

Textilmuster- Design





Anna Maria López López

Anna Maria López López lebt in Lugo, im Nordwesten von Spanien. Sie arbeitet seit 1984 in den Bereichen Grafik, Mode und Webdesign. Ihre Designs und Ihre digitalen Kunstwerke wurden in zahlreichen Veröffentlichungen herausgestellt. Darüber hinaus ist sie Autorin und veröffentlicht Artikel in Modezeitschriften. Sie hat auch an Universitäten und Designschulen gelehrt. Anna Maria hat die Website „www.coreclub.org“ ins Leben gerufen, die die größte Onlinegemeinschaft spanischsprachiger Corel-Softwareanwender ist. Sie hat zahlreiche Bücher zum Thema CAD veröffentlicht, darunter *La Biblia de CorelDRAW 10* und *Diseño de moda por ordenador*, ein Bestseller zum computergestützten Design in der Mode. Besuchen Sie ihre Website unter **www.anna-OM-line.com**.

Stoffmusterdesign

In diesem Tutorial werde ich Ihnen den Arbeitsablauf bei der Herstellung von Stoffmusterdesigns zeigen und dieses auf einen Modeentwurf (Abbildung 1) übertragen. Während dieses Prozesses werde ich Ihnen einige meiner Lieblingshilfsmittel in CorelDRAW vorstellen: **Polygon**, **Intelligente Füllung** und Corel PowerTRACE.



Abbildung 1: Das Stoffmusterdesign

Einführung in CAFD

Früher wurden im Bereich der Mode die Verfahren des Computergrafikdesigns nur sehr begrenzt eingesetzt. Heute existieren im Bereich des CAFD (Computer-Aided Fashion Design) zwei verschiedene Ansätze:

- Traditionelle Anfertigung der Skizzen per Hand, die manuell oder mithilfe Bitmap-basierter Software, wie beispielsweise Corel Painter koloriert, verfeinert und mit Details angereichert werden.

- Entwurf der Skizzen, technische Zeichnung der Stoffe, Stoffmusterdesign und Kolorierung unter Verwendung von Vektor-basierter Software, wie beispielsweise CorelDRAW. Diese Lösung wird immer häufiger bevorzugt, da die Modelle umfassend anpassbar sind, die Ausgabe mit hoher Auflösung erfolgt und die Dateien mühelos per E-Mail versandt werden können.

Es ist den wenigsten CorelDRAW-Anwendern bekannt, dass die CorelDRAW Graphics Suite für Tausende von Modeexperten die Anwendung der Wahl ist. CorelDRAW ist in der Bekleidungsindustrie so populär, weil diese Anwendung wirklich nützliche Hilfsmittel für das Design von Kleidung und Stoffmustern bereitstellt, beispielsweise das Hilfsmittel **Interaktive Füllung**, die automatische Vektorisierung mit Optionen zur Farbreduktion, eine Vorschau für Farbauszüge und natürlich den unvergleichlichen Hilfsmitteln zur Bearbeitung von Knoten, die für die Erstellung von Erstentwürfen und technischen Zeichnungen von Kleidungsstücken unverzichtbar sind.

Das Muster entwerfen

Es gibt zahlreiche verschiedene Arten von Mustern. Diese lassen sich jedoch generell in fortlaufende Muster (beispielsweise Karos oder Streifen) und unterbrochene Muster ((beispielsweise Animal Prints) unterteilen. In diesem Tutorial lernen Sie, wie Sie durch die Wiederholung eines gleichbleibenden Rhythmus ein fortlaufendes Muster erstellen können. In der Textilindustrie werden wiederholte Muster „Rapport“ genannt.

Versuchen Sie, mit nur wenigen Farben auszukommen, um Stoffmuster zu erzeugen, die vielfältig einsetzbar sind. Je weniger Farben Sie verwenden, desto geringer fallen die Produktionskosten für den Stoff aus.

