

APPARELBASE

AUTONEST 사용설명서

(주)유스하이텍

Homepage : <http://www.apparelbase.com>

E-mail : support@apparelbase.com

Tel : 070-4000-9700

* 제품의 성능을 위해 사전 고지 없이 제품 내용이 변경될 수 있습니다.

Youth Hitech
www.apparelbase.com



User manual

Ver 1.0

(주) 유스하이텍 시스템 사업부 / 교육팀

E-Mail : Support@apparelbase.com

TEL : 02)2108-8411

Contents:

3.1	Apparelbase AutoNest – 정의	4
3.2	마카 최적화를 위한 단계.....	5
3.3	프로그램 실행 방법.....	6
3.4	마카 또는 cut plan 을 불러오는 방법.....	7
3.5	이전 버전에서 저장된 마카를 불러오는 방법.....	8
3.6	Apparelbase AutoNest 에서 마카를 생성하는 방법.....	8
3.7	Apparelbase AutoNest 작업공간.....	10
3.8	툴 바 버튼 목록과 관련 기능.....	11
3.9	목록 영역	12
	A. 테이블로 패턴 표시하기	12
	B 패턴 모음으로 패턴 표시하기	13
3.10	마카 최적 영역	16
3.11	정보 영역	17
3.12	마카 설정	17
	원단 일반 정보	17
	줄무늬와 체크무늬	17
	연단 설정	18
	더블레이어로 연단할 때, 1/2 로 패턴 수 줄이는 방법.....	19
3.13	빠른 네스트	19
3.14	자동 네스트	19
3.15	패턴 선택	20
3.16	선택 패턴 배치/미배치.....	21
3.17	선택된 패턴 네스팅	22
3.18	수동 네스팅	22
3.19	네스팅에서 사용되는 특별한 기능들	24
	패턴 모으기.....	24
	겹친 패턴 삽입하기.....	25
	선택된 패턴 사용하지 않음으로 설정하기.....	25
3.20	수동네스팅을 위한 키보드와 마우스 단축키.....	26
3.21	사이즈별 네스팅	27
3.22	사이즈별 그룹	28
	사이즈별 그룹 만들기.....	30
3.23	접은 패턴 또는 튜블러 원단 네스팅.....	31
	A. 제품의 모든 패턴 반 별 네스팅.....	31
	B. 제품의 특정 패턴 반 별 또는 튜블러 네스팅.....	32
	C. 튜블러 조건.....	32
3.24	줄무늬 및 체크무늬 마카.....	34
3.25	마카에서 줄무늬와 체크무늬를 위한 배경 텍스처 설정하기.....	34
3.26	결점 원단 자동 패턴 네스팅.....	36
3.27	패턴 속성 테이블 표시 방법.....	39
3.28	패턴 제한.....	39
	추가제한에 사용되는 특별 기능.....	42
3.29	반 별 또는 튜블러 원단에서 반별 패턴의 설정과 제한.....	42
3.30	패턴 속성 테이블.....	42
3.31	패턴 사이의 재단 간격.....	45
3.32	열처리용 패턴 그룹 설정	46

3.33	패턴 자르기.....	49
3.34	패턴 업데이트.....	51
3.35	측정틀 사용하기	52
3.36	마카 리포트 - 편집 및 인쇄.....	52
	마카 리포트 설정.....	52
3.37	플로터 설정.....	56
3.38	플로터 출력 또는 프린터 인쇄.....	59
3.39	Cutter 설정	60
3.40	cutter 사용을 위해 CUT 파일에서 마카 출력하기.....	63
3.41	Assyst 파일(*.zip) 불러오기.....	67
3.42	Assyst Bullmer (LayS)에서 마카 불러오기	69
3.43	Gerber 파일(*.tmp) 불러오기.....	73
3.44	Gerber 마카(*.order) 불러오기.....	76
3.45	Lectra 프로젝트(*.iba, *.vet) 불러오기.....	78
3.46	Lectra (PLX)에서 마카 불러오기	78
3.47	Standard 파일 불러오기.....	81
3.48	Apparelbase AutoNest 사용자 설정	82
3.49	키보드 설정	84
3.50	유용한 키보드 단축키.....	85

3.1 Apparelbase AutoNest 란 무엇인가

Apparelbase AutoNest 는 의류산업에서 자동마카 최적화를 위해 사용하는 소프트웨어 입니다.

Apparelbase AutoNest 는 완전히 자동으로 마카를 완성할 수 있고, 사용자가 설정한 시간 안에 최적화할 수 있습니다. 또한 수동과 자동네스팅을 병행해서 사용할 수도 있습니다.

요즘 시장에서의 대부분의 컴퓨터는 멀티코어 프로세서 이상의 기술을 가지고 있습니다.

이것은 한 프로세서 대신 컴퓨터가 듀얼코어 또는 쿼드 코어 프로세서를 가지는 것을 의미합니다.

대부분의 소프트웨어 프로그램은 한 프로세서 이상에서 운영되도록 설계되어있지 않습니다. 그래서 컴퓨터는 듀얼코어에서 자원의 단 50%만이 사용되고, 쿼드코어인 경우, 단지 25%만이 사용되어집니다. Apparelbase AutoNest 는 멀티코어 기술을 사용할 수 있도록 설계되었습니다. 그러므로 싱글 프로세서를 사용하는 컴퓨터와 비교해서 2 배 심지어는 4 배 빠르게 자동으로 마카의 최적화를 실행합니다.

Apparelbase AutoNest 가 자동네스팅을 실행할 때, 각 패턴에 따른 규칙과 제한이 반영됩니다.

3.2 마카 최적화를 위한 단계

마카 최적화를 위해, 사용자는 다음 3 단계를 따라야 합니다. 자동마카 최적화를 위한 시간은 대략 3~5 분입니다. 일반적인 마카작업을 위해 사용자가 실행해야 하는 단계를 아래와 같이 설명합니다.

1) Cut Plan 프로그램에서 준비 후, Apparelbase AutoNest 실행하기

Cut Plan 프로그램에서 사용자는 작업을 준비하고, 마카용 패턴을 추출하며, 사이즈를 배분합니다. 또한 Cut Plan 에서 사용자는 원단폭과 패턴수량을 정의합니다.

그리고 나서, 최적화할 마카를 선택하며, [Apparelbase AutoNest 로 마카 최적화]를 클릭합니다. (자세한 사항은 Cut Plan 사용자 매뉴얼을 참고하세요)

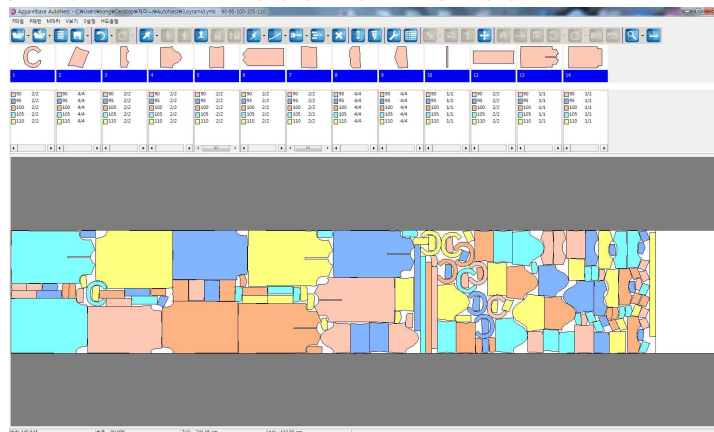
마카준비는 GEM 블로거기를 사용해 Apparelbase AutoNest 에서 바로 실행됩니다.

2) Apparelbase AutoNest 에서 마카 최적화

[Apparelbase AutoNest 로 마카 최적화]를 클릭했을 때, Apparelbase AutoNest 가 전사이즈에 [컷팅 준비] 마지막 형식의 패턴리스트로 표시되는 새로운 화면창에서 열리게 됩니다. 사용자는 [빠른 네스트] 버튼을 누르거나 [자동네스트] 버튼을 클릭합니다.



컴퓨터는 요청된 작업을 완성할 것이며, 사용자가 지정한 제한 시간동안에 마카를 최적화하며, 패턴 프로그램에서 설정한 네스팅 설정 또한 따라서 적용됩니다. 시간제한에 따른 빠른 네스트 또는 자동 네스트 후, 화면의 아래 부분에 마지막 결과를 표시해 주며, 선택 방법으로 얻은 최적의 결과로 정의됩니다.



3) Cut Plan 에 마카 저장



[현재 작업 저장] : 마카 최적화 후, 사용자는 [현재 작업 저장] 버튼을 클릭하고 Apparelbase AutoNest 를 닫습니다. 화면에 Cut Plan Program 이 표시됩니다. 여기서, 사용자는 최적 마카를 인쇄할 수 있습니다.



[다른이름으로 저장] : 사용자가 다른 이름으로 특정 Cut Plan 에 마카를 저장하고자 할 경우, [다른이름으로 저장]버튼을 클릭합니다. 새로운 화면창이 열리고 여기에서 사용자는 새로운 Cut Plan 을 저장할 위치를 선택합니다.

중요 : 최적화 전 또는 작업진행 동안, 원단 선택에 따른 정확한 선택을 확인하기 위해 패턴을 추출, 준비할 것을 권장합니다.

3.3 Apparelbase AutoNest 프로그램을 실행하는 방법

- A. Apparelbase AutoNest 는 두가지 방법으로 바로 실행할 수 있습니다.
 - ✓ 마카가 생성되어지고, 편집, 최적화 되어진 프로그램으로서
 - ✓ 사용자의 개입 없이 여러 마카의 자동최적화에 사용할 서버로서
- B. Cut Plan 프로그램에서
- C. 패턴 편집 프로그램에서

A. 독립 프로그램으로 Apparelbase AutoNest 를 실행

특정 cutting order 에서 cut plan 을 일반화할 필요가 없을 경우 또는, 사용자가 사용자의 개입 없이 여러 마카의 자동최적화를 확인하고자 할 경우, 종종 사용됩니다.

이 방식에서 Apparelbase AutoNest 가 열리거나 열리지 않았을 때, Apparelbase AutoNest 는 두 가지 다른 방법으로 화면에 바로 설치되거나 실행됩니다.

Apparelbase AutoNest

이 프로그램은 다음에서 허용하는 방식에서 열립니다.:

- ✓ Cut Plan 프로그램에서 생성된 마카를 포함하는 작업 타입 파일의 열기, 편집, 최적화
- ✓ DXF, HPGL, CUT 파일로 부터 불러오는 패턴으로 새로운 마카 생성
- ✓ Assyst, Gerber, Lectra 와 같은 타 CAD 시스템에서 얻을 수 마카 열기 또는 최적화
- ✓ 기술적 요구에 따라 세분화 되어지는 복잡한 리포트의 일반화
- ✓ 출력/컷팅 파일의 일반화



Apparelbase AutoNest Server

이 서버는 "입력"폴더에서 사용자에게 의해 저장 또는 복사된 마카의 자동 처리에 사용합니다.

이 마카는 "출력"폴더로 이동됩니다. 플로팅/컷팅 파일 뿐만아니라 미니마카의 자동생성에 적용됩니다. 마카 서버는 다른 CAD 시스템(Gerber 의 order, Lectra 의 PLX(IBA & VET 그리고 Assyst 의 LayS)으로부터 불러온 마카를 최적화하기 위해 사용할 수 있습니다.

Apparelbase AutoNest 프로그램에서 여는 이 방법의 장점은 독립적으로 운영할 수 있다는 것입니다. 따라서 사용자의 간섭없이 다양한 마카나 Cutting Plan 의 자동최적화에 사용할 수 있습니다.



B. Cut Plan 프로그램에서 실행된 Apparelbase AutoNest



Cut Plan 으로 생성된 마카를 최적화할 방법으로 종종 사용됩니다. Cut Plan 프로그램은 최적화할 마카를 선택하고 "마카 최적화"를 클릭합니다.(보다 상세한 정보는 "Apparelbase Cut Plan 사용자 매뉴얼을 참고합니다.)

이 방식에서 Apparelbase AutoNest 는 최적화할 마카를 열기 위해 이미 실행될 것입니다, 사용자가 Apparelbase AutoNest 를 닫을 때, 플로터에서 출력하거나 또는 최적화할 다른 마카를 선택하기 위해 자동으로 Apparelbase Cut Plan 으로 돌아옵니다.

C.패턴 프로그램에서 실행된 Apparelbase AutoNest



현재 모델의 빠른 최적화를 위해 패턴프로그램에서 바로 실행할 수 있습니다. 이러한 방법으로 최적화된 마카는 .gem 파일로 저장되고 열리며, 편집 출력됩니다.

경고! 이 마카는 Apparelbase AutoNest 에서 바로 열리지 않지만, 패턴프로그램에서 바로 실행할 수 있습니다.

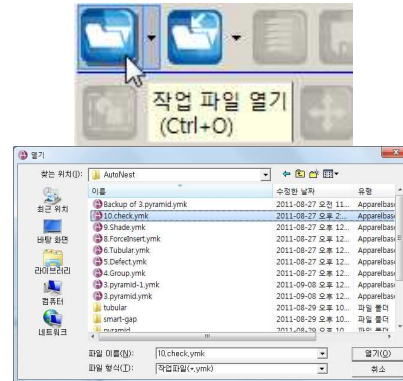
3.4 마카 또는 Cut Plan 을 불러오는 방법

만약 Apparebase AutoNest 프로그램이 Cut Plan 에서가 아니라 바로 실행되었다면, Cut Plan 을 열어서 불러와야 합니다.

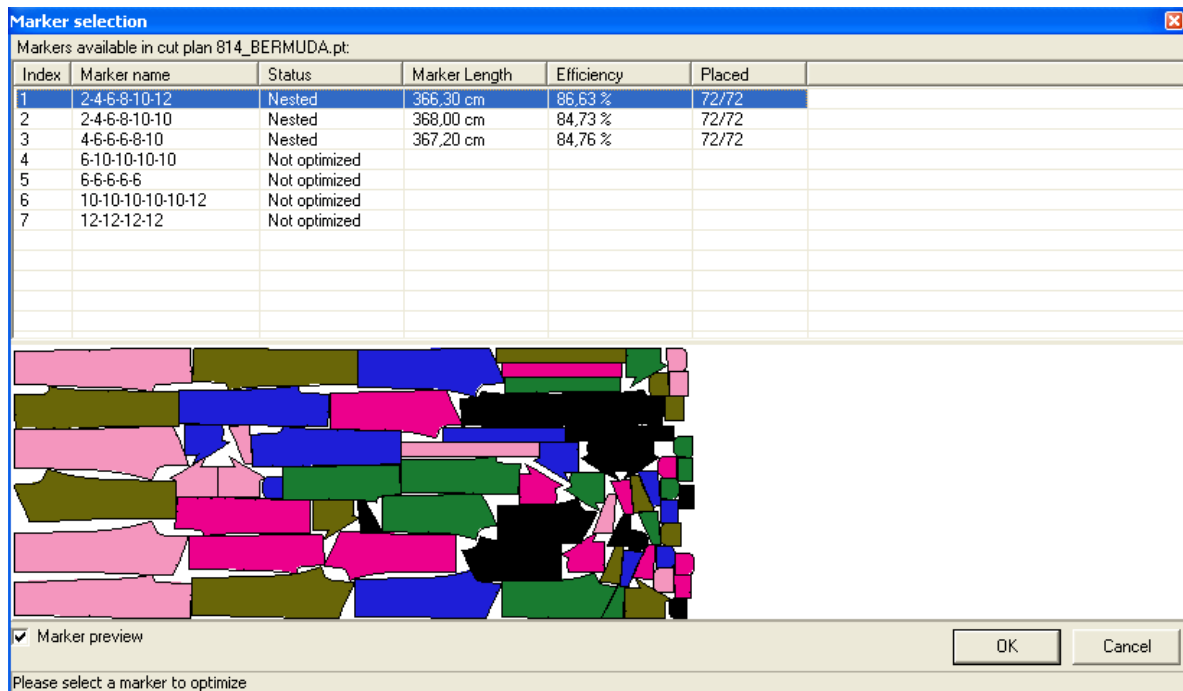
[Cut Plan 열기] 버튼을 클릭합니다. Cut Plan 을 선택할 수 있는 새로운 창이 열립니다. 열려진 Cut Plan 을 선택하고, **[열기]** 버튼을 클릭합니다.

[작업파일 불러오기] 버튼을 클릭합니다.

Cut Plan 을 선택할 수 있는 새로운 창이 열립니다. 열려진 Cut Plan 을 선택하고, **[열기]** 버튼을 클릭합니다.



작업을 선택해서 연 후, 동일 작업의 마카 목록이 나타납니다. 표시되는 각 마카는 사이즈 및 마카 상태(최적화/미최적화), 마카길이, 효율 및 패턴 수 등의 정보를 포함합니다.

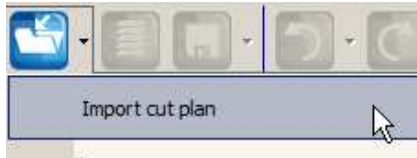


목록에서 작업하고자 하는 마카를 선택한 후, **[OK]** 버튼을 클릭합니다. 선택된 마카는 화면상에 표시됩니다. 선택된 마카가 이미 최적화 되었다면, 현재 최적화 상태가 표시되며, 선택된 마카가 최적화 되지 않은 상태인 경우, 표시창 위쪽에 패턴 목록만 표시됩니다.

3.5 이전 버전에서 저장된 마카나 Cut Plan 을 불러오는 방법

X8 버전에서 패턴은 확장자 *.pt 또는 *.mrk 입니다. 이 파일형식을 불러오기 위해, 사용자는 메뉴바 **[파일]-[Import]-[Cut plan files]**를 선택합니다. 또는 **[열기]** 버튼 옆의 화살표를 누르면 **[Cut Plan 불러오기]**를 선택할 수 있습니다.

이 동작 후, 사용자가 불러올 수 있는 파일을 선택할 수 있는 화면창이 열립니다.



3.6 Apparelbase AutoNest 에서 마카를 생성하는 방법

현재 프로그램에서 마카를 생성하는 또 다른 방법은 Apparelbase 열기를 사용하는 것입니다. *gem 파일 불러오기를 사용하기 위해, 사용자는 메뉴바의 **[파일]-[Apparel 열기]**를 선택하거나 버튼 바의 **[열기]** 옵션을 선택하는 방법이 있습니다.



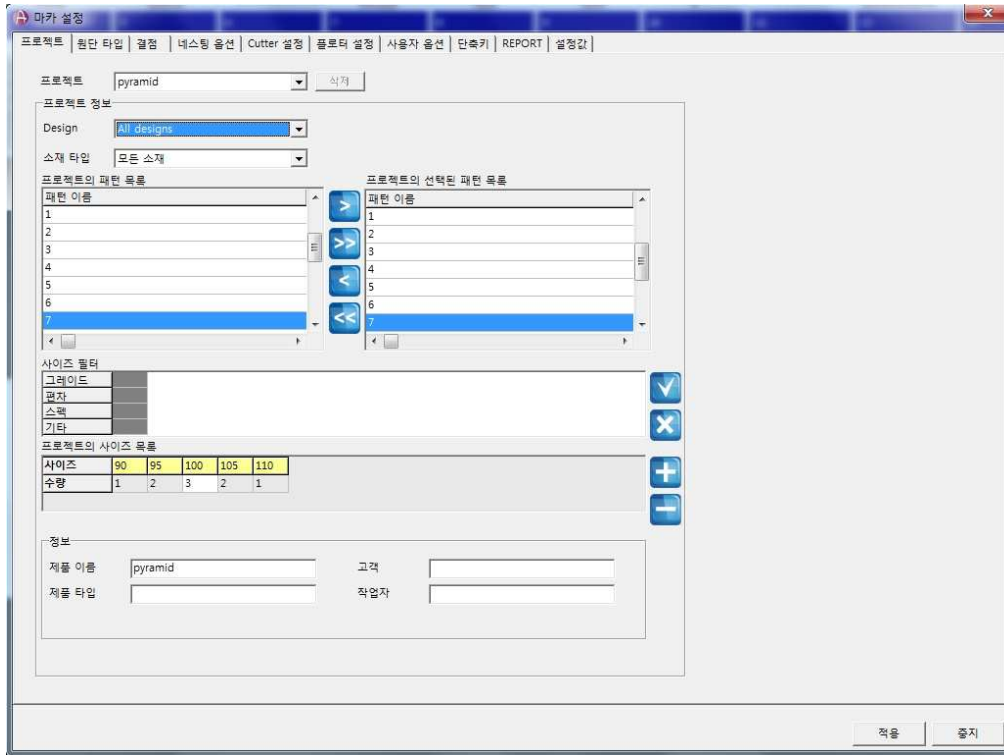
새로운 창이 열리고, 사용자는 불러온 프로젝트, 원단타입 및 패턴 목록에 대한 정보를 확인할 수 있습니다.

[원단 타입]필터는 사용자가 "프로젝트의 패턴 목록"에서 특정원단의 패턴만 보거나 사용하기를 원할 때 사용합니다. [원단 타입]부분의 화살표를 누르면, 선택된 프로젝트에서 사용할 수 있는 소재(원단)의 이름을 포함한 목록이 표시됩니다. [프로젝트의 패턴목록]에서 원단타입을 선택한 후, 선택된 패턴만 화면에 표시됩니다.



[프로젝트의 패턴 목록]의 패턴은 [프로젝트의 선택된 패턴목록]에 표시된 경우에만 마카에 보여집니다. 사용자는 패턴을 다른 위치로 이동할 수 있습니다.

- 만약 사용자가 [프로젝트의 패턴 목록]에서 특정 패턴만 사용하고자 한다면, 패턴을 선택한 후, 화살표 **>** 버튼을 클릭합니다. 그리고 사용자가 [프로젝트의 선택된 패턴 목록]에서 패턴을 지우길 원한다면, 패턴을 선택한 후, 화살표 **<** 버튼을 클릭합니다.
- [프로젝트의 패턴 목록]에서 모든 패턴을 사용하고자 한다면 화살표 **>>** 을 누르며, 반대로 [프로젝트의 선택 패턴 목록]의 모든 패턴을 지우길 원한다면 화살표 **<<** 을 선택합니다. 전체 패턴을 왼쪽에서 오른쪽으로 이동하고자 한다면, 패턴을 선택할 필요가 없습니다.

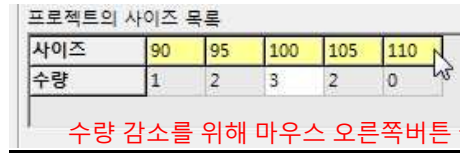


사용자가 선택된 사이즈의 수량을 조절할 수 있는 방법에는 세 가지가 있습니다.:

- 1) **키보드 사용** : 각 사이즈 아래를 클릭해서 수량을 입력합니다.
- 2) **버튼 +와 -를 사용** : [+] 버튼을 누르면 모든 사이즈의 수량을 한번에 증가시킬 수 있으며, [-]버튼을 누르면 모든 사이즈의 수량을 한번에 감소시킬 수 있습니다.
- 3) **마우스 사용** : 특정 사이즈의 수량 단위를 증가를 위해 선택된 사이즈에서 마우스 왼쪽 버튼을 클릭합니다.
특정 사이즈의 수량 단위를 감소를 위해 선택된 사이즈에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭합니다.

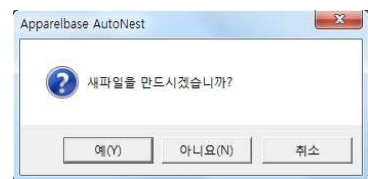


수량 증가를 위해 마우스 왼쪽버튼 클릭

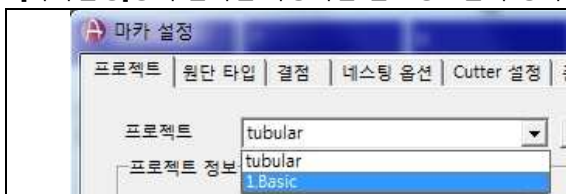


수량 감소를 위해 마우스 오른쪽버튼 클릭

사용자가 기존 프로젝트에 다른 프로젝트를 추가하기를 원할 경우, "gem 파일 불러오기" 버튼을 누르고 새로운 프로젝트를 불러옵니다. 새로운 화면 창에 다음과 같은 메시지가 표시됩니다. **[새 파일을 만드시겠습니까?]**



기존 작업에서 새로운 프로젝트를 불러오기 위해 **[아니오]**를 누릅니다. **[마카 설정]**창이 열리고 필요한 설정을 위해 **[마카설정]**창이 열리면 사용자는 필요정보를 수정하고 **[적용]** 버튼을 누릅니다.



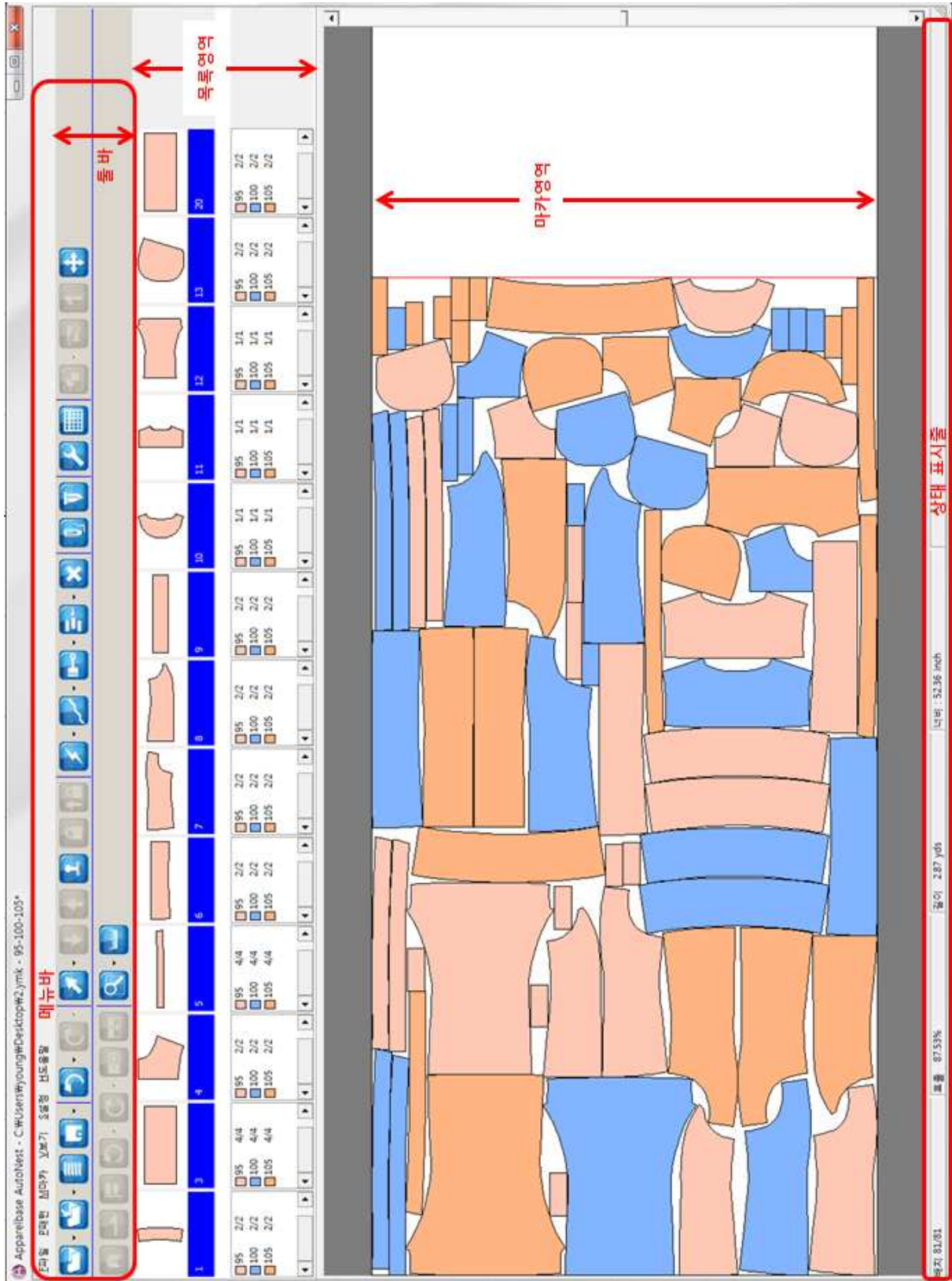
[마카설정]창에서 [프로젝트]탭에 작업을 포함한 프로젝트의 이름이 표시됩니다.

[네]를 누르고 새로운 작업을 위해 새로운 프로젝트를 엽니다. **[마카설정]**창이 표시되면, 모든 설정을 작업한 후에 **[적용]** 버튼을 누릅니다. 파일 불러오기를 실행한 후에, 사용자는 원단형태나 마카의 초기 설정을 [마카설정]창에서 수정할 수 있습니다.

3.7 Apparelbase AutoNest 작업 영역








주 작업창은 4 개의 구분된 공간을 가집니다.:

- 툴 바 - 다른 프로그램 기능을 위한 버튼을 포함합니다.
- 목록 영역 - 네스팅을 위해 준비된 패턴 목록을 포함합니다.
- 마카 영역
- 상태 표시줄 - 마카에 대한 다양한 정보를 포함합니다.



3.8 툴 바 버튼 목록과 관련 기능

	마카파일 열기
	파일 열기
	마카 선택
	현재 작업 저장
	실행 취소
	작업 재 실행
	모든 패턴 선택
	선택된 패턴 배치
	선택된 패턴 배치 취소
	스탬프 네스트 모드
	선택된 패턴 잠금/잠금해제
	선택된 패턴 사용하지 않음으로 설정
	빠른 네스트
	자동 네스트
	오른쪽에서 왼쪽으로 패턴 모으기
	겹친 패턴 삼입
	모든 패턴 배치 취소
	플로터로 출력하기
	Cutter 로 출력하기
	설정
	패턴 속성 테이블 보기
	열처리용 패턴 그룹/그룹해제
	Unique
	패턴 결점 이동
	패턴 접기/펼기
	결선축으로 정렬
	정렬

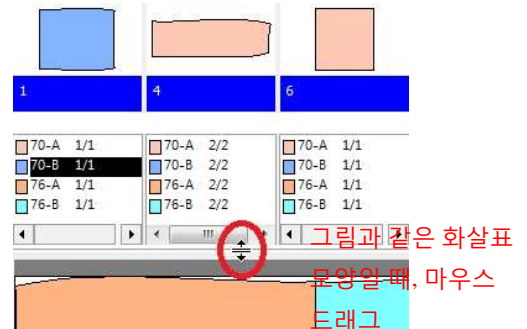
	최소 허용 각도로 회전
	최소 허용 각도로 시계방향 회전
	수평 반전
	수직 반전
	자유 확대
	측정 툴
	패턴 편집
76 11 0.0 반전 없음 L:7.10 x W:22.80 cm O:none A:145.42 cm	선택된 패턴에 대한 정보

3.9 목록 영역

목록 영역에서 패턴은 다음과 같이 표시 되어집니다.

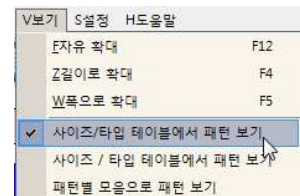
- 사이즈 및 패턴 형태로 형성된 테이블
- 특정 사이즈에 따라 다른 색상으로 보통 모양으로 표시

목록 영역에서 작업 공간 구분선의 위치에서 간단하게 마우스 클릭한 후, 드래그 해주면 공간의 크기를 조절할 수 있습니다. 이는 사용자의 필요에 따라 마카 영역 또는 목록 영역의 확대를 허용합니다.



A. 테이블로 패턴 표시

테이블로 패턴을 표시하기 위해서 메뉴에서 [보기] 버튼을 선택해야 합니다.
[사이즈/타입 테이블에서 패턴보기]를 선택합니다.







동일 사이즈의 많은 제품 수를 가진 경우에 패턴을 표시 할 수 있는 두 가지 방법이 있습니다.

이러한 경우, [사용자 옵션]창에 [사이즈/타입 테이블 보기 모드에서 같은 사이즈 그룹]이라 불리는 설정이 있습니다.

- A1. 사용자는 모든 사이즈의 모든 제품을 표시할 수 있습니다.이러한 경우에 위쪽 [사이즈/타입 테이블에서 패턴 보기]설정을 체크합니다.
- A2. 사용자는 특정 사이즈와 함께 얼마나 많은 제품이 마카에 배치되었는지에 대한 정보와 함께 단지 한 제품만 표시할 수 있습니다. 이 경우에는 아래쪽 [사이즈/타입 테이블에서 패턴 보기]설정이 체크되어야 합니다.

위쪽 [사이즈/타입 테이블에서 패턴 보기]옵션이 체크되었습니다.

			
back	front	sleeve	sleeve
XS 0/1	XS 0/1	XS 0/1	XS 0/1
S-A 0/1	S-A 0/1	S-A 0/1	S-A 0/1
S-B 0/1	S-B 0/1	S-B 0/1	S-B 0/1
M 0/1	M 0/1	M 0/1	M 0/1
L-A 0/1	L-A 0/1	L-A 0/1	L-A 0/1
L-B 0/1	L-B 0/1	L-B 0/1	L-B 0/1
XL 0/1	XL 0/1	XL 0/1	XL 0/1
XXL 0/1	XXL 0/1	XXL 0/1	XXL 0/1

테이블에 각 패턴의 모든 사이즈가 표시됩니다. 특정사이즈의 패턴 선택을 위해, 특정사이즈의 테이블에서 선택해야 합니다. 사용자가 한 패턴의 특정사이즈를 선택할 때, 선택된 패턴의 배경색상은 검정색이 됩니다. 테이블에서 다양한 패턴을 선택하기 위해,사용자는 CTRL 과 SHIFT 키를 사용할 수 있습니다.

아래쪽 [사이즈/타입 테이블에서 패턴 보기] 옵션이 체크되었습니다.

	<p>테이블에서 한 사이즈의 이름과 다음 사이즈 이름이 보여지며 이 사이즈의 몇 제품이 마카에 배치되어 있는지 마카에 이 사이즈가 얼마나 있는지에 대한 정보가 보여집니다.</p> <p>예를 들면, 만약 사이즈 50 에 3 벌이 있고 이 중 2 개만 마카에 배치되었다면, 사이즈 옆의 정보는 2/3 이 됩니다. (총 3 벌 중 2 벌이 배치 되었음을 의미함)</p> <p>특정 사이즈의 패턴을 선택하기 위해 사용자는 특정사이즈를 테이블에서 선택해야 하고, 사이즈 선택 후, 배경색은 회색으로 변경됩니다. 만약 사용자가 한 사이즈의 모든 패턴을 선택하고자 한다면, 선택 중 Alt 버튼을 누릅니다. 이 방법에서 사이즈 이름이 검정 배경에 표시되어져 나타납니다. 테이블에서 다양한 패턴을 선택하기 위해 사용자는 CTRL 과 SHIFT 키를 사용할 수 있습니다.</p> <p>주의 : 테이블 표시 모드에서 패턴 크기는 변경되며, 정확한 비율로 적용되지 않습니다.</p>
--	---

B. 패턴 모음으로 패턴 표시

이 패턴은 패턴별 모음으로와, 사이즈별 모음 두 가지 모드로 패턴 모음상태를 표시할 수 있습니다. 패턴 모음으로 표시하기 위해 [보기]-[패턴별 모음으로 패턴보기]를 선택합니다. 사이즈 묶음별 패턴 모음으로 보기 위해, [보기]-[사이즈별 모음으로 패턴 보기]를 선택합니다.

패턴별 모음으로 패턴 보기	
사이즈별 모음으로 패턴 보기	

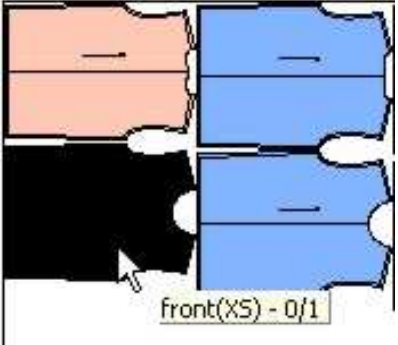
[패턴별 모음으로 패턴 보기]에서 패턴간 사이즈 비율은 일치합니다.

위에서 언급한 이 모드에서 사용자는 패턴 크기를 표시할 수 있는 두 가지 방법이 있습니다.

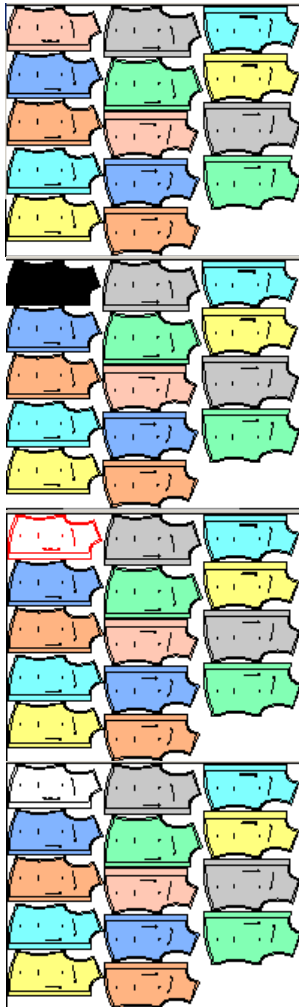
설정에서 [사용자 옵션]-[패턴모음 보기 모드에서 같은 사이즈 그룹] 설정이 있습니다.

- B1. 사용자는 모든 사이즈의 모든 제품을 표시할 수 있습니다. 이 경우, 사용자는 [패턴모음 보기 설정에서 같은 사이즈 그룹] 설정을 체크하지 않습니다.
- B2. 사용자는 한 사이즈의 한 제품만 표시할 수 있습니다. 그 사이즈의 마카에서 그 사이즈의 얼마나 많은 제품이 마카에 배치되었는지에 대한 정보와 함께 존재하는 모든 사이즈의 모든 제품을 표시할 수 있습니다.

B1. 사용자는 모든 사이즈의 모든 제품을 표시할 수 있습니다. 이 경우, 사용자는 [패턴모음 보기 설정에서 같은 사이즈 그룹] 설정을 체크하지 않습니다.

	<p>목록 영역에서 각 사이즈의 모든 사이즈가 보여지며, 각 사이즈는 각각의 색상으로 표시됩니다. 특정 사이즈의 특정 패턴을 선택하기 위해, 사용자는 특정사이즈의 테이블에서 클릭해야 합니다. 패턴이 선택되면, 색상이 검정으로 표시되며, 패턴이름과 전체 패턴에서 배치된 수량 (front(XS)- 0/1)에 대한 정보가 표시됩니다. 목록 영역에서 다양한 패턴을 선택하기 위해 , 사용자는 SHIFT 버튼을 사용하거나 특정 패턴 수를 창에서 선택할 수 있습니다.</p> <p>주의 : 패턴 모음 표시 모드에서, 패턴 크기는 패턴간의 비율에 근거합니다.</p>
---	---

만약 목록 영역에서 사용자가 이미 마카에 배치된 패턴을 선택했다면, 마카 영역에서 함께 선택됩니다. 이와 비슷하게 사용자가 마카 영역에서 패턴을 선택하면, 목록 영역에서 동시에 선택됩니다. 사용자가 목록 영역에서 모든 사이즈의 전제품을 선택했을 때, 마카에 준비된 패턴은 다음과 같이 표시 됩니다.



