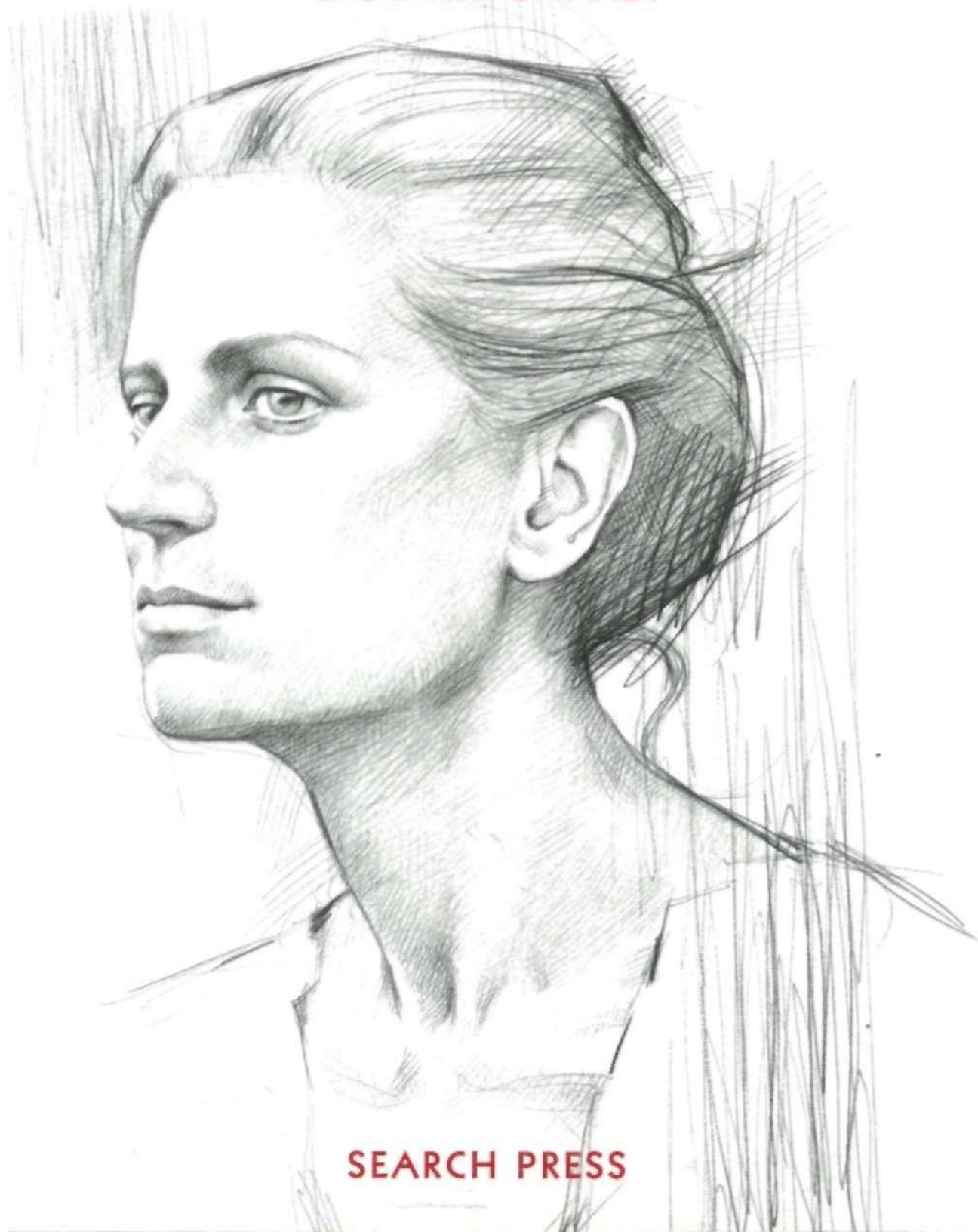


# طراحی پرتره

چهره ها و فیگورها

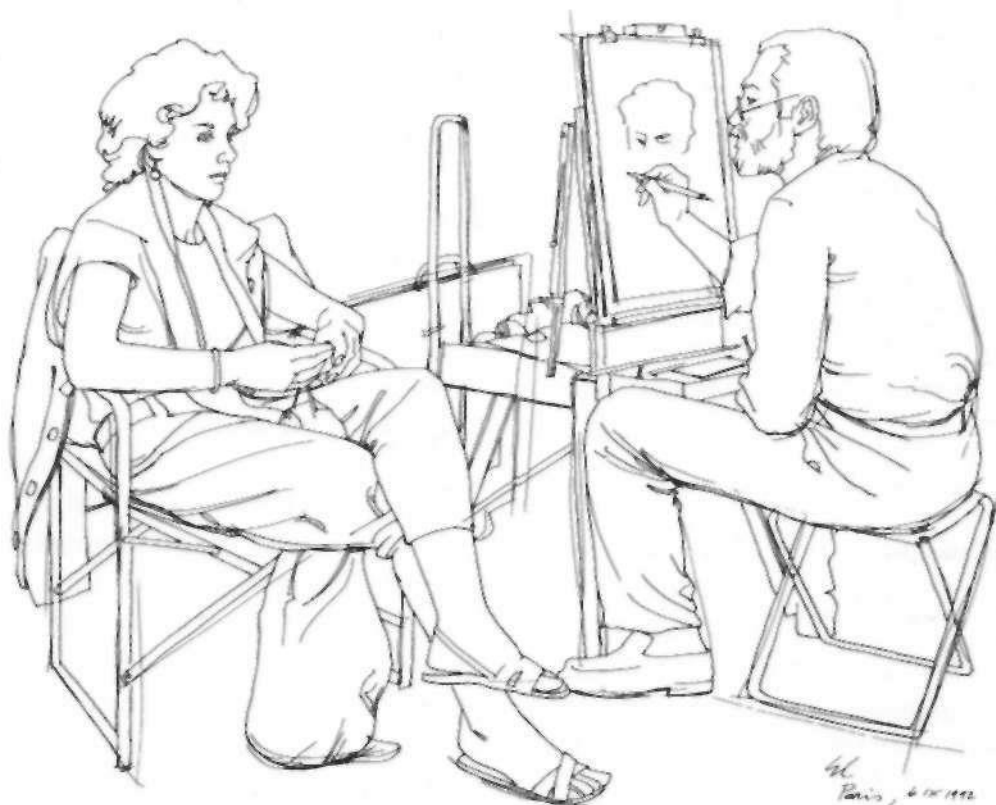
GIOVANNI CIVARDI



SEARCH PRESS

# هنر طراحی

## طراحی پرتره چهره ها و فیگورها





پرتره معمولاً به عنوان نمایانگر ویژگی های یک انسان اعم از صورت، سر و شانه ها یا کل بدن تلقی می شود. این موضوع همیشه یک موضوع مهم در هنرهای فیگوراتیو بوده و مورد علاقه هنرمندانی بوده است که در آن نه تنها یک ژانر حرفه ای را به خوبی دریافت کرده اند و از نظر اجتماعی به دلیل ارزش نمادین یا جشن آن مورد قدردانی قرار گرفته است، بلکه فرصتی جالب برای بررسی وضعیت انسانی در آن است. جنبه فیزیکی و بیشتر از همه جنبه روانی آن. این جنبه اخیر است که تمایل دارد غالب شود. امروزه، از آنجایی که عکاسی به شدت کارکرد پرتره ترسیم شده و نقاشی شده را به عنوان تنها راه برای بازتولید و ارائه ویژگی های ظاهری افراد به آیندگان تضعیف کرده است.

اما این جنبه «مستندی» البته تنها یکی از ویژگی های پرتره هنری بود. با استفاده از تجربه‌ام به عنوان یک نقاش پرتره، تصویرگر و معلم، سعی کرده‌ام مشکلات اصلی را که معمولاً هنگام پرداختن به یک طراحی سر «عمومی» و متعاقباً با یک پرتره یا شباهت واقعی با آن مواجه می‌شوند، ساده و خلاصه کنم. برخی از موضوعات دارای اهمیت ویژه، به عنوان مثال. طراحی دست‌ها، پرتره‌های کودکان و افراد مسن، پرتره کامل و سرهایی با ویژگی‌های غیرمعمول باید با جزئیات بیشتری بررسی شوند و در کتاب‌های پیشرفته‌تر پوشش داده شده‌اند.

فصل‌های کوتاه و طرح‌های همراه را بر اساس ترتیبی تقسیم کرده‌ام که کمک عملی به آموزش اصول اولیه «تکنیک» پرتره یافتن من متوجه شده‌ام که این رویکرد به سرعت به نتایج رضایت بخشی منجر می‌شود. این کتاب ابزارها، تکنیک‌ها، ملاحظات عملی، آناتومی، جزئیات صورت، ترکیب، نورپردازی و روش واقعی را پوشش می‌دهد و بر نمای کلی سر تأکید می‌کند.

این اصول فنی اولیه فقط می‌توانند شما را در اولین تجربیاتتان راهنمایی کنند و باید به عنوان پیشنهادهایی در نظر گرفته شوند که بر اساس آن مطالعه خود را بنا کنید. پیشرفت هنری بعدی شما به میزان تعهد شما به مشاهده و تمرین منظم طراحی بستگی دارد.

برای این منظور، هنگامی که به اولین طراحی های خود نزدیک می‌شوید، می‌توانید به مشاهده نقاشی های انجام شده توسط هنرمندان دیگر و گرفتن عکس از سوژه خود متوسل شوید. با این حال، به محض اینکه در ترسیم خطوط اصلی سر مطمئن شدید، من به شما توصیه می‌کنم که سعی کنید و از زندگی استفاده کنید و یک دوست صبور را برای شما بنشینید. در بخش آخر این کتاب، من مطالعات پرتره‌ای را که در زمان‌های مختلف ترسیم کرده‌ام و نشان می‌دهند که چگونه می‌توان به موضوعات مختلف پرداخت.

شما می توانید با استفاده از هر یک از رسانه های رایج پرتره بکشید: مداد، ذغال، پاستل، خودکار و جوهر، آبرنگ، نمد و غیره. اما هر یک از آنها جلوه های متفاوتی را ایجاد می کند، نه تنها به دلیل ویژگی های خاص. محیط و تکنیک مورد استفاده، بلکه در رابطه با ویژگی های سطحی که روی آن کشیده شده است: کاغذ صاف یا ناهموار، کارت، کاغذ سفید یا رنگی، و غیره.

نقشه های نشان داده شده در این دو صفحه نشان می دهد که چگونه رسانه های مختلف به طور موثر مقادیر پیچیده توناژ صورت و بدن انسان را ارائه می دهد.

### قلم و جوهر هندی سیاه روی کاغذ صاف

جوهر به طور گسترده توسط هنرمندان استفاده می شود. می توان آن را با قلم مو یا قلم اعمال کرد، اما جلوه های ویژه را می توان با استفاده از نی بامبو، نوک بزرگ، خودکار، قلم فنی، خودکارهای نمدی یا خودکارهای تویی. تن ها را معمولاً می توان با کشیدن خطوط کم و بیش متراکم روی یکدیگر در زوایای قائمه درجه بندی کرد (تقاطع دریچه). توصیه می شود روی کاغذ یا کارت صاف و با کیفیت خوب بکشید تا سطح آن ساییده نشود یا جوهر را به طور نامنظم جذب نکند.



### مداد B و B2 روی کاغذ با بافت خشن

مداد پرکاربردترین وسیله برای هر نوع طراحی است و در فیگورها و پرتره ها، به شما امکان می دهد خود به خود باشید و استفاده از آن راحت است. می توان از آن برای نقشه های بسیار پیچیده یا برای مطالعات کوچک و طرح های مرجع سریع استفاده کرد: برای دومی سرنخ های بسیار ظریف مناسب هستند، در حالی که برای اولی می توانید از گرافیت های ضخیم تر و با درجه نرم تر استفاده کنید. گرافیت ها (سرب هایی که در مدادهای مکانیکی و کلاچ نگه داشته می شوند) و همچنین مدادها (گرافیت های پوشیده از چوب) بر اساس قوام آنها درجه بندی می شوند: از H9، سخت ترین، که ردیابی می شود. خطوط نازک و کم رنگ، تا B6، بسیار نرم، که خطوط ضخیم و تیره را به راحتی ردیابی می کند.



### زغال چوب فشرده روی کاغذ

زغال چوب شاید وسیله ای ایده آل برای مطالعه پرتره باشد، زیرا کنترل آن در هنگام اعمال رنگ ها بسیار آسان است، اما همچنین به شما امکان می دهد به جزئیات نسبتاً واضح دست پیدا کنید. با این حال، باید از آن به طور گسترده استفاده شود، و بر نمایش کلی «اشکال» متمرکز شود: این از بزرگترین دارایی های آن بهره برداری می کند، زیرا هم همه کاره و هم تداعی کننده است. می توانید از زغال فشرده یا زغال بید استفاده کنید، اما در هر صورت مراقب باشید ورق را لکه دار نکنید. ضربات زغالی را می توان با مالش ملایم با انگشت ترکیب و لکه کرد و با پاک کردن با یک پاک کن نرم (پاک کن بتونه ای خمیری) می توان رنگ ها را نرم کرد. نقاشی تمام شده باید با اسپری یا فیکساتور محافظت شود.



### آبرنگ تک رنگ روی کاغذ با بافت متوسط

آبرنگ، جوهر های محلول در آب و جوهر هندی رقیق شده با آب برای مطالعه پرتره ایده آل است، اگرچه به نقاشی نزدیکتر است تا طراحی، زیرا با قلم مو اعمال می شود و نیاز به دید توانایی دارد که هم مختصر و هم گویا باشد. برای مطالعات سریع می توانید استفاده کنید. گرافیت های محلول در آب یا مداد رنگی (برای ترکیب راحت ضربه ها، آنها را با برس آغشته به آب پاک کنید) و توصیه می شود از کارت سنگین استفاده کنید تا رطوبت باعث لق شدن و نامنظم شدن سطح نشود.



### خودکار و جوهر، آبرنگ، پاستل سفید روی کاغذ رنگی

رسانه "مخلوط" شامل استفاده از مواد مختلف برای دستیابی به نقاشی با جلوه های غیر معمول است. اگر چه هنوز مواد «گرافیکی» هستند، اما کاربرد پیچیده تر آن ها به کنترل خوب و دانش خوب از خود رسانه ها نیاز دارد تا از نتایج در هم آلود با معنای زیبایی شناختی کمی جلوگیری کنیم. رسانه های ترکیبی روی ساپورت های بافت دار و رنگی یا تیره بسیار موثر هستند.



مفید است که به طور مختصر توصیه‌هایی در مورد "تمرین" پرتره بیان کنیم. در فصل‌های بعدی برخی از این موضوعات با کمک نمودارها و مثال‌های گرافیکی توسعه داده می‌شود.

### انواع پرتره

با توجه به تنوع بسیار ژست‌هایی که یک انسان می‌تواند بگیرد و ثروت روانی که مشخصه هر شخصیتی است، هنرمند باید ارزیابی کند که چه "ژستی" را به مدل پیشنهاد دهد تا این عناصر به مناسب‌ترین شکل برای دستیابی به یک شباهت نمایش داده شوند.

علاوه بر این، همه افراد دارای وضعیت خاص خود و حرکات معمولی هستند که بخشی از "هستی" آنهاست. از سوی دیگر، عناصری از رفتار فیزیکی و قرارداد اجتماعی وجود دارد که به ما امکان می‌دهد سوژه را در حرفه و «موقعیتی» که به آن تعلق دارد یا هدف آن است، قرار دهیم. بنابراین می‌توان بین دو نوع پرتره تمایز قائل شد: "رسمی"، که در آن ژست سوژه از الگوهای سنتی پیروی می‌کند، و جایی که توجه زیادی به آن می‌شود.

ترکیب، محیط و دکور، گاهی نمادین. و "غیررسمی"، که در آن ژست مدل خود به خود است، زیرا او در یک ژست معمولی یا در حین انجام برخی فعالیت‌های منظم در یک محیط عادی گرفته می‌شود. این یک روش موثر و مدرن برای به تصویر کشیدن افراد است.

که میراث عکاسی «آنی» است و به مهارت و ذوق فراوان هنرمند نیاز دارد. به این دسته نیز تعلق دارند پرتره‌های «بیانگر»، یعنی پرتره‌هایی که سوژه، برای مثال، در حال لبخند زدن یا در حرکت است.

### کادر بندی

هر نوع پرتره‌ای که باشد، باید نحوه نمایش سوژه را انتخاب کنید. در واقع می‌توانید فقط سر (یا قسمتی از صورت) یا کل شکل را بکشید.

برای رساتر کردن پرتره، کشیدن فقط بخشی از بدن، از جمله نه فقط سر، بلکه شانه‌ها، بالاتنه و دست‌ها نیز می‌تواند مفید باشد. طرح‌های زیادی بکشید تا بهترین ژست را پیدا کنید (به صفحه 24 مراجعه کنید) و ترکیبی موثر، متعادل و غیرمعمول

### یکنواختی از پراکنده کردن

توجه بصری بیننده و در نظر داشته باشید که نقطه کانونی باید صورت و مهمتر از همه چشمها باشد.

توجه داشته باشید که دست‌ها به دلیل «حرکت» و همچنین شکل و نقشی که در ترکیب دارند، می‌توانند مانند صورت رسا باشند. بنابراین، اگر فکر می‌کنید که دست‌های مدل شما دارای شخصیت هستند، از گنجاندن آن‌ها در نقاشی شک نکنید.

### فاعل، موضوع

برای به تصویر کشیدن یک انسان، نه تنها نیاز دارید که بتوانید ویژگی‌های آنها را به تصویر بکشید و ترسیم کنید، بلکه به شخصیت و حال و هوای مدل نیز اشاره کنید: این ویژگی کیفیت هنری یک پرتره را در بر می‌گیرد. فکر کردم مفید باشه توصیه‌هایی را برای انواع مختلفی از موضوعاتی که اغلب ترسیم می‌کنید، ارائه دهید. همیشه از سوژه خود اجازه بگیرید تا آنها را به تصویر بکشید یا در صورت نیاز، نقاشی‌هایی را که انجام داده‌اید به نمایش بگذارید.

کودکان (به صفحه 47 مراجعه کنید). سر کودک نسبتاً بزرگتر از سر یک بزرگسال است، به خصوص در جمجمه که بسیار حجیم تر از صورت است.

