

GERBER ACCUMARK 3D

Novità aprile 2023 / v16.0

Data: aprile 2023

COPYRIGHT

Gerber AccuMark © 2023 Lectra SA e sue affiliate. Tutti i diritti riservati.

Questo documento non può essere riprodotto con alcun mezzo, in tutto o in parte, senza l'autorizzazione scritta del proprietario del copyright.

Questo documento fa parte degli articoli proprietari forniti per documentare il supporto di Lectra SA e delle sue affiliate per Gerber AccuMark.

In merito alla fornitura delle informazioni contenute in questo documento, la parte a cui vengono fornite ne assume il controllo e la custodia e concorda quanto segue:

Le informazioni contenute nel presente documento sono fornite in via riservata e qualsiasi parte di esse non può essere copiata o riprodotta senza il consenso scritto di Lectra.

Questo documento o i suoi contenuti non devono in nessun caso essere utilizzati per la produzione o riproduzione degli articoli mostrati e la consegna di questo documento non costituisce alcun diritto o licenza in tal senso.

MARCHI

Gerber AccuMark è un marchio registrato di Lectra negli Stati Uniti, tutti i diritti riservati. Gli altri nomi di aziende, brand e prodotti citati in questo documento sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari.

ESCLUSIONE DI RESPONSABILITÀ

Le informazioni contenute in questo documento sono soggette a modifiche senza preavviso. Lectra SA e le sue affiliate non potranno essere ritenute responsabili per errori in questo documento o per danni incidentali o consequenziali in relazione alla fornitura o all'uso di questo materiale, inclusi, ad esempio, perdita di profitti, tessuto e tempi di produzione.

Indice

Punti salienti	4
1. Riorganizzazione del 3D	5
1.1 Apertura in 3D	5
1.2 Nuova scheda Linee 3D	6
1.3 Barra multifunzione 3D e riorganizzazione della barra degli strumenti.....	10
2. Ricolorazione degli avatar	11
2.1 Tavolozze colori predefinite.....	12
2.2 Crea Colore	13
2.3 Ripristina colore avatar.....	14
2.4 Rimuovi colore personalizzato	14
2.5 Salvataggio.....	14
3. Sviluppo multi-dimensionale	15
3.1 Selezione della taglia dell'indumento	15
3.2 Immagini	18
3.3 Simulazione multi-modello	18
4. Alvanon Posable Alvaform	19
4.1 Pose	19
4.2 Simulazione	19
4.3 Velocità di animazione	20
5. Visualizzazione di immagini ritagliate	22
6. Miglioramenti	23
6.1 Pieghe	23
6.2 Selezione.....	23
6.3 Colorazioni	23
6.4 Esportazione OBJ	23
6.5 Esporta immagini.....	24

GERBER ACCUMARK® 3D: NOVITÀ APRILE 2023

PUNTI SALIENTI

AccuMark 3D v16.0 dispone dei seguenti miglioramenti e nuove funzionalità per ottimizzare il flusso di lavoro.

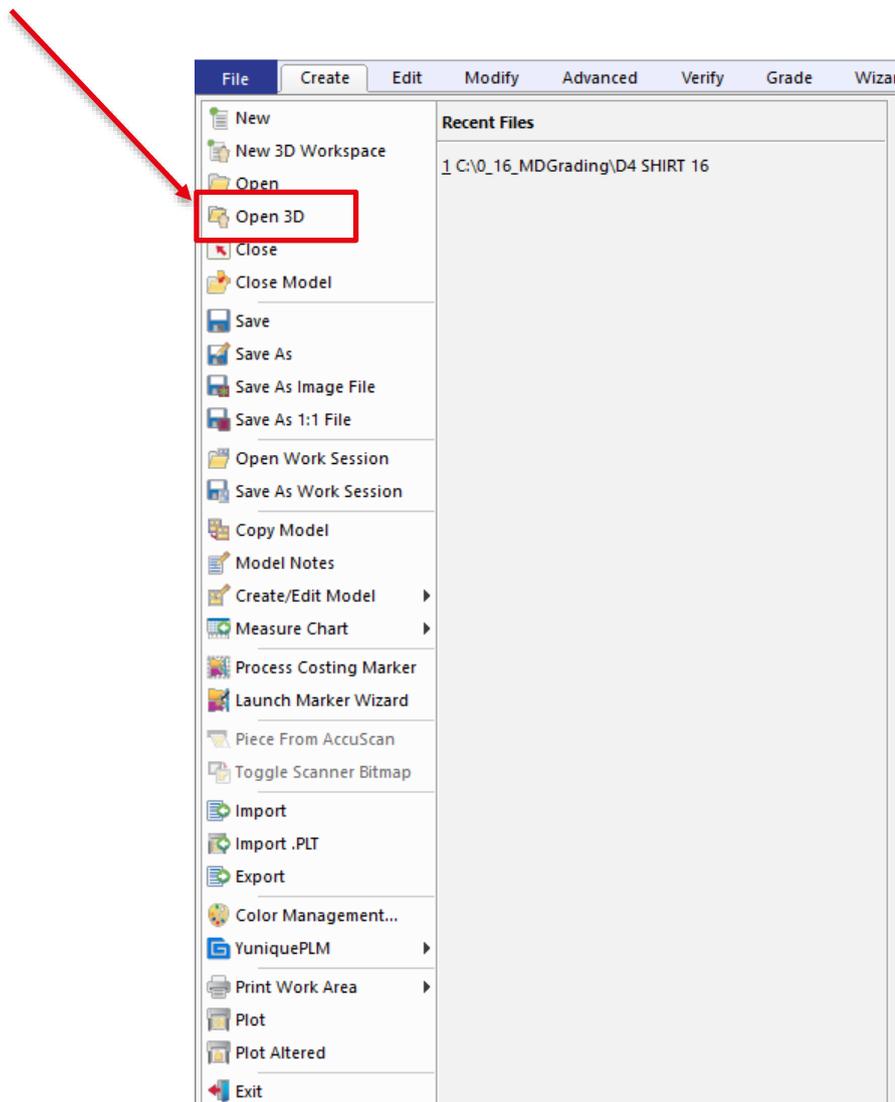
- Riorganizzazione del 3D
 - Apertura in 3D dal menu File
 - Aggiornamento della barra multifunzione
- Ricolorazione degli avatar
- Sviluppo multi-dimensionale
- Posable Virtual Alvaform

1. RIORGANIZZAZIONE DEL 3D

La nuova organizzazione delle schede della barra multifunzione 3D semplificano il flusso di lavoro.

1.1 Apertura in 3D

Il modello 3D può essere aperto direttamente dal menu File. La scheda 3D nello spazio di lavoro 2D non esiste più.



Se si preferisce utilizzare un pulsante *Apri in 3D*, si consiglia di aggiungerlo alla barra degli strumenti di Quick Access selezionando la freccia Giù nella barra degli strumenti > Seleziona altri comandi.



