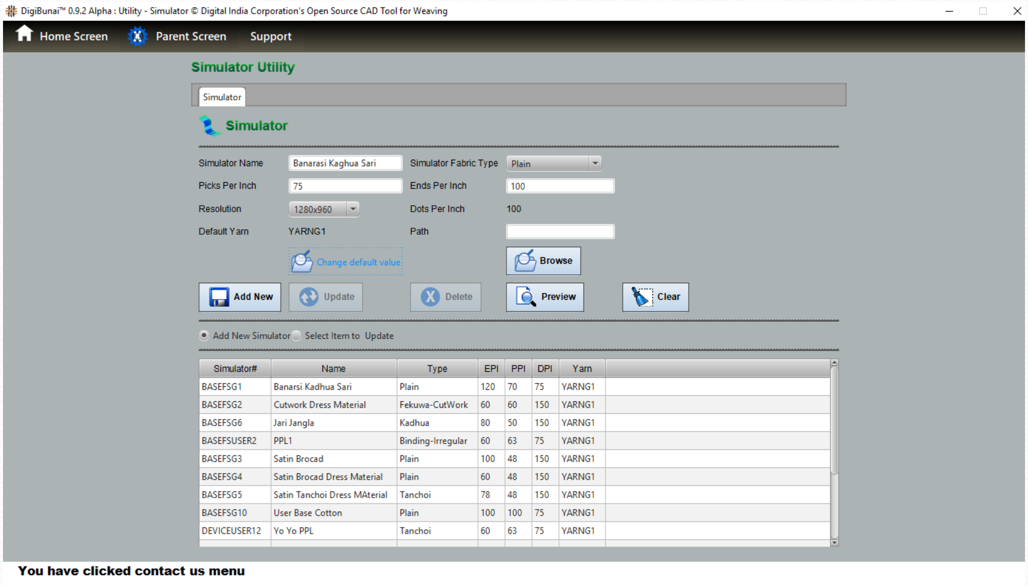
अप्प्लिकेशनको प्रकार परिभाषित गर्न आवश्यक छ।

७.२.३ अप्प्लिकेशनको मार्ग

एकीकृत अप्प्लिकेशनको स्टोरेज मार्ग विन्डोमा देखाइएको छ।

७.३ सिमुलेटर

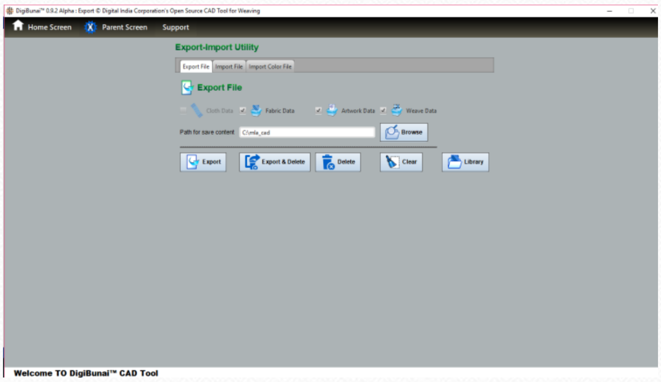
प्रत्येक प्रयोगकर्ता वास्तविक कपडामा सिर्जना गरिएको डिजिटल डिजाइन कल्पना गर्न चाहन्छ। यस उद्देश्यका लागि डिजीबुनाई™ ले कपडाहरूमा डिजिटल डिजाइन अनुकरण गर्न धेरै कपडा बनावटहरू थप्न सुविधा दिन्छ।



७.४ इम्पोर्ट / एक्सपोर्ट

एक्सोर्ट गरिएको फाइलको मार्ग प्रयोगकर्ता द्वारा निर्दिष्ट गर्न आवश्यक छ र इम्पोर्ट फाइल निर्दिष्ट स्थानमा राख्न आवश्यक छ। प्रयोगकर्ताले अप्लिकेशन बाट सबै डाटा (बुनाई, कपडा र गार्मेन्ट) एक्सपोर्ट गर्न सक्छ। यी फाइलहरू इम्पोर्ट गरेर अन्य कम्प्युटर प्रणालीको अप्लिकेशनमा प्रयोग गर्न सकिन्छ।

