



تناسبات

درس اوّل

در پایان این درس از شما انتظار می‌رود:

- ◆ شکل اشیاء را تجسم کنید و محورهای اصلی آن را تشخیص دهید؛
- ◆ شکل‌های پیچیده را به شکل‌های ساده‌تر تحلیل و در طراحی از ترکیب این شکل‌ها استفاده کنید؛
- ◆ تناسبات مدل طراحی را درک و بخش‌های مختلف آن را با هم مقایسه کنید.

فکر کنید:

به درختان زیر توجه کنید. ظاهر این درختان چه تفاوتی با هم دارد؟ آیا می‌توانید بگویید کدام نوع درخت بلند و باریک است؟ یا کدام یک عرض بیشتری دارد؟ به دلیل همین تفاوت‌های کلی می‌توانیم نوع این درختان را حدس بزنیم. ظاهر هر یک از درختان تناسب خاصی دارد.



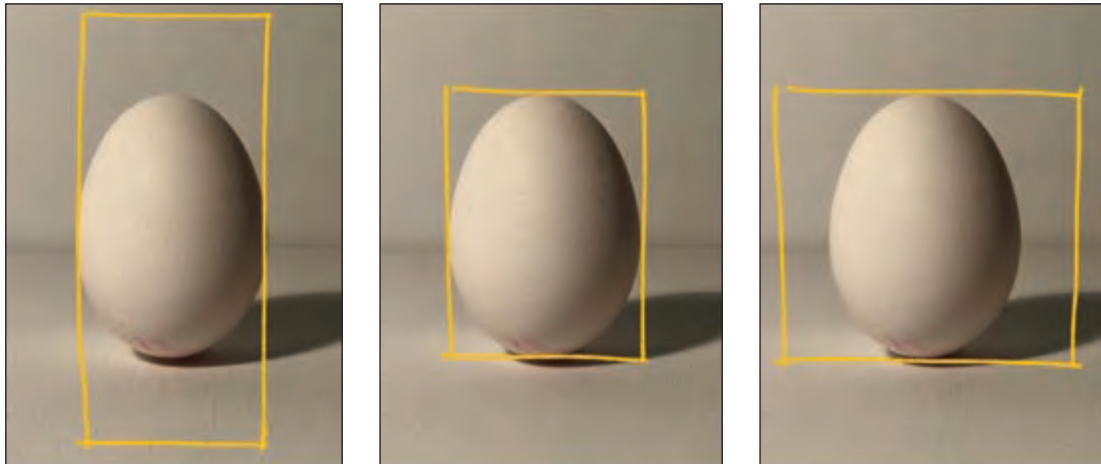
در تصویر زیر هم، اندازه و نسبت ظروف با هم تفاوت دارد. به دلیل همین تناسبات می توانیم چیزها را بلند، باریک و یا عریض بدانیم. تشخیص تناسبات اصلی در طراحی اهمیت زیادی دارد.



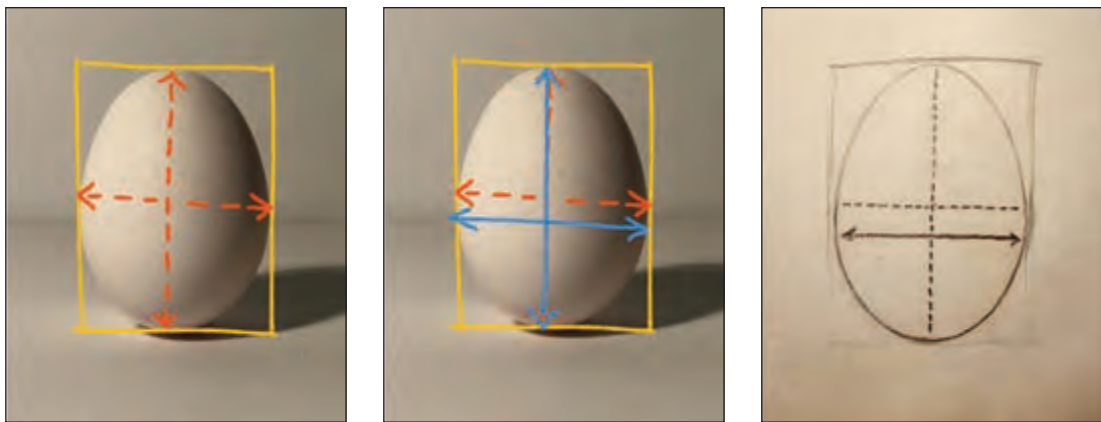
به طراحی های زیر نگاه کنید. به غیر از خطوط مربوط به اشیاء چه خطوط دیگری مشاهده می کنید؟ به نظر می آید طراحان برای ترسیم اشیاء از اشکال و خطوطی کم رنگ تر برای نشانه گذاری بهتر استفاده کرده اند. این اشکال یا خطوط چه ویژگی هایی دارند؟ می توانیم ببینیم که این خطوط اشکال هندسی ساده ای مانند دایره، مثلث، چهارضلعی و بیضی هستند. این اشکال در واقعیت دیده نمی شوند و برای طراحی باید آنها را تصور کرد و بر شیء منطبق نمود. ساده کردن شکل اشیاء به وسیله فرم های هندسی به طراح کمک می کند اندازه شکل ها را بهتر ببیند.



