

**80 LỆNH CĂN BẢN
HAY DÙNG TRONG
CLO 3D**

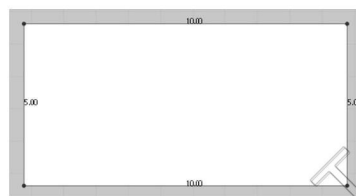
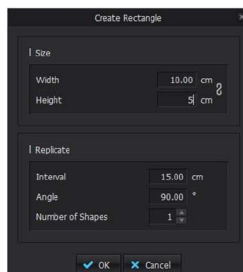
80 LỆNH CĂN BẢN HAY DÙNG TRONG CLO 3D

I. 2D

A. NHÓM LỆNH TẠO HÌNH CĂN BẢN

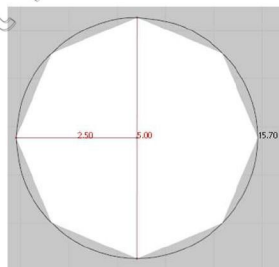
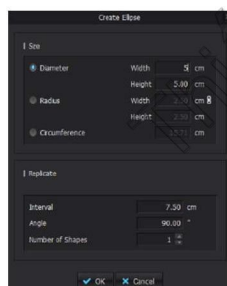
1. VẼ HÌNH CHỮ NHẬT

- Pattern -> Create -> Rectangle
- Phím tắt S
 - Kích trái : nhập thông số
 - + Width : dài
 - + Height : cao
- Bấm OK



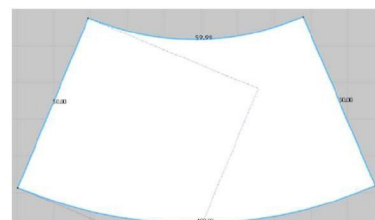
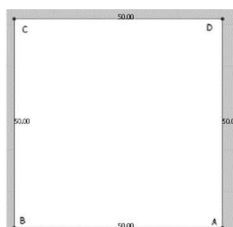
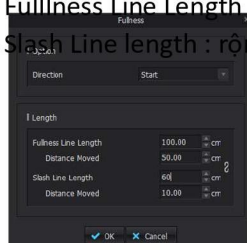
2. VẼ HÌNH TRÒN

- Pattern -> Create -> Ellipse
- Phím tắt E
 - Kích trái : nhập thông số
 - + Diameter : đường kính
 - + Radius : bán kính
 - + Circumference : chu vi
- Bấm OK



3. TẠO CHÂN VÁY

- 2D Pattern -> Edit -> Fullness (line)
- Chọn A -> B -> C -> D
- Nhập thông số
- + Fullness Line Length : rộng lại
- + Slash Line length : rộng eo



4. Phóng to, thu nhỏ chi tiết

- Mouse Wheel (lăn chuột)

5. Di chuyển chi tiết

- Quét chọn chi tiết -> Giữ chuột trái kéo đi

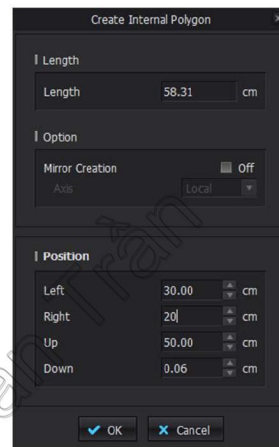
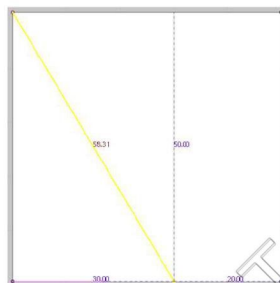
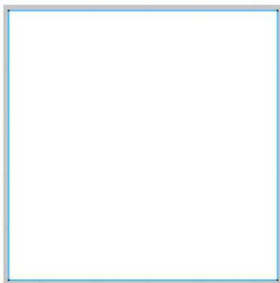
B. NHÓM LỆNH VỀ ĐƯỜNG

6. Đường thẳng

- 2D Pattern -> Create -> Internal Polygon/Line
- Phím tắt G

Thao tác :

- Bấm điểm đầu - bấm đúp điểm cuối - bấm A kết thúc lệnh. Nhập thông số bấm phải
- + Length : chiều dài đường
- + Left : khoảng cách từ trái vào
- + Right : khoảng cách từ phải qua
- + Up: khoảng cách từ trên xuống
- + Down : khoảng cách từ dưới lên

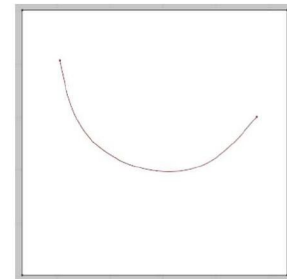
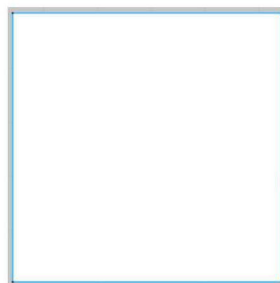


7. Đường cong

- 2D Pattern -> Create -> Internal Polygon/Line
- Phím tắt G

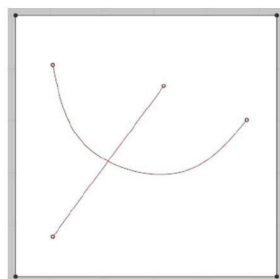
Thao tác :

- Bấm điểm đầu - giữ Ctrl - bấm điểm kế tiếp - bấm đúp kết thúc đường - bấm A kết thúc lệnh



8. Xóa đường nội vi

- Chọn đường -> Delete
- Xóa nhiều đường
 - Chọn nhiều đường bấm Z
 - Quét đường muốn xóa
 - Bấm Delete