Eine angepasste Seite einrichten

Der erste Schritt beim Erstellen eines Musterdesigns besteht darin, die Seitenbemaßungen festzulegen. Ich empfehle, bei der Erstellung von Rapports quadratische Abmessungen zu verwenden. Legen Sie dazu in den Feldern **Seitenbreite und -höhe** in der Eigenschaftsleiste die Breite und die Höhe gleichermaßen mit 15 Zentimeter fest.

Im nächsten Schritt werden diese Einstellungen gespeichert. Da ich diese Seiteneinstellung häufig verwende, speichere ich sie für die zukünftige Verwendung. Klicken Sie dazu auf das Listenfeld **Papiertyp/Größe** in der Eigenschaftsleiste, und klicken Sie dann am Ende der Liste auf die Option **Diese Liste bearbeiten**. Klicken Sie im Dialogfeld **Optionen** auf die Schaltfläche **Seitengröße speichern**, und geben Sie einen Namen für die Seitengröße ein. Ich habe als Namen für die Seitengröße „Rapport“ gewählt, da ich die Seitengröße immer dann verwenden möchte, wenn ich einen Rapport entwerfe (Abbildung 2). Darüber hinaus wollte ich

bei dieser Gelegenheit die Liste der Seitengrößen bereinigen, indem ich einige Seitengrößen lösche, die ich vermutlich nie verwenden werde. Dazu habe ich im Dialogfeld **Optionen** die nicht benötigten Seitengrößen aus der Liste ausgewählt und dann auf die Schaltfläche **Seitengröße löschen** geklickt.

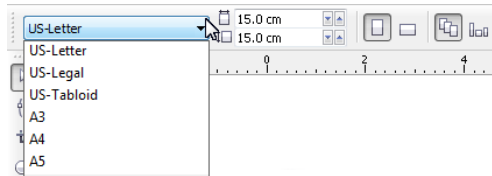


Abbildung 2: Angepasste Seitengröße

Doppelklicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Rechteck**, um ein Quadrat mit denselben Abmessungen wie die Seite zu erstellen, und klicken Sie dann auf das Farbfeld **Schwarz** auf der Farbpalette, um mit wenigen Handgriffen einen schwarzen Hintergrund für das Muster zu erstellen.

Text hinzufügen

Geben Sie unter Verwendung des Hilfsmittels **Text** den Text „MAKE FASHION NOT WAR“ ein. (Ich habe in meinem Beispiel die Schrift AvantGarde LT Medium verwendet. Den Text habe ich in den Arbeitsbereich neben dem Bild eingegeben, weil die Bearbeitung des Textes vor einem weißen Hintergrund einfacher ist.) Ändern Sie nun die Werte für das Kerning (Unterschneiden; Laufweite und Zeilenabstand) der Zeichen, indem Sie darauf klicken und dann die horizontalen und vertikalen Bearbeitungspunkte unter Verwendung des Hilfsmittels **Form** verschieben (Abbildung 3).



Abbildung 3: Anpassen der horizontalen und vertikalen Abstände der Buchstaben mit dem Hilfsmittel **Form**.

Wenn Ihnen die Form des Textes gefällt, wählen Sie ihn mit dem Hilfsmittel **Auswahl** aus, und drücken Sie dann die Taste **P**, um den Text auf der Seite zu zentrieren (jetzt befindet er sich über dem schwarzen Hintergrund). Stellen Sie sicher, dass der Text weiterhin ausgewählt bleibt, und klicken Sie in der Farbpalette auf das Farbfeld **Weiß**, um als Textfarbe Weiß festzulegen (Abbildung 4).



Abbildung 4: Zentrieren des Textes auf der Seite und Festlegen der Textfarbe Weiß.

Der nächste Schritt besteht darin, das Textobjekt durch Drücken des Tastenkürzels **Strg + Q** in Kurven umzuwandeln. Klicken Sie dann auf **Anordnen ▶ Kombination aufheben: Kurve**, oder drücken Sie das Tastenkürzel **Strg + K**, um den Text in einzelne Kurven aufzubrechen. In diesem Beispiel entferne ich die inneren Bereiche der Buchstaben, die ich nicht mehr benötige (Abbildung 5).



