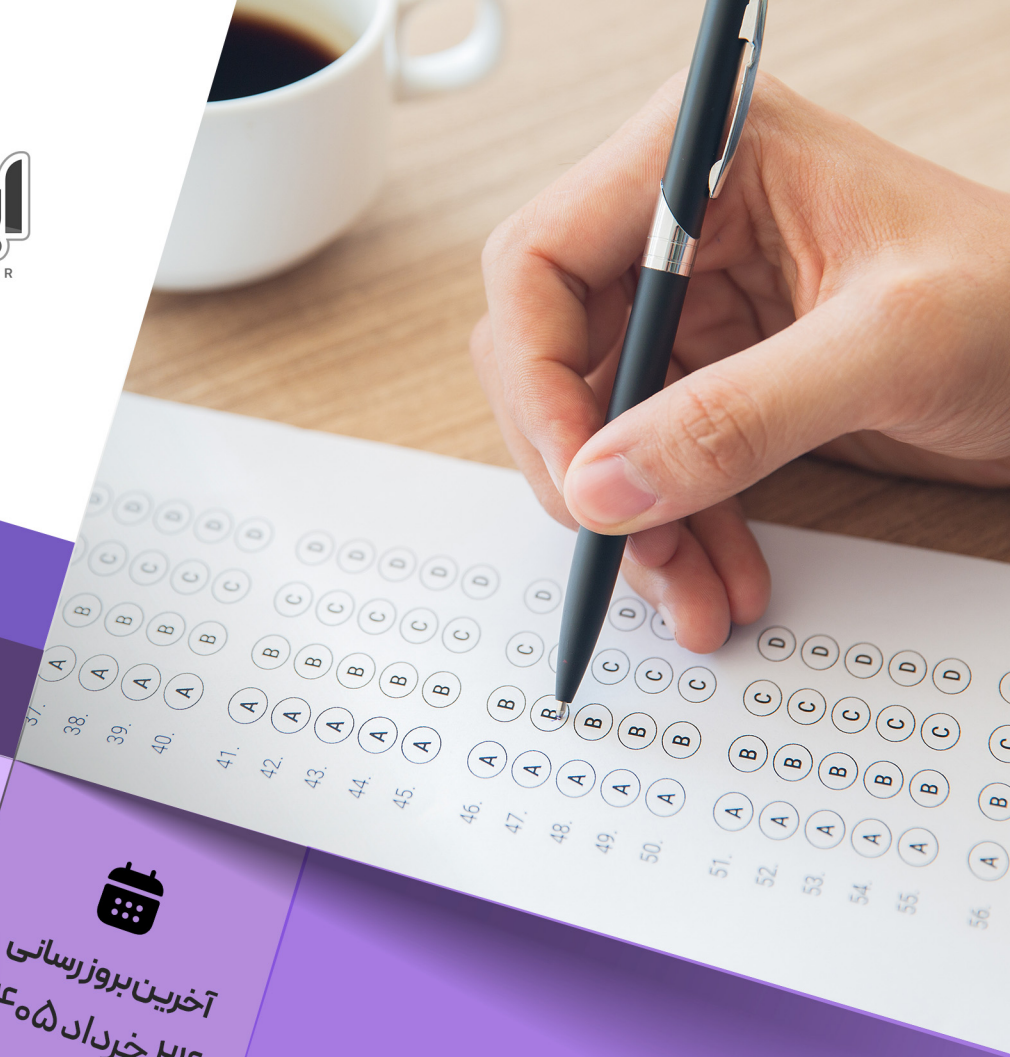
ایران عرضه
فروشگاه کالاهای دانلودی
IRANARZE.IR



IranArze.ir
@iranarze

تعداد صفحات
47

آخرین بروزرسانی
۲۴ خرداد ۱۴۰۵

جزوه خلاصه

طراحی ۲ پایه یازدهم کد ۲۱۱۶۴۴

- ویژه آمادگی برای آزمون استخدامی هنرآموز گرافیک آموزش و پرورش
- پوشش دهی مباحث مهم و پرکاربرد به زبان ساده و روان
- شامل خلاصه و نکات کتاب با قابلیت مطالعه در کمترین زمان ممکن

انتشار یا استفاده غیر تجاری از این جزوه، بدون حذف لوگوی ایران عرضه "مجاز" می باشد
IRANARZE.IR

لینک های مفید آزمون استخدامی هنرآموز گرافیک

خرید سوالات هنرآموز گرافیک	**سوالات رایگان آموزش و پرورش با پاسخنامه**
خرید گلچین سوالات مشترک آزمون	**خرید پکیج سوالات مشترک آزمون**
جزوات خلاصه مشترک آزمون	**خرید درسنامه مشترک آزمون**
منابع مشترک آزمون	**منابع تخصصی هنرآموز گرافیک**
سوالات تخصصی آزمون	**فایل اطلاعات آزمون**
اخبار آزمون	**شبکه های اجتماعی ایران عرضه** (فایل های رایگان + تخفیفات هفتگی + اخبار)

(برای مشاهده هر بخش روی آن بزنید)

فهرست مطالب

- فصل اول: خلاصه طراحی ۲ پایه یازدهم کد ۲۱۱۶۴۴ تالیف ایران عرضه - صفحه ۴
- فصل دوم: نکات طراحی ۲ پایه یازدهم کد ۲۱۱۶۴۴ تالیف ایران عرضه - صفحه ۴۵

IRANARZE.IR
فروشگاه کالاهای دانلودی

❖ فصل اول: خلاصه طراحی ۲ پایه یازدهم کد ۲۱۱۶۴۴ تالیف ایران عرضه

فصل اول طراحی از منظره

مقدمه

برای طراحان و نقاشان جدایت طبیعت زنده، همواره منشا الهام، شور و شگفتی بوده است. این توجه به خاطر پویایی و تحرکی است که در طبیعت جریان دارد و این تغییر و تحولات یعنی هسته ی زندگی طبیعت با احساس آدمی پیوندی نزدیک دارد و دیدن آن، همیشه او را به آرامش و تعلق دعوت می کند. طراحی از طبیعت در مراحل اولیه برای کسب مهارت و در مراحل پیشرفته تر بازتابی از احساسات و بیان کنم هنری هنرمند است.

طبیعت یک کل به هم پیوسته است که از اجزای گوناگون تشکیل شده است و جدا از اختلاف ظاهری،شکل،اندازه و بافت در کنار هم، هماهنگی کاملی را به تماشا می گذارد. توده ای ابرها در کنار ایستایی درختان به همراه رود رونده و سختی سنگ ها و هر آن چه در طبیعت می بینیم علاوه بر شکل ظاهری آن لازم است که بتوان برای درک این سر زندگی و تحرک به هسته ی درونی این اجزا نیز پی ببریم و تعمق کنیم و با تمرین های مداوم خود را قادر سازیم تا این سر زندگی و شکوه را با خطوط طراحی خود پیوند زنیم و زیبایی آن را به تصویر بکشیم.

عناصر طبیعت با همه گوناگونی خود در ارتباط با یکدیگر نوعی تعادل پویا را به نمایش می گذارند. زیرا طبیعت زنده و در حال تغییر است و زمان در حال گذر و ما شاهد تغییراتی هستیم که گاه به سرعت و گاه به کندی انجام میپذیرد. فصل ها تغییر می کنند و طبیعت چهره های متفاوتی به خود میگیرد و طراح برای طراوت و شکوه بخشیدن به آثار خود به نگاه دقیق و کنجکاو محتاج است تا بتواند قوانین طبیعت را درک کرده، تاثیری را که عوامل محیطی بر یکدیگر می گذارند ببیند.

تاریخچه

آدمی در ابتدا هنگامی که هنوز هنری نمادگرایانه داشت، مظاهر قابل دسترس خود در طبیعت را به نقش می کشید. اما از آنجا که طبیعت بسی گسترده بود و به درک درنمی آمد، وی حتی پس از آنکه در ترسیم گیاهان و حیوانات به نوعی واقع نمایی شبه علمی دست یافت، هنوز در نگارش طبیعت، دهنی نمادگرا داشت.

گلها، برگ ها، درختان و کوه ها همه اشیایی بودند که میشد به طور مجرد آن ها را دید و به صورت نمادین در کنار هم نقش کرد. آثار بجا مانده از مصر باستان، بین النهرین و یونان از این جمله اند.

تصویر ۱۴ــ۱ــ یانگ یشینگ[1] ــ نقاشی ژاپنی ــ مرکب روی کاغذ برنج

تصویر ۱۵ــ۱ــ موروياما اكويو[2] ــ نقاشی ژاپنی ــ مرکب رنگی روی کاغذ ــ حدود قرن ۱۸

در هنر مغرب زمین نیز تا قبل از رنسانس[1] این نگرش وجود داشت. در منظره پردازی نمادگرایانه جزییات تصویر به نحوه ی تزیینی یا در قالب نوعی الگوی بیانی آرایش می یافت. در این خصوص میتوان به منظره ی آرمانی از موضوعات مرسوم در دیوارنگاره های منازل رومیان باستان اشاره کرد تصویر در قرن پانزده میلادی پس از آن که هنرمندان به ادراک نور در طبیعت دست یافتند تحول بزرگی در منظره پردازی عینی (NATURE) رخ نمود. از لئوناردو داوینچی تا ژرژ سورا (نقاش امپرسیونیست) هنرمندان و منتقدان بر این بودند که نورپردازی فصلی از دانش نقاشی است.

در دوران رنسانس، چشم اندازها فقط پس زمینه ای برای پیکره ها و تک چهره ها بودند تا این که از سده ی هجدهم میلادی منظره پردازی چون گونه ای از نقاشی مورد توجه اروپاییان قرار گرفت ولی مهمترین تحولات در سده ی نوزدهم مدیون هنرمندان دیاریبزون[2]، امپرسیونیست ها[3] و پست میرسیونیست ها[4]» بود که وسیعاً به موضوع منظره ی طبیعی پرداختند.

در این قسمت به این نکته اشاره مینمایم که هنرمندان در هر دوره و در هر عصری با توجه به تأثیراتی که از پیرامون خود می گیرند به صورتی کاملاً آگاهانه آثاری را به وجود می آورند.

تشابهات و تفاوت های موجود در آثار ارایه شده از طرف هنرمندان به عواملی چون فرهنگ و شرایط اجتماعی، اقتصادی جغرافیایی و ... بستگی دارد.

در مواردی نیز تأثیراتی که طبیعت پیرامون به هنرمند تحمیل می کرد موجب میشد که شکل و نوع آثار با هم تفاوت های ظاهری داشته باشد.

ایران عرضه
IRANARZE.IR
فروشگاه کالاهای دانلودی

[1] رنسانس (RENAISSANCE): رنسانس یا باززایی عموماً به جنبش فکری و عقلانی گفته میشود که در سده ی چهاردهم میلادی از شهرهای شمالی ایتالیا شروع و در سده ی شانزدهم به اوج خود رسید. هنرمندان و اندیشمندان رنسانس را تولد دوباره ی هنر و ادبیات تحت تأثیر سرمشقهای کلاسیک باستان» و یا «کشف جهان و انسان تعریف کرده اند.

[2] بار بیزون (BARBIZON): مکتب (گروه جمعی از منظره نگاران فرانسوی که نام دهکده ی باربیزون واقع در کناره ی جنگل فنتین بلو در حومه ی پاریس بر آنها نهاده شد. هنرمندان مکتب باربیزون طرح های مقدماتی را در طبیعت تهیه میکردند و پرده های نهایی را در کارگاه می ساختند.

[3] امپرسیونیسم (IMPRESSIONISM): عنوان امپرسیون از تابلویی به همین نام اثر کلود منه اقتباس شد و این کلمه به معنی «احساس» طلوع آفتاب است. در اواخر قرن ۱۹ میلادی گروهی از نقاشان جوان سعی کردند تا جهان اطراف خود را به همان صورتی نقاشی کنند که آن را احساس میکردند و نه به گونه ای که به شیوه های قدیم معمول بود. این شیوه را مهمترین پدیده ی هنر نقاشی مدرن به شمار می آورند.

[4] پست امپرسیونیسم (POST IMPRESSIONISM): اصطلاحی است نه چندان روشن درباره ی آثار هنرمندانی چون پل سزان ونسان ونگوگ و پل گوگن که در برابر نقاشی امپرسیونیست واکنش نشان دادند. هنرمندان پست امپرسیونیست با اهمیت دادن به صراحت فرم و استحکام ساختار و با تأکید بر بیان درونی به مدد رنگ و شکل از طبیعت گرایی امپرسیونیسم فراتر رفته و راه هایی برای تحول نقاشی سده ی بیستم گشودند.

تصویر ۱۹ــ۱ــ ولف هابر[1] ــ قلم فلزی ــ ۱۵۱۵ میلادی ــ ۲۱/۱×۱۶cm

تصویر ۲۰ــ۱ــ پیتر بروگل[2] ــ قلم فلزی ــ ۲۰×۲۸cm

تصویر ۲۳ــ۱ــ جان بوت[1] ــ مداد روی کاغذ ــ ۲۸/۵×۴۳/۵cm

تصویر ۲۸ ــ ۱ــ ایوان شیشکین ــ ۱۸۷۷ــ طراحی با مداد

تصویر ۳۲ــ۱ــ رمبرانت ــ قلم‌مو و مرکب ــ ۱۶۵۰ــ ۱۳×۲۰cm

مراحل انجام کار (اصول اولیه)

۱- انتخاب نقطه ی دید در طبیعت

۲- منظره باب

۳- کادر

٤- خط افق

٥- د اندازه گیری

٦- ترکیب بندی

۷- نحوه و مراحل اجرای طراحی تأثیر کیفیت نور

۸- اثیر کیفیت نور

۱-۲-۱ انتخاب نقطه ی دید در طبیعت: وقتی قدم به طبیعت میگذارید و میخواهید بخشی را برای طراحی انتخاب کنید «نقطه ی دید برای طرح شما دارای اهمیت فراوان است. پس از انتخاب قسمتی از منظره ی روبروی خود برای کار توجه داشته باشید که یک یا دو قدم به چپ و یا به راست، به جلو یا به عقب، تمام ترکیب مورد نظر شما را تغییر می دهد. شاید لازم باشد مختصری بالاتر و پایین تر بروید تا از منظره ی مقابل خود دید بهتری داشته باشید. غالباً اتفاق می افتد که طراح نقطه ی خوبی را پیدا میکند و پس از نشستن در می یابد که همه چیز عوض شده است. در این حالت استفاده از منظره یاب میتواند کمک مؤثری برای انتخاب "نقطه ی دید" شما باشد.

تصویر ۳۸ــ۱ــ دید از بالا ــ طراحی با مداد

تصویر ۳۹ــ۱ــ دید از پایین ــ طراحی با مداد

منظره یاب: از گذشته رسم بر این بود که بیشتر نقاشان برای رسیدن به ترکیبی مناسب در چشم انداز های طبیعی از وسیله ای به نام منظره یاب استفاده می کردند. این وسیله مقوایی است به اندازه ی حدودا پانزده ضرب در بیست سانتی متر که در وسط آن کادر مستطیل شکلی تعبیه شده تا طراح از میان این روزنه به منظره مقابل نگاه کرده بخش دلخواه خود را بیابد و این شبیه قاب کردن بخش مورد نظر در طراحی است. به یاد داشته باشید که نحوه ی برش کادر میانی منظره یاب کاملا با انتخاب کادر طراحی شما در ارتباط است.

