

KOOS EISSEN and ROSELIEN STEUR

اسکچینگ

اصول پایه

طراحی، اسکچ و راندو در طراحی صنعتی

•

مترجم: زویا نوروزی
ویراستار علمی: علی مولائی



کتاب وارش

سرشناسه	: ایسن، کووس Eissen, Koos
عنوان و نام پدیدآور	: اسکچینگ؛ اصول پایه طراحی، اسکچ و راندو در طراحی صنعتی / کووس ایسن، روزلین استیور، ترجمه زویا نوروزی؛ ویراستار علی مولائی.
مشخصات نشر	: تهران: کتاب وارث، ۱۳۹۲.
مشخصات ظاهری	: ۲۰۰ص: مصور (بخشی رنگی)، ۲۹×۲۲ س.م.
شابک	: 978-600-6054-12-6
وضعیت فهرست نویسی	: فیپا
یادداشت	: عنوان اصلی: Sketching: the basics.
یادداشت	: کتابنامه.
موضوع	: اسکچ زدن
موضوع	: طراحی -- فن
موضوع	: کالاها -- طراحی
شناسه افزوده	: استیور، روزلین
شناسه افزوده	: Steur, Roselien
شناسه افزوده	: نوروزی، زویا. ۱۳۶۰ - مترجم
شناسه افزوده	: مولائی، علی، ۱۳۶۸ - ویراستار
ردمبندی کنگره	: ۱۳۹۲ ۵الف/الف ۲۳۵۹
ردمبندی دیویی	: ۶۰۴/۲
شماره کتابشناسی ملی	: ۳۱۱۱۴۱۸



کتاب وارث

اسکچینگ؛ اصول پایه طراحی، اسکچ و راندو در طراحی صنعتی

نویسندگان: کووس ایسن، روزلین استیور

مترجم: زویا نوروزی

ویراستار علمی: علی مولائی

صفحه آرا: زهرا علیزاده

طراح جلد: گشتاسپ محمدی

لیتوگرافی، چاپ و صحافی: نگین، رامین

شمارگان: ۲۰۰۰ نسخه

نوبت و سال چاپ: اول - ۱۳۹۲

قیمت: ۲۹۰۰۰ تومان

شابک ۱۰ رقمی: ۶۰۰-۶۶۵۴-۱۲-۱

شابک ۱۳ رقمی: ۹۷۸-۶۰۰-۶۶۵۴-۱۲-۶

نشانی مرکز توزیع: تهران، خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، بن بست پورجوادی، پلاک ۷، تلفن ۹-۶۶۹۷۰۶۵۸

فروشگاه اینترنتی: www.pizzabook.ir - ۶۶۴۸۲۹۳۳

اسکچینگ

اصول پایه

به وجود می آید. بنابراین ما نمی خواهیم یک دستورالعمل برای «خوب رسم کردن» ارائه دهیم، چون چنین روندی در واقعیت وجود ندارد. گستره اسکچینگ زنده و در حال تغییر است، از این رو اهمیت آن در رابطه با روندهای گوناگون طراحی چندین برابر می شود. فصل نخست، مسائل مختلف ترسیم در رابطه با فرآیند طراحی را توضیح می دهد. به طور کلی ما تفاوتی بین ترسیم بر روی کاغذ و یا دیجیتال با قلم نوری نمی بینیم. هر دو روش در دریافت و به اشتراک گذاشتن ایده ها و همچنین در بسیاری از موارد به توسعه بیشتر ایده ها کمک خواهد کرد. نحوه تجسم بخشیدن به ایده ها بر اساس ارائه تعیین می شود.

طراحی یک محصول فرآیندی است که در آن چند نفر با هم کار کرده و به یکدیگر کمک می کنند. برای کنترل کل فرایند طراحی، نیاز به ثبت مراحل مختلف است. اسکچینگ می تواند بخش عمده ای از فرایند طراحی را ثبت کند. برای مشتری، ترسیم ها یک روش برای برقراری ارتباط هستند که آنها را با فرایند طراحی درگیر ساخته، یک مرور کلی را ممکن کرده و وی را در انتخاب طرح مورد نظر یاری می رسانند.

