

طراحی چهره از مدل‌های زنده



لانس ریچلین

مترجم: ساناز وطن‌خواه

سرشناسه: ریچلین، لانس

Reehlin, Lamce

عنوان و نام پدیدآور: طراحی چهره از مدل‌های زنده/ اثر لینس ریچلین؛ مترجم ساناز وطن‌خواه.

مشخصات نشر: تهران: کتاب آبان، ۱۳۹۰.

مشخصات ظاهری: ۶۸ ص.؛ مصور؛ ۲۹×۲۲ س.م.

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۸۹۱۳-۵۶-۹

وضعیت فهرست‌نویسی: فیا

یادداشت: عنوان اصلی: Like like hods

یادداشت: کتاب حاضر نخستین بار در سال ۱۳۸۸ تحت عنوان "طراحی طبیعی

چهره‌ها" با ترجمه پیمان‌ه پاکیزه روح توسط بزرگ‌نگار منتشر شده است.

موضوع: طراحی صورت -- فن

شناسه افزوده: وطن‌خواه، ساناز، ۱۳۶۰ -، مترجم

رده بندی کنگره: الف ۱۳۹۰ ط۴۹/ NCW۳

رده بندی دیویی: ۷۴۳/۴۳

شماره کتابشناسی ملی: ۱۸۳۷۷۲۵



طراحی چهره از مدل‌های زنده

اثر: لانس ریچلین

مترجم: ساناز وطن‌خواه

ویراستار: سیاوش خوشدل

لیتوگرافی، چاپ، صحافی: طیف نگار

صفحه آرایی و طرح جلد: مان هنر هشتم، نسترن عسگری

نوبت چاپ: اول، ۱۳۹۰

قیمت: ۲۵۰۰۰ ریال

تیراژ: ۲۰۰۰ جلد

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۸۹۱۳-۵۶-۹

تهران: خیابان انقلاب، خیابان فخر رازی، کوی داریان، مجمع ناشران، طبقه هم کف، واحد ۱۰

تلفن: (۶ خط ویژه) ۶۶۹۵۵۰۱۲

فکس: ۶۶۴۰۱۶۴۳

پست الکترونیک: info@abanbook.com

وب سایت: www.abanbook.com

فهرست مطالب

۷.....	مقدمه
۸.....	ابزار و شیوه‌های پایه
۱۰.....	سایه‌ها و سایه روشن‌ها
۱۱.....	چگونه یک مدل را نورپردازی کنیم
۱۲.....	آناتومی سر
۱۵.....	سطوح سر
۱۶.....	تناسب‌های عمومی
۱۸.....	خصایص صورت
۲۸.....	انواع چهره
۳۲.....	طرح اول: مرد
۴۰.....	طرح دوم: خانم‌ها
۴۴.....	طرح سوم: دختر جوان
۴۸.....	طرح چهارم: پسر جوان
۵۲.....	کارتان را پیشرفت دهید
۵۸.....	طراحی از چهره و بالاتنه
۶۰.....	کارکردن در رومان کوتاه
۶۱.....	طراحی از مجسمه
۶۲.....	طراحی از کودکان
۶۳.....	طراحی از افراد مسن تر
۶۴.....	طراحی از نژادهای مختلف
۶۶.....	فلسفه هنری
۶۸.....	اسرار نهفته در چهره‌پردازی

www.ketab.ir

چند خبر خوب: چیزی به اسم استعداد وجود ندارد. استعداد، در واقع، مهارتی برگرفته از ترکیب تکنیک تمرین و خوب است. در ۲۵ سالی که تدریس کرده‌ام، تا کنون شاگردی نداشته‌ام که پس از پیروی از راهنمایی و تمرین‌های این کتاب موفق به طراحی نشده باشد؛ البته، تمرین و فعالیت منظم هم ضروری است. اگر شما تازه کار هستید، تقریباً به اندازه طراحی کردن ۶۰ تصویر، از یک طراح معمولی و حدود ۱۰۰ تصویر از یک طراح حرفه‌ای عقب هستید. در اینجا ۳ نکته وجود دارد که می‌تواند به پیشرفت شما در طراحی کمک کند:

۱. شما باید این کتاب را مطالعه و از هر هفت مرحله پیروی نمایید. هنرمندان بیشتر ترجیح می‌دهند فقط به تصاویر نگاه کنند، اما یکسری اطلاعات ارزشمند در کلمات این کتاب نهفته است.

