

در عصر حاضر، هنر طراحی لباس به دلیل کاربرد آن در زوایای مختلف زندگی انسان از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. انسان امروزی که در صحنه رقابت به منظور برتری یافتن و ارتقاء سطح داش و پیش خود، همواره از ابزار و شیوه‌های گوناگونی بهره می‌جوید، لباس را به عنوان یکی از مؤثرترین ابزارها مورد توجه قرار داده و از تأثیرات آن در زندگی فردی و اجتماعی بسیار سودمند گشته است.

برخلاف گذشته که لباس تنها برای رفع نیازهای طبیعی تهیه می‌شد از دیدگاه انسان امروز، خصوصیات و ویژگی‌های این پدیده، برای ساماندهی به فرآیندهای اجتماعی، روان‌شناسی و گسترش مسائل فرهنگی، هنری و اقتصادی جامعه بسیار بالارزش است. از این‌رو به کارگیری هنر طراحی لباس با موضوعات و قواعدی درآمیخته که الزاماً در نحوه‌ی آموزش این رشته‌ی هنری نمایان می‌گردند. اصول این قواعد آموزشی که مبنی بر شناخت طراح از ابعاد وجودی انسان می‌باشد به گونه‌ای تنظیم شده که حاصل آن پرورش هنرمندانی خلاق و مستعد است که حضور آثار آن‌ها در چرخه‌ی تولید و استفاده‌ی بهینه از ویژگی‌های لباس الزامی است.

از موضوعات قابل بررسی در آموزش طراحی لباس توجه به بُعد فیزیکی بدن انسان است به عبارتی دیگر شناخت طراح از فرم، تناسب و حرکت اندام، اساسی‌ترین موضوعی است که برای طراحی لباس ایفای نقش می‌کند. چرا که در ارتباطی تنگاتنگ، لباس‌ها ویژه‌ی اندام‌ها و اندام‌ها در حکم اسکلت و چهارچوبی برای نگهداشتن لباس‌ها طراحی می‌شوند. هم‌چنین در تحلیل بُعد روان‌شناسی انسان در ارتباط با تأثیرات لباس باید اذعان نمود نگرش بر لباس در این چهارچوب نیز متکی بر اصولی است که از واکنش‌های حسی و شخصیتی افراد نشأت می‌گیرند. اصولی چون اصل اجتماعی بودن انسان، اصل زیباسازی و فلسفه‌ی زیبایی، اصل میل به مورد توجه بودن، اصل تمایل به نوشدن و تنوع طلبی از جمله مواردی هستند که طراح لباس را ملزم می‌نماید در طراحی فرم‌ها و مدل‌ها برای رساندن لباس به چرخه تولید، آن‌ها را مورد توجه قرار دهد.

در این راستا کتب حاضر به منظور آشنایی فراگیران با مقدمات کار طراحی لباس، یعنی آن‌چه که طراح در نقطه شروع به عنوان پایه و اصل به آن‌ها نیاز دارد در دو بخش ۱- اصول طراحی اندام و ۲- اصول طراحی لباس تنظیم گردیده است. بخش نخست کتاب به مباحثی از شناخت فرم، تناسب، حرکت و حجم اندام اختصاص می‌باید که فراگیر با درک ارتباط بین آن‌ها و تمرینات بی‌دریبی می‌تواند اندام و فیگورهای مناسبی را برای طراحی لباس ترسیم نماید و اما مطالب بخش دوم ضمن معرفی قطعات لباس در مدل‌های مختلف به آموزش نحوه‌ی طراحی این قطعات و مدل‌ها بر روی اندام‌ها و فیگورهای ترسیم شده می‌پردازد. امید است در فراگیری اصول طراحی لباس، کیفیت و کمیت مطالب این کتاب، فراگیران را به خوبی راهنمایی کند و هم‌چنین هنرآموزان عزیز را در انجام امر آموزش این هنر یاری رساند.

در خاتمه لازم است از خانم لادن خرمی که در اجرای بخشی از طرح‌های فصل ششم، نهم، دهم همکاری نموده‌اند تشکر و قدردانی نمایم.

