



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: sepasi.mandana@gmail.com تلفن همراه مدرس: ۰۹۱۳۳۱۴۵۷۰۸

جزوه درس: طراحی موضوعی مربوط به هفته: سیزدهم □
text: دارد □ ندارد □ voice: دارد □ ندارد □ power point: دارد □ ندارد □
تلفن همراه مدیر گروه: ۰۹۳۸۳۷۸۰۰۵۲

جلسه دوازدهم کلاس حضوری، بررسی و تحلیل

با حضور ۷ تن از دانشجویان و بررسی نقاط ضعف و قوت کارهای اجرا شده و ناتمام دانشجویان در ارتباط با سبک ها و پروژه های اعلام شده در طول ترم. در این جلسه با توجه به نکات ضعف و قوت دانشجویان محترم در زمینه طراحی فیگور مطالب زیر ارائه گردید.

نکات اساسی برای شروع نقاشی و طراحی

طراحی پایه و اساس نقاشی است. اگر کسی طراحی اش خوب نباشد شک نکنید که در نقاشی موفق نخواهد بود. هیچ راه میانبری برای پیشرفت در طراحی وجود ندارد و تنها راه تمرین طراحی است. اگر تمرین نباشد هر چقدر هم که اصول و مبانی را بدانید و اطلاعات زیادی در این زمینه داشته باشید ولی کار و تمرین عملی نکنید هیچ پیشرفتی در طراحی شما صورت نمی گیرد. پس کلید پیشرفت در طراحی؛ تمرین است.





۵ نکته در طراحی فیگور:

زمانی که به طراحی فیگور انسانی مسلط شوید، همه چیز برایتان تغییر خواهد نمود. هر شخصی که در جلوی شما در صف ایستاده و یا در میز روبروی شما در کافه یا روی صندلی اتوبوس نشسته است، یک نمونه ی زنده برای طراحی فیگور در دفتر طراحی شماست. به مرور متوجه خواهید شد که طراحی فیگور برای شما آسان و آسانتر خواهد شد. در این جا به ۵ نکته ی جالب که طراحی اشکال اعضای بدن را آسان خواهد ساخت اشاره می کنم. و پس از آن خواهید دانست که طراحی فیگور چقدر آسان هستند!



برای طراحی فیگور ، دست خود را مدل قرار دهید.

از دست دیگران که با آن طراحی نمی کنید، به عنوان مدلی برای تمرین حالت های طراحی استفاده کنید. حتی می توانید از یک دستکش آشپزخانه برای ایجاد طرح اصلی دست استفاده نمایید. ابتدا در حالت های مختلف از دستکش طراحی کرده و سپس قسمت بالای آن را به چهار انگشت تبدیل کنید.



در طراحی فیگور : ساختار اصلی دست ها و پاها را به شکل استوانه طراحی کنید.

در ابتدای کار طراحی فیگور نیازی نیست که به جزییات بپردازید با این کار تنها زاویه ی دید خود را تغییر خواهید داد. طراحی فیگور از مدل های زنده همیشه روش خوبی برای تمرین و تقویت مهارت های طراحی به شمار می آمدند، هم چنین می توانید از مجسمه های گلی و دیگر اشیایی که به شما ذهنیت مدل را می دهند استفاده کنید.

از یک شکل بادامی برای طراحی ساختار کلی بدن انسان و یا حیوانات در هر حالتی استفاده کنید. همچنین برای مدل سازی بهتر می توانید از گل، اسفنج لاستیکی و یا هر جسم دیگری که تغییر پذیر هستند استفاده کنید، به این دلیل که می توانید با تغییر شکل آنها حالت های مختلف را طراحی نمایید. برای طراحی ساختار اولیه و حالت های پا، آنها را به صورت سه بعدی در شکل مستطیلی مانند آجر طراحی کنید. این اشکال را در پرسپکتیو و حالت های مختلف طراحی و تمرین کنید.





نکته ی اول در طراحی فیگور انسان:

نکته ی ابتدایی این است که نباید زیاد درگیر جزییات و اعضای صورت شوید.

در تمرین طراحی سر نیز می توانید از شکل یک توپ برای فرم اصلی سر و بعد قسمتی سطلی شکل برای چانه استفاده کنید.

نکته ی دوم در طراحی فیگور انسان :

زمانی که به مرحله ای رسیده اید که این کار را بی اراده می توانید انجام دهید، کم کم اشکال و جایگاه بینی، چشم ها و گوش ها را مشخص کنید.

نکته ی سوم در طراحی فیگور:

زمانی که جای همه ی اعضا مشخص شد، فرم و جای دقیق بینی را مشخص کرده و سپس اقدام به طراحی دهان کنید، جای قرارگیری دهان به حالت بینی و جایگاه بینی بستگی دارد.

نکته ی چهارم در طراحی فیگور:

در مرحله ی بعد، چشم ها را اضافه کنید که به اندازه ی دهان بستگی دارد. و در آخر طراحی گوش ها را به پایان برسانید که ابعاد و حالت این قسمت نیز به مکان دقیق چشم ها و بینی بستگی دارد.

نکته ی پنجم در طراحی فیگور

ده دقیقه را صرف طراحی آدم های اطراف کنید و برای بار دوم این عدد را به پانزده دقیقه و بعد ۲۰ دقیقه برسانید. از هر دقیقه ی طراحی استفاده کنید و قانون اصلی این است که توقف نکنید. صفحه را پر

کنید و همین طور صفحه ی بعد!

به زودی خواهید دید که طراحی های اندام در سراسر دفتر شما قرار گرفته اند و با هر تمرین، هم تجربه ی جدیدی کسب کرده و هم زمان را به خوشی گذرانیده اید. به (نمونه های زیر توجه کنید).