۲. زمانی که شما در مرحله‌ی طراحی ۶۰ تصویر نخست هستید، زمانی بین ۳ تا ۶ ساعت را روی هر یک از تصاویر اختصاص دهید، از طراحی بدون دقت و با شتاب پرهیز کنید.

۳. چهره‌ها باید از روی مدل‌های زنده طراحی شوند. از گوتنبرگ‌دازی (کپی کردن) طرح از روی عکس پرهیزید.

به هر حال، برای جلوگیری از شرمساری و ناامیدی، شما می‌بایست گاهی از یک سری عکس خوب قبل از اینکه کسی را مجاب به نشستن جلوی خود برای طراحی کنید، شروع به تمرین نمایید. زمانی که توانستید در مدت ۳ ساعت یک طراحی دقیق (بدون ترسیم) از یک عکس داشته باشید، می‌توانید روی طراحی از یک مدل زنده حساب باز کنید. البته برای شروع می‌توانید از طرح‌های همین کتاب کپی کنید. کارهای بسیار عالی می‌تواند از کپی کردن عکس‌ها خلق شوند.

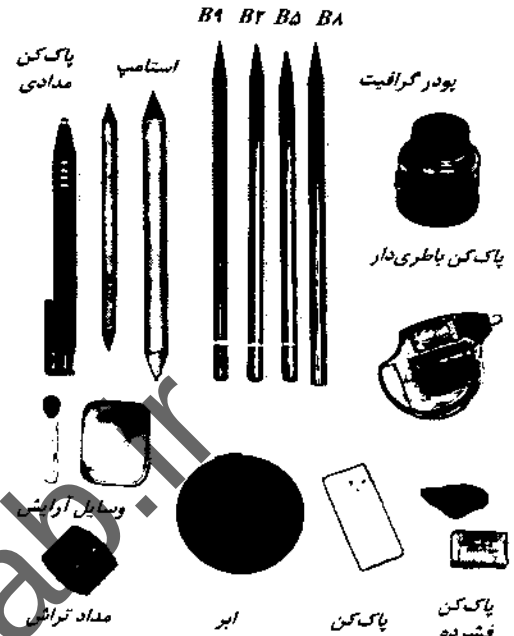
ولی، تجربیات حاصل از کار با مدل‌های طبیعی به هنرمند می‌آموزد که چگونه توسط چشم مقایسه کند، بسنجد و یا چگونه خطاهای موجود در نور، سایه و رنگ که توسط دوربین‌ها انجام می‌شود را بباشاند. هنگامی که مشتری یا مدل طراحی شما ترجیح می‌دهد بجای موی مشکلی بلوند باشد، زمانی است که دیگر نمی‌توانید به میزان دقت دوربین‌ها اعتماد داشته باشید. تمام طرح‌های این کتاب (بغیر از ۲ مورد) از مدل‌های زنده طراحی شده است. البته این ۲ مورد استثناً را به این جهت در این کتاب آورده‌ام که به شما چگونگی استفاده از عکس را به عنوان ابزار کار نشان دهم. عکس‌ها را ابعاد گسترده‌ای مورد استفاده قرار می‌گیرند، حتی گاهی همین عکس‌ها تمام آن چیزی هستند که شما دارید. تمرین معمول من صرف کردن ۱ تا ۲ ساعت روی طراحی است. بعد از آن نوبت، به رنگ کردن طرح با رنگ روغن می‌رسد. پرتوها را در عرض ۲ ساعت نقاشی می‌کنم. اما در این کتاب به سکل منصفانه و استادانه طرح‌ها را در اندازه‌ی طبیعی آورده‌ام و زمانی که ای این طراحی‌ها در یک روز کاری در نظر گرفته‌ام به این ترتیب خواهد بود: برای هر یک طرح به اندازه‌ی واقعی ۵ تا حداکثر ۹/۵ ساعت در مدت تا ۳ نشست.

همچنین برای طراحی چهره‌های کوچک‌تر کتاب ۱ تا ۱/۱۵ ساعت کار فایده می‌کند.



