



ناربرد عملی نرم افزار طراحی لباس

جلد اول

مؤلف:

Lori Griffiths

مترجم:

فرشته مفاخر

سرشناسه	گریفتیس، لوری
عنوان و نام پدیدآور	Griffiths, Lori
مشخصات نشر	: کاربرد عملی نرم افزار طراحی لباس / [لوری گریفتیس]؛ مترجم فرشته مفاخر.
مشخصات ظاهری	: تهران: دانشگاه فنی و حرفه ای، ۱۳۹۸ -
شابک	: ج: مصور.
وضعیت فهرست نویسی	: دوره ۱- 978-600-8820-58-1 : ج. 41- 978-600-8820-57-4 :
یادداشت	فیا
موضوع	عنوان اصلی: Understanding Marvelous Designer : a guide for CG artists, [2016].
موضوع	: گرافیک کامپیوتری — برنامه های کامپیوتری
موضوع	Computer graphics -- Computer programs :
موضوع	: طراحی لباس — روش های رقمی
موضوع	Fashion design -- Digital techniques :
شناسه افزوده	: مفاخر فرشته، ۱۳۴۶ - مترجم
شناسه افزوده	: دانشگاه فنی و حرفه ای
شناسه افزوده	Technical and Vocational University :
رده بندی کنگره	: T۳۸۵
رده بندی دیویی	: ۰۰۶/۶۸
شماره کتایشناسی ملی	: ۵۸۰۹۲۹۳

عنوان کتاب	: Understanding Marvelous Designer: A Guide for CG Artists
تالیف	: Lori Griffiths
مترجم	: فرشته مفاخر
ناشر	: دانشگاه فنی و حرفه ای
سال و نوبت چاپ	: ۱۳۹۸ / چاپ اول
شمارگان	: ۵۰۰ جلد
قیمت	: ۳۰,۰۰۰ تومان
شابک دوره	: ISBN: 978-600-8820-58-1 ۹۷۸-۶۰۰-۸۸۲۰-۵۸-۱
شابک جلد اول	: ISBN: 978-600-8820-57-4 ۹۷۸-۶۰۰-۸۸۲۰-۵۷-۴

کلیه حقوق این اثر برای مؤلفین و دانشگاه فنی و حرفه ای محفوظ است.

آدرس: تهران میدان ونک خیابان برزیل شرقی پلاک ۴ - تلفن: ۴۲۳۵۰۰۰۰-۲۱

پست الکترونیک: Entesharat@tvu.ac.ir، وب سایت: Tvu.ac.ir

دانشگاه فنی و حرفه ای

فهرست مطالب

الف.....	مقدمه
۱.....	فصل ۱ - درباره طراحی با نرم افزار مارولوس
۱.....	نرم افزار طراحی مارولوس چیست؟
۳.....	نسخه ها و سازگاری رو به عقب
۴.....	تخریم های زینتی برنامه طراحی مارولوس
۵.....	نرم افزار طراحی مارولوس برای چه کاری نیست؟
۷.....	فصل ۲ - خودتان را متمایز کنید
۷.....	طراحان مارولوس و تصاویر پردازان
۹.....	فصل ۳ - شروع به کار با نرم افزار طراحی مارولوس
۹.....	غیرفعال کردن نرم افزار
۱۰.....	کارهای اجرایی در نرم افزار طراحی مارولوس
۱۰.....	خنثی کردن آخرین عمل
۱۱.....	میانبرها
۱۱.....	اشتراک آنبوه
۱۲.....	هشدار
۱۲.....	صفحه من
۱۲.....	ارسال گزارش
۱۳.....	فروشگاه
۱۳.....	اشکال اصلی و پنجره ها
۱۴.....	تغییر اشکال اصلی
۱۵.....	راهنمای نرم افزار طراحی مارولوس
۱۶.....	جابجا شدن
۱۶.....	حرکت در جهت محورهای X و Y