کادر: بدون شک هر صفحه ای پیش از تماس قلم کاغذی سفید است که هنوز اثری برخود ندارد و هنگامی که نقش آفرینی شروع می شود، سفیدی کاغذ با خطوط یا لکه های رنگی شروع به اثر پذیری می نماید. محدوده ای را که طراح روی صفحه ی طراحی شروع به کار می کند کادر می گویند. مشخص کردن این محدوده به طراح کمک می کند تا در جای دادن عناصر انتخابی با سنجش خطوط عمودی و افقی کادر ترکیبی هماهنگ به وجود آورد.

زیا هر خطی که در این حدود رسم شود با چهار خط دیگر در ارتباط قرار می گیرد و معنای خاصی می یابد. خطوط عمودی، خطوطافقی و یا خطوط مایل هر یک معنای خاصی را القا می کنند. برای طراحی از مناظر گوناگون، درک مناسبات درونی کادر و به کار گیری خطوط مختلف می تواند گامی بلند در جهت القای یک مفهوم و به دست آوردن ترکیبی زیبا و خوش آهنگ به شمار آید.

پس از آنکه در مورد نقطه دید، انتخاب خود را انجام دادید سعی کنید موضوع را به دقت ببینید و هر چیزی را در محل دقیق آن با عناصر پیرامونش بسنجید و اندازه فرم های طبیعی را باهم مقایسه کنید.

تصویر ۴۲ــ۱ــ انتخاب جای مناسب برای انجام کار

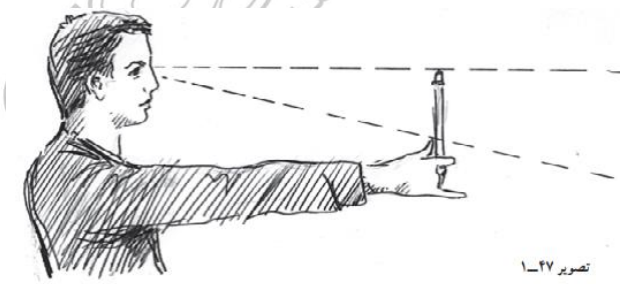
در این مرحله کادر طراحی را با موضوع خود هماهنگ سازید. کادر با موضوع مرتبط است و این، با نتیجه کار شما درارتباط مستقیم قرار میگیرد.

پس از انتخاب کادر با توجه به موضوع، اصلی ترین و اولین خط در کادر "خط افق" است. این خط شکل نگاه درست شما به طبیعت را نمایش می دهد.

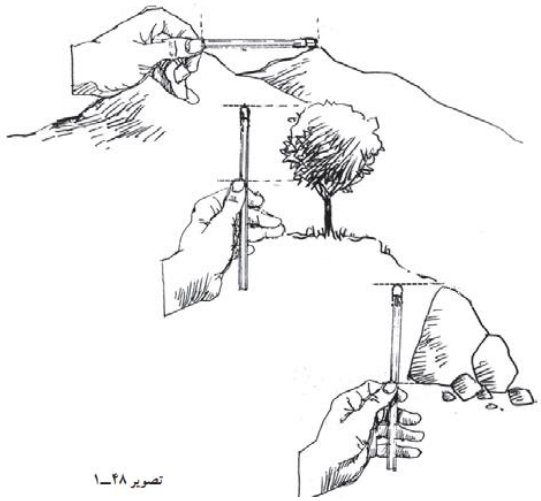
خط افق: همان طور که می دانید محل تلاقی زمین و آسمان را اصطلاحا خط افق می گویند. ما در کنار دریا این خط را کاملا روبروی چشم های خود می بینیم. این خط در هر حالت نشسته یا ایستاده و حتی بالاتر جلوی چشم بیننده قرار می گیرد. خط افق مشخصه ی خوبی است که به واسطه ی نحوه ی قرار گرفتن آن در کادر می تواند ما را در بهتر ترسیم کردن یک منظره یاری کند.

با تصور این که تمامی آن چه بالای خط افق قرار می‌گیرد در آسمان و آن چه در پایین این خط است بر روی زمین قرار دارد می توان در ترسیم فضاهای مختلف از آن بهره گرف در اینجا لازم است هنرجویان به پرسپکتیو توجه داشته باشند. عناصر هر قدر به ما نزدیکتر بزرگتر و هر چه از ما فاصله می‌گیرند و به دور می روند کوچکتر به نظر می رسند.

اندازه گیری: اکنون یک واحد سنجش انتخاب کنید و از آن برای تمام اندازه گیری ها استفاده نمایید ابزار اندازه گیری شما می تواند مدادی باشد که ته آن را رو به بالا نگاه داشته اید. در این حال دست شنا کاملا کشیده و نوک انگشت شست شما بر بدنه ی مداد تکیه کرده است. دقت کنید که در تمام مراحل اندازه گیری دست باید کاملا کشیده باشد جون کوچکترین تغییر طول دست ارتفاع را به مقدار زیادی تغییر می دهد یک چشم را ببندید و ارتفاع را با ناخن انگشت شست بر روی مداد که در حالت عمودی نگه داشته اید. اندازه گیری کنید. نسبت ها را با هم بسنجید و اندازه ها را به دست آورید.



تصویر ۴۷ـ۱



تصویر ۴۸ـ۱

ترکیب بندی: ترکیب بندی (کمپوزیسیون)، مهمترین فرآیند در شکل گیری یک اثر هنری ست. واژه ترکیب در لغت به معنای مرکب کردن و از چند جز، کل جدیدی را به وجود آوردن است که چیزی متفاوت از اجزای تشکیل دهنده اولیه آن باشد. برای طراحی از منظره نیز امکان دارد هر عنصر با ویژگی هایش جلوه ی زیبایی داشته باشد ولی این عناصر را باید به شیوه ای در کنار هم قرار داد تا در یک کلیت زیبا به نمایش درآیند.

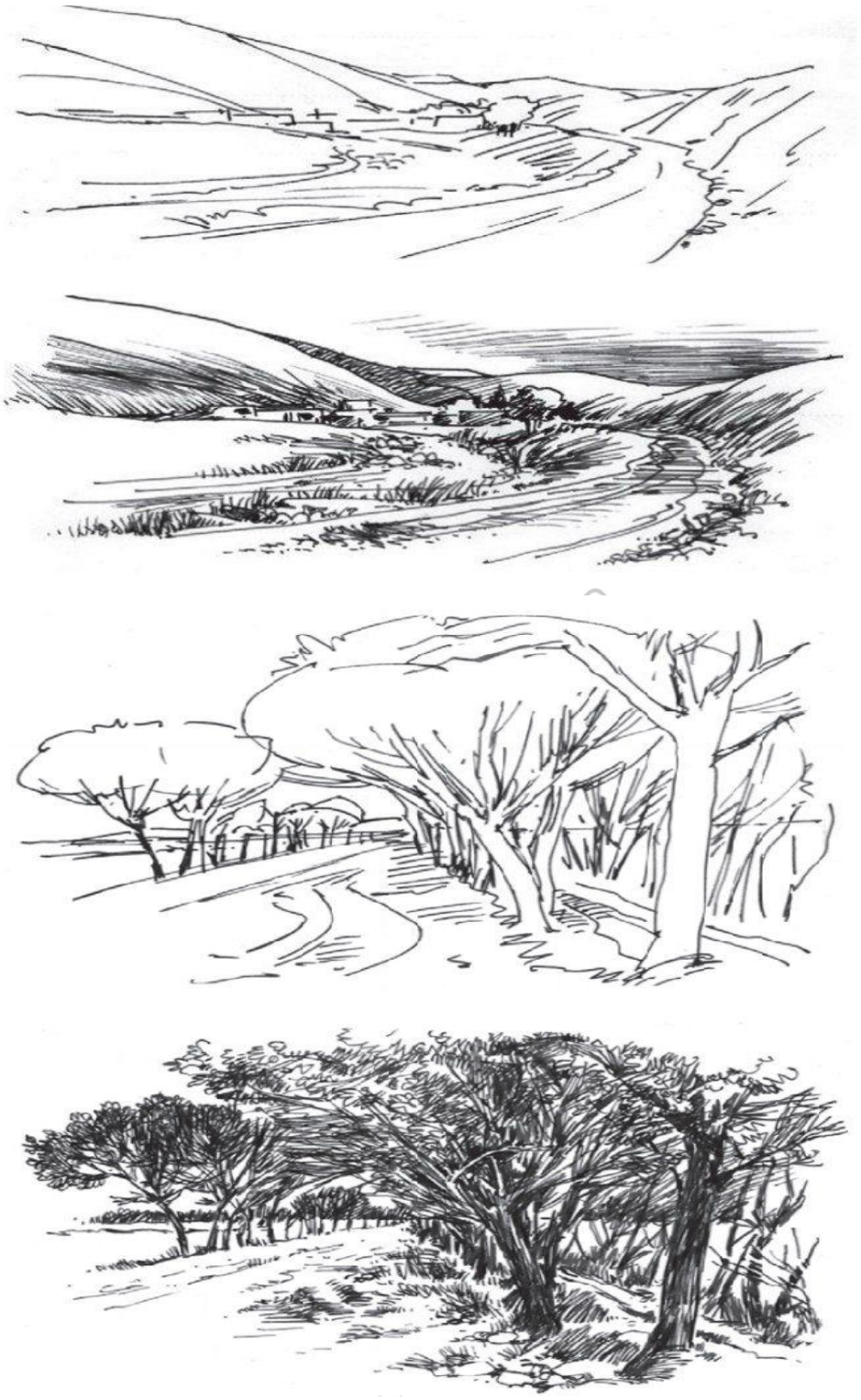
برای طراحی منظره همیشه سعی کنید از خطوط کلی و عناصر اصلی طبیعت به ترکیب زیبا و منسجم برسید. همان طور که اشاره شد با منظره یاب تصویر مورد نظر خود را در طبیعت انتخاب کنید و سپس به بررسی اجزا و عناصر موجود در آن بپردازید. کوه ها و سنگها درختان و سبزه ها رودخانه و دریا، آسمان و ابرها خانه های روستایی و پلها همه دارای ویژگی های خاص خود هستند بنابراین سعی کنید این ویژگیها را دقیق ببینید و در ارتباط با هم بسنجید.

در این بخش با تجسم اشکال ساده ی هندسی در بنیاد تمام عناصر در طبیعت آنها را به صورت کلی و ساده، بر روی صفحه ی کار خود رسم نمایید. نکته ی قابل تأمل برای یک طراح منظره ایجاد تعادل و هماهنگی بین این اشکال در طبیعت است. ترکیب بندی عناصر طبیعت در مراحل اولیه کاری مشکل به نظر می رسد ولی مطمئناً با تمرین و ساده کردن آنها می توانید بر این مشکل فائق آیید.

مراحل اجرای طراحی: در مرحله ی اول، باید از کل به جز شروع کنید. یعنی اول بزرگ ترین فرمی را که می بینید طراحی کنید. شکل های دیگر را فراموش نمایید و فقط اشکال بزرگ را ببینید. فرم های بزرگ در طبیعت می تواند خط های کناری کوه ها و یا خطوطی باشد که آسمان را از زمین جدا می‌کند و یا ممکن است شکلی باشد که بیش از یک عنصر را در بر گیرد. الگو هر چه باشد فقط از فرم بزرگ آن شروع کنید. دانستن این که کدام شکل بزرگ تر است بستگی به خود شما دارد. اگر در این امر تردید دارید چشم نیم باز شما می تواند کمک موثری بنماید. اول آن شکلی را که با چشم نیم باز می بینید طراحی کنید. سپس اشکال کوچک تر را در مقایسه با اندازه های اشکال بزرگ روی طرح اضافه نمایید. همیشه عناصر در طبیعت را از دور به نزدیک طراحی کنید.

طراحی یک روند است. شما روی کاغذ علایمی می گذارید آن علایم شما را راهنمایی می کنند. تا بخش های مختلف ترکیب عناصر منظره را روی صفحه ی کار خود ثبت کنید

در تصاویر زیر خطوط اصلی ترکیب چند طرح نمایش داده شده است. این خطوط کاملا آزادانه و کم رنگ در زمینه ی کاغذ طراحی شده اند تا در مرحله ی بعد بتوان جزئیات را به آن اضافه کرد.



تاثیر کیفیت نور: کیفیت نور، چیزی را در ما بیدار می‌کند. شرایط نوری به خصوصی می تواند خاطراتی را در ما زنده کند که این‌کار از دست کلمات ساخته نیست. توجه و اهمیت دادن به نور و سایه در طراحی منظره از اساسی ترین ویژگی های یک طراح موفق است. پس از این که در طراحی خطی به یک ترکیب زیبا و محکم رسیدیم، ایجاد سایه و روشن طرح شما را کامل می کند.

در کشور ما ایران اکثر مناطق دارای نوری فراوان و آفتابی درخشان است. همین امر، بهترین امکان را برای یک طراحی پرتضاد یا پرکنتراست در سایه و روشن فراهم می کند.

تصویر ۶۲ ــ۱ــ سهراب سپهری ــ روان‌نویس روی کاغذ ــ ۱۳۵۰

در طراحی از طبیعت، مساله نور و سایه به لحاظ زمانی بسیار اهمیت دارد، چون منبع نور، در طی ساعات مختلف تغییر میکند و سایه ها نیز در حرکتند. با توجه به این نکته باید موضوع را طوری انتخاب نمود که به توان به سهولت، برداشت اولیه و اصلی را با وضعیت قرارگیری سایه ها و نور ترسیم کرده سپس با تیرگی های مختلف آن را ثبت نمود.

نکته بسیار مهم در طراحی از منظره، توجه به (پرسپکتیو خاکستری[۵]) جوی است، ممکن است شما همه چیز را به وضوح ببینید ولی یادتان باشد که با توجه به پرسپکتیو خاکستری، طرح شما دارای عمق و فضا می شود.

۱۳ ترکیب سطوح خاکستری

سایه ها بر اساس روابط با هم نمود دارند. یک سایه در کنار سایه ی دیگر ممکن است تیره تر یا روشن تر از آنچه هست به نظر برسد. استفاده از خاکستریهای متعدد و به کارگیری تباین (کنتراست) نور و سایه با ابزار طراحی که در اختیار دارید میتواند به شناخت شما در ایجاد روابط سایه ها کمک کند. به یاد داشته باشید که در طبیعت سایه ها با گذشت زمان تغییر میکند. این سرعت عمل شما را در حین طراحی می طلبد. سعی کنید از کل به جز بروید و در اینجا نیز کلی ببینید. بهترین راه این است که اول خاکستری ها را فراموش نمایید و فقط منظره را به سیاه و سفید تبدیل کرده و به جای سایه های مختلف مرز آنها را مشخص کنید. برای موفقیت در چنین تمرینی لازم است که منظره مورد نظر قابلیت تباین (کنتراست) شدید را داشته باشد.

