

شیوه های مختلف تقسیم بندی تناسبات سر و چهره :



برای ترسیم سر و شکل یک تقسیم مربع در نظر گرفته می شود این تقسیم یا تقسیم مربع - آخر او یک باشد که اجزای چهره - صورت - نقطه - نظر می آیند و آخر بزرگ - که از کنترل طراح خارج شود - نسبت پایین این تقسیم که بار پذیر است ، برای چانه و قسمت بالای آن در بهر قسمت استخوانی چه جمجمه یا فکین سر است - خط افقی ، محل تکیه لوری چشمها است و خط عمودی ، خطی است که - طور مابین در تقاطع چهره های عادی وجود دارد و اجزای قریب چهره در دو طرف این خط واقع شده اند .

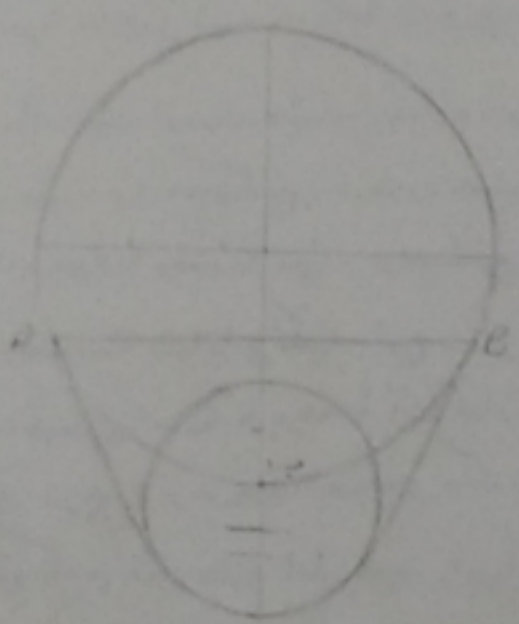
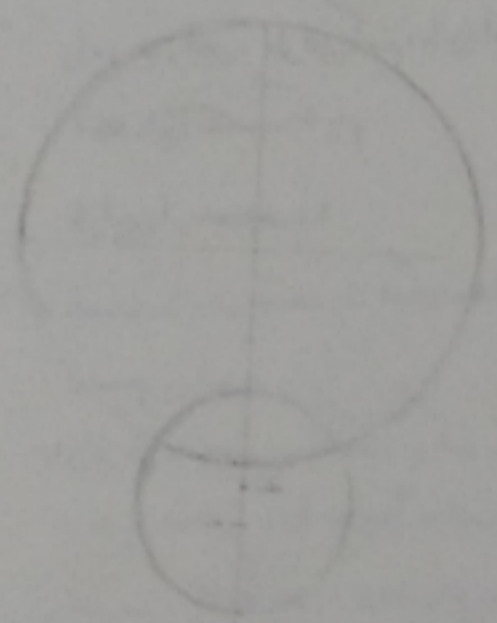
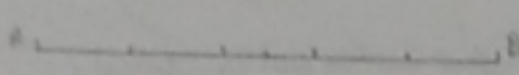
محل رویش موها را - طور نسبی مشخص می کنیم و معلوم است - تناسب چهره افراد مختلف ، بالا یا پایین تر واقع شود - اکنون نسبت پایین تر از تقاطع را با خطی دیگر دو نیم کرده و بدین وسیله خطی را که برای بینی در نظر گرفته ایم ، مشخص می کنیم - از محل بینی تا پایین بینی را به دو نیمه ناماری تقسیم و علاقه گذاری می کنیم . خطی که برسیم شد ، در واقع خط میان لب بالا و پایین است مهمتوی عامل بود - تناسب اجزای است - کل است و رعایت در نهایت در مرحله دوم اهمیت واقع است

شیوه ای دیگر برای طراحی چهره :

- ۱ - خطی افقی را ترسیم کرده ، آن را به ۵ قسمت مساوی تقسیم می کنیم
- ۲ - مرکز این خط را در نظر داشته و دایره ای بکشید که بالترین و آخری علامت (A-B) معانی باشد (یعنی کسیم دایره ها را بدون برگر ترسیم کنیم)
- ۳ - خطی عمودی بکشید که دایره را به دو نیمه کند ، نقطه ب محل بینی است
- ۴ - اگر چه وسط سادج را بر - دو نیم تقسیم کنیم ، نقطه ج حاصل می شود حاصله ه و ح حجم لها را نشان می دهد
- ۵ - محل تقاطع (نقطه ه و ح خط عمودی) را نیز مرکز دایره ای در نظر گرفته و آن را - طور کامل ترسیم می کنیم
- این دایره ، نقطه قیاسی را استخوان برده آن را مشخص می کند ، در پهلوها ترسیم می شود - تا آن داده می شود و در پایین استخوان تک و چانه ترسیم می شود .

۶ - با خطوط مستقیم ، دو دایره را با هم مرتبط کنید

۷ - دو مخروط (A-B) را که بزرگتر متصل کنید نسبت بالای چشمها معانی بالین خط خواهد بود



۸ - در مرحله ۱ با رهنقی افقی به ۵ قسمت تقسیم شده بود. حال با تقسیم  
 با توجه به آن علامتها، محل چشمها مشخص است و اندازه چشمها سر به  
 دست آمده (التمه این اندازه در اسانهای مختلف متفاوت است).

معیار برای دریافت تناسبات، اندازه یک چشم است.