1.2 Nuova scheda Linee 3D

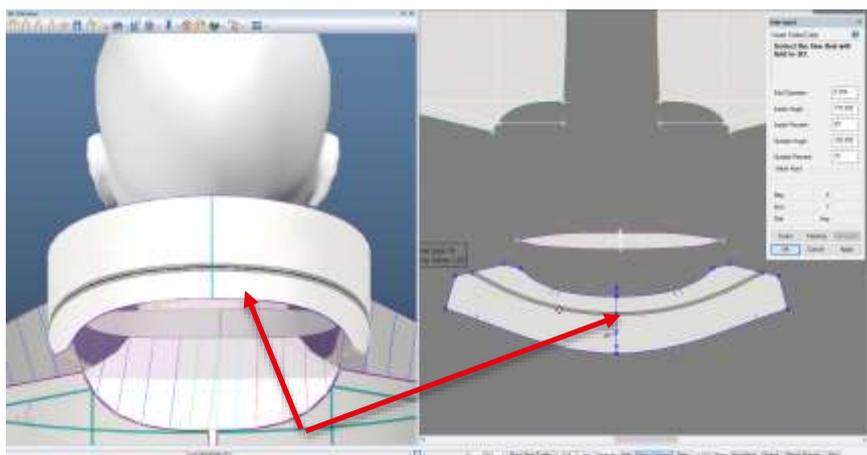
La scheda 3D nello spazio di lavoro 2D è stata trasformata in una scheda Linee 3D nello spazio di lavoro 3D. Non è più necessario salvare e ritornare al 2D per accedere alle funzioni Piegare ed Elastico. Le funzioni continuano a essere disponibili solo in fase di pre-simulazione. Tutte le funzioni in Piegare, Elastici, Linee di taglio e Taglia pezzo sono state spostate.



Le funzioni Vedi piega, Elastico e Taglia possono essere utilizzate con una simulazione salvata o in corso. Solo le funzioni di visualizzazione sono disponibili in uno spazio di lavoro del modello multiplo.

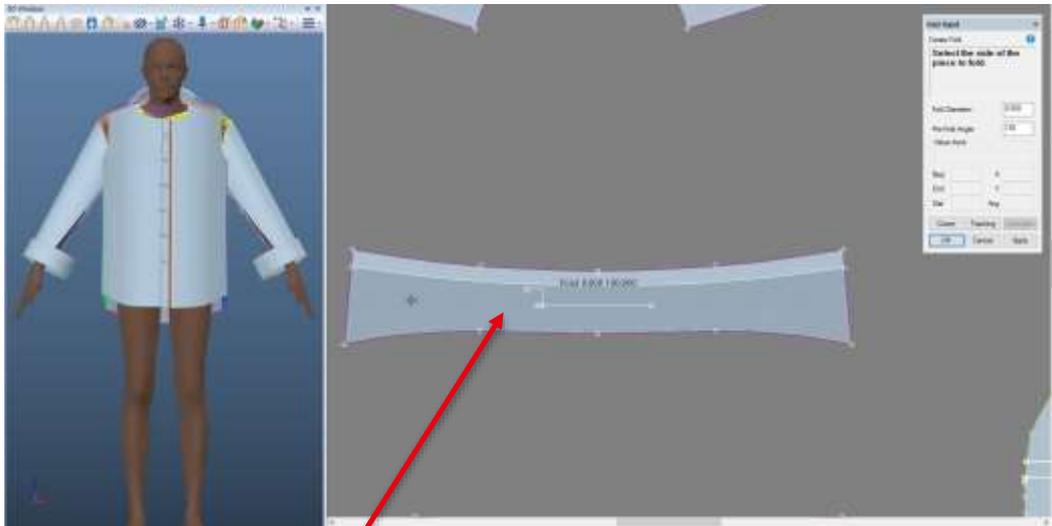
1.2.1 Linee di Piegare

È possibile creare ed eliminare pieghe, colletti e plissettature direttamente nello spazio di lavoro 3D. Aggiornare i parametri di piega, selezionare le linee da applicare alla piega ed evidenziare il lato da piegare nello spazio di lavoro 3D. Attivare *Vedi* per visualizzare i parametri di piega nello spazio di lavoro 3D per linee con pieghe.

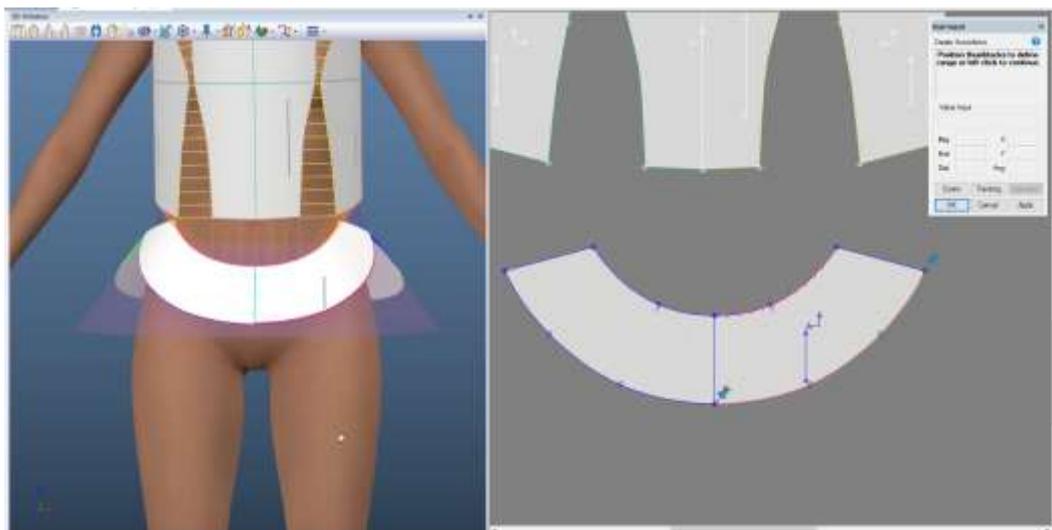


La linea viene evidenziata con i parametri di regione o piega sia nello spazio di lavoro 3D che nella finestra 3D.

□ **NOTA:** Per maggiori informazioni sui colletti, consultare il documento Novità di AccuMark 3D v10.1 in C:\ProgramData\Gerber Technology\Training Docs\AccuMark Documentation\Whats New Previous



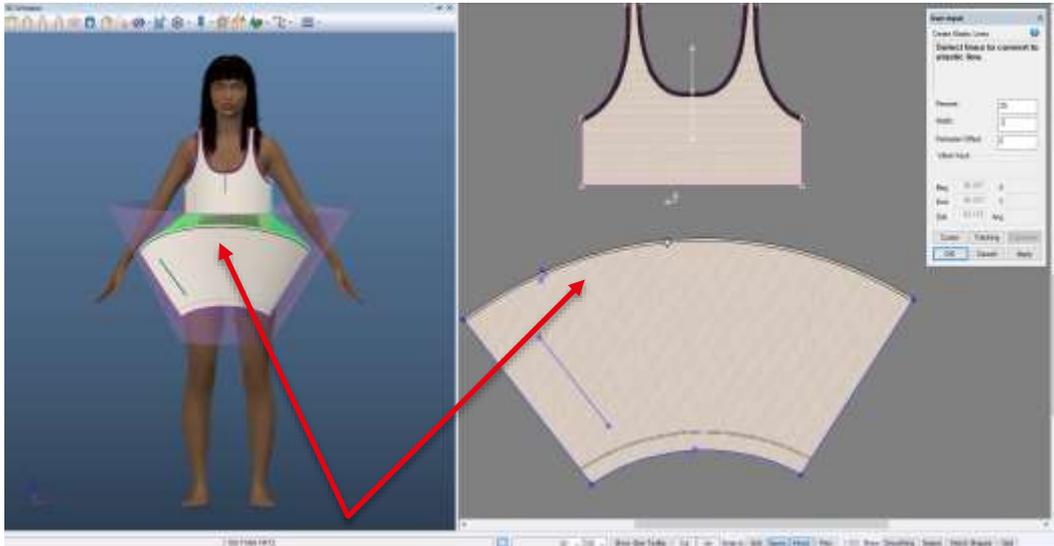
Selezionare il lato da piegare.