پس از این که بخشهای مثبت و منفی طرح را با سایه های شدید مشخص کردید خاکستریهای تیره و سیاه را در یک گروه و خاکستری های روشن و سفید را در گروه دیگر قرار دهید و به طرح اضافه کنید. این تمرین میتواند در اندازه های کوچک و از زاویه دیدهای مختلف به صورت اسکیس انجام گیرد تا شما به درک صحیح از فضای مثبت و منفی و نیز روابط سایه ها با هم برای به دست آوردن یک ترکیب زیبا در سایه و روشن طرح خود برسید. در طراحی از طبیعت هنگامی که بخشی از شی در

[۵] پرسپکتیو خطی و جوی (خاکستری): اجرا و به کار گیری خطوط و سطوح کمرنگ در بخش های دور در منظره و تاکید بیشتر در سطوح و خطوط جلو برای نمایش بهتر عمق و ژرف نمایی.

سایه قرار میگیرد و قسمتی دیگر در روشنایی واقع می شود. چشم بیننده جلب روشنایی و نور میگردد و این نکته به ایجاد تمرکز در طرح کمک مؤثری میکند .

یکی از مشکلات اصلی در فراگیری طراحی پیش داشته های ماست. هنر جویان عموماً در مراحل اولیه ی فراگیری طراحی با علم به این که برف سفید است در به کار بردن سایه از خود مقاومت نشان می دهند. با مشاهده ی طرح های بر می (تصویر ۱۷۷) معلوم می شود که در صحنه های برفی نه تنها سایه ها کمرنگ نیستند بلکه با تیرگی و نباین (کنتر است. پیش تر نیزه مورد تأکید واقع شده اند. بی توجه داشته باشید که یک طراحی کامل با سایه و روشن نیاز به دقت در روابط بین تیره ترین بخش و روشن ترین بخش عناصر در طبیعت دارد. در طراحی از منظره سعی کنید از چند مداد با درجت تیرگی مختلف استفاده کنید و از همه ی امکان تیرگی و خاکستری مدادهایتان بهره گیرید. مثلاً میتوانید تیره ترین بخش منظره را با فشار زیادی که به مداد B6 می آورید روی طرح ثبت نمایید و سفیدی کاغذ را روشن ترین بخش فرض کنید سپس هر چقدر خاکستریهای بیشتری به کار ببرید جذابیت اثر طراحی شما پیش تر خواهد شد.

با توجه به تنوع وسایل در طراحی همچون آب مرکب زغال و پاستل گچی طرح هایی را از مناظر گوناگون پیرامون محل زندگی خود تهیه کنید.

پنج نکته مهم برای طراحی از منظره

(۱) کاغذ طراحی را به دور از تابش نور مستقیم آفتاب نگه دارید با این عمل از مشکل سفیدی کاغذ که باعث انعکاس شدید نور و خستگی چشم می شود کاسته میشود.

(۲) در حین طراحی با چشم نیم باز طبیعت را نگاه کنید با چشم نیم باز میتوان عناصر طبیعت را ساده تر و خلاصه تر دید و طراحی را با ترکیب سنجیده تری انجام داد. در ضمن با چشم نمیه باز میتوان تعداد سایه ها را بر سه سایه اصلی خلاصه کرد: روشن، نیمه روشن، تاریک.

(۳) قبل از کار اصلی پیش طرحهای کوچک تهیه کنید.

(٤) جزئیات و سایه ها را با دقت و حوصله به طرح اضافه نمایید.

(۵) یک دستی اجزای طرح را در ارتباط با یکدیگر بسنجید.

بهتر از در پایان کار از طرح فاصله بگیرید تا این سنجش دقیق تر انجام شود.

تصویر ۸۸ــ۱ــ ژن فرانک[1] ــ مراحل اجرای طرّاحی منظره با مداد

۱-۵ طراحی از درخت

برای طراحی از درخت حضور در فضای باز و مطالعه ی نزدیک و دیدن دقیق ویژگیهای آن بسیار لازم است. طول اغلب درختان از انسان بلندتر است بنابراین لازم است که فاصله ی خود را درست انتخاب کنید گاهی از دور و گاهی از نزدیک به بررسی و سپس طراحی بپردازید.

شناخت کامل از ساختار درختان همانند شناخت استخوان بندی انسان هنگام طراحی ضروریست. همه ی درختان ویژگیهای خاص خود را دارند ضمن این که درختان همنوع نیز ویژگی های بخصوصی درست مانند نژادهای بشر دارند. طراحی از درختان بدون برگ به شما این امکان را میدهد تا ساختار کلی درخت را بهتر بشناسید. شناخت نحوه ی رویش و رشد درختان با توجه به اسکلت کلی آن میتواند طرح شما را کامل و صحیح به نمایش گذارد. درختان گوناگون هستند و در اشکال مختلف بعضی از درختان تنه ی بسیار بلند و شاخه های ریز دارند و گروهی دارای تنه ی کوتاه با شاخه هایی بلند هستند که گاه نرم و خمیده و رو به پایین اند و بعضی دیگر پیچیده، درهم و رو به بالا می باشند.

تصویر ۹۲ــ۱

تصویر ۹۳ــ۱

برای طراحی از درختان بدون برگ بهتر است از تنه ی درخت شروع کنید و جهت کلی تنه را نسبت به مجموعه ی شاخه ها در نظر بگیرید و سپس به: شاخه ها بپردازید.

اصولاً اگر تنه ی درخت به دو شاخه ی اصلی تقسیم شود شاخه های بعدی و کوچک تر نیز دو شاخه ای هستند. حرکت شاخه های اصلی در هر حالتی که باشد شاخه های ریزتر نیز تابع همان حرکت اند و از یک نظم پیروی می کنند. این نظم در درختان

مختلف، متفاوت دیده میشود تنه ضخیم ترین بخش پایه ای درخت است و شاخه ها بله بله هر چه به اطراف پراکنده شده باریکتر میشوند و این اصل مهم در ترسیم درخت است.

تصویر ۹۵ـ۱

حال میتوانید به طرح کل درخت بپردازید و مجموعه ی کلی برگ ها را روی بدنه اضافه کنید. در طراحی از درخت، همواره برای نشان دادن برگ ها با شکل کلی روبرو هستید. اما بهتر است بار دیگر، برگ های درختان مختلف را با ویژگی های خاص خود ببینید.

خطاها و حرکت قلم باید ویژگی های شاخ و برگ را نشان دهد. این امر، به دقت شما نسبت به موضوع بستگی دارد. برای افزایشنمود عینی درخت در بخش هایی از طرح، برگ و شاخه ها را مشخص تر نمایش دهید.

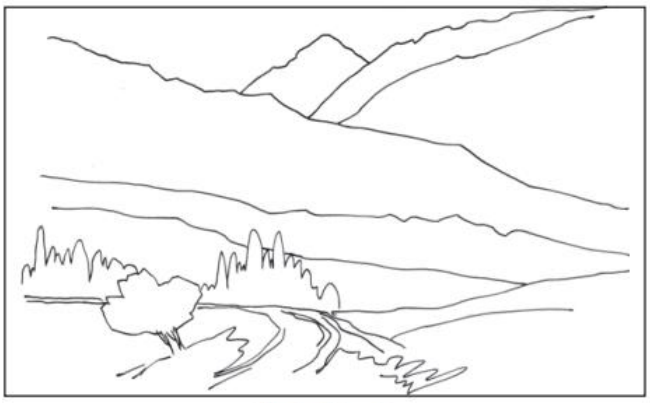
برای شناخت بیش تر و دقیق تر درخت، تنه و برگ ها، میتوانید با نزدیک شدن به درخت بخش کوچکی را برای مطالعه و طراحی انتخاب کنید و با حوصله و دقت زیاد آن را بسازید.

طراحی از کوه

کوه از اصلی ترین عناصر موجود در طبیعت است و سمبل شکوه و بزرگی در آثار طراحان و هنرمندان محسوب می گردد. طراحی از کوه به تصویر ما استواری و صلابت می بخشد و ایجاد فضا می کند. هر قدر کوه ها به ما نزدیک تر باشند ویژگی عظمت آنها بیشتر آشکار میشود و هرچه به دور می روند گسترده تر و عمق پیش تری به طرح میدهند سنگها دیواره ها، شیب ها و شیارها فراز و فرودها و از همه مهم تر لبه های کناری از نشانه های تصویری کوه ها در طراحی ست بعضی از کوه ها نرم تر هستند و حالت تبه ای دارند و برخی دیگر خشن و صخره ای به نظر می رسند.

در طراحی از منظره ی کوهستانی اولین خطوطی که رسم می شود خطوط کناری کوه ها و جدا کردن آنها از آسمان و از هم دیگر است (تصویر ۱۱۱۰) توجه داشته باشید که پس از کشیدن شکل کلی کوه حرکت قلم شما باید به هنگام طراحی با فرم و

اوج و فرود آن هماهنگ باشد. کوه های نزدیک با خطوط ضخیم تر رسم میشوند و از نظر سایه - روشن مباین تر پرکنترتر است به نظر میرسند و هر چه دورتر می روند، خطوط ناز کند و سایه - روشن کم رنگ تر می شود . به کارگیری پرسپکتیو خطی و سایه - روشن در طراحی از کوه بسیار با اهمیت است.



تصویر ۱۱۰ــ۱ــ الف

تصویر ۱۱۰ــ۱ــ ب ــ طرّاحی با خودنویس ــ مؤلف

طراحی از گل

شناخت کلی گل ها و ساختمان آن ها، در طراحی از اهمیت خاصی برخوردار است. در مرحله نخست سعی کنید ساختار کلی و هندسی را در عناصر مختلف تجسم و سپس فرم های گوناگون را به صورت ساده ترسیم نمایید.

در طراحی از گل باید خطوطی به کار ببرید که ظرافت و لطافت گل را از بین نبرد مثلاً وقتی از یک گل سفید طراحی می کنید خطوط بسیار کم رنگ و زمینه ی پیرامونی گل تیره می شود تا سفیدی گل جلوه گر شود. سایه - روشن در طراحی از گل بسیار اهمیت دارد چون بعضی از گلها را فقط با سایه روشن می توان به وضوح نمایش داد. در حین سایه زدن با مداد، برای گلبرگ ها جهت نور را با دقت در نظر بگیرید تا حجم کلی گل کاملاً دیده شود. اغلب هنر جویان به جای این که به کلیت فرم گل با توجه به سایه روشن آن دقت کنند بیشتر مجذوب گلبرگها یا ریزه کاریهای گل شده در پایان نه تنها طرح شبیه به گل نمی شود بلکه توده ای تیره و مبهم از خطوط بر روی صفحه ی طراحی ثبت شده است.

در طراحی از گل همانند طرح های تصویر ۱۱۲۰) طرحی را به طور آزاد و از کل به جزء شروع کنید و زمانی که جزییات فرمی را کامل کردید سعی نمایید با ظرافت بیشتر سایه و روشن آن را کار کنید.

۱-۷-۱- طراحی از گل در طبیعت جنانجه در طبیعت تصمیم به طراحی از گل دارید اولین اصل انتخاب زاویه ی دید است. شما میتوانید با منظره یاب بخشی از منظره را انتخاب کنید و سپس به طراحی مشغول شوید. زاویه دید خود را طوری در نظر بگیرید که قسمتهایی از طبیعت در کارتان حضور داشته باشد ولی روی گل ها تمرکز بیشتری نشان دهید.

ساقه ها علف ها و برگ ها در یک دشت گل به فراوانی دیده می شوند. اینجا نیز باید این محموعه ی شلوغ را ساده کنید تا زیبایی و جذابیت طراحی از گل را تحت تاثیر قرار ندهد. نحوه ی سایه و روشن و حرکت خطوط باید در جهت نحوه ی رویش گیاهان باید . در اطراف گل ها از خطوط و سطوح مناسبی استفاده کنید تا زیبایی گل مخدوش نشود. ایجاد عمق با نمایش گل های دور تر و کوچکتر و سطوح خاکستری های ملایم تر امکان پذیر است.

در این گونه طراحی ها ایجاد تمرکز به زیبایی کار کمک فراوان می‌کند و طراحی را به لحاظ ترکیب بندی زیباتر نمایش می دهد.

برای ایجاد تمرکز، چند گل در قسمت جلو را با وضوح و دقت بیشتری بسازید و بقیه قسمت ها را به شکلی که ترکیب زیبایی را نمایش دهد ساده و کلی تر اجرا کنید.

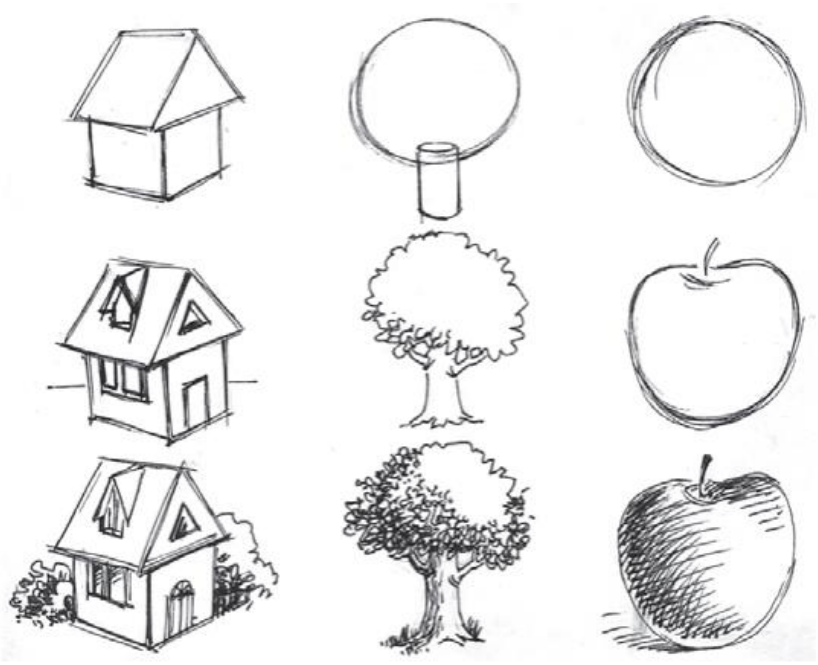
فصل دوم طراحی از فضاهای معماری

مقدمه

کشور ما ایران مملو از بناهای تاریخی مختلف است که متناسب با شرایط اقلیمی مختلف، بافت معماری متفاوت و متنوعی دارد و این موضوع برای طراحان از نظر شناخت فرهنگ محیط و جامعه ی خود دارای اهمیت فراوان است. این بناها هویت گذشته تاریخ ما را با خود به همراه دارد. نحوه ی ساخت و طراحی، فضاسازی، تزئینات و هماهنگی چشم نواز آن، بیانگر فرهنگ و تمدن کهن و سرشار از زیبایی پیشینیان ماست.