مؤلف

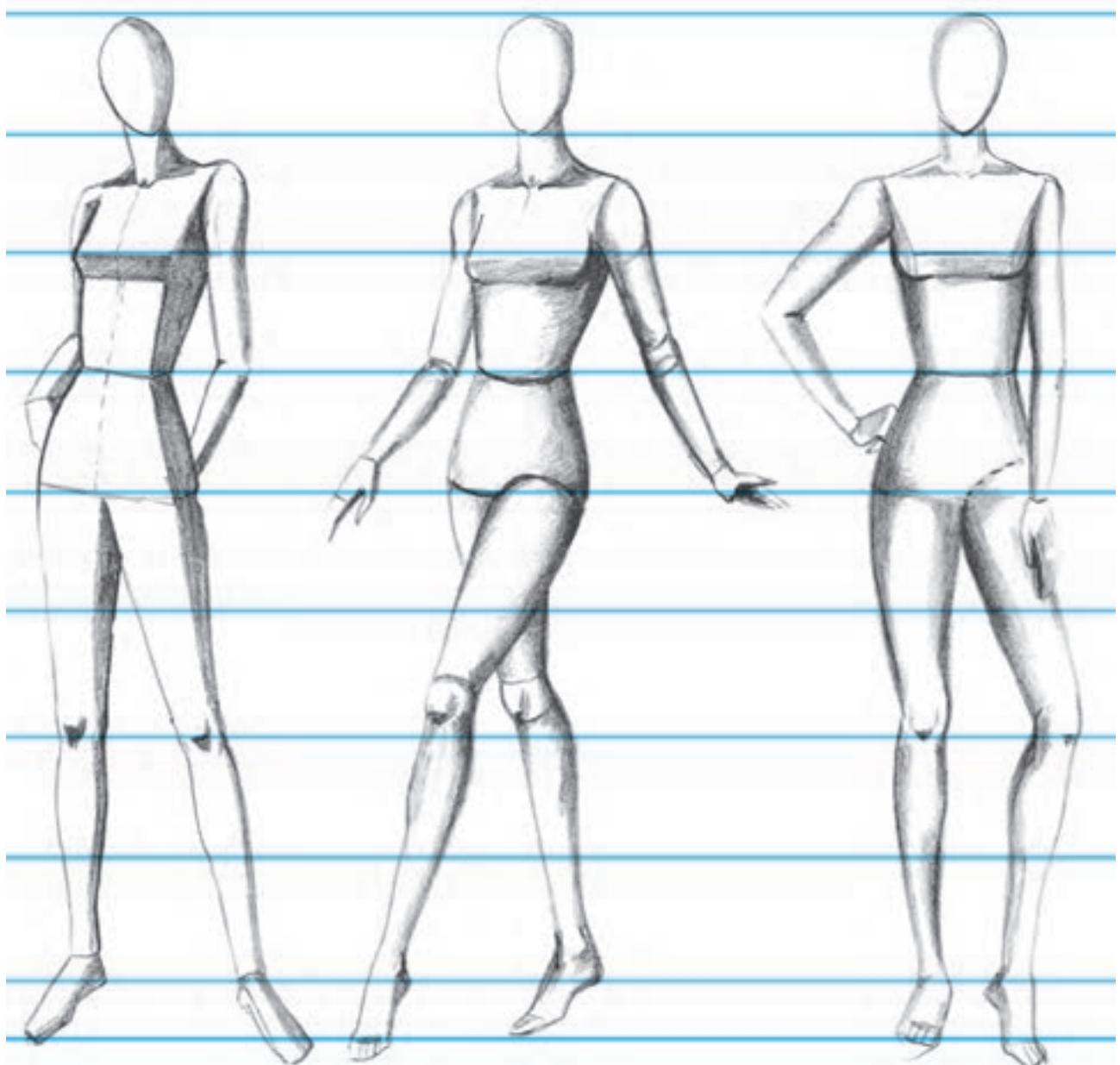
سخنی با همکاران عزیز

- ۱- رعایت تناسب لباس با موقعیت اجتماعی و فرهنگی و اقلیمی درنظر گرفته شود.
- ۲- از اجرای طراحی اندام و لباس به صورت اسکیس خودداری کنید. (در این درس با اصول اولیه طراحی اندام و لباس آشنا می‌شوید).
- ۳- طرح‌های لباس باید قابلیت اجرا در قسمت الگو و دوخت را داشته باشد.
- ۴- این درس در ۶ ساعت به صورت پیوسته ارایه می‌گردد. (از تقسیم نمودن ساعت درس به دروس و ساعات تئوری و عملی جداً خودداری کنید).
- ۵- ارایه پروژه‌های عملی توسط هنرجویان در طی سال تحصیلی جهت ارتقاء کار عملی آن‌ها الزامی است.
- ۶- طرح‌های لباس در قسمت طراحی لباس با توجه به محتوای کتاب در کلاس الگو باید مدل‌سازی شود.
- ۷- کلیه مراحل طراحی حتماً توسط هنرجویان با نظارت هنرآموز ترسیم شده و جداً از کمی کردن از روی تصاویر خودداری کنید.
- ۸- استفاده از ژورنال‌های خطی در این درس، در جهت شناسایی اندام، لباس و فیگورها کمک به سزاپی می‌تواند داشته باشد. (سعی کنید از کمی کردن تصاویر پرهیز کنید).
- ۹- از ارایه طرح‌های لباس شب، عروس، لباس‌های سنتی، لباس‌های مخصوص دریا و تزیینات مانند : ساعت - گوشواره - گردنبند... پرهیز نمایید. (زیرا تزیینات تأثیرات متفاوتی روی لباس ایجاد می‌کند و از طرفی لباس‌های شب و عروس - دریا... جزء برنامه ۲ ساله کارданی می‌باشد).