७.४.१ डाटा एक्सपोर्ट



यो सुविधाले प्रयोगकर्तालाई कलाकृति र बुनाईका समर्थित फाइलहरू सहित कपडा एक्सपोर्ट गर्न सुविधा प्रदान गर्दछ। सुरक्षा र गोपनीयता पक्षबाट, प्रयोगकर्ताले बाह्य ड्राइभमा एक्सपोर्ट गरेपछि प्रणालीबाट आफ्नो पूर्ण डाटा मेटाउने लचिलोपन पनि छ। एक्सपोर्टको लागि, प्रयोगकर्ताले यूटिलिटी मोड्युल चयन गर्नुहोस्- एक्सपोर्ट / इम्पोर्ट - एक्सपोर्ट र प्रयोगकर्ताले निम्न विकल्पहरू छनौट गर्न आवश्यक छ।

७.४.१.१ फेब्रिक डाटा

यो विकल्पले सबै कपडाहरूलाई यसको बाह्य ड्राइभमा एक्सपोर्ट गर्न सुविधा प्रदान गर्दछ।

७.४.१.२ आर्टवर्क डेटा

यो विकल्प प्रयोगकर्ताका सबै कलाकृतिहरू एक्सपोर्ट गर्न प्रयोग गरिन्छ।

७.४.१.३ वीव डाटा

यो विकल्प प्रयोगकर्ताका सबै बुनाईहरू एक्सपोर्ट गर्न प्रयोग गरिन्छ।

७.४.१.४ एक्सपोर्ट

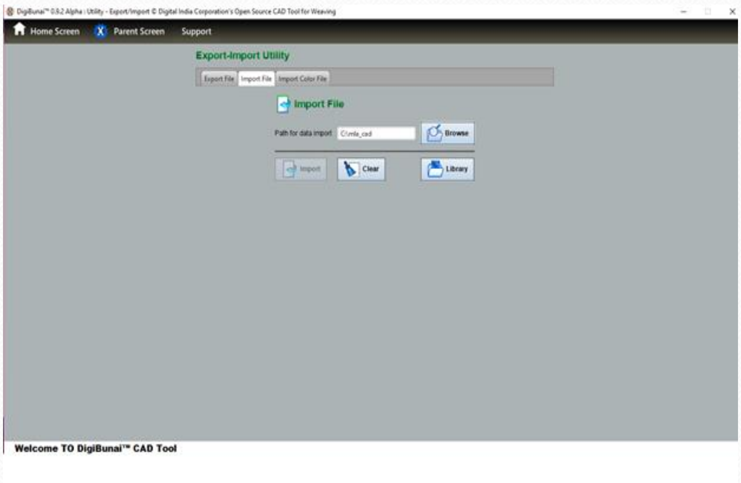
एक्सपोर्ट विकल्पले बाह्य ड्राइभमा डाटा एक्सपोर्ट गर्नेछ र डाटाबेसमा पनि प्रतिलिपि राख्नेछ।

७.४.१.५ एक्सपोर्ट र मेट्नुहोस्

यो विकल्पले बाह्य ड्राइभमा डाटा एक्सपोर्ट गर्नेछ र डाटाबेसबाट प्रयोगकर्ताको डाटा मेटाउनेछ। यो सुविधा ती प्रयोगकर्ताहरूका लागि हो जो प्रणालीबाट आफ्नो पूर्ण डाटा बाहिर निकाल्न चाहन्छन्।

७.४.२ डेटा इम्पोर्ट

यो सुविधा प्रयोगकर्ता द्वारा एक्सपोर्ट गरिएको डाटा इम्पोर्ट गर्न को लागी हो। प्रयोगकर्ताले आफ्नो डाटा बाह्य ड्राइभमा बोक्न सक्छ र आवश्यकता अनुसार इम्पोर्ट गर्न सक्छ।



सुरक्षा र गोपनीयता कारणबाट, केही प्रयोगकर्ताहरूले आफ्नो डाटा प्रणालीमा छोड्न चाहँदैनन्। तिनीहरूले पूरा डाटा एक्सपोर्ट र आवश्यकता अनुसार इम्पोर्ट गर्न सक्नुहुन्छ।
इम्पोर्टको लागि, प्रयोगकर्ताले यूटिलिटि मोड्युल चयन गर्न आवश्यक छ -> एक्सपोर्ट / इम्पोर्ट -> इम्पोर्ट -> एक्सपोर्ट गरिएको डाटाको पछाडि ब्राउज गर्नुहोस्।

