



MAHS-13

परिधान डिजाइनिंग

APPAREL DESIGNING



स्वास्थ्य विज्ञान विद्याशाखा

उत्तराखण्ड मुक्त विश्वविद्यालय, हल्द्वानी

परिधान डिजाइनिंग
APPAREL DESIGNING



उत्तराखण्ड मुक्त विश्वविद्यालय
तीनपानी बाई पास रोड, ट्रांसपोर्ट नगर के पास, हल्द्वानी-263139
फोन नं. 05946- 261122, 261123
टोल फ्री नं. 18001804025
फैक्स नं. 05946-264232, ई-मेल: info@uou.ac.in
<http://uou.ac.in>

अध्ययन बोर्ड					
प्रोफेसर आर0 सी0 मिश्र निदेशक स्वास्थ्य विज्ञान विद्याशाखा उत्तराखण्ड मुक्त विश्वविद्यालय हल्द्वानी, उत्तराखण्ड	प्रोफेसर रीता एस0 रघुवंशी अधिष्ठाता, गृह विज्ञान महाविद्यालय गोविन्द बल्लभ पन्त कृषि एवं प्रौद्योगिकी विश्वविद्यालय पन्तनगर, उत्तराखण्ड	प्रोफेसर लता पाण्डे विभागाध्यक्ष, गृह विज्ञान विभाग डी0एस0बी0 कैम्पस कुमाऊँ विश्वविद्यालय नैनीताल, उत्तराखण्ड	डा0 हिना के0 बिजली सह- प्राध्यापक, सामुदायिक संसाधन प्रबंधन एवं विस्तार सतत शिक्षा विद्यापीठ इंदिरा गाँधी राष्ट्रीय मुक्त विश्वविद्यालय, नई दिल्ली		
डॉ0 प्रीति बोरा अकादमिक एसोसिएट गृह विज्ञान विभाग उत्तराखण्ड मुक्त विश्वविद्यालय हल्द्वानी, उत्तराखण्ड	श्रीमती मोनिका द्विवेदी अकादमिक एसोसिएट गृह विज्ञान विभाग उत्तराखण्ड मुक्त विश्वविद्यालय हल्द्वानी, उत्तराखण्ड				
विषय विशेषज्ञ समिति					
प्रोफेसर आर0 सी0 मिश्र निदेशक स्वास्थ्य विज्ञान विद्याशाखा उत्तराखण्ड मुक्त विश्वविद्यालय हल्द्वानी, उत्तराखण्ड	डॉ0 मनीषा गहलौत प्रोफेसर, वस्त्र एवं परिधान विभाग, गृह विज्ञान महाविद्यालय गोविन्द बल्लभ पन्त कृषि एवं प्रौद्योगिकी विश्वविद्यालय पन्तनगर, उत्तराखण्ड	डॉ0 अपराजिता विभागाध्यक्ष, गृह विज्ञान विभाग इंदिरा प्रियदर्शिनी राजकीय महिला स्नातकोत्तर वाणिज्य महाविद्यालय हल्द्वानी, उत्तराखण्ड	डॉ0 छवि आर्या सहायक प्राध्यापक, गृह विज्ञान विभाग डी0एस0बी0 कैम्पस कुमाऊँ विश्वविद्यालय नैनीताल, उत्तराखण्ड	डॉ0 लोतिका अमित सहायक प्राध्यापक, गृह विज्ञान विभाग मोतीराम बाबूराम राजकीय स्नातकोत्तर महाविद्यालय, हल्द्वानी, उत्तराखण्ड	डॉ0 प्रीति बोरा अकादमिक एसोसिएट गृह विज्ञान विभाग उत्तराखण्ड मुक्त विश्वविद्यालय हल्द्वानी, उत्तराखण्ड
पाठ्यक्रम संयोजक			पाठ्यक्रम संपादन		
डॉ0 प्रीति बोरा अकादमिक एसोसिएट गृह विज्ञान विभाग उत्तराखण्ड मुक्त विश्वविद्यालय हल्द्वानी, उत्तराखण्ड			डॉ0 ज्योति जोशी अकादमिक एसोसिएट गृह विज्ञान विभाग उत्तराखण्ड मुक्त विश्वविद्यालय हल्द्वानी, उत्तराखण्ड		
इकाई लेखन		इकाई संख्या			
डॉ0 ज्योति जोशी अकादमिक एसोसिएट गृह विज्ञान विभाग उत्तराखण्ड मुक्त विश्वविद्यालय हल्द्वानी, उत्तराखण्ड		1, 2, 3,4,5			
इकाई लेखन		इकाई संख्या			
श्रीमती मोनिका द्विवेदी अकादमिक एसोसिएट गृह विज्ञान विभाग उत्तराखण्ड मुक्त विश्वविद्यालय हल्द्वानी, उत्तराखण्ड		6,7			

ISBN-

समस्त लेखों/पाठों से सम्बन्धित किसी भी विवाद के लिए लेखक जिम्मेदार होगा। किसी भी विवाद के लिए जूरिसडिक्शन हल्द्वानी (नैनीताल) होगा।

कॉपीराइट: उत्तराखण्ड मुक्त विश्वविद्यालय

प्रकाशन वर्ष: 2020

संस्करण: सीमित वितरण हेतु पूर्व प्रकाशन प्रति

प्रकाशक: एम0पी0डी0डी0, उत्तराखण्ड मुक्त विश्वविद्यालय, हल्द्वानी

उत्तराखण्ड मुक्त विश्वविद्यालय, हल्द्वानी- 263139 (नैनीताल)

परिधान डिजाइनिंग

APPAREL DESIGNING

MAHS-13

खण्ड	इकाई	पृष्ठ संख्या
I परिधान डिजाइनिंग तकनीकों का परिचय	इकाई 1: परिधान डिजाइनिंग	2-17
	इकाई 2: फ्लैट पैटर्न द्वारा पैटर्न बनाने के सिद्धांत	18-34
	इकाई 3: ड्राफ्टिंग	35-53
II पैटर्न परिवर्तन, पैटर्न वर्गीकरण और वस्त्रों की फिटिंग	इकाई 4: फिटिंग अवधारणाएँ	55-81
	इकाई 5: पैटर्न परिवर्तन	82-107
III फैशन और फैशन रेखांकन का परिचय	इकाई 6: फैशन एवं फैशन शब्दावली	109-121
	इकाई 7: फैशन रेखांकन	122-151

खण्ड – I

परिधान डिजाइनिंग

तकनीकों का

परिचय

इकाई 1: परिधान डिजाइनिंग

- 1.1 प्रस्तावना
- 1.2 उद्देश्य
- 1.3 अर्थ एवं परिभाषा
- 1.4 डिजाइन के एलिमेंट्स एवं सिद्धान्तों का परिधान अवधारणा में अनुप्रयोग
- 1.5 पैटर्न बनाने की विधियाँ
- 1.6 पैटर्न के साथ काम करना: व्यवसायिक पैटर्न का उपयोग
- 1.7 सारांश
- 1.8 पारिभाषिक शब्दावली
- 1.9 अभ्यास प्रश्नों के उत्तर
- 1.10 सन्दर्भ ग्रन्थ सूची
- 1.11 निबंधात्मक प्रश्न

1.1 प्रस्तावना

इस इकाई के अंतर्गत शिक्षार्थी डिजाइन के तत्वों एवं सिद्धांतों का अध्ययन करेंगे। इसके साथ ही हम पैटर्न बनाने की विभिन्न विधियों का अध्ययन भी करेंगे। परिधान डिजाइनिंग एक प्रक्रिया है जिसमें पहले वस्त्र की संरचना और उसके विवरण के बारे में सोचते हैं, फिर उन विचारों और विवरण को वस्त्र निर्माण में उतारा जाता है। संरचना, कार्य और सजावट जैसे तीन प्रमुख पहलुओं पर विचार करके वस्त्र डिजाइन किए जाने चाहिए। परिधान डिजाइन संरचनात्मक रूप से प्रभावी और ग्राहक की आवश्यकता के अनुसार और वर्तमान रुझानों के अनुसार उपयुक्त होनी चाहिए। कार्यात्मक रूप से डिजाइन किए गए परिधान इस प्रकार के होने चाहिए कि पहनने वाले व्यक्ति की गतिविधि में अवरोध उत्पन्न न करें। परिधान का डिजाइन, वस्त्र और पहनने वाले दोनों के लिए उपयुक्त होना चाहिए। परिधान की अच्छी संरचना, कार्य और सजावट, खरीददार को उन्हें खरीदने के लिए प्रोत्साहित करती है। उपरोक्त तीनों पहलुओं को किसी भी परिधान में तब संयुक्त किया जा सकता है जब डिजाइन के तत्व और सिद्धांत एक साथ मिलते हैं।

डिजाइन के तत्वों को मूल घटकों के रूप में माना गया है, जहाँ से एक दृश्य डिजाइन विकसित किया जाता है। प्रत्येक तत्व की संभावनाओं और सीमाओं दोनों को जानना चाहिए। डिजाइन तत्व हमेशा पारस्परिक रूप से अनन्य नहीं होते हैं। उदाहरण के लिए रेखा और स्थान के बिना आकार मौजूद नहीं हो सकता। यह समझना है कि कैसे और क्यों एक व्यक्ति डिजाइन के विभिन्न तत्वों और सिद्धांतों पर प्रतिक्रिया करता है और यह भी जानना है कि कैसे एक अच्छे डिजाइन के लिए उन्हें प्रभावी रूप से नियंत्रित और उपयोग करना डिजाइनिंग में एक महत्वपूर्ण पहलू है।

1.2 उद्देश्य

इस इकाई का मुख्य उद्देश्य शिक्षार्थियों को निम्न बिंदुओं से अवगत कराना है।

- परिधान डिजाइनिंग के तत्वों और सिद्धांतों के बारे में।
- पैटर्न बनाने के विभिन्न विधियों के बारे में।
- व्यावसायिक पैटर्न के उपयोग के बारे में।

1.3 अर्थ एवं परिभाषा

परिधान डिजाइनिंग एक तकनीकी शब्द है जो पैटर्न बनाने और कपड़े की सिलाई जैसे विशिष्ट कार्य से संबंधित है। परिधान डिजाइनिंग में डिजाइनर की तकनीकी और कलात्मक रचनात्मकता शामिल है। परिधान डिजाइनरों को कपड़े के निर्माण की निगरानी के साथ-साथ संकल्पना बनाने की जरूरत होती है।

1.4 डिजाइन के तत्वों एवं सिद्धान्तों का परिधान संकल्पना में अनुप्रयोग

डिजाइन के तत्व (elements) वो है जो किसी भी डिजाइन को बनाने में उपयोग होते हैं। अधिकतर डिजाइनों को बनाने में सारे डिजाइन तत्व उपयोग में नहीं आते। डिजाइन के तत्व निम्नतः इस प्रकार हैं।

1. रेखा (Line)
2. जगह (Space)
3. आकार और रूप (Shape and Form)
4. प्रकाश (Light)
5. रंग (Colour)
6. बनावट(Texture)
7. पैटर्न

डिजाइन के सिद्धांत (principles) डिजाइन के तत्वों के उपयोग के लिए दिशानिर्देश हैं। इनका उपयोग अलग-अलग परिधानों के निर्माण, चर्चा और मूल्यांकन के लिए किया जाता है। डिजाइन के तत्वों को अच्छी तरह से व्यवस्थित करने के लिए, सिद्धांतों का आवेदन आवश्यक है। पाठक को यह विश्लेषण करने के लिए प्रोत्साहित किया जाता है कि कपड़ों के रचनात्मक निर्माण में, कपड़ों के विंडो डिस्प्ले में और फैशन पत्रिकाओं में डिजाइन के सिद्धांतों का उपयोग कैसे किया जाता है। डिजाइन के सिद्धांत ताल (Rhythm), प्रभाव (Emphasis), अनुपात (Proportion), संतुलन (Balance) और सामंजस्य (Harmony) हैं।




1.4.1 डिज़ाइन के तत्व






1. रेखा (Line)



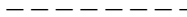


रेखा एक लम्बी छाप है, दो बिंदुओं के बीच का संबंध, या किसी वस्तु के किनारे पर बना हुआ प्रभाव जहाँ वस्तु पर कोई वास्तविक रेखा नहीं होती है। रेखा आंख को उस दिशा में ले जाती है जहाँ रेखा जा रही है और उस क्षेत्र को विभाजित करती है जिसके माध्यम से यह गुजरता है, इस प्रकार अंतरिक्ष में विच्छेद बिंदु प्रदान करता है। रेखा एक सतत पथ के साथ दो या अधिक बिंदुओं को जोड़ सकती है, आकृति या सिल्हूट (silhouette) को परिभाषित कर सकती है तथा एक मूड या चरित्र को भी व्यक्त कर सकती है।






हर रेखा का विश्लेषण नौ पहलुओं के अनुसार किया जा सकता है और हर रेखा में ये सभी नौ पहलु होते हैं। ये पहलु पथ(Path), मोटाई (Thickness), एकरूपता (Evenness), निरंतरता (Continuity), किनारों का तीखापन (Sharpness of edge), किनारों के समोच्च (Contour of edge), स्थिरता (Consistency), लंबाई (Length) और दिशा (Direction) हैं। रेखा के पहलु में आमतौर पर सबसे मजबूत शारीरिक और मनोवैज्ञानिक प्रभाव होते हैं। तालिका 1.1 में विभिन्न प्रकार की रेखाएँ एवं उनके प्रभाव को दर्शाया गया है।

तालिका 1.1: विभिन्न प्रकार की रेखाएँ एवं उनके प्रभाव

क्र. सं.	पहलु (Aspect)	प्रकार (Variation)	रूप (Appearance)	शारीरिक प्रभाव (Physical effects)	मनोवैज्ञानिक प्रभाव (Psychological effects)	परिचय के तरीके (Ways of introducing)
1.	पथ (Path)	सीधी (Straight)		शरीर की कोणीयता पर जोर देती है।	प्रत्यक्ष, कठोर, सटीक, गरिमापूर्ण, तनावपूर्ण, सुनिश्चित, पुल्लिंग प्रभाव।	सिलाई रेखा, डार्ट्स, परिधान के किनारों पर, प्लीट्स, नीचे के किनारों पर, टकस, पैन्ला।
		संयमित वक्र (Restrained curve)		शरीर के वक्र पर थोड़ा जोर देती है।	कोमल, लचीली लेकिन नियंत्रित, सुंदर, निष्क्रिय, सूक्ष्म प्रभाव।	सिलाई रेखा, परिधान के किनारे और हेम्स, प्रिंसेस लाइन्स, रैखिक ट्रिम्स, गैदर्स, ड्रेपिंग, कपड़े पैटर्न।
		पूर्ण वक्र (Full curve)		शरीर के वक्रिय आकार, पतलापन और कोणीयता पर जोर देती है।	गतिशीलता, स्त्रीण (feminine), विपुल, युवा, सक्रिय, बलवान और अस्थिरता को दर्शाती है।	सिलाई रेखा, परिधान के किनारे, स्केलोपड (Scalloped) किनारों में।

		लहरदार (Wavy)		गोलाई और कोणीयता पर जोर देती है।	स्त्रैण, मृदु, प्रवाहमय, सुंदर, कामुक, लचीला, अनिश्चित प्रभाव।	सिलाई रेखा, परिधान के किनारे, कपड़े पैटर्न और ट्रिम्स।
		स्केलोपड (Scalloped)		गोलाई दोहराता है, कोणीयता को दोहराता है।	वक्र कोमलता और स्त्रीत्व प्रदान करते हैं। तीखे बिंदु विशदता और जीवंतता प्रदान करती हैं।	परिधान के किनारे, कपड़े पैटर्न और ट्रिमा।
2.	मोटाई (Thickness)	मोटी (Thick)		वजन जोड़ता है।	बलशाली, आक्रामक, मुखर, सुनिश्चित, पुरुषोचित प्रभाव (masculine)।	बॉर्डर, ट्रिम्स, फैब्रिक पैटर्न, डार्ट्स, परिधान निर्माण में।
		पतली (Thin)		वजन कम करता है।	संवदेनशील, मृदु, स्त्रीत्व, निष्क्रिय, कोमल, शांत, सूक्ष्म प्रभाव।	सिलाई रेखा, किनारे, ट्रिम, फैब्रिक पैटर्न, डार्ट्स, परिधान निर्माण में।
3.	एकरूपता (Evenness)	सम (Even)		एकरूपता, शारीरिक स्थिरता।	नियमित, चिकनी, सुरक्षित, सुनिश्चित, दृढ़।	सिलाई रेखा, किनारों, प्लीट्स, पैटर्न, ट्रिम्स में।

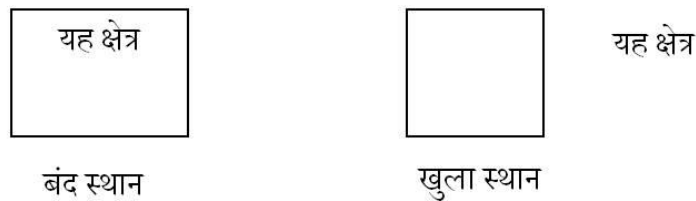
		असमान (Uneven)		अस्थायी वृद्धि।	अनिश्चित, अस्थिर, असुरक्षित, प्रश्नात्मक प्रभाव।	कपड़े पैटर्न और ट्रिम्स में।
4.	निरंतरता (Continuity)	निरंतर (Continuous/ unbroken)		सपाट और चिकनी लाइनों को मजबूत करता है, उभार पर जोर देता है।	सुनिश्चित, प्रवाहमान, दृढ़, निश्चित, शिष्ट, सहज।	सिलाई रेखा , प्लीट्स, गेदर्स, ड्रैपिंग, पैटर्न, ट्रिम्स, स्ट्राइप्स।
		खंडित (Broken)		अनियमितताओं को दर्शाता है।	अनिश्चित, स्थिर, बाधित, आकस्मिक, स्पोर्टी, मार्ग दर्शाते हैं।	इंटरवोवेन ट्रिम्स और बेल्ट, शीर्ष सिलाई रेखा पर।
		बिंदुओं से अंकित किया हुआ (Dotted)		विविध, असमान।	इसके अलावा कम निश्चित, चपल, बाधित, चंचल, विचारशील।	मोती, सितारे के काम में, ब्रैड्स, ट्रिम्स, कपड़े पैटर्न।
		युग्म (Combinations)		भिन्न-भिन्न प्रभाव।	ठोस, टूटी हुई रेखाओं और बिंदुओं के असंख्य संयोजन संभव हैं जो कि व्यस्तता, "टूटे हुए प्रभाव" को दर्शाता है।	लैस, किनारों, कपड़े पैटर्न, ट्रिम, बेल्ट, स्मोकिंग, क्विल्टिंग।

					कई संयोजन विशदता प्रदान करते हैं।	
5.	किनारों (Edge)	स्पष्ट (Sharp)		क्षेत्र सुचारू या ऊबड़-खाबड़ दर्शाता है।	निश्चित, सटीक, स्वीकारात्मक, गुप्त, निश्चित, कठोर।	सिलाई रेखा, डार्ट्स, किनारों, कपड़े पैटर्न, रिबन, ट्रिम, स्ट्राइप्स।
		अस्पष्ट (Fuzzy)		धीरे-धीरे क्षेत्र, आकार और कोमलता बढ़ाता है।	लचीला, अनिश्चित, विचारोत्तेजक।	फ्रिज, ब्रैड्स और ट्रिम्स, कपड़े पैटर्न, पारदर्शी कपड़े।
6.	किनारों के समोच्च (Contour of edge)	चिकना (Smooth)		किनारों की चिकनाहट को दर्शाता है।	सहज, सरल, निश्चित।	सीम्स, डार्ट्स, किनारों, ट्रिम्स, पैटर्न, स्ट्राइप्स।
		आकार (Shape)		विभिन्न आकार के अनुसार परिवर्तित होता है।	जटिल, व्यस्त, सक्रिय, कुटिल, पेचीदा, अनौपचारिक।	लैस, फ्रिज, बीडिंग, मोती, सितारे के काम में, पोम्पोम, ब्रैड्स, अन्य ट्रिम्स, कपड़े पैटर्न।
7.	स्थिरता (Consistency)	ठोस (Solid), बंद (Closed), सपाट (Smooth)		साहसपूर्वक अग्रिमता।	सपाट, अचल, दृढ़।	स्ट्राइप्स, बाइंडिंग, पाइपिंग, रिबन, बैल्ट।

8.	लंबाई (Length)	छोटी (Short)	—	रिक्त स्थान को तोड़ता है, व्यस्तता बढ़ाता है।	रेखा की लंबाई आमतौर पर अन्य लाइनों या क्षेत्र के संबंध में मानी जाती है।	किसी भी प्रकार से वस्त्रों में व्यवहार में ला सकते हैं।
		लम्बी (Long)	—————	लम्बाई और दिशा पर जोर देता है।		
9.	दिशा (Direction)	ऊर्ध्वाधर खड़ी (Vertical)		लंबा, संकीर्ण।	गरिमा, शक्ति, तपस्या, स्थिरता, कठोरता, भव्यता, सतर्कता, शिष्टता।	
		क्षैतिज (Horizontal)	—————	छोटा, चौड़ा।	शांतता, विश्राम, आराम, शांति, निष्क्रियता, शांति।	
		तिरछी /विकर्ण (Diagonal)	↗	ऊर्ध्वाधर के करीब: लंबा क्षैतिज के करीब: छोटा	बेचैनी, अस्थिरता, गतिविधि।	

2. स्थान (Space)

रिक्त स्थान क्षेत्र या सीमा है और इस तरह दृश्य डिजाइन का एक महत्वपूर्ण तत्व है। स्थान या तो द्वि आयामी (सपाट) या त्रि आयामी (खोखले या मात्रा वाले) हो सकते हैं। किसी भी डिजाइन का मूल तत्व स्थान है जिसमें रेखा, आकृति, रंग, बनावट और पैटर्न तत्व रखे जाते हैं। किसी भी स्थान में जब आप रेखा खींचते हैं तब आपको कोई आकृति प्राप्त होती है। एक आकृति संलग्न स्थान/ जगह है अतः आकार, रेखा और स्थान अविभाज्य हैं। कपड़ों के डिजाइन के विश्लेषण में स्थान तत्व को अक्सर नजर अंदाज कर दिया जाता है। स्थान की अलग-अलग व्याख्याएं हैं जो सांस्कृतिक आदतों का परिणाम है। पहला, जिसमें अधिकांश समाज संलग्न स्थान को एक विशेष नाम देते हैं, जिसे "आकार" कहते हैं (चित्र 1.1) और इस तरह इस पर ध्यान आकर्षित करते हैं। खुले स्थान (चित्र 1.1) या आस पास कई स्थान का ऐसा कोई नाम नहीं है इसलिये इसको नजर अंदाज करना आसान हो जाता है। दूसरा, जिसमें संलग्न स्थान या आकार, आमतौर पर उन वस्तुओं का प्रतिनिधित्व करते हैं जिन्हें हम फूलों, गेंद आदि जैसे अर्थों से जोड़ते हैं और विभिन्न आकृतियों से सम्बन्ध हमारे ध्यान को आकर्षित करते हैं जिसके कारण हम आस पास के स्थान को भूल जाते हैं। आस-पास का खाली स्थान हालांकि उस संलग्न स्थान जितना ही महत्वपूर्ण है, जिसके साथ वह संपर्क करता है।

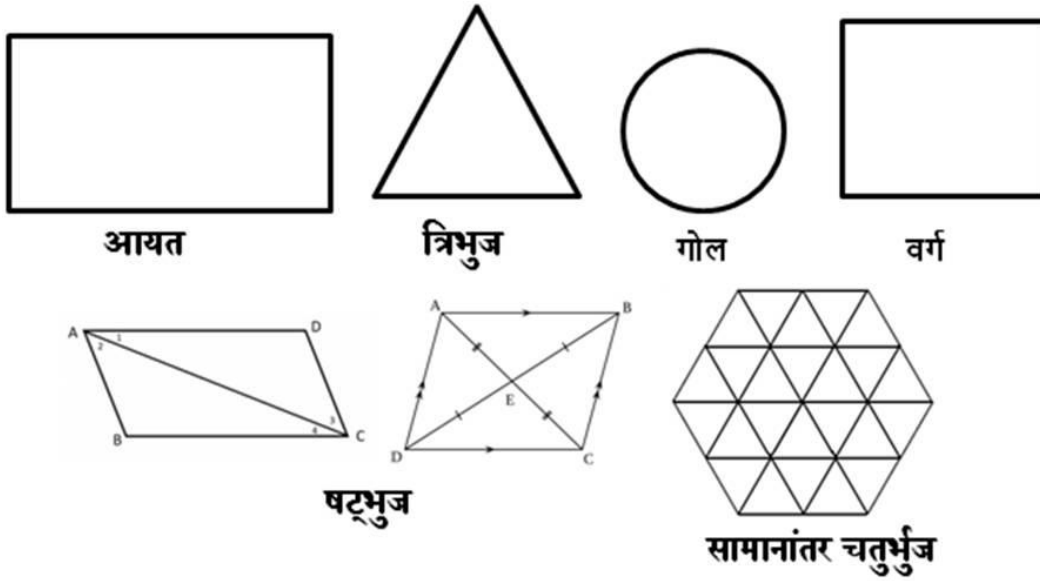


चित्र 1.1

3. आकार और रूप (Shape and Form)

कला और कपड़ों में आकार (Shape) को आमतौर पर सपाट और द्वि आयामी रूप में परिभाषित किया जाता है। समतल सजावटी डिजाइन जैसे पैटर्न रूपांकन या परिधान के भाग जैसे कॉलर और जेब आकर हैं। रूप (Form) को त्रि आयामी क्षेत्र के रूप में परिभाषित किया गया है जो कि सतह से घिरा हुआ होता है। यदि कोई आकार रिक्त है, तो हम प्रायः आंतरिक भाग को आयतन (Volume) के रूप में देखते हैं, अगर यह ठोस है, तो आंतरिक भाग को अक्सर द्रव्यमान (mass) के रूप में वर्णित किया जाता है। कला और कपड़ों के अधिकांश उद्देश्यों के लिए, त्रि आयामी मानव रूप ठोस द्रव्यमान है जो की त्वचा की सतह से घिरा हुआ होता है। संरचनात्मक कपड़े जिनके आंतरिक खंड बाहरी आकृति से संबंधित होते हैं और पूरे होते हैं जो आमतौर पर शरीर का अनुसरण करते हैं। दृश्य डिजाइन के तत्व, आकार एवं रूप चुनौतीपूर्ण है क्योंकि वे बहुत आसानी से प्रभावित (लचीले) होते हैं। रूप एवं आकार की यह गुणवत्ता मनोवैज्ञानिक भावदशा और दृश्य भ्रम व्यक्त करने के लिए एक अद्भुत क्षमता प्रदान करती है। समतल ज्यामितीय आकृतियों को पोशाक में सजावटी या संरचनात्मक रूप से शामिल किया जा सकता है। वर्गाकार, आयत, त्रिभुज, डायमंड, विषम चतुर्भुज तथा टीएरड्रॉप (आँसू के जैसा आकार) आकार सजावटी और संरचनात्मक दोनों हैं। गोल, षट्भुज, अंडाकार, ऑगिव और मार्किस आकार मुख्य रूप से सजावटी हैं। लगभग किसी भी आकार को पोशाक/

परिधान में आकर्षक रूप में उपयोग किया जा सकता है। कई आकृतियों को आपस में जोड़ा जा सकता है जिससे कि दूसरी आकृतियाँ बन सकें। वर्ग आकृतियों को आपस में जोड़कर आयतकार आकृति बनाई जा सकती है उसी तरह त्रिभुजों को जोड़कर सामानांतर चतुर्भुज और षट्भुज बनाए जा सकते हैं।



चित्र 1.2 विभिन्न प्रकार के आकार

4. प्रकाश (Light)

प्रकाश को इतना मत्वपूर्ण नहीं समझा जाता और शायद ही कभी इसे एक कला माध्यम माना जाता है, अनिवार्य रूप से कपड़ों में। हालांकि प्रकाश के बिना, कोई दृश्यता नहीं है और कोई दृश्य डिजाइन नहीं है। प्रकाश विद्युत चुम्बकीय ऊर्जा है जिसके कारण वस्तुएँ दिखाई देती हैं और उज्ज्वल ऊर्जा इलेक्ट्रॉनों के कंपन से उत्पन्न होती है। यदि ऊर्जा का स्रोत उत्तेजना है, तो दृश्य धारणा या संवेदना प्रतिक्रिया है। प्रकाश न केवल रोशनी और रंग प्रदान करता है बल्कि रेखाओं, रूपों और सतहों को परिभाषित और रेखांकित करता है। प्रकाश वह तत्व है, जो कपड़ों सहित भौतिक दुनिया को प्रकट करता है। हालांकि, प्रकाश भ्रान्तिजनक डिजाइन तत्व है। प्रकाश को न बाहर तक पहुँचाया जा सकता है न ही पकड़ सकते हैं परन्तु जिस सतह पर प्रकाश गिरता है, उसे नियंत्रित करके अप्रत्यक्ष रूप से प्रकाश को कुशलतापूर्वक नियंत्रित किया जाना चाहिए।

5. रंग (Colour)

रंग दीप्तिमान और सूक्ष्म आभा है जो हमें असंख्य प्रफुल्लित, सूक्ष्म एवं निराशात्मक क्षणों से आवृत करता है। हम रंग के प्रति प्रतिक्रिया शारीरिक और मनोवैज्ञानिक रूप से, कभी-कभी सचेत रूप से और अक्सर अनजाने में देते हैं। रंग डिजाइन का तत्व है जो हमें स्टोर रैक पर एक विशेष परिधान में ठहराव देता है। रंग वस्तुओं को भेद करने और पहचानने में मदद करता है, यह वस्तुओं दृश्य आकार या माप बदलता है और यह आकर्षण प्रदान करता है जिस पर वस्तुओं की बहुत अधिक बिक्री निर्भर करती है। इसकी अनंत विविधताओं और प्रभावों के प्रति संवेदनशील लोग

इसे दृश्य डिजाइन तत्वों के सबसे शक्तिशाली, सुंदर और सूक्ष्म के रूप में पहचानते हैं। रंग में मूल रूप से दो चीजें होती हैं एक बाहरी अस्तित्व और आंतरिक संवेदना। वस्तुओं की सतह रंगीन दिखाई देती हैं क्योंकि वे प्रकाश को अवशोषित या प्रतिबिंबित करते हैं और प्रतिबिंबित प्रकाश मस्तिष्क के रिसेप्टर्स को उत्तेजित करता है। इस प्रकार एक सतह रंगीन दिखाई देती है जब एक बाहरी अस्तित्व और आंतरिक रिसेप्टर्स एक अनुभव में संयोजित होते हैं। बाहरी रूप में रंग एक प्रकाश स्रोत या परावर्तक सतह से आने वाले प्रकाश तरंगदैर्घ्य (wavelength) की सीमा है। आंतरिक अनुभव के रूप में रंग दृश्य धारणा और तरंगदैर्घ्य की मानसिक व्याख्या के परिणामस्वरूप संवेदनाओं की सीमा है जो आंख तक पहुंचती है।

रंग के आयाम

1. ह्यू (Hue) रंग है या प्रकाश तरंग में तरंग का एक विशेष समूह है। शुद्ध लाल रंग/ नीला रंग ह्यू की गुणवत्ता है और प्रकाश तरंग दैर्घ्य द्वारा निर्धारित किया जाता है कि क्या यह एक प्रत्यक्ष स्रोत से या रंजित स्रोत से परिलक्षित होता है। ह्यू जो कि कलर व्हील में या स्पेक्ट्रम पर प्रकट होता है जिसमें कोई और रंग नहीं जोड़ा जाता है। एक दर्शक को प्रभावित करने के लिए ह्यू आमतौर पर रंग का प्रमुख गुण होता है।

2. वैल्यू (Value), रंग के हल्केपन (lightness) या कालेपन (darkness) को दर्शाता है। जब किसी रंग में सफेद रंग को मिलाते हैं तो उसे टिंट (tint) कहते हैं और उसे high value से अंकित करते हैं। जब किसी रंग में काले रंग को मिलाते हैं तब उसे shade कहते हैं और low value से अंकित करते हैं।

3. इंटेंसिटी (Intensity), रंग की चमक (brightness) या मंदता (dullness) को दर्शाता है। चमकीले (bright) रंगों में उच्च (high) और मंद रंगों में कम (low) intensity होती है।

काला (black), स्लेटी (grey) और सफेद (white) मंद रंग हैं जो कि तटस्थ रंग (Neutral colour) के रूप में जाना जाता है।

6. बनावट (Texture)

बनावट दो कारणों से कपड़ों के लिए महत्वपूर्ण है:

1. बनावट एक स्पर्शनीय माध्यम है।
2. बनावट को हम अपनी तीनों इंद्रियों से महसूस करते हैं: स्पर्श, दृष्टि और श्रवण।

इन कारणों से बनावट के अध्ययन में कार्यात्मक डिजाइन की जरूरतों और संभावनाओं के बारे में जागरूकता बढ़ जाती है। बनावट एक सतह या पदार्थ की दृश्यमान और ठोस संरचना है। बनावट के तीन पहलू इस प्रकार हैं:

- एक सतह के स्पर्श गुण
- त्रि आयामी पदार्थ के स्पर्श गुण
- सतह और पदार्थ के दृश्य गुण

बनावट के निर्धारक

बनावट में भिन्नता मुख्य रूप से केवल चार कारकों अर्थात् फाइबर सामग्री, यार्न संरचना, कपड़े संरचना और फिनिश (finishes) पर निर्भर है। ये सभी कारक एक बनावट के दृश्य, स्पर्श और प्रदर्शन गुणों को प्रभावित करते हैं।

- **तंतु का संगठन (Fibre Content)**

तंतु वह सामग्री है जिससे यार्न और कपड़े बनाए जाते हैं। तंतु की लंबाई, रासायनिक संरचना, आकार और प्रदर्शन की विशेषताएं, धागे (Yarn) और कपड़े की अंतिम बनावट को बहुत प्रभावित करती हैं। लचीलापन, शोषक, गर्मी चालकता, सिकुड़न नियंत्रण, एसिड, क्षार, मोल्ड और फफूंदी के प्रतिरोध के कार्यात्मक गुण सभी तंतु के संगठन पर निर्भर करते हैं।

- **धागे की संरचना (Yarn structure)**

कपड़े बनाने के लिए पहले तंतुओं को धागों (Yarn) में sinning द्वारा बदल दिया जाता है। विभिन्न प्रकार के तंतु जो कि एक समान धागों की संरचना में बनाए जाते हैं वे एक समान दिखते हैं। नर्म स्पर्श के कपड़े low twist के धागों से बनाए जाते हैं। High twist वाले धागें कठोर(Hard), चिकने (Smooth), मजबूत (Strong) और कुछ सीमा तक लोचदार (Elastic) होते हैं। कितने धागों को एक साथ घुमाकर (Twist) कर एक धागा (Ply Yarn) बनाया गया है वो धागों की मोटाई (Thickness) और मजबूती (Strength) को प्रभावित करता है।

- **कपड़े की संरचना (Fabric structure)**

कपड़े की संरचना में विविधता बनावट में अंतर प्रदान करती है। कपड़ा जो बुनाई विधि (weaving technique) द्वारा बना होता है वो मजबूत (Strong) और संरचना (Structure) में स्थिर होता है। बुना (Knitted) कपड़ा अधिक लचीला (Flexible), शिकन प्रतिरोध (Wrinkle resistant) और खिंचाव पूर्ण (stretchability) होता है, जो शरीर आकृति के अनुसार फिट हो जाता है।

- **फिनिशेस**

रासायनिक और यांत्रिक फिनिशेस ताप एवं दबाव में तंतुओं तथा कपड़ों में लागू होती हैं। कपड़े का दृश्य रूप, स्पर्श और कार्य क्षमता बढ़ाने कई लिये फिनिशेस लागू की जाती हैं।

7. पैटर्न

पैटर्न रूप, आकार, वजन, नाजुकता, भव्यता एवं गतिविधि को प्रबलता से प्रभावित करता है जो कपड़ों एवं परिधानों की बहुमुखी गुणवत्ता में योगदान देता है। पैटर्न एक कपड़े में लाइनों, स्थान (Space) या आकृतियों की व्यवस्था है और और इस प्रकार सामूहिक भौतिक और मनोवैज्ञानिक प्रभाव प्रभावों को संरेखित करता है। पैटर्न के दृश्यात्मक, भौतिक और मनोवैज्ञानिक प्रभाव होते हैं।

1.4.2 डिजाइन के सिद्धान्त

1. लय (Rhythm)

डिजाइन बनाने के लिए रेखाओं या आकृतियों का पुनरावृत्ति उपयोग 'लय' कहलाता है। डिजाइन में लय एक संगठित गतिविधि की भावना देती है तथा एक दिशा में होती है। किसी भी कपड़े में डिजाइन के तत्वों का लयबद्ध उपयोग दर्शक की आंखों को डिजाइन की ओर आकर्षित करता है और इस कपड़े से बने वस्त्र को निरन्तरता प्रदान करता है। डिजाइन में लय हम प्रवाहित रूप में, स्पष्ट एवं सूक्ष्मता से व्यक्त कर सकते हैं। वस्त्र में लय उस दिशा की ओर जाती है जिस दिशा में शरीर की गति होती है। लयबद्ध डिजाइन वाले वस्त्र शरीर में वास्तविक गति को प्रदान करते हैं लेकिन शरीर की गति कपड़े में लयबद्धता नहीं देती हैं। वस्त्र में लयबद्धता तभी दिखती है जब उसे पहनने वाला सीधे

खरा होता है। यदि किसी वस्त्र में सजावटी विवरण आवश्यकता से अधिक हो जाता है तब वस्त्र में लय का निर्माण नहीं करता है।

वस्त्र में लय विभिन्न प्रकार से सृजन कर सकते हैं जो की निम्न है।

a) पुनरावृत्ति (Repetition): एक ही डिजाइन तत्व का बार बार उपयोग और अलग अलग जगह में उपयोग पुनरावृत्ति कहलाता है। किसी भी कपड़े में कोई डिजाइन पैटर्न बनाने में डिजाइन के किसी भी एक तत्व की पुनरावृत्ति हमारी नज़र को डिजाइन की दिशा की ओर केंद्रित है। जैसे पैच पौकेट जो किसी पैन्ट में पीछे दोनों ओर लगाई है वह हमारी नज़र को क्षैतिज दिशा में ले जाता है।

b) अनुक्रम (Sequence): डिजाइन के अलग अलग तत्वों का एक विशेष क्रम में प्रयोग अनुक्रम कहलाता है। अनुक्रम भी एक दिशात्मक सिद्धांत है। यदि अनुक्रम में प्रत्येक इकाई का अपना अर्थ होता है जो अपनी स्थिति निर्धारित करता है तो अनुक्रम को अस्तित्व में लाने के लिए श्रृंखला को दोहराना नहीं पड़ता है।

c) क्रमांतरण (Alteration): एक ही क्रम में केवल दो चीजों को बार बार बदलने का क्रम क्रमांतरण कहलाता है। पुनरावृत्ति और अनुक्रम के विशिष्ट संयोजन के रूप में यह दिशात्मक या रैखिक सिद्धांत है।

d) श्रेणीकरण (Gradation): किसी भी डिजाइन में डिजाइन तत्वों का प्रयोग करके श्रृंखला बनाई जाती है। किसी श्रृंखला में परिवर्तन की प्रक्रिया जो बढ़ते या घटते क्रम में हो उसको श्रेणीकरण कहते हैं।

e) परिवर्तन (Transition): परिवर्तन लगातार, स्पष्ट और सूक्ष्म होता है जो एक स्थिति से दूसरी स्थिति में होता है। परिवर्तन निरंतर होता है जिसको इंगित करने के लिए कोई विराम, बिंदु, चरण और अलग स्थान नहीं है। जैसे-संरचनात्मक वस्त्र जो आसानी से बदलते आकृति का अनुसरण करते हैं और इस तरह वस्त्र में लय उत्पन्न करते हैं जो कि परिवर्तन सिद्धांत का परिणाम है।

f) विकिरण (Radiation): विकिरण द्वारा लय अलग अलग दिशाओं में उत्पन्न की जाती है और जो शक्तिशाली प्रभाव देती है। विकिरण किसी भी डिजाइन में एक धुरी से बाहर दिखाई देता है जिसमें कोई केंद्रीय बिंदु होता है। विकिरण एक शक्तिशाली लय बनाता है और अभिसरण और बाहरी किनारों के बीच शक्तिशाली जोर प्रदान करता है।

2. प्रभाव (Emphasis)

प्रभाव का मतलब है डिजाइन तत्वों का प्रयोग करके डिजाइन में केंद्र बिंदु का निर्माण करना है जो की रूचि का सबसे महत्वपूर्ण केंद्र होता है। चूँकि वस्त्र एवं परिधान का मुख्य दृश्य उद्देश्य पहनने वाले को आकर्षित करना है। कपड़ों में जोर कार्यात्मक विवरणों के समावेश के साथ-साथ आकर्षक विवरणों के माध्यम से बनाया जा सकता है।

3. अनुपात (Proportion)

अनुपात दूरी, आकार, मात्रा और भागों के तुलनात्मक संबंधों का परिणाम है। अनुपात एक आयामी, द्वि आयामी या त्रि आयामी रूपों पर लागू हो सकता है। वस्त्र की डिजाइनिंग में अनुपात विशेष रूप से महत्वपूर्ण है। वस्त्रों का समग्र आकार वस्त्रों के सभी भागों के समानुपाती होना चाहिए। कपड़ों में कार्यात्मक और सजावटी विशेषताएं समग्र परिधान के समानुपाती होनी चाहिए।

4. संतुलन (Balance)

संतुलन, सुरक्षा और स्थिरता की मनोवैज्ञानिक भावना के लिये महत्वपूर्ण है। संतुलन का अर्थ शांतिमय या आरामदायक स्थिति से होता है। किसी भी वस्त्र एवं परिधान में संतुलन ऐसा आरामदायक प्रभाव एवं भावना है जो रंगों व आकृतियों के केंद्र के चारों ओर रखकर इस प्रकार प्राप्त किया जाता है कि केंद्र के प्रत्येक ओर एक समान आकर्षण बना रहे। संतुलन डिजाइन का वह सिद्धांत है जिसमें विभिन्न सामग्री के संयोजन में समानता व समायोजन आ जाता है। यदि वस्त्र एवं परिधान के डिजाइन में संतुलन का अभाव होता है तो हमको व्यथित कर देता है। संतुलन दो प्रकार का होता है।

a) औपचारिक संतुलन (Formal Balance): जब किसी भी डिजाइन में केंद्र बिंदु के चारों ओर समान दूरी पर एक ही आकार एवं भार का विवरण सुसज्जित हो तो उसे औपचारिक संतुलन कहते हैं।

b) अनौपचारिक संतुलन (Informal Balance): डिजाइन में केंद्र बिंदु के चारों ओर सामान दूरी पर एक आकार का विवरण ना हो पर उनका भार समान हो तो उसे अनौपचारिक संतुलन कहते हैं।

5. अनुरूपता (Harmony)

अनुरूपता किसी भी डिजाइन का बड़ा महत्वपूर्ण सिद्धांत है। किसी भी कपड़े के बाह्य रूप तथा उसके विशेष प्रयोग के बारे में विचार करें तो अनुरूपता उसकी आधारभूत आवश्यकता है। वस्त्र एवं परिधान बनाने में डिजाइन तत्वों एवं सिद्धांतों का उचित उपयोग उदासी को दूर करता है और अनुरूपता का अनुभव देता है।

अभ्यास प्रश्न

निम्नलिखित कथनों के लिये सत्य या असत्य लिखिए।

1. डिजाइन के सिद्धांत डिजाइन के तत्वों के उपयोग के लिए दिशानिर्देश नहीं हैं।
2. लय डिजाइन का तत्व है।
3. रेखा एक सतत मार्ग के साथ दो या अधिक बिंदुओं को जोड़ सकती है।
4. स्थान द्वि आयामी या त्रि आयामी हो सकते हैं।
5. प्रकाश विद्युत् चुंबकीय ऊर्जा है।
6. तन्तु कपड़े की बनावट को प्रभावित करते हैं।
7. संतुलन का अर्थ शांतिमय या आरामदायक स्थिति से होता है।
8. किसी भी कपड़े के बाह्य रूप तथा उसके विशेष प्रयोग के लिये अनुरूपता आवश्यक है।

1.5 पैटर्न बनाने की विधियाँ

पैटर्न मेकिंग एक परिधान के विकास के शुरुआती चरणों में से एक है। यह एक शिल्प है जो एक कुशल तकनीकी प्रक्रिया बन गई है। पैटर्न को 2 डी या 3 डी प्रक्रिया द्वारा बनाया जा सकता है और पैटर्न बनाने के लिए तरीकों के संयोजन का उपयोग किया जाता है। पैटर्न बनाने की तकनीक का ज्ञान उस व्यक्ति के लिए एक वास्तविक लाभ है जो सिलाई करता है। पैटर्न बनाना कला और विज्ञान दोनों है। पैटर्न बनाने के तीन तरीके हैं: ड्राफ्टिंग, फ्लैट पैटर्न और ड्रेपिंग।

1.5.1 ड्राफ्टिंग

ड्राफ्टिंग एक पैटर्न बनाने की प्रणाली है जो बुनियादी डिजाइन पैटर्न बनाने के लिए किसी मॉडल से लिए गए मापों पर निर्भर करती है। ड्राफ्टिंग एक इंजीनियरिंग प्रकार का तरीका है जो शरीर की ली गई माप पर आधारित होता है। ड्राफ्टिंग पैटर्न बनाने की प्रक्रिया है जिसमें व्यक्ति या मॉडल की नाप लेकर पैटर्न बनाये जाते हैं जिसे डिजाइन के लिये आधार के रूप में उपयोग किया जाता है।

1.5.2 फ्लैट पैटर्न

फ्लैट पैटर्नमेकिंग एक प्रणाली है जो पहले से विकसित पैटर्न पर निर्भर करती है। डिजाइन पैटर्न बनाने के लिए कट-प्रसार विधि (slash- spread method) या धुरी विधि (Pivot method) का उपयोग करके कार्य पैटर्न में बदलाव किया जाता है।

1.5.3 ड्रेपिंग

ड्रेपिंग एक कलात्मक तरीका है जिसमें डिजाइनर कपड़े को डमी के आकार में ड्रेप करके पैटर्न बनाते हैं। इस पद्धति में डिजाइनर को यह देखने का आनंद मिलता है कि पैटर्न विकसित होते ही परिधान कैसा दिखेगा।

1.6 पैटर्न के साथ काम करना:व्यवसायिक पैटर्न का उपयोग

पैटर्न परिवर्तन नहीं बल्कि पैटर्न बनाने की प्रक्रिया को फ्लैट पैटर्न कहते हैं। फ्लैट पैटर्न शुरुआती लोगों के लिए एक अच्छी विधि है क्योंकि पैटर्न में पहले से ही एक स्थापित आकार है और सुगमता है। मूल पैटर्न फ्लैट पैटर्न डिजाइनिंग के लिए "शुरुआती बिंदु" है।

कार्यरत पैटर्न के अंतर्गत मुख्य रूप से आगे और पीछे की चोली, स्कर्ट और आस्तीन आते हैं तथा इसके अलावा आधार पैटर्न जो की इन कार्यरत पैटर्न से बनाये जाते हैं। पैटर्न बनाने के लिये किसी आधार पैटर्न को ले सकते हैं जो की परिधान डिजाइन की निकटता से सम्बंधित हो और उसमें डिजाइन के अनुसार बदलाव कर सकते हैं। यह प्रक्रिया डिजाइनर की पैटर्न बनाने के कौशल को भी उन्नत करता है। इस तकनीक से डिजाइनर के समय की बचत होती है, क्योंकि पैटर्न में डिजाइन विवरण वाले भाग में पहले ही काम किया जाता है। पैटर्न जिसमें सिलाई रेखा और कटाई रेखा के बीच का क्षेत्र (seam allowance) नहीं होता है वह कम अनुभवी पैटर्न बनाने वाले के लिये सहज होते हैं क्योंकि इस पैटर्न में बदलाव करना तथा उनसे दूसरे पैटर्न का विकास करना आसान होता है।

एक व्यवसायिक मूल पैटर्न का उपयोग बड़े पैमाने पर आधार पैटर्न के रूप में किया जाता है। यदि किसी विशेष डिजाइन के परिधान का मूल पैटर्न उपलब्ध नहीं है तो साधारण परिधान के पैटर्न को लिया जा सकता है जो की आकार एवं रूप में समान हो तथा उसको अपनी डिजाइन के अनुसार बदला जा सकता है। डिजाइन के अनुसार बनाए गए पैटर्न से मार्किंग के कपड़े में फिटिंग शैल तैयार करते हैं जिसकी फिटिंग चेक करते हैं और और उसकी फिटिंग में जो भी बदलाव करना है उसे करके उसे मुख्य कपड़े में सिलकर परिधान तैयार करते हैं।

1.7 सारांश

परिधान की डिजाइन संरचनात्मक रूप से प्रभावी और ग्राहक की आवश्यकता के अनुसार और वर्तमान रुझानों के अनुसार उपयुक्त होनी चाहिए। कार्यात्मक रूप से डिजाइन किए गए परिधान इस प्रकार के होने चाहिए कि पहनने वाले

व्यक्ति की गतिविधि में अवरोध उत्पन्न न करें। परिधान का डिजाइन, वस्त्र और पहनने वाले दोनों के लिए उपयुक्त होना चाहिए। प्रस्तुत इकाई के अध्ययन के उपरान्त हमने डिजाइन के विभिन्न तत्वों और सिद्धांतों का प्रयोग वस्त्र निर्माण में कैसे किया जाता है उसके बारे में समझा। वस्त्र बनाने से पहले हमें पैटर्न बनाने की आवश्यकता होती है इस अध्याय में हमने पैटर्न बनाने की विधियों के सम्बन्ध में पढ़ा और व्यवसायिक पैटर्न का प्रयोग बड़े पैमाने में आधार पैटर्न के रूप में कैसे किया जाता है।

1.8 पारिभाषिक शब्दावली

- **मूल पैटर्न:** इसे कभी-कभी मास्टर या फाउंडेशन पैटर्न कहा जाता है। ड्राफ्ट किए गए पैटर्न को एक ब्लॉक के रूप में जाना जाता है। मूल पैटर्न में चोली और स्कर्ट के आगे ओर पीछे के पैटर्न तथा आस्तीन का पैटर्न आता है।
- **स्लोपर (Sloper):** मूल पैटर्न की एक दृढ़ प्रतिलिपि है जो कि कार्ड बोर्ड की बनी होती है जिसमें डार्ट क्षेत्र होते हैं और इसका उपयोग फ्लैट-पैटर्न डिजाइनिंग में किया जाता है।

1.9 अभ्यास प्रश्नों के उत्तर

1. असत्य
2. असत्य
3. सत्य
4. सत्य
5. सत्य
6. सत्य
7. सत्य
8. सत्य

1.10 सन्दर्भ ग्रन्थ सूची

- Marian, L.D. 1996. Visual Design in Dress. 3rd Ed. Canada, Prentice Hall. 386p.
- Pepsin, H. 1942. Pattern designs, New York, Funk and Wagnalls Company Inc.
- Waren, G.S. 1969. Principles for Creative Clothing. New York, John Wiley and Sons.