چشم ها و گوش ها بزرگ به نظر می رسند اما بینی کوچک و رو به بالا است. ساختار استخوان کوچک و فک گرد است. ترسیم کودکان کار دشواری است زیرا آنها بی قرار هستند و دوست ندارند تماشا شوند. در بسیاری از موارد، عکسی را می بینید که برای جلوگیری از "گریمس" غافلگیرانه گرفته شده است، مفید است. ویژگی های ظریف کودکان به نور ضعیف و پراکنده نیاز دارد: نور مصنوعی قوی یا نور مستقیم خورشید سایه های قوی ایجاد می کند که ممکن است چهره را تغییر دهد و باعث شود

## چشمان را نیمه بسته

زنان در پرتزه های زنان و همچنین جستجوی شخصیت سوژه تمایل به تقویت جنبه زیبایی شناختی نیز دارد. ژست های غیررسمی را انتخاب کنید، اگر سوژه جوان است خود به خود یا ریاضت تر باشد و اگر بالغ تر است آرام تر. با این حال، از ژست های تحت تأثیر یا بیش از حد "تئاتری" خودداری کنید. در بسیاری از موارد برای شما مفید خواهد بود که کل شکل را بکشید تا لباس و پس زمینه بتواند به انتقال شخصیت سوژه کمک کند.

مردان پرتزه مرد به طور سنتی رسمی تر بود و تصویری «رسمی» را نشان می داد که نه تنها به ویژگی های فیزیکی سوژه، بلکه به جایگاه اجتماعی آن ها نیز مرتبط بود.

گاهی اوقات نورپردازی کناری با تضادهای جالبش کمک می کند

ویژگی ها و اشکال صورت مردانه را مشخص کنید. سوژه های جوان معمولاً اگر در حالت ها و حالت های خودانگیخته کشیده شوند، بهتر ظاهر می شوند، در حالی که مردان بالغ برای ژست های متین تر و «باوقارتر» مناسب تر هستند. اطمینان حاصل کنید که مدل دستانش را در مقابل خود ضربدری نمی کند یا خودکامه و بداخلاق به نظر نمی رسد.

خود پرتزه (به صفحه 44 مراجعه کنید). تقریباً همه هنرمندان پرتزه خود را طراحی، نقاشی یا مجسمه سازی کرده اند. اگر همین کار را انجام دهید، متوجه خواهید شد که به بهبود قابل توجهی مهارت های پرتزه شما کمک می کند. خود را در مقابل آینه قرار دهید و چهره منعکس شده خود را با انواع مختلف نورپردازی و ژست مطالعه کنید و سپس ژستی را که راحت ترین حالت را می بینید و «شما واقعی» را نشان می دهد، انتخاب کنید. روشی را که در صفحه 32 بیان کردم را دنبال کنید.

سالمدان سالمندان اعم از زن و مرد بسیار علاقه مند هستند

ترسیم کنند زیرا چهره های آن ها که با گذشت زمان مشخص می شود و با عبارات روزمره شان مشخص می شود، «داستانی» از زندگی و تجربیات را روایت می کند. به همین دلیل گرفتن ویژگی های ظاهری آنها آسان تر از افراد جوان است و به یک شباهت واقعی دست می یابد.

ژست هایی را انتخاب کنید که متناسب با خرد و تحملی باشد که با پیری همراه است.

از نور شدید و مستقیم روی مدل خودداری کنید. حتی اگر موثر باشد، به راحتی می تواند شما را به سمت کشیدن یک پرتزه نامطلوب سوق دهد و به طور ناخوشایندی بر هر گونه بی نظمی پوست تأکید کند. به تغییرات "آناتومیک" در سر افراد مسن توجه کنید: چین و چروک روی پیشانی، نزدیک چشم ها و دهان، و روی گردن. سفید شدن و نازک شدن مو؛ توخالی شدن کره چشم؛ بلند شدن گوش ها و غیره.



## اندازه لباس طراحی پس زمینه

در طراحی پرتره، ابعاد چهره نباید بیشتر از دو سوم چهره واقعی باشد تا از تغییر نسبت ها جلوگیری شود. شما باید از اندازه حداکثر 40 در 50 سانتی متر استفاده کنید  
16x20 (اینچ) برای سطح طراحی، هنگام به تصویر کشیدن فقط سر، و  
50 x 70 سانتی متر (20 x 2/271 اینچ) برای کل شکل. مطمئن شوید که صورت در مرکز سطح طراحی نیست، بلکه کمی بالاتر و به یک طرف است (صفحه 24 را ببینید).

## انتخاب ژست

(صفحه 25 را ببینید). معمولاً یک پرتره سر و شانه ها، یعنی نیم تنه را بازتولید می کند، اما می تواند شامل بازوها، دست ها یا کل بدن نیز باشد.  
اگر از زندگی ترسیم می کنید، مطمئن شوید که مدل در وضعیت طبیعی و راحت قرار می گیرد و صورت آن ها کم و بیش با چهره شما همسطح است. ژست باید آرام باشد، اما به وضوح شخصیت سوژه را منتقل می کند تا شما را قادر سازد تا شباهت روانی و همچنین فیزیکی را به تصویر بکشید. بهتر است ژستی را انتخاب کنید که ویژگی های جسمانی سوژه را برجسته کند، بنابراین خودتان را در فاصله حدود 2 متری (6 فوت) قرار دهید تا هرگونه اثرات کوتاه کننده را خنثی کنید. به عنوان یک قاعده، نمای سه چهارم بیشتر در نظر گرفته می شود موثر اما نمایه یا تمام چهره نیز می تواند جالب باشد.

## روشنایی

(صفحه 30 را ببینید). نور باید به آرامی پخش شود و فقط از یک منبع (پنجره یا لامپ) کمی بالاتر از سوژه و از کناره قرار گیرد. این کار ویژگی های صورت را برجسته می کند، اما این کار را به آرامی انجام می دهد و از ایجاد سایه های زشت زیر بینی، لب ها و اطراف چشم جلوگیری می کند. از نور مصنوعی شدید (مثلاً از نورافکن) و همچنین نور مستقیم خورشید که چنین اثراتی را ایجاد می کند خودداری کنید. آنها بر ریزترین چین ها در پوست تأکید دارند و بر ظرافت مدل سازی تأثیر می گذارند. علاوه بر این، آن ها مدل را مجبور می کنند تا ماهیچه های صورت خود را منقبض کند و حالتی منجمد و غیرطبیعی ایجاد کند.

لباس ها اهمیت قابل توجهی دارند، به ویژه در یک پرتره تمام فیگور، هم برای آنها عملکرد ترکیبی و زیبایی شناختی، و به این دلیل که آنها نه تنها اطلاعاتی در مورد شخصیت، موقعیت اجتماعی و وضعیت عاطفی سوژه ارائه می دهند، بلکه در مورد دوران و پیشینه نیز اطلاعاتی را ارائه می دهند. بنابراین، مدل خود را در انتخاب لباس باز بگذارید و خود را به پیشنهاد برخی لباس ها محدود کنید که به دلیل شکل و چینش، ترکیب نقاشی را موثرتر می کنند. چین ها را بچینید و توجه کنید که بسته به سبک و نرم بودن پارچه (چندهای کوچک زیاد) یا سنگین و سفت (چند تا ضخیم) چقدر متفاوت به نظر می رسند، اگرچه در هر دو مورد آنها تابش می کنند.

از بالای "مرکز تنش": شانه ها، آرنج ها، زانوها و غیره. چین هایی را بکشید که به دلیل جهت و اندازه شان مهم ترین چین ها هستند و چین های جزئی را که می تواند باعث سردرگمی شود، نادیده بگیرید. در برخی شرایط، برهنگی جزئی (شانه، سینه یا پشت، برای

به عنوان مثال) می تواند پرتره سوژه های زن را با شخصیتی به خصوص زنده و قوی تقویت کند (به صفحه 56 مراجعه کنید).

## مو

مو (به طور کلی و در رابطه با رنگ، کمیت و کیفیت برش) برای مشخص کردن چهره ضروری است. هنرمند می تواند از نگاه خود برای بهبود ترکیب بندی یک پرتره، با تضعیف یا تقویت، در مقابل، ویژگی های ظاهری مدل استفاده کند.

اگر سوژه های زنانه را می کشید (که موهایشان معمولاً پرپشت است) به سراغ موهای ساده، مرتب و خوش تراش بروید. موها باید به طور کلی درمان شوند. رنگ و فرم کلی آن را بگیرید و سعی کنید مهم ترین قفل ها را انتخاب کنید. از این میان، نواحی سایه و نور و خطوط جدایی و بی توجهی را ارزیابی کنید

هایلایت های کوچک و بی اهمیت و موهای تکی - برای نشان دادن آنها فقط به چند ضربه ظریف و تیز نیاز دارید. از یک مداد نسبتاً نرم برای کشیدن ضربه های مطمئن ضخیم، در انواع مختلف استفاده کنید

جهت، برای دستیابی به جلوه های غیر معمول "مانند بافت". خط مو را با دقت بکشید و آن را نامنظم و نرم کنید و به پیشانی و شقیقه ها توجه ویژه ای داشته باشید.

یک پرتزه نیاز به پس زمینه ای دارد که ساده و محجوب باشد، در سایه هایی که با یکدیگر تضاد نداشته باشند یا ظاهر سوژه را ضعیف کنند.

قبل از شروع، تصمیم بگیرید که آیا یک پس زمینه روشن (مثلاً سفید کاغذ) مناسب است یا یک زمینه تیره. در برخی موارد محیط اطراف سوژه (محل کار، خانه، باغ و غیره) می تواند به عنوان پس زمینه عمل کند - با آن به گونه ای رفتار کنید که انگار یک منظره یا یک فضای داخلی است - اما مطمئن شوید که چهره یا شکل را تحت الشعاع قرار نمی دهد.

چگونه یک شباهت بدست آوریم

همانطور که می دانیم، به تصویر کشیدن یک سوژه انسانی به معنای درک و بازنمایی هر دو جنبه فیزیکی و روانی مدل است. برای دستیابی به یک شباهت فیزیکی (به صفحه 32 مراجعه کنید)، به شکل کلی سر توجه ویژه ای داشته باشید (از کلی به جزئی بکشید) و دقیقاً نسبت های سوژه خود را در صورت ارزیابی کنید.

کل و بین عناصر آن (چشم، بینی، دهان و غیره). برای دستیابی به شباهت روانشناختی، با مدل خود صحبت کنید، سعی کنید شخصیت، ترجیحات، عادات آنها را درک کنید و محیط را مشاهده کنید

از طرف دیگر، می توانید از یک episcopo استفاده کنید: یک ابزار نوری که به شما امکان می دهد تصاویر را از پشتیبان های غیرشفاف (چاپ عکاسی، طرح ها یا فتوکپی های کوچک شده از طراحی ها و نقاشی ها و غیره) بزرگ نمایی و نمایش دهید. اینها وسایل کاربردی هستند،

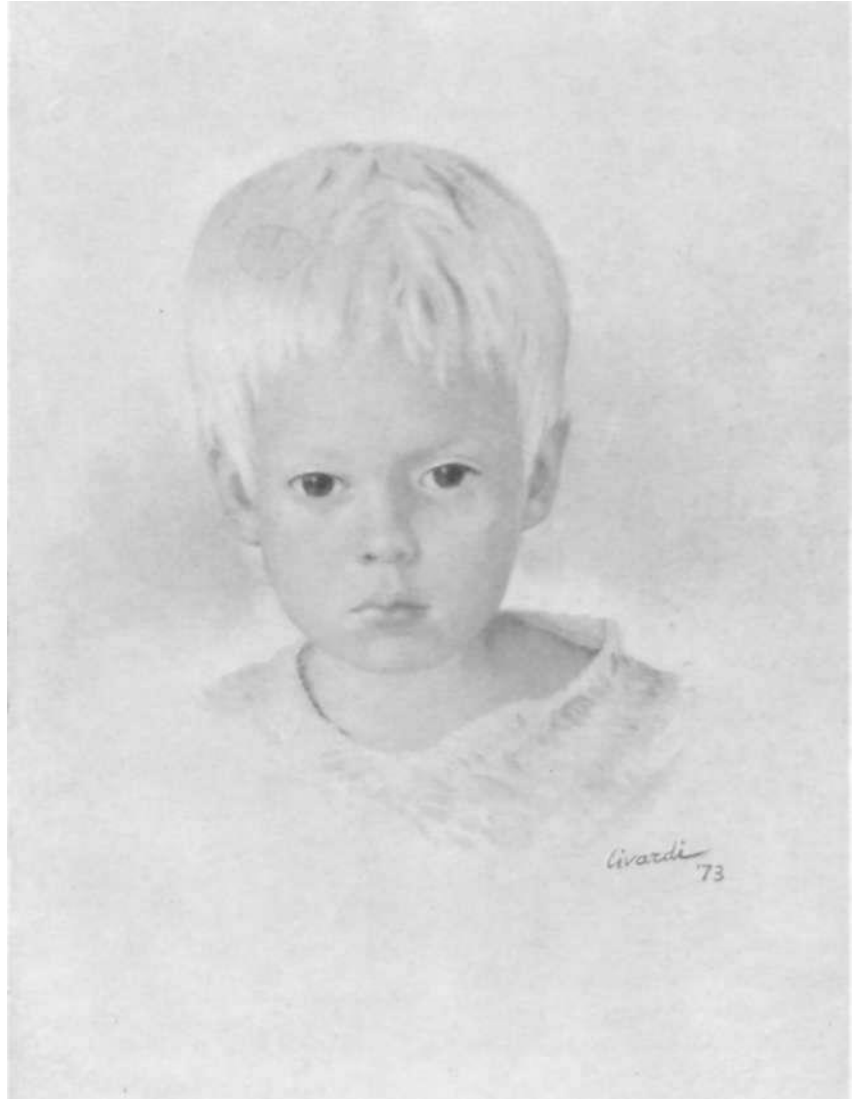
تقریباً «ترفندهایی» که در صورت وابسته شدن به آنها ممکن است حتی به رشد هنری فرد آسیب برسانند. بنابراین، روش "شبکه مربع ها" مناسب تر است که حتی در سطح مدرسه نیز به خوبی شناخته شده است. شبکه ای از مربع ها را روی تصویری که قرار است بزرگ شود (چه نقاشی یا عکس) بکشید و سپس همان شبکه را با همان تعداد مربع بزرگ شده به سطح بزرگتر منتقل کنید. سپس می توانید به راحتی حرکات را درون مربع های جداگانه منتقل کنید. آنها را به نسبت

محیط کار

اگر استودیوی شخصی خود یا حداقل اتاقی در محل زندگی خود دارید و مصمم هستید که جسم و روح خود را به پرتزه اختصاص دهید، برخی از لوازم جانبی مبله را بسیار مفید خواهید یافت. به عنوان مثال: یک صندلی، یک صندلی راحتی یا یک کاناپه کوچک برای اینکه سوژه هنگام ژست گرفتن روی آن راحت و آرام باشد. یک لامپ که به شما امکان می دهد شدت نور را طوری تنظیم کنید که مدل به درستی روشن شود. یک رادیو یا یک تلویزیون کوچک برای اینکه ژست گرفتن بار کمتری برای پرستار شما (و برای شما) ایجاد کند.

به یاد داشته باشید که استراحت های مکرر را در نظر بگیرید و از این فواصل برای مطالعه سوژه خود در عبارات و حالت های مختلف استفاده کنید.

می توانید تکیه گاه خود را روی سه پایه یا سطح کج میز مخصوص قرار دهید، اما در اغلب موارد، کافی است آن را روی یک تخته سفت (ساخته شده از چوب، مقوا یا ام دی اف)، 60×50 سانتی متر (20×231/2) قرار دهید. 2 اینچ) و می توانید روی زانوهای خود استراحت دهید. این تجهیزات ساده، همراه با رسانه طراحی مورد علاقه شما، هنگام کار در خارج از منزل، مکان های عمومی یا (و امیدوارم به زودی این اتفاق بیفتد) هنگام رفتن به خانه شخصی که به شما سفارش انجام یک پرتزه را داده است، مفید خواهد بود.

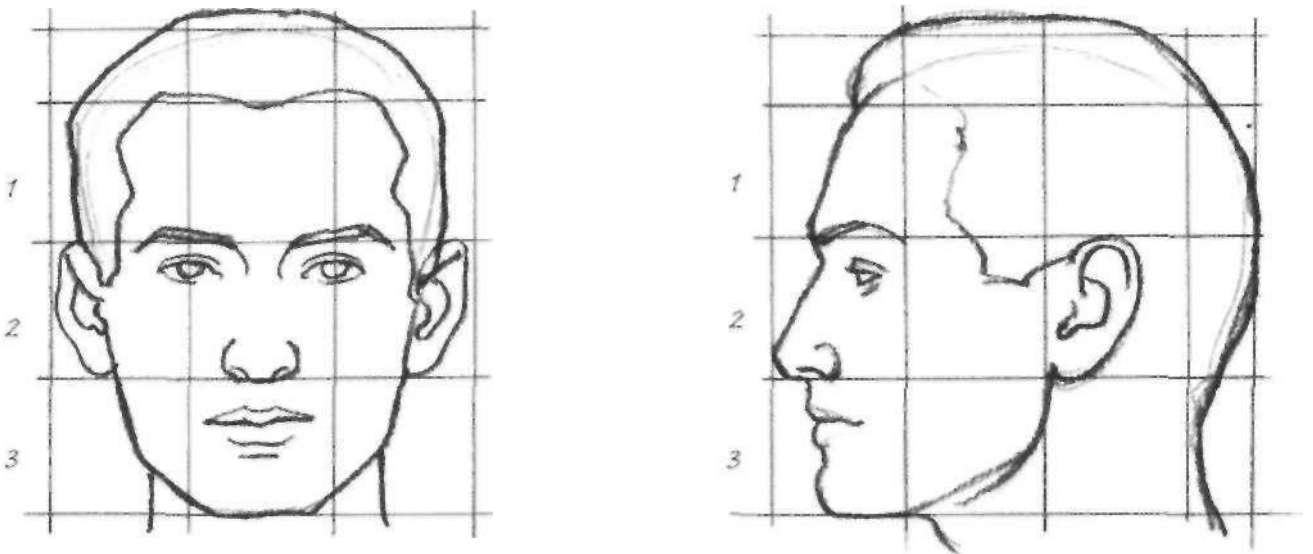


پرتره، رنگ روغن روی بوم، 30 40 x سانتی متر  
این پرتره نه از زندگی بلکه از عکس سمت چپ گرفته شده است. به دقت به دو تصویر نگاه کنید تا متوجه شوید که اطلاعات عکاسی تا چه حد در نقاشی رعایت شده، برجسته شده یا نادیده گرفته شده است..

