

بخش دوّم

کار با ابزار و فنون طراحی لباس



ابزارهای طراحی لباس

هدف‌های رفتاری: در پایان این فصل، فراگیر باید بتواند:

- ۱- ابزارهای طراحی را تقسیم‌بندی کند.
- ۲- مواد اثرگذار را تعریف کند.
- ۳- مواد اثرگذار سیاه و رنگین، و خشک و خیس را نام ببرد.
- ۴- کاربرد زیپاتون، لتراست و کاغذ کادو را در طراحی لباس توضیح دهد.
- ۵- سطوح اثرپذیر را تعریف کند و مناسبت آن را با مواد اثرپذیر توضیح دهد.
- ۶- ابزار و وسایل کمکی (فرعی) و نقش آن‌ها را در طراحی تعریف کند.
- ۷- روش‌های کار با مداد و مدادرنگی را توضیح دهد.
- ۸- مداد و مدادرنگی را برای ایجاد تأثیرات مختلف بصری به کار گیرد.
- ۹- انواع پاستل (خشک و روغنی) را نام برده، خصوصیات هر یک را توضیح دهد.
- ۱۰- به‌وسیله انواع پاستل، تأثیرات مختلف بصری را ایجاد نماید.
- ۱۱- کاربرد ماژیک، روان‌نویس و خودکار را بنویسد.
- ۱۲- مهم‌ترین خصوصیات ماژیک، روان‌نویس و خودکار را برشمارد.
- ۱۳- به کمک ماژیک، روان‌نویس و خودکار بافت‌های متنوعی ایجاد نماید.
- ۱۴- ابزارهای به‌کارگیری مرکب‌های سیاه و رنگین را نام ببرد و خصوصیات هر یک را توضیح دهد.
- ۱۵- با مرکب و به کمک قلم‌های رایید و قلم فلزی و قلم موی نرم، به ایجاد تأثیرات هنری بپردازد.
- ۱۶- شیوه‌های به‌کارگیری آبرنگ را نام ببرد.
- ۱۷- با استفاده از آبرنگ به ایجاد تأثیرات مختلف بصری بپردازد.
- ۱۸- روش‌های کاربرد گواش را نام ببرد.
- ۱۹- گواش را با استفاده از روش‌های غلیظ و رقیق به کار بگیرد.
- ۲۰- آکرلیک و تشابه‌ها و تفاوت‌های آن با آبرنگ و گواش را توضیح دهد.
- ۲۱- سطوح اثرپذیر مناسب برای هر یک از ابزارهای شناخته شده را توضیح دهد.
- ۲۲- ابزار و وسایل کمکی را در مورد هر یک از ابزارهای شناخته شده نام ببرد.

کار طراحی لباس، به کمک ابزارهای متعدّد و متنوّع انجام می‌گیرد. ابزارهای مورد استفاده در طراحی لباس، به‌طور گسترده در تمام کارهای دیگری که به نوعی با «طراحی» سروکار دارند، به‌کار گرفته می‌شوند. به عبارت دیگر، با هر وسیله‌ای که بتوان طراحی کرد، می‌توان کار «طراحی لباس» را نیز انجام داد. ابزارهای طراحی، به‌طور کلی، به سه دسته تقسیم می‌شوند:

۱) موادّ اثرگذار

۲) سطوح اثرپذیر

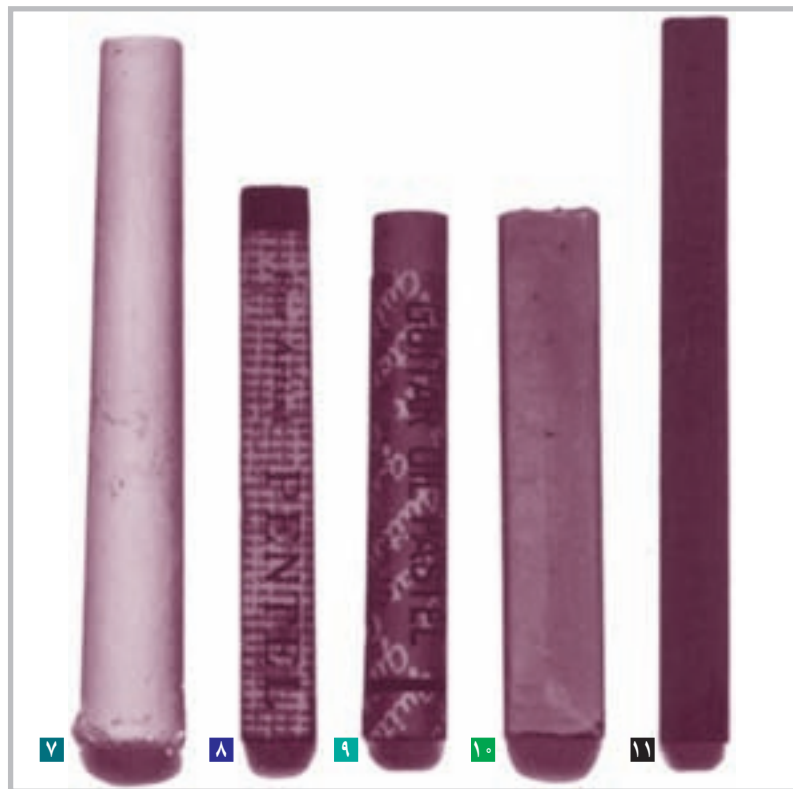
۳) وسایل کمکی

۱) موادّ اثرگذار به ابزارهایی مانند: مداد، مدادرنگی، پاستل، مرکب، آبرنگ، گواش و غیره، که دارای رنگماده (رنگیزه) یا مواد رنگی هستند و قابلیت اثرگذاری بر روی انواع سطوح را داشته باشند، «ابزار اثرگذار» گفته می‌شود. تأثیر موادّ اثرگذار بر روی سطح اثرپذیر، غالباً قابل رؤیت و در برخی موارد حتی، قابل لمس

است. موادّ اثرگذار به دو بخش عمده‌ی سیاه و رنگین تقسیم می‌شوند که به دو صورت خشک و خیس عرضه می‌گردند. انواع مدادها و مدادرنگی‌ها (تصویر ۱-۳) و زغال‌ها و پاستل‌ها (تصویر ۲-۳) به‌صورت خشک مورد استفاده قرار می‌گیرند. * از جمله موادّ طراحی خیس، جوهرهای رنگی هستند که به‌صورت قلم‌های خودنویس، خودکار، روان‌نویس و ماژیک ساخته می‌شوند. این قلم‌ها، عموماً یک بار مصرف هستند (تصویر ۳-۳) و نیز مرکب‌های رنگی، آبرنگ، گواش و آکرلیک، از جمله موادّ طراحی خیس هستند که عموماً در ترکیب با آب به‌کار می‌روند (تصویر ۴-۳). مواد نامبرده، همگی با واسطه‌ی قلم‌مو قابل استفاده‌اند و بعضی از آنها مانند مرکب‌های رنگی، با قلم فلزی یا رایید و یا پرپرندگان و یا اسفنج و... نیز انتقال‌پذیراند. (البته شیوه‌ی کاربرد هر یک از این وسایل، با توجه به هدف و خصوصیات طراحی بسیار متنوّع و پیش‌بینی‌ناپذیر است.)



تصویر ۱-۳ - طیفی از انواع مدادها و مدادرنگی‌های عرضه‌شده به بازار. مدادها و مدادرنگی‌ها، جزء موادّ طراحی خشک به‌شمار می‌آیند.



تصویر ۲-۳- زغال‌ها و پاستل‌ها نیز در طیف متنوعی از لحاظ شکل و کیفیت و رنگ، ساخته و عرضه می‌شوند.