Abbildung 5: Die inneren Kurven werden in dem Design nicht mehr benötigt und daher gelöscht.

Polygonformen erstellen

Nun sollen dem Entwurf noch einige andere Elemente hinzugefügt werden. Die Welt der Mode ist ein fortlaufendes Neuformulieren von Trends und Wiederaufgreifen der Entwürfe von gestern mit neuen Formen. Lassen Sie uns daher zunächst ein bisschen Nostalgie einbringen, indem wir eine Blumengrafik aus den 60er-Jahren hinzufügen. Ich erstelle diese Art von Blumen im Retrolook unter Verwendung des Hilfsmittels **Polygon**. Als das Hilfsmittel **Polygon** zum ersten Mal in CorelDRAW verfügbar war, habe ich damit Stunden um Stunden experimentiert, bis ich ein Verfahren entdeckt habe, mit diesem Hilfsmittel grenzenlos viele Formen zu erstellen. Seit ich dieses Verfahren entdeckt habe, wissen wirklich alle, die jemals eine meiner CorelDRAW-Schulungen besucht oder einer meiner Konferenzvorführungen beigewohnt haben, dass die Kombination des Hilfsmittels **Polygon** mit dem Hilfsmittel **Form** mein absoluter Favorit ist.

Für die Erstellung der nostalgischen Blume müssen Sie zunächst ein Polygon erstellen. Wählen Sie zu diesem Zweck in der Hilfsmittelpalette das Hilfsmittel **Polygon**, und ziehen Sie dann innerhalb des Buchstabens „O“ von „NOT“ bei gedrückter **Strg-Taste** ein gleichseitiges Polygon auf.

Legen Sie in der Eigenschaftsleiste die Anzahl der Polygonseiten mit 10 fest. Wählen Sie dann das erstellte Polygon aus, und zeichnen Sie mit dem Hilfsmittel **Form** ein Auswahlfeld um das Polygon herum. Achten Sie dabei darauf, dass Sie alle Knoten auswählen (Abbildung 6).

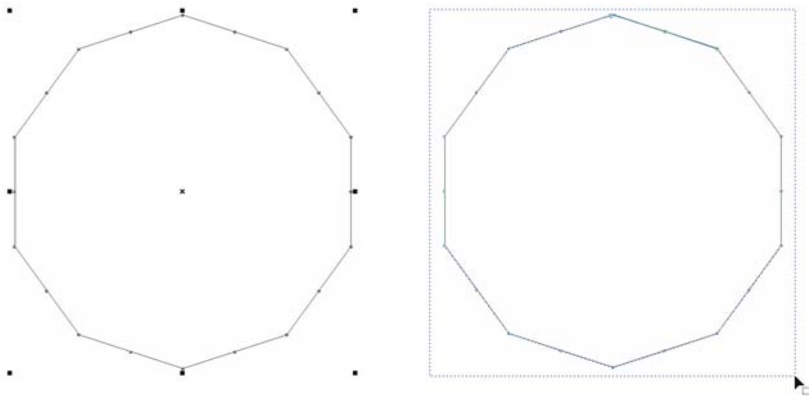


Abbildung 6: Erstellen Sie ein 10-seitiges Polygon, und zeichnen Sie ein Auswahlfeld darum.

Klicken Sie dann auf der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Linie in Kurve konvertieren** (Abbildung 7).



Abbildung 7: Schaltfläche **Linie in Kurve konvertieren**

Klicken Sie zuletzt mit dem Hilfsmittel **Form** auf eine beliebige Seite des Polygons, und ziehen Sie dabei den Cursor von innen nach außen, um zu entdecken, dass sich auf diese Weise neue Formen erstellen lassen (Abbildung 8).

