3D 质量检查指南

关于

3D 质量检查功能可以帮助您检查 CLO-SET 中的 CLO 制作的文件的各项属性。 您可以在 <u>公司设置 > 内容 > 3D 质量检查</u> 的页面中激活这个选项设置, 当前检查清单将开始运行, 对该公司内新上传的文件进行检查。

您可以在检查清单编辑器中输入各项参考值。

在此文档中,我们将举例说明检查清单输入的示例以及每个检查项目的详细描述。

在查看各项详细信息之前,请先了解以下几个使用 3D 质量检查功能的关键注意事项。

- 如果编辑器中, 该检查项没有设定具体的值, 结果将使用灰色标记显示检查结果。
 - 例如, 下面两个检查项没有输入具体值, 检查结果将显示灰色标记。

particleDistance = layer =		
PROPERTY	CRITERIA	RESULT
Particle Distance(mm)	-	ø
Layer	-	Ø

- 如果该检查项输入了具体值,但是文件中没有包含这个项目,则检查结果将显示为合格。
 - 例如,已经指定了虚拟模特名称和虚拟模特尺寸,但是文件中没有包含任何虚拟模特。那么检查结果将显示为合格。

av av	atarName = MV2_Jinho atarSize = Custom	
	Name	MV2_Jinho 🥏
	Size	Custom

举例说明

各项检查设置可以参考以下格式进行设置。

- 数字
 - 精确数值:可以是一个特定的数字。例如: particleDistance= 10
 - 一系列精确的数值:可以是一列数字,并且添加方括号明示。例如: particleDistance= [10, 20, 30]
 - 一个数值范围:可以是一个数值范围,并且使用两个方括号明示。例如: particleDistance= [[10, 20]]
 - 需要指定数值和者数值范围时,上述形式可以组合使用。例如:particleDistance= [[10, 20], 50]
- 字符串(文本)值
 - 精确字符串值:可以指定为文本值。例如: avatarName= Mia
 - 字符串值序列:可以指定为文本值序列,例如:avatarName= ["Mia", "Yuna"] 请注意,如果您有多个文本,您的文本值中必须包含 ""进行标识。
- True 或者 False 布尔值
 - 例如:noStrengthen= True
 - 例如:noFreeze= False
- 下拉菜单
 - 下拉菜单展开选项可作为检查项目值。请参阅检查项目说明部分的表格以了解详细信息。
- 齐色
 - 可以指定检查面料,纽扣,辅料和明线的颜色名称或者是十六进制颜色代码。例如: baseColor.fabric= [PANTONE 6127 CP] 或者 baseColor.fabric= 000000

以下是一个检查项目清单示例。

particleDistance= [5, 10, 20]	<pre>// This means Particle Distance value should be exactly 5 or 10 or 20</pre>
layer= 0	// This means the Layer value should be exactly 0
shrinkageWeft= [[50,100]]	// This means the Shrinkage Weft value should be anywhere between 50 and 100
shrinkageWarp= [0, [[90, 100]]]	<pre>// This means the Shrinkage Warp value should be exactly 0 or anywhere between 90 and 100</pre>
additionalThicknessCollision= 2.5	
additionalThicknessRendering= 1.0	
meshType= Quad	// Dropdown menu of Quad or Triangle
noStrengthen= True	
noPin= True	
noFreeze= False	
noSolidify= True	
noTack= True	
noSteam= True	
<pre>materialType= Fabric_Matte</pre>	// Dropdown menu
<pre>baseColor.fabric= PANTONE 6127 CP 6127 CP</pre>	

<pre>baseColor.button= FFFFFF</pre>	
baseColor.trim= [000000, 001111]	// This means the Trim Color can be either 000000 or 001111
<pre>baseColor.topstitch=000000</pre>	
baseColorMap= True	
<pre>baseColorMapNoDesaturation= False</pre>	
textureMapping= Repeat	// Dropdown menu of Repeat or Unified
normalMap= True	
displacementMap= False	
opacity= [50,80]	
opacityMap= False	
roughnessMap= False	
metalnessMap= False	
elasticPreset= Knitted Elastic	// Dropdown menu of Knitted Elastic or Woven Elastic
sewingLineTypeTurned= True	
3dSeamline= Directional	// Dropdown menu of Plain Seam or Directional
hasSeamAllowance = True	
topstitchType= OBJ	// Dropdown menu of OBJ or Texture
avatarName= MV2_Jinho	
avatarSize= Custom	
avatarSkinOffset= 0.0	
showAvatar= True	
gradingBaseName= s	
cameraFrontView= True	
englishOnly= True	

