
طراحی واقع‌گرایانه از بافت اشیاء

اثر
جی. دی. هیلبری

ترجمه
فریبرز فرید افشین و مریم خسروشاهی



انتشارات کتاب آبان

Drawing Realistic Textures in Pencil. Copyright © 1994 by J.D. Hillberry. Printed and bound in The Islamic Republic of IRAN by AbanBook Publication. All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form or by any electronic or mechanical means including information storage and retrieval systems without permission in writing from the publisher, except by a reviewer, who may quote brief passages in a review. Published by North Light Book, an imprint of F&W Publications, Inc., 4700 East Galbraith Road, Cincinnati, Ohio 45236. (800) 289-0963. First edition.

Hillberry, J. D.

هیلبری، ۱۹۵۸ - م

طراحی واقع‌گرایانه از بافت اشیاء / تألیف ج. د. هیلبری؛ مترجم فریبرز فرید افشین، مریم خسروشاهی. - تهران: کتاب آبان، ۱۳۸۴.
۱۱۸ ص: مصوّر.

ISBN: 964-8913-19-6

Drawing realistic textures in pencil, c 1999.

عنوان اصلی

فهرست‌نویسی براساس اطلاعات فیبا.

۱. بافت هنری. ۲. طراحی با مداد - فن. الف. فریدافشین، فریبرز، ۱۳۶۲ - مترجم. ب. خسروشاهی، مریم، ۱۳۵۳ - مترجم. ج. عنوان.

۷۴۱ / ۲۴

۴ ط ۹ هـ / ۸۹۰ NC

۱۳۸۴

۸۴ - ۳۵۴۰۸ م

کتابخانه ملی ایران



انتشارات کتاب آبان

طراحی واقع‌گرایانه از بافت اشیاء

اثر جی. دی. هیلبری

ترجمه فریبرز فرید افشین و مریم خسروشاهی

حروفچینی و صفحه‌آرایی: س. خانزاد؛ نظارت چاپ: سامر علینقی

ناظر امور هنری: لیلا ایرملوزاده

لیتوگرافی: گرافیک‌گستر؛ چاپ و صحافی: رامین

نوبت چاپ: اول، ۱۳۸۵؛ تیراژ: ۳۰۰۰ جلد

شابک: ۶ - ۱۹ - ۸۹۱۳ - ۹۶۴ - 964-8913-19-6

حق چاپ ترجمه فارسی این کتاب متعلق به انتشارات کتاب آبان می‌باشد و هرگونه استفاده از مطالب آن پیگرد قانونی دارد

Website: www.abanbook.com

Email: manager@abanbook.com

خیابان انقلاب، فخررازی، کوی داریان، مجتمع ناشران، طبقه همکف، واحد ۱۰

تلفن: (۶ خط ویژه) ۶۶۹۵۵۰۱۲؛ فاکس: ۶۶۴۰۱۶۴۳

درباره مؤلف



قابلیت و توانایی بسیار جی.دی. هیلبری در طراحی از همان سنین کم خود را نشان داد. وقتی نوجوان بود، به روش خود زغال و مداد را به گونه‌ای با هم ترکیب می‌کرد تا بافت واقعی اشیاء را بدست آورد. در طول فعالیت حرفه‌ای‌اش نیز کوشیده است با همین ابزار محدودیت‌ها را کنار بزند و حس واقع‌گرایی را به طور کامل نشان دهد.

هیلبری تا به حال آثار وی را در سرتاسر ایالات متحده، از جمله نمایشگاه هنرمندان ایالات متحده - دنور، کلرادو و نمایشگاه هنرمندان بزرگ ایالات متحده در موزه مرکزی شهر سین سیناتی - آهایو به نمایش گذاشته است. وی در بسیاری از کارگاه‌های آموزشی شرکت نموده و دبیر چند همایش هنری بوده است. بخشی از آثار هنری هیلبری در تعداد محدود منتشر و در گالری‌های ایالات متحده به فروش رسیده‌اند. همچنین، آثار وی در نشریاتی چون 'The Artist's Magazine'، 'Revue'، 'Western Horseman Magazine' انتشار یافته‌اند. کتاب دیگری درباره خطای باصره به چاپ رسانیده است.

