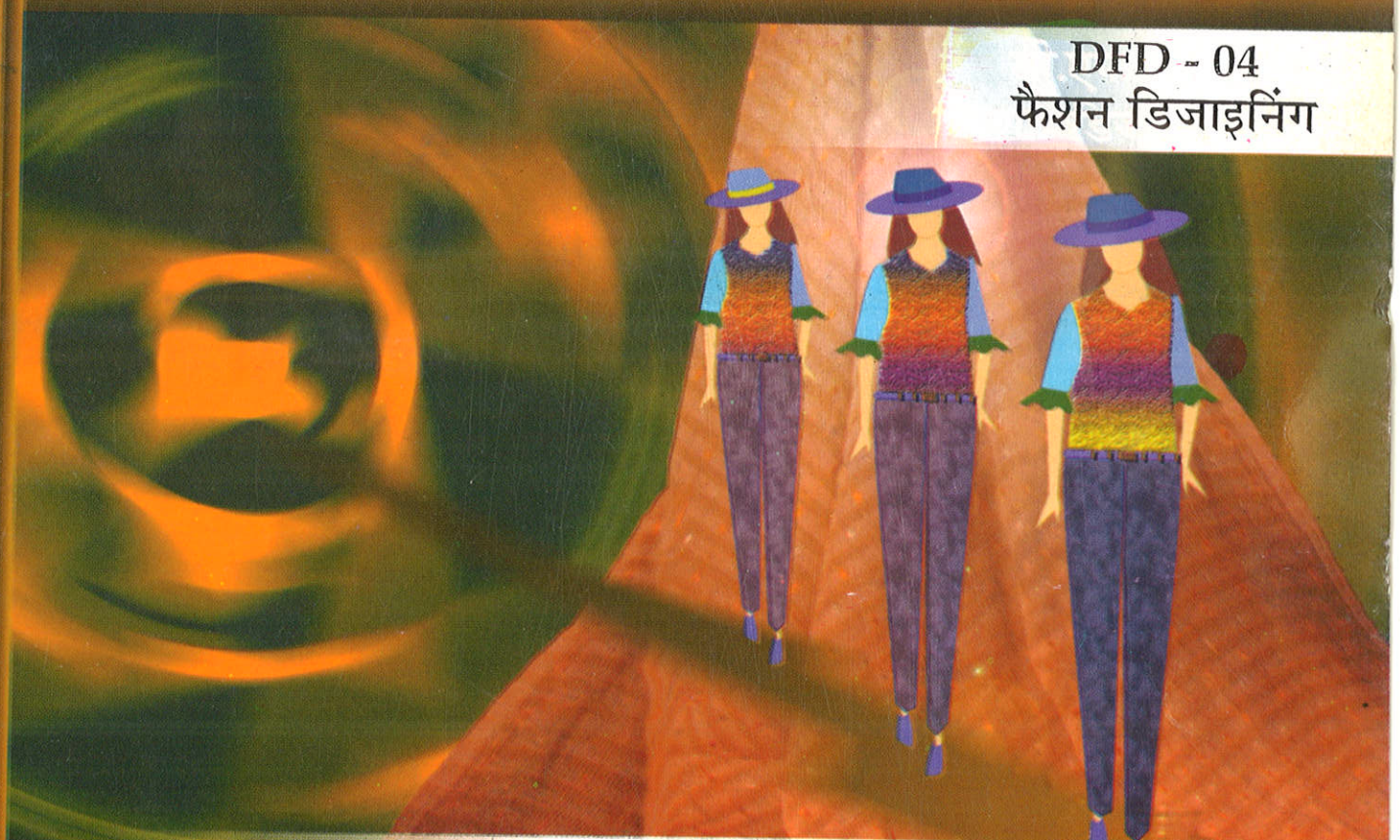
स्वाध्याय स्वमन्थन स्वावलम्बन

उत्तर प्रदेश राजर्षि टण्डन मुक्त विश्वविद्यालय

167

॥ सरस्वती नः सुभगा मयस्करत् ॥

इलाहाबाद



DFD - 04
फैशन डिजाइनिंग

DFD - 04
प्रथम खण्ड - आधारभूत तत्व

शान्तिपुरम् (सेक्टर-एफ), फाफामऊ, इलाहाबाद - 211013

उत्तर प्रदेश
राजर्षि टण्डन मुक्त विश्वविद्यालय

डी० एफ० डी - 04
फैशन डिजाइनिंग

ड्राफ्टिंग और पैटर्न ले-आउट

ब्लाक

१

आधारभूत तत्व

यूनिट-१

ड्राफ्टिंग को महत्व

यूनिट-२

ड्राफ्टिंग में प्रयुक्त औजार

यूनिट-३

कपड़े को बिछाना व काटना

यूनिट-४

नाप

ब्लाक-१

पाठ्यक्रम प्रतिरूप

बेसिक्सः- कपड़ा काटने से पहले हमें यह जानना आवश्यक है कि हमें क्या काटना है और कैसे? इसके लिए ड्राफ्टिंग महत्वपूर्ण है। परन्तु, बच्चों व महिलाओं के बेसिक ड्राफ्ट्स सीखने से पहले, हमें ड्राफ्टिंग का महत्व, ड्राफ्टिंग करते समय प्रयुक्त होने वाले औज़ार, कपड़ा बिछाना व काटना तथा नाप लेने के विषय में जानकारी प्राप्त करना आवश्यक है। इस खण्ड में इन्हीं विषयों पर चर्चा की गई है।

यूनिट-१

ड्राफ्टिंग का महत्वः- कपड़ा काटने से पहले कागज पर बना अन्तिम पैटर्न ड्राफ्टिंग है। यह यूनिट, विद्यार्थियों को ड्राफ्ट बनाने का महत्व और उसे बनाते समय ली जाने वाली सावधानियों के विषय में जानकारी देता है।

यूनिट-२

ड्राफ्टिंग में प्रयुक्त औजारः-

ड्राफ्ट बनाते समय हम कई विभिन्न यंत्रों व औजारों का प्रयोग करते हैं। यह यूनिट इन औजारों के साथ–साथ इनके रख–रखाव व देखभाल के विषय से विद्यार्थियों को अवगत कराता है।

यूनिट-३

कपड़े बिछाना और काटनाः-

ड्राफ्ट बनाने के बाद कपड़ा काटा जाता है। यह यूनिट विद्यार्थियों को बताता है कि कपड़े को कैसे बिछाया जाता है, और उनमें क्या–क्या सिद्धान्त लगाये जाते हैं।

यूनिट-४

नापः- नाप लेना एक महत्वपूर्ण पक्ष है। यह यूनिट बताता है कि नाप कैसे लिया जाता है। साथ ही यह भी बताता है कि हर नाप को क्या कहा जाता है तथा एक विशिष्ट नाप लेने के लिए किस बिन्दु से किस बिन्दु तक का नाप लिया जाता है।

संरचना

१.१- यूनिट प्रस्तावनाः- कपड़ा काटने से पहले कागज़ पर बना अन्तिम पैटर्न ड्राफ्टिंग कहलाता है। यह यूनिट विद्यार्थियों को ड्राफ्ट बनाने के महत्व के विषय में जानकारी देता है साथ ही ड्राफ्ट बनाते समय की जाने वाली सावधानियों के बारे बताता है।

१.२- उद्देश्यः- पैटर्न की ड्राफ्टिंग से गलत डिज़ाइनिंग व काटने की सभी संभावनाएँ समाप्त हो जाती हैं। इस यूनिट का उद्देश्य आपको यह बताना है कि ड्राफ्टिंग कैसे और क्यों करते हैं।

१.३- ड्राफ्टिंग का महत्वः- किसी डिजाइन के लिए ड्राफ्ट बनाना, पैटर्न बनाने की ओर उठाया गया पहला कदम होता है। यह एक रचनात्मक व उत्साहजनक कला है। यदि ड्राफ्टिंग के सिद्धान्तों को समझ लिया जाए तो यह एक सरल प्रक्रिया हो जाती है।

शैलियों की माँग में परिवर्तन के अनुसार आकारों में परिवर्तन के प्रति विद्यार्थियों को संवेदनशील होना आवश्यक है। ऐसे सुझावों की कोई सीमा नही है जिनको, कार्यान्वित करने लायक डिजाइन में बदला जा सकता है।

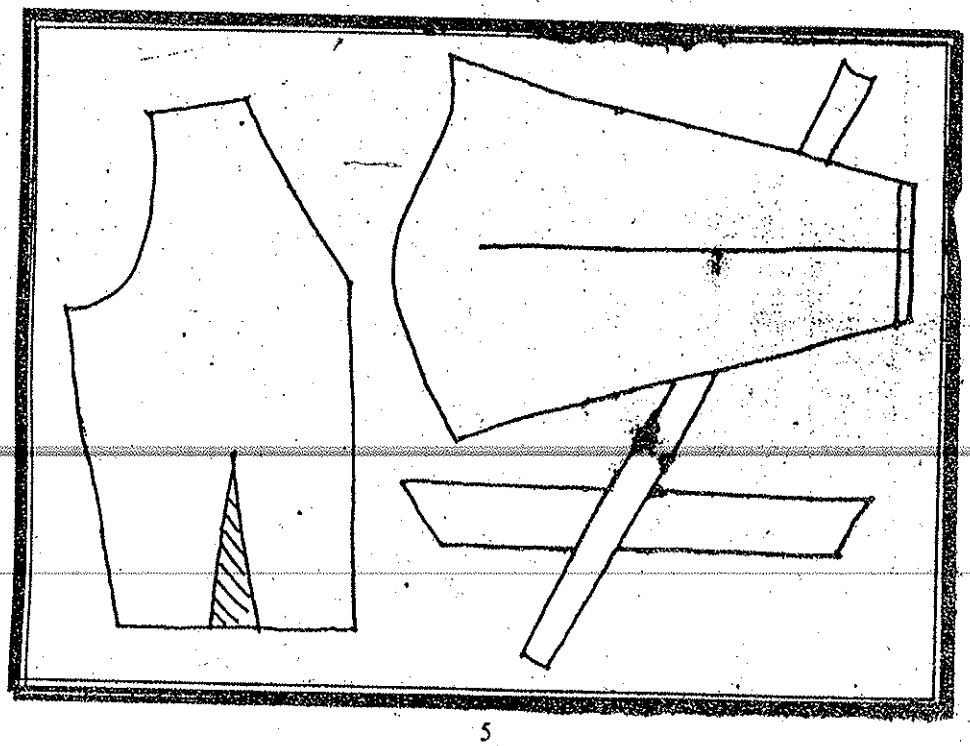
शरीर के ऊपर इच्छित आकार पाने का माध्यम ड्राफ्टिंग है। इसी कारण बेसिक ब्लॉक सदा एक सा रहता है। सिलहौटी या पोशाक की आउटलाइन फैशनानुसार बदल

सकती है या विविध हो सकती है परन्तु बेसिक ब्लाक एक सा रहता है।

मौलिक रूप में डिजाइन, कपड़े को शरीर पर, इच्छित प्रकार से ड्रेप अर्थात लपेटकर बनाए जाते थे। परन्तु यह एक व्यक्तिगत तरीका था।

अर्थात, हर नाप के लिए डिजाइन को हर बार बनाना व लपेटना पड़ेगा। इस प्रक्रिया में काफी समय लगता था।

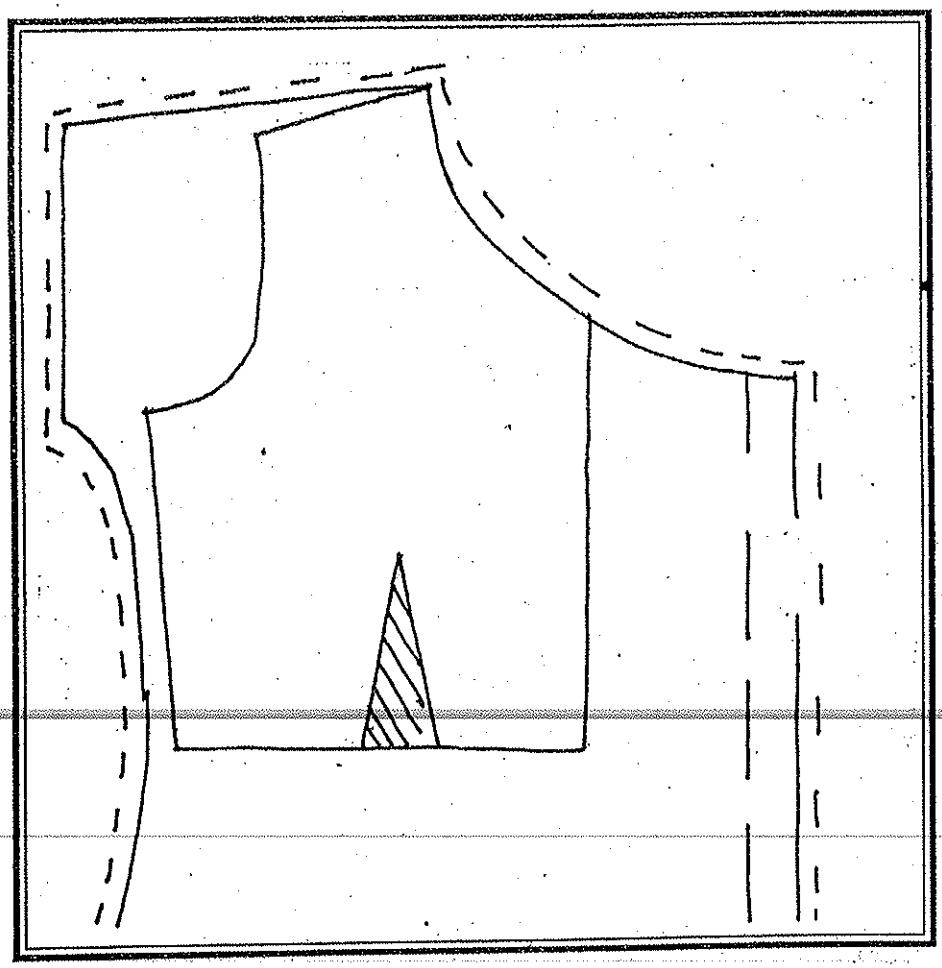
अब फ्लैट का प्रयोग होता है। यह बनाने में सरल होते हैं और सामान्य नापों पर आधारित होते हैं। यह अत्यधिक सही होते हैं और बनाने में कम समय लेते हैं। कॉफी जटिल डिजाइन भी तुलनात्मक रूप से, सरलता से बनाए जा सकते हैं। हॉलाकि, फ्लैट पैटर्न के साथ यह स्मरण रखना आवश्यक है कि शरीर त्रिअयामी आकार का होता है जिसमें गति भी होती है। हमारे द्वारा डिजाइन किए गए पोशाक मानव शरीर



द्वारा आराम से पहने जाते हैं।

ड्राफ्टिंग, स्टैन्डर्ड मीजरमेन्ट चार्ट अर्थात मानक नाप चार्ट पर आधारित होती है। सभी पैटर्न इस तरह काटे जाते हैं कि पहनने वाले को हिलने–डुलने में सरलता हो और यह ढ़ील डिजाइन की आवश्यकतानुसार होती है, जैसे– वह ढ़ील जो एक कसी हुई सॉध्य वस्त्रों में जरूरी हो या फिर अन्य वस्त्रों के ऊपर पहने जाने वाले कोट की आवश्यकता हो। अतः ड्राफ्ट के नाप या सदा ही उस शरीर के नाप के बराबर नही होते जिसके लिए ड्राफ्ट बनाया जा रहा है।

बेसिक अर्थात् मूलभूत ड्राफ्ट को विभिन्न डिजाइन के लिए फेरबदल किया जा सकता है। जब हम पैटर्न बनाते हैं तो उन्हे एकदम सिलाई लाइन अर्थात सिलाई की रेखाओं के अनुसार बनाते हैं। सीम लाइन लम्बवत्, होरिजेन्टल या क्षैतिज डायगोनल या तिरछी व कवर्ड या घुमावदार होती है जो ड्राफ्ट का आकार तय करती हैं। जब कटे हुए कपड़े के टुकड़ों को जोड़ा जाएगा तो उनमें एक सीम या सिलाई होगी परन्तु ड्राफ्ट के टुकड़े एकदम वैसे ही लगेंगे।



ड्राफ्ट बनाते समय निम्न बिन्दुओं को ध्यान में रखें:-

१— ड्राफ्ट बनाते समय मार्किंग या चिन्हों को ड्राफ्ट के उल्टी ओर लगाएँ।

२— ड्राफ्टिंग के सही औजारों का प्रयोग करें।

३— कपड़े की दिशा सदा इंगित करें। यह आप कपड़े के ग्रेन लम्बाई, चौड़ाई या तिरछे में दर्शाकर कर सकते हैं।

४— काटने के कोण सदा इंगित करें।

५— ड्राफ्ट को विस्तार से लिखें।

६— बेहतर प्लेसमेन्ट के लिए, संकेतो को ——— ; ....., क्रास क्रास क्रास इत्यादि जैसे चिन्ह दें।

७— सदा इंगित करें कि कौन सी ओर, मोड़कर रखनीं है।

८— मोड़ कर खोलने वाले भाग तथा सिलाई के लिए छोड़े गए हिस्सों की ओवर लैपिंग अलग–अलग रिंगों से इंगित करें।

९— ड्राफ्ट पर अनावश्यक निशान न लगाएँ।

१०— ड्राफ्ट को सही व अच्छी तरह काटना चाहिए।

ड्राफ्ट या पैटर्न बनाते समय कुछ सावधानियाँ बरतनी चाहिए:-

१— सदा ड्राफ्ट बनाने की शुरूआत अखबार या बॉस के कागज़ पर करनी चाहिए।

२— पहले उन नापों को जॉच लें जिनका ड्राफ्ट बनाना है।

३— यदि ड्राफ्ट किसी व्यक्ति विशेष के लिए है तो पहले उसकी व्यक्तिगत आवश्यकता जान लें कि वह कसी हुई पोशाक पसन्द करेंगें या थोड़ी ढ़ीली।

४— ड्राफ्ट पर बनाई गई रेखाएँ स्पष्ट, निश्चित व पूरी होनी चाहिए।

५– दोहरी रेखाएँ नही होनी चाहिए क्योंकि यह पशोपेश उत्पन्न कर सकती हैं।

६– चिकने व नोंकदार औजारों जैसे दर्जी वाली चॉक, पेन्सिल इत्यादि का प्रयोग करें जिससे रेखाएँ सही बनें।

७– चिन्ह पाने के लिए यंत्रों का प्रयोग करते समय, उँगलियों का यंत्रों पर दबाव एक समान व निरन्तर होना चाहिए।

८– सही, एकसार रेखाएँ पाने के लिए चॉक की किनारी का प्रयोग करना चाहिए।

९– आकार सही होना चाहिए, विशेषकर घुमावदार रेखाओं का।

१०– ड्राफ्ट में जेबों, बटन, बटन के छेदों इत्यादि सभी चिन्ह होने चाहिए। ये निशान स्पष्ट होने चाहिए।

११– हिलने–डुलने के लिए दी जाने वाली सभी ढ़ील ड्राफ्ट में शामिल होनी चाहिए। सिलाई मोड़ या मार्जिन के लिए छोड़ा गया कोई भी अतिरिक्त कपड़ा पैटर्न ड्राफ्ट पर नही लेना चाहिए।

१२– ड्राफ्ट बनाना प्रारम्भ करने से पहले ही सभी गणनाएँ कर लेनी चाहिए।

१३– ड्राफ्टिंग के प्रयुक्त सामग्री पर सिकुड़न नही होनी चाहिए।

१४– ड्राफ्ट सदा फुल साइज नाप के अनुसार बनाए जाते हैं।

१५– ड्राफ्ट पोशाक के सभी भागों के लिए बनाए जाते हैं।

१६– ड्राफ्ट के सभी भागों को संख्या दे देनी चाहिए। मान लीजिए, कुल ड्राफ्ट की संख्या ६ हैं, तो पहले को ६ का १, दूसरे को ६ का २, और इसी प्रकार ६ का ६ तक संख्या दे सकते हैं।

१७– आपके प्रयोग करने पर ड्राफ्टिंग की सामग्री का प्रयोग निर्भर करेगा। यदि आपको ड्राफ्ट कई बार व लम्बे समय तक प्रयोग करना है तो ड्राफ्ट के लिए मोटा व टिकाऊ समान लेना चाहिए, नही तो पतला कागज़ भी ठीक रहेगा।

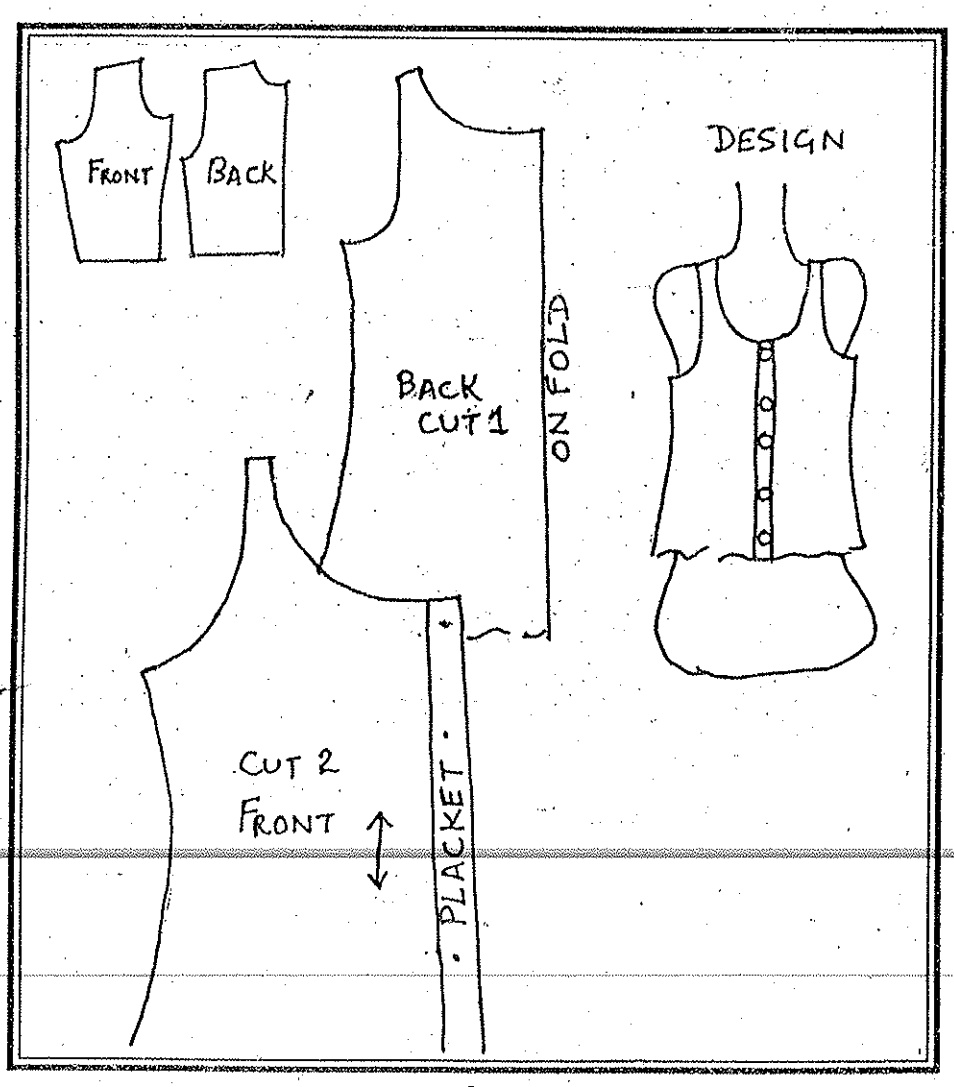
१८— ड्राफ्ट को अन्तिम रूप देने से पहले, जाँच लें।

ड्राफ्ट बनाने के लिए पैटर्न काटने के पश्चात् उसको चिन्हित कर पिन लगाकर रखा जाता है। स्मरण रहें कि आपकी रेखाएँ स्पष्ट, निश्चित व एकसार हो। वह एकल रेखाएँ होनी चाहिए। चॉक विरोधाभासी रंग का होना चाहिए।

पहले मुख्य भाग, फिर उप–भागों को चिन्हित करें। यदि ड्राफ्ट कागज़ पर बना है तो उसे पिन लगाकर, कागज़ के लम्बवत् ग्रेन पर टाँगे। यदि यह भारी सामग्री का बना हो तो ड्राफ्ट को होरीजेन्टली रखें।

ड्राफ्ट की बात करते समय हमने दो शब्दों का प्रयोग किया, एक ड्राफ्ट व दूसरा पैटर्न। दोनों के मध्य अन्तर क्या है?

ड्राफ्ट, पैटर्न काटने के लिए आवश्यक न्यूनतम आकार है। जबकि पैटर्न, काटे



जाने वाले कपड़े की एकदम नकल होता है। पैटर्न पूरी तरह डिजाइन जैसा दिखता है। ड्राफ्ट का प्रयोग कर पैटर्न विकसित किया जाता है और इसका उल्टा नही होता। ड्राफ्ट और पैटर्न दोनो आवश्यक हैं और इनमें सही चिन्ह होने चाहिए। जब हम पोशाक की नकल कागज़ पर काटते हैं तो वह पेपर पैटर्न कहलाता है। यदि इसे काटा न जाएँ तो यह ड्राफ्ट कहलाता है।

पेपर पैटर्न काफी उपयोगी होते हैं। हम सूचीगत करते हैं, कैसे-

१– पेपर पैटर्न विशेषकर नए लोगों के लिए होते हैं।

२– जब डिजाइन जटिल होता है, तो उसके जटिल विस्तार का हल निकालने के लिए पेपर पैटर्न उपयोगी सिद्ध होते हैं।

३– डार्टस् में भी फेरबदल करने में भी यह सहायक होते हैं।

४– पेपर पैटर्न पर कोई सुधार आसानी से हो सकते हैं।

५– चूँकि कागज सस्ता होता है, अतः गलत हो जाने पर पैटर्न दुबारा बनाया जा सकता है।

६– पेपर पैटर्न महँगी सामग्री की बर्बादी कम करने में सहायक होते हैं।

७– पेपर पैटर्न की सहायता से हम आसानी से पैटर्न ले–आउट कर सकते हैं और किसी विशेष डिजाइन को बनाने में लगने वाले कपड़े की गणना कर सकते हैं। इस तरह हमे आवश्यक सामग्री का अनुमान लगाने में सहायता मिलती है।

८– जब पोशाकें बड़ी संख्या में निर्मित की जाती हैं, तो ये सहायक होते हैं।

९– पेपर पैटर्न का प्रयोग कर हम कपड़े का किफायती प्रयोग कर सकते हैं।

१०– अपने कपड़े को सावधानीपूर्वक रखकर के हम कपड़े की बर्बादी बचा सकते हैं।

११– बचे हुए कपड़े का प्रयोग हम कुछ छोटी पोशाकें बनाने के लिए कर सकते हैं।

१२– फिगर के अनुसार डिजाइन में आवश्यक फेरबदल कर सकते हैं। यदि पोशाक में अधिक फुलनेस की आवश्यकता है तो हम आसानी से कपड़े की चौड़ाई बढ़ा सकते

हैं और यदि कम फुलनेस की आवश्यकता है, तो कपड़े की खपत कम कर सकते हैं।

१३– पेपर पैटर्न का प्रयोग करने से, पैटर्न को एक नाप बड़ा या छोटा आसानी से किया जा सकता है।

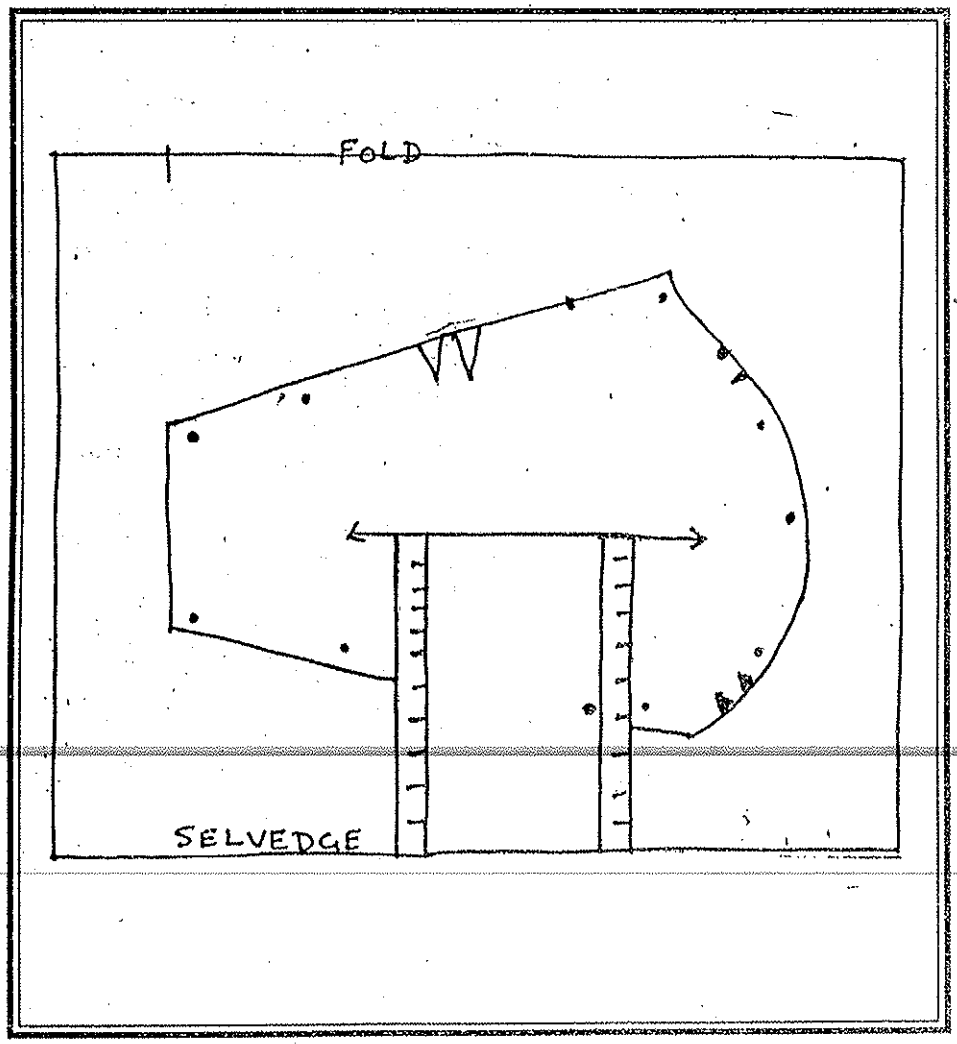
१४– पेपर पैटर्न समय की बचत कर, उत्पादन क्षमता बढ़ाते हैं।

१५– पेपर पैटर्न की सहायता से सही कटाई की सम्भावनाएँ बढ़ जाती हैं।

१६– पेपर पैटर्न प्लेसमेन्ट की सहायता से कपड़े की खामियों को आसानी से निकाला जा सकता है।

१७– पैटर्न को भविष्य में प्रयोग करने के लिए सम्हाल के रखा जा सकता है।

अब हम देखते हैं कि पैटर्न को कपड़े पर कैसे ट्रॉसफर करेंगे।



जब पेपर पैटर्न के सभी टुकड़ों को काट लिया जाएँ, तो उसकी बाहरी व अन्दर की मार्किंग को कपड़े के उल्टी ओर उतार लिया जाए। यह करने के लिए कपड़े के उल्टी ओर कार्बन रखें और रेखाओं को ट्रेसिंग व्हील द्वारा ट्रेस कर लें। स्मरण रहे कि यदि कपड़ा पतला होगा तो रेखाएँ सीधी ओर भी दिखने लग सकती हैं। तब रेखाएँ ट्रॉसफर करने का टैकिंग तरीका अपनाना पड़ेगा।

अब हम ज़रा देखते हैं कि पैटर्न बनाने के लिए कौन सी विभिन्न सामग्री का प्रयोग किया जा सकता है।

१. **अखबारः-** यह पतला व सस्ता कागज़ है। यह नए लोगों के लिए बहुत अच्छा रहता है। इसमें केवल एक कमी है कि यह आसानी से फट जाता है और छपाई के कारण, निशान दिखने में थोड़ी तकलीफ होती है। यह जल्दी खराब हो जाता है। अतः लम्बे समय तक रखा नही जा सकता।

२. **बॉस का कागजः-** यह कागज़ भूरे रंग का होता है, अतः इसे ब्राउन पेपर कहते हैं। यह अखबार से कॉफी मोटा व टिकाऊ होता है। यह विभिन्न मोटाई व भार में मिलते हैं। प्लास्टिक बॉस के कागज़ भी होते हैं जिनको लम्बे समय तक रखा जा सकता है।

इस कागज में कभी–कभी स्वाभाविक समानान्तर रेखाएँ बनी होती हैं जो ड्राफ्ट बनाने में सहायक होती हैं। कागज का एक ओर चिकना व दूसरा ओर थोड़ा खुरदुरा होता है। इस कागज़ की एकमात्र कमी है कि यह नमी प्रतिरोधी नहीं हैं। यह अखबार से अधिक महंगा और पट्टे या पतली शीट्स से कम टिकाऊ होता है।

३. **रेखांकन कागजः-**

ड्राइंग शीट्स का भी प्रयोग ड्राफ्ट बनाने के लिए किया जा सकता है। यह विविध रंगों में उपलब्ध हैं। सफेद कागज़ को बेहतर माना जाता है क्योंकि इस पर दिए गए चिन्ह सबसे स्पष्ट नजर आते हैं। निशान लगाने के लिए विभिन्न रंगो का प्रयोग किया जा सकता है। ये कॉफी मोटे होते हैं और अखबार या ब्राउन पेपर से अधिक मजबूत होते हैं। परन्तु ये बहुत जल्दी गंदे हो जाते हैं। ये महंगे होते हैं। इन्हे ब्राउन पेपर या अखबार जितनी सरलता से मोड़ा नही जा सकता।

४. **कार्ड कागजः-**

कार्ड शीट, ड्राइंग शीट्स की तुलना में कॉफी मोटी व टिकाऊ सफेद रंग की

होती है। इन पर ड्राफ्टिंग की स्पष्टता और दिखने की क्षमता अधिक होती है। इन्हे ब्राउन पेपर या अखबर की तरह आसानी से मोड़ा नही जा सकता है। मोड़े जाने पर इनमें दरारें पड़ जाती हैं।

५. कार्ड बोर्ड (पट्ठा या दफ्ती):-

कार्ड बोर्ड अन्य वस्तुओं की तुलना में अत्यधिक मोटा व टिकाऊ भूरे रंग का होता है। अधिक संख्या में निर्माण के लिए प्रयोग करने पर अच्छा परिणाम देता है। यह टिकाऊ है। कपड़े पर रखे जाने पर यह आसानी से हिलता नही है, यह कड़ा होता है। अतः पैटर्न ट्रेस करते समय इसके कटे किनारों से रेखाएँ खींचना आसान होता है।

६. बटर कागज़:-

बटर पेपर पारदर्शी एवं तैलीय होता है। यह पतला होता है और पैटर्न आसानी से ट्रेस होता है। यह नमी रोधक होता है परन्तु आसानी से सिकुड़ जाता है। यह पतला व महँगा होता है। उच्च तापमानों पर कागज़ का तेल कपड़े पर दाग छोड़ सकता है।

७. ट्रेसिंग कागज़:-

ड्राफ्ट ट्रेस करने के लिए इस कागज़ का प्रयोग भी किया जाता है। यह पतला व पारदर्शी होता है। यह लम्बे समय तक नही चलता व बटर पेपर की तरह तैलीय नही होता। यह नमी रोधक नहीं होता।

८. ग्राफ पेपर:-

ग्राफ पेपर में बराबर–बराबर दूरी पर रेखाएँ खींची होती हैं। अतः बिना नपाई के औजारों की सहायता लिए भी ड्राफ्टिंग की जा सकती है। घुमावदार रेखाओं को आकार देने में यह बेहतर परिणाम देते हैं।

९. टिन की चादर:-

टिन शीट कागज़ से मजबूत होती है। इनका प्रयोग बड़ी संख्या में उत्पादन के लिए किया जाता है। कपड़े पर पैटर्न उतारने के लिए टिन की चादरों पर परफार्मेन्स निशान बनाएँ जाएँ। इसे मोड़ा नही जा सकता।

१०. प्लाईवुड:-

ये नमी रोधक नहीं होते। उमस भरे मौसम में ये हल्का सा फैलते हैं। इन्हे आसानी से मोड़ा नहीं जा सकता। इन्हें बड़ी संख्या में उत्पादन के लिए प्रयोग किया जाता है। कार्ड बोर्ड की ही तरह कड़ी सतह व फिनिश होने के कारण इनके द्वारा पैटर्न सरलता से ट्रेस किया जा सकता है।

११. प्लास्टिक चादरः-

यह वाटरप्रूफ होते हैं। उमस भरे दिनों में भी यह अपना आकार बनाएँ रखते हैं। इन्हे काटने वाली मशीनों में प्रयोग नहीं किया जा सकता क्योंकि घर्षण व उच्च तापमान के कारण ये पिघल सकते हैं।

१२. थर्माकोल शीटः-

थर्माकोल शीट हल्की व मोटी होती हैं। इन्हें मोड़ा नहीं जा सकता व इन्हें प्रयोग करने पर, काटने की गति काफी हद तक धीमी हो सकती है।

१३. एस्बेसटसः-

ये गर्मी प्रतिरोधक होते है। इन्हें काटने वाली मशीनों के उच्च तापमान वाली स्थितियों में प्रयोग कर सकते है। ये टेक्सचर से कड़े होते हैं जो झटके नहीं सह सकते।

१४. फाइबर ग्लासः-

यह शीशे व फाइबर का मिश्रण होता है। ये प्रवृत्ति में पारदर्शी होते हैं। यह अज्वलनशील व गर्मी प्रतिरोधक होते हैं। ये कम लचीले होते हैं।

१५. एक्रेलिकः-

यह प्लास्टिक से मोटा होता है और शीशे जैसा दिखता है परन्तु शीशा नही होता। यह नमी सह होता है। और चूँकि यह पारदर्शी होता है, अतः नीचे का प्रिंट स्पष्ट देखा जा सकता है, विशेषकर जब धारीदार या चेक कपड़ा प्रयोग किया जा रहा हो।

उद्योग में विभिन्न प्रकार के पैटर्न प्रयोग करते है। ये स्वनिर्मित पैटर्न, मानक पैटर्न, ब्लाक पैटर्न, बॉडीस ब्लाक, व्यापारिक ब्लाक एवं मास्टर पैटर्न हो सकते हैं।

१. व्यक्तिगत या स्वनिर्मित पैटर्नः-

अपने नाम से ही यह सुझाता है कि यह किसी व्यक्ति विशेष के लिए, उसके शरीर के विशेष नापों के आधार पर डिज़ाइन निर्मित किया जाता है। इस पैटर्न का प्रयोग एक अकेले वस्त्र को बनाने में किया जाता है। इस पैटर्न का लाभ यह है कि व्यक्ति विशेष के पोशाक बनाने के लिए, शारीरिक बनावट के अनुरूप सभी आवश्यक व्यक्तिगत परिवर्तनों का ध्यान रखा जा सकता है।

२. मानक पैटर्न:-

यह एक व्यक्तिगत पैटर्न का जेन्रालाईज्ड रूप है। मानक नाप व डिजाइन का प्रयोग इस पैटर्न की रचना में किया जाता है। इस पैटर्न का प्रयोग किसी स्थान या क्षेत्र के लोगों के बड़े भाग कें लिए वस्त्रों के निर्माण में किया जाता है, चूँकि यह जेन्रालाईज्ड रूप है, अतः यह सभी औसत शारीरिक आकारों या औसत मानकों पर ठीक होगा।

३. ब्लाक पैटर्न:-

ब्लाक पैटर्न का प्रयोग बड़ी संख्या में निर्माण के लिए होता है। यह किसी कड़े व स्थिर वस्तु जैसे–प्लस्टिक, एल्यूमीनियम एवं टिन की चादर के बनाएँ जाते हैं। ब्लॉक को रबड़ की मुहर की तरह प्रयोग किया जाता है, जिससे डिजाइन को ब्लॉक से कपड़े पर, कम निशानों का प्रयोग करते हुए उतारा जा सके और समय की बचत हो।

४. बॉडीस ब्लॉक:-

बॉड़ीस ब्लॉक आठ–हेड थ्योरी से बना होता है। यह दो ब्लॉक्स या खण्डों में विभाजित होता है। पहला गले से कमर तक और दूसरा कमर से पंजों की लम्बाई तक। पूरी लम्बाई चिन्हित करने के लिए हम दोनों ब्लॉक को साथ रखते हैं।

५. व्यापारिक ब्लॉक:-

व्यापारिक ब्लॉक का प्रयोग बड़ी संख्या में निर्माण के लिए होता है। इस ब्लॉक में विभिन्न प्रकार की फैशन शैलियाँ शामिल होते हैं। इस पैटर्न का जीवनकाल छोटा होता है। यह थोड़े समय अर्थात् फैशन के प्रचलन तक प्रयोग में रहता है।

६. मास्टर ब्लॉक:-

मास्टर ब्लॉक सभी पैटर्नस् से लिया गया मोडिफाइड वर्जन अर्थात सुधरा रूप

होता है। यह वह अन्तिम पैटर्न होता है, जिसमें सिलाई की गुजंइश, मोड़ने का कपड़ा, मार्जिन्स और डिजाइन सम्बन्धी कोई भी अन्य विशेष चीज़ शामिल होती है, अतः जब पैटर्न में सभी मार्जिन और अलाउन्स शामिल कर लिए जाते हैं, तो वह **मास्टर ब्लॉक** में परिवर्तित हो जाता है।

मास्टर ब्लॉक में सभी निशान और छिद्र वाले निशानों का प्रयोग कर डिजाइन को कपड़े पर उतारा जाता है। ये सामग्री पर अन्तिम लेआउट में भी सहायक होते हैं।

सभी पहले से बने सूट हाथ से ड्राफ्ट किए गए पैटर्न से ही बनते हैं। ये तीन प्रमुख ड्राफ्टिंग प्रक्रियाओं का अनुसरण करते हैं।

१. **पैटर्न मे फेरबदलः-** यह सबसे सामान्य रूप से प्रयोग की जाने वाली प्रक्रिया है। एक पुराने बेसिक ब्लॉक को टेम्प्लीट की तरह एक प्रारम्भिक बिन्दु से शुरू कर एक नया, व्यक्तिगत व सुधरा हुआ पहले से बना पैटर्न तैयार किया जाता है।

यह आपके आयामों से स्वाभाविक है, मेल खाएगा, लेकिन सबसे महत्वपूर्ण बात यह है कि इसमें सही फिगरेशन डिटेल्स, जैसे– आप कैसे खड़े होते हैं, सीधे या झुककर इत्यादि शामिल होगें।

इसे फैक्टरी के नाप के अनुसार बनाए गए, जैसा न समझे, इसमें आपको एक ठीक–ठाक मानक फिटिंग देने के लिए कुछ आधारभूत–छाती, कमर, लम्बाई इत्यादि जैसे, समायोजन किए जाते हैं। परन्तु सूट किसी मानव आकृति के नापकर ही डिजाइन होगा, आपके अपने नाप का नही।

पूर्व मे तैयार पैटर्न मैनीपुलेशन के साथ एक अनुभवी कटर, पुराने पैटर्न में कॉट– छॉट करेगा और आपकी शारीरिक आकृति के अनुसार नये व्यक्तिगत टेम्प्लीट बनाएगा।

अनुभवी हाथों द्वारा प्रयोग किए जाने पर यह एक अच्छी प्रक्रिया हो सकती है। इसका प्रमुख लाभ यह है कि कटर एक पहले से प्रयुक्त व देखे–भाले पैटर्न से शुरूआत करता है, जिससे वह अच्छी तरह परिचित रहा है। इससे पूरी ड्राफ्टिंग करने में लगने वाला उसका समय बच जाता है।

२. **ड्राफ्टिंग फार्मूलाः-** आपके व्यक्तिगत नापों का प्रयोग कर, शुरू से एक पैटर्न ड्राफ्ट किया जाता है जिसमें बिल्कुल सही मानकों का प्रयोग किया जाता है। यह

अत्यधिक वैज्ञानिक व क्लीनिकल होता है। हर चीज़ स्केल से बहुत बारीकी से नापी जाती है, जैसे कोई अभियॉत्रिक रेखॉकन, जिसमें ड्राफ्टिंग स्क्वायर और स्केल फार्मूलों का प्रयोग होता है।

यह अत्यधिक जटिल होता है और हर चीज़ की जॉच व दुबारा जॉच की जाती है। इनमें कुछ हल्के से भिन्न प्रक्रियाओं का प्रयोग किया जा सकता है, परन्तु काफी नपाई और गणना की आवश्यकता होती है। जब यह आपको पहली बार सिखाया जाता है, तो ऐसा लगता है कि पैटर्न ड्राफ्टिंग नहीं, परमाणु भौतिक शास्त्र पढ़ रहें हैं।

हॉलाकि फिर से एक अनुभवी कटर के हाथों में यह अच्छा कार्य करेगा। हर दर्जी अपनी पसन्द की प्रक्रिया में जीता है; यह इस पर निर्भर करता है कि उसे कैसे सिखाया गया है। परन्तु, उपर्लिखित दोनो ही प्रक्रियाएँ अच्छी हैं।

३. **"रॉक ऑफ आइ":-** यह वह प्रक्रिया है जिसका प्रयोग अनुभवी लोग करते हैं। यहॉ पर दूसरा वाला सिस्टेम अर्थात ड्राफ्टिंग फार्मूलों की दिमाग में गणना की जाती है, फिर पैटर्न को फ्रीहैन्ड काटा जाता है; जिसमें केवल नापने वाले टेप और चॉक का प्रयोग किया जाता है। इस प्रक्रिया का प्रयोग केवल जैकेट के लिए किया जाता है। बिना वर्ग और छड़ी की सहायता लिए ड्राफ्ट ट्राउजर को ड्राफ्ट करना अज्ञानता होगी।

कभी–कभी हो सकता है कि ड्राफ्ट पूर्णतया सही हो परन्तु फिर भी कुछ गड़बड़ हो जाए। जब ड्राफ्ट को बार–बार जॉच किये जाने पर भी, नाप बिल्कुल ठीक होने के बाद भी ड्राफ्ट में कुछ गलत,लगता है। यही वह क्षण है जब हम विज्ञान को रचनात्मकता से ऊपर रख लेते हैं।

हॉलाकि यह रॉक ऑफ आई प्रक्रिया विज्ञान पर आधारित है, परन्तु उससे बँधी नही है।

एक फैशन डिजाइनर के लिए ड्रेस फॉमर्स भी महत्वपूर्ण है। एक ड्रेसमेकिंग मॉडल आपको निम्न रूपों में सहायता कर सकती है।

१. आपके कपड़ों में व्यावसायिक रूप लाने में।

२. पैटर्न की जॉच व फेरबदल करने में।

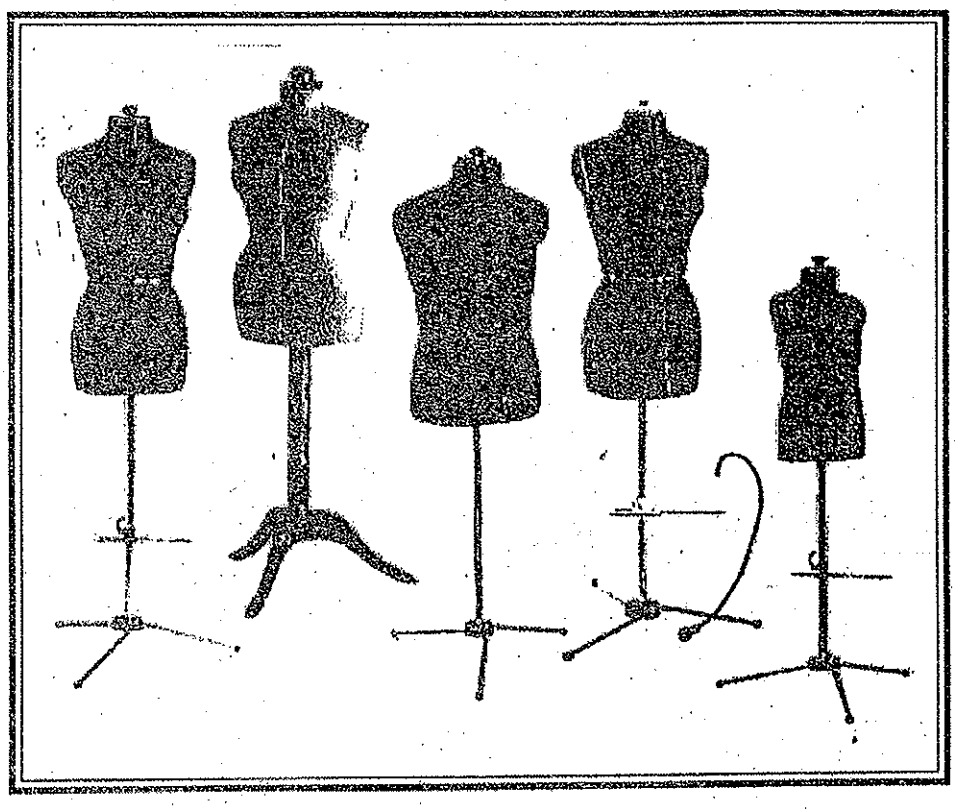
३. कॉलर, अस्तर व सेट–इन आस्तीनों में परफेक्ट फिटिंग देने में।

४. पोशाक का पूर्ण रूप देखने व निर्माण के समय टाँगने में।

५. बिना सहायता के हेम्स पर कार्य करने में।

६. बारीकी से ज़िप लगाने में।

७. सही व जल्दी कच्ची सिलाई करने में।



अभ्यास-

१– किसी गार्मेन्ट फैक्टरी का दौरा करें व ड्राफ्टिंग विभाग देखें एवं सूची तैयार करें।

२– पैटर्न बनाने के लिए प्रयुक्त विभिन्न प्रकार की सामग्री का संग्रह करें।

१.४ सारांशः-

ड्राफ्टिंग एक रचनात्मक व उत्साहजनक कला है। यह सरल है और ऐसे सुझावों की कोई सीमा नहीं है जिन्हें कार्यान्वित किए जा सकने वाले डिजाइन में बदला जा सकता है।

फ्लैट पैटर्नन्स को बनाना सरल होता है और यह सामान्य नापों पर आधारित होतें हैं और जटिल डिजाइन की ड्राफ्टिंग में सहायक होते हैं।

ड्राफ्टिंग मानक नाप चार्ट पर आधारित होती है। सभी पैटर्न इस तरह काटे जाते हैं कि उनमें हिलने–डुलने की ढ़ील रहे।

आधारभूत या बेसिक ड्राफ्ट में फेरबदल व परिवर्तन कर, विभिन्न डिजाइन बनाने के लिए प्रयोग किया जा सकता है। पैटर्न बिल्कुल सीम–लाइन अर्थात सिलाई रेखाओं के अनुसार बनाए जाते हैं।

ड्राफ्ट बनाते समय सभी चिन्ह ड्राफ्ट के उल्टी ओर बनाएँ। सदैव सही औजारों का प्रयोग करें, सदा कपड़े की दिशा इंगित करें, काटने के कोण इंगित करें, तथा ड्राफ्ट के विषय में विस्तृत जानकारी लिखें।

बेहतर प्लेसमेंट के लिए निशानों को चिन्ह दे दें, सदा दिखायें कि कौन सी ओर मोड़कर रखनी है, मोड़े जाने वाला कपड़ा और ओवर–लैपिंग सीम अलाउन्स को अलग–अलग रंगों से दर्शाएँ, ड्राफ्ट पर अनावश्यक चिन्ह न लगाएँ और ड्राफ्ट को सफाई व बारीकी से काटें।

ड्राफ्ट और पैटर्न बनाते समय अखबार या ब्राउन पेपर का प्रयोग करें। व्यक्ति व उनकी व्यक्तिगत आवश्यकताओं को अवश्य जाँच लें।

ड्राफ्ट की रेखाएँ स्पष्ट, निश्चित व गहरी होनी चाहिए। चिकने व तेज़ नोकदार यंत्रों का प्रयोग करना चाहिए। चिन्हित करते समय यंत्रों पर एक–समान दबाव डालना चाहिए।

चॉक की किनारी तेज़ नोकदार होनी चाहिए। घुमावदार रेखाओं का आकार सही होना चाहिए। जेबो, बटन, बटनहोल इत्यादि जैसे सभी निशान स्पष्ट होने चाहिए।

ड्राफ्ट में ढ़ील शामिल होनी चाहिए। सीम अलाउन्स का अतिरिक्त कपड़ा ड्राफ्ट में शामिल नही होना चाहिए। ड्राफ्ट बनाने से पहले सभी गणनाएँ कर लेनी चाहिए।

सामग्री पर सिकुड़न नहीं होनी चाहिए। ड्राफ्ट फुल साइज मीजरमेन्ट में होते हैं। सभी ड्राफ्ट पर संख्या डालें।

ड्राफ्टिंग के लिए आपके द्वारा प्रयुक्त सामग्री आपके उपयोग पर निर्भर करती है। ड्राफ्ट को अन्तिम रूप देने से पहले जाँच लें।

ड्राफ्ट वह न्यूनतम आकार है जिसका प्रयोग पैटर्न काटने के लिए आवश्यक है। दूसरी ओर पैटर्न, काटे जाने वाले कपड़े की वास्तविक नकल होता हैं।

प्रारम्भ करने वाले लोगों के लिए पेपर पैटर्न अच्छे होते हैं क्योंकि यह जटिल डिटेल और डार्ट में फेरबदल करने में सहायक होते हैं। चूँकि कागज़ सस्ता होता है, अतः पैटर्न गलत हो जाने पर दुबारा बनाया जा सकता है। इससे बर्बादी बचती हैं।

बड़ी संख्या में कपड़े निर्मित किए जाने पर आवश्यक सामग्री का अनुमान लगाने में सहायक होते हैं। हम कपड़े का किफायती प्रयोग कर सकते हैं। डिजाइन में समायोजन और ग्रेडिंग भी आसानी से हो सकते हैं। यह समय बचाता है, निर्माण उत्पादन बढ़ाता है और काटने पर अधिक कुशलता लाता है। कपड़े की खामियों से बचा जा सकता है। पैटर्न को भविष्य में प्रयोग के लिए उठाकर रखा जा सकता है।

पैटर्न उतारने के लिए कार्बन का प्रयोग करें और रेखाओं के संग ट्रेस करें।

पैटर्न अखबार, बॉस का कागज, ड्राइंग कागज़, कार्ड शीट, कार्ड बोर्ड, बटर पेपर, ट्रेसिंग पेपर, ग्राफ पेपर, टिन की चादर, प्लाईवुड, प्लास्टिक शीट, थर्माकोल, एसबेस्टस, फाइबर ग्लास और एक्रेलिक का बन सकता है।

उद्योग मे स्व–निर्मित या व्यक्तिगत पैटर्न, मानक पैटर्न, ब्लॉक पैटर्न, बोडिस ब्लॉक, व्यापारिक ब्लॉक और मास्टर पैटर्न का प्रयोग करते हैं।

१– व्यक्तिगत पैटर्न किसी व्यक्ति विशेष के लिए बनाएँ जाते हैं।

२– स्टैन्डर्ड पैटर्न एक आम पैटर्न है जो किसी एक विशेष नाप के लोगों के लिए उपयुक्त होता है।

३– ब्लॉक पैटर्न को बड़ी संख्या में उत्पादन के लिए प्रयोग किया जाता है।

४– बोडिस ब्लॉक आठ हेड थ्योरी पर आधारित होती है।

५– ट्रेड ब्लॉक का उपयोग भी बड़ी संख्या में उत्पादन के लिए किया जाता है और इसमें विभिन्न फैशन व शैलियों के ब्लॉक शामिल होते हैं।

६— मास्टर ब्लॉक वह अन्तिम पैटर्न है जिसमें सभी सीम अलाउन्सेस, मार्जिन्स, मोड़ने के लिए अतिरिक्त कपड़ा या डिजाइनों से सम्बन्धित सभी विशेष फीचर शामिल होते हैं।

१.५ स्वनिर्धार्य प्रश्न/अभ्यास

प्रश्न—१ एक ड्राफ्ट और एक पैटर्न में क्या अन्तर होता है ?

प्रश्न—२ ड्राफ्टिंग करते समय कौन सी सावधानियाँ बरतनी चाहिए ?

प्रश्न—३ ड्राफ्ट बनाने में किस—किस सामग्री का प्रयोग किया जा सकता है ?

प्रश्न—४ विभिन्न प्रकार के पैटर्न कौन—कौन से हैं ?

प्रश्न—५ पैटर्न बनाना किस तरह लाभकारी है ?

१.६ स्वाध्ययन हेतु

१— इन्ज्वाय ड्रेसमेकिंग, द्वारा जेनिफर स्टुअर्ट, प्रकाशक—चार्ल्स टी० ब्रैन्डफोर्ड कम्पनी, न्यूटन, मसैश्यूसेटस् ०२१५६।

संरचना

२.१ यूनिट परिचयः-

ड्राफ्ट बनाते समय हम कई विभिन्न प्रकार के औजारों व यंत्रों का प्रयोग करते हैं। इस युनिट में विद्यार्थियों को इन औजारों व यंत्रों तथा उनकी देखभाल व रख रखाव सम्बन्धित जानकारी दी गई हैं।

२.२ उद्देश्यः-

औजारों व यंत्रों के साथ कार्य करते समय यदि व्यक्ति उनका सही उपयोग व रख–रखाव के विषय में जानकारी प्राप्त कर ले, तो वह इन औजारों को भली–भॉति प्रयोग कर सकता है तथा उनकी सम्पूर्ण क्षमता का लाभ उठा सकता है। यदि औजारों को सही तरह से प्रयोग किया जाए और ठीक से रखा जाए तो यह लम्बे समय तक चलेंगे और कार्य में गुणवत्ता लाने में सहायक होंगे।

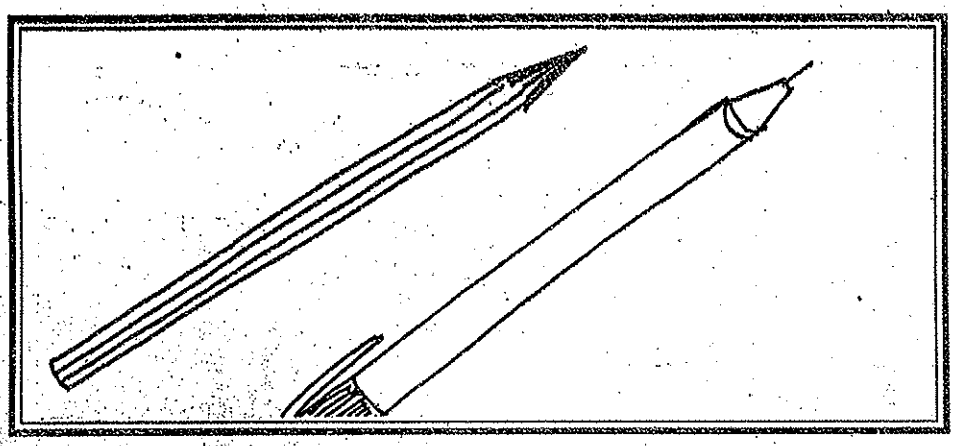
२.३ ड्राफ्टिंग के लिए प्रयुक्त औजारः-

यदि आपके पास सही औजार हो, तो कार्य और अधिक मनोंरंजक हो जाता है। पहले हम विभिन्न औजारों की सूची बनाते हैं–

पेंसिलः- रेखांकन के लिए पेन्सिल का होना अत्यधिक आवश्यक है। पेन्सिलें कड़ी या नर्म दोनो हो सकती हैं। इनके कड़ाई या नर्मी के आधार पर विभिन्न संख्याएँ

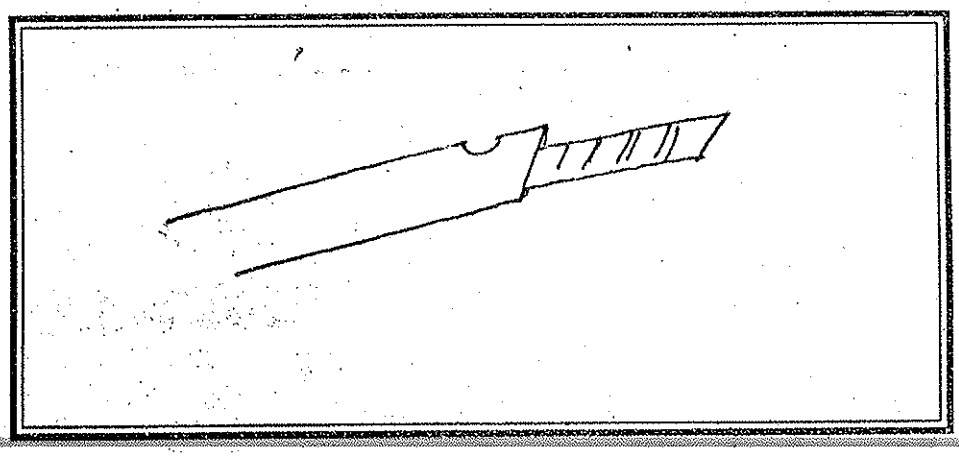
दी गई हैं।

एच०बी० पेन्सिल का प्रयोग ड्राफ्टिंग के लिए किया जाता है। अधिक बारीक कार्य के लिए फाइन, महीन नोंक वाली पेन्सिल का प्रयोग करना बेहतर रहता है।



चाकू, ब्लेड और शार्पनरः-

अच्छे परिणामों के लिए पेन्सिल को अच्छी तरह नोंक बनाकर रखना चाहिए। कभी–कभी डिजाइनर जो पेन्सिल का अधिक कार्य करते हैं, समय बचाने के लिए बिजली के शार्पनर का प्रयोग करते हैं। कभी–कभी लेड इतनी नर्म होती है कि नोंक बनाएँ जाने पर टूट जाती हैं, अतः बेहतर है कि पेपर नाइफ और ब्लेड का प्रयोग करें।

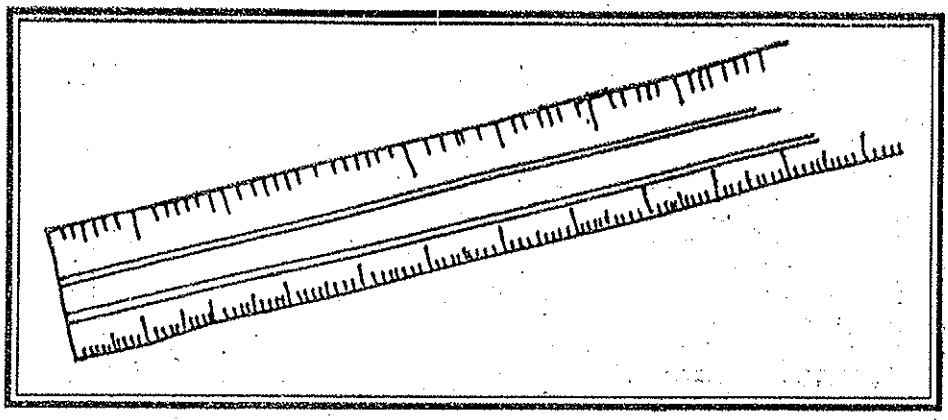


रबरः-

प्रयोग किए जाने वाला रबड़ उच्चतम क्वलिटी का होना चाहिए। यह नर्म होना चाहिए। रबड़ प्रयोग करने से पहले पुराने कपड़े से पोंछ लें।

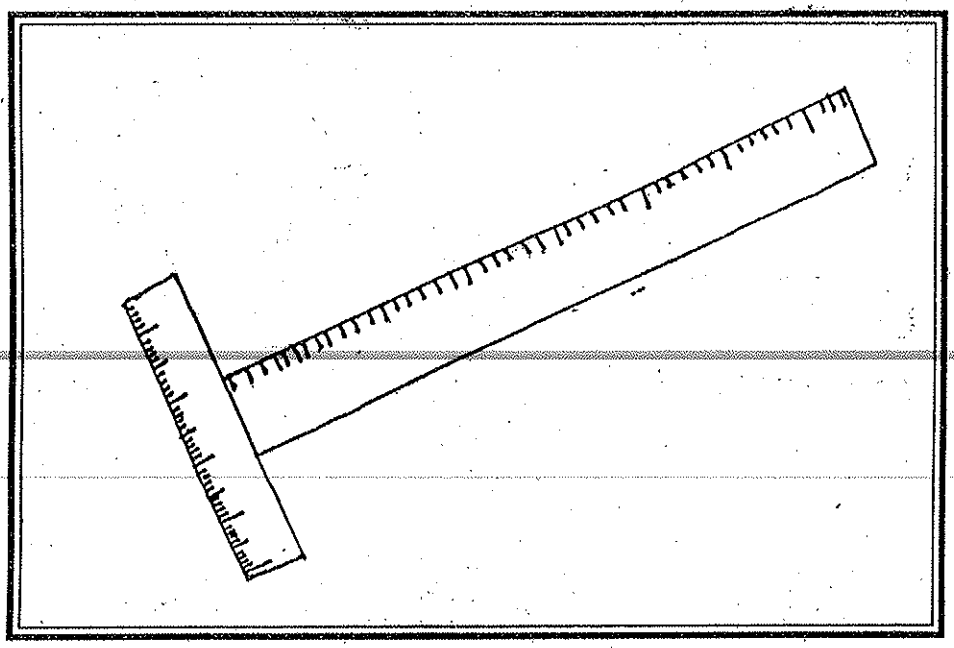
पारदर्शी रुलर:-

यह विशेषकर बटन होल, टक्स, प्लीट्स, तिरछी धारियाँ इत्यादि का निशान लगाने में एक उपयोगी औजार है। चौबीस इंच लम्बे स्केल, जिसके दोनो ओर निशान हो, का प्रयोग करना बेहतर होता है।



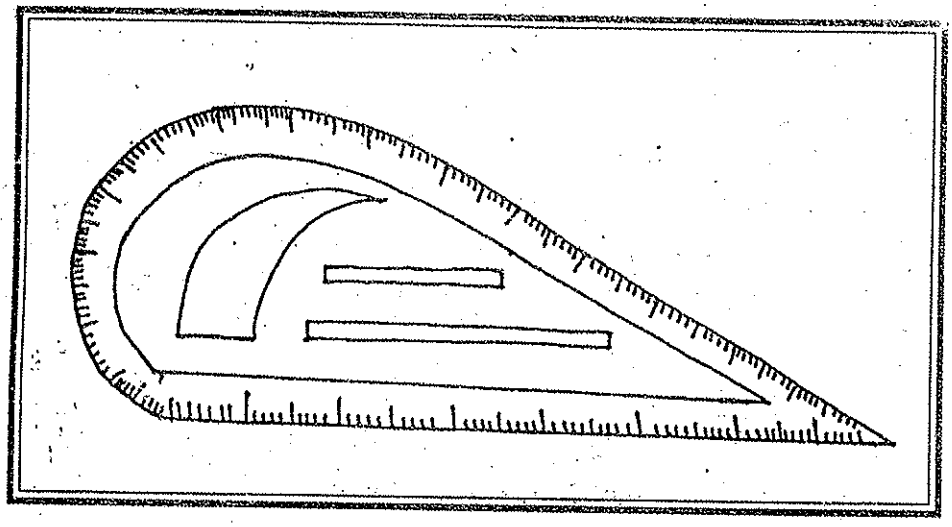
टी सेट स्क्वायर:-

टी स्क्वायर लकड़ी या प्लास्टिक का बना होता है और सेट स्क्वायर पारदर्शी प्लास्टिक के बने होते हैं। इनका प्रयोग समानान्तर रेखाएँ बनाने के लिए किया जाता है। इसका प्रयोग, किसी कोण की आधार रेखा को बनाने के लिए भी किया जाता है। ड्राफ्टिंग के समय यह कपड़े के सीधे या क्रॉस ग्रेन सुनिश्चित करने में सहायक होते हैं। यह पारदर्शी और स्पष्ट निशानों वाले होने चाहिए।



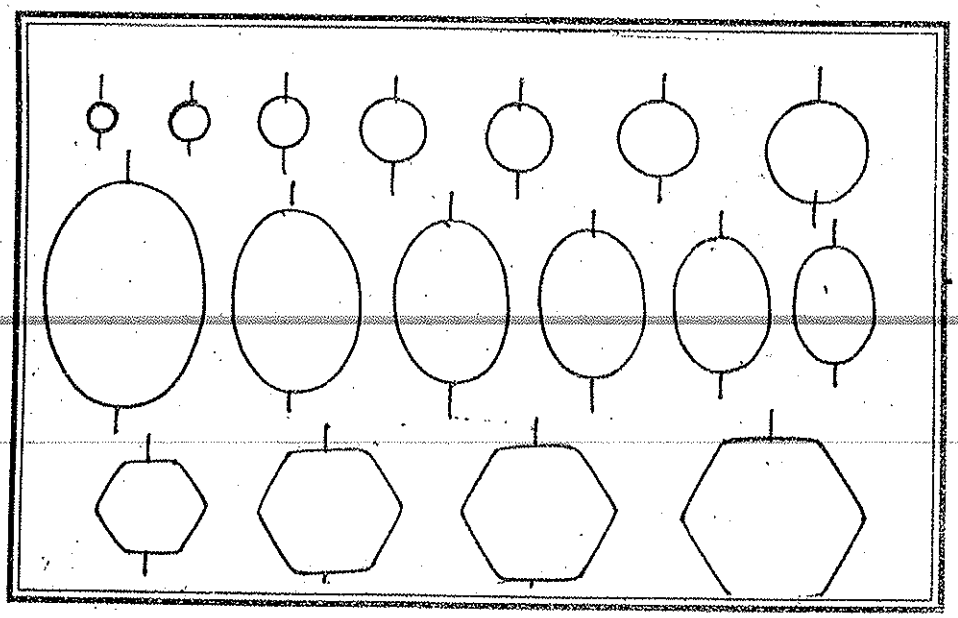
फ्रेंच कर्वस्:-

यह औजार कई विभिन्न नापों व आकारों में मिलता है। आप इन्हें अपने रेखांकन पर तब तक घुमाते हैं, जब तक कि आपके द्वारा रेखांकन का प्रयास किए जा रहे कर्व से मिलता–जुलता किनारा नही मिल जाता। यह गले व बगल के कर्व बनाने में विशेष रूप से सहायक होते हैं।



टेम्प्लीट्स:-

टेम्प्लीट्स कई विभिन्न नापों व आकारों में आते हैं और बारीक रेखांकन करते समय बहुत समय बचा लेते हैं। अक्षर व संख्या लिखने के लिए भी टेम्प्लीट उपलब्ध हैं। आप इनसे अपने निशान लगा सकते हैं।



ड्राइंग बोर्डः-

कागज़ रखकर कार्य करने के लिए एक बोर्ड का होना आवश्यक है। प्रयोग करने में सबसे आरामदेह बोर्ड ३१ गुणा २३ इंच के नाप वाला फुल इम्पीरियल बोर्ड या १५ गुणा २३ इंच के नाप वाल आधा इम्पीरियल बोर्ड होता है।

मार्करः-

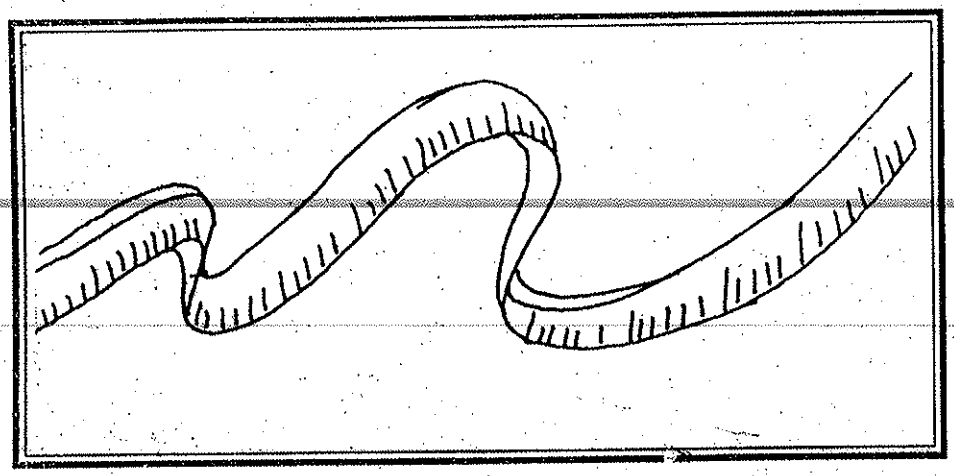
मार्कर में घुलनशील इंक का एक कुंड होता है जिससे इंक लिखने या रेंखांकन की सतह पर एक फेल्ट टिप या नॉयलान टिप द्वारा आती है। मार्कर का प्रयोग ड्राफ्ट को लेबिल करने के लिए किया जाता है।

बॉस का कागज़ः-

अपनी ड्राफ्टिंग करने के लिए आप बॉस कागज़ का प्रयोग कर सकते हैं। बल्कि, शुरू में आप अखबार पर भी ड्राफ्टिंग कर सकते हैं। परन्तु भूरा कागज़ बेहतर होता है क्योंकि इस पर निशान स्पष्ट रहते हैं और कागज़ ज्यादा दिन चलता है।

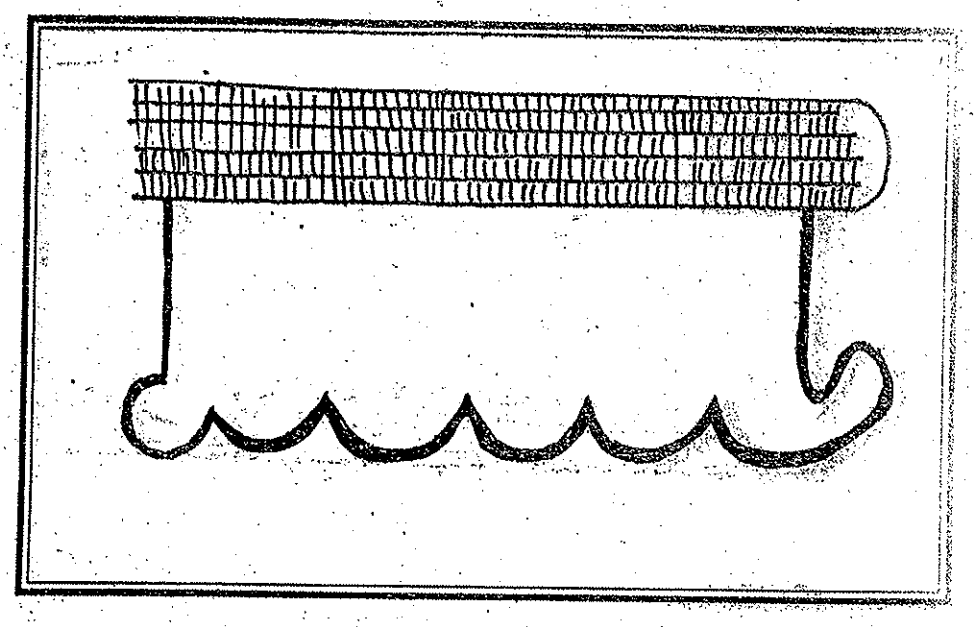
नापने वाला टेपः-

यह एक महत्वपूर्ण औजार है जो वस्त्र के पूरे निर्माण के दौरान प्रयोग मे लाया जाता है। इसका प्रयोग आप किसी व्यक्ति का नाम लेने के लिए करते हैं। सर्वश्रेष्ठ टेप वह होते हैं जो लचीले, सिन्थेटिक, न फटने वाले और दोनों ओर धातु की किनारी वाले हों। टेप सामान्यतः साठ इंच लम्बे होते हैं और दोनो ओर मार्किंग होती हैं। सुनिश्चित करें कि आप अच्छी गुणवत्ता का टेप खरीदें, इससे सुनिश्चित होगा कि टेप पर चिन्ह सही है।



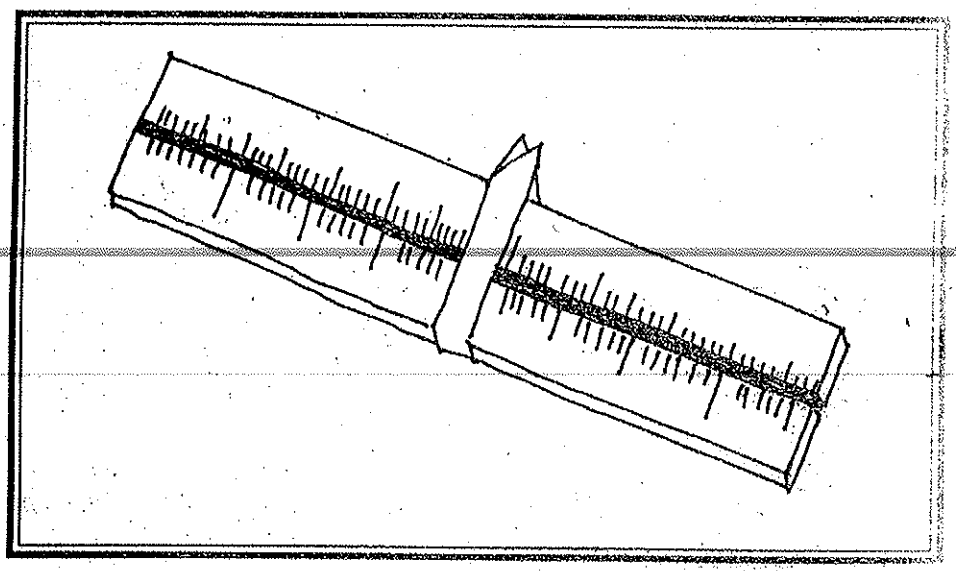
ड्रेस मेकर गेजः-

यह स्केल जैसा होता है जिसका एक किनारा सीधा व दूसरा किनारा घुमावदार होता है। इसे घुमावदार नापों को चिन्हित करने में प्रयोग किया जाता है। सीधी किनारे को स्केल की तरह प्रयोग किया जा सकता है।



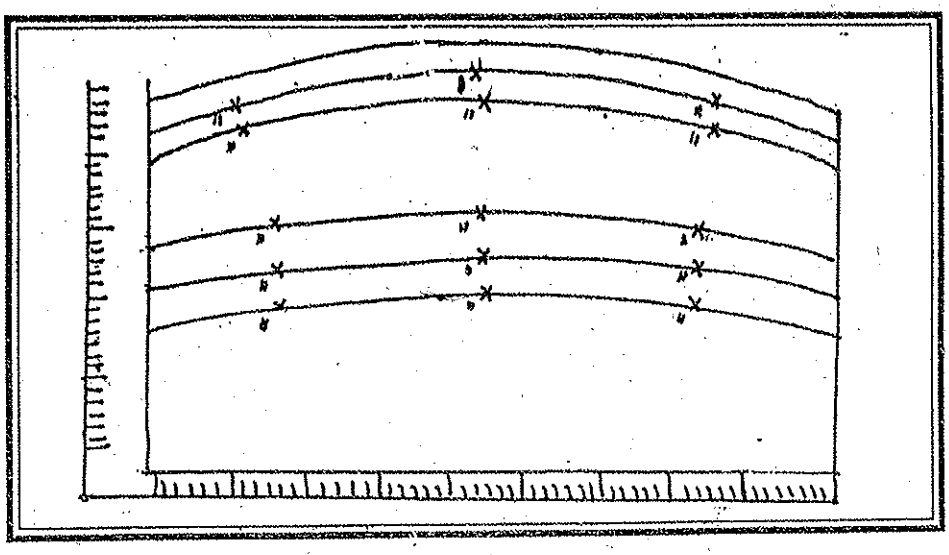
सिलाई का गेजः-

यह एक छः इंच लम्बी पटरी होती है जिससे खिसकने वाला मार्कर लगा होता है जिसे इच्छित नापानुसार समायोजित किया जा सकता है। मार्किंग सरलता से की जा सकती है क्योंकि मार्कर स्थिर रहता है।



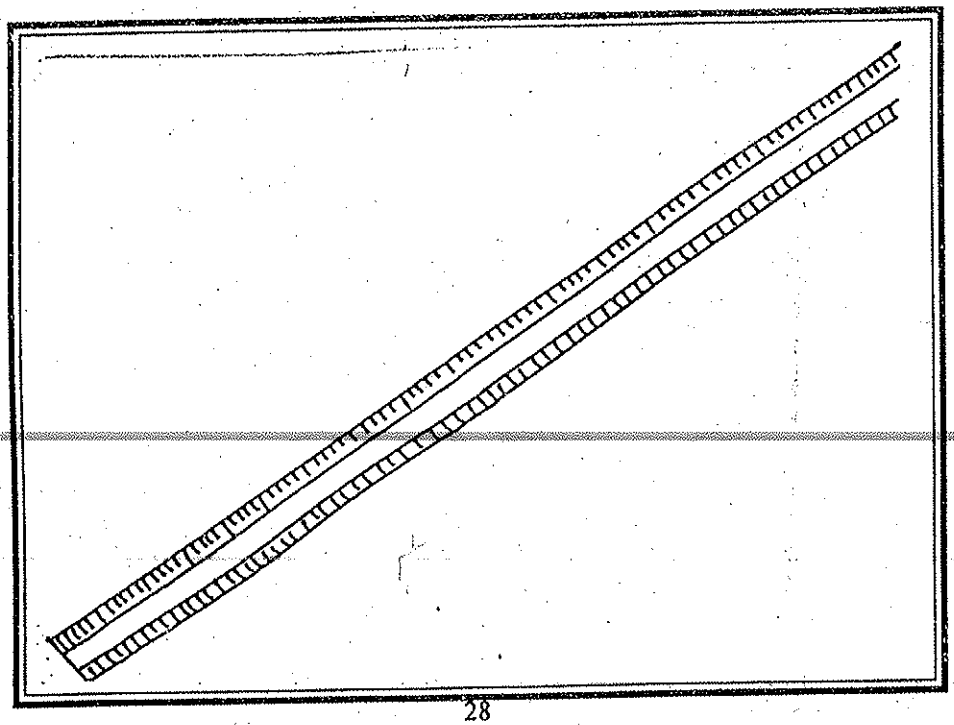
किनारी का गेजः-

यह सीधी या घुमावदार किनारी का निशान लगाने में प्रयोग किया जाता है।



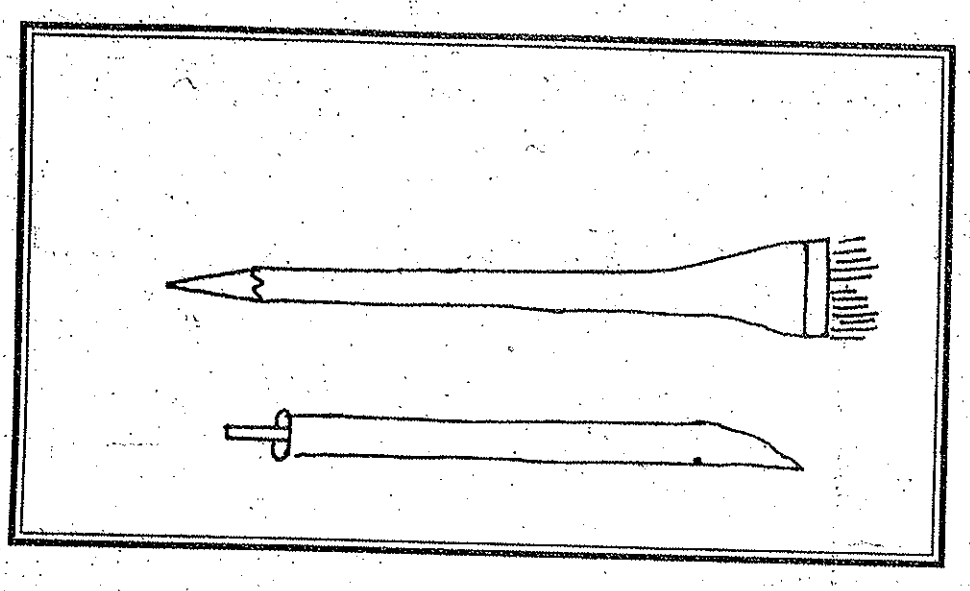
यार्ड स्टिकः-

यह धातु या लकड़ी का बना पतला रूलर होता है। यह छत्तीस इंच यानि एक गज लम्बा होता है। अतः इसे यार्ड स्टिक कहते हैं। यह सही यंत्र है जिसका प्रयोग, पैटर्न पर सीधी रेखाएँ खींचने के लिए किया जाना चाहिए।



दर्जी वाले चाक के त्रिकोणः-

यह कपड़े पर निशान लगाने व फिटिंग में फेरबदल करने के लिए सर्वश्रेष्ठ हैं। इसमें एक हत्था भी होता है जो अच्छी फिनिश देने में सहायता करता है।

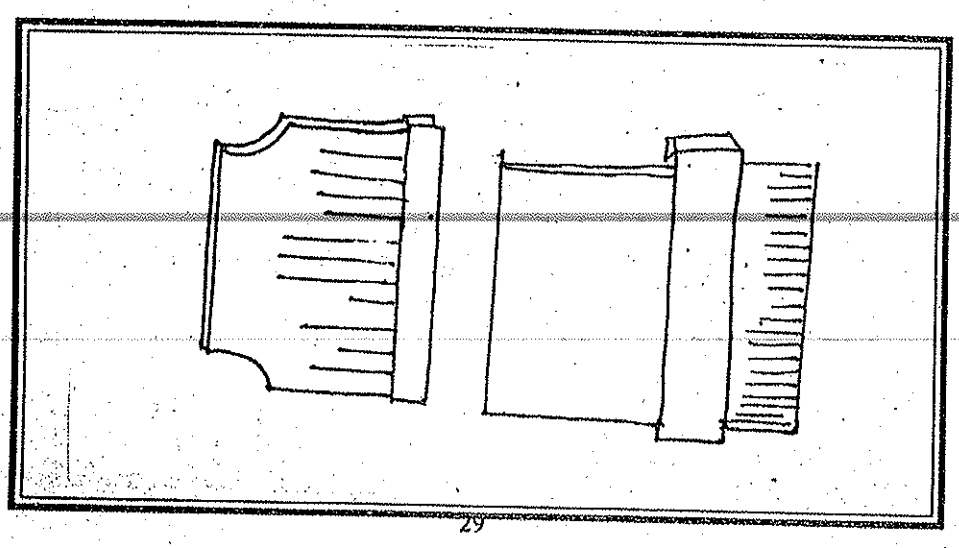


दर्जी के मार्करः-

इसमें विभिन्न रंगों के चॉक होते हैं। कपड़े के दोनों ओर निर्माण सम्बन्धी निशान लगाने में यह सहायक होते हैं।

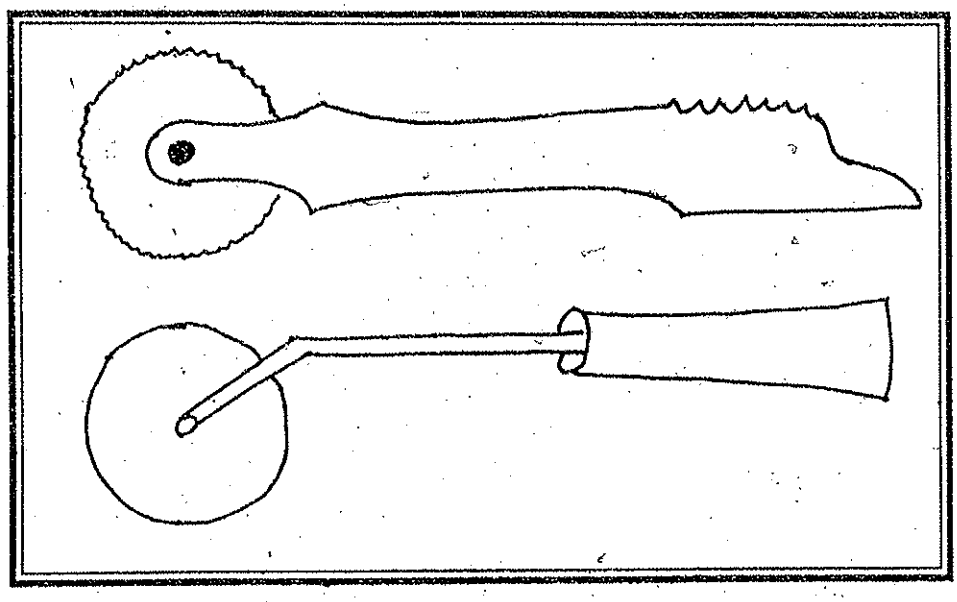
पेन्सिल के रूप में चॉकः-

इनका प्रयोग पेन्सिल की तरह किया जाता है व पतली निर्माण रेखाएँ व अन्य विस्तारों का कपड़े पर चिन्हित करने में सहायक होते हैं।



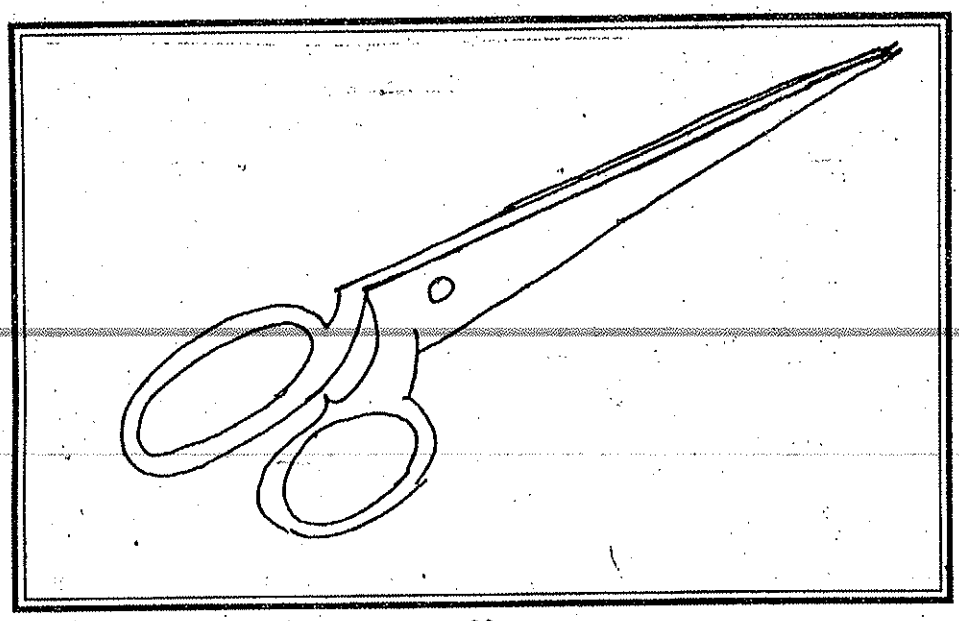
ट्रेसिंग चक्रः-

यह ड्रेस मेकर द्वारा, पैटर्न को कपड़े के दोनों ओर उतारने के लिए प्रयोग की जाती है। इन चक्रों में सामान्यतः एक दॉतेदार किनारों वाला चक्र लगा होता है। यह चक्र हर प्रकार के कपड़ों पर निशान लगाने के लिए उपयुक्त होता है।



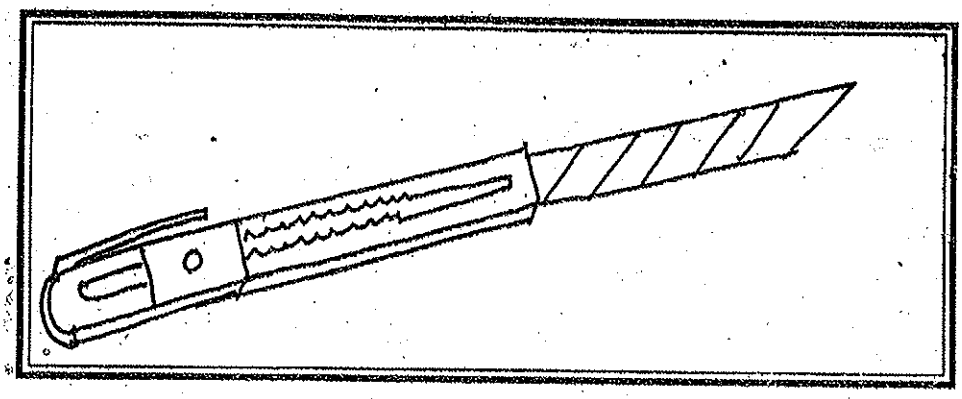
कागज़ काटने की कैंचीः-

पैटर्न काटने वाले के लिए कैंची एक महत्वपूर्ण यंत्र है। इनके द्वारा प्रयुक्त कैचियों के ब्लेड तेज़ धार वाले होते हैं।



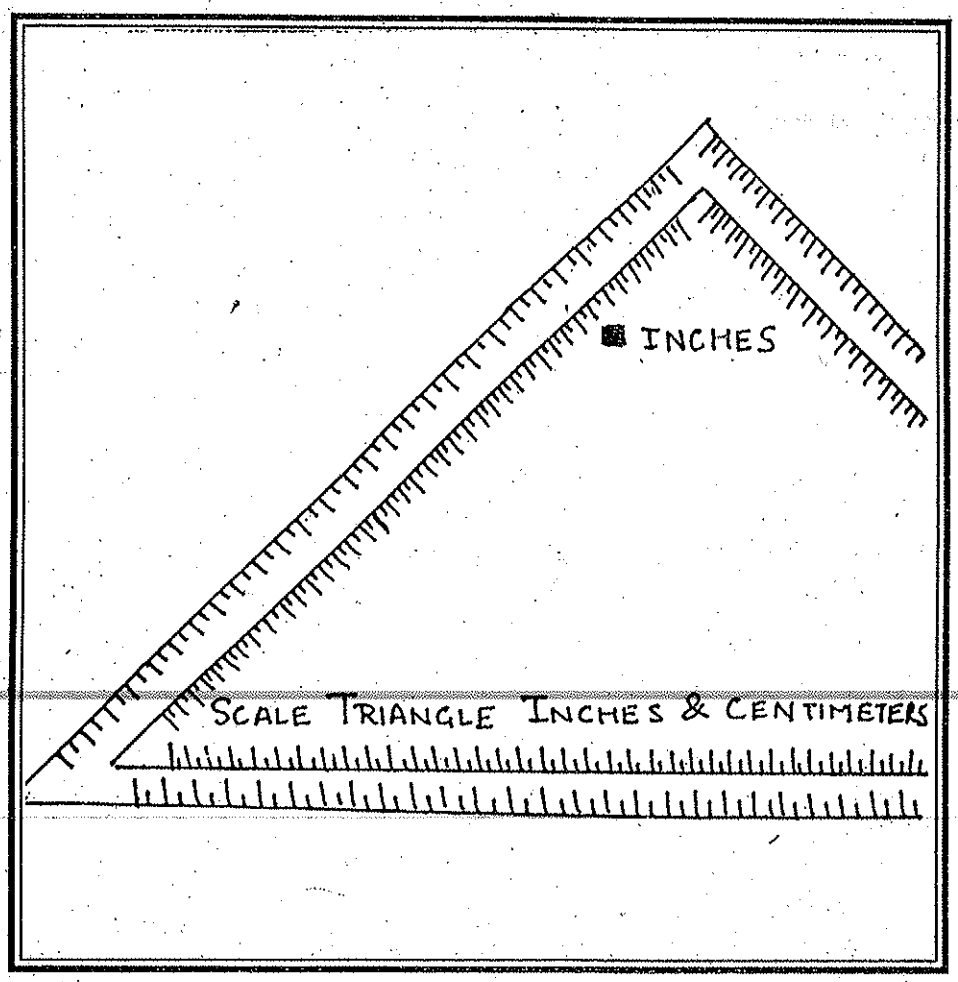
कागज़ काटने का चाकू:-

यह एक सरल यंत्र है जो कागज़ काटने के लिए प्रयोग होता है।



इंच व से०मी० वाले नापने के स्केल या त्रिकोण:-

यह मीजरिंग स्केल हमें स्केल के अनुसार ड्राफ्टिंग करने में सहायक होते हैं।



कार्बनः-

कार्बन का प्रयोग मोड़े गए कपड़े के दूसरी ओर एक जैसे निशान लगाने के लिए किया जाता है।

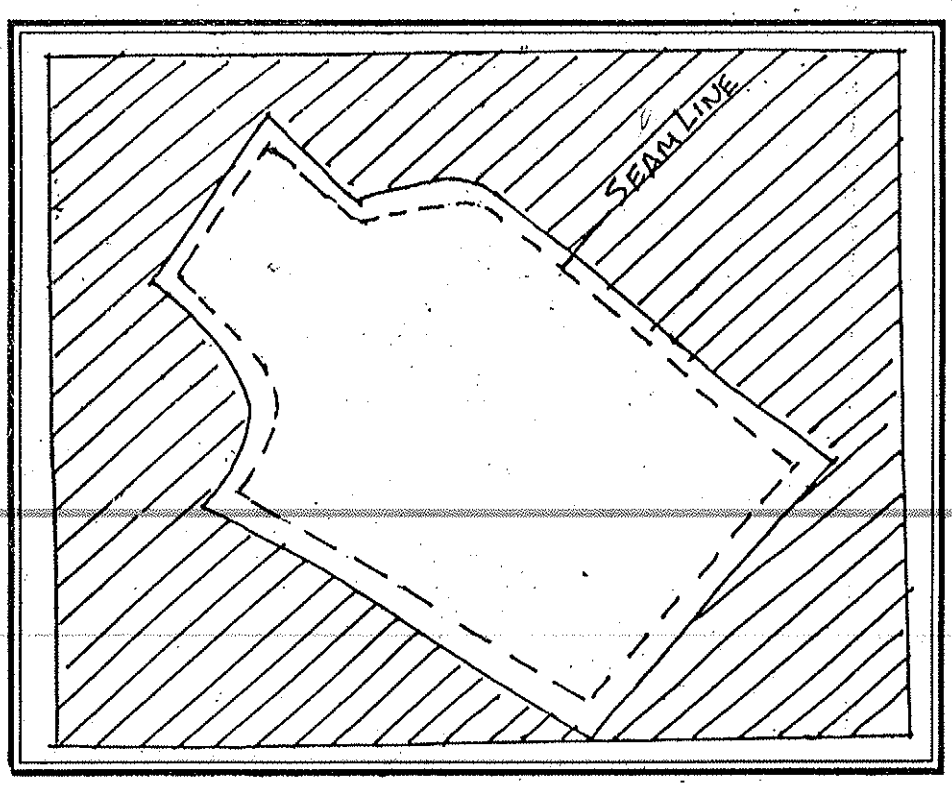
व्यावसायिक पैटर्न टुकड़ों पर निशान लगानाः-

हर ड्राफ्ट और पैटर्न के टुकड़े को स्पष्ट लेबेल व मार्क देना चाहिए। अतः हर ड्राफ्ट और पैटर्न पर कुछ चिन्ह बनाएँ जाते हैं जिन्हें हम चिन्हों की भाषा भी कह सकते हैं। यह चिन्हों की भाषा हर एक ड्राफ्ट से अलग नहीं की जा सकती। यह पूरी तरह सही होना चाहिए क्योंकि वस्त्र की ड्राफ्टिंग व निर्माण की हर स्थिति पर इसका सन्दर्भ आना है। हर चिन्ह का एक विशेष महत्व है जो सिलाई व अच्छी फिटिंग से जुड़ा है।

काटने की रेखाः-

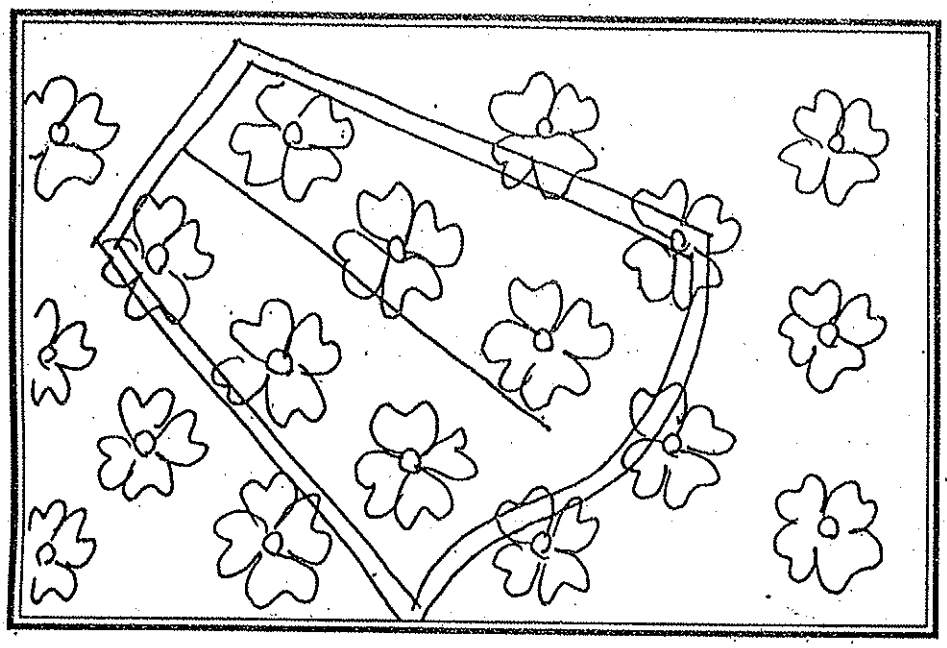
यह पैटर्न के टुकड़े की बाहरी रेखा है। यह प्रायः लाल, मोटी रेखा से चिन्हांकित किया जाता है। इसे पैटर्न के टुकड़े से भी मार्क किया जा सकता है, यदि गले की गहराई या हेमलाइन में कोई परिवर्तन जैसा कोई फेरबदल दिखाना चाहते हैं।

सिलाई की रेखाः-

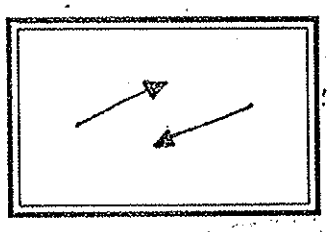


यह एक टूटी हुई रेखा से दर्शाया जाता है। यह वह रेखा है जिस पर सिलाई की जाती है। काटने की रेखा और सिलने की रेखा के बीच में सिलाई की गुंजाइश शामिल होती है।

छोटे तीर के निशानः-

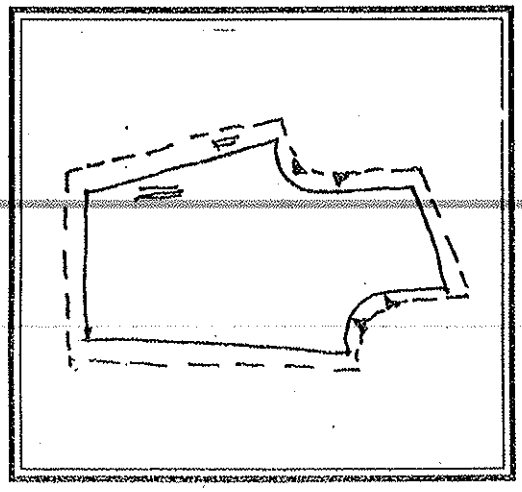


पैटर्न पर छोटे तीर के निशान सिलाई की दिशा दर्शाने के लिए लगाएँ जाते हैं।



दोहरी समानान्तर रेखाएँः-

दोहरी समानान्तर रेखाएँ, वह क्षेत्र दर्शाती हैं जहाँ पैटर्न कुछ समायोजन करने होते हैं, वस्त्र को लम्बा अथवा छोटा या फिर ढ़ीला या कसना हो।



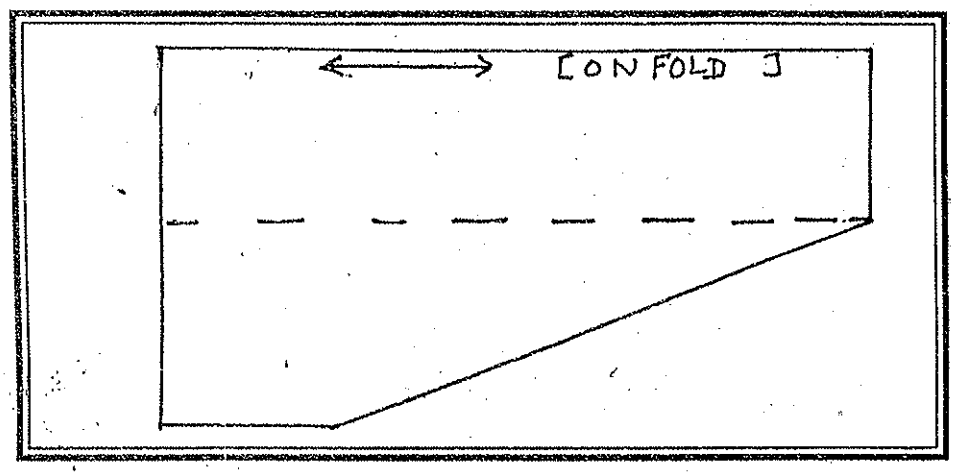
दाँते देनाः-

दाँते देना वह त्रिकोणीय कट होते हैं जो वस्त्र घुमावदार सिलाई रेखाओं को अच्छा अन्तिम रूप देने के लिए लगाएँ जाते हैं। घुमावदार गले,

किनारों की सिलाइयाँ, और बगलों को जब सिला जाता है, तो सीधी ओर सिकुड़न भरा प्रभाव देते हैं। इसे हटाने के लिए उल्टी ओर से, सीम अलाउन्स में त्रिकोणीय कट लगाएँ जाते हैं। यह कपड़े को ढ़ीला कर सीधी ओर अच्छी फिनिश देता है।

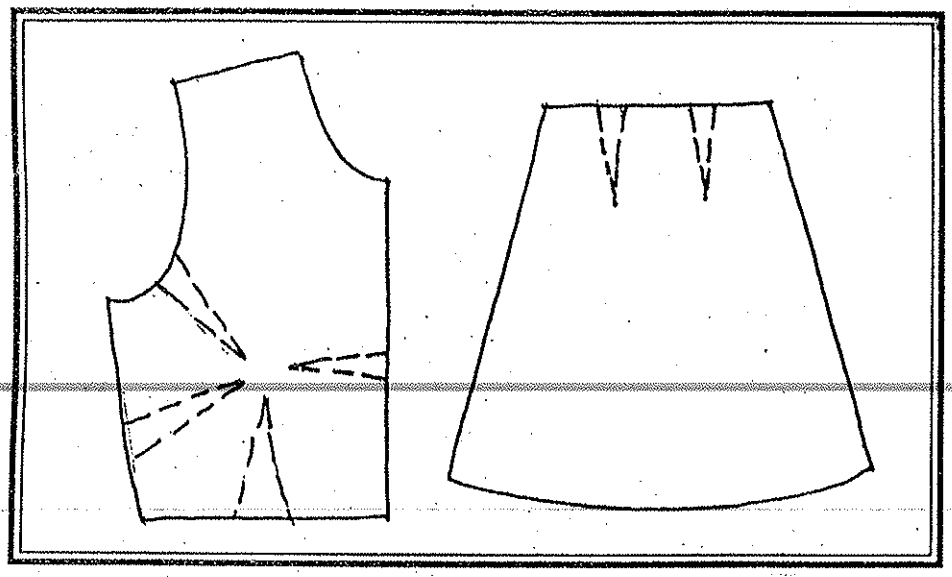
मोड़ी हुई ओर पर रखें:-

एक ग्रेन रेखा जिसे एक दिशागत तीर या कोष्ठक से चिन्हित किया जाता है जो यह बताता है कि यह रेखा कपड़े के मुड़े हुए किनारे पर रखी जानी है।

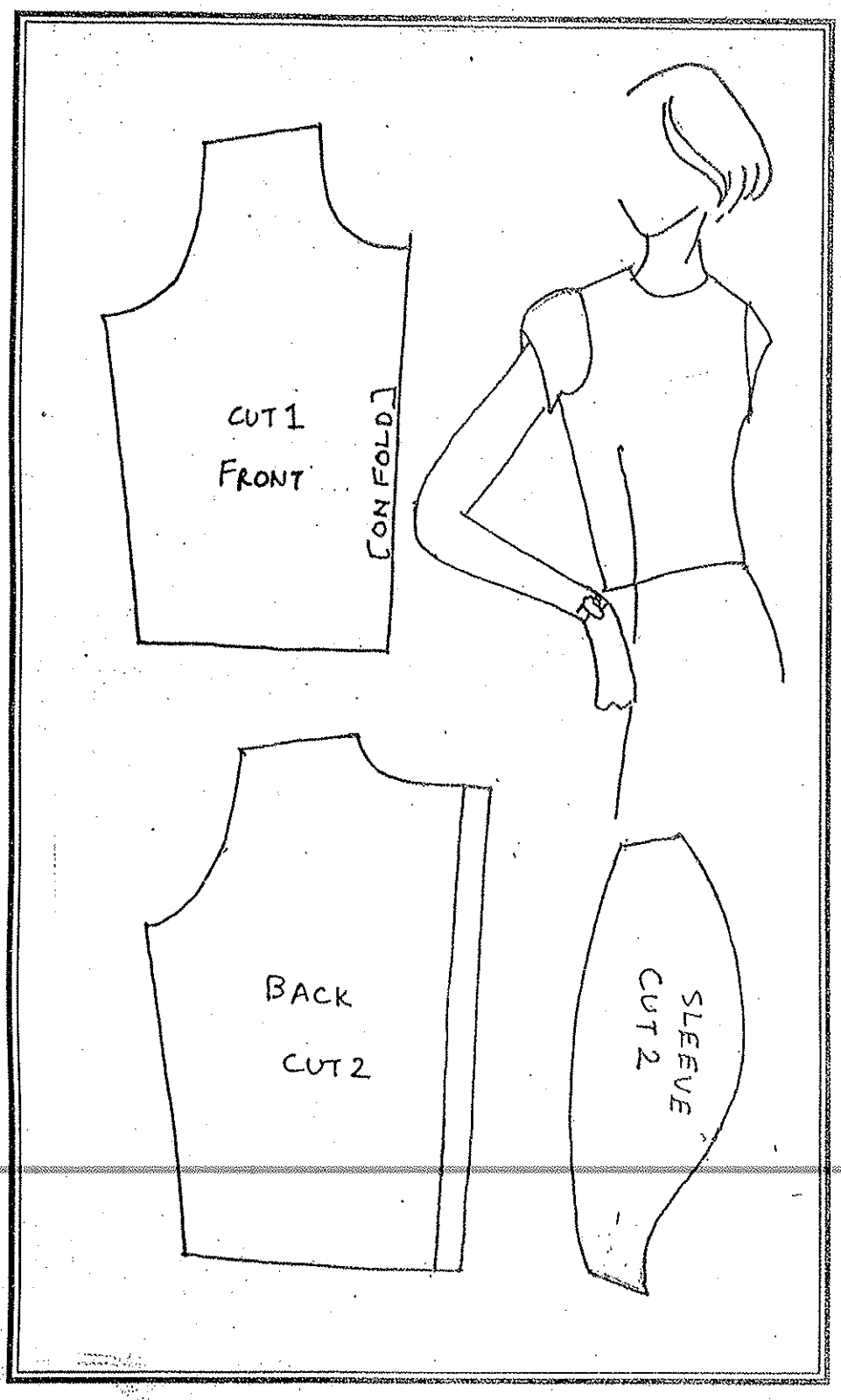


डार्ट:-

ड्राफ्ट पर डार्ट टूटी हुई रेखा से दर्शाया जाता है।

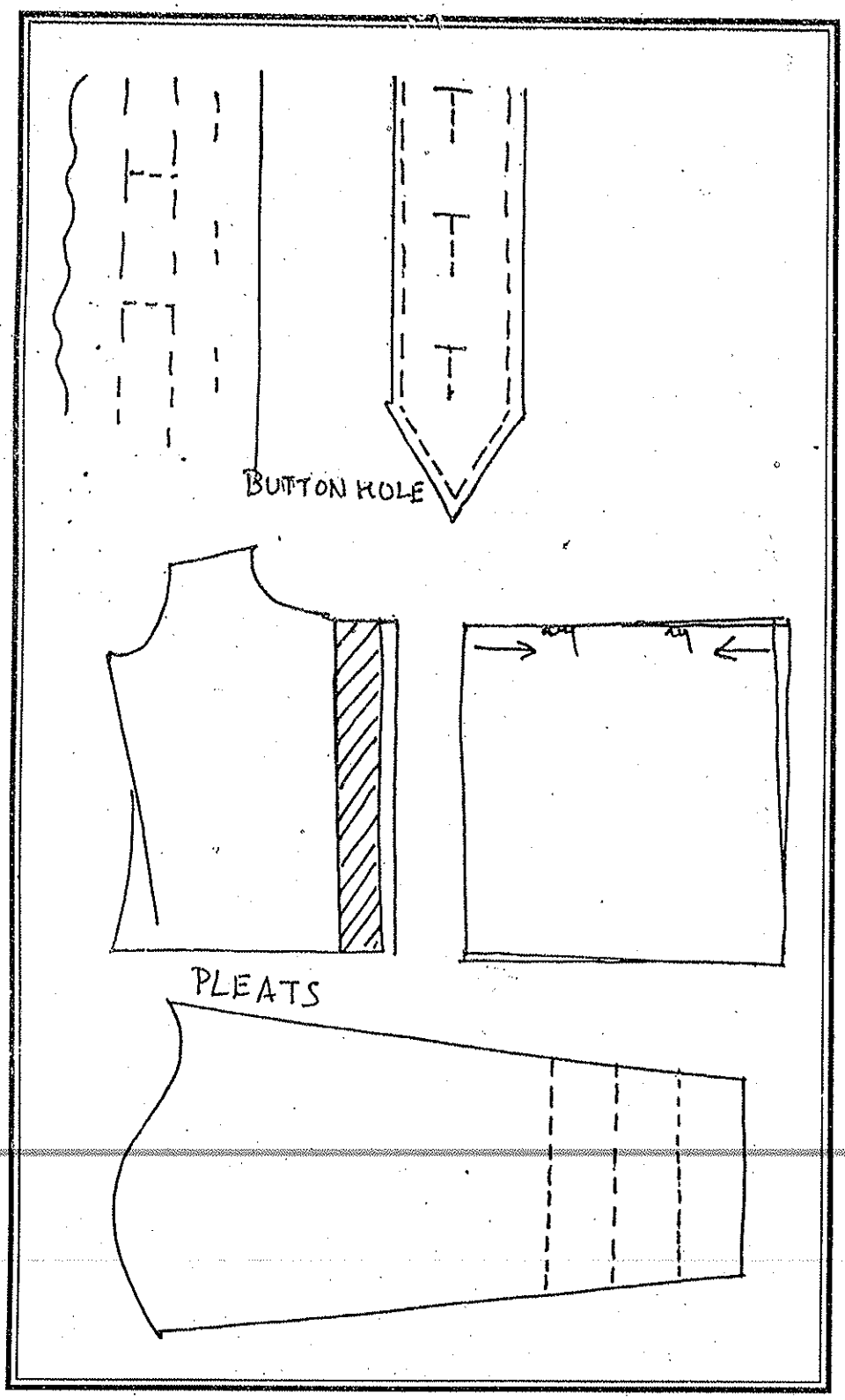


हर ड्राफ्ट पर काटे जाने वाले टुकड़ों की संख्या इंगित होना आवश्यक है।



निर्माण के भूल तत्वः-

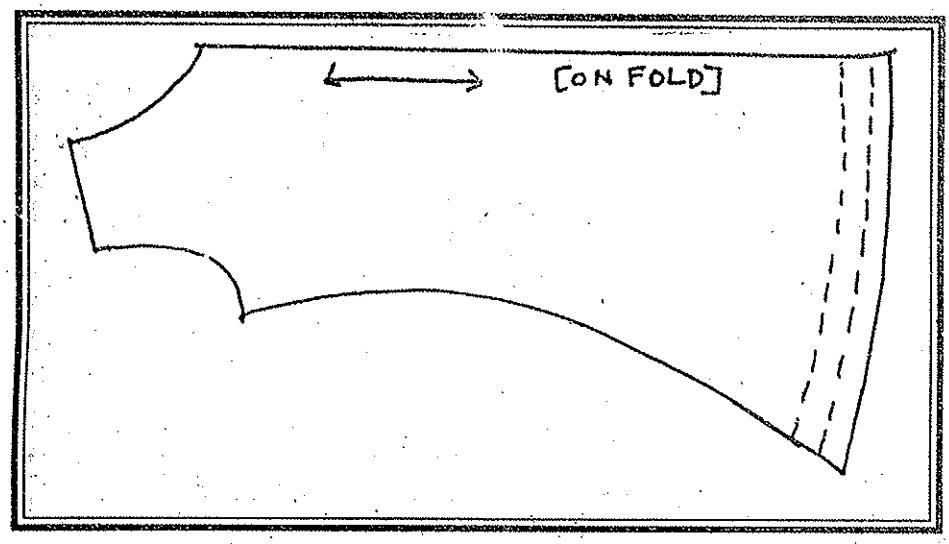
प्लीट्स, चुन्नट शिंयरिंग, बटन काज तथा ढ़ील भी ड्रफ्ट पर चिन्हित होनी चाहिए।



ग्रेन रेखा चिन्हः-

एक सीधी रेखा वाला तीर का निशान कपड़े का ग्रेन दर्शाता है। यह रेखा कपड़े के ताने की दिशा से मेल खाती हैं।

निचली किनारीः-



यह कपड़े का फिनिश किनारा है। यह सीधी रेखा से दर्शाया जाता है।

नापः-

यह वह संख्या है जो वस्त्र के विशेष नाप से मेल खाती है।

शैली संख्याः-

किसी विशेष डिजाइन को आवंटित विशेष संख्या, शैली संख्या कहलाती है। भविष्य में प्रयोग के लिए ड्राफ्ट के स्टोरेज के सन्दर्भ में यह महत्वपूर्ण होता है।

कपड़ाः-

जब कपड़े को चिन्हित किया जाता है, तो स्पष्ट करना अनिवार्य है कि काटा जाने वाला कपड़ा मुख्य कपड़ा है या अस्तर, या फिर अन्तः अस्तर, इन्टर–फेसिंग या फिर फ्यूसिंग।

टुकड़ों की संख्याः-

काटे जाने वाले टुकड़ों की संख्या भी ड्राफ्ट पर लिखी जानी चाहिए।

कम्पनी का नामः-

यह उस कम्पनी का नाम होता है जिसके लिए डिजाइन बनाया जा रहा है।

अभ्यास-

१– किसी गारमेन्ट फैक्टरी का दौरा करें और पैटर्न बनाने वाले विभाग को देखें।

२– एक ड्राफ्ट बनाएँ व उस पर सभी निशान बनायें।

२.४ सारांशः-

एक ड्राफ्ट बनाते समय प्रयुक्त विभिन्न औजार हैं–पेन्सिल, चाकू, ब्लेड और शार्पनर, रबड़, पारदर्शी स्केल, टी–स्क्वायर, फ्रेंच कर्वस्, टेम्प्लीट्स, ड्राइंग बोर्ड, मार्कर, भूरा कागज़, नापने का टेप, ड्रेस मेकर गेज, सिलाई गेज, हेम गेज, यार्डस्टिक, टेलर्स चॉक के त्रिकोण, टेलर्स मार्कर, पेन्सिल के रूप में चॉक, ट्रेसिंग चक्र, कागज काटने की कैंची, पेपर नाइफ, नापने के स्केल या त्रिकोण और कार्बन।

व्यावसायिक पैटर्न के टुकड़ों पर काटने की रेखा, सिलाई की रेखा, सिलाई की दिशा दर्शाते छोटे तीर, छोटे त्रिकोणीय कट, मोड़े होने का चिन्ह, डार्ट, ग्रेन लाइन का चिन्ह, हेम लाइन, ड्राफ्ट का आकार, स्टाइल संख्या, कपड़ा, टुकड़ों की संख्या, निर्माण के मूल तत्व जिसमें प्लीट्स, चुन्नट, शियरिंग, बटन, बटनहोल और ढ़ील शामिल हैं। इसके साथ ही उस कम्पनी का नाम भी लिखना चाहिए जिसके लिए पैटर्न तैयार किया जा रहा है।

२.५- स्वनिर्धार्य प्रश्न/अभ्यास

प्रश्न–१ ड्राफ्ट बनाते समय प्रयोग किए जाने वाले विभिन्न औजारों की सूची बनाएँ।

प्रश्न–२ ड्राफ्ट पर कौन से चिन्ह लगाएँ जाते हैं ?

प्रश्न–३ ग्रेन लाइन से आप क्या समझते हैं ?

प्रश्न–४ मीजरिंग टेप अर्थात नापने वाले टेप का क्या महत्व है ?

प्रश्न–५ ट्रेसिंग चक्र क्या होता है ?

२.६ स्वाध्ययन हेतु

१– इन्ज्वाय ड्रेस मेकिंग, द्वारा जेनिफर स्टुअर्ट, प्रकाशक–चार्ल्स टी० ब्रैन्डफोर्ड कम्पनी, न्यूटन, मासाचुसेट्स ०२१५६।

यूनिट-३

संरचना

३.१ यूनिट प्रस्तावनाः-

ड्राफ्ट करने के बाद कपड़ा काटना होता है। यह यूनिट विद्यार्थियों को बताता है कि कपड़े को कैसे बिछाया जाता है और उसमें क्या सिद्धान्त अपनाएँ जाते हैं।

३.२ उद्देश्यः-

इस लेख में दिए गए बिन्दुओं को ध्यान में रखना आवश्यक है यदि आप अपने कार्य में पूर्ण कौशज लाना चाहते हैं तो इस पाठ्य में बताई गई बाते सरल लग सकती हैं, परन्तु सामान्यतः इन बातों का ध्यान नहीं रखा जाता जिससे काम की गुणवत्ता गिर जाती है।

३.३ कपड़े को बिछाना व काटनाः-

फैशन डिजाइनिंग के विद्यार्थी के लिए कपड़े की सही समझ होना अत्यन्त आवश्यक है। कपड़े की संरचना के विषय में आधारभूत तत्वों का ज्ञान, वस्त्र निर्माण में काफी सहायक सिद्ध होगा।

कपड़े की लम्बाई के दोनों ओर वाली किनारी पर कसकर बुनी गई कपड़े की पट्टी को किनारी अर्थात सेलवेज कहते हैं। कपड़े की ग्रेन लाइन, ताने के धागों की लम्बाई वाली दिशा और क्रॉसलाइन धागे, बाने की दिशा में होते हैं जो ताने की दिशा

से ६० डिग्री के कोण पर होते हैं।

हर ग्रेन का अपना एक चरित्र होता है जो कपड़े के फाल अर्थात भार जिसके कारण वह नीचे लटकता है, को निर्धारित करता है। लम्बवत् ग्रेन में खिंचने की क्षमता कम होती है। इसी कारण यह रेखा ऊपर से नीचे तक जाती है अर्थात् कंधे से हेमलाइन तक। आड़े ग्रेन में खिंचने की क्षमता थोड़ी अधिक होती है। इसका फाल अलग होता है। यह पोशाक को अधिक चौड़ा और भरा–भरा रूप देता है। वस्त्र, नियमानुसार, सदा सीधे ग्रेन पर काटे जाते हैं। केवल, यदि कोई विशेष रूप पाने की इच्छा है, तभी वस्त्र को आड़े अर्थात क्रास लाइन पर काटा जाता है।

बॉयस अर्थात तिरछे कपड़े में सर्वाधिक खिंचाव होता है और यह नर्म नाजुक फोल्ड में बहुत अच्छी तरह ड्रेप होता है। परन्तु हेमलाइन पर यह ऊँचा–नीचा फाल करता है और यह स्थिर नहीं होता। अतः वस्त्र को एक या दो दिन के लिए टॉग दिया जाता है और फिर हेमलाइन को काटा जाता है। इससे तिरछे कपड़े पर एकसार हेमलाइन सुनिश्चित हो जाती है।

इससे पहले कि हम कपड़े को बिछाने व निशान लगाकर काटने के विषय में चर्चा करें, हम यह जान लेते हैं कि हम कौन सा कपड़ा खरीदें व कैसे? बाजार में कपड़ों की बड़ी श्रृंखला उपलब्ध है–मानव–निर्मित रेशों से लेकर प्राकृतिक रेशों व मिश्रित रेशों तक। इसके विषय में विस्तार से आप अपने टेक्सटाइल डिजाइनिंग के पत्र में पढ़ेगें। अभी, आपके लिए यह जानना आवश्यक है कि जब आप कोई कपड़ा खरीदें तो उसकी पूरी लम्बाई अच्छी तरह जॉचे व देखें कि वह आपके उद्देश्यानुसार है या नहीं। आप उसके सभी स्वाभाविक गुणों को अच्छी तरह परखें जैसे उसकी मोटाई, कड़कपन या नर्मी इत्यादि। चाहे कपड़ा कितना भी अच्छा दिखें, निम्न बिंदुओं का ध्यान अवश्य रखें।

– व्यक्ति विशेष, मौसम व शैली के लिए उपयुक्त रंग व भार का कपड़ा चुनें।

– उस कपड़े का चयन करें जिसमें शैली की मॉगानुसार गुण हों।

– कपड़े को खींचकर देखें कि उस पर सिलवटें पड़ती हैं या नहीं।

– ऊनी व सूती कपड़े फिसलते नहीं अतएव इनके साथ कार्य करना अच्छा रहता है। सिंथेटिक कपड़े अधिक फिसलते हैं। अतः इनके साथ कार्य करना कठिन होता है।

– शुरूआत मे चेक कपड़े प्रयोग न करें क्योंकि इसें मेल कराना कठिन होता है।

– जब आप छपाई वाला कपड़ा खरीदें तो ध्यान रखें कि छपाई कपड़े के सीधे ग्रेन पर हो।

– कपड़े की सतह को अच्छी तरह जॉचे। उसमें कोई खामी नहीं होनी चाहिए।

– कपड़ा खरीदने के बाद उसे ठीक तरह इस्तिरी करना चाहिए। सामान्यतः जो कपड़ा हम बाजार से खरीदते हैं, वह इस्तिरी किया होता है परन्तु फिर भी कपड़े पर कोई सिलवटें न रह जाये, अतः उसे जॉच लें।

– कपड़े को बिछाने से पहले इस्तिरी करना बहुत आवश्यक है। अच्छी पोशाक के निर्माण के लिए कपड़े को अच्छी तरह इस्तिरी होना आवश्यक है। ऐसा करने से आपके कार्य को व्यावसायिक रूप मिलता हैं।

सिलाई के साथ जिस तरह इस्तिरी करना जुड़ा है, वह सिर्फ कपड़े को सपाट करने के लिए इस्तिरी चलाने तक ही सीमित नहीं है। इसमें, प्रेस को इतनी देर तक रोका व हिलाया–डुलाया जाता है, जब तक की कपड़ा, अपनी नई स्थिति पर पूरी तरह सेट नहीं हो जाता। इस्तिरी करना एक धीमी प्रक्रिया है। यह स्मरण रखना महत्वपूर्ण है कि प्रेस से उतना ही कपड़ा इस्तिरी होता है, जो उसके ठीक नीचे रखा हो।

इस्तिरी करना, दबाव, गर्मी व नमी का संयोजन है। प्रेस के वजन व उस पर हमारे हाथ रखे जाने से दबाव बनता है, इस्तिरी के तापमान से गर्मी मिलती है व इस्तिरी की भाप या हाथ से कपड़े पर पानी छिड़कने से नमी मिलती है।

इस्तिरी इतनी सावधानीपूर्वक करनी चाहिए कि कपड़े का टेक्सचर न खराब हो। अधिकतर इस्तिरी कपड़े के उल्टी ओर की जाती है।

हर प्रक्रिया को मशीन चलाने से पहले और कच्चा धागा हटाने के बाद दोबारा इस्तिरी किया जाना चाहिए। कभी भी कोई सिला डार्ट या किसी प्रक्रिया पर बिना इस्तिरी करे मशीन की सिलाई न करें। जब पोशाक पूरी जुड़ जाएँ तो एक अन्तिम इस्तिरी कर, एक दिन के लिए टॉग दें।

अब हम जो चर्चा करने जा रहें हैं, वह है कि कपड़े को काटने के लिए कैसे बिछाया व पिन किया जाए। यहॉ दिया गया तरीका हर तरह के कपड़े पर उपयुक्त होगा चाहे वह सादा हो, प्रिन्टेड या बुना हुआ। केवल जिन कपड़ों के प्रिन्ट या वीव की निश्चित दिशा होगी, उनके साथ यह नहीं चलेगा। चेक वाले, प्लेड्स या बड़े–बड़े पैटर्न

वाले कपड़े बिछाते समय आपको पैटर्न का ध्यान भी रखना पड़ेगा। सिलाई की रेखाएँ, चेक की रेखाओं से मेल खानी चाहिए। बड़े पैटर्न में आपको देखना होगा कि डिजाइन कहाँ आ रहा है और आपको वह प्रभाव चाहिए या नहीं।

ड्राफ्ट किए गए पैटर्न के टुकड़ों को इस प्रकार रखना होगा कि इच्छित प्रभाव व फाल आ जाए। जो बात आपको याद रखनी चाहिए वह यह है कि पैटर्न का ग्रेन कपड़े के ग्रेन से मेल खाना चाहिए। साथ ही, आपको पैटर्न के टुकड़े इस प्रकार रखने का प्रयास करना चाहिए कि कपड़े की अधिकतम बचत की जा सके। तकनीकी रूप से इसे 'डोवेटेलिंग' कहा जाता है।

जब आप कपड़ा बिछाएँ, तो जिस ओर से कपड़ा कटा हो, उसी तरफ से बिछाएँ। डिजाइन के साथ दिए गए लेआउट का अनुसरण करने का प्रयास करें। मूलभूत सिद्धान्त कहता है कि पहले बड़े टुकड़ों को रखें फिर प्रत्येक पर एक पिन लगायें जिससे वह अपने स्थान से हिलें नही। यदि आपको एक ही ड्राफ्ट के दो टुकड़े चिन्हित करने हैं तो बाहरी रेखा ट्रेस कर लें, तब ड्राफ्ट को हटाकर दूसरे स्थान पर रखकर पिन लगा लें। जितना संभव हो सके, डोवेटेल करें, परन्तु ग्रेन व दिशा का ध्यान रखें। अब छोटे टुकड़े रखें व देख लें कि आपके पास, सिलाई के लिए आवश्यक कपड़ा है या नही।

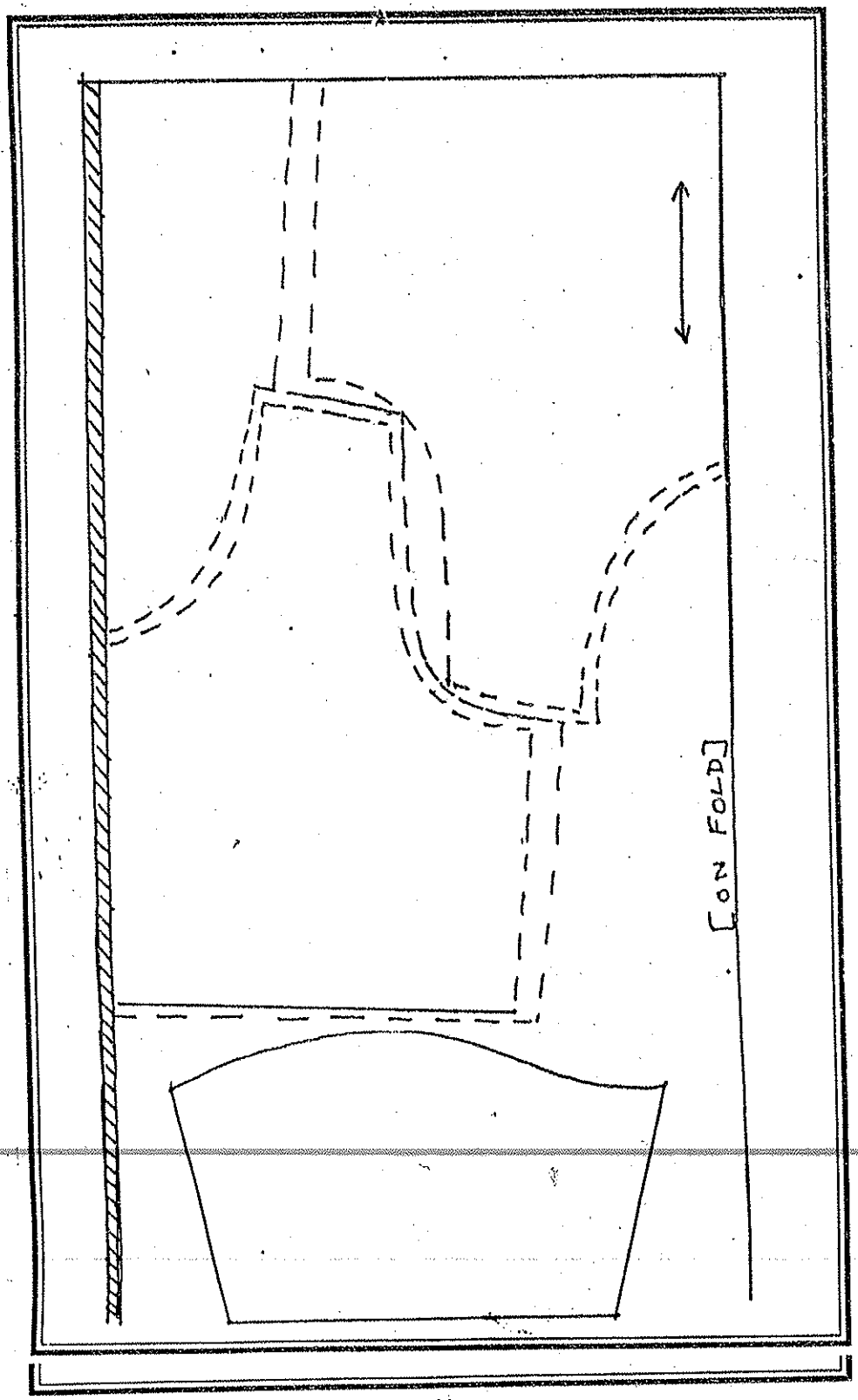
आस्तीनों के लिए कपड़ा बिछाते समय सावधानी बरतनी चाहिए। ध्यान रहे कि आस्तीन का आगे का घुमाव व पीछे का घुमाव अलग–अलग होता है। वस्त्र में उल्टे व सीधे हाथ के लिए दो आस्तीने होती है। दूसरी आस्तीन के लिए पैटर्न को उल्टा करके रखते हैं।

एक ही ड्राफ्ट के दो टुकड़े काटते समय, सदा स्मरण रखें कि कपड़े की दोनों सीधी ओर या दोनो उल्टी ओर, एक साथ रखी हो। कभी भी कपड़े की एक सीधी व एक उल्टी ओर एक साथ न रखें।

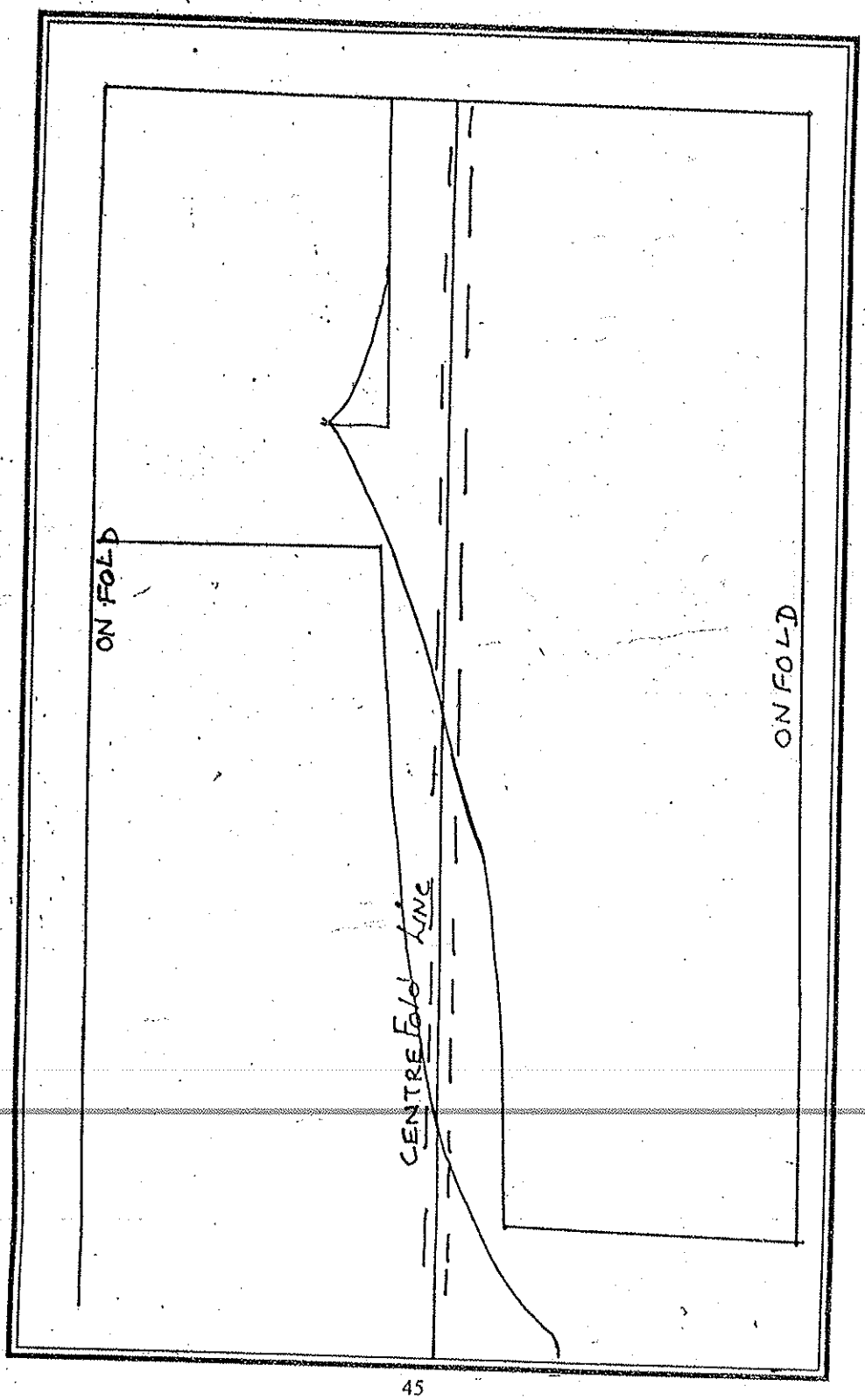
यह अति आवश्यक है कि पैटर्न के टुकड़ों पर चिन्हित ग्रेन लाइन कपड़े के लम्बवत् या ताने के धागों से सम्बद्ध किया जाए अन्यथा वस्त्र ठीक से लटकेगा नही। प्रिन्टेड पैटर्न पर ग्रेन लाइन लम्बे तीर के निशान वाली रेखाओं से दर्शाई जाती है; और बिना प्रिन्ट वाले पैटर्न पर यह प्रायः बड़े–बड़े या अन्य छिद्रों से दर्शाया जाता है।

यह सुनिश्चित करने के लिए की यह रेखाएँ सीधे ग्रेन पर रखी गई हैं, उनसे,

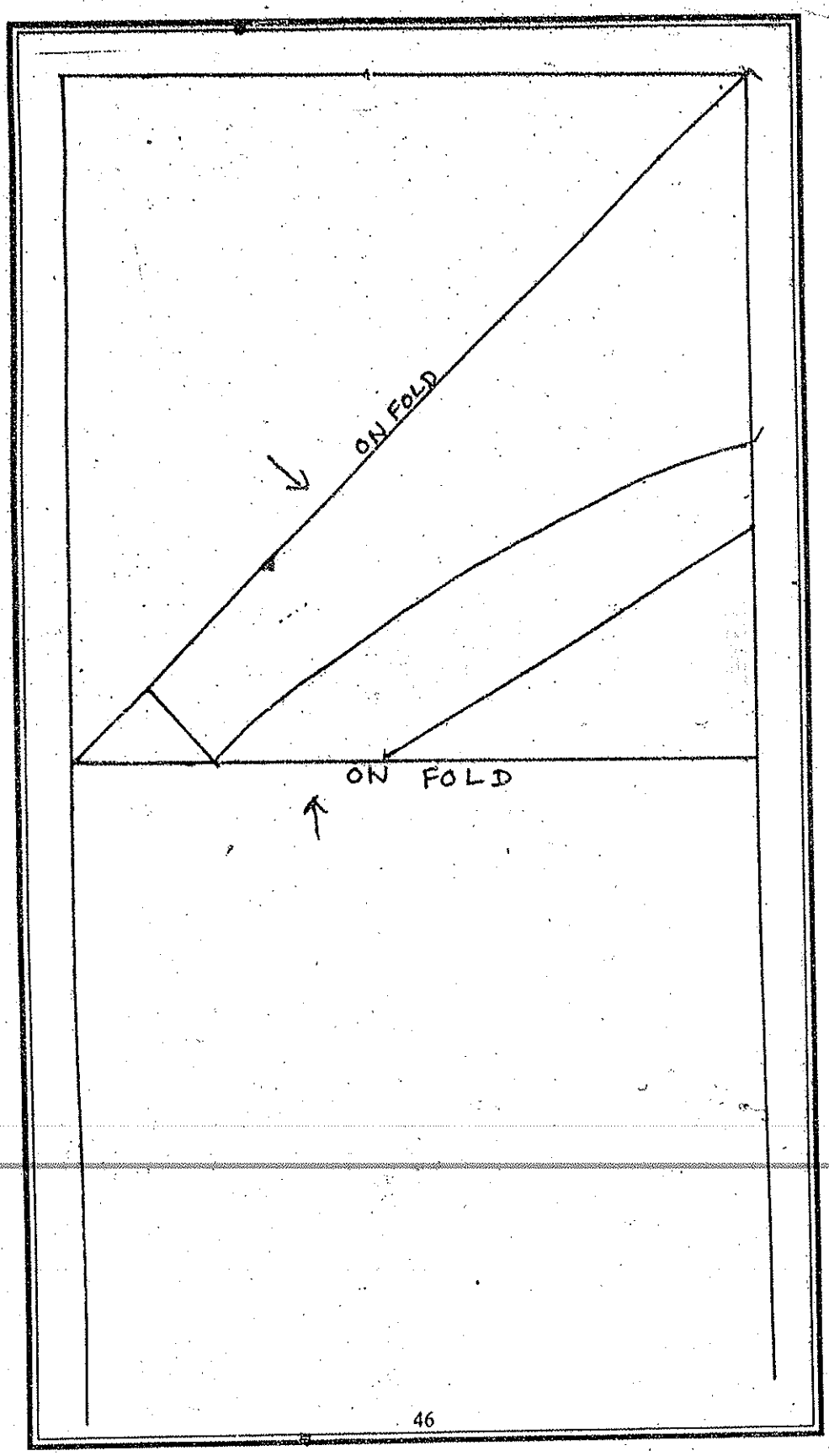
सेलवेज तक नापिए। लम्बी ग्रेन रेखाएँ होने पर रेखा दोनो किनारों व मध्य से किनारी सेलवेज तक नाप कर देख लें, तथा अन्तर पर पैटर्न को ऐसे रखें, जिससे तीनों की नाप बराबर हो जाएँ।



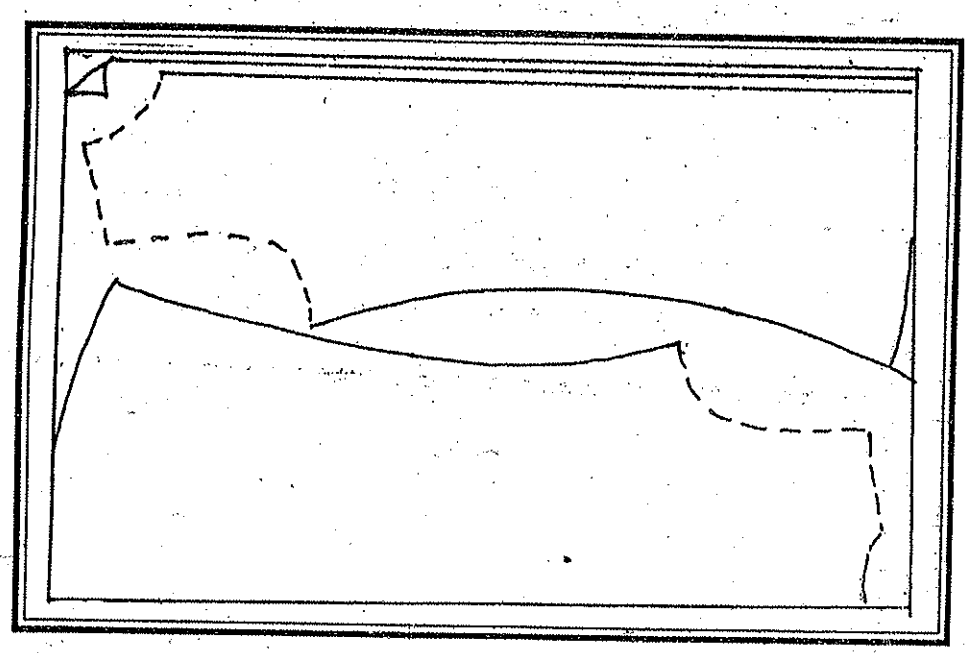
ऐसे पैटर्न टुकड़े जिनपर ग्रेन की रेखाएँ न हों, केवल वही होगें जिन्हे आन फोल्ड अर्थात मुड़े कपड़े पर रखा जाना होगा जैसे स्कर्ट का अग्र भाग। यह कपड़े के मोड़ के ठीक बगल में रखे जाने चाहिए। मोड़ प्रायः लम्बवत् धागे पर होता है, पर यह चौड़ाई वाले धागे की ओर भी हो सकता है और कभी–कभी बॉयर अर्थात् तिरछे कपड़े



पर भी रखा जा सकता है। जब टुकड़े करना आवश्यक हो, जैसे पूर्ण रूप से घेरे वाले स्कर्ट में, सावधानी रखनी चाहिए कि ताने या बाने पर ग्रेन मिलाते हुए जोड़ना चाहिए।



कपड़े को मोड़ने के लिए, लम्बवत् मोड़ना सबसे आदर्श तरीका है, जिसमें कपड़े के दोनो सेलवेज की किनारी मिलाकर रखा जाता है और फिर आवश्यकतानुसार, मोड़ पर या सेलवेज की ओर पैटर्न को रखा जाता है।



ऑशिक लम्बवत् मोड़ने में, लम्बवत् ग्रेन के ऊपर, सेलवेज को मोड़ से नापी हुई दूरी पर रखा जाता है और बाकी का कपड़ा एकल छोड़ दिया जाता है। मोड़ से सेलवेज तक का नाप, काटे जाने वाले पैटर्न के टुकड़े के सबसे चौड़े भाग के बराबर होता है।

कपड़े को क्रॉस–लाइन मोड़ने में दोनो ओर के सेलवेज मुड़ जाते हैं और अपने–अपने किनारों पर मिलते हैं।

पैटर्न (यदि कोई है) तो वह भी मेल खाना चाहिए। कपड़ा बचाने के लिए टुकड़े जोड़ने का, सामान्यतः अनुमोदन नहीं किया जाता परन्तु यदि करना आवश्यक है तो वस्त्र के ऐसे भाग में करें जो अधिक ध्यानाकर्षक न हो। जैसे–फेसिंग।

कभी–कभी एक ही ले–आउट में कपड़े को दो प्रकारों से मोड़ा जाता है। सामान्य प्रक्रिया है कि पहले एक भाग के लिए कपड़ा मोड़कर काट लें, और फिर पैटर्न के अन्य भागों के लिए दूसरी तरह से मोड़े।

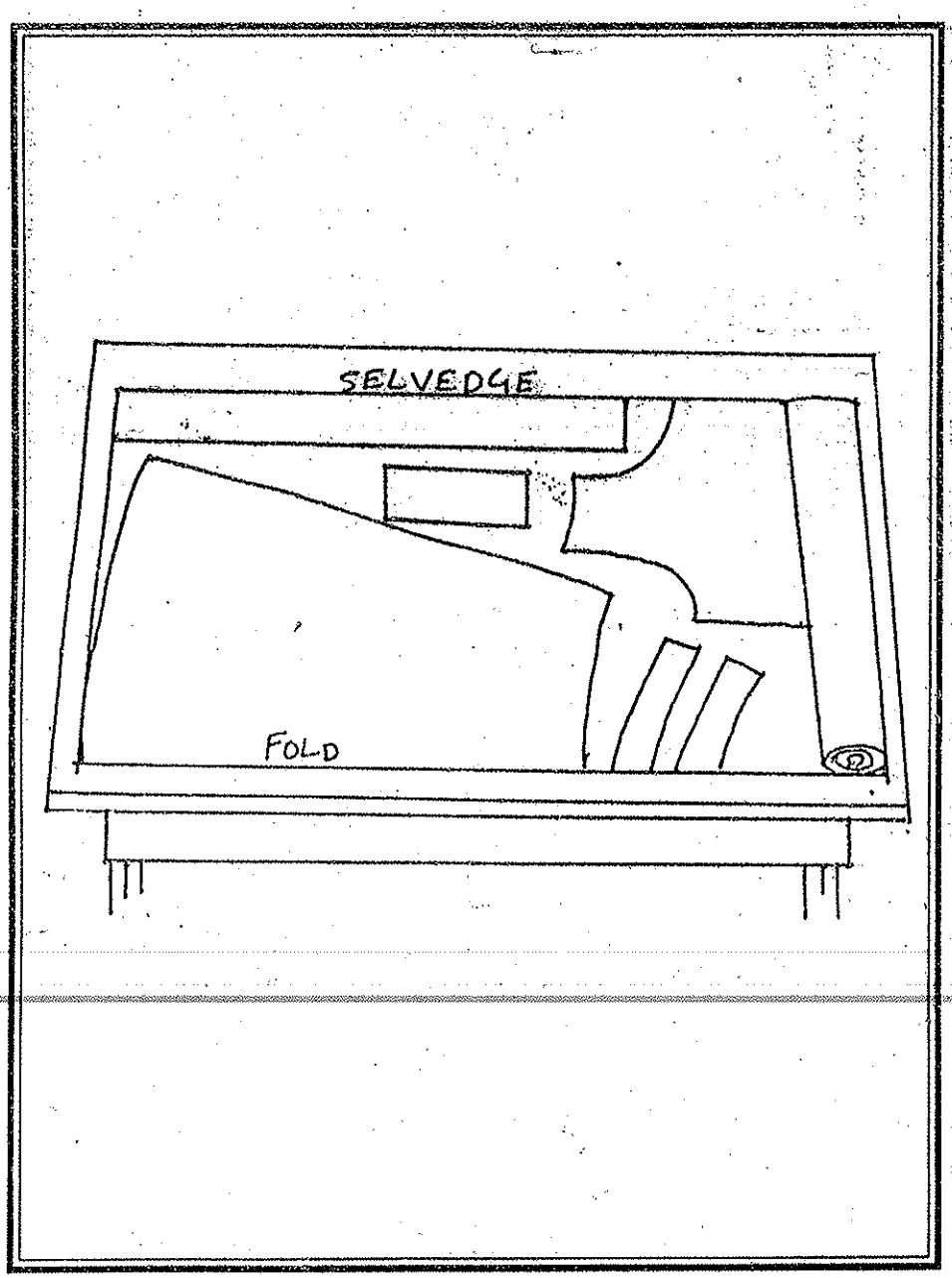
पिन लगानाः-

आप, प्रयास किए गए ले–आउट से संतुष्ट हों तो काटने से पहले, कपड़े अच्छी

तरह पिन कर लें।

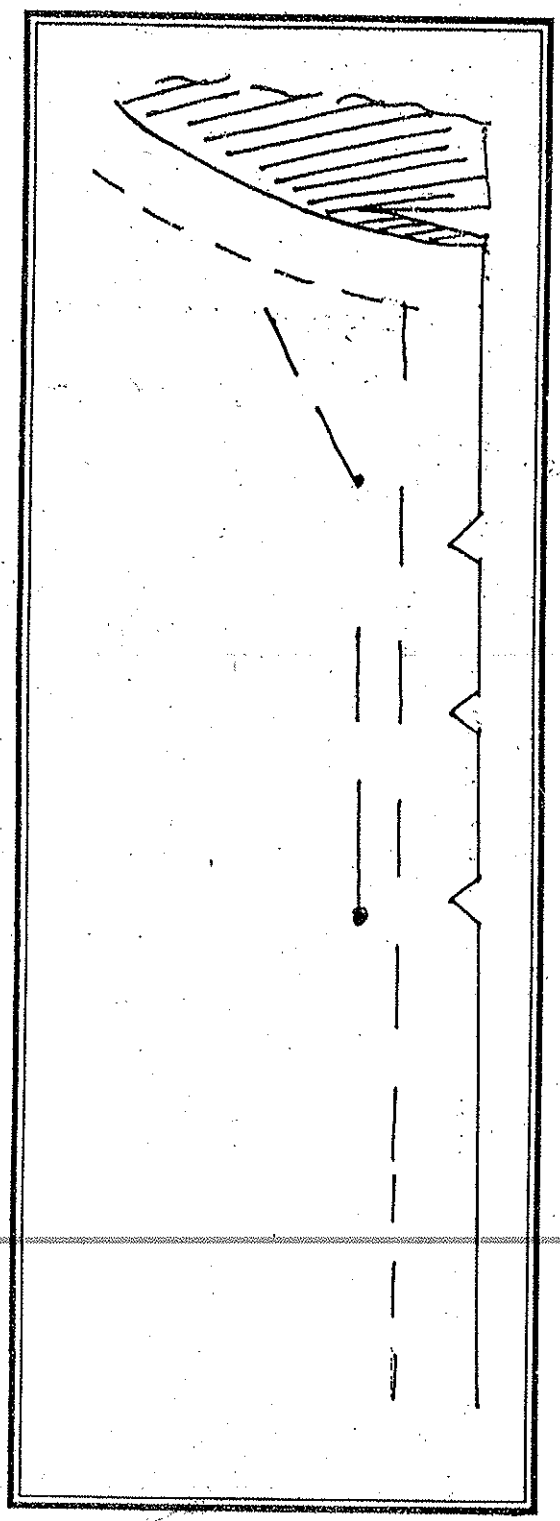
कपड़े की सीधी किनारी से शुरू करें और मोड़ तथा सीधे किनारों पर रखे पैटर्न पर पहले पिन लगाएँ। टुकड़े को पिन करते समय सेलवेज को काटा जा सकता है। बाकी कपड़े की तुलना में सेलवेज अधिक कसा एवं बुना हुआ होता है, अतः पूर्ण वस्त्र में इसे शामिल नही करना चाहिए।

पैटर्न के किनारी को पिन न करें; सिलाई रेखा के अन्दर पिन करें। सुनिश्चित करें कि सभी कोने व बिन्दु सुरक्षित दबे हों, परन्तु बहुत अधिक पिन का प्रयोग न करें; पैटर्न कपड़े पर सुरक्षित परन्तु आराम से जुड़ा हो। विभिन्न कपड़ों के लिए प्रयोग की



जाने वाली पिन के प्रकार अगले लेख में वर्णित हैं।

पिन करते समय, कपड़े को कम से कम छोड़ने का प्रयास करें; जहाँ पिन लगानी है, उसके बगल में अपना बाँया हाथ रख लें जिससे कपड़ा मेज पर सपाट हो जाएगा। केवल उतने ही भाग पिन करें जितने भाग आपके, काटने वाली सतह के नापानुसार फिट हो सकें।



एक बार जब पैटर्न को पिन कर लिया जाए, तो टुकड़े काट लेने तक कपड़े को हिलाएँ नहीं। जब यह टुकड़े काट लिए जाएँ तो आगे का कपड़ा खोलकर अन्य टुकड़े बिना पिन करे काटे जा सकते हैं। यदि आपने पहले ट्रॉयल ले–आउट किया है तथा उसका ठीक–ठाक अनुसरण किया है, तो यह प्रक्रिया अपनाना काफी सुरक्षित है।

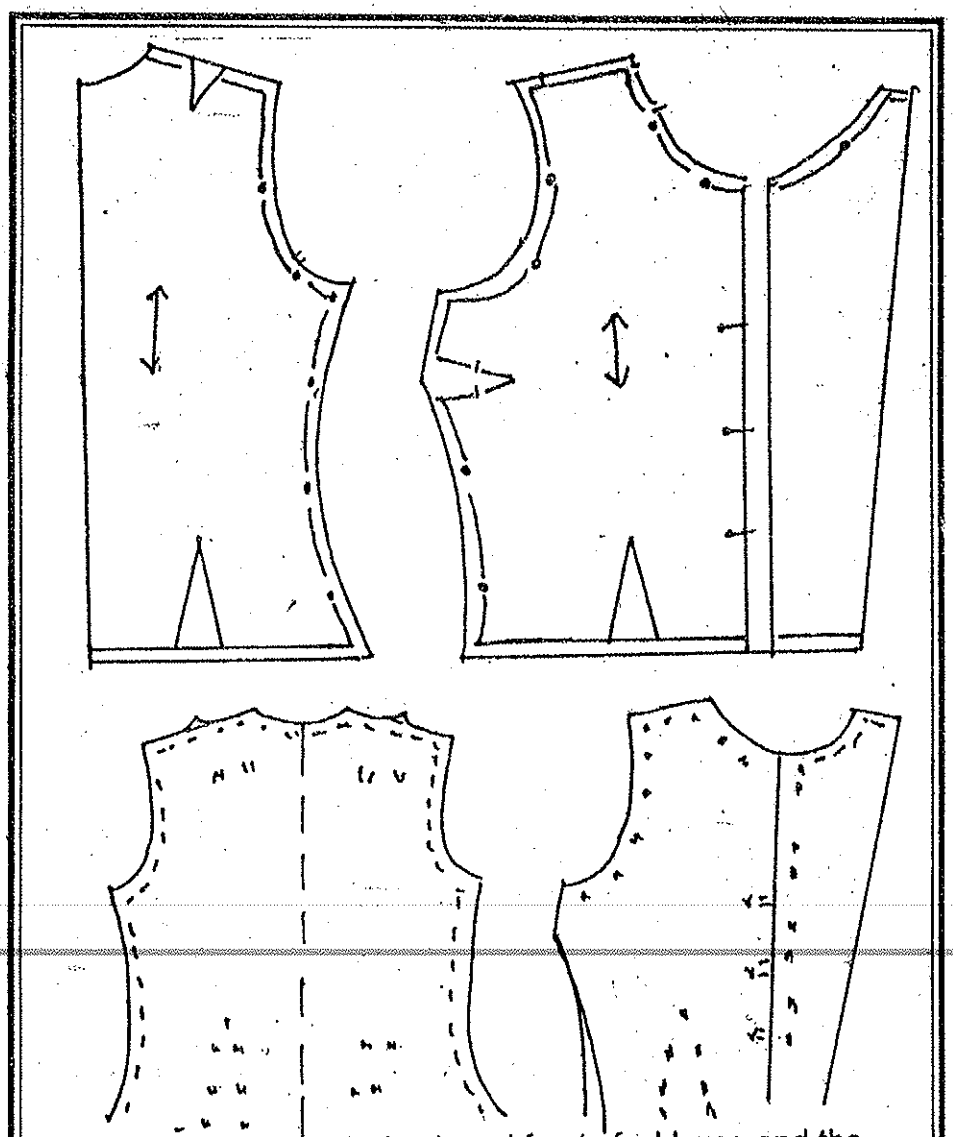
काटना:-

काटने से पहले अपने कपड़े की प्रवृत्ति पर सोच–विचार कर लें। अधिक तार छोड़ने पर कपड़ों पर, यदि सम्भव है तो अधिक कपड़ा छोड़ें। हॉलाकि हर हाल में, व्यावसायिक पैटर्न के १०५ से० मी० ५/८ इंच की तुलना में, २०५ से० मी (१ इंच) के सिलाई के लिए अतिरिक्त कपड़ा छोड़ना, विशेषकर किनारे की सिलाइयों में बेहतर होता है। इससे फिटिंग व सफाई की क्षमता बढ़ जाती है।

नोचेज (या संतुलन चिन्ह)

को कभी भी अन्दर की ओर नहीं काटना चाहिए क्योंकि यह सिलाई के लिए अतिरिक्त कपड़े को काफी कम व कमजोर बना देते हैं। उनकी स्थिति बाहर की ओर काटकर चिन्हित की जा सकती है, परन्तु बेहतर है कि उन्हें दर्जी के टैक्स से चिन्हित किया जाए, इसे करने के विषय में निर्देश बाद में दिए गए हैं।

पैटर्न के टुकड़ों की रेखाओं का अनुसरण करते हुए, लम्बे स्ट्रोक्स में काटें, अपना मुक्त हाथ कपड़े पर सपाट रखें। सभी भागों तक पहुँचने के लिए मेज के चारों ओर घूमे, कपड़े को न उठाएँ। काटने की कैंची इस प्रकार संतुलित व आकार दी गई होती हैं कि काटते समय वह मेज़ पर टिक जाती है– कैंची के ब्लेड्स, मेज़ पर फिसलते हुए चलने चाहिए, उठाने नहीं चाहिए।



Printed pattern for back and front of a blouse and the pattern transfered onto the cloth with markings.

मार्किंग- प्रायः घुमावदार, छोटे भागों जैसे गले को छोड़ देना बेहतर रहता है और उनसे थोड़ी दूरी पर काट लेना चाहिए। बाद में, छोटी कैंची से ठीक से काट लें।

काटने के बाद कुछ लोग पैटर्न हटाने में लग जाते हैं और बाकी निशान अन्दाज़ से लगाना चाहते हैं परन्तु इस तरह व्यावसायिक रूप नहीं आएगी। निर्माण के शुरू की स्थितियों में वही ध्यान व देखभाल देनी चाहिए जो अन्तिम सिलाई देते समय देते हैं।

एक संतुलित शैली के लिए, वस्त्र के बाईं ओर की डार्टस् की लम्बाई व स्थान, दाँई ओर की डार्ट के समान होनी चाहिए; गले के दोनों ओर के कॉलर बोडिस पर एक ही बिन्दु पर जुड़े होने चाहिए। ट्रिमिंग (जैसे जेब) वस्त्र के दोनों भागों में बराबर व एक समान स्थान पर लगी होनी चाहिए। प्लीट्स एक सी गहराई की होनी चाहिए और बटन होल, वस्त्र की अग्र भाग की किनारी के समानान्तर होने चाहिए और एक समान दूरी पर होने चाहिए। एक असंतुलित शैली मे, विरोधाभासी विस्तारों को कपड़े पर ठीक–ठीक चिन्हित कर लें, अन्यथा पूर्ण वस्त्र में कभी भी सही समानुपात नही ला पाएँगें।

सभी शैलियों में सीम अलाउन्स का निशान होना आवश्यक है, क्योंकि इससे सिलाई के लिए अच्छी रेखा मिल जाती है। फिटिंग करते समय फेरबदल हो सकते हैं परन्तु इन फेरबदल के लिए सही संरचना का होना आवश्यक है।

इन सभी आवश्यकताओं को पूर्ण करने का एक ही तरीका है कि ग्रेन लाइन को छोड़कर पैटर्न की बाकी सभी निशानों को, पैटर्न से कपड़े पर उतार लिया जाए। साथ ही बोडिस और स्कर्ट का आगे का केन्द्र व पीछे का केन्द्र भी अवश्य निशान लगाया जाए, यह फिटिंग में सहायक होता है।

निशान करने के तरीकेः- निशान या मार्क करने का सर्वश्रेष्ठ तरीका है–टेलर्स टैक्स अर्थात टॉका लगाना। यह विशेषकर इसलिए अनुमोदित है क्योंकि यह एक बार में दो या तीन सतहों पर कार्य कर सकता है, जिससे कपड़े के दोनों ओर स्पष्ट चिन्हांकित हो जाते हैं और कपड़े या सामग्री को नुकसान पहुँचाए बिना आसानी से निकाले जा सकते हैं।

दूसरा तरीका है ट्रेसिंग व्हील का प्रयोग, जिसमें रंगीन ट्रेसिंग कागज़ लगा होता है जो कुछ पैटर्न कम्पनियों द्वारा इसी कार्य के लिए निर्मित किया जाता है। धातु की ट्रेसिंग चक्र की तुलना में प्लास्टिक वाले ट्रेसिंग चक्र कपड़े को कम नुकसान पहुँचाते हैं। इस प्रक्रिया से केवल कपड़े के उल्टी ओर निशान लगाया जा सकता है।

बिना प्रिन्ट हुए पैटर्नस् के छिद्रों द्वारा टेलर चॉक से भी निशान लगाया जा सकता है, परन्तु नीचे वाली सतह पर निशान लगाने के लिए अतिरिक्त पिन लगाने की आवश्यकता पड़ती है या फिर ऊपरी सतह पर निशान लगाने के बाद पैटर्न को नीचे वाली सतह पर दोबारा रखकर, निशान लगाना पड़ता है। इस तरीके के साथ एक खतरा रहता है कि कार्य करते समय, निशान मिट सकते हैं; साथ ही इन्हे छपे कपड़े के साथ प्रयोग नहीं किया जा सकता, जो अब तेजी से छिद्र वाले पैटर्न का स्थान लेते जा रहे हैं। अतः यह आगे प्रयोग नही किए जाएँगे।

हॉलाकि संतुलन चिन्ह लगाने के लिए टेलर्स टैक के स्थान पर इसका प्रयोग किया जा सकता है।

टेलर्स टैकः- विभिन्न प्रकार के टेलर्स टैक इस लेख में वर्णित हैं। यहाँ ध्यान रखने हेतु कुछ बिन्दु दिए जा रहे हैं–

टैकिंग धागा अधिकतर कपड़ों पर टेलर टैक अर्थात टॉका लगाने के लिए टैकिंग थ्रेड या बास्टिंग कॉटन का प्रयोग करें क्योंकि यह सस्ता व कमजोर होता है और सरलता से उंगलियों द्वारा तोड़ा जा सकता है। कुछ कपड़ो जैसे बेलवेट पर, टैकिंग थ्रेड मोटा हो जाता है और गॉठ पड़ने लगती है; ऐसे में मर्सीराइज्ड धागा (साटिन किया हुआ) शुद्ध रेशम या एंकर का मशीन की कढ़ाई के धागों का प्रयोग करें। टैक करते समय, सूती सभी रंगों के लिए उपयुक्त होता है परन्तु यदि आप सफेद कपड़े का प्रयोग कर रहे हैं तो आपको एक हल्का परन्तु विरोधाभासी रंग की आवश्यकता होगी।

जटिल शैलियों के साथ जिसमें कई विभिन्न प्रकार के चिन्हों की आवश्यकता हो, विरोधाभासी रंगो के धागों का प्रयोग बेहतर रहता है, चाहे इसके लिए कुछ सटिनाइज्ड और टैकिंग धागे दोनों का प्रयोग करना पड़े। हर चिन्ह का प्रतिनिधित्व कर रहे रंग की सूची बना लें।

टैकिंग के लिए सामान्य से थोड़ी लम्बी सुई का प्रयोग करें।

तीन प्रकार के टेलर टैक्स (डबल, सिंगल और ट्रेस) का प्रयोग निम्न प्रकार से किया जाता है–

१. **दोहरे टॉके वाले टेलर्स टैक्सः-**

यह सबसे बड़ा गुच्छा बनाते हैं व सबसे एवं मजबूत होते हैं। अतः यह सभी

व्यक्तिगत व महत्वपूर्ण चिन्हांकन के लिए प्रयोग किए जाते हैं। जैसे–

डार्ट	बटन
टक्स्	बटनहोल
प्लीट्स	ट्रिमिंग्स
ड्रेप्स	कॉलर

दोहरे टॉके वाले टेलर्स टैक्स का प्रयोग, प्रिन्ट किए गए पैटर्न पर करते समय या तो टैक के लूप का उपरी भाग काट दें अथवा टैक लगाने से पहले पैटर्न में कट लगा दें जिससे कि पैटर्न को जब हटाया जाए तो, टैक उसके द्वारा फिसल कर निकल जाए व पैटर्न को फाड़ें नहीं।

२. एकल टॉके वाला टेलर टैकः-

कम दिखने वाला व दोहरे टॉके वाले टैक से अधिक मजबूत इस तरीके का प्रयोग तब किया जाता है, जब लम्बी लम्बाइयों जैसे सीम अलाउन्सेस का चिन्हांकन करना हो, साथ ही नोचेस के चिन्हांकन के लिए भी प्रयुक्त होता है। यह मोड़ से ६० अंश कोण पर बनाये और इसके अन्दर हर नोच के लिए एक टैक लगाया जाता है।

३. ट्रेस टैकिंगः-

सिलाई की रेखाएँ व सीम को चिन्हांकित करने का यह सबसे सही तरीका है। इसे पल्ले पर फिसलने वाले कपड़ों पर प्रयोग करें, जहाँ टेलर टैक लगाना कठिन हो अर्थात जहाँ सिलाई की रेखा का पूर्णतः सही होना अति महत्वपूर्ण हो। सभी वस्त्रों पर आगे व पीछे की केन्द्रीय रेखाएँ चिन्हांकित करने के लिए इसे प्रयोग किया जाता है।

ट्रेसिंग पेपरः-इस तरीके में सभी चिन्हांकन कपड़े के उल्टी ओर ही आने चाहिए और यह तरीका हर कपड़े के लिए उपयुक्त नही है। उदाहरणार्थ– पतले कपड़े, ग्लेज़ड् कॉटन, हल्के रंगों के कपड़े। ट्रेसिंग पेपर का प्रयोग करने से पहले, उसे कपड़े के अतिरिक्त कपड़े की उल्टी ओर पर जॉच कर देख लें और निर्माताओं की चेतावनी अनुसार, इस सैम्पल को प्रेस करके सुनिश्चित कर लें कि इस्तिरी करने परे चिन्हॉकन का रंग सीधी ओर न आ जाए– रंग हटने की कोई गारंटी नही होती।

कपड़े की दोनों सीधी ओर, एक दूसरे की तरफ रखते हुए, ट्रेसिंग पेपर को नीचे वाली तह के नीचे रखें, जिसमें उसकी रंगीन ओर ऊपर तरफ हो। ट्रेसिंग कागज़ का अन्य टुकड़ा, पैटर्न व ऊपरी सतह के मध्य डालें; कि उसकी रंगीन ओर नीचे की तरफ हो। यदि जरूरत हो तो दुबारा पिन लगा लें। ट्रेसिंग चक्र या बिना धार वाले चाकू से सभी चिन्हॉकन उतार लें। छोटे चिन्हॉकनों के लिए बुनाई की सिलाई भी अच्छी रहेगी।

यदि कपड़ा अधिक मोटा है जिससे एक बार में निशान नहीं लगाए जा सकते, तो आवश्यक है कि पहले ऊपरी सतह पर चिन्हॉकन कर लिया जाए, पैटर्न हटाएँ और नीचे वाली सतह पर प्रक्रिया दोहराएँ।

पैटर्न को हटाना व चिन्हॉकनः-

एक बार चाहे किसी भी तरीके से चिन्हांकन पूरा हो जाए तो पैटर्न को कपड़े पर से हटाया जा सकता है। हर टुकड़े को एकल रूप में देखें। पहले पिन हटाएँ, फिर हल्के हाथ से पैटर्न को कपड़े पर से हटाएँ। यदि टेलर्स टैक का प्रयोग किया गया है तो दोनों सतहों को धीरे से अलग करें और धागे के गुच्छे को ऐसे काटें कि निशान दोनों सतहों पर रह जाएँ।

पैटर्न को सावधानीपूर्वक एक ओर रख दें। अन्त में इसे इस्तिरी करें, जरूरत हो तो सेलोटेप की मदद से मरम्मत करें, मोड़े, नाम लिखें व उसके लिफाफे के साथ स्टोर कर दें।

कम से कम जब तक वस्त्र फिटिंग के लिए टैक नहीं किया जाता, तब तक चिन्हों को यथास्थान छोड़ दें; असल में, फेरबदल करते समय यह अच्छे निर्देशक सिद्ध होते हैं और सर्वोत्तम यही है कि जब तक प्रक्रिया सिलाई तक न पहुँच जाए, इसें ऐसे ही छोड़ दें। हॉलाकि, मशीन चलाने से पहले टेलर टैक को हटा लेना चाहिए क्योंकि एक बार वह मशीन की सिलाई में फँस गये, तो उन्हे हटाना कठिन हो सकता है।

अभ्यास-

१– कपड़े पर ड्राफ्ट चिन्हॉकित करने का अभ्यास करें।

२– अपने निकट क्षेत्र के दर्जी के पास जाएँ व देखें कि वह कपड़े को कैसे बिछाता है।

३.४ सारॉशः-

गंठी हुई बुनावट वाली पट्टी जिसे सेलवेज कहते हैं, अर्थात् 'सेल्व एज' कहते हैं, कपड़े के दोनों ओर की लम्बाई में बनी होती है। लम्बवत् ग्रेन में खिंचाव की क्षमता कम होती है। चौड़ाई के ग्रेन में थोड़ा अधिक खिंचाव की क्षमता होती है। तिरछे कपड़े में खिंचाव की क्षमता सर्वाधिक होती है। यह नर्म नाजुक मोड़ों में अच्छा ड्रेप होता है।

पैटर्न की ग्रेन लाइन कपड़े की ग्रेन से अच्छी तरह मेल खानी चाहिए और कपड़े के प्रयोग मे अधिकतम बचत करने का प्रयास करें जिसे डोवेटेलिंग कहते हैं।

कपड़े को रखने का मूल सिद्धान्त है कि पहले बड़े टुकड़ो को रखें जितना संभव हो, ड्वेटलिंग करें व फिर छोटे टुकड़े रखें। कपड़े का फाल और ग्रेन ध्यान में रखें।

आस्तीनों के लिए पैटर्न को उल्टा करके रखकर दूसरी आस्तीन का चिन्हॉकन किया जाएगा।

जब आप कपड़ा खरीदें तो उसकी पूरी लम्बाई की जॉच करें तथा देख लें कि वह आपके उद्देश्यानुसार हो। शैली की मॉगानुसार व उपयुक्त रंग व भार का कपड़ा चुनें। देखें कि कपड़ा सिल्वट लेता है या नहीं। शुरू में सूती कपड़े के साथ काम करना बेहतर होगा। चेक का चयन न करें, उनका मेल कराना कठिन होता है। जॉचे कि प्रिन्ट कपड़े के सीधे ग्रेन पर हो और कपड़े के सतह पर कोई कमी न हो।

अच्छी पोशाक के निर्माण के लिए अच्छी इस्तिरी होना अति महत्वपूर्ण है। यह एक सर्वश्रेष्ठ कला है। ऐसा करने से आप व्यावसायिक अन्तिम रूप पा सकते हैं।

इस्तिरी करना दबाव, गर्मी व नमी का समागम है। इस्तिरी करते समय सावधानी बरतनी चाहिए कि कपड़े का टेक्सचर खराब न हो।

एक ही ड्राफ्ट के दो टुकड़े काटते समय कपड़े के दोनो सीधे या दोनो उल्टे ओर एक–दूसरे की तरफ होने चाहिए।

ग्रेन की रेखाएँ कपड़े के लम्बवत् धागों से सम्बद्ध होने चाहिए। कपड़े को लम्बाई में मोड़ना, सबसे आदर्श तरीका है जिसमें दोनों सेलवेज की किनारी आपस मे मिलते हैं और आवश्यकतानुसार पैटर्न मोड़वाली दिशा या सेलवेज की ओर रखे जाते हैं।

आशिंक लम्बवत् मोड़ने मे, कपड़े को लम्बवत् ग्रेन पर मोड़तें हैं जिसमें सेलवेज, मोड़ से नापी गई निश्चित दूरी पर रखा जाता है व बाकी कपड़ा एकल रहता है। कपड़े

को मोड़ने का नाप, पैटर्न के टुकड़े के सबसे चौड़े भाग के नाप के बराबर होता है।

चौड़ाई में मोड़े जाने पर सेलवेज के किनारे मुड़कर अपने–अपने किनारों पर ही मिल जाते हैं।

पैटर्न को भी मेल खाना चाहिए। कभी–कभी किसी ले–आउट में कपड़े को दो तरह से मोड़ना पड़ता है। सामान्य तरीका है कि पहले एक भाग के लिए कपड़े को मोड़े, काटे व फिर दूसरे भाग के लिए दूसरी तरह मोड़े।

एक बार ले–आउट कर लिया जाएँ तो पैटर्न के टुकड़ों को; काटने से पहले, कपड़े पर सुरक्षित पिन कर लें।

कपड़े की सीधी किनारी से शुरूआत करें और पहले मोड़ों और सीधे किनारों पर पिन लगाएँ। सेलवेज के पास टुकड़ा पिन करते समय, सेलवेज को काटकर हटाया जा सकता है। सेलवेज, बाकी कपड़े की तुलना में अधिक कसकर बुनी होती है और इसे पूर्ण वस्त्र में शामिल नहीं करना चाहिए।

पैटर्न के किनारों के बहुत करीब पिन लगाएँ। सिलाई की रेखा के अन्दर पिन लगाएँ। पिन करते समय कपड़े को कम से कम हिलाएँ।

एक बार पैटर्न को पिन कर लें, काटने से पहले कपड़े को बिल्कुल न हिलाएँ।

अत्यधिक धागे छोड़ने वाले कपड़ों में बड़े टर्निंग छोड़ने का प्रयास करें।

नोचेस को अन्दर की ओर नही काटना चाहिए, क्योंकि यह सीम अलाउन्स को काफी कम व कमजोर कर देते हैं।

पैटर्न के टुकड़ों की रेखाओं का अनुसरण करते हुए, लम्बे स्ट्रोक्स में काटें। काटने वाली कैंचियाँ इस प्रकार से आकृत व संतुलित होती है जिससे काटते समय वह मेज़ पर टिक जाएँ।

चिन्हांकनः-

प्रायः यह आसान होता है कि छोटे घुमावों पर छोड़ दें, व सीधा काट लें, बाद में छोटी कैंची से घुमावों को सफाई से काट लें।

कपड़े के बाई ओर के चिन्हॉकन की लम्बाई व स्थान, दाई ओर के चिन्हांकन के समान ही होना चाहिए। चिन्हॉकन का सर्वश्रेष्ठ तरीका है टेलर्स टैक्स द्वारा। रंगीन ट्रेसिंग कागज़ वाली ट्रेसिंग चक्र का प्रयोग भी किया जा सकता है।

अधिकतर कपड़ों पर टेलर्स टैक्स लगाने के लिए टैकिंग धागे का प्रयोग करें क्योंकि यह सस्ता और इतना कमजोर होता है कि उँगलियों द्वारा आसानी से तोड़ा जा सकता है। जटिल शैलियों के साथ जहाँ कई विभिन्न प्रकार के चिन्हों को अंकित किया जाना हो, विरोधाभासी रंगों के धागों का प्रयोग करना बेहतर होगा। हाथ से सिलने के लिए उस कपड़े पर प्रयुक्त सुई से थोड़ी लम्बी सुई का प्रयोग करें। तीन प्रकार के टेलर्स टैक्स हैं– डबल, सिंगल और ट्रेस।

विशेष कपडें पर चिन्हॉकन के लिए ट्रेसिंग पेपर का प्रयोग किया जा सकता है।

पैटर्न को हटाना व चिन्हॉकनः- चिन्हांकन के बाद, पैटर्न को हटा सकते है।

सभी निशानों को वैसे ही छोड़ दें, कम से कम तब तक जब तक वस्त्र को फिटिंग के लिए टैक अप नहीं किया जाता। हॉलाकि, मशीन चलाने से पहले टैलर टैक्स को अवश्य हटा लेना चाहिए क्योंकि मशीन की सिलाई में फॅस जाने के बाद इन्हें निकालना कठिन है।

३.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

प्रश्न–१ कपड़े को चौड़ाई में बिछाना क्या है ?

प्रश्न–२ पिन करने का क्या अर्थ है ?

प्रश्न–३ चिन्हॉकन से क्या अर्थ है ?

प्रश्न–४ तीन प्रकार के टेलर्स टॉके कौन से हैं ?

प्रश्न–५ कपड़े की लेंथवाइज लेइंग किसे कहते हैं ?

३.६ स्वाध्ययन हेतु

१– एन्ज्वाय ड्रेस मेंकिंग, द्वारा जेनिफर स्टुअर्ट, प्रकाशक–चार्ल्स टी० ब्रैन्डफोर्ड कम्पनी, न्यूटन, मैसैच्यूसेटस ०२१५६।

संरचना

४.१ यूनिट प्रस्तावनाः-

नाप एक महत्वपूर्ण पक्ष है। यह यूनिट आपको बताता है कि नाप कैसे लिए जाते हैं। यह आपको यह भी बताता है कि हर नाप को क्या कहा जाता है और किसी विशिष्ट नाप के लिए किस बिन्दु से किस बिन्दु तक नापा जाता है।

४.२ उद्देश्यः-

ड्राफ्टिंग प्रारम्भ करने से पहले हमे नाप लेने पड़ेगें। नाप लेने का तरीका अत्यधिक तकनीकी है और हमें पता होना चाहिए कि कौन सा नाप शरीर के किस भाग का है। यह ड्राफ्टिंग की ओर पहला कदम है।

४.३ नापः-

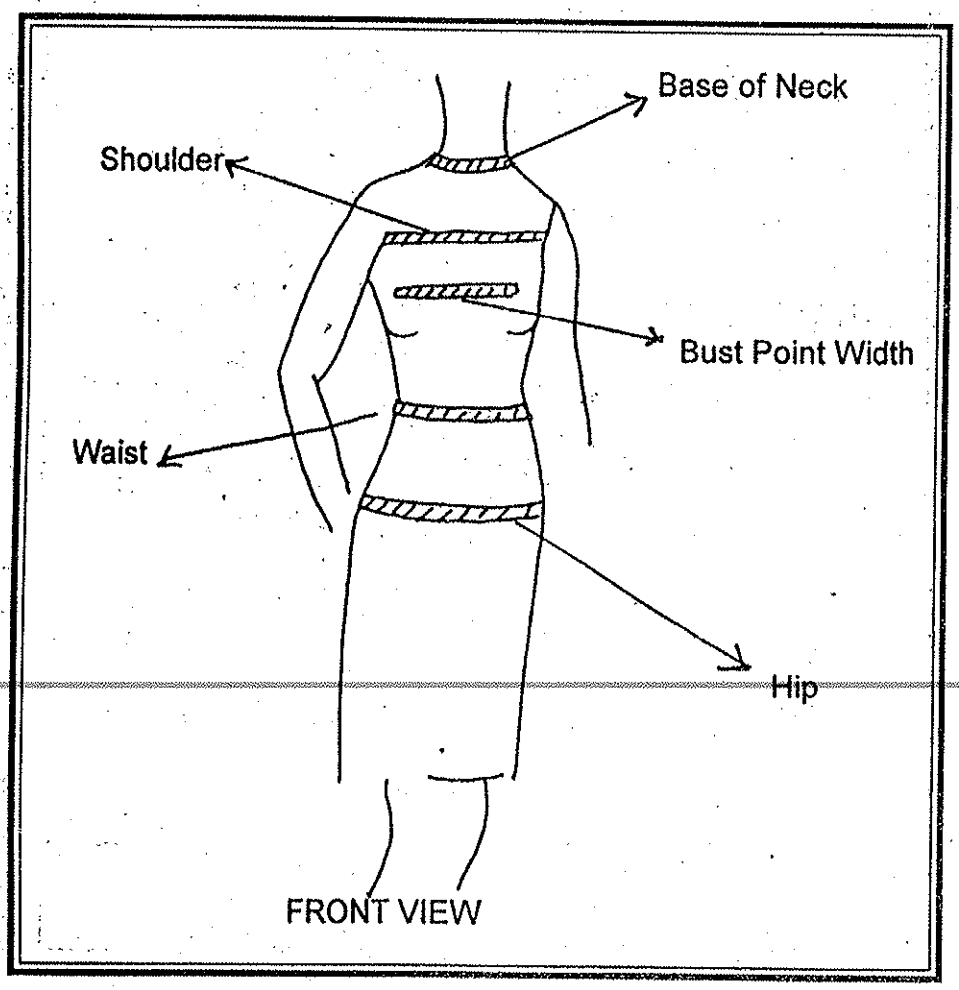
किसी व्यक्ति का नाप ठीक प्रकार लेना एक फैशन डिजाइनर के लिए महत्वपूर्ण है क्योंकि डिजाइनिंग के बाद उसे पता होना आवश्यक है कि उसे कौन सा साइज बनाना है।

फैशन उद्योग में काफी परिवर्तन आया है। व्यक्तिगत पैटर्न से, वह सामान्य साइजेस के जन–निर्माण तक पहुँच गया है। अतः हमारे पास हर सामाजिक स्तर के

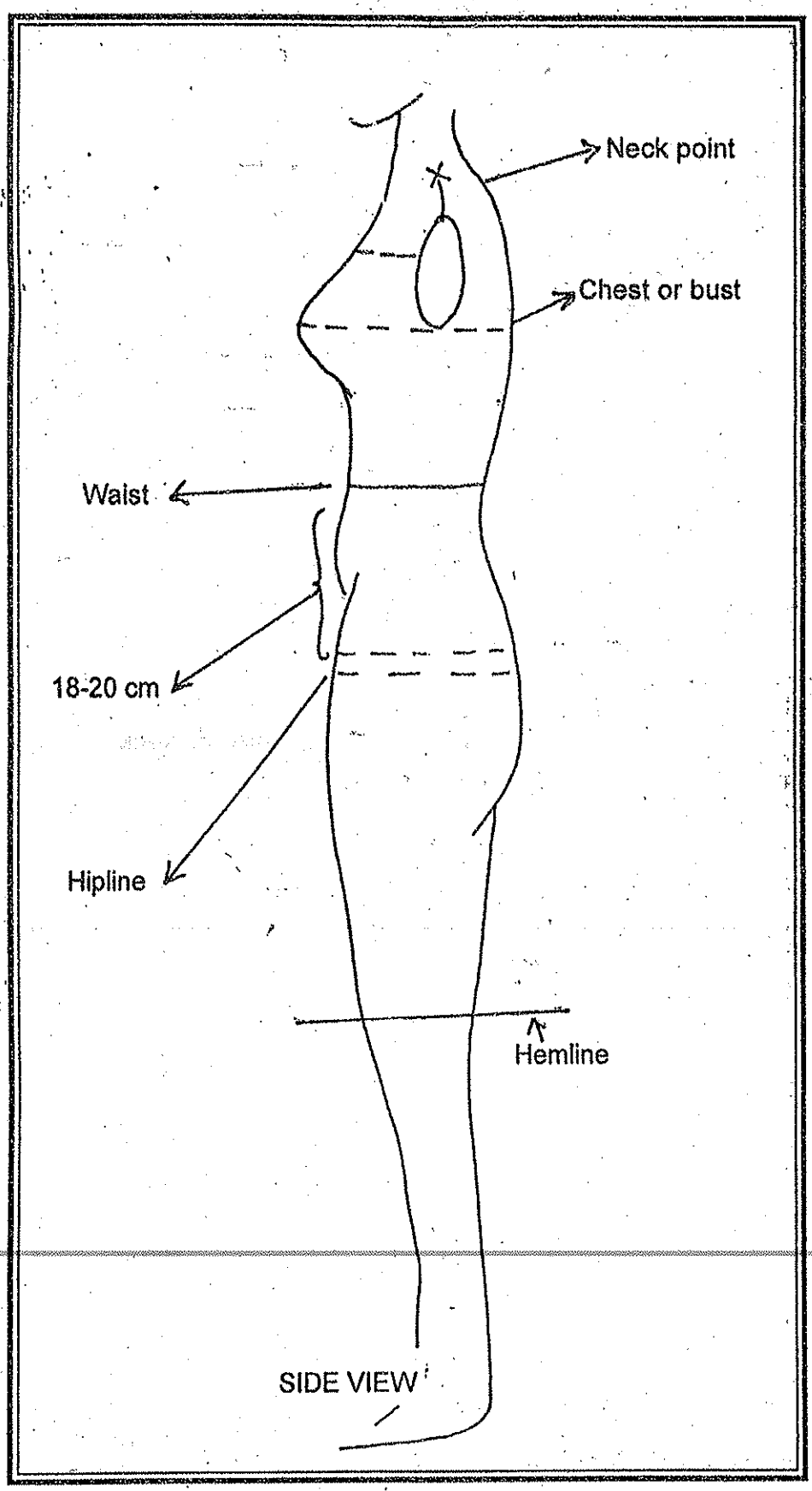
लिए सर्वमान्य नाप चार्टस् उपलब्ध हैं। आप जिस बाजार के लिए कार्य कर रहे हैं उसमें लोगों के शारीरिक बनावट के अनुसार पर निर्भर करते हुए आदर्श नाप चार्टस् बदल जाते हैं। अमरीका के लिए बने नाप चार्टस् चीन व जापान के नाप चार्टस से काफी भिन्न हैं।

हम यह जानने से शुरूआत करते हैं कि व्यक्तिगत नाप कैसे लिए जाते हैं। सबसे महत्वपूर्ण औजार है आपका नाप टेप, जिसे सामान्य भाषा में इंच टेप कहा जाता है। यह लचीला होना चाहिए व इसके निशान स्पष्ट होने चाहिए। ध्यान रखें कि नापते समय टेप मुड़ा न हो। नाप लेते समय सुनिश्चित कर लें कि व्यक्ति ने सही मूल वस्त्र पहने हों। ध्यान रहे कि व्यक्ति दोनो पैरों पर सीधा खड़ा हो, किसी भी ओर झुका न हो। साथ ही यह भी सुनिश्चित करें कि व्यक्ति झुक कर नहीं बल्कि एकदम सीधा खड़ा हो।

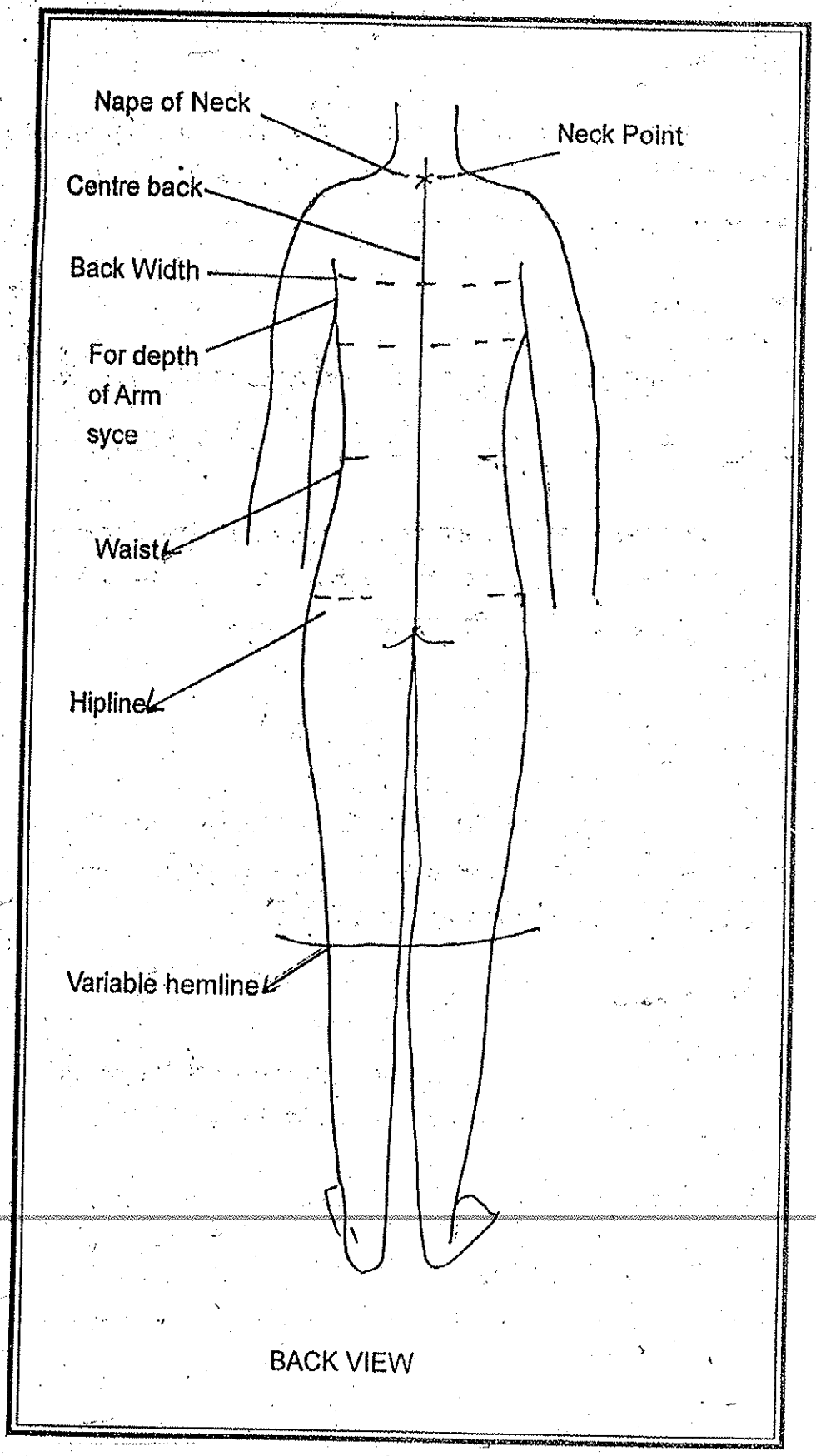
नाप शुरू करने से पहले यह जान लें कि शरीर के कौन से भागों का नाप लेना है। निम्न रेखांकन सामने से है:–



अब हम साइड से देखते हैं–



अब हम पीछे की ओर से देखते हैं:–



BACK VIEW

अब निम्न तरीके से नापना प्रारम्भ करते हैं–

ऊपरी धड़:-

यह छाती के अर्थात सबसे बड़े भाग व कंधों के ब्लेड के ऊपर से नापा जाता है तथा पीछे की ओर पर, टेप को थोड़ा ऊपर की ओर तिरछा करते हैं। टेप ठीक–ठीक पकड़ना चाहिए। न अधिक कसा न ढ़ीला।

कमर:-

यह छाती के नीचे होता है जहाँ बेल्ट बाँधी जाती है। एक वृत्ताकार नाप लें।

नितम्ब:-

यह नितम्ब के सबसे ऊँचे भाग पर लिया जाता है। यह कमर की रेखा से, १८ से २५ से०मी० नीचे तक मिलेगा। यह असल में, फिगर के प्रकार पर निर्भर करेगा। एक या दो बिन्दुओं पर नाप लें और अधिकतम नाप को नोट कर लें। टेप कस कर पकड़ना चाहिए।

गला:-

यह नाप कॉलर के लिए लिया जाता है। गले के आधार के चारों ओर त्वचा के करीब, टेप को रखें। टेप को थोड़ा ढ़ीला रखना याद रखें। यदि आप उसे कस कर पकड़ रहे हैं, तो उसके अन्दर दो उंगली डालकर नापें।

कंधे की लम्बाई:-

यह नाप गले से जो कान के ठीक पीछे वाले बिन्दु की सीध में हो से कंधे के ब्लेड की नोक तक, कंधे के सबसे ऊपर वाले भाग का होता है।

छाती की चौड़ाई:-

यह आर्महोल अर्थात बगल से नीचे की आधी दूरी, जहाँ बॉह शरीर से जुड़ती है, से चौड़ाई में, सीधे सामने वाले बिन्दु तक का नाप होता है। इसको सही–सही नापना कठिन है। यदि आप सेट–इन आस्तीनों वाला कोई वस्त्र पहने हैं तो यह सरल हो जाता है।

आर्महोल:-

टेप को बॉह के नीचे रखें, शरीर के पास लाएँ और फिर बॉह के चारों ओर, ऊपर की तरफ, कंधे तक ले जाएँ। कसा व करीब से नाप लें।

आगे की बोडिस की लम्बाई:-

यह कंधे के उच्चतम बिन्दु से छाती के ऊपर होते हुए, कमर तक का नाप होता है।

पीछे की लम्बाई:-

यह गले के आधार पर स्थित, ऊँची हड्डी से, लम्बवत् नीचे की ओर, वेस्ट लाइन टेप तक का नाप है।

अन्दर की आस्तीन की लम्बाई:-

यह बगल के खाली स्थान से कलाई तक का नाप, जो अंगूठे की सीध में हो, है। नाप लेते समय बॉह को शरीर से दूर रखें।

ऊँपर की बॉह:-

यह एक सरल नाप है जो, कोहनी के ऊपर के बॉह के सबसे भरे भाग में, थोड़ा ढ़ीला कर लिया जाता है।

कलाई:-

कलाई के करीब लिया जाने वाला नाप हैं।

साइड की डार्ट:-

यह साइड में होती है, कमर लाइन से लम्बवत् नीचे की ओर, नितम्ब के सबसे चौड़े भाग तक।

स्कर्ट के अग्रभाग की लम्बाई:-

यह अग्रभाग के केन्द्र में होता है, कमर के केन्द्र से आवश्यक लम्बाई तक।

अग्रभाग की पूरी लम्बाई:-

यह नाप, कंधे के उच्चतम बिन्दु से, छाती के ऊपर होते हुए, कमर तक व फिर नीचे जमीन तक होता है।

स्कर्ट की साइड की लम्बाई:-

यह नाप, कमर की साइड से आवश्यक लम्बाई तक, का होता है।

स्कर्ट के पिछले भाग की लम्बाई:-

यह नाप, पिछले भाग के केन्द्र पर, कमर से जमीन तक की लम्बाई का नाप होता है।

पिछले भाग की पूरी लम्बाई:-

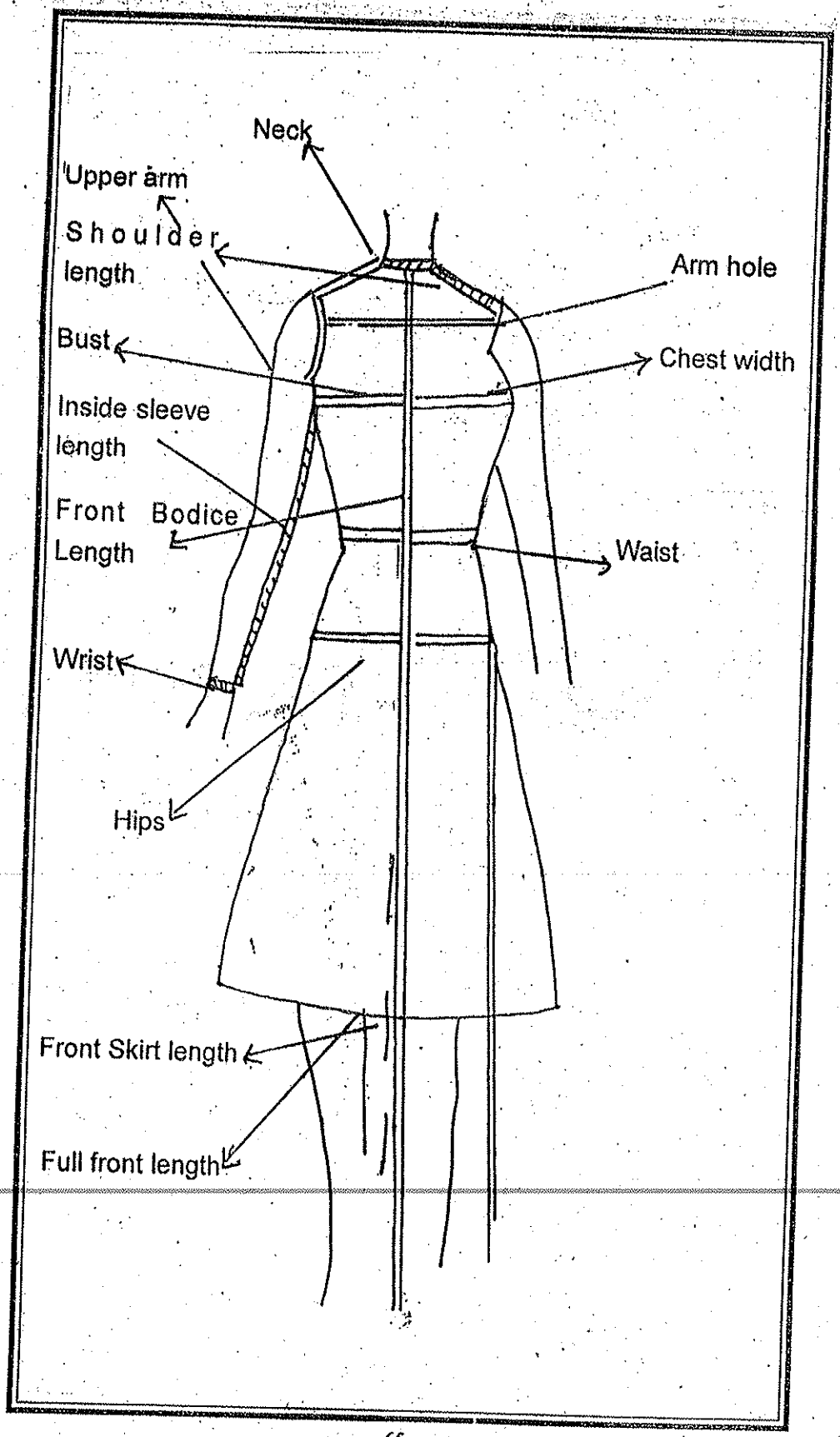
यह नाप, गले के पिछले भाग की उठी हुई हड्डी से लेकर कमर व फिर आवश्यक लम्बाई तक का होता है।

आने वाले पृष्ठों में, चित्रों द्वारा समझाया गया है कि शरीर का नाप किस प्रकार लेना चाहिए। दिए गए रेखांकन, इन नोटेशन को बेहतर रूप से समझने में आपकी सहायता करेंगे।

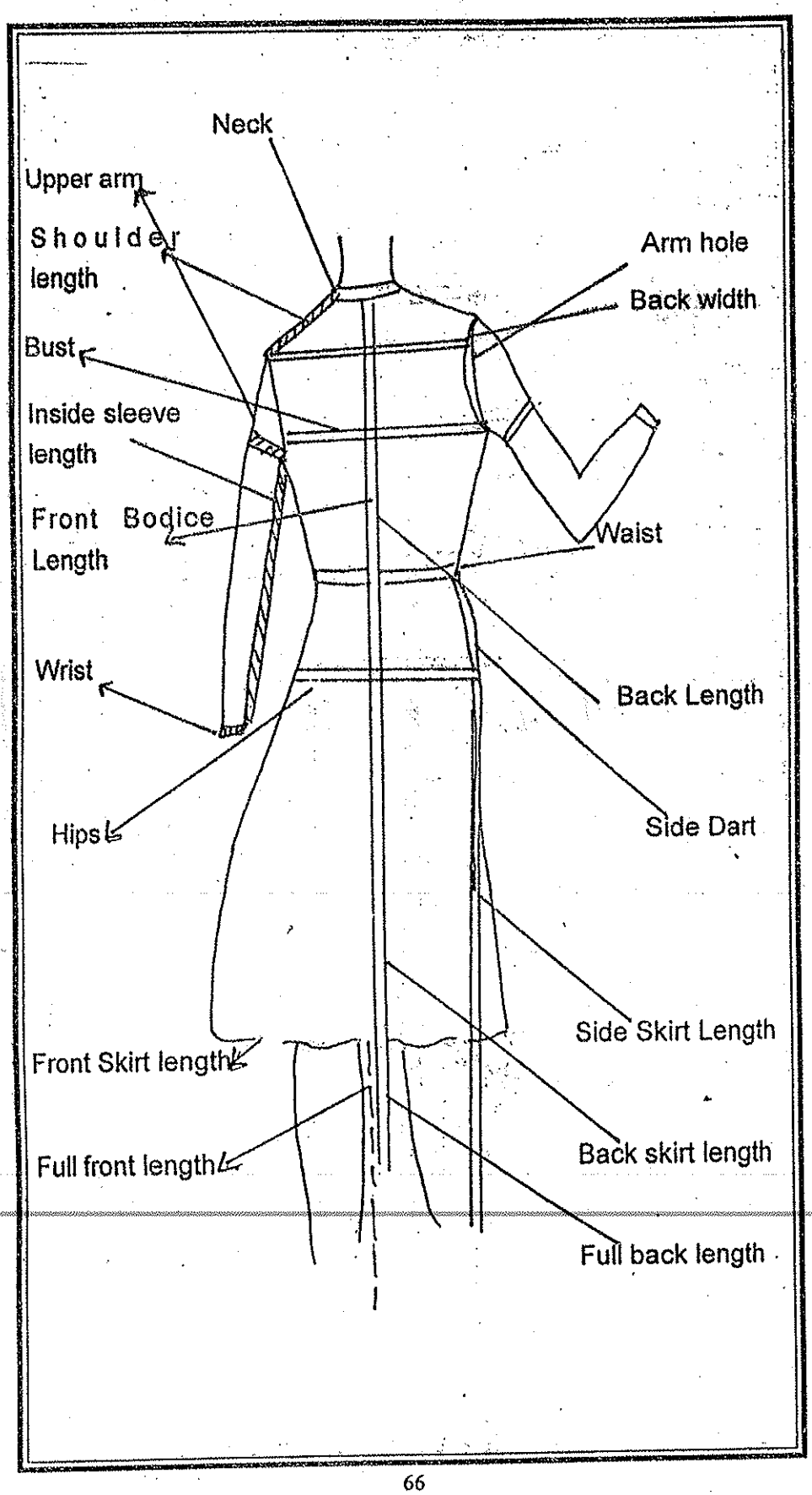
एक बात स्मरण रहे क्योंकि आप अभी प्रारम्भ कर रहें हैं, अतः सभी नाप लेना बेहतर रहेगा। बाद में जब आप ड्राफ्टिंग आरम्भ करेंगे तो आप को कुछ फार्मूले दिए जाएँगे, जिनकी सहायता से आप नापों की गणना भी कर सकेगें।

एक अन्य ध्यान में रखने वाली बात यह है कि यह नाप व्यक्तिगत पैटर्न के लिए हैं। अन्यथा, आप मानक नाप चार्ट के अनुसार कार्य कर सकते हैं जो आपको, एक विशिष्ट छाती साइज के लिए सामान्य नाप देते हैं। इनके आधार पर आप अपने फिगर के साइज की नाप ले सकते हैं।

अब हम शरीर का आगे वाला भाग देखते हैं।



अब हम शरीर का पीछे वाला भाग देखते हैं।



आगे आने वाले चार्टस् में साइजेस के साथ--साथ नाप भी दिए गए हैं। यह नाप अंग्रेजी साइजेस के अनुसार हैं। ध्यान रहे कि दिए गए साइजेस न० अलग--अलग कम्पनी व निर्माता के अनुसार अलग--अलग हो सकते हैं। विशेषकर, स्थापित ब्रॉड नाम वाले अपने स्वयं के न० विकसित कर लेते हैं। परन्तु उनके समतुल्य नाप एक जैसे होगें।

अब हम विभिन्न नाप चार्ट देखते हैं।

Misses' Body Measurements in inches

Size	Extra small		Small		Medium		Large		Extra large	
Size	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22
Bust	31.5	32.5	34	35.5	37	38.5	40	41.5	43	45
Waist	22.5	23.5	24.75	26	27.5	29	31	33	35	37
Hip	32.25	34	35.5	37	38.5	40	41.75	43.25	45	47
Waist Length	15.25	15.5	15.75	16	16.25	16.5	16.75	17	17	17

Women's Body Measurements in inches

Size	**1X**	**2X**	**3X**	**4X**
Bust	45	49	53	57
Waist	37	41	45	49
Hip	47	51	55	59
Waist Length	17	17 1/4	17 1/2	17 3/4

Men's Body Measurements in inches

Size	Small	Medium	Large	Extra Large	XX Large
Chest	34 36	38 40	42 44	46 48	50 52
Chest	34 36	38 40	42 44	46 48	50 52
Waist	28 30	32 34	36 38	40 42	44 46
Neck	14 14.5	15 15.5	16 16.5	17 17.5	18 18.5

Youth's Body Measurements in inches

Size	XS	S	M	L	XL
Height	58	61	64	66	68
Hip	32	34	36	39	42

Girls' Body Measurements in inches

Size	4	5	6	7	8	10	12	14
Height	41	44	47	50	52	56	58.5	61
Chest	23	24	25	26	27	28	30	32
Waist	21.5	22	22.5	23	23.5	24.5	25.5	26.5
Hip	23.5	24.5	25.5	27	28	30	32	34

Boys' Body Measurements in Inches

Size	4	5	6	7	8	10	12	14
Height	41	44	47	48	50	54	58	61
Chest	23	24	25	26	27	28	30	32
Waist	21.5	22	22.5	23	24	25	26	27
Hip	23.5	24.5	25.5	27	28	29.5	31	32.5

Toddlers' Body Measurements in Inches

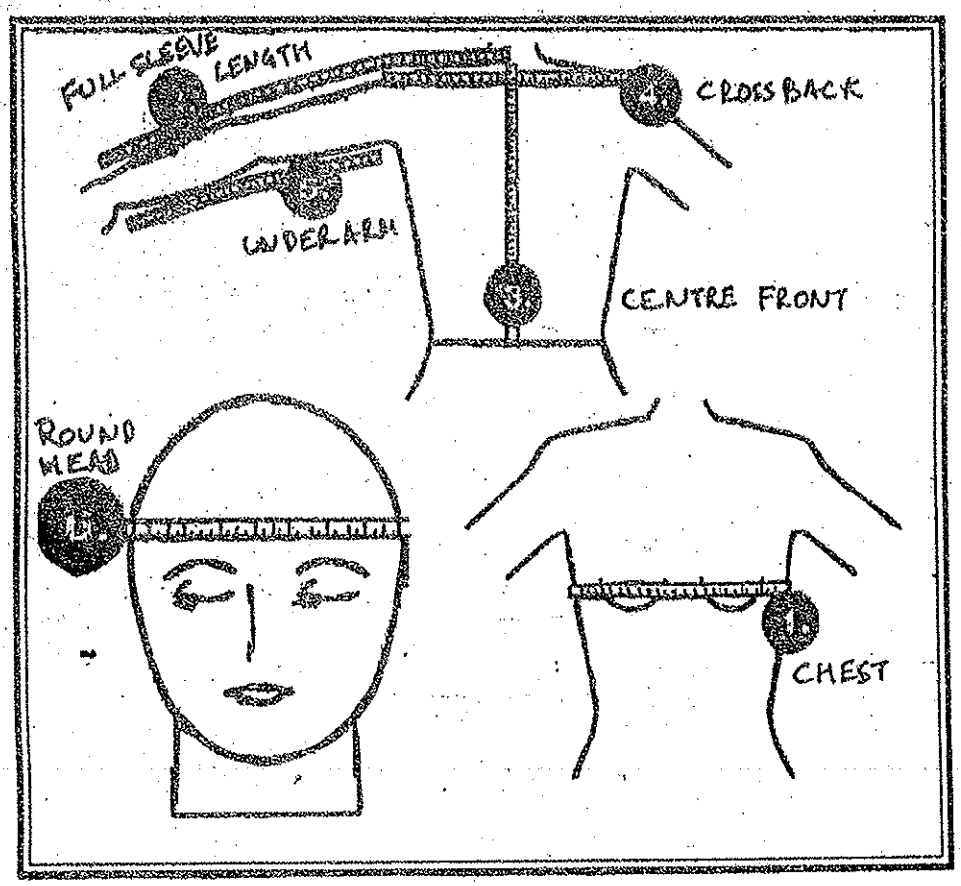
Toddler's garments have a diaper allowance

Size	T1	T2	T3	T4
Height	31	34	37	40
Chest	20	21	22	23
Waist	20	20.5	21	21.5
Hip	20.5	21.5	22.5	23.5

Babies' Body Measurements in Inches and pounds

Size	Small	Medium	Large	X-Large
Month	0-3	3-6	6-12	12-18
Height	24	26.5	29	31.5
Weight	13	18	22	26

स्मरण रहे कि आपके शरीर में चिकने घुमाव होते हैं। घुमावदार रेखाओं का नाप लेना, सीधी रेखाओं का नाप लेने जैसा नही होता। जब आप नाप लें, तो जहाँ से नापना शुरू करते हैं, वह बिन्दु एकदम सही होना चाहिए। सामान्य गलतियाँ है, गले का आधार और सामने की कमर की लम्बाई। आस्तीन की लम्बाई के नाप के लिए, पूरी आस्तीन की लम्बाई में से, अन्दर की आस्तीन की लम्बाई घटा दें। पूरी आस्तीन की लम्बाई, तकनीकी रूप से, नेप के केन्द्र से, दिखाए गए तरीके से नापी जाती है।



शोध ने दिखाया है कि उम्रदराज़ महिलाओं के शरीर में उम्र के साथ कई बदलाव आते हैं जिसके कारण उनके कपड़ों की फिटिंग काफी प्रभावित होती है। अपनी कपड़ों की खरीदारी में, उन्होने 'अच्छी फिटिंग की कमी' को अपनी सबसे बड़ी परेशानी बताया है। हमें ध्यान रखना चाहिए कि उम्र के अनुसार नाप में परिवर्तन आता है।

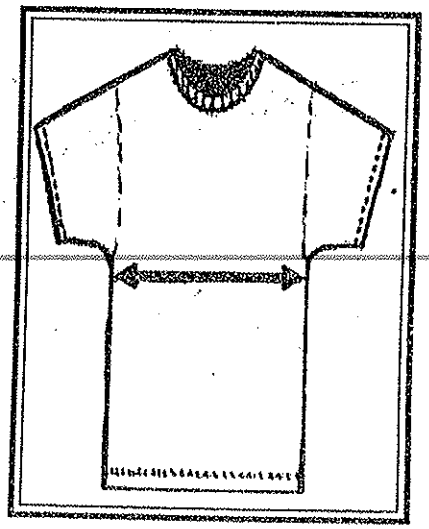
नाप लेते समय, एक अन्य महत्वपूर्ण, ध्यान रखने योग्य पक्ष है– ढ़ील का। यदि पैटर्न को बिना ढ़ील जोड़े बना दिया जाएगा तो व्यक्ति उसे पहन नहीं पाएगा क्योंकि वह बहुत कस जाएगा। पहनने योग्य बनाने के लिए हमें उसमें थोड़ी ढ़ील जोड़नी पड़ेगी।

यह ढील आवश्यकता व फैशन के अनुसार भिन्न हो सकती है। यह ढील मूलतः, हिलने–डुलने व आराम के लिए जगह बनाने के लिए दी जाती है। पोशाक के अनुसार, ढील की मात्रा भी भिन्न हो जाती है। एक इवनिंग गाउन की तुलना में, जैकेट को अधिक ढील की आवश्यकता होगी।

अधिक उम्र वाले लोग, सामान्यतः ढीले वस्त्र पहनते हैं और अतः इनमें, युवाओं की अपेक्षा अधिक ढील की आवश्यकता होगी। साइजेस के लिए सामान्य रूप से ली जाने वाली ढील, नीचे दिए गए चार्ट में दी गई है। दिए गये विभिन्न वर्ग, फ़िगर का प्रकार बताते हैं, उम्र नही।

	Bust	Waist	Hips
Misses	3	1	2.5
Women	4.5	1	3
Half-Size	4	1	2.5
Junior petite	3	1	2
Young/Juniour/teen	3	1	2
Girls	2.5	1	2

कभी–कभी हमें पोशाक से ही नाप लेने पड़ते हैं। ऐसे समय पोशाक को मेंज़ पर सपाट फैलाएँ और दिखाए गए तरीके से नाप लेना शुरू करें।

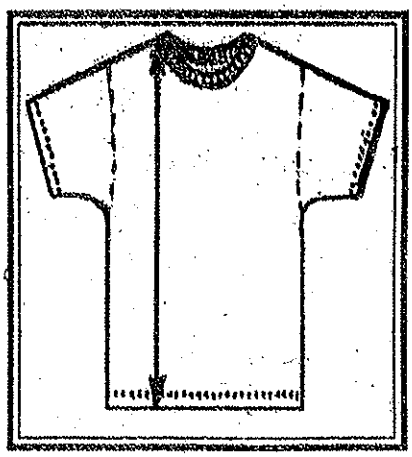


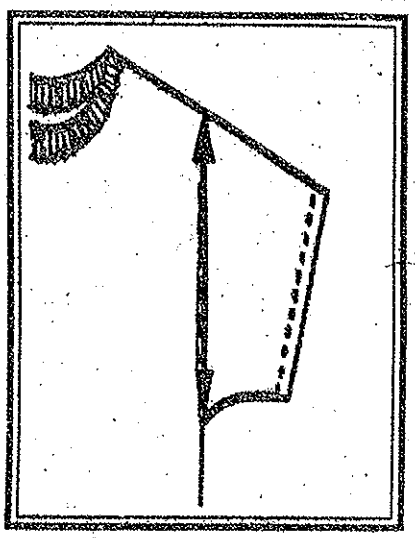
शरीर की चौड़ाई:-

आर्महोल के एक इंच नीचे से, एक साइड से दूसरी साइड तक चौड़ाई में नापें।

शरीर की लम्बाई:-

जहाँ गले की ट्रिम, पोशाक की बॉडी से मिलें, वहाँ से नीचे तक (नीचे की कोई भी ट्रिम के साथ) एक सीधी रेखा में नापें।



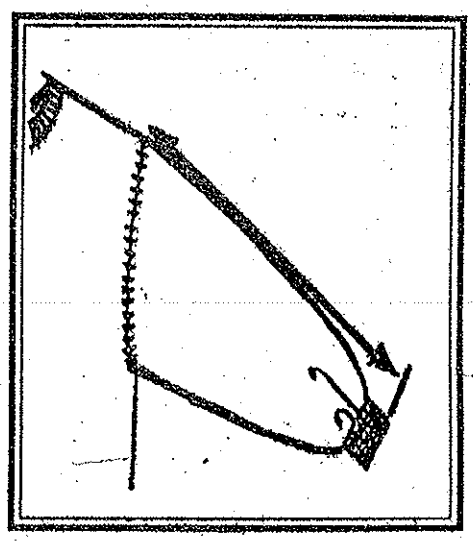


आर्महोल (बगल):-

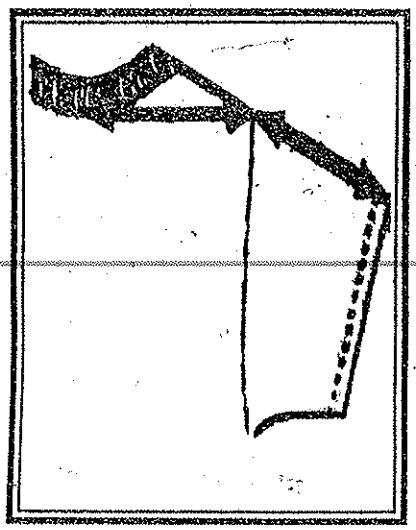
कंधे का बिन्दु जहाँ आस्तीन पोशाक में जुड़ती हैं से, बगल तक, जहाँ आस्तीन पोशाक से मिलती है, एक सीध में नापे।

आस्तीन की लम्बाई:-

ऊपर की तरफ–कंधे की सिलाई पर, जहाँ आस्तीन मिलती है, से सीधा आस्तीन के निचले भाग तक (जिसमें ट्रिम भी शामिल है) तक नापें।



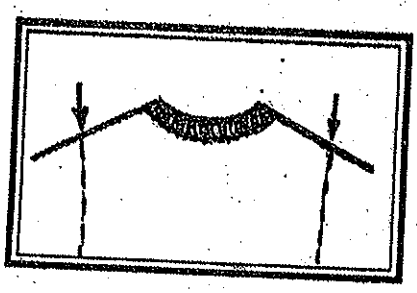
पिछला केन्द्र:-



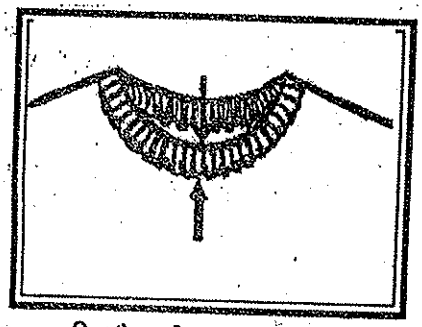
पिछले भाग के केन्द्र, जहाँ कॉलर पोशाक में जुड़ता है, से जहाँ आस्तीन व कंधा जुड़ता है और फिर आस्तीन के कफ या हेम के अनत तक, नापें।

कंधे से कंधे तक:-

वस्त्र के पिछले भाग को चौड़ाई में, कंधो की सिलाई के साथ, एक कंधे की बाहरी किनारी से दूसरे कंधे की बाहरी किनारी तक नापें।

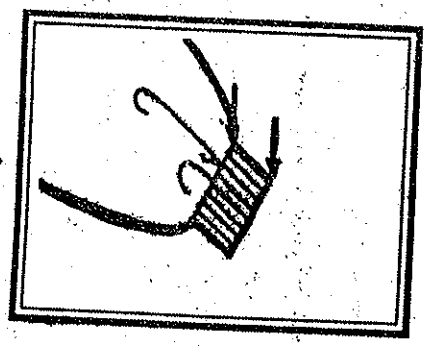


कॉलरेट चौड़ाई:-

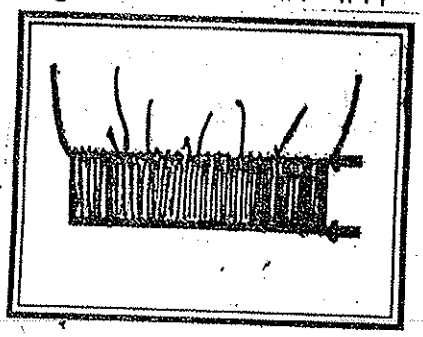


आगे के केन्द्र पर कॉलरेट सीम पर स्केल का एक किनारा रखें और दूसरी ओर तक कॉलरेट की चौड़ाई नाप लें।

कफ की चौड़ाई:-

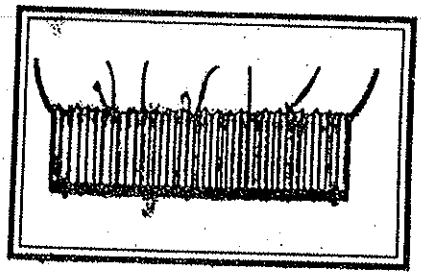


जहाँ कफ, आस्तीन से जुड़ता है, उस बिन्दु से कफ के अन्त तक नापें।



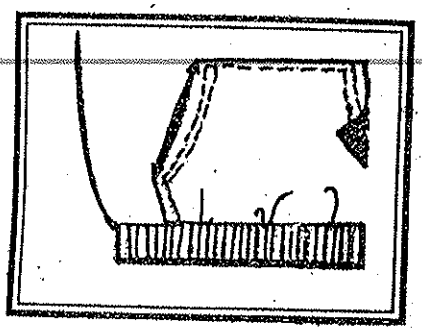
नीचे के बैन्ड की चौड़ाई:-

जहाँ बैन्ड जुड़ा है, वहाँ से बैन्ड के किनारे तक नापें।



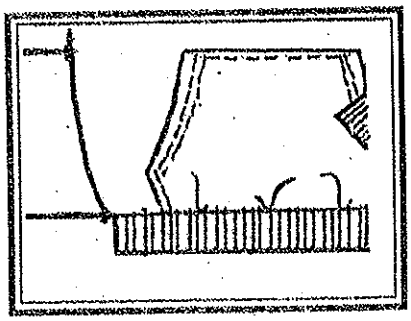
नीचे के बैन्ड की ओपनिंग:-

नीचे के बैन्ड के किनारे के साथ–साथ नापें



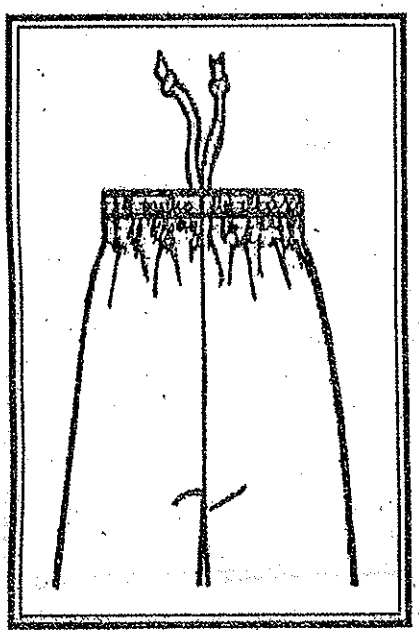
मफ जेब की ओपनिंग:-

जेब की ओपनिंग के साथ--साथ नापें, जेब के उपर से जेब की ओपनिंग के नीचे तक।



लम्बाई:-

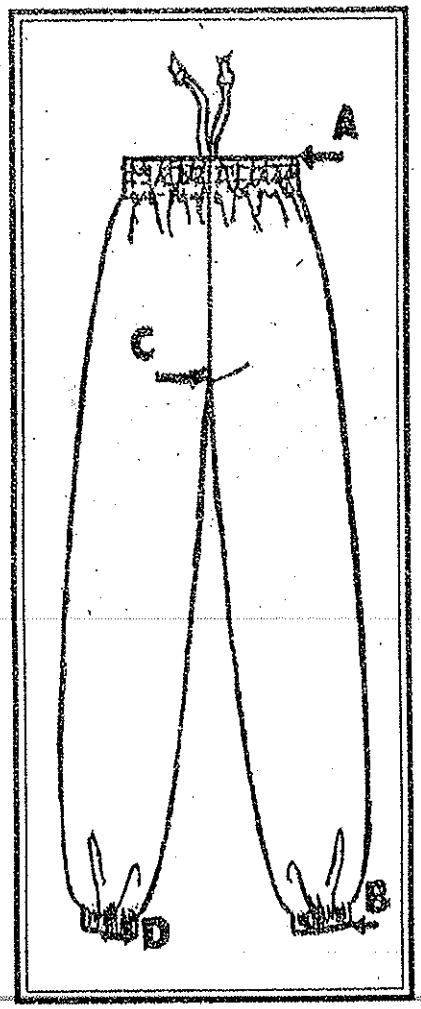
पोशाक की साइड के साथ--साथ नापें, जेब के शीर्ष के समानान्तर बिन्दु से, उस बिन्दु तक जहाँ जेब, नीचे के बैन्ड से मिलती है।



कमर क ी पट्टी:-

ढीला-इलास्टिक बैन्ड के केन्द्र में, कमर की चौड़ाई, ऊपर से १/२ इंच छोड़कर नापें।

खिंचा हुआ-इलास्टिक कमर को बेड़ा खींचकर, बिना सिलाई तोड़े मिली अधिकतम चौड़ाई को नापें।



लम्बाई:-

कुल लम्बाई-इलास्टिक के शीर्ष की बाहरी सीम से पैर के निचले भाग तक नापें। (ए से बी तक)

अन्दर की सीम-आसन की सिलाई से पैर के निचले भाग तक नापें। (सी से डी तक)।

अभ्यास-

१– एक इंच टेप लें और किसी व्यक्ति का नाप लेने का अभ्यास करें।

२– अपना नाप स्वयं लेने का प्रयास करें। कुछ ऐसे होगें जिनके लिए आपको सहायता लेनी पड़ेगी।

४.४ **सारांशः-** मानक नाप चार्ट बाजार के अनुसार बदलते रहते हैं। अमरीका के लिए साइज–८, चीन के साइज–८ से अलग होगा।

नापने वाला टेप आपका महत्वपूर्ण औजार है। यह लचीला होना चाहिए और उस पर चिन्हॉकन स्पष्ट होना चाहिए। नाप लेते समय टेप मुड़ना नही चाहिए। व्यक्ति को अन्दर के वस्त्र सही पहने होने चाहिए। व्यक्ति को सीधा खड़ा होना चाहिए।

नापे जाने वाले, शरीर के भाग हैं– छाती, कमर, नितम्ब, गला, कंधे की लम्बाई, छाती की चौड़ाई, बगल, अग्र बॉडिस लम्बाई, पीछे की चौड़ाई, पीछे की लम्बाई, आस्तीन की अन्दर की लम्बाई, उपरी बॉह, कलाई, साइड की डार्ट, आगे की स्कर्ट की लम्बाई, आगे की पूर्ण लम्बाई, स्कर्ट की साइड की लम्बाई, स्कर्ट की पीछे की लम्बाई, और पीछे की पूरी लम्बाई।

४.५ स्वनिंधार्य प्रश्न/अभ्यास

प्रश्न–१ नाप लेने का क्रम बताइए ?

प्रश्न–२ गले का नाप कैसे लिया जाता है ?

प्रश्न–३ स्कर्ट के पीछे की लम्बाई व साइड की लम्बाई का नाप लेने में क्या अन्तर है?

प्रश्न–४ नितम्ब का नाप सामान्यतः कहॉ लिया जाता है ?

प्रश्न–५ नाप लेते समय व्यक्ति को क्या सावधानियॉ बरतनी चाहिए ?

४.६ स्वाध्ययन हेतुः-

एन्ज्वाय ड्रेस मेकिंग द्वारा जेनिर स्टुअर्ट, प्रकाशक–चार्ल्स ओ० बैन्डफोर्ड, कम्पनी, न्यूटन, मैसैश्यूसेट्स ०२१५६।

NOTES

उत्तर प्रदेश
राजर्षि टण्डन मुक्त विश्वविद्यालय

डी०एफ०डी० - 04

फैशन डिजाइनिंग

ड्राफ्टिंग और पैटर्न ले-आउट

ब्लाक

२

ड्राफ्टिंग

ब्लाक-२

विषय परिचय

ड्राफ्टिंग

ड्राफ्ट की सहायता से हम किसी भी नाप के परिधान का प्रारुप तैयार करते हैं। इसकी सहायता से हम विभिन्न पोशाकों के लिए पैटर्न बना सकने में सक्षम हो जाते हैं।

यूनिट-५

बच्चों के लिए बेसिक ब्लॉकः-

इस युनिट में बच्चों के ब्लॉक के लिए मूल ड्राफ्ट बताएँ गए हैं तथा साथ ही विभिन्न आस्तीनों के ब्लॉक भी सम्मिलित किए गए हैं।

यूनिट-६

व्यस्कों के लिए बेसिक ब्लॉकः-

इसमें व्यस्क ब्लॉक के विभिन्न मूलभूत ड्राफ्ट और विभिन्न आस्तीनों के ब्लॉक सम्मिलित किए गए हैं।

यूनिट-७

कॉलरः-

इसमें विभिन्न प्रकारों के कॉलर के ड्राफ्ट बताए गए हैं।

यूनिट-८

स्कर्टः-

इसमें विभिन्न प्रकार की स्कर्ट के ड्राफ्ट बनाए गएँ हैं।

यूनिट-५

संरचना

५.१ यूनिट प्रस्तावनाः-

इस यूनिट में बच्चों के ब्लॉक के लिए मूलभूत ड्राफ्ट और विभिन्न आस्तीनों के ब्लॉक बताए गए हैं।

५.२ उद्देश्यः-

इन ड्राफ्ट्स की सहायता से आप बच्चों की विभिन्न पोशाकों के लिए पैटर्न बना सकने में सक्षम हो जाएँगे।

५.३ बच्चों के लिए बेसिक ब्लॉकः-

इस यूनिट में आप तीन साल के बच्चे के लिए ड्राफ्ट बनाना सीखेगें। ड्राफ्ट में बेसिक बॉडिस ब्लॉक और बेसिक आस्तीन का ब्लॉक शामिल है। इसके अलावा इसमें सादी आस्तीन ब्लॉक, पफ आस्तीन ब्लॉक, लेग ओ मटन आस्तीन ब्लॉक, कैप आस्तीन, फ्लेर्ड आस्तीन, मैगियर आस्तीन, डोलमन और किमोनो आस्तीन भी शामिल हैं।

प्रारम्भ करने से पहले, हम वह मीजरमेन्ट चार्ट देख लें जिनका सन्दर्भ प्रयोग करेंगे। दिया गया चार्ट, दस साल से कम उम्र के बच्चों के लिए है।

MEASUREMENT CHART FOR CHILDREN BELOW 10 YEARS OF AGE - IN INCHES

Age in years	Below 9 months	1 yr	2 yrs	3 yrs	4 yrs	5 yrs	6 yrs	7 yrs	8 yrs	9 yrs	10 yrs
Chest	19	20	21	22	23	24	24.5	25	26	27	28
Round Waist	19	20	21	21.5	22	23	24	24.5	25	25.5	26
Cross Back	8	8.5	8.75	9	9.5	10	10.5	11	11.5	12	12.5
Waist Length	6	7	8	9	9.5	10	10.5	11	11.5	12	12.5
Short Sleeves	2.75	3	3.25	3.5	4	4.5	4.75	5	5.5	6	6.5
Long Sleeves	6.5	7	8	8.75	9.5	11	11.5	12	12.5	13	13.5
Ready Length	14	16	18	20	21	22	23	25	26	27	28

अब हम, तीन साल के बच्चे के लिए बेसिक बोडिस ब्लॉक बनाते हैं।

आवश्यक नाप निम्न हैं–

छाती = २२ इंच

कमर तक की लम्बाई = ६ इंच

गणनाएँ:- ब्लॉक की चौड़ाई = (छाती + २ इंच ढील)/२

अर्थात (२२+२)/२ = २४/२ = १२ इंच

ब्लॉक की लम्बाई = कमर की लम्बाई = ६ इंच

बगल = छाती का १/४ – १/२

२२/४ – १/२ = ५.५ –.५ = ५ इंच

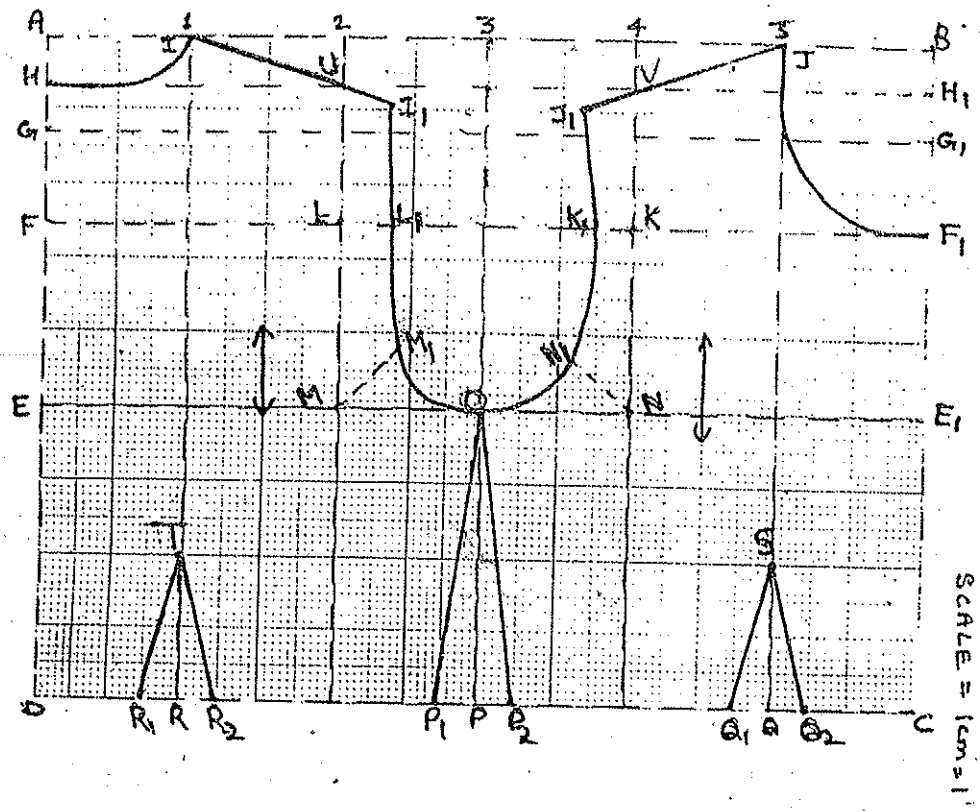
विधि:- ६ इंच गुणा १२ इंच का एक आयत बनाएँ। इसे ए, बी, सी, डी नाम दें, जहाँ ए,बी और सी,डी बराबर हों, तथा ए,डी और बी,सी बराबर हों।

अब ए, बी को छः बराबर भागों में विभाजित करें, और रेखाओं को १, २, ३, ४, और ५ का नाम दें। ए, बी रेखा से पाँच इंच अर्थात बगल के नाप के बराबर, की दूरी पर एक और रेखा खींचे। इसे इ इ–१ का नाम दें।

अब ए, इ को आधे में विभाजित करें और एक रेखा एफ, एफ–१ खींचे। ए, एफ को आधें में बाँटिए और एक रेखा जी जी–१ खीचें। अब ए, जी को भी आधे में विभाजित करें और एच एच १ रेखा खींचे। अब आपके पास ए बी रेखा छः बराबर भागो में विभक्त व ए डी रेखा पाँच असमान भागों में विभाजित है।

दिए गए रेखा चित्र को देखकर, निम्नलिखित घुमावदार रेखाएँ खींचें।

एच से आई तक एक नीचे जाती हुई घुमावदार रेखा खींचे। यह पीछे का गला है। एच से एक सीधी रेखा आई तक खींचे और इसे जे १ तक बढ़ाएँ, जहाँ आई से जे १ की दूरी .७५ इंच हैं। एल से .७५ इंच की दूरी नापें और उस बिन्दु को एल–१ से चिन्हांकित करें।

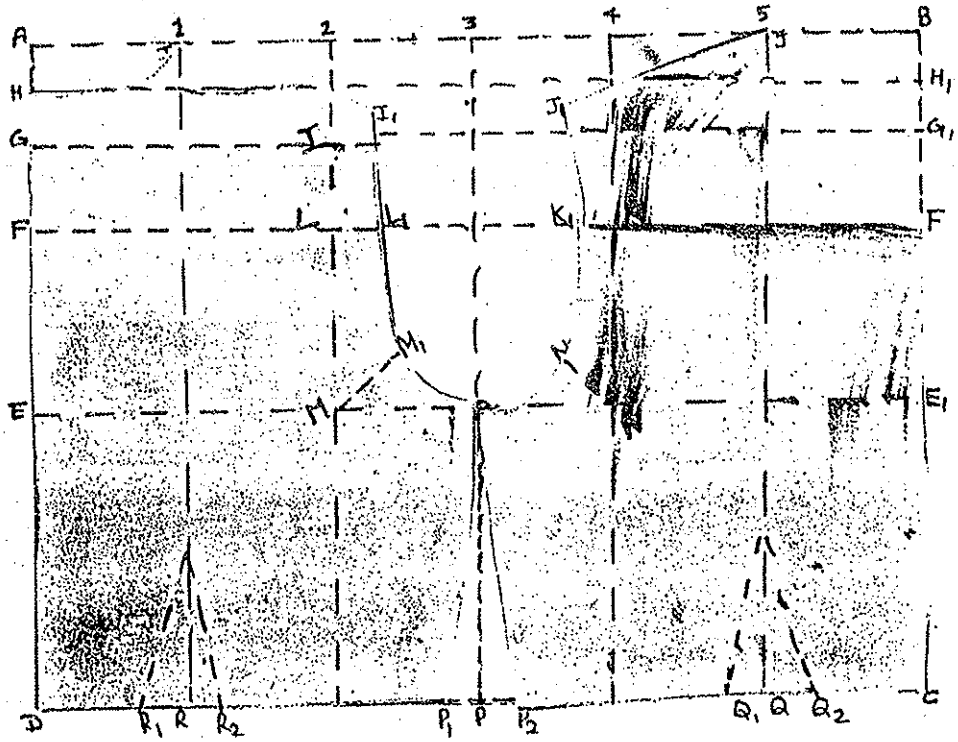


एम से, ४५ डिग्री के कोण पर, १.२५ इंच की दूरी नापें। अब टी–१, एल–१, एम–१ और ओ एक चिकनी, नीची जाती हुई घुमावदार रेखा से जोड़े। यह पीछे के आर्महोल की रेखा हैं।

पी से, .५ इंच की दूरी पर एक बिन्दु पी–१ लें। ओ, पी १ रेखा पीछे की साइड सीम लाइन बनेगी।

आर से, .५ इंच की दूरी पर एक बिन्दु आर–१ लें और .५ इंच की दूरी पर आर–२ लें। इ इ–१ से पहले लम्बवत् रेखा पर, २ इंच की दूरी पर एक बिन्दु लें और उसे टी नाम दें; टी आर १ और टी आर २ जोड़े। यह आपकी बैक कमर के पीछे की डार्ट (पीछे की वेस्ट लाइन डार्ट) बनाती है। अब एच, आई–१, एल–१, एम–१, ओ, पी–१, डी आपका आधा, पीछे का बोडिस ब्लॉक बनाता है।

अब, आगे के अर्ध बोडिस ब्लॉक के लिए, एफ–१ से जे तक एक चिकनी, नीचे की ओर घुमावदार रेखा बनाएँ। यह सामने का गला है। जे से वी तक एक सीधी रेखा खींचे और जे–१ तक बढ़ाएँ, जहाँ वी से जे–१ तक की दूरी .७५ इंच हो। के से .७५ इंच की दूरी नापकर बिन्दु को के–१ नाम दें।



एक तीन साल के बच्चे के लिए बेसिक बोडिस ब्लॉक

एन से, ४५ डिग्री के कोण पर, १ इंच की दूरी नापें। अब, जे–१, के–१, एन–१, और ओ को एक चिकनी, नीचे की ओर घुमावदार रेखा द्वारा जोड़िये। यह आगे के आर्महोल की रेखा होगी।

पी से .५ इंच की दूरी पर एक बिन्दु पी–१ लें। ओ पी–२ सामने की साइड सीम रेखा बनाएगी।

क्यू से, .५ इंच की दूरी पर एक बिन्दु क्यू–१ लें और .५ इंच की दूरी पर क्यू –२ लें। पाँचवी लम्बवत् रेखा पर इ इ–१ रेखा से, दो इंच की दूरी पर एक बिन्दु लें व उसे एस नाम दें। एस, क्यू–१ और एस, क्यू–२ को जोड़ दें। यह आपकी कमर की रेखा पर आगे की डार्ट बन गई। अब, एफ, जे, जे–१, के–१, एन–१, ओ, पी–२, सी आपका अग्र अर्ध बोडिस ब्लॉक बनाते हैं।

अब हम सादी आस्तीन का ब्लॉक, तीन साल के बच्चे के लिए बनाते हैं।

आवश्यक नापः-

छाती	= २२ इंच
कमर तक की लम्बाई	= ६ इंच
बगल	= ५ इंच

गणनाएँः-

आस्तीन की चौड़ाई = आर्महोल = छाती का १/४ – .५
२२ का १/४ – .५ = ५.५ – .५ = ५ इंच

ऊपरी आर्महोल बिन्दु व निचले आर्महोल बिन्दु के मध्य का अन्तर स्लीव कैप कहलाता है। इसका फार्मूला है– वेस्ट लेंथ का १/४ अर्थात,

१/४ गुणा ६ = ६/४ = २.२५ इंच

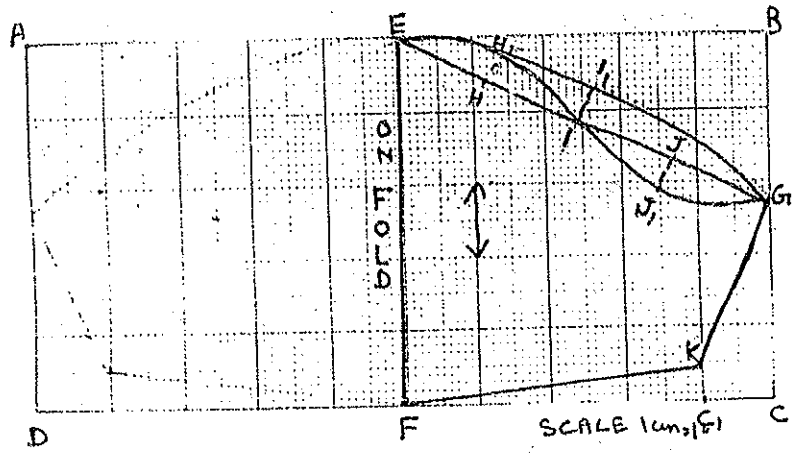
विधिः-

ए, बी, सी, डी, एक ब्लॉक लें जिसकी चौड़ाई दुगुने आर्महोल के बराबर, अर्थात ५+५ = १० इंच, और लम्बाई, आस्तीन की आवश्यक लम्बाई अर्थात ५ इंच के बराबर हो। ए, बी और डी, सी बराबर है और दोनो १० इंच हैं। और ए डी और बी सी बराबर व दोनों ५ इंच हैं। ए बी को इ एफ रेखा पर मोड़ लें जो ए बी की केन्द्रीय रेखा आन फोल्ड है।

अब ब्लॉक को इ एफ बी सी का नाम दें। बी से, स्लीव कैप की दूरी अर्थात २.२५ इंच पर एक बिन्दु लें और उसे जी नाम दें। ई और जी को एक सीधी रेखा से जोड़े।

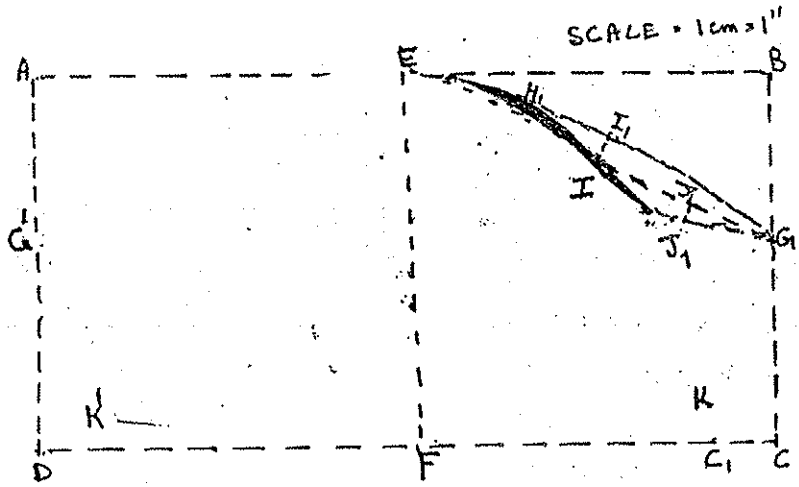
ई जी को चार बराबर भागों में विभाजित करें और बिन्दुओं को एच, आई, और जे नाम दें। एच से ऊपर की ओर लम्बवत् ०.५ इंच की दूरी पर बिन्दु एच–१ लें। आई से भी, लम्बवत् ऊपर की ओर .५ इंच की दूरी पर बिन्दु आई–१ लें।

एक तीन साल के बच्चे के लिए प्लेन स्लीव ब्लॉक



जे से, लम्बवत् नीचे की ओर .५ इंच की दूरी पर एक बिन्दु जे–१ लें। अब दो घुमावदार रेखाएँ खीचें; एक रेखा बिन्दु ई एच–१, आई–१ और जी को जोड़ेगी तथा पीछे की आर्महोल लाइन बनाएगी।

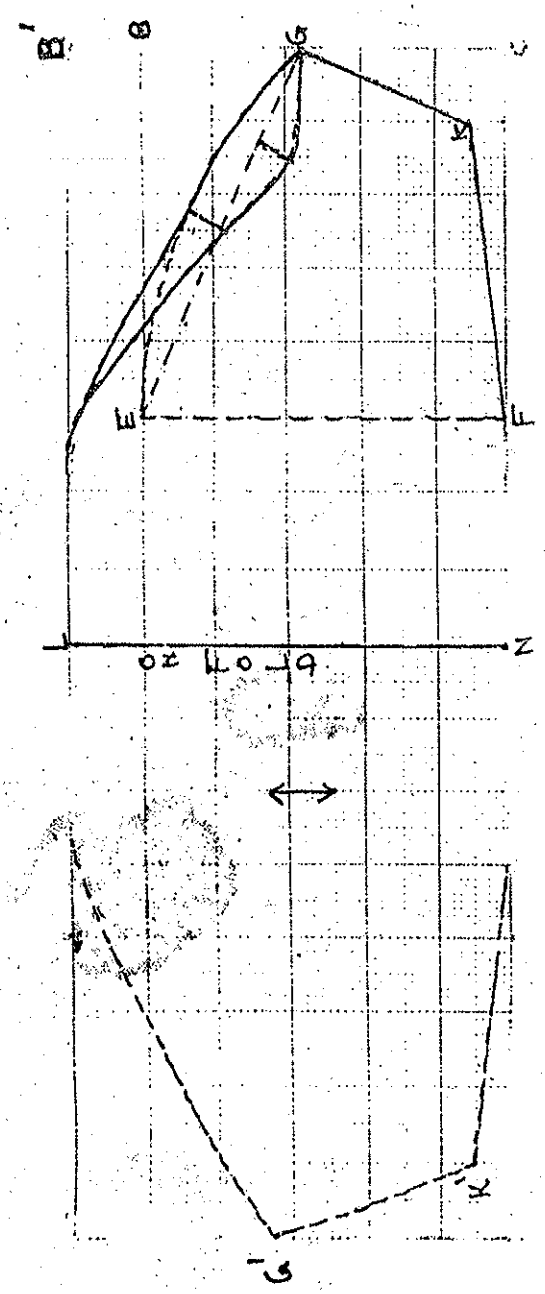
अब दूसरी रेखा इ, एच–१, आई, जे–१ और जी को एक चिकनी धुमावदार रेखा में जोड़ेगी जो आगे की आर्महोल लाइन बनाएगी।



अब बिन्दु सी से, एक इंच अन्दर व .५ इंच ऊपर, एक बिन्दु के लें। जी के को जोड़ कर साइड की सिलाई की रेखा बनाएँ और एफ, को जोड़कर आस्तीनों की हेमलाइन बनाएँ।

आपके स्लीव ब्लॉक में इ जी के एफ के' जी' इ शामिल हैं।

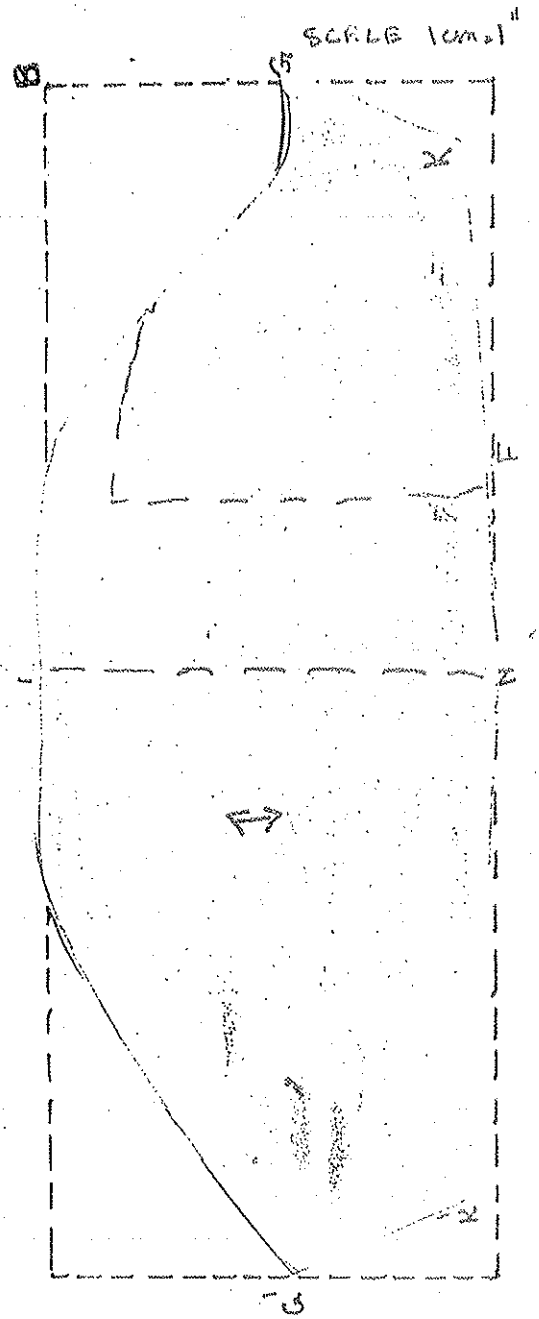
अब एक पफ स्लीव ब्लॉक बनाते हैं=



पफ आस्तीन ब्लॉक के लिए एक बेसिक बोडिस ब्लाक लें और ट्रेस कर लें। अब ऑन फोल्ड लाइन अर्थात् मोड़ी गई रेखा ई, एफ को हटाकर एल, एन बना दें। दोनों रेखाओं के बीच का अन्तर इस बात पर निर्भर करेगा कि चुन्नट के लिए आप कितना अतिरिक्त कपड़ा रखते हैं। हम इस दूरी को ३ इंच लेते हैं।

अब एल बी' रेखा से १ इंच की दूरी पर ई बी एक रेखा लें। अब एल एन बी सी आपका ब्लॉक बन जाता है। जहाँ एल एन छः इंच के बराबर है और एल बी' ८ इंच के बराबर और मुड़ी हुई है। यह अतिरिक्त १ इंच जो स्लीव कैप बढ़ाता है, पफ आस्तीन को अधिक फुलनेस देता है।

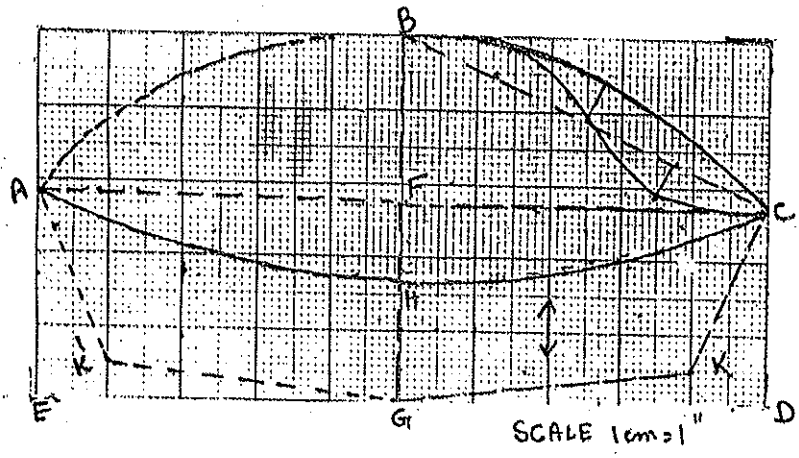
अब बिन्दु एल



से, आर्महोल को नया आकार दे दें।

आस्तीन का ब्लॉक हो जाएगा एल, जी, के, एफ, एन, के', जी', और एल।

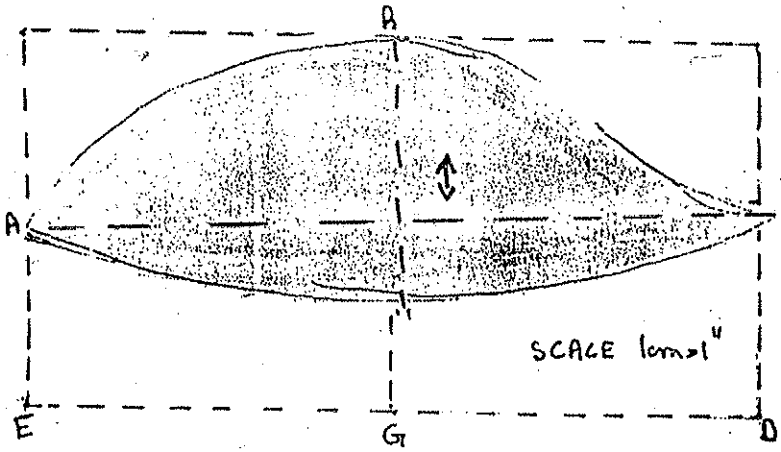
पीछे के आर्महोल व आगे के आर्महोल की रेखा बनाते समय सावधानी बरतें। साथ ही स्मरण रहें कि रेखा का ऊपरी भाग एल पर खींचते समय, रेखा लगभग सीधी रहेगी। यह न तो नुकीली और न ही नीचें गिरती होनी चाहिए।



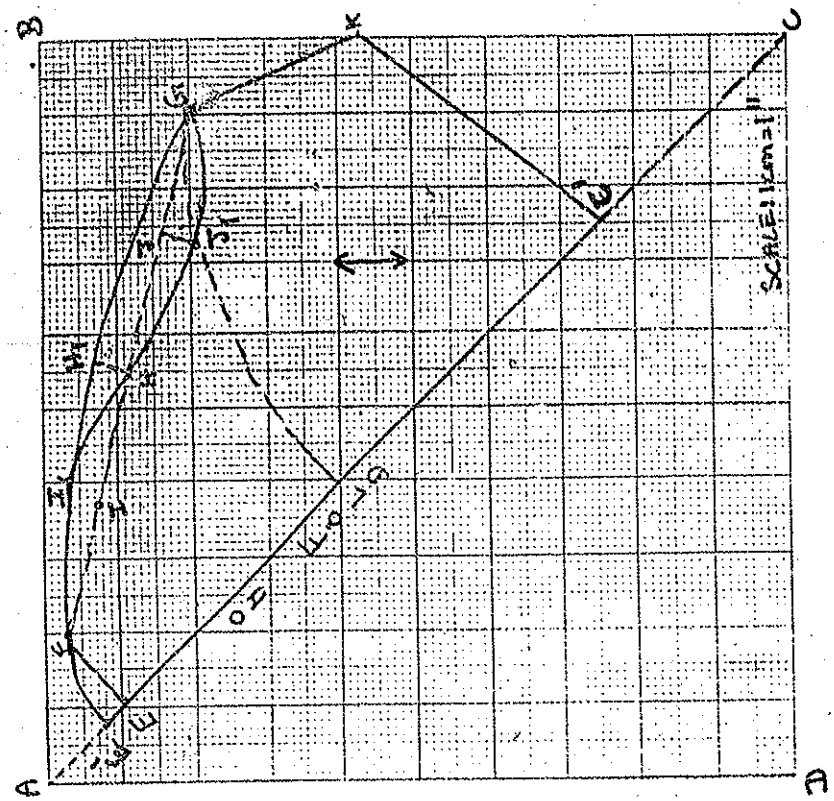
अब हम तीन साल के बच्चे के लिए कैप आस्तीन का ड्राफ्ट बनाते हैं।

एक सादी आस्तीन का ब्लॉक लें व उसे ट्रेस कर लें। दिखाए गए तरीके से ए को सी से जोड़ दें। एफ से, १ इंच की दूरी पर एक बिन्दु एच लें। अब ए एच और सी को जोड़ती हुई एक चिकनी, घुमावदार रेखा खींचे। आस्तीन बनाने वाले बिन्दु हैं– बी, सी, एच, ए और बी।

इस आस्तीन में साइड की सिलाई नहीं होती। यह सामान्यतः दोहरे कपड़े में सिली जाती है जिससे यह बेहतर रूप से खड़ी होती है।



तीन साल के बच्चे के लिए कैप स्लीव



अब हम, तीन साल के बच्चे के लिए लेग ओ मटन आस्तीन का ड्राफ्ट बनाते हैं।

लेग ओ मटन आस्तीन के लिए वेस्ट लम्बाई का नाप लें। तीन साल के बच्चों के लिए यह ६ इंच है। ६ इंच गुणा ६ इंच का एक वर्ग लें, और इसे ए बी सी डी नाम दें।

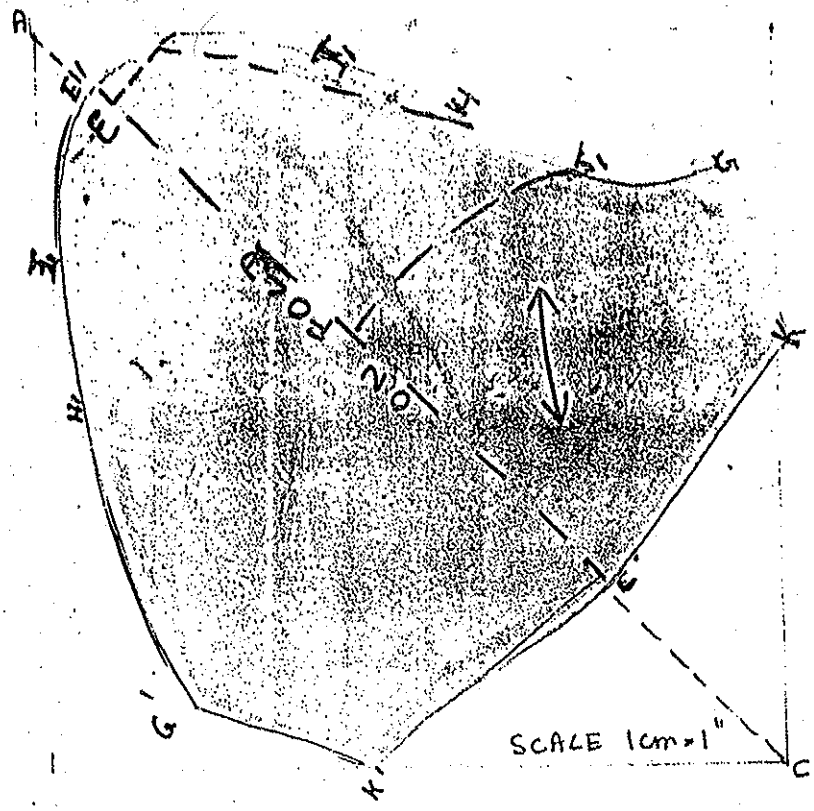
अब इसें तिरछा ए सी लाइन पर मोड़े। बेसिक आस्तीन ब्लॉक को ऐसे रखे कि आस्तीन की निचली किनारी सी' के रेखा पर फिट हो जाए।

स्मरण रहे कि बेसिक आस्तीन की मोड़ वाली रेखा, मोड़ी हुई ए सी रेखा से मिलनी चाहिए।

अब ए से, १.५ इंच की दूरी पर एक बिन्दु ई लें। ई से १ इंच की दूरी पर बिन्दु एफ लें। अब एफ और बिन्दु जी को जोड़ दें। एफ जी को चार बराबर भागों में विभाजित करें और बिन्दुओं को एच, आई, जे नाम दें।

अब एच से लम्बवत् उपर की ओर .५ इंच की दूरी पर एक बिन्दु एच–१ लें।

एक तीन साल के बच्चे के लिए लेग ओ मटन स्लीव



आई से भी लम्बवत् ऊपर की ओर .५ इंच की दूरी पर एक बिन्दु आई–१ लें।

जे से लम्बवत् नीचे की ओर .५ इंच की दूरी पर अब दो रेखाएँ खींचे, एक बिन्दु ई एच–१, आई–१ और जी को जोड़कर पीछे की आर्म होल रेखा बनाएगी।

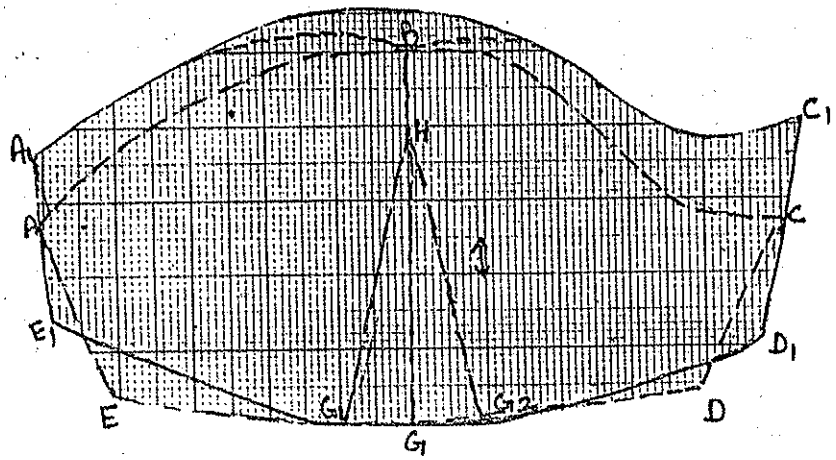
अब ई, एच–१, आई, जे–१ और जी को चिकनी रेखा द्वारा जोड़े जो आगे की आर्महोल रेखा बनाएगी। अब, रेखा को एफ से शुरू होने देने के स्थान पर, रेखा को इस तरह बढ़ाएँ कि वह ए सी रेखा को, ई' बिन्दु पर मिलें।

आपकी आस्तीन है– इ', एफ, आई–१, एच, जे–१, जी, के, सी', के', जी', एच–१, आई–१, ई'।

अब सी बिन्दु से १ इंच अन्दर और .५ इंच ऊपर एक बिन्दु के लें। जी के, को जोड़कर साइड की सिलाई की रेखा बनाएँ– व एफ के को जोड़कर इस आस्तीन की हेम लाइन बनाएँ।

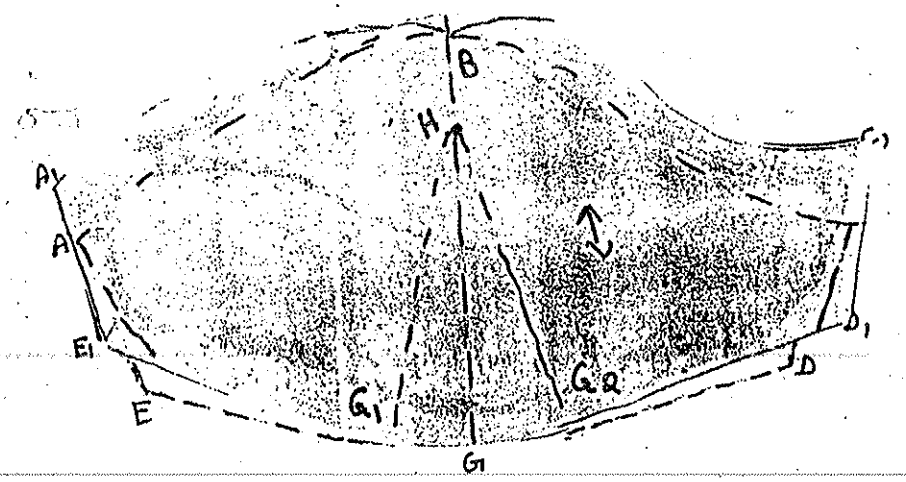
सर्वोत्तम प्रभाव के लिए इस आस्तीन को तिरछे अर्थात बॉयस कपड़े पर काटे।

एक तीन साल के बच्चे के लिए फ्लेयर्ड स्लीव

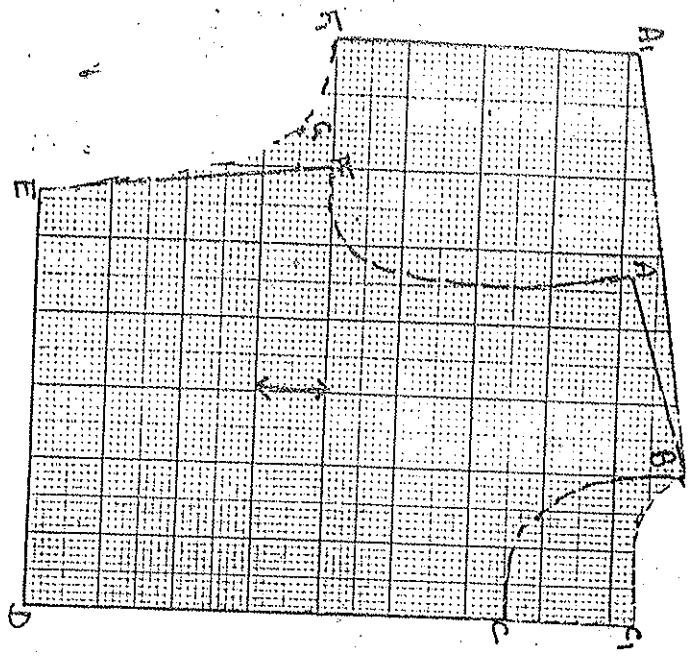


अब हम तीन साल के बच्चें के लिए फ्लेर्ड अर्थात घेरदार आस्तीन का ड्राफ्ट देखते हैं।

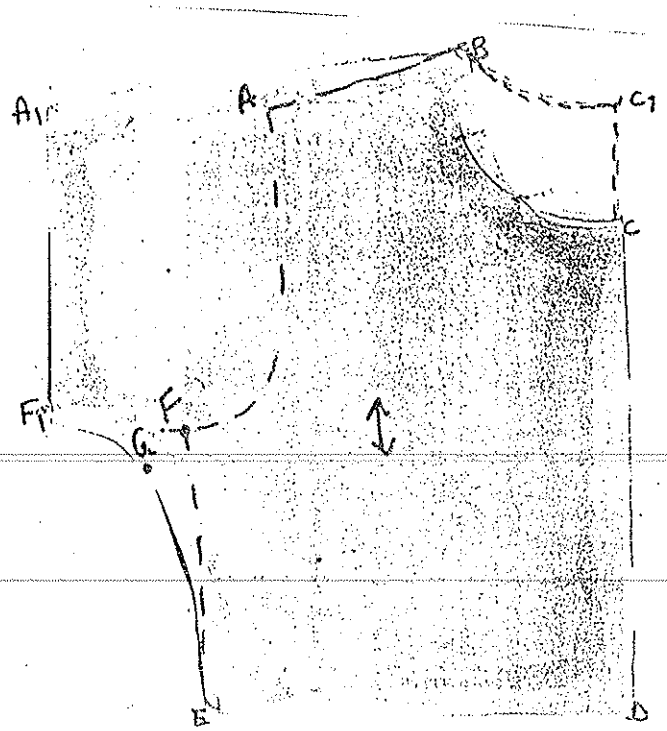
एक सादी आस्तीन लें और उसे ट्रेस कर लें। इसे बी जी रेखा पर, एच तक काट ले। बी एच करीब १ इंच है। अब इस स्लिट को दिखाए गए तरीके से जी–१, जी–२ तक फैलाएँ व ड्राफ्ट के नए स्थान को दोबारा रेखांकित कर लें। बिन्दुओं के नए स्थान होंगे– बी, सी–१, डी–१, जी, ई–१, ए–१, बी। अब मिलने वाली गहराई को चिकने वृत्ताकार रेखा में दोबारा आकार दे दें।



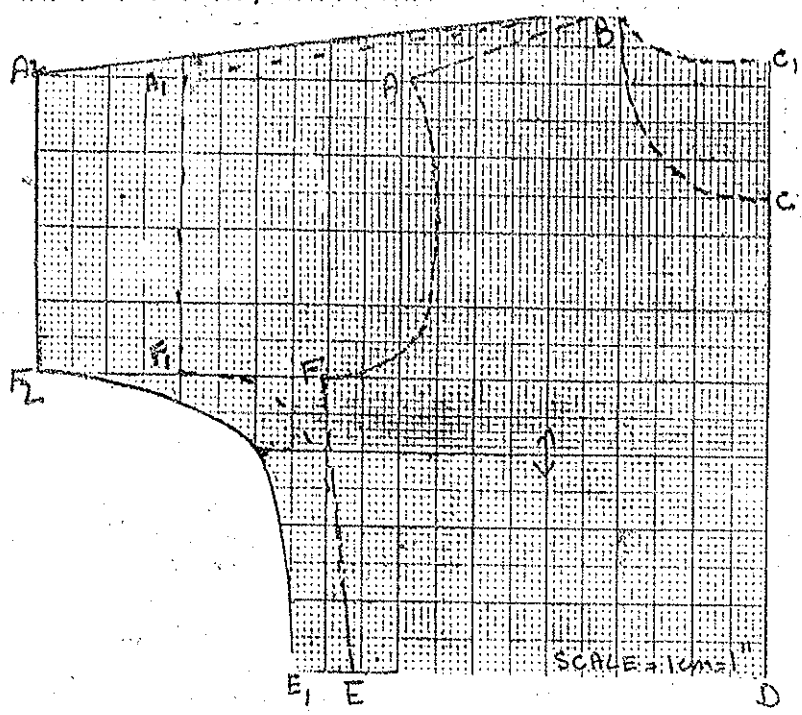
एक तीन साल के बच्चे के लिए मैगयार स्लीव



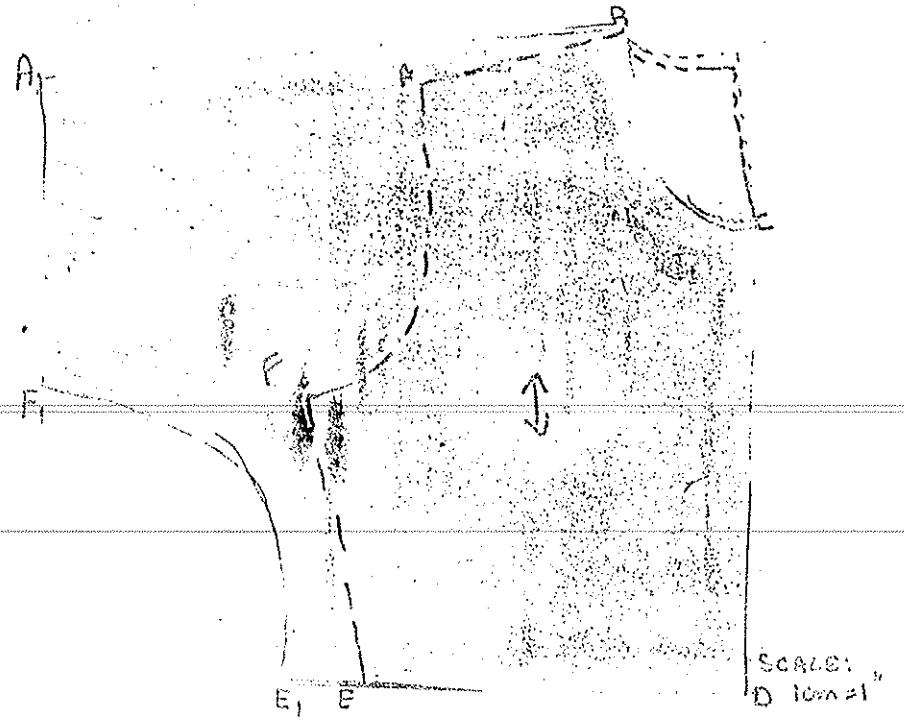
अब हम तीन साल के बच्चे के लिए मैगयार आस्तीन बनाना सीखते हैं। बेसिक बोडिस ड्राफ्ट को ट्रेस करें। ए से ३ इंच की दूरी पर एक बिन्दु ए' लें। बी ए' को जोड़ दें। ए' से, लम्बवत् ४ इंच नीचे, एक बिन्दु एफ–१ लें। बिन्दु जी पर .५ इंच नीचे और बाहर लेकर अर्महोल को ढ़ीला करें। अब एफ–१ जी, और ई को चिकनी नीचे की ओर जाती रेखा से जोड़ दें। आपका आस्तीन वाला ब्लॉक है– बी सी डी ई जी एफ–१ ए–१ बी।

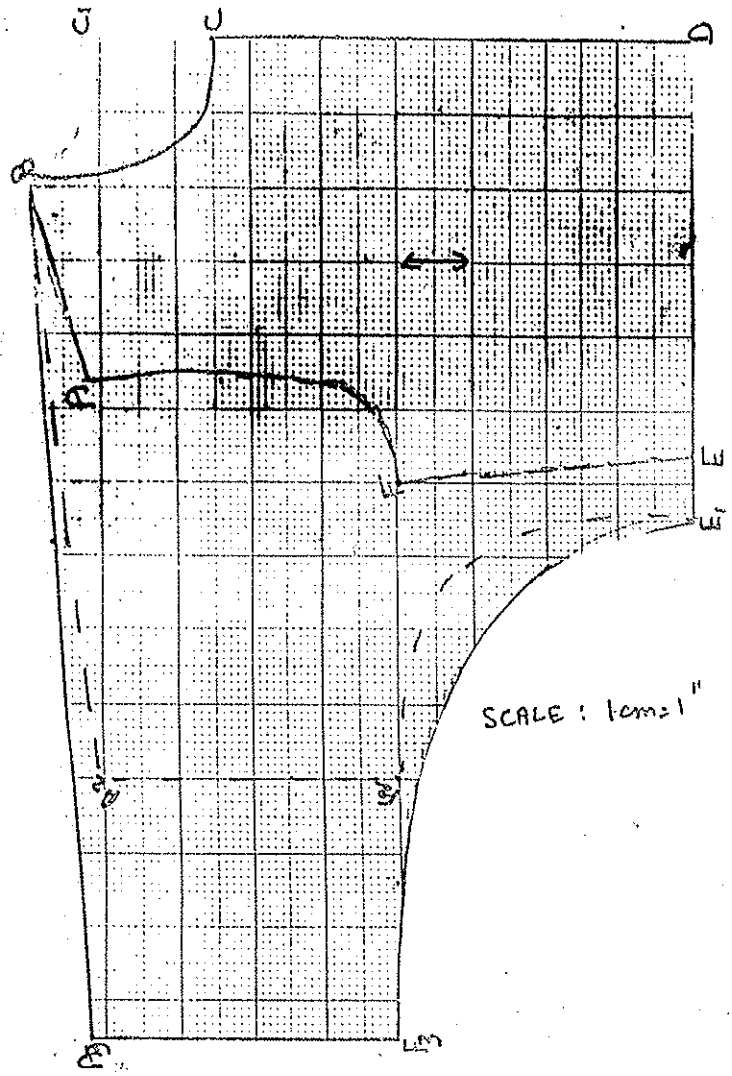


तीन साल के बच्चे के लिए डॉलमन स्लीव



अब हम मैगयार आस्तीन के ड्राफ्ट को डॉलमन आस्तीन के ड्राफ्ट में बदलते हैं। मैगयार आस्तीन के ब्लॉक को ट्रेस करें और बिन्दु ए–१ और बिन्दु एफ–१ को, दो इंच की दूरी पर स्थित ए–२ और एफ–२ तक बढ़ा दें। ई से, १ इंच की दूरी पर एक बिन्दु इ–१ लें। अब ई–१, एफ–२ को एक चिकनी रेखा से जोड़ दें। आपका आस्तीन वाला ब्लॉक है बी, सी, डी, ई–१, एफ–२, ए–२, और बी, बी सी–१ पीछे के बोडिस की रेखा इंगित करता है।



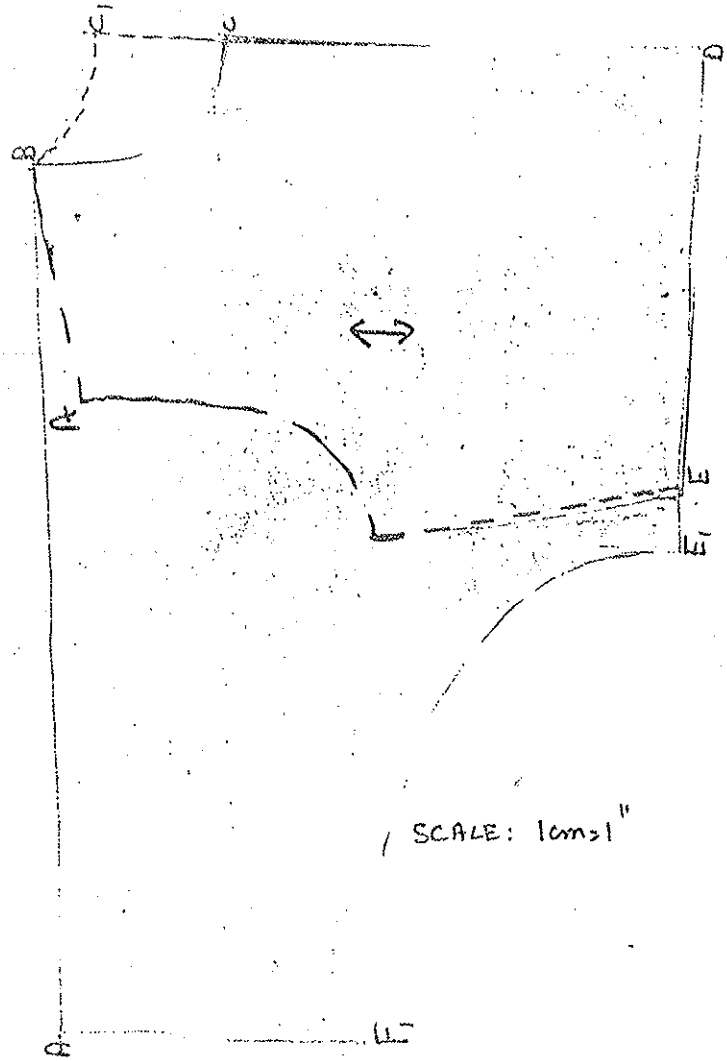


तीन साल के बच्चे के लिए किमोनो आस्तीन

अब हम डॉलमन आस्तीन के ड्राफ्ट को किमोनो आस्तीन के ड्राफ्ट में बदलते हैं। दोनो के मध्य केवल आस्तीन की लम्बाई व साइड की ढील का अन्तर है।

मैगयार आस्तीन के ब्लॉक को ट्रेस करें और बिन्दु ए–२ और एफ–२ को, आस्तीन की पूरी लम्बाई की दूरी पर स्थित, बिन्दु ए–३ और एफ–३ तक बढ़ाएँ। मान लेते है की कुल लम्बाई लगभग ८.५ इंच है।

ए–१ और एफ–१ को सीधी रेखा में जोड़कर आस्तीन की हेमलाइन बनाएँ।



अब ई–१ को एफ–३ तक, ड्राफ्ट में दिखाए गए तरीकें से एक चिकनी, घुमावदार रेखा खींचे।

आपका आस्तीन का ब्लॉक होगा बी, सी, डी, ई–१, एफ–३, ए–३, और बी। बी सी–१ पीछे के बोडिस ड्राफ्ट की रेखा इंगित करता है।

स्मरण रहे कि मैगयार, डॉलमन और किमोनों आस्तीने, बोडिस ब्लॉक को ही बढ़ाकर बनाई गई आस्तीने हैं जबकि जो अन्य आस्तीने आपने अब तक सीखी हैं, वह सेट–इन स्लीव्स हैं।

तीन साल के बच्चे के लिए किमोनो स्लीव्सें

अभ्यास-

१— ५ साल के बच्चे के बोडिस ब्लॉक के लिए गणनाएँ करें।

२— ५ साल के बच्चे के लिए प्लेन स्लीव ब्लॉक के लिए गणनाएँ करें।

५.४ सारांश

इस युनिट में समाविष्ट ड्राफ्ट बच्चों के लिए हैं और इनमें बेसिक बोडिस ब्लॉक, बेसिक आस्तीन ब्लॉक, पफ स्लीव, लेग ओ मटन आस्तीन, कैप आस्तीन, मैगयार, डालमन और किमोनो आस्तीनों के ब्लॉक शामिल हैं।

५.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

प्रश्न—१ ८ साल के बच्चे के लिए बेसिक बोडिस ब्लॉक बनाएँ।

प्रश्न—२ ५ साल के बच्चे के लिए बेसिक आस्तीन का ब्लॉक बनाएँ।

प्रश्न—३ ६ साल के बच्चे के लिए लेग ओ मटन आस्तीन का ब्लॉक बनाएँ।

प्रश्न—४ १० साल के बच्चे के लिए मैगयार आस्तीन का ब्लॉक बनाएँ।

प्रश्न—५ २ साल के बच्चे के लिए फ्लेर्ड आस्तीन का ब्लॉक बनाएँ।

५.६ स्वाध्ययन हेतुः-

१— जारापकर सिस्टम ऑफ कटिंग, द्वारा श्री के. आर. ज़रापकर, प्रकाशक—नवनीत।

यूनिट-६

संरचना

६.१ यूनिट प्रस्तावनाः-

इस यूनिट में व्यस्कों के लिए आधारभूत ड्राफ्ट और व्यस्कों के लिए विभिन्न आस्तीनों के ड्राफ्ट शामिल किए गए हैं।

६.२ उद्देश्यः-

इन ड्राफ्ट की सहायता से, आप व्यस्कों की पोशाकों के लिए पैटर्न बनाने में सक्षम होगें।

६.३ व्यस्कों के लिए बेसिक ब्लॉकः-

इस यूनिट में आप व्यस्कों के लिए ड्राफ्ट बनाना सीखेंगे। मानक नाप् चार्ट दिया जा रहा है और ड्राफ्ट्स, चेस्ट साइज ३४ इंच के लिए दिए जा रहें हैं। ड्राफ्ट में बेसिक बोडिस ब्लॉक, और बेसिक आस्तीन का ब्लॉक सम्मिलित है। साथ ही, इसमें प्लेन स्लीव्स ब्लाक, पफ स्लीव, लेग ओ मटन, कैप स्लीव्स, फ्लॉर्ड स्लीव और मैगयार स्लीव भी शामिल हैं।

शुरू करने से पहले हम वह मानक चार्टस देखते हैं जिनकी सहायता हम लेने वाले हैं। दिया गया चार्ट स्त्रियों के लिए छाती के नाप ३२ इंच से ४० इंच तक का है।

MEASUREMENT CHART FOR LADIES - IN INCHES

Chest / Bust	32	34	36	38	40
Cross Back	12.5 - 13	.13 - 13.5	13.5 - 14	14 - 14.5	15
Round Waist	25	26	28	29	30
Waist Length	13.5	14.5	15	15.5	15.5
Hips	36	38	40	42	44
Full Sleeves	22	22.5	23	23	23.5

हम छाती के नाप ३४ इंच के बेसिक बोडिस ब्लॉक के साथ शुरू करते हैं।

आवश्यक नाप निम्न हैं–

छाती	= ३४ इंच	
कमर तक की लम्बाई	= १४.५ इंच	
गणनाएँ-ब्लॉक की चौड़ाई	= (छाती + २ इंच (ढ़ील))/२	
अर्थात (३४+२)/२	= ३६/२	= १८ इंच
ब्लॉक की लम्बाई	= कमर की ल० + .५ इंच	= १४.४+.५ = १५इंच
आर्महोल	= (छाती का १/४) – १/२	
	= (३४ गुणा १/४) –१/२	= ८.५ – .५ = ८ इंच

विधिः- १८ इंच गुणा १५ इंच का एक आयत बनाएँ। इसे ए बी सी डी नाम दें। जहाँ ए बी बराबर सी डी बराबर १८ इंच हो और ए डी बराबर बी सी बराबर १५ इंच हो।

अब ए बी को छः बराबर भागों में विभाजित करें और रेखाओं को इ एफ जी एच और आई नाम दें।

ए बी से ८ इंच अर्थात आर्महोल के नाप जितनी दूरी पर एक रेखा खीचें। इसे जे जे–१ नाम दें।

अब ए जे को आधे में विभाजित करें और रेखा को के के–१ नाम दें।

अब ए के को आधे में बॉटें और रेखा को एल एल–१ नाम दें।

अब ए एल को आधे में बॉटे और रेखा को एम एम–१ नामित करें। अब आपके पास ए बी छः बराबर भागों में विभाजित और ए डी पॉच असमान भागों में विभाजित है।

दिए गए रेखाचित्र को देखकर निम्न रेखाएँ बनाएँ।

ई बिन्दु से, १/२ इंच अन्दर ई–१ लें और नीचे की ओर जाती घुमावदार रेखा बनाएँ। यह पीछे का गला है।

ई–१ से ओ तक सीधी रेखा खीचें जिसे ओ–१ तक बढ़ाएँ, जहाँ ओ और ओ–१ के मध्य की दूरी .७५ इंच हैं।

पी से .७५ इंच की दूरी पर बिन्दु पी–१ लें।

क्यू से, ४५ डिग्री के कोण पर १.२५ इंच की दूरी नापें।

आर से १/२ इंच दूर एक बिन्दु एस लें एवं आर जी–१ के समानान्तर रेखा खींचें।

एस एस–१ पीछे की साइड सीम रेखा बनेगी। अब ओ–१, पी–१, क्यू–१ और एस को नीचे जाती, चिकनी, घुमावदार रेखा में जोड़ें। यह पीछे आर्महोल की रेखा हैं।

जे जे–१ और ई ई–१ के मिलने वाले बिन्दु पर, दो इंच दूर एक बिन्दु टी लें। टी आर–१ और टी आर–२ को जोड़े। यह आपकी पीछे की वेस्टलाइन डार्ट बन गई।

अब डी एस–२ रेखा से १/२ इंच ऊपर डी–१ एस–३ रेखा खीचें। यह १/२ इंच ड्राफ्ट के पिछले भाग से कम हो जाता है।

अब एम, ई–१, ओ–१, पी–१, क्यू–१ एस–२, एस–२, डी–१ आपका पिछला अर्ध बोडिस ब्लॉक बनाते हैं।

अब, आगे के अर्ध बोडिस ब्लॉक के लिए, आई से आधा इंच अन्दर एक बिन्दु आई–२ लें।

अब आई–२ से के–१ तक एक चिकनी, नीचे की ओर जाती घुमावदार रेखा खीचें। यह सामने का गला है।

अब आई–२ से वी तक एक सीधी रेखा खीचें और उसे वी–१ तक बढ़ाएँ जहाँ वी से वी–१ तक की दूरी .७५ इंच है।

डब्लू से .५ इंच की दूरी पर डब्लू–१ लें।

एक्स से, ४५ डिग्री के कोण पर, १ इंच की दूरी पर एक्स–१ बिन्दु लें।

अब वी–१, डब्लू–१, एक्स–१ और एस को नीचे जाती, चिकनी घुमावदार रेखा द्वारा जोड़े। यह सामने की आर्महोल रेखा है।

एस से जी–१ जोड़े। यह सामने की साइड सीम रेखा है। के–१, आई–२, वी–१, डब्लू–१, एक्स–१, एस, जी–१ और सी आपका आगे का अर्ध बोडिस ब्लॉक बनाते हैं।

जे जे–१ और आई आई–१ रेखाएँ के मिलने वाले बिन्दु से दो इंच दूर एक बिन्दु ए लें। ए से १/२ इंच अन्दर बिन्दु बी लें। बी बिन्दु बस्ट प्वाइन्ट है।

हॉलाकि चार डार्ट के लिए निम्नलिखित नियम याद रखें।

१. सभी डार्ट बस्ट प्वाइन्ट की ओर नुकीली होगी।

२. सभी डार्ट, बस्ट प्वाइन्ट से १ इंच की दूरी पर खत्म होंगी।

३. सभी डार्ट, बढ़ाए जाने पर, बस्ट प्वाइन्ट पर मिलेंगी।

अब डार्ट के लिए, बिन्दु बी से एक इंच नीचे बिन्दु एफ लें। अब एफ, एफ–१ को जोड़े। एफ–१ से दायीं ओर .७५ इंच की दूरी पर एफ–२ बिन्दु लें।

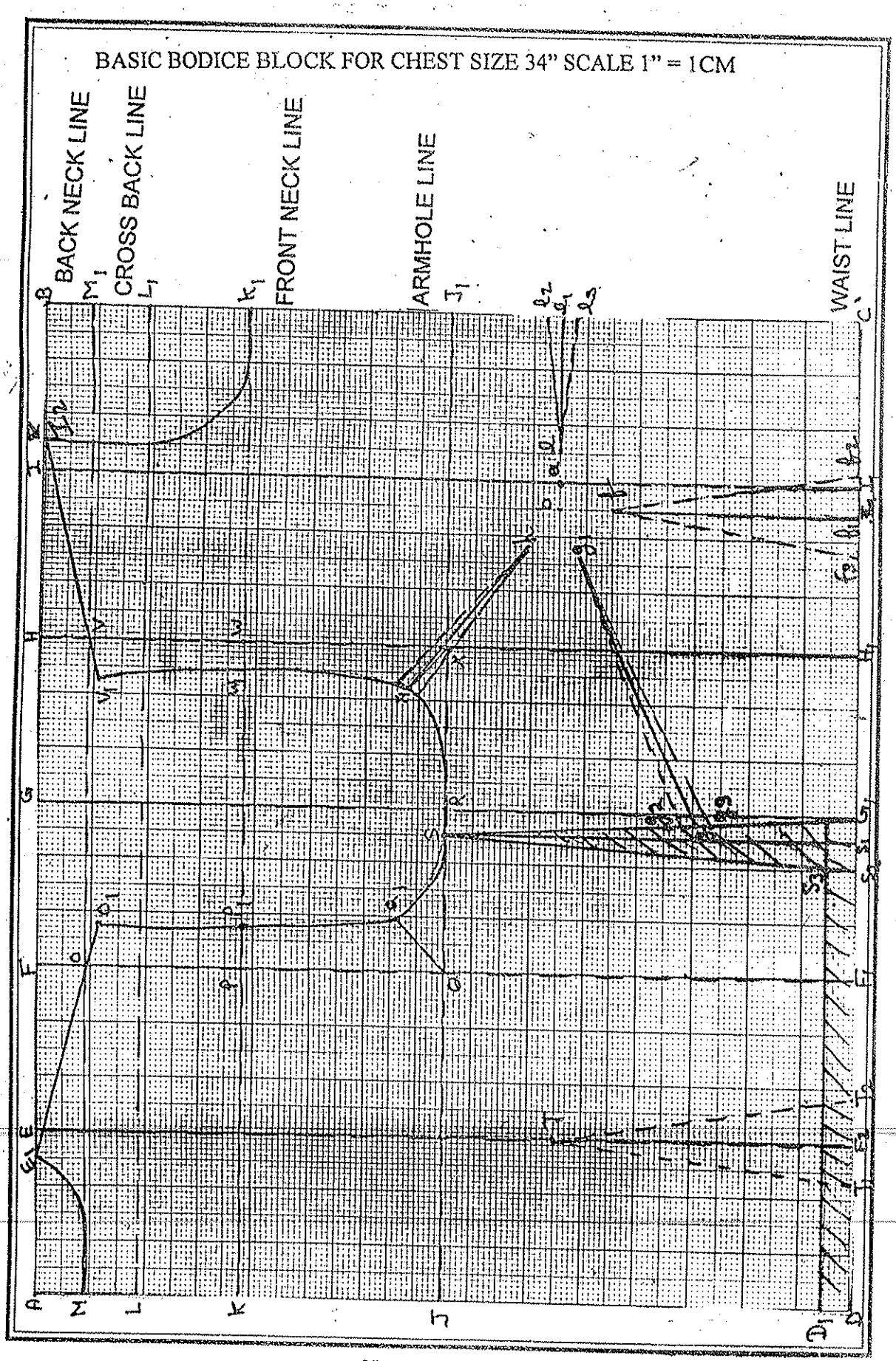
अब एफ–१ से बाई ओर .७५ इंच दूर बिन्दु एफ–३ लें। एफ एफ–२ और एफ–३ को जोड़े। यह वेस्ट लाइन डार्ट बनाते हैं।

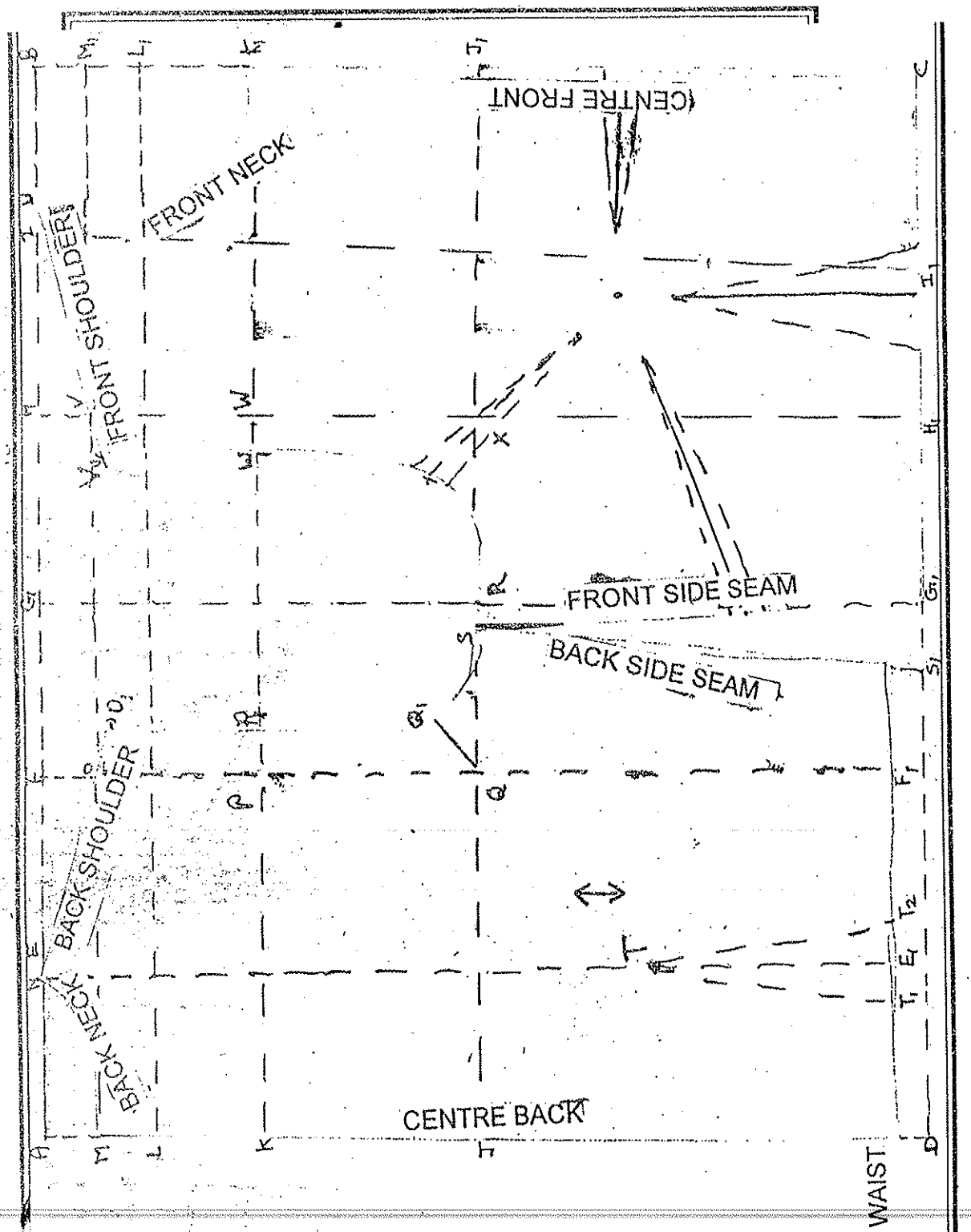
साइड सीम डार्ट के लिए, एस, जी–१ रेखा पर, एस से ४.५ इंच से ५.५ इंच नीचे, बिन्दु g लें। g से .२५ इंच ऊपर और .२५ इंच नीचे, g-२ व g-३ बिन्दु लें। g को बी से जोड़े व g-१ पर अन्त करें, जहाँ g-१ बी एक इंच है।

एक्स से दोनो ओर, .२५ इंच की दूरी पर दो बिन्दु लें और डार्ट को एच तक रेखांकित करे। एच बी, १ इंच है। यह आर्महोल डार्ट है।

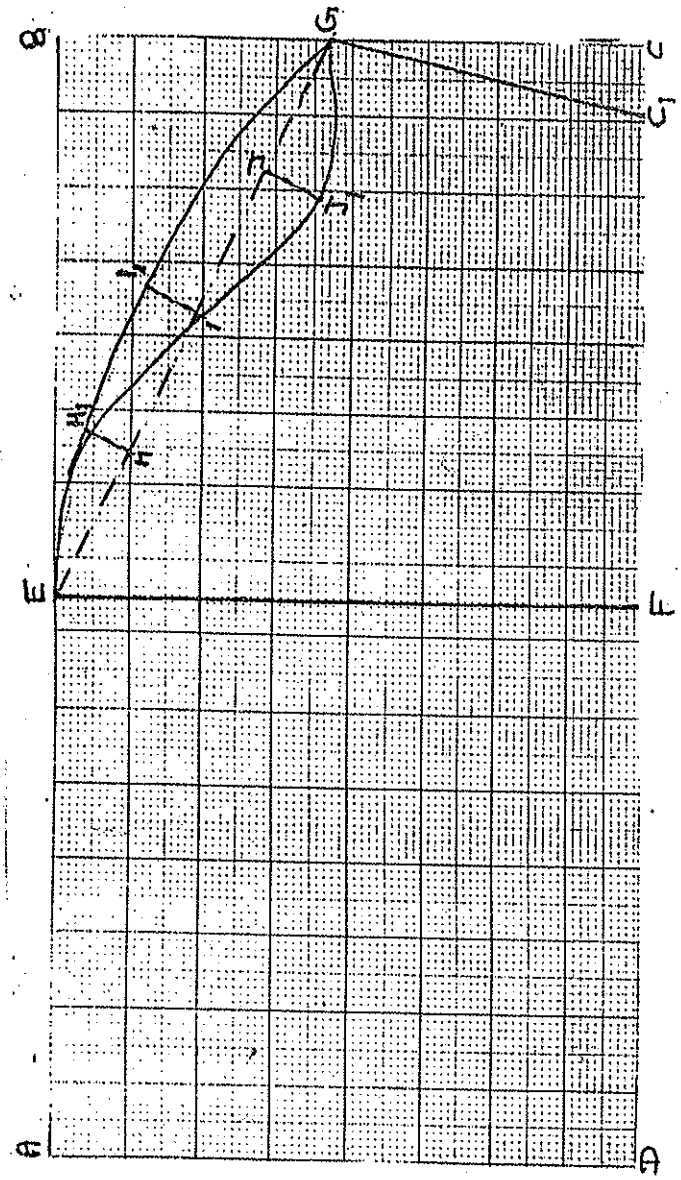
आगे की केन्द्रीय डार्ट के लिए बी से १ इंच की दूरी पर बिन्दु एल लें। रेखा को एल–१ तक जोड़े। एल–१ से .२५ इंच दूर व एल–१ के दोनो ओर एल–२ व एल–३ ले।

BASIC BODICE BLOCK FOR CHEST SIZE 34" SCALE 1" = 1CM





BASIC BODICE BLOCK FOR CHEST SIZE 34" SCALE 1" = 1CM



BASIC SLEEVE DRAFT FOR A 34" CHEST SIZE

अब प्लेन स्लीव ब्लॉक के लिए आवश्यक नाप निम्न है।

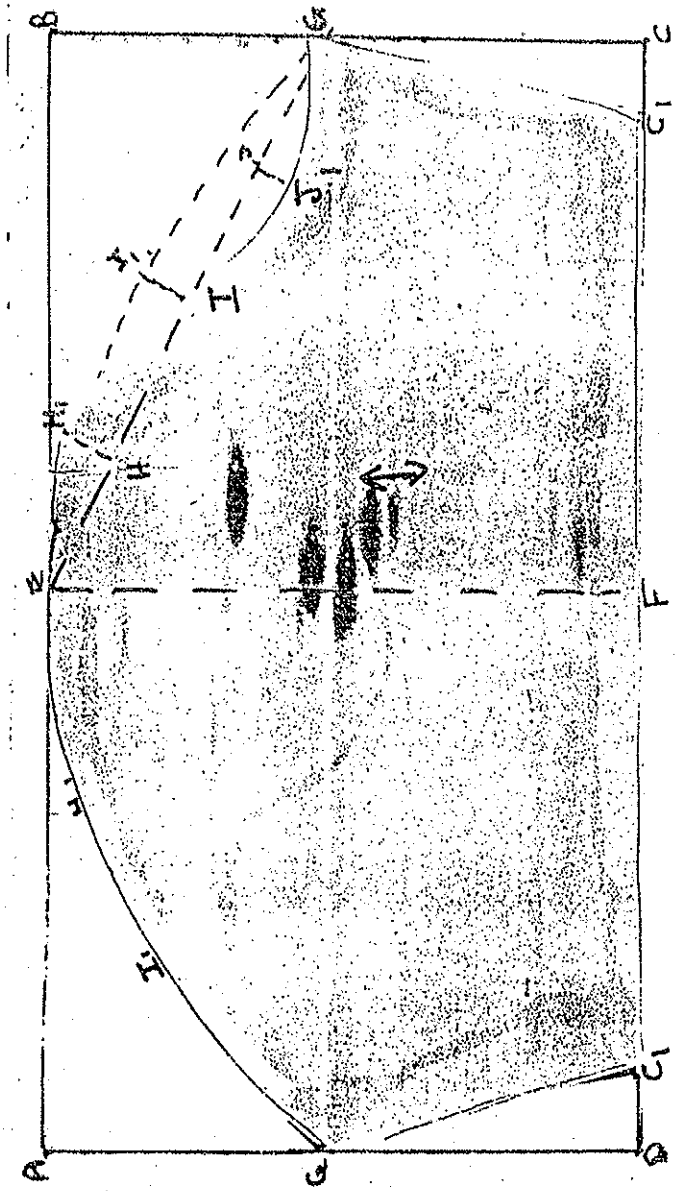
छाती = ३४ इंच

आर्महोल = छाती का १/४ – १/२ = ३४ का १/४ – १/२

= ८.५ –.५ = ८ इंच

आस्तीन की लम्बाई = आवश्यकतानुसार = ८ इंच

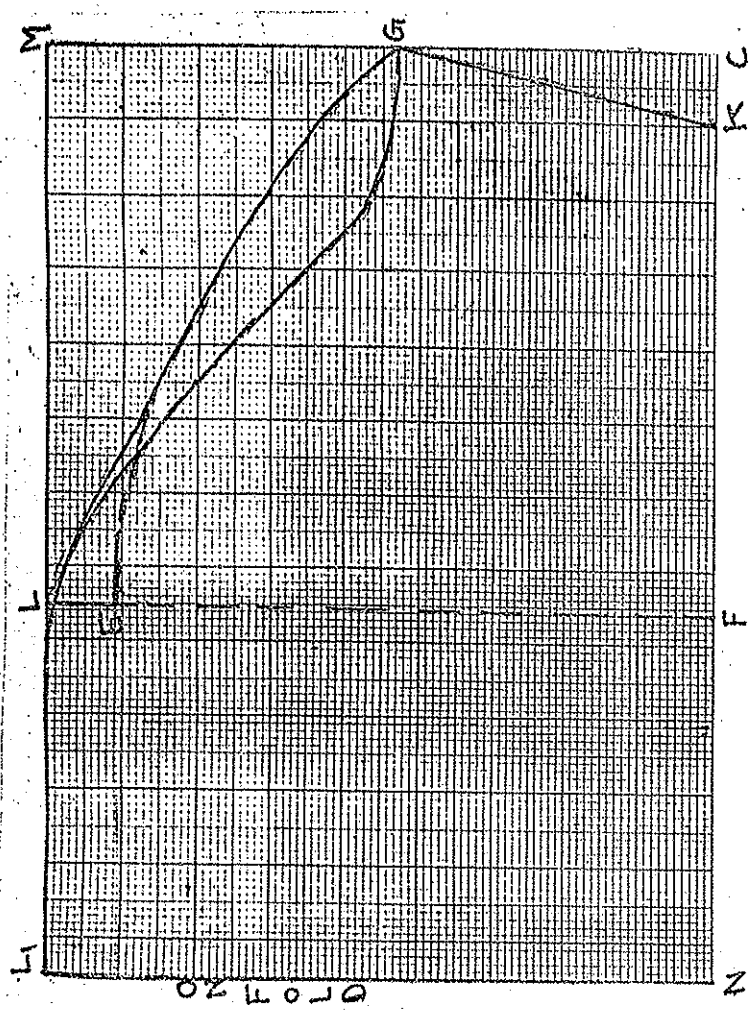
स्लीव कैप = कमर की ल० का १/४ = १४.५ गुणा १/४ = ३.६ इंच



BASIC SLEEVE DRAFT FOR A 34" CHEST SIZE

विधिः- एक ब्लॉक ए बी सी डी लें जहाँ ए बी बराबर आर्म होल का दोगुना और बी सी बराबर आवश्यक लम्बाई। केन्द्रीय रेखा इ एफ पर मोड़े। बी सी रेखा पर बी बिन्दु से, स्लीव कैप के नाप अर्थात् ३.६ इंच की दूरी पर एक बिन्दु जी लें। अब इ जी को सीधी रेखा से जोड़ दें। इ जी को चार बराबर भागों में विभाजित करें। आई से आधा इंच ऊपर आई–१ बिन्दु लें। एच से आधा इंच ऊपर एच–१ बिन्दु लें। जे से आधा इंच नीचे, बिन्दु जे–१ लें।

आगे की रेखा के लिए इ एच–१ आई जे–१ जी को जोड़े। पीछे की रेखा के लिए इ एच–१ आई–१ जी को जोड़े। सी से १ इंच की दूरी पर बिन्दु सी–१ लें। जी सी–१ को जोड़े। प्लेन स्लीव का ब्लॉक इ एच–१ आई जे–१ जी सी–१ एफ सी–१ जी आई–१ एच–१ इ से बना होगा।



BASIC PUFF SLEEVE DRAFT FOR A 34" CHEST SIZE

आवश्यक नाप निम्न हैं–

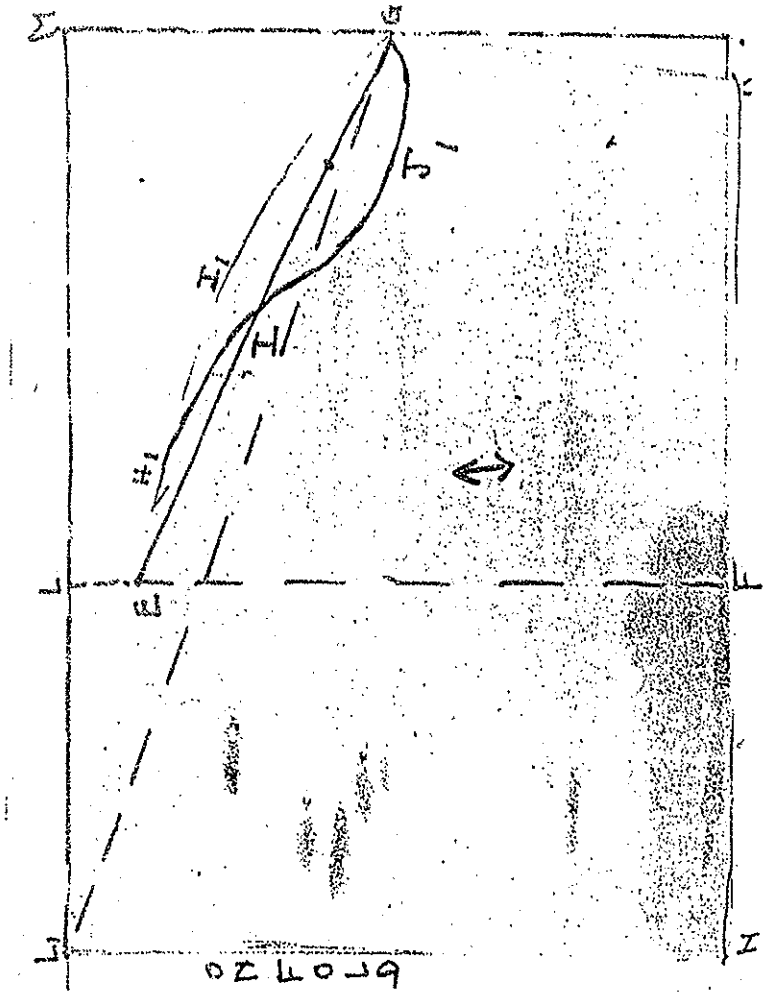
छाती = ३४ इंच

आर्महोल = छाती का १/४ –१/२ = ३४ का १/४ – १/२ =८.५ –.५ = ८ इंच

आस्तीन की लम्बाई = आवश्यकतानुसार = ८ इंच

स्लीव कैप =कमर की ल० का १/४+१ इंच =१४.५ गुणा १/४ = ४.६ इंच

आस्तीन की चौडाई = (आर्महोल+३से ५ इंच) का दुगना =२(८+५)=२६इंच



BASIC PUFF SLEEVE DRAFT FOR A 34" CHEST SIZE

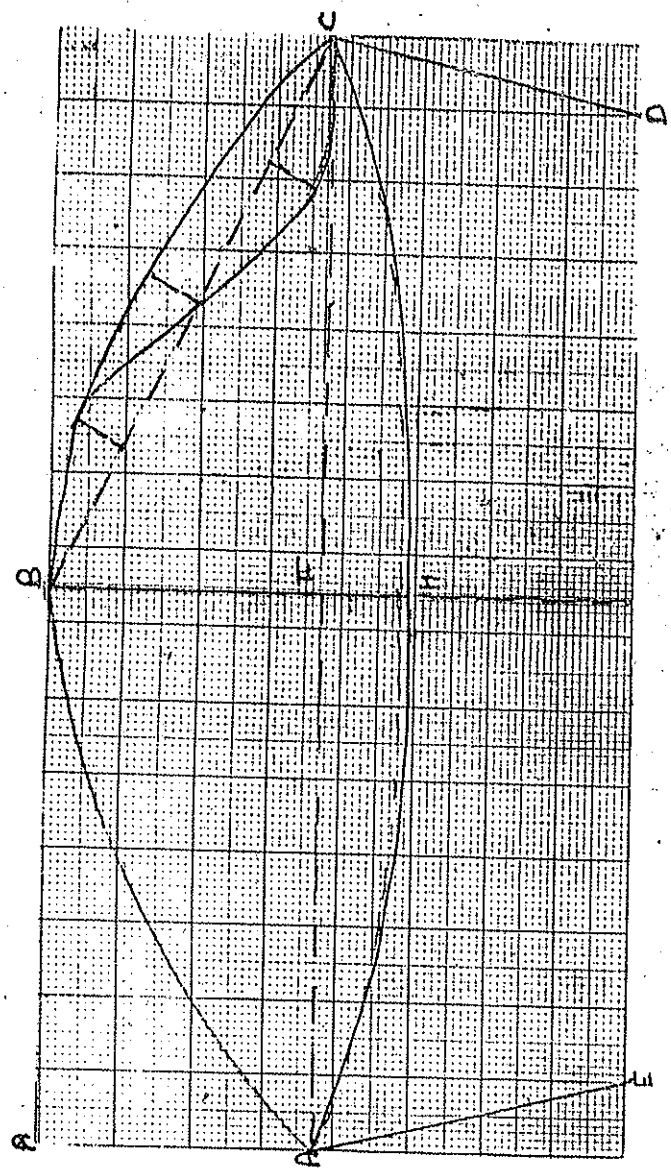
विधिः-

एक प्लेन आस्तीन का ड्राफ्ट लें फिर उसे ट्रेस करें । स्लीव कैप के ऊपरी सिरे से एक इंच बढ़ायें।

अब चुन्नट के अतिरिक्त कपड़ा लेते हुए मोड़ वाली लाइन को आगे बढ़ायें। इस प्रकार अब नया ब्लाक एल–१ एम सी एन होगा।

अब बिन्दु इ के स्थान पर एल–१ से कर्व रेखा को आरम्भ करेंगें।

नया स्लीव ब्लाक एल–१, इ, एच–१, आई–१, जी के, एन होगा जिसमें एल–१ एन मोड़ है । स्लीव के आगे की कर्व लाइन एल–१, ई, एच–१ आई, जे–१, जी होगा।



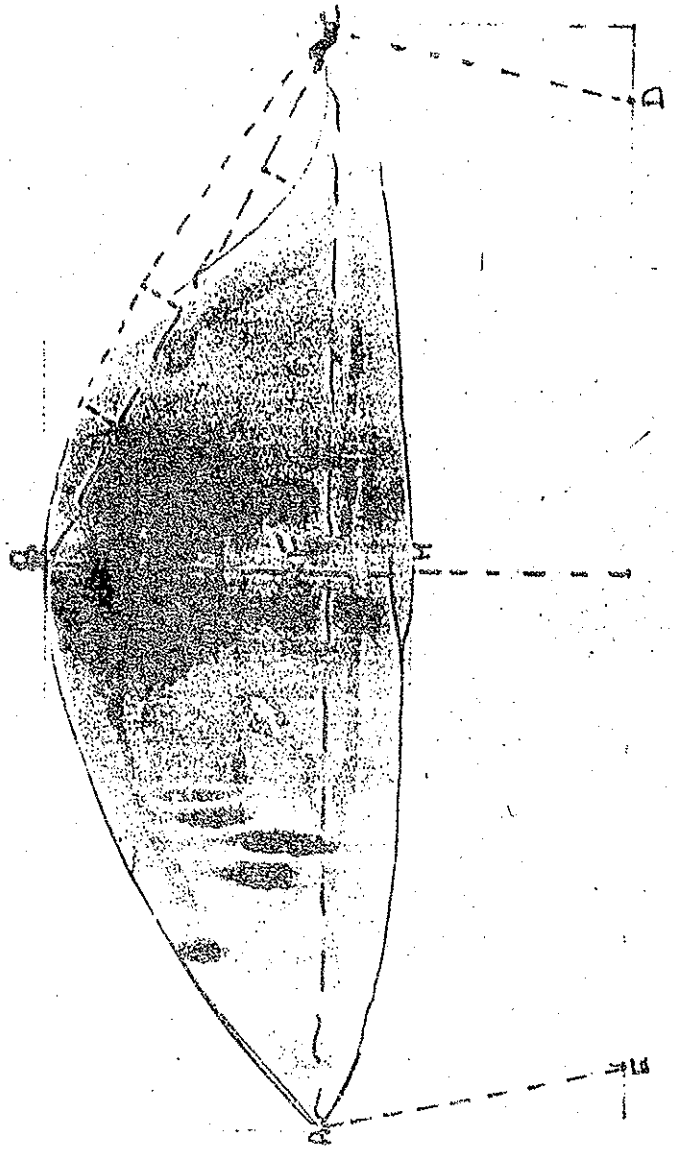
BASIC CAP SLEEVE DRAFT FOR A 34" CHEST SIZE

आवश्यक नाप निम्न हैं–

छाती = ३४ इंच

आर्महोल = छाती का १/४ – १/२ = ३४ का १/४ – १/२ = ८.५ – .५ = ८ इंच

स्लीव कैप = कमर की ल० का १/४ =१४.५ गुणा १/४ = ३.६ इंच



BASIC CAP SLEEVE DRAFT FOR A 34" CHEST SIZE

विधि:-

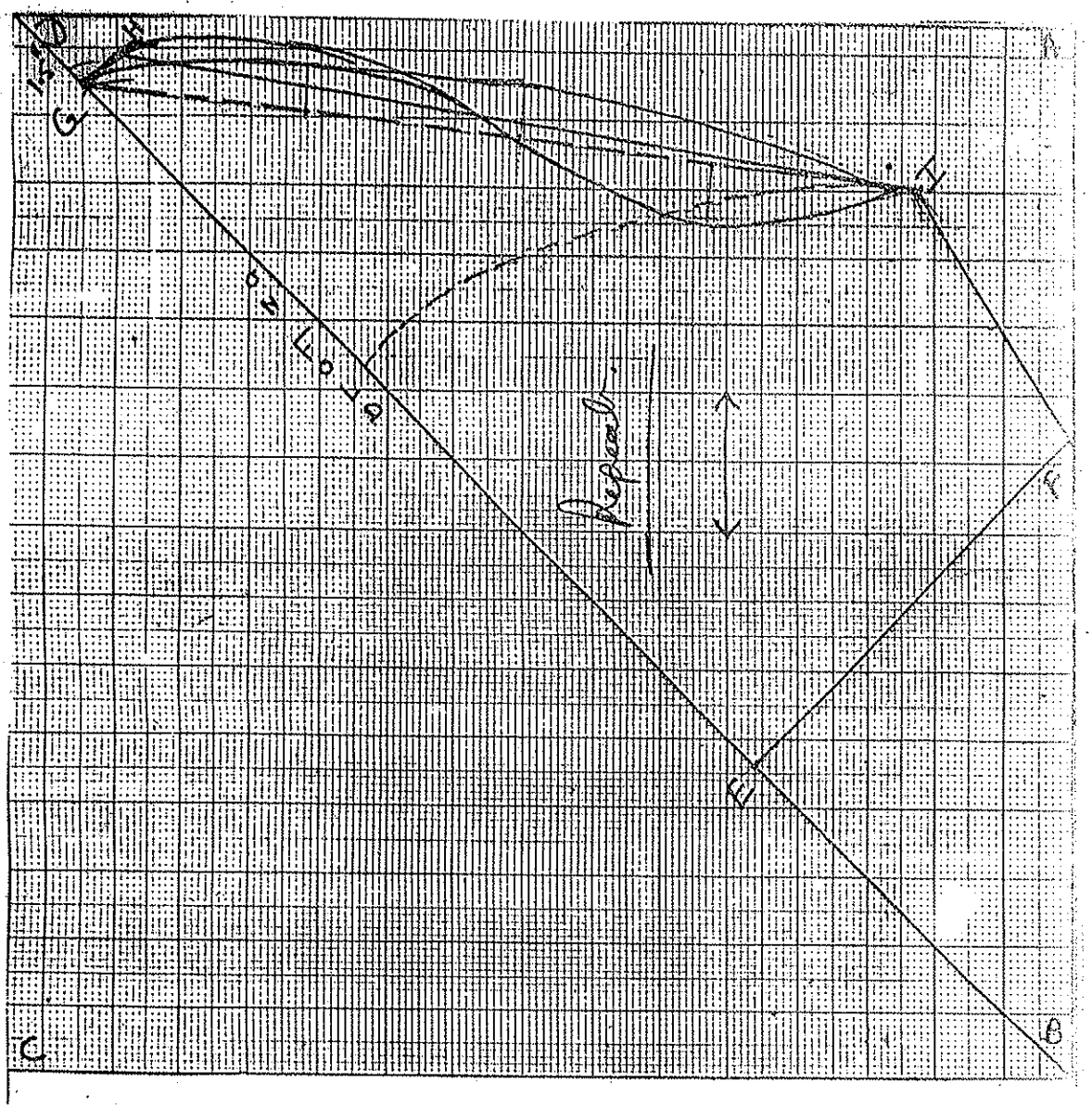
एक प्लेन आस्तीन का ड्राफ्ट बनाएँ व उसे खोलकर फैला लें।

अब आर्महोल के दोनों नीचे वाले बिन्दु ए और सी सीधी रेखा में जोड़ दें।

जहाँ यह रेखा मध्य में मोड़ी गई रेखा से मिलती है, उसे बिन्दु का एफ नाम दें।

एफ से १ इंच नीचे एक बिन्दु एच लें।

अब ए एच और सी को एक चिकनी नीचे की ओर जाती घुमावदार रेखा द्वारा जोड़े। ए बी सी एच आपका स्लीव ब्लॉक बनाएगा।



३४ इंच के नाप के लिए बेसिक लेग 'ओ' मटन आस्तीन का ड्राफ्ट

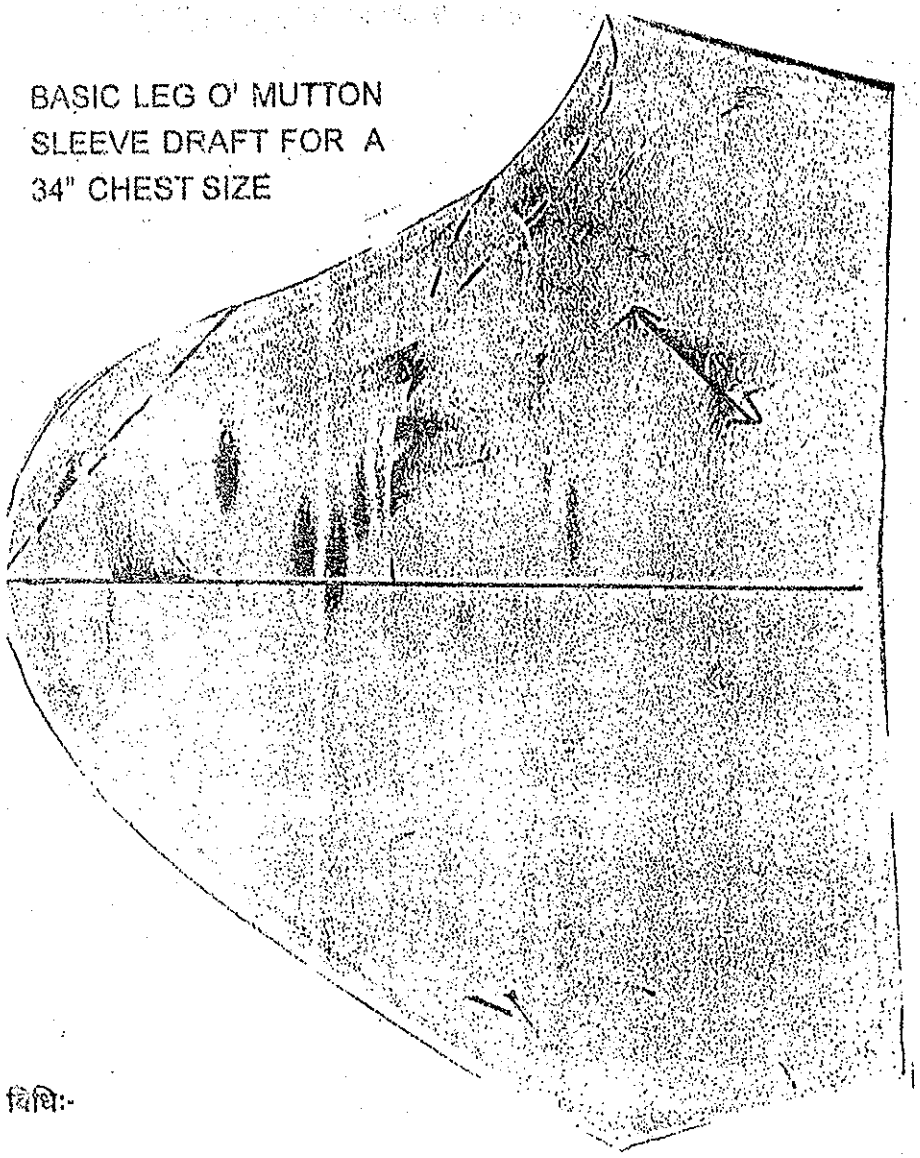
आवश्यक नाप निम्न है–

छाती = ३४ इंच

आर्महोल = छाती का १/४ – १/२ = ३४ का १/४ – १/२ = ८.५ – .५ = ८ इंच

स्लीव कैप = कमर की ल० का १/४ =१४.५ का १/४ = ३.६ इंच

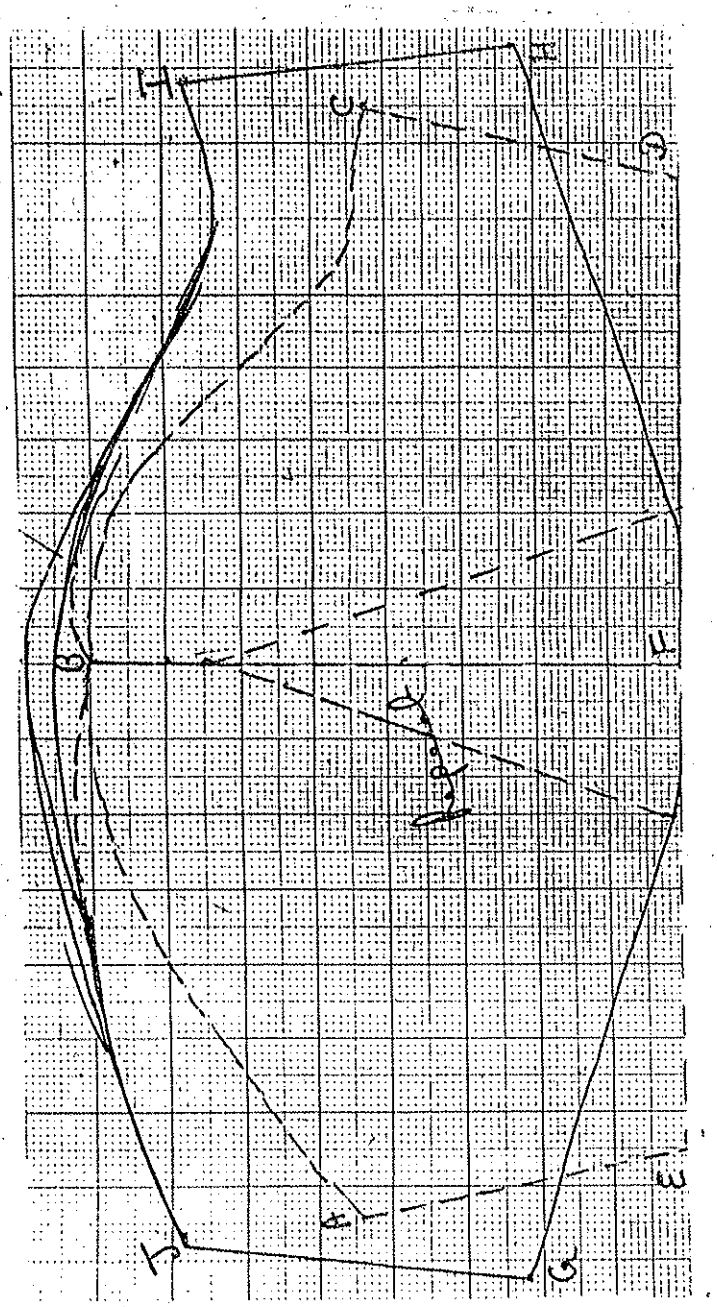
वेस्ट लेन्थ = १४.५ इंच



विधिः-

पहले एक सादी आस्तीन का ब्लॉक बनाएँ। अब एक वर्ग लें जिसकी किनारी, वेस्ट लेंथ के बराबर अर्थात १४.५ इंच हो। इसे ए बी सी डी नाम दें। इस वर्ग को तिरछी रेखा बी डी पर मोड़े। अब अपने सादी आस्तीन के ब्लॉक को इस पर इस प्रकार रखें कि आस्तीन की निचली किनारी त्रिकोण को, इ और एफ बिन्दुओं पर छुए। अपने सादी आस्तीन के ब्लॉक, आगे व पीछे की दोनो रेखाओं के साथ ट्रेस कर लें। डी बिन्दु से १.५ इंच नीचे, बी डी रेखा पर एक बिन्दु जी लें। जी से, बी डी रेखा के लम्बवत्, १ इंच दूर बिन्दु एच लें। अब निचले आर्महोल को, बिन्दु आई से एच तक सीधी रेखा से जोड़े। इसे चार बराबर भागों में विभाजित करें और बेसिक स्लीव ब्लॉक की ही तरह इसमें भी सामने व पीछे की आर्महोल की रेखा खींच लें। अब इन रेखाओं को दोबारा आकार दें जिससे अब यह बिन्दु जी से शुरू हो।

आपकी लेग 'ओ' मटन आस्तीन में जी, एच, आई, एफ, ई का समावेश है।



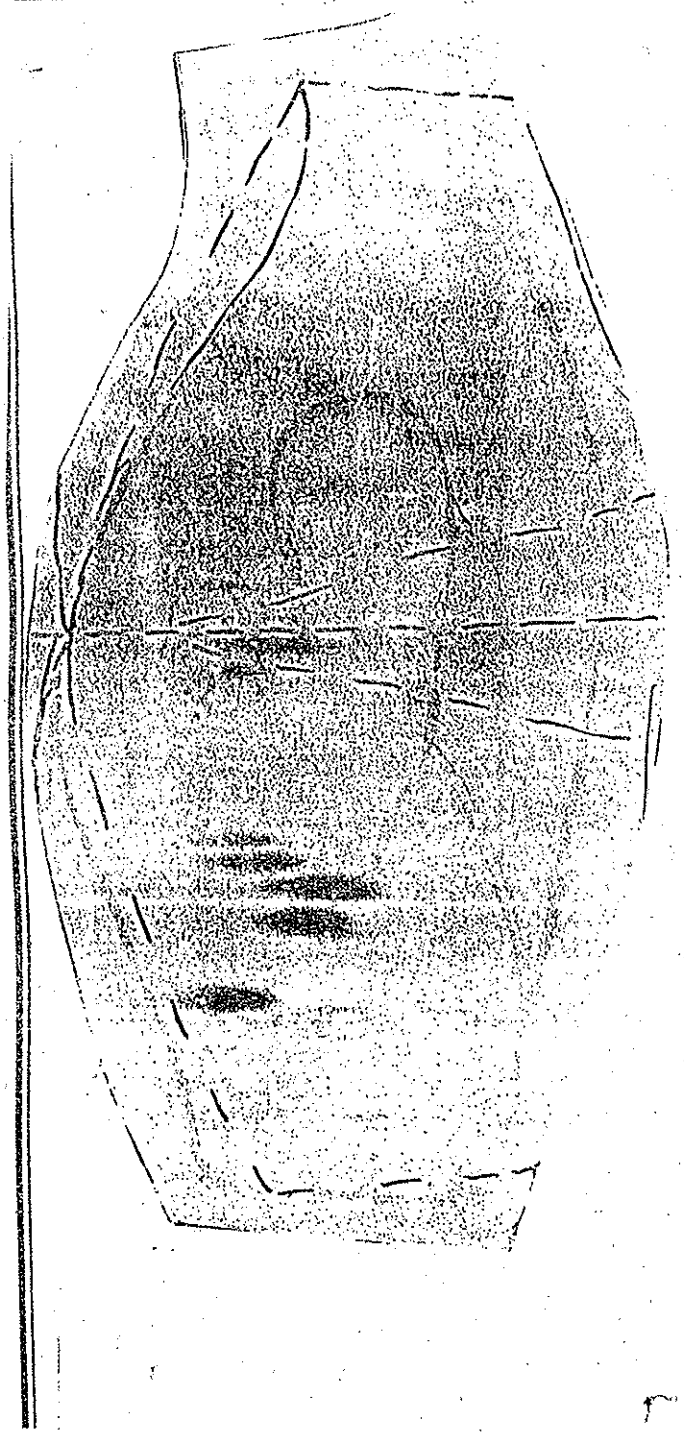
BASIC FLARED SLEEVE DRAFT FOR A 34" CHEST SIZE

आवश्यक नाप निम्न हैं–

छाती = ३४ इंच

आर्महोल = छाती का १/४ ÷ १/२ = ३४ का १/४ – १/२ = ८.५ –.५ = ८ इंच

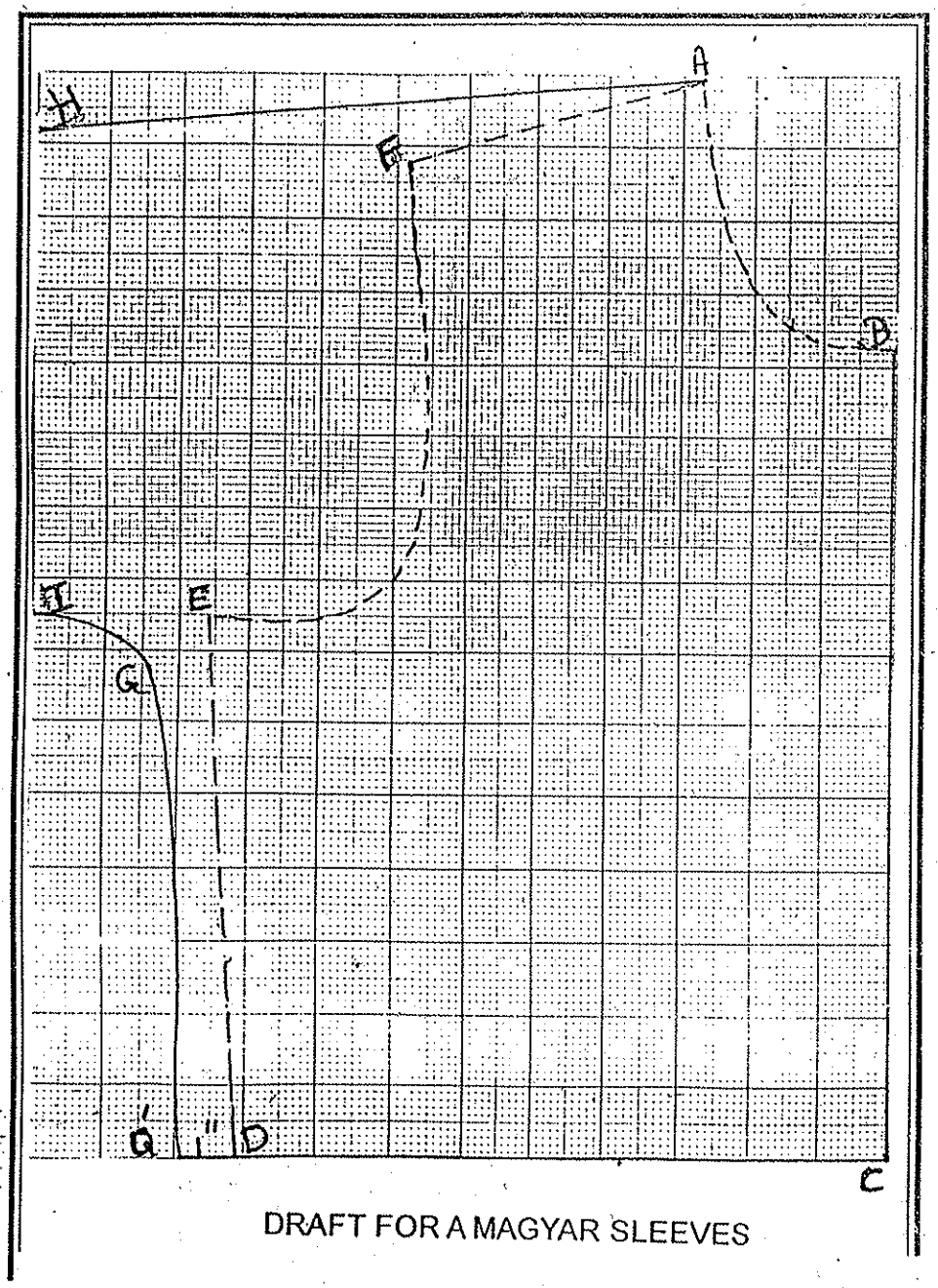
स्लीव कैप = कमर की ल० का १/४ =१४.५ का १/४ = ३.६ इंच



BASIC FLARED SLEEVE DRAFT FOR A 34" CHEST SIZE

विधिः-

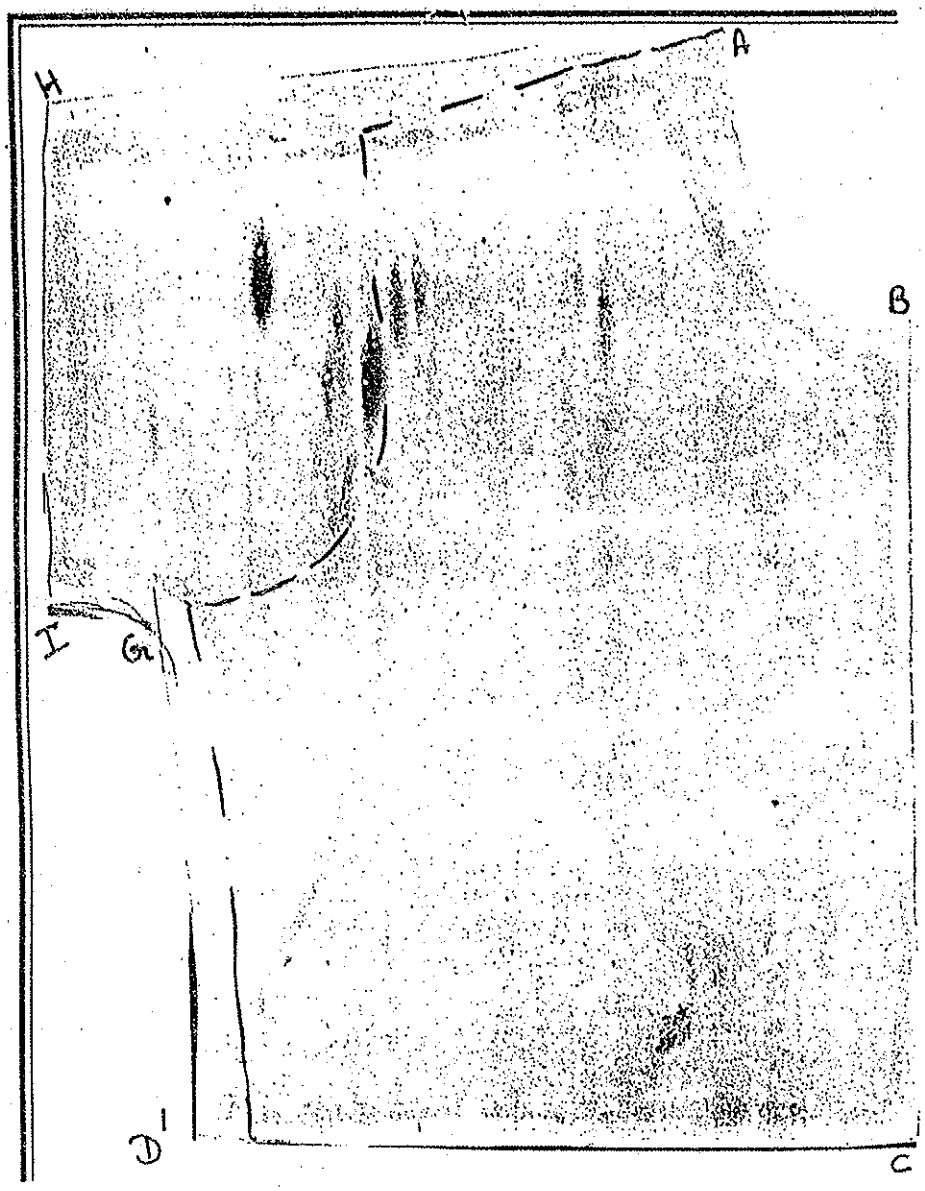
पहले एक सादी आस्तीन का ड्राफ्ट बनाएँ और उसे अन्य कागज़ पर ट्रेस कर लें। सादी स्लीव के ड्राफ्ट की केन्द्रीय मोड़ वाली रेखा पर ऊपर से १ इंच की दूरी तक एक चीरा लगाएँ। दोनो ओर को बराबर फैलाएँ और रेखाओं को दोबारा ट्रेस करें। घुमावों को चिकना करें। आपके फ्लेर्ड स्लीव ब्लॉक में जे, बी, आई, एच, एफ, जी शामिल हैं।



DRAFT FOR A MAGYAR SLEEVES

मैगयार आस्तीन के लिए ड्राफ्ट

विधिः- बेसिक बोडिस ब्लॉक ए बी सी डी इ एफ को ट्रेस करें। इ से १ इंच नीचे व १ इंच बाहर एक बिन्दु जी लें। एफ से सीधे बाहर ५ इंच की दूरी पर एक बिन्दु एच लें। एच को ए से जोड़कर कंधे की रेखा बनाएँ। एच से, सीधे नीचे ६.५ इंच की दूरी पर बिन्दु आई लें। अब आई को जी से एक चिकनी अन्दर आती रेखा द्वारा जोड़े और इस रेखा को डी बिन्दु तक बढ़ा दें।



३४ इंच चेस्ट साइज के एक बेसिक मैगयार आस्तीन के ड्राफ्ट के लिए

३४ इंच चेस्ट साइज के बेसिक मैगयार आस्तीन के ड्राफ्ट के लिए हमें बेसिक बॉडिज ब्लॉक की आवश्यकता होगी क्योंकि यह एक बढ़ाई गयी आस्तीन है जिसमें आर्महोल नही काटा जाता।

अभ्यास-

१– मानक चार्ट में दिए गए छाती के सभी नापों के बोडिस ब्लॉक के लिए गणनाएँ करें।

२– मानक चार्ट में दिए गए छाती के सभी नापों के प्लेन स्लीव ब्लॉक के लिए गणनाएँ करें।

६.४ सारॉशः-

इस युनिट में दिए गए ड्राफ्ट व्यस्कों के लिए हैं और इनमें बेसिक बोडिस ब्लॉक, बेसिक स्लीव ब्लॉक, पफ आस्तीन, लेग ओ मटन आस्तीन, कैप आस्तीन, फ्लेर्ड और मैगयार आस्तीनों के ड्राफ्ट शामिल हैं।

६.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

प्रश्न–१ ३६ इंच छाती नाप के लिए बेसिक बोडिस ब्लॉक बनाएँ।

प्रश्न–२ ३६ इंच छाती नाप के लिए बेसिक स्लीव ब्लॉक बनाएँ।

प्रश्न–३ ३० इंच छाती नाप के लिए लेग ओ मटन स्लीव ब्लॉक बनाएँ।

प्रश्न–४ ३८ इंच छाती नाप के लिए मैगयार आस्तीन का ब्लॉक बनाएँ।

प्रश्न–५ ३२ इंच छाती नॉप के लिए फ्लेर्ड स्लीव ब्लॉक बनाएँ।

६.५ स्वाध्ययन हेतु-

१– जरापकार सिस्टम ऑप कटिंग, द्वारा श्री के० आर० जरापकार, प्रकाशन– नवनीत।

संरचना

७.१ यूनिट प्रस्तावनाः-

इस यूनिट में विभिन्न प्रकार के कॉलर के ड्राफ्ट बताए गए हैं।

७.२ उद्देश्यः-

कॉलर पोशाक को औपचारिक रूप देते हैं और वस्त्र का महत्वपूर्ण भाग होते हैं। इस भाग में आपको विभिन्न प्रकार के कॉलर के ड्राफ्ट मिलेंगे।

७.३ कॉलरः-

कॉलर चार प्रमुख भागों में विभाजित किए जा सकते हैं–

सपाट, खड़ा, रोल और शॉल। हॉलाकि यह व्याख्या केवल कॉलर के रखे जाने से सम्बन्धित है। हर प्रकार में फिट और आकार की कई विविधताएँ हो सकती हैं जिसमें प्रचलित फैशन का महत्वपूर्ण योगदान होता है।

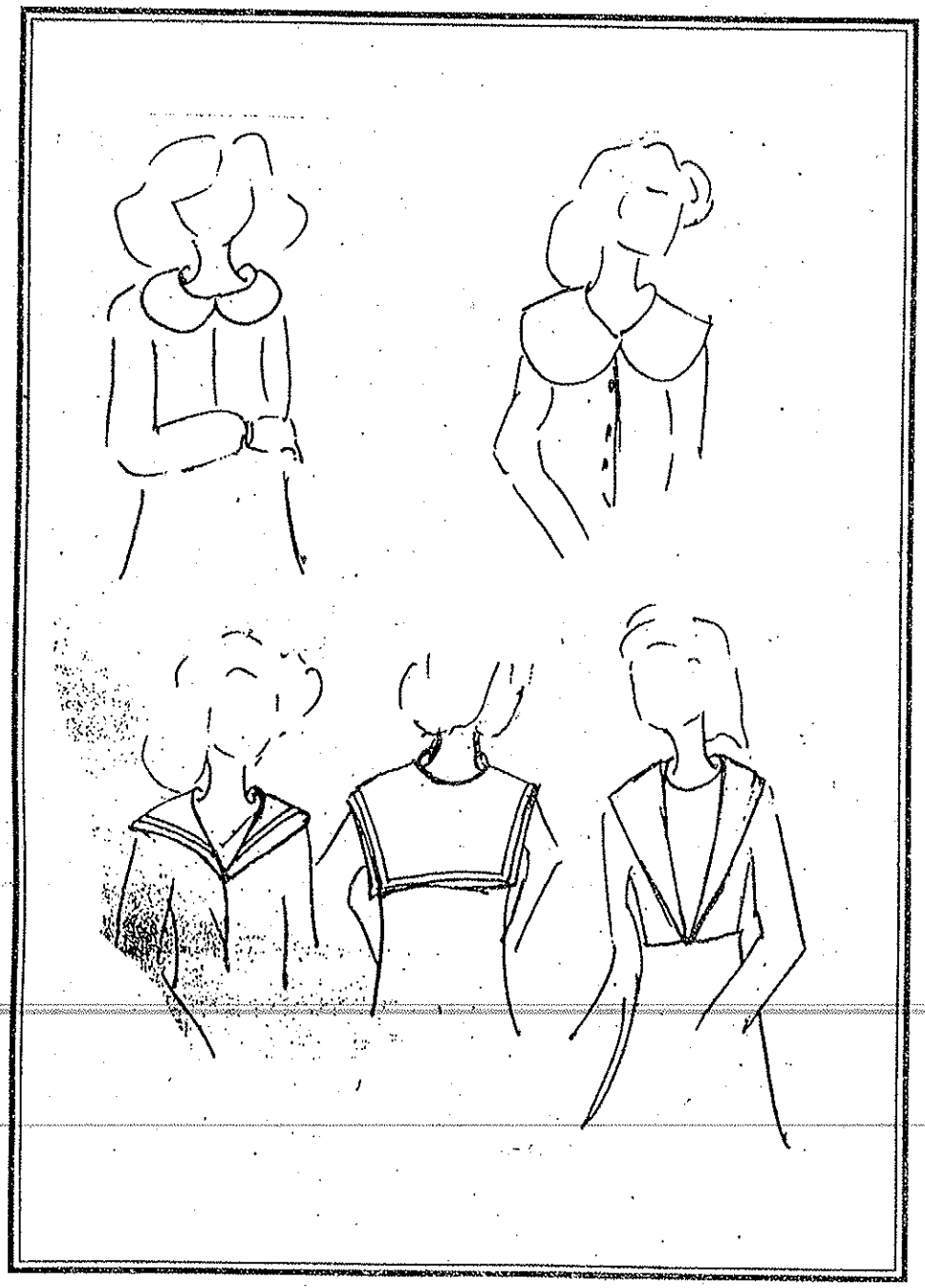
सभी कॉलर को कड़ा करने के लिए इन्टरफेसिंग की आवश्यकता होती है और यह गले पर बिल्कुल फिट बैठने चाहिए। अतः कॉलर, वस्त्र का काटे व सिले जाने वाला सबसे अन्तिम भाग होता है।

कॉलर के विषय में याद रखने योग्य सबसे महत्वपूर्ण बात है कि किसी भी अर्न–डाउन कॉलर की उपरी सतह को, निचली सतह से ज्यादा दूरी तय करनी होती

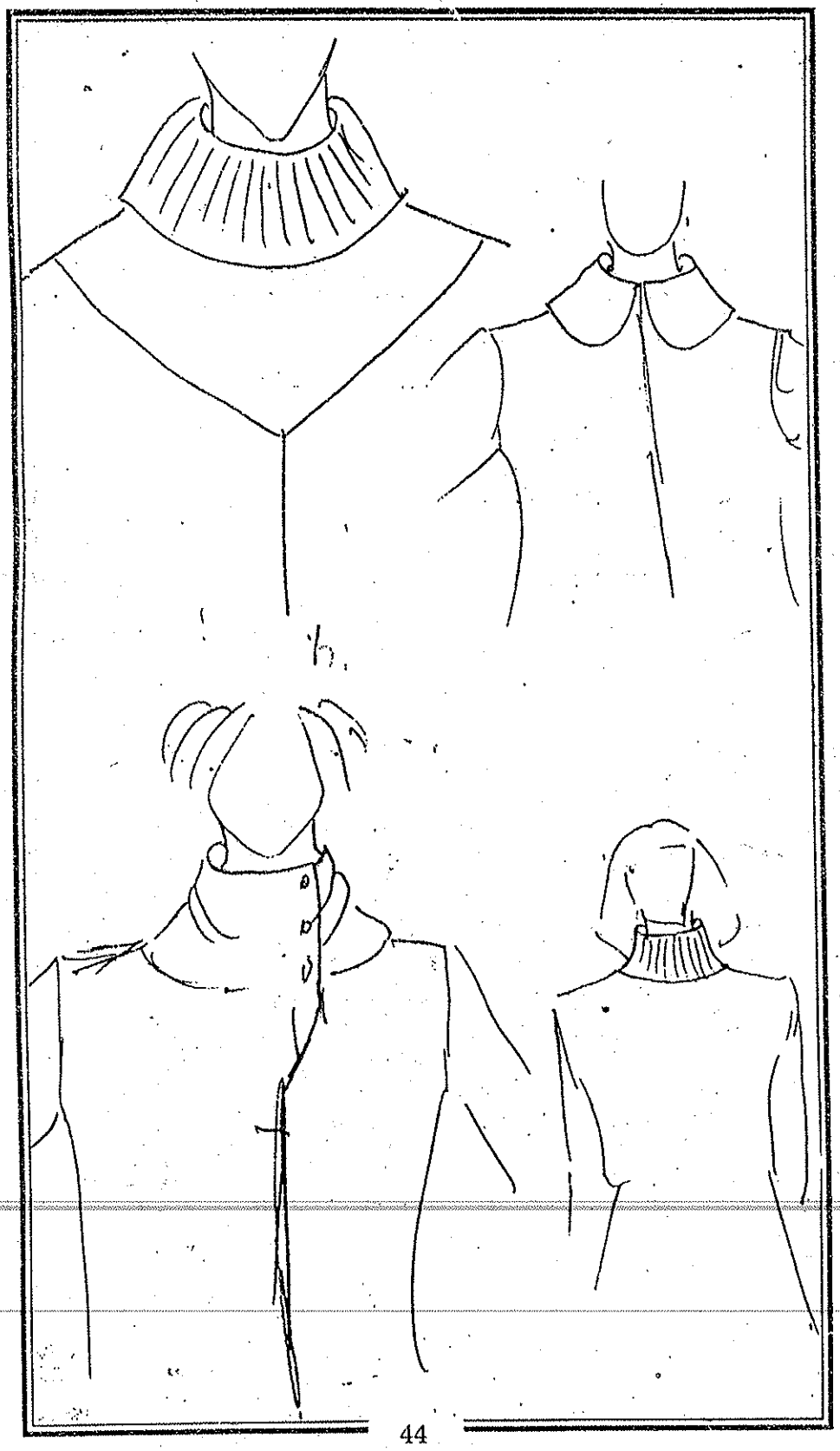
है। जितना मोटा कपड़ा होगा, यह अन्तर उतना ही अधिक होगा।

कॉलर को सावधानीपूर्ण काटने व लेयरिंग की आवश्यकता होती है और यदि वह गोलाकार है तो उन्हे सावधानीपूर्ण कटिंग की आवश्यकता है, अन्यथा वे ठीक से मुड़ेगें नहीं व साफ फिनिश नही देगें। कॉलर को इस्तिरी करना भी उतना ही आवश्यक है।

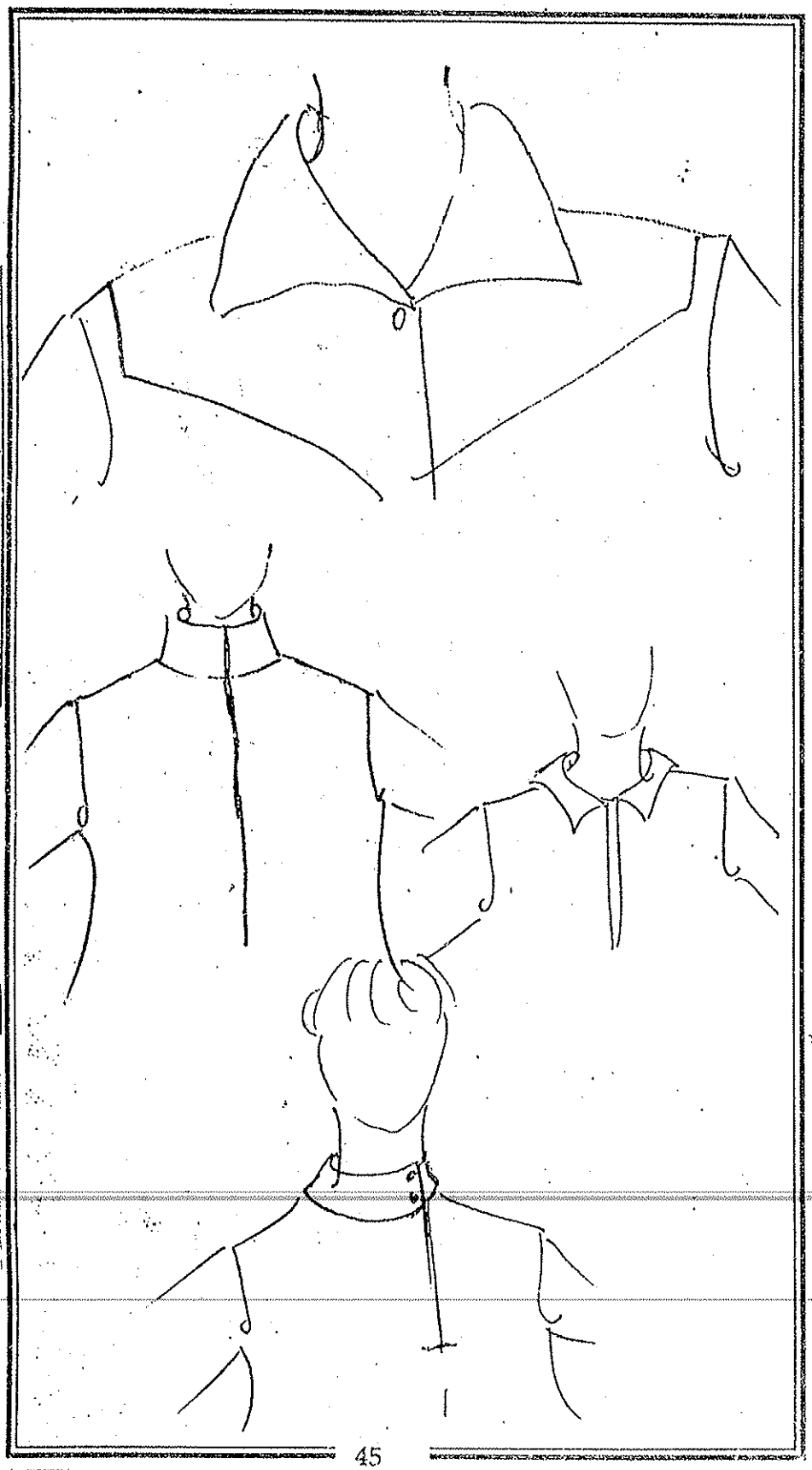
सपाट कॉलर में पीटरपैन कॉलर, केप कॉलर, बिशपकॉलर और प्यूरिशियन कॉलर शामिल हैं।



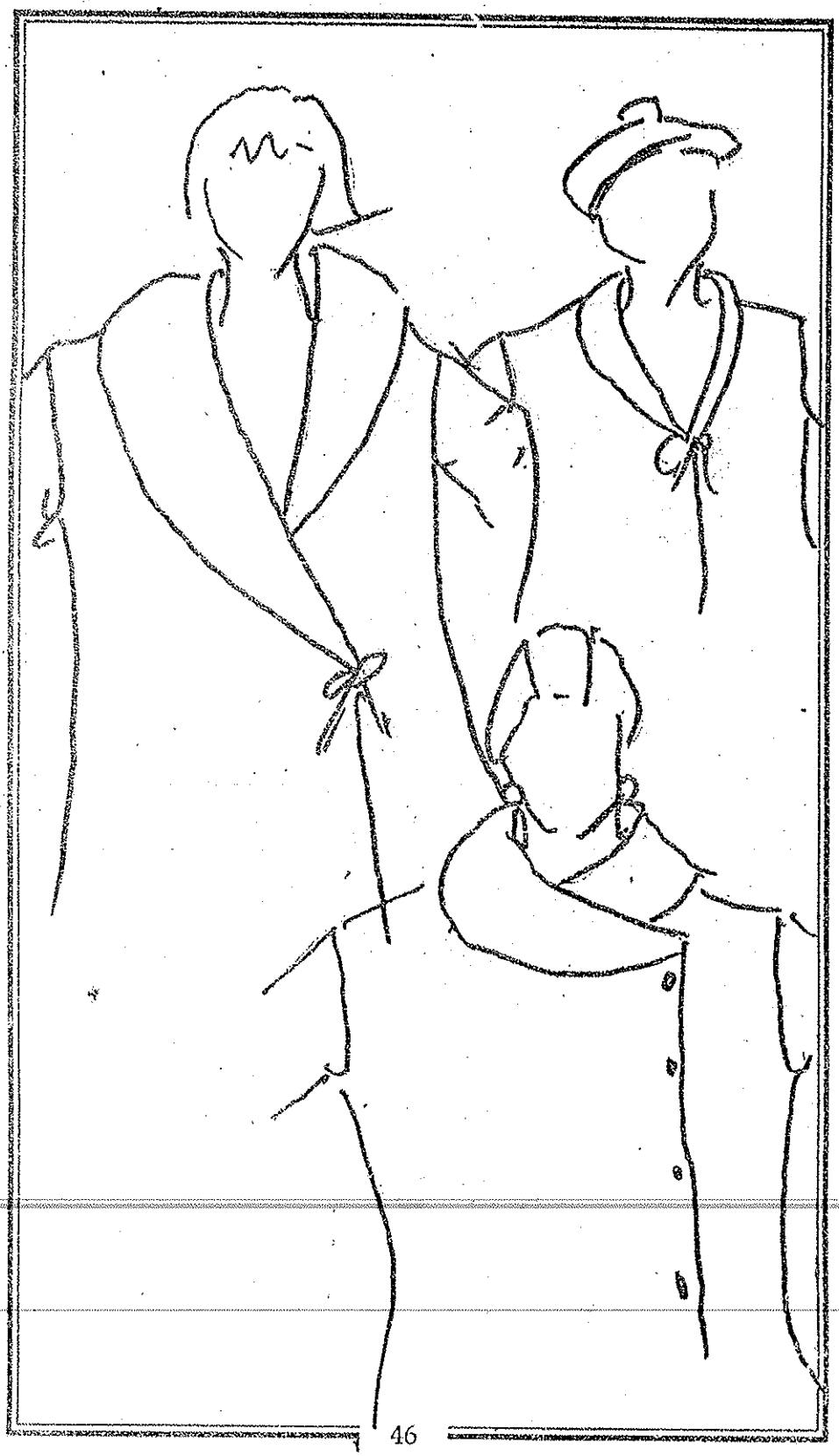
रोल कॉलर में एटोन कॉलर, और हाईनेक तथा पोलो कॉलर शामिल हैं।



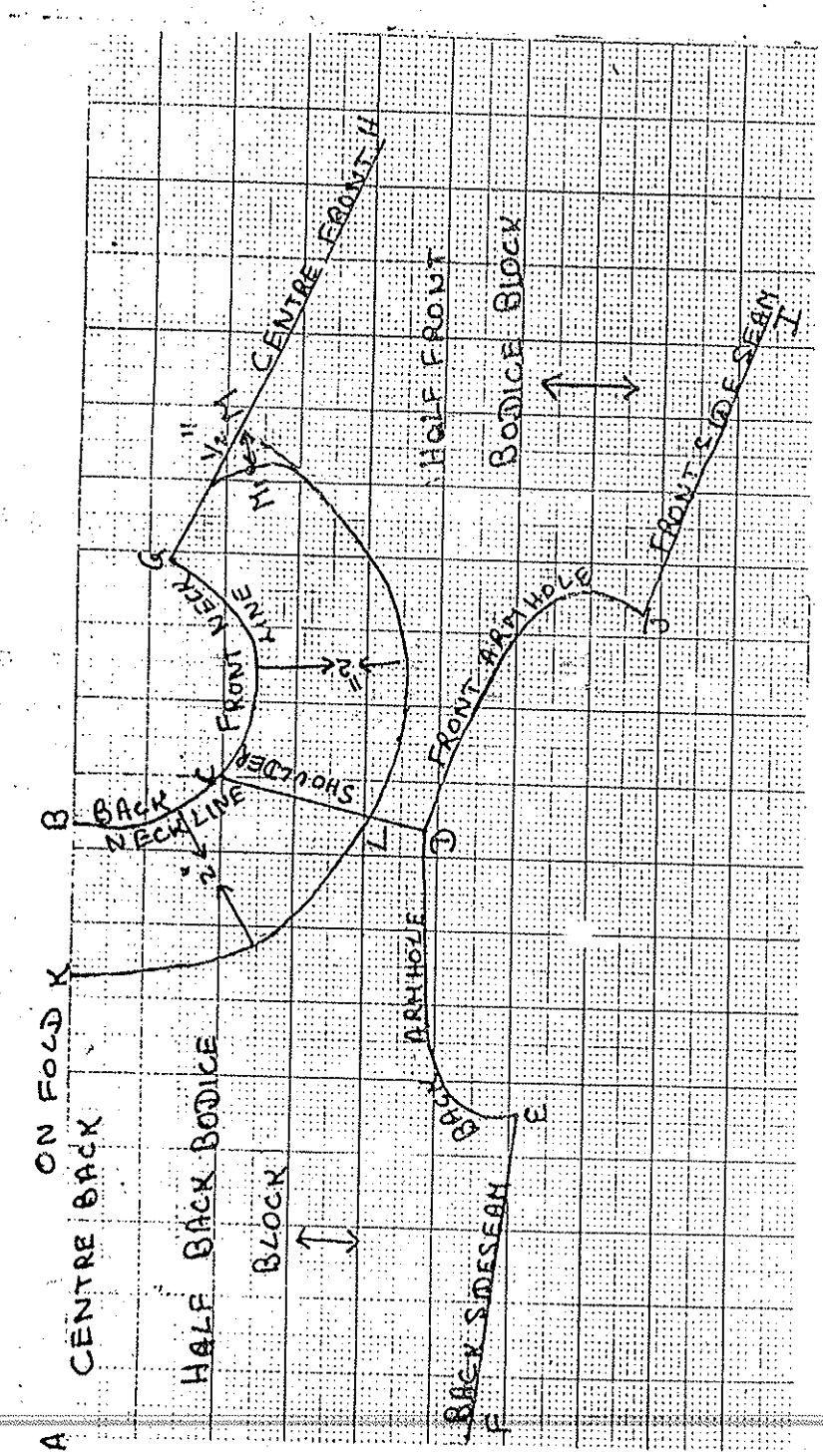
खड़ा कॉलर में चाइनीज़ बैन्ड कॉलर और शर्ट कॉलर आता है।



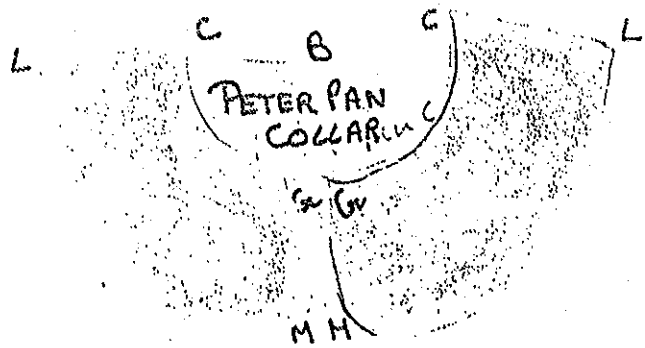
शॉल कॉलर वह होते हैं जो ड्रेसिंग गाउन, जैकेट इत्यादि में प्रयोग होते हैं।



पीटरपैन कॉलर एकल पीस के लिए ड्राफ्ट



अब हम सपाट कॉलर के लिए ड्राफ्ट बनाना आरम्भ करते हैं, जिसमें पीटरपैन कॉलर, केप कॉलर, विशप कॉलर और प्यूरीशियन कॉलर शामिल हैं।



पीटरपैन कॉलर एकल पीस का ड्राफ्टः-

पीटरपैन कॉलर के लिए सामने व पीछे का बोडिस ब्लॉक लें। पीछे के बाडी ब्लॉक को मोड़ी वाली रेखा ए बी पर रखें।

आउट लाइन ट्रेस करें। अब आगे के बोडिस ब्लॉक को पीछे वाले की कंधे की रेखा के साथ रखें व ट्रेस कर लें। अपने आउट लाइन ड्राफ्ट को ए बी सी डी इ एफ नाम दें।

अब सामने वाले ड्राफ्ट को ऐसे रखे कि आगे व पीछे की कंधे की रेखा मिले। इस ड्राफ्ट को जी एच आई जे डी सी नाम दें। डी सी आगे व पीछे की एक नेकलाइन है।

अब बी सी जी से, २ इंच या आवश्यकतानुसार चौड़ाई की दूरी पर एक घुमावदार रेखा खीचें। इसे के एल एम नाम दें।

एम से ४५ डिग्री के कोण व आधा इंच दूर, एक बिन्दु एम१ लें। जी से एम१ तक दिखाए गए तरीके से एक चिकनी, घुमावदार रेखा खीचें और रेखा को एल तक बढ़ा दें।

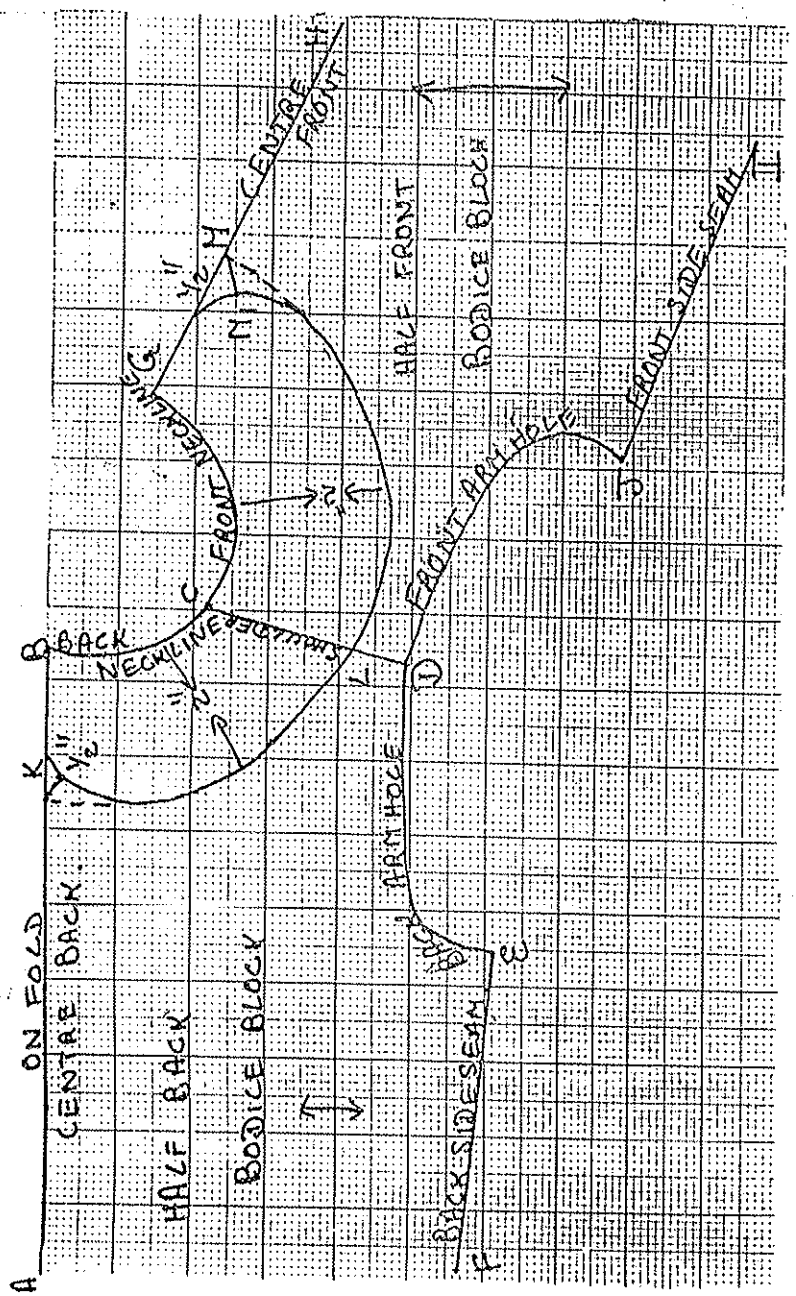
रेखा बी सी जी के एल एम१ कॉलर बनाती है जहाँ– बी, के, मोड़ पर हैं।

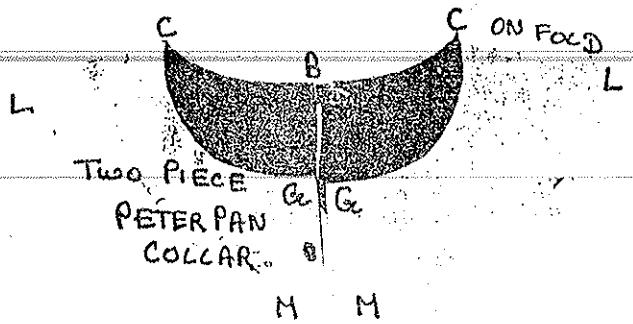
कॉलर रखने के लिए मोड़ को खोलें और कंधे की रेखाओं पर मोड़े जिससे कॉलर बन जाएगा।

टू पीस पीटरपैन कॉलर के लिए, सामने बनायी गयी घुमावदार रेखा पीछे वाले भाग में भी बनाएँ। सभी वस्त्र जो पीछे से खुले हों और पीटरपैन कॉलर लगा हो, उनमें टू पीस पीटरपैन कॉलर ही लगाया जाता है।

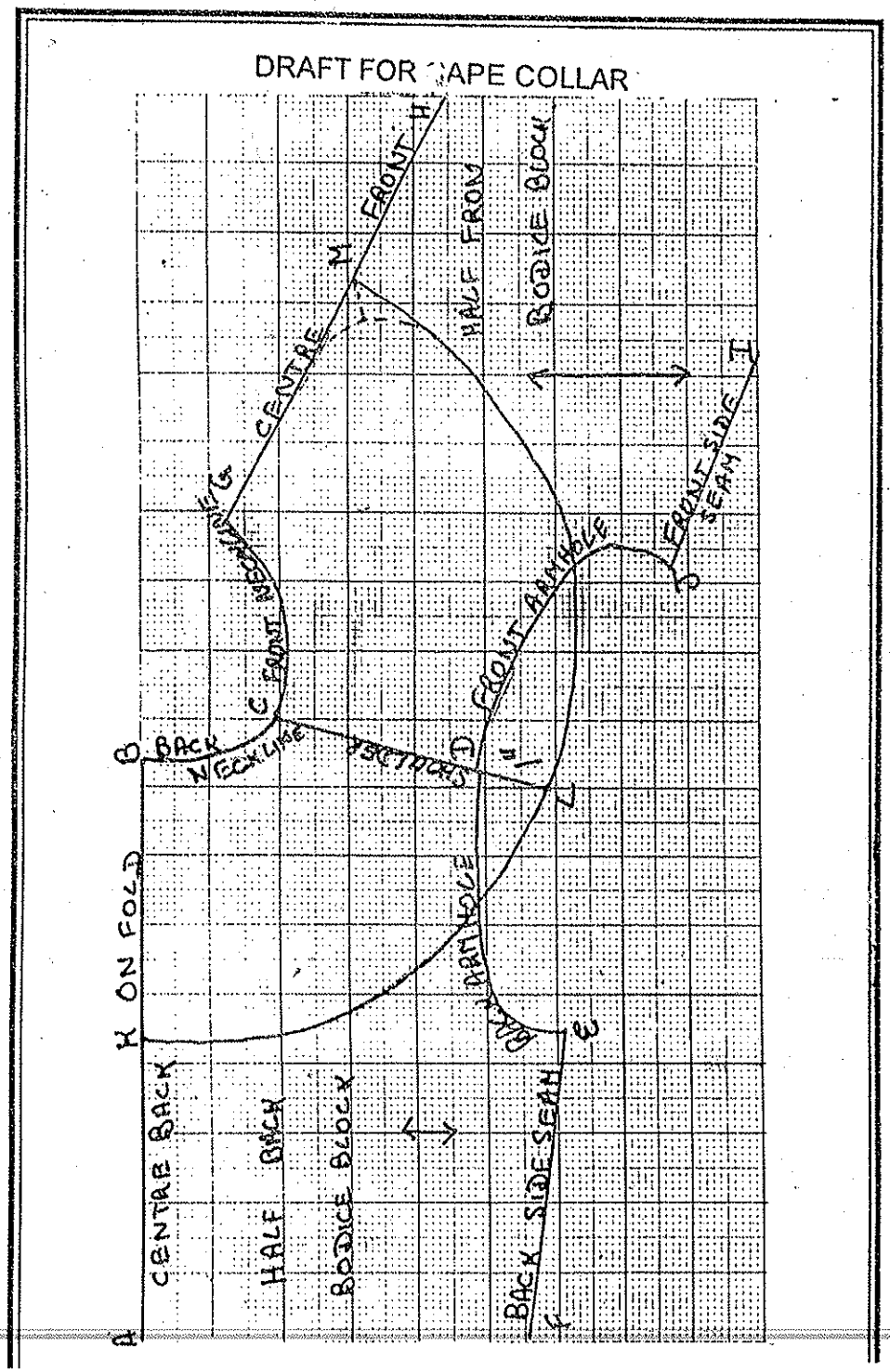
पीटरपैन कॉलर टू-पीस के लिए ड्राफ्ट

DRAFT FOR PETER PAN COLLAR TWO PIECE





केप कॉलर के लिए ड्राफ्ट

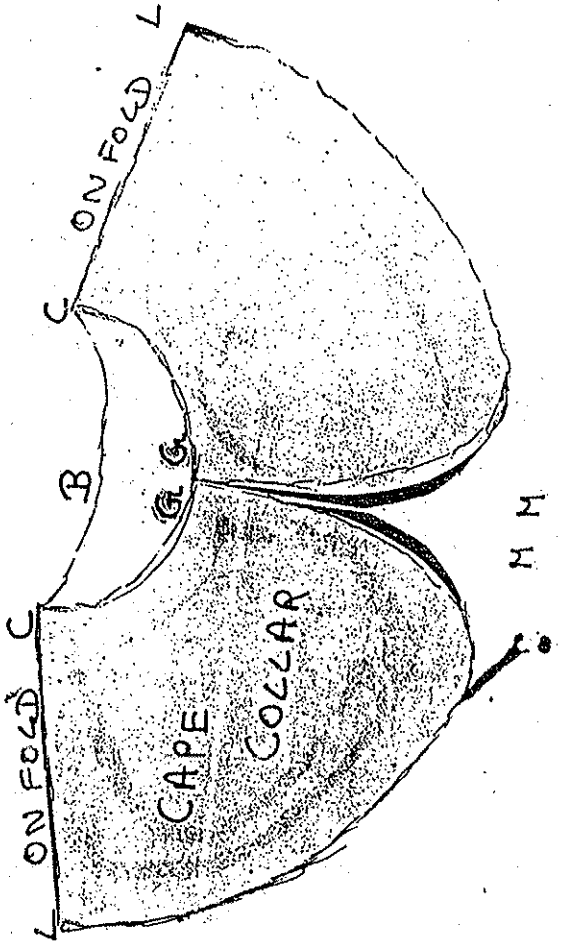


केप कॉलर के लिए ड्राफ्टः

केप क़ॉलर के लिए अगे व पीछे का बोडिस ब्लॉक लें। पीछे के बोडिस ब्लॉक को मोड़ वाली रेखा ए बी पर रखें।

केप कॉलर के लिए ड्राफ्ट

बाहरी रेखा ट्रेस करें। अब आगे वाले बोडिस को पीछे वाले बोडिस के कंधे की रेखा के साथ रखें व ट्रेस कर लें। ड्राफ्ट की इस आउट–लाइन को ए बी सी डी इ एफ नाम दें।



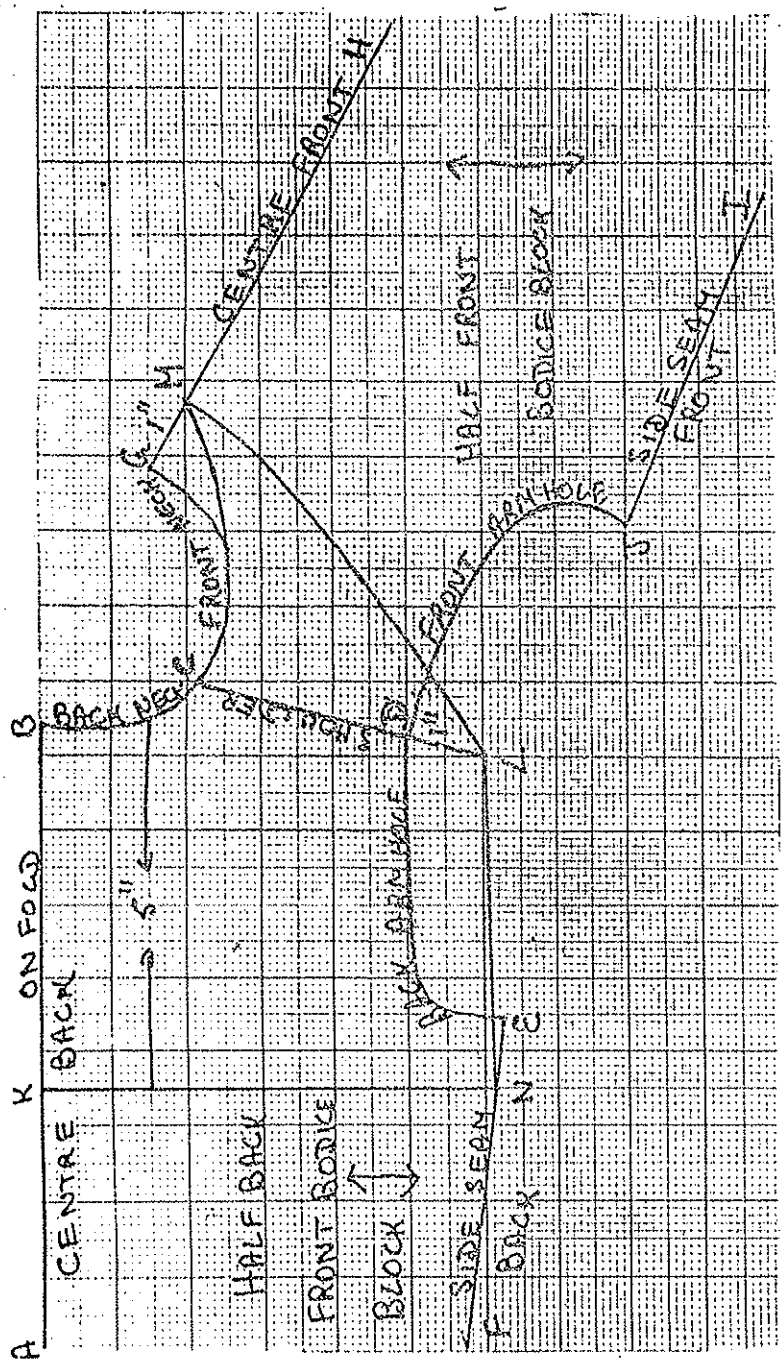
अब ड्राफ्ट को ऐसे रखें कि आगे व पीछे की कंधे की रेखा मिलें। इस ड्राफ्ट को जी एच आई जे डी सी नाम दें। डी सी रेखा पीछे व आगे की, एक नेकलाइन हैं।

अब सी डी को १ इंच सीधा बाहर की ओर निकालें व बिन्दु को एल नाम दें। सी एल की दूरी नापें और बी सी जी रेखा से सी एल के बराबर की दूरी नाप कर बिन्दु लगाएँ। के एल एम से एक चिकनी घुमावदार रेखा खीचें। यदि आपको सामने की ओर घुमावदार आकार चाहिए तो बिन्दु एम से, १/२ इंच दूर, ४५ डिग्री के कोण पर बिन्दु एम१ लें। जी से एक चिकनी घुमावदार रेखा एम१ तक खीचें व उसे एल तक बढ़ा दें।

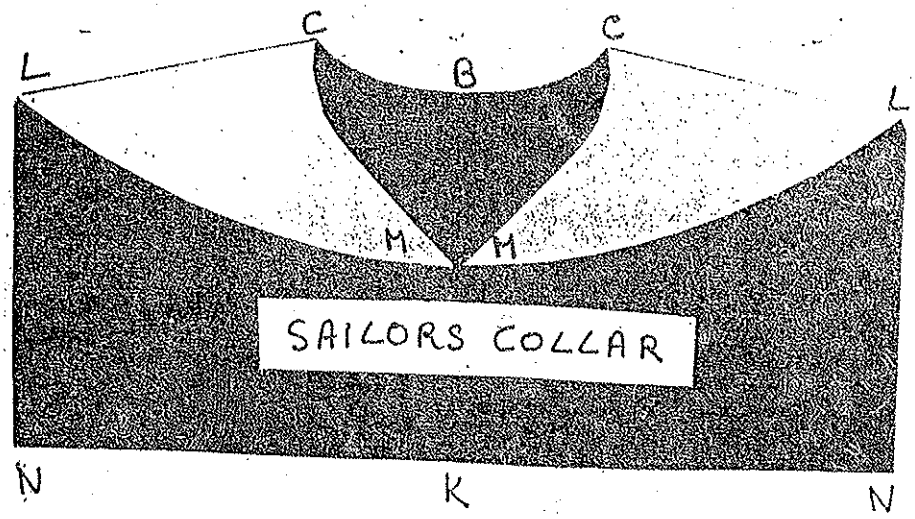
बी सी जी के एल एम१ रेखा कॉलर बनाती है जिसमें बी, के, मोड़ पर हैं। कॉलर रखने के लिए मोड़ को खोलें और कंधे की रेखाओं पर मोड़कर कॉलर बनाएँ। दो पीस पीटरपैन कॉलर के लिए पीछे वाली घुमावदार रेखा आगे की ओर भी बना दें। पीछे से खुले व केप कॉलर वाले सभी पोशाकों में दो पीस केप कॉलर काटा जाता है।

सेलर कॉलर के लिए ड्राफ्टः-

DRAFT FOR A SAILORS COLLAR



For the Sailors collar take the front and the back bodice block. Place the back bodice block on the on fold line AB.



सेलर कॉलर के लिए ड्राफ्टः-

सेलर कॉलर के लिए आउट–लाइन ट्रेस करें। अब आगे के बॉडी को पीछे के बॉडी की कंधे की रेखा के साथ रखें व ट्रेस करें। इस आउट–लाइन ड्राफ्ट को ए बी सी डी इ एफ नाम दें।

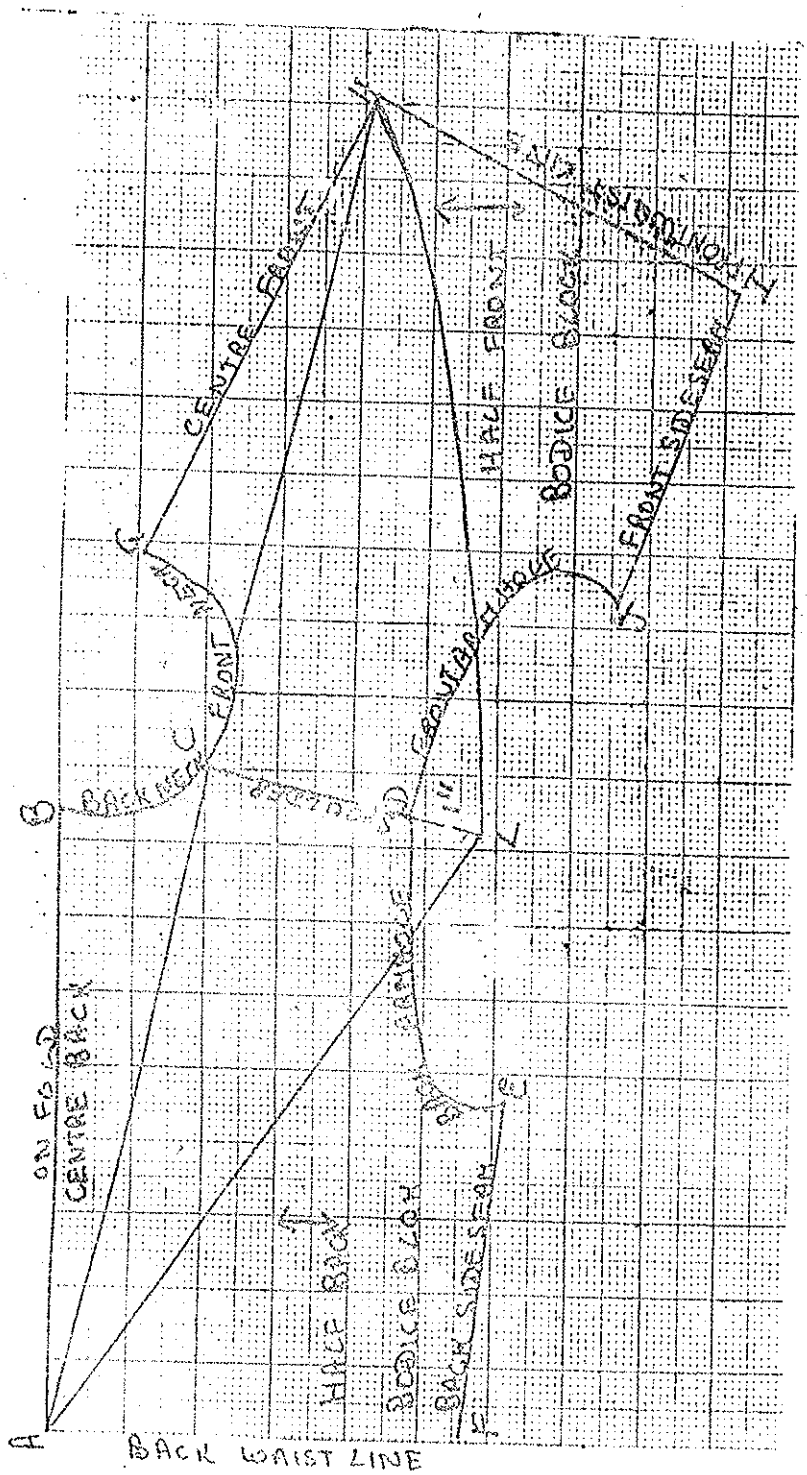
अब ड्राफ्ट को ऐसे रखें कि आगे व पीछे के भाग के कंधे की रेखाएँ मिलें। इस ड्राफ्ट को जी एच आई जे डी सी नाम दें। डी सी रेखा, आगे व पीछे की, एक गले की रेखा है।

अब सी डी रेखा को सीधा, बाहर की ओर १ इंच बढ़ाएँ व बिन्दु को एल नाम दें। जी से १ इंच नीचे, सामने की केन्द्रीय रेखा पर बिन्दु एम लें। एम से एल को चिकनी, बाहर की ओर निकलती घुमावदार रेखा से जोड़े। सी से एम को घुमावदार बी–गला द्वारा जोड़े।

बी से ५ इंच नीचे, पीछे की केन्द्रीय रेखा पर, बिन्दु के लें। के से, साइड सीम रेखा पर एक लम्बवत् रेखा बनाएँ। इस बिन्दु को एन निशान दें। एन एल को सीधी रेखा में जोड़े।

रेखा बीसीएमएलएनके कॉलर बनाती है जहाँ बी के, मोड़ वाली रेखा हैं।

कॉलर रखने के लिए, मोड़ खोलें व कॉलर को कंधो पर से मोड़े।



DRAFT FOR A PURITIAN COLLAR

प्यूरिटियन कॉलर के लिए ड्राफ्ट

प्यूरिशियन कॉलर के लिए ड्राफ्ट

प्यूरिशियन कॉलर के लिए सामने व पीछे का बॉडिस ब्लॉक लें।

बॉडिस ब्लॉक को मोड़ वाली रेखा ए बी पर रखें।

आउटलाइन ट्रेस करें। अब आगे वाले बॉडिस को पीछे वाली के कंधे की रेखा के साथ रखें और ट्रेस कर लें।

अब ड्राफ्ट को ऐसे रखें कि आगे व पीछे की कंधे की रेखा मिले।

ड्राफ्ट को जी एच आई जे डी सी नाम दें। डी सी रेखा आगे व पीछे की, एक नेकलाइन है।

अब सी डी रेखा को १ इंच सीधा, बाहर की ओर बढ़ाएँ और बिन्दु को एल नाम दें।

एल को एच से चिकनी, बाहरी, घुमावदार रेखा से जोड़े जिससे आगे के कॉलर का बाहरी आकार बनेगा।

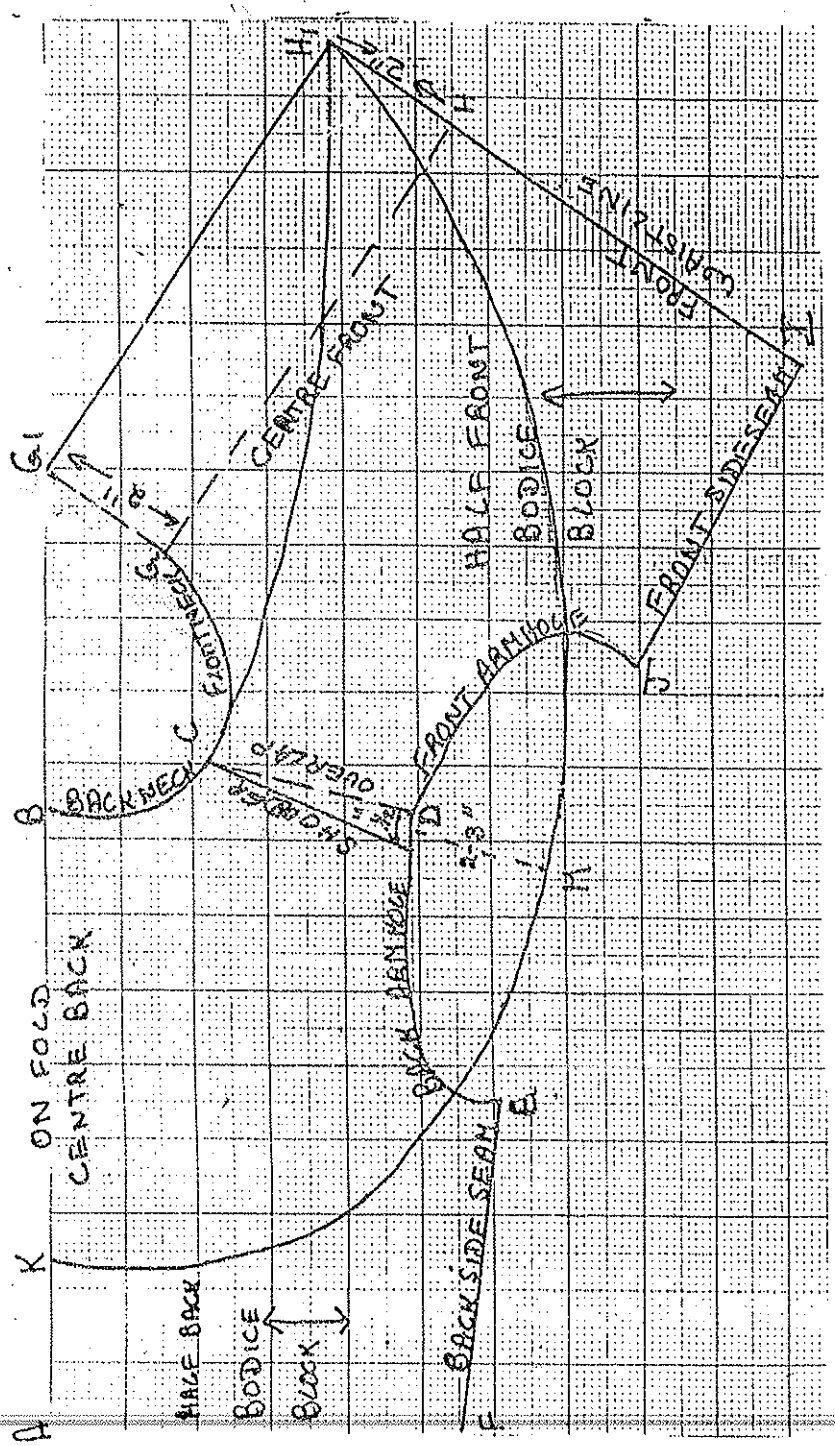
इसी तरह एल को ए से, एक चिकनी, बाहरी घुमावदार रेखा से जोड़े जो पीछे के कॉलर का बाहरी आकार बनाएगी।

ए से सी और सी से एच जोड़े। यह कॉलर की अन्दर वाली रेखा बनेगी।

कभी–कभी यह कॉलर, बॉडिस के अलग से जोड़ की तरह भी पहना जाता है। परन्तु कभी–कभी यह गले के किसी भाग से सिला हुआ भी होता है।

ड्राफ्ट का ए सी एच एल भाग कॉलर है।

कॉलर रखने के लिए मोड़ खोलें और उसे कंधे की रेखा पर मोड़कर कॉलर का आकार दें।

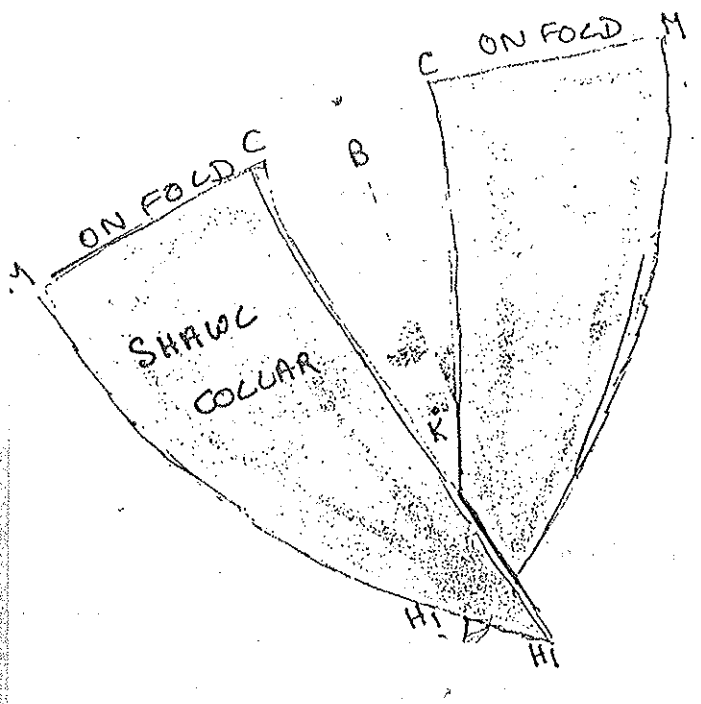


DRAFT FOR A SHAWL COLLAR

शॉल कालर के लिए ड्राफ्ट

शॉल कालर के लिए ड्राफ्ट

शॉल कॉलर के लिए सामने व पीछे के बॉडिस ब्लॉक लें। पीछे के बॉडिस ब्लॉक को मोड़ वाली रेखा ए बी पर रखें।



बाहरी रेखा ट्रेस करें। अब आगे के बॉडीस ब्लॉक को पीछे वाले की कंधे की रेखा के साथ रखें और ट्रेस करें। इस आउट–लाइन्ड ड्राफ्ट को ए बी सी डी इ एफ नाम दें।

अब आगे वाले ड्राफ्ट को ऐसे रखें कि आगे व पीछे के कंधे की रेखा डी बिन्दु पर, लगी १/२ इंच एक दूसरे पर चढ़े। सुनिश्चित करें कि बिन्दु सी पर कुछ भी एक दूसरे के उपर न हो। ड्राफ्ट को जी एच आई जे डी सी नाम दें।

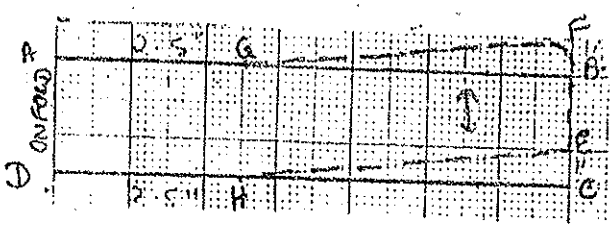
अब, एक के उपर एक, सी डी रेखा को २ से ३ इंच तक सीधा, बाहर की ओर बढ़ाएँ व बिन्दु को एम नाम दें।

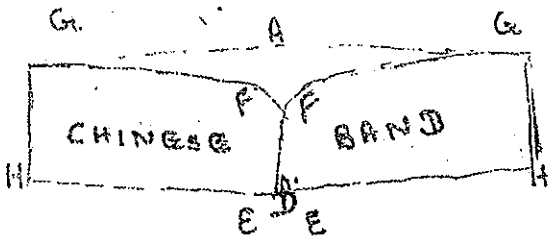
अब बी से, पीछे की केन्द्रीय रेखा पर ६ इंच दूर बिन्दु के लें। एम से के एक चिकनी, बाहरी रेखा में जोड़े जिससे कॉलर के पिछले भाग का बाहरी आकार बनेगा।

अब जी एच रेखा को २ इंच दूर जी१ एच१ स्थान पर शिफ्ट कर दें। एम को एच१ से, एक चिकनी बाहरी रेखा में जोड़े जो कॉलर के सामने वाले भाग का बाहरी किनारा बनेगा।

अब सी को एच१ से जोड़े। यह गले की रेखा व कॉलर की अन्दर की रेखा बनेगी। ड्राफ्ट का के बी सी एच१ एम भाग कॉलर है।

कॉलर को लगाने के लिए, मोड़ को खोलें और कंधे की रेखाओं पर मोड़कर कॉलर बनाएँ।





चायनीज़ बैन्ड कॉलर का ड्राफ्ट

चायनीज़ बैन्ड के लिए आपको गले का वृत्ताकार नाप लेना है। मान लीजिए कि गले का नाप १४ इंच है और आवश्यक चौड़ाई १.५ इंच है। तो १.५ इंच गुणा १४ इंच का ब्लॉक लें। १४ इंच वाली साइड को मोड़े और ड्राफ्ट को ए बी सी डी नाम दें। ए बी बराबर सी डी और ए डी बराबर बी सी। ए डी साइड मोड़ पर है।

अब सी से १/२ इंच ऊपर, बिन्दु इ लें। बी से १/२ इंच ऊपर बिन्दु एफ लें।

ए से २.५ इंच जो पीछे के गले के नाप का आधा है, कि दूरी पर बिन्दु जी लें। ए जी, डी एच के बराबर भी है। अब जी से एफ तक एक सीधी रेखा खीचें व एच को इ से जोड़ दें। ए जी एफ इ एच डी चाइनीज़ बैन्ड कॉलर का ड्राफ्ट बनाते हैं।

यदि कॉलर के उपरी किनारे पर घुमावदार आकार देना है, तो एफ बिन्दु पर एक घुमावदार रेखा बनाएँ।

अभ्यास-

१– अपने कपड़ों को देखें व पता लगाएँ कि आपके पास कितने विभिन्न प्रकार के कॉलर हैं।

२– इस युनिट में दिए गए कॉलर वाली पोशाकें ढूढ़े व देखें कि वह कैसे सिले गए हैं।

७.४ सारांशः-

कॉलर को चार प्रमुख भागों में विभाजित किया गया है– सपाट, खड़ा, रोल और शॉल।

सभी कॉलर को कड़ा करने के लिए इन्टर–फेसिंग की आवश्यकता पड़ती है और वह गले पर बिल्कुल फिट बैठने चाहिए। किसी भी टर्न डाउन कॉलर की उपरी सतह को, निचली सतह से अधिक दूरी तय करनी होती है। कपड़ा जितना मोटा होगा, अन्तर उतना ही अधिक होगा।

७.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

प्रश्न–१ प्यूरिशियन कॉलर का ड्राफ्ट बनाएँ।

प्रश्न–२ चाइनीज़ बैन्ड कॉलर का ड्राफ्ट बनाएँ।

प्रश्न–३ पीटरपैन कॉलर का ड्राफ्ट बनाएँ।

प्रश्न–४ केप कॉलर का ड्राफ्ट बनाएँ।

प्रश्न–५ सेलर्स कॉलर का ड्राफ्ट बनाएँ।

७.६ स्वाध्ययन हेतु-

१– जरापकार सिस्टम ऑफ कटिंग, द्वारा श्री के० आर० जरापकार प्रकाशन–नवनीत।

संरचना

८.१ यूनिट प्रस्तावनाः-

यह यूनिट आपको विभिन्न स्कर्ट के ड्राफ्ट बताता है।

८.२ उद्देश्यः-

वस्त्र का उपरी भाग बेसिक बॉडिस ब्लॉक की सहायता से ड्राफ्ट किया जाता है। हर वह वस्त्र जो कमर की रेखा से नीचे बढ़ते हैं, उनमें स्कर्ट का कोई न कोई पक्ष शामिल होता है। अतः विभिन्न प्रकार की स्कर्ट का ड्राफ्ट जानना अति आवश्यक है।

८.३ स्कर्टः-

स्कर्ट के लिए ड्राफ्ट करते समय आपको कमर, नितम्ब व स्कर्ट की आवश्यक लम्बाई के नाप को ध्यान में रखना पड़ता है। स्मरण रहे कि स्कर्ट द्वारा ढंका जा रहा सबसे चौड़ा भाग नितम्ब है। अन्त में उसे कमर पर फिट होना है। ढ़िलाई या ढ़ील डिजाइन की आवश्यकतानुसार रखी जा सकती है।

यह यूनिट आपको स्ट्रेट स्कर्ट, ए–लाइन स्कर्ट, प्लीटेड स्कर्ट, गैदर्ड स्कर्ट, हाफ सरकुलर स्कर्ट, फुल सरकुलर स्कर्ट, योक स्कर्ट और नोवेल्टी गैदर्ड स्कर्ट का ड्राफ्ट करना सिखाता है।

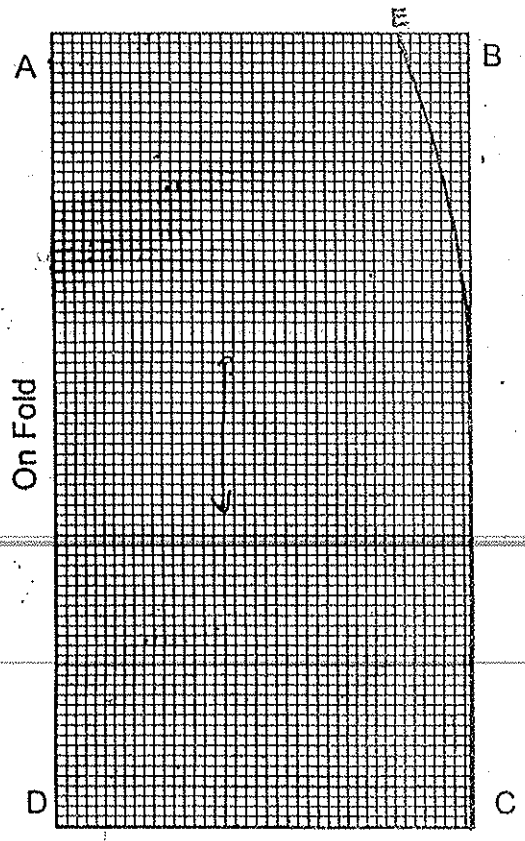
स्ट्रेट स्कर्ट के लिए ड्राफ्टः-

आवश्यक नाप हैं–

कमर . २६ इंच
नितम्ब ३६ इंच
लम्बाई १८ इंच

चूंकि स्कर्ट का अगला व पिछला भाग एक सा है अतः हम केवल आगे का ड्राफ्ट करेंगे, और क्योंकि स्कर्ट का दायाँ व बाँया भाग एक सा है, अतः हम केवल १/४ भाग ड्राफ्ट करेंगे। कपड़े की चौड़ाई, जब तक कुछ और इंगित न हो, ३६ इंच लेंगे।

अब, नितम्ब का एक चौथाई गुणा स्कर्ट की आवश्यक लम्बाई में से एक इंच बेल्ट का घटाकर मिले नाप का ब्लॉक लेंगे। ब्लॉक का नाप होगा ६ इंच गुणा १७ इंच। प्रयुक्त स्केल है १ इंच बराबर १/४ इंच



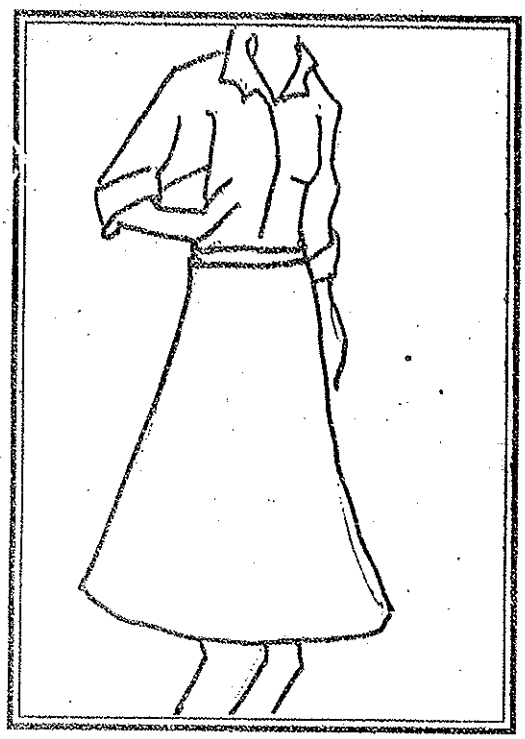
दिखाए गए तरीके से ड्राफ्ट करें–

ए से, कमर का १/४ में ढ़ील के .५ इंच जोड़कर, नापें उदाहरण केलिए

३६ का १/४ +.५
=६.५ + .५ = ७ इंच

इस बिन्दु को इ. नाम दें। इ से सी तक एक चिकनी, नीचे की ओर जाती घुमावदार रेखा खींचे।

ए-लाइन स्कर्ट के लिए ड्राफ्टः-

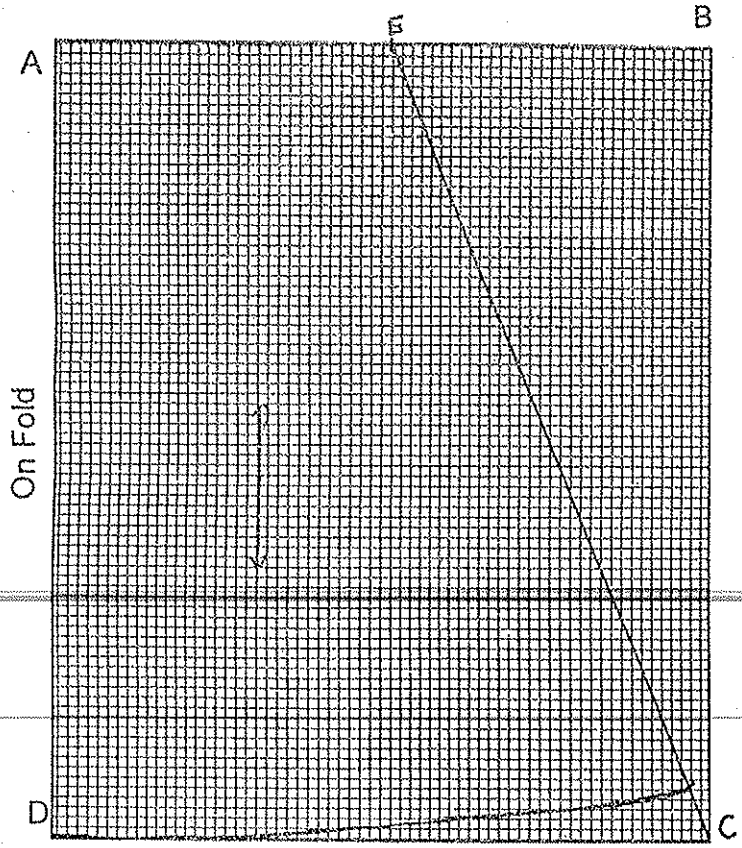


आवश्यक नाप है—

कमर = २६ इंच
नितम्ब = ३६ इंच
आवश्यक लम्बाई= १८ इंच

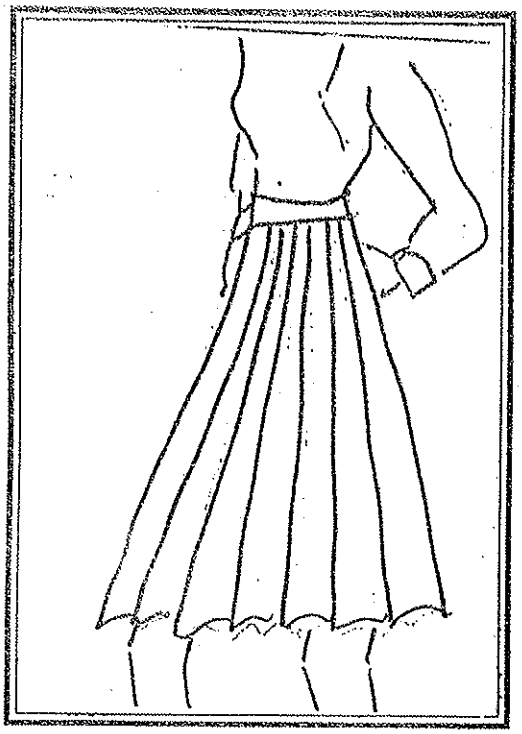
क्योंकि यह भी सिमेट्रिकल स्कर्ट है, अतः हम एक चौथाई ड्राफ्ट ही बनायेंगे।

अब एक ब्लॉक लें जिसकी एक ओर, नितम्ब की एक चौथाई जमा .५ इंच घेर के लिए, व दूसरी ओर, आवश्यक लम्बाई में से १ इंच बेल्ट का घटाकर, मिले नाप के बराबर हों। ब्लॉक का नाप १४ इंच गुणा १७ इंच होगा। प्रयुक्त स्केल है १ इंच बराबर १/४ इंच। दिए गये तरीक से ड्राफ्ट करें।



ए से कमर का १/४ जमा .५ इंच ढ़ील के लिए लें अर्थात २६ का १/४ + .५ बराबर ६.५ + .५ बराबर ७ इंच। इस बिन्दु को इ नाम दें। इ से सी तक, एक चिकनी, नीचे की ओर जाती घुमावदार रेखा बनाएँ। सी से .५ इंच उपर लें और सी से डी तक घुमावदार रेखा खींचे।

प्लीटेड स्कर्ट के लिए ड्राफ्ट:-



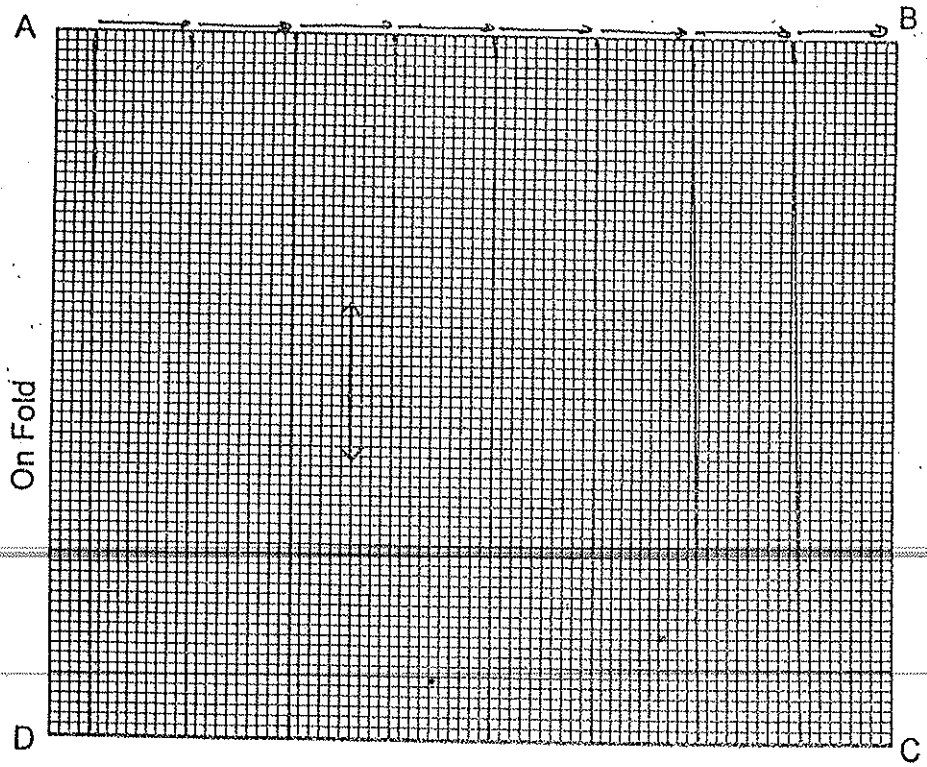
आवश्यक नाप है–

कमर = २४ इंच

आवश्यक लम्बाई= १६ इंच

क्योंकि यह भी सिमेट्रिकल स्कर्ट है, अतः १/४ ड्राफ्ट ही बनाएँगे।

स्मरण रहे कि प्लीटेड स्कर्ट में, एक प्लीट के लिए, प्लीट की चौड़ाई का तीन गुना कपड़े की आवश्यकता होती है। क्योंकि प्लीटेड स्कर्ट में काफी ढ़ील होती है, अतः हमें सिर्फ कमर का नाप लेने की आवश्यकता होती है। मान लीजिए कि आप १ इंच चौड़ी प्लीट डालना चाहते हैं तो आगे के ड्राफ्ट के लिए आवश्यक कपड़े की कुल चौड़ाई होगी, कमर को दो से भागकर, तीन से गुणा करेगें अर्थात २४/२ गुणा ३ बराबर ३६ इंच। यह गुणा आवश्यक लम्बाई घटा १ इंच बेल्ट के लिए अर्थात १५ इंच (३६ इंच गुणा १५ इंच) दिखाएँ गए तरीके से ड्राफ्ट करें।



गैदर्ड स्कर्ट के लिए ड्राफ्ट:-

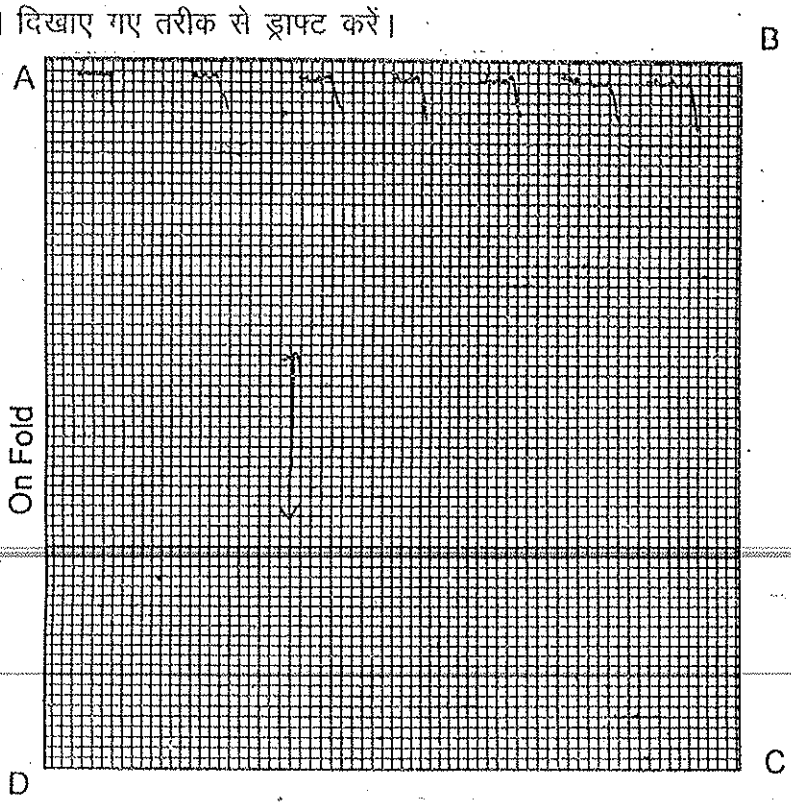
आवश्यक नाप है--

कमर
२४ इंच

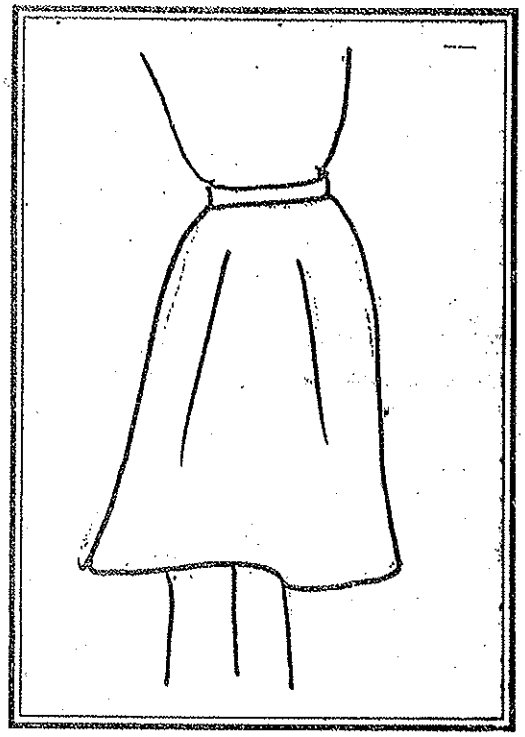
आवश्यक लम्बाई
१६ इंच

क्योंकि यह भी सिमेट्रिकल स्कर्ट है, अतः हम एक चौथाई ड्राफ्ट ही करेंगे।

स्मरण रहे कि चुन्नटदार स्कर्ट के लिए, जितनी लम्बाई में चुन्नट डालनी है, उसके २ १/२ गुणा कपड़े की आवश्यकता होती है। कपड़े की मोटाई पर निर्भर करते हुए चुन्नट की मात्रा भिन्न हो सकती है। अतः आवश्यक चौड़ाई होगी-- कमर को दो से भाग कर २.५ से गुणा करें अर्थात-- २४/२ गुणा २.५ बराबर ३० इंच। यह गुणा आवश्यक लम्बाई घटा १ इंच बेल्ट के लिए अर्थात १५ इंच। अतः ३० इंच गुणा १५ इंच। प्रयुक्त स्केल १ इंच बराबर १४ इंच। दिखाए गए तरीक से ड्राफ्ट करें।



हॉफ सरकुलर स्कर्ट के लिए ड्राफ्टः-

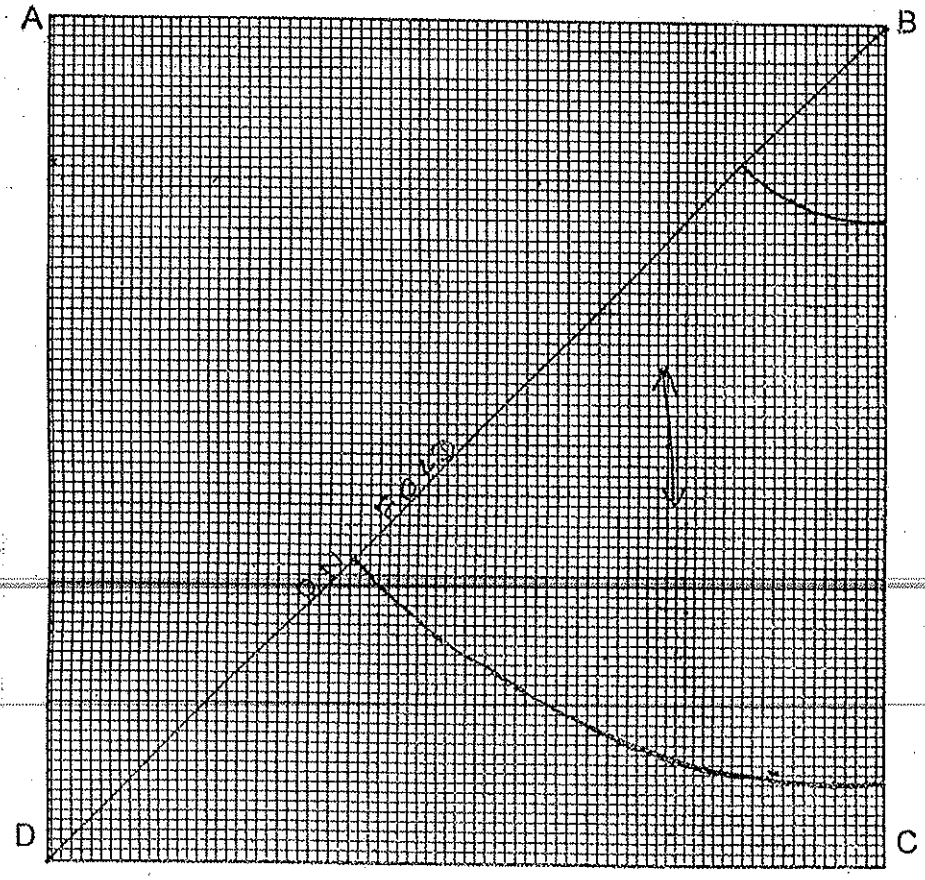


आवश्यक नाप है–

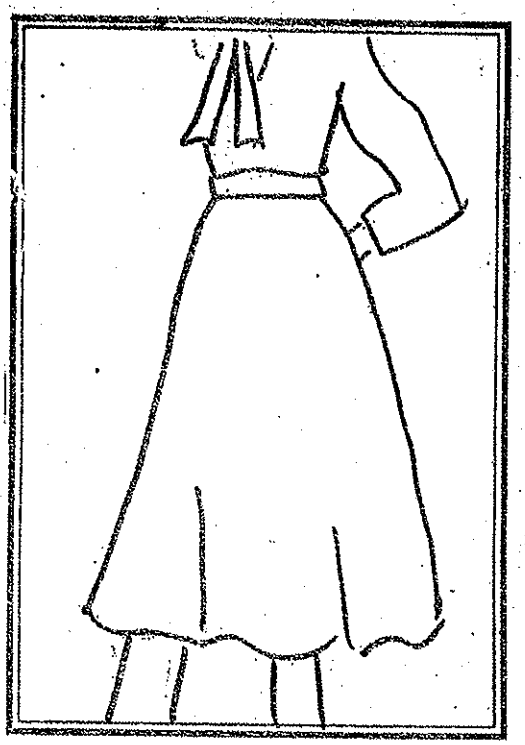
कमर = २४ इंच

आवश्यक लम्बाई= १६ इंच

क्योंकि यह भी सिमेट्रिकल स्कर्ट है, हम एक चौथाई ड्राफ्ट ही करेंगे। चूंकि यह स्कर्ट कमर से घेरदार हो जाती है, जिससे कॉफी ढ़ील मिलती है, अतः नितम्ब के नाप की आवश्यकता नहीं होती। कपड़े को वर्गाकार करें और तिरछा, बी डी रेखा पर मोड़े। बी से, कमर के १/४ नाप के बराबर का एक चाप बनाएँ। इसे इ एफ नाम दे। इस वक्र से, आवश्यक लम्बाई में से १ इंच बेल्ट को घटाकर मिले नाप की दूरी पर, एक अन्य चाप बनाएँ। दो वक्रों के मध्य स्कर्ट का ड्राफ्ट खीचें। प्रयुक्त स्केल है– १ इंच बराबर १/८ इंच। दिखाए गए तरीके से ड्राफ्ट करें।



फुल सरकुलर स्कर्टः-

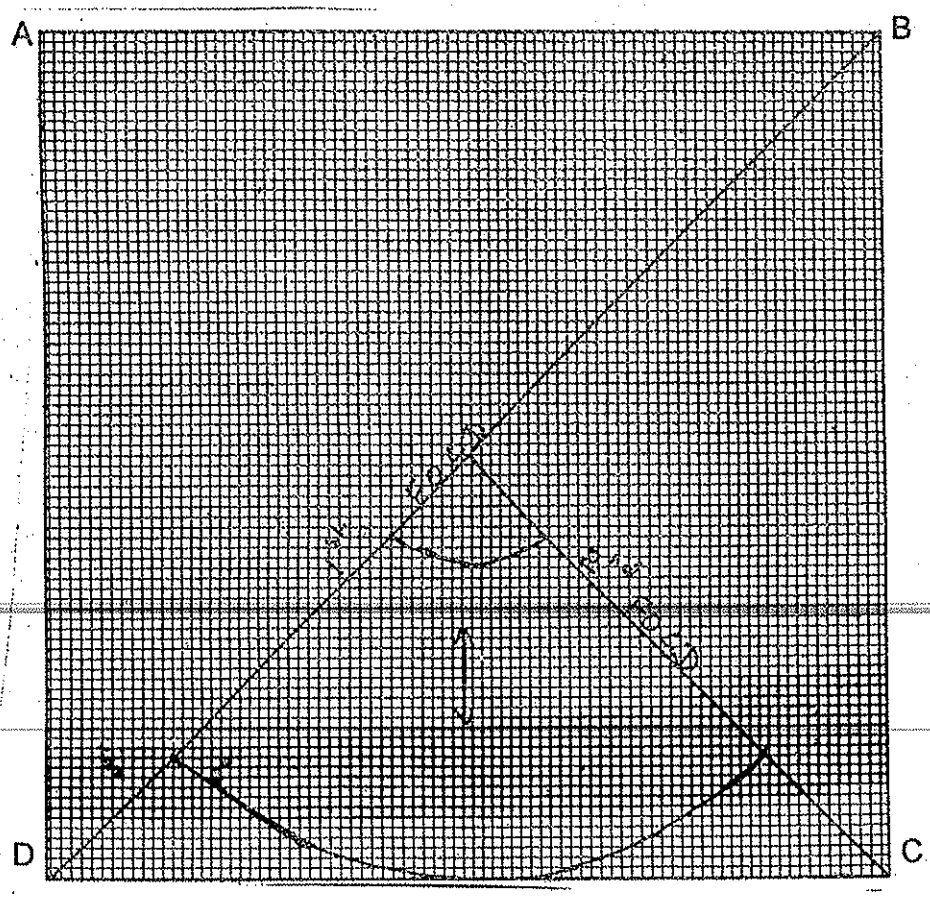


आवश्यक नाप है–

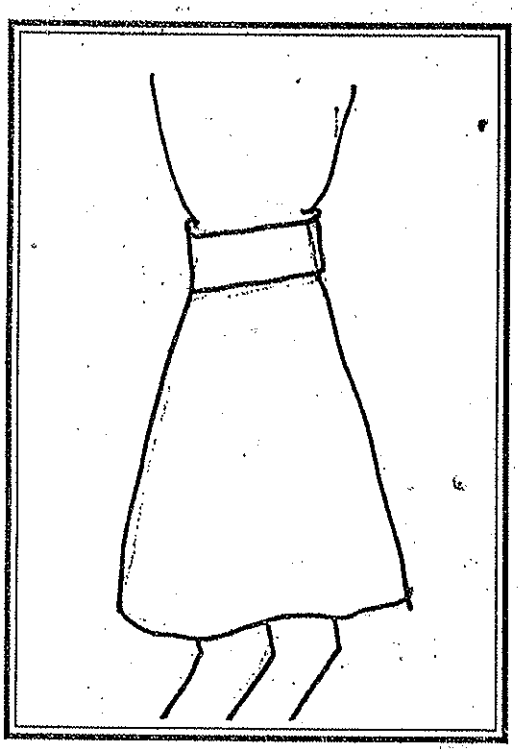
कमर = २४ इंच

आवश्यक लम्बाई= १६ इंच

यह स्कर्ट हाफ सरकुलर स्कर्ट जैसी ही होती है। अन्तर केवल इतना है कि इसमें साइड की सिलाई नहीं होती। कपड़े को वर्गाकार करें और बी डी रेखा पर तिरछा मोड़े। फिर, एक बार और तिरछा मोड़े। त्रिकोण के केन्द्र बिन्दु ओ से, कमर की १/४ नाप के बराबर का एक चाप खीचे। इसे इ एफ नाम दें। इस चाप से, आवश्यक लम्बाई में से बेल्ट का १ इंच घटाकर मिले नाप की लम्बाई पर एक अन्य चाप खीचें। इन दो चापों के मध्य बना ड्राफ्ट स्कर्ट का ड्राफ्ट है। प्रयुक्त स्केल है १ इंच बराबर १/८ इंच। दिखाए गए तरीके से ड्राफ्ट करें।



योक वाली स्कर्ट के लिए ड्राफ्टः-

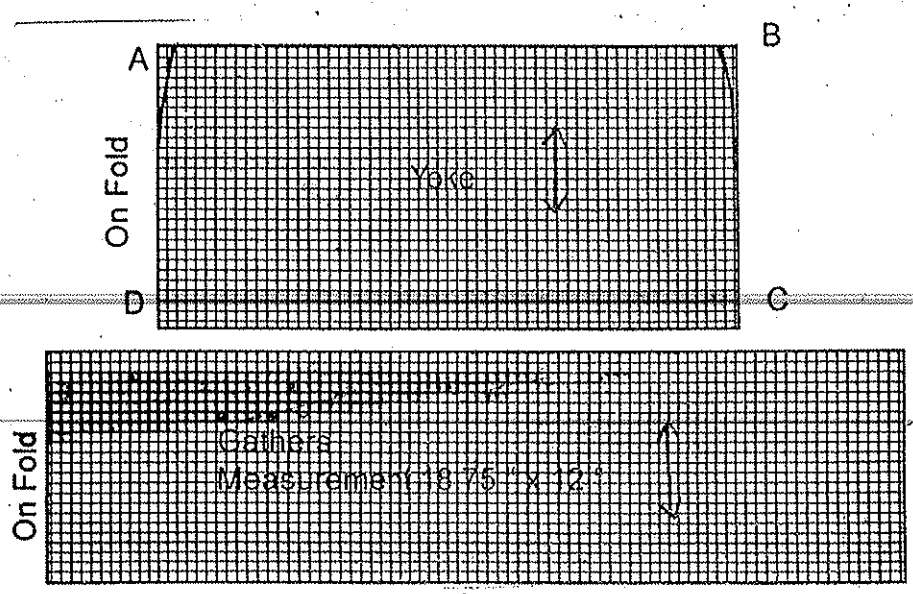


आवश्यक नाप है–
कमर २६ इंच
नितम्ब ३६ इंच
आवश्यक लम्बाई १८ इंच

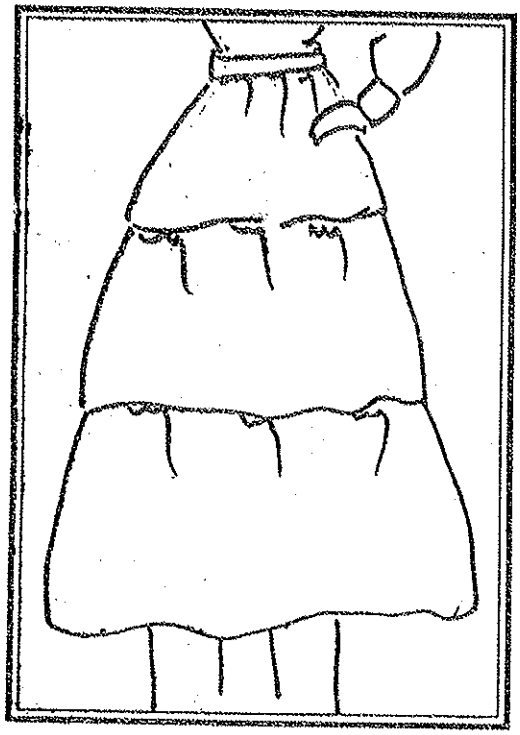
क्योंकि इस स्कर्ट का अगला व पिछला भाग एक जैसा है, अतः हम केवल आगे का ड्राफ्ट बनाएगें और चूंकि दायॉ व बॉया भाग एक सा है, अतः हम केवल एक चौथाई ड्राफ्ट बनाएँगे।

अब एक ब्लॉक लें जिसकी एक ओर, कमर का १/४ जमा १ इंच तथा दूसरी ओर, योक की आवश्यक लम्बाई अर्थात ६ इंच के नाप की हो। ब्लॉक का नाप होगा ६.५ + १ बराबर ७.५ इंच/२। प्रयुक्त स्केल है– १ इंच बराबर १/४ इंच। दिखाए गए तरीके से ड्राफ्ट करें।

योक के लिए बिन्दु ए से कमर का १/४ नाप लें और उसे इ नाम दें। इ से सी तक एक चिकनी, बाहर जाती रेखा खीचें। अब चुन्नट के लिए स्कर्ट की लम्बाई से योक की लम्बाई घटा दें अर्थात १८–६ बराबर १२ इंच। यह घेर वाले भाग की आवश्यक लम्बाई है। चुन्नट की चौड़ाई, योक की चौड़ाई का ढ़ाई गुना अर्थात ७.५ गुणा २.५ बराबर १८.७५ इंच ऑन फोल्ड। बिल्कुल चुन्नट स्कर्ट की तरह।



नोवेल्टी गैदर्ड स्कर्ट का ड्राफ्टः-



आवश्यक नाप है–

कमर = २६ इंच

आवश्यक लम्बाई = २८इंच

नोवेल्टी गैदर्ड स्कर्ट में, गैदर की तीन तह होती हैं अतः इसके लिए लम्बाई में से बेल्ट घटा कर, उसे तीन बराबर भागों में बॉटे। अर्थात

२८–१ बराबर २७ इंच

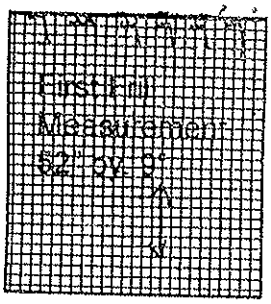
२७/३ बराबर ६इंच

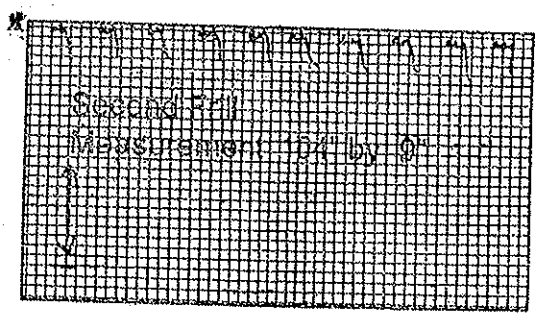
अतः हर फ्रिल ६ इंच लम्बी होगी। पहली झालर की चौड़ाई कमर की दोगुनी, दूसरी की, पहली की दोगुनी और तीसरी झालर की चौड़ाई, दूसरी की दोगुनी होगी।

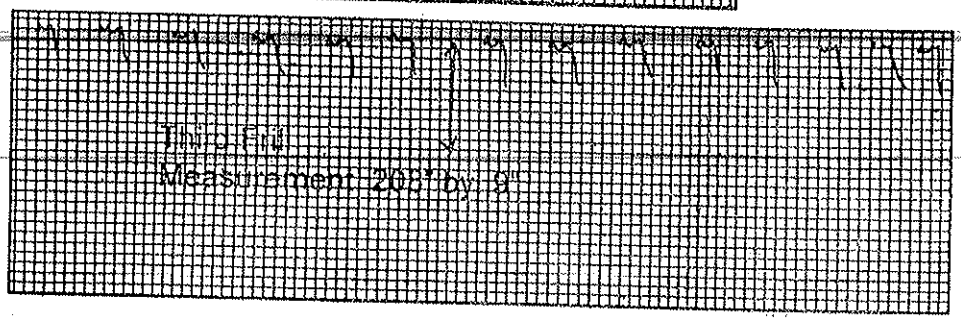
अर्थात पहला झालर बराबर २६ गुणा २ बराबर ५२ इंच

दूसरी झालर बराबर ५२ गुणा २ बराबर १०४ इंच

तीसरी झालर बराबर १०४ गुणा २ बराबर २०८ इंच







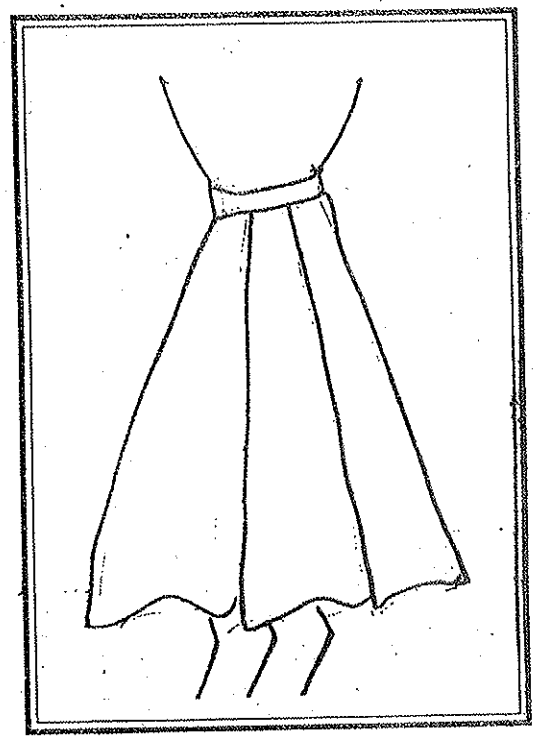
पैनल्ड स्कर्ट का ड्राफ्टः-

आवश्यक नाप है–

कमर २६ इंच

नितम्ब ३६ इंच

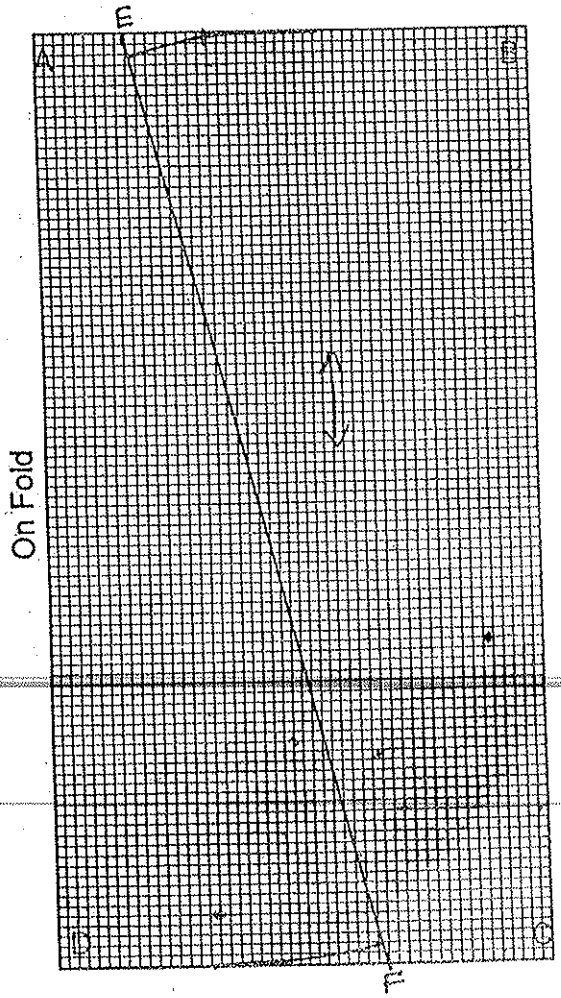
आवश्यक लम्बाई ४० इंच



यह छः कली पैनल वाली स्कर्ट है। यह पेटीकोट जैसी होती है। नितम्ब के नाप को कली की संख्या से भाग करें अर्थात ३६/६ बराबर ६ इंच। यह कली की चौड़ाई है जिसमें सीम एलाउन्स शामिल है। अब, लम्बाई में कपड़े को दोहरा करें। प्रयुक्त स्केल है– १ इंच बराबर १/८ इंच

ए से, आधी कली नापें व उसे इ बिन्दु दे। सी से कली की चौड़ाई नापें और बिन्दु एफ नाम दें। इ और एफ को सीधी रेखा से जोड़े।

इ से, इ एफ रेखा पर ४० इंच नापें और इसे एफ १ नाम दें। एफ१ को डी से एक चिकनी घुमावदार रेखा में जोड़े। इसे विपरीत ओर इ बिन्दु पर भी दोहराएँ।



गोर्ड स्कर्ट के लिए ड्राफ्टः-

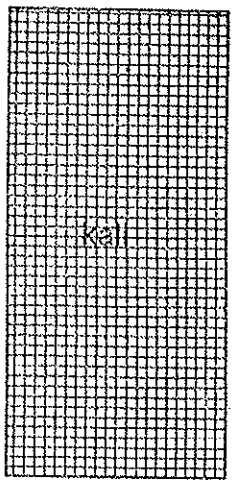
आवश्यक नाप है—

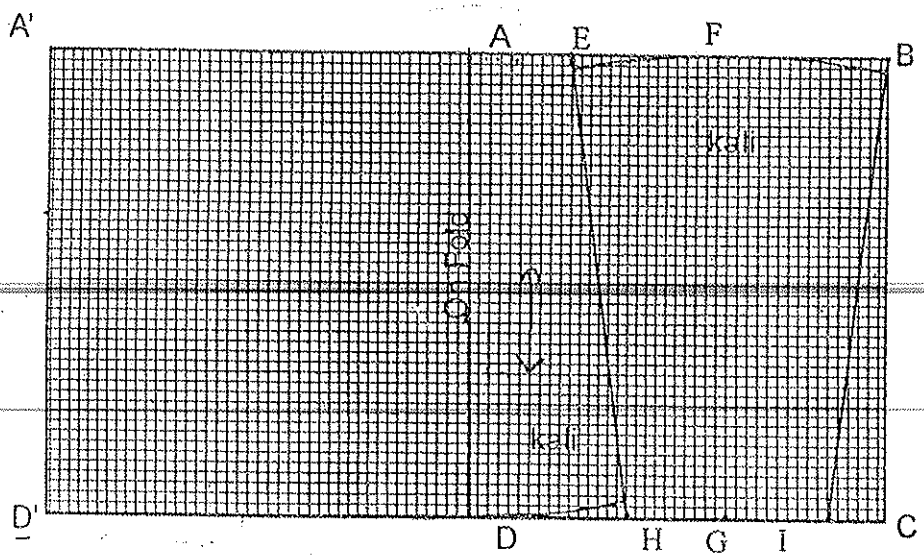
कमर २६ इंच

आवश्यक लम्बाई २० इंच

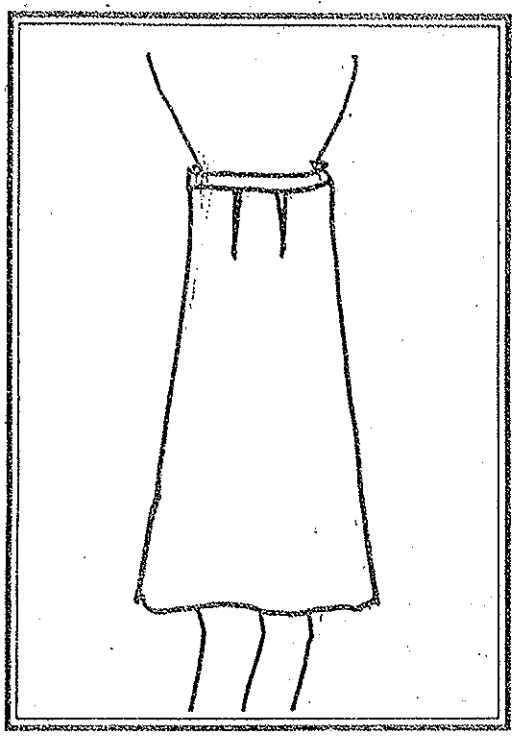
इस स्कर्ट में, काटी गई सभी कलियों एक सी होती हैं जिसके दोनो ओर फ्लेर्ड होता है। इस स्कर्ट में छः कली होती हैं

हर कली का नाप कमर का १/६ जमा १ इंच होगा अर्थात २६/६ +१ बराबर लगभग ४.५ इंच। नीचे का घेर कम से कम इसका दोगुना अर्थात ६ इंच होगी। यदि इच्छा हो तो यह अधिक भी हो सकता है। ड्राफ्ट काटने के लिए आवश्यक लम्बाई से बेल्ट का नाप घटा कर, लें। कपड़े को लम्बाई में दोहरा कर लें। अब इसे ए बी सी डी चिन्ह दें। ए से २.२५ इंच दूर बिन्दु इ लें। इ बी को नापें और केन्द्र बिन्दु एफ पर लें। एक बिन्दु जी लें जहाँ सी जी बराबर एफ बी हो। जी के दोनो ओर २.२५ इंच की दूरी बिन्दु एच व आई लें। एच इ और आई बी को सीधी रेखा से जोड़े। इ और बी से ०.५ ईंच उपर, लें और इन बिन्दुओं को चिकनी घुमावदार रेखा से जोड़े। एच से १/२ इंच उपर एक बिन्दु लेकर डी से एच तक की घुमावदार रेखा बनाएँ।





डार्ट हेतु स्ट्रेट स्कर्ट का ड्राफ्टः-

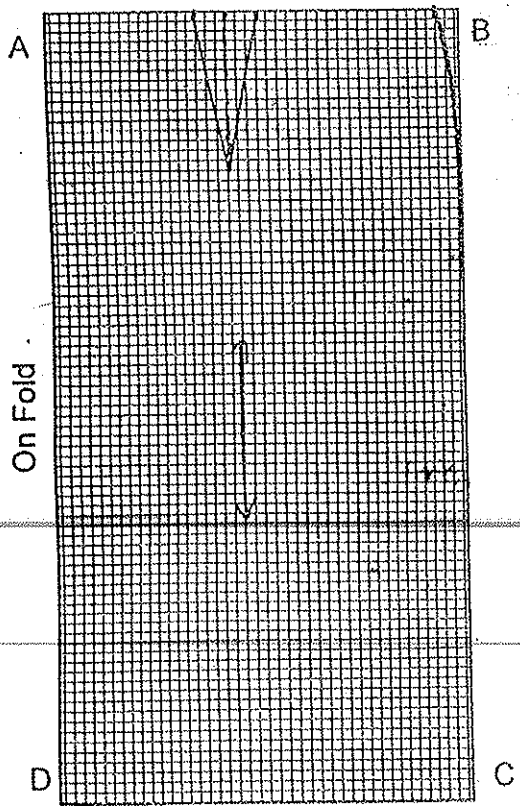


इसके लिए प्लेन स्ट्रेट स्कर्ट का ड्राफ्ट, हिप के नाप का प्रयोग करते हुए बनाएँ।

आवश्यक नाप है–
कमर २६ इंच
नितम्ब ३६ इंच
आवश्यक लम्बाई १८ इंच

चूंकि आगे व पीछे का भाग एक सा है, अतः हम केवल आगे का भाग ड्राफ्ट करेंगे। और क्योंकि दॉया व बॉया भाग एक सा है, अतः हम केवल एक चौथाई ड्राफ्ट करेंगे।

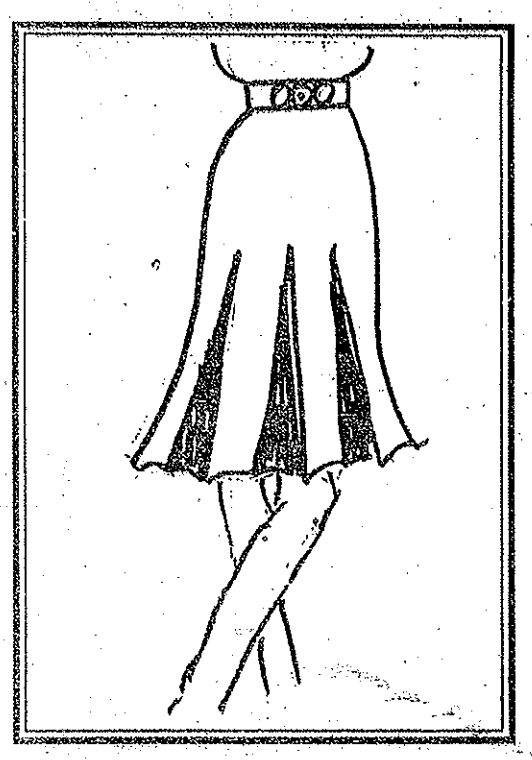
अब एक ब्लॉक ले जिसकी एक ओर नितम्ब का एक चौथाई व दूसरी ओर आवश्यक लम्बाई में से बेल्ट घटकर मिले नाप के बराबर हो। ब्लॉक का नाप होगा– ६ इंच गुणा १७ इंच। प्रयुक्त स्केल है– १ इंच बराबर १/४ इंच



दिखाए गए तरीके से ड्राफ्ट करें।

कमर पर अतिरिक्त कपड़ा, नितम्ब का १/४ में से कमर का १/४ घटा कर मिलता है अर्थात ६–६.५ बराबर २.५ इंच। साइड से .५ इंच काट दें, बी से .५ इंच नापकर, साइड सीम आकार के लिए। इसे सी इ नाम दें। इ से सी तक घुमावदार रेखा बनाएँ। बचा हुआ १.५ इंच डार्ट में एडजस्ट करना है अतः बिन्दु एफ पर १.५ इंच चौड़ी व ६ इंच लम्बी एक डार्ट डालें।

फ्लेर्ड इनसेट वाली स्ट्रेट स्कर्ट का ड्राफ्टः-



इसके लिए नितम्ब के नाप का प्रयोग करते हुए एक प्लेन स्ट्रेट स्कर्ट का ड्राफ्ट बनाएँ।

आवश्यक नाप है–

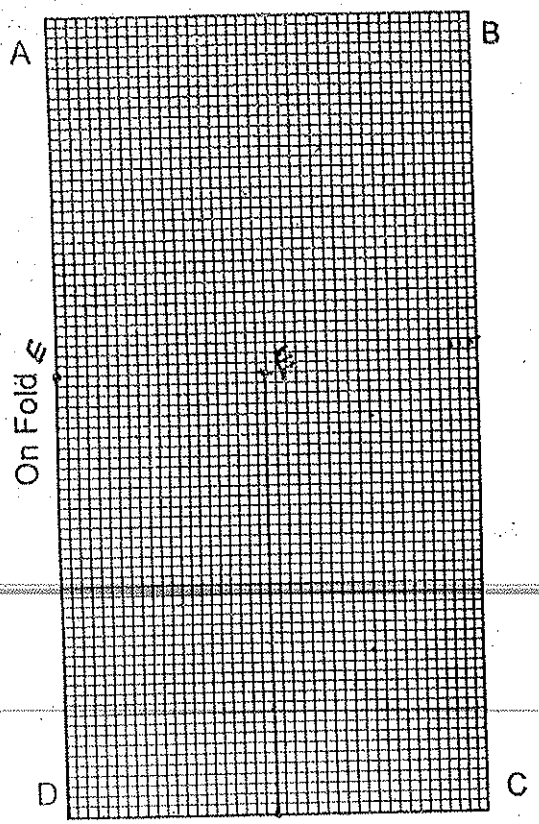
कमर २६ इंच

नितम्ब ३६ इंच

आवश्यक लम्बाई १८ इंच

चूंकि स्कर्ट का अगला व पिछला भाग एक सा है, अतः हम केवल आगे का ड्राफ्ट करेंगे और क्योंकि दाँया व बाँया भाग एक सा है, अतः हम केवल एक–चौथाई ड्राफ्ट करेंगे।

फिटिंग स्कर्ट के लिए ड्राफ्ट। अब ए डी रेखा पर एक बिन्दु इ लें जो इनसेट की लम्बाई के बराबर हो, मान लेते हैं कि यह १० इंच है। अतः डी इ बराबर १० इंच

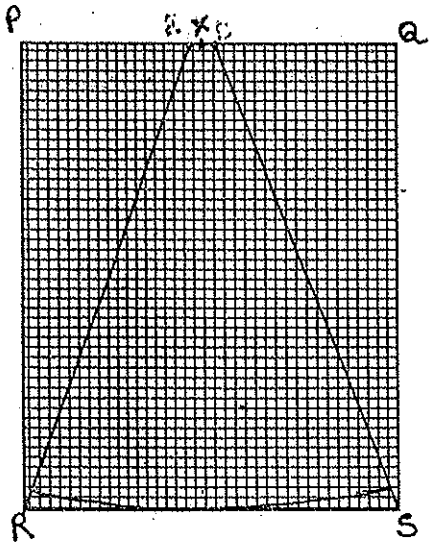


अब डी सी के केन्द्र से १० इंच दूर एक अन्य बिन्दु एफ लें। अब इनसेट के लिए एक अन्य ड्राफ्ट बनाएँ जो १० इंच लम्बा व ८ इंच (या आवश्यकतानुसर) चौड़ा हो।

एक कली को ड्राफ्ट करें। एक्स, पी क्यू का केन्द्र बिन्दु है

एक्स के दोनो ओर .२५ इंच लें और इन बिन्दुओं को आर व एस से जोड़े। यह कलियाँ इ और एफ बिन्दु पर इनसेट होगी।

चेक व धारियों पर काटे जाने वाले स्कर्ट के पैटर्न में धारियों को सावधानीपूर्वक मेल कराना याद रखें।



इस यूनिट में दिए गये ड्राफ्ट एकदम सटीक हैं व कपड़ा काटने के लिए ठीक इतनी ही सामग्री की आवश्यकता होगी।

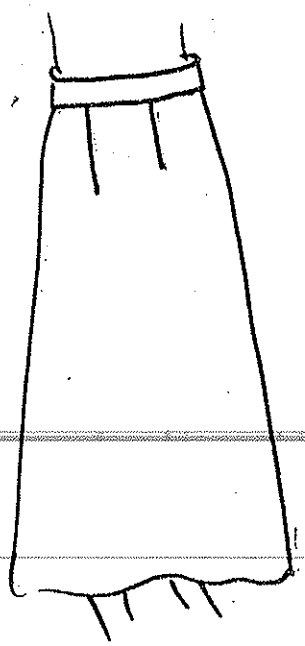
८.४ सारांशः-

वस्त्र का उपरी भाग बॉडिस ब्लॉक की सहायता से ड्राफ्ट किया जाता है जबकि निचले भाग के लिए स्कर्ट ब्लॉक की सहायता लेनी पड़ती है।

स्कर्ट के ड्राफ्ट करते समय आपको कमर, नितम्ब व आवश्यक लम्बाई के नाप की आवश्यकता होती है। ढ़ील या ढ़िलाई, डिजाइन की आवश्यकतानुसार रखी जा सकती है।

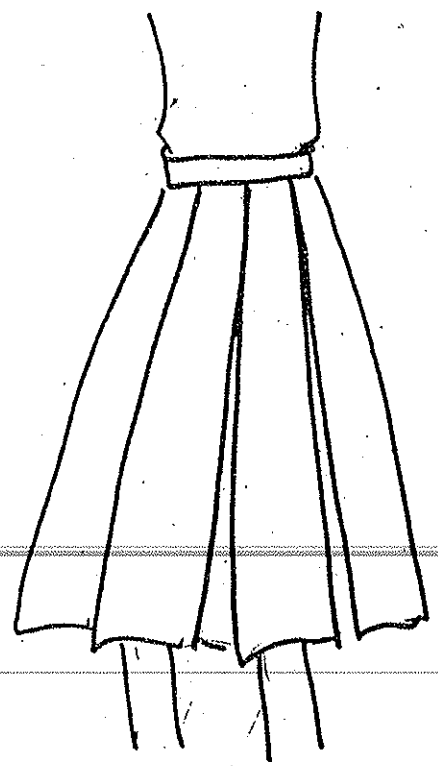
८.५- स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यासः-

प्रश्न–१ दो डार्ट वाली स्कर्ट, जैसा कि चित्र में दिखाया गया है, का ड्राफ्ट बनाएँ।

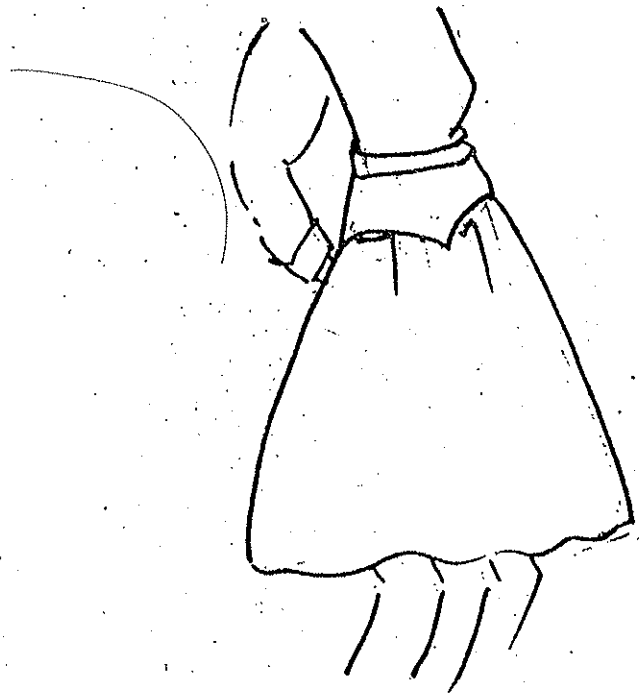


प्रश्न–२ चित्र में दिखाए गए अनुसार एक नोवेल्टी गैदर्ड स्कर्ट का ड्राफ्ट बनाएँ।

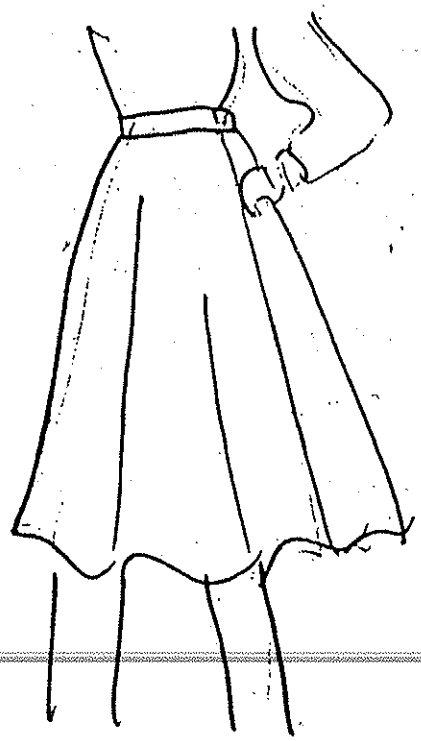
प्रश्न–३ चित्र के अनुसार एक प्लीटेड स्कर्ट का ड्राफ्ट बनाएँ।



प्रश्न–४ चित्र के अनुसार एक योक स्कर्ट का ड्राफ्ट बनाएँ



प्रश्न–५ चित्र के अनुसार हॉफ सरकुलर स्कर्ट ड्राफ्ट करें।



८.६- स्वाध्ययन हेतुः-

१. जरापकार सिस्टम ऑफ कटिंग, द्वारा श्री के० आर० जरापकार, प्रकाश नवनीत।

उत्तर प्रदेश
राजर्षि टण्डन मुक्त विश्वविद्यालय

डी०एफ०डी - 04

फैशन डिजाइनिंग

ड्राफ्टिंग व पैटर्न ले-आउट

ब्लाक

३

पैटर्न लेआउट

यूनिट ६

पैटर्न ले-आउट का महत्व

यूनिट १०

बच्चों के वस्त्रों का पैटर्न ले-आउट

यूनिट ११

स्त्रियों की पोशाकों का पैटर्न लेआउट

यूनिट १२

कपड़े का प्राक्कलन व मूल्य निर्धारण

ब्लाक-३

पाठ्यक्रम परिचय

पैटर्न ले-आउट

कपड़ा काटने के पूर्व कागज पर किये जाने वाले कार्य का अपना महत्व है। जिसे पैटर्न लेआउट के नाम से जाना जाता है।

यूनिट ९

पैटेर्न ले-आउट का महत्वः-

यह यूनिट बताता है कि पैटर्न ले–आउट करने का क्या महत्व है। यह कपड़े के निर्माण का महत्वपूर्ण भाग है और उद्योग में कॉफी प्रचलित है।

यूनिट १०

बच्चों के कपड़ों का पैटर्न ले-आउटः-

इस यूनिट में बच्चों की कुछ पोशाकों के पैटर्न ले–आउट के उदाहरण दिए गए हैं।

यूनिट ११

स्त्रियों के कपड़ों का पैटर्न ले-आउटः-

यह यूनिट स्त्रियों के वस्त्रों के कुछ पैटर्न ले–आउट के उदाहरण देता है।

यूनिट १२

कपड़े का प्राक्कलन व मूल्य निर्धारणः-

यह यूनिट बताता है कि पैटर्न ले–आउट की सहायता से कैसे कपड़े व मूल्य का अनुमान लगाया जाता है।

यूनिट ६

संरचना

६.१ *यूनिट परिचयः-*

यह यूनिट पैटर्न ले–आउट करने के महत्व को समझाता है। यह वस्त्र निर्माण का महत्वपूर्ण भाग हैं व उद्योग में कॉफी प्रचलित है।

६.२ *उद्देश्यः-*

पैटर्न ले–आउट को कागज़ पर कपड़े की चौड़ाई लेकर किया जाता है। वस्त्र निर्माण के विषय में सभी आशंकाओं का निवारण करने में यह सहायक होते हैं और अतः महत्वपूर्ण हैं।

६.३ *पैटर्न ले-आउट का महत्वः-*

किसी सुरूचिपूर्ण निर्मित वस्त्र की नींव पैटर्न बनाते समय पड़ी है। यदि पैटर्न पूरी सावधानीपूर्णता से बनाया जाएँ तो एक अच्छी पोशाक का आधार भी सुनिश्चित है। पैटर्न को कपड़े पर काटने के लिए, बिछाना एक महत्वपूर्ण कदम है तथा अति उत्तम परिणामों के लिए इसे सावधानीपूर्वक व सही तरीके से करना आवश्यक है।

नीचे उन प्रक्रियाओं की सूची दी गई है जिन्हे पैटर्न ले आउट करते समय अपनाना चाहिए, साथ ही पिन लगाने व पैटर्न के टुकड़ो को यथा स्थान रखने के लिए भार का प्रयोग करने सम्बन्धित कुछ सुझाव भी दिए गए हैं।

पैटर्न के प्रारम्भिक तंत्र:-

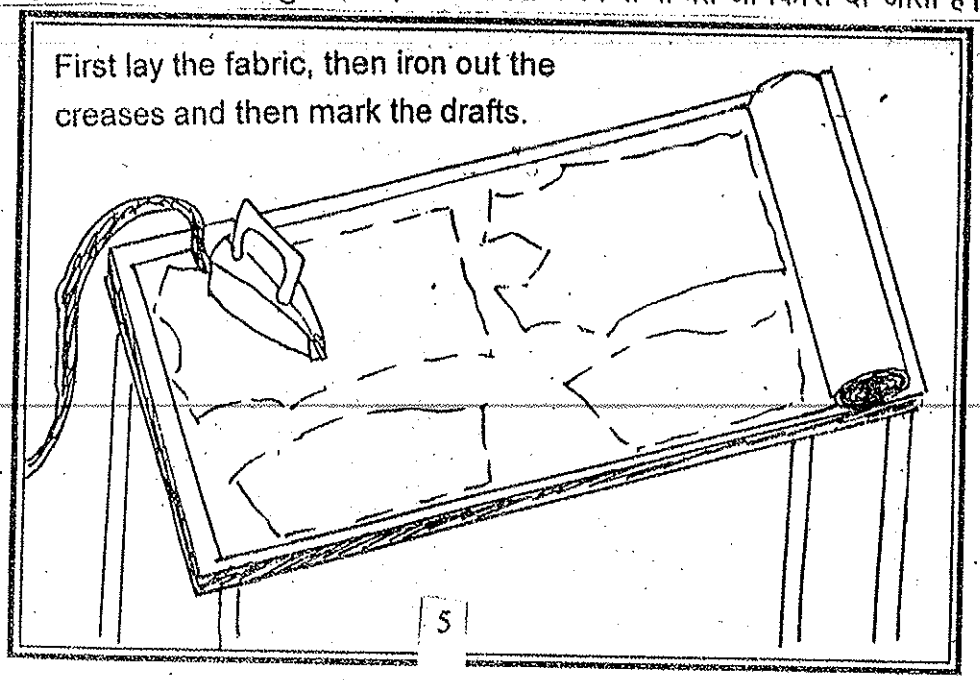
सुनिश्चित कर लें कि आपके पास पैटर्न के सभी टुकड़े हों। अधिकतर निर्देश पत्रों में, ले–आउट रेखांकन के बगल में पैटर्न के टुकड़ों की सूची अक्षर या संख्या द्वारा इंगित करते हैं।

कोई भी फिटिंग में परिवर्तन या फेरबदल पैटर्न में ही कर लें। यदि आप किसी वस्त्र की लम्बाई में काफी बड़ा फेरबदल करते हैं तो आपको अधिक प्रांगण की आवश्यकता हो सकती है, जिससे कि आप कार्य कर सकें। पैटर्न के टुकड़ों को, हल्के तापमान पर सूखी इस्तिरी करें जिससे उनके साथ कार्य करना सरल हो जाए।

कपड़े को पहले ही सिकोड़ लें, यदि आवश्यक हो, तो सिल्वट निकालने के लिए कपड़े को इस्तिरी कर लें। सुनिश्चित करें कि ग्रेन सीधा हो। ऐसा करने के लिए अपने कपड़े के टुकड़े के किनारों का ग्रेन के एक्रास फाड़ लें (यदि वह मजबूती से बुना हो), या कपड़े की चौड़ाई में, दोनो किनारों पर एक–एक धागा खींच लें या पैटर्न या बुनाई की एक शक्तिशाली रेखा के साथ–साथ काट लें।

लम्बाई में मोड़े सेलवेज मिलाएँ, देखने के लिए कि क्या अब किनारे मेल खा रहे हैं। यदि नहीं, तो कपड़े को सीधा करने की आवश्यकता है। धीरे से, विपरीत कोने पकड़कर कपड़े की लम्बाई में खींचें।

कपड़े को सावधानीपूर्वक फैलाएँ। काटने के लिए तैयार करते हुए, सामान्यतः कपड़े को मोड़ते हैं। निर्देश पत्र में, कपड़े की चौड़ाई, वस्त्र के साइज़ और पैटर्न के टुकड़ों के साईज के अनुसार, मोड़ में फेरबदल करने सम्बन्धित जानकारी दी जाती है।



मोड़े टुकड़ों के लिए प्रायः ड़ाई में ले आउट की आवश्यकता पड़ती है और कभी–कभी ले आउट में दोहरा मोड़ दिखाया जाता है, जिसमें दोनो सेलवेज को केन्द्र में लेकर मिलाया जाता है। सभी केस में कपड़े को सीधी ओर बाहर रखते हुए मोड़े जिससे केन्द्रित या मेल कराएँ जाने वाले डिजाइन्स देखे जा सकें और काटते समय "वेलवेट या कार्डरॉय जैसे कपड़े, एक के ऊपर एक रखें क्योंकि ये फिसलते नही हैं।

सही निर्देश–पत्र से एक ले–आउट का चुनाव करें या अपना बना लें। प्लेड कपड़े के साथ काम करते समय अपने पैटर्न के टुकड़ों को एकल मोटाई पर रखें; जिससे मेल कराना आसान हो, चाहे सुझावित ले–आउट कुछ भी हो।

नर्म व महीन तथा फिसलने वाले कपड़े बिछाते समय, अपनी काटने वाली सतह को मलमल जैसे किसी कपड़े से कसकर ढंक लें जिससे कपड़ा फिसले न और एक ही सतह का ले–आउट बनाएँ।

चाहे आप मोड़े या एकल सतह काटे, कपड़े की पूरी लम्बाई को, काटने वाली सतह के ऊपर रखे जिससे कि मेज़ के किनारे से लटकते कपड़ें के भार से कोई खिचांव या विकृति न आए। कपड़े के बड़े टुकड़ों के लिए, न काटे जाने वाले किनारे को ऊपर मोड़ या लपेट दें और अपना ले–आउट बढ़ाते हुए खोलते जाएँ। सुनिश्चित कर लें कि काटना शुरू करने से पहले, सभी पैटर्न के टुकड़े कपड़े पर लग जाएँ।

ग्रेनलाइन और ले-आउटः-

पैटर्न के टुकड़े पर ग्रेनलाइन का चिन्ह, एक लम्बी सीधी रेखा है जिसके दोनो ओर तीर का निशान होता है, यह बताती है कि पैटर्न के टुकड़े को कपड़े के सही ग्रेन पर कैसे फिट करें। एक तीर को सही स्थान पर पिन करें और इससे कपड़े के सेलवेज तक नापें। तब नापे और अन्य तीन को भी ठीक एडजस्ट करें जिससे सेलवेज से दोनो की दूरी एक समान हो।

ले–आउट पत्र पर विद–नैप वाक्य का अर्थ है कि पैटर्न के सभी टुकड़े, ऊपर से नीचे तक, कपड़े पर एक ही दिशा में रखे जाएगें। साटिन अर्थात एक ही दिशा वाले डिजाइन के साथ प्रयोग करें। एक विदआउट–नैप ले आउट वहाँ प्रयोग किए जाते हैं जहाँ पैटर्न के टुकड़ों किसी भी दिशा में रखे जा सकते हैं।

कपड़े के लिए उपयुक्त पिन का प्रयोग करें; इन्हें काटने वाली रेखाओं के लम्बवत् और कोनों की ओर नोक करके लगाएँ। पैटर्न को व कपड़े को सपाट रखने

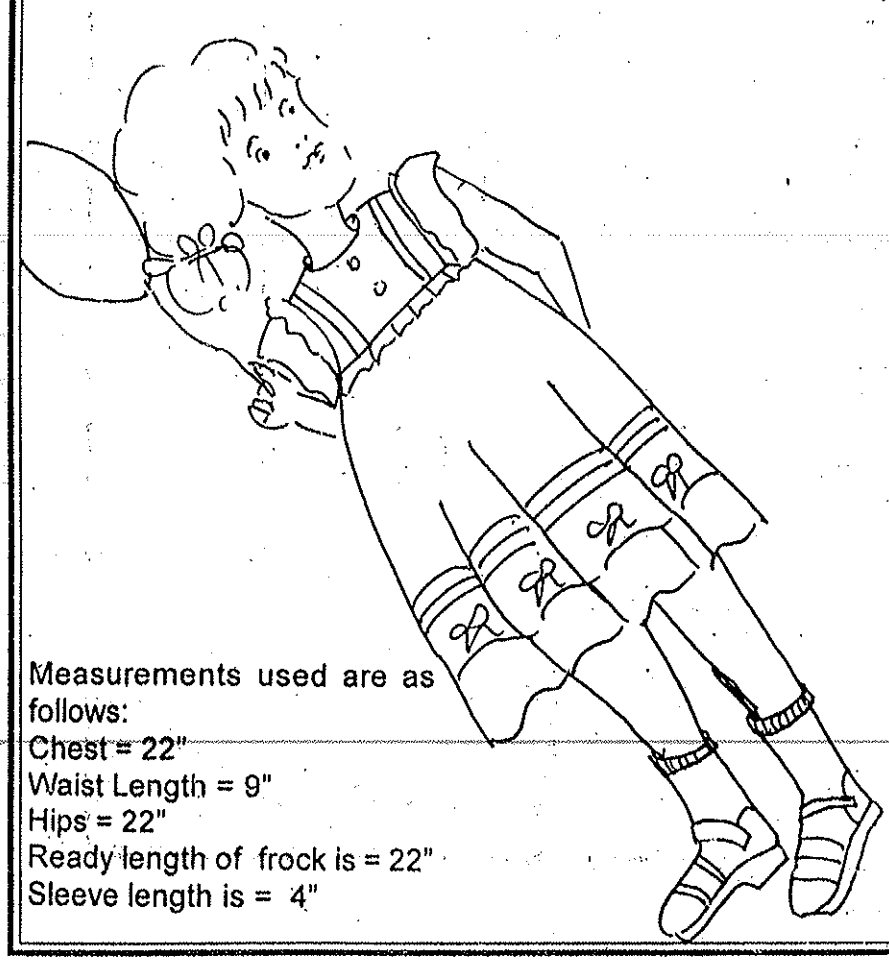
के लिए, जितना कम संभव हो, उतना कम कपड़ा लें।

पैटर्न को यथास्थान रखने के लिए भार रखना, एक आसान तरीका है। इस कार्य के लिए विशेष रूप से तैयार भार का प्रयोग कर सकते हैं या घर में से किसी सूप की बोतल या अन्य चिकनी व इतनी भारी वस्तु कि पैटर्न के टुकड़े को यथास्थान रख सके, का प्रयोग कर सकते हैं।

जब आपके पैटर्न के टुकड़े कपड़े पर सही दिशा में व्यवस्थित हो जाएँ, इन्हे पिन से यथास्थान कर लें, जैसा अधिकतर सिलाई वाले करते हैं या भारों का प्रयोग कर लें। फिर अपनी कैंची निकालें। आप काटने के लिए तैयार हैं।

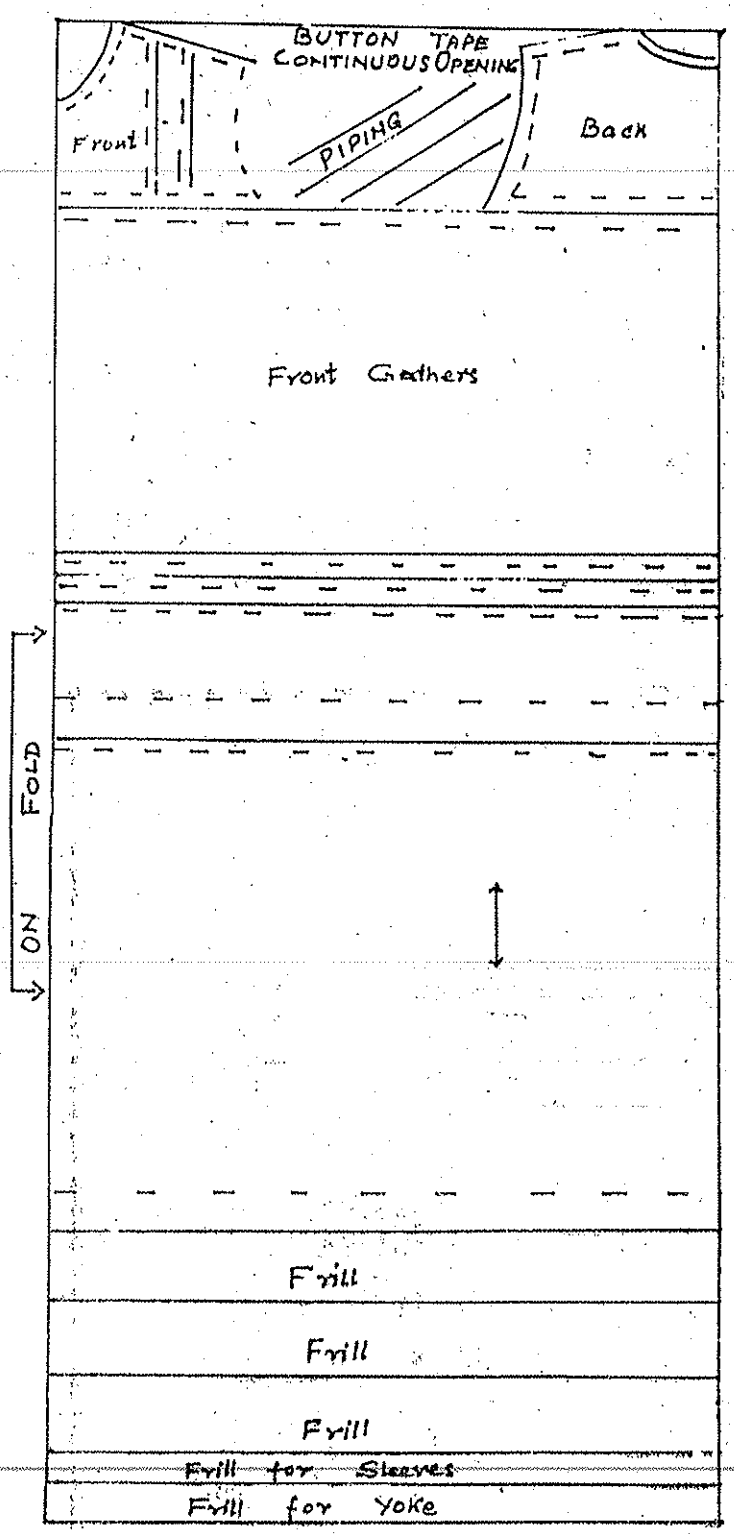
पैटर्न के निर्देशों में सामान्यतः कपड़े की विभिन्न चौड़ाइयों के अनुसार ले–आउट रेखाचित्र लिए जाते हैं। अपने पैटर्न, साइज व कपड़े की चौड़ाई के अनुसार सर्वश्रेष्ठ ले–आउट निकालें। जाहिर है कि ३६ इंच चौड़ाई के कपड़े से ४५ इंच, ५० इंच या ६० इंच चौड़ाई वाले कपड़े के लिए ले–आउट भिन्न होगें।

DESIGN OF A FROCK FOR A THREE YEAR OLD CHILD.

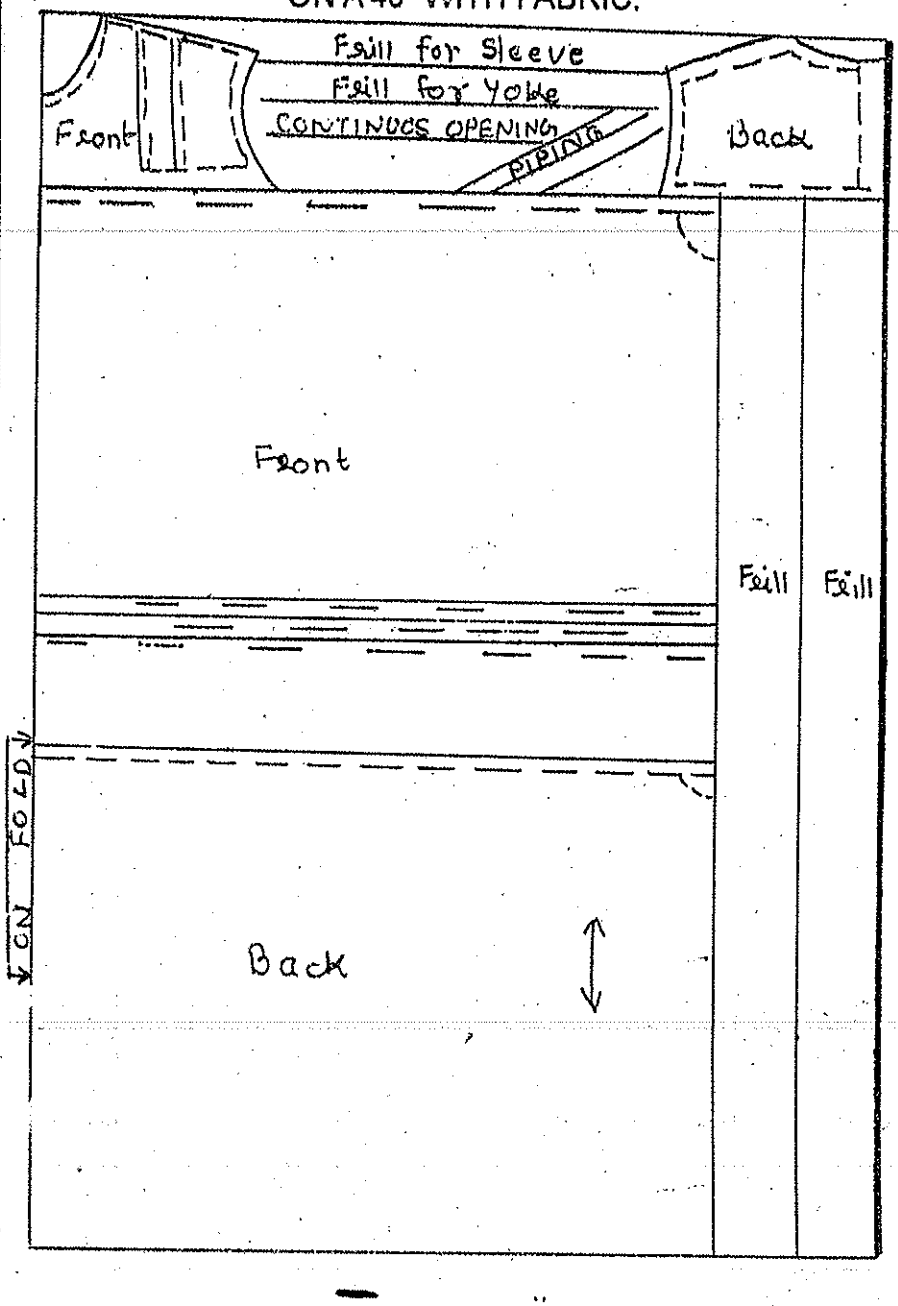


Measurements used are as follows:
Chest = 22"
Waist Length = 9"
Hips = 22"
Ready length of frock is = 22"
Sleeve length is = 4"

LAYOUT OF THE FROCK FOR A THREE YEAR OLD CHILD ON A 36" WITH FABRIC.



LAYOUT OF THE FROCK FOR A THREE YEAR OLD CHILD ON A 45" WITH FABRIC.



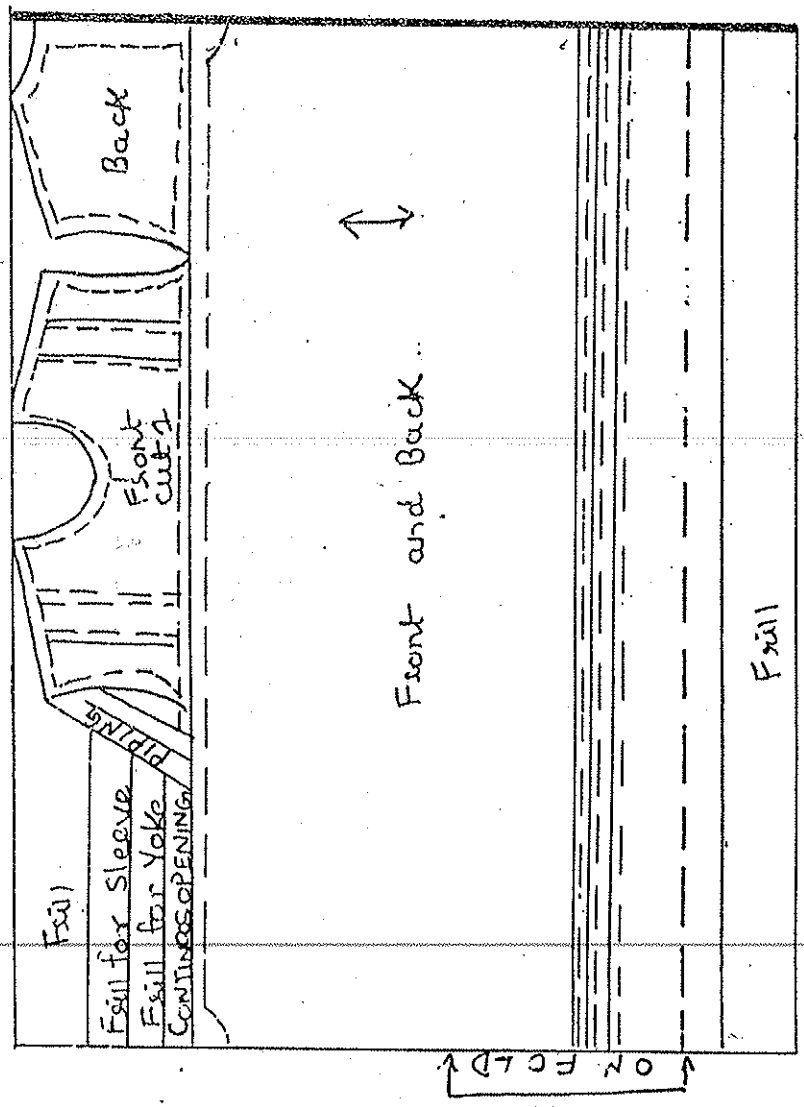
Scale 1cm = 1"

In this pattern layout since the fabric width is more the fabric consumption in length is less.

LAYOUT OF THE FR ICK FOR A THREE YEAR OLD CHILD ON A 54" WITH FABRIC.

Scale 1cm = 1"

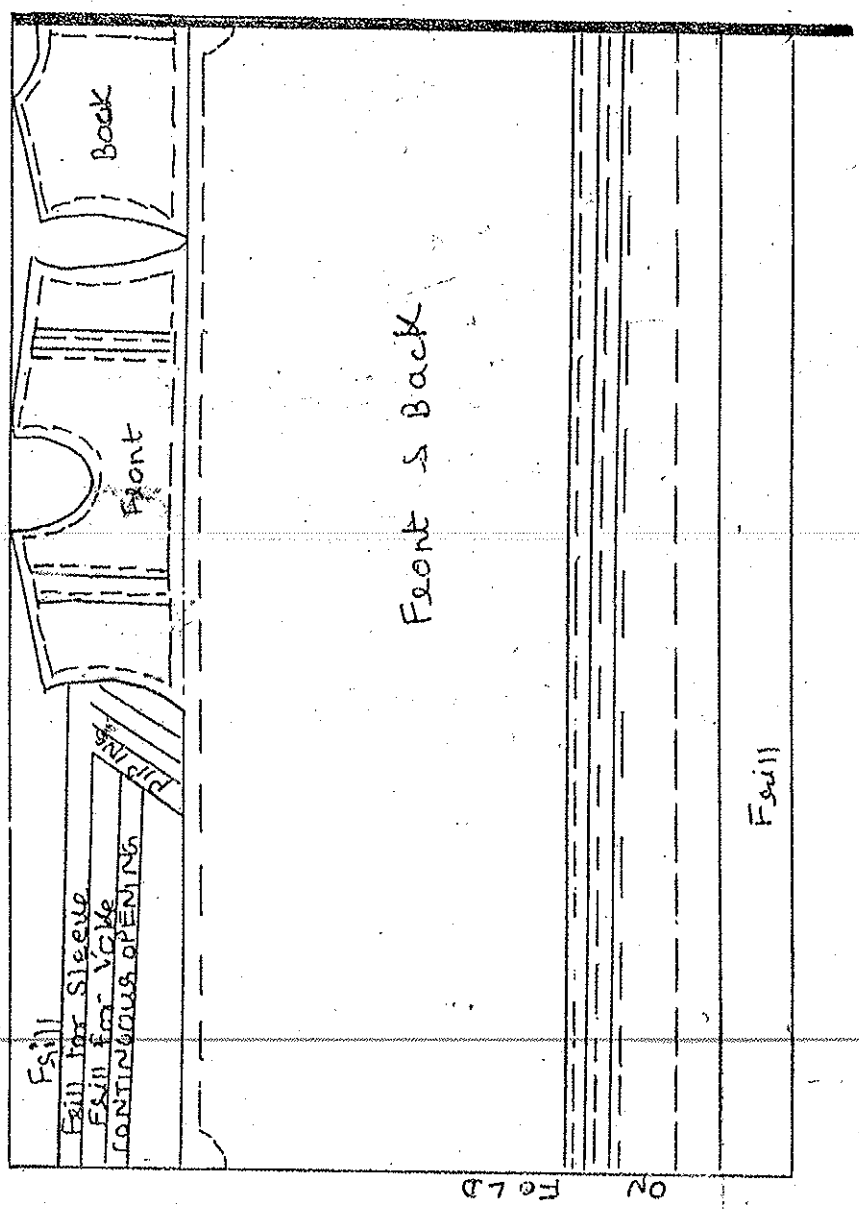
In this pattern layout since the fabric width is still more than the previous pattern layout, the fabric consumption in length is much lesser. But we have compromised in the ammount of gathers by about 6"



LAYOUT OF THE FROCK FOR A THREE YEAR OLD CHILD ON A 60" WITH FABRIC.

Scale 1cm = 1"

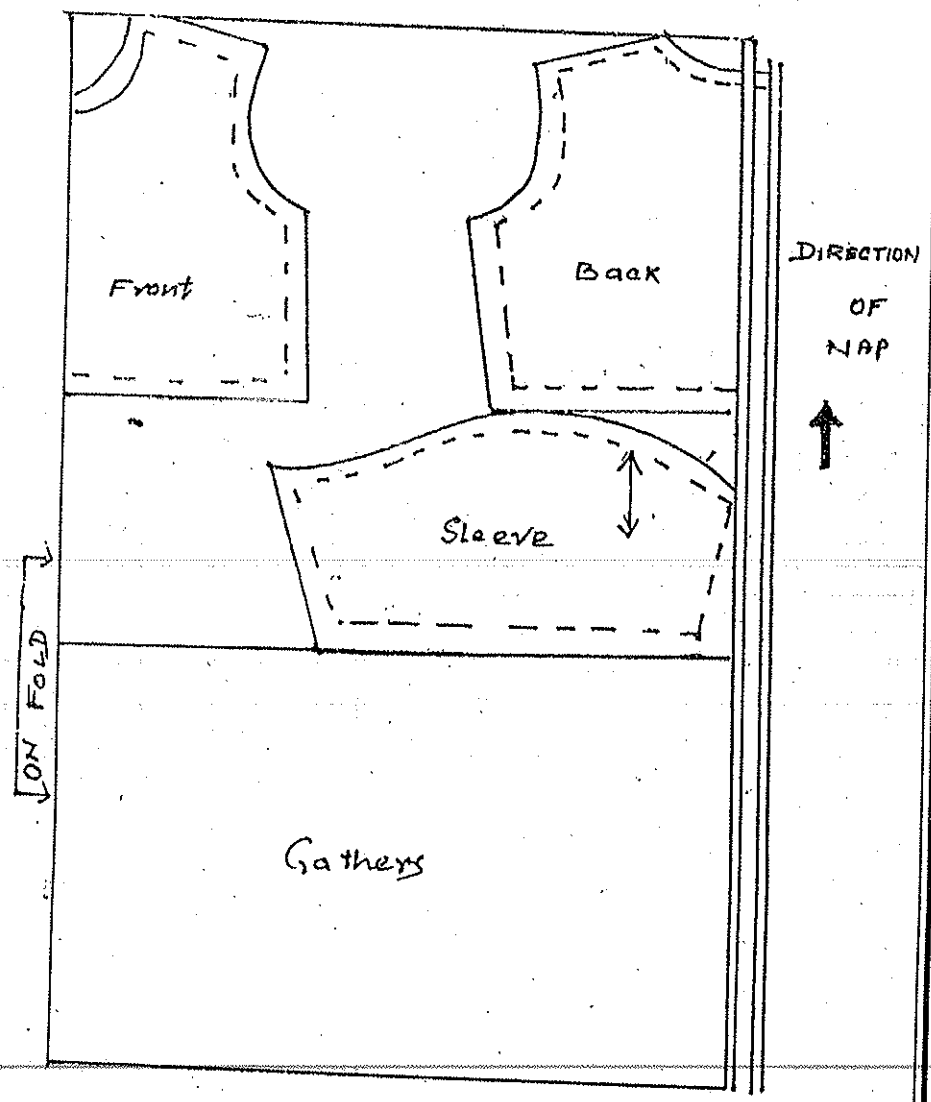
In this pattern layout although the fabric width is still more by 4" than in the previous pattern layout, the fabric consumption in length is almost the same.



न केवल कपड़े की चौ ई ब्रल्कि आप उसे कैसे मोड़ते हैं, भी महत्वपूर्ण है। सभी पिछले ले आउट लम्बाई में माड़े गए थे। फिर, कपड़े के प्रिन्ट में दिशा हो या कपड़े पर फिनिश हो या दिशागत नैप हो। इसे प्रायः 'नैप ले आउट' लम्बाई में मोड़ा गया, कहते हैं।

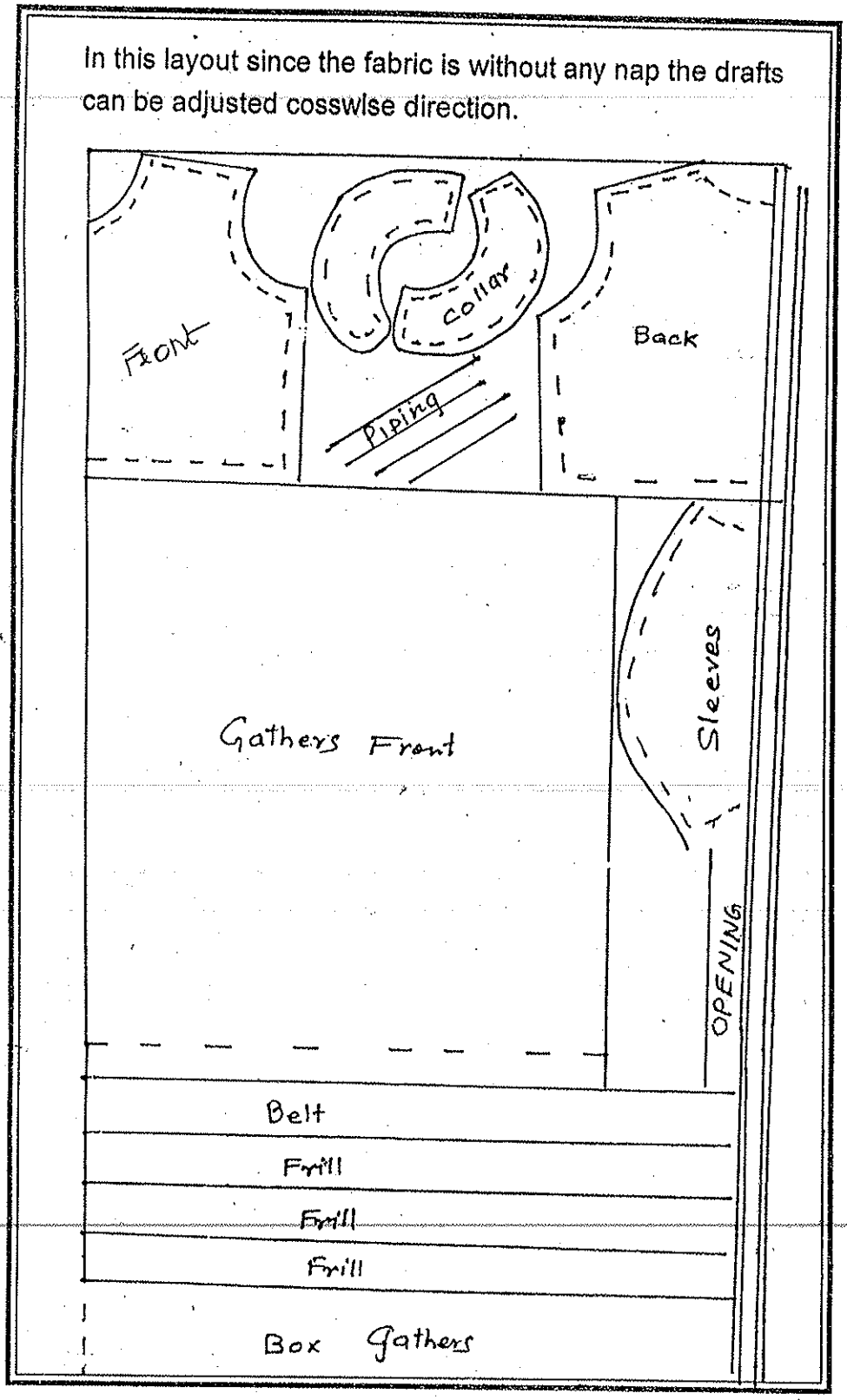
विद–नैप ले–आउट में सभी पैटर्न के टुकड़े एक ही दिशा में रखे जाते हैं, अतः कपड़े पर कोई भी डिजाइन या नैप, वस्त्र मे समरूपता से स्थित होगा।

Even though the fabric is wasted we cannot cut the draft cosswise or in bias because of the direction of the Nap



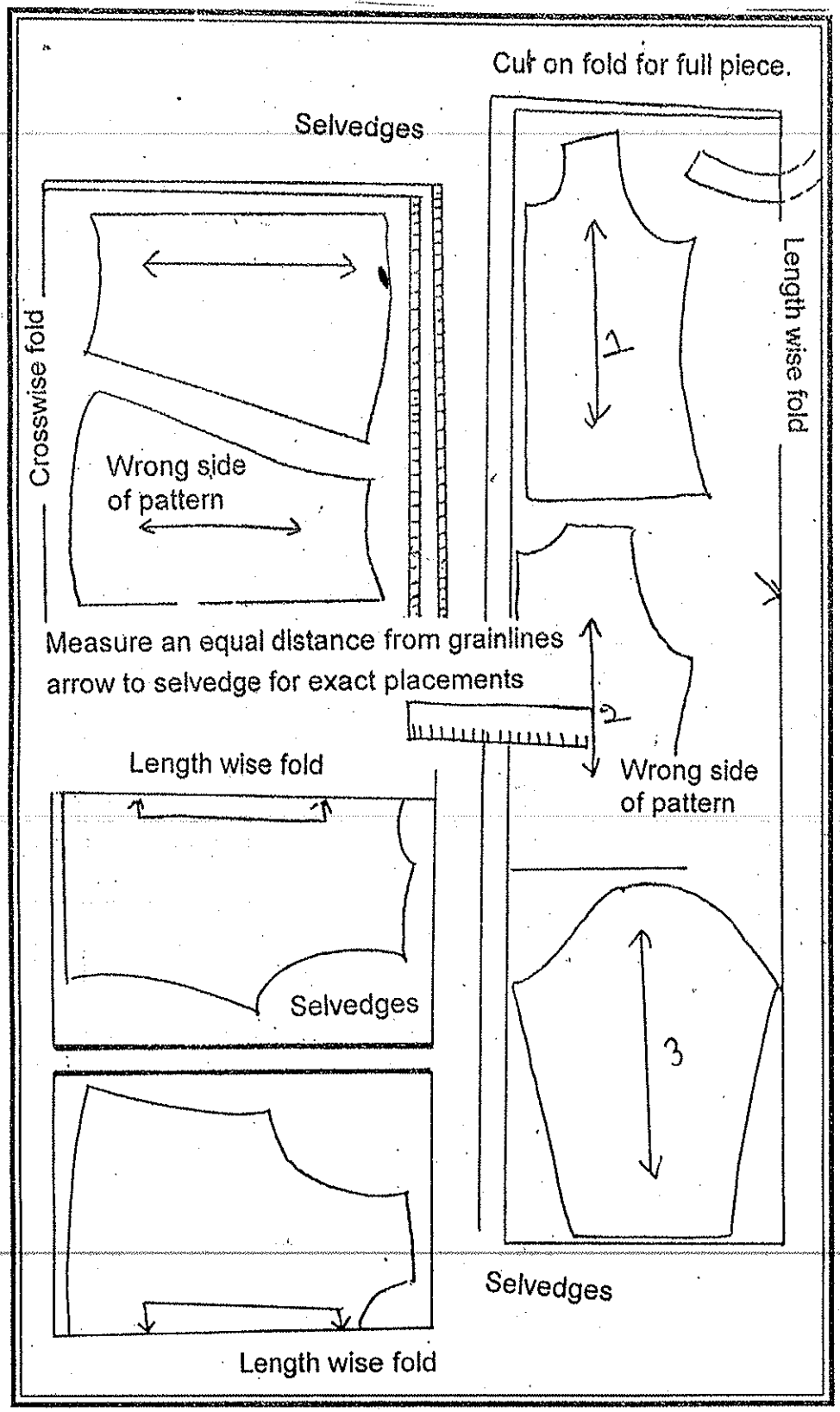
विदाउट नैप ले-आउट, चौड़ाई में मुड़ा-

विदाउट नैप ले–आउट में, पैटर्न के टुकड़े विपरीत दिशाओं में रखे जा सकते हैं।



लम्बाई में दोहरा मोड़ा गया-

इस ले–आउट का प्रयोग ऐसे दो टुकड़े काटने में किया जाता है जो साइड बाई साइड फिट होते हों, परन्तु काटने के लिए मोड़ पर रखे जाने हो।



पैटर्न मेकिंग का महत्वः-

१– ले–आउट करते समय पैटर्न के टुकड़ों को व्यवस्थित कर, कपड़ा बचाया जा सकता है।

२– पैटर्न के टुकड़ों को नापकर, आवश्यक कपड़े की सही मात्रा की गणना की जा सकती है।

PATTERN LAYOUT FOR A FROCK AND CALCULATION OF FABRIC REQUIRED

Measurements used are as follows:

Chest = 22"

Waist Length = 9"

Ready length of frock is = 20"

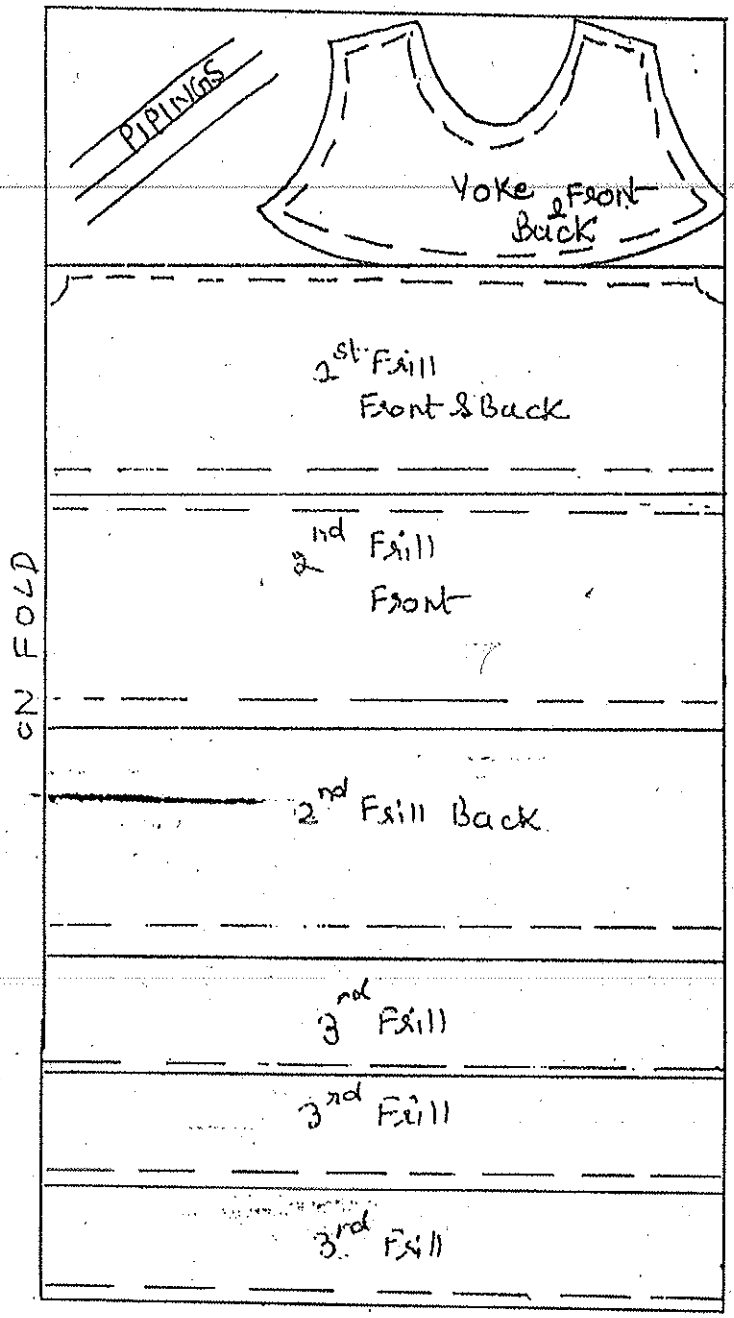
First Frill = 6"

Second Frill = 6"

Third Frill = 3"

Yoke = 5"

PATTERN LAYOUT FOR A FROCK AND CALCULATION OF FABRIC REQUIRED



CALCULATION:

The total fabric comsumed in the pattern layout is 17 cm.

Therefore according to the Scale of 1cm = 1/2"

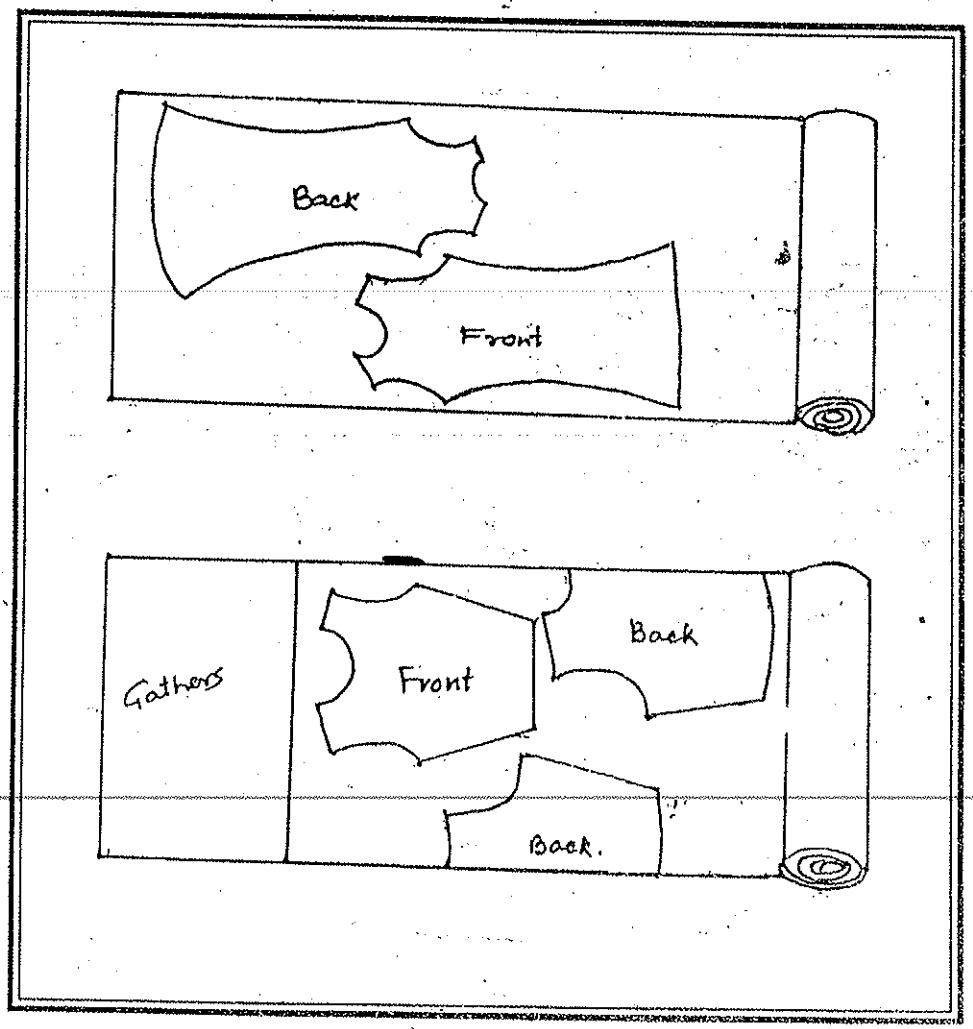
The total fabric required is 17 x 2 = 34 inches which is equal to 34 x 2.5 = 85 centimeters.

३– पैटर्न का प्रयोग कार्य में निपुणता लाता हैं। यदि पैटर्न को लम्बाई चौड़ाई इत्यादि के सही नाप से बनाया जाए तो, आगे, पीछे, आस्तीन इत्यादि के लिए कितना कपड़ा काटना है, के नाप में हम कभी गलत नही होगें।

४– निर्माण सम्बन्धी पूरी विस्तृत जानकारी, जैसे काज की संख्या, जेबों की संख्या इत्यादि, पैटर्न पर दर्शायी जा सकती है, जिससे कपड़े पर भी, बिना बार–बार स्पेक पृष्ठ देखें, उतारा जा सकता है।

५– काटने इत्यादि के साथ करने वाले सभी प्रयोग व विविधताएँ, महंगा कपड़ा बर्बाद करने के स्थान पर, ड्राफ्ट कागज़ पर ही किए जा सकते हैं।

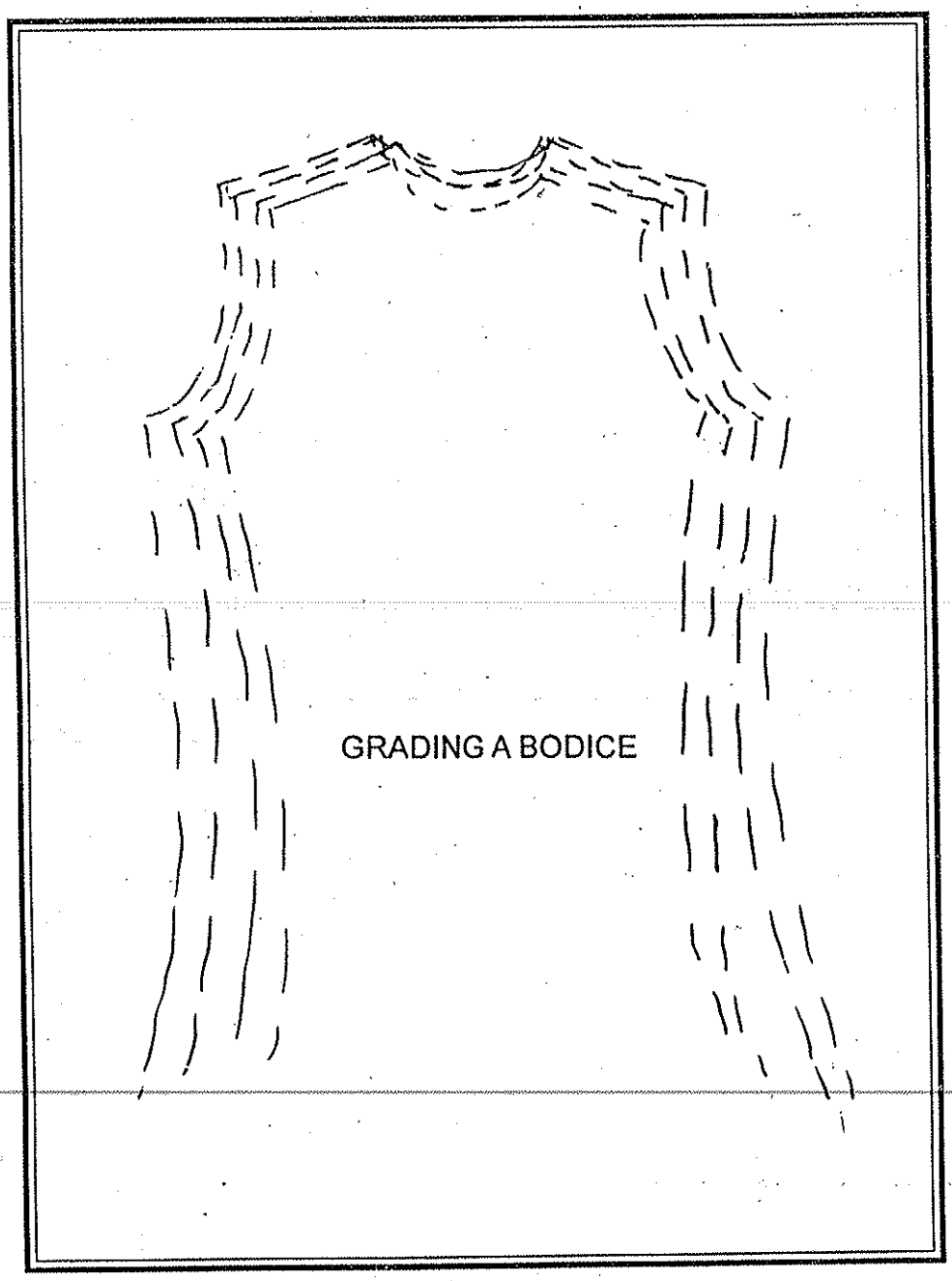
६– कभी–कभी कपड़े में छोटी सी खामी होती है– बुनाई में या कोई दाग या स्टम्ब वीव, और हम नही चाहते कि यह कमी दिखें, तो हम ले–आउट के समय पैटर्न में फेरबदल कर सकते हैं जिससे यह खामी सिलाई में छिप जाए या निकल ही जाए। अतः पैटर्न को या कपड़े को दोबारा व्यवस्थित करके, कपड़े की खामी निकाली जा सकती हैं।



७– जटिल डिजाइनों के लिए पैटर्न वरदान है। उदाहरणार्थ– यदि एक पैटर्न का टुकड़ा, तीन रंगों के कपड़े से बना हो, तो इस पैटर्न के टुकड़े को तीन छोटे भागों में काटकर, समतुल्य कपड़े पर रखा जा सकता है। बाद में इन टुकड़ों को सिलकर सही फिट पाई जा सकती है।

८– छोटे स्केल पर बने पैटर्न, पहले किए गए काम का रिकार्ड रखने में सहायक होते हैं। इन्हें बाद में प्रयोग किया जा सकता है या फैशन प्रचलन के अनुसार फेरबदल किया जा सकता हैं।

९– पैटर्न ग्रेडिंग समय की बचत करता है।



१०– उद्योगों में कई सौ पीस, विद्युत संचालित कटर से इकट्ठे काटे जाते हैं। अतः यदि हमारे पास ठीक–ठीक पैटर्न हो, तो वह बिना गलती के काटे जा सकते हैं।

११– पैटर्न का प्रयोग कर हम वस्त्र का अन्तिम रूप, पहली ही स्टेज़ में देख सकते हैं और यदि कोई परिवर्तन या जोड़–घटाने की आवश्यकता हो तो, शुरू में ही किए जा सकते हैं।

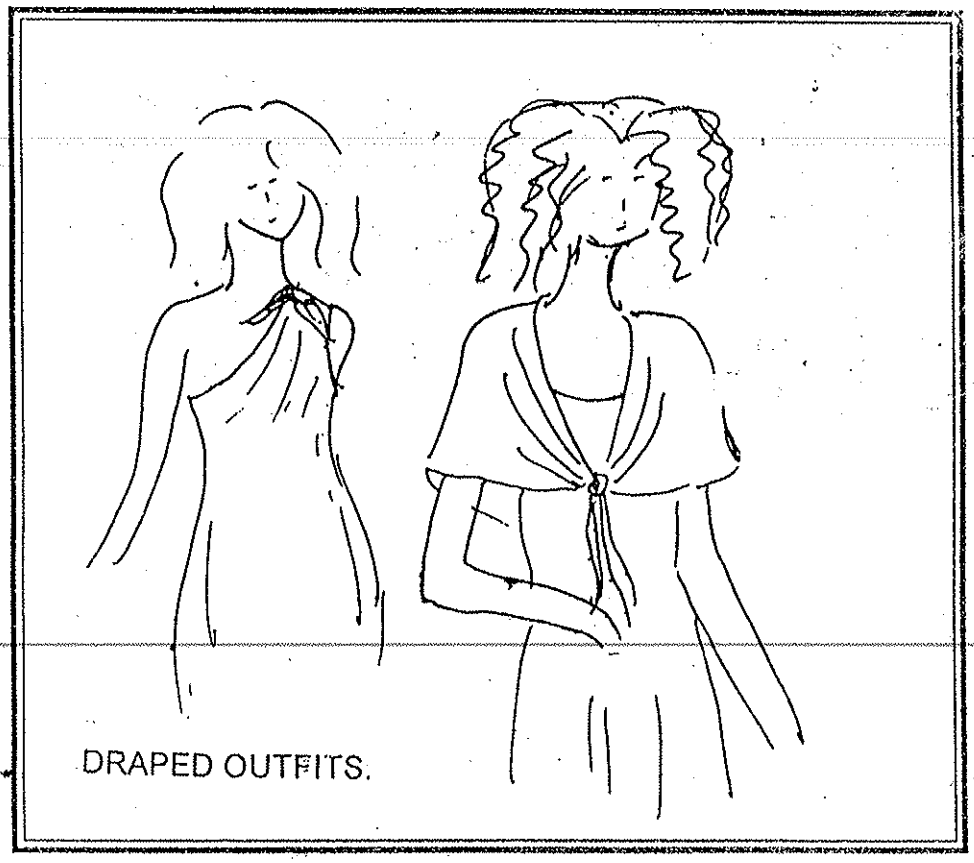
१२– प्रयुक्त पैटर्न के प्रकार पर निर्भर करते हुए, कपड़े की एक तह से लेकर कपड़े के कई सौ टुकड़े, एक ही बार में काटे जा सकते हैं।

१३– पैटर्न को सरल से सरल व जटिल से जटिल कट के लिए प्रयोग किया जा सकता है। यह बहुमुखी होते हैं।

पैटर्न मेकिंग की हानियाँ:-

१. इसमें काफी समय लगता है।

२. ड्रेप वाले पैटर्न महंगे पड़ते हैं क्योंकि वह कागज़ की जगह कपड़े का प्रयोग कराते हैं।



अभ्यास-

१. किसी गारमेन्ट फैक्टरी का दौरा करें व ड्राफ्टिंग विभाग देखें।

२. पत्रिकाओं में दिए गए पैटर्न का अध्ययन करें।

६.४ *सारांशः-*

एक सुरूचिपूर्ण सिले गए वस्त्र का आरम्भ कटिंग टेबल पर होता है। काटने के लिए कपड़े पर पैटर्न बिछाना एक महत्वपूर्ण कदम है।

कपड़े को पहले ही सिकोड़ लें। सुनिश्चित करें कि ग्रेन सीधा हो। लम्बाई में मोड़े और कपड़े को सावधानीपूर्वक फैलाएँ।

नर्म, पतले व फिसलने वाले कपड़ों पर पैटर्न बिछाते समय अपने कटिंग की सतह को मलमल जैसे किसी कपड़े से कसकर कवर कर लें जिससे कपड़ा फिसलें न और एक ही तह पर ले–आउट करें।

कपड़े के लिए उपयुक्त पिन का चयन करें, उन्हे काटने वाली रेखा के लम्बवत् और कोनों की ओर नोक करके लगाएँ।

पैटर्न को यथास्थान रखने के लिए भार का उपयोग एक आसान उपाय है।

पैटर्न मेकिंग से कपड़े की बचत होती है। वस्त्र के आवश्यक कपड़े की सटीक मात्रा की गणना की जा सकती है। कार्य में कुशलता आती है। पैटर्न पर निर्माण सम्बन्धी सभी विस्तृत जानकारियाँ इंगित की जा सकती हैं।

सभी विविधताएँ व प्रयोग किए जा सकते हैं। कपड़े की किसी भी खामी को सरलता से छिपाया जा सकता है।

वस्त्र का अन्तिम रूप हम पहली ही स्थिति में देंख सकते हैं। छोटे स्केल पर बने पैटर्न, पहले किए गए कार्य के रिकार्ड रखने में सहायक होते हैं।

पैटर्न ग्रेडिंग से समय की भी बचत होती है। उद्योगों में कई सौ टुकड़े एक साथ काटे जाते हैं और वह बिना किसी गलती के काटे जा सकते हैं।

पैटर्न को सरल से सरल और जटिल से जटिल डिजाइन के लिए प्रयोग किया जा सकता है।

६.५ *स्वनिर्धार्य प्रश्न/अभ्यास*

प्रश्न–१ व्यावसायिक रूप से पैटर्न क्यों महत्वपूर्ण हैं ?

प्रश्न–२ पैटर्न मेकिंग समय की बचत कैसे करता है ?

प्रश्न–३ पैटर्न मेकिंग डिजाइन को सरल कैसे बनाता है ?

प्रश्न–४ कपड़े को पहले से सिकोड़ क्यों लेना चाहिए ?

प्रश्न–५ कपड़े पर पैटर्न बिछाने से पहले कौन से बिन्दु मस्तिष्क में रखने चाहिए ?

६.६ *स्वाध्ययन हेतुः-*

१. जरापकर सिस्टम ऑफ कटिंग, द्वारा श्री के० आर० जरापकर, प्रकाशक नवनीत।

संरचना

१०.१ यूनिट प्रस्तावनाः-

यह यूनिट बच्चों के वस्त्रों के पैटर्न ले–आउट के उदाहरणों से सम्बन्धित है।

१०.२ उद्देश्यः-

अब तक आपने पैटर्न ले–आउट की लिखित पहलु को सीखा है। यह युनिट आपको प्रयोगिक पक्ष से परिचित कराता है।

१०.३ बच्चों की पोशाकों के लिए पैटर्न ले-आउटः-

जब हम पैटर्न ले–आउट बनाना आरम्भ करते हैं तो सबसे पहली स्मरणीय बात यह है कि हम ऐसा करने के लिए किसी विशेष स्केल का प्रयोग करते हैं। यह स्केल १ : १ या १ : १/२ या १ : १/४ हो सकता है। सभी ड्राफ्ट उसी विशिष्ट स्केल पर बनाए जाते हैं।

फिर एक ग्राफ पेपर की शीट लें और कपड़े की चौड़ाई को ३६ इंच मान लें। यह भी स्केल का प्रयोग करके किया जाता है। इसके बाद ड्राफ्ट को रखा जाता है। पैटर्न को इस तरह व्यवस्थित किया जाता है कि न्यूनतम कपड़ा खराब हो। परन्तु, अपने ग्रेन को न छोड़े। साथ ही, काटे गए टुकड़ों की संख्या याद रखें। यदि कपड़े की सीधी व उल्टी ओर हैं तो ले–आउट करते समय इसका ध्यान रखें।

हम जम्पसूट के ले–आउट से शुरू करते हैं। डिजाइन दिया गया है फिर आवश्यक न्यूनतम ड्राफ्ट दिखाया गया है। जिसके बाद पैटर्न ले–आउट है। प्रयुक्त स्केल है १ : २ अर्थात १ इंच बराबर १/२ से०मी।

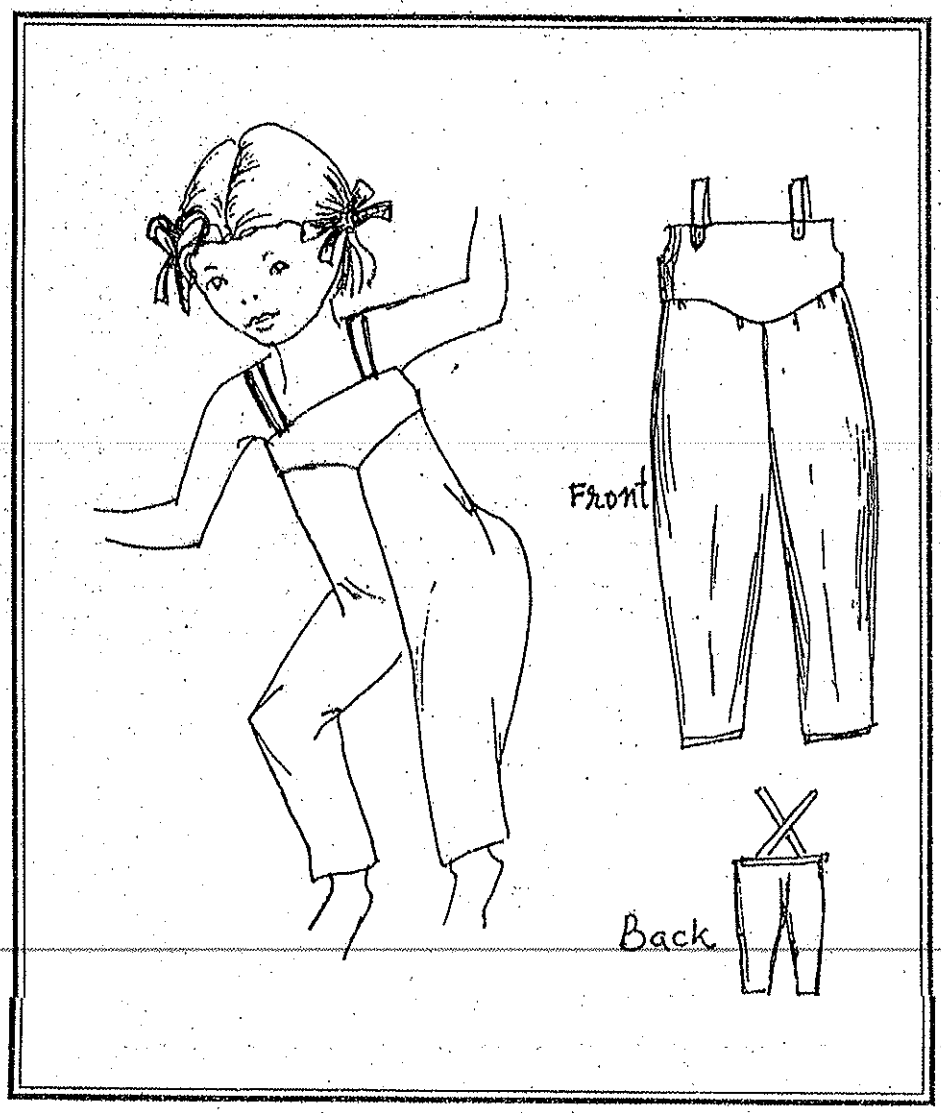
यह डिजाइन तीन साल के बच्चे के लिए है। नाप निम्नलिखित हैं–

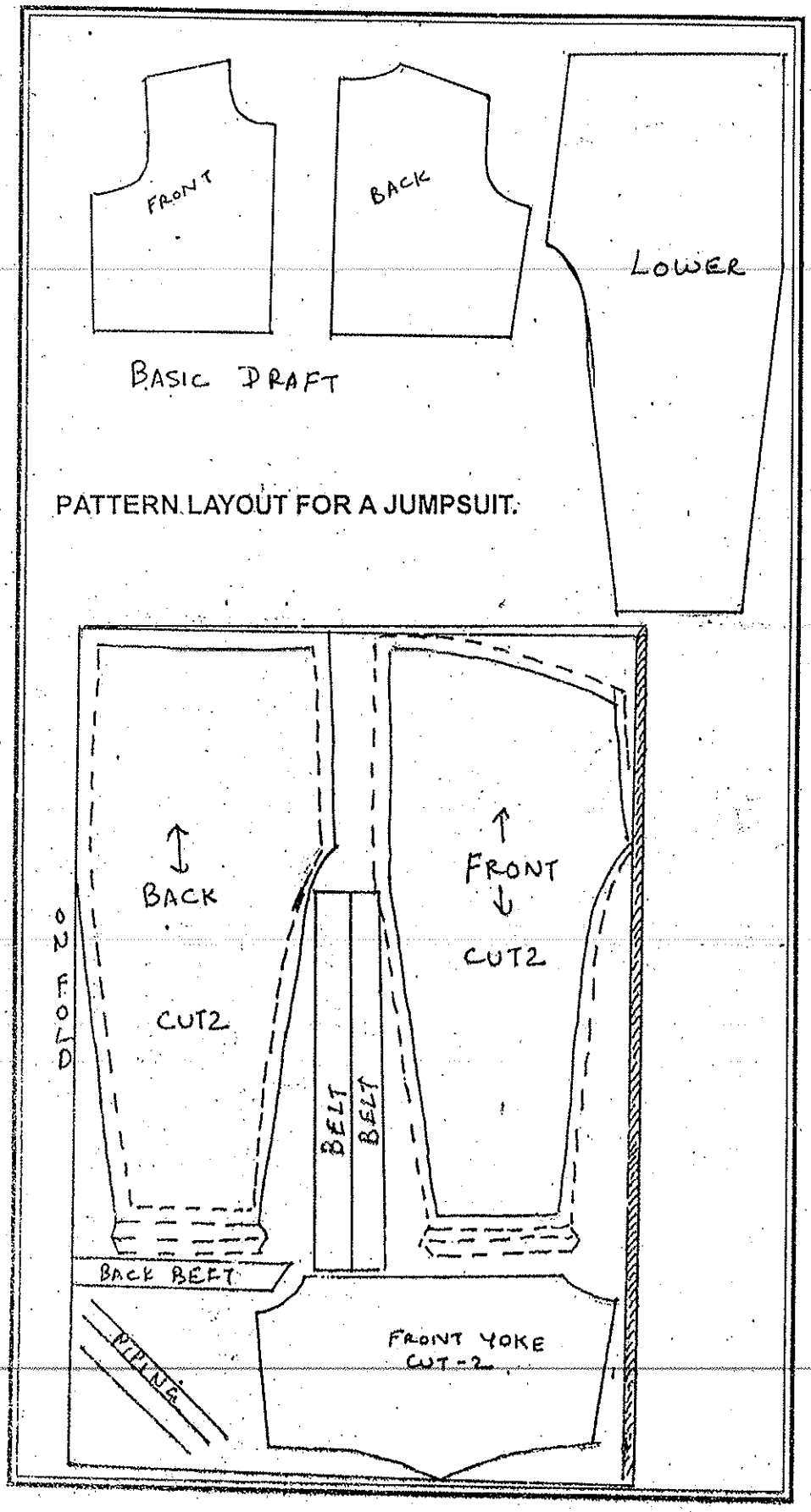
छाती = २२ इंच

कमर = ६ इंच

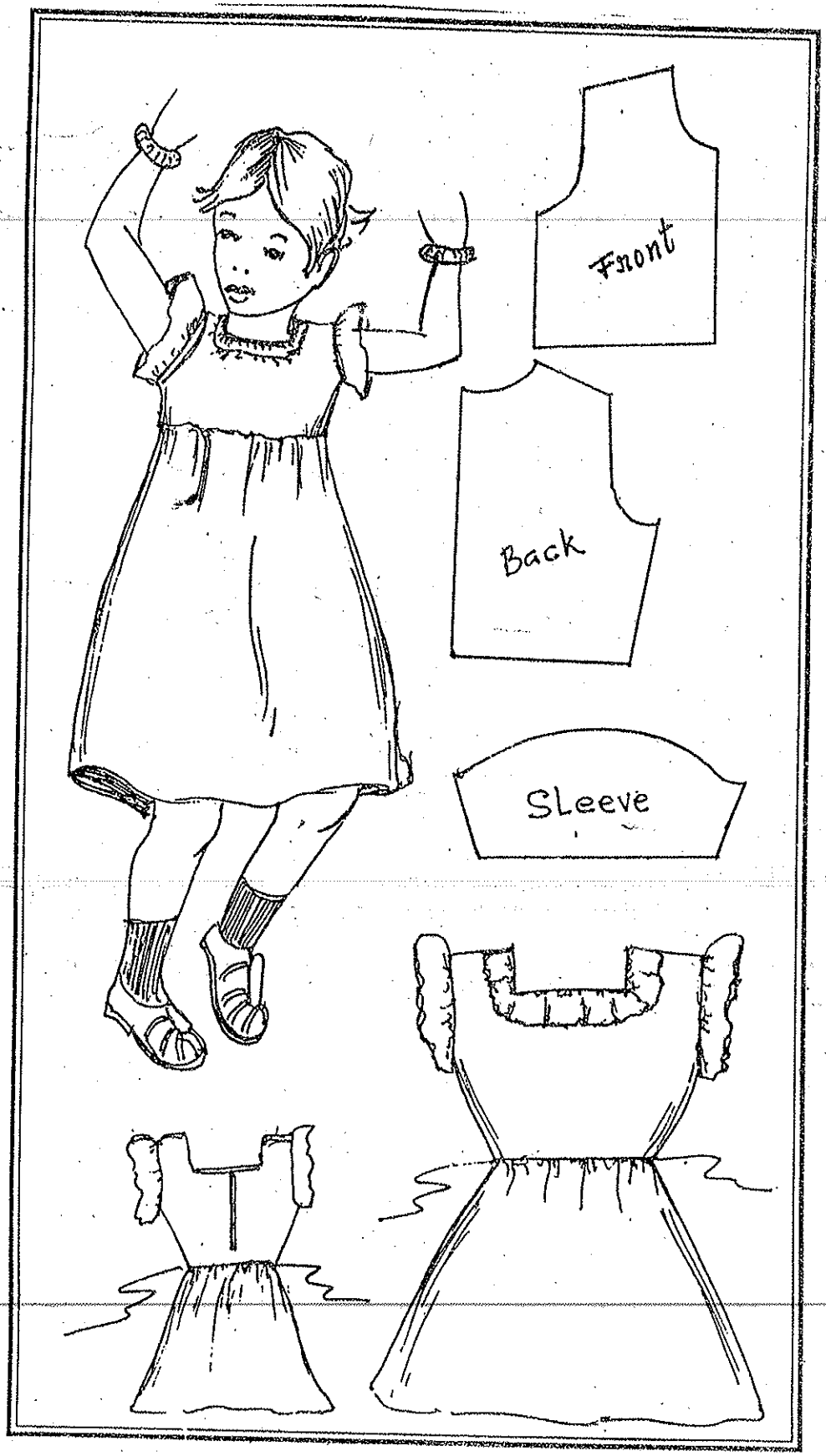
नितम्ब = २२ इंच

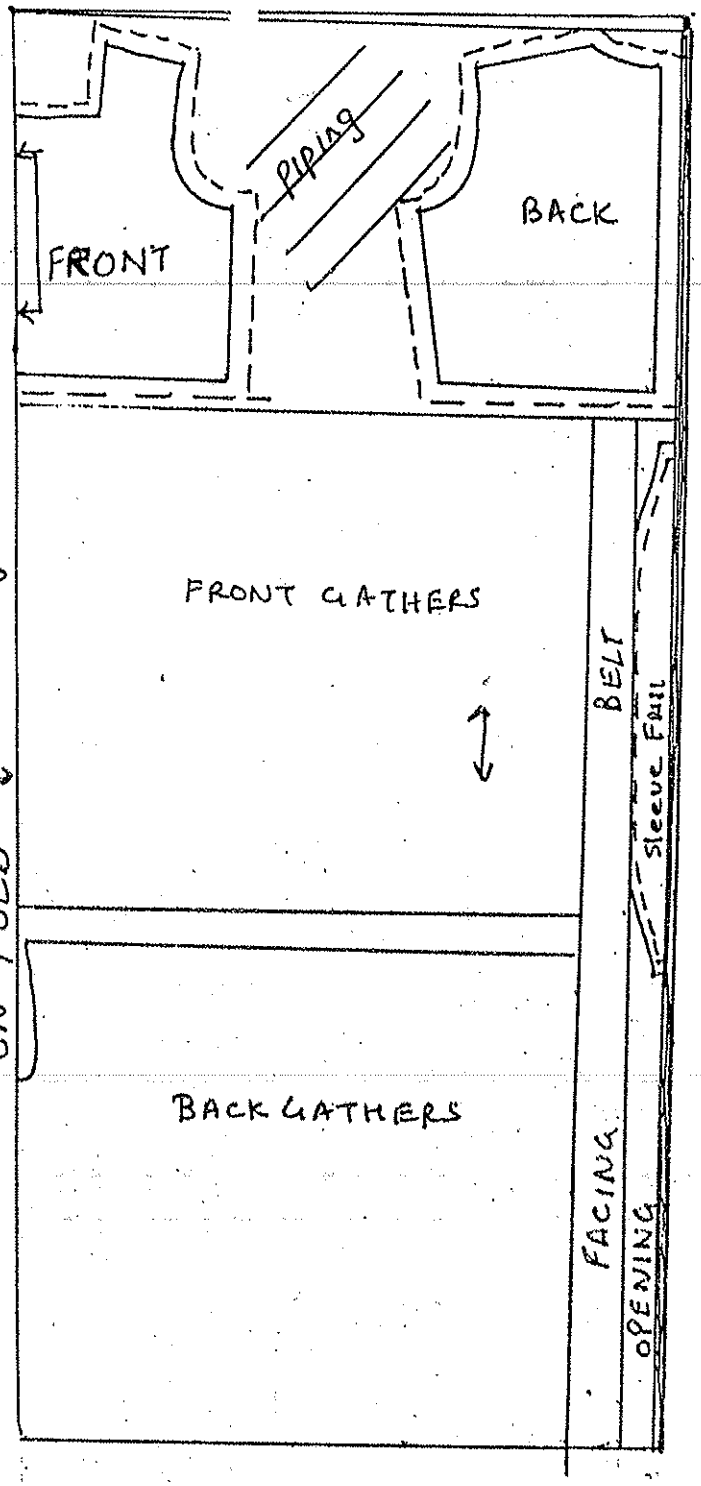
जम्पसूट की तैयार लम्बाई = २७ इंच




FRONT
BACK
LOWER
BASIC DRAFT
PATTERN LAYOUT FOR A JUMPSUIT.
BACK
CUT2
ON FOLD
FRONT
CUT2
BELT
BELT
BACK BELT
FRONT YOKE
CUT-2
NIPPING

अब हम फ्रॉक का पैटर्न ले–आउट करते हैं। प्रयुक्त स्केल हैं १ : १/२ अर्थात १ इंच बराबर १/२ से०मी।





PATTERN LAYOUT FOR A FROCK

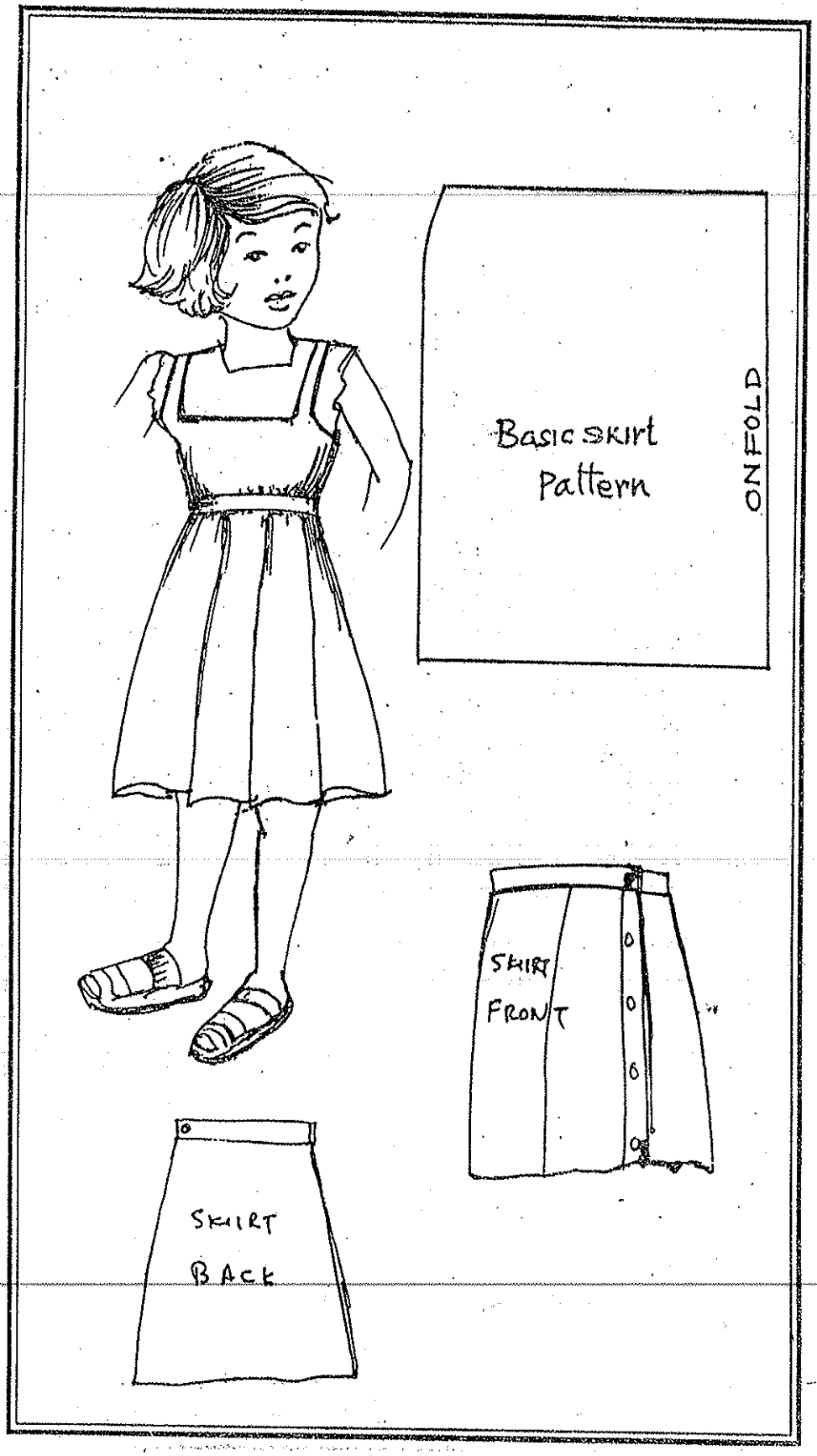
Measurements used are as follows:

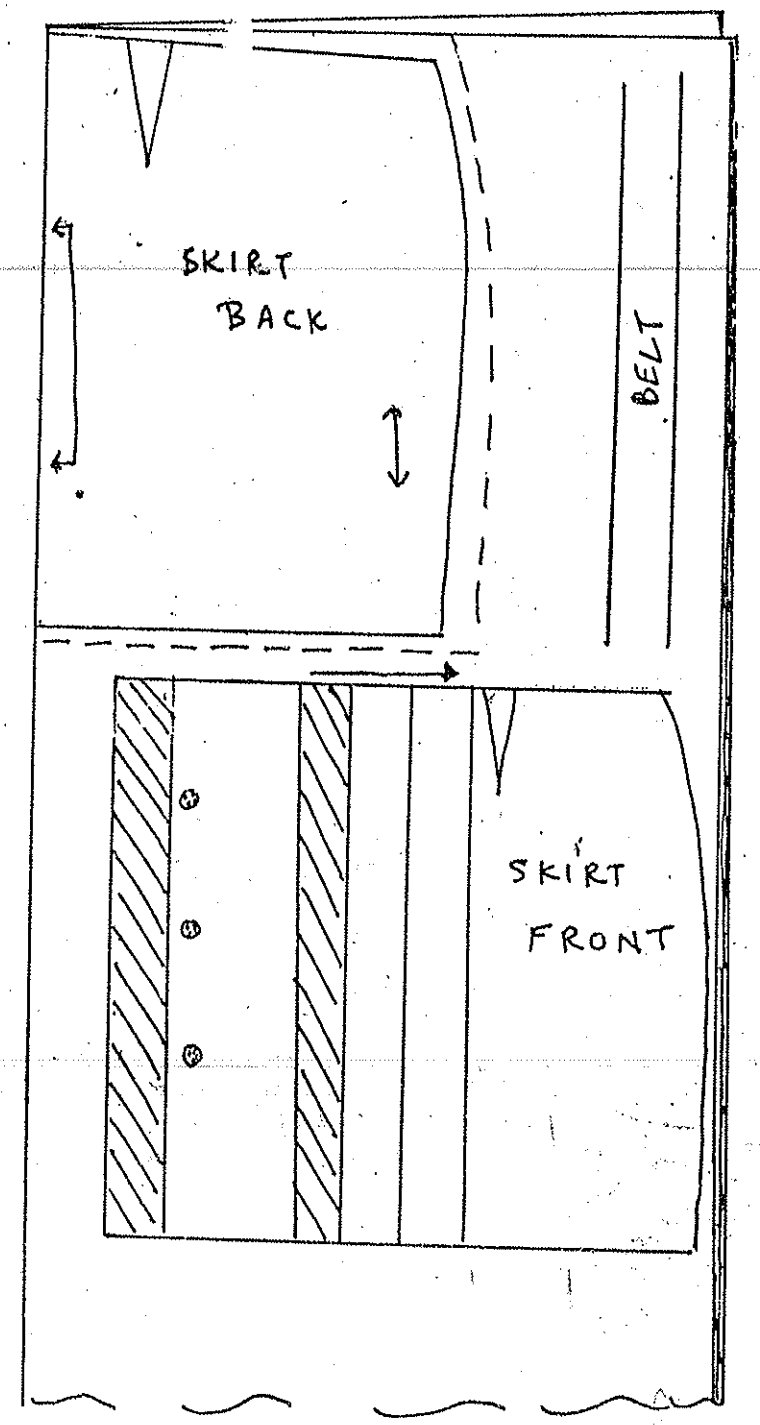
Chest = 22" Waist Length = 9"

Hips = 22" Ready length of frock is = 22"

Sleeve length is = 4"

अब हम स्कर्ट का पैटर्न ले–आउट करते हैं। प्रयुक्त स्केल है– १ : २ अर्थात १ इंच बराबर १/२ से०मी।





PATTERN LAYOUT FOR A SKIRT

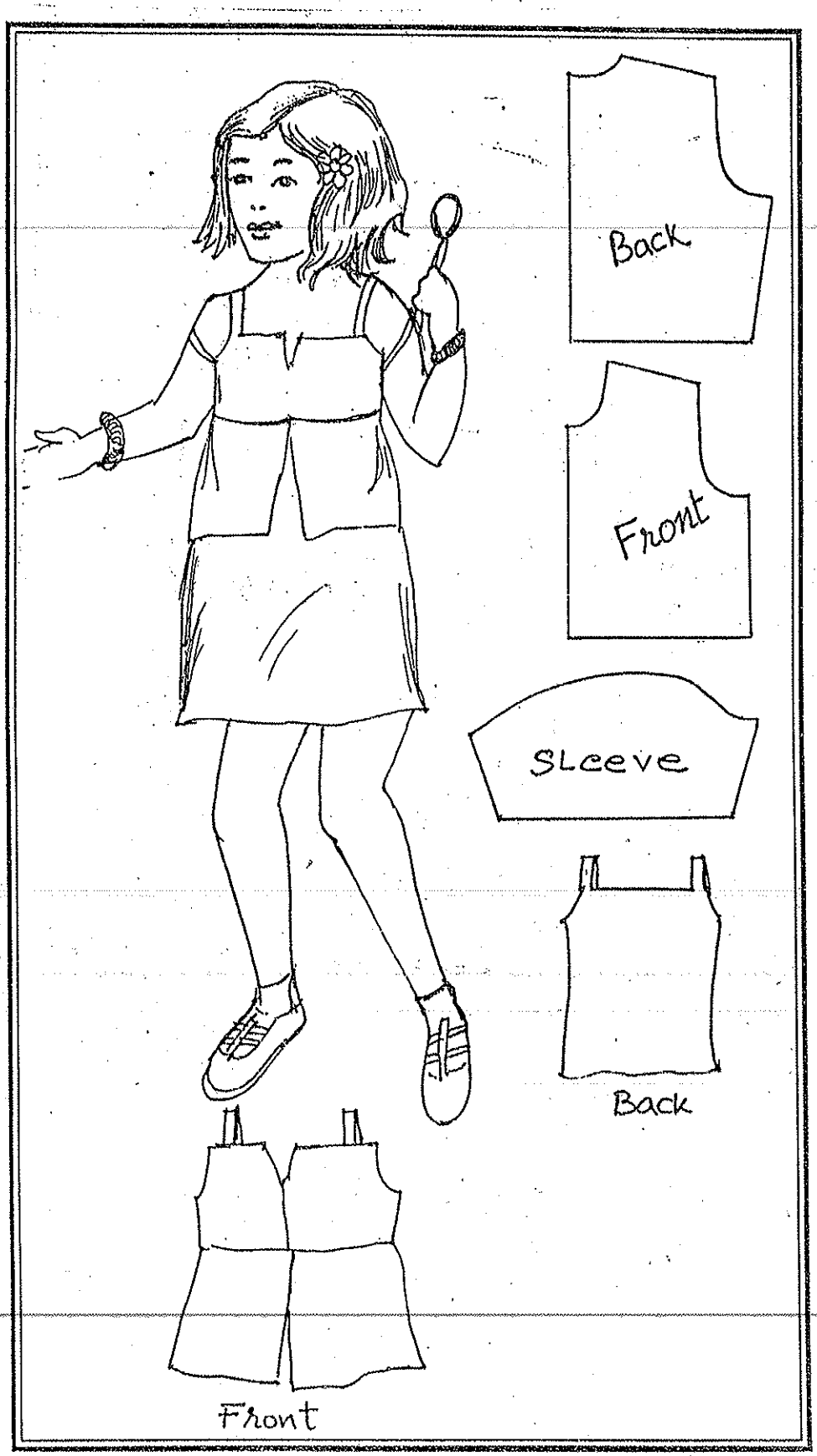
Measurements used are as follows:

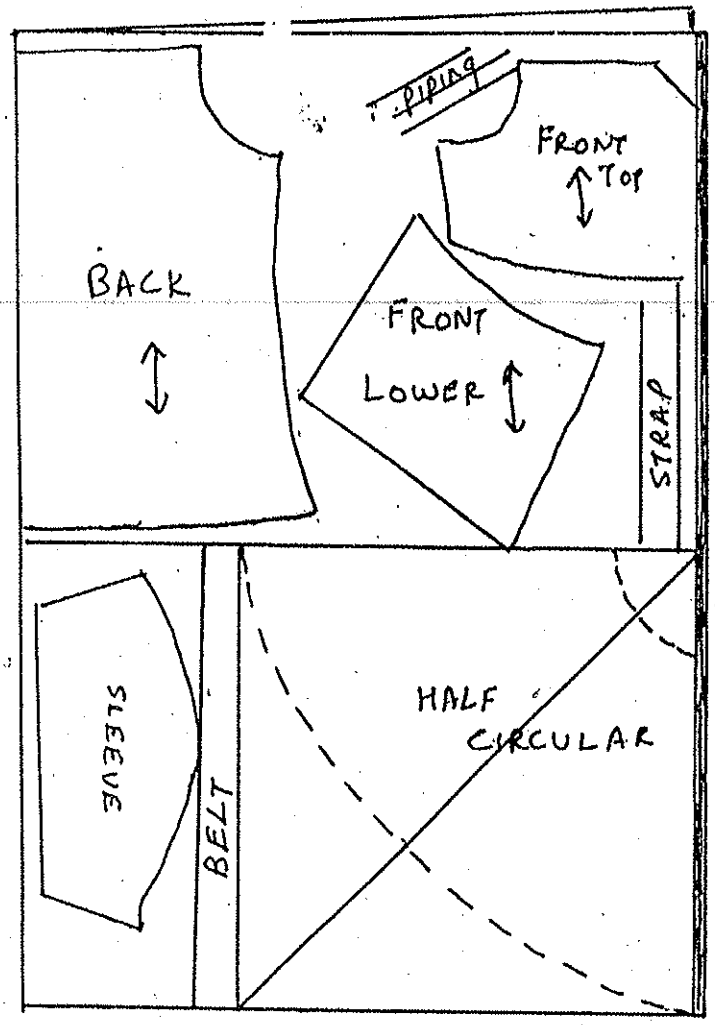
Waist = 20"

Hips = 22"

Ready length of Skirt = 15"

अब हम एक टॉप का पैटर्न ले–आउट करते हैं। प्रयुक्त स्केल है– १ : २ अर्थात् १ इंच बराबर १/२ से०मी०।





PATTERN LAYOUT FOR A HALF CIRCULAR SKIRT AND TOP

Measurements used are as follows:

Chest = 22"

Round waist 20

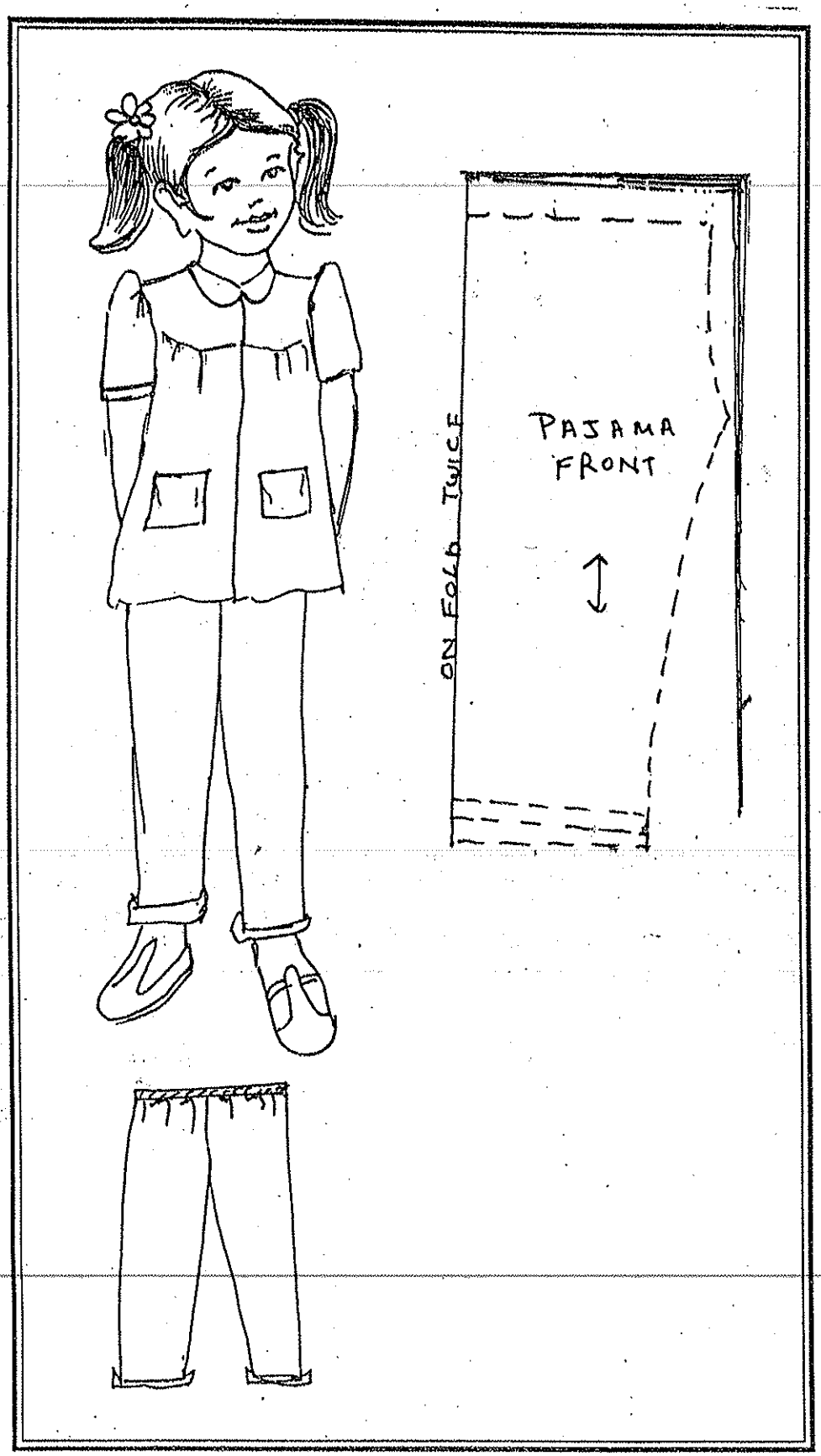
Waist Length = 9"

Hips = 22"

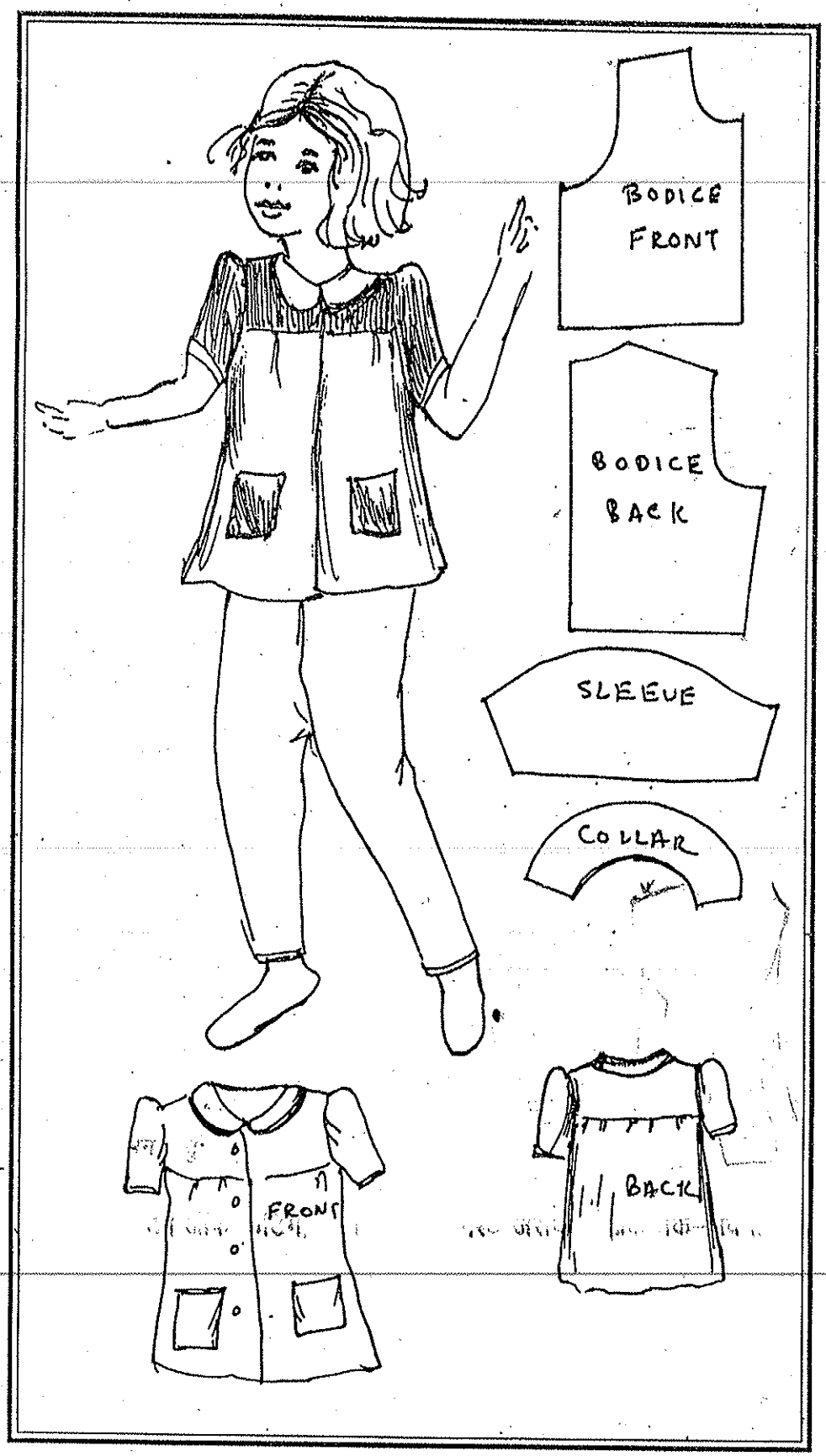
Ready length of top is =14"

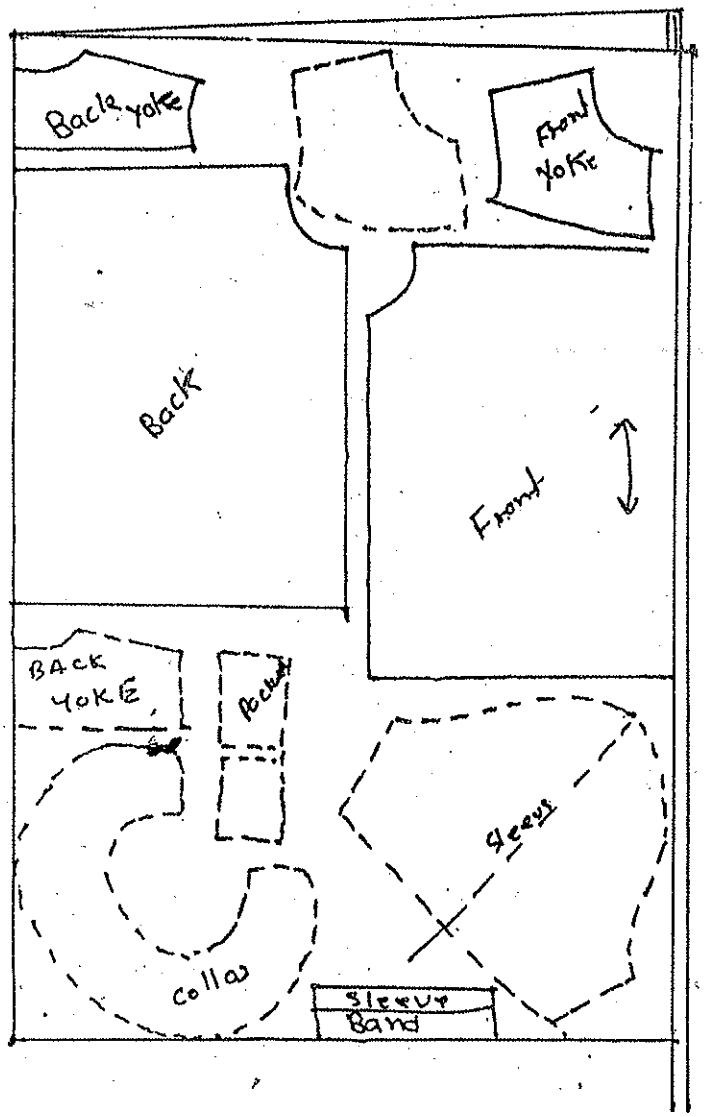
This is a simple draft and an equally simple pattern layout. The back is a single piece cut on fold The front has two pieces the yoke and the lower portion. The top has a front is opening. To get a better fal it is better to cut the lower portion of the front piece on bias fabric.

अब हम नाइट सूट–पाजामा का पैटर्न ले–आउट करते हैं। प्रयुक्त स्केल है १ : २ अर्थात १ इंच बराबर १/२ से०मी०।



अब हम नाइट सूट के टॉप का पैटर्न ले–आउट करते हैं। प्रयुक्त स्केल है– १ : २ अर्थात् १ इंच बराबर १/२ स०मी०।





PATTERN LAYOUT FOR A NIGHT SUIT TOP

Measurements used are as follows:

Chest = 22"

Round waist 20

Waist Length = 9"

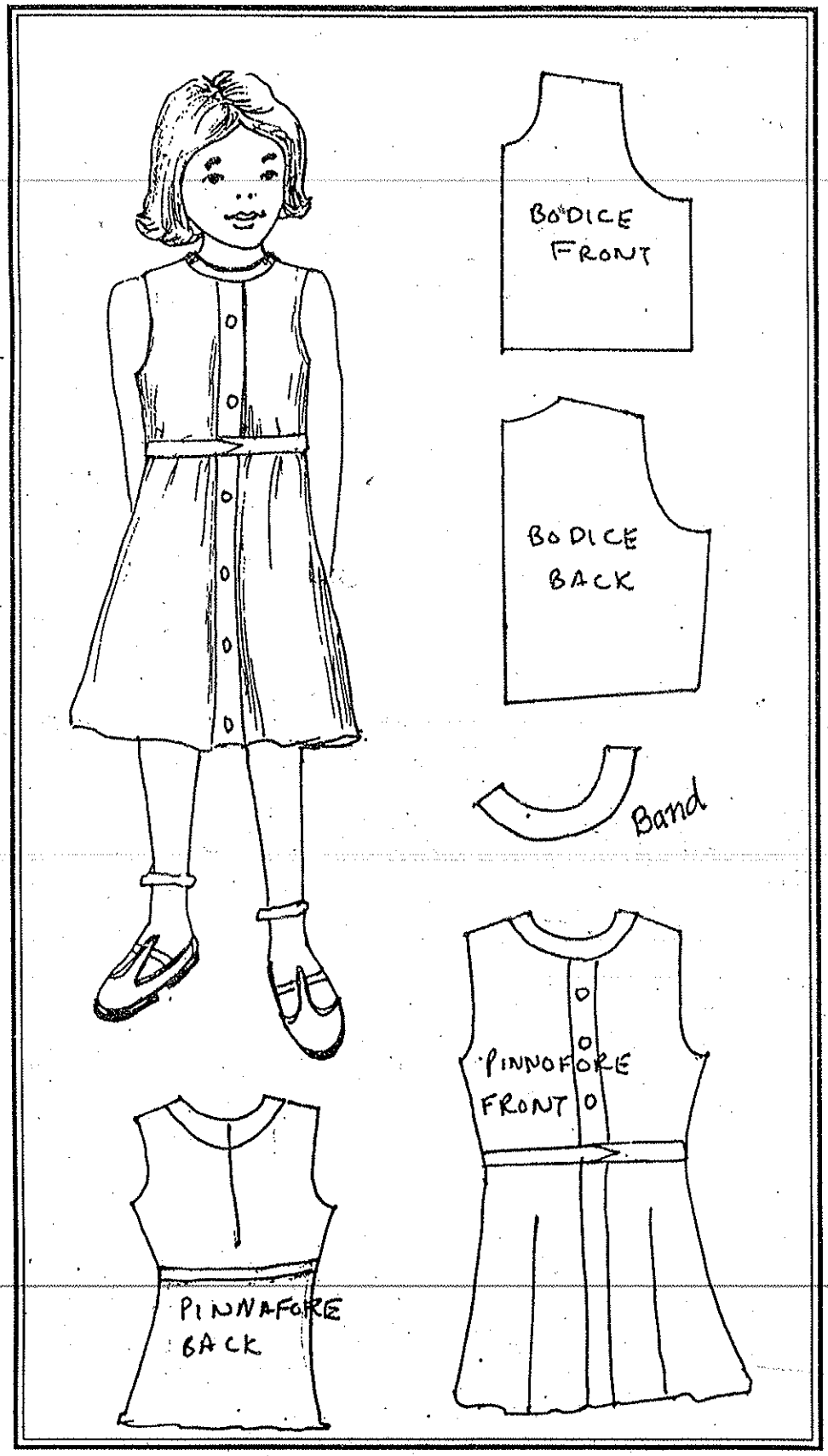
Hips = 22"

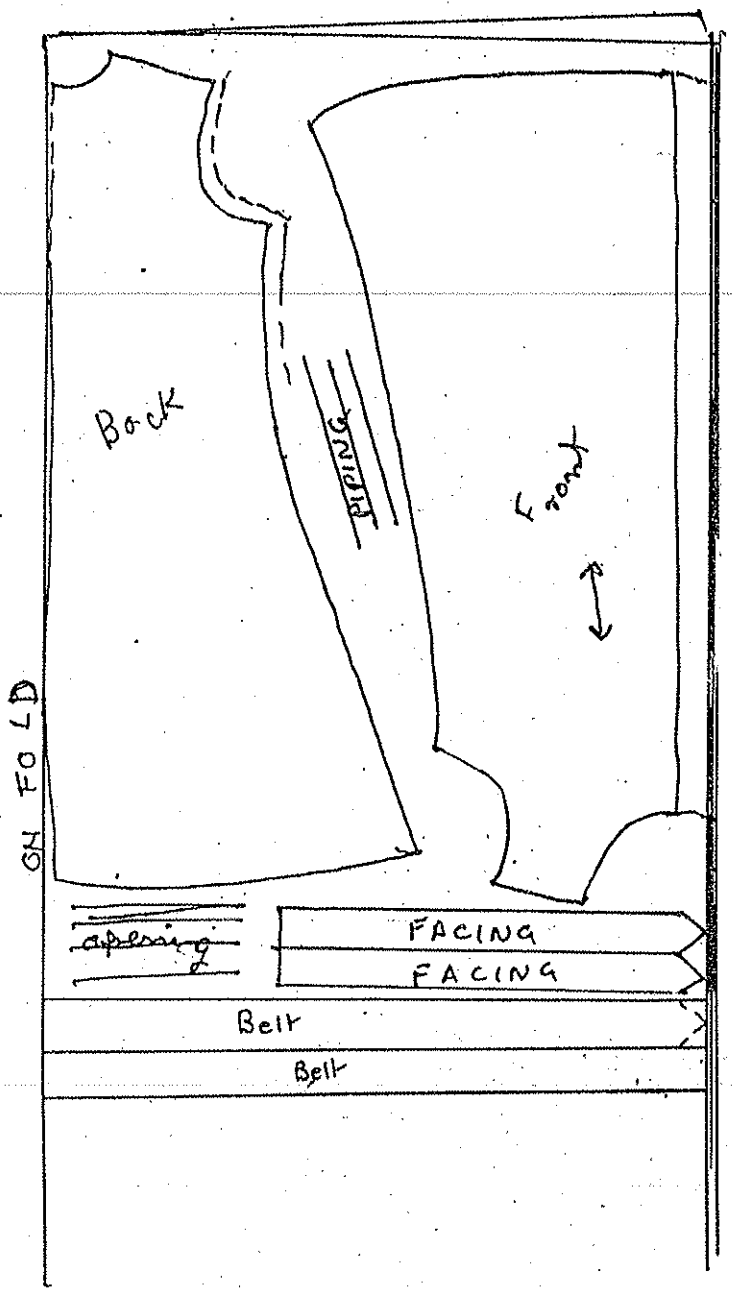
Ready length of top is =14"

Ready length of pajama = 16"

This is a simple draft and an equally simple pattern layout. The back is a single piece cut on fold The front has two pieces the yoke and the lower portion. The top has a front is opening. To get a better fal it is better to cut the lower portion of the front piece on bias fabric.

अब हम एक पिन. फ़ोर का पैटर्न ले–आउट करते हैं। प्रयुक्त स्केल है– १ : २ अर्थात १ इंच बराबर १/२ से०मी०।



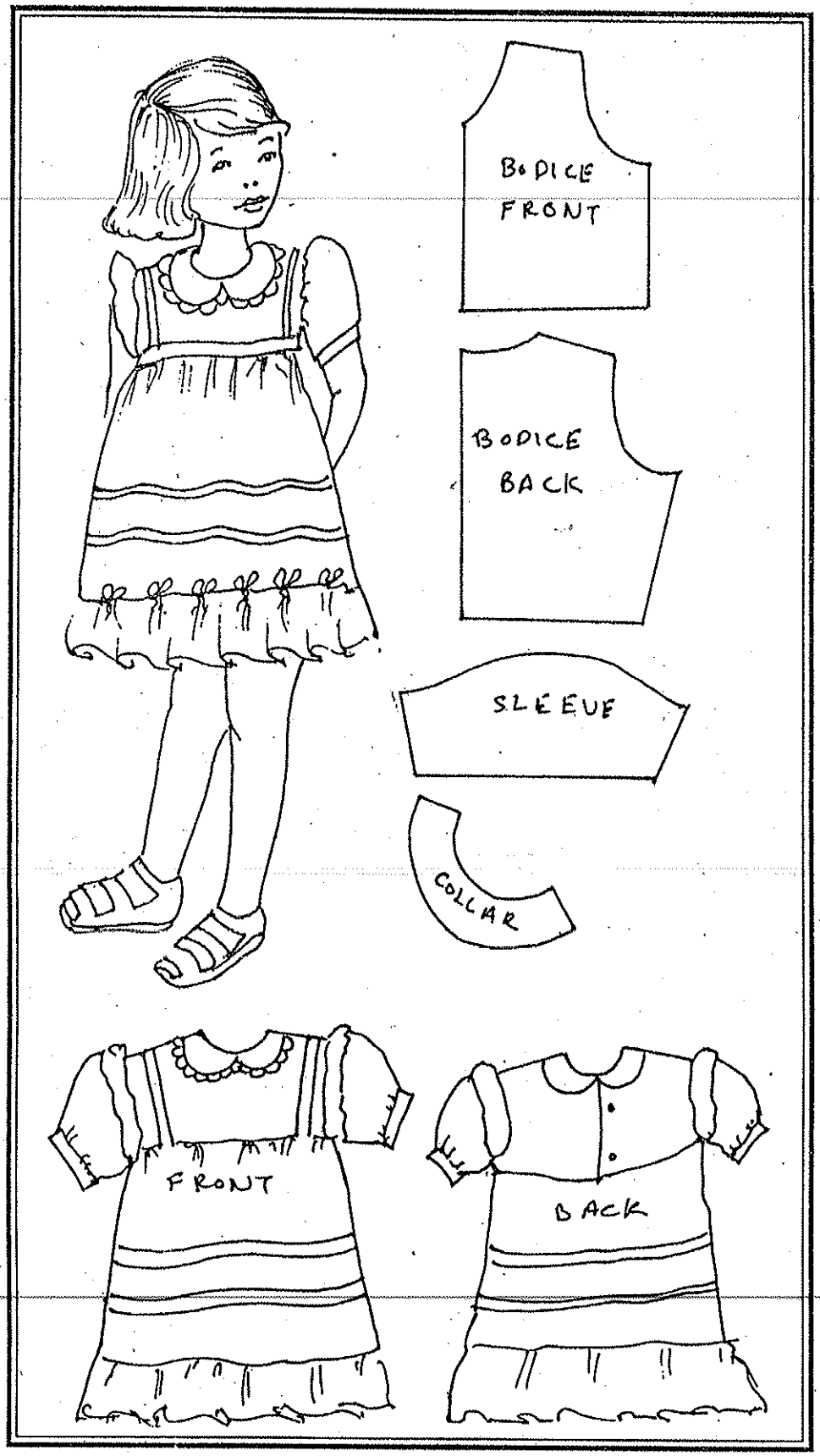


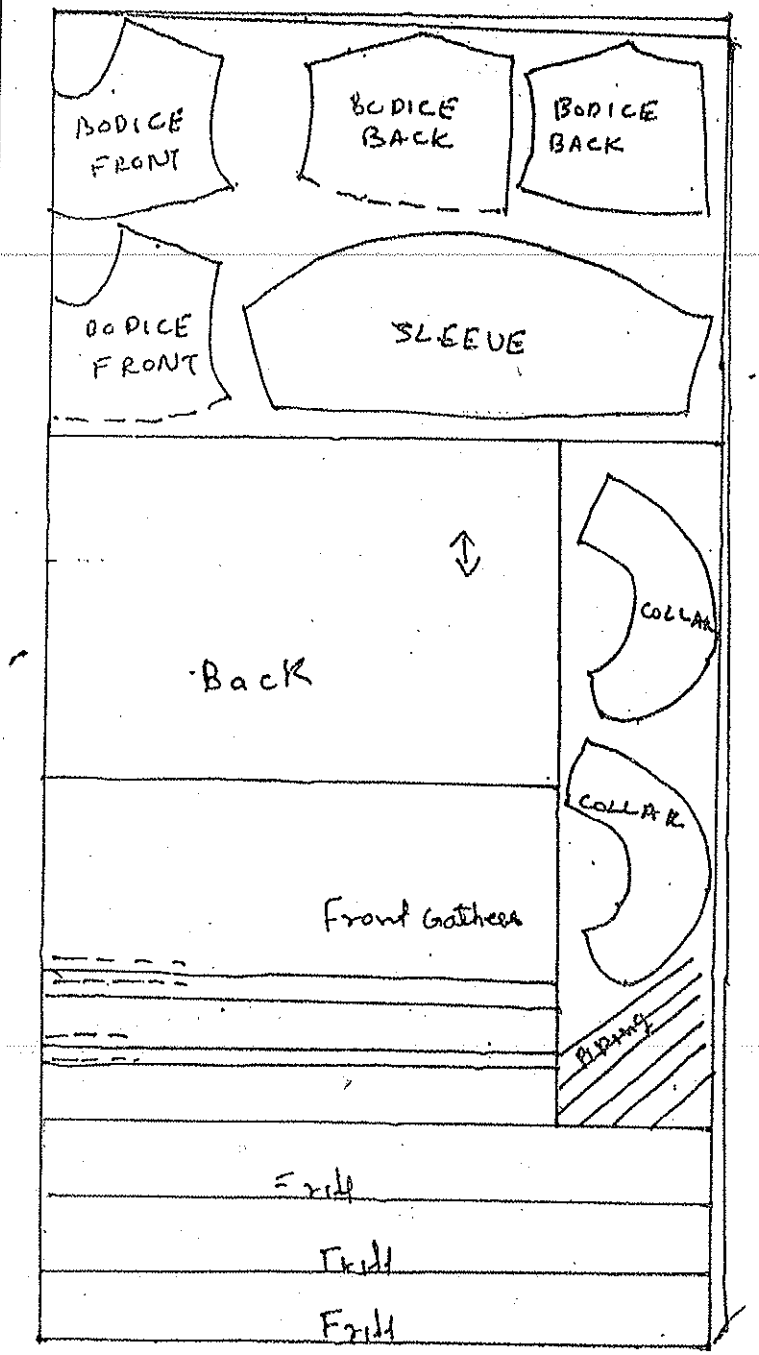
PATTERN LAYOUT FOR A PINNAFORE

Measurements used are as follows:

- Chest = 22"
- Round waist 20
- Waist Length = 9"
- Hips = 22"
- Ready length of top is =22"

अब हम एक पार्टी फ्रॅ ; का पैटर्न ले–आउट करते हैं। प्रयुक्त स्केल है–१ : २ अर्थात १ इंच बराबर १/२ से०मी०।





PATTERN LAYOUT FOR A PARTY FROCK

Measurements used are as follows:

Chest = 22"

Round waist 20

Waist Length = 9"

Hips = 22"

Ready length of frock is =22"

अभ्यास-

१. बच्चों की पोशाकों के डिजाइनों का संग्रह करें।

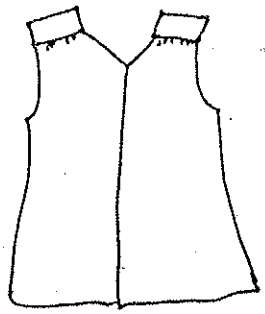
२. पैटर्न की पुस्तकों का अध्ययन करें और बच्चों की पोशाकों का अध्ययन करें।

१०.४ *सारांशः-*

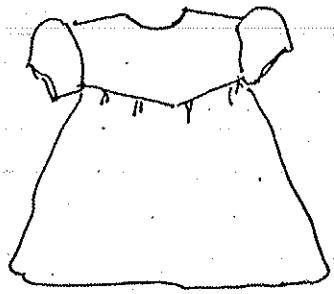
यह यूनिट आपको बताता है कि विभिन्न डिजाइन के लिए पैटर्न ले–आउट कैसे करें, विशेषकर बच्चों से सम्बन्धित पोशाकों के लिए।

१०.५ *स्वनिर्धार्य प्रश्न/अभ्यास*

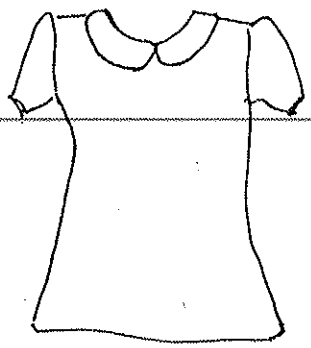
प्रश्न–१ तीन साल के बच्चे के लिए निम्न डिजाइन का पैटर्न ले आउट करें।



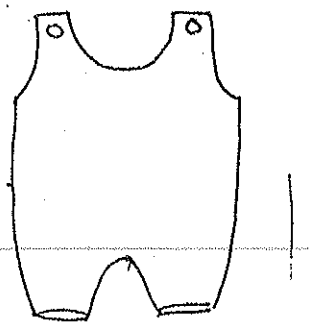
प्रश्न–२ निम्न डिजाइन के लिए पैटर्न ले–आउट करें।



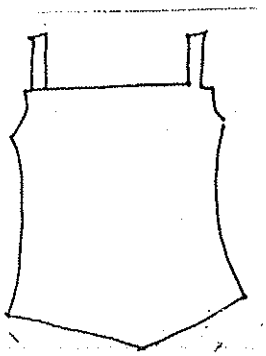
प्रश्न–३ निम्न डिजाइन के लिए पैटर्न ले–आउट करें।



प्रश्न–४ निम्न डिजाइन के लिए पैटर्न ले–आउट करें।



प्रश्न–५ निम्न डिजाइन के लिए पैटर्न ले–आउट करें।



१०.६ स्वाध्ययन हेतुः-

१. जरापकर सिस्टम ऑफ कटिंग, द्वारा के आर जरापकर, प्रकाशक–नवनीत।

संरचना

११.१ *यूनिट प्रस्तावनाः-*

यह यूनिट स्त्रियों की कुछ पोशाकों के लिए पैटर्न ले–आउट बनाने से सम्बन्धित है।

११.२ *उद्देश्यः-*

अब तक आपने ले–आउट के लिखित पक्ष समझे हैं। यह यूनिट आपको उसके प्रायोगिक पक्षो से परिचित कराता है जिससे आप पैटर्न बना सकें व फिर वस्त्र काट व सिल सकें।

११.३ *स्त्रियों की पोशाकों के पैटर्न ले-आउटः-*

जैसे हमनें बच्चों की पोशाकों के लिए किया, व्यस्कों के लिए पैटर्न ले– आउट की शुरूआत करते समय भी हम सबसे पहले यह ध्यान में रखते है कि ऐंसा करने के लिए हम एक विशिष्ट स्केल का प्रयोग करेंगे। यह स्केल १ : १, १ : १/२ या १ : १/४ हो सकता हैं। सभी ड्राफ्ट उसी विशिष्ट स्केल पर बनाए जाते हैं।

फिर एक ग्राफ कागज लें और कपड़े की चौड़ाई ३६ इंच मान लें। यह भी स्केल का प्रयोग करके किया जाता है। इसके बाद ड्राफ्ट रखें जाते हैं। पैटर्न को ऐसे व्यवस्थित करें कि कपड़े की न्यूनतम बर्बादी हो। परन्तु ग्रेन को न छोड़े। साथ ही, काटे

गए टुकड़ों की संख्या ध्यान रखें। यदि कपड़े में उल्टी व सीधी साइड हैं, तो ले–आउट करते समय उसका ध्यान रखें।

इस युनिट में व्यस्कों के लिए पैटर्न ले आउट में ए–लाइन कुर्ता, फिटिंग कुर्ता, दो कली की सलवार, चार कली की सलवार, चूड़ीदार, लखनवी कुर्ता, प्रिंसेस लाइन कुर्ता इत्यादि दिए गए हैं। ड्राफ्टिंग के समय प्रयुक्त सामान्य नाप निम्न हैं :–

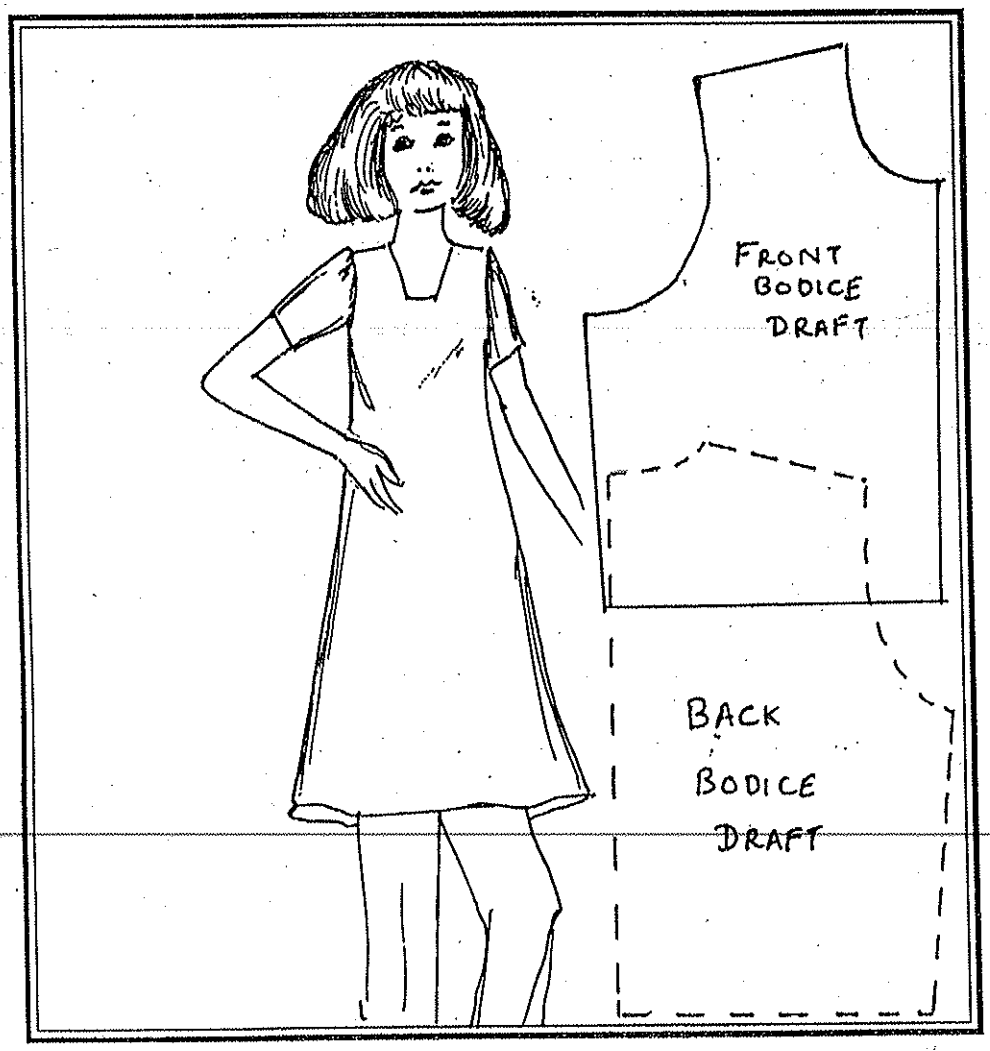
छाती = ३४ इंच कमर की लम्बाई = १४.५ इंच

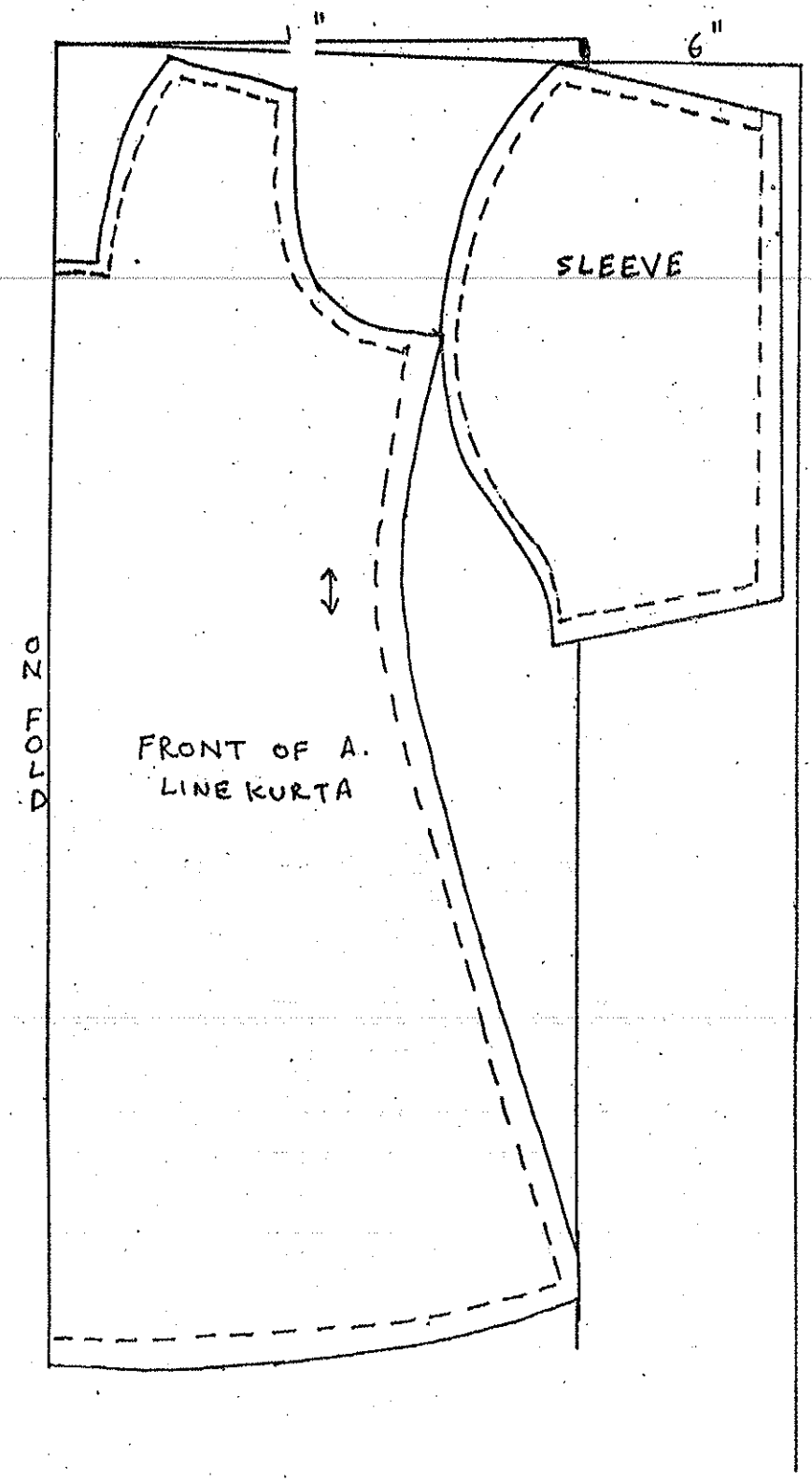
आर्महोल = ७.५ इंच नितम्ब = ३६ इंच

कुर्ते की लम्बाई = ३६ इंच सलवार की लम्बाई = ३८ इंच

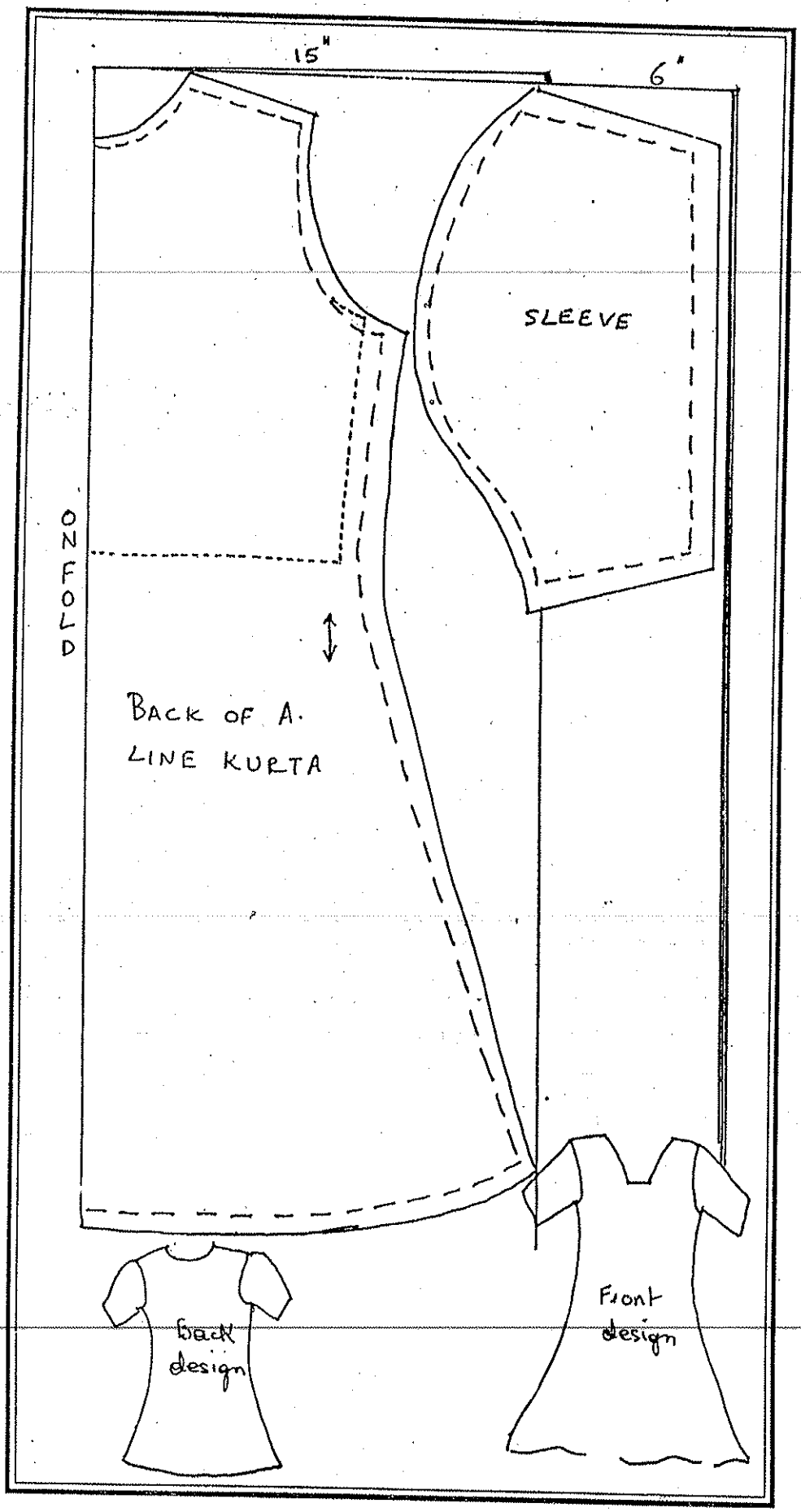
प्रयुक्त स्केल है– १ इंच बराबर १/२ से०मी०। कपड़े की चौड़ाई ३६ इंच ली गई है।

अब हम ए लाइन कुर्ते से शुरू करते हैं।

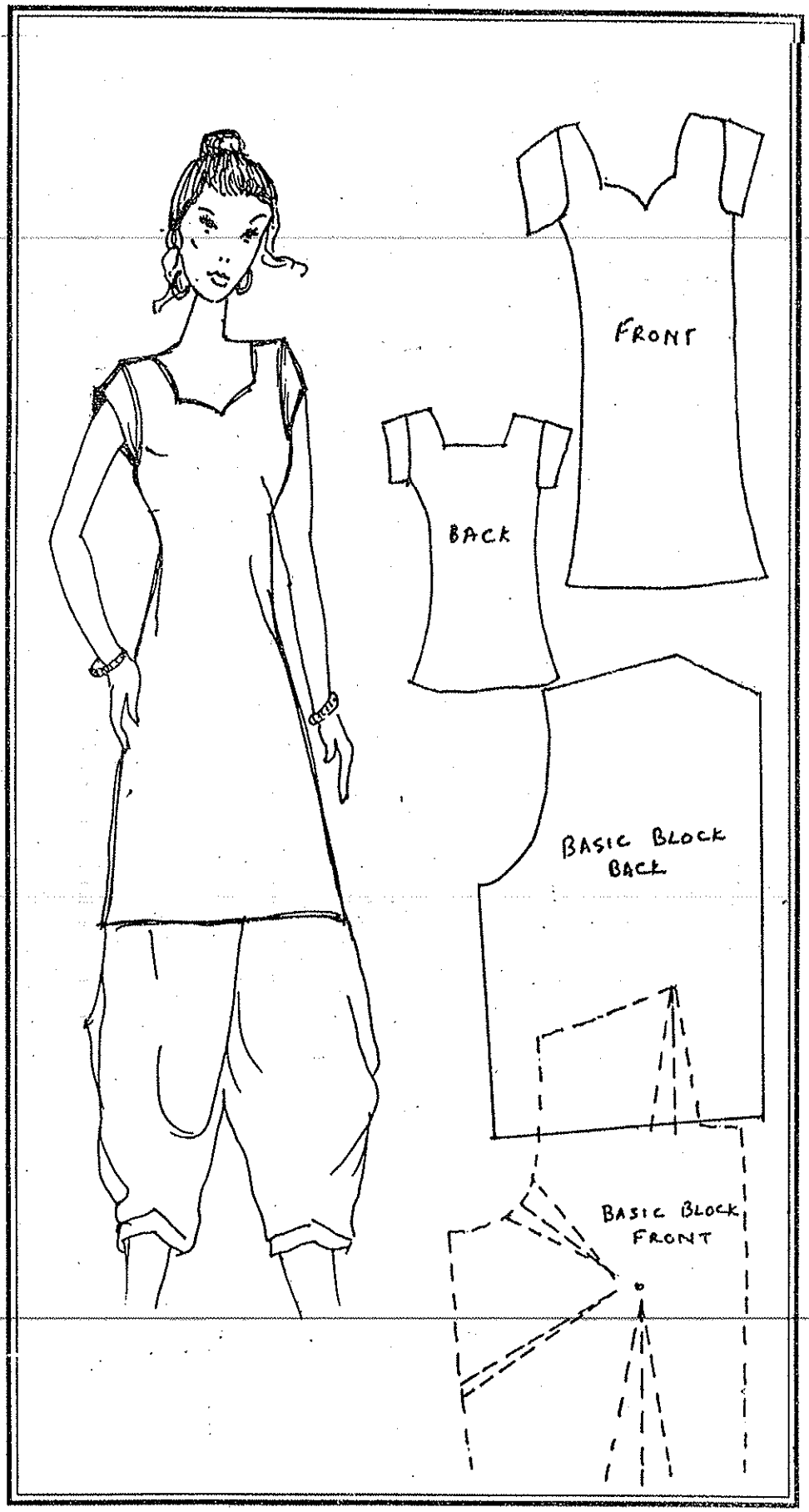




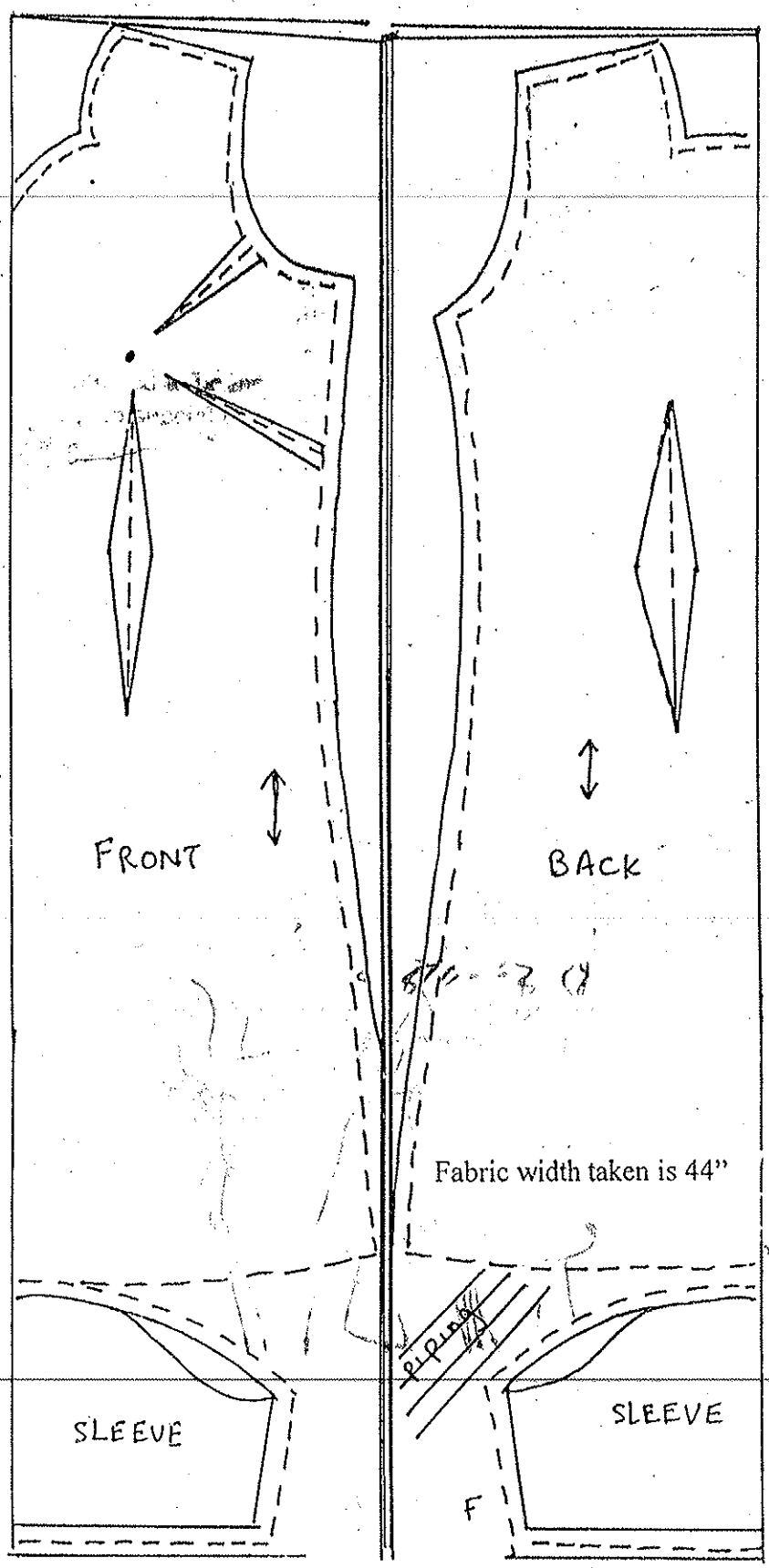
PATTERN LAYOUT FOR AN A-LINE KURTA


15"
6"
SLEEVE
ON FOLD
BACK OF A. LINE KURTA
Back design
Front design

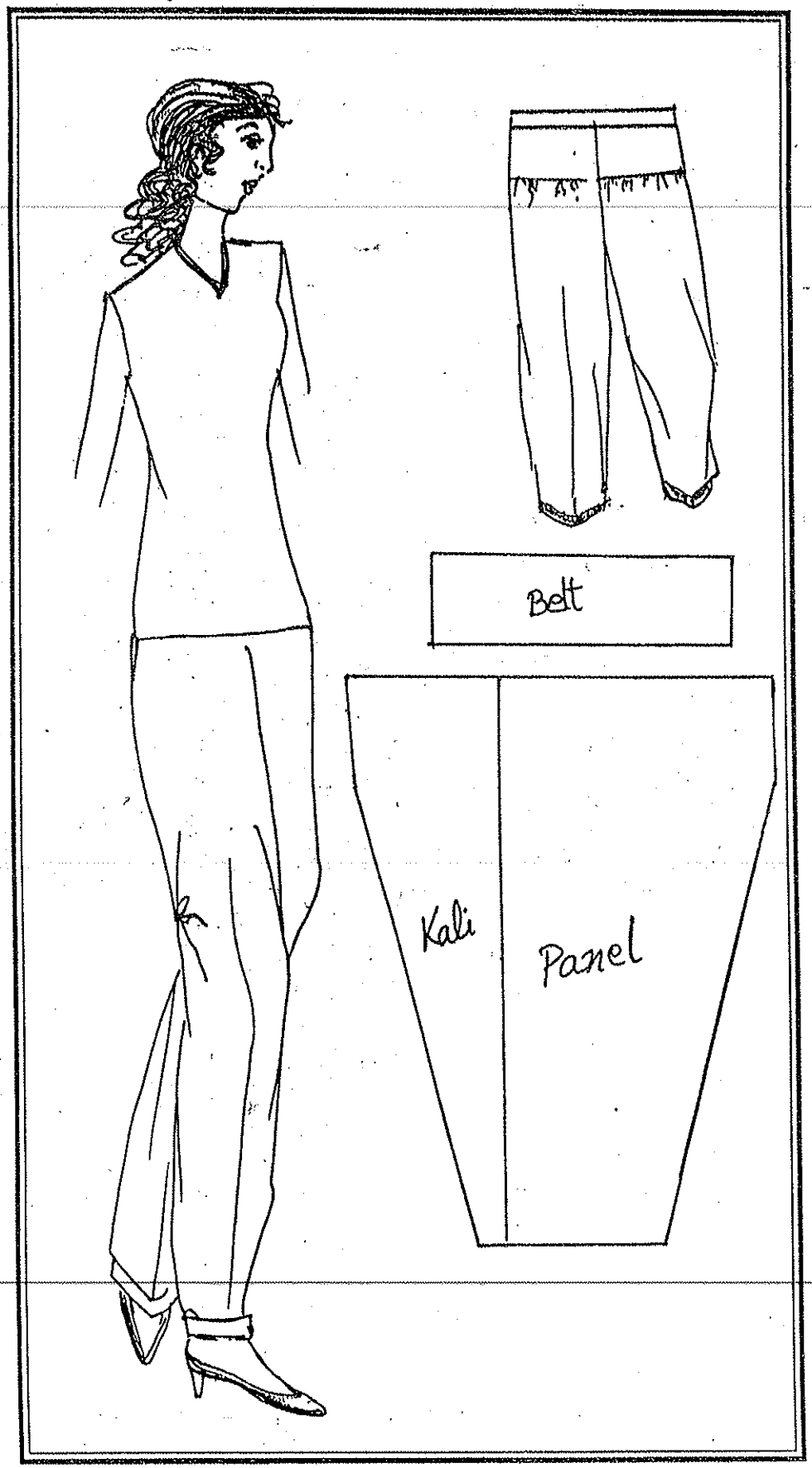
अब हम फिटिंग कुर्ते का पैटर्न ले–आउट करते हैं।

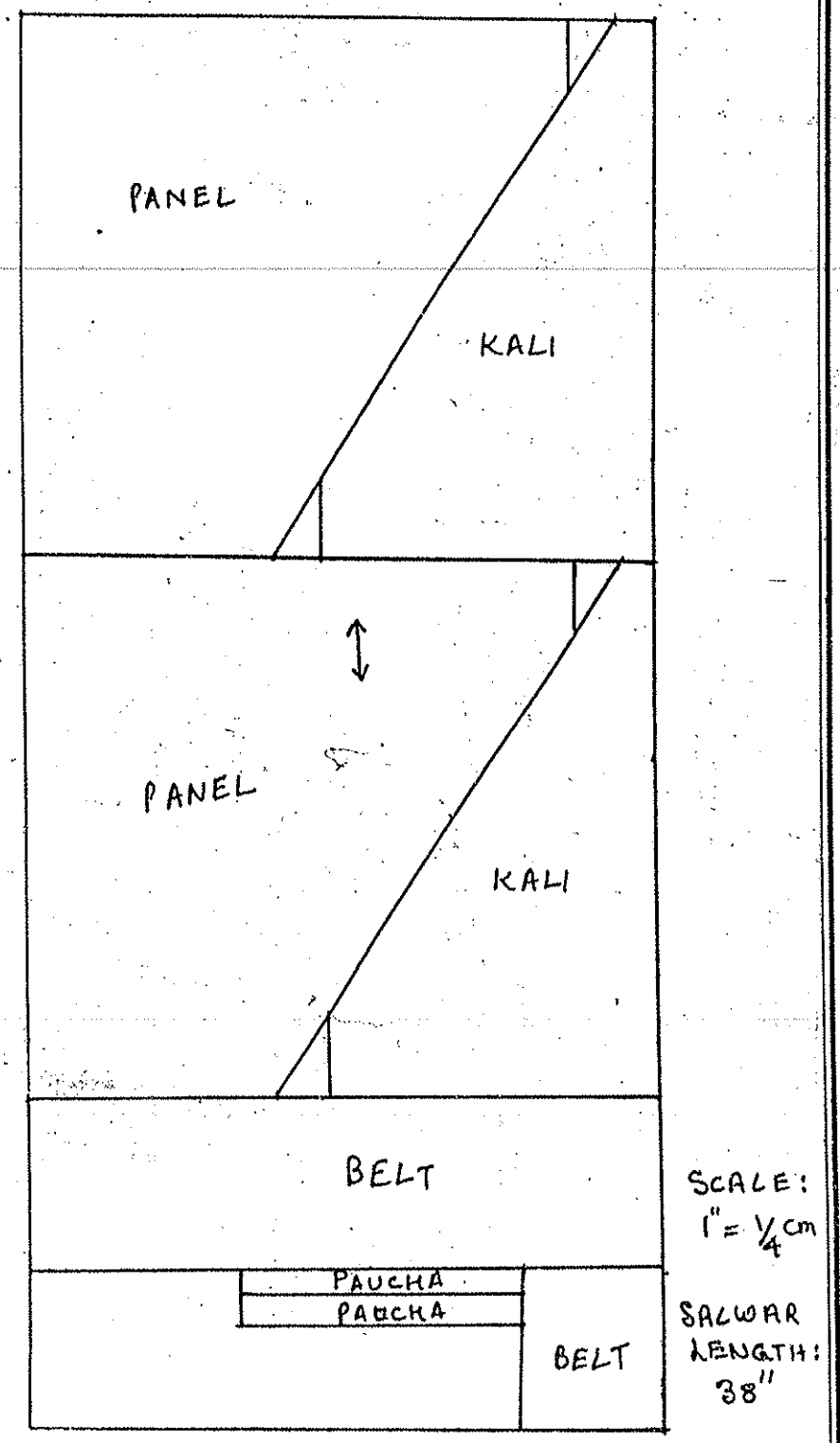


PATTERN LAYOUT FOR A FITTING KURTA



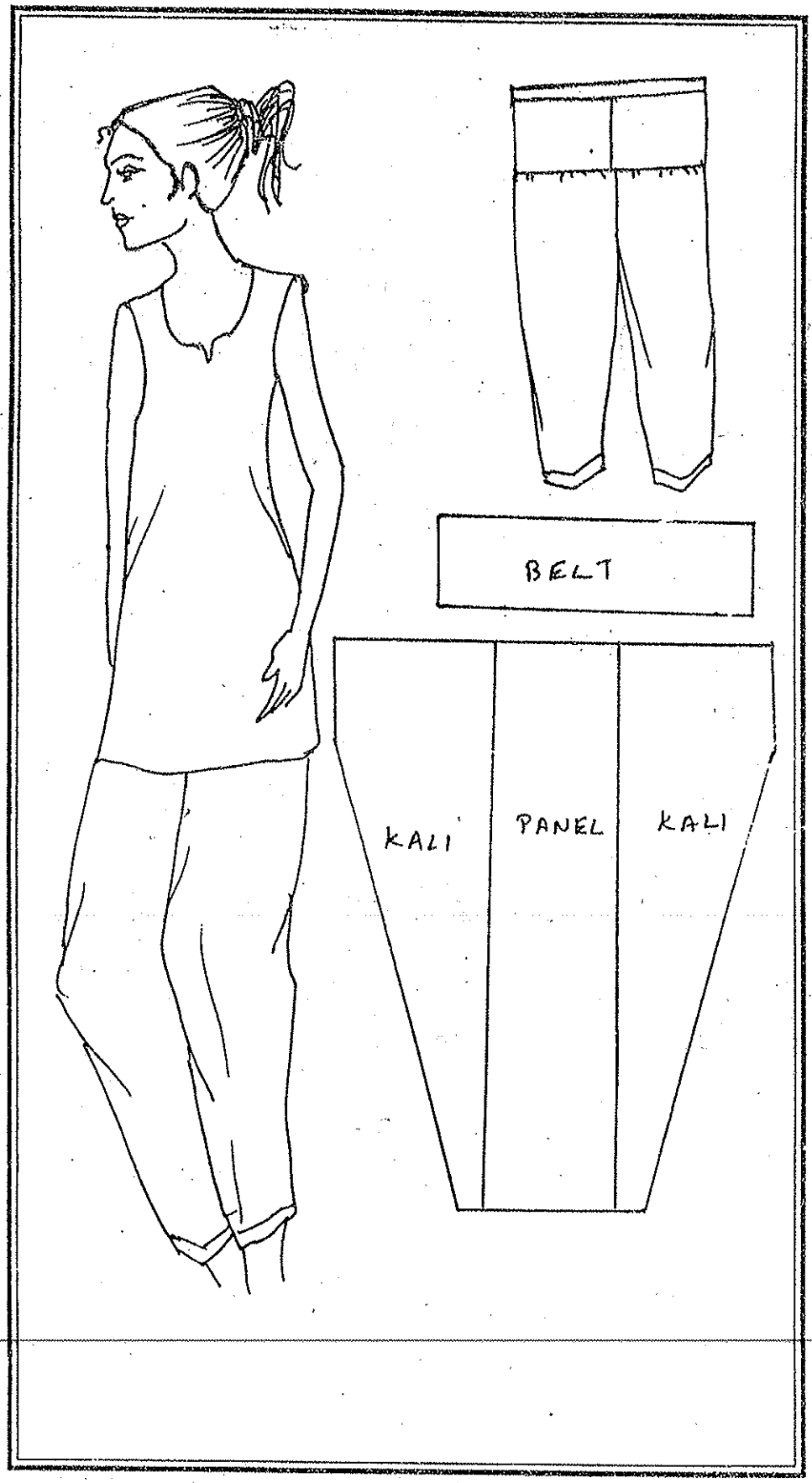
अब हम दो ब. ी की सलवार का पैटर्न ले–आउट करते हैं।

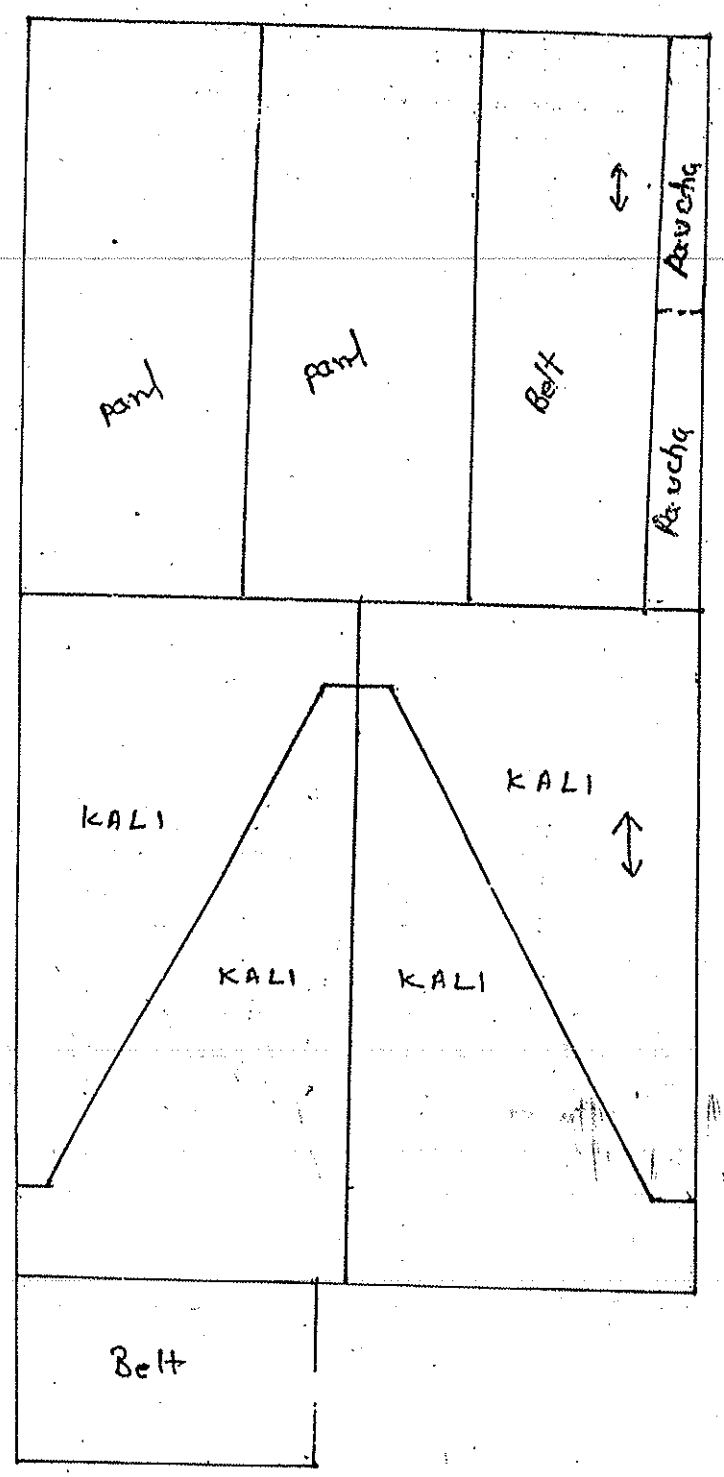




PATTERN LAYOUT FOR A TWO KALI SALWAR

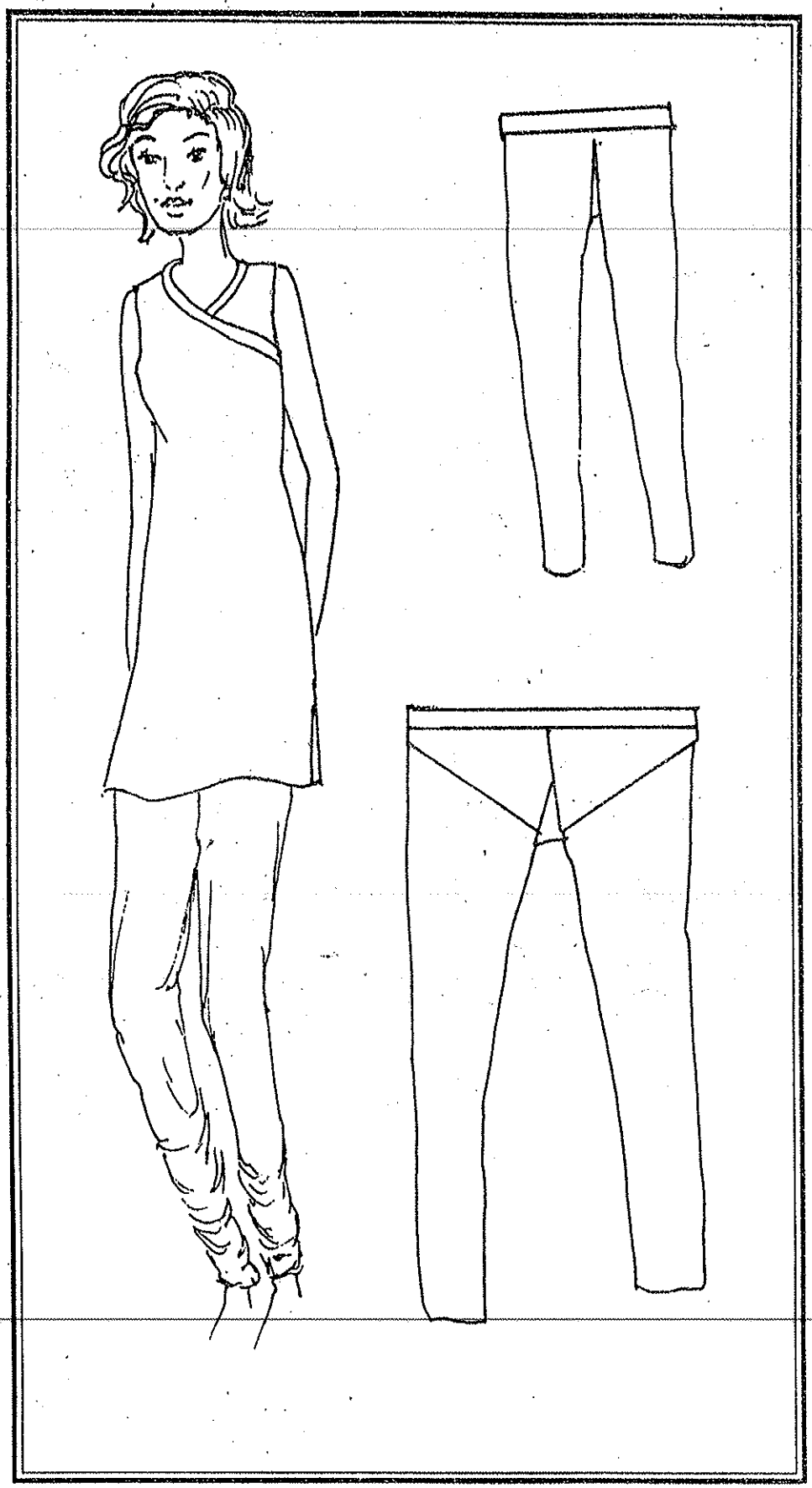
अब हम चार कली की सलवार का पैटर्न ले–आउट करते हैं।

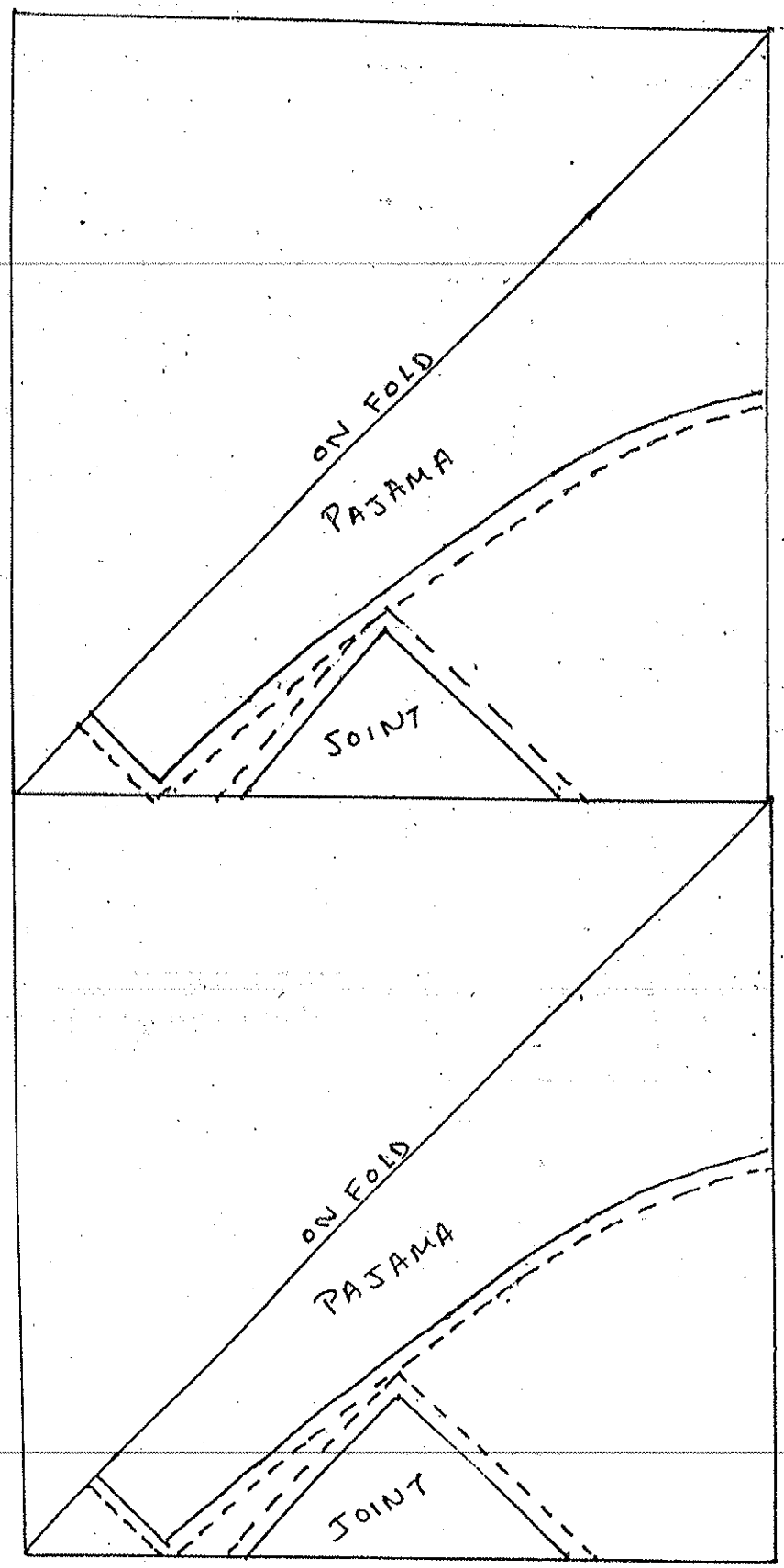




PATTERN LAYOUT FOR A FOUR KALI SALWAR

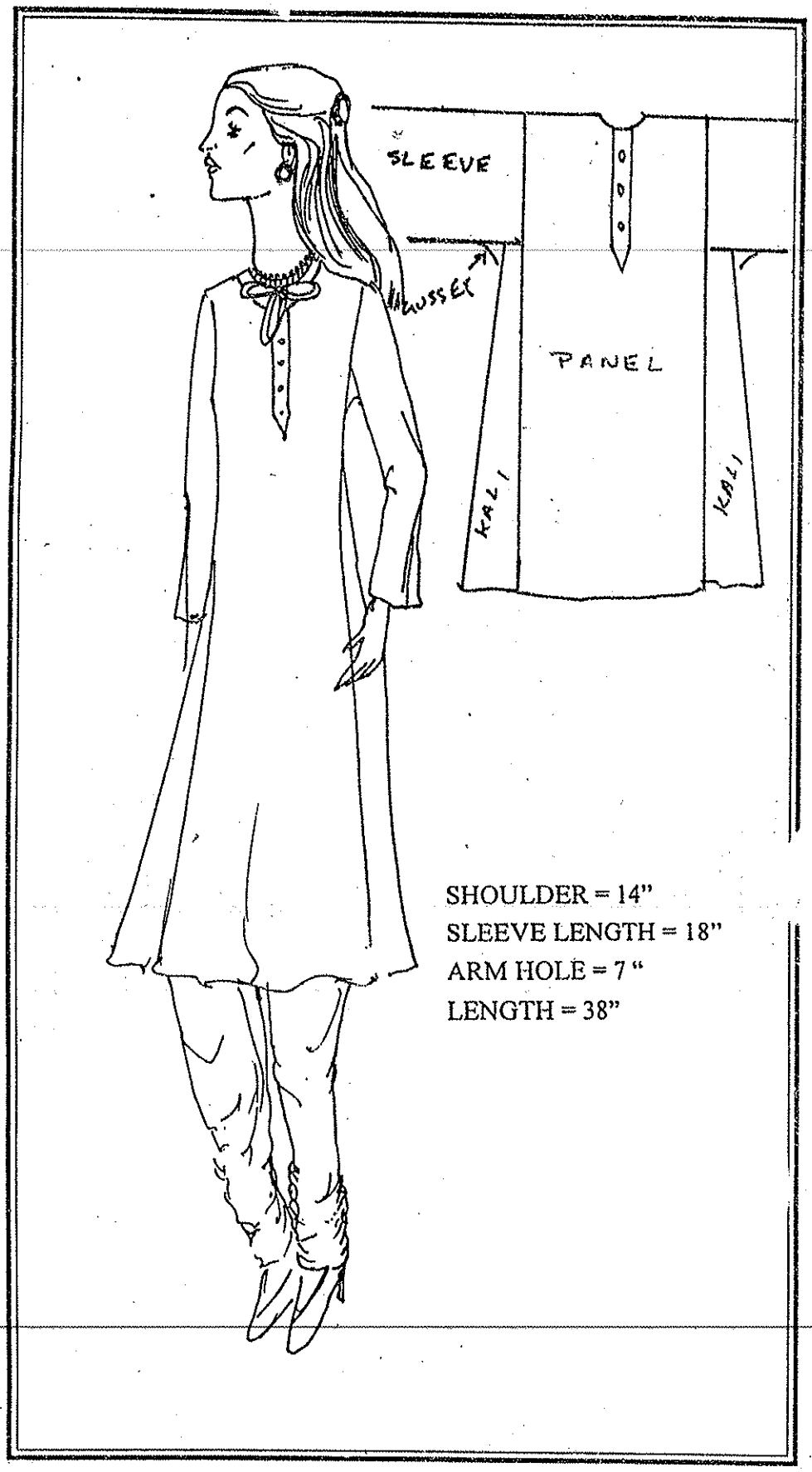
अब हम चूड़ीदार का टर्न ले–आउट करते हैं।

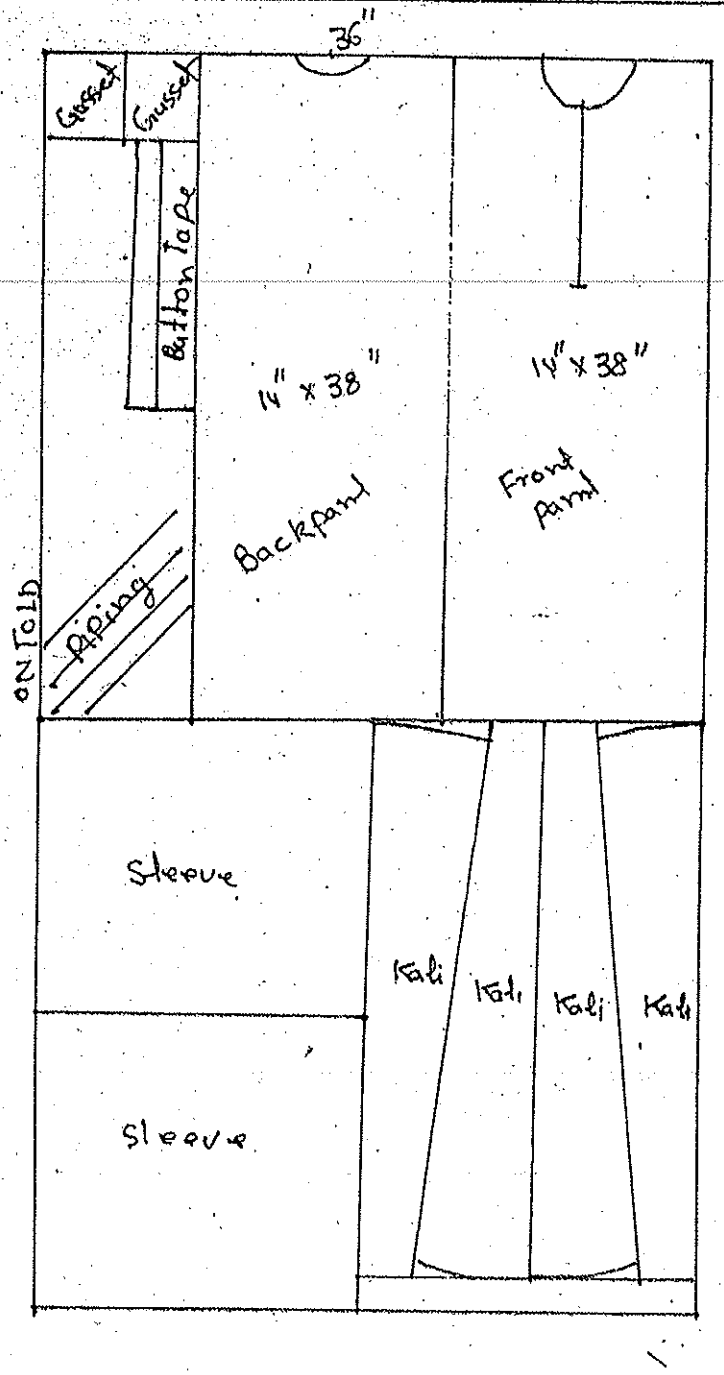




PATTERN LAYOUT FOR A CHURRIDAR

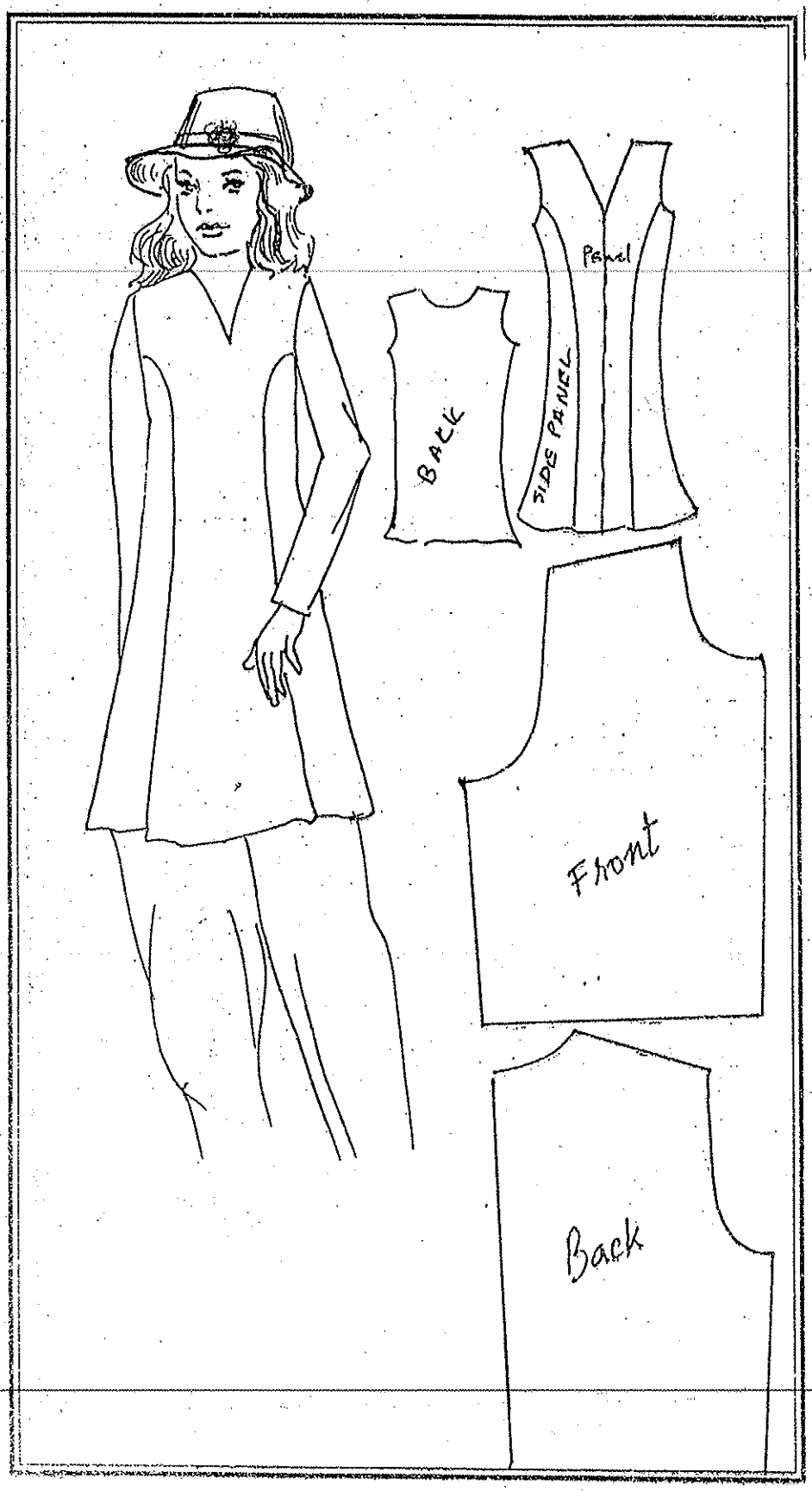
अब हम लखनवी कुर्ते का पैटर्न ले–आउट करते हैं।

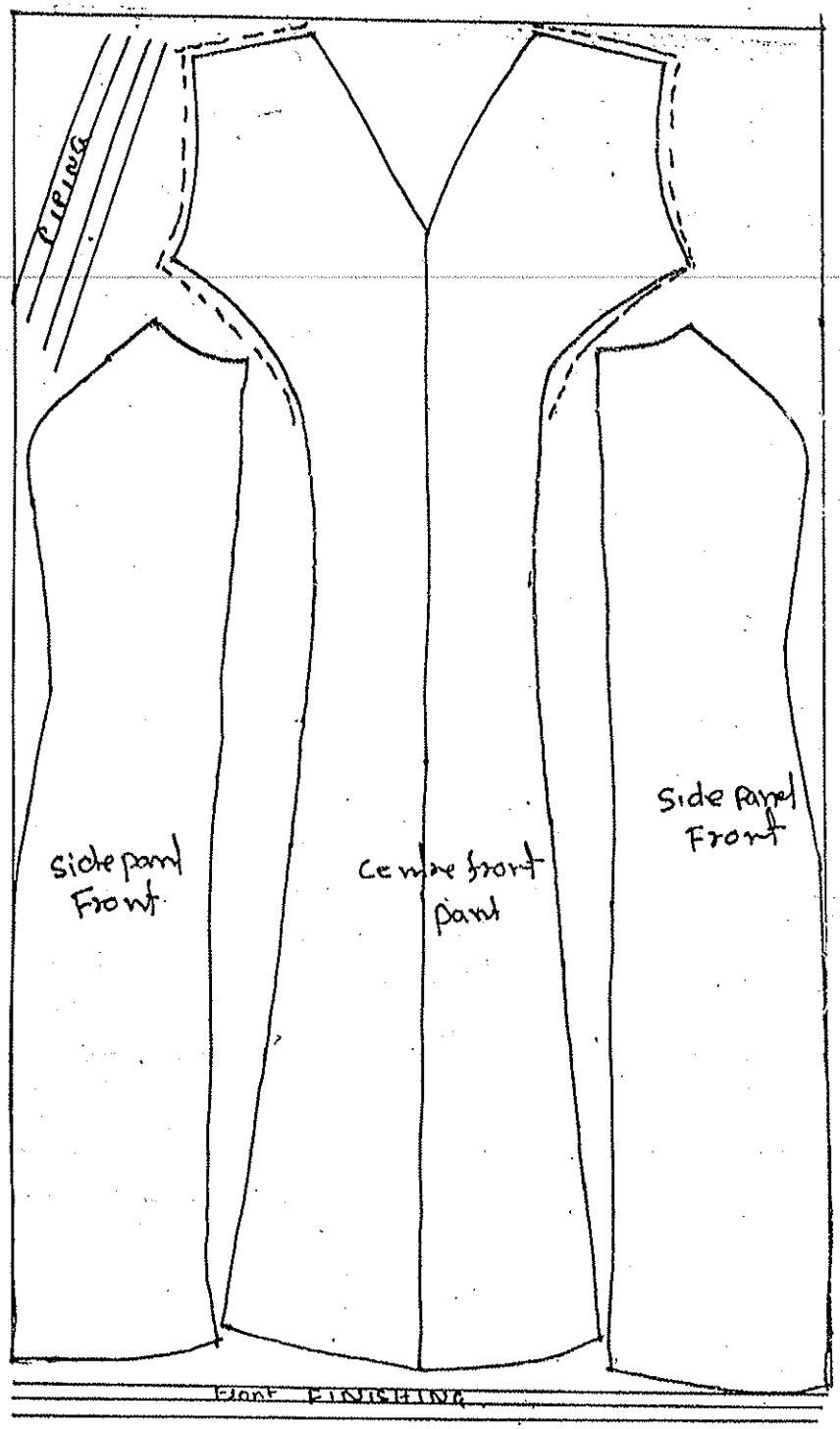




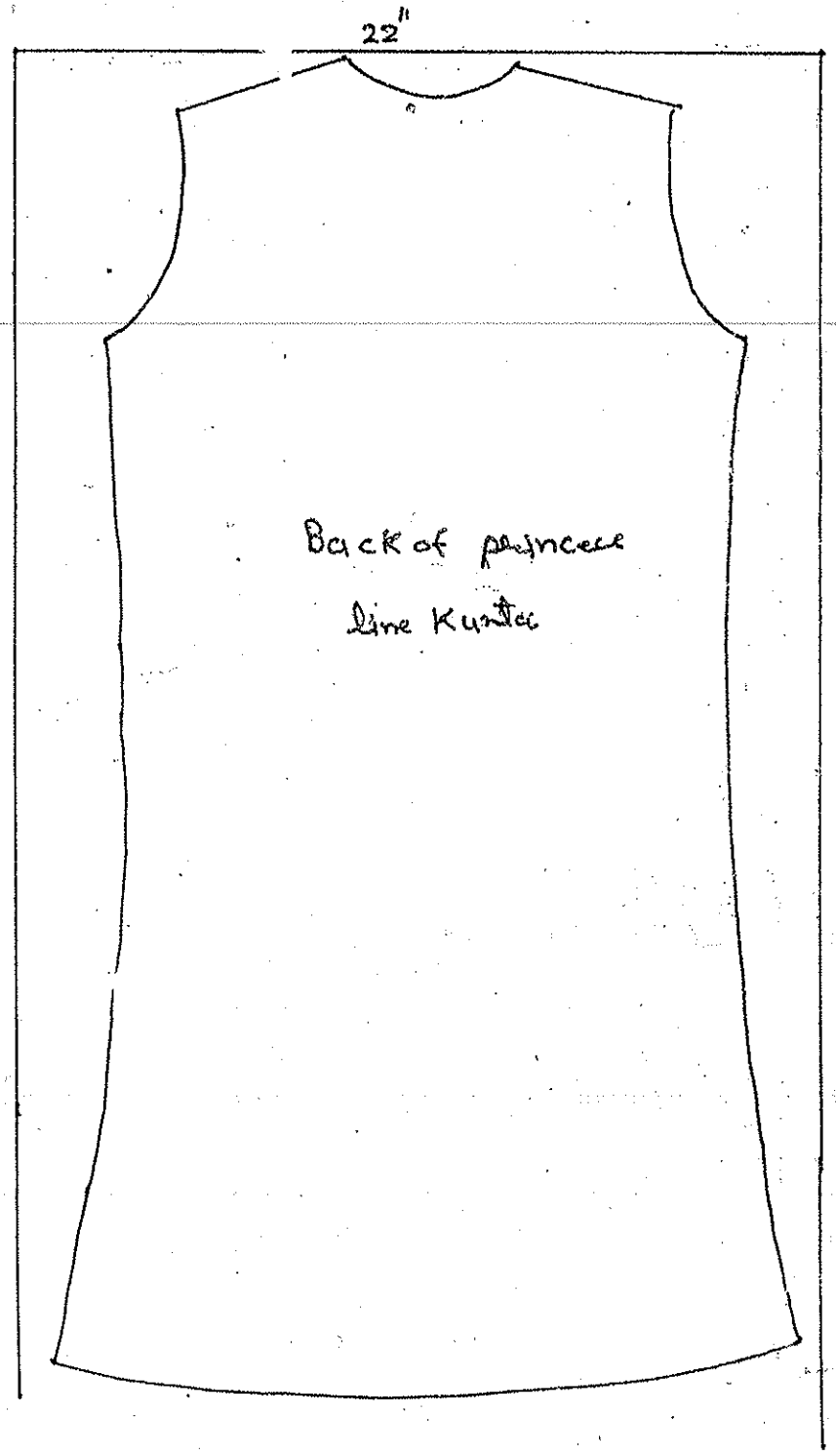
PATTERN LAYOUT FOR A LUCKNAVI KURTA

अब हम प्रिंसेस लाइन कुर्ते का पैटर्न ले–आउट करते हैं।





FRONT PATTERN LAYOUT FOR A PRINCESS LINE KURTA



BACK PATTERN LAYOUT FOR A
PRINCESS LINE KURTA

अभ्यास-

१. व्यस्कों की पोशाकों के डिजाइन का संग्रह करें।

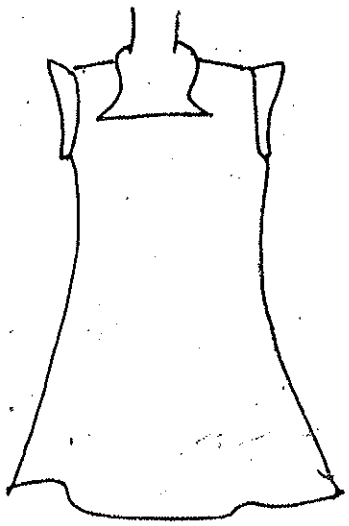
२. पैटर्न पुस्तकें देखें और व्यस्कों की पोशाकों के पैटर्न का अध्ययन करें।

११.४ सारांशः-

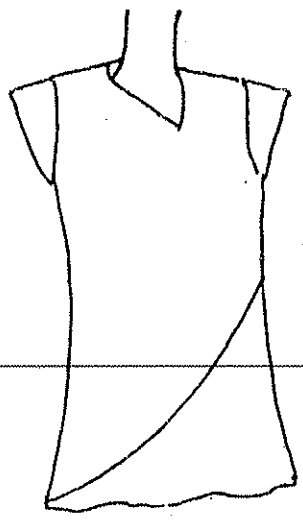
यह यूनिट हमे विभिन्न डिजाइनों, विशेषकर स्त्रियों सम्बन्धित डिजाइन की पैटर्न ले–आउट करना बताता है।

११.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

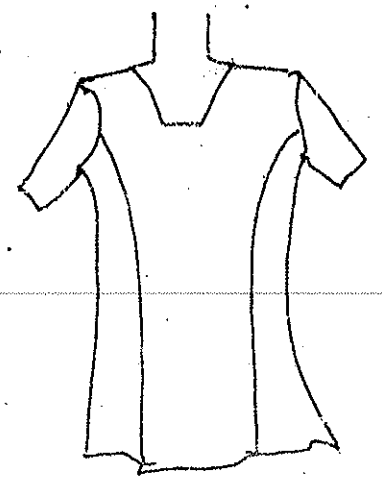
प्रश्न–१ निम्न डिजाइन के लिए पैटर्न ले–आउट करें।



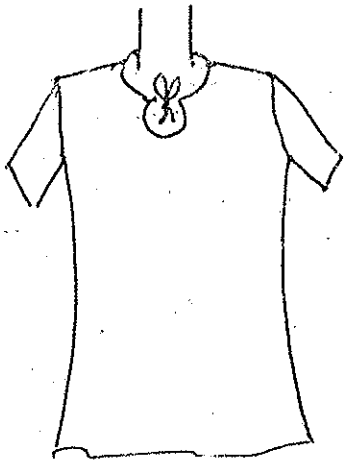
प्रश्न–२ निम्न डिजाइन के लिए पैटर्न ले–आउट करें।



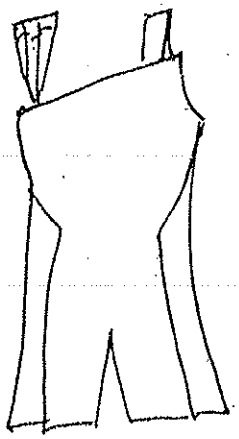
प्रश्न–३ निम्न डिजाइन के लिए पैटर्न ले–आउट करें।



प्रश्न–४ निम्न डिजाइन के लिए पैटर्न ले–आउट करें।



प्रश्न–५ निम्न डिजाइन के लिए पैटर्न ले–आउट करें।



११.६ *स्वाध्ययन हेतु-*

१. जरापकर सिस्टम ऑफ कटिंग, द्वारा श्री के० आर० जरापकर, प्रकाशक–नवनीत।

यूनिट-१२

संरचना

१२.१ ***यूनिट प्रस्तावनाः-*** यह यूनिट बताता है कि किस तरह, पैटर्न ले आउट की सहायता से कपड़े की मात्रा व मूल्य का आंकलन किया जाता है।

१२.२ *उद्देश्यः-*

कपड़े का प्राक्कलन, पैटर्न ले आउट का महत्वपूर्ण पक्ष है। इस व्यवसायिक जगत में हर वस्तु, पैसे के रूप में ऑकी जाती है, जिससे प्रोजेक्ट की यर्थाथता ऑकी जाती है। यह यूनिट बताता है कि प्राक्कलन कैसे किया जाता है।

१२.३ *कपड़े का प्राक्कलन व मूल्य निर्धारणः-*

यदि आप विभिन्न चौड़ाइयों व शैलियों के ले आउट बनाने का प्रयास करें, तो जल्दी ही आप, लम्बाई व चौड़ाई के रूप में कपड़े व पैटर्न के मध्य के सम्बन्ध को समझने लगेगें।

चौड़ाइयॉ जो आज के समय में, सामान्य रूप से विक्रय हो रही हैं, निम्न हैं–

६५ से०मी०	२५ इंच	७० से०मी०	२७ इंच
६० से०मी०	३५–३६ इंच	१०० से०मी०	३६ इंच

११५ से०मी०	४४–४५ इंच	१२२ से०मी०	४८ इंच
१२७ से०मी०	५० इंच	१४० से०मी०	५४–५६ इंच
१५० से०मी०	५८–६० इंच	१८० से०मी०	७२ इंच

टेबल में दी गई लम्बाइयाँ, ६० से०मी० ३६ इंच चौड़े कपड़े पर आधारित हैं और सीधे मूलभूत वस्त्रों के लिए हैं। इनमें हेम व मोड़ने के लिए अतिरिक्त कपड़ा है, परन्तु किनारी (कॉलर,कफ, बेल्ट इत्यादि), फ्लेयर, चुन्नट या प्लीट्स के लिए अतिरिक्त कपड़ा नही है। यह न्यूनतम आवश्यकता के निर्देशक हैं। अधिक चौड़े कपड़े के साथ, जाहिर है, कम लम्बाई की आवश्यकता होगी। जो अधिकतर शैली व ले आउट पर निर्भर करता है, परन्तु सामान्यतः आप पाएगें कि ११५ से०मी० (४५ इंच) चौड़े कपड़े के लिए, ६० से०मी० (३६ इंच) लम्बे कपड़े का तीन चौथाई, या १४० से०मी० (५४ इंच) लम्बें या १६८ से०मी० (६६ इंच) चौड़े के लिए दो–तिहाई, काफी अच्छा दिशा निर्देशक है।

वस्त्र-	*६० से०मी० (३६ इंच) कपड़े की लम्बाई*
स्कर्ट–	कमर से नीचे की किनारी तक की लम्बाई का दोगुना, जमा २३ से०मी० (६ इंच) नीचे के मोड़ व किनारी के लिए
ब्लाउज़ बिना आस्तीन का–	ब्लाउज के पिछले भाग की लम्बाई का दोगुना, जमा +१२.५ से०मी० (५ इंच) मोड़ने व किनारी के लिए।
पोशाकें बिना आस्तीन की–	पीछे की कुल लम्बाई का दोगुना, जमा २३ से०मी० (६ इंच), मोड़ने व किनारी के लिए।
आस्तीन (ब्लाउज़ या पोशाकें)	छोटी आस्तीन के लिए ४६ से०मी० (१८ इंच) से ६८.५ से०मी० (२७ इंच) बड़ी आस्तीन के लिए, जमा ७.५ से०मी० (३ इंच) मोड़ने के लिए।

पैटर्न को रखने के विषय में कुछ आधारभूत नियम, किसी वस्त्र को काटने की योजना बनाते समय ध्यान मे अवश्य रखने चाहिए। उदाहरणार्थ, बिना प्रयास किए, आपको याद होना चाहिए–

१. कि आगे व पीछे के केन्द्र प्रायः सीधे मोड़ों या सीधे धागों पर रखे जाने चाहिए।

२. कि आस्तीन की केन्द्रीय रेखा सीधे धागे पर होनी चाहिए।

३. कि मैटेरियल सपाट व समान होना चाहिए व सभी मोड़ समान होने चाहिए।

४. कि पैटर्न काटने वाले, चाहे घर हो या फैक्टरी को जितना संभव हो कम, बेकार टुकड़े निकालने की योजना बनानी चाहिए।

यदि बर्बादी रोकी न जा सके तो बेहतर है कि एक बड़ा टुकड़ा बचा लें जो बाद में उपयोग में लाया जा सके, बजाय इसके कि कई छोटे–छोटे टुकड़े निकालें। पैटर्न के टुकड़े एक दूसरे को छूने चाहिए जिससे काटने का समय व बर्बादी कम हो जाए, जब तक कि किसी व्यक्तिगत पैटर्न पर सिलाई के लिए अतिरिक्त कपड़ा न देना हो।

सभी प्रकार के पैटर्न ले आउट से परिचय अच्छा प्रभाव लाने में आपका सहायक होगा। आप जिसकी नकल कर रहे हैं या जिसे आपने डिजाइन किया है, उसका रेखाचित्र या चित्र, सामने रखना चाहिए जिससे आप उसे बार–बार देख सकें। कपड़े का ग्रेन सावधानीपूर्वक देखें और प्रयोग करें तथा पैटर्न के टुकड़ों को रखकर कार्य करें जिससे सर्वश्रेष्ठ व्यवस्था मिलेगी।

हर पैटर्न भाग पर ग्रेनलाइन चिन्हांकित करना अत्यन्त महत्वपूर्ण है। ताने, लम्बाई में या कपड़े के सेलवेज का किनारा, सभी कपड़ों के लिए ग्रेन की सही दिशा के रूप में पहचाना जाता है। ताने (लम्बवत् धागे) प्रायः भारी होते हैं और अतः इस तरह काटे गए कपड़े बेहतर हैंग करते हैं क्योंकि यह धागे शरीर पर लम्बवत् लटकते हैं।

चाहे वस्त्र कितना ही अच्छे से डिजाइन किया व बनाया गया हो, गलत तरीके से काटने पर पूरी तरह बर्बाद हो सकता है, कई डिजाइनर, यदि हो सके तो असल मैटेरियल से ही प्रयोग करना चाहते हैं, जिससे वह मूल सैम्पल, असली कपड़े में ही काट सके। कपड़े का ग्रेन तब, जॉचा जा सकता है और आवश्यकतानुसार परिवर्तित किया जा सकता है और असली प्रभाव भी देखा जा सकता है।

फिगर पर बस्ट लाइन, हिप लाइन और बगल पर चौड़ाई वाला ग्रेन सीधा रखने की सामान्य योजना का प्रायः अनुसरण करते रहना चाहिए। हॉलाकि इसे भी एक्सेप्शन हैं क्योंकि मौलिक प्रभाव प्रायः, ऐसे नियमों की अनदेखी पर ही निर्भर करते हैं। सामान्य से हटकर कार्य करके डिजाइनर वीव और टेक्सचर में विशिष्ट विरोधाभास विकसित

कर सकते हैं, परन्तु विशेष प्रभाव उत्पन्न करने के लिए नियमों की अनदेखी करने से पहले, आपके लिए नियमों को जानना आवश्यक है।

अस्तर व इन्टरलिनिंग में ग्रेनः-

कई वस्त्रों में, इन्टरलिनिंग की ग्रेन रेखा, समतुल्य वस्त्र के भाग के सापोक्ष में बदल दी जाती है जिससे कपड़े का खिंचाव रोका जा सके। उदाहरणार्थ– यदि गला तिरछे ग्रेन पर कटा है, इन्टरलिनिंग और फेसिंग सीधे ग्रेन पर काटी जाती है जिससे गले की किनारी खिंच नहीं सके। इसी तरह, जब वस्त्र तिरछे कपड़े पर काटे जाते हैं तो प्रयोग किया जाने वाला अस्तर सीधे ग्रेन पर काटा जाता है, यह विशेष भागों को उनके सही आकार में रखकर, विकृति से बचाते हैं।

वस्त्र के आपेक्षिक प्रयोग तथा पहनने वाले की आवश्यकता का सावधनीपूर्वक ध्यान रखना चाहिए तथा साधारण ज्ञान का प्रयोग अवश्य करना चाहिए। उदाहरणार्थ, दो तरफा खिंचने वाले कपड़े से बने ट्राउज़र के लिए यदि विपरीत ग्रेन पर अस्तर काटा जाएगा तो वह व्यक्ति के चलने में कठिनाई उत्पन्न करेगा; जबकि नर्म, खुली वीव, ऊनी कपड़े से बने ट्राउजर घुटनों पर खिंचने ही चाहिए और यहाँ अस्तर पैटर्न के टुकड़ों के समरूप जैसे ग्रेन पर ही कटेगा जो वस्त्र को आकार में रखेगा व घुटनों और सीट पर विकृत होने से बचाएगा।

अतः वस्त्र को कटाने के निश्चित नियमों को बना पाना असम्भव है। कपड़ों की बड़ी श्रृंखला और वस्त्रों के प्रकार तथा उपयोग, अध्ययन से मिले ज्ञान के प्रकाश में और विभिन्न कपड़ों के प्रयोग के अनुभव व विभिन्न शारीरिक आकारों के लिए काटने के अनुभव के आधार पर कुछ नियमों को अति आवश्यक बना देते हैं।

काटते समय गलतियों से बचावः-

काटने के दौरान की गई गलतियाँ महँगी सिद्ध हो सकती हैं। परन्तु यदि आपके पास कुछ सामान्य बिन्दुओं, जैसे पैटर्न का कपड़े से सम्बन्ध, विभिन्न कपड़ों को काटने के लिए तैयार करने का सही तरीका और कई ऐसे बिन्दु, पैटर्न के टुकड़ों को कपड़े पर व्यवस्थित करते समय जिनका ध्यान रखना चाहिए, के विषय में विस्तृत जानकारी है और आप उसका प्रयोग करते हैं, तो आप इन गलतियों से बच सकते हैं।

काटते समय बर्बादी बचाने के लिए, आपको कपड़े की सीधी व उल्टी ओर की पहचान करने में सक्षम होना चाहिए। कम चौड़ाई वाले कपड़े पर पैटर्न के टुकड़े अधि

क चौडाई वाले कपड़े से भिन्न तरीके से व्यवस्थित करने की आवश्यकता होती है और हर एक में पैटर्न के कपड़े को, कपड़े के ग्रेन के सही सापेक्ष में रखकर, बचत प्रभावी बनाई जा सकती है। असल कटाई बिल्कुल ठीक होनी चाहिए व छोटे कट सावधानी पूर्वक जॉचने चाहिए।

काटते समय सही सावधानी न लेने से कपड़े की फिटिंग पर कई तरह से प्रभाव पड़ सकता है। उदाहरणार्थ, पूर्ण वस्त्र काफी बड़ा या अति छोटा हो सकता है, या यदि कपड़े का ग्रेन ठीक तरह से नही लिया गया तो ठीक से बैठैगा नही। साथ ही एक ओर, दूसरी ओर से भिन्न हो सकती है, सिलाई वाले जोड़ ऊँचे–नीचे हो सकते हैं, या किनारी लटक सकती है।

काटने का अन्तिम रूप देने से करीबी सम्बन्ध है। असावधानीपूर्ण ढंग से काटे गए किनारों को जोड़ना, दबाना और किनारी, फेसिंग या बाइडिंग पर फिनिशिंग देना कठिन होता है। वस्तुऍ जैसे– तिरछी बाइडिंग या फिटेड बॉयस फेसिंग को कपड़े के ग्रेन के सही सापेक्ष में काटा जाना चाहिए।

कैलिको पैटर्नः- यदि आप व्यक्तिगत रूप से डिजाइन किया गया कैलिकों पैटर्न प्रयोग में ला रहे हैं, तो कैलिकों के टुकड़ों को ऐसे रखें कि उनका ग्रेन काटे जाने वाले कपड़े के ग्रेन से हुबहु मेल खाऍं, और इसे सुनिश्चित करने के लिए हर पैटर्न पीस की किनारी का निरीक्षण करें। ऐसे कैलिकों पैटर्न जिसे पहले एक साथ कच्चा सिला गया हो, फिट करके और फिर अलग–अलग किया गया हो, से काटते समय, सामान्यतः सिलाई की गुंजाइश छोड़ी जाती है परन्तु हर भाग को सत्यापित किया जाना चाहिए और सभी रेखाऍं चिकनी व एकसार कर देनी चाहिए, इससे पहले कि पैटर्न को कपड़े पर रखा जाए या पेपर अथवा दफ्ती पर उतारा जाए।

पहली सैम्पल लम्बाईः- कपड़े के निर्माता, हर नए कपड़े की बहुत बड़ी मात्रा निर्मित करने के स्थान पर, छोटी मात्रा बुनने को अधिक मितव्ययी मानते हैं। उनके एजेंट इन नए कपड़ों के सैम्पल, कपड़े के निर्माता के खरीदारों को दिखाते हैं, जो नए सीजन्स के लिए सैम्पल तैयार करने सम्बन्धी अपनी इच्छानुसार, इन कपड़ों का चुनाव करते हैं और जो प्रायः हर एक के लिए एक या दो पोशाकों की आवश्यकतानुसार आवश्यक लम्बाइयों की संख्या का आर्डर देते हैं।

वह यह नहीं जान सकते कि यह नए डिजाइन या कपड़ें ग्राहकों को पसन्द आऍंगे या नहीं, अतः फुल स्केल निर्माण के लिए आर्डर देना, वहन नही कर सकते।

पोशाक के निर्माता, फैशन शो, जहाँ छोटे ड्रेस हाउसेस से आएँ खरीदार अपने आर्डर देते हैं, के होने तक, यह सु. श्चित नहीं कर सकते कि उनके कपड़े कैसे विक्रय होंगे। केवल कपड़े को जॉचने के बाद, पहला सैम्पल बनाकर और उस वस्त्र की आने वाले शो में, विक्रयता जॉचने के बाद ही, हर थोक फर्म, अपने नए मौसम के उत्पादन के लिए आवश्यक कपड़े का आर्डर दे सकते हैं।

परिणाम स्वरूप, पहला सैम्पल लेंथ बनने से लेकर, बड़े आर्डर की डिलीवरी के मध्य, इंतजार का एक लम्बा अन्तरॉल होता है। अतः एक डिजाइनर–पैटर्न–कटर को अति सावधानी बरतनी चाहिए कि इस सैम्पल कपड़े की बर्बादी बिल्कुल न हो क्योंकि फिर कई हफ्तों तक अतिरिक्त कपड़ा नहीं मिल सकेगा। इस स्थिति में कोई भी लापरवाही, जैसे काटने से पहले गलत ले आउट का अर्थ हो सकता है कि कटिंग–रूम में कार्य लम्बे समय तक रूक जाएँ जब तक आगे कपड़ा नही मिलता।

उपर्युक्त प्रक्रिया कार्य के प्रकार और व्यक्तिगत फर्म की नीति अनुसार बदल भी सकती है। कुछ फर्म जोखिम उठाकर पहले ही बड़ी मात्रा में कपड़ा खरीदकर पहला सैम्पल वस्त्र बनवा सकते हैं। यह सामान्यतः नहीं होता परन्तु कपड़े के थोक विक्रेताओं से खरीदने वाली छोटी फर्म के लिए यह संतोषजनक है।

पहनकर देखने की व्यवस्था करनाः-

यदि पैटर्न के सभी भागों के कपड़े लम्बाई पर ले आउट करने के पश्चात, आपको लगता है कि आपकी मौलिक योजनानुसार वस्त्र को विकसित करने के लिए कपड़ा कम है, तो वस्त्र की लम्बाई जॉचे और देखें कि क्या पैटर्न की हेम को छोटा कर कपड़े की बचत की जा सकती है। आप यह भी पा सकते हैं कि फेसिंग के कपड़े की ग्रेनलाइन में परिवर्तन करके या न दिखाई देने वाले स्थान पर एक अतिरिक्त सिलाई देकर सैम्पल लम्बाई में ही वस्त्र निकाल सकते हैं।

एक अन्य हल हो सकता है, डिजाइन के कुछ विशेषताओं में परिवर्तन कर देना यदि डिजाइन का आकर्षण कम किए बिना यह सही हो तो। डिजाइन के मौलिक योजना में इसी तरह के परिवर्तनों ने कई बार बेहतर वस्त्र दिए हैं, अतः आसानी से हार न माने क्योंकि दुबारा योजनाबद्ध करने से एक बेहतर वस्त्र उत्पन्न हो सकता है।

विभिन्न भागों व उनके एक–दूसरे से सम्बन्ध का अध्ययन, प्रायः कपड़े के अधिक लाभप्रद प्रयोग की ओर ले जाता है और जल्दबाजी में काटे जाने पर हो सकने वाली

गलतियों से भी बचाता है। इन व्यवस्थाओं में पिन करने की आवश्यकता नही होती; इसमें पूरा कपड़ा फैलाकर, केवल पैटर्न के भागों को विभिन्न स्थितियों में रखकर टेस्ट व चेक किया जाता है।

जब ऐसा कपड़ा प्रयोग कर रहें हों जिसके दोनो ओर भिन्न हों, तो दोनों आस्तीन या वस्त्र के अन्य समतुल्य भागों को एक साथ, कपड़े को मोड़कर, जिसमें दोनो सीधी ओर एक साथ रहे, काटने की योजना बनाएँ। एक ही बॉह की दोनो आस्तीन या कोई अन्य दो समतुल्य भाग, फिगर की एक ही ओर के लिए काटने की गलती करने से बचने का यह सुनिश्चित तरीका है।

प्रिन्टेड एवं पैटर्नड् कपड़ाः-

ऐसे कपड़ों की सीधी व उल्टी ओर ऑखों से देखकर बताई जा सकती है: अधिक चमकदार, स्पष्ट प्रभाव वाली वह ओर है जिस तरफ वस्त्र बनाया जाना चाहिए। कुछ विशेष प्रकार के पतले कपड़ों में डिजाइन के मोटिफ दोनों ओर एक से दिखाई देते हैं, परन्तु पास से देखने पर, इनमें भी कुछ भिन्नताएँ स्पष्ट हो जाती हैं– जैसे दोनो ओर के मध्य रंग की स्पष्टता या पैटर्न के किनारों की स्पष्टता। कुछ ब्रोकेड किए गए कपड़े जिनके पैटर्न स्व–रंग में होते हैं, दोनो ओर, एक से माने जाते हैं, क्योंकि जब साटिन में मोटिफ पर पृष्ठभूमि क्रेप होती है, तो दूसरी ओर, साटिन पृष्ठभूमि पर क्रेप में मोटिफ होते हैं जिसकों स्वतः ही प्रयोग किया जा सकता है। यदि बात बुनाई कर डिजाइन किए गए कपड़ों के साथ भी सत्य है; गिंघम और टफेटा में प्लेड्स या धारियॉ व अन्य प्लेन वीव्स को दोनो ओर से प्रयोग किया जा सकता है।

नॉवेल्टी मैटेरियलः-

किसी जिगसॉ पहेली की तरह अपने पैटर्न के टुकड़ों को एक साथ फिट करने का प्रयास करें; उदाहरणार्थः किसी 'गोरे' का चौड़ा भाग, अन्य 'गोरे' के पतले किनारे पर फिट हो सकता है। हॉलाकि यह 'नैप' वाले पदार्थो पर लागू नही होगा, और अब तक हम उन्ही कपड़ों पर पैटर्न व्यवस्था सीखी है, जो कोई ऐसी विशेष कठिनाई खड़ी नही करते; अर्थात ऐसे कपड़े जिसमें पैटर्न के टुकड़े किसी भी दिशा में रखे जा सकते है और बिना टेक्सचर वीव या डिजाइन की चिन्ता किए साइड से साइड तक शिफ्ट किए जा सकते हैं, बशर्ते वह मैटेरियल के सही ग्रेन का अनुसरण करें।

सभी प्लेन व नोवेल्टी वीव्स जिनमें कोई निश्चित ऊपर व नीचे नही होता और

पूरे पर छपाई जिसमें मेल कर की आवश्यकता नहीं होती, इस वर्ग में आती है; सत्य तो यह है कि सभी प्रकार का बड़ा भाग इस प्रकार का होता है। आंशिक रूप से ऐसा इसलिए है क्योंकि रेडीमेड वस्त्रों के निर्माता, जो कपड़ा बाजार से भारी खरीदारी करते हैं, सरल वीव्स और पैटर्न लेना पसन्द करते हैं जिससे काटते समय अधिकतम मितव्ययता हो सके। हॉलाकि, हर मौसम में कुछ नयापन लाया जाता है जिन्हे विशिष्ट ट्रीटमेन्ट की आवश्यकता होती है और ऐसे कपड़ों के साथ, सरल तरीकों का प्रयोग कर, रूचिकर प्रभाव उत्पन्न किए जा सकते हैं। काटने के विशिष्ट नियमों का ध्यान हर समय रखना चाहिए अन्यथा परिणाम निराशाजनक हो सकते हैं।

ऐसे कपड़े जिसमें डिजाइन, क्रासवाइस धागों की सीधी रेखा में छपा नहीं है, डिजाइन की रेखा का अनुसरण करने के लिए उनके किनारे अवश्य काट देने चाहिए। यह केवल उन्ही डिजाइनों पर लागू होता है जिनके डिजाइन आंशिक या पूर्ण रूप से सीधी रेखाओं पर बने हैं या ऐसे मोटिफ हैं जो सीधी रेखा पर होने चाहिए। ऑल–ओवर प्रकार के डिजाइन, चाहे ठीक से छपे न हो, परन्तु वह भी कपड़े के सीधे धागे पर ही काटे जाने चाहिए।

ऑफ ग्रेन मैटेरियलः-

जब कपड़े को बोर्ड (मिलों से जिस पर बोल्टों में कपड़ा आता है) पर लपेटा जा रहा होता है, उसे प्राय्रः एक ओर पर दूसरे की तुलना में अधिक कसकर खींचा जाता है, विशेषकर जब वह केन्द्र से मुड़ा हो। विशिष्ट ड्रेसिंग वाला कपड़ा, बोल्ट से काटे जाने पर आसानी से सही स्थिति में नहीं आता और अतः धागे पर फाड़े या काटे जाने पर भी विकृत दिखता है। जब ऐसा हो, कपड़े की पूरी लम्बाई को छोटे कोनों की दिशा मे, तिरछा खींचे, जिससे धागें सही रेखा में आ जाएँ ऐसा तब तक करें जब तक, कपड़े को मोड़े जाने पर कटे हुए किनारे, एक साथ एकसार न बैठे। यदि सेलवेज के किनारें कसे लगें जो किनारी को खिंचा खिंचा रूप दें, उन्हें हर ५ से १० से०मी० के अन्तर पर, चित्र में दिखाए गए तरीके से क्लिप कर दें, कपड़े में न काट देने की सावधानी बरतें। यह खिंचाव को खोल देगा और कपड़े को सपाट कर देगा।

नैप की दिशा निर्धारणः-

कुछ कपड़े इस तरह पैटर्न किए जाते हैं कि उनके डिजाइन के मोटिफ का शीर्ष व तल होता है और अतः इन्हें ऐसे ही काटा जाना चाहिए कि वस्त्र के हर भाग में, ऊपर की ओर मोटिफ का शीर्ष ही रहे। साथ ही, पाइल कपड़े जैसे वेलवेट, वेलवेटीन और

वूल वेल्यूर। चूँकि इनकी सतहों पर चमक रहती है तथा जब तक सभी टुकड़े एक ही दिशा में न काटे जाएँ, बनने पर दो भिन्न शेड में निर्मित लगते हैं।

जब पाइल फैब्रिक प्रयोग करने की तैयारी करें, दो जाने पहचाने तरीकों में से किसी एक के द्वारा नैप की दिशा निर्धारित कर लें, वह है– अपना हाथ कपड़े पर फेरकर या दोनों किनारों को कुर्सी के उपर लपेटकर। जब आप पाइल की दिशा निर्धारित कर लें तो कपड़े की उल्टी ओर, उपर की ओर इंगित करके तीर के निशान, टेलर्स चॉक की सहायता से लगा लें।

काटने से पहले सभी पैटर्न भागों को सावधानीपूर्णता से रखना चाहिए। 'उपर' व 'नीचे' वाले कपड़ों में अधिक कपड़े की आवश्यकता पड़ सकती है, अतः जब आप ले आउट करते हैं तो हो सकता है कपड़ा कम पड़ जाए। जब स्थिति ऐसी हो, एक दो टुकड़ों को न दिखाई देने वाली जगहों पर लगाने का प्रयास करें, हॉलाकि इससे प्रभाव खराब हो सकता है।

कभी भी किसी कपड़े का निरीक्षण करते समय, उसके 'उपर' व 'नीचे' की दिशा के विषय में आप निश्चित न कर पाएँ तो यह मान लेना बेहतर रहता है कि दिशा है और सभी टुकड़ों को एक दिशा में काट लेना चाहिए क्योंकि कभी–कभी बहुत सामान्य अन्तर होता है जो वस्त्र के काटे जाने व कच्ची सिलाई के बाद ही पता चल पाता है।

प्लेड मैटेरियल के लिए डिजाइनः-

प्लेड कपड़ों के लिए न्यूनतम सिलाई वाले साधारण डिजाइन सर्वोत्तम होते हैं। छोटे–प्लेड डिजाइन को, बड़े प्लेड की तुलना में अधिक शैलियों में बनाया जा सकता है, क्योंकि छोटे प्लेड्स को मेल कराना सरल होता है। प्लेड्स के लिए सावधानीपूर्ण कटिंग की आवश्यकता होती है और लम्बवत् व होरीजेन्टल दोनो रेखाओं को जितना हो सके, पास–पास मिलाएँ।

दो प्रकार के प्लेड पदार्थ होते हैं– संतुलित और असंतुलित। एक संतुलित प्लेड को डिजाइन की मुख्य बार के दोनो ओर एकदम एक जैसे पैटर्न को रखकर डिजाइन किया जाता है, लम्बवत् व क्षैतिज दोनो ही ओर पर।

एक असंतुलित प्लेड, डिज़ाइन की मुख्य बार के दोनो ओर एकदम एक–जैसे

नहीं होते और यही तथ्य बर्बादी का कारण बन सकता है यदि वस्त्र को प्लेड के अनुसार डिजाइन नहीं किया गया हो यदि प्लेड बार को लम्बवत् रखे जाने पर असंतुलित है और सीधी या उल्टी किसी भी ओर से काटा जा सकता है, बेहतर होता है कि सीम्स पीछे व आगे के केन्द्र में पड़े जब.प्लेड्स को शरीर के बाई व दाई ओर संतुलित किया जाना हो। एक असंतुलित क्रासवाइस प्लेड, अधिकतर कपड़ों में मोड़ पर काटी जा सकती है। प्लेड्स जो चौड़ाई व लम्बाई दोनो में असंतुलित हों और जिनकी कोई सीधी या उल्टी ओर न हों, उन्हे पीछे व आगे के केन्द्र में सिलाई रखने की आवश्यकता पड़ सकती है। इसी तरह की प्लेड परन्तु निश्चित उल्टी–सीधी साइड वाली को केन्द्रीय सीम्स के साथ या बगैर भी काटा जा सकता है।

प्लेड चेक्स और धारीदार कपड़ों की कटिंगः-

'दाई व बॉयी' ओर वाले प्लेड और धारियाँ तथा प्लेड और पैटर्नड् प्रभाव जिसमें 'उपर या नीचे' अर्थात दिशा होती है, पैटर्न को रखने व काटने को प्रभावित करते हैं। सीधे प्लेड और चेक, धारियों को लम्बवत् व क्षैतिज दिशा में डालकर व एक दूसरे को नियमित अँन्तराल पर क्रास कराकर बनाएँ जाते हैं। धारीदार कपड़े के लिए दिए गए सभी नियम, प्लेड व बड़े चेक पर लागू किए जाने चाहिए, साथ ही कुछ अतिरिक्त भी दिए जा रहे हैं जिनका प्रयोग करना इसलिए आवश्यक है क्योंकि लम्बवत् व क्षैतिज प्रभावों को एक ही बार में मेल भी कराना है।

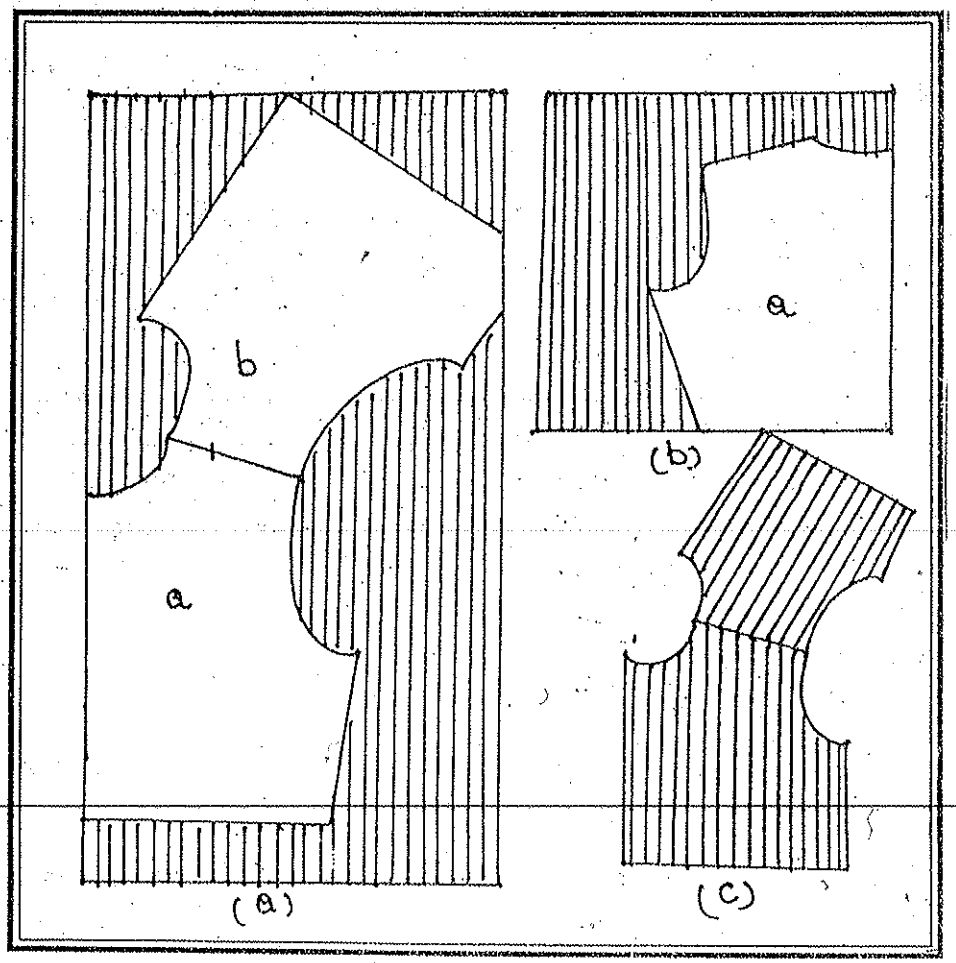
ध्यान में रखें कि प्लेड कपड़े की लम्बवत् क़िनारी को क्षैतिज किनारी से जोड़कर मेल नहीं कराया जा सकता, चाहे प्लेड इवेन प्लेड ही क्यों न हो, क्योंकि प्लेड के क्षैतिज व लम्बवत् आयामों में, सदा कुछ भिन्नता रहती ही है। जहाँ पर प्लेड आसानी से मेल खा जाती है, वहाँ भी कपड़े की कुछ मात्रा अवश्य व्यर्थ होती है। अतः समझदारी इसी में है कि डिजाइन के लिए आवश्यक प्लेड कपड़े से .२५ से .७५ मीटर कपड़ा अधिक उपलब्ध कराना चाहिए। जितना बड़ा प्लेड होगा, काटने में व्यर्थ करने के लिए उतना ही बड़ा भाग चाहिए और एकसार प्लेड की तुलना अनइवेन प्लेड में मेल कराने के लिए अधिक अतिरिक्त कपड़े की आवश्यकता होती है।

कंधे पर धारियों को मेल करानाः-

कंधों की सिलाई के तिरछे होने में विविधताओं के कारण उनकी पूर्ण लम्बाई पर धारियों को मेल कराना हमेशा सम्भव नहीं हो पाता, अतः बेहतर होता है कि पैटर्न बिछाने से पहले यह सुनिश्चित कर लें कि उन्हे गले के अन्त से मेल कराना बेहतर होगा

या आर्महोल से। नियमानुसार, गले पर मेल कराना शुरू किया जाता है, परन्तु यदि कॉलर भी डिजाइन का भाग है तो, स्वाभाविक रूप से, इस बिन्दु पर मेल कराना, आर्महोल छोर पर मेल कराने की तुलना में महत्वहीन है।

जब निर्णय ले लिया जाए, आगे व पीछे के पैटर्न पर सीम एलाउन्स को नीचे की ओर मोड़ दें, आगे के पैटर्न भाग को काटने के लिए तैयार दोहरे कपड़े पर रखे और दिखाई देने वाली धारी की स्थिति दर्शाने के लिए मुड़े हुए किनारे पर पेन्सिल से निशान लगा दें। आगे, पीछे वाले पैटर्न भाग को इस तरह, मुड़े हुए किनारे पर रखें कि वह सामने वाले भाग से मिले और पेन्सिल की रेखा को बढ़ाकर इसी धारी की, पीछे के भाग पर स्थिति चिन्हांकित करें। फिर, पीछे वाले पैटर्न को काटने की स्थिति में रखे, मुड़ी हुई कंधे की सीम लाइन पर लगे चिन्ह का बाहरी किनारा, समतुल्य धारी पर ठीक–ठीक रखें। पैटर्न को इस स्थिति में पिन करें, अन्दर मुड़े हुए कंधे की सीम अलाउन्स को पिन करने से पहले खोल दें। जब आगे व पीछे को जोड़ा जाएगा तो धारियाँ कुशलता पूर्वक मेल कराए गए कोणों पर मिलेंगी।



पूरे वस्त्र में प्लेड डिजाइन को मेल कराना:-

निम्नलिखित प्रक्रियाओं से, सम्भव, सर्वोत्तम परिणाम सुनिश्चित होगें:–

१. प्लेड की बाहरी रेखा पैटर्न पर ट्रेस करें और केन्द्रीय सिलाइयाँ, कंधे, साइड व आर्महोल की सिलाई का मिलान करें। प्लेड की हर धारी का रंग व चौड़ाई लिखें, और फिर पैटर्न को उसके समतुल्य भाग पर रखकर प्लेड मैच कराएँ।

२. यदि कपड़े में नैप भी है, तो सुनिश्चित करें कि सभी टुकड़े एक ही दिशा में हो।

३. स्मरण रहे कि एक प्लेड स्कर्ट की पूरी लम्बाई पर तभी मेल कराई जा सकती है, जब साइड सीम के किनारें के ढ़ाल की डिग्री एक जैसी हो।

४. प्लेड डिजाइन को बॉडिस या सेट–इन आस्तीनों पर मेल कराते समय, प्लेड को आस्तीन और आर्महोल के नोचेस पर मेल कराएँ। पूरे आर्महोल पर प्लेड को मेल कराना अत्यन्त कठिन कार्य है। आस्तीन के घुमावदार होने के कारण; यदि आगे व पीछे दोनो तरफ सफलतापूर्वक मेल नही हो पा रहा है तो आगे के बॉडिस और आस्तीन के भाग को मेल करा दें जिससे सामने की ओर सबसे उत्तम प्रभाव दिख सके।

५. एक चौड़ाई व लम्बाई में प्लेड को तभी मेल कराया जा सकता है जब प्लेड का डिज़ाइन पूर्ण वर्ग बनाता हो, और यह पहले आगे व पीछे के केन्द्र में व्यवस्थित करना चाहिए।

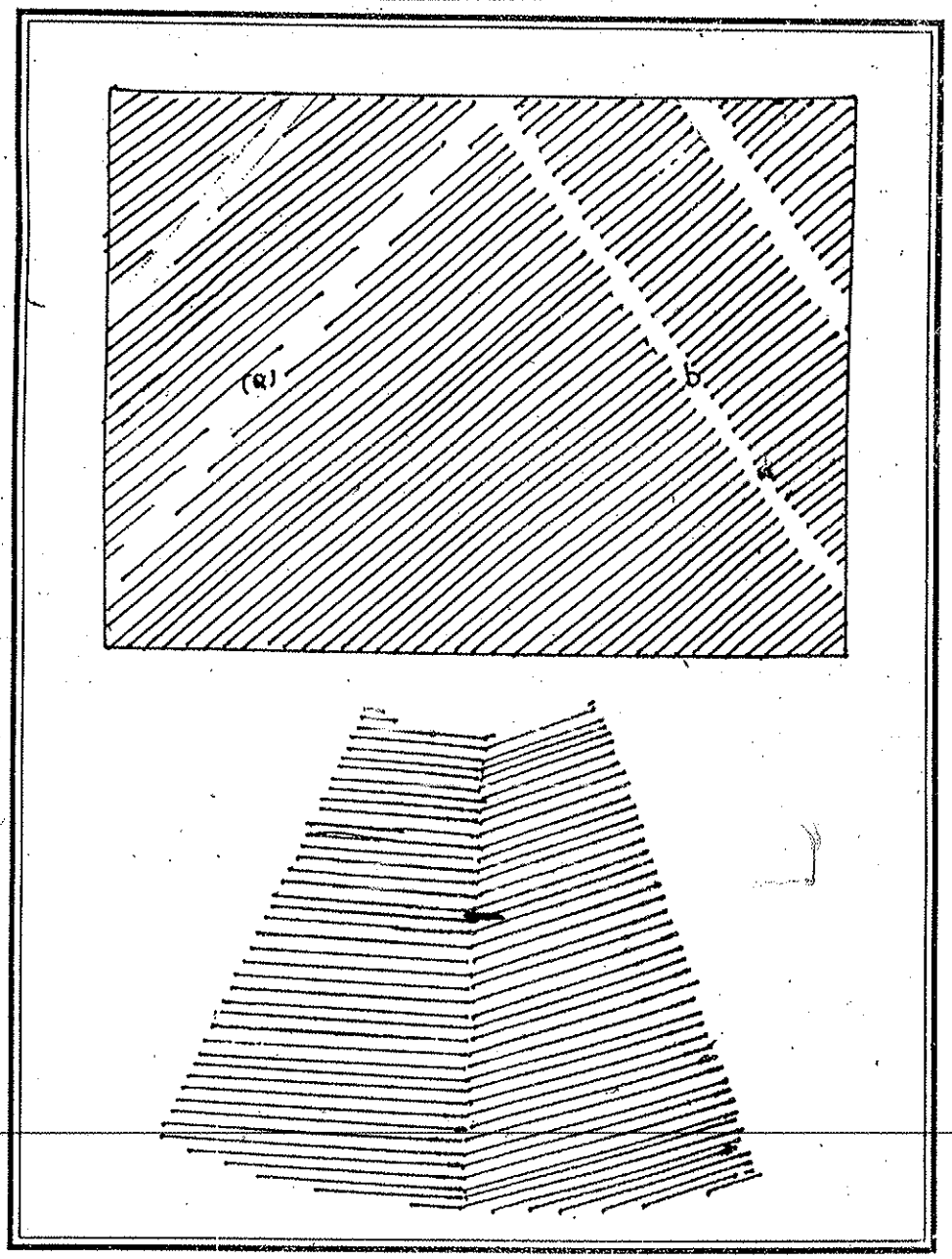
६. किमोनो आस्तीन पर प्लेड मेल कराने के लिए, आगे के केन्द्र से शुरू करें और कंधे पर नोचेस का मेल कराएँ। शायद यह प्लेड आस्तीन की पूरी लम्बाई पर मेल न खाएँ, परन्तु कम से कम कंधे के बिन्दु जितनी दूरी तक मेल कराने का प्रयास अवश्य करें।

तिरछे पर ट्विल काटना:-

काटते समय, सामान्य सावधानियों के साथ–साथ, तिरछी वीव्स, तिरछी धारियाँ व तिरछी सिलाइयों की योजना में विशेष सावधानियाँ माँगती है। ट्विल्ड कपड़ों के निरीक्षण या प्रयोग से, आप जानेगें कि एक सही तिरछी रेखा यदि एक ही दिशा में अंकित की जाए, तो वह लगभग ट्विल की रेखा का अनुसरण करेगी और विपरीत

तिरछी, ट्विल के लगभग लम्बवत् चलेगी।

नियम के रूप में, वह तिरछा जिसमें ट्विल लम्बवत् चलती है या लगभग लम्बवत् चलती है, बेहतर मानी जाती है। यह विशेषकर तब सत्य होता है, जब ट्विल निश्चित रूप से तिरछी नही होती और इसीलिए न तो तिरछी रेखा के समानान्तर और न किसी निश्चित कोण पर चलेगी। विपरीत तिरछी रेखाओं के मध्य इसी अन्तर के कारण, तिरछी सीम्स के प्रयोग की आवश्यकता वाले डिजाइन्स के लिए तिरछे वीव वाले कपड़े का प्रयोग न करें; साथ आने वाले किनारे बेमेल प्रभाव देगें, निश्चित तिरछी सिलाई में लगभग लम्बवत् चलती तिरछी रेखाएँ।



कपड़े का अधिकतम उपयोगः-

यदि एक अच्छा–खासा बड़ा आर्डर दिया जाता है तो कई फर्म इच्छित चौड़ाई का कपड़ा उपलब्ध कराती है। इस तरह की सेवा का संभव होना, स्वाभाविक रूप से, आर्डर की गई मात्रा पर निर्भर करेगा। यह तो अच्छी प्रकार समझा जा चुका है कि खोलकर कपड़ा 'ले' करने से कपड़े का बेहतर उपयोग होता है। परन्तु अधिकतर बात काटने में लगने वाले समय और फर्म, जहाँ हर साइज़ की आवश्यक मात्रा भिन्न या कम होती है, पर निर्भर करती है। छोटी फर्म, कपड़े को मोड़कर बिछाने और काटने को बेहतर मानती है जिसमें एक बड़ा व एक छोटे नाप का वस्त्र निकालते हैं कुछ भी व्यर्थ जाने दिए बिना काटना असम्भव है। फर्म देखती है, काटे जाने वाले वस्त्रों की संख्या, कपड़े की लम्बाई, कपड़े की चौड़ाई, उसकी उपलब्धिता, और प्रति वस्त्र या प्रति टुकड़े से एक इंच कपड़े की बचत के लिए मितव्ययता के साथ कितने मिनट की मेहनत लगाई जा सकती है।

यह सारी जानकारी एकत्र की जाती है और तब अन्तिम निर्णय लिया जाता है। हाँलाकि तरीका जो भी हो व्यर्थता न्यूनतम होनी चाहिए।

वस्त्र का मूल्यांकनः-

यह हम एक उदाहरण से वर्णित करेंगे। मान लीजिए आपको निम्न डिजाइन, तीन साल के बच्चे के लिए, छः साल के बच्चे व १० साल के बच्चे के लिए बनाना है।

पहले हम ड्राफ्ट करने व पैटर्न ले आउट से प्रारम्भ करते हैं। लिए गए नाप निम्न हैः–

छाती	२२ इंच
कमर की लम्बाई	६ इंच
नितम्ब	२२ इंच
फ्रॉक की तैयार लम्बाई	२२ इंच
आस्तीन की लम्बाई	४ इंच

मान लीजिए कि उपर्लिखित नाप से बना पैटर्न ले आउट कहता है कि आपको

५० से०मी० कपड़े की आवश्यकता है।

फिर यदि आपने १ से०मी० बराबर आधा इंच का स्केल लिया है तो, असली आवश्यक कपड़ा हो जाएगा– १०० इंच। बाजार में जब आप कपड़ा खरीदते हैं तो वह से०मी० मे मिलता है।

अतः इस १०० इंच को २.५ से गुणा करना होगा क्योंकि १ इंच लगभग २.५ से०मी० के बराबर होता है।

अतः आवश्यक कपड़ा है–ढ़ाई मीटर।

जब हम डिजाइन का मूल्यांकन करें तो हमे निम्न वस्तुओं को भी ध्यान में रखना होता है– कपड़े का मूल्य, अस्तर का मूल्य, बकरम इत्यादि का मूल्य, एसेसरीज़ का मूल्य जिसमें बटन, लेस इत्यादि आते हैं, धागे का मूल्य, सिलाई का मूल्य और अन्त में उपर के खर्चे आते हैं। इन सभी का कुल योग वस्त्र का मूल्य बनेगा।

अभ्यास-

१. अब तक आपने विभिन्न पैटर्न ले आउट बना लिए होंगे। हर एक के लिए आवश्यक कपड़े की ठीक–ठीक मात्रा की गणना करें।

२. आवश्यक कपड़े की मात्रा की गणना करने के बाद, वस्त्र के मूल्य की गणना करें।

१२.४ सारांशः-

पैटर्न प्लेसमेंट सम्बन्धी कुछ आधारभूत नियम हैं कि आगे व पीछे के केन्द्र, सामान्यतः, सीधे मोड़ या सीधे धागों पर रखे जाते है; कि आस्तीन की केन्द्रीय रेखा, सीधे धागे पर होनी चाहिए; कि कपड़ा सपाट और चिकना होना चाहिए और मोड़ एकसार तथा यह कि पैटर्न–कटर, चाहे घर हो या फैक्टरी, जितना संभव हो सके, कपड़े का कम से कम अपव्यय करें।

डिजाइन का एक चित्र सामने रखना चाहिए जिससे आप कपड़े का ग्रेन सावधानीपूर्वक देख सकें और प्रायोगिक रूप से कार्य करें तथा सर्वश्रेष्ठ व्यवस्था पाने के लिए पैटर्न के टुकड़े रखकर करें।

अस्तर व अर्न्त अस्तरों का ग्रेन ठीक तरह से रखना चाहिए। यदि गला तिरछे

ग्रेन पर काटा गया है तो अन्दर ी लाइनिंग या फेसिंग सीधे ग्रेन पर काटी जानी चाहिए जिससे गले की किनारी खिंचे नहीं।

काटते समय गलती करने से बचना चाहिए क्योंकि काटते समय की गई गलतियाँ महंगी सिद्ध हो सकती है।

यदि आप व्यक्तिगत रूप से डिजाइन किया गया, कैलिको पैटर्न प्रयोग कर रहें हैं तो कैलिको टुकड़ों को इस तरह रखें कि उनका ग्रेन, पूर्णरूप से काटे जाने वाले कपड़े के ग्रेन का अनुसरण करें; और लगाया जा सके।

इन कपड़ो का सीधा और उल्टा छोर देखकर ही बताया जा सकता है।

सारे पैटर्न टुकड़ों को कपड़े के ऊपर एक जिगसॉ पज्जल की तरह लगाएँ।

सरल डिजाइन जिनमें कम से कम सिलाई हो, चेक छपाई के कपड़े के लिए बेहतर होते हैं।

जिन चेक कपड़ों में दायें और बायें छपाई होती हैं और जिनमें कपड़ा सीधा और उल्टा होता है, ऐसे कपड़ों में काटन को देखकर रखना चाहिए।

कंधे पर सिलाई तिरछी होती है जिसकी वजह से कंधे पर लाइनें मैच नही कराई जा सकतीं इसीलिए पैटर्न बिछाने से पहले यह तय करना आवश्यक होता है कि लाइन कंधे पर, गले पर या गुडढ़े पर मिलाई जायें।

नियमानुसार लाइनों को गले पर से मैच करना शुरू करते हैं परन्तु अगर डिजाइन में कॉलर हैं तो गले पर मैच करना आवश्यक नही होता बल्कि मुडढ़े पर मैच करना बेहतर होगा।

जब कपड़े को तिरछी वीव के साथ बुना जाता है तब भी उसे सावधानी से काटना होता है, खासतौर से ऊरेबी पट्टियाँ और ऊरेबी सिलाई।

अगर बहुत अधिक कपड़े की आवश्यकता हो तब कई मिलें आवश्यकतानुसार कपड़े की चौड़ाई बना देते हैं परन्तु कपड़ों को बिना वेस्टेज के काटना सम्भव नही है। इन सब बातों को देखते हुए कपड़े के उद्योग में निम्न बातों का ध्यान रखना होता है जैसे– कितने कपड़े कटने हैं, कपड़े की लम्बाई तथा चौड़ाई, कपड़े की उपलब्धता और

मजदूर का कितना समय लगेगा। अगर कपड़े को इतना ध्यान से काटे की एक इंच प्रति वस्त्र कपड़ा बेकार न हो।

डिजाइन का मूल्यांकन करते समय हमें निम्न बिन्दुओं का ध्यान रखना होता है– कपड़े का मूल्य, अस्तर का मूल्य, बकरम इत्यादि का मूल्य, एसेसरीज़ जैसे–बटन, लेस इत्यादि का मूल्य, धागे का मूल्य, टैग का मूल्य, सिलाई का मूल्य व अन्त में, उपरी खर्चे। इन सभी का कुल योग, वस्त्र का असल मूल्य देगा।

१२.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

प्रश्न–१ कपड़े के ले आउट व चौड़ाई के मध्य क्या सम्बन्ध है?

प्रश्न–२ कपड़े को रखने के आधारभूत नियम क्या हैं?

प्रश्न–३ ३४ इंच चेस्ट साइज के लिए निम्नलिखित डिजाइन के लिए आंकलन दें।

प्रश्न–४ ३० इंच चेस्ट साइज के लिए निम्नलिखित डिजाइन के लिए आंकलन दें।

प्रश्न–५ १० साल के बच्चे के लिए निम्नलिखित डिजाइन का आंकलन दें।

१२.६ स्वाध्ययन हेतुः-

१. जरापकर सिस्टम ऑफ कटिंग, द्वारा श्री के० आर० ज़रापकर, प्रकाशक–नवनीत

उत्तर प्रदेश
राजर्षि टण्डन मुक्त विश्वविद्यालय

डी०एफ०डी - 04

फैशन डिजाइनिंग

ड्राफ्टिंग और पैटर्न ले आउट

ब्लाक

४

एडवॉस्ड पैटर्न ले आउट

यूनिट-१३

पैटर्न मेकिंग थ्योरी

यूनिट-१४

गैदर्स, टक्स् और प्लीट्स

यूनिट-१५

डार्ट मैनिपुलेशन

यूनिट-१६

एडवॉस्ड पैटर्न मेकिंग

ब्लाक-४

विषय परिचय

एडवॉरड पैटर्न ले आउट

यूनिट-१३

पैटर्न मेकिंग थ्योरीः-

यह यूनिट विद्यार्थियों को पैटर्न मेकिंग थ्योरी के सभी पक्षो से परिचित कराता है।

यूनिट-१४

गैदर, टक्स और प्लीट्सः-

यह यूनिट विद्यार्थियों को विभिन्न प्रकार के गैदर्स, टक्स् और प्लीट्स तथा कपड़े पर उनके प्रयोग के विषय में जानकारी देता है।

यूनिट-१५

डार्ट मैनिपुलेशनः-

यह यूनिट आपको डार्ट का स्थान बदलने सम्बन्धी जानकारी देता है। यह पैटर्न मेकिंग थ्योरी का आगे का भाग है और इसमें पैटर्न बनाने के प्वाइन्ट, मीजरमेन्ट और स्लैश मैथेड समझाए गए हैं।

यूनिट-१६

एडवॉरड पैटर्न मेकिंगः-

यह यूनिट, पैटर्न बनाने के सभी पक्षों से जुड़े अभ्यासों से सम्बद्ध है। **यह** अभ्यास है– डार्टस्, गैदर, टक्स्, योक्स और प्लीट्स।

यूनिट-१३

संरचना

१३.१ यूनिट परिचयः-

यह यूनिट विद्यार्थियों को पैटर्न मेकिंग के सभी पक्षो से परिचित कराता है।

१३.२ उद्देश्यः-

पैटर्न मेकिंग थ्योरी द्वारा विद्यार्थियों को उन सिद्धान्तों को समझने में सहायता मिलेगी जिनके द्वारा पैटर्न बनाए जाते हैं; साथ ही ड्रेस डिजाइनिंग के विभिन्न तत्वों द्वारा पैटर्न मेकिंग में निभाए जाने वाली भूमिका को भी समझना सरल होगा।

१३.३ पैटर्न मेकिंग थ्योरीः-

मानव आकृति को सजाने या सौन्दर्यवान बनाने की इच्छा पाषाण युग से अस्तित्व में है, जब पहले के मनुष्य अपने शरीर व चेहरे को रंगते थे। हॉलाकि सौन्दर्य के मानक बदल गए हैं, परन्तु इच्छा बरकरार है। कपड़ों का विकास, मानवजाति के इतिहास के हर युग के सामाजिक, आर्थिक तथा औद्योगिक विकास से करीब से जुड़ा है। वातावरण की विवश कर देने वाली मॉगे, फैशन की मॉग तथा मानव व्यक्तित्व की विवशताओं ने कपड़ों की शैली पर अधिकाधिक प्रभाव डाला है।

किसी व्यक्ति की जिस वस्तु का किसी पर सबसे पहला प्रभाव पड़ता है, वह है उसके कपड़े। कपड़े, व्यक्ति की उम्र, लिंग, राष्ट्रीयता, व्यवसाय और सामाजिक–आर्थिक स्तर का प्रतिबिम्ब होते हैं। कपड़े व्यक्ति के आचार–विचार, रूचि व पसन्द 'नापसन्द के द्योतक होते हैं और एक हद तक व्यक्ति के व्यक्तिगत चरित्र के आंकलन में महत्वपूर्ण

भूमिका निभाते हैं। साथ ही आत्मविश्वस व अनुकूलता जैसे महत्वपूर्ण मनोवैज्ञानिक आवश्यकताओं की पूर्ति भी करते हैं।

पोशाक व व्यवहार द्वारा सामाजिक स्वीकृति पाने की इच्छा, युवावस्था में चरम पर होती है। जैसे–जैसे व्यक्ति व्यस्क होता जाता है व आत्मविश्वास में वृद्धि होती है, व्यक्तित्व को निखारने की इच्छा इसका स्थान ले ली है। बाहरी तौर पर रंग, कपड़े व डिजाइन की श्रृंखला से चुनाव परन्तु मूलभूत फैशन शैली के अनुरूप चलकर, अभिव्यक्त किया जा सकता है।

अपने शारीरिक गुण तथा अवगुणों के प्रति जागरूकता तथा अपने व्यक्तित्व के प्रति जागरूक होना, कपड़े पहनने के अच्छे बोध का आधार हैं। चाहे व्यक्ति सुन्दर हो या न हो, वेल ड्रेस्ड दिखना सम्भव है। व्यक्ति तथा अवसर के अनुरूप कपड़े डिजाइन, रंग व एसेसरीज़ का सही चुनाव की क्षमता व्यक्ति की अच्छी पसन्द का संकेत देते हैं।

कुछ व्यक्ति इस क्षमता के साथ जन्म लेते हैं और अन्य को यह क्षमता हासिल करनी पड़ती है।

विचार था कि 'फैशन डिजाइन केवल मोडेल्स के लिए बने होते हैं, परन्तु अब, इसे व्यक्ति की शारीरिक आकृति व व्यक्तित्व की अनुरूपता माना जाता है। एक पोशाक को सही अर्थो में आकर्षक होने के लिए उसका अच्छा फिट होना आवश्यक है। अच्छी फिट पाने के लिए, बारीक विस्तारों जैसे व्यक्ति के समानुपात व शारीरिक आकारों को विशेष ध्यान देना आवश्यक है। सुन्दर पोशाकें सिलना अपने आप में एक, महत्वपूर्ण कला है।

सबसे विशिष्ट बात यह है कि व्यक्ति के पास कपड़े, रंग, टेक्सचर और शैलियों की लम्बी श्रृंखला में से चुनाव करने की स्वतंत्रता है जिससे वस्त्रों को वह हल्का सा भिन्न रूप मिलता है जो किसी व्यक्ति, स्त्री या बालक के सुरूचिपूर्ण व्यक्तित्व की पहचान होता हैं।

जब हम पैटर्न बनाने की बात करते हैं, हम प्रायः एक बेसिक ब्लॉक लेते हैं व उसे इच्छित पैटर्न में परिवर्तित करते है। सामान्यतः, इसमें हमें कुछ फेरबदल करने पड़ते हैं जिससे बेसिक ड्राफ्ट, विशिष्ट डिजाइन के पैटर्न में परिवर्तित हो जाने के साथ–साथ अच्छी फिट भी दें।

ऐसा करने के लिए कुछ प्रक्रियाएँ हैं जिनमें नाप तरीका, पिवोट तरीका और स्लैश तरीका शामिल हैं।

प्रारम्भ करने से पहले ।। उस सामग्री की सूची बना लेते हैं जिसकी पैटर्न मेकिंग में आवश्यकता होगी।

मीजरमेंट टेप या इंच टेप

पेपर पैटर्न

ट्रेसिंग चक्र

कार्बन

स्केच व मार्कर के साथ–साथ विभिन्न रंगो के पेन

दॉती (नोचेस)

ग्रेडेड स्केल

१८ इंच स्केल, पूरी १/१६ चिन्हांकन के साथ

१/४ इंच स्केल

१/४ से०मी० स्केल

फ्रेंच कर्व

लेग कर्व

नितम्ब कर्व

मार्किंग चॉक व पेन्सिल

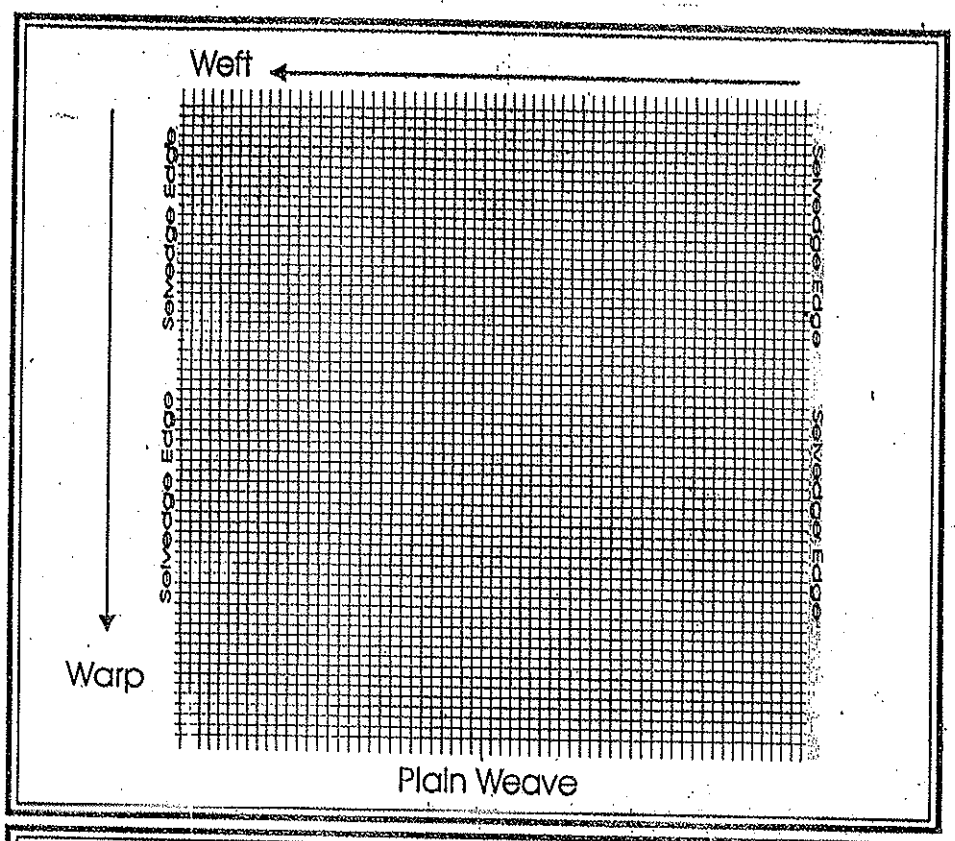
छोटी व बड़ी कैंची

ऑलपिन

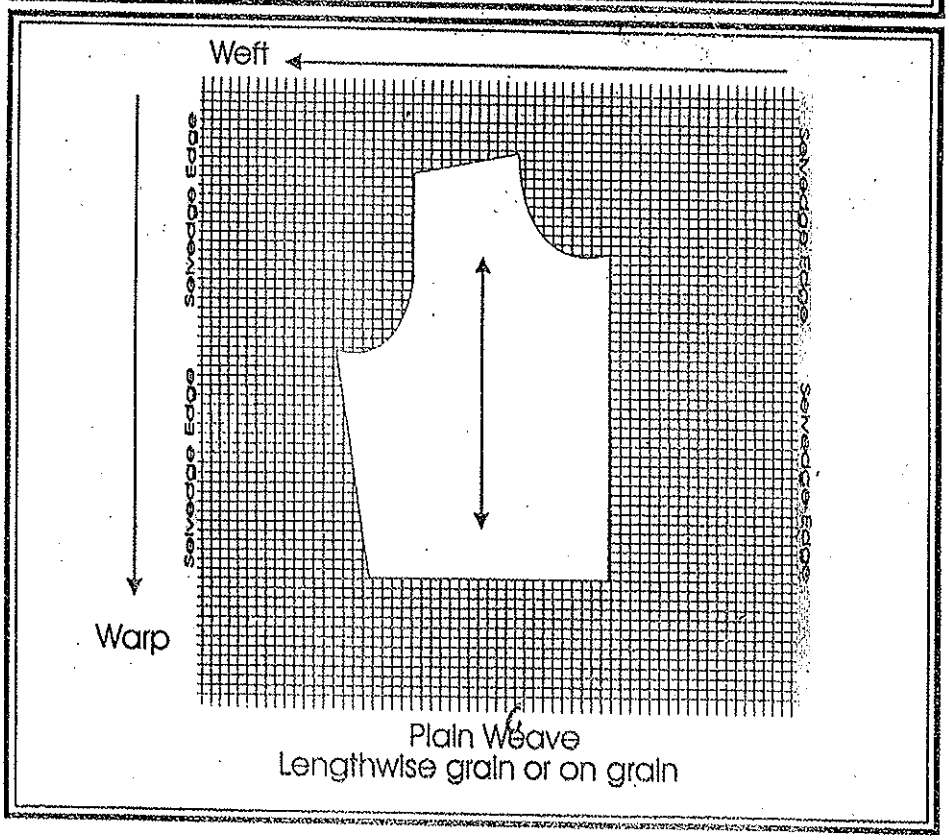
स्कॉच टेप

पैटर्न मेकिंग प्रारम्भ करने से पहले, हम एक बार फिर से समझ लेते हैं कि ग्रेन क्या है। हम सीधे ग्रेन, ताने व बाने, तिरछे ग्रेन और ऑड़े ग्रेन तथा सेलवेज किनारों के विषय कॉफी चर्चा करते रहे हैं। निम्न रेखाचित्र आपके विचारों को स्पष्ट कर देंगे। बस

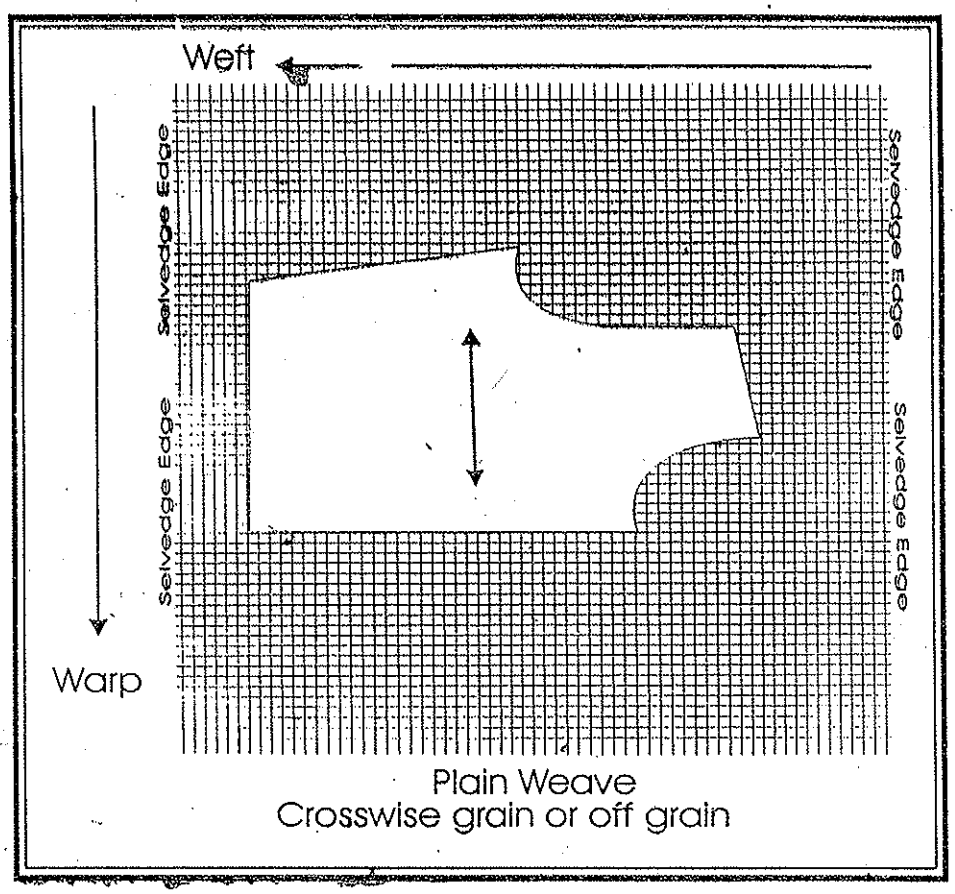
इतना स्मरण रखें कि कपड़े का लम्बवत् धाग, ताना होता है और आड़ा धागा, जिससे बुनाई की जाती है, बाना कहा जाता है।



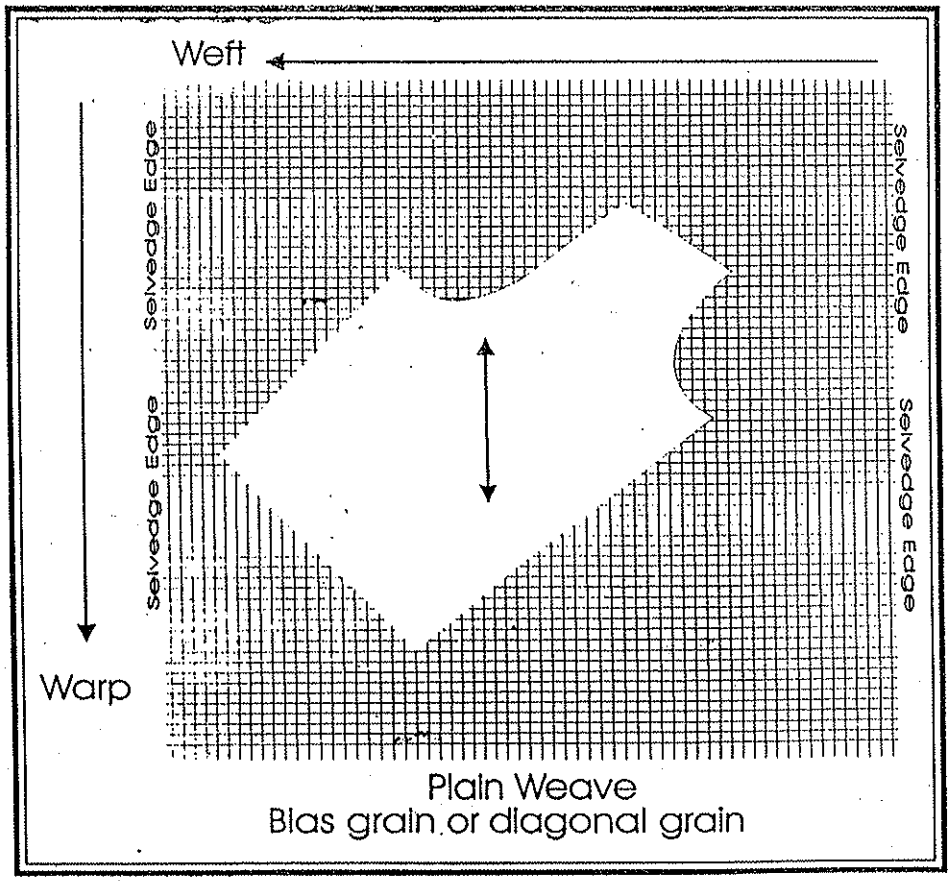
Plain Weave



Plain Weave
Lengthwise grain or on grain



Plain Weave
Crosswise grain or off grain



Plain Weave
Bias grain or diagonal grain

ताने या ड्राफ्ट के साथ रखे गए ड्राफ्ट लम्बवत् होते हैं। बाने के साथ रखे गए ड्राफ्ट आड़े होते हैं और तिरछे रखे गए ड्राफ्ट आड़े या तिरछे कपड़े पर काटे गए कहे जाते हैं।

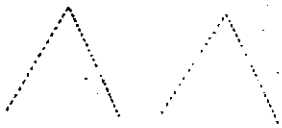
पैटर्न मेकिंग थ्योरी में प्रयुक्त चिन्ह हैं–

लम्बवत ग्रेन

चौड़ाई में ग्रेन

तिरछा ग्रेन

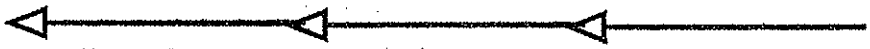
दॉती



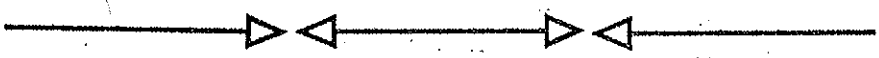
डार्ट

चुन्नट

प्लीट्स– नाइफ़ एज प्लीट चिन्ह की लम्बाई, प्लीट की असल लम्बाई के समानुपात मे होगी।

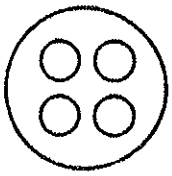


बॉक्स प्लीट्स



बटन

बटन होल्स



फोल्ड लाइन– त का चिन्ह मोड़ की दिशा इंगित करता है।

केन्द्रीय रेखा

सिलाई की रेखा व फिटिंग की रेखा एक ही होती हैं।

काटने की रेखा

टक्स्

ज़िपर

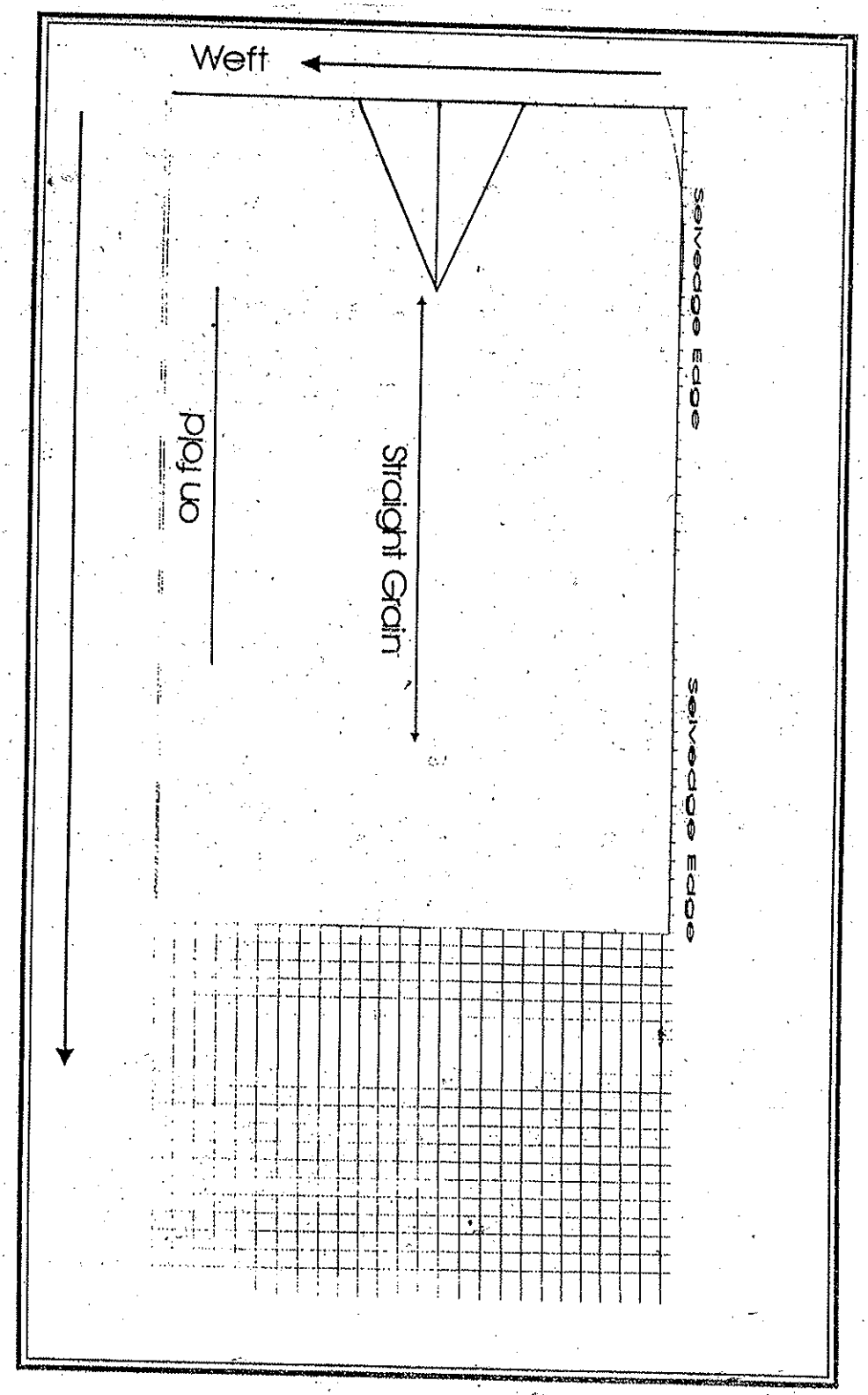
अब हम मीज़रमेन्ट मैथेड से आरम्भ करते हैं। मीज़रमेन्ट मैथेड सभी ड्राफ्ट में प्रयोग किया जाता है। यह सामान्य गणित है।

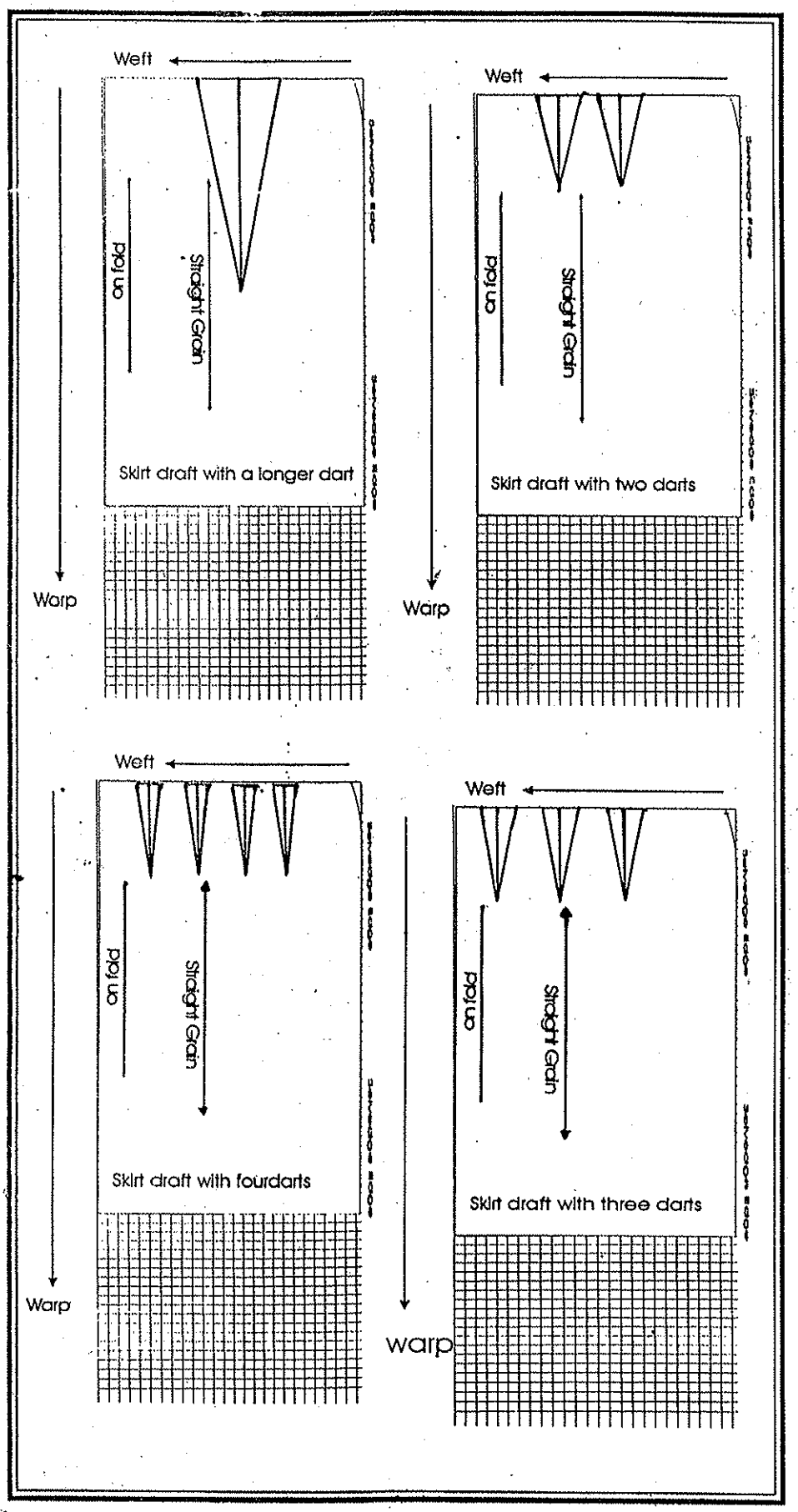
मान लीजिए कि हमें नितम्ब नाप–३६ इंच और कमर २८ इंच तथा १६ इंच लम्बाई की एक स्ट्रेट फिटिंग स्कर्ट ड्राफ्ट करनी है। अब हम गणना करते हैं कि यदि १/४ ड्राफ्ट बनाया जाए तो नाप क्या होगें।

कमर/४ बराबर २८/४ बराबर ७ इंच

नितम्ब/४ बराबर ३६/४ बराबर ६ इंच

अतः दोनो के मध्य दों इंच का अन्तर है। इन दो इंच में से आधा इंच किनारी की सिलाई के आधार में समायोजित हो जाएगा। अतः, एक फिटिंग स्कर्ट बनाने के लिए डेढ़ इंच की डार्ट, डाली जाएँगी। दो पीछे व दो आगे की ओर।



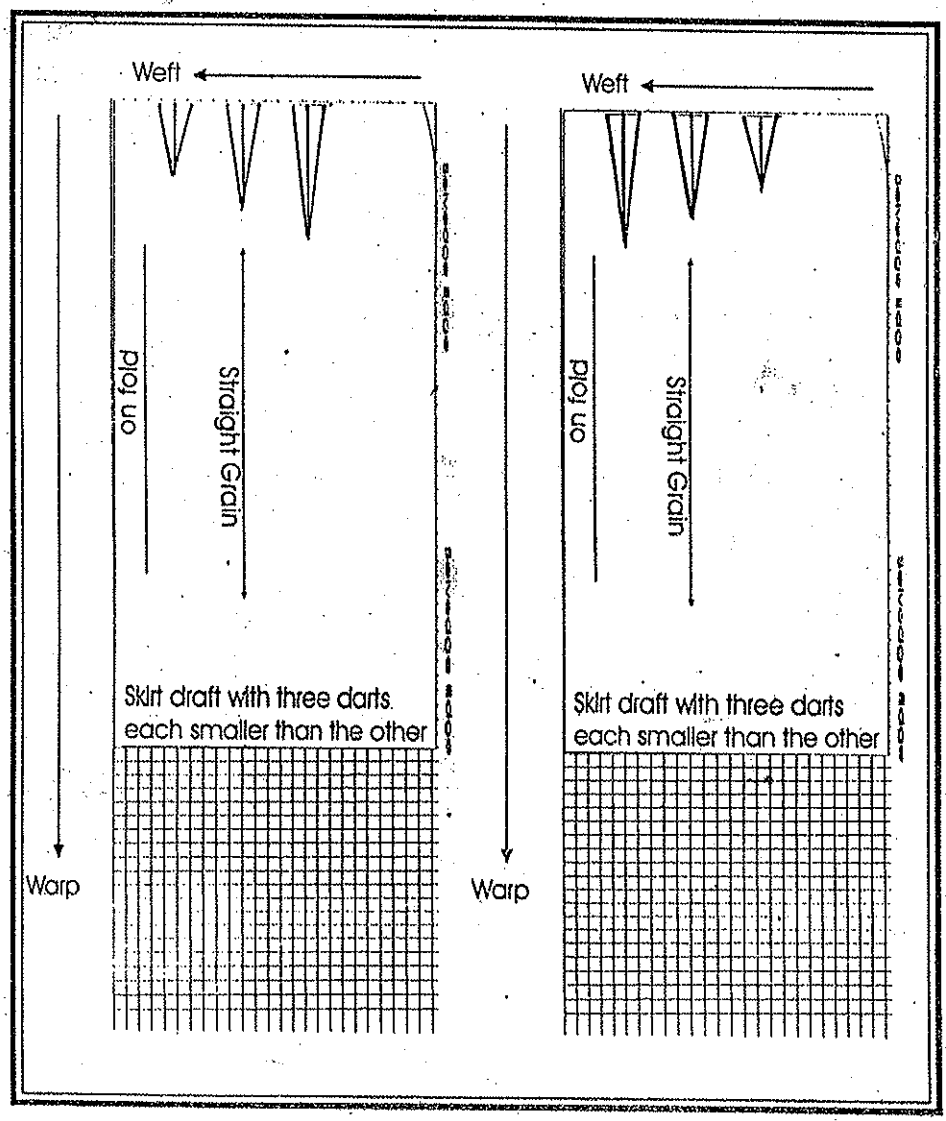

Weft
Warp
on fold
Straight Grain
Skirt draft with a longer dart
Weft
Warp
on fold
Straight Grain
Skirt draft with two darts
Weft
Warp
on fold
Straight Grain
Skirt draft with fourdarts
Weft
warp
on fold
Straight Grain
Skirt draft with three darts

हम देखते हैं कि हमारा ड्राफ्ट कैसा दिखेगा। अब जब आप डार्ट के आकार को देखते हैं तो आपको लगता है कि कपड़ा अचानक छोड़ा जा रहा है।

यदि आपको अधिक पतला रूप व बेहतर फिट चाहिए तो कपड़े को धीरे–धीरे छोड़ा जाना चाहिए।

इसके लिए या तो हम लम्बी डार्ट ले सकते हैं अथवा एक डार्ट डालने के स्थान पर .७५ इंच की दो डार्ट डाल सकते हैं। यदि तीन डार्ट डालनी हैं तो .५ इंच की तीन डार्ट डाल सकते हैं इत्यादि। देखते हैं कैसे।

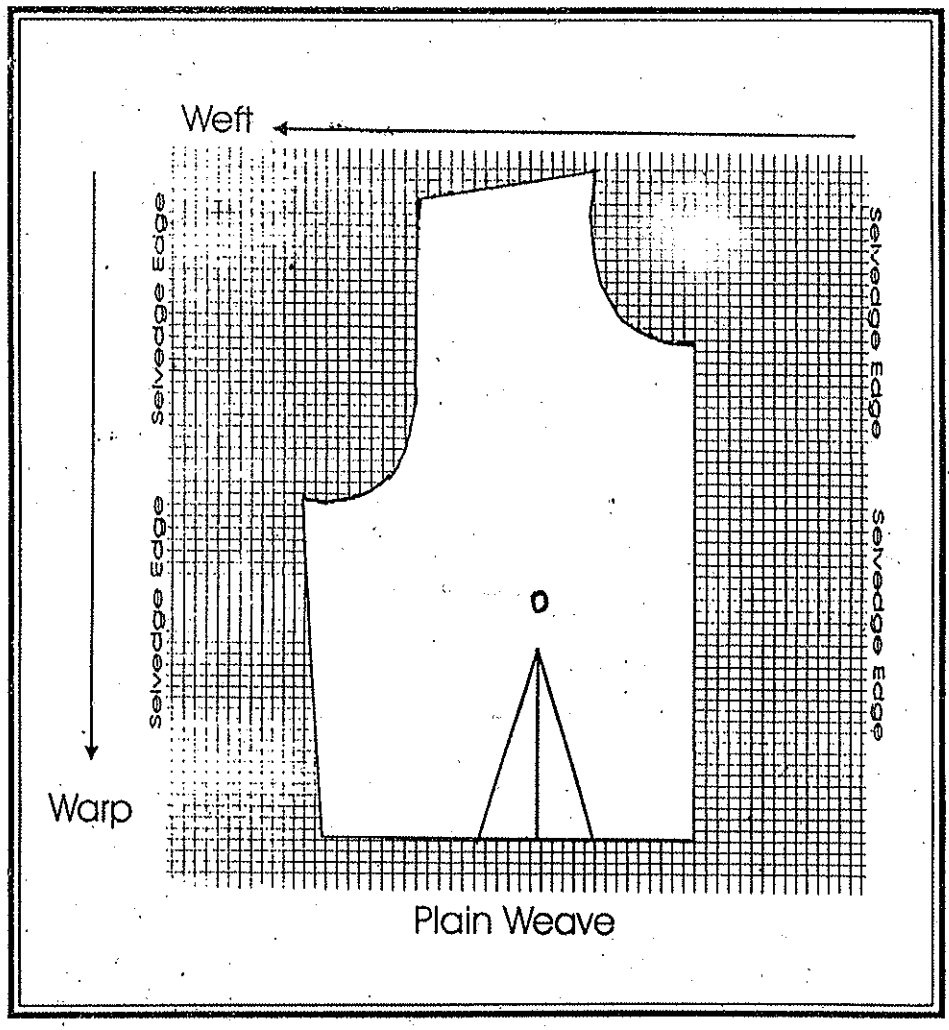
हम डार्टस् को छोटा–बड़ा करें कुछ डिजाइन का तत्व भी डाल सकते हैं। जैसे किनारों पर बड़ी डार्ट और मध्य में छोटी या इसका ठीक उल्टा भी कर सकते हैं। देखते हैं कैसे।



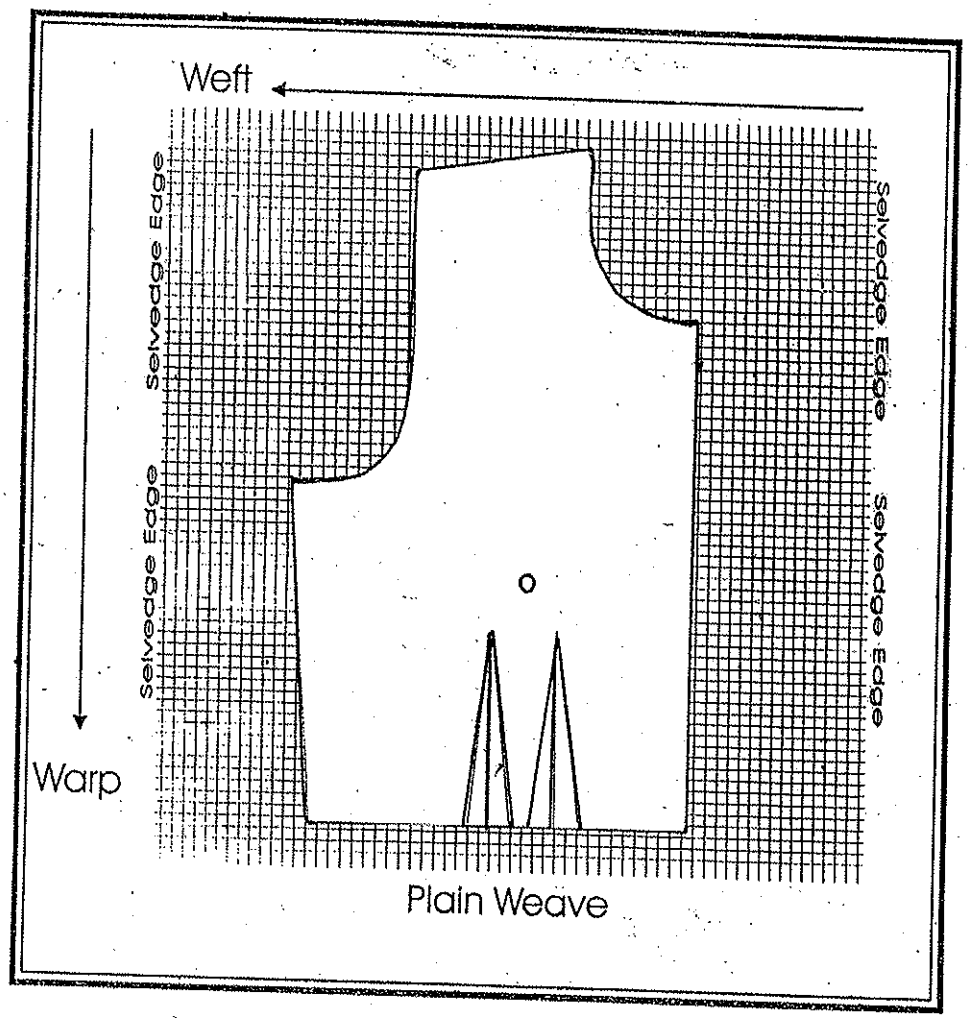
अब हम सीखते हैं के कैसे एक वेस्टलाइन डार्ट को मीजरमेन्ट मैथेड द्वारा दो डार्ट में परिवर्तित कर सकते हैं। दिखाया गया ड्राफ्ट ३४ इंच छाती नाप के लिए बॉडिस ब्लॉक का ड्राफ्ट है। व्याख्यिक कारणों से केवल कमर की डार्ट ही दिखाई गई है। साइडसीम डार्ट, सेन्टर फ्रन्ट डार्ट और बगल की डार्ट नही दिखाई गई जिससे आपको दुविधा न हो।

दिखाई गई डार्ट कमर पर १.५ इंच की है। यदि इस डार्ट को दो भाग में विभाजित करना है, सरल मीजरमेन्ट मैथेड द्वारा, तो डार्ट का नाप होगा, १.५/२ बराबर .७५ इंच। परन्तु डार्ट बस्ट बिन्दु की ओर हो, और दो डार्ट के मध्य की न्यूनतम दूरी १/४ इंच होनी चाहिए। हम देखते हैं कि ड्राफ्ट कैसा दिखता है।

मीजरमेन्ट मैथेड द्वारा डार्ट को विभाजित करना सरल है। विभाजित की जाने वाली डार्ट की रेखाएँ चिन्हांकित कर लें। सीम लाइन पर डार्ट की ओपनिंग नापें। इस मात्रा को बनाई जाने वाली डार्ट की संख्यानुसार विभक्त करें।



कुछ जगहों व डिजाइनों में, एक डार्ट दूसरी से छोटी बनाना बेहतर रहता है। डार्ट द्वारा स्थान लेने वाली नई जगहें में डार्ट को फिट करने की योजना बनाएँ। डार्ट के बीच की जगह १/४ इंच से १ १/२ इंच हो सकती है। डार्ट की नोंक ऐसे रखें की वह बस्ट प्वाइन्ट की ओर हों परन्तु पैटर्न को जॉचना न भूलें की कमर की सीम पर नाप पहले जैसा ही हो।



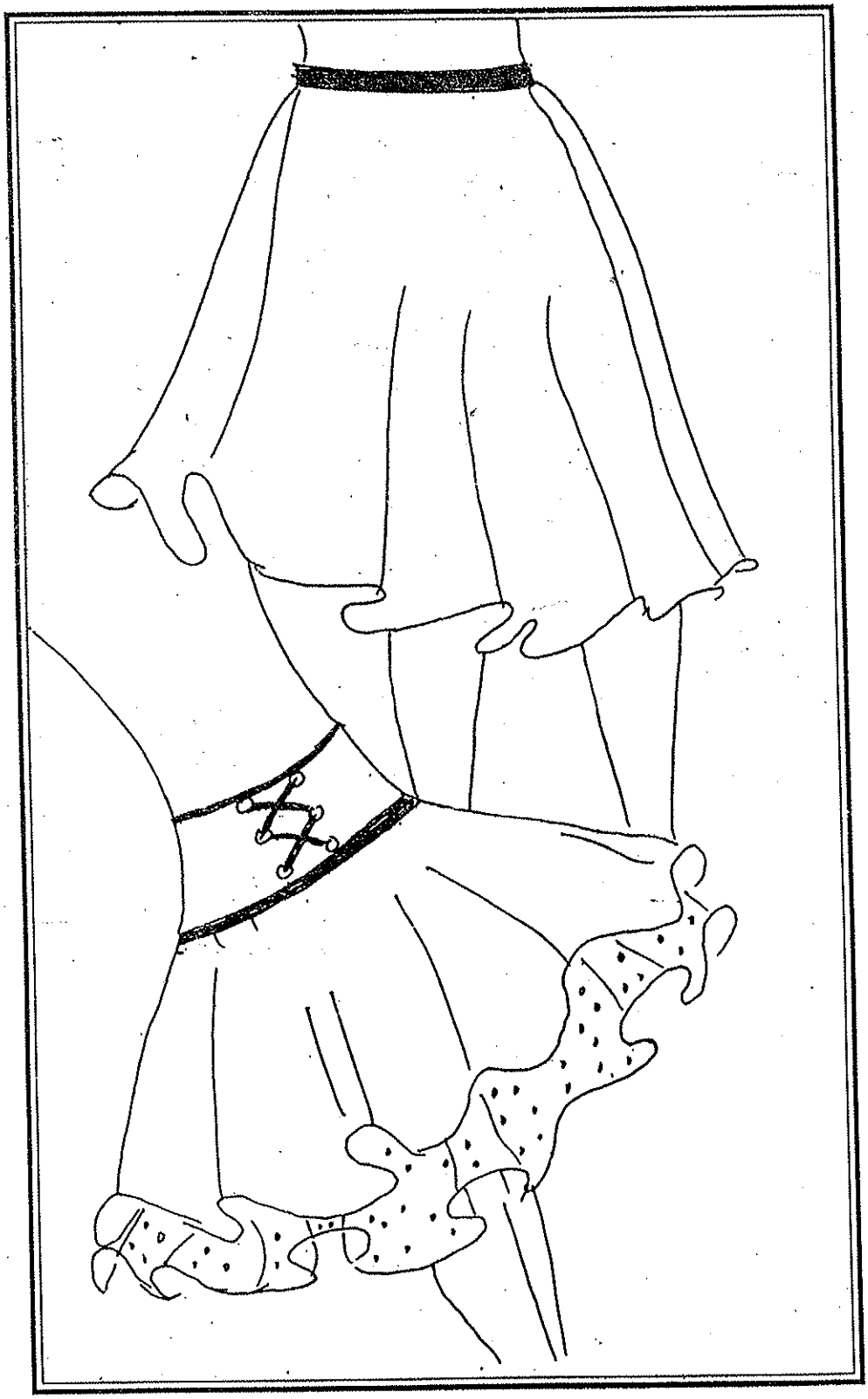
पैटर्न बनाते समय आपको पोशाक में फुलनेस लाना होता है।

पोशाक में फुलनेस कई प्रकार से लाई जा सकती है। आप घेर जोड़ सकते है; प्रिसेस लाइन डाल सकते हैं, या टक्स, प्लीट्स, चुन्नट, शीयरिंग, स्मोकिंग इत्यादि डाल सकते हैं।

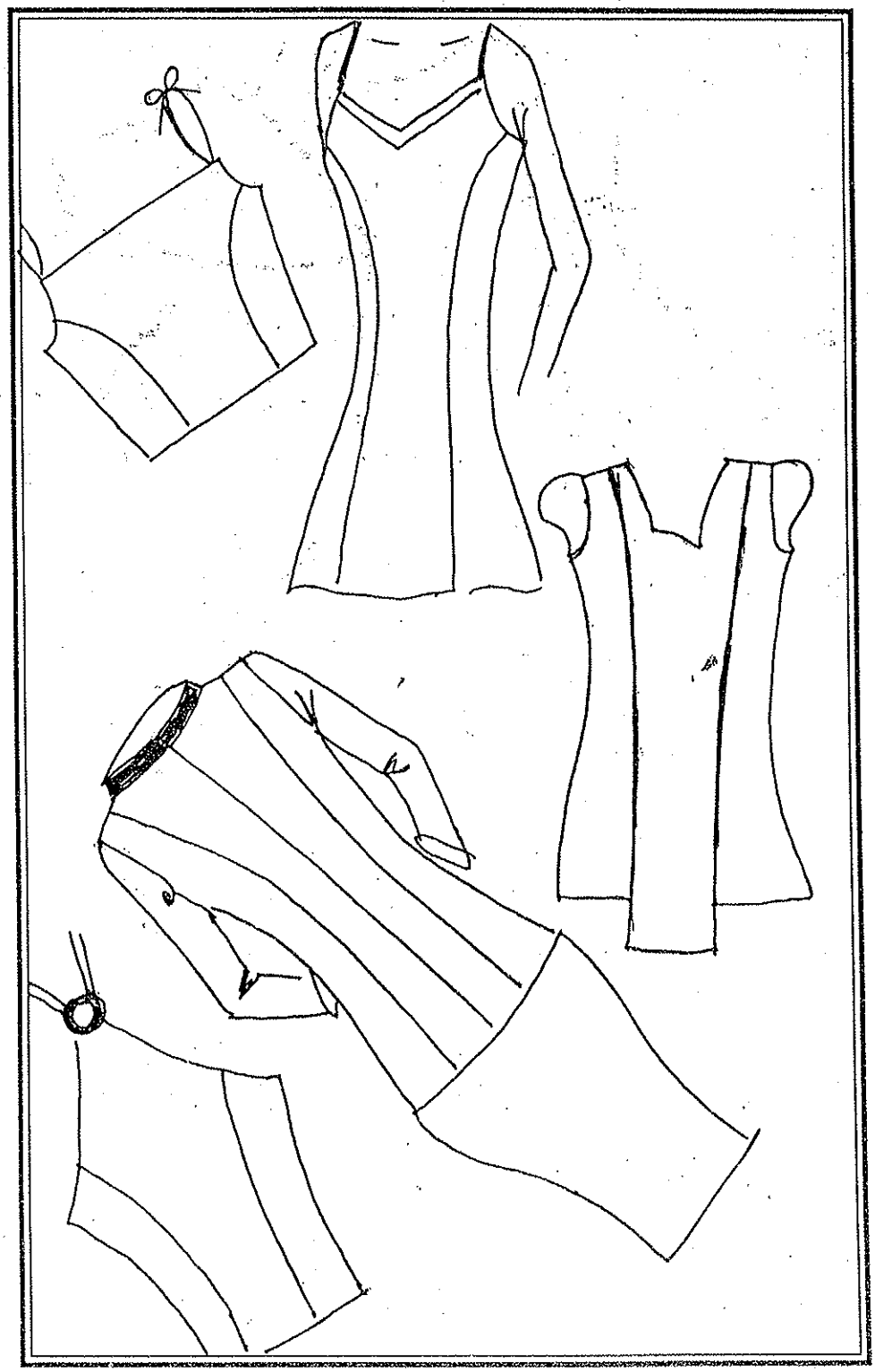
घेर क्या है?

घेर आता है जब वस्त्र में, बिना चुन्नट, प्लीट्स या टक्स का प्रयोग किए,

फुलनेस लाते हैं। कपड़ा तिरछी पर काटा जाता है। एक सरकुलर स्कर्ट, घेरवाले वस्त्र का उत्कृष्ट उदाहरण हैं, जिसमें कमर पर फिटिंग प्रभाव आता है और हेमलाइन पर अत्यधिक उछाल व घेर आता है।

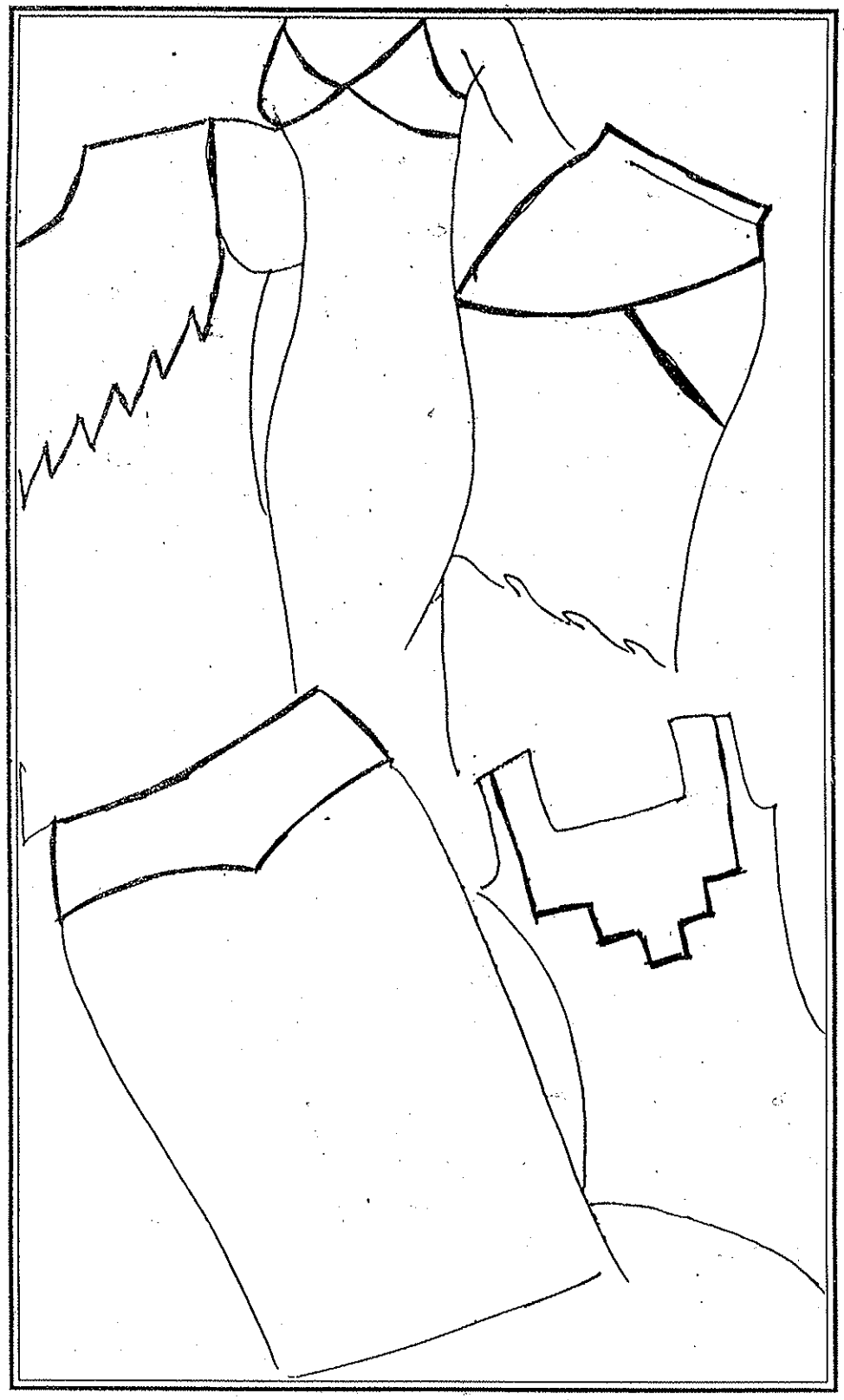


प्रिंसेस लाइन एक सिलाई की रेखा है जो छाती बिन्दु से होती हुई कंधे से नीचे तक जाती है। यह आर्महोल के सबसे गहरे बिन्दु से भी शुरू हो सकती है। वेस्टलाइन डार्ट, प्रिंसेस लाइन में ही शामिल होती है जो कमर पर पोशाक को अच्छा रूप देती है। यदि इच्छा हो तो प्रिंसेस लाइन को हेमलाइन पर घेरदार किया जा सकता है। यह पोशाक को अतिरिक्त पतला लुक देने में सहायक होती है।

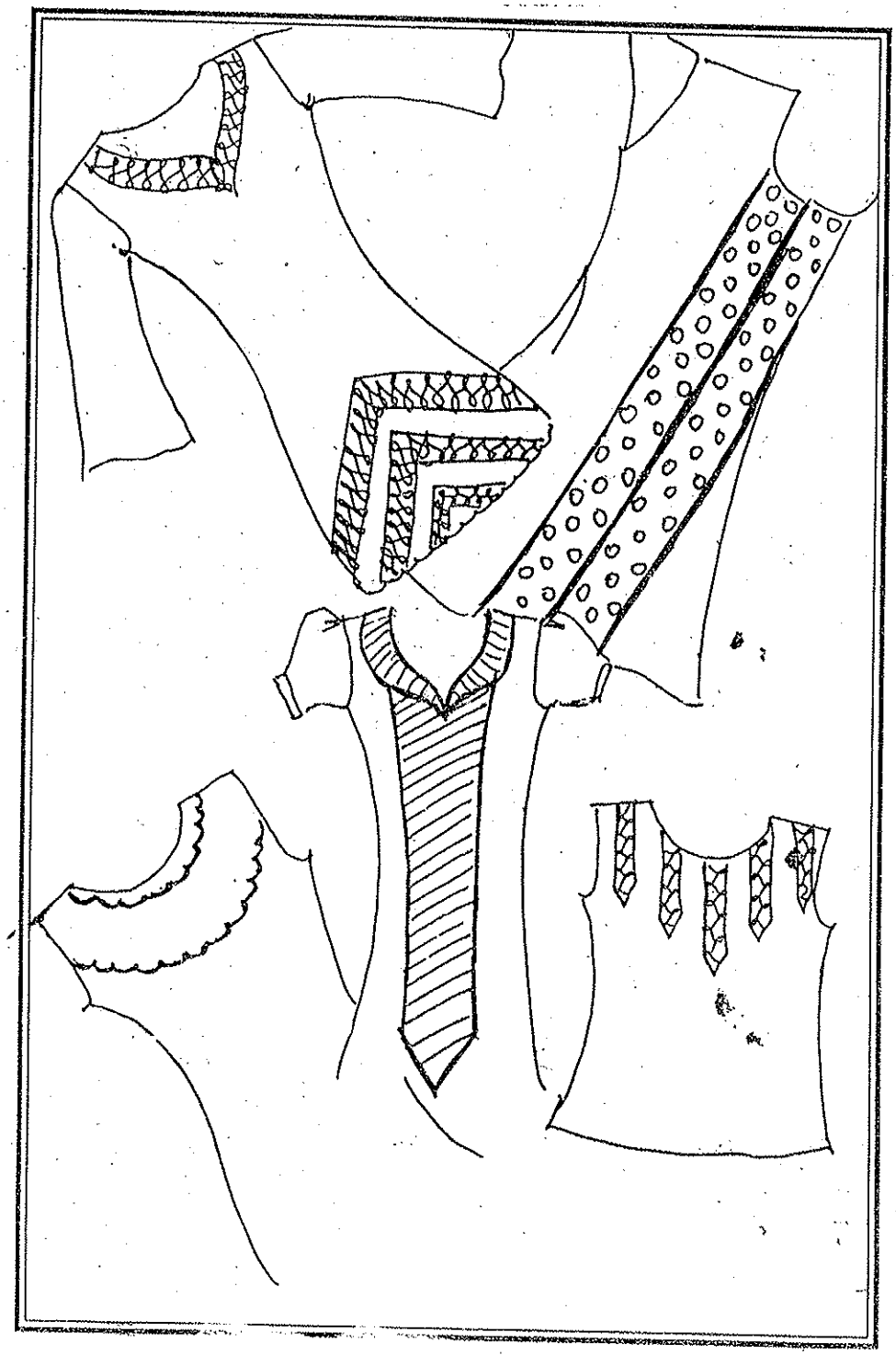


योकः-

योक ड्रेस डिजाइनर के लिए प्रेरणा व प्रलोभन दोनो का कार्य करते है क्योंकि इनकी विविधता अनन्त है और प्रलोभन इसलिए क्योंकि यही टेलरिंग आकारों की यही विविधता, सज्जा की अति भी करा सकती है।



योक का प्रमुख कार्य है, फुलनेस को नियन्त्रित करना, स्कर्ट या ब्लाउज़ के उपरी भाग को ट्रिम व स्मूथ रखना और साथ ही, बस्ट व नितम्ब पर आवश्यक फुलनेस छोड़ना। वस्त्र की बॉडी से, योक को प्लेन सीम या लैप सीम द्वारा जोड़ा जा सकता है। लेकिन यदि सिलाई योक से दूर दबाई जाएगी तो योक एक अन्दरूनी भाग बन जाएगा और इस स्थिति में, यदि योक में फुलनेस नहीं है, तो कोई फुलनेस नहीं मिलेगी।



हॉलाकि, यदि वह ।ाग जिस पर योक लगाया गया, लटकना है, योक को आकार व प्रयोग में सरल होना चाहिए क्योंकि डिजाइन के दोनो भाग एक समान रूचिकर नहीं होने चाहिए और एक भाग का विस्तार आकर्षक बनाने के लिए दूसरे भाग का प्लेन अर्थात सादा होना आवश्यक है।

योक्स किसी प्रकार की फुलनेस जैसे चुन्नट, सरकुलेरिटी, प्लीट्स या डार्ट्स को सहारा देने के लिए होते हैं। साथ ही वस्त्र की बॉडी और योक के मध्य की सीम एक गुप्त डार्ट हो सकती है जिससे दिखने वाली डार्ट, सामान्य से पतली हो सकती है।

योक, अपने आप में शुद्ध डिजाइन प्रभाव भी दे सकते हैं और यदि योक को फुलनेस के उपर लगाया गया हो तो उसका फुलनेस से कोई लेना–देना नहीं होगा।

अभ्यास-

१. अपने स्कर्ट व ट्राउजर को देखिए और पता लगाइए कि उनमें कितने व किस नाप के डार्ट पड़े हैं?

२. डिजाइन देखकर प्रिंसेस लाइन ढूढ़े।

१३.४ सारांशः-

एक वस्त्र को पूर्णरूप से आकर्षक होने के लिए अच्छा फिट होना आवश्यक है। अच्छी फिट लाने के लिए व्यक्तिगत समानुपात व शारीरिक घुमावों पर ध्यान देना आवश्यक है।

जब हम पैटर्न बनाते हैं, हम सामान्यतः एक बेसिक ब्लॉक लेते हैं व उसे इच्छित पैटर्न में परिवर्तित करते हैं।

ऐसा करने के लिए कुछ तरीके हैं जिनमें मीजरमेन्ट मैथेड, पिवोट मैथेड और स्लैश मैथेड शामिल हैं।

पैटर्न मेकिंग के लिए प्रयुक्त सामग्री में मीजरमेन्ट टेप, पेपर पैटर्न, ट्रेसिंग चक्र, कार्बन, स्केच पेन, मार्कर के साथ विभिन्न रंगो के पेन, दॉती, ग्रेडेड स्केल, १८ इंच स्केल पूरी १/६ चिन्हॉकनों के साथ, १/४ इंच स्केल, १/४ से०मी० फ्रेंच कर्व, लेग कर्व, हिप कर्व, मार्किंग चॉक और पेन्सिल, छोटी व बड़ी कैंची, ऑलपिन व स्कॉच टेप।

कपड़े का लम्बवत् धागा ताना होता है और आड़ा धागा बाना होता है जिससे वीविंग की जाती है। ताने के साथ रखे गए ड्राफ्ट लम्बवत् होते हैं। आड़े रखे गए ड्राफ्ट

बाने के साथ रखे जाते हैं और तिरछे रखे गए ड्राफ्ट, तिरछे कपड़े पर काटे गए कहे जाते हैं।

मीजरमेन्ट मैथेड द्वारा डार्ट को विभाजित करना सरल है। विभाजित की जाने वाली डार्ट की रेखाएँ चिन्हित कर लें। सीम लाइन पर डार्ट की ओपनिंग नाप लें। इस नाप को बनाई जाने वाली डार्टो की संख्या से भाग कर लें।

वस्त्र में फुलनेस कई प्रकार से लाई जा सकती है। आप घेर जोड़ सकते हैं, प्रिंसेस लाइन डाल सकते हैं, योक, टैक्स, प्लीट्स, गैदर्स, शीयरिंग, स्मोकिंग इत्यादि डाल सकते हैं।

फ्लेयर आता है जब आप बिना चुन्नट, टक्स् या प्लीट्स का प्रयोग किए, वस्त्र में फुलनेस लाते हैं। कपड़ा बॉयस पर काटा जाता है।

प्रिंसेस लाइन एक सिलाई रेखा है जो कंधे से या आर्महोल के सबसे गहरे बिन्दु से बस्ट बिन्दु से होती हुई, हेमलाइन तक जाती है।

योक का प्रयोग फुलनेस के नियन्त्रण रखने, स्कर्ट या ब्लाउज़ के उपरी भाग को ट्रिम व स्मूथ रखने तथा हिप व बस्ट पर आवश्यक फुलनेस छोड़ने के लिए किया जाता है।

१३.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

प्रश्न–१ मीजरमेन्ट मैथेड क्या है?

प्रश्न–२ वस्त्र में फुलनेस लाने के लिए किन–किन फीचर का प्रयोग किया जाता है?

प्रश्न–३ सेलवेज किनारा क्या होता है?

प्रश्न–४ सीधे ग्रेन और आड़े ग्रेन में अन्तर बताएँ?

प्रश्न–५ तिरछा ग्रेन कौन सा विशिष्ट डिजाइन सर्वश्रेष्ठ बनाता है?

१३.६ स्वाध्ययन हेतु

१. पैटर्न कटिंग मेड ईजी–आ स्टेप बाई स्टेप इन्ट्रोडक्शन, द्वारा गिलियन हॉलमैन, प्रकाशन–बी०टी० बैटस्फोर्ड लि०, यू० के०।

यूनिट-१४

संरचना

१४.१ यूनिट प्रस्तावनाः-

यह यूनिट विद्यार्थियों को विभिन्न प्रकार के गैदर्स, टक्स् व प्लीट्स के विषय में जानकारी देता है तथा इन्हे कैसे कपड़े में डाला जाता है, बताता है।

१४.२ उद्देश्यः-

गैदर्स, टक्स् और प्लीट्स वस्त्र का आकर्षक भाग बनाते हैं और इनमें उपयोग तथा सज्जा, दोनो ही गुण होते हैं। इनके अध्ययन से विद्यार्थी इनके कार्य व प्रयोग के विषय मे जान पाएँगे।

१४.३ गैदर्स, टक्स और प्लीट्सः-

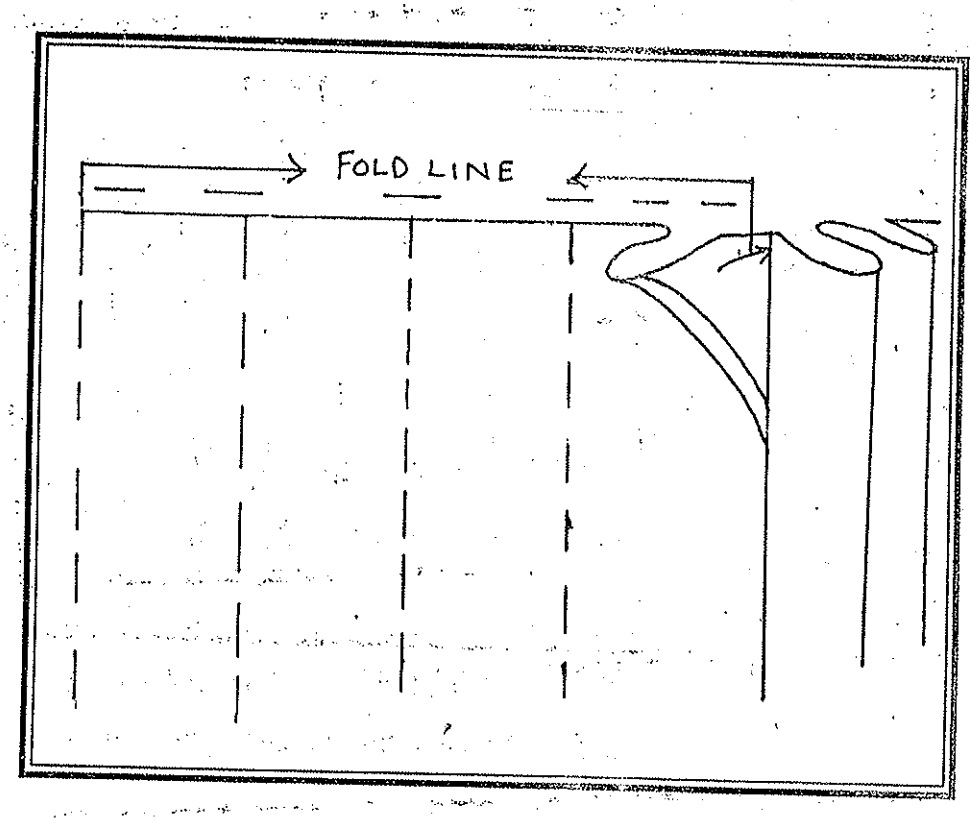
संरचनात्मक तरीको की लम्बी श्रंखला का प्रयोग कर कपड़े में डिजाइन फीचर्स की रचना की जा सकती है। प्लीट्स, टक्स् रफलेस इत्यादि आधारभूत हैं। इनमें से हर एक को, अकेले या संयोजित करके, रचनात्मक रूप से प्रयोग करके किसी भी वस्त्र के सजावट के लिए विविध डिजाइन रचे जा सकते हैं।

हम प्लीट्स की चर्चा से प्रारम्भ करते हैं-

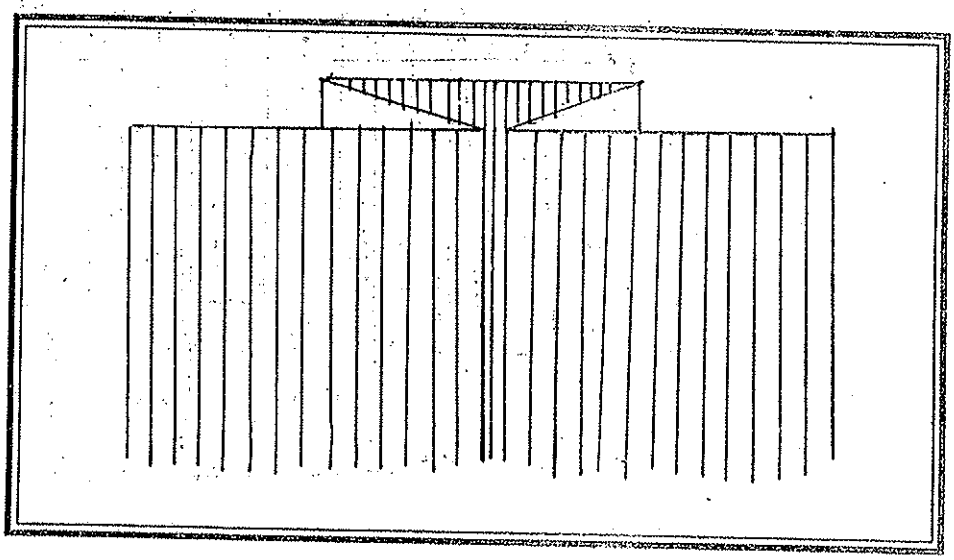
फुलनेस नियन्त्रित करने के लिए कपड़े में डाले गए मोड़ों को प्लीट्स कहते हैं। आवश्यक कपड़े की मात्रा, प्लीट के प्रकार, हर प्लीट की गहराई व प्लीट्स की संख्या, हर प्लीट के मध्य के अन्तर व वस्त्र के उस भाग की चौड़ाई, जहाँ प्लीट्स

डालनी है, के अनुसार आंकलित की जाती है।

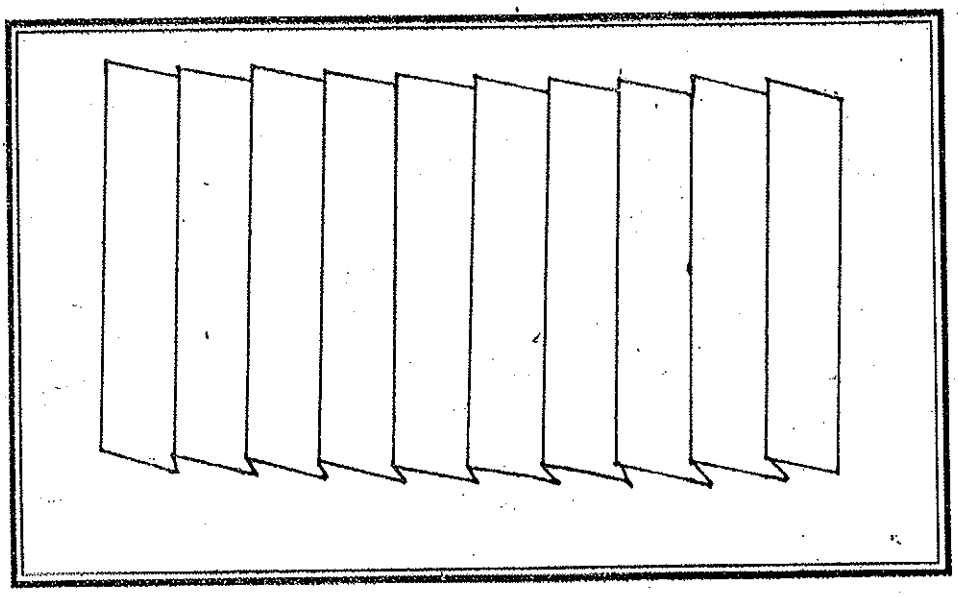
प्लीट्स वस्त्र में, डिजाइन के भाग की तरह डाली जाती है और हिलने–डुलने में आसानी के लिए ढ़ील के रूप में कार्य करती है। प्लीट्स सदा एक समान बननी चाहिए व सीधी लटकनी चाहिए। ऐसा करने के लिए, वह कसकर, सपाट पकड़ी जानी चाहिए व हर प्लीट के लिए उपयुक्त कपड़ा देना चाहिए।



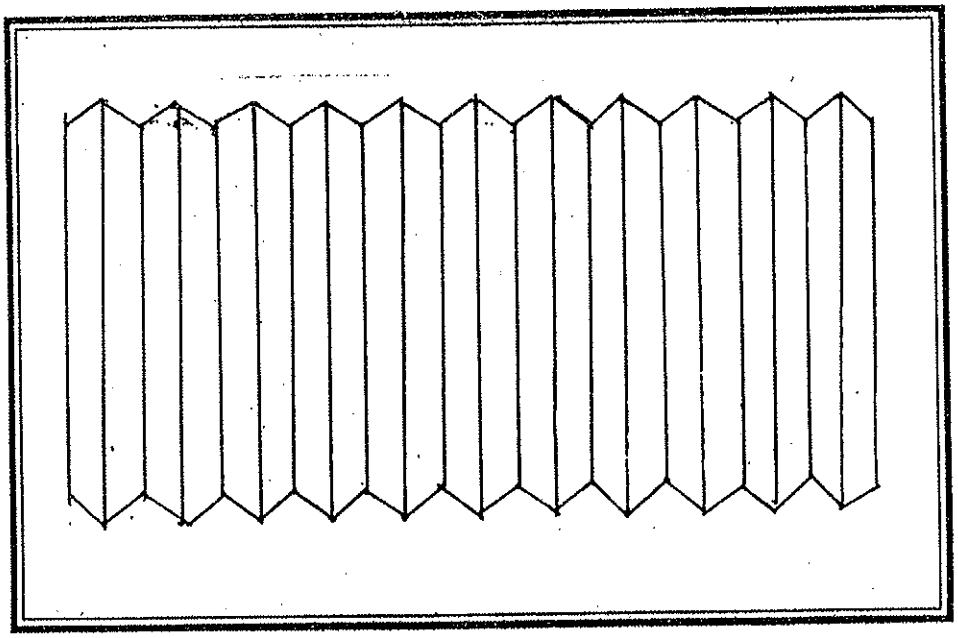
विभिन्न लाइनिंग के साथ प्लीट्स:



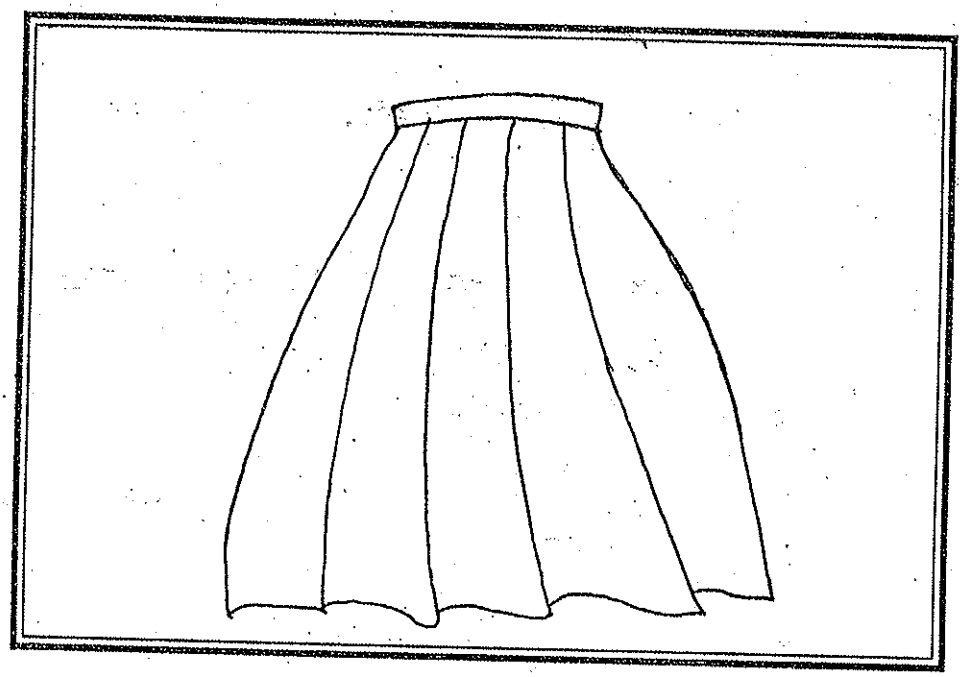
नाइफ प्लीट्सः—नाइफ प्लीट्स बनती है, जब कपड़े के सभी मोड़ एक ही दिशा में हो तथा हर प्लीट के मध्य एक बराबर दूरी हो। मोड़ में लिए गए कपड़े की मात्रा, प्लीट को गहराई देती है। हर प्लीट में प्रयुक्त कपड़ा, पूर्ण प्लीट की चौड़ाई का तीन गुना होता है। यदि प्लीट की चौड़ाई ५ से०मी० है तो मोड़ में ली जाने वाली कपड़े की मात्रा १० से०मी० होनी चाहिए। अतः, एक नाइफ प्लीट बनाने के लिए आवश्यक कपड़े की कुल मात्रा १५ से०मी० है।



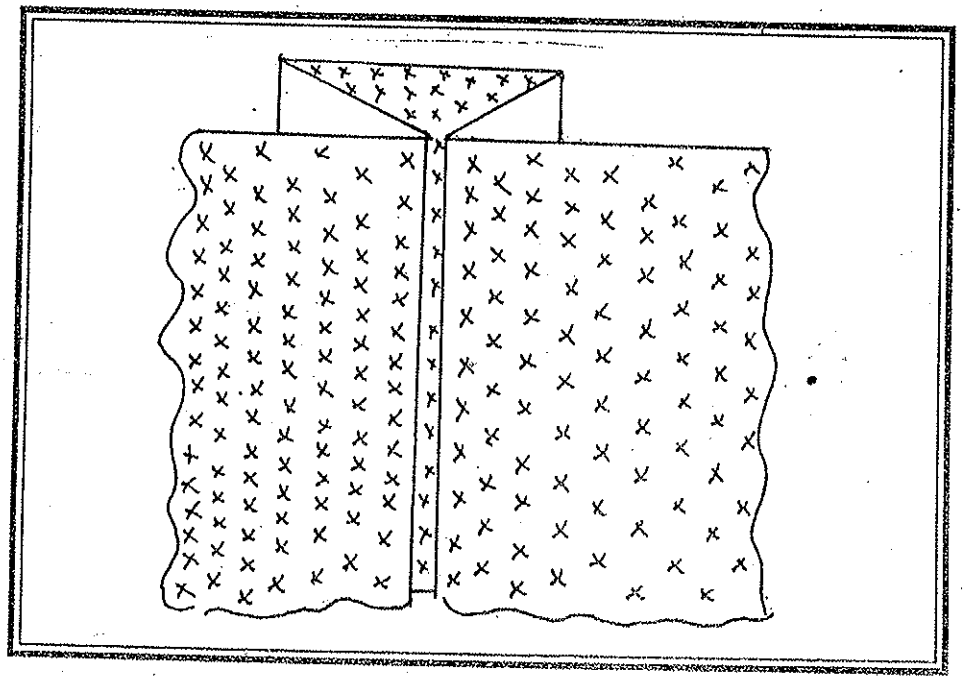
अकोर्डियन प्लीट्सः- यह भी नाइफ जैसी प्लीट्स होती है। अन्तर सिर्फ इतना है कि यह बहुत पतली होती है।



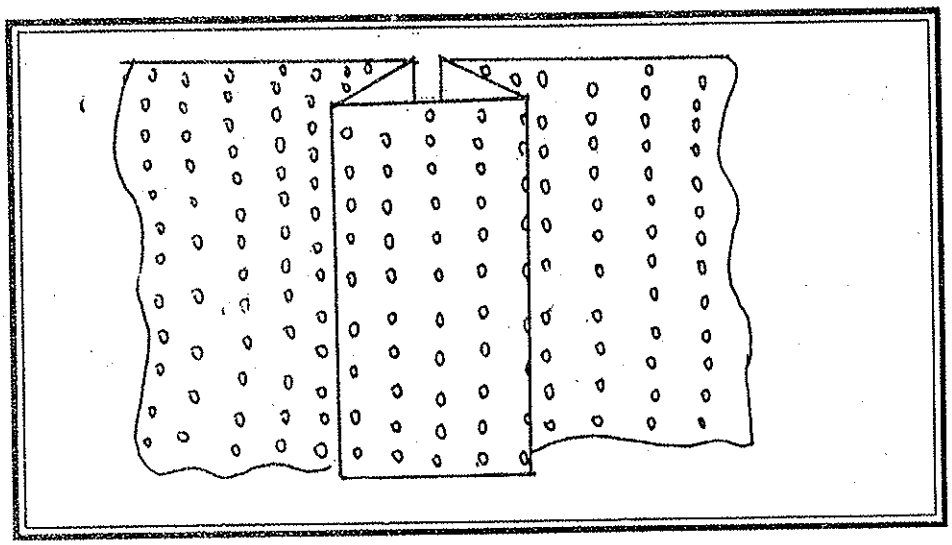
सनबर्स्ट प्लीट्सः- नाइफ प्लीट्स जैसी होती है परन्तु कमर पर पतली व हेमलाइन पर चौड़ी होती है।



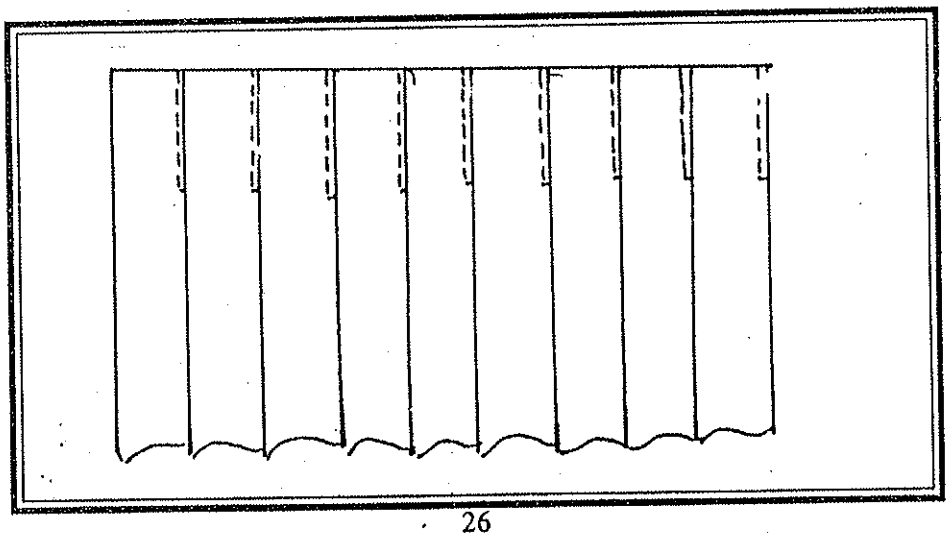
इनवर्टिड प्लीट्सः- इनवर्टिड प्लीट्स, दो नाइफ प्लीट्स द्वारा बनती है; एक, एक ओर मोड़ी गई तो दूसरी का मोड़ दूसरी ओर रखा जाता है जहाँ वह पहली से मिलती है। कपड़ा अत्यधिक मोटा होता है, प्लीट के शीर्ष का सीम अलाउन्स काटकर प्लीट को भारी होने से बचाया जा सकता है।



बाक्स प्लीट्सः- इनवर्टिड लीट को उल्टी ओर से देखने पर, बॉक्स प्लीट जैसी दिखती है। दो नाइफ प्लीट्स को कपड़े के सामने की ओर मोड़ने की जगह, पीछे की ओर मोड़ देने से बॉक्स प्लीट बनती है जिसमें दोनो नाइफ नीचे हों। यदि बॉक्स प्लीट की चौड़ाई ४ से०मी० है तो किसी भी ओर मोड़े गए कपड़े की मात्रा ४ से०मी०, अर्थात एक बॉक्स प्लीट के लिए आवश्यक कपड़े की कुल मात्रा १२ से०मी० है। प्रभावशाली बनाने के लिए हर प्लीट को नीचे एक बिन्दु तक खींचा जा सकता है। प्लीट्स, प्रायः रूचिकर डिजाइन विविधता लाने के लिए डाली जाती है।

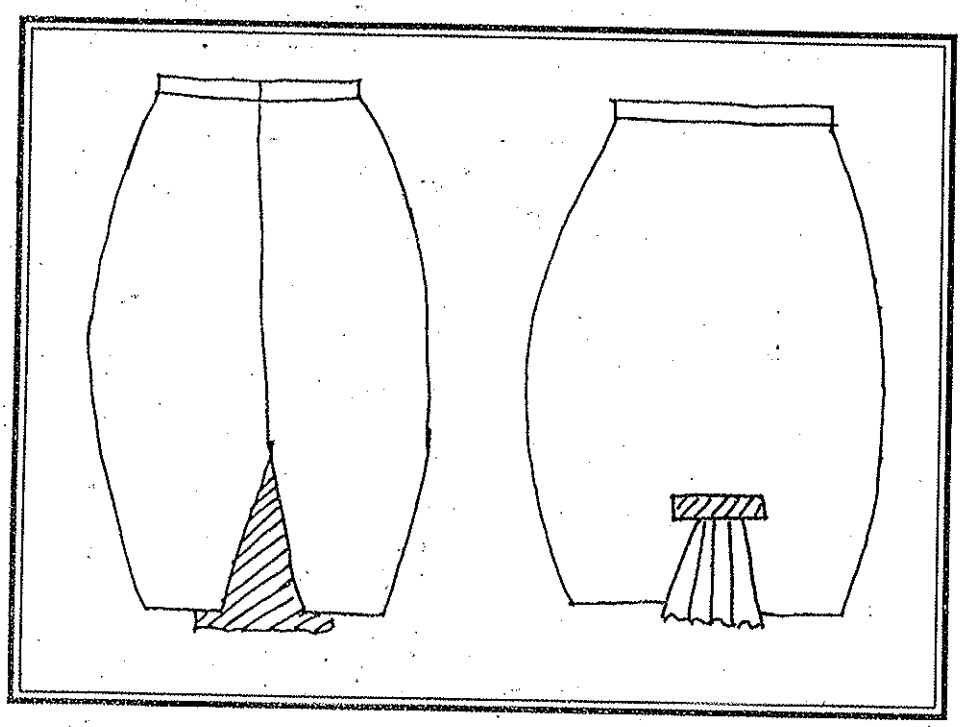


किक प्लीटः- किक प्लीट्स प्रायः कसी स्कर्ट पर प्रयोग की जाती हैं, पीछे की केन्द्रीय सिलाई, हिलने–डुलने की स्वतन्त्रता देने के लिए, अतः इनका यह नाम है। किक प्लीट लम्बाई में लगभग २० से०मी० होती है और यह पीछे की केन्द्रीय सीम लाइन के आगे बढ़े भाग के रूप में काटी जाती है। प्लीट्स के लिए लगभग १६ से०मी० की अलाउन्स होनी चाहिए।



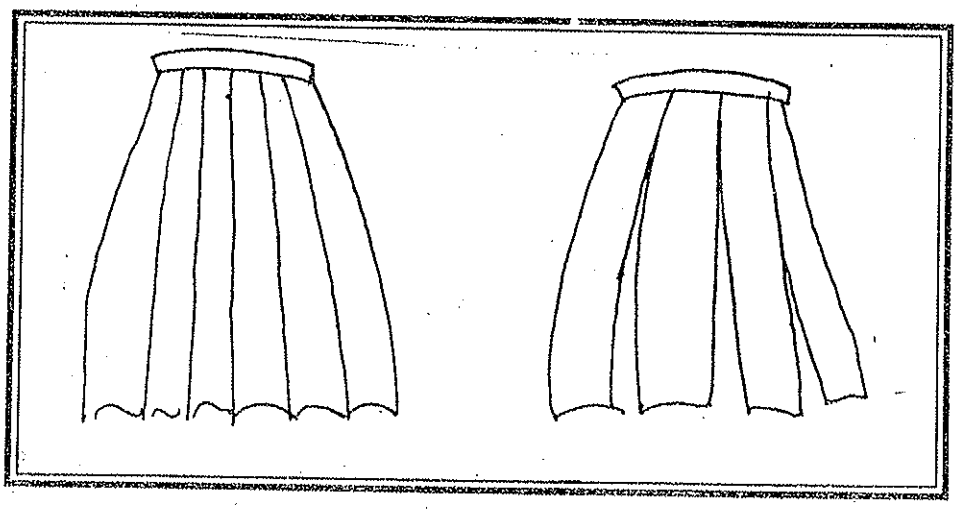
सिलाई में छिपी प्लीट्सः-

कभी–कभी कपड़े को काटते समय, प्लीट के बीच में सिलाई को आने देना मितव्ययी सिद्ध होता है जिससे वस्त्र पहने जाने पर सीम दिखाई न दें।

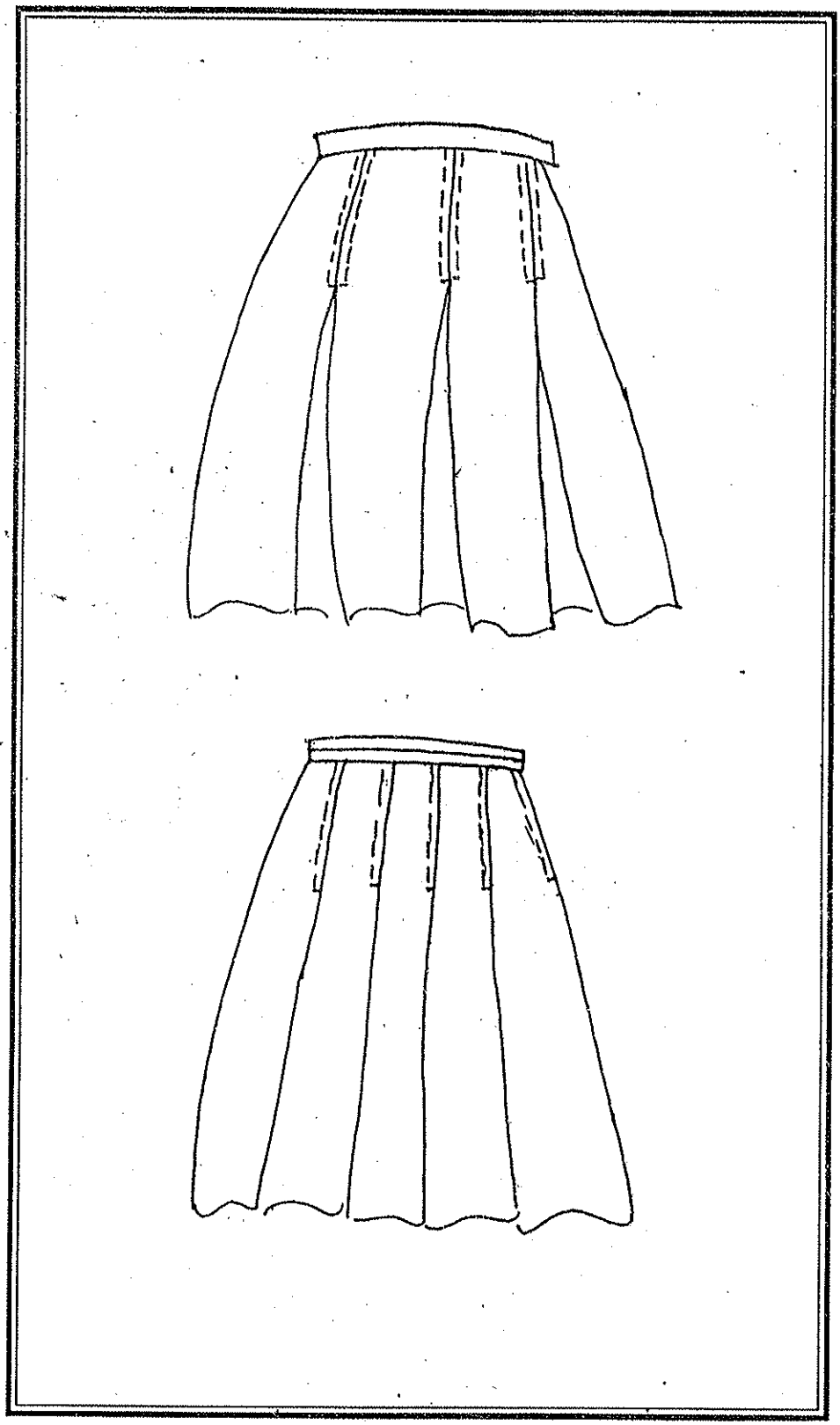


प्लीट के किनारे को मजबूती देनाः-

प्लीट का किनारा हमेशा भार का बिन्दु होता है और अतः कुछ मज़बूती देना आवश्यक है। यह बार–टैक या स्टे अथवा बकरम या अतिरिक्त कपड़े के रूप में हो सकता है। बार टैक्स प्लीट्स के सिले जाने के बाद लगाया जाता है जबकि स्टे पहले सिला जाता है।



नाइफ प्लीट्स के ।घरों के साथ प्लीट्स के शीर्ष की चौड़ाई में एक सीधी सीम बाइन्डिंग सिली जानी चाहिए जिससे प्लीट्स स्थिर रहे और हर प्लीट् दो से तीन क्रास टॉके से बँधी होनी चाहिए।



अब हम देखते हैं कि टक्स् क्या होते हैं:–

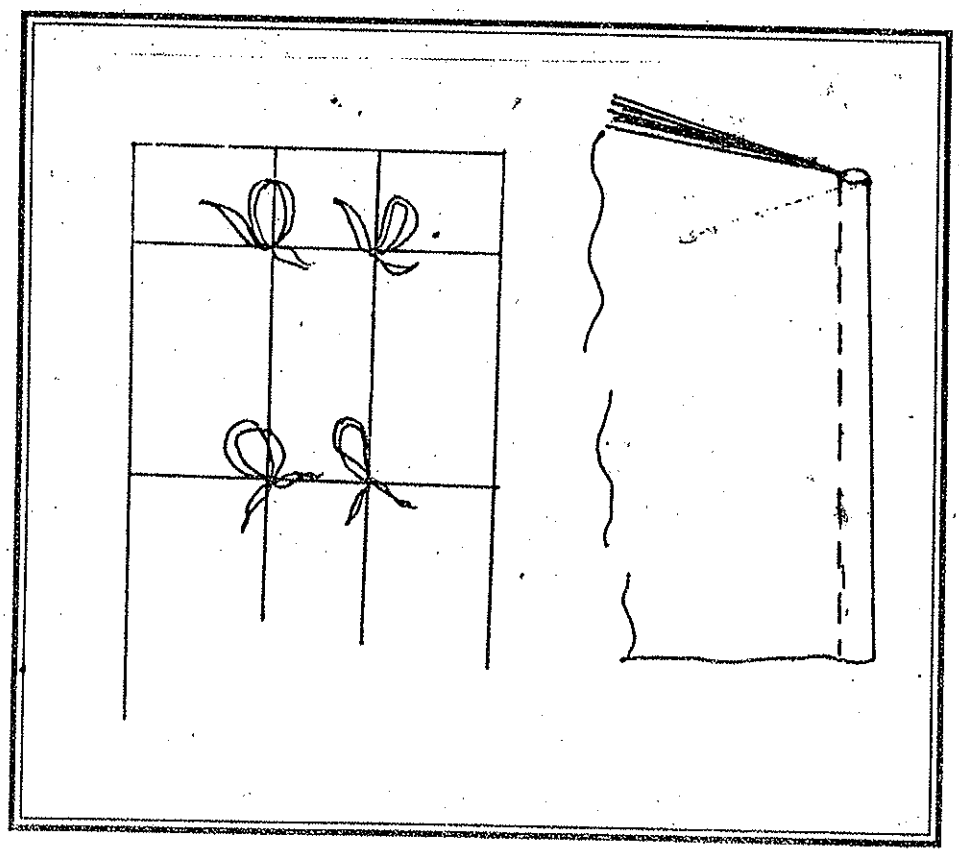
टक्स, कपड़े के पतले–पतले मोड़ होते हैं जो मोड़ के समानान्तर पूरी लम्बाई तक सिले जाते हैं। ड्रेसमेकिंग मे सामान्यतः ग्रेन की सीध में १.३ से०मी० (१/२) इंच चौड़े टक्स जबकि लिंजरी मेकिंग में .६ से०मी० (१/४ इंच) चौड़े टक्स् डाले जाते हैं।

टक्स् को सपाट दबाकर व प्रायः वस्त्र के केन्द्र से हटाकर डाला जाता है। हर टक्स्, प्लीट्स ही की तरह अपनी चौड़ाई के तीन गुने कपड़े की आवश्यकता होती है। यह शायद ही कभी अकेले डाली जाती हो, प्रायः दो या अधिक के समूह में कार्यान्वित की जाती है।

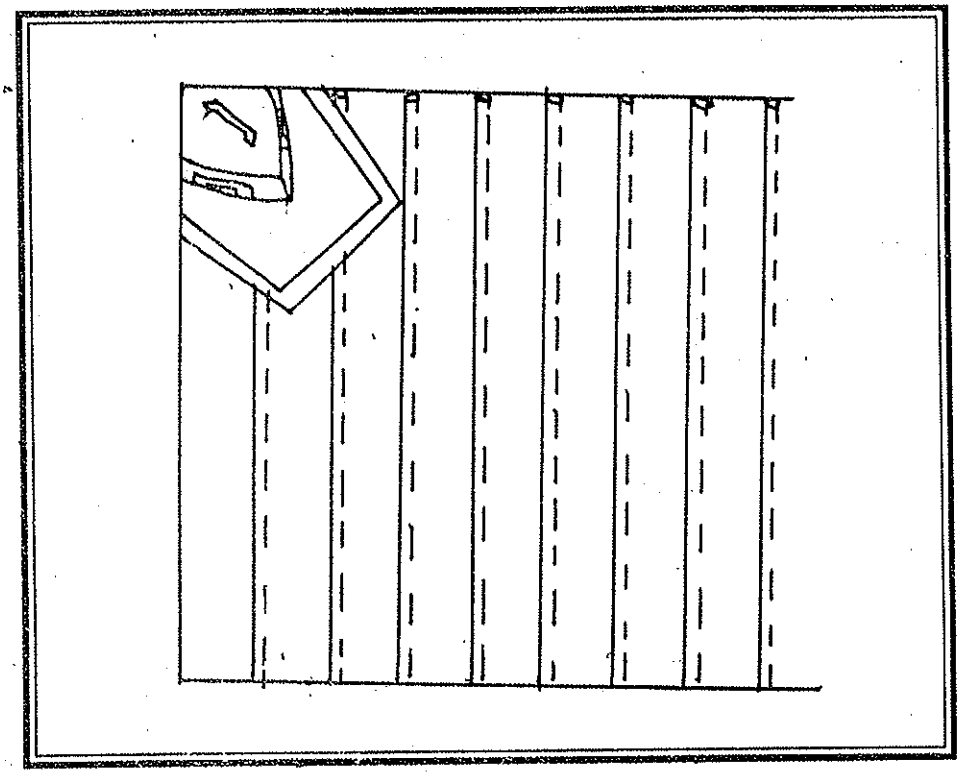
यह फुलनेस को नियन्त्रित रखने का सज्जापूर्ण तरीका है, उदाहरणार्थ किसी ब्लाउज़ या ड्रेस की कंधे की रेखा। हाथ से सिले जाने पर टक्स् के नीचे वाली ओर पर कार्य करें, मशीन से सिलने पर उपर की ओर कार्य करें।

इससे सिलाई की बेहतर साइड उपर आती है, प्लीटिंग की ही तरह। (टक्स को सावधानी पूर्वक व आकर्षक रूप में कार्यान्वित करना चाहिए और यह सम्पूर्ण कार्य उपयोगी भी है व सजावटी भी)।

टक्स् बनाने के लिए निम्न रेखाचित्र का अनुसरण करे:–



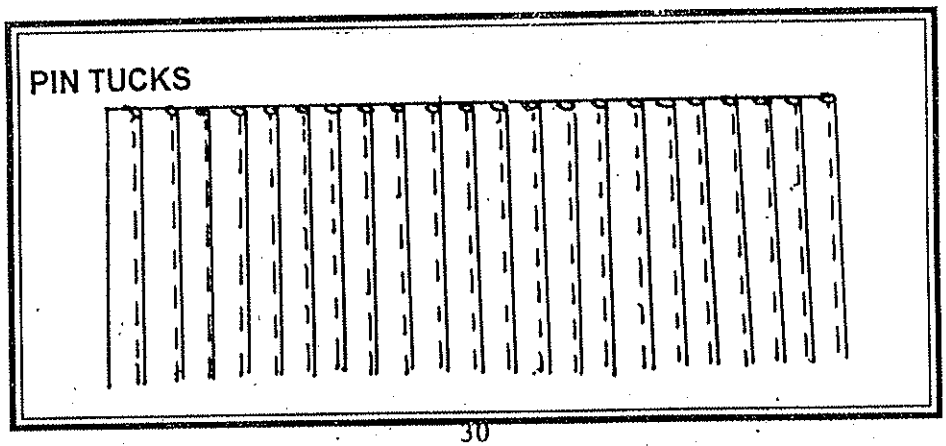
टक्स् को दबाने के लिए निम्न रेखाचित्र का अनुसरण करें:–



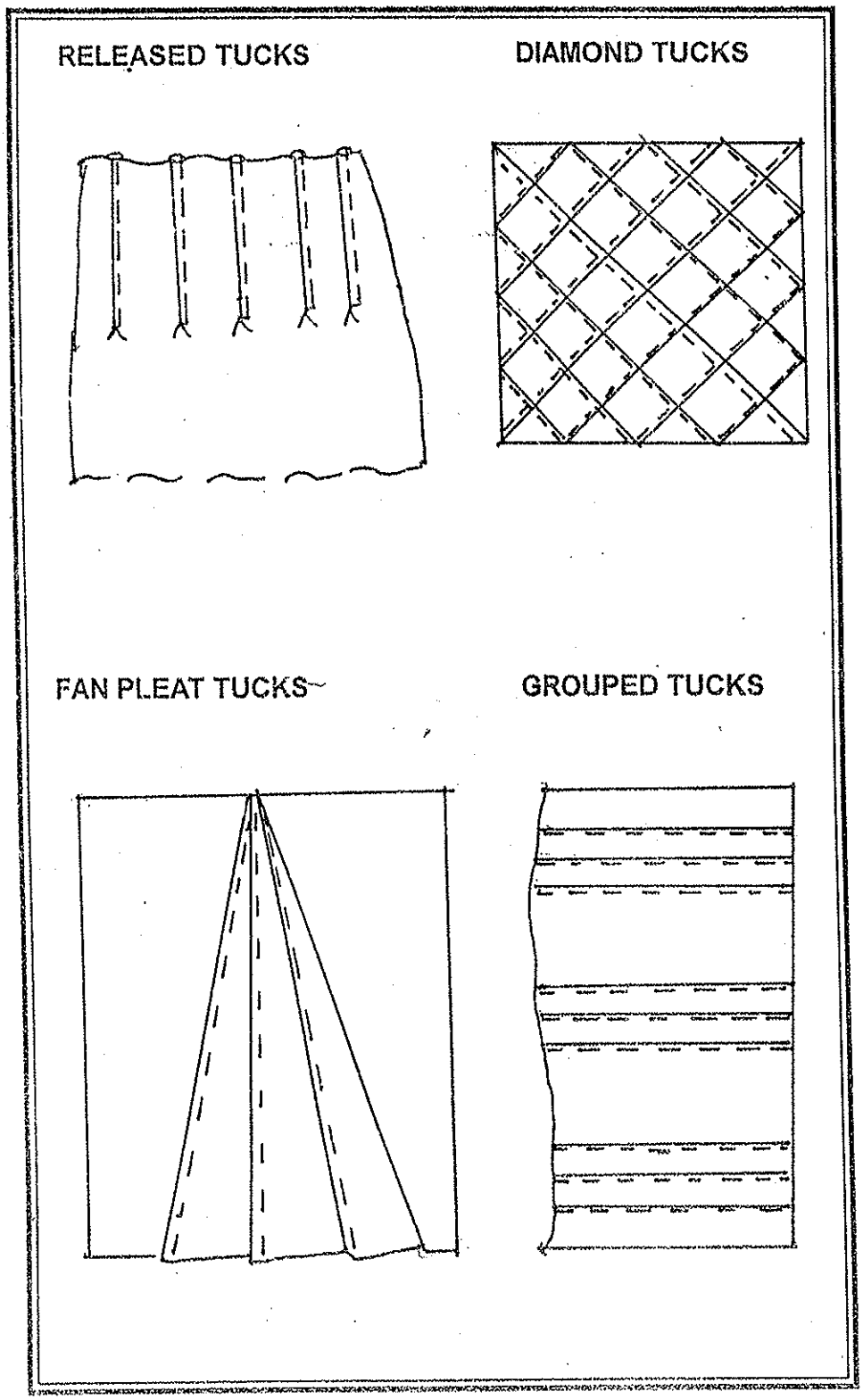
टक्स् निम्न प्रकार के होते हैं–

पिन टक्स्:-

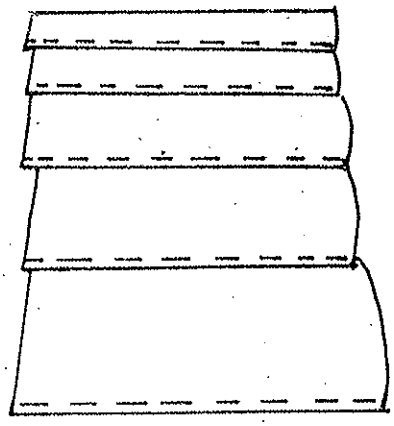
यह अत्यधिक पतले टक्स् होते हैं जिन्हें समूह में या बराबर की दूरी पर व्यवस्थित किया जा सकता है। यह, कई आधुनिक दो सुई वाली सिलाई मशीनों पर स्वतः बनाएँ जा सकते हैं, जो टक्स् को उठा व कोर्ड भी कर सकती है या यह अन्य कई सिलाई मशीनों पर, मोड़ वाली किनारी से ठीक .३ से०मी० (१/८ इंच) दूर सिलाई लगाकर, डाली जा सकती है। उपयुक्त कपड़े हैं– वॉयल, सूती लॉन, टेरीलीन, रेशम, सूती, लट्ठा, टेरीकॉटन और स्पन।



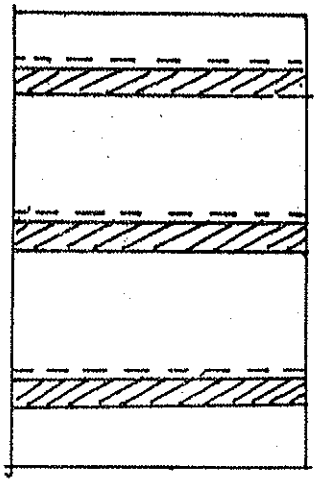
विभिन्न प्रकार के पिन टक्स् हैं– ब्लाइन्ड टक्स, डायगोनल टक्स, पिन टक्स, क्लस्टर्ड टक्स, स्पेरड टक्स, ग्रेजुएटेड टक्स, पिप्ड टक्स, ग्रुप्ड टक्स, फैन प्लीट टक्स, डॉयमन्ड टक्स, रिलीज्ड टक्स और हाथ से सिले टक्स।



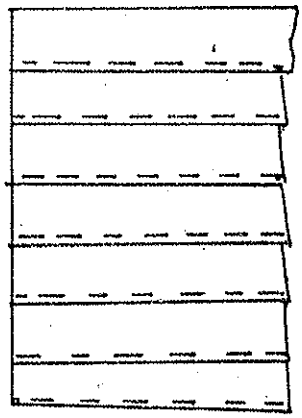
GRADUATED TUCKS



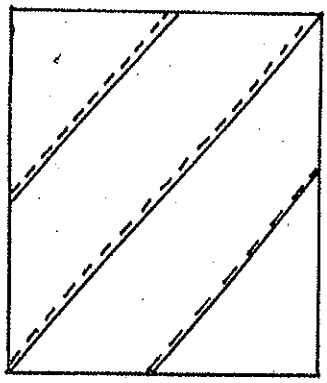
PIPED TUCKS



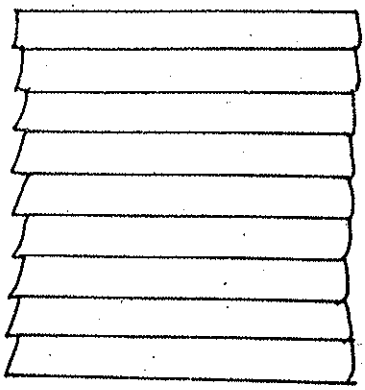
INVERTED TUCKS



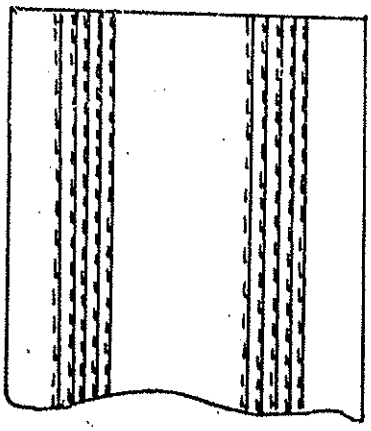
DIAGONAL TUCKS

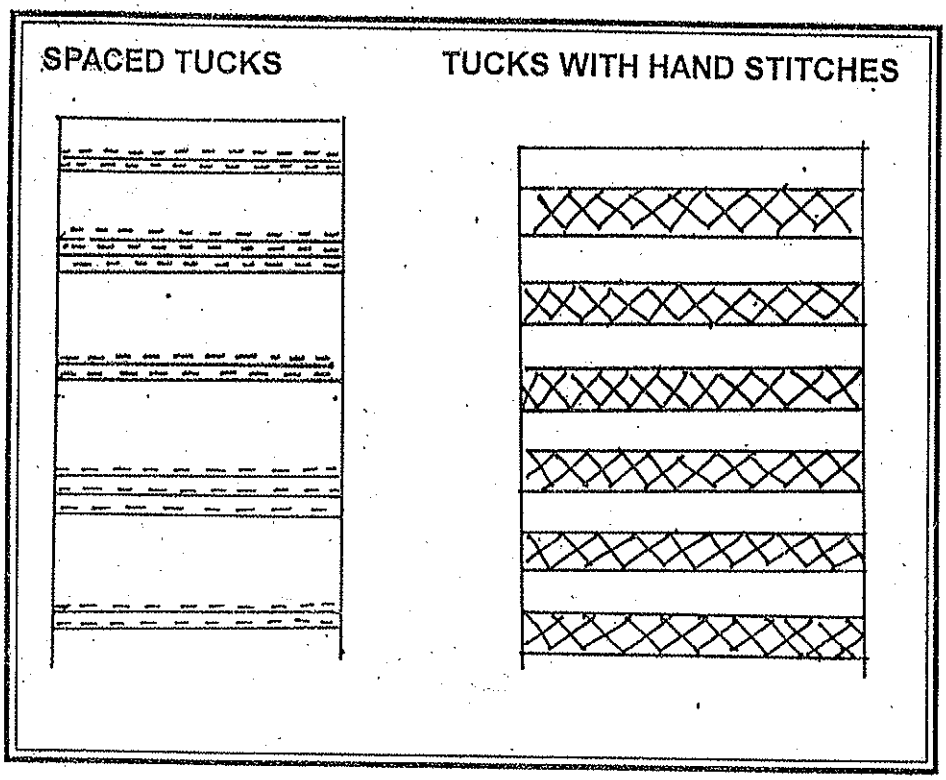


BLIND TUCKS



CLUSTERED TUCKS

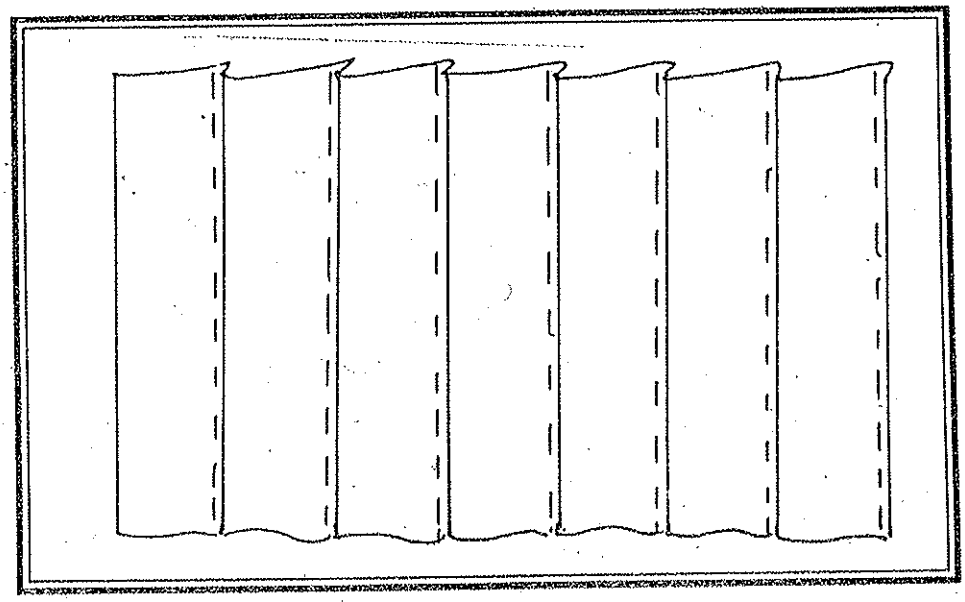




वाइड टक्सः-

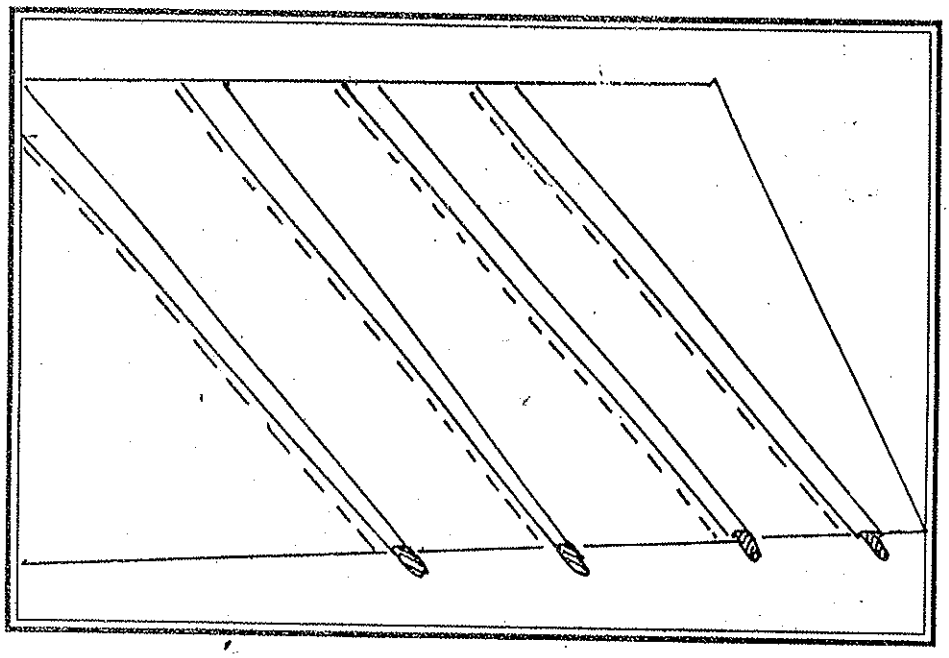
यह भी पिन टक्स की तरह बनाए जाते हैं परन्तु कपड़े के मोड़ वाले किनारी को .३ से०मी० दूर सिलने के स्थान पर सामान्यतः .६ से० मी० या १.३ से०मी० (१/४ इंच) दूर सिलाई की जाती है।

इन टक्स् की गहराई व दूरी वस्त्र के डिजाइन, प्रयोग किए जा रहे वस्त्र के प्रकार और आवश्यक अन्तिम प्रभाव पर निर्भर करेगी।

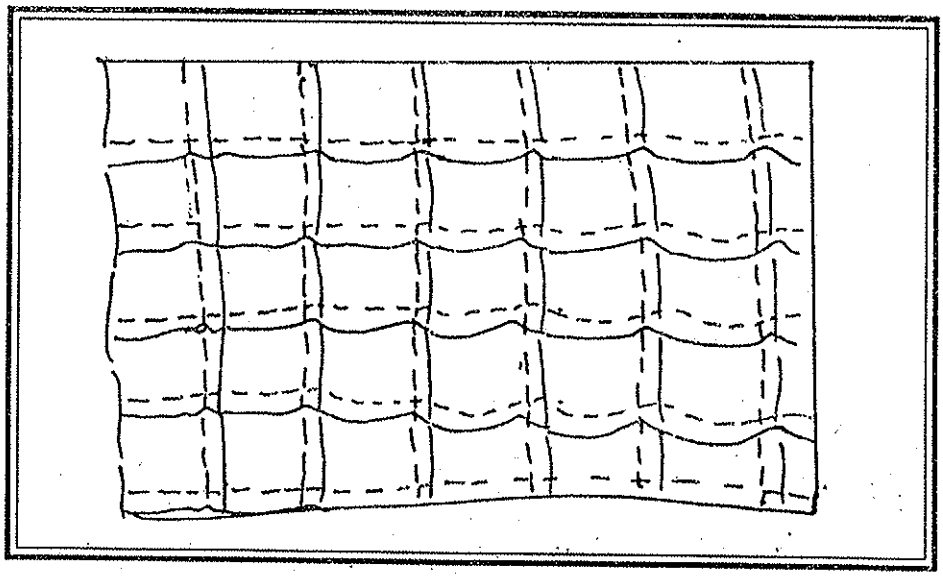


कार्ड वाली टक्सः-

टक्स में एक डोरी बॉध दे और मशीन के कोर्डिंग फुट का प्रयोग करते हुए सिलाई करें। कोर्डेड टक्स उन कपड़ों पर सर्वश्रेष्ठ रहती है जो धुलने के स्थान पर, ड्राई क्लीन किए जा सकते हों। जब एक कोर्ड को टक्स के अन्दर डाला जाता है, यह थोड़ा भारी हो सकता है और कोर्ड की खिंचाव क्षमता कपड़े से भिन्न हो सकती हैं

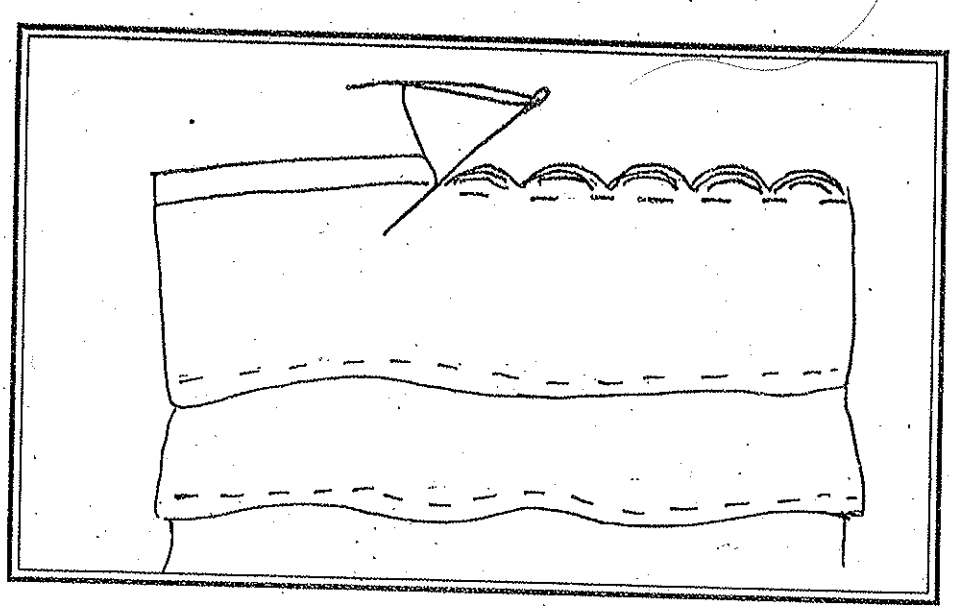


क्रास टक्सः- यह सामान्य पिन टक्स का विविध रूप है। यह अच्छा सजावटी रूप बनाते हैं। क्रॉस टकस में सामान्य टक्स के समूह के एक्रास एक अन्य पिन टक्स का समूह डाला जाता है।



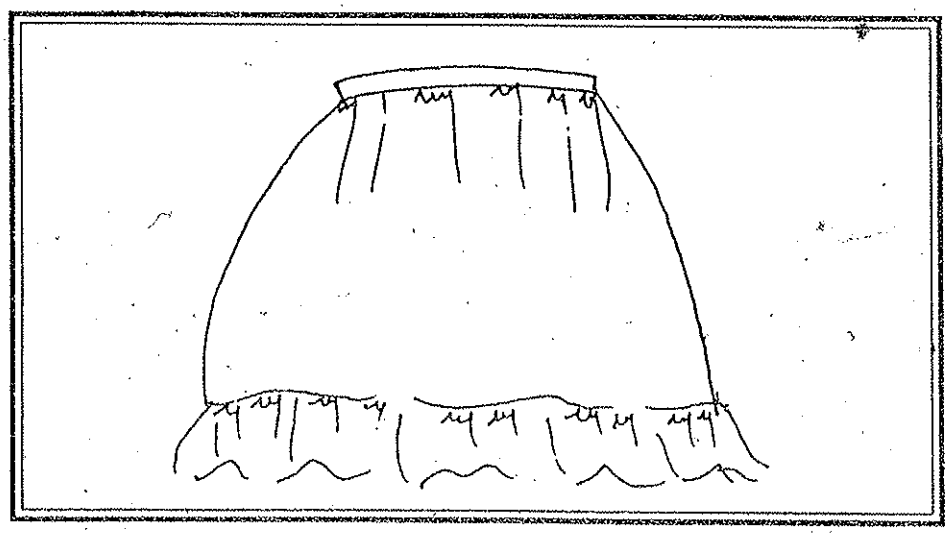
शेल टक्सः-

यह सभी टक्स में सबसे अधिक शोभापूर्ण है और इसमें वाइड टक्स पर हाथ से कार्य कर अत्यधिक आकर्षक रूप की रचना की जाती है।



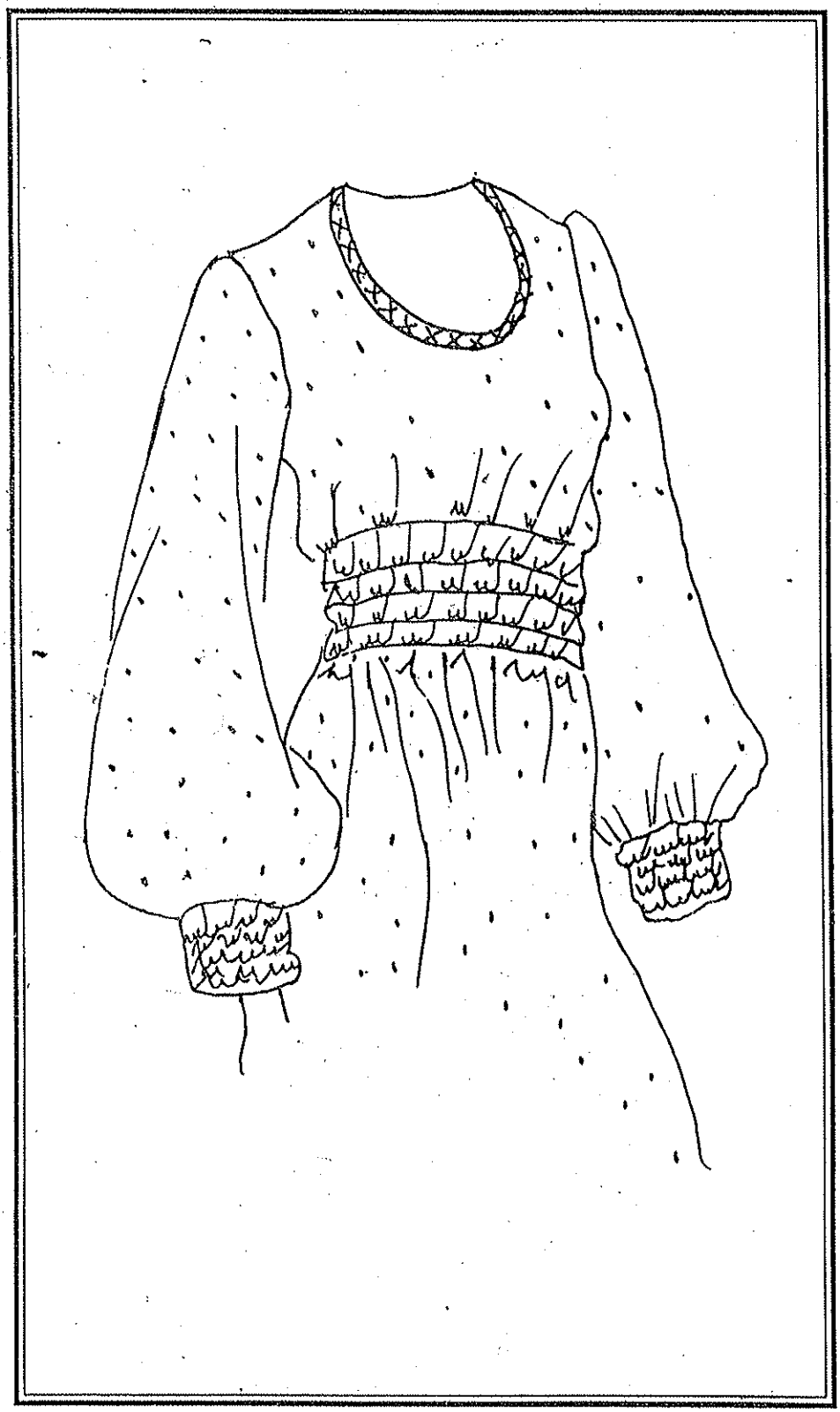
अब हम देखते हैं कि गैदर्स क्या होते हैंः-

गैदरिंग, कपड़े को इकट्ठा करने की प्रक्रिया है। एक विशेष मात्रा के कपड़े को नर्म मोड़ देकर छोटे भाग में एकत्र किया जाता है। सामान्यतः यह गैदरिंग स्थान का ढ़ाई गुना होती है। प्रभाव कपड़े पर निर्भर करता है। चुन्नट की मात्रा भी कपड़े की मोटाई पर निर्भर करेगी। चुन्नट हाथ से या मशीन द्वारा दिए जा सकते हैं। ढ़ीली सिलाई या कच्ची सिलाई, कपड़े पर की जाती है और फिर कपड़ा इकट्ठा करने के लिए धागे खींच दिए जाते हैं।



शीयरिंगः-

यह करने के लिए चुन्नट की कई रेखाएँ बनाई जाती हैं। यह एक सजावटी गुण है और हल्के कपड़ो पर अच्छा लगता है।

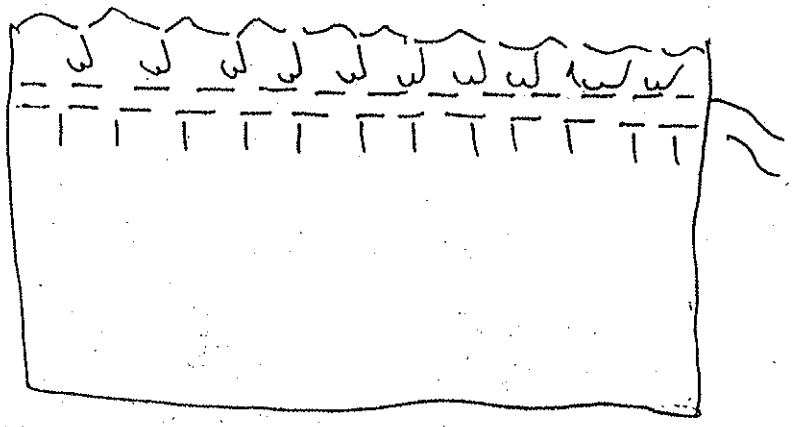


रफल्स:-

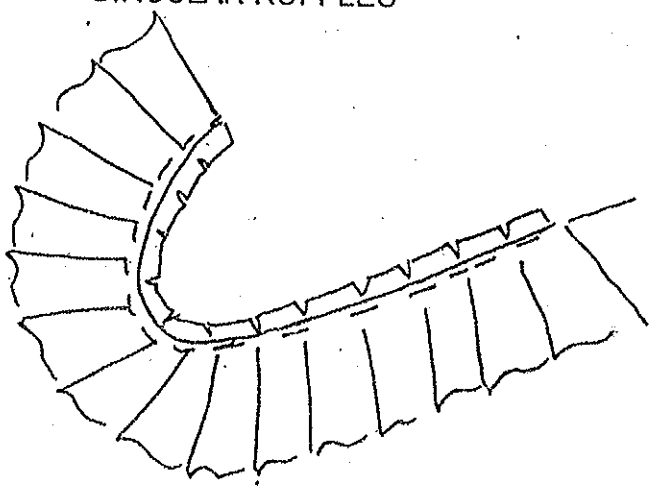
रफल्स कपड़े की एक पट्टी है जो इस तरह काटी जाती है कि वह फुलनेस लाए। इसका मुख्य उद्देश्य सज्जा करना है, परन्तु वस्त्र की लम्बाई बढ़ाने के लिए भी प्रयोग की जाती है।

रफल्स को एक बॉयस कपड़े और एक सीधे कपड़े पर भी काटा जा सकता है। कटिंग प्रभाव पर निर्भर करते हुए रफल विभिन्न प्रकार के होंगे।

STRAIGHT RUFFLES

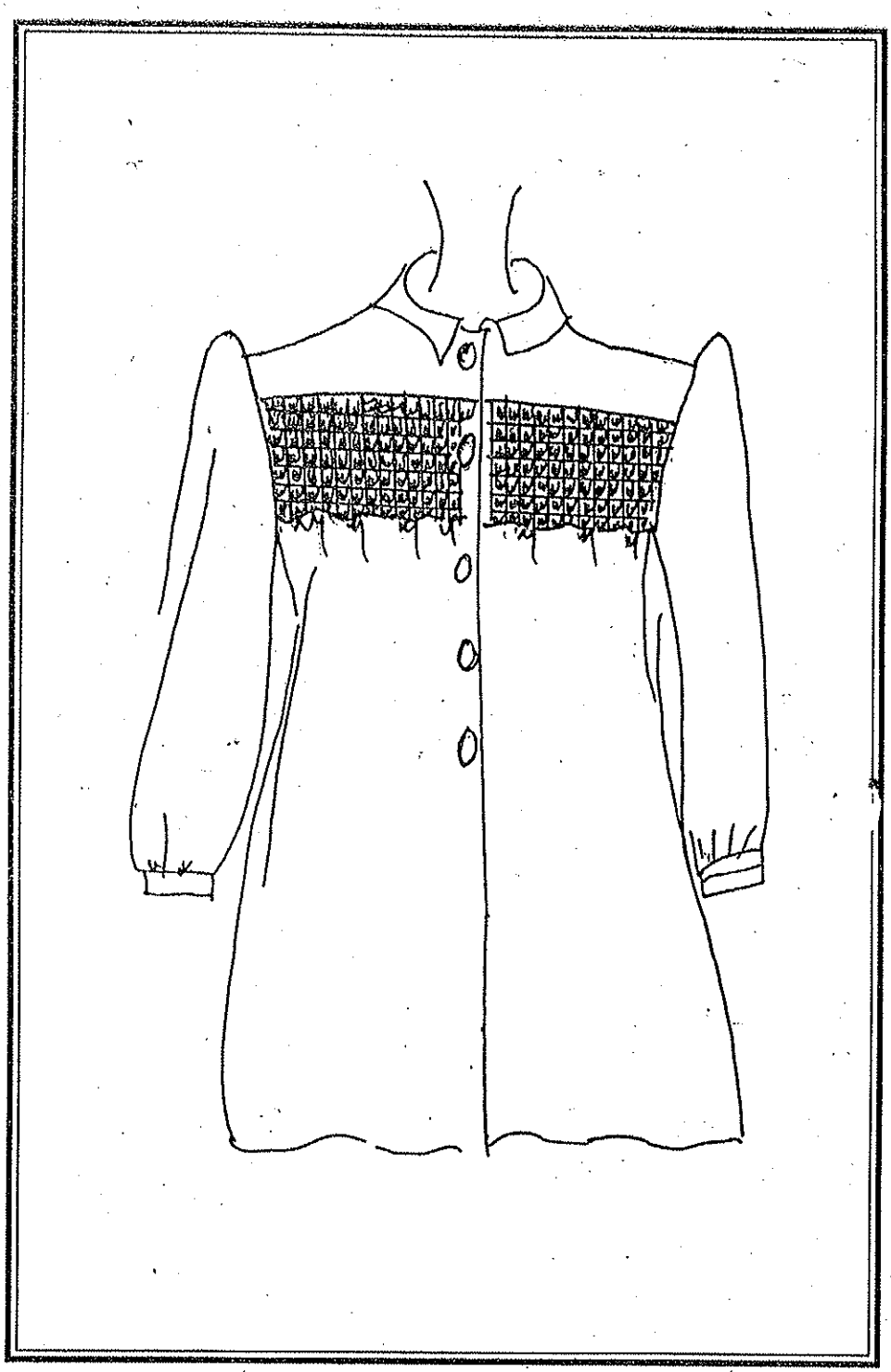


CIRCULAR RUFFLES



स्मोकिंगः-

इसमें कपड़े नियमित दूरी पर सिलकर, मोड़ों की रचना की जाती है। इन फोल्ड्स को, फिर एक साथ खींचकर डिजाइन की रचना की जाती हैं। यह हल्के कपड़ों पर अच्छा लगता है। यह सामान्यतः योक, कमर, आस्तीन इत्यादि पर की जाती है। प्रायः मोड़ों पर कढ़ाई करके शोभापूर्ण व सौन्दर्यपूर्ण रूप दिया जाता है।



अभ्यास-

१— कपड़ा ले व सिखाये गए सभी प्लीट्स बनाएँ।

२— कपड़ा ले व सभी टक्स बनाएँ।

१४.४ सारांशः-

कई प्रकार के संरचनात्मक तरीकों का प्रयोग करके डिजाइन की रचना की जा सकती है जैसे— प्लीट्स, टक्स, रफल्स इत्यादि।

प्लीट्स, कपड़े में डाले गए वह मोड़ हैं जिनसे फुलनेस नियन्त्रित होती है। आवश्यक कपड़े की मात्रा, प्लीट्स की संख्या, प्लीट की गहराई, प्लीट्स के मध्य की दूरी और वस्त्र की चौड़ाई एवं प्लीट के प्रकार पर निर्भर करती है।

प्लीट्स कई प्रकार की होती है— नाइफ प्लीट्स, एकोर्डियन प्लीट्स, सनबर्स्ट प्लीट्स, इनवर्टेड प्लीट्स, बॉक्स प्लीट्स, और किक प्लीट्स।

कपड़े के पतले मोड़ टक्स कहलाते हैं।

टक्स निम्न प्रकार के होते हैं— पिन टक्स, ब्लाइंड टक्स्, डायग्नल टक्स, इनवर्टेड टक्स, क्लस्टर्ड टक्स, स्पेस्ड टक्स, ग्रेजुएटेड टक्स, पाइप्ड टक्स, ग्रुप्ड टक्स, हाथ से टंके टक्स, वाइड टक्स, कोर्डेड टक्स, क्रास टक्स व शेल टक्स।

गैदरिंग कपड़े को एकत्र करने की प्रक्रिया हैं।

शीयरिंग करने के लिए कपड़े की कई रेखाओ को गैदर किया जाता है।

रफल कपड़े की पट्टी हैं जो ऐसे काटी या कार्य की जाती है कि फुलनेस का निर्माण करें।

स्मोकिंग में कपड़े को नियमित दूरियों पर सिलकर, मोड़ों की रचना की जाती है।

१४.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

प्रश्न—१ प्लीट्स क्या होती है? कितने प्रकार की प्लीट्स होती है?

प्रश्न—२ टक्स क्या है? टक्स कितने प्रकार के होते हैं?

प्रश्न–३ गैदरिंग क्या है?

प्रश्न–४ शीयरिंग क्या है?

प्रश्न–५ रफल क्या है?

१४.६ स्वाध्ययन हेतु-

१ फैशन कैलिडोस्कोप द्वारा मेहर कैस्टेलिनो, प्रकाशक रूपा एण्ड क० एनसाइक्लोपीडिया।

२– एनसाइक्लोपीडिया ऑफ फैशन डिटेल, द्वारा पैटरिक जॉन, प्रकाशन–बी०टी० बैटस्फोर्ड लि०, लन्दन।

यूनिट-१५

संरचना

१५.१ यूनिट प्रस्तावनाः-यह यूनिट आपको डार्ट के स्थान बदलने से परिचित कराता है। यह पैटर्न मेकिंग थ्योरी का आगे का भाग है और इसमें पैटर्न बनाने के मीजरमेन्ट, पिवोट व स्लैश मैथेड शामिल हैं।

१५.२ उद्देश्यः-

डार्ट मैनीपुलेशन विधार्थियों को पैटर्न मेकिंग के बारीक पक्ष समझाता है जो किसी पोशाक को बेहतर रूप देने में सहायता करते हैं।

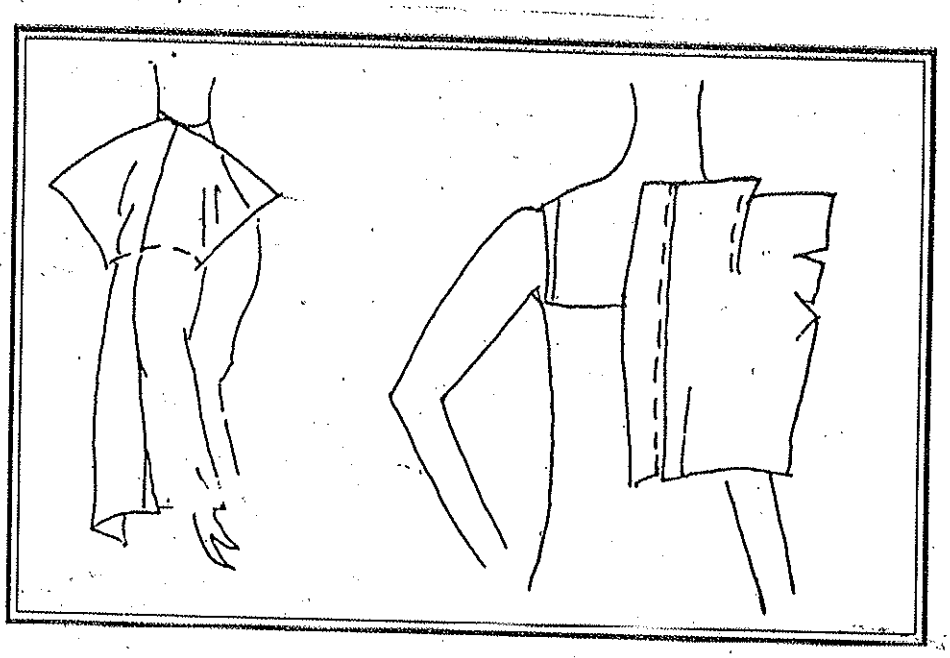
१५.३ डार्ट का प्रबंध कौशलः-

सफल पैटर्न कार्य करने के लिए डार्ट की समझ होना जरूरी है। डार्ट को एक स्थान से दूसरे स्थान ले जाना और गैदर्स या सीम लाइन में बदलना, मूलभूत भाग हैं।

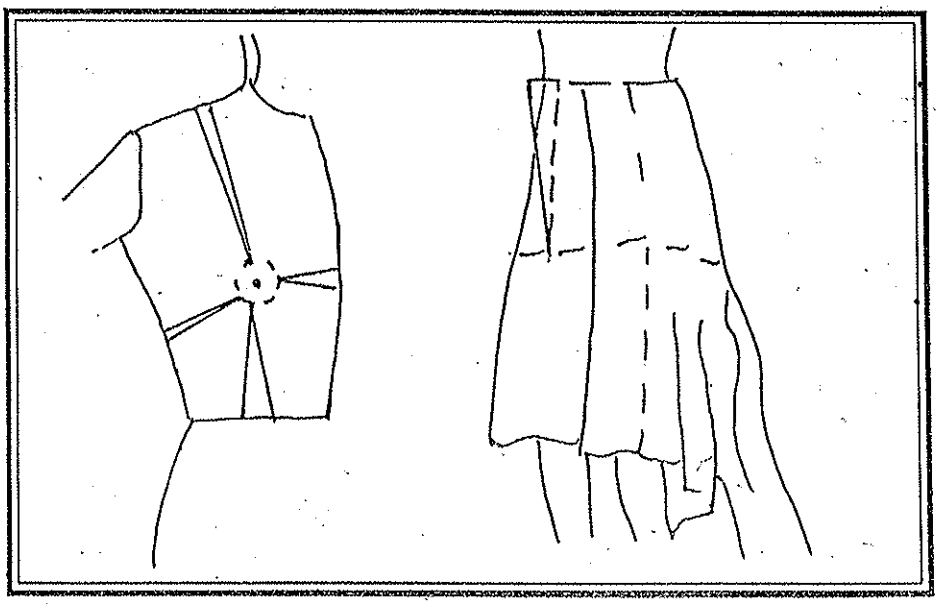
कपड़े के एक सपाट टुकड़े को फिगर के घुमावों पर कपड़े के त्रिकोणीय मोड़ पिन करके फिट किया जाता है। यही त्रिकोणीय मोड़ जो सपाट कपड़े को शारीरिक आकार के घुमावों पर फिट करते हैं, डार्टस कहलाते हैं। ब्लाउज़ के अग्र भाग के पैटर्न में स्थित छः सीम लाइन्स में से किसी भी सीम लाइन के किसी भी भाग से डार्ट का उद्भव हो सकता है। वेस्ट लाइन सीम पर स्थित डार्ट को वेस्ट फिटिंग डार्ट कहते हैं। अन्य सभी डार्ट को बस्ट फिटिंग डार्ट कहा जाता है।

डार्ट के मौलिक सिद्धान्तः-

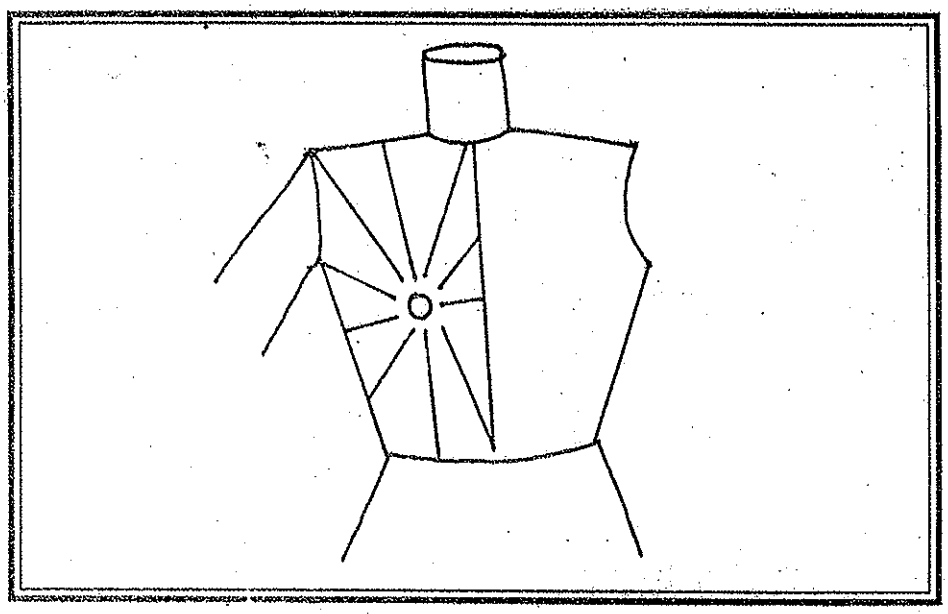
शरीर, कई उभारों से बना होता है और यह, शरीर के कुछ प्रमुख घुमाव होते हैं। यह, कंधों का बिन्दु, कंधों के ब्लेड का किनारा, कोहनी, पेट, साइड नितम्ब, पीछे के नितम्ब हैं। हर एक के लिए एक आधारभूत डार्ट की आवश्यकता है।



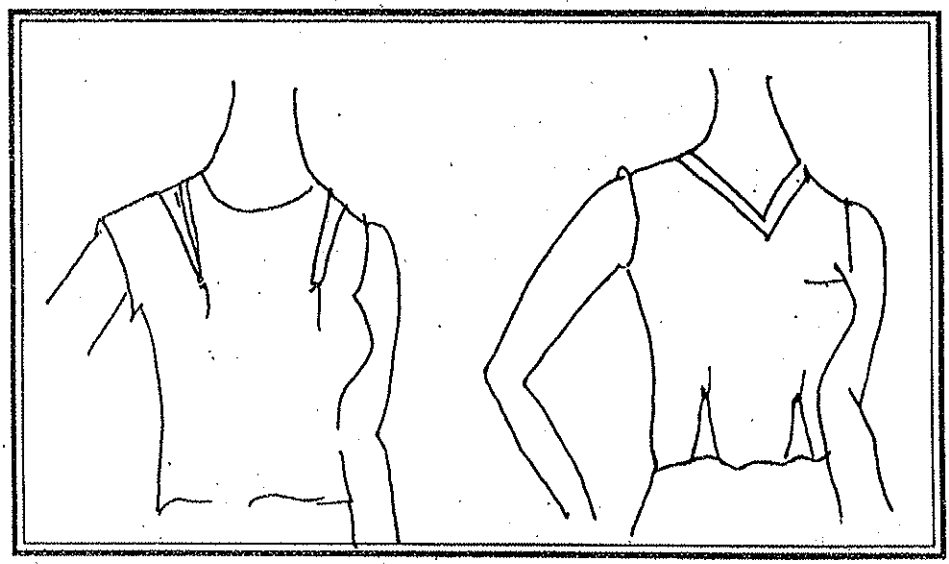
डार्ट का साइज़, सम्बन्धित डार्ट की नोक पर स्थित कोण के नाम से सुनिश्चित किया जाता है। डार्ट की लम्बाई, उसके साइज़ से सम्बन्धित नहीं होती बल्कि बस्ट से उस सीम लाइन तक, जिससे डार्ट का उद्भव हो रहा है, से सुनिश्चित की जाती है।



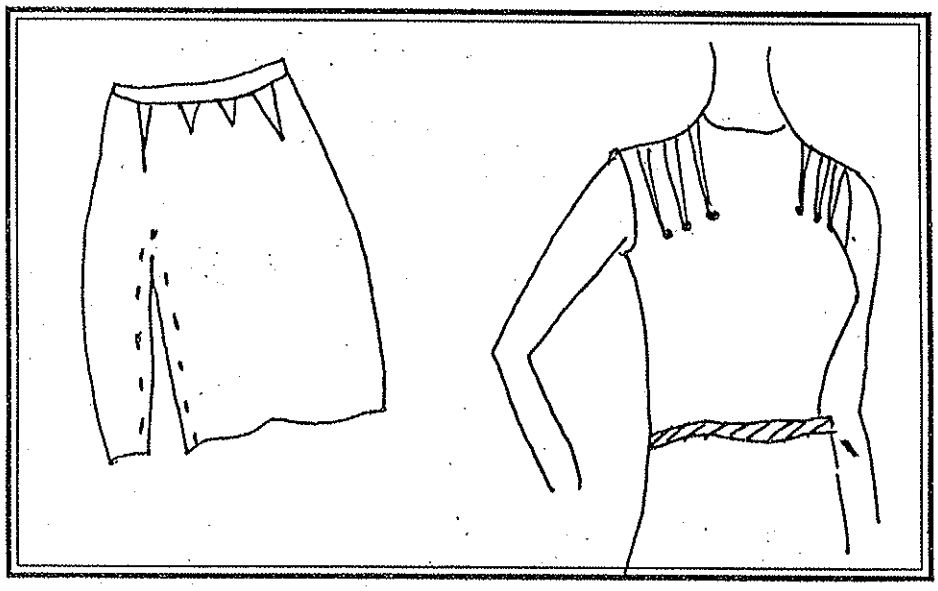
डार्ट आकर में सीधी या घुमावदार हो सकती है। अधिकतर पैटर्न कार्यो के लिए सीधी रेखा वाली डार्ट का प्रयोग किया जाता है। क्योंकि घुमावदार रेखा को मोड़ा नही जा सकता और डार्ट को मोड़ना पैटर्न मेकिंग प्रक्रिया का एक भाग है। घुमावदार डार्ट अधिक कपड़े का प्रयोग करती हैं और वस्त्र में ढील कम कर देती हैं।



डार्ट को एक बिन्दु तक सिलना आवश्यक नही हैं, यदि अधूरी छोड़ दी जाए, तो वह डार्ट टक्स हो जाती है जो हल्की फुलनेस देती है। मूल डार्ट को शरीर के घुमावों का अनुसरण करने के लिए घुमाव में सिलना आवश्यक नहीं है। बेसिक डार्ट को सिलना भी जरूरी नहीं है, चुन्नट या मोड़ को थोड़ा ढ़ीला करके डार्ट को रोका जा सकता है। घुमावदार डार्ट डिजाइन का भाग हो सकती है।



सज्जा के लिए डाली गई डार्ट, डेकोरेटिव डार्ट कहलाती हैं जो अतिरिक्त फुलनेस लाती है और प्रायः घुमावदार होती हैं। पैटर्न के निर्माण में एक उपयोगी तकनीक है, डार्ट को डिजाइन के एक बिन्दु से दूसरे बिन्दु पर स्थानान्तरित करना।



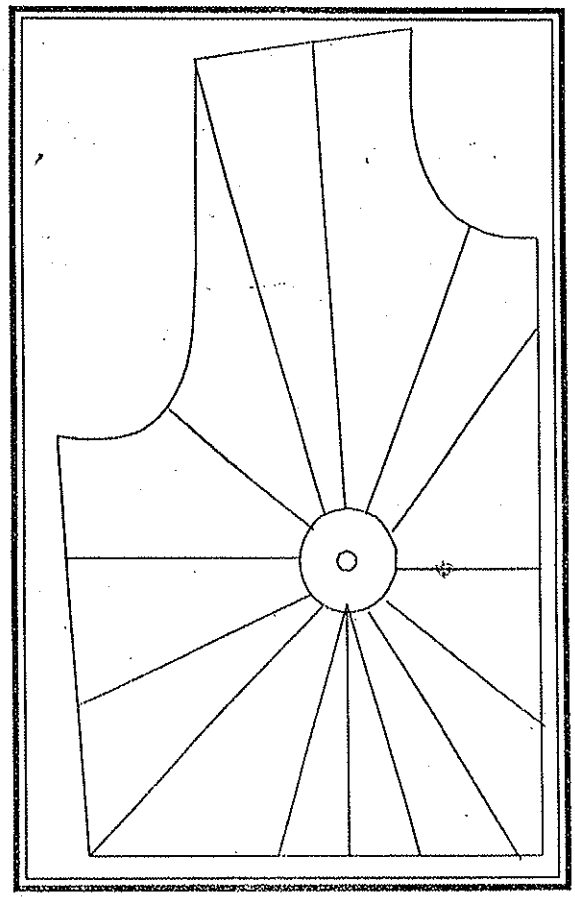
मूल डार्ट को स्थानान्तरित करना:-

नई डार्ट को स्थान देने में सहायक नियमः–

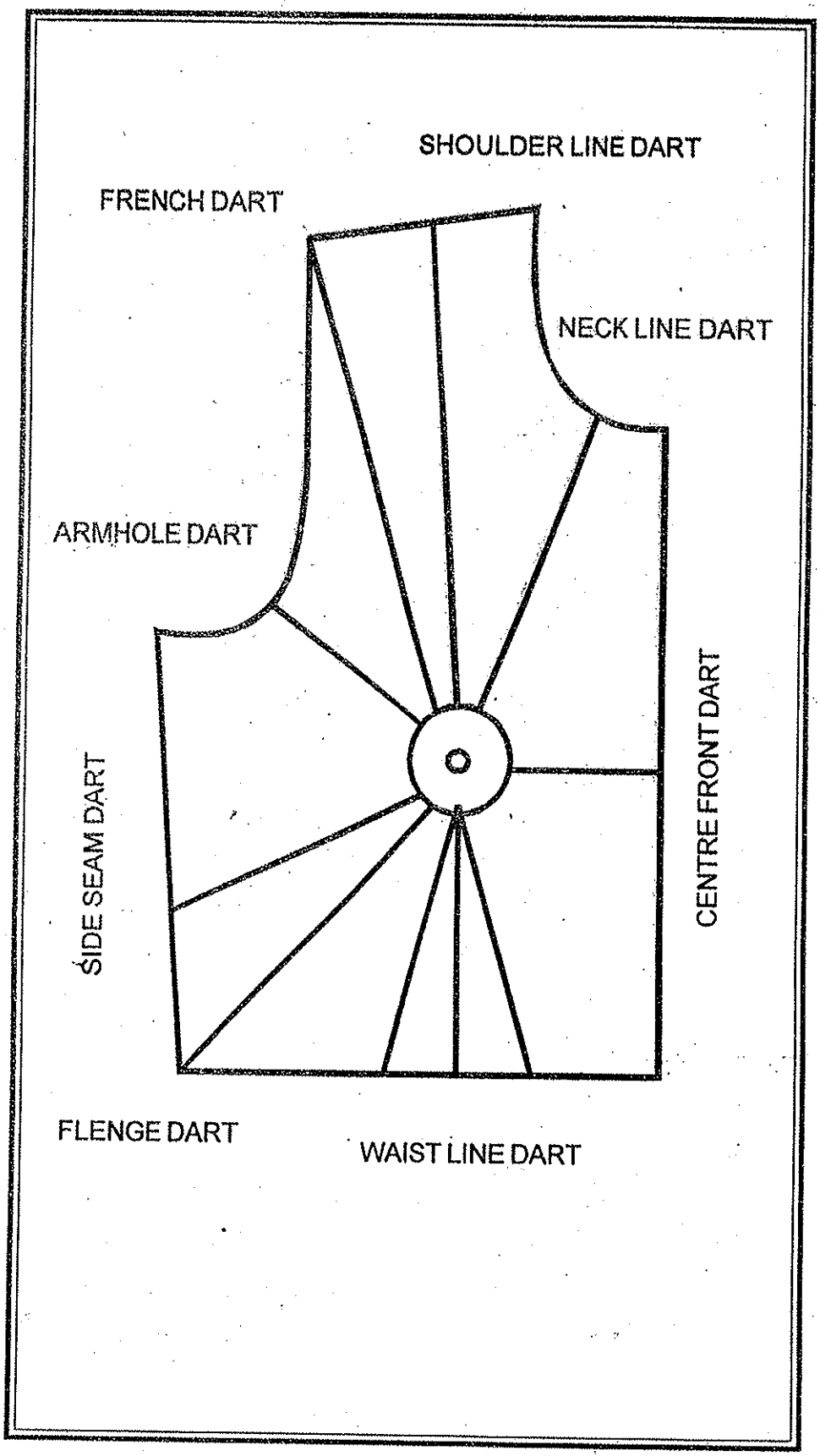
१. बॉडिस के अग्रभाग की डार्ट, बस्ट बिन्दु की ओर इंगित करती है और इनका अन्त बस्ट वृत्त पर या उसके अन्दर होता है।

२. जब कुछ विशिष्ट डिजाइन, कपड़ो या फिगर के लिए अपवाद बनाए जाते हैं। तब भी सभी डार्टस, बस्ट क्षेत्र के अन्दर इंगित करती हैं।

३. डार्ट, बस्ट क्षेत्र के बाहर की ओर इंगित करती हो, तब भी फिटिंग डार्ट हो सकती है।



पहले हम विभिन्न ड ! व उनके नाम जान लेते है:–



बॉडिस ब्लॉक डार्ट को हिलाना:-

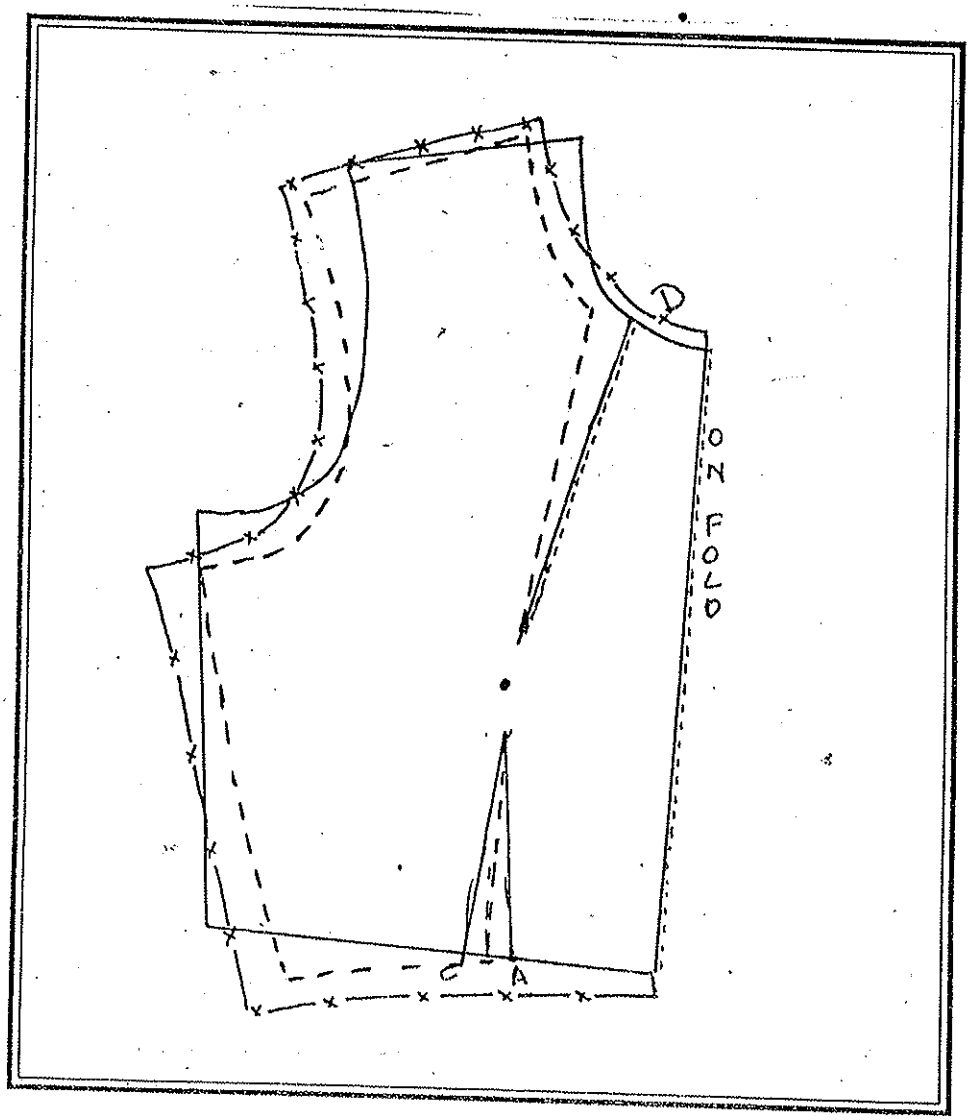
अ- **पिवोट प्रक्रिया:-**कॉर्ड बोर्ड पैटर्न को बस्ट प्वाइन्ट या पिवोट प्वाइन्ट पर, कागज के टुकड़े पर, उपयुक्त बोर्ड पर थम्ब टैग से लगाएँ। कॉर्ड बोर्ड पैटर्न पर नई डार्ट की की स्थिति चिन्हॉकित करें।

५. ए से शुरू करें बी पैटर्न के चारों ओर सामने की तरफ बी बिन्दु तक ट्रेस करें अर्थात वह डार्ट जो हटानी है। पैटर्न को स्थिर बिन्दु पर घुमाएँ जिससे सी, डी के स्थान पर पहुँच जाए, डार्ट को बन्द करें और फिर पैटर्न के चारों ओर ट्रेस करते हुए ए बिन्दु तक पहुँचे। कॉर्डबोर्ड पैटर्न हटाएँ। अब शोल्डर सीम पर नई डार्ट एए' के लिए ओपनिंग हैं।

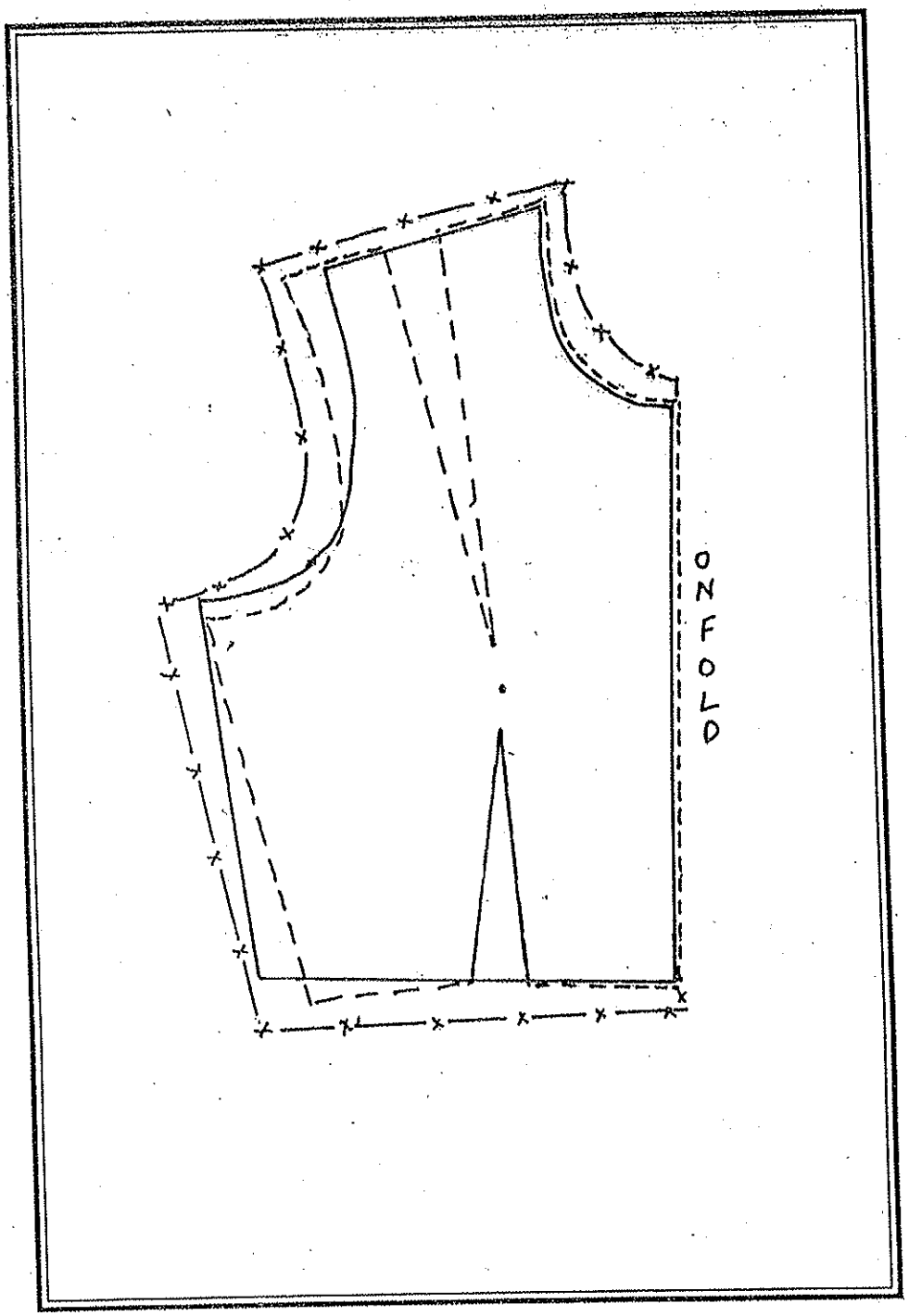
६. डार्ट के केन्द्र से बस्ट बिन्दु तक एक टूटी रेखा खीचें तथा फिर डार्ट रेखा ए इ ए' खीचें।

७. डार्ट के स्थान पर, सीम रेखा पर अतिरिक्त कागज़ छोड़ते हुए, पैटर्न काट लें।

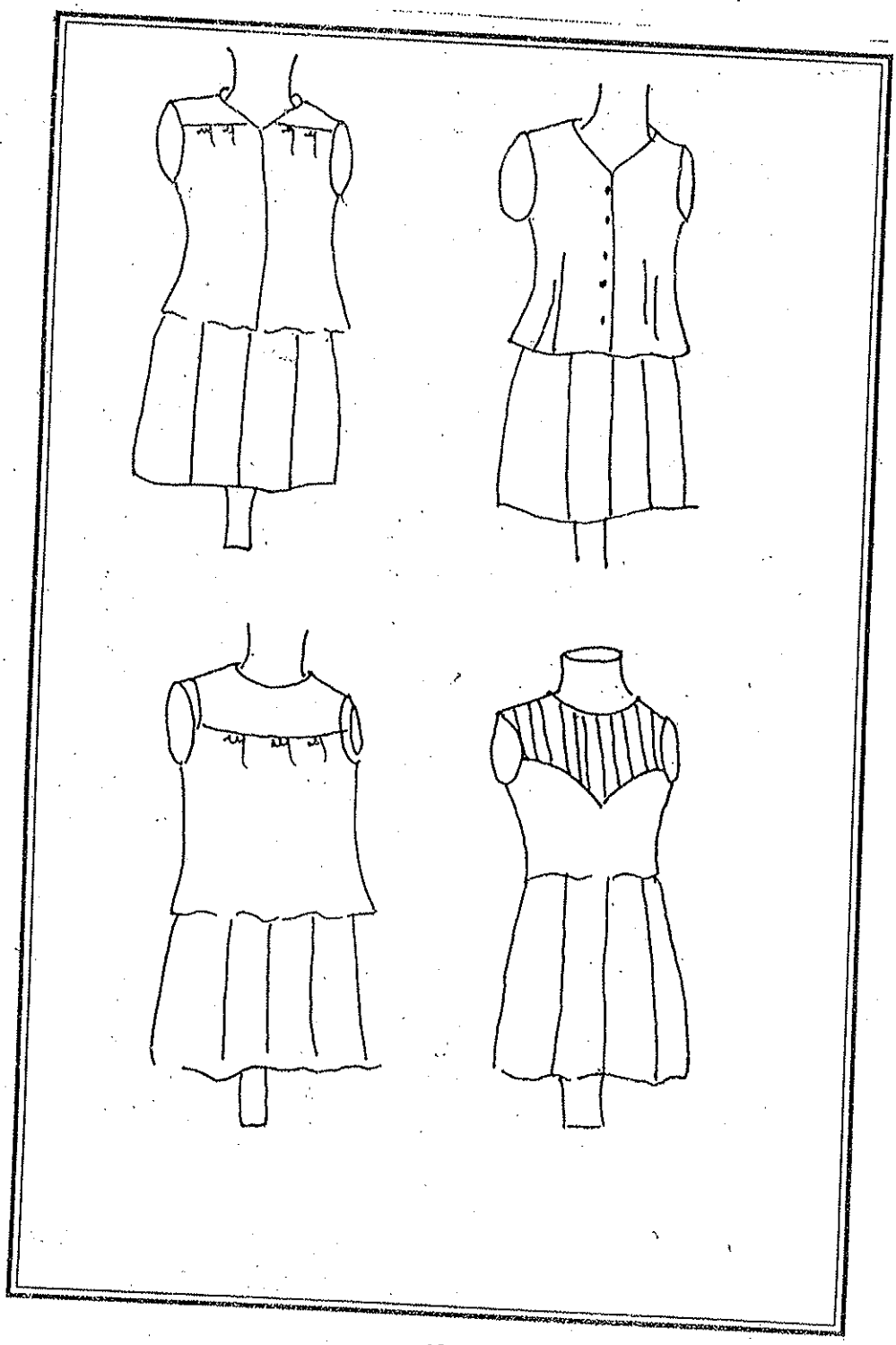
८. डार्ट को मोड़े व सिलाई रेखा सही करें।



स्लैश प्रक्रिया:- रेखा ए बी में जहाँ नई डार्ट स्थित करनी हैं बस्ट बिन्दु तक इस रेखा को काट दें। हटाई जाने वाली डार्ट को भी एक ओर से बस्ट बिन्दु तक काट दें तथा काटी हुई किनारी को तब तक ओवरलैप करें जब तक डार्ट रेखा सीम लाइन से न मिल जाएँ। खुले स्थान को कागज़ से भरें और नई डार्ट के लिए रेखाएँ खींचें। यह डार्ट, डार्ट के स्थानीयकरण के नियमों के अनुसार होनी चाहिए। मोड़े और डार्ट को पिन कर लें। सिलाई रेखा को ठीक करें व अतिरिक्त कागज़ काट दें।



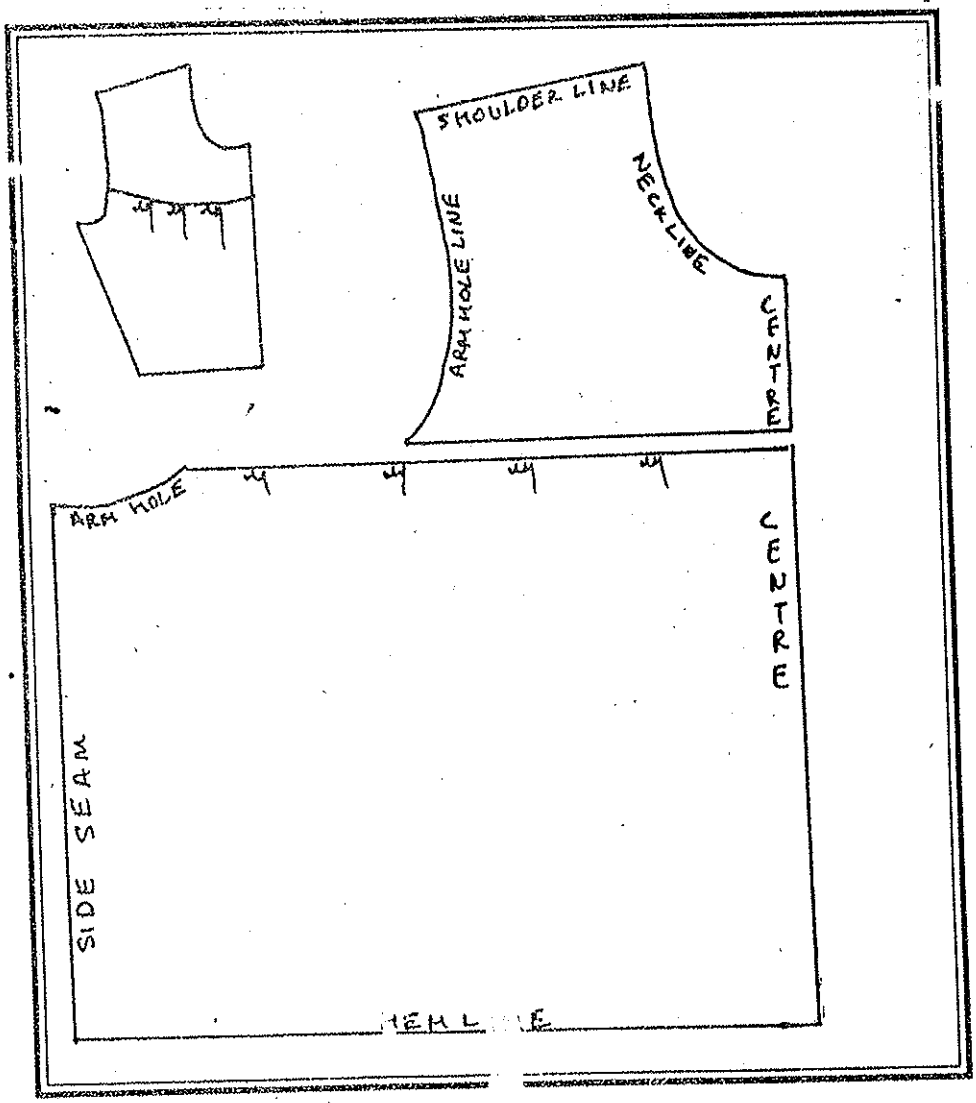
फुलनेसः- इसका अर्थ है गैदर, टक्स, डार्टस् फ्लेरड फोल्ड्स या सरकुलरटी से वस्त्र में फुलनेस लाना। बेसिक पैटर्न अच्छी तरह फिट होता है। अधिक आराम के लिए फुलनेस की आवश्यकता होती है जिससे वस्त्र को आरामपूर्वक पहना जा सके। फुलनेस में गैदर्स, फोल्ड्स, टक्स प्लीट्स इत्यादि आते हैं और यह सभी, पैटर्न को स्लैश करके, फैलाकर, बनाए जाते हैं। स्लैश को इच्छित मोड़ो की रेखाओं का अनुसरण करना चाहिए और फैलाया गया स्थान, बेसिक पैटर्न से कई गुना चौड़ा होना चाहिए।



चुन्नट:-

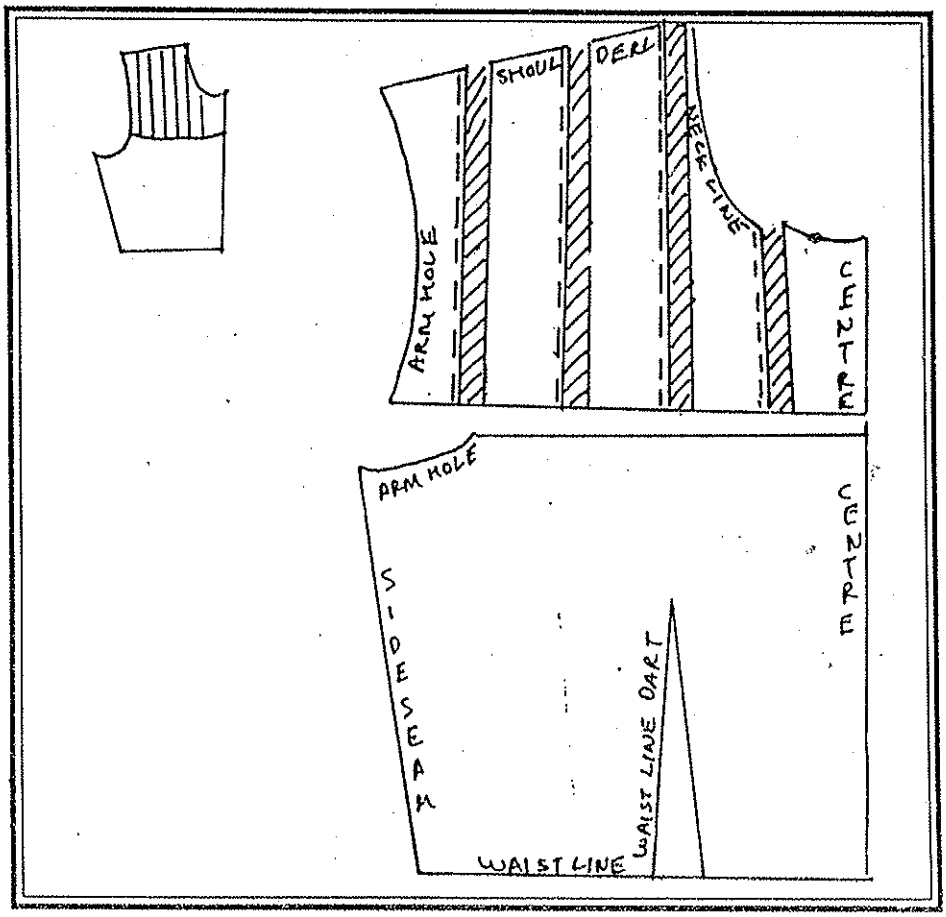
किसी डार्ट को ढ़ीला छोड़ने से कुछ मात्रा में चुन्नट मिलते हैं। अधिक गैदर आते हैं जब कई स्लैशेस, जैसे डेकोरेटिव डार्ट के लिए, गैदर्ड ओर से काटे जाएँ, परन्तु पैटर्न के विपरीत ओर द्वारा नही, और फैलाव डार्ट की तुलना में कहीं अधिक हो। ऊपर व नीचे दोनो ओर गैदर वाले डिजाइन को तैयार करना निम्न है:–

रेखा को काटें व फैलाएँ। गैदर्स, आर्महोल से कम से कम १/२ इंच दूरी पर हो। नोचेस द्वारा क्षैतिज ग्रेन लाइन चिन्हित करें। गैदर्स के लिए काटने से पहले ही इन्हे चिन्हांकित कर लेना चाहिए। ये रेखा, फिर एक अन्य नए कागज पर, अन्य क्षैतिज रेखा पर पिन की जाती है, मार्गो के समतुल्य। चुन्नट वाला मोड़, स्लैशेस की विशिष्ट दिशा में हो। यदि होरीजेन्टल मोड़ चाहिए तो इच्छित स्थानों पर पैटर्न को पहले होरीजेन्टली काटें, इच्छित मोड़ों के लिए जितना भी आवश्यक हो, तिरछे या घुमावदार, सब एक ही तरह काटें।

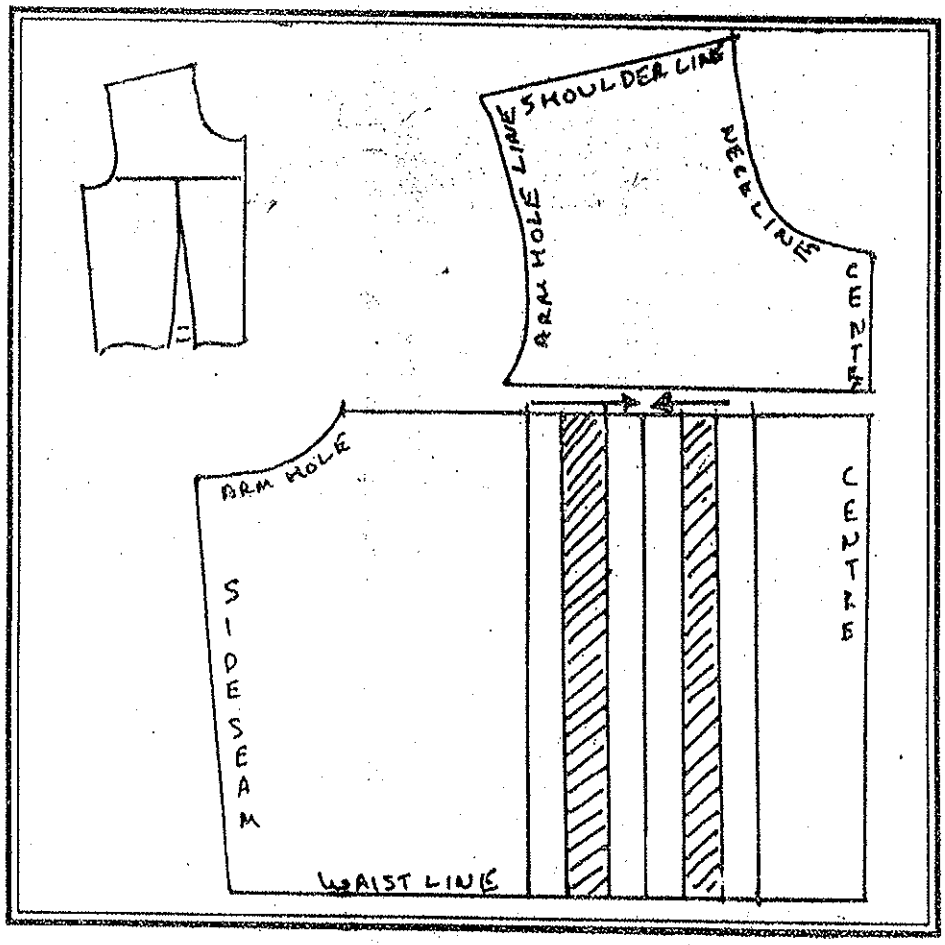


टक्स:-१/८ इंच नाप के पिन टक्स से १/४ इंच नाप के वाइड टक्स पैटर्न में सरलता से दिए जाते हैं। बेसिक पैटर्न की नकल पर सावधानीपूर्वक दूरी बनाना, समानुपात रूचिकर बनाए रखने के लिए आवश्यक है और यूनीफाइड टक्स, आर्महोल से कम से कम १/२ इंच की दूरी पर स्थित हो। दो टक्स के बीच की दूरी, जरूरी नहीं है एक ही चौड़ाई की हो। पीछे के भाग के लिए प्रक्रिया आगे के भाग के लिए स्लैश एवं फैलाने की प्रक्रिया जैसी ही है।

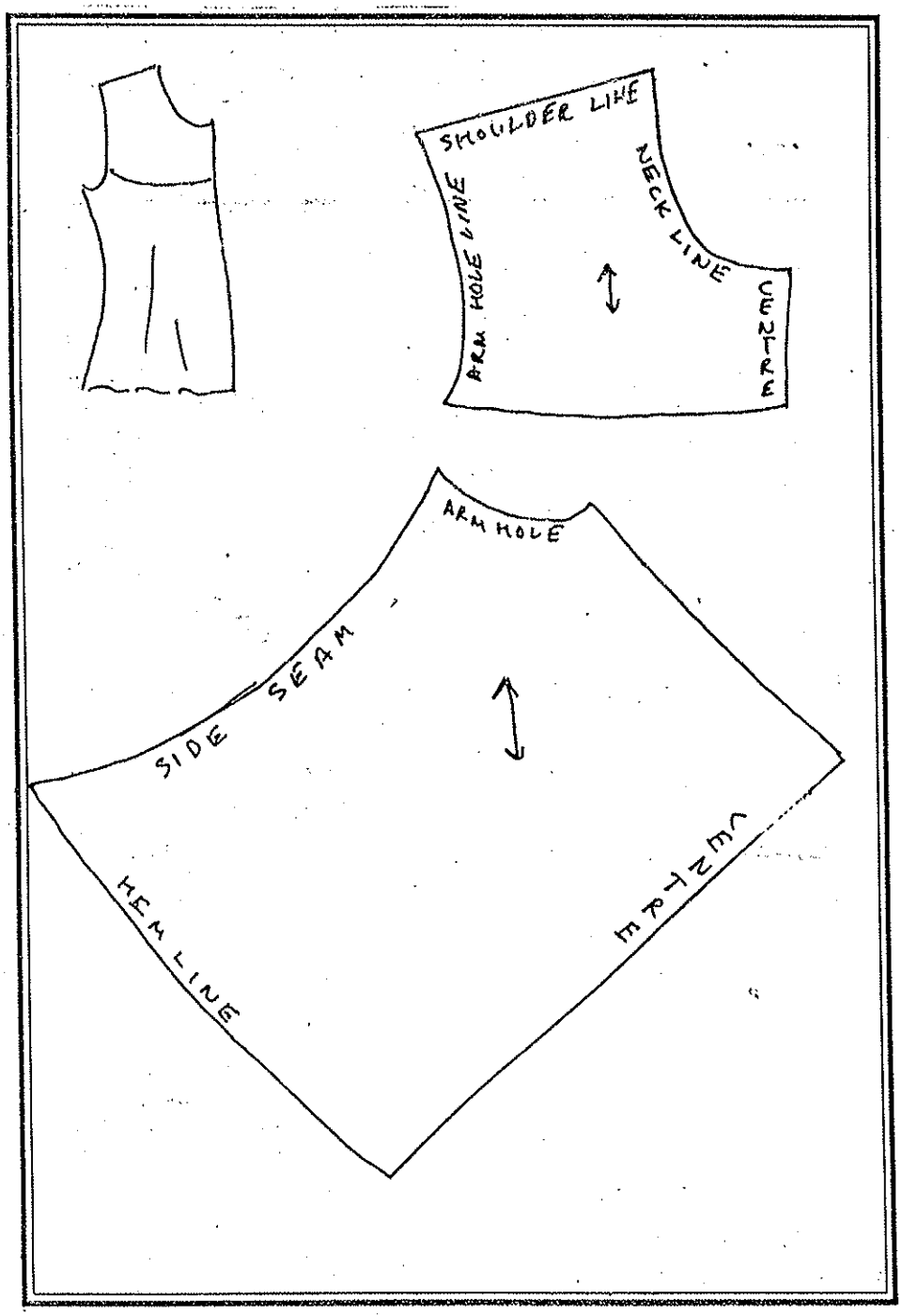
हर टक्स के लिए दो रेखाएँ खींचनी चाहिए। एक ठोस रेखा जो मुड़ा हुआ किनारा दर्शाए व एक बिन्दु वाली रेखा जो मशीन की सिलाई की द्योतक हो। नाप बिल्कुल ठीक होना चाहिए। बेसिक डार्ट के उपर या नीचे, आगे केन्द्र से एक कोण पर क्षैतिज रेखा खीचनी चाहिए। यह रेखा, नए कागज पर स्लैशिंग होने के बाद, भाग को सही व्यवस्था में रखती हैं कागज़ की लम्बवत् किनारी के सभी कोणों पर क्षैतिज रेखाएँ खींची जानी चाहिए। टक्स् के लिए खींची रेखा पर पैटर्न रखें। काटकर अलग करने से पहले, हर मोड़ वाली रेखा को काटकर, फैलाना चाहिए। हर स्लैश, टक्स के लिए योजनाबद्ध मात्रा से दुगुना चौड़ा होना चाहिए। क्षैतिज रेखा बनाई जाती है कि आर्महोल रेखा व गले की रेखा अपनी मौलिक स्थिति मे रहें।



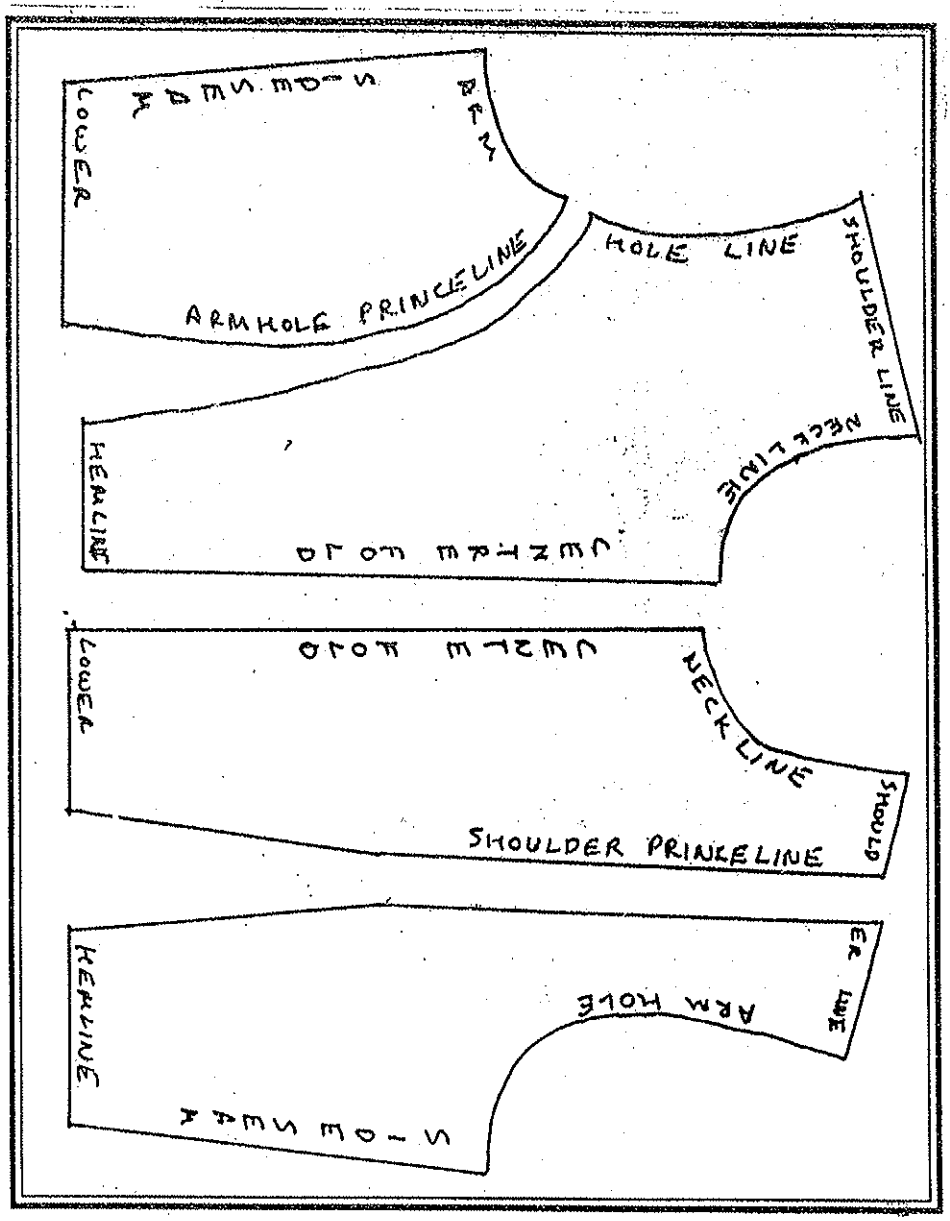
प्लीट्स:- पैटर्न में प्लीट्स टक्स की ही तरह विकसित की जाती है। परन्तु पूर्ण वस्त्र में, यह आधी दूरी तक ही सिली जाती है। यदि फोल्ड को भी, सीधी या उल्टी ओर से, फोल्ड से एक समान दूरी पर, दोनो तहों को सिल दिया जाए तो वह भी टक्स या डार्ट कहलाती है। यदि मोड़ने के बाद उन पर ऊपरी सिलाई कर दिया जाए तो टक्स और यदि न सिला जाए तो प्लीट्स बन जाती है। प्लीट्स, पूरी लम्बाई में एक ही चौड़ाई की हो सकती है अथवा एक छोर पर पतली व दूसरे छोर पर चौड़ी डिजाइन के अनुसार हो सकती है। प्लीट्स किए गए ब्लाउज़ के अग्र भाग या स्कर्ट में बेहतर बैठते हैं यदि एक प्लीट का उपरी फोल्ड, दूसरी प्लीट के निचले फोल्ड से मिले। अतः हर प्लीट के लिए, उसकी चौड़ाई का तीन गुना कपड़ा चाहिए। बॉक्स प्लीट्स, साइड प्लीट का जोड़ा होता है जो एक दूसरे से विपरीत दिशा में मोड़ी जाती है। जब एक दूसरे से मिलने के लिए मोड़ी जाए, तो इन्वर्टेड बॉक्स प्लीट कहलाती है। पैटर्न का किनारा रखकर ट्रेस कर लेना चाहिए तथा फिर, काटने से पहले सीम अलाउन्स ट्रेस कर लें। पैटर्न को सावधानीपूर्वक लेबल करना चाहिए कि कौन सी रेखा मोड़नी है व किस रेखा पर मिलनी है। यदि तकनीक, आस्तीन व स्कर्ट में प्लीट्स डालने के लिए भी प्रयोग में लाई जाती है। रेखांकन, मोड़ने व लेबलिंग के सही नाप होने पर ही सही पैटर्न मिल सकता है।



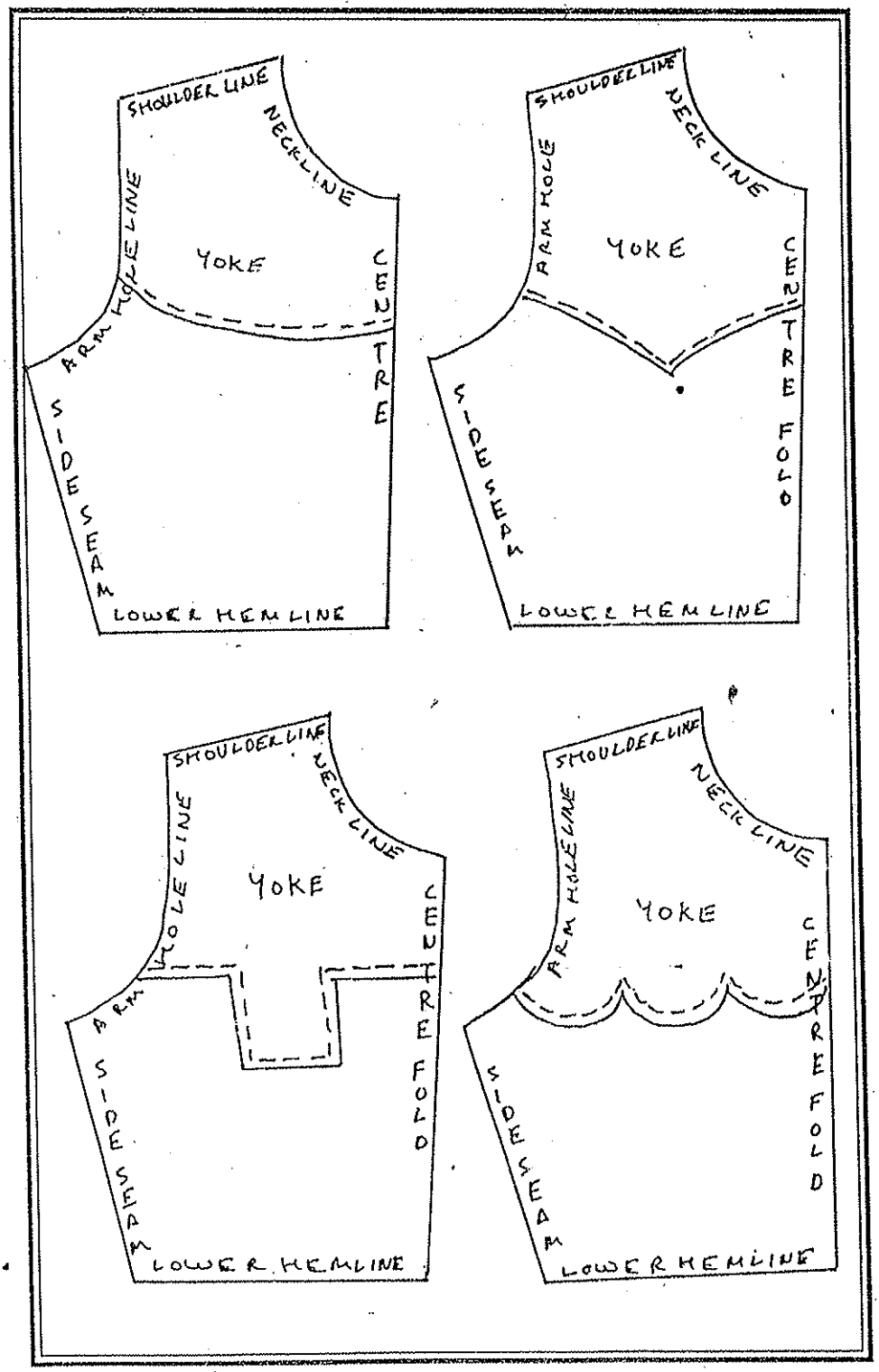
फ्लेयर्ड:- डेकोरेटिव डार्ट की ही तरह, इच्छित स्थान पर पैटर्न को काटकर सरकुलर फुलनेस या घेर डाला जा सकता है। एक कॉलर एक गोर्ड, केप, प्लेन और एक कफ बॉन्ड। स्लैश वही होना चाहिए जहाँ आप फ्लेयर चाहते हैं। यह विपरीत सिलाई व आगे व पीछे की वेस्टलाइन डार्ट से समकोण पर मिलना चाहिए। डार्ट रेखा नीचे से उपर तक निरन्तर खींचें। बेसिक डार्ट को फैलाएँ यह आपको स्कर्ट का फ्लेयर देगा। जितनी लम्बी डार्ट व जितना चौड़ा आधार होगा, उतना अधिक फ्लेयर मिलेगा।



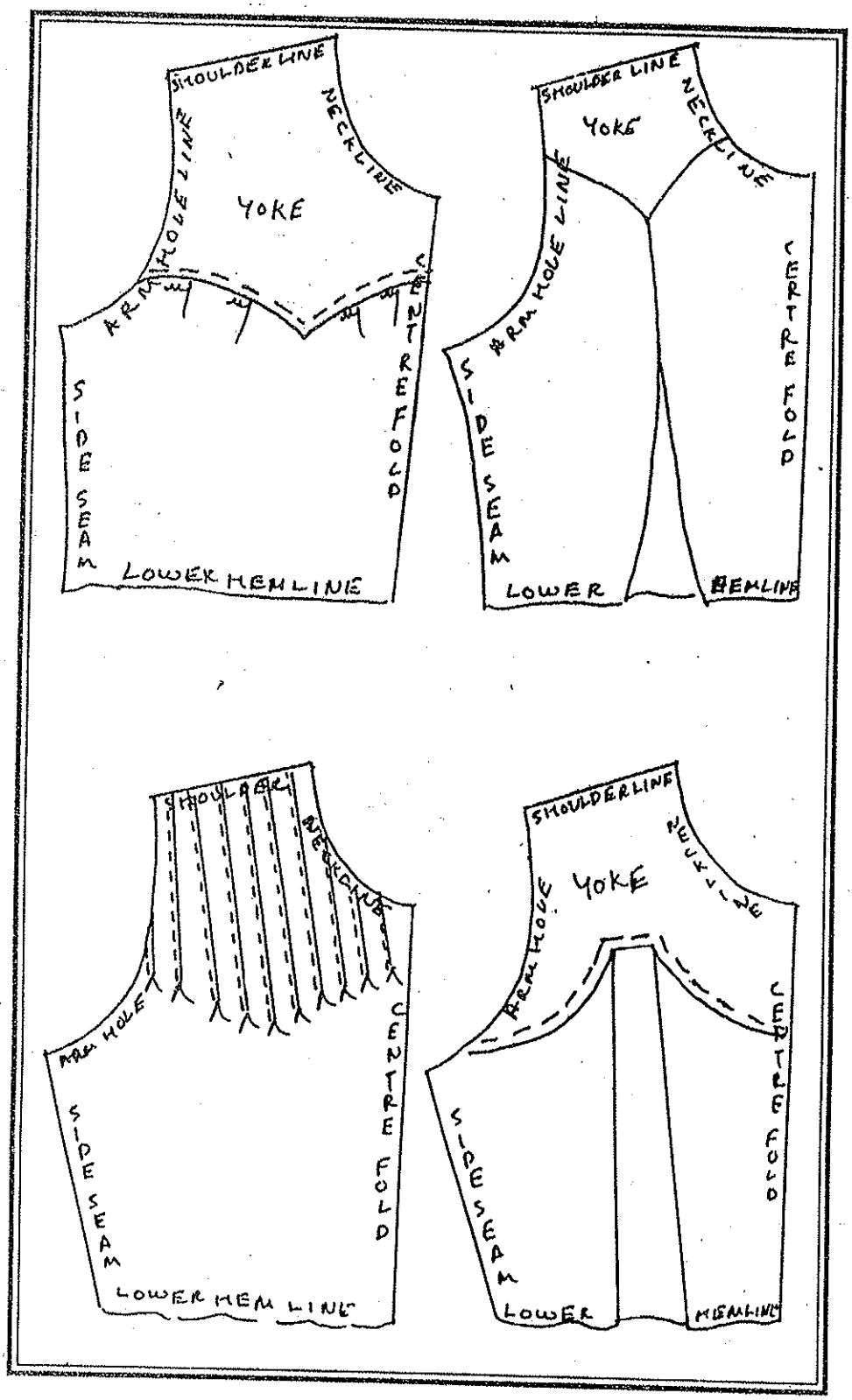
प्रिंसेस लाइनः- प्रिंसेस लाइ एक लम्बवत् रेखा है, कंधे से कमर या आगे नीचे तक, आर्महोल कमर और आगे नीचे तक सामान्यतः बस्ट बिन्दु के उपर से होकर जाती है। प्रिंसेस प्रकार की पोशाकों में कमर की सिलाई नहीं होती परन्तु सभी महत्वपूर्ण उभार होते हैं। यह एम्पायर हाई वेस्टेड पोशाक का आधार हैं। जब बेसिक पोशाक पर प्रिंसेस प्रकार की पोशाक काटी जा रही हो तो पहनने वाले के समानुपात अंग विन्यास और मूलभूत वस्त्र अच्छे होने चाहिए। बस्ट को अधिक उभारने से बचने के लिए, प्रिंसेस को आर्महोल की ओर एक योक में निर्दिष्ट किया जा सकता है या फिर अधिक घेरे से बदला जा सकता है। प्लीट्स को किनारे सिले या उपर सिलाई किया जा सकता है या फिर रखकर, बॉडिस के उपर फेसिंग किया जा सकता है। योक को तगाई, कढ़ाई स्मोकिंग, टक्ड्, ड्रेप या प्लीट इत्यादि किया जा सकता है।



बिना फुलनेस वाले योकः- मूलभूत पैटर्न की एक नींव बना लेनी चाहिए तथा बेसिक डार्ट को उसके उपर पिन करना चाहिए जिससे तिरछी या घुमावदार रेखाएँ बस्ट प्वाइन्ट से गुजर सके व तब भी अच्छे समानुपात में रहे। नोचेस चिन्हित करके काटे जाने चाहिए और सीम अलाउन्स जोड़ लेना चाहिए।



फुलनेस के साथ योक्सः- जब गैदर्स या अन्य फुलनेस, डार्ट के रूप में आती है, तो योक का अन्तिम प्रभाव सेमी योक जैसा हो जाता है। बस्ट या हिप्स के उपर फुलनेस और कमर पर स्मूथ नोचेस बनाएँ रखनें के लिए वेस्ट योक अच्छा तरीका है।



अभ्यास-

१— डमी पर एक कपड़े का टुकड़ा डालिए और देखिये कि फुलनेस के लिए कहाँ डार्ट की आवश्यकता है।

२— कपड़े पर डार्ट, प्लेट, टक्स, के सैम्पल बनाइये।

१५.४ सारांशः-

डार्ट को एक स्थान से दूसरे पर स्थानान्तरित करने व डार्ट को गैदर या सीमलाइन में परिवर्तित करने के लिए डार्ट की समझ होना अनिवार्य है।

कपड़े के त्रिकोणीय फोल्ड डार्ट कहलाते हैं। यही कपड़े के त्रिकोणीय फोल्ड्स सपाट कपड़े को घुमावदार शरीर पर फिट करते हैं। ब्लाउज़ के अग्र भाग के पैटर्न स्थित छः सीम लाइन में से किसी भी सीमलाइन के किसी भी भाग से डार्ट का उद्भव हो सकता है। उद्भव वाली सीमलाइन के अनुसार हर डार्ट का नाम भी है।

शरीर कई उभारों से बना है, हर एक के लिए एक डार्ट की आवश्यकता है। डार्ट का नाप, सम्बन्धित डार्ट की नोक के कोण के नाप के आधार पर सुनिश्चित किया जाता है। डार्ट की लम्बाई, डार्ट के साइज़ से सम्बन्धित नही होती परन्तु बस्ट से, उद्भव वाली सीम लाइन तक के नाप से सुनिश्चित की जाती है।

नई डार्ट स्थित करने के नियम हैं— बॉडिस अग्रभाग की सभी डार्ट बस्ट बिन्दु की ओर इंगित होती है और बस्ट वृत्त पर या इसके अन्दर ही खत्म होती है।

कुछ विशिष्ट डिजाइन, फिगर या कपड़े के लिए अपवाद बनाते समय भी डार्ट, बस्ट क्षेत्र में ही इंगित करेंगी। डार्ट बस्ट क्षेत्र के बाहर इंगित न करते हुए भी फिटिंग डार्ट हो सकती है।

बॉडिस ब्लॉक डार्ट को पिवोट व स्लैश मैथेड द्वारा स्थानान्तरित किया जा सकता है।

गैदर्स, टक्स, डार्ट, प्लीट्स, फोल्ड्स, सरकुलेरिटी, प्रिंसेसलाइन और योक्स द्वारा फुलनेस डाली जा सकती है।

१५.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

प्रश्न–१ पिवोट प्रक्रिं क्या है?

प्रश्न–२ स्लैश प्रक्रिया क्या है?

प्रश्न–३ गैदर्स द्वारा फुलनेस कैसे लाई जा सकती है?

प्रश्न–४ प्रिंसेस लाइन क्या है?

प्रश्न–५ फ्लेयर क्या है?

१५.६ स्वाध्ययन हेतु

१– फैशन कैलिडोस्कोप, द्वारा मेहर कैस्टेलीनो, प्रकाशक–रूपा एण्ड क०।

२– एनसाइक्लोपीडिया ऑफ फैशन डिटेल्स, द्वारा पैटरिक जॉन, ऑयरलैण्ड प्रकाशन–बी०टी० बैटस्फोर्ड लि० लन्दन।

यूनिट-१६

संरचना

१६.१ यूनिट प्रस्तावनाः- यह यूनिट आगे एडवॉस्ड पैटर्न मेकिंग डिजाइनों पर चर्चा करता है जिनमें टक्स, प्लीट्स व डार्ट इत्यादि का समायोजन होता है।

१६.२ उद्देश्यः- यह पैटर्न मेकिंग तकनीकों के विषय में विद्यार्थियों के ज्ञान की वृद्धि करेगा।

१६.३ एडवॉस्ड पैटर्न मेकिंगः- अब तक आप पैटर्न मेकिंग की तकनीकों से परिचित हो चुके होंगे। आगे बढ़ने से पहले, हम कुछ टर्म पर नज़र डाल लेते हैं जो विशेषकर, औद्योगिक कार्यो में महत्वपूर्ण सिद्ध होती है।

ले आउट कपड़े पर क्रमबद्ध तरीकें से पैटर्न के टुकड़ों को व्यवस्थित करने को कहते हैं।

ड्राफ्टिंग सही–सही नापानुसार बनाया गया पहला रेखांकन है।

नोचेस त्रिकोणीय चिन्ह है जो काटने वाली रेखा से सीम या सिलाई की रेखा तक लगे होते हैं।इन्हें दो टुकड़ों को सही–सही जोड़ने का संकेत देने के लिए प्रयोग किया जाता है।

पैटर्न ग्रेडिंग इसका अर्थ है, एक ही पैटर्न की सहायता से पैटर्न के साइज को विविध करना या बदलना।

कामर्शियल पैटर्न वह पैटर्न हैं जो औद्योगिक क्षेत्रों में प्रयोग किए जाते हैं व जिनमें सभी संकेत स्पष्ट चिन्हांकित होते हैं।

सीम लाइन टूटी हुई रेखा है, जो काटने की रेखा से, सामान्यतः ५/८ इंच दूर स्थित होती है। कपड़े पर सिलाई इन्ही रेखाओं पर की जाती है।

कटिंग लाइन बाहरी किनारी के साथ–साथ चलती ठोस रेख है। कपड़ा काटने के लिए इन रेखाओं का अनुसरण करें।

सीम अलाउन्स सीम रेखा व काटने वाली रेखा के मध्य स्थित दूरी है।

डार्ट वी आकार की रेखाओं जिनकी केन्द्रीय रेखा टूटी हुई होती है, से इंगित की जाती है। डार्टस् कपड़े को आकार देकर, शरीर के घुमावों पर फिट करती है।

टक्स कपड़े के छोटे–छोटे मोड़ है जिनपर नियमित सिलाई हुई हो।

हेम्स वह रेखाएँ हैं जो किनारे के लिए उपर मोड़े जाने वाले कपड़े की मात्रा दर्शाती हैं।

ट्रिमिंग सज्जापूर्ण विस्तार जैसे मोती, लेस, कढ़ाई इत्यादि ट्रिमिंग होते हैं।

ग्रेन लाइन वह सीधे ग्रेनलाइन तीर हैं जो उन टुकड़ों को इंगित करते हैं जिन्हे कपड़े की सेलवेज के समानान्तर रखना हो।

फोल्ड लाइन दोनो ओर से ग्रेनलाइन तीर का निशान होता है जो उन टुकड़ों को इंगित करता है जिन्हे मोड़ी गई किनारी पर रखना हो।

स्लोप्स वस्त्र का बेसिक ब्लॉक होता है। उद्योगों में यह टिन या मोटे कार्ड बोर्ड से बनाएँ जाते हैं जिससे यह बार–बार प्रयोग किए जा सकें।

ड्रेपिंग ड्रेस फार्म की सहायता से कपड़े का पैटर्न बनाने को कहते हैं।

टेक्सट् तक पहुँचने के पश्चात, एक प्रश्न मस्तिष्क में उभर सकता है। असल में, पैटर्न में, पैटर्न मेकिंग है क्या और उसके कौन कौन से भिन्न प्रकार हैं?

उत्तर है कि पैटर्न मेकिंग, नाप के अनुसार ब्लॉक का निर्माण है। पैटर्न का प्राथमिक रूप ड्राफ्ट है जो मानक नापों व कुछ सिद्धान्तों की सहायता से बनाया जाता है। इससे सही परिणाम प्राप्त करने तथा न्यूनतम गलतियाँ करने में सहायता मिलती है। जब कागज़ पर, बिना किसी गलती के ड्राफ्ट तैयार हो जाता है, तभी पैटर्न का निर्माण करते हैं।

स्केल के अनुसार पैटर्न मेकिंग को दो समूहों में बॉटा जा सकता है:–

१. फुल साइजः- फुल साइज पैटर्न, मानक नाप या व्यक्तिगत नापों को प्रयोग कर बनाए जाते हैं।

२. छोटे स्केलः- फाइल कार्य के लिए पैटर्न को कई छोटे स्केल में भी बनाया जा सकता है। इस कार्य के लिए इंच व से०मी० में एक चौथाई और एक बटा छः स्केल उपलब्ध हैं। छोटे स्केलों का प्रयोग, ड्राफ्टिंग फाइल के लिए पैटर्न बनाने के लिए किया जाता है जिन्हें भविष्य में प्रयोग किया जा सकता है। साथ ही, शैलियॉ स्वयं को दोहराती हैं, छोटे स्केल पर बने पैटर्न का सन्दर्भ लेना, बड़े पैटर्न की तुलना में अधिक सरल होता है। निर्माण के आधार पर पैटर्न मेकिंग को दो प्रकारों में बॉटा जा सकता हैः–

फ्लैट पैटर्न और ड्रेप्ड पैटर्न

१. फ्लैट पैटर्नः- इन्हें आगे भी दो वर्गो में विभाजित किया जा सकता हैं– घरेलू पैटर्न, कामर्शियल या व्यावसायिक पैटर्न।

अ. घरेलू पैटर्नः- यह पैटर्न व्यक्ति विशेष की आवश्यतानुसार बनाए जाते हैं। जैसा कि नाम सुझाता है, यह पैटर्न केवल व्यक्ति विशेष द्वारा ही प्रयोग किया जाता है और पैटर्न विभिन्न लोगों के हाथों में नही जाता। अतः सभी दिशानिर्देशों का अनुसरण और सभी विस्तृत जानकारी चिन्हांकित करना अनिवार्य नहीं होता क्योंकि पूरा कार्य एक ही व्यक्ति द्वारा किया जाता है। घरेलू पैटर्न का प्रयोग एक या बहुत कम संख्या में वस्त्र बनाने के लिए किया जाता है।

ब. व्यवसायिक पैटर्नः- जैसा कि नाम से स्पष्ट है, यह पैटर्न उद्योगों मे, एक निश्चित समयावधि के अन्दर हजारों की संख्या में वस्त्रों के निर्माण के लिए प्रयोग किया जाता है। व्यवसायिक पैटर्न में, सीम अलाउन्स व अन्य, छोटी से छोटी जानकारी स्पष्ट रूप से चिन्हांकित होती है।

उदाहरण, यदि घरेलू पैटर्न द्वारा एक कमीज़ बनाई जानी है, तो कॉलर, कफ, दो आस्तीन, जोक्स इत्यादि के संकेत छोड़े जा सकते हैं क्योंकि सभी निर्दिष्टीकरण और कमीज़ के पैटर्न के विभिन्न टुकड़े एक ही व्यक्ति के पास होते हैं। अतः वह जानता है कि कौन सा टुकड़ा कहॉ जोड़ना है।

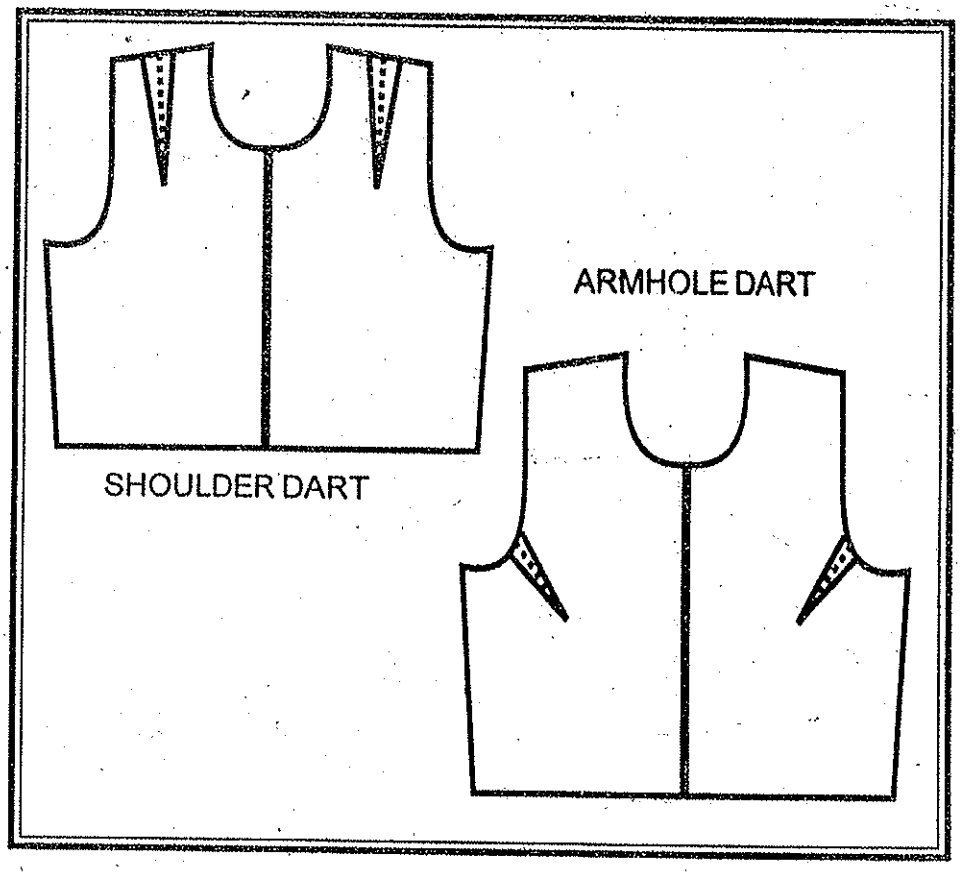
दूसरी ओर, यदि यही कमीज़ व्यवसायिक पैटर्न का प्रयोग कर, बनाई जाएँ, तो इस बात की पूरी सावधानी बरतनी होगी कि कॉलर, कफ, आस्तीन, योग, बटन होल्स की संख्या, सीम अलाउन्स इत्यादि सम्बन्धित सभी निर्देश स्पष्ट रूप से इंगित हों। यह आवश्यक है क्योंकि विभिन्न टुकड़े जोड़ने के लिए भिन्न लोग होते हैं और जरूरी नहीं है कि सबके पास स्पैसिफिकेशन शीट की नकल उपलब्ध हो।

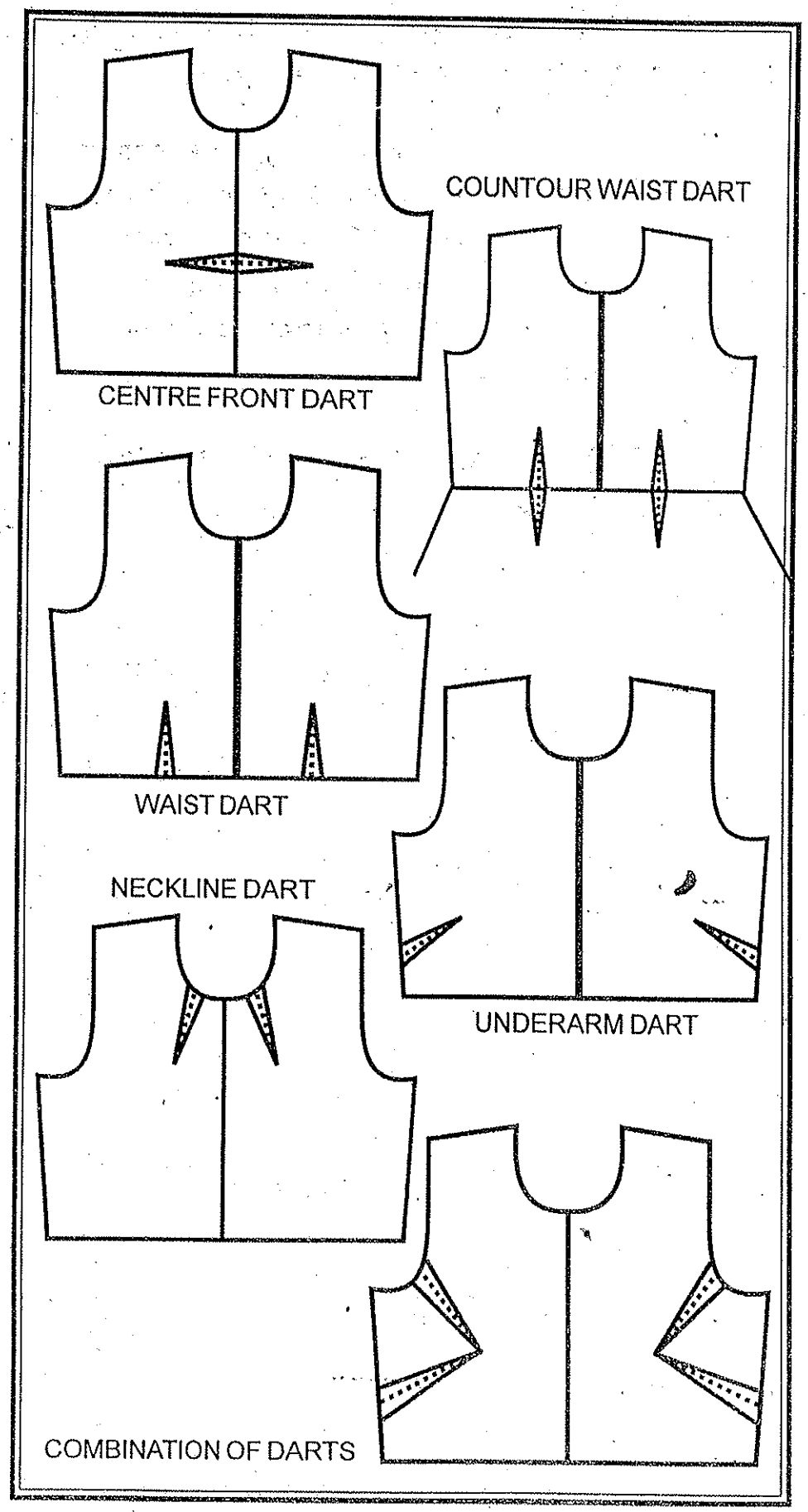
व्यवसायिक पैटर्न डेड होते हैं। इसका अर्थ है एक ही शैली, एक ही पैटर्न का प्रयोग कर तीन या अधिक साइज़ में बनाई जा सकती है। अन्य शब्दों में पैटर्न ग्रेडिंग का अर्थ है एक ही पैटर्न की सहायता से साइज को विविध या परिवर्तित करना।

२. ड्रेप्ड पैटर्नः– ड्रेप्ड पैटर्न, डिजाइनर वस्त्र का विशिष्ट चिन्ह है। ड्रेप्ड पैटर्न बनाने के लिए ड्रेस आकृति का होना अत्यधिक आवश्यक है। शुरू में, व्यक्ति विशेष ग्राहक का ड्रेस फार्म बनाया जाता है। ड्रेप्ड पैटर्न में, निर्माण की डिटेल्स कागज़ के स्थान पर, कपड़े पर की जाती है। अन्य शब्दों में ड्रेप्ड पैटर्न कागज की जगह, कपड़े से बनाए जाते हैं। विभिन्न फॉल, टेक्सचर इत्यादि के विविध कपड़ों को ड्रेस फार्म पर लगाकर देखा जाता है कि कौन सा कपड़ा, वस्त्र को सर्वश्रेष्ठ फिट दे रहा है। एक सस्ता कपड़ा जिसका फॉल, फेड और फिट मौलिक महँगे कपड़े से मिलता–जुलता है, को ड्रेस फार्म पर, पिन की सहायता से ड्रेप किया जाता है। सभी सीम लाइन को पिन कर लिया जाता है। एक बार यह हो जाने पर, आर्महोल स्थित अतिरिक्त कपड़े का प्रयोग कर आर्महोल डार्ट डाली जाती है। इसी तरह साइड सीम और वेस्ट लाइन डार्ट डाली जाती है। अन्तिम रूप एकदम सही फिट में आता है।

इस अवस्था में आप अपनी रचना के किसी खामी या सुधार पर डार्ट दे सकते हैं।

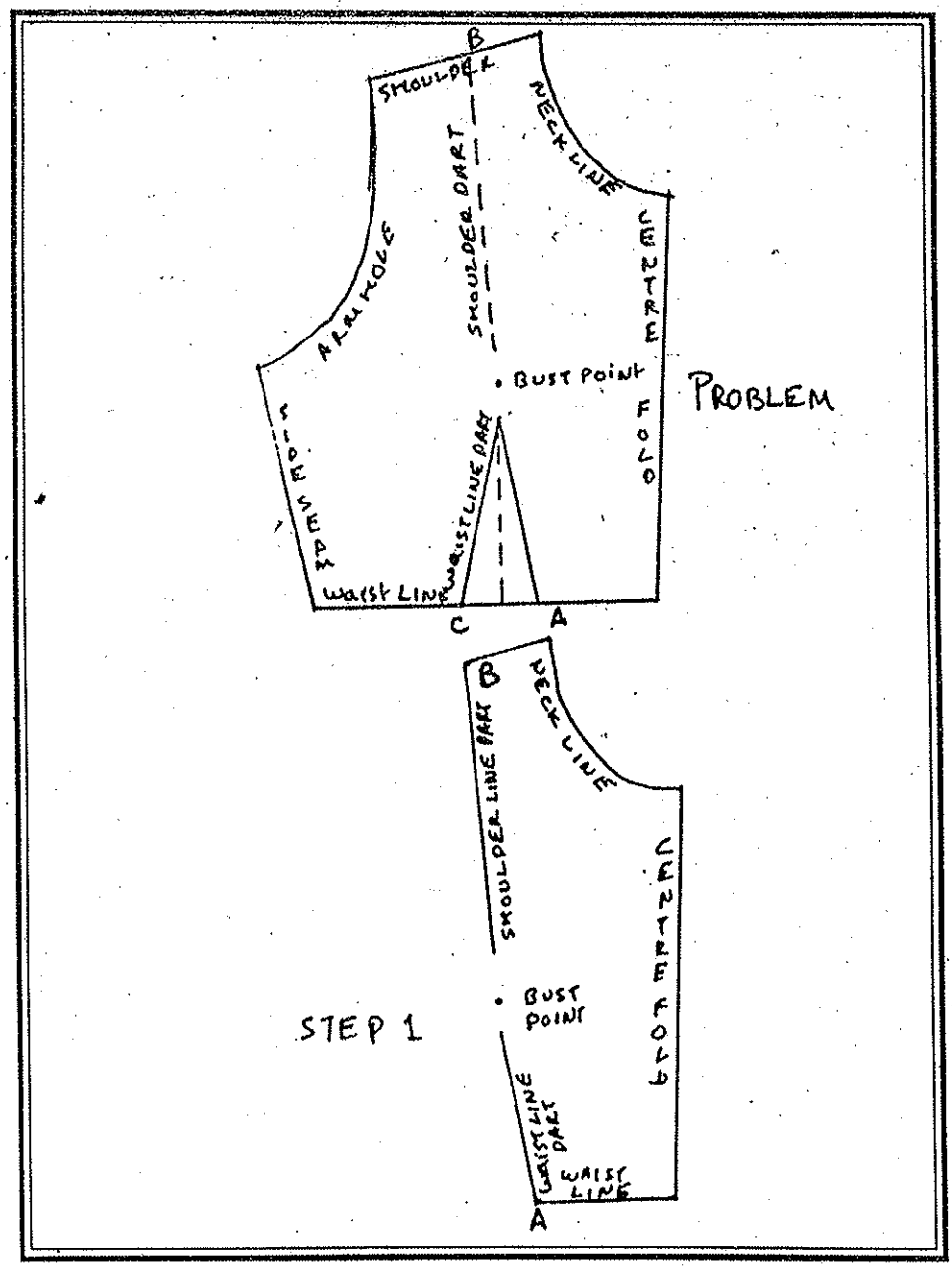
आइये देखें आगे के बाडिस में कितने जगहों पर डार्ट को डाला जा सकता है।

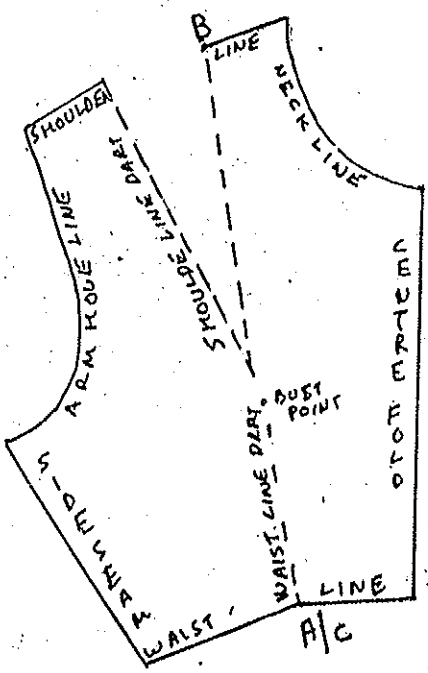



COUNTOUR WAIST DART
CENTRE FRONT DART
WAIST DART
NECKLINE DART
UNDERARM DART
COMBINATION OF DARTS

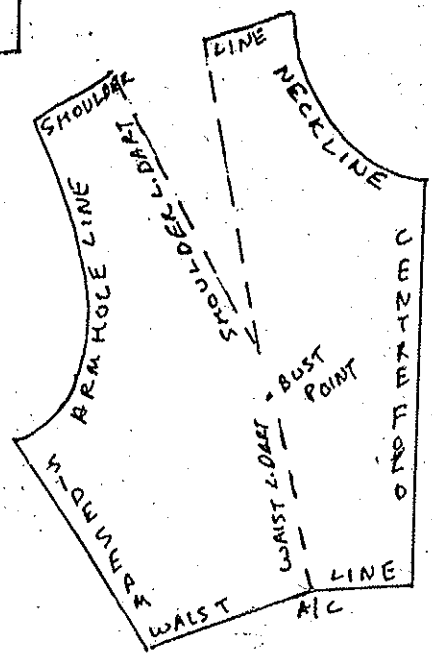
अब हम पैटर्न मेकिंग पर कुछ अभ्यास करते हैं। मान लीजिए कि आपको पिवोट मैथेड द्वारा एक वेस्टलाइन डार्ट को शोल्डर लाइन डार्ट में बदलना है।

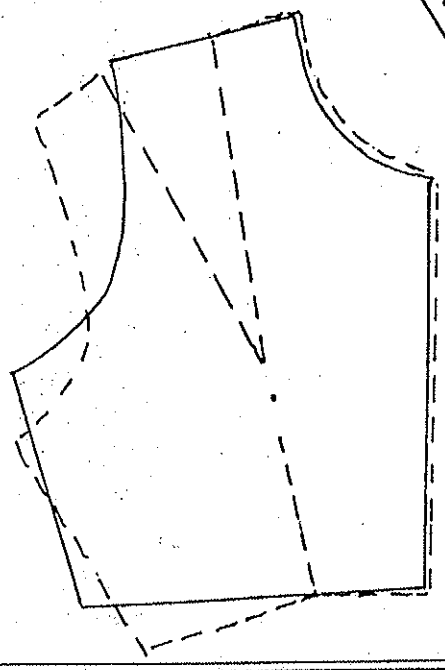
अब बॉडिस ब्लॉक को कागज़ पर रखें व बिन्दु ए से बी तक ट्रेस करें जो नई डार्ट की स्थिति है। अब अपने ड्राफ्ट को बिन्दु ओ पर पिवोट करें या घुमाएँ जो बस्ट प्वाइन्ट के समतुल्य है और ड्राफ्ट को ऐसे रखे कि बिन्दु सी, बिन्दु ए पर आए। अब शिफ्ट की गई डार्ट का नया स्थान बी से सी तक ट्रेस करें। अब आपके कागज पर बिन्दु बी के दो स्थान हैं। यह कंधा लाइन डार्ट का स्थान व चौड़ाई हैं अब डार्ट लोकेशन के सिद्धान्तों का अनुसरण करते हुए अपने ड्राफ्ट को अन्तिम रूप दें।





STEP 2



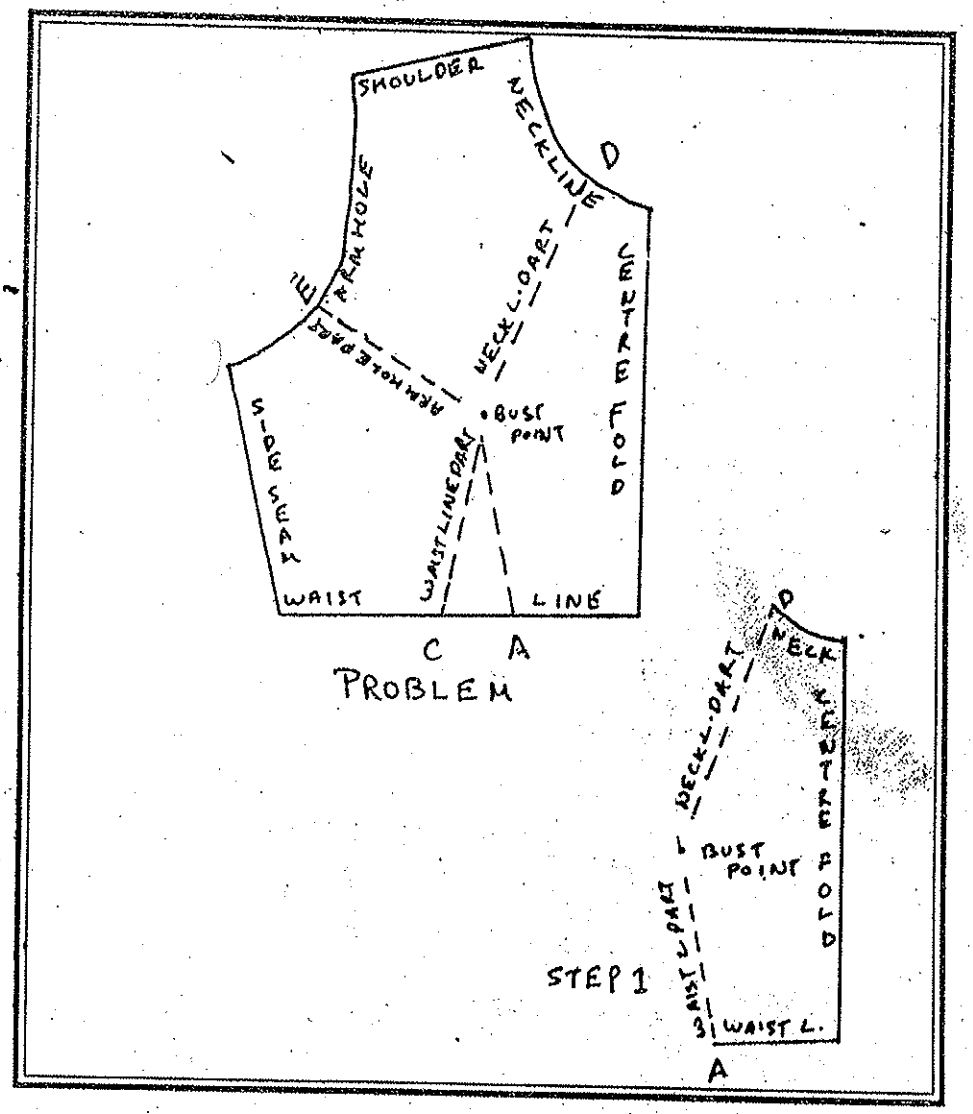


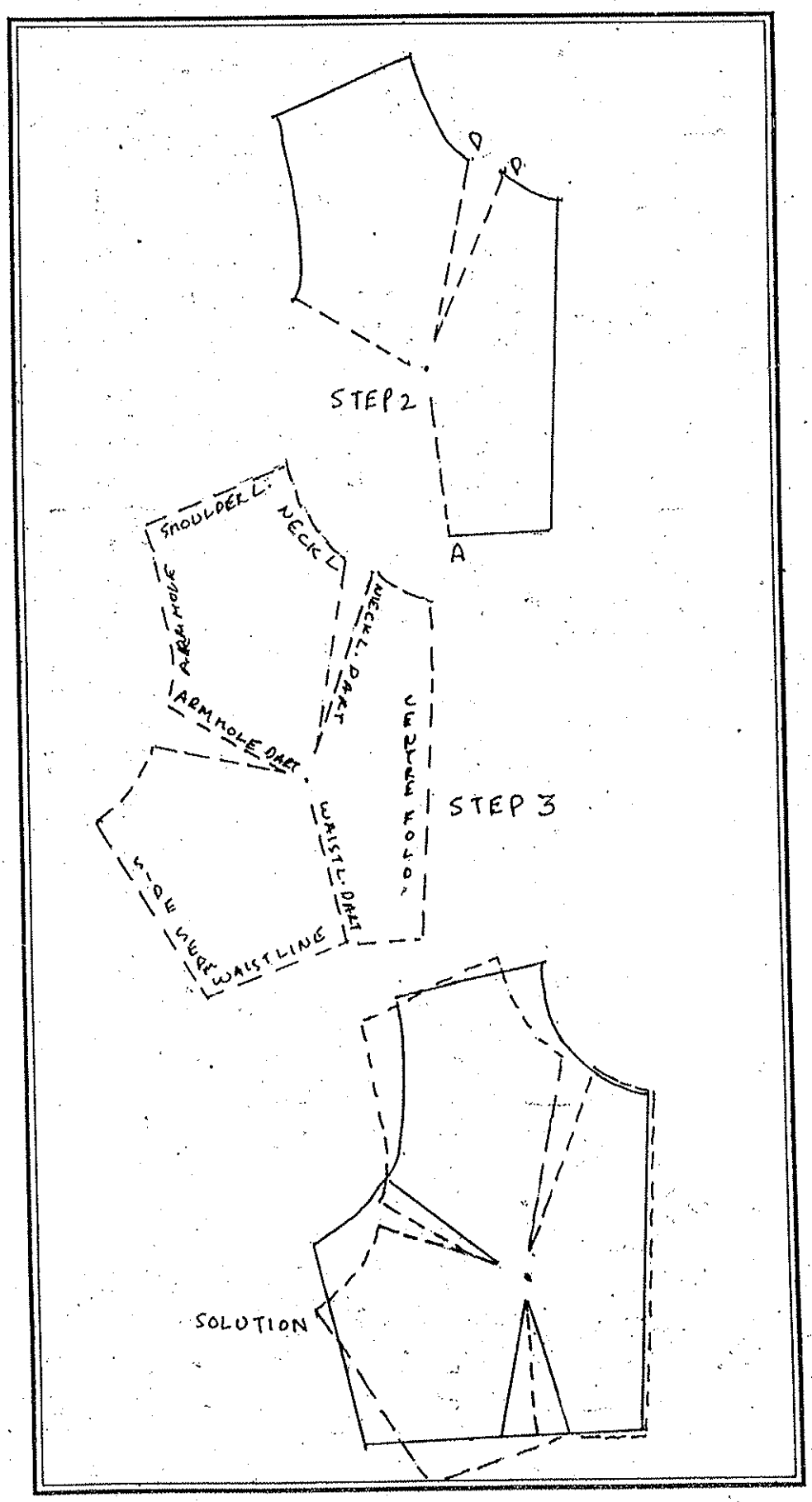
SOLUTION

अब मान लीजिए कि आपको वेस्टलाइन डार्ट को नेकलाइन डार्ट तथा एक आर्महोल डार्ट में पिवोट मैथेड द्वारा बदलना है।

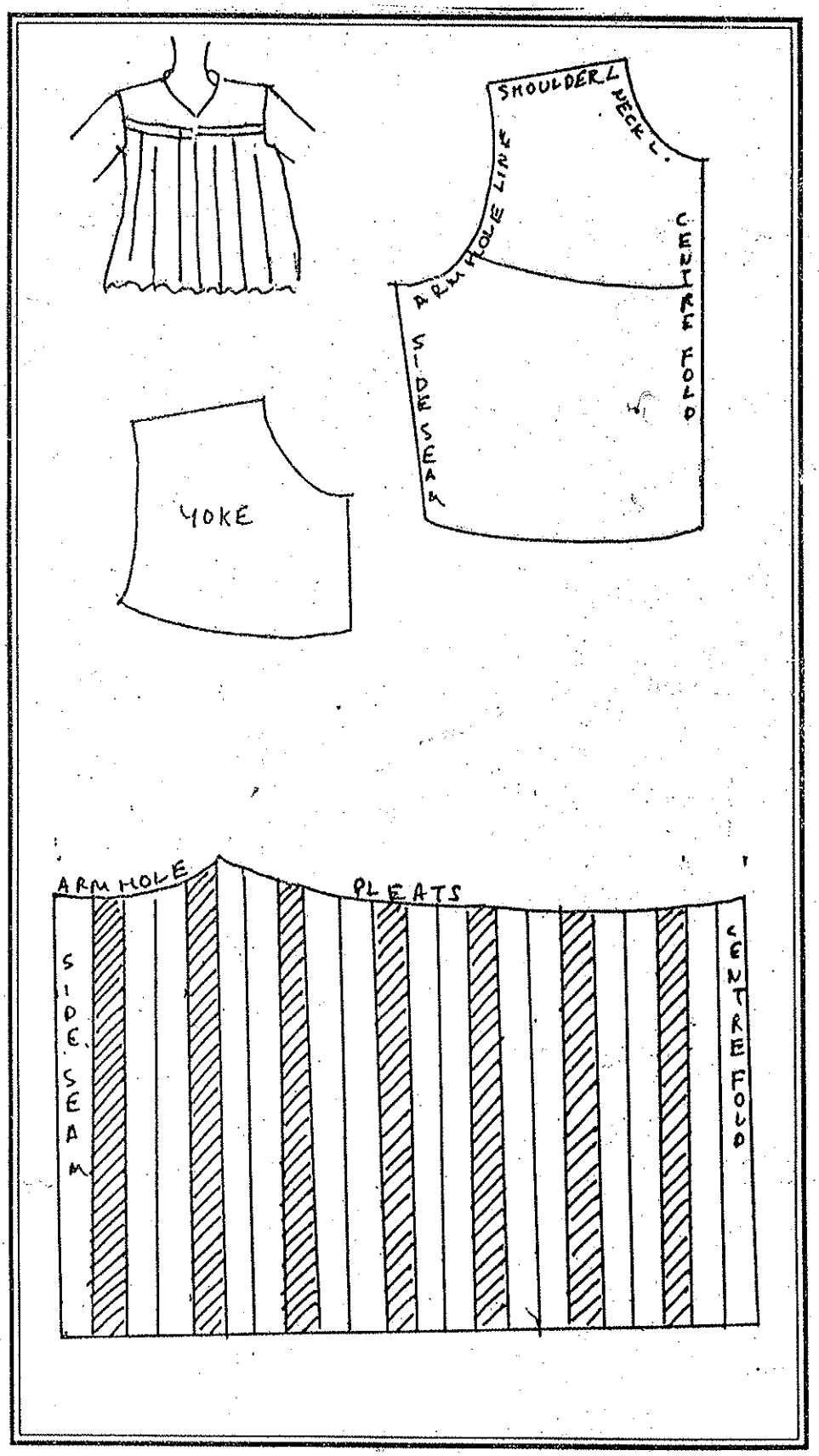
बॉडिस ब्लॉक को कागज़ पर रखें और ए से बिन्दु डी तक ट्रेस करें जो नेकलाइन डार्ट का स्थान है। अब अपना ड्राफ्ट बिन्दु ओ पर पिवोट करें जो बस्ट बिन्दु के समतुल्य है और ड्राफ्ट को ऐसे रखें कि बिन्दु बी, जो वेस्टलाइन डार्ट का आधा है, बिन्दु ए से मिल जाए। अब बदली डार्ट की नयी स्थिति को डी से इ तक ट्रेस करें। अब फिर ड्राफ्ट को ऐसे पिवोट करें कि बिन्दु सी, बिन्दु ए से मिलें। ड्राफ्ट को इ से ए तक ट्रेस करें।

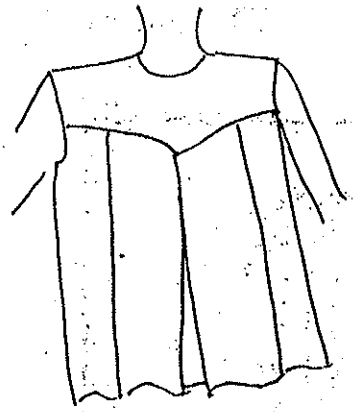
अब आपके कागज़ पर डी के दो स्थान और इ के दो बिन्दु हैं। यह नेकलाइन डार्ट और आर्महोल डार्ट की नयी स्थान व चौड़ाई है। अब, डार्ट लोकेशन के सिद्धान्तों का प्रयोग करते हुए ड्राफ्ट को अन्तिम रूप दें। अब हम प्लीट्स के साथ एक अन्य समस्या लेते हैं और उसे स्लैश प्रक्रिया से हल करने का प्रयास करते हैं।

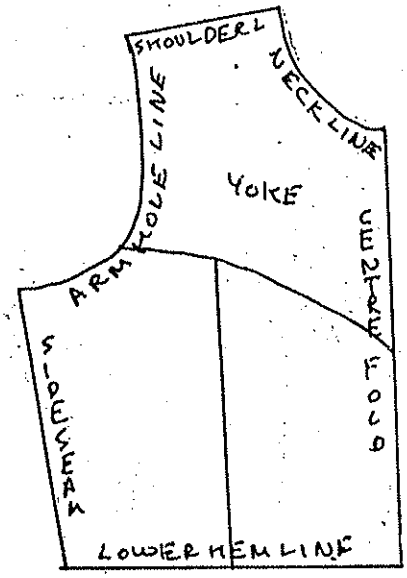


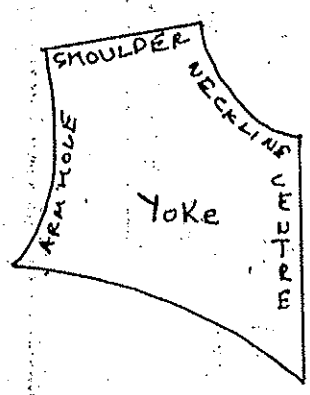

D
D
STEP 2
A
SHOULDER L.
NECK L.
ARM HOLE
ARMHOLE DART
NECK L. DART
CENTER FOLD
STEP 3
WAIST L. DART
SIDE SEAM
WAISTLINE
SOLUTION

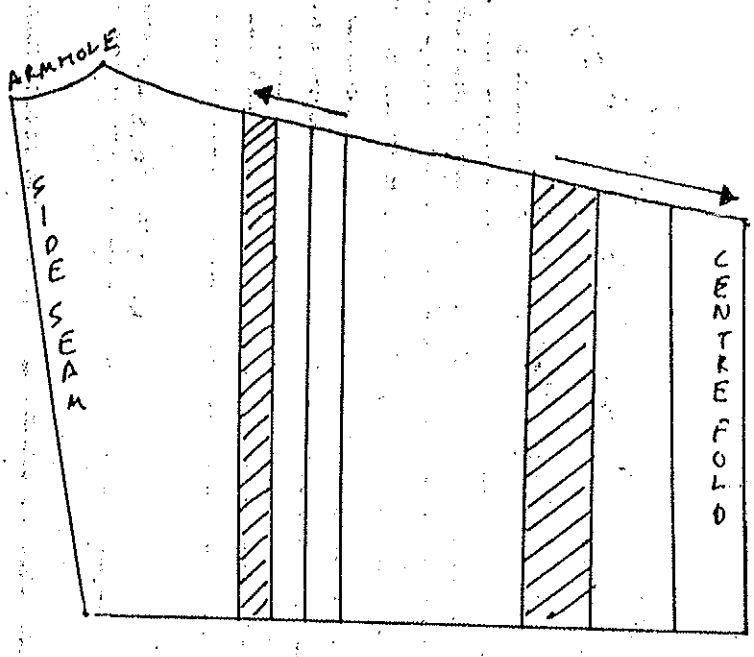
अब हम एक अन्य सम्या, टक्स के साथ लेते हैं और उसे स्लैश मैथेड से हल करने का प्रयास करते हैं।



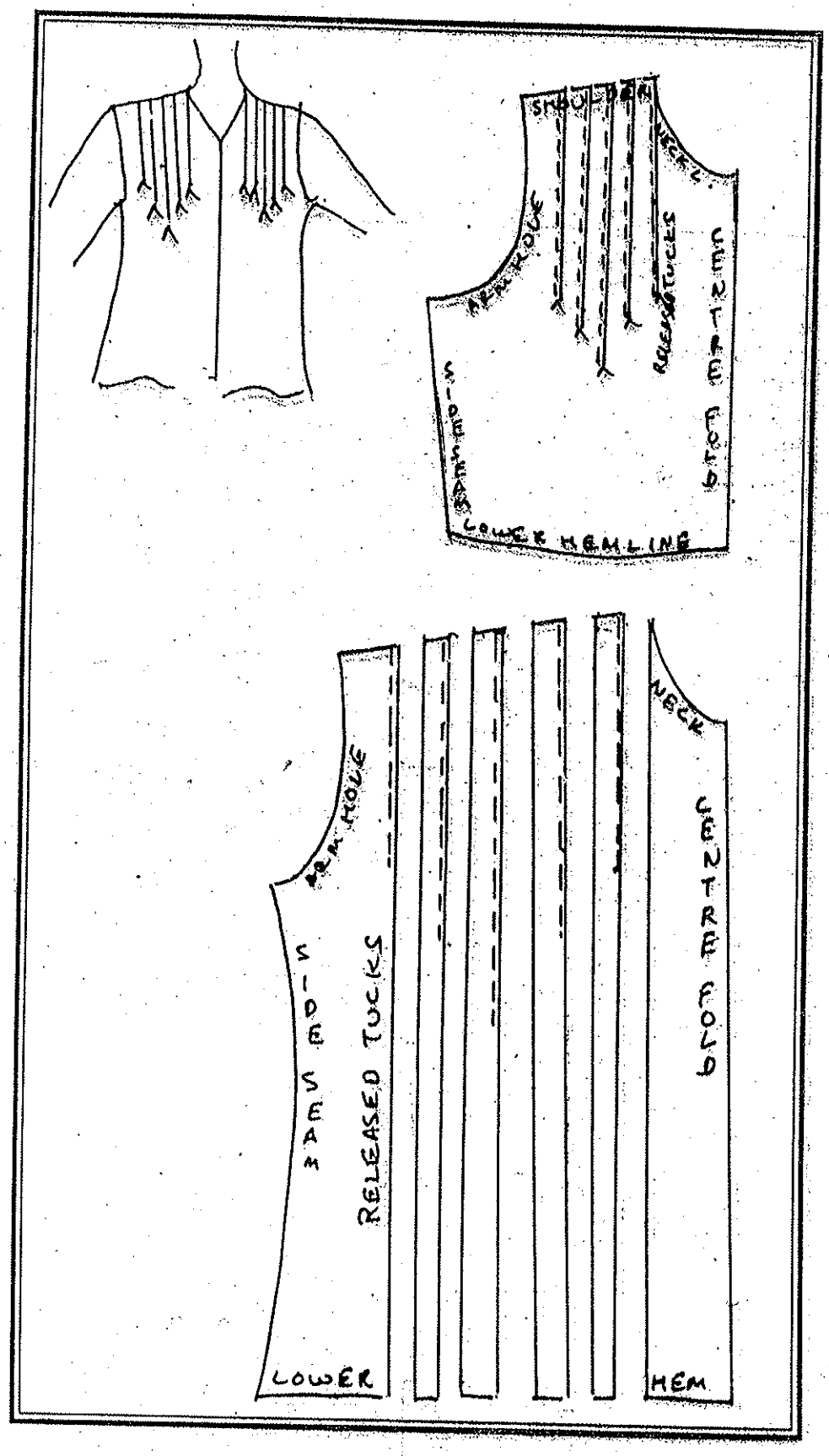


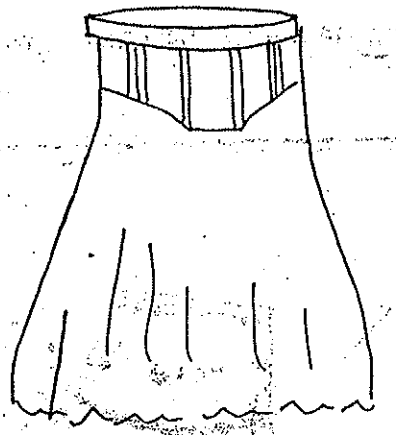

SHOULDER
NECKLINE
ARMHOLE LINE
YOKE
CENTRE FOLD
SIDESEAM
LOWER HEMLINE

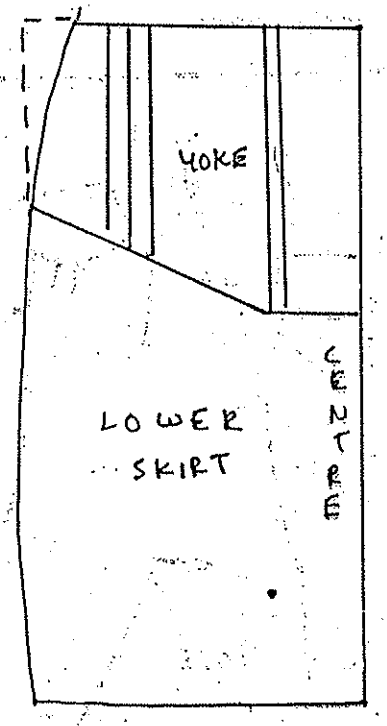

SHOULDER
NECKLINE
ARMHOLE
YOKE
CENTRE

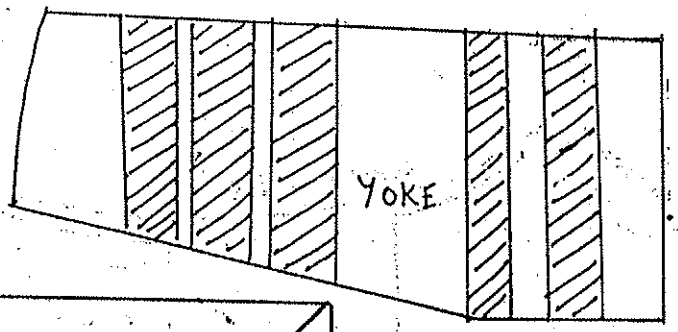

ARMHOLE
SIDE SEAM
CENTRE FOLD

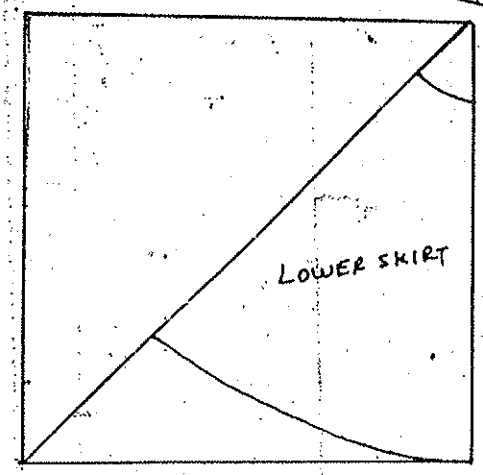
अब हम योक के साथ एक अन्य समस्या लेते हैं व उसे स्लैश प्रक्रिया द्वारा हल करने का प्रयास करते हैं।



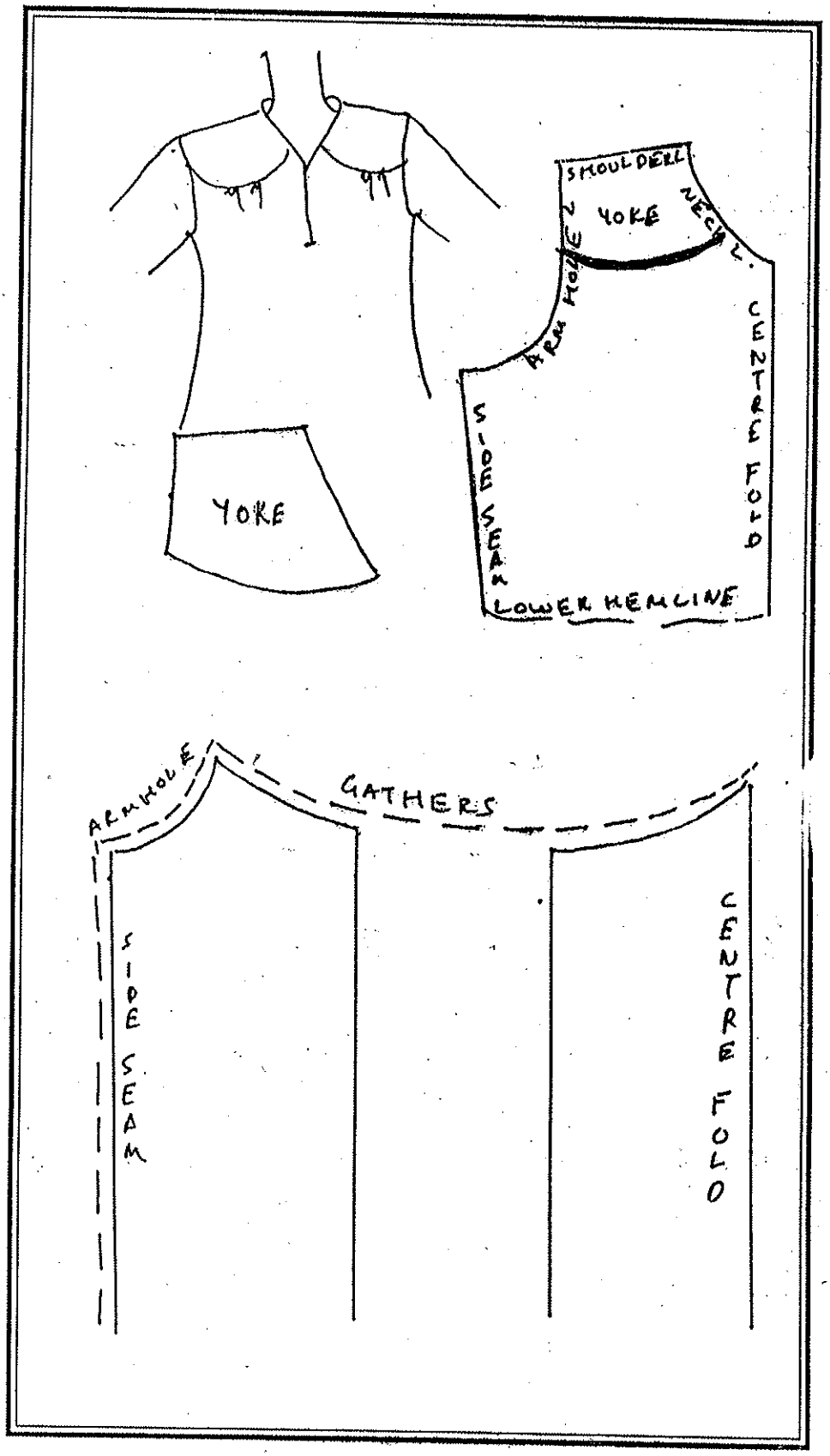


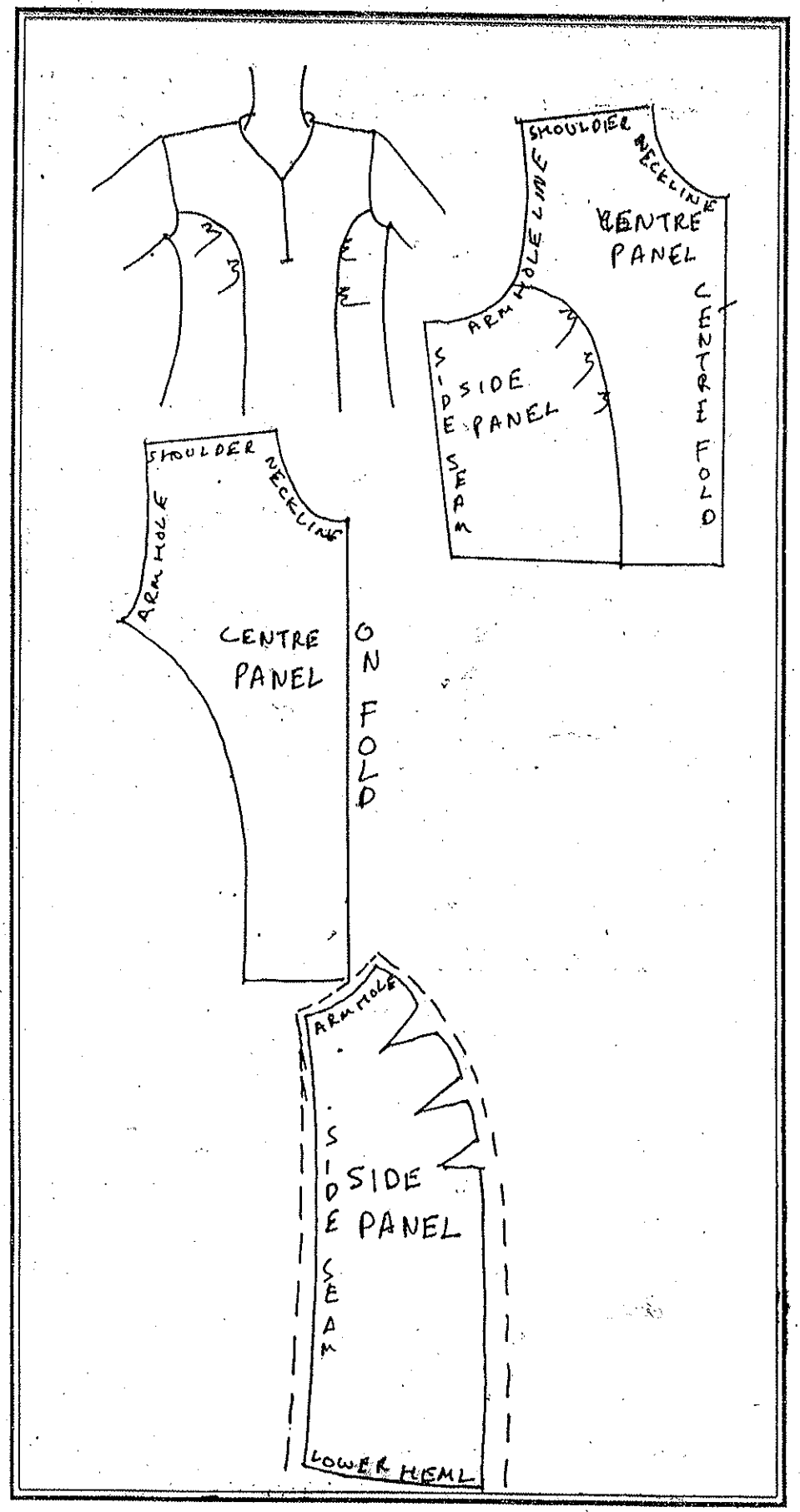

YOKE
LOWER SKIRT
CENTRE


YOKE

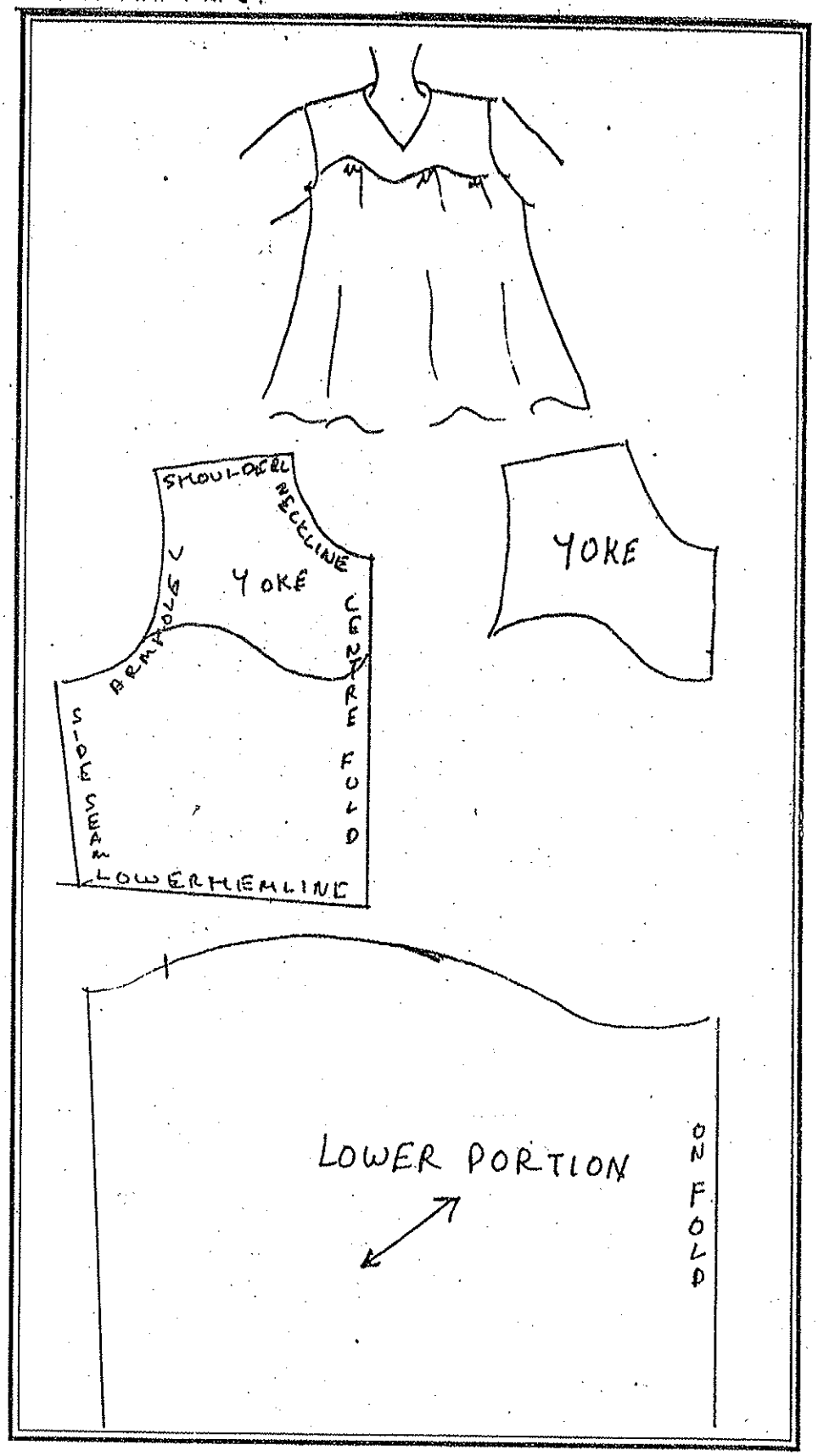

LOWER SKIRT

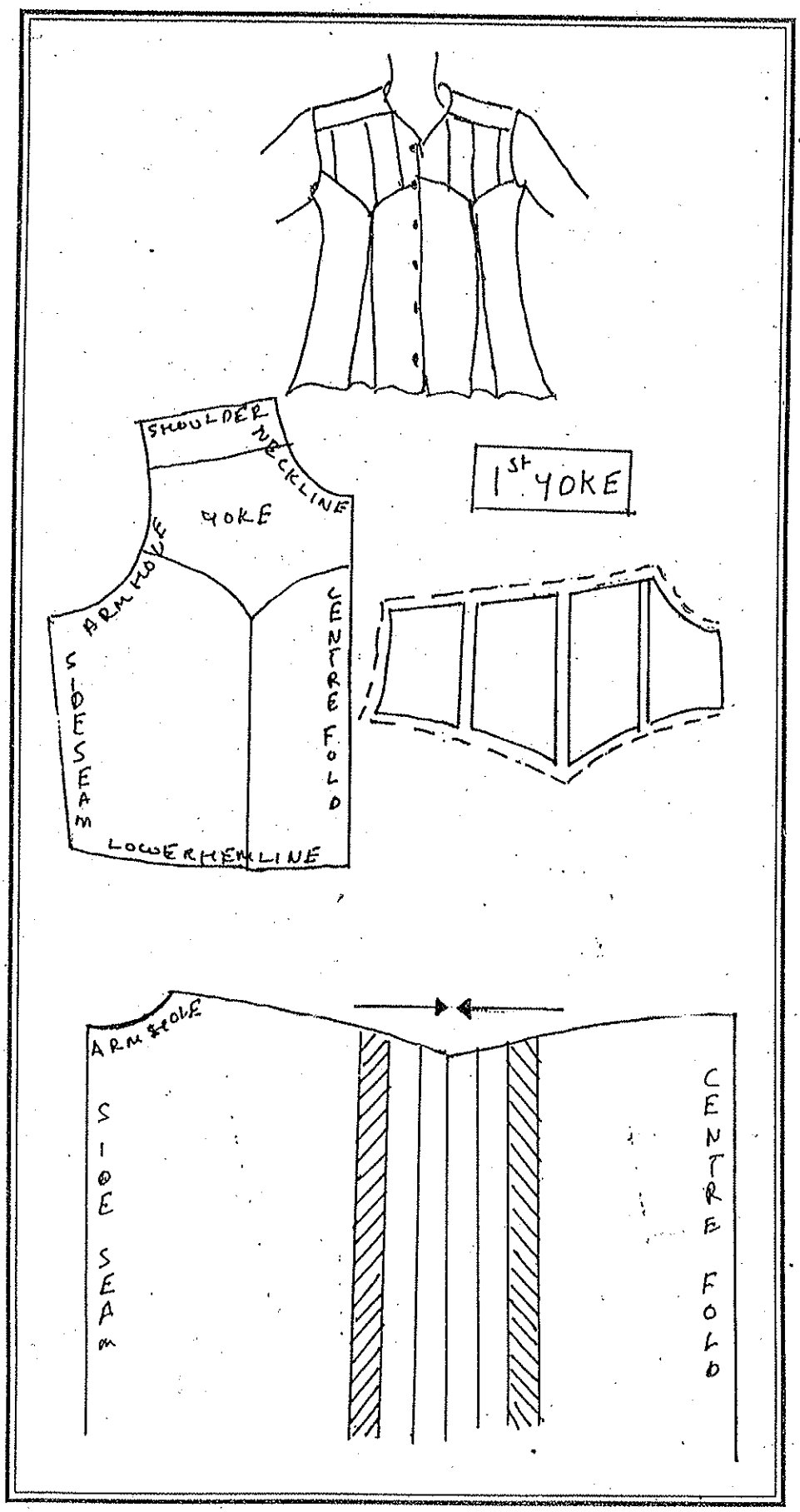
अब हम योक के रू. १ एक अन्य समस्या लेते हैं व उसे स्लैश प्रक्रिया द्वारा हल करने का प्रयास करते हैं।




SHOULDER
NECKLINE
ARMHOLE LINE
CENTRE PANEL
CENTRE FOLD
SIDE PANEL
SIDE SEAM
SHOULDER
NECKLINE
ARMHOLE
CENTRE PANEL
ON FOLD
ARMHOLE
SIDE SEAM
SIDE PANEL
LOWER HEMLINE

अब हम योक के साथ एक अन्य समस्या लेते हैं व उसे स्लैश प्रक्रिया द्वारा हल करने का प्रयास करते हैं।




SHOULDER
NECKLINE
YOKE
ARMHOLE
SIDESEAM
CENTRE FOLD
LOWERHEMLINE
1ST YOKE
ARMHOLE
SIDE SEAM
CENTRE FOLD

अभ्यास-

१. एक व्यस्क बॉडिस ब्लॉक बनाएँ और उसपर केवल वेस्ट लाइन डार्ट अंकित करें।

२. एक व्यस्क बॉडिस ब्लॉक बनाएँ और उसपर सभी डार्ट अंकित करें।

१६.४ सारांशः-

पैटर्न मेकिंग करते समय लिप्त महत्वपूर्ण शब्द हैं– ले आउट ड्राफ्टिंग, नोचेस, पैटर्न ग्रेडिंग, कामर्शियल पैटर्न, सीम लाइन, कटिंग लाइन, सीम अलाउन्स, डार्ट, टक्स, हेम, ट्रिमिंग, ग्रेनलाइन, फोल्ड लाइन, स्लोपर और ड्रेपिंग।

नापानुसार ब्लॉक का निर्माण, पैटर्न मेकिंग कहलाता है। स्केल के अनुसार, पैटर्न मेकिंग को दो समूहों में विभाजित किया जा सकता है। फुल साइज व स्मालर स्केल। निर्माण के आधार पर पैटर्न मेकिंग को दो प्रकार में बॉटा जा सकता है। १. फ्लैट पैटर्न– इन्हे आगे घरेलू पैटर्न और व्यावसायिक पैटर्न में विभाजित किया जा सकता है। २. ड्रेप्ड पैटर्न।

१६.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

प्रश्न–१ पिवोट मैथेड द्वारा एक वेस्ट लाइन डार्ट को नेकलाइन डार्ट में बदलिएँ।

प्रश्न–२ पिवोट मैथेड द्वारा वेस्टलाइन डार्ट को साइड सीम डार्ट में बदलिएँ।

प्रश्न–३ पिवोट मैथेड द्वारा दिए गए पैटर्न को हल करें।

प्रश्न–४ स्लैश मैथेड द्वारा दिए गए पैटर्न को हल करें।

प्रश्न–५ स्लैश व पिवोट मैथेड द्वारा दिए गए पैटर्न को हल करें।

१६.६ स्वाध्ययन हेतुः-

१. पैटर्न कटिंग मेड ईजी–ए स्टेप बाई स्टेप इन्ट्रोडक्शन, द्वारा जिलियन हॉलमैन, प्रकाशन–बी.टी. बैटरफोर्ड लि० यू० के०।

NOTES

NOTES

NOTES