



Style3D软件简介

【知识目标】

- 了解三维服装设计软件在时尚产业数字化转型中的核心作用与价值。
- 掌握三维设计工具相较于传统二维设计工具在效率、表现力和准确性方面的核心优势。

【能力目标】

- 能够运用三维软件将初步设计灵感转化为直观的可视化模型,以实现有效展示与沟通。
- 能够利用软件模拟不同面料的物理属性,提升设计成品与实际效果的吻合度。

【素质目标】

- 培养以技术赋能创意、通过工具深化设计的数字化思维模式。
- 激发在技术辅助下,进行多元化、个性化设计表达的创新意识。

1.1 Style3D 软件概述

Style3D 是一款由浙江凌迪有限公司研发的服装数字化设计软件,它以简洁易用的操作界面和强大的功能赢得了用户广泛的认可。Style3D 软件提供高度逼真的 3D 服装模拟功能,能够在线完成 3D 企划和设计,同时支持海量在线设计素材库的使用,设计资源可以重复利用。这种技术让设计师能够快速将创意转化为数字样衣,并通过 360° 逼真展示实现“所见即所得”的设计体验。此外,Style3D 的 AIGC 技术能够生成图案、纹理和工艺创意,进一步丰富设计灵感。通过 2D 版片自动缝制生成 3D 服装的方式,设计师可以结合版师和消费者的意见进行针对性修改,最终直接对接生产。这种高效的设计流程不仅提升了创意

表达的自由度,还缩短了从设计到成品的时间。对于服装品牌企业,Style3D 提供一套完整的数字化解决方案,覆盖从面料测量、仿真设计到推款审款、在线改版和视效展示的全流程。通过数字化样衣和智能核价功能,企业可以显著降低研发成本,缩短研发周期,从传统15~30天的流程时间缩短至3~7天。

1.2 Style3D 软件界面及功能简介

1.2.1 软件安装

应用浏览器访问 Style3D EDU 数智时尚教育平台网站,如图 1-2-1 所示,注册账号,下载软件并安装。完成安装后打开软件登录页面,输入教育平台注册手机号和密码进行登录,即可进入软件界面。



图 1-2-1 Style3D EDU 数智时尚教育平台网站

1.2.2 界面组成

Style3D 软件集成了二维纸样绘制和修改功能及三维虚拟试衣功能,设计师可快速直观地查看二维纸样在人体上的穿着效果,并能根据效果进行纸样修改。图 1-2-2 是 Style3D



图 1-2-2 软件界面组成

软件的界面,主要有6个部分,分别为菜单栏、操作工具功能栏、2D视窗、3D视窗、场景管理视窗、属性编辑视窗,功能如表1-2-1所示。

表 1-2-1 软件功能简介

序号	名称	功能
1	菜单栏	包含文件、开始、素材、工具4个菜单命令
2	操作工具功能栏	集成了数字服装设计全流程所需的各类工具,便于用户高效进行版片绘制、调整、虚拟缝合及动态试穿等操作
3	2D视窗	可以在该窗口进行制版、改版等操作
4	3D视窗	可以在该窗口进行服装模拟造型调整等操作
5	场景管理视窗	包含当前、场景、放码、记录4个选项,可在该窗口查看
6	属性编辑视窗	可对模特、面料、图案、纽扣、拉链等进行编辑

1.2.3 界面操作方法

在2D视窗和3D视窗中,用户可通过控制鼠标来查看视图,操作要点如表1-2-2所示。

表 1-2-2 界面操作方法

序号	操作	功能简介
1	滑动鼠标滚轮	实现对2D视窗和3D视窗中视图的放大/缩小
2	按住鼠标滚轮	可自由拖动2D视窗和3D视窗的位置
3	右击并拖动	旋转3D视窗中的视图,从不同视角查看模特或服装