ترسیم بهترین راه برای بیان شخصیت و هویت حسی یک محصول است. در ترسیم دستی یا قلم نوری علاوه بر اینکه حس بیشتری را می توان انتقال داد، سبک و قلم هر کس نیز مشخص می شود. بیشتر ترسیم ها در طول روند طراحی و بر اساس برقراری ارتباط بین اطلاعات، شکل می گیرد. بنابراین در فصل پیش رو به این جنبه از ارتباط طراحی با محصول تمرکز می کنیم و اینکه چگونه یک محصول می تواند به شکلی گویا و ملموس طراحی می شود.

از این رو نمونه هایی حرفه ای را ارائه خواهیم داد که بر اساس ماهیت ترسیمی بیان شده اند. همیشه بایستی دلیلی برای ترسیم و یا اسکچ (طرح) زدن وجود داشته باشد.

هدف ما از آفرینش کتاب این است که:

«آنچه در اسکچینگ همواره خواهان دانستن آن بودید، ولی تاکنون در یک روش ساده و مفید ارائه نشده بود.»

اسکچینگ: تکنیک های ترسیم برای طراحان محصول، (اصول اسکیس و تکنیک های راندو در طراحی صنعتی در سال ۱۳۹۰ توسط انتشارات کتاب وارث به چاپ رسید) برای اولین بار در سال ۲۰۰۷ منتشر شد. این کتاب به عنوان یک راهنمای مرجع برای طراحان و دانشجویان طراحی در نظر گرفته شده و از آن زمان به زبان های مختلف ترجمه گردیده است. ما ترسیم های آموزشی، تصاویر و مطالعات موردی را از تمرین های طراحی، برای تأکید بر جنبه های مختلف ترسیم، با نظریه ها، نکات و اسکچینگ دست آزاد در طراحی محصول ترکیب کرده ایم. به طور خلاصه این نظریه برای آموزش ترسیم در طراحی و همچنین اجرای آن خارج از آموزش ارائه می شود. ما برای نمونه از طراحان آموزش دیده در هلند، چه کارآموزان ساده و چه رهبران صنایع جهانی، برای رشد «طراحی هلندی» استفاده کردیم.

این کتاب به عنوان یک روش نوین آموزش ترسیم توسط دانشجویان بسیاری طی زمانی کوتاه در سراسر جهان استفاده شد (۵۰۰۰۰ نسخه از این کتاب در عرض دو سال به فروش رفت). می توان ضرورت یادگیری مهارت ترسیم برای طراحان، نشان دادن انواع راه هایی که در فرایند طراحی مورد استفاده قرار می گیرد و نمونه های ارائه شده در زمینه های کاری مورد علاقه را دلیلی برای فروش این کتاب دانست.

کتاب حاضر می تواند ادامه کتاب اول در نظر گرفته شود و به صورت یک پارچه در آموزش ترسیم به عنوان بخشی از مطالعات طراحی محصول استفاده شود. این کتاب شامل راهنمایی های گام به گام فراوانی است که چگونگی به وجود آمدن ترسیم را نشان می دهد. ترسیم یک شیء یا ایده یک روند سفت و سخت نیست بلکه یک تعامل پر جنب و جوش است. اغلب برای نشان دادن روند طراحی محصول از ابتدا تا انتها از ترسیم استفاده می شود. به همین دلیل تصمیم گرفتیم روند ترسیم را نشان دهیم. این روش ما را در درک بیشتر برخی از راهبردهای ترسیم و تأثیر آن بر روی نتیجه نهایی کمک می کند. ما همچنین تأثیر گزینه های مختلف ساخته شده در طول این مراحل را نشان می دهیم. فصل بندی کتاب را بر اساس سختی هایی که طراحان نوآموز در ابتدا با آنها مواجه می شوند، تقسیم بندی کردیم.

