

GERBER ACCUMARK 3D

2023 年 4 月版 / v16.0 新功能

日期: 2023 年 4 月

版权

Gerber AccuMark ©2023 Lectra SA 及其附属公司。保留所有权利。

未经版权所有者的书面许可，不得以任何方式全部或部分复制本文档。

本文档是为 Lectra SA 及其附属机构对 Gerber AccuMark 的支持而提供的专有文章的一部分。

考虑到本文档中包含的信息，获得方应承担控制与监管责任，并同意下列条款：

文档中所含信息属机密信息，未经力克的书面许可，不得抄袭或复制其中的任何部分。

此文档及其内容在任何情况下都不得用于生产或复制，不任命任何权利或许可进行发送。

商标

Gerber AccuMark 是力克在美国的注册商标，保留所有权利。本文件中提到的其他公司名称、品牌名称和产品名称是其各自公司的商标或注册商标。

免责声明

本文档中包含的信息如有更改，恕不另行通知。Lectra SA 及其附属机构不对本文档中的错误或由于提供或使用此材料所造成的附带或间接损失承担责任，例如利润损失、面料和生产时间。

目录

亮点.....	5
1. 3D 重组.....	6
1.1 以 3D 方式打开.....	6
1.2 新 3D 线选项卡.....	7
1.3 3D 功能区与工具栏重组.....	11
2. 人台重新着色.....	12
2.1 默认色板.....	13
2.2 创建颜色.....	14
2.3 重置人台颜色.....	15
2.4 移除自定义颜色.....	15
2.5 正在保存.....	15
3. 多维放缩.....	16
3.1 选择成衣尺码.....	16
3.2 图片.....	19
3.3 多款式模拟.....	19
4. Alvanon Posable Alvaform.....	20
4.1 姿势.....	20
4.2 模拟穿衣.....	20
4.3 动画速度.....	20
5. 查看修剪图片.....	22
6. 改进.....	23
6.1 褶.....	23
6.2 选中项.....	23
6.3 配色方案.....	23
6.4 导出 OBJ.....	23

6.5 导出图片 24

GERBER ACCUMARK® 3D:

2023 年 4 月版新功能

亮点

在 AccuMark 3D v16.0 中，用户会发现以下简化工作流程的新功能和新改进。

- 3D 重组
 - 以文件菜单中的 3D 方式打开
 - 功能区更新
- 人台重新着色
- 多维放缩
- Posable Virtual Alvaforms

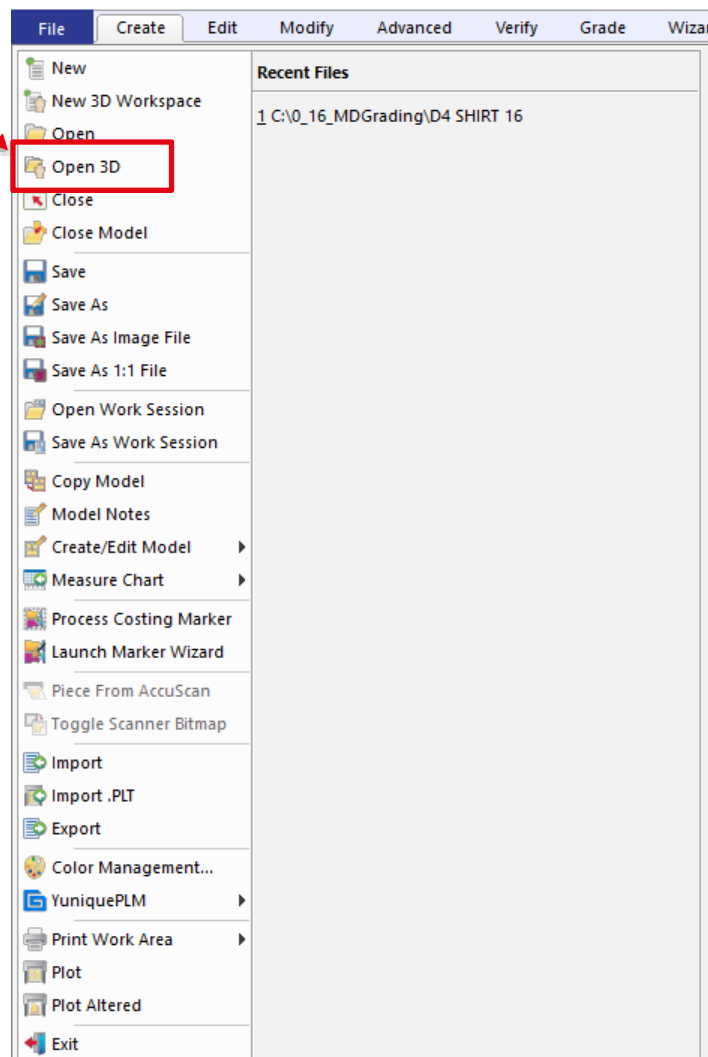
1. 3D 重组

3D 功能区选项卡的新组织方式可简化工作流程。

1.1 以3D 方式打开



直接从文件菜单打开 3D 模型。在 2D 工作区中不再出现 3D 选项卡。

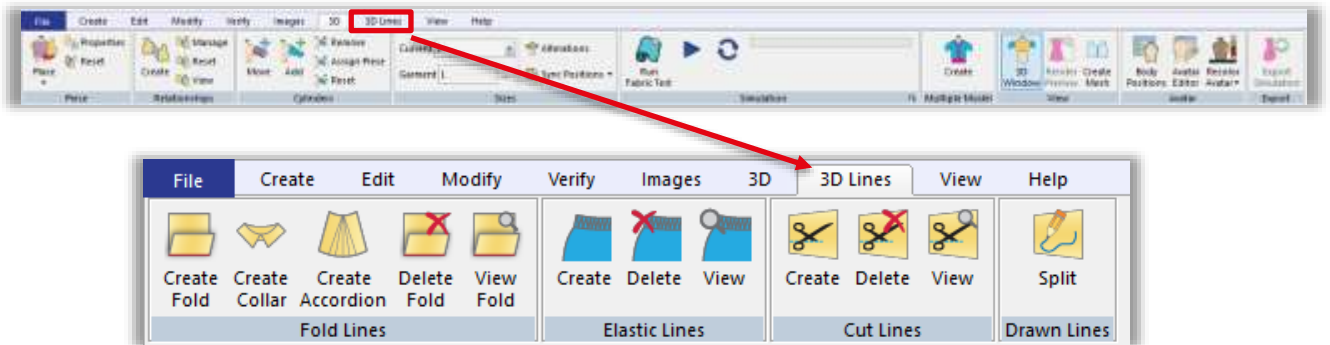


如果您希望按下按钮以 3D 方式打开，我们建议通过选择工具栏中的向下箭头 > “选择更多命令” 将其添加至快速访问工具栏。



1.2 新3D 线选项卡

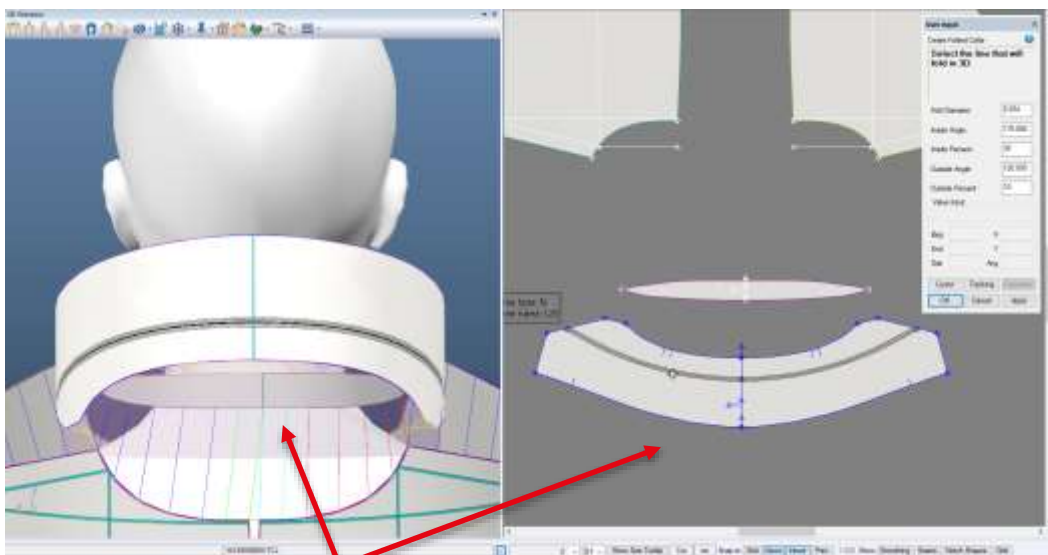
先前 2D 工作区中的 3D 选项卡现在变为 3D 工作区中的 3D 线选项卡。用户无需保存并返回 2D 工作区以访问折叠和橡筋功能。这些功能仍然只能在预模拟穿衣中使用。折叠、橡筋、剪开线和分割裁片中所有的功能均已被转移。



视图折叠、橡筋和裁剪功能可以与已保存或正在运行的模拟穿衣一起使用。在多款工作区中仅可使用查看功能。

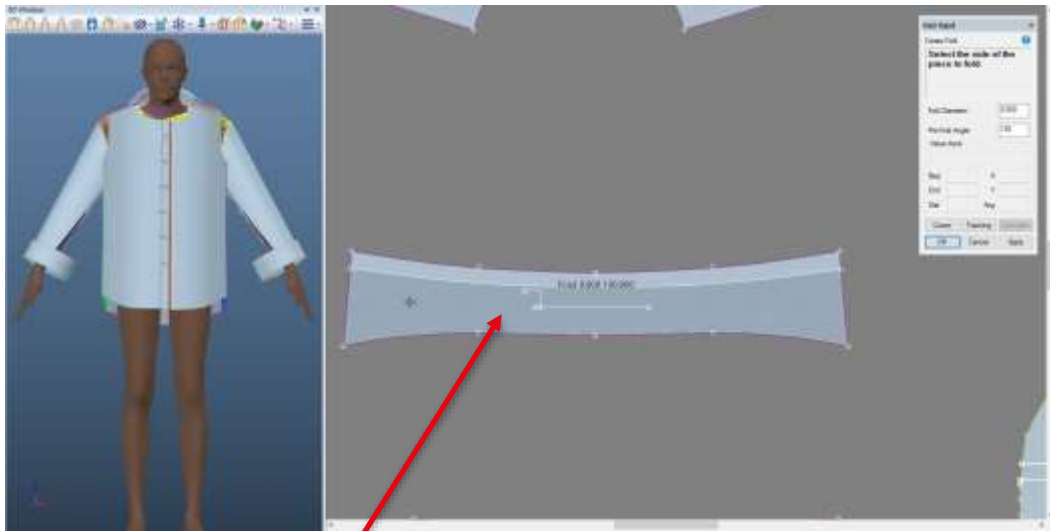
1.2.1 折叠线

直接在 3D 工作区中创建和删除折叠线、领片和风琴褶。更新折叠线参数，选择要应用折叠的线，并在 3D 工作区中高亮显示折叠的一边。打开视图，以显示 3D 工作区中折叠线的折叠参数。

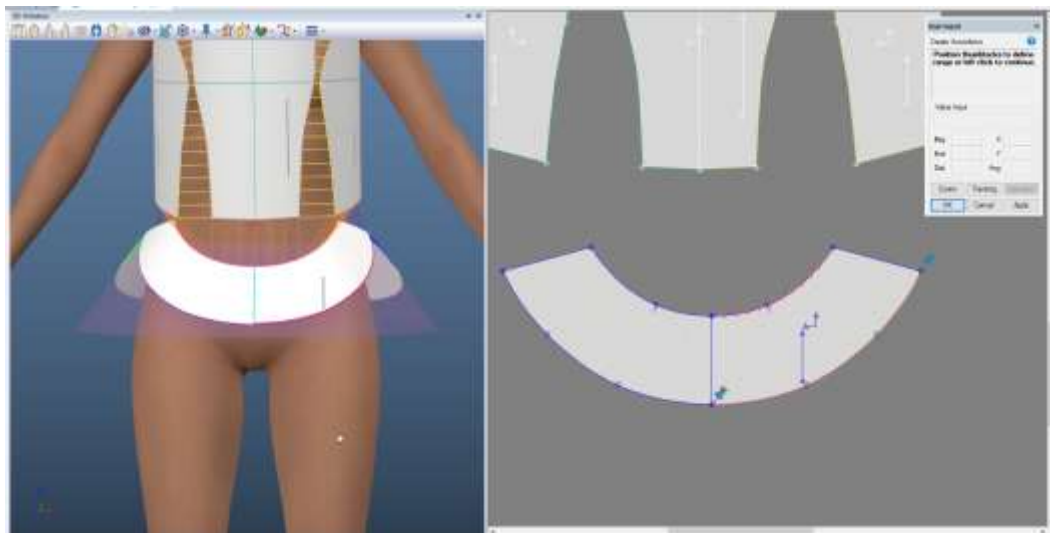


在 3D 工作区和 3D 窗口中，折叠线与折叠参数区域一起高亮显示。

· 注：有关领片的更多信息，请参阅 C:\ProgramData\Gerber Technology\Training Docs\AccuMark Documentation\Whats New Previous 中的 AccuMark 3D v10.1 新功能文档