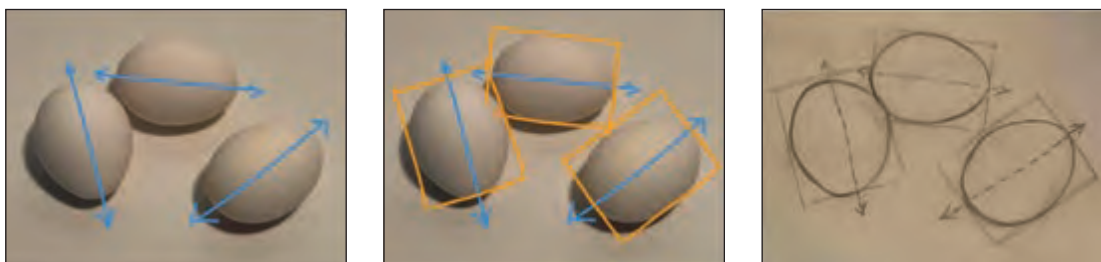
برای راحت تر شدن طراحی از یک شیء می توانیم از اشکال هندسی نزدیک به آن کمک بگیریم؛ برای مثال می توانیم در ابتدا شیء را در یک چهارضلعی ساده قرار دهیم. به تصاویر صفحه بعد نگاه کنید و فرض کنید که می خواهید یک تخم مرغ را طراحی کنید. برای شروع آن را درون یک چهارضلعی قرار می دهیم. حال فکر کنید کدام چند ضلعی های نمایش داده شده در تصاویر متناسب تر با شکل تخم مرغ است؟ چهارضلعی سمت راست بیش از حد به مربع نزدیک است و سمت چپ کشیده تر از شکل تخم مرغ است. چهارضلعی وسط بیشترین تناسب را با شکل تخم مرغ دارد چون از هر طرف آن را محاط کرده است.



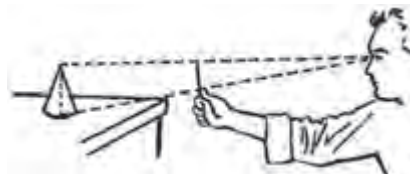
به تصاویر پایین نگاه کنید. کشیدگی شکل تخم مرغ در کدام جهت است؟ کدام جهت را می توان طول و عرض آن در نظر گرفت؟ خطوط نارنجی در تصاویر پایین محورهای اصلی تخم مرغ را نشان می دهند. ترسیم محورهای اصلی به طراح کمک می کند تا تناسبات شیء را بهتر مطالعه کند. در تصاویر پایین می توانیم ببینیم که شکل تخم مرغ شبیه به یک بیضی است اما عریض ترین بخش آن نه در وسط بلکه پایین تر از آن قرار دارد.



حال به تصاویر زیر نگاه کنید. آیا می توانید محورهای اصلی را در تخم مرغها تشخیص دهید؟ این محورها نشان می دهد جهت اصلی هر شکل کجاست و به لحاظ موقعیت و اندازه چه نسبتی با بقیه شکلها دارد. یافتن محور اشکال در طراحی یکی از مهارت های مهم می باشد.

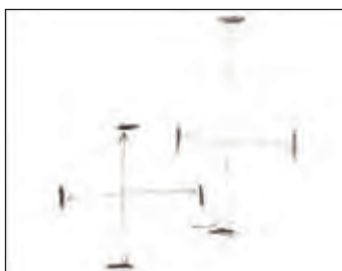


در طراحی راه‌های مختلفی برای ترسیم تناسب میان اجزای اشیا وجود دارد. یکی از این راه‌ها اندازه‌گیری مستقیم است. به تصاویر پایین نگاه کنید. مطابق با شکل، بازوی خود را به صورت کاملاً کشیده در مقابل خود بگیرید و روی مداد خود قسمت‌های مختلف مدل را اندازه بگیرید و این اندازه‌ها را در طراحی خود استفاده کنید. فراموش نکنید که فاصله مداد با چشم شما همواره ثابت باشد.



طراحی کنید:

مطابق با تصاویر زیر اشیایی ساده را انتخاب کرده و یک مدل طبیعت بی‌جان بچینید. محورهای اصلی مدل خود را به وسیله خطوط کم‌رنگ ترسیم کنید و سپس به وسیله ابزار طراحی خود قسمت‌های مختلف مدل را اندازه‌گیری کنید. این اندازه‌ها را با علامت‌های کوچکی روی محورها مشخص کنید. حال مدل را در قالب شکل‌های هندسی ساده‌ای تصور کنید. این اشکال چون ساده و متقارن هستند برای طراحی آسان‌تر می‌باشند. می‌توانید این شکل‌ها را با خطوط کم‌رنگی ترسیم کنید. در آخر با خطوطی پررنگ تر طراحی خود را کامل کنید. تلاش کنید در طول مدت طراحی دائماً به مدل نگاه کنید و آن را با طراحی خود مقایسه کنید.



