

ỦY BAN NHÂN DÂN THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
TRƯỜNG CAO ĐẲNG LÝ TỰ TRỌNG THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH



BÀI GIẢNG

THỰC TẬP TIN HỌC
ỨNG DỤNG NGÀNH MAY

NGÀNH: Công Nghệ May

BẬC: Cao Đẳng Kỹ Thuật

LỚP: 18C1-CNM1

Tài liệu lưu hành nội bộ

LỜI NÓI ĐẦU

Giáo dục – đào tạo đóng vai trò quan trọng vì giáo dục chính là trụ cột của một quốc gia để tạo dựng, giữ gìn và phát triển hệ giá trị xã hội. Nền giáo dục có tốt thì mới góp phần tạo dựng, bảo vệ được một hệ giá trị nhân bản, phù hợp với đặc trưng tốt đẹp của dân tộc và vì vậy đủ sức mạnh làm nền tảng cho xã hội phát triển, hưng thịnh; ngược lại, với nền giáo dục kém và hệ quả đi kèm với nó, hệ giá trị yếu thì dân tộc đó khó có sức bật đi lên. Trong thời đại của cuộc cách mạng khoa học công nghệ ngày nay, tiềm năng trí tuệ trở thành động lực chính của sự tăng tốc phát triển và Giáo dục – Đào tạo được coi là nhân tố quyết định sự thành bại của mỗi quốc gia trên trường quốc tế và sự thành đạt của mỗi người trong cuộc sống của mình. Chính vì vậy, các nước đều đánh giá cao vai trò của giáo dục.

Trong quá trình toàn cầu hóa ngày nay, nhiều quốc gia phương Tây càng chú trọng phát triển giáo dục, coi đây như một nhiệm vụ quan trọng của nhà nước trong việc giữ gìn bản sắc dân tộc. Họ ý thức rất rõ rằng trong thế giới ngày càng trở nên “phẳng” và mọi thứ đều giống nhau, một dân tộc muốn “nhận diện” được so với các dân tộc khác chỉ có thể dựa vào bản sắc dân tộc và nếu bản sắc dân tộc không còn thì điều đó đồng nghĩa với thảm họa dân tộc ấy sẽ bị xóa sổ, hòa tan. Chính vì thế Bộ Giáo dục và Đào tạo luôn chú trọng nhiệm vụ đào tạo ra những lao động có tay nghề giỏi, đáp ứng nhu cầu xã hội.

Với kinh nghiệm giảng dạy, kiến thức tích lũy qua nhiều năm, tôi đã biên soạn **BÀI GIẢNG THỰC TẬP TIN HỌC ỨNG DỤNG NGÀNH MAY**. Trong quyển giáo trình này tôi đã trình bày những kiến thức cơ bản nhất nhưng vẫn cập nhật được những tiến bộ của khoa học kỹ thuật và thực tiễn sản xuất, nhằm giúp cho sinh viên thực hiện được bài tập một cách dễ dàng, nhanh chóng và đạt yêu cầu về mặt kỹ thuật.

Tôi chân thành cảm ơn Ban giám hiệu Nhà trường, các Doanh nghiệp may, khoa Công nghệ may – Thời trang đã tạo điều kiện và giúp đỡ cho tôi hoàn thành công tác biên soạn này.

MỤC LỤC

MỞ ĐẦU	1
---------------	---

BÀI MỞ ĐẦU

1. Mục tiêu	7
2.1 Khái quát nội dung và trọng tâm của học phần	7
2.2 Phương pháp học tập học phần.....	7
2.3 Giới thiệu tài liệu tham khảo	8

Chương 1: THIẾT LẬP BAN ĐẦU TRÊN PHẦN MỀM ACCUMARK - ACCUMARK EXPLORER

1. Mục tiêu	9
2. Nội dung	9
2.1 Cách tạo một mã hàng mới.....	9
2.2 Cách thiết lập ban đầu trên phần mềm Accumark – Accumark explorer.....	11
2.2.1 Thiết lập ban đầu hoàn chỉnh mẫu áo thun polo.....	11
2.2.2 Thiết lập ban đầu hoàn chỉnh mẫu áo sơ mi nam	17
2.2.3 Thiết lập ban đầu hoàn chỉnh mẫu quần âu nữ.....	17

Chương 2: THIẾT KẾ TRÊN PHẦN MỀM ACCUMARK – PATTERN PROCESSING, DIGITIZING, PDS

1. Mục tiêu	19
2. Nội dung	19
2.1 Cách khai báo một mã hàng mới trước khi thiết kế	19
2.2 Thiết kế trên phần mềm Accumark – Pattern Processing, Digitizing, PDS	23
2.2.1 Các menu lệnh thiết kế	23
2.2.2 Thiết kế hoàn chỉnh mẫu áo thun Polo	27
2.2.3 Thiết kế hoàn chỉnh mẫu áo sơ mi nam	28
2.2.4 Thiết kế hoàn chỉnh mẫu quần âu nữ	30

Chương 3: NHẢY MẪU TRÊN PHẦN MỀM GERBER TECHNOLOGY - ACCUMARK

1. Mục tiêu	33
2. Nội dung	33
2.1 Nhảy mẫu trên phần mềm Gerber Technology – Accumark	33
2.1.1 Các menu cơ bản thường dùng trong nhảy mẫu	33
2.1.2 Nhảy mẫu áo sơ mi nam cơ bản	36
2.1.3 Nhảy mẫu áo sơ mi nữ bầu lá sen.....	41
2.1.4 Nhảy mẫu quần âu nam 1 ply lật	42
2.1.5 Nhảy mẫu quần âu nữ xăng ply ống côn.....	42
2.2 Cách lập bảng chi tiết	43
2.2.1 Các menu cơ bản thường dùng để thiết lập bảng chi tiết	43
2.2.2 Thiết lập bảng chi tiết cho mẫu áo sơ mi nam cơ bản	49
2.2.3 Thiết lập bảng chi tiết cho mẫu áo sơ mi nữ bầu lá sen.....	50
2.2.4 Thiết lập bảng chi tiết cho mẫu quần âu nam 1 ply lật	50
2.2.5 Thiết lập bảng chi tiết cho mẫu quần âu nữ xăng ply ống côn.....	51

Chương 4: GIỚI THIỆU PHẦN MỀM GIÁC SƠ ĐỒ GERBER TECHNOLOGY - ACCUMARK

1. Mục tiêu	53
2. Nội dung	53
2.1 Giới thiệu phần mềm giác sơ đồ Gerber Technology – Accumark.....	53
2.2 Một số thao tác cơ bản trên phần mềm giác sơ đồ Gerber Technology – Accumark..	56

Chương 5: CÁCH THIẾT LẬP ĐƯỜNG DẪN TRONG GIÁC SƠ ĐỒ

1. Mục tiêu	68
2. Nội dung	68
2.1 Thiết lập đường dẫn cho một mã hàng trong giác sơ đồ	68

Chương 6: GIÁC SƠ ĐỒ TRÊN MÁY TÍNH VỚI PHẦN MỀM GERBER TECHNOLOGY - ACCUMARK

1. Mục tiêu	71
2. Nội dung	71
2.1 Giác sơ đồ trên máy tính với phần mềm Gerber Technology – Accumark.....	71
2.2 Các lệnh thường dùng trong giác sơ đồ với phần mềm Gerber Technology – Accumark	72
2.2.1 Giác sơ đồ mẫu áo sơ mi nam cơ bản	72
2.2.2 Giác sơ đồ mẫu áo sơ mi nữ bầu lá sen.....	73
2.2.3 Giác sơ đồ mẫu quần âu nam 1 ply lật.....	74
2.2.4 Giác sơ đồ mẫu quần âu nữ xăng ply ống côn	74
2.3 Cách in sơ đồ giác mẫu trên máy in sơ đồ	75
 HỆ THỐNG BÀI TẬP ÔN TẬP	 80
 TÀI LIỆU THAM KHẢO	 82

PHÂN PHỐI CHƯƠNG TRÌNH

Số TT	Tên các bài trong học phần	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	thực hành/ thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
	Bài mở đầu	1		1	
Chương 1	Thiết lập ban đầu trên phần mềm Accumark - Accumark Explorer	8		8	
Chương 2	Thiết kế trên phần mềm Accumark – Pattern Processing, Digitizing, PDS	20		20	
Chương 3	Nhảy mẫu trên phần mềm Gerber Technology - Accumark	10		10	
Chương 4	Giới thiệu phần mềm giác sơ đồ Gerber Technology - Accumark	5		5	
Chương 5	Cách thiết lập đường dẫn trong giác sơ đồ	8		8	
Chương 6	Giác sơ đồ trên máy tính với phần mềm Gerber Technology - Accumark	8		8	
Tổng cộng		60		60	

BẢNG KÝ HIỆU VÀ VIẾT TẮT

STT	CHỮ VIẾT TẮT	CHÚ GIẢI
1	XHHT	Xuất hiện hộp thoại
2	VD	Ví dụ
3	GSD	Giác sơ đồ

BÀI MỞ ĐẦU

1. MỤC TIÊU:

1.1 Về kiến thức

Sinh viên hiểu được cách thực hiện học phần.

Sinh viên trình bày được phương pháp thiết kế mẫu trang phục trên máy vi tính.

Phương pháp sử dụng phần mềm thiết kế trên máy tính để thiết kế các chi tiết của sản phẩm thời trang cơ bản và phương pháp nhảy cỡ.

1.2 Về kỹ năng

Sinh viên có khả năng:

- Sử dụng phần mềm thiết kế trên máy tính để thiết kế các chi tiết của sản phẩm thời trang cơ bản.
- Tính toán nhảy cỡ

1.3 Về thái độ

Sinh viên tự giác, tích cực học tập, phát huy tính sáng tạo, nâng cao kỹ năng sử dụng phần mềm để từ đó có khả năng ứng dụng vào thực tiễn sản xuất.

Rèn luyện tính cẩn thận, tỉ mỉ, tác phong công nghiệp, đảm bảo an toàn lao động và bảo quản trang thiết bị.

2. NỘI DUNG CHƯƠNG:

2.1 Khái quát nội dung và trọng tâm của học phần:

Học phần Thực tập Tin học ứng dụng ngành may là học phần đào tạo chuyên môn nghề trong chương trình đào tạo trình độ Cao đẳng ngành Công nghệ may.

Học phần được bố trí sau các học phần tin học ứng dụng ngành may khác.

Học phần Thực tập Tin học ứng dụng ngành may là học phần thực hành trên máy vi tính.

2.2 Phương pháp học tập học phần:

Nhằm mục đích cho việc học tập tốt học phần Thực tập Tin học ứng dụng ngành may, sinh viên phải:

- Nắm vững phương pháp thiết kế các chi tiết sản phẩm theo phương pháp thiết kế mẫu rập công nghiệp.
- Có khả năng đọc và hiểu tiếng anh chuyên ngành.
- Có kiến thức về tin học căn bản.
- Thường xuyên luyện tập thêm các bài tập ở nhà (bài tập về nhà).
- Thường xuyên đọc các tài liệu chuyên ngành (tiếng việt, tiếng anh)

2.3 Giới thiệu tài liệu tham khảo:

- Ths. Nguyễn Thanh Bình – Trường ĐH Công Nghiệp Thực Phẩm Tp.Hồ Chí Minh. *Hướng dẫn sử dụng Accumark V8.2*
- Đào tạo kỹ thuật công nghệ may Trường Quốc Thảo – *Kỹ thuật thiết kế rập công nghệ may - Kỹ thuật thiết kế rập.*
- Trường ĐH Công Nghiệp Tp.Hồ Chí Minh – *Giáo trình môn học thiết kế trang phục 3*. Nhà xuất bản thống kê, 9/2006.
- Accumark Professional Edition What's New 8.0.7
- What's New PatternDesign 8.0.7
- Accumark Professional Edition What's New 8.0.5
- What's New PatternDesign 8.0.5
- Marker Making User's Guide
- Data Managerment and Output User's Guide
- Release Notes
- PatternDesign User's Guide
- Configuration Notes

Chương 1:

THIẾT LẬP BAN ĐẦU TRÊN PHẦN MỀM ACCUMARK - ACCUMARK EXPLORER

1. MỤC TIÊU

1.1 Về kiến thức:

Sinh viên tiếp thu được các kiến thức về những thiết lập ban đầu trong hệ thống Accumark.

Trình bày được các lệnh cơ bản thường dùng để thiết kế các mẫu trên máy vi tính với Gerber Technology – Accumark.

1.2 Về kỹ năng:

Sinh viên có khả năng khai báo cho một mã hàng mới trước khi thiết kế.

Sinh viên thiết kế được các dạng quần áo công nghiệp trên phần mềm máy vi tính đúng theo yêu cầu kỹ thuật và phát huy khả năng ứng dụng vào thực tiễn sản xuất.

1.3 Về thái độ:

Sinh viên tự giác, tích cực học tập, phát huy tính sáng tạo, nâng cao kỹ năng sử dụng phần mềm để từ đó có khả năng ứng dụng vào thực tiễn sản xuất.

Rèn luyện tính cẩn thận, tỉ mỉ, tác phong công nghiệp, đảm bảo an toàn lao động và bảo quản trang thiết bị.

2. NỘI DUNG CHƯƠNG:

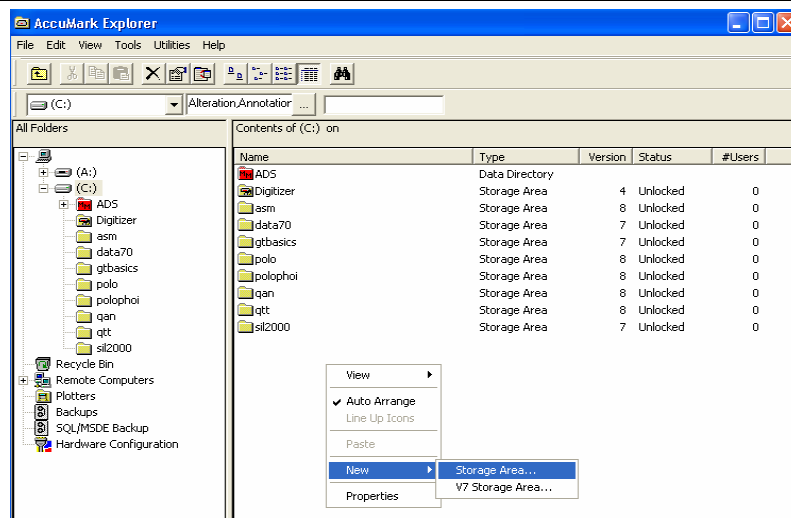
2.1 CÁCH TẠO MỘT MÃ HÀNG MỚI:

Từ Accumark Explorer/ chọn ổ đĩa ở cột bên trái.

Bấm phải chuột vào khoảng trắng bên phải / chọn New:

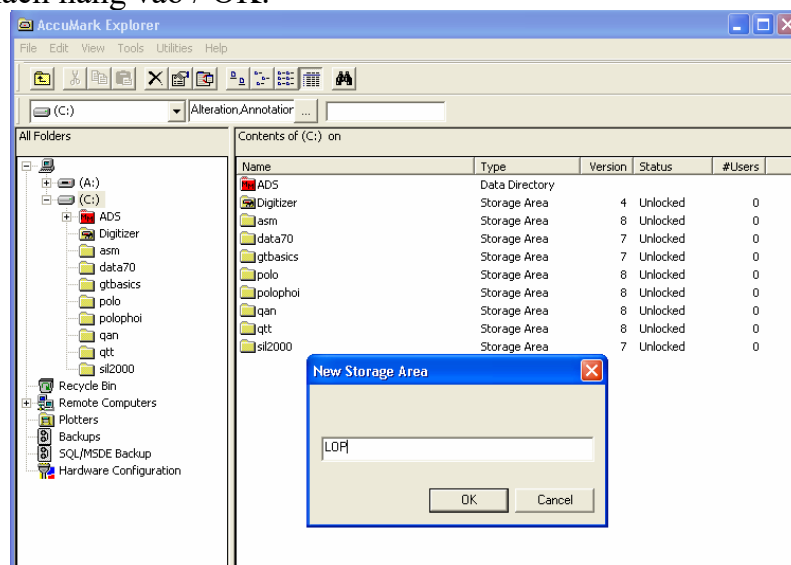
Chọn Storage area ... (Nếu tạo miền trên V8)

Chọn V7 storage area ... (Nếu tạo miền trên V7)



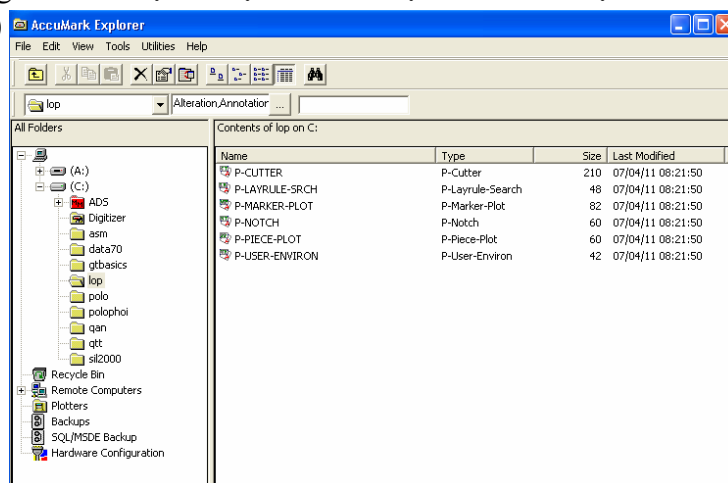
Hình 1.1 Hộp thoại tạo khách hàng mới

Nhập tên khách hàng vào / OK.



Hình 1.2 Hộp thoại tạo khách hàng mới

Chọn khách hàng để làm việc: Chọn ổ đĩa ở cột bên trái/ chọn tên khách hàng vừa tạo (chuột trái 1 lần)



Hình 1.3 Hộp thoại tạo khách hàng mới

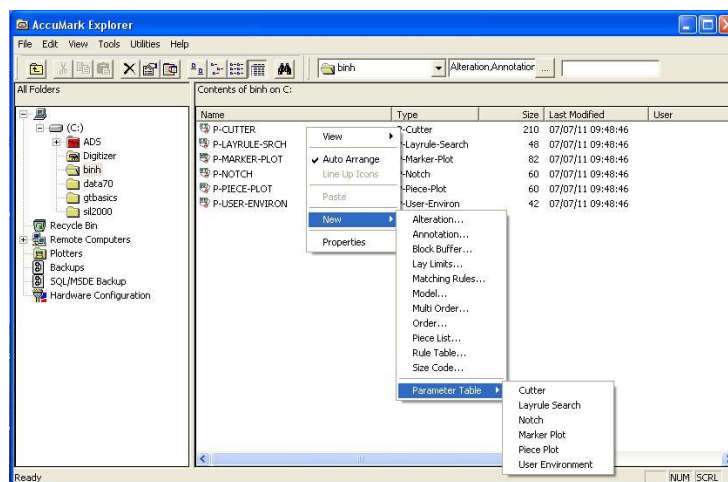
2.2 CÁCH THIẾT LẬP BAN ĐẦU TRÊN PHẦN MỀM ACCUMARK – ACCUMARK EXPLORER:

2.2.1 THIẾT LẬP BAN ĐẦU HOÀN CHỈNH MẪU ÁO THUN POLO.

❖ THIẾT LẬP MÔI TRƯỜNG SỬ DỤNG:

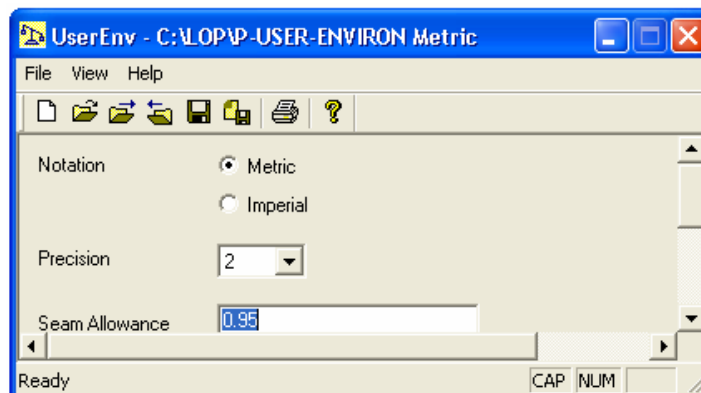
Từ khách hàng đã chọn bấm phải chuột vào cột bên phải Accumark Explorer

New/Parameter Table/User Environment



Hình 1.4 Hộp thoại thiết lập môi trường sử dụng

Chọn User Environment XHHT :



Hình 1.5 Hộp thoại thiết lập môi trường sử dụng

Notation: chọn hệ đo , gồm 2 hệ: metric (cm) – imperial (inch)

Precision : chọn số lẻ

Seam Allowance: độ chính xác đường may

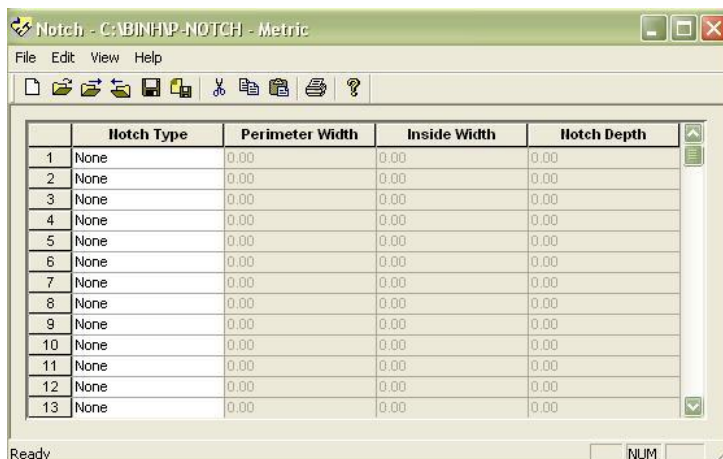
Overwrit Maker: ghi đè dữ liệu (yes (đồng ý) – no (không đồng ý) – Prompt 9nhac81 lại))

Layrule Mode: Lưu nước giác. No Layrule (không lưu nước giác) – User marker (sử dụng tên sơ đồ để lưu nước giác)

Vào menu File/ Save để lưu

❖ THIẾT LẬP DẤU BẮM:

Từ khách hàng đã chọn bấm phải chuột vào cột bên phải Accumark Explorer
New/Parameter Table/Notch XHHT



	Notch Type	Perimeter Width	Inside Width	Notch Depth
1	None	0.00	0.00	0.00
2	None	0.00	0.00	0.00
3	None	0.00	0.00	0.00
4	None	0.00	0.00	0.00
5	None	0.00	0.00	0.00
6	None	0.00	0.00	0.00
7	None	0.00	0.00	0.00
8	None	0.00	0.00	0.00
9	None	0.00	0.00	0.00
10	None	0.00	0.00	0.00
11	None	0.00	0.00	0.00
12	None	0.00	0.00	0.00
13	None	0.00	0.00	0.00

Hình 1.6 Hộp thoại thiết lập dấu bấm

Notch type: chọn kiểu dấu bấm.

Perimeter Width: nhập độ rộng dấu bấm trên chu vi.

Inside Width: nhập độ rộng bên trong.

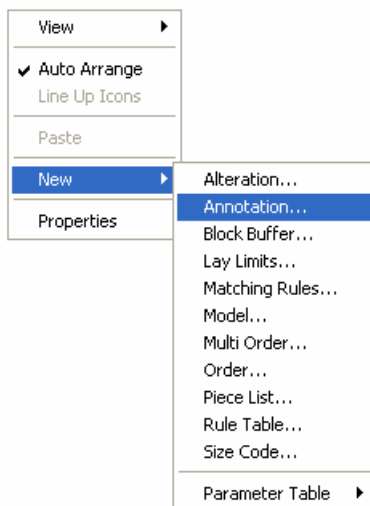
Notch Depth: nhập độ sâu dấu bấm

File/Save lưu bảng dấu bấm

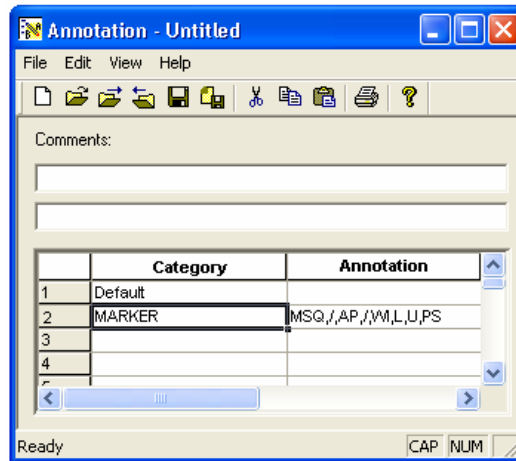
❖ THIẾT LẬP QUI ĐỊNH GHI CHÚ:

Bảng qui định ghi chú cho phép vẽ những thông tin cho các sơ đồ hay các chi tiết trong mỗi chi tiết hay ở biên sơ đồ, được lập trong màn hình Annotation.

Từ khách hàng đã chọn bấm phải chuột vào cột bên phải Accumark Explorer.



