



**LED** SCHEDA  
TECNICA

**Simulator**

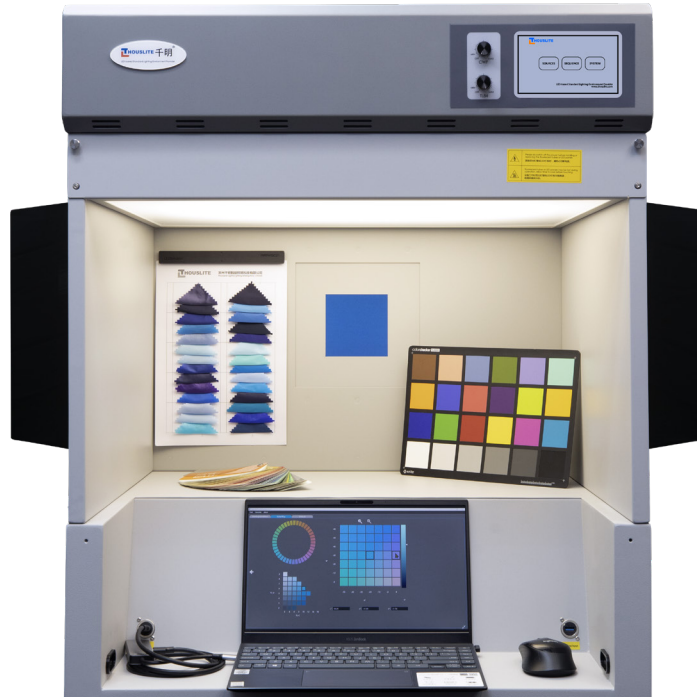


# LED Simulator

Un nuovo modo per passare dalle "collezioni" al "tessuto", tanto più efficace ed efficiente, quanto più il tessuto finale presenta trama e lucentezza significative.

Il colore è uno degli attributi del prodotto finale, ma il colore perfetto pensato per una collezione non sempre soddisfa le aspettative del designer nel momento in cui viene abbinato a tessuti tramati. Fino ad oggi, non esisteva alcun prodotto in grado di prevedere quale potesse essere il risultato, prima della realizzazione dei campioni fisici nei laboratori.

Oggi, una straordinaria e innovativa tecnologia fatta di hardware e software permette ai creativi di progettare le collezioni vedendo direttamente il risultato finale, sotto le differenti illuminazioni che si utilizzano nella definizione dei colori. Questo sistema si chiama LED Simulator.

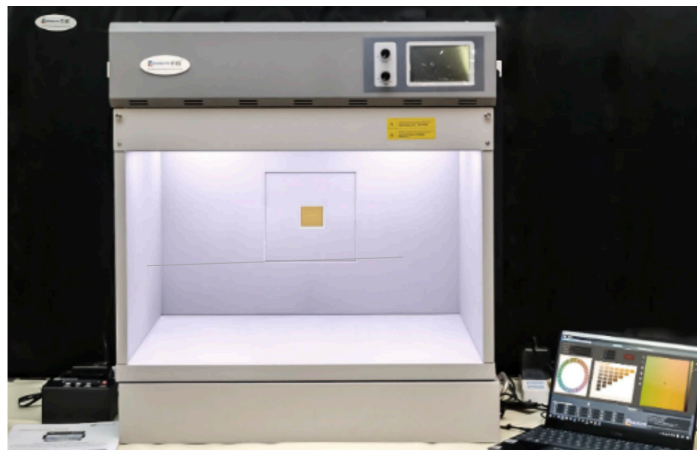
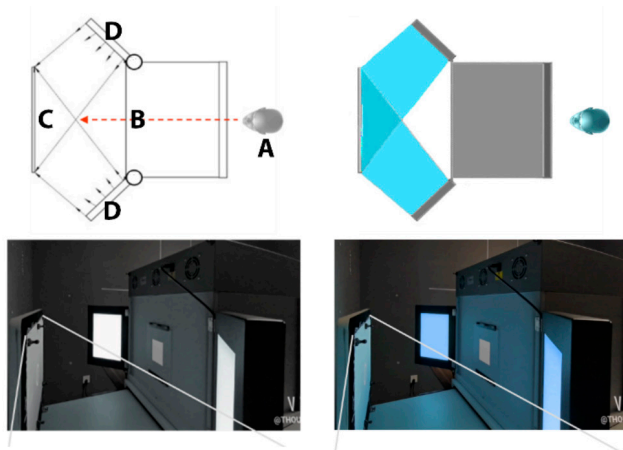