به وسیله چسب یک طلق شفاف را روی یک کادر مستطیل که از یک مقوا بریده‌اید، بچسبانید. به کمک یک ماژیک و خط‌کش روی طلق، خطوط عمودی و افقی منظم ترسیم کنید تا به صورت سطحی چهارخانه دربیاید. کاغذ طراحی خود را هم به وسیله خطوط به صورت چهارخانه دربیورید. حال یک مدل انتخاب کنید، برای مثال یک درخت و مانند تصاویر زیر کادر را مانند پنجره در مقابل آن قرار دهید. از یک نقطه ثابت به مدل نگاه کنید و با گرفتن اندازه‌های آن روی چهارخانه‌های طلق، به صورت مشابهی اشکال را روی کاغذ شطرنجی ترسیم کنید. **توجه کنید که هنگام نگاه کردن به مدل، همواره سر شما در یک نقطه ثابت باشد.**



ظروف زیر آثار فرهنگی و متعلق به دوره‌های تاریخی گذشته هستند. هر کدام از این اشیا تناسبات و اندازه‌های ویژه خود را دارند. برخی استوانه مانند، برخی کره‌ای شکل و برخی عریض می‌باشند. به مانند تصاویر زیر، عکس‌هایی از ظروف قدیمی پیدا کنید و آنها را برحسب شباهت تناسباتشان دسته‌بندی کنید.



▲ از راست به چپ: پارچ سفالی منسوب به هنر ری، قرن ششم هجری قمری - ظرف درب دار سفالی، هنر ایلخانی، قرن هفتم هجری قمری - جام سفالی، هنر کاشانی، قرن هفتم هجری قمری.

خودارزیابی:

♦ طراحی‌های هنرمندان دیگر را ببینید و دقت کنید که آنها از چه روش‌هایی برای ساده کردن مدل خود استفاده کرده‌اند.

♦ فکر کنید چگونه مشاهده و قیاس اجزا می‌تواند به بهتر شدن تناسبات در طراحی کمک کند؟





ساده‌سازی

درس دوم

در پایان این درس از شما انتظار می‌رود :

- ◆ در طراحی‌های مختلف روش ساده‌سازی فرم‌ها را تشخیص دهید؛
- ◆ آثار میراث فرهنگی ایران و جهان از کدام اشکال طبیعی الهام گرفته‌اند؛
- ◆ تأثیر ساده‌سازی و اغراق را در طراحی‌های کاریکاتوری درک کنید؛
- ◆ برای بهتر نشان دادن حالت بدن، در طراحی روابط اجزای بدن اغراق کنید.

فکر کنید:

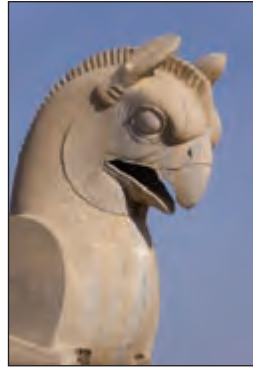
اشیای زیر متعلق به دوره‌های تاریخی مختلفی هستند. تشخیص هر کدام از حیوانات ترسیم شده به نظر آسان است. آیا این حیوانات به صورت واقعی خود ترسیم شده‌اند؟ چه تفاوتی با تصویر واقعی دارند؟ می‌بینیم که شکل این حیوانات ساده شده است.



▲ از راست به چپ: بشقاب سفالی، هنر صفوی، قرن یازدهم هجری قمری - بیکره سفالی گره‌نشسته، هنر سلجوقی، قرن ششم هجری قمری - بز وحشی برنزی، هنر هخامنشی، حدود ۲۵۰۰ سال پیش.

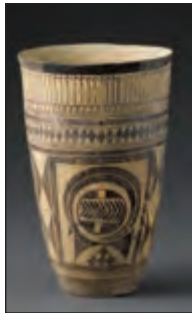
ساده‌سازی یکی از راه‌هایی است که هنرمندان برای بیان بهتر خود از آن استفاده می‌کنند. هنرمندان در بیشتر شاخه‌های هنری از این روش برای نمایش شکل‌های تأثیرگذارتر استفاده می‌کنند. یک طراح خوب اغلب این توانایی را دارد که با ساده‌سازی یک شکل، شخصیت یا کاراکتر اصلی شیء را نمایش دهد. برای مثال به نشان تجاری (لوگو) صفحه بعد توجه کنید. می‌توانید ببینید هنرمند چگونه مدل اولیه را ساده‌سازی کرده و به شکل نهایی رسیده است. حال می‌توانید بگویید نشان نهایی حاوی چه ویژگی‌هایی از مدل اولیه است؟ این ویژگی‌ها خصوصیات اصلی مدل مانند سرعت، قدرت و چالاکی مدل را نشان می‌دهند. به این خصوصیات ویژگی‌های بیانی طراحی می‌گویند.





▲ از راست به چپ: نشانه هواپیمایی هما، طراحی ادوارد زهرابیان - تندیس برنده اسطوره‌ای هما در تخت جمشید، حدود ۲۵۰۰ سال پیش، هنر هخامنشی - قوش ایرانی.

تصاویر زیر اشکال ساده شده‌ای از حیوانات را در هنرهای باستانی ایران نشان می‌دهد. آیا این حیوانات را تشخیص می‌دهید؟ می‌دانید چه ویژگی‌های اصلی از حیوانات مورد نظر در این تصاویر مورد توجه هنرمند قرار گرفته است؟ همان‌طور که می‌بینید برخی از ویژگی‌های خاص حیوانات توسط هنرمندان تشدید شده است؛ برای مثال سر یا دندان‌ها یا شاخ‌ها بزرگ‌تر شده‌اند و کاملاً مانند شکل طبیعی نمایش داده نشده‌اند. پس ساده‌سازی در طراحی می‌تواند اغلب با اغراق در برخی ویژگی‌های ظاهری همراه باشد. چنین امری باعث تشخیص ساده‌تر موضوع می‌شود.