XHHT



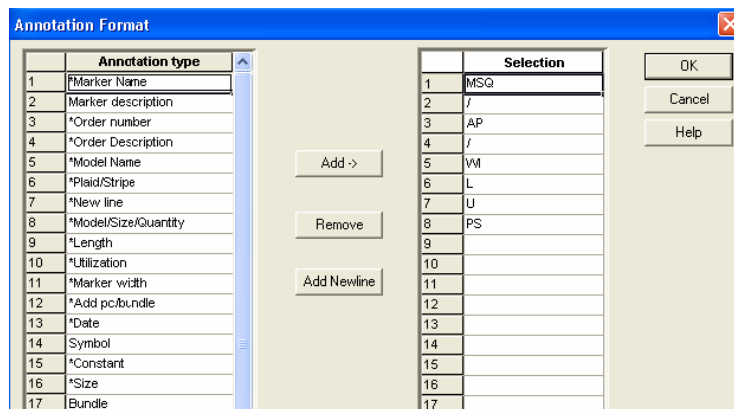
Hình 1.7 Hộp thoại thiết lập ghi chú

➤ **DEFAULT:**

Ghi chú các thông tin trên chi tiết trong sơ đồ (VD: size, phối kiện...)

Bấm trái chuột vào dòng đầu tiên trong cột Annotation xuất hiện

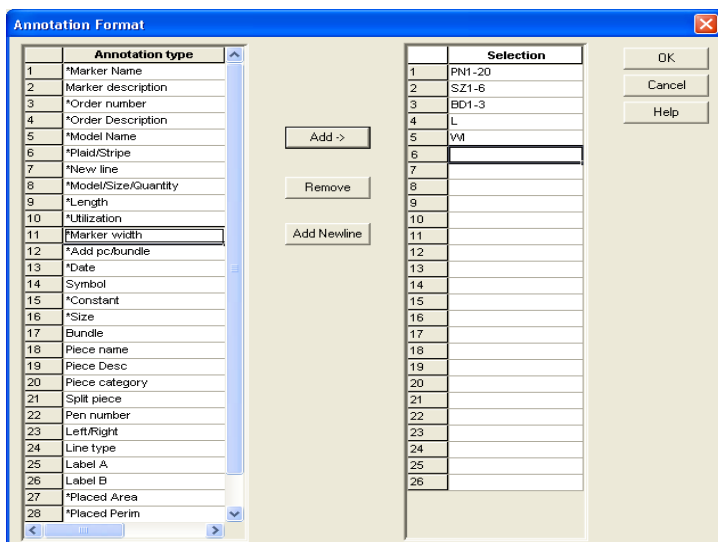
Bấm trái chuột vào  XHHT



Hình 1.8 Hộp thoại thiết lập ghi chú

Chọn những ký hiệu cần thiết ghi chú cho rập hay sơ đồ.

Ví dụ PN1-20 (tên chi tiết từ 1 → 20 ký tự), BD1-3 (tên bộ từ 1 → 3 ký tự), SZ1-6 (tên cỡ vóc từ 1 → 6 ký tự)



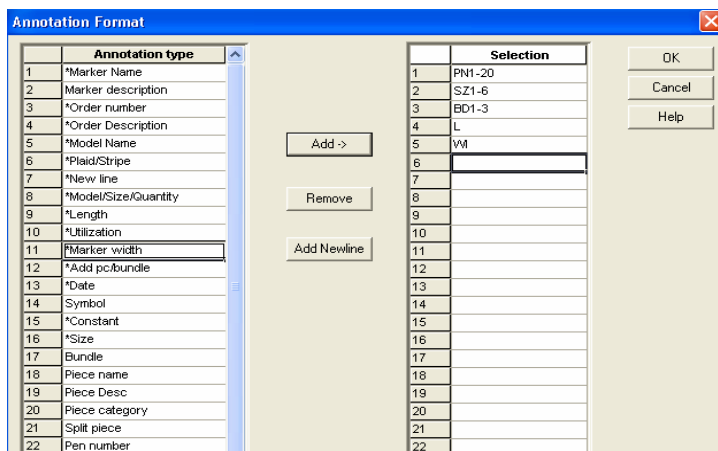
Hình 1.9 Hộp thoại thiết lập ghi chú

➤ **MARKER:**

Ghi chú các thông tin đầu bàn sơ đồ (VD: tên sơ đồ, chiều dài, khổ vải...)

Bấm trái chuột vào dòng thứ 2 trong cột Annotation.

XHHT chọn như sau:



Hình 1.10 Hộp thoại thiết lập ghi chú

➤ **LABELI:**

Qui định vẽ đường nội vi (VD: dấu định vị túi, xẻ tay...)

LT0: không vẽ.

LT1: vẽ nét liền.

LT2: vẽ nét ngắt khoảng

➤ **LABELD:**

Vẽ dấu dùi.

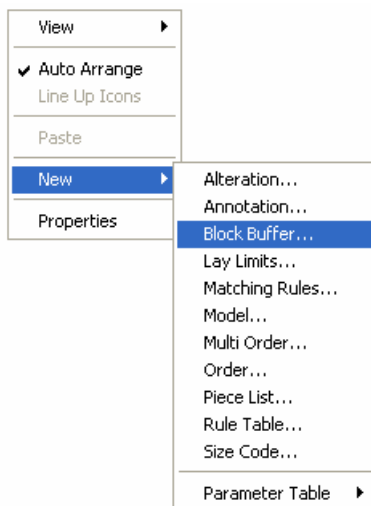
SY7430

File/ Save as : Đặt tên

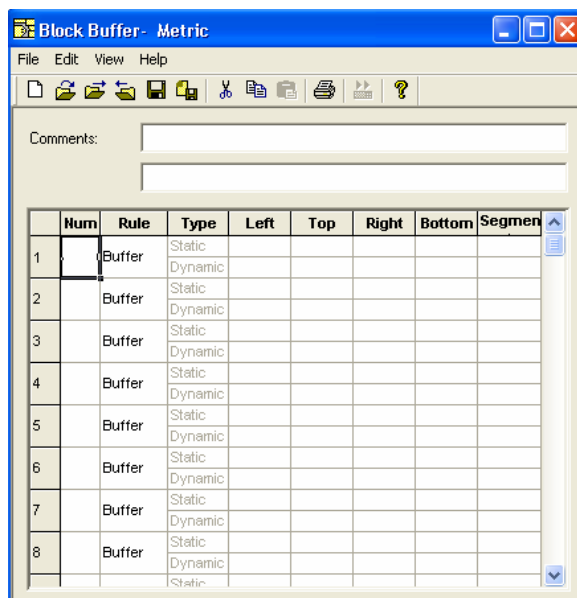
Lưu ý: Thiết lập qui định ghi chú cho vẽ Rập và vẽ sơ đồ.

❖ THIẾT LẬP KHOẢNG HỖ XUNG QUANH CHI TIẾT:

Từ khách hàng đã chọn bấm phải chuột vào cột bên phải Accumark Explorer



XHHT :

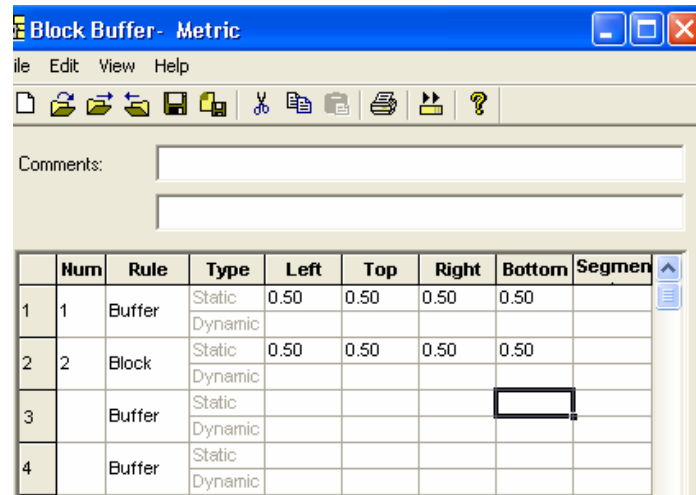


Hình 1.11 Hộp thoại thiết lập khoảng hở

❖ THIẾT LẬP QUI ĐỊNH CHIỀU GIÁC SƠ ĐỒ:

➤ Tạo khoảng hở xung quanh tất cả chi tiết:

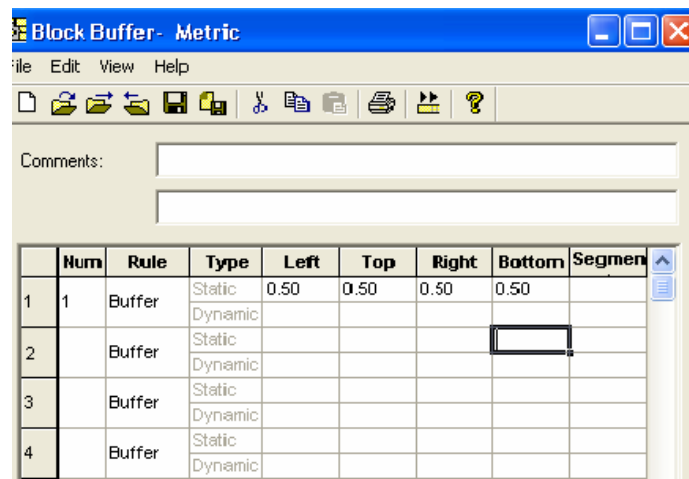
Tạo khoảng hở 0.5cm xung quanh chi tiết.



Hình 1.12 Tạo khoảng hở xung quanh tất cả chi tiết

➤ Chỉ tạo khoảng hở xung quanh những chi tiết đối với chi tiết được chọn bên phần Marker:

Tạo khoảng hở 0.5 cm xung quanh chi tiết

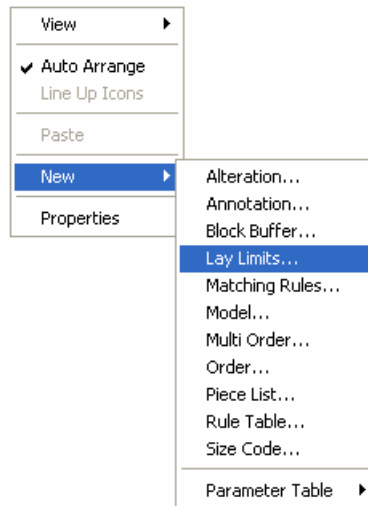


Hình 1.13 Tạo khoảng hở xung quanh những chi tiết đối với chi tiết được chọn bên phần Marker

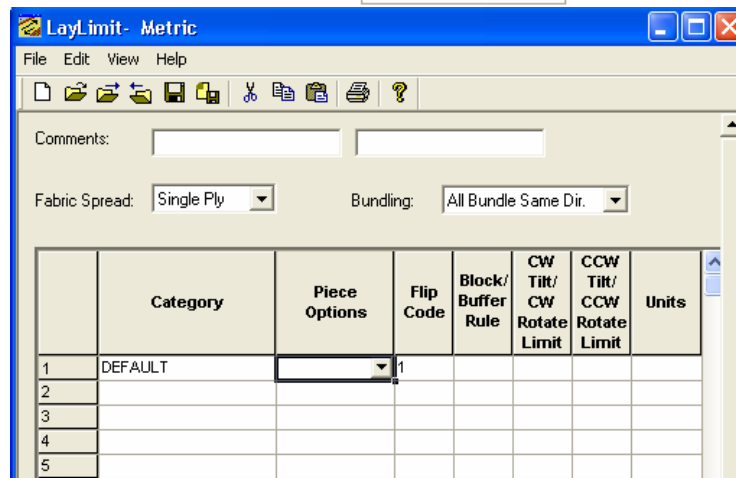
File/Save – Save as: Đặt tên và lưu

❖ THIẾT LẬP QUI ĐỊNH CHIỀU GIÁC SƠ ĐỒ:

Từ khách hàng đã chọn bấm phải chuột vào cột bên phải Accumark Explorer



XHHT



Hình 1.14 Thiết lập qui định chiều giác sơ đồ

Bundling: All Bundle Same Dir: Tất cả các sản phẩm cùng chiều.

Alt Bundle Alt Dir: mỗi sản phẩm 1 chiều.

Same Size – Same Dir: cùng cỡ cùng chiều.

File/Save-Save as : đặt tên và lưu.

2.2.2 Thiết lập ban đầu hoàn chỉnh mẫu áo sơ mi nam.

Thực hiện thiết lập các bước công việc giống như trên.

2.2.3 Thiết lập ban đầu hoàn chỉnh mẫu quần âu nữ.

Thực hiện thiết lập các bước công việc giống như trên.

CÁC NỘI DUNG TỰ HỌC

Chương 1:

THIẾT LẬP BAN ĐẦU TRÊN PHẦN MỀM ACCUMARK - ACCUMARK EXPLORER

❖ Bài tập:

- Tạo một khách hàng mới có tên là KOWA.
- Thiết lập môi trường sử dụng cho khách hàng vừa tạo.
- Thiết lập qui định dấu bấm.
- Thiết lập qui định ghi chú.
- Thiết lập qui định chiều giác sơ đồ.

❖ Chuẩn bị bài:

Sinh viên xem trước chương 2: Thiết kế trên phần mềm Accumark – Pattern Processing, Digitizing, PDS.

+ Đọc [tr.19 - 31] Bài giảng Thực tập Tin học ứng dụng ngành may, Khoa Công nghệ May - Thời trang, Trường CĐ Lý Tự Trọng Tp.HCM.

Chương 2:

THIẾT KẾ TRÊN PHẦN MỀM ACCUMARK – PATTERN PROCESSING, DIGITIZING, PDS

1. MỤC TIÊU

1.1 Về kiến thức

Sinh viên có kiến thức về các lệnh cơ bản thường dùng để thiết kế trên phần mềm Gerber Technology - Accumark .

1.2 Về kỹ năng

Sinh viên có khả năng:

- Thực hiện công việc thiết kế rập theo bộ tài liệu kỹ thuật.
- Sinh viên thiết kế được các dạng quần áo công nghiệp trên phần mềm vi tính và phát huy khả năng ứng dụng vào thực tiễn sản xuất.

1.3 Về thái độ

Sinh viên tự giác, tích cực học tập, phát huy tính sáng tạo, nâng cao kỹ năng sử dụng phần mềm để từ đó có khả năng ứng dụng vào thực tiễn sản xuất.

Rèn luyện tính cẩn thận, tỉ mỉ, tác phong công nghiệp, đảm bảo an toàn lao động và bảo quản trang thiết bị.

2. NỘI DUNG CHƯƠNG:

2.1 CÁCH KHAI BÁO MỘT MÃ HÀNG TRƯỚC KHI THIẾT KẾ:

Hướng dẫn thiết lập ban đầu

➤ Khởi động PDS:

Từ Menu chính chọn Pattern Processing, Digitizing, PDS

XHHT

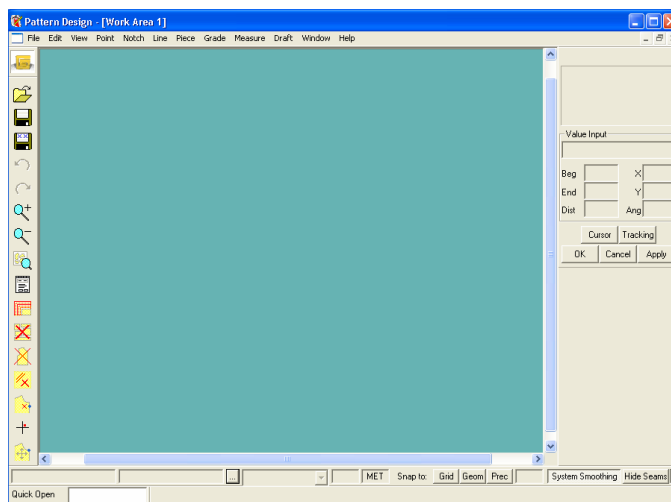


Hình 2.1 Menu Pattern Processing

Bấm chuột trái vào biểu tượng

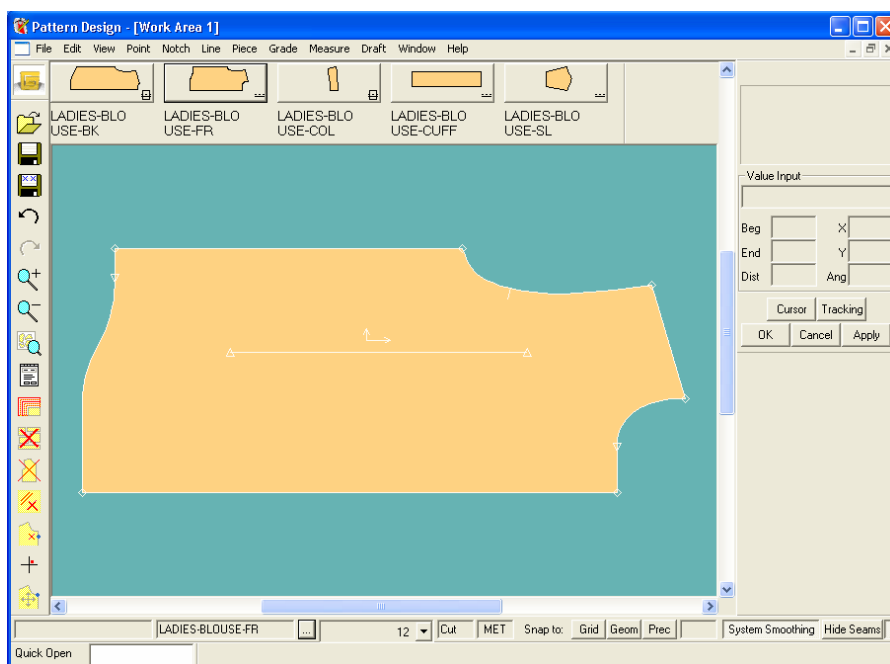


XHHT



Hình 2.2 Hộp thoại Pattern Processing

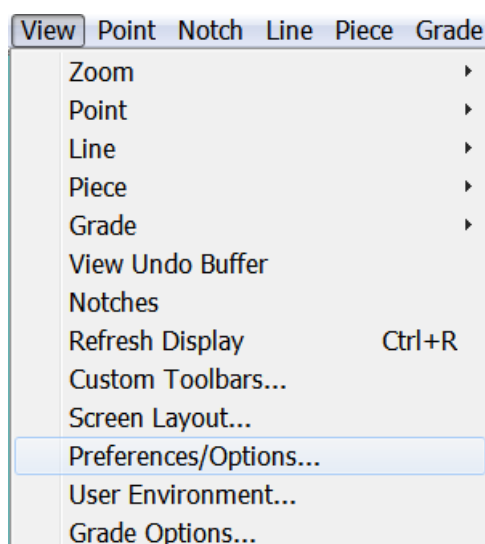
➤ Giới thiệu giao diện PDS:



Hình 2.3 Giao diện PDS

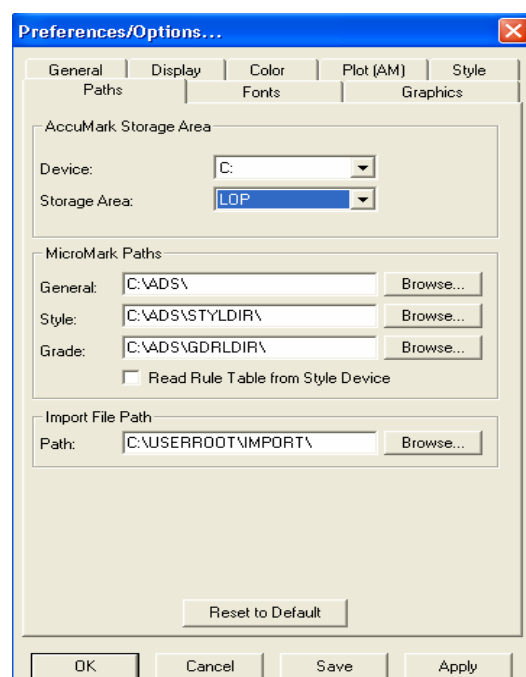
➤ Thiết lập môi trường làm việc cho PDS

Từ menu số hóa chọn Preferences/Options ...



XHHT

a. Chọn thanh Paths

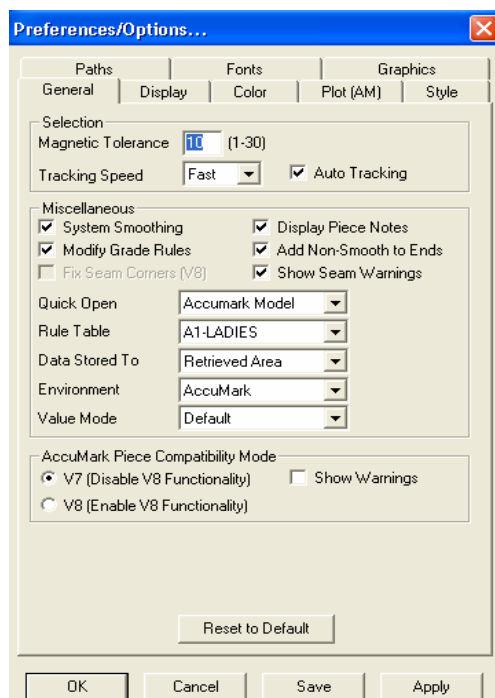


Hình 2.4 Hộp thoại thiết lập môi trường làm việc - Paths

Chọn Paths/chọn ổ đĩa ở Device : C:/chọn khách hàng Storage Area : LOP

Chọn Apply/OK

b. Chọn thanh Genel



Hình 2.5 Hộp thoại thiết lập môi trường làm việc - Genel

Quick open : mở dạng Model, Piece

Rule Table : chọn bảng quy tắc nhảy size của mã hàng

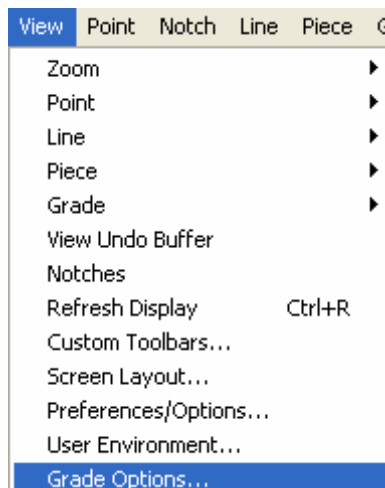
Data Stored To : chọn Retrieved Area : lấy ra ở miền nào thì lưu vào miền đó

Đánh dấu • vào V8 (Enable V8 Functionlity) để làm việc và lưu lại dạng V8

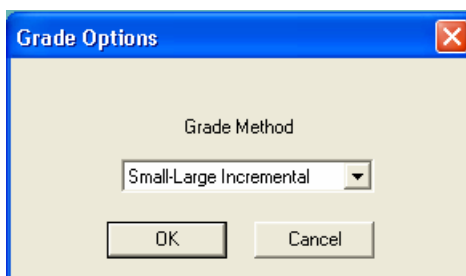
Chọn Apply/OK.

➤ Chọn phương pháp nhảy mẫu

Từ menu view chọn Grade Options...



XHHT



Hình 2.6 Hộp thoại Grade

Chọn Small-Large Incremental : nhảy mẫu từ size nhỏ nhất đến size lớn nhất.

Bấm OK để chọn.