检查项目说明

服装检查要点	输入	输出	描述
particleDistance 服装粒子间距	数值 (例如 10) 以及/或者 数值范围 (例如 [0,10])	合格 ☑ 或者 不合格 并且分别显示每个板片的名称,材质 以及板片粒子间距数值。	检查粒子间距是否和规定数值或数值范围一致
			纬向缩率 (%)100.00经向缩率 (%)100.00增加厚度-冲突 (mm)2.5
layer 层	数值 (例如 10) 以及/或者 数值范围 (例如 [0,10]))	合格 ♥ 或者 不合格 ! 并且分别显示每个板片的名称和它的 层级设置	检查每一个板片的层设定是否都是0 ● 属性编辑器 ▼ 模拟属性 粒子间距(毫米) 20.0 反 0 4応向縮率(%) 100.00 经向缩率(%) 100.00 增加厚度-冲突(mm) 2.5
shrinkageWeft 纬向缩率	数值 (例如 10) 以及/或者	合格 <mark>♥</mark> 或者 不合格 <mark>!</mark>	检查纬向缩率(%)是否和规定数值或者数值范围一致

	数值范围 (例如 [0,10]))	并且分别显示每个板片的名称和它的 纬向缩率数值	 → 属性编辑器 ● 模拟属性 粒子间距(毫米) 20.0 层 0 4向缩率(%) 100.00 经向缩率(%) 100.00 增加厚度-冲突(mm) 2.5
shrinkageWarp 经向缩率	数值 (例如 10) 以及/或者 数值范围 (例如 [0,10]))	合格 ♥ 或者 不合格 ! 并且分别显示每个板片的名称和它的 经向缩率数值	检查纬向缩率(%)是否和规定数值或者数值范围一致
addtionalThickness Collision 增加冲突厚度	数值 (例如 10) 以及/或者 数值范围 (例如 [0,10]))	合格 ♥ 或者 不合格 ! 并且分别显示每个板片的名称和它的 增加冲突厚度数值	检查增加冲突厚度是否和规定数值或者数值范围一致
additionalThickness Rendering 增加渲染厚度	数值 (例如 10) 以及/或者 数值范围 (例如 [0,10]))	合格 ☑ 或者 不合格 Ⅰ 并且分别显示每个板片的名称和它的 增加渲染厚度数值	检查增加渲染厚度是否和规定数值或者数值范围一致 → 属性编辑器 ▼几何体 增加厚度-渲染(mm) 0.0

meshType	三角形 或者	合格 ☑ 或者 不合格 Ⅰ 并且分别显示每个板片的名称和它的 网格类型	检查项目文件中的网格类型, 三角形或者四边形
网格类型	四边形		
noStrengthen 解除硬化	true 或者 false	合格 ☑ 或者 不合格 Ⅰ 并且分别显示每个板片的名称和是否 使用了硬化	检查是否有板片设置了硬化。True代表使用了未使用硬化功能, False代表使用了硬化功能 复制 Ctrl+C 私贴 Ctrl+V 镜像粘贴 Ctrl+R 存档 反激活 (板片和缝纫线) 冷冻 Ctrl+J 硬化 Ctrl+H 形态固化
noPin 移除固定针	true 或者 false	合格 ♥ 或者 不合格 ! 并且分别显示每个板片的名称和是否 使用了固定针	检查是否有板片添加了固定针
noFreeze	true 或者	合格 <mark>✓</mark> 或者	检查是否有板片使用了冷冻功能
解除冷冻	false	不合格 <mark>!</mark>	