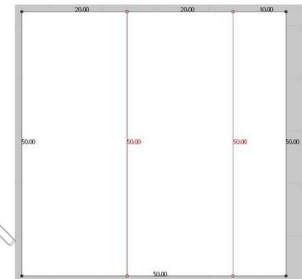
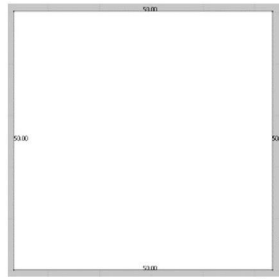
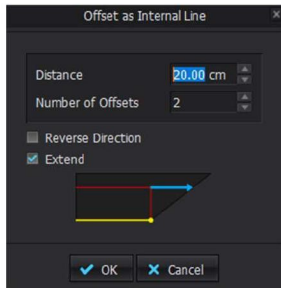


9. Copy đường nội vi song song

- 2D Pattern -> Edit -> Edit Pattern
- Phím tắt Z

Thao tác :

- Bấm chuột phải vào đường -> Offset as Internal Line
- Xuất hiện bảng -> nhập thông số -> OK
 - + Distance : khoảng cách
 - + Number Of Offsets : số đường
 - + Reverse Direction : hướng di chuyển
- Bấm A kết thúc lệnh

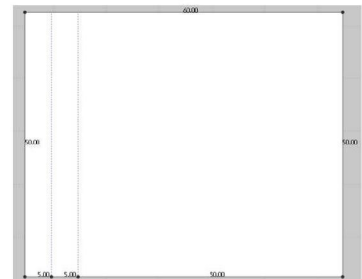
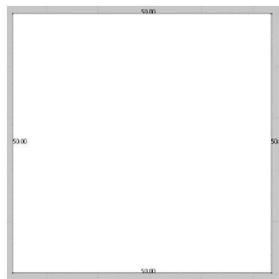
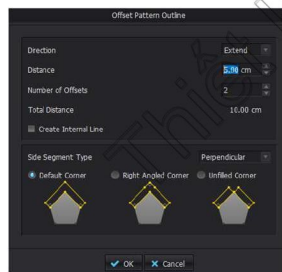


10. Mở rộng đường chu vi song song

- 2D Pattern -> Edit -> Edit Pattern
- Phím tắt Z

Thao tác :

- Bấm chuột phải vào đường -> Offset Pattern Outline
- Xuất hiện bảng -> nhập thông số -> OK
 - + Direction : hướng di chuyển
 - + Distance : khoảng cách
 - + Number Of Offsets : số đường

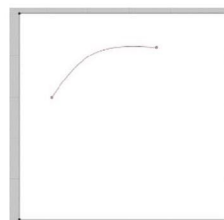
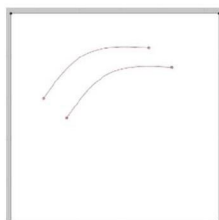


11. Sao chép, dán đường nội vi

- 2D Pattern -> Edit -> Edit Pattern
- Phím tắt Z

Thao tác :

- Bấm chuột phải vào đường -> Copy (Ctrl+C) (sao chép)
- Bấm chuột phải vào đường -> Paste (Ctrl+V) (dán)

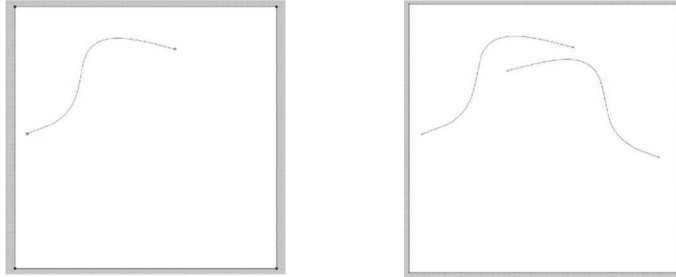


12. Sao chép đối xứng đường nội vi

- 2D Pattern -> Edit -> Edit Pattern
- Phím tắt Z

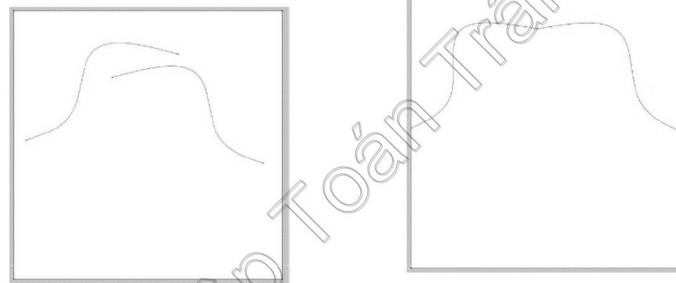
Thao tác:

- Bấm chuột phải vào đường -> Copy (Ctrl+C) (sao chép)
- Bấm chuột phải vào đường -> Mirro Paste (Ctrl+R) (dán đối xứng)