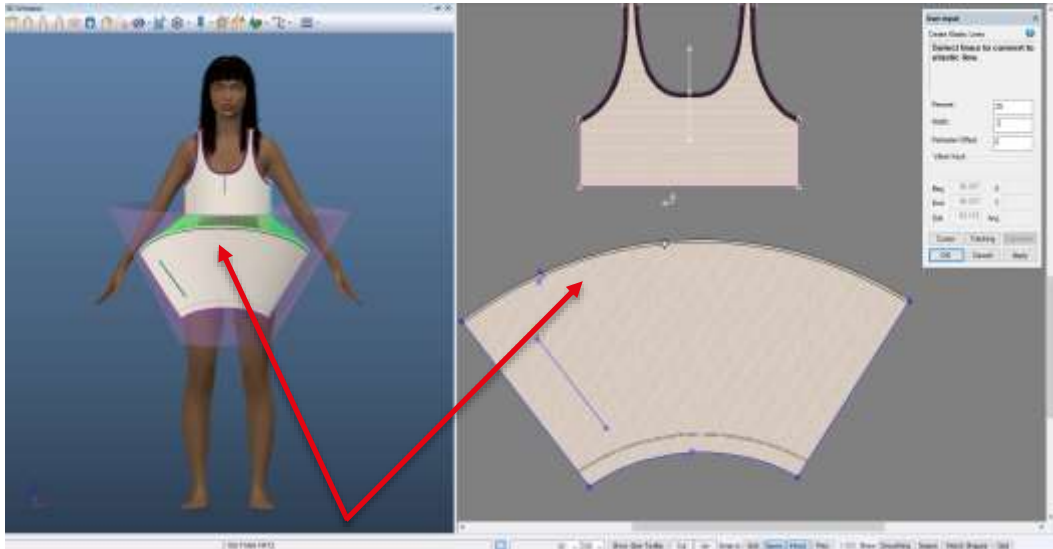
选择折叠的一边。



创建风琴褶时，调整范围的别针显示在 3D 工作区中。所选的折叠线在 3D 工作区和 3D 窗口中高亮显示。

1.2.2 橡筋线

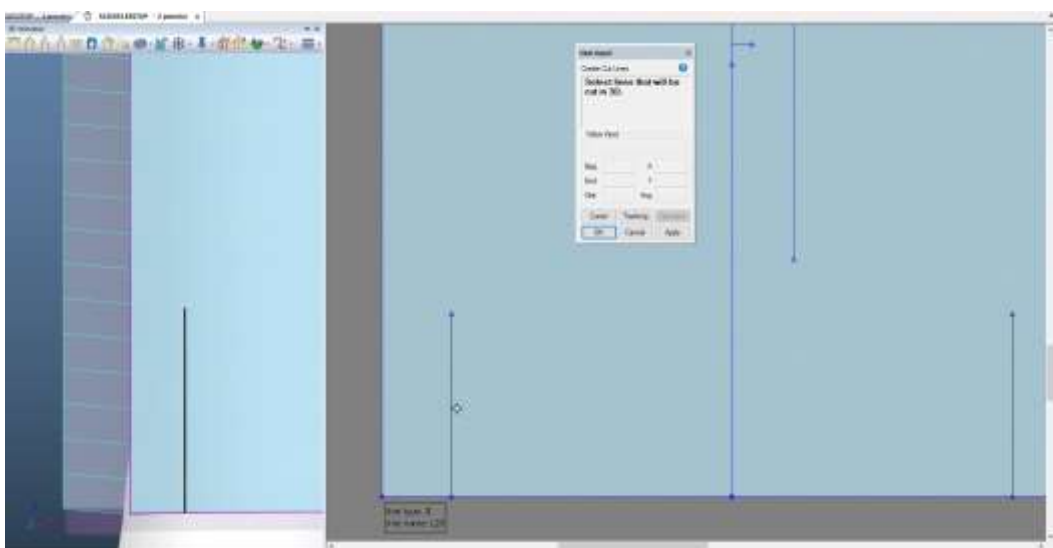
在 3D 工作区和 3D 窗口中创建橡筋线。



在选择要应用橡筋的线时，在 3D 工作区和 3D 窗口中均会显示预览图。打开 *视图*，以显示 3D 工作区中橡筋线的橡筋参数。

1.2.3 剪开线

将剪开线属性应用于 3D 工作区或 3D 人台窗口中的内部线。在 3D 窗口中，裁片更新可视，以显示剪开线。当剪开线出现且视图选择开启时，3D 工作区中的裁片上将附有“裁剪”标签。



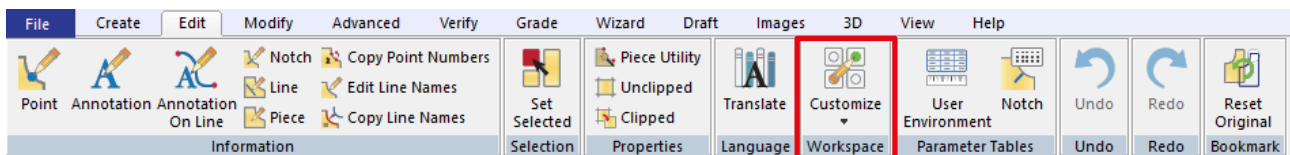
1.2.4 分割线

分割线功能可以在内部线上分割裁片。分割功能会为款式增添新裁片；补充 3D 信息、在 3D 工作区中定位裁片，并自动将裁片缝合起来。在 3D 工作区和 3D 人台窗口选择线条。

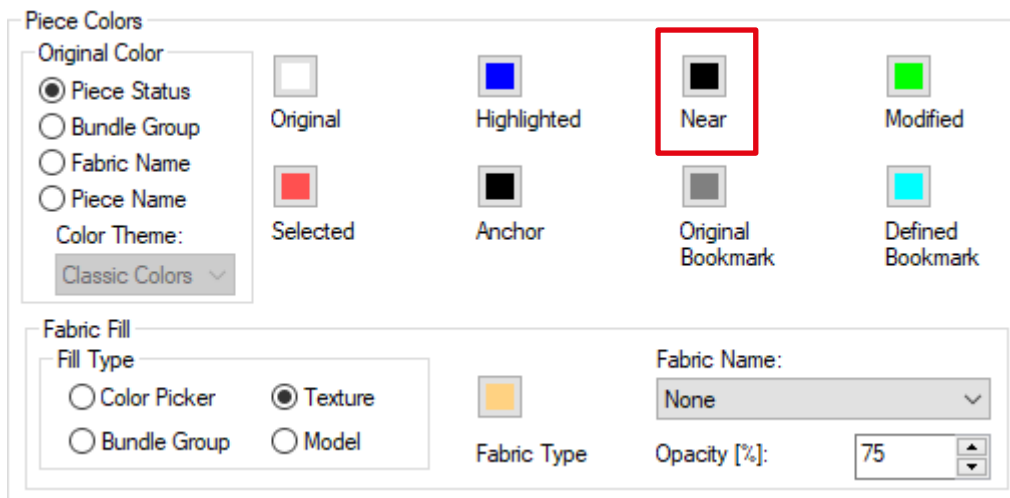
1.2.5 高亮显示 3D 线

在 3D 线功能中选择的线条将以高亮显示。选择的线条、折叠和橡筋直径的范围将以高亮显示。默认颜色为黑色。然后选择一个新的颜色：

1. “编辑” > “工作区” > “自定义” > 下拉至 “首选项”