색상 채움

패턴이 마카에 배치되지 않고 선택되지 않은 경우 각각의 색상으로 표시됩니다 :
 각 색상은 특정사이즈와 연관되므로 사용자는 특정사이즈의 모든 패턴을 쉽게 구분할 수 있습니다.

검정 색상

마카에 배치되지 않은 패턴이 선택된 경우

빨간 색상 (채움색 없음)

마카에 배치되었으나 선택되지 않은 경우

검정 색상 (채움색 없음)

마카에 배치되었고 선택된 경우

B2. 사용자는 한 사이즈의 한 제품만 표시할 수 있습니다. 그 사이즈의 마카에서 그 사이즈의 얼마나 많은 제품이 마카에 배치되었는지에 대한 정보와 함께 존재하는 모든 사이즈의 모든 제품을 표시할 수 있습니다.

	<p>목록 영역에서 특정 사이즈의 패턴만 보여집니다. 마우스 커서가 패턴 위에 놓여진경우, 이 사이즈의 몇 개 패턴이 마카에 배치되었는 지에 대한 정보(front(XS)-0/2)가 표시됩니다. 특정사이즈의 패턴을 선택하기 위해, 특정 패턴 사이즈의 목록 영역에서 클릭해야 합니다. 패턴을 선택한 후, 패턴은 회색으로 표시됩니다. 만약 사용자가 특정 사이즈의 전 패턴을 선택하고자 한다면, 선택 중 ALT 키를 사용할 수 있습니다. 이 경우, 선택된 패턴은 검정색으로 표시됩니다. 테이블에서 여러 패턴을 선택하려면, SHIFT 버튼을 사용하거나, 화면 창에서 패턴을 선택합니다.</p> <p>주의 : 패턴 모음 표시 모드에서, 패턴 크기는 패턴들 간의 비율에 근거 합니다.</p>
--	--

만약 목록 영역에서 마카에 이미 배치된 패턴을 선택했다면, 마카 영역에서도 동시에 선택됩니다. 이와 유사하게 마카 영역에서 이미 배치된 패턴을 선택했다면, 배치 영역에서도 동시에 선택됩니다. 이 경우에, 패턴은 다음과 같이 표시됩니다.

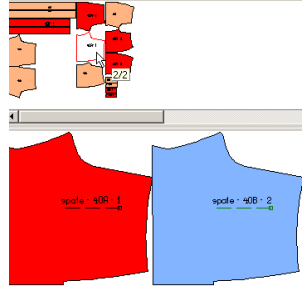
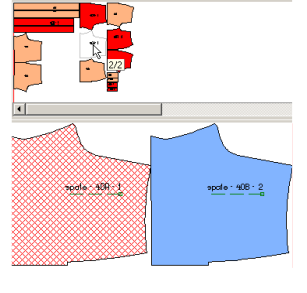
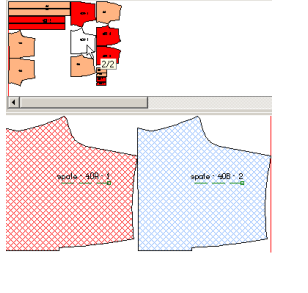
마카에 어떤 패턴도 배치되지 않은 경우 - 배치된 패턴은 목록 영역에서 색상으로 표시

그룹 패턴이 목록 영역에서 선택되지 않음	그룹패턴이 부분적으로 선택된 경우 - Alt 키 누름 없이 클릭	그룹 패턴이 모두 선택된 경우 - Alt 키를 누르고 패턴 클릭
배치된 패턴 색상은 색상이 채워져서 표시됨	배치된 패턴은 회색으로 표시됨	배치된 패턴이 검정색으로 표시됨

마카에 한 사이즈의 패턴이 부분적으로 배치 - 배치된 패턴은 목록 영역에 해치선으로 표시됩니다.

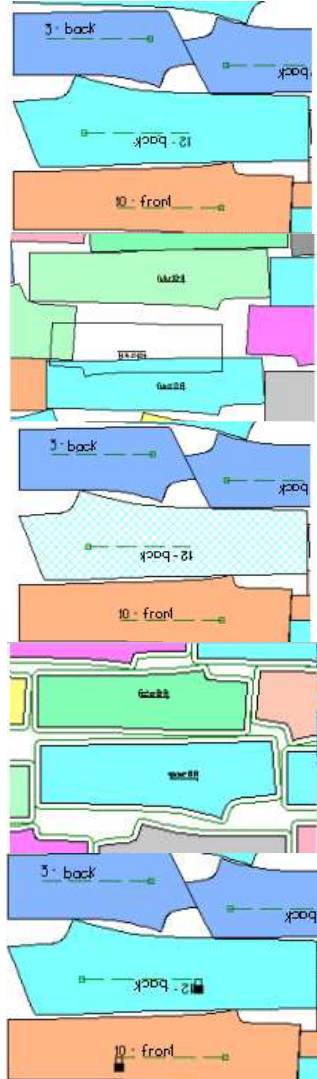
그룹패턴이 목록 영역에서 선택되지 않음	목록 영역에서 그룹패턴이 부분적으로 선택됨 - Alt 키 누름 없이 패턴 클릭	목록 영역에서 그룹패턴이 모두 선택 - Alt 키 누르면서 패턴 선택
해치선은 선택된 사이즈와 같은 색상	표시 패턴은 회색으로 해치표시	표시 패턴은 검정색으로 해치 표시

특정 사이즈의 모든 패턴이 마카에 배치 - 배치된 패턴은 목록 영역에서 비워져서 표시됩니다.

<p>그룹 패턴이 목록 영역에서 선택되지 않음</p>	<p>그룹패턴은 목록 영역에서 부분적으로 선택 - Alt 키 누름 없이 패턴 클릭</p>	<p>그룹 패턴이 목록 영역에서 모두 선택 - Alt 키 누르면서 패턴 클릭</p>
		
<p>배치된 패턴의 색상은 빨간색</p>	<p>표시 패턴의 색상은 회색</p>	<p>표시 패턴의 색상은 검정색</p>

3.10 마카 최적화 영역

마카 최적화 영역에서 다음과 같이 마카에 놓여진 패턴을 볼 수 있습니다.



색상 채움

패턴이 유효공간에 있고 다른 패턴과 겹치지 않은 경우 :
각 색상에 맞는 색상으로 표시됩니다.

검정 색상 (색상 채움 없음)

패턴이 유효하지 않은 위치(다른 패턴과 겹쳐서 놓임)
놓여진 경우

해치 채움

패턴이 선택되었을 때,

두개의 초록색선

패턴사이의 간격이 있는 경우

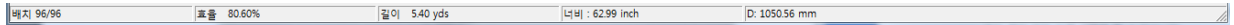
패턴에 잠금 표시

패턴이 잠겨진 경우

마카에 배치된 패턴이 선택된 경우, 버튼바의 오른쪽 위에 선택된 패턴의 정보가 표시됩니다.
이 정보에는 사이즈, 패턴이름 배치된 패턴의 회전각도, 패턴 반전 여부에 대한 정보가 보여집니다.

3.11 정보 영역

화면 하단에 위치한 상태 표시줄에서 마카에 관련된 정보를 확인할 수 있습니다.



- 배치- 배치된 패턴 수/전체 패턴 수 표시
- 효율 - 마카의 효율을 %로 표시
- 길이 - 마카 총장 표시
- 너비- 마카 폭
- D - 측정 툴을 사용해 측정한 거리

3.12 마카 설정

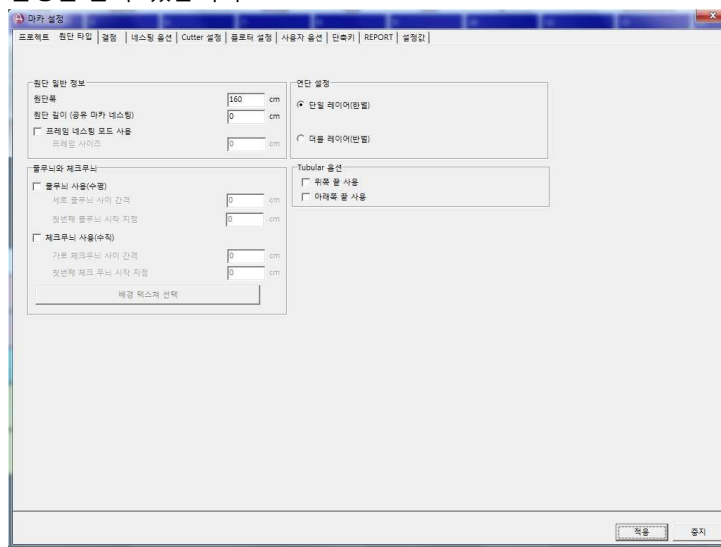
마카 시작 전, 사용자는 마카의 설정을 정의하고 분류해야 합니다. 버튼 메뉴바에서 [마카설정]을 클릭하거나 메뉴 [마카]-[마카설정]을 선택합니다.

다양한 탭을 포함한 마카설정창이 열립니다.이 탭에서 원단에서 프로젝트에 반복되는 정보를 정의할 수 있으며, 프로젝트가 체크나 줄무늬원단으로 부터 구분된 경우, 다양한 옵션, 원단일반 정보 또는 결점 정보 등을 정의할 수 있습니다.



원단 타입 창

[원단 타입] 탭에서 원단 폭, 원단 연단 조건과 같은 원단에 대한 일반 정보가 표시됩니다. 사용자는 연단방법 및 원단 폭에 따라 다른 설정을 할 수 있습니다.



원단 일반정보: [원단 일반 정보]에서 사용자는 원단 폭을 확인할 수 있으며, 변경 또한 가능합니다.

사용자가 프레임 마카를 필요로 할 경우, [프레임 네스팅 모드 사용] 옵션을 체크해야 합니다.

[프레임 사이즈] 옵션은 적절하게 되며, 사용자는 프레임 너비를 입력 할 수 있습니다.

줄무늬와 체크 무늬

만약 줄무늬와 체크 무늬가 있는 원단에서 네스팅을 했을 경우, [줄무늬와 체크무늬] 부분에서 사용자는 수평 줄무늬 사이의 거리, 수직 체크무늬 사이 거리, 마카 끝에서 첫번째 체크/줄무늬의 거리를 설정할 수 있습니다.

- [줄무늬 사용] 옵션이 체크된 경우, 원단은 수평선만 표시됩니다.
- [세로 줄무늬 사이 간격]: 줄무늬 사이의 거리를 형성합니다.
- [첫번째 줄무늬 시작지점]: 사용자는 원단 끝에서 첫번째 줄무늬의 시작위치를 수치로 입력할 수 있습니다.



[체크무늬 사용]이 체크된 경우, 원단에 수직선만 표시됩니다.

[가로 체크무늬 사이 간격] : 체크무늬 사이의 거리를 형성합니다.

[첫번째 체크무늬 시작지점]에서 사용자는 원단 끝에서 첫번째 체크무늬의 시작위치를 수치로 입력할 수 있습니다.

두 개의 옵션을 동시에 체크한 경우, 수평과 수직선을 동시에 표시할 수 있습니다.

연단설정

연단 처리과정 보기 관점에서 원단 레이어는 두 가지 타입이 됩니다.

단일레이어 - 단일 원단 레이어에 의해 형성

더블레이어 - 두개의 원단 레이어에 의해 형성

원단의 형태는 다음과 같습니다. : 단일, 반 벌, 튜블러

연단 타입 기능에서 반 벌 또는 튜블러 원단은 단일 또는 더블레이어로 간주될 수 있습니다 :

연단 타입	단일 레이어	더블 레이어	레이어의 제품수
단일레이어 연단	X		마카와 동일
연단설정 : 단일 레이어(한제품) - 체크 튜블러 옵션: 두 옵션이 체크되지 않음			
단일레이어 마주보기 연단:	X		마카와 동일
연단설정 : 단일 레이어(한제품) - 체크 튜블러 옵션 : 두 옵션이 체크되지 않음 Note: 이 연단 타입은 Cut Plan 에서 짝수의 레이어 계획상태에서 표시됩니다.			
단일레이어의 반 벌 원단 연단(마카상 한 제품)	X		마카에서 제품수의 2 배
연단설정 : 단일 레이어(한제품) - 체크 튜블러 옵션 : 조건 중 하나는 모서리 끝에서 표시되도록 체크			
단일레이어의 튜블러 원단 연단(마카상 한 제품)	X		마카에서 제품수의 2 배
연단설정 : 단일 레이어(한제품) - 체크 튜블러 옵션 : 두 옵션이 체크됨			
1/2 제품의 더블레이어 연단 - 마주보기 연단		X	마카와 동일
연단설정 : 단일 레이어(한제품) - 체크 튜블러 옵션 : 두 옵션이 체크되지 않음			
1/2 제품의 더블레이어 연단		X	마카와 동일
연단설정 : 더블레이어(1/2 제품) - 체크 튜블러 옵션 : 옵션 중 하나는 접힌 모서리에 표시되도록 체크			
1/2 제품의 더블레이어 연단 - 튜블러 원단		X	마카와 동일
연단설정 : 더블레이어(1/2 제품) - 체크 튜블러 옵션 : 두개의 옵션 체크			

주의!!! 마카에서 연단 타입이 변경되었을 때, 재설정됩니다.

패턴 재설정의 변경이 있는 경우, 프로젝트의 초기 설정으로 돌아갑니다.

더블레이어(1/2 제품) 연단일 경우, 패턴을 반으로 줄이는 방법.

마카에서 연단타입이 더블레이어(1/2 제품)인 경우, 짝패턴은 패턴의 수량이 반으로 줄어듭니다.

주의!!! 패턴은 항상 프로젝트의 제한 설정에 따라서 반으로 줄어듭니다.

(마카에서 수정된제한을 따르지 않음):

다음과 같은 방식으로 초기 설정을 가진 패턴의 짝패턴을 구분합니다. :

설정	짝패턴	마카에 보이는 패턴
일반설정(묶음과 유사) 회전과 반전 개별 회전 설정 180 도 이하	S- FY; FX-FXY	S FX
개별 반전 설정 FY	S-S FX-FX FY-FY FXY-FXY	S FX FY FXY
개별 반전 설정 Fx	S-FX FY-FXY	S FY
개별 반전 설정 FXY 개별 회전 설정 180	S-FXY FY-FY	S FY

3.14 빠른 네스트

빠른 네스트를 실행하기 위해 [빠른 네스트] 버튼을 클릭합니다.



사용자는 모든 패턴을 배치하거나 선택된 패턴을 배치할 수 있습니다.

- 1) 선택된 패턴을 배치하기 위해, [빠른 네스트]버튼 오른쪽 옆의 화살표 버튼을 누르고 [선택 패턴 빠른 네스트] 옵션을 선택합니다.
- 2) 모든 패턴을 배치하기 위해, [빠른 네스트]버튼을 바로 클릭합니다. 네스팅 설정이 허용된 경우, Apparelbase AutoNest 는 최적의 효율을 얻기 위해 패턴을 회전합니다.

일부 패턴이 마카의 유효공간에 이미 배치된 경우, 새로운 패턴을 추가하면서 배치 배열을 유지합니다.

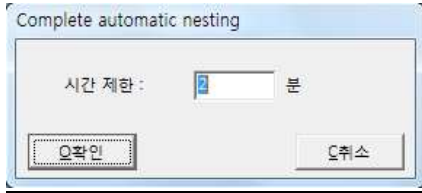
빠른 네스트 기능은 제품당 요구되어지는 원단 수량을 빠르게 확인하는 데 유용하며, 최대 연단길이를 배열한 다수의 패턴을 추정할 수 있습니다.

3.14 자동네스트



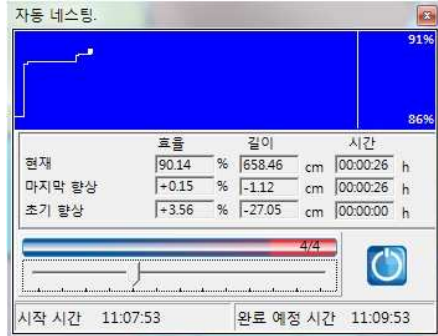
자동네스트는 Apparelbase AutoNest 프로그램에서 가장 중요하며 가장 많이 사용되는 기능입니다. 이 기능의 주 목적은 최소의 시간 동안 최적의 효율을 자동으로 획득하는 데에 있습니다.

- 1) 자동네스트 사용하기 위해, [자동네스트]버튼을 클릭합니다. 마카에 모든패턴 또는 선택한 패턴을 네스트할 수 있습니다.
- 2) 선택패턴 자동배치를 위해, [자동네스트]버튼 오른쪽 옆에 있는 작은 화살표 버튼을 클릭하고, [선택된 패턴 자동네스트]를 클릭합니다. 모든 패턴의 빠른 배치를 위해 사용자는 바로 [자동 네스트]버튼을 클릭합니다.



네스팅 시작전, [자동 네스트] 버튼을 클릭한 후, 시간제한을 설정할 수 있는 화면창이 표시됩니다. 시간제한 설정 후, [적용]버튼을 클릭합니다. [취소]버튼을 누르면 시간설정을 취소할 수 있습니다.

Apparelbase AutoNest 는 자동적으로 마카에 패턴을 배치하며, 빠른 네스트를 처음에 진행합니다 : 그리고 나서 프로그램은 할당된 시간안에 마카를 최적화 합니다.



프로그램의 자동 최적화 동안 결선에 정렬할 것인지, 180°회전할 것인지에 대해 패턴 배열을 테스트 합니다.

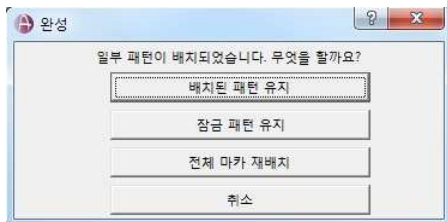
자동네스트 최적화 동안 화면창이 표시됩니다. 화면 위쪽에는 시간제한 동안의 배치 진행상태를 그래프 형태로 표시합니다. 화면 아래쪽에는 마카 길이 효율과 연장 시간에 따라 현재 효율와 수정된 효율을 표시합니다.

마카에서 이미 배치된 패턴과 함께 자동최적화 진행 동안 배치된 패턴은 최적 네스팅 결과를 얻기 위해 수차례 위치를 재설정합니다. 사용자가 마카에서 패턴의 일부에 잠금기능을 설정했을 때, 자동최적화 동안 잠금 패턴은 배치위치에 그대로 남게 되고, 사용자는 잠금 기능을 설정하지 않은 패턴의 최적 결과만 확인할 수 있습니다. 잠금 패턴을 설정하기 위해 사용자는 패턴에서 Shift 키를 누르고 패턴을 선택해야 합니다. 대안으로 Shift 키를 누른 상태에서 마우스를 클릭, 드래그하면서 패턴을 선택할 수 있습니다.



잠금 패턴을 선택한 후, [선택 패턴 잠금/잠금해제] 버튼을 클릭합니다.

잠금 패턴은 마카에서 패턴이 재위치를 잡는 동안 그 위치에 그대로 남습니다.



일부 패턴이 이미 배치되어 있는 상태에서 모든 패턴의 최적화를 할 경우, 사용자가 [빠른네스트]버튼을 클릭했을 때, 화면 창에 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.

[일부 패턴이 배치되어 있습니다. 무엇을 할까요?]

[배치된 패턴 유지] : 이미 배치된 패턴의 위치 변경 없이 자동 네스팅을 시작합니다.

[잠금 패턴 유지] : 잠금패턴의 배열을 유지한 상태에서 나머지 패턴을 재배치합니다.

[전체 마카 재배치] : 모든 패턴을 완전히 재배치 됩니다..

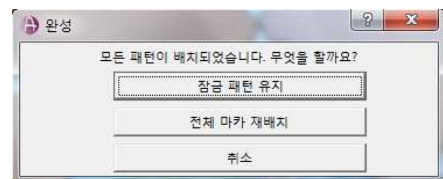
사용자가 시간제한을 두고 배치된 모든 패턴을 최적화 하고자 할 경우, [빠른 네스트]버튼을 누릅니다 :

3 가지 옵션을 선택할 수 있는 새로운 화면창이 열립니다.

[잠금 패턴 유지] : 잠금패턴을 유지한 상태에서 나머지 패턴을 재배치 합니다.

[전체 마카 재배치] : 모든 패턴을 완전히 재배치 하고자 할 경우,

[취소] : 이 모든 작업의 취소를 원할 경우, 버튼을 클릭합니다.



3.15 패턴 선택

목록 영역과 마카영역에서 SHIFT 버튼을 함께 사용함으로써, Apparelbase AutoNest 에서는 모든 패턴 선택, 선택패턴의 전묵을 또는 전사이즈등으로 패턴을 선택할 수 있습니다. 패턴간 겹친 경우나 제한된 설정 내에서 겹친 패턴을 확인할 경우, 겹친 패턴을 선택할 수 있습니다. 다음의 3 가지 방법으로 선택할 수 있습니다.

선택을 설정하기 위한 방법	
1.	메뉴바의 [패턴]메뉴에 표시된 메뉴들 중에서 선택방법을 고를 수 있습니다.
2.	목록 영역에서 원하는 패턴을 선택한 후, 오른쪽 마우스버튼을 클릭하고, 선택 옵션 중 원하는 설정을 선택합니다.
3.	버튼 바 구간에서 [모든 패턴 선택] 버튼 의 오른쪽 화살표를 클릭하고 원하는 메뉴를 선택할 수 있습니다.

기능 이름	기능 사용 방법
모든 패턴 선택 Ctrl +A	이 기능은 패턴이 마카 상에 놓여져 있는 패턴 또는 미배치영역에 있는 패턴 모두를 선택할 수 있습니다. [Ctrl+A]로 이 기능을 사용할 수 있습니다.
전 묵음 선택	이 기능은 최소한의 패턴이 선택되었을 때, 사용가능하며, 선택패턴을 사이즈별로 선택합니다.
선택된 패턴의 모든 사이즈 선택	이 기능은 최소한의 패턴이 선택 되었을 때 사용가능하며, 선택패턴의 모든 사이즈를 선택합니다.
배치된 패턴 선택	이 기능은 항상 사용 가능하며, 모든 패턴을 선택합니다.
유사한 패턴 선택	이 기능은 묵음에서 모든 유사패턴을 선택합니다.

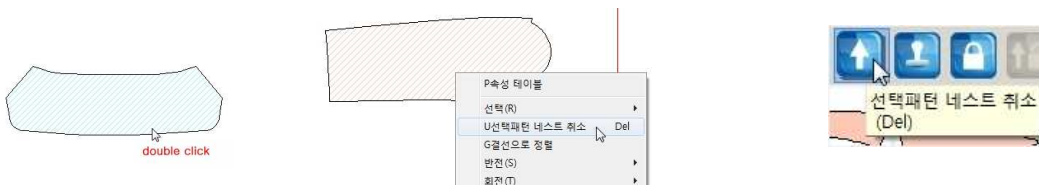
3.16 선택된 패턴 배치/배치취소

위의 방법 중 하나로 패턴을 선택한 후 마카에 패턴을 배치할 때, 메뉴의 [선택패턴 배치] 또는 [선택패턴 빠른 네스트]/[선택패턴 자동네스트]기능을 사용해 배치합니다.





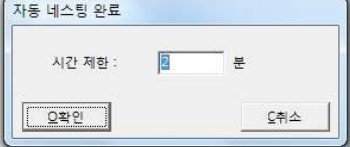
마카에서 패턴 배치를 취소하기 위해서 다음의 방법을 사용합니다 :

- 패턴을 더블 클릭합니다.
- 패턴에서 오른쪽 버튼을 클릭해 표시메뉴에서 [선택 패턴 배치 취소]를 선택합니다.
- 패턴을 선택하고 버튼바에서 [선택패턴 배치취소]를 누릅니다.
- 키보드의 "Delete" 키를 사용합니다.



3.17 선택 패턴 네스트

사용자는 마카에서 전체패턴 또는 일부 선택 패턴을 자동으로 최적화할 수 있습니다. 마카에 배치할 패턴을 선택하고 [선택패턴 빠른네스트]를 클릭하거나 [선택패턴 자동네스트] 버튼을 클릭합니다.

<p>마카 상에 패턴을 빠르게 네스트 할 경우, 패턴을 선택하고 [빠른 네스트]오른쪽 화살표 버튼을 클릭합니다 : 메뉴에서 [선택패턴 빠른 네스트]를 선택합니다.</p>	
<p>마카의 선택 패턴 최적화를 위해 사용자는 네스트할 패턴을 우선 선택하고 [자동 네스트]버튼 오른쪽의 화살표를 눌러 [선택 패턴 자동 네스트]를 선택합니다.</p>	
<p>[선택 패턴 자동 네스트]를 선택한 후, 네스팅 시작전 네스팅 시간 제한을 입력할 창이 표시됩니다. 시간 설정 후, [확인]버튼을 누릅니다. 취소를 원할 경우, [취소] 버튼을 누릅니다.</p>	

Apparebase AutoNest 프로그램은 선택된 패턴을 처음 네스팅하고, 할당 시간 내에 네스팅 결과를 최적화합니다. 선택 패턴을 네스트할 때, 마카 영역에는 이 패턴만 배치됩니다. 만약 사용자가 패턴을 선택하지 않고, 모든 패턴을 배치 선택 하면, 모든 패턴이 배치됩니다. 선택된 패턴 네스팅은 사용자가 특정 마카영역에 특정패턴을 배치하길 원하거나 원단 결점 설정과 함께 사용할 경우 매우 유용합니다. 선택 패턴을 네스트할 때, 이 패턴만을 포함한 상태로 배치됩니다.

3.18 수동 네스팅

특정 상황에서, 사용자는 수동으로 패턴을 배치할 수 있습니다.

마카에 패턴 추가하기

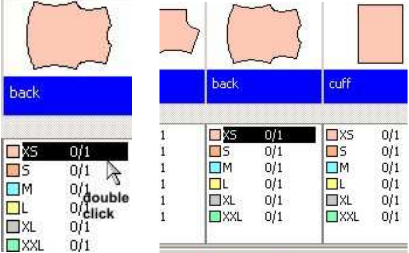
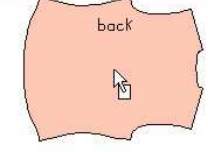
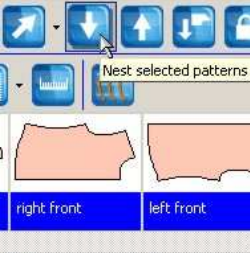
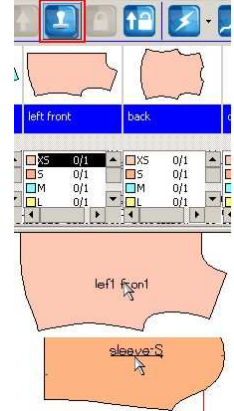
미배치영역의 패턴을 추가하는 데에는 두 가지 방법이 있습니다.

- 목록 영역에서 패턴을 더블 클릭합니다. (fig 1)
- 사용자는 작업영역에서 마우스 왼쪽 버튼을 클릭함과 동시에 드래그함으로써 패턴을 선택할 수 있습니다.
- 패턴이 네스팅 영역에 놓일 때, 커서모양은 다음 그림과 같이 표시됩니다. (fig 2).


버튼 바에서 다음 버튼을 사용할 수 있습니다.:

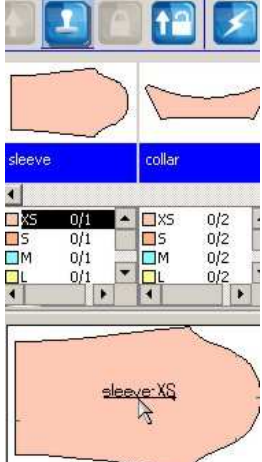
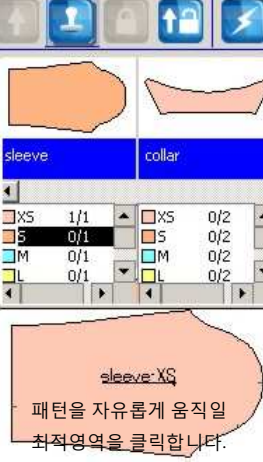
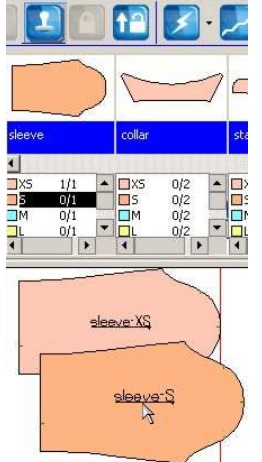
- [선택패턴 네스트](figure3)]
- [스탬프 네스트 모드](figure4)]

[선택 패턴 네스트] - selec 목록 영역에서 패턴을 선택하고 [선택패턴 네스트]버튼을 누릅니다. (figure3)

목록 영역에서 패턴 선택	버튼 바 구간에서 사용할 기능 선택	
 <p>fig. 1</p>  <p>fig. 2</p>	 <p>fig. 3</p>	 <p>fig. 4</p>

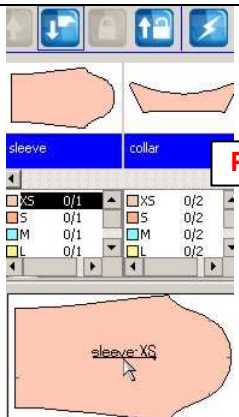
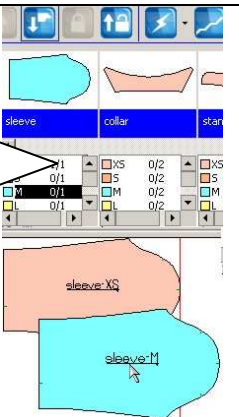
[스탬프 네스트 모드]: 이 기능을 사용하면, 마카 영역에서 패턴을 드래그할 필요가 없습니다. (fig. 4)

<p>스탬프 네스트 모드를 실행하기 위해, 톨 바 버튼에서 [스탬프 네스트 모드] 버튼을 선택합니다. 이 모드를 사용하면 수작업 배치 시, 패턴이 항상 마우스 커서에 붙어서 표시되어 배치를 준비합니다.</p>	
--	---

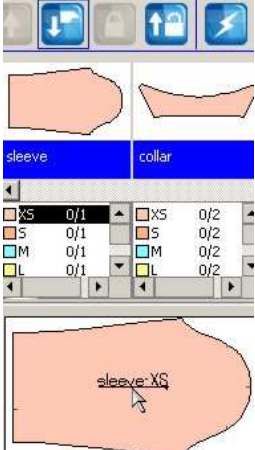

<p>1. 스탬프 네스트 모드를 사용하면, 선택된 패턴이 마우스 커서에 따라 붙습니다.</p>	<p>2. 패턴을 배치하기 위해 최적영역에서 클릭합니다.</p>	<p>3. 패턴이 배치된 후, 마우스 커서에 자동으로 다음 패턴이 붙여져서 표시됩니다.</p>
	 <p>패턴을 자유롭게 움직일 최적영역을 클릭합니다.</p>	

사용자는 패턴을 다음패턴으로 이동 하기 위해 두 가지 방법을 사용할 수 있습니다.:

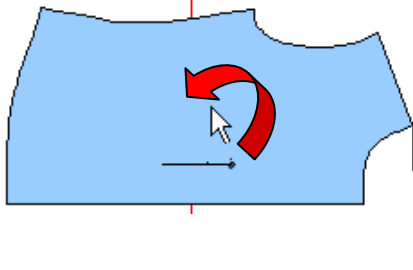
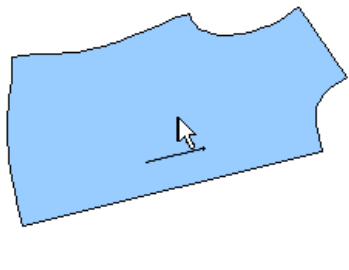
- 버튼열에서 위쪽으로 패턴을 이동하고자 할 때, 키보드의 [Page Up]키를 사용합니다.
- 버튼열에서 아래쪽으로 패턴을 이동하고자 할 때, 키보드의 [Page Down]키를 사용합니다.

<p>1. 네스트 모드를 실행하면 선택된 패턴이 마우스 커서에 붙습니다.</p>	<p>2. 패턴을 자유롭게 움직이기 위해 마카 영역에서 패턴을 클릭하고, [Page Down]키를 사용하면, 같은 열의 다음 패턴으로 이동합니다.</p>
	 <p>Page Down 또는 Page Up</p>

행에서 행으로 패턴을 이동하고자 할 경우, “[”와 “]”키를 사용합니다. 선택된 패턴에서 왼쪽에서 오른쪽 행으로 이동하고자 할 경우에는 “]” 를 사용하며, 선택된 패턴의 오른쪽에서 왼쪽 행으로 이동하고자 할 경우에는 “[”을 사용합니다.

<p>1. 스탬프 네스트 모드를 실행하면 선택된 패턴이 마우스 커서에 따라 붙습니다.</p>	<p>2. 패턴을 자유롭게 선택하기 위해 마카 영역에서 클릭해서 마지막 패턴의 다음 행으로 이동하기 위해 „]”을 사용합니다.</p>
	

사용자는 마우스 스크롤을 사용해서 패턴을 회전할 수 있습니다.

	
--	--

사용자가 다른 사이즈와 모양의 다른 패턴을 배치하려면, 목록 영역에서 패턴을 클릭합니다. 이 모드를 종료하려면 [Esc] 키를 누르거나 [스탬프 네스트 모드] 버튼을 한번 더 클릭합니다.

마카영역에서 패턴은 마우스를 사용해서 움직일 수 있습니다. 마카의 끝쪽으로 패턴을 옮길 경우 마우스를 이동하는 영역에서 스크롤 합니다.

Apparelbase AutoNest 프로그램은 수동배치 동안 다음과 같은 작업을 할 수 있습니다:

- 만약 수동으로 다른 패턴에 배치된 겹친 위치에 패턴을 재배치한다면, 프로그램은 자동으로 겹침을 피하며, 유효 공간으로 이동합니다.
- 만약 수동으로 다른패턴이 놓여진 약간의 거리 구간 안에 패턴을 재배치할 경우, 프로그램은 자동으로 위치를 재설정하며, 이웃하는 패턴에 맞게 또는 사용자가 지정한 특정 최소 거리구간에 놓여집니다.
- 만약 수동으로 다른 패턴에 심하게 겹쳐서 놓인 패턴을 재배치할 경우, 유효하지 않음으로 처리되며, 내부색상이 채워지지 않습니다.

마카에서 패턴을 수동으로 배치하는 것은 패턴을 빠르고 정확하게 회전, 이동, 정렬 등을 하기 위해 단축키를 사용하는 것을 권장합니다.

3.19 네스팅에서 사용되는 특정 기능

패턴 모으기

이 기능은 보다 좋은 효율을 얻기 위해 사용자가 마카 상에서 패턴을 모으는 기능을 허용합니다. [오른쪽에서 왼쪽으로 패턴 모으기] 버튼을 클릭하면, 마카의 모든 패턴이 왼쪽으로 이동합니다. 만약 패턴을 위에서 아래 또는 아래에서 위로 모으기 작업을 하고 싶은 경우, 버튼 바의 [오른쪽에서 왼쪽으로 패턴 모으기]의



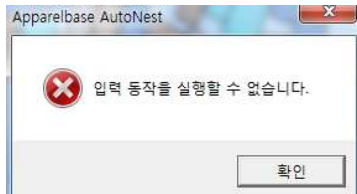
오른쪽 화살표를 클릭해 표시되는 조건 중 하나를 선택할 수 있습니다.

겹친 패턴 삽입

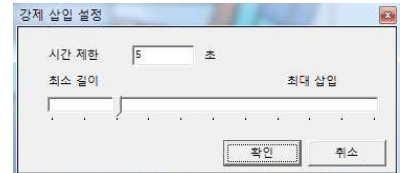
이 기능은 패턴을 삽입할 만한 충분한 공간이 없을 경우에 사용됩니다. 버튼 바의 [겹친 패턴 삽입]버튼을 누르거나 또는 [강제 삽입] 기능을 선택합니다. 패턴 모으기 기능을 사용할 때 처럼 패턴을 삽입할 만한 충분한 공간을 형성하면서 패턴이 배치됩니다.



첫번째 기능을 사용해 빈 공간에 패턴을 삽입하고자 할 경우, 다음 메시지가 표시되는 경우 마카에서 패턴을 삽입할 수 없습니다.



이런 경우에 버튼 메뉴의 두번째 옵션인 [강제 삽입] 을 선택합니다. 이 옵션을 선택한 후, 시간을 설정할 수 있는 새로운 화면창이 표시되며, 패턴 삽입에 따른 옵션을 선택할 수 있습니다. :커서의 움직임으로 최소 길이 또는 최대 삽입 구간을 조절합니다.



패턴 삽입 후, 마카 기장이 오른쪽 옆으로 증가됩니다. 이 기능을 화면에 표시하기 위해 사용자는 [설정]-[사용자옵션]에서 [강제삽입옵션] 부분의 삽입 전 표시설정을 체크해야 합니다.

선택 패턴 사용하지 않음으로 설정

미배치영역에서 움직이지 않을 패턴을 설정할 수 있습니다.

패턴이 마카에서 선택되었을 때, 선택된 패턴을 [잠금/잠금해제]하는 것과는 다릅니다.

미배치영역에서 패턴을 잠금처리하기 위해 패턴은 미배치영역에서 선택되어야 하며, 그리고 나서 [선택패턴 사용하지 않음으로 설정]버튼을 누릅니다

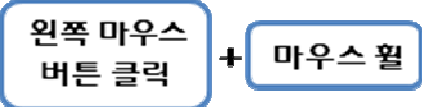



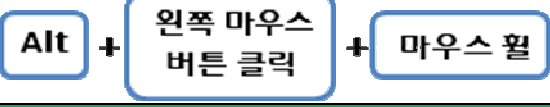


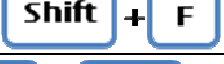


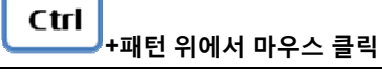

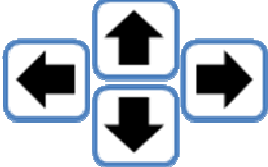
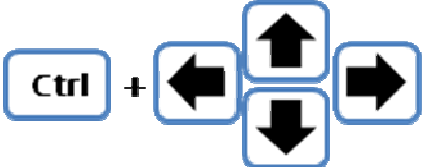


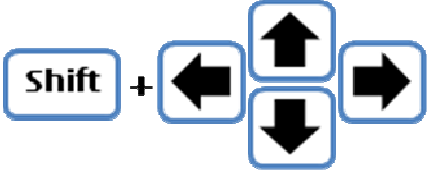
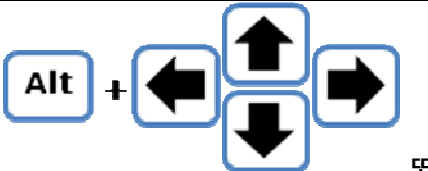
<p>1. [선택패턴 사용하지 않음으로 설정]버튼을 누름으로서 선택패턴을 사용하지 않음으로 설정</p>	<p>2. 사용하지 않음으로 설정된 후, 목록 영역에 패턴들이 표시됨</p>

그룹에 포함된 패턴으로 열처리 그룹을 형성할 때, 자동으로 사용하지 않음으로 설정됩니다.