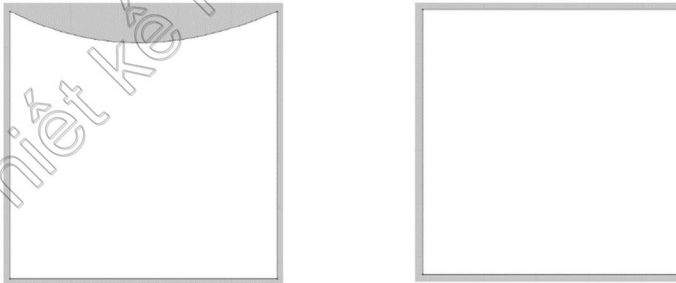
13. Di chuyển đường nội vi

- 2D Pattern -> Edit -> Edit Pattern
- Phím tắt Z



14. Đánh cong đường

- 2D Pattern -> Edit -> Edit Curvature
- Phím tắt C



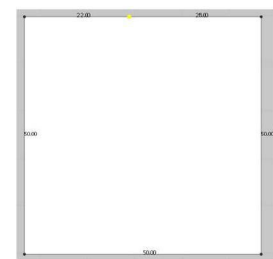
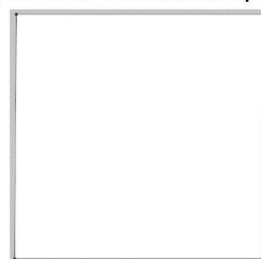
C. NHÓM LỆNH VỀ ĐIỂM

15. TẠO ĐIỂM

- 2D Pattern -> Edit -> Add Point/Split Line
- Phím tắt X

Thao tác:

- Bấm lệnh – bấm đường - A kết thúc lệnh
- Bấm lệnh – bấm phải đường – nhập thông số - OK - A kết thúc lệnh



16. Xóa điểm

- 2D Pattern -> Edit -> Edit Pattern
- Phím tắt Z

Thao tác :

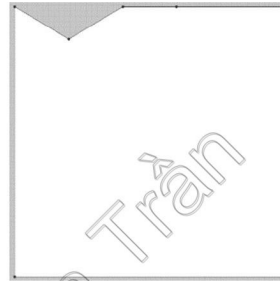
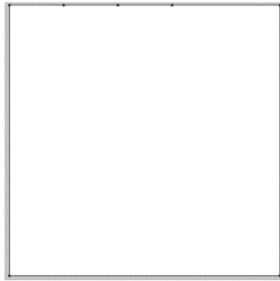
- Chọn điểm -> bấm Delete
- Xóa nhiều điểm -> giữ chuột trái quét điểm muốn xóa -> bấm Delete

17. Di chuyển 1 điểm

- 2D Pattern -> Edit -> Edit Pattern
- Phím tắt Z

Thao tác :

- Bấm lệnh -> bấm điểm -> giữ chuột trái di chuyển
- Bấm chuột phải -> xuất hiện bảng -> nhập thông số -> OK -> bấm A kết thúc lệnh

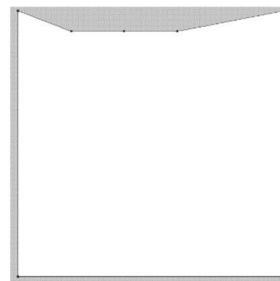
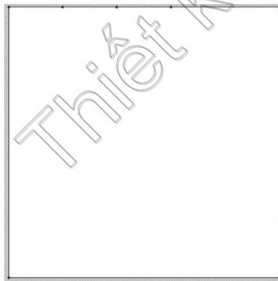


18. Di chuyển nhiều điểm

- 2D Pattern -> Edit -> Edit Pattern
- Phím tắt Z

Thao tác :

- Bấm lệnh -> quét chọn điểm -> giữ chuột trái di chuyển
- Bấm chuột phải -> xuất hiện bảng -> nhập thông số -> OK -> A kết thúc lệnh



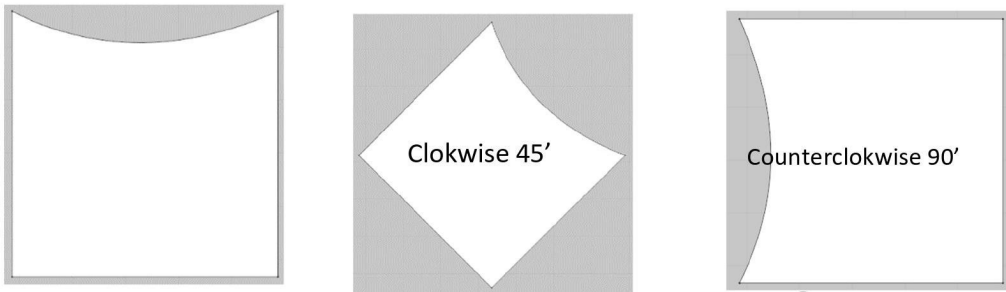
D. NHÓM LỆNH XOAY, KHỚP, CẮT, NỐI, COPY CHI TIẾT

19. Xoay chi tiết

- Phím tắt A

Thao tác :

- Chọn chi tiết -> bấm chuột phải -> Rotate
 - + Clokwise 90' (45') : xoay chi tiết 90' (45') theo chiều kim đồng hồ
 - + Counterclokwise 90' (45') : xoay chi tiết 90' (45') ngược chiều kim đồng hồ



20. Lật chi tiết

- Phím tắt A

Thao tác :

- Chọn chi tiết -> bấm chuột phải
 - + Flip Horizontally : lật chi tiết trái phải
 - + Flip Vertilly : lật chi tiết lên xuống

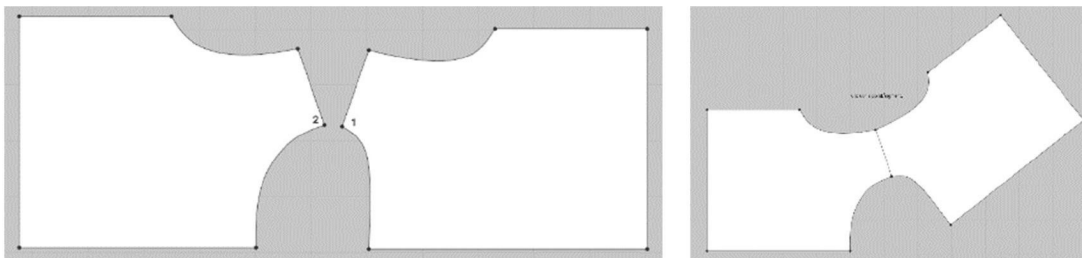


21. Khớp chi tiết

- 2D Pattern -> Walk Pattern

Thao tác :