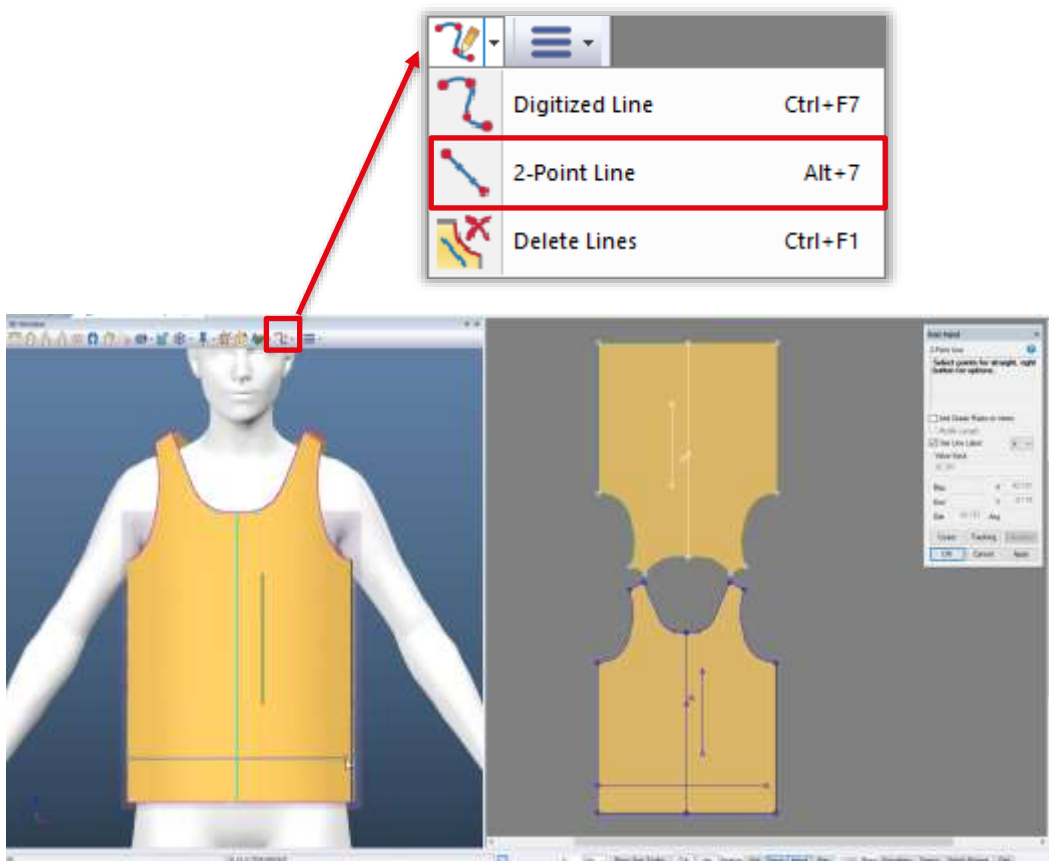
2. 导航至 “颜色” 选项卡
3. 找到 附近 > 单击颜色框更改颜色。



4. 为当前会话应用更新变化，为当前和未来会话应用保存更新变化。

1.2.6 3D 中的新功能 两点直线

两点直线有助于创建折叠、橡筋和排列贴片。要访问此功能，请导航至“3D 工具栏”>“创建线条”>“两点直线”。



线条同时显示在 3D 工作区和 3D 窗口中。在上述图片中，线条在 3D 窗口中绘制。

1.3 3D 功能区与工具栏组

1.3.1 尺码

为了与“成衣尺码”新字段保持一致以支持多维放缩，当前尺码下拉菜单现在显示在 3D 功能区的尺码面板中。

1.3.2 改进

在激活或保存的模拟穿衣中，“编辑”选项卡>“工作区面板”>“自定义”>“首选项”现在可用。

2. 人台重新着色

在 Gerber AccuMark 3D 中重新对人台进行着色。如果人台有多个纹理贴图，将所有纹理贴图都更新为一种颜色。禁止对 Alvanon Virtual Alvaforms 进行重新着色。功能区中的图标包括一个颜色带，与所选人台颜色相同。如果还未对人台（包括带有纹理贴图的人台）进行重新着色，颜色带默认显示灰色。



2.1 默认色板

有两种默认色板可用于重新着色：类肤色色板和灰色样卡。工具提示显示了每种颜色的 RGB 值。

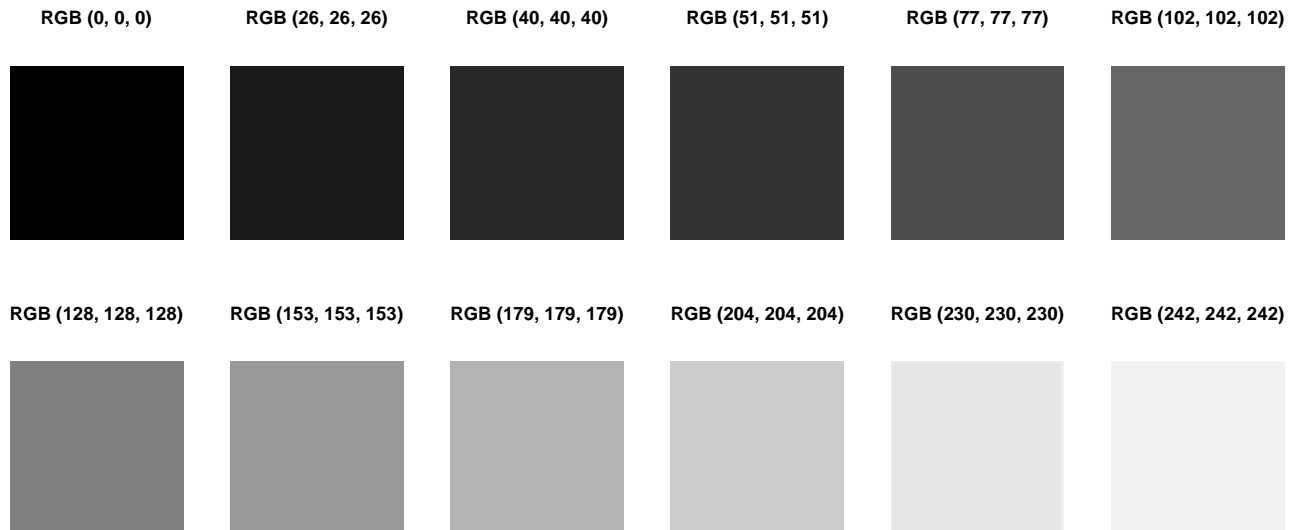
2.1.1 类肤色

类肤色与商店中的人体模型颜色相近，而不是真实的肤色。如果您想获得逼真的外观，我们不推荐使用人台重新着色功能。在 Gerber AccuMark 3D 中，用户只能选择一种颜色来代表人台。