주의! 사용하지 않음으로 설정한 패턴은 마카에 표시되는 전체 패턴 수로 간주되지 않습니다.

3.20 수동배치를 위한 키보드와 마우스 단축키

I. 패턴 회전	
	선택된 패턴을 시계방향으로 회전 (제한설정이 없는 경우, 180도 회전)
	한 프로젝트의 모든 패턴을 시계방향으로 회전
	선택된 패턴 시계방향 회전 (기본회전 = 1°, 조절가능)
	선택된 패턴 시계 반대 방향 회전 (기본회전 = 1°, 조절가능)
	선택된 패턴 시계 방향/반대 방향 회전 (기본회전 = 1°, 조절가능)
II. 패턴 반전	
	결선축에서 패턴 수직 반전
	결선축에서 패턴 수평 반전
	모든 패턴 결선 축에서 수직 반전
	모든 패턴 결선 축에서 수평 반전
III. 마우스로 패턴 이동	
	자동으로 재배치하는 것을 차단하고 다른 패턴이 겹쳐 있어도 패턴을 배치합니다.
	다른 패턴과 패턴이 겹친 경우 실제 위치에서 패턴을 유효하게 합니다.
	현재 마우스 위치에서 드래그하여 패턴을 배치합니다. 다른 패턴의 간섭이 없는 경우 이동 패턴은 배치위치에 놓여 배치됩니다.
IV. 키보드 화살표를 이용한 패턴이동	
 <p>또는 키보드의 8,2,4,6 사용</p>	선택패턴을 상,하,좌,우 방향으로 1cm 씩 이동합니다. 그리드 마카에서는 그리드의 크기와 움직임이 일치합니다.
<p>키보드의 1,3,7,9 사용</p>	선택 패턴을 사선 방향으로 1cm 씩 이동합니다. 줄무늬나 체크 무늬에서는 1 반복 간격으로 이동합니다.
 <p>또는 키보드의 번호</p>	화살표로 이동되는 설정 움직임의 1/10 배 단위로 선택패턴을 이동합니다.

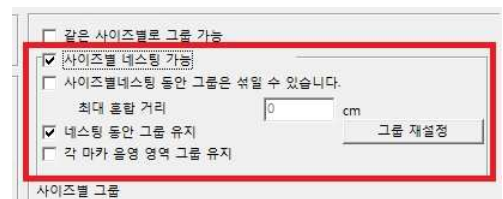
 <p>또는 키보드의 번호</p>	<p>첫번째 장애물까지 선택된 패턴을 위,아래, 왼쪽, 오른쪽 그리고 사선 방향으로 이동합니다.</p>
 <p>또는 키보드의 번호</p>	<p>첫번째 장애물까지 선택된 패턴을 위,아래, 왼쪽, 오른쪽 그리고 사선 방향으로 이동합니다. 충분한 여유 공간이 있는 경우, 배치패턴 앞으로 배치 또한 가능합니다.</p>

3.21 사이즈별 배치

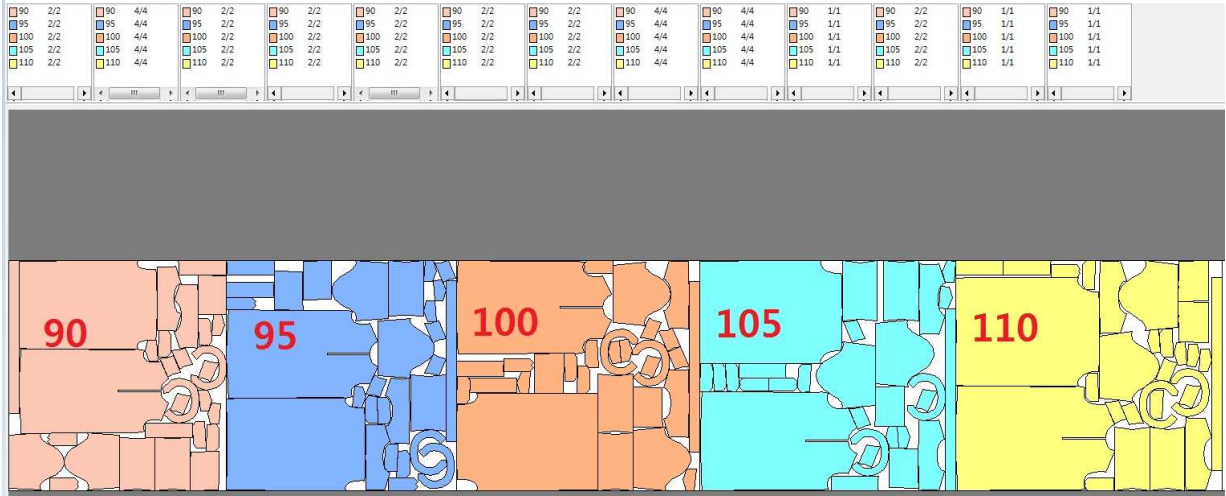
버튼 바의 [설정]버튼을 클릭하거나 메뉴 바의 [설정]을 클릭합니다. [마카 설정]창이 표시되면 [네스팅 옵션]의 [사이즈별 배치 가능]버튼을 체크합니다.

사이즈별 네스팅은 두 가지 방법으로 실행됩니다.:

- 각 사이즈는 다른 사이즈와 완전하게 분리되어 배치됩니다.
- 다른 사이즈의 패턴은 충분한 공간이 있을 경우, 좋은 효율을 얻기 위해 다른 사이즈와 섞일 수 있습니다.

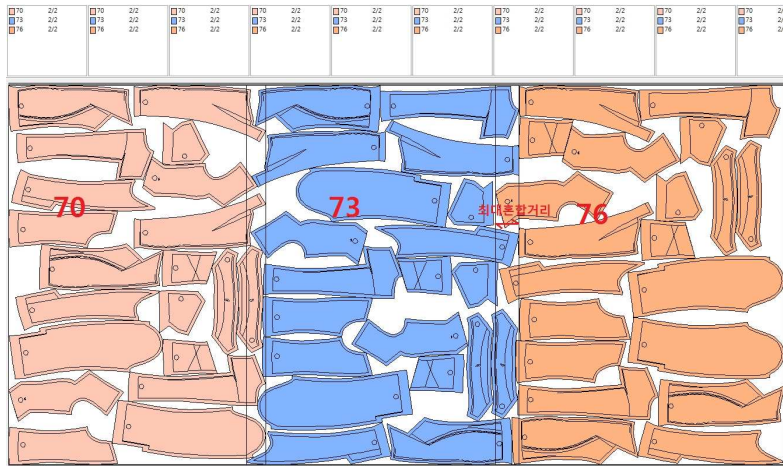


첫 번째 방법은 [네스팅 동안 그룹 유지]를 체크해야 합니다. 이 방법에서 각 사이즈는 사이즈별 혼합 없이 분리 배치됩니다. 이 옵션은 다른 프로젝트의 사용자가 다양한 프로젝트를 작업한 패턴파일을 사용하면, 그룹배치에도 사용될 수 있습니다.



두번째 방법은 [사이즈별 네스팅 동안 그룹은 섞일 수 있습니다] 옵션을 체크한 경우에 사용할 수 있습니다. 사용자는 사이즈별 혼합 최대 거리를 [최대 혼합 거리] 부분에서 수치로 설정할 수 있습니다.

예를 들면, 사이즈간 혼합거리가 10cm 인 경우, 패턴은 수직 기준선 앞쪽으로 최대 10cm 가 혼합되서 배치됩니다. 혼합거리가 크면 클수록 높은 효율을 얻을 수 있습니다.



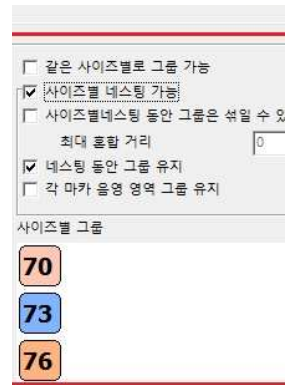
Note: 사이즈별 배치 두 가지 방법을 사용하면, 배치 후, 자동으로 수직 기준선이 보여집니다.

3.22 묶음 그룹

모든 묶음을 그룹으로 설정하기 위해, 버튼바나 메뉴의 **[설정]** 버튼을 누릅니다. **[마카 설정]**창이 보여지면, **[네스팅옵션]**탭에서 **[사이즈별 네스팅 가능]** 옵션을 체크합니다. **[묶음 그룹]** 부분에 모든 사이즈가 표시되며, 현재 순서로 묶음 지어져 보입니다. 사용자는 그룹에 동일한 속성을 설정하기 위해 두 개 또는 그 이상의 묶음 그룹을 설정할 수 있습니다.

Note: [묶음 그룹]작업을 하기 위해 [사이즈별 네스팅 가능]옵션을 체크해야 합니다.

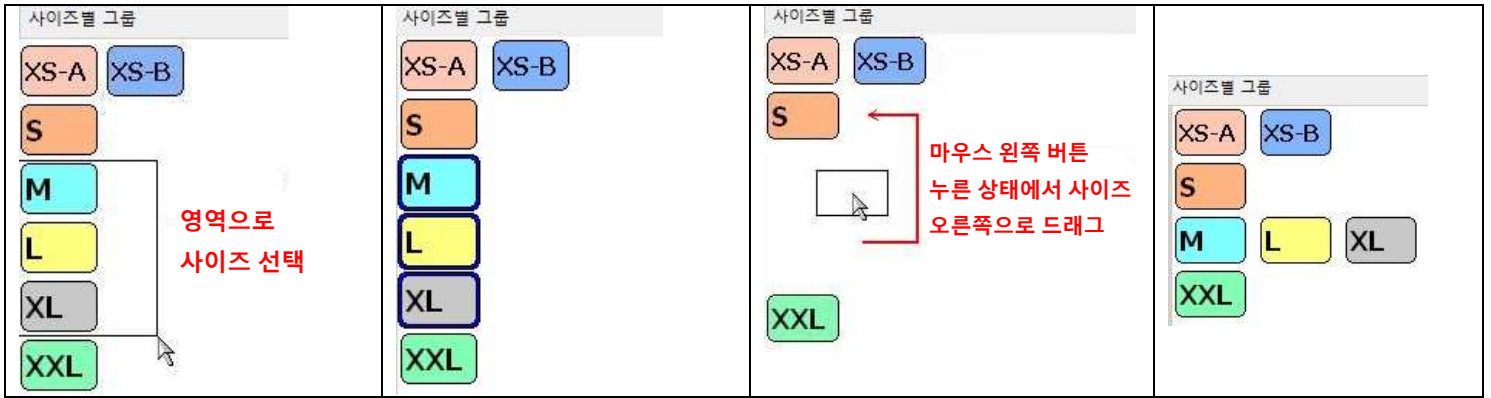
각 사이즈는 다양한 색상의 사각형으로 표시되며, 각 색상은 목록 영역의 사이즈 색상과 동일합니다. 이 사각형 안에는 패턴 사이즈가 쓰여져 있으며 묶음으로 설정한 사이즈 그룹은 같은 선상에 배치됩니다.



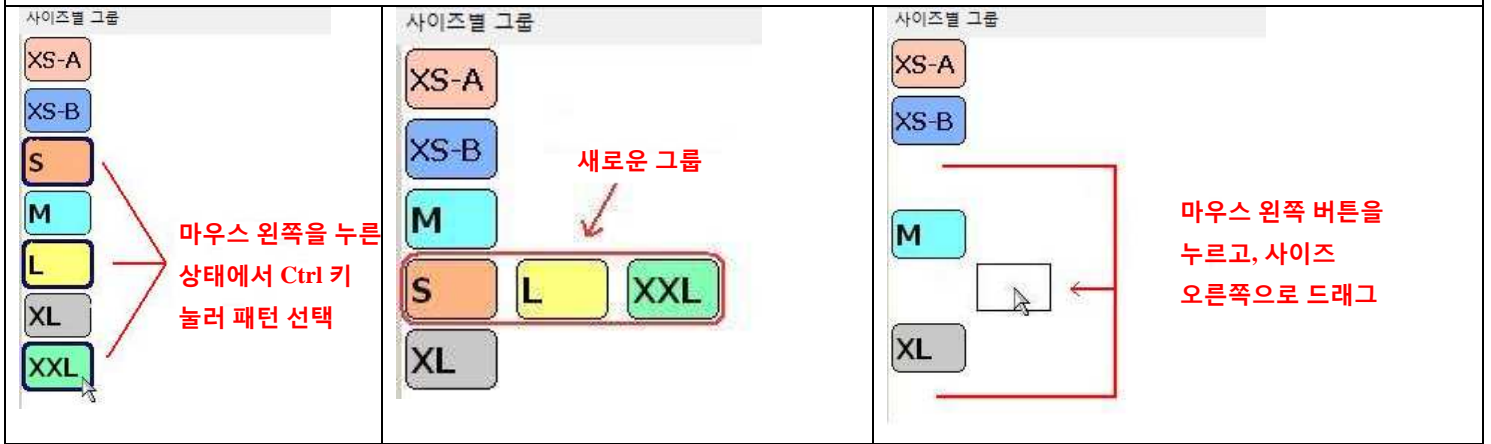
사이즈 그룹 설정에는 3 가지 방식이 있습니다.

1. 왼쪽에서 오른쪽으로 사이즈를 마우스로 드래그
2. 화면창에서 복수 사이즈 선택
3. **CTRL** 키를 누르고 새로운 그룹을 형성할 사이즈를 선택한 후, 같은 그룹으로 설정하기 원하는 사이즈 선상으로 드래그

1. 마우스 드래그		
2. 화면창에서 복수 사이즈 선택		

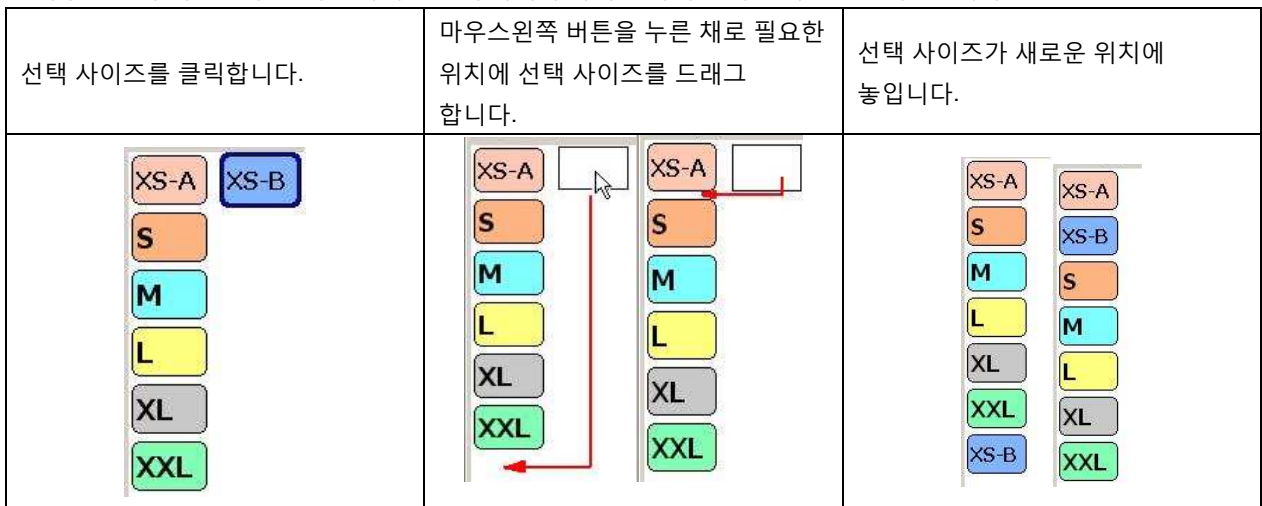


3. CTRL 키 누른 상태에서 새로운 그룹을 형성할 사이즈를 선택한 후, 그룹으로 설정할 사이즈 선상으로 드래그



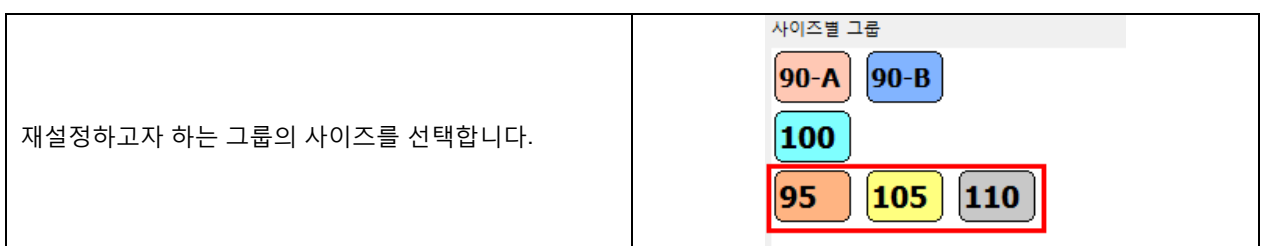
그룹의 특정 사이즈를 이동하기 위해 다음과 같은 작업을 합니다 :

- 그룹에 포함된 사이즈를 선택하고 이를 지우기를 원합니다.
- 마우스 왼쪽 버튼을 누른 채로 사이즈 열의 마지막 사이즈 아래 선택된 패턴을 드래그합니다.



Note: 선택 사이즈는 사이즈열의 아래에서 이동하거나 사이즈열에 놓여진 패턴 사이로 이동할 수 있습니다.

여러 사이즈 그룹을 사용자가 재위치를 설정하길 원할 경우, 다음 단계를 따릅니다 :



<p>[그룹 재설정]을 선택하면, 전체 그룹이 재설정됩니다. 사이즈열에서 새로운 위치를 형성할 수 있습니다.</p>	
<p>사용자가 모든 사이즈 그룹을 재설정하길 원할 경우, 사용자는 [그룹 재설정] 버튼을 바로 누릅니다. 사용자가 그룹묶음을 재설정한다는 경고 메시지가 표시됩니다. [네] 버튼을 누르면, 전 그룹이 재설정 됩니다.</p>	

사이즈별 그룹:

사이즈별은 마카의 모든 패턴을 대표합니다. 마카에 사이즈 S의 두 사이즈를 포함한다는 것은 (S-A, S-B) 사이즈 S에 두 개의 사이즈별 묶음을 포함한다는 것을 의미합니다.

사이즈는 같은 사이즈 이름을 가진 전체 묶음의 수를 의미합니다. 예를 들어 S-A, S-B 형식의 마카가 사이즈 S에서 두 번 보여집니다.

XS-A	0/1	XS-A	0/1	XS-A	0/1	XS-A	0/1
XS-B	0/1	XS-B	0/1	XS-B	0/1	XS-B	0/1
XS-C	1/1	XS-C	1/1	XS-C	1/1	XS-C	1/1

사이즈 사이즈별

두 번 또는 그 이상 같은 사이즈의 같은 묶음이 [하나의 사이즈로 같은 사이즈별로 그룹] 옵션이 체크되면, 한 사이즈로 그룹 지어집니다.

예를 들어, XS 사이즈가 한번 배치되고 S 사이즈가 두 번 배치된 경우, 사이즈 S의 패턴은 목록 영역에서 S-A, S-B로 표시됩니다.

<p>[하나의 사이즈로 같은 사이즈별로 그룹]이 체크되지 않았을 때, 보이는 상태입니다.</p> <table border="1"> <tr> <td>XS</td><td>0/1</td> <td>XS</td><td>0/1</td> <td>XS</td><td>0/1</td> </tr> <tr> <td>S-A</td><td>0/1</td> <td>S-A</td><td>0/1</td> <td>S-A</td><td>0/1</td> </tr> <tr> <td>S-B</td><td>0/1</td> <td>S-B</td><td>0/1</td> <td>S-B</td><td>0/1</td> </tr> </table>	XS	0/1	XS	0/1	XS	0/1	S-A	0/1	S-A	0/1	S-A	0/1	S-B	0/1	S-B	0/1	S-B	0/1	<p>[하나의 사이즈로 같은 사이즈별로 그룹]이 체크 되었을 때 보이는 상태입니다.</p> <table border="1"> <tr> <td>XS</td><td>0/1</td> <td>XS</td><td>0/1</td> <td>XS</td><td>0/1</td> </tr> <tr> <td>S</td><td>0/2</td> <td>S</td><td>0/2</td> <td>S</td><td>0/2</td> </tr> </table>	XS	0/1	XS	0/1	XS	0/1	S	0/2	S	0/2	S	0/2
XS	0/1	XS	0/1	XS	0/1																										
S-A	0/1	S-A	0/1	S-A	0/1																										
S-B	0/1	S-B	0/1	S-B	0/1																										
XS	0/1	XS	0/1	XS	0/1																										
S	0/2	S	0/2	S	0/2																										

[하나의 사이즈로 같은 사이즈별로 그룹] 옵션이 체크되지 않으면, 한 사이즈의 모든 묶음은 그룹으로 배치됩니다.

사이즈 XS 가 두 번 배치되었고 [하나의 사이즈로 같은 사이즈별로 그룹]이 표시되면, 유사 묶음이 한 그룹 묶음으로 배치됩니다.

<p>작업에 사용된 패턴점 감소 0.2 mm</p> <p>외부 - 최대 거리 2 mm</p> <p>사이즈별 그룹</p> <p><input type="checkbox"/> 하나의 사이즈로 같은 사이즈별로 그룹</p>	<p>사이즈별 그룹</p> <p>90-A 90-B</p> <p>100</p> <p>105 95 110</p>	
---	--	--

[하나의 사이즈로 같은 사이즈별로 그룹]이 체크되면, 같은 사이즈별 유사 그룹은 사이즈별 그룹으로 배치되며, 모든 패턴은 마카 상에서 같은정보를 가집니다.

<p>작업에 사용된 패턴점 감소 0.2 mm</p> <p>외부 - 최대 거리 2 mm</p> <p>사이즈별 그룹</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 하나의 사이즈로 같은 사이즈별로 그룹</p>	<p>사이즈별 그룹</p> <p>90-A 90-B</p> <p>100</p> <p>105 95 110</p>	
--	--	--

3.23 반 벌 또는 튜블러 원단 네스팅

반 벌 또는 튜블러 원단(니트) 마카에서 대칭패턴은 원단의 모서리에 반으로 접힌 상태로 배치됩니다. 이런 방식으로 원단의 형태에 따라 1m 폭 이하의 원단 형태에서 좀 더 효율적인 마카 작업을 할 수 있습니다. 이 때, 수동 배치 작업도 같이 병행할 수 있습니다.

다음과 같은 형식으로 반 벌 또는 튜블러원단이 생성됩니다.:

A. 제품의 모든 패턴 접은 원단에 네스팅

Cut Plan 에서 체크된 경우:

단일레이어(마카상 한 제품)와 최소 자동으로 한쪽 부분이 접힌 경우, [작수에서 단일레이어 연단]이 체크됩니다.

이 경우 마카상에 제품의 모든 패턴이 열리고 재단 후, 제품 수의 두 배가 됩니다. 이런 이유로 대칭패턴을 접었을 때, 항상 반 벌의 두 배가 만들어 집니다..

<p>연단 설정</p> <p><input checked="" type="radio"/> 단일 레이어(한 벌)</p> <p><input type="radio"/> 더블 레이어(반 벌)</p>

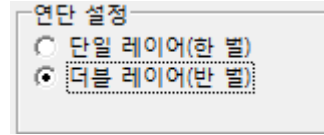
연단 옵션 부분에서 자동으로 단일 레이어 메시지에 체크됩니다.

사용자는 [위쪽모서리 사용 또는 [아래쪽 모서리 사용] 메시지 중 하나를 체크하거나 체크하지 않음으로서 접힌 원단의 모서리에 대칭축을 가진 패턴을 접음을 선택하거나 취소할 수 있습니다.

사용자가 두 가지 옵션을 다 체크하고 원단이 튜블러인 경우 두 개의 모서리에서 접힙니다.

B.제품에서 패턴 수의 반으로 반 벌 패턴 또는 튜블러 패턴 네스팅

[더블레이어] 옵션이 체크된 경우 마카에서 제품 수량의 반만 열립니다. 더블레이어의 재단 후, 대칭 패턴의 반 벌만 배치됩니다. 더블레이어의 첫번째 반 제품과 더블레이어에서 두번째 반 제품 배치 접힘 패턴은 항상 자동으로 반의 수량으로 형성됩니다.



연단 설정 부분에서 [더블레이어] 부분이 자동으로 체크됩니다.

[위쪽 모서리 사용] 또는 [오른쪽 모서리 사용] 메시지 중 하나가 체크된 경우, 대칭축을 가진 패턴은 반으로 나뉘어지며, 원단의 모서리 부분에 배치됩니다.

두 메시지가 동시에 체크된 경우는 튜블러의 경우이며, 이 경우에 패턴은 양쪽 모서리 부분에 접힌 상태로 배치됩니다.

더블레이어 연단일 때, 패턴 수를 반으로 설정하는 방법.

마카에서 더블레이어 연단 형태의 경우 짝패턴의 경우에 수량이 반으로 설정됩니다..

주의!!! 항상 제품 제한에 따라 패턴 수량이 반으로 줄어듭니다.(마카에서 수정된 제한을 따르지 않음):

짝패턴으로 설정된 패턴만 이러한 방식으로 제한 설정 됩니다:

제한 설정	짝배치	마카상에 보이는 패턴
일반적인 제한(묶음 또는 유사) 회전 과 반전 개별적 회전 제한, 180 도 이하	S- FY; FX-FXY	S FX
개별 제한 반전 FY	S-S FX-FX FY-FY FXY-FXY	S FX FY FXY
개별 제한 반전 Fx	S-FX FY-FXY	S FY
개별 제한 반전 FXY 개별 회전 제한 180	S-FXY FY-FY	S FY

대칭 패턴을 접는 방식은 두 가지로 설정됩니다. :

- 자동적으로, 배치 알고리즘은 튜블러 또는 접힘 원단에서 어떤 패턴이 접힐 것인지를 결정합니다.
- 수동으로 사용자가 접힐 패턴을 선택으로 결정했을 경우, 접힘/펼침 버튼을 사용합니다.

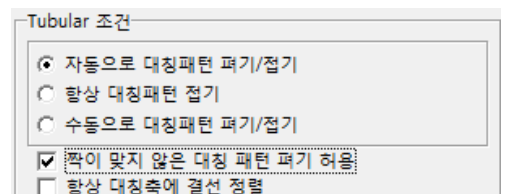
사용자가 접힘 옵션을 결정하는 방법은 [네스팅 설정]-[튜블러 옵션]에서 결정합니다.

C. 튜블러 옵션

[튜블러 옵션]에서 튜블러 또는 접힘에 대한 원단 레이어에 대칭 패턴을 네스팅하는 다른 방법으로 정의됩니다.

튜블러 옵션중의 하나를 설정하기 위해, 사용자는 [설정]을 눌러서 [네스팅 설정]창이 열렸을 때, [튜블러 옵션]중의 일부를 선택합니다.

[튜블러 옵션]에서 [패턴 접음/펼침]버튼을 누르면 활성화 또는 비활성화



됩니다.:

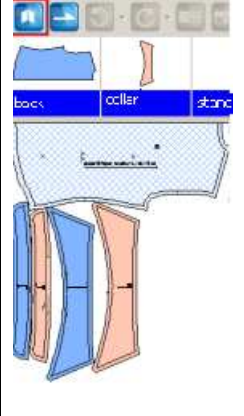
- 목록 영역에서
- 배치영역에서

목록 영역에서 패턴을 클릭한 후, [패턴 접음/펼침] 버튼을 누릅니다.

배치영역에서 패턴을 클릭한 후, [패턴 접음/펼침]버튼을 누르면 패턴이 접히면서 마카 상에서 사라집니다.



A. 자동으로 대칭 패턴 접음/펼침		
<p>Tubular 조건</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="radio"/> 자동으로 대칭패턴 펴기/접기 <input type="radio"/> 항상 대칭패턴 접기 <input type="radio"/> 수동으로 대칭패턴 펴기/접기 <input type="checkbox"/> 짜이 맞지 않은 대칭 패턴 펴기 허용 <input type="checkbox"/> 항상 대칭축에 결선 정렬 <p>1. 옵션: [짜이 맞지 않은 대칭 패턴 펴기 허용]이 체크되지 않음</p>	<p>[자동으로 대칭패턴 접음/펼침]옵션을 체크했을 때, 짝 패턴이 아닌 경우 [패턴 접음/펼침] 버튼은 비활성화 되며, 한 쪽 모서리에 접힙니다. 짝 패턴의 경우에 활성화 되며, 펼쳐진 상태로 배치됩니다.</p>	
<p>Tubular 조건</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="radio"/> 자동으로 대칭패턴 펴기/접기 <input type="radio"/> 항상 대칭패턴 접기 <input type="radio"/> 수동으로 대칭패턴 펴기/접기 <input checked="" type="checkbox"/> 짜이 맞지 않은 대칭 패턴 펴기 허용 <input type="checkbox"/> 항상 대칭축에 결선 정렬 <p>2. 옵션: [짜이 맞지 않은 대칭 패턴 펴기 허용]이 체크됨</p>	<p>[짜이 맞지 않은 패턴 펼침]을 체크한 경우, 짝대칭패턴과 다른 짜이 맞지 않은 대칭 패턴을 위해 패턴 접음/펼침 버튼이 활성화 됩니다.</p>	
B. 항상 대칭 패턴 접음		
<p>이 옵션이 체크된 경우, [대칭 패턴 접음/펼침]버튼이 활성화 되고, 모든 짝패턴 또는 짜이 맞지 않은 패턴은 모서리의 한쪽에서 접힘 배치 됩니다.</p> <p>[짜이 맞지 않은 대칭 패턴펴기 허용]옵션이 체크되면 짝패턴 또는 짜이 맞지 않은 패턴에 [패턴 접음/펼침]기능이 활성화 되지 않습니다..</p>		
C. 수동으로 대칭 패턴 접음/펼침		
<p>Tubular 조건</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> 자동으로 대칭패턴 펴기/접기 <input type="radio"/> 항상 대칭패턴 접기 <input checked="" type="radio"/> 수동으로 대칭패턴 펴기/접기 <input type="checkbox"/> 짜이 맞지 않은 대칭 패턴 펴기 허용 <input type="checkbox"/> 항상 대칭축에 결선 정렬 <p>1. 옵션: [짜이 맞지 않은 대칭 패턴펴기 허용]이 체크되지 않은 경우</p>	<p>[대칭 패턴 수동으로 접음/펼침]기능을 체크하면, 짝대칭패턴과 짜이 맞지 않은 대칭 패턴을 위해 패턴 접음/펼침 버튼이 활성화됩니다.</p>	

<p>Tubular 조건</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> 자동으로 대칭패턴 퍼기/절기 <input type="radio"/> 항상 대칭패턴 절기 <input type="radio"/> 수동으로 대칭패턴 퍼기/절기 <input checked="" type="checkbox"/> 짜이 맞지 않은 대칭 패턴 퍼기 허용 <input type="checkbox"/> 항상 대칭축에 결선 정렬 <p>2. 옵션: [짜이 맞지 않은 대칭 패턴퍼기 허용]이 체크된 경우</p>	<p>[짜이 맞지 않은 대칭 패턴 펼침 허용]이 체크되면, 짜이 맞지 않은 대칭 패턴을 위해 [패턴접음/펼침]기능이 활성화 됩니다..</p>	
---	--	---

3.24 줄무늬와 체크 무늬 마카

줄무늬와 체크무늬 원단이 있는 경우, 패턴에 참조점을 설정하므로서 좀 더 효율적인 마카 작업을 진행할 수 있습니다.. 줄무늬와 체크무늬 원단에 정렬 제한으로 자동 배치를 실행할 수 있습니다.



패턴 프로그램에서 정확한 개별그룹을 정의한 경우, 원단의 폭이나 기장으로의 반복 거리 수치를 입력하기만 하면 됩니다. 줄무늬와 체크무늬 부분에서 옵션을 체크한 후, [마카 설정]창에서 수치를 설정합니다..

[첫번째 줄무늬/체크무늬 시작지점]에서 마카 폭을 입력합니다. 사용자가 개별 그룹을 체크하면, 패턴이 마카 상에 배치되며, [패턴 속성데이터 보기]를 선택하고 [수평그룹 정렬]과 [수직그룹정렬]부분을 체크합니다..

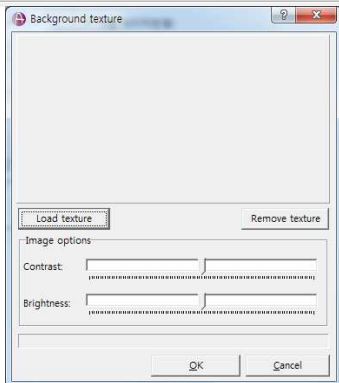
3.25 마카의 줄무늬와 체크무늬를 위한 배경 텍스처 설정

줄무늬, 체크무늬 원단에 배치 무늬를 설정하기 위해, 사용자는 줄무늬와 체크무늬간 정의된 거리에 따라 배경의 원단 텍스처를 선택하고 표시할 수 있습니다.

텍스처를 표시하기 위해, [마카 설정]창에서 줄무늬와 체크무늬 사이의 거리를 설정하고 [배경텍스처 선택]버튼을 클릭한 후, 컴퓨터의 텍스처이미지를 불러올 수 있습니다.

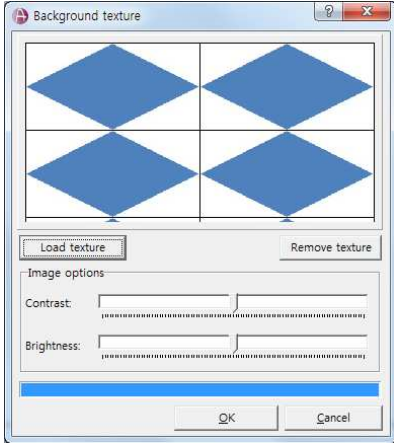
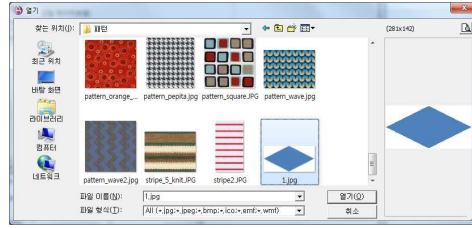


[마카설정]창에서 줄무늬와 체크무늬간 거리 설정 후, [배경 무늬선택] 버튼을 클릭합니다.



[배경 텍스처 선택]을 클릭하면, 새로운 창이 열립니다. 여기서 [텍스처 불러오기] 버튼을 클릭합니다.

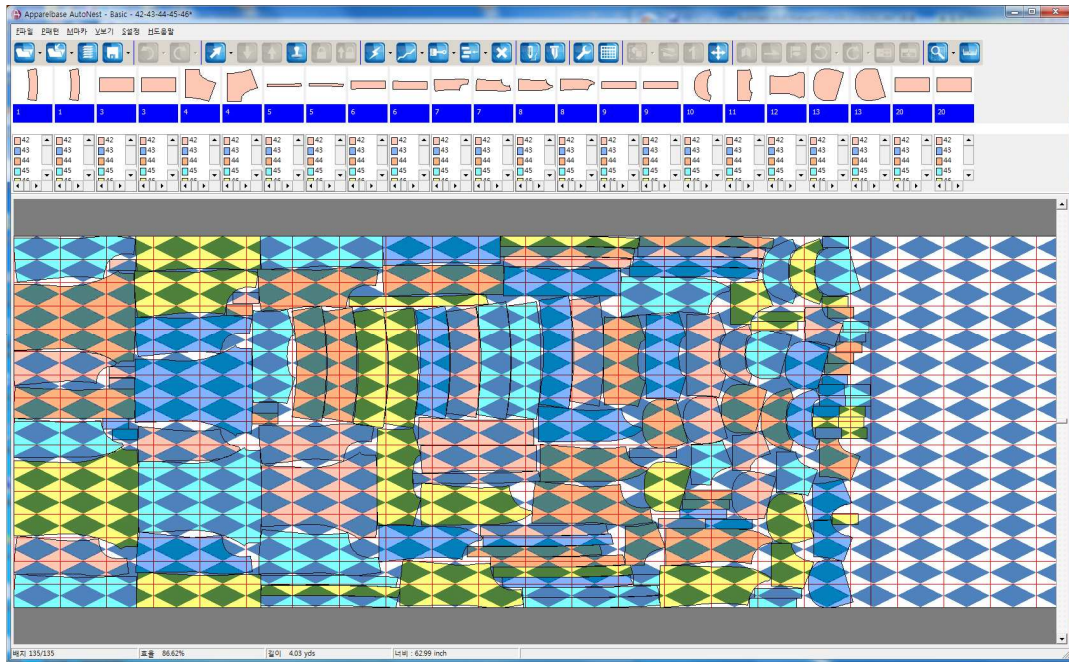
새 화면창에서 텍스처이미지를 선택하고, [열기]버튼을 클릭합니다.



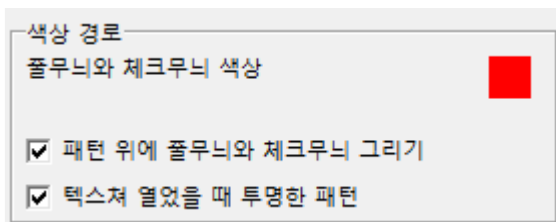
이미지 선택 후, [배경 텍스처]에서 텍스처를 미리 볼 수 있습니다. 여기서 선택된 텍스처의 대비와 명암을 마우스 커서를 사용해 조절할 수 있습니다. 사용자는 실시간으로 이미지의 변화를 확인할 수 있습니다. 표시 텍스처가 사용자의 요구와 일치할 때, [확인]버튼을 클릭합니다..