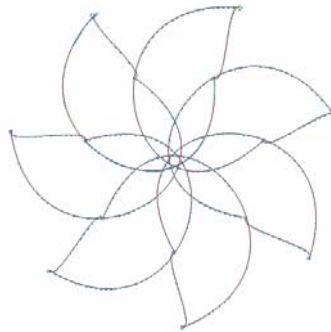


Abbildung 8: Ziehen Sie eine der Seiten des Polygons, um neue Formen zu erzeugen.

Das Objekt bleibt nach wie vor ein interaktives Polygon. Dies bedeutet, dass Sie weiterhin Seiten hinzufügen oder entfernen können – bis Sie eine Form erhalten, die Ihnen gefällt. Die Grafiken in Abbildung 9 wurden beispielsweise alle mithilfe dieser Technik erstellt.

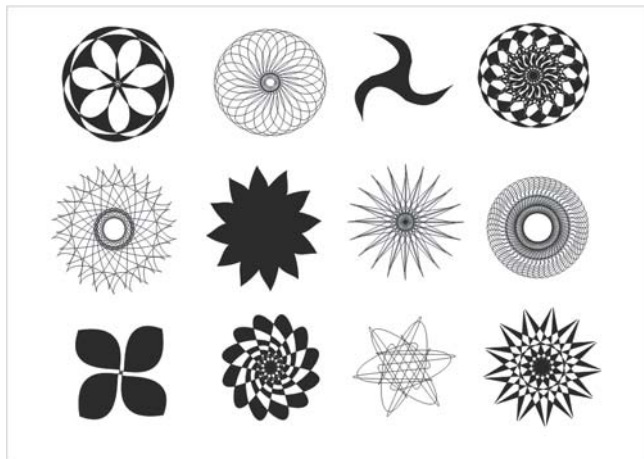


Abbildung 9: Sie können mit dieser einfachen Technik die vielfältigsten Formen erstellen.

Wenn Sie sich für eine der nostalgischen Polygonformen entschieden haben, füllen Sie sie in Schwarz (Abbildung 10).



Abbildung 10: Füllen Sie die polygonale Form mit der Farbe Schwarz.

Farbe hinzufügen

Wählen Sie nun den Buchstaben „O“ aus, und füllen Sie ihn mit einer beliebigen Farbe. (Ich habe für dieses Beispiel Pink gewählt.)

Beim professionellen Stoffmusterdesign verwenden wir PANTONE Textile Color System®, daher gebe ich die RGB-Werte aus meiner PANTONE® for Fashion + Home Color Chooser-Software in das CorelDRAW-Dialogfeld **Gleichmäßige Füllung** ein. In diesem Beispiel lautet die PANTONE-Textilreferenznummer „PANTONE 14-2710 TC“, und die RGB-Werte sind **R**: 234 **G**: 176 **B**: 202.

Nun fügen wir dem Design noch eine weitere Farbe hinzu, in diesem Fall auch wieder dem Polygon. Bis zu der Einführung des Hilfsmittels **Intelligente Füllung** in CorelDRAW war dies eine schwierige Aufgabe. Jetzt können Sie einfach das Hilfsmittel **Intelligente Füllung** auswählen, eine Farbe für Füllung und Umriss festlegen und auf die innere Form des Polygons klicken (Abbildung 11).

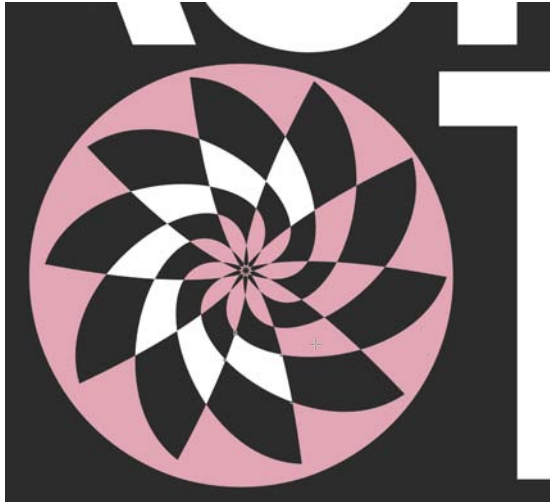


Abbildung 11: Hinzufügen von Farbe mit dem Hilfsmittel **Intelligente Füllung**.