		并且分别显示每个板片的名称和是否使用了冷冻	复制 Ctrl+C 粘贴 Ctrl+V 镜像粘貼 Ctrl+R 存档 反激活(板片) Ctrl+J 反激活(板片和缝纫线) 冷冻 Ctrl+K 硬化 Ctrl+H 形态固化
noSolidify 解除形态固化	true 或者 false	合格 ♥ 或者 不合格 ! 并且分别显示每个板片的名称和是否 使用了形态固化	を着してする方をする方をする方をする。 Ctrl+C れい Ctrl+V 長像粘い Ctrl+V 長像粘い Ctrl+R 存档 反激活(板片) Ctrl+J 反激活(板片和鍵纫线) 冷冻 Ctrl+K 硬化 Ctrl+H 形态固化
noTack 移除假缝	true 或者 false	合格 ♥ 或者 不合格 ! 并且分别显示每个板片的名称和是否 使用了假缝	检查是否有板片添加了假缝

noSteam	true 或者	合格 🔽 或者	检查是否有板片添加了归拔
删除归拔	false	不合格 ! 并且分别显示每个板片的名称和是否 使用了归拔	素材 虚拟模特 面料 生产 渲染 CONNEC 贴图 → 纽扣 → 拉链 → 脱込 → 明线 → 经纫褶敏 → 指射条 <u></u>
hasSeamAllowance	true 或者	合格 🔽 或者	检查板片是否添加了缝份信息。
含有缝份	false	不合格 并且分别显示板片名称和是否使添加 了缝份	2D Materials Avatar Fabric Production Animation Parametric Pattern Polygon H Create > Polygon H Edit > Rectangle S Edit > Rectangle S Edit > Rectangle S Edit > Rectangle S Lock > Spiral Internal Polygon/Line G Pleats > Internal Rectangle Internal Rectangle Pattern Annotation > Internal Ellipse R Walk Pattern Opart Base Polygon Base Ellipse Fill Base Ellipse Base Dart Seam Allowance ✓ Seam Allowance ✓ Notch Tack > Notch Notch

CLO-SET 描述 检查材质类型 + 属性编辑器 Ð ▼ 材质 PBR 🗸 G 💊 🎋 并且分别显示每个面料的名称和材质类型 前 后 侧面 纹理贴图 重复 . 类型 面料_哑光 . 面料_哑光 ▼ 基础颜色 面料_有光泽的 颜色 面料_丝绸/色丁 面料_丝绒 ▼ 纹理图 毛发 (仅渲染) 🎕 沖: 宝石 (仅渲染) 玻璃 (仅渲染) ▼ 法线图 闪粉 (仅渲染) 幻彩色 (仅渲染) 强度 光源 (仅渲染) 皮革 ▼ 置换图 金属 塑料 皮肤 (仅渲染) 置换程度 (mm) 毛织产品

检查面料的颜色设置

面料检查要点

materialType

baseColor/fabric

面料颜色

材质类型

输入

材质类型 (例如

面料_哑光)

十六进制代码

以及/或者

(例如 EBEBEB)

颜色名称 (例如

PANTONE 6001 CP | 6001 CP)

输出

合格 🔽 或者

合格 🔽 或者

或颜色名称信息

并且分别显示每个面料的名称,颜色代码

不合格

不合格

→	属性编辑	器			Ð
▼ 材质	PBF	२	•	G 🖊	*
前后侧	山面				
纹理贴图		Ŧ	复		•
类型		面	渊_哑光		•
▼ 基础颜色					
颜色			CBF1FF		
▼ 纹理图			:	: 🗎	
重	新着色 🛛	冲淡	÷	替换	
► 转	换			(3
▼ 法线图				•	
强度			50	•	
▶ 转换					G

Copyright © 2024 CLO Virtual Fashion Inc. All Rights Reserved.

baseColorMap	true 或者	合格 🔽 或者	检查面料是否使用了纹理图		
 纹理图	false	不合格 !	→ 屋性 编辑器 □		
		│ │ 并且分别显示每个面料的名称和是否含	▼ 材质 PBR ▼ C N が		
		有纹理图	前后侧面		
			纹理贴图 重复 ▼		
			交型 面科_唑光 ▼ ▼ 其砂筋色		
			颜色 CBF1FF		
			▼ 纹理图 # 〕 …		
			▶ 转换		
			▼ 法线图		
			强度 50		
			▶ 转换 C		
baseColorMapNo	true 或者	合格 🔽 或者	检查面料是否对纹理图使用了冲淡颜色功能		
Desaturation	false	不合格	→ 属性编辑器 G		
纹理图颜色冲淡		并且分别显示每个面料的名称和冲淡颜色	▼ 材质 PBR ▼ C' \\ >		
		的数值			
			纹理贴图 重复 ▼		
			类型 面料_哑光 ▼		
			▼ 基础颜色		
			▼ 法线图 : : : : : :		
			50		
			→		