In Crea Plissettatura, gli spilli per regolare la gamma vengono visualizzati nello spazio di lavoro 3D. La linea selezionata viene evidenziata sia nello spazio di lavoro 3D che nella finestra 3D.

1.2.2 Linee Elastiche

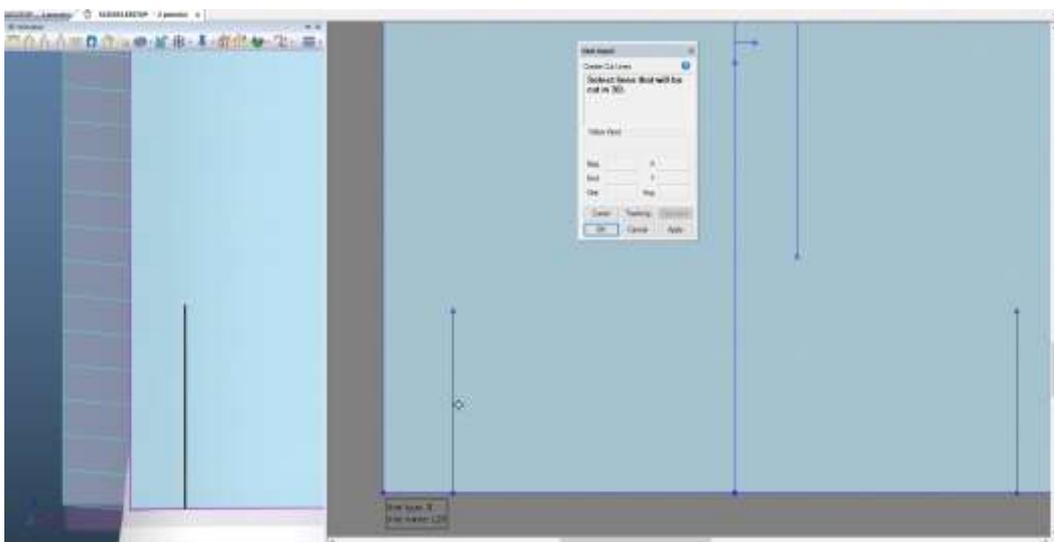
È possibile creare linee elastiche sia nello spazio di lavoro 3D che nella finestra 3D.



Quando si seleziona la linea per applicare l'elasticità, l'anteprima viene visualizzata sia nello spazio di lavoro 3D che nella finestra 3D. Attivare *Vedi* per visualizzare i parametri di elasticità nello spazio di lavoro 3D sulle linee elastiche.

1.2.3 Linee di Taglio

È possibile applicare un attributo della linea di taglio a una linea interna nello spazio di lavoro 3D o nella finestra dell'avatar 3D. Nella finestra 3D, il pezzo verrà aggiornato in modo da mostrare una linea di taglio. Il pezzo nello spazio di lavoro 3D avrà un'etichetta "Cut" quando è presente una linea di taglio e la selezione della vista è attiva.



1.2.4 Taglia Linea

La funzione Taglia Linea consente di separare un pezzo su una linea interna. La funzione di divisione aggiungerà i nuovi pezzi al modello; completare con le informazioni 3D, posizionare i pezzi nello spazio di lavoro 3D e cucirli insieme automaticamente. La selezione della linea avviene sia nello spazio di lavoro 3D che nella finestra dell'avatar 3D.

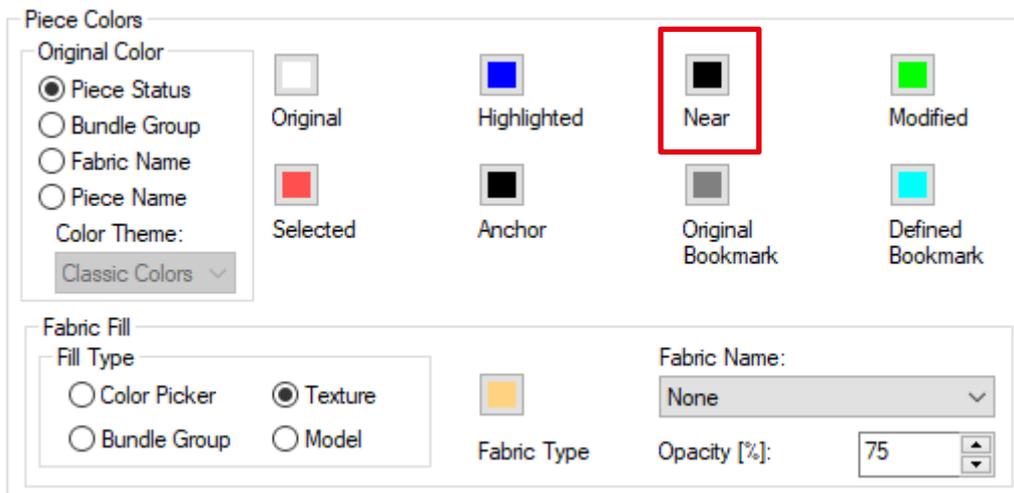
1.2.5 Evidenziazione di linee 3D

Le linee selezionate nelle funzioni relative alle linee 3D vengono evidenziate. La linea selezionata viene evidenziata, insieme all'estensione della piega o ai diametri elastici. Il colore predefinito è il nero. Per selezionare un nuovo colore:

1. Modifica > Spazio di lavoro > Personalizza > scegliere Preferenze nell'elenco



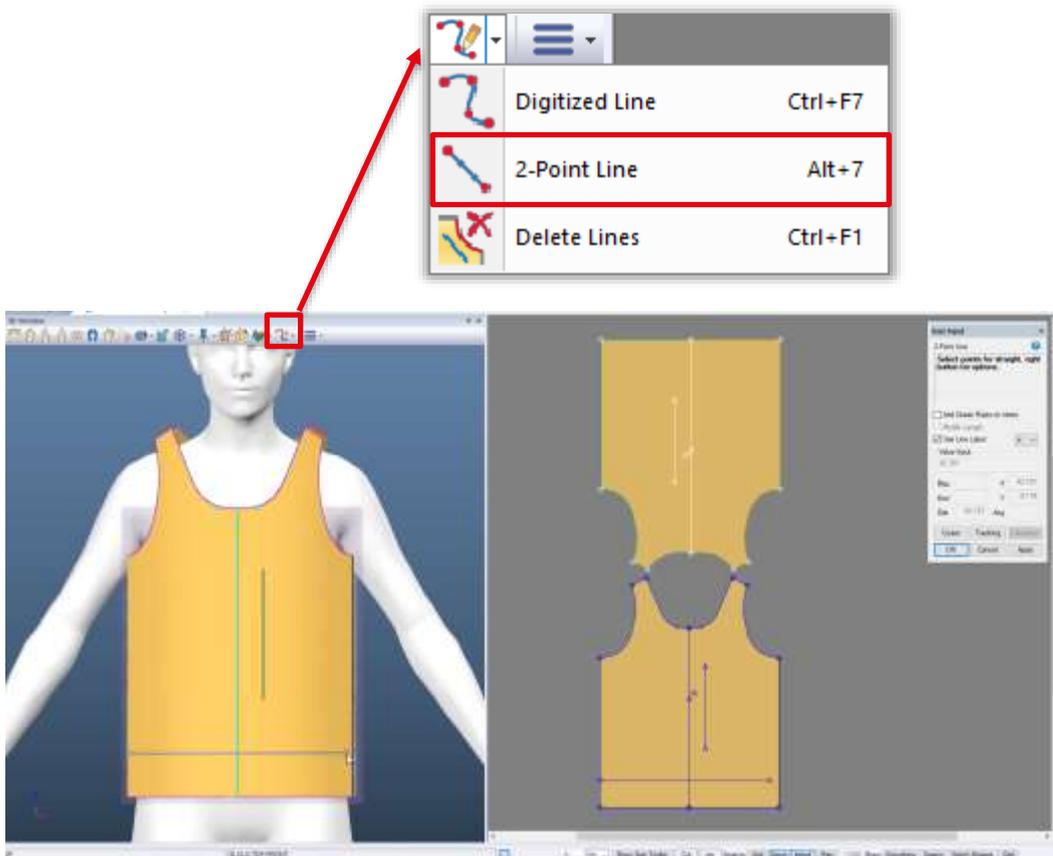
2. Accedere alla scheda Colore
3. Scegliere *Vicino* > fare clic sulla casella del colore per modificare il colore.