- ۱۰- به علت حرکت و ثابت نبودن هنرجویان در هنگام طراحی از روی اندام و استفاده همه هنرجویان از ساعات مفید کلاس درس، از ایستادن داشن آموزان و طراحی از روی اندام اشخاص خودداری نموده و به جای آن از مانکن‌های ویترینی متحرک (تنوع زیاد دارند). که قسمت‌های مختلف اندام آنان متحرک بوده و پوشش مناسب روی آن پوشیده شده استفاده کنید.
- ۱۱- با توجه به این که مقایسه کار هنرجویان توسط خود آن‌ها می‌تواند کمک مؤثری در ارتقاء سطح کارهای ارایه شده و از طرف دیگر امکان قضاوت جمعی را فراهم نماید، لذا توصیه می‌شود هنرجویان عزیز در طی سال از کارهای خویش آلبوم تهیه نمایند و در تناوب‌های زمانی این آلبوم‌ها را در سالن نمایشگاه مدرسه در معرض دید همگان و اولیاء قرار دهند.
- ۱۲- کاربرد صحیح انواع مدادهای سیاه در ایجاد سایه روشن، ورزش دست، بهدست آوردن مهارت (هماهنگی چشم و دست) در اخبار و آوردن نیروی خط به وسیله کم و زیاد کردن فشار قلم (آنگ خط) ساخت و ساز و زیباسازی طرح،... کمک به سزاپی در شناخت ارزش خطوط، تناسبات و کالبد مدل دارد.

دفتر برنامه‌ریزی و تألیف آموزش‌های
فی و حرفاًی و کارداش

هدف کلی

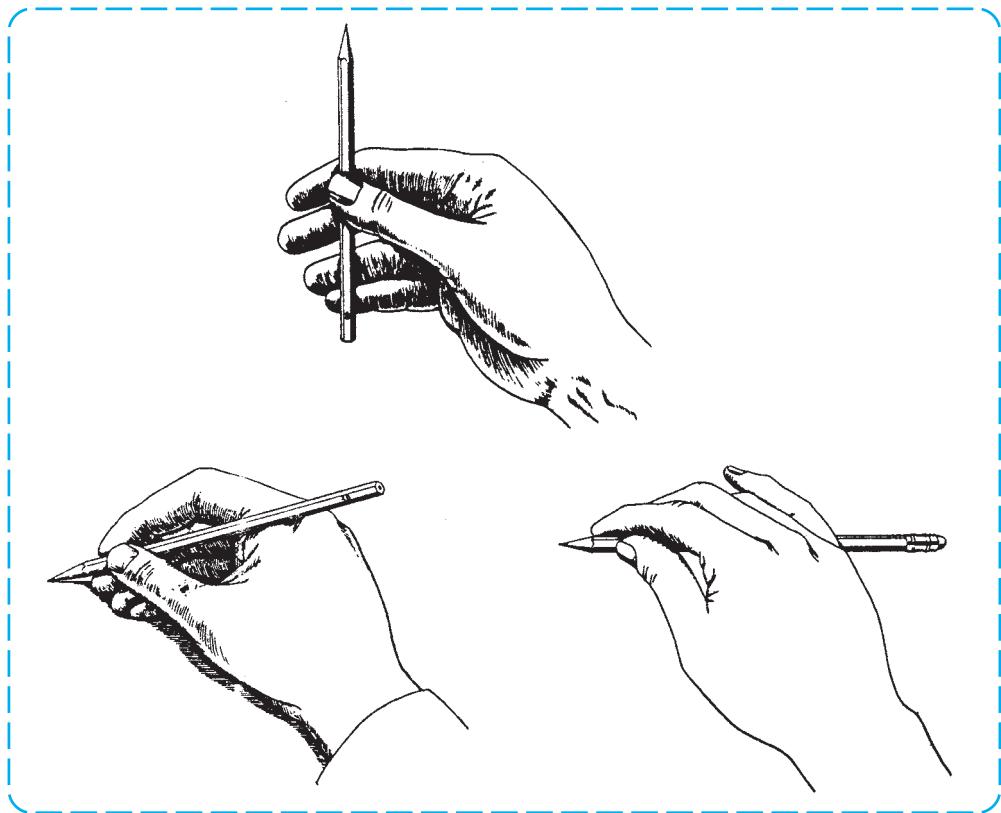
شناخت اصول طراحی اندام و لباس، به منظور ایجاد توانایی طراحی لباس با استفاده از مدل‌های اندام