## کشیدن سر

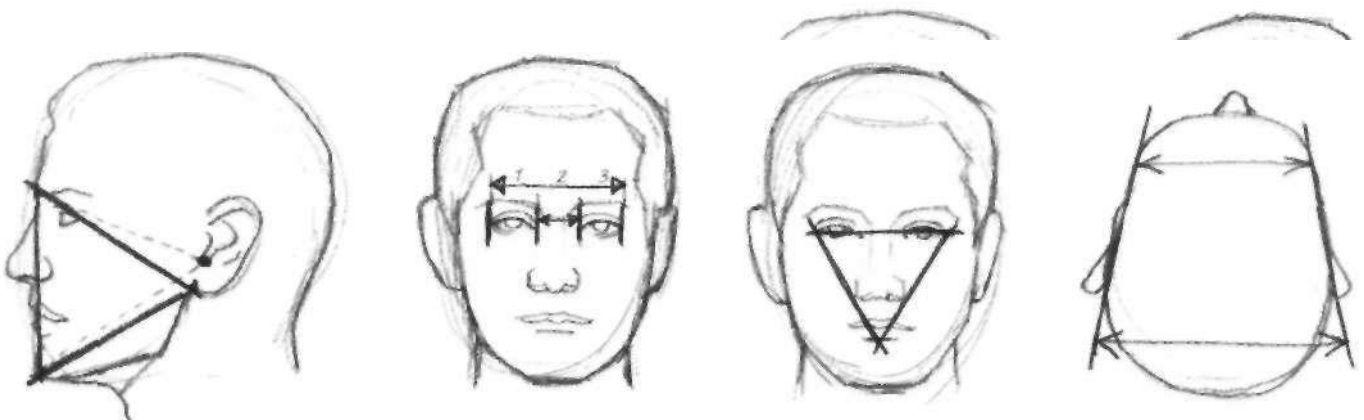
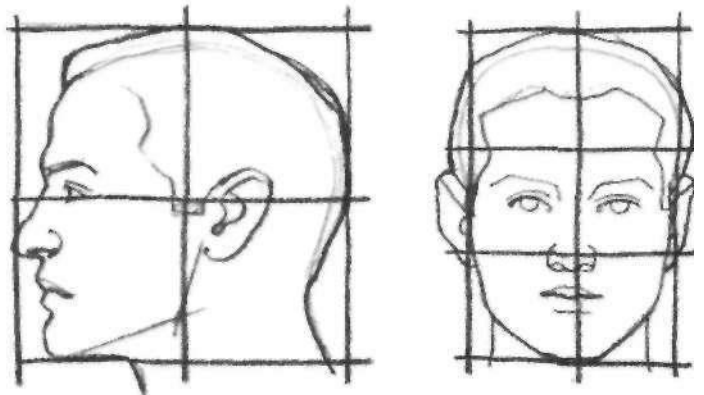
نسبت ها

هنگام کشیدن سر باید دقت کرد که نسبت ها، یعنی ابعاد نسبی بین عناصر مختلف تشکیل دهنده آن (چشم، گوش، بینی، دهان - که بعداً یکی یکی بررسی خواهیم کرد) به درستی و دقیق مشخص شده باشد. البته، سرها از نظر اندازه و ترکیبی از ویژگی‌ها بسیار متفاوت هستند، اما همه آنها را می‌توان به یک نمودار متناسب تقلیل داد که به ساده‌سازی شکل‌ها، شناسایی جنبه‌های سه‌بعدی عجیب آن‌ها و همچنین قرار دادن جزئیات به درستی در رابطه با آنها کمک می‌کند. یکی دیگر. هنگام ترسیم پرتره، به ساختار کلی سر توجه زیادی داشته باشید و ویژگی‌های اصلی آن را ارزیابی کنید، زیرا عمدتاً به این موارد بستگی دارد که یک شباهت خوب بستگی دارد. جزئیات به تنهایی، حتی اگر دقیقاً بازتولید شوند، هنگامی که در یک زمینه کلی فاقد دقت قرار می‌گیرند، تقریباً همواره منجر به پرتره‌ای مبهم و نامطلوب می‌شوند.



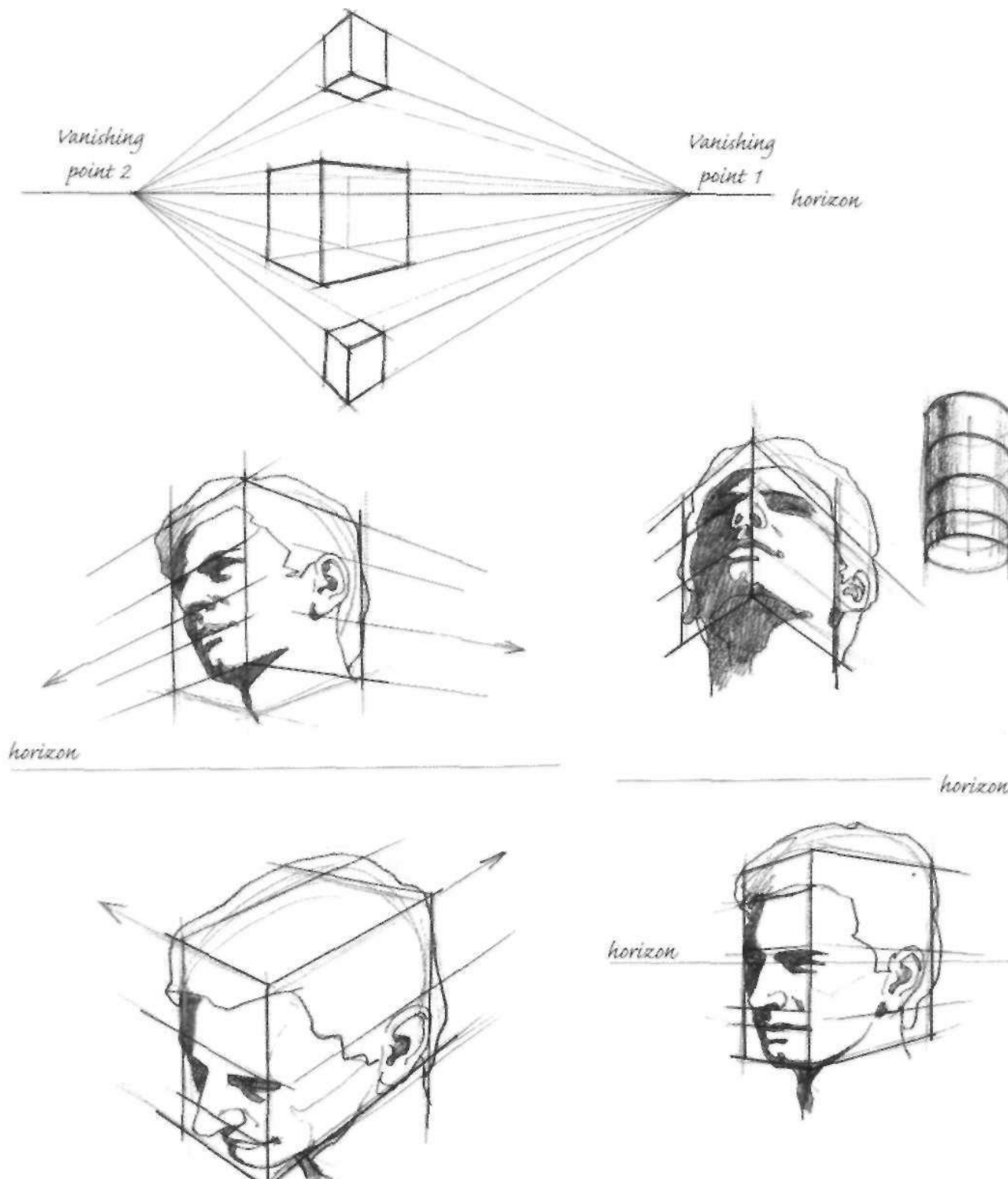
نمودارهای نشان داده شده در اینجا، اگر به دقت مطالعه شوند، عناصر ساده و اساسی مرجع و نسبت یک سر «معمولی» که در برآمدگی‌های جلویی و جانبی دیده می‌شود را در اختیار شما قرار می‌دهند. آنها را با مدل‌های خود مقایسه کنید و ارزیابی کنید که آیا مطابقت دارند یا متفاوت هستند. ارتفاع صورت را می‌توان به سه قسمت با اندازه مساوی تقسیم کرد که با ارتفاع پیشانی (تا خط مو)، بینی و قسمت پایین صورت مطابقت دارد.

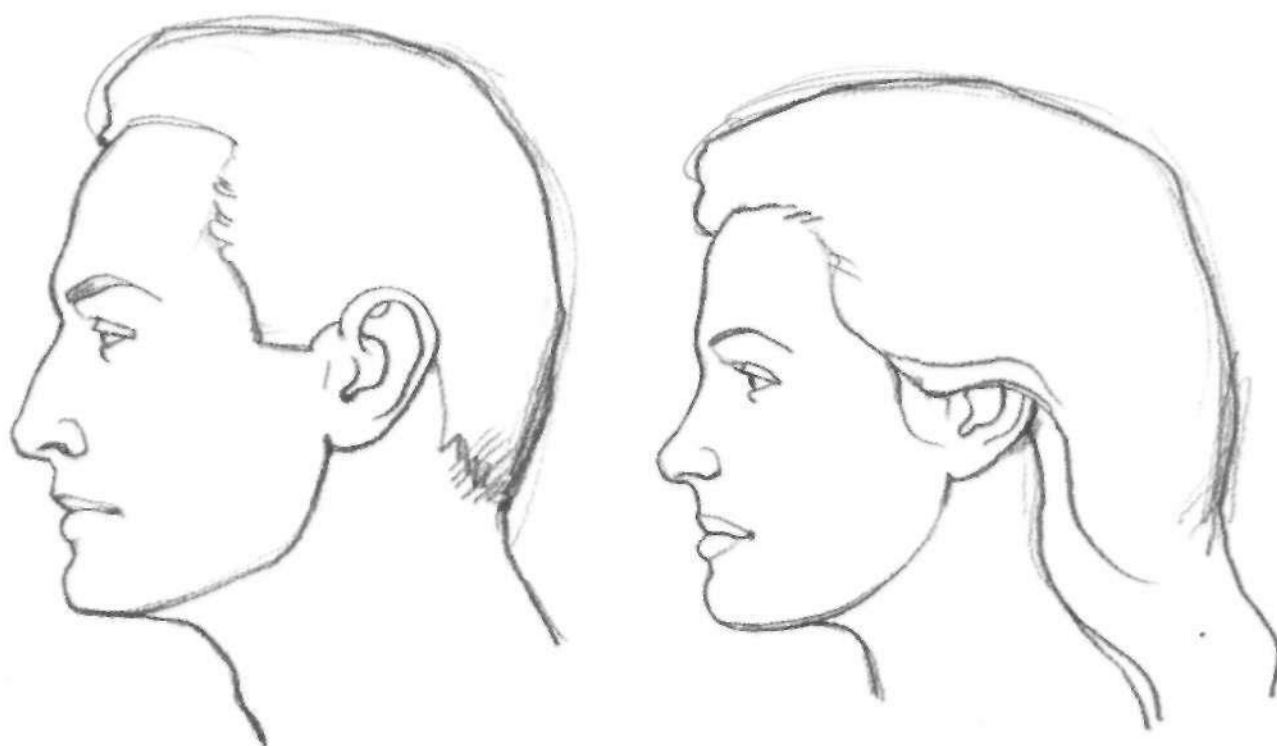
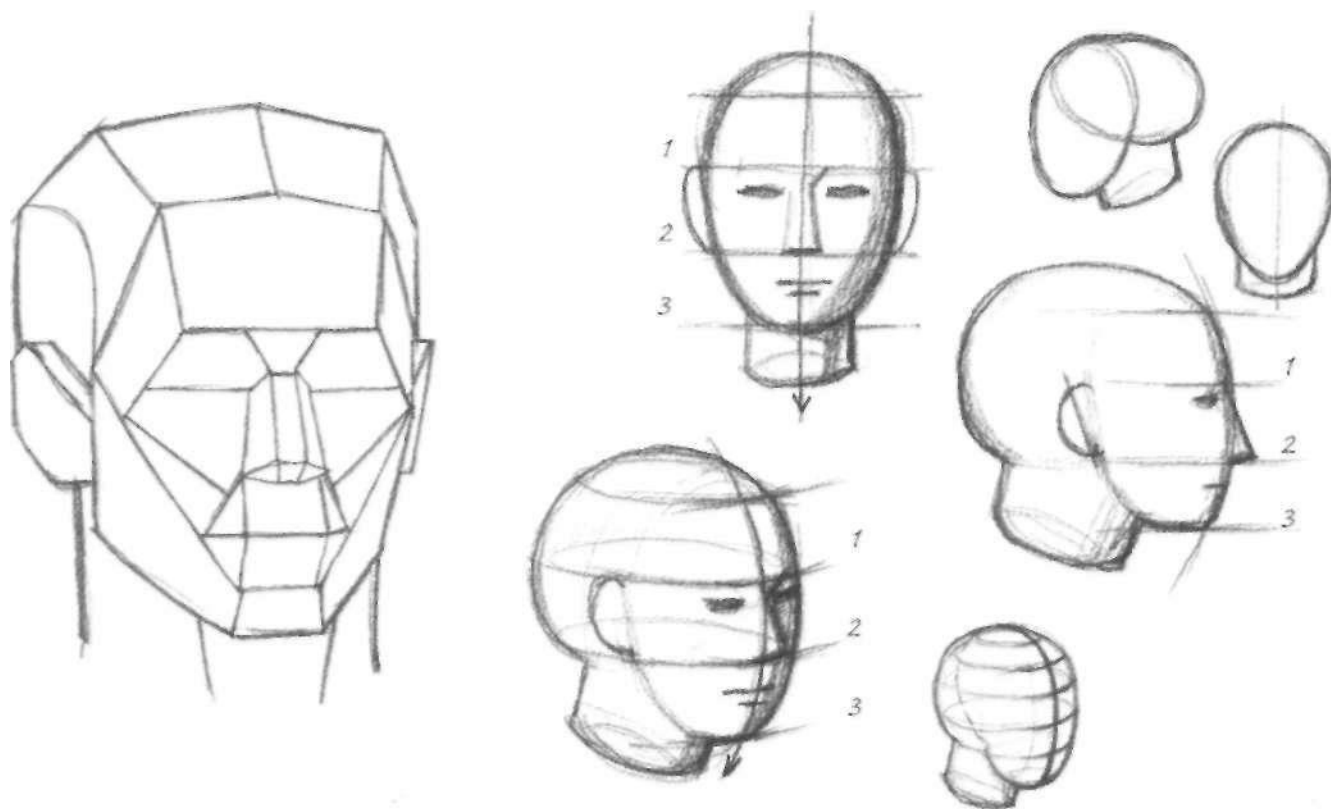
علاوه بر این، توجه داشته باشید که اگر سه نقطه واقع در بالای پل بینی، روی چانه و گوشه فک (نزدیک لاله گوش) را به هم متصل کنید، یک مثلث متساوی الاضلاع دارید. اگر گوشه‌های بیرونی چشم و پایه لب پایین را به هم وصل کنید همین شکل به دست می‌آید. پهنای چشمی که از جلو مشاهده می‌شود، مرجع مفیدی برای اندازه‌گیری فاصله بین چشم‌ها (طبق یک اصطلاح قدیمی دانشگاهی «بین چشم و چشم یک چشم است») و عرض پایه سطح بینی با سوراخ‌های بینی توجه کنید که چگونه از بالا، شکل سر به شکل بیضی شکل و در پشت پهن تر است.



## چشم انداز

پرسپکتیو یک روش گرافیکی است که به نمایش عمق فضایی روی سطح صاف کمک می‌کند. بنابراین، برای نشان دادن صحیح، سر نیز باید (مانند هر شی دیگری) با در نظر گرفتن قوانین پرسپکتیو ترسیم شود. من فکر می‌کنم نمودارهای نشان داده شده در زیر برای یادآوری برخی از اصول اولیه مانند خط افق، نقطه دید و نقاط ناپدید کافی باشد. اگر سر را درون مکعبی تصور کنید که لبه‌های آن برآمدترین نقاط آن را لمس می‌کنند، به راحتی می‌توانید جزئیات صورت را به‌طور نسبتاً صحیح «در منظر» قرار دهید. سپس می‌توانید با در نظر گرفتن سر "هندسی" که با دو تخم مرغی و یک استوانه نشان داده شده است، مطالعه دقیق تری انجام دهید (نمودارهای صفحه 12 را ببینید).

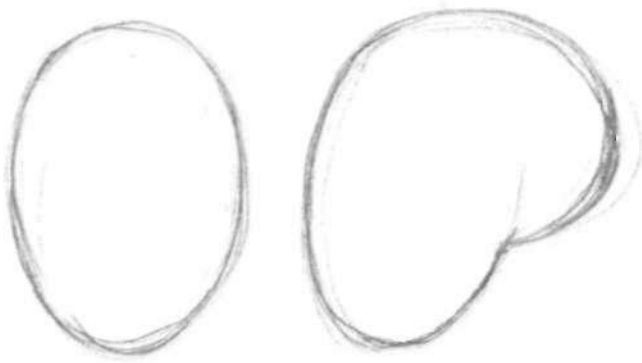




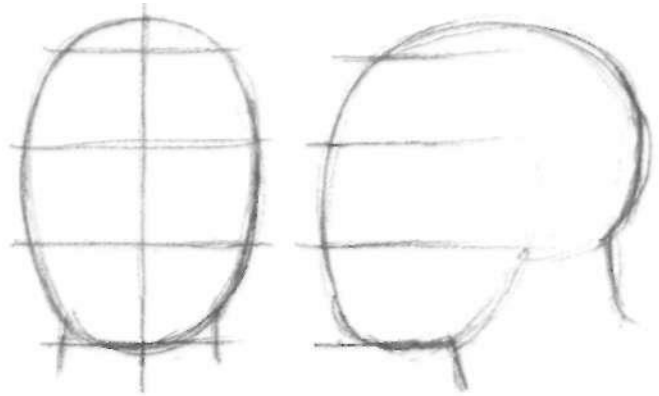
### اسکیس های سازنده

سر را می توان با شکل هندسی یک بیضی تشبیه کرد و این، حداقل در ابتدا، ترسیم آن را از نظر تناسبات، و همچنین نور و سایه، ساده تر می کند. توجه کنید که چگونه می توان دو تخم مرغی را که نمایانگر صورت و مجسمه است روی هم قرار داد. با این حال، شکل تقریباً گرد سر را می توان به مناطق مسطح نیز تقسیم کرد. به طور کلی، این "صفحه های سطحی" برای شکل دادن مختصر به مناطق نور و سایه مفید هستند. سعی کنید صفحات سطح را روی عکس هایی بکشید که سرها را در موقعیت های مختلف نشان می دهند و یاد بگیرید که نمودارهایی مشابه موارد بالا را تشخیص دهید.