1.11 निबंधात्मक प्रश्न

1. डिजाइन सिद्धांतों का उदाहरण सहित वर्णन कीजिए।
2. पैटर्न बनाने की विभिन्न तकनीकों का वर्णन कीजिए।

इकाई 2: फ्लैट पैटर्न द्वारा पैटर्न बनाने के सिद्धांत

2.1 प्रस्तावना

2.2 उद्देश्य

2.3 पैटर्न बनाने की तकनीक

2.4 फ्लैट पैटर्न विधि द्वारा पैटर्न बनाने के सिद्धांत

2.4.1 डार्ट हेरफेर का सिद्धांत (Principle of dart manipulation)

2.4.2 अतिरिक्त परिपूर्णता का सिद्धांत (Principle of added fullness)

2.4.3 समोच्च का सिद्धांत (Principle of contouring)

2.5 विभिन्न प्रकार के कॉलर, आस्तीन, नेकलाइन, योक, कफ, स्कर्ट और उनके प्रकारों का अध्ययन

2.6 सारांश

2.7 परिभाषित शब्दावली

2.8 अभ्यास प्रश्नों के उत्तर

2.9 सन्दर्भ ग्रन्थ सूची

2.10 निबंधात्मक प्रश्न

2.1 प्रस्तावना

इस इकाई के अंतर्गत हम फ्लैट पैटर्न एवं उसको बनाने के विभिन्न सिद्धांतों के बारे में चर्चा करेंगे। फ्लैट पैटर्न की प्रक्रिया में मनुष्य की नाप अनुसार पैटर्न बनाना शामिल है और इस पैटर्न से जब वस्त्र बनाए जाते हैं वो अच्छी तरह से शरीर में फिट होते हैं। पैटर्न बनाना एक कला है जिसमें किसी विशेष डिजाइन का कागज में पैटर्न बनाया जाता है। जिस कपड़े से हमें वस्त्र बनाना है उस कपड़े को समतल स्थान में रखते हैं और उसके ऊपर पैटर्न को रखकर कपड़े की कटाई करते हैं। पैटर्न को मानव आकृति एवं वक्रों के अनुसार बदला जा सकता है और उसके अनुसार कपड़े की कटाई की जाती है।

एक परिधान के विकास में विभिन्न प्रक्रिया शामिल होती हैं। किसी भी परिधान में फिटिंग सबसे बड़ा कारक है जो परिधान की स्वीकृति व अस्वीकृति को निर्धारित करता है। किसी भी मूल पैटर्न से कोई भी पैटर्न बनाने में फिटिंग को बारिकीयों के साथ समायोजित करना चाहिए जो कि उपयुक्त स्थानों पर पूर्णता (Fullness) देती है और शरीर के उभारों को विशिष्ट तरीके से अनुरूपता प्रदान करती है। वस्त्र की डिजाइन एवं उत्पाद के बीच पैटर्न बनाने की प्रक्रिया सामंजस्य बनाती है। फ्लैट पैटर्न की विधि द्वारा किसी भी वस्त्र की डिजाइन का आलेखन वस्त्र (त्रि आयामी रूप) में रूपांतरित किया जाता है। किसी भी डिजाइन के पैटर्न समतल होते हैं। डार्ट्स पैटर्न बनाने का आधार है जो कपड़े के समतल आकार को त्रि आयामी रूप में परिवर्तित करने में सहायता करते हैं और वस्त्रों को शरीर के उभारों के अनुरूप बनाता है जिससे वस्त्रों की फिटिंग अच्छी होती है।

2.2 उद्देश्य

इस इकाई के अध्ययन के उपरान्त शिक्षार्थी:

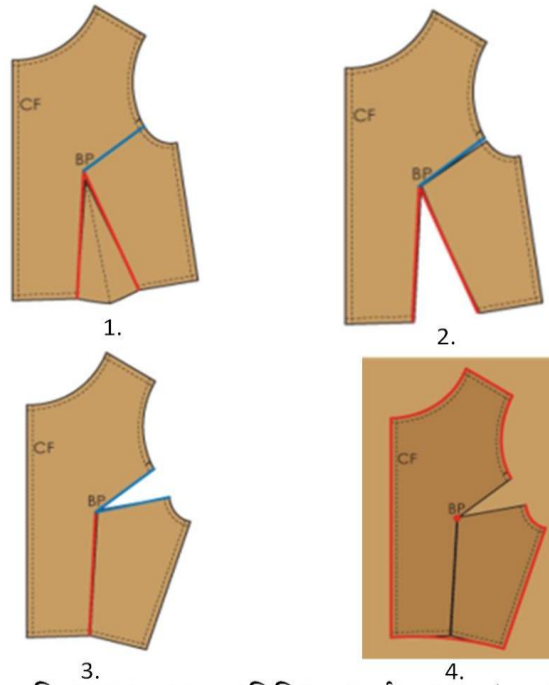
1. फ्लैट पैटर्न बनाने के सिद्धांतों को जानेगें;
2. समतल पैटर्न (द्वि आयामी आकार) को वस्त्र (त्रि आयामी आकार) में बदलने की विधि जानेगें;
3. विभिन्न प्रकार के कॉलर, आस्तीन, योक और नेकलाइन के बारे में जानेगें;
4. पैटर्न बनाने की विधि की गहन समझ और उसके उपयोग को जानेगें।

2.3 पैटर्न बनाने की तकनीक

जो कोई भी व्यक्ति पैटर्न का उपयोग कर रहा है या पैटर्न बनाने में शामिल है, उसे डार्ट्स के कार्य और उन तरीकों की पूरी समझ होनी चाहिए, जिनके द्वारा डार्ट्स का उपयोग वस्त्र की डिजाइन बनाने के लिए किया जाता है। अधिकांश डार्ट्स फिटिंग डार्ट्स होती हैं। फिटिंग डार्ट्स सजावटी होने के साथ-साथ कार्यात्मक भी होती हैं।

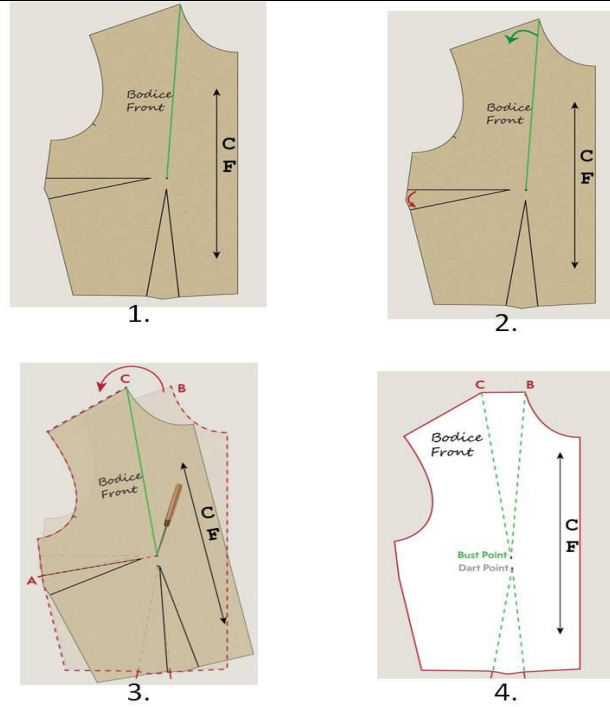
फ्लैट पैटर्न विधि पैटर्न विकसित करने के लिए सबसे तेज और सबसे कुशल तरीका है, जिसमें नई और विविध प्रकार के डिजाइन के ब्लॉक को विकसित करने के लिए मूल (Basic) ब्लॉक को संशोधित किया जाता है। यह बड़े पैमाने पर उत्पादित कपड़ों के आकार और फिट की स्थिरता को बनाए रखने में मदद करता है। कट-प्रसार विधि (slash- spread method) या धुरी विधि (Pivot method) के माध्यम से पैटर्न में हेरफेर और परिवर्तन किया जा सकता है।

1. कट-प्रसार विधि (cut/ slash- spread method): जैसा कि 'कट-प्रसार' विधि, पैटर्न को कट करके और उसे फैलाकर नए पैटर्न बनाने की विधि को संदर्भित करता है। उदाहरण के लिये कमर की डार्ट को आर्महोल में कट - प्रसार विधि द्वारा स्थानांतरित किया गया और नीचे चित्र 2.1 में दर्शाया गया है। पहले चरण में कमर की डार्ट को कट करा है और आर्महोल डार्ट को एक रेखा द्वारा चिन्हित किया गया है। दूसरे चरण में कमर की डार्ट को उसकी पूरी लम्बाई में काटा है और आर्महोल में चित्रित की गई डार्ट को भी पूरी लम्बाई में काटा गया है। तीसरे चरण में कमर की डार्ट को बंद कर दिया गया है जिससे आर्महोल की डार्ट पूरी लम्बाई एवं चौड़ाई में खुल गई है। चौथे चरण में आर्महोल डार्ट को उसके स्थान में चिन्हित किया गया है।



चित्र 2.1: कट-प्रसार विधि द्वारा डार्ट का स्थानांतरण

2. धुरी विधि (Pivot method): इस विधि में पैटर्न को कट नहीं किया जाता लेकिन डिजाइन के अनुसार डार्ट्स के नये बिन्दु निर्धारित किए जाते हैं और डार्ट्स को नये स्थान में स्थान्तरित किया जाता है। मूल पैटर्न की एक अनुरेखित प्रतिलिपि मूल के रूप में उपयोग की जाती है और इसे कभी भी परिवर्तित नहीं किया जाता है। उदाहरण के लिये साइड डार्ट को कंधे में धुरी विधि द्वारा स्थानांतरित किया गया है जिसको चित्र 2. 2 में चरणबद्ध द्वारा दिखाया गया है।



चित्र 2. 2 : धुरी विधि द्वारा डार्ट का स्थानांतरण

फ्लैट पैटर्न विधि के गुण

- फ्लैट पैटर्न व्यापक रूप से कपड़ों के बड़े पैमाने पर उत्पादन के लिए उपयोग किए जाते हैं क्योंकि पैटर्न मानक आकारों के अनुसार बनाए जाते हैं।
- मूल पैटर्न (Basic pattern) के साथ, फैशन की मांग के अनुसार जल्दी से नए डिजाइन बनाना संभव है।
- मूल पैटर्न से विकसित की गई डिजाइन का आकार मूल पैटर्न के समान होता है।
- विभिन्न आकारों में मूल पैटर्न की ग्रेडिंग बहुत आसानी से की जा सकती है।
- कई डिजाइनों को विकसित करने के लिए मूल पैटर्न का बार-बार उपयोग किया जा सकता है।
- व्यक्तिगत आवश्यकताओं के अनुसार पैटर्न को बदलना आसान है।

फ्लैट पैटर्न विधि के अवगुण

- मूल पैटर्न बनाने के लिए पैटर्न बनाने और पैटर्न हेरफेर के बुनियादी सिद्धांतों का ज्ञान आवश्यक है।
- चूंकि यह एक द्वि आयामी विधि है, इसलिए पूर्ण परिधान के अंतिम परिणाम की कल्पना करना मुश्किल होता है।

2.4 फ्लैट पैटर्न विधि द्वारा पैटर्न बनाने के सिद्धांत

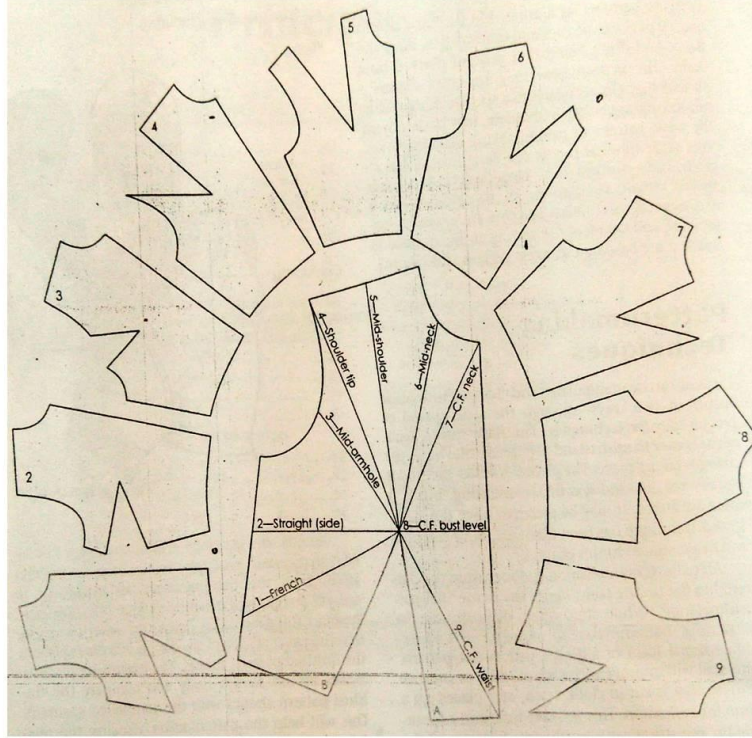
डिजाइन के अनुसार पैटर्न बनाने के लिए और विभिन्न डिजाइन के अनुसार परिवर्तन करने के लिए पैटर्न बनाने के सिद्धांतों को जानना बहुत महत्वपूर्ण है। यदि हम पैटर्न बनाने और फेरबदल के मूल सिद्धांतों को जानते हैं तो हम मूल पैटर्न के आकार को प्रभावित किए बिना कोई भी डिजाइन बना सकते हैं। यदि हम निम्नलिखित मूल तीन सिद्धांतों को जानते हैं तो कोई भी पैटर्न बनाया और संशोधित किया जा सकता है:

- डार्ट हेरफेर का सिद्धांत (Principle of dart manipulation)
- अतिरिक्त परिपूर्णता का सिद्धांत(Principle of added fullness)
- समोच्च का सिद्धांत(Principle of contouring)

2.4.1 डार्ट हेरफेर का सिद्धांत (Principle of dart manipulation)

असल में, डार्ट हेरफेर का मतलब पैटर्न ब्लॉक या स्लॉपर के आसपास डार्ट्स को स्थानांतरित करना है जहां कहीं भी हम उन्हें चाहते हैं। यह फिट और डिजाइन वरीयता दोनों के लिए किया जाता है। फ्लैट पैटर्न में डार्ट का हेरफेर हमको डार्ट को मूल स्थान से एक नए स्थान पर ले जाने की अनुमति देता है। पैटर्न में डार्ट को एक स्थिति से दूसरी स्थिति में स्थानांतरित करने के लिये एक धुरी बिंदु (Pivot point) को नामित किया जाता है और डार्ट एक्सेस (डार्ट के पैरों के बीच का स्थान) को नए स्थान पर स्थानांतरित किया जाता है। आमतौर पर, डार्ट्स उन वस्त्रों में डाली जाती हैं जो करघे में बुने हुए कपड़ों से बनाए जाते हैं जिससे वस्त्र की फिटिंग शरीर में अच्छी आती है। उद्धारण के लिये ब्लाउज, पैट, सूट आदि।

बाहु के नीचे सिलाई रेखा (अंडरआर्म सीमलाइन) में उत्पन्न होने वाली त्रिकोणीय तह को बस्ट फिटिंग डार्ट कहा जाता है। यह डार्ट गले (Neckline), कंधे (Shoulder), बाँह (armscye or mid armhole), केंद्र के सामने (centre front) में भी उत्पन्न हो सकता है या कमर की डार्ट के साथ संयुक्त हो सकता है (चित्र 2.3)।

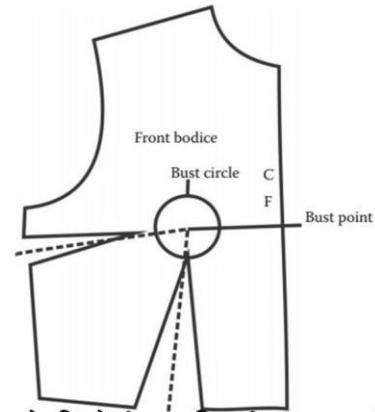


चित्र 2.3: पैटर्न में डार्ट की विभिन्न स्थानों में स्थिति

स्रोत : Reader's Digest: Complete Guide to sewing

डार्ट्स बनाने, संयोजन और विभाजित करने और एक पैटर्न पर विभिन्न स्थानों पर डार्ट स्थानांतरित करने के लिए कई नियम हैं जो की इस प्रकार हैं:

1. फिटिंग डार्ट्स बस्ट पॉइंट की ओर जाते हैं; कुछ डिजाइन में वे बस्ट सर्कल में इंगित कर सकते हैं।
2. बस्ट सर्कल के बाहर फिटिंग डार्ट्स को इंगित नहीं करना चाहिए (चित्र 2. 4)।
3. सजावटी डार्ट्स बस्ट सर्कल के बाहर इंगित करते हैं, और वे फिटिंग नहीं करते हैं। इन डार्ट्स का कोण बहुत छोटा होना चाहिए ताकि कोई उभार पैदा न हो।
4. एक फिटिंग डार्ट की लंबाई डार्ट की सिलाई के आरम्भ बिंदु (point at seamline) से बस्ट सर्कल या बस्ट पॉइंट के बीच की दूरी द्वारा निर्धारित की जाती है।
5. फिटिंग डार्ट्स बस्ट सर्कल पर या उसके भीतर समाप्त होते हैं।
6. सभी फिटिंग डार्ट्स को बस्ट सर्कल तक विस्तारित किया जाना चाहिए। यह न्यूनतम लंबाई है।
7. फिटिंग डार्ट बस्ट पॉइंट से आगे नहीं बढ़ सकती है। यह अधिकतम लंबाई है।



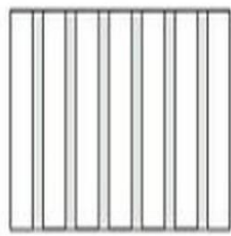
चित्र 2.4: आगे की चोली का बुनियादी (Basic) ब्लॉक

8. एक डार्ट के दोनों किनारों की लंबाई समान होनी चाहिए।
9. यदि एक डार्ट में दूसरे डार्ट से बड़ा कोण है, तो इसे आगे के बस्ट क्षेत्र में विस्तारित करना चाहिए।
10. यदि दोनों फिटिंग डार्ट्स आकार में समान हैं और विभिन्न सीमलाइन्स में उत्पन्न होते हैं, तो दोनों डार्ट्स बस्ट सर्कल में या उसके भीतर समाप्त होनी चाहिए।
11. यदि सभी फिटिंग एक ही सीमलाइन में दो डार्ट्स द्वारा की जाती हैं, तो दोनों डार्ट्स लगभग बस्ट पॉइंट तक होनी चाहिए।
12. यदि सभी फिटिंग एक ही सिलाई लाइन में दो डार्ट्स द्वारा की जाती हैं, तो दोनों डार्ट्स लगभग बस्ट पॉइंट तक होनी चाहिए।
13. एक संयुक्त डार्ट को लगभग बस्ट पॉइंट तक विस्तारित किया जाना चाहिए क्योंकि इस डार्ट द्वारा बनाया गया बड़ा उभार वहां बेहतर तरीके से फिट होता है।

2.4.2 अतिरिक्त परिपूर्णता का सिद्धांत (Principle of added fullness)

परिधान में परिपूर्णता एक मात्रा में बढ़ाना जो कि डार्ट एक्सेस से अधिक होती है। पैटर्न के फ्रेम के भीतर लंबाई और / या चौड़ाई बढ़ाई जानी चाहिए। परिधान में चुनट (Gathers), प्लीट्स (Pleats), टक्स (Tucks) आदि की मदद से पूर्णता (Fullness) प्रदान की जा सकती है। पूर्णता को जोड़ने के लिए कार्यरत (Working) पैटर्न को तीन तरीकों से बढ़ाया जाता है जो कि इस प्रकार हैं:

1. **समान परिपूर्णता (Equal fullness):** पैटर्न में कट लगाकर दोनों विपरीत भागों को समान रूप से फैलाया जाता है जिससे परिपूर्णता ऊपर और नीचे बराबर रूप से बढ़ाई जा सके (चित्र 2. 5)।
2. **एक तरफा परिपूर्णता (One- sided fullness):** पैटर्न केवल एक तरफ वांछित मात्रा में फैलाया जाता है जो ऊपर या नीचे एक चाप आकार बनाता है। पैटर्न का दूसरा भाग अप्रभावित रहता है (चित्र 2. 5)।
3. **असमान परिपूर्णता (Unequal fullness):** पैटर्न का एक पक्ष दूसरे पक्ष की तुलना में अधिक फैला हुआ होता है। यह भी दोनों तरफ एक चाप आकार बनाता है (चित्र 2. 5)।



समान परिपूर्णता



एक तरफा परिपूर्णता

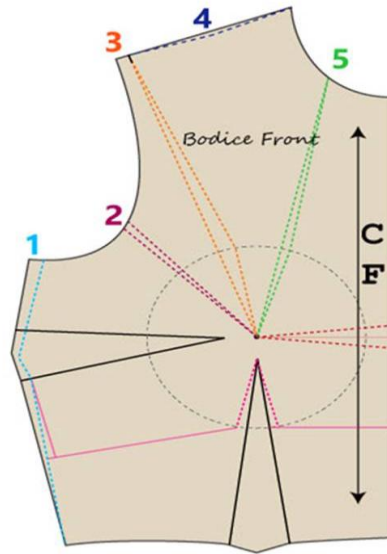


असमान परिपूर्णता

चित्र 2.5: अतिरिक्त परिपूर्णता का सिद्धांत

2.4.3 समोच्च का सिद्धांत (Principle of contouring)

मूल परिधान की तुलना में ऊपरी धड़ के आकृति को फिट करने के लिए, बस्ट और कंधे के ब्लेड के बीच, शरीर के ऊपर और नीचे के आयामों को फिट करने के लिए पैटर्न को इसके फ्रेम के भीतर कम किया जाना चाहिए। बस्ट और कंधे के ब्लेड के आसपास के खोखले क्षेत्रों पर शिथिल रूप से फिटेड परिधान के बजाय शरीर के समोच्च का पालन करने वाले डिजाइन, समोच्च के सिद्धांत का अनुसरण करते हैं जैसे बिना बंद वाले वस्त्र, बिना आस्तीन एवं गले का डिजाइन आदि (चित्र 2. 6)।



चित्र 2.6: समोच्च का सिद्धांत

2.5 विभिन्न प्रकार के कॉलर, आस्तीन, नेकलाइन, योक, स्कर्ट और उनके प्रकारों का अध्ययन

विभिन्न प्रकार के कॉलर, आस्तीन, नेकलाइन, योक और स्कर्ट फ्लैट पैटर्न द्वारा बनाए जा सकते हैं जो की निम्नतः इस प्रकार है:

2.5.1 कॉलर: कॉलर किसी भी परिधान की एक सजावटी और कार्यात्मक विशेषता है। कॉलर के प्रकार को चेहरे के आकार, केश और परिधान के शेष भाग के अनुरूप होना चाहिए। सभी प्रकार के कॉलर को अवशेष कपड़े से बनाया जा सकता है जो कि कमीज़, ब्लाउज आदि से छोड़े गए हैं। प्रिंटेड कपड़े का उपयोग सादे रंग के कपड़े के साथ किया जा सकता है। संकीर्ण कॉलर साफ, संयमित और पतला है। यदि एक बड़े कॉलर का उपयोग किया जाना है, तो चोली को बंद किया जाना चाहिए और आस्तीन सादा होना चाहिए।

लगभग किसी भी प्रकार के कॉलर को एक के चेहरे के आकार के अनुरूप संशोधित किया जा सकता है और लगभग किसी भी प्रकार की कॉलर को अधिक बनने वाले नेकलाइन में समायोजित किया जा सकता है। सामान्य रूप से नीरस समान अंतरिक्ष विभाजन से बचें। किसी आकृति को दोहराना जोर देता है लेकिन बहुत अधिक विपरीत आकृति पर ध्यान देता है। उदाहरण के लिए, एक बहुत ही गोल चेहरा एक बहुत ही गोल कॉलर में राउंडर दिखाई देता है, लेकिन एक बहुत ही नुकीला या स्कवैरिश कॉलर भी आकार में बड़ी विपरीतता के कारण गोलपन को दर्शाता है; एक मध्यम अंडाकार कम विशिष्ट होगा। बहुत पतली, लंबी पतली या बोनी गर्दन के लिए कोमलता या कॉलर के लिए कुछ रोल की जरूरत होती है और बहुत अधिक नेकलाइन कम नहीं होती है, लेकिन अगर बहुत ऊंची कॉलर पहनी जाती है तो पतलापन पर ही जोर दिया जाता है।

कॉलर के प्रकार और नाम:

गर्दन के चारों ओर कॉलर की सेट के आधार पर कॉलर का एक वर्गीकरण इस प्रकार है

- सपाट/ फ्लैट कॉलर (Flat collar)
- कम घूमा हुआ कॉलर (low rolled collar)
- अधिक घूमा हुआ कॉलर (high rolled collar)
- खड़ा कॉलर (standing collar standing collar)

घूमे हुए कॉलर उच्च, निम्न या मध्यम हो सकते हैं। खड़ा कॉलर परिधान की डिजाइन या स्टाइल पर निर्भर करता है। एक विशेष कॉलर का वर्णन करने के लिए कॉलर के घुमाव का कोण और इसके बाहरी किनारे को इंगित करना आवश्यक है। यदि कॉलर की गर्दन रेखा में परिधान की गर्दन की रेखा के समान आकार है, तो एक कॉलर फ्लैट हो जाता है।

उठा या घुमा हुआ कॉलर, जिसमें कॉलर का कुछ हिस्सा हम नहीं देखते हैं उसे स्टैंड कहा जाता है। वह पंक्ति जहां कॉलर का घुमा हुआ हिस्सा स्टैंड को छोड़ता है उसे फॉल या ब्रेक लाइन, रोल लाइन या फोल्ड लाइन कहा जाता है। कॉलर को एक ही कपड़े या डबल से काटा जा सकता है। अधिकांश कॉलर को अस्तर की आवश्यकता होती है और जब एक अच्छे स्टैंड की आवश्यकता होती है, तो अस्तर सामग्री के साथ इंटरलाइनिंग भी आवश्यक है। निम्नलिखित कुछ कॉलर हैं, जो आमतौर पर वस्त्रों में उपयोग किए जाते हैं।

1. **स्टैंडिंग बैंड/ चाइनीज़ कॉलर:** अचकन के लिए चाइनीज़ कॉलर को अच्छे आसन की आवश्यकता होती है। एक पतली गर्दन के लिए उपयुक्त है। यह शीर्ष पर बाहर की ओर नहीं निकलना चाहिए और बहुत तंग नहीं होना चाहिए (चित्र 2.7)।



चित्र 2.7: स्टैंडिंग बैंड/ चाइनीज़ कॉलर

2. **स्टैंड और फ़ॉल कॉलर:** यह कॉलर शर्ट कॉलर से मेल खाती है। सामने एक मामूली 'V' गर्दन काटें जो की गहरी हो सकती है लेकिन चुस्त फिटिंग के लिए इसे कंधे के बिंदु पर ज्यादा चौड़ा नहीं होना चाहिए (चित्र 2.8)।



चित्र 2.8: स्टैंड और फ़ॉल कॉलर

3. फ्लैट कॉलर पैटर्न

- **फ्लैट पीटर पैन कॉलर:** फ्लैट कॉलर 2-3 इंच चौड़ा हो सकता है या कंधे की तरह चौड़ा या एक केप की तरह चौड़ा हो सकता है लेकिन पैटर्न बनाने की विधि समान है। ब्लाउज या पेपर पैटर्न पर एक गर्दन की रेखा काटें। फ्रंट और बैक ब्लाउज पैटर्न को कंधे पर रखें और पीछे की तरफ सीधा रखें। एक नियम के रूप में, कॉलर अच्छी तब दिखती है जब सामने गर्दन की रेखा के केंद्र बिंदु से एक कोण पर बेहतर ढंग से काटी जाती है। सामने कॉलर घुमावदार या नुकीला हो सकता है (चित्र 2.9)।



चित्र 2.9: फ्लैट पीटर पैन कॉलर

- **केप कॉलर:** इसे फ्लैट कॉलर की तरह काटा जाता है। एक स्वीकृत गर्दन की रेखा हो तो आगे और पीछे के पैटर्न के कंधों की रेखा को एक दूसरे से मिलाएं। यह एक अतिरिक्त चौड़ा कॉलर है जो कंधों के नीचे अच्छी तरह से लटका हुआ है। यह बच्चों के खेलने के कपड़े के लिए अनुपयुक्त है क्योंकि यह उनकी गतिविधि में हस्तक्षेप करता है (चित्र 2.10)।



चित्र 2.10: केप कॉलर

4. **रिपल्ड कॉलर:** इस कॉलर का उपयोग चेहरे में स्रैण कोमलता को सुरक्षित करने के लिए किया जाता है। रिपल्ड कॉलर एक गोलाकार फ्रिल या रफ़ल होता है (चित्र 2.11)।

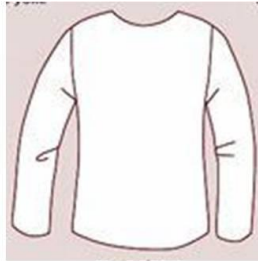


चित्र 2.11: रिपल्ड कॉलर

2.5.2 आस्तीन: आस्तीन और आर्महोल की रेखा को किसी भी परिधान में काटना सबसे कठिन है, वस्त्र में आस्तीन को आर्महोल के चारों ओर वक्र क्षेत्र में फिट होना चाहिए और हाथ को गति प्रदान करें जिससे हाथ अच्छी तरह ऊपर निचे हो सकें। उदाहरण के लिये लंबी आस्तीन कंधे, कोहनी और कलाई या कफ में अच्छी तरह से फिट होनी चाहिए। आस्तीन लंबी, तीन चौथाई लंबाई या छोटी हो सकती है और आस्तीन के कफ को आमतौर पर पाइपिंग, हेम या बैंड के साथ फिनिश किया जाता है।

आस्तीन मुख्य रूप से दो प्रकार के होते हैं:

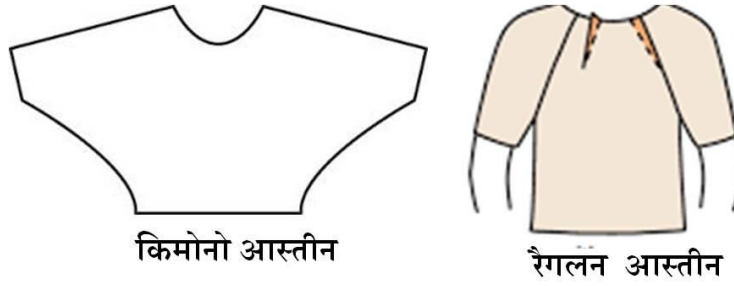
1. आस्तीन सामान्य आर्महोल के साथ (Set in sleeve): ये आस्तीन परिधान के आर्महोल में सिली जाती हैं। इन आस्तीन को किसी भी लंबाई में काटा जा सकता है। उन्हें आर्महोल में फिट विभिन्न प्रकार से किया जा सकता है और उनके हेमलाइन / कफ को विभिन्न से फिनिश किया जा सकता है। सादी आस्तीन (Plain sleeve), पफ आस्तीन (Puff sleeve), गोलाकार पंखुड़ी आस्तीन (Round Petal sleeve), तीन चौथाई (three quarter sleeve), पूरी आस्तीन (Full sleeve) आदि इस श्रेणी में आते हैं (चित्र 2.12)।



चित्र 2.12: आस्तीन सामान्य आर्महोल के साथ

2. आस्तीन बिना आर्महोल के और असामान्य आर्महोल के साथ:

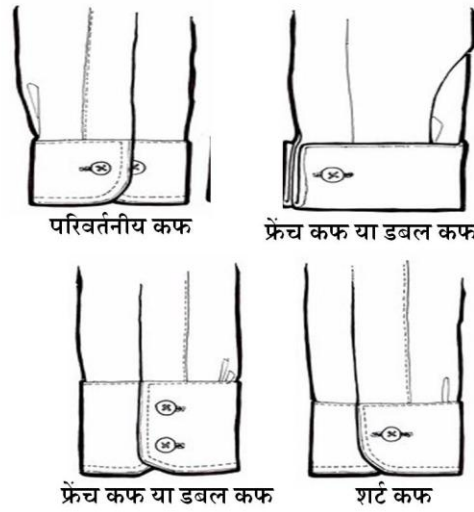
- बिना आर्महोल सिलाई वाले, जैसे किमोनो आस्तीन।
- आस्तीन चोली के भाग के साथ ही काटी जाती है और आर्महोल के वक्र को बनाए रखते हैं जैसे कि रैगलन आस्तीन (चित्र 2.13)।



चित्र 2.13: आस्तीन

2.5.3 कफ:

कमीज़ और जैकेट्स की आस्तीन के निचले भाग या कलाई को अतिरिक्त कपड़े की परत को कफ कहते हैं। कफ खुले हुए होते हैं ताकि पहनने वाला आस्तीन को आराम से हाथ में पहन सके और बटन की सहायता से उन्हें बंद किया जाता है जिससे आस्तीन अच्छी तरह से फिट हो सके। आमतौर पर कमीज़ और जैकेट्स में विभिन्न प्रकार के कफ हमें देखने को मिलते हैं जो कि निम्नतः शर्ट कफ, परिवर्तनीय कफ और फ्रेंच कफ या डबल कफ हैं (चित्र 2.14)।

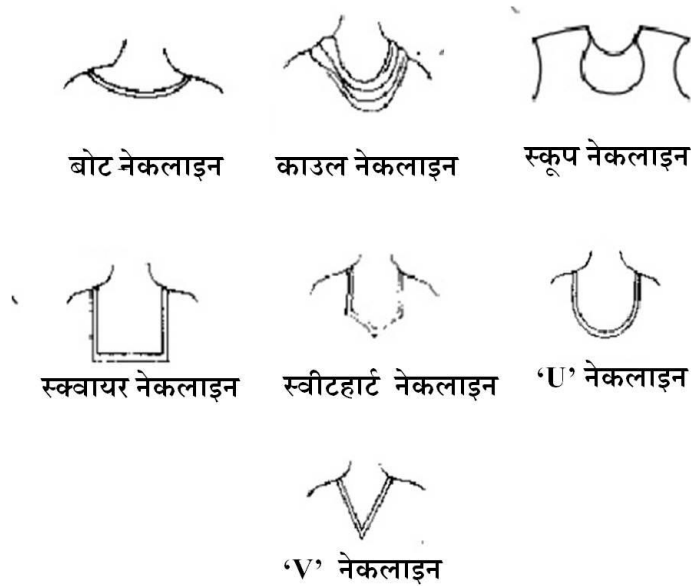


चित्र 2.14: रैगलन कफ

2.5.4 नेकलाइन:

नेकलाइन गर्दन के चारों ओर चोली की एक रूपरेखा या समोच्च है। महिलाओं के कपड़ों में, सजावटी प्रभाव प्राप्त करने के लिए विभिन्न तरीकों और शैलियों में नेकलाइन को आकार दिया जा सकता है (चित्र 2.15)। कुछ नेकलाइन इस प्रकार हैं:

- **बोट नेकलाइन:** यह एक नाव के आकार का नेकलाइन है, जो कॉलरबोन के लगभग निम्न वक्र, आगे और पीछे की तरफ ऊंचा, किनारे की ओर चौड़ा और कंधे की सिलाई में पूर्ण होता है।
- **काउल नेकलाइन:** काउल नेकलाइन को एक या एक से अधिक मोड़ (फोल्ड) देकर विकसित किया जाता है। काउल हमेशा पूर्वाग्रह में काटते हैं और पहनने पर मुक्त और द्रव प्रभाव डालते हैं। काउल नेकलाइन के लिए सरासर और हल्के वजन के कपड़े उपयुक्त होते हैं जैसे शिफॉन, क्रेप्स, सॉफ्ट साटन आदि।
- **स्कूप नेकलाइन:** यह एक कम घुमावदार नेकलाइन है, जो कंधों से होकर जाती है आगे और पीछे दोनों तरफ से गहरी होती है।
- **स्क्वायर नेकलाइन:** इस नेकलाइन में आगे और पीछे चार कोने होते हैं।
- **स्वीटहार्ट नेकलाइन:** यह नेकलाइन आगे से गहरी और दिल के आकार में होती है।
- **‘U’ नेकलाइन:** यह नेकलाइन आगे से ‘U’ आकार की होती है।
- **‘V’ नेकलाइन:** यह नेकलाइन आगे से स्पष्ट ‘V’ आकार की होती है।



चित्र 2.15: नेकलाइन के प्रकार

2.5.5 योक: योक एक परिधान का हिस्सा है जो कंधे या कूल्हे के क्षेत्र में सिला जाता है। यह एक सिलाई द्वारा परिधान के निचले या ऊपर भाग से जुड़ा होता है जो एक क्षैतिज स्टाइल लाइन के रूप में दिखाई देती है। योक हमेशा द्वि सतह में होते हैं। योक का उपयोग किसी भी वस्त्र में डार्ट को छोटा करना संभव बनाता है ताकि यह एक डिजाइन लाइन की तरह उत्पन्न हो। वस्त्र में योक का उपयोग कहा पर हो रहा है और उसका कैसा आकार है उसके आधार पर योक को

नाम दिया गया है जैसे परिधान में ऊपर की ओर योक (शोल्डर योक), कमर के ऊपर योक (मिड्रिफ योक) और कमर रेखा से नीचे योक (हिप योक) दिया गया है (चित्र 2.16)। एक योक को कई आकार जैसे वर्ग, गोल, सीधी रेखा, स्कैलपड, त्रिकोणीय और विषम के साथ डिजाइन किया जा सकता है। वांछित प्रभाव पैदा करने के लिए योक की चौड़ाई और गहराई को बदला जा सकता है। एक पैनल के साथ योक परिधान की पूरी लंबाई तक फैला हुआ हिस्सा है। जबकि एक आंशिक योक परिधान के एक निश्चित भाग के लिए विस्तारित हो सकता है।

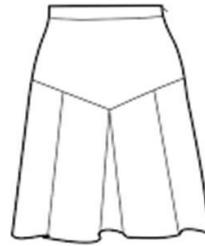
योक के प्रकार

1. परिपूर्णता के बिना योक

इस प्रकार के योक आकार की एक विस्तृत श्रृंखला में आते हैं। इस तरह के योक के पैटर्न को दो तरीकों से तैयार किया जा सकता है। घुमावदार या 'V' आकार के योक के लिए, कंधे से केंद्र के सामने / कंधे से केंद्र के पीछे तक की योक लाइन का निर्माण सामने/ पीछे की चोली में इच्छानुसार किया जाता है (चित्र 2.16)। सीधी रेखा के योक के मामले में, एक पंक्ति को आर्महोल से चोली पैटर्न के केंद्र के सामने/ पीछे तक खींचा जाता है और चोली और योक दोनों भागों को लेबल किया जाता है।



शोल्डर योक



हिप योक



मिड्रिफ योक

चित्र 2.16: योक के प्रकार

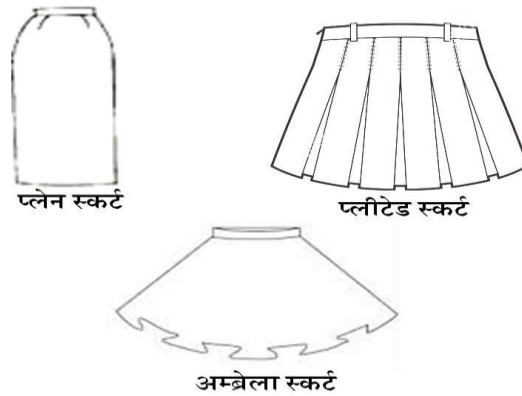
2. परिपूर्णता के साथ योक

ये योक वस्त्र में परिपूर्णता (टक, प्लीट्स या चुन्नटों) के साथ सिले जाते हैं। यदि योक में टक्स डालने है तो कपड़े को काटने से पहले उसमें टक्स डालते हैं फिर उस कपड़े के ऊपर योक के पैटर्न को रखकर कटाई करते हैं। यदि प्लीट्स या चुन्नटें योक में डालनी हैं तो उसके अनुसार कपड़ा अधिक लेकर योक की कटाई करते हैं।

2.5.6 स्कर्ट

स्कर्ट लड़कियों की विभिन्न फैशन परिधानों में प्रमुख भूमिका निभाते हैं। यदि एक चोली एक स्कर्ट से जुड़ी होती है, तो यह एक फ्रॉक बन जाती है। स्कर्ट को उसके आकार के अनुसार वर्गीकृत किया जाता है जैसे सादे स्कर्ट, प्लीटेड स्कर्ट, अम्ब्रेला स्कर्ट आदि।

- **प्लेन स्कर्ट:** इस स्कर्ट में पीछे भाग में प्रत्येक तरफ दो डार्ट्स होती हैं। यह कमर के बिल्कुल समतल होती है क्योंकि बेल्ट के जोड़ पर कोई भी चुन्नट नहीं होती है।
- **प्लीटेड स्कर्ट:** यह स्कर्ट बॉक्स या इनवर्टेड बॉक्स प्लीट्स के साथ तैयार की जाती है और यह स्कर्ट में कमर में आगे और पीछे दोनों ओर डाली जाती है। स्कर्ट के नीचे की गोलाई को कमर से ढाई गुना रखा जाता है।
- **अम्ब्रेला स्कर्ट:** यह स्कर्ट एक छतरी की तरह एक प्रभाव देता है, इसलिए इस का नाम अम्ब्रेला स्कर्ट है। इसे एक गोलाकार स्कर्ट के रूप में भी जाना जाता है, क्योंकि यह एक गोलाकार तरीके से काटा जाता है।



चित्र 2.17: स्कर्ट के प्रकार

लंबाई के अनुसार स्कर्ट को वर्गीकृत किया जा सकता है जो की नीचे दी गई है:

तालिका 2.1 : स्कर्ट के प्रकार

क्र. सं.	स्कर्ट के प्रकार	लंबाई
1.	मिनी स्कर्ट	जिसकी लंबाई जांघ के मध्य बिंदु तक होती है
2.	सामान्य स्कर्ट	जिसकी लंबाई घुटने से नीचे होती है
3.	मिडी स्कर्ट	जिसकी लंबाई पेंडुरी (calf) के मध्य बिंदु तक होती है