- Bấm lệnh – chọn điểm 1 – chọn điểm 2
- Bấm chuột phải – Move Walk Pattern to Intersection



22. Copy chi tiết

- Edit -> Copy
- Phím tắt Ctrl+C

23. Dán chi tiết

- Edit -> Paste
- Phím tắt Ctrl+V

24. Copy đối xứng

- Phím tắt Ctrl + D

Thao tác :

- Chọn chi tiết -> Ctrl+D-> bấm chuột trái

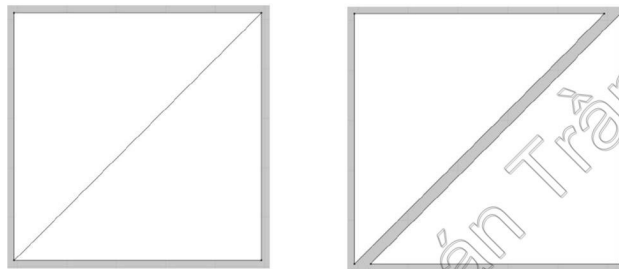
E. NHÓM LỆNH BÓC TÁCH, MỞ RẬP

25. Cắt 1 thành 2 chi tiết

- 2D Pattern -> Edit -> Edit Pattern
- Phím tắt Z

Thao tác :

- Bấm lệnh -> Bấm phải chuột vào đường -> Cut -> Bấm A kết thúc lệnh



26. Nối 2 thành 1 chi tiết

- 2D Pattern -> Edit -> Edit Pattern
- Phím tắt Z

Thao tác :

- Bấm lệnh -> Giữ Shift chọn 2 đường nối
- Bấm chuột phải vào đường -> Merge -> Bấm A kết thúc lệnh

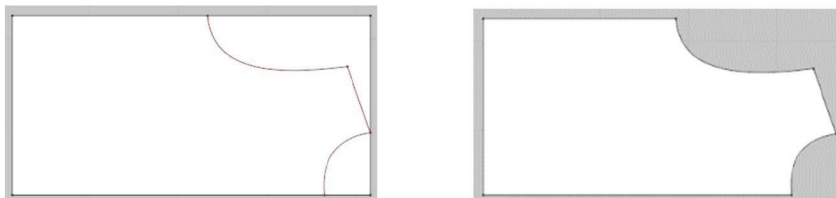


27. Bóc rập

- 2D Pattern -> Trace
- Phím tắt I

Thao tác :

- Bấm lệnh -> Giữ Shift -> Bấm đường tạo thành chi tiết
- Bấm chuột phải vào đường -> Trace as a Pattern -> bấm A kết thúc lệnh

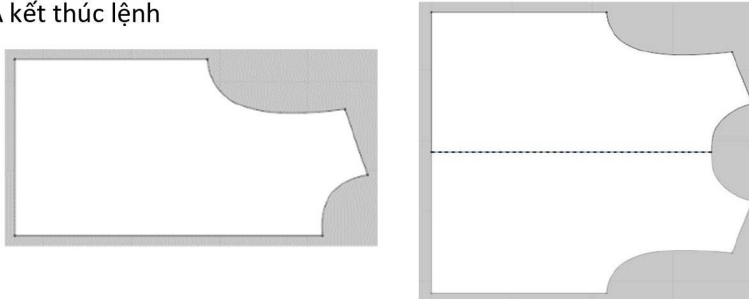


28. Mở đối xứng

- 2D Pattern -> Edit -> Edit Pattern
- Phím tắt Z

Thao tác :

- Bấm lệnh -> bấm chuột phải vào đường -> Unfold Symmetric Editing (With Sewing)
- Bấm A kết thúc lệnh



F. NHÓM LỆNH VỀ ĐƯỜNG MAY, DẤU BẮM.

29. Tạo đường may

- 2D pattern -> Create -> Seam Allowance

Thao tác :

- Bấm lệnh -> chọn đường -> nhập thông số (Width) -> bấm A kết thúc lệnh

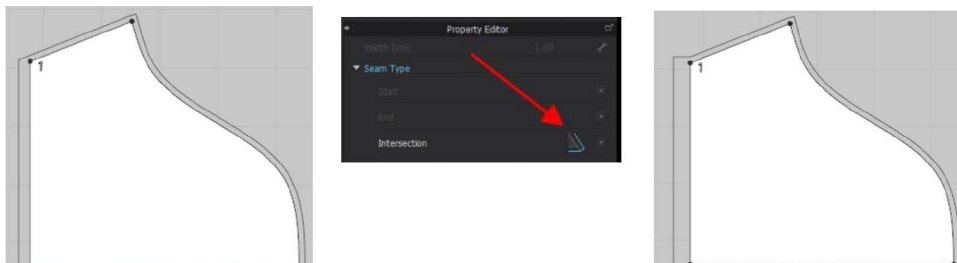


30. Bật góc đường may

- 2D pattern -> Create -> Seam Allowance

Thao tác :