- | | | | |
|----------------------|-------------------|--------------|-----------------|
| ۱ کنته (مداد زغالی) | ۲ زغال طراحی ضخیم | ۳ زغال فشرده | ۴ پودر زغال |
| ۵ زغال طراحی متوسط | ۶ زغال طراحی نازک | ۷ پاستل گچی | ۸ پاستل گچی نرم |
| ۹ و ۱۰ - پاستل روغنی | ۱۱ گچ رنگی | | |



تصویر ۳-۳ - طیفی از انواع قلم‌ها و ماژیک‌ها که جوهر رنگی را به صورت مایع در اختیار طراح می‌گذارد. خصوصیت اصلی این قلم‌ها، «ایجاد خط» است.



تصویر ۳-۴ - مواد طراحی خیس (ترکیبی) که تماماً به وسیله قلم مو به کار می‌روند و انواع مایع آن با قلم فلزی نیز قابل به کارگیری است. ۱، ۲، ۳، ۴، ۵، ۶ انواع آبرنگ‌های مایع ۷ گواش ۸ آکرلیک

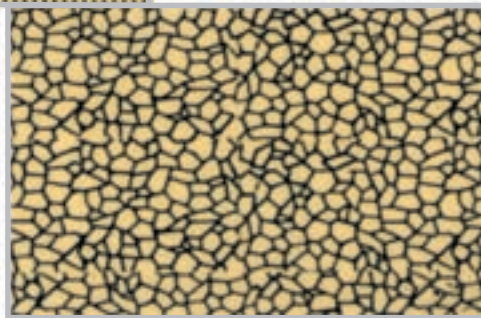


تصویر ۳-۵ سه قلم موی گرد با موهای نرم را نشان می‌دهد که در کار با مرکب‌ها به کار گرفته می‌شوند.

تصویر ۳-۵ مواد طراحی خیس (تصویر ۳-۴) تماماً به وسیله قلم مو به کار گرفته می‌شود.



* به هنگام استفاده از شیوه‌ی کلاژ در طراحی لباس زیپاتون، لتراست، کاغذ کادو نیز به عنوان مواد اثرگذار، با نقش‌های متنوع خود کمک‌های بسیاری به طراحی لباس می‌کند (تصاویر ۳-۶ تا ۳-۱۰).

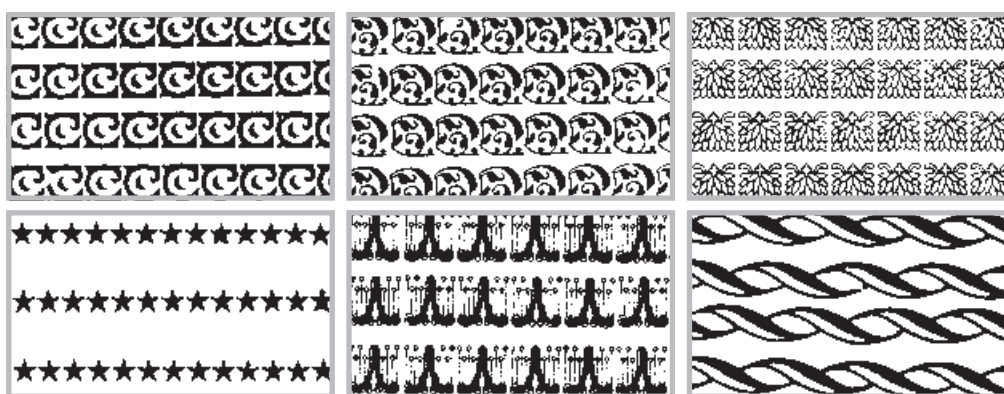


تصویر ۳-۶ چند نمونه از نقوش زیپاتون

۱- کلاژ (قطعه چسبانی): شیوه‌ای که در آن طراحی با استفاده از قطعات کاغذ و مقوا، پارچه و ... (به صورت مستقل یا در کنار سایر ابزار) به ایجاد تصویر می‌پردازد. استفاده از رنگ، بافت و نقش قطعات مذکور با توجه به هدف طراحی، دارای اهمیت بسیار است.