ترسیم در طراحی طی فرآیندی که شامل جنبه های متنوع و گوناگون است

ریشه

در حالت فعلی

۱. ایجاد ترسیم

۲. اجرا کردن با دست یا بدن

در عالم طراحی ما اسکچ را به عنوان روندی در نظر می گیریم که با دست انجام می شود، ساده و قابل فهم است، به مثابه رسانه (واسط) عمل می کند و نظم دارد. به طور کلی اسکچ برای چهار حالت زیر به کار می رود:

۱. ثبت کردن

۲. توسعه ایده ها

۳. ارائه سریع

۴. تمرین و ایده پردازی

در این کتاب با دو واژه Doodle و اسکچ های Thumbnail آشنا می شویم. Doodle از مصدر doodle to که در قرن هجدهم به معنی کلاهبرداری کردن و گول زدن، و در قرن هفدهم به معنی احمق و ابله بود؛ برداشته شده است. مصدر to dawdle هم از این واژه مشتق شده و به معنی اهمال کاری کردن و بیهوده وقت گذراندن است. در کل امروز ما این لغت را به ترسیمی می گوئیم که غیر مهم، ناخودآگاه، ساده و انتزاعی است. به طور عام این واژه به طرح هایی که در هنگام مساعده فکری مانند زمانی که چیزهایی را هنگام مکالمه با تلفن بر روی برگه یا دفتر تلفن می کشیم، یا موقع شنیدن صحبت های استاد و به منظور گول زدن او و مطمئن کردنش از حضور کامل سر کلاس، doodle می گویند. به آیکون های متغیر شکل هم گفته می شود. این واژه در اینجا «ترسیم خطی و آزادانه» معنی شده است.

واژه دیگر، Thumbnail به معنی ناخن شست است. در طراحی به ترسیم های کوچک دو بعدی یا سه بعدی با پرسپکتیو ساده که معمولاً برای توسعه سریع ایده و ایده پردازی به کار می روند، گفته می شود.

در فرهنگ دهخدا واژه طراحی، نقشه ریزی معنا شده که کاملاً پوشاننده Design است. طرح به معنی انداختن و افکندن، با توجه به ریشه Sketch که شرح داده شد، می تواند جایگزین آن شود. در این کتاب از ترسیم به معنی رسم کردن، کشیدن و نقش کردن به جای واژه Drawing استفاده شده است.

واژه ای پر ماجرا و راهبردی. همه ما در ابتدای دانشگاه با آن آشنا می شویم و فقط همین. این رابطه در حد سلام عیالک خیابونی باقی می مونه. خیلی اوقات همین که موضوع جدی می شه جلای راهکارش رو می دیم و خُب علامه دهریم دیگه. تلفظش زیباست و البته خارجی!

اسکچینگ مفهومی است که هر طراح و هر انسان برای روندمدار کردن تفکر و به نتیجه رسیدن چه خودآگاه یا ناخودآگاه از آن استفاده می کند. طراحی صنعتی و ضرورت ارتباط برقرار کردن با متخصصان، کارفرمایان و سایرین طراح را مجبور به بهره گیری از آن کرده است. طراح با اسکچ (طرح) زدن فکر می کند، ایده هایش را پیاده کرده و توسعه می دهد، و مهم تر از همه آنها را ثبت می کند.

اسکچینگ، پندار و گفتار طراح و نحوه دید او را مشخص می کند. طراح با تلفیق حالات نمادین، انتزاعی و شبیه سازی، پیام بصری را با فرآیندی خلاقانه به دیگران منتقل می کند. جمع آوری اطلاعات درباره مسئله، تجزیه و تحلیل و استخراج راه حل، همگی در اسکچینگ متبلور می شوند. سرنوشت واژه اسکچینگ جالب است و عقبه زیبایی دارد.

