طراحی فیگور و فضا (جلسه نهم )

در جلسه گذشته طراحی هایی را دیدیم که نهایتا تا 10 دقیقه کشیده شده و با خطوط سیال و راحت کار شده بود اما ما بیشتر به جزیات پرداخته شده بود در این جلسه طراحی­های کاملتری را میبینیم که مدت زمان بیشتری می­طلبد و از بیست تا یک ساعت بسته به سرعت کارتان به اتمام می­رسند و طبیعتا تمام جزیات به تصویر کشیده می­شود از سویی نور و سایه به وضوح با سایه زدن و هاشور نشان داده می­شود.



برای نمونه این طراحی را از سارجنت ببینید که با مداد کار کرده است شما تنالیته­های مختلف خاکستری را از سیاه تا سفید در ان می­بینید که تنها با هاشورزدن یا به عبارتی سایه زدن انجام شده است از سوی دیگر ان پارچه که فیگور خود را در ان پیچیده است کاملا مشخص است که به رنگ سفید می­باشد.

در این جلسه شما نیز باید طراحی­تان را به مرحله تکمیل شدن برسانید و به جزیات در کار توجه کنید از سوی دیگر حتما در کارتان پارچه سفید یا لباس سفید وجود داشته باشد تا ارتباط ان را با کارتان درک کنید و از سویی به ارزش سفید­ی در کارتان پی ببرید بدانید که رنگ سفید انعکاس رنگ­های دیگر است و در طراحی شما باید این رنگ­ها را با تنالیته­های خاکستری مختلف به دست اورید.

در طراحی بالا که مدت زمتن کمتری نسبت به طراحی قبل کار شده است اما یک طراحی کامل محسوب می­شود در این طراحی نیز به لباس زن که سفید است دقت کنید به کنتراست و سایه­ها بر روی لباس که به راحتی طراحی شده است و چین و شکن­های پارچه بسیار استادانه اجرا شده.



در طراحی بالا فیگور خوابیده است که بسیار عالی سارجنت ان را کشیده است پارچه­ایی که روی فیگور است و بالشت کنار او سفید است ببینید بسیار راحت بدون تمرکز به جزیات پارچه که گاه گیج کننده به نظر می­ایند بسیار ساده کشیده شده است از سوی دیگر خطوط را ببینید خط برای خودش ارزش دارد و یکنواخت نیست خطوط دورگیری در جایی که نور خورده روشن یا کمرنگ کشیده می­شود و در قسمت سایه پررنگ کشیده می­شود و به این ترتیب با فشار اوردن بر روی دستتان خط پررنگ خواهید داشت و با فشار کمتر خز روشنتر و کمرنگتر خواهید داشت.