७.५ पुस्तकालय

प्रयोगकर्ताले कलाकृति, बुनाई, कपडा, रंग र कपडा जस्ता सिर्जनाहरूको पुस्तकालय हेर्न सक्छ। प्रयोगकर्ताले कलाकृति, बुनाई, कपडा, रंग र कपडामा एक्सपोर्ट, मेटाउन, अद्यावधिक गर्न र अनुमति परिवर्तन गर्न सक्छ।

७.५.१ क्रमबद्ध

प्रयोगकर्ताले पुस्तकालयमा नाम वा मिति अनुसार क्रमबद्ध गर्न सक्नुहुन्छ।

७.५.२ खोजी

प्रयोगकर्ताले पुस्तकालयमा नाम वा उत्पादन प्रकार खोज्न सक्छ। प्रयोगकर्ताले बुनाई, डिजाइन र कपडाहरू खोज्न सक्छ।

७.५.३ अपडेट

प्रयोगकर्ताले पुस्तकालयमा कलाकृति, बुनाई, रंग र कपडा अपडेट गर्न सक्छ।

७.५.४ अनुमति बदल्नुहोस्

प्रयोगकर्ताले पुस्तकालयमा कलाकृति, बुनाई, कपडा र रंगको सार्वजनिक, निजी र सुरक्षित अनुमति परिवर्तन गर्न सक्छ।

७.५.५ एक्सपोर्ट

प्रयोगकर्ताले बुनाई, डिजाइन र कपडाको पुस्तकालय एक्सपोर्ट गर्न सक्छ।

७.५.६ डीलीट

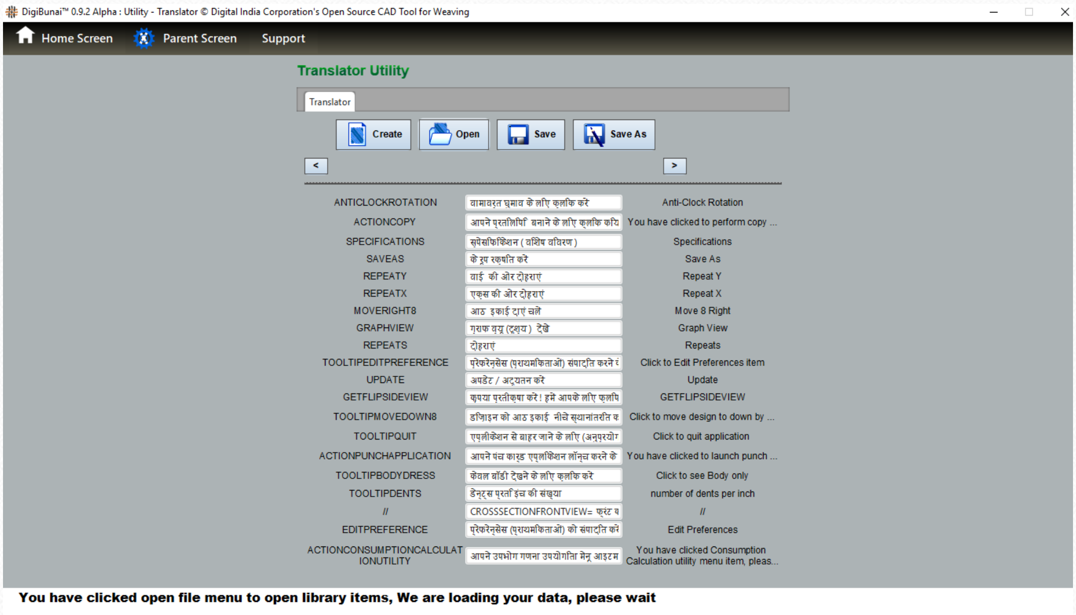
प्रयोगकर्ताले पुस्तकालयबाट कलाकृति, बुनाई, कपडा र कपडा मेटाउन सक्छ।

७.५.७ एक्सपोर्ट र मेट्नुहोस्

प्रयोगकर्ताले आर्टवर्क पुस्तकालय, वीव पुस्तकालय, फेब्रिक र क्लोथ पुस्तकालय एक्सपोर्ट र मेटाउन सक्छ।