2.1.2 灰色样卡

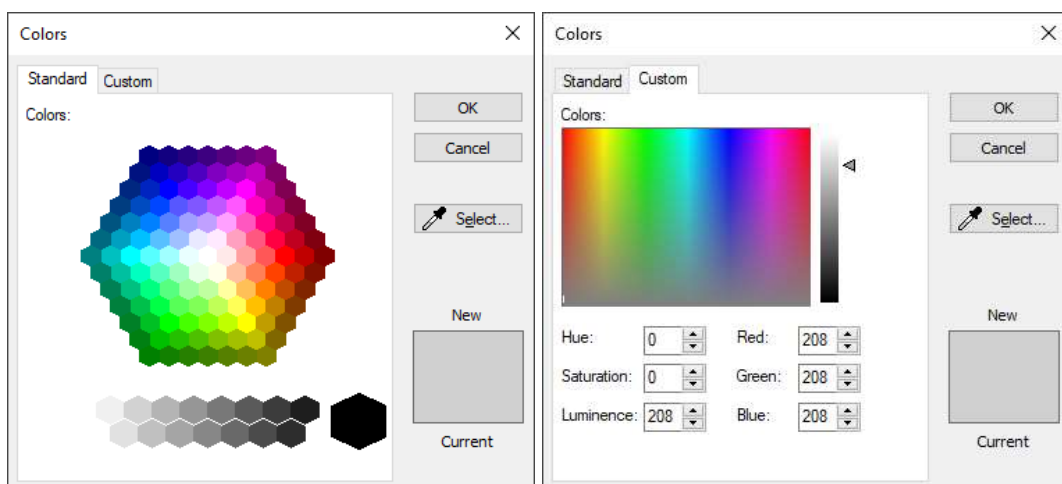
有些用户偏好使用灰色样卡为人台着色，以便高亮显示成衣特点。第二种默认色板为灰色样卡。



2.2 创建颜色



选择创建颜色，以调出色轮对话框，并创建自定义颜色。在标准选项卡中，从蜂巢色卡中选择一种颜色。在自定义选项卡中，输入自定义的颜色值。使用取色工具在屏幕上选取一种颜色。



2.3 重置人台颜色

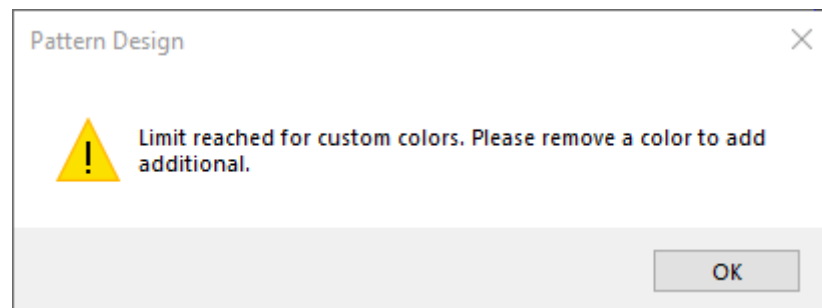


移除所选颜色并返回至人台的默认颜色。

2.4 移除自定义颜色



最多可创建 18 种自定义颜色。达到限制后，会弹出一条信息提示该限制，如果要添加更多颜色，则必须先从列表中删除一种颜色。



2.5 正在保存

当经过重新着色的人台包含在 gITF 或 glb 的导出模拟穿衣选项中时，会保持其颜色。在 OBJ 导出或发送到 YPLM 的模拟穿衣中不支持使用重新着色的人台。