2.2 THIẾT KẾ TRÊN PHẦN MỀM ACCUMARK – PATTERN PROCESSING, DIGITIZING, PDS:

2.2.1 Các menu lệnh thiết kế:

❖ MENU FILE

LỆNH BIỂU TƯỢNG PHÍM TẮT	CHỨC NĂNG	THAO TÁC
New... Ctrl+N	Tạo trang mới	Chọn File/chọn lệnh
Open... Ctrl+O	Mở dữ liệu Chi tiết, model, số hóa	Chọn File/chọn lệnh Trong ô Look in chọn tên khách hàng. Trong ô Files of style chọn kiểu dữ liệu Trong ô File name chọn tên dữ liệu Chọn Open để mở.
Close	Đóng cửa sổ làm việc	Chọn File/chọn lệnh
Save Ctrl+S	Lưu chi tiết với tên không đổi	Chọn File/chọn lệnh Chọn chi tiết để lưu
SaveAs	Lưu chi tiết với tên mới	Chọn File/chọn lệnh Chọn chi tiết Trong ô File name đặt tên chi tiết

Print... Ctrl+P		In chi tiết chọn trong vùng làm việc	Chọn File/chọn lệnh Chọn OK
Plot... Ctrl+L		Vẽ chi tiết	Chọn File/chọn lệnh
Exit		Thoát khỏi phần PDS	Chọn File/chọn lệnh

❖ MENU EDIT

LỆNH BIỂU TƯỢNG	CHỨC NĂNG	THAO TÁC (Phím tắt)
 Undo: Place in work area Ctrl+Z	Trả lại thao tác trước đó	Chọn Edit/chọn lệnh
 Redo Ctrl+Y 	Trả lại thao tác sau đó	Chọn Edit/chọn lệnh
 Select All 	Chọn tất cả chi tiết trong vùng làm việc	Chọn Edit/chọn lệnh
 Delete Pieces from Work Area 	Xóa tất cả chi tiết trong vùng làm việc	Chọn Edit/chọn lệnh
Current pieces	Chọn chi tiết hiện hành để làm việc	Chọn Edit/chọn lệnh

❖ MENU VIEW

STT	LỆNH BIỂU TƯỢNG	CHỨC NĂNG	THAO TÁC
ZOOM			
1	Zoom In   F7	Phóng to chi tiết	Chọn View/chọn lệnh Mở cửa sổ cần phóng to.
2	Zoom Out   F8	Thu nhỏ chi tiết	Chọn View/chọn lệnh
3	Full Scale  F3	Thu đầy màn hình	Chọn View/chọn lệnh
4	Zoom To Selected  F4	Phóng đầy màn hình chi tiết được chọn	Chọn chi tiết Chọn View/chọn lệnh

5	 1:1	Phóng lớn tỉ lệ thật 1:1	Chọn View/chọn lệnh
6	Separate Pieces  F2	Sắp xếp các chi tiết trên vùng làm việc	Chọn View/chọn lệnh

❖ MENU POINT

POINTS			
1	All Points 	Hiện tất cả các điểm trên chi tiết	Chọn View/chọn lệnh Chọn chi tiết OK
2	Intermediate Points  Ctrl+I	Hiện và ẩn các điểm trung gian trên chi tiết	Chọn View/chọn lệnh Chọn chi tiết OK
3	Point Numbers (AM) 	Hiện số điểm trên chi tiết	Chọn View/chọn lệnh Chọn chi tiết OK
4	Grade Rules  Ctrl+J	Hiện số các điểm nhảy cỡ trên chi tiết	Chọn View/chọn lệnh Chọn chi tiết OK

❖ MENU NOTCH

1	 Types	Hiện kiểu dấu bấm	Chọn View/chọn lệnh Chọn chi tiết OK
---	---	-------------------	--

❖ MENU LINE

1	 Perimeter	Ẩn đường chu vi	Chọn View/chọn lệnh Chọn đường cần ẩn OK
2	 Internal	Ẩn đường nội vi	Chọn View/chọn lệnh Chọn đường cần ẩn OK
3	 Reset	Trả lại chi tiết ban đầu	Chọn View/chọn lệnh Chọn chi tiết OK

❖ MENU PIECE

1	 Seam Amounts	Hiện lại thông số chừa đường may	Chọn View/chọn lệnh Chọn chi tiết OK
---	--	----------------------------------	--

2	 Seam Corner	Hiện thông số kiểu góc đường may	Chọn View/chọn lệnh Chọn chi tiết OK
---	---	----------------------------------	--

❖ MENU GRADE

1	Show All Sizes  Ctrl+G	Hiển thị tất cả các size	Chọn View/chọn lệnh Chọn chi tiết OK
2	Show Selected Sizes 	Hiển thị size được chọn	Chọn View/chọn lệnh Chọn chi tiết OK Chọn size cần hiển thị OK
3	Show Regular/Break Sizes 	Hiển thị và dồn các size về một hướng	Chọn View/chọn lệnh Chọn chi tiết OK
4	Stack On/Off 	Dồn hệ nhảy về 1 điểm	Chọn lệnh show all size Chọn lệnh Chọn điểm cần dồn
5	Clear Nest  Ctrl+H	Xóa các size hiển thị	Chọn View/chọn lệnh Chọn chi tiết OK

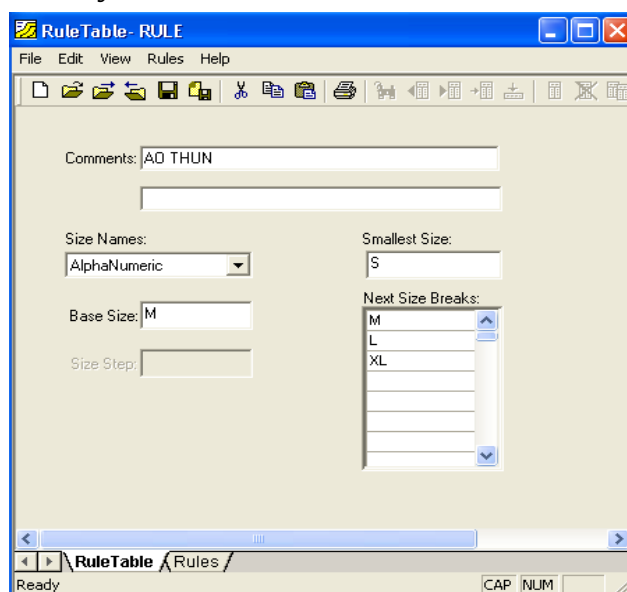
❖ MENU MEASURE

STT	LỆNH BIỂU TƯỢNG	CHỨC NĂNG	THAO TÁC (Phím tắt)
1	Line Length 	Đo đường	Chọn lệnh Chọn đường cần đo Chuột phải OK Chuột phải OK
2	Distance 2 Line 	Đo khoảng cách đường	Chọn lệnh Chọn đường cần đo Chọn vị trí đo Chuột trái Chuột phải OK Chuột phải OK
3	Perimeter 2 Pt/Measure Along P 	Đo khoảng cách 2 điểm trên đường chu vi	Chọn lệnh Chọn điểm 1 Chọn điểm 2 Chuột phải OK Chuột phải OK
4	Distance 2 Pt/Measure	Đo khoảng cách 2 điểm,	Chọn lệnh

	Straight 	đo thẳng	Chọn điểm 1 Chọn điểm 2 Chuột phải OK Chuột phải OK
5	Piece Perimeter 	Đo chu vi	Chọn lệnh Chọn chi tiết Chuột phải OK Chuột phải OK
6	Piece Area 	Đo diện tích	Chọn lệnh Chọn chi tiết Chuột phải OK Chuột phải OK
7	Angel 	Đo góc	Chọn lệnh Chọn đường 1 của góc Chọn đường 2 của góc Chuột phải OK Chuột phải OK
8	Clear Measurements 	Xóa kết quả đo	Chọn lệnh
9	Hide/Show Measurements 	Hiện hoặc ẩn chi tiết	Chọn lệnh

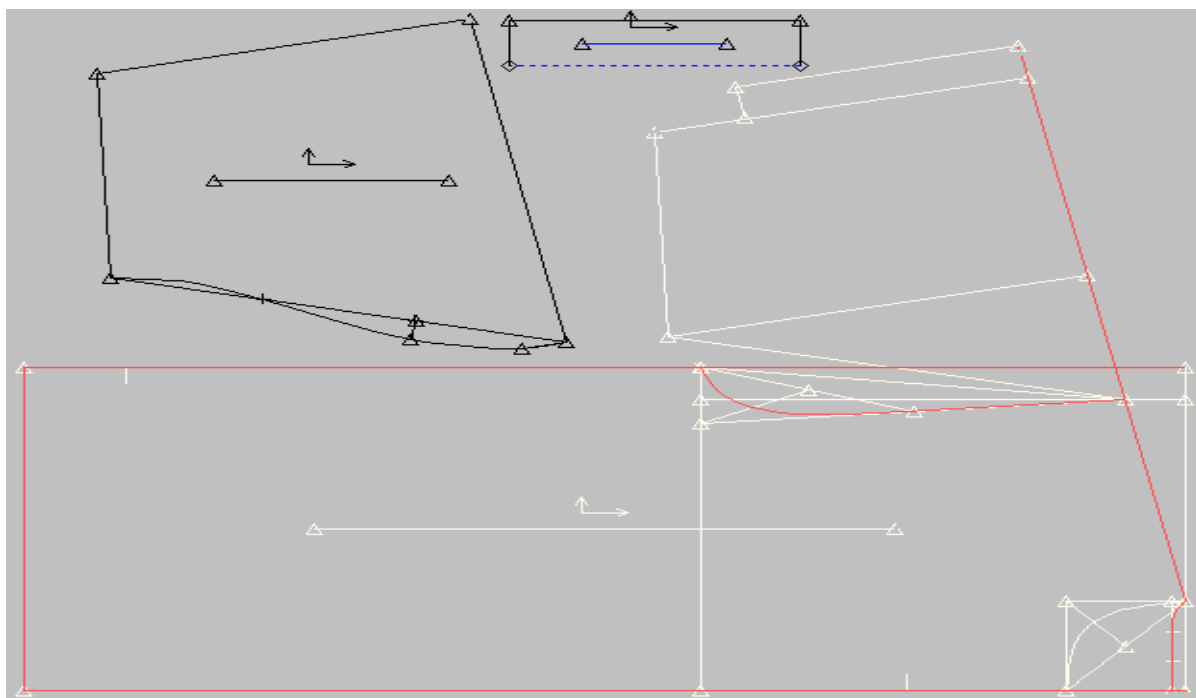
2.2.2 Thiết kế hoàn chỉnh mẫu áo thun Polo:

Lập bảng qui tắc nhảy size áo thun



Hình 2.7 Bảng qui tắc nhảy size áo thun

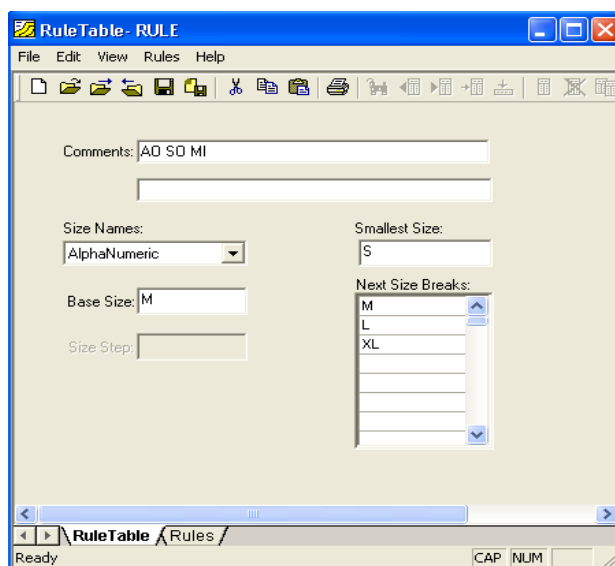
Thiết kế rập chi tiết sản phẩm áo thun Polo: Thiết kế chi tiết thân trước, thân sau, tay áo, trụ áo theo phương pháp thiết kế rập mẫu công nghiệp.



Hình 2.8 Thiết kế rập chi tiết sản phẩm áo thun Polo

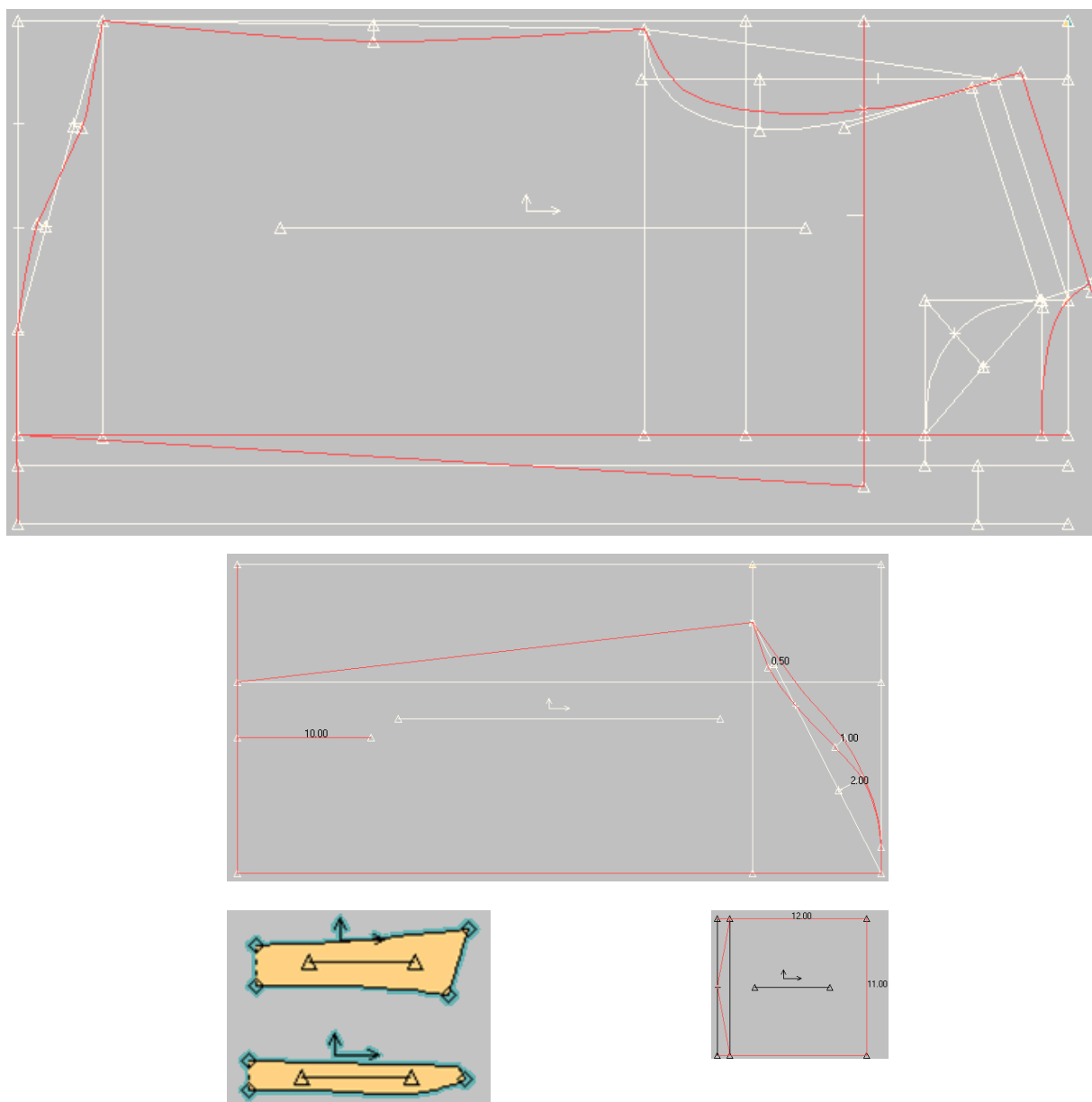
2.2.3 Thiết kế hoàn chỉnh mẫu áo sơ mi nam:

Lập bảng qui tắc nhảy size áo sơ mi nam.



Hình 2.9 Bảng Rule

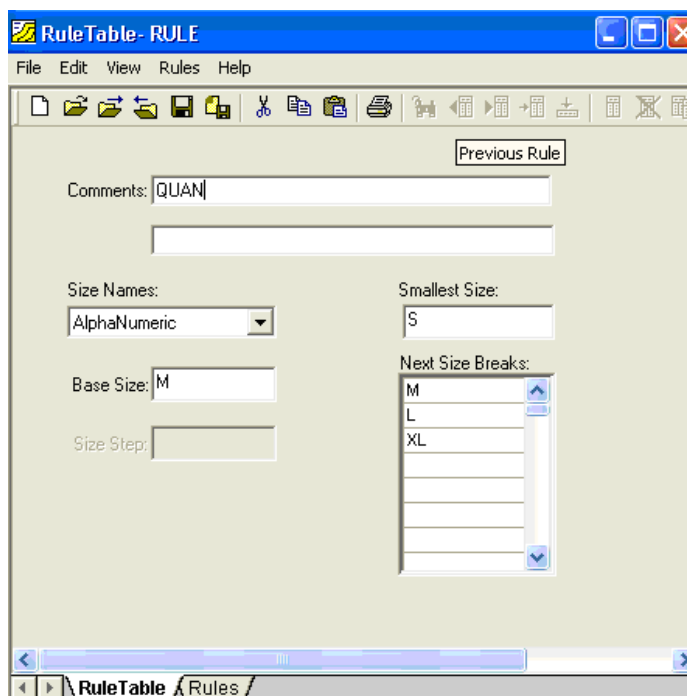
Thiết kế rập chi tiết sản phẩm áo sơ mi nam: Thiết kế chi tiết thân trước, thân sau, tay áo, đô áo, lá baju, chân baju, trụ tay áo, túi áo theo phương pháp thiết kế rập mẫu công nghiệp.



Hình 2.10 Thiết kế áo chemise

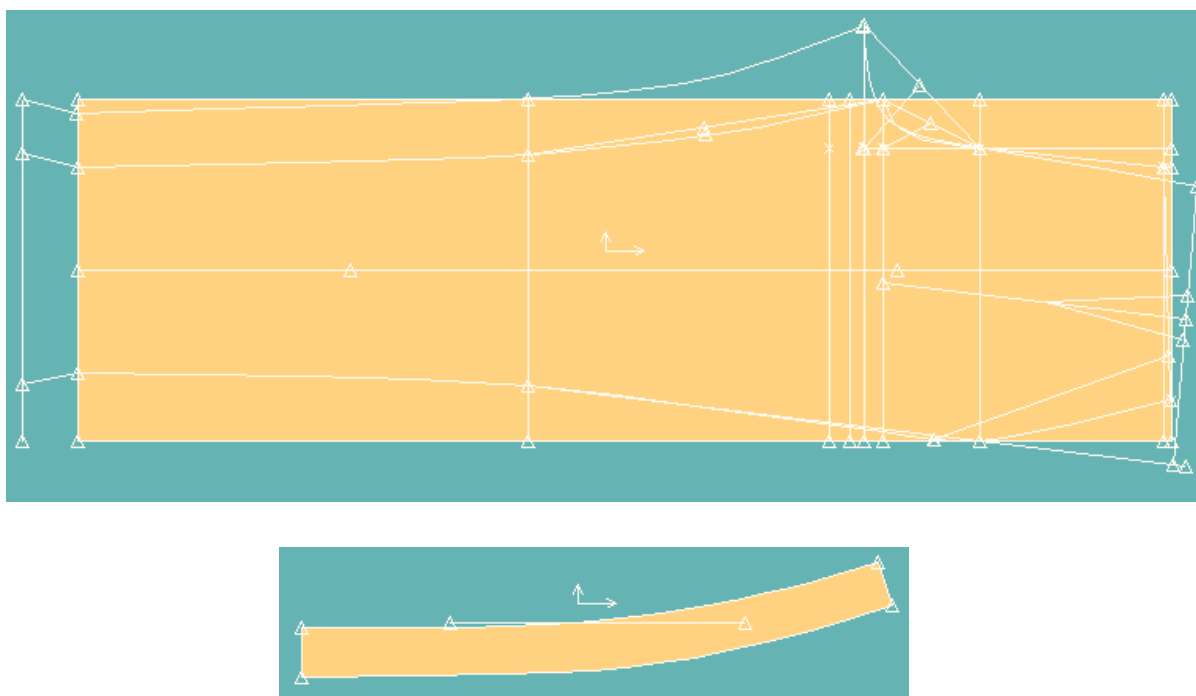
2.2.4 Thiết kế hoàn chỉnh mẫu quần âu nữ:

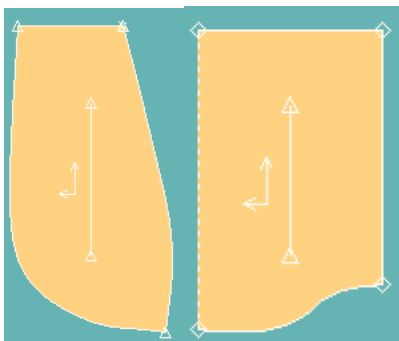
Lập bảng qui tắc nhảy size mẫu quần âu nữ.



Hình 2.11 Bảng qui tắc nhảy size quần âu nữ

Thiết kế rập chi tiết sản phẩm quần âu nữ: Thiết kế chi tiết thân trước, thân sau, túi, pagette, lưng quần theo phương pháp thiết kế rập mẫu công nghiệp.





Hình 2.12 Thiết kế quần âu nữ

CÁC NỘI DUNG TỰ HỌC

Chương 2:

THIẾT KẾ TRÊN PHẦN MỀM ACCUMARK – PATTERN PROCESSING, DIGITIZING, PDS

❖ Bài tập:

- Tiến hành thiết kế các chi tiết của sản phẩm áo thun Polo, áo sơ mi nam, quần âu nữ theo bảng thông số tự chọn?
- Xử lý được các thông báo lỗi trong quá trình thực hiện thiết kế.

❖ Chuẩn bị bài:

Sinh viên xem trước chương 3: Nhảy mẫu trên phần mềm Gerber Technology - Accumark.

+ Đọc [tr.33 - 46] Bài giảng Thực tập Tin học ứng dụng ngành may, Khoa Công nghệ May - Thời trang, Trường CĐ Lý Tự Trọng Tp.HCM.

Chương 3: NHẢY MẪU TRÊN PHẦN MỀM GERBER TECHNOLOGY - ACCUMARK

1. MỤC TIÊU

1.1 Về kiến thức

Sinh viên liệt kê được các lệnh cơ bản dùng để nhảy mẫu trên phần mềm Gerber Technology - Accumark.

1.2 Về kỹ năng

Sinh viên có khả năng:

- Nhảy mẫu được tất cả các chi tiết của các sản phẩm từ cơ bản đến nâng cao.
- Xử lý được các phát sinh về lỗi trong quá trình thực hiện.

1.3 Về thái độ

Sinh viên tự giác, tích cực học tập, phát huy tính sáng tạo, nâng cao kỹ năng sử dụng phần mềm để từ đó có khả năng ứng dụng vào thực tiễn sản xuất.

Rèn luyện tính cẩn thận, tỉ mỉ, tác phong công nghiệp, đảm bảo an toàn lao động và bảo quản trang thiết bị.

2. NỘI DUNG CHƯƠNG

2.1 NHẢY MẪU TRÊN MÁY VỚI PHẦN MỀM GERBER TECHNOLOGY - ACCUMARK

2.1.1 Các menu cơ bản thường dùng trong nhảy mẫu:

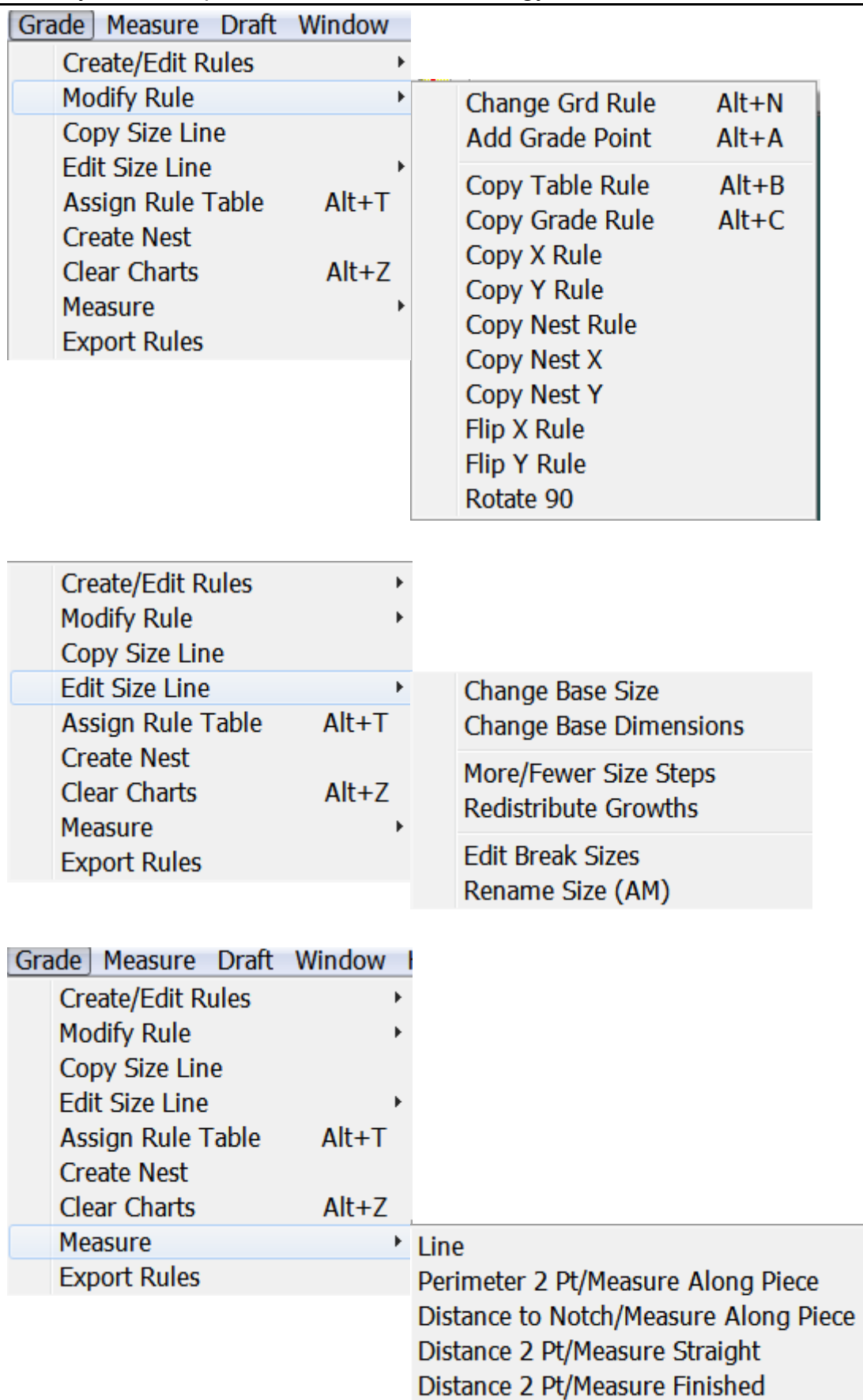
STT	LỆNH BIỂU TƯỢNG	CHỨC NĂNG	THAO TÁC
-----	--------------------	-----------	----------

MENU GRADE:

1	Show All Sizes  Ctrl+G	Hiển thị tất cả các size	Chọn View/chọn lệnh Chọn chi tiết OK
2	Show Selected Sizes 	Hiển thị size được chọn	Chọn View/chọn lệnh Chọn chi tiết OK Chọn size cần hiển thị

			OK
3	Show Regular/Break Sizes 	Hiển thị và dồn các size về một hướng	Chọn View/chọn lệnh Chọn chi tiết OK
4	Stack On/Off 	Dồn hệ nhảy về 1 điểm	Chọn lệnh show all size Chọn lệnh Chọn điểm cần dồn
5	Clear Nest  Ctrl+H	Xóa các size hiển thị	Chọn View/chọn lệnh Chọn chi tiết OK

Grade	Measure	Draft	Window	
Create/Edit Rules				Edit Delta Alt+J
Modify Rule				Create Delta Alt+K
Copy Size Line				Edit Offset
Edit Size Line				Create Offset
Assign Rule Table Alt+T				Match Line X
Create Nest				Match Line Y
Clear Charts Alt+Z				Keep Angle Apex
Measure				Keep Angle Edge X
Export Rules				Keep Angle Edge Y
				Keep Angle Edge Ext
				Parallel X
				Parallel Y
				Parallel Ext
				Specify Distance
				Intersection X
				Intersection Y
				Intersect Parallel
				Intersection Offset
				Intersection Internals
				Intersection Proportional
				Distribute Proportional
				Smooth Grade

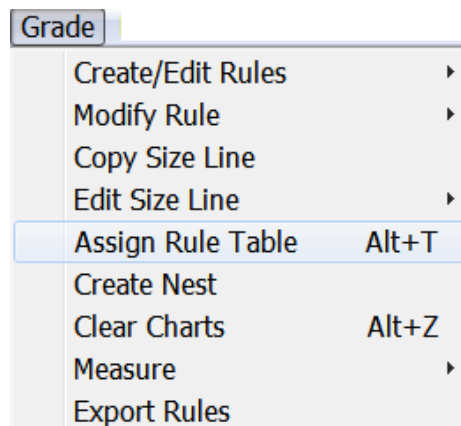


Hình 3.1 Menu lệnh dùng trong nhảy mẫu

2.1.2 Nhảy mẫu áo sơ mi nam cơ bản:

❖ Áp bảng qui tắc nhảy mẫu cho chi tiết cần nhảy mẫu

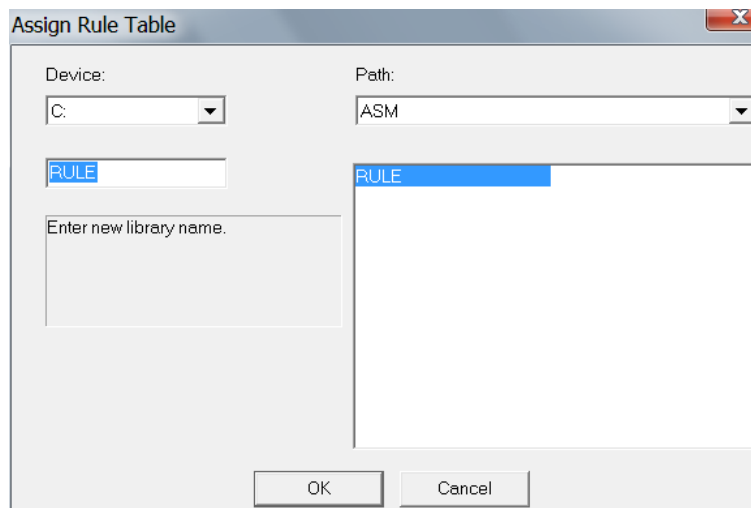
Trên thanh menu chọn



→ Chọn vào chi tiết.

