

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 [公司设置 > 内容 > 3D 质量检查](#) 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)	-	
Layer	-	

- 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。

```
avatarName = MV2_Jinho  
avatarSize = 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]           // This means Particle Distance value should be exactly 5 or 10 or 20
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]]]         // This means the Shrinkage Warp value should be exactly 0 or anywhere between 90 and 100
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
materialType= Fabric_Matte              // Dropdown menu
baseColor.fabric= PANTONE 6127 CP | 6127 CP
```



```
baseColor.button= FFFFFF
baseColor.trim= [000000, 001111]           // This means the Trim Color can be either 000000 or 001111
baseColor.topstitch=000000
baseColorMap= True
baseColorMapNoDesaturation= False
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
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 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 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 
layer 层	数值 (例如 10) 以及/或者 数值范围 (例如 [0,10])	合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 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 
shrinkageWeft 纬向缩率	数值 (例如 10) 以及/或者 数值范围 (例如 [0,10])	合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且分别显示每个板片的名称和它的 纬向缩率数值	检查纬向缩率 (%) 是否和规定数值或者数值范围一致

			
shrinkageWarp 经向缩率	数值 (例如 10) 以及/或者 数值范围 (例如 [0,10])	合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 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 
additionalThickness 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 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 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 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 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 

meshType 网格类型	三角形 或者 四边形	合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 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 
noStrengthen 解除硬化	true 或者 false	合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 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代表使用了硬化功能, False代表未使用硬化功能 
noPin 移除固定针	true 或者 false	合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 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 解除冷冻	true 或者 false	合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> !	检查是否有板片使用了冷冻功能

		并且分别显示每个板片的名称和是否使用了冷冻	
noSolidify 解除形态固化	true 或者 false	合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且分别显示每个板片的名称和是否使用了形态固化	<p>检查是否有板片使用了形态固化功能</p> 
noTack 移除假缝	true 或者 false	合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且分别显示每个板片的名称和是否使用了假缝	<p>检查是否有板片添加了假缝</p> 

<p>noSteam 删除归拔</p>	<p>true 或者 false</p>	<p>合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且分别显示每个板片的名称和是否使用了归拔</p>	<p>检查是否有板片添加了归拔</p> 
