

CẬP NHẬT TÍNH NĂNG 7.2

1. NEW MODULAR LIBRARY



Tổ chức Thư viện Modular tự do và mang quần áo để tạo khối dễ dàng.

Cấu trúc phân cấp của thư viện modular là **Group** » **Category** » **Style** » **Block** , được chia thành bốn giai đoạn để có thể phân loại theo cấu hình bạn muốn.

Vị trí

NEW MODULAR LIBRARY

Vận hành

- **Thêm Group and Category**

1. Nhấn nút add ở trên nhóm tab, sau đó chọn thư mục bạn muốn đến

Thư mục đã chọn sẽ được thêm thành 1 nhóm

2. Nhấn đúp vào thư mục nhóm đã thêm và bấm vào nút add ở đầu tab category

Xuất hiện cửa sổ add category

3. Nhập tên ở category và nhấn nút ok

Category đã thêm vào nhóm được chọn

- **Thêm style**

1. Bấm đúp vào thư mục category mà bạn muốn thêm kiểu và bấm vào nút **add** ở đầu tab.

Cửa sổ style section xuất hiện

Nếu có sản phẩm trong cửa sổ 3D, **Thumbnail** cho sản phẩm may mặc đó sẽ được đăng kí tự động.

2. Nếu bạn muốn đăng kí **Thumbnail**, chọn **Create New Thumbnail** và mở file hình ảnh.

3. Nhập tên cho style và nhấn nút ok.

Style sẽ được thêm với hình thumbnail và tên.

- **Thêm block style.**

1. Nhấn đúp vào thumbnail của style mà bạn muốn thêm block, sau đó nhấp vào add block type ở góc trên bên phải- nhấn Create Block Section

Xuất hiện cửa sổ new block style.

2. Sau khi thiết lập thông tin bên dưới, nhấn nút ok

Type	Đặt block type
Tag	Nhập block tag Nếu bạn cần thêm 2 hoặc nhiều loại cùng loại, hãy phân chúng thông qua các tag Khi các loại và tag được thêm vào trong cùng một trạng thái, block type hiện tại sẽ được ghi đè.

Block type được thêm vào style đã chọn.

- **Tạo block**

1. Đầu tiên mở file garment của style mà bạn muốn tạo block

2. Nhấn nút add ở bên phải của mỗi block type.

Cửa sổ 2D chuyển sang Chế độ chỉnh sửa để chọn mẫu.

3. Trong cửa sổ 2D, sử dụng phím shift hoặc kéo các mẫu áp dụng của block, sau đó nhấn **Enter**.

Xuất hiện cửa sổ block section và lưu block.

Note: khi tạo block lần đầu tiên, hãy chỉ định các rập block cho từng loại để lưu thông tin line segment và sewing giữa các block với nhau. Do đó, chọn mỗi item trong cửa sổ create modula xuất hiện trong trường hợp đó, và lặp lại các bước khoảng 3 4 lần.

4. Sau khi thiết lập thumbnail và tên file của block, nhấn nút ok

Xuất hiện cửa sổ check sewing

5. Đảm bảo các rập block được may tốt với các rập block khác, sau đó nhấn nút ok

Nếu cần thiết lập lại đường may, hãy nhấp vào nút huỷ để chỉnh sửa đường may và thử lại.

Các mẫu đã chọn đượ tạc dưới dạng một khối của loại đó.

2. SOFT BODY SIMULATION



Chỉnh sửa màu avata, hình ảnh kết cấu và độ mờ.

Vị trí

3D Toolbar  Select/Move Select Avatar Property Editor Materials (Selected)

Vận hành

1. Nhấp vào công cụ/ menu chỉ ra trong vị trí
 2. Nhấp vào avata
- Xuất hiện properties trong properties editor.
3. Điều chỉnh các thuộc tính riêng lẻ bên dưới

Thông tin	Name/Item NO.	Nhập tên và số mục của avata
	Tech Pack (CLO-SET)	
	Skin offset	Điều chỉnh khoảng cách giữa avata và vải.

