

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
LỚP: 16CĐ-MTT1

Tài liệu lưu hành nội bộ

MỤC LỤC

MỞ ĐẦU	1
Chương 1: TIỆN ÍCH TRONG ACCUMARK V8.2	
1.1 Mục tiêu	07
1.2 Accumark Explorer	07
1.3 Accumark Utilities	10
Chương 2: THIẾT LẬP BAN ĐẦU TRONG V8.2	
2.1 Mục tiêu	12
2.2 Tạo khách hàng mới	12
2.3 Thiết lập môi trường sử dụng	13
2.4 Thiết lập dấu bấm	14
2.5 Thiết lập qui định ghi chú	15
2.6 Thiết lập qui định chiều góc sơ đồ	17
Chương 3: THỰC HIỆN MẪU TRONG ACCUMARK V8.2	
3.1 Mục tiêu	20
3.2 Lập bảng qui tắc nhảy size	20
3.3 Nhập mẫu rập từ bảng số hóa	21
3.4 Thiết kế rập và nhảy size	26
3.5 Xử lý mẫu rập	34
Chương 4: THIẾT KẾ RẬP NHẢY CỖ ÁO THUN POLO	
4.1 Mục tiêu	38
4.2 Lập bảng qui tắc nhảy size áo thun	38
4.3 Thiết kế rập và nhảy size áo thun	39
4.4 Xử lý mẫu rập	42
Chương 5: THIẾT KẾ RẬP NHẢY CỖ ÁO CHEMISE	
5.1 Mục tiêu	44
5.2 Lập bảng qui tắc nhảy size áo chemise	44
5.3 Thiết kế rập và nhảy size áo chemise	44
5.4 Xử lý mẫu rập	47
Chương 6: THIẾT KẾ RẬP NHẢY CỖ QUẦN TÂY	
6.1 Mục tiêu	49
6.2 Lập bảng qui tắc nhảy size quần tây	49
6.3 Thiết kế rập và nhảy size quần tây	50
6.4 Xử lý mẫu rập	52

Chương 7: XỬ LÝ MẪU RẠP

7.1 Mục tiêu	54
7.2 Lập bảng thống kê chi tiết	54
7.3 Lập bảng tác nghiệp giác sơ đồ	55
7.4 Xử lý tác nghiệp	57
7.5 Nhật ký hệ thống	58

Chương 8: GIỚI THIỆU PHẦN MỀM GIÁC SƠ ĐỒ

8.1 Mục tiêu	60
8.2 Giác sơ đồ	60
8.3 Vẽ chi tiết – sơ đồ	71

Chương 9: GIÁC SƠ ĐỒ ÁO THUN POLO

9.1 Mục tiêu	75
9.2 Giác sơ đồ	75
9.3 Vẽ chi tiết sơ đồ	76
9.4 Báo định mức sơ đồ	76
9.5 Thống kê chiều dài sơ đồ	77
9.6 Chỉnh sửa sơ đồ	77

Chương 10: GIÁC SƠ ĐỒ ÁO CHEMISE

10.1 Mục tiêu.....	78
10.2 Giác sơ đồ	78
10.3 Vẽ chi tiết – sơ đồ	79
10.4 Báo định mức sơ đồ	79
10.5 Thống kê chiều dài sơ đồ	79
10.6 Chỉnh sửa sơ đồ	80

Chương 11: GIÁC SƠ ĐỒ QUẦN TÂY

11.1 Mục tiêu.....	81
11.2 Giác sơ đồ	81
11.3 Vẽ chi tiết – sơ đồ	82
11.4 Báo định mức sơ đồ	82
11.5 Thống kê chiều dài sơ đồ	82
11.6 Chỉnh sửa sơ đồ	83

Chương 12: GIÁC SƠ ĐỒ JACKET

12.1 Mục tiêu.....	84
12.2 Giác sơ đồ	84
12.3 Vẽ chi tiết – sơ đồ	85
12.4 Báo định mức sơ đồ	85
12.5 Thống kê chiều dài sơ đồ	85
12.6 Chỉnh sửa sơ đồ	86

HỆ THỐNG CÂU HỎI ÔN TẬP	87
TÀI LIỆU THAM KHẢO	89

BẢNG KÝ HIỆU VÀ VIẾT TẮT

STT	CHỮ VIẾT TẮT	CHÚ GIẢI
1	XHHT	Xuất hiện hộp thoại
2	VD	Ví dụ

CHƯƠNG 1: TIỆN ÍCH TRONG ACCUMARK V8.2

1.1 MỤC TIÊU:

1.1.1 Về kiến thức:

Sinh viên tiếp thu được các kiến thức về thiết kế rập, nhảy cỡ, giác sơ đồ ứng dụng trên máy tính.

1.1.2 Về kỹ năng:

Sinh viên có khả năng hiểu được các tính năng trong phần mềm, thực hiện công việc thiết kế rập, nhảy cỡ, giác sơ đồ trên máy tính.

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

1.1.3 Về thái độ:

Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc, phát huy khả năng ứng dụng vào thực tiễn.

1.2 ACCUMARK EXPLORER:

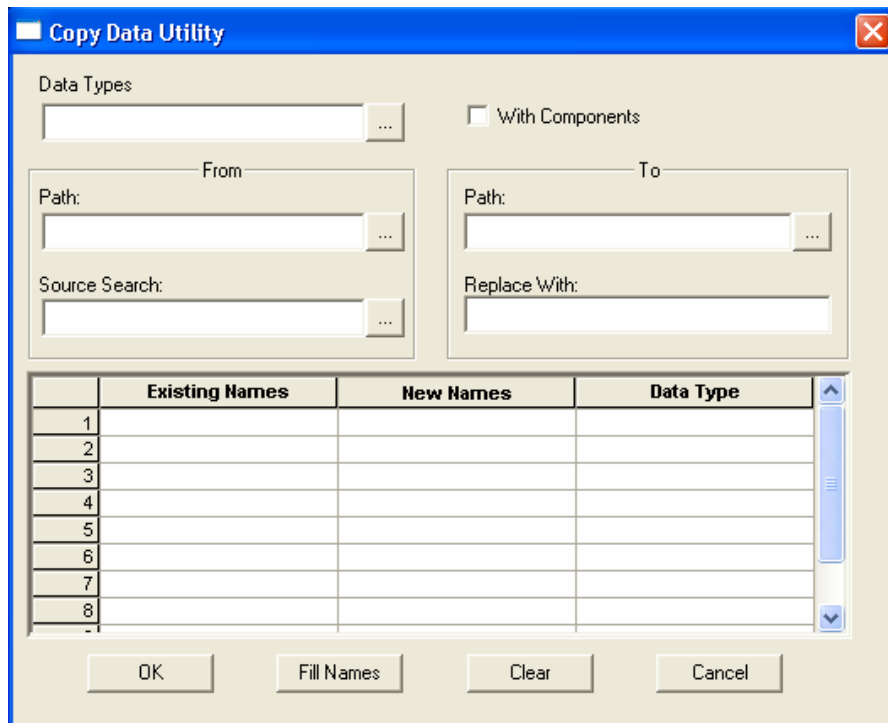
1.2.1 Xuất nhập dữ liệu:

Từ menu File/ Import.zip: nhập dữ liệu vào máy dạng *.zip
Export.zip: xuất dữ liệu dạng *.zip
Export V8 pieces to V7: xuất chi tiết từ V8 để mở ở V7
Import/Import plot: nhập đến máy vẽ

1.2.2 Sao chép – xóa – di chuyển – đổi tên:

1.2.2.1 Sao chép dữ liệu:

Từ menu Utilities, chọn Copy xuất hiện hộp thoại (XHHT):

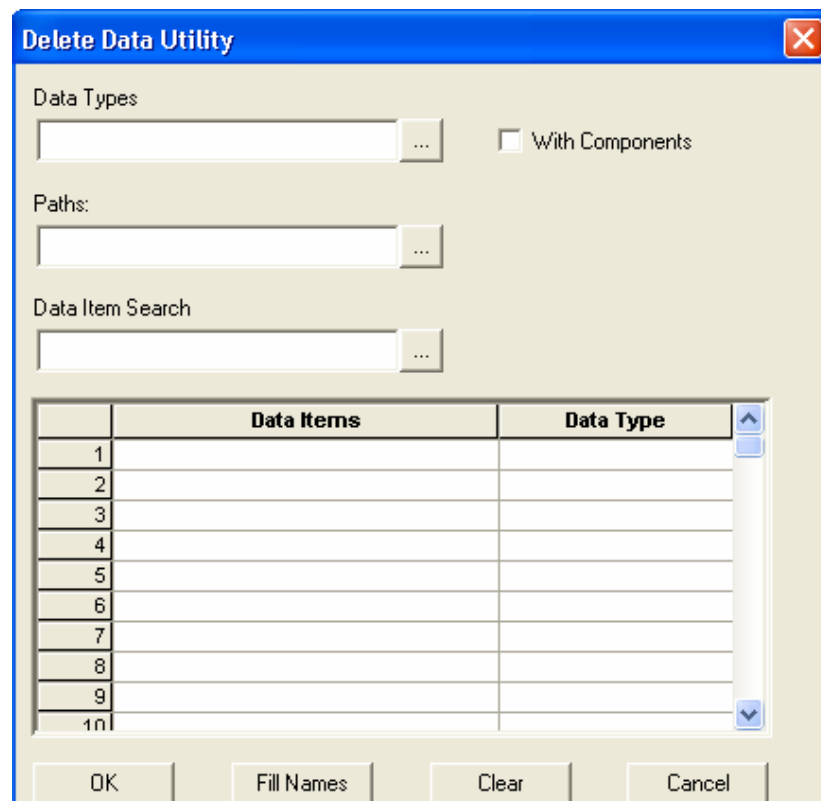


Hình 1.1 Hộp thoại sao chép dữ liệu

Trong ô Data Type, chọn kiểu dữ liệu muốn sao chép
Trong ô Copy Components, đánh dấu để qui định có sao chép tất cả các dữ liệu thành phần liên quan hay không
Trong cột From/Path chọn nơi lưu trữ nguồn nơi lưu dữ liệu cần sao chép
Trong cột To/Path chọn nơi lưu trữ của đích nơi dữ liệu chuyển đến
Trong ô Source search chọn dữ liệu cần sao chép
Trong cột Existing Names, xuất hiện tên dữ liệu muốn sao chép
Trong cột New Names, điền tên mới của dữ liệu (nếu cần)
Chọn OK để sao chép dữ liệu

1.2.2.2 Xóa dữ liệu:

Từ menu Utilities, chọn Delete xuất hiện hộp thoại(XHHT):



Hình 1.2 Hộp thoại xóa dữ liệu

Trong ô Data Type chọn kiểu dữ liệu muốn xóa
Trong ô Path chọn nơi lưu trữ nguồn, nơi lưu dữ liệu cần xóa
Trong ô Data Item Search chọn dữ liệu cần xóa
Trong cột Data Items xuất hiện dữ liệu cần xóa
Chọn OK để xóa dữ liệu

1.2.2.3 Đổi tên dữ liệu:

Từ menu Utilities, chọn Rename xuất hiện hộp thoại (XHHT):

Rename Data Utility

Data Types: []

From: Path: [] Source Search: []

To: Path: [] Replace With: []

	Existing Names	New Names	Data Type
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

OK Fill Names Clear Cancel

Hình 1.3 Hộp thoại đổi tên dữ liệu

1.2.2.4 Di chuyển dữ liệu:

Từ menu Utilities, chọn Move xuất hiện hộp thoại (XHHT):

Move Data Utility

Data Types: [] ☐ With Components

From: Path: [] Source Search: []

To: Path: [] Replace With: []

	Existing Names	New Names	Data Type
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

OK Fill Names Clear Cancel

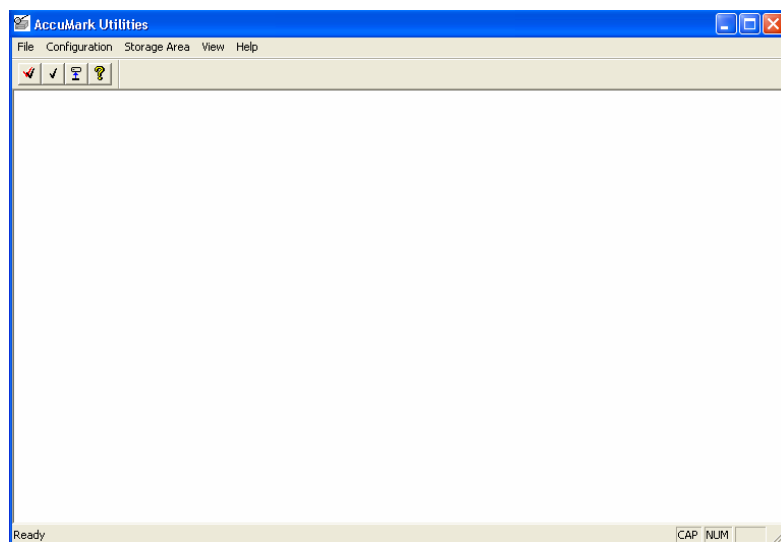
Hình 1.4 Hộp thoại di chuyển dữ liệu

Trong ô Data Type, chọn kiểu dữ liệu muốn di chuyển

Trong cột From/Path chọn nơi lưu trữ nguồn nơi lưu dữ liệu cần di chuyển đi
Trong cột To/Path chọn nơi lưu trữ của đích nơi dữ liệu chuyển đến
Trong ô Source search chọn dữ liệu cần di chuyển
Trong cột Existing Names, xuất hiện tên dữ liệu di chuyển
Trong cột New Names, điền tên mới cần đổi của dữ liệu (nếu cần)
Chọn OK để di chuyển dữ liệu
Nếu bấm phải chuột trên vùng làm việc của Accumark Explorer / Copy;
Rename; move; delete: sao chép, đổi tên, di chuyển, xóa dữ liệu thao tác giống
như trong window.

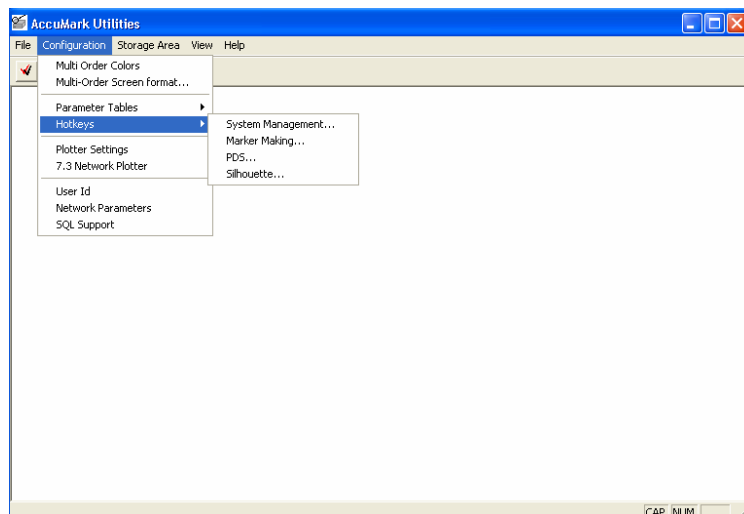
1.3 ACCUMARK UTILITIES:

Chọn Accumark Utilities XHHT:



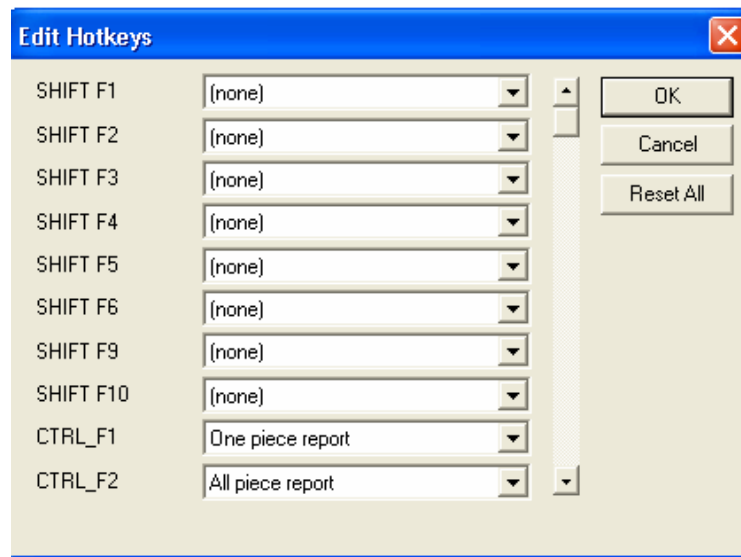
Hình 1.5 Hộp thoại Utilities

Trong menu Configuration/Hotkeys: Thiết lập các phím nóng sử dụng trong PDS và marker making.



Hình 1.6 Hộp thoại thiết lập các phím nóng

XHHT cài đặt phím nóng:



Hình 1.7 Hộp thoại thiết lập các phím nóng

Khi thiết lập xong chọn OK.

Câu hỏi:

1. Tiến hành copy 5 chi tiết, 1 sơ đồ từ Data70 sang khách hàng mới.
2. Tiến hành đổi tên 5 chi tiết và 1 sơ đồ vừa copy sang.
3. Xóa 5 chi tiết và 1 sơ đồ vừa đổi tên.
4. Trình bày cách thiết lập các phím nóng sử dụng trong PDS và marker making.

CHƯƠNG 2: THIẾT LẬP BAN ĐẦU TRONG V8.2

2.1 MỤC TIÊU:

2.1.1 Về kiến thức:

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

2.1.2 Về kỹ năng:

Sinh viên có khả năng hiểu được các tính năng trong phần mềm, thực hiện công việc thiết kế rập, nhảy cỡ, giác sơ đồ trên máy tính.

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

2.1.3 Về thái độ:

Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc, phát huy khả năng ứng dụng vào thực tiễn.

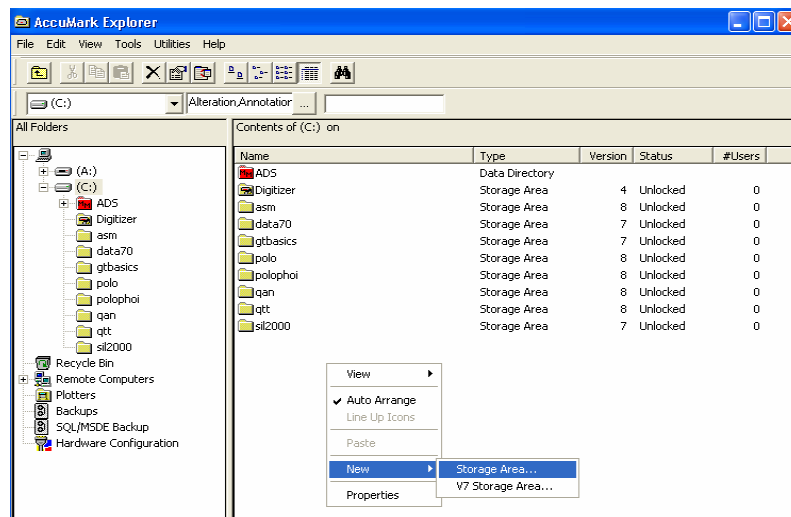
2.2 TẠO KHÁCH HÀNG MỚI:

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

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

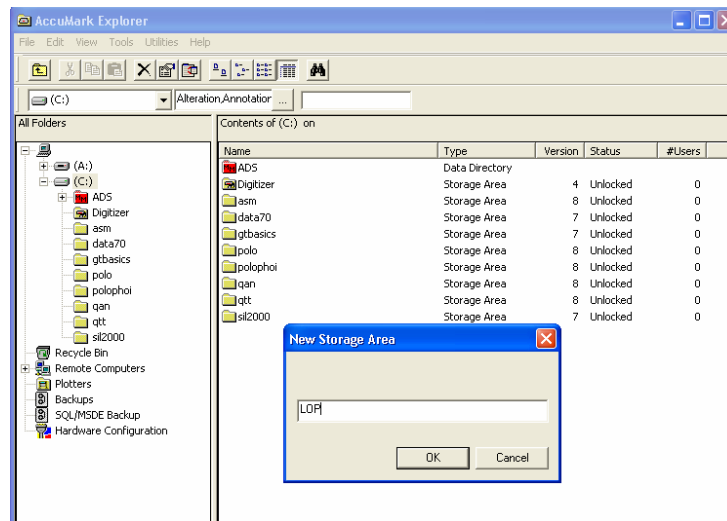
Chọn Storage area ... (Nếu tạo miền trên V8)

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



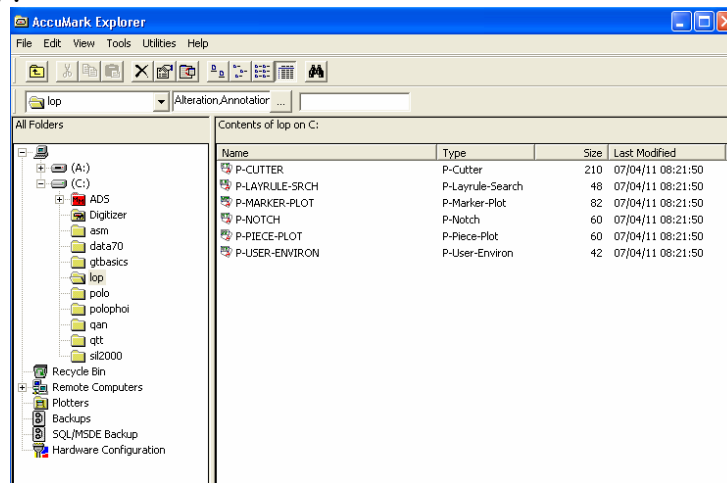
Hình 2.1 Hộp thoại tạo khách hàng mới

Nhập tên khách hàng vào / OK.



Hình 2.2 Hộp thoại tạo khách hàng mới

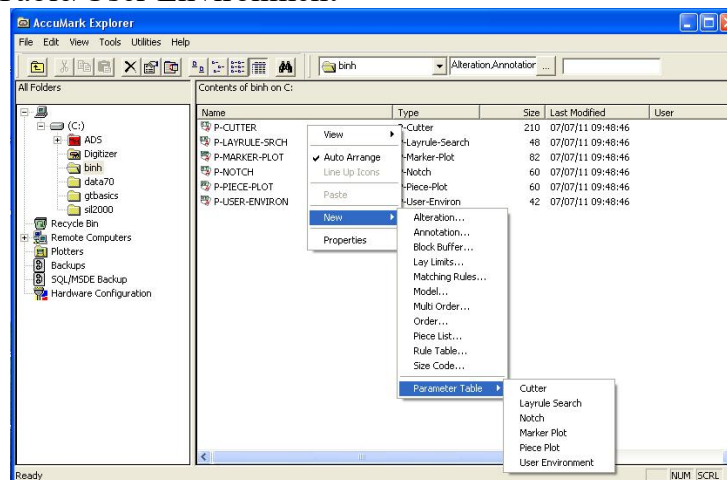
Chọn khách hàng để làm việc : Chọn ổ đĩa ở cột bên trái/ chọn tên khách hàng vừa tạo (chuột trái 1 lần) :



Hình 2.3 Hộp thoại tạo khách hàng mới

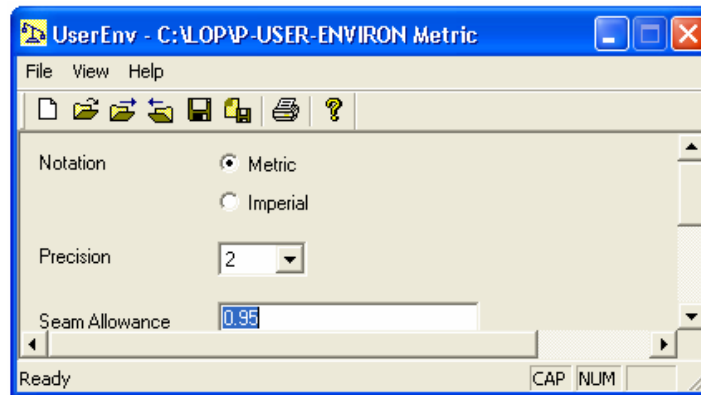
2.3 THIẾT LẬP MÔI TRƯỜNG SỬ DỤNG:

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



Hình 2.4 Hộp thoại thiết lập môi trường sử dụng

Chọn User Environment XHHT :



Hình 2.4 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))

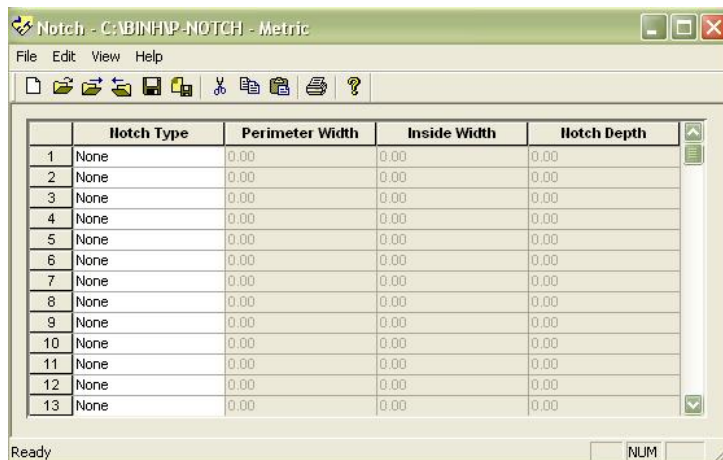
Layrule Mode: Lưu nước giác. No Layrule (không lưu nước giác) – User marker (sử dụng tên sơ đồ để lưu nước giác)

Vào menu File/ Save để lưu

2.4 THIẾT LẬP DẤU BẮM:

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

New/Parameter Table/Notch XHHT



Hình 2.4 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.