تقدیم به همسر م «ویکی» و فرزندانم «تیلور» و «لوگان» که غیبت مرا در طول نگارش این کتاب تحمل کردند.

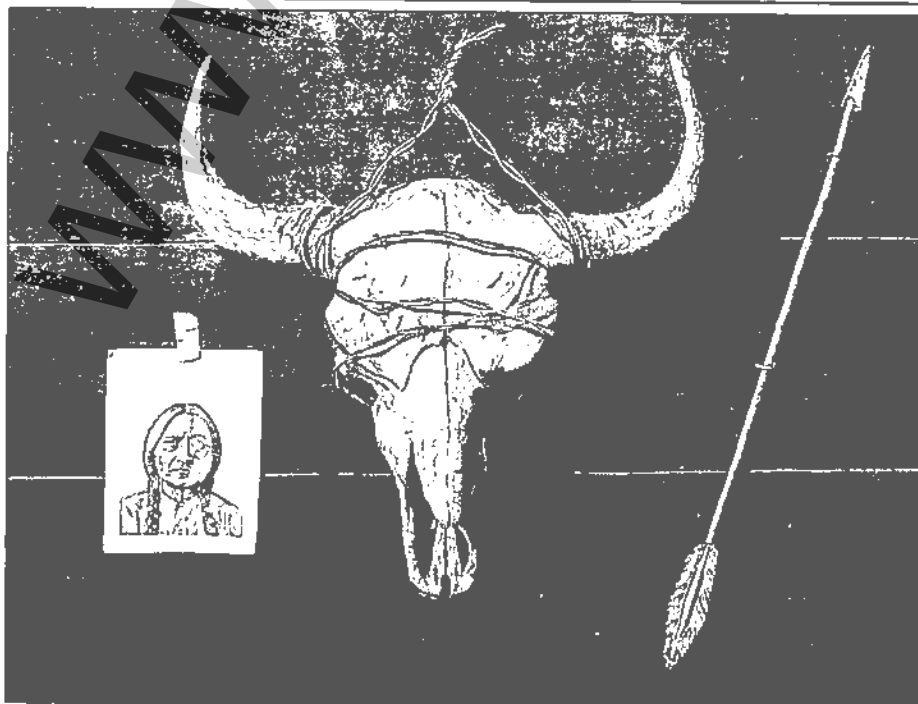
«تقدیر و سپاس»

کسی که وقت کافی صرف طراحی، نقاشی یا مجسمه‌سازی کرده باشد، در لحظاتی که واقعاً درگیر کار می‌شود، اغلب تغییر اندک در سطح آگاهی را تجربه کرده است. در این حالت آگاهی بر گذر زمان وجود ندارد و امکان تفکر هوشیارانه هم از بین می‌رود. در این هنگام سمت راست مغز در حال کار کردن است. برای توصیف و تشریح شیوه‌های کار هنری، سمت چپ مغز باید مرتباً در کار سمت راست مغز دخالت کند تا بتواند اعمال این بخش را در قالب واژه‌ها درآورد. گردش میان این دو سطح مغز مثل رفتن از آب گرم به آب سرد و برعکس است. من باید مراتب سپاس و قدردانی‌ام را نسبت به ویراستار این کتاب، جویس دیلن، اعلام کنم که مرا به اندازه کافی در «آب سرد» نگه می‌داشت تا بتوانم شیوه کاری‌ام را تشریح کنم. همچنین باید از ریچل ولف تشکر کنم که مرا به انتشارات North Light Books معرفی کرد.