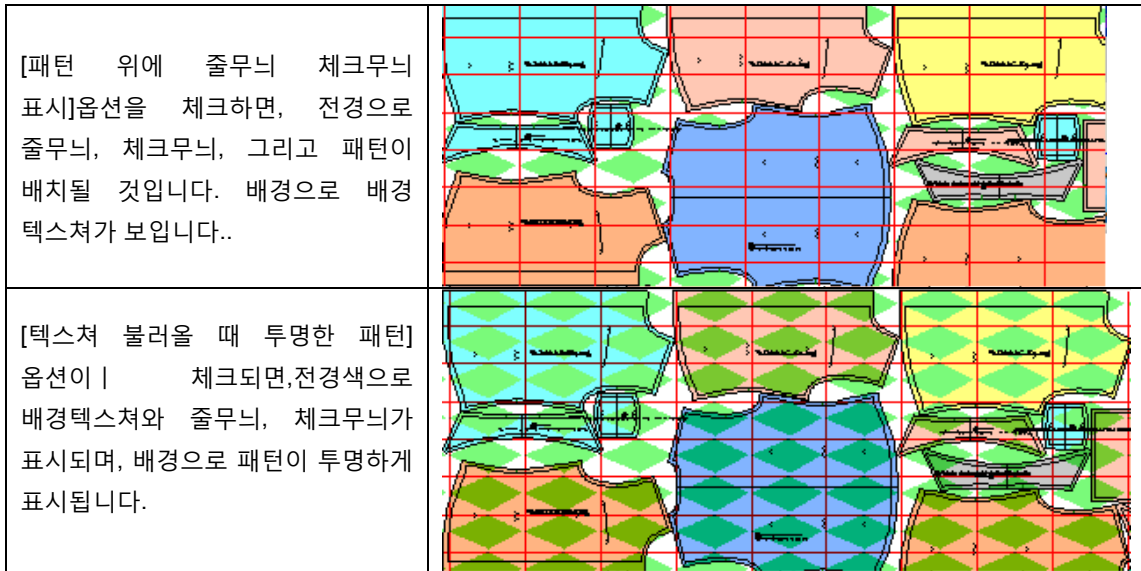
배경 텍스처 선택 후, 마카 영역에 표시됩니다.

이미 표시된 원단 텍스처를 지우고자 할 경우, [배경 텍스처]창에서 [텍스처 제거하기] 버튼을 누릅니다.



[설정]창에서, [사용자옵션]-[컬러 프로필]에서 줄무늬와 체크무늬 색상을 선택할 수 있습니다. 사각형 색상 박스를 눌러 표시창에서 색상을 선택합니다. 다음과 같이 줄무늬와 체크무늬, 그리고 배경 텍스처 보기 방식을 설정할 수 있습니다..



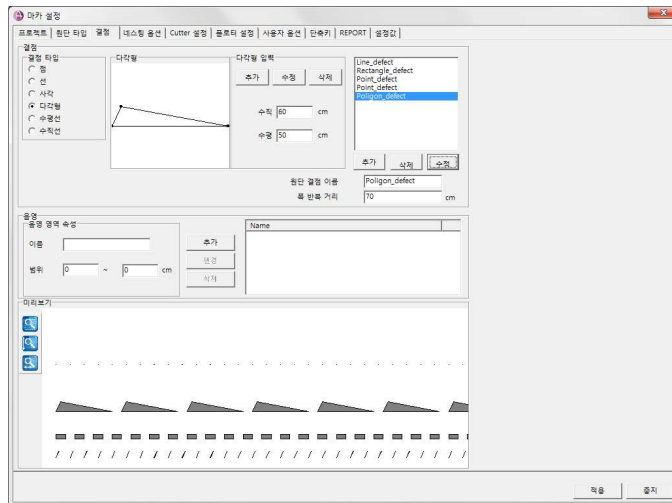


3.26 결점원단 자동 패턴 배치

일반적으로 마카 제작 시, 원단에 결점이 있는 경우, 마카제작을 지연시킵니다. 이 결점이 원단에 점, 선 또는 다른 형태로 반복됩니다. 결점 때문에 생기는 배치 문제를 해결할 수 있습니다. 결점을 통과하면서 수동 또는 자동으로 마카를 배치하면서 최적 마카 배치를 확인할 수 있습니다.

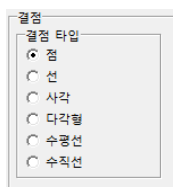
이러한 원단에서 마카작업을 실행하기 위해, 우선 결점타입을 정의하고 원단에 어떻게 놓이게 지를 결정합니다.

결점 타입과 배치를 결정하는 것은 버튼바에서 [설정]버튼을 클릭하거나, 메뉴바의 [마카]-[설정]-[결점]탭에서 설정할 수 있습니다.



원단 결점을 피하기 위해, 사용자는 결점타입(점, 선, 사각형, 다각형)을 정의하기 위해 체크해야 합니다. 결점타입을 정의한 후, 위치와 이름을 정의합니다. 그리고 나서 결점리스트에 추가합니다.

점 결점



한 개 또는 그 이상의 결점이 있는 경우, [점] 옵션을 체크합니다.

X	<input type="text" value="30"/>	cm
Y	<input type="text" value="25"/>	cm

원단의 왼쪽 위에서부터 거리의 수치를 입력해 점 결점 위치를 정의 합니다.

원단 결점 이름	<input type="text" value="Point_defect"/>	
폭 반복 거리	<input type="text" value="50"/>	cm

결점이 모든 원단 시트 길이에 반복 되는 경우, [결점의 반복거리 폭]의 빈칸에 수치를 입력합니다.
또한 [결점 이름]부분에서 이 결점의 이름을 입력합니다.

Point_defect
<input type="button" value="추가"/> <input type="button" value="삭제"/> <input type="button" value="수정"/>

마카에 결점을 표시하기 위해 [결점]창의 오른쪽 위 부분의 결점리스트에 추가합니다. 결점위치와 이름 설정 후, [추가]버튼을 클릭합니다.
특정 결점의 수정을 원할 경우, [수정]버튼을 클릭하며, 리스트에서의 삭제가 필요한 경우[삭제]버튼을 클릭합니다.

선 결점

결점		
결점 타입		
<input type="radio"/>	점	
<input checked="" type="radio"/>	선	
<input type="radio"/>	사각	
<input type="radio"/>	다각형	
<input type="radio"/>	수평선	
<input type="radio"/>	수직선	
첫번째 점 X	<input type="text" value="10"/>	cm
첫번째 점 Y	<input type="text" value="25"/>	cm
두번째 점 X	<input type="text" value="30"/>	cm
두번째 점 Y	<input type="text" value="45"/>	cm

한 개 또는 그 이상의 선 결점이 있는 경우, [선]옵션을 체크합니다.

원단 결점 이름	<input type="text" value="Line_defect"/>	
폭 반복 거리	<input type="text" value="60"/>	cm

원단의 왼쪽 위에서부터 거리의 수치를 입력해 점 결점 위치를 정의 합니다.

Point_defect
Line_defect
<input type="button" value="추가"/> <input type="button" value="삭제"/> <input type="button" value="수정"/>

결점이 모든 원단 시트 길이에 반복 되는 경우, [결점의 반복거리 폭]의 빈칸에 수치를 입력합니다.
또한 [결점 이름]부분에서 이 결점의 이름을 입력합니다.

마카에 결점을 표시하기 위해 [결점]창의 오른쪽 위 부분의 결점리스트에 추가합니다. 결점위치와 이름 설정 후, [추가]버튼을 클릭합니다.
특정 결점의 수정을 원할 경우, [수정]버튼을 클릭하며, 리스트에서의 삭제가 필요한 경우[삭제]버튼을 클릭합니다.

사각형 결점

결점		
결점 타입		
<input type="radio"/>	점	
<input type="radio"/>	선	
<input checked="" type="radio"/>	사각	
<input type="radio"/>	다각형	
<input type="radio"/>	수평선	
<input type="radio"/>	수직선	

한 개 또는 그 이상의 선이나 점 타입이 아닌 결점이 있는 경우, [사각형] 또는 [다각형]옵션을 체크합니다.

기준점 X	<input type="text" value="60"/>	cm
기준점 Y	<input type="text" value="35"/>	cm
폭	<input type="text" value="20"/>	cm
높이	<input type="text" value="20"/>	cm

사각형이 놓이는 결점의 위치를 정의하기 위해, 원단 모서리 왼쪽 위에서부터 사각형의 왼쪽 위 코너 부분을 정의합니다. 그리고 나서 사각형의 너비와 길이를 설정합니다.

원단 결점 이름	<input type="text" value="Rectangle_defect"/>
폭 반복 거리	<input type="text" value="50"/> cm

결점이 모든 원단 시트 길이에 반복 되는 경우, [결점의 반복거리 폭]의 빈칸에 수치를 입력합니다.

또한 [결점 이름]부분에서 이 결점의 이름을 입력합니다.

Point_defect
Line_defect
Rectangle_defect

추가
삭제
수정

마카에 결점을 표시하기 위해 [결점]창의 오른쪽 위 부분의 결점리스트에 추가합니다. 결점위치와 이름 설정 후, [추가]버튼을 클릭합니다.

특정 결점의 수정을 원할 경우, [수정]버튼을 클릭하며, 리스트에서의 삭제가 필요한 경우[삭제]버튼을 클릭합니다.

다각형 결점

결점 타입

점

선

사각

다각형

수평선

수직선

다각형

다각형 입력

추가 수정 삭제

수직 mm

수평 mm

한 개 또는 그 이상의 다각형 결점이 있는 경우, [결점 타입]에서 [다각형]옵션을 체크합니다.

다각형 타입 결점을 정의하기 위해, 원단 왼쪽 아래 위치에서 각 점을 정의합니다. 점 위치 설정 후, [추가]버튼을 클릭합니다. 점조합을 변경하기 위해 [수정]버튼을 사용하며, 다각형 점을 삭제하기 위해 [삭제] 버튼을 클릭합니다.

원단 결점 이름	<input type="text" value="Poligon_defect"/>
폭 반복 거리	<input type="text" value="65"/> cm

결점이 모든 원단 시트 길이에 반복 되는 경우, [결점의 반복거리 폭]의 빈칸에 수치를 입력합니다.

또한 [결점 이름]부분에서 이 결점의 이름을 입력합니다.

Point_defect
Line_defect
Rectangle_defect
Poligon_defect

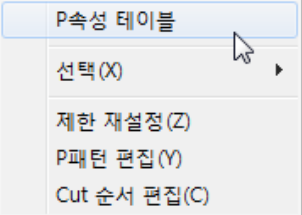
추가
삭제
수정

마카에 결점을 표시하기 위해 [결점]창의 오른쪽 위 부분의 결점리스트에 추가합니다. 결점위치와 이름 설정 후, [추가]버튼을 클릭합니다.

특정 결점의 수정을 원할 경우, [수정]버튼을 클릭하며, 리스트에서의 삭제가 필요한 경우[삭제]버튼을 클릭합니다

3.27 패턴 속성 테이블 표시 방법

사용자가 패턴속성을 프로그램에서바로 보거나 수정할 수 있습니다. 패턴 설정과 제한을 보는 방법은 다음과 같이 3 가지 방법이 있습니다. :

<p>1. 마카에서 패턴을 선택하고 오른쪽 마우스 버튼을 클릭합니다. 새로운 창에서 [패턴 속성]버튼을 선택합니다.</p>	
<p>2. 프로그램 메인창의 위쪽 [패턴]에서 [속성 테이블] 옵션을 선택합니다.</p>	

마카의 전 패턴 제한을 수정하거나 보기를 원하는 경우, 위의 두번째 또는 세번째 방법을 선택합니다.

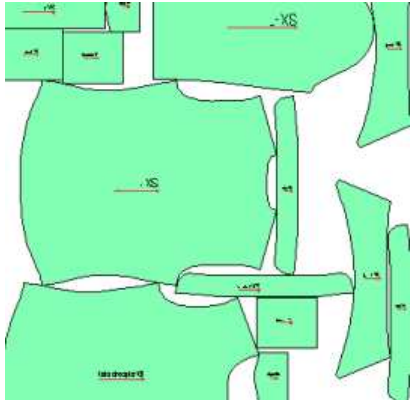
3.28 패턴 제한

[속성테이블]에 회전타입과 반전타입 두 가지 부분이 있습니다.

마카에서 패턴을 회전하는 방법에는 3 가지의 회전과 반전 타입이 있습니다. :

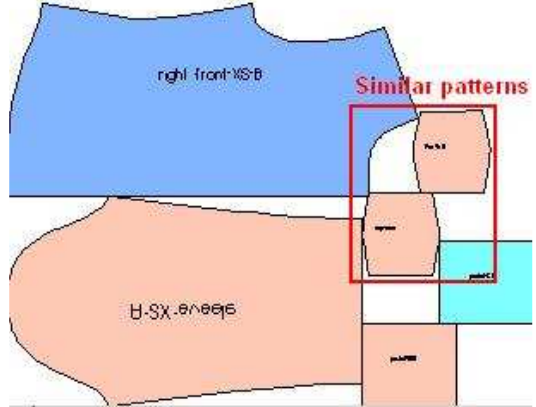
1. 사이즈별
2. 유사
3. 개별

사이즈별: 회전 각도(자유, 180, 90, 45 또는 없음), 반전(X 반전, Y 반전 또는 둘 다)과 관계없이 같은 사이즈별의 같은 패턴은 마카에서 같은 방향을 가집니다. 이 패턴들은 모든 사이즈별과 함께 회전/반전 됩니다..

회전과 반전 타입 : 묶음					마카의 패턴 배치
					
사이즈	회전 타입	회전	반전 타입	반전	
90	사이즈별	180	사이즈별	X반전	

유사: 회전 각도(자유, 180, 90, 45 또는 없음)와 반전(X 반전, Y 반전 또는 둘 다)와 관계없이 이 옵션이 선택되었을 때, 모든 유사 패턴은 마카에서 같은 방향을 가집니다.

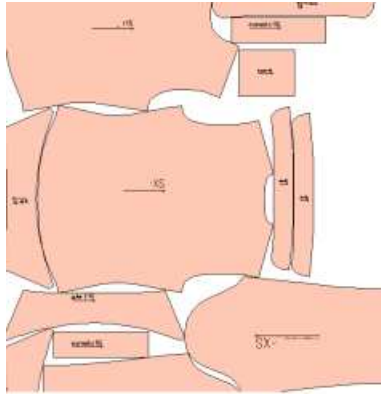
유사 패턴은 반전에 의해 형성되는 패턴입니다.

반전과 회전 타입 : 그룹이 설정되지 않은 유사					마카의 패턴 배치
					
사이즈	회전 타입	회전	반전 타입	반전	
90	유사	180	유사	x반전	

같은 사이즈의 여러 수량이 있는 경우 (예를 들면, XS 3 사이즈, S 2 사이즈가 있다), 유사 패턴으로 인식되며, 유사제한이 적용하기 위해, [마카설정]-[네스팅 옵션]에서 [한 사이즈별 같은 묶음 그룹] 옵션을 체크해야 한다.

반전과 회전 타입 : 그룹 패턴으로 유사					마카의 패턴 배치
					
사이즈	회전 타입	회전	반전 타입	반전	
90	유사	180	유사	x반전	
95	유사	180	유사	x반전	

개별: 이 기능이 선택된 경우, 묶음의 모든 패턴이 마카에서 개별적으로 회전합니다. (회전 옵션과 반전 중의 하나가 선택된 경우, 결선축은 다른 방향으로 설정됩니다)

회전과 반전 타입 : 개별					마카의 패턴 배치
					
사이즈	회전 타입	회전	반전 타입	반전	
90	개별	180	개별	x반전	

Note: 회전과 반전이 개별로 설정되었고, 회전과 반전이 없음으로 선택되면, 패턴은 마카에서 같은 방향을 가집니다. (결선은 같은 방향을 가집니다)

회전과 반전 타입 : 개별					마카의 패턴 배치	
사이즈	회전 타입	회전	반전 타입	반전		
90	개별	없음	개별	없음		

모든 사이즈별 제한이 회전과 반전에 사용된 경우, 버튼 바에서 회전 또는 반전 버튼이 활성화 되지 않습니다.

사이즈별 타입에서: 다음 조합중의 하나와 함께 [회전(없음, 180, 90,45, 자유), 반전(없음, X 반전, Y 반전, 둘 다)] 패턴은 모든 사이즈별과 함께 회전, 반전 되며, 마카에서 같은 방향을 가집니다.

유사 타입에서: 다음 조합중의 하나와 함께 [회전(없음, 180, 90,45, 자유), 반전(없음, X 반전, Y 반전, 둘 다)] 묶음의 유사패턴만- 마카프로그램이나 패턴 프로그램에서 그룹-회전, 반전 하며, 마카에서 같은 방향을 가집니다.

개별 타입에서: 다음 조합중의 하나와 함께 [회전(없음, 180, 90,45, 자유), 반전(없음, X 반전, Y 반전, 둘 다)] 묶음의 모든 패턴은 개별적으로 회전, 반전합니다.

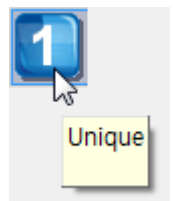
개별 제한이 회전과 반전 뿐만 아니라, [회전(없음, 180, 90,45, 자유), 반전(없음, X 반전, Y 반전, 둘 다)] 사용될 때, 버튼 바의 회전과 반전 버튼이 활성화 되며, 선택 패턴은 수동으로 회전 또는 반전 될 수 있습니다.

추가 제한에 사용되는 특별 기능

Unique 만들기

개별적으로 특정 패턴을 설정할 수 있고, 이 패턴만을 위한 제한을 설정할 수 있습니다.

유니크로 패턴을 설정하기 위해서, 패턴을 선택해서 [유니크]버튼을 누릅니다. 패턴은 묶음에서 분리되며, 목록 영역에서 새로운 개별 패턴으로 추가됩니다...



[Unique]옵션 사용 전 배치 상태	[Unique]옵션 사용 후 배치 상태

묶음이 그룹 설정된 경우, [패턴 속성테이블 보기]에서 묶음은 수량 파트에 하나로 표시됩니다

No	이름	사이즈	수량	배치패턴 / 전제	회전 타입	회전	반전 타입	반전	회전 (?)
1	12	95	3	0/3	개별	없음	개별	없음	0

[Unique]패턴이 선택된 후, [패턴 속성 테이블 보기]에서 Unique 패턴이 분리되어 표시됩니다

No	이름	사이즈	수량	배치패턴 / 전제	회전 타입	회전	반전 타입	반전	회전 (?)
1	12	95	2	0/2	개별	없음	개별	없음	0
2	12	95	1	0/1	개별	없음	개별	없음	0

Unique

3.29 반 벌 또는 튜블러원단의 마카에서 접힘패턴의 설정과 제한

패턴에 허용된 회전각도와 반전을 설정 또는 계산 하기 위해, 다음 사항을 고려해야 합니다 :

- 1) 튜블러 또는 접힘 원단 마카에 접힘 패턴을 다룰 경우, 어느 모서리를 사용할 지 정해야 합니다.
- 2) 패턴이 일반제한(모든 사이즈는 회전)으로 설정 되고, 사이즈 묶음에 접힘 패턴이 있을 경우, 마카에 패턴이 배치되는 방법을 체크해야 합니다.

주의! 정확한 배치 절차를 위해서 사용자는 접힘 패턴이 없는 접힘 원단 또는 튜블러원단에서 정확한 패턴 제한과 설정 정의를 확인해야 합니다.

접힘 패턴이 없는 접힘 원단 또는 튜블러 dnjsseks 에서 패턴을 불러올 경우와 관련해서, 사용자는 다음과 같은 상황에 따른 계산 방법과 설정을 확인해야 합니다.:

- 1) 튜블러 연단에서 마카 설정을 변경한 경우,
- 2) 패턴을 접었을 경우, 패턴 제한이나 다른 접힘 패턴 또는 접어야 할 패턴과 호환할 수 있는 지에 대해 확인해야 합니다.
- 3) 패턴을 펼쳤을 때, 패턴 제한이 마카제한, 다른 접힘 패턴 또는 접어야 할 패턴과 호환할 수 있는 지에 대해 확인해야 합니다.
- 4) 패턴 제한을 수정했을 때, 패턴이 접힐 수 있는 지 접힘모서리와 호환이 가능한 지 확인해야 합니다.
- 5) 일반제한을 수정했을 경우, 일반제한에 정의된 반 벌 패턴이 있는 지, 모서리에 배치되어질 수 없는지 확인해야 합니다..

3.30 패턴 속성 테이블

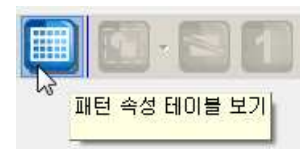
마카 프로그램에서 사용자는 . [패턴 속성]이라 불리는 테이블에서 하나 또는 그 이상의 패턴 속성을 표시하고 변경할 수 있습니다. 이 테이블을 열기 위해 버튼바의 [패턴 속성 테이블 보기] 버튼을 클릭합니다.

선택된 패턴이 없는 경우, [속성]테이블에서 마카의 모든 패턴을 편집할 수 있습니다.

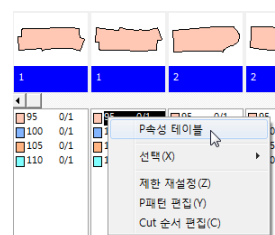
선택된 패턴이 있는 경우, 테이블에서 선택된 패턴의 속성만 확인할 수 있습니다. 특정 패턴의 속성만 표시하기 위해, SHIFT 키를 누르는 동안 왼쪽 마우스를 클릭해서 선택합니다.

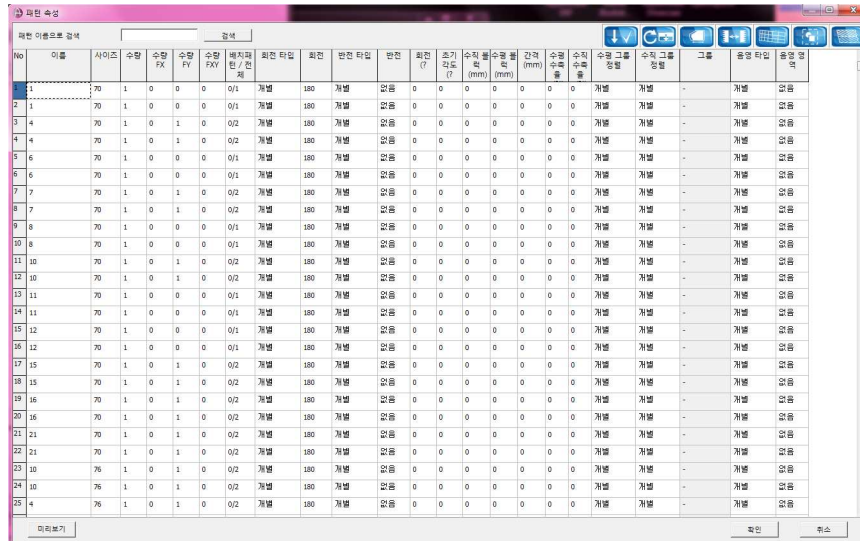
[패턴 속성]테이블에서 단일 또는 다중 패턴의 속성을 동시에 변경할 수 있습니다.

[패턴 속성]테이블을 표시하기 위해 [패턴 속성 테이블 보기] 버튼을 누릅니다.



SHIFT or CTRL. 사용자가 한 패턴의 속성만 표시하기를 원할 경우, 목록 영역에서 패턴을 선택해야하고 오른쪽 마우스 버튼을 누릅니다. 새 창이 표시되고 사용자는 [속성 테이블] 옵션을 선택합니다. SHIFT 나 CTRL 버튼을 사용하는 경우 다른 패턴을 선택할 수 있습니다.





1	No(번호)	<<패턴 속성>>테이블에서 패턴의 현재 수
2	이름	여기에 패턴의 사이즈와 이름이 표시됩니다. 이 정보는 변경할 수 없습니다.
3	사이즈	이 열에서는 사이즈 이름과 마카에 하나 이상 표시되는 알파벳순 목록을 표시합니다..
4	수량	선택 패턴 묶음 수량을 표시합니다. 수량 칸의 수치 조정으로 패턴 수를 증가 또는 감소시킬 수 있습니다.
5	배치패턴	전체수량에서 얼마나 많은 패턴이 마카에 배치되었는지 보여줍니다.
6	회전타입	패턴의 회전제한을 충족하기 위한 설정 방법을 선택할 수 있습니다.
7	회전	원단에 배치된 패턴의 결선에 따라 패턴의 회전에 관련된 정보를 확인합니다. 이 정보는 패턴 자체 제한이 없는 경우, 변경할 수 없습니다.
8	반전 타입	반전 패턴 제한을 충족하기 위한 그룹설정 방법을 선택할 수 있습니다.
9	반전	원단에서 패턴 배치에 관련한 정보를 확인할 수 있습니다. 이 정보는 패턴 자체 제한이 없는 경우, 변경할 수 없습니다.
10	회전	결선축에서 선택된 패턴의 최대 편차를 확인할 수 있습니다. 필요한 수치를 빈 칸에 입력해서 조절 가능합니다.
11	초기 각도 (*)	타 카드로부터 입력된 시접을 가지고 있는 패턴을 위해 체크됩니다.. 선택 패턴의 이 부분이 체크되지 않은 경우, 시접량이 정확히 추가됩니다.
12	수직블럭 (cm)	수직방향에서 줄무늬와 체크무늬를 위한 간격
13	수평블럭 (cm)	수평방향에서 줄무늬와 체크무늬를 위한 간격
14	간격 (cm)	패턴 둘레 전체에 재단을 위한 간격 수치를 입력할 수 있습니다.
15	수평 수축율(%)	선택 패턴에 수평 대조 수치를 입력할 수 있으며, 이 정보는 [패턴 속성]창에서만 수정이 가능합니다
16	수직 수축율(%)	선택 패턴에 수직 대조 수치를 입력할 수 있으며, 이 정보는 [패턴 속성]창에서만 수정이 가능합니다
17	수평 정렬 그룹	특정 수평 그룹에 패턴 조직과 관련한 정보를 확인할 수 있습니다. 이 정보는 [패턴 속성]테이블에 수정할 수 없습니다.
18	수직 정렬 그룹	특정 수직 그룹에 패턴 조직과 관련한 정보를 확인할 수 있습니다. 이 정보는 [패턴 속성]테이블에 수정할 수 없습니다
19	출력 간격	선택 패턴의 재단 시접을 출력하길 원할 경우, 이 옵션을 체크해야 합니다.
20	열처리	패턴이 열처리패턴의 일부분인 경우, 색상으로 구분 지어집니다. 각 열처리 그룹을 위한 색상은 특정 동일 색상을 가지며, 이 정보는 [패턴속성 테이블]에서 변경할 수 없습니다

[패턴 속성]테이블에서 작업환경 구성에 따라, 정보의 일부분만 표시할 수 있습니다.

가장 빠른 방법은 6 개의 정보 그룹으로 구성된 테이블에서 열을 확인합니다. 그룹에서 이 열은 같은 색상을 가지며, [패턴 속성]테이블의 위쪽 표시 버튼을 클릭함으로써 보기/숨김이 가능합니다..

사용자의 필요에 따라 표시정보를 선택할 수 있습니다. 테이블에서 특정 그룹을 표시하기 위해, 각 그룹에 일치하는 버튼을 클릭합니다.



- 1.수량정보 보기/숨기기, 2.제한 정보 보기/숨기기, 3. 간격정보 보기/숨기기, 4 수축율 보기/숨기기, 5.줄무늬와 체크무늬 정보 보기/숨기기, 6. 열처리정보 보기/숨기기

동시에 여러 패턴 정보 변경하기

동시에 여러 패턴의 정보를 수정하기 위해, 우선 패턴을 선택해야 합니다. 범위 안에 있는 모든 패턴을 선택하기 위해, SHIFT 키를 누르고 범위의 첫번째와 마지막 패턴을 클릭합니다. 범위 안에서 임의의 패턴을 선택하기 위해 CTRL 키를 누르고 [No]열의 사각 박스에서 선택하고자 하는 각 패턴을 클릭합니다. 모든 패턴을 선택하기 위해 CTRL+A 키를 사용합니다. 한 패턴의 설정 변경은 선택된 모든 패턴에 자동으로 적용됩니다.

패턴선택의 다른 방법은 [패턴 이름 검색]이라 불리는 부분에서 패턴이름을 입력하고 [검색]버튼을 누름으로서 [패턴속성]에서 패턴을 찾는 것입니다. 입력된 이름의 모음 패턴이 선택되며, 사용자는 제한 속성의 변경을 설정할 수 있습니다.

No	이름	사이즈
1	1	95
2	1	100
3	1	105
4	1	110

연속적으로 패턴을 선택하기 위해, 선택할 패턴을 [No]의 첫번째 패턴 박스에서 클릭합니다. 패턴 1 번을 선택한 경우, SHIFT 버튼을 누르고 패턴 4 번을 클릭하면, 2 번째패턴과 3 번 패턴 또한 함께 선택됩니다.

No	이름	사이즈	수량
1	1	95	1
2	1	100	1
3	1	105	1
4	1	110	1

No	이름	사이즈
1	1	95
2	1	100
3	1	105
4	1	110

범주 안에 있는 패턴을 임의로 선택하기 위해 CTRL 버튼을 누른 채로 [No]의 박스에서 선택하고자 하는 각 패턴을 클릭합니다.

No	이름	사이즈	수량
1	1	95	1
2	1	100	1
3	1	105	1
4	1	110	1
5	1 [FY]	95	1
6	1 [FY]	100	1

패턴 속성							
패턴 이름으로 검색							
No	이름	사이즈	수량	배치패턴 / 전제	회전 타입	회전	
1	Back	42	1	0/1	개별	없음	
2	Back	43	1	0/1	개별	없음	
3	Back	44	1	0/1	개별	없음	
4	Back	45	1	0/1	개별	없음	

[패턴 이름 검색] 옵션을 사용한 패턴 선택

No	이름	사이즈	수량	배치패턴 / 전제	회전 타입	회전
1	2	42	1	0/1	개별	90
2	2	43	1	0/1	개별	90
3	2	44	1	0/1	개별	90
4	2	45	1	0/1	개별	90

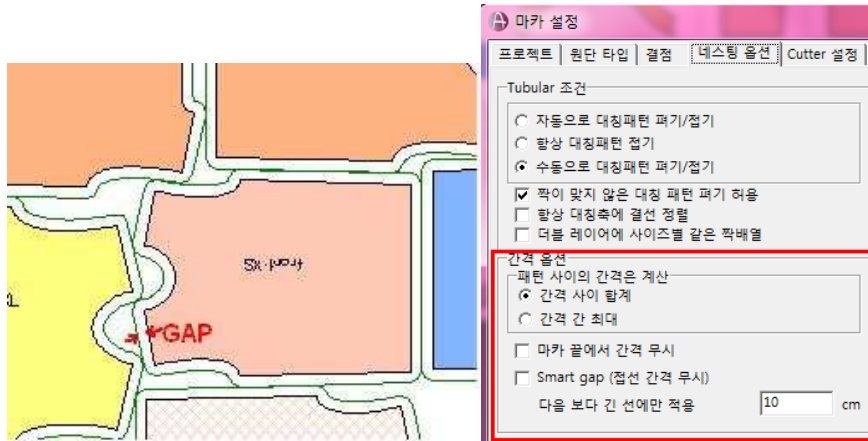
여러 패턴의 동일 제한 변경을 위해, 선택 패턴의 변경을 실행하기 위해 패턴을 선택해야 합니다. 프로그램은 모든 다른 선택 패턴의 속성을 자동으로 변경합니다.속성 변경을

No	이름	사이즈	수량	배치패턴 / 전제	회전 타입	회전
1	2	42	1	0/1	개별	90
2	2	43	1	0/1	사이즈별	자유
3	2	44	1	0/1	사이즈별	자유
4	2	45	1	0/1	사이즈별	자유

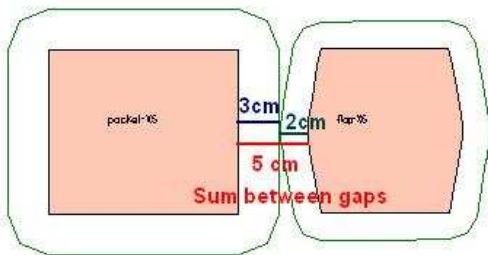
적용하기 위해 [확인]버튼을 누릅니다. 예를 들면, 만약 선택 패턴 2,3,4,5 번이 90 도 회전, 회전 설정 : 개별 설정을 가지고 있고, 사용자가 자유회전에 회전타입:무음을 설정하길 원할 경우, 패턴 2 의 [회전]열과 [회전타입]에서 변경하며, 자동적으로 패턴 3,4,5 에 일치된 정보가 적용됩니다.

3.31 패턴 간 재단 간격

특정 위치에서 마카에 배치된 패턴간에 재단 간격이라 불리는 공간을 비워두길 요구되는 경우가 있습니다. 재단 시점은 두 패턴간의 전체 거리를 대표하며, 마카의 모든 패턴이 동일합니다. 간격은 패턴의 거리를 의미하며, 다른 수치를 가질 수 있습니다.



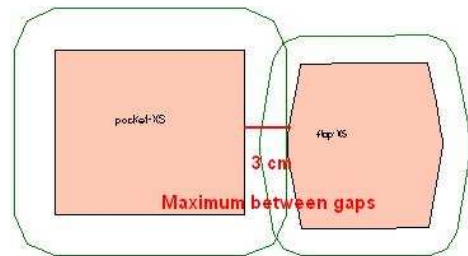
간격 차이 수치는 [패턴 속성]-[간격]열에서 설정합니다. [마카설정]-[네스팅 옵션]-[간격옵션]부분이 있습니다..



사용자는 패턴 사이의 간격을 계산하는 방법, 마카 끝에서 간격 무시/무시하지 않음 그리고 스마트 간격 등의 방법을 선택할 수 있습니다.

[간격사이의 합계]옵션이 체크된 경우, 간격이 있는 패턴은 패턴 간격을 계산하는 데에 있어서 정상적으로 배치됩니다..

[간격 간 최대]옵션이 체크되고, 두 패턴간 다른 간격 수치를 가진 경우, 패턴이 배치될 때, 최대간격 수치가 계산됩니다.



[마카 끝 간격 무시]옵션이 체크된 경우, 마카의 모서리에 배치된 간격을 가진 패턴은 원단 양 옆의 위와 아래에서 간격을 무시합니다.

Smart Gap – 자동 배치 동안 직선 구간에서 간격이 무시됩니다. 사용자는 직선구간의 최대 길이를 설정할 수 있습니다.

재단 간격의 또 다른 타입은 [블록]입니다. 줄무늬나 체크무늬 마카에서 사용합니다.. 이 재단 간격의 형태는 원단형태에 따라 개별적이며, 패턴 위치(회전)에 따라 모양이 변경됩니다.

No	이름	사이즈	수량	배치패턴/전제	회전 타입	회전	반전 타입	반전	회전 (?)	조각각도 (?)	수직 블록 (cm)	수평 블록 (cm)	간격 (cm)	수평 수축율	수직 수축율	수평 그룹	수평 정렬
1	13	100	1	1/1	개별	없음	개별	없음	0	0	3	2	0	0	0	개별	

이런 형태의 간격 수치를 설정하기 위해서, [패턴 속성]테이블을 열고 수직 블록과 수평 블록의 아래 사각박스에 필요 수치를 설정합니다.. 패턴에 새로운 외형이 추가됩니다. 새롭게 추가된 외형은 주어진 거리에서 기본 외형을 이동하면서 생성됩니다. [블록]은 소재타입에 의존하며, 패턴 위치에 따라 그 모양도 변경됩니다.

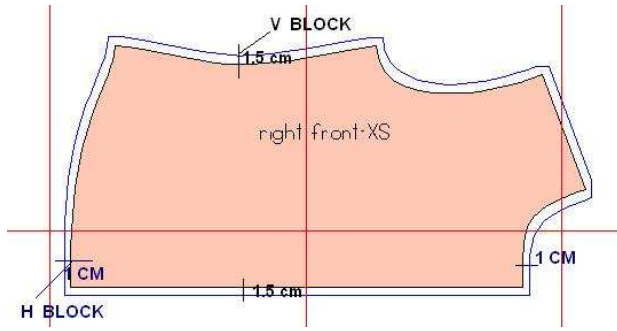


Fig. a

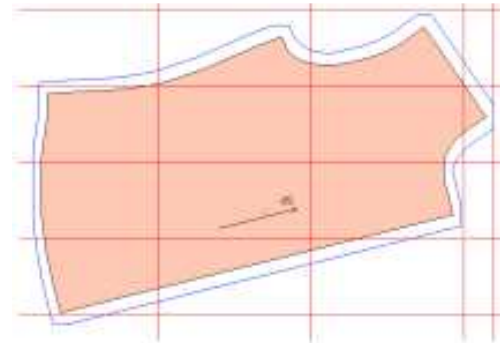


Fig. b

3.32 열처리 패턴 그룹설정

마카에서 일부 패턴에 열처리 작업을 위해 그룹을 설정합니다. 열처리할 모든 패턴을 선택하고 [열처리를 위한 선택 패턴 그룹/그룹해제]버튼을 클릭합니다.

열처리용 그룹 패턴은 같은 규칙을 가집니다.

- 마카에 유효하게 배치
- 같은 수축율을 가짐

Note: 열처리 후, 패턴은 더 이상 서로 접하지 않습니다. 현재, 열처리 그룹은 한 패턴에만 생성 가능합니다.

열처리 그룹의 외각은 4 가지 형태로 설정됩니다. : 최소 둘레 상자, 둘레상자, 그룹외형, 블록외형

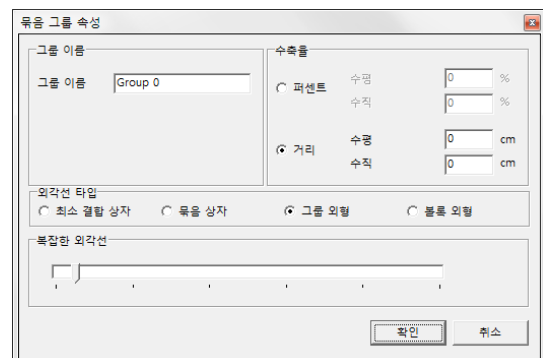
패턴의 일부를 그룹 설정하려면 드래그를 사용해서 패턴을 선택하거나 각 패턴을 SHIFT 키를 사용해서 선택합니다. 그리고 나서, [열처리용 선택 패턴그룹/그룹해제] 버튼을 클릭합니다.

그룹 패턴을 해제하기 위해 패턴을 선택하고 같은 버튼을 클릭합니다. 패턴의 그룹이 해제됩니다. 그러나 마카에서 삭제되지는 않습니다.

