

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 دانش و بینش خود، همواره از ابزار و شیوه‌های گوناگونی بهره می‌جوید، لباس را به‌عنوان 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، روان‌شناختی و گسترش مسائل فرهنگی، هنری و اقتصادی جامعه بسیار باارزش است. از این رو به کارگیری هنر طراحی لباس با موضوعات و قواعدی درآمیخته که الزاماً در نحوه آموزش این رشته‌ی هنری نمایان می‌گردند. اصول این قواعد آموزشی که مبتنی 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 روان‌شناختی 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 نو شدن و تنوع‌طلبی 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 به‌منظور آشنایی فراگیران با مقدمات کار طراحی لباس، یعنی آن‌چه که طراح در نقطه شروع به‌عنوان 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 می‌یابد که فراگیر با درک ارتباط بین آن‌ها و تمرینات پی‌درپی 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 به‌خوبی 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.

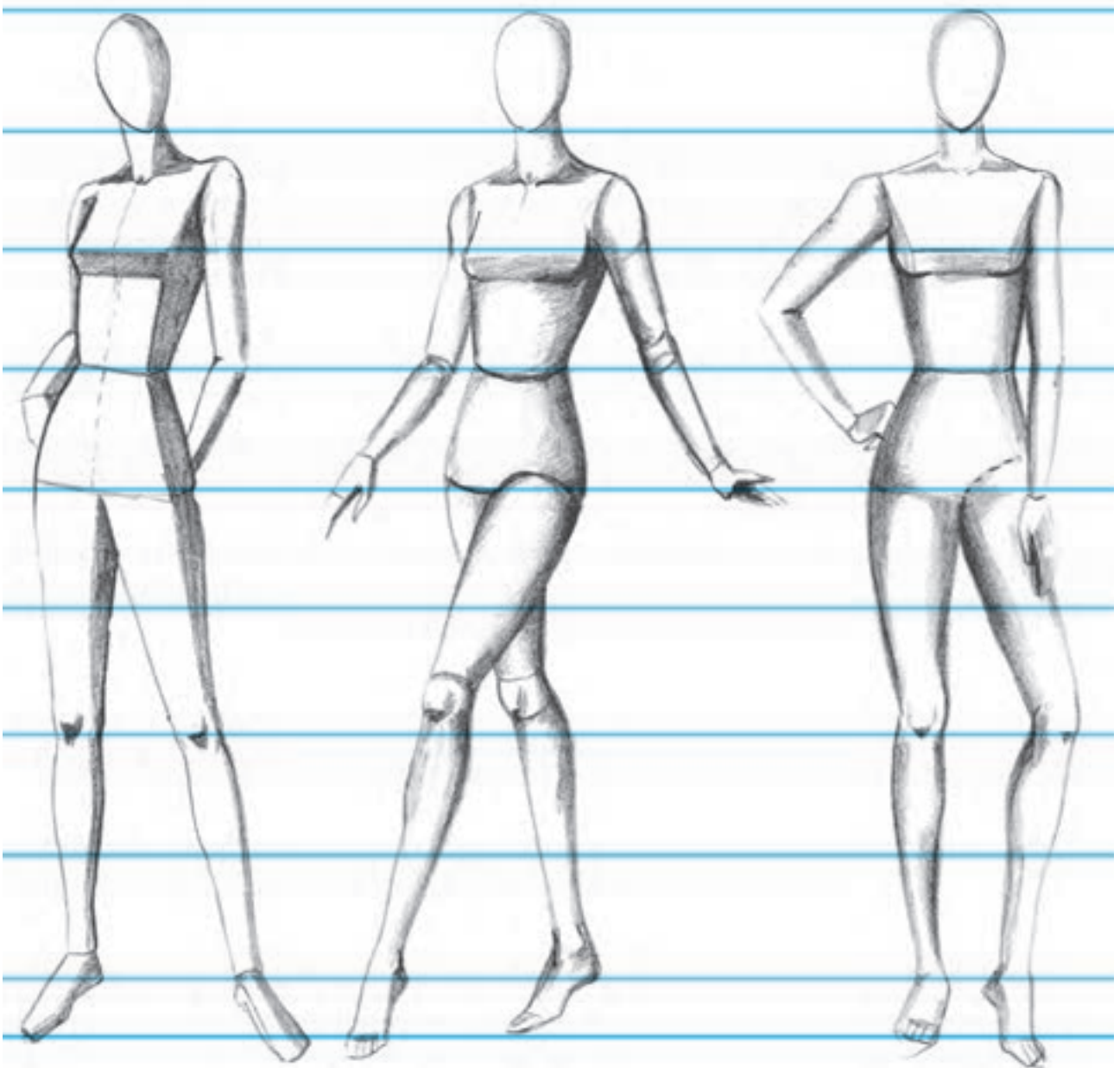
مؤلف

- ۱- رعایت تناسب لباس با موقعیت اجتماعی و فرهنگی و اقلیمی در نظر 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 ارائه می‌گردد. (از تقسیم نمودن ساعت درس به دروس و ساعات تئوری و عملی جداً خودداری کنید.)
