

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
```

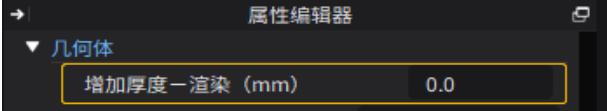
```

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
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
hasZvrp= True
zvrpName= rendering_setting_Top.zvrp      // "rendering_setting_Top.zvrp" the full file name

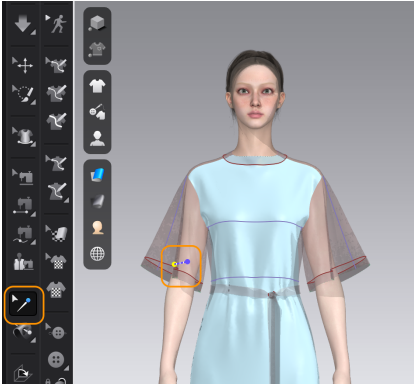
```

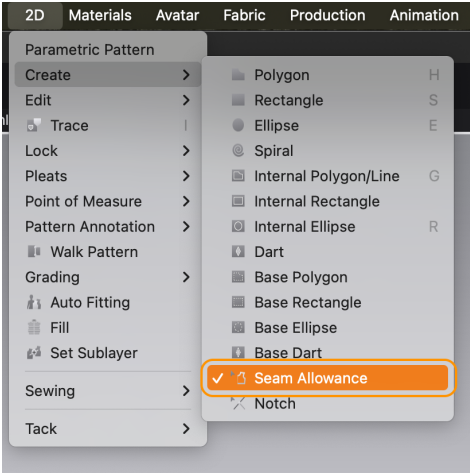
检查项目说明

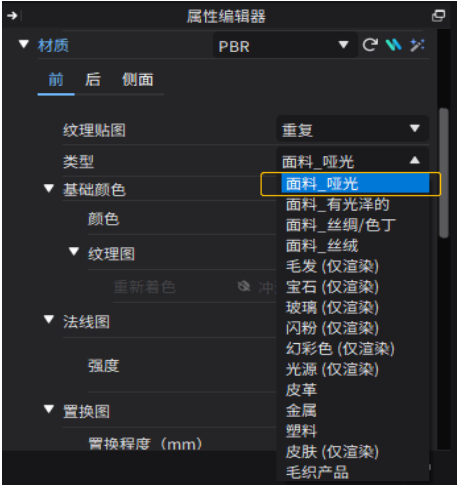
服装检查要点	输入	输出	描述
particleDistance 服装粒子间距	数值 (例如 10) 以及/或者 数值范围 (例如 [0,10])	合格  或者 不合格  并且分别显示每个板片的名称, 材质以及板片粒子间距数值。	检查粒子间距是否和规定数值或数值范围一致 
layer 层	数值 (例如 10) 以及/或者 数值范围 (例如 [0,10]))	合格  或者 不合格  并且分别显示每个板片的名称和它的层级设置	检查每一个板片的层设定是否都是0 

shrinkageWeft 纬向缩率	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 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  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 
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  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  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  或者 不合格  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  或者 不合格  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 
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 解除冷冻	true 或者 false	合格  或者 不合格 	检查是否有板片使用了冷冻功能

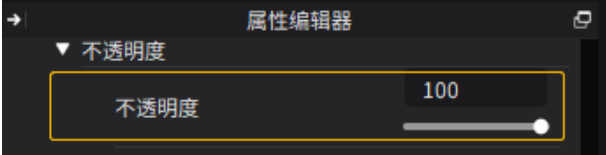
		并且分别显示每个板片的名称和是否使用了冷冻	
noSolidify 解除形态固化	true 或者 false	合格  或者 不合格  并且分别显示每个板片的名称和是否使用了形态固化	检查是否有板片使用了形态固化功能 