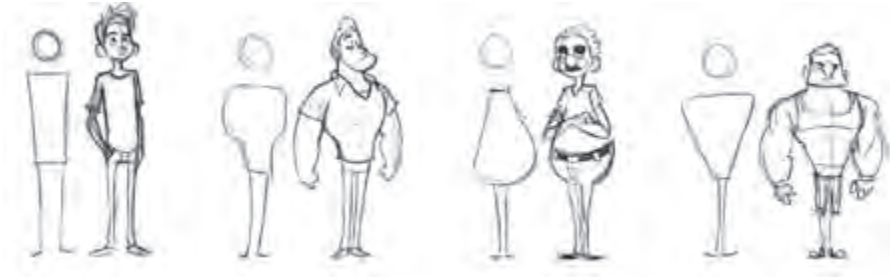


▲ از راست به چپ: بشقاب نقره با طرح شیردال، سغد، قرن اول هجری قمری - عودسوز سلجوقی، دوره اسلامی - گوزن سفالی، تپه مارلیک، گیلان، حدود ۳۰۰۰ سال پیش - نقش بز کوهی روی سفال، حدود ۳۰۰۰ سال پیش، شوش، خوزستان

طراحان کاریکاتور از همین روش برای متفاوت نشان دادن موضوعات خود استفاده می‌کنند. به چهره‌های کارتونی پایین نگاه کنید. حالت هر کدام از این چهره‌ها متفاوت است. این تفاوت به علت تشدید ویژگی‌های چهره‌ها می‌باشد. چانه برخی از چهره‌ها بزرگ‌تر و برخی تیزتر است. فرم سر برخی از این چهره‌ها گردتر و برخی بیضی است.



حال به شخصیت‌های تصویر زیر نگاه کنید. چه تفاوتی دارند؟ چگونه این تفاوت‌ها در طراحی اولیه (سمت چپ) این شخصیت‌ها نشان داده شده‌اند؟ برخی از این شخصیت‌ها کشیده و برخی عریض هستند. همین‌طور بالاتنه و پایین‌تنه برخی تفاوت دارد. طراحی‌های اولیه با اشکال ساده هندسی این تفاوت‌ها را نمایش داده‌اند.



در تصویر پایین مراحل مختلف کامل شدن شخصیت‌های کارتونی با شکل‌های ساده هندسی را مشاهده می‌کنیم. طراحی با شکل‌های ساده هندسی شروع شده و در مراحل بعدی جزئیات بیشتری به تصویر اضافه می‌شود. در نهایت تصویر رنگ‌آمیزی می‌شود.



مراحل طراحی اولیه تا اجرای نهایی دو شخصیت از مجموعه پویانمایی طوطی‌نامه، تهیه‌کننده: محمد شعشی

اغراق در طراحی فقط محدود به شکل‌ها و چهره‌ها نیست. طراحان اغلب برای نمایش بهتر چیزها، حالات را در طراحی تشدید می‌کنند؛ برای مثال به حرکات بدن در طراحی‌های زیر نگاه کنید. آیا اغراق در این حالات نمایش این حرکات را بهتر نشان داده است؟ به خطوط قرمز و محورهایی که قسمت‌های اصلی بدن را نشان می‌دهند توجه کنید. این خطوط اغراق در حالات بدن را نشان می‌دهند.



طراحی کنید:

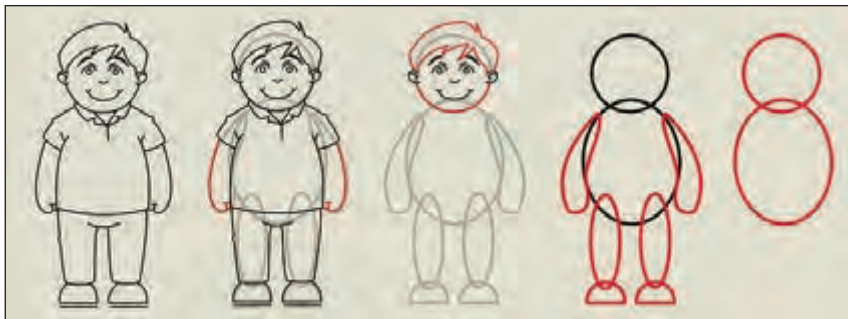
مجسمه‌های صفحه بعد را مشاهده کنید. سعی کنید با خطوط و شکل‌های هندسی ساده طراحی از این مجسمه‌ها ترسیم کنید. در حین طراحی به اغراق‌هایی که هنرمندان در فرم‌ها به کار برده‌اند، توجه کنید.





▲ از راست به چپ: پلاک مفرغی با نقش حیوان افسانه‌ای، هنر لرستان، حدود ۳۰۰۰ سال پیش - پرنده مفرغی، هنر خراسان، قرن پنجم و ششم هجری قمری - دسته ظرف به شکل بز بال دار، دوره هخامنشی - عودسوز برنزی، هنر خراسان، قرن یازدهم هجری قمری.