## Il sistema

LED Simulator è essenzialmente costituito da 3 componenti:

- Un software per la scelta dei colori
- Un ambiente standard per la sua visualizzazione
- Un innovativo modello di luci led

Questi tre componenti lavorano assieme, consentendo ai designer di apprezzare l'aspetto Finale - cioè l'impatto del materiale sul colore - già nel processo di realizzazione delle cartelle colori.

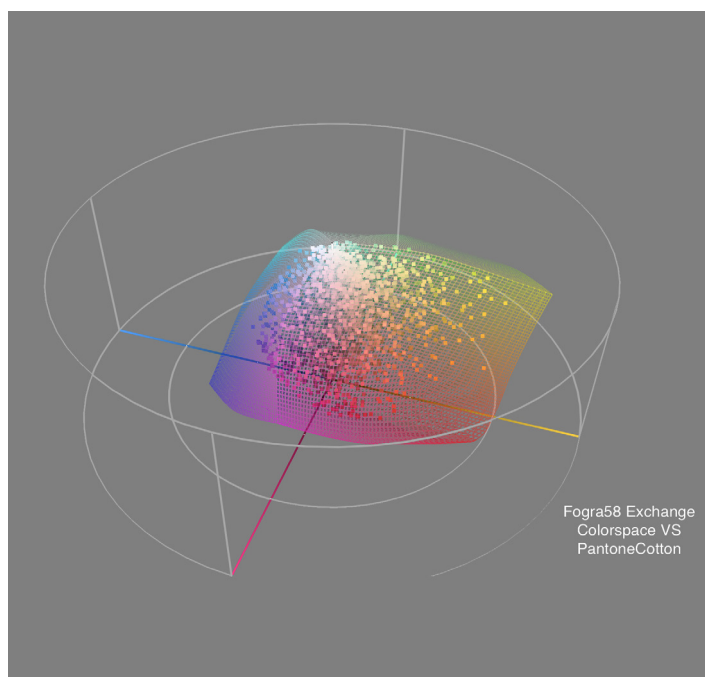


Dal punto di vista tecnico, il sistema di lampade LED multispettrali che illuminano i campioni porta a risultati, in termini di ripetibilità e accordo interstrumentale (confronto tra due macchine uguali), pari a quelli delle tecnologie per la lettura del colore disponibili oggi sul mercato.

	TEXTURE 1	TEXTURE 2	TEXTURE 3	TEXTURE 4	TEXTURE 5
Ripetibilità dopo 24 ore	-0,25 DE00	-0,25 DE00	-0,25 DE00	-0,25 DE00	-0,25 DE00
Valori L*a*b* inviati ad un altro sistema	-0,40 DE00	-0,40 DE00	-0,40 DE00	-0,40 DE00	-0,40 DE00
Riproduzione di un colore letto con Datacolor SF600 e letto nel LEDSimulator con uno spettro radiometro JETI	-0,50 DE00	-0,50 DE00	-0,50 DE00	-0,50 DE00	-0,50 DE00

# ColorGamut

I colori che possono essere "visti" grazie a questa tecnologia ricoprono molto bene tutti i colori della libreria Pantone® Cotton, oltre a coprire lo spazio di lavoro standard definito in una delle ultime ricerche dell'istituto Fogra, il "TextileRGB\_Fogra58"