→ Click phải chuột → OK.

→ XHHT:



→ Click chọn đúng tên bảng qui tắc nhảy cỡ.

→ Click chọn OK.

❖ Nhảy mẫu chi tiết thân trước:

Các bước công việc cần thực hiện:

- Xác định vị trí của các điểm cần nhảy cỡ.
- Tính toán độ chênh lệch giữa các size (bước nhảy).
- Xác định hướng di chuyển trên các trục tọa độ.
- Xác định dấu “ – ” hoặc “ + ” trên các trục tọa độ.

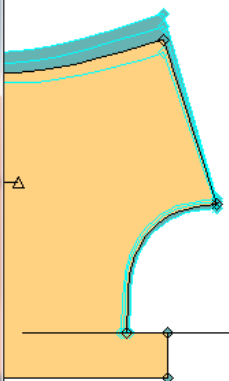
Edit Grade Point - Small-Large Incremental

Piece: THAN TRUOC1 Grade Line: G0

Point: 12 Grade Rule: 5*

Break		Delta X	Delta Y	Distance
S	- M	-0.20	0.00	0.20
M	- L	-0.20	0.00	0.20
L	- XL	-0.20	0.00	0.20

Buttons: Clear X, Clear Y, Previous, Next, Update, Print, OK, Cancel



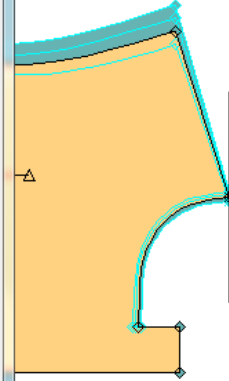
Edit Grade Point - Small-Large Incremental

Piece: THAN TRUOC1 Grade Line: G0

Point: 8 Grade Rule: 2*

Break		Delta X	Delta Y	Distance
S	- M	0.00	0.30	0.30
M	- L	0.00	0.20	0.20
L	- XL	0.00	0.20	0.20

Buttons: Clear X, Clear Y, Previous, Next, Update, Print, OK, Cancel



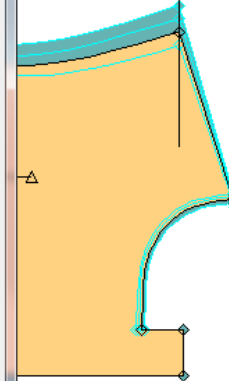
Edit Grade Point - Small-Large Incremental

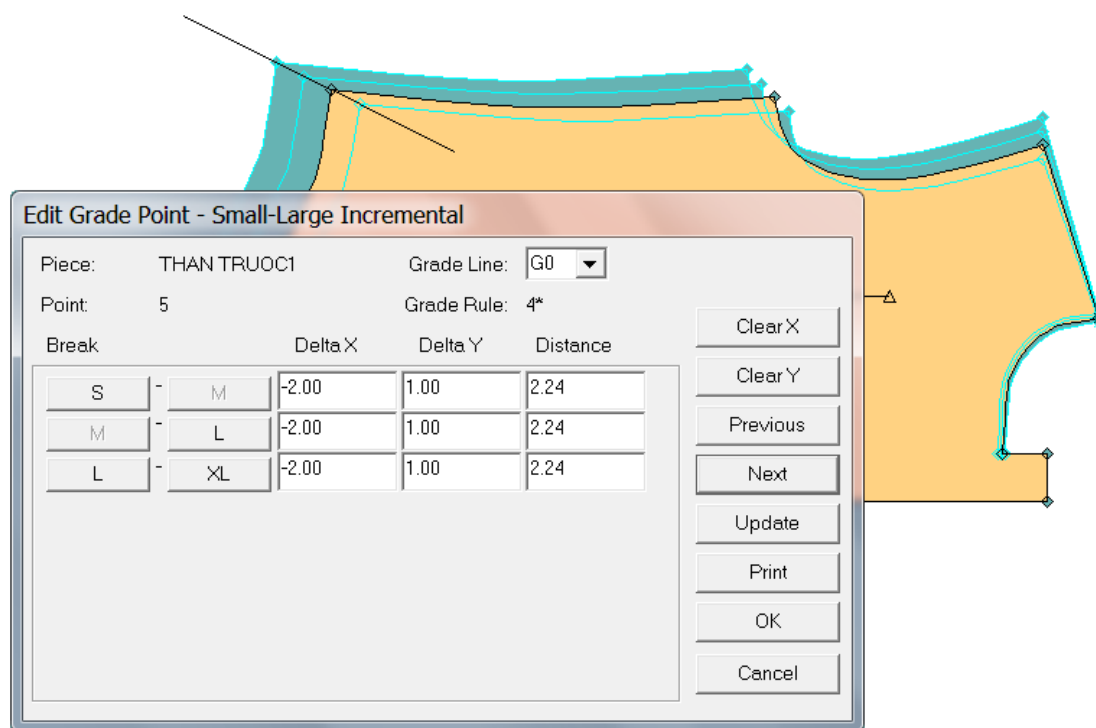
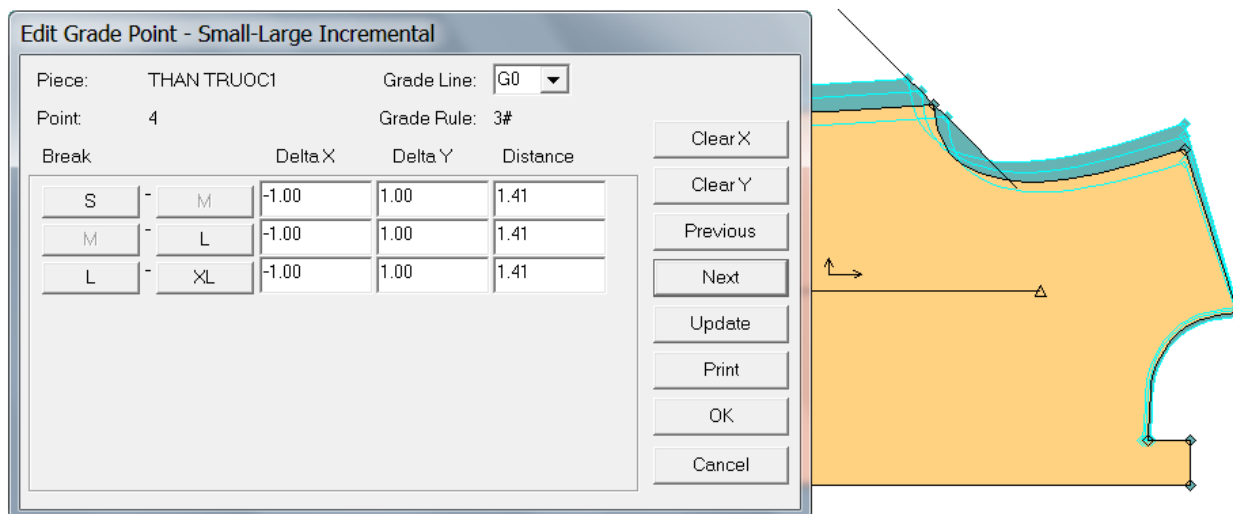
Piece: THAN TRUOC1 Grade Line: G0

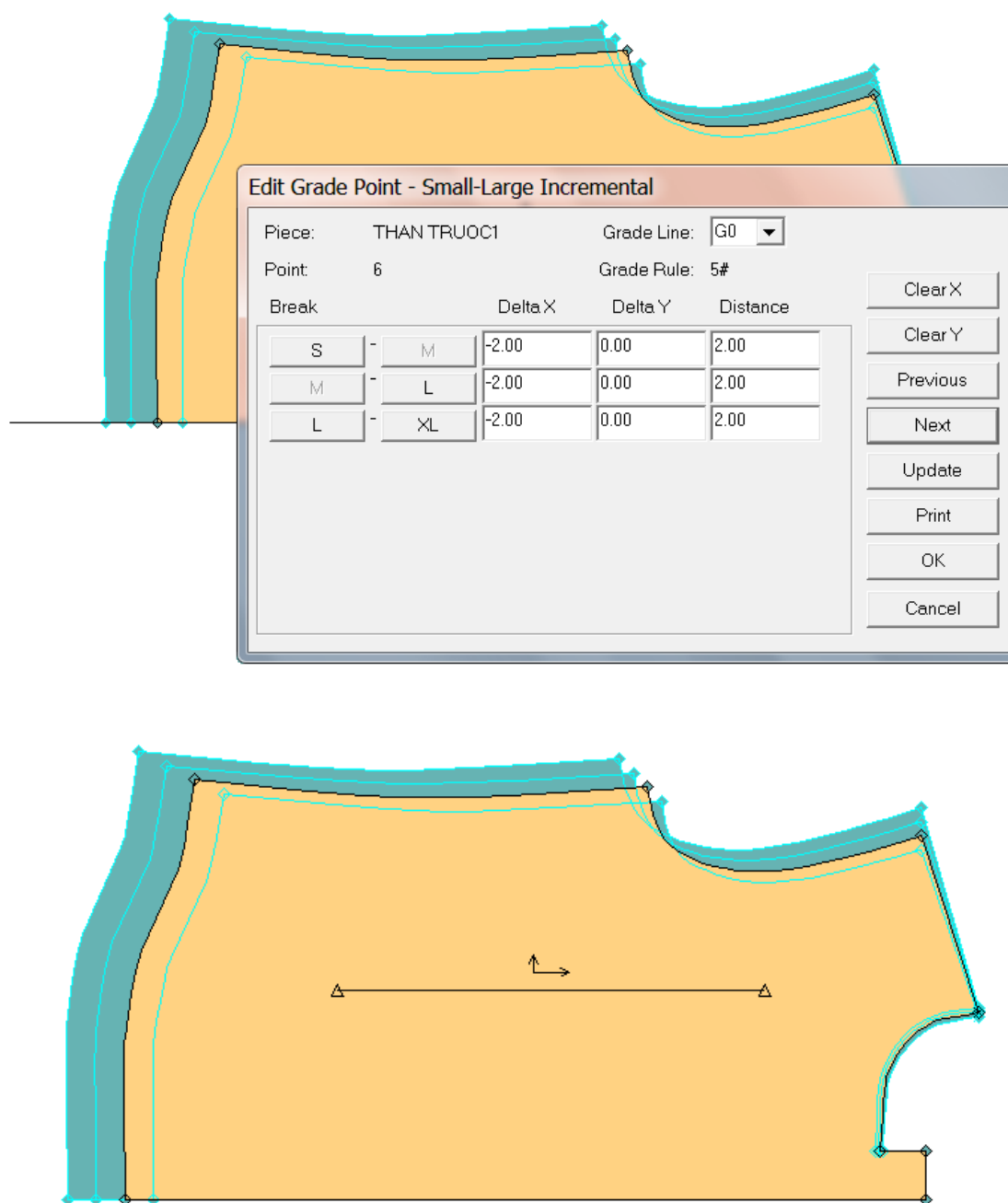
Point: 2 Grade Rule: 2#

Break		Delta X	Delta Y	Distance
S	- M	0.00	1.00	1.00
M	- L	0.00	1.00	1.00
L	- XL	0.00	1.00	1.00

Buttons: Clear X, Clear Y, Previous, Next, Update, Print, OK, Cancel

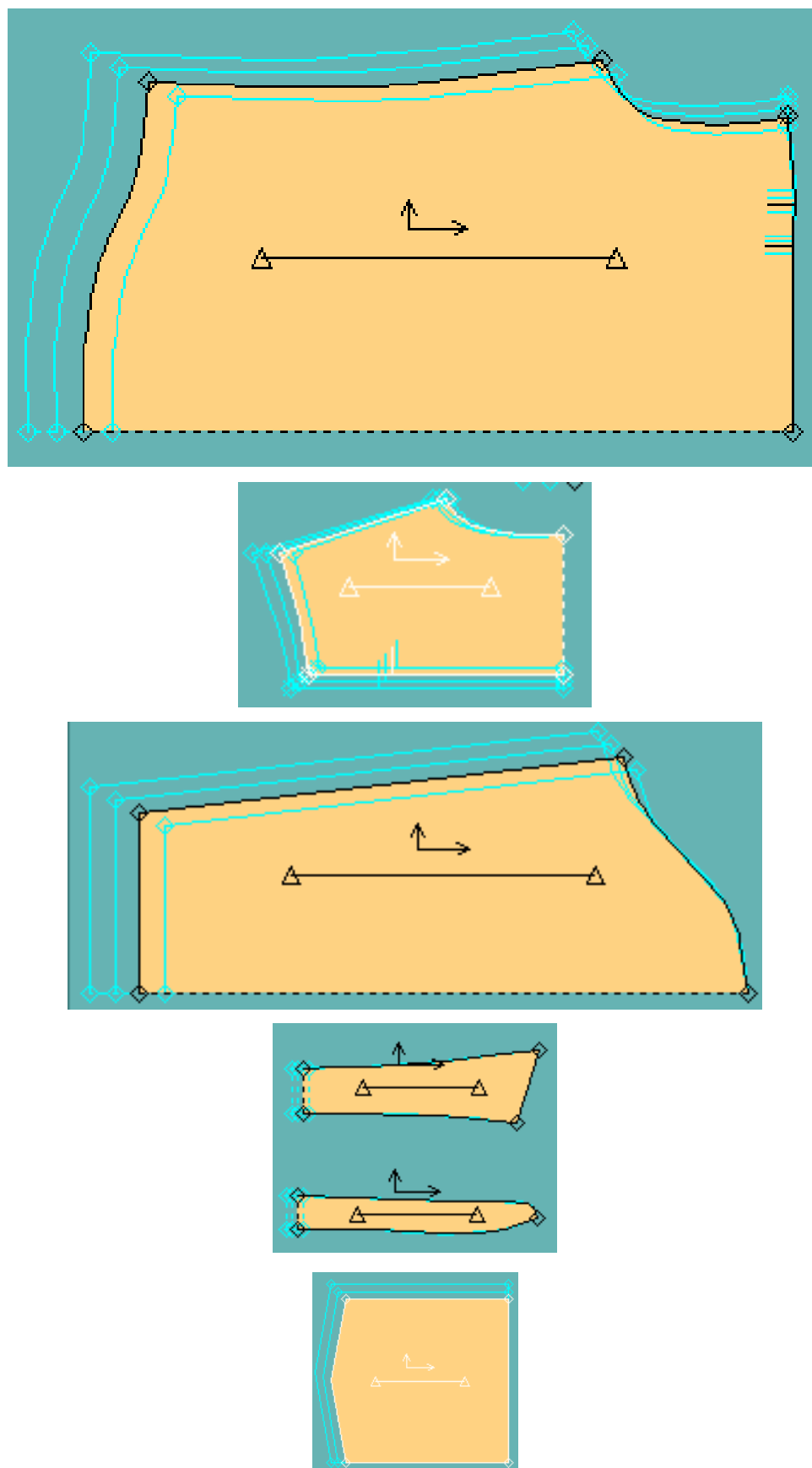






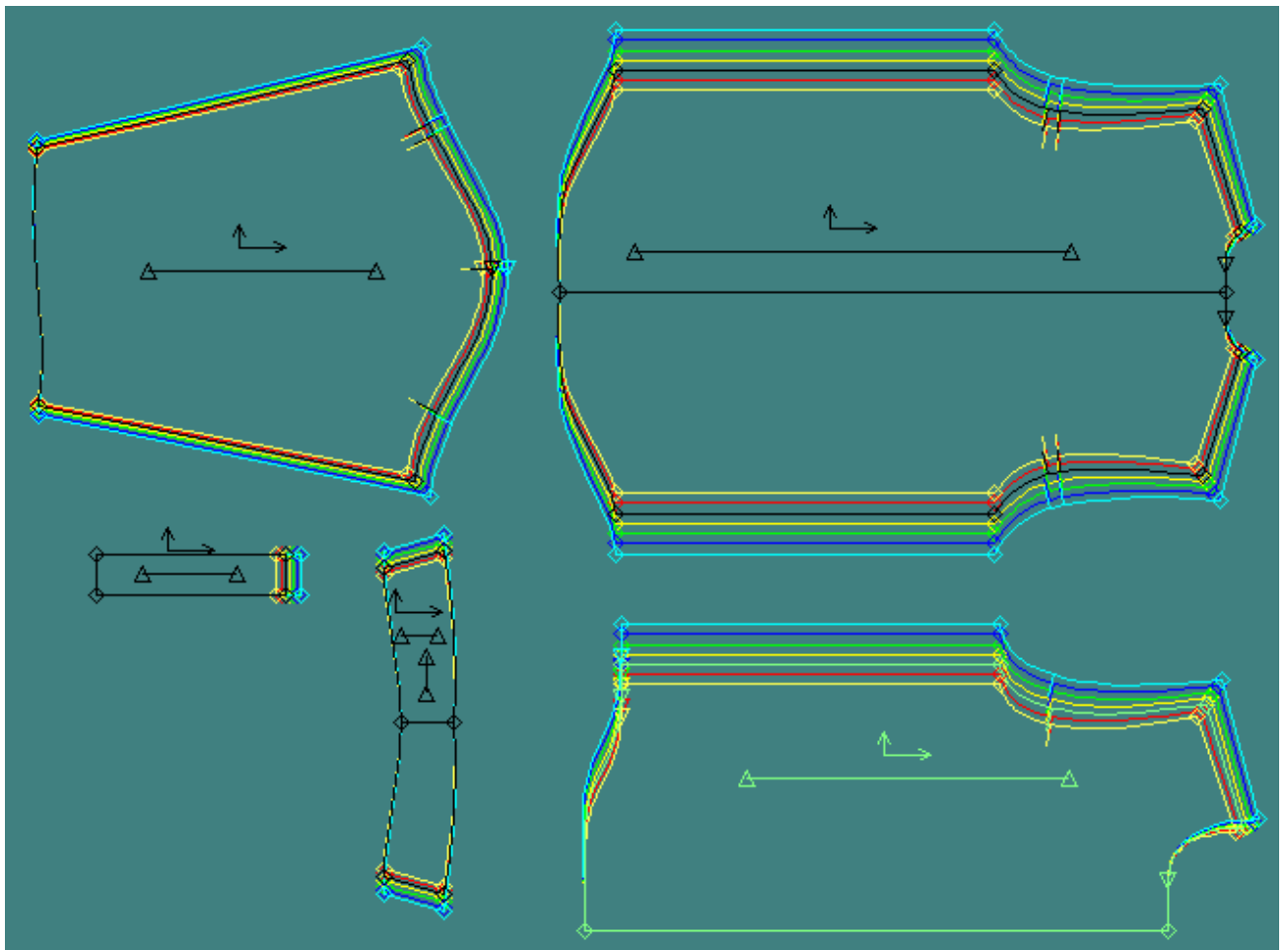
Hình 3.2 Nhảy mẫu thân trước áo sơ mi nam cơ bản

- ❖ Tương tự tiến hành nhảy mẫu cho các chi tiết còn lại của sản phẩm áo sơ mi nam cơ bản.