شناخت ابزار و وسائل طراحی

هدف‌های رفتاری: فراگیر در پایان این فصل، خواهد توانست:

- ۱- ابزار مناسب طراحی را نام برد.
- ۲- خصوصیات مدادهای طراحی را توضیح دهد.
- ۳- طریقه‌ی استفاده از مدادها برای طراحی انواع خطوط را توضیح دهد.
- ۴- ویژگی‌های کاغذ مناسب طراحی را توضیح دهد.
- ۵- طریقه‌ی استفاده از تخته‌ی طراحی را توضیح دهد.



شناخت ابزار و وسایل طراحی

در هنر طراحی، خلق هر اثر هنری تحت شرایطی مانند توانایی فرد هنرمند در بیان احساسات و افکارش از طریق طراحی، داشتن کافی درباره‌ی اصول و قواعد طراحی و به کارگیری وسایل و ابزار مناسب طراحی ایجاد می‌شود، اگرچه هر هنرمند برای خلق اثرش، در به کارگیری وسایل و ابزارهای طراحی، روشی مخصوص به خود دارد اما باید پذیرفت که انتخاب صحیح ابزار در راستای موضوع و سوزه‌ی طراحی موجب می‌شود تا خصوصیات و ویژگی‌های خاص اثر بهتر شکل بگیرد.

در طراحی لباس نیز، وجود وسایلی مناسب برای ایجاد طرح‌های خوب و زیبا ضروری است که در این فصل کتاب به معرفی آن‌ها می‌پردازیم :

مغزهای سخت مداد برای ایجاد خطوط کرنگ، ظرف و دقیق و در مراحل اولیه طراحی، به کار گرفته می‌شوند و مدادهای نسبتاً نرمی مانند B و 2B برای طراحی خطوط تیره و محکم و مدادهای نرم‌تر مانند 3B تا 6B برای ایجاد سطوح وسیع سایه‌روشن‌ها در چین و شکن‌های لباس و پارچه، مناسب هستند.
مداد اتود: مدادهای فلزی یا پلاستیکی هستند که با شماره‌های $\frac{1}{5}$ ٪ یا $\frac{1}{7}$ ٪ یا $\frac{1}{9}$ ٪ عرضه می‌شوند. مغزهای این نوع مداد که به طور مجزا با شماره‌های مذبور ارایه می‌گردند، درون لوله‌ی فلزی یا پلاستیکی مداد قرار می‌گیرند.

● مداد طراحی

مدادهای طراحی، با توجه به شکل نوک، بدنه و میزان سختی یا نرمی گرافیت (مغز مداد)، در انواع مختلف عرضه می‌گردند. مدادهای سخت با علامت اختصاری F و H و مدادهای نرم با علامت اختصاری B معرفی می‌شوند. میزان سختی یا نرمی مداد با شماره‌هایی که در کنار علامت اختصاری آن‌ها نوشته شده مشخص می‌گردد. سخت‌ترین مداد در گروه H مداد 10H و نرم‌ترین مداد در گروه B مداد 12B است و مداد HB، حد فاصل بین B و H می‌باشد.