اصول اولیه: شما در طراحی از طبیعت بی جان و یا منظره که در فصل قبل به آن پرداختیم ویژگی های مختلف یک طرح خوب را یاد گرفته اید. برای طراحی از بناها نیز باید همان اصولی را که در بخش طراحی از طبیعت گفته شد در نظر داشته باشید. قوانینی چون: کادر، نقطه ی دید، ترکیب بندی، اشکال هندسی، نحوه ی ساده کردن و ..

روش طراحی از احجام کوچک و یا بزرگ متفاوت نیست همانطور که موضوع یک سیب یا یک درخت از نظر اصول و قواعد به هم نزدیک است در طراحی از یک ساختمان با ابعاد بزرگ نیز همان اصول وجود دارد. قواعد طراحی برای موضوعات متفاوت مشترک است ولی اندازه های بزرگ ساختمانی، سنجش تناسبات و مقیاسها را برای طراحی کمی دشوار می سازد. برای این کار باید به تناسبات میان فضا، طبیعت، بنا و نسبت آن با انسان توجه کنید.



تصویر ۱۷ــ۲ــ طرّاحی با خودنویس

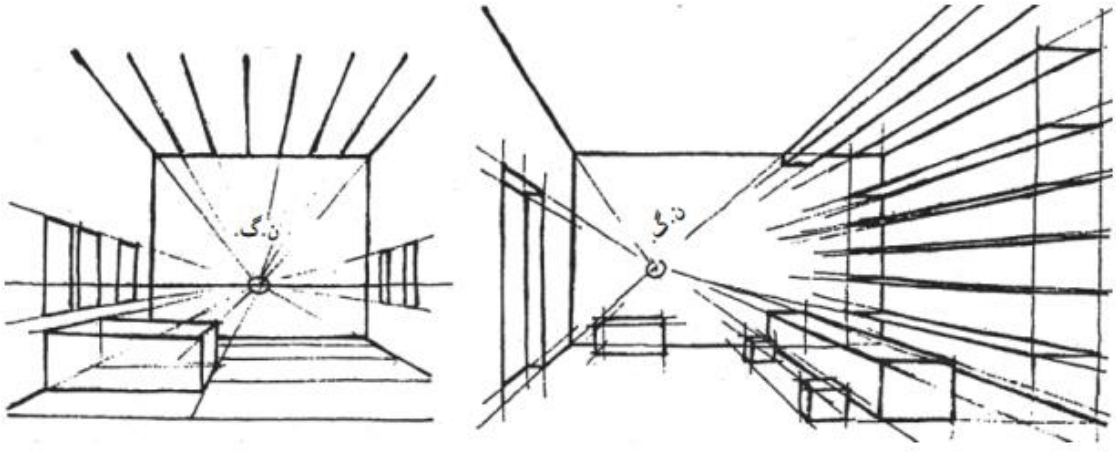
صحیح دیدن تناسبات ساختمان به فاصله ی شما از موضوع کاملا مرتبط است. به همین ترتیب از یک حجم کوچک برای طراحی نیز باید فاصله ی معقول داشت نه آنقدر نزدیک باشیم که مقیاس ها را درست نبینیم و نه آنقدر دور بمانیم که ویژگی های موضوع مبهم به نظر آید برای طراحی از یک بنا نیز باید فاصله ی مناسبی را در نظر بگیریم. برای برخورداری از دید بهتر در طراحی توصیح می شود، حداقل پنج برابر اندازه ی موضوع از آن فاصله بگیرید و سپس به طراحی مشغول شوید.

۲-۲ - پرسپکتیو در طراحی از فضاهای معماری (بنا)

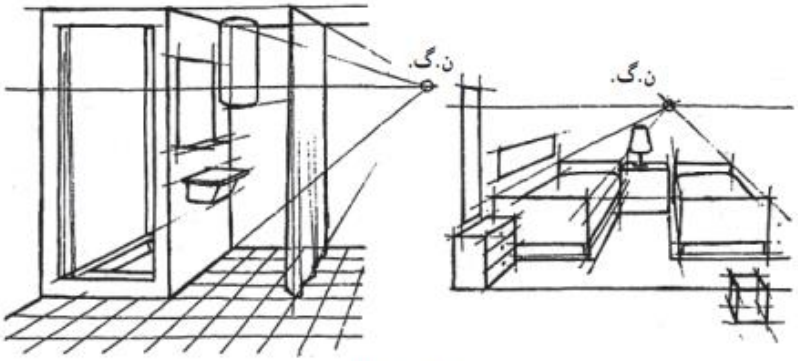
موضوعی که در طراحی از بناها از اهمیت فوق العاده ای برخوردار است توجه به علم پرسپکتیو (عمق نمایی است پرسپکتیو به ما کمک میکند تا محل قرارگیری هر چیزی را با تناسب صحیح نسبت به سایر اجسام سنجیده و طراحی کنیم. شناخت علم پرسپکتیو و رعایت اصول آن طراحی شما را دقیق و عینی تر نمایش می دهد.

هدف اصلی آشنایی با پرسپکتیو، صحیح دیدن عناصر و انتقال آن بر صفحه ی طراحی ست.

برای طراحی از احجام بزرگی چون ساختمان ها عمده ترین خط خط افق است. خط افق همیشه و در هر حالت در برابر شماست. این خط همان خطی است که نقاط کریز در روی آن به هم می رسند. خطوط دور شونده ی موازی با زمین که بالای چشم بیننده قرار دارند و به طرف پایین و خطوط پایین خط افق به طرف بالا و در روی این خط با هم برخورد می‌کنند و باعث می گردند تا اندازه های عمودی به تدریج که از ما دور می‌شوند کوچک و کوچک تر به نظر آیند و به این ترتیب عمق و دوری در طراحی تداعی شود.



پرسپکتیو یک نقطه‌ای



پرسپکتیو یک نقطه‌ای

در این جا لازم است با صفحه تصویر آشنا شده و درضمن طراحی به آن توجه نمایید.

صفحه تصویر در حقیقت صفحه ای نامریی در مقابل صورت نقاش می باشد. این صفحه شیشه ای است که نقاش از مس آن موضوع را نگاه می‌کند.

پس این صفحه موازی صورت نقاش و عمود بر سطح زمین می باشد. پس می‌توان گفت که صفحه نقاشی همان صفحه تصویر است. هنگام طراحی هر گاه یکی از سطوح مکعب با صفحه ی تصویر موازی باشد مکعب به صورت پرسپکتیو یک نقطه ای رویت می گردد. یعنی همه ی خطوط موازی فقد در نقطه به هن برخورد می‌کنند.

ولی هرگاه طوری قرار بگیریم کخ هیچ یک از سطوح مکعب با صفحه تصویر موازی نباشد یقینا مکعب به صورت پرسپکتیو دو نقطه ای دیده می‌شود. یعنی خطوط اصلی به دو نقطه به روی خط افق به هم می خورند. لازم به تذکر است که در هر دو نوع پرسپکتیو نقاط کریز حتما بر روی خط افق قرار دارند.

ساده کردن

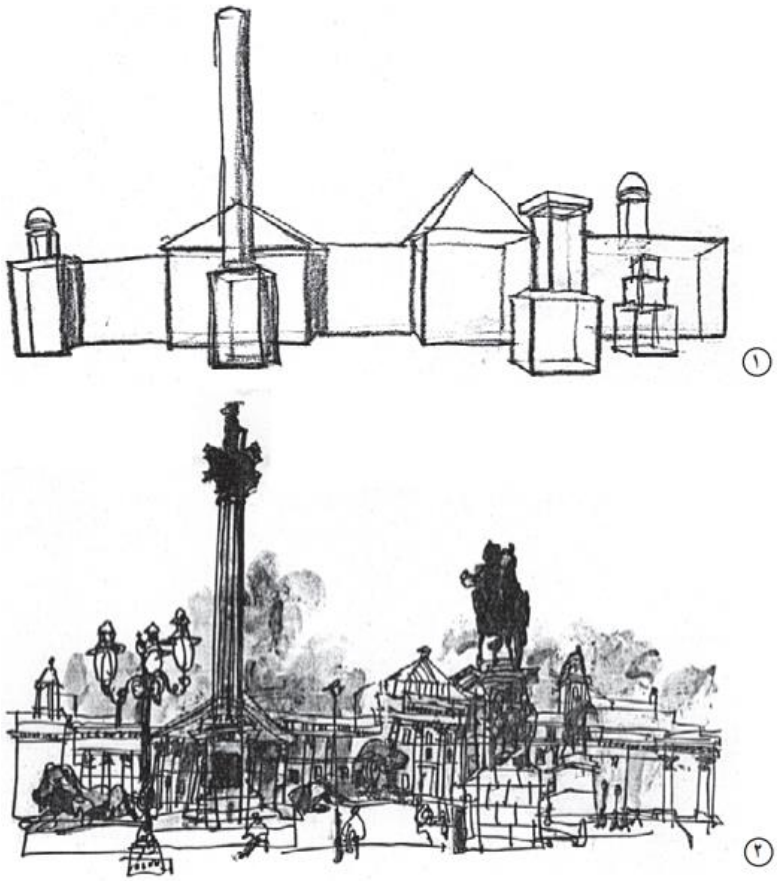
فضای خارجی از موارد مهمی که در فصل پیش به آن اشاره شد نحوه ی ساده کردن عناصر در منظره و به کارگیری فرمهای ساده شده در کالبد آن برای رسیدن به نتیجه ی درست بود. اینجا نیز از همین شیوه استفاده کنید. در مواجه با فضاهای ساختمانی پیچیده و شلوغ، گیج و مقهور نشوید. یادتان باشد که از اصلی ترین کارهای یک طراح موفق، ساده کردن عناصر

در صفحه ی طراحی ست.

اول، کلیت هندسی شکل بناها را در نظر بگیرید. می دانید که ساختمانها مجموعه ای از مکعب های هرم ها، استوانه ها و یا اشکال دیگر هستند. سعی کنید این اشکال را در فرم های ساختمانی ببینید و با خطوط کم رنگ بر روی صفحه ی کار خود رسم نمایید. ساختمانها را به صورت مکعب هایی فرض کنید که در کنار هم و یا روی هم قرار گرفته اند.

البته این تمرین همیشگی نیست و پس از مدتی ذهن شما ساختار هندسی را در کالبد عناصر معماری تجسم خواهد کرد.

با این کار و حذف ریزه کاریها و فرعیات در ساختمان شما میتوانید فرمهای بزرگ را بهتر تشخیص داده، اصول صحیحی را برای کلیت طراحی خود در نظر بگیرید.



تصویر ۳۳ـ۲ـ برت رادسون[1] ـ قلم‌مو و مرکب ـ ۱۹۸۵

پس از ترسیم فرم های ساده شده ی ساختمان باید به اجزا و هماهنگی آن در کنار هم و ارتفاع مختلفی که وجود دارد و همچنین فواصل اشیا نسبت به هم یا احجام گوناگون دقیت کنید.

۲-۳-۲ فضای داخلی طراحی از فضاهای داخلی در همان کارگاهی که حضور دارید بسیار مناسب است. در این مورد، مناسب ترین پرسپکتیو یک نقطه ای ست. این نوع پرسپکتیو معمولاً برای داخل ساختمان اتاق، کارگاه، کلاس و سالنهای مختلف به کار می رود. برای شروع به کار باید حتماً خط افق را مناسب با وضعیت خود نشسته یا ایستاده مشخص کنید. سپس خطوط اصلی طرح را ترسیم کنید تمام خطوط دورشونده ی موازی با زمین که بالاتر از چشم شما، نظیر بالای پنجره ها، خط جدا کننده ی دیوار و سقف و بالای درب به نظر می رسد که با فاصله گرفتن از شما رو به پایین شیب دارند و تمام خطهای افقی پایین

چشم نظیر لبه ی میز لبه ی پایین پنجره و خط های پایین دیوار رو به بالا شیب دارند و البته همانطور که می دانید تمام خط های عمودی با فاصله گرفتن از ما کوچک تر میشوند.

حال اگر وضعیت خود را به گونه ای تغییر دهیم که نقطه ی گریز از مرکز خط افق جابجا شود و به طرف چپ یا راست منتقل گردد وضعیت اشیا کمی تعییر می کند.

۲-۴ سایه روشن

برای شروع یک طرح با سایه روشن، نیاز به تعدادی نمونه طراحی به صورت اسکیسهای اولیه دارید. این اسکیسها راهنمای خوبی برای انتخاب بهترین زاویه ی دید از موضوع است. جدا از زاویه ی دید مطلوب سایه روشن نیز در این اسکیس ها قابل ارزیابی ست.

در طراحی از بناها و ساختمانها در فضای باز جهت نور خورشید و شیب سایه ها از اهمیت زیادی برخوردار است. بدین ترتیب که سطوحی که در مقابل نور قرار میگیرند در تمام ساختمانهای موضوع طرح شما روشن و سطوح پشت، در تیرگی هستند و هم چنین شیب سایه ها کاملاً عین هم قرار می گیرند.

استفاده از پرسپکتیو خاکستری و توجه به نور، جو، دوری و نزدیکی و به کارگیری تونهای خاکستری، طرح شما را کامل تر نشان می دهد. برای مطالعه ی بهتر از جهت سایه ها همانند تصویر ۲۴۷، طرح هایی از یک موضوع با سایه روشن متفاوت و در زمان متفاوت انجام دهید.

بهترین وسیله برای ایجاد سایه روشن در ابنیه مداد است. چون قابلیت مدادهای کم رنگ برای خطوط متعدد و هم چنین مدادهای پررنگ برای سایه روشن و بافت های متفاوت به کار گرفته می شود.

همچنین استفاده از قلم فلزی، خودنویس یا روان نویس برای طراحی و سایه روشن مناسب است، ولی از آنجا که این خطوط قابل پاک کردن نیست توصیه میکنیم در مرحله نخست قالب اصلی را با مداد کمرنگ ترسیم کنید و سپس با اطمینان آن را با قلم کامل نمائید.

زغال نیز برای اجرای طراحی سایه روشن مناسب است.

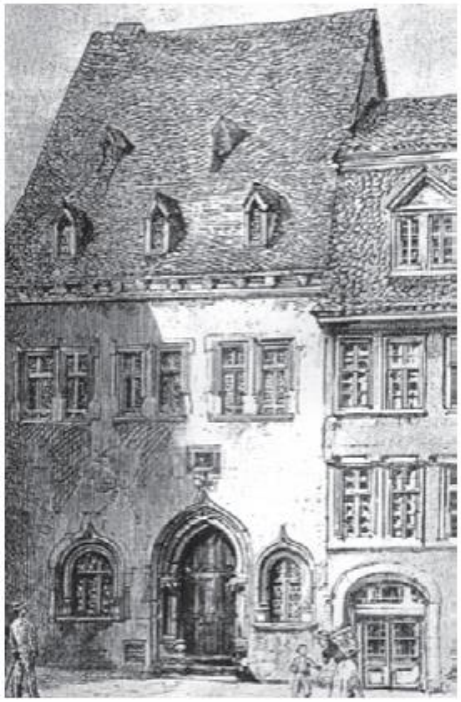
تصویر ۵۴ــ۲ــ ریچارد بولتون ــ طراحی با قلم و مازیک

۲-۵ طراحی از معماری سنتی

برای طراحی از فضای معماری سنتی و زیبای ایران، بهتر است در مرحله ی اول این مکانها را از نزدیک ببینید و با دقت اشکال و روابط موزون تشکیل دهنده ی آن را از نظر بگذرانید و بررسی نمایید و سپس به طراحی مشغول شوید. انجام این کار مشکل نیست، کافی است به اصول کلی این عناصر پی ببرید، مثلاً ویژگی سردرها طاقیهای قوسی شکل فرم دیوارها و ستونهای زیر سقف حیاط و با حوض وسط آن را که عموماً اشکالی قرینه ای دارند به دقت نگاه کنید.