- Chọn điểm 1 -> chọn góc trong intersection

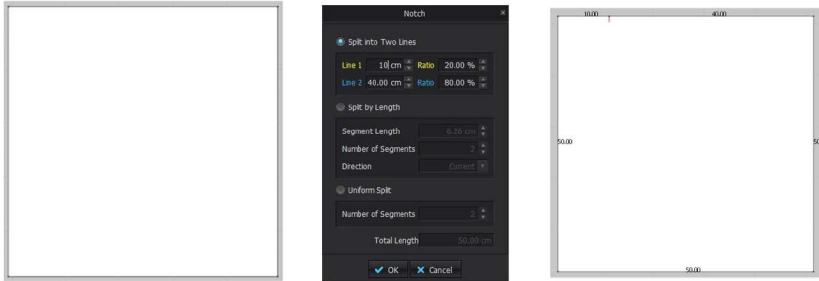


31. Tạo dấu bấm

- 2D Pattern -> Create -> Notch

Thao tác :

- Bấm lệnh -> bấm phải đường -> xuất hiện bảng -> nhập thông số -> OK

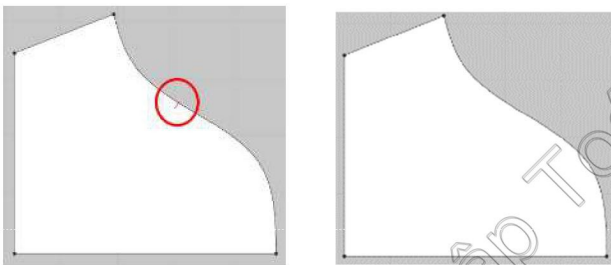


32. Xóa dấu bấm

- 2D Pattern -> Create -> Notch

Thao tác :

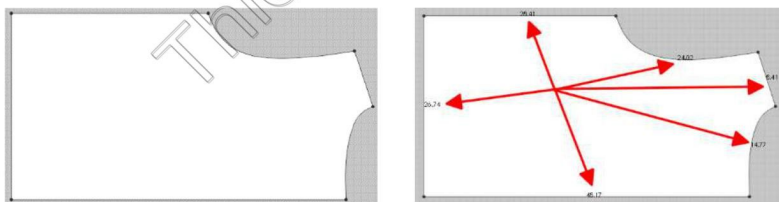
- Bấm lệnh -> chọn dấu bấm muốn xóa -> bấm Delete



G. Đo thông số

33. Ẩn, hiện thị thông số

- Display -> 2D Information -> Show Line Length
- Phím tắt Shift + Z

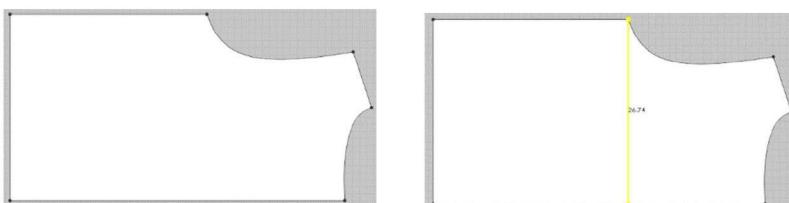


34. Đo measure

- 2D Pattern -> Point Of Measure -> Point Of Measure

Thao tác :

- Bấm lệnh -> chọn điểm đầu -> Đúp chuột trái vào điểm cuối



35. Xóa đo measure

- 2D Pattern -> Point Of Measure -> Edit Point Of Measure

Thao tác :

- Bấm lệnh -> Giữ chuột trái quét chọn đường -> bấm Delete

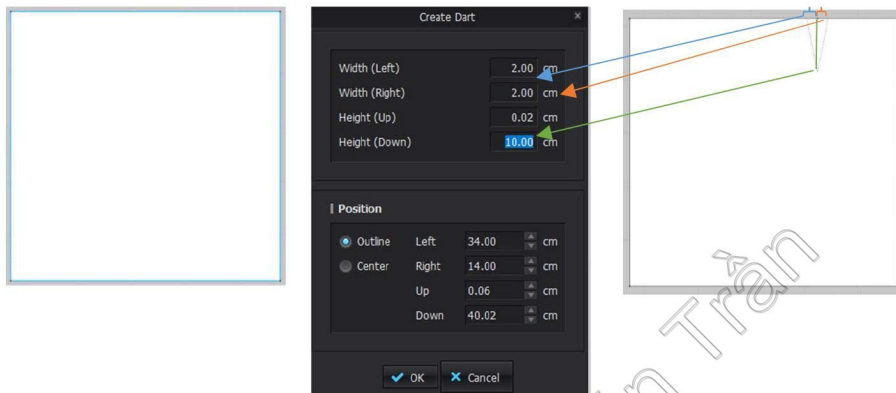
H. NHÓM LỆNH DART, PLEATS

36. Dart-chiết

- 2D Pattern -> create -> Base Dart

Thao tác :

- Bấm lệnh -> bấm chuột trái -> xuất hiện hộp thoại -> nhập thông số



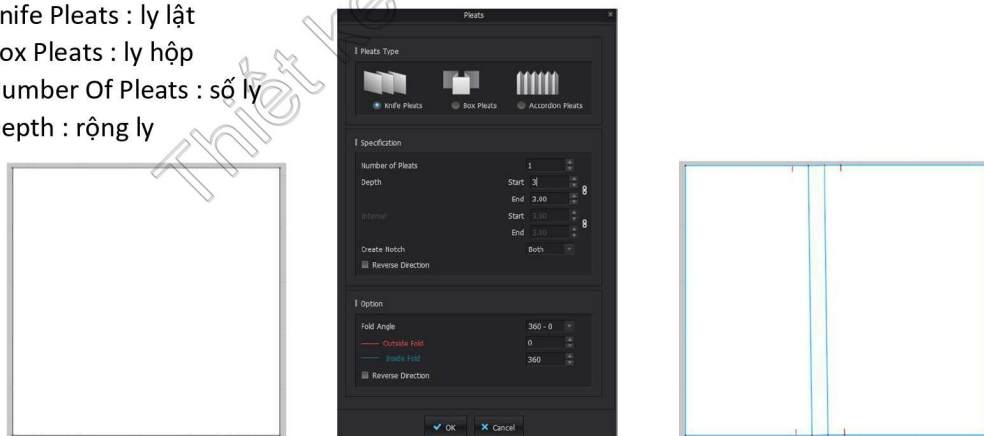
37. Mở ly lật, ly hộp

- 2D Pattern -> Pleats -> Pleats

Thao tác :