▲ تصویر ۱-۱

۳ مداد اتود

۲ نوعی دیگر از مداد طراحی با بدنه‌ی گرد

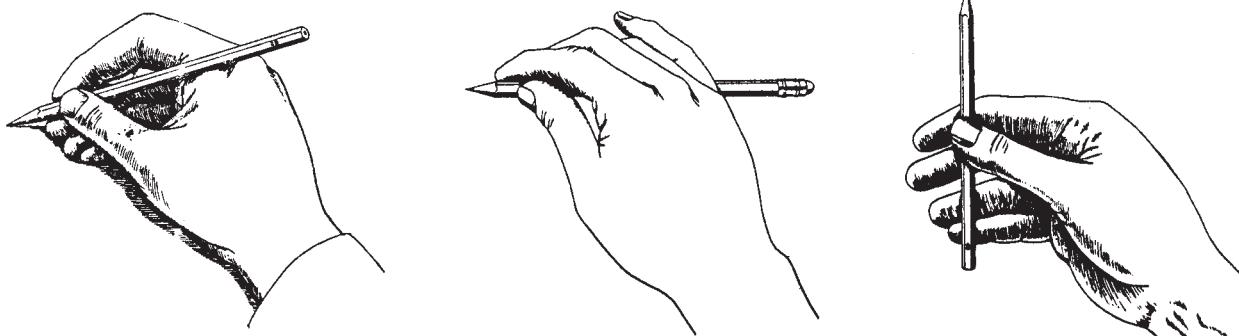
۵ مداد طراحی با نوک تخت

۱ یک نوع مداد طراحی با بدنه‌ی تخت

۴ مداد طراحی با نوک گرد

زیاد کردن فشار انگشتان می‌توان خطوط نازک کم رنگ یا تیره‌ی پرنگ رسم کرد و طراحی‌های خطی را به وجود آورد. همچنین می‌توان با استفاده از بغل گرد و نوک تخت مداد خط‌های نرم، پهن و سایه‌دار و با پهلوی نوک، سطوحی با سایه‌های نرم ایجاد نمود (تصویر ۱-۴).

● شیوه‌ی استفاده از قسمت‌های مختلف نوک مداد، یعنی نوک تیز، نوک تخت یا پهلوی نوک و نوک گرد (تصویر ۱-۳)، همچنین طرز قرار دادن مداد در دست (تصویر ۱-۲) و میزان فشاری که به وسیله‌ی انگشتان به مداد وارد می‌شود، (آهنگ خط) همگی در به وجود آوردن انواع خطوط مؤثر هستند. با کشیدن نوک تیز مداد بر روی صفحه‌ی طراحی و با کم یا