- ۵- ارائه 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 کپی کردن از روی تصاویر خودداری کنید.
- ۸- استفاده از ژورنال‌های خطی در این درس، در جهت شناسایی اندام، لباس و فیگورها کمک به‌سزایی می‌تواند داشته باشد. (سعی کنید از کپی کردن تصاویر پرهیز کنید.)
- ۹- از ارائه 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 کاردانی 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 دانش‌آموزان و طراحی از روی اندام اشخاص خودداری نموده و به‌جای آن از مانکن‌های ویتروینی متحرک (تنوع زیاد دارند.) که قسمت‌های مختلف اندام آنان متحرک بوده و پوشش مناسب روی آن پوشیده شده استفاده کنید.
- ۱۱- با توجه به این‌که مقایسه کار هنرجویان توسط خود آن‌ها می‌تواند کمک مؤثری در ارتقاء سطح کارهای ارائه 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 اختیار و آوردن نیروی خط به‌وسیله کم و زیاد کردن فشار قلم (آهنگ خط) ساخت و ساز و زیباسازی طرح،... کمک به‌سزایی در شناخت ارزش خطوط، تناسبات و کالبد مدل دارد.

دفتر برنامه‌ریزی و تألیف آموزش‌های
فنی و حرفه‌ای و کاردانش

هدف کلی

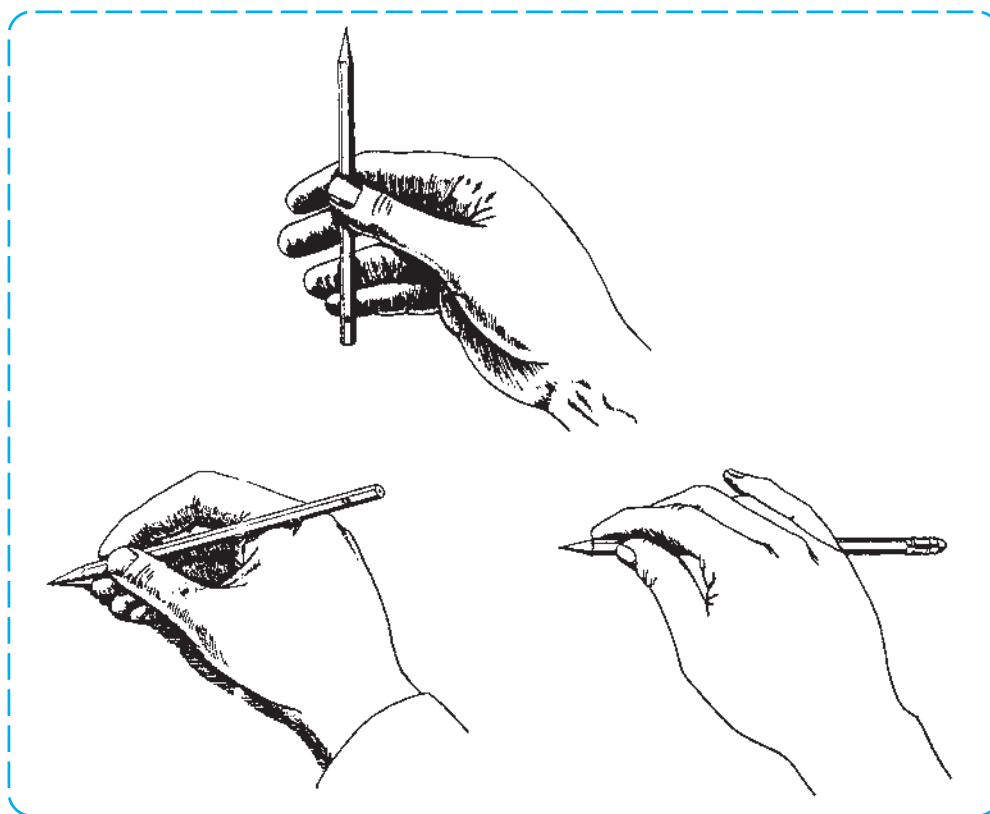
شناخت اصول طراحی اندام و لباس، به منظور ایجاد توانایی طراحی لباس با استفاده از مدل‌های اندام