७.६ अनुवादक

प्रयोगकर्ताले सफ्टवेयर प्रकार्य नामहरू अंग्रेजीबाट हिन्दीमा अनुवाद गर्न सक्छ।



७.६.१ क्रिएट

प्रयोगकर्ताले आफ्नै स्थानीय भाषा पुस्तकालय बनाउन सक्छ।

७.६.२ ओपन

प्रयोगकर्ताले भाषा पुस्तकालय खोल्न सक्छ।

७.६.३ सेव

प्रयोगकर्ताले आफ्नै भाषाको पुस्तकालय सेव गर्न सक्छ।

७.६.४ सेव एज

प्रयोगकर्ताले अवस्थित भाषा पुस्तकालय खोल्न, सम्पादन गर्न र आफ्नो नाममा सेव गर्न सक्छ।

७.७ मद्दत (हेल्प)

यो खण्डले सफ्टवेयर परिचय, चिन्ता प्रशिक्षण, आवश्यक प्रणाली कन्फिगरेसन र निर्माताको बारेमा परिभाषित गर्दछ।

७.७.१ हेल्प गाइड

यसले सफ्टवेयरको कार्यक्षमताको बारे जान्नको लागि प्रयोगकर्ता पुस्तिका/अनुप्रयोगको गाइड देखाउँछ।

७.७.२ भिडियो गाइड

यसले सफ्टवेयरको प्रशिक्षण भिडियोहरू देखाउँछ।

७.७.३ सपोर्ट

७.७.३.१ प्राविधिक जानकारी

यस सफ्टवेयरको लागि प्राविधिक विशिष्टता निम्नानुसार छ:

अपरेटिङ सिस्टम	: विन्डोज र लिनक्स
रराम	: ४ जीबी
प्रोसेसर	: कोर i5
ग्राफिक्स कार्ड	: 4 GB समर्पित
जाभा	: जाभा 7
फ्ल्यास प्लेयर	: फ्ल्यास प्लेयर
डाटाबेस इन्जिन	: MySQL 5.x

७.७.३.२ सफ्टवेयरको बारेमा

डिजीबुनाई ™ ले बुन्नेहरूलाई डिजिटल कलाकृति सिर्जना गर्न र साडी डिजाइनलाई लुमहरूमा लोड गर्न मद्दत गर्दछ। डिजीबुनाई™ ज्याक्वार्ड र डोबी बुनाईको लागि आफ्नो प्रकारको पहिलो ओपन स्रोत सफ्टवेयर हो। डिजीबुनाई ™ बनारसी सारीका लागि अनुकूलित गरिएको छ जसमा गार्मेन्ट दर्शकको अद्वितीय विशेषता रहेको छ जसले डिजाइनर/बुनाउनेहरूका लागि खेल क्षेत्रको रूपमा काम गर्न अनुमति दिन्छ। सफ्टवेयर अनुकूलन योग्य छ (स्थानीय भाषा र स्थानीय डिजाइनहरूको पुस्तकालय सित) र प्रयोगकर्ताको रोजाइको डिजिटल डिजाइन उपकरणलाई एकीकृत गर्ने क्षमता पनि राख छ।

७.७.३.३ हामीलाई सम्पर्क गर्नुहोस्

डिजिटल इन्डिया कर्पोरेशन (पूर्व मिडिया ल्याब एशिया)
(सेक्सन २५ कम्पनी, इलेक्ट्रोनिक्स र आईटी मन्त्रालय, (एमईआईटीवाई) भारत सरकार अन्तर्गत)

मुम्बई (कर्पोरेट)
ठेगाना: समृद्धि भेन्चर पार्क, सेन्ट्रल एमआईडीसी रोड #2, चौथो तल्ला, अंधेरी (पूर्व), मुम्बई, महाराष्ट्र, 400093

फोन: +91-22-2831-2930/ 31
फ्याक्स: +91-22-2837-9158
वेबसाइट: https://dic.gov.in/

नयाँ दिल्ली कार्यालय
ठेगाना: ६ सीजीओ कम्प्लेक्स, लोधी रोड, नयाँ दिल्ली -110003 (भारत)
फोन: +91-11-24360199 / 2431756

७.७.३.४ प्रोडक्ट सपोर्ट

फोन: +91-11-26443266 (सीएडी समर्थन टीम)

इमेल:satyavir@digitalindia.gov.in / ashishmailto:cadtool@medialabasia.in@digitalindia.gov.in

वेब पोर्टल: https://digibunai.dic.gov.in/

७.७.३.५ साइन आउट

तपाईंले अप्प्लिकेशन बन्द गर्नलागि साइन आउट बटनमा क्लिक गर्न आवश्यक छ।