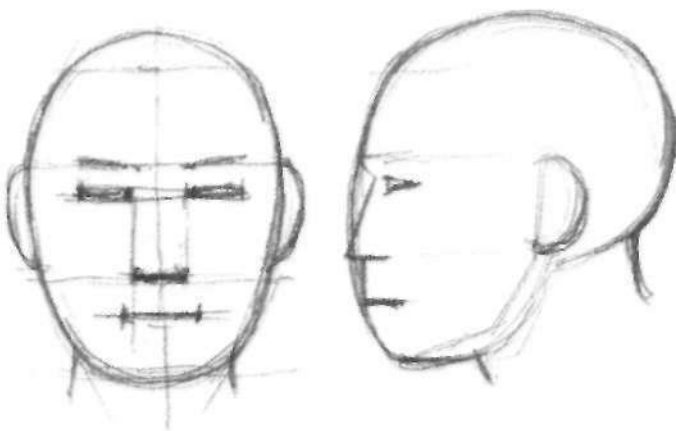
وقتی برای اولین بار شروع به کشیدن سر می کنید، که شکل بسیار پیچیده ای است، احتمالاً با مشکلات بزرگی روبرو می شوید و نمی دانید از کجا شروع کنید. یک رویکرد سنتی و مکتبی، اما بسیار مفید، رویکردی است که در این صفحات ذکر شده است و در فصل 12 بیشتر توسعه یافته است (صفحه 32 را ببینید). به خاطر داشته باشید که در پرتزه، اول از همه، به تصویر کشیدن ویژگی های فردی کلی سر مدل و سپس مطالعه ویژگی های جزئیات و نحوه ارتباط آنها با یکدیگر ضروری است.



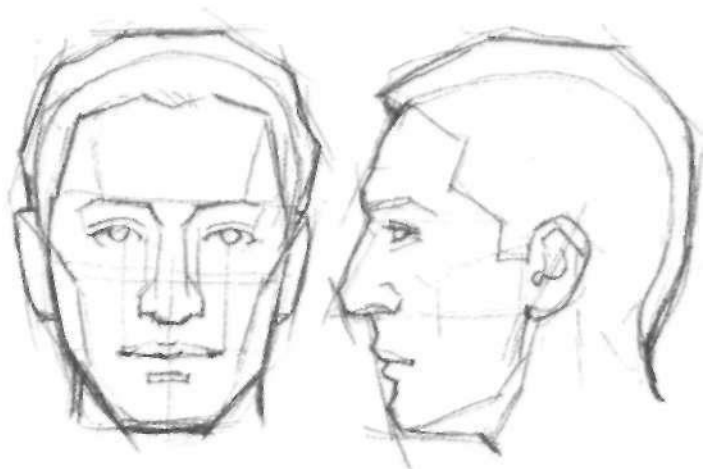
Stage 1



Stage 2



Stage 3



مرحله - 4

در این نمودارها، محدود به برجستگی های جلویی و جانبی سر یک مرد، مراحل مختلف ساخت را به تصویر کشیده ام.

مرحله ی 1

در صفحه قسمتی را که انتظار دارید سر اشغال کند مشخص کنید: یک شکل بیضی ساده بکشید.

مرحله 2

نسبت ها را از طریق چهار خط افقی موازی با فاصله کم و بیش مساوی نشان دهید تا سه قسمتی را که صورت را می توان در آنها تقسیم کرد، نشان دهید.

مرحله 3

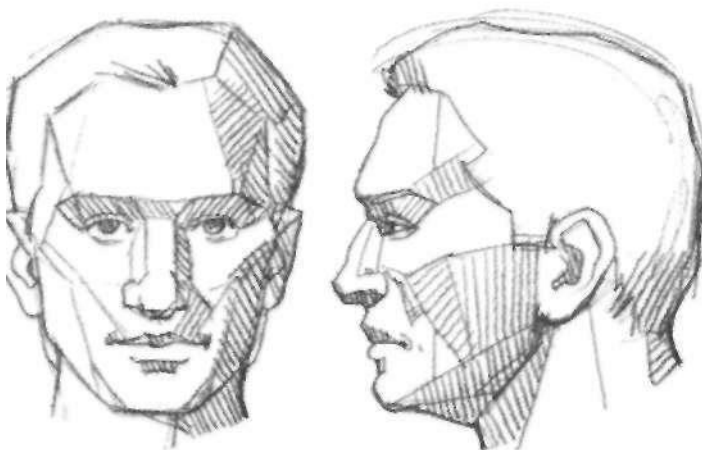
موقعیت چشم ها، بینی، دهان و گوش ها را با اندازه گیری فاصله نسبی آنها به دقت تعیین کنید.

مرحله 4

به طور کامل بررسی کنید که عناصر سر چگونه به یکدیگر مرتبط می شوند، به "صفحه ها"، موها و غیره اشاره می کنند که کم کم به اشکال طبیعی نزدیک می شوند.

مرحله 5

به ارزیابی دقیق اثرات نور، یعنی استفاده از "chiaroscuro" ادامه دهید.

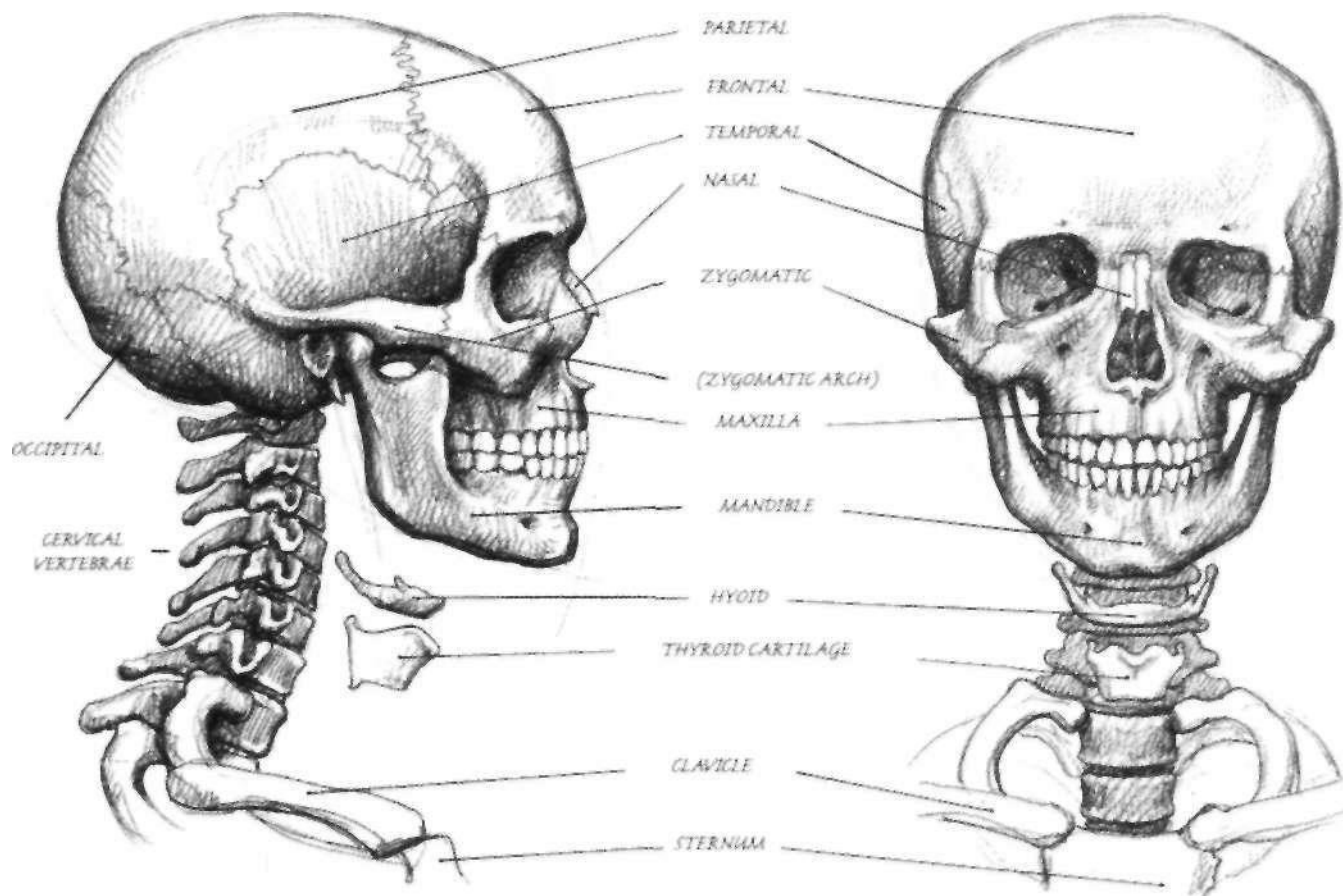


Stage 5

دانش پایه در مورد آناتومی سر و نواحی مجاور (و در صورت امکان، دست ها نیز) برای کمک به درک کامل اشکال خارجی مفید است، حتی اگر به خودی خود برای تضمین اجرای موفقیت آمیز یک نقاشی کافی نباشد.

استخوان ها

شکل مجمله تا حد زیادی مورفولوژی خارجی سر را تعیین می کند و می توان آن را به دو بخش تقسیم کرد: قسمت مغزی و بلوک صورت. که شامل چندین استخوان است که به طور محکم به هم متصل شده اند تا به یک ساختار جامد دست یابند. تنها استخوان متحرک فک است.

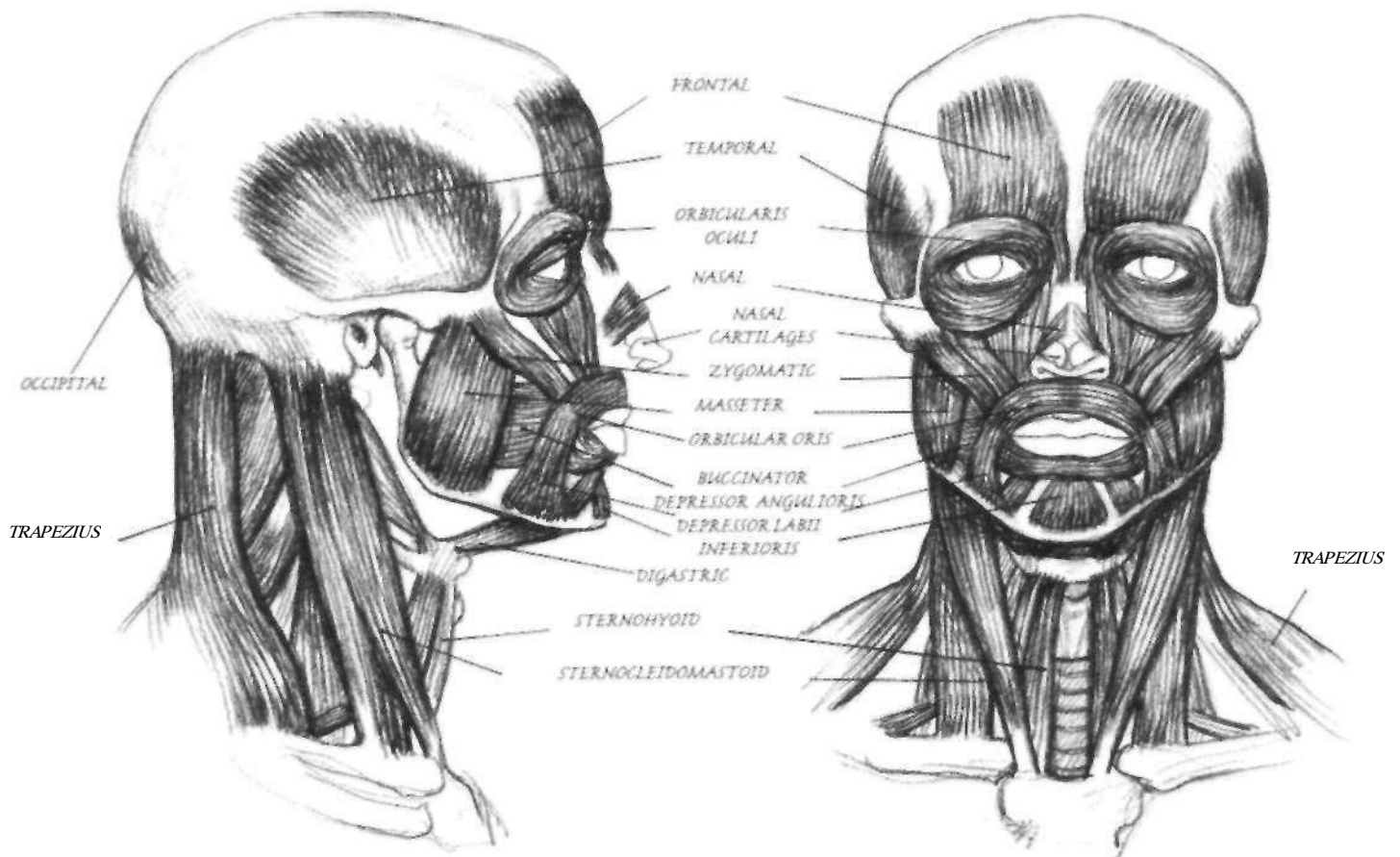


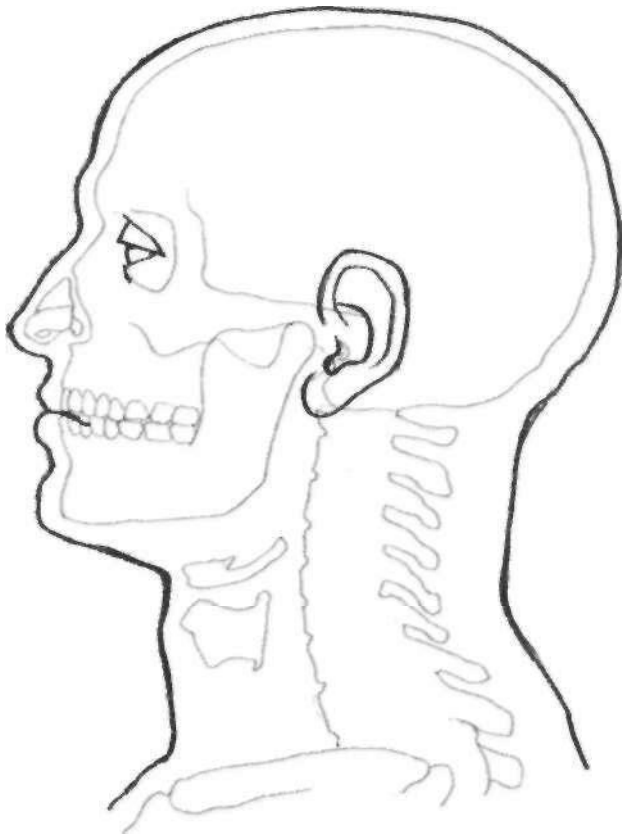


اگر فرصتی برای مشاهده یک مجسمه واقعی یا خرید یک مجسمه پلاستیکی پیدا کردید، ترسیم طرح اصلی آن را تمرین کنید. همانطور که در این طرح های سریع نشان داده ام، آن را از زوایای مختلف بصری رندر کنید و اصول پرسپکتیو و ساده سازی ساختاری را به کار ببرید.

### ماهچه ها

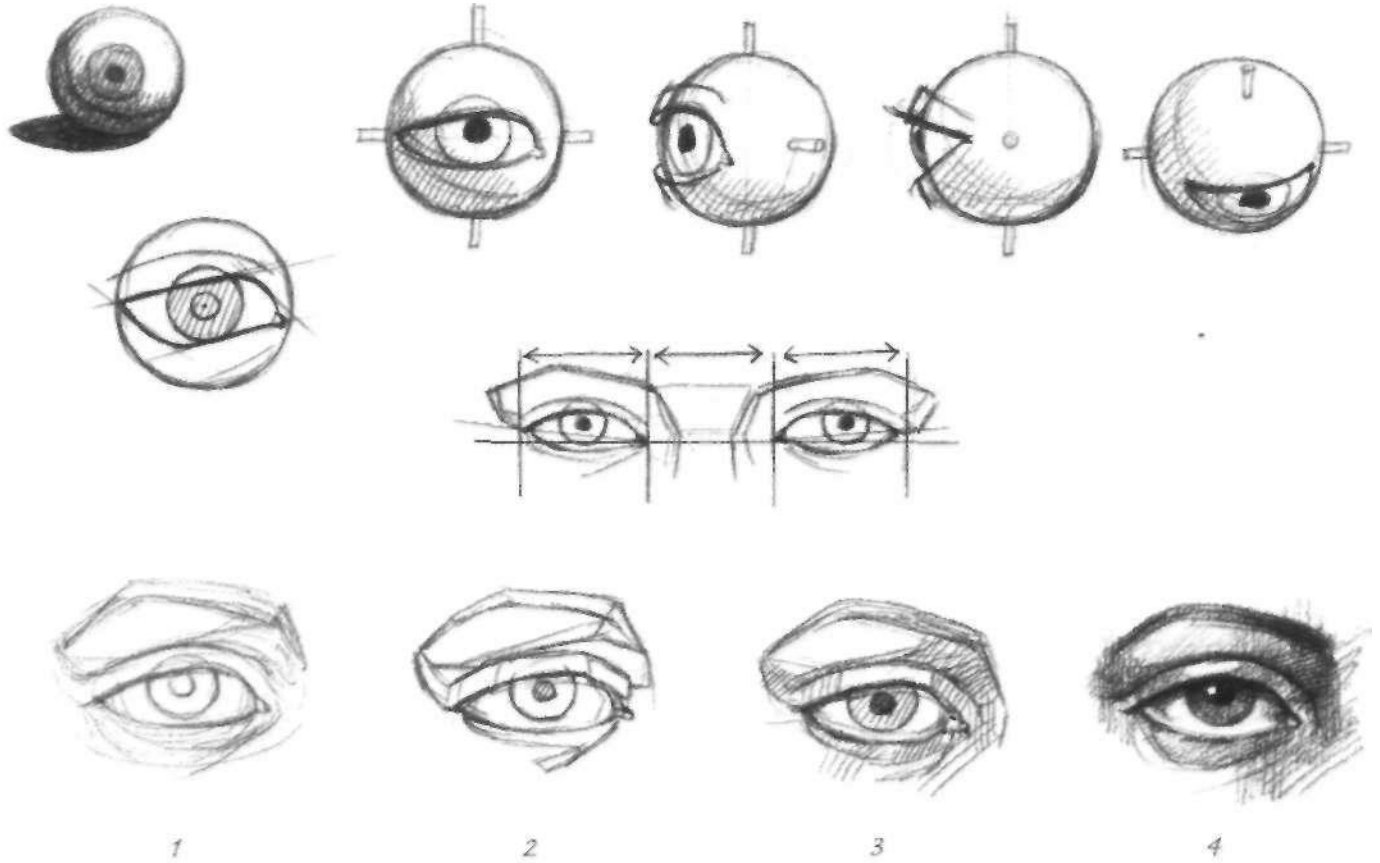
ماهچه های سر به دو گروه تقسیم می شوند: ماهچه های بیان صورت که مسئول عبارات فیزیولوژیک هستند. و ماهچه های جونده که فک را حرکت می دهند. آنها روی استخوان های مجسمه ای که شکل خارجی آن ها بسیار نزدیک است، طبقه بندی می شوند، زیرا بسیار نازک هستند. همچنین ماهچه های اصلی گردن را مطالعه کنید، زیرا به طور اجتناب ناپذیری، تقریباً در همه پرتزه ها ظاهر می شوند.





