



مقطع تحصیلی: کاردانی □ کارشناسی □ رشته: نقاشی ترم: چهارم سال تحصیلی: ۱۳۹۸-۱۳۹۹
نام درس: طراحی موضوعی نام و نام خانوادگی مدرس: ماندانا سپاسی
آدرس email مدرس: seipasi.mandana@gmail.com تلفن همراه مدرس: ۰۹۱۲۲۱۴۵۷۰۸

جزوه درس: طراحی موضوعی مربوط به هفته: یازدهم □
text: دارد □ ندارد □ voice: دارد □ ندارد □ power point: دارد □ ندارد □
تلفن همراه مدیر گروه: ۰۹۳۸۲۷۸۰۰۵۲

در جلسه یازدهم طراحی موضوعی مجدد به نوع دیدن و اجرای مستقیم از مدل های طبیعت بیجان پرداخته شد و المان های موجود در کارهای پروژه دانشجویان مورد ارزیابی قرار گرفتند!

چگونه آنچه که می بینید را طراحی کنید!

این مقاله شامل تصاویری است که مراحل گام به گام طراحی رئالیستی (واقع گرایانه) را در کنار نکاتی مهم در مورد تقویت مهارت های طراحی را بیان می کند.



۱. در ابتدا اطمینان حاصل کنید که منبع نوری را در اختیار دارید که به صورت مستقیم بر موضوع

می تابد.

قبل از شروع به طراحی حتما منبع نور را در فاصله مناسبی از موضوع تنظیم کرده و ترجیحا بقیه منابع نور را خاموش کنید تا کنتراست و سایه های زیبا تری را داشته باشید.



داشتن منبع نور مناسب به همراه جهت صحیح آن هنگامیکه در محیط های داخلی طراحی می کنید بسیار حائز اهمیت است چون در غیر این صورت نه تنها قادر نخواهید بود سایه های مناسبی را در طراحی داشته باشید بلکه آنچه خواهید دید سطوحی مسطح و خاکستری خواهند بود.



۲. برای تنظیم یک ترکیب بندی خوب از یک قاب استفاده کنید.

یکی از بهترین و آسانترین روش های ساخت قاب منظره یاب استفاده از مقوا و در آوردن قاب مقوایی از آن است. در این صورت می توانید موضوع خود را از ورای منظره یاب ببینید.

منظره یاب را در مقابل موضوع قرار دهید و آنرا به قدری حرکت دهید تا به بهترین ترکیب بندی ممکن دست یابید. سپس روی کاغذ خود کادر را درست به اندازه منظره یاب بکشید و شروع به طراحی از آنچه از منظره یاب می بینید کنید.

این کار نه تنها به کیفیت ترکیب بندی شما اضافه می کند بلکه برای مراحل بعدی کار نیز مفید خواهد بود.



۳. در طراحی از اشیا، از نزدیکترین اشیا به کادر طراحی را آغاز کنید.

این کار باعث می شود موضوع در کادر در جای درست قرار گیرد و در ادامه طراحی از مسیر درست خارج نشوید. می توانید برای اطمینان بیشتر علامت هایی را در وسط هر کادر و در همان نقطه روی منظره یاب هم بزنید.

با این کار مجبور نیستید در فواصل طولانی کادر دنبال جای درست شروع کار بگردید بلکه می توانید با در نظر گرفتن این نقاط اندازه گیری های راحت تری داشته باشید.

به طور مثال در تصویر زیر می بینید که اول خط کشیده شده، خط منحنی است که در سمت چپ مستطیل کادر کشیده شده است.

با نگاه کردن به موضوع خود از منظره یاب جایگاه این نقطه را به همراه فاصله آن از علامت های روی کادر (تقریباً نیمی از فاصله علامت تا گوشه بالایی کادر) پیدا شده است. در صورتیکه این نقاط وجود نداشتند، پیدا کردن جای درست موضوع برای طراحی مشکلتر خواهد بود.



۴. زوایای خطوط را با مداد خود بررسی کنید.

برای اندازه گیری زاویه خطوط قطری در تصویر زیر، طراح از مداد خود استفاده کرده و با قرار دادن آن بر یکی از خطوط زاویه دار مابقی را بر اساس آن زاویه بررسی کرده و در نهایت زوایای دیده شده را با آن چه طراحی کرده تطبیق داده است.

این بهترین کار برای رسیدن به پرسپکتیو درست در موضوعاتی نظیر لبه ساختمان ها و ... می باشد. توجه داشته باشید که ناخود آگاه زاویه مداد را تغییر ندهید.





۵. ابتدا بر لبه های موضوع کار کنید و سپس به جزئیات داخلی آن بپردازید.

زمانی که کلیت موضوع را به صورت خطی طراحی کردید، زمان آن می رسد که به جزئیات داخلی آن ها بپردازید. اما قبل از آن تمامی خطوط را به دقت بررسی کنید، آنها را به هم متصل کنید تا در نهایت کل تصویر هماهنگی لازم را در همه نقاط داشته باشد.