默认颜色



类肤色



灰色



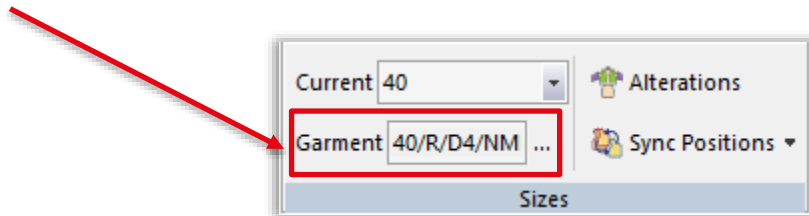
自定义



3. 多维放缩

AccuMark 3D 现支持多维放缩，以根据款式的放缩尺寸显示不同的成衣尺码。

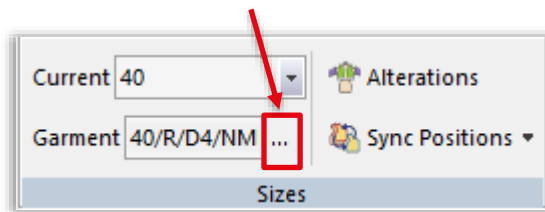
“成衣”是功能区中尺码面板下的新字段，以支持 3D 中的多维放缩。



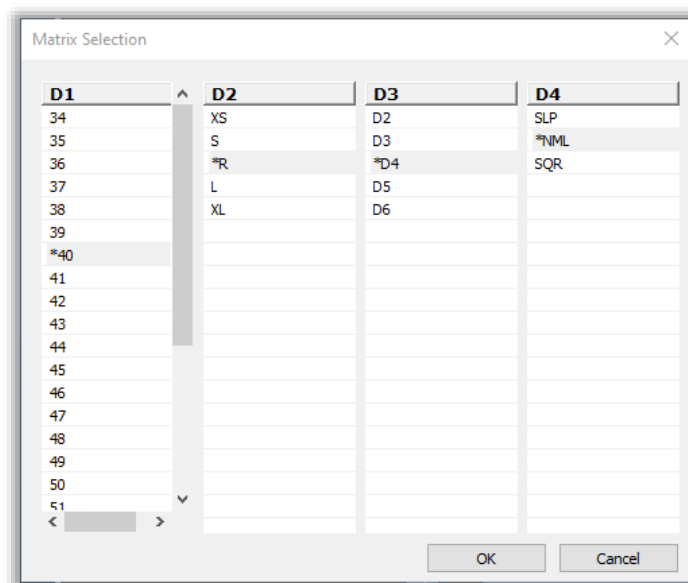
3.1 选择成衣尺码

将成衣改至不同尺码行：

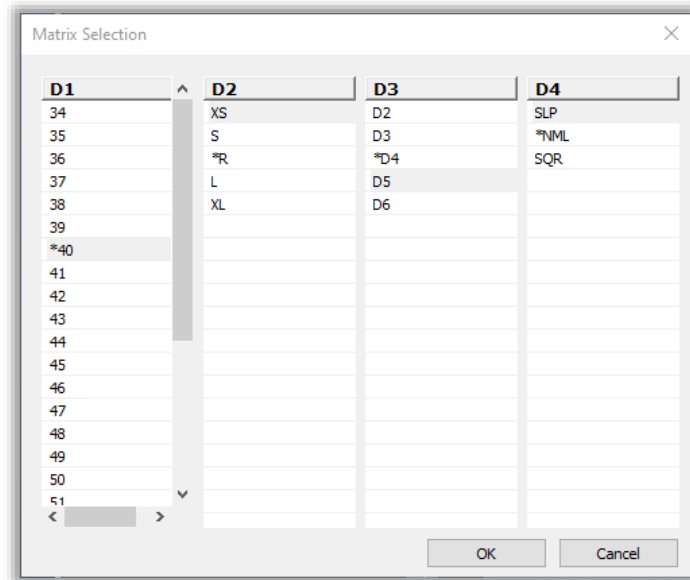
1. 单击省略号图标。



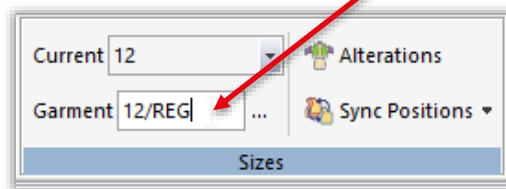
2. 矩阵选择可显示所有可用的尺码。星号 (*) 表示基准尺码。



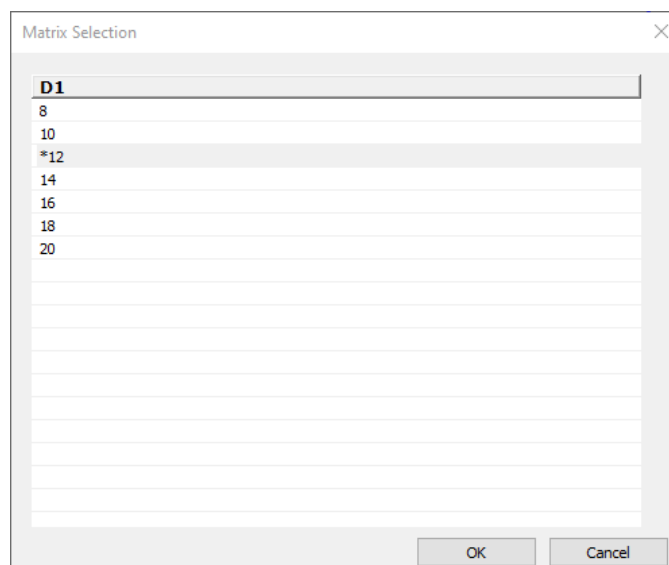
3. 在每个放缩维度都选择一个尺码。不支持多选。



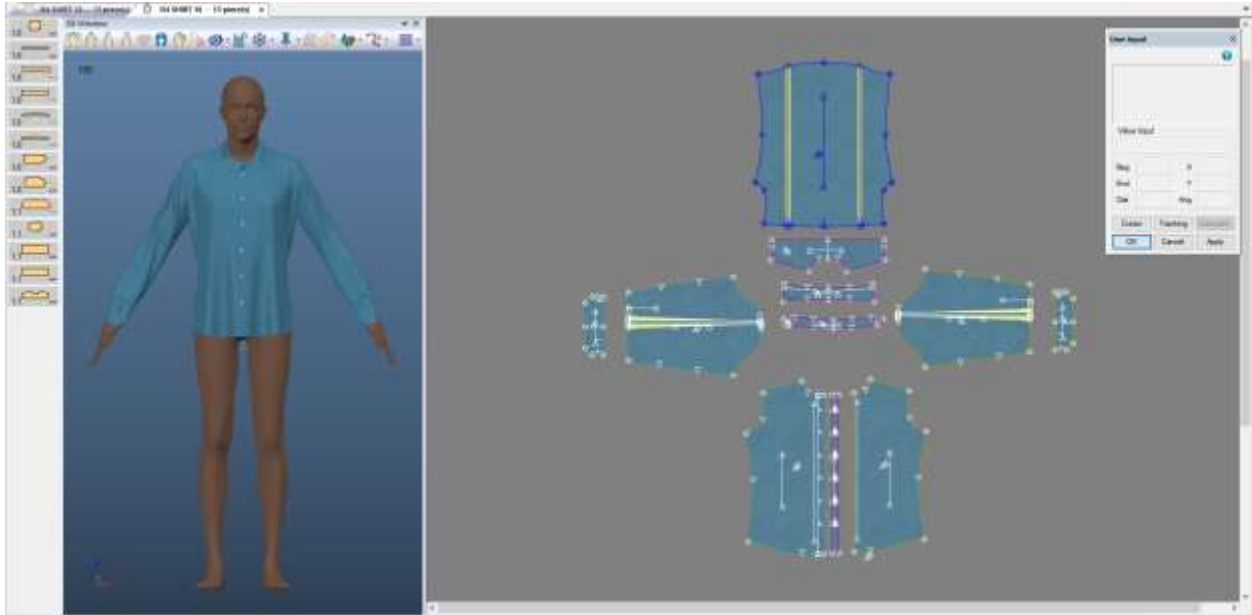
4. 单击 OK 按钮确认选择。
5. 或者，用户可以直接在文本字段中输入文本。



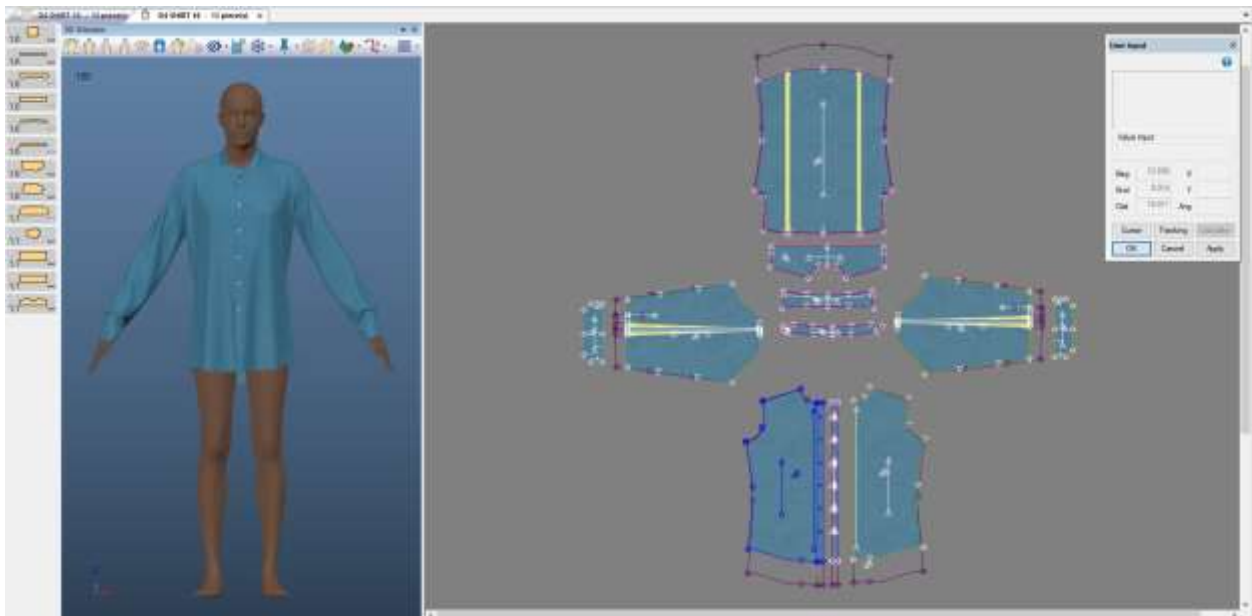
如果模型中仅有 D1 可用，则仅显示 D1。放缩人台的 3D 款式成衣属性选择仅显示 D1 尺码。D1 是 3D 中的默认维度，与 2D 中的活动维度无关。