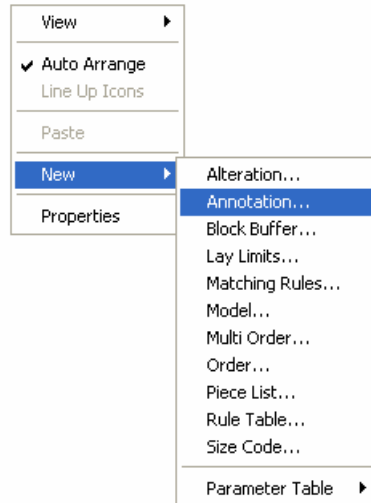
Notch Depth: nhập độ sâu dấu bấm

File/Save lưu bảng dấu bấm

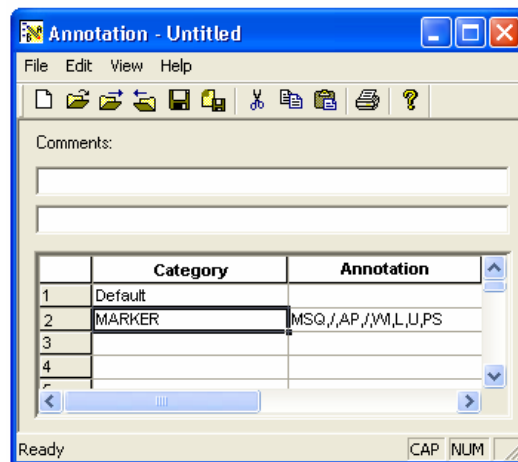
2.5 THIẾT LẬP QUI ĐỊNH GHI CHÚ:

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



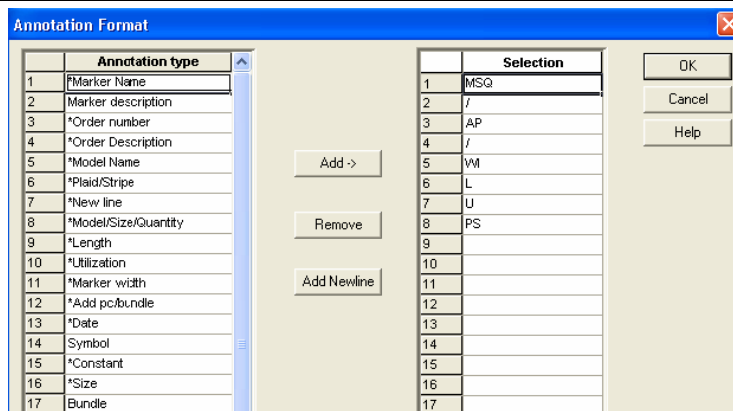
Hình 2.5 Hộp thoại thiết lập ghi chú

2.5.1 DEFAULT:

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

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

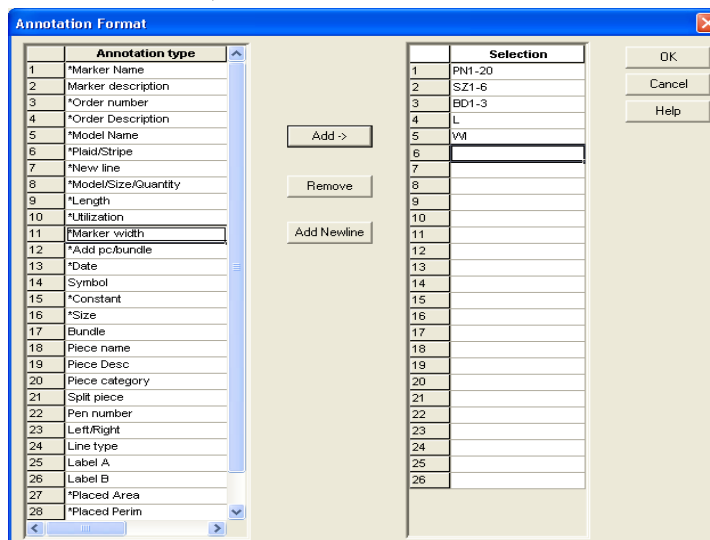
Bấm trái chuột vào  XHHT



Hình 2.5 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)



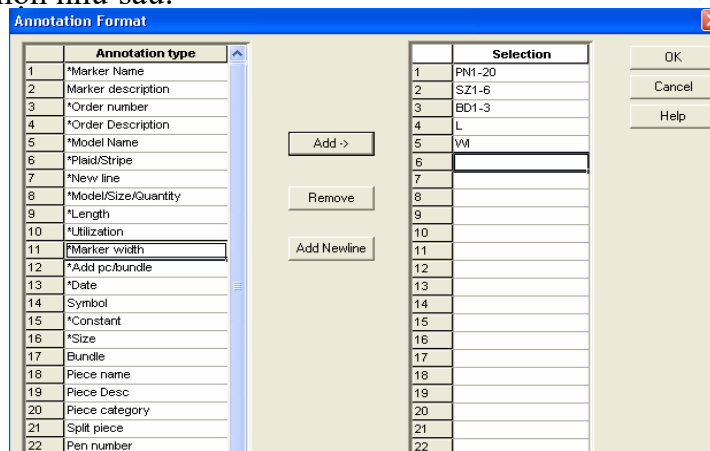
Hình 2.5 Hộp thoại thiết lập ghi chú

2.5.1 MARKER:

Ghi chú các thông tin đầu bản 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 2.5 Hộp thoại thiết lập ghi chú

2.5.1 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

2.5.2 LABELD:

Vẽ dấu dùi.

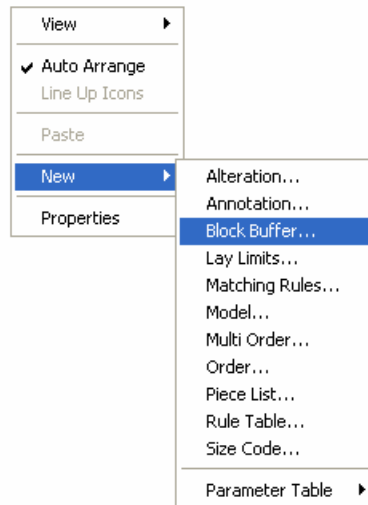
SY7430

File/ Save as : Đặt tên

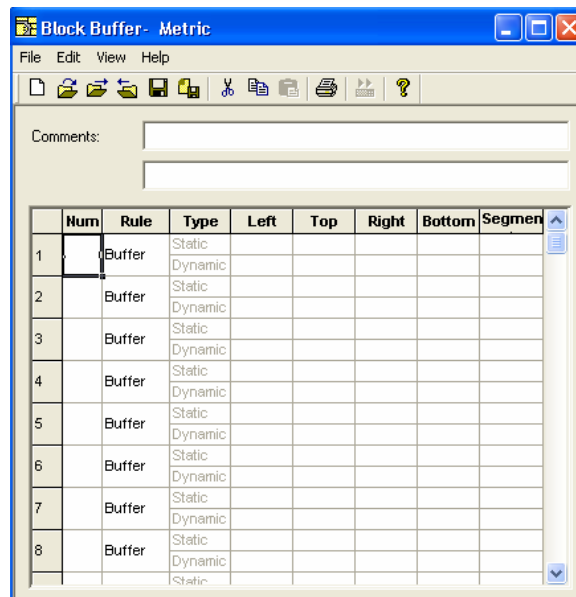
Lưu ý: Thiết lập qui định ghi chú cho vẽ Rập và vẽ sơ đồ.

2.6 THIẾT LẬP KHOẢNG HỖ XUNG QUANH CHI TIẾT:

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



XHHT :

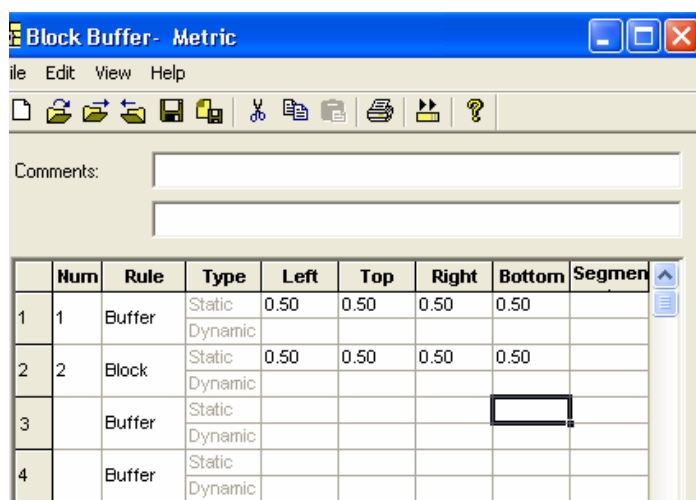


Hình 2.6 Hộp thoại thiết lập khoảng hở

2.7 THIẾT LẬP QUI ĐỊNH CHIỀU GIÁC SƠ ĐỒ:

2.7.1 Tạo khoảng hở xung quanh tất cả chi tiết:

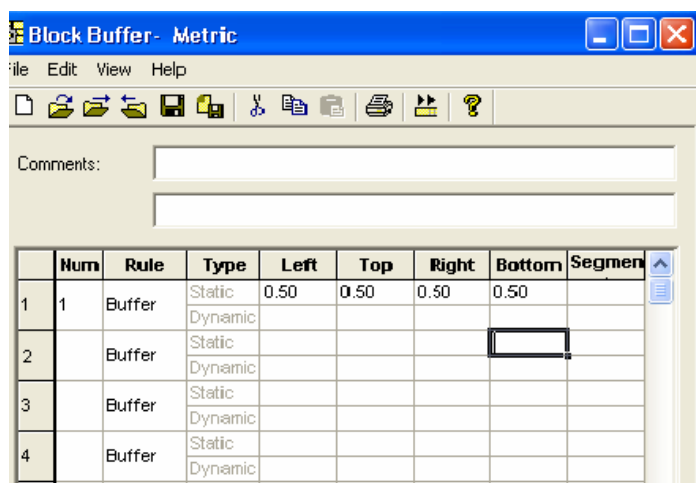
Tạo khoảng hở 0.5cm xung quanh chi tiết.



Hình 2.7 Tạo khoảng hở xung quanh tất cả chi tiết

2.7.2 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

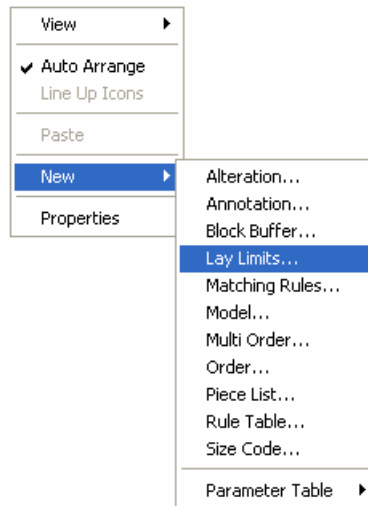


Hình 2.8 Tạo khoảng hở xung quanh những chi tiết đối với chi tiết được chọn bên phần Marker

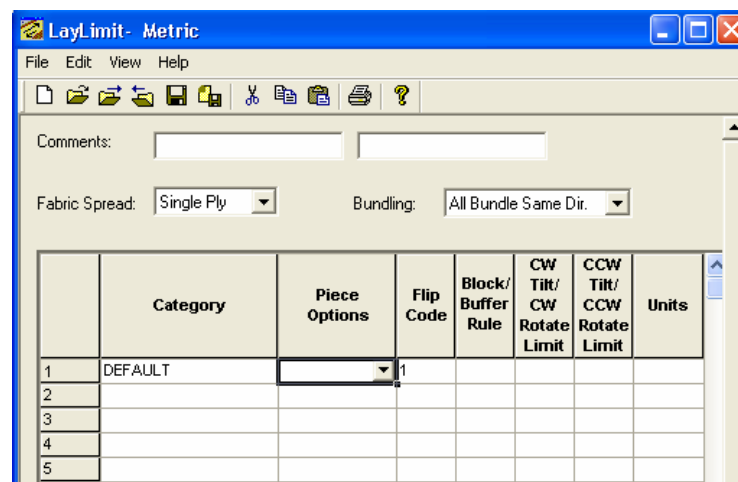
File/Save – Save as: Đặt tên và lưu

2.8 THIẾT LẬP QUI ĐỊNH CHIỀU GIÁC SƠ ĐỒ:

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



XHHT



Hình 2.9 Thiết lập qui định chiều góc 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.

Câu hỏi:

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

CHƯƠNG 3: THỰC HIỆN MẪU TRONG ACCUMARK V8

3.1 MỤC TIÊU:

3.1.1 Về kiến thức:

Sinh viên có kiến thức về thiết kế mẫu rập, nhảy cỡ, giác sơ đồ ứng dụng trên máy tính.

3.1.2 Về kỹ năng:

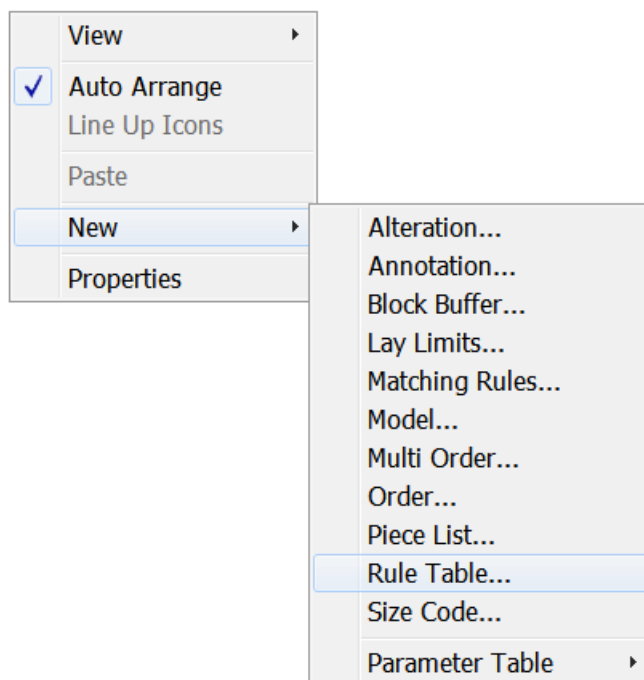
Sinh viên có khả năng thực hiện công việc thiết kế rập, giác sơ đồ trên máy tính. Sinh viên thiết kế được các dạng quần áo công nghiệp trên phần mềm vi tính và phát huy khả năng ứng dụng vào thực tiễn sản xuất.

3.1.3 Về thái độ:

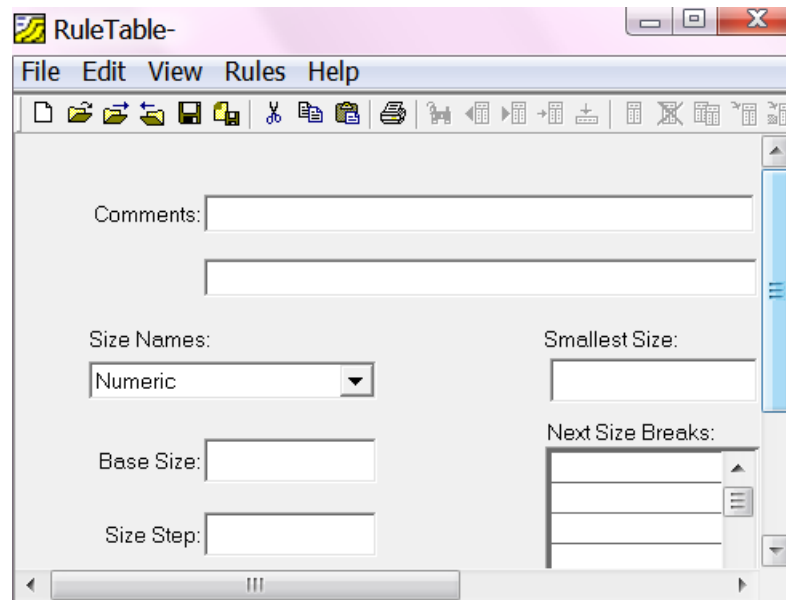
Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc, phát huy khả năng ứng dụng vào thực tiễn.

3.2 LẬP BẢNG QUI TẮC NHẢY SIZE:

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



XHHT



Hình 3.1 Bảng qui tắc nhảy size

Trong ô comments điền thông tin muốn ghi chú
 Trong ô Size name: có 2 lựa chọn (Numeric và Alphanumeric)
 Chọn Numeric (loại cỡ số) Chọn Alphanumeric (loại cỡ chữ)
 Base size: đặt size cơ bản
 Size step: xác định bước nhảy cỡ (chỉ có ở size số)
 Smallest size: đặt cỡ nhỏ nhất
 Next size Breaks: đặt các cỡ kế tiếp
 File/save as: đặt tên và lưu

3.3 NHẬP MẪU RẠP TỪ BẢNG SỐ HÓA:

3.3.1 Bước chuẩn bị:

3.3.1.1 Chuẩn bị chi tiết số hóa:

Chuẩn bị mẫu cẩn thận giúp cho việc số hóa dễ dàng và tránh được những sai sót. Chuẩn bị mẫu là ghi đầy đủ các thông tin lên mẫu. Mỗi chi tiết phải có các thông tin như : tên chi tiết, loại chi tiết, mô tả chi tiết, phương pháp nhảy cỡ, canh sợi, quy tắt nhảy cỡ, các dấu bấm và các điểm trung gian

3.3.1.2 Định vị mẫu trên bản số hóa:

Phải đảm bảo bản số hóa sạch, dùng băng keo trong để cố định chi tiết lên mặt bản

Đặt chi tiết theo hướng bạn muốn nó hiển thị trên màn hình, nếu không chính xác cũng không sao. Khi chi tiết được nhập vào hệ thống, ACCUMARK sẽ tự động xoay chi tiết sao cho đường canh sợi nằm theo phương nằm ngang. Nghĩa là bạn phải vạch đường canh sợi trên chi tiết mẫu thật chính xác

Hãy lưu ý đến các vùng chết xung quanh bản số hóa (cách mép khoảng 5.5 cm là vùng mà con trỏ số hóa mất tín hiệu)

3.3.1.3 Các thông tin mô tả chi tiết:

Các thông tin mô tả chi tiết giúp bạn phân biệt các chi tiết khác nhau, mô tả chi tiết đầy đủ thì dễ dàng nhận biết các chi tiết khi cần

Tất cả các chi tiết khi số hóa phải có các thông tin sau :

Tên chi tiết (Piece Name) : là tên mà phải đặt cho mỗi chi tiết gồm từ 1 – 20 ký tự (thường là tên của mã hàng kéo theo phần đuôi ghi tên chi tiết)

VD : 3100-thân trước

Ghi chú : nếu sản phẩm có nhiều loại vải thì ta đặt tên nguyên liệu ở giữa

VD : 3100-F-thân trước F : vải phôi

Loại chi tiết (Piece Category) : thường ghi ký hiệu theo kiểu chi tiết như : thân trước, thân sau, tay áo ... (nên ghi loại chi tiết lên từng chi tiết để nhớ, tránh nhầm lẫn) gồm 1 → 20 ký tự

Mô tả chi tiết (Description) : giúp phân biệt các chi tiết khác nhau

Phương pháp nhảy cỡ (Grading Method) : ACCUMARK dùng 3 phương pháp

Bảng quy tắc nhảy cỡ (Rule Table) : ghi tên bản quy tắc nhảy cỡ bạn dùng cho chi tiết số hóa

Cỡ số - cỡ chữ (Numeric/Alpha size) : dùng khi nhập chi tiết mẫu lòng

Sao chi tiết (Copy piece) : chọn chi tiết mà bạn chọn để copy quy tắc nhảy cỡ

Canh sợi (Grain line) : xác định hướng chi tiết dọc theo canh sợi vải

Các dấu bấm (nếu có)

Các điểm trung gian : nếu là đường cong thì chia nhỏ thành nhiều điểm, dùng để xác định các đoạn chu vi cong

Khi đó ta tiến hành dán mẫu lên bảng số hóa

3.3.1.4 Ghi chú đường nội vi:

Lúc bắt đầu số hóa bạn nên viết tất cả các nút cần bấm trong khi số hóa, ghi thẳng lên chi tiết mẫu sẽ số hóa

Thông tin bạn cần ghi trên mẫu bao gồm : các quy tắc nhảy cỡ sẽ dùng, kiểu bấm bạn muốn, vị trí các điểm nhảy cỡ, các điểm trung gian và các đường canh sợi cũng như các điểm thuộc tính và đường nội vi

Nếu bạn số hóa chi tiết lớn, còn phải đánh dấu các điểm chuyển đổi (điểm ghép) trên từng chi tiết

3.3.1.5 Đường nội vi trong chi tiết:

Xác định các đường nội vi :

Các đường nội vi, như các đường ghi chú, các dấu khoan, các hình khoét đi và các hình định vị, có thể xác định trong chi tiết số hóa bằng menu số hóa. Trong một số trường hợp, bạn có thể gán chữ cái riêng bạn để quy định nhãn nội vi

Các nhãn nội vi được quy định trong hệ thống sau :

Nhãn nội vi	Dùng cho
A	Đường ghi chú 2 điểm. Xác định độ rộng và khoảng cách giữa các ký tự ghi chú (cố định)
B	Đường ghi chú 3 điểm. Xác định độ rộng, chiều cao và khoảng cách giữa các ký tự ghi chú (cố định)
D	Dấu khoan, (tùy chọn, nhưng nên dùng)
G	Đường canh sợi, được gán tự động khi số hóa (cố định)
H	Một hình khoét đi, (cố định và phải khép kín)
I	Đường nội vi do người dùng quy định
M	Trục đối xứng, được gán tự động khi lấy đối xứng 1 chi tiết trong khi số hóa
P	Đường cắt can cố định
T	Đường lưới, dùng cho các chi tiết lớn hơn bản số hóa
S	Đường may

Tất cả các nhãn nội vi được số hóa sau khi đã đóng hay đối xứng đường chu vi
Các đường nội quy mang nhãn A, B, C, E, F, G, H, J, K, L, M, N sẽ không đối xứng.

Các đường nội quy mang nhãn D, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z sẽ đối xứng.

3.3.2 Số hóa các chi tiết đơn:

3.3.2.1 Cách số hóa chi tiết cơ bản:

Chọn Star Piece trong Menu số hóa bằng nút A (nút A trên con trỏ số hóa)

3.3.2.2 Nhập thông tin mô tả chi tiết:

Nhập tên chi tiết bằng cách chọn các ký tự phù hợp trong Menu số hóa bằng nút A, cuối cùng bấm nút (*)

Nhập loại chi tiết bằng cách chọn các ký tự phù hợp trong Menu số hóa bằng nút A, cuối cùng bấm nút (*)

Nhập mô tả chi tiết bằng cách chọn các ký tự phù hợp trong Menu số hóa bằng nút A, cuối cùng bấm nút (*)

Chọn Rule Table trong Menu số hóa bằng nút A

Nhập tên bảng quy tắc nhảy cỡ bằng cách chọn các ký tự phù hợp trong Menu số hóa bằng nút A, cuối cùng bấm nút (*)

3.3.2.3 Nhập đường canh sợi:

Đặt tâm điểm con trỏ trên điểm đầu bên trái của đường canh sợi bấm nút A, sau đó di chuyển con trỏ sang phải đường canh sợi bấm nút A, cuối cùng bấm nút (*)

3.3.2.3 Vào đường chu vi của chi tiết:

Bắt đầu từ góc dưới bên trái, đặt tâm con trỏ lên điểm thứ nhất nếu :

Điểm nhảy cỡ : bấm AB kèm theo số quy tắc nhảy cỡ

Điểm trung gian : bấm nút A (các điểm trung gian để xác định đường cong)

Dấu bấm : dấu bấm không nhảy cỡ thì chỉ cần bấm AC kèm theo kiểu dấu bấm (từ 1 → 5). VD : AC1. Dấu bấm nhảy cỡ thì bấm AB kèm theo số quy tắc nhảy cỡ, rồi bấm C kèm theo kiểu dấu bấm (từ 1 → 5). VD : AB2C1

3.3.2.4 Kết thúc chi tiết:

Sau khi số hóa điểm cuối cùng của chi tiết nếu :

Nếu chi tiết không đối xứng : chọn Close piece trên Menu số hóa bằng nút A, cuối cùng bấm nút (*)

Nếu chi tiết đối xứng : chọn Mirror piece trên Menu số hóa bằng nút A, cuối cùng bấm nút (*)

Kết thúc kiểu số hóa : chọn End Input trên Menu số hóa bằng cách bấm nút A

Lưu ý : đối với chi tiết có nội vi thì sau khi chọn Close piece hay Mirror piece thì phải nhấn (*)

3.3.3 Số hóa chi tiết lồng:

Thay vì lập bảng quy tắc nhảy cỡ trước khi số hóa và dùng bảng quy tắc nhảy cỡ đó, ở đây bước nhảy cỡ ddc tạo trực tiếp trên bàn số hóa khi bạn số hóa mẫu lồng

3.3.3.1 Bắt đầu dán các chi tiết lên bàn số hóa theo hướng bạn đã tính bước nhảy cỡ canh sợi nằm ngang. Tránh đặt các chi tiết vào vùng chết của bàn số hóa.

Chọn Star piece trong Menu số hóa bằng nút A (nút A trên con trỏ số hóa)

3.3.3.2 Nhập thông tin mô tả chi tiết:

Nhập tên chi tiết bằng cách chọn các ký tự phù hợp trong menu số hóa bằng nút A, cuối cùng bấm nút (*)

Nhập loại chi tiết bằng cách chọn các ký tự phù hợp trong menu số hóa bằng nút A, cuối cùng bấm nút (*)

Nhập mô tả chi tiết bằng cách chọn các ký tự phù hợp trong menu số hóa bằng nút A, cuối cùng bấm nút (*)

Chọn Numeric Size hoặc Alpha Size.

Qui định dải cỡ, bắt đầu từ dải cỡ gốc bằng cách nhấn nút A lên chữ hay số tương ứng trong menu số hóa, xong bấm nút (*)

Nhập tất cả các cỡ trong dải cỡ lần lượt từ nhỏ đến lớn, kể cả cỡ gốc, sau mỗi cỡ bấm (*)

Nhập đường canh sợi.

Đặt tâm điểm con trỏ trên điểm đầu bên trái của đường canh sợi bấm nút A, sau đó di chuyển con trỏ sang phải đường canh sợi bấm nút A, cuối cùng bấm nút (*)

3.3.3.3 Vào đường chu vi của chi tiết:

Số hóa chi tiết theo chiều kim đồng hồ, số hóa các điểm nhảy cỡ trên cỡ gốc bấm nút A kèm theo nút B, sau đó đi từ cỡ nhỏ nhất, bấm nút (#) trên các điểm

tương ứng với từng cỡ đến cỡ lớn nhất kể cả cỡ gốc. Các điểm trung gian di chuyển theo chiều kim đồng hồ xung quanh chi tiết và bấm nút A.

3.3.3.4 Kết thúc chi tiết:

Sau khi số hóa điểm cuối cùng của chi tiết nếu:

Nếu chi tiết không đối xứng: chọn Close Piece trên menu số hóa bằng cách bấm nút A, cuối cùng bấm nút (*).

Nếu chi tiết đối xứng: chọn Mirror Piece trên menu số hóa bằng cách bấm nút A, cuối cùng bấm nút (*).

Kết thúc việc số hóa.

Chọn End Input trên menu số hóa bằng cách bấm nút A.

3.3.3.4 Số hóa đường nội vi:

Số hóa các chi tiết theo trình tự thông thường cho một chi tiết đóng, đối xứng hay lồng các cỡ.

Sau khi chọn Clouse Piece hay Mirror Piece trong menu số hóa, chưa bấm (*) vội, hãy chọn Internal Lable trong menu số hóa, kèm theo chữ cái tương ứng với nhãn nội vi

Sau khi số hóa đường nội vi cuối cùng , bấm (*) (*) trên con trỏ

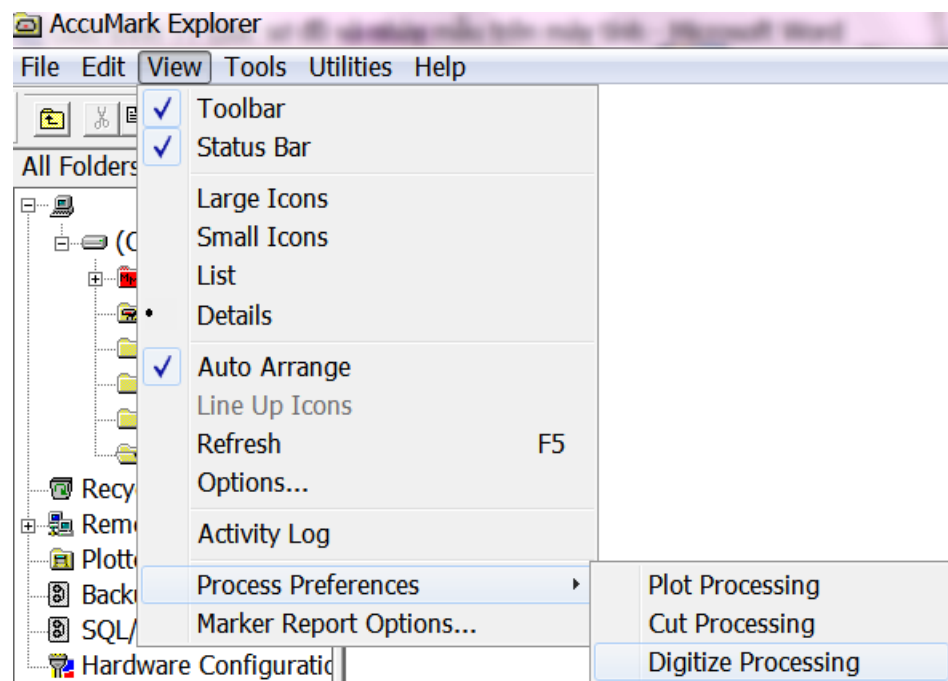
Kết thúc việc số hóa:

Chọn Chọn End Input trên menu số hóa bằng cách bấm nút A.