تصویر ۳-۷ - نمونه‌ای از کاربرد لتراست (سمت راست) و زیپاتون (سمت چپ) در طراحی لباس



تصویر ۳-۸ - چند نمونه لتراست



تصویر ۹-۳ کاربرد لتراست و زیپاتون

الف- ترکیبی از لتراست و زیپاتون

ب- زیپاتون

پ- لتراست



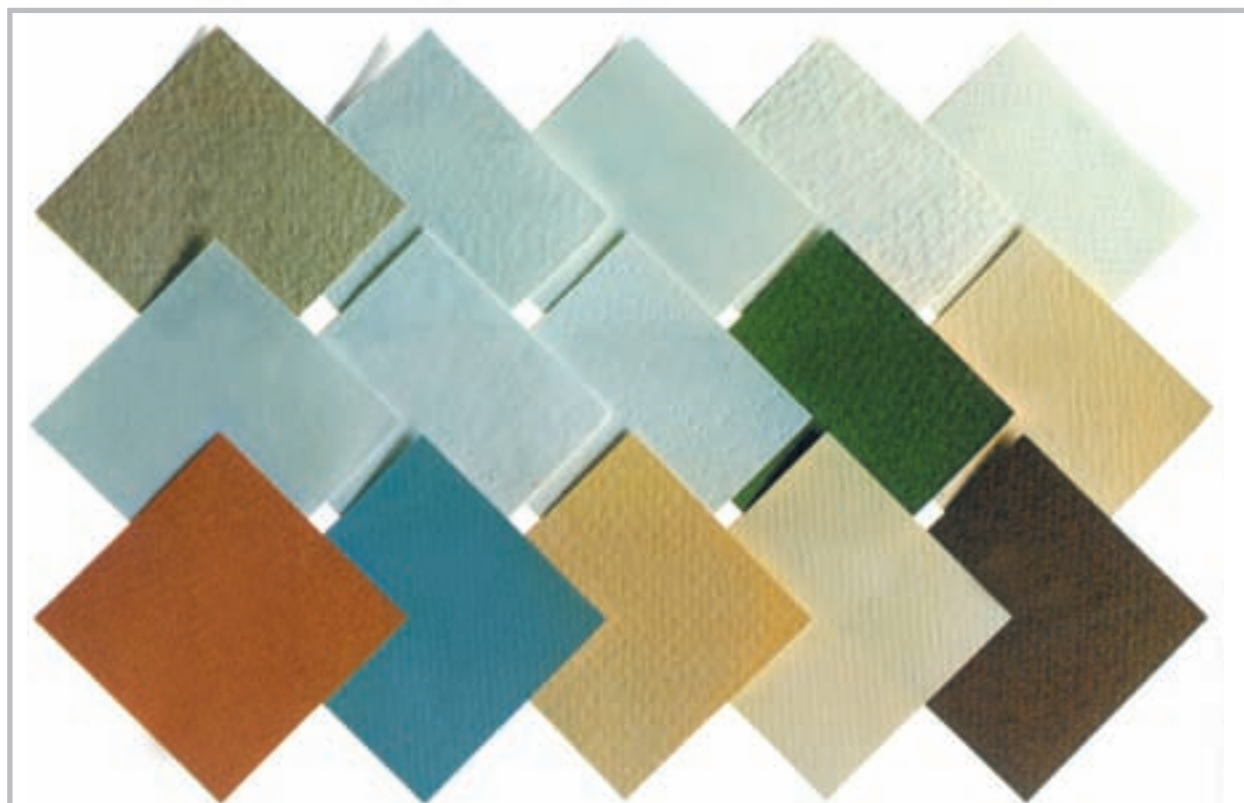
تصویر ۱۰-۳- نمونه‌ای از کاربرد کاغذ کادو در طراحی لباس

- الف - کلاژ، سایه و قلم‌گیری با گواش
- ب - کلاژ، سایه و قلم‌گیری با مداد رنگی
- پ - کلاژ سایه و قلم‌گیری با روان‌نویس



تصویر ۱۱-۳- کاغذ کادو از جمله ابزارهای اثرگذار است که در شیوه‌ی کلاژ استفاده می‌شود.