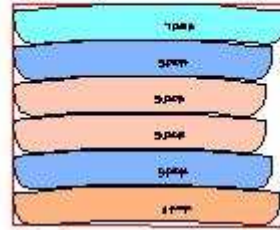
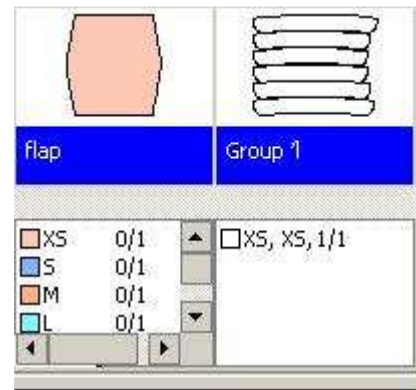


[열처리용 선택 패턴 그룹/그룹해제] 버튼 클릭 후, [열처리 그룹 속성]창이 열립니다. 그룹이름을 설정하고 외형 타입과 수축율을 선택할 수 있습니다.

[확인]버튼 클릭 후, 설정과 관계없이 그룹은 배치화면에서 사라지고, 목록영역에 표시됩니다.

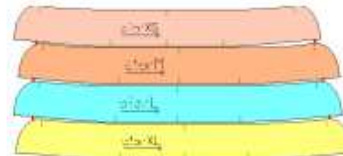


사용자가 [최소 결합 상자] 또는 [묶음 상자]를 선택하며, 패턴의 외형은 사각형이 됩니다.



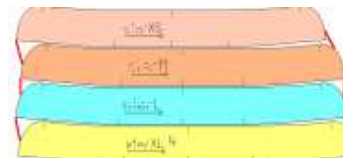
사용자가 열처리 그룹에 복잡한 외형을 생성하길 원할 경우, [그룹외형]을 체크합니다. 한번 이 옵션이 체크되면, [복잡한 외곽선] 커서 바가 활성화됩니다. 커서의 사용으로 사용자는 가능한 한 그룹외형에 따라 삽입할 수 있습니다.

1. 커서가 [복잡한 외곽선]의 왼쪽에 위치합니다.



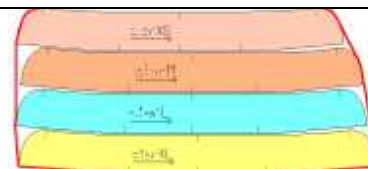
1. 커서를 [복잡한 외곽선]의 왼쪽부분에 가깝게 놓은 경우, 열처리 그룹의 외각은 패턴외형을 유사하게 따라갑니다.

2. 커서가 [복잡한 외곽선]의 오른쪽에 위치합니다.

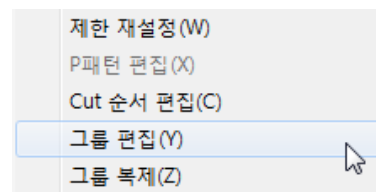


2. 커서가 [복잡한 외곽선]의 오른쪽부분에 가깝게 놓은 경우, 열처리그룹 이미지는 두번째 이미지와 유사하게 보여집니다.

[블록 외형]을 선택한 경우, 패턴은 불규칙한 외곽으로 그룹설정 됩니다.



외곽형태나 열처리그룹의 설정 변경이 필요한 경우, 우선 그룹을 선택하고 오른쪽 마우스 버튼을 클릭합니다. 새로운 창이 열리고 사용자는 [그룹편집] 옵션을 선택합니다. [열처리 그룹 속성]창이 표시됩니다.



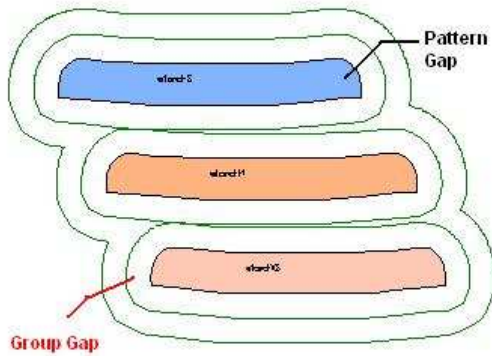
사용자는 마카에서 열처리 그룹을 한 개 이상 설정할 수 있습니다. 열처리 그룹의 패턴은 배치 최적화 동안 한 개의 패턴으로 동작합니다. 그러므로 열처리 그룹은 제한, 대조, 시접 등을 따릅니다.

열처리 그룹의 패턴 속성

열처리 그룹 속성은 [패턴 속성]테이블에 표시됩니다.

No	Name	Size	Rotation type	Rotation	Flip type	Flip	Tilt(°)	Init. Ang(°)	V Block (cm)	H Block (cm)	Gap (cm)	Flt gap	H shrink (%)	V shrink (%)	H align gr.	V align gr.	Thermal bonding
65	sleeve	L	Independent	180°	Independent	None	0	0	0	0	0	0	0	0	Independent	Independent	Grouped
66	Group 6	XS, S, M, L					0	0	0	0	0	0	0	0	Independent	Independent	Group box
67	sleeve	XS	Independent	180°	Independent	None	0	0	0	0	0	0	0	Independent	Independent	Grouped	
68	flap	M	Independent	180°	Independent	None	0	0	0	0	0	0	0	Independent	Independent	Grouped	
69	flap	L	Independent	180°	Independent	None	0	0	0	0	0	0	0	Independent	Independent	Grouped	
70	Group 3	XS, S, M, L					0	0	0	0	0	0	0	Independent	Independent	Group box	
71	flap	XS	Independent	180°	Independent	None	0	0	0	0	0	0	0	Independent	Independent	Grouped	
72	flap	S	Independent	180°	Independent	None	0	0	0	0	0	0	0	Independent	Independent	Grouped	
73	right front	XS	Independent	180°	Independent	None	0	0	0	0	0	0	0	Independent	Independent	Grouped	
74	right front	S	Independent	180°	Independent	None	0	0	0	0	0	0	0	Independent	Independent	Grouped	
75	right front	M	Independent	180°	Independent	None	0	0	0	0	0	0	0	Independent	Independent	Grouped	
76	Group 7	XS, S, M					0	0	0	0	0	0	0	Independent	Independent	Group convex	
77	sleeve	L	Independent	180°	Independent	None	0	0	0	0	0	0	0	Independent	Independent	Grouped	
78	Group 4	XS, S, M, L					0	0	0	0	0	0	0	Independent	Independent	Group convex	
79	sleeve	S	Independent	180°	Independent	None	0	0	0	0	0	0	0	Independent	Independent	Grouped	
80	sleeve	M	Independent	180°	Independent	None	0	0	0	0	0	0	0	Independent	Independent	Grouped	
81	sleeve	XS	Independent	180°	Independent	None	0	0	0	0	0	0	0	Independent	Independent	Grouped	
82	Group 2	XS, XS, S, M					0	0	0	0	0	0	0	Independent	Independent	Group contour	
83	stand	XS	Independent	180°	Independent	None	0	0	0	0	0	0	0	Independent	Independent	Grouped	
84	stand	S	Independent	180°	Independent	None	0	0	0	0	0	0	0	Independent	Independent	Grouped	
85	stand	M	Independent	180°	Independent	None	0	0	0	0	0	0	0	Independent	Independent	Grouped	

열처리 그룹을 생성할 때, [패턴속성]테이블에 새로운 열이 추가됩니다. [열처리]열에 패턴 그룹에 추가된 외곽선 형태가 표시됩니다. [열처리 정보 보기/숨기기]버튼을 누를 수 있습니다. 여러 개의 열처리 그룹을 가진 경우, 각 그룹은 다른 색상으로 표시됩니다.



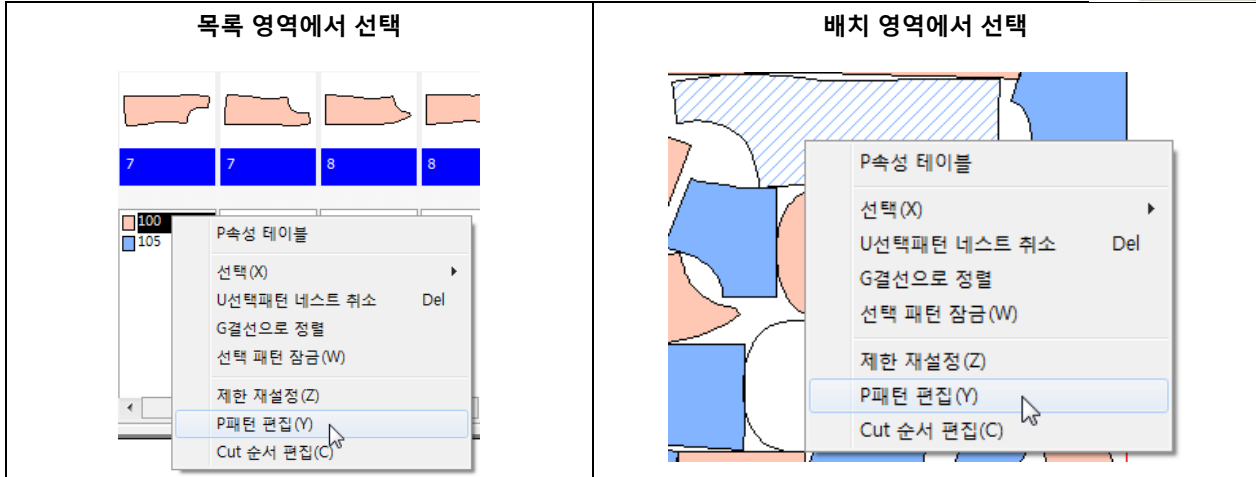
열처리 그룹에서, 패턴 간격과 독립된 간격을 설정할 수 있습니다. 이를 위해, 사용자는 그룹열의 간격상자에 수치를 입력합니다. 그룹 패턴이 이미 간격을 가진 경우, 패턴 그룹에서 간격이 확장됩니다.

열처리 그룹 패턴이 다른 수축값을 가진 경우, 경고 메시지가 표시됩니다. 현재, 열처리가 이루어질 패턴의 수축율을 확인하고 수정해야 합니다. 이 설정은 [패턴 속성] 테이블에서 변경합니다.

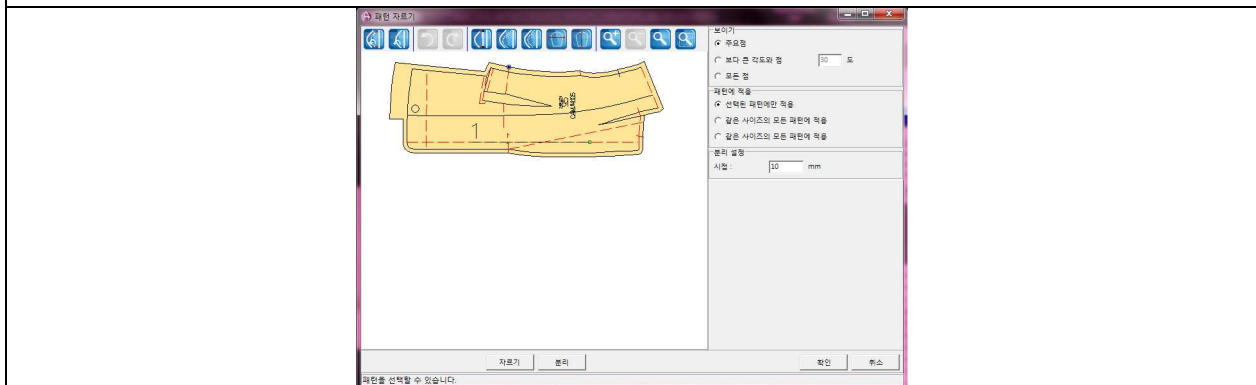


3.33 패턴 자르기

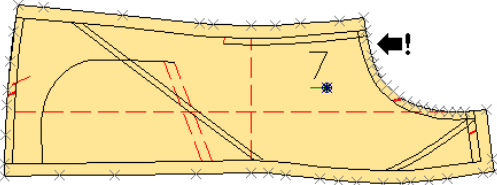
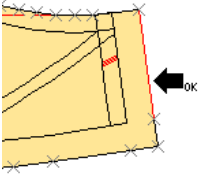
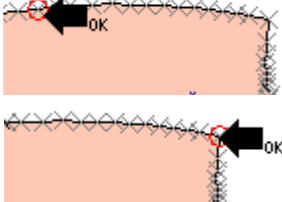
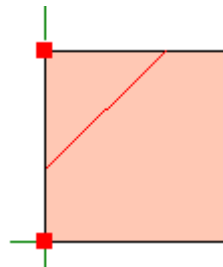
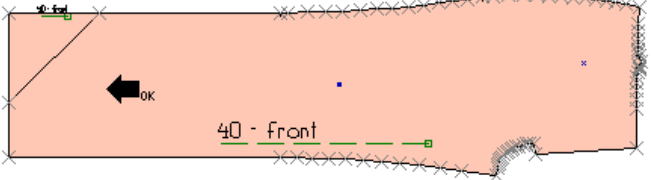

특정 사이즈의 패턴의 간단한 수정이 필요한 경우, 버튼 바의 [패턴 편집] 기능이 있습니다. 이 기능을 선택하는 다른 방법은 아래와 같습니다.



패턴을 자르려면, 목록 영역이나 배치영역에서 패턴을 선택합니다. 그리고 나서, 오른쪽 버튼을 클릭하고 표시화면창에서 [패턴편집]버튼을 선택합니다. 이 기능 선택 후, [패턴 자르기]창이 표시됩니다.



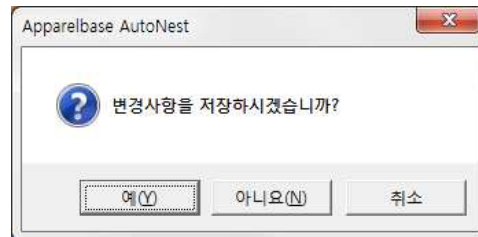
<p>보조선 생성</p>	<p>변형 외형 생성</p>	<p>평행선 생성</p>	패턴 커팅은 [보조선 생성] 또는 [변형 외형 생성] 또는 [평행선 생성] 기능을 사용한 후 실행됩니다. 이 기능은 [패턴 자르기] 창의 위쪽에서 확인할 수 있습니다. 여기에는 또한 [Undo], [Redo] 그리고 [확대/축소] 기능이 있습니다.
<p>Undo Redo</p>	<p>확대/축소</p>		
			사용자는 패턴에 표시된 점을 선택할 수 있습니다. [주요점] 부분이 체크된 경우, 그레이딩 포인트만 표시되며, [각도보다 큰 점]를 선택하면, 입력된 각보다 큰 포인트만 표시되고, [모든 점]를 선택하면, 모든 포인트가 표시됩니다.

	<p>화면창이 열리면 사용자는 컷팅 기능 중 하나를 선택하고 창의 아래쪽에 표시되는 단계에 따라 기능을 적용합니다. 자를 패턴과 함께 기능을 선택한 후, 마우스 커서가 활성화됩니다. 자를 구간의 선택은 다음과 같이 만듭니다.: 사용자는 자르기 원하는 부분을 클릭하거나 표시 구간의 두 점을 시계방향으로 선택하면, 컷팅을 만듭니다.</p>
 <p>부분 선택</p>	 <p>정의하는 두 점을 동시에 선택함으로써 지점 선택</p>
<div data-bbox="240 696 644 1066"> <p>선</p> <p>속성</p> <p>패턴 크기(V*H) 517.02 x 187.67</p> <p>거리 : <input type="text" value="93.84"/> mm</p> <p>퍼센트 <input type="text" value="50"/> %</p> <p><input type="button" value="적용"/></p> </div> 	<p>구간이나 부분을 선택한 후, 컷팅 툴 요소를 사용한 속성을 포함한 새로운 창의 오른쪽에서, 사용자는 패턴에 불필요한 구간을 제거하기 위한 필요 설정을 확인할 수 있습니다.</p> <p>거리 부분에서 패턴 외형과 선 사이의 거리를 설정합니다. 선의 경사를 대표하는 각도와 비율이 선 구간에 표시됩니다. 이 부분에서 회전을 설정할 수 있습니다. 이 모든 설정을 저장하기 위해 [적용] 버튼을 누릅니다. 이와 유사한 방법으로 다른 컷팅 기능을 생성합니다.</p>
<div data-bbox="260 1193 855 1379"> <p>패턴에 적용</p> <p><input checked="" type="radio"/> 선택된 패턴에만 적용</p> <p><input type="radio"/> 같은 사이즈의 모든 패턴에 적용</p> <p><input type="radio"/> 같은 사이즈의 모든 패턴에 적용</p> </div>	<p>패턴 컷팅을 적용하기 전에, 같은 묶음의 특정 패턴 또는 같은 사이즈의 특정 패턴으로 선택된 패턴을 만들기 위한 수정을 선택할 수 있습니다. [선택된 패턴만 적용] 또는 같은 묶음의 모든 특정 패턴에 적용 버튼을 누릅니다. 이 옵션은 [패턴편집] 창의 오른쪽에 있습니다..</p>
<div data-bbox="469 1469 644 1525"> <p>자르기</p> </div>  <div data-bbox="403 1753 715 1794"> <p>남아있는 패턴 선택하기.</p> </div>	<p>오른쪽에서 컷팅툴을 배치한 후, [자르기]버튼을 누르고, 왼쪽 마우스로 남겨놓을 패턴을 선택합니다.</p>
<div data-bbox="475 1798 627 1865">  </div> <p>원본 패턴 복구 배치된 패턴 복구</p>	<p>선택된 패턴의 초기형태로 돌아가고자 할 경우, [원패턴 복구] 또는 [배치된 패턴 복구] 버튼 중에 하나를 선택합니다.</p>

3.34 패턴 업데이트

사용자는 마카프로그램에서 패턴 모양을 수정할 수 있습니다.

이 기능은 이미 패치된 패턴에 변경이 있을 경우, 유용합니다. 마카에서 업데이트된 패턴 변경은 내부 기술정 요소 추가, 패턴 모양 수정, 시접변경, 사이즈 설정변경, 특정 패턴 삭제 등의 변경을 적용할 수 있습니다. 패턴을 업데이트 하기 위해, 마카가 열렸을 때, 사용자는 [gem 파일 불러오기]에 접근하면, 마카 상에 이미 열려진 같은 이름의 모델을 선택해야 합니다. 다음과 같은 화면창이 표시됩니다.



업데이트 모델을 만들기 위해 사용자는 [아니오]버튼을 누릅니다. 다음과 같은 화면창이 열립니다.

표시 화면창에서 [네] 버튼을 누릅니다. 사용자가 다음 설정을 체크하거나 체크하지 않으므로서 [패턴 업데이트] 모델이 표시됩니다.

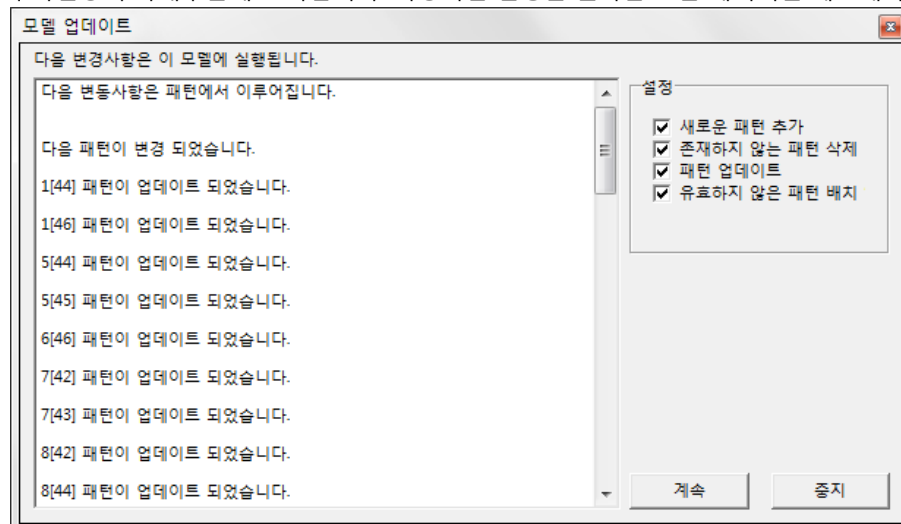
-**새로운 패턴 추가** : 이 기능이 체크된 경우, 새로운 패턴이 추가되어지며, 이 기능이 체크되지 않은 경우, 새로운 패턴이 추가되지 않습니다.

-**존재하지 않는 패턴 삭제** : 패턴이 제거된 모델로부터 패턴을 삭제하거나 삭제하지 않을 수 있습니다.

-**패턴 업데이트**: 일부 요소가 추가된 경우, 시접 분량이 변경된 경우, 업데이트하거나 업데이트 하지 않을 수 있습니다.

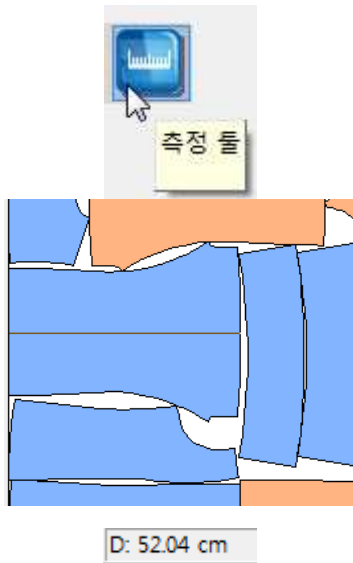
-**유효하지 않은 패턴 배치**

이 기능 동작 후, 업데이트 하기 원하는 패턴을 고를 수 있는 창이 열립니다. 새롭게 열린 창에서 사용자는 업데이트를 원하는 프로젝트를 선택하고, [업데이트]버튼을 클릭합니다. 프로젝트가 업데이트 될 때, 메시지 목록이 화면창의 아래부분에 보여집니다. 사용자는 진행을 원하는 모든 메시지를 체크해야 합니다.



3.35 측정 툴 사용하기

마카에서 특정패턴의 크기를 체크하거나 측정하기 위해 측정툴을 사용합니다. 이 기능을 실행하기 위해 버튼 바에서 [측정 툴]을 선택합니다.



마카 영역에서 일부 측정을 하기 위해 툴 바에서 [측정 툴] 버튼을 클릭합니다.

패턴 측정을 위해 측정의 시작지점을 클릭하고 왼쪽 마우스 버튼을 누른 채로 측정의 끝 포인트까지 드래그 합니다. : 그리고 나서, 마우스버튼을 놓습니다.

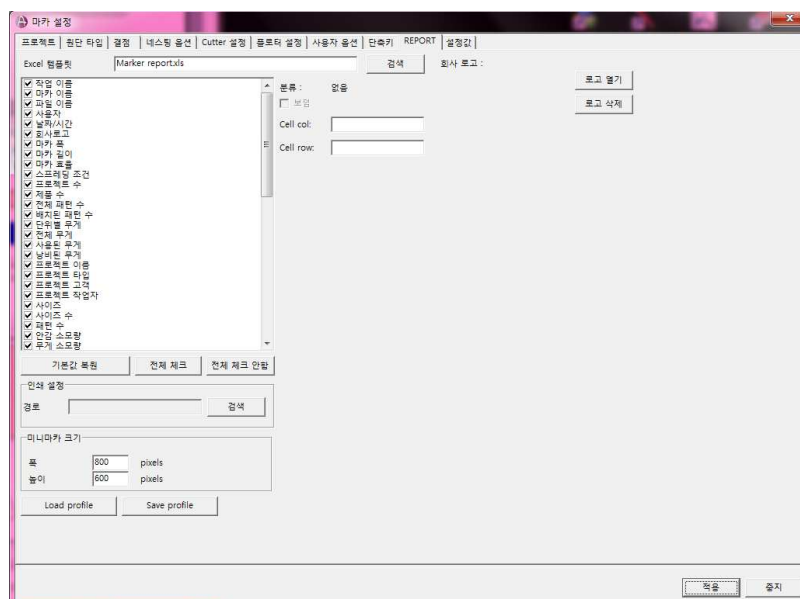
측정거리 수치는 프로그램 상태 표시줄의 [D]문자 근처에 실시간으로 표시됩니다.

이 작업모드를 종료하려면 [측정 툴] 버튼을 다시 한번 누릅니다.

3.36 마카 Report – 편집과 인쇄

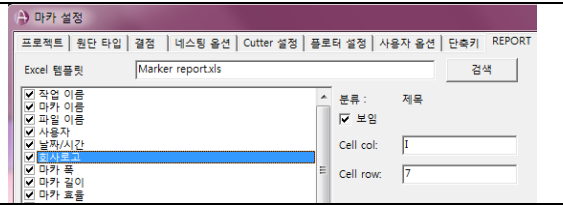
마카 리포트 설정

마카 배치 후, 유용한 정보를 포함한 마카 리포트를 편집하거나 인쇄할 수 있습니다. [마카 설정]창에서 [Report]탭을 선택합니다. 마카 리포트에 표시된 정보를 설정할 수 있습니다. 특정정보를 표시하거나 표시하지 않기 위해, 사용자는 화면창 왼쪽 표시에서 정보상자를 체크하거나 체크하지 않습니다. 원래 설정으로 되돌리고 싶은 경우 [기본설정 복원]버튼을 누릅니다.



회사 로고. 이 부분은 편집 가능합니다. 빈 사각형 박스를 클릭해 리포트에 표시될 회사로고 이미지를 불러옵니다.

분류 부분의 목록을 클릭하면, 마카 리포트의 선택된 패턴의 위치가 표시됩니다. [셀 행]에 행번호가 표시되고 [열 행]에서 열번호가 표시되며, [셀 열]에서 [엑셀 템플릿] 보고서의 열 번호를 표시합니다.



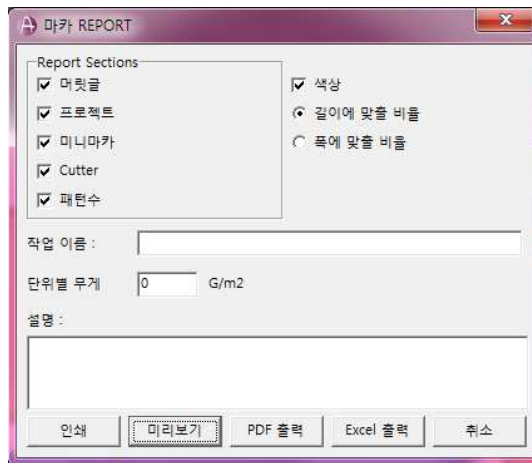
선택 기능이 마카 리포트에 표시된 경우, [보기] 메시지가 체크됩니다. [보기]메시지를 체크하지 않은 경우, 선택 기능은 마카 상에 배치되지 않습니다.

마카 배치 후, 유효 정보(소모량, 연단 타입 등)를 포함한 마카 리포트를 편집하고 인쇄할 수 있습니다.

Cut Plan 리포트와 다르게, 많은 프로젝트를 포함한 마카의 정보를 일반화합니다.

이 리포트는 cut plan 의 정보내용에 따라 1 장 또는 그 이상의 A4 용지크기의 정보를 가집니다.

마카 리포트의 정보를 편집하려면, [파일]-[Report]를 선택합니다. [마카리포트]창이 표시됩니다.



[Report Sections]에서 [머릿글],[프로젝트],[미니마카],[Cutter],[Pattern]을 체크하거나 체크하지 않은 경우, 마카 리포트에 표시되거나 표시되지 않을 수 있습니다.

머릿글 - 작업과 마카에 대한 정보 미리보기

프로젝트 - 마카의 모델에 대한 정보 미리보기, 각 패턴의 사이즈, 수량, 패턴번호 그리고 소재 소모량 등이 표시됩니다.

미니마카 - 마카 미리보기

Cutter - 커팅 정보 미리보기

패턴수 - 패턴 속성 테이블 미리보기

색상-사용자가 컬러로 패턴을 표시하고자 하는 경우 [컬러]박스를 체크합니다. 마카의 전체길이 표시를 원하는 경우, [길이에 크기 맞춤]박스를 체크하고 전체 폭이 표시되길 원하는 경우, [폭에 크기 맞춤]박스를 체크합니다.

작업 이름 - 이 부분은 편집가능합니다. 작업의 이름을 입력할 수 있습니다. 이 이름은 [마카 Report]의 왼쪽상단에 표시됩니다.

단위별 무게 - 이 부분에서 원단의 무게가 표시됩니다. 측정단위는 g/m² 입니다.

미리보기- 모델의 정보테이블이 표시됩니다. 이 테이블은 프로젝트 이름, 프로젝트 타입, 프로젝트 고객, 프로젝트 디자이너에 대한 정보를 가집니다. 이 정보는 두 가지 방식으로 표시됩니다.

인쇄 - 마카 리포트가 프린터에서 바로 인쇄됩니다.

PDF 내보내기 - 마카 리포트는 PDF 파일로 출력됩니다.

Excel 출력 - 마카 리포트는 *xls 로 출력되며, 엑셀에서 열립니다.

- 마카프로그램이 Cut Plan 에서 생성된 Cut Plan 에서 불러온 경우, 정보는 정보영역과 관련된 부분에서 자동적으로 표시됩니다.

- 마카 프로그램이 모델로부터 불러온 경우, 정보는 패턴 프로그램의 프로젝트 기술 부분과 관련된 부분의 정보를 불러옵니다.

패턴 프로그램이나 Cut Plan 과 관련된 부분이 완성되지 않으면, 마카 Report 부분이 비워져 표시됩니다.

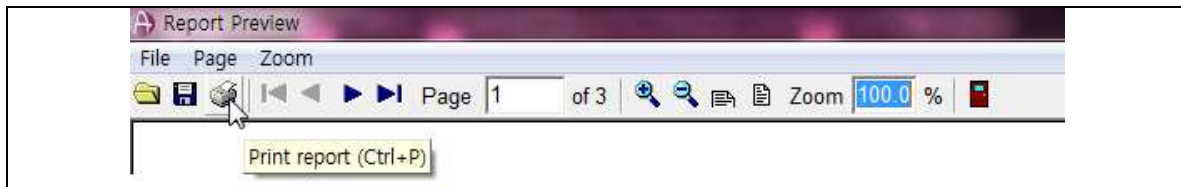
마카 REPORT



작업 정보			
작업 이름	TEST	사용자	
마카 이름	M1:100;105	날짜/시간	2011.10.28 오후 6:26:15
파일 이름	8.ForceInsert.ymk		
마카 정보			
마카 폭	1330.00 mm	프로젝트 수	1
마카 길이	1792.26 mm	제품 수	2
마카 효율	86.60%	전체 패턴 수	54
스프레딩 조건	Simple	배치된 패턴 수	53
단위별 무게		남비림 무게	0.00 G
		전체 무게	0.00 G
		사용된 무게	0.00 G
		남비림 무게	0.00 G
프로젝트			
프로젝트 이름	프로젝트 타입	프로젝트 고객	프로젝트 작업자
CKMWVM410			
프로젝트 :	CKMWVM410		
사이즈	90	95	100
수량	0	0	1
No. 패턴	0	0	27
			105
			110
			0
			27
			0
원단 사용 :			
	사용됨	남비림	소비됨
표면	2064230.91sq mm	319468.24sq mm	896.13 Lmm
무게	0.00 G	0.00 G	0.00 G

[마카 REPORT]창에서 특정 버튼을 클릭해서 다음과 같은 작업을 실행할 수 있습니다.:


- 미리보기 확대 단위 변경
- 여러 페이지를 볼 경우, 마우스 스크롤
- 프린터 설정
- 활성 프린터에서 Report 출력
- PDF 파일로 마카 Report 변환
- 인쇄 종료



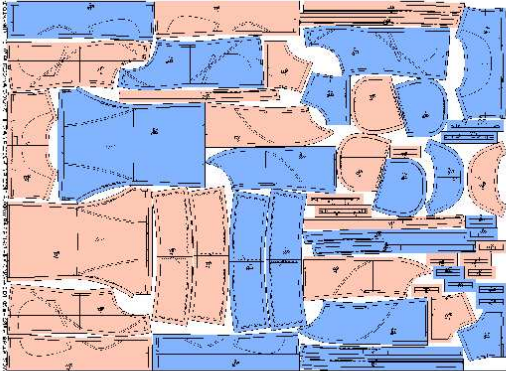
마카 Report 의 첫 페이지에는 배치된 작업, 마카, 모델과 관련된 정보가 표시됩니다. 각 모델은 사이즈 이름, 수량, 각 사이즈에 관한 정보가 표시됩니다. 원단 소모량 정보 또한 표시됩니다. 만약 Cut Plan 에서 [원단 특정 무게]에 수치를 입력한 경우, 마카 프로그램에서 자동 계산됩니다.

다음 화면에서는 미니마카 미리보기를 할 수 있으며, 각 패턴 제한에 대한 정보가 표시됩니다.

마카 REPORT

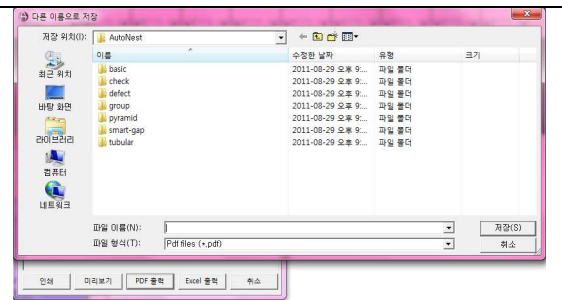


작업 정보					
작업 이름	8.ForceInsert.ymk			사용자	
마카 이름	M1.100;105			날짜/시간	2011-11-07 오후 5:14:44
파일 이름	8.ForceInsert.ymk				
마카 정보					
마카 폭	52.36 inch	프로젝트 수	1	마카 길이	1.96 yds
재품 수	2	마카 효율	87.96%	전체 패턴 수	54
스프레딩 조건	Simple	배치된 패턴 수	54		
프로젝트 : CKMWVM410					
사이즈	90	95	100	105	110
수량	0	0	1	1	0
No. 패턴	0	0	27	27	0

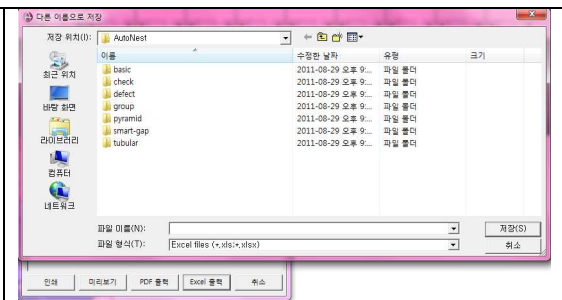


NOTE: The cutfile must be exported in order to fill all the table information.

마카 프로그램에서 만들어진 마카 Report 를 전자 포맷으로 내보내기 위해 PDF 파일로 변환됩니다. [PDF 출력]버튼을 누르면, 새로운 화면 창이 열립니다. 사용자가 출력 파일의 이름을 설정하고, 파일의 저장경로를 설정합니다.



마카 프로그램에서 만들어진 마카 Report 를 전자 포맷으로 내보내기 위해 XLS 파일로 변환합니다. [XLS 출력]버튼을 누르면 새로운 화면창이 열립니다. 사용자가 출력 파일의 이름을 설정하고 파일의 저장경로를 설정합니다.



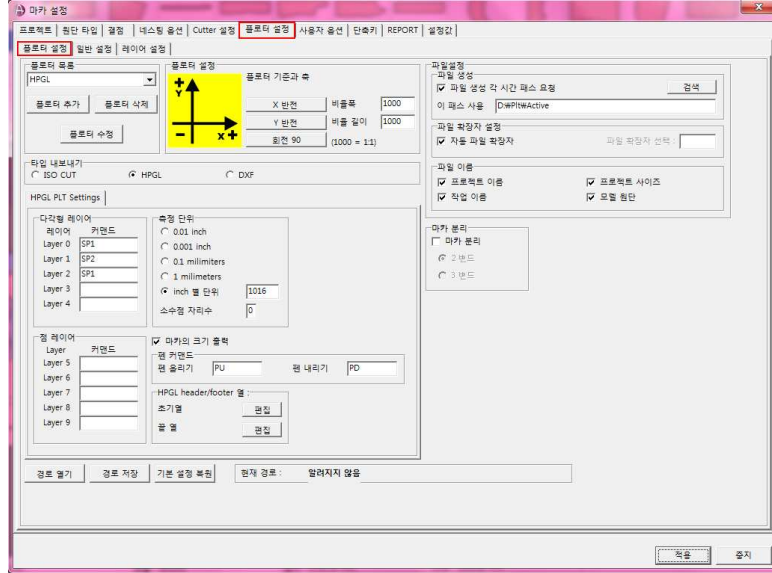
마카 Report 를 바로 출력하기 위해, 다음과 같은 두 가지 방법이 있습니다.:

- [마카 Report]의 [인쇄]버튼을 누릅니다.
- 마카 Report 의 미리보기 창에서 [Report 인쇄]버튼을 누릅니다.

3.37 플로터 설정

플로터 설정창은 [플로터 설정], [일반정보 설정] 그리고 [레이어 설정]을 포함합니다.

플로터 설정



이 창에서, 플로터로 출력되는 파일(ISO CUT 과 HPGL)의 형태를 설정할 수 있습니다.

파일형태를 설정하기 위해, 이 옵션 중의 하나인 [플로터 리스트]부분에서 선택합니다.

이 버튼은 리스트의 플로터를 추가, 삭제, 수정하기 위해 사용합니다.

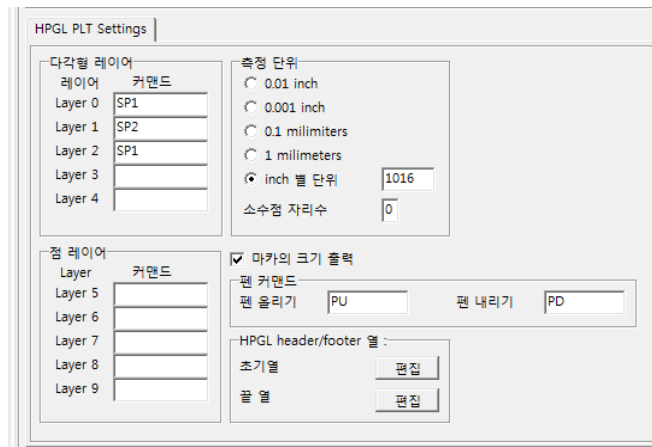
[플로터 설정]에서 Cutter의 시작점을 설정하며, 이 부분 마카의 모서리 지점으로 설정됩니다.

[파일 생성]에서 출력파일의 저장경로를 정의합니다. 검색 버튼을 누르면, 창이 열리고, 사용자는 이 파일의 다른 저장 경로를 선택할 수 있습니다. 커팅을 위한 출력파일의 기본설정 저장 경로는 [D:\PitActive] 입니다.

[파일 확장 설정]에서, 자동 파일 확장 메시지를 체크한 경우, 저장 후 각 파일 타입의 확장자가 할당됩니다.

사용자가 사이즈별로 출력을 원할 경우, [마카 회전]에서 [마카 회전]이 체크합니다. 사용자가 두 부분으로 출력하길 원할 경우 2 밴드 메시지를 체크하고, 3 부분으로 출력을 원할 경우, 3 밴드를 체크 합니다.

플로터 목록 형식에서 HPGL이 선택된 경우, 자동으로 HPGL PLT 설정 탭이 활성화 됩니다.



[ISO CUT 초기화줄]메시지가 ISO CUT에 따라 파일 헤드의 정보형식이 체크됩니다.