۶. فضاهای منفی را در اطراف موضوع طراحی کنید.

در اینجا می توانید به جای طراحی از تنگ یا پارچ یا ظروف، از طراحی فضاهای منفی اطراف و مابین آن ها شروع کنید. در این روش که توسط نیمکره راست مغز صورت می گیرد. طراح می بایست به جای دیدن یک پرتقال، فضای اطراف آنرا ببیند.

۷. برای اینکه موضوعتان را به صورت مسطح ببینید، یکی از چشمان خود را ببندید.

همانطور که گفته شد با بستن یکی از چشمان خود و نگاه به موضوع، هم بعد تصویر از بین می رود و هم آن را مسطح می بینید.

توجه داشته باشید که اگر چشم چپتان را می ببندید برای تکرار این کار مجددا همان چشم را ببندید. در غیر این صورت ممکن است موضوعتان را با کمی حرکت و جابه جایی مشاهده کنید.



۸. در حین طراحی چندین بار از عقب کار خود را بررسی کنید.

به جای این که بیش از اندازه به کاغذتان چشم بدوزید به موضوعتان بنگرید.

در غیر این صورت نمی توانید آنچه را که باید را طراحی کنید.

چشم شما باید مدام در حرکت از موضوع به کاغذ و بالعکس باشد.

هیچ گاه چشم را برای مدت طولانی در یک جا ثابت نکنید.

این کار با تمرین تبدیل به عادت خواهد شد و چشم شما به حالت طبیعی این کار را خواهد کرد.





۹. آنچه به اشتباه کشیدید را پاک کنید.

اشتباهات طراحی تان را رها نکنید آن ها را تصحیح کنید.

وقتی متوجه آن ها می شوید فوری آن را برطرف کنید زیرا در غیر این صورت این اشتباه تا انتهای کار با طراحی شما خواهد ماند و پس از اتمام کار مجبور خواهی بود دوباره مسیر طی شده را برای پاک کردن اشتباه به عقب برگردید.

به طور کلی هرگاه طراحی خطی ابتدایی صحیح باشد، کار نهایی نیز صحیح خواهد بود.

پس در صورتی که در همان مرحله خطی جلوی اشتباهات را بگیرد، می توانید کامل بودن اثر نهایی تان را تضمین کنید.



۱۰. به کارتان از تاریکی به روشنی سایه بزنید.

پس از اتمام طراحی خطی، کارتان را سایه بزنید. در این مرحله از تاریک ترین بخش شروع کنید و به نور های منعکس شده بیشتر توجه کنید. از آن جایی که نور هر چیزی در طبیعت می تواند بر اشیا بتابد، در نتیجه با استفاده از این نور، طراحی شما دارای حالت سه بعدی طبیعی تری خواهد بود. پس از اتمام سایه های تاریک تر، سایه های کمرنگ تر را بزنید تا به رنگ سفید برسید.



۱۱. در طراحی همه نوع سایه از سفید تا سیاه را داشته باشید.

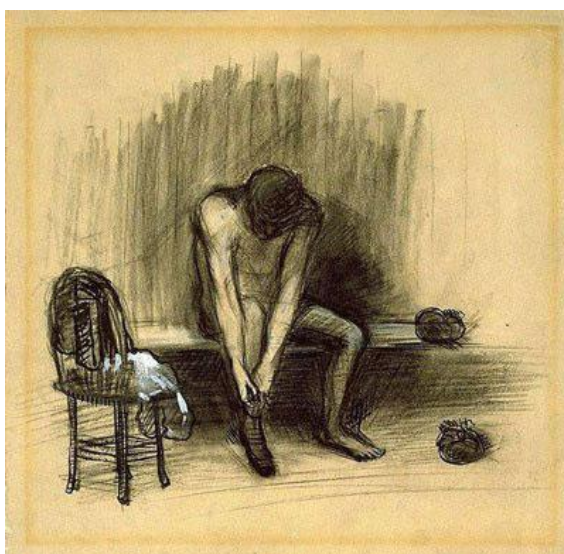
وجود همه نوع نور و سایه (از سفید تا سیاه) در اثرتان، به آن حالی طبیعی تری می دهد. چون این همان تصویری است که ما به صورت عینی و طبیعی آن را می بینیم. تنها با تیره تر کردن مناطق سایه دار و استفاده از پاک کن برای پاک کردن سایه نقاط روشنتر (برای ایجاد نور بیشتر) می توانید این کار را انجام دهید. حتی اگر در موضوع خود این ساهی و سفیدی را نمی بینید در هر حال مرحله بالا را انجام دهید تا کیفیت کارتان بیشتر شود.



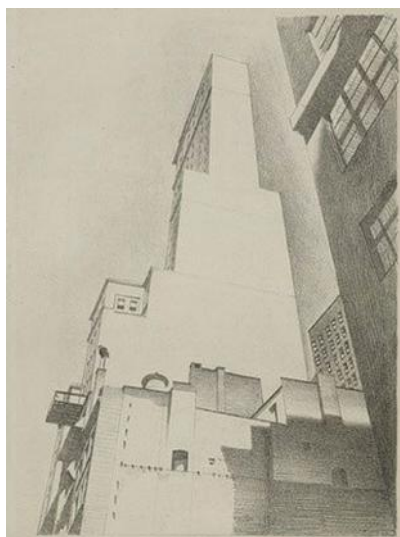


۱۲. قبل از اینکه کارت‌ها را به اتمام برسانید کمی مکث کنید.

