



ده جلسه کاربردی با CLO 3d marvelous

مؤلفین:

کلثوم سلحشور

عضو هیئت علمی دانشگاه فنی و حرفه ای

مهندس رویا بناگر

سرشناسه	سلحشور، کلثوم، ۱۳۵۹-
عنوان و نام پدیدآور	ده جلسه کاربردی با ۲CLO / marvelous/د مولفین کلثوم سلحشور، رویا بناگر.
مشخصات نشر	تهران: دانشگاه فنی و حرفه‌ای، ۱۴۰۰.
مشخصات ظاهری	۱۶۸ ص.
شابک	۹۷۸-۶۰۰-۸۸۲۰-۹۲-۵
وضعیت فهرست نویسی	فیفا
موضوع	نرم افزار سی. ال. اتری دی
موضوع	D (Copmuter software)۲CLO -
موضوع	طراحی لباس -- نرم افزار
موضوع	Fashion design -- Software
موضوع	طراحی لباس -- نرم افزار -- پرسش ها و پاسخ ها
موضوع	Fashion design -- Software -- Questions and answers
شناسه افزوده	بناگر، رویا، ۱۳۵۸-
شناسه افزوده	دانشگاه فنی و حرفه‌ای
شناسه افزوده	Technical and Vocational University
رده بندی کنگره	۷۴۲۰
رده بندی دیویی	۷۴۶/۹۲
شماره کتابشناسی ملی	۸۴۴۲۵۱۹
اطلاعات رکورد	فیفا
کتابشناسی	

عنوان کتاب	ده جلسه کاربردی با ۳CLO marvelous
تالیف	کلثوم سلحشور/ رویا بناگر
ناشر	دانشگاه فنی و حرفه‌ای
سال و نوبت چاپ	۱۴۰۰ / چاپ اول
شمارگان	۵۰۰ جلد
قیمت	۳۵،۰۰۰ تومان
شابک	ISBN: 978-600-8820-92-5 ۹۷۸-۶۰۰-۸۸۲۰-۹۲-۵

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

آدرس: تهران میدان ونک خیابان برزیل شرقی پلاک ۴ - تلفن: ۰۲۱-۴۲۳۵۰۰۰۰

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



فهرست مطالب

۱۱	مقدمه
۱۲	مقدمه
۱۵	نرم افزارهای تصویر سازی
۱۵	نرم افزارهای طراحی الگوی دو بعدی
۱۵	نرم افزارهای چیدمان
۱۶	نرم افزارهای شبیه سازی لباس روی مانکن
۱۹	جلسه اول
۲۰	اهداف جلسه اول
۲۰	مقدمه جلسه اول
۲۰	راهنمای نصب نرم افزار
۲۲	ایجاد Avatar با سایز دلخواه
۲۸	ذخیره کردن آواتار
۳۰	آشنایی با محیط اولیه نرم افزار
۳۲	خود آزمایی جلسه اول
۳۳	جلسه دوم
۳۴	اهداف جلسه دوم
۳۴	مقدمه جلسه دوم
۳۴	آشنایی با ابزارهای نرم افزار
۳۵	Edit Pattern
۳۵	Transform Pattern

۳۶.....	Create Polygon
۳۷.....	Create Rectangle
۳۸.....	Create Circle
۴۰.....	ابزار های داخلی
۴۰.....	Create Internal Polygon/Line
۴۰.....	Create Internal Rectangle
۴۰.....	Create Internal Circle
۴۱.....	Create Dart
۴۴.....	خود آزمایی جلسه دوم
۴۵.....	جلسه سوم
۴۶.....	اهداف جلسه سوم
۴۶.....	مقدمه جلسه سوم
۴۸.....	Edit Curvature
۴۸.....	Edit Curve Point
۴۸.....	Add Point / Split Line
۵۱.....	خود آزمایی جلسه سوم
۵۳.....	جلسه چهارم
۵۴.....	اهداف جلسه چهارم
۵۴.....	مقدمه جلسه چهارم
۵۴.....	دستور Unfold
۵۵.....	دستور Copy&Paste
۵۶.....	دستور Mirror Paste
۵۹.....	مشاهده الگوهای مختلف
۶۴.....	خود آزمایی جلسه چهارم

۶۵	جلسه پنجم
۶۶	اهداف جلسه پنجم
۶۶	مقدمه جلسه پنجم
۶۶	نام گذاری الگو
۶۸	ذخیره الگو
۷۰	خود آزمایی جلسه پنجم
۷۱	جلسه ششم
۷۲	اهداف جلسه ششم
۷۲	مقدمه جلسه ششم
۷۲	تبدیل و چیدمان الگو روی مانکن
۷۴	چگونگی چیدمان پارچه روی مانکن در ناحیه آوتار
۸۱	خود آزمایی جلسه ششم
۸۳	جلسه هفتم
۸۴	اهداف جلسه هفتم
۸۴	مقدمه جلسه هفتم
۸۴	ابزارهای دوخت
۹۰	دوخت روکار
۹۲	طراحی آستین
۹۴	خود آزمایی جلسه هفتم
۹۵	جلسه هشتم