۲ سطوح اثرپذیر: به کلیه سطوحی که قابلیت اثرپذیری به وسیله مواد اثرگذار را داشته باشند، «سطوح اثرپذیر» گفته می‌شود. سطوح اثرپذیر، با توجه به مواد اثرگذار به کار گرفته شده، متفاوت هستند. سطوح کاغذی، مقوایی، پارچه‌ای، چوبی، فلزی از جمله سطوح اثرپذیر محسوب می‌شوند. در طراحی لباس، عموماً سطوح کاغذی و مقوایی مورد استفاده قرار می‌گیرند. در قسمت کاربرد ابزار، کاغذها و مقوهای متناسب با هر یک از ابزارهای اثرگذار معرفی خواهند شد (تصویر ۱۲-۳).



تصویر ۱۲-۳- سطوح اثرپذیر مناسب برای کار با مدادرنگی، پاستل، گواش، آبرنگ، مرکب و آکرلیک - به تنوع بافت و رنگ زمینه در این مقواها توجه کنید.

۲ وسایل کمکی: ابزار و وسایل کمکی (فرعی) مجموعه‌ی وسایلی از ابزارها و مواد و اشیا هستند که با کمک آن‌ها کار طراحی به صورت راحت‌تر و اصولی‌تر انجام می‌گیرد. در برخی از موارد بدون کمک این ابزارها کار طراحی بسیار دشوار و حتی غیرممکن می‌شود. از جمله ابزارهای کمکی می‌توان به انواع چسب‌ها، وسایل مخصوص رنگ (پالت، دستمال، ظرف آب و...)، انواع پاک‌کن و تراش، تخته شاسی، گیره، فیکساتیو و... اشاره کرد (تصویر ۱۳-۳).



تصویر ۱۳-۳ ابزار کمکی مورد استفاده در مدادها و پاستل‌ها: کاترها (تیغ موکت‌بری و جراحی)، پاک‌کن‌ها، تراش‌ها، تیغ اصلاح، قوطی‌های حاوی مایع فیکساتور و فوتک برای پاشیدن آن (این وسیله، با روش دمیدن در قسمت انتهایی لوله‌ی کوچک‌تر مورد استفاده قرار می‌گیرد) و بالاخره قوطی حاوی مایع فیکساتیو که به صورت اسپری عرضه می‌شود.

کاربرد ابزارهای طراحی

ویژگی‌های مدادهای طراحی است. شما در درس طراحی (۱) با مدادهای طراحی سیاه کار کرده‌اید و با طرز کار آن‌ها به خوبی آشنا هستید. (تصاویر ۱۴-۳ تا ۲۷-۳) و توضیحات آن‌ها، شما را با قابلیت‌های متنوع مدادها و مدادرنگی‌ها بیشتر آشنا می‌سازد.