3.3.4 Kiểm tra chi tiết số hóa:

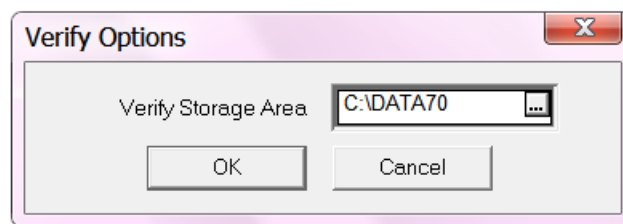
Chọn khách hàng để lưu các chi tiết của mã hàng vừa nhập

Từ Accumark Explorer/menu View



Hình 3.2 Kiểm tra chi tiết số hóa

XHHT



Hình 3.3 Hộp thoại kiểm tra chi tiết số hóa

DIGITIZER (ổ đĩa C:) :

Click 2 lần vào từng chi tiết : xuất hiện hộp thoại các bước nhập mẫu

Dòng Status : Verify Success nhập mẫu thành công

Save.

3.4 THIẾT KẾ RÁP & NHẢY SIZE:

3.4.1 Hướng dẫn thiết lập ban đầu

3.4.1.1 Khởi động PDS:

Từ Menu chính chọn Pattern Processing, Digitizing, PDS

XHHT

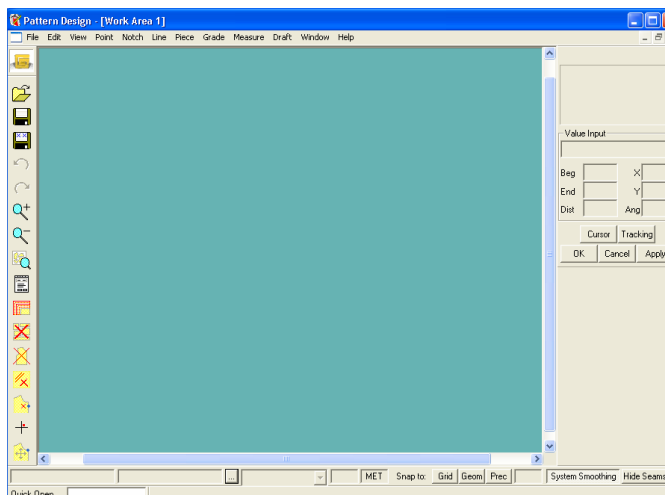


Hình 3.4 Menu Pattern Processing

Bấm chuột trái vào biểu tượng

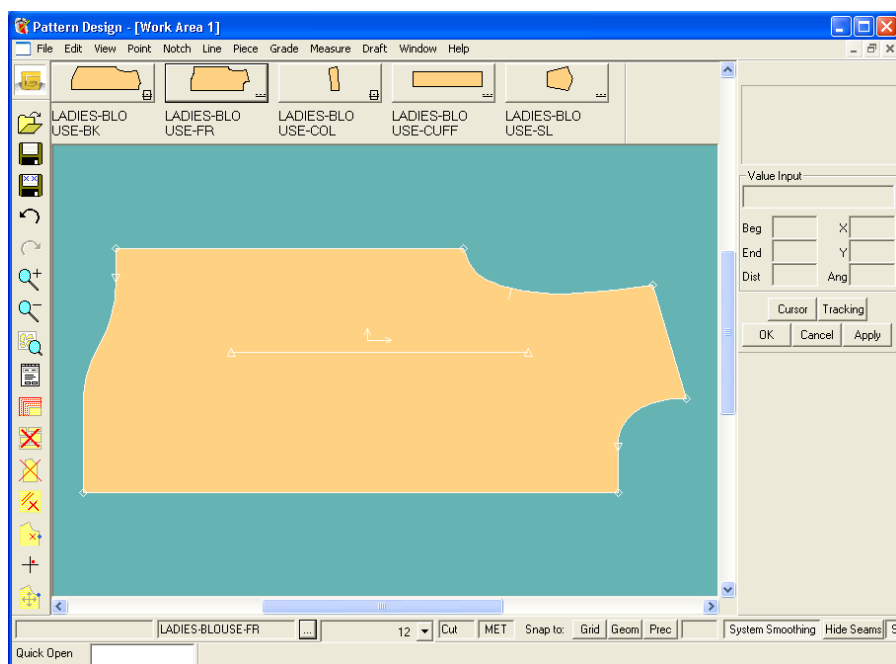


XHHT



Hình 3.5 Hộp thoại Pattern Processing

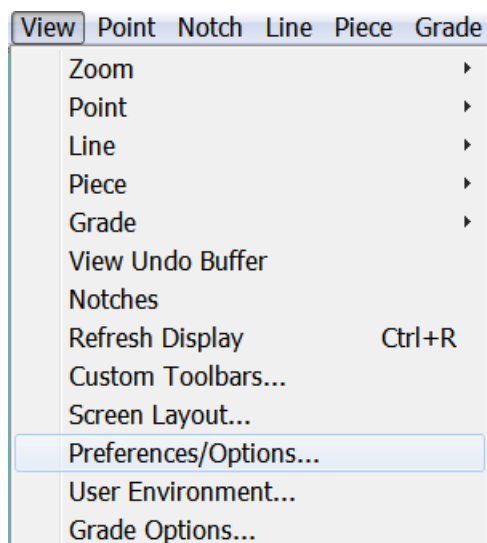
3.4.1.2 Giới thiệu giao diện PDS:



Hình 3.6 Giao diện PDS

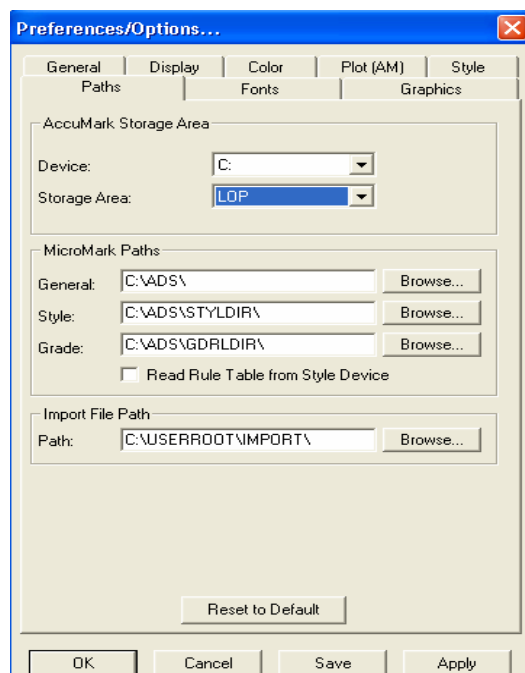
3.4.1.3 Thiết lập môi trường làm việc cho PDS

Từ menu số hóa chọn Preferences/Options ...



XHHT

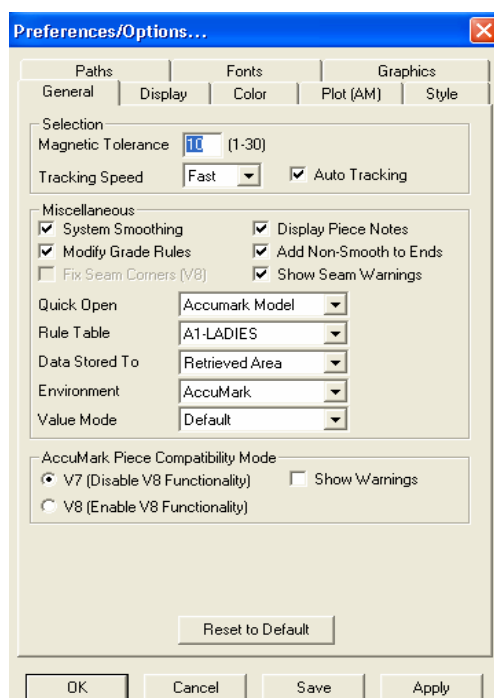
❖ Chọn thanh Paths



Hình 3.7 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

❖ Chọn thanh General



Hình 3.8 Hộp thoại thiết lập môi trường làm việc - General

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

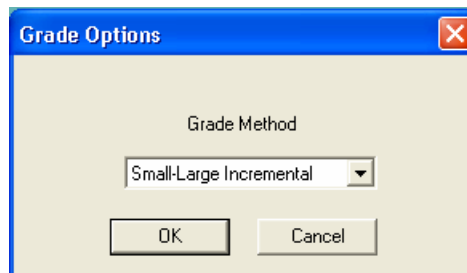
Chọn Apply/OK.

3.4.1.4 Chọn phương pháp nhảy mẫu

Từ menu view chọn Grade Options...



XHHT



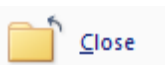
Hình 3.9 Hộp thoại Grade

Chọn Small-Large Incremental : nhảy mẫu từ size nhỏ nhất đến size lớn nhất.
Bấm OK để chọn.

3.4.2 CHỨC NĂNG LỆNH TRONG PDS:

3.4.2.1 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

3.4.2.2 MENU EDIT:

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

3.4.2.2 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

3.4.2.3 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)  F	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

3.4.2.4 MENU NOTCH:

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

3.4.2.5 MENU LINE:

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

3.4.2.6 MENU PIECE:

1	 Seam Amounts	Hiện lại thông số chừa đường may	Chọn View/chọn lệnh Chọn chi tiết OK
2	 Seam Corner Types	Hiện thông số kiểu góc đường may	Chọn View/chọn lệnh Chọn chi tiết OK

3.4.2.7 MENU GRADE:

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

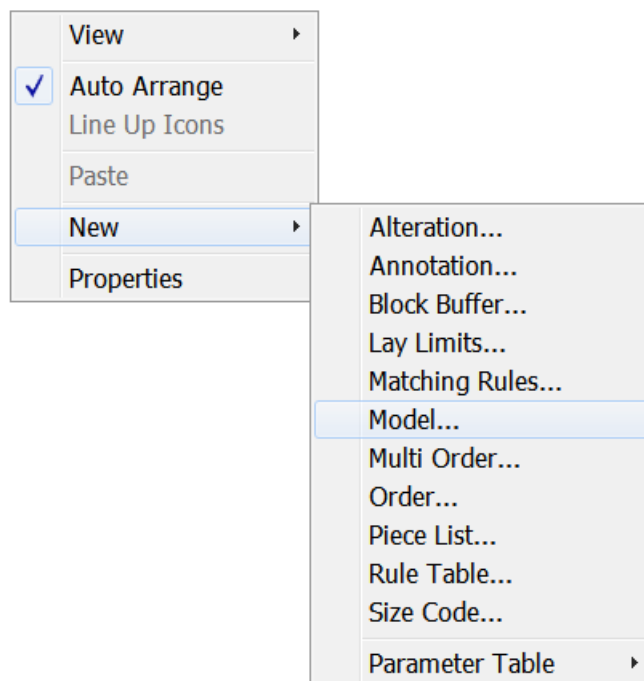
3.4.2.8 MENU MEASURE:

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 Straight 	Đo khoảng cách 2 điểm, đo thẳng	Chọn lệnh 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

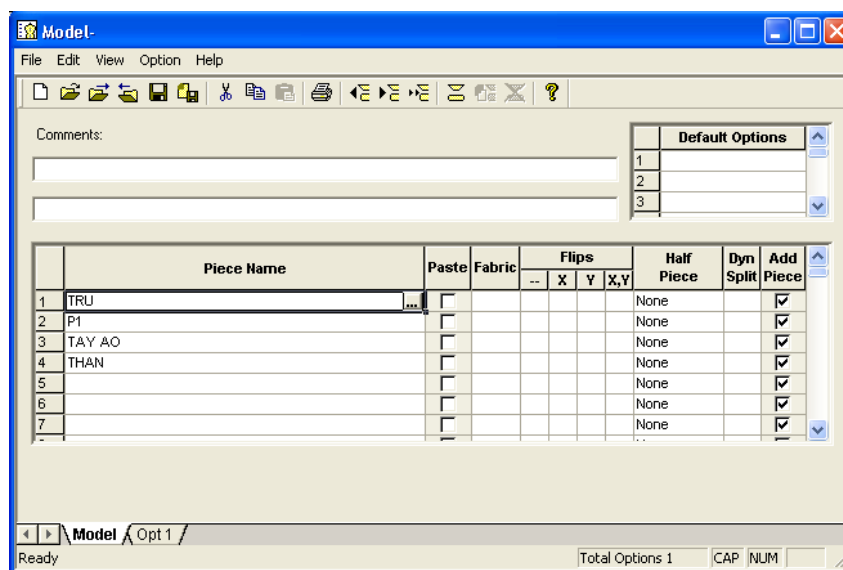
3.5 XỬ LÝ MẪU RẬP:

3.5.1 Lập bảng thống kê chi tiết:

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



XHHT:



Hình 3.10 Hộp thoại Mode

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

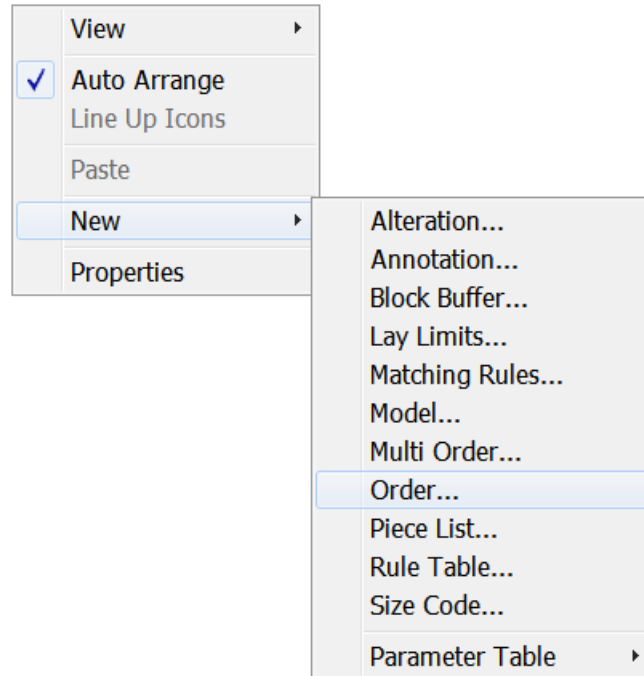
Trong cột DYN-PC : số lần cắt can trong sơ đồ

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

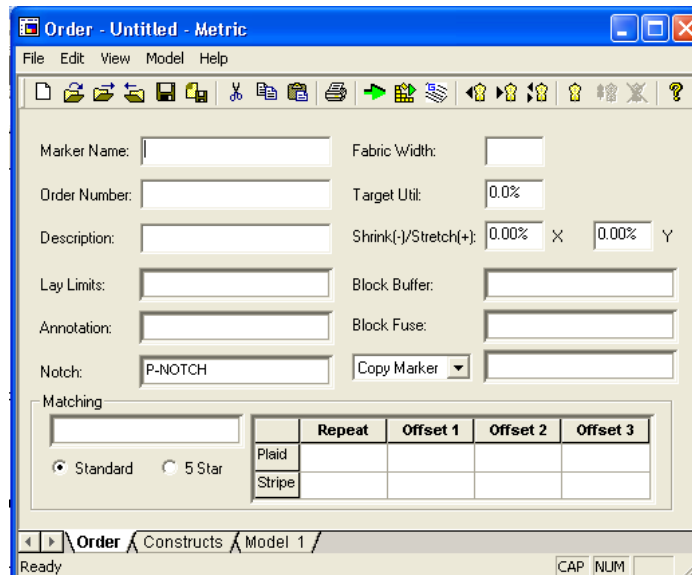
File/Save-Save as đặt tên mã hàng để lưu

3.5.2 Lập bảng tác nghiệp giác sơ đồ:

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

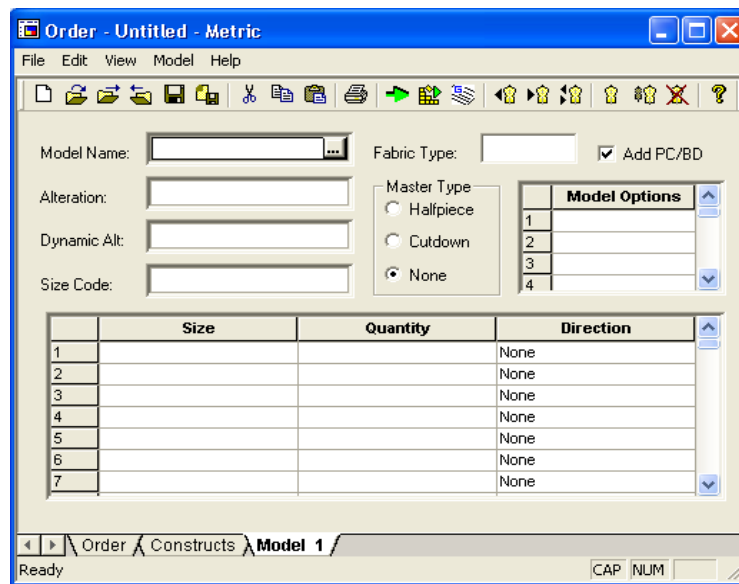


XHHT : trang đầu của bảng tác nghiệp



Hình 3.11 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 kỳ sọc ngang của vải :
 - Offset : chu kỳ sọc phụ
- Trong ô Stripe, chu kỳ sọc dọc của vải
 - Offset : chu kỳ 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



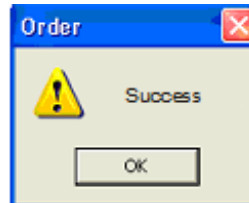
Hình 3.12 Hộp thoại Model 1

- 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 Quantily, số lượng cỡ vóc của từng cỡ trên sơ đồ
- Chọn Save để lưu

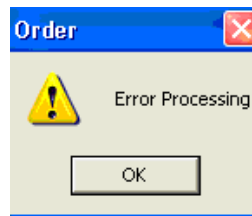
3.5.3 Xử lý tác nghiệp:

Chọn biểu tượng 

Nếu làm đúng máy sẽ báo:



Nếu làm sai máy sẽ báo:



Hình 3.13 Xử lý tác nghiệp

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

Câu hỏi:

1. Thiết lập bảng qui tắc nhảy size cho mã hàng mới.
2. Trình bày các bước thực hiện công việc số hóa cho chi tiết.
3. Trình bày các chức năng lệnh trong PDS.
4. Tiến hành thiết kế các chi tiết của sản phẩm bất kỳ.
5. Thực hiện nhảy mẫu cho chi tiết.
6. Lập bảng thống kê chi tiết.
7. Lập bảng tác nghiệp giác sơ đồ.
8. Xử lý tác nghiệp cho sơ đồ.

CHƯƠNG 4:

THIẾT KẾ RẬP - NHẢY CỖ ÁO THUN POLO

4.1 MỤC TIÊU:

4.1.1 Về kiến thức:

Sinh viên có kiến thức về thiết rập, nhảy cỡ áo thun polo.

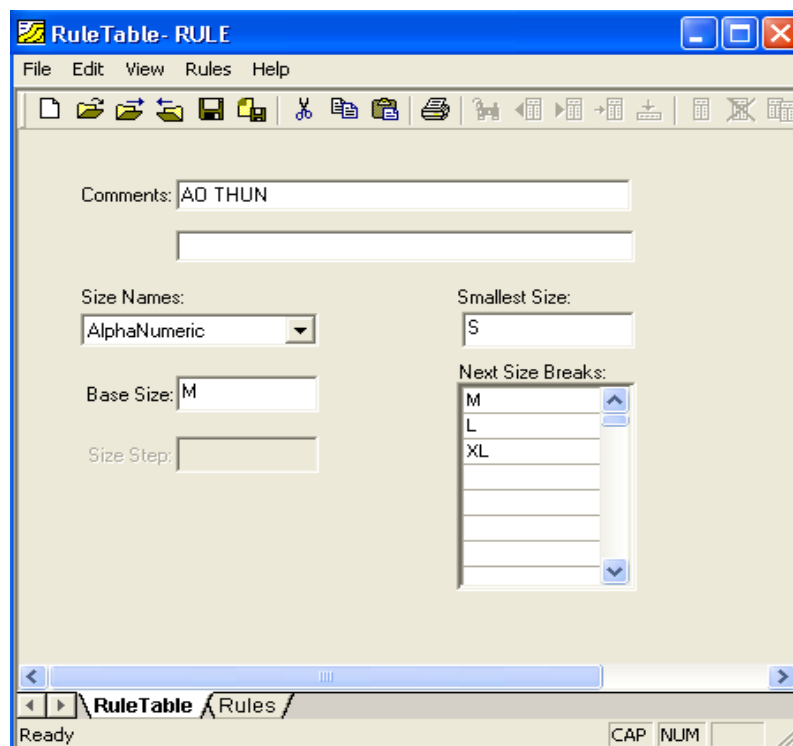
4.1.2 Về kỹ năng:

Sinh viên có khả năng thực hiện công việc thiết kế rập, nhảy cỡ áo thun polo.
Sinh viên thiết kế rập và nhảy cỡ được các dạng áo thun công nghiệp trên phần mềm vi tính và phát huy khả năng ứng dụng vào thực tiễn sản xuất.

4.1.3 Về thái độ:

Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc, phát huy khả năng ứng dụng vào thực tiễn.

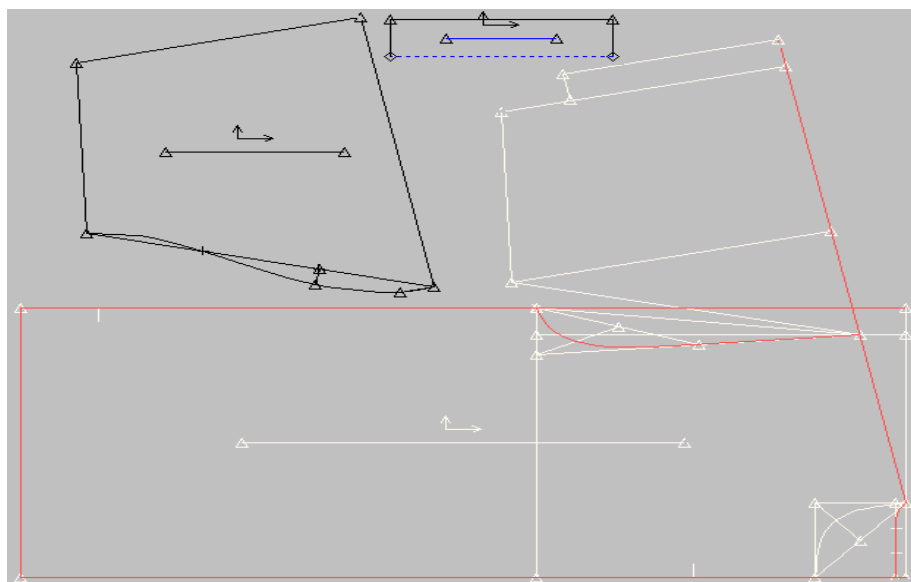
4.2 LẬP BẢNG QUI TẮC NHẢY SIZE ÁO THUN:



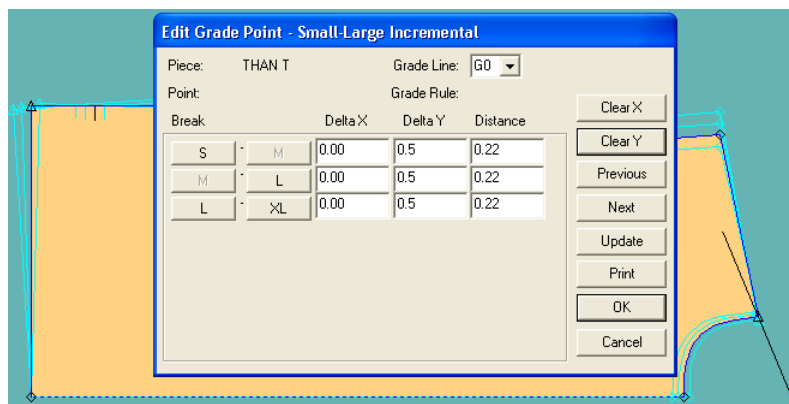
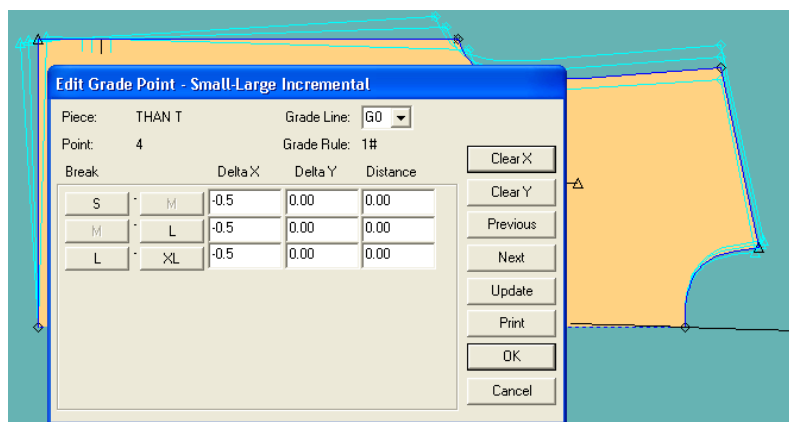
Hình 4.1 Bảng qui tắc nhảy size áo thun