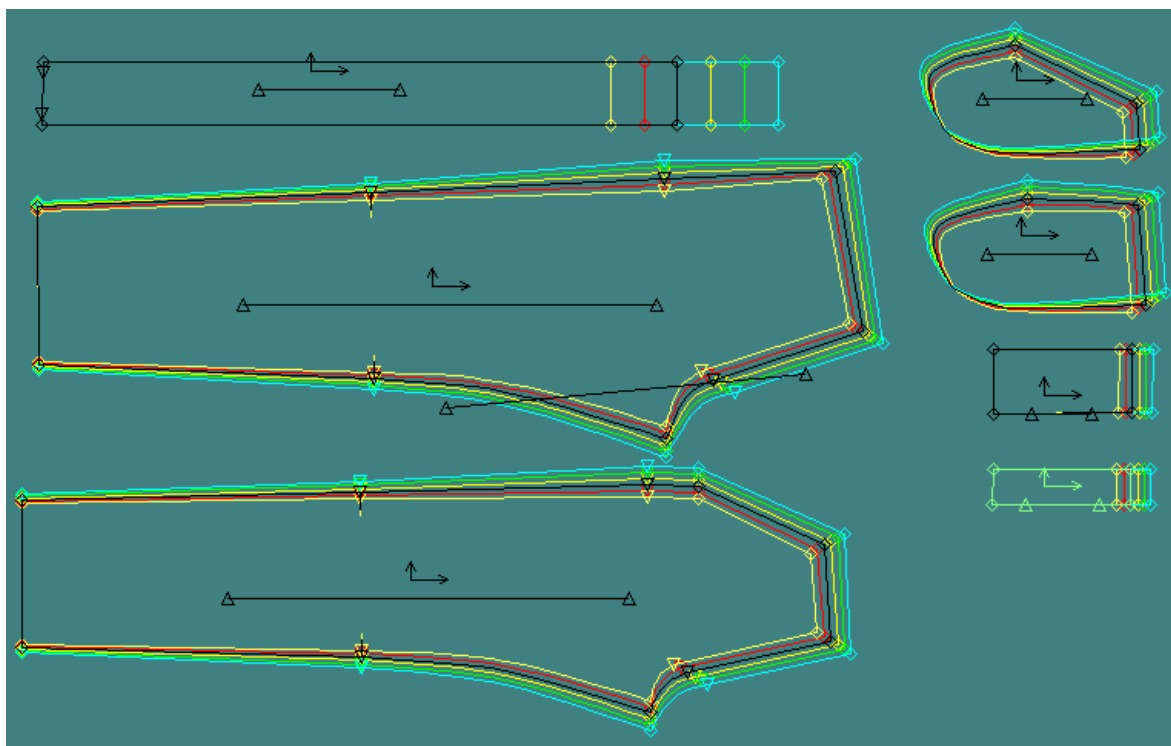
Hình 3.3 Chi tiết nhảy mẫu áo sơ mi nam cơ bản

2.1.3 Nhảy mẫu áo sơ mi nữ bâu lá sen:



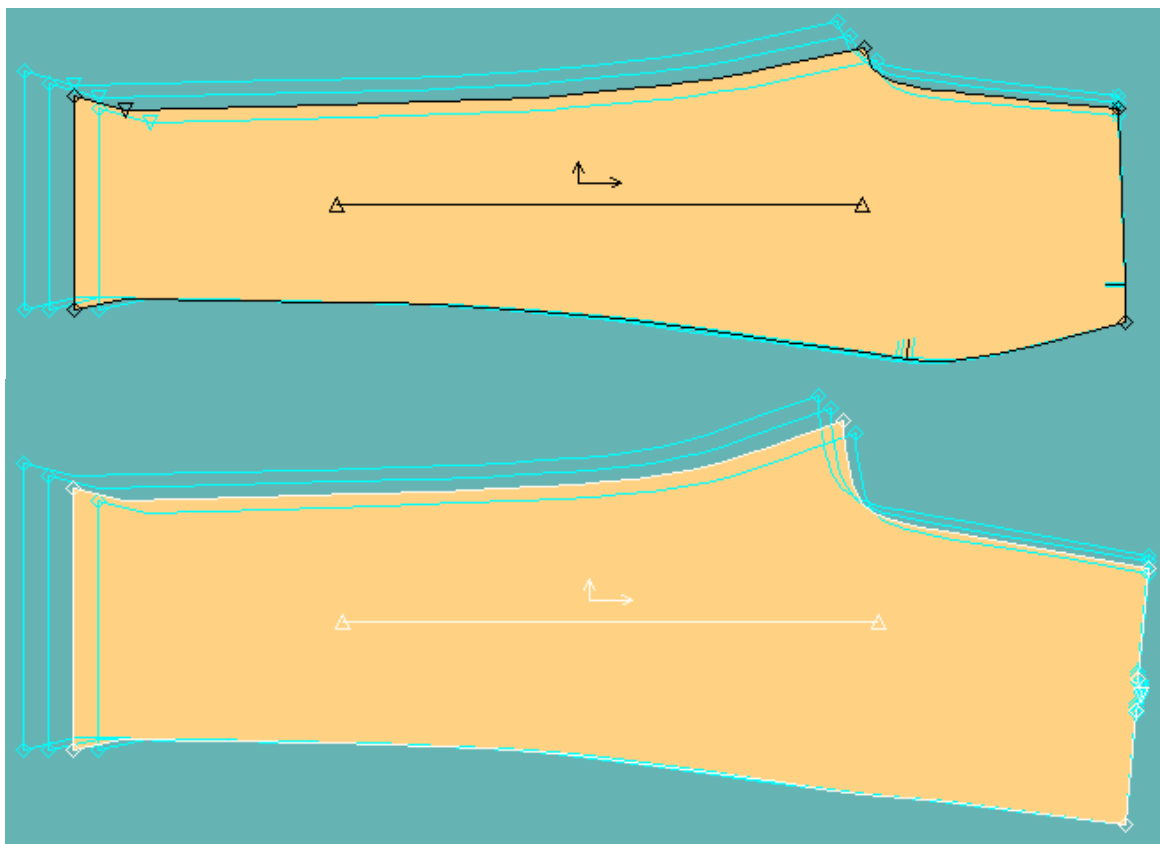
Hình 3.4 Nhảy mẫu chi tiết sản phẩm áo sơ mi nữ bâu lá sen

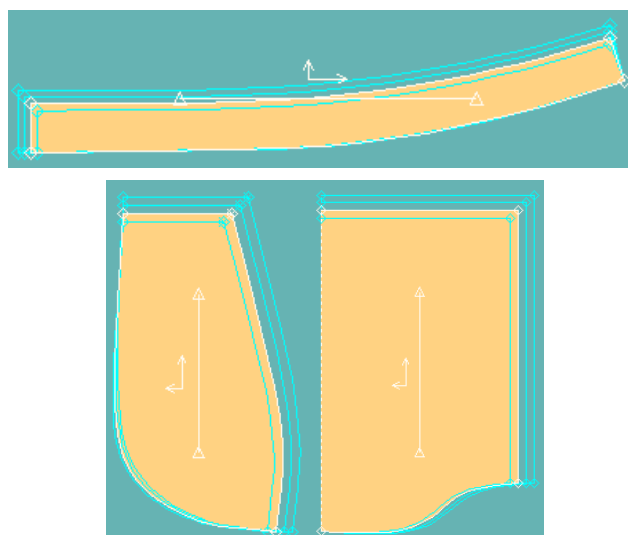
2.1.4 Nhảy mẫu quần âu nam 1 ply lật:



Hình 3.5 Nhảy mẫu chi tiết sản phẩm quần âu nam

2.1.5 Nhảy mẫu quần âu nữ xăng ply ống côn:



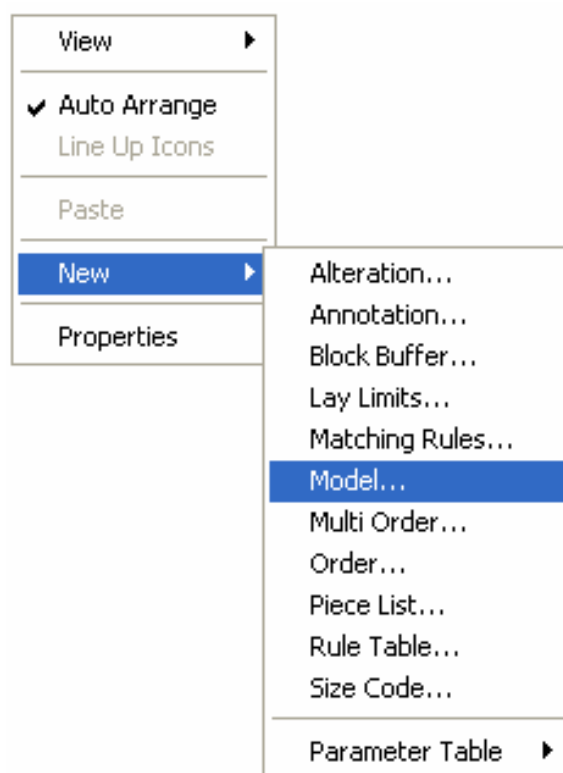


Hình 3.6 Nhảy mẫu chi tiết sản phẩm quần áo nữ xăng ply

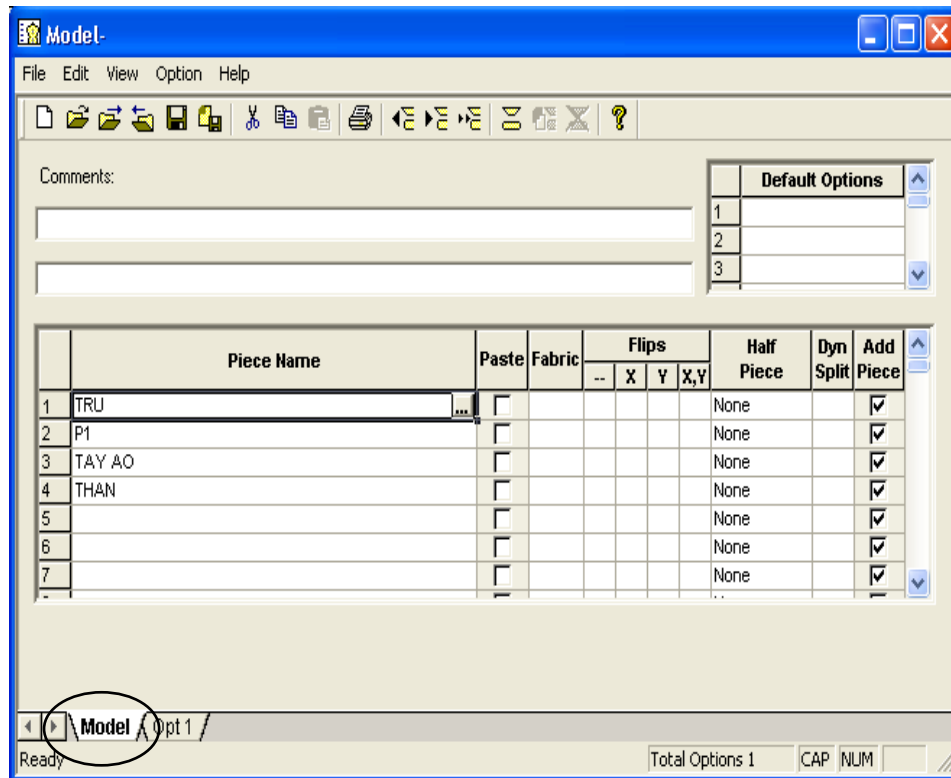
2.2 CÁCH LẬP BẢNG CHI TIẾT

2.2.1 Các menu cơ bản thường dùng để lập bảng chi tiết:

Từ khách hàng đã chọn bấm phải chuột vào cột bên phải Accumark Explorer



XHHT



Hình 3.7 Hộp thoại Model

Trong ô Comments điền ghi chú khi cần

Trong cột Piece Name, bấm vào  chọn tên các chi tiết định nhóm vào bảng thống kê

Trong cột Image : hiển thị sự khác biệt giữa các chi tiết

Trong cột Fabric : điền loại nguyên liệu

Trong cột _ _ : số lượng chi tiết yêu cầu ở tư thế khi số hóa

Trong cột Flips (S, Y, XY) : các tư thế lật chi tiết

Trong cột Haft Piece : chi tiết chia chung giữa các sản phẩm hay không

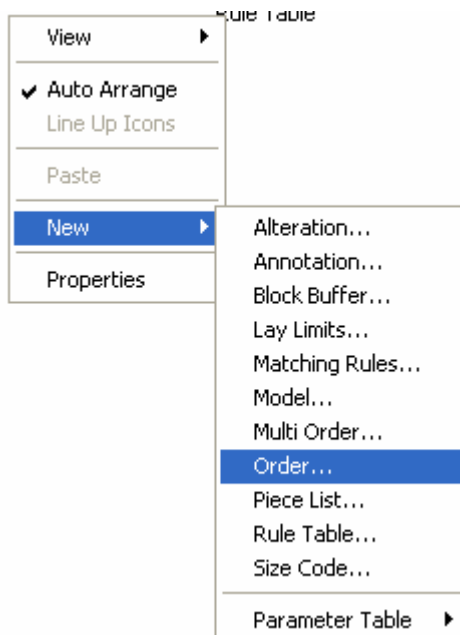
Trong cột DYN-PC : số lần cắt can trong sơ đồ

Trong cột ADD-PC : thêm chi tiết khi giác sơ đồ

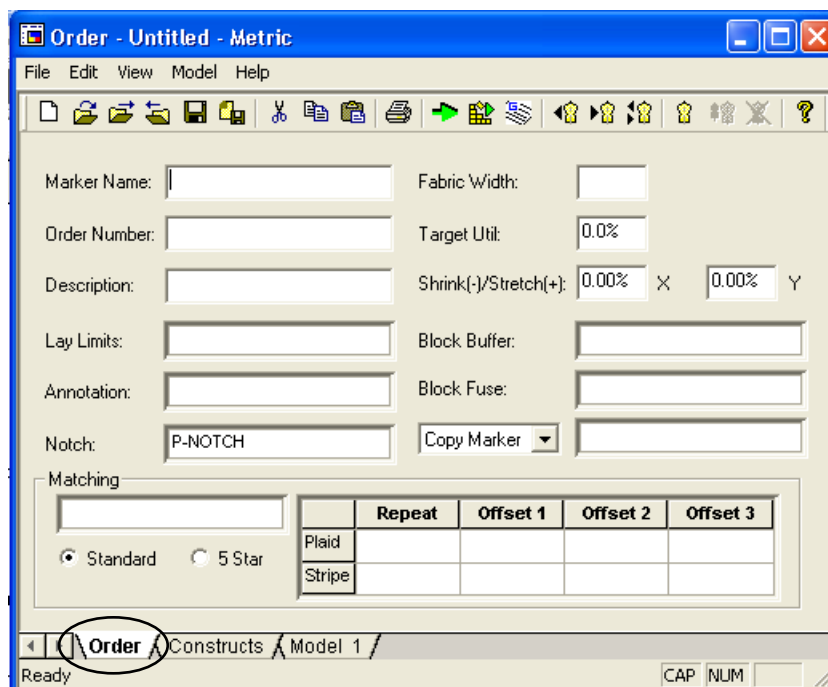
File/Save-Save as đặt tên mã hàng để lưu

❖ LẬP BẢNG TÁC NGHIỆP GIÁC SƠ ĐỒ:

Từ khách hàng đã chọn bấm phải chuột vào cột bên phải Accumark Explorer



XHHT: trang đầu của bảng tác nghiệp



Hình 3.8 Hộp thoại Order

Trong ô Marker Name, điền tên sơ đồ (tên mã hàng + loại nguyên liệu + khổ vải + size + số lượng)

Trong ô Description mô tả thêm về sơ đồ (nếu có)

Trong ô Order Number, đặt số tác nghiệp (tùy ý)

Trong ô Fabric width, quy định khổ sơ đồ

Trong ô Target Util quy định phần trăm hữu ích

Trong ô Matching, quy định về căn kẻ

Standard : theo hệ chuẩn

Star : hoa dâu

Trong ô Flaid, chu kì sọc ngang của vải :

Offset : chu kì sọc phụ

Trong ô Stripe, chu kì sọc dọc của vải

Offset : chu kì sọc từ biên

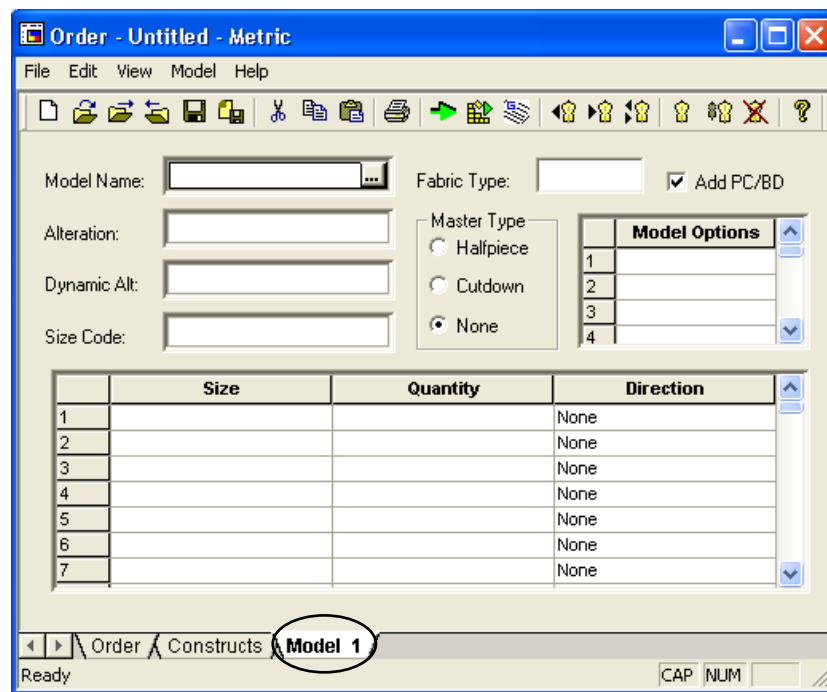
Trong ô Lay Limits, chọn quy định giác sơ đồ

Trong ô Annotation, chọn quy định ghi chú

Trong ô Block Buffer, chọn quy định khối và khoảng đệm

Trong ô Notch, chọn quy định dấu bấm

Chọn vào Model 1 XHHT:



Hình 3.9 Hộp thoại Order – Model 1

Trong ô Models Name, chọn tên “Bảng thống kê chi tiết” bạn muốn trong tác nghiệp sơ đồ này

Trong ô Add PC/PD, thêm chi tiết/thêm bó khi giác sơ đồ. Chọn

Trong ô Fabric Type điền loại nguyên liệu

Trong cột Size, chỉ định cỡ của mã hàng

Trong cột Quantity, số lượng cỡ vóc của từng cỡ trên sơ đồ

Chọn Save để lưu

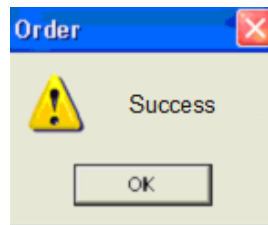
❖ XỬ LÝ TÁC NGHIỆP:

➤ Xử lý trực tiếp từ bảng tác nghiệp:

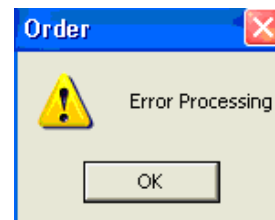
Chọn biểu tượng



Nếu làm đúng máy sẽ báo:



Nếu làm sai máy sẽ báo:



Hình 3.10 Xử lý tác nghiệp

Khi đó vào Activity Log để xem nhật ký máy ghi nhận lại và tìm lỗi sửa

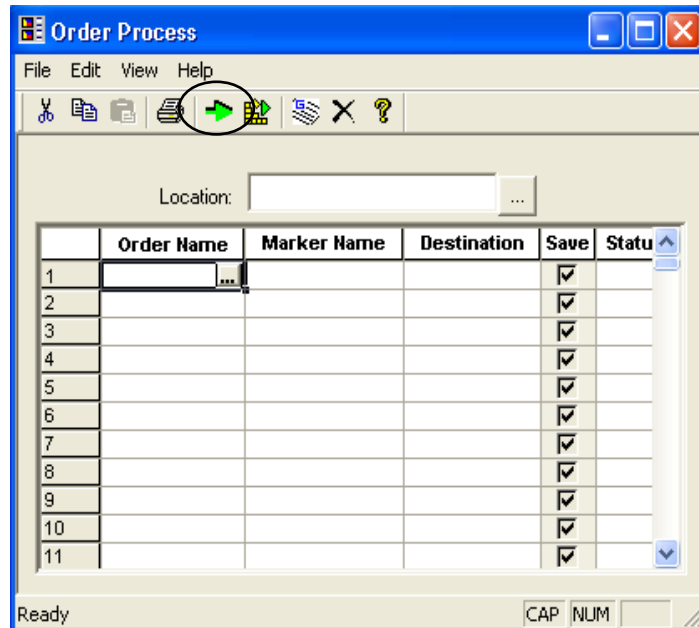
➤ Xử lý tác nghiệp từ menu lệnh:

Từ giao diện chính chọn menu Marker Creation, Editors



Hình 3.11 Marker Creation

XHHT:



Hình 3.12 Order Process

Trong ô Oder Name, vào bảng tra cứu chọn một hay nhiều sơ đồ

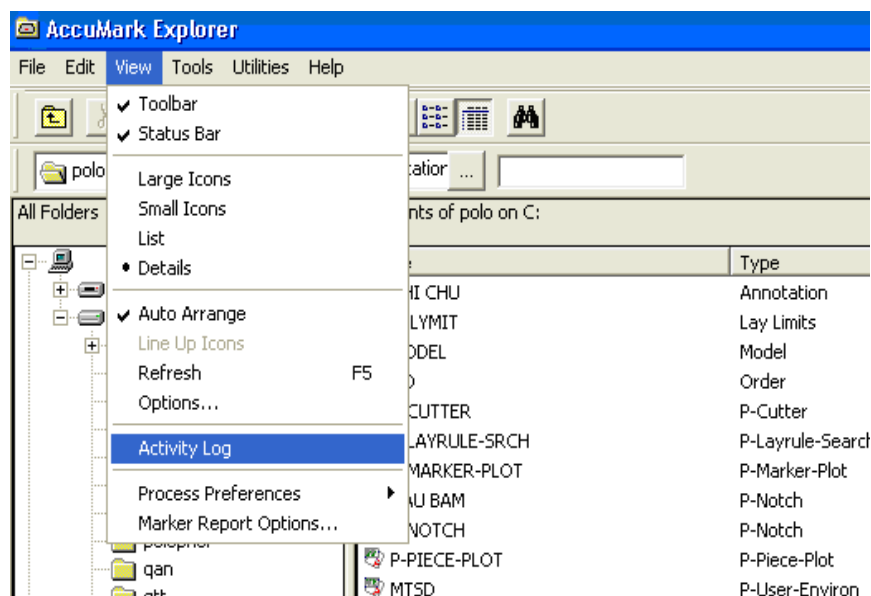
File/Process all oder hoặc chọn biểu tượng  sẽ hiển thị các trường hợp sau:

Processed : xác nhận đã xử lý sơ đồ

Erros : sơ đồ có lỗi trong khi xử lý

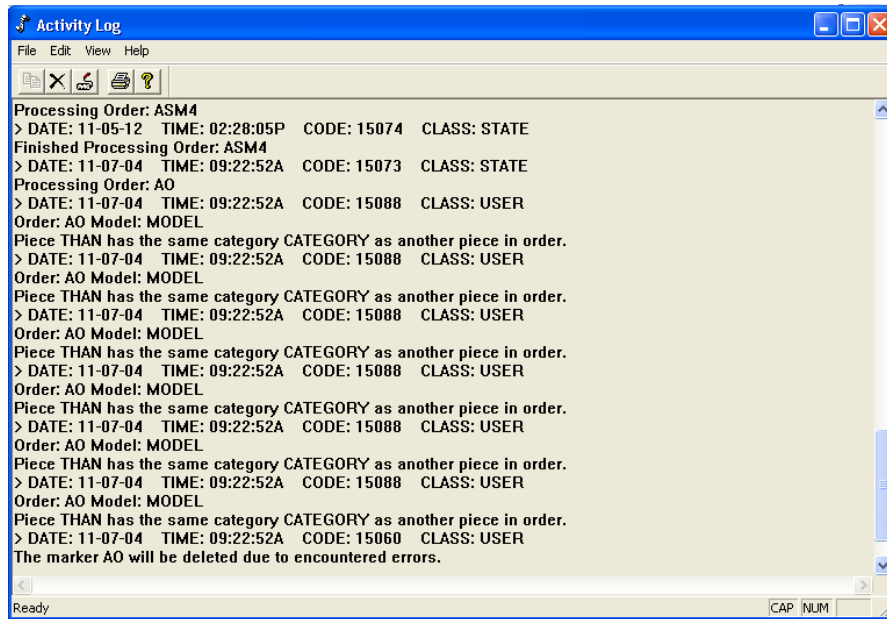
❖ NHẬT KÝ HỆ THỐNG:

Trong Accumark Explorer chọn View



Hình 3.13 Activity Log

XHHT:

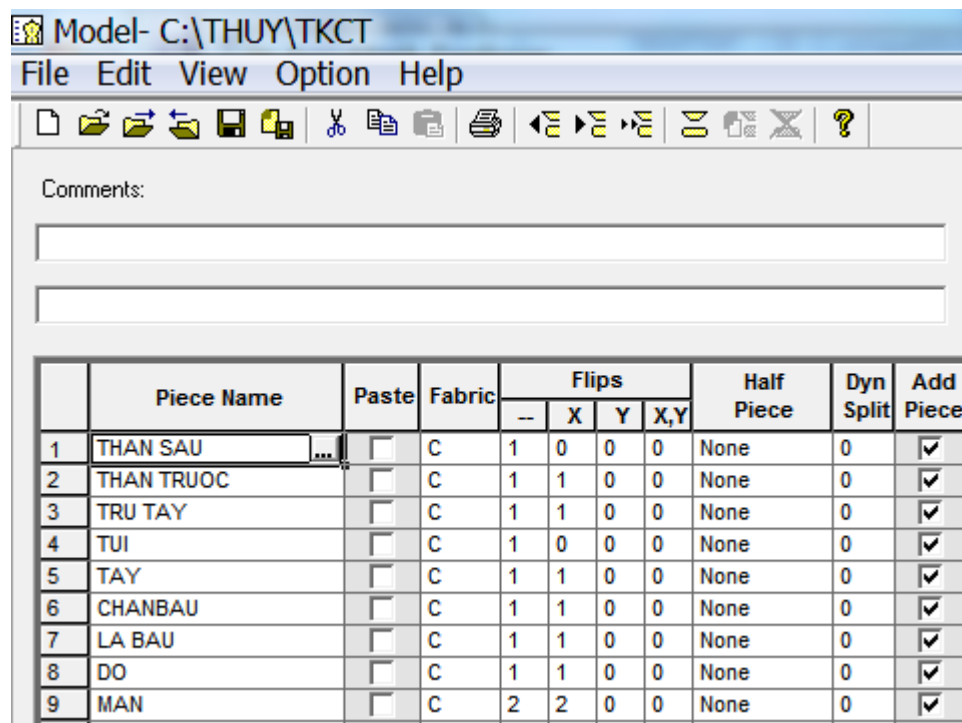


Hình 3.14 Hộp thoại Activity Log

Cuốn tranh trượt tới cuối cùng, xem lỗi ở dòng từ cuối lên

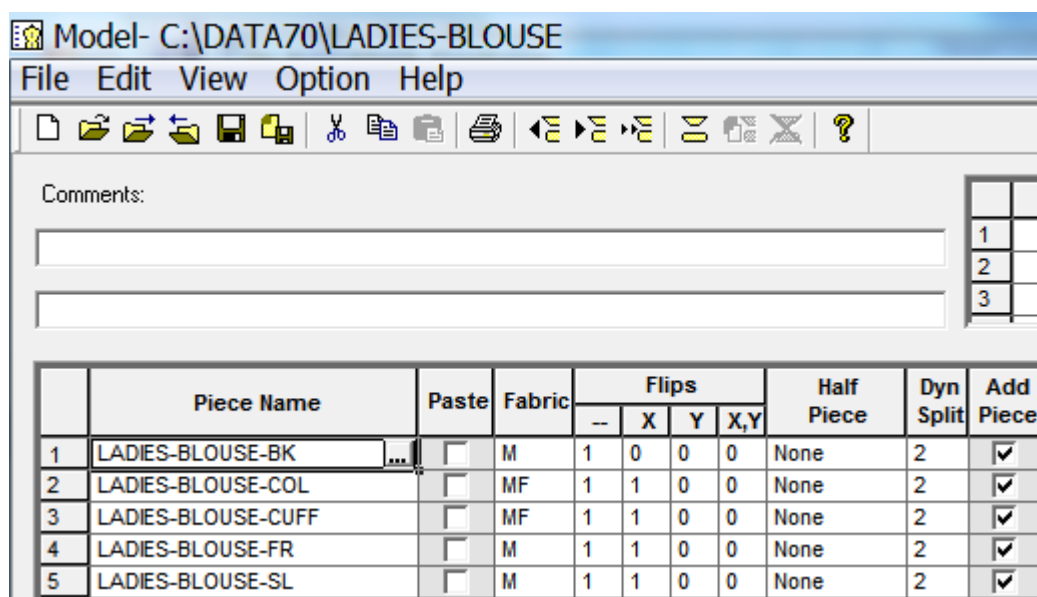
Có rất nhiều lỗi có thể xảy ra như : khai báo loại nguyên liệu sai, khai báo size sai, các chi tiết trùng Category ... tiến hành chỉnh sửa sau đó Process lại.