به یاد داشته باشید که اگر درک درستی از این محیط پیدا کنید میتوانید به راحتی آن را روی صفحه ی طراحی خود ثبت نمایید. همان طور که در قسمت قبل نیز گفته شد ابتدا اشکال کلی و هندسی را در زمینه ی طرح پیاده کنید و سپس جزییات را با توجه به خصوصیات بنا به این زمینه اضافه نمایید.

تصویر ۶۷ــ۲ــ خودنویس روی کاغذ



تصویر ۶۸ــ۲ــ طراحی با مداد ــ طراح ناشناس

۲-۶ طراحی از معماری جدید برای طراحی از معماری معاصر کافی است نگاهی به اطراف خود بیندازید و از همان جایی که قرار دارید شروع به طراحی نمایید. از حدود ۸۰ سال پیش که معماری شهری به تدریج در کشور ما از شکل سنتی به شکل امروزی آن تبدیل گردید زیبایی های آن فراموش شد و صرفاً کار کرد و انبوه سازی مورد توجه قرار گرفت که آن نیز شاید لازمه ی جامعه ی پرجمعیت امروز باشد.

در طراحی از معماری سنتی نقش منحنی ها در کلیت طرح دارای اهمیت فراوان بود ولی در طراحی از معماری جدید برعکس خطوط متقاطع درهم و زاویه دار مورد توجه است. همان قدر که در طراحی از بناهای سنتی آرامش، سکون و صمیمیت فضا حاکم است در اینجا شلوغی ازدحام و پراکندگی در طرح شما نقش بازی میکنند شما نمیتوانید نسبت به این مفاهیم و روح

حاکم بر این فضاها بی اعتنا باشید چون حسی که از فضا دارید قطعاً با نحوه ی خط کشیدن و ساختار اصلی طراحی باید در هماهنگی کامل باشد.

فصل سوم طراحی از انسان:

تصویر ۳ــ۳ــ کوتوله مراد دوم ــ اثر یک هنرمند ایرانی (قرن شانزدهم میلادی)

۱ اشاره ای کوتاه به سیر تحول طراحی از اندام انسان

اگر در جستجوی نقطه ی آغاز برای طراحی از اندام انسان باشیم در نهایت به دیوار نگاره های غارها می رسیم که انسان شکارچی را در کنار حیوانات به نمایش می گذارد.

انسانهای درون این تصاویر دارای اندام های کشیده و ساده ای هستند که به تناسبات آنها کمتر توجه شده، نقش ها فقط تصوری از انسان را می نمایاند. این نقش ها غالباً بدین قصد طراحی شده اند که پیروزی بر حیوانات را هنگام شکار تسریع کنند، زیرا صاحبان آثار بر این باور بوده اند که این عمل تأثیر روانی داشته و قدرتشان را افزایش میدهد.

بعد از دیوارنگاره های غارها به آثار طراحی هنرمندان مصر و یونان، ایتالیا (رنسانس) از اندام آدمی برمیخوریم. طراحی هایی که موجب تحولاتی در شناخت از چگونگی ساز و کار اندام انسان شده اند.

تصویر ۵ ــ۳ــ طراحی مصر باستان

در هنر مصریان با درک دیگری از طراحی اندام انسان روبه رو هستیم تصاویر این دوره کم تحرک بوده و عمدتاً با خطوط است. کناره نما شکل گرفته اند. پاها و بالاتنه هر یک از زاویه ای جداگانه ترسیم شده اند.(پاها از پهلو و بالاتنه ها از روبه رو).

غالب موضوعات مربوط به آدم هایی است که به انجام کاری مشغول هستند و آرامش و سکون خاصی در همه ی پیکره ها حاکم است.

درک و شناخت طراحان این آثار متأثر از جهان بینی و تفکری است که در آن دوره نسبت به جهان پیرامون و زندگی پس از مرگ وجود داشته است.

تصویر ۶ ــ۳ــ مصر باستان (نقش برجسته)

در هنر یونان توجه به اندازه ها و تناسبات جدی تر میشود و استادان هنر و هنرمندان در پی پدید آوردن و منظم نمودن معیارهای دست یابی به تناسبات برای انسان ایده آل بودند که بتوانند بر اساس آن زیبایی مورد نظر خود را خلق کنند. این امر باعث شد که در عرصه شناخت و درک صحیح از اندام انسان گامهای مؤثری برداشته شود.

موفقیت هنرمندان در الگوسازی این اندازه ها و تناسبات به گونه ای بود که در قرنهای بعد نیز به تناوب مورد توجه قرار گرفت و نقطه ی آغازی برای آفرینشهای بعدی هنر غرب شد.

طراحی از انسان

هنگامی که قصد طراحی از انسان را دارید با مجموعه ای پیچیده و متنوع رو به رو هستید که ممکن است کار را در ابتدا به نظر دشوار نمایاند. برای موفق شدن در شناخت و راحتی در طراحی میتوانید به مطالعه هر یک از اعضای بدن انسان بپردازید، ولی هنگامی این مطالعه و تمرینات موثر خواهد بود که هواره هماهنگی اعضای بدن هنگام انجام و هر حرکت و با مقصود معین را مورد دقت قرار داده و در نظر داشته باشید.

تصویر ۹ــ۳ــ طراحی از اندروواِیت (متولد ۱۹۱۷)

تصویر ۱۰ــ۳ــ رمبرانت ــ۱۶۴۰ــ۱۸/۵cm×۲۵ــ طراحی با قلم و مرکب

۳-۲-۱ طراحی حالت: ابتدا وسایلی که فرصت لازم برای طراحیهای سریع را فراهم می کند آماده نمایید. روبه روی مدل قرار گرفته از او بخواهید که در فاصله های زمانی کوتاه حرکت کند و حالتهای مختلفی به خود بگیرد و شما بدون آن که در فکر جزییات باشید با طرح هایی سریع . حالت مدل را آن گونه که در مقابل خود میبینید بر روی کاغذ آورید. این نوع طراحی را «طراحی حالت نیز میگویند زیرا طراح فقط در پی رسم کردن حالتی است که مدل به خود گرفته است. استفاده از پهنای زغال یا گچ برای چنین مقصودی مناسب تر است.

هنگام طراحی از مدل به نحوه قرارگیری اعضای بدن و هماهنگی عظلات دقت کنید. خصوصا هنگامی که مدل با حالت قرارگیری اش (فیگور) قصد نشان دادن انجام عمل یا کاری را دارد. مانند پرتاب کردن وزنه و یا بلند کردن جسمی سنگین از روی زمین و ...

آمادگی همان طور که ورزشکاران، پیش از شروع اعمال ورزشی ابتدا به گرم کردن عضلات خود می پردازند که اصطلاحاً به آن «ترمش» میگویند لازم است قبل از شروع هر تمرین طراحی با خط خطی کردن بر روی کاغذ باطله عضلات درگیر در طراحی را آماده کنید. این عمل باعث آرامش ذهنی گردیده و به تمرکز فکری نیز کمک میکند و تأثیر مستقیم و مثبتی در بازدهی کار خواهد داشت.

هنگام شروع به طراحی، عمودی یا افقی قرار گرفتن کاغذی که بر روی آن طراحی میکنید با توجه به نحوه ی قرار گیری مدل حائزاهمیت است. زیرا حالت ایستاده، نشسته یا حالت خوابیده، هر کدام فضای مطلوب خود را نیاز دارد.

در مرحله اول شکل قرار گرفتن مدل بر روی صفحه در نظر گرفته میشود. در اینجا برای جلوگیری از اشتباه می توانید خط تقارن مدل را با خط میانی کاغذ منطبق کرده سپس شکل ساده ای از حجم مقابل را که میتواند حتی به صورت یک شکل ساده ی هندسی باشد رسم کرده هم چنین تعادل و فاصله ی طرح را با کناره ها و بالا و پایین صفحه در نظر بگیرید. بررسی خطوط تعادلی (ایستایی) مدل شاخص خوبی برای شروع طراحی است.

هنگام کار فقط طراحی کنید و قضاوت درباره ی طراحی را به زمانی موکول کنید که دست از کار کشیده اید. آن وقت طرح را با مدل مقایسه کنید و اگر بخشی از اندام را درست نکشیده اید میتوانید آن را دوباره در همان صفحه تکرار کنید.

طراحی مبتنی بر حافظه:

مدل را دقایقی به همان شکلی که قصد دارید طراحی کنید متوقف نمایید و بدون انجام عمل طراحی با نگاه کردن و دقت زیاد، حالت اصلی مدل را به خاطر بسپارید. آنگاه از مدل بخواهید که حرکت را تغییر داده به حالت آرامش برگردد. حال آنچه را که به خاطر سپرده اید بر روی کاغذ بیاورید) در این تمرین هم مانند طراحی حالت، قصد ما طراحی فرم کلی از مدل است. این عمل حافظه ی بصری شما را تقویت خواهد کرد و باعث میشود توجه شما تدریجاً به نقاط اصلی به وجود آورنده ی حالت فیگور) بیشتر شود و ذهن شما از مسایل فرعی فاصله بگیرد. در طراحی مبتنی بر حافظه ابتدا به علت نداشتن تمرین فقط حالت کلی مدل را به خاطر میسپارید. سپس با تمرین بیشتر می توانید جزییات را به خاطر آورده، در طراحی خود بگنجانید. در طراحی روبه رو زیر خط های تند و سریع نشان دهنده ی تأکید طراح بر نحوه ی ایستادن و چگونگی حالت بدن می باشد.

تصویر ۱۹ـ۳ـ طراحی از پابلو پیکاسو[1] (۱۹۷۳ـ۱۸۸۱)

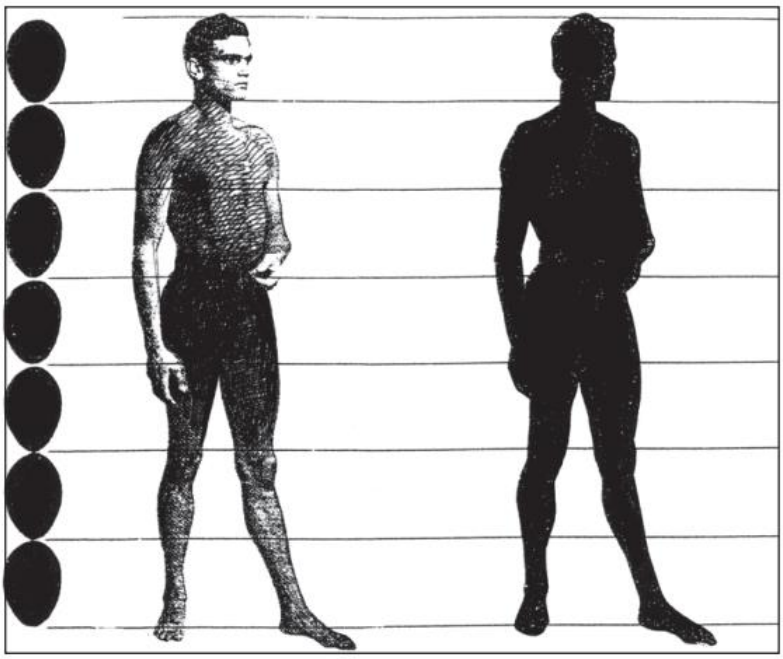
البته تأکیدی که بر روی صورت و نشان دادن چهره ای مشخص به کار رفته در این تمرین مورد نظر ما نمی باشد و قصد ما حالت کلی و ایستایی مدل است در طراحی مبتنی بر حافظه جزییات کم تر به خاطر می آید.

تناسبات و تقسیمات اندام انسان

در طول تاریخ درباره ی تناسبات بدن انسان، اندازه ها و نسبت های مختلفی ارائه شده است که بیشتر این تقسیمات برای نمایش دادن یک اندام ایده آل انسانی بوده است و به نظر نمی آید که بتوان این تناسبات را در طراحی همه ی افراد به طور یکسان به کار برد. زیرا تفاوتهای نژادی نوع زندگی و برخوردار بودن با نبودن از بسیاری از امکانات باعث میشود که شرایط رشد برای همه یکسان نباشد برای مثال نوع تغذیه و ورزش از عوامل مؤثر بر اندام آدمی ست. بنابراین آنچه پیشنهاد می شود تنها به عنوان نقطه ی شروعی است که بتوان در آغاز کار به طور مناسب از آن استفاده نمود و بعد بر اثر استمرار و تلاش و پرداختن به طراحی از روی مدلهای زنده شناخت خود را به مرحله ای برسانید که بتوانید بدون اندازه گیری لحظه به لحظه آزادانه طراحی کنید و حتی در صورت لزوم اندازه ها را تغییر داده به اغراق کردن بپردازید .

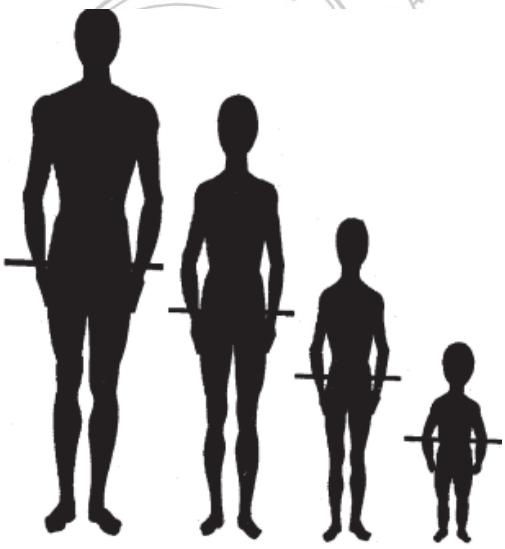
تصویر ۲۴ـ۳ـ استراوینسکی ـ اثر پیکاسو (فرانسه قرن بیستم)

برای بررسی و محاسبه نمودن اندازه های بدن آدمی معمولا یکی از اعضا (عموما طول سر) به عنوان واحد در نظر گرفته شده و بر اساس آن واحد، طول بدن اندازه گیری می شود. برای اندازه گیری طول و عرض سر، از واحدهای مختلف مانند: طول یک چشم و یا طول انگشتان باز شده دست به عنوان واحدهایی شاخص استفاده شده است.