Das Bitmap-Bild vektorisieren

Jetzt soll der Modekomposition ein weiterer Grafikstil hinzugefügt werden. In diesem Beispiel schließen wir den Entwurf des Musters mit einer barocken Grafik ab.

Wir zeichnen jedoch nicht das ganze barocke Motiv mit der Hand, sondern wir konvertieren eine importierte alte Bitmap mithilfe von PowerTRACE in eine Vektorgrafik. In CorelDRAW X4 werden importierte Bitmaps stets mit dem Namen des Originalbildes in der Statusleiste angezeigt (Abbildung 12). Diese neue Funktion ist wirklich nützlich, insbesondere wenn Sie als Designer häufig mit importierten Grafiken arbeiten.



Abbildung 12: Die Statusleiste zeigt den Namen der importierten Bitmap an.

Normalerweise bereite ich Bitmap-Bilder in Corel PHOTO-PAINT vor, indem ich den Kontrast erhöhe oder auch das Originalbild in den 1-Bit-Schwarzweißmodus konvertiere, bevor ich die Bitmap-Bilder in CorelDRAW vektorisiere. Durch diese Vorbereitung erhalte ich bei der Vektorisierung mit PowerTRACE genauere Ergebnisse.

Im nächsten Schritt wird das Vektorbild des barocken Motivs erstellt. Klicken Sie auf **Bitmaps ▶ Umrissvektorisierung ▶ Strichgrafik**. Aktivieren Sie im Dialogfeld **PowerTRACE** das Kontrollkästchen **Farbe aus ganzem Bild entfernen**. In dieser Version können Sie beim Vektorisieren auch den Grad der Kantenglättung festlegen, indem Sie den Regler **Kantenglättung** verschieben.

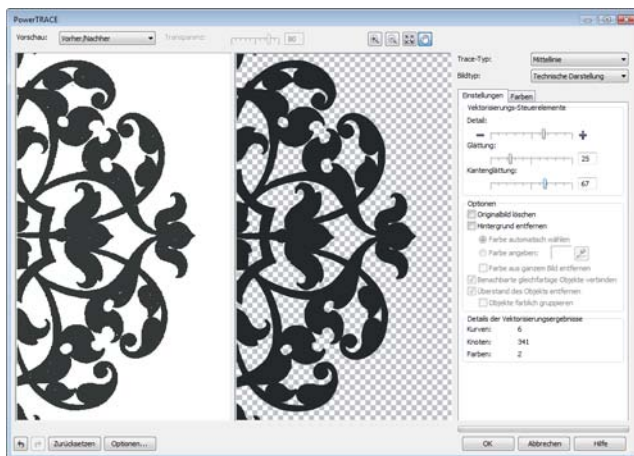


Abbildung 13: Verwenden Sie zum Vektorisieren des importierten Bildes die Steuerelemente von PowerTRACE.

Ich habe im Laufe der Jahre viele Konvertierungstools getestet, um Bitmaps in Vektorgrafiken umzuwandeln. PowerTRACE ist jedoch mit Abstand das beste Vektorisierungstool, das ich je verwendet habe. Wenn Sie ein wenig Erfahrung gesammelt haben, können Sie mit PowerTRACE wirklich fantastische Ergebnisse produzieren.

Nach der Erstellung des Vektorbildes des Barockmotivs positionieren Sie dies in dem „O“ von „FASHION“, um den Rapportentwurf fertigzustellen.



Abbildung 14: Das fertige Rapportdesign

Das Muster erstellen

Nun wollen wir den Rapport in ein fortlaufendes Muster umwandeln. Wählen Sie den Menübefehl **Extras ▶ Erstellen ▶ Musterfüllung**, und wählen Sie im Dialogfeld **Muster erstellen** die Option **Vollfarbe**. Wählen Sie bei gedrückter **Strg-Taste** den Musterbereich mit dem Markierungsrahmen aus (Abbildung 15). Stellen Sie sicher, dass der Markierungsrahmen nicht über die schwarze Farbe herausreicht, und speichern Sie dann das neue Muster in dem Ordner **Patterns**. Ab jetzt können Sie jederzeit über das Dialogfeld **Musterfüllung** auf das Muster zugreifen.

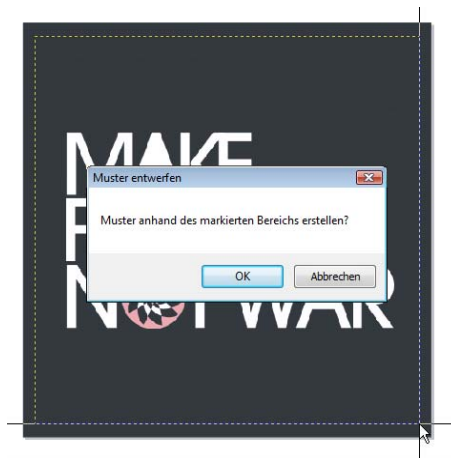


Abbildung 15: Wählen Sie den Bereich aus, den Sie als Muster verwenden möchten.

Bevor wir mit den nächsten Schritten fortfahren, empfehle ich, das Muster auf ein Rechteck anzuwenden oder den Stoff anderweitig zu simulieren. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Füllung**, und öffnen Sie das Dialogfeld **Musterfüllung**. Wählen Sie die Option **Vollfarbe**, und durchsuchen Sie dann die Miniaturansichten der Muster nach dem gespeicherten Muster. Sie können in dem Dialogfeld **Musterfüllung** optionale Parameter festlegen und testen – beispielsweise den Zeilen- oder Spaltenabstand – und auch die Drehung bei der Wiederholung genau festlegen (Abbildung 16).



Abbildung 16: Sie können die Drehung und andere Parameter für das Muster festlegen.

Basismodelle und Kleidungsstücke vorbereiten

Um die Modeskizze besser zu strukturieren, habe ich das Andockfenster **Objekt-Manager** geöffnet und zwei Ebenen erstellt, die ich „models“ und „garments“ genannt habe. Die eine Ebene habe ich für das Model und die andere für die Kleidungsstücke (Abbildung 17). Normalerweise sperre ich die „Model“-Ebene, um versehentliche Verschiebungen oder Bewegungen zu vermeiden.

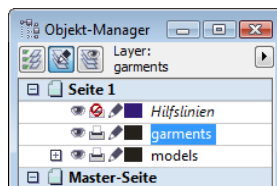


Abbildung 17: Erstellen Sie eine Ebene für die Models und eine andere für die Kleidungsstücke.

Ebenen eignen sich in besonderer Weise dafür, die Kleidungsstücke unabhängig von den Modellen in der Vorschau anzuzeigen (Abbildungen 18 und 19). CorelDRAW X4 ermöglicht auch das Erstellen separater Ebenen für die einzelnen Seiten Ihres Dokuments.

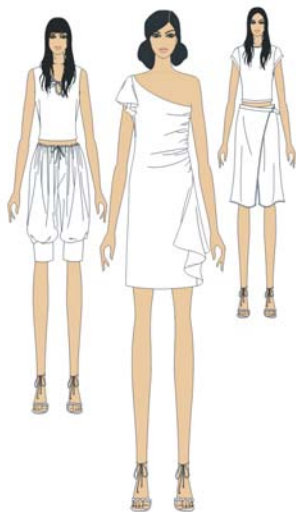


Abbildung 18: Sie können die Models und die Kleidungsstücke zusammen anzeigen, indem Sie beide Ebenen einblenden.



