

به نام خدا



آموزش نرم افزار مارولس دیزاینر (طراحی سه بعدی لباس)

مؤلف

سجاد حسنی خلفلو



◀ عنوان کتاب: آموزش نرم افزار مارولس دیزاینر (طراحی سه بعدی لباس)

سرشناسه: حسنی خلفلو، سجاد، ۱۳۶۹-
عنوان و نام پدیدآور: آموزش نرم افزار مارولوس دیزاینر (طراحی سه بعدی لباس) / مولف: سجاد حسنی خلفلو.
مشخصات نشر: تهران: دیباگران تهران: ۱۳۹۷
مشخصات ظاهری: ۲۴۰ ص: مصور،
شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۱۲۴-۹۰۹-۹
وضعیت فهرست نویسی: فیبا
موضوع: طراحی لباس_روش های رقمی
موضوع: fashion design-digital techniques
موضوع: گرافیک کامپیوتری-برنامه های کامپیوتری
موضوع: computer graphics-computer programs
موضوع: متحرک سازی کامپیوتری
موضوع: computer animation:
رده بندی کنگره: ۱۳۹۷ / ح۵۱۸ / TT ۵۲۰
رده بندی دیویی: ۷۴۶/۹۲
شماره کتابشناسی ملی: ۵۲۳۰۸۱۱

◀ مولف : سجاد حسنی خلفلو
◀ ناشر: موسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران
◀ صفحه آرایبی: فرنوش عبدالمهی
◀ نوبت چاپ: سوم
◀ تاریخ نشر: ۱۳۹۸
◀ چاپ و صحافی: درج عقیق
◀ تیراژ: ۵۰ جلد
◀ قیمت: ۷۰۰۰۰۰ 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 دیباگران تهران :

www.mftbook.ir / www.dibagarantehran.com

نشانی تلگرام: @mftbook نشانی اینستاگرام دیباگران: [dibagaran_publishing](https://www.instagram.com/dibagaran_publishing)

هر کتاب دیباگران تهران، یک فرصت جدید شغلی.

هر گوشی همراه، یک فروشگاه کتاب دیباگران.

از طریق سایتها و اپ دیباگران، در هر جای ایران به کتابهای ما دسترسی دارید.

فهرست مطالب

فصل اول

نصب و اجرای نرم افزار

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

فصل دوم

معرفی کارگاه ها

- ۲۶..... کارگاه شبیه سازی (طراحی و 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

فصل سوم

معرفی ابزارها

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

ابزارهای نمایش و عدم نمایش در پنجره سه بعدی

فصل چهارم

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

کار با ابزارهای دو بعدی

فصل پنجم

- ۵۴..... کار با ابزارهای ترسیم الگو
- ۵۹..... کار با ابزارهای خمیده و گره ها
- ۶۵..... کار با ابزارهای اتصال الگوها

کار با ابزارهای سه بعدی

فصل ششم

- 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

کار با پنجره ها

فصل هفتم

- 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 فیگور
- ۱۱۵..... کار با قسمت رژه
- ۱۱۷..... کار با قسمت آویزها
- ۱۱۹..... کار با قسمت پارچه
- ۱۱۹..... کار با قسمت اشیاء سخت
- ۱۲۱..... کار با پنجره نمونه ها
- ۱۲۳..... کار با کارگاه نمونه سازی و نمونه برداری

آموزش

فصل هشتم

- 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 جا دکمه (مادگی)
۱۹۹	کار با پنجره تنظیمات طرح دوخت
۲۰۳	کار با پنجره تنظیمات لغزنده زیپ (سر زیپ)
۲۰۵	کار با پنجره تنظیمات نوار زیپ
۲۰۸	کار با پنجره تنظیمات موی مانکن
۲۱۰	کار با پنجره تنظیمات کفش 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

خط‌مشی کیفیت انتشارات مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران در عرصه کتاب‌هایی است که بتواند خواسته‌هایی به روز جامعه فرهنگی و علمی کشور را تا حد امکان پوشش دهد.

حمد و سپاس ایزد منان را که با الطاف بی‌کران خود این توفیق را به ما ارزانی داشت تا بتوانیم در راه ارتقای دانش عمومی و فرهنگی این مرز و بوم در زمینه چاپ و نشر کتب علمی دانشگاهی، علوم پایه و به ویژه علوم کامپیوتر و انفورماتیک گام‌هایی هرچند کوچک برداشته و در انجام رسالتی که بر عهده داریم، مؤثر واقع شویم.

گسترده‌گی علوم و توسعه روزافزون آن، شرایطی را به وجود آورده که هر روز شاهد تحولات اساسی چشمگیری در سطح جهان هستیم. این گسترش و توسعه نیاز به منابع مختلف از جمله کتاب را به عنوان قدیمی‌ترین و راحت‌ترین راه دستیابی به اطلاعات و اطلاع‌رسانی، بیش از پیش روشن می‌نماید.

در این راستا، واحد انتشارات مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران با همکاری جمعی از اساتید، مؤلفان، مترجمان، متخصصان، پژوهشگران، محققان و نیز پرسنل ورزیده و ماهر در زمینه امور نشر درصدد هستند تا با تلاش‌های مستمر خود برای رفع کمبودها و نیازهای موجود، منابعی پُر بار، معتبر و با کیفیت مناسب در اختیار علاقمندان قرار دهند.

کتابی که در دست دارید با همت "جناب آقای سجاد حسنی خلفلو" و تلاش جمعی از همکاران انتشارات میسر گشته که شایسته است از یکایک این گرامیان تشکر و قدردانی کنیم.

کارشناسی و نظارت بر محتوا: زهره قزلباش

در خاتمه ضمن سپاسگزاری از شما دانش‌پژوه گرامی درخواست می‌نماید با مراجعه به آدرس dibagaran.mft.info (ارتباط با مشتری) فرم نظرسنجی را برای کتابی که در دست دارید تکمیل و ارسال نموده، انتشارات دیباگران تهران را که جلب رضایت و وفاداری مشتریان را هدف خود می‌داند، یاری فرمایید.

امیدواریم همواره بهتر از گذشته خدمات و محصولات خود را تقدیم حضورتان نماییم.

مدیر انتشارات

مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران
Publishing@mftmail.com

❖ 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 بر راحتی می توان بافت 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 ویژگی های نرم افزار مارولس دیزاینر، سازگاری با دیگر نرم افزار های طراحی سه بعدی همچون Poser، Maya و... است.

رویکرد نوآورانه مبتنی بر الگو در این نرم افزار سبب شده است که توسط استودیوهای معروف بازی سازی، فیلم های سینمایی و انیمیشن هایی همچون هابیت و ماجراهای تن تن، مورد استفاده قرار گیرد.

✓ نکته اول :

توجه داشته باشید که بهتر است قبل از شروع به طراحی با نرم افزار، طرح خود را روی کاغذ بصورت دستی اتود بزنید، زیرا ممکن است پیچیدگی نرم افزار و بلا تکلیفی در انجام کار، 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 کامپیوتری یا لپ تاپ 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](https://www.instagram.com/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: کششی، سفتی، چگالی، ضخامت و ... پشتیبانی می‌کند. کنترل این پارامترها به شما در شبیه‌سازی هر چه بهتر مدل‌های طراحی شده کمک می‌کند.

تلفظ نام نرم افزار

مارولس دیزاینر

Marveles Dizayner