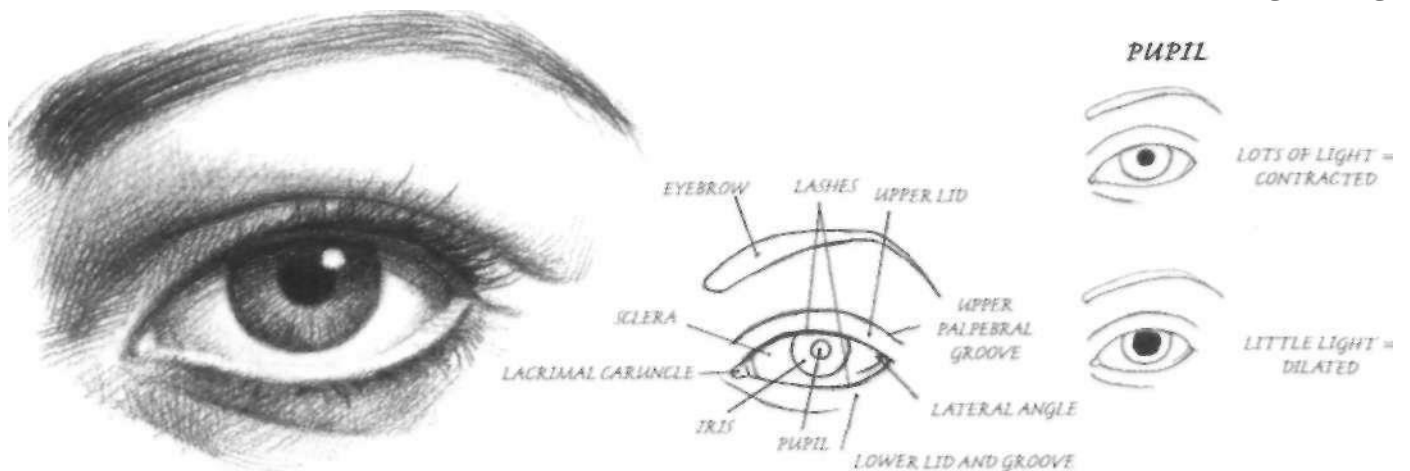
در اینجا من ارتباط بین ساختار استخوان و مورفولوژی خارجی سر مرد را نشان می‌دهم. موقعیت گوش، چشم و لب‌ها را با دقت بررسی کنید. ضخامت بخش بین سطح استخوان و سطح خارجی سر توسط لایه عضلانی، بافت چربی و پوست تعیین می‌شود.

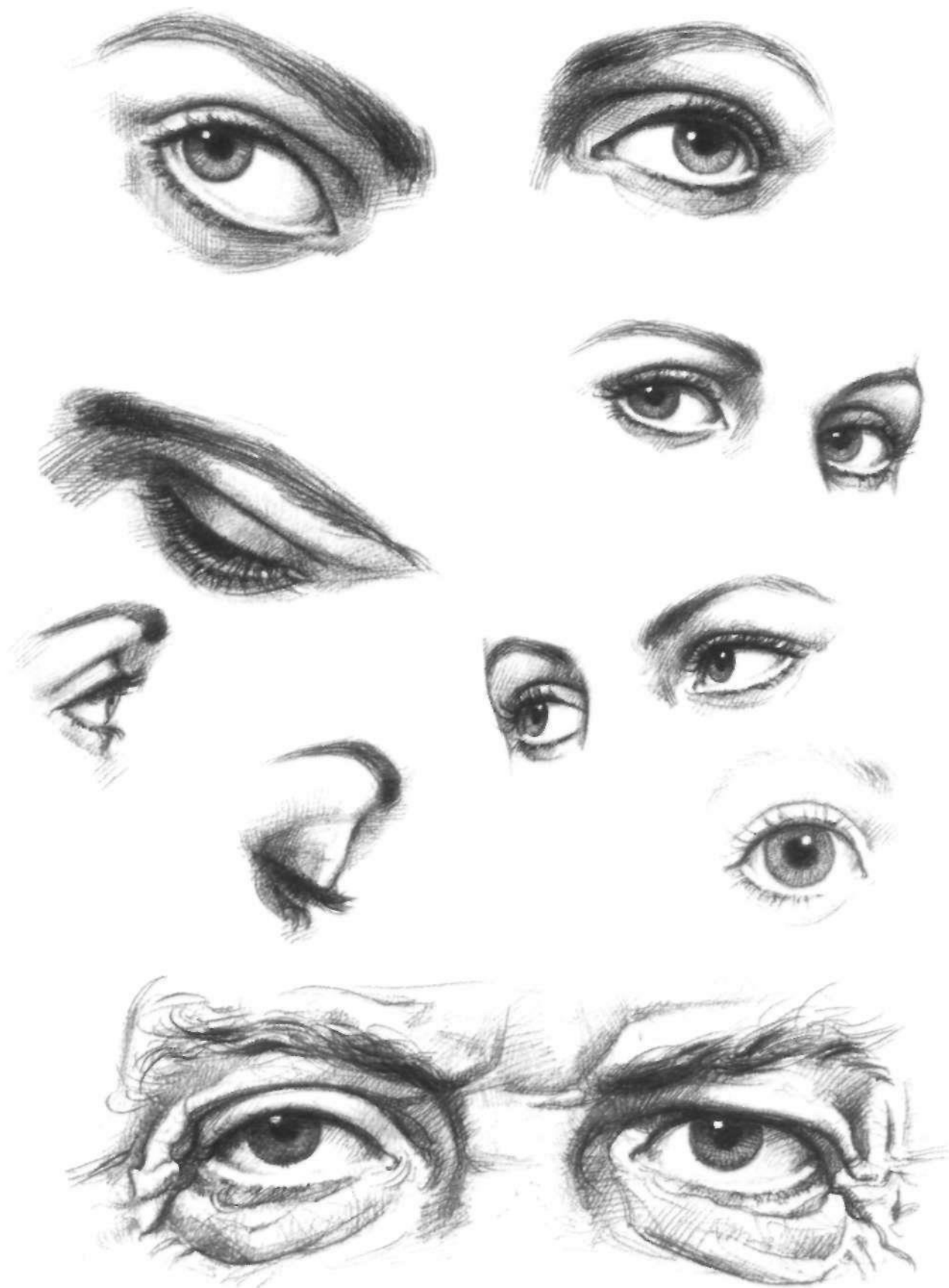
هنگامی که ساختار کلی سر را بررسی کردید، باید جزئیات فردی صورت، یعنی بینی، دهان، چشم ها و گوش ها را به دقت تجزیه و تحلیل کنید. منطقی است که بتوانیم ویژگی های مورفولوژیکی، یعنی «سازنده» هر یک را تشخیص دهیم، زیرا با پیروی از آنها و بازتولید دقیق تغییرات فردی، شباهت بسیار خوبی به دست خواهید آورد. چشم شاید گویاترین عنصر باشد و بنابراین ترسیم آن در موقعیت صحیح و به شکل دقیق ضروری است. توجه داشته باشید که قسمت سفید کره چشم (صلبیه) سفید خالص نیست، اما در واقع به دلیل تأثیر سایه خود و سایه ای که توسط پلک ریخته می شود تغییر رنگ می دهد. مراقب باشید که هر دو کره چشم (و در نتیجه هر دو مردمک) را در یک جهت بکشید که بیانگر بودن چشم به این بستگی دارد.



16

نمودارهای زیر باید برای نشان دادن ساختار کروی چشم، نحوه قرار گرفتن پلک ها بر روی آن و در نهایت مراحل که برای کشیدن درست آن طی می شود کافی باشد.

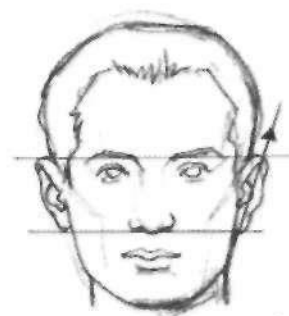
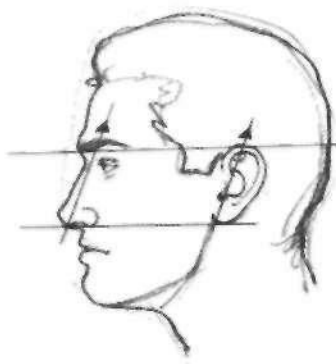
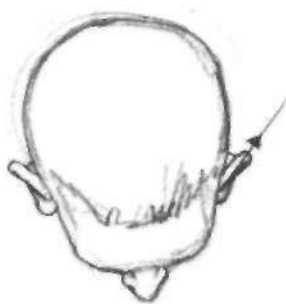
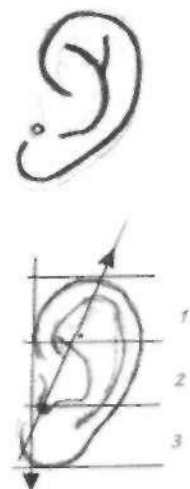
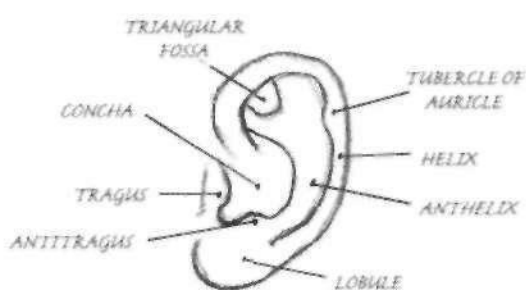


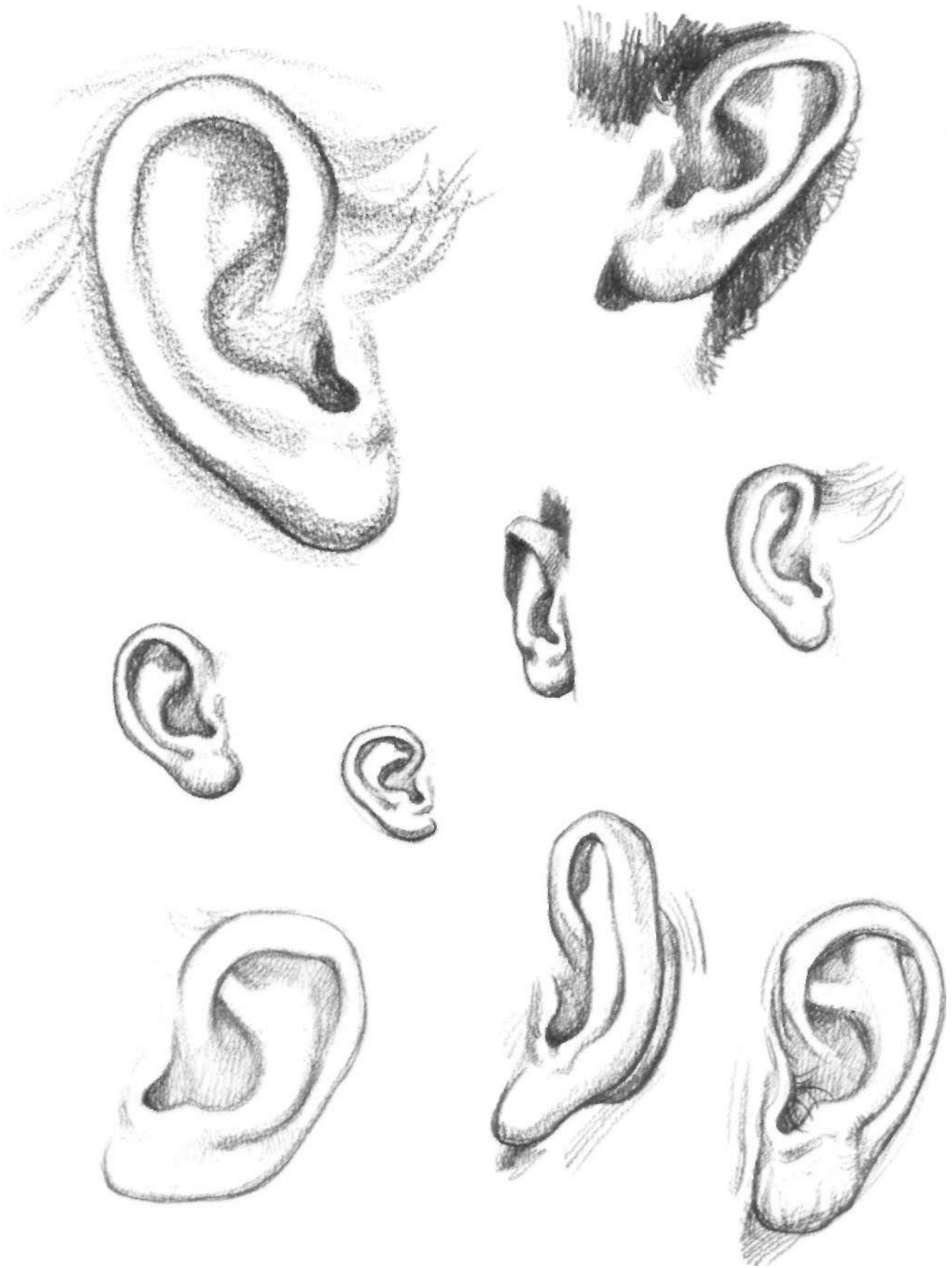


همانطور که در مثال های این صفحه نشان داده شده است، ترسیم چشم ها را در موقعیت های مختلف و از دیدگاه های مختلف تمرین کنید. چشم زن معمولاً مژه های بلند و پرپشتی دارد، در حالی که ابروها به خوبی مشخص و نازک هستند. عنبیه کودک در مقایسه با پلک بسیار بزرگ به نظر می رسد. افراد مسن چندین چین و چروک عمیق را از گوشه چشم نشان می دهند، پلک های پایین «پشت» می شوند و ابروها به طور نامنظم ضخیم و پرپشت می شوند.

## گوش

گوش عمدتاً توسط غضروف های نازکی که به صورت چرخشی مرتب شده اند پشتیبانی می شود. اگرچه ویژگی های مورفولوژیکی آن بسیار متفاوت است، شکل کلی آن یادآور صدف دریایی است و در هر دو جنس تقریباً مشابه است. همانطور که در طرح های زیر نشان داده ام گوش ها اغلب تا حدی توسط موهای فرد پنهان می شوند و شخصیت بیانی آنها به موقعیت دقیق آنها در دو طرف سر بستگی دارد.

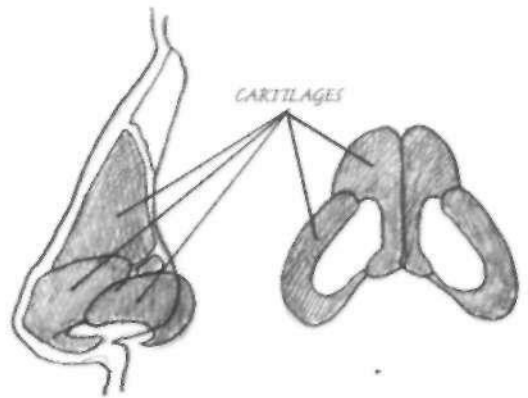
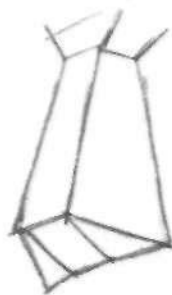
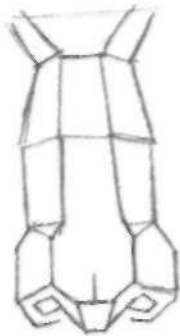
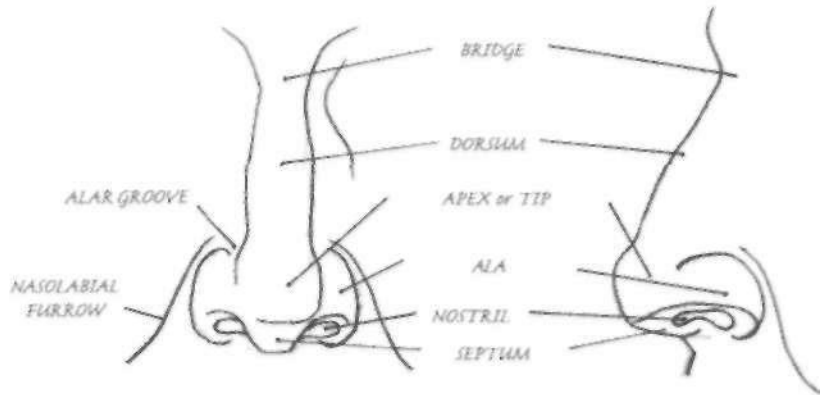


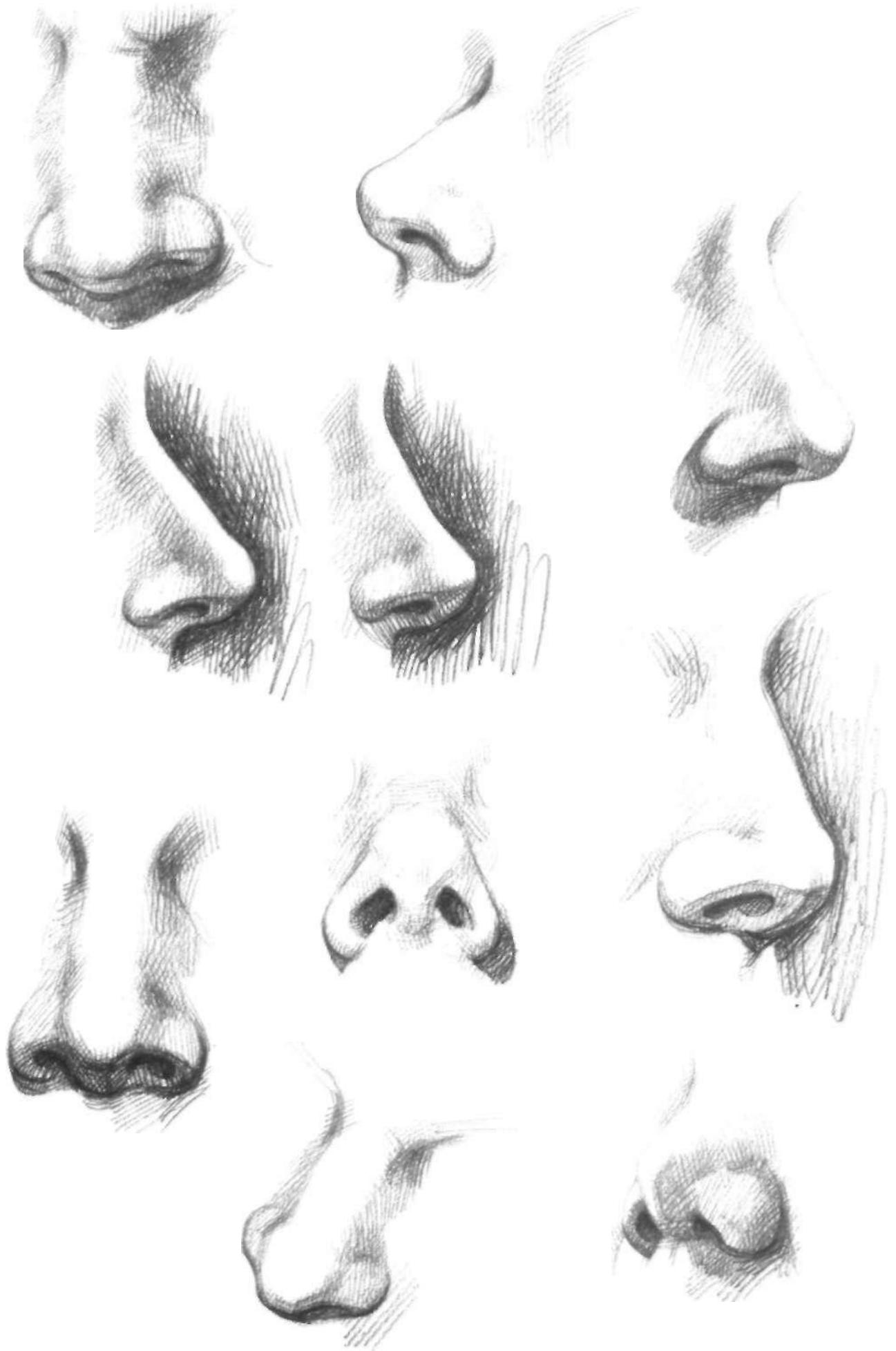


در بزرگسالان، ارتفاع گوش به طور متوسط با ارتفاع بینی مطابقت دارد. در یک کودک نسبت به سر نسبتاً بزرگ به نظر می رسد. و در یک فرد مسن به دلیل نازک شدن و ضعیف شدن بافت غضروفی به طول می انجامد.