طراحی‌های گرافیتی مجموعاً به یکسری ابزار نیازمند است. این ابزار اولیه شامل: مداد، پاک‌کن و کاغذ می‌باشد. به هر حال من تمایل دارم یک سری از ابزارهایی را که در ذیل به صورت یک فهرست آورده‌ام را به شما معرفی کنم. بعد از تهیه کردن این وسایل، شما به هیچ اجرای دیگری جهت اتمام طرح‌های ذکر شده در کتاب نخواهید داشت:

۱. مداد ۲B، ۵B، ۹B
۲. مداد استدلر ۸B (برای اینکه، به یک سیاه مات برسیم)
۳. محوکن (نرم، بدون شیار و برآمدگی)
۴. یک ظرف حاوی پودر گرافیت (گرافیت ابونی مخصوص طراحی - اثری بدون جلا بر جا میگذارد - این گرافیت را به شکل پودر درآورده و استفاده نمایید. این پودر به شما کمک می‌کند تا به یک رنگ مشکی مخملی برسید).
۵. ابر و برس مخصوص آرایش چشم جهت ترکیب پودر گرافیت (شما خواهید دید این ابزارها قادرند کاری را برای شما انجام بدهند که محوکن‌ها نمی‌توانند انجام دهند).
۶. پاک‌کن‌های فشرده شده و بدست آمده از ترکیبات مصنوعی.
۷. پاک‌کن‌های قابل انعطاف که شبیه مداد هستند.
۸. میله‌ی بافتنی یا خط‌کش
۹. کاغذ نشان‌دار (حداقل ۱۸ پوند، بسیار باریک و نرم)
۱۰. کاغذ بریستول بافت‌دار
۱۱. تخته طراحی به همراه گیره، جهت نگهداشتن کاغذ طراحی



کاغذ

دو نوع کاغذی که در بالا به شما معرفی کردم، کاربردی جداگانه دارند. کاغذ نشان‌دار ۱۸ پوندی برای طراحی صورت‌هایی هستند که از یک مشت کوچک‌ترند و می‌توانید از آنها جهت طراحی صورت‌ها به اندازه‌ی طبیعی استفاده نمایید. کاغذهای ضخیم بریستول به هیچ وجه مناسب اینگونه بافت‌ها نیستند. دندان‌ها (در این نوع کاغذ یا قسمت‌های برجسته این کاغذهای بافت‌دار)، جزییات را به خوبی نمایش نمی‌دهند. کاغذهای نشان‌دار زمانی ضرورت بیشتری پیدا می‌کنند که سرعت در طراحی از نکات ضروری بشمار می‌رود. به این جهت که نرمی این نوع از کاغذ بطور خودکار طرح شما را نرم و طبیعی نشان می‌دهد و نیاز کمتری به ترکیب پودرها خواهید داشت. کاغذهای طراحی بریستول بهترین گزینه برای طراحی‌های بزرگ و زمانبر هستند، این دسته کاغذ منعطف‌تر هستند و برجستگی‌های روی کاغذ گرافیتی را به خود جذب می‌کنند بنابراین در پایان طراحی می‌توانید به یک طرح مشکی و ترکیب خارق‌العاده دست یابید. متأسفانه، این بافت‌ها سبب می‌شود که شما عزیزان بطور مداوم گرافیت را جهت دستیابی به یک تغییر رنگ نرم و زیبا ترکیب کنید. لطفاً هر دو نوع کاغذ را امتحان کنید.

سایه‌پردازی

من همیشه با گرافیت بدون چوب ۴B طراحی می‌کنم و زمانی که بخواهم خطوط نهایی و جزییات را طراحی کنم از ۵B و ۲B استفاده می‌کنم. همیشه برای زدن از خطوط «هاشور» استفاده می‌کنم (صفحه‌ی ۸ ببینید). اما می‌خواهم که طراحی من مثل نقاشی‌های سیاه و سفید بیش طبیعی بنظر برسند. به این منظور معمولاً از پهنای گرافیت استفاده می‌کنم (۱) و از نو (۲) گرافیت برای طراحی جزییات و ریزه‌کاری‌های کلی طرح بهره می‌برم.