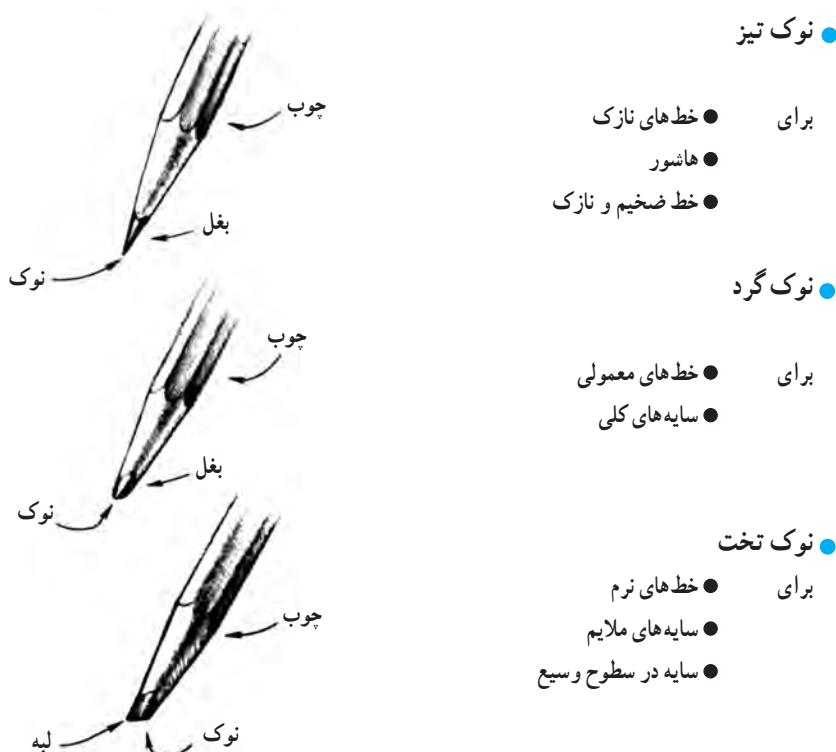


▲ گرفتن مداد به شیوه‌ی نوشتن، برای طراحی خطوط ظریف و کوتاه با حرکت انگشتان با استفاده از نوک تیز مداد.

▲ گرفتن مداد به کف دست، برای طراحی خطوط پهن و سایه‌دار با حرکت انگشتان و بازو با استفاده از نوک تخت یا پهلوی مداد.

▲ گرفتن مداد با تمام انگشتان برای طراحی خطوط اولیه‌ی طرح یا سایه‌های اولیه با حرکت انگشتان و بازو با استفاده از پهلوی نوک مداد.

تصویر ۱-۲- طریقه‌ی گرفتن مداد در دست

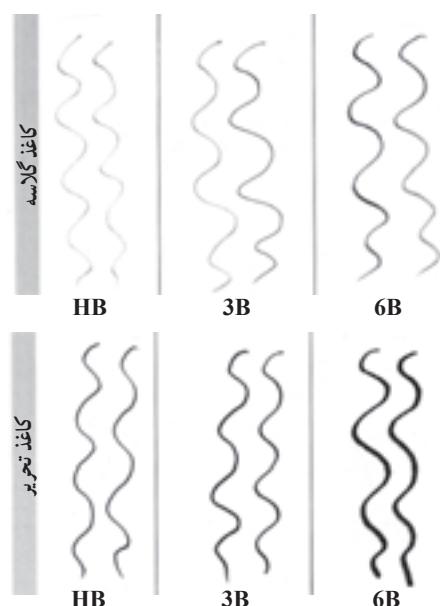


تصویر ۱-۳- انواع شکل‌های نوک مداد و موارد کاربرد آن‌ها



- ۱- طراحی خطوط با نوک تیز، نوک گرد و نوک تخت یا پهلوی مداد بر روی کاغذهایی دارای بافت متوسط، با فشار یکنواخت دست.
- ۲- طراحی خطوط با نوک تیز، نوک گرد و نوک تخت مداد طراحی بر روی کاغذهای دارای بافت درشت.
- ۳- طراحی خطوط با نوک تیز، نوک گرد و نوک تخت یا پهلوی مداد بر روی کاغذهایی دارای بافت متوسط با فشار متغیر دست و انگشتان که موجب ساییدار شدن خطوط شده است.
- ۴- طراحی خطوط با نوک تیز، نوک گرد و نوک تخت یا پهلوی مداد بر روی کاغذهایی دارای بافت درشت با تغییر فشار دست و انگشتان.

▲ تصویر ۴-۱- طراحی خطوط با مدادها



● کاغذهایی

کاغذهای اندیع و اقسام مختلفی دارند. کاغذهایی با سطح نسبتاً زبر، ضخیم و پرزدار، از قبیل کاغذ، کاغذ تحریر یا کاغذ گراف برای طراحی با مدادها مناسب‌ترند تا در مقابل ضربات مداوم مداد مقاومت کنند و رنگ مداد، به خوبی بر روی آن بنشینند.

از طرفی کاغذ صاف و صیقلی، مانند کاغذ گلاسه یا نیمه گلاسه کیفیت پُررنگی مداد را کاهش داده، کار طراحی را مختل می‌سازد.