به طراحی‌های زیر نگاه کنید. با الهام از این طراحی یک شخصیت کارتونی طراحی کنید. مانند این تصاویر طراحی خود را از چند دایره و بیضی برای نشان دادن بدن شروع کنید. در مراحل بعدی طراحی خود را با اضافه کردن جزئیات کامل کنید. با تغییر اندازه و جابه‌جا کردن شکل‌های اولیه می‌توانید شخصیت‌های مختلفی خلق کنید. در پایان می‌توانید طراحی خود را به دلخواه رنگ کنید.



عکس‌هایی از بدن انسان در حالات مختلف پیدا کنید. مانند تصاویر زیر، فیگورهای خطی ساده‌ای ترسیم کنید. می‌توانید جای مفصل‌های دست و پا دایره‌های کوچکی بگذارید. سعی کنید با اغراق در خطوط و کشش‌ها در طراحی خود، حالات بدن را تشدید کنید.



خودارزیابی:

- ◆ اشیای میراث فرهنگی و طراحی‌های مختلف را مشاهده کنید، شکل اولیه چگونه و با چه هدفی تغییر کرده است؟
- ◆ فکر کنید چگونه ساده‌سازی و اغراق می‌تواند به بیان بهتر در طراحی کمک کند؟





طراحی حالت

درس سوم

در پایان این درس از شما انتظار می‌رود:

- ◆ قادر باشید طراحی خود را با آزمون و خطا کامل‌تر کنید؛
- ◆ تشخیص دهید که در آثار تصویری ایران و جهان از کدام نوع طراحی استفاده شده است؛
- ◆ پیش‌طرح و استفاده از آن را بشناسید.

فکر کنید:

دو تصویر زیر یک منظره از طبیعت و یک طراحی از آن را نشان می‌دهند. آیا طراحی درخت به اندازه تصویر واقعی آن دقیق و با جزئیات است؟ مشاهده می‌کنیم که طراحی بسیار ساده‌تر از تصویر واقعی است و به همان اندازه دقیق نمی‌باشد. اما با این حال به آن شبیه است.



دو ردیف طراحی‌های صفحه بعد را مشاهده کنید. تفاوت این طراحی‌ها در چیست؟ آیا شکل‌های این طراحی‌ها با یک نوع خط ترسیم شده‌اند؟ در کدام طراحی‌ها خطوط تکرار شده‌اند؟ نگاره‌های ردیف بالا، با خطوط منحنی و دقیق طراحی شده‌اند. اما در ردیف پایین، خطوط شکسته و پرتعداد هستند. حال فکر کنید دلیل تکرار خطوط توسط طراح چیست؟ به نظر می‌آید که طراحان برای تصحیح طراحی و دقیق‌تر شدن شکل‌ها خطوط خود را تکرار کرده‌اند. هر خط جدیدی که ترسیم می‌شود با مدل مقایسه شده و تلاش می‌شود خطوط بعدی بهتر و دقیق‌تر از خط قبلی ترسیم شود. پس یکی از راه‌های رسیدن به تناسبات دقیق‌تر در طراحی انجام آزمون و خطا با تکرار خطوط است. می‌بینیم که تکرار خطوط حس و حال متفاوتی به طراحی می‌دهد.



▲ از راست به چپ: گل ختمی اثر شفیع عباسی، قرن یازدهم هجری، مکتب اصفهان – مرد جوان اثر معین مصور، قرن یازدهم هجری، مکتب اصفهان – مرد و گربه اثر رضا عباسی، قرن یازدهم هجری، مکتب اصفهان



▲ از راست به چپ: گلدان، پرتره و نمایی از میز و اشیاء اثر آلبرتو جیاکومتی طراح ایتالیایی

تصاویر زیر نمونه‌ای از طراحی با خطوط آزاد را نشان می‌دهد. آیا در این طراحی جزئیات مدل دیده می‌شود؟ آیا با وجود نداشتن جزئیات باز هم می‌توان مدل طراحی را تشخیص داد؟ می‌بینیم که بدون دیدن جزئیات هم می‌توان از روی شکل کلی مدل را تشخیص داد.

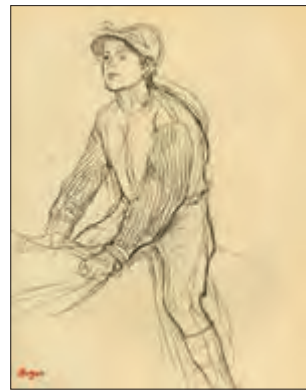


بسیاری از طراحان کار خود را با یک پیش‌طرح کلی شروع می‌کنند. این طراحی اولیه معمولاً برای انجام یک اثر دیگر مانند نقاشی به کار می‌رود و طراحان به تدریج با اضافه کردن خطوط دقیق‌تر جزئیات بیشتری به طراحی خود اضافه می‌کنند. این پیش‌طرح‌ها تنها حالت مدل را نشان می‌دهند و ناتمام به نظر می‌آیند. اشیاء معمولاً از دور به همین شکل و بدون جزئیات دیده می‌شوند.



▲ از راست به چپ: دو پیش‌طرح از شتر سوار، نگارگری ایرانی - دون کیشوت اثر هونوره دومیه، طراح فرانسوی

طراحی‌های زیر اثر ادگار دگا طراح فرانسوی است. می‌توانید در این تصاویر مراحل مختلف کامل شدن پیش‌طرح کم‌رنگ تا طراحی کامل را مشاهده کنید. تکرار خطوط به طراح امکان می‌دهد خطاهای خود را تصحیح و یا جزئیات بیشتری به طراحی خود اضافه کند.