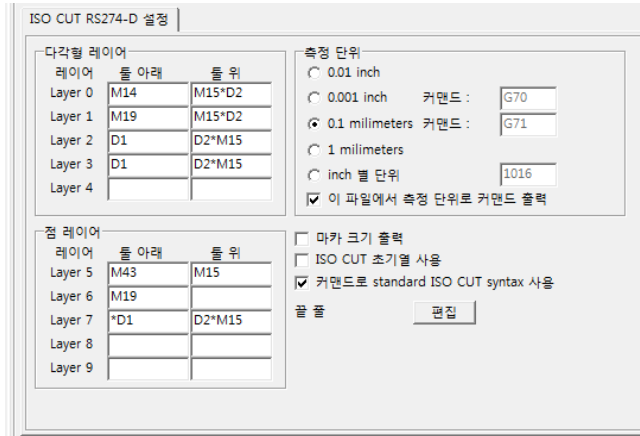
펜 명령 :펜을 올리거나 내리는 데 사용되는 명령의 형태를 편집합니다. : PU -펜 올리기, PD-펜 내리기 . 이 명령은 plt 파일에서 보여집니다.

각 기술 요소는 그려지거나, 드릴을 만들 경우 레이어의 할당형태에 따라서 설정됩니다. 사용 가능한 10 개의 레이어 타입이 있습니다. :

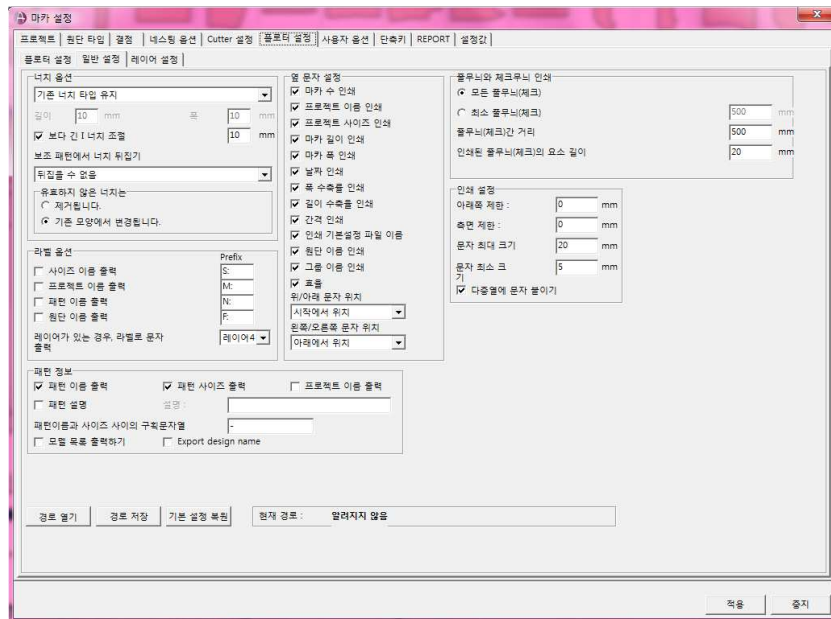
- 선 명령을 위한 5 개의 레이어
- 정확한 요소 구분을 위한 5 개의 레이어

HPGL 머리/바닥줄에서, 사용자는 출력된 HPGL 파일에서 머리글 또는 바닥글 문자를 편집할 수 있습니다. 편집버튼을 누른 경우, 텍스트를 입력할 수 있는 창이 열립니다.

플로터의 목록에서 ISO CUT 을 선택했을 때, 자동으로 ISO CUT RS274D 설정이 활성화 됩니다.(73 페이지 참고)

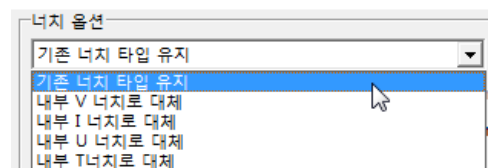


일반설정



이 화면에서, 사용자는 출력을 위한 다음 설정을 만들 수 있습니다.

사용자가 커팅과정을 위한 내부너치의 형태를 대체하기 위해 또는 너치의 원래 형태를 유지하기 위해 선택할 수 있습니다. 이 부분에서 길이와 너비 출력된 너치의 크기를 표시합니다. 이 수치는 사용자가 내부 U 와 V 너치로 대체할 너치를 선택할 수 있습니다.



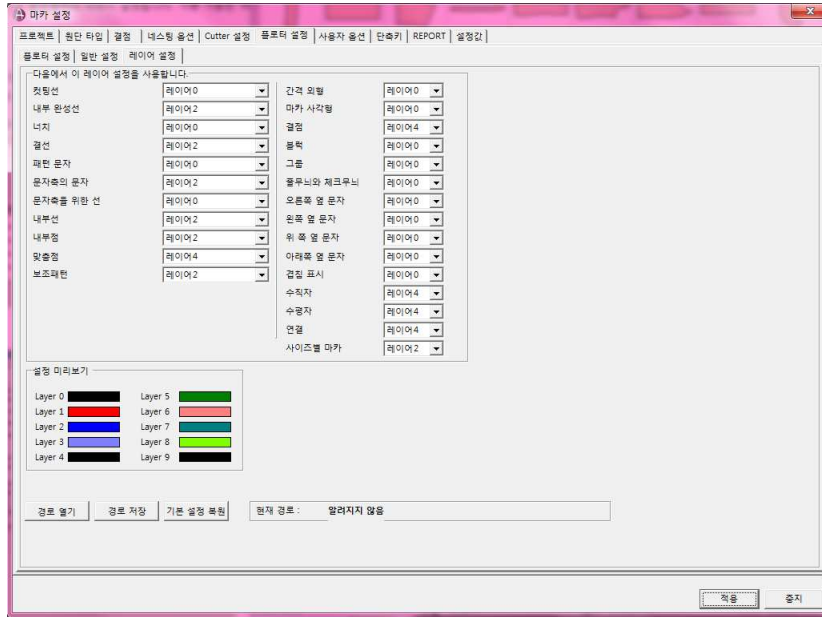
"I 너치보다 길게"가 체크 된 경우, 모든 I 너치는 편집된 수치보다 길게 조절됩니다.

패턴에 유효하지 않은 너치가 있고 [유효하지 않은 너치는] 부분에서 [삭제] 부분이 체크된 경우, 모든 유효하지 않은 너치는 삭제됩니다.

[라벨 옵션]이 선택된 경우, 사이즈 이름, 프로젝트, 패턴 그리고 소재 이름과 관련된 정보가 출력됩니다.

[패턴 정보]부분에서, 사이즈, 모델이름 또는 패턴 설명 등이 출력됩니다.
 [측면 문자 설정]에서 사용자는 출력하거나 출력하지 않을 마카나 소재 정보를 선택할 수 있습니다.
 상단/바닥 문자 위치 부분에서 마카에서 출력될 문자의 위치(시작, 중간, 끝)를 설정할 수 있습니다.
 문자축설정에서 사용자는 출력될 정보(문자와 선 또는 문자만)를 선택할 수 있습니다.
 줄무늬와 체크무늬 출력 부분에서 마카에서 사용된 줄무늬와 체크무늬를 출력할 가능성이 있는 경우, 사용됩니다.
 [인쇄 설정]에서 인쇄 제한을 설정합니다. 문자 최대 크기가 출력됩니다.
 [겹쳐진 직선 설정]에서, 사용자는 겹친 직선을 지울 수 있습니다.

레이어 설정

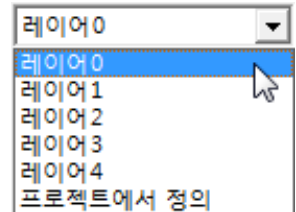


이 창에서 레이어의 형태를 정의합니다. 레이어의 형태를 선택하기 위해, 레이어 타입의 옆쪽 화살표 버튼을 누릅니다.

패턴 프로그램에서 각 요소의 레이어 형태를 정의한 경우, [프로젝트에서 정의한 대로] 메시지를 선택합니다.

간격요소, 마카 사각형, 결점, 줄무늬와 체크무늬 같은 다른 요소의 형태는 5 개의 레이어 타입으로 구분됩니다. : 레이어 0 에서 4 까지

[미리보기 설정]에서 사용자는 각 레이어에 특정 색상을 지정할 수 있습니다. 이것은 출력 후, 미리보기됩니다.



3.38 플로터나 프린터로 출력하기

플로터 출력

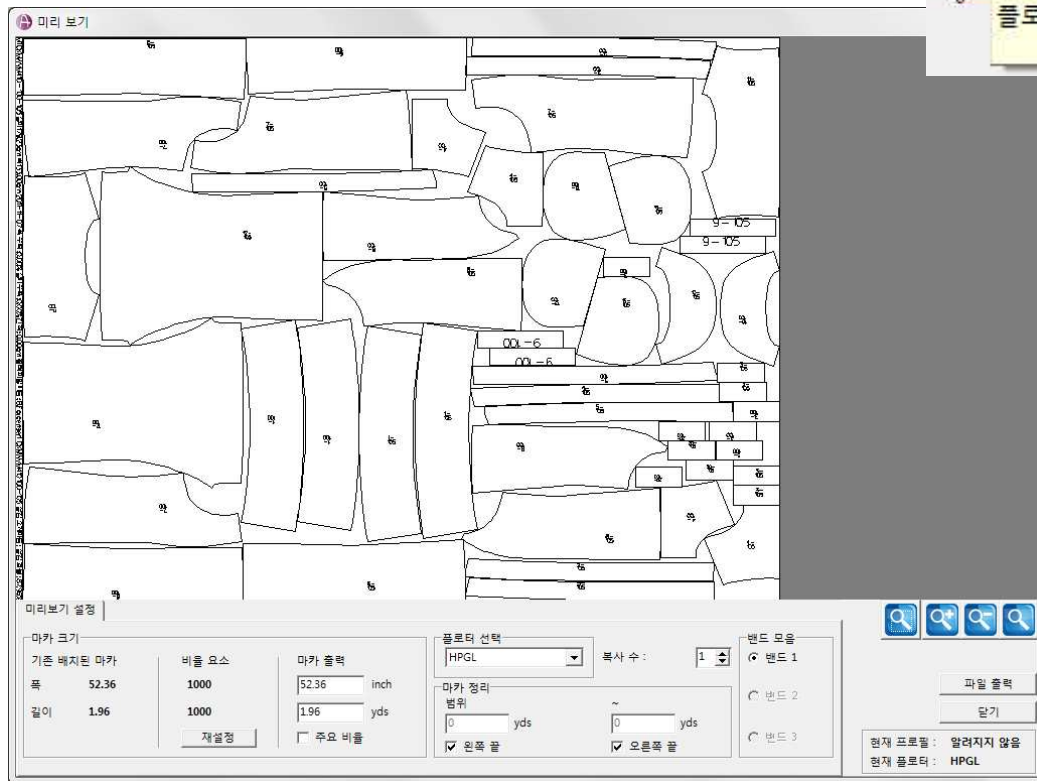
플로터에서 출력을 시작하는 두 가지 방법이 있습니다.

-작업이 최적화 되었고, 사용자가 선택된 파일을 출력하길 원할 경우, [파일]-[출력]-[플로터로 출력]을 선택합니다.



- 버튼 바에서 바로 [플로터로 출력]버튼을 누릅니다.

두 가지 상황에서 [미리보기]창이 표시됩니다



이 화면에서는 마카설정(배치된 마카의 원본 너비와 길이, 출력마크와 비율요소의 너비와 길이)에 관련된 정보를 표시합니다.

마크 출력 - 사용자가 플로터 출력에서 마카 재사이즈를 원할 경우, 이 옵션의 빈 칸을 채웁니다.

비율 요소 - 이 옵션이 설정된 경우, 마카가 재사이즈 되었을 때, 길이가 자동으로 계산됩니다.

플로터 선택 - 다양한 형태의 출력기를 가진 사용자에게, 플로터 설정에서 플로터 목록이 저장됩니다. 플로터 출력을 시작하기 전에 사용자는 마카를 출력할 플로터를 선택해야 합니다. 이 설정은 자동으로 저장되며, 플로터에서 새롭게 출력될 때, 마지막 사용된 플로터가 표시됩니다.

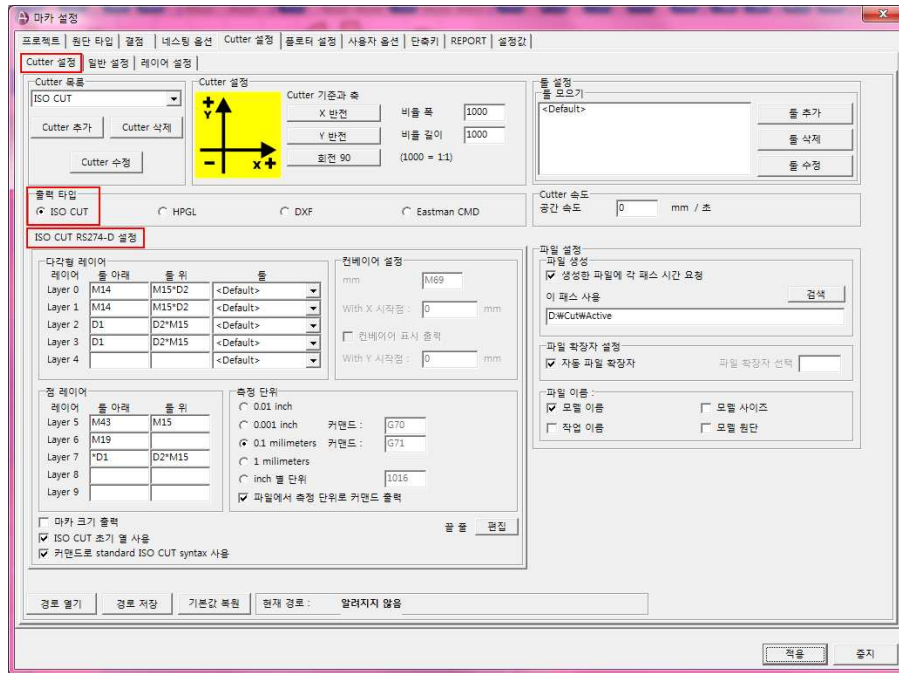
복사 수 - 플로터 출력을 시작하기 전에 사용자는, 이 옵션 다음부분에 출력하고자 하는 매수를 입력해야 합니다.

마크 정리 - 마카는 전체길이 또는 특정 비율에 인쇄됩니다. 전체 길이에 마카를 출력하기 위해, 사용자는 왼쪽 끝과 오른쪽 끝 박스를 클릭해야 합니다. 만약 사용자가 한 쪽만 인쇄하길 원할 경우, 왼쪽 끝과 오른쪽 끝 박스 중 하나만 체크해야하며, 위쪽부분에서 인쇄가 시작되는 곳과 끝나는 곳의 거리를 입력해야 합니다.

3.39 Cutter 설정

Cutter 설정은 cutter 설정, 일반 설정, 레이어 설정 탭을 포함합니다.

Cutter 설정



이 화면에서 cutting 기계로 출력될 파일의 형태를 설정합니다.: ISO CUT, HPGL and Eastman CMD.

이 파일 형태를 선택하기 위해서 [Cutter List]를 선택합니다.

이 목록에서 cutter 를 추가, 삭제, 수정을 선택할 수 있습니다.

파일 생성 부분에서 출력 파일의 저장 경로를 정의합니다. 검색 버튼을 누르면, 화면창이 열리고, 사용자는 이 파일의 다른 저장 경로를 선택할 수 있습니다. Cutting 의 출력파일의 기본 저장 경로는 D:\Cut\Active 입니다.

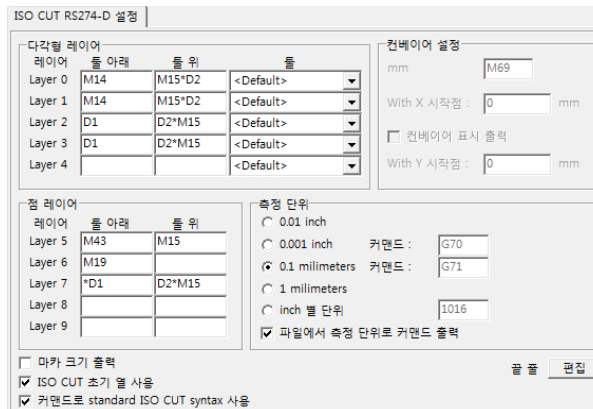
파일 확장 설정에서, 자동파일 확장 메시지를 체크했을 때, 저장 후에 각 파일 타입의 확장자가 만들어진 후, 자동으로 할당됩니다.

툴 설정에서 cutting 과정에 사용되는 다른 종류의 툴이 추가됩니다. 툴 추가 버튼을 눌렀을 때, 새로운 창이 열리며, 사용자는 사용할 툴의 이름을 입력하고, overcut 과 속도를 정의합니다.

출력 형태에서 출력형태가 자동으로 체크되며, 이 옵션의 한부분이 선택된 후에 Cutter 목록부분에 보여집니다.

Speed Cutter 에서 컷터의 배출속도를 정의합니다.

Cutter 목록에서 ISO CUT 이 선택되면, 자동적으로 ISO CUT RS274D 설정이 활성화 됩니다.



[ISO CUT 초기 열 사용] 메시지를 체크하면, 파일 시작의 정보형태가 ISO CUT 을 따릅니다.

이 화면에서 [측정단위] 부분의 옵션 중의 하나를 체크하므로써 사용된 Cutter 에 따른 측정단위를 설정합니다.

파일에서 측정단위 설정: 파일에서 출력에 사용될 측정 단위에 대한 표시 정보를 체크해야 합니다 . G70 과 G71 이 측정단위에 따라 파일에 적용될 명령입니다.

드릴과 펀치 작업을 위한 명령 역 조합: 이 옵션은 커팅 기계가 드릴, 펀치, 라벨을 위해 컷파일의 변환이 필요한 경우, 체크합니다.

각 요소는 그리는 선, 드릴이 있는 경우, 레이어의 설정으로 구분합니다. 10 개의 레이어 타입이 있습니다.:

- 선 명령을 위한 5 레이어
- 기능 명령을 위한 5 레이어

Cutter 목록에서 HPGL 이 선택된 경우, 자동적으로 **HPGL PLT Settings** 이 활성화 됩니다.



이 화면에서 사용 Cutter 에 따라 [측정단위]부분의 옵션을 체크하므로써 측정단위를 설정합니다.

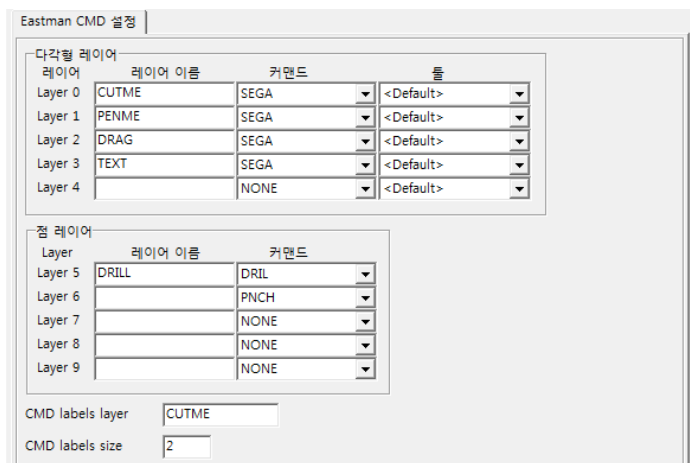
펜 커맨드 : 펜을 올리고 내리는데에 사용되는 명령의 형태를 편집합니다 : PU – 펜올리기, PD – 펜내리기. 이 명령은 plt 파일에서 나타납니다.

각 기술 요소는 레이어의 형태를 설정함으로써 그려질 때, 드릴홀을 만들 때, 설정됩니다. 10 개 타입의 레이어가 있습니다 :

- 선그리기 명령을 위한 5 레이어
- 기능요소를 위한 5 레이어

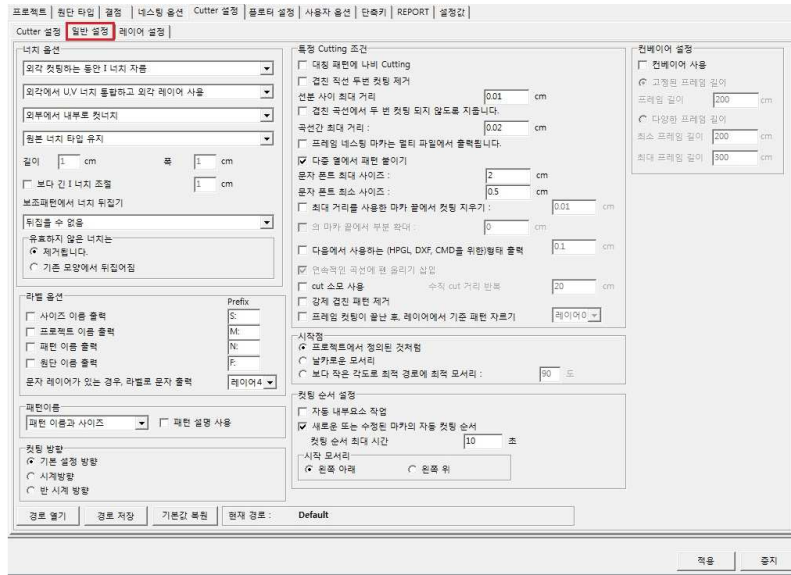
HPGL 머릿글/바닥글 줄에서, 사용자는 HPGL 로 출력된 파일의 머릿글과 바닥글을 편집할 수 있습니다. [편집]버튼을 눌렀을 때, 문자를 넣을 수 있는 창이 열립니다. Cutter 목록에서 Eastman 을 선택했을 때, 자동으로 Eastman CMD 설정이 활성화됩니다.

선분레이어와 기능레이어로 사용될 명령어에 대한 정보가 표시됩니다. 이 정보는 레이어 이름, 레이어 명령어와 툴 부분을 수정하므로써 변경될 수 있습니다.



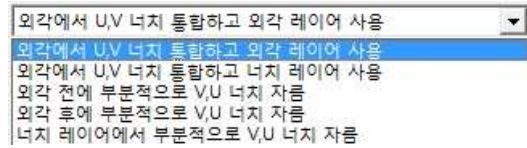
일반 설정

이 창에서 사용자는 출력을 위한 다음 일반 설정을 만들 수 있습니다.:



[니치옵션] 부분에서 I 니치가 잘리는 방법을 설정할 수 있습니다 : 커팅동안, 커팅전, 커팅 후 또는 커팅순서 설정을 반영합니다.

사용자는 패턴 외형에서 U 니치와 V 니치를 통합할 가능성이 있습니다. 다음이미지에 표시된 옵션 중 하나를 선택하므로서 니치의 형태를 위한 새로운 커팅 순서를 설정할 수 있습니다. 니치의 커팅 방법을 설정할 수 있습니다. : 외부에서 내부로 또는 반대 순서로 다음이미지에서 표시된 옵션 중 하나를 선택하므로서 설정할 수 있습니다.



사용자가 커팅처리를 위한 내부니치의 형태를 교체하거나 니치의 원래 모양을 유지하기 위해 선택할 수 있습니다. 길이와 너비 부분에서 출력된 니치의 크기를 표시할 수 있습니다. 이 수치는 사용자가 내부 U 와 V 니치를 대체하기 위해 선택할 때 변경됩니다.

I 니치보다 길게를 조절 체크하면, 편집된 크기보다 큰 모든 니치는 조절됩니다.

사용자는 보조패턴에서 니치 변환을 선택할 수 있습니다.

패턴이 유효하지 않은 니치를 가지고 [유효하지 않은 니치는] 부분에서 [제거됨]메시지가 체크되었을 때, 모든 유효하지 않은 니치는 제거됩니다.

[기본형태로 변환] 메시지가 체크된 경우, 모든 니치는 기본 형태를 가지고 옵니다.

[라벨옵션] 부분이 선택된 경우, 사이즈이름, 프로젝트, 패턴, 원단이름과 관련된 정보가 출력될 것입니다.

[컷팅 순서 설정]부분에서 내부요소의 자동 커팅순서의 설정을 만듭니다. 만약 메시지가 체크된 경우, 새로운 또는 수정된 마카에서 자동 커팅 순서가 체크된 경우, 출력파일의 커팅 순서가 자동적으로 표시됩니다.

[특별 옵션] 부분에서 커팅을 위해 사용자가 특정 설정을 만든경우, 패턴의 커팅 순서를 셉니다.

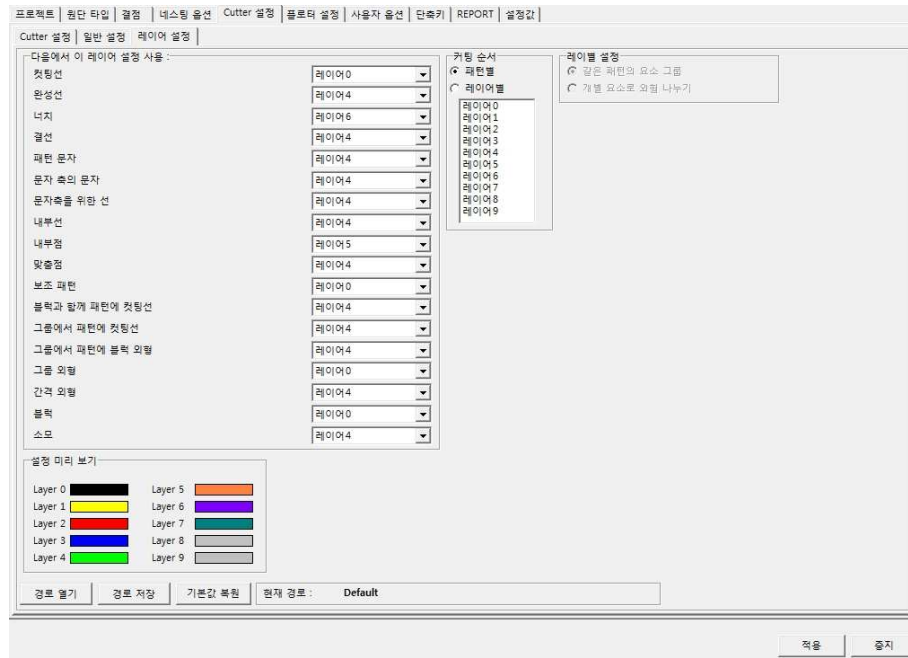
[패턴 이름]부분에서 패턴에 대한 이름, 패턴 사이즈, 패턴이름 등이 출력됩니다.

[시작점] 부분에서 사용자는 각 패턴의 시작지점을 설정할 수 있습니다.(프로젝트에 정의된대로, 날카로운 모서리 또는 각도와 함께 최적경로가 될 모서리..)

레이어 설정

이 창에서 각 기술적 요소, 레이어 형태를 정의합니다. 레이어의 특정 타입을 선택하기 위해, 레이어 타입 옆의 화살표를 누릅니다.

패턴 프로그램에서 레이어를 정의한 경우, [프로젝트에서 정의한 대로] 메시지가 선택되어있을 것입니다.



[컷팅 순서] 부분에서 패턴이 컷팅되는 방법을 특정화할 것입니다 : 패턴별 또는 레이어별 레이어별이 체크된 경우, 패턴은 컷팅 순서창에 표시된 것처럼 연속적인 순서로 컷팅될 것입니다. 이 레이어의 순서는 레이어를 선택함에 의해 변경될 것이고 오른쪽 마우스를 누르면서 드래그합니다. [미리보기 설정]에서 사용자는 각 레이어에 특정 색상을 할당할 수 있습니다. 출력 후 미리보여지는 색상을 의미합니다.

3.40 컷팅 머신용 CUT 파일에서 마카 출력

CUT 파일은 다음의 확장자를 가집니다. (*cut, *gbr, *dat, *cmd, *nc or *iso.)

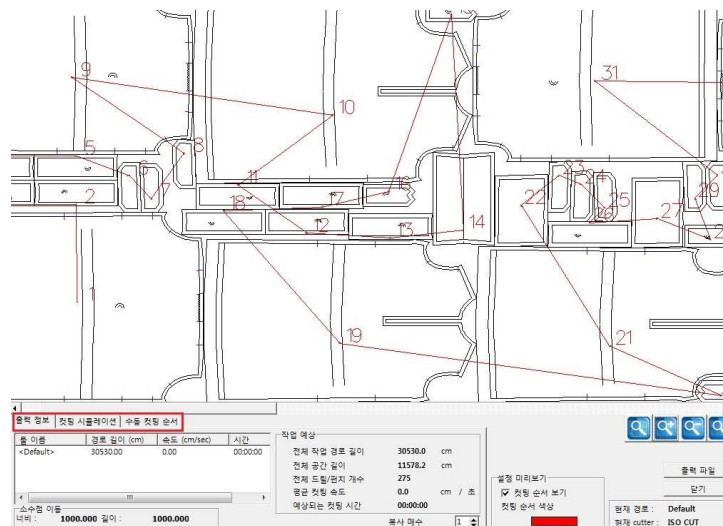
이 파일은 자동 컷팅 머신 또는 인쇄용으로만 사용됩니다.

CUT 파일이 컷팅되거나 인쇄될 때, 길이와 너비 등 패턴의 크기가 체크됩니다.

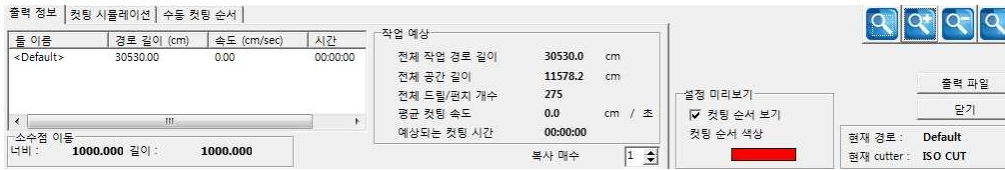
자동 컷팅 머신으로 마카를 출력하기 위해서 [Cutter 로 출력] 버튼을 누르거나, 파일의 메뉴바에서 선택합니다.

Cutter 로 출력 버튼을 누른 후에, 마카를 포함한 미리보기 화면창이 열릴 것입니다. 컷팅을 위한 특정설정을 만들기 위해 사용할 출력정보, 컷팅 시뮬레이션과 수동 컷팅 순서의 3 가지 정보를 포함합니다

또한 여기에서 컷팅처리를 위해 사용되는 모든 레이어가 보여질 수 있습니다.







[출력정보] 탭에서 사용된 툴이름, 패스 길이, 커팅 속도와 시간에 대한 정보가 있습니다. 추정시간은 커팅 처리와 관련된 정보가 표시됩니다.










[커팅 시뮬레이션] 탭에서 커팅 시뮬레이션의 다른 모델과 형태가 표시됩니다. 이 시뮬레이션을 실현하기 위해 이 화면창에서 화살표가 사용됩니다. 또한 커팅 시뮬레이션 미리보기를 위한 속도를 설정할 수 있습니다. 현재 상태에서 커팅을 위해 사용된 커팅 툴, 요소의 이름과 커팅될 패턴의 이름 등에 대한 정보가 표시됩니다.



만약 시뮬레이션 완성 타입이 체크된 경우, 모든 화살표가 활성화됩니다.

마카의 마지막 패턴에서 시뮬레이션을 시작하기 위해, 화살표  버튼을 누릅니다. 마카에서 첫번째 패턴으로 돌아가기 위해 화살표  를 누르고 커팅이 시작되는 지점을 넘기기 위해 화살표  이 사용되며, 이전 패턴으로 되돌리기 위해 화살표  이 사용됩니다.

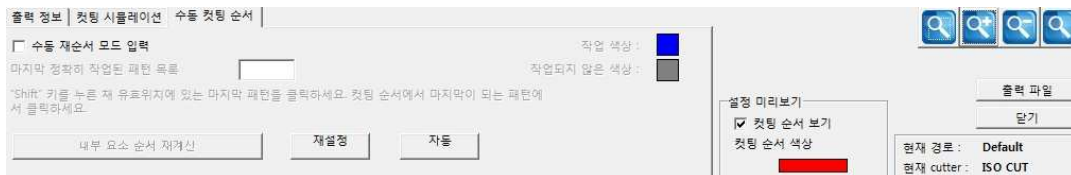
- 시뮬레이션 타입 : 시뮬레이션 완료, 시뮬레이션 보기 모드 : 단계별 - 화살표  과  을 사용했을 때, 단계별 패턴의 커팅이 보여집니다.
- 시뮬레이션 타입 : 시뮬레이션 완료, 시뮬레이션 보기 모드 : 연속적인 - 화살표  과  을 사용했을 때, 연속적으로 패턴의 커팅이 보여집니다
- 시뮬레이션 타입 : 패턴별, 시뮬레이션 보기 모드 : 단계별 - 커팅될 첫번째 패턴에 해치 표시되며, 다음패턴으로 넘기기 위해 화살표  을 사용합니다.
- 시뮬레이션 타입 : 패턴별, 시뮬레이션 보기 모드 : 연속적인 - 커팅될 첫번째 패턴에 해치 표시되며, 화살표  를 눌렀을 때, 커팅됩니다. 패턴의 커팅 순서가 연속적으로 표시됩니다.

연속적인 보기 모드를 사용할 때, 커팅 시뮬레이션의 종료를 원할 경우,  버튼을 누릅니다.

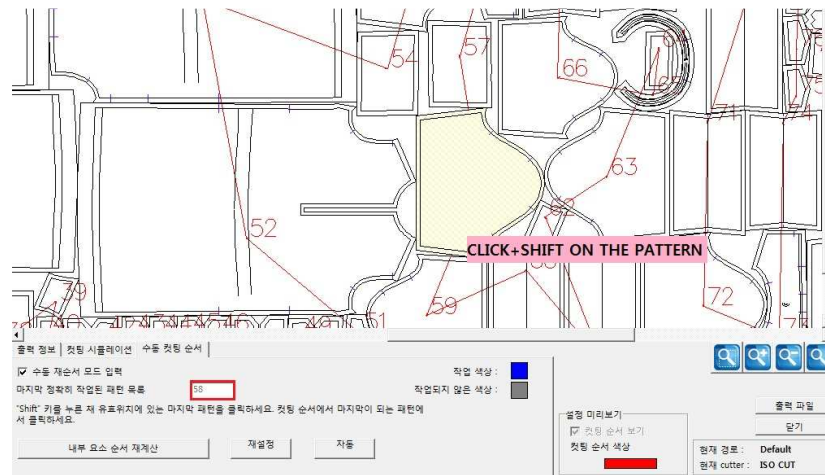
수동 커팅 순서 탭은 패턴에 자동적으로 표시되는 커팅 순서를 수동으로 수정하는 것을 허용하는 화면창입니다.

수동 수정을 위해 [수동 재순서 모드 입력] 메시지가 표시되어야 합니다.

사용자가 첫번째에서 마지막 패턴까지의 재순서를 만들기를 원한다면, 첫번째 패턴에서 클릭하고 다음패턴에서 마카의 마지막 패턴 까지 연속해서 클릭합니다.

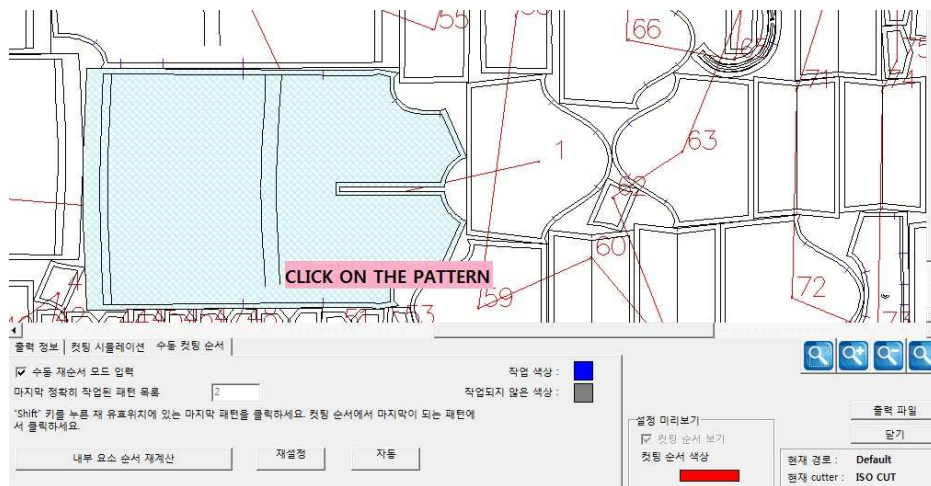


사용자가 마카의 특정 부분의 커팅 순서만 수정하기를 원할 경우, SHIFT 키를 누르고 커팅 순서를 수정하기 원하는 패턴을 클릭합니다.



컷팅 순서가 SHIFT 키를 누르고 패턴이 선택될 때까지 수정되지 않은 상태로 남아있습니다. 선택된 패턴 바로 옆에 있는 다른 패턴을 클릭했을 때, 수정될 것입니다.

SHIFT 키를 누르고 선택이 됐을 때, 자동으로 [마지막 지정된 패턴의 목록] 부분에 패턴의 목록이 표시됩니다



SHIFT 키 누름 상태를 유지 하지 않은 상태로 패턴에서 클릭한 경우, 패턴은 자동으로 1 번으로 목록 지원되며, 여기서부터 컷팅 순서가 시작됩니다.

패턴의 선택이 잘못된 경우, SHIFT 키를 누른 상태에서 유효위치에 있는 마지막 패턴을 다시 클릭합니다.

컷팅 순서를 되돌리기 위해 리셋 버튼을 누르면 자동으로 표시됩니다.

미리보기 설정에서 [컷팅 순서 보기] 메시지가 있습니다. 메시지가 체크된 경우, 마카 상에 컷팅 순서가 표시되고, 체크되지 않은 경우에는 표시되지 않습니다.

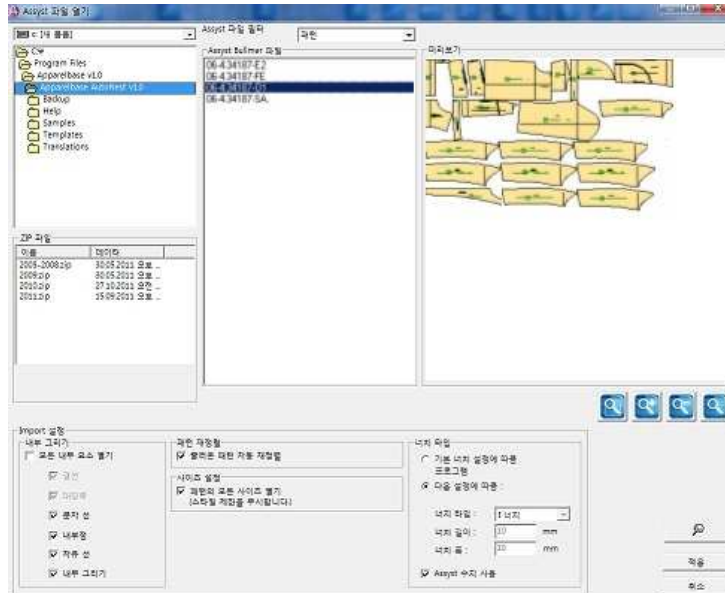
컷팅 순서의 색상을 변경하기 위해, 색상이 채워진 사각형을 클릭하고 표시된 창에서 다른 색상을 선택합니다.

