

به نام خدا

۱۶۱۱۱۱
۹۷۶۶۶

مؤسسه فرهنگی هنری
دیبگران تهران

آموزش نرم افزار مارولس دیزاینر

(طراحی سه بعدی لباس)

مؤلف

سجاد حسنی خلفو

هرگونه چاپ و تکثیر از محتویات این کتاب بدون اجازه کتبی
ناشر ممنوع است. متخلفان به موجب قانون حمایت حقوق
مؤلفان، مصنفان و هنرمندان تحت پیگرد قانونی قرار می گیرند.

عنوان کتاب: آموزش نرم افزار مارولس دیزاینر

(طراحی سه بعدی لباس)

مؤلف: سجاد حسنی خفלו

ناشر: موسسه فرهنگی هنری دیباجاران تهران

صفحه آرای: فرنوش عبدالل

نوبت چاپ: اول

تاریخ نشر: ۱۳۹۷

چاپ و صحافی: دانشجو

تیراژ: ۱۰۰ جلد

قیمت: ۳۶۰۰۰۰ ریال

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۱۲۴-۹۰۹-۹

نشانی واحد فروش: تهران، میدان انقلاب،

خ کارگر جنوبی، روبروی پاساژ مهستان،

پلاک ۱۲۵۱

تلفن: ۲۲۰۸۵۱۱۱-۶۶۴۱۰۰۴۶

کد پستی: ۱۳۱۴۹۸۳۱۸۵

فروشگاههای اینترنتی دیباجاران تهران :

سرشناسه: حسنی خفلو، سجاد، ۱۳۶۹-

عنوان و نام پدیدآور: آموزش نرم افزار مارولوس

دیزاینر(طراحی سه بعدی لباس)/مؤلف: سجاد حسنی خفلو.

مشخصات نشر: تهران : دیباجاران تهران: ۱۳۹۷

مشخصات ظاهری: ۲۴۰ ص: مصور.

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۱۲۴-۹۰۹-۹

وضعیت فهرست نویسی: فیا

موضوع: طراحی لباس روش های رقمی

موضوع: fashion design-digital techniques

موضوع: گرافیک کامپیوتری-برنامه های کامپیوتری

موضوع: computer graphics-computer programming

موضوع: طراحی لباس کامپیوتری

موضوع: computer animation

رده بندی کنگره: ۷۳۷/۵۲۰ TT

رده بندی دیویی: ۷۴۶/۹۲

شماره کتابشناسی ملی: ۸۱۴۰۸۱۱

www.mftbook.ir / www.dibagarantehran.com / www.mftdibagaran.ir

لینک ربات دیباجاران : @dibagaranetehranbot

نشانی تلگرام: @mftbook

اپتیکیشن دیباجاران تهران را از سایت های اینترنتی دیباجاران دریافت نمایید.

فهرست مطالب

نصب و اجرای نرم افزار

فصل اول

- ۱۲..... نصب
- ۱۵..... جلوگیری از اتصال نرم افزار به اینترنت
- ۲۱..... اجرای نرم افزار
- ۲۲..... کاربرد کلید های ماوس
- ۲۳..... کاربرد صفحه کلید
- ۲۳..... کار با محورها

معرفی کارگاه ها

فصل دوم

- ۲۶..... کارگاه شیشه سازی (طرح دوخت)
- ۲۶..... نوار فهرست
- ۲۷..... پنجره دوبعدی
- ۲۸..... پنجره سه بعدی
- ۲۹..... پنجره مواد اولیه
- ۳۰..... پنجره ویرایش
- ۳۰..... پنجره کتابخانه
- ۳۱..... پنجره سابقه
- ۳۲..... پنجره نمونه ها
- ۳۳..... کارگاه پویا نمایی
- ۳۴..... کارگاه الگوسازی و نمونه برداری

معرفی ابزارها

فصل سوم

- ۳۶..... معرفی ابزارهای دو بعدی
- ۴۲..... معرفی ابزارهای سه بعدی

- ۵۰..... ابزارهای نمایش لباس
- ۵۱..... ابزارهای نمایش مانکن
- ۵۱..... ابزارهای نمایش حالات پارچه
- ۵۲..... ابزارهای نمایش حالات مانکن