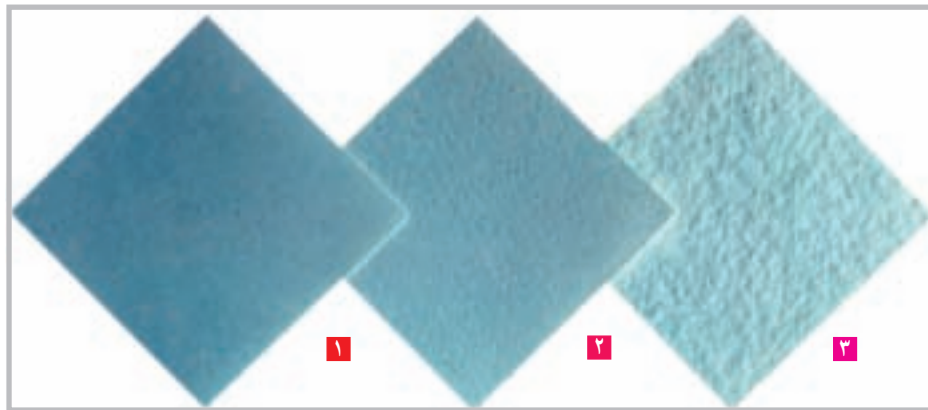
* مداد و مداد رنگی: مدادهای سیاه و رنگی با کیفیت‌های متنوع خود، قابلیت و کاربرد زیادی دارند. ایجاد خطوط و سایه روشن‌های متنوع و ظریف و نیز، قابلیت اصلاح به وسیله پاک‌کن، قابلیت محو شدن با کمک انگشت یا محوکن و نیز اثرگذاری بر انواع زمینه‌های کاغذی و مقوایی، از مهم‌ترین



تصویر ۱۴-۳ - مدادهای طراحی در شماره‌های مختلف و پوشش‌های متنوع به بازار عرضه می‌شوند. هرچه رقم شماره‌های B بالاتر می‌رود تیرگی و نرمی مغز مداد بیشتر می‌شود و در مورد شماره‌های H برعکس از نرمی و تیرگی آن کاسته می‌شود. مداد HB مداد معمولی است که بیشتر برای نوشتن به کار می‌رود.



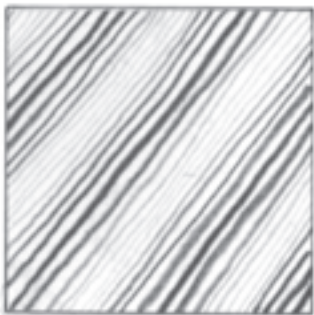
تصویر ۱۵-۳ - مداد رنگی‌ها از لحاظ کاربرد، شبیه مدادهای طراحی هستند، با این تفاوت که مدادهای طراحی ممکن است بدون پوشش نیز باشند و با قلم اتود به کار روند اما مداد رنگی‌ها، غالباً دارای پوشش چوبی‌اند. مدادرنگی‌ها به دو نام مدادرنگی معمولی و مدادآبرنگی عرضه می‌شوند. مدادرنگی معمولی نیز ممکن است خشک یا چرب باشد.



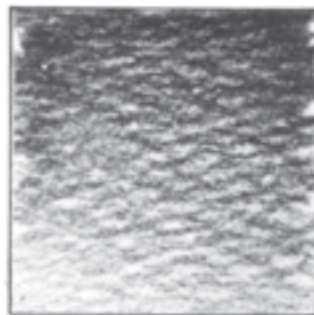
تصویر ۱۶-۳ - سطوح اثرپذیر مناسب برای کار با مداد و مدادرنگی. این مقواها از لحاظ درشتی بافت به سه دسته

۱) ریزبافت (صاف) ۲) دارای بافت متوسط و ۳) درشت بافت تقسیم می‌شوند و جلوه‌های تأثیر مداد و مدادرنگی بر روی هریک متفاوت خواهد بود. مقوای نوع اول و دوم، نسبت به مقوای نوع سوم، برای کارهای ظریف‌تر مورد استفاده قرار می‌گیرند.

سطوح اثرپذیر مناسب برای کار با مدادرنگی، انواع کاغذها و مقوای پرزدار و یا بافت‌دار است که از آن جمله، می‌توان به کاغذ تحریر و زیراکس و مقوای معمولی و مقوای مخصوص پاستل و آبرنگ (فابریانو، اِستِنباخ و...) اشاره کرد.