3.41 Assyst 파일(*.zip) 불러오기

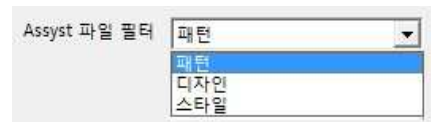
패턴 또는 스타일을 포함하는 zip 확장자 파일로 저장됩니다.

Assyst Bullmer 에서 파일은 Assyst 프로그램 버전에 따라 PATTERN 또는 DESIGN 타입의 패턴을 포함합니다. : 이들은 일치하는 폴더에서 확인할 수 있습니다.

STYLE 파일은 패턴에서만 사용할 수 있습니다 : 원단타입, 사이즈, 너치, 제도방법을 제외한 Assyst 와 관련한 모든 정보를 포함합니다 : 나머지 부분은 패턴 프로그램의 불러오기 창에서 설정할 수 있습니다.



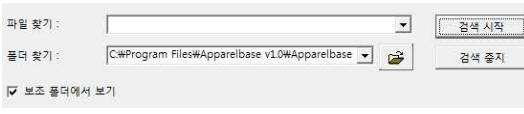
Assyst(*.zip) 파일을 불러오기 위해 사용자는 하드디스크에서 이 파일의 경로를 선택해야 합니다. 모든 프로젝트를 불러오기 위해, 사용자는 [Assyst 파일 필터]에서 패턴 또는 디자인 옵션을 선택해야 합니다.



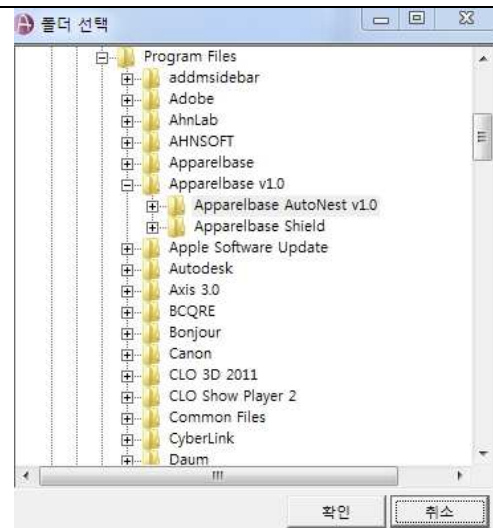
사용자는 불러오기 페이지의 오른쪽 아래 버튼에서 경로를 선택합니다. *.zip 파일 검색하기 버튼을 클릭합니다.



*.zip 파일 검색버튼을 클릭한 후, 새로운 윈도우 창이 열립니다. 여기서 사용자는 검색할 파일이름과 경로를 입력합니다.

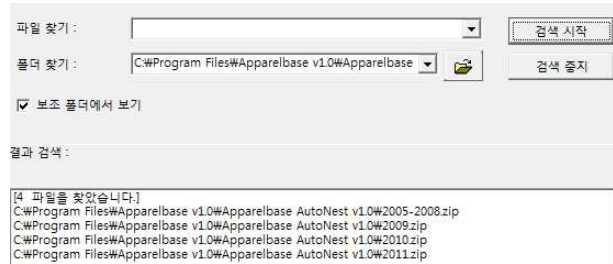


폴더 선택하기 위해, 경로부분 근처의 버튼을 클릭합니다. 열린 창에서 사용자는 검색을 위해 탐색할 폴더를 선택하고 [적용]버튼을 클릭합니다.

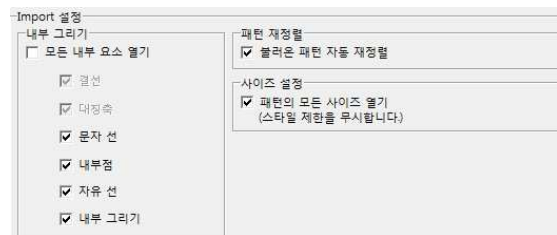


사용자가 [하위폴더 검색]메시지를 체크하면 검색은 선택된 폴더에서 하위폴더를 포함합니다. 검색을 시작하기 위해 [검색 시작]버튼을 누릅니다.

검색된 파일은 검색 결과 영역에 표시됩니다. 이 영역에서 파일을 선택하기 위해 파일이름을 더블클릭합니다. 파일이름이 [Assyst 파일 불러오기]창의 *.Zip 파일 영역에 자동으로 표시됩니다. *.zip 파일을 선택할 때, 포함되어있는 여러 개의 프로젝트와 파일이 표시됩니다. 불러오기 동작은 모든 프로젝트 또는 사용자가 선택한 옵션의 특정 패턴만 열 수 있습니다.



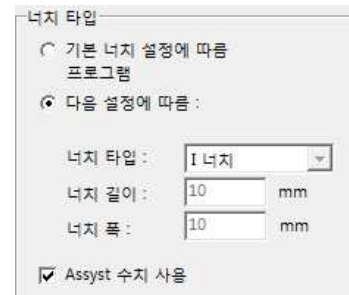
Assyst 파일 불러오기에서, 사용자는 결선, 대칭축, 문자선, 기술점, 내부형태, 표시선 또는 다른 내부선 등 모든 내부요소를 불러오는 것을 결정할 수 있습니다. 불러온 파일 정렬을 위해, 사용자는 불러온 패턴 자동 정렬 부분을 선택할 수 있습니다.



Apparelbase 에서, 패턴은 단일, 더블, 더블반전이 됩니다. 반면, Assyst 에서 패턴은 다양화, 수평 또는 수직 대칭, 또는 둘 다의 속성을 가집니다. 그래서, 사용자는 직접 패턴 불러오기를 선택하거나 원본 파일에서 패턴을 다양화할 수 있습니다.

사용자가 [직접 파일 불러오기]를 선택한다면, 사용자는 패턴의 수와 위치를 유지하기 위해 패턴 타입을 단일, 더블, 더블 반전 등으로 정의해야 합니다.

예: if 만약 Assyst 에서 패턴이 수평 대칭으로 3piece 로 지정이 되면, Apparelbase 에서 이 패턴을 2 피스로 불러옵니다 : 첫번째 패턴은 더블설정이 되며, 반면 두번째 패턴은 더블 반전 설정이 될 것입니다. 사용자가 [원본 파일에 따라 패턴 다양화]를 선택하면, 패턴은 단일 패턴 처럼 Assyst 에서 지정된 위치에서 불러옵니다.



Apparelbase 와 Assyst 사이에는 많은 차이가 있습니다. 일부 너치 타입(교차 너치)과 같은 일부 기술적 요소 또는 시접량(자유)이 두 프로그램에서 공통적이지 않습니다. 그러나 Apparelbase 에서는 이 모든 요소를 정확하게 불러올 수 있습니다. 패턴 모드에 따라 완성선과 내부시접선에 따라, Assyst 파일 불러오기 후에 다음의 결과를 포함합니다.:

- 그레이딩값을 가진 완성선 위의 패턴 , Assyst 에서 패턴이 동작하고 완성선에서 그레이딩 되고, 컷라인은 그레이딩 되지 않거나, 됩니다.
- 그레이딩 테이블과 함께 컷라인에서 패턴, Assyst 에서 패턴은 그레이딩된 컷라인을 가집니다. 그레이딩 된 패턴에 완성선도 가지고 있는 경우, 불러온 패턴 내부에는 이전에 Assyst 에서 정의된 그레이딩된 보조선입니다.
- 그레이딩 테이블 없이 컷라인의 패턴은 [자유]시접량을 가집니다. 자유 시접량은 Apparelbase 와 일치하지 않습니다. 그러므로, 이러한 시접량을 가진 패턴을 불러올 때, 사용자는 각 사이즈의 컷라인에서 패턴을 얻을 수 있습니다. 이 패턴은 다른 그레이딩 그룹을 가집니다.

Assyst 에서 사용자는 교차너치를 생성할 수 있습니다. 이 너치는 Apparelbase 에서 생성될 수 없습니다. 패턴 프로그램에서 교차너치를 생성할 수 없기 때문에 요소에 이러한 교차 너치를 포함한 경우, 사용자가 Assyst 에서 너치의 종류를 변경한 후, 다시 불러올 것을 권장합니다.

주의! Apparelbase AutoNest 는 Assyst Bullmer 에서 출력된 zip 형태의 저장파일만 불러올 수 있습니다

3.42 Assyst Bullmer (LayS)에서 불러온 마카

Apparelbase AutoNest 에서 사용자는 마카를 포함한 Assyst Bullmer 원본 파일을 불러올 수 있습니다.

Assyst Bullmer 에 레이 S, 레이 L 그리고 레이의 3 가지 형태의 레이 파일이 있습니다. Apparelbase AutoNest 는 레이 S 파일만을 불러올 수 있습니다.

레이 S 는 Assyst CAD 프로그램에서 생성된 파일입니다.

- 이 파일은 자를 준비가 된 패턴을 포함합니다 : 컷팅선, 펠침, 대칭
- 마카상의 패턴은 배치되지 않으며, 네스팅 최적화가 Apparelbase AutoNest 프로그램에서 실행됩니다.

Assyst Bullmer 와 Apparelbase 프로그램 사이에는 일부 차이가 있습니다. 그러나 Assyst 에서 Apparelbase 로의 정보 호환은 유사한 마카 결과를 초래합니다. 이 차이 때문에, 사용자가 일부변화를 실행하고자 할 경우, Assyst 에서 작업한 후, 다시 불러오기 할 것을 권장합니다.(예를 들면, 사용자가 부분의 시접을 변경하거나 패턴 속성을 변경했을 경우)

프로그램 간의 차이

- 사용자가 패턴 속성을 지정한 경우
- 사용자가 패턴 수량을 지정한 경우
- Assyst 에서 사용자는 각 패턴부분에 분리된 시접을 적용한 경우
- 패턴 타입(더블, 반전 더블)

Apparelbase AutoNest 에서 LayS 파일을 불러오는 방법

Assyst Bullmer(LayS 파일)에서 마카를 불러오기 위해 열기버튼 옆의 화살표를 클릭해 [Assyst 파일 열기]를 선택하거나, 메뉴바의 [파일]-[열기]-[Assyst 열기]을 선택합니다.



불러오기 창이 열릴 것이며, 여기에서 사용자는 파일 경로 줄의 버튼을 눌러 불러오고자 하는 파일의 경로를 선택합니다.



Apparelbase 파일에서 Assyst 파일을 호환하는 방법

1. 마카 기준

유용한 마카폭 : 두 프로그램에서 유사하게 정의 됩니다.

수축률/확장 : 패턴에 포함하고 있는 LayS 파일은 이미 적용되었습니다. 그러므로, 사용자가 180°이하로

패턴을 회전할 때, 패턴은 원단 수축율을 더 이상 반영하지 않습니다.

연단 조건 : 두 프로그램에서 유사하며, 다음 테이블에 따라 불러올 수 있습니다.

Assyst Bullmer	Apparelbase AutoNest
정의되지 않음	단일 시트
위로 접음	더블 시트(대칭에 의해 요구된 두가지 제품을 위한 모든 패턴) - 위쪽 모서리 사용 *더블 옵션
아래로 접음	더블시트(두 제품의 모든 패턴은 대칭에 의해서 얻어짐) - 아래쪽 모서리 사용
튜블러	더블 시트(두 제품의 모든 패턴은 대칭에 의해서 얻어짐) - 위쪽 모서리 사용 - 아래쪽 모서리 사용

2. 패턴 수와 타입

Apparelbase 에서 패턴은 단일, 더블 또는 반전 더블이 될 수 있습니다. (Apparelbase AutoNest 에서 반전 더블 패턴은 수직반전에 의해 형성됩니다.)

Apparelbase 와의 차이에 따라 Assyst 에서 패턴은 원래 위치에서 한번 이상 표시되도록 설정할 수 있습니다. 또한, Assyst 에서 패턴은 수직으로 대칭됩니다.(수평반전에 의해 얻어짐).

이 차이 때문에, 패턴은 분리된 패턴으로 불러들여지나 마카상에서의 위치와 수는 두 프로그램에서 동일합니다.

3. 패턴제한

맞춤에 사용될 줄무늬와 체크무늬 설정 옵션

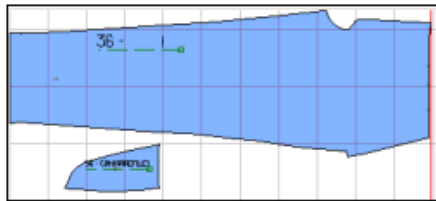
Apparelbase Autonest 에서 줄무늬와 체크무늬에 대한 맞춤은 네스팅과 의존 그룹을 위한 맞춤점의 도움으로 만들어집니다.

Assyst 에서 줄무늬와 선에서의 맞춤은 [줄무늬선]이라 불리는 특정한 선을 가진 맞춤선의 도움으로 만들어집니다.

맞춤을 위해 사용되는 줄무늬와 체크무늬 설정

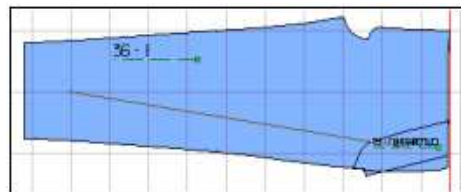
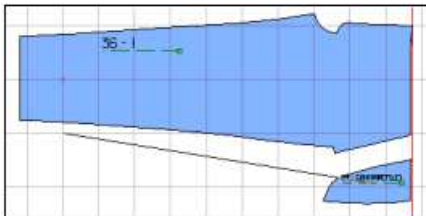
Off- 사용자가 이 옵션을 선택한 경우, 맞춤에 참조하기 위해 Assyst 에서 만들어진 설정을 무시합니다.

프로그램에서 줄무늬와 체크에 대해 정의된 제한을 가졌을 지라도 패턴은 마카상에 자유롭게 놓입니다. 이는 마킹 사이의 거리에서 참조되는 정보에 의해 불러들여 집니다. 다음 그림의 예와 같습니다.:

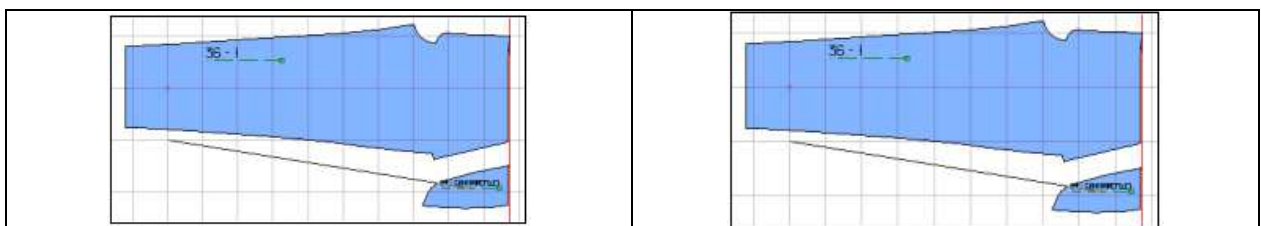


원단에서- 이 옵션과 함께 패턴은 줄무늬와 선에서 마카상에서 Assyst 의 맞춤 설정에 따라 선분에 놓입니다.

패턴은 Assyst 의 유효한 맞춤선에 따라 독립적인 표시위치에 배치됩니다. 다음 그림의 예와 같습니다.:



패턴에서: 이 옵션을 체크하므로써, 패턴은 Assyst 에서 받은 설정에 따라 그들 사이의 의존 그룹을 인식하면서 그들 사이의 선에 놓여집니다. 제품의 한 사이즈 첫번째 패턴은 마카상에 놓이며, 이것은 이 제품의 같은 사이즈 에 속하는 다른 패턴의 위치를 결정합니다. 두번째 패턴이 마카상에 놓이고 같은 의존그룹에 속합니다. 이는 최소한 첫번째 패턴에 나타나는 [줄무늬선]뿐 아니라 후에 정렬됩니다. 이 사이즈의 패턴은 어떤 줄무늬선도 포함하지 않으며, 마카상에 자유롭게 놓일 수 있으며, 마카에서 참조점을 가지지 않습니다. 다음 그림의 예와 같습니다:



회전

Assyst 에서 Apparelbase 로의 회전제한 변환은 네스팅 테이블에서 묘사됩니다.

Assyst 설정			Apparelbase AutoNest
마카창에 정의된 털 회전 각도	마카 창에 정의된 털	Style 창에 정의된 털(?)	제한
X	털 없음	예 또는 아니오	- 모든 패턴은 개별제한과 함께 불러들여집니다. - Assyst 에서 설정한 털 회전 각도 수치와 같거나 작게 자유회전을 가집니다.
	털 올림	예 또는 아니오	- 모든 패턴은 불러올 때, 180°로 회전됩니다. - 모든 패턴은 일반 제한으로 불러옵니다. - 일반 제한에서 회전은 [없음]으로 설정됩니다.
	털 아래	예 또는 아니오	- 불러온 패턴은 회전하지 않습니다. - 모든 패턴은 일반제한과 함께 불러옵니다. -일반제한에서 회전은 [없음]으로 설정됩니다.
	두방향 털	예	- 모든 패턴은 일반제한과 함께 불러옵니다. -일반제한에서 회전은 [180]으로 설정되며, 사용자는 [한 사이즈에서 모든패턴은 유사하게 회전]옵션을 체크해야 합니다.
X	두방향 털	아니오	- 모든 패턴은 개별 제한과 함께 불러옵니다. - 자유회전은 Assyst 의 털회전각도에서 수치를 설정함으로써 정의됩니다.

반전

Assyst 에서 사용자는 모든 사이즈에서 패턴이 반전되도록 설정할 수 없습니다. Apparelbase 에서 반전 제한 호환은 Assyst 에서 털설정에 따라 자유회전, 일반에 의존 또는 개별 제한을 실행할 수 있습니다.

개별제한 패턴

개별제한 패턴에서, 반전 제한 호환은 다음테이블에서 묘사된 대로 실행됩니다. :

Assyst Bullmer		Apparelbase AutoNest
스타일에서 정의된 반전	마카에서 정의된 반전	
예	예	개별제한 / 반전: 없음
아니오	예	개별제한 / 반전: 둘다
예	아니오	개별제한 / 반전: 둘다
아니오	아니오	개별제한 / 반전: 둘다

일반 설정에 따른 패턴 :

모든 패턴이 일반 제한과 반전 자유(개별제한 테이블에 따라)설정을 가진 경우, 파일을 불러온 후, 일반 제한의 [반전]에서 사용자는 [둘다]옵션을 체크할 수 있습니다. Assyst 에서 반전 없이 단일 패턴 설정이 있으면, 마카상의 모든 패턴은 자유반전 없이 패턴으로 불러올 수 있습니다.

사용자가 Assyst 파일을 불러왔을 때, 패턴은 수평이나 수직이 될 수 없습니다.

3. 패턴 여유량(블록과 간격)

Apparelbase 에서 사용자는 패턴의 위, 아래, 왼쪽, 오른쪽으로 여유량을 설정할 수 있습니다.

Assyst 에서, 이 여유량과 더불어 패턴은 각 부분에 여유량을 가질 수 있습니다. 그렇다 하더라도 Apparelbase 는 블록과 간격에 관련된 모든 정보를 정확하게 불러올 수 있습니다. 그러므로 Assyst 의 마카에서 사용자는 모든 패턴 외형을 불러오며 출력할 수 있습니다.

마카 설정에 따라, 사용자는 다음 세가지 상황을 만날 수 있습니다. :

- I. 마카상에서 모두 3 가지 외형타입이 있습니다 : 커팅선, 블록과 간격. 여기에는 최소한 블록 또는 간격을 가진 패턴이 있을 수 있지만, 같은 패턴에 두 추가 기능이 필요한 것은 아닙니다.

이 상황에서 세가지 요소의 호환은 다음 테이블에 따라 실행됩니다 :

Assyst Bulmer	Apparelbase AutoNest
커팅선	패턴안의 보조 패턴에 따라
블록	커팅선
간격	간격

- II. Assyst 에서 패턴은 위, 아래, 왼쪽, 오른쪽으로 블록을 설정합니다.

이 상황에서 요소호환은 다음 테이블에 따라 실행됩니다.:

Assyst Bulmer	Apparelbase AutoNest
커팅선	커팅선
블록	추가(위, 아래, 왼쪽, 오른쪽)

- III. Assyst 의 패턴은 단지 부분 추가(간격)만 설정할 수 있습니다.

이 상황에서 요소호환은 다음 테이블에 따라 실행됩니다.:

Assyst Bulmer	Apparelbase AutoNest
커팅선	커팅선
간격	간격

추가에 따른 패턴 표시, 출력, Cut

추가와 관련된 Apparelbase 와 Assyst 간의 차이 때문에 사용자는 다음 세가지 상황을 가질 수 있습니다 :

- I. 마카 상에서 사용자는 3 가지 요소를 가집니다 : 커팅선, 블록, 간격

[패턴 속성]테이블에서 표시

- 패턴이 마카상에서 간격을 가진 경우, 점선으로 표시되며 패턴 속성 테이블에서 간격에 일치하는 박스에 체크해야 합니다.
- 패턴이 마카상에서 모든 부분에 동일한 수치의 간격을 가진 경우, 점선으로 표시되며, 패턴 속성 테이블에서 간격부분에 일치하는 박스열이 체크되지 않은 채 보여집니다. 더불어 위, 아래, 왼쪽, 오른쪽으로 간격을 불러올 수 있습니다.
- 패턴이 왼쪽, 오른쪽, 위, 아래로 간격을 가진 경우, 마카 속성에서 커팅선으로 표시되며, 간격열에서 어떤 수치도 표시되지 않습니다.

출력

Assyst 에서 처럼, Apparelbase 에서 사용자는 마카상에서 모든 세가지 요소를 출력할 수 있습니다.

이 작업을 실행하기 위해 사용자는 인쇄창에서 다음 옵션을 사용해야 합니다 :

- Assyst 에서 정의된 측면 블록패턴에서 사용자는 [플로터 인쇄/미니마카 인쇄]옵션에서 커팅선을 체크하므로서 원본 패턴 커팅선을 출력할 수 있습니다.
- 간격추가가 있는 패턴에서, 사용자는 간격옵션을 체크한 경우, 추가부분을 인쇄할 수 있습니다.

Cutter 로의 출력

CUT 파일로의 요소 출력은 다음 테이블에 따라 실행됩니다 :

Assyst Bulmer	Apparelbase AutoNest
커팅선	커팅선
블록	간격
간격	Cut 파일에서 출력되지 않음

- II. 위,아래, 왼쪽, 오른쪽으로 블록이 있는 패턴은 [패턴 속성 테이블에서 표시됩니다.

- 패턴에 상,하, 좌, 우 블록이 있는 경우, 마카 상에서 [패턴 속성 테이블]에서 점선으로 표시됩니다. Assyst 에서 정의된 수치로 간격열에 표시됩니다.

출력

- 간격 옵션이 체크된 경우, 추가사항을 인쇄할 수 있습니다. 이 옵션은 [출력간격]열의 사각형이 [패턴 속성테이블]에서 체크된 경우에만 활성화됩니다.

Cutter 로 출력

- 사용자가 [외곽 요소에서 간격과 함께 패턴이 출력되거나 잘림]을 체크하면 간격패턴은 외각요소에서 잘립니다.

III. Assyst 에서 패턴은 부분추가(간격)으로만 설정할 수 있습니다.

[패턴 속성 테이블]에서 표시

- 패턴에 간격을 가진 경우, 마카상에서 점선으로 표시되며, [패턴 속성 테이블]의 응답상자에 [부분 간격]열이 체크됩니다.
- 모든 부분에 같은 수치로 패턴에 부분 간격을 가진 경우, 점선으로 표시되며, [패턴 속성 테이블]의 응답상자에 상,하, 좌,우 간격이 불러들여집니다.

출력

- 사용자는 간격옵션을 체크한 경우 간격을 출력할 수 있습니다. 이 옵션은 [패턴 속성 테이블]의 [출력간격]열의 상자가 체크된 경우에만 활성화 됩니다.

Cutter 로 출력

- 사용자가 [간격패턴은 외각 요소에서 출력되거나 잘림]을 체크한 경우, 간격 패턴은 외각 요소로 잘립니다.

LayS (Assyst Bullmer)파일을 불러오는 동안 발생할 수 있는 문제점

1. 패턴 수

패턴 수는 정확하게 불러지지만, 패턴은 분리되어 간주됩니다. 그러므로, 패턴제한이나 간격의 변경이 필요한 경우, 각 패턴에 따로 적용해야 합니다.

2. 패턴 제한

회전 제한은 두 프로그램이 유사하나 반전제한은 다릅니다. 그러므로, 불러오기 절차에 따라서 반전과 관련된 패턴 속성은 좀 더 제한적일 가능성이 있습니다. Apparelbase 의 제한 목적이 패턴의 위치손실을 피하기 위한 것임이 언급되는 것이 매우 중요합니다.

3.부분추가(간격/블록)

Apparelbase 에서 사용자는 패턴 부분에 추가정보를 넣을 수 없기 때문에 사용자는 추가부분을 Assyst 에서 만들어야 하며, 이 파일은 다시 불러와야 합니다.

3.43 Gerber 파일(*.tmp) 불러오기

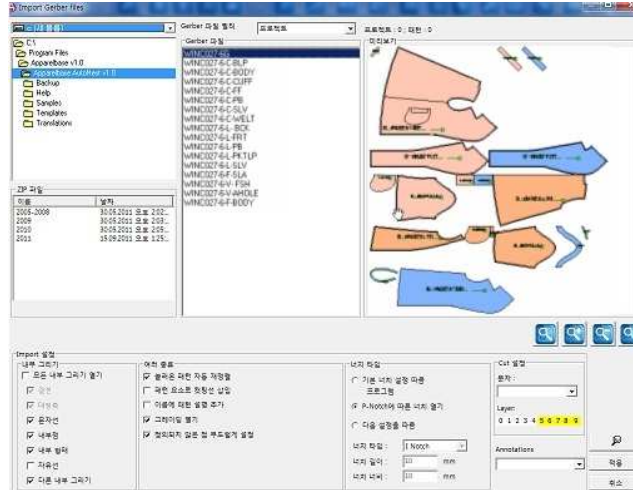
Gerber 파일은 *.TMP 확장자를 가지고 있으며, 프로젝트와 패턴을 포함합니다. 이 파일은 ZIP 형태로 확인되며, 거버에서의 모든 정보설정을 포함합니다. 만약 ZIP 이 P 너치 파일을 포함한다면, 패턴 편집프로그램은 너치의 형태와 크기에 관련한 정보를 불러올 것입니다. P 파일이 손실된 경우, 너치의 크기는 패턴 프로그램의 불러오기창에서 설정할 수 있습니다.

패턴 프로그램에서 불러올 수 있는 거버 파일 타입 형태는 패턴과 프로젝트 두 가지가 있습니다.

패턴 파일 타입은 사이즈 설정, 그레이딩, 내부선, 보조선 등의 패턴을 포함합니다. 이러한 파일은 원단 형태와 프로젝트에 몇 번 표시되는 지에 관련된 정보는 포함하지 않습니다.

프로젝트 파일은 프로젝트(패턴 수, 타입, 원단타입)에 대한 모든 정보를 포함합니다. 프로젝트파일은 패턴과 관련된 경우, 패턴 프로그램에서 불러올 수 있습니다.





Gerber 파일을 불러오기 위해, [프로젝트]메뉴의 [불러오기]를 클릭합니다. 새로운 메뉴가 열립니다. 여기에서 패턴 프로그램에서 불러온 파일 타입의 파일 리스트를 확인합니다. 리스트에서 [Gerber files(*.tmp)]를 선택합니다. [Gerber files (*.tmp)]를 선택한 후 새로운 창이 열립니다. 여기에서 리스트에서 불러온 파일의 경로를 선택합니다. 사용자는 또한 *.ZIP 파일을 선택할 수 있습니다.

선택 경로에서 *.tmp 파일을 포함한 경우, zip 파일리스트에서 표시됩니다. zip 파일이 선택될 때, 내용이 Gerber 파일 리스트에서 표시됩니다. zip 파일이 선택되었는데 Gerber 파일이 표시되지 않은 경우는 유효하지 않습니다.

*zip 파일이 선택된 경우 다수의 프로젝트와 패턴이 자동으로 표시됩니다. 불러오기는 일치하는 옵션 중 하나를 선택하므로서 모든 모델과 패턴을 분리해서 표시합니다.

불러오기 페이지의 오른쪽 아래 부분에 검색 버튼이 있습니다. Zip 파일 검색을 위해 클릭합니다.



<p>*zip 파일 검색버튼을 클릭한 후, 새로운 창이 열립니다. 여기에서 검색할 파일 이름을 입력하고 검색 경로를 탐색합니다.</p>	
<p>폴더를 선택하기 위해 경로부분 근처의 버튼을 클릭합니다. 열려진 창에서 사용자는 검색을 위해 탐색할 폴더를 선택하고 [적용] 버튼을 클릭합니다.</p>	
<p>사용자가 [하위폴더 검색]메시지를 체크하면, 검색은 선택된 폴더에서 하위폴더에 포함됩니다. 검색을 시작하려면 [검색 시작] 버튼을 클릭합니다. 검색을 멈추려면 [검색 취소]버튼을 누릅니다. 발견된 파일이 검색결과 영역에 표시됩니다. 이 영역에서 파일을 선택하기 위해 사용자는 파일이름을 더블클릭합니다. 파일이름이 자동으로</p>	

[거버파일 불러오기]의 *zip 파일영역에 표시됩니다.

Gerber 의 TMP 파일을 위한 불러오기 설정

내부요소 불러오기

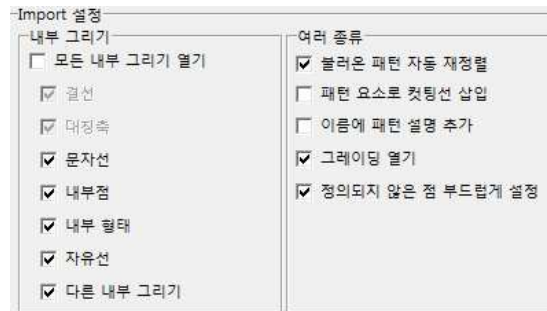
Gerber 에서 불러온 파일에서 사용자는 불러올 내부 정보를 설정할 수 있습니다.

[모든 내부요소 불러오기]가 체크된 경우, 불러온 패턴의 모든 내부요소(결선축, 대칭축, 문자, 내부점, 내부형태, 자유선, 다른 내부선 등)가 나타날 것입니다.

더불어, 사용자가 내부요소중의 일부만 불러오기를 선택할 수 있습니다. 이러한 경우, [모든 내부요소 불러오기] 옵션이 체크하지 않습니다.

그리고 나서 사용자는 패턴에서 불러들일 각 내부 요소에 일치하는 옵션을 체크합니다.

패턴 정렬과 관련하여, 사용자는 불러온 패턴의 자동 정렬을 선택할 수 있습니다. 패턴을 재정렬하기 위해 [불러온 패턴 자동 재정렬]옵션을 체크해야 합니다.



다양하게 패턴 불러오기

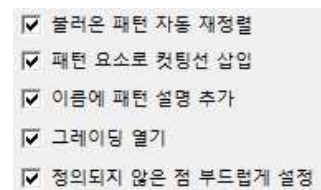
다양화에 따라, 패턴의 프로젝트는 두 가지 방법으로 불러올 수 있습니다 :

-Gerber 설정에 따른 복수 설정

-원본 프로젝트에 따라 다양화하기

만약 [복수설정과 함께 패턴 직접 불러오기 옵션이 체크된 경우, 불러온 패턴은 거버의 특성에 따라, X반전, Y반전, X 또는 Y 반전으로 설정될 것입니다.

[원본 프로젝트에 따라 패턴 다양화 하기] 옵션이 체크된 경우, 패턴은 원본 프로젝트의 특징에 따른 위치에서 이미 다양화 되어집니다. 모든 불러온 패턴은 [단일]로 설정됩니다.



패턴 요소로 강제 선자르기

Gerber 파일 불러오기에서 보통 커팅선은 주 패턴안에서 보조선으로 불러옵니다. 이것은 패턴은 대표합니다.

Gerber 의 설정 때문에 커팅선(외부요소)가 보조선으로 불러들여지고, 봉제선(내부요소)가 주 패턴으로 불러들여지는 특정한 경우가 있습니다. 패턴의 정확한 불러오기를 위해, [패턴 요소로 강제 선자르기]옵션을 체크해야합니다. 이 옵션은 Gerber 파일이 커팅선이 점선처럼 표시된 패턴을 포함하는 경우 표시됩니다.

이름에 패턴 설명 추가

거버에서 [패턴 설명]에 정보가 표시된 경우, [이름에 패턴 설정 추가]옵션을 체크하므로 불러들여집니다.

그레이딩 불러오기

Gerber 모델에서 그레이딩 룰과 함께 모델을 불러오길 원할 경우, [그레이딩 불러오기] 옵션을 체크해야 합니다. 이 옵션은 기본값으로 체크되어집니다. 사용자가 기본 사이즈만 불러오길 원할 경우, 이 옵션의 체크를 해제해야 합니다.

정의되지 않은 점 부드럽게 설정

Gerber 에서, 곡선점은 부드러운점, 각점, 또는 정의되지 않음의 3 가지 방법으로 설정할 수 있습니다

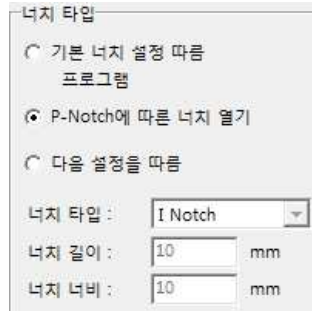
[정의되지 않음] 곡점은 거버의 설정에 따라 부드러운 또는 각점으로 지정할 수 있습니다. Gerber 의 TMP 파일은 [정의되지 않음]점 설정에 관련된 정보를 포함하지 않습니다. 이 경우에 사용자는 불러오기 창에서 [정의되지 않음]으로 설정된 곡점을 부드러운 또는 각점으로 설정할 수 있습니다.

[정의되지 않은 점 부드러운 점으로 설정] 옵션이 불러오기 창에서 체크된 경우, 모든 [정의되지 않음] 곡선점은 패턴 프로그램에서 부드러운 점으로 불러올 수 있습니다. 불러오기 창에서 이 옵션이 체크되지 않은 경우, 모든 정의되지 않은 곡선점은 패턴 프로그램에서 각점으로 불러들입니다.

너치 불러오기

거버에서 너치는 P 너치로 명명된 분리된 파일이름에서 설정되거나 저장됩니다. 패턴 프로그램에서 불러온 Zip 파일이 포함되어 있는 경우, 너치의 원래 속성을 불러드립니다.

Gerber(P 너치 파일)에서 기본설정을 따르는 너치를 불러오기 위해, 사용자는 [P 너치에 따라 너치 불러오기] 옵션을



체크해야 합니다.

zip 파일에서 P 너치가 손상된 경우, [P 너치에 따라 너치 불러오기]가 체크되고 [P 너치 파일을 발견할 수 없습니다]라는 메시지가 표시됩니다.

P 너치가 손실되거나 사용자가 불러오기 화면에서 모든 너치속성을 설정하길 원할 경우, 다음옵션 중의 일부를 체크할 수 있습니다.

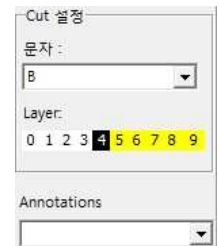
- 패턴 프로그램에서 기본 너치 설정 따르기
- 다음 설정 따르기

이 옵션을 사용하는 것은 사용자가 불러온 파일에서 모든 너치의 형태와 크기를 설정할 수 있습니다.

Cut 설정

Gerber 에서 모든 내부요소(축, 내부점, 보조선)은 문자 속성을 가지고 있습니다. 모든 문자는 자름 또는 쓰기에 관련된 명령어가 됩니다.

Gerber 에서 불러온 파일은 문자와 명령어 사이의 일치에 관련된 초기 설정의 영향을 받지 않습니다. 이런 종류의 파일을 불러올 때, 커팅 설정에서 각 문자는 적절한 명령어로 편집될 것입니다.



주의! Gerber 에서 불러온 정보의 높은 정확성을 위해 Gerber 에서 파일을 출력할 때, [모든 구성요소 포함]을 체크하는 것을 추천합니다.

3.44 거버 마카(*order) 불러오기

마카 프로그램에서 사용자는 마카를 포함한 Gerber 의 원본파일을 불러올 수 있습니다. 이 파일을 Order 파일이라 부르며, 마카를 실행하기 위한 다른 파일(패턴, 프로젝트 등)과 관련된 정보와 연결상태를 포함합니다.

사용자가 Gerber 에서 Order 로 정의한 후, 사용자는 Order 와 개별파일을 포함한 *zip 파일에 대한 모든 정보를 출력할 수 있습니다.

*zip 파일은 많은 결과를 포함합니다.

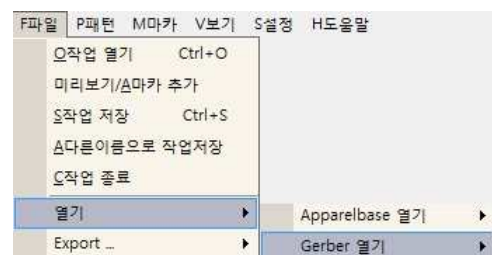
사용자가 마카 프로그램에서 Order 파일을 불러왔을 때, 모든 패턴은 배치되지 않은 상태입니다. Gerber 에서 설정된 마카의 기본값이 Apparelbase 마카프로그램에 불러들여집니다.

특정 상황에서, 사용자가 마카기준값의 변화를 수행할 필요가 있을 경우, Apparelbase 에서 이 작업을 수행하는 것은 추천되지 않습니다. 이 변화는 Gerber 프로그램에서 실행되어야 하며, 새로운 파일을 다시 불러들여야 합니다.

패턴 옵션 설정과 관련된 두 프로그램 사이의 일부 주요 차이가 있을 지라도 Apparelbase 에서 불러오기를 따르는 것이 정확하며, 제한이 반영됩니다.