- Bấm lệnh -> bấm điểm đầu -> điểm cuối -> bấm đúp đường di chuyển
- Xuất hiện hộp thoại -> nhập thông số -> OK

- + Knife Pleats : ly lật
- + Box Pleats : ly hộp
- + Number Of Pleats : số ly
- + Depth : rộng ly



II. 3D

38. Import file (DXF/AAMA/ASTM)

- File -> Import -> chọn đuôi file (DXF/AAMA/ASTM) -> chọn file -> Open -> OK
- Phím tắt Ctrl+Shift+D

39. Thêm chi tiết có sẵn

- File -> Import Add -> chọn đuôi file (DXF/AAMA/ASTM) -> Chọn file -> Open -> OK
- Phím tắt Ctrl+Shift+F

40. Mở file có sẵn

- File -> Open -> Project -> chọn file -> Open -> OK
- Phím tắt Ctrl+O

41. Mở manocanh

- File -> Open -> Avatar -> chọn loại manocanh -> Open -> OK
- Female_V2 : manocanh nữ
- Kid_V1: manocanh trẻ em
- Male_V2 : manocanh nam
- Phím tắt Ctrl+ Shift + A

42. Đổi tư thế đứng của manocanh

- File -> Open -> Pose
- Phím tắt Ctrl + Shift + P



43. Hiển thị manocanh

- Display -> Viewpoint -> Front , ¼ Left, Back, Left, Right, Top, Bottom, ¾ Right
- Phím tắt 2, 3, 8, 6, 4, 5, 0, 1
- + Front 2 : trước mặt
- + Left 6 : bên trái
- + Back 8 : phía sau
- + Right 4 : bên phải
- + Top 5 : từ trên xuống
- + Bottom 0 : từ dưới lên

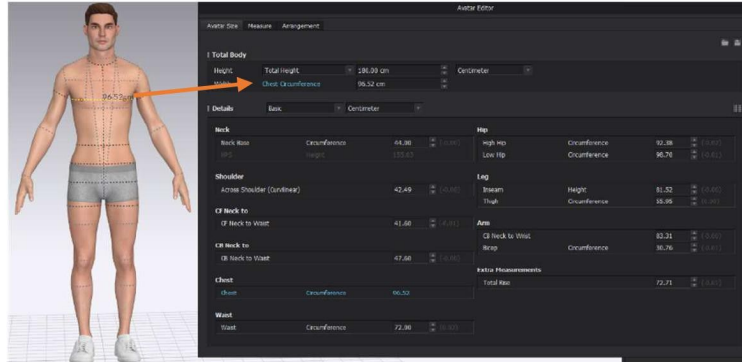


44. Thay đổi kích thước manocanh

- Avatar -> Avatar Editor

Thao tác :

- Bấm lệnh -> xuất hiện bảng -> nhập thông số
- File -> Save As -> Avatar -> Đặt tên avatar mới -> Save



45. Phóng to, thu nhỏ manocanh

- Lăn chuột lên xuống

46. Di chuyển manocanh

- Giữ nút lăn chuột

47. Xoay manocanh

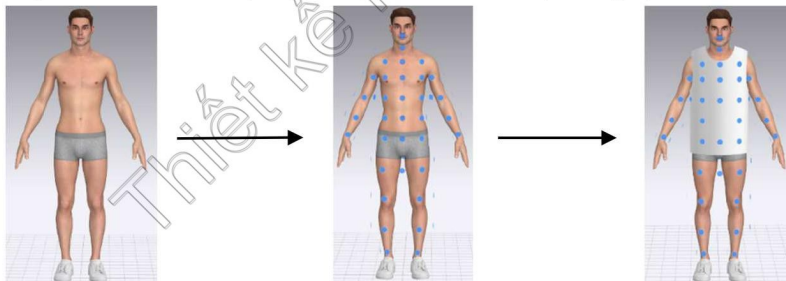
- Giữ chuột phải

48. Đưa lên chi tiết vào manocanh

- Phím tắt Shift + F

Thao tác :

- Bấm lệnh -> bấm trái chọn chi tiết -> đưa chi tiết lại đúng vị trí -> bấm chuột trái



49. Di chuyển chi tiết trên manocanh

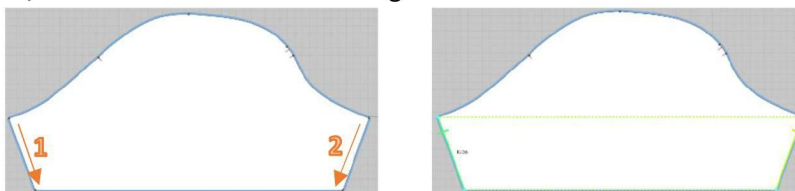
- Giữ chuột trái

50. May đường với đường

- Sewing -> Free Sewing
- Phím tắt M

Thao tác :

- Bấm lệnh -> chọn điểm đầu -> chọn điểm cuối đường 1
- Chọn điểm đầu -> điểm cuối đường 2