۱۶.....	زوم کردن
۱۷.....	چرخاندن
۱۷.....	سفارشی کردن عملکردها
۱۹.....	پنجره دو بُعدی الگو
۱۹.....	پنجره سه بُعدی لبس
۲۰.....	مرورگر شی
۲۰.....	صحنه
۲۰.....	پارچه
۲۱.....	دکمه و جادکمه
۲۱.....	رودوی
۲۱.....	ویرایشگر مشخصات
۲۱.....	کتابخانه
۲۲.....	تاریخچه
۲۵.....	فصل ۴ - پنجره سه بُعدی لباس
۲۵.....	محیط
۲۵.....	زمینه
۲۷.....	خطوط راهنمای زمینه
۲۷.....	نورها
۲۸.....	سایه
۲۹.....	باد
۳۱.....	نوار ابزار
۳۲.....	پنجره دکمه‌ها
۳۲.....	گیزمو
۳۴.....	اندازه

۳۴.....	گیزموی یکدست یا جدا شده
۳۵.....	جهت
۳۶.....	ثابت نگه داشتن الگوها
۳۶.....	نشان دادن و پنهان کردن الگوها
۳۷.....	فعال کردن و غیرفعال کردن الگوها
۳۸.....	گرفتن عکس فوری
۴۰.....	جایابی مادن مجازی طبق سلیقه خود
۴۳.....	فصل ۵- اندازه‌های مانکن مجازی
۴۳.....	فهرست و ایشگرا رده‌های مانکن مجازی
۴۵.....	ابزارهای اندازه‌گیری
۴۵.....	ابزار سطحی یا ابزار پیک
۴۷.....	ابزار متر
۵۰.....	ابزار ویرایش اندازه‌گیری
۵۱.....	فصل ۶- ابزارهای ترسیم
۵۱.....	کار کردن با الگوهای نصفه
۵۱.....	ابزارهای ترسیم الگو
۵۱.....	ابزار ترسیم چندضلعی
۵۲.....	ابزار ترسیم مستطیل
۵۳.....	تکرار کردن
۵۴.....	ابزار ترسیم بیضی
۵۵.....	منحنی‌ها
۵۷.....	ترسیم الگو روی مانکن مجازی
۵۷.....	ترسیم خط روی مانکن مجازی
۵۸.....	ابزار ترسیم الگو روی مانکن مجازی

۵۹.....	ویرایش خط ترسیم شده بر مانکن مجازی
۶۱.....	فصل ۷ - هندسه داخلی
۶۱.....	هندسه داخلی
۶۱.....	ابزار ترسیم خط / چندضلعی داخلی
۶۲.....	مستطیل داخلی
۶۲.....	ابزار ترسیم بیضی داخلی
۶۲.....	فاصله از خط داخلی
۶۴.....	فاصله از خط داخلی در امتداد منحنی
۶۵.....	تعداد خطوط با فاصله از خط تکه
۶۵.....	فاصله از خط تکه
۶۶.....	ساسون ها
۶۹.....	ایجاد سوراخ در لپس
۷۱.....	فصل ۸ - ابزارهای انتخاب و ویرایش
۷۱.....	نشان دادن طول خط
۷۲.....	راهنماهای هوشمند
۷۳.....	انتخاب محدوده باز
۷۳.....	انتخاب معکوس
۷۴.....	ابزار ویرایش الگو
۷۶.....	ابزار تغییر شکل الگو
۷۷.....	تغییر اندازه بنابر درصد
۷۸.....	ابزار تغییر شکل تکه/ نقطه
۷۹.....	همه را با مشخصه یکسان انتخاب کنید
۸۰.....	منحنی ها
۸۰.....	کوچک کردن نقاط منحنی