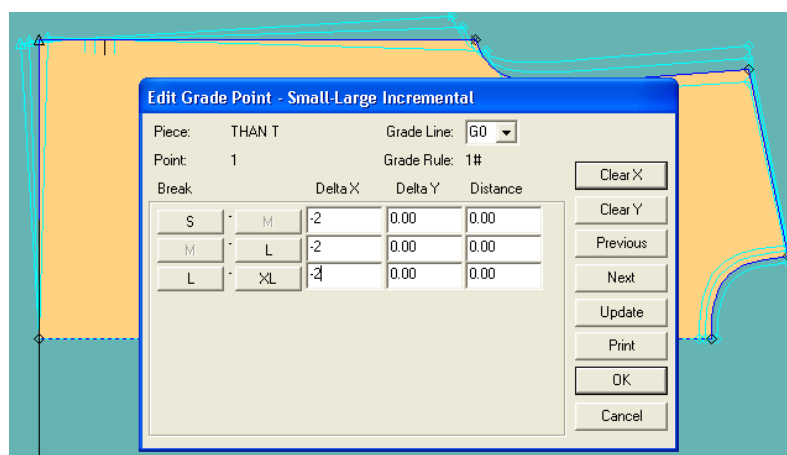
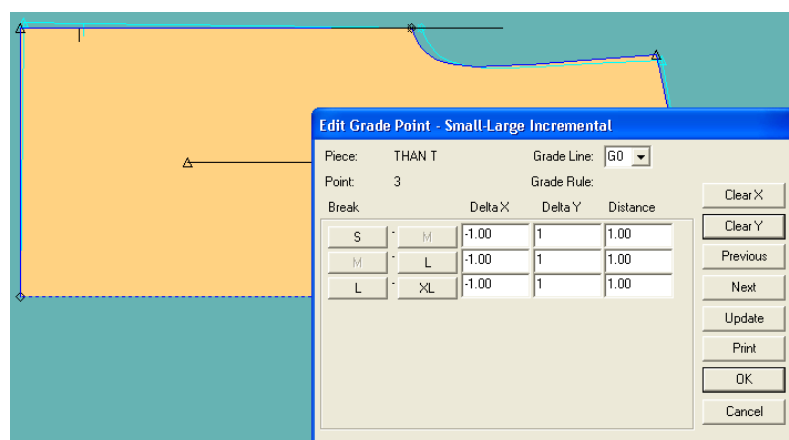
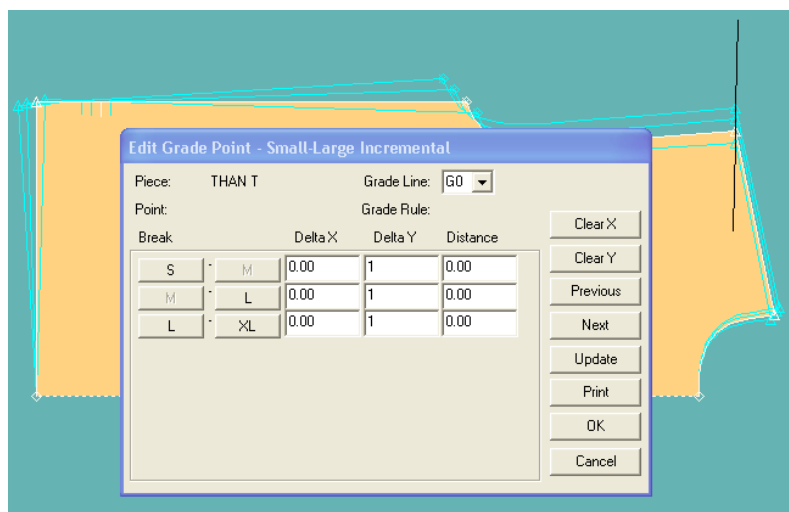
4.3 THIẾT KẾ RẬP VÀ NHẢY SIZE ÁO THUN:

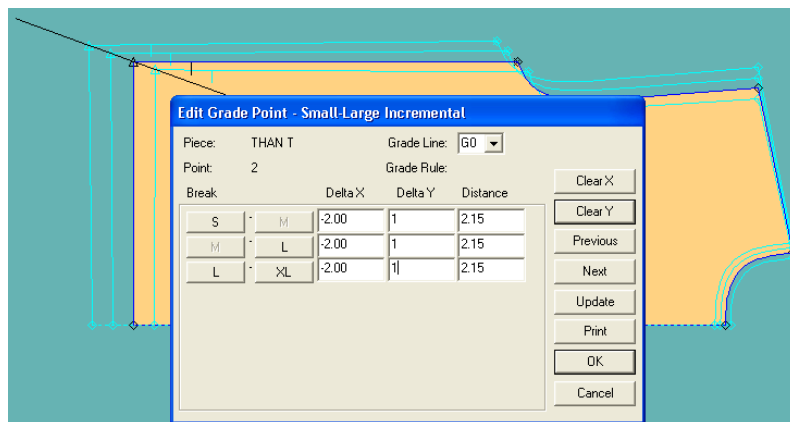
4.3.1 Thiết kế - nhảy size thân trước:



Hình 4.2 Thiết kế áo thun

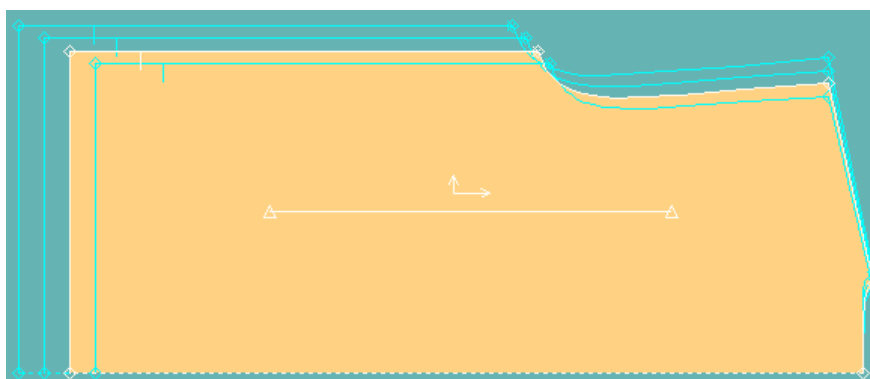






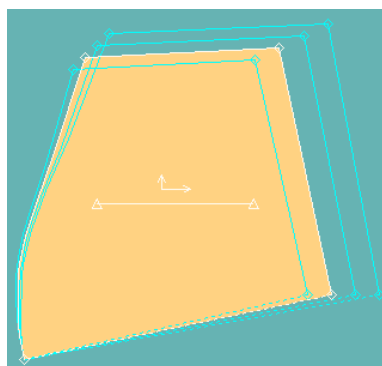
Hình 4.3 Nhảy size thân trước áo thun

4.3.2 Thiết kế - nhảy size thân sau:



Hình 4.4 Nhảy size thân sau áo thun

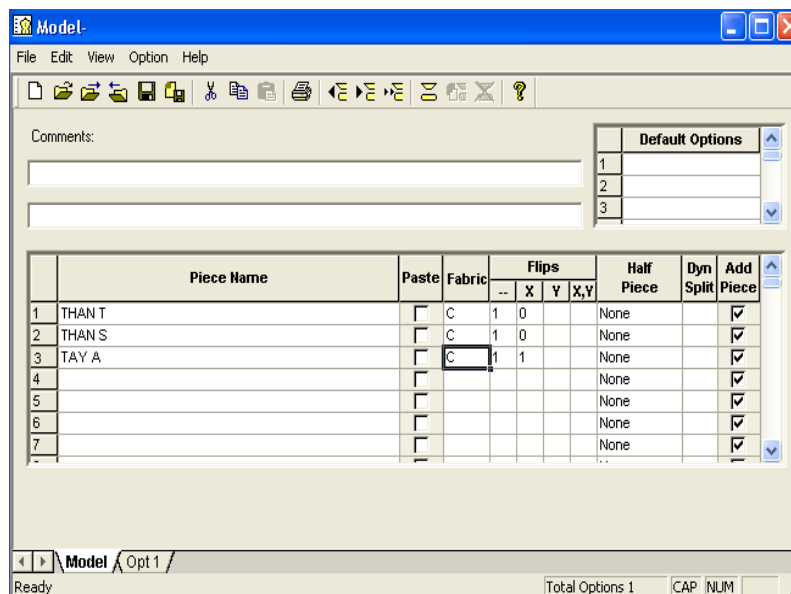
4.3.3 Thiết kế - nhảy size tay:



Hình 4.5 Nhảy size tay áo thun

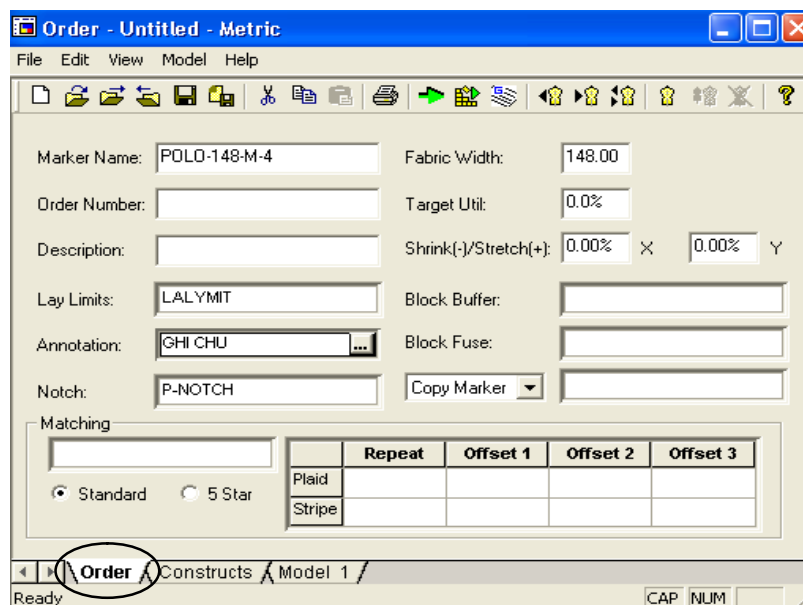
4.4 XỬ LÝ MẪU RẬP

4.4.1 Lập bảng thống kê các chi tiết cho áo thun:

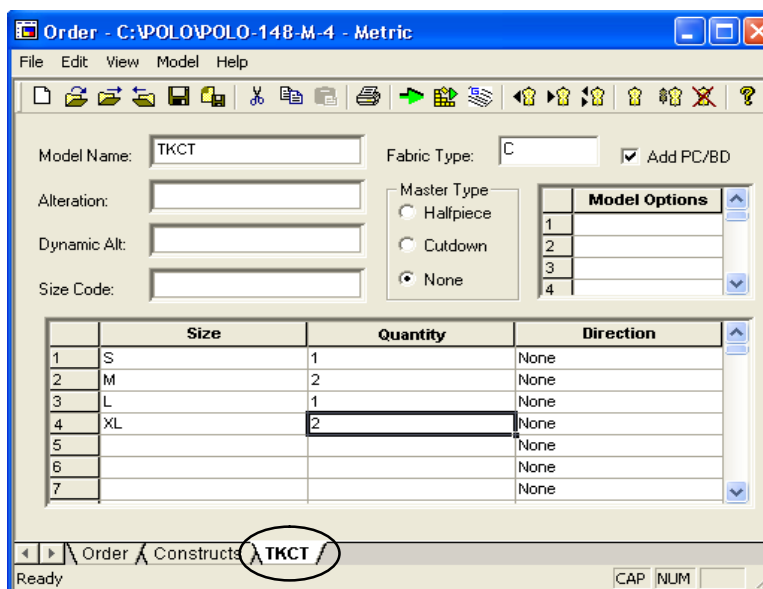


Hình 4.6 Bảng thống kê chi tiết

4.4.2 Lập tác nghiệp giác sơ đồ:

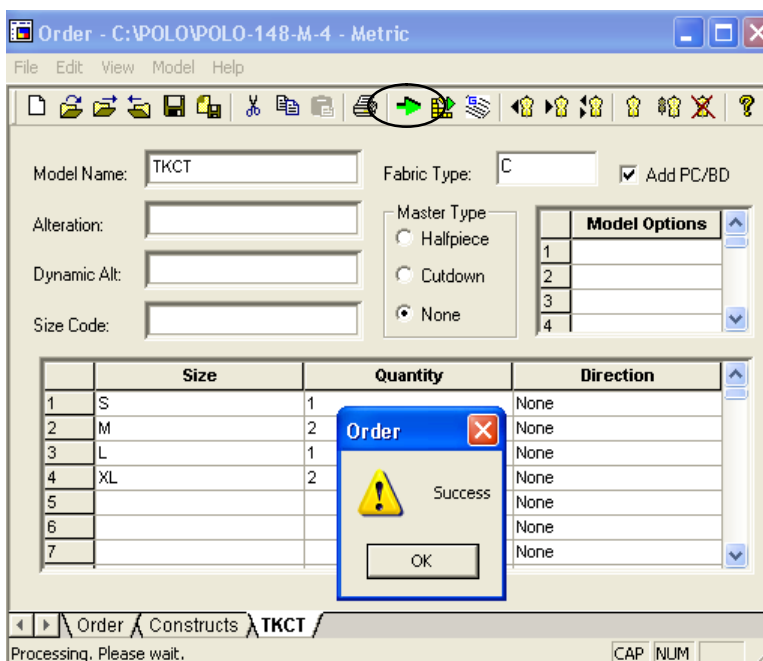


Hình 4.7 Bảng tác nghiệp sơ đồ - Order



Hình 4.8 Bảng tác nghiệp sơ đồ - TKCT

4.4.3 Xử lý tác nghiệp:



Hình 4.9 Bảng xử lý tác nghiệp

Câu hỏi:

1. Tiến hành thiết kế các chi tiết của sản phẩm áo thun polo theo bảng thông số tự chọn.
2. Tiến hành nhảy mẫu cho chi tiết của sản phẩm áo thun polo.
3. Thực hiện xử lý tác nghiệp cho sản phẩm áo thun polo.

CHƯƠNG 5: THIẾT KẾ RẬP – NHẢY CỖ ÁO CHEMISE

5.1 MỤC TIÊU:

5.1.1 Về kiến thức:

Sinh viên có kiến thức về thiết rập, nhảy cỡ áo chemise.

5.1.2 Về kỹ năng:

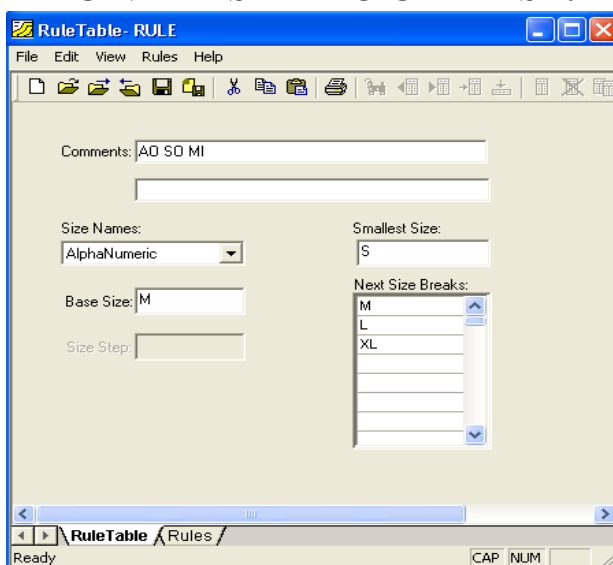
Sinh viên có khả năng thực hiện công việc thiết kế rập, nhảy cỡ áo chemise.

Sinh viên thiết kế rập và nhảy cỡ được các dạng áo chemise công nghiệp trên phần mềm vi tính và phát huy khả năng ứng dụng vào thực tiễn sản xuất.

5.1.3 Về thái độ:

Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc, phát huy khả năng ứng dụng vào thực tiễn.

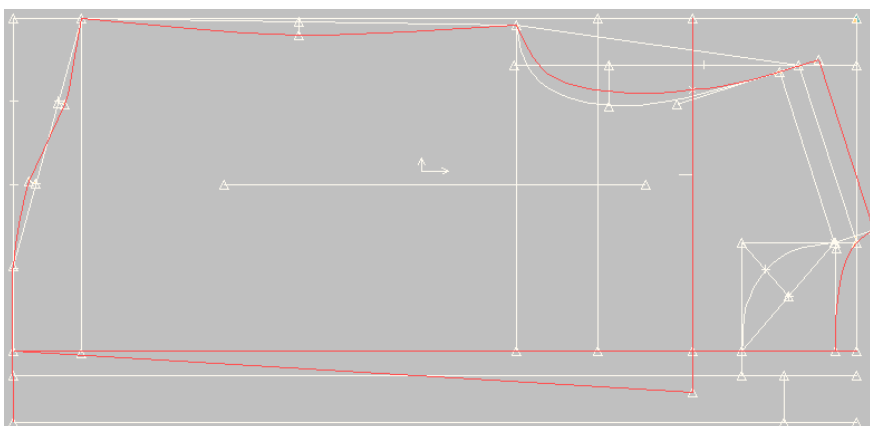
5.2 LẬP BẢNG QUI TẮC NHẢY SIZE ÁO CHEMISE:



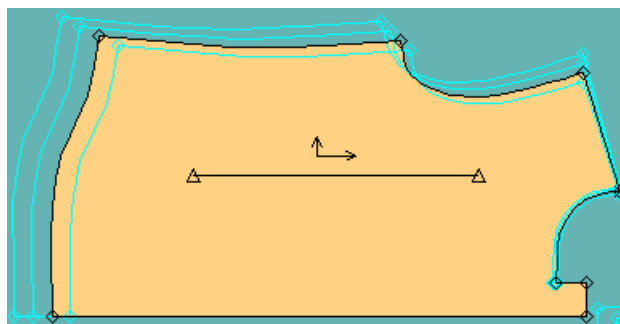
Hình 5.1 Bảng Rule

5.3 THIẾT KẾ RẬP VÀ NHẢY SIZE ÁO CHEMISE:

5.3.1 Thiết kế - nhảy size thân trước:

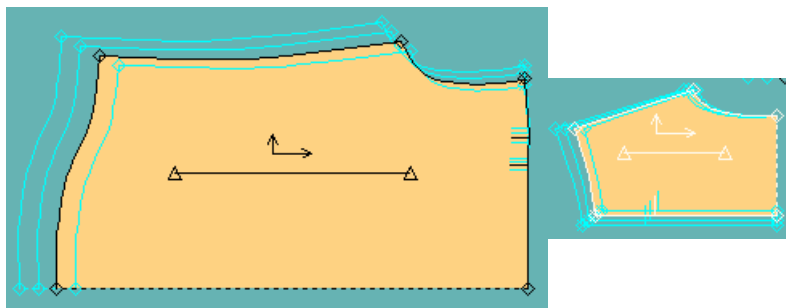


Hình 5.2 Thiết kế áo chemise



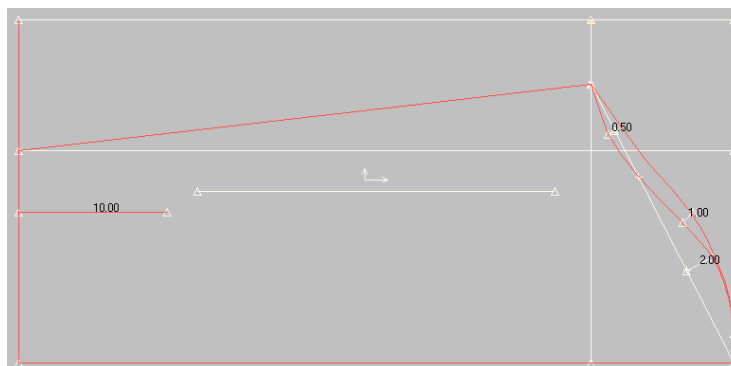
Hình 5.3 Nhảy mẫu thân trước áo chemise

5.3.2 Thiết kế - nhảy size thân sau:

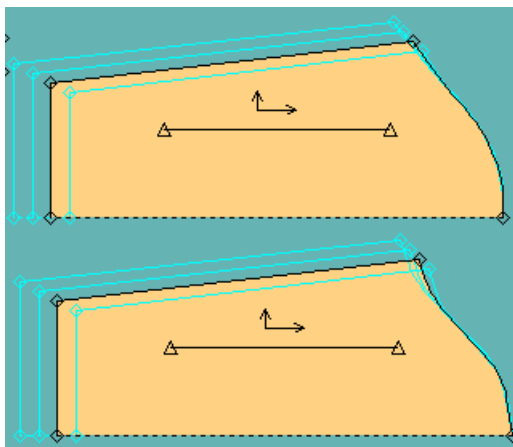


Hình 5.4 Nhảy mẫu thân trước sau - đô áo chemise

5.3.3 Thiết kế - nhảy size tay áo:

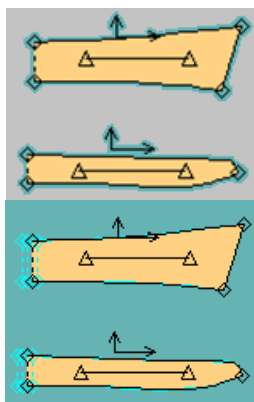


Hình 5.5 Thiết kế tay áo chemise



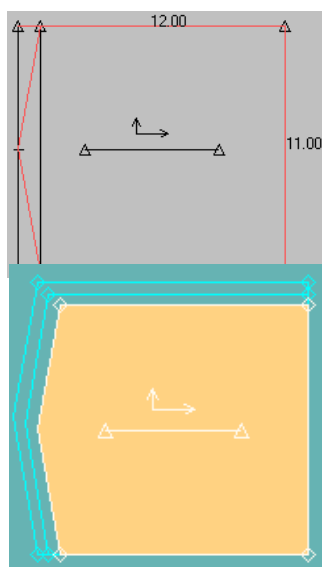
Hình 5.6 Nhảy mẫu tay áo chemise

5.3.4 Thiết kế - nhảy size bầu áo:



Hình 5.7 Nhảy mẫu bầu áo chemise

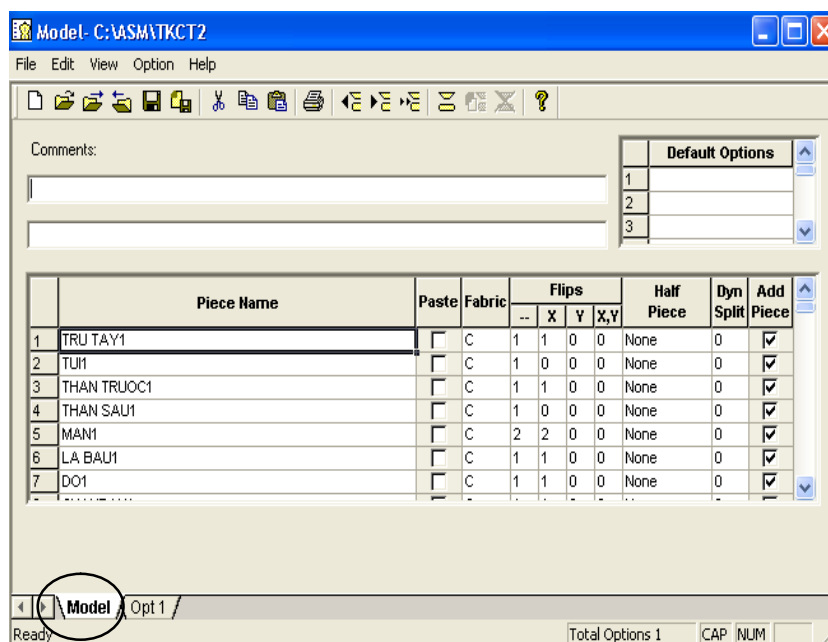
5.3.5 Thiết kế - nhảy size túi áo:



Hình 5.8 Thiết kế, nhảy mẫu túi áo chemise

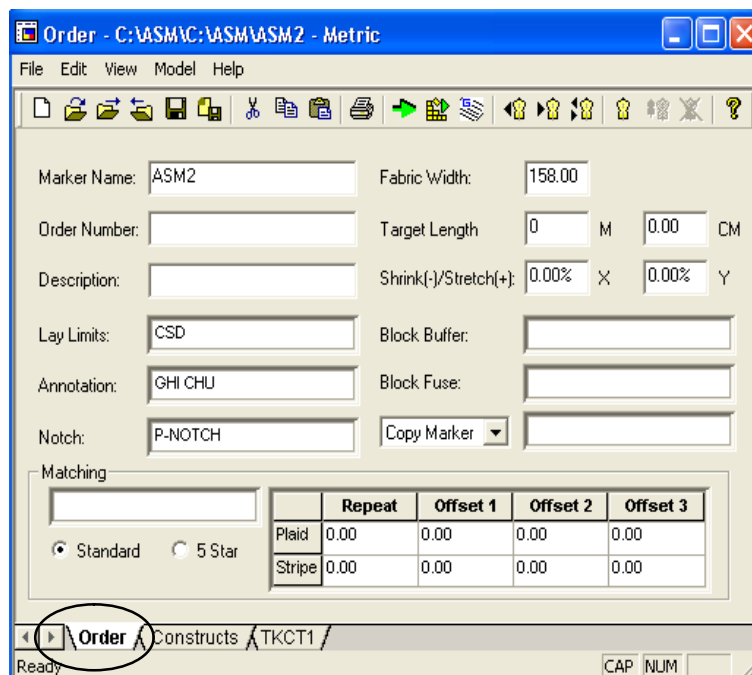
5.4 XỬ LÝ MẪU RẬP:

5.4.1 Lập bảng thông kê các chi tiết cho áo chemise:



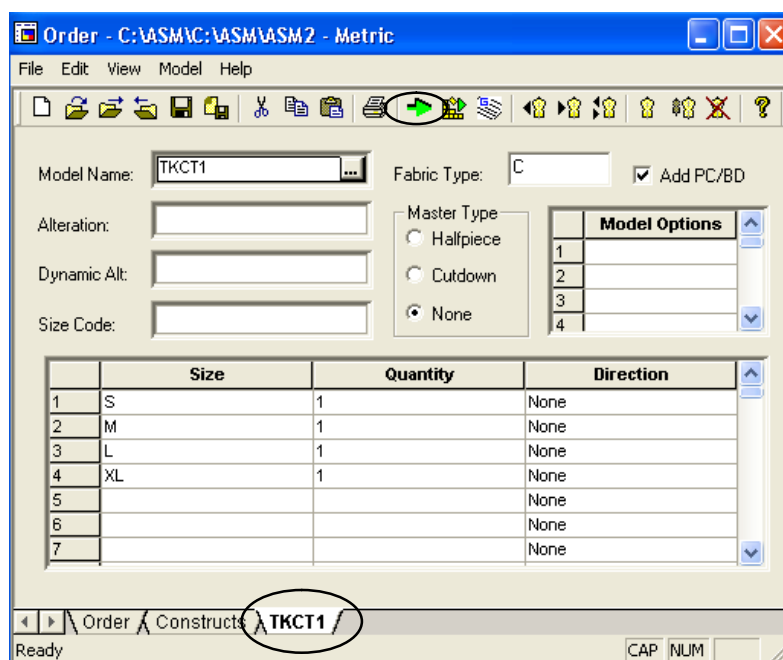
Hình 5.9 Bảng Model

5.4.2 Lập tác nghiệp giác sơ đồ:



Hình 5.10 Bảng Order

5.4.3 Xử lý tác nghiệp:



Hình 5.10 Bảng Order – TKCT

Câu hỏi:

1. Tiến hành thiết kế các chi tiết của sản phẩm áo chemise theo bảng thông số tự chọn?
2. Tiến hành nhảy mẫu cho chi tiết của sản phẩm áo chemise.
3. Thực hiện xử lý tác nghiệp cho sản phẩm áo chemise.

CHƯƠNG 6: THIẾT KẾ RẬP - NHẢY CỖ QUẦN TÂY

6.1 MỤC TIÊU:

6.1.1 Về kiến thức:

Sinh viên có kiến thức về thiết rập, nhảy cỡ quần tây .

6.1.2 Về kỹ năng:

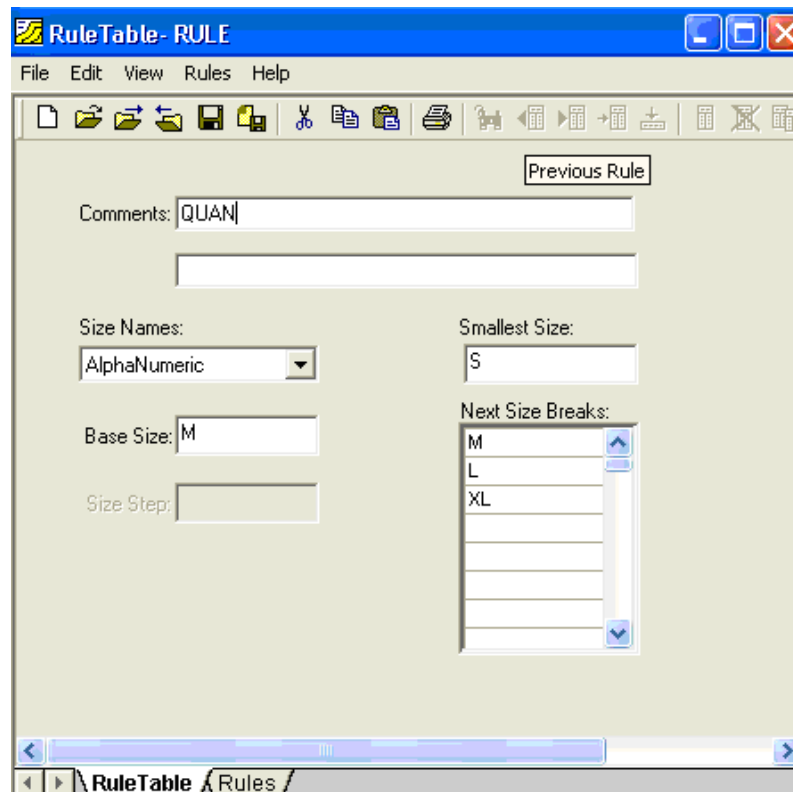
Sinh viên có khả năng thực hiện công việc thiết kế rập, nhảy cỡ quần tây.