1.2.4 菜单栏

菜单栏包含文件、开始、素材、工具4个菜单命令。

1. “文件”命令

“文件”命令包含新建、打开、最近使用、保存项目、另存为、导入、导出等工具,如表1-2-3所示。

表 1-2-3 “文件”命令功能简介

“文件”命令	名称	功能
	新建	新建项目工程文件、关闭原文件、重启空白界面
	打开	打开保存的项目文件
	最近使用	打开最近一段时间使用过的项目文件
	保存项目	保存项目文件
	另存为	将完成的项目文件另存为新的项目文件,如服装、虚拟模特等
	导入	导入DXF格式的版片文件、OBJ格式的模型附件或模特、FBX格式的模型模特或带动作的模型模特、SCO格式的项目工程文件
	导出	导出DXF格式的版片文件、OBJ格式的模型附件或模特、FBX格式的模型模特或带动作的模型模特、SCO格式的项目工程文件
	关于	
	偏好设置	

2. “开始”命令

“开始”命令包含选择/移动、编辑版片、编辑曲线等 21 种工具,如图 1-2-3 所示,功能如表 1-2-4 所示。



图 1-2-3 “开始”命令工具

表 1-2-4 “开始”命令功能简介

序号	图标	名称	功能
1		选择/移动	对版片、内部图形进行选择、拖动/对版片、内部图形右击进行相关操作
2		编辑版片	对点和边进行选择、拖动/对点和边右击进行相关操作
3		编辑曲线	包含编辑曲线、编辑圆弧、接角圆顺、生成圆角 4 个工具。将直线转换为曲线;编辑曲线的弧度和圆弧;对缝合后两侧曲线结合后的拼接形状进行校验/修改;生成曲线角、圆角、切角
4		笔	绘制版片,在版片上绘制内部线,在模特上画线进行到版片的转换
5		图形工具	包含长方形、圆形、菱形省、省、螺旋形、加点、刀口 7 个工具。生成长方形版片/内部图形;生成圆形版片/内部图形;在版片内部生成菱形省的洞结构;外轮廓线上生成尖省;生成螺旋形版片;向线条添加节点/将线条拆分成两段;在线段上添加、移动和编辑刀口
6		褶	包含褶、翻折褶裥、缝纫褶皱 3 个工具。插入有顺褶、内工字褶、外工字褶;快速对制作褶的内部线设置折叠角度;快速对褶结构进行缝纫
7		勾勒轮廓	根据 DXF 版片信息,将其中的基准线生成内部线
8		延展工具	包含延展点、延展线段 2 个工具。将版片分割成两部分并将其中一部分旋转;对版片一侧净边进行“放量”操作,在固定侧长度不变的基础上,在展开侧增加长度
9		缝边	对版片设置缝边/缝份信息,用于生产数据

续表

序号	图标	名称	功能
10		注释	在版片上插入注释或编辑注释
11		放码	对版片放码信息进行编辑
12		编辑缝纫	对缝纫线进行编辑
13		线缝纫	包含线缝纫与多段线缝纫。 对两段线进行缝纫；对两组不连续线进行缝纫
14		自由缝纫	包含自由缝纫与多段自由缝纫。 对任意起终点的两端线进行缝纫；对两组任意起终点的不连续线进行缝纫
15		折叠工具	包含折叠安排与翻折褶裥。 对版片的内部线和缝纫线进行折叠；对服装进行整件折叠
16		设定层次	设置两个版片之间的前后关系
17		假缝工具	包含添加假缝、假缝到模特、编辑假缝 3 个工具。 使版片上两点在模拟时连在一起；将版片上一点绑定至模特的特定位置,使其在动态模拟时连动；编辑和删除假缝
18		造型刷	包含归拔刷、烫平刷、细化刷、局部拖拽 4 个工具。 模拟熨斗对版片进行拉伸或收缩处理；模拟熨斗对版片进行烫平处理；调整局部粒子间距的大小；用于雕刻服装的局部造型，相当于“固定针 + 模拟 + 形态固化”的快速连续操作
19		固定针/网格工具	包含固定针、选择网格。 选择版片的一部分网格,模拟开始后这部分网格不会动,类似于冷冻；选择版片的一部分网格,可对其进行移动
20		模特测量	包含编辑模特测量、表面/基本圆周测量、基本/表面长度测量、高度(差)测量、模特胶带 8 个工具
21		服装测量	包含编辑服装测量、服装直线/圆周测量、两点测量、线上两点测量、对比轮廓、服装截面图 7 个工具