noTack 移除假缝	true 或者 false	合格  或者 不合格  并且分别显示每个板片的名称和是否使用了假缝	检查是否有板片添加了假缝 

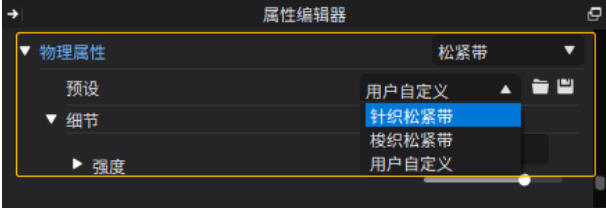
noSteam 删除归拔	true 或者 false	合格  或者 不合格  并且分别显示每个板片的名称和是否 使用了归拔	检查是否有板片添加了归拔 
hasSeamAllowance 含有缝份	true 或者 false	合格  或者 不合格  并且分别显示板片名称和是否使添加 了缝份	检查板片是否添加了缝份信息。 

面料检查要点	输入	输出	描述
materialType 材质类型	材质类型 (例如 面料_哑光)	合格  或者 不合格  并且分别显示每个面料的名称和材质类型	检查材质类型 
baseColor/fabric 面料颜色	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  并且分别显示每个面料的名称, 颜色代码 或颜色名称信息	检查面料的颜色设置 

baseColorMap 纹理图	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纹理图	检查面料是否使用了纹理图 
baseColorMapNo Desaturation 纹理图颜色冲淡	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冲淡颜色的数值	检查面料是否对纹理图使用了冲淡颜色功能 

textureMapping 纹理图显示模式	重复 或者 统一	合格  或者 不合格  并且分别显示每个面料的名称和纹理图显示模式	检查面料纹理图显示模式是“重复”还是“统一” 
normalMap 法线图	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法线图	检查面料是否使用了法线图 

displacementMap 置换图	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置换图	检查面料是否使用了置换图 
opacity 不透明度	数值 (例如 10) 以及/或者 数值范围 (例如 [0,10]))	合格  或者 不合格  并且分别显示每个面料的名称和透明度设置是否符合要求	检查面料不透明度是否符合指定数值或数值范围 
opacityMap 透明图	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透明度设置是否符合要求	检查面料是否使用了透明图 

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 
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	检查面料是否使用了金属图 
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" 

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  并且显示每个纽扣的名称和颜色	检查纽扣的颜色信息 

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  或者 不合格  并且显示每个附件的名称和颜色	检查附件的颜色信息