4. Applicare gli aggiornamenti per modificare il colore nella sessione corrente e salvare gli aggiornamenti per modificare il colore per la sessione corrente e quelle future.

1.2.6 Nuova funzione in 3D: Linea 2 Punti

Le linee 2 punti aiutano a creare pieghe, elastici e a piazzare i tagli. Per accedere, scegliere Barra degli strumenti 3D > Crea Linee > Linee 2 Punti.



La linea viene visualizzata simultaneamente nello spazio di lavoro 3D e nella finestra 3D. Nell'immagine in alto, la linea è tracciata nella finestra 3D.

1.3 Barra multifunzione 3D e riorganizzazione della barra degli strumenti

1.3.1 Taglie

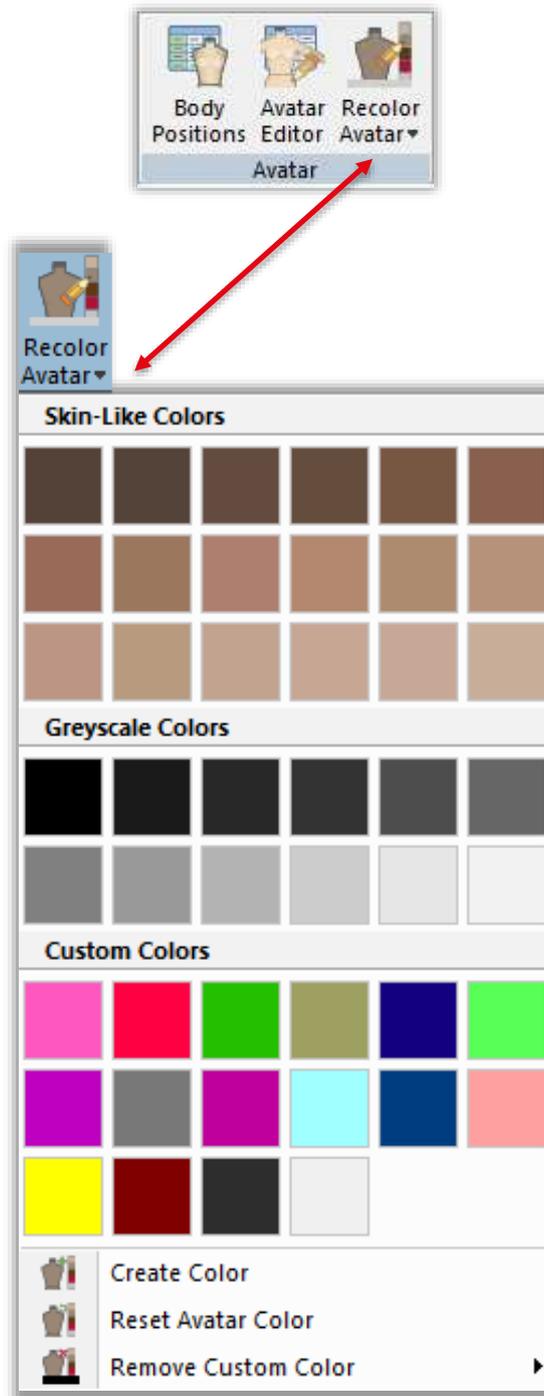
Per utilizzare lo sviluppo multi-dimensionale con il nuovo campo "Taglia Indumento", l'elenco a discesa delle taglie correnti è ora nel pannello delle taglie della barra multifunzione 3D.

1.3.2 Miglioramenti

Durante una simulazione attiva o salvata, scheda Modifica > riquadro Spazio di lavoro > Personalizza > Preferenze è ora disponibile.

2. RICOLORAZIONE DEGLI AVATAR

È possibile ricolorare gli avatar in Gerber AccuMark 3D. Se un avatar dispone di più trame, tutte le trame vengono aggiornate a un singolo colore. Gli alvaform virtuali Alvanon non possono essere ricolorati. L'icona nella barra include una fascia di colore che ha lo stesso colore dell'avatar selezionato. Se l'avatar non è stato ricolorato, compresi gli avatar con trame, la fascia sarà di colore grigio.

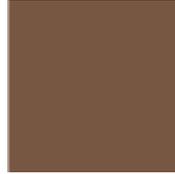
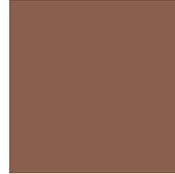
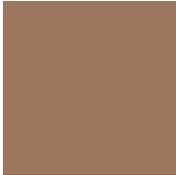
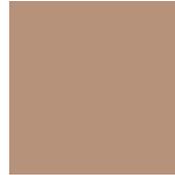
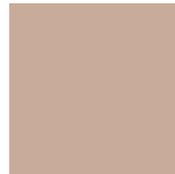


2.1 Tavolozze colori predefinite

Due tavolozze colori predefiniti sono disponibili per la ricolorazione, una tavolozza di colori simil-pelle e una in scala di grigi. I tooltip mostrano il valore RGB di ciascun colore.

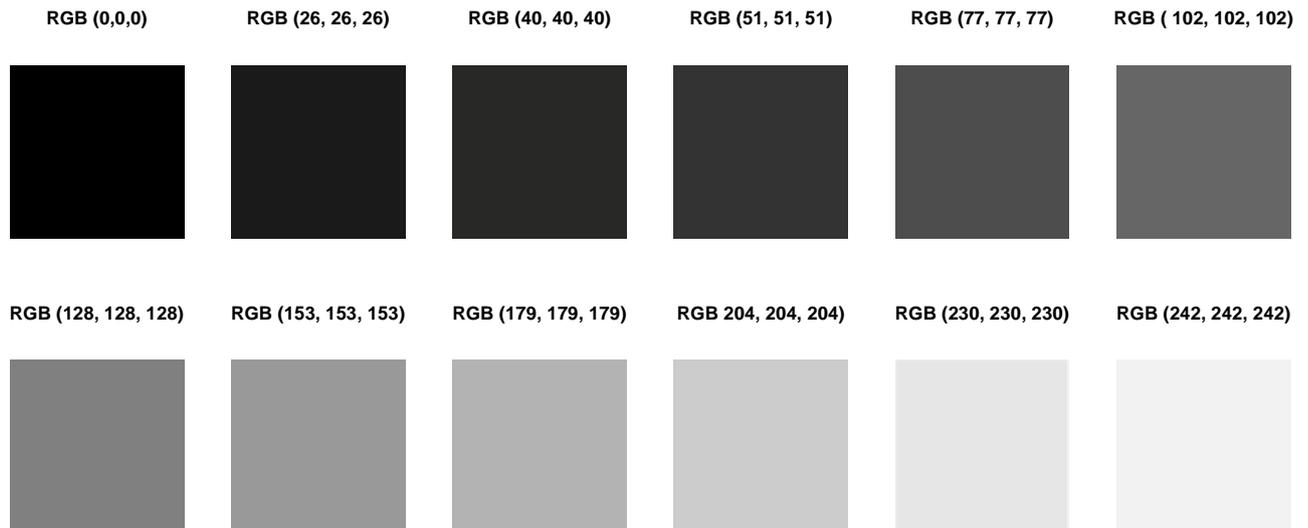
2.1.1 Colori simil-pelle

La tonalità dei colori simil-pelle non è realistica ed è paragonabile al colore di un manichino di negozio. Si sconsiglia di utilizzare la funzione di ricolorazione degli avatar se si tenta di ottenere un effetto realistico. In Gerber AccuMark 3D, gli utenti possono selezionare solo un singolo colore per rappresentare il proprio avatar.