ابزار ویرایش مقدار انحنا	۸۱
ابزار ویرایش نقاط منحنی	۸۲
ابزار منحنی ملایم	۸۶
ابزار اضافه کردن نقاط / دو قسمت کردن خط	۸۹
فصل ۹- ویرایش کردن الگوها	۹۵
نقطه راهنما	۹۵
خطوط اصلی	۹۶
ابزار ویرایش خط روی الگوی سه بُعدی	۹۷
تشان دادر و پنهان کردن خطوط سه بُعدی	۹۸
برش زدن الگوها	۹۸
برش دادن	۹۸
برش و دوخت	۹۹
رولت کردن	۹۹
رولت کردن الگو	۱۰۰
رولت کردن شکل داخلی	۱۰۱
رولت کردن اشکال / خطوط داخلی	۱۰۲
برش دادن	۱۰۳
برش و دوخت	۱۰۴
فاصله از خطوط اصلی الگو	۱۰۵
جایگزین کردن خطوط اصلی الگو	۱۰۷
مرتب کردن نقاط	۱۰۷
وارد کردن مقادیر با استفاده از صفحه کلید رایانه	۱۰۹
ترسیم و دوخت اشکال برای الگوها یا الگوها برای اشکال	۱۱۰
ویرایش هندسه داخلی	۱۱۰

۱۱۱.....	توزیع کردن
۱۱۲.....	امتداد دادن/ تزئین کردن لباس
۱۱۳.....	اضافه کردن نقطه در محل های تلاقی
۱۱۳.....	ادغام نقاط
۱۱۵.....	فصل ۱۰- آرایش کردن الگوها در پنجره دو بُعدی
۱۱۵.....	کپی کردن الگوها
۱۱۷.....	باز کردن لب لباس
۱۱۸.....	کپی کردن الگو با ویرایش مرتبط
۱۱۹.....	الگوی قرینه
۱۲۳.....	ادغام قرینه های
۱۲۳.....	روی هم قرار دادن الگوها- محور
۱۲۴.....	جابجایی الگوها
۱۲۸.....	توزیع کردن
۱۲۸.....	مرتب کردن
۱۲۸.....	تطبیق دادن با
۱۳۰.....	بزرگ نمایی
۱۳۱.....	قفل کردن الگوها
۱۳۳.....	فصل ۱۱- درزها و کوک زدن
۱۳۳.....	درزها
۱۳۴.....	فاصله بین درز و لبه پارچه
۱۳۵.....	ریزه کاری های درز
۱۳۵.....	دوخت تکه و جفت خط درز
۱۳۷.....	دوخت آزاد
۱۳۸.....	دوخت M:N

۱۴۰.....	دوخت آزاد M:N
۱۴۱.....	تکنیک دوخت یک به چند
۱۴۱.....	ویرایش درزها
۱۴۵.....	چرت‌های الگو
۱۴۷.....	مشخصات درز
۱۴۸.....	دستور سرهم کردن لباس
۱۴۸.....	شکل اصلی الگو برای دوخت
۱۴۹.....	کوت زدن
۱۵۰.....	پونز
۱۵۲.....	پونز زدن خطی
۱۵۲.....	پونز زدن خطی روی مسکن بازی
۱۵۳.....	ویرایش پونز خطی
۱۵۳.....	سوزن زدن
۱۵۴.....	نشان دادن و پنهان کردن سوزن‌ها
۱۵۶.....	انتخاب توری
۱۵۷.....	فصل ۱۲ - پارچه
۱۵۷.....	پارچه
۱۶۰.....	ویرایشگر مشخصات پارچه
۱۶۲.....	بافت
۱۶۷.....	رنگ
۱۷۳.....	مشخصات فیزیکی
۱۷۴.....	پیش تنظیم‌های پارچه
۱۷۵.....	جزئیات
۱۷۸.....	شکل اصلی الگو