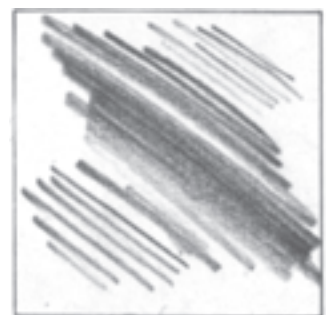
۱ ضخامت و نازکی و تیرگی و روشنی در خطوط ایجاد شده به وسیله مداد ۶B



۲ تأثیر مداد ۴B بر روی یک مقوای درشت بافت



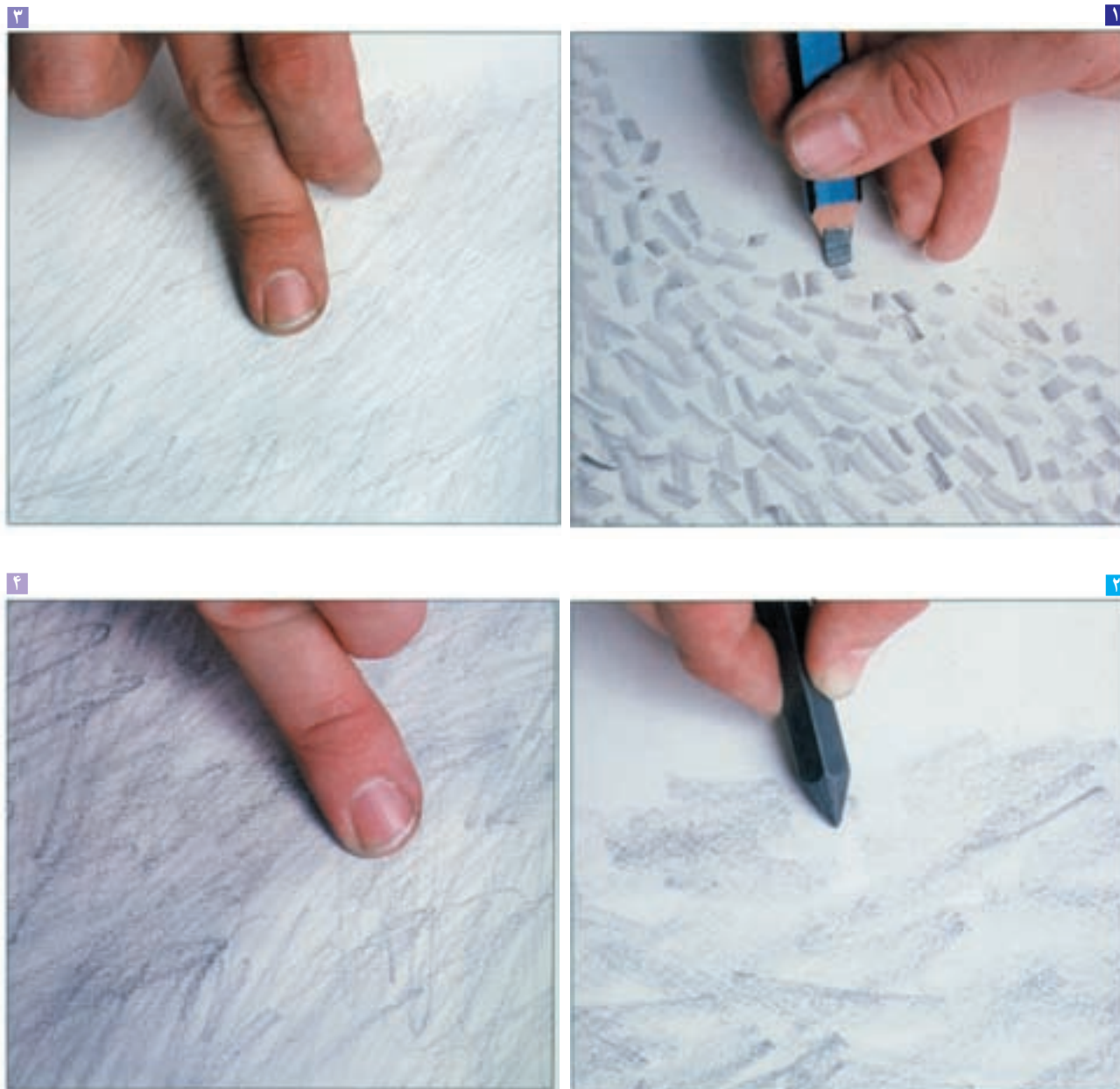
۳ تأثیر مداد ۴B بر روی یک مقوای کم بافت



۱ تأثیر مداد ۲B بر روی کاغذ معمولی، به تیرگی و روشنی و ضخامت‌های مختلف خط‌ها توجه کنید.