RGB (84, 66, 57)	RGB (84, 67, 56)	RGB (99, 75, 63)	RGB (101, 77, 62)	RGB (119, 86, 66)	RGB (137, 95, 77)
					
RGB (153, 106, 88)	RGB (155, 119, 93)	RGB (174, 127, 110)	RGB (179, 136, 110)	RGB (173, 139, 111)	RGB (183, 146, 123)
					
RGB (189, 149, 132)	RGB (184, 154, 126)	RGB (194, 163, 143)	RGB (199, 166, 148)	RGB (199, 168, 150)	RGB (200, 172, 153)
					

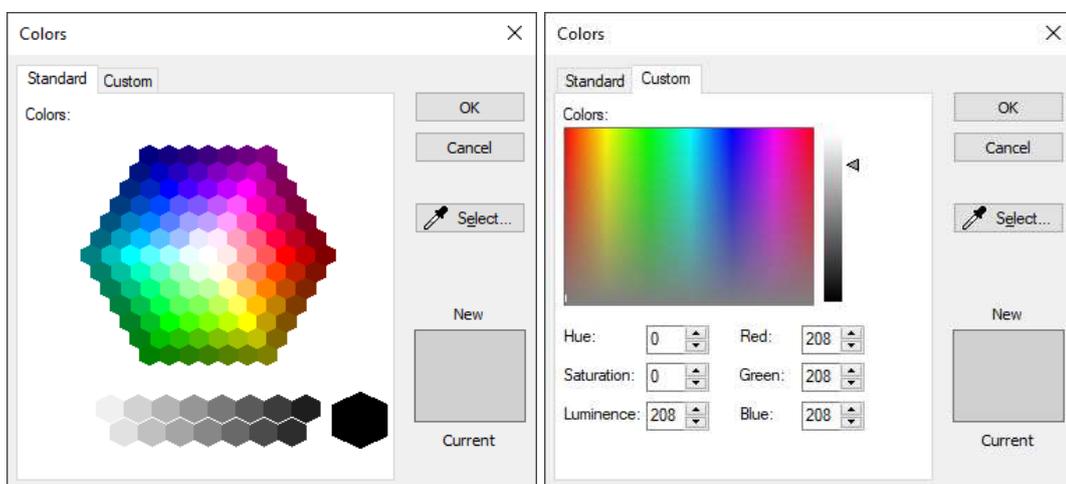
2.1.2 Scala di grigi

Alcuni utenti preferiscono utilizzare un colore in scala di grigi per i propri avatar per evidenziare le caratteristiche dell'indumento. La seconda tavolozza predefinita è una scala di grigi.



2.2 Crea Colore

Selezionare Crea Colore per visualizzare la ruota dei colori e creare un proprio colore personalizzato. Nella scheda standard, selezionare un colore dal display a nido d'ape. Nella scheda Personalizza, inserire il proprio codice di colore. Utilizzare il selettore di colori per scegliere un colore sullo schermo.



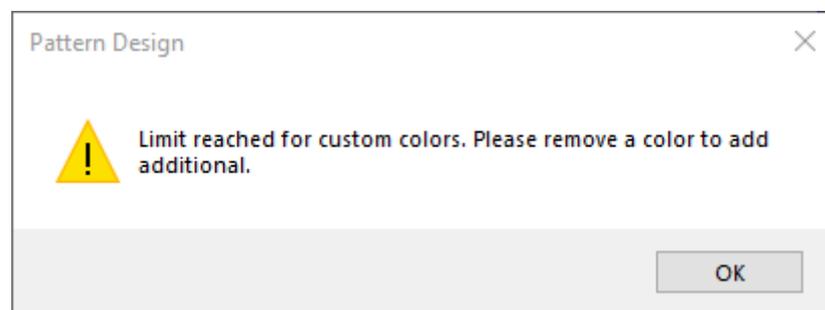
2.3 Ripristina colore avatar



Rimuovere il colore selezionato e ritornare al colore predefinito dell'avatar.

2.4 Rimuovi colore personalizzato

Esiste un limite di 18 colori personalizzati. Una volta raggiunto il limite, un messaggio comunica che il limite è stato raggiunto ed è quindi necessario rimuovere dei colori dall'elenco per aggiungerne altri.



2.5 Salvataggio

Un avatar ricolorato mantiene il suo colore quando viene incluso nelle opzioni di esportazione della simulazione gITF o glb. Gli avatar ricolorati non sono supportati nelle esportazioni OBJ o nelle simulazioni inviate a YPLM.

Colore predefinito



Simil-pelle



Grigio



Personalizzato



3. SVILUPPO MULTI-DIMENSIONALE

AccuMark 3D ora supporta lo sviluppo multi-dimensionale per visualizzare diverse taglie di indumenti in base alle dimensioni sviluppate per il modello.

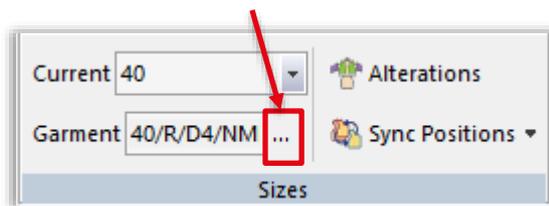
"Indumento" è un nuovo campo presente nel riquadro delle taglie della barra multifunzione per supportare lo sviluppo multi-dimensionale in 3D.