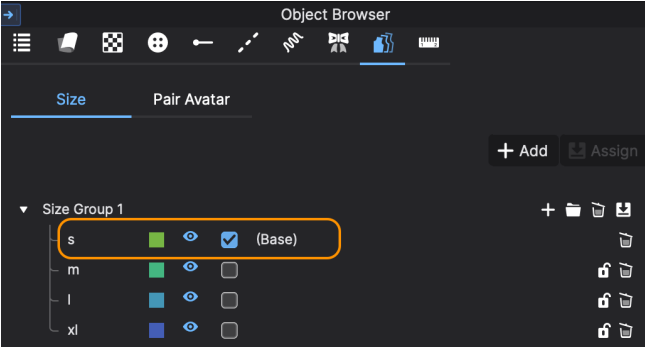
缝纫线检查要点	输入	输出	描述
sewingLineTypeTurned 缝纫线类型	true 或者 false	合格  或者 不合格  并且显示每一条缝纫线的名称, 类型 以及颜色信息	检查缝纫线类型是否为叠缝 true: 打开叠缝, false: 未打开叠缝 
3dSeamline 3D 缝纫线	拼缝 或者 倒缝	合格  或者 不合格  并且显示每一条缝纫线的名称和3D缝 纫线类型	检查 3D 缝纫线类型是“拼缝”还是“倒缝” 

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  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" 
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 

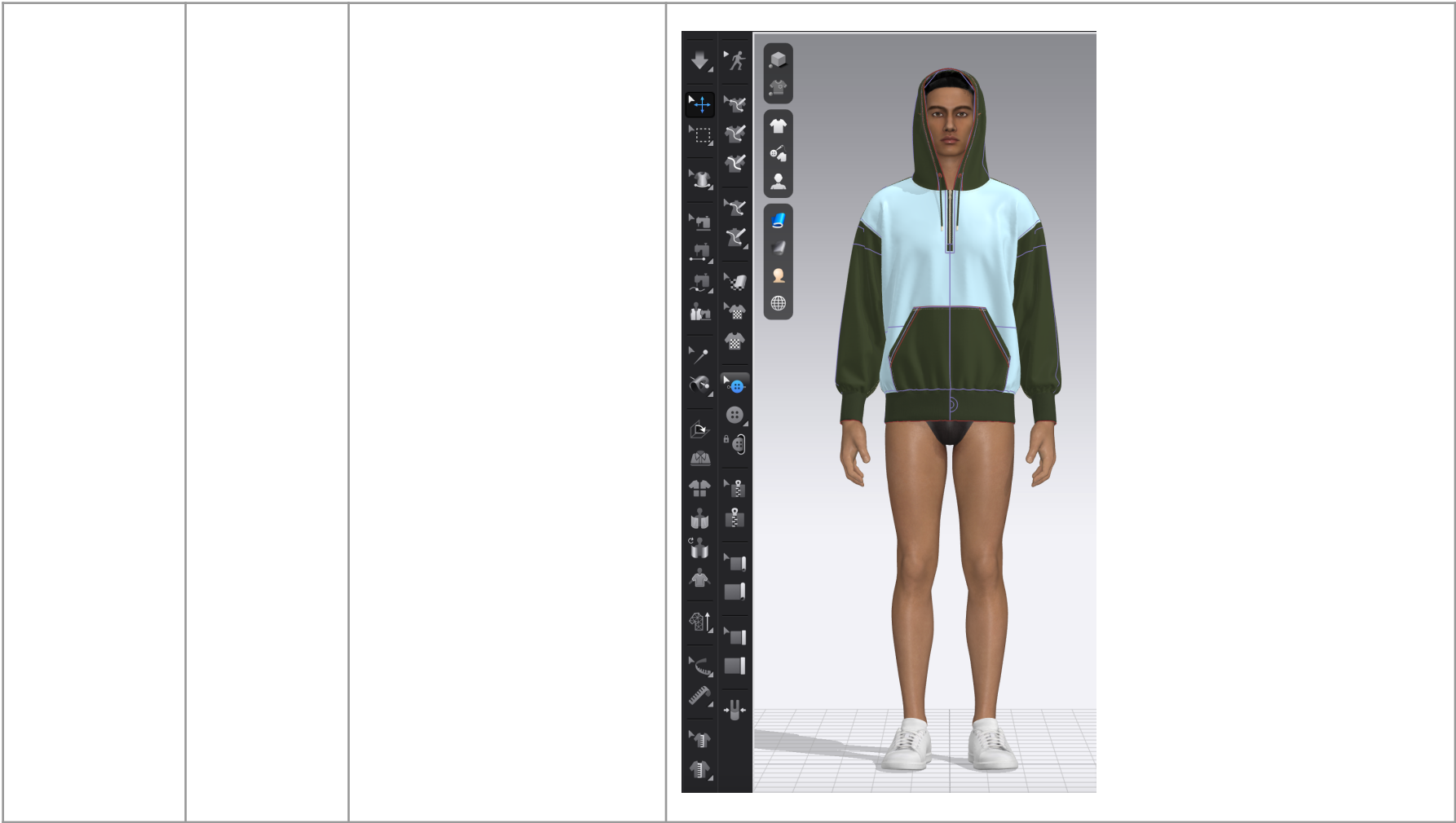
虚拟模特检查要点	输入	输出	描述
avatarName 虚拟模特名称	虚拟模特名称 (例如 MV2.1_Jinho)	合格  或者 不合格  并显示虚拟模特名称	检查虚拟模特名称信息 这个选项需要区分大小写。 

avatarSize 虚拟模特尺寸	虚拟模特尺寸 (例如 M.avs)	合格  或者 不合格  并显示虚拟模特尺寸信息	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。 
---	------------------------------	---	--

avatarSkinOffset 虚拟模特表面间距	数值 (例如 10) 以及/或者 数值范围 (例如 [0,10])	合格  或者 不合格  并且显示虚拟模特表面间距数值	检查虚拟模特表面间距是否和规定数值或数值范围一致 
showAvatar 显示虚拟模特	true 或者 false	合格  或者 不合格  并显示检查是否显示所有虚拟模特	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。 

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 

视角检查要点	输入	输出	描述
cameraFrontView 正前视角	true 或者 false	合格  或者 不合格  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  或者 不合格  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、缝纫褶皱、附件和齐色的所有名称是否均已使用英文文本输入

渲染检查要点	输入	输出	描述
hasZvrp	true 或者 false	合格  或者 不合格 	检查文件是否应用了渲染设置文件 (.zvrp)
zvrpFileName	.zvrp 文件的完整 名称 (例如： filename.zvrp)	PASS  OR FAIL 	检查 .zprj 文件上应用的渲染设置文件 (.zvrp) 的名称是否于要求一致