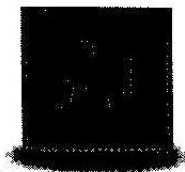


Adobe

illustrator 2020

در طراحی پارچه و لباس

جلد دوم



www.ketab.ir

نویسنده: طیه اصغریان دستنائی

انتشارات حله

سرشناسه: اصغریان دستنائی، طیبه، ۱۳۶۰-
عنوان و نام پدیدآور: Adobe Illustrator 2020 در طراحی پارچه و لباس / نویسنده طیبه اصغریان دستنائی؛
ویراستار نسرين قاسمی،
مشخصات نشر: بوشهر: انتشارات حله، ۱۳۹۹.
مشخصات ظاهری: ۱۹۳ ص - مصور (رنگی)
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۷۷۳۰-۰۴-۳
وضعیت فهرست نویسی: فیپا
موضوع: تصویرساز ادوبی (فایل کمپیوتر)
موضوع: گرافیک کامپیوتری
موضوع: پارچه -- طرح -- داده پردازی
رده بندی کنگره: T۳۸۵
رده بندی دیویی: ۰۰۶/۶۸۶
شماره کتاب شناسی ملی: ۷۶۵۶۱۲۵

Adobe Illustrator 2020 در طراحی پارچه و لباس



طیبه اصغریان دستنائی
نوبت چاپ: چاپ اول
ویراستار: نسرين قاسمی
صفحه آرا: احمد موبدی
طراح جلد: احمد موبدی
شمارگان: ۱۰۰۰ نسخه
قیمت: ۱۳۰,۰۰۰ تومان

آدرس: بوشهر - خیابان سنگی - کوچه بوستان ۱۶ - انتشارات حله
دفتر مرکزی: ۰۷۷۳۳۳۳۷۵۰۰ - ۰۹۱۷۸۷۱۶۱۳۶

فهرست

۹	مقدمه
۱۳	سخن مؤلف
	بخش اول - آشنایی با قلم موی الگویی (Pattern Brush)
۱۷	بررسی قلم موهای پترن
۱۹	بررسی تنظیمات قلم موهای Pattern
۲۲	نحوه اعمال قلم مو بر یک مسیر
۲۲	انجام عملیات با قلم موی نقاشی (Paintbrush)
۲۳	انتخاب ابزار Brush Tool مناسب
۲۵	گزینه های پنل Brush در Illustrator
۲۹	استفاده از ابزار Brush Tool بر روی آبجکت
۲۹	تعریف براش جدید
۳۲	استفاده از Pattern در پنل براش Brush در Illustrator برای طراحی لباس، پارچه و لوگو
۳۲	ساخت Pattern براش
۳۸	ممکن پرسید که آیا می شود رنگ پترن (Pattern) براش را تغییر داد؟
۴۲	ساخت Pattern خلاقانه با نرم افزار Illustrator جهت ساخت طراحی پارچه
۴۳	ساخت Pattern حرفه ای در ایلستریتور (Illustrator)

۴۴	 خلق آبجکت اولیه برای ساخت پترن (Pattern)
۴۶	 ساخت Pattern از روی آبجکت
۴۷	 ویرایش Pattern در ایلاستریاتور
۴۷	 پرکردن فضای خالی Pattern
۴۹	 تغییر مقیاس Pattern
۴۹	 چرخش پترن (Pattern)

بخش دوم - آشنایی با ابزار Blend

۵۳	 آشنایی با ابزار Blend در ایلاستریاتور
۵۳	 استفاده از ابزار Blend روی خط
۵۶	 استفاده از ابزار Blend برای ایجاد ارتباط بین دو شکل مختلف
۵۸	 استفاده از ابزار Blend برای ایجاد گرادیانت رنگی
۶۰	 استفاده از ابزار Blend برای یکپارچه کردن
۶۲	 ابزار Perspective Grid در Illustrator
۶۵	 انتخاب قابلیت‌های پرسپکتیو روی صفحه کاری
۶۶	 جابه‌جایی نماهای پرسپکتیو با استفاده از اسلایدرها
۶۸	 ترسیم آبجکت روی نمای پرسپکتیو در ایلاستریاتور (illustrator)
۷۱	 قراردادن لوگو تایپ در حالت پرسپکتیو
۷۳	 قراردادن آبجکت در حالت پرسپکتیو
۷۵	 آشنایی با Make With Top Object در پنل Warp در ایلاستریاتور
۷۶	 تغییر شکل آبجکت با استفاده از ابزار Make With Top Object در ایلاستریاتور (illustrator)
۷۹	 تغییر شکل تایپوگرافی با استفاده از ابزار Make With Top Object در illustrator
۸۵	 paintbrush Tool (B) (قلم هنرمندان)
۸۵	 paintbrush Tool (B)

بخش سوم - ایجاد و ویرایش سبک قلم موی نقاشی

۹۶	 Calligraphic Brush
۱۰۰	 Blob Brush Tool (Shift + B)
۱۰۵	 Pencil Tool (N)
۱۰۵	 آشنایی با Pencil، Pen و Path در ایلاستریاتور

۱۰۶.....	کار با Pencil Tool و تنظیمات آن
۱۰۸.....	ابزار Pen
۱۱۰.....	نکات کلیدی برای استفاده از ابزار Pen
۱۱۱.....	ترسیم مسیر و ویرایش آن با Pen و آشنایی با Fill و Stroke در ایلاستریاتور
۱۱۱.....	نحوه ترسیم مسیر توسط ابزار Pen
۱۱۲.....	ویرایش مسیرها در Illustrator
۱۱۳.....	آشنایی با Fill و Stroke
۱۱۵.....	آشنایی با ابزار Width Tool
۱۱۶.....	ترسیم اشکال ابتدایی با مسیرهای آماده در ایلاستریاتور
۱۱۶.....	Line Tool
۱۱۶.....	Smooth Tool
۱۱۷.....	تنظیمات ابزار Smooth
۱۱۷.....	Fidelity
۱۱۷.....	Smoothness
۱۱۹.....	Type Tool (T)
۱۱۹.....	تایپ متن با استفاده از Point Text
۱۱۹.....	تایپ متن با استفاده از ابزار Area Type
۱۲۱.....	تایپ کردن متن روی یک مسیر یا Path
۱۲۳.....	ایجاد افکت Halftone وکتوری
۱۲۷.....	Rotate Tool (R)
۱۳۰.....	Scissors Tool (c) : Eraser Tool Options (Shift + E) و Knife
۱۳۰.....	نحوه پاک کردن یک اثر هنری (Erase Artwork)
۱۳۷.....	Shape Builder Tool (Shift + M)
۱۴۰.....	نحوه دیگری از ایجاد اشیا با Shape Builder
۱۴۱.....	تنظیم خصوصیات Shape Builder
۱۴۲.....	آشنایی با مسیر ترکیبی Compound Path و Pathfinder
۱۴۲.....	نحوه ساخت یک Compound Path
۱۴۳.....	تلفیق و ترکیب آبجکت ها
۱۴۵.....	اصول به کارگیری Pathfinder

بخش چهارم - ابزار رنگ‌آمیزی در Illustrator

۱۴۹	رنگ‌های یکنواخت Solid:
۱۴۹	طیف رنگی (Gradient Tool (G):
۱۵۰	تغییر رنگ در پنل Gradient
۱۵۰	از طریق سواچ (Swatches)
۱۵۱	از طریق پنل کالر (Color)
۱۵۲	ابزار Type در پنل Gradient
۱۵۴	ایجاد حجم با استفاده از گرادیانت رنگ
۱۵۵	ابزار Reverse Gradient در پنل Gradient (illustrator)
۱۵۶	اضافه کردن رنگ به گرادیانت
۱۵۷	تنظیم شفافیت Opacity در پنل Gradient
۱۵۸	ایجاد گرادیانت رنگی برای خط یا استروک (Stroke)
۱۶۲	ایجاد گرادیانت رنگ روی حروف در Illustrator
۱۶۶	استفاده از ابزار Draw در پنل Gradient برای ایجاد گرادیانت

بخش پنجم - طراحی تخصصی پارچه و لباس با استفاده از نرم‌افزار Adobe Illustrator

۱۷۱	اسکن و اجرا در نرم‌افزار Illustrator
۱۷۲	تنظیم طرح مورد نظر با Artboards
۱۷۲	لایه بندی
۱۷۷	شروع به کار در لایه ها
۱۸۰	رنگ‌آمیزی
۱۸۰	رنگ‌آمیزی با استفاده از گزینه Color
۱۸۳	رنگ‌آمیزی با ابزار (U) (Mesh Tool)
۱۸۴	رنگ‌آمیزی با استفاده از تصویر پارچه اسکن شده
۱۸۵	رنگ‌آمیزی با استفاده از ابزار (G) (Gradient Tool)
۱۸۶	طراحی پس زمینه
۱۸۷	طراحی پارچه

مقدمه

رشته‌های طراحی لباس، طراحی پوشاک، طراحی دوخت، نساجی و فرش نیز مانند هر رشته دیگری با گذشت زمان تغییر زیادی کرده با پیشرفت تکنولوژی، طراحی و الگوسازی‌های دوبعدی و سه بعدی افزایش پیدا کرده و خیاطان و طراحان حرفه‌ای دیگر از روش‌های سنتی و دستی برای تهیه پوشاک افراد خوش سلیقه و مشکل‌پسند استفاده نمی‌کنند.

امروزه با پیشرفت تکنولوژی و ابزارهای کاربردی، استفاده از روش‌های سنتی به دلیل داشتن هزینه بالا و زمان‌بر بودن، غیرکارآمد و منسوخ شده‌اند. در دنیای کنونی، رمز موفقیت کشورهای جهان اول در تولیدات پوشاک، استفاده از روش‌های صنعتی و در کنار آن، بهره‌گیری صحیح از ابزارهای روز، روش‌های نوین طراحی و مدیریت تولید است که یکی از این ابزار، استفاده از نرم‌افزارهای گرافیکی و طراحی است.

امروزه بیشتر طراحان حرفه‌ای از تعدادی نرم‌افزار تهیه الگوی پوشاک و طراحی پارچه و لباس استفاده می‌کنند. نرم‌افزارهای مرتبط در حوزه مد و لباس به چند بخش دسته‌بندی می‌شوند. این نرم‌افزارها خصوصاً در حوزه طراحی، طرفداران خاص خود را دارند و کاربران از آن بسیار راضی هستند. ایلاستریتور که یک برنامه استاندارد در صنعت گرافیک است، برای طراحی حرفه‌ای تصاویر دیجیتال یا چاپی نظیر طراحی پارچه، طراحی لباس، طراحی لوگو و کاتالوگ استفاده می‌شود. این نرم‌افزار با اضافه‌شدن ویژگی‌های منحصربه‌فردی که هر

ساله توسط شرکت ادوبی^۱ صورت می‌گیرد، محبوبیت بیشتری را به خود جلب کرده است. نرم‌افزارهای حوزه طراحی لباس که شامل یک بخش طراحی الگو و ساینبدی، یک بخش چیدمان دستی و خودکار و تعداد معدودی از آنها، بخش طراحی سه بعدی یا طراحی مانکن را شامل می‌شوند؛ بعضی دیگر از نرم‌افزارها عبارتند از: نرم‌افزارهای طراحی الگوی دوبعدی؛ نرم‌افزار ساینبدی و درجه بندی؛ نرم‌افزار مارکرو چیدمان؛ نرم‌افزار شبیه سازی لباس روی مانکن.

نرم‌افزارهای طراحی برای نشان دادن تصویر به صورت دوبعدی استفاده می‌شوند که به صورت پیکسلی یا وکتور (برداری) هستند. نرم‌افزار Adobe photoshop (فتوشاپ) جهت ایجاد و ویرایش تصاویر بیت مپ طراحی شده است. کنتراست تصاویر بیت مپ به رزولوشن خاصی بر مبنای تعداد پیکسل‌های تشکیل دهنده آن محدود می‌شود و امکان بزرگ نمایی آن‌ها محدودتر از تصاویر گرافیکی وکتور است.

نرم‌افزار Adobe Illustrator (ایلاستریتور) و CorelDRAW (کورل دراو) جهت ایجاد و ویرایش تصاویر وکتور طراحی شده‌اند.

نرم‌افزار Adobe Illustrator یکی از قدرت مندترین نرم‌افزارهای طراحی و ویرایش به صورت برداری است که کارکردن با آن، مشابه کارکردن با نرم‌افزارهای پیکسلی مانند photoshop است. این نرم‌افزار، دارای طراحی قدرت مند جهت خلق آثار وکتور و افکت‌های گرافیکی به همراه براش^۲های متفاوت است و در حال حاضر با تکمیل ابزار کنترل رنگ در نسخه جدید، محیطی سازگار با photoshop را در اختیار طراحان قرار می‌دهد.

نرم‌افزارهای دوبعدی الگوسازی جهت طراحی الگوی لباس و مدل سازی قسمت‌های مختلف لباس و طراحی آن به کار می‌روند. برخی از این برنامه‌ها به گونه‌ای عمل می‌کنند که با انتخاب مدل لباس و سایز مورد نظر، الگو قطعات متعلق به آن را ایجاد می‌کنند و برخی دیگر امکان طراحی الگواز پایه را به کاربر می‌دهند. از بین این برنامه‌ها می‌توان به Poly pattern و Gemini اشاره کرد. نرم‌افزارهای دیگری هم وجود دارند که به صورت تخصصی برای طراحی الگوی پوشاک استفاده نمی‌شوند؛ ولی به عنوان مکمل در صورت تمایل می‌توان

1. Adobe

2. Brush

از آنها هم استفاده کرد. بعضی از نرم افزارهای معماری مانند اتوکد^۱ و نرم افزارهای گرافیکی نظیر فتوشاپ و ایلاستریتر هم می توانند در طراحی مد و پوشاک به کار روند.

امروزه صاحبان کارگاه های بزرگ تولید پوشاک برای تولید انبوه پوشاک و همچنین طراحی مدل های مختلف و پیچیده از الگوهای آماده که توسط نرم افزار تهیه الگوی پوشاک طراحی شده اند، استفاده می کنند. استفاده از الگوهای آماده باعث صرفه جویی در وقت و هزینه می شود، در عین حال کیفیت کار نیز بالا رفته، رضایت خاطر جامعه هدف با اطمینان بیشتری برآورده می شود.

در این مجموعه، در ابتدا به آموزش نرم افزار Illustrator و سپس به طراحی پارچه و لباس با استفاده از این نرم افزار پرداخته شده که در بخش های مختلف کتاب به ترتیب به آنها اشاره گردیده است.

www.ketab.ir