تصویر ۱۷-۳ - اثرات مدادهای طراحی بر زمینه‌های مختلف

* روش‌های کاربرد انواع مداد:



تصویر ۱۸-۳ - تأثیرات مدادها

- ۱ با استفاده از مداد تخت می‌توان نقوش مختلف را اجرا کرد، نقوش خالدار و راه‌راه، به راحتی با این وسیله قابل نمایش است.
- ۲ گرافیت با شکل‌های متنوع می‌تواند در ایجاد تأثیرات مختلف مدادی ما را یاری کند.
- ۳ محو کردن اثر مداد سخت با انگشت
- ۴ محو کردن اثر مداد نرم با انگشت

* روش‌های کاربرد پودر مداد یا مدادرنگی‌ها، محو کردن و پاک‌کن زدن:

۱



۳



۲



۴



تصویر ۱۹-۳ - با استفاده از پودر مداد یا مداد رنگی‌ها و محو کردن آن‌ها و سپس پاک‌کن زدن، می‌توان جلوه‌های متنوعی از سایه و روشن را ایجاد کرد. برای نمایش تاریکی و نور در چشم‌ها، موها، پوست و پارچه و لباس می‌توانید از این ویژگی پاک‌کن زدن مدادها استفاده نمایید.



تصویر ۲۰-۳ - طراحی لباس با استفاده از نوک و پهنای مداد طراحی



تصویر ۲۱-۳



تصویر ۲۲-۳ - نمونه‌هایی از کاربرد مداد در طراحی لباس

الف- آهنگ خط

ب- استفاده از محوکن در ایجاد سایه

پ- سایه زدن با هاشور متقاطع

* ایجاد انواع سایه روشن با استفاده از مدادرنگی‌ها و انواع کاغذ:



تصویر ۲۳-۳ - ترکیب رنگ‌ها از طریق لایه به لایه (لغزشی): به تغییرات فشار دست و ایجاد تونالیته‌های مختلف از یک رنگ توجه نمایید.



تصویر ۲۴-۳ - ایجاد رنگ‌های ترکیبی از طریق سایه‌زنی لغزشی



تصویر ۲۵-۳ - طرح لباس با مدادرنگی (تکنیک سایه‌زنی لغزشی)

✿ ایجاد بافت و هاشور با استفاده از مدادرنگی‌ها:



تصویر ۲۶-۳- ترکیب رنگ‌ها و ایجاد بافت به وسیله‌ی هاشورهای متقاطع



تصویر ۲۷-۳ - طرح لباس انجام شده به وسیله مدادرنگی با استفاده از هاشور

الف - هاشور متقاطع

ب - ترکیب رنگ‌ها به شیوه‌ی لایه به لایه (لغزشی)

پ - هاشور به شیوه تک‌رنگی

* کاربرد مداد آبرنگی:



تصویر ۲۸-۳ کار با مداد آبرنگی: با این وسیله می‌توان جلوه‌های آبرنگی را با مداد رنگی نمایش داد. خیس کردن نوک مداد، خیس کردن زمینه‌ی کار و یا کشیدن قلم موی خیس پس از کار با مداد آبرنگی، از روش‌های به‌کارگیری آن است.



تصویر ۲۹-۳ - طرح لباس با مداد آبرنگی



تصویر ۳-۳ - نمونه‌هایی از کاربرد مداد آبرنگی
 الف - روش خیس کردن نوک مداد
 ب - روش خیس کردن زمینه کار
 پ - کشیدن قلم موی خیس در انتهای کار