- ۵۴..... کار با ابزارهای ترسیم الگو
- ۵۹..... کار با ابزارهای خنثیده و گشاده ها
- ۶۵..... کار با ابزارهای اتصال الگو

- ۷۲..... چیدمان الگو
- ۷۵..... کار با ابزار سوزن ته گرد
- ۷۹..... کار با ابزارهای ویرایش الگو
- ۸۲..... کار با ابزارهای طراحی الگو روی بدن مانکن
- ۸۵..... اندازه گیری مانکن
- ۹۰..... اندازه گیری لباس
- ۹۲..... اندازه گیری دور لباس
- ۹۲..... حذف خطوط اندازه گیری شده
- ۹۳..... معلق نگه داشتن پارچه (پین)
- ۹۶..... پین کردن گروهی
- ۹۹..... نوار دوزی و ایجاد استحکام
- ۱۰۱..... اتوکاری (بخار)
- ۱۰۴..... پرس کاری
- ۱۰۵..... تازدن پارچه

فصل هفتم

کار با پنجره ها

- ۱۰۸..... کار با پنجره کتابخانه
- ۱۰۹..... کار با قسمت لباس
- ۱۱۰..... کار با قسمت مانکن
- ۱۱۲..... کار با قسمت مو
- ۱۱۳..... کار با قسمت کفش
- ۱۱۴..... کار با قسمت تیگور
- ۱۱۵..... کار با قسمت رژه
- ۱۱۷..... کار با قسمت ریزه ها
- ۱۱۹..... کار با قسمت پارچه ها
- ۱۱۹..... کار با قسمت اشیاء سافت
- ۱۲۱..... کار با پنجره نمونه ها
- ۱۲۳..... کار با کارگاه نمونه سازی و نمونه بردار

فصل هشتم

آموزش

- ۱۳۲..... ایجاد قرینه
- ۱۳۴..... پیوند الگوها
- ۱۳۶..... ایجاد جیب
- ۱۴۱..... ایجاد پیلی
- ۱۴۶..... ایجاد ساسون
- ۱۵۰..... ایجاد لوله دوزی (گرد نمودن انتهای پارچه)
- ۱۵۲..... ایجاد نگاره (چاپ، گلدوزی و...)
- ۱۵۵..... ایجاد طرح دوخت
- ۱۵۸..... ایجاد دکمه
- ۱۶۰..... ایجاد جا دکمه (مادگی)

۱۶۳	اتصال دکمه و جای دکمه
۱۶۵	ایجاد زیپ
۱۶۸	تنظیم لایه ها
۱۷۲	استفاده از تصویر الگو جهت ترسیم الگو
۱۷۵	طراحی فیگور برای مانکن
۱۸۱	ایجاد خط اتو
۱۸۳	ایجاد کش

تنظیمات مواد اولیه و اشیاء

فصل نهم

۱۸۶	کار با پنجره تنظیمات پارچه
۱۹۳	کار با پنجره تنظیمات دکمه
۱۹۶	کار با پنجره تنظیمات جای دکمه
۱۹۹	کار با پنجره تنظیمات طرح دوخت
۲۰۳	کار با پنجره تنظیمات لغزنده زیپ (سری)
۲۰۵	کار با پنجره تنظیمات نوار زیپ
۲۰۸	کار با پنجره تنظیمات موی مانکن
۲۱۰	کار با پنجره تنظیمات کش مانکن

پویا نمایی و ذخیره

فصل دهم

۲۱۴	ایجاد جلوه باد
۲۱۷	جابجایی و حرکت باد
۲۲۰	پویا نمایی
۲۲۲	انتخاب پس زمینه برای طرح
۲۲۵	ذخیره بصورت عکس
۲۲۷	ذخیره بصورت پروژه

نمونه سوالات چهار گزینه ای

فصل یازدهم

نمونه سوالات چهار گزینه ای ۲۳۰

www.ketab.ir

❖ سخن مولف

نرم افزار طراحی لباس مارولس دیزاینر، نرم افزاری ساده، سریع و با نتایج خیره کننده است که تبدیل طراحی مد به گرافیک کامپیوتری را به بهترین شکل ممکن امکان پذیر ساخته است و با ابزارهایی که موجب افزایش کیفیت و صرفه جویی در وقت شما می شود، طرح های زیبای سه بعدی را از پیراهن های ساده تا لباس های پیچیده پلیسه دار و یونیفرم ها برای شما آماده می کند.