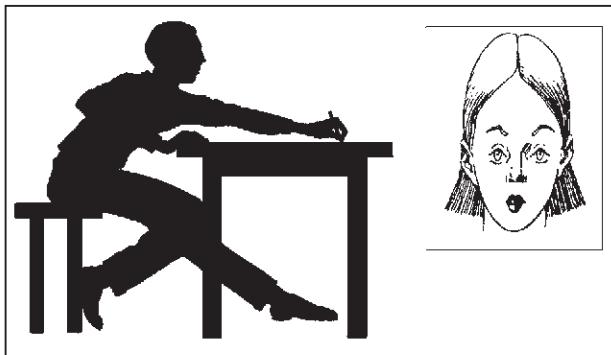
▲ تصویر ۴-۵- اثر مداد HB, 3B و 6B بر روی کاغذ تحریر و کاغذ گلاسه با حداکثر فشار دست و انگشتان

● پاک کن

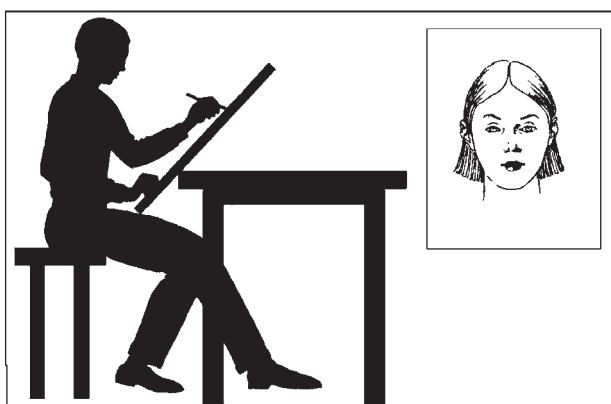
پاک کن ها که برای پاک کردن خطوط اضافی و یا کمرنگ کردن خط یا سطح به کار می روند در دو نوع معمولی و خمیری عرضه می گردند. پاک کن خمیری برخلاف پاک کن های معمولی، آشغال بر روی کاغذ بجهانمی گذارد. به علاوه، به شکل دلخواه که مناسب پاک کردن باشد شکل می پذیرد. پاک کن های معمولی نیز به اشكال تخته ای و قلمی عرضه می گردد (تصویر ۶-۱).



▲ تصویر ۶-۱



قرار گرفتن تخته نسبت به دید طراح در زاویه ای بیشتر از ۴۵ موجب می شود در طرح پرسپکتیو ایجاد گردد.



با قرار دادن تخته طراحی در زاویه مناسب ۴۵ طرح بدون پرسپکتیو و درست طراحی می شود.

▲ تصویر ۷-۱

● تخته طراحی

تخته طراحی در قطع A4، A3، A2 با توجه به اندازه هی کاغذ طراحی انتخاب می شود. این تخته، از جنس تخته سه لام، فیبر و پلکسی گلاس* عرضه می شود. قبل از شروع طراحی، برای راحتی کار کاغذ طراحی به وسیله هی نوار چسب یا گیره به تخته طراحی چسبانده می شود و ضمن طراحی ضروری است تخته طراحی، نسبت به دید طراح در زاویه هی ۴۵ قرار گیرد تا از ایجاد پرسپکتیو در طرح، جلوگیری شود (تصویر ۷-۱).



تخته شاسی

* پلکسی گلاس: نوعی پلاستیک فشرده می باشد که در ساخت لوازم مصرفی مانند برخی از اسباب بازی ها یا طوف پلاستیکی مورد استفاده قرار می گیرد.

● محوک

کاغذ لوله‌ای فشرده‌ای به شکل مداد است که پس از طراحی، برای ساییدن بعضی از قسمت‌های طراحی مورد استفاده قرار می‌گیرد تا سایه‌های ظرف و بسیار نرمی ایجاد شود. محوک در طراحی لباس، برای ایجاد سایه روشن‌های پوست و چین و شکن‌های لطیف و ظرف لباس و پارچه، کاربرد فراوان دارد (تصویر ۱-۸).



▲ تصویر ۱-۸

● سنباده

این وسیله که اساساً برای ساییدن ابزارها به کار می‌رود، در دو نوع نرم و زبر عرضه می‌شود. در طراحی نیز سنباده‌ی نرم برای ساییدن و تمیز کردن نوک محوک یا گرد کردن نوک مداد، مورد استفاده قرار می‌گیرد (تصویر ۱-۸).

آزمون تئوری

- ۱- ابزار مناسب طراحی لباس را نام ببرید.
- ۲- علامت اختصاری مدادهای طراحی کدام‌اند؟ توضیح دهید.
- ۳- کدام دسته از مدادها برای ایجاد سایه‌روشن‌ها در لباس و پارچه به کار برد می‌شوند؟
- ۴- کدام دسته از مدادها برای طراحی طرح اولیه، مناسب هستند؟
- ۵- چگونگی استفاده از تخته‌ی طراحی را توضیح دهید.