مقدمه

دانشجویان رشته‌های مرتبط با مد و لباس همیشه با چالش پر هزینه بودن پارچه و ابزارهای جانبی دوخت مواجه‌اند. در این میان علاقه به پیاده کردن ایده‌های جدید گاهی اوقات غیرممکن می‌شود. دنیای کنونی با استفاده از نرم افزارها و اپلیکیشن‌ها امکاناتی فراهم کرده که می‌تواند با استفاده از محیط‌های مجازی ایده‌های خود را پیاده‌سازی کنیم.

در ابتدا با روند و تاریخچه کامپیوتری شدن الگو بیشتر آشنا شوید تا درک بهتری از نرم‌افزارهای امروزی داشته باشید.

از روزی که در سال ۱۸۵۸ «چارلز فردریک وُرت» با دوختن برجسب نام خود به لباس‌هایی که طراحی می‌کرد زمینه‌ساز شیوع طراحی مد شد تا امروز که صنعت تولید مد و لباس یکی از بزرگترین صنایع جهان شده تحولات بسیاری در این مسیر رخ داده است. طراحی الگو به وسیله کامپیوتر مسیری طولانی را در طی سالها طی کرده تا به موفقیت امروز دست پیدا کند. امروزه نمی‌توان تاثیر کامپیوتر و نرم‌افزارهای مرتبط با طراحی الگو و لباس را در صنعت مد و لباس نادیده گرفت. اگرچه پیشینه‌ی این تغییرات و پیشرفت در کشورهای پیشرو در صنعت مد بسیار قدیمی‌تر از کشور ما است اما آگاهی از این مسیر و تاثیر نرم‌افزارها بر این صنعت در ایران برای درک بهتر چالش‌های تولید در کشور ما راهگشا است.

تاج‌السلطنه دختر ناصرالدین شاه که تحصیل کرده اروپا بود با نفوذی که بر پدرش داشت باعث ورود مد روز در سبک اروپایی به ایران شد تا جایی که برای نامزدی و عروسی‌اش لباسی ساخته از ابریشم صورتی با ساقین سفید پوشید و توری به سبک عروس‌های اروپایی به سر کرد و دیگر زنان درباری نیز لباس‌هایی به سبک دهه‌ی ۱۸۷۰ میلادی پوشیدند. این برهه‌ی زمانی از تاریخ ایران آغازگر تغییرات در لباس‌های سنتی شد و به صورت تدریجی لباس زنان تغییرات زیادی را پذیرفت. با آغاز دوره پهلوی تبعیت از لباس‌های مد روز بر اساس مجله‌های مزون‌های اروپایی اتفاق افتاد و تاثیر زیادی روی رنگ و فرم لباس‌های ایرانی ایجاد شد. زینت جهان‌شاه که تحصیل کرده آموزشگاه بین‌المللی «لته فراين آلمان» بود و خیاطی و روش برش روی مانکن را در پاریس آموخته بود در سال ۱۳۲۱ به تهران آمد و شاید بتوان گفت اولین نمای‌شگاه لباس‌های طراحی شده را در ایران برگزار کرد و پس از یک دهه فعالیت در این عرصه با الهام از مدل

لباس‌های قدیمی موزه مردم‌شناسی مانتویی را طراحی کرد که شبیه ردای مردان قدیمی بود و آستین‌های گشادی داشت که با استقبال فراوانی روبرو شد.

به مرور و در تعامل بیشتر با کشورهای اروپایی جریان مد و طراحی لباس در ایران سرعت گرفت و طراحان و خیاطان بزرگی که دانش‌آموخته موسسات و آکادمی‌های مشهور جهان بودند واحدهای صنعتی و تولیدی لباس زنان و مردان را در ایران راه‌اندازی کردند. از آن جمله آقای «سومبات هاکوپیان» دانش‌آموخته آکادمی مولر در آلمان و مؤسس واحد صنعتی هاکوپیان می‌باشد. او در اوایل دهه پنجاه با طراحی بونیفورم برگزار کنندگان بازی‌های آسیایی در تهران و لباس‌های رسمی اعضای ارکستر سمفونیک تهران بیشتر تحول مد و طراحی لباس در ایران بود. تالیفات و ترجمه‌های متعدد سومبات هاکوپیان در زمینه‌ی سایزبندی، طراحی و برش به دلیل قابلیت‌های ویژه در طراحی و اجرای اجزاء و همین‌طور ترکیب قطعات مختلف روی یک لباس علاوه بر ایران در اروپا نیز مورد استقبال خوانندگان قرار گرفت از دیگر طراحان معاصر در این حوزه می‌توان به بزرگانی همچون خانم نیره یونسی، خانم صدیقه پاکبین، خانم منتخب صبا (مهریه اسفندیاری) و خانم آناهیتا اشاره کرد. بزرگانی که در مسیر تحول و پیشرفت طراحی لباس ایرانی با برگزاری نمایشگاه لباس، راه‌اندازی مزون، ترجمه و تالیف کتاب پیشرو بودند و جایگاه امروز ما در این صنعت اگرچه با چالش‌های بسیاری روبروست اما بی شک وامدار بزرگان این حوزه می‌باشد.

