文件格式

* build/ 【打包时的构建文件，自动生成】
* desginer/ 【Ui设计文件】
  + window/界面类设计
    - 子类设计，主类设计，文字框设计
  + func/
  + .py控件基类文件
  + .ui QTdesigner默认文件
* dist/ 【打包自动生成exe的文件夹】
* doc/【相关文档】
* font/【字体文件，不可随意替换】
* ICCMODE/【ICC文件，不可随意替换】
* pic/【渲染图片处理文件】
* save/【衣服切片，褶皱图相关文件】
  + Sweater/ 【卫衣切片】
    - 尺码/
      * bigtmp/【大图切片的保存点】
      * eff/【效果生成区】
      * flag/【标记文档】
      * opt/【进行文件名转换文档】
      * ori/【原图文档，同时在里面生成初次tif-->png转换】
      * tmp/【渲染图拆分的临时文档】
      * topt/【直接操作的切片图文档，经opt转换而来】
    - back.png……相关的褶皱文件，褶皱图是多尺码公用的
  + 其他尺码类同
* src/【算法文件夹】
  + old/【测试用文件，不产生实际效果】
  + Sweater/【衣服种类算法】
    - ChangeName.py名称转换类
    - Composing.py排版合成类
    - createBig.py创建大切片图使用类
    - cut.py临时处理的褶皱裁剪
    - FlodDiagramIMG.py褶皱图预处理，需要与UI展示出预计效果
    - FoldDiagram.py褶皱图正式处理
    - Slice\_process.py切片极相关渲染图适应性裁剪处理，核心处理
  + 其他尺码类同/
  + Render.py统一渲染标准处理
  + newColorSpace.py采用ICC文件的png->tif文件格式转换处理
  + 其他文件【公用算法文件】
* tmp/
  + prelist/【UI使用的创建参数文件夹】
  + preview/【生成在QT上可以自由阅览的预览图】
  + 其余.jpg格式图片，自动生成的缓存文件
  + hat.txt【帽子的摆放位置，移动时自动写入】
  + savefile.txt【导出路径的存储】
* log.txt【日志文件】
* main.py【主函数，一切的入口】
* runSweater.py【卫衣处理的入口】
* runTshirt.py【短袖处理的入口】
* main.exe【启动文件，最起码需要保留save/，pic/，tmp/，front/，ICCMODE/，log.txt 才可以运行】