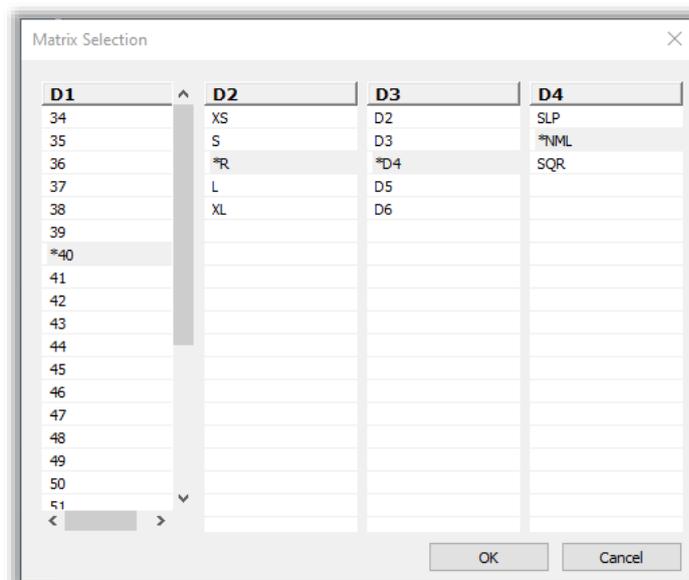
3.1 Selezione della taglia dell'indumento

Per modificare la linea di taglia di un indumento:

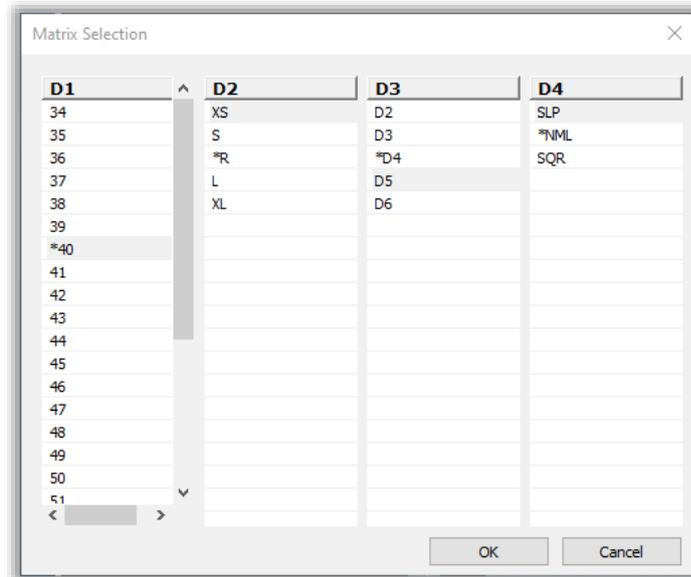
1. Selezionare le tre ellissi.



2. Viene visualizzata una selezione di tutte le dimensioni disponibili. L'asterisco (*) indica la taglia base.



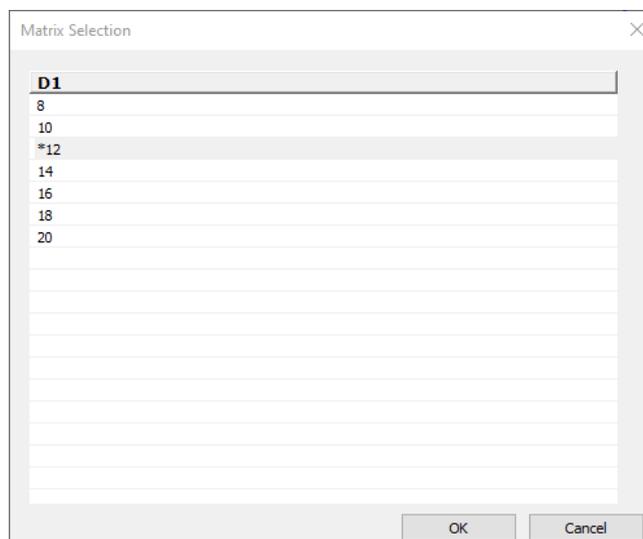
3. Selezionare una taglia in ciascuna dimensione di sviluppo. La selezione multipla non è supportata.



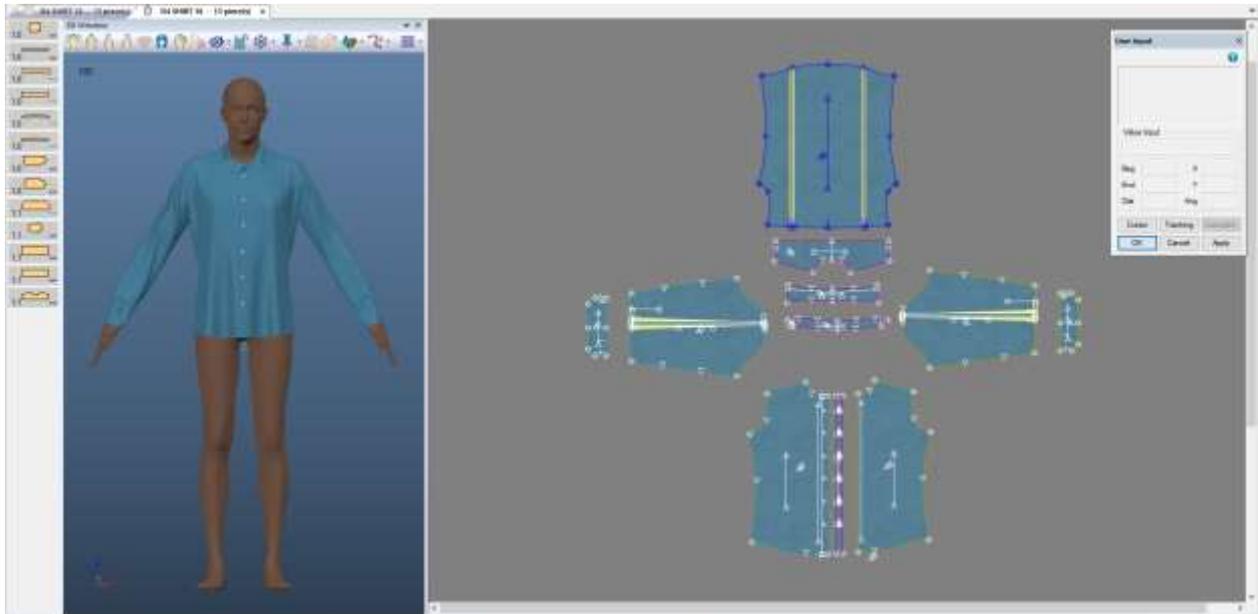
4. Premere il pulsante OK per confermare la selezione.
5. In alternativa, è possibile inserire il testo direttamente nel campo di testo.



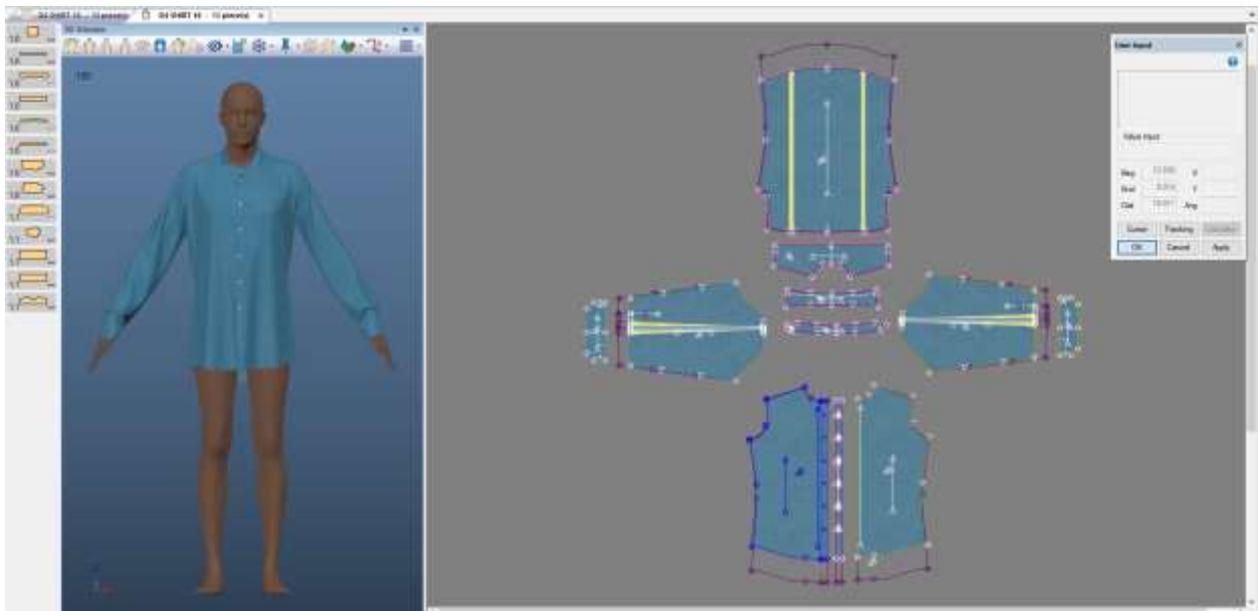
Se è disponibile solo D1 nel modello, verrà visualizzata solo D1. La selezione degli avatar sviluppati nelle proprietà dell'indumento del modello 3D conterrà solo le taglie D1. D1 è la dimensione predefinita in 3D, a prescindere dalla dimensione attiva in 2D.