基准尺码



多维尺码



3.2 图片

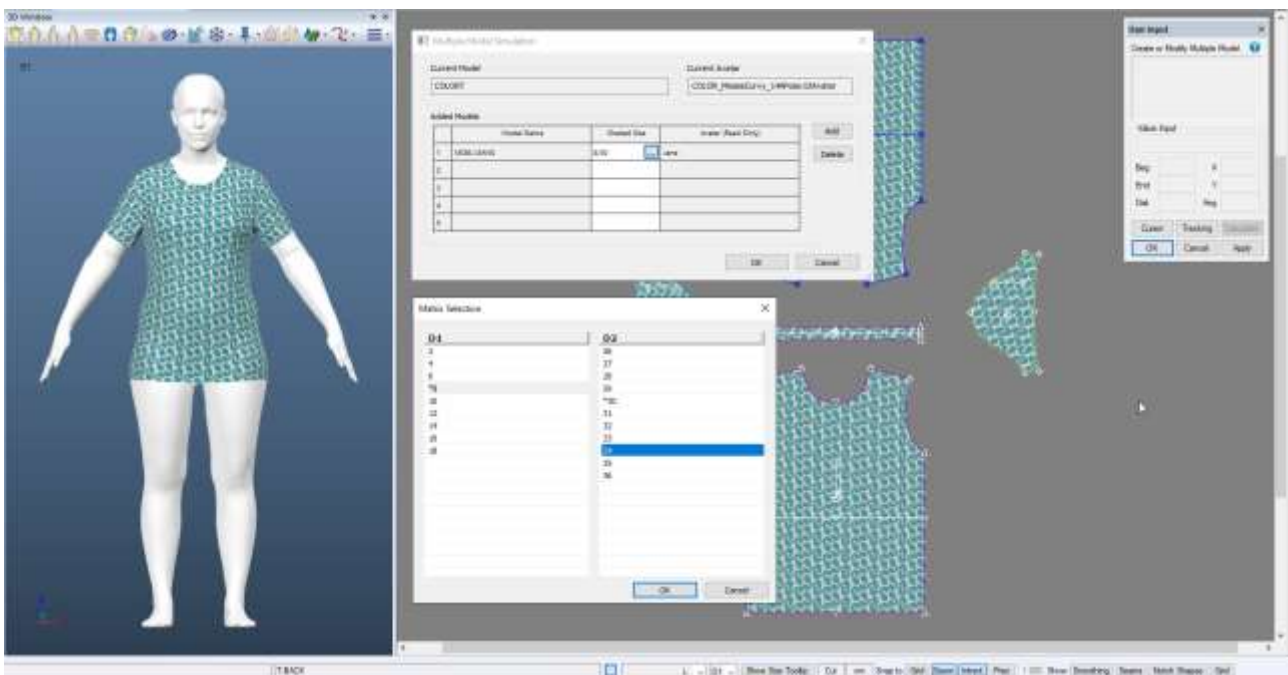
在使用当前或成衣尺码的基本尺码时，可使用 3D 的图像功能。

3.3 多款式模拟

多款式模拟可以让您使用多维缩放的款式。在多个款式选择对话框中可使用矩阵选择，以适应有 1 个以上尺码维度的款式。

当一个款式包含多个维度时，默认设置为款式的基本尺码。更改缩放尺码：

1. 找到需要更改尺码的款式所在行
2. 在缩放尺码栏中，单击省略号图标 (...)
3. 将显示矩阵选择对话框，允许在可用维度中选择尺码。



· 注：有关多维缩放的更多信息，请参阅 C:\ProgramData\Gerber Technology\Training Docs\AccuMark Documentation\Whats New Previous 中的 AccuMark PE v12 新功能文档

4. ALVANON POSABLE ALVAFORM

Gerber AccuMark 3D 现已支持 Alvanon Posable Alvaforms。使用 3D 工具栏中的“改变姿势”图标，选择所需的姿势次序。该图标不可用于静态 Alvanons 和其他所有不可摆的 Alvanon Alvaform。在预模拟穿衣中选择姿势。



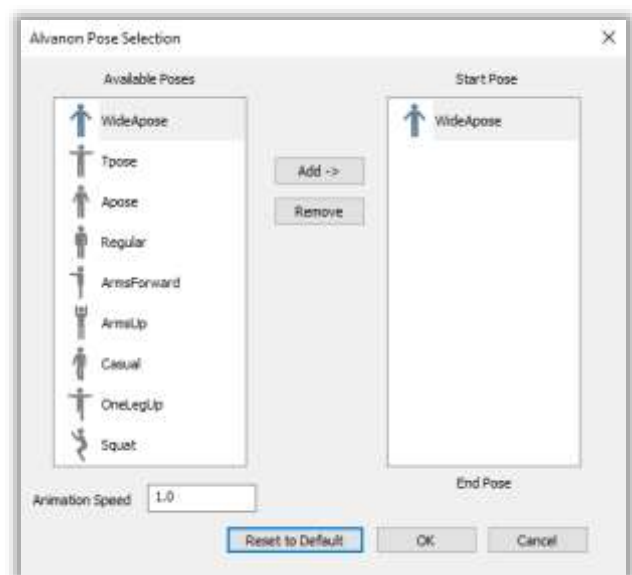
4.1 姿势

我们提供 9 种姿势，Wide-A 姿势、T 姿势、A 姿势、标准姿势（手臂自然下垂）、手臂前抬、手臂上抬、休闲姿势（非对称平衡）、单腿站立和蹲坐。默认姿势是 Wide-A 姿势。要更改起始姿势，请从对话框中移除 Wide-A 姿势，并添加所需姿势。如果没有确定姿势次序，在模拟穿衣过程中将不会有任何动作。“重置为默认设置”按钮可取消当前姿势选择，回到默认的 Wide A 姿势。

4.2 模拟穿衣

Alvanon 人台上有大量的网格细节，导致在模拟穿衣过程中花费的时间更多。每种姿势都要花费不同的时间来完成模拟穿衣。如果选择了所有的姿势，使人台达到最终姿势，总帧数将高达 274。基于成衣类型，成衣可以在人台达到其最终姿势之前完成模拟。每个姿势所处的帧数如下：

- 帧数 1: Wide A 姿势
- 帧数 18: T 姿势
- 帧数 44: A 姿势
- 帧数 55: 标准姿势
- 帧数 95: 手臂前抬
- 帧数 136: 手臂上抬
- 帧数 197: 休闲姿势
- 帧数 22: 单腿站立
- 帧数 274: 蹲坐



4.3 动画速度

用户可以调整 Alvanon 可摆人台的动画速度。默认值为 1.0。最小值为 0.1（减速），最大值为 10.0（加速）。提高动画速度将减少完成人台动画所需的总帧数。降低动画速度将增加完成人台动画所需的总帧数。根据不同款式，提高动画速度可能会使人台与成衣相撞造成碰撞。如果发生这种情况，我们建议降低动画速度和/或调节裁片位置。根据姿势次序，“重置为默认设置”按钮将动画速度重置为 1.0。