شناخت ابزار و وسایل طراحی

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

- ۱- ابزار مناسب طراحی را نام ببرد.
- 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 دانش کافی درباره‌ی اصول و قواعد طراحی و به‌کارگیری وسایل و ابزار مناسب طراحی ایجاد می‌شود، اگرچه هر هنرمند برای خلق اثرش، در به‌کارگیری وسایل و ابزارهای طراحی، روشی مخصوص به‌خود دارد اما باید پذیرفت که انتخاب صحیح ابزار در راستای موضوع و سوژه‌ی 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:

● مداد طراحی

مغزهای سخت مداد برای ایجاد خطوط کمرنگ، ظریف و دقیق و در مراحل اولیه طراحی، به‌کار 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 ۵/۰ یا ۷/۰ و ۹/۰ عرضه می‌شوند. مغزهای این نوع مداد که به‌طور مجزا با شماره‌های مذکور ارائه می‌گردند، درون لوله‌ی فلزی یا پلاستیکی مداد قرار می‌گیرند.

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



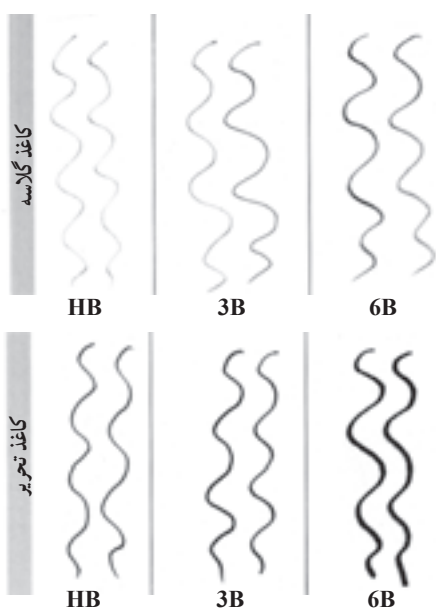
- ۱- طراحی خطوط با نوک تیز، نوک گرد و نوک تخت یا پهلوی مداد بر روی کاغذهایی دارای بافت متوسط، با فشار یک نواخت دست.
- ۲- طراحی خطوط با نوک تیز، نوک گرد و نوک تخت مداد طراحی بر روی کاغذهای دارای بافت درشت.
- ۳- طراحی خطوط با نوک تیز، نوک گرد و نوک تخت یا پهلوی مداد بر روی کاغذهایی دارای بافت متوسط با فشار متغیّر دست و انگشتان که موجب سایه دار 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

● کاغذها

کاغذها انواع و اقسام مختلفی دارند. کاغذهایی با سطح نسبتاً زبر، ضخیم و پرزدار، از قبیل کاغذ، کاغذ تحریر یا کاغذ گراف برای طراحی با مدادها مناسب ترند 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 می سازد.



