





فضا و عمق

درس اوّل

در پایان این درس انتظار می‌رود:

- ◆ مفهوم فضا را درک و تفاوت‌ها و شباهت‌های فضاهای مختلف را بیان کنید.
- ◆ با مشاهده دقیق یک منظره، اندازه اشیای واقعی (بزرگی) دور یا نزدیک را تشخیص دهید.
- ◆ با آشنایی با مفهوم پرسپکتیو و استفاده از انواع آن، آثار هنری مختلف خلق کنید.

فکر کنید:

وقتی در یک فضای بسته مانند اتاق هستیم، فضای اطراف ما با دیوارها محدود شده است. این یک فضای معماری است که ما می‌توانیم در آن حرکت و زندگی کنیم. حال فکر کنید آیا فضاهای معماری دیگری را هم قبلاً تجربه کرده‌اید؟ برای مثال فضاهای بناهای تاریخی یا فرهنگی مثل موزه یا مسجد؟ چه حس متفاوتی در این فضاها دریافت کردید؟



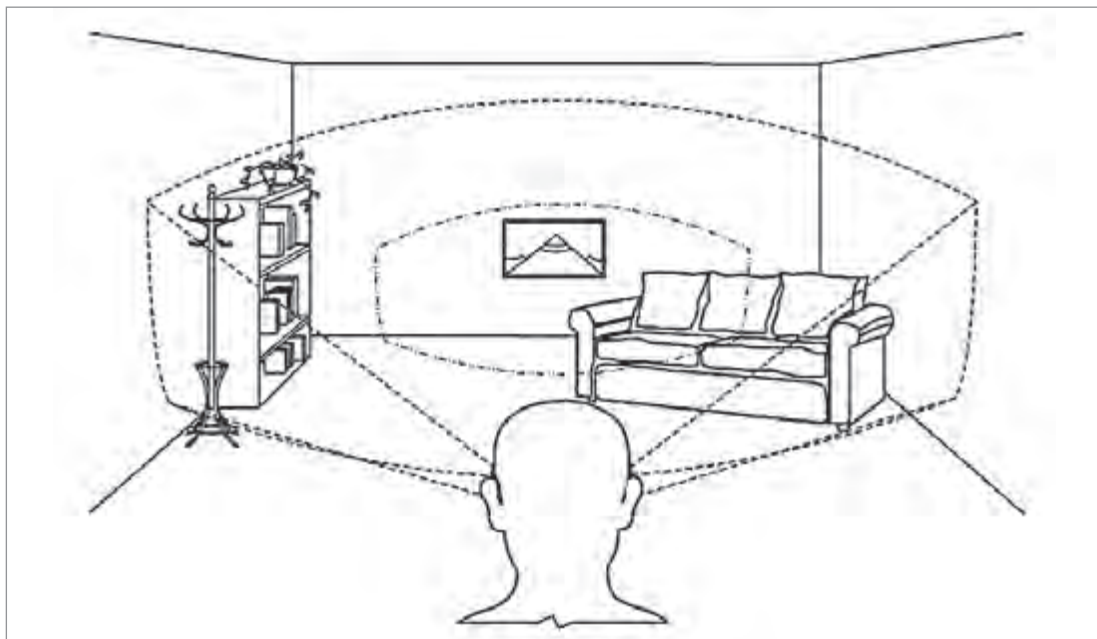
▲ بخشی از شبستان مسجد وکیل در شیراز، قرن دوازدهم هجری قمری، هنر زندیه



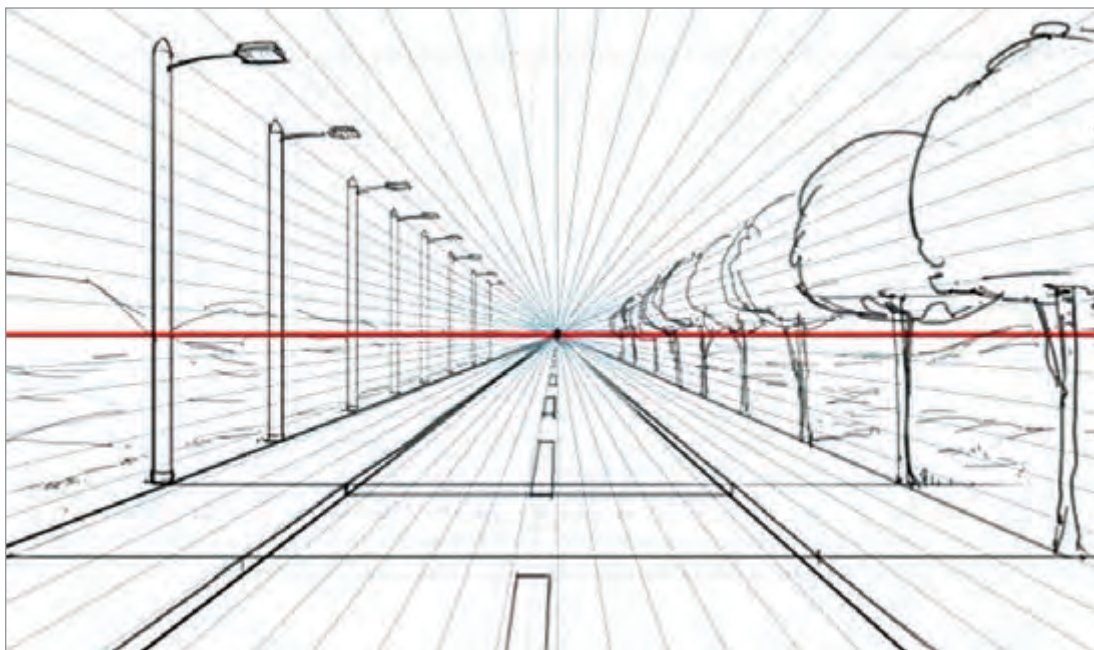
فضاهای مختلف می تواند احساسات متفاوتی را در ما ایجاد کند. در فضاهای بزرگ احساس آزادی بیشتری داریم. بعضی فضاها احساس امنیت و آرامش به ما می دهند و در بعضی فضاها احساس محدود بودن می کنیم. به طراحی های زیر نگاه کنید. این طراحی ها از فضاهای معماری انجام شده است. این دو چه تفاوتی با هم دارند؟ یکی از طراحی ها فضای داخلی را نشان می دهد و دیگری نمای بیرونی معماری.



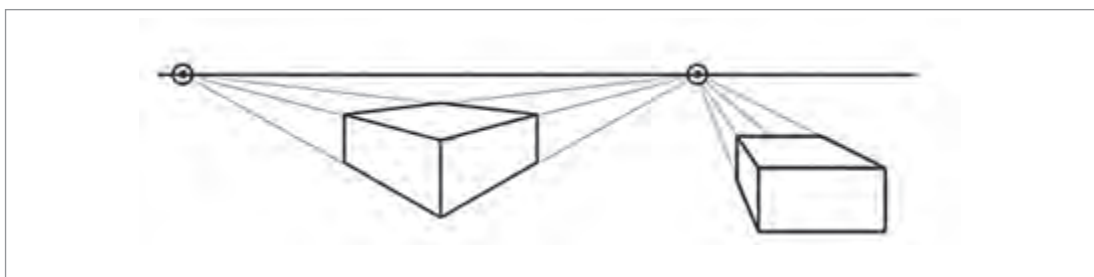
به یک فضای باز مانند پارک بروید. این فضا چه تفاوتی با فضای خانه دارد؟ فضای اطراف ما با چیزی مثل دیوار یا حصار احاطه نشده است و ما می توانیم مکان ها یا چیزهای دورتر را ببینیم. حال در یک نقطه بی حرکت بنشینید و بدون تکان دادن سر خود فضای اطراف خود را تماشا کنید. چه اندازه از محیط اطراف خود را می بینید؟ به این بخش از فضای دیداری میدان دید می گویند. میدان دید مثل یک مخروط فرضی است که چشمان ما در رأس آن قرار دارند. چشمان ما به هر سمتی باشند، آن بخش از فضا در میدان دید ما قرار می گیرد.