--------------------------------	--------------------------	---	--

面料检查要点	输入	输出	描述
<p>materialType 材质类型</p>	<p>材质类型 (例如 面料_哑光)</p>	<p>合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且分别显示每个面料的名称和材质类型</p>	<p>检查材质类型</p> 

<p>baseColor/fabric 面料颜色</p>	<p>十六进制代码 (例如 EBE9EB) 以及/或者 颜色名称 (例如 PANTONE 6001 CP 6001 CP)</p>	<p>合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且分别显示每个面料的名称, 颜色代码 或颜色名称信息</p>	<p>检查面料的颜色设置</p>  <p>The screenshot shows the 'Material' property editor for a PBR material. The 'Color' field under 'Basic Color' is highlighted with a yellow box and contains the hex code 'CBF1FF'. Other visible settings include 'Texture Map' set to 'Repeat', 'Type' set to 'Fabric_Matte', and 'Strength' set to 50.</p>
<p>baseColorMap 纹理图</p>	<p>true 或者 false</p>	<p>合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且分别显示每个面料的名称和是否含 有纹理图</p>	<p>检查面料是否使用了纹理图</p>  <p>The screenshot shows the 'Material' property editor for a PBR material. The 'Texture Map' field under 'Basic Color' is highlighted with a yellow box. Other visible settings include 'Color' set to 'CBF1FF', 'Type' set to 'Fabric_Matte', and 'Strength' set to 50.</p>

<p>baseColorMapNo Desaturation 纹理图颜色冲淡</p>	<p>true 或者 false</p>	<p>合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且分别显示每个面料的名称和冲淡颜色 的数值</p>	<p>检查面料是否对纹理图使用了冲淡颜色功能</p>  <p>The screenshot shows the '属性编辑器' (Property Editor) for a PBR material. Under the '纹理图' (Texture Map) section, the '冲淡' (Desaturation) checkbox is checked and highlighted with a yellow box. Other settings include '纹理贴图' (Texture Map) set to '重复' (Repeat), '类型' (Type) set to '面料_哑光' (Fabric_Matte), and '颜色' (Color) set to 'CBF1FF'.</p>
<p>textureMapping 纹理图显示模式</p>	<p>重复 或者 统一</p>	<p>合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且分别显示每个面料的名称和纹理图显 示模式</p>	<p>检查面料纹理图显示模式是“重复”还是“统一”</p>  <p>The screenshot shows the '属性编辑器' (Property Editor) for a PBR material. The '纹理贴图' (Texture Map) dropdown menu is open, and '重复' (Repeat) is selected and highlighted with a yellow box. Other settings include '类型' (Type) and '基础颜色' (Base Color).</p>

<p>normalMap 法线图</p>	<p>true 或者 false</p>	<p>合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且分别显示每个面料的名称和是否含有法线图</p>	<p>检查面料是否使用了法线图</p> 
<p>displacementMap 置换图</p>	<p>true 或者 false</p>	<p>合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且分别显示每个面料的名称和是否含有置换图</p>	<p>检查面料是否使用了置换图</p> 

<p>opacity 不透明度</p>	<p>数值 (例如 10) 以及/或者 数值范围 (例如 [0,10]))</p>	<p>合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且分别显示每个面料的名称和透明度设置是否符合要求</p>	<p>检查面料不透明度是否符合指定数值或数值范围</p> 
<p>opacityMap 透明图</p>	<p>true 或者 false</p>	<p>合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且分别显示每个面料的名称和透明度设置是否符合要求</p>	<p>检查面料是否使用了透明图</p> 