با نرم افزار مارولس دیزاینر براحتی می توان یافت پارچه را تکرار کرد و متناسب با اندام مانکن، به آن شکل داد و ملزوماتی همچون دکمه، جیب و موارد دلخواه را به آن اضافه نمود.

از دیگر رکنی های نرم افزار مارولس دیزاینر، سازگاری با دیگر نرم افزار های طراحی سه بعدی همچون Puer.Miaya و ... است.

رویکرد نوآورانه ما می بر آن است که توسط استودیوهای معروف بازی سازی، فیلم های سینمایی و انیمیشن های ... چون هابیت و ماجراهای تن تن، مورد استفاده قرار گیرد.

✓ نکته اول :

توجه داشته باشید که بهتر است قبل از شروع با طراحی با نرم افزار، طرح خود را روی کاغذ بصورت دستی اتود بزنید، زیرا ممکن است پیچیدگی نرم افزار ... به کمک ... شما را از نرم افزار سرد کند و ادامه کار برای شما خسته کننده شود.

✓ نکته دوم :

بدلیل گرافیکی بودن نرم افزار، هر قدر سخت افزار های کامپیوتر با آپ ... شما پیشرفته تر و قوی تر باشد، کار با نرم افزار با سرعت بالاتری انجام میگردد.

با آرزوی موفقیت برای شما

سجاد حسنی خلف لو

INSTAGRAM: sajjad.hassani.khalafloo

❖ مقدمه

با توجه به نیازهای دیرینه بشری و دقت خاص جامعه امروزی به ظاهری آراسته، رشته‌هایی مثل مد و طراحی لباس به عرصه ظهور رسیده‌اند. رشته طراحی مد و لباس از رشته‌های بسیار مدرن و پرفرودار می‌باشد. افرادی که جذب این رشته می‌شوند، در پایان تحصیلات خود تخصص‌های بسیار بالایی در زمینه طراحی لباس، پارچه، دوخت، الگوسازی و ... کسب می‌نمایند.

نرم افزار Marvelous Designer از جمله نرم افزارهای بسیار مفید در این زمینه می‌باشد. با استفاده از این نرم افزار می‌توانید طرح و ایده‌های مدرن برای لباس را خلق کنید و از آن‌ها با دقت بسیار بالا خروجی بگیرید و الگوهای دقیقی را بدون استفاده از الگوهای CAD طراحی نمایید.

بنابراین بدون استفاده از نرم افزارهایی مانند CAD می‌توانید اقدام به طراحی لباس و پوشش‌های مختلف کنید تا سرعت بیشتری در این کار داشته باشید.

یکی از قابلیت‌های کلیدی این نرم افزار هماهنگ‌سازی ویرایش الگو و دراپینگ سه بعدی برای طراحی تعاملی می‌باشد، به این معنی که هر گونه تغییرات در الگو را به صورت کامل و بلافاصله بر روی دراپینگ لباس‌های سه بعدی منعکس می‌کند. همچنین از دیگر قابلیت‌های کلیدی این نرم افزار می‌توان به سادگی کار با آن و ویرایش الگوها اشاره کرد. شما می‌توانید تنها با چند کلیک ماوس الگوهای طراحی شده را به یکدیگر دوخته و آن را بر روی تن مانکن موجود، مشاهده کنید.

این نرم افزار از انواع خواص فیزیکی پارچه‌ها از جمله: کشی، مفتی، چگالی، ضخامت و ... پشتیبانی می‌کند. کنترل این پارامترها به شما در شبیه‌سازی هر یک از بهترین مدل‌های طراحی شده کمک می‌کند.

تلفظ نام نرم افزار

مارولس دیزاینر

Marveles Dizayner