می‌توانید کار را رها کنید کمی قدم بزنید و مجدداً به اثر برگردید. با این کار می‌توانید به اشتباهات و نواقصی که در اثر نگاه کردن زیاد به موضوع ایجاد شده، پی ببرید و آن‌ها را برطرف کنید. علاوه بر این مجدداً سایه‌ها را تاریک‌تر کرده و مناطق روشن را روشن‌تر کنید.



هنرمند : چارلز دموت Charles Demuth



ساختمان دلمونیکو – هنرمند: چارلز شیلر – ۱۶۲۶-طراحی لیتوگرافی



۶ نکته برای طراحی دقیق تر از سوژه

طراحی مهارتی بنیادین برای یک هنرمند محسوب می شود.

این مهارت شامل قوانین و روش هایی است که در اینجا به ذکر ۶ نمونه آن می پردازیم.

نکته نخست این که طراحی خود را با کشیدن اشکال شروع کنید نه با اشیایی که می بینید.

به این معنا که اشیا و محیط پیرامون آن ها را در ذهن خود به اشکالی که می توانید هندسی باشند تجسم

کنید و آن ها را بر کاغذ خود پیاده کنید. به علاوه اگر به روشی که بچه ها صورت انسان را می کشند

توجه کنید می بینید که آن ها می دانند که یک صورت دارای دو چشم و دو گوش یک بینی و یک دهان

است و مشخصا کاری به موضوع خود و ژست او ندارند.

آن ها آن چه را می دانند طراحی می کنند نه آن چه را که می بینند.

بزرگسالان هم اکثرا در ابتدای کارشان کمابیش از این روش استفاده می کنند.

نکته بعدی اینکه به اشکال و فضای منفی به همان اندازه اشکال و فضای مثبت توجه کنید!

طراحان تازه کار معمولا در اندازه گیری فضای مابین دست و بدن انسان یا چگونگی جای گیری دو شی

بر یک میز و فاصله آن دچار مشکل ند.

کاری که در این جا به عنوان راه حل ارائه می دهیم این است که سعی کنید فضای مابین آنه ا را به

صورت یک شکل با طول و عرض تجسم کنید.

شما می توانید همین کار را برای دریافت فاصله مابین دو ساختمان و یا ارتفاع سر از شانه های مدلتان

بکار برید. این یعنی استفاده از فضای منفی به اندازه فضای مثبت.

نکته سوم این است که خطوطی را که نمی بینید را تجسم کنید و آن ها را بکشید تا بتوانید خطوط مرئی را

به درستی بکشید!



گاهی بهترین کار برای طراحی شیئی که قسمتی از آن از منطقه دید شما پنهان است، ادامه دادن خطوطی است که نمی بینید. به طور مثال برای کشیدن انحنا در یک کاسه میوه ابتدا دهانه گرد کاسه را کامل بکشید. به طوری که انگار میوه ای در آن نیست و سپس قسمت هایی که پشت میوه ها هستند را حذف کنید. یا اگر می خواهید بدانید که ارتفاع پا از خط کمر مدل چقدر است، یک لوله فرضی را از کمر تا زمین بکشید و سپس با قرار دادن دو مثلث در نیمه بالایی و پایینی به پا فرم ببخشید.

نکته چهارم اینکه ابتدا سعی کنید که اشکالی را بکشید که به یکدیگر متصل هستند!

محاسبه فاصله سر انسان از پا یا فاصله دو گوش از همدیگر و یا فاصله درختی در فاصله دورتر از درخت نزدیکتر کاری مشکل می نماید مگر اینکه اشکال مابین آنها را ابتدا طراحی کنید. به این معنا که اگر مدل شما بدن انسان است ابتدا حدود ارتفاع بدن را حدس بزنید و محدوده آنرا در کاغذ خود مشخص کنید و فواصل را در ارتباط با اعضای مختلف بیابید.

مثلا سر را بکشید و شانه ها را با احتساب ارتفاع آن طراحی کنید. دست ها را در ارتباط با شانه ها و ...

نکته پنجم اینکه می توانید از خطوط راهنمای (چهارخانه ها) نازک مابین اشکال برای تشخیص فاصله بین آن ها استفاده کنید!

این خطوط با تفکیک جزئیات به شما در تشخیص آن ها کمک می کند.

نکته پایانی اینکه با طراحی از مناطق روش نتر طراحی را آغاز کنید و آرام آرام نواحی تیره را طراحی کنید. این باعث می شود بدون آسیب زدن به سطح کار و یا باقی گذاشتن لکه ناشی از پاک کردن اشتباهات، طراحی خود را تکمیل کنید.