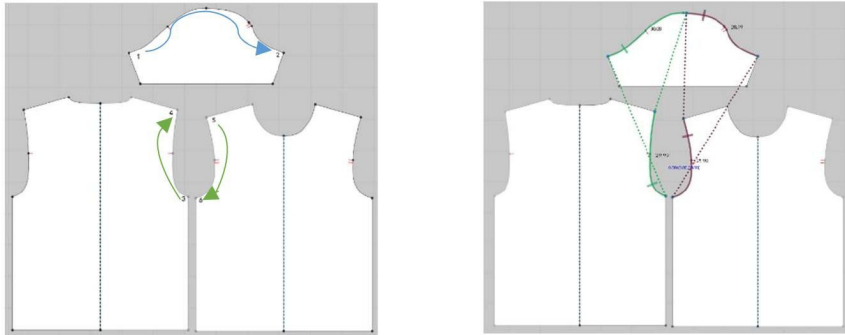


51. May 1 đường với 2 đường

- Sewing -> Free Sewing
- Phím tắt M

Thao tác :

- Bấm lệnh -> chọn điểm 1 -> chọn điểm 2
- Giữ Shift -> chọn điểm 3 -> 4 -> 5 -> 6

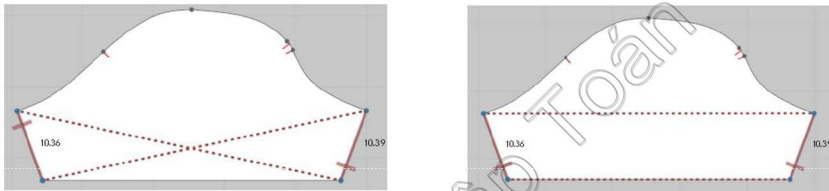


52. Đảo đường may

- Phím tắt Ctrl+B

Thao tác :

- Bấm lệnh -> chọn đường may bị chéo -> Ctrl+B



53. Xóa đường may

- Phím tắt B

Thao tác :

- Bấm lệnh -> chọn đường may muốn xóa -> bấm Delete



54. Gấp lại

- 3D Garment -> Fold Arrangement

Thao tác :

- Bấm lệnh -> Chọn đường gấp -> Giữ chuột trái di chuyển mũi tên xanh đỏ



55. Ẩn đường may

- Display -> 3D Garment -> Show Threads



56. May

- 3D Garment -> Simulate
- Phím tắt Space



57. Đặt lại sắp xếp 3D

- 3D Garment -> Reset 3D Arrangement

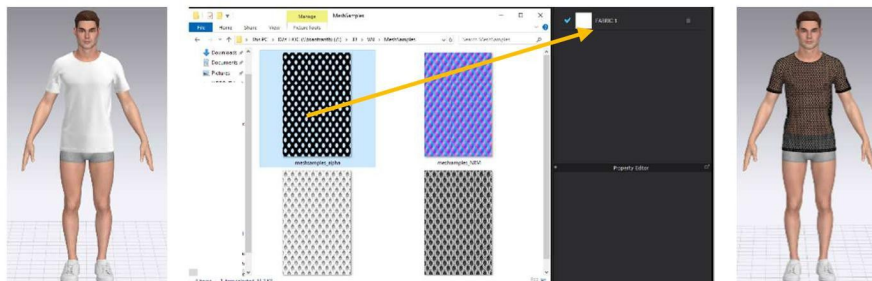


58. Di chuyển trang phục

- 3D Garment -> Select/Move
- Phím tắt Q

59. Gắn màu vải


- Giữ chuột kéo vải vào ô FABRIC 1



60. Chỉnh sửa vải

- Materials -> Texture -> Edit Texture (3D)

Thao tác :

- Bấm lệnh -> chọn chi tiết muốn chỉnh sửa
- Di chuyển phóng to thu nhỏ bằng biểu tượng 



61. Ẩn manocanh

- Display -> Avatar -> Show Avatar
- Phím tắt Shift + A



62. Ẩn trang phục

- Display -> 3D Garment -> Show Garment
- Phím tắt Shift + W



63. Chèn họa tiết

- Materials -> Graphics-> Graphic (3D Pattern)

Thao tác :

- Bấm lệnh -> chọn họa tiết muốn chèn -> Open -> kích vào vị trí chèn



64. Chỉnh sửa họa tiết

- Materials -> Graphics -> Transform Graphics

Thao tác :

- Bấm lệnh -> chọn họa tiết
+ Giữ chuột trái để di chuyển
+ Kéo mục tam giác vòng tròn để phóng to, thu nhỏ



65. Tạo nút

- Materials -> Button -> Button

Thao tác :

- Bấm lệnh -> kích chuột vào vị trí muốn tạo nút
- Chuột phải để nhập thông số -> OK



66. Tra dây kéo

- Materials -> Zipper -> Zipper

Thao tác :

- Bấm lệnh -> chọn điểm 1 -> Đúp chuột điểm 2
- Chọn điểm 3 -> Đúp chuột điểm 4 -> bấm Space để may -> bấm A kết thúc lệnh
- Kích vào dây kéo -> chỉnh sửa màu sắc hình dạng trong Property Editor a