textureMapping	重复 或者 统一	合格 🔽 或者	检查面料纹理图显示模式是 "重复" 还是 "统一"			
纹理图显示模式		不合格 ! 并且分别显示每个面料的名称和纹理图显	│ 不合格	│ 不合格	→ 属性编辑器	9
		示模式	 ▼ 材质 PBR ▼ C[*] 前 后 侧面 纹理贴图 重复 类型 类型 ▼ 基础颜色 			
normalMap 法线图	true 或者 false	合格 ☑ 或者	检查面料是否使用了法线图			
		并且分别显示每个面料的名称和是否含有法线图	→ 属性编辑器 材质 PBR ▼ C W 2 前 后 侧面 纹理贴图 重复 平 类型 面料_哑光 *			
			 ▼基础颜色 颜色 CBF1FF ✓ 纹理图 重新着色 ◎ 冲淡 ◎ 替換 ● 转換 ○ マ法线图 ■ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●			

displacementMap	true 或者	合格 🚺 或者	检查面料是否使用了置换图
置换图	false	不合格	→ 属性编辑器
		并且分别显示每个面料的名称和是否含	▼ 置换图
		有置换图	置换程度(mm) 4.50
			移动 (mm) 0.00
			剪裁高度(mm) 0.00
			粒子间距 (毫米) 4.00
			保持连续性 〇 关闭
opacity	数值 (例如 10)	合格 🔽 或者	检查面料不透明度是否符合指定数值或数值范围
不透明度	以及/或者	不合格	→ 属性编辑器
	数值范围 (例如	并且分别显示每个面料的名称和透明度设	▼ 不透明度
	[0,10]))	│ 置是否符合要求 │	不透明度
opacityMap	true 或者	合格 🔽 或者	检查面料是否使用了透明图
透明图	false	不合格	→ 属性编辑器 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
		并且分别显示每个面料的名称和透明度设	▼ 不透明度
		置是否符合要求	100 不透明度
			使式 RGB ▼
			1

roughnessMap 表面粗糙度图	true 或者 false	合格 ☑ 或者 不合格 并且分别显示每个面料的名称和是否含 有表面粗糙度图	检查面料是否使用了表面粗糙度图 ◆ 反射 ◆ 反射 ◆ 表面粗糙度 ⑧ ⑧ ⑧ ⑧ ⑧ ⑧ ⑧ ⑧ ⑧ ⑧ □ ③ □ □ □ □ △ □
metalnessMap 金属图	true 或者 false	 合格 ♥ 或者 不合格 并且分别显示每个面料的名称和是否含 有金属图 	 ▲查面料是否使用了金属图 ● 属性编辑器 ● 反射 ● 表面粗糙度 ○ 項度 ● 反射强度 ● 互属度 ● ① ● ② ● □
elasticPreset 松紧带预设	针织松紧带 或者 梭织松紧带	合格 ☑ 或者 不合格 并且分别显示每个面料的名称和松紧带预 设信息	检查面料松紧带预设类型, "针织松紧带" 或者 "梭织松紧带" → 属性编辑器 [◆] 物理属性 松紧带 ▼ 预设 用户自定义 ▲ = ■ [◆] 细节 [◆] 報度 用户自定义

纽扣检查要点	输入	输出	描述	
baseColor.button 纽扣颜色	十六进制代码 (例如 EBEBEB) 以及/或者 颜色名称 (例如 PANTONE 6001 CP 6001 CP)	合格 ☑ 或者 不合格 <mark>!</mark> 并且显示每个纽扣的名称和颜色	检查纽扣的颜色信息 → 属性编辑器 ▼ 材质 <u>纽扣</u> 线 类型 ▼ 基础颜色 颜色 ▼ 纹理图	₽ PBR ▼ 面料_哑光 ▼ FFFFFF