<p>roughnessMap 表面粗糙度图</p>	<p>true 或者 false</p>	<p>合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且分别显示每个面料的名称和是否含有表面粗糙度图</p>	<p>检查面料是否使用了表面粗糙度图</p> 
<p>metalnessMap 金属图</p>	<p>true 或者 false</p>	<p>合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且分别显示每个面料的名称和是否含有金属图</p>	<p>检查面料是否使用了金属图</p>

			
<p>elasticPreset 松紧带预设</p>	<p>针织松紧带 或者 梭织松紧带</p>	<p>合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且分别显示每个面料的名称和松紧带预设信息</p>	<p>检查面料松紧带预设类型, "针织松紧带" 或者 "梭织松紧带"</p> 

纽扣检查要点	输入	输出	描述
<p>baseColor.button 纽扣颜色</p>	<p>十六进制代码 (例如 EBEBEB) 以及/或者</p>	<p>合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且显示每个纽扣的名称和颜色</p>	<p>检查纽扣的颜色信息</p>


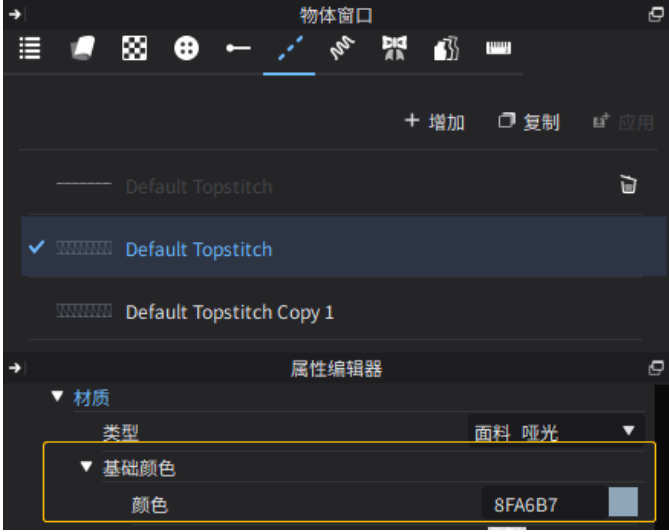
	颜色名称 (例如 PANTONE 6001 CP 6001 CP)		
--	---	--	--

附件检查要点	输入	输出	描述
baseColor.trim 附件颜色	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 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且显示每个附件的名称和颜色	检查附件的颜色信息

缝纫线检查要点	输入	输出	描述
---------	----	----	----

<p>sewingLineTypeTurned 缝纫线类型</p>	<p>true 或者 false</p>	<p>合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且显示每一条缝纫线的名称, 类型 以及颜色信息</p>	<p>检查缝纫线类型是否为叠缝 true: 打开叠缝, false: 未打开叠缝</p> 
<p>3dSeamline 3D 缝纫线</p>	<p>拼缝 或者 倒缝</p>	<p>合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且显示每一条缝纫线的名称和3D缝 纫线类型</p>	<p>检查 3D 缝纫线类型是“拼缝”还是“倒缝”</p> 

明线检查要素	输入	输出	描述
--------	----	----	----

<p>topstitchType 明线类型</p>	<p>OBJ 或者 纹理</p>	<p>合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且显示每一个明线的名称和类型</p>	<p>检查明线类型是 "OBJ" 还是 "纹理"</p> 
<p>baseColor.topstitch 明线颜色</p>	<p>十六进制代码 (例如 EBEBEB) 以及/或者 颜色名称 (例如 PANTONE 6001 CP 6001 CP)</p>	<p>合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且显示每一个明线的名称和颜色信息</p>	<p>检查明线的颜色信息</p> 

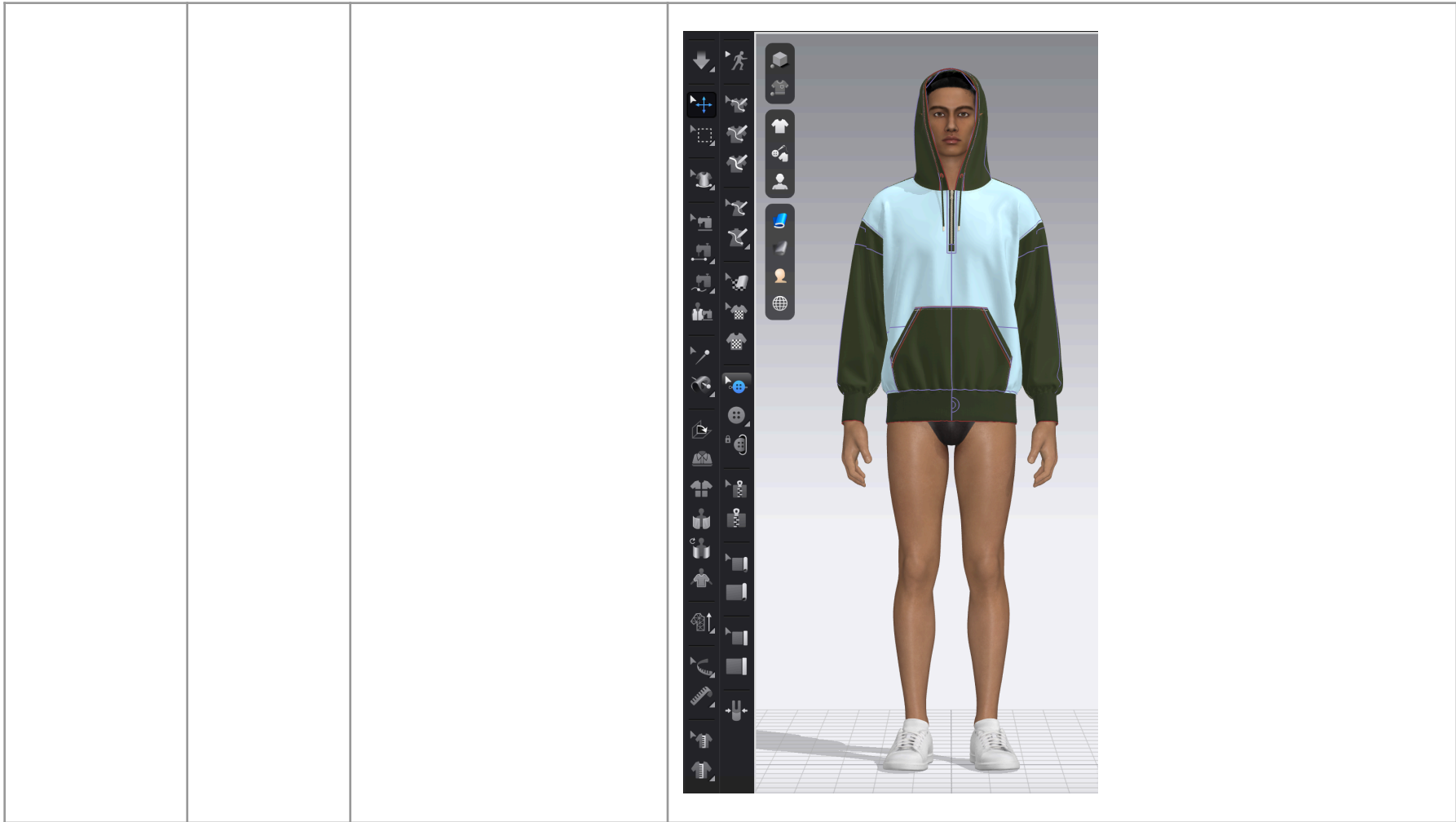
虚拟模特检查要点	输入	输出	描述
avatarName 虚拟模特名称	虚拟模特名称 (例如 MV2.1_Jinho)	合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并显示虚拟模特名称	检查虚拟模特名称信息 这个选项需要区分大小写。 

<p>avatarSize 虚拟模特尺寸</p>	<p>虚拟模特尺寸 (例如 M.avs)</p>	<p>合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并显示虚拟模特尺寸信息</p>	<p>检查虚拟模特的尺寸信息。此字段仅适用于 CLO 默认虚拟模特。</p> 
-------------------------------------	-------------------------------------	---	---

<p>avatarSkinOffset 虚拟模特表面间距</p>	<p>数值 (例如 10) 以及/或者 数值范围 (例如 [0,10])</p>	<p>合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且显示虚拟模特表面间距 数值</p>	<p>检查虚拟模特表面间距是否和规定数值或数值范围一致</p> 
<p>showAvatar 显示虚拟模特</p>	<p>true 或者 false</p>	<p>合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并显示检查是否显示所有虚 拟模特</p>	<p>检查是否显示/隐藏所有虚拟模特, ture代表显示了所有虚拟模特, false代表隐藏了所有虚拟模特。</p> 

放码检查要点	输入	输出	描述
gradingBaseName 基码名称	名称	合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且显示基码名称信息	检查基码的名称是否按要求输入 

视角检查要点	输入	输出	描述
cameraFrontView 正前视角	true 或者 false	合格 <input checked="" type="checkbox"/> 或者 不合格 <input type="checkbox"/> ! 并且显示视角检查结果	检查文件是否使用正面视图(键盘快捷键 2)



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