3. “素材”命令

“素材”命令包含编辑纹理、排料、编辑图案等 18 种工具,如图 1-2-4 所示,功能如表 1-2-5 所示。

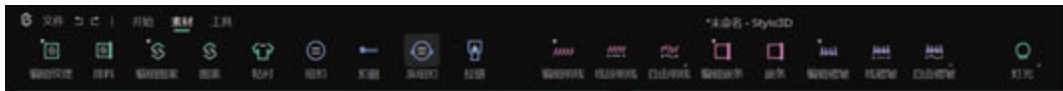


图 1-2-4 “素材”命令工具

表 1-2-5 “素材”命令功能简介

序号	图标	名称	功能
1		编辑纹理	编辑每个版片纹理的丝缕线及位置,或者缩放或旋转每种织物的纹理
2		排料	将同一款的多个码、多件进行混合自动排料
3		编辑图案	编辑图案大小、位置
4		图案	在版片上插入图案(印绣花)
5		粘衬	模拟时,使版片不容易发生变形和拉伸
6		纽扣	插入和编辑纽扣
7		扣眼	插入和编辑扣眼
8		系纽扣	将纽扣和扣眼连接在一起
9		拉链	插入拉链

续表

序号	图标	名称	功能
10		编辑明线	对明线效果进行编辑
11		线段明线	按照净边/内部线生成明线
12		明线	包含自由明线与缝纫线明线。 按照设定的起点、终点生成明线；在缝纫线上按照设定的起点、终点生成明线
13		编辑嵌条	对嵌条进行编辑,如嵌条大小、厚度、起点位置、终点位置以及面料织物
14		嵌条	在净边/内部线上生成嵌条
15		编辑褶皱	对褶皱效果进行编辑,如改变褶皱长度、褶皱样式
16		线褶皱	按照净边/内部线生成褶皱
17		褶皱	包含自由褶皱、缝纫线褶皱。 按照设定的起点、终点生成褶皱；在缝纫线上按照设定的起点、终点生成褶皱
18		灯光	可根据需求选择插入不同类型灯光

4. “工具”命令

“工具”命令包含渲染、2D版片快照、齐色等9种功能,如图1-2-5所示,功能如表1-2-6所示。

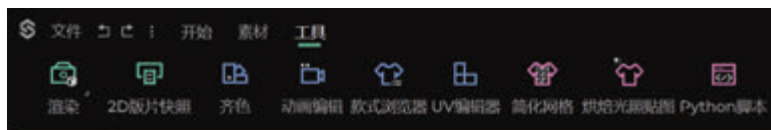



图 1-2-5 “工具”命令工具

表 1-2-6 “工具”命令功能简介

序号	图标	名称	功能
1		渲染	包含渲染与旋转动画。 将 3D 视窗的效果进行图片设置和渲染出图；将 3D 视窗的效果进行旋转动画设置和渲染出图
2		2D 版片快照	根据 2D 场景中的版片状态,生成高清大图。用于热转印、印花输出等后续生产
3		齐色	为服装创建多种材质,轻松查看多种材质组合下的服装外观
4		动画编辑	将生成的虚拟服装以动画的方式展示
5		款式浏览器	同时预览多个 3D 视窗并查看齐码、齐色等效果
6		UV 编辑器	编辑并导出服装模型的 UV 烘焙贴图,在三方软件中二次处理模型时,可使用 UV 烘焙贴图作为材质添加,提高模型材质复制使用效率
7		简化网格	减少网格面数,以降低网站对模型的读取时间
8		烘焙光照贴图	根据烘焙效果在 3D 场景实时渲染中生成烘焙的阴影效果
9		Python 脚本	批量处理导入、导出、面料切换、面料创建和 OBJ 转换为 SBTN 等功能