2.2.2 Thiết lập bảng chi tiết cho mẫu áo sơ mi nam cơ bản:



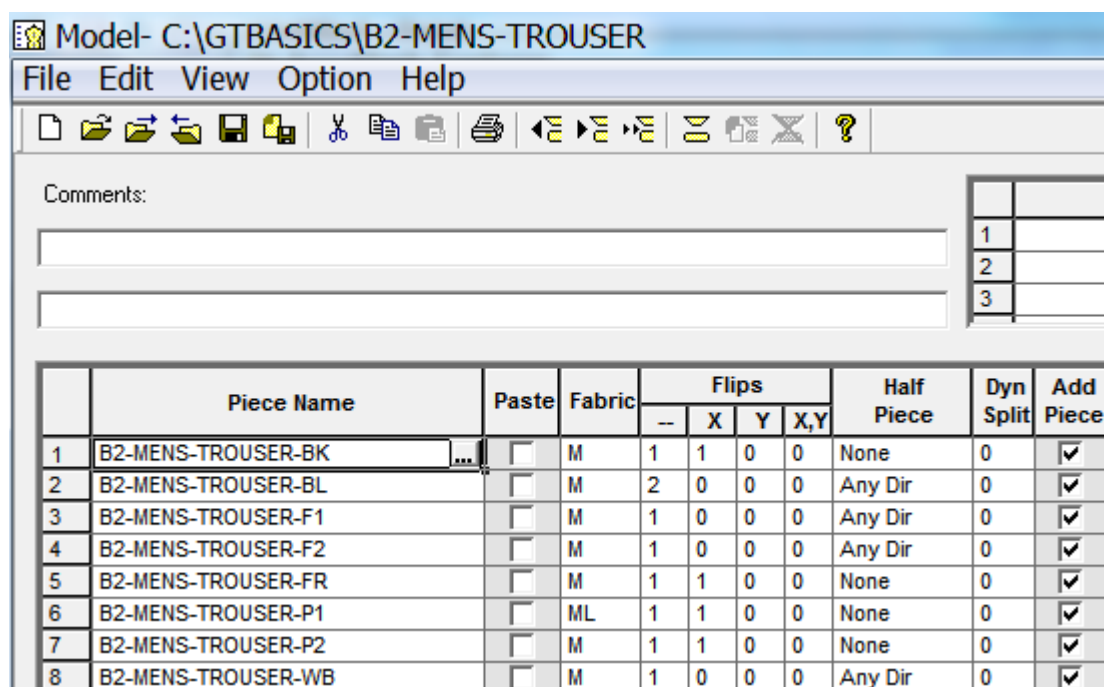
Hình 3.8 Hộp thoại Model sản phẩm áo sơ mi nam cơ bản

2.2.3 Thiết lập bảng chi tiết cho mẫu áo sơ mi nữ cổ lá sen:



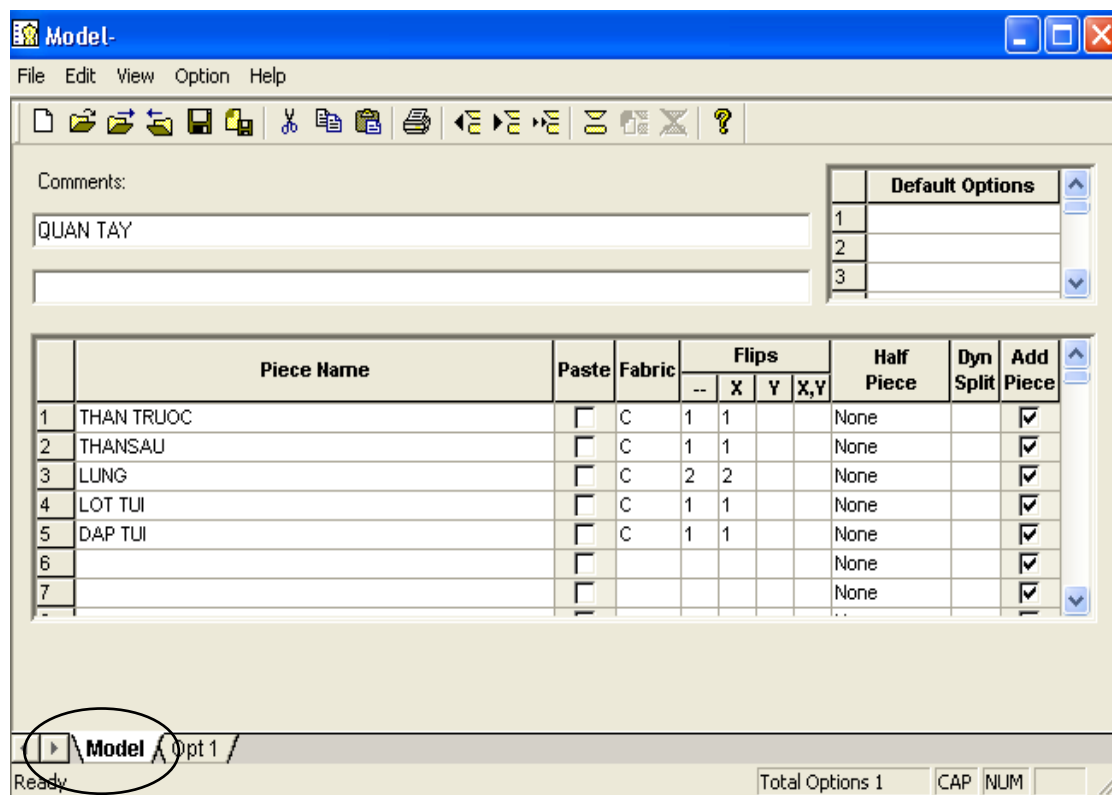
Hình 3.9 Hộp thoại Model áo sơ mi nữ cổ lá sen

2.2.4 Thiết lập bảng chi tiết cho mẫu quần âu nam 1 ply lật:



Hình 3.10 Hộp thoại Model quần âu nam 1 ply lật

2.2.5 Thiết lập bảng chi tiết cho mẫu quần âu nữ xăng ply ống côn:



Hình 3.11 Hộp thoại Model quần âu nữ xăng ply ống côn

CÁC NỘI DUNG TỰ HỌC

Chương 3:

NHẢY MẪU TRÊN PHẦN MỀM GERBER TECHNOLOGY - ACCUMARK

❖ Bài tập:

1. Sinh viên thực hiện thiết kế, nhảy mẫu, thiết lập bảng thống kê chi tiết cho các sản phẩm, theo bảng thông số kích thước tự chọn:

- Áo sơ mi nam cơ bản.
- Áo sơ mi nữ cổ lá sen.
- Quần âu nam 1 ply lật.
- Quần âu nữ xăng ply ống côn.

2. Xử lý được các thông báo lỗi trong quá trình thực hiện.

❖ Chuẩn bị bài:

Sinh viên xem trước chương 4: Giới thiệu về phần mềm giác sơ đồ Gerber Technology - Accumark.

+ Đọc [tr.53 - 66] Bài giảng Thực tập Tin học ứng dụng ngành may, Khoa Công nghệ May - Thời trang, Trường CĐ Lý Tự Trọng Tp.HCM.

Chương 4:

GIỚI THIỆU PHẦN MỀM GIÁC SƠ ĐỒ GERBER TECHNOLOGY - ACCUMARK

1. MỤC TIÊU

1.1 Về kiến thức

Sinh viên trình bày được chức năng của phần mềm giác sơ đồ.

1.2 Về kỹ năng

Sinh viên có khả năng:

- Thao tác được các thao tác cơ bản trên phần mềm giác sơ đồ.

1.3 Về thái độ

Sinh viên tự giác, tích cực học tập, phát huy tính sáng tạo, nâng cao kỹ năng sử dụng phần mềm để từ đó có khả năng ứng dụng vào thực tiễn sản xuất.

Rèn luyện tính cẩn thận, tỉ mỉ, tác phong công nghiệp, đảm bảo an toàn lao động và bảo quản trang thiết bị.

2. NỘI DUNG CHƯƠNG

2.1 GIỚI THIỆU PHẦN MỀM GIÁC SƠ ĐỒ GERBER TECHNOLOGY - ACCUMARK

2.1.1Giới thiệu giao diện:

Từ menu chính chọn Marker Creation, Editors

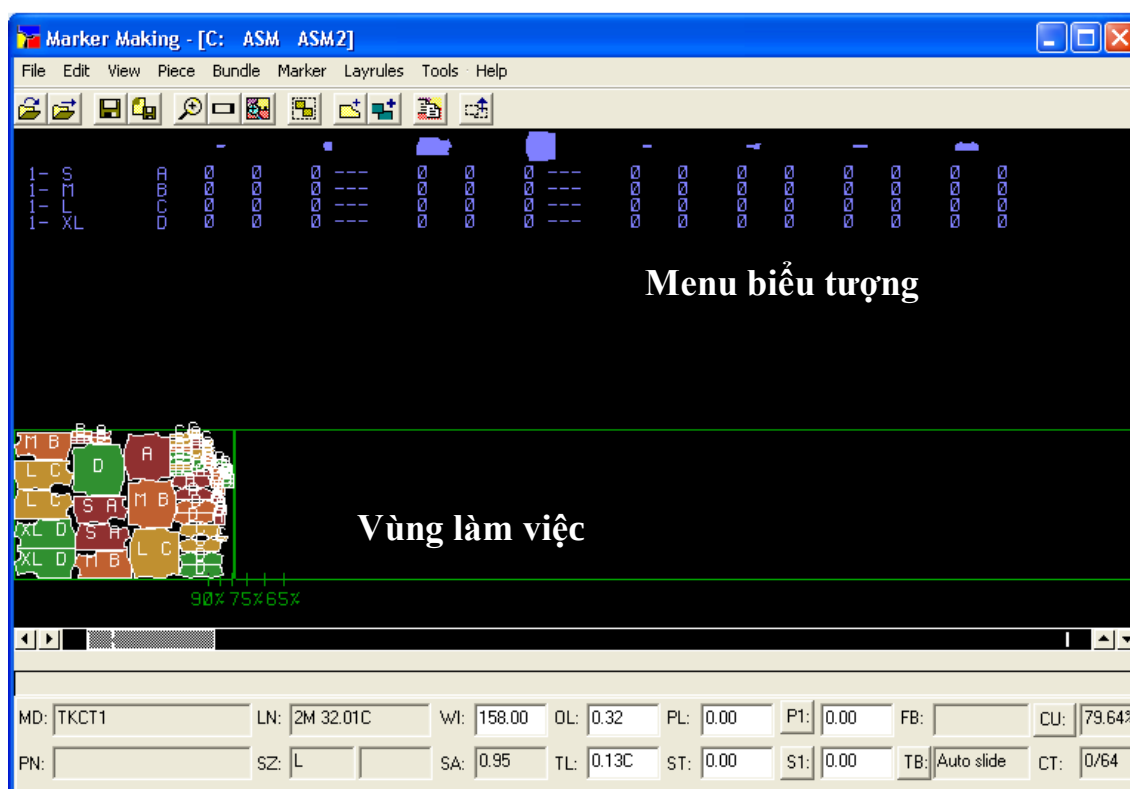


XHHT:



Hình 4.1 Marker Creation

Chọn  xuất hiện giao diện phần giác sơ đồ



Hình 4.2 Giao diện giác sơ đồ

2.1.2 Tính năng trong menu trạng thái

Tên mã hàng	Dải sơ đồ	Khổ sơ đồ	Độ căn	Sọc ngang	Sọc phụ		
MD: TKCT1	LN: 2M 32.01C	Wl: 158.00	OL: 0.32	PL: 0.00	P1: 0.00 FB: CU: 79.64%		
PN:	SZ: L	SA: 0.95	TL: 0.13C	ST: 0.00	S1: 0.00 TB: Auto slide CT: 0/64		
Tên chi tiết	Cỡ vóc	Giá trị đường may thêm vào	Độ đá canh	Sọc dọc	Sọc phụ	Hộp công cụ Toolbox	Số CT chưa giác/số CT

Hình 4.3 Menu trang thái

2.1.3 Cài đặt môi trường làm việc trong sơ đồ

Từ giao diện giác sơ đồ chọn Edit/Settings

XHHT

Settings

Global

- ☒ Auto-Store Layrule
- Delete Attach:
- Match Pieces:
 - ☐ Flipped
 - ☒ Static Block
 - ☒ Dynamic Block
- Step Amount:
- Float Amount:

Piece Display

- ☒ Fill Placed Pieces
- ☐ Notches
- ☐ Orientation Symbols
- ☒ Piece Highlighting
- ☒ Folding Adds Piece. (Recommended)
- Internals:
- Annotation:

Matching

- ☒ Standard
- ☐ 5 Star
- Use Grid Number:
- ☐ Validate for InVision(tm)/AccuMatch(tm)
- Invision Match:

Marker Display

- ☒ Icon Menu
- ☐ Piece View
- Icon Colors: ☐
- Matching Grid:
- Shade Zones:
- Bundles By:
- Color By:

Splice

- Minimum:
- Maximum:
- Margin:
- Separation:
- Display:
- ☐ Annotate Splices

Block Fuse

- Block Amount:
- Reduce Amount:
- ☐ Add Notch

OK Cancel Save Default

Hình 4.4 Cài đặt môi trường làm việc

Trong thế Global:

+ Chế độ tự động lưu nước giắc: chọn Auto – Store Layrule

Trong thẻ Piece Display:

+ Các chi tiết được tô màu : chọn Fill Placed Piece

+ Các chi tiết có dấu bấm: chọn Notches

- + Các chi tiết có đường canh sọt: chọn Orientation Symbols
- + Các chi tiết có thể hiện đường nội vi: Internals chọn Full
- + Các chi tiết có thể hiện Ghi chú (size, phối kiện) Annotation chọn Full

Trong thẻ Marker Display:

- + Các chi tiết ở dạng Icon: chọn Icon Menu
- + Các chi tiết ở dạng bình thường và có màu: chọn Piece View và chọn Icon Colors

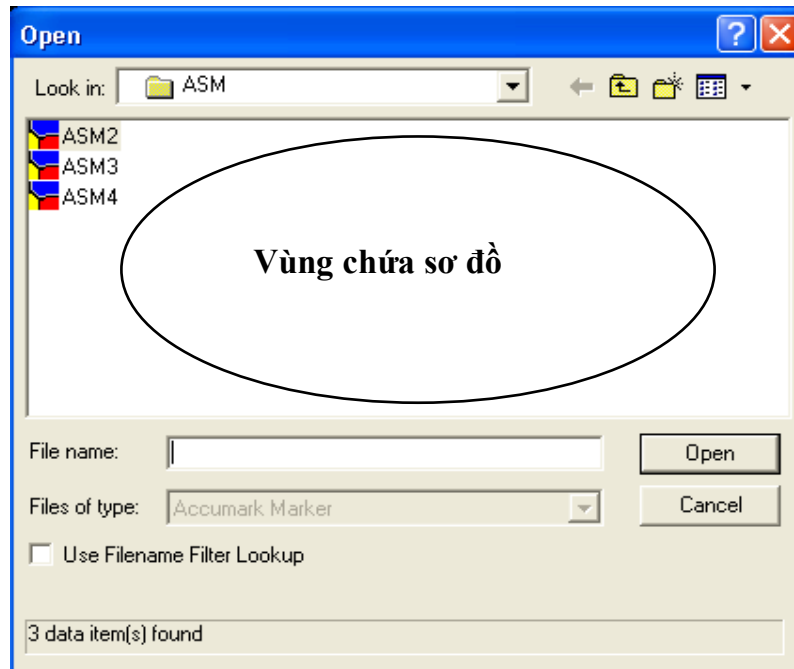
2.2 MỘT SỐ THAO TÁC CƠ BẢN TRÊN PHẦN MỀM GIÁC SƠ ĐỒ GERBER TECHNOLOGY - ACCUMARK

2.2.1 Menu File:

a. Mở sơ đồ:

Từ giao diện giác sơ đồ chọn File/Open

XHHT



Hình 4.5 Mở sơ đồ

Trong ô Look in chọn khách hàng

Chọn sơ đồ trong vùng chứa sơ đồ

Chọn Open để mở sơ đồ

- Lấy sơ đồ kế tiếp – Open Next:
- Lấy sơ đồ phía trước – Open Previous:

b. Lưu sơ đồ:

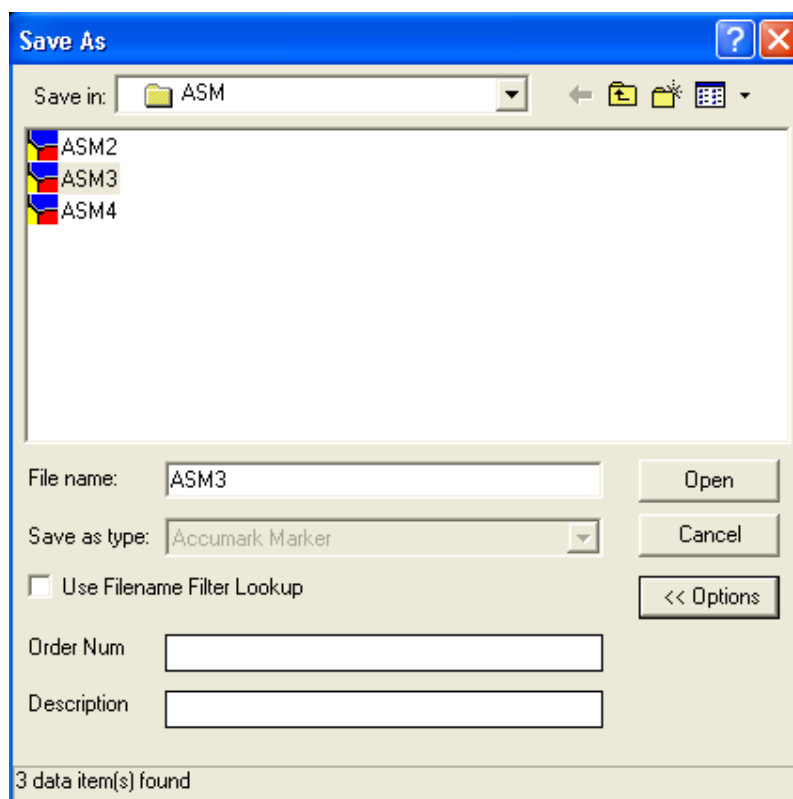
- Lưu sơ đồ với tên cũ:

Từ giao diện giác sơ đồ chọn File/Save

- Lưu sơ đồ với tên mới:

Từ giao diện giác sơ đồ chọn File/Save as

XHHT



Hình 4.6 Lưu sơ đồ

Trong ô Save in chọn khách hàng

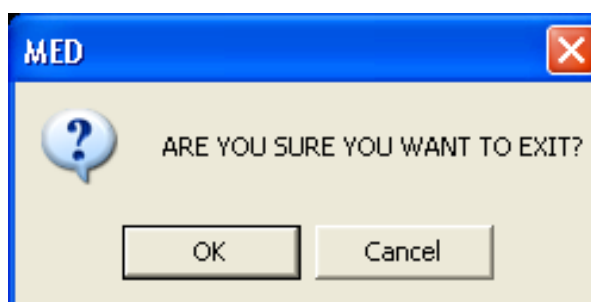
Trong ô File name đặt tên mới sơ đồ

Chọn Save để lưu sơ đồ

c. Thoát khỏi chương trình GSD

Từ giao diện giác sơ đồ chọn File/Exit

XHHT



Chọn OK để thoát

Hình 4.7 Exit

2.2.2 Menu View:

a. Phóng sơ đồ theo vùng chọn:

Từ giao diện giác sơ đồ chọn View/Zoom

Chọn vị trí cần phóng to

b. Phóng lớn hoặc thu nhỏ đầy màn hình:

Từ giao diện giác sơ đồ chọn View/Big scale

c. Thu nhỏ một sơ đồ có chiều dài trên 9m:

Từ giao diện giác sơ đồ chọn View/Full length

d. Hộp công cụ Toolbox:

Từ giao diện giác sơ đồ chọn View/Toolbox

XHHT:



Hình 4.8 Toolbox

e. Ẩn hoặc hiện thanh menu trạng thái:

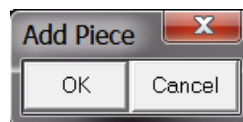
Từ giao diện giác sơ đồ chọn View/Marker Info

2.2.3 Menu Piece:

a. Thêm chi tiết:

Từ giao diện giác sơ đồ chọn Piece/Add piece

Chọn chi tiết cần thêm



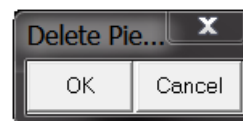
Hình 4.9 Thêm chi tiết

b. Xóa chi tiết thêm vào:

Từ giao diện giác sơ đồ chọn Piece/Delete piece

Chọn chi tiết cần xóa

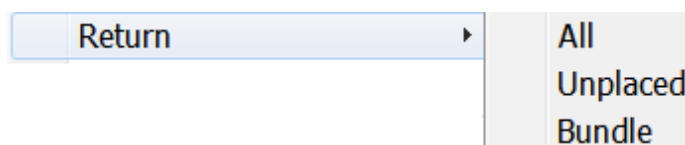
Chọn OK



Hình 4.10 Xóa chi thiết vừa thêm

c. Trả chi tiết từ vùng giác lên menu biểu tượng:

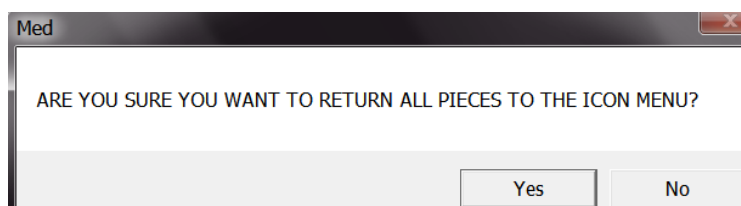
Từ giao diện giác sơ đồ chọn Piece/Return



- **Trả tất cả chi tiết:**

Từ giao diện giác sơ đồ chọn Piece/Return/All

XHHT



Chọn Yes để trả các chi tiết

- **Trả những chi tiết chưa giác (chi tiết ẩn):**

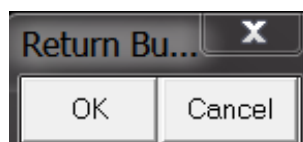
Từ giao diện giác sơ đồ chọn Piece/Return/Unplaced

- **Trả những chi tiết theo bộ:**

Từ giao diện giác sơ đồ chọn Piece/Return/Bundle

Chọn bộ cần trả

Chọn OK



- **Trả từng chi tiết:**

Từ giao diện giác sơ đồ chọn Piece/Return/One piece

Chọn chi tiết cần trả

d. Làm ẩn tất cả chi tiết tên vùng giác:

Từ giao diện giác sơ đồ chọn Piece/Unplace/all

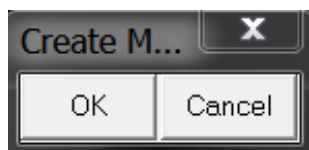
e. Tạo liên kết giữa các chi tiết:

- **Tạo liên kết:**

Từ giao diện giác sơ đồ chọn Piece/Marry/Create

Chọn các chi tiết cần liên kết

Chọn OK



- **Xóa từng liên kết <>tất cả các liên kết:**

Từ giao diện giác sơ đồ chọn Piece/Marry/Delete<>Delete all

Chọn các liên kết cần xóa

2.2.4 Menu Bundle:

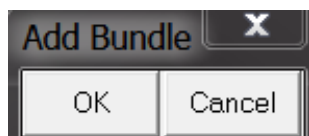
- a. **Thêm một bộ vào sơ đồ:**



Từ giao diện giác sơ đồ chọn Bundle/Add

Chọn bộ cần thêm

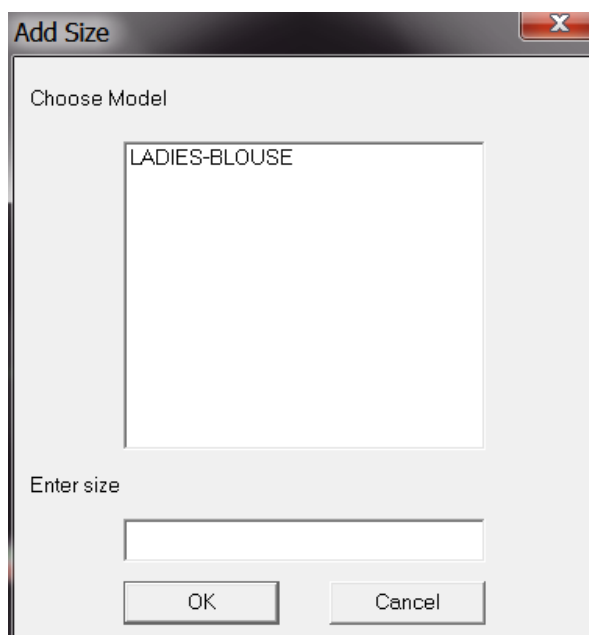
Chọn OK



- b. **Thêm một size mới vào sơ đồ:**

Từ giao diện giác sơ đồ chọn Bundle/Add New Size

XHHT



Hình 4.11 Hộp thoại thêm sơ đồ

Trong ô Choose model chọn tên mã hàng

Trong ô Enter size điền size cần thêm vào

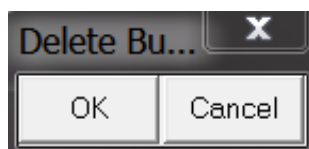
Chọn OK

c. Xóa bộ đã thêm:

Từ giao diện giác sơ đồ chọn Bundle/Delete

Chọn bộ cần xóa

Chọn OK



2.2.5 Menu Marker

a. Sao chép sơ đồ:

Từ giao diện giác sơ đồ chọn Marker/Copy

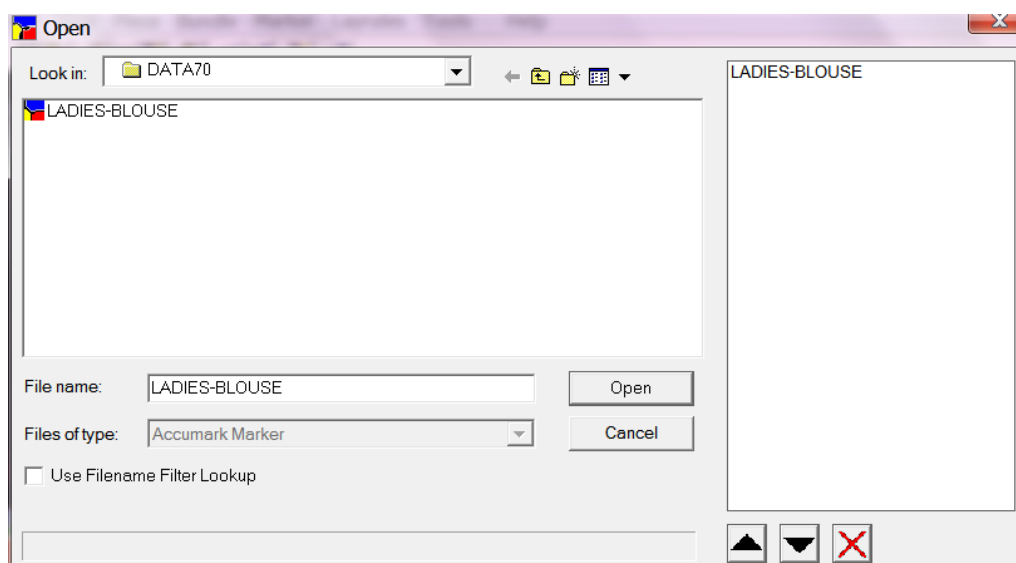
Chọn sơ đồ cần sao chép

Chọn OK

b. Ghép sơ đồ:

Từ giao diện giác sơ đồ chọn Marker/Attach

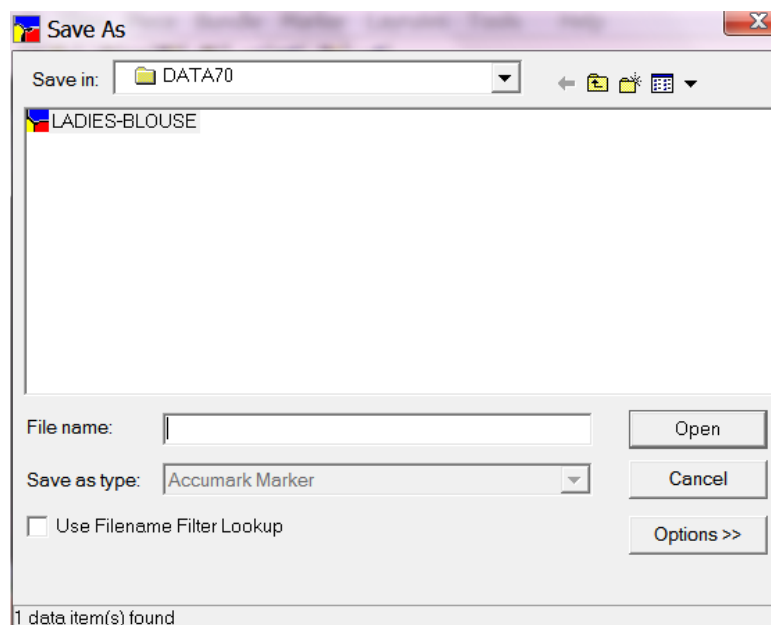
XHHT



Hình 4.12 Hộp thoại ghép sơ đồ

Chọn sơ đồ cần ghép

Chọn Open XHHT



Hình 4.13 Hộp thoại chọn sơ đồ cần ghép

Trong file name đặt tên cho sơ đồ ghép

Chọn Save

Chọn Yes nếu xóa sơ đồ gốc

Chọn No giữ lại sơ đồ gốc

c. Tách một đoạn trên sơ đồ:

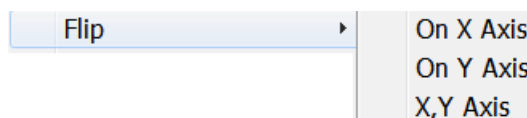
Từ giao diện giác sơ đồ chọn Marker/Split

Chọn đoạn cần tách

d. Lật sơ đồ:

Từ giao diện giác sơ đồ chọn Marker/Flip

Chọn lệnh cần lật

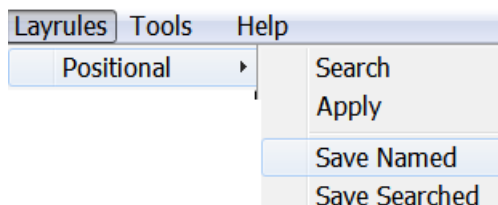


2.2.6 Menu Layrules:

a. Lưu nước giác:

Đặt tên nước giác trùng với tên sơ đồ

Chọn Save



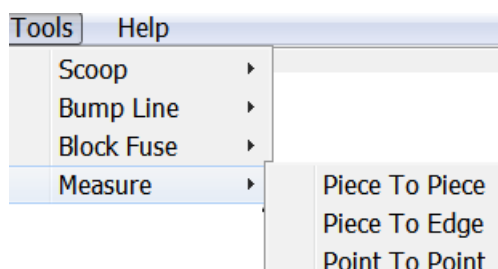
b. Sao chép nước giác:

Chọn nước giác

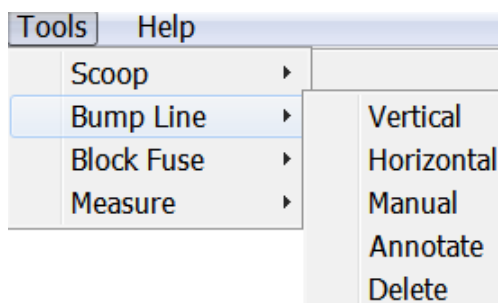
Chọn Open

2.2.7 Menu Tool

a. Đo:



b. Tạo các đường định mức – ghi chú:



2.2.8 Giác sơ đồ tự động

a. Từ menu chính chọn Marker Creation, Editors:

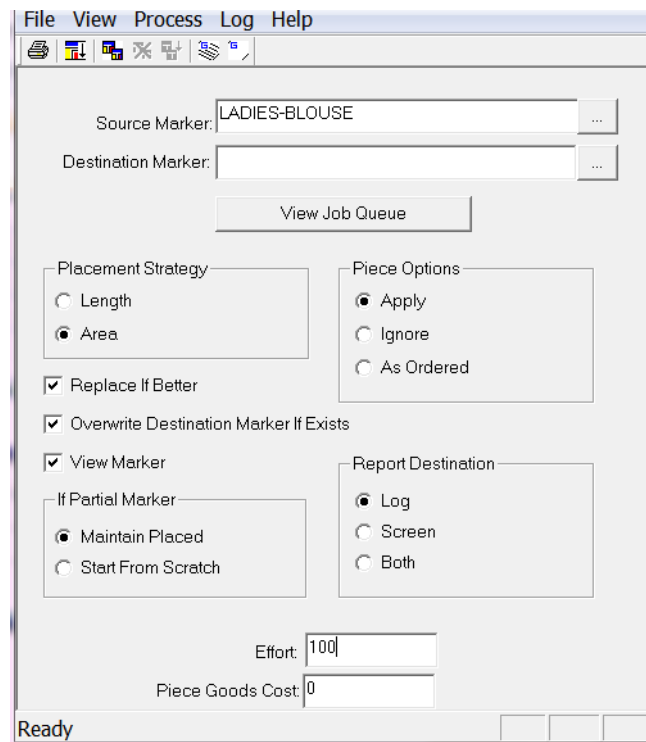


XHHT



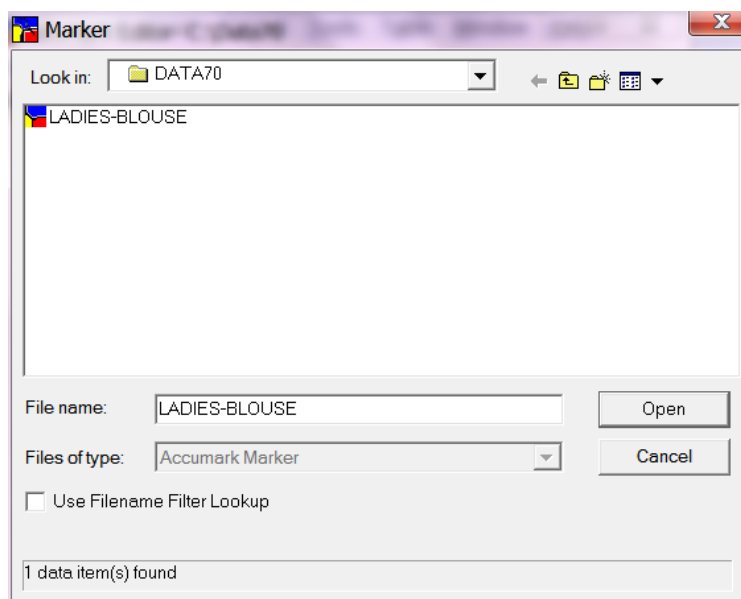
Hình 4.14 Menu giác sơ đồ

Chọn XHHT



Hình 4.15 Hộp thoại giác sơ đồ tự động

Trong Source marker chọn ... XHHT

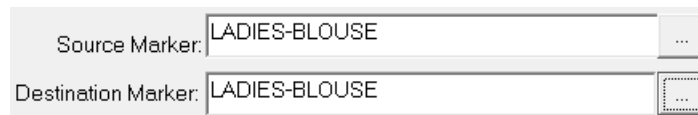


Hình 4.16 Hộp thoại chọn sơ đồ giác

Chọn sơ đồ

Chọn Open

Bấm vào ô ... của hàng Destination Marker:



Chọn đúng sơ đồ vừa chọn ở hàng trên

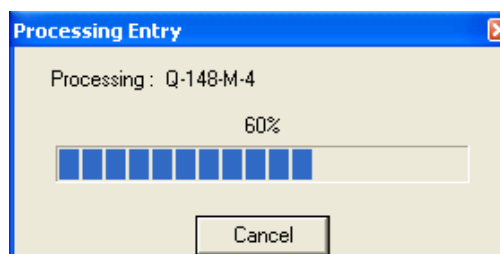
Chọn Save

Đánh dấu các tùy chọn giống như trên

Trong Effort chọn số lần giác sơ đồ từ 0 → 100 lần

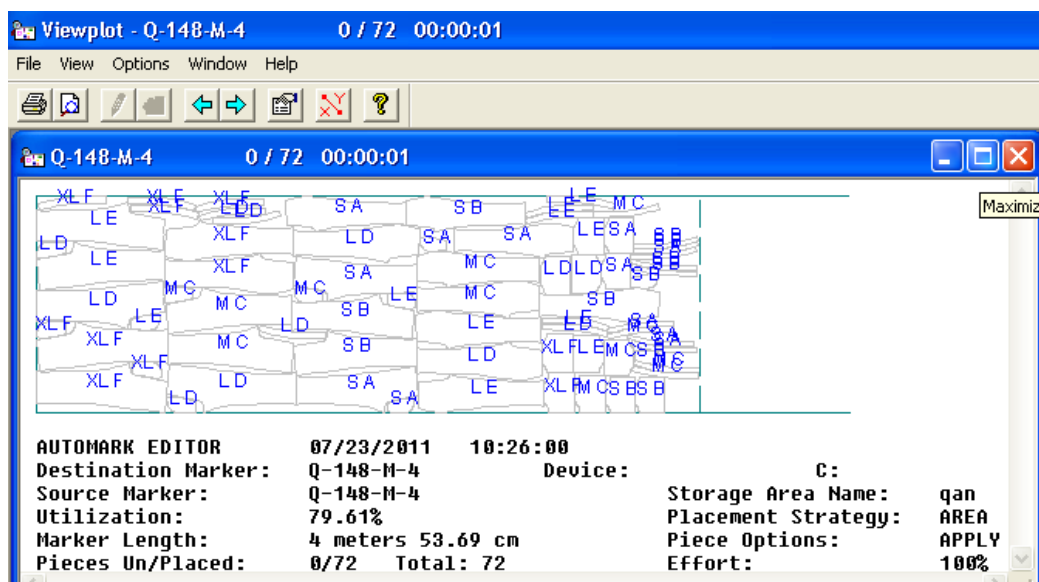
Trên menu chọn Process/Process Entry

XHHT đang tiến hành giác



Hình 8.17 Tiến trình giác sơ đồ

Giác xong sơ đồ



Hình 4.18 Sơ đồ tự động giác xong

CÁC NỘI DUNG TỰ HỌC

Chương 4: GIỚI THIỆU PHẦN MỀM GIÁC SƠ ĐỒ GERBER TECHNOLOGY - ACCUMARK

❖ Bài tập:

1. Trình bày các tính năng trong menu trạng thái.
2. Trình bày các tính năng các menu lệnh trong giác sơ đồ.
3. Tiến hành giác sơ đồ tự động cho một sản phẩm tự chọn bất kỳ.

❖ Chuẩn bị bài:

Sinh viên xem trước chương 5: Cách thiết lập đường dẫn trong giác sơ đồ.

+ Đọc [tr.68 - 71] Bài giảng Thực tập Tin học ứng dụng ngành may, Khoa Công nghệ May - Thời trang, Trường CĐ Lý Tự Trọng Tp.HCM.

Chương 5:

CÁCH THIẾT LẬP ĐƯỜNG DẪN TRONG GIÁC SƠ ĐỒ

1. MỤC TIÊU

1.1 Về kiến thức

Sinh viên phát biểu được các bước công việc để thiết lập đường dẫn trong giác sơ đồ.

Sinh viên trình bày được phương pháp thiết lập đường dẫn trong giác sơ đồ.

1.2 Về kỹ năng

Sinh viên có khả năng:

- Thiết lập đường dẫn cho mã hàng trong giác sơ đồ với phần mềm giác sơ đồ Gerber Technology - accumark.

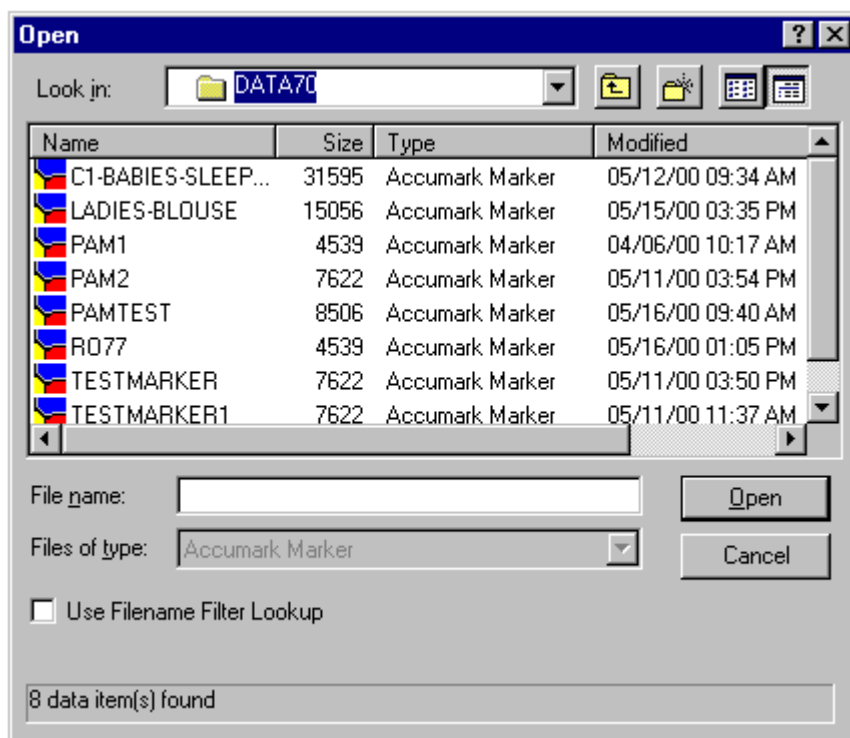
1.3 Về thái độ

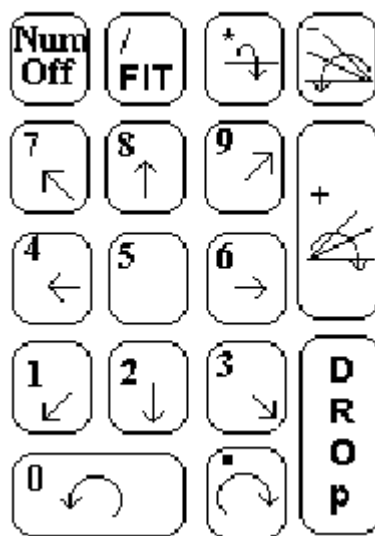
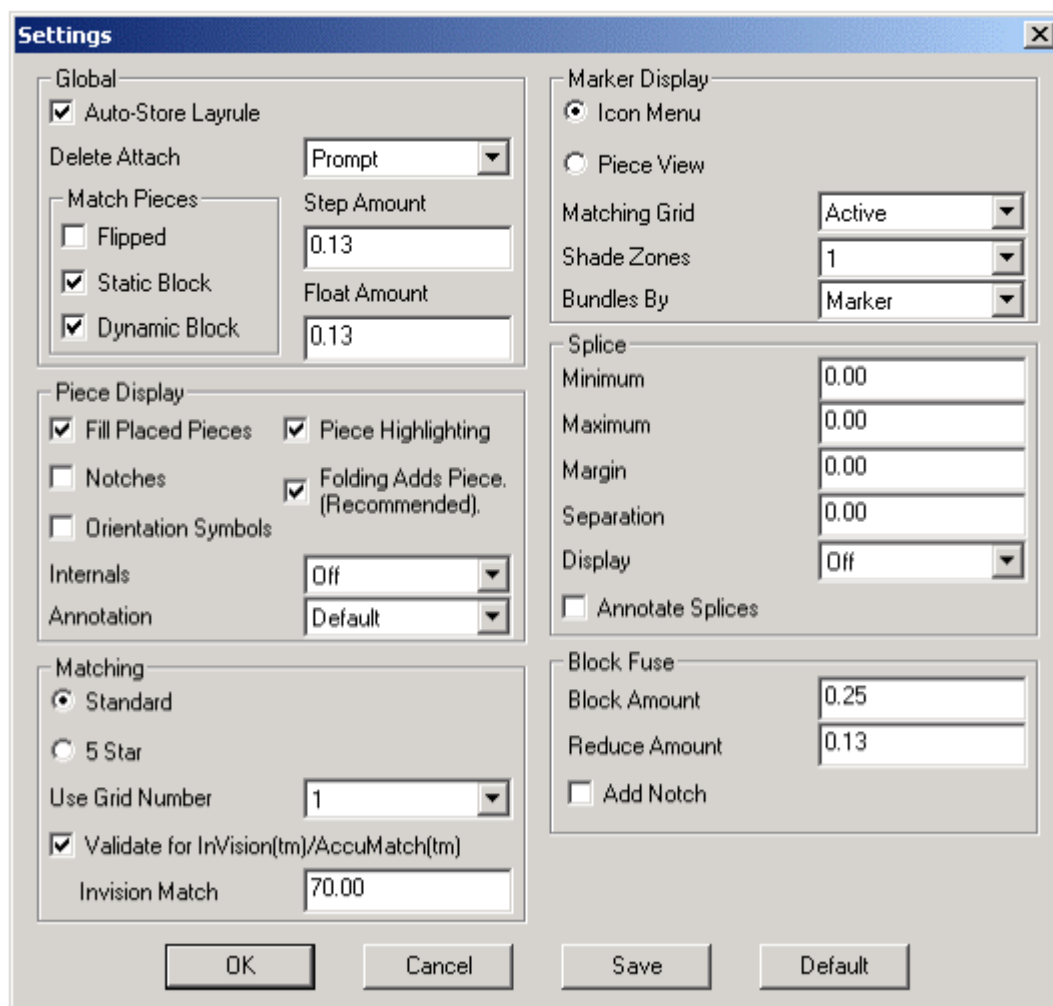
Sinh viên tự giác, tích cực học tập, phát huy tính sáng tạo, nâng cao kỹ năng sử dụng phần mềm để từ đó có khả năng ứng dụng vào thực tiễn sản xuất.

Rèn luyện tính cẩn thận, tỉ mỉ, tác phong công nghiệp, đảm bảo an toàn lao động và bảo quản trang thiết bị.

2. NỘI DUNG CHƯƠNG

2.1 CÁCH THIẾT LẬP ĐƯỜNG DẪN CHO MỘT MÃ HÀNG TRONG GIÁC SƠ ĐỒ:





CÁC NỘI DUNG TỰ HỌC

Chương 5:

CÁCH THIẾT LẬP ĐƯỜNG DẪN TRONG GIÁC SƠ ĐỒ

❖ Bài tập:

1. Sinh viên thực hiện thiết lập đường dẫn trong giác sơ đồ cho các sản phẩm sau:
 - Áo sơ mi nam cơ bản.
 - Áo sơ mi nữ cổ lá sen.
 - Quần âu nam 1 ply lật.
 - Quần âu nữ xăng ply ống côn.
2. Sinh viên phải xử lý được các lỗi phát sinh trong quá trình thực hiện.

❖ Chuẩn bị bài:

Sinh viên xem trước chương 6: Giác sơ đồ trên máy tính với phần mềm Gerber Technology - Accumark.

+ Đọc [tr.71 - 78] Bài giảng Thực tập Tin học ứng dụng ngành may, Khoa Công nghệ May - Thời trang, Trường CĐ Lý Tự Trọng Tp.HCM.

Chương 6:

GIÁC SƠ ĐỒ TRÊN MÁY TÍNH

VỚI PHẦN MỀM GERBER TECHNOLOGY - ACCUMARK

1. MỤC TIÊU

1.1 Về kiến thức

Sinh viên trình bày được các lệnh cơ bản dùng trong giác sơ đồ.

Sinh viên hiểu phương pháp giác sơ đồ mẫu quần áo, áo sơ mi cơ bản để từ đó vận dụng vào thực tế sản xuất.

1.2 Về kỹ năng

Sinh viên có khả năng:

- Giác sơ đồ mẫu quần áo, áo sơ mi trên máy tính đảm bảo yêu cầu kỹ thuật.
- In các sơ đồ trên máy in.

1.3 Về thái độ

Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Sinh viên tích cực tham gia vào giờ giảng.

Sinh viên tự giác, tích cực học tập, phát huy tính sáng tạo để nâng cao trình độ nhằm đáp ứng nhu cầu của doanh nghiệp.

Rèn luyện tính tỉ mỉ, cẩn thận, tác phong công nghiệp, đảm bảo an toàn lao động và bảo quản trang thiết bị.