67. Lưu bài

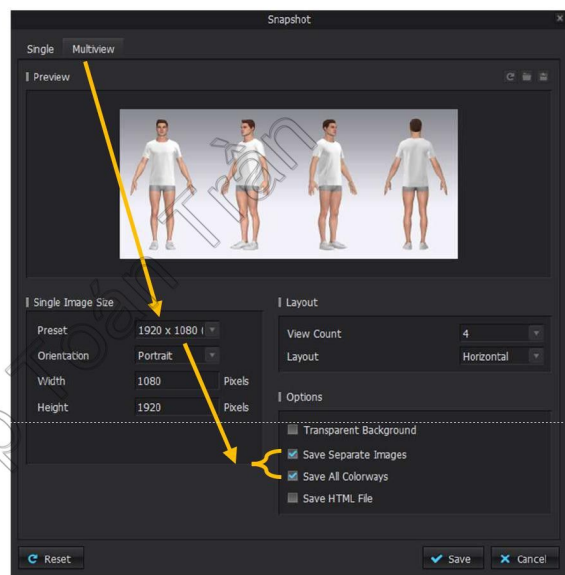
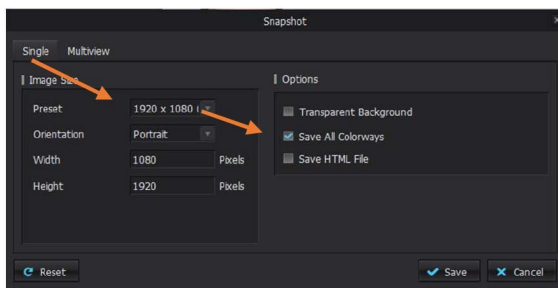
- File -> Save Project -> Đặt tên -> Save
- Phím tắt Ctrl+S

68. Chụp ảnh

- File -> Snapshot -> 3D Window
- Phím tắt F10

Thao tác :

- Bấm lệnh -> Đặt tên -> Save -> Xuất hiện bảng -> chọn như hướng dẫn -> Save



69. Xuất ảnh nét

- Render -> Render




Thao tác :

- Bấm lệnh -> xuất hiện khung ảnh -> Đúp chuột vào khung
- Chọn Image/Video Properties để chỉnh sửa ảnh. Trong phần Property Editor
- Chọn Stop Render -> Final Render (Image/Video) để lưu
- Chọn Open the Folder để xem ảnh

70. Biểu diễn catwalk không sàn

- Simulation -> Library (Avatar) -> Female_V2 (Male_V2, Kid_V1) -> Motion -> FV2 (KV1, MV2) -> OK
- Avatar -> Play Motion

71. Biểu diễn trên sàn catwalk

- Chọn mũi tên Simulation -> Animation -> OK
- Library (Stage) -> Stage_01 -> Add -> OK
- Library (Avatar) -> Female_V2 (Male_V2, Kid_V1) -> Motion -> FV2 (MV2, KV1) -> OK
- Chọn biểu tượng  -> sau khi biểu diễn xong -> để xem lại chọn  -> chọn 

72. Xuất file

- File -> Export -> chọn đuôi file -> Đặt tên -> Save

73. Mở trang mới

- File -> New
- Phím tắt Ctrl + N

74. Vẽ trên manocanh

- 3D Garment -> Edit 3D Pen (Avatar)

Thao tác :

- Bấm lệnh -> chọn điểm muốn vẽ -> Giữ Ctrl để vẽ cong

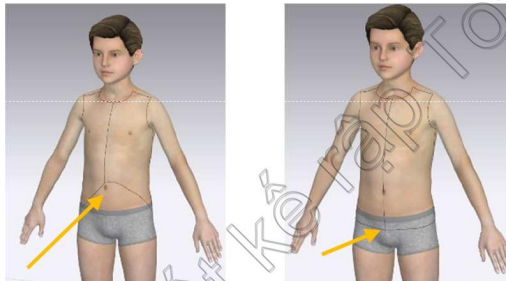


75. Chỉnh sửa đường vẽ trên manocanh

- 3D Garment -> Edit 3D Pen (Avatar)

Thao tác :

- Bấm lệnh -> giữ chuột di chuyển điểm

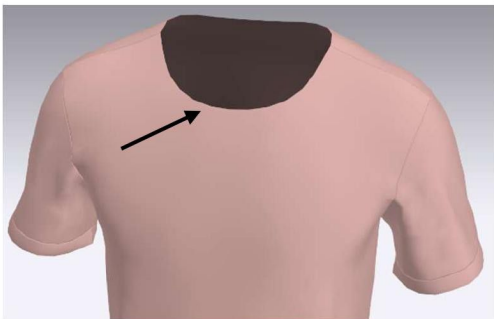


76. Viền

- Materials -> binding -> binding

Thao tác :

- Bấm lệnh -> chọn từng điểm theo vòng cổ - đúp chuột để kết thúc lệnh



77. Chỉnh sửa viền

- Marerials -> Binding -> Select binding

Thao tác :

- Bấm lệnh -> chọn đường viền
- + xóa : bấm Delete
- + thay đổi to bản : Property Editor -> Dimension -> Width

78. Hiện thị vải dày mỏng, 1 màu nhiều màu, lưới

- Display -> 3D Garment Rendering style
 - + Thick Textured Surface (Alt + 1) : bề mặt vải dày
 - + Textured Surface (Alt + 2) : bề mặt vải mỏng
 - + Monochrome Surface (Alt + 3) : bề mặt đơn sắc
 - + Opaque Surface (Alt + 4) : bề mặt mờ đục
 - + Mesh (Alt + 5) : lưới
 - + Random Color Surface : bề mặt màu ngẫu nhiên



79. Hiện thị manocanh đơn sắc và dạng lưới

- Display -> Avatar Rendering Style
 - + Textured Surface : bề mặt kết cấu
 - + Monochrome Surface : bề mặt đơn sắc
 - + Mesh : lưới



80. Đổi màu nền

- Display -> Format 3D Background

Thao tác :

- Bấm lệnh -> xuất hiện bảng :
 - + Picture or Texture Fill -> chọn file ảnh -> OK
 - + Solid Fill -> chọn màu -> OK