تصویر ۲۵ــ۳ــ اندام تقسیم شده به هفت طول سر

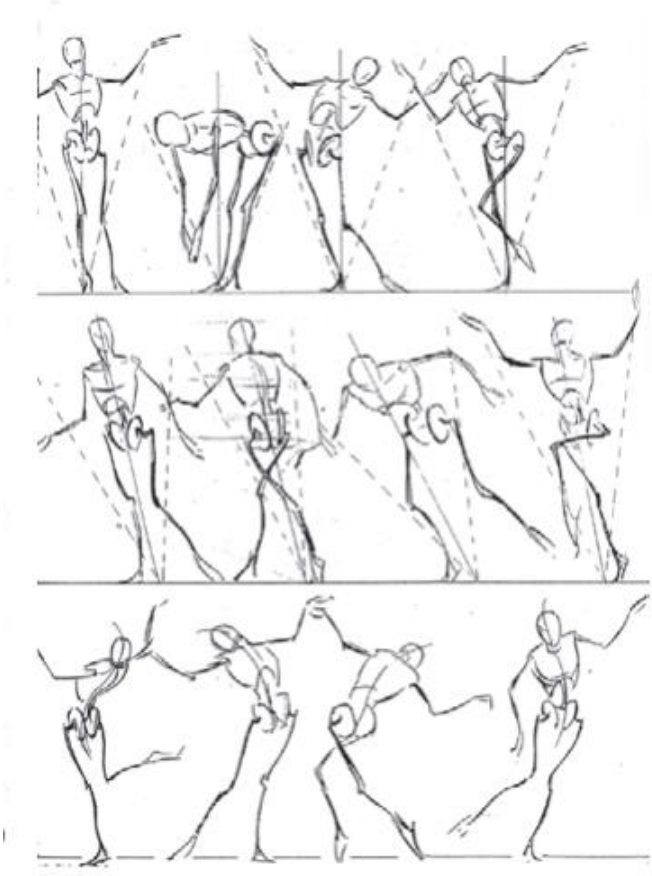
آن چه در بسیاری از این اندازه ها رعایت می شود اندازه ی تقریبی اندام انسان به دو قسمت مشخص نیم تنه ی بالایی و نیم تنه ی پایینی است که خط میانی در افراد بالغ، از زیر ناف عبور می کند و در کودکان تا حدود سنی یک سال این خط از قسمت ناف عبور می کند .



تصویر ۳۰ــ۳ــ خط افقی نمایانگر مرکز بدن است.

حال که با نسبت های تقریبی آشنا شدید به خاطر داشته باشید که هنگام طراحی این فرصت را ندارید که با خط کش و یا وسیله ی دیگر به اندازه گیری بپردازید بلکه باید به چشمان خود اعتماد کرده، با دقت نسبت ها را به دست آورید. دیگر این که مدل هایی را که برای طراحی انتخاب میکنید همه در حالت ایستاده نیستند که این اندازه ها همچنان سازگار باشند. بنابراین، سنجش شما باید منطبق با طبیعت (مدل) باشد.

از نکاتی که باید به هنگام طراحی از اندام مورد توجه قرار دهید محدودیتهایی است که اندام انسان با تمام انعطاف و تحرکش دارد. مثلاً مفصل آرنج بیش از حد باز نمی شود و به پشت برنمی گردد و یا مفصل زانو به اندازه ی ۱۸۰ درجه باز می شود. در همه ی حالتها بدن حالت تعادلی خود را حفظ می کند مگر در حال پرت شدن و با شیرجه رفتن که لحظاتی بسیار گذراست. بنابراین می توان خطی فرضی را عمود بر زمین به عنوان محور تعادلی در نظر گرفت و بر اساس آن نقاطی را که با برقراری تماس با سطح زمین به حفظ این تعادل کمک می کنند دریافت و بر آن تاکید کرد.



تصویر ۳۲ـ۳

۳-۵_ طراحی از چهره -

طراحی از صورت از دوران کودکی مورد توجه است و بچه ها با ساده ترین شکل آن را رسم میکنند و در حافظه داشتن شعر «چشم چشم دو ابرو ... دلیل بر همین مدعاست. بنابراین حس طراحی از چهره حستی پایدار است و ممکن است برای بسیاری از شما این موضوع آن قدر جذاب شود که بخواهید در سراسر عمر به آن بپردازید هم چنان که بسیاری از نقاشان در طول زندگی خود بارها و بارها از چهره ی خود طراحی کرده اند.

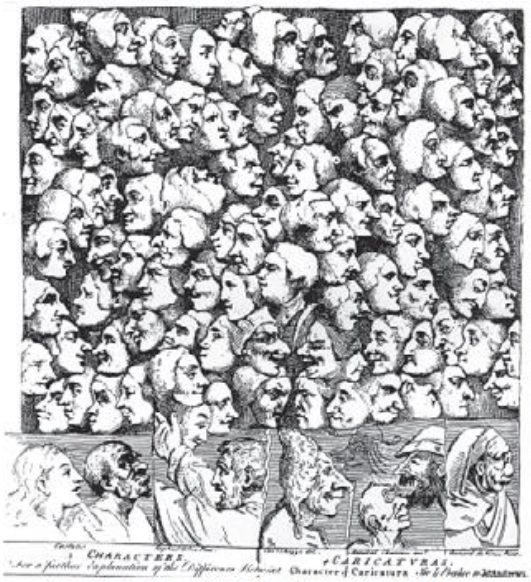
رمبرات نقاش هلندی (قرن هفدهم میلادی) طرح های زیادی از خود کشیده و یا از چهره اطرافیان خود برای طراحی استفاده کرده است. طراحی های او از مادرش که سنین پیری را می گذراند بسیار جذاب و زیباست.

یکی از موضوعات مورد علاقه پیکاسو نیز، طراحی از چهره خود و یا نزدیکانش بود. در زمان پیکاسو عکاسی پیشرفت زیادی کرده بود ولی آنچه او را ترغیب می نمود که از چهره آشنایانش طراحی کند، همان علاقه و دقت در چهره و طراحی از آن بود.

تصویر ۴۸ـ۳ـ طراحی از پیکاسو (چهره‌ی فرزندش پل)

کنجکاوی لئوناردو داوینچی طراح، نقاش و دانشمند قرن پانزدهم را در طرحهایی که از سالمندان کشیده است به خوبی در می یابیم. چهره هایی که گذشت زمان بر آنها تأثیر گذاشته است. داوینچی این چهره ها را زمانی کشیده است که همه در پی ترسیم چهره هایی زیبا و بدون عیب بودند و کشیدن بینی کج و نازیبا نشان آن بود که طراح از ترسیم چهره ای بی عیب ناتوان است.

برای بسیاری از طراحان نیز کشیدن چهره های مختلف در یک صفحه جزو سرگرمیها و تمرینها به شمار می رود.



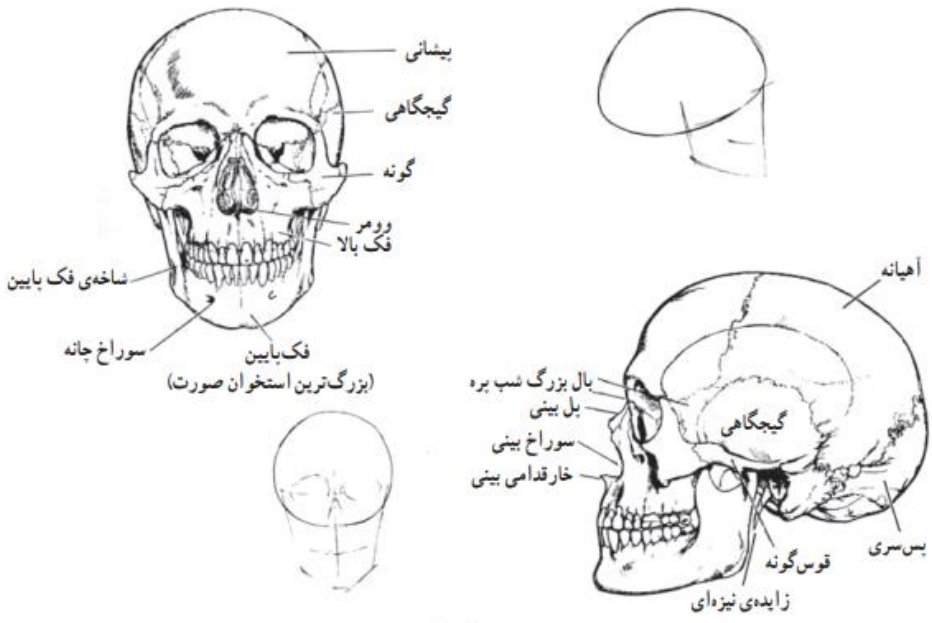
تصویر ۵۱ــ۳ــ ویلیام هوگارت[1] ــ (شخصیت‌ها و کاریکاتورها)
(۱۶۹۷ــ۱۷۶۴)

تصویر ۵۲ ــ۳ــ طرح از لئوبولد بویلی (۱۸۴۵ــ۱۷۶۱)

۳-۶ طراحی از سر

شکل سر با نحوه ی قرارگیری و اندازه ی استخوانهای آن ارتباط مستقیم دارد و شکل چهره و حالت آن نیز تابع همین قرارگیری است. دگرگونی و تغییرات نژادی را نیز به همین طریق از شکل مجموعه ی استخوانها (جمجمه) می توان تشخیص داد. خصوصاً هنگامی که سر را از پهلو نظاره می کنیم این تفاوتها خود را واضح تر نشان خواهند داد.

عامل مهم دیگری که در این تفاوت ها مؤثر است حضور ماهیچه ها و عضلات صورت است که شما را قادر میسازد تا به راحتی حسهایی مانند ترس، نگرانی، ناراحتی و یا شادی را در چهره ها تشخیص دهید. بسیاری از خطوطی که به مرور زمان بر چهره می نشینند نیز ناشی از تداوم حرکتی این عضلات است و به همین دلیل است که چهره های خندان و خوشرو با چهره های عبوس و نگران تفاوت های آشکار دارند.



تصویر ۵۷ ــ۳

تناسبات چهره: با استفاده از آینه ای که تمام چهره ی شما را نشان دهد از صورت خود طراحی کنید. لازم است طراحی هایتان تند و سریع باشد بی آن که درگیر شباهت شوید. بسیار خوب خواهد بود اگر دوستی برایتان مدل قرار گیرد به شرط آن که خود را ملزم به نشان دادن شباهت ندانید زیرا هدف از این تمرین، فقط شناسایی و نحوه ی قرارگیری اجزای صورت است. این تمرین را میتوانید با خط خطی کردن مداد یا روان نویس یا حتی خودکار انجام دهید.

تصویر ۶۸ــ۳ــ طراحی از هانری ماتیس[1] ــ نقاش فرانسوی
(۱۸۶۹ــ۱۹۵۴)

با پهنای زغال با مدادی که نوک آن را کمی بلندتر تراشیده اید سعی کنید برجستگی و فرورفتگی های چهره را نشان دهید. در این تمرین تابش نور اهمیت خود را دارد. زیرا چنان چه نور از زاویه ای بتابد که بتواند فرورفتگی ها و برجستگی های فرم صورت را بهتر نشان دهد شما میتوانید با دقت بیشتری این تمرین را انجام دهید.

چشم ها: چشم، عضو حساس و کروی شکلی است که درون چشم خانه با کاسه ی چشم قرار گرفته است و به وسیله ی استخوانهای ابرو پیشانی و گونه محافظت می شود. پلک ها که پوسته ی نازکی هستند از رویه ی کروی چشم محافظت می کنند. پلک پایینی تقریباً ثابت است و پلک بالایی مانند سایه بان باز و بسته میشود و در حالت چشم باز پلک بالا جمع شده بالای چشم قرار میگیرد پلک بالایی قوس بزرگتری را در بر می گیرد. موهای کوتاهی به نام مژه بر روی لبه ی خارجی پلک ها روییده تا چشم را از گرد و غبار و نور محافظت کنند.

روی بخش کروی چشم که قابل مشاهده است دایره های رنگینی می بینیم که در افراد مختلف این رنگ ها متفاوتند و معمولاً دایره ی مرکزی تیره تر است. در حالت عادی بخشی از دایره ی رنگی (عنبیه) که دایره ی مرکزی تیره تر (مردمک) را در درون خود دارد در زیر پلک بالایی قرار می گیرد و دیده نمی شود. درغیر اینصورت و رعایت نکردن آن در طراحی، چشم ها زل و خیره شده به نظر می آیند.

از آن جا که چشم را بر ملا کننده ی اسرار درون دانسته اند. وضعیت چشمها و حالاتی که به خود میگیرند به گونه ای ست که چهره را بسیار تحت تأثیر خود قرار میدهند. حالت چشم ها در افراد مختلف متفاوت است ولی به طور کلی تمامی چشم ها حالت بادامی دارند کمی باریکتر درشت تر و یا کمی گردتر.

در تقسیمات سر همواره از چشم به عنوان واحد نام برده اند. اینان از طول و عرض چشم استفاده کرده، تناسبات را بیان کرده اند. بر اساس همان تناسبات تخمینی، خط میانی سر از وسط چشم ها میگذرد و فاصله ی چشم ها از یک دیگر یک چشم است و در حالت نیمرخ بر روی خطی قرار می گیرند که از پره های بینی روبه بالا می رود.

بینی: در تصویر نیمرخ از چهره به خوبی در می یابیم که بینی برجسته ترین عضو صورت است و در ترکیب چهره نقش مهمی را بر عهده دارد. در ساده ترین حالت بینی، تجسمی از یک هرم است که قاعده اش روبه پایین و محل -- قرار گیری حفره های آن است.

شکل بینی در نوری متناسب، حالت واقعی خود را نشان می دهد و پره ها پل (قوز) و برجستگی آن به خوبی نمایان می شود. حفره های بینی و تیغه غضروفی که حایل بین آن دو است نقش اصلی عملکرد بینی را که همان تنفس و بویایی است بر عهده دارند.

۳-۶-۴- دهان دهان با شکل لب ها مشخص می شود. قرارگیری لبها هم بستگی به قوس دندان ها دارد. برجستگی دهان نیز مانند بینی در حالت نیمرخ نمایان تر است. لب ها شیب کوتاهی به طرف دهان دارند لب بالا معمولاً جلوتر از لب پایین قرار می گیرد و لب پایین پهنتر و کلفت تر از لب بالا نمایان میشود. لب بالا تیره تر از لب پایین به نظر می رسد زیرا غالباً نور از بالا می تابد و لب بالا در سایه قرار می گیرد.

لب ها در حالت طبیعی شکلی قرینه دارند، به هنگام تبسم یا خندیدن شکل دندانها نمایان میشود و در فرم لبها حالت کشیدگی به طرف گوشه های دهان به وجود می آید. در تصاویر ساده مانند علامت هنر نمایش (تئاتر) دو چهره ی خندان و گریان را به کمک فرم لبها مشخص کرده اند. از این رو می توان دریافت که این عضو متحرک در بیان عاطفی در چهره چه نقش مهمانی را بر عهده دارد. برای ساده تر کردن شکل دهان لب بالا را به سه قسمت و لب پایین را به دو قسمت تقسیم کرده اند.