Sinh viên thiết kế rập và nhảy cỡ được các dạng quần tây công nghiệp trên phần mềm vi tính và phát huy khả năng ứng dụng vào thực tiễn sản xuất.

6.1.3 Về thái độ:

Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc, phát huy khả năng ứng dụng vào thực tiễn.

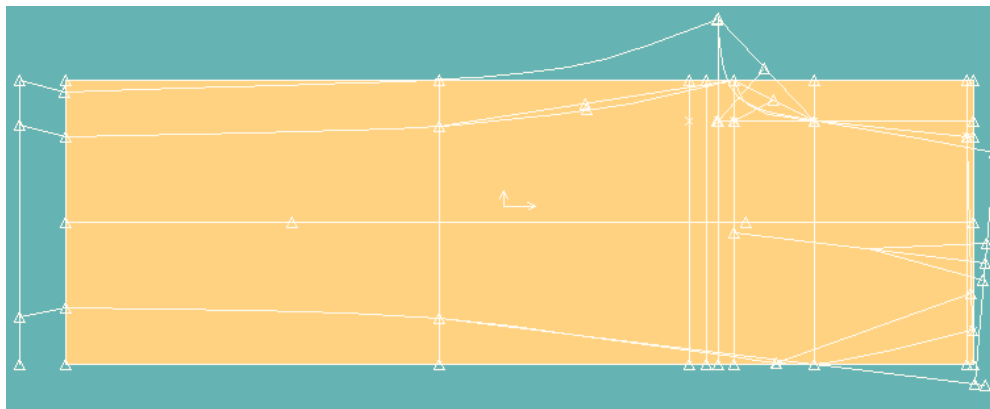
6.2 LẬP BẢNG QUI TẮC NHẢY SIZE QUẦN TÂY:



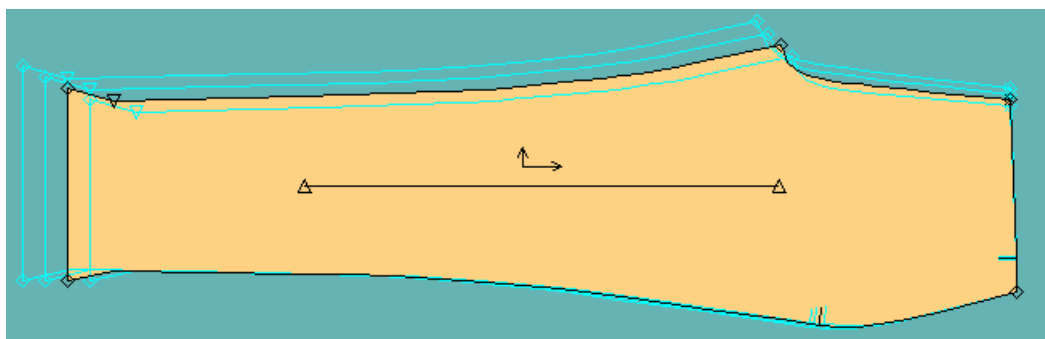
Hình 6.1 Bảng qui tắc nhảy size quần tây

6.3 THIẾT KẾ RẬP VÀ NHẢY SIZE QUẦN TÂY:

6.3.1 Thiết kế - nháy size thân trước:

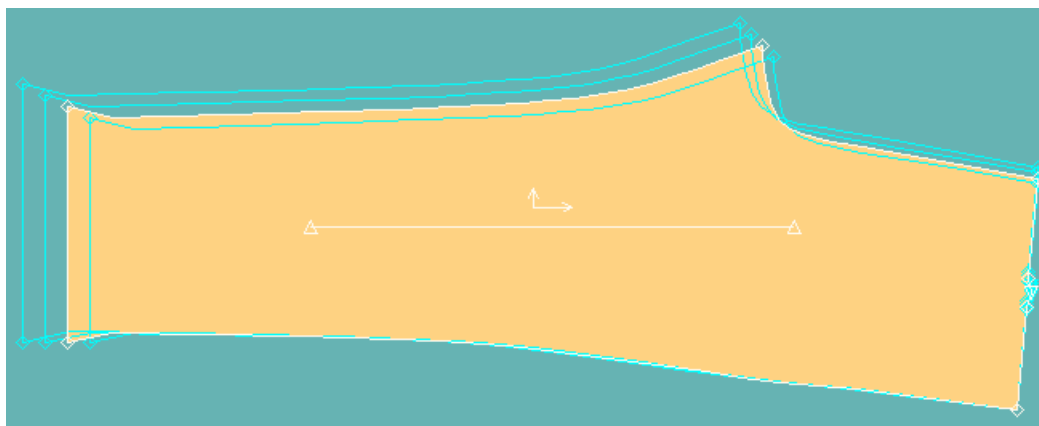


Hình 6.2 Thiết kế quần tây



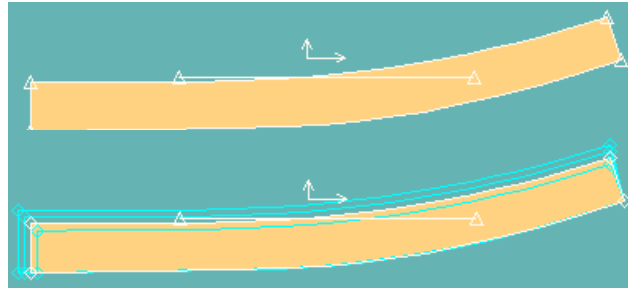
Hình 6.3 Nhảy mẫu thân trước quần tây

6.3.2 Thiết kế - nháy size thân sau:



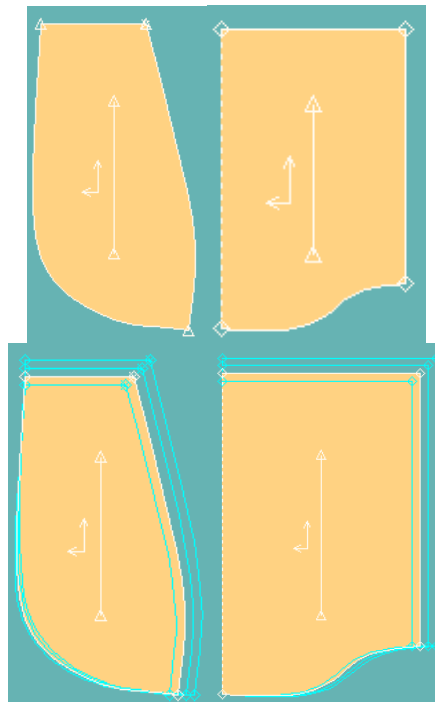
Hình 6.4 Nhảy mẫu thân sau quần tây

6.3.3 Thiết kế - nháy size lưng quần:



Hình 6.5 Thiết kế - nháy mẫu lưng quần tây

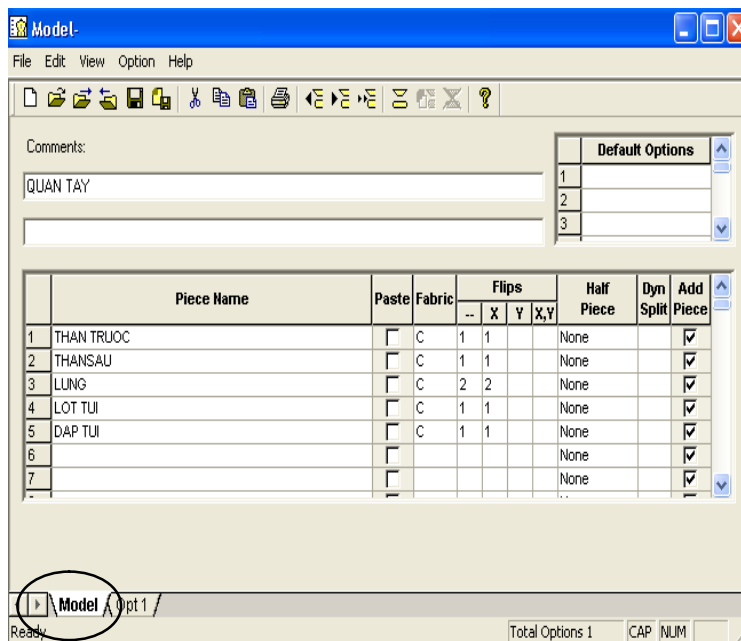
6.3.4 Thiết kế - nháy size túi quần:



Hình 6.6 Thiết kế - nháy mẫu túi quần tây

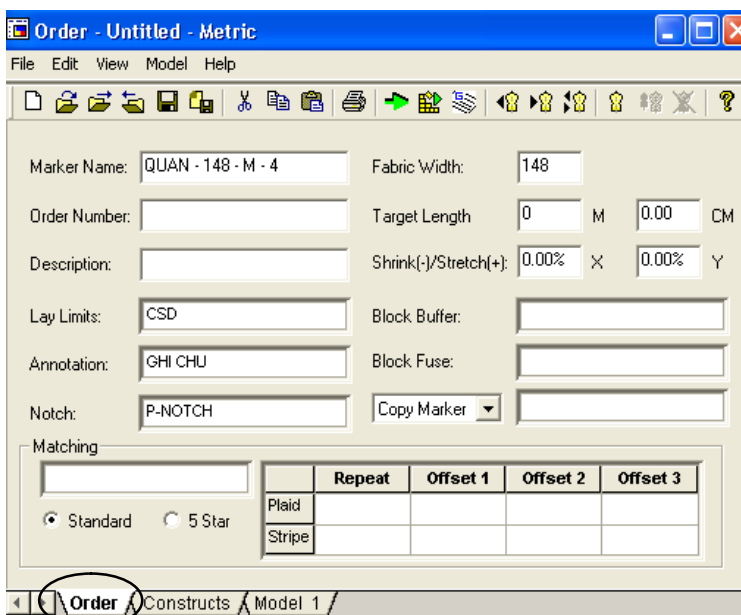
6.4 XỬ LÝ MẪU RẬP:

6.4.1 Lập bảng thông kê các chi tiết cho quần tây:

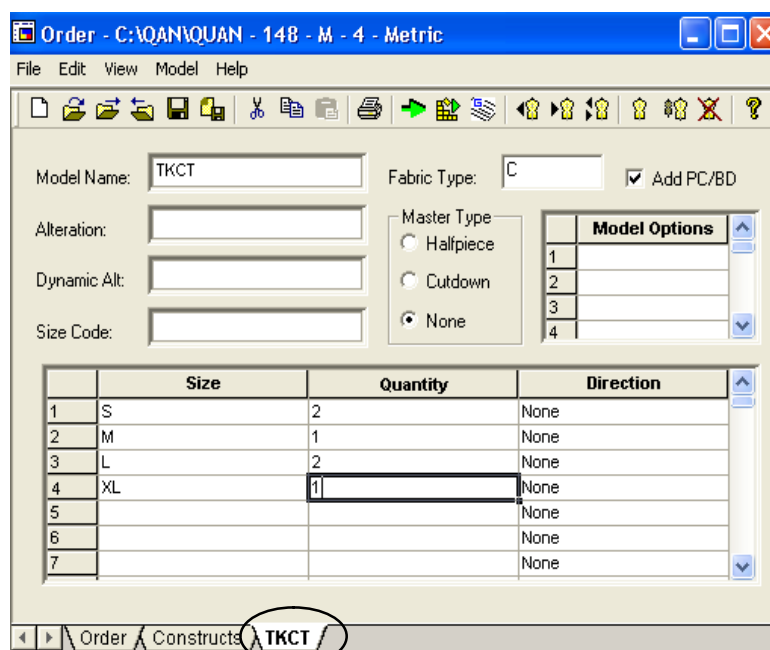


Hình 6.7 Bảng Model

6.4.2 Lập tác nghiệp giác sơ đồ:

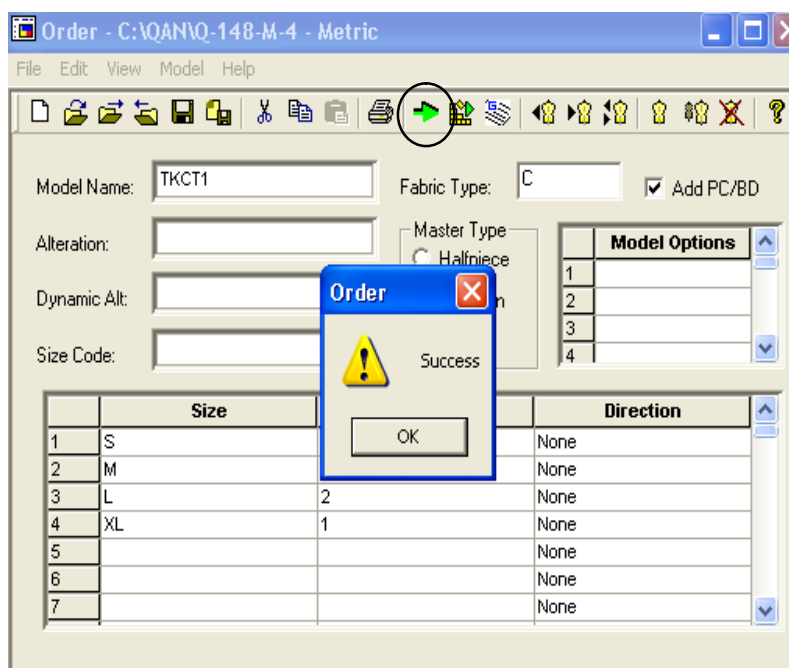


Hình 6.8 Bảng Order



Hình 6.9 Bảng Order - TKCT

6.4.3 Xử lý tác nghiệp:



Hình 6.10 Xử lý tác nghiệp

Câu hỏi:

1. Tiến hành thiết kế các chi tiết của sản phẩm quần tây theo bảng thông số tự chọn?
2. Tiến hành nhảy mẫu cho chi tiết của sản phẩm quần tây.
3. Thực hiện xử lý tác nghiệp cho sản phẩm quần tây.

CHƯƠNG 7: XỬ LÝ MẪU RẬP

7.1 MỤC TIÊU:

7.1.1 Về kiến thức:

Sinh viên tiếp thu được các kiến thức về xử lý mẫu rập.

7.1.2 Về kỹ năng:

Sinh viên có khả năng thực hiện công việc thiết kế rập, nhảy cỡ, giác sơ đồ trên máy tính.

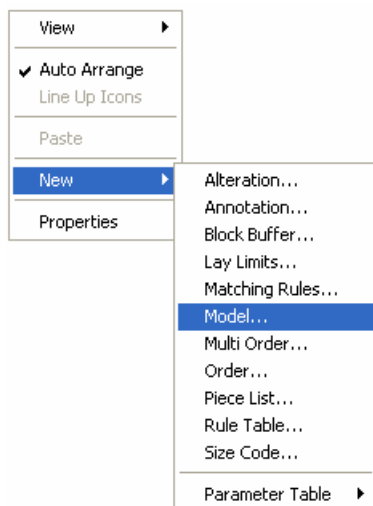
Sinh viên xử lý được các mẫu rập công nghiệp trên phần mềm vi tính để chuyển sang phần giác sơ đồ.

7.1.3 Về thái độ:

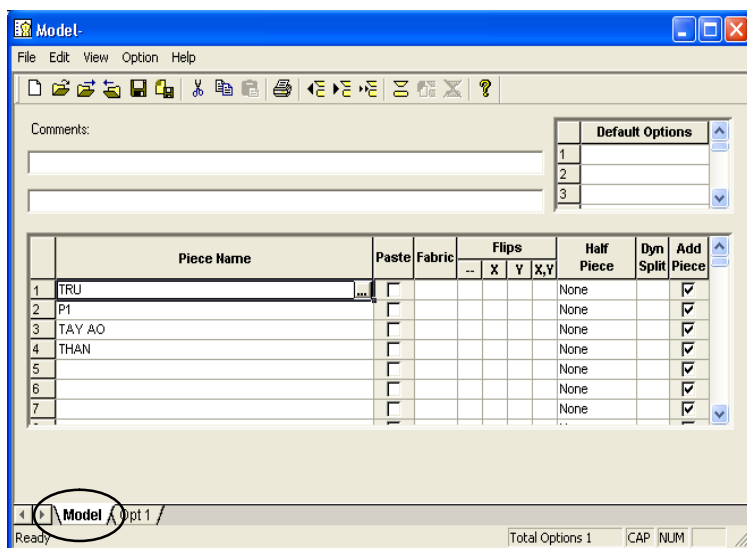
Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc, phát huy khả năng ứng dụng vào thực tiễn sản xuất.

7.2 LẬP BẢNG THÔNG KÊ CHI TIẾT:

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



XHHT:



Hình 7.1 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

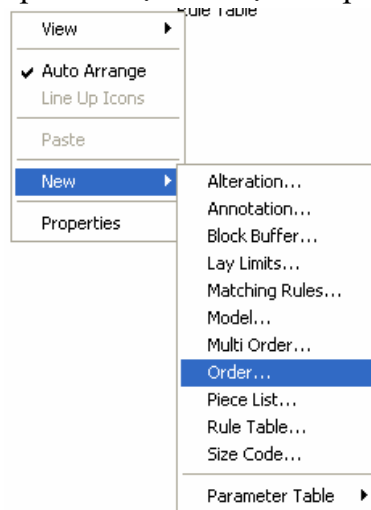
Trong cột DYN-PC : số lần cắt can trong sơ đồ

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

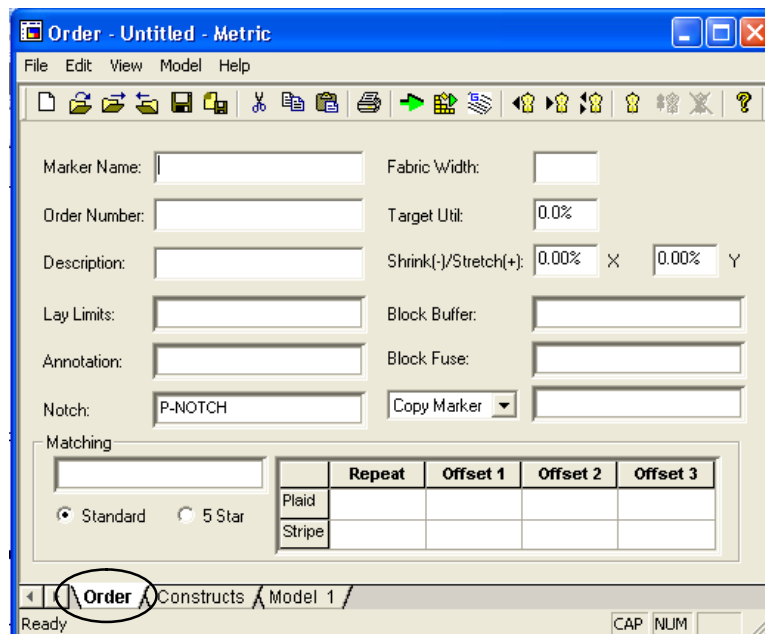
File/Save-Save as đặt tên mã hàng để lưu

7.3 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 7.2 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

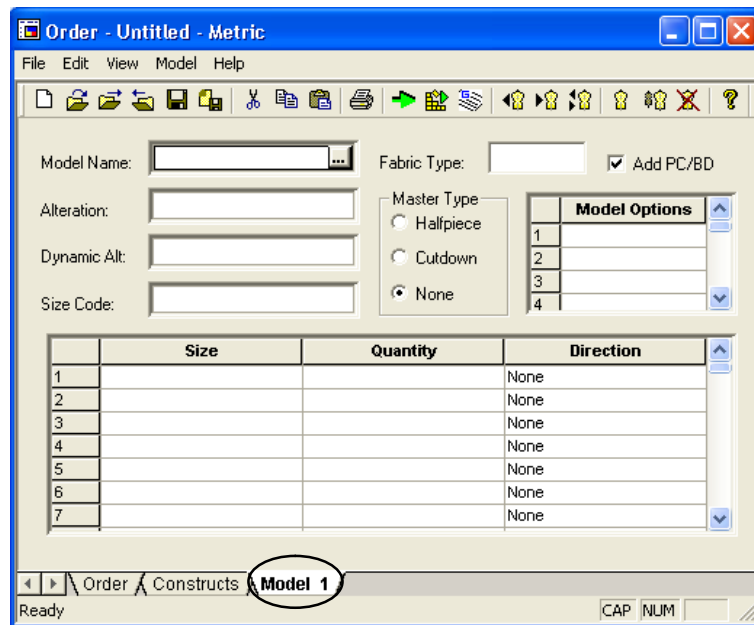
Trong ô Lay Limits, chọn quy định giác sơ đồ

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 7.3 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

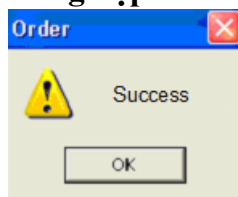
7.4 XỬ LÝ TÁC NGHIỆP:

7.4.1 Xử lý trực tiếp từ bảng tác nghiệp:

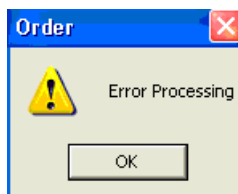
Chọn biểu tượng



Nếu làm đúng máy sẽ báo:



Nếu làm sai máy sẽ báo:



Hình 7.4 Xử lý tác nghiệp

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

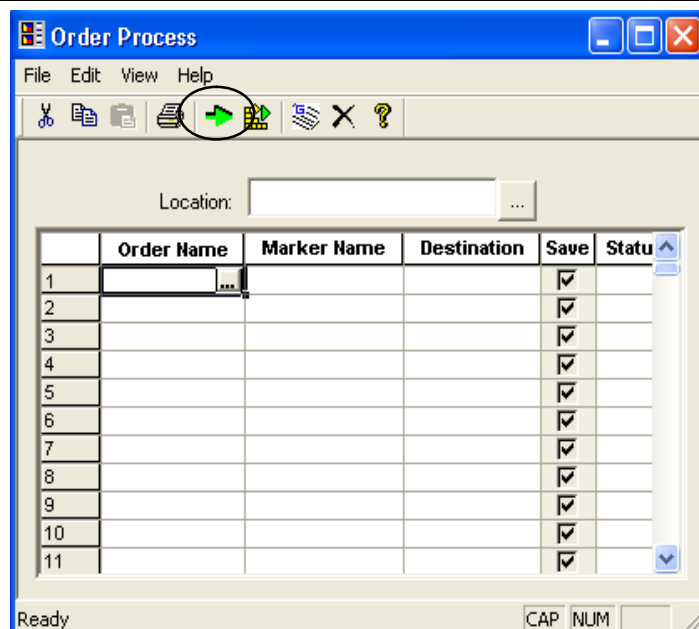
7.4.2 Xử lý tác nghiệp từ menu lệnh:

Từ giao diện chính chọn menu Marker Creation, Editors



Hình 7.5 Marker Creation

XHHT:



Hình 7.6 Order Process

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

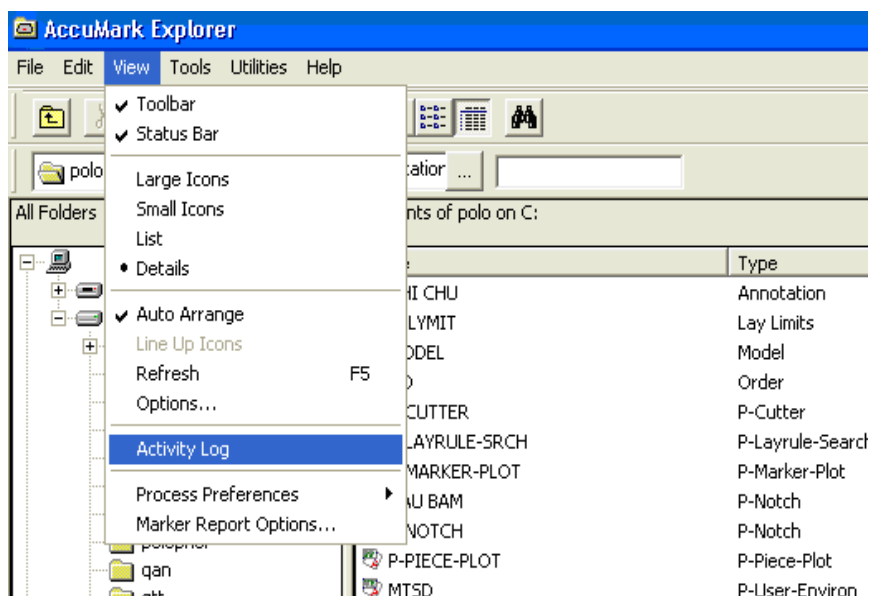
File/Process all oder hoặc chọn biểu tượng  sẽ hiển thị các trường hợp sau:

Processed : xác nhận đã xử lý sơ đồ

Erros : sơ đồ có lỗi trong khi xử lý

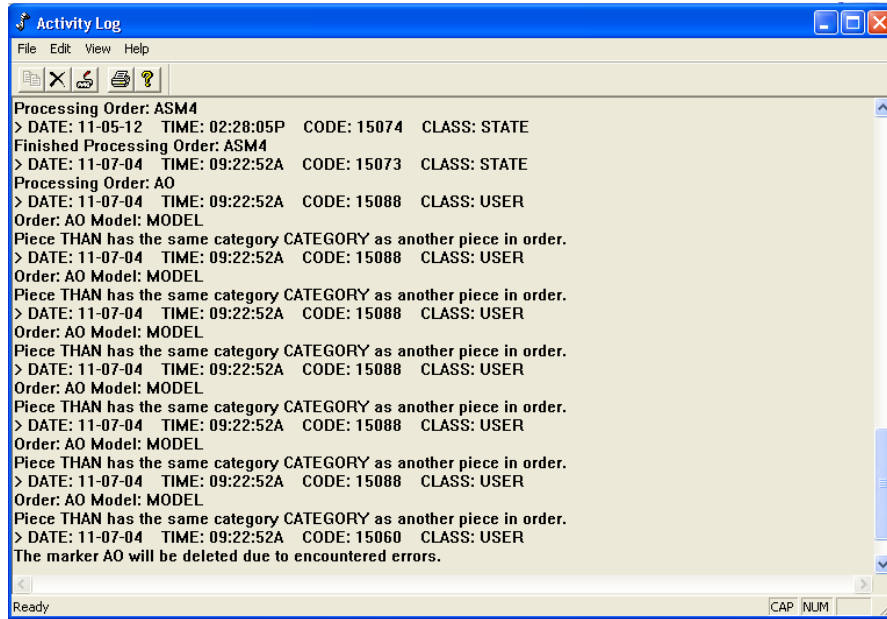
7.5 NHẬT KÝ HỆ THỐNG:

Trong Accumark Explorer chọn View



Hình 7.7 Activity Log

XHHT:



Hình 7.8 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, khía báo size sai, các chi tiết trùng Category ... tiến hành chỉnh sửa sau đó Process lại.