۱۸۰.....	خط بافت
۱۸۳.....	ابزار ویرایش بافت
۱۸۹.....	چپ روی پارچه در نرم افزار طراحی مارولوس
۱۹۰.....	ابزار تغییر شکل چپ
۱۹۲.....	پنهان کردن بافت
۱۹۳.....	نوسازی بافت
۱۹۳.....	ترسیم الگوها
۱۹۵.....	فصل ۱۰ - مشخصات الگوها و اشکال
۱۹۵.....	الگوها و اشکال
۱۹۵.....	اسم الگو
۱۹۶.....	کش دوزی
۱۹۶.....	نواردوزی کردن درز
۱۹۸.....	هندسه منحنی جانی
۱۹۹.....	مشخصات شبیه سازی
۱۹۹.....	فاصله بین ذرات
۲۰۰.....	لایه
۲۰۰.....	جمع شدگی پارچه
۲۰۲.....	ضخامت اضافی
۲۰۳.....	فشار
۲۰۳.....	پارچه
۲۰۴.....	فرآیند اتصال دو پارچه به یکدیگر توسط دوخت
۲۰۵.....	کم کردن ضخامت چرم
۲۰۶.....	محکم کردن
۲۰۷.....	آرایش

۲۰۷.....	موارد متفرقه.....
۲۰۹.....	فصل ۱۴- آرایش الگوها در پنجره سه بُعدی.....
۲۰۹.....	نقاط آرایش و میزان مجاورت لبلی با مانکن مجازی.....
۲۱۱.....	ایجاد نقاط آرایش.....
۲۱۳.....	نقاط آرایش قرینه.....
۲۱۳.....	آزمون کردن و ذخیره آرایش مجموعه‌ها.....
۲۱۴.....	کار با نقاط آرایش.....
۲۱۵.....	نکته‌های آرایش.....
۲۱۷.....	تنظیم مجدد آرایش.....
۲۱۸.....	آرایش هوشمند.....
۲۱۸.....	کاربرد اضافه کردن.....
۲۲۰.....	آرایش تایل لبلی.....
۲۲۱.....	معکوس نمودن الگوها.....
۲۲۳.....	خطوط قائم.....
۲۲۵.....	اندازه‌گیری لبلی‌ها.....
۲۲۶.....	نشان دادن و پنهان کردن اندازه‌های لبلی.....
۲۲۷.....	فصل ۱۵- شبیه‌سازی.....
۲۲۷.....	حالت Simulation.....
۲۲۸.....	فعل و انفعال الگوها در خلال شبیه‌سازی.....
۲۲۹.....	سرعت بخشیدن به شبیه‌سازی‌ها.....
۲۲۹.....	فاصله بین ذرات.....
۲۲۹.....	پنهان کردن/ غیرفعال کردن الگوها.....
۲۳۰.....	ثابت کردن الگوها.....
۲۳۰.....	بررسی اندازه لبلی.....

۲۳۲.....	مشخصات شبیه‌سازی
۲۳۳.....	جاذبه زمین
۲۳۴.....	عدد واحد پردازش مرکزی
۲۳۴.....	زمین
۲۳۵.....	تشخیص برخورد لباس با مانکن مجازی

www.ketab.ir

مقدمه

کتاب آموزش نرم افزار طراحی مارولوس بر آموزش دو مطلب به شما تمرکز دارد. اول این که یاد خواهید گرفت که چگونه تمامی ابزارهای موجود جهت انجام طراحی را مشخص کرده و از آنها استفاده نمایید و بدین وسیله تمام دستورهای این نرم افزار را اجرا کنید. دوم این که هر آنچه دانستن آن در حوزه تولید لباس لازم باشد را به شما خواهد آموخت.

این کتاب برای چه کسانی مفید است

این کتاب مختص دانشجویان و هنرجویان رشته طراحی لباس و همچنین کلیه هنرمندان برنامه های گرافیکی علاقه مند به فراگیری واژگان تخصصی و شیوه های دوخت در دنیای واقعی است. به ویژه زمانی که از صنعت برنامه های گرافیکی و نرم افزار طراحی مارولوس جهت طراحی استفاده می کنند. ریت استفاده از این نرم افزار در این است که می توان بدون صرف هیچ هزینه ای طرح مورد نیاز خود را طراحی و اجرا نمود.