این بار وقتی در کوچه یا خیابان هستید به نقطه‌ای دورتر در انتهای آن خیره شوید. می‌توانید اشیای دورتر را در عمق ببینید. به تیرهای برق نگاه کنید. وقتی دورتر می‌شوند چه تغییری می‌کنند؟ می‌توانیم ببینیم که خانه‌ها و انسان‌ها هم هرچه دورتر می‌شوند کوچک‌تر به نظر می‌آیند. حال به خطوط مستقیمی که از شما دور می‌شوند مانند خط‌های کف خیابان، سیم‌های برق و خطوط ساختمان‌ها نگاه کنید. این خطوط به سمت نقطه‌ای در عمق میدان دید شما حرکت می‌کنند. این نقطه را نقطه‌گریز می‌نامند. در طراحی می‌توانیم با کمک قواعد هندسی این روابط را در یک منظره به تصویر بکشیم. به این کار ژرف‌نمایی یا پرسپکتیو گفته می‌شود. به تصویر پایین دقت کنید. خطوطی که به سمت نقطه‌گریز امتداد یافته‌اند چه نسبتی با هم دارند؟ آیا می‌توانید تعدادی از این خطوط را نام ببرید؟ خطی که نقطه‌گریز روی آن قرار دارد خط افق نامیده می‌شود.

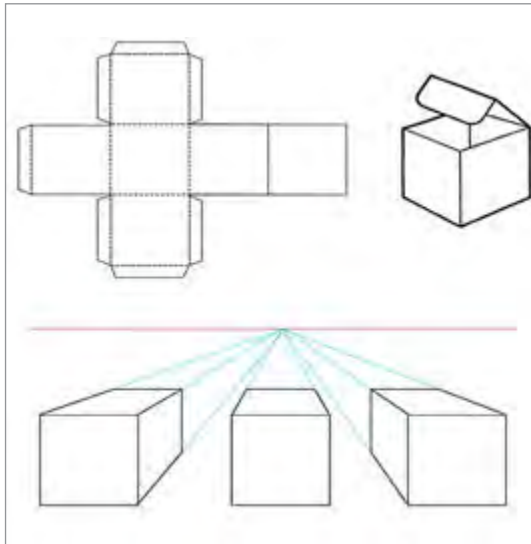


در حالت ساده مانند مثال خیابان یک نقطه‌گریز در تصویر وجود دارد. به این تصویر پرسپکتیو یک نقطه‌ای می‌گویند. به پرسپکتیوهای طراحی شده زیر دقت کنید. پرسپکتیو دو مکعب مستطیل با یکدیگر چه تفاوتی دارند؟ خطوط مکعب مستطیل سمت چپ به چند نقطه‌گریز منتهی می‌شود؟ آیا تصویر این مکعب مستطیل واقعی‌تر به نظر می‌آید؟ می‌توانیم ببینیم که همه نقطه‌های گریز روی خط افق قرار دارند. پرسپکتیو با سه نقطه‌گریز هم وجود دارد.



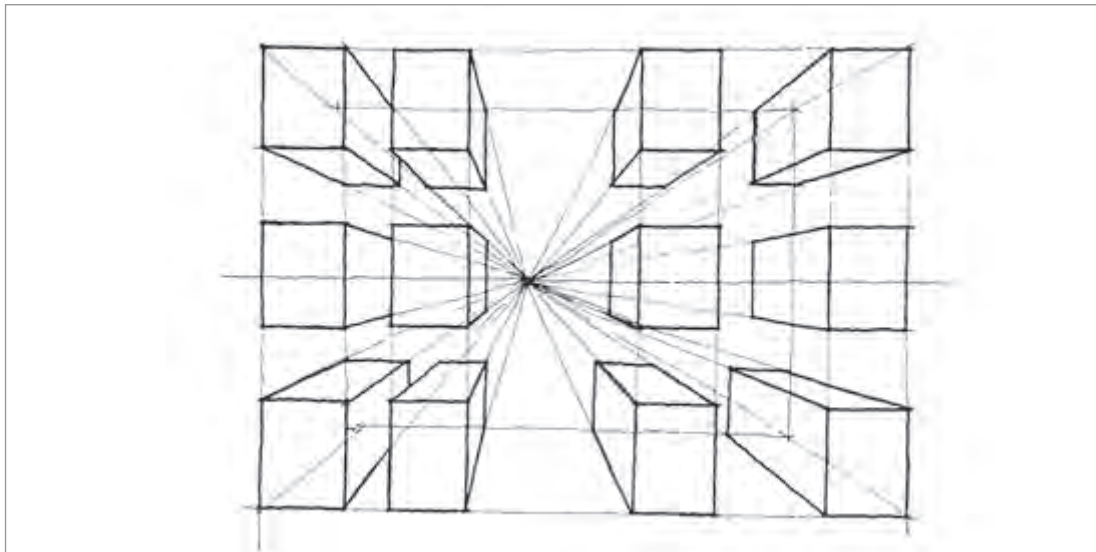
طراحی کنید:

الگوی تصویر زیر را روی یک مقوای سفید پیاده کنید و بعد از بریدن خط دور آن، خطوط نقطه چین را تا کنید و با چسباندن لبه‌های آن یک مکعب ساده بسازید. مکعب را دقیقاً در مقابل صورت قرار دهید و آنچه را می‌بینید به کمک یک خط کش طراحی کنید. در این حالت یک مربع می‌بینید. حال همانند تصویر وسط پایین از کمی بالاتر به مکعب نگاه کنید تا سطح بالایی مکعب را هم ببینید. اگر دقت کنید متوجه می‌شوید که دو ضلع مربع بالایی هنگام

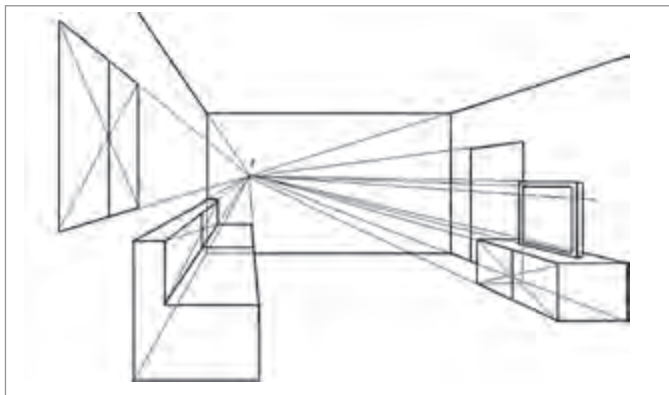
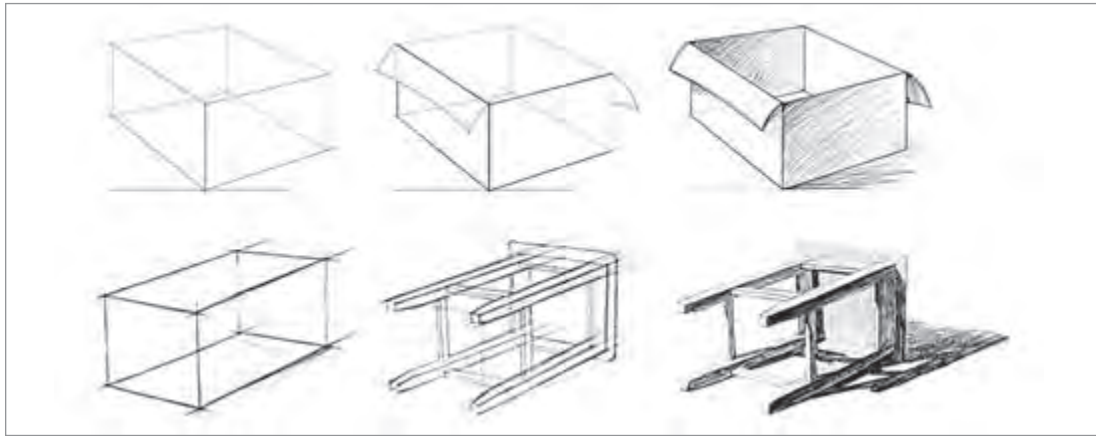