2. NỘI DUNG CHƯƠNG

2.1 Giác sơ đồ trên máy tính với phần mềm Gerber Technology – Accumark

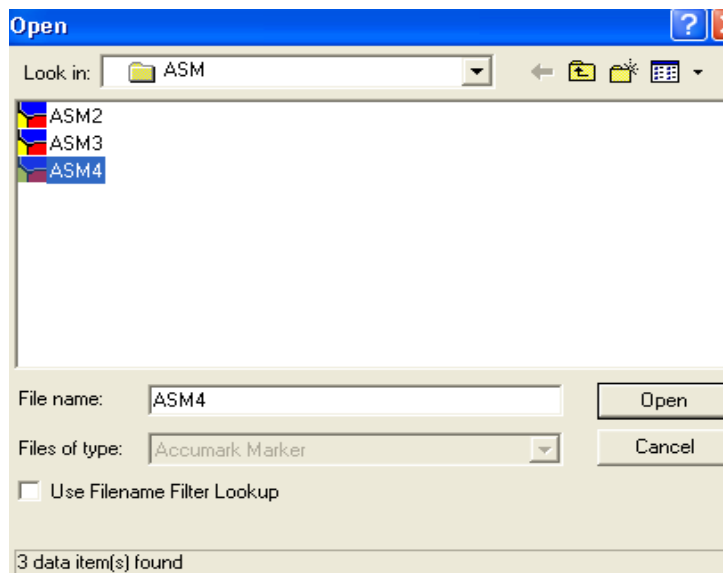


Hình 6.1 Menu giác sơ đồ

2.2 Các lệnh thường dùng trong giác sơ đồ với phần mềm Gerber Technology – Accumark

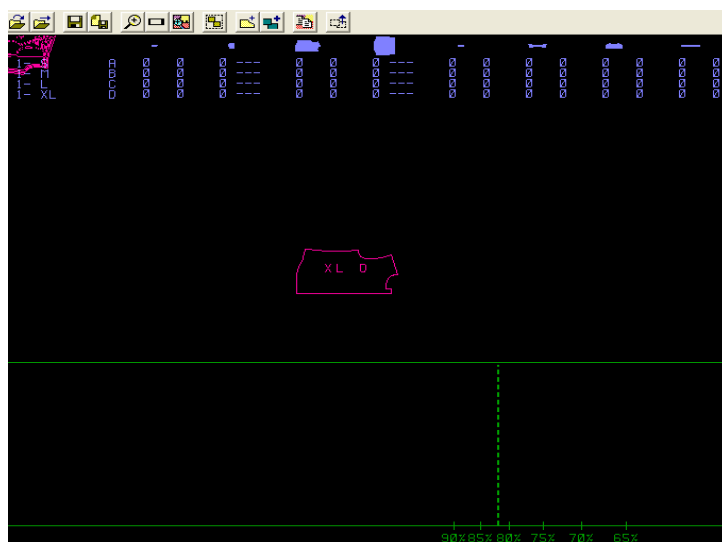
2.2.1 Giác sơ đồ mẫu áo sơ mi nam cơ bản

➤ Mở sơ đồ cần giác



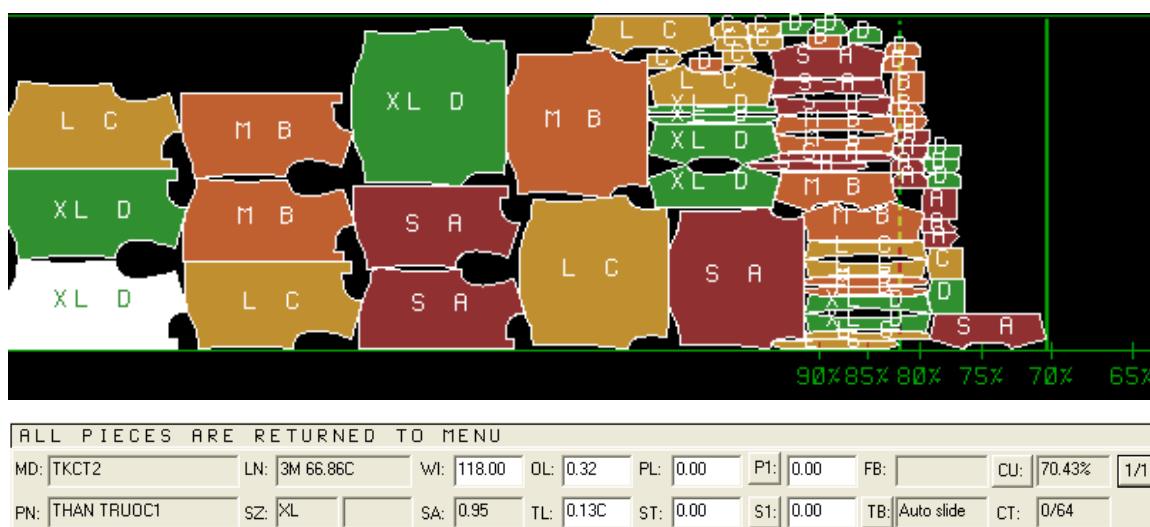
Hình 6.2 Hộp thoại mở sơ đồ cần giác

➤ Đặt chi tiết vào sơ đồ



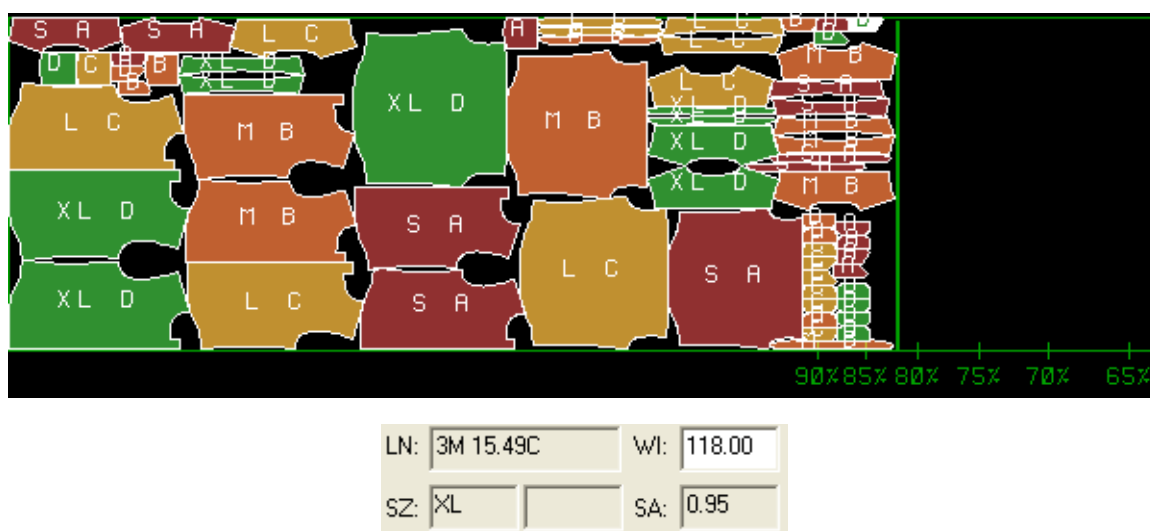
Hình 6.3 Đặt chi tiết vào sơ đồ

➤ **Báo định mức cho sơ đồ**



Hình 6.4 Thông số sơ đồ đã vẽ

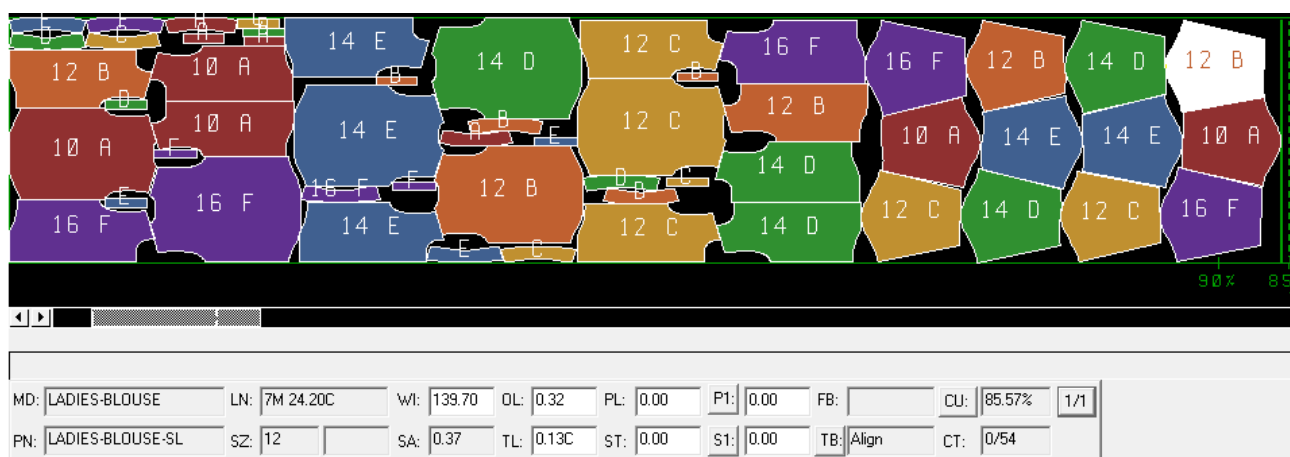
➤ **Hiệu chỉnh sơ đồ**



Hình 6.5 Chỉnh sửa sơ đồ

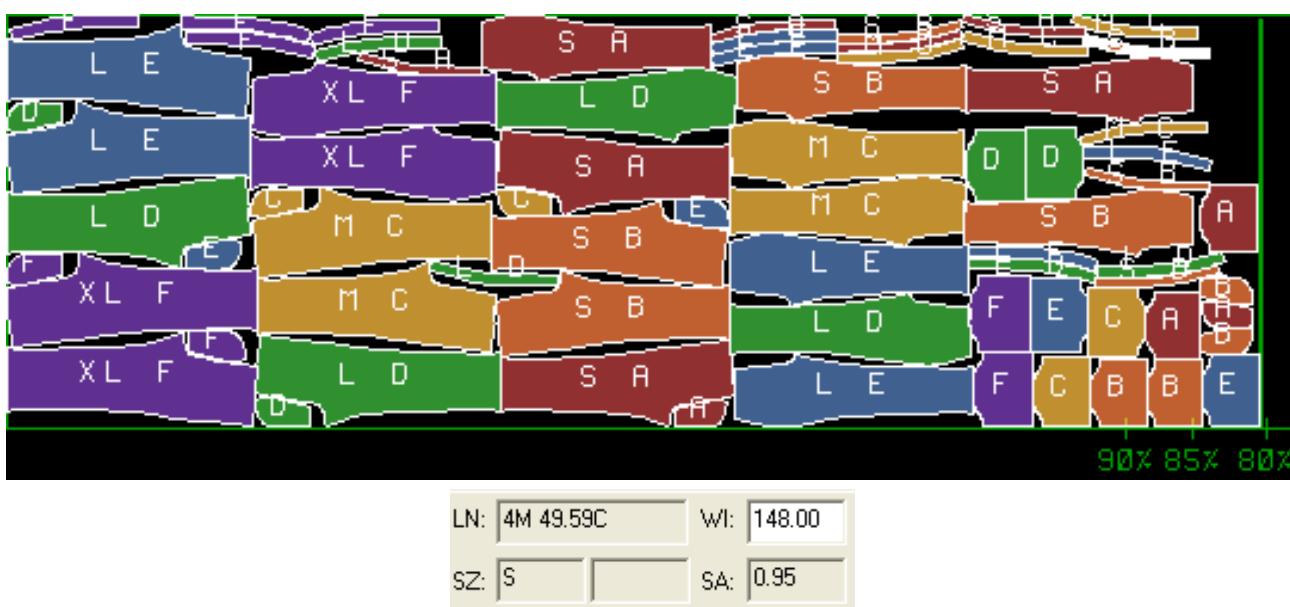
2.2.2 Giác sơ đồ mẫu áo sơ mi nữ bâu lá sen

1 -	10	A	0	---	0	0	0	0	0	0	0
1 -	12	B	0	---	0	0	0	0	0	0	0
1 -	14	D	0	---	0	0	0	0	0	0	0
1 -	16	F	0	---	0	0	0	0	0	0	0



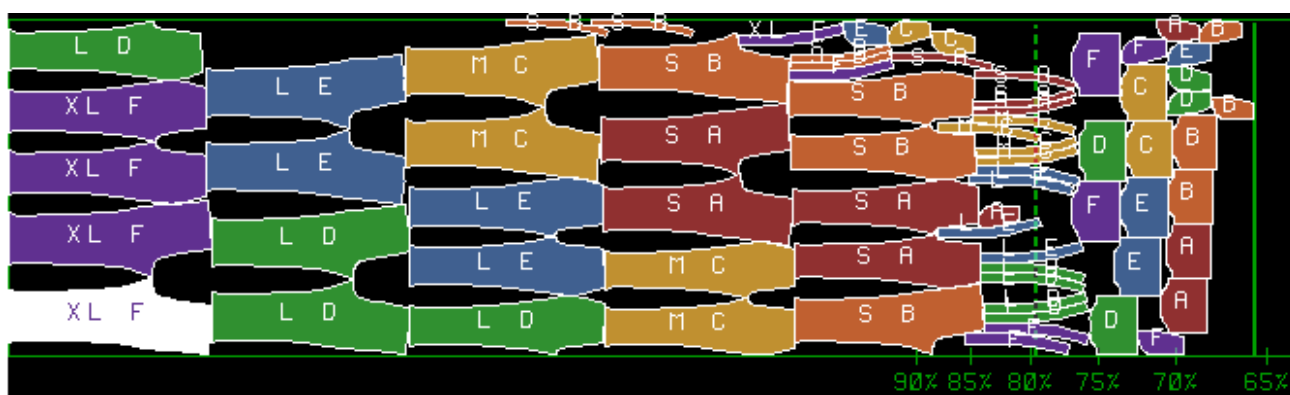
Hình 6.6 Sơ đồ mẫu áo sơ mi nữ bâu lá sen

2.2.3 Giác sơ đồ mẫu quần âu nam 1 ply lật



Hình 6.7 Sơ đồ mẫu quần âu nam 1 ply lật

2.2.4 Giác sơ đồ mẫu quần âu nữ xăng ply ống côn



LN:	5M 50.37C	WI:	148.00
SZ:	XL	SA:	0.95

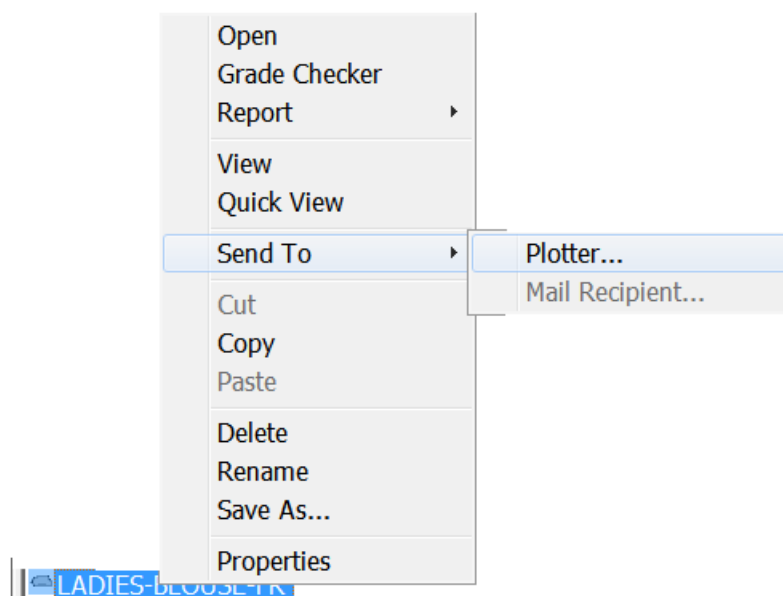
Hình 6.8 sơ đồ mẫu quần âu nữ xăng ply ống côn

2.3 Cách in sơ đồ giác mẫu trên máy in sơ đồ

➤ Vẽ chi tiết:

Trong Accumark Explorer chọn chi tiết cần vẽ

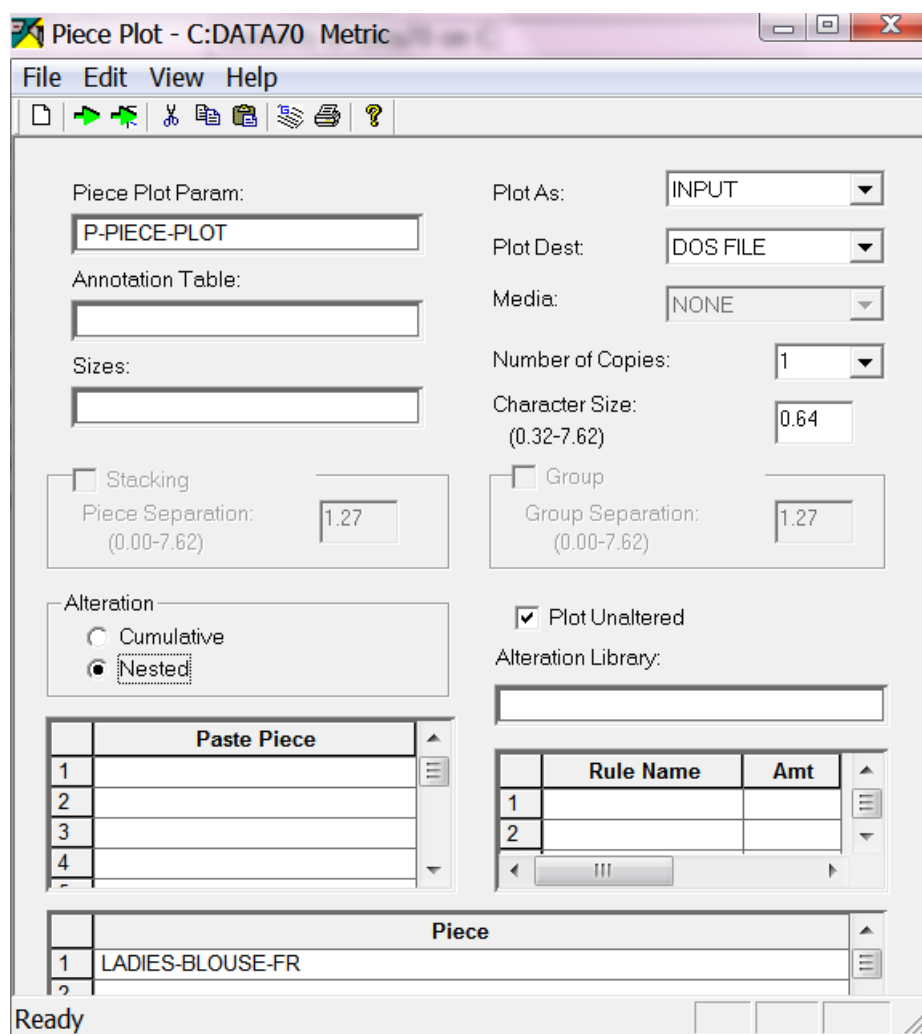
Bấm phải chuột XHHT



Hình 6.9 Đường dẫn vẽ chi tiết

Chọn Send to/Plotter

XHHT



Hình 6.10 Hộp thoại vẽ chi tiết

Trong ô size điền cỡ vóc cần vẽ

Trong ô Number of Copies chọn số lượng cần vẽ

Trong ô Annotation Table chọn quy định vẽ rập

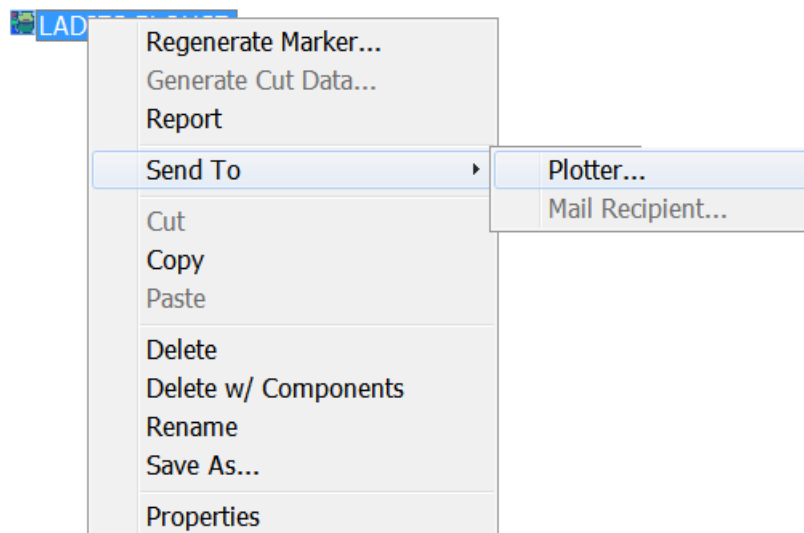
Trong thanh Alteration chọn Nested (vẽ cỡ đơn), Cumulative (vẽ lồng các cỡ)

Bấm  để gửi chi tiết ra máy vẽ

➤ **Vẽ sơ đồ:**

Trong Accumark Explorer chọn sơ đồ cần vẽ

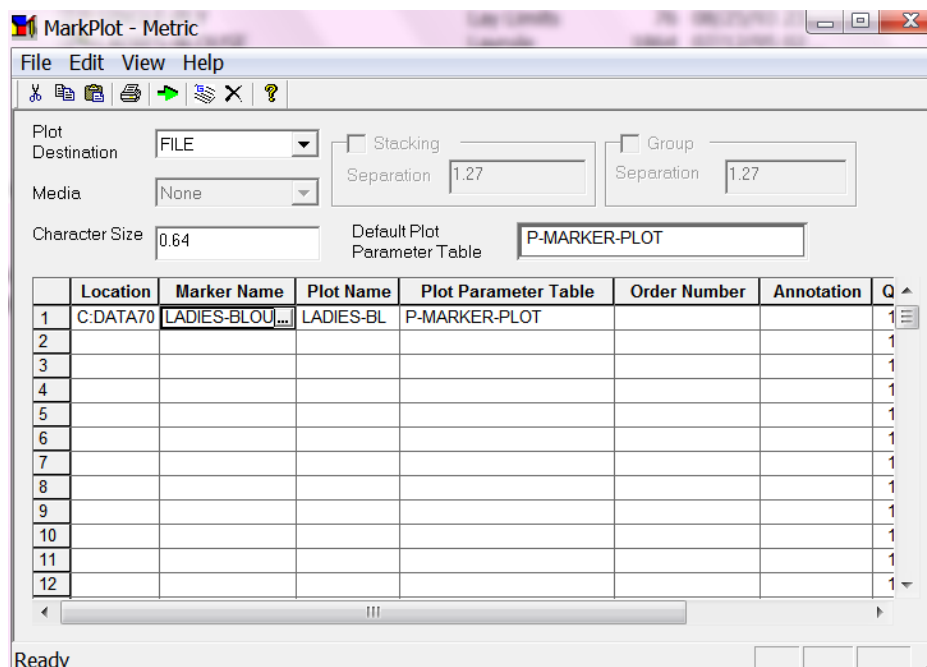
Bấm phải chuột XHHT



Hình 6.11 Đường dẫn vẽ sơ đồ

Chọn Send To/Plotter

XHHT



Hình 6.12 Hộp thoại vẽ sơ đồ

Trong cột Annotation chọn quy định vẽ sơ đồ

Trong cột Qt nhập số lượng sơ đồ cần vẽ

Bấm  để gửi sơ đồ ra máy vẽ

➤ **Quản lý hàng vẽ:**

Bấm phải chuột vào biểu tượng máy vẽ trên thanh Toolbars → chọn Queue Manager

Bấm phải chuột vào 1 sơ đồ cần xử lý:

View: xem lại sơ đồ

Delete: xóa sơ đồ trong hàng đợi

Delete active: xóa sơ đồ đang in. Sau khi dùng lệnh này phải bấm Restart Queue

Stop After: dừng máy in sau khi vẽ xong sơ đồ

Plot now: ưu tiên in trước

CÁC NỘI DUNG TỰ HỌC
Chương 6:
GIÁC SƠ ĐỒ TRÊN MÁY TÍNH
VỚI PHẦN MỀM GERBER TECHNOLOGY - ACCUMARK

❖ **Bài tập:**

1. Sinh viên thực hiện giác sơ đồ cho các sản phẩm sau với khổ sơ đồ tự chọn:
 - Áo sơ mi nam cơ bản.
 - Áo sơ mi nữ cổ lá sen.
 - Quần âu nam 1 ply lật.
 - Quần âu nữ xăng ply ống côn.
2. Sinh viên phải xử lý được các lỗi phát sinh trong quá trình thực hiện.

HỆ THỐNG BÀI TẬP ÔN TẬP

Bài tập chương 1:

- Tạo một khách hàng mới có tên là KOWA.
- Thiết lập môi trường sử dụng cho khách hàng vừa tạo.
- Thiết lập qui định dấu bấm.
- Thiết lập qui định ghi chú.
- Thiết lập qui định chiều góc sơ đồ.

Bài tập chương 2:

- Tiến hành thiết kế các chi tiết của sản phẩm áo thun Polo, áo sơ mi nam, quần âu nữ theo bảng thông số tự chọn?
- Xử lý được các thông báo lỗi trong quá trình thực hiện thiết kế.

Bài tập chương 3:

- Sinh viên thực hiện thiết kế, nháy mẫu, thiết lập bảng thông kê chi tiết cho các sản phẩm, theo bảng thông số kích thước tự chọn:
 - + Áo sơ mi nam cơ bản.
 - + Áo sơ mi nữ cổ lá sen.
 - + Quần âu nam 1 ply lật.
 - + Quần âu nữ xăng ply ống côn.
- Xử lý được các thông báo lỗi trong quá trình thực hiện.

Bài tập chương 4:

- Trình bày các tính năng trong menu trạng thái.
- Trình bày các tính năng các menu lệnh trong góc sơ đồ.
- Tiến hành góc sơ đồ tự động cho một sản phẩm tự chọn bất kỳ.

Bài tập chương 5:

- Sinh viên thực hiện thiết lập đường dẫn trong góc sơ đồ cho các sản phẩm sau:
 - + Áo sơ mi nam cơ bản.
 - + Áo sơ mi nữ cổ lá sen.
 - + Quần âu nam 1 ply lật.
 - + Quần âu nữ xăng ply ống côn.
- Sinh viên phải xử lý được các lỗi phát sinh trong quá trình thực hiện.

Bài tập chương 6:

- Sinh viên thực hiện giác sơ đồ cho các sản phẩm sau với khổ sơ đồ tự chọn:
 - + Áo sơ mi nam cơ bản.
 - + Áo sơ mi nữ cổ lá sen.
 - + Quần âu nam 1 ply lật.
 - + Quần âu nữ xăng ply ống côn.
- Sinh viên phải xử lý được các lỗi phát sinh trong quá trình thực hiện.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Ks. Nguyễn Thanh Bình – Trường ĐH Công Nghiệp Thực Phẩm Tp.Hồ Chí Minh.
Hướng dẫn sử dụng Accumark V8.2
2. Đào tạo kỹ thuật công nghệ may Trường Quốc Thảo – *Kỹ thuật thiết kế rập công nghệ may - Kỹ thuật thiết kế rập.*
3. Trường ĐH Công Nghiệp Tp.Hồ Chí Minh – *Giáo trình môn học thiết kế trang phục 3.*
Nhà xuất bản thống kê, 9/2006.