▲ از راست به چپ: طراحی از سوارکاران و طراحی از ویولن‌نواز اثر ادگار دگا، هنرمند فرانسوی، قرن نوزدهم میلادی

طراحی کنید:

مانند طراحی‌های پایین، به وسیله ابزار طراحی خود توده‌ای ابرمانند از خطوط ترسیم کنید. کم‌کم شکل توده را به یک پرتو نزدیک کنید و بخش‌هایی کلی از آن را با تکرار خطوط متراکم تیره کنید تا به تدریج شبی از اجزای صورت دیده شود. این کار را تا زمانی که به جزئیات مورد نظر خود برسید، انجام دهید.



تصویری از یک حیوان پیدا کنید. مانند طراحی های زیر سعی کنید با خطوطی روان طراحی آزاد از آنها ترسیم کنید. نگران انجام خطا در طراحی خود نباشید. در هر مرحله می توانید با اضافه کردن خطوطی صحیح تر طراحی خود را تصحیح کنید. برای این کار به صورت مکرر طراحی خود را با مدل مقایسه کنید. تلاش کنید جزئیات طراحی مانند چشم ها را در مرحله آخر اضافه کنید. طراحی شما می تواند حالتی ناتمام داشته باشد.



تصاویری از حیوانات مختلف پیدا کنید. مطابق تصاویر پایین، با ترسیم محورهای با خطوط رنگی تناسبات اصلی طراحی را ترسیم کنید. در مرحله بعدی با ترسیم خطوطی ساده، حالت کلی حیوانات را طراحی کنید. ضرورتی ندارد نتیجه نهایی در جزئیات شبیه به مدل اولیه باشد.



تصویر یک شیء تاریخی مانند مجسمه زیر را انتخاب کنید. مانند طراحی های پایین، با اشکال هندسی ساده طراحی خود را شروع کنید. در ادامه با تکرار آزادانه خطوط یک حالت کلی از شیء را ترسیم نمایید. توجه داشته باشید ضرورتی ندارد جزئیات شیء را طراحی کنید.



مجسمه برنزی اسب، هنر خراسان، قرن هفتم هجری قمری.

خودارزیابی:

- ♦ طراحی از حالت چه ویژگی هایی دارد و تفاوت شکل های کلی و جزئی در طراحی چیست؟
- ♦ چگونه آزادانه و با تکرار خطوط، طراحی کنیم؟



ترکیب بندی

درس چهارم

در پایان این درس از شما انتظار می‌رود :

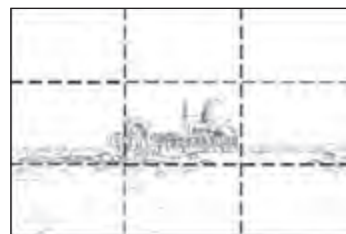
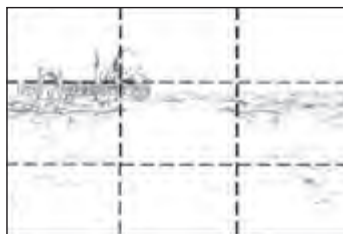
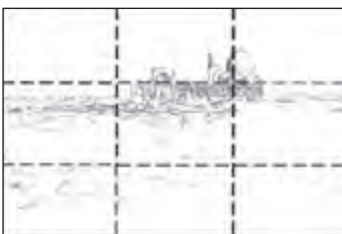
- ♦ با مفهوم ترکیب بندی آشنا و در تصاویر مختلف آن را تشخیص دهید؛
- ♦ انواع ترکیب بندی و کاربردهای آنها را تشخیص دهید؛
- ♦ برای موضوع خود یک ترکیب بندی مناسب انتخاب و آن را اجرا کنید.

فکر کنید:

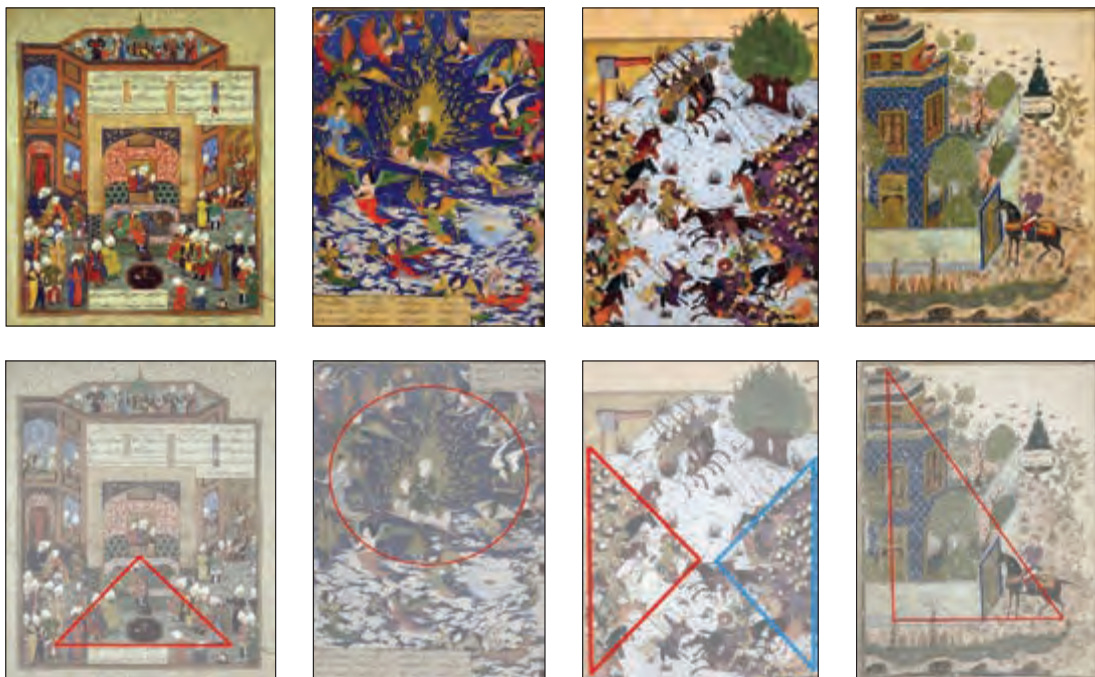


در این تصویر، اندازه تابلوها چه تفاوتی با هم دارد؟ می‌بینیم که برخی از تابلوها افقی و برخی عمودی هستند. همین‌طور برخی کشیده‌تر و برخی مربع هستند. حال فکر کنید که آیا موضوع هر تابلو به اندازه آن مربوط است؟ به نظر می‌آید که ترکیب هر تابلو با موضوع آن تناسب دارد؛ برای مثال تصویر درخت به دلیل کشیدگی آن برای یک کادر مربع مناسب نیست یا برای منظره یک کادر افقی مناسب‌تر است.

تصاویر زیر را با دقت مشاهده کنید. موضوع این تصاویر یکسان است اما چه چیزی در این تصاویر تغییر کرده است؟ می‌بینیم که محل قرارگیری ساختمان در هر کدام از این تصاویر متفاوت است. گویا هنرمند تلاش دارد بهترین ترکیب را برای طراحی خود انتخاب کند. قرارگیری عناصر تصویر در کادر را ترکیب بندی می‌نامند. برخی از فواصل در تصویر مکان‌های مناسب‌تری برای نمایش عناصر تصویر هستند؛ برای مثال فواصل یک سوم که در تصاویر زیر به صورت خط چین مشاهده می‌کنید. به این گونه فواصل تقسیمات طلایی می‌گویند.

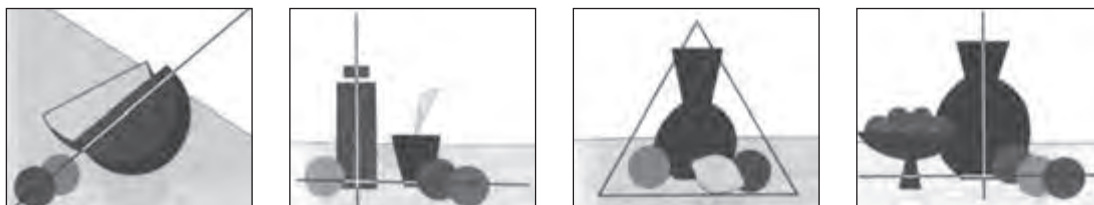


انتخاب ترکیب بندی یکی از مهم ترین ابزارهای هنرمندان است که به بیان موضوع آنها در تصویر کمک می کند. به نگاره های پایین دقت کنید. آیا می توانید ترکیب بندی کلی عناصر این نگاره ها را تشخیص دهید. در ردیف پایین تر می توانید ترکیب بندی کلی نگاره ها را که با خطوط رنگی نمایش داده شده مشاهده کنید. می توانید ببینید که با وجود تعدد عناصر تصویر، ترکیب بندی کلی نگاره ها به صورت اشکال هندسی ساده است. معمولاً اولین ایده هنرمندان برای خلق تصویر با چنین اشکال ساده ای آغاز می شود.



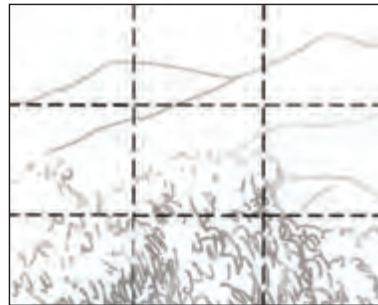
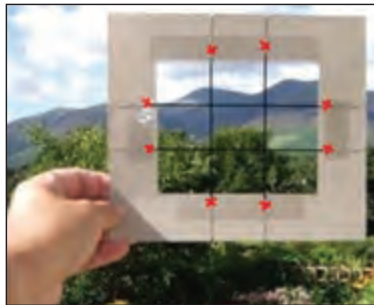
▲ از راست به چپ: نگاره «رسیدن همای به در کاخ همایون» از دیوان خواجوی کرمانی، مکتب بغداد قرن هفتم هجری قمری - نگاره «نبرد بزرگ کیخسرو» از شاهنامه بایسنقری، قرن نهم هجری قمری، مکتب هرات - نگاره «معراج پیامبر» از خمسه تهماسبی قرن دهم هجری قمری، اثر سلطان محمد نگارگر، مکتب دوم تبریز - نگاره «طبع آزمایی فردوسی در برابر سلطان محمود» از شاهنامه تهماسبی، قرن دهم هجری قمری، مکتب دوم تبریز.