دور شدن به هم نزدیک می‌شوند. سعی کنید آن را طراحی کنید. دو ضلع بالایی را با خطوطی به رنگ متفاوت امتداد دهید تا در یک نقطه همدیگر را قطع کنند. خطی افقی در این نقطه ترسیم کنید. حال مکعب را از کنار تماشا کنید. می‌توانید وجه بالا و کناری مکعب را مشاهده کنید. برای ترسیم آن مربع دیگری در کنار مربع اولیه ترسیم کنید. رأس‌های مربع را به همان نقطه روی خط افقی متصل کنید و اضلاع دیگر مکعب را روی خطوط مشخص کنید. می‌توانید در سمت دیگر هم مکعبی از جهت مقابل ترسیم کنید.

روی یک صفحه سفید مربع و مستطیل‌هایی با اندازه‌های متفاوت ترسیم کنید. یک نقطه روی کاغذ ترسیم کنید و با خطوط مستقیم رأس‌های این اشکال را به آن نقطه متصل نمایید. حال می‌توانید حجم‌های مکعب و مکعب مستطیل مختلفی طراحی کنید. این تمرین را با جابه‌جا کردن جای نقطه روی کاغذ تکرار کنید.

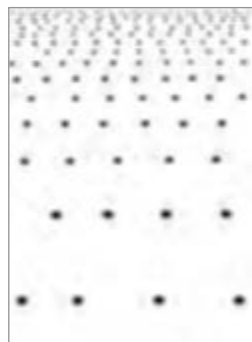


اشیای اطراف خود را به کمک فرم‌های ساده شده هندسی ترسیم کنید. برای این کار آن‌ها را درون یک مکعب مستطیل فرض کنید و با ترسیم نقطه گریز، آن را به پرسپکتیو ببرید. اگر تمایل دارید، این اشیا را در یک پرسپکتیو دو نقطه‌ای ترسیم نمایید. می‌توانید به تدریج اشیای پیچیده‌تری را طراحی کنید.



بخشی از فضای داخلی یا خارجی خانه خود را با استفاده از خطوط بکشید. در ابتدا خطوط موازی با هم را پیدا کنید. تلاش کنید با ترسیم امتداد این خطوط، نقطه گریز را مشخص و پرسپکتیو را کامل نمایید.

به تصاویر زیر نگاه کنید. هنرمندان به روش‌های دیگری عمق و دوری و نزدیکی اشیا را نشان داده‌اند: با هم‌پوشانی اشکال مختلف، با تفاوت تیرگی و روشنایی در پیش‌زمینه و پس‌زمینه تصویر، با ایجاد بافت و تغییر آن هنگام دور شدن و با تغییر رنگ از رنگ‌های گرم در جلو به رنگ‌های سرد در عمق تصویر. به این روش پرسپکتیو جوی می‌گویند. یک طراحی ترسیم کنید و به دلخواه از هر کدام یک از این روش‌ها برای ایجاد عمق در آن استفاده کنید.



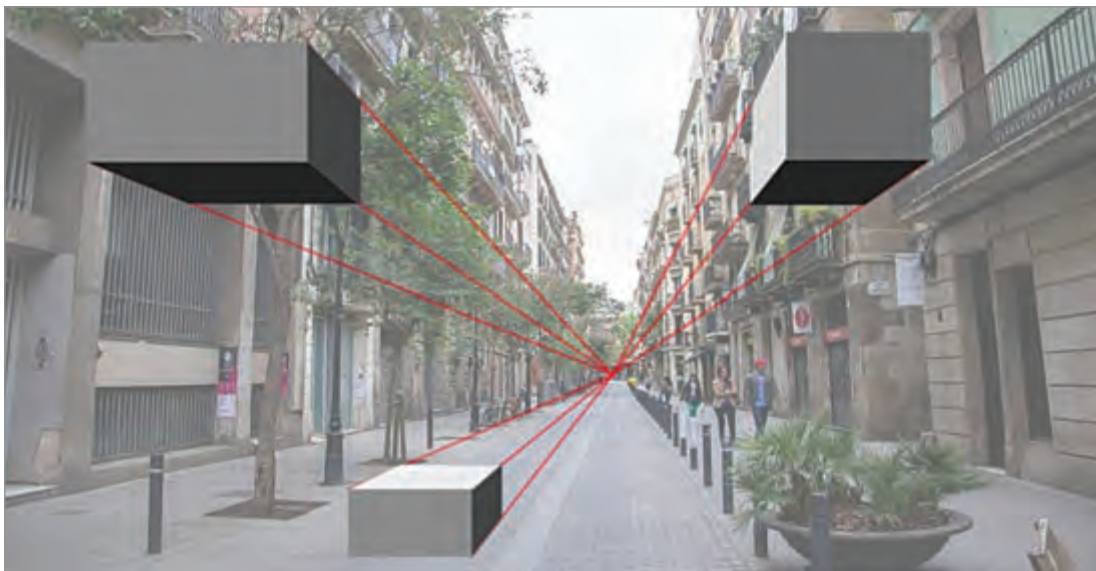
خودارزیابی:

- ♦ طراحی‌های هنرمندان دیگر از بناهای معماری را ببینید و دقت کنید که آن‌ها چگونه از پرسپکتیو برای ترسیم فضا استفاده کرده‌اند. عناصر پرسپکتیو مانند نقاط گریز و خطوط فرضی امتداد فرم‌ها را ترسیم نمایید.
- ♦ فکر کنید هنرمندان با چه ترفندهایی در آثار هنری، عمق و ژرفا را نمایش می‌دهند.

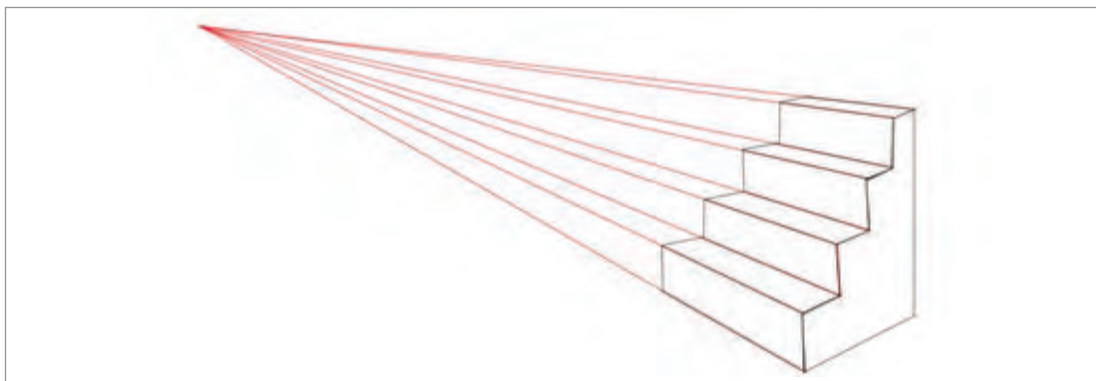


تجربیات بیشتر:

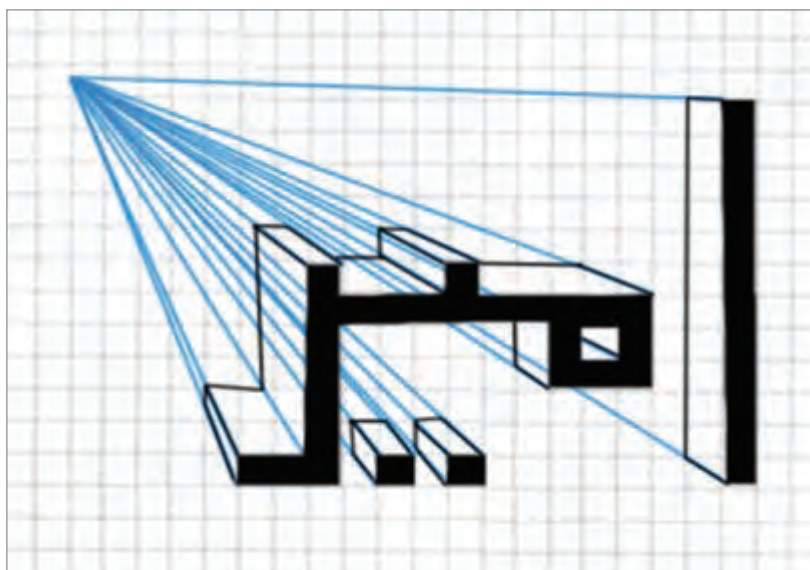
عکسی از یک منظره یا یک خیابان پیدا کنید. به کمک یک خط‌کش و یا ترسیم خطوط نقطه‌گریز و خط افق را در این تصویر مشخص نمایید. حال به کمک همین نقطه مکعب‌هایی فرضی در عکس ترسیم نمایید. این مکعب‌ها می‌توانند دور و نزدیک یا بالا و پایین باشند. می‌توانید اشکال پیچیده‌تر دیگری را هم در این پرسپکتیو ترسیم نمایید.



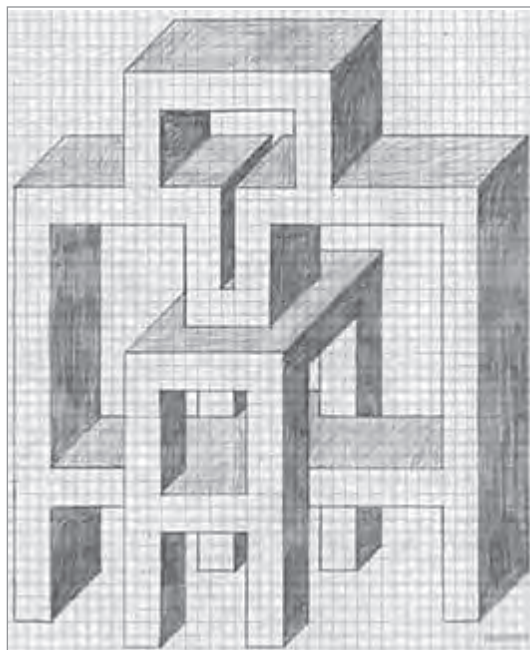
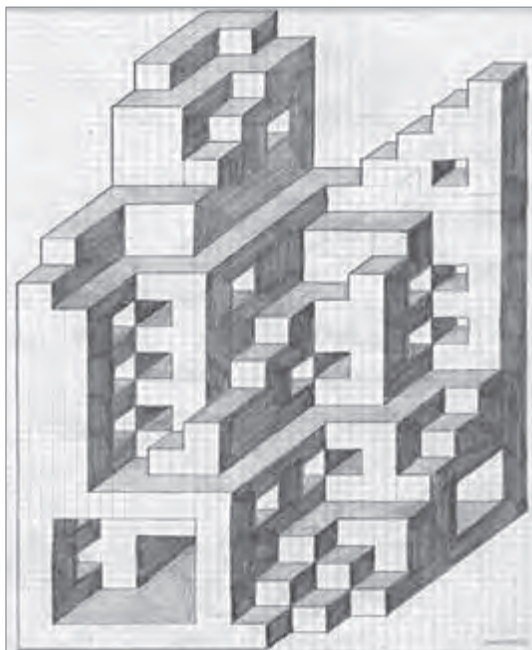
یک راه پله در منزل یا مدرسه را تماشا کنید. هر کدام از پله‌ها را شبیه به یک مکعب مستطیل فرض کنید. سعی کنید به وسیله یک پرسپکتیو یک نقطه‌ای آن را ترسیم کنید.



روی یک کاغذ شطرنجی اسم خود را به فرم هندسی بنویسید و آن را رنگ کنید. یک نقطه فرضی را روی کاغذ ترسیم کنید و رأس‌های اسم خود را به آن وصل نمایید. با ترسیم سطوح دیگر اسم خود به آن حجم دهید.



روی کاغذ شطرنجی سطوحی اتفاقی ترسیم کنید و با ترسیم سطوح جانبی به آن‌ها حجم بدهید. برای بهتر شدن نتیجه با دو خاکستری روشن و تیره این سطوح جانبی را سایه بزنید. دقت کنید که همه سطوحی که موازی هستند هم‌رنگ باشند. می‌توانید به همین روش سازه‌های معماری ساده‌ای ترسیم کنید.





نور و حجم

درس دوم

در پایان این درس انتظار می‌رود :

- ◆ با درک رابطه بین فرم اشیا با نور و سایه، آن را در آثار هنری خود نشان دهید.
- ◆ بخش‌های روشن، تیره و نیم سایه را در یک شیء تشخیص و آن‌ها را از هم تفکیک کنید.
- ◆ با ترکیب پرسپکتیو و سایه روشن در طراحی، تصاویری واقعی تر ترسیم کنید.

فکر کنید:

تصاویر زیر را تماشا کنید. یکی از این دو اثر هنری یک نقش برجسته دیواری و دیگری یک مجسمه است. می‌توانید تفاوت این دو اثر را توضیح دهید؟ حال به فرم‌های این دو اثر دقت کنید و ببینید در کدام یک، فرم‌ها برجسته تر هستند؟ فکر کنید دلیل برجسته به نظر آمدن این فرم‌ها چیست؟ می‌توانیم ببینیم که فرم‌های برجسته بیشتر در معرض نور هستند و سایه بیشتری ایجاد می‌کنند، برای همین هم به صورت حجم دیده می‌شوند.



▲ شیر زخمی، بخشی از نقش برجسته شکار آشوریانی پال پادشاه آشور، ۶۵۰ پیش از میلاد، کاخ شمالی نینوا، هنری آشوری



▲ مجسمه شیر لوتسرن، ۱۸۲۰ میلادی، سوئیس، هنر نئوکلاسیسیم





▲ پرتره جوان اثر معین مصور، قرن یازدهم هجری قمری، اصفهان، هنر صفوی



▲ پرتره اثر رضا عباسی، قرن یازدهم هجری قمری، اصفهان، هنر صفوی

به طراحی های روبه رو توجه کنید. این آثار هنری چهره های افراد مختلفی را نشان می دهد که هر کدام به روش خاصی طراحی شده اند. برخی از این آثار با خطوط انجام شده اند و برخی هم با سطوح تیره و روشن. در کدام یک از این طراحی ها می توانیم نور و سایه را تشخیص دهیم؟ حال فکر کنید برجستگی یا حجم چهره افراد در کدام یک از این طراحی ها مشخص تر است و طراحی کدام چهره ها تخت تر یا بی حجم است. می توان دید که حجم پردازی با نور و سایه باعث می شود برخی از این تصاویر واقعی تر به نظر برسند.