Câu hỏi:

1. Tiến hành lập bảng thống kê chi tiết cho sản phẩm bất kỳ đã chọn để thiết kế ở những bài trước.
2. Lập bảng tác nghiệp giác sơ đồ.
3. Xử lý tác nghiệp cho sơ đồ.
4. Khắc phục lỗi nếu có, trình bày cách khắc phục lỗi.

CHƯƠNG 8: GIỚI THIỆU PHẦN MỀM GIÁC SƠ ĐỒ

8.1 MỤC TIÊU:

8.1.1 Về kiến thức:

Sinh viên tiếp thu được các kiến thức về thiết kế rập, nhảy cỡ, giác sơ đồ ứng dụng trên máy tính.

8.1.2 Về kỹ năng:

Sinh viên có khả năng thực hiện công việc thiết kế rập, nhảy cỡ, giác sơ đồ trên máy tính.

Sinh viên giác sơ đồ được các dạng quần áo công nghiệp trên phần mềm vi tính và phát huy khả năng ứng dụng vào thực tiễn sản xuất.

8.1.3 Về thái độ:

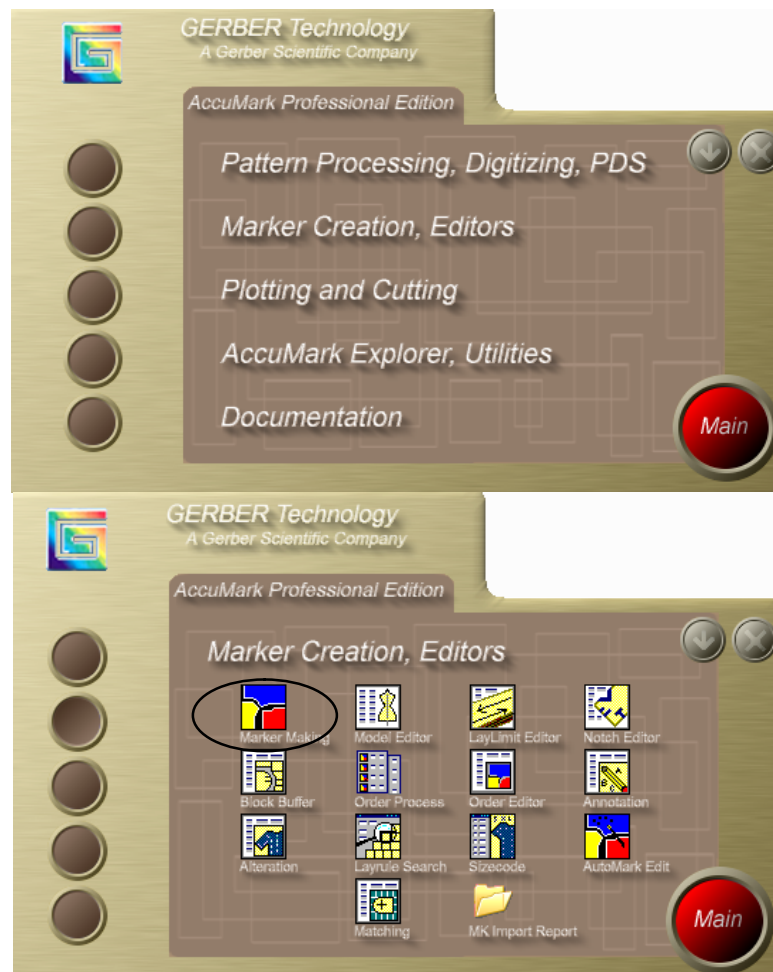
Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc, phát huy khả năng ứng dụng vào thực tiễn sản xuất.

8.2 GIÁC SƠ ĐỒ:

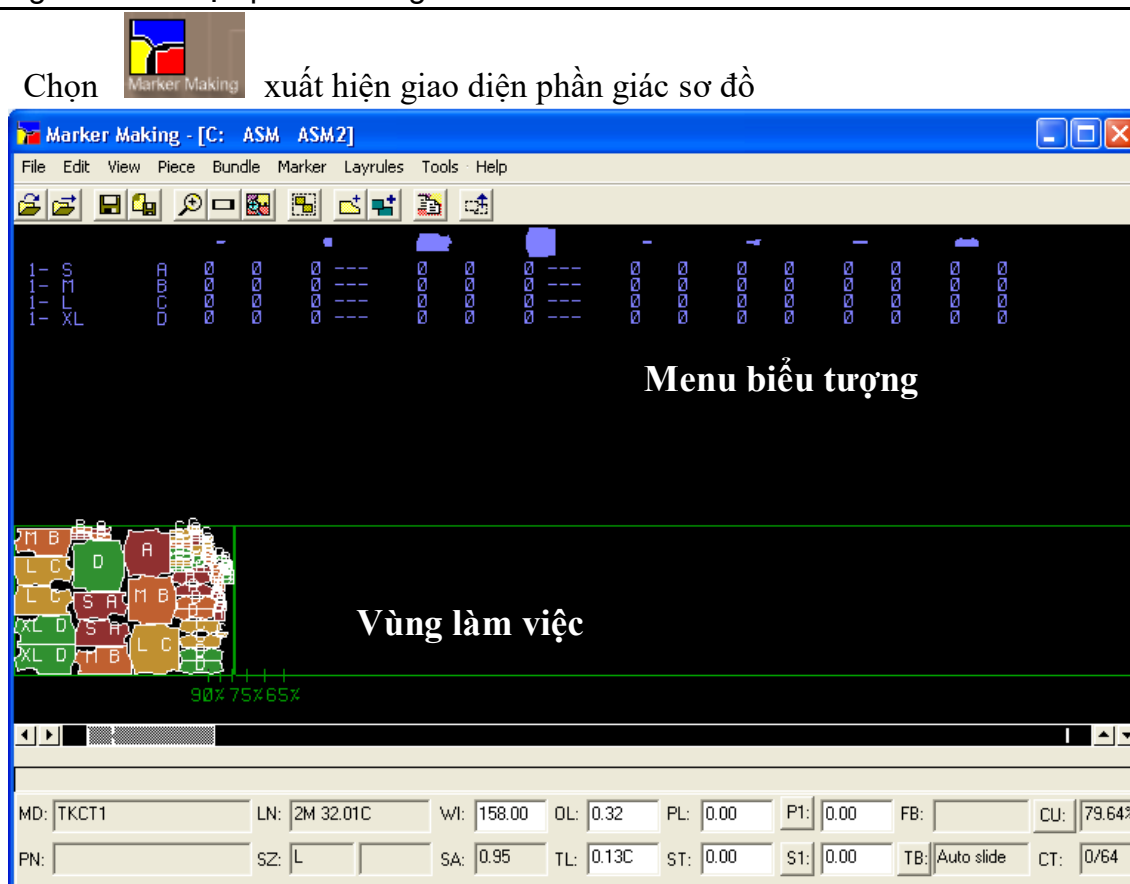
8.2.1 Giới thiệu giao diện:

8.2.1.1 Từ menu chính chọn Marker Creation, Editors

XHHT:

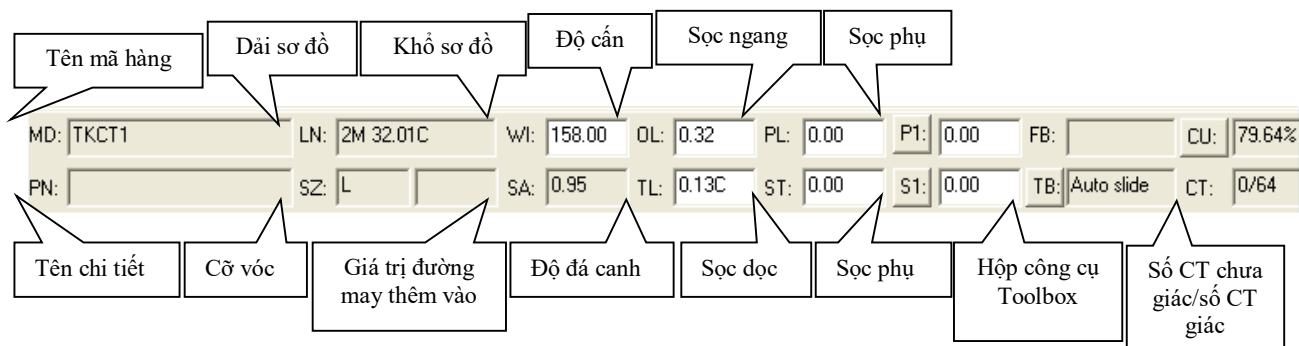


Hình 8.1 Marker Creation



Hình 8.2 Giao diện giác sơ đồ

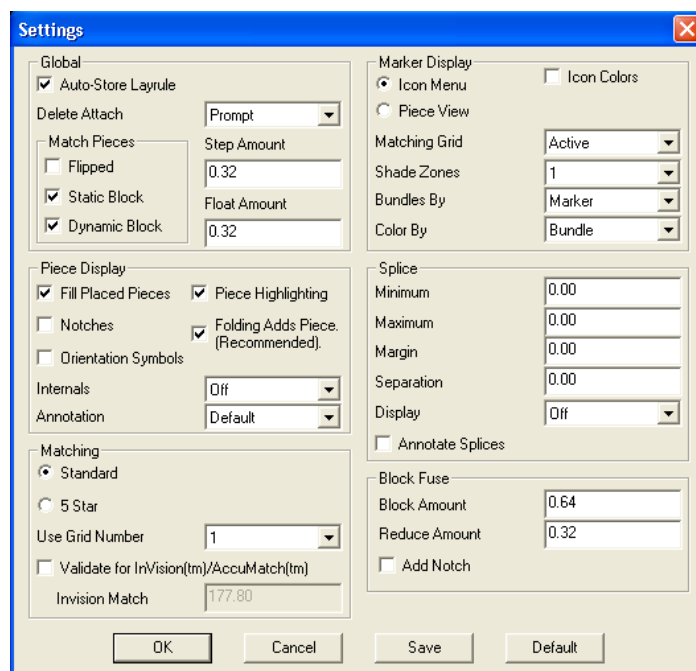
8.2.1.2 Tính năng trong menu trạng thái:



Hình 8.3 Menu trạng thái

8.2.1.3 Cài đặt môi trường làm việc trong sơ đồ:

Từ giao diện giác sơ đồ chọn Edit/Settings
XHHT



Hình 8.4 Cài đặt môi trường làm việc

Trong thẻ Global:

+ Chế độ tự động lưu nước giác: 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 sợi: 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

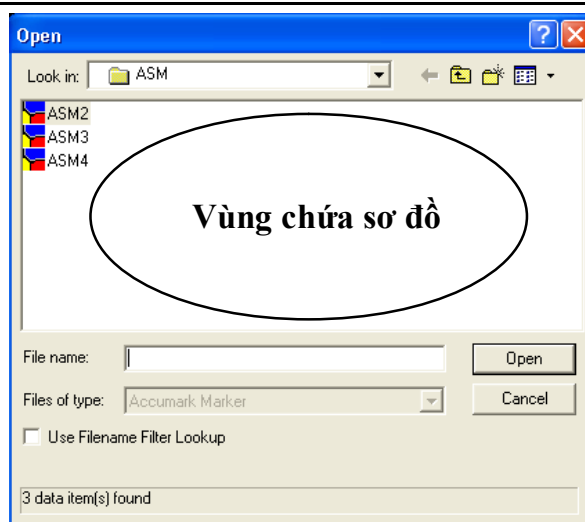
+ Các chi tiết ở dạng bình thường và có màu: chọn Piece View và chọn Icon Colors

8.2.2 Tính năng menu lệnh trong GSD:

8.2.2.1 Menu File:

❖ Mở sơ đồ:

Từ giao diện giác sơ đồ chọn File/Open
XHHT



Hình 8.5 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:

❖ **Lưu sơ đồ:**

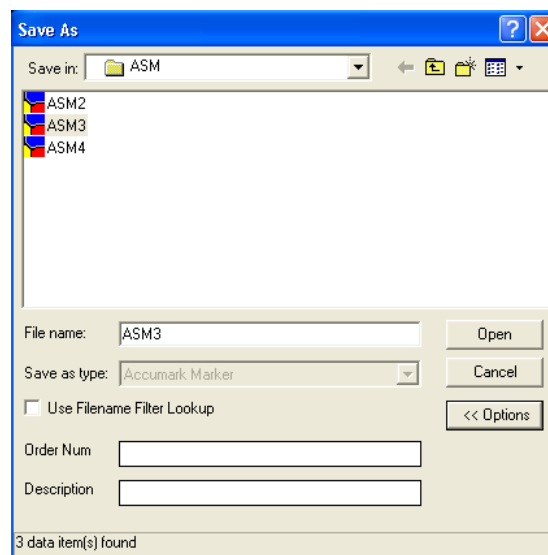
- Lưu sơ đồ với tên cũ:

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 8.6 Lưu sơ đồ

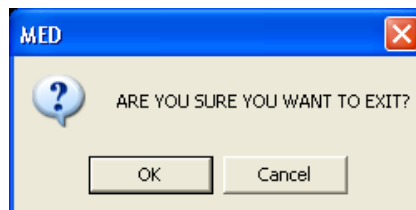
Trong ô Save in chọn khách hàng

Trong ô File name đặt tên mới sơ đồ

Chọn Save để lưu sơ đồ

❖ **Thoát khỏi chương trình GSD:**

Từ giao diện giác sơ đồ chọn File/Exit
XHHT



Hình 8.7 Exit

Chọn OK để thoát

8.2.2.2 Menu View:

❖ **Phóng sơ đồ theo vùng chọn:**

Từ giao diện giác sơ đồ chọn View/Zoom 
Chọn vị trí cần phóng to

❖ **Phóng lớn hoặc thu nhỏ đầy màn hình:**

Từ giao diện giác sơ đồ chọn View/Big scale 

❖ **Thu nhỏ một sơ đồ có chiều dài trên 9m:**

Từ giao diện giác sơ đồ chọn View/Full length 

❖ **Hộp công cụ Toolbox:**

Từ giao diện giác sơ đồ chọn View/Toolbox
XHHT:



Hình 8.8 Toolbox

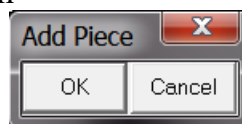
❖ **Ẩn hoặc hiện thanh menu trạng thái:**

Từ giao diện giác sơ đồ chọn View/Marker Info

8.2.2.3 Menu Piece:

❖ **Thêm chi tiết:**

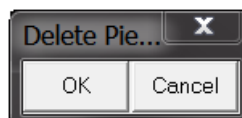
Từ giao diện giác sơ đồ chọn Piece/Add piece 
Chọn chi tiết cần thêm



Hình 8.9 Thêm chi tiết

❖ **Xóa chi tiết thêm vào:**

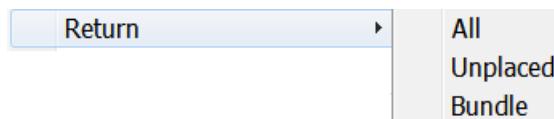
Từ giao diện giác sơ đồ chọn Piece/Delete piece
Chọn chi tiết cần xóa
Chọn OK



Hình 8.10 Xóa chi thiết vừa thêm

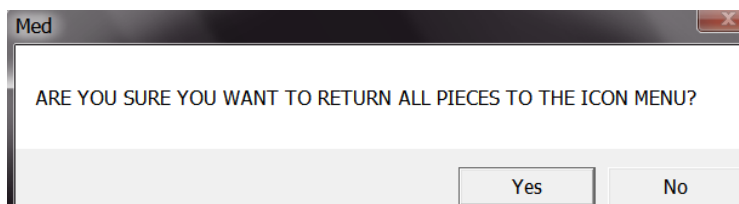
❖ **Trả chi tiết từ vùng giác lên menu biểu tượng:**

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):**

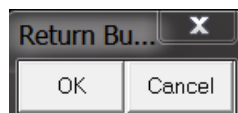
Từ giao diện giác sơ đồ chọn Piece/Return/Unplaced

- **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

❖ **Làm ẩn tất cả chi tiết tên vùng giác:**

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

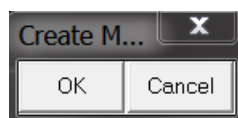
❖ **Tạo liên kết giữa các chi tiết:**

- **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

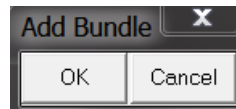
8.2.2.4 Menu Bundle:

❖ Thêm một bộ vào sơ đồ:

Từ giao diện giác sơ đồ chọn Bundle/Add 

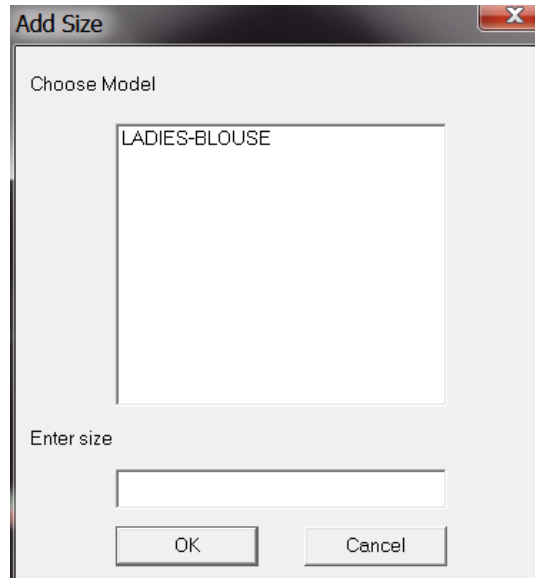
Chọn bộ cần thêm

Chọn OK



❖ Thêm một size mới vào sơ đồ:

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



Hình 8.11 Hộp thoại thêm sơ đồ

Trong ô Choose model chọn tên mã hàng

Trong ô Enter size điền size cần thêm vào

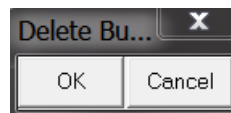
Chọn OK

❖ Xóa bộ đã thêm:

Từ giao diện giác sơ đồ chọn Bundle/Delete

Chọn bộ cần xóa

Chọn OK



8.2.2.5 Menu Marker:

❖ Sao chép sơ đồ:

Từ giao diện giác sơ đồ chọn Marker/Copy

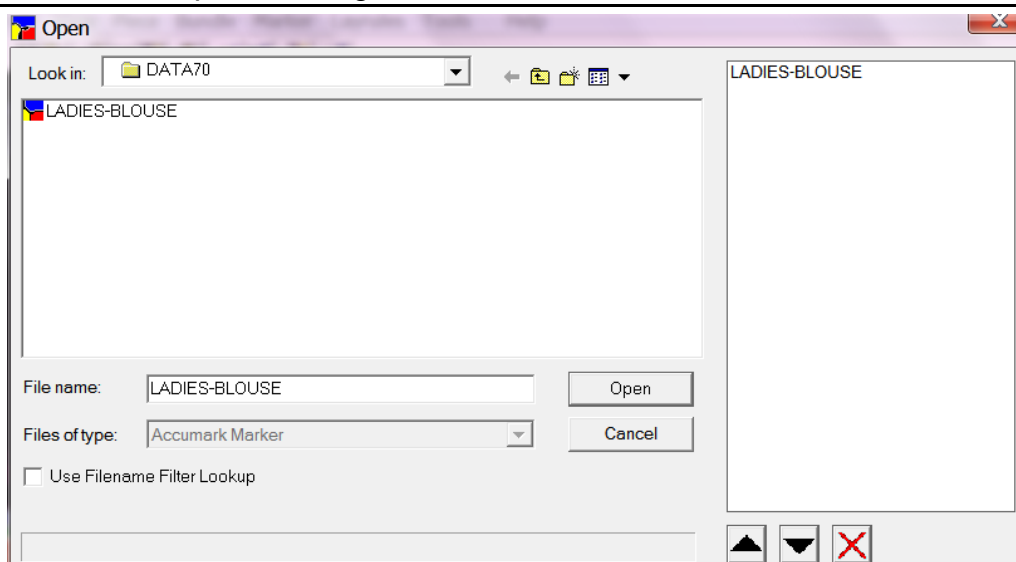
Chọn sơ đồ cần sao chép

Chọn OK

❖ Ghép sơ đồ:

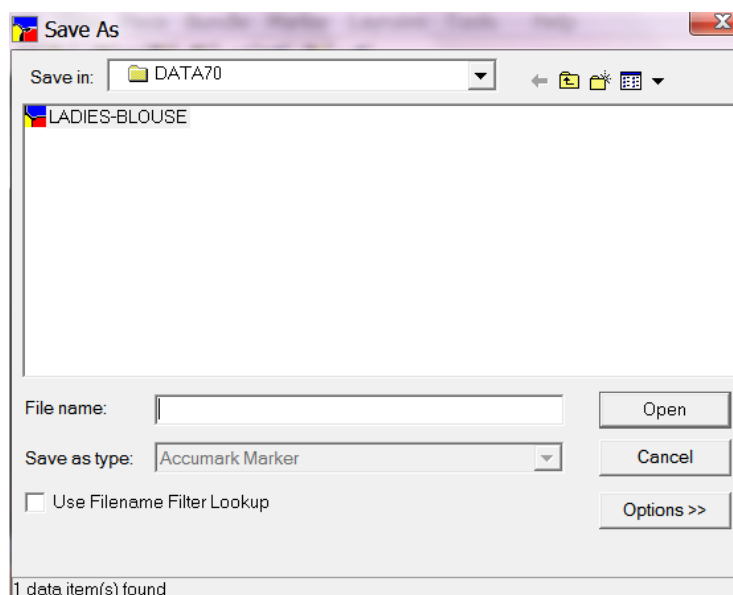
Từ giao diện giác sơ đồ chọn Marker/Attach

XHHT



Hình 8.12 Hộp thoại ghép sơ đồ

Chọn sơ đồ cần ghép
Chọn Open XHHT



Hình 8.13 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

❖ **Tách một đoạn trên sơ đồ:**

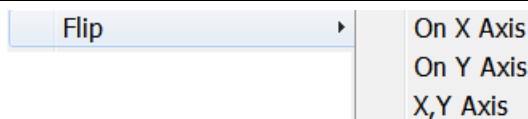
Từ giao diện giác sơ đồ chọn Marker/Split

Chọn đoạn cần tách

❖ **Lật sơ đồ:**

Từ giao diện giác sơ đồ chọn Marker/Flip

Chọn lệnh cần lật

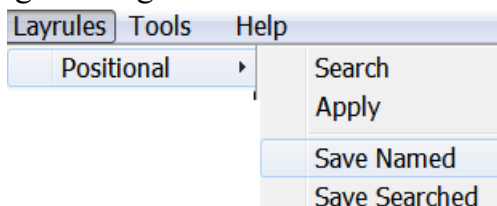


8.2.2.6 Menu Layrules:

❖ Lưu nước giác:

Đặt tên nước giác trùng với tên sơ đồ

Chọn Save



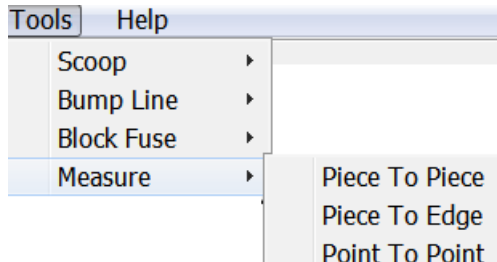
❖ Sao chép nước giác:

Chọn nước giác

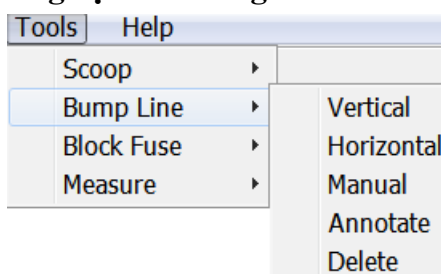
Chọn Open

8.2.2.7 Menu Tool:

❖ Đo:

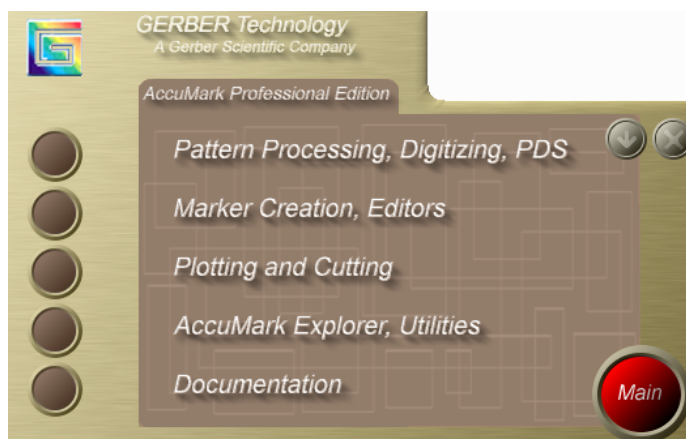


❖ Tạo các đường định mức – ghi chú:



8.2.2.8 Giác sơ đồ tự động:

❖ Từ menu chính chọn Marker Creation, Editors:



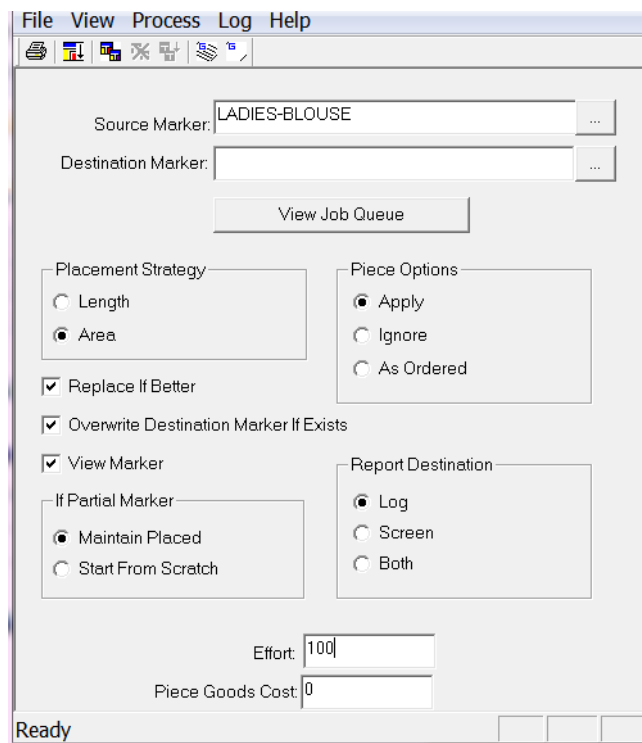
Hình 8.14 Menu giác sơ đồ

XHHT



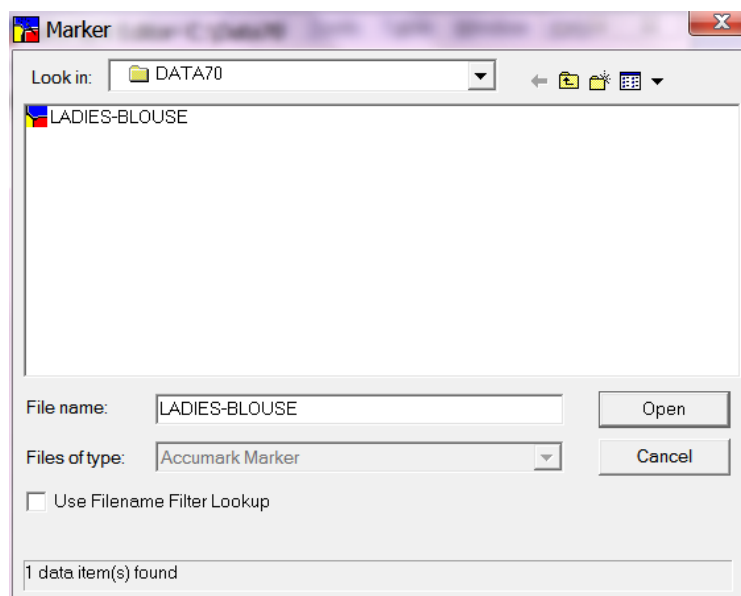
Hình 8.14 Menu giác sơ đồ

Chọn  XHHT



Hình 8.15 Hộp thoại giác sơ đồ tự động

Trong Source marker chọn ... XHHT

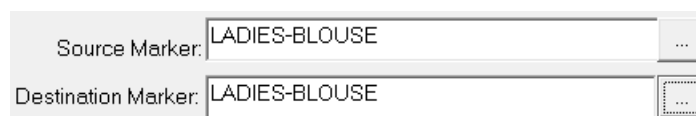


Hình 8.16 Hộp thoại chọn sơ đồ giác

Chọn sơ đồ

Chọn Open

Bấm vào ô ... của hàng Destination Marker:



Chọn đúng sơ đồ vừa chọn ở hàng trên

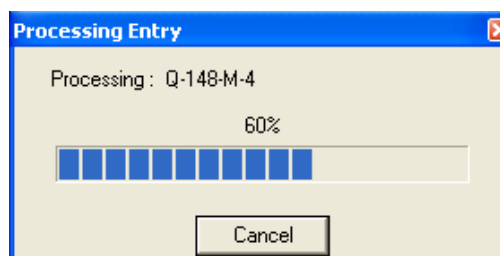
Chọn Save

Đánh dấu các tùy chọn giống như trên

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

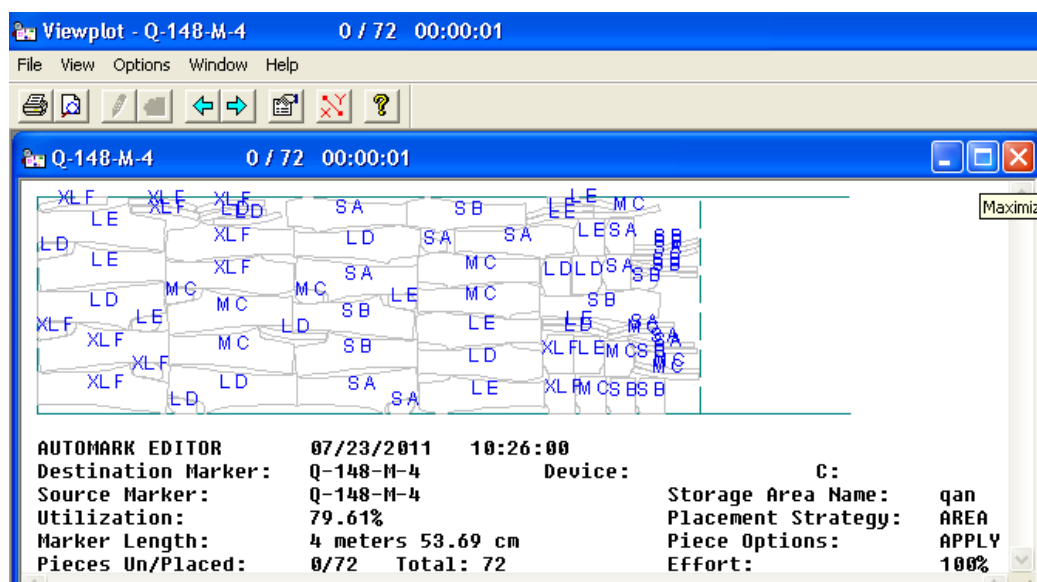
Trên menu chọn Process/Process Entry

XHHT đang tiến hành giác



Hình 8.17 Tiến trình giác sơ đồ

Giác xong sơ đồ



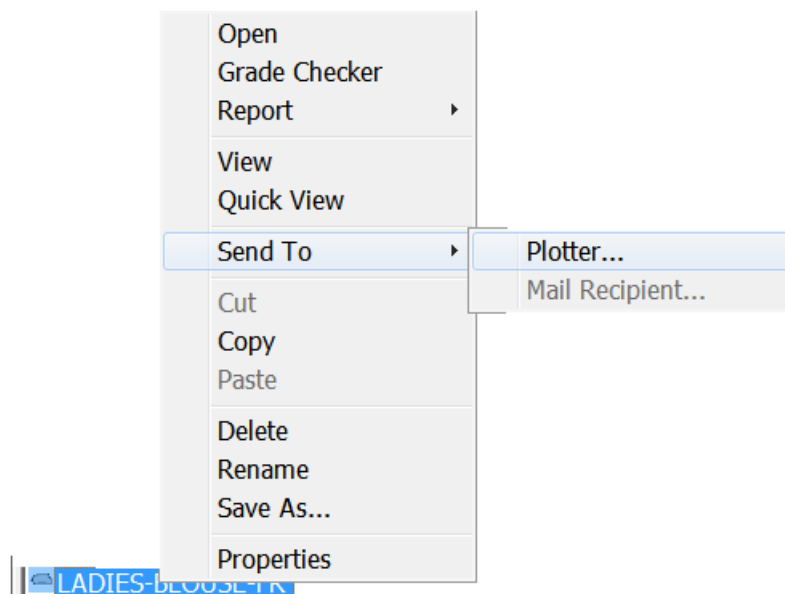
Hình 8.18 Sơ đồ tự động giác xong

8.3 VẼ CHI TIẾT – SƠ ĐỒ:

8.3.1 Vẽ chi tiết:

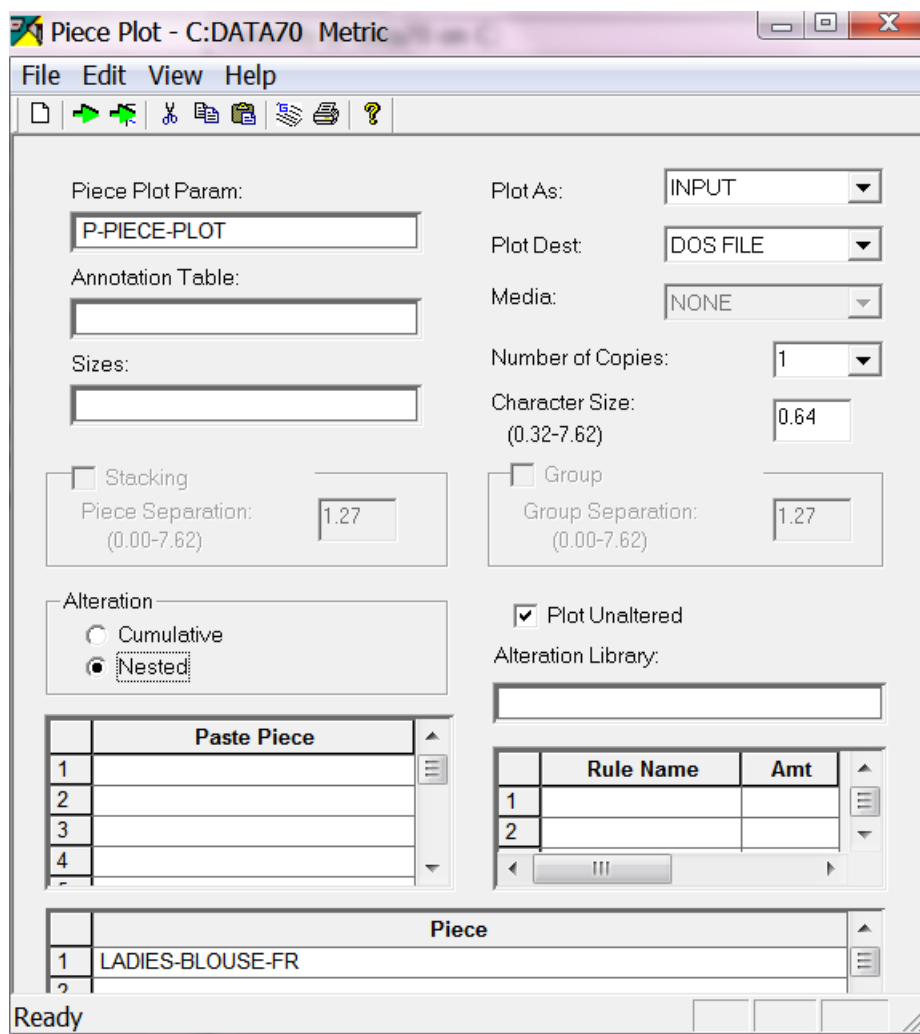
Trong Accumark Explorer chọn chi tiết cần vẽ

Bấm phải chuột XHHT



Hình 8.19 Đường dẫn vẽ chi tiết

Chọn Send to/Plotter
XHHT



Hình 8.20 Hộp thoại vẽ chi tiết

Trong ô size điền cỡ vóc cần vẽ

Trong ô Number of Copies chọn số lượng cần vẽ

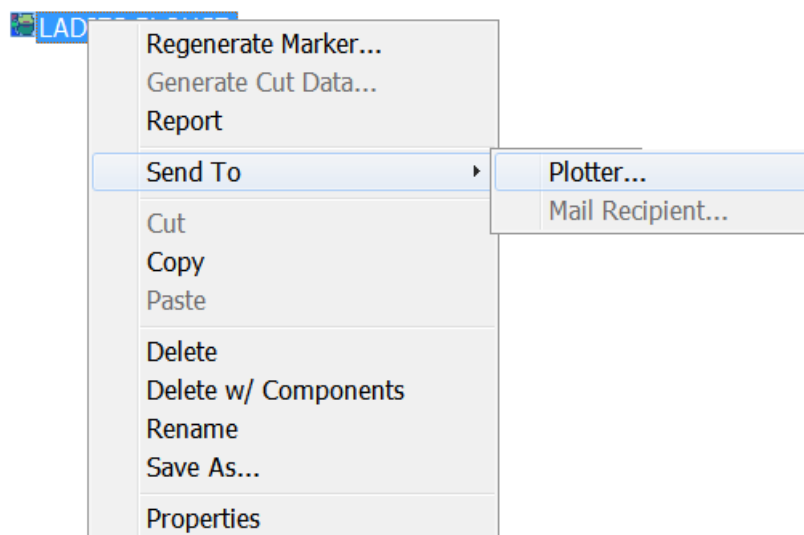
Trong ô Annotation Table chọn quy định vẽ rập

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

Bấm  để gửi chi tiết ra máy vẽ

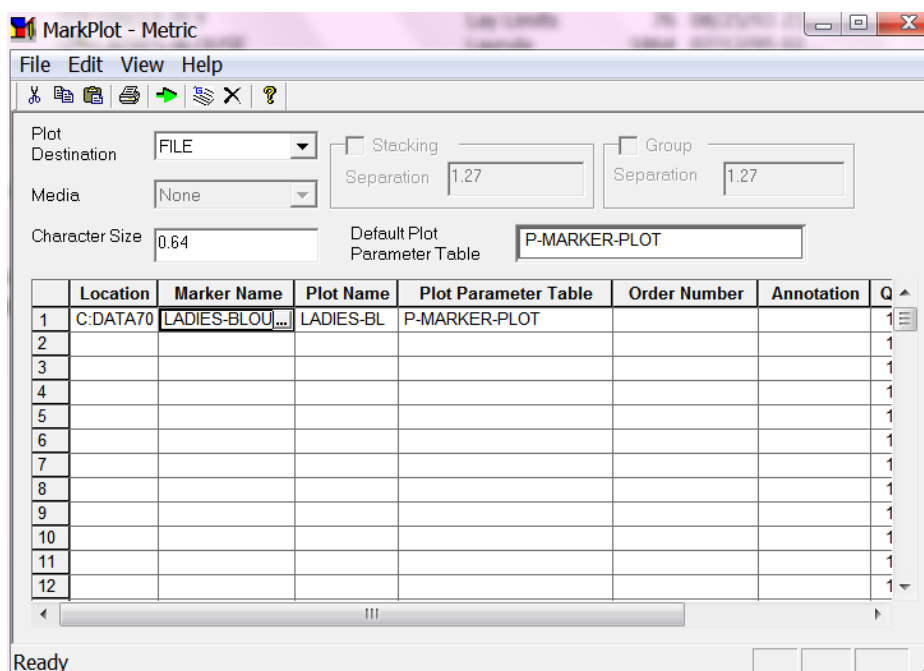
8.3.2 Vẽ sơ đồ:

Trong Accumark Explorer chọn sơ đồ cần vẽ
Bấm phải chuột XHHT



Hình 8.21 Đường dẫn vẽ sơ đồ

Chọn Send To/Plotter
XHHT



Hình 8.22 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

8.3.3 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

Câu hỏi:

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.
4. Trình bày qui trình thực hiện công việc vẽ chi tiết, vẽ sơ đồ của một sản phẩm bất kỳ.

CHƯƠNG 9: GIÁC SƠ ĐỒ ÁO THUN POLO

9.1 MỤC TIÊU:

9.1.1 Về kiến thức:

Sinh viên tiếp thu được các kiến thức về giác sơ đồ áo thun ứng dụng trên máy tính.

9.1.2 Về kỹ năng:

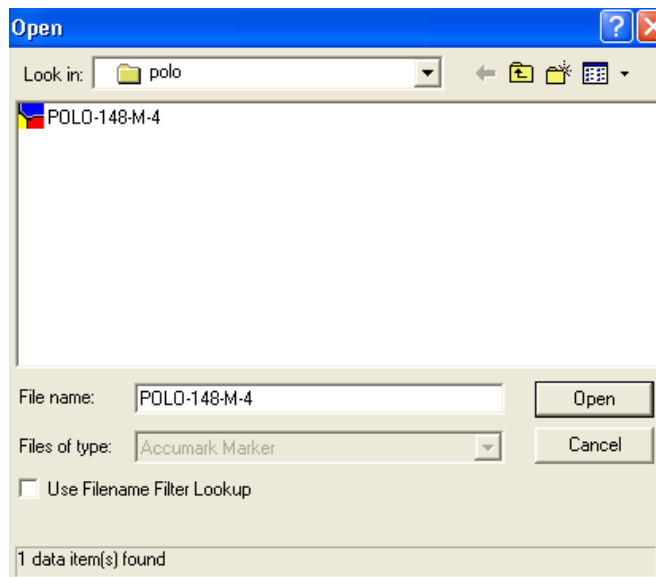
Sinh viên có khả năng thực hiện công việc thiết kế rập, nhảy cỡ, giác sơ đồ trên máy tính.

Sinh viên giác sơ đồ được các dạng áo thun polo công nghiệp trên phần mềm vi tính và phát huy khả năng ứng dụng vào thực tiễn sản xuất.

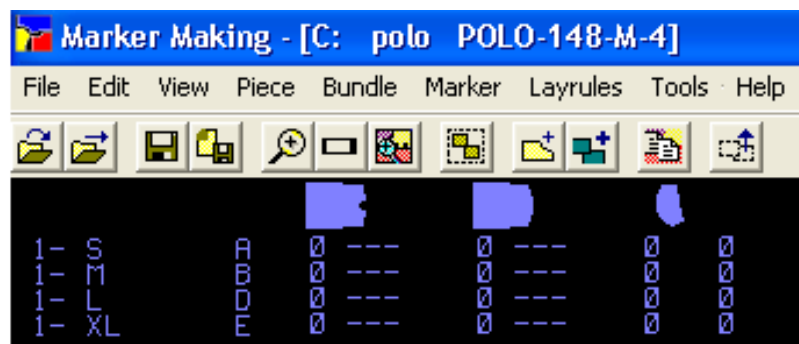
9.1.3 Về thái độ:

Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc, phát huy khả năng ứng dụng vào thực tiễn sản xuất.

9.2 GIÁC SƠ ĐỒ:

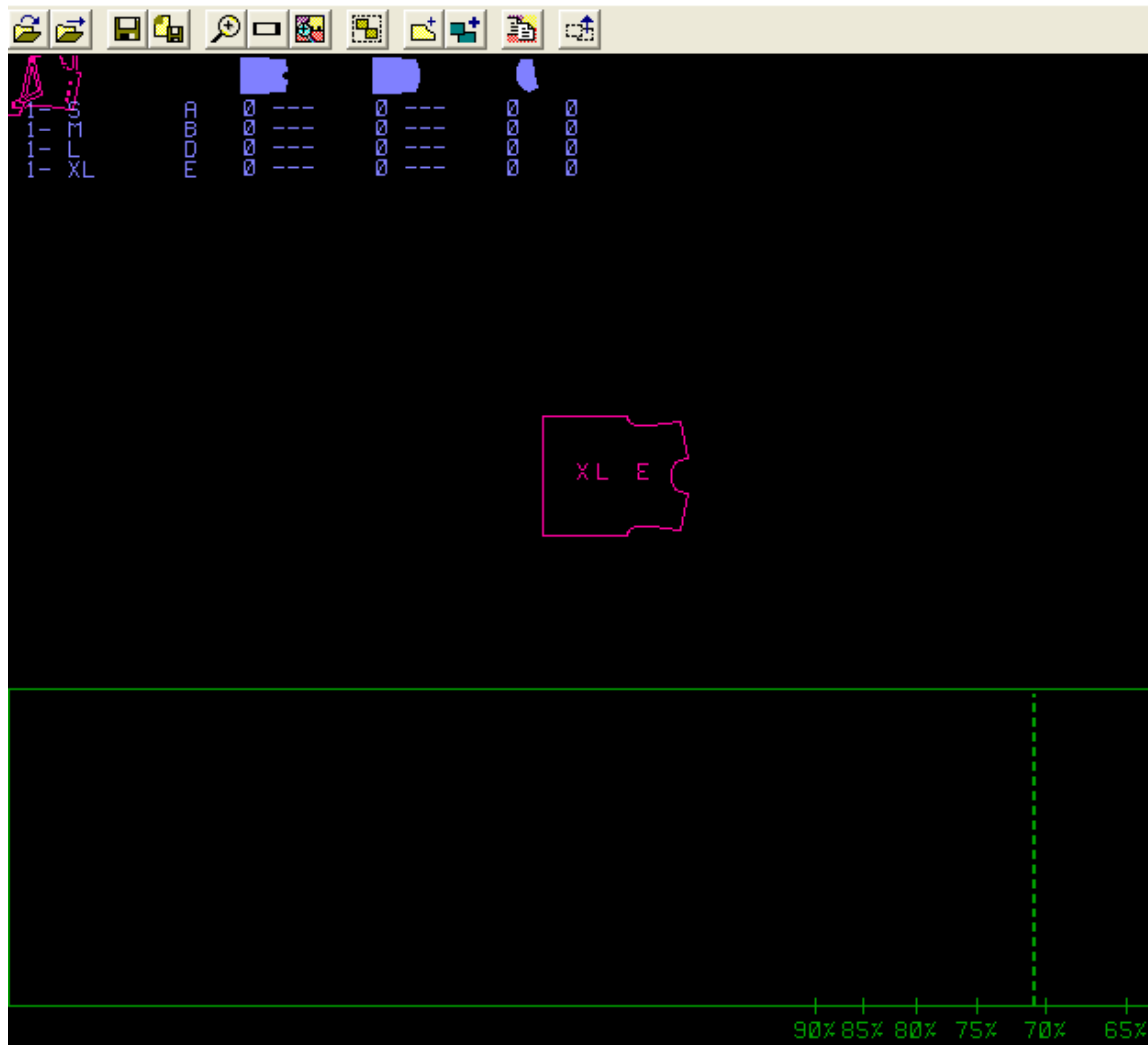


Hình 9.1 Hộp thoại mở sơ đồ cần giác



Hình 9.2 Icon sản phẩm cần giác

9.3 VẼ CHI TIẾT SƠ ĐỒ:



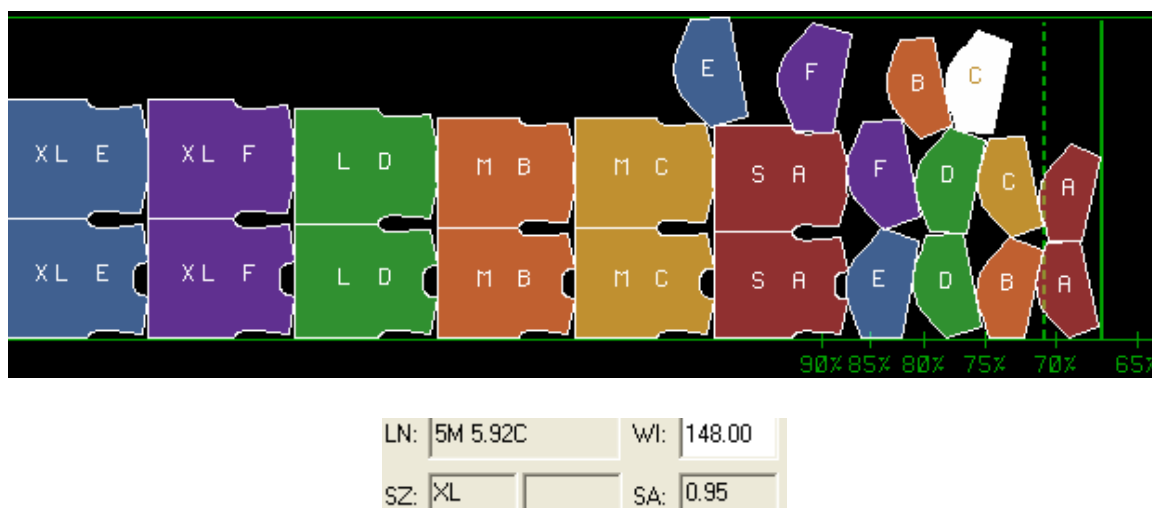
Hình 9.3 Vẽ sơ đồ

9.4 BẢO ĐỊNH MỨC SƠ ĐỒ:

ALL PIECES ARE RETURNED TO MENU																
MD:	TKCT	LN:	5M 5.92C	WL:	148.00	OL:	0.32	PL:	0.00	P1:	0.00	FB:		CU:	67.16%	1/1
PN:	TAY A	SZ:	XL	SA:	0.95	TL:	0.13C	ST:	0.00	S1:	0.00	TB:	Auto slide	CT:	0/24	

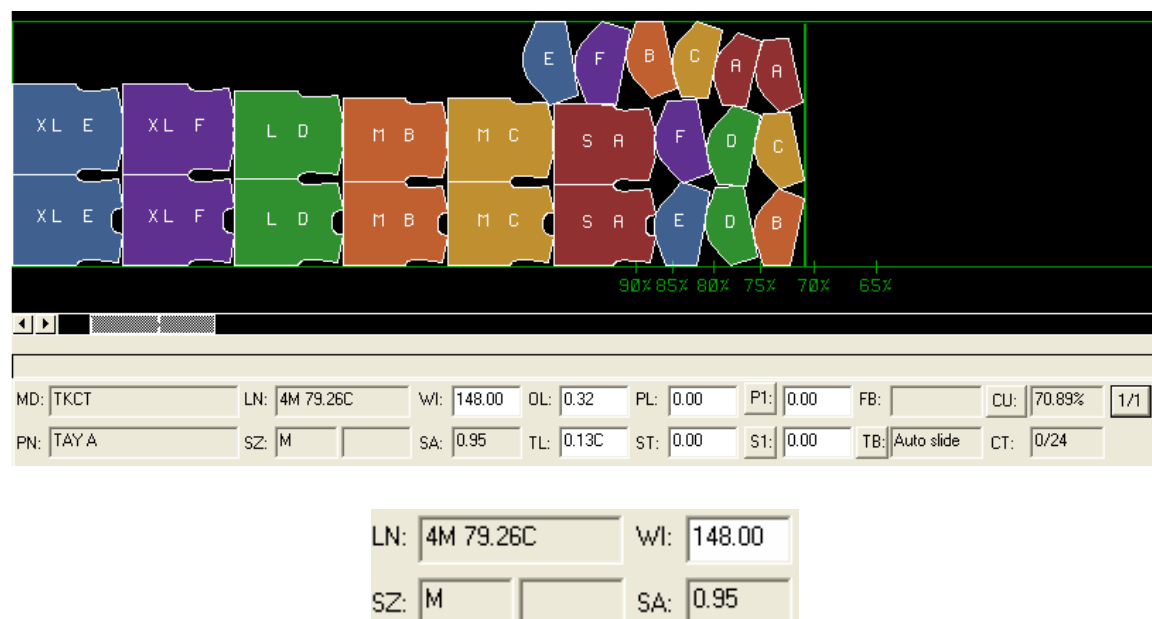
Hình 9.4 Thông số sơ đồ đã vẽ

9.5 THỐNG KÊ CHIỀU DÀI SƠ ĐỒ:



Hình 9.5 Thống kê chiều dài sơ đồ

9.6 CHỈNH SỬA SƠ ĐỒ:



Hình 9.6 Chỉnh sửa sơ đồ

Câu hỏi:

1. Mở sơ đồ của sản phẩm áo thun polo.
2. Tiến hành giác sơ đồ sản phẩm áo thun polo.
3. Báo định mức cho sơ đồ vừa giác.
4. Tiến hành chỉnh sửa sơ đồ cho hợp lý và báo định mức của sơ đồ mới.

CHƯƠNG 10: GIÁC SƠ ĐỒ ÁO CHEMISE

10.1 MỤC TIÊU:

10.1.1 Về kiến thức:

Sinh viên tiếp thu được các kiến thức về giác sơ đồ áo chemise ứng dụng trên máy tính.

10.1.2 Về kỹ năng:

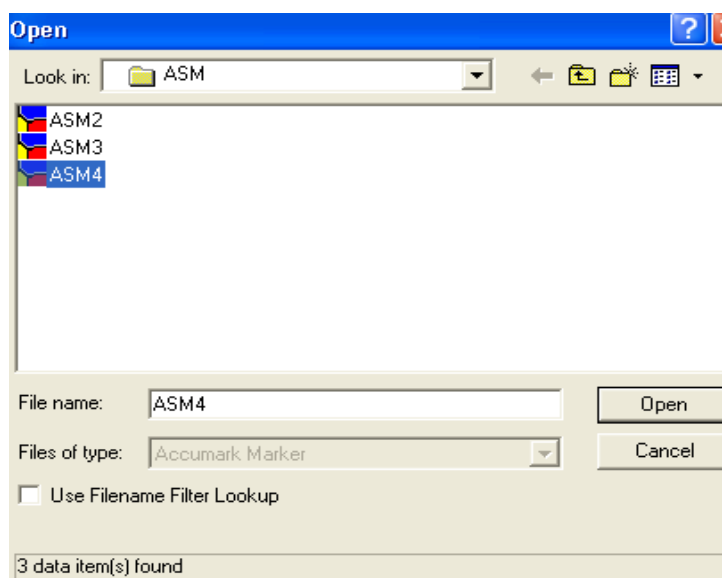
Sinh viên có khả năng thực hiện công việc thiết kế rập, nhảy cỡ, giác sơ đồ trên máy tính.

Sinh viên giác sơ đồ được các dạng áo chemise công nghiệp trên phần mềm vi tính và phát huy khả năng ứng dụng vào thực tiễn sản xuất.