برخلاف تصور نوگونه ای که لفظ اسکچ به ما می دهد، این واژه به تاریخ برمی گردد و ریشه یونانی دارد. واژه Skedios به معنی فی البداهه انجام دادن، خاستگاه این لغت است. در قرن هفدهم Schets (هلندی) و Skizzo (ایتالیایی) به معنی پراندن، پاشیدن و ریختن بود. Schein به آلمانی یادداشت معنی می دهد. Skizze (آلمانی)، Squisse (فرانسسه) و Esquico (ایتالیایی) در دهه ۱۶۶۰ میلادی به معنی گزارش خلاصه و از سال ۱۷۸۹ به معنای داستان کوتاه یا اجرای شاد بود.

در فرهنگ آکسفورد برای اسکچ معانی زیر آورده شده است:

در حالت اسمی

۱. ترسیم نیمه تمام و ساده برای ایجاد اثری کامل

۲. نوشته ای کوتاه با جزئیات مختصر مانند اسکچ های زندگی نامه/رزیست

همینگوی (Ernest Hemingway)

۳. نسخه نیمه تمام هر اثر هنری و خلاق برای ثبت روند تفکر و کار

۴. نمایش یا اجرای فکاهی

۵. چیز یا شخص غیررسمی و کمیک

برای طراح شدن باید خواند. هرچه بیشتر دایره داده‌ها و اطلاعات افزایش یابد، تحلیل و پردازش بهتر شده و امکان مرتبط کردن زمینه‌های مختلف بیشتر می‌شود. ابزار طراح تفکرش و ارزش او به عمق و آرایش ریشه آن. یک راه مؤثر و صد البته مطمئن، خواندن کتاب است. بی‌شک کتاب خاصی برای آموزش مفهوم اسکچینگ وجود ندارد. کتاب حاضر ممکن است چند درصد جزئی دربارهٔ ارائه که خود بخش ناچیزی از اسکچینگ است را تقویت کند. از این رو خواندن آن توصیه می‌شود!

کتاب «اسکچینگ: اصول پایه» دومین کتاب کووس ایسن و روزلین استیور در این زمینه است. کتاب پیشین آنها با نام «اصول اسکس و تکنیک‌های رانندگی طراحی صنعتی» توسط انتشارات کتاب وارث در سال ۱۳۹۰ منتشر شد؛ تا به امروز بیش از ۹۰ هزار نسخه در سراسر جهان به فروش رفته که در نوع خود کم‌نظیر است.

کووس ایسن دانشیار دانشکده مهندسی طراحی صنعتی در دانشگاه دلفت (Delft) هلند است که به دانشجویان ترسیم دست آزاد و دیجیتالی آموزش می‌دهد. روزلین استیور استاد مدعو در دانشکده سلطنتی هنر لاهه (Hague) هلند است که کارگاه‌های اسکچینگ در طراحی برگزار می‌کند.

علی مولائی
ویراستار علمی
خردادماه ۱۳۹۲

مبای سواد بصری / دوتیس! داندیس؛ مسعود سپهر - تهران: انتشارات سروش، چاپ هفدهم، ۱۳۸۷.