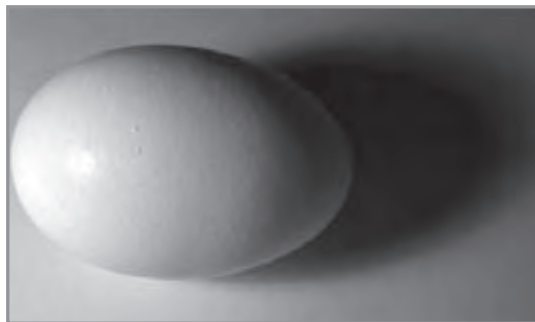
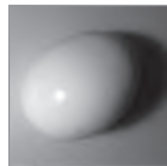
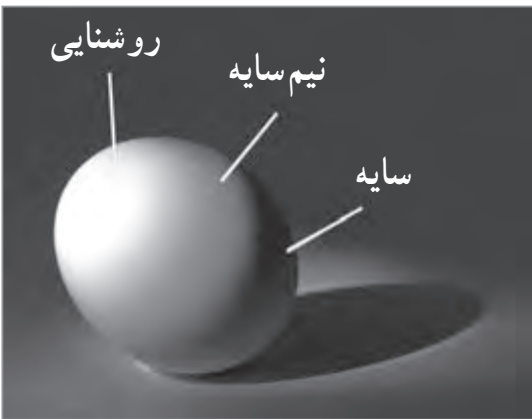


▲ خودنگاره هنرمند اثر گوستاو کوربه هنرمند فرانسوی، زغال روی کاغذ، ۱۸۹۷ میلادی، هنر رئالیسم



▲ پرتره زن کارگر اثر کنه کلویس طراح زن آلمانی، زغال روی کاغذ، ۱۹۲۱ میلادی، آلمان، هنر رئالیسم

با یک چراغ مطالعه از زوایای مختلف روی یک تخم مرغ نور بتابانید. دقت کنید که فرم سطح تخم مرغ و جهت چراغ چگونه بر نور و سایه آن تأثیر می گذارد. روشن ترین و تیره ترین قسمت های تخم مرغ کدام بخش ها هستند؟ می توانیم ببینیم که سطوح مقابل به چراغ روشن ترین بخش آن هستند و سطوح پشت تخم مرغ در سایه قرار دارند. بین این دو بخش، سطوحی با خاکستری های میانه وجود دارد که نیم سایه می نامیم.



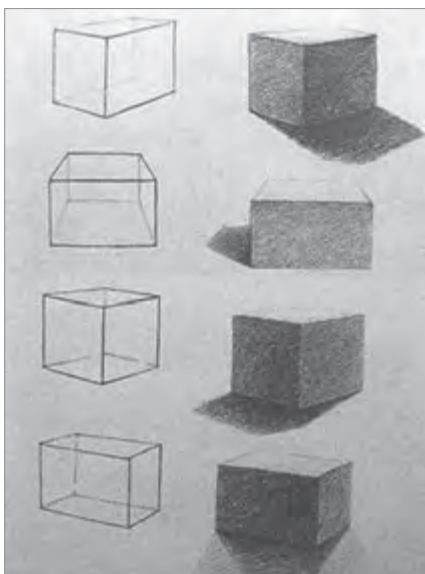
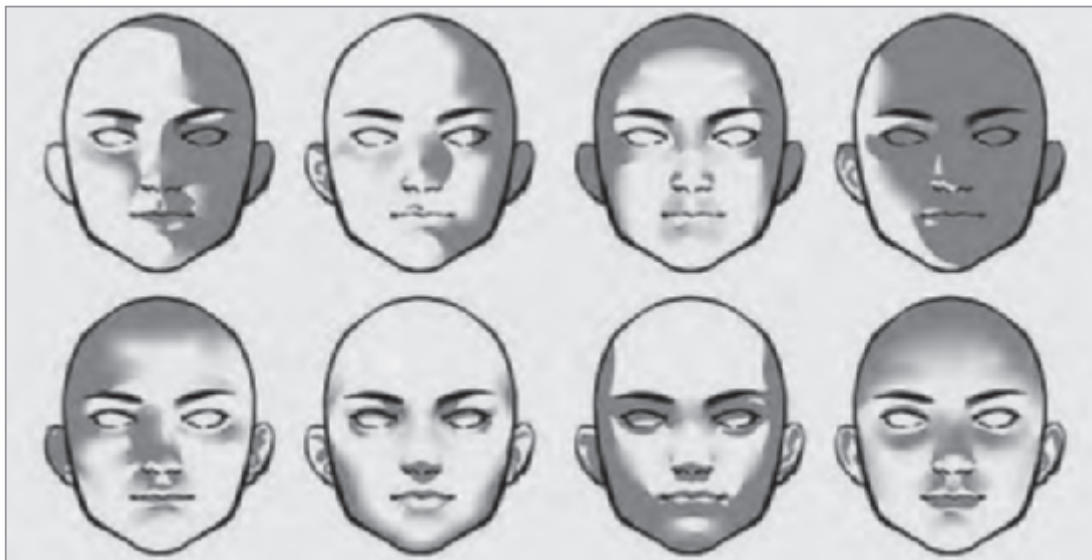
هر کدام از اشکال هندسی زیر فرم متفاوتی با بقیه دارند، ولی همه به صورت مشابهی در مقابل منبع روشنایی قرار گرفته‌اند. نور و سایه آن‌ها را با هم مقایسه کنید. می‌توانید ببینید برخی از سایه‌ها دارای مرزی واضح و تیرگی برخی به صورتی ملایم تغییر می‌کند. برای مثال تیرگی و روشنایی سطوح مختلف مکعب از هم کاملاً متمایز هستند ولی تیرگی و روشنایی در فرم‌های منحنی دیگر اشکال به صورت ملایمی به هم وصل می‌شوند. تغییرات تیرگی و روشنایی به تغییرات فرم بستگی دارد. اگر این تغییرات تدریجی باشد تیرگی‌ها مرز مشخصی ندارند و اگر تغییرات فرم مانند لبه‌های سطوح مکعب شدید باشد، تغییرات نور و سایه روی آن شدیدتر است.



تغییرات تیرگی و روشنایی سطح به نزدیکی و دوری منبع نور از شیء هم بستگی دارد. با نزدیک شدن منبع نور به شیء، سطوحی که در مقابل نور هستند روشن‌تر می‌شوند و تضاد بیشتری با سطوح سایه پیدا می‌کنند. در این حالت نیم‌سایه‌ها کمتر می‌شوند و شدت نور و سایه بیشتر می‌شود. در صورتی که منبع نور دورتر باشد، نور در فضا پخش می‌شود و سایه‌های مبهمی روی شیء ایجاد می‌گردد.



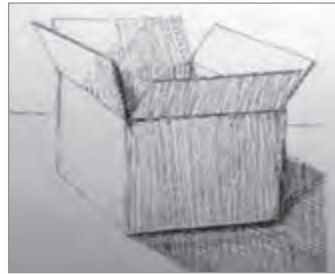
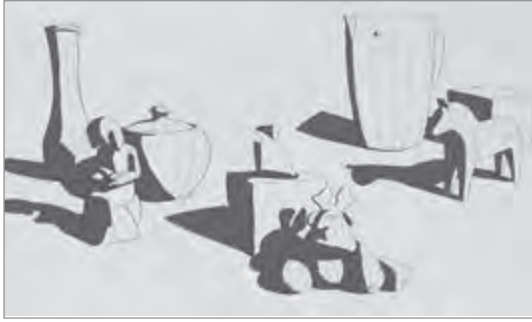
همانند تصاویر زیر به وسیله یک چراغ قوه یا چراغ مطالعه، روی صورت یکی از دوستان خود از زوایای مختلف نور بتابانید. آیا حالت چهره او تغییر می‌کند؟ از او بخواهید حالت‌های مختلفی را با چهره خود نشان بدهد، مانند خوشحالی، ناراحتی، عصبانیت یا ترس. آیا وقتی جهت نور را تغییر می‌دهید، نور و سایه روی چهره برخی از این حالات را تشدید می‌کند؟ بعد از این، هنگام دیدن فیلم یا کارتون به حالت چهره و سایه روشن‌های روی آن توجه کنید. نور و سایه می‌تواند به بیان حالات مختلفی از احساسات انسان از طریق چهره کمک کند.