Wide A 姿势



标准姿势

T 姿势



手臂前抬

A 姿势



手臂上抬



休闲姿势



单腿站立



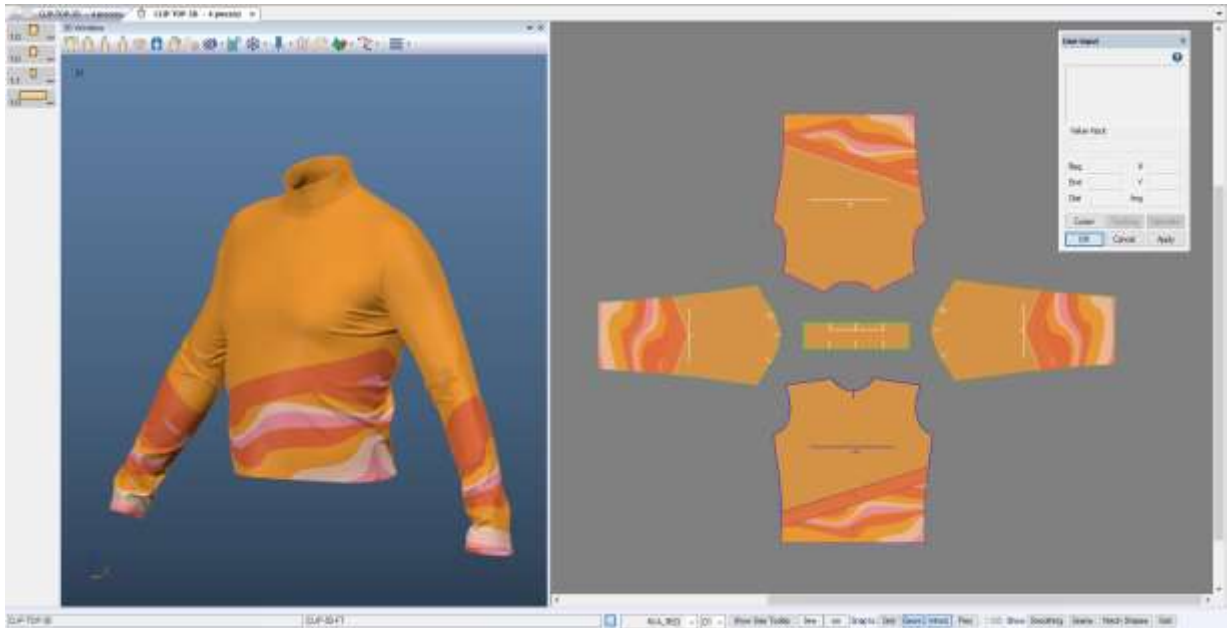
蹲坐



· 注：有关 Alvanon 人台的更多信息，请参阅 C:\ProgramData\Gerber Technology\Training Docs\AccuMark Documentation\Whats New Previous 中的 AccuMark 3D v13.2 新功能文档

5. 查看修剪图片

从 v16.0 开始，用户可以在 AccuMark 2D 样板设计中修剪图片。AccuMark 3D 支持在 3D 工作区和 3D 人台窗口中显示修剪图片。用户可以移动、删除或编辑贴图的属性，并删除与修剪图片相关的线。目前不支持在 3D 工作区创建修剪图片，且功能区中的图标已禁用。返回至 2D 进行创建和修改。



· 注：有关修剪图片功能的更多信息，请参阅 C:\ProgramData\Gerber Technology\Training Docs\AccuMark Documentation\Whats New Previous 中的 AccuMark PE v16.0 新功能文档

6. 改进

6.1 褶

在 AccuMark 3D 中显示并模拟更多褶。

6.1.1 转换褶

可变或锥形转换褶、工字褶或刀型褶，在 3D 中具有正确形状。为获取之前软件版本中的转换褶，请返回至 2D > 关闭褶然后重启 > 保存至 2D > 在 3D 中重启模型。

6.1.2 褶底方向

3D 中现支持使用两个运动面的可变或锥形褶。

6.2 选中项

对 3D 窗口中的不同选择进行了改进。别针放置和管理现在可以避免通过人台将别针放置到另一侧。旋转人台，在人台或裁片的另一侧放置或管理别针。

移动配饰功能现允许在选择配饰后通过人台与宽度进行交互

移动圆筒功能现允许在选择圆筒后通过人台与圆筒箭头进行交互

6.3 配色方案

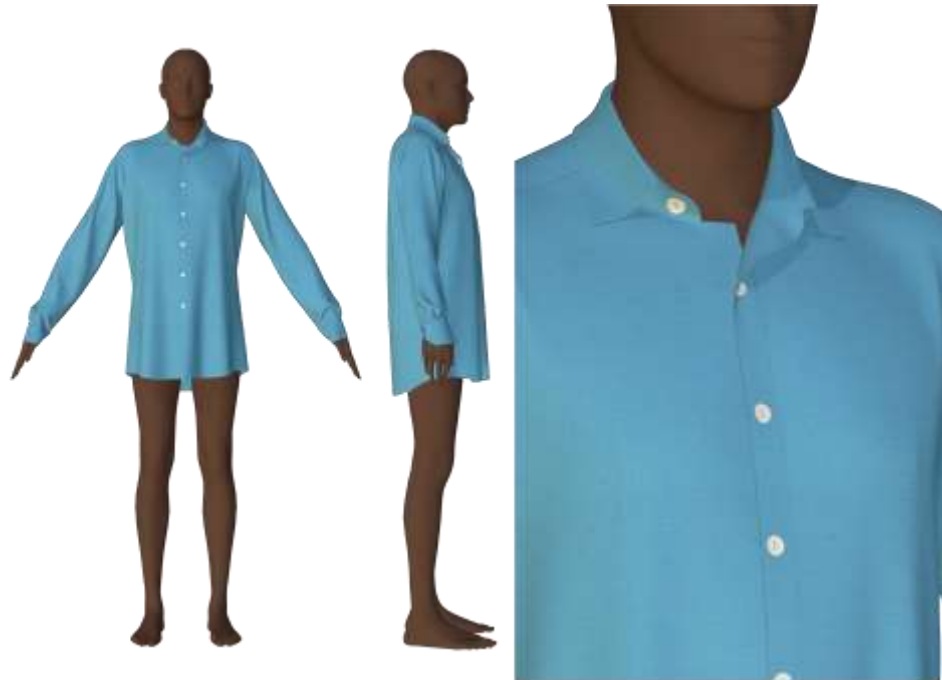
在 3D 中，用户现在可以在创建配色方案时使用撤销和恢复。

6.4 导出OBJ

对配饰的 obj 输出文件做出了改进。对每个带纹理的配饰，即使同一配饰被多次使用，现在输出文件中也只包括一份图像副本。

6.5 导出图片

从渲染预览中导出的图片，现在可以将图片修剪到最小的边框内，从而消除多余的背景图像。



· 注：有关导出图片的更多信息，请参阅 C:\ProgramData\Gerber Technology\Training Docs\AccuMark Documentation\Whats New Previous 中的 AccuMark 3D v14 新功能文档