附件检查要点	输入	输出	描述
baseColor.trim	十六进制代码 (例	合格 🔽 或者	检查附件的颜色信息
附件颜色	如 EBEBEB)	不合格	
	以及/或者	并且显示每个附件的名称和颜色	
	颜色名称 (例如		
	PANTONE 6001		
	CP 6001 CP)		

缝纫线检查要点	输入	输出	描述	
sewingLineTypeTurned 缝纫线类型	true 或者 false	合格 ☑ 或者 不合格 <mark>!</mark> 并且显示每一条缝纫线的名称, 类型 以及颜色信息	检查缝纫线类型是否为叠缝 true: 打开叠缝, false: 未打开叠缝 ✓ 属性编辑器	₽ SeamLinePa ジ打开 5 180
3dSeamline 3D 缝纫线	拼缝 或者 倒缝	合格 ♥ 或者 不合格 ! 并且显示每一条缝纫线的名称和3D缝 纫线类型	 ★ 属性编辑器 ▲组 金 ◆ 属性编辑器 金 名称 金 名称 金 各 金 新 金 折 春 が 音	□ □ SeamLinePa □ 关闭 5 □ 180 □ 180 □ ○ 关闭 ○ 女词 ○ 女词

明线检查要素	输入	输出	描述
topstitchType 明线类型	OBJ 或者 纹理	合格 ☑ 或者 不合格 <mark>!</mark> 并且显示每一个明线的名称和类型	检查明线类型是 "OBJ" 还是 "纹理" → 属性编辑器 明线 ▼ 信息 名称 Default Tops 产品编号 None 工艺单 (CLO-SET) ② 包含 → のBJ 公理 → 和(#数量
baseColor.topstitch 明线颜色	十六进制代码 (例 如 EBEBEB) 以及/或者 颜色名称 (例如 PANTONE 6001 CP 6001 CP)	合格 ♥ 或者 不合格 ! 并且显示每一个明线的名称和颜色 信息	检查明线的颜色信息 → 物体窗口 → 浴 〇 〇 〇 〇 → 描加 □ 复制 ☞ 应用 → 一 Default Topstitch Default Topstitch Copy 1 → 属性编辑器 ✓ 材质 <u>美型</u> 面料 哑光 ▼

虚拟模特检查要点	输入	输出	描述	
avatarName	虚拟模特名称 (例如	合格 🔽 或者	检查虚拟模特名称信息	
虚拟模特名称	MV2.1_Jinho)	不合格	这个选项需要区分大小写。	
		并显示虚拟模特名称	→ 属性编辑器	Ð
			▼ 信息	
			名称	MV2.1_Jinhc
			尺寸	Iale_Default
			产品编号	None
			工艺单(CLO-SET)	☑ 包含
			▼ 身体样式	
			皮肤类型	inho 🔻 🍃
			▼ 眼球控制	
			水平	0
			垂直	0

avatarSize	虚拟模特尺寸 (例如	合格 🔽 或者	检查虚拟	以模特的尺寸信息。此字段仅适用	于 CLO 默认虚拟模特。		
虚拟模特尺寸	M.avs) 不合格 !		→ 属性编辑器				
		│	▼ 信	息			
				名称		MV2.1_Jin	ihc
				尺寸		Custom	
		7	产品编号		None		
				工艺单(CLO-SET)	S	包含	
			▼ 身	h体样式			
				皮肤类型	Jinho	•	₽
			▼ 眠	球控制			
			水平		0		
			垂直		0		



放码检查要点	输入	输出	描述
gradingBaseName 基码名称	名称	合格 ♥ 或者 不合格 ! 并且显示基码名称信息	检查基码的名称是否按要求输入 □ Object Browser □ Size Pair Avatar + Add Assign + add Assign + = = = U s = @ @ (Base) m = @ = 1 = @ = x = @ = c =

视角检查要点	输入	输出	描述
cameraFrontView	true 或者	合格 🔽 或者	检查文件是否使用正面视图(键盘快捷键 2)
正前视角	false	不合格	
		并且显示视角检查结果	

|--|

语言检查要点	输入	输出	说明
englishOnly	true 或者	合格 <mark>♥</mark> 或者	检查面料、板片、贴图、纽扣、纽眼、明线、缝纫褶皱、附件和齐色的所有名称是否均已使用英文文
仅限英文	false	不合格 <mark>!</mark> 并显示未使用英语的文本	本输入