طراحی کنید:

مانند درس اول به کمک قیچی، چسب و مقوای سفید، یک مکعب سفید بسازید. مکعب را در مقابل نور قرار دهید و مطابق شکل روبه‌رو طراحی خطی ساده از آن انجام دهید. فکر می‌کنید ترتیب روشن‌ترین به تیره‌ترین سطوح کدام است؟ سپس به وسیله یک مداد یا زغال سطوح مکعب را با خاکستری‌های مختلف سایه بزنید. سعی کنید برای واقعی‌تر شدن طراحی خود از قواعد پرسپکتیو استفاده کنید.

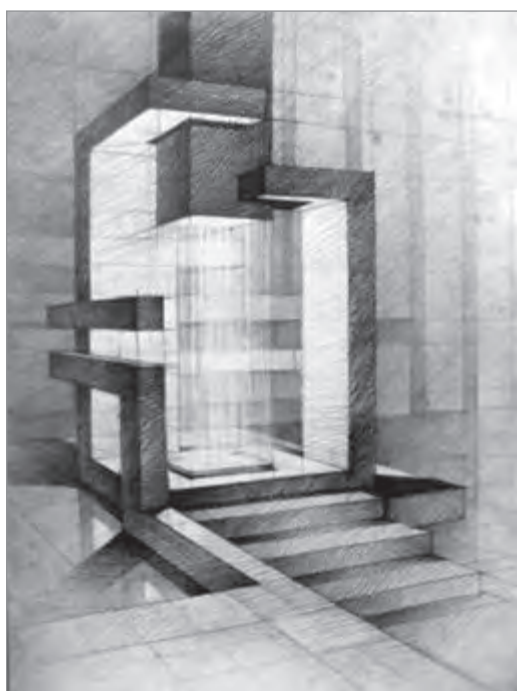
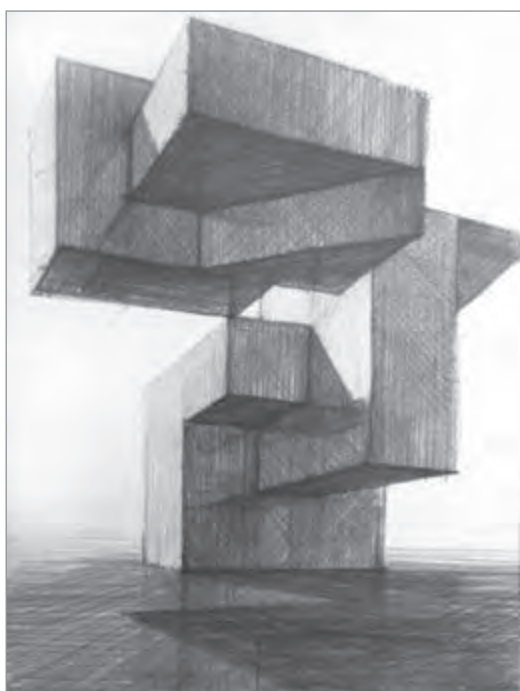
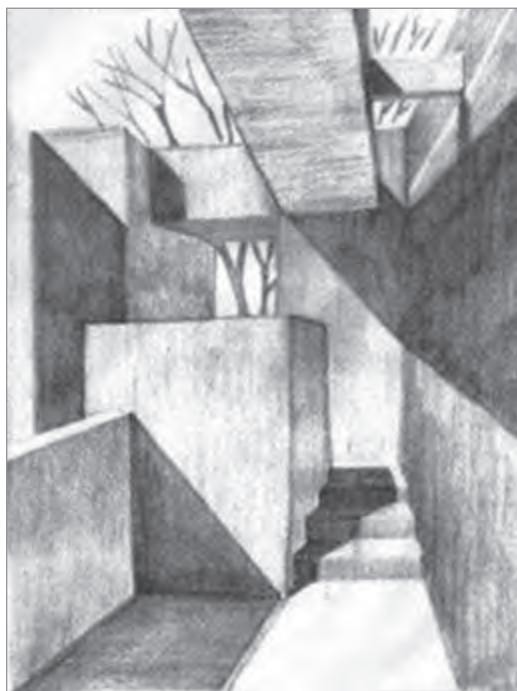
اشیایی را روی یک میز قرار دهید و نور یک چراغ مطالعه را روی آن‌ها بتابانید. روی یک کاغذ طرح خطی ساده‌ای از آن‌ها ترسیم کنید. سعی کنید مانند تصویر صفحه بعد (سمت چپ) مرز سایه‌ها را روی اشیا پیدا کرده و با ابزار خود بخش‌هایی را که در سایه قرار گرفته‌اند به صورت یک‌دست تیره کنید.



اشیای مختلفی که فرم هندسی ساده دارند را در مقابل نور خورشید یا یک چراغ مطالعه قرار دهید و با زدن هاشور با یک مداد، نور و سایه آن‌ها را طراحی کنید. سعی کنید قبل از شروع، روشن‌ترین و تیره‌ترین بخش‌ها را روی شیء مشخص کنید و با یک خاکستری کم‌رنگ طراحی خود را شروع کنید. به تدریج که طراحی جلوتر می‌رود از خاکستری‌های تیره‌تر استفاده کنید. در صورت تمایل می‌توانید با ترکیب اشیای مختلف، طراحی پیچیده‌تری انجام دهید. توجه داشته باشید طراحی اشیای شیشه‌ای یا فلزی که شفاف هستند و با نور را منعکس می‌کنند دشوارتر است.



وقتی که در محیط‌هایی مانند پارک، مدرسه، مسجد یا موزه هستید به فضای معماری توجه کنید. بخشی از فرم‌های معماری را انتخاب کرده و سعی کنید با ترسیم یک پرسپکتیو به آن عمق دهید. سپس با مشخص کردن سطوح تیره و روشن، نور و سایه را در این فضاها نشان دهید.



خودارزیابی:

- ♦ طراحی‌های هنرمندان دیگر که از سطوح تیره و روشن استفاده کرده‌اند را ببینیم و سطوح مختلف تیرگی و روشنایی در آثار آن‌ها را از هم تفکیک کنیم.
- ♦ فکر می‌کنید هنرمندان چگونه نور و سایه را در طبیعت به تیرگی و روشنی در آثار خود تبدیل کرده‌اند؟
- ♦ ابزارها و روش‌هایی را که به وسیله آن‌ها سطوح مختلف تیرگی ایجاد می‌کنیم، بشناسیم.