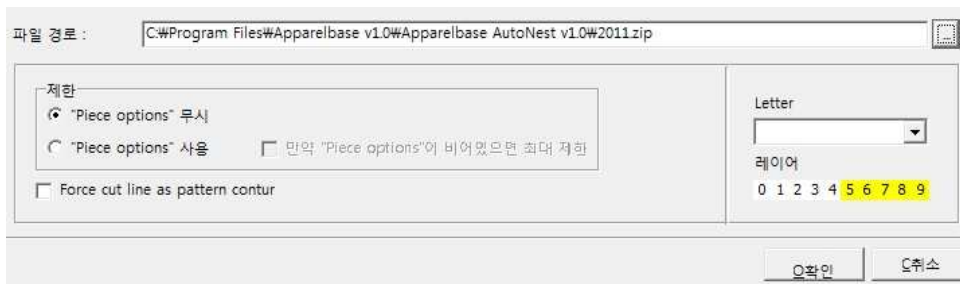
Apparelbase AutoNest 에서 Order 파일을 불러오는 방법

Gerber(order 파일)에서 마카를 불러오기 위해 버튼 불러오기 옆의 화살표에서 [Gerber 열기]를 선택하거나, 메뉴바 [파일]-[열기]-[Gerber 열기]를 선택합니다.





불러오기 창에서 열립니다. [파일경로] 메시지에 따라 파일을 불러들일 경로를 선택합니다.



Apparelbase 로 Gerber 파일 변환

1. 마카 기준

마카너비- 두 프로그램에서 비슷하게 정의됩니다.

축율- Gerber 에서 이미 지정된 축률의 수치는 Apparelbase 에서 각 패턴에 변환됩니다. 불러오기 후, 축률 수치는 각 패턴 부분에 [패턴 속성테이블]에 표시됩니다.

연단 설정- 두 프로그램에서 유사하며, 다음 테이블에 따라 불러들입니다. :

Gerber	Apparelbase AutoNest
Single ply	Simple sheet
Face to face	더블 연단(두 제품의 모든 패턴은 대칭에 의해 형성)
Book fold	더블 연단 (두 제품의 모든 패턴은 대칭에 의해 형성) - 사용자가 접힘 모서리를 결정
Tubular	더블 연단 (두 제품의 모든 패턴은 대칭에 의해 형성) - 위쪽 모서리 사용 - 아래쪽 모서리 사용

2. 패턴 수와 타입

Apparelbase 의 차이에 의해 결선 축에 정렬된 것 보다 더 많은 패턴을 설정할 수 있습니다. Gerber 에서 패턴은 수평이나 수직 또는 양방향에 따라 대칭화할 수 있습니다.

이 차이 때문에 패턴은 분리된 패턴으로 불러오며, 마카에서 위치와 패턴 수는 두 프로그램에서 같습니다.

3. 패턴 제한

패턴 제한과 관련해서 Apparelbase 와 Gerber 에는 주요한 차이가 있습니다.

Gerber 에서 결선축 회전과 반전에 관련된 설정은 마카의 패턴 상 기본위치에서 정의되어집니다. 사용자는 Gerber 에서 특정제한을 정의할 수 있습니다. 그러나 같은 패턴에서 겹칠 수 있으며, 또는 기본 패턴위치에 겹쳐 쓰여집니다. 그러므로, Gerber 에서의 특정 제한은 자동 네스팅에서 유용하지 않습니다.

Gerber 와 반대로, Apparelbase 에서 반전과 회전은 선택된 패턴의 자유위치를 지정할 수 있습니다.

이 차이 때문에, 불러오기에서 사용자는 모든 패턴의 모든 제한을 재정의하거나 Gerber 에서 정의된 대로 불러오기 할 수 있습니다. 사용자는 이 옵션을 불러온 파일을 선택한 후에, 화면창에서 설정할 수 있습니다.

Gerber 에서 정의한 제한 불러오기

불러온 마카에 Gerber 에서 정의한 제한을 불러오기 위해, 사용자는 [불러온 파일로부터 제한 유지]메시지를 체크해야 합니다.

사용자가 [패턴옵션... 무시]메시지를 체크한 경우, 거버에서 설정된 초기위치를 반영하기 위해, 패턴은 회전 또는 반전된 결선 축과 함께 불러오기 되어집니다.

모든 패턴은 회전 또는 반전, 없음에 설정되어질 일반 제한을 따릅니다.

사용자가 [패턴 옵션... 사용]메시지를 체크한 경우, Gerber 에서 정의한 기본 위치를 따르기 위해 패턴은 회전 또는 반전된 결선축과 함께 불러 들어집니다. 사용자가 [패턴 옵션이 빈 경우, 최대 설정] 메시지를 체크한 경우, 최대제한을 따릅니다.

[패턴 옵션 테이블]에서 표시되지 않은 모든 패턴은 일반 제한을 따릅니다. : 일반 제한은 Gerber 의 기본설정 분류의 제한에 따라 설정됩니다.

[패턴 옵션 테이블]에 표시된 패턴은 개별 제한을 따릅니다. : 이 개별 제한은 Gerber 의 설정을 따릅니다.

Gerber 에서 [패턴 옵션]의 제한 호환은 다음 테이블에 따라 실행됩니다.:

GERBER	APPARELBASE AUTONEST		
패턴 옵션	회전	X 반전	Y 반전
-	180	허용됨	허용됨
W	없음	허용됨	허용되지 않음
S	180	허용되지 않음	허용되지 않음
9	90	허용됨	허용됨
4	45	허용됨	허용됨
WS or W9 or W4	없음	허용되지 않음	허용되지 않음
S9	90	허용되지 않음	허용되지 않음
S4	45	허용되지 않음	허용되지 않음

Gerber 에서 패턴옵션은 보통 채워지지 않습니다. 그러므로 패턴은 전체적으로 자유 회전 또는 반전할 수 있습니다. 사용자는 이 종류의 패턴에서 전체 제한을 정의할 수 있습니다. : 그러므로 사용자는 [만약 패턴옵션이 비어있는 경우, 최대제한]을 체크해야 합니다.

4. 패턴 추가(Block Buffer)

Gerber 에서 패턴은 부분추가 또는 측면 추가를 할 수 있습니다.(위, 아래, 왼쪽, 오른쪽)

Apparelbase 에서 패턴의 부분추가는 Gerber 에서의 형태에 따라 불러들여집니다. 만약 불러온 패턴이 부분추가를 가지고 있는 경우, [패턴 속성 테이블]에서 [출력 추가]열이 체크되어질 것입니다.

만약 불러온 패턴에 측면 추가가 있는 경우, 이 정보는 Apparelbase 와 유사합니다.

Order (Gerber) file 을 불러올 때, 나타날 지도 모르는 문제점

1. 패턴 수량

패턴 수량은 정확하게 불러들여지지만 패턴은 개별로 간주됩니다. 그러므로, 만약 사용자가 특정 패턴 제한이나 간격의 변경이 필요한 경우, 사용자는 각 패턴별로 이를 실행할 수 있습니다.

2. 패턴제한

Gerber 에서, 패턴 제한이 수동 네스팅을 사용하는 데에 있어서 설정할 수 있습니다. 그러므로 패턴의 원 위치는 많은 방법으로 설정할 수 있지만, Apparelbase 의 자동네스팅에서는 유용하지 않습니다.

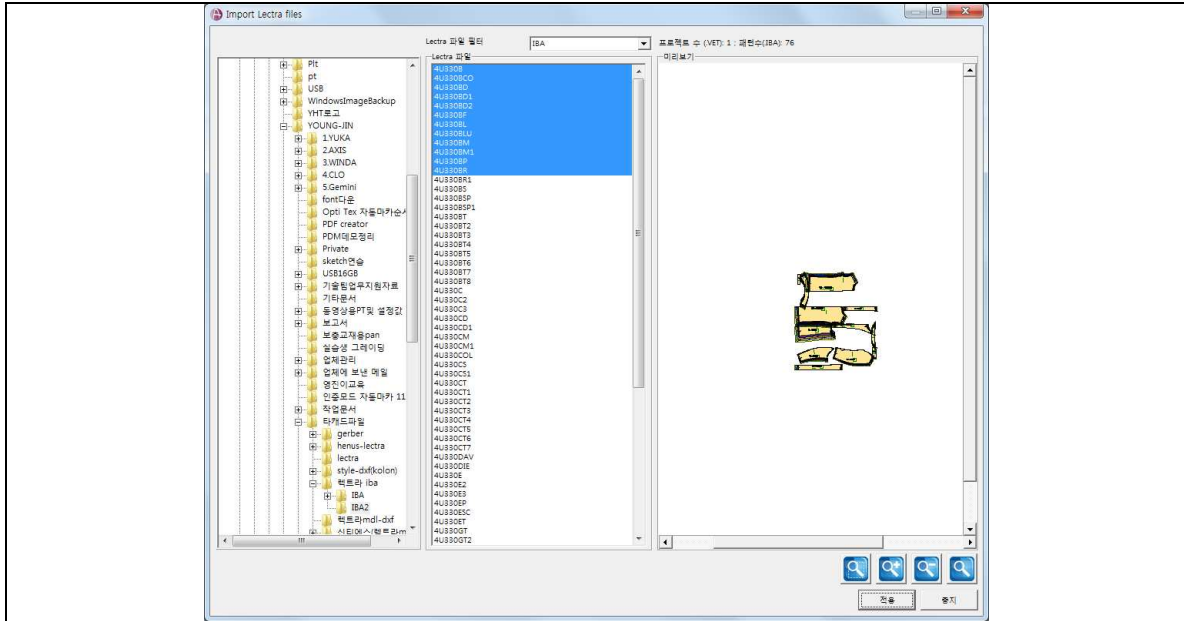
3. 부분 추가(간격/블럭)

Apparelbase 에서 사용자는 패턴부분에 추가를 만들 수 없기 때문에, 사용자는 Gerber 에서 부분 추가를 변경해야 하고 다시 마카로 불러들여야 합니다.

4. 변경에 의해 정의된 사이즈

이 경우, 사이즈에 관련된 정보는 변경에 의해 정의된 사이즈와 관련된 정보를 불러올 수 없습니다.

3.45 Lectra 프로젝트 (*.iba, *.vet) 불러오기



원본 Lectra 파일은 IBA,VET 확장자를 가지며, 프로젝트 또는 패턴을 포함합니다. Apparelbase AutoNest 는 IBA 와 VET 파일을 불러올 수 있습니다. 이 파일은 패턴에서 사용되며, Lectra 에서의 모든 정보를 포함합니다.

IBA 또는 VET 파일을 불러오기 위해 사용자는 [프로젝트]를 클릭해야 하고 열려진 메뉴의[불러오기]에서 [Lectra 파일(*iba, *vet)파일을 선택해야 합니다.

[Lectra 파일]목록에서 IBA 또는 VET 파일이 표시됩니다. 그러므로, 사용자는 [Lectra 파일]메시지 근처의 필터를 사용해야 합니다.

박스의 오른쪽 측면에서 화살표를 클릭했을 때, 목록에서 표시된 파일의 형태를 선택할 수 있는 메뉴가 열립니다.

IBA 파일은 패턴의 내부선과 보조선을 포함합니다. 이 파일은 패턴 소재와 프로젝트에 얼마나 많이 표시되는 지에 대한 정보는 포함되지 않습니다.

VET 파일은 프로젝트(패턴 수와 타입, 소재타입)에 대한 모든 정보를 포함합니다. VET 파일은 IBA 파일이 동반된 경우에만 Apparelbase Auto Nest 에서 불러올 수 있습니다.

3.46 Lectra (PLX)에서 마카 불러오기

Lectra 에서 마카를 포함하는 PLX 와 PLA 두 가지 파일 타입이 있습니다. Apparelbase AutoNest 는 PLX 파일만 불러올 수 있습니다.

PLX 와 PLA 파일은 마카에서 정의하도록 요구되어진 정보를 포함하며, Lectra 의 Diamino 또는 마카 형성에 의해 일반화됩니다. 이 파일은 일반 설정과 패턴 배치에 대한 정보를 포함합니다. 그러나 이들은 패턴(이 패턴은 mdl 또는 Iba/Vet 파일을 포함)을 포함하지 않습니다. PLA 와 PLX 파일은 패턴 제한에 관련된 정보를 포함하지 않습니다.

이러한 사실 때문에 Apparelbase 는 Lectra 에서 패턴만 또는 IBA 와 VET 파일을 포함한 프로젝트만 불러올 수 있습니다. Apparelbase AutoNest 는 IBA 와 VET 파일과 연관된 PLX 파일로부터 마카를 불러올 수 있습니다.

패턴 제한은 <variant acd>.con 파일에서 분리되어 저장되며, 이들은 패턴 사이의 반전 회전 자유, 간격과 같은 패턴 제한과 속성을 포함합니다.

[소재이름]에서 일반 타입 을 찾을 수 있습니다. 반전/회전제한을 포함합니다

Apparelbase AutoNest 에서 PLX 파일에서 불러오는 방법

Lectra (plx 파일) 에서 마카를 불러오기 위해

[열기]버튼 옆의 화살표를 누르고 [Lectra 열기]를 선택합니다. 또는 메뉴바의 [파일]-[열기]-[Lectra 열기]을 선택합니다.



불러오기 창이 열립니다. 여기서 불러올 파일의 경로를 선택합니다.



Lectra 에서 Apparelbase 파일 변환

1. 마카 기준

유용한 마카 폭 – Lectra 에서 사용자는 [결선] 또는 [원단 모서리]를 위한 수치를 삽입할 수 있습니다. 너비부분에서 삽입된 원단 너비를 추출할 수 있습니다.

[결선]은 마모를 방지하기 위한 왼쪽 모서리를 대표합니다. 이 수치는 마카 폭으로부터 두 배가되어 추출됩니다.

[원단모서리]에서 사용자는 레이 모서리에서 원단 폭을 삽입해야 합니다. Apparelbase 에서 레이의 위와 아래에만 불러올 수 있습니다.

수축률– 불러온 파일은 축률이 이미 적용된 패턴을 포함합니다. 그러므로 사용자가 최소 180°이하로 패턴을 회전했을 때, 패턴은 더 이상 원단 수축률을 반영하지 않습니다.

연단 설정 – 유사합니다. Lectra 에서, 사용자는 연단 모드(단일 레이어, 더블레이어, 접힘 또는 튜블러 원단)을 선택할 수 있습니다.

2. 패턴 수와 타입

Apparelbase 에서, 패턴은 단일 더블 또는 더블 반전이 될 수 있습니다. (패턴에서 Apparelbase AutoNest 더블반전 패턴을 수직으로 접음으로 얻을 수 있습니다)

Apparelbase 의 차이에 의해서, Lectra 에서 패턴은 원래 위치에서 한 번 이상 표시되기 위해 설정되어질 수 있습니다.

또한 Lectra 의 다양한 프로젝트에서 패턴에 대칭으로 정의되었더라도(수평반전에 의해 패턴이 얻어짐) VET 파일 생성 동안 더블 대칭으로 정의된 패턴은 2 배가 되며, 수평으로 반전됩니다.

이 차이 때문에 패턴은 분리된 패턴으로 불러들여지지만, 마카에서의 수나 위치는 두 프로그램에서 이상적입니다.

3. 패턴제한

Lectra 에서 제한은 TIS 또는 CON 파일로 저장됩니다.

CON 확장자 파일은 반전/회전 자유, 패턴간 허용으로 패턴제한과 속성을 포함합니다.

TIS 파일은 모든 마카에 반전과 회전제한을 포함합니다.

사용자가 두 개의 파일 타입(*.tis and *.con) 을 가진 경우, CON 파일에서 정보는 TIS 파일에서 정보를 덮어쓸 수 있습니다.

이 설정은 TIS 또는 CON 파일이 있는 PLX, IBA 와 VET 파일과 따로 떨어져서 불러올 수 있습니다.

회전

Lectra 에서 Apparelbase 로의 회전 제한 호환은 다음 테이블에 따라 수행됩니다.

Lectra 설정	Apparelbase AutoNest
회전 허용되지 않음	Apparelbase 에서, 패턴은 회전없이 불러들여집니다.
자유	Apparelbase 에서, 패턴은 90 도와 180 도 자유회전을 가집니다.
반전	Apparelbase 에서, 패턴은 180 도 자유회전을 가집니다.

반전

Lectra 에서 반전제한이 활성화되면, 패턴은 수평이나 수직으로 자유 반전합니다.

PLX 파일 불러오기 동안 Lectra 에서 설정하면 CON 과 TIS 파일은 손실됩니다. 불러오기 창에서 [적용]버튼을 클릭할 때, 경고 메시지가 표시됩니다.

4. 패턴 추가(블록과 공간)

Apparelbase 에서, 사용자는 위쪽, 아래, 왼쪽 또는 오른쪽 측면에서 추가(간격)을 설정할 수 있습니다.

Lectra 에서, 이 추가를 제외하고, 사용자는 패턴에 보조공간을 줄 수 있습니다.

그렇다고 할 지라도 Apparelbase 는 블록과 공간에 관련된 모든 정보를 정확하게 불러올 수 있습니다. 그러므로, Lectra 마카에서 사용자는 모든 패턴외형을 불러오거나 인쇄할 수 있습니다.

마카 설정에 따라서, 사용자는 세 가지 상황을 가집니다 :

- I. 마카 상에서 사용자는 세가지 외형을 찾을 수 있습니다 : 커팅선, 추가(블록)과 패턴 사이의 거리(공간). 이것은 최소한 추가(블록)과 패턴사이의 거리(공간)이 있음을 가정합니다.

여기서, 세 가지 외형의 호환은 다음 테이블에 따라 실현됩니다.:

Lectra	Apparelbase AutoNest
커팅선	패턴에서 보조 패턴으로
블록	커팅선
공간	패턴 간격

- II. Lectra 에서 패턴은 위, 아래, 왼쪽, 오른쪽 추가(블록)으로만 설정

이 상황에서 외형 변환은 다음 테이블에서 수행됩니다.:

Lectra	Apparelbase AutoNest
커팅선	커팅선
블록	간격 (위, 아래, 좌, 우)

- III. Lectra 에서 패턴은 패턴(공간)사이의 거리에의해서만 설정됩니다.

이 상황에서 외형 변환은 다음 테이블에서 설명된 대로 수행됩니다.:

Lectra	Apparelbase AutoNest
커팅선	커팅선
공간	간격

PLX(Lectra) 파일 불러오기 동안 발생할 수 있는 문제점

1. 패턴 수

패턴 수는 정확하게 불러오지만 패턴이 분리되어 간주됩니다. 그러므로 만약 사용자가 특정패턴의 제한 또는 간격을 변경하고자 할 경우, 각 패턴 별로 실행해야 합니다.

2. 제한

패턴과 소재 제한(마카)는 마카를 포함하는 파일에서 분리된 파일로 저장됩니다. 사용자가 마카를 불러와서 Lectra 에서 설정한 모든 제한을 적용하길 원하는 경우, 사용자는 *.tis or *.con 존재함을 체크해야 합니다.

3. 체크와 줄무늬

Apparelbase 에서 사용자는 특정 패턴에 대한 부분 추가를 설정할 수 없습니다. 사용자가 부분 추가를 변경하길 원할 경우, 사용자는 Lectra 에서 변경을 수행해야 하며, 마카를 다시 불러와야 합니다.

4. 축울

불러온 파일은 축롤이 이미 적용된 패턴을 포함합니다. 그러므로 사용자가 최소 180 의 각도로 패턴을 회전할 때, 패턴은 원단 축롤을 따르지 않을 것입니다. 축롤이 없는 패턴을 불러와, Apparelbase AutoNest 에서 축롤을 정의할 것을 권장합니다.

5. 튜블러/접힘

Lectra 에서 Apparelbase 에서 대칭 패턴이 대칭축을 따라 접혀진 원단 모서리에서 배치되는 동안 대칭축과 관계없이 접힘 모서리위로 패턴을 불러오는 것을 허용합니다. 이 차이 때문에, 사용자는 접힘 패턴 또는 튜블러원단을 마카에 불러올 수 없습니다.

Lectra 에서 PLX 와 PLA 의 두가지 형태를 포함하는 마카파일 타입이 있습니다. Apparelbase AutoNest 는 PLX 파일만 불러올 수 있습니다.

PLX 파일과 PLA 파일은 마카에서 정의된 요구되는 정보만 포함하며, Lectra 의 Diamino 또는 마카 형성에 의해 일반화됩니다. 이 파일은 일반 설정과 패턴 배치에 대한 정보를 포함합니다. 그러나 이들은 패턴(mdI 또는 Iba/Vet 파일이 포함된 패턴)을 포함하지 않습니다. PLA 와 PLX 파일은 패턴제한에 관련된 정보를 포함하지 않습니다.

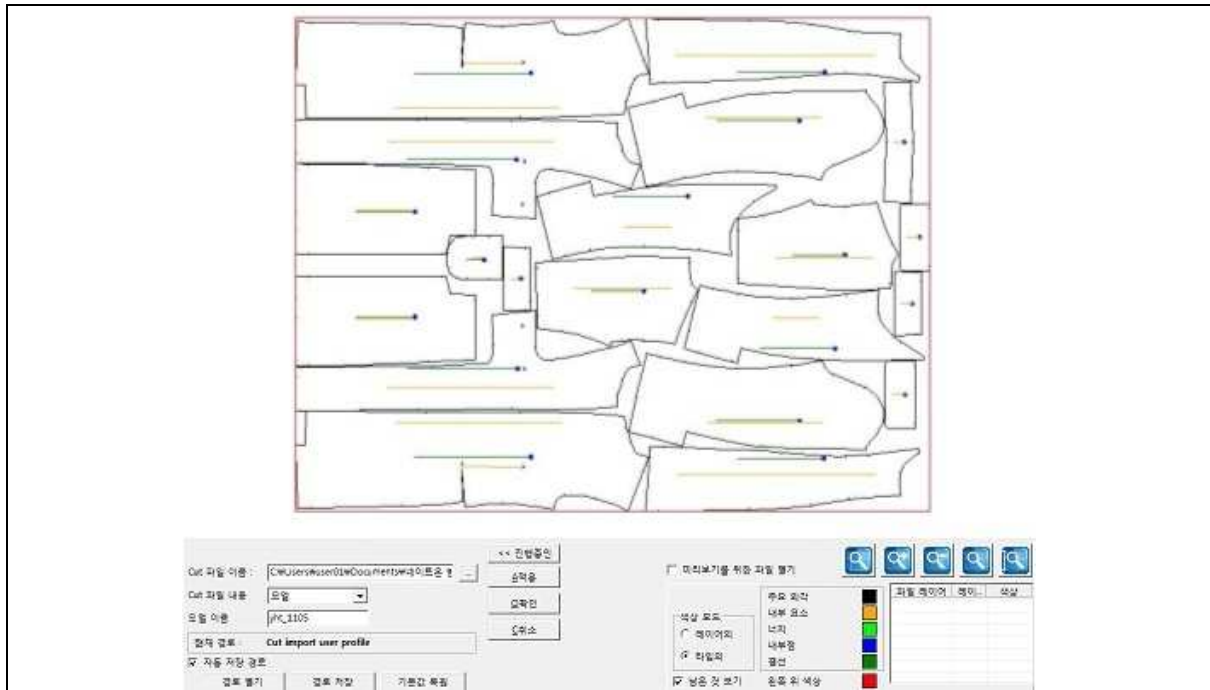
이러한 사실 때문에 Apparelbase 는 Lectra 에서 IBA 와 VET 파일을 포함한 패턴 또는 프로젝트에서만 불러올 수 있습니다. Apparelbase AunoNest 는 iba 와 vet 파일과 관련된 PLX 파일로에서만 마카를 불러올 수 있습니다.

패턴제한은 <variant acd>.con 파일에서 분리되어 저장되며, 반전/회전 자유, 패턴사이의 간격으로 패턴제한과 속성을 포함합니다.

일반 타입 제한(모든 마카에서)은 <파일이름> tis 파일 타입에서 찾을 수 있으며, 반전/회전 제한을 포함합니다.

3.47 Standard 파일 불러오기

ISO CUT / PLT / DXF standard 불러오기



파일을 불러오기 위해 [파일]-[불러오기]를 선택해서 불러올 파일 타입을 선택합니다.

ISO CUT RS274D : *.cut, *.dat, *.gbr, *.ger, *.nc, *.iso, *.txt 확장자와 함께 불러올 cut 파일

HPGL : *.plt, *.hpg, *.hpgl 확장자와 함께 불러올 plt 파일

Standard DXF : 다른 프로그램에서 불러올 파일은 *dxf 와 다른 타입의 확장자를 가집니다.

이 파일의 불러오기 화면창에서 이 차이는 불러온 파일의 내용을 선택할 수 있습니다 :

- ✓ 모델에 따라
- ✓ 마카에 따라

모델과 같은 파일을 불러온 경우, 패턴은 미배치영역에서 불러올 것입니다. 마카에서처럼 파일을 불러온 경우, 패턴은 미배치영역에 불러들여질 것이며, 네스팅 되면, 네스팅위치는 기억될 것이빈다.

파일 선택 후, 이 옵션 중의 하나를 체크하므로써 측정단위를 설정합니다.

불러온 파일을 위한 **자동측정단위** : *.cut, and *.dxf ;

불러온 파일을 위한 **수동측정위** : *.cut, *.plt, and *.dxf.

standard dxf 파일 불러오기를 위해서 AutoCAD 의 파일에서 2 가지 설정을 특정화합니다.: 블록 불러오기와 형식 수량 불러오기. 이 설정을 사용함으로써 사용자는 두 가지 요소 또는 둘 중 하나를 불러올 수 있습니다.

파일의 내용이 보여지며, 미리보기 화면창에서, 사용자는 불러온 파일에서 포함하는 명령어, 레이어를 읽을 수 있습니다.

특정 요소는 다른 레이어에서 불러지며, 이것은 다른 명령어를 포함합니다. 이른 위한 옵션이 있습니다. [레이어 정의 사용] 불러온 레이어는 Apparelbase layer 에 의해 읽힙니다. 불러온 창에서 특정 레이어가 정의되지 않으면, 정의되지 않은 레이어에서 요소는

- ✓ 불러들이지 않음
- ✓ 명령어가 특정화되지 않은 다른 레이어에서 불러들입니다.

불러온 요소의 색상을 지정할 두 가지 방법이 있습니다.:

- 요소의 타입에 의존한 색상

- 파일의 초기레이어에 의존한 색상

색상, 레이어 변경을 위해 [재설정]버튼을 누릅니다.

Apparelbase 의 레이어에서 설정우, 파일의 레이어가 불러들여집니다. 사용자는 패턴에서 정의할 수 있는 너치와 다른 요소의 필터를 가집니다.; [불러오기 필터]에서 다음과 같은 옵션이 있습니다.:

- ✓ 최소패턴영역 불러오기
- ✓ 너치 탐지
- ✓ 축 탐지
- ✓ 다각형 탐지
- ✓ 내부점 탐지
- ✓ 하위점 탐지

모든 옵션이 체크된 경우, 요소는 편집된 수치와 일치하는 크기만 불러옵니다.

[초기설정 요소]부분에서 2 가지 옵션이 있습니다.: 결선 축 레이어와 맞춤점 레이어 ; 이 요소는 기본설정에 의해 불러집니다; 사용자는 결선축과 맞춤점에 관련된 레이어를 변경할 수 있습니다.

HPGL 파일을 불러오기 위해, 옵션이 있습니다. [마카 사각형 정의와 제거] 이 옵션을 체크하므로서 마카의 사각형은 제거되고, 패턴만 남게 됩니다.

어떤 수치, 옵션 또는 레이어를 변경한 후에 [적용]버튼을 누릅니다.

그렇다할지라도, 이 모든 설정을 만든 후, 요소는 불러들여지지 않습니다.

그 이유는

- ✓ 레이어가 정의되지 않음
- ✓ 내부요소의 불러오기 설정이 정의되지 않음
- ✓ 재설정 후, 결정된 특정 요소

이 모든 요소는 미리보기 화면창에 남겨짐으로서 보여지며, 기본설정에 의해 빨간색으로 표시되어집니다. 이 요소는 Apparelbase software 에서 불러올 수 없습니다. 이 남겨진 요소를 보이거나 숨기기 위해 [나머지 보이기]메시지를 체크하거나 체크하지 않아야 합니다.

3.48 Apparelbase AutoNest 사용자 설정

프로그램의 사용자 옵션을 변경하기 위해, 사용자는 [마카설정]의 [사용자옵션]탭을 선택합니다.



이 화면은 메시지와 함께 다음을 포함합니다.:

프로그램 설정:

프로그램 언어 - Apparelbase AutoNest 에서 실행하는 언어가 무엇인지에 따라 선택합니다.

스냅 거리 - 마카 영역에서 사용자가 앞쪽 패턴에 가깝게 가지고 갔을 때, 다른 패턴의 하나에 붙어서 배치될 것입니다. 이 자석기능을 활성화할 거리를 설정할 수 있습니다. 패턴은 이미 배치된 패턴에 의해 붙여지는 마카영역에 배치될 것입니다.

수동 회전 단계 - 마카 영역에서 패턴을 수동으로 회전했을 때, 회전은 특정단계와 함께 만들어집니다. 이 단계는 이 부분에서 수치를 편집함으로써 설정할 수 있습니다.

최대 undo/redo 동작 - 이 수치는 undo 와 redo 에 사용할 최대횟수를 지정합니다.

키 스크롤 단계 - 이 부분에서 수치는 사용자가 키보드의 화살표키를 사용했을 때, 마카에서 패턴을 옮길 수 있는 단계를 대표합니다.

사용자 - 이 부분에서 사용자의 이름을 편집할 수 있습니다.

재활성 경고 메시지 - 사용자가 경고 메시지를 비활성화 했을 때, 이 버튼을 누름으로 메시지를 활성화할 수 있습니다.

측정단위

프로그램에서 표시되는 측정 단위를 선택합니다. 이 단위는 CM, MM or INCH 에서 표시됩니다.

강제 삽입 옵션

겹친 패턴의 강제삽입 버튼을 사용할 때 유용합니다. 삽입 전에 표시 설정을 체크하면, 강제 삽입 버튼을 누른 후, [강제삽입 설정]창이 열립니다.

시간제한 - 강제삽입을 위한 시간 제한을 설정합니다.

사용된 상호작용 커서 패턴이 삽입되었을 때, 마카의 길이 또는 길이를 무시하는 패턴의 최대삽입을 간주하기 위해 사용합니다.

삽입, 커서의 위치가 지정된 길이의 오른쪽으로 공간이 커집니다.

기본 원단 설정

마카폭과 관련된 기본 설정이 표시됩니다. 기본설정 원단 폭 부분에서 수치를 지정합니다. 사용자는 이 부분을 편집하므로써 수치를 수정할 수 있습니다.

네스팅이 사용자가 원단 결점에 의해 동기화된 한계 범위를 의미하는 프레임에서 만들어진 경우, [프레임 네스팅 모드 사용]옵션을 체크합니다. 이 옵션 아래 사용자는 수직 결점 사이의 거리를 의미하는 시트의 폭을 도입할 편집을 찾을 수 있습니다.

칼라 정의

사용자는 라벨, 패널, 버튼 그리고 적절한 컨트롤을 위해 색상을 변경할 수 있습니다. 또한 Apparelbase AutoNest 용 color 프로필을 정의할 수 있습니다. 기본 설정 색상을 사용하기 위해 [기본설정 색상] 버튼을 누릅니다.

색상이 채워진 사각형을 클릭하므로써 줄무늬와 체크무늬 색상 또한 설정할 수 있습니다. 다른 색상을 선택할 수 있는 색상창이 열립니다.

마카에서 줄무늬와 체크무늬를 표시할 방법을 설정할 수 있습니다. 패턴위에 표시 또는 패턴위에 줄무늬와 체크무늬 표시 또는 텍스처를 불러왔을 때 투명한 패턴 표시 설정을 선택할 수 있습니다.

다중 코어 설정

대부분의 컴퓨터는 멀티코어 기술 처리과정을 가집니다.

이는 1 개의 프로세서 대신 컴퓨터가 2 개(듀얼 코어) 또는 4 개(쿼드 코어)의 프로세서를 가지는 것을 의미합니다.

멀티 코어 패넬 숨기기 - 이 옵션이 체크되지 않은 경우, 자동 네스팅 화면창에서 4 개의 버튼이 나타납니다. 컴퓨터에서 얼마나 많은 코어를 가지고 있는지, 활성화되는 지를 표시합니다. 컴퓨터가 1 코어를 가진 경우, 1 개 버튼만 활성화 되며, 2 코어를 가진 경우, 2 개의 버튼이 활성화됩니다...

사용가능한 코어 메시지와 일치하는 숫자 - 컴퓨터에 있는 코어의 수를 의미합니다.

활성 코어 수 - 전체 코어에서 사용할 수 있는 코어의 수를 보여줍니다. 2 개 또는 그이상의 코어를 가진 경우, 자동 네스팅 창의 버튼이 활성화 되고, 네스팅 처리과정 중 원하는 기능을 수행할 수 있습니다. (이 기능은 컴퓨터가 2 개이상의 코어를 가진 경우에만 활성화 됩니다.

라이선스 코어 - USB 키로 수용할 수 있는 최대 코어의 개수를 의미합니다.



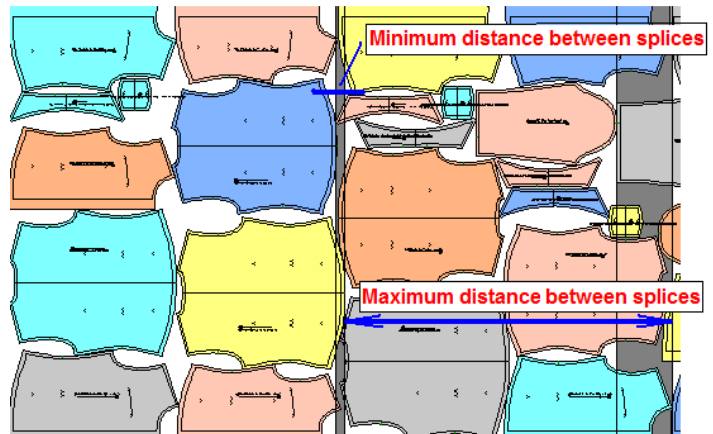
겹침 방지

Cutter/플로터로 출력이 체크되기 전 겹침 메시지가 체크되면, 마카는 겹친 패턴 탐지를 위해 체크합니다. 겹친 패턴이 [겹침 경고 거리] 부분에서 편집된 수치보다 큰 경우, 탐지 후 사용자에게 이에 대한 메시지를 알려줍니다. 이 경우에 마카의 패턴이 간격을 가진 경우 간격 사이의 최대형태이며, 간격 겹침을 무시합니다.

연결 설정

마카에서 연결을 만든 경우, 연결 사이의 최소 거리, 연결의 최대 거리로 편집됩니다. 패턴의 배치는 이 수치의 기능에서 만듭니다.

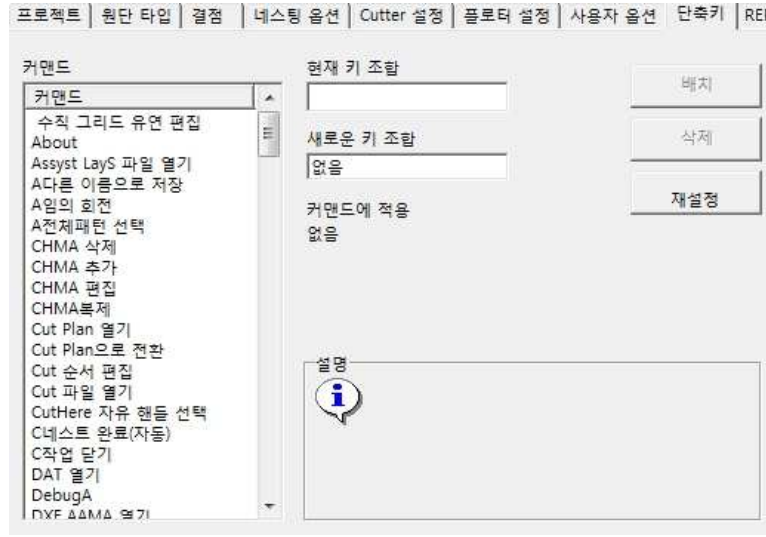
마카에서 연결을 보여주기 위해, 메뉴바에서 기능 마카와 연결 탐지를 선택합니다.



불러오기 설정

다른 프로그램에서 패턴을 불러올 때, 패턴 불러오기에서 포인트 감소 메시지를 체크하고, 이 부분에서 수치를 편집합니다. 이 수치는 패턴의 외형을 수정할 수 있는 최대 제한을 의미합니다.

3.49 키보드 설정



대부분 자주 상용되는 기능키는 단축키로 쉽게 접근할 수 있습니다. 사용자는 메뉴를 실행하는 것보다 좀 더 빠르고 쉽게 AutoNest 기능을 실행하기 위해 Keyboard 조합을 사용할 수 있습니다. 변경되는 단축키를 미리 설정하면, 사용자는 자신의 단축키 또는 키 조합을 정의할 수 있습니다.

이 창에서, 키보드 설정을 위해 사용자는 특정 키보드 조합을 정의할 수 있는 단축키 목록을 가집니다. 목록에서 단축키를 선택했을 때, [설명] 부분에서 일치하는 기능이 표시됩니다.

선택된 키보드 조합이 이미 정의된 경우, [현재 키 조합] 메시지 아래 부분에 표시됩니다. 사용자가 키조합의 변경을 원할 경우, 사용자는 [삭제] 버튼을 클릭하고, [새로운 키 조합] 메시지 아래 부분에서 새로운 키 조합을 선택해야 합니다. 새로운 키 조합 후에 [적용] 버튼을 클릭합니다.

명령어를 위한 키보드 조합설정이 없는 경우 사용자는 다음과 같은 단계를 실행합니다.:

- [단축키] 목록에서 단축키를 선택합니다.
- [새로운 키 조합] 메시지 아래 부분을 클릭합니다.
- 키 또는 조합 키를 클릭합니다. (키 또는 키조합이 이미 다른 단축키에 설정되어 있으면, [단축키에 할당됨] 부분에 표시됩니다. 키나 키조합을 선택한 후, 이는 [새로운 키 조합] 메시지 아래 부분에 표시됩니다.
- [적용] 버튼을 클릭합니다. 이 버튼을 클릭한 후, 선택된 키 조합이 [현재 키 조합] 메시지 부분 아래에 표시됩니다.
- 설정창을 닫기 전, 설정을 유지하기 위해 [확인] 버튼을 눌러야 합니다. 만약 선택한 설정을 중지하길 원할 경우, [취소] 버튼을 클릭해야 합니다. 원래의 설정으로 되돌리길 원할 경우, 사용자는 [재설정] 버튼을 클릭해야 합니다.

3.50 유용한 키보드 단축키

Ctrl + C	자동 네스트
Ctrl + P	배치 패턴의 자동 최적화
Ctrl + U	마카에서 전 패턴 지우기
Ctrl + S	cut plan 에 현재 작업 저장
Ctrl + Z	UNDO – 실행 취소
Shift + Ctrl + Z	REDO – 작업 재실행
Ctrl + A	전 패턴 선택

오른쪽 마우스 버튼 + 마우스 스크롤

이미지 축소 확대

확대 키보드 단축키

F4

전체 마카 길이 표시

F5

전체 마카 너비 표시