10.1.3 Về thái độ:

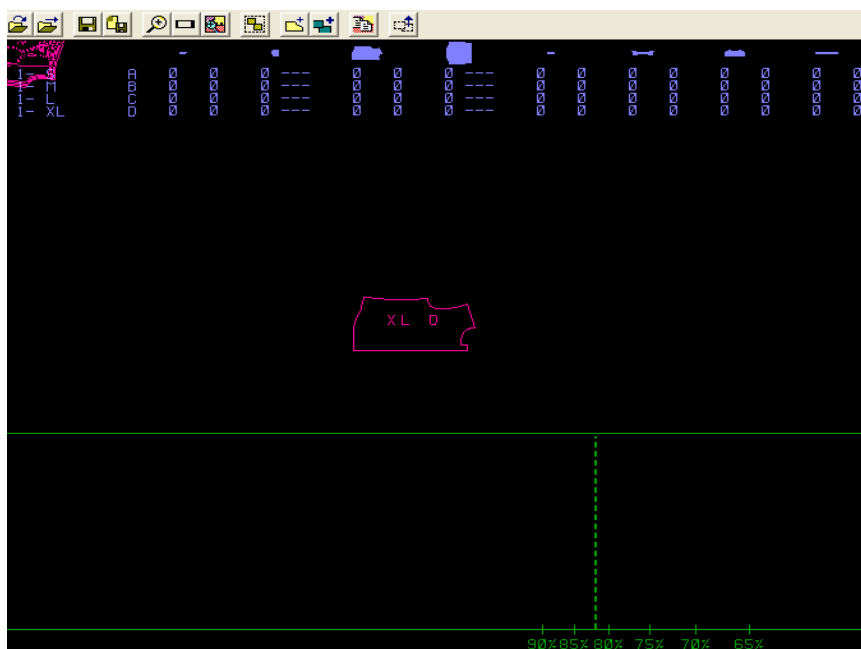
Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc, phát huy khả năng ứng dụng vào thực tiễn sản xuất.

10.2 GIÁC SƠ ĐỒ:



Hình 10.1 Hộp thoại mở sơ đồ cần giác

10.3 VẼ CHI TIẾT SƠ ĐỒ:



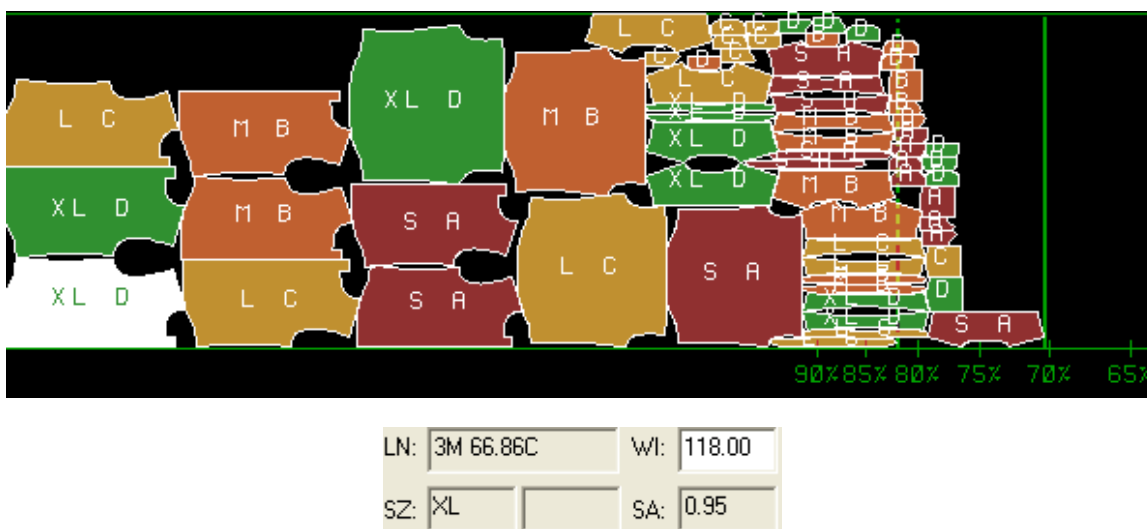
Hình 10.2 Vẽ sơ đồ

10.4 BẢO ĐỊNH MỨC SƠ ĐỒ:

ALL PIECES ARE RETURNED TO MENU												
MD: TKCT2	LN: 3M 66.86C	WI: 118.00	OL: 0.32	PL: 0.00	P1: 0.00	FB:	CU: 70.43%	1/1				
PN: THAN TRUOC1	SZ: XL	SA: 0.95	TL: 0.13C	ST: 0.00	S1: 0.00	TB: Auto slide	CT: 0/64					

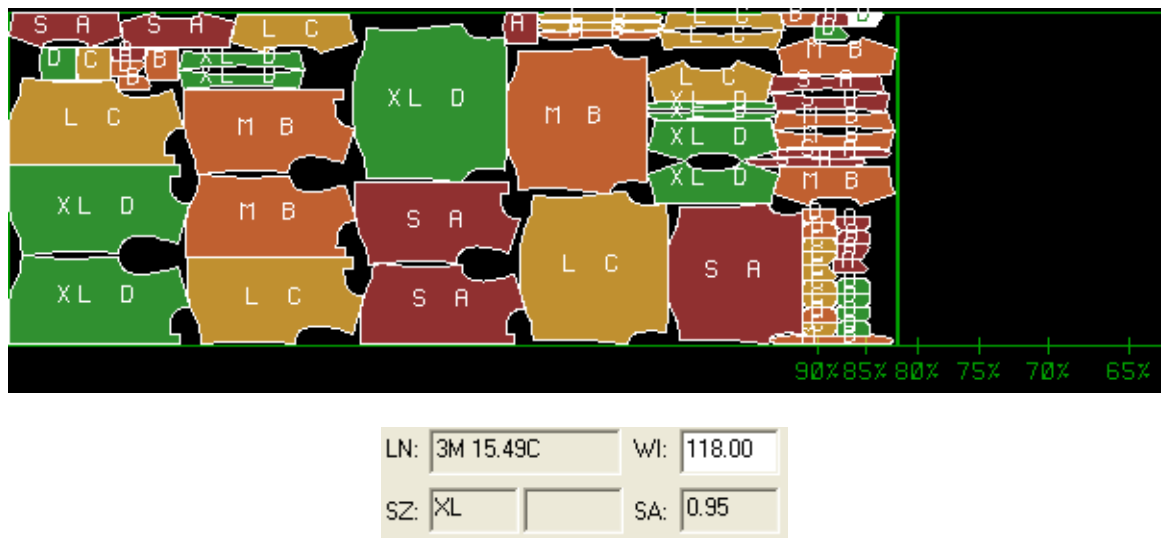
Hình 10.3 Thông số sơ đồ đã vẽ

10.5 THỐNG KÊ CHIỀU DÀI SƠ ĐỒ:



Hình 10.4 Thống kê chiều dài sơ đồ

10.6 CHỈNH SỬA SƠ ĐỒ:



Hình 10.5 Chỉnh sửa sơ đồ

Câu hỏi:

1. Mở sơ đồ của sản phẩm áo chemise.
2. Tiến hành giác sơ đồ sản phẩm áo chemise.
3. Báo định mức cho sơ đồ vừa giác.
4. Tiến hành chỉnh sửa sơ đồ cho hợp lý và báo định mức của sơ đồ mới.

CHƯƠNG 11: GIÁC SƠ ĐỒ QUẦN TÂY

11.1 MỤC TIÊU:

11.1.1 Về kiến thức:

Sinh viên tiếp thu được các kiến thức về giác sơ đồ quần tây ứng dụng trên máy tính.

11.1.2 Về kỹ năng:

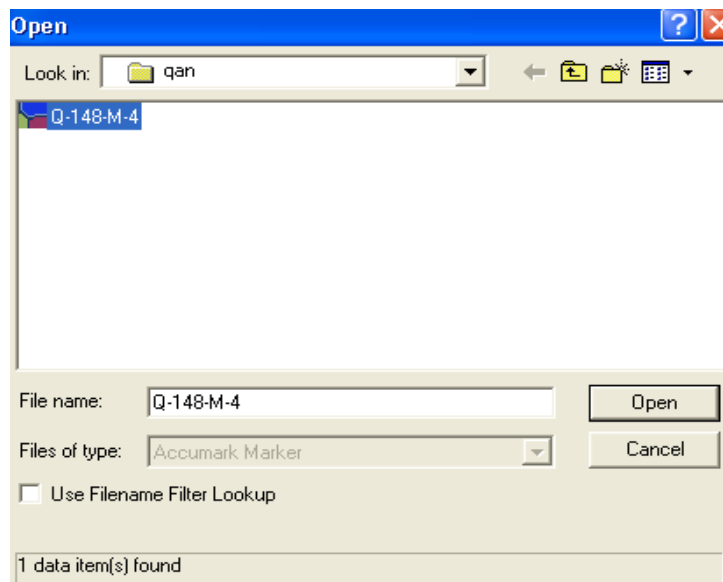
Sinh viên có khả năng thực hiện công việc thiết kế rập, nhảy cỡ, giác sơ đồ trên máy tính.

Sinh viên giác sơ đồ được các dạng quần tây công nghiệp trên phần mềm vi tính và phát huy khả năng ứng dụng vào thực tiễn sản xuất.

11.1.3 Về thái độ:

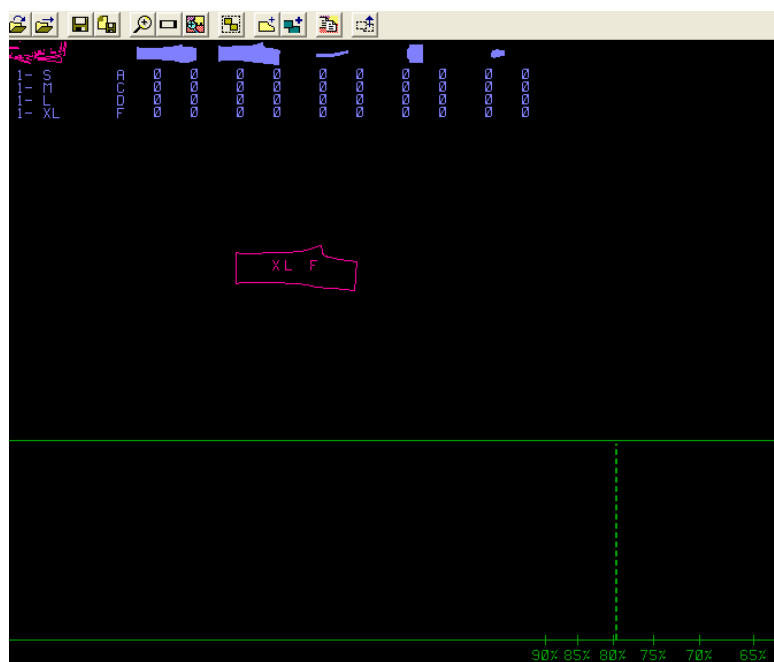
Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc, phát huy khả năng ứng dụng vào thực tiễn sản xuất.

11.2 GIÁC SƠ ĐỒ:



Hình 11.1 Hộp thoại mở sơ đồ cần giác

11.3 VẼ CHI TIẾT SƠ ĐỒ:



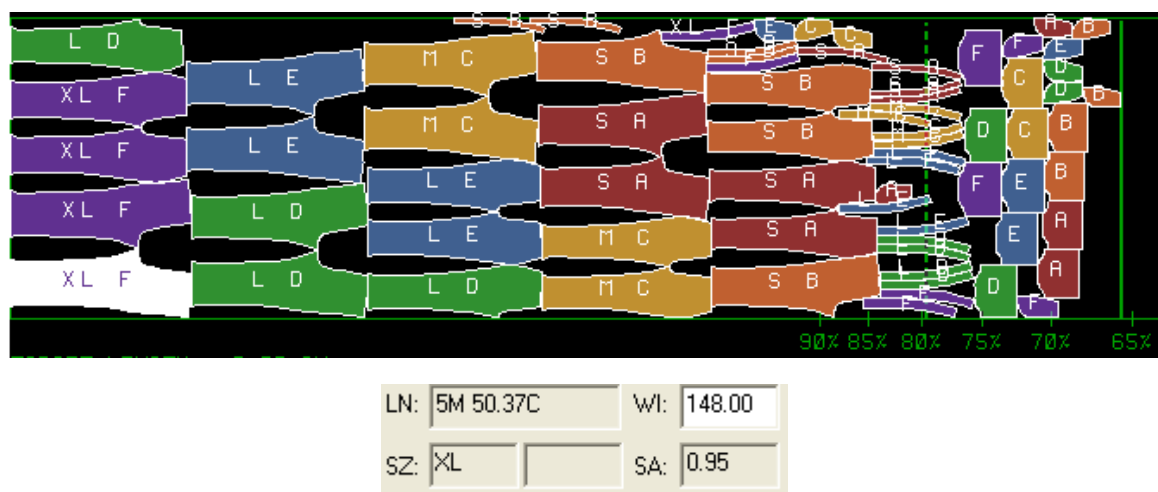
Hình 11.2 Vẽ sơ đồ

11.4 BẢO ĐỊNH MỨC SƠ ĐỒ:

MD: TKCT1	LN: 5M 50.37C	WI: 148.00	OL: 0.32	PL: 0.00	P1: 0.00	FB:	CU: 65.62%	1/1
PN: THÂN SAU	SZ: XL	SA: 0.95	TL: 0.13C	ST: 0.00	S1: 0.00	TB: Auto slide	CT: 0/72	

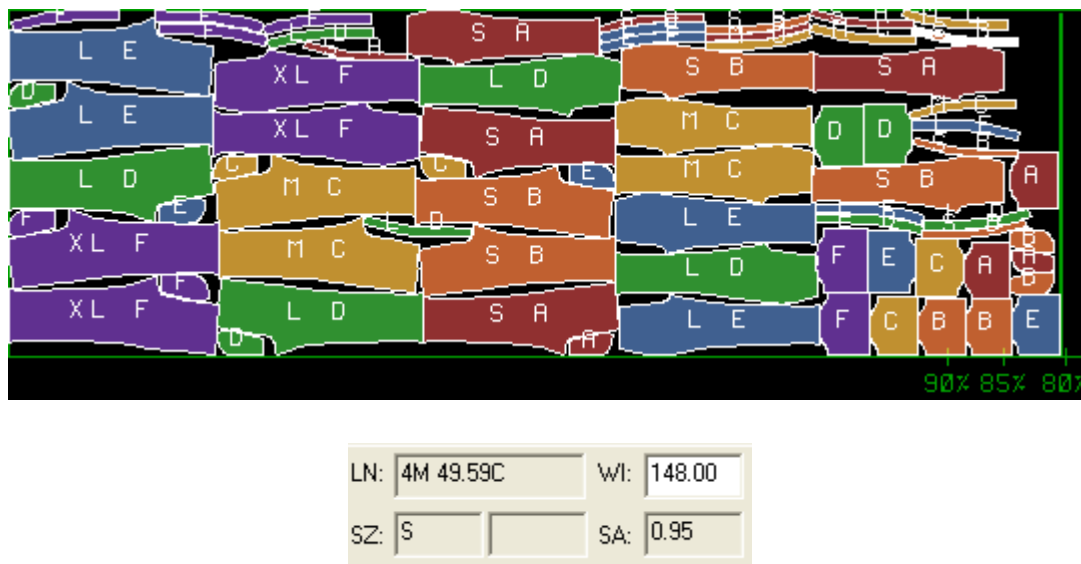
Hình 11.3 Thông số sơ đồ đã vẽ

11.5 THỐNG KÊ CHIỀU DÀI SƠ ĐỒ:



Hình 11.4 Thống kê chiều dài sơ đồ

11.6 CHỈNH SỬA SƠ ĐỒ:



Hình 11.5 Chỉnh sửa sơ đồ

Câu hỏi:

1. Mở sơ đồ của sản phẩm quần tây.
2. Tiến hành giác sơ đồ sản phẩm quần tây.
3. Báo định mức cho sơ đồ vừa giác.
4. Tiến hành chỉnh sửa sơ đồ cho hợp lý và báo định mức của sơ đồ mới.

CHƯƠNG 12: GIÁC SƠ ĐỒ ÁO JACKET

12.1 MỤC TIÊU:

12.1.1 Về kiến thức:

Sinh viên tiếp thu được các kiến thức về giác sơ đồ áo jacket ứng dụng trên máy tính.

12.1.2 Về kỹ năng:

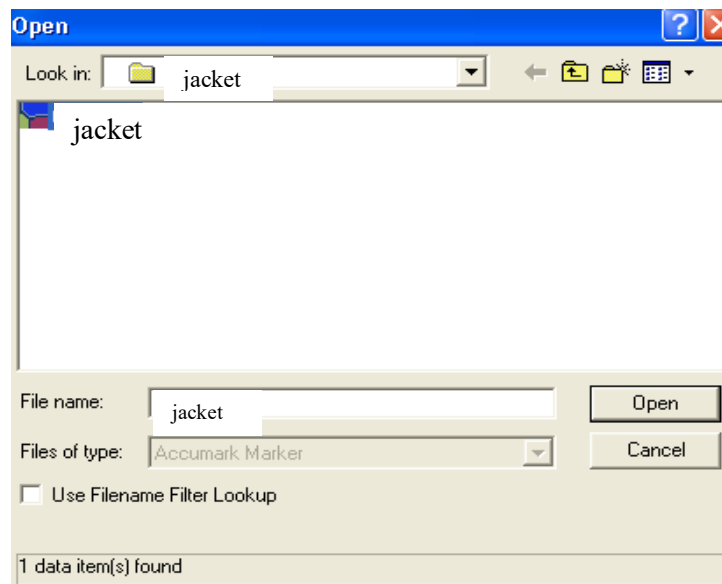
Sinh viên có khả năng thực hiện công việc thiết kế rập, nhảy cỡ, giác sơ đồ trên máy tính.

Sinh viên giác sơ đồ được các dạng áo jacket công nghiệp trên phần mềm vi tính và phát huy khả năng ứng dụng vào thực tiễn sản xuất.

12.1.3 Về thái độ:

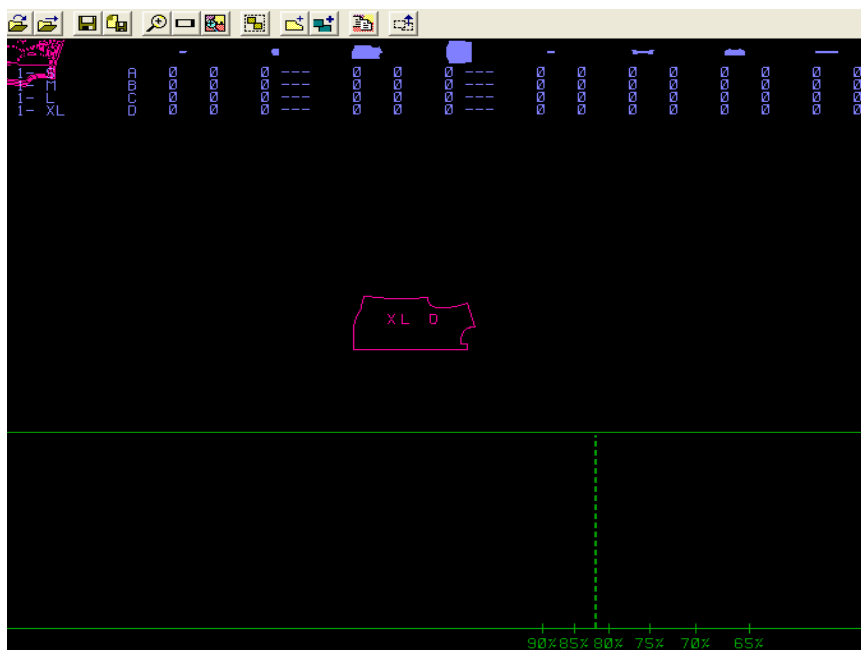
Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc, phát huy khả năng ứng dụng vào thực tiễn sản xuất.

12.2 GIÁC SƠ ĐỒ:



Hình 12.1 Hộp thoại mở sơ đồ cần giác

12.3 VẼ CHI TIẾT SƠ ĐỒ:



Hình 12.2 Vẽ sơ đồ

12.4 BẢO ĐỊNH MỨC SƠ ĐỒ:

ALL PIECES ARE RETURNED TO MENU											
MD: TKCT2	LN: 3M 66.86C	WI: 118.00	OL: 0.32	PL: 0.00	P1: 0.00	FB:	CU: 70.43%	1/1			
PN: THAN TRUOC1	SZ: XL	SA: 0.95	TL: 0.13C	ST: 0.00	S1: 0.00	TB: Auto slide	CT: 0/64				

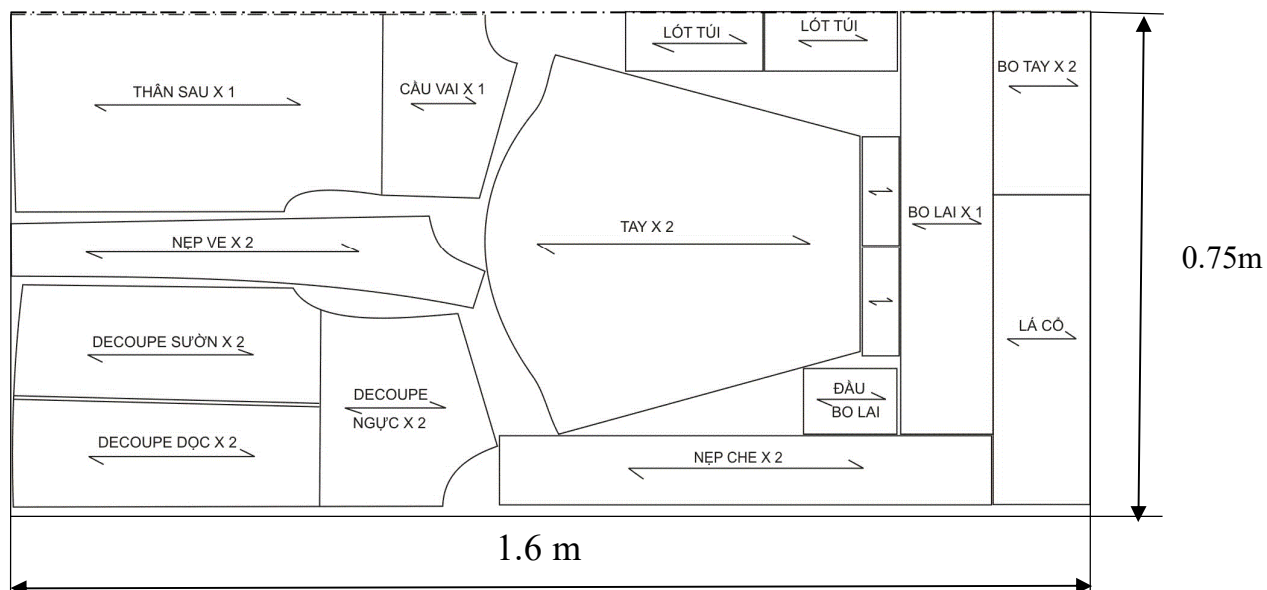
Hình 12.3 Thông số sơ đồ đã vẽ

12.5 THỐNG KÊ CHIỀU DÀI SƠ ĐỒ:

LN: 3M 66.86C	WI: 118.00
SZ: XL	SA: 0.95

Hình 12.4 Thống kê chiều dài sơ đồ

12.6 CHỈNH SỬA SƠ ĐỒ:



Hình 12.5 Chỉnh sửa sơ đồ

Câu hỏi:

1. Mở sơ đồ của sản phẩm áo jacket.
2. Tiến hành giác sơ đồ sản phẩm áo jacket.
3. Báo định mức cho sơ đồ vừa giác.
4. Tiến hành chỉnh sửa sơ đồ cho hợp lý và báo định mức của sơ đồ mới.

HỆ THỐNG CÂU HỎI ÔN TẬP

Câu hỏi bài 1:

1. Tiến hành copy 5 chi tiết, 1 sơ đồ từ Data70 sang khách hàng mới.
2. Tiến hành đổi tên 5 chi tiết và 1 sơ đồ vừa copy sang.
3. Xóa 5 chi tiết và 1 sơ đồ vừa đổi tên.
4. Trình bày cách thiết lập các phím nóng sử dụng trong PDS và marker making.

Câu hỏi bài 2:

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

Câu hỏi bài 3:

1. Thiết lập bảng qui tắc nhảy size cho mã hàng mới.
2. Trình bày các bước thực hiện công việc số hóa cho chi tiết.
3. Trình bày các chức năng lệnh trong PDS.
4. Tiến hành thiết kế các chi tiết của sản phẩm bất kỳ.
5. Thực hiện nhảy mẫu cho chi tiết.
6. Lập bảng thống kê chi tiết.
7. Lập bảng tác nghiệp giác sơ đồ.
8. Xử lý tác nghiệp cho sơ đồ.

Câu hỏi bài 4:

1. Tiến hành thiết kế các chi tiết của sản phẩm áo thun polo theo bảng thông số tự chọn.
2. Tiến hành nhảy mẫu cho chi tiết của sản phẩm áo thun polo.
3. Thực hiện xử lý tác nghiệp cho sản phẩm áo thun polo.

Câu hỏi bài 5:

1. Tiến hành thiết kế các chi tiết của sản phẩm áo chemise theo bảng thông số tự chọn?
2. Tiến hành nhảy mẫu cho chi tiết của sản phẩm áo chemise.
3. Thực hiện xử lý tác nghiệp cho sản phẩm áo chemise.

Câu hỏi bài 6:

1. Tiến hành thiết kế các chi tiết của sản phẩm quần tây theo bảng thông số tự chọn?
2. Tiến hành nhảy mẫu cho chi tiết của sản phẩm quần tây.
3. Thực hiện xử lý tác nghiệp cho sản phẩm quần tây.

Câu hỏi bài 7:

1. Tiến hành lập bảng thống kê chi tiết cho sản phẩm bất kỳ đã chọn để thiết kế ở những bài trước.
2. Lập bảng tác nghiệp giác sơ đồ.
3. Xử lý tác nghiệp cho sơ đồ.
4. Khắc phục lỗi nếu có, trình bày cách khắc phục lỗi.

Câu hỏi bài 8:

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.
4. Trình bày qui trình thực hiện công việc vẽ chi tiết, vẽ sơ đồ của một sản phẩm bất kỳ.

Câu hỏi bài 9:

1. Mở sơ đồ của sản phẩm áo thun polo.
2. Tiến hành giác sơ đồ sản phẩm áo thun polo.
3. Báo định mức cho sơ đồ vừa giác.
4. Tiến hành chỉnh sửa sơ đồ cho hợp lý và báo định mức của sơ đồ mới.

Câu hỏi bài 10:

1. Mở sơ đồ của sản phẩm áo chemise.
2. Tiến hành giác sơ đồ sản phẩm áo chemise.
3. Báo định mức cho sơ đồ vừa giác.
4. Tiến hành chỉnh sửa sơ đồ cho hợp lý và báo định mức của sơ đồ mới.

Câu hỏi bài 11:

1. Mở sơ đồ của sản phẩm quần tây.
2. Tiến hành giác sơ đồ sản phẩm quần tây.
3. Báo định mức cho sơ đồ vừa giác.
4. Tiến hành chỉnh sửa sơ đồ cho hợp lý và báo định mức của sơ đồ mới.

Câu hỏi bài 12:

1. Mở sơ đồ của sản phẩm áo jacket.
2. Tiến hành giác sơ đồ sản phẩm áo jacket.
3. Báo định mức cho sơ đồ vừa giác.
4. Tiến hành chỉnh sửa sơ đồ cho hợp lý và báo định mức của sơ đồ mới.

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.