تصاویر پایین طرح هایی ساده با ترکیب بندی های متفاوت را نشان می دهند. هر کدام از این ترکیب بندی ها چه احساسی را منتقل می کند؟ برخی از این ترکیب بندی ها متقارن هستند. این نوع ترکیب بندی ها حس تعادل و ایستایی را در تصویر بیشتر می کنند. بعضی از ترکیب بندی ها نامتقارن و یا مایل هستند. این ترکیب بندی ها احساس عدم تعادل یا حرکت را به بیننده القا می کنند.



طراحی کنید:

از داخل یک مقوا به کمک قیچی یک مستطیل را ببرید. هر یک از اضلاع داخلی مستطیل را به سه قسمت تقسیم کنید و با یک مداد روی آن علامت بزنید. مانند تصویر سمت چپ، با مقداری نخ این نقاط را به هم وصل کنید و با چسب نواری روی مقوا بچسبانید. این وسیله منظره یاب نام دارد. از درون این کادر محیط اطراف خود را نگاه کنید و یک منظره با ترکیب بندی مناسب برای طراحی انتخاب نمایید. این ترکیب را طراحی کنید و در پایان به دلخواه رنگ آمیزی نمایید.



در محیط اطراف خود یک صندلی یا مبل را انتخاب کنید. روی کاغذ یک طراحی محیطی ساده از مدل ترسیم کنید به صورتی که درون آن سفید باشد. به تناسب با مدل یک کادر مربع یا مستطیل دور آن ترسیم کنید. در مرحله بعد با ابزار طراحی خود محیط اطراف مدل را به رنگ تیره یکدست دریاورید. در طراحی، این محیط تیره را فضای منفی شیء می نامند و فضای سفید رنگ که مدل را نشان می دهد فضای مثبت می نامند.



چند ترکیب بندی ساده از یک خانه روستایی در یک مزرعه طراحی کنید. می توانید با بالا یا پایین بردن خط افق و یا بزرگ و کوچک کردن خانه به این ترکیب بندی ها تنوع بدهید. می توانید نتیجه نهایی را به دلخواه رنگ آمیزی کنید.



به معماری ساختمان در نگاره زیر توجه کنید. در نگارگری ایرانی ترسیم معماری اهمیت زیادی در ترکیب بندی تصویر دارد. مانند تصویر زیر، یک نگاره ایرانی که در آن ساختمان ترسیم شده است را انتخاب نمایید. با خطوط رنگی خط های هندسی مربوط به ساختمان را مشخص کنید. با رنگ دیگری خطوط مربوط به حاشیه تصویر و کتیبه ها را ترسیم کنید. در مورد ترکیب بندی کلی نگاره فکر کنید. می توانید در یک طراحی دیگر همین کار را با پیکره ها و درختان انجام دهید.



نگاره ای از خمسه نظامی اثر کمال الدین بهزاد، مکتب هرات، قرن نهم هجری قمری ▲

خودارزیابی:

- ♦ ترکیب بندی چیست و هنرمندان چگونه آن را به کار می گیرند؟
- ♦ ترکیب بندی های مختلف چه احساسی را به بیننده منتقل می کنند؟



تصویر سازی

فصل دوم





انواع خط

درس اول

در پایان این درس از شما انتظار می‌رود:

- ◆ انواع خطوط را بشناسید و نمونه‌های مختلف خط را در آثار مختلف تصویرسازی تشخیص دهید؛
- ◆ توانایی ایجاد انواع خطوط را با ابزار و وسایل و مواد مختلف داشته باشید؛
- ◆ مفهوم تصویرسازی را بیان کنید؛
- ◆ تصاویر ذهنی خود را با استفاده از خطوط مختلف بکشید.

فکر کنید:



آیا تا به حال به تنوع خطوط در پدیده‌های مختلف دقت کرده‌اید؟ آیا توجه کرده‌اید که در هر یک از آثار، تصویری که می‌بینید از چه نوع خطی (نازک، ضخیم، بلند، کوتاه و...) استفاده شده است؟

خط یکی از مهم‌ترین عناصر (القبای) تصویر است که با آن سطوح و حجم‌های مختلف به‌سادگی تصویر می‌شود. خطوط از نظر نوع (خط مستقیم، منحنی و شکسته)، حالت (خط عمودی، افقی و مورب)، اندازه (خط کوتاه و بلند)، ضخامت (خط نازک، ضخیم و خطی که ضخامت آن از ابتدا تا انتها متفاوت است)، رنگ (خط سیاه، سفید، رنگی یا خطی که از ابتدا تا انتها به رنگ‌های مختلف دیده می‌شود) و بافت (خط ساده و ممتد، نقطه‌چین یا بریده‌بریده و بافت دار) با هم تفاوت دارند. در آثار زیر، نمونه‌های متنوع خطوط را به دقت ببینید و با هم مقایسه کنید.



▲ نمونه خطوط منحنی، تصویرگر: کیانوش غریب بور، روان‌نویس



▲ از دو لقمه چرب و نرم، تصویرگر: شهرزاد شوشتریان، مداد رنگی



▲ نمونه خط بافت‌دار در پرنده، تصویرگر: محسن حسن‌پور، مرکب روی کاغذ خیس، با الهام از نقش تزئینی دوره هخامنشی