نمایش بینی نسبتاً دشوار است زیرا از صورت خارج می شود و بنابراین ظاهر آن بسته به دیدگاه متفاوت است. شکل هرمی آن تا حدی به دلیل دو استخوان کوچک و نزدیک به هم و تا حدی به غضروف ها است و این به وضوح در پشت آن دیده می شود. طرح های نشان داده شده در این دو صفحه را مشاهده کنید و در صورتی که درک ساختار آن را آسان تر می کند، کشیدن بینی را در موقعیت های مختلف تمرین کنید و به عکس ها مراجعه کنید. توجه داشته باشید که پشتی از پل دور می شود تا در نوک به حداکثر برجستگی برسد و طرفین آن به سمت گونه ها شیب دارند. قاعده مثلثی میزبان سوراخ های بینی است که به شکل بیضی شکل و کمی به سمت نوک آن همگرا هستند و توسط alae بینی محدود شده اند. سعی کنید مهمترین نواحی نور و سایه را مشخص کنید (حداکثر مقدار نور معمولاً روی پشت و نوک است).

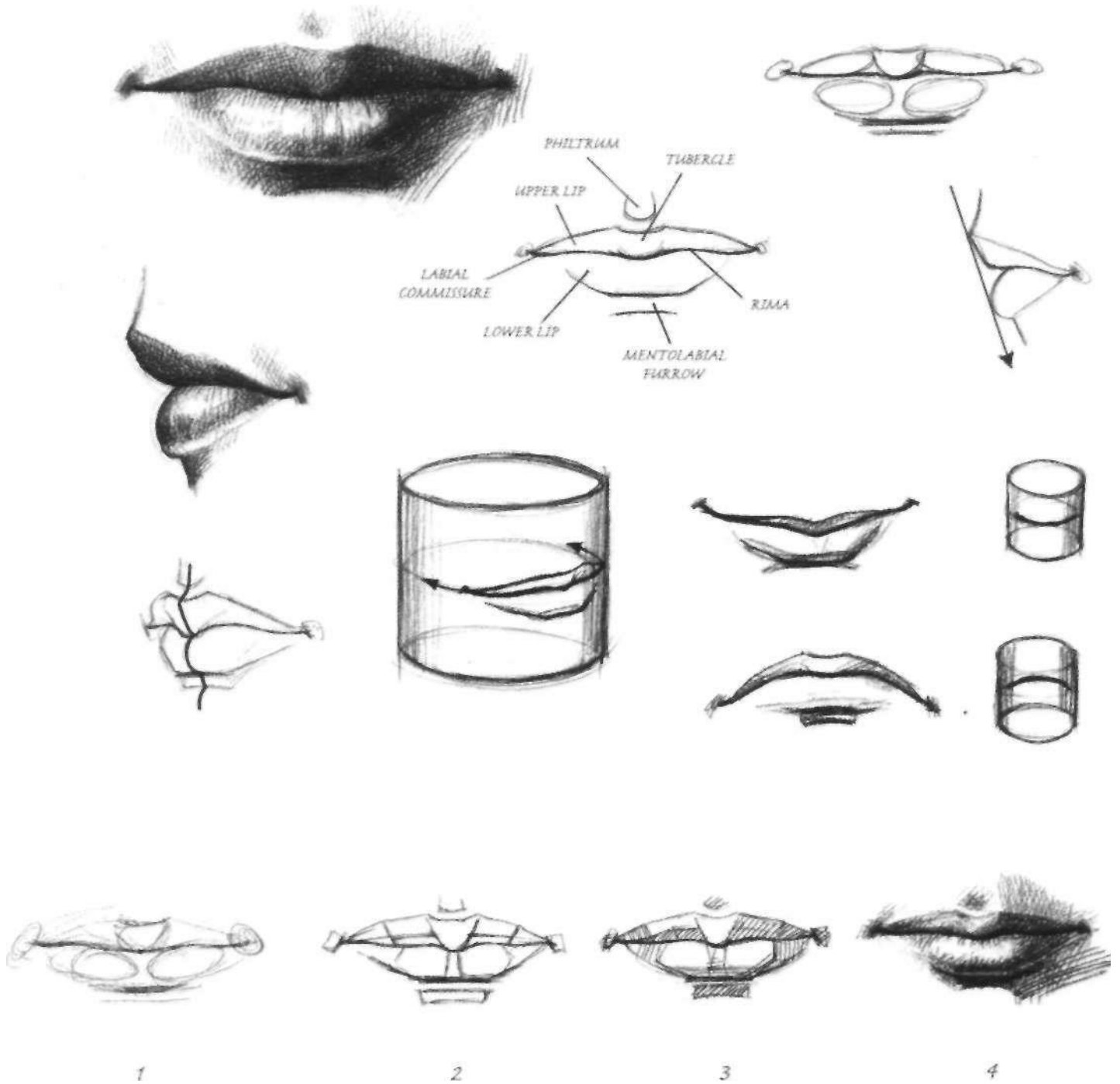
در حالی که شدیدترین سایه در پایه، نزدیک سوراخ های بینی است) و فقط آن ها را نشان می دهد، تا از «سنگین» کردن نقاشی جلوگیری شود.

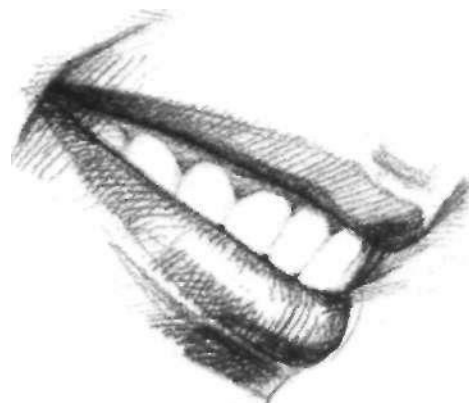






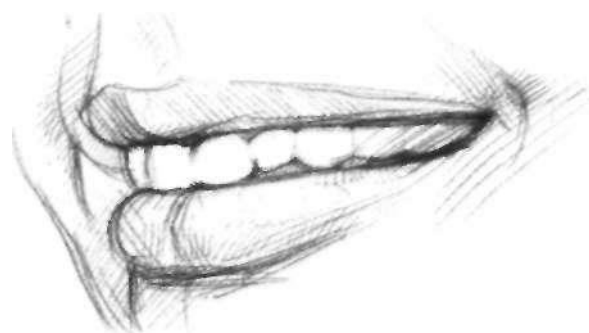
بعد از چشم، دهان دومین عنصر بیانگر چهره است. رنگ صورتی لب ها به دلیل بافتی است که از آن ساخته شده است، بین غشای مخاطی (که در داخل دهان یافت می شود) و پوست. هنگام کشیدن لب ها مطمئن شوید که مهمتر از همه، خطی را که آنها را از هم جدا می کند با دقت بکشید - اطمینان حاصل کنید که روی لبه ها قرار دارد. سطح استخوان های فک نیمه استوانه ای است و از قوانین پرسپکتیو که قبلاً ذکر کردم پیروی می کند. طرح های ساده نشان داده شده در زیر برخی از ویژگی های اساسی مورفولوژی لبی را نشان می دهد. به عنوان مثال توجه کنید که لب بالایی معمولاً نازک تر و بیرون زده تر از لب پایینی است.





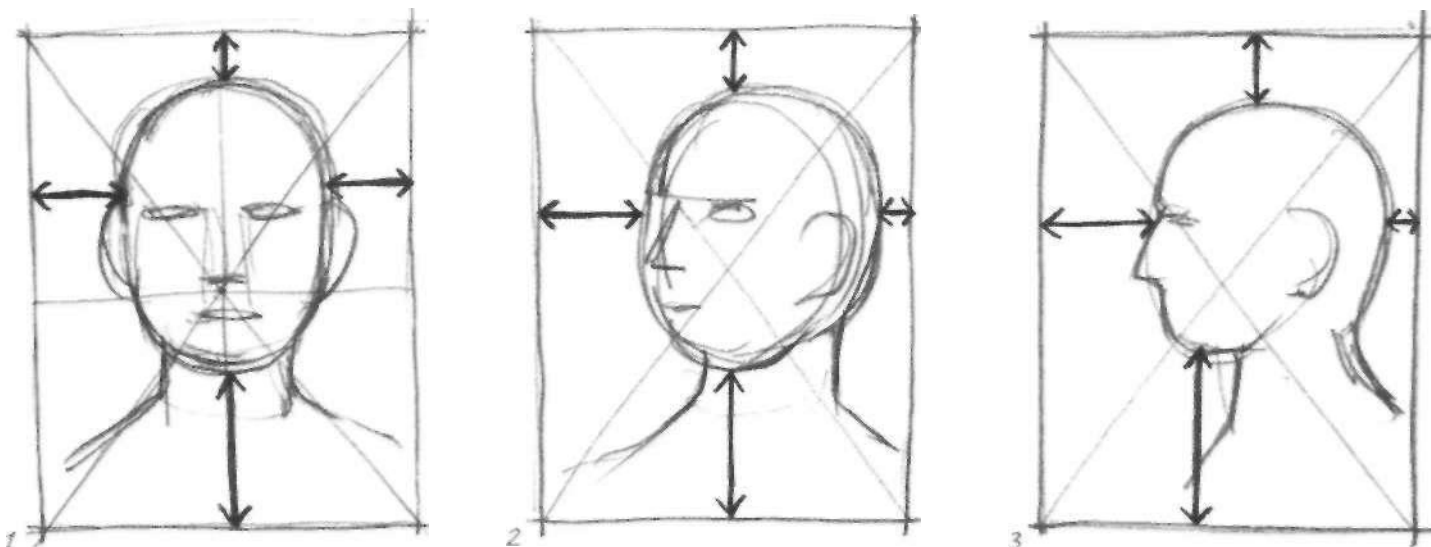
در این صفحه من دهان‌ها را در طیفی از حالت‌های خندان ترسیم کرده‌ام که معمولاً در پرتره‌ها دیده می‌شوند. توجه داشته باشید که دندان‌ها به سختی کشیده می‌شوند و توجه کمی به آن‌ها می‌شود.

به جزئیات جزئی که اهمیت کمی دارند. لب‌های افراد مسن (دو نقاشی در پایین) اغلب نازک است و توسط تعدادی چین و چروک عمودی شیار شده است.



## ترکیب پرتره

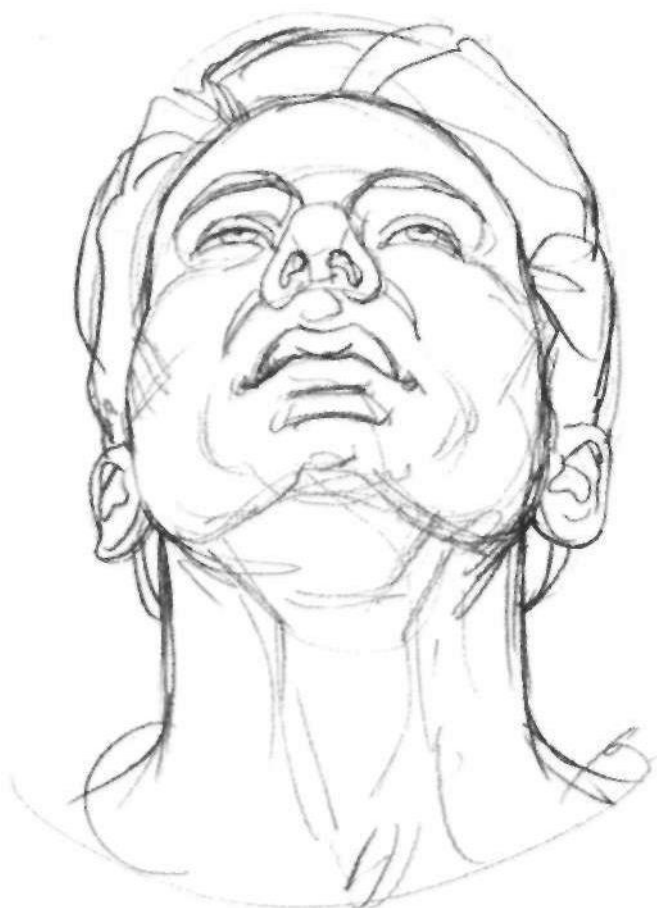
ترکیب شامل چیدمان عناصری است که تصویری را که قرار است نمایش دهیم، بر روی سطح طراحی بچینیم. هیچ قانون محکمی وجود ندارد (به جز، شاید، قانون مربوط به "بخش طلایی") بلکه اصول مربوط به ادراک بصری ما، یعنی وحدت، تضاد و تعادل وجود دارد. ترکیب پرتره حکم می‌کند که فوراً برخی از انتخاب‌ها را انجام دهیم: تصمیم‌گیری در مورد ترسیم شکل کامل یا فقط سر، و در این مورد، آیا تمام صورت، نیم رخ، سه چهارم. تصمیم‌گیری در مورد قرار دادن مدل در نوعی تنظیمات یا جداسازی آنها با یک "پس زمینه" خنثی. تصمیم‌گیری در مورد اندازه طراحی و اینکه آیا باید به سبک عمودی یا منظره باشد. و غیره همانطور که در صفحات بعدی پیشنهاد می‌کنم، برای ارزیابی این مشکلات باید به انجام تعداد زیادی طرح کوچک عادت کنید. در همین حال به طرح‌های زیر با دقت نگاه کنید که از «ترفندهای تجارت» برای کارگردانی استفاده می‌کنند و وقتی شروع می‌کنید، اما به خودتان اجازه ندهید که با فرمول‌های سنتی و کلیشه‌ای مقید شوید - ترکیب‌های اصلی و غیرعادی را آزمایش کنید.



- 1 در یک پرتره تمام صورت، نباید سر را درست در مرکز هندسی صفحه قرار دهید، بلکه باید کمی بالاتر از آن قرار دهید و کم و بیش همان مقدار فضا را در طرفین باقی بگذارید. اما مطمئن شوید که بالای سر خیلی به لبه صفحه نزدیک نشود.
- 2 در یک پرتره سه چهارم بهتر است فضای بیشتری بین جلوی صورت و لبه صفحه باقی بگذارید تا در پشت.
- 3 اگر فضای زیادی در جلوی صورت بگذارید، پرتره پروفایل بهتر به نظر می‌رسد. در صورت امکان از برش دادن نیمرخ پشت سر یا متناسب کردن آن با لبه صفحه خودداری کنید.
- 4 سر خمیده می‌تواند حالت افسرده را بیان کند.
- 5-6-7 یک پرتره تمام صورت که سوژه را در پیش زمینه نشان می‌دهد می‌تواند قدرت و اعتماد به نفس را ساطع کند.
- 8 تصویری که از پایین مشاهده می‌شود می‌تواند چهره را خشن و نگرش را مستبد به نظر برساند. بنابراین برای پرتره توصیه نمی‌شود.
- 9 با گرفتن تمام صفحه می‌توان به یک جلوه غیر معمول و خاطره‌انگیز دست یافت.

هنگام کار از زندگی، همیشه مفید است که مدل را به طور کامل با ترسیم سر در موقعیت های مختلف و از دیدگاه های مختلف مطالعه کنید. این به شما امکان می دهد جنبه کلی جسمانی را ارزیابی کنید و ژست و نگرشی را انتخاب کنید که صادقانه ترین و مؤثرترین ویژگی های فیزیولوژیک و "شخصیت" سوژه را نشان می دهد.





برای شروع کار به روشی آرام‌تر می‌توانید از عکس‌ها استفاده کنید، اما طراحی از زندگی قطعاً مؤثرتر است. علاوه بر این، به شما امکان می‌دهد مسیرهای ترکیبی جدید را کاوش کنید، مدل را دور بزنید تا هر ظرافت بیانی کوچکی را درک کنید و بر شکل کلی تسلط پیدا کنید، که برای دستیابی به یک شباهت بسیار مهم است. این مطالعات را با استفاده از سبک‌های ساده و «تمیز» ارائه کنید. ساختار کلی سر به جای اثرات کیاروسکورو.

هنگام طراحی پرتره، توجه به جهت، کیفیت و شدت نوری که بر روی مدل می‌افتد بسیار مهم است، زیرا به لطف نور و سایه‌ها است که به شکل و فرم پلاستیکی صورت احساس می‌کنیم. معمولاً هنگام ترسیم پرتره نور مصنوعی که تنظیم آسان و ثابت است به نور خورشید ترجیح داده می‌شود که شدت و جهت آن بسیار متفاوت است. نور خوب باید تا حد امکان ویژگی‌های فیزیولوژیکی سوژه را برجسته کند. بنابراین از استفاده از منبع نور خیلی شدید و نزدیک خودداری کنید. بهتر است از نورهای کمی پراکنده استفاده کنید که سایه‌های تیره به خصوص زیر بینی، لب‌ها و چشم‌ها ایجاد نمی‌کند.

نمونه‌های عکاسی در این صفحات مربوط به مجسمه‌ای است که من ساخته‌ام و موقعیت‌هایی را نشان می‌دهد که کمی غیرمعمول یا افراطی هستند، اما برای برجسته کردن اثرات مثبت و منفی نورهای مختلف روی صورت مفید هستند. مناسب‌ترین نور برای یک پرتره کمی بالاتر از سوژه و وسط‌راه بین جلو و کنار است. برای انتشار بیشتر نور می‌توانید یک شیشه مات ریز در جلوی منبع قرار دهید یا از یکی از دستگاه‌های عکاسی معروف استفاده کنید.