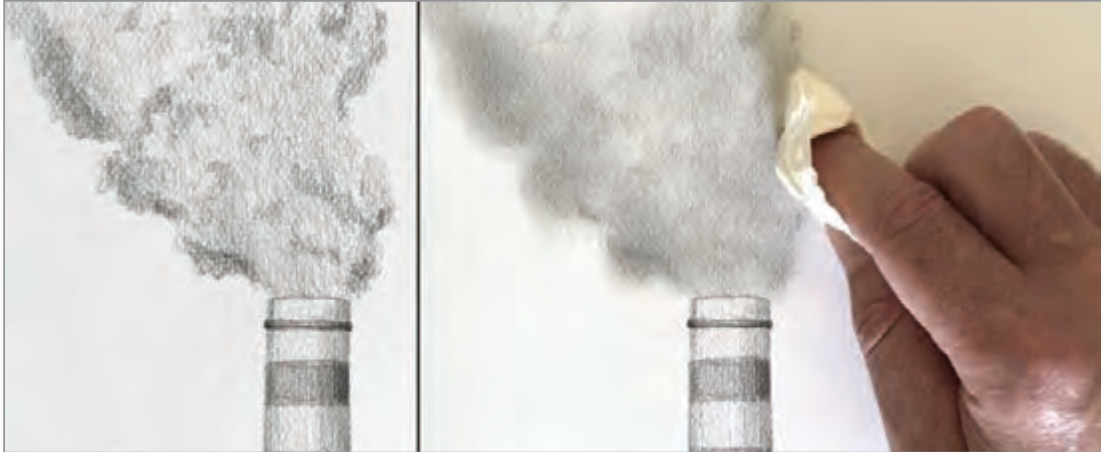


تجربیات بیشتر:

با نگاه کردن به یک گلدان یا تصویر آن، یک طراحی خطی کم‌رنگ ترسیم کنید. کم‌کم و با دقت مدل را با نگاه خود مطالعه کنید و جزئیات بیشتری به آن اضافه کنید. در طراحی خود از یک خاکستری کم‌رنگ برای نشان دادن نقاط تیره‌تر و سایه مدل استفاده کنید. به تدریج خاکستری‌های تیره‌تری برای کامل کردن مدل به کار ببرید.



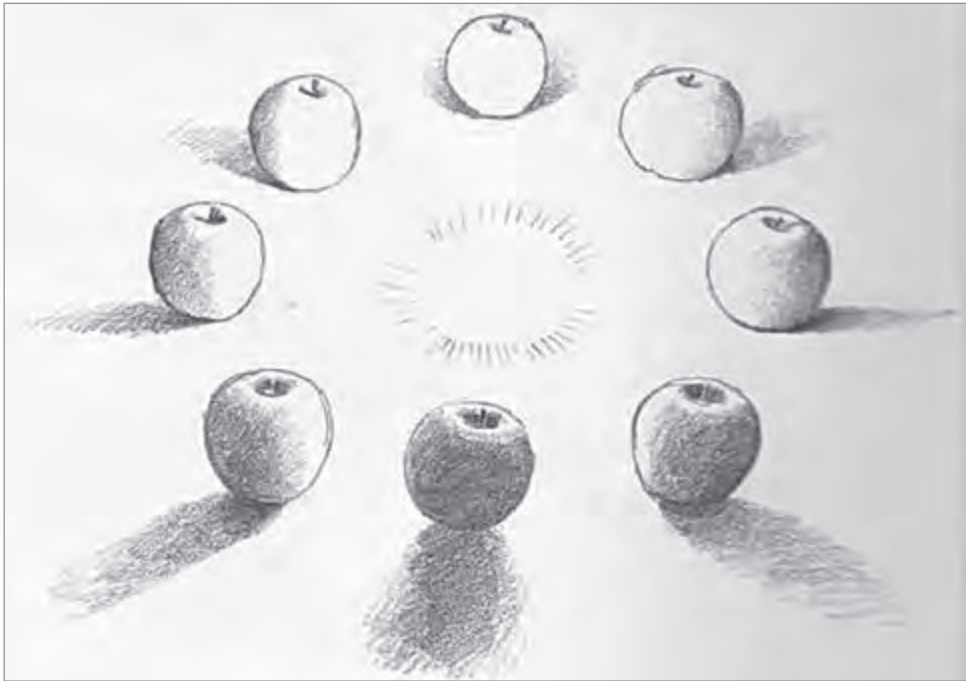
هنگامی که ابرهایی در آسمان می‌بینید با دقت به آن‌ها نگاه کنید (مواظب باشید که نور خورشید مستقیماً به چشمان شما نتابد). آیا تیرگی شدیدی در ابرها مشاهده می‌کنید؟ می‌توان دید که ابرها فرم‌هایی نرم و کم‌رنگ دارند. با مشاهده مستقیم ابرها در آسمان و یا از روی عکس، یک طراحی از ابرهای آسمان انجام دهید. ابتدا به وسیله مداد، سطح آسمان را با هاشورهایی بسیار کم‌رنگ روی کاغذ ترسیم کنید. سعی کنید محل فرضی ابرها بدون هاشور یا کم‌رنگ‌تر باشد. با کشیدن آرام یک دستمال کاغذی روی هاشورها، آن‌ها را محو کنید. به کمک یک پاک‌کن و به آرامی محل سفیدی ابرها را پاک کنید، به صورتی که ابرها کم‌کم نمایان شوند. می‌توانید همین تمرین را با طراحی یک دودکش انجام دهید. همین‌طور به جای مداد می‌توانید از کمی دوده یا زغال هم استفاده کنید.



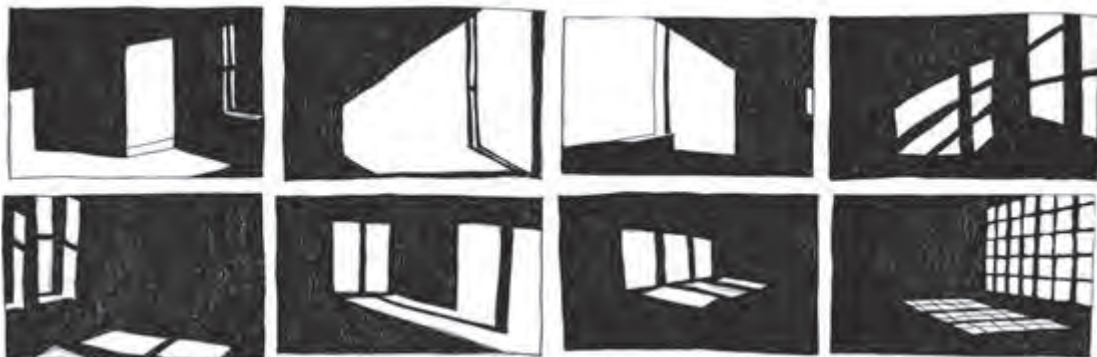
سایه‌های افتان تصاویری طبیعی هستند که اشیا در مقابل نور مستقیم و شدید ایجاد می‌کنند. می‌توانید با گذاشتن یک کاغذ در مکان سایه آن‌ها را ترسیم کنید و در صورت تمایل به رنگ خاکستری دلخواه خود در بیاورید. دقت کنید که لبه سایه‌ها همیشه واضح نیست و در بیشتر مواقع محو است. در مورد دلیل آن فکر کنید. با یک چراغ مطالعه سایه شیئی مانند گلدان را بررسی کنید. ببینید با دور و نزدیک بردن چراغ مرزهای سایه چه تغییری می‌کند؟



یک میوه با شکلی ساده مانند سیب را در مقابل یک منبع نور مانند چراغ قوه یا چراغ مطالعه قرار دهید و سعی کنید به کمک سطوح خاکستری آن را طراحی کنید. طراحی خود را با تغییر مکان منبع نور تکرار کنید. هر بار جای منبع نور را کمی عوض کنید به صورتی که منبع نور به تدریج دور مدل بچرخد و از همه جهت آن را روشن سازد.



