

# محاضرات في التصميم بالحاسب 2

إعداد

د/ ساره شمس

دكتور بقسم تكنولوجيا الملابس والموضة

كلية الفنون التطبيقية – جامعة بنها

[sarahshams@fapa.bu.edu.eg](mailto:sarahshams@fapa.bu.edu.eg)

# المحاضرة الثانية





# Marvelous Designer 2

Marvelous

Designer 2

CLO 3D 2011

©2009-2010 CLO Virtual Fashion Inc. All Rights Reserved.  
Loading Data



# ○ في بدايه البرنامج تظهر نافذه تعبر عن ما يلي : (Avatar Editor)

- - شكل الصوره الرمزيه أو الكائن الافتراضي للبرنامج , ( Avatar Style) وما تحتويه من خصائص لشكل الكائن الافتراضي من شكل الشعر والوجه ... الخ
- - قياسات هذا الكائن الافتراضي (Avatar Size) من بدايه محيط الصدر والخصر والأرداف والأطوال المختلفه وبإمكانكم تغيير الأطوال والقياسات حسب قياسات الشخص نفسه .



Avatar Style

Avatar Size

Avatar



Hair

Shoes



Don't show again

Save

Open

OK



### Avatar Editor

Avatar Style
Avatar Size

**Body Space**

Height 180.20

Slim Tall	Heavy Tall
Slim Short	Heavy Short

Width 63.80

**Height**

To Neck 100.10

To Waist 110.00

To Hip 90.80

To Knee 01.00

**Width**

Head 00.00

Neck 36.80

Upper Chest 31.00

Upper Back 32.20

Chest 86.20

Waist 63.80

Hip 90.00

Bicep 24.30

Elbow 21.00

Forearm 22.30

Wrist 14.00

Hand 28.00

Thigh 48.00

Knee 31.90

Calf 32.10

Ankle 18.20

Foot 28.00

**Length**

Head 17.80

Neck 7.30

Back 39.60

Shoulder 34.80

Arm 07.00

Upper Arm 30.90

**Unit**

ft
  in
  cm
  mm

**Avatar Size File**

Don't show again



# الواجهة الأساسية للبرنامج:

○ نتعرف علي الواجهة أو النوافذ الاساسيه في البرنامج:

○ نافذه المانيكان

○ نافذه الباترون

○ نافذه الخطوات ( مراحل العمل)

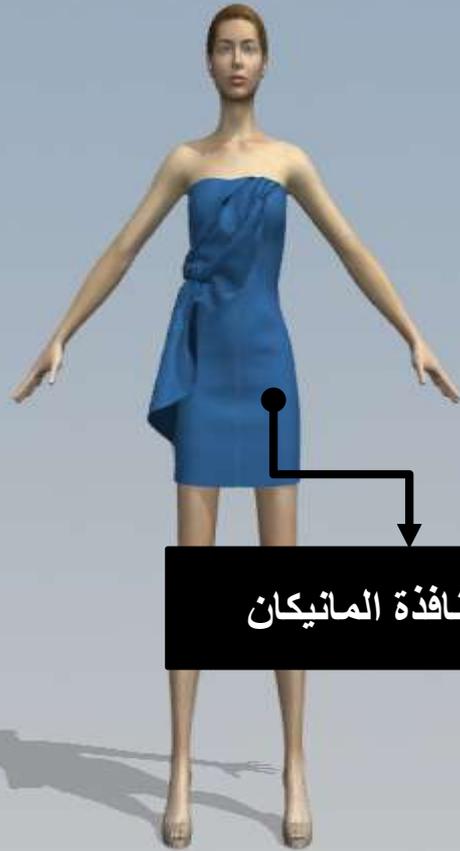
○ نافذه الخصائص (إضافه الخصائص)



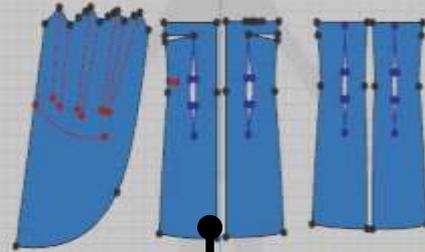
Marvelous Designer 2

Marvelous\_zpac

File Edit Garment Avatar Pattern Animation Environment Render Window Setting Help



نافذة الماتيكان



نافذة الباترون

Object Browser

Scene Arrangement Point Arrangement BV

Name  
Root

نافذة مراحل العمل

Property Editor

Basic Fabric

Property

نافذة الخصائص

# أشروط البرنامج الأساسي :

نتعرف علي الأشرطه الأساسية في البرنامج وما تحتويه من أدوات مختلفه تستخدم في عمليه التصميم والتصميم و هيه مقسمه علي النحو التالي:

- - شريط أدوات رسم الباترون
- - شريط أدوات عمل الحياكه
- - شريط أدوات عمل التأثيرات السطحيه علي الباترون
- - شريط أدوات تثبيت الباترون
- - شريط أدوات التحكم في الملابس / المانيكان
- - شريط أدوات التحكم في عمليه المحاكاه



# شريط أدوات رسم الباترون

○ أداة التحرير الجزئي للنماذج

○ أداة التحريك الكلي للنماذج ( Transform  
(pattern

○ أداة تحرير خط منحني ( Edit Curvature )

○ أداة انشاء نموذج (باترون) حر ( polygon )



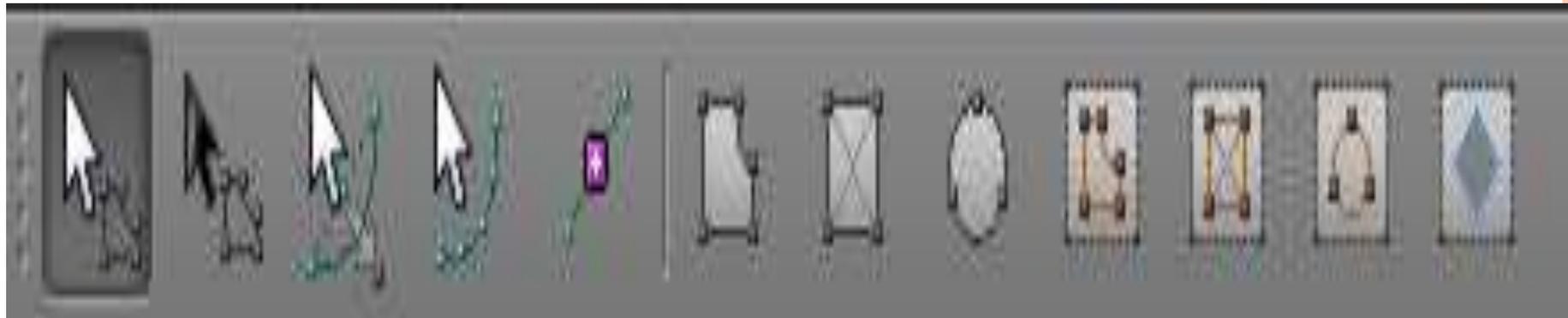
○ أداة إنشاء شكل مستطيل (Rectangle)

○ . أداة إنشاء شكل دائري (Ellipse)

○ أداة إنشاء شكل مستطيل داخلي (Inertial  
( rectangle

○ أداة إنشاء شكل دائري داخلي (Inertial Ellipse)





THANK YOU