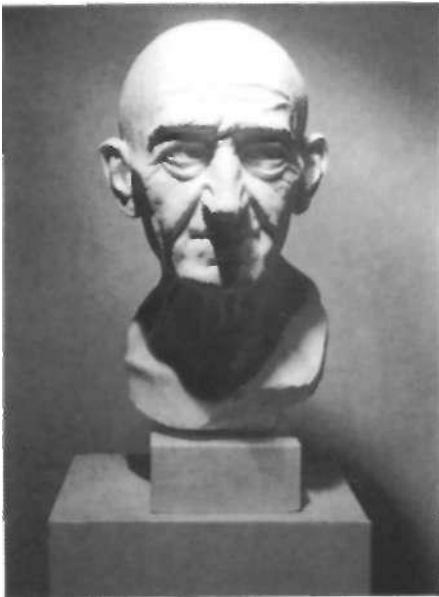
نورپردازی جانبی



برای پرتره مناسب نیست زیرا صورت را به دو نیمه متضاد تقسیم می‌کند: یکی روشن و دیگری در سایه.

گاهی اوقات انتقال تسکین قوی می‌تواند مفید باشد.

نورپردازی بالا



بسیار موثر است اما باید مراقب باشید که سایه‌های بیش از حد تیره زیر ابرو، بینی و چانه ایجاد نکنید. نور چرای سطحی می‌تواند تسکین‌ها و فرورفتگی‌های پوست را اغراق‌آمیز کند.

نورپردازی تقریباً پشتی



همچنین "نورپردازی افکت" نامیده می‌شود، در پرتره استفاده نمی‌شود زیرا ویژگی‌های مدل را به سختی قابل تشخیص می‌کند. با این حال، تصویر با نور پس‌زمینه می‌تواند برای پرتره‌ای که چهره در آن نمایه است، کار کند.

نور جانبی / پشت

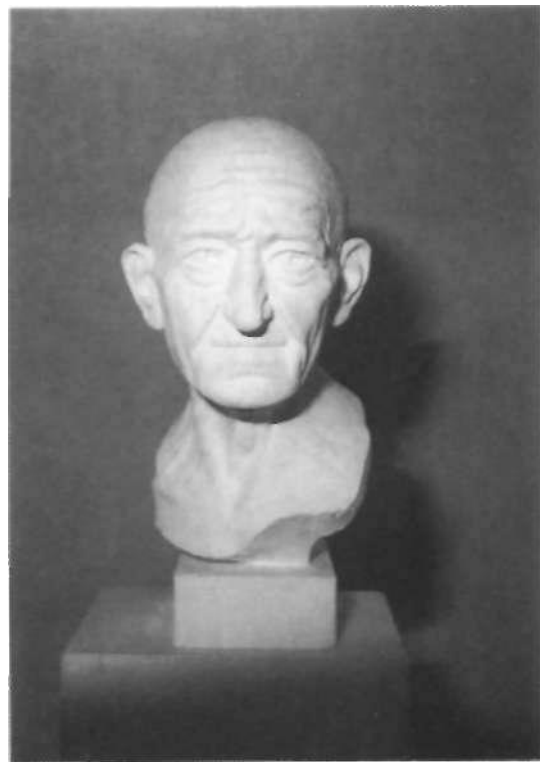


نیاید برای پرتره استفاده شود زیرا بیشتر فرم صورت را از بین می‌برد. با این حال، می‌توان از آن استفاده کرد، زمانی که سر در نیمرخ قرار دارد. توجه داشته باشید، در این مثال، یک دستگاه به تصویب رسید در طراحی - تاریکی قسمتی از سر در برابر پس‌زمینه روشن و قسمت روشن در برابر پس‌زمینه تاریک شکل گرفته است.



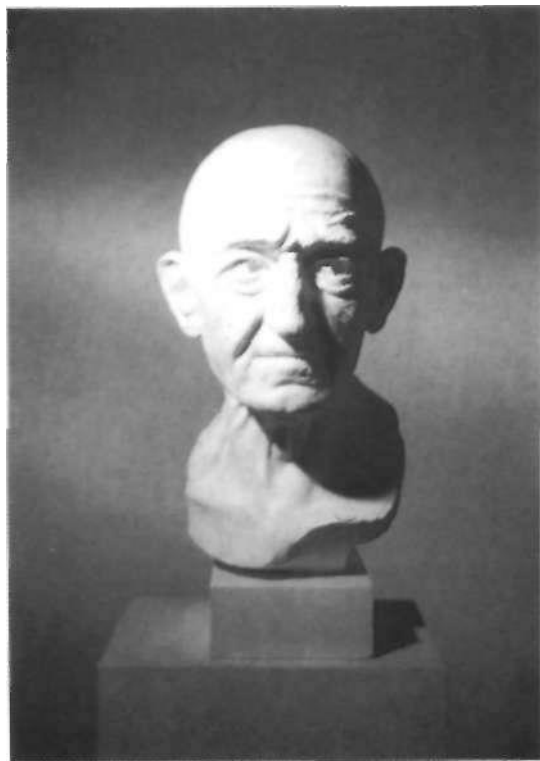
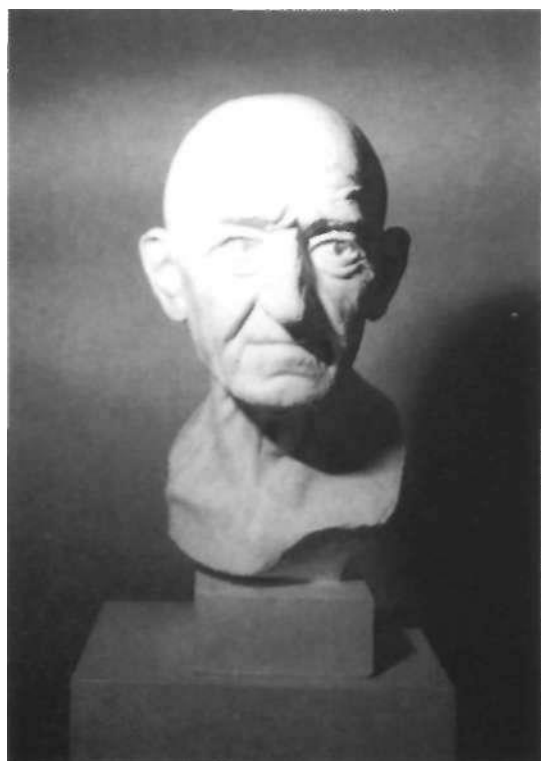
نورپردازی از پایین

بسیار "دراماتیک" است و به ندرت در پرتره استفاده می شود زیرا شباهت را تغییر می دهد و ویژگی های چهره را مخدوش می کند.



نورپردازی جلو

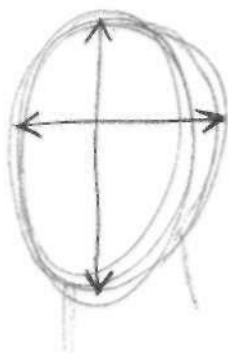
ساده است، اما جزئیات صورت را صاف می کند. با این حال، برای پرتره های "خطی" و تزئینی بسیار مناسب است.



نورپردازی زاویه دار از بالا، وسط راه بین جلو و کنار. نوع نورپردازی است که بیشترین استفاده را در پرتره دارد، زیرا به درستی ویژگی های فیزیوگنومیک را برجسته می کند و به طور موثر انعطاف پذیری چهره را منتقل می کند. این دو عکس در شیب و فاصله سوژه نسبت به منبع نور کمی متفاوت هستند.

## روش

در این فصل، تا صفحه 37، مراحل را که فرد برای کشیدن پرتره باید طی کند را به تصویر می‌کشید. روش نشان داده شده نسبتاً علمی است اما برای کسانی که تازه در طراحی پرتره هستند مفید است. هنگامی که با عناصر ضروری برای شخصیت پردازی یک چهره آشنا شوید، آسان تر و خودانگیزتر خواهد بود که به تدریج از اولین طرح به یک نقاشی پیچیده تر بروید و راه خود را، فوری تر و شخصی تر به جلو بیاورید. توصیه من این است که برخی از این تمرین‌ها را با استفاده از مدل‌ها و عکس‌های زنده انجام دهید و سعی کنید بفهمید که چگونه هر مرحله به شما کمک می‌کند تا یک مشکل خاص را حل کنید و چگونه یک سر را به درستی ترسیم کنید، حداقل از نظر رسمی. همانطور که اشاره کردم از ورق‌های کاغذ سفید حداقل  $30 \times 40$  سانتی متر ( $12 \times 16$  اینچ) و مدادهایی با درجه‌های مختلف استفاده کنید.



مرحله ی 1

با مشاهده دقیق مدل، رابطه بین حداکثر ارتفاع و حداکثر عرض را با قرار دادن نقاطی از صورت که بیشتر بیرون زده اند، چه به صورت افقی و چه به صورت عمودی، پیدا کنید. شکل بیضی را ترسیم کنید و طبق قوانین پرسپکتیو، هم خط وسط (خمیده در این نمای سه چهارم) و هم خطوط افقی که صورت را به قسمت‌های مختلف تقسیم می‌کنند، نشان دهید. در این مثال من آنها را با خط مو، ابروها، چشم‌ها، قاعده بینی و رپما (خط بین لب) ترسیم کرده‌ام. از یک مداد نسبتاً سفت (H) استفاده کنید، که برگه را لکه نکند، و خطوط را صاف و سبک بکشید.







## مرحله 2

به اصلاح طرح خود ادامه دهید و جزئیات صورت، یعنی چشم‌ها، بینی، دهان و گوش‌ها را با دقت قرار دهید. توجه داشته باشید که تقسیم صورت به سه بخش فقط نشان دهنده است. سعی کنید در هر فردی نسبت‌های نسبی خاص را بیابید و به آنها بچسبید تا به یک شباهت برسید. این مرحله بسیار مهم است زیرا زمینه را برای توسعه بعدی نقاشی فراهم می‌کند. همچنین سعی کنید ساختارهای اصلی آناتومیک (استخوان‌های زیر پوست، عضلات سطحی و غیره) را تشخیص داده و به آرامی ترسیم کنید. در اینجا، برای مثال، من استخوان گونه و استخوان جلویی برجسته، وضعیت عضلات *orbicularis oris*، *masseter* و *sternocleidomastoid* را نشان داده‌ام. مجدداً با مداد *H* یا اگر *HB* را ترجیح می‌دهید، خطوط سبک بکشید.



### مرحله 3

در این مرحله بهتر است روی تشخیص «صفحه‌های سطحی» تمرکز کنید، یعنی آن مناطقی که به شدت قابل توجهی با تأثیر متفاوت نور متمایز می‌شوند. به طور مختصر مناطقی (هم روشن و هم در سایه) را مشخص کنید که به طور کلی می‌توانند به شما کمک کنند تا احساسی از ساختار حجمی جامد به نقاشی بدهید. مراقب باشید در حرکات مستقیم زیاده روی نکنید تا از شکل "سخت" و زاویه ای جلوگیری کنید. با این حال، "خشکی" خاصی می‌تواند به ساده سازی سطوح تونال با توجه به مراحل بعدی کمک کند. از یک مداد درجه متوسط مانند HB استفاده کنید



#### مرحله 4

در این مرحله به مشکل سایه‌ها که قبلاً در مرحله قبل اذعان شده بود می‌پردازیم و آن‌ها را بزرگتر، شدیدتر و مهجتر نشان می‌دهیم. متوجه خواهید شد که شدت سایه‌ها روی صورت بسیار متفاوت است و بسیار پیچیده هستند. برای نمای ساده‌ای که در این مرحله لازم است، چشمان خود را نیمه ببندید تا زمانی که فقط دو رنگ را روی مدل درک کنید - قسمت روشن صورت و قسمت‌های زیر سایه. دوباره از مداد HB به آرامی و نسبتاً بکثرت استفاده کنید.

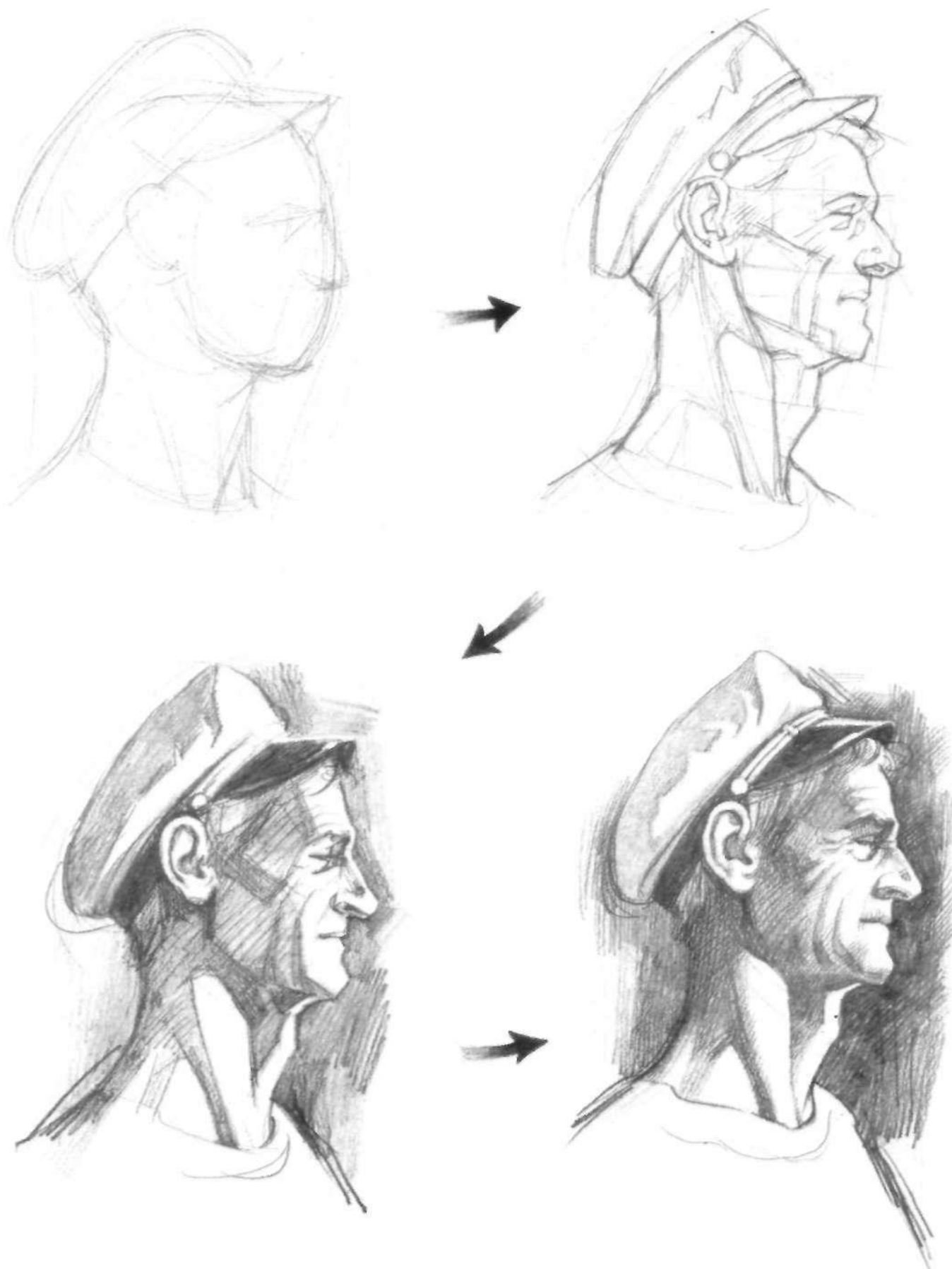


## مرحله 5

در این مرحله و در صورت لزوم در مراحل بعدی، به دنبال تناژهای میانی (که در مرحله قبل کنار گذاشته شده بودند و در کل ناحیه سایه قرار می گرفتند) به فرم دادن به شکل های سطح صورت اقدام کنید. علاوه بر این، مهمترین جزئیات را تعریف کنید، به عنوان مثال چشم ها و لب ها، افزایش یا روشن کردن مقادیر رنگی که آنها را مشخص می کند. مجدداً از مداد HB استفاده کنید که با افزایش یا کاهش فشار روی کاغذ، شدت ضربه را تغییر می دهد. مداد H را می توان برای نشان دادن نواحی با صدای بسیار ضعیف استفاده کرد.



این نقاشی که اکنون در مرحله پیشرفته است، آثار مراحل قبلی را حفظ می کند. آنها را پاک نکنید، بلکه آنها را "نرم کنید" و تون ها را کامل تر کنید و آنها را با هم ترکیب کنید. غیرممکن (و بی فایده) است که بخواهیم تمام سایه های رنگی را که در زندگی پیدا می کنیم در یک نقاشی بازتولید کنیم. بنابراین در "لمس های نهایی" و جزئیات بی اهمیت زیاده روی نکنید زیرا یک نقاشی خوب همیشه نتیجه انتخاب دقیق و ساده سازی هوشمندانه و حساس است. سایه ها را می توان در مکان ها با مداد 2B تشدید کرد که نسبتاً نرم است.



طرح‌های بالا بازسازی‌هایی هستند (که «بعد از آن» به منظور نمایش انجام می‌شوند) برخی از مراحل که من به‌عنوان یک قاعده، تقریباً به‌طور غریزی، هنگام کشیدن پرتره از آن‌ها پیروی می‌کنم..



پرتره: مداد HB با مقداری B2 اضافه شده روی کاغذ با بافت متوسط، 33×48 سانتی متر

زغال چوب برای پرتزه مناسب است زیرا به شما امکان می دهد تا به سرعت و به طور موثر صورت را به صورت توناژ بکشید. این روش کمی متفاوت از روشی است که با مداد دنبال می شود: با چند حرکت سبک سر را مشخص کنید، سپس با انگشتان خود یا یک دسته پشم پنبه را پر کرده و مخلوط کنید (مرحله 1). ورزش کردن

فشار بیشتر روی زغال، نواحی صورت که در سایه ظاهر می شوند را تیره کرده و دوباره با هم ترکیب می شوند (مرحله 2). سپس به تدریج سعی کنید رنگ های مختلف کیاروسکورو را پیدا کنید، برخی از نواحی را تیره کنید، برخی دیگر را که بیشتر در معرض نور هستند روشن کنید (مرحله 3 و 4). برای پاک کردن یا روشن کردن صداها از a استفاده کنید

پاک کن بتونه قابل ورز دادن، به آرامی آن را فشار داده و به آرامی مالش دهید. سایه را بیش از حد درجه بندی نکنید، در غیر این صورت نقاشی را "ضعیف" خواهید کرد و ظاهری عکاسانه و متاثر به آن خواهید داد. بلکه به بزرگی ها و ویژگی های اصلی صورت توجه کنید.