		<p>Vì avata và vải tồn tại các mắt lưới, giá trị particle distance rất cao và skin offset rất thấp có thể khiến avata nhô ra khỏi bề mặt vải. Để tránh điều này, giá trị skin offset mặc định được đặt thành 3 mm, đây là giá trị phù hợp để tạo garment. Khi garment vừa vận hãy giảm giá trị skin offset xuống.</p> <p>Note: Để giá trị mặc định cho đến khi bạn gần hoàn thành garment, vì simulation sẽ chậm khi bạn giảm skin offset của avata và particle distance của garment.</p>
	Friction	Tăng giá trị ma sát để tránh garment bị tuột trong khi draping or animating.
	Static	Lực ma sát khi garment ở vị trí cố định
	Kinetic	Lực ma sát khi garment chuyển động
	Soft Body Simulation (ver 7.2)	<p>Áp dụng mô phỏng body simulation để thể hiện độ đàn hồi của da</p> <p>Tùy chọn này chỉ khả dụng trên avata người lớn mặc định của CLO và chỉ có thể được mô phỏng với quần áo.</p>
	Divide Mesh	<p>Điều chỉnh số lượng mắt lưới của avata để làm mịn bề mặt của avata.</p> <p>Lưu ý sử dụng tính năng này khi cần thiết. đặt mắt lưới càng cao thì kích thước file càng lớn, có thể khiến tốc độ chạy càng chậm.</p> <p>Ví dụ: Điều này hoạt động tốt nhất khi bạn treo một bộ quần áo vừa vận như quần legging vì các mắt lưới của avata xuất hiện.</p> <p>Note: Chia lưới không được hỗ trợ cho phiên bản avatar trên CLO 5.1.</p>
Material	Đặt vật liệu cho avata	

3. CAMERA MOTION



Tạo animation động hơn với nhiều vị trí và góc máy ảnh khác nhau.

Vị trí

Animation Mode

Vận hành

- **Add keyFrame**

1. Nhấn vào nơi bạn muốn thêm khung hình chính trên dòng thời gian hoặc di chuyển đầu phát đến vị trí mong muốn.

2. Kiểm soát cửa sổ 3D view và nhấn add/replace camera keyframe

Keyframe được thêm dựa trên trạng thái của controlled view

3. Nếu bạn muốn di chuyển hoặc xoay camera, nhấn camera viewfinder

Biểu tượng camera xuất hiện ở cửa sổ 3D và xuất hiện cửa sổ camera xem trước (viewfinder)

Note: kích thước màn hình của cửa sổ camera preview sẽ được áp dụng theo kích thước được đặt trong render image properties. Kích thước màn hình cửa sổ có thể điều chỉnh bằng cách nhấp và kéo góc dưới cùng bên trái

4. Nhấn vào camera hoặc hiển thị trên mục tiêu của camera trong cửa sổ 3D.

Gizmo xuất hiện

5. Nhấp và kéo từng trục của gizmo để di chuyển trực tiếp hoặc nhập từng giá trị trực tiếp vào properties editor

Keyframe của camera được thêm vào dòng thời gian ở vị trí của đầu phát.

Note: Nhấp vào nút nhóm ở trên cùng bên phải của gizmo để đồng thời di chuyển và xoay camera và vị trí của camera so với mục tiêu.

6. Sau khi chọn keyframe đã thêm, sau đó điều chỉnh chế độ xem.

Chế độ xem camera của keyframe được thay đổi.

- **Di chuyển/ xoá keyframe**

1. Nhấp và kéo keyframe đã thêm đến vị trí mong muốn

Keyframe được di chuyển đến vị trí đó.

2. Hoặc kích phải chuột trên keyframe bạn muốn xoá

Keyframe sẽ được xoá

- **Ẩn hiện camera path**

1. Chọn nút show camera path

Ẩn hoặc hiện đường dẫn giữa vị trí camera và keyframe

- **Lưu và mở camera motion file**

1. Chọn main menu-Save As/Open – Camera Motion

Camera motion file (CAK) được lưu hoặc mở

4. ELASTIC



Áp dụng elastic cho các mẫu hoặc đường để thể hiện các chi tiết như E-band hoặc đường viền.

Vận hành

- **Pattern (ver 7.2)**

1. Cửa sổ thư viện, chọn fabric – elastic folder
2. Ở tab fabric của object browser, chọn fabric của rập để thể hiện E band

Xuất hiện cửa sổ properties editor


3. chọn option elastic ở phía bên phải của physical properties

Xuất hiện elastic properties

4. Điều chỉnh thuộc tính elastic

Preset	Đặt giá trị
Strength and Stiffness	Điều chỉnh độ căng và cứng của elastic
Thickness	Đặt độ dày của elastic

- **Pattern Outline or Internal Line**

1. Chọn đường ngoại hoặc nội vi với  Edit Pattern

Xuất hiện cửa sổ property editor

2. Chọn chế độ elastic
3. Điều chỉnh elastic properties.

Strength	Điều chỉnh độ căng của elastic
Ratio	Điều chỉnh tỉ lệ của elastic
Segment Length	Điều chỉnh tỉ lệ khi nhập giá trị chiều dài của elastic
Total Length	Nếu nhiều đoạn được chọn, giá trị đã nhập sẽ là tổng chiều dài của các đoạn đã chọn.