۳-۶-۵ گوش گوش، شکل ثابتی دارد (متحرک نیست و معمولاً به واسطه ی قرار گرفتن در زیر مو، کلاه و یا روسری کمتر نمایان میشود و در حالت نیمرخ است که خود را به تمامی می نمایاند.

مو، ابرو و چانه مو، ابرو و چانه قسمتهایی از چهره هستند که شاید در تمرینهای طراحی از آنها غفلت شود ولی اهمیت این اعضا در ترکیب چهره بسیار زیاد است و به هنگام طراحی، خصوصاً به شکل اغراق آمیز، نقش بسیار مؤثری دارند.

هنگام طراحی از مو باید حجم و جنس مو را در نظر گرفت. موهای بلند و کوتاه و موهای نرم و صاف یا فردار و مواج هر کدام ویژگی های مخصوص به خود را دارند که با کمی صبر و حوصله می توان در ترسیم موها مهارت پیدا کرد. برخورد کلیشه ای با مو یک دست سیاه کردن و یا فقط خط خطی کردن آن از زیبایی طراحی تان می کاهد.

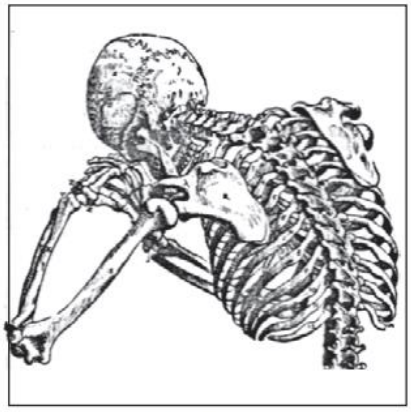
تصویر ۹۷ــ۳ــ طراحی ازبلّایی نولو ــ طراح و نقاش ایتالیایی(آنتونیو ۱۴۹۸ــ۱۴۳۲)

۳-۸ دست

دست عضو پر تحرک اندام انسان است و به واسطه ی اعمال مختلفی که انجام می دهد شکلهای متنوعی به خود می گیرد. از این رو همواره به عنوان موضوعی جذاب در طراحی مورد دقت و تمرین بوده است.

تعداد مفاصل و ماهیچه ها و نحوه قرار گرفتن انگشتان، خصوصا انگشت شست که تقریا عمود بر کف دست است، این عضو بدن آدمی را قادر می سازد تا از ظریف ترین تا دشوارترین اعمال را بر عهده بگیرد و نیز بیانگر مفاهیم ارتباطی ساده ای مانند اشاره، دعوت به سکوت و یا فرمان ایست باشد.

استخوانهای بازو به وسیله ی استخوان مثلثی شکلی به نام استخوان کتف بنابر شکل قرار گرفتنش که به کمک استخوان باریکی به نام ترقوه به استخوان جناغ سینه وصل است امکان حرکتی زیادی دارد. استخوان کتف به کمک عضلات بازو آزادانه بر قفسه ی سینه حرکت می کند. در تصویر زیر محل قرارگیری استخوان کتف بر پشت قفسه ی سینه مشخص است. سعی کنید به کمک آینه و یا لمس دست، حرکت بازو و کتف را بهتر دریابید و یا به هنگام تماشای حرکات ورزشکارانی که از دست کمک می گیرند (خصوصاً کشتی گیران) دقت کنید. شناخت و کار کرد ماهیچه هایی که به حرکت کتف بازو و ساعد کمک می کنند و حالاتی که به هنگام باز و بسته شدن به خود می گیرند میتواند بخش مهمی از مسایل طراحی را برایتان آسان نماید و پشتوانه ای شود برای درک و دریافت انواع حرکت و فیگورهای قسمت فوقانی اندام.



تصویر ۱۱۲ــ۳

بازو، استخوان محکم و بلندی ست که حفره ی استخوان کتف قرار میگیرد و در انتها (قسمت آرنج) ورزشی به استخوانهای ساعد وصل میشود و بلندترین استخوان بالاتنه است.

دقت در نحوه ی قرارگیری ماهیچه ها، مسأله ی اصلی یادگیری شماست. شاید به خاطر سپردن نام ها کار آسانی نباشد و در حقیقت کمک چندانی هم به حساب نیاید. آنچه شما به درک آن احتیاج دارید دریافت بهتر حرکات و حالات عضلات است. با تمرین هایی از مدل زنده میتوانید به آنچه با دیدن این تصاویر در ذهنتان مانده شکلی زنده و دقیق تر بدهید.

پا:

دست و پا از نظر کی، شباهت هایی دارند.

دست از کتف شروع و به بازو، ساعد و کف دست تقسیم می شود و با نوک انگشتان به انتها می رسد. با از لگن خاصره شروع و به ران، ساق و کف یا تقسیم میگردد و با نوک انگشتان با به انتها می رسد. استخوان بازو بزرگ ترین و محکم ترین استخوان بالاتنه است.

استخوان ران بزرگترین کلفت ترین و محکم ترین استخوان اندام انسان است که به وسیله ی برجستگی کروی شکلی که در بالای خود دارد درون حفره ی لگن خاصره جای می گیرد.

استخوان بازو در قسمت آرنج به دو استخوان منتهی می شود که حرکت مچ دست را در حالت چرخش آسان می نماید. استخوان ران نیز در قسمت زانو به دو استخوان ختم می شود که به آسان تر شدن حرکت چرخشی مچ یا کمک می کند. شکل قرارگیری استخوان بازو به گونه ای است که امکان حرکت بیشتری را به دست میدهد و تنوع حرکاتش بیشتر از استخوان ران است.

استخوان ران از بالا به لگن خاصره و در پایین به استخوان ساق منتهی می شود و استخوان باریک تری را در کنار خود دارد که به طرف بیرون با جای گرفته است. این دو استخوان را به خاطر شکل ظاهری آنها درشت نی و نازک تی» می نامند.

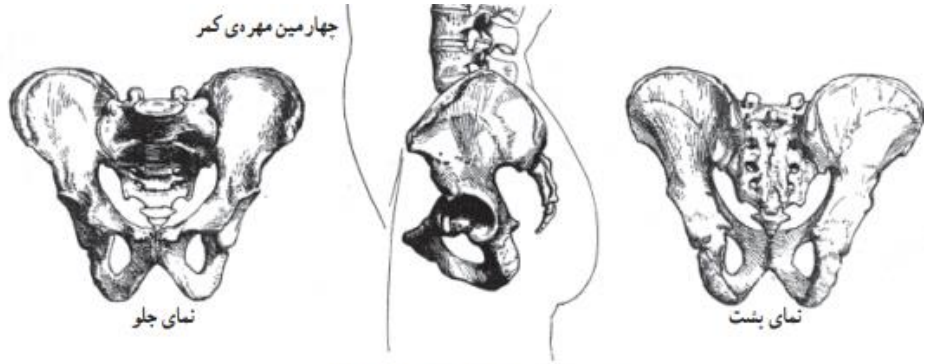
در محل تلاقی استخوانهای ران و ساق استخوانی به نام کشکک قرار گرفته است که سطح بیرونی این اتصال را پوشش می دهد.

عضلات و ماهیچه های با امکان حرکت و چرخش را برای این عضو میسر ساخته و شکل کلی پا را نیز تشکیل می دهند. بنابراین برای به دست آوردن توانایی طراحی درست و بدون عیب از پا دقت و توجه به این ماهیچه ها و به خاطر سپردن آنها ضروری می باشد. در صورت امکان با رفتن به مکانهای ورزشی و یا مراجعه به کتابها و مجلات ورزشی میتوانید اطلاعات زیادی در این زمینه کسب کنید.

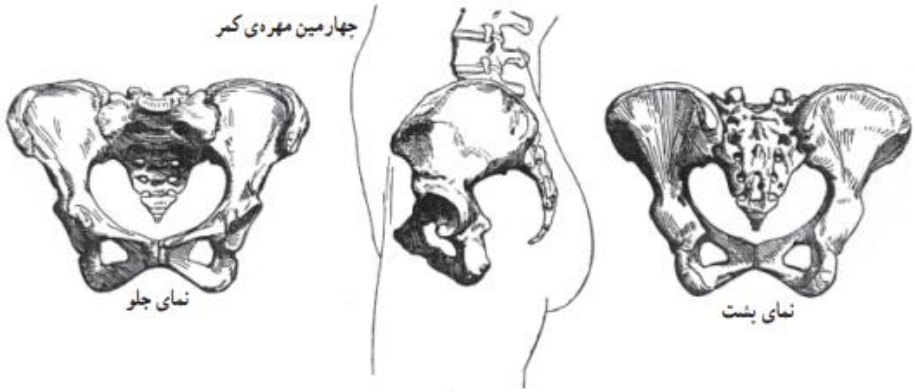
۱۱-۳- لگن خاصره

لگن خاصره بی شباهت به شکل پروانه نیست و با به شکل ذوزنقه ای متساوی الساقین است که ضلع بهن آن در بالا قرار می گیرد. بالای لگن خاصره محل اتصال مهره ها است و در طرفین پایین محل اتصالات با استخوان ران که قسمت برجسته

و کروی استخوان ران در گودی لگن قرار میگیرد. عمده ترین فرق اندام زن با مرد در شکل لگن خاصره است که در زنان پهن تر و کوتاه تر از مردان است.



تصویر ۱۵۶ــ۳ ــ لگن خاصره در مردان



تصویر ۱۵۷ــ۳ ــ لگن خاصره در زنان

در نهایت برای ساده کردن مباحث گذشته می توان ساختار اندام را به دو بخش درونی و بیرونی تقسیم کرد. منظور از بخش درونی همان شناخت و کارکرد استخوان ها یا اسکلت انسان است که پایه ی اصلی فرم و اندازه های بدن را تشکیل میدهد و بخش بیرونی پوشش ماهیچه ای ست که روی استخوانها را می پوشاند. آنچه به چشم می آید همین پوشش (لایهی) بیرونی ست و دانستن هر کدام کمکیست به شناخت و درک شما از اندام که کار را برای آفرینشهای بعدیتان به راحتی هموار خواهد کرد.

۳ـ۱۲ طراحی از اندام انسان با توجه به فرم های ساده ی هندسی

بدن، حجمی متحرک است و شرایط همه احجام را دارد. سه بعدی است و دیگر آن که در حرکات مختلف بخشی از آن از چشم دور میماند. البته این امر بستگی به نحوه ی قرارگیری مدل در مقابل شما دارد بنابراین شما باید بعد از شناخت اولیه اندازه ها و چگونگی ساختار اندام، بتوانید با ساده کردن این مجموعه (عضلات، استخوانها و مفاصل) شکل حرکتی اندام را راحت تر تمرین کنید (تصاویر ۳۱۶۵ الی ۳۱۷۰). ابتدا با استفاده از مجلات ورزشی، عضلات و اندام ها را به شکل حجم های هندسی درآورده، سپس به تکرار آنها بپردازید.

مطالعه ی چین و چروک پارچه

مطالعه ی پارچه از مواردی ست که همواره بین طراحان و نقاشان معمول بوده است پارچه ها به علت تنوع در جنسیت مهارت های خاص خود را می طلبند سایه ها و نورهایی که در پارچه ای مانند اطلس وجود دارد کاملاً با پارچه ای ضخیم با بافتی بسیار درشت متفاوت است. بنابراین کنجکاوی در این جهت برای شما بسیار ضروری است زیرا بسیاری از مدلهایی که شما از روی آن ها طراحی میکنید لباسی به تن دارند که بخش زیادی از اندام را می پوشاند. در نهایت شما پارچه هایی را طراحی میکنید که تابعی از شکل اندام هستند و چین و شکنهای خاصی را به نمایش می گذارند.

با توجه به این موضوع درک دوگانه را باید همزمان به کار ببندید. شناخت اولیه از پارچه و نحوه ی قرارگیری سایه ها و نورها بر روی آن، شما را در جهت پیشرفت کارتان کمک خواهد کرد.

به هنگام طراحی از چین و شکن های پارچه به نحوه ی قرارگیری سطوح نور و سایه و نیمسایه ها توجه کنید. این سطوح با نظمی مشخص در کنار هم قرار میگیرند و در ساده ترین شکل خود، سه سطح نور نیم سایه و سایه را به نمایش می گذارند و یا نور در میان نیم سایه ها و بعد سایه ها قرار میگیرد . تفاوت پارچه ها در بازتاب نور و کنار هم نشینی نور و نیم سایه ها و سایه ها مشخص میگردد (جدا از بافت ریز و درشت پارچه).

واتو، نقاش فرانسوی در بیشتر کارهایش به افراد ثروتمند و اشرافی دوران خود نظر دارد با گچ های رنگی لباسهای بلند و پرچین و شکن آنها را تصویر میکند که اغلب از پارچه های براق و ساتن مانند دوخته شده اند.

۳_۵ استفاده از ابزارهای متفاوت در طراحی

پس از این که از راه استمرار و تمرین در طراحی به شناخت کافی از اندام و درک نسبی اندازه های آن دست یافتید، زمان آن است که کار با ابزاری غیر از مداد مانند آب مرکب، قلم فلزی زغال طراحی و غیره را تجربه کنید زیرا این ابزارها از نظر تنوع و تکنیک میتوانند حسهای متفاوتی را در طراحی ایجاد و به بیننده منتقل نمایند.

تصویر ۱۹۳ــ۳ــ طرح از پیکاسو

پیکاسو (۱۹۷۳ــ۱۸۸۱) در این طرّاحی با استفاده از قلم‌مو و مرکب، طرف راست طرح را با نوک قلم‌مو و طرف چپ را با پهنای آن کار کرده است.

با دست یا کاغذ، ابتدا طرف راست و بعد طرف چپ را براساس خطی که از وسط بینی رد شده است بپوشانید، تا شیوه‌ی کار نقاش را واضح‌تر ببینید. این طراحی از چهره به دو بخش کامل تقسیم شده است :

بخشی که در نور قرار دارد و بخشی که در سایه واقع است (تصویر ۱۹۳ــ۳).

تصویر ۱۹۴ــ۳ــ چهره ــ قلم آهنی و مرکب ــ اثر امیلیانو گرکو[1] ــ
طراح ایتالیایی ــ قرن ۲۰

سایه روشن مشخص و تندی که در طرح مشاهده میشود نشان از نور شدیدی دارد که از طرف راست، پشت سر مدل می تابد . هاشورهای ممتد و یکسویه ای را که با سرعت زیاد رسم شده است و مدل موها را نشان میدهد.

استفاده از گچ ها در طراحی بسیار معمول است. گچ های خشک مانند پاستل و گچ های روغنی مانند مداد شمعی، هر کدام در جای خود حس و حال خاصی به طراحی هایتان می بخشد. تنها مشکل در این زمینه نگهداری این نوع طراحی هاست که حتماً باید با افشانه های مخصوص اسپری فیکساتیو آنها را ثابت نمود.