از پدر و مادرم که همیشه مرا در پیگیری علانقم تشویق و حمایت می‌کردند نیز تشکر می‌کنم. همچنین برادرم، تونی، سپاسگزارم که مشاور، مدل و بهترین دوست من است.

من هیچ‌گاه نتوانسته‌ام به نحو شایسته از همسرم قدردانی کنم. زمانی که به او گفتم می‌خواهم به عنوان یک هنرمند امرار معاش کنم، تنها شش هفته از تولد دخترمان می‌گذشت. در ابتدا هیچ‌کدام نمی‌دانستیم که من برای انجام این کار تا چه حد به او نیاز دارم. بدون کمک او مجبور بودم که شغل دیگری علاوه بر کار هنری پیدا می‌کردم.

در آخر می‌خواهم از مجموعه‌داران کارهایم سپاسگزاری کنم که در طول این سالها مرا حمایت کردند. از هنرآموزانم که به شیوه کاری من علاقه نشان دادند هم تشکر می‌کنم.



«فهرست مطالب»

مقدمه

صفحة ۶

بخش اول

«ابزار کار»

با ابزار موردنیاز برای شروع کار آشنا شوید و روش کار با آنها را بیاموزید.

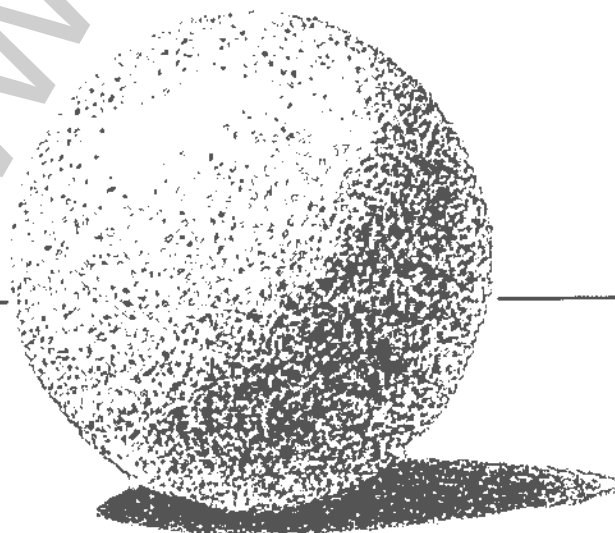
صفحة ۸

بخش دوم

«نکته‌ها و روش‌ها»

با نکاتی برای تمیز نگه داشتن طراحی، در دست گرفتن مداد و مشاهده نور و تأثیر آن بر بافت آشنا شوید. مراحل گام به گام تمرین‌ها خط‌های اصلی، محرک‌ها، ترکیب مواد، پاک کردن، دندان‌دار کردن و پوشاندن قسمتی از طرح را به شما می‌آموزند.

صفحة ۱۶



بخش سوم

«طراحی واقع گرایانه از اشیاء»

هفت تمرین گام به گام که نحوه کشیدن بافت فلز قدیمی
پرخفزه، فلز براق و صیقلی، چهره اشخاص شامل
چشم‌ها، پوست و مو- شیشه، چوب فرسوده، چرم، سیم
خاردار و نکاتی برای طراحی از لباس و موی جانوران
را می‌آموزند.