Taglia base



Taglia multi-dimensionale



3.2 Immagini

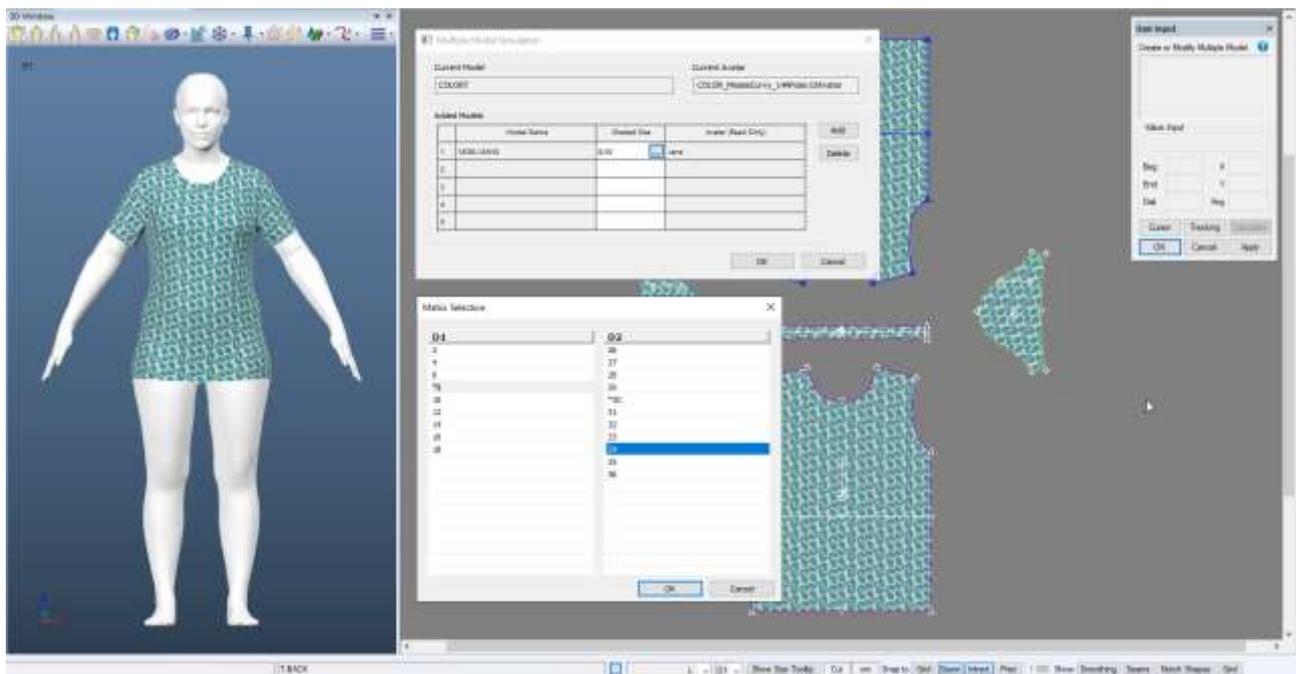
La funzionalità dell'immagine in 3D è disponibile quando si utilizzano le dimensioni taglia base della taglia corrente o dell'indumento.

3.3 Simulazione multi-modello

Le simulazioni multi-modello consentono di utilizzare i modelli con lo sviluppo multi-dimensionale. Nella finestra di dialogo di selezione multi-modello è disponibile la selezione matrice per i modelli che hanno più di una dimensione di taglia.

Se un modello contiene più dimensioni, la predefinita è la taglia base del modello. Per modificare la taglia sviluppata:

1. Trovare la riga del modello desiderato
2. Nella colonna delle taglie sviluppate, selezionare le tre ellissi (...).
3. Verrà visualizzata la finestra Selezione matrice che consente di selezionare la taglia nelle dimensioni disponibili



❑ **NOTA:** Per maggiori informazioni sullo sviluppo multi-dimensionale, consultare il documento Novità AccuMark PE v12 in C:\ProgramData\Gerber Technology\Training Docs\AccuMark Documentation\Whats New Previous

4. ALVANON POSABLE ALVAFORM

Gerber AccuMark 3D ora supporta gli Alvanon Posable Alvaform. Utilizzare l'icona "Cambia Posa" nella barra degli strumenti 3D per selezionare la sequenza di posa desiderata. L'icona non è disponibile per gli Alvanon statici e tutti gli altri Alvaform Alvanon senza messa in posa. Selezionare la posa in fase di pre-simulazione.



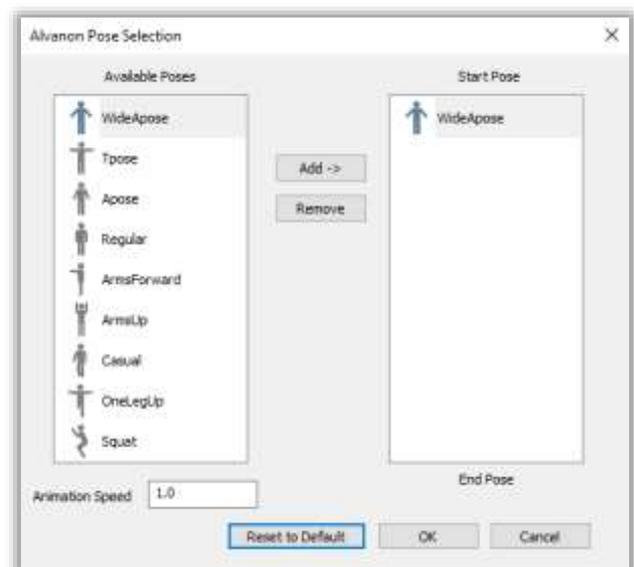
4.1 Pose

Sono supportate 9 pose: Pose A larga, Posa T, Posa A, Normale (braccia in giù), Braccia avanti, Braccia in alto, Casual (asimmetrica contrapposta), Una gamba su e Accovacciato. La posa predefinita è A larga. Per modificare la posa iniziale, rimuovere A larga dalla finestra di dialogo e aggiungere quella desiderata. Se non si imposta alcuna sequenza di posa, non ci sarà alcun movimento durante la simulazione. Il pulsante Ripristina l'originale annulla la selezione di pose corrente e ripristina la posa A larga predefinita.