امروزه با وجود بازار رقابتی تولید کنندگان کشورهای آسیایی همانند چین، تایلند، ترکیه، فیلیپین و بنگلادش بر سر کاهش قیمت تمام شده‌ی لباس، دسترسی به مشتریانی که به دنبال لباس‌های سفارشی باشند کمتر شده. از طرفی علاقه‌مندی مشتریان جوان که به آلمان‌ها و عناصر سنتی ایرانی توجه دارند رو به افزایش است و در این میان بازاری بالقوه برای دانش‌آموختگان رشته‌های مرتبط با مد و لباس به وجود آمده که قابل بهره‌برداری است اما با این پیش شرط که این دانش‌آموختگان ابزارهای دنیای مدرن را به رسمیت بشناسند. شبکه‌های اجتماعی بستر مناسب برای نمایش، بازاریابی و فروش این تولیدات می‌باشند که هزینه‌های راه‌اندازی فروشگاه و مزون را ندارند اما ارائه‌ی مناسب تولیدات در این شبکه‌ها نیازمند آگاهی از ظرفیت‌ها و محدودیت‌های حاکم بر این شبکه‌ها می‌باشند.

با پیشرفت تکنولوژی و ابزارهای کاربردی، استفاده از روش‌های سنتی به دلیل داشتن هزینه بالا و زمان‌بر بودن غیر کارآمد و متسوخ گردیده و تولیدات پوشاک با استفاده از روش‌های

صنعتی و بهره‌گیری از ابزارهای روز عامل موفقیت کشورهای پیشرو صنعت مد و لباس در جهان است. یکی از این ابزارها استفاده از نرم افزارهای گرافیکی و طراحی است.

این نرم افزارها علاوه بر سرعت بخشیدن به مراحل طراحی، استاندارد مشترکی از ارتباط بصری بین کشورهای جهان برای بخش های تولید و عملیات بازاریابی ایجاد می کنند.

لازم به ذکر است که بین طراحی لباس به صورت دستی و تصویر سازی تفاوت عمده ای وجود دارد، در طراحی لباس به صورت دستی طراح باید کلیه جزئیات را در ابعاد واقعی بدن انسان جهت تولید طرح ارائه کند. به عنوان مثال طراح حتی باید اندازه دکمه ها و نوع بخیه دوخت را هم مشخص کند، اما در تصویر سازی هدف تنها نمایش ایده طراحی است و معمولاً برای تأثیر بیشتر بر بیننده طراحی ها به صورت اغراق آمیز و در ابعاد غیر معمول به نمایش در می آیند.

امروزه اکثر کشورهای جهان به دلایل مختلف تولیداتشان را به صورت برون سپاری انجام می دهند بدین صورت که ابتدا طراح به وسیله ی نرم افزارهای گرافیکی کلیه جزئیات طرح را به روشنی و بر اساس استانداردهای متفاوت طراحی می کند، سپس آن طرح برای کشور تولید کننده به وسیله اینترنت فرستاده می شود و با بهره گیری از سیستم های کامپیوتری نه تنها زمان الگو سازی کاهش می یابد بلکه با ذخیره این الگوها در کامپیوتر استفاده مجدد و تغییرات و اصلاحات آن به آسانی و در کوتاه ترین زمان امکان پذیر می شود. برخی از تولید کنندگان بزرگ پوشاک توانسته اند زمان تولید کالا را تا حدود زیادی کاهش دهند. شرکت های بزرگ در صنعت پوشاک همچون ZARA, MANGO, benetton, adidas و ... همگی با استفاده از نرم افزارهای طراحی محصولات خود را به تولید می رسانند.

اکنون با دسته بندی نرم افزارهای مرتبط با طراحی مد و لباس بیشتر آشنا می شویم.

۱- نرم افزارهای تصویر سازی

۲- نرم افزارهای طراحی الگوی دو بعدی

۳- نرم افزارهای چیدمان

۴- نرم افزارهای شبیه سازی لباس روی مانکن