अभ्यास प्रश्न

निम्नलिखित कथनों को सही /गलत बताइए।

1. फ्लैट पैटर्न तकनीक में डार्ट हेरफेर पैटर्न बनाने का सिद्धांत है।
2. रैगलन सामान्य आर्महोल के साथ होती है।
3. चाइनीज़ कॉलर गर्दन के चारो ओर खड़ा होता है।
4. क्रिमोनो आस्तीन आर्महोल से जुड़ी होती है।
5. मिड्रिफ योक कमर के ऊपर होता है।

2.6 सारांश

इस इकाई में हमने फ्लैट पैटर्न के साथ पैटर्न बनाने के विभिन्न सिद्धांतों के बारे में अध्ययन किया। हमने विभिन्न प्रकार के कॉलर, योक, आस्तीन और स्कर्ट के बारे में भी अध्ययन किया। यह निष्कर्ष निकलता है कि इस इकाई के अध्ययन से शिक्षार्थियों को फ्लैट पैटर्न के साथ पैटर्न बनाने की बेहतर समझ हो गई होगी। शिक्षार्थी धुरी के साथ-साथ कटौती और प्रसार विधि का उपयोग कर सकते हैं जो उनकी सुविधा के साथ-साथ डिजाइन के प्रकार पर भी निर्भर करता है। कपड़ों को डिजाइन करते समय हम परिधान में अलग-अलग डिजाइनिंग फीचर का उपयोग करते हैं जैसे कि योक, शर्ट, कॉलर आदि। परिधान में डिजाइन विशेषताओं का उपयोग उद्देश्य और सौंदर्यशास्त्र के अनुसार होना चाहिए और साथ ही इसे पहनने वाले को सूट करना चाहिए। शिक्षार्थियों ने इस इकाई के अध्ययन करने के उपरान्त फ्लैट पैटर्न विधि और विभिन्न डिजाइन सुविधाओं के साथ पैटर्न बनाने की गहन जानकारी प्राप्त करी होगी।

2.7 परिभाषित शब्दावली

- **पैटर्न में हेरफेर (Pattern manipulation):** यह एक विधि है जिसके द्वारा किसी भी पैटर्न के किसी भाग को कट- प्रसार (slash- spread method) या धुरी विधि (Pivot method) द्वारा मूल आकार से बदला जाता है। नया पैटर्न आकार परिधान की डिजाइन विशेषताओं का प्रतिनिधित्व करता है।
- **डिजाइन पैटर्न:** तैयार पैटर्न जिसमें डिजाइन से संबंधित सभी विशेषताएं हैं।
- **निर्णायक बिंदु (Pivotal point):** पैटर्न पर एक निर्दिष्ट बिंदु (बस्ट बिंदु) है। धुरी विधि/ कट या प्रसार विधि द्वारा पैटर्न में बदलाव करने के लिये बस्ट पॉइंट को निर्णायक बिंदु लेते है।
- **बुनियादी पैटर्न (Basic pattern):** मूल पैटर्न सेट जिसमें आगे और पीछे की चोली, आगे और पीछे की स्कर्ट और आस्तीन। ये सभी डिजाइनों के लिए आधार हैं।
- **डार्ट:** डार्ट कपड़े में त्रिकोणीय तह (fold) है जो शरीर के वक्र भाग को सपाट कपड़े में फिट करता है।

2.8 अभ्यास प्रश्नों के उत्तर

1. सत्य
 2. असत्य
 3. सत्य
 4. असत्य
 5. सत्य
-

2.9 सन्दर्भ ग्रन्थ सूची

- Reader's Digest. 1976. Complete Guide to sewing. Pleast Ville, New York. The Reader's Digest Association. Inc.
 - Shanley, L. and Campbell, K. 2020. Solving Fit Issues. Retrieved March 12, 2020 from <http://www.pmfittingguidepdf>.
 - Hollen, N.R.1961. Pattern making by the flat pattern method. Minnesota, Burgess Publishing Company. Pp 1-18.
 - Erwin, M.D. 1970. Practical Dress Design. Principles of fitting and pattern making. New York. The Macmillan Company. pp 1-25.
-

2.10 निबंधात्मक प्रश्न

1. फ्लैट पैटर्न द्वारा पैटर्न बनाने की विधियों का वर्णन करें।
2. निम्लिखित पर टिप्पड़ी लिखें:
 - कॉलर
 - आस्तीन
 - योक
 - नेकलाइन
3. फ्लैट पैटर्न विधि द्वारा पैटर्न बनाने के सिद्धांत का वर्णन करें।

इकाई 3: ड्राफ्टिंग

- 3.1 प्रस्तावना
- 3.2 उद्देश्य
- 3.3 परिभाषा और संबंधित शब्दावली
- 3.4 ड्राफ्टिंग के लिये उपयोग किये जाने वाले उपकरण
- 3.5 ड्राफ्टिंग करने के दिशा निर्देश
- 3.6 वयस्क एवं बच्चों के लिये चोली और आस्तीन की ड्राफ्टिंग तैयार करना
- 3.7 विशेष प्रकार के कपड़े बिछाना और काटना
- 3.8 सारांश
- 3.9 अभ्यास प्रश्नों के उत्तर
- 3.10 सन्दर्भ ग्रन्थ सूची
- 3.11 निबंधात्मक प्रश्न

3.1 प्रस्तावना

इकाई 2 में हमने परिधान बनाने के प्लैट पैटर्न तकनीकी के बारे में अध्ययन किया था। अब हम इस अध्याय में वस्त्र निर्माण की ड्राफ्टिंग विधि के बारे में अध्ययन करेंगे। ड्राफ्टिंग विधि द्वारा वस्त्र निर्माण में हमें विभिन्न चरणों का अनुसरण करते हैं जैसे डिजाइन का लेखा खींचना, जिसके लिये वस्त्र सिलना है उसके शरीर की माप लेना फिर माप के अनुसार ड्राफ्टिंग बनाना और बनी ड्राफ्टिंग को वस्त्र के उपर रखकर काटना और उसके बाद वस्त्र की सिलाई करना। फैशन के अनुसार कपड़े जैसे-जैसे परिधान की शैली बदलती है, लेकिन परिधानों की कटाई के मुख्य सिद्धांत विभिन्न प्रकार के वस्त्रों के लिये समान रहते हैं। इन सिद्धांतों का अनुसरण करके नए डिजाइन और स्टाइल बनाए जा सकते हैं। इस अध्याय में आप ड्राफ्टिंग तैयार करने, ड्राफ्टिंग के सिद्धांतों और तकनीकों, विशेष कपड़ों को बिछाने और काटने और बच्चे और वयस्क ब्लॉकों के लिए बुनियादी ड्राफ्ट तैयार करने के बारे में अध्ययन करेंगे।

3.2 उद्देश्य

इस इकाई के अध्ययन के उपरान्त शिक्षार्थी जानेगें

- ड्राफ्टिंग की परिभाषा और उससे सम्बंधित शब्दावली;
- ड्राफ्टिंग के लिये उपयोग किये जाने वाले उपकरण एवं सामग्री के बारे में;
- बच्चों और वयस्क के लिये चोली और आस्तीन ड्राफ्टिंग बनाने की विधि;
- विशेष प्रकार के कपड़ों की कटाई के लिये लेआउट कैसे तैयार करें।

3.3 परिभाषा और संबंधित शब्दावली

ड्राफ्टिंग को शरीर के माप का उपयोग करके यांत्रिक परिशुद्धता के साथ कागज पर पैटर्न को खींचने की एक विधि के रूप में परिभाषित किया गया है। एक मूल / फाउंडेशन पैटर्न का निर्माण ड्राफ्टिंग के माध्यम से किया जाता है।

ड्राफ्टिंग किसी एक निश्चित व्यक्ति के शरीर की माप लेकर बनाई जाती है। यदि ड्राफ्टिंग बनाने में शरीर की माप सही से नहीं ली गई हो तो ड्राफ्टिंग उचित नहीं बनेगी और उसके द्वारा बना हुआ वस्त्र व्यक्ति में सही से फिट नहीं होगा। ड्राफ्टिंग बनाने में कुछ मापों की गणना शरीर की जो माप ली गई है उससे की जाती है। जैसे गले की माप को छाती का 1 / 12 लिया जाता है। यदि आपने छाती की नाप सही ली है तो गले के माप की गणना भी सही होगी।

ड्राफ्टिंग करते समय हमें कुछ पारिभाषिक शब्द के विषय में ज्ञान होना चाहिए। अब हम ड्राफ्टिंग से सम्बंधित पारिभाषिक शब्दों के बारे में पढ़ेंगे जो की निम्नवत है।

- **परिवर्तन (Alter):** किसी पैटर्न में शरीर की नाप के अनुसार बदलाव परिवर्तन कहलाता है।
- **ग्रेन (Grain) :** कपड़े में लंबवत और क्षैतिज धागों को ग्रेन कहते है।
- **लेआउट (Layout):** यह एक आरेख है जिसमें दिखाया जाता है कि कपड़े को काटने के लिये कपड़े पर पैटर्न के टुकड़े कैसे रखें।
- **सीम अलाउंस (Seam allowance):** कपड़े में सिलाई रेखा और कटाई रेखा की बीच दूरी को सीम अलाउंस कहते हैं।
- **सिलाई रेखा (Seam line):** यह कपड़े में एक रेखा है जो इंगित करती है जिसमें सिलाई करी जाती है।
- **बाँह (Arm-hole/ Armscye):** एक छेद जिसके माध्यम से आप अपनी बाँह डालते हैं और जहाँ पर आस्तीन को चोली से संलग्न किया जाता है।

3.4 ड्राफ्टिंग के लिये उपयोग किये जाने वाले उपकरण

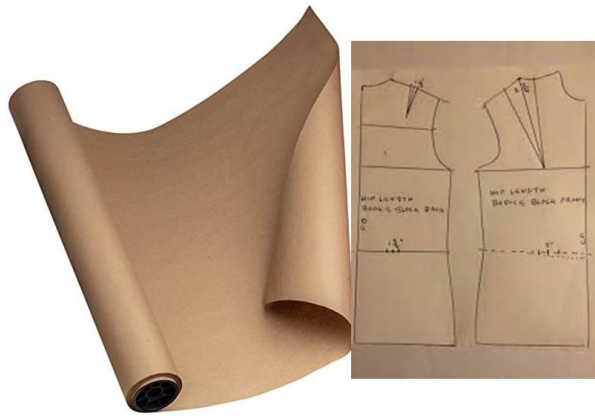
पैटर्न ड्राफ्टिंग के उपकरण के बिना हम ड्राफ्टिंग नहीं कर सकते है। किसी भी वस्त्र को सही फिटिंग का बनाने के लिये हम सही माप की ड्राफ्टिंग की आवश्यकता होती है जो सही शरीर की माप और ड्राफ्टिंग के उपकरण से बन पाती है। इसलिये ड्राफ्टिंग विधि द्वारा वस्त्र निर्माण करने के लिये हमें सबसे पहले ड्राफ्टिंग उपकरण के बारे में जानकारी होनी चाहिए। अब हम ड्राफ्टिंग उपकरण के बारे चर्चा करते है जो की निम्नवत है।

1. **माप फीता (Measuring Tape):** इसका उपयोग शरीर की माप लेने के साथ-साथ चित्र बनाने के लिए भी किया जाता है। यह 153 सेमी (60") लंबा और 1.25 सेमी (1/2 ") चौड़ा होता है। माप को इंच से सेंटीमीटर या सेंटीमीटर से इंच में रूपांतरण की सुविधा के लिए फीते में सेंटीमीटर और इंच को एक साथ चिह्नित किया होता है (चित्र 3.1)।



चित्र 3.1: माप फीता

2. **भूरा कागज़ (Brown Paper):** कागज़ का इस्तेमाल ड्राफ्टिंग के लिए किया जाता है (चित्र 3.2)।



चित्र 3.2: भूरा कागज़

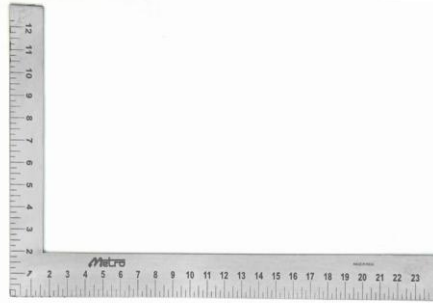
3. **पेंसिल (Pencil):** तेज नोक वाली पेंसिल का उपयोग ड्राफ्टिंग करने के लिये किया जाता है। पेंसिल का उपयोग भूरे रंग के कागज़ पर अंकन के लिए किया जाता है। रंगीन पेंसिल का उपयोग ड्राफ्टिंग में फोल्ड भाग और ग्रेन रेखा को अंकित करने कई लिये किया जाता है।

4. **फ्रेंच कर्व (French Curve):** यह एक साँचा है जो आमतौर पर धातु, लकड़ी या प्लास्टिक से बना होता है जो कई अलग-अलग वक्रों में बना होता है। ड्राफ्टिंग के समय बाँह और गले के वक्रों को सुचारू रूप से खींचने के लिये इसका प्रयोग किया जाता है (चित्र 3.3)।



चित्र 3.3: फ्रेंच कर्व

5. **ड्राफ्टिंग मेंज (Drafting Table):** मेंज की सतह चिकनी और दृढ़ होनी चाहिए। मेंज की ऊंचाई 3 फीट, चौड़ाई 4 फीट और लम्बाई 6 फीट होनी चाहिए।
6. **L- पैमाना (L Scale):** यह लकड़ी या स्टील से बना होता है। L- पैमाना की एम् भुजा की माप 12 इंच और दूसरी भुजा की माप 24 इंच होती है। मूल रूप से भूरे रंग के कागज पर लम्बवत रेखाओं को खींचने के लिए इसका प्रयोग किया जाता है। L- पैमाना ड्राफ्टिंग के लिये मुख्य उपकरण है। यह सटीक 90 ° कोण और सीधे किनारों को खींचने में मदद करता है। यह उसीधी रेखाओं और वर्गों को संयुक्त रूप से मापता है (चित्र 3.4)।



चित्र 3.4: L- पैमाना

7. **रबर (Eraser):** भूरे कागज में ड्राफ्टिंग बनाते समय किसी गलत अंकित रेखा को मिटाने के लिये रबर की आवश्यकता होती है।

3.5 ड्राफ्टिंग करने के दिशा निर्देश

अभी तक हमने ड्राफ्टिंग और ड्राफ्टिंग के उपकरण के बारे में अध्ययन किया है। अब हम ड्राफ्टिंग करने के निदेशक सिद्धान्त के बारे में पढ़ेंगे जिनका अनुकरण हमको ड्राफ्टिंग के समय करना होगा जो कि इस प्रकार है।

- ड्राफ्टिंग एक सपाट सतह पर किया जाना चाहिए।
- ड्राफ्टिंग को भूरे कागज में उलटी तरफ से पेंसिल से करना चाहिए।
- ड्राफ्टिंग के लिये परिधान की आवश्यकताओं के अनुसार कागज के आकार की सही गणना करें।
- यदि ड्राफ्टिंग को तह में करना है तो हमेशा बाएं हाथ की तरफ कागज की तह रखें।
- लाइनों की सटीकता के लिए अच्छी तरह से धारदार पेंसिल का उपयोग किया जाना चाहिए।
- ड्राफ्टिंग में कोण और वर्ग को खींचने के लिये पैमाने का प्रयोग करें।
- आगे और पीछे की चोली की ड्राफ्टिंग अलग अलग रंग की पेंसिल से करनी चाहिए।
- ड्राफ्टिंग की रेखाओं को बारीकी से खींचें और बाजू और गले के वक्र को फ्रेंच कर्व द्वारा सुचारु रूप से खींचें।

ड्राफ्टिंग के गुण

- सही माप को लेकर बनायी गई ड्राफ्टिंग से बना वस्त्र अच्छी फिटिंग देता है।
- एक मूल ब्लॉक को किसी भी वांछित आकार के पैटर्न में बनाया जा सकता है।
- विभिन्न डिजाइनों को केवल एक मूल ड्राफ्टिंग के साथ बनाया जा सकता है।
- ड्राफ्टिंग को रखकर कपड़े की कटाई करने से सटीकता प्राप्त की जा सकती है।
- ड्राफ्टिंग के सभी टुकड़ों को कपड़े के ऊपर रखा जाता है और काटने से पहले समायोजित किया जाता है जिसके द्वारा कपड़े के अपव्यय से बचा जा सकता है।
- ड्राफ्टिंग को संग्रहीत कई बार उपयोग किया जा सकता है जो समय बचाता है।
- किसी भी शरीर के आकार में अनियमितता होने पर कपड़े को काटने से पहले ड्राफ्टिंग में परिवर्तन किया जा सकता है।

ड्राफ्टिंग के अवगुण

- ड्राफ्टिंग व्यक्तिगत माप को लेकर बनायी जाती है इसलिये हर किसी को फिट नहीं हो सकती।
- एक बुनियादी ड्राफ्टिंग में सिलाई हक्र नहीं होता है केवल ease जुड़ी होती है। इसलिए सीम अलाउंस को कपड़े पर चिह्नित किया जाता है।

अभ्यास प्रश्न

निम्न कथनों को सत्य/ असत्य बताइए।

1. कपड़े के ताना और बाना एक दूसरे के समकोण (90°) होने चाहिए।
2. कपड़े की आड़ी दिशा में खिंचाव होता है।
3. ड्राफ्टिंग करते समय कागज की तह को दायी हाथ की तरफ रखना चाहिए।

4. ड्राफ्टिंग व्यक्तिगत माप को लेकर नहीं बनायी जाती है।

3.6 वयस्क एवं बच्चों के लिये चोली और आस्तीन की ड्राफ्टिंग तैयार करना

ड्राफ्टिंग में सबसे पहला चरण है मूल ब्लॉक को बनाना है। हम यहाँ पर २ साल के बच्चों और वयस्क की चोली और आस्तीन का ड्राफ्टिंग विधि द्वारा ब्लॉक बनाना सीखेंगे।

1. ब्लॉक विधि द्वारा बच्चों की चोली की ड्राफ्टिंग (चित्र 3.5)

उम्र - २ साल

ऊंचाई - 92 cm (36 1/4 ")

माप

चोली की लम्बाई = ऊंचाई का $2/8 = 23$ cm (9 ")

छाती = 55 cm (21 5/8 ")

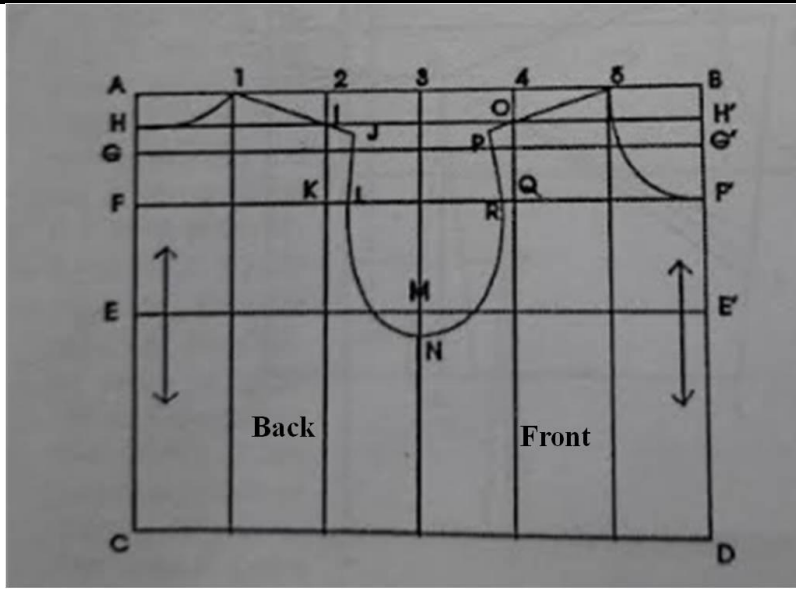
कागज़ की नाप

लम्बाई = 23 cm (9 ")

चौड़ाई = छाती का $1/2 + 2.5$ cm (1") ease के लिये = 30 cm (12")

विधि

- कागज़ को ऊपर दी गई नाप के अनुसार लें।
- कागज़ के चारों कोनों को ABCD से चिह्नित करें।
- AC रेखा को दो बराबर भागों में बांटे और रेखा EE' खींचें।
- AE भाग को दो बराबर भागों में बांटे और रेखा FF' खींचें।
- AF भाग को दो बराबर भागों में बांटे और रेखा GG' खींचें।
- AG भाग को दो बराबर भागों में बांटे और रेखा HH' खींचें।
- रेखा AB को 6 बराबर भागों में बांटे और उन्हें 1, 2, 3, 4, 5 से चिह्नित करें।



चित्र 3.5: बच्चों की चोली की ड्राफ्टिंग

चोली के पीछे भाग की ड्राफ्टिंग

- पीछे के गले के लिये बिंदु H को बिंदु 1 से अंदर की ओर वक्र बनाते हुए जोड़े।
- रेखा 2 और रेखा HH' जिस बिंदु पर मिलते है उस बिंदु को I से चिह्नित करें।
- बिंदु I को बिंदु 1 से जोड़े और बिंदु I को 2.5 cm (1 ") नीचे की ओर खींचे और उस बिंदु को J से चिह्नित करें।
- रेखा 2 और रेखा FF' एक दूसरे से जिस बिंदु में मिलते हैं उस बिंदु को K से चिह्नित करें।
- बिंदु K से दाय हाथ की तरफ 2 cm (3/4 ") की दूरी में बिंदु L चिह्नित करें।
- रेखा 3 और EE' जिस बिंदु में एक दूसरे से मिलते है उसे बिंदु M से चिह्नित करें और बिंदु M से 1.25 cm (1/2") नीचे बिंदु को N से चिह्नित करें।
- आर्महोल के लिये बिंदु N, L और J को अंदर की ओर वक्र बनाते हुए जोड़े।
- बिंदु N से नीचे की रेखा चोली के किनारे की सिलाई रेखा है। किनारे की सिलाई की रेखा में कोई आकार नहीं दिया है क्योंकि बच्चों के शरीर में कमर को कोई आकार नहीं होता है।

चोली के आगे के भाग की ड्राफ्टिंग

- आगे के गले के लिये बिंदु F' और बिंदु 5 को अंदर की तरफ वक्र बनाते हुए जोड़े।
- रेखा HH' और रेखा 4 एक दूसरे से जिस बिंदु में मिलती है उसे बिंदु O से चिह्नित करें।
- बिंदु 5 को बिंदु O से रेखा द्वारा मिलाये और इस रेखा को 2.5 cm (1") आगे बढ़ाये और बिंदु P से चिह्नित करें।

- रेखा 4 और FF' जिस बिंदु में मिलती है उसे Q बिंदु से चिन्हित करें।
- बिंदु Q से बायीं तरफ 1 cm (3/8 ") की दूरी पर बिंदु R चिन्हित करें।
- बिंदु P, R और N को वक्र बनाते हुए जोड़ें।
- बिंदु N से नीचे की रेखा चोली के किनारे की सिलाई रेखा है।
- रेखा CD आगे और पीछे की चोली की कमर रेखा है।
- चोली के आगे और पीछे के ब्लॉक में ग्रेन रेखा चिन्हित करें।

आस्तीन की ड्राफ्टिंग (चित्र 3.6)

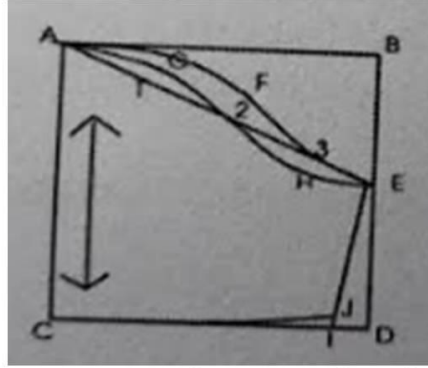
आस्तीन की लम्बाई = 12.5 cm (5 ")

आस्तीन की चौड़ाई = छाती का $1/2 - 5$ cm ($55/2 - 5 = 22.5$ cm) हम 22.5cm को 23 cm लेंगे।

कागज की माप

लम्बाई = 12.5 cm (5 ")

चौड़ाई = 23 cm (9")



चित्र 3.6: बच्चों की आस्तीन की ड्राफ्टिंग

विधि

- ऊपर दी गई नाप के अनुसार कागज लें।
- कागज को चौड़ाई में बीच में से मोड़ें और मुड़े हुए भाग को बायीं हाथ की ओर रखें।
- अब कागज के चारों कोनों को ABCD से चिन्हित करें।
- बिंदु B से बिंदु E तक की दूरी = चोली की लम्बाई का $1/4$
- बिंदु E को बिंदु A से एक सीधी रेखा से मिलाये।
- AE रेखा को 4 बराबर भागों में बांटे।
- बिंदु 1 से 0.5 cm (1/4") ऊपर की ओर बिंदु G चिन्हित करें।

- बिंदु 3 से 0.5 cm (1/4") नीचे बिंदु H चिन्हित करें।
- आस्तीन के आगे के आर्महोल के लिये बिंदु AG2 को ऊपर की ओर वक्र बनाते हुए जोड़े और बिंदु 2HE को नीचे की ओर वक्र बनाते हुए जोड़े।
- बिंदु 2 से 1 cm (1/2") ऊपर की ओर बिंदु F चिन्हित करें।
- आस्तीन के पीछे के आर्महोल के लिये बिंदु AFE को ऊपर की ओर वक्र बनाते हुए जोड़े।
- बिंदु D से बायीं हाथ की ओर 1 cm (1/2") की दूरी में बिंदु I चिन्हित करें।
- बिंदु I को बिंदु E से सीधी रेखा द्वारा जोड़े।
- बिंदु I से 0.5 cm (1/4") ऊपर की ओर बिंदु J चिन्हित करें और बिंदु J को बिंदु C से नीचे की ओर वक्र बनाते हुए जोड़े।
- इसके बाद आस्तीन के ब्लॉक में ग्रेन रेखा चिन्हित करें।

2. ब्लॉक विधि द्वारा वयस्क की चोली की ड्राफ्टिंग (चित्र 3.7)

उम्र – 18+

ऊंचाई – 5 फीट = 152.4cm (152 cm)= 60"

माप

लम्बाई = ऊंचाई का 2/8 = 38 cm (15")

छाती = 85 cm (34")

पाइवोट बिंदु = 23cm (9")

कागज़ की माप

लंबाई= 38 cm (चोली की लम्बाई)

चौड़ाई= छाती का 1/2 + 2.5 cm (1") सहजता (ease)

विधि

ऊपर दी गई नाप के अनुसार कागज़ लें।

कागज़ के चारों कोनों को ABCD से चिन्हित करें।

AC रेखा को दो बराबर भागों में बांटे और रेखा EE' खींचें।

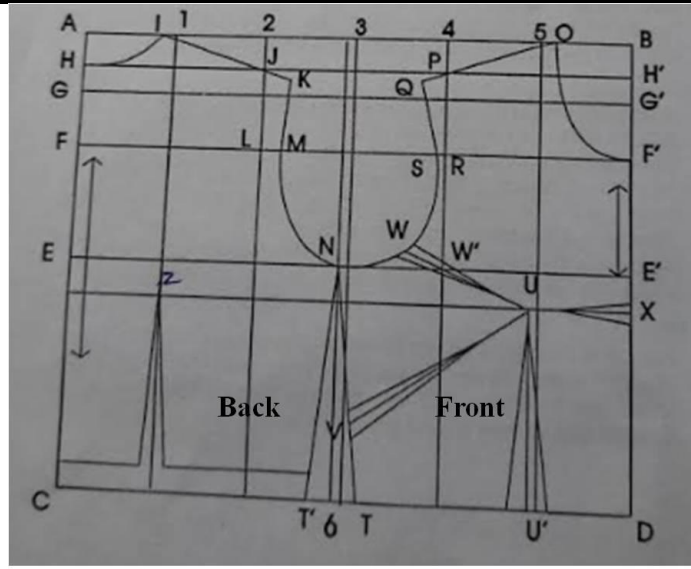
AE रेखा को दो बराबर भागों में बांटे और रेखा FF' खींचें।

AF रेखा को दो बराबर भागों में बांटे और रेखा GG' खींचें।

रेखा AB से 2 cm (3/4") नीचे रेखा HH' खींचें।

रेखा AB को 6 बराबर भागों में बांटे और इन बिंदुओं से रेखा 1,2,3,4 को लंबवत खींचें।

रेखा 3 से बायीं हाथ की ओर बिंदु 6 चिन्हित करें और इससे लंबवत रेखा खींचें।



चित्र 3.7: वयस्क की चोली की ड्राफ्टिंग

पीछे की चोली की ड्राफ्टिंग

- बिंदु 1 से बायीं हाथ की तरफ 1 cm (1/2") दूरी पर बिंदु I चिन्हित करें।
- पीछे के गले के लिये बिंदु H को बिंदु I से अंदर की ओर वक्र बनाते हुए जोड़े।
- रेखा 2 और HH' जिस बिंदु में मिलते हैं उस बिंदु को J से चिन्हित करें।
- बिंदु I और J को सीधी रेखा से जोड़े और J बिंदु को 2.5 cm (1") आगे बढ़ाये जिसे K से चिन्हित करें।
- रेखा 2 और FF' जिस बिंदु में मिलते हैं उसे L से चिन्हित करें।
- बिंदु L से दायीं हाथ की तरफ 2 cm (3/4") दूरी पर बिंदु M चिन्हित करें।
- रेखा 6 और EE' जिस बिंदु में मिलते हैं उस बिंदु को N से चिन्हित करें।
- आर्महोल के लिये KMN बिंदु को अंदर की ओर वक्र बनाते हुए जोड़े।

आगे की चोली की ड्राफ्टिंग

- बिंदु 5 से दायीं ओर 1 cm (1/2 ") की दूरी में बिंदु O को चिन्हित करें।
- गले के लिये बिंदु O और F' को अंदर की ओर वक्र बनाते हुए जोड़े।
- रेखा 4 और रेखा HH' जिस बिंदु में मिलते हैं उसे बिंदु P से चिन्हित करें।
- बिंदु O और P बिंदु को सीधी रेखा से जोड़े और बिंदु P को 2.5 cm (1 ") आगे की ओर बढ़ाये और उसे बिंदु Q से चिन्हित करें।
- रेखा 4 और FF' रेखा जिस बिंदु में मिलते हैं उसे R से चिन्हित करें।

- बिंदु R से बायीं ओर 0.5 cm (1/4") की दूरी में बिंदु S चिन्हित करें।
- आर्महोल के लिये QSN बिंदुओं को अंदर की ओर वक्र बनाते हुए जोड़े।
- रेखा 6 के दोनों ओर 2.5 cm (1") में बिंदु T और T' चिन्हित करें।
- बिंदु NT और NT' को रेखा द्वारा जोड़े ये जो की क्रमशः आगे और पीछे की चोली की किनारों की सिलाई रेखा हैं।

डार्ट्स

- रेखा AB से 23 cm (9") नीचे बस्ट रेखा खींचे।
- रेखा 5 और X जिस बिंदु में मिलते हैं उस बिंदु से बायीं ओर 1 cm (1/2") की दूरी में बिंदु U चिन्हित करें।
- बिंदु U (Pivotal point) से कमर की रेखा (CD) के ऊपर लंबवत रेखा UU' खींचे।

कमर की डार्ट:

- बिंदु U' के दोनों ओर 2 cm (3/4") की दूरी में बिंदु इंगित करें और इन दोनों बिंदुओं को बिंदु U से नीचे 1 cm (1/2") की दूरी में बिंदु इंगित करके उससे से मिलाये।

किनारे की सिलाई की डार्ट:

- बिंदु से 10 cm (4") की दूरी में बिंदु V चिन्हित करें। बिंदु V के दोनों ओर 1 cm (1/2") की दूरी में बिंदु चिन्हित करें और इन दोनों बिंदुओं को UV रेखा में बिंदु से U बिंदु से 2.5 cm (1") की दूरी में बिंदु चिन्हित करके उससे मिलाये।

आर्महोल डार्ट:

- रेखा 4 और रेखा EE' जिस बिंदु में मिलते हैं उस बिंदु को W' से चिन्हित करें। बिंदु U, W' और W को सीधी रेखा से जोड़े। बिंदु W के दोनों ओर 0.5 cm (1/4") की दूरी में बिंदु चिन्हित करें और इन दोनों बिंदुओं को UW रेखा में U बिंदु से 2.5 cm की दूरी में इंगित बिंदु से मिलाये।

चोली के पीछे की डार्ट (Back dart)

- पीछे की चोली की लम्बाई को 2.5 cm कम करें जैसा कि चित्र में दिया गया है क्योंकि आगे की चोली में किनारों की सिलाई में डार्ट है। पीछे की कमर में डार्ट की चौड़ाई 2 cm है अतः रेखा 1 के दोनों ओर 1 cm पर बिंदु चिन्हित करें। रेखा 1 और X जिस बिंदु में मिलते हैं उस बिंदु से 1 cm ऊपर बिंदु Z चिन्हित करें और उसे रेखा 1 के दोनों ओर कमर की रेखा पर चिन्हित बिंदु से मिलाये।
- आगे और पीछे की चोली में ग्रेन रेखा चिन्हित करें।

आस्तीन की ड्राफ्टिंग (चित्र 3.8)

आस्तीन की ऊपर की गोलाई = 27.5 cm (11")

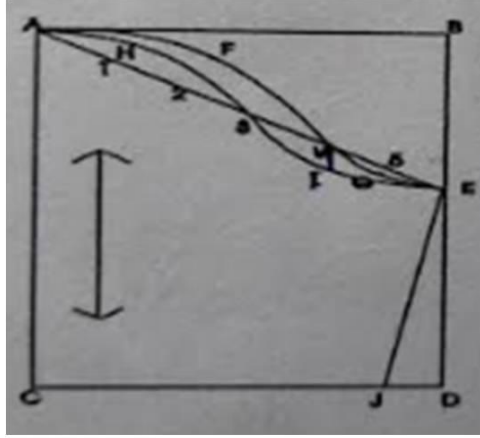
आस्तीन की नीचे की गोलाई = 25 cm (10")

आस्तीन की लम्बाई = 25 (10")

कागज़ की माप

लम्बाई = 25 cm (10") आस्तीन की लम्बाई

चौड़ाई = ऊपर की आस्तीन की गोलाई + 2.5 cm (1") सहजता (ease)



चित्र 3.8: वयस्क की आस्तीन की ड्राफ्टिंग

विधि

- ऊपर दी गई कागज़ के नाप के अनुसार कागज़ लें।
- कागज़ को चौड़ाई में बीच से बराबर मोड़ें। मुड़े हुए भाग को बायीं ओर रखें।
- कागज़ के चारों कोनों को ABCD से चिन्हित करें।
- BE = चोली की लम्बाई का 1/4 = 9.5 cm (3 3/4")
- बिंदु AE को सीधी रेखा से जोड़ें।
- AE रेखा को 6 बराबर भाग में विभाजित करें और उनको क्रमशः 1, 2, 3, 4, 5 से चिन्हित करें।
- बिंदु 2 से 2 cm ऊपर बिंदु F चिन्हित करें और बिंदु 5 से 1 cm नीचे बिंदु G चिन्हित करें।
- आस्तीन के पीछे के आर्महोल के लिये AF4 बिंदुओं को ऊपर की ओर वक्र बनाते हुए जोड़ें और बिंदुओं 4GE को नीचे की ओर वक्र बनाते हुए जोड़ें।
- बिंदु 1 से ऊपर 1 cm की दूरी बिंदु H चिन्हित करें और बिंदु 4 से नीचे 1 cm (1/2 ") की दूरी में I बिंदु चिन्हित करें।
- आस्तीन के आगे के आर्महोल के लिये बिंदुओं AH3 को ऊपर की ओर वक्र बनाते हुए जोड़ें और बिंदुओं 3IE को नीचे की ओर वक्र बनाते हुए जोड़ें।
- CJ = आस्तीन की गोलाई का 1/2
- EJ बिंदुओं को सीधी रेखा से जोड़ें जो की आस्तीन की सिलाई रेखा है।

- आस्तीन की ड्राफ्टिंग में ग्रेन रेखा चिन्हित करें।

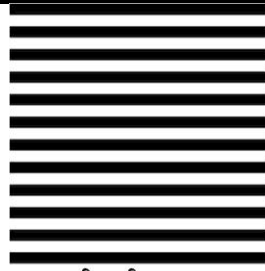
3.7 विशेष प्रकार के कपड़ों को बिछाना और काटना

1. कपड़ा

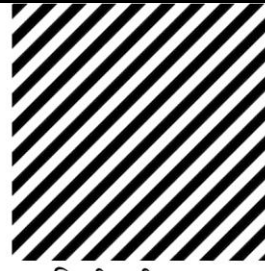
a. कपड़े का चयन

ऐसा कपड़ा चुने जिसे संभालना आसान हो। दृढ़ और समान रूप से बुना हुआ कपास का कपड़ा एक शुरुआत के लिए अच्छा कपड़ा है, क्योंकि सिलाई और इस्त्री के दौरान इसे संभालना और प्रबंधित करना आसान है। वस्त्रों में कुछ दिलचस्प डिजाइन प्लैड्स और स्ट्रिप्स कपड़ों के रचनात्मक उपयोग के माध्यम से विकसित की जाती है। हालाँकि यह महत्वपूर्ण है कि वस्त्र में धारियाँ और पट्टियाँ पूर्णता से मेल खानी चाहिए इसलिये कपड़े में मशीन की सिलाई रखने से पहले कच्ची सिलाई द्वारा कपड़े को सिले।

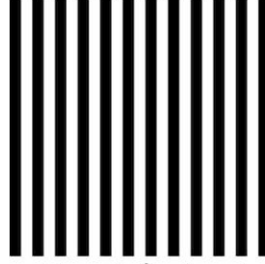
चार प्रकार के धारीदार कपड़े (Stripe fabric) होते हैं। कपड़ा जिसमें लम्बाई में धारी होती है और कपड़े में यह पैटर्न धारों की रंगाई करके बनाया जाता है या कपड़े की प्रिंटिंग करके बनाया जाता है। कपड़ा जिसमें आड़ी धारी हो वह भी धारों की रंगाई करके या कपड़े में प्रिंटिंग करके बनाया जाता है। तिरछी धारी वाला कपड़ा प्रिंटिंग के द्वारा बनाया जाता है। धारीदार कपड़ा जिसमें धारी एक ही दिशा में होती है और यह धारी कपड़े में लम्बाई, आड़ी और तिरछी दिशा में हो सकती है (चित्र 3.9)। इन कपड़ों से बनाये गये परिधान में कपड़े की धारी सही से मिलनी चाहिए जो कि एक पैटर्न बनाती है (3.10)। एक अनियमित धारीदार पैटर्न के लिए तय करें कि क्या धारियाँ एक दिशा में परिधान के चारों ओर दोहराएंगी या परिधान के आगे और पीछे के मध्य से दायीं और बायीं हाथ की ओर दोहराएंगी। यदि धारीदार पैटर्न कपड़े के सीधे भाग में ही है तब कागज पैटर्न को कपड़े के सीधे भागे के ऊपर रखें और कपड़े को एकल तह में काटे। धारीदार कपड़े से दर्पण प्रतिबिम्ब पैटर्न बनाने के लिये परिधान की डिजाइन में आगे और पीछे के भाग में केंद्र में ओपनिंग की जरूरत होती है। बस्ट, कमर या कूल्हे पर प्रभावी धारियाँ रखने से बचें।



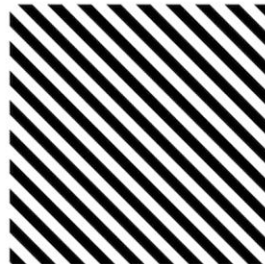
आड़ी धारीदार कपड़ा



तिरछी धारीदार कपड़ा

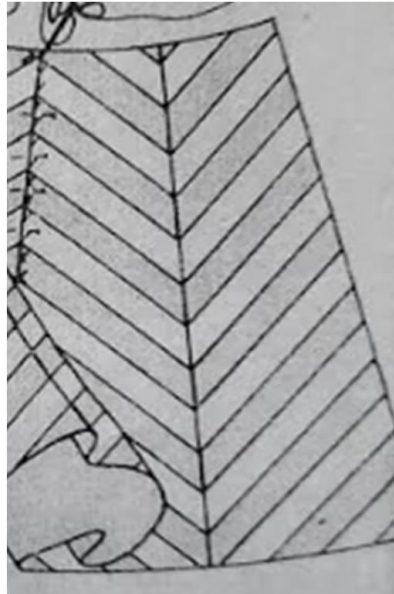


लंबवत धारीदार कपड़ा



तिरछी धारीदार कपड़ा

चित्र 3.9: विभिन्न प्रकार के धारीदार कपड़े



चित्र 3.10: तिरछी धारी का परिधान में मिलान

पट्टीदार कपड़े (Plaids) के साथ सिलाई का कार्य करना रोमांचक, बहुमुखी और चुनौतीपूर्ण होता है। पट्टीदार कपड़े को काटने और संयोजन में भी विशेष समस्याएँ होती हैं। पट्टीदार कपड़े अनेक प्रकार के होते हैं परन्तु इनकी दो मुख्य श्रेणियाँ हैं सामान और आसमान पट्टीदार कपड़े (चित्र 3.11)। पट्टीदार कपड़े से परिधान बनाने में पट्टी एक दूसरे से मिलनी चाहिए तब वे विचित्र एवं दिलचस्प उत्पन्न करते हैं।

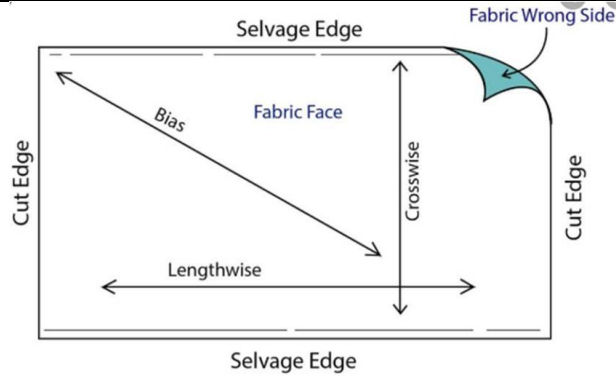


चित्र 3.11: सामान (1) और आसमान (2) पट्टीदार कपड़े

व्यवसायिक दिखने वाले परिधान के लिए चेक और पट्टीदार कपड़े पैटर्न की नियुक्ति पर सावधानीपूर्वक विचार किया जाना चाहिए। अपने परिधान डिजाइन के लिए उपयुक्त पैमाने पर चेक कपड़े का चयन करें। चेक कपड़े का पैटर्न नियमित है या नहीं इसके लिये कपड़े को बीच से मोड़ें और यह देखें कि प्रमुख लंबवत और आड़ी पट्टियां आपस में मिल रही है या नहीं। यदि पट्टियां आपस में मिलती है तब आप का चेक और पट्टीदार पैटर्न नियमित (Regular) है। चेक कपड़े को तिरछा मोड़ कर यह देखें कि रंग और चेक की पट्टियां आपस में मिल रही है या नहीं। यदि कपड़े में रंग और चेक की पट्टियां आपस में मिल रही है तब चेक पैटर्न नियमित है और यदि नहीं मिल रही है तब यह चेक पैटर्न अनियमित है। चेक कपड़े का लेआउट तैयार करते समय और कटाई के समय दृश्य केंद्र बिंदुओं का मिलान करें जैसे परिधान के सामने और आगे के भाग में, किनारों की सिलाई और आस्तीन के सामने के हिस्से में। जिस बिंदु पर आप कूल्हे या बस्ट लाइन पर ध्यान आकर्षित नहीं करना चाहते, उस पर प्रमुख धारियों को रखने से बचें। आदर्श रूप से, डुप्लीकेट पैटर्न को एकल परत में एक दिशा में दो बार काटें। यदि डबल तह के रूप में कटिंग की जाती है, तो कपड़े को आधे से मोड़ें और दोनों किनारों को आपस में मिलाये। लंबवत पट्टी और आड़ी पट्टी को एक साथ पिन करें ताकि वे दोनों परतों में मेल खाये।

परिधान बनाते समय कपड़े का चुनाव परिधान की डिजाइन और जिसके लिये परिधान बनाया जा रहा है उसके शरीर की आकृति के अनुसार किया जाना चाहिए।

b. कपड़े को काटने से पहले यह सुनिश्चित कर लें की कपड़े में धागों की दिशा (चित्र 3.12) सही है या नहीं क्योंकि सही दिशा में काटा हुआ कपड़ा अच्छी फिटिंग देता है और दिखने में भी अच्छा लगता है। हथ करघे में बुने कपड़े के लम्बाई वाले धागों कपड़े के दोनों ओर की किनारी के समानांतर होते हैं और आड़े धागों कपड़े की एक किनारी से दूसरी में चलता है। कपड़े में लंबवत धागों को सीधा ग्रेन कहते हैं। कपड़े को हमेशा सीधे ग्रेन में काटना चाहिए जिसे हम ऑन ग्रेन कहते हैं। सीधे ग्रेन में कपड़े को काटने से कपड़े में खिंचाव से बचा जा सकता है। कागज के पैटर्न में हम हमेशा ग्रेन रेखा इंगित करते हैं। जब हम पैटर्न को कपड़े के ऊपर रखते हैं तब हम यह ध्यान रखते हैं कि पैटर्न में इंगित ग्रेन रेखा कपड़े के किनारी के समानांतर होनी चाहिये। यदि ग्रेन रेखा कपड़े के किनारी के समानांतर नहीं है तो यह ऑफ ग्रेन कहलाता है।



चित्र 3.12: कपड़े की ग्रेन रेखा एवं किनारी

तालिका 3.1: कपड़े की लंबवत और आड़े दिशा के गुणों में अंतर

क्र० सं०	लंबवत दिशा	आड़ी दिशा
1.	कपड़ा बहुत कम खींचता है। कम खिंचाव वाली दिशा कपड़े की लंबवत दिशा होती है।	कपड़े में आड़े धागे (बाना) लोचदार होते हैं जिसके कारण आड़ी दिशा में अधिक खिंचाव होता है।
2.	लंबवत धागों (ताना) खींचने में आसानी से नहीं टूटते हैं।	कपड़े में आड़े धागों आसानी से टूट जाते हैं।

2. कपड़े को काटने के लिये तैयार करना

परिधान की फिटिंग अच्छी आये उसके लिये कपड़े को तैयार करना अति आवश्यक है। कपड़े को काटने से पहले यह देख ले कि कपड़े का ग्रेन सीधा है या नहीं। कपड़े के ताना और बाना एक दूसरे के समकोण (90°) होने चाहिए। जब कपड़े को मोड़ा जाए तब कपड़े के छोर और किनारी एक दूसरे से मिलने चाहिए। कपड़े के छोर भी सीधे होने चाहिए। यदि कपड़े का छोर सीधा नहीं है तो एक बाने को खींचे और इस रेखा में कपड़े में छोटा सा काट लगा कर कपड़े को फाड़ें। इस प्रक्रिया द्वारा कपड़े का छोर सीधा हो जाता है। यदि कपड़ा कपास के तंतुओं का बना हुआ है तो उसे काटने से पहले धोना चाहिए। कपड़े को जितना सिकुड़ना है वह उतना सिकुड़ जाएगा जिससे वस्त्र सिलने के बाद कपड़ा नहीं सिकुड़ेगा। यदि कपड़ा काटने से पहले नहीं धोया है तब इससे बने वस्त्र को जब धोया जाएगा तब सिकुड़ेगा और वस्त्र की फिटिंग को प्रभावित करेगा। कपड़े को धोने के बाद इस्त्री करें। कपड़े को उल्टी तरफ से इस्त्री करें और कपड़े में इस्त्री की दिशा केंद्र से किनारी की ओर होनी चाहिए।