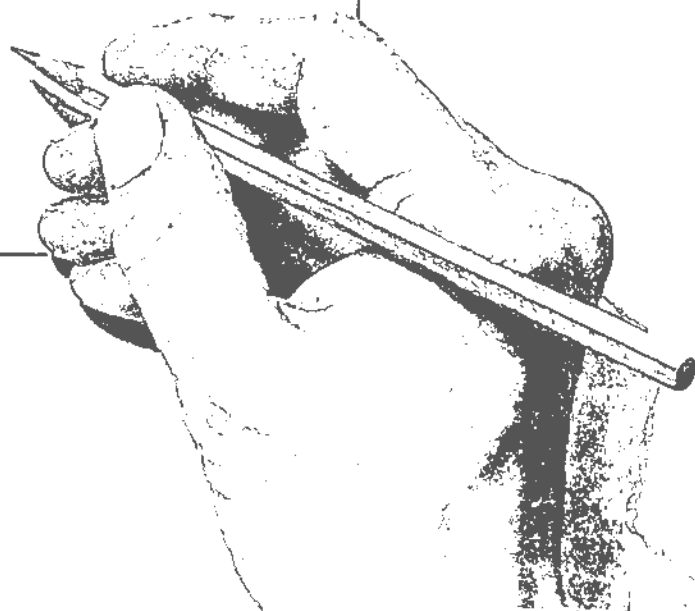
صفحه ۴۴

بخش چهارم

«همه بافت‌ها را در یک طبیعت بیجان کنار هم بگذارید»

با دنبال کردن مراحل گام به گام این دو تمرین می‌توانید
طراحی‌های زیبا و با جزئیات کامل بکشید.

صفحه ۹۸



«مقدمه»

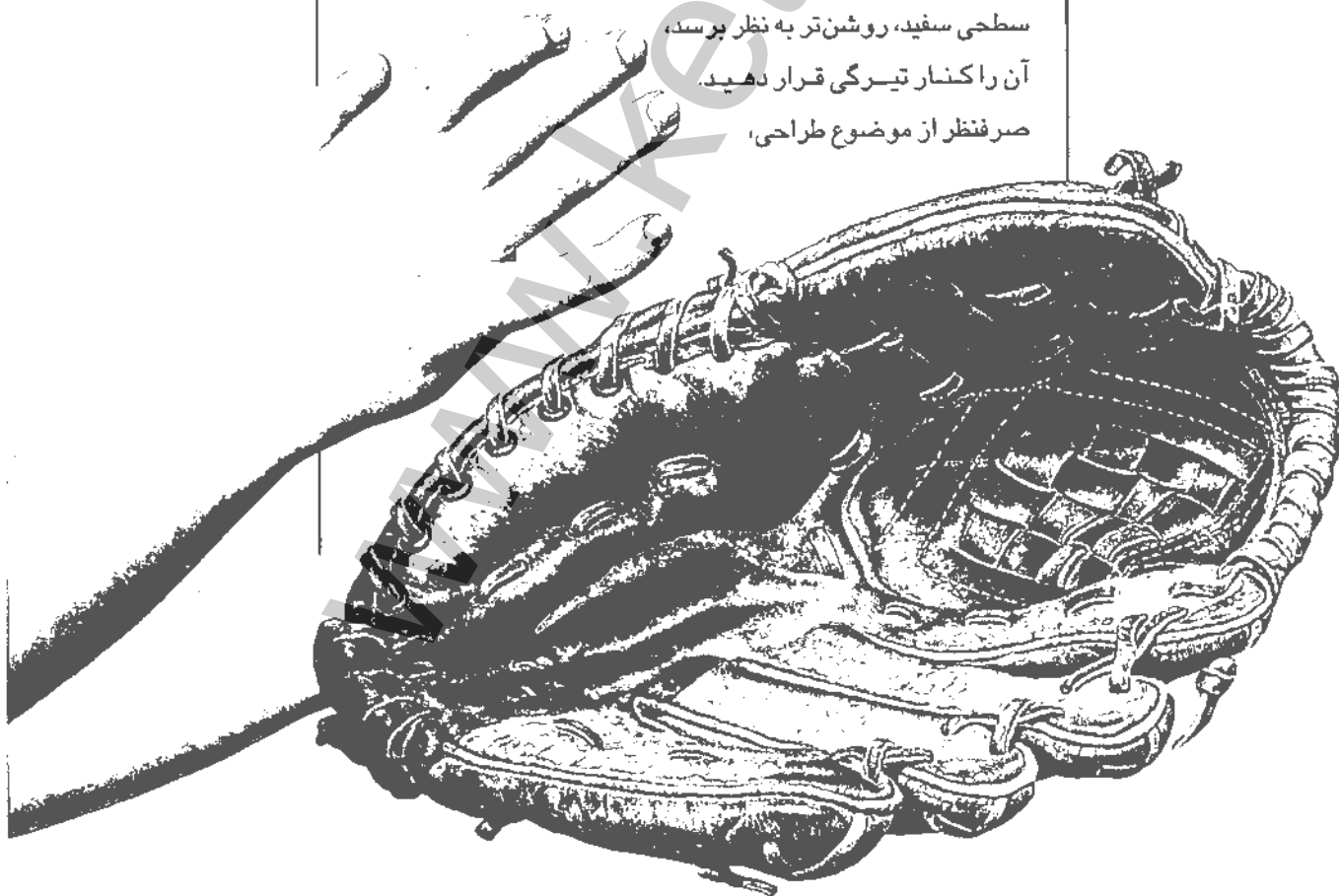
کلید نمایش بافت اشیاء در طراحی، در خوب دیدن است. پیش از آن که بتوانید بافت سطوح را بازسازی کنید، باید بتوانید آنها را تشخیص دهید. این کتاب را ورق بزنید و نگاهی به تصاویر آن بیندازید. تنوع بافت‌ها مثل تنوع رنگ‌ها بسیار زیاد است. بافت کاغذ این کتاب را لمس کنید. حالا لباس‌تان را لمس کنید تا متوجه تفاوت بین بافت‌ها شوید.