در کتاب آموزش نرم افزار طراحی مارولوس تلاش شده تا ابزارهای مختلف همراه با تعاریف کامل و جامع و دستورالعمل های لازم به بدترین وجه آموزش داده شود. مفاهیم جامع و کامل، دستورالعمل ها و/یا پیشنهاداتی برای دستیابی به نتایج مشابه در برنامه گرافیکی با استفاده از نرم افزار طراحی مارولوس ارائه شده است.

برای انجام موفقیت آمیز این کار، می بایست بدانید چگونه لباس ها درست می شوند و چگونه سبک های متفاوتی به دست می آیند. این کتاب در فراگیری این مهارت ها به شما کمک می کند. هیچ برنامه ای مطابق این نرم افزار وجود ندارد. این برنامه برنامه ای مرکب است و در واقع در نوع خود بی نظیر است. امروزه برنامه های همانند آن در بازار موجود نیست.

استفاده از این کتاب نیازمند آگاهی حداقلی از دوخت لباس در دنیای واقعی است؛ اما باید تجربه کار کردن با کامپیوتر، سیستم عامل آن و عملکردهای اصلی کامپیوتر را داشته باشید. اگر کمی اطلاعات و آگاهی درباره برنامه گرافیکی داشته باشید که عالی است، اما دانش برنامه گرافیکی برای موفق شدن در این کتاب ضرورت به حساب نمی آید.

برخی از عناوین موجود در کتاب های دوخت وجود دارد که در این کتاب ضرورتی برای پرداختن مفصل به آنها وجود نداشته به همین دلیل فقط به طور مختصر توضیحی درباره آنها

داده شده است. اینها عناوینی هستند که به سادگی و به عقیده نویسنده در لباس‌هایی که با برنامه‌های گرافیکی درست می‌شوند، استفاده نمی‌شوند.

برای آن دسته از افرادی که می‌دانند چگونه کار خیاطی را انجام دهند، لازم به توضیح است که مواردی تماماً حذف شده است. اگر بخواهید لباس‌های دنیای واقعی را بدوزید، چیزهایی ورای حیطه این کتاب وجود دارد که لازم است برای انجام موفقیت‌آمیز چنین کاری آنها را فرابگیرید.

این کتاب پر از تصاویر، از جمله تصاویر تمام یا بخشی از صفحات نمایش، نمونه‌ها و تصاویر می‌باشد. تمامی دستورالعمل‌ها چه از طریق استفاده از منوی اصلی و چه با کلیک راست کردن روی زمینه قابل دسترسی هستند.

لازم به توضیح است که برای انجام دقیق برخی کارها، تعدادی از تکنیک‌های دوخت وجود دارند که نویسنده آنها را استفاده از نرم‌افزار گرافیکی سه بعدی **Blender** انجام داده است. در برخی قسمت‌های کتاب، تصاویر از تکنیک‌های ایجاد شده با استفاده از این برنامه به عنوان منبع الهام برای کار شما ارائه گردیده است. این موارد به طور شفاف بیان شده‌اند، پس به این فکر نکنید که در نرم‌افزار مورد نیاز فیلم استفاده است.

مانند هر برنامه نرم‌افزاری دیگر، نرم‌افزار راجی ماراوس راه‌های متفاوتی برای انجام یک کار دارد که شامل دکمه‌ها در برنامه، منوهای باز شو و غیره با کلیک راست کردن و منوی اصلی می‌باشد. همه ما دوست داریم کارها را به طور متفاوتی انجام دهیم، پس تمام این شیوه‌ها در این کتاب گنجانده شده است.