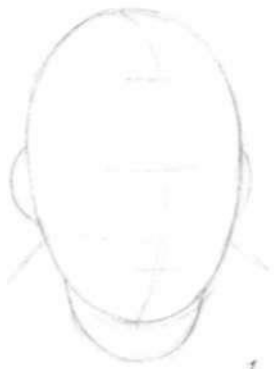


پرتره: زغال سنگ قهوه ای فشرده روی کاغذ با بافت متوسط

در این بخش مجموعه‌ای از پرتره‌ها را جمع‌آوری کرده‌ام که برخی از آن‌ها به‌ویژه برای این کتاب انجام شده‌اند و برخی دیگر قبلاً ترسیم شده‌اند. تقریباً همه آنها مطالعاتی برای نقاشی رنگ روغن یا برای طراحی‌های دقیق‌تر هستند و 1 آنها را انتخاب کرد زیرا مراحل میانی اجرا، بیش از کارهای "تمام" مواردی هستند که نشان می‌دهند چگونه می‌توان مشکلات ترکیب بندی، ژست، آناتومی را تشخیص داد و با آنها مقابله کرد. و تکنیک کار



مداد *H*، *HB* و *B9* روی کاغذ  $30 \times 40$  سانتی متر پرتره در پروفایل با سوژه‌های جوان، به ویژه زنانه، به خوبی کار می‌کند. مو با ویژگی‌ها در تضاد است و جلوه‌های گرافیکی جالبی از ترکیب ایجاد می‌کند. برای موها از مداد *HB* استفاده کردم که به آرامی با انگشت ترکیب شده و لهجه‌های تیره‌تر را با *B6* اضافه کردم، و با استفاده از کناره نقطه، چند خط صاف کشیدیم.



زغال قهوه ای فشرده روی کاغذ  $30 \times 45$  سانتی متر ( $12 \times 18$  اینچ).  
برای ترسیم یک حالت خندان به طور موثر، از عکس‌ها استفاده کنید، زیرا  
پس از چند لحظه، چهره «درخشش» را از دست می‌دهد و ویژگی‌ها اثر یک  
تلاش غیرطبیعی، طولانی را نشان می‌دهند، به جای حفظ نگرش شاد و دلپذیر  
که مشخصه سوژه است. توجه کنید که چگونه انقباض ماهیچه‌های پوست  
باعث ایجاد چین‌های کوچک در گوشه چشم و زیر پلک‌های پایینی می‌شود.  
لب‌ها بازتر و کمی از هم فاصله دارند و این ممکن است باعث شود که نسبت  
ها را اشتباه بگیرید - مطمئن شوید که آنها را با دقت در مدل ارزیابی کرده  
اید.



سلف پرتره. مداد HB و B2 روی کاغذ، 33 × 48 سانتی متر  
مدلی که می‌توانید هر زمان که دوست دارید و در هر شرایطی مطالعه کنید، مدلی است که وقتی در آینه به خود نگاه می‌کنید می‌بینید. ترسیم تصویر آینه ای خود را تمرین کنید و اگر در نهایت نمی‌توانید خود را به طور کامل در آن پرتره از خود بشناسید، زیاد نگران نباشید. ژست گرفتن خسته کننده است و پس از مدتی کوتاه، حالت معمول شما "کشیده" و سخت به نظر می‌رسد. البته می‌توانید مانند هر پرتره دیگری از عکس استفاده کنید، اما اگر از زندگی ترسیم کنید، نتیجه لذت بخش تر است. مهمتر از همه سعی کنید نسبت های نسبی کل سر را بدست آورید و سپس جزئیات را وارد کنید. عینک، اگر همیشه استفاده شود (مانند مورد من)، بخشی از چهره پردازی می‌شود و می‌تواند به طور قابل توجهی آن را مشخص کند. لنزها می‌توانند اندازه و شکل چشم‌ها را تغییر داده، آن‌ها را بزرگ یا کوچکتر کنند. همچنین سایه های ایجاد شده توسط قاب را در نظر داشته باشید.



مداد HB روی کاغذ، 30 در 40 سانتی متر



D.H.

مداد H روی کاغذ 30 (12 x Win) 40 x به تصویر کشیدن کودکان دشوار است زیرا آنها بی قرار هستند و دوست ندارند تماشا شوند و در نتیجه متقابل و متحیر می شوند. از عکاسی برای کمک به شما استفاده کنید و با دادن یک بازی جالب یا اجازه دادن به مدل کوچک خود تمرکز کنید.

آنها تلویزیون تماشا می کنند نسبت سر کودک با بزرگسالان متفاوت است (مثلاً صورت نسبت به جمجمه کمتر است)، موها بسیار زیاد است. ظریف تر و چشم ها بسیار بزرگ به نظر می رسند. نقاشی خطی ساده، تنها با اشاره ای از کیاروسکورو، شاید مناسب ترین برای بیان برازندگی ویژگی های کودک، و همچنین یک ضرورت فنی با توجه به اینکه طراحی باید به سرعت انجام شود، باشد.



مداد HB روی کاغذ، 37 در 45 سانتی متر. این یک طرح سریع است که در آن دو نفر، مادر و دختر را همزمان به تصویر می کشیدم که فقط روی خط تمرکز می کردند و به دنبال ترکیبی می گردند که هم خودانگیخته و هم غیر عادی باشد.  
به صورت مورب مرتب شده است.





مداد B روی کاغذ، 34 در 48 سانتی متر





he

H  
HS

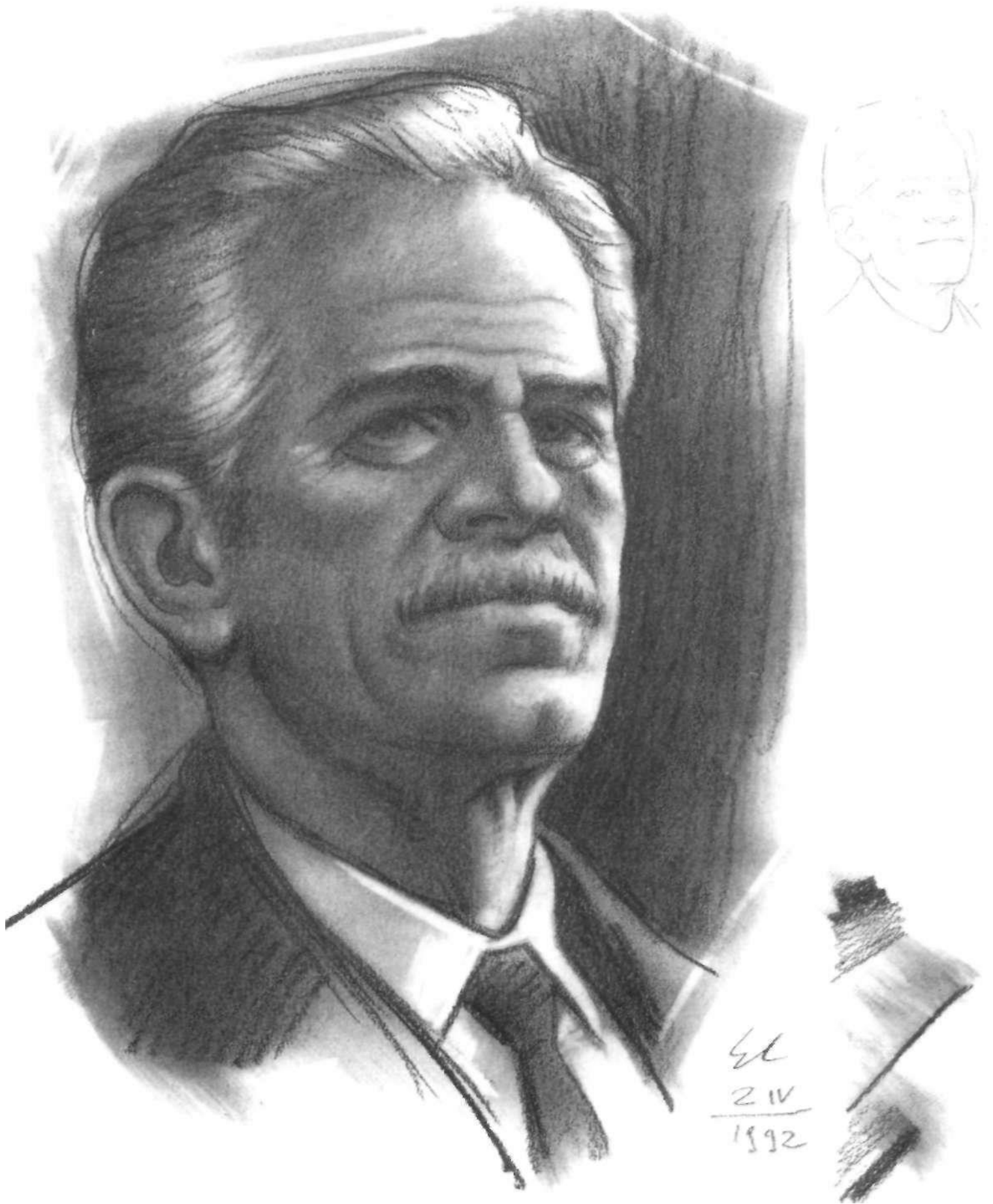


در این نقاشی به مورفولوژی چشم توجه کنید. در بسیاری از مردمان شرقی که چینی از پوست پلک بالایی را می پوشانند و چشم ها را دراز نشان می دهد، معمول است. ویژگی های قیافه شناسی اقوام مختلف را مطالعه کنید و طراحی را تمرین کنید، زیرا گاهی اوقات ممکن است دست کم برای شروع، به دست آوردن یک شباهت خوب دشوار باشد.

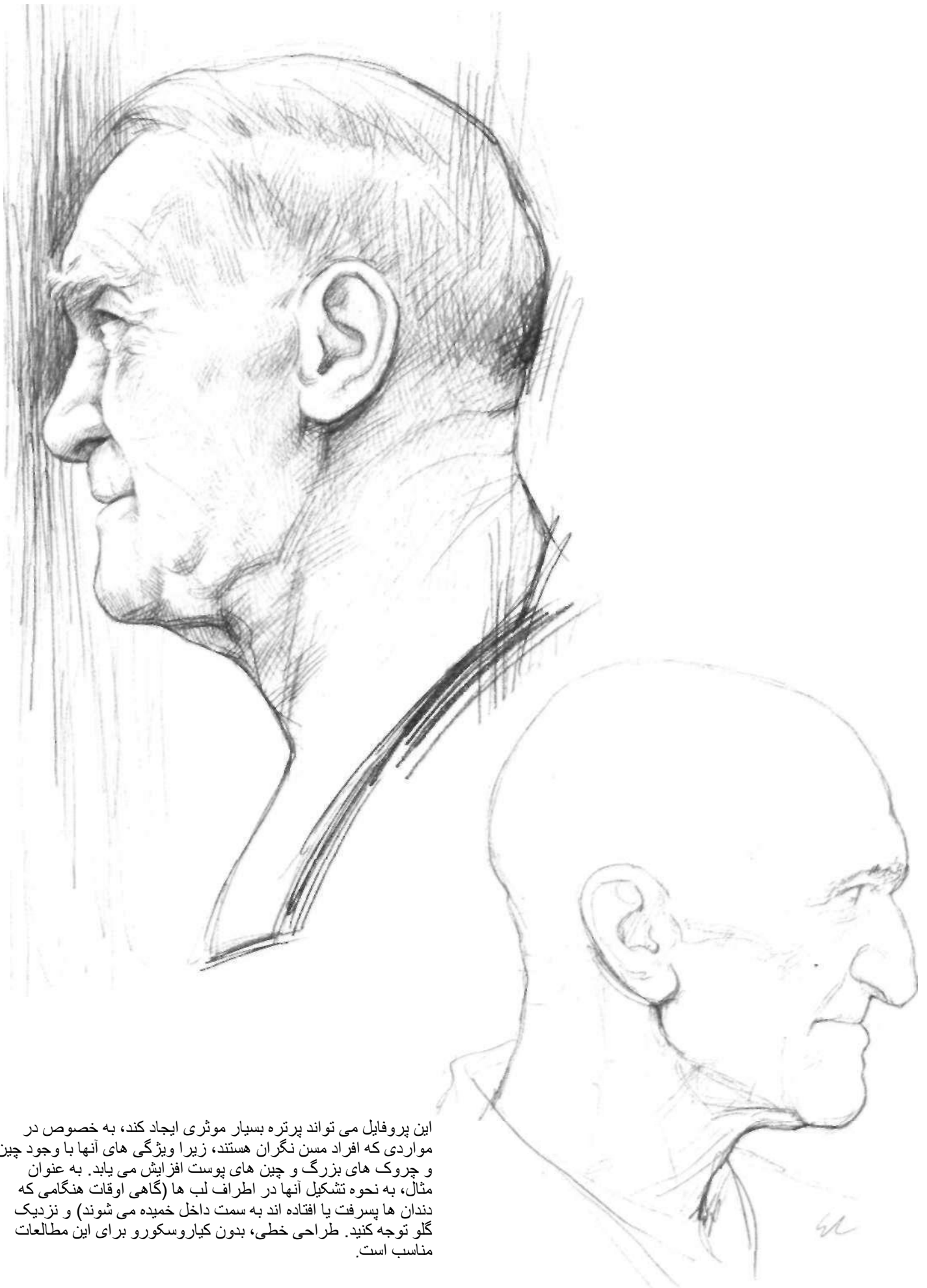


در این نقاشی به مورفولوژی چشم توجه کنید. در بسیاری از مردمان شرقی که چینی از پوست پلک بالایی را می پوشاند و چشم ها را دراز نشان می دهد، معمول است. ویژگی های قیافه شناسی اقوام مختلف را مطالعه کنید و طراحی را تمرین کنید، زیرا گاهی اوقات ممکن است دست کم برای شروع، به دست آوردن یک شباهت خوب دشوار باشد.





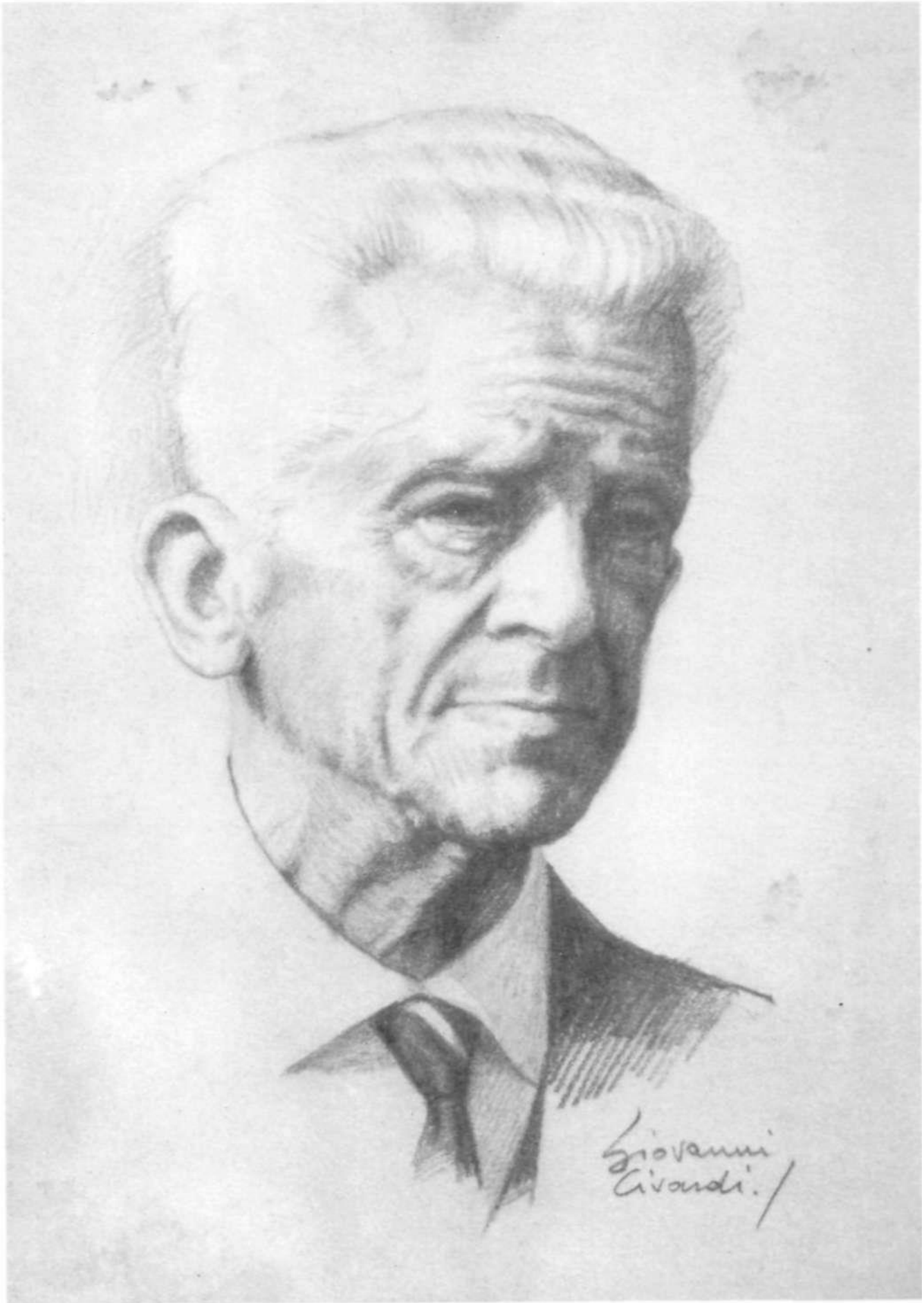
پرتره. زغال روی کاغذ، 33 در 48 سانتی متر  
برای ترسیم این مطالعه، از نورپردازی ضعیف جانی استفاده کردم، زیرا به نظر می‌رسد که برای  
برجسته کردن شخصیت «شدید» سوژه مناسب است. طرح نشان داده شده در بالا خطوط اصلی  
ترسیم شده برای یافتن نسبت ها را نشان می‌دهد.



این پروفایل می تواند پرتره بسیار موثری ایجاد کند، به خصوص در مواردی که افراد مسن نگران هستند، زیرا ویژگی های آنها با وجود چین و چروک های بزرگ و چین های پوست افزایش می یابد. به عنوان مثال، به نحوه تشکیل آنها در اطراف لب ها (گاهی اوقات هنگامی که دندان ها پسرقت یا افتاده اند به سمت داخل خمیده می شوند) و نزدیک گلو توجه کنید. طراحی خطی، بدون کیاروسکورو برای این مطالعات مناسب است.



این مطالعه پرتره با گرافیت HB روی کارت به ابعاد 20×15 سانتی متر طراحی شده است  
من برخی از مناطق سایه را با جوهر هندی رقیق شده با آب که با یک قلم موی گرد اعمال می  
شود، تقویت کردم. در نهایت کل سطح را لعاب زدم تا رنگ ها را نرم و یکدست کند.



پرتره، مداد HB روی کارت خاکستری، 14×18 سانتی متر





پرتره، مداد HB روی کارت خاکستری، 13 2/1 18 x سانتی متر