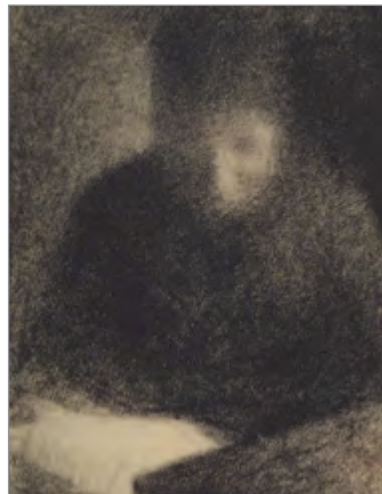
به پنجره‌های اطراف خود در خانه یا مکان‌های دیگر توجه کنید. هنگامی که نور از پنجره‌ها عبور می‌کند روی زمین یا دیوارهای اطراف اشکال هندسی انتزاعی ایجاد می‌کند. به وسیله یک ابزار طراحی مانند مداد، ماژیک یا زغال، پنجره و نور تابیده شده را ترسیم کنید. همه فضاها را داخلی در سایه را با رنگ سیاه تیره کنید. وقتی در این کار مهارت یافتید محل خاکستری‌های روشن‌تر در فضای داخلی را پیدا کنید و کمی روشن‌تر ترسیم کنید. توجه کنید که روشنایی بیرون پنجره و نور بسیار روشن‌تر از سایه‌های فضای داخلی است.



یک مجسمه یا عروسک را از زوایای مختلف در مقابل نور قرار دهید و سعی کنید با سطوحی ساده آن را ترسیم کنید. اگر علاقه‌مند بودید از دوستی بخواهید برای شما مدل شود و با تاباندن نور از زوایای مختلف بر چهره‌اش، او را طراحی کنید.



طراحی زیر (سمت راست) اثر ژوژ سورا نقاش پسا امپرسیونیست فرانسوی است. او طراحی خود را به وسیله ترسیم نقطه‌های متعدد روی کاغذ انجام می‌داد. در سطوح تیره‌تر طراحی او، نقاط تیره‌تر تعداد و تراکم بیشتری دارند. تغییر این تیرگی‌ها به تدریج است و برای همین هم فرم‌ها در طراحی محو هستند و مرز دقیقی ندارند. توجه کنید که چگونه در پیش‌زمینه کنتراست روشنی کاغذ و تیرگی میز باعث شده که این قسمت وضوح بیشتری یابد و جلوتر به نظر بیاید. می‌توانید



با استفاده از نقطه‌های سیاه طراحی مشابهی خلق کنید. در صورت تمایل می‌توانید همین کار را به صورت معکوس انجام دهید و سطحی را با زغال یا ایزاری دیگر، کاملاً سیاه کنید و به وسیله پاک‌کن نقاط سفیدی روی آن به وجود آورید و طراحی خود را کامل کنید.



ابزارهای ترسیم

درس سوم

در پایان این درس انتظار می‌رود:

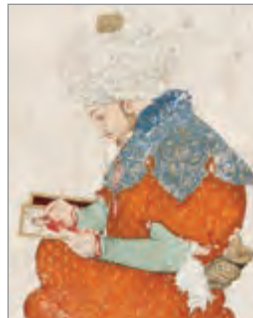
- ◆ ابزارهای مختلف طراحی و نقاشی را بشناسید.
- ◆ با شناخت ابزار و وسایل مختلف و چگونگی کاربرد آن، در خلاقیت‌های هنری خود و متناسب با سطوح مختلف، از ابزار مناسب استفاده کنید.
- ◆ با بررسی آثار فرهنگی - هنری، ابزار و وسایل و روش‌های به‌کار رفته در خلق آن آثار را تشخیص داده و آن‌ها را نقد کنید.

فکر کنید:

به خودنگاره‌های روبه‌رو که توسط هنرمندان خلق شده‌اند دقت کنید. این تصاویر با چه ابزارهایی ترسیم شده‌اند؟ آیا روش استفاده از این ابزارها مشابه است؟ ابزارهای بسیار متنوعی برای خلق تصاویر وجود دارد. همین‌طور این ابزارها با روش‌های مختلفی برای آفرینش آثار هنری تصویری به‌کار گرفته می‌شوند. معمولاً هر هنرمندی در استفاده از ابزارها و اسلوب هنری معینی مهارت دارد. این تسلط از تمرین و شناخت این مواد و روش‌ها به‌دست می‌آید. در نتیجه انتخاب ابزار مناسب برای تولید یک اثر هنری موفق اهمیت بسیاری دارد. بیشتر هنرمندان با تأمل بر هدف خود و با دقت دست به چنین انتخابی می‌زنند.



▲ خودنگاره پل سزان، نقاش فرانسوی، رنگ و روغن روی بوم، هنر پسا امپرسیونیسم



▲ (بخشی از) خودنگاره منتسپ به کمال‌الدین بهزاد، آبرنگ روی کاغذ، هنر صفوی



▲ خودنگاره کمال‌الملک، آبرنگ روی مقوا، ۱۳۳۶ هجری قمری، هنر قاجار



▲ خودنگاره ادگار دگا، نقاش فرانسوی، پاستل رنگی روی مقوا، ۱۹۰۰ میلادی، هنر امپرسیونیسم



طراحی یکی از ساده‌ترین روش‌های تولید تصویر است. طراحی‌ها معمولاً بدون رنگ انجام می‌شود. هر ابزار طراحی باید بتواند بر روی یک سطح، خط یا تیرگی و روشنایی تولید کند. تصویر سمت راست نمونه‌هایی از ابزارهای طراحی هستند که هر کدام اثر متفاوتی بر روی کاغذ ایجاد می‌کنند. کدام یک از این ابزارها را می‌شناسید؟ همان‌طور که می‌بینید ساده‌ترین وسیله طراحی که در دسترس همه قرار دارد مداد است. مداد وسیله مناسبی برای طراحی خطی است. مدادهای مختلفی برای طراحی وجود دارند که براساس سختی و نرمی دسته‌بندی می‌شوند. فکر می‌کنید تفاوت اثر مدادهای نرم و سخت بر روی کاغذ چگونه است؟ می‌توان تصور کرد که مدادهای نرم با فشار کم، اثر تیره‌تری بر روی کاغذ ایجاد می‌کنند. در تصویر سمت چپ مدادهای مختلف براساس سختی و نرمی علامت‌گذاری شده‌اند. حرف B به معنای نرم مداد و حرف H نشانه سختی مداد است. حال به مداد خود نگاه کنید. چه علامتی روی آن درج شده است؟ بیشتر مدادهای معمولی HB هستند؛ یعنی نه خیلی سخت و نه خیلی نرم. مدادهای مختلف خود را با هم مقایسه کنید و ببینید کدام مداد تیره‌ترین اثر را روی کاغذ به جای می‌گذارد؛ این مداد نرم‌ترین است.



یکی دیگر از ابزارهای طراحی، زغال است. طراحی با زغال امکان ایجاد بافت‌های متنوعی را فراهم می‌کند. معمولاً طراحی‌های سایه روشن را با زغال ترسیم می‌کنند، زیرا ایجاد خاکستری‌های متنوع با زغال ساده‌تر است و همین‌طور تیرگی‌های عمیق‌تری تولید می‌کند. زغال‌های طراحی در اندازه، رنگ و شکل‌های مختلف تولید می‌شوند و همین‌طور سختی و نرمی متفاوتی دارند. به کمک ابزارهای مختلف می‌توان با محو کردن اثر زغال تالیته‌های لطیفی به‌وجود آورد. برخی از این ابزارها را در تصویر زیر مشاهده می‌کنید.



▲ خودنگاره اثر پابلو پیکاسو، نقاش اسپانیایی، سال ۱۹۰۰ میلادی، زغال طراحی روی کاغذ



▲ برخی ابزارهای طراحی با زغال