3. पैटर्न को कपड़े के ऊपर रखना

कपड़े को तैयार करने के बाद पैटर्न को जाँच ले और उसके बाद पैटर्न को कपड़े के ऊपर रखकर देखें कि यदि धारीदार कपड़ा है तो इसका डिजाइन पैटर्न वस्त्र की किनारों की सिलाई रेखा में मैच कर रहा है या नहीं। यदि पट्टीदार या चेक्स वाला कपड़ा है तो इसका डिजाइन पैटर्न लंबवत और चौड़ाई की सिलाई में मैच कर रहा है या नहीं (चित्र 3.13)।



चित्र 3.13: . पैटर्न को कपड़े के ऊपर रखना

- जिस कपड़े में एक निश्चित शीर्ष और नीचे या एक दिशा में डिजाइन पैटर्न है, उसको काटते समय यह ध्यान रखना चाहिए कि पूरे परिधान में डिजाइन एक ही दिशा में चले।
- कपड़े में पहले पैटर्न के बड़े टुकड़ों को बिना पिन लगाए रखें और उसके बाद पैटर्न के छोटे टुकड़ों को रखें। कपड़े में पैटर्न के सभी टुकड़ों का प्लेसमेंट सही से होने पर पिन लगाए।
- यदि किसी परिधान की डिजाइन में पैटर्न के अधिक टुकड़े हैं तब पैटर्न के सारे टुकड़ों को कपड़े में उचित तरीके से रखें और उसके बाद काटें। यह कपड़े को उपयोग करने का मितव्ययी तरीका है।
- यदि पैटर्न में सीम अलाउंस नहीं है तब कपड़े में पैटर्न के अनुसार चिन्हांकन करते हैं और उसके बाद सिलाई हक़ को कपड़े में चिन्हित करते हैं। परिधान की स्टाइल एवं कपड़े को सिलने के लिये किस प्रकार की सिलाई का प्रयोग करेंगे उसके अनुसार सिलाई हक़ की नाप का निशान लगाते हैं। आमतौर पर वस्त्र के किनारों में सिलाई है 0.5 0 इंच का होता है और गले एवं बाजू में 0.25 इंच का होता है। चोली, स्कर्ट और पैंट के नीचे भाग में जितना कपड़ा आपको मोड़ना है उतना कपड़ा आप सीम अलाउंस के लिये रखेंगे।
- कपड़े का लंबवत भाग हमेशा कपड़े की किनारी (selvage) के सामानांतर होना चाहिए। यह सुनिश्चित करें की कपड़े में पैटर्न सही ग्रेन में रखा है।
- जो पैटर्न कपड़े के उपर मोड़ (fold) में रखे जाते हैं वो सुनिश्चित रूप से मोड़ के किनारों में रखा जाना चाहिए। यदि पैटर्न कपड़े के मोड़ के किनारों में सही से नहीं रखा है तो इससे वस्त्र की चौड़ाई में भी अंतर आता है और फिटिंग भी अच्छी नहीं आती है। जितनी पैटर्न की चौड़ाई है उतना ही कपड़ा मोड़े, अनावश्यक कपड़ा न मोड़े।

4. कागज़ पैटर्न को रखकर कपड़े की कटाई करना

कपड़े को काटते समय हमें कुछ बिंदुओं को ध्यान में रखना पड़ता है जो की निम्नवत हैं।

- कपड़ा जिसको काटना है उसे सपाट करके टेबल या समतल क्षेत्र में रखना चाहिए। कपड़े को काटते समय कपड़े और पैटर्न को नहीं उठाना चाहिए। कैंची से काटने में कपड़ा जितना उठता है उतना ही काफी है। यदि कपड़ा हम दाये हाथ से काटते हैं तब बाये हाथ को सपाट करके रखना चाहिये और यदि कपड़ा हम बाये हाथ से काटते हैं तब दाये हाथ को सपाट करके रखना चाहिये।
- हमेशा कपड़े में प्रत्येक पैटर्न को चौड़े भाग से पतले भाग की तरफ काटना चाहिये।
- हमेशा एक समय में कपड़े की एक या दो परत को काटना चाहिये।
- कपड़े को जैसे जैसे काटते जाते हैं उसे मोड़ते हुए जाना चाहिये।

3.8 सारांश

प्रस्तुत इकाई के अध्ययन के उपरान्त आप ने जाना कि ड्राफ्टिंग किसी व्यक्ति के वास्तविक माप के उपयोग को नियोजित करता है, इसलिए उन्हें सटीक रूप से रिकॉर्ड करने की आवश्यकता होती है। माप में त्रुटि से ड्राफ्टिंग सही नहीं बनेगी जिसके परिणामस्वरूप अच्छी फिटिंग के परिधान का निर्माण नहीं होगा। साथ ही ड्राफ्टिंग के कुछ मापों की गणना अन्य मापों के आधार पर की जाती है। ड्राफ्टिंग करते समय ड्राफ्टिंग के दिशा निर्देशों का पालन करना चाहिए। विशिष्ट प्रकार के कपड़ों की कटाई के लिये लेआउट कैसे तैयार करें।

3.9 अभ्यास प्रश्नों के उत्तर

1. सत्य
2. सत्य
3. असत्य
4. असत्य

3.10 सन्दर्भ ग्रन्थ सूची

1. Doongaji, S. and Deshpande, R. Basic Process and Clothing Construction 2nd Ed. New Delhi, New Raj Book Depot. 294p.
2. Lewis, V.S. 1979. Comparative Clothing construction Techniques. Minneste, Burgess Publishing company. 198p.
3. Jindal, R. 1998. Handbook for Fashion Designing. New Delhi, Mittal Publications. pp 1-20.
4. Sodhia, M. 2004. Advanced drafting and draping. New Delhi. Kalyani Publisher. 220p

3.11 निबंधात्मक प्रश्न

1. ड्राफ्टिंग करने के दिशा निर्देश, गुण एवं अवगुण को विस्तार से लिखें।
2. ड्राफ्टिंग करने के उपकरणों के बारे में लिखें।
3. बच्चों की चोली और आस्तीन की ड्राफ्टिंग को लिखें।
4. धारीदार एवं पट्टीदार कपड़ों को ककताई करते समय हमें क्या ध्यान रखना चाहिए उसका वर्णन करें।

खण्ड – II

पैटर्न परिवर्तन, पैटर्न वर्गीकरण और वस्त्रों की फिटिंग

इकाई 4: फिटिंग अवधारणाएँ (Fitting Concepts)

- 4.1 प्रस्तावना
- 4.2 उद्देश्य
- 4.3 मानव आकृति की अनियमितता
- 4.4 अच्छे फिट के मानक
- 4.5 अच्छी फिटिंग और उसको प्रभावित करने वाले कारक
- 4.6 परिधान में फिटिंग की आम समस्याएँ
- 4.7 बुनियादी परिवर्तन- फिटिंग त्रुटि के लिए उपाय
- 4.8 कमर के ऊपर और कमर के नीचे के वस्त्रों की लंबाई और चौड़ाई में परिवर्तन
- 4.9 सारांश
- 4.10 पारिभाषिक शब्दावली
- 4.11 सन्दर्भ ग्रन्थ सूची
- 4.12 निबंधात्मक प्रश्न

4.1 प्रस्तावना

इस इकाई के अंतर्गत शिक्षार्थी आकृति अनियमितताओं, अच्छे फिट के मानक, अच्छी फिटिंग को प्रभावित करने वाले कारक तथा कपड़ों की फिटिंग में आम समस्या जिनका सामना करना पड़ता है उनका अध्ययन करेंगे। एक व्यवसायिक फर्म के लिए पैटर्न बनाने में डिजाइनर एक मानक पैटर्न का उपयोग करता है जो इतना आनुपातिक होता है कि यह कई ग्राहकों को बहुत अधिक बदलाव के बिना फिट होता है। हालांकि, जो डिजाइनर खुद या व्यक्तिगत ग्राहकों के लिए पैटर्न डिजाइन कर रहा है, उसे फिटिंग की समस्या होती है।

विवरण जैसे शरीर की लम्बाई और चौड़ाई में सहजता मास्टर डिजाइनर द्वारा प्रत्येक डिजाइन के लिये विकसित की जाती है जो कि फैशन के अनुसार बदलती है। डिजाइन के अनुसार मूल पैटर्न में परिवर्तन करने में कपड़े और समय की अर्थव्यवस्था को ध्यान देना पड़ता है। पैटर्न बनाने के पश्चात पैटर्न को कपड़े के ऊपर रख कर काटा जाता है और उसकी सिलाई के पश्चात वस्त्र की फिटिंग को जाँचा जाता है इससे डिजाइन के प्रभाव को अच्छी तरह से देखा जा सकता है जोकि डिजाइन के रेखा चित्र में होता है। खराब सिलाई से अक्सर खराब फिट का आभास होता है। वस्त्र की अच्छी डिजाइनिंग और अच्छी फिटिंग के लिए वस्त्र बनाने की तकनीक (Dress making technique) की जानकारी जरूरी है। अच्छी तरह से युक्त (Fitted) वस्त्र, पहनने वाले के लिये आरामदायक, उसकी गतिविधियों के अनुसार स्वाभाविक रूप से समायोजित, सिलवटों से मुक्त और वर्तमान फैशन के अनुरूप होना चाहिये।

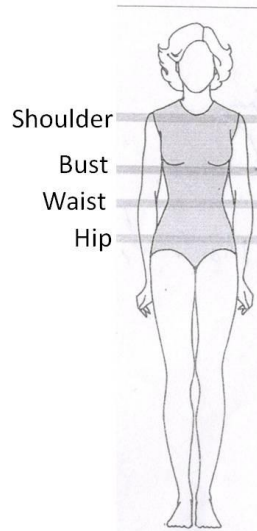
4.2 उद्देश्य

इस इकाई के अध्ययन के उपरान्त आप बता पाएंगे;

- मानव आकृति की अनियमितता;
- परिधान की अच्छी फिटिंग के मानक;
- परिधान की अच्छी फिटिंग और उसको प्रभावित करने वाले कारक;
- परिधान की फिटिंग में आम समस्याएँ।

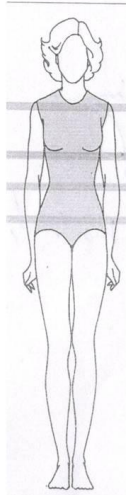
4.3 मानव आकृति की अनियमितता (Figure irregularities)

किसी भी पैटर्न के परिवर्तन से पहले हमें मानव आकृतियों के बारे में जानना जरूरी है। मानव आकृति का मानक पैटर्न से सम्बन्ध के विश्लेषण के लिये मानव आकृति को अच्छी तरह जानना चाहिए। मानव आकृति (चित्र 4.1) अनुपात (proportion) में, आकार (contour) में, मुद्रा (posture) में और समरूपता (symmetry) में भिन्न हो सकती है।



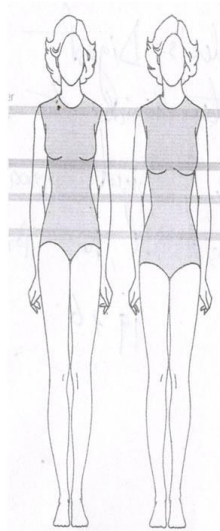
चित्र 4.1: मानक आकृति

1. मानक पैटर्न आकृति (Standard pattern figure): यह एक काल्पनिक आकृति है जिसके लिये पैटर्न बनाया जाता है। इसमें परिपूर्ण आसन, सममित विशेषताएँ, आसमान अनुपात और आकृति है। मानव आकृति का इस आदर्श मानक आकृति से किसी भी तरह भिन्न होना निश्चित है (चित्र 4.2)।



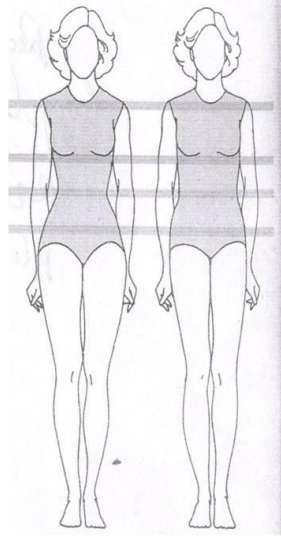
चित्र 4.2: मानक आकृति

2. अनुपात में भिन्नता (Variation in proportion): आपकी मुख्य विशेषताएं बस्ट, कमर, कूल्हा मानक पैटर्न की तुलना में आपकी ऊंचाई के साथ अधिक या कम हो सकती हैं। हेम की लंबाई (कूल्हे-ऊंचाई से फर्श तक लंबाई) भी व्यक्तिगत अनुपात का सवाल है, जो की वर्तमान फैशन के अनुसार होता है है। अपने अनुपात के अनुरूप एक पैटर्न को बदलना एक सरल प्रक्रिया है (चित्र 4.3)।



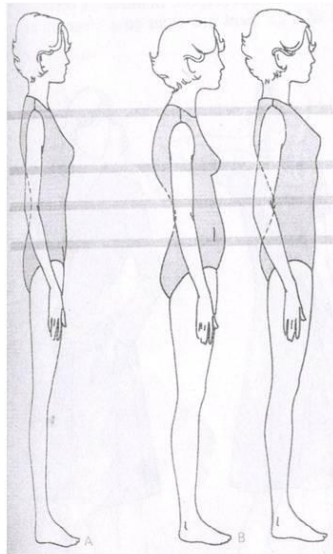
चित्र 4.3: अनुपात में भिन्नता

3. आकार में भिन्नता (Variation in contours): मानव शरीर के वक्र और उभार न केवल पैटर्न के मानक से भिन्न हो सकते हैं, बल्कि समय के साथ बदल सकते हैं (चित्र 4.4)।



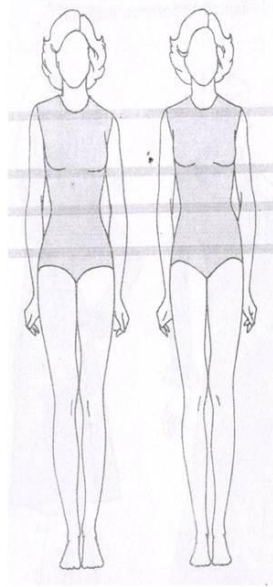
चित्र 4.4: आकार में भिन्नता

4. मुद्रा/ आसन में भिन्नता (Variations in posture): मानक आसन को ए, बी और सी में दिखाया गया है (चित्र 4.5) जो सामान्य रूपांतर हैं जो फिटिंग की समस्याओं का कारण बनते हैं। एक दीवार के विरुद्ध खड़े होकर अपनी मुद्रा का परीक्षण करें। यदि कंधे, कंधे ब्लेड और कूल्हे स्पर्श करते हैं, तो आपका मुद्रा/ आसन मानक (ए) है। जब बस कंधे ब्लेड को छूते हैं (बी), तो संयुक्त और गोल कंधे होने की प्रवृत्ति होती है। जब सिर्फ कंधे स्पर्श (C) करते हैं, तो मुद्रा/ आसन खड़ा और स्क्वायर-कंधा होता है। कंधे की सीम, चोली के पीछे और पेट पर पैटर्न परिवर्तन आमतौर पर बी या सी मुद्राओं के साथ आवश्यक होते हैं।



चित्र 4.5: मुद्रा में भिन्नता

5. समरूपता में भिन्नता (Variation in symmetry): लगभग हर किसी का बायाँ भाग उसके दायें से भिन्न होता है (चित्र 4.6)। जब कोई आकृति विषम होती है, तो वस्त्र अलग तरह से लटकते हैं, या एक तरफ से दूसरे पर अधिक सिलवटे होती है। असमान आकृति की विशेषताओं में से जो फिटिंग की समस्याओं को जन्म देती हैं, ये सबसे आम हैं: एक कन्धा ऊंचा है या दूसरे की तुलना में अधिक ढलान है; एक कूल्हा दूसरे की तुलना में अधिक है; कमर का एक हिस्सा दूसरे की तुलना में अधिक घटता है। एक अच्छी फिट प्राप्त करने के लिए, प्रभावित क्षेत्रों में सीम और डार्ट्स को समायोजित करना पड़ सकता है।



चित्र 4.6: समरूपता में भिन्नता

4.4 अच्छे फिट के मानक (Standards of good fit)

एक पैटर्न फिटिंग में सहजता (ease), ग्रेन, रेखा, सेट और संतुलन (balance) की जांच शामिल है। ये पाँच परस्पर जुड़े हुए हैं। सभी पाँच हर स्थिति में समान रूप से स्पष्ट नहीं हैं।

1. सहजता (ease): यह एक डिजाइनर द्वारा शरीर के किसी भी बिंदु की माप में माप की अतिरिक्त राशि (extra measurement) है। वस्त्र में उपयुक्त सहजता होती है तो वह सही आकार का लगता है, न तो टाइट होता है और न ही ढीला। किसी वस्त्र में बस्ट बिंदु पर या कंधे, सीट के नीचे या कमर में खिचाव और सिलवटे देखी जाती है जिसका अर्थ है कि वस्त्र में सहजता का अभाव है। यदि किसी वस्त्र में कंधे की सिलाई माप से लम्बी है, गर्दन और छाती के पास बहुत सी सिलवटे हैं तथा कमर के नीचे बेल्ट भी ढीली इसका अर्थ है की वस्त्र में सहजता की माप अधिक रखी गई है। सहजता की मात्रा फैशन, शारीरिक संरचना, व्यक्ति के व्यक्तित्व, आयु, गतिविधि या अवसर के साथ बदलती है। सहजता के उदाहरण निम्नवत है:

- बस्ट क्षेत्र में 3 से 4 इंच की सहजता की आवश्यकता होती है, कमर में 1/2 इंच की सहजता की आवश्यकता होती है, कूल्हे में 2 इंच की सहजता की आवश्यकता होती है जो कि चलने और वायु की गति के लिये अनिवार्य है।
- आस्तीन के लिए 2 इंच की सहजता की आवश्यकता होती है ताकि हाथ को उठाया जा सके और आराम से झूल सके।

2. ग्रेन (Grain): वस्त्र का क्रॉस ग्रेन बस्ट रेखा के, कंधे के ब्लेड और कूल्हे के अधिकतम क्षेत्र में जमीन के समानांतर होना चाहिये जब तक कि वस्त्र में कोई असमान्य सिलाई रेखा या कपड़े में तिरछा भाग नहीं होता है। आस्तीन में कलाई में क्रॉस ग्रेन भी जमीन के सामानांतर होता है। चोली के आगे और पीछे के मध्य के भाग में और स्कर्ट में लम्बाई का ग्रेन जमीन से सीधा होना चाहिये। लम्बाई का ग्रेन आधी आस्तीन में कंधे की नोक से कोहनी तक और सीधी और पुरी लम्बाई की आस्तीन में कंधे की नोक से कलाई तक जमीन से सीधा होता है। यदि कपड़े में ग्रेन लाइन सीधी नहीं होती है तब कपड़ा सीधी ग्रेन में नहीं कटता है।

3. रेखा (Line): रेखा चिकनी और बिना सिलवटों और क्रीज की होनी चाहिए। स्टाइल लाइन या डिजाइन लाइन के अपेक्षा आधारीय आकृति वाली सिलाई रेखा और गोलाई की सिलाई रेखा का निरीक्षण करना चाहिये।

कंधे की सिलाई, ब्लाउज की आस्तीन की नीचे की सिलाई और स्कर्ट के किनारे की सिलाई रेखा सीधी होनी चाहिये। सिलाई रेखा ने शरीर के आगे और पीछे समान रूप से विभाजित करना चाहिए। अक्सर गोल कंधों वाले व्यक्ति को एक अच्छी आकृति के वस्त्र के लिए थोड़ा पीछे कंधे की सीम की आवश्यकता होती है। यदि यह रेखा सीधी नहीं होती है, तो यह इंगित करता है कि किसी स्थान पर आगे या पीछे बहुत संकीर्ण है।

परिधि रेखा में नेकलाइन, आर्महोल, कमर, कलाई और हेमलाइन शामिल हैं। इन सब में बहुत चिकना (smooth) वक्र दिया जाता है जो की प्राकृतिक शारीरिक वक्र का अनुसरण करता है। गले का आकार पीछे की ओर ऊंचा होता है और चिपका हुआ भी होता है फिर भी आरामदायक होता है। आर्महोल अंडाकार होना चाहिए, न तो हाथ के नीचे गोल और न ही नुकीला। हाथ जहां शरीर से जुड़ता है, वहां बने प्राकृतिक क्रीज का अनुसरण करता है। यदि आर्महोल छोटा होता है तब हाथ को आराम से नहीं उठाया जा सकता है। कमर की रेखा फर्श के साथ समानांतर लगती है लेकिन पीठ में थोड़ा नीचे की तरफ प्राकृतिक खोखलापन होता है। हेमलाइन असामान्य डिजाइन अनियमितताओं को छोड़कर फर्श के साथ समानांतर होनी चाहिए। एक लंबी आस्तीन की कलाई की रेखा आर्म सीम के नीचे काफी लंबी होनी चाहिए कि यह सामने से एक बिंदु पर नहीं बल्कि निरंतर वक्र से हाथ के ऊपर तक खींचेगी।

आकृति के भीतर इस तरह की डिजाइन लाइनें जैसे कि प्लीट्स, डार्ट्स, गोरस, को लंबवत रूप से सही कोण पर फर्श के ऊपर दिखाई देनी चाहिए, जिस परिधि में वे प्रवेश करते हैं या वे परिधि से विकिरण करते हैं यदि वे केंद्र में आते हैं। योक जैसी घुमावदार रेखाएं सममित प्रभावों में प्रत्यक्ष, चिकनी, सुशोभित और बिल्कुल समान होनी चाहिए। विषम प्रभावों में, आधार की रेखाएं उन स्कर्ट में प्रवाहित होती हैं जो वास्तव में मेल नहीं खाती हैं।

4. सेट: एक अच्छी दिखने वाली फिट के लिए सेट का चिकना या शिकन से मुक्त होना आवश्यक है। एक अच्छी दिखने वाली फिट के लिए सेट का चिकना या शिकन से मुक्त होना आवश्यक है। वस्त्रों में सुशोभित मोड़ (graceful folds) जो इकट्ठे या अनपेक्षित प्लीट्स या ड्रेड विशेषताओं द्वारा बनाए गए हैं, स्टाइल लाइन्स हैं जो वस्त्र में सिलवटों

(wrinkles) के साथ भ्रमित नहीं होती हैं जो शरीर के कुछ वक्र या उभार के कारण दिखाई देते हैं। सिलवटे आमतौर पर तिरछी (bias) रेखा पर होती हैं क्योंकि यह अधिक लोचदार होती है और खिंचाव को देती है। आड़े सिलवटे इसलिए होती हैं क्योंकि ऊपर या नीचे परिधि के स्तर पर जैसे कि कपड़ा बहुत ज्यादा चुस्त हो गया हो। वस्त्र में अच्छी तरह से संकोचन न होने से सिलवटे होती हैं ना कि फिटिंग के कारण। परिधान को शरीर पर सिलवटों से मुक्त होना चाहिए, साथ ही साथ आराम का प्रमाण भी देना चाहिए। परिधि (circumferential) सीम लाइनों की स्थिति और उपस्थिति की जांच करें। कमर रेखा आमतौर पर रीढ़ की हड्डी के नीचे स्थित होती है। बाहों की रेखा आमतौर पर कंधे के अंत में हड्डी से बाहर होती है। कंधे की रेखा के नीचे का आधा भाग उपस्थिति और आराम के लिए सही ढंग से रखा जाना चाहिए। सेट इन आस्तीन के लिये आस्तीन के नीचे की सिलाई कोख/ बगल (armpit) से १/२ इंच नीचे से शुरू होनी चाहिए।

5. संतुलन (Balance): परिधान को स्कर्ट के एक तरफ से दूसरे पक्ष तक सममित दिखाई देना चाहिए जब तक कि परिधान का डिजाइन तय न हो जाए। मानक (standard) स्कर्ट को इस तरह से लटका (hang) चाहिए कि यह पैरों से दाएं से बाएं और सामने से पीछे तक समान दूरी तक फैले। आस्तीन के आगे एवं पीछे भाग में इतनी सुगमता होनी चाहिये कि कपड़ा आस्तीन के आगे एवं पीछे से और आस्तीन के ऊपर बाहर की ओर नहीं निकलना चाहिये। कंधे की सिलाई को सामान रूप से कंधे में ठहरना चाहिए न ही गले में कस्सा होना चाहिये न ही गर्दन से दूर उभार देना चाहिए। विकर्ण सिलवटे उभार से दूर होती हैं।

4.5 अच्छी फिटिंग और उसको प्रभावित करने वाले कारक (Good fit and factors affecting good fit)

अच्छा फिट परिभाषित करना मुश्किल है। हालांकि, यह संभव है कि अच्छे फिट में शामिल कुछ कारकों का वर्णन करें और उनका मूल्यांकन करें ताकि आप खुद तय कर सकें कि आपको कपड़ों में किस तरह की फिटिंग चाहिए। अच्छे फिट के संबंध में निर्णय लेने के लिए चार मुख्य कारक माने जाते हैं उपस्थिति, आराम, डिजाइन और कपड़ा।

1. उपस्थिति (Appearance): एक अच्छी उपस्थिति के लिए सभी डार्ट्स और सीम को उचित स्थानों पर होना चाहिए। वस्त्र में कोई खिंचाव या सिलवटे, कोई झोल वाला या ढीला क्षेत्र नहीं होना चाहिए। कंधे की सिलाई कंधे के उच्चतम क्षेत्र में ठहरती है और कंधे के जोड़ में खतम होती है। आस्तीन सीधे कोहनी तक लटकते हैं, और फिर सामने की ओर झुकते हैं, जैसा कि बांह के आराम की स्थिति में होता है। सभी ऊर्ध्वाधर सिलाई रेखा शुरू से अंत तक सीधे दिखती हैं, और अपनी लंबाई के साथ 'लहराती' नहीं हैं। हेम रेखा फर्श के समानांतर होती है।

वस्त्र की अच्छी फिटिंग निम्न चरों पर निर्भर करती है- व्यक्तिगत आकृति, डिजाइनर का इरादा, पहनने की संभावित परिस्थितियाँ। वस्त्र की अच्छी फिटिंग को परिभाषित करना कठिन है। हालांकि, यह संभव है कि अच्छी फिटिंग में शामिल कुछ कारकों का वर्णन और मूल्यांकन करें।

2. आराम (Comfort): यह कारक प्राथमिक महत्व का है। परिभाषा के अनुसार कुछ वस्त्र दूसरों की तुलना में अधिक आरामदायक होते हैं। परिधान को पहन के बिना किसी सिलाई में खिंचाव के आप चलने, बैठने और झुकने में

सक्षम होने चाहिये। आराम के लिए मुख्य योगदानकर्ता वस्त्र पहनने में सहजता रहा है। वस्त्र में पहनने की सहजता में कपड़े की अतिरिक्त राशि होती जो कि डिजाइन की सहजता से भिन्न है।

3. डिजाइन (Design): परिधान का डिजाइन या तो चुस्त फिटिंग या एक ढीली फिटिंग पर आधारित हो सकता है। यह ध्यान में रखना महत्वपूर्ण है कि जब आप व्यक्तिगत परिधान में फिट होते हैं, तो डिजाइनर का लक्ष्य क्या था। इसके अलावा, एक परिधान की कुछ विशेषताएं जो अच्छे फिटिंग के वस्त्र के लिये सूत्र हैं जैसे परिधान की आकृति (silhouette) जो इसके रूप को परिभाषित करती है, और वस्त्र में उपस्थित विवरण जैसे कमर की सिलाई, डार्ट्स और घुमावदार सिलाई, आकार आवेषण; कभी-कभी तिरछे कपड़े में काटे हुए भाग। ढीली फिटिंग का वस्त्र इस प्रकार की डिजाइन द्वारा अंकित किया जाता जो शरीर की आकृति के नीचे के विवरण को छुपाती (camouflage) है। वस्त्र की आकृति के अंदर परिपूर्णता डार्ट्स और सिलाई के अपेक्षा चुन्नटों (gathers), शिररिंग (shirring), टक्स या प्लीट्स द्वारा नियंत्रित की जाती है। इस बात को ध्यान में रखें कि एक वस्त्र के कुछ हिस्से चुस्त फिटिंग और अन्य भाग नरम और ढीली फिटिंग के हो सकते हैं। पोशाक जिसमें शर्ट जो चुन्नटों या प्लीटेड स्कर्ट के साथ बनाई गई हो क्लासिक ड्रेस का उदाहरण है। परिधान के कुछ भाग शरीर में चुस्त होते हैं जैसे लम्बी व चुन्नटों वाली स्कर्ट में कमरबंद।

● **चुस्त फिटिंग का डिजाइन:** चुस्त फिटिंग की डिजाइन के वस्त्र शरीर में निकटतम उपस्थित होते हैं और शरीर के कुछ भागों में चुस्त होते हैं। इस तरह की शैलियों के साथ, यह महत्वपूर्ण है कि वस्त्र अधिक फिटिंग का न हो अन्यथा वस्त्र में सिलाई के भाग में खिंचाव और सिलवटे हो सकती है।

● **ढीली फिटिंग के डिजाइन:** ढीले ढाले कपड़ों को पूर्णता के रूप में तैयार किया जा सकता है, जैसा कि केप, काफतान और टेंट ड्रेस हैं; या नरम प्रभाव (softening effect) के साथ-ब्लूसन (blouson) टॉप, बिल्विंग (billowing) स्लीव, स्कर्ट और योका छोटी लम्बाई के वस्त्र को अच्छी तरह से फिटिंग देने के लिये परिपूर्णता में कुछ परिवर्तन किया जा सकता है ताकि डिजाइन में कोई परिवर्तन न आये। लम्बे वस्त्र को अच्छी तरह से फिटिंग व ड्रेप्ड प्रभाव देने के लिये परिपूर्णता वस्त्र के प्रत्येक भाग में दी जाती है।

4. वस्त्र (Fabric): वस्त्र की अच्छी फिटिंग के लिये कपड़ा अति महत्वपूर्ण है। पैटर्न के लिफाफे में दी गई संस्तुति को गंभीरता से लिया जाना चाहिए। बुने (Knitted) हुए कपड़ों की स्टाइल्स कपड़े के खिंचाव में निर्भर करता है। मोटे कपड़ों का प्रयोग आमतौर पर डिजाइन के बल्क को समायोजित करने के लिए होता है, पतले कपड़े में डिजाइन के बल्क को समायोजित करना शायद बहुत ही महत्वपूर्ण होगा। कपड़े विभिन्न प्रकार के होते हैं जैसे कोमल या कड़े आदि। परिधान की स्टाइल की आभा जो कपड़ा आपने प्रयोग किया पर निर्भर करती है। एक ही प्रकार की स्टाइल अलग अलग कपड़े अलग अलग आभा देती है। कुछ कपड़ों की क्लिंगिंग प्रवृत्ति से भी अवगत रहें; ये शरीर के आकार को परिभाषित करते हैं भले ही एक कपड़ा ढीला फिटिंग का हो।

अभ्यास प्रश्न

निम्नलिखित कथनों को उचित सिद्ध करें:-

1. मानव आकृति अनुपात, आकार, मुद्रा और समरूपता में भिन्न होती है।
2. सहजता परिधान की अच्छी फिटिंग का मानक है।

3. उपस्थिति, आराम एवं डिजाइन परिधान की अच्छी फिटिंग को प्रभावित करने वाले कारक है।

4.6 परिधान में फिटिंग की आम समस्याएँ (Common problems in fittings of garments)

1. आगे की ओर गर्दन

फिटिंग की समस्या

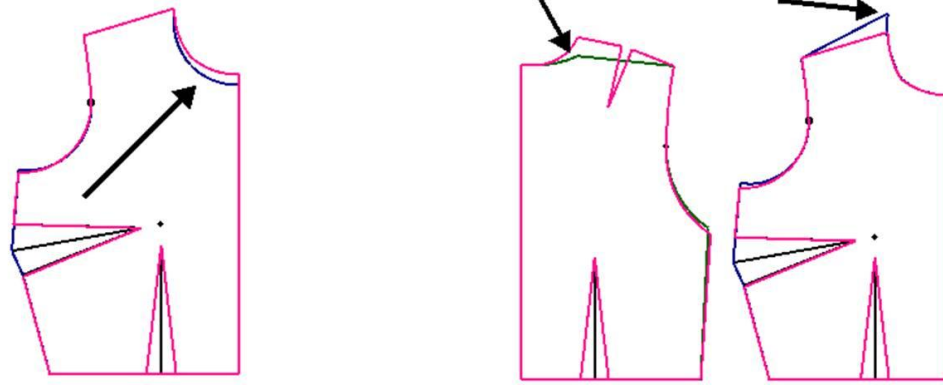
गले की रेखा (neckline) के आधार के नीचे एक क्षैतिज तह (fold) बनता है और सामने की गले की रेखा बहुत तंग होती है। गर्दन के बिंदु पर कंधे की सिलाई आगे की ओर खींचती है। गर्दन के पीछे की रेखा पीठ के मध्य भाग (centre back) में उठ जाती है।



चित्र 4.7: आगे की ओर गर्दन

फिटिंग समस्या का समाधान

कुछ बदलाव केवल तभी आवश्यक होते हैं जब गर्दन की रेखा को चुना जाता है। सबसे पहले आगे की गर्दन की रेखा की गहराई को बढ़ाये। यह वृद्धि कंधे की सिलाई को सही स्थान पर वापस लाने के लिए पर्याप्त हो सकती है। यदि आवश्यक हो, तो गर्दन बिंदु पर कंधे की सिलाई की स्थिति को बदलने के लिए गर्दन की रेखा में परिवर्तन करें (चित्र 4.8)।



चित्र 4.8: सामने की गर्दन की गहराई में समायोजन गर्दन की रेखा से कंधे की सिलाई में परिवर्तन

2. कूबड़ (Hump)

फिटिंग की समस्या

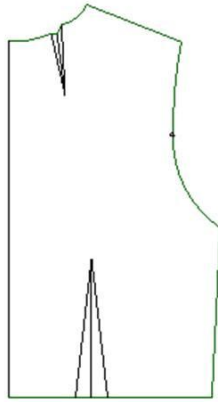
ऊपरी पीठ की लंबाई और चौड़ाई में वृद्धि होती है। चुस्त चोली, गर्दन और ऊपरी पीठ क्षेत्र के पीछे कसकर खींचती है। इस क्षेत्र में मांस को समायोजित करने के लिए पीछे की गर्दन की रेखा पर्याप्त चौड़ी न हो।



चित्र 4.9: कूबड़

फिटिंग समस्या का समाधान

पीछे की गर्दन की रेखा में डार्ट स्टाइल विकल्प चुनें। शरीर के सबसे बड़े उभार पर कपड़े को छोड़ने के लिए पीछे की गर्दन की रेखा में डार्ट की लंबाई को बढ़ाएं या घटाएं (चित्र 4.10)। पीछे की केंद्र की लंबाई की माप को बढ़ाएं। यदि पीछे की केंद्र की लंबाई बढ़ाते हैं, तो आपको कंधे के ढाल को भी उसी राशि में बढ़ाना होगा। यदि गर्दन की अधिक चौड़ाई की आवश्यकता हो तो गर्दन की परिधि माप को थोड़ा बढ़ाएं। पीछे की गर्दन की रेखा की गहराई घटाएं।



चित्र 4.10: पीछे गर्दन की डार्ट

3. ऊपरी पीठ गोल फिटिंग की समस्या

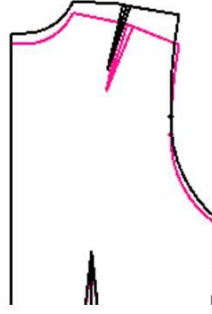
चोली ऊपरी पीठ के पार बहुत तंग है। विकर्ण सिलवटे/ झुर्रियाँ कंधे के ब्लेड क्षेत्र के पीछे की गर्दन के मध्य बिंदु से लेकर पीछे की गर्दन तक होती हैं।



चित्र 4.11: ऊपरी पीठ गोल

फिटिंग समस्या का समाधान

- केंद्र के पीछे की लम्बाई की माप को बढ़ाएं।
- केंद्र के पीछे की लम्बाई की माप के बराबर कंधे के ढाल माप को बढ़ाएं (चित्र 4.12)।
- आपको पीछे के कंधे की चौड़ाई की माप को भी बढ़ाना पड़ सकता है।



चित्र 4.12: कंधे के ढाल को बढ़ाना

4. सीधी पीठ

फिटिंग की समस्या

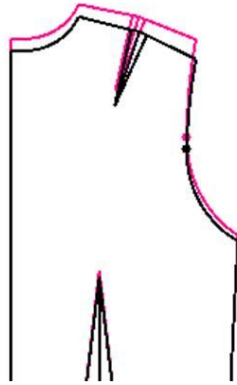
- चोली ऊपरी पीठ के पार बहुत ढीली है।
- ढीले क्षैतिज सिलवटों का गठन कंधे के ब्लेड क्षेत्र में होता है।



चित्र 4.13: सीधी पीठ

फिटिंग समस्या का समाधान

- केंद्र से पीछे की लम्बाई की माप को घटाएं।
- पीछे कंधे के झुकाव को घटाएं (चित्र 4.14) और केंद्र से पीछे की लम्बाई के समान ही माप लें।
- आपको पीछे कंधे की चौड़ाई की माप को भी कम करना पड़ सकता है।



चित्र 4.14: कंधे के झुकाव को घटाएं

5. झुका हुआ कंधा

फिटिंग की समस्या

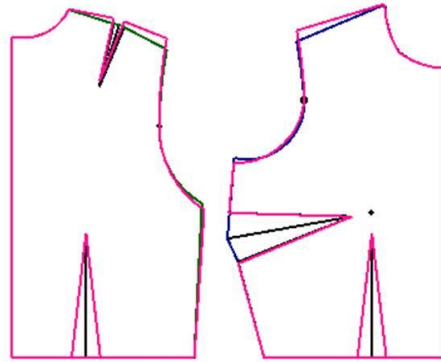
कंधे औसतन से अधिक तीव्र कोण पर गले की रेखा से नीचे कोण रखते हैं। आस्तीन का ऊपरी भाग कंधे के ऊपर होता है और आस्तीन की रेखा बहुत बड़ी दिखाई देती है। विकर्ण सिलवटे/ झुर्रियाँ गर्दन से निचले बाजू / आस्तीन तक बनती हैं।



चित्र 4.15: झुका हुआ कंधा

फिटिंग समस्या का समाधान

- कंधे की ऊँचाई को घटाएँ (चित्र 4.16)।
- वर्ग का भ्रम पैदा करने के लिए, कंधे के पैड पहनें।



चित्र 4.16: कंधे की ऊंचाई को कम करना

6. चौकोर कंधे

फिटिंग की समस्या

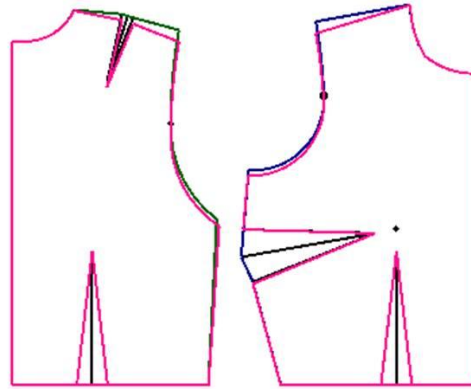
कंधे लगभग 90 डिग्री के कोण पर गर्दन से बाहर निकलते हैं। विकर्ण सिलवटे/ झुर्रियाँ कंधे, पीठ और द्विशिर पेशी (biceps) क्षेत्रों से बनती हैं। आस्तीन का ऊपरी भाग बहुत छोटा प्रतीत होता है और ऊपर खींचता है।



चित्र 4.17: चौकोर कंधे

फिटिंग समस्या का समाधान

कंधे की ऊंचाई सेटिंग बढ़ाएँ (चित्र 4.18)।

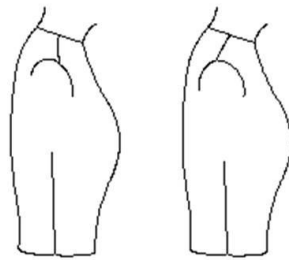


चित्र 4.18: कंधे की ऊँचाई बढ़ाएँ

7. कंधे की नोक (shoulder point)

फिटिंग की समस्या

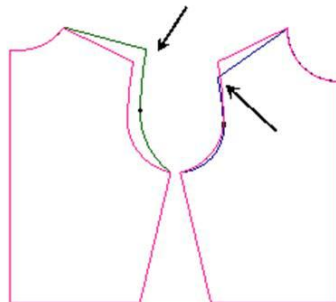
चुस्त चोली पर कंधे की सिलाई कंधे की नोक (shoulder tip) के सामने या पीछे होती है (चित्र 4.19)।



चित्र 4.19: कंधे की नोक

फिटिंग समस्या का समाधान

कंधे की नोक (shoulder point) को आगे बढ़ाने के लिए, कंधे की नोक को बढ़ाएं। कंधे की नोक को पीछे की ओर ले जाने के लिए, कंधे की नोक को कम करें (चित्र 4.20)।



चित्र 4.20: सीधे कंधे की नोक

8. बहुत तंग छाती और कंधे की तिकोनी चपटी हड्डी (Chest and shoulder blade too tight)**फिटिंग की समस्या**

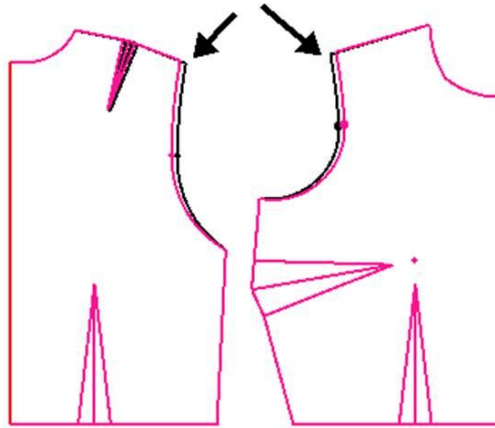
क्षैतिज झुर्रियाँ/सिलवटे शरीर के सामने या पीछे की तरफ एक बाँह से दूसरी बाँह तक खींचती हैं। आस्तीन का ऊपरी हिस्सा शरीर के आगे और पीछे केंद्र की ओर खींचती है और बाहें छोटी लगती हैं।



चित्र 4.21: बहुत तंग छाती और कंधे की तिकोनी चपटी हड्डी

फिटिंग समस्या का समाधान

सामने या पीछे के कंधे की चौड़ाई मापें बढ़ाएँ। बाँह को आकार देने वाले उपकरण का इस्तेमाल करके आगे छाती और कंधे की तिकोनी चपटी हड्डी के क्षेत्र में चौड़ाई बढ़ाई जा सकती है। पीछे के कंधे की डार्ट को बिना सिले रखने से पीछे के ऊपरी क्षेत्र में सुगमता प्रदान की जा सकती है (चित्र 2.22)।



चित्र 4.22: बहुत तंग छाती और कंधे की तिकोनी चपटी हड्डी

9. ढीली छाती और कंधे की तिकोनी चपटी हड्डी

फिटिंग की समस्या

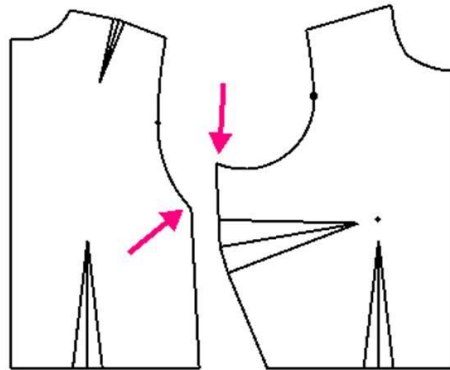
ऊर्ध्वाधर मोड़ परिधान के केंद्र आगे या पीछे बनती हैं। आस्तीन का ऊपरी क्षेत्र कंधे से मिलता है और बाजू बड़ी दिखती है।



चित्र 4.23: ढीली छाती और कंधे की तिकोनी चपटी हड्डी

फिटिंग समस्या का समाधान

आगे या पीछे कंधे की चौड़ाई मापें घटाएँ (चित्र 4.24)। यदि कंधे की नोक (shoulder tip) को सही ढंग से चिह्नित नहीं किया गया था, तो आपको कंधे की ढलान माप को भी कम करना पड़ सकता है। बाजू के आकार को देने वाले उपकरण का उपयोग आगे की छाती और पीछे के कंधे की तिकोनी चपटी हड्डी (shoulder blade) वाले क्षेत्र में चौड़ाई को कम करने के लिए किया जा सकता है।



चित्र 4.24: बगल के बिंदु को बढ़ाये

10. चुस्त छाती का क्षेत्र

फिटिंग की समस्या

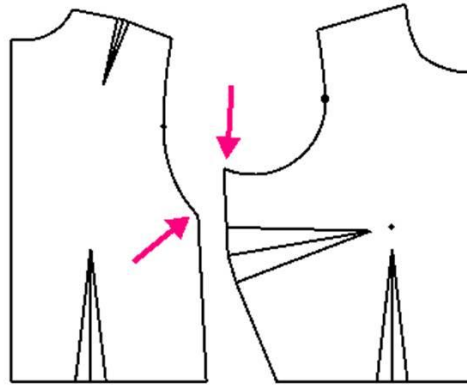
चोली बस्ट रेखा के पूरे हिस्से पर बहुत तंग है (4.25)। परिधान बहुत कम कमर वाला प्रतीत होता है। क्षैतिज सिलवटे/ झुर्रियाँ छाती के सबसे घुमावदार हिस्से से बगल की सिलाई और कमर की सिलाई तक बनती हैं।



चित्र 4.25: चुस्त छाती का क्षेत्र

फिटिंग समस्या का समाधान

यदि कपड़ा बहुत तंग है और आसानी से बंद नहीं किया जा सकता है तो छाती की माप को बढ़ाएं। बस्ट कप समायोजन बढ़ाने के लिए ब्रा कप का साइज बढ़ाएं, केंद्र की सामने की सिलाई को लंबा करें और बस्टलाइन के लिए अधिक जगह प्रदान करने के लिए डार्ट अपटेक बढ़ाएं। सामने बटन के लिए, अंतराल को रोकने के लिए बस्ट स्तर पर एक बटनहोल जोड़ें। यदि परिधान की समग्र परिधि आरामदायक है, तो चोली के सामने की ओर अधिक कपड़े को स्थानांतरित करने के लिए किनारे बाजू की सेटिंग बढ़ाएं (चित्र 4.26)। यदि साइड बस्ट डार्ट बहुत बड़ी है, तो साइड बस्ट डार्ट को ऊपर की ओर स्थानांतरित करें और बाजू में कपड़ा जोड़ें।



चित्र 4.26: बाजू की सेटिंग में परिवर्तन

11. ढीला छाती का क्षेत्र

फिटिंग की समस्या

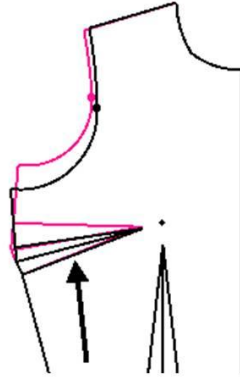
चोली बस्ट क्षेत्र पर ढीली है। साइड बस्ट डार्ट पर ढीली खड़ी सिलवटे/ झुर्रियाँ बनती हैं (चित्र 4.27)।



चित्र 4.27: ढीला छाती का क्षेत्र

फिटिंग समस्या का समाधान

यदि कपड़ा बंद होने पर समग्र ढीला हो तो गोल चेस्ट माप को घटाएं। यदि समग्र परिधि आरामदायक है, तो बस्ट डार्ट के आकार को कम करने के लिए ब्रा कप साइज़ को कम करें और बस्टलाइन पर फैले कपड़े की मात्रा को कम करें। यदि साइड बस्ट डार्ट बहुत छोटा है, तो डार्ट को ऊपर की ओर स्थानांतरित करें।

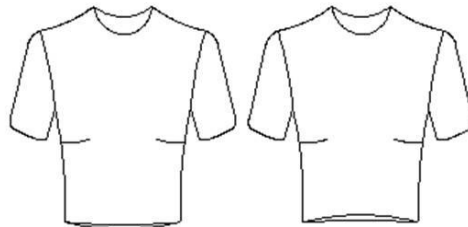


चित्र 4.28: साइड बस्ट डार्ट का ऊपर की ओर स्थानान्तरण

12. कमर फर्श के समानांतर नहीं

फिटिंग की समस्या

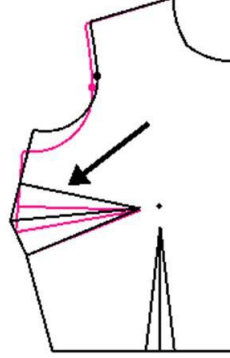
कमर की सिलाई आगे या पीछे कमर के केंद्र में फर्श के समानांतर नहीं होती है (chitra 4.29)। चोली कमर के केंद्र में पीछे आगे या पीछे खींचती है।



चित्र 4.29: कमर समानांतर नहीं

फिटिंग समस्या का समाधान

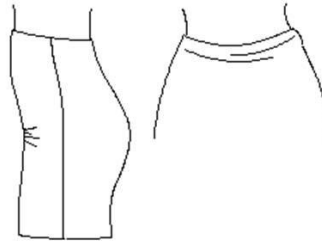
यदि कमर की सिलाई ऊपर खींच रही है तो केंद्र के आगे या पीछे (centre front or centreback) की माप वापस बढ़ाएँ। यदि कमर झुक रहा है, तो केंद्र के आगे या पीछे (centre front or centreback) माप घटाएँ। बस्ट डार्ट में परिवर्तन करें (चित्र 4.30)। केंद्र के आगे या पीछे (centre front or centreback) की लम्बाई के समान आगे और पीछे के कंधे के झुकाव का समायोजन करें। कमर का हिस्सा थोड़ा ऊँचा महसूस होता है, लेकिन यह सही है अगर यह नाभि से 1" (2.5 सेंटीमीटर) ऊपर और फर्श के समानांतर है।



चित्र 4.30: साइड बस्ट डार्ट के क्षेत्र में परिवर्तन

13. घुमावदार नितंब/ कूल्हा**फिटिंग की समस्या**

फिटिंग कपड़ा केंद्र में कमर के ठीक नीचे बहुत लंबा है। कमरबंद के ठीक नीचे पीछे की ओर एक पतला क्षैतिज डार्ट बनता है जो इस क्षेत्र में बहुत अधिक कपड़े का संकेत देता है। यह डार्ट घुमावदार पीठ मुद्रा का परिणाम है। यदि आसान में कपड़ा बाइंडिंग की प्रक्रिया द्वारा सिला गया है, तो क्षैतिज डार्ट पैट पर नहीं बन सकती है। नितंबों के नीचे का कपड़ा बहुत तंग होता है और सिलवटों / झुर्रियों का निर्माण करता है जो परिधान की सिलाई की ओर तिरछे हो जाते हैं। कूल्हे की रेखा और कमर की रेखा पीछे की ओर खिंच सकती है।

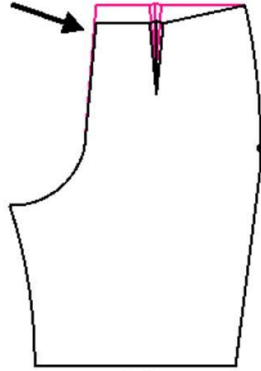


चित्र 4.31: घुमावदार नितंब

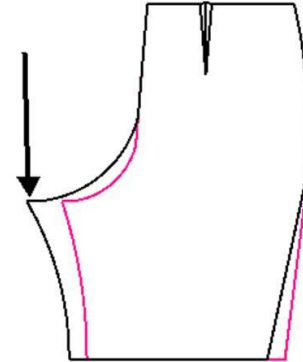
फिटिंग समस्या का समाधान

- कमर के पीछे की रेखा को नीचे करें (चित्र 4.32)।

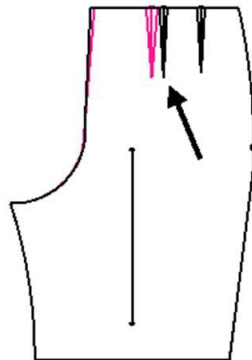
- यदि पैंट की कमर सही स्थान में नहीं है तब पैंट की माप की जाँच करें।
- यदि पीछे कमर के केंद्र में शरीर का क्षेत्र निकटतम है और काफी सपाट तब केंद्र की ओर से डार्ट्स की दूरी बढ़ाने की आवश्यकता हो सकती है। डार्ट को केंद्र से दूर ले जाने के लिए डार्ट स्थिति में परिवर्तन करें (चित्र 4.34)।
- नितंबों के ठीक ऊपर कपड़े को नियंत्रित करने के लिए पीछे दो डार्ट्स की आवश्यकता होती है।



चित्र 4.32: कमर की रेखा को नीचे करना



चित्र 4.33: क्रॉच की लम्बाई बढ़ाना



चित्र 4.34: डार्ट की स्थिति में परिवर्तन

14. छोटा बगल

फिटिंग की समस्या

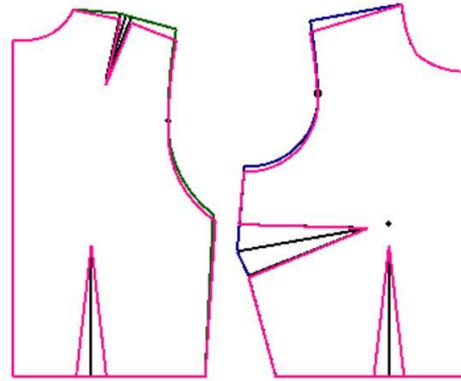
बस्ट पॉइंट से तिरछी सिलवटे बाह में आगे और पीछे ऊपर की ओर बनती है। आस्तीन का ऊपरी भाग ऊपर की ओर उठता है और बाह में फिट होने के लिये बहुत छोटा प्रतीत होता है। बाह आराम से ऊपर की ओर नहीं उठती है।



चित्र 4.35: छोटा बगल

फिटिंग समस्या का समाधान

कंधे के आगे और पीछे के ढाल/ झुकाव की ऊंचाई को बढ़ाये (चित्र 3.36)। आस्तीन की सिलाई को सुनिश्चित किया गया है।



चित्र 4.36: कंधे की ऊंचाई को बढ़ाये

15. बड़ा बगल (Armhole too large)**फिटिंग की समस्या**

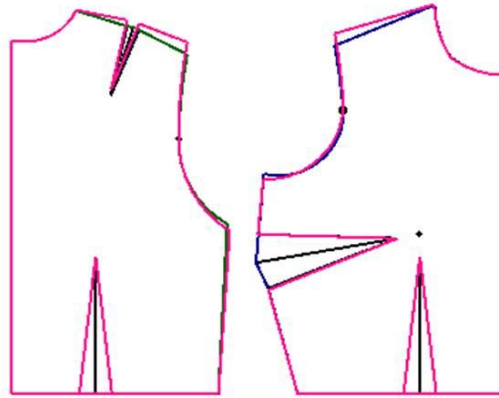
ढीली तिरछी सिलवटे/ झुर्रियाँ चोली के आगे और पीछे बगल (armhole) के मध्य बिंदु से गले की रेखा तक बनती है। आस्तीन का ऊपरी भाग कंधे की नोक से नीचे होता है और बगल का आकार बड़ा होता है।



चित्र 4.37: बड़ा बगल

फिटिंग समस्या का समाधान

कंधे के आगे और पीछे के ढाल/ झुकाव की ऊंचाई को घटाए (चित्र 3.38)। आस्तीन की सिलाई को सुनिश्चित किया गया है।



चित्र 4.38: कंधे की ऊंचाई को कम करें

**16. आस्तीन बहुत तंग द्विशिर पेशी (Bicep) के पार
फिटिंग की समस्या**

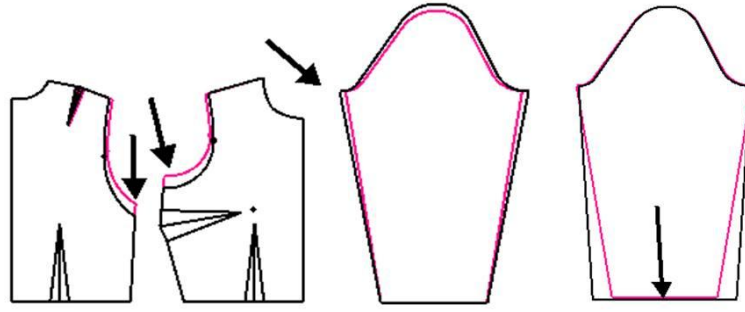
आस्तीन में तंग क्षैतिज सिलवटे/ झुर्रियाँ बनती हैं।



चित्र 4.39: तंग आस्तीन द्विशिर पेशी (bicep) में

फिटिंग समस्या का समाधान

चुने हुए आस्तीन के आधार पैटर्न में समाधान अलग-अलग होंगे। द्विशिर पेशी (bicep) परिधि माप को बढ़ाएं और/ या आस्तीन के समग्र आकार को बढ़ाने के लिए बगल की गहराई सेटिंग बढ़ाएं (चित्र 4.40)। आस्तीन के ऊपरी भाग की ऊंचाई को घटाएं जिससे द्विशिर पेशी क्षेत्र में आस्तीन की चौड़ाई बढ़ सके।



चित्र 4.40: बगल और आस्तीन के ऊपरी भाग में परिवर्तन

17. बहुत छोटा आस्तीन का ऊपरी भाग फिटिंग की समस्या

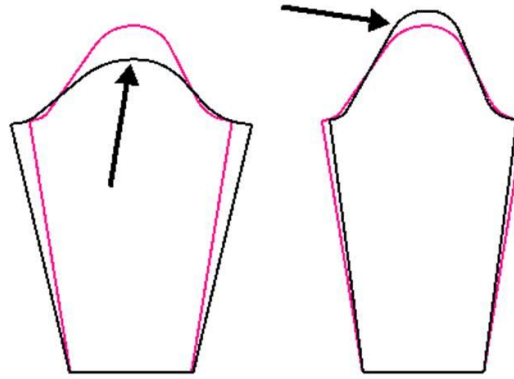
फिटेड सेट-इन स्लीव पहनते समय हाथ को आराम से नहीं उठाया जा सकता है।



चित्र 4.41: बहुत छोटा आस्तीन का ऊपरी भाग

फिटिंग समस्या का समाधान

आस्तीन को कंधे से जोड़ने के लिये आस्तीन के ऊपरी भाग में पर्याप्त कपड़े की आवश्यकता होती है। यदि ऊपरी बाहें बड़ी या मांसल हैं, तो अधिक कपड़े की जरूरत होती है। आस्तीन (Formal sleeve) के लिए ऊपरी बांह क्षेत्र में अधिक जगह देने के लिए आस्तीन के ऊपरी भाग की ऊँचाई बढ़ाएं (चित्र 4.42)। आस्तीन (Casual sleeve) में स्वतंत्रता के साथ हाथ की गति को बढ़ाने के लिए आस्तीन के ऊपरी भाग की (Sleeve cap) ऊँचाई घटाएं।



चित्र 4.42: आस्तीन के ऊपरी भाग (Sleeve cap) की ऊंचाई में परिवर्तन

4.7 बुनियादी परिवर्तन- फिटिंग त्रुटि के लिए उपाय

जब आपने अपने आकृति माप की तुलना पैटर्न से की है और यह तय किया है कि आपको कहां और कितने फेरबदल करने की आवश्यकता होगी, तो आप बुनियादी पैटर्न परिवर्तन करने के लिए तैयार हैं। इनमें से किसी भी परिवर्तन में सटीकता का बीमा करने के लिए, जब भी आप पैटर्न के टुकड़ों के साथ काम करते हैं, इन बुनियादी सिद्धांतों का पालन करें।

1. पैटर्न में कोई भी बदलाव करने से पहले, पेपर पैटर्न के टुकड़ों को गरम इस्त्री द्वारा दबाकर सिलवटों को हटा दें।
2. किसी भी परिवर्तन पूरा होने पर सभी पैटर्न टुकड़े समतल होने चाहिए। कभी-कभी एक पैटर्न का टुकड़ा काटना और फैलाना होगा; यह बुलबुले पैदा कर सकता है। काटने के लिए कपड़े पर पैटर्न रखे जाने से पहले बुलबुले को सपाट दबाया जाना चाहिए।
3. जब किसी पैटर्न में परिवर्तन करते हैं तब उसके सारे भाग समतल/ सपाट होने चाहिये। पैटर्न को कट करके उसे फैलाने में सिलवटे आती है। पैटर्न को कपड़े के ऊपर रखने से पहले इस्त्री द्वारा इसकी सिलवटे हटा देनी चाहिये।
4. यदि लंबाई या चौड़ाई जोड़ना आवश्यक है, तो वृद्धि को पूरा करने के लिए टिशू पेपर का उपयोग करें।
5. किसी भी आवश्यक टुक को आवश्यक परिवर्तन की आधी गहराई तक ले जाएं। याद रखें कि एक टुक द्वारा निकाली गई कुल राशि हमेशा उस टुक की गहराई से दोगुनी होगी।
6. जब एक कटिंग या सिलाई लाइन में परिवर्तन होता है, तो पैटर्न पर एक नई रेखा खींचें जो मूल रेखा में धीरे-धीरे और सुचारू रूप से खींची जाती है। इससे तैयार परिधान में आपका परिवर्तन स्पष्ट रहेगा।

4.8 कमर के ऊपर और कमर के नीचे के वस्त्रों की लंबाई और चौड़ाई में परिवर्तन

जब कई परिवर्तन करने होंगे, तो लंबाई में परिवर्तन हमेशा पहले आना चाहिए। यह निश्चित करने का एकमात्र तरीका है कि आपके द्वारा बाद में किए गए किसी भी चौड़ाई परिवर्तन पैटर्न पर सही जगह पर होंगे। निम्नलिखित आदेशों में

लंबाई में परिवर्तन किया जाना चाहिए; कमर के ऊपर, कमर के नीचे या समग्र लंबाई, फिर आस्तीन। आपका ध्यान का अगला क्षेत्र डार्ट प्लेसमेंट होना चाहिए। जब आप संतुष्ट हो जाते हैं कि आपके डार्ट्स उचित दिशा में इंगित कर रहे हैं और सही लंबाई है, तो आप किसी भी चौड़ाई समायोजन पर आगे बढ़ने के लिए तैयार हैं जो आवश्यक हैं। चौड़ाई समायोजन पहले बस्ट पर किया जाना चाहिए, फिर कमर पर, फिर कूल्हे पर। अन्य विशिष्ट परिवर्तन सभी बुनियादी लंबाई और चौड़ाई में बदलाव के बाद किए जाते हैं।

4.9 सारांश

किसी भी पैटर्न का निर्माण करते समय, सबसे पहले माप लेते समय व्यक्ति के शारीरिक दोषों की जांच करें और तदनुसार पैटर्न में परिवर्तन या सुधार करें। पैटर्न कंपनियों में, एक 'बुनियादी पैटर्न' खरीदने से और कैलिको में इसे बनाने के लिए बहुत कुछ जानना उचित है, ताकि एक अच्छे फिट के लिए आवश्यक समायोजन मिल सके। शारीरिक आकृति जिसमें फिटिंग की समस्याएं होती उसका अच्छी तरह से विश्लेषण करना चाहिए जिससे यह सुनिश्चित हो जाए की वस्त्र को बनाने में महंगे कपड़े बेकार न हो।

4.10 पारिभाषिक शब्दावली

- **परिवर्तन (Alter):** पैटर्न में बदलाव ताकि यह शरीर की माप से मेल खाए।
- **बगल (Armseye):** यह वह है जिसे आमतौर पर एआरएम होल कहा जाता है। यह परिधान में हाथ डालने के लिये खुला हुआ भाग है।
- **सिलाई रेखा (Seamline):** यह एक ऐसी रेखा है जो इंगित करती है कि सिलाई को कहाँ सिला जाना चाहिए।

4.11 सन्दर्भ ग्रन्थ सूची

- Reader's Digest. 1976. Complete Guide to sewing. Pleast Ville, New York. The Reader's Digest Association. Inc.
- Shanley, L. and Campbell, K. 2020. Solving Fit Issues. Retrieved March 12, 2020 from <http://www.pmfittingguidepdf>.
- Hollen, N.R.1961. Pattern making by the flat pattern method. Minnesota, Burgess Publishing Company. Pp 1-18.
- Erwin, M.D. 1970. Practical Dress Design. Principles of fitting and pattern making. New York. The Macmillan Company. pp1-25.

4.12 निबंधात्मक प्रश्न

1. परिधान की फिटिंग के लिये पैटर्न में बुनयादी परिवर्तन का वर्णन करें।
2. परिधान में फिटिंग की कोई भी पाँच समस्याओं और उनके समाधान की व्याख्या करें।
3. परिधान की फिटिंग को प्रभावित करने वाले कारकों की व्याख्या करें।

इकाई 5: पैटर्न परिवर्तन

- 5.1 प्रस्तावना
- 5.2 उद्देश्य
- 5.3 पैटर्न में परिवर्तन
- 5.4 पैटर्न की लंबाई में परिवर्तन
- 5.5 पैटर्न की चौड़ाई में परिवर्तन
- 5.6 पैटर्न ग्रेडिंग
- 5.7 पैटर्न ग्रेडिंग के सिद्धांत
- 5.8 पैटर्न वर्गीकरण की विधियाँ
- 5.9 मास्टर ग्रेड और विभिन्न माप प्रणाली
- 5.10 सारांश
- 5.11 पारिभाषिक शब्दावली
- 5.12 सन्दर्भ ग्रन्थ सूची
- 5.13 निबन्धात्मक प्रश्न

5.1 प्रस्तावना

पिछली इकाई में हमने फिटिंग अवधारणाओं, शारीरिक अनियमितता, फिटिंग समस्याओं और उनको सुधारने के उपायों के बारे में अध्ययन किया। प्रस्तुत अध्याय में हम पैटर्न परिवर्तन और पैटर्न वर्गीकरण के विषय में अध्ययन करेंगे। पैटर्न परिवर्तन में अपनी आवश्यकताओं के अनुसार पैटर्न में परिवर्तन किया जाता है। इसमें लंबाई और चौड़ाई में पैटर्न को बदलना और / या डार्ट स्थिति में बदलाव करना शामिल है। फोल्ड पद्धति द्वारा पैटर्न की लंबाई और चौड़ाई को घटाया जा सकता है और "कट और प्रसार विधि" (cut and spread method) द्वारा पैटर्न की लंबाई और चौड़ाई को बढ़ाया जा सकता है। पैटर्न वर्गीकरण एक साइज विनिर्देश चार्ट का उपयोग करके आधार पैटर्न को अतिरिक्त साइज में बदलने की प्रक्रिया है। इस अध्याय में हम पैटर्न वर्गीकरण के सिद्धांतों, पैटर्न वर्गीकरण की विधियों के बारे में और विभिन्न माप प्रणाली के बारे में पढ़ेंगे।

5.2 उद्देश्य

इस इकाई के अध्ययन के उपरान्त आप बता पाएँगे;

- पैटर्न में विभिन्न स्थानों में आवश्यकता अनुसार परिवर्तन;

- पैटर्न वर्गीकरण के सिद्धांत और विधियाँ;
- विभिन्न प्रकार की माप प्रणाली।

5.3 पैटर्न में परिवर्तन

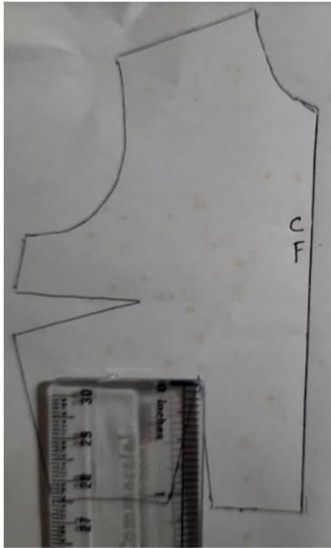
पैटर्न को व्यक्तिगत शरीर की माप के करीब लाने के लिये पैटर्न में सबसे ज्यादा परिवर्तन की आवश्यकता होती है। इन बुनियादी परिवर्तनों को बनाने के लिए तीन चरण हैं। पहला चरण जिसमें पैटर्न के आकार को निर्धारित करने के लिए शरीर की माप लेते हैं। इस प्रक्रिया के लिए आपको एक टेप उपाय की आवश्यकता होगी। दूसरा चरण आपके माप की तुलना पैटर्न के साथ करना जहाँ परिवर्तन की आवश्यकता है। अंतिम चरण में माप के अनुसार पैटर्न में परिवर्तन किया जाता है।

5.4 पैटर्न की लंबाई में परिवर्तन

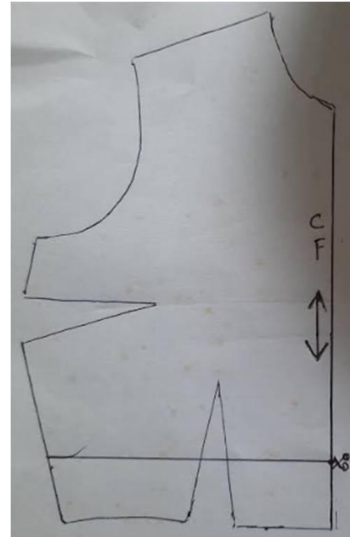
- फिटेड चोली की लंबाई को बढ़ाना

चोली की लम्बाई बढ़ाने के लिये हमें आगे और पीछे के दोनों पैटर्न में परिवर्तन करना पड़ता है। आगे और पीछे के पैटर्न में परिवर्तन के क्रम समान है जो कि नीचे दिये गये हैं।

सबसे पहले पैटर्न की कमर की डार्ट की लम्बाई को नापेंगे (चित्र 5.1)। कमर की डार्ट की लम्बाई की माप का आधा लेकर पैटर्न की किनारे की सिलाई में कमर की रेखा से ऊपर चिन्हित करें और बिंदु से कमर के रेखा के समानांतर रेखा खींचें (चित्र 5.2)। इस रेखा से पैटर्न को काटें और पैटर्न के दो भाग प्राप्त होंगे।

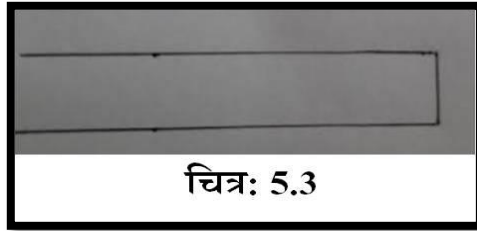


चित्र: 5.1

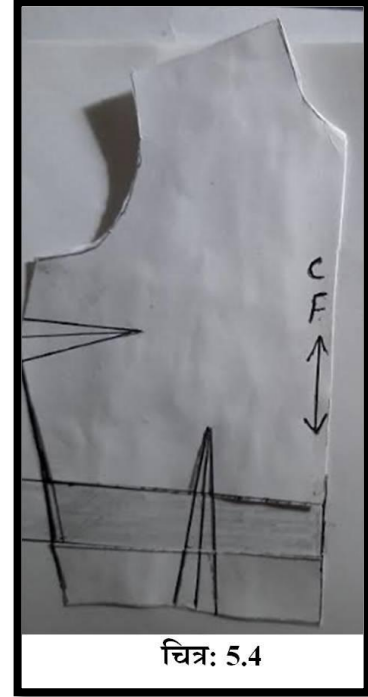


चित्र: 5.2

एक सादा कागज लें और जितनी लम्बाई बढ़ानी है उतनी रेखा लंबवत खींचें। रेखा के प्रारंभिक और अंतिम बिंदु से दो सामानांतर रेखा खींचें (चित्र 5.3)। नीचे वाली रेखा पर पैटर्न का नीचे वाला भाग रखें और ऊपर वाली रेखा पर पैटर्न का ऊपर वाला भाग रखें। पैटर्न इस तरीके से रखें की पैटर्न के दोनों भागों की ग्रेन रेखा आपस में मिले। पैटर्न के दोनों भागों को इस पेपर के साथ इसी स्थिति में चिपका दें। डार्ट की रेखा, चोली के आगे की मध्य भाग की रेखा और किनारों की रेखा को पैटर्न की पुरानी रेखा के साथ अनुरूप बनाये। इस तरह से हमें बड़ी हुई लम्बाई के साथ चोली का पैटर्न प्राप्त होगा (चित्र 5.4)।



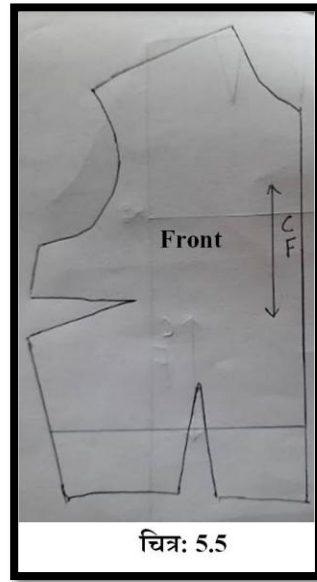
चित्र: 5.3



चित्र: 5.4

● फिटेड चोली की लंबाई को घटाना

चोली की लम्बाई को कम करने के लिये आगे और पीछे दोनों पैटर्न की लम्बाई में परिवर्तन करना पड़ता है। आगे और पीछे के पैटर्न में परिवर्तन के क्रम समान है जो कि इस प्रकार है। सबसे पहले पैटर्न की कमर की डार्ट की लम्बाई को नापेंगे जैसा चित्र 5.1 में दर्शाया गया है। कमर की डार्ट की लम्बाई की माप का आधा लेकर पैटर्न की किनारे की सिलाई में कमर की रेखा से ऊपर चिन्हित करें और बिंदु से कमर के रेखा के समानांतर रेखा खींचे यह हमारी परिवर्तन रेखा है (चित्र 5.5)।

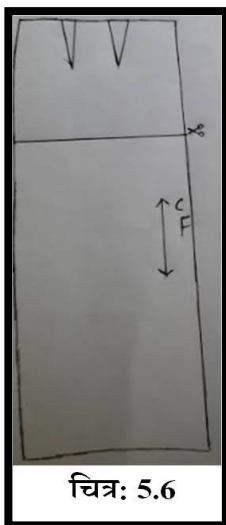


चित्र: 5.5

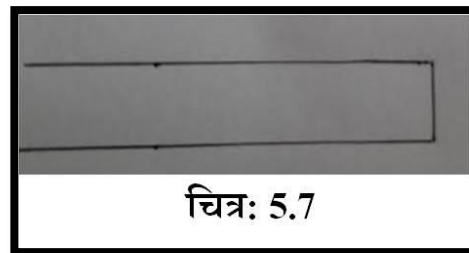
जितनी माप को कम करनी है उसका आधा आधा परिवर्तन रेखा के दोनों ओर चिन्हित करें। इन दोनों बिंदुओं से परिवर्तन रेखा के सामानांतर रेखा खींचें। परिवर्तन रेखा से पैटर्न को मोड़ कर परिवर्तन रेखा के सामानांतर रेखाओं को आपस में मिलाये और मुड़े हुए भाग को चिपका दें। इस प्रकार चोली की लम्बाई कम करके हमें नया पैटर्न मिलेगा।

- स्कर्ट की लम्बाई को बढ़ाना

स्कर्ट की लम्बाई बढ़ाने के लिये हमें आगे और पीछे दोनों पैटर्न में परिवर्तन करना पड़ता है। आगे और पीछे के पैटर्न में परिवर्तन के क्रम समान हैं। स्कर्ट की लम्बाई में परिवर्तन करने के लिये कूल्हे की रेखा से नीचे लम्बाई को बढ़ाये (चित्र 5.6)। स्कर्ट के पैटर्न को कूल्हे की रेखा से काटें जिसके उपरान्त पैटर्न के दो भाग प्राप्त होंगे। एक सादा कागज लें और जितनी स्कर्ट की लम्बाई बढ़ानी है उस माप की रेखा इस कागज में लंबवत खींचें। इस रेखा के प्रारम्भिक और अंतिम बिंदु से दो सामानांतर रेखा खींचें (चित्र 5.7)।

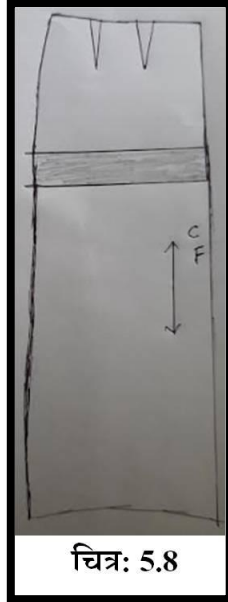


चित्र: 5.6



चित्र: 5.7

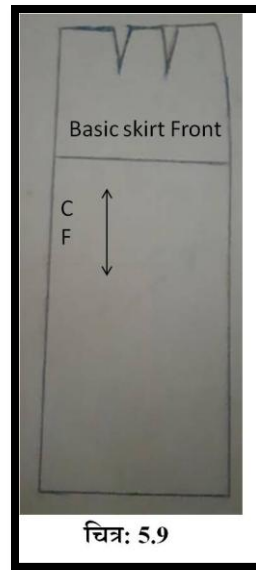
ऊपर की रेखा पर स्कर्ट के पैटर्न का ऊपर वाला भाग रखें और नीचे वाली रेखा पर पैटर्न का नीचे वाला भाग रखें। पैटर्न इस तरीके से रखें की पैटर्न के दोनों भागों की ग्रेन रेखा आपस में मिले। पैटर्न के दोनों भागों को इस पेपर के साथ इसी स्थिति में चिपका दें। स्कर्ट के आगे के पैटर्न के मध्य भाग की रेखा और किनारों की सिलाई रेखा को पैटर्न की पुरानी रेखा के साथ अनुरूप बनाये (चित्र 5.8)। इस तरह से हमें बड़ी हुई लम्बाई के साथ स्कर्ट का पैटर्न प्राप्त होगा।



चित्र: 5.8

- स्कर्ट की लम्बाई को घटाना

स्कर्ट की लम्बाई घटाने के लिये हमें आगे और पीछे दोनों पैटर्न में परिवर्तन करना पड़ता है। आगे और पीछे के पैटर्न की लम्बाई को कम करने के क्रम समान है जो कि इस प्रकार है। स्कर्ट की लम्बाई को कम करने के लिये कूलहे की रेखा को परिवर्तन रेखा मानेंगे (चित्र 5.9)।

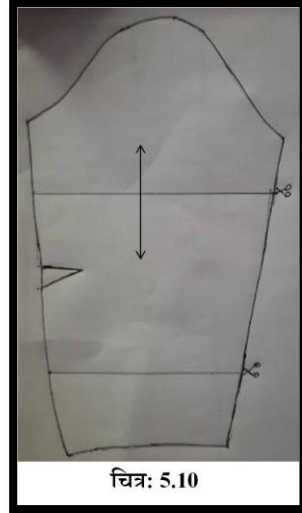


चित्र: 5.9

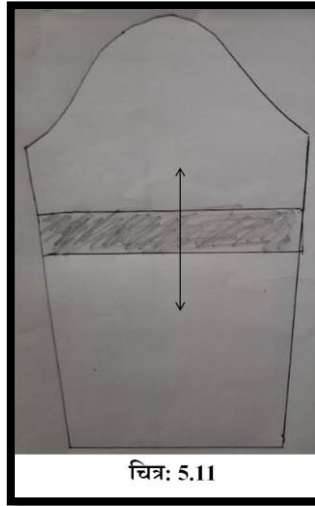
जितनी माप को कम करना है उसका आधा आधा परिवर्तन रेखा के दोनों ओर चिन्हित करें। इन दोनों बिंदुओं से परिवर्तन रेखा के सामानांतर रेखा खींचें। परिवर्तन रेखा से पैटर्न को मोड़ कर परिवर्तन रेखा के सामानांतर रेखाओं को आपस में मिलाये और मुड़े हुए भाग को चिपका दें। इस प्रकार स्कर्ट की लम्बाई कम करके हमें नया पैटर्न मिलेगा।

- **फिटेड आस्तीन की लम्बाई को बढ़ाना**

आस्तीन की लम्बाई को बढ़ाने के लिये आस्तीन को कोहनी के ऊपर (द्विशिरस्का पेशी के पास) और कोहनी के नीचे (कलाई से ऊपर) सीधी रेखा में काटे (चित्र 5.10)।

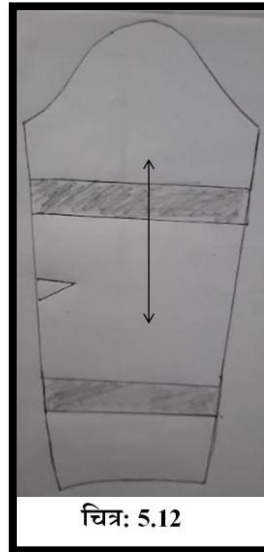


इस प्रकार हमें आस्तीन के पैटर्न के तीन भाग मिलेंगे। आस्तीन के ऊपरी भाग में जितनी लम्बाई हमें बढ़ानी है उतनी माप की रेखा हम लंबवत एक सादे कागज में खींचेंगे। इस रेखा के प्रारंभिक और अंतिम बिंदुओं से दो समानांतर रेखा खींचें। ऊपर वाली रेखा पर आस्तीन का ऊपरी भाग रखेंगे और नीची वाली रेखा पर आस्तीन का मध्य भाग रखेंगे। आस्तीन के दोनों भागों की ग्रेन रेखा आपस में मिलनी चाहिए। आस्तीन के पैटर्न के दोनों भागों (ऊपरी और मध्य) को इस पेपर के साथ इसी स्थिति में चिपका दें (चित्र 5.11)।



चित्र: 5.11

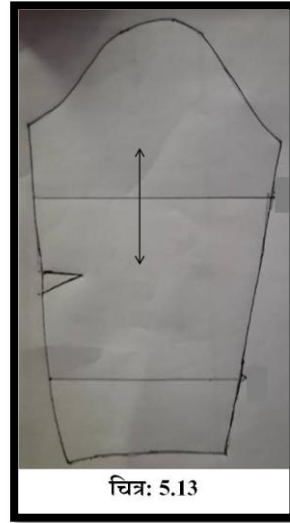
फिर से एक सादा कागज लेंगे और जितनी लम्बाई हमें बढ़ानी है उतनी माप की रेखा हम लंबवत इसी कागज में खींचें। इस रेखा के प्रारंभिक और अंतिम बिंदुओं से दो समानांतर रेखा खींचें। अब आस्तीन ऊपरी भाग को नीचे खिंची हुई रेखा के ऊपर रखेंगे। आस्तीन के पैटर्न के दोनों भागों (मध्य और नीचे) को इस पेपर के साथ इसी स्थिति में चिपका दें। लम्बाई में परिवर्तन के अनुसार कोहनी की डार्ट को स्थापित करें। किनारों की सिलाई रेखा को पैटर्न की पुरानी रेखा के साथ अनुरूप बनाये। इस तरह से हमें बड़ी हुई लम्बाई के साथ आस्तीन का पैटर्न प्राप्त होगा (चित्र 5.12)।



चित्र: 5.12

- फिटेड आस्तीन की लम्बाई को घटाना

आस्तीन की लम्बाई को घटाने के लिये आस्तीन में कोहनी के ऊपर (द्विशिरस्का पेशी के पास) और कोहनी के नीचे (कलाई से ऊपर) कलाई के समानांतर सीधी रेखा चिन्हित करें जो हमारी परिवर्तन रेखाएँ हैं (चित्र 5.13)।

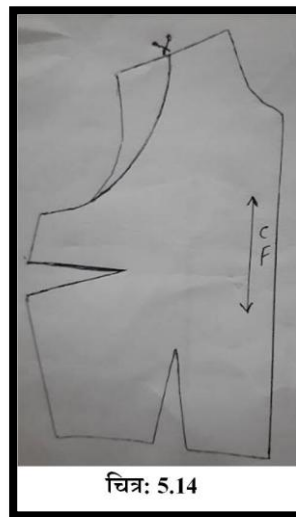


चित्र: 5.13

प्रत्येक परिवर्तन रेखा में जितनी माप को कम करना है उस माप को परिवर्तन रेखा के दोनों ओर बराबर विभाजित करें और बिंदु चिह्नित करें। इन बिंदुओं से परिवर्तन रेखा के समानांतर रेखाएँ खींचें। परिवर्तन रेखा से पैटर्न को मोड़ कर परिवर्तन रेखा के समानांतर रेखाओं को आपस में मिलाये और मुड़े हुए भाग को चिपका दें। इस प्रकार आस्तीन की लम्बाई कम करके हमें नया पैटर्न मिलेगा।

- कंधे की सिलाई रेखाक्षेत्र को बढ़ाना

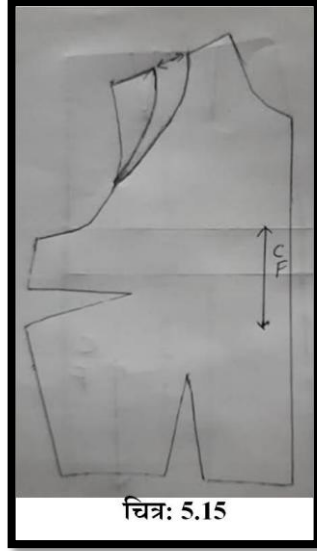
कंधे की सिलाई रेखा क्षेत्र को बढ़ाने के लिये कंधे के मध्य बिंदु से आर्महोल के मध्य बिंदु तक पैटर्न को काटें (चित्र 5.14)।



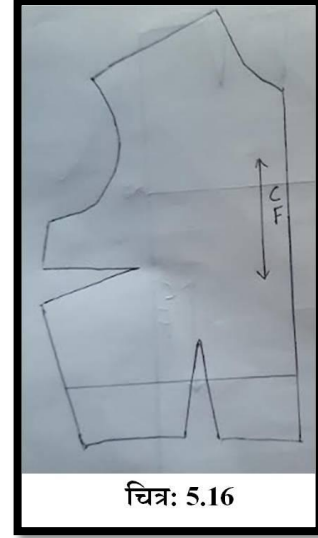
चित्र: 5.14

यह ध्यान रहे की पैटर्न को आर्महोल बिंदु तक इस तरह काटना है कि पैटर्न दो भागों में अलग अलग ना हों और पैटर्न के नीचे कागज लगाये। कंधे में जिस बिंदु से पैटर्न को काटा था वहाँ से पैटर्न को दायीं और बायीं ओर

फैलाये(चित्र5.15)। पैटर्न को इसी स्थिति में कागज से चिपका दें। इस प्रकार हमें कंधे के सिलाई क्षेत्र में वृद्धि के साथ नया पैटर्न मिलेगा (चित्र 5.16)।



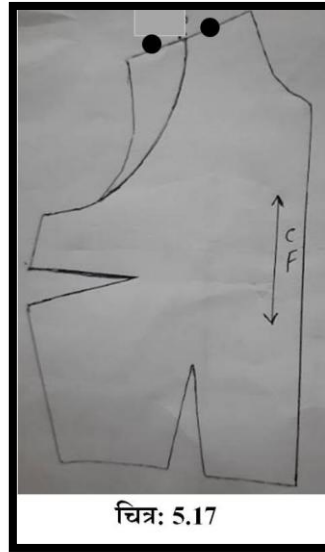
चित्र: 5.15



चित्र: 5.16

● कंधे की सिलाई रेखा क्षेत्र को घटाना

कंधे की सिलाई रेखा क्षेत्र को घटाने के लिये कंधे के मध्य बिंदु से आर्महोल के मध्य बिंदु तक पैटर्न में रेखा चिन्हित करें और जितनी माप कम करनी है उस माप को कंधे के मध्य बिंदु के दोनों ओर बराबर चिन्हित करें (चित्र 5.17)।



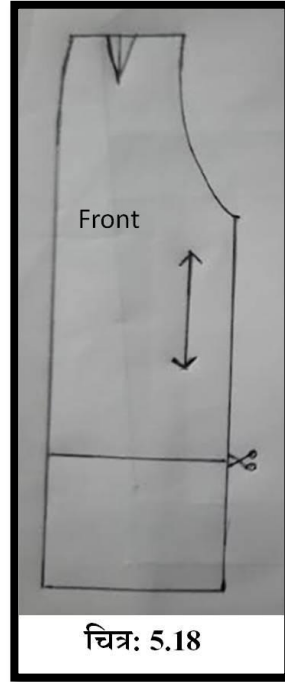
चित्र: 5.17

अब कंधे के मध्य बिंदु से आर्महोल के मध्य बिंदु तक पैटर्न को काटें परन्तु यह ध्यान रहे की पैटर्न को आर्महोल बिंदु तक इस तरह काटना है कि पैटर्न दो भागों में अलग अलग ना हों। कंधे के क्षेत्र में पैटर्न दो भाग में विभाजित है अब कंधे के मध्य बिंदु के बायीं ओर चिन्हित माप वाले क्षेत्र को कंधे के मध्य भाग के दायीं ओर चिन्हित माप वाले क्षेत्र के ऊपर

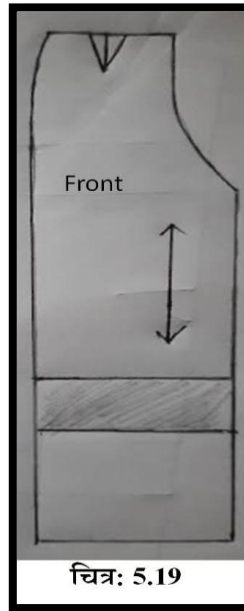
रखें और पैटर्न के इस भाग को आपस में चिपका दें। इस प्रकार हमें कंधे के सिलाई क्षेत्र में घटत के साथ नया पैटर्न मिलेगा।

- **पैट की लम्बाई को बढ़ाना**

पैट की लम्बाई बढ़ाने के लिये घुटने से नीचे बिंदु चिन्हित करें और उस बिंदु से पैट के हेम रेखा के समानांतर रेखा खींचें (चित्र 5.18) जिसे हम परिवर्तन रेखा कहेंगे। परिवर्तन रेखा से पैटर्न को काटें जिसके पश्चात पैटर्न के दो भाग मिलेंगे।

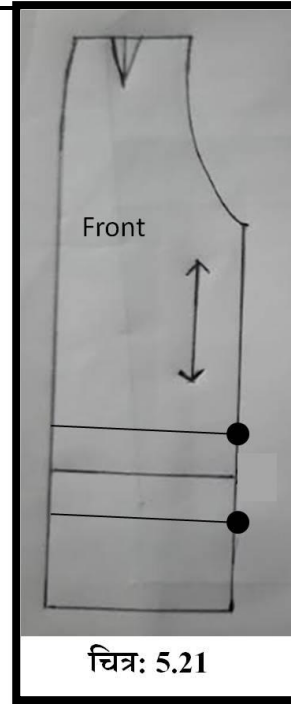
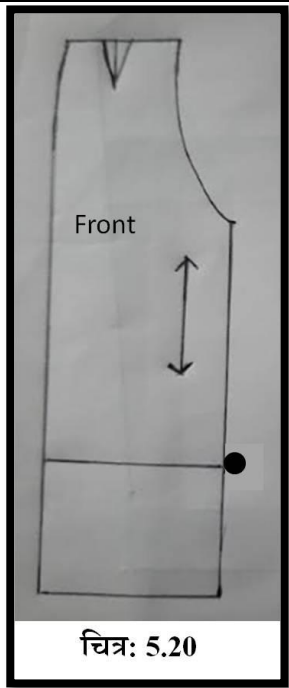


एक सादा कागज लें उसके ऊपर जितनी लम्बाई बढ़ानी है उस माप की लम्बवत रेखा खींचें। इस रेखा के प्रारम्भिक ओर अंतिम बिंदु से दो समानांतर रेखा खींचें ओर ऊपर वाली रेखा पर पैटर्न के ऊपरी भाग का नीचे वाला भाग रखें तथा नीचे वाली रेखा में पैटर्न के नीचे वाले भाग को उपरी भाग रखें। पैटर्न की ग्रेन रेखा आपस में मिलनी चाहिये। पैट के पैटर्न के दोनों भागों को इस पेपर के साथ इसी स्थिति में चिपका दें। किनारों की सिलाई रेखा को पैटर्न की पुरानी रेखा के साथ अनुरूप बनाये। इस तरह से हमें बड़ी हुई लम्बाई के साथ पैट का पैटर्न प्राप्त होगा (चित्र 5.19)।



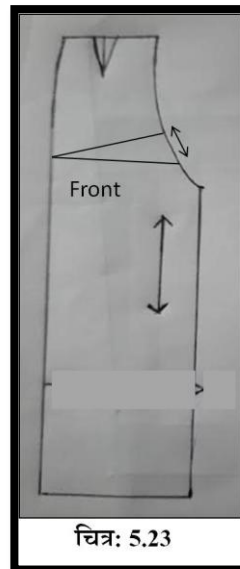
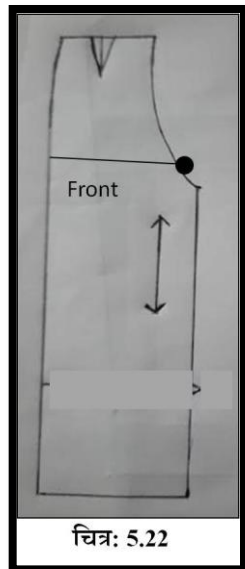
- **पैट की लम्बाई घटाना**

पैट की लम्बाई घटाने के लिये हमें आगे और पीछे दोनों पैटर्न में परिवर्तन करना पड़ता है। आगे और पीछे के पैटर्न की लम्बाई को कम करने के क्रम समान है जो कि इस प्रकार है। पैट की लम्बाई घटाने के लिये घुटने से नीचे बिंदु चिन्हित करें और उस बिंदु से पैट के हेम रेखा के समानांतर रेखा खींचें जिसे हम परिवर्तन रेखा कहेंगे (चित्र 5.20)। जितनी माप को कम करना है उसका आधा आधा परिवर्तन रेखा के दोनों ओर चिन्हित करें। इन दोनों बिंदुओं से परिवर्तन रेखा के समानांतर रेखा खींचें (चित्र 5.21)। परिवर्तन रेखा से पैटर्न को मोड़ कर परिवर्तन रेखा के समानांतर रेखाओं को आपस में मिलाये और मुड़े हुए भाग को चिपका दें। इस प्रकार पैट की लम्बाई कम करके हमें नया पैटर्न मिलेगा।



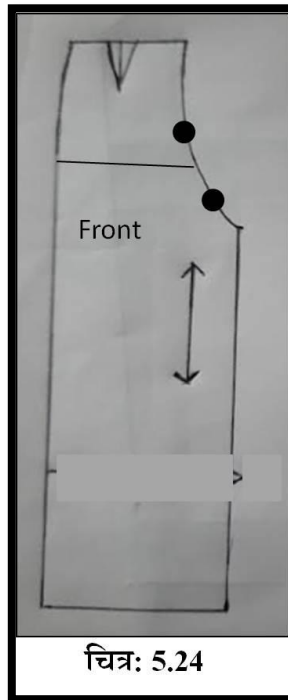
● क्रॉच लम्बाई को बढ़ाना

पैट की क्रॉच लम्बाई बढ़ाने के लिये पैटर्न के क्रॉच क्षेत्र में जहाँ पर लम्बाई बढ़ानी है वहाँ पर बिंदु चिन्हित करें। इस बिंदु से पैट की किनारों की सिलाई की ओर रेखा खींचें (चित्र 5.22)। पैटर्न में इस रेखा को क्रॉच क्षेत्र से किनारों की सिलाई की ओर काटें लेकिन इस तरह काटें कि किनारों की सिलाई पर पैटर्न दो भागों में विभाजित न हो। काटे हुए क्षेत्र के नीचे सादा कागज रखें और क्रॉच क्षेत्र में जितनी लम्बाई बढ़ानी उसके अनुसार पैटर्न को ऊपर और नीचे फैलाये (चित्र 5.23)। पैटर्न को इसी स्थिति में कागज से चिपका दें। इस प्रकार हमें क्रॉच की लम्बाई में वृद्धि के साथ नया पैटर्न मिलेगा।



- **क्रॉच लम्बाई को कम करना**

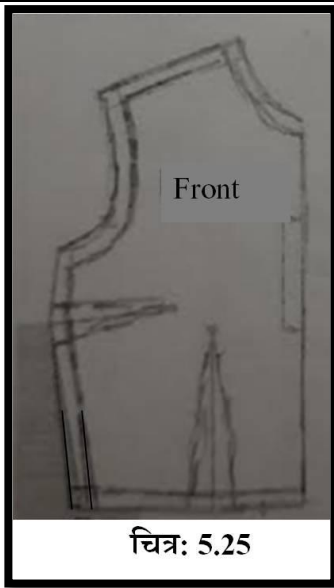
पैट की क्रॉच लम्बाई कम करने के लिये पैटर्न के क्रॉच क्षेत्र में जहाँ पर लम्बाई कम करनी है वहाँ पर बिंदु चिन्हित करें। इस बिंदु से पैट की किनारों की सिलाई की ओर रेखा खींचे जिसे हम परिवर्तन रेखा कहते हैं। क्रॉच क्षेत्र में जितनी लम्बाई कम करनी है उस माप का आधा आधा परिवर्तन रेखा के दोनों ओर चिन्हित करें (चित्र 5.24) और इन दोनों बिंदुओं से परिवर्तन रेखा के समानांतर रेखा खींचें। अब परिवर्तन रेखा से पैटर्न को मोड़ें और परिवर्तन रेखा के समानांतर जो रेखा खींची है उन्हें आपस में मिला दें और इस मुड़े हुए क्षेत्र को चिपका दें। इस प्रकार क्रॉच लम्बाई कम करके हमें नया पैटर्न मिलेगा।



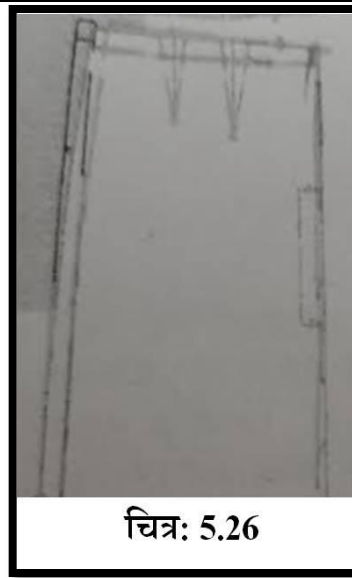
5.5 पैटर्न की चौड़ाई में परिवर्तन

- **कमर की चौड़ाई को बढ़ाना**

सामान्य तौर पर, कमर को बढ़ाने के लिए, आप आगे और पीछे के पैटर्न की प्रत्येक किनारों की सिलाई पर जितनी माप बढ़ानी है उसका एक चौथाई राशि जोड़ते हैं। उदाहरण के लिये फिटेड ड्रेस जिसमें चोली और स्कर्ट दोनों हैं और उनकी कमर की चौड़ाई को बढ़ाना है। फिटेड चोली और स्कर्ट में कमर की चौड़ाई की परिवर्तन माप बराबर होगी। चोली में कमर की चौड़ाई जितनी बढ़ानी है उस माप का एक चौथाई भाग आगे और पीछे के पैटर्न के प्रत्येक किनारों की सिलाई में जोड़ेंगे (चित्र 5.25)। जैसे चोली में कमर की चौड़ाई को बढ़ाया उसी प्रकार स्कर्ट में कमर की चौड़ाई बढ़ायेंगे (चित्र 5.26)।



चित्र: 5.25



चित्र: 5.26

● कमर की चौड़ाई को घटाना

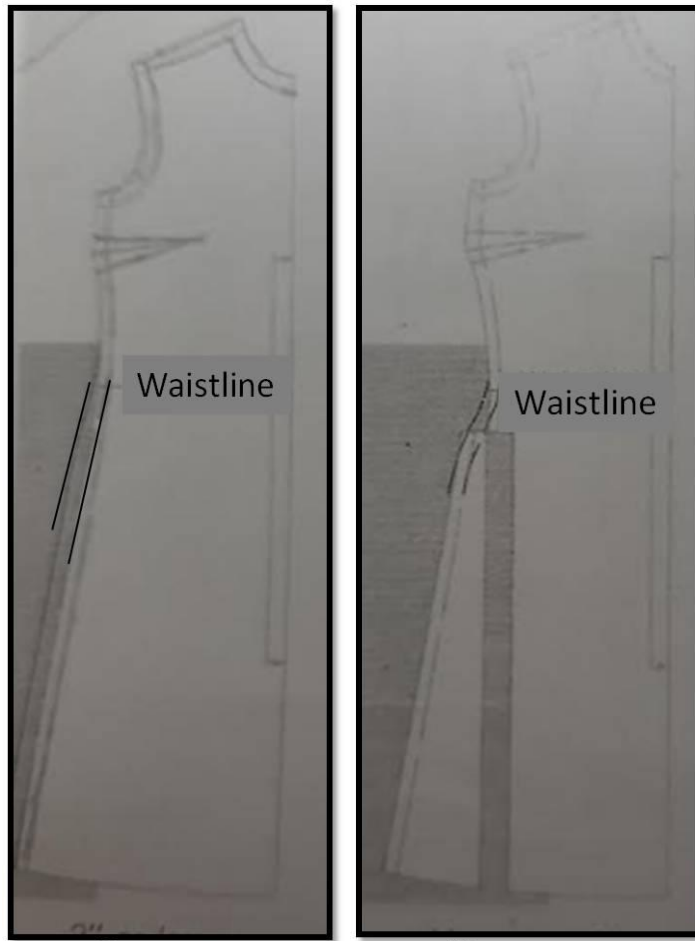
सामान्य तौर पर, कमर को घटाने के लिए, आप आगे और पीछे के पैटर्न की प्रत्येक किनारों की सिलाई से जितनी माप घटानी है उसका एक चौथाई घटाते हैं। उदाहरण के लिये फिटेड ड्रेस जिसमें चोली और स्कर्ट दोनों हैं और उनकी कमर की चौड़ाई को घटाना है। फिटेड चोली और स्कर्ट में कमर की चौड़ाई की परिवर्तन माप बराबर होगी। चोली में कमर की चौड़ाई जितनी कम करनी है उस माप का एक चौथाई भाग आगे और पीछे के पैटर्न के प्रत्येक किनारों की सिलाई से घटाते हैं (चित्र 5.27)। जैसे चोली में कमर की चौड़ाई को घटाया उसी प्रकार स्कर्ट से कमर की चौड़ाई घटायेंगे (चित्र 5.27)।



चित्र: 5.27

● कूल्हे की रेखा को बढ़ाना

कूल्हे की रेखा पर 2 इंच या उससे कम जोड़ने के लिए किनारे की सिलाई रेखा पर पैटर्न को बढ़ा करें। आगे और पीछे के पैटर्न की प्रत्येक किनारों की सिलाई रेखा जितनी माप बढ़ानी है उसका एक चौथाई जोड़े। उदाहरण के लिये यदि आपके पास A लाइन ड्रेस है उसमें कूल्हे की रेखा को 2 इंच बढ़ाना है उसके लिये 2 इंच के एक चौथाई (0.50 इंच) को आगे पर पीछे के पैटर्न की प्रत्येक किनारों की सिलाई में जोड़े (चित्र 5.28)। यदि कूल्हे की रेखा को 2 इंच अधिक बढ़ाना है उसके लिये इस माप को कट और प्रसार विधि के माध्यम से परिधान में आगे और पीछे की प्रत्येक किनारों की सिलाई में समान रूप से वितरित करें (चित्र 5.29)।

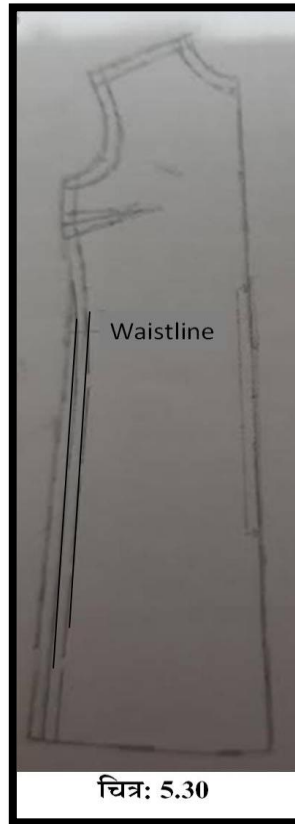


चित्र: 5.28

चित्र: 5.29

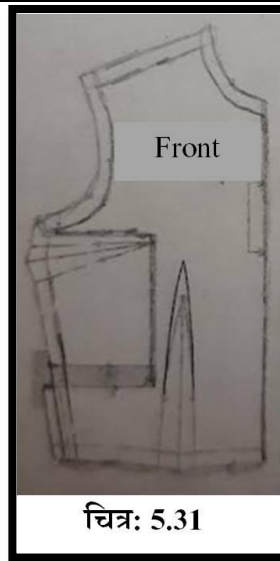
● कूल्हे की रेखा को घटाना

कूल्हे की माप को कम करने के लिए, आप आगे और पीछे के पैटर्न की प्रत्येक किनारों की सिलाई से कुल माप जितनी कम करनी है उसका एक चौथाई भाग कम करते हैं। वस्त्र की किनारों की नई सिलाई रेखा और काटने वाली रेखा को कमर (waistline) से निचले किनारों (hemline) की ओर धीरे धीरे कम करें (चित्र 5.30)। आमतौर पर एक इंच से अधिक घटाने की कोशिश करना बुद्धिमानी नहीं है जब तक कि वस्त्र कई दूसरी सिलाई रेखा न हों अन्यथा हम वस्त्र का जो आकार होता है उसे खो देते हैं।



- बस्ट डार्ट को ऊपर उठाना

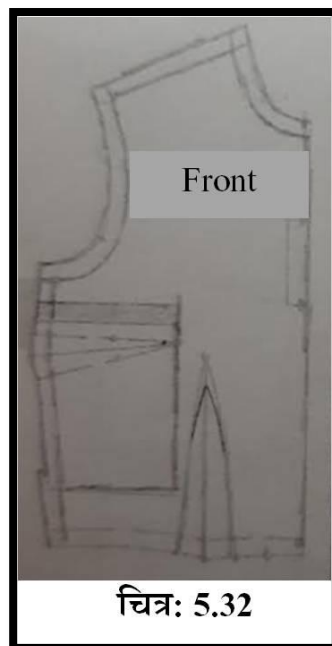
बस्ट डार्ट्स को थोड़ा ऊपर उठाने के लिए, मूल डार्ट के ऊपर नए डार्ट बिंदु के स्थान को चिह्नित करें। नए डार्ट सिलाई रेखा को नए बिंदु पर खींचें। यदि किनारों की पूरी डार्ट को ऊपर की ओर स्थापित करना है उसके लिये L कट नीचे से डार्ट के बगल तक लगायेंगे। अब डार्ट को ऊपर की ओर मोड़कर उस जगह पर स्थापित करेंगे जहाँ पर हमें डार्ट चाहिए (चित्र5.31)।



चित्र: 5.31

- बस्ट डार्ट्स को नीचे करना

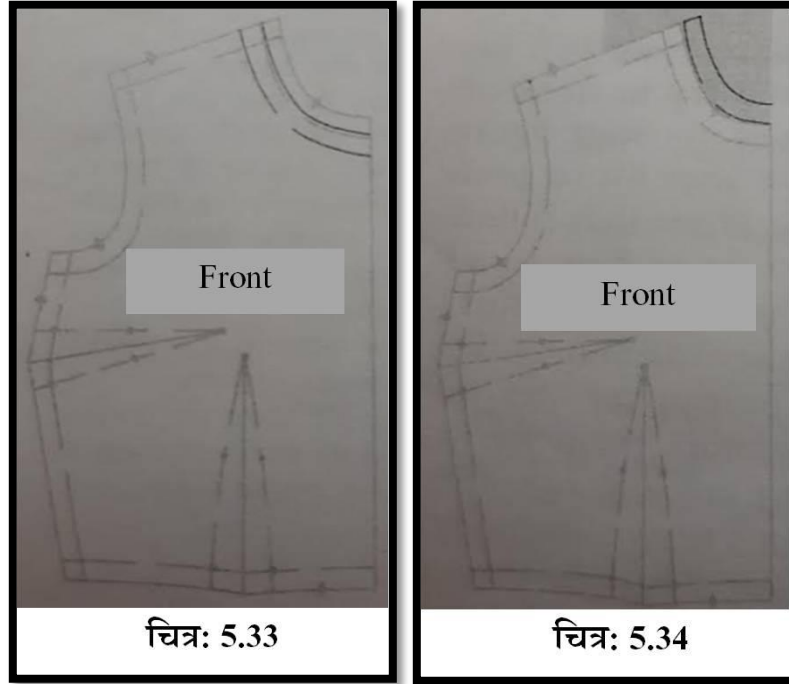
बस्ट डार्ट्स को नीचे कम करने के लिए, मूल डार्ट के नीचे नयी डार्ट बिंदु के स्थान को चिह्नित करें। नयी डार्ट सिलाई रेखाओं को नए बिंदु पर खींचें। यदि किनारों की पूरी डार्ट को नीचे की ओर स्थापित करना है उसके लिये L कट डार्ट के ऊपर से डार्ट के बगल तक लगायेंगे। अब डार्ट को ऊपर की ओर मोड़कर उस जगह पर स्थापित करेंगे जहाँ पर हमें डार्ट चाहिये (चित्र 5.32)।



चित्र: 5.32

- गले की सिलाई रेखा में परिवर्तन

यदि चोली गर्दन में चुस्त है उसके लिये गले की सिलाई रेखा को नीचे करें (चित्र 5.33)। यदि चोली गर्दन में ढीली है उसके लिये गले की सिलाई रेखा को ऊपर करें (चित्र 5.34)।



अभ्यास प्रश्न

कागज पैटर्न में निम्नलिखित परिवर्तन को चित्र सहित वर्णन करें।

- स्कर्ट की लम्बाई को बढ़ाना
- क्रॉच लम्बाई को बढ़ाना
- फिटेड चोली की कमर को कम करना
- पैटर्न में कूलहे की रेखा को बढ़ाना

5.6 पैटर्न वर्गीकरण (Pattern Grading)

पैटर्न वर्गीकरण एक तकनीक है जिसका उपयोग किसी दिए गए साइज चार्ट में माप के अनुसार परिधान पैटर्न के आकार को बढ़ाने या कम करने के लिए किया जाता है।

5.7 पैटर्न वर्गीकरण के सिद्धांत

पैटर्न वर्गीकरण प्रक्रिया से पहले और उसके दौरान, कुछ सामान्य सिद्धांत हैं जिन्हें अनुकूलतम परिणाम प्राप्त करने के प्रयुक्त किया जाना चाहिए। पैटर्न ग्रेडिंग के सिद्धांत निम्नवत हैं।

1. पैटर्न और ग्रेड को विकसित करना

फैशन की गतिशीलता के कारण वस्त्र में कई प्रकार की नई स्टाइल के निरंतर विकास की आवश्यकता है और प्रत्येक स्टाइल के लिये एक अलग पैटर्न की आवश्यकता होती है। जबकि स्टाइल और पैटर्न विविधताओं की संख्या सामान्य रूप से अंतहीन है, सभी पैटर्न का एक सिद्धांत समान है, जो यह है कि लगभग सभी प्रमुख घटक बुनियादी ब्लॉक पैटर्न से प्राप्त होते हैं। दूसरे शब्दों में, एक परिधान पैटर्न और ब्लॉक पैटर्न के बीच सीधा संबंध है। ब्लॉक पैटर्न का उपयोग विभिन्न स्टाइल के परिधान के पैटर्न के विकास के लिए एक आधार के रूप में किया जाता है। यह संबंध परिधान पैटर्न की ग्रेडिंग पर भी लागू होता है। ब्लॉक पैटर्न के लिए वर्गीकरण नेटवर्क उन घटकों के लिए भी बुनियादी नेटवर्क है जिन्हें ब्लॉक पैटर्न से विकसित किया जाता है। परिधान के पैटर्न के वर्गीकरण में कई तकनीकें शामिल हैं, लेकिन सभी का एक सामान्य सिद्धांत है: बेसिक ग्रेड।

2. वर्गीकरण प्रणाली

यह सिद्धांत ग्राहकों की आवश्यकताओं में काफी भिन्नता के अनुसार पैटर्न वर्गीकरण के लिए आवश्यक सटीकता और बहुमुखी प्रतिभा प्रदान करता है। आज, वस्त्र उद्योग दुनिया भर में बाजारों की आपूर्ति करता है और इसके परिणामस्वरूप एक दृढ़ वर्गीकरण प्रणाली जो एक साइज चार्ट और एक साइज अंतराल के आसपास बनाया गया है उसका का बहुत सीमित मूल्य है। जैसा की तालिका 5.1 में अलग अलग देशों में प्रयोग किये जाने वाले साइज अंतराल को प्रदर्शित किया गया है।

तालिका 5.1: विभिन्न देशों द्वारा महिला परिधान के पैटर्न वर्गीकरण के लिये प्रयोग किया जाने वाला साइज अंतराल

देश	साइज अंतराल	
	सामान्य साइज	बड़ा साइज
अमेरिका	4 cm	5 cm
इंग्लैंड	5 cm	5 cm
जर्मनी	4 cm	6 cm
फ्रांस	4 cm	4 cm

3. साइज पर्वतमाला

साइज पर्वतमाला शब्द साइज चार्ट में सबसे छोटे और सबसे बड़े साइज के बीच प्रमुख परिधि माप में अंतर को संदर्भित करता है। उदाहरण के लिए: तालिका 5.2 में महिलाओं के साइज की एक रेंज दी हुई है जहाँ सबसे छोटे और सबसे बड़े साइज के बीच परिधि माप में अंतर 45 cm है और साइज पर्वतमाला को दो उप-समूहों सामान्य साइज और बड़ा साइज में विशिष्ट रूप में विभाजित किया गया है।

तालिका 5.2: महिलाओं के लिये साइज चार्ट

साइज	महिलाओं का साइज (सारी माप सेंटीमीटर में हैं।)									
	सामान्य साइज					बड़ा साइज				
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
छाती (Bust)	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125
कमर (Waist)	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105
कूल्हा (Hips)	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130

4. साइज अंतराल

साइज प्रणाली में पहले से निर्धारित साइज अंतराल (जैसे प्रत्येक साइज के प्रमुख परिधि माप में अंतर) के अनुसार जनसंख्या का साइज समूह में अप्राकृतिक विभाजन किया जाता है। सुविधा के अलावा, साइज अंतराल मुख्य रूप से परिधान माप सहिष्णुता के परिमाण से प्रभावित होता है। उदाहरण के लिये 1 सेंटीमीटर के साइज अंतराल को पैटर्न में मापना आसान है लेकिन व्यावहारिक रूप से किसी परिधान में यह माप उसी सटीकता के साथ मापना कठिन है इसलिए हम मानते हैं कि साइज में भिन्नता की सीमा प्लस या माइनस 2 सेंटीमीटर के क्रम में है तब तार्किक साइज अंतराल 4 सेंटीमीटर होगा। व्यवहार में, 4 सेंटीमीटर से छोटे अंतराल केवल एक ही श्रेणी के लिए अधिक साइज के उपयोग के परिणामस्वरूप होंगे।

5. साइज चार्ट

सामान्यतः उपयोग में दो प्रकार के साइज चार्ट हैं:

प्रकार 1: शरीर की माप

इस प्रकार का चार्ट प्रत्येक साइज को बनाने के लिए शरीर की माप प्रदान करता है और पैटर्न निर्माता इन मापों को आधार के रूप में उपयोग करता है ताकि आसानी से अपेक्षित मात्रा में एक पैटर्न का निर्माण किया जा सके।

प्रकार 2: परिधान माप

यह चार्ट प्रत्येक साइज के लिए तैयार माप विनिर्देश का विवरण देता है और पैटर्न ग्रेडिंग और गुणवत्ता नियंत्रण उद्देश्यों के लिए उपयोग किया जाता है।

साइज चार्ट के मानक घटक तालिका 5.3 में दिखाए गए हैं।

तालिका 5.3: स्कर्ट का साइज चार्ट और साइज चार्ट के मानक घटक

साइज →	साइज/ साइज चिह्न (Size Symbol)				
	A	B	C	D	E
कमर (Waist)	62	66	70	74	78
कूल्हा (Hips)	86	90	94	98	102
लम्बाई (Length)	59	59.5	60	60.5	61
शरीर में माप का स्थान					

5.8 पैटर्न वर्गीकरण की विधियाँ

वर्गीकृत पैटर्न के सेट को कैसे बनाये इसके लिये कोई पक्का नियम नहीं है और पैटर्न के वर्गीकरण के लिये कार्य पद्धति का चुनाव सटीकता और सुविधा का एक व्यक्तिगत प्रश्न है। पैटर्न के वर्गीकरण के लिये सबसे अधिक इस्तेमाल की जाने वाली विधियाँ निम्नवत हैं।

1. नेस्ट या स्टैक वर्गीकरण

आधार पैटर्न का प्रयोग विभिन्न साइज के पैटर्न बनाने के लिये किया जाता है और आधार पैटर्न के वर्गीकरण द्वारा बनाये गये विभिन्न साइज के पैटर्न में प्रत्येक घटक की उत्पत्ति का स्थान आधार पैटर्न के समान होता है।

2. चिह्नित करना और काटना

यह एक बहुत ही आमतौर पर इस्तेमाल किया जाने वाला तरीका है जिसके तहत एक समय में एक साइज को वर्गीकृत किया जाता है और फिर काट दिया जाता है। इस पद्धति के साथ काम करने का सामान्य तरीका आधार पैटर्न से एक साइज ऊपर या नीचे ग्रेडिंग द्वारा शुरू करते हैं और फिर नये पैटर्न को कट कर लेते हैं। इन पैटर्न का उपयोग अगले साइज को बनाने के लिये किया जाता है जो की एक साइज ऊपर या एक साइज नीचे हो सकता है और यह प्रक्रिया जारी रखी जाती है।

3. वेक्टर वर्गीकरण

इसे कभी-कभी मास्टर ग्रेड विधि कहा जाता है और यह व्यापक रूप से उपयोग किये जाने वाले नेस्ट ग्रेड विधि का रूपांतरण है। सामान्य मूल लाइनों का उपयोग करते हुए, बेस पैटर्न को पैटर्न के विशेष सेट के लिए आवश्यक सबसे बड़े और सबसे छोटे आकारों में वर्गीकृत किया जाता है। फिर कार्डिनल आंतरिक और बाहरी बिंदु वेक्टर रेखा द्वारा एक साथ जुड़े हुए हैं। जिन बिंदुओं से वेक्टर जुड़ते हैं, उसके बीच की दूरी को मापा जाता है और फिर सबसे बड़े और सबसे छोटे साइज के बीच के साइज के अंतराल से विभाजित किया जाता है। इन विभाजनों को वेक्टर पर चिह्नित किया जाता है और अलग-अलग कागज पर उतार दिया जाता है।

आजकल कंपनी में पैटर्न का वर्गीकरण सॉफ्टवेयर के उपयोग द्वारा किया जाता क्योंकि यह पैटर्न वर्गीकरण के काम को तेजी से करता है और जिस साइज अंतराल में हमें जितने पैटर्न चाहिये वह जल्दी और आसानी से मिल जाते हैं।

5.9 मास्टर ग्रेड और विभिन्न माप प्रणाली (Master Grade and Different Sizing System)

5.9.1 मास्टर ग्रेड

एक मास्टर ब्लॉक जिसे हम मास्टर ग्रेड भी कहते हैं उसे मूल पैटर्न माना जाता है जिसका प्रयोग करके हम विभिन्न साइज के पैटर्न बनाते हैं। उदाहरण के लिये आगे और पीछे की चोली, आस्तीन और स्कर्ट का मास्टर ब्लॉक।

5.9.2 विभिन्न माप प्रणाली

मानवमिति, फ्रांसीसी प्रकृतिवादी जॉर्ज कुवियर (1769- 1832) द्वारा खोजा गया एक शब्द का अर्थ है मनुष्य का माप और यह मनुष्य और माप के लिए ग्रीक जड़ों से लिया गया है। पिछली शताब्दी के दौरान, किसी दिए गए जनसंख्या के भीतर विशिष्ट समूहों के आकार और माप को निर्धारित करने के लिए कई छोटे पैमाने पर सर्वेक्षण किए गए हैं। मुख्य रूप में, हालांकि, इन सर्वेक्षणों में छोटे नमूने लिए गए और उनकी वैज्ञानिक पद्धति की कमी के कारण सीमित मूल्य के थे। इसलिए, 1951 और 1968 के बीच किए गए चार बड़े पैमाने के सर्वेक्षणों का बड़ा महत्व है क्योंकि बहुत हद तक वे अभी भी महिलाओं के माप और आकारों के लिए एकमात्र आधिकारिक आधार प्रदान करते हैं। सर्वेक्षण करने वाले देशों में अमेरिका, इंग्लैंड, पश्चिम जर्मनी और फ्रांस शामिल थे।

संयुक्त राज्य अमेरिका में 1948 और 1959 के बीच विभिन्न परिवर्धन के साथ सर्वेक्षण किया गया था। सर्वेक्षण में 10,000 महिलाओं का एक नमूना शामिल किया गया था जिसमें प्रत्येक महिला के 49 को माप लिया गया था। संयुक्त राज्य अमेरिका सर्वेक्षण एक मानव शरीर के नाप से संबंधित सर्वेक्षण का एक निश्चित उदाहरण है जो विशेष रूप से कपड़े उद्योग के लिए डिज़ाइन किया गया है।

इंग्लैंड में 1951 के दौरान लगभग 50,000 महिलाओं की माप ली गई और प्रत्येक महिला की 37 माप ली गई। 1956 में प्रकाशित रिपोर्ट में 18 और 65 वर्ष की आयु के बीच पूरी महिला आबादी के माप और साइज समूहों का विस्तृत विश्लेषण है।

पश्चिम जर्मनी में कपड़े निर्माताओं के जर्मन एसोसिएशन के अनुरोध पर 1970 में होहेनस्टिना इंस्टीट्यूट द्वारा बड़े पैमाने पर सर्वेक्षण किया गया था। नमूने में 10,000 महिलाएं थीं और प्रत्येक महिला से 21 माप लिए गए थे। 1973 में जो रिपोर्ट प्रकाशित हुई थी, उसमें नामकरण की एक नई प्रणाली के प्रस्ताव भी शामिल थे, जिसे तब से पूरे जर्मनी में अपनाया गया है। होहेनस्टिना संस्थान ने 1981-82 में समान साइज पर दुबारा सर्वेक्षण किया और रिपोर्ट 1983 में जारी की गई। माप और अनुपात के संबंध में दूसरे सर्वेक्षण के निष्कर्ष पहले किये गए सर्वेक्षण के सामान थे और इन दोनों सर्वेक्षणों के परिणामों का साइज प्रणाली के विकास में उपयोग किया गया।

फ्रांस में कपड़ा निर्माता महासंघ के लिए 1968 में कपड़ों के तकनीकी केंद्र द्वारा सर्वेक्षण किया गया था। सर्वेक्षण के दौरान 8000 महिलाओं की माप ली गई और प्रत्येक महिला की 26 माप ली गई। सभी सर्वेक्षणों ने माप लेने के लिए समान बुनियादी प्रक्रियाओं का उपयोग किया और मानक टेप उपायों के अलावा, विभिन्न कैलिब्रेटेड उपकरणों का भी

उपयोग किया गया। शरीर के कपड़े वाले क्षेत्रों पर किए गए मापों को शरीर के नग्न क्षेत्रों में ले जाने वालों के अनुरूप लाने के लिए समायोजित किया गया था।

परिधान के साइज को लेबल करने के लिये बाजार में दो प्रकार के मानक माप प्रणाली है जो कि इस प्रकार हैं।

1. **अक्षर माप प्रणाली (Letters sizing system):** अंग्रेजी अक्षर जैसे S, M, L और XL आदि का प्रयोग सार्वभौमिक है इसके अतिरिक्त A, B, C, D आदि अक्षर का प्रयोग भी माप प्रणाली में किया जाता है। यह लेबलिंग का एक अधिक सामान्य तरीका है और यह आमतौर पर चुस्त वस्त्रों के लिये यह प्रणाली अनुकूल है।

2. **संख्यात्मक माप प्रणाली (Numerical sizing system):** परिधान के साइज को लेबल करने के लिये यह प्रणाली एक अधिक व्यक्तिगत दृष्टिकोण से सम्बंधित है। अधिक फिटिंग वाले परिधानों की साइज लेबलिंग के लिये यह माप प्रणाली का प्रयोग किया जाता है।

संख्यात्मक साइज लेबलिंग विभिन्न प्रणाली का अनुसरण करता है। यूरोप में, संख्यात्मक प्रणाली वास्तविक माप और साइज संख्याओं से संबंधित है (जैसे 30, 32, 34, 36, 38, 40, 42)। संयुक्त राज्य अमेरिका में, उनकी साइज प्रणाली में साइज आमतौर पर 0 से शुरू होती है और 2, 4, 6, 8 आदि के साथ जारी रहती है। यूके में माप प्रणाली आमतौर पर साइज 8 से शुरू होती है और 10, 12, 14, 16 ... आदि के साथ जारी रहती है।

नीचे तालिका 5.4 में अंतर्राष्ट्रीय वस्त्र आकार चार्ट दिया गया है जिसमें दर्शाया गया है कि संख्यात्मक माप प्रणाली जो कि विभिन्न देशों द्वारा व्यवहार में लायी जाती है और एक दूसरे से कैसे मेल खाती है।

तालिका 5.4 : अंतर्राष्ट्रीय वस्त्र साइज चार्ट

देश →	यूके	यूरोप	संयुक्त राज्य अमेरिका और कनाडा
साइज →	10	38	6
	12	40	8
	14	42	10
	16	44	12
	18	46	14

5.9.3 मानक माप वर्गीकरण

1. संख्यात्मक माप प्रणाली के लिये सामान्य मानक माप वर्गीकरण

साइज (00-10): बस्ट, कमर और कूल्हे की परिधि माप 2.5 cm (1") के अंतराल में बढ़ती है।

साइज (10 से ऊपर): बस्ट, कमर और कूल्हे की परिधि माप 3.9 cm (1.5") के अंतराल में बढ़ती है।

2. अक्षर माप प्रणाली के लिये सामान्य मानक माप वर्गीकरण

साइज (P – L): बस्ट, कमर और कूल्हे की परिधि माप 5 cm (2") के अंतराल में बढ़ती है।

साइज (L से ऊपर): बस्ट, कमर और कूल्हे की परिधि माप 7.6 cm (3") के अंतराल में बढ़ती है।

3. अक्षर माप प्रणाली में साइज की एक विस्तृत श्रृंखला का समावेश

- XS = 0-2

- S = 4-6
- M = 8-10
- L = 10-12
- XL = 12-14

5.10 सारांश

प्रस्तुत अध्याय में आप पैटर्न परिवर्तन और पैटर्न में विभिन्न स्थानों में लम्बाई और चौड़ाई में आवश्यकतानुसार कैसे परिवर्तन किया जाता है और पैटर्न परिवर्तन के विधि एवं नियमों के बारे में अवगत हुए। इस अध्याय में आपने पैटर्न वर्गीकरण के सिद्धांतों और पैटर्न वर्गीकरण के विधियों को समझा। विभिन्न प्रकार की माप प्रणाली जो कि अलग अलग देशों में अलग अलग है उनके बारे में जाना।

5.11 पारिभाषिक शब्दावली

- **कूल्हे की रेखा (Hipline):** कूल्हों के पूर्ण भाग को घेरे हुए एक स्वेच्छित रेखा।
- **हैम रेखा (Hemline):** किसी भी परिधान के निचले किनारे द्वारा बनाई गई रेखा है। जैसे कि स्कर्ट, ड्रेस या कोट में।
- **क्रॉच लम्बाई (Crotch length):** आगे की कमर से पैरों के बीच और पीछे के कमर तक की माप है।

5.12 सन्दर्भ ग्रन्थ सूची

- Reader's Digest. 1976. Complete Guide to sewing. Pleast Ville, New York. The Reader's Digest Association. Inc.
- Cooklin, G. 1999. Pattern Grading for Women's Clothes: The Technology of Sizing. Berlin Germany, University Press. pp 40-51.
- Hollen, N.R.1961. Pattern making by the flat pattern method. Minnesota, Burgess Publishing Company. Pp 1-18.
- Erwin, M.D. 1970. Practical Dress Design. Principles of fitting and pattern making. New York. The Macmillan Company. pp 1-25.
- Fashion Insiders and Co. 2020. How to size label your clothing range – letters vs numbers. Retrieved April 30, 2020 from

<https://fashioninsiders.co/toolkit/how-to/how-to-size-label-your-clothing-range-letters-vs-numbers/>

5.13 निबन्धात्मक प्रश्न

- पैटर्न वर्गीकरण के सिद्धांतों का वर्णन करें।
- पैटर्न वर्गीकरण की विधियों का वर्णन करें।
- विभिन्न माप प्रणाली के बारे में चर्चा करें।

खण्ड- III

फैशन और फैशन रेखांकन का परिचय

इकाई 6: फैशन एवं फैशन शब्दावली

- 6.1 प्रस्तावना
- 6.2 उद्देश्य
- 6.3 फैशन शब्दावली
- 6.4 फैशन सिद्धांत
- 6.5 फैशन को प्रभावित करने वाले कारक
- 6.6 सारांश
- 6.7 पारिभाषिक शब्दावली
- 6.8 सन्दर्भ ग्रन्थ सूची
- 6.9 निबंधात्मक प्रश्न

6.1 प्रस्तावना

फैशन एक प्रतिष्ठित सामाजिक कला के रूप में देखी जा सकती है, क्योंकि उत्पाद बनाने के लिए रचनात्मकता बहुत आवश्यक है। फैशन का जन्म से जीवन के हर स्तर पर प्रभाव पड़ता है। फैशन में परिवर्तन, नवीनता और समय, स्थान और पहनने के संदर्भ शामिल हैं। ब्लमर (1969) ने "सामूहिक चयन" की प्रक्रिया के रूप में फैशन के प्रभाव का वर्णन किया है, जिससे स्वाद का गठन लोगों के समूह से सामूहिक रूप से प्रतिक्रिया करने वाले या "समय की भावना" के रूप में होता है। कई नई शैलियों का एक साथ परिचय और प्रदर्शन, अभिनव उपभोक्ता द्वारा किए गए चयन और समय की भावना की अभिव्यक्ति फैशन के लिए प्रेरणा प्रदान करती है। फैशन की किसी भी परिभाषा के लिए केंद्रीय डिजाइन किए गए उत्पाद और इसे कैसे वितरित और खपत किया जाता है, के बीच संबंध है।

6.2 उद्देश्य

इस इकाई को पूर्ण करने के पश्चात आप निम्न को जान पायेंगे;

- फैशन शब्दावली।
- फैशन सिद्धांत।
- फैशन को प्रभावित करने वाले कारक।

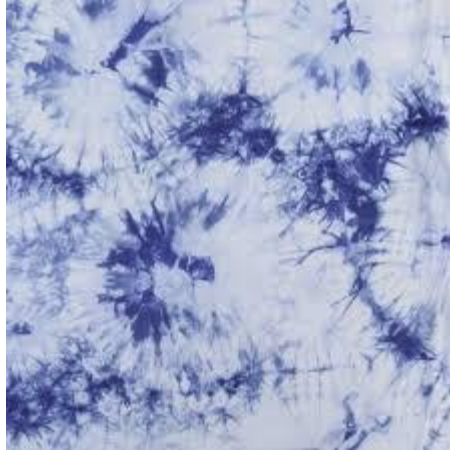
6.3 फैशन शब्दावली

फैशन के क्षेत्र में छात्रों को विभिन्न उद्योग में प्रचलित फैशन शब्दावली के बारे में स्पष्ट रूप से पता होना चाहिए। इसके अलावा छात्रों को फैशन शब्दावली के भीतर सूक्ष्म अंतर भेद करने में सक्षम होना चाहिए। हालांकि फैशन के क्षेत्र में शब्दावली की एक विस्तृत सूची का इस्तेमाल किया जाता है, फैशन उद्योग में इस्तेमाल शब्दावली निम्नलिखित है:

- **फैशन:** कपड़ों का प्रचलित प्रकार जो कि किसी भी समय जनता के बड़े खंड द्वारा अनुग्रहित है। फैशन एक शैली है जोकि किसी समूह द्वारा स्वीकार की जाती है और प्रयोग किया जाती है फिर चाहे समूह कितना भी छोटा है। लेकिन इसका मतलब यह नहीं है कि हर शैली फैशन हो। शैलियाँ आती जाती रहती हैं, लेकिन फैशन हमेशा किसी न किसी रूप या अन्य में मौजूद हो सकता है।
- **फैशन रेखांकन:** फैशन चित्र फैशन डिजाइन विभागों में किया जाता है; क्योंकि एक फैशन डिजाइनर के स्केच कौशल प्रदर्शन और प्रस्तुति के लिए बहुत आवश्यक है। यह प्रदर्शन और प्रचार के लिए इस्तेमाल किया ड्राइंग का एक कलात्मक शैली है। यह एक फैशन छवि है, जो दर्शक खरीद करने के लिए प्रोत्साहित करेंगे।
- **फैशन डिजाइनर:** फैशन डिजाइनर अनुपात, रंग और स्पर्श के विभिन्न संयोजनों से परिधान की रचना करता है। जबकि सिलाई और रूप-रेखा बनाने का कौशल फायदेमंद होता है, पर उसका होना फैशन डिजाइन के लिए ज़रूरी नहीं है। ज्यादातर फैशन डिजाइनर औपचारिक रूप से प्रशिक्षित किये जाते हैं या फिर प्रशिक्षु के तौर पर।
- **पैटर्न मेकर (या पैटर्न कटर):** यह परिधान के टुकड़ों के आकार-प्रकार का रेखाचित्र बनाता है। इसे कागज और माप उपकरण की मदद से हाथ से किया जा सकता है या फिर एक ऑटोकैड कंप्यूटर सॉफ्टवेयर प्रोग्राम के उपयोग से किया जा सकता है। पैटर्न मार्कर के रूप में काम के लिए औपचारिक प्रशिक्षण आमतौर पर आवश्यक होता है।
- **टेलर:** टेलर ग्राहक की नाप के अनुसार कपड़ों की सिलाई करता है। दर्जी आमतौर पर एक प्रशिक्षु या अन्य औपचारिक प्रशिक्षण से गुजरता है।
- **वस्त्र डिजाइनर:** वस्त्र डिजाइनर कपड़े की बुनाई, प्रिंट और साज-सामान के लिए कपड़े का चुनाव और डिजाइन करता है। ज्यादातर वस्त्र डिजाइनर औपचारिक रूप से प्रशिक्षुओं के तौर पर और स्कूल में प्रशिक्षित किये जाते हैं।
- **स्टाइलिस्ट:** स्टाइलिस्ट कपड़े, गहने और एक्सेसरीज़ का तालमेल बिठाता है जिसका उपयोग फैशन फोटोग्राफी और मॉडलिंग कैटवाक में किया जाता है। एक स्टाइलिस्ट व्यक्तिगत ग्राहक के साथ भी कपड़ों के एक संग्रह का तालमेल बिठाने के लिए कार्य कर सकता है। अधिकांश स्टाइलिस्ट फैशन डिजाइन में प्रशिक्षित होते हैं। उन्हें फैशन और पोशाक के इतिहास और ऐतिहासिक रुझान का ज्ञान होता है और मौजूदा फैशन एवं भविष्य के बाजार के रुझान की भी विशेषज्ञता होती है। हालांकि, कुछ को बस अच्छा सौंदर्य बोध होता है जिस से वे एक दर्शनीय रूप दे पाते हैं।
- **ड्रेसमेकर:** विशिष्ट रूप से महिलाओं के लिए बनाए कपड़ों में कुशल होते हैं: इनमें दिन के कपड़े, पार्टी में पहने जाने वाले कपड़े, बिजनस पोशाक और सूट्स, दुल्हन का साज-सामान और अंतर्वस्त्र आते हैं।
- **चित्रकार:** चित्रकार वाणिज्यिक उपयोग के लिए, परिधान की डिजाइन को बनाता और रंगता है।
- **मॉडल:** फैशन शो और तस्वीरों में पोशाकें पहन कर दिखाती हैं।
- **फैशन पत्रकार:** पत्रिकाओं और अखबारों के लिए लिखे लेखों में प्रस्तुत परिधान और फैशन-रुझान का वर्णन करता है।
- **फैशन सलाहकार:** फैशन सलाहकार एक व्यक्ति या एक फर्म है कि पेशेवर फैशन सलाह या सेवा देता है।
- **मूड बोर्ड:** फैशन पोर्टफोलियो लेआउट में अक्सर इस्तेमाल किया जाता है। एक फैशन मूड बोर्ड प्रत्येक डिजाइन समूह की शुरुआत में रखा जाता है और छवियों, कपड़े नमूनों, ट्रिम्स, और अन्य निष्कर्षों, जो परिधान डिजाइन के संग्रह के लिए मूड, प्रेरणा और रंग कहानी को व्यक्त करता है।

- **फिट:** फिट, या परिधान फिटिंग, एक नमूना परिधान वांछित फिट प्राप्त करने के लिए सभी आवश्यक माप और विस्तार उनके अनुरूप करने की प्रक्रिया है।
- **फैशन पोर्टफोलियो:** एक फैशन डिजाइनर द्वारा एक साथ रखा एक भावी नियोक्ता या फैशन स्कूल के लिए अपने या अपने कौशल दिखाने के लिए नमूने का एक संग्रह है। एक फैशन डिजाइन पोर्टफोलियो में फैशन चित्र, एक प्रेरणा या कपड़े के विभिन्न नमूने आदि शामिल होते हैं।
- **फैशन डिजाइन प्रस्तुति टेम्पलेट्स:** आप फैशन डिजाइन पोर्टफोलियो, फैशन प्रस्तुति बोर्डों, या मूड बोर्डों बनाने के लिए रंग पट्टियाँ, फैशन डिजाइन पोर्टफोलियो लेआउट, और फैशन पृष्ठभूमि टेम्पलेट्स का उपयोग करें।
- **फैशन डिजाइन:** फैशन डिजाइन कपड़े और उसके सामान के लिए डिजाइन, सौंदर्यशास्त्र और प्राकृतिक सौंदर्य को लागू करने की कला है। यह सांस्कृतिक और सामाजिक दृष्टिकोण से प्रभावित है, और भिन्न भिन्न समय और स्थान पर भिन्नता रखती है।
- **फैशन डिजाइनर:** फैशन डिजाइनर ऐसे कपड़े डिजाइन करने का प्रयास करते हैं जो कार्यात्मक होने के साथ-साथ सौन्दर्यात्मक रूप से मनभावन भी होते हैं। वे यह भी ध्यान रखते हैं कि परिधान पहनने की संभावना किसकी है और इसे कब पहना जाएगा, वे सामग्री, रंग, पैटर्न और शैलियों के कई प्रकारों के साथ काम करते हैं।
- **फेड (FAD):** फेड कपड़े एक अस्थायी, फैशन है। इस प्रकार का फैशन लोकप्रिय तेजी से हो जाता है और फिर जल्दी से खत्म हो जाता है।
- **क्लासिक:** कपड़ों के क्लासिक आइटम "लंबे समय तक चलने वाला लोकप्रिय फैशन" है। क्लासिक्स मूल रूप से फैशन आइटम थे, लेकिन उनके सामान्य अपील और सरल स्टाइलिश लाइनों ने उन्हें लोकप्रिय रखा है। इस प्रकार का फैशन हर समय पहना जा सकता है।
- **नॉक-डिजाइन:** यह प्रवर्तक / निर्माता की सहमति के बिना विचारों या एक डिजाइन के उपयोग की चोरी है।
- **फैशन प्रवर्तक:** फैशन प्रवर्तक व्यक्ति, फैशन ग्राहकों के लिए एक नई अन्य शैली पर दृश्य प्रदर्शन देने के लिए प्रयास करता है। वे नई शैली के शीघ्र संचारक हैं।
- **फोर्ड:** एक शैली या डिजाइन को कई अलग अलग कीमतों में कई अलग अलग निर्माताओं द्वारा एक ही समय में उत्पादन किया जाता है यह फोर्ड कहा जाता है।
- **फैशन का चलन:** फैशन का चलन जिस दिशा में आगे बढ़ रहा है फैशन है। यह निर्माताओं और व्यापारियों तय करने के लिए ग्राहकों के लिए फैशन को बढ़ावा देने के लिए मदद करता है।
- **फैशन चक्र:** एक फैशन चक्र विशिष्ट शैली या सामान्य आकार के समय-समय पर वापसी है। यह विशेष रूप से शैलियों का रोटेशन है। फैशन चक्र आम तौर पर एक घंटी के आकार का वक्र है जिसमें पांच चरण शामिल हैं: परिचय, लोकप्रियता में, लोकप्रियता और अस्वीकृति, लोकप्रियता का शिखर और गिरावट।
- **स्टोरी बोर्ड:** स्टोरी बोर्ड अभिव्यक्ति के दृश्य रूप है। ये बोर्ड प्रेरणा का एक स्रोत हैं। इस बोर्ड पर प्राकृतिक वस्तुओं की तस्वीरों को एकत्र करके कहानी के रूप में चिपकाना शामिल है। इसमें कोई डिजाइन संस्था अथवा कोई डिजाइनर भी प्रेरणा स्रोत हो सकते हैं।

- **कपड़ा/ स्वेच बोर्ड:** इन बोर्डों में कपड़े के नमूनों शामिल हैं। नमूना एक छोटा कतरन हो सकता है या इतना बड़ा टुकड़ा जिसका प्रयोग एक प्रिंट दोहराने, कढ़ाई विवरण या ट्रिम्स दिखाने के लिए हो सकता है।
- **चित्रण बोर्ड:** चित्रण बोर्ड पर वस्त्र के साथ मानव रूपों (महिलाओं, पुरुषों या बच्चों) के फैशन चित्रों को बनाया जाता है। चित्र हाथ द्वारा या एडोब फोटोशॉप, इलस्ट्रेटर, आदि जैसे नवीनतम सॉफ्टवेयर का उपयोग कर कंप्यूटर पर बनाया जाता है।
- **फ्लैट:** डिजाइन पत्रक पर, यह फ्लैट या विनिर्देश चित्र इंगित करने के लिए महत्वपूर्ण है। यह भी उत्पादन विभाग उद्योगों के लिए निर्माण उपयोगी और प्रासंगिक जानकारी का विवरण होता है।
- **क्लाइंट बोर्ड:** बोर्ड आयु वर्ग, मौसम, लक्ष्य बाजार और रेखा के उस सटीक या अनुमानित लागत का विवरण देता है। डिजाइनर द्वारा वांछित इन पत्रकों का लेआउट परिवर्तित किया जा सकता है।
- **टैग डिजाइन:** टैग विषय, रंग बोर्ड, नमूनों, धोने और देखभाल, मूल्य कोड और कीमत के साथ डिजाइन किए हैं।
- **ए-लाइन:** परिधान के लिए स्टाइल लाइन जिसमें पोशाक कंधे पर या स्कर्ट कमर पर फिट होती है और धीरे-धीरे एक व्यापक हेमलाइन के लिए निकलती है, जिससे यह पत्र ए जैसा दिखता है।
- **बाटिक:** वस्त्रों को सजाने के लिए हाथ से की जाने वाली तकनीक जिसमें कपड़े के कुछ हिस्सों को मोम से ढंका जाता है। इसके बाद कपड़े को एक रंग के बर्तन में डुबोया जाता है और केवल अवांछित क्षेत्र डार्क को अवशोषित करता है। इसके पश्चात मोम निकाल दिया जाता है।



- **CAID/CAM/CIM:** ये तीनों कंप्यूटर आधारित तकनीक हैं जो परिधान के डिजाइन या निर्माण के लिए उपयोग की जाती हैं। इनमें CAD : कंप्यूटर एडेड-डिजाइन, CAM: कंप्यूटर एडेड मैनुफैक्चरिंग और CIM: कंप्यूटर इंटीग्रेटेड मैनुफैक्चरिंग है।
- **डार्ट:** वी-आकार का टुकड़ा जो कपड़े को आकार देने के लिए एक कपड़े में सिल दिया जाता है ताकि कपड़ा शरीर के गोल हिस्सों में फिट हो जाए। डार्ट्स सबसे अधिक बस्टलाइन, बैक शोल्डर, कमरलाइन और हिपलाइन पर पाए जाते हैं।

- **आराम (ease):** एक परिधान के डिजाइन में ease एक डिजाइन में शामिल परिपूर्णता को संदर्भित करती है ताकि यह आराम से फिट हो जाए।
- **कढ़ाई(embroidery):** एक ही या विषम रंग में सजावटी हाथ या मशीन टाँके की किसी भी प्रकार का उपयोग करके एक कपड़े का अलंकरण।
- **फैशन:** "फैशन" का उपयोग अक्सर कपड़ों में वर्तमान शैली के पर्याय के रूप में किया जाता है, हालांकि समाजशास्त्री और अन्य विद्वान फैशन की परिभाषा देते हैं जिसके अनुसार फैशन में दो तत्व हैं पहला यह की यह कई लोगों द्वारा स्वीकार किया जाता है और दूसरा इसकी स्वीकृति अपेक्षाकृत कम समय के लिए रहती है।
- **चुनट:** कपड़े की चौड़ाई को कम करने तथा कपड़े के किसी अन्य हिस्से में कपड़े की अधिकता करने के लिए टाँके की एक ढीली पंक्ति को सिलाई करके, धागे को खींचकर नरम सिलवटों को बनाना ।
- **पहनने के लिए तैयार (ready to wear):** परिधान जो मानक आकारों में कारखाने द्वारा निर्मित होता है।
- **उत्कृष्ट फैशन (haute couture):** अनन्य ग्राहकों के लिए कस्टम-निर्मित कपड़ों को डिजाइन करने और बेचने का व्यवसाय।
- **कैप्सूल संग्रह (capsule collection):** बदले जा सकने वाले वस्त्रों का एक संपादित संग्रह।
- **पॉप-अप शॉप:** एक अस्थायी खुदरा स्टोर।
- **लुक बुक:** चित्रों का एक संग्रह जो एक डिजाइनर के आगामी संकलन को प्रदर्शित करता है।
- **गिम्प:** एक प्रकार की चोटी जिसमें एक भारी केंद्रीय कोर होता है जो फाइबर की अधिक सजावटी बाहरी परत से ढकी होती है जिसे एक वस्त्र की सतह पर एक डिजाइन में व्यवस्थित किया जाता है, वस्त्र में किसी स्थान पर सिल देने से यह एक उठा हुआ सजावटी क्षेत्र बनता है।
- **गोडेट:** कपड़े का त्रिकोणीय टुकड़ा जो अतिरिक्त परिपूर्णता प्रदान करने के लिए स्कर्ट या आस्तीन के निचले किनारे में डाला जाता है।
- **गोर:** एक त्रिकोणीय आकार का कपड़े का टुकड़ा जो एक परिधान में क्रमिक परिपूर्णता जोड़ने के लिए है। स्कर्ट में अक्सर दो या दो से अधिक गोर होते हैं। जो स्कर्ट को कूल्हों के ऊपर फिट करते हैं और फिर धीरे-धीरे परिधान के निचले हिस्से में घेर बनाते हैं।
- **कली (gusset):** कपड़े का छोटा टुकड़ा, जो हीरे के आकार का होता है, जिसे एक आस्तीन के नीचे या पैट के क्रॉच में सिल दिया जाता है। ये क्षेत्र अक्सर कसकर फिट होते हैं और तनाव के अधीन होते हैं। गस्सेट अतिरिक्त चौड़ाई और खिंचाव प्रदान करता है।



- **हैम (Hem):** किसी वस्त्र के एक भाग का निचला किनारा जो कच्चे किनारे को ढँकने के लिए किसी प्रकार की सिलाई के साथ समाप्त होता है।
- **बिना बुने हुए कपड़े:** वह कपड़ा जो बुनाई, गाँठ द्वारा या क्रोशिये से नहीं बनता। इस प्रकार के वस्त्र यांत्रिक क्रिया, थर्मल बॉन्डिंग, रासायनिक सॉल्वेंट्स, या चिपकने वाले एजेंटों द्वारा चिपके हुए कई तंतुओं का जाल होते हैं।
- **पैपलम (peplum):** जैकेट या ब्लाउज के निर्माण में एक रफ़ल या फ्लेयर जो कमर से नीचे थोड़ी दूरी तक फैला हो।



- **खीसा (placket):** किसी परिधान में एक कटा या खुला हुआ भाग जो परिधान को पहनने में आसानी प्रदान करता है। प्लैकेट सबसे अधिक गर्दन, कलाई, एक स्कर्ट के ऊपर या पतलून के सामने पाए जाते हैं।



- **प्लीट (pleat):** कपड़े की एक तह जो कपड़े में पूर्णता लाने के लिए किसी अन्य निर्माण सुविधा द्वारा नीचे सिले या रखी जाती है। आमतौर पर कई प्लीट्स को एक साथ रखा जाता है। प्लेट्स एक ब्लाउज, स्कर्ट, या पैट का हिस्सा हो सकती हैं।



• **प्रिंसेस रेखा:** परिधान की वह स्टाइल जिसमें वस्त्र को कंधे से निचले किनारे तक एक साथ काटा जाता है इसमें कोई कमर रेखा नहीं होती है।



• **रैग्लान:** व्यापक रूप से उपयोग किया जाने वाला आस्तीन निर्माण जिसमें आस्तीन का अंडरआर्म सीम आगे और पीछे की गर्दन की तरफ बढ़ाया जाता है।



• **सीवन:** सिलाई में, वह स्थान जहाँ कपड़े के दो टुकड़े जुड़ते हैं। यह किसी परिधान की सतह पर कम या ज्यादा दिखाई देने वाली रेखा बनाता है।

• **टाई डाई:** इन क्षेत्रों में डाई को अवशोषित होने से रोकने के लिए पूर्व-चयनित क्षेत्रों के आसपास डोरी या अन्य सामग्री को बांधकर एक कपड़ा या कपड़े को सजाने की एक विधि। बिना बंधा हुआ क्षेत्र रंग अवशोषित कर लेता है, बंधा हुआ क्षेत्र रंग अवशोषित नहीं करता है।



•**टक:** कपड़े को मोड़कर और तह के समानांतर सिलाई की एक पंक्ति को सिलाई करके कपड़ों में परिपूर्णता लाने का एक साधन। पूर्णता सिलाई के अंत तक जारी की जाती है। टक और प्लीट समान हैं, लेकिन टक छोटे होते हैं तथा अक्सर चौड़ाई में केवल एक इंच या उससे कम होते हैं।



टकस

- **बायस कट:** तिरछे कटे हुए वस्त्र, इस प्रकार के वस्त्र से बने हुए कपड़े ज्यादा खिंचाव वाले होते हैं।
- **एप्लीक (Applique):** एक कपड़े को दूसरे पर सिलाई या कढ़ाई करना।



- **सीयरसकर (seersucker):** गर्मियों और वसंत के कपड़े बनाने के लिए इस्तेमाल किए गए चेक या हल्के धारीदार कपड़े।



सीयरसकर

- **कैप स्लीव:** एक आस्तीन जो कंधे से कुछ दूरी पर है और हाथ के नीचे कुछ भी नहीं है



- **डिर्न्डल स्कर्ट (dirndl skirt):** एक पूर्ण, चौड़ी स्कर्ट जिसमें तंग और फिट कमर हो। यह पारंपरिक जर्मन पहनावा है जो 50 के दशक के प्रेरित संग्रह के साथ लोकप्रिय हुआ है। इसमें एक चोली, ब्लाउज और एक एप्रन भी शामिल है।



6.4 फैशन के सिद्धांत

फैशन अपनाने या फैशन फैलाव के सिद्धांत इस बात से सम्बंधित हैं कि फैशन समाज के विभिन्न सामाजिक आर्थिक स्तरों के माध्यम से कैसे आगे बढ़ता है। फैशन अपनाने के तीन प्राथमिक सिद्धांत हैं: ट्रिकल-डाउन, ट्रिकल-ओवर और ट्रिकल-अप। हालांकि, कोई भी सिद्धांत फैशन सिद्धांत पर चर्चा करने या यह समझाने के लिए पर्याप्त नहीं है कि फैशन समाज के माध्यम से कैसे चलता है। इन सिद्धांतों के अलावा, फैशन अपनाने का एक वैकल्पिक लोकलुभावन मॉडल है, जो कुछ ऐसी स्थितियों पर लागू होता है जो सामाजिक आर्थिक समूहों के बजाय सामाजिक समूहों के माध्यम से फैशन के फैलाव को बताते हैं।

6.4.1 ट्रिकल-डाउन सिद्धांत

यह सिद्धांत 1889 में अर्थशास्त्री थोरस्टीन वेबलन द्वारा दिया गया, ट्रिकल-डाउन सिद्धांत के अनुसार फैशन समाज के ऊपरी क्षेत्र में शुरू होता है। सर्वप्रथम कोई भी फैशन अथवा परिवर्तन धनी वर्ग द्वारा अपनाया जाता है और उन परिवर्तनों को धीरे-धीरे मध्यम और निम्न वर्गों द्वारा अपनाया जाता है। जब उन फैशन शैलियों को निम्न वर्गों द्वारा आत्मसात कर लिया जाता है, तो धनी वर्ग पुनः अपनी शैली और पोशाक को बदल लेते हैं। यह सिद्धांत मानता है कि निम्न वर्ग उच्च वर्गों का अनुकरण करना चाहते हैं और यह फैशन अपनाने का सबसे पुराना सिद्धांत है। यह ऐतिहासिक रूप से लागू होता है, विशेष रूप से द्वितीय विश्व युद्ध से पहले तक।

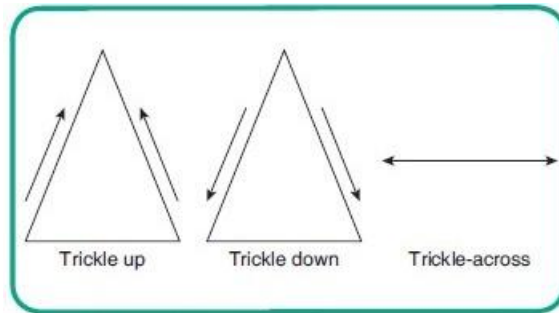
6.4.2 ट्रिकल-एक्रॉस सिद्धांत

ट्रिकल-एक्रॉस सिद्धांत के समर्थकों का दावा है कि फैशन समान सामाजिक स्तरों पर समूहों के बीच क्षैतिज रूप से चलता है। ट्रिकल-एक्रॉस मॉडल के अनुसार किसी भी फैशन को एक समूह से दूसरे में अपनाने के बीच बहुत कम समय है। इस सिद्धांत के लिए साक्ष्य तब प्राप्त होता है जब डिजाइनर उच्च अंत से निचले अंत पर पहनने के लिए तैयार वस्त्रों की कीमतों पर एक साथ एक नजर डालते हैं। रॉबिन्सन (1958) ट्रिकल-ओवर थ्योरी का समर्थन करते हैं, जब वह कहता है कि कोई भी सामाजिक समूह सन्निहित समूहों से अपना संकेत लेता है। बड़े पैमाने पर संचार और लोकप्रिय

मीडिया इस सिद्धांत के अस्तित्व का समर्थन करते हैं, जो आधुनिक खुदरा दुनिया के रूप में नई शैलियों के बारे में चित्र और विवरण प्रदान करते हैं।

6.4.3 ट्रिकल-अप थ्योरी

फैशन अपनाने का ट्रिकल-अप सिद्धांत फैशन में बदलती शैलियों और प्रथाओं को दर्शाता है। सिद्धांत के अनुसार, युवा या स्ट्रीट फैशन के साथ शैलियों की शुरुआत हो सकती है और जब तक वे पुराने और अमीर उपभोक्ताओं द्वारा पसंदीदा और पहना नहीं जाते हैं, तब तक फैशन की सीढ़ी को आगे बढ़ा सकते हैं। कोको चैनल इस सिद्धांत को अपनाने वाला पहला व्यक्ति था जब उसने द्वितीय विश्व युद्ध के बाद सैन्य कपड़ों और परिधानों को एकीकृत किया। क्लासिक टी-शर्ट कामकाजी वर्गों में एक अंडरगारमेंट के रूप में शुरू हुई और अब यह रोजमर्रा की अलमारी का एक मौलिक भाग है। एक बार जब शैलियों को अधिक पारंपरिक उपभोक्ताओं द्वारा अपनाया गया है, तो सड़क या युवा संस्कृति एक नई शैली अपना सकती है।



6.4.4 पॉपुलिस्ट मॉडल

फैशन अपनाने के तीन प्राथमिक सिद्धांत बड़े पैमाने पर सामाजिक-आर्थिक स्तरों पर लागू होते हैं, पॉपुलिस्ट मॉडल, जिसे एंथ्रोपोलॉजिस्ट टेड पॉलेमस द्वारा अपनी 1994 की पुस्तक "स्ट्रीटस्टाइल" में बताया है कि फैशन प्रेरणा के लिए एक स्रोत के रूप में सामाजिक अथवा आर्थिक स्तरों के स्थान पर सामाजिक समूहों की पहचान करता है। शैली समूह को एकीकृत करने और समूह के भीतर व्यक्तियों की पहचान करने के लिए कार्य करती है, लेकिन अक्सर समूह के बाहर के रुझानों से असंबंधित है। व्यक्ति उस विशेष सामाजिक समूह के पहचान योग्य सदस्य बनने और बने रहने के लिए शैली को अपनाते हैं।

6.5 फैशन को प्रभावित करने वाले कारक

व्यक्ति द्वारा वस्त्रों का चयन उसकी जरूरतों पर निर्भर करता है। वस्त्रों की आवश्यकता व्यक्ति को शारीरिक आराम, गर्मी और मनोवैज्ञानिक आवश्यकताओं को पूरा करने के लिए होती है। व्यक्ति की वस्त्र के लिये आवश्यकता उनके आयु समूहों, आकृति, वर्तमान फैशन प्रवृत्तियों, अवसर और व्यवसाय के अनुसार बदलती रहती हैं।

a) सामाजिक कारक

सामाजिक कारक में हम निम्नलिखित बातों पर विचार करते हैं और वे हैं

1. वह स्थान जहाँ व्यक्ति रहता है

2. व्यक्ति की सांस्कृतिक पृष्ठभूमि
3. लिंग
4. व्यवसाय
5. अवसर
6. सामाजिक स्थिति

1) वह स्थान जहाँ व्यक्ति रहता है (शहरी या ग्रामीण)

उस क्षेत्र और स्थान के आधार पर जहां कोई व्यक्ति कपड़ों के पैटर्न, आकार, शैली को बदलता है। शहरी क्षेत्रों में क्योंकि लोगों के विभिन्न वर्गों के बीच बहुत करीबी सांस्कृतिक संपर्क है। कपड़ों का पैटर्न और शैली प्रकृति में महानगरीय है। लेकिन ग्रामीण क्षेत्र में दूसरे हाथ में मानव कपड़े क्षेत्रीय कारकों से प्रभावित हैं।

2) व्यक्ति की सांस्कृतिक पृष्ठभूमि

दूसरा कारक जिसने कपड़ों के चयन पर प्रभाव डाला, वह व्यक्ति की सांस्कृतिक पृष्ठभूमि और व्यक्ति की परवरिश है।

3) लिंग

आधुनिक समाज लैंगिक पूर्वाग्रह में विश्वास नहीं करता है और इसका पुरजोर विरोध करता है, लेकिन हम सभी अभी भी पुरुष और महिला में अंतर बनाए रखने में सहज हैं।

4) व्यवसाय

मनुष्य का चयन कपड़े उसके व्यवसाय पर निर्भर करता है। इस कारण से हम केवल एक पुलिस आदमी और एक आम आदमी में अंतर पाते हैं और हम सेना के आदमी और एक आम आदमी में अंतर पाते हैं।

5) अवसर

वस्त्रों का चयन इस बात पर भी निर्भर करता है कि अवसर क्या है? जैसे रोजमर्रा के लिए, शादी अथवा किसी अन्य विशेष अवसर हेतु अथवा आफिस जाने हेतु।

6) सामाजिक स्थिति

इंसान हमेशा कपड़ों के माध्यम से अपनी सामाजिक स्थिति दिखाने के लिए इच्छुक रहता है, इसलिए अतीत में राजा हमेशा शाही कपड़े पहनते थे।

b) आर्थिक कारक

अर्थशास्त्र के कारकों में महत्वपूर्ण घटक समाज की आर्थिक स्थिति व्यक्ति की आर्थिक स्थिति और प्रौद्योगिकी और कच्चे माल की उपलब्धता है। अगर समाज की आर्थिक स्थिति में बदलाव आता है तो यह कपड़ों पर निर्भर करता है। हम जानते हैं कि गरीब और अमीर लोगों के पैटर्न अलग-अलग होते हैं, कुछ लोग चुनिंदा कपड़ों पर निर्भरता के आधार पर, और कुछ लोग अपनी आर्थिक स्थिति दिखाने के लिए कपड़ों का चयन करते हैं।

c) पर्यावरणीय कारक

पर्यावरणीय कारकों की स्थिति में बहुत ठंडा, बहुत गर्म, बारिश, ठंडी हवा आदि शामिल हैं। हम चरम पर्यावरण, असामान्य स्थानों (अंतरिक्ष या पानी के नीचे) से सुरक्षा लेने के लिए कपड़े का चयन करते हैं। पर्यावरण की स्थिति में बदलाव होते ही कपड़ों का चयन बदल जाता है। इस कारक में एक व्यक्ति विभिन्न जलवायु परिस्थितियों में एक ही

कपड़े का उपयोग नहीं करेगा। जलवायु के तापमान पर निर्भर करता है कि कपड़ों को मोटे तौर पर दो श्रेणियों सर्दियों के कपड़े और गर्मियों में पहनने वाले कपड़ों में विभाजित किया जाता है।

d) शारीरिक कारक

इस कारक में उम्र, व्यक्ति की आयु, शरीर की संरचना, शरीर की शारीरिक प्रतिक्रिया, गतिविधि स्तर आदि शामिल हैं। कपड़ों के पैटर्न समय के साथ शारीरिक और शारीरिक परिवर्तनों के कारण व्यक्ति की उम्र के साथ परिवर्तन होते हैं।

6.6 सारांश

प्रस्तुत इकाई में आपने फैशन अथवा फैशन उद्योग से सम्बंधित शब्दावली को विस्तार से पढ़ा। इसके अतिरिक्त आपने फैशन के तीनों सिद्धांतों (ट्रिकल अप, ट्रिकल डाउन तथा ट्रिकल ऐक्रोस सिद्धांत) को समझा। इन तीनों सिद्धांतों के अंतर को भी इस इकाई में स्पष्ट किया गया। और इकाई के अंत में आपने उन सभी कारकों को पढ़ा जोकि फैशन को प्रभावित करते हैं अर्थात वो सभी कारक पढ़े जो व्यक्ति की वस्त्रों को चयन करने की पसंद को प्रभावित करते हैं उन्हें आपने इस इकाई में पढ़ा।

6.7 पारिभाषिक शब्दावली

- **एप्लीक (Applique):** एक कपड़े को दूसरे पर सिलाई या कढ़ाई करना।
- **सीयरसकर (seersucker):** गर्मियों और वसंत के कपड़े बनाने के लिए इस्तेमाल किए गए चेक या हल्के धारीदार कपड़े।
- **बायस कट:** तिरछे कटे हुए वस्त्र, इस प्रकार के वस्त्र से बने हुए कपड़े ज्यादा खिंचाव वाले होते हैं।
- **खीसा (placket):** किसी परिधान में एक कटा या खुला हुआ भाग जो परिधान को पहनने में आसानी प्रदान करता है।

6.8 सन्दर्भ ग्रन्थ सूची

- फैशन डिजाइनर्स ब्यूरो ऑफ़ लेबर स्टेटीस्टिक्स, यू.एस. डिपार्टमेंट ऑफ़ लेबर, ओक्युपेश्नल आउटलुक हैंडबुक, 2010-11 एडिशन, (<http://www.bls.gov/oco/ocos>)
- फैशनमुक्त ज्ञानकोश विकिपीडिया से
- <https://wwd.com/fashion-dictionary/>

6.9 निबंधात्मक प्रश्न

1. फैशन के सभी सिद्धांतों को विस्तार से बताइये।
2. फैशन को प्रभावित करने वाले कारकों को विस्तार से समझाइये।

इकाई 7: फैशन रेखांकन

- 7.1 प्रस्तावना
- 7.2 उद्देश्य
- 7.3 फैशन चित्रण की उत्पत्ति
- 7.4 फैशन चित्रण का महत्त्व
- 7.5 चित्रण के प्रयोग किये जाने वाले उपकरण
- 7.6 फैशन फिगर बनाना
- 7.7 विभिन्न फैशन आकृतियाँ
- 7.8 CAD तथा परिधान डिजाइनिंग
- 7.9 सारांश
- 7.10 पारिभाषिक शब्दावली
- 7.11 सन्दर्भ ग्रन्थ सूची
- 7.12 निबंधात्मक प्रश्न

7.1 प्रस्तावना

फैशन चित्रण एक आरेख के माध्यम से फैशन का प्रसार करना है। फैशन चित्रण एक ऐसी चीज है जिसके लिए विशेषज्ञ की आवश्यकता होती है जिसके बिना चित्रण अपने सर्वश्रेष्ठ रूप में प्रस्तुत नहीं हो सकता है। चित्रण बहुत आकर्षक होना चाहिए जिसमें बाल, चेहरे सभी वास्तविक दिखने चाहिए, चेहरे के भाव और शरीर का आकार हर प्रकार से फैशन चित्र वास्तविकता लिए हुए होना चाहिए।

फैशन चित्रण ने इतिहास और संस्कृति में एक महत्वपूर्ण भूमिका निभाई है, यह सदियों से विकसित हुआ है। फैशन डिजाइनिंग और फैशन कम्युनिकेशन ने फैशन इलस्ट्रेशन के आने के बाद से एक लंबा सफर तय किया है। फैशन चित्रण अक्सर गलत समझा जाता है और उचित श्रेय नहीं दिया जाता है। कई अवरोधकों की धारणा है कि फैशन कला और फैशन चित्रण संस्कृति के केवल आकस्मिक और क्षणिक कारक हैं, या ऐसा कुछ है जिसका कोई परिणाम या महत्व नहीं है। कुछ का मानना है कि फैशन चित्रण की हमारे समय में कोई महत्वता नहीं है। किन्तु ऐसा नहीं है, यह प्रदर्शन और प्रचार के लिए इस्तेमाल की जाने वाली ड्राइंग की एक कलात्मक शैली है। यह एक फैशन छवि है, जो ग्राहक को खरीद करने के लिए प्रोत्साहित करती है।

7.2 उद्देश्य

इस इकाई को पूर्ण करने के पश्चात आप निम्न को समझ पायेंगे;

- फैशन चित्रण का महत्त्व

- फैशन चित्रण में प्रयोग किये जाने वाले उपकरण
- फैशन आकृतियाँ बनाना
- विभिन्न फैशन आकृतियाँ
- परिधान डिजाइनिंग में CAD का महत्त्व

7.3 फैशन चित्रण की उत्पत्ति

इतिहास पर नजर डालें तो प्रागैतिहासिक गुफाओं, पथरीली दीवारों और चट्टानों पर भी फैशन और फैशन के दृष्टान्तों को परिभाषित करने वाले चित्र पाए गए हैं। फैशन चित्रण उस भाषा की तुलना में अधिक पुराना है जो हम पत्रिकाओं और फैशन डिजाइनरों के चित्र में पाते हैं। समय के साथ, परीक्षण और अनुभव के माध्यम से विभिन्न तकनीकों और तरीकों का उपयोग किया गया तथा चित्रण ने पत्थर की दीवारों और गुफाओं पर नक्काशी से लेकर नक्काशी से बनी हुई फैशन प्लेटें और कागज और पेंसिल से बने सरल चित्र तक का सफ़र तय किया। फैशन चित्रण धीरे-धीरे अपने प्रभुत्व को बढ़ा रहा है और लोकप्रियता में वापस आ रहा है।

7.4 फैशन चित्रण का महत्त्व

• विचारों का दृश्यमान करता है

फैशन चित्रण एक डिजाइनर के विचारों को समझने में मदद करते हैं कि एक डिजाइनर वास्तव में क्या बनाना चाहता है। जैसा कि विज़ुअलाइज़ेशन की परिभाषा ही कहती है कि यह संदेश भेजने के लिए चित्र या आरेख बनाने के लिए एक तकनीक है। इसलिए, ध्यान केंद्रित करने के लिए तथा महत्वपूर्ण भागों को समझने के लिए निकायों को चित्रित करना बहुत महत्वपूर्ण है। यह एक डिजाइनर को रचनात्मकता दिखाने में मदद करता है। यह फैशन उद्योग में एक महत्वपूर्ण भूमिका निभाता है। यह एक डिजाइनर को पूर्वावलोकन और योजना बनाने में मदद करता है। एक स्केच के बिना एक डिजाइनर के लिए विचार को समझाना मुश्किल है।

• एक नया चलन शुरू करने में मदद करता है

एक डिजाइनर अपनी इच्छानुसार डिजाइन कर सकता है। वे अपनी इच्छानुसार कुछ भी बनाने के लिए स्वतंत्र हैं। यह एक डिजाइनर है जो बाजार में एक नया चलन शुरू करता है। ड्राइंग में मन के विचार को रखने से डिजाइनर को ट्रेस की विशेष शैली के लिए सामग्री का प्रकार चुनने में मदद मिलती है। फैशन चित्रण एक डिजाइनर को वर्तमान प्रवृत्ति को मोड़ने और कुछ नया लाने में मदद करता है। यह डिजाइनर को परिधान को नया स्वरूप देने में मदद करता है। एक चित्रण डिजाइनर का अवलोकन देता है और आवश्यक बदलाव करने में मदद करता है। परिधान का घेरा ऐसा होता है, इसे पहले डिजाइन किया जाता है फिर कार्यान्वित किया जाता है और फिर से पुनः डिजाइन किया जाता है और इसी तरह आगे बढ़ाया जाता है।

• चित्रण पहला चेहरा है

सब कुछ फैशन उद्योग में फैशन के चित्रण के साथ शुरू होता है। चित्रण के बिना, कुछ भी नहीं बनाया जा सकता है। पहला चेहरा चित्रण है और हर डिजाइनर की अपनी अनूठी शैली है।

• नए ग्राहकों को आकर्षित करता है

फैशन चित्रण अधिक ग्राहकों और बिक्री को चलाने में मदद करता है। क्योंकि, यह विभिन्न तरीकों से ग्राहकों को कुछ नया प्रदान करता है। फैशन ड्रॉइंग आमतौर पर पहली चीजें हैं जो खरीदार निर्णय लेने के लिए देखेंगे। यह बिक्री और विपणन को बढ़ाता है।

• यह डिजाइनर की रचनात्मकता को दिखाने में मदद करता है

फैशन चित्रण एक डिजाइनर की रचनात्मकता को प्रदर्शित करने का सबसे अच्छा तरीका है। यह डिजाइनर की विशिष्टता को दर्शाता है। यह दिखाता है कि अन्य डिजाइनरों से डिजाइन कितने अलग हैं। यह कौशल को बाजार में लाने में भी मदद करता है। विचारों को कागज पर रखने से उत्पादन प्रक्रिया में बहुत मदद मिलती है। यह निर्माण करने के लिए एक विशिष्ट डिजाइन का चयन करने में मदद करता है।

फैशन चित्रण फैशन डिजाइनर के सबसे क्लासिक काम में से एक है।

7.5 चित्रण के प्रयोग किये जाने वाले उपकरण

1. कागज पैड - 9 "x 12" या 11 "x 14" ए-3 आकार के कागज आमतौर पर सबसे अच्छा आकार है।
2. नक़ल करने का कागज़ - पारदर्शी और सस्ती
3. लिथो या बांड पेपर - रेखाचित्र का अभ्यास के लिए उपयुक्त है क्योंकि यह सस्ता है और, अर्द्ध पारदर्शी है, रेखाचित्र दोबारा काम के लिए उपयोगी है।
4. रंग और बनावट के कागजात - एक ड्राइंग की गुणवत्ता प्रदान करते हैं।
5. ग्रेफाइट पेन्सिल- ये ग्रेफाइट और मिट्टी के मिश्रण की ठोस छड़ें हैं जिसमें आवरण या लेबल के अलावा कोई आवरण नहीं होता है। इन्हें अक्सर लकड़ी रहित पेन्सिल कहा जाता है, वे मुख्य रूप से कला प्रयोजनों के लिए उपयोग किए जाते हैं, क्योंकि आवरण की कमी बड़े स्थानों को अधिक आसानी से कवर करने की अनुमति देती है, जिससे विभिन्न प्रभाव पैदा होते हैं।



ग्रेफाइट पेन्सिल

6. चारकोल पेंसिल- जैसा कि नाम से पता चलता है, ये लकड़ी के कोयले से बनी हुई होती हैं जोकि पतली रेखाओं से लेकर बोल्ट स्ट्रोक तक कई तरह के प्रभाव पैदा करती है।



चारकोल पेन्सिल

7. स्याही

बेशक, ड्राइंग सिर्फ पेंसिल के बारे में नहीं है: स्याही ड्राइंग का एक और लोकप्रिय माध्यम है जो कुछ सुंदर परिणाम दे सकता है। पारंपरिक कलम और स्याही में काली स्याही और सफेद कागज होते हैं, जो मोटी या पतली रेखाओं के माध्यम से जगह बनाते हैं।



स्याही

8. रंग

यदि आप चाहते हैं कि आपकी ड्राइंग जीवंत रंगों को प्रदर्शित करे तो आपको पेस्टल्स अथवा रंगों का प्रयोग करना चाहिए। रंग आसानी से रंगीन कलाकृति बनाने का एक बड़ा माध्यम है, जिसमें पानी, ब्रश या पैलेट की कोई आवश्यकता नहीं है। रंग अथवा पेस्टल के मुख्य प्रकार नरम और कठोर पेस्टल, ऑयल पेस्टल, पेस्टल पेंसिल और पानी में घुलनशील पेस्टल हैं।



9. कार्बन और वॉटरकलर पेंसिल

एक रंगीन आकृति बनाने के लिए कार्बन पेंसिल का उपयोग भी किया जा सकता है, जो ग्रेफाइट पेंसिल की तुलना में एक भरे रंग का उत्पादन करता है, लेकिन लकड़ी के कोयले की तुलना में चिकना होता है। इनसे कांच, प्लास्टिक, धातु और तस्वीरों सहित लगभग किसी भी सतह पर लिख सकते हैं।

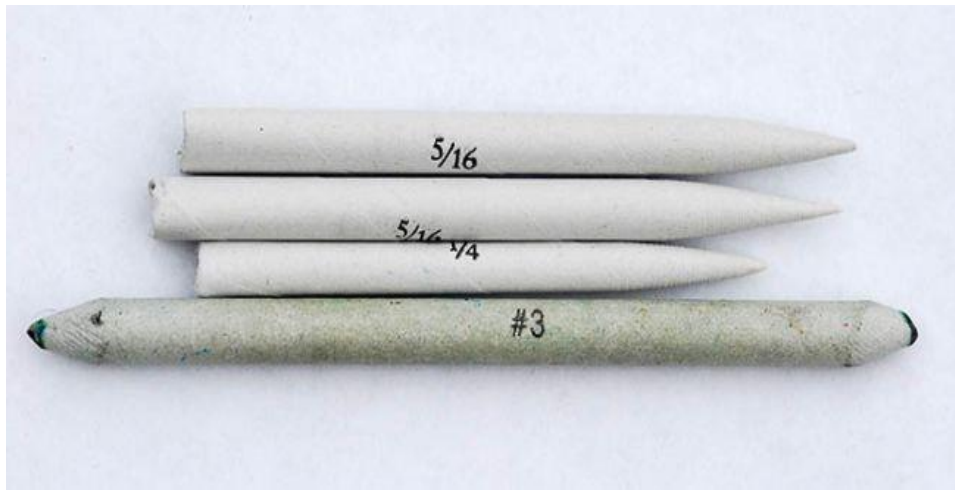
इसके अलावा वॉटरकलर पेंसिल भी हैं, जिन्हें वॉटरकलर तकनीकों के साथ उपयोग करने के लिए डिजाइन किया गया है (इन्हें स्वयं तेज, बोल्ट लाइनों के लिए भी इस्तेमाल किया जा सकता है)।



10.सम्मिश्रण करने और किनारों को तीखा करने वाले औजार

एक सम्मिश्रण उपकरण कुछ भी हो सकता है जिसका उपयोग आप अपने ग्रेफाइट के निशान में बनावट जोड़ने के लिए कर सकते हैं। आपके पास पहले से ही सबसे स्पष्ट उपकरण है: आपकी उंगलियां! अन्य सम्मिश्रण उपकरण जो आप संभावित रूप से उपयोग कर सकते हैं उनमें शामिल हैं: ट्रिलियन, ब्लेंडिंग स्टंप, पेपर, क्लॉथ, कॉटन वूल, मेकअप वाइप्स, पेपर टॉवल, पेपर टिशू, पेंटब्रश आदि।

आपको अपनी पेंसिल को तेज रखने की भी आवश्यकता है। जब आप सिर्फ एक पेंसिल का उपयोग कर रहे होते हैं, तो ड्राइंग के लिए पेंसिल शार्पनर का प्रयोग करना ठीक होता है इसके अतिरिक्त क्राफ्ट चाकू का उपयोग भी किया जा सकता है।



10. इरेजर

मानक कार्यालय इरेजर के विपरीत पुट्टी इरेजर का उपयोग अधिक उपयुक्त होता है क्योंकि यह पेपर को अच्छे से साफ़ करता है, लिखे हुए को या पेंसिल को फैलाता नहीं तथा अवशेष भी नहीं छोड़ता है। उनकी कोमलता उन्हें स्केचिंग पेपर पर आदर्श बनाती है।

7.6 फैशन फिगर बनाना

फैशन चित्रण एक कौशल है जो बहुत धैर्य और अभ्यास द्वारा समय के साथ विकसित होता है। फैशन चित्रण सीखने का सबसे बड़ा फायदा यह है कि यह आपके कपड़ों के डिजाइन संबंधी विचारों को सहजता से समझने में सक्षम बनाता है। यह विशेष रूप से तब अधिक मूल्यवान है यदि आप सीखना चाहते हैं कि कैसे आपको अपने खुद के कपड़े डिजाइन करना और बनाना है।

एक फैशन चित्र बनाना: चरण-दर-चरण मार्गदर्शिका

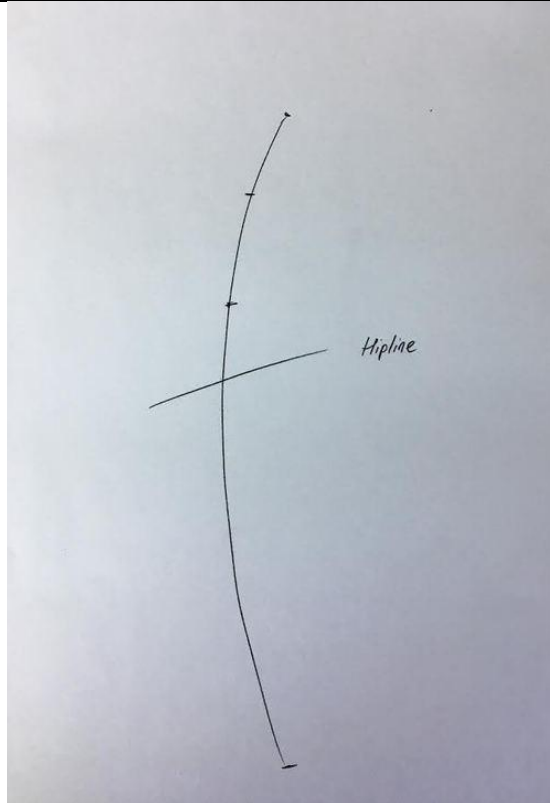
1. एक निरंतर गतिमान घुमावदार खड़ी रेखा खींचिए। इस बारे में चिंता न करें कि रेखा कितनी सीधी है या घुमावदार है, बस मुक्त हस्त से एक ऊर्ध्वाधर रेखा को बनाएं। यह आपकी वर्टिकल बैलेंस लाइन के रूप में काम करेगी।



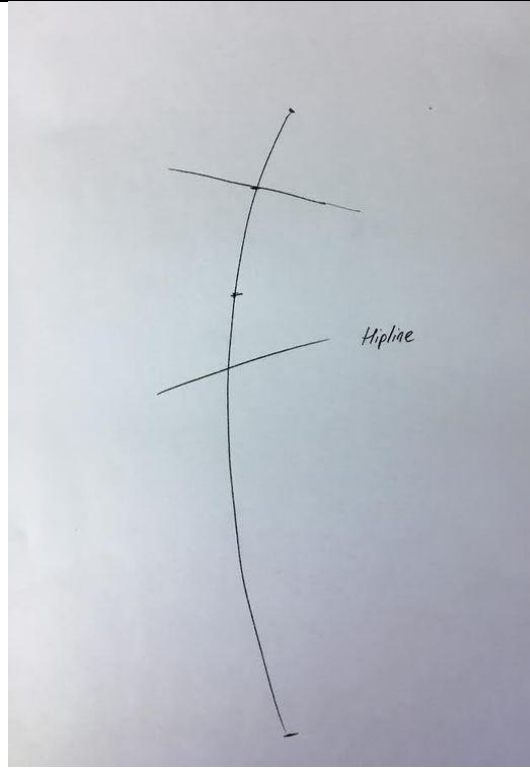
परंपरागत रूप से, एक ऊर्ध्वाधर संतुलन रेखा एक सीधी रेखा है जो फिगर संतुलन और पैर की स्थिति को निर्धारित करती है। इसे थोड़ा आसान बनाने के लिए, हम नियमों को थोड़ा बदल रहे हैं और इस रेखा को अर्ध-घुमावदार बना रहे हैं। यह अर्ध-घुमावदार रेखा अभी भी आपको अपने फैशन फिगर में सही संतुलन बनाने में मदद करेगी लेकिन इससे आपको फिगर के मूवमेंट को पकड़ने में भी बहुत आसानी होगी, खासकर अगर आप कैरियर की शुरुआत कर रहे हैं।

2. इसके बाद ऊर्ध्वाधर रेखा के शीर्ष से आधे से कम की दूरी पर एक तिरछी क्षैतिज रेखा खींचें। यह हिप लाइन के रूप में काम करेगी। इस क्षैतिज रेखा की लंबाई के बारे में चिंता न करें। बस यह एक एक निरंतर लाइन होनी चाहिए तथा सुनिश्चित करना है कि यह थोड़ा झुकी हुई है। जिस दिशा में यह क्षैतिज रेखा (कूल्हे की रेखा) झुकी हुई है, वह शरीर की गति को प्रभावित करती है और कंधे की रेखा के साथ हाथ से काम करती है।

3. क्षैतिज रेखा से आप बस (कूल्हे की रेखा) ऊर्ध्वाधर रेखा के शीर्ष भाग को 3 भागों में विभाजित करते हैं। विभाजन को बेहतर ढंग से देखने के लिए डैश लाइनें बनाएं। हिप लाइन से ऊपर का भाग ऊर्ध्वाधर रेखा के ऊपरी भाग के लगभग समान लंबाई होना चाहिए। मध्य भाग वर्णित दो बाहरी भागों की तुलना में थोड़ा लंबा होना चाहिए। नीचे दी गई छवि को देखें और इन डैश लाइनों के बीच के अनुपात पर ध्यान दें- अपने ड्राइंग में इस प्लेसमेंट को दोहराने की कोशिश करें। नीचे दी गई छवि को देखें और इन डैश लाइनों के बीच के अनुपात पर ध्यान दें- अपने ड्राइंग में इस प्लेसमेंट को दोहराने की कोशिश करें।

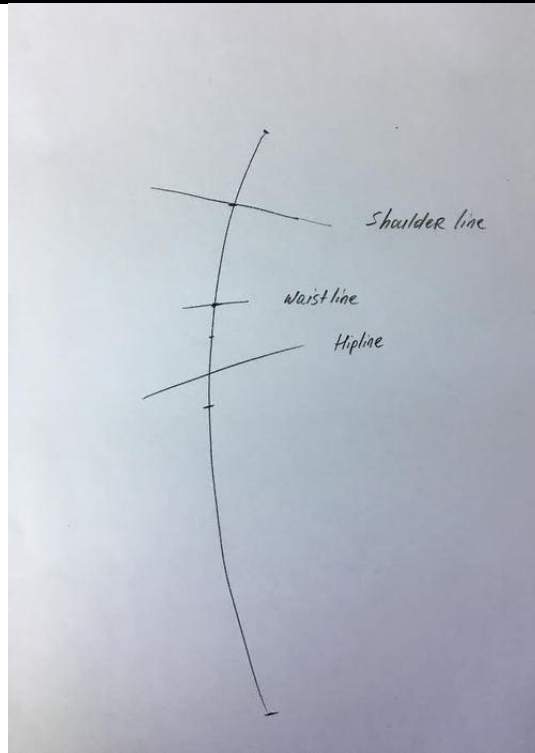


4. शीर्ष से पहली डैश पर हिप लाइन के विपरीत दिशा में एक और क्षैतिज तिरछी रेखा खींचें। यह कंधे की रेखा के रूप में काम करेगा। जैसे आपने हिप लाइन के लिए किया था, वैसे ही कंधे की लाइन के माप के बारे में चिंता न करें। यह मुक्त से हाथ बनी हुई एक निरंतर लाइन होनी चाहिए तथा यह भी सुनिश्चित करें कि यह हिप लाइन के विपरीत दिशा में तिरछी बनी हो।



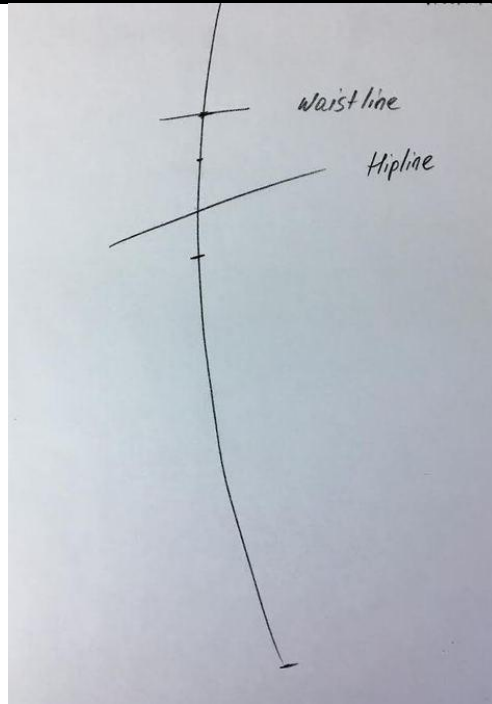
इसे परिप्रेक्ष्य में रखने के लिए, हिप लाइन का एक किनारा तथा कंधे की रेखा का किनारा एक दूसरे की ओर होना चाहिए, जबकि दूसरे छोर को एक दूसरे से दूर की ओर होने चाहिए। जैसा कि ऊपर वर्णित है, कंधे की रेखा और कूल्हे की रेखाएं गति होने पर निर्भर होते हुए काम करती हैं। सही फिगर मुद्रा प्राप्त करने के लिए उन्हें हमेशा विपरीत दिशाओं में ढाला जाना चाहिए।

5. अगले डैश पर जाएं (बीच में दाईं ओर) और एक छोटी सी क्षैतिज रेखा को स्केच करें जो कि हिप लाइन के समान ही छोटी सी तथा एक दिशा में तिरछी है- यह कमर लाइन को चिह्नित करेगी। कमर की रेखा थोड़ी वक्राकार होनी चाहिए लेकिन कूल्हे की रेखा के समान झुकी हुई नहीं होनी चाहिए। कुछ स्थितियों में आप इस रेखा को सीधा भी रख सकते हैं। ध्यान रखें कि कमर की रेखा कूल्हे और कंधे की रेखाओं से बहुत छोटी होनी चाहिए। आपको बस इस अनुपात को ध्यान में रखने की ही आवश्यकता है लम्बाई को लेकर अन्यथा चिंता की आवश्यकता नहीं है।

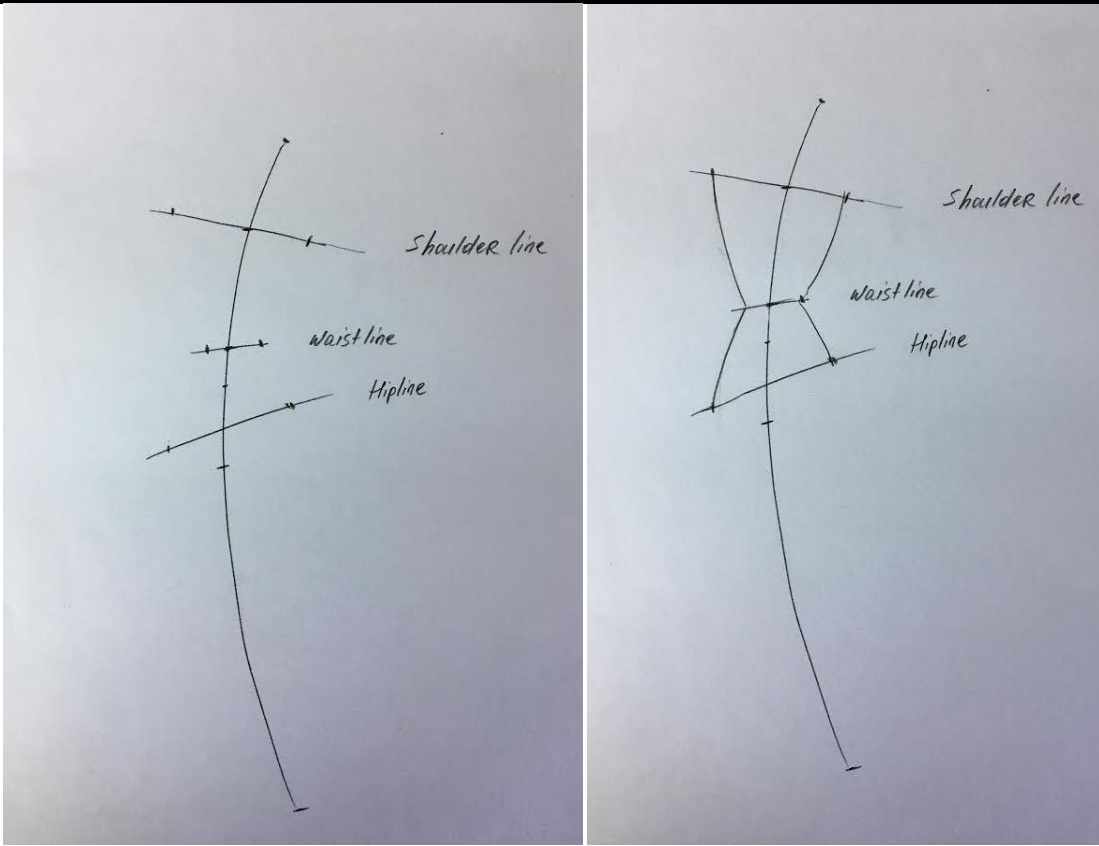


6. कमर लाइन और कूल्हे लाइन के बीच की दूरी पर ध्यान दें। इस आधे माप का उपयोग करें और हिप लाइन से नीचे इस दूरी पर ऊर्ध्वाधर संतुलन रेखा के साथ एक क्षैतिज डैश लाइन रखें- यह क्रॉच लाइन को चिह्नित करेगा। यदि यह थोड़ा भ्रमित लगता है, तो संदर्भ के रूप में नीचे दिए गए रेखाचित्रों का उपयोग करें।

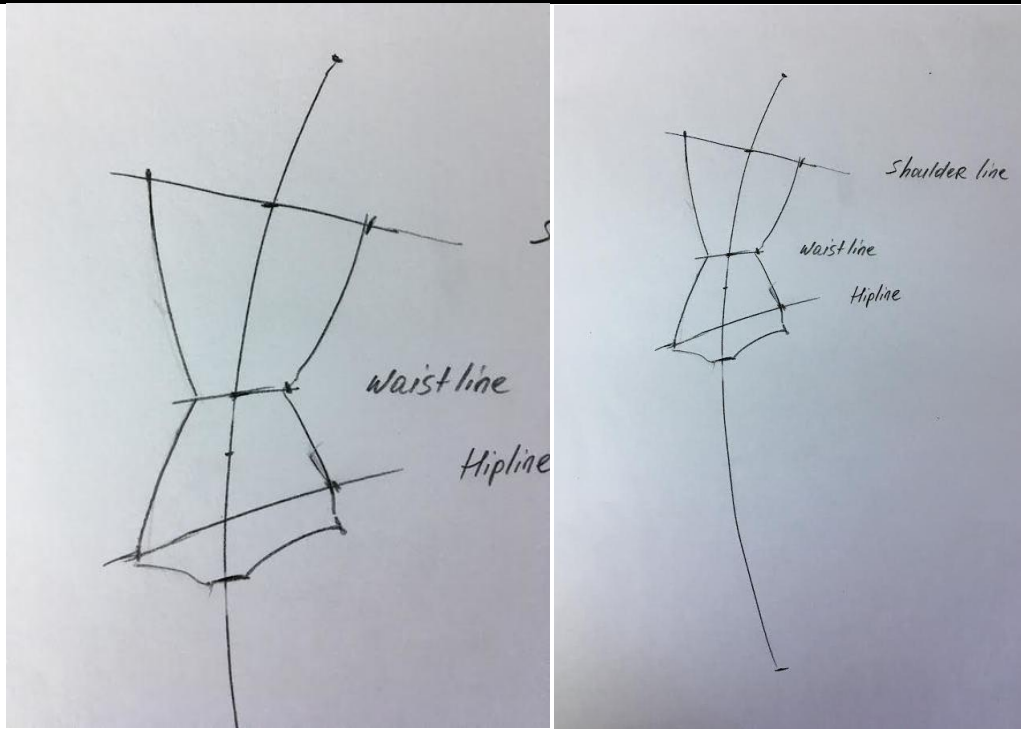
क्रॉच लाइन अब महत्वहीन लग सकती है, लेकिन यह वास्तव में जब आप पैर खींच रहे हैं और कूल्हों के जैविक आकार को कैप्चर कर रहे हैं, तो यह काफी मदद करेगा।



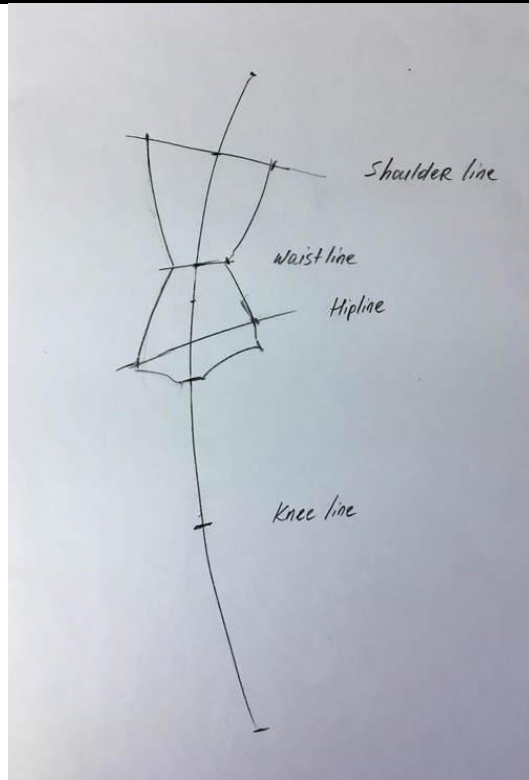
7. डॉट्स को जोड़ना: आप कंधों को कमर से, कमर से कूल्हों और कूल्हों को नीचे की तरफ के दोनों हिस्सों को जोड़ देंगे। इससे धड़ का एक मोटा ड्राफ्ट पूरा हो जाएगा और आप अंत में सभी लाइनों से अपने फैशन फिगर को देखना शुरू कर देंगे।



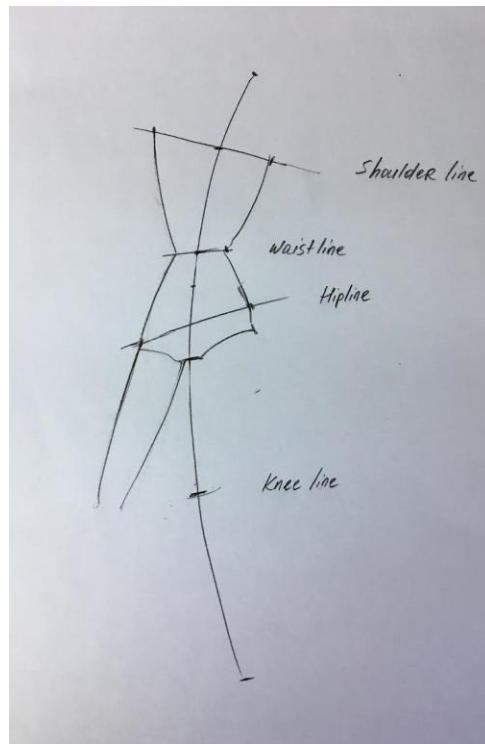
8. बगल के कूल्हे से शुरू होकर, सबसे निचली डैश लाइन (क्रॉच लाइन) के किनारे तक एक अर्ध-वक्र रेखा (नीचे की ओर खुलने वाली रेखा) खींचें। कूल्हों के दोनों किनारों पर इस चरण को दोहराएं। जिस तरफ कूल्हे ऊपर की ओर को हैं, उसे और अधिक फैलाव देने के लिए कूल्हे की रेखा से नीचे की ओर एक छोटा बढ़ाव जोड़ें। एक गाइड के रूप में चित्र का उपयोग करें।



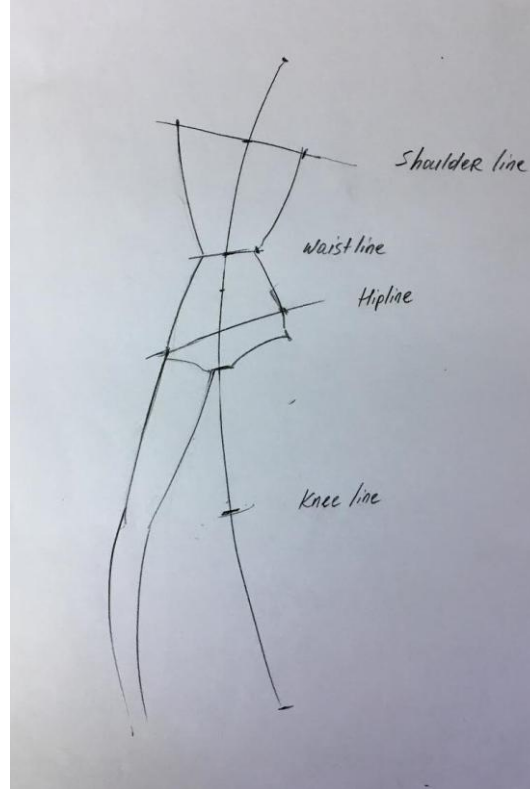
9. उर्ध्वाधर संतुलन रेखा: हिप लाइन और उर्ध्वाधर रेखा के नीचे के मध्य बिंदु पर एक डैश लाइन को चिह्नित करें। यह घुटनों के लिए एक सामान्य (अनुमानित) प्लेसमेंट/ अनुपात को चिह्नित करेगा।



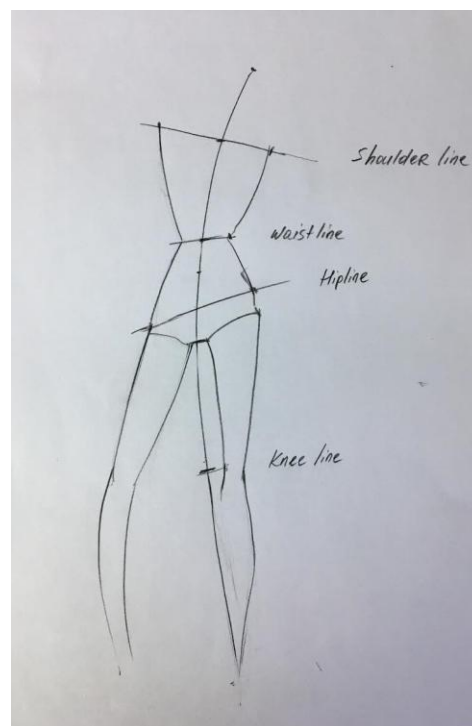
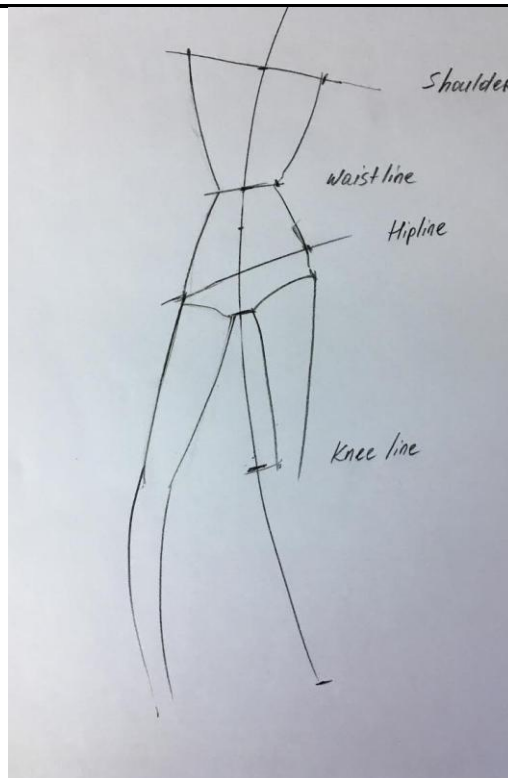
10. पैर बनाना



घुटने के स्थान के नीचे अंडरवियर लाइन पर शुरू होने वाली सीधी या थोड़ी घुमावदार रेखाएँ खींचें। पैर की दिशा ऊर्ध्वाधर संतुलन रेखा से दूर जानी चाहिए।



ऊर्ध्वाधर केंद्र रेखा के समानांतर पैर को सीधा करके पैर के निचले हिस्से को सीधे लाएं। पैर के पिंडली वाले भाग को सही आकार देने के लिए इस दूसरे भाग में शीर्ष वाले भाग की अपेक्षा अधिक घुमावदार रेखाएं होनी चाहिए।



दूसरे पैर को खींचते समय, एक ही अवधारणा का पालन करें लेकिन पैर के ऊपरी हिस्से (जांघ) और पैर के निचले हिस्से को ऊर्ध्वाधर केंद्र रेखा के संबंध में सीधा रखें।

टखने आम तौर पर लगभग उसी जगह पर समाप्त होते हैं जहाँ ऊर्ध्वाधर केंद्र रेखा नीचे की ओर रुकती है। अधिक लम्बी फैशन आकृति के लिए, आप पैरों को वांछित रूप से लंबा बना सकते हैं।



क्रॉस लैग

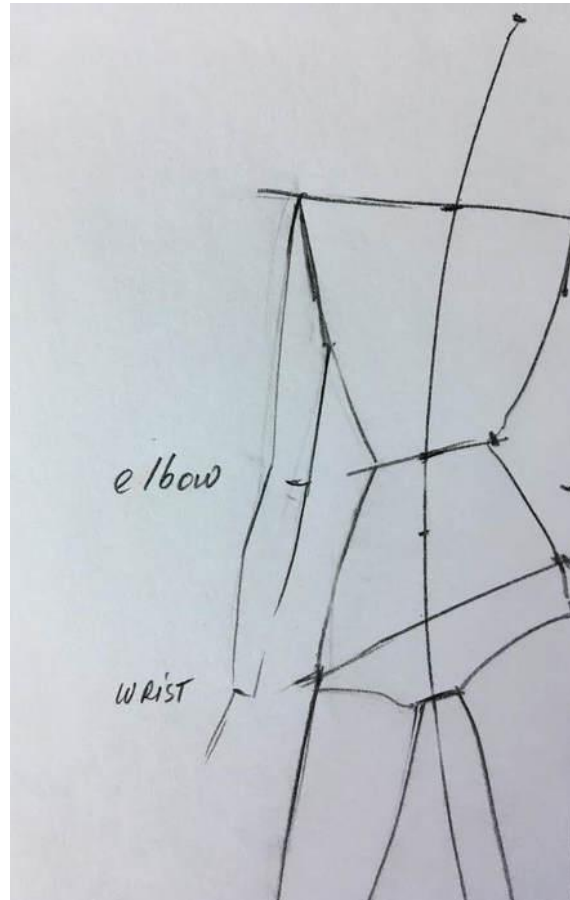
जब क्रॉसिंग पैर बनाने की बात आती है, तो संतुलन काफी महत्वपूर्ण है। जब आप सभी आनुपातिकता / गति के नियमों को जानते हैं, तब भी आप कुछ परीक्षण और त्रुटि का अनुभव करेंगे जब पैरों को मोड़ना अथवा क्रॉस करना होगा।

11. बाहों को बनाना:

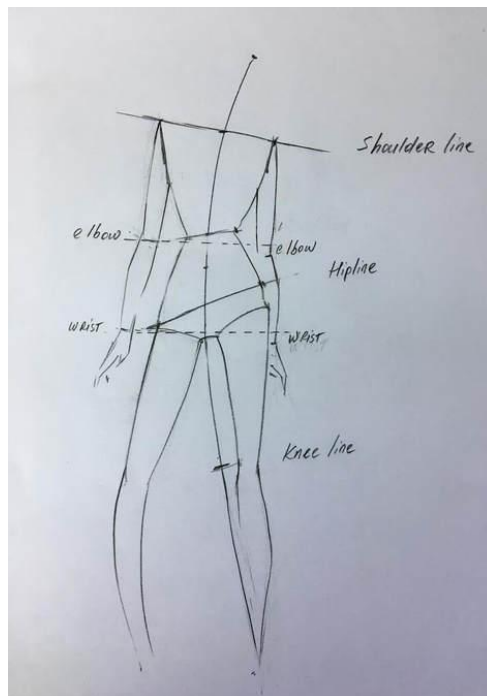
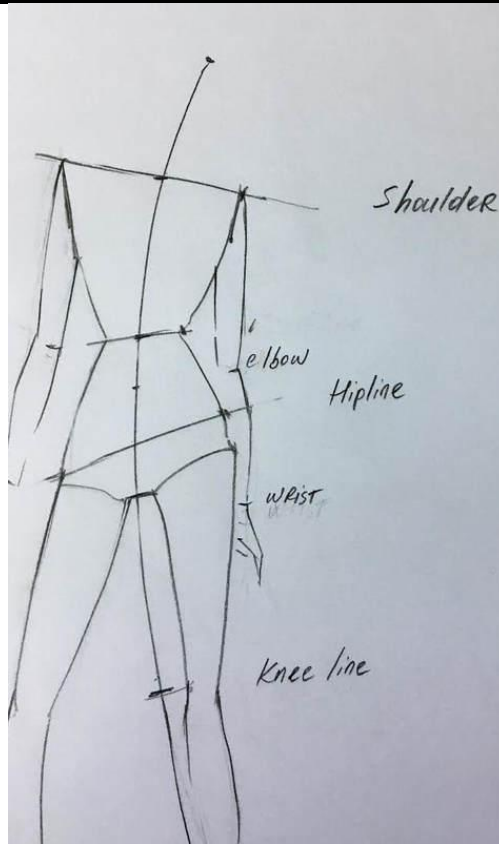
यह पैर बनाने के सामान ही थोड़ा मुश्किल काम है। इसे बनाने के लिए कुछ अभ्यास करना होगा। यहां आपको फैशन के बाकी हिस्सों के सापेक्ष बाहों के अनुपात के बारे में ध्यान में रखना चाहिए।

जब आकृति सीधी खड़ी होती है, तो कोहनी को कमर से जोड़ दिया जाएगा और कलाई को कूल्हे की रेखा से जोड़ दिया जाएगा। जब कूल्हे और कंधे गति के साथ बदलते हैं, तो कलाई और कोहनी इसके साथ बदल जाएगी। इसका मतलब यह है कि यदि कूल्हे ऊपर को होते हैं, तो इसके साथ जुड़े हाथ की कलाई अब ऊपरी जांघ क्षेत्र के साथ जोड़ी

जाएगी। उसी तर्क के बाद, कोहनी भी नीचे की ओर बढ़ेगी और कूल्हे की रेखा के करीब होगी। इसी का ठीक विपरीत जब कूल्हे नीचे की ओर होते हैं, तो कलाई अब कूल्हे की रेखा से ऊंची हो जाएगी। कोहनी भी कमर से ऊपर हो जाएगी।



अब ड्राइंग भाग के लिए: बहुत नरम घुमावदार रेखाओं का उपयोग करते हुए, कंधे से कोहनी तक भुजाएं बनाएं जिससे सुनिश्चित हो कि ऊपर वर्णित अवधारणा के अनुसार कोहनी कमर क्षेत्र पर आकर रुकती है। आगे, कोहनी से कलाई तक बनाने के लिए नरम घुमावदार घुमावदार रेखाओं का उपयोग करके कलाई को सुनिश्चित करें कि कलाई कूल्हे क्षेत्र पर समाप्त होती है। जैसा की आगे चित्र में दिखाया गया है;



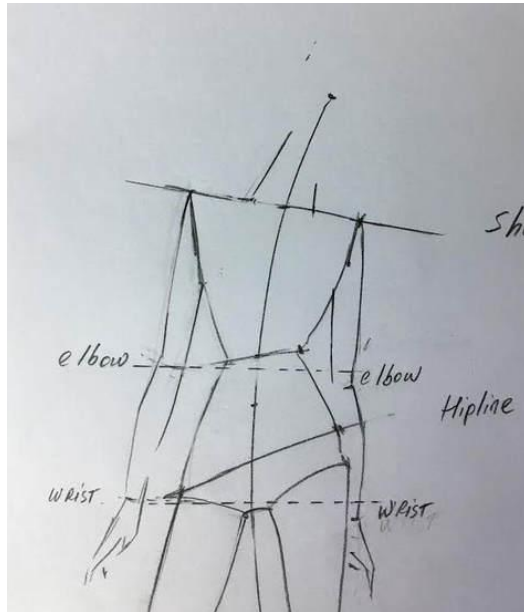
ऊपर की छवि में, आप दोनों हाथों की कोहनी और कलाई के लिए कूल्हों और कमर के बीच सहसंबंध देख सकते हैं। जब आकृति पूरी तरह से सीधी खड़ी होती है, तो डैश लाइनें हिप और कमर के स्थान को प्रदर्शित करती हैं। आप देखेंगे कि दोनों कलाई के अनुमानित क्षेत्र हिप डैश लाइन के ही अंतर्गत हैं।

अब कमर की डैश लाइन को देखें: कोहनी सीधी कमर (डैश लाइन) के अनुमानित क्षेत्र के अनुरूप है। इसका मतलब यह है कि जब आकृति गतिमान होती है तो भुजाएं वास्तव में अपनी लंबाई नहीं बदलती हैं, बल्कि फैशन आकृति के कमर और कूल्हों सापेक्ष अपने सरेखण को बदलते हैं।

12. गर्दन बनाना

जब गर्दन बनाने की बात आती है, तो हमेशा एकल स्ट्रोक लाइनों का उपयोग करना याद रखें। गर्दन को आकर्षक बनाना वास्तव में आपकी फैशन आकृति की गति को लाभ दे सकता है।

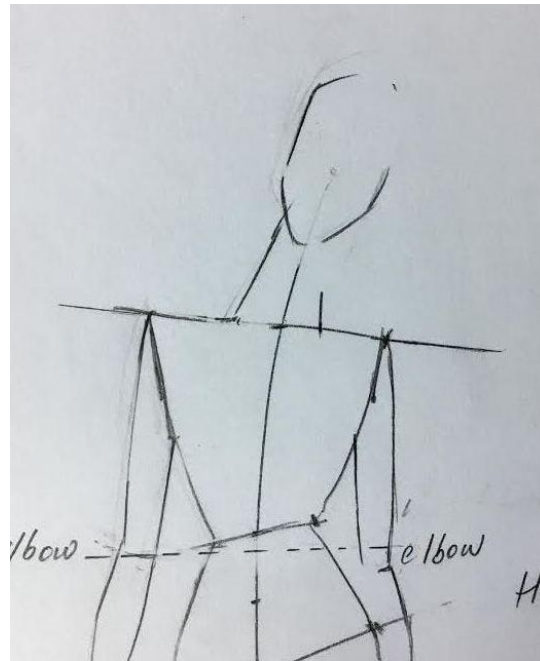
इसका आसान विकल्प घुमावदार ऊर्ध्वाधर संतुलन रेखा की दिशा का पालन करना है। गर्दन के आकार और लंबाई के बारे में बहुत अधिक न सोचें, लेकिन हमेशा ध्यान रखें कि फैशन आकृति में लम्बी गर्दन छोटी गर्दन की अपेक्षा अधिक आकर्षक लगती है। गर्दन की एक साधारण छवि बनाएं, एक तरफ एक लंबी निरंतर रेखा और दूसरी तरफ एक छोटी रेखा का प्रयोग करें। जैसा आगे चित्र में दिखाया गया है;



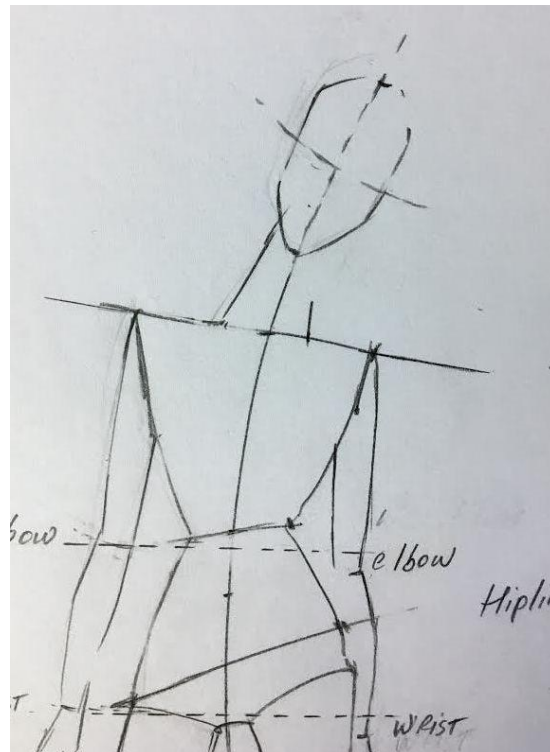
13. सिर और चेहरा बनाना

यदि आप चेहरे को चित्रित करने से जुड़े कुछ मूल आनुपातिक नियमों से परिचित नहीं हैं, तो आपके लिए यह बनाना मुश्किल हो सकता है। चेहरा बनाने के लिए आगे दिए गए चित्रों का क्रम से पालन करें ;

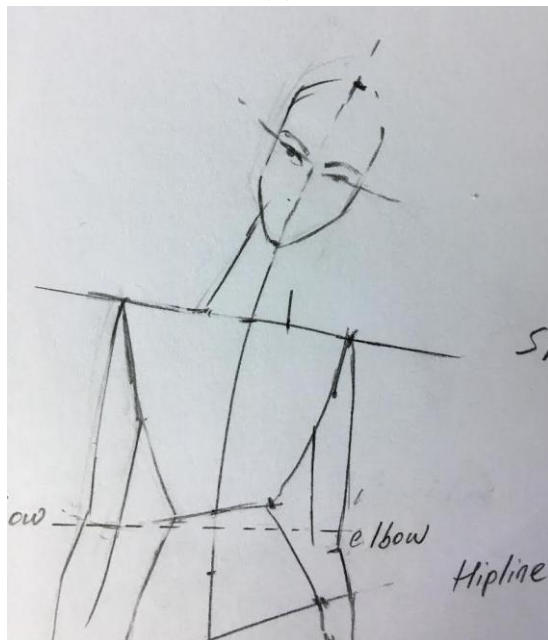
(1)



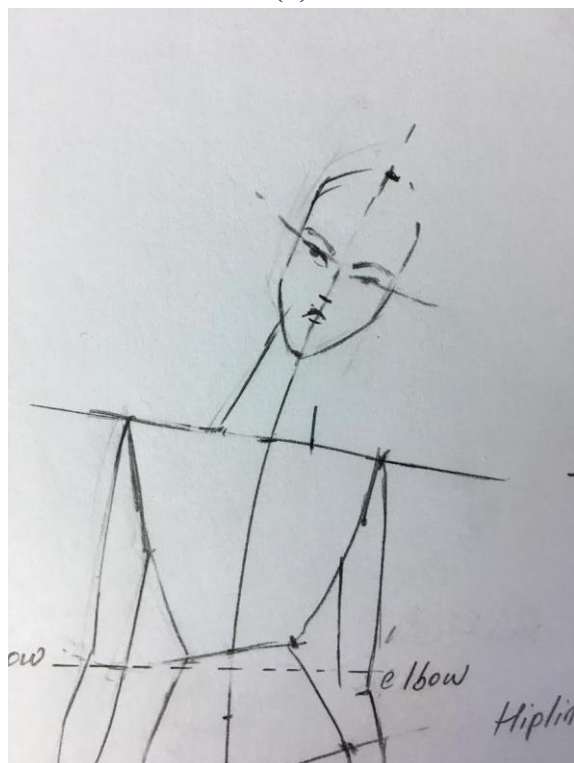
(2)



(3)



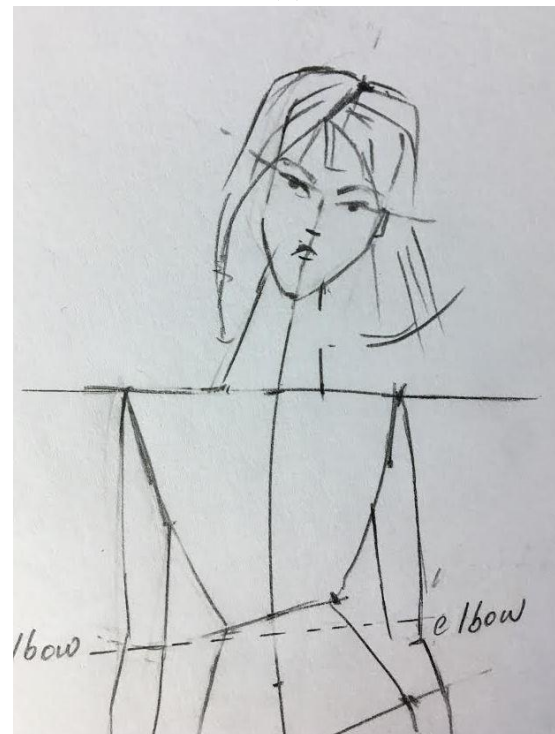
(4)



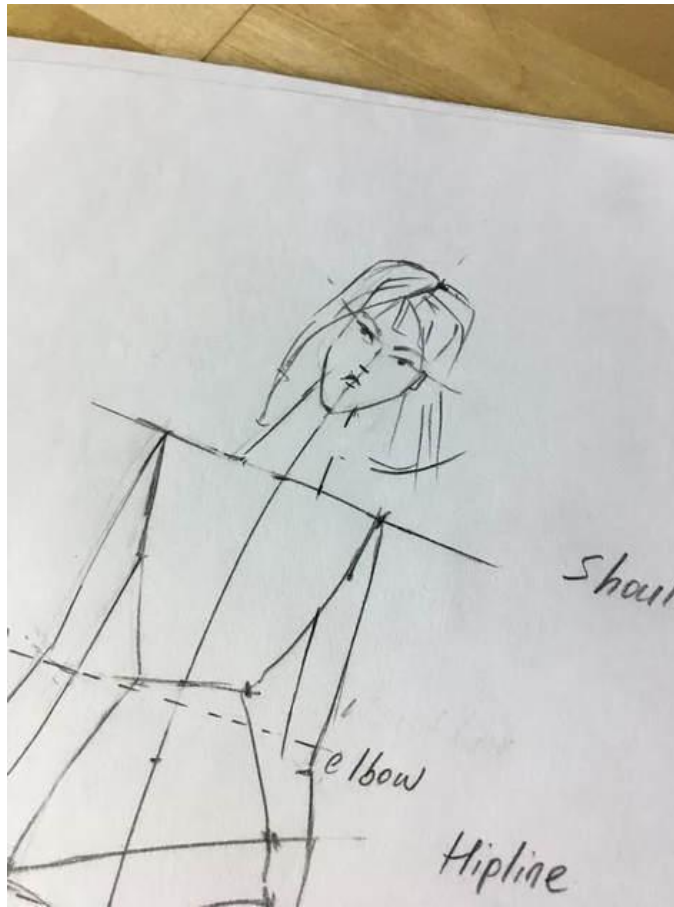
(5)



(6)

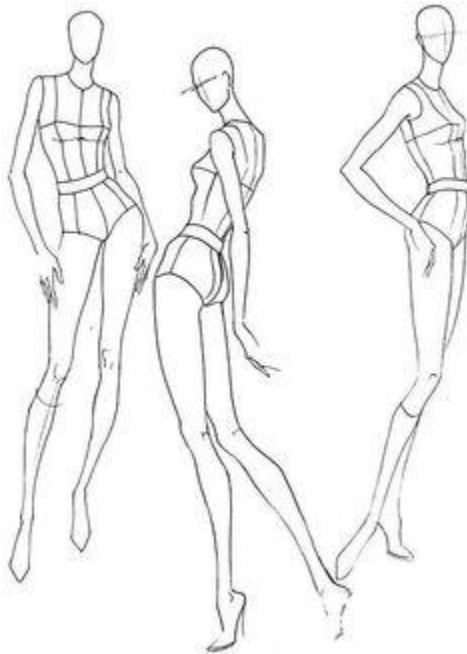


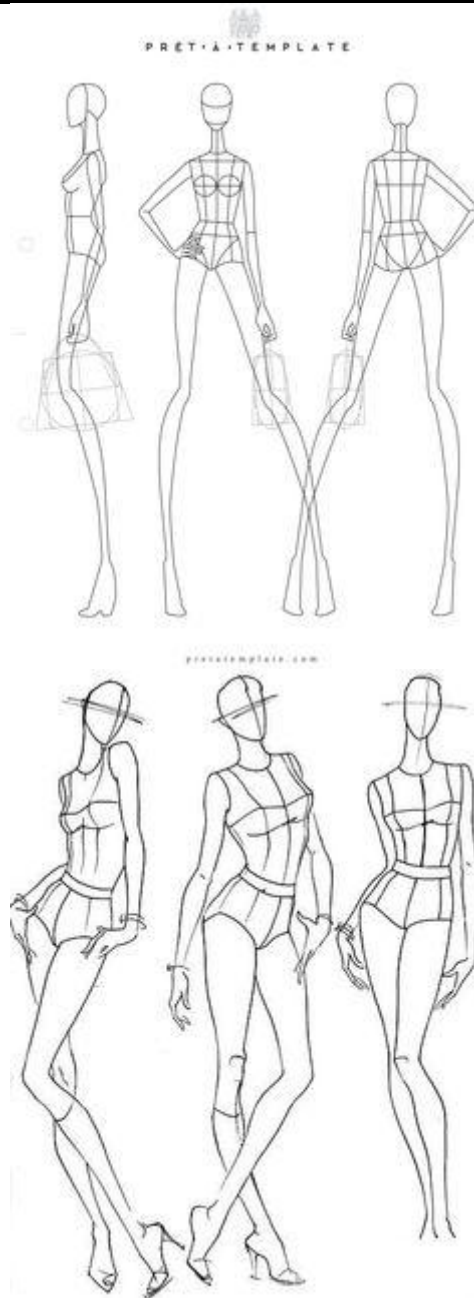
(7)

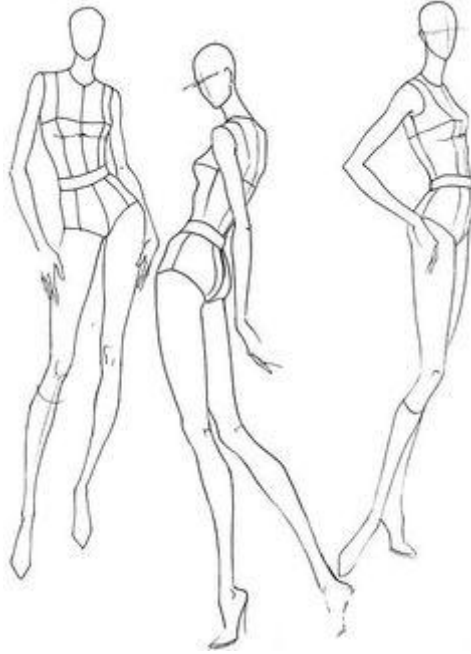


इसके साथ आपकी फैशन आकृति पूर्ण होती है। इसके पश्चात आप इच्छानुसार ड्रेस डिजाइन कर सकते हैं।

7.7 विभिन्न फैशन आकृतियाँ







7.8 CAD तथा परिधान डिजाइनिंग

7.8.1 CAD क्या है ?

CAD का अर्थ है कंप्यूटर एडेड डिजाइन। मूल रूप से CAD कंप्यूटर पर एक सॉफ्टवेयर प्रोग्राम है। CAD सिस्टम कपड़ा डिजाइनरों को पूरे वस्त्र बनाने, वस्त्रों के लिए मुद्रित पैटर्न डिजाइन करने और विशिष्ट बुनाई और बुनाई पैटर्न बनाने में मदद करते हैं।

CAD प्रोग्राम का उपयोग करने के लिए, डिजाइनर अक्सर हाथ से एक मोटा ड्राफ्ट बनाता है, फिर उसे कंप्यूटर में स्कैन करता है। शेष डिजाइन CAD का उपयोग करके बनाया जाता है। डिजाइनर कई ड्राफ्ट बना सकता है, आकार और रंगों में बदलाव कर सकता है और यहां तक कि एक ग्राहक की समीक्षा के लिए कंप्यूटर पर 3 डी चित्र भी बना सकता है।

कंप्यूटर एडेड डिजाइन (CAD) डिजाइन निर्माण, संशोधन, विश्लेषण आदि करने के लिए कंप्यूटर का उपयोग है। CAD सॉफ्टवेयर का उपयोग उत्पादकता बढ़ाने के लिए किया जाता है डिजाइनर, डिजाइन की गुणवत्ता में सुधार, सुधार प्रलेखन के माध्यम से संचार, और एक बनाने के लिए निर्माण के लिए डेटाबेस बनाने के लिए किया जाता है। CAD आउटपुट प्रिंट के लिए, मशीनिंग या अन्य निर्माण कार्य के लिए इलेक्ट्रॉनिक फ़ाइल के रूप में होता है। CAD के लिए आमतौर पर उपयोग किए जाने वाले सॉफ्टवेयर AUTO CAD, MSVISIO, स्मार्ट ड्रा आदि हैं। लगभग सभी वस्त्र उद्योग अपने डिजाइनिंग विभागों में CAD का उपयोग कर रहे हैं। CAD सॉफ्टवेयर टेक्सटाइल उद्योग के लिए कपड़े पर डिजाइन तैयार करने में मदद कर सकता है।

7.8.3 CAD की फैशन उद्योग में उपयोगिता

1. CAD सॉफ्टवेयर का उपयोग करके, एक फैशन डिजाइनर नए स्केच, पैटर्न, प्रिंट अधिक तेजी से और ठीक से बना सकता है। CAD के बढ़ते उपयोग के साथ, फैशन डिजाइनर एक एकल डिजाइन और शैली के कई रूप बना सकते हैं और इसे अलग-अलग सामग्री और पैटर्न के लिए अनुकूलित कर सकते हैं।
2. CAD ने फैशन डिजाइनर को प्रिंट के विभिन्न रंग-तरीकों का पता लगाने की भी अनुमति दी है, जो पारंपरिक डिजाइन विधियों के विपरीत विकसित हुए हैं, इसमें किसी भी डिजाइन में परिवर्तन और सुधार जल्दी और अधिक सटीक किये जा सकते हैं, क्योंकि यह त्रुटियों की संभावना को कम करता है।
3. इसके द्वारा फैशन डिजाइनिंग में संग्रह विकास की लागत को कम से कम किया जा सकता है।
4. यह डिजाइनरों को सटीक रूप से डिजाइन बनाने में मदद करता है।
5. CAD द्वारा आप उत्पादों को 3 डी में देख सकते हैं।
6. इसमें आप डिजाइन को घुमा सकते हैं और इसे सभी कोणों से देख सकते हैं।
7. CAD की सहायता से किसी भी डिजाइन में जल्दी और आसानी से परिवर्तन और संशोधन करने किये जा सकते हैं।
8. CAD में हमें विभिन्न पैटर्न, बनावट और रंग के साथ प्रयोग करने के लिए विभिन्न तरीके ऑफर करता है।
9. CAD बुनियादी या मानकीकृत डिजाइन विकसित करने में बहुत उपयोगी है।
10. इसकी सहायता से डिजाइन की गुणवत्ता में सुधार आता है।
11. इसमें डिजाइन का परीक्षण करने के लिए सिमुलेशन का उपयोग किया जा सकता है।

7.8.4 फैशन में CAD का भविष्य

भले ही फैशन उद्योग में कंप्यूटर एडेड डिजाइन सॉफ्टवेयर के उपयोग और महत्व के बारे में हम सभी बहुत जानते हैं, किन्तु हाथ द्वारा किये जा रहे कार्य को भी अनदेखा नहीं करना चाहिए। आज उपयोग की जाने वाली प्रौद्योगिकियां कुछ वर्षों में अप्रचलित हो जाएंगी और उन्हें एक नई प्रौद्योगिकी के साथ प्रतिस्थापित किया जा सकता है, लेकिन मैनुअल डिजाइनिंग की मदद से प्राप्त ज्ञान और समझ अमूल्य है और इसलिए कंप्यूटर प्रौद्योगिकी और मैनुअल डिजाइनिंग के उपयोग के बीच एक अच्छा संतुलन बहुत महत्वपूर्ण है। दोनों का मिला जुला प्रयोग ही एक सफल डिजाइनर की पहचान है।

CAD ने फैशन उद्योग को पारंपरिक स्केचिंग और परिवर्तन कार्यों में तेजी लाने में सक्षम बनाया है। CAD द्वारा उत्पादों को बनाने और बदलने का मतलब है कि डिजाइनर अभी भी गलतियों का कम कर सकते हैं और पैसे बचा सकते हैं। 3 डी में डिजाइन की कल्पना करने की क्षमता डिजाइनरों को ऐसे कपड़े बनाने में मदद करती है जो अच्छी तरह से फिट होते हैं और पहनने के लिए तैयार होते हैं।

जबकि CAD का पहले से ही फैशन उद्योग पर एक बड़ा प्रभाव पड़ा है, फिर भी क्षितिज पर रोमांचक घटनाक्रम हैं। अभी पिछले महीने, प्रसिद्ध भविष्यवादी रे कुर्जवील ने भविष्यवाणी की थी कि, अगले दशक के भीतर, 3 डी-मुद्रित

कपड़े आम हो जाएंगे। उच्च फैशन की दुनिया में, कई डिजाइनर वास्तव में अभिनव, अद्वितीय वस्त्र बनाने के लिए 3 डी प्रिंटर का उपयोग कर रहे हैं।

अभ्यास प्रश्न

1. फैशन चित्रण का महत्त्व समझाइये।
2. CAD का परिधान डिजाइनिंग से सम्बन्ध बताइये।
3. CAD के वर्तमान एवं भविष्य पर चर्चा कीजिए।

7.9 सारांश

प्रस्तुत इकाई में आपने फैशन चित्रण का अर्थ एवं महत्त्व समझा। फैशन चित्रण के सबसे महत्वपूर्ण भाग अर्थात् उपकरणों के बारे में जाना। आपने यह भी सीखा की विभिन्न फैशन आकृतियाँ किस प्रकार बनायी जाती हैं तथा इन्हें बनाने में किन किन बातों का ध्यान रखना आवश्यक है। इसके अतिरिक्त आपने विभिन्न फैशन आकृतियाँ भी देखी। इकाई के अंत में आपने CAD अर्थात् कम्प्यूटर ऐडेड डिजाइनिंग के अर्थ, परिधान डिजाइनिंग में उसके महत्त्व तथा अन्य तथ्यों के बारे में जाना।

7.10 पारिभाषिक शब्दावली

फैशन चित्रण : एक आरेख के माध्यम से फैशन का प्रसार

CAD - कम्प्यूटर ऐडेड डिजाइनिंग

विज़ुअलाइज़ेशन : यह संदेश भेजने के लिए चित्र या आरेख बनाने की एक तकनीक है।

7.11 सन्दर्भ ग्रन्थ सूची

1. फैशन डिजाइनर्स ब्यूरो ऑफ़ लेबर स्टेटीस्टिक्स, यू.एस. डिपार्टमेंट ऑफ़ लेबर, ओक्युपेश्नल आउटलुक हैंडबुक, 2010-11 एडिशन, (<http://www.bls.gov/oco/ocos>)
2. फैशनमुक्त ज्ञानकोश विकिपीडिया से
3. <https://inifdahmedabad.com/>
4. <http://vetfgc.edu.in/>
5. <https://www.doinaalexai.com/>

7.12 निबंधात्मक प्रश्न

1. CAD क्या है? परिधान डिजाइनिंग में इसके महत्त्व को समझाइये।
2. किसी फैशन आकृति के निर्माण का सचित्र वर्णन कीजिए।