4.2 Simulazione

Il reticolo degli avatar Alvanon è molto dettagliato, causando un allungamento dei tempi di simulazione. Ciascuna posa richiede una diversa quantità di tempo per terminare la simulazione. Se si selezionano tutte le pose, il numero totale di fotogrammi sarà 274 prima che l'avatar raggiunga la posa finale. In base al tipo di indumento, la simulazione dell'indumento potrebbe finire prima che l'avatar raggiunga la posa finale. Il numero di fotogramma corrispondente a ciascuna posa è il seguente:

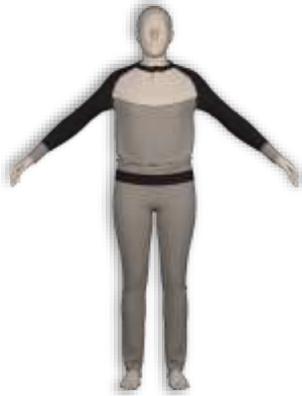
- Fotogramma 1: Posa A larga
- Fotogramma 18: Posa T
- Fotogramma 44: Posa A
- Fotogramma 55: Normale
- Fotogramma 95: Braccia in avanti
- Fotogramma 136: Braccia in alto
- Fotogramma 197: Casual
- Fotogramma 22: Una gamba su
- Fotogramma 274: Accovacciato



4.3 Velocità di animazione

Gli utenti possono regolare la velocità di animazione degli Alvanon Posable Avatar. La velocità predefinita è 1.0. Il valore minimo è 0,1 (diminuzione velocità) e il massimo è 10,0 (aumento velocità). Un aumento della velocità di animazione riduce il numero complessivo di fotogrammi necessari per completare l'animazione dell'avatar. Una diminuzione della velocità di animazione aumenta il numero complessivo di fotogrammi necessari per completare l'animazione dell'avatar. A seconda del modello, aumentando la velocità è possibile che l'avatar entri in collisione con l'indumento. In questo caso, è consigliabile ridurre la velocità e/o regolare il posizionamento del pezzo. Durante la sequenza di posa, il pulsante Ripristina originale consente di ripristinare la velocità di riproduzione a 1,0.

A larga



Normale

Posa T



Braccia in avanti

Posa A



Braccia in alto



Casual



Una gamba su



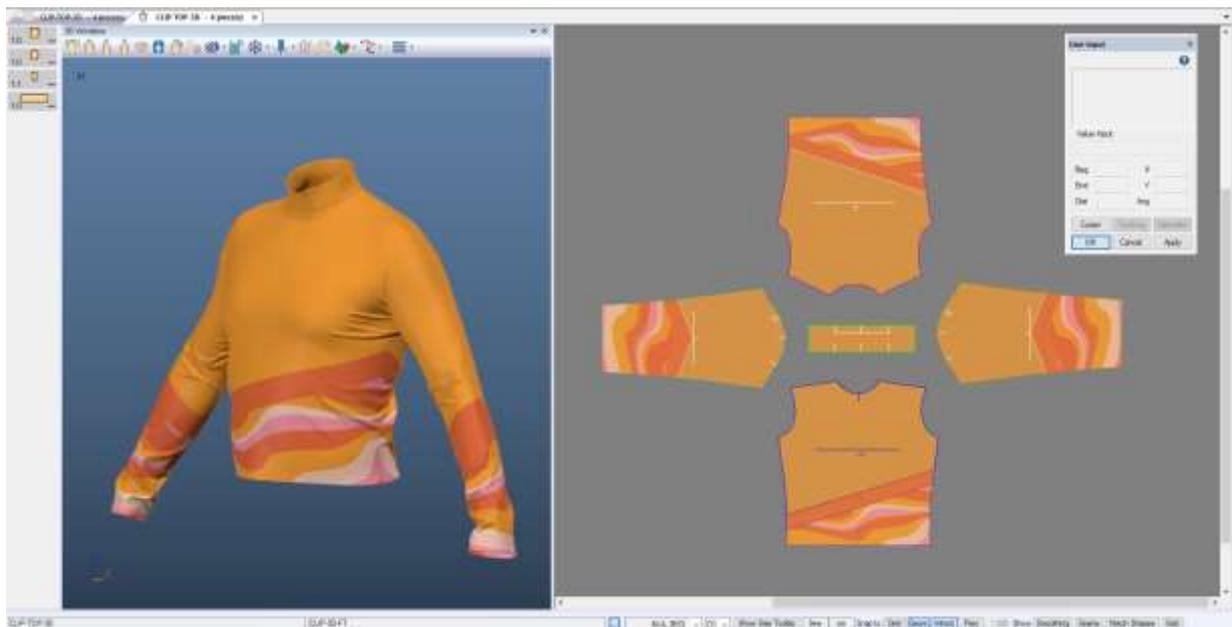
Accovacciato



□ **NOTA:** Per maggiori informazioni sugli avatar Alvanon, consultare il documento Novità di AccuMark 3D v10.1 in C:\ProgramData\Gerber Technology\Training Docs\AccuMark Documentation\Whats New Previous

5. VISUALIZZAZIONE DI IMMAGINI RITAGLIATE

A partire dalla v16.0, gli utenti possono ritagliare immagini in AccuMark 2D Pattern Design. AccuMark 3D supporta la visualizzazione di immagini ritagliate nello spazio di lavoro 3D e nella finestra degli avatar 3D. Gli utenti possono spostare, eliminare o modificare le proprietà delle immagini ritagliate ed eliminare la linea associata all'immagine. La creazione di immagini ritagliate nello spazio di lavoro 3D non è ancora supportata e l'icona nella barra multifunzione è disattivata. Ritornare al 2D per le operazioni di creazione o modifica.



□ **NOTA:** Per maggiori informazioni sulle immagini ritagliate, consultare il documento Novità AccuMark PE v16.0 in C:\ProgramData\Gerber Technology\Training Docs\AccuMark Documentation\Whats New Previous

6. MIGLIORAMENTI

6.1 Pieghe

In AccuMark 3D è possibile visualizzare e simulare più pieghe.

6.1.1 Pieghe convertite

Le pieghe convertite variabili o rastremate, in una casella o lama, hanno la forma corretta in 3D. Per le pieghe convertite nelle versioni precedenti del software, ritornare in 2D > chiudere la piega quindi riaprirla > salvare in 2D > riaprire il modello in 3D.

6.1.2 Lato di piegatura

Le pieghe variabili e rastremate che utilizzano entrambe un lato di movimento sono ora supportate in 3D.

6.2 Selezione

Miglioramenti sono stati apportati alle diverse selezioni nella finestra 3D. Le attività di piazzamento e gestione ora non provocano il piazzamento degli spilli attraverso l'avatar sul lato opposto. Ruotare l'avatar per piazzare o gestire gli spilli sul lato opposto dell'avatar o del pezzo.

La funzione Sposta Accessorio ora consente l'interazione con la larghezza attraverso l'avatar dopo che l'accessorio è stato selezionato.

La funzione Sposta Cilindro ora consente l'interazione con le grip del cilindro attraverso l'avatar dopo che il cilindro è stato selezionato.

6.3 Colorazioni

In 3D, gli utenti possono ora annullare e ripetere un'operazione durante la creazione di colorazioni.

6.4 Esportazione OBJ

Miglioramenti sono stati apportati al file di output obj degli accessori. Per ciascun accessorio a trama, viene ora inclusa una sola copia dell'immagine nel file di output, anche se lo stesso accessorio viene utilizzato più volte.

6.5 Esporta immagini

La funzione Esporta Immagini nell'anteprima di rendering ora taglia l'immagine fino al rettangolo perimetrale più piccolo disponibile, eliminando l'immagine di sfondo in eccesso.



□ **NOTA:** Per maggiori informazioni sull'esportazione di immagini, consultare il documento Novità di AccuMark 3D v14 in C:\ProgramData\Gerber Technology\Training Docs\AccuMark Documentation\Whats New Previous