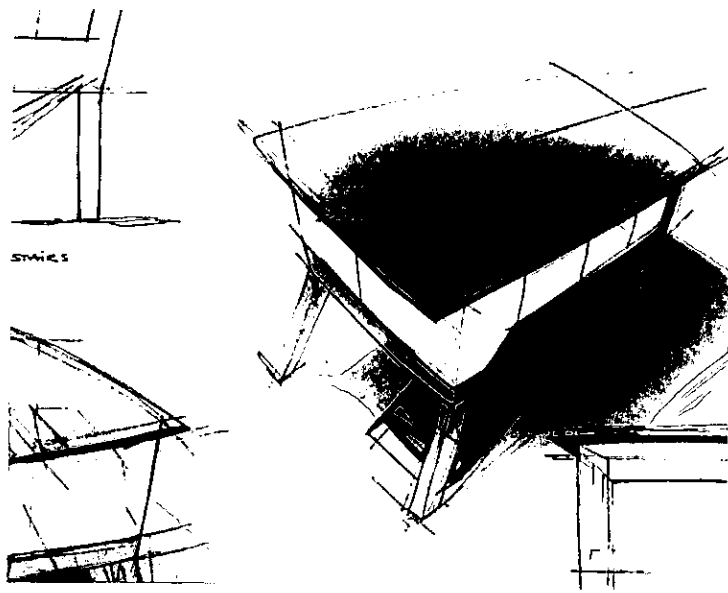
یادداشت‌های بصری برای معماران و طراحان / نورمن کرو، پل لازیو؛ سعید آقانی، محمود مدنی - تهران: انتشارات هنر اسلامی، چاپ دوم، ۱۳۸۶.

http://oxforddictionaries.com/definition/english/sketch#m_en_gb0777830
<http://www.etymonline.com/index.php?search=sketch&searchmode=none>
<http://en.wikipedia.org/wiki/Doodle>

حالت مواد

شفافیت و فلز

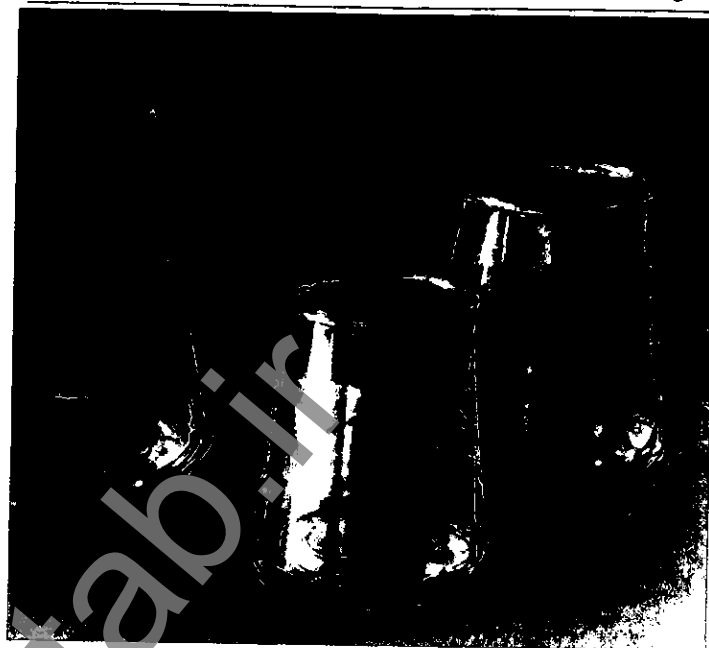
فصل ۵، صفحه ۱۳۰ تا ۱۳۴



انتخاب زاویه دید

پرسپکتیو چشم پرنده و سطح چشم

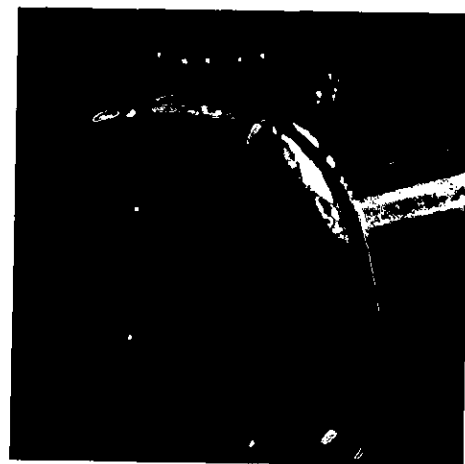
فصل ۳، صفحه ۷۰



انتخاب زاویه دید

ترسیم‌های جانبی

فصل ۳، صفحه ۶۱



توسعه اسکچینگ (طرح)

گرد کردن

فصل ۴، صفحه ۹۰