## Modello utilizzato

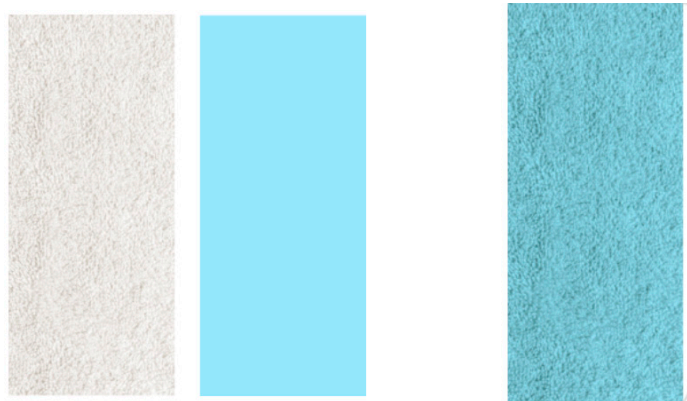


Nella produzione dei capi di abbigliamento, la trama e le caratteristiche superficiali del materiale possono interferire con la percezione del colore, al punto che l'aspetto del tessuto, una volta colorato, può essere imprevedibilmente diverso dal colore puro inizialmente voluto. In questi casi, ormai in pre-produzione, il campione di tessuto deve essere rimandato in laboratorio per le modifiche, con aggravio di tempi e di costi.

# I Vantaggi

## Per il DESIGNER

Nello sviluppo dei prodotti di abbigliamento, l'esplorazione del colore avviene molto prima della scelta dei tessuti o della selezione dei modelli dei capi. Le tavolozze (o "collezioni") dei colori vengono decise all'inizio del processo di progettazione, per impostare il tema estetico di una collezione di moda. In questa fase, il focus è sul colore puro. Nella pratica corrente, si utilizzano per questo riferimenti cromatici convenzionali (mazzette Pantone, ecc.) su un supporto liscio, che esalta il colore puro, riducendo al minimo le variazioni date dalla struttura superficiale del substrato.



*Figure 7:*  
*Left - The fabric spec.*  
*Middle - The color spec.*  
*Right - The final appearance*

In un secondo momento, nel processo di sviluppo del prodotto entrano in gioco trama e superficie del tessuto e lì che spesso avviene che l'aspetto del "colore perfetto" si degradi in modo significativo.

## Per il PROCESSO INDUSTRIALE

L'interfaccia utente di ColorWay è stata progettata per essere semplice e funzionale per il colorista. Questa semplicità porta con sé aspetti funzionali importanti nella catena di progettazione e produzione di un capo. I dati cromatici sottostanti (come i dati spettrali,  $L^*a^*b^*$ , XYZ, ecc.) possono essere utilizzati per impostare le tavolozze dei colori per i progettisti dei prodotti, sia per la parte

CAD che per la parte legata alla comunicazione (adv web).

Le stesse informazioni, combinate alla scelta del tessuto, sono trasmesse alle tintorie, che attraverso la tecnologia e un processo di ColorMatching possono semplificare i cicli di approvazione (di solito basati sull'invio dei campioni fisici), riducendo in maniera significativa tempi e costi e con la piena

## Per il BRAND

Fornire ai creativi uno strumento in grado di rappresentare milioni di possibilità cromatiche rispetto ai normali atlanti colori o mazzette Pantone® (che non superano quasi mai i 5000 colori) è garanzia di un processo creativo efficace. Definire fin da subito i dati delle collezioni in forma digitale, permette immediatamente di verificare l'effetto sulle varie trame e sotto le differenti luci che accompagnano la produzione dei capi di abbigliamento: da quelle standard, a 6500° K, a

quelle degli store, dove il prodotto verrà esposto per catturare l'attenzione dei clienti.

I responsabili di produzione (grazie al dato digitale) saranno in grado di fornire agli impianti produttivi le indicazioni esatte per far sì che gli stessi possano realizzare con precisione le tinte scelte. Eliminare gli sprechi di tempo e materiale migliorando la creatività è l'effetto immediato dell'introduzione di questa tecnologia



***LED Simulator: L'APPARENZA non INGANNA!***  
*L'esatto colore sul materiale, ancora prima di andare in produzione.*







**Sede legale:**

Via Fratelli Bandiera 3/A | 10138 | Torino

**Contatti:**

+39 011.19748100

info@rekordata.com | www.rekordata.com

Rekordata è presente sul territorio nazionale con le proprie  
sedi operative anche a:

MILANO | PADOVA | FIRENZE | PISA (Pontedera)  
BOLOGNA | FORLÌ | MACERATA | ANCONA | ROMA