1.2.5 2D 视窗

2D 视窗左上方悬浮栏包含织物、颜色、版片、尺寸 4 个选项,具体功能如表 1-2-7 所示。

表 1-2-7 2D 视窗功能简介

“2D 视窗”图例	功 能
	<p>控制 2D 视窗中的 4 种显示选项。</p> <p>启用“面料纹理”开关以控制显示或隐藏布料纹理；</p> <p>启用“面料网格”开关以控制显示或隐藏布料网格；</p> <p>启用“面料半透明”开关以切换版片半透明与正常状态，半透明状态可查看图案重叠部分；</p> <p>启用“布纹线”开关以控制显示和隐藏版片布纹纱向</p>
	<p>控制 2D 视窗中图案块的颜色样式显示。</p> <p>启用“显示 2D 颜色”开关以控制 2D 中颜色样式的整体显示；也可以启动“吸附”“联动”“弹性”“折叠”“固定针”“粘衬”开关以控制单独显示或隐藏 2D 颜色样式</p>
	<p>控制 2D 视窗中版片的各种信息显示。</p> <p>启用“名称”开关以控制 DXF 文件中版片名称的显示与隐藏；</p> <p>启用“注释”开关以控制版片中注释的显示与隐藏；</p> <p>启用“内部线”开关以控制版片中内部线条的显示与隐藏；</p> <p>启用“基础线”开关以控制版片中基础线的显示与隐藏；</p> <p>启用“缝纫线”开关以控制版片中缝合线关系的显示与隐藏；</p> <p>启用“缝边”开关以控制版片中缝边的显示与隐藏；</p> <p>启用“放码”开关以控制版片中放码信息的显示与隐藏</p>
	<p>控制边长和标尺的显示。</p> <p>启用“边长”开关以控制 DXF 文件中版片轮廓线和内部线条的边长的显示与隐藏；</p> <p>启用“标尺”开关以控制 2D 视窗边缘标尺的显示与隐藏；</p> <p>启用“指示线”开关以控制指示线的显示与隐藏；</p> <p>启用“尺寸测量”开关以控制尺寸测量的显示与关闭；</p> <p>启用“定量吸附”开关以精准控制定位吸附点，从而在版片上插入省、褶等元素，或进行定量改版操作</p>

1.2.6 3D 视窗

3D 视窗左上方悬浮栏包含模特、服装、织物、颜色、试穿、场景 6 个选项,具体功能如表 1-2-8 所示。右上方依次为模拟和渲染。

表 1-2-8 3D 视窗功能简介

“3D 视窗”图例	功 能
	<p>控制虚拟模特及相关安排点、骨骼、纹理、网格的显示。</p> <p>启用“模特”开关以控制虚拟模特的显示与隐藏；</p> <p>启用“安排点”开关以控制虚拟模特安排点的显示与隐藏,通过安排点把版片安排在虚拟模特上；</p> <p>启用“模特骨骼”开关以控制显示和隐藏骨骼,通过骨骼对虚拟模特进行姿势编辑和调整；</p> <p>启用“模特纹理”开关以控制显示和隐藏虚拟模特表面的纹理,即虚拟模特的皮肤；</p> <p>启用“模特网格”开关以控制显示形成头像表面的顶点网格,显示和隐藏虚拟模特的表面网格；</p> <p>启用“模特测量线”开关以控制虚拟模特测量线的显示与隐藏</p>
	<p>控制在 3D 视窗中服装的显示。</p> <p>启用“服装”开关以控制 3D 视窗中服装的整体显示或隐藏；</p> <p>也可以启用“内部线”“基础线”“缝纫线”“缝纫连接线”“造型线”“缝纫法线”“褶皱法线”开关以控制单独显示或隐藏</p>
	<p>控制 3D 视窗中织物的显示。</p> <p>启用“面料纹理”开关以控制显示或隐藏布料纹理；</p> <p>启用“面料网格”开关以控制显示或隐藏布料网格；</p> <p>启用“面料半透明”开关以切换版片半透明与正常状态,半透明状态可查看图案重叠部分；</p> <p>启用“面料厚度”开关以控制显示和隐藏面料厚度</p>