برای نمایش کاغذ این کتاب و پارچه لباس‌تان در یک طراحی واقع‌گرایانه باید کیفیاتی را بازسازی کنید که باعث می‌شوند کاغذ مثل کاغذ و پارچه مثل پارچه به نظر برسد. اغراق در بافت پارچه لباس‌تان باعث تقویت ظاهر صاف کاغذ می‌شود. من با استفاده از این قبیل تضادها واقع‌گرایی کارهایم را بیشتر می‌کنم. برای آن که بافتی صاف‌تر به نظر برسد، آن را کنار بافت زبرتری قرار دهید. برای آن که

سطحی سفید، روشن‌تر به نظر برسد،

آن را کنار تیرگی قرار دهید.

صرف‌نظر از موضوع طراحی،





استفاده از بافت و تضاد هم به افزایش حص عمق و واقع گرایی کمک می کند.

به عقیده من طراحی بر دو نوع است: طراحی خطی و طراحی با سایه روشن. طراحی خطی لبه های یک شکل را نشان می دهد. استفاده از سایه روشن است که ظاهر سه بعدی به طرح می بخشد. با این که

طراحی های خطی هم اثر

هنری کاملی محسوب

می شوند، اما من ترجیح

می دهم سایه روشن و بافت را هم به کارهایم

اضافه کنم. من با طراحی خطی

شروع می کنم

اما تنها به

عنوان

«استخوان بندی» تا

سایه روشن و بافت را نگه دارد. این مرحله اهمیت بسیاری در طراحی واقع گرایانه دارد.

برای آن که نهایت استفاده را از این کتاب ببرید، باید تا حدی با طراحی خطی آشنا باشید. اگر تناسبات و پرسپکتیو درست نباشند، افزودن بافت و سایه روشن هم ظاهری واقعی به طرح نخواهد داد. متداول ترین مشکل این است که استخوان بندی یا طراحی خطی در کار نهایی دیده شود. در دنیای واقعی هیچ خطی در لبه اشیاء وجود ندارد، پس از کشیدن خطها و لبه های واضح در طراحی هایتان پرهیز کنید.

«در آرزوی لیگ برتر»
زغال و گرافیت روی کاغذ ۳۰۰ گرمی آبرنگ
۵۵×۲۵ سانتی متر
عکس توسط ریچارد استام