▲ تصویر ۵-۱- اثر مداد HB، 3B و 6B بر روی کاغذ تحریر و کاغذ گلاسه با حداکثر فشار دست و انگشتان

● پاک‌کن

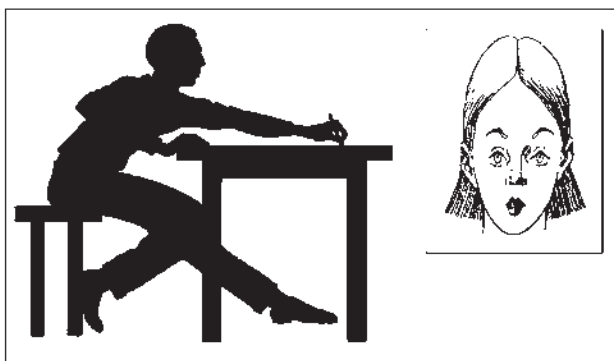
پاک‌کن‌ها که برای پاک کردن خطوط اضافی و یا کمرنگ کردن خط یا سطح به کار می‌روند در دو نوع معمولی و خمیری عرضه می‌گردند. پاک‌کن خمیری برخلاف پاک‌کن‌های معمولی، آشغال بر روی کاغذ به جا نمی‌گذارد. به علاوه، به شکل دلخواه که مناسب پاک کردن باشد شکل می‌پذیرد. پاک‌کن‌های معمولی نیز به اشکال تخته‌ای و قلمی عرضه می‌گردد (تصویر ۱-۶).



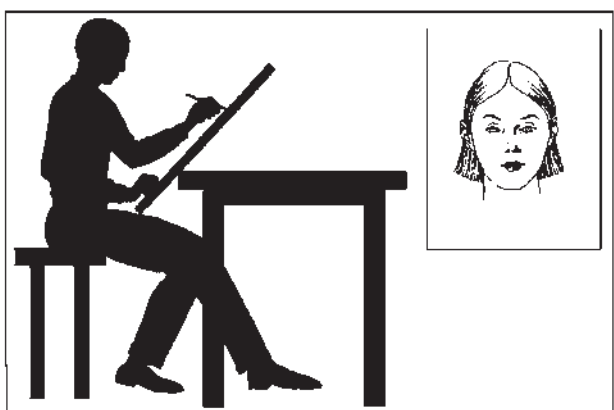
▲ تصویر ۱-۶

● تخته‌ی طراحی

تخته‌ی طراحی در قطع A2، A3، A4 با توجه به اندازه‌ی کاغذ طراحی انتخاب می‌شود. این تخته، از جنس تخته سه‌لا، فیبر و پلکسی گلاس* عرضه می‌شود. قبل از شروع طراحی، برای راحتی کار کاغذ طراحی به وسیله‌ی نوار چسب یا گیره به تخته‌ی طراحی چسبانده می‌شود و ضمن طراحی ضروری‌ست تخته‌ی طراحی، نسبت به دید طراح در زاویه‌ی 45° قرار گیرد تا از ایجاد پرسپکتیو در طرح، جلوگیری شود (تصویر ۱-۷).



قرار گرفتن تخته نسبت به دید طراح در زاویه‌ای بیشتر از 45° موجب می‌شود در طرح پرسپکتیو ایجاد گردد.



با قرار دادن تخته طراحی در زاویه مناسب 45° طرح بدون پرسپکتیو و درست طراحی می‌شود.

▲ تصویر ۱-۷



تخته شناسی

* پلکسی گلاس: نوعی پلاستیک فشرده می‌باشد که در ساخت لوازم مصرفی مانند برخی از اسباب‌بازی‌ها یا ظروف پلاستیکی مورد استفاده قرار می‌گیرد.



▲ تصویر ۸-۱

● محوکن

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

● سنبلاده

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

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 سایه روشن‌ها در لباس و پارچه به کار برده می‌شوند؟
- ۴- کدام دسته از مدادها برای طراحی طرح اولیه، مناسب هستند؟
- ۵- چگونگی استفاده از تخته‌ی طراحی را توضیح دهید.