روند ساختن ترکیبهای بیش از یک نفر

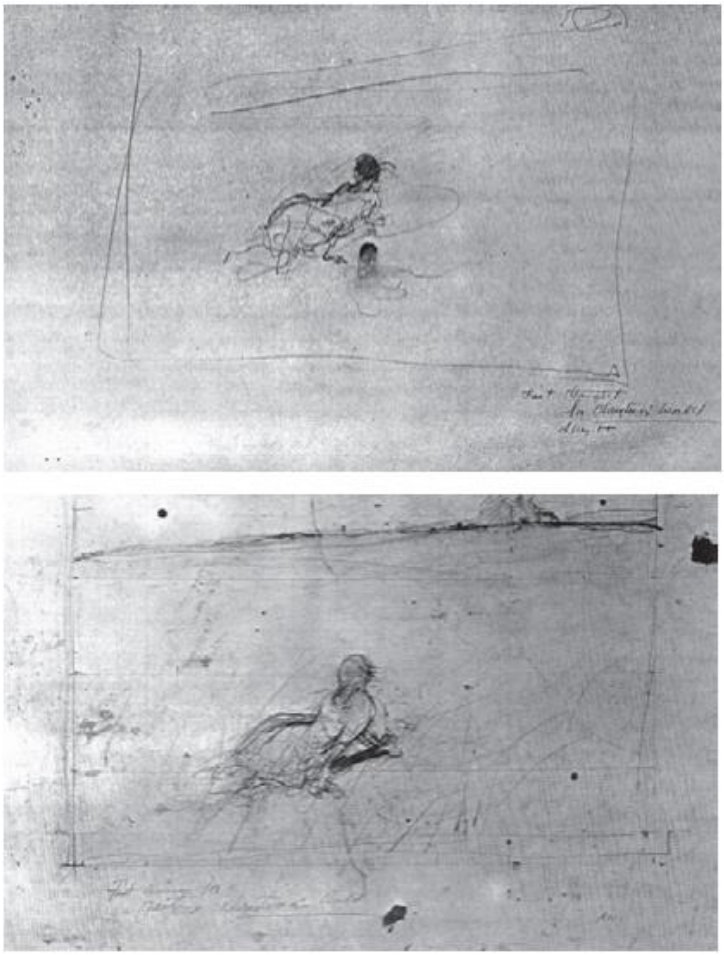
از دوستان خود بخواهید با قرار گرفتن در کنار هم فرصتی برای طراحی شما فراهم آورند. شما با طراحی سریع . همان گونه که در طراحی از مدل تک نفره داشته اید از آنها طراحی کنید. برای درک بهتر کافی ست طراحی سریع حالت را به گونه ای انجام دهید که گویی در حال طراحی از مجموعه ای به هم پیوسته هستید. این ساده ترین برخوردی است که می توانید با آن یک ترکیب چند نفره به وجود آورید مانند طرحی از پیکاسو که با خط و نقطه چین کار کرده است .نحوه ی قرار گرفتن دوستانی که برایتان مدل ایستاده اند اگر بیانگر حالت خاصی باشد مثلاً یک درگیری یا کشیدن طنابی و یا نمایاندن حرکتی ورزشی شما را در این که هدفی مشخص را در طراحی تان نشان دهید ترغیب خواهد کرد و طراحی شما موفق تر خواهد بود. البته می توانید با استفاده از یک مدل هم ترکیب چند نفره بسازید. به شرطی که از قبل با یک طرح ساده نحوه ی جای گیری افراد را در صفحه مشخص کرده سپس از مدل بخواهید که برایتان فیگورهای لازم را گرفته، شما طراحی کنید.

تصویر ۲۰۲ــ۳ــ پابلو پیکاسو ــ حکاکی روی فلز (۱۹۷۳ــ۱۸۸۱ میلادی)

اندرو وایت نقاش معاصر آمریکایی در تابلوی دور از خانه»، یک فیگور انسانی را در پایین صفحه قرار داده در حالی که نگاهش به طرف بالای تابلو است و در خط الرأس چند کلبه ی کوچک را با یک خانه نشان داده است. سطح زمین که بخش بزرگی از تابلو را در برگرفته با بافت سبزه و علف مانند پوشیده شده است که فضای آرامی را به دست میدهد جدا ماندن کلبه ای که در وسط تابلو است یادآور قهرمان دور از خانه ای ست که در پایین تابلو و با حالتی زمینگیر نشان داده شده است. حال بعد از دیدن اصل اثر به طرح هایی که هنرمند نقاش را به سوی اثر نهایی رهنمون شده است نگاهی بیندازید و به تغییرات توجه کنید.

تصویر ۲۱۷ــ۳ــ دور از خانه ــ اثر اندرو وایت (۱۹۱۷)

.



تصویر ۲۱۸ــ۳ــ پیش طرح‌های اندرو وایت برای تابلوی دور از خانه

برخورد طراحان با سوژه انسان

ژان فرانسوا میله (۱۸۱۴۱۸۷۵) نقاش فرانسوی در طرح های زیادی که از خود به جا گذاشته، علاقه ی خود را به مطالعه ی اندام انسان در حال کار به نمایش می گذارد. او در طرح هایش روستاییان شیوه ی زندگیشان و اعمال سخت و طاقت فرسایی را که با آن مواجه هستند، نشان میدهد.

ژان فرانسوا میله طراحی هایی از این دست فراوان دارد. او در پی مطالعه ی اندام و شیوه های مختلفی است که بتواند انسانها را به هنگام کار در تابلوهایش جان بخشد. خصوصاً روستاییان را به هنگام انجام دادن کارهای سخت و طاقت فرسا. حال به بررسی طرح هایی میپردازیم که طراح در جهت نگرش و خواسته های ذهنی خود از شکل طبیعی انسان دور شده است. البته این تفاوت ها آنقدر نیست که در برخورد با این آثار نتوان پی برد که مقصود اندام انسان بوده است. "گروه های خانواه" طرح هایی است از هنری مور، پیکره ساز انگلیسی که توجه او را به حجم و اهمیت آن، در طرح هایش می بینیم.

تصویر ۲۳۵ــ۳ــ گروه‌های خانواده ــ ۱۹۴۴ ــ هنری مور

آلبرتو جاکومتی پیکره ساز سوئیسی (۱۹۶۶-۱۹۰۱) نیز در طرح هایش از شکل طبیعی انسان دور میشود و با خطوطی مستقیم و چرخان توده ی سیم مانندی را به وجود می آورد که برفرازش سری کوچک قرار گرفته است. او در طراحی فقط به رنگ سیا بسنده نکرده بلکه بر روی آن با خطوط سفید کار کرده است. رنگ سفید باعث گسستگی تداوم خط ها شده و به حال و هوایی که در نظر داشته نزدیک تر شده است. بخش برخورد طراحان با سوژه ی انسان را با طرحی از یک هنرمند ایرانی به پایان میرسانیم طراح چندان به قواعد طبیعی وفادار نبوده است و کمال،زیبایی نقطه ی اوجی ست که طراح قصد رسیدن به آن را داشته است.

❖ فصل دوم: نکات مهم طراحی ۲ پایه یازدهم کد ۲۱۱۶۴۴ تالیف ایران عرضه

۱- در دوران رنسانس، چشم اندازها فقط پس زمینه ای برای پیکره ها و تک چهره ها بودند.

۲- تشابهات و تفاوت های موجود در آثار ارایه شده از طرف هنرمندان به عواملی چون فرهنگ و شرایط اجتماعی، اقتصادی جغرافیایی و ... بستگی دارد.

۳- استفاده از منظره یاب میتواند کمک مؤثری برای انتخاب "نقطه ی دید" شما باشد.

٤- مشخص کردن محدوده کادر به طراح کمک می کند تا در جای دادن عناصر انتخابی با سنجش خطوط عمودی و افقی کادر ترکیبی هماهنگ به وجود آورد.

۵- پس از انتخاب کادر با توجه به موضوع، اصلی ترین و اولین خط در کادر "خط افق" است. این خط شکل نگاه درست شما به طبیعت را نمایش می دهد.

٦- با تصور این که تمامی آن چه بالای خط افق قرار می‌گیرد در آسمان و آن چه در پایین این خط است بر روی زمین قرار دارد می توان در ترسیم فضاهای مختلف از آن بهره گرفت.

۷- ترکیب بندی (کمپوزیسیون)، مهمترین فرآیند در شکل گیری یک اثر هنری ست.

۸- نکته ی قابل تأمل برای یک طراح منظره ایجاد تعادل و هماهنگی بین این اشکال در طبیعت است.

۹- توجه و اهمیت دادن به نور و سایه در طراحی منظره از اساسی ترین ویژگی های یک طراح موفق است. پس از این که در طراحی خطی به یک ترکیب زیبا و محکم رسیدیم، ایجاد سایه و روشن طرح شما را کامل می کند.

۱۰- نکته بسیار مهم در طراحی از منظره، توجه به (پرسپکتیو خاکستری) جوی است، ممکن است شما همه چیز را به وضوح ببینید ولی یادتان باشد که با توجه به پرسپکتیو خاکستری، طرح شما دارای عمق و فضا می شود.

۱۱- یکی از مشکلات اصلی در فراگیری طراحی پیش داشته های ماست. هنر جویان عموماً در مراحل اولیه ی فراگیری طراحی با علم به این که برف سفید است در به کار بردن سایه از خود مقاومت نشان می دهند. اما در صحنه های برفی نه تنها سایه ها کمرنگ نیستند بلکه با تیرگی و نباین کنتراست بیش تر مورد تأکید واقع شده اند.

۱۲- کاغذ طراحی را به دور از تابش نور مستقیم آفتاب نگه دارید با این عمل از مشکل سفیدی کاغذ که باعث انعکاس شدید نور و خستگی چشم می شود کاسته میشود.

۱۳- طول اغلب درختان از انسان بلندتر است بنابراین لازم است که فاصله ی خود را درست انتخاب کنید گاهی از دور و گاهی از نزدیک به بررسی و سپس طراحی بپردازید.

۱٤- به کارگیری پرسپکتیو خطی و سایه - روشن در طراحی از کوه بسیار با اهمیت است.

۱۵- قواعد طراحی برای موضوعات متفاوت مشترک است ولی اندازه های بزرگ ساختمانی، سنجش تناسبات و مقیاسها را برای طراحی کمی دشوار می سازد. برای این کار باید به تناسبات میان فضا، طبیعت، بنا و نسبت آن با انسان توجه کنید.

۱۶- صحیح دیدن تناسبات ساختمان به فاصله ی شما از موضوع کاملا مرتبط است. به همین ترتیب از یک حجم کوچک برای طراحی نیز باید فاصله ی معقول داشت نه آنقدر نزدیک باشیم که مقیاس ها را درست نبینیم و نه آنقدر دور بمانیم که ویژگی های موضوع مبهم به نظر آید.

۱۷- پرسپکتیو به ما کمک میکند تا محل قرارگیری هر چیزی را با تناسب صحیح نسبت به سایر اجسام سنجیده و طراحی کنیم. هدف اصلی آشنایی با پرسپکتیو، صحیح دیدن عناصر و انتقال آن بر صفحه ی طراحی ست.

۱۸- این نوع پرسپکتیو (یک نقطه ای) معمولاً برای داخل ساختمان اتاق، کارگاه، کلاس و سالنهای مختلف به کار می رود.

۱۹- بهترین وسیله برای ایجاد سایه روشن در ابنیه مداد است. چون قابلیت مدادهای کم رنگ برای خطوط متعدد و هم چنین مدادهای پررنگ برای سایه روشن و بافت های متفاوت به کار گرفته می شود.

۲۰- در طراحی از معماری سنتی نقش منحنی ها در کلیت طرح دارای اهمیت فراوان بود ولی در طراحی از معماری جدید برعکس خطوط متقاطع درهم و زاویه دار مورد توجه است.

۲۱- لازم است قبل از شروع هر تمرین طراحی با خط خطی کردن بر روی کاغذ باطله عضلات درگیر در طراحی را آماده کنید. این عمل باعث آرامش ذهنی گردیده و به تمرکز فکری نیز کمک میکند.

۲۲- برای بررسی و محاسبه نمودن اندازه های بدن آدمی معمولا یکی از اعضا (عموما طول سر) به عنوان واحد در نظر گرفته شده و بر اساس آن واحد، طول بدن اندازه گیری می شود.

۲۳- در طراحی از سر عامل مهم دیگری که در این تفاوت ها مؤثر است حضور ماهیچه ها و عضلات صورت است که شما را قادر می سازد تا به راحتی حس هایی مانند ترس، نگرانی، ناراحتی و یا شادی را در چهره ها تشخیص دهید.

۲۴- در طراحی از چشم در حالت عادی بخشی از دایره ی رنگی (عنبیه) که دایره ی مرکزی تیره تر (مردمک) را در درون خود دارد در زیر پلک بالایی قرار می گیرد و دیده نمی شود. درغیر اینصورت و رعایت نکردن آن در طراحی، چشم ها زل و خیره شده به نظر می آیند.

۲۵- شناخت و کار کرد ماهیچه هایی که به حرکت کتف بازو و ساعد کمک می کنند و حالاتی که به هنگام باز و بسته شدن به خود می گیرند میتواند بخش مهمی از مسایل طراحی دست را برایتان آسان نماید.

۲۶- عضلات و ماهیچه های با امکان حرکت و چرخش را برای این عضو میسر ساخته و شکل کلی پا را نیز تشکیل می دهند. بنابراین برای به دست آوردن توانایی طراحی درست و بدون عیب از پا دقت و توجه به این ماهیچه ها و به خاطر سپردن آنها ضروری می باشد.

۲۷- برای ساده کردن مباحث می توان ساختار اندام را به دو بخش درونی و بیرونی تقسیم کرد. منظور از بخش درونی همان شناخت و کارکرد استخوان ها یا اسکلت انسان است و بخش بیرونی پوشش ماهیچه ای ست که روی استخوانها را می پوشاند.

۲۸- استفاده از گچ ها در طراحی بسیار معمول است. گچ های خشک مانند پاستل و گچ های روغنی مانند مداد شمعی، هر کدام در جای خود حس و حال خاصی به طراحی هایتان می بخشد. تنها مشکل در این زمینه نگهداری این نوع طراحی هاست که حتماً باید با افشانه های مخصوص اسپری فیکساتیو آنها را ثابت نمود.

۲۹- ژان فرانسوا میله نقاش فرانسوی در طرح های زیادی که از خود به جا گذاشته، علاقه ی خود را به مطالعه ی اندام انسان در حال کار به نمایش می گذارد. او در طرح هایش روستاییان شیوه ی زندگیشان و اعمال سخت و طاقت فرسایی را که با آن مواجه هستند، نشان میدهد.

۳۰-آلبرتو جاکومتی پیکره ساز سوئیسی در طرح هایش از شکل طبیعی انسان دور میشود و با خطوطی مستقیم و چرخان توده ی سیم مانندی را به وجود می آورد که برفرازش سری کوچک قرار گرفته است

ایران عرضه
IRANARZE.IR
فروشگاه کالاهای دانلودی