Abbildung 19: Sie können die Models und die Kleidungsstücke einzeln anzeigen, indem Sie eine der beiden Ebenen ausblenden.

Das Muster interaktiv zuweisen

Wenn die Models und Kleidungsstücke fertiggestellt sind, wählen Sie aus der Hilfsmittelpalette das Hilfsmittel **Interaktive Füllung** aus, und klicken Sie dann auf das Kleidungelement, auf das Sie die Füllung anwenden möchten. Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste aus dem Listenfeld **Füllungstyp** die Option **Vollfarben-Muster**. Öffnen Sie die Auswahl **Füllungs-Dropdown**, und klicken Sie auf Ihr erstelltes Rapportmusterdesign (Abbildung 20).

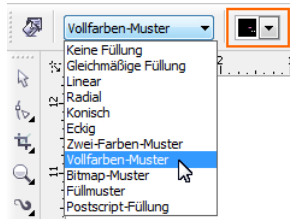


Abbildung 20: Wählen Sie aus der Liste die Option **Vollfarben-Muster**, und öffnen Sie dann die Auswahl **Füllungs-Dropdown**, um das erstellte Muster auszuwählen.

Nun wollen wir das Muster für das Kleidungsstück anpassen. Ziehen Sie zu diesem Zweck zunächst den mittleren Bearbeitungspunkt, um die beste Position für das Muster zu ermitteln. Sie können das Muster auch über Bearbeitungspunkte drehen und skalieren (weißer Kreis in der Ecke des Objekts). Da ich das Originalrapportdesign nur ungern verformen möchte, verwende ich nie die Neigungsbearbeitungspunkte.

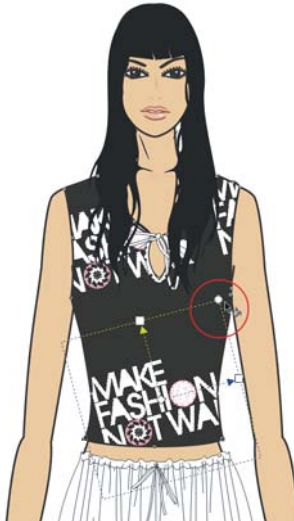


Abbildung 21: Sie können das Muster verschieben und drehen; die Änderungen werden in Echtzeit angezeigt.

Ich bin der Meinung, dass das Hilfsmittel zur interaktiven Füllung direkt zum Erfolg von CorelDRAW in der Modebranche beigetragen hat. Ich kann mir gar nicht mehr vorstellen, Muster und Kleidungsstücke zu testen, ohne sie in Echtzeit anzuzeigen (Abbildung 21).

Um ein Muster auf verschiedene Teile eines Kleidungsstücks oder verschiedene Kleidungsstücke anzuwenden, klicke ich in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Füllungseigenschaften kopieren** (Abbildung 22).

Sie können Muster sogar noch schneller kopieren, indem Sie ein Muster auf eine Gruppe von Objekten anwenden.



Abbildung 22: Sie können das Muster kopieren und auf andere Kleidungsstücke oder eine Gruppe von Objekten anwenden.

Wenn Sie das Stoffmuster wie gewünscht auf die Kleidungsstücke angewendet haben, können Sie Ihrer Vorführungsseite einige Proben aus Ihrer Kollektion hinzufügen, und dabei neben der originalen Farbkombination einige Farbvariationen präsentieren. Farbvariationen können Sie problemlos erstellen, indem Sie die Originaldatei mit dem Rapportdesign öffnen, die Farben ändern, und dann mit der gerade erlernten Technik ein anderes Vollfarb-Füllmuster erstellen.

Wie Sie sehen, bietet CorelDRAW alle für die Erstellung professioneller Mode- und Textildesigns erforderlichen Hilfsmittel, die Sie intuitiv bedienen und sofort produktiv einsetzen können.

Copyright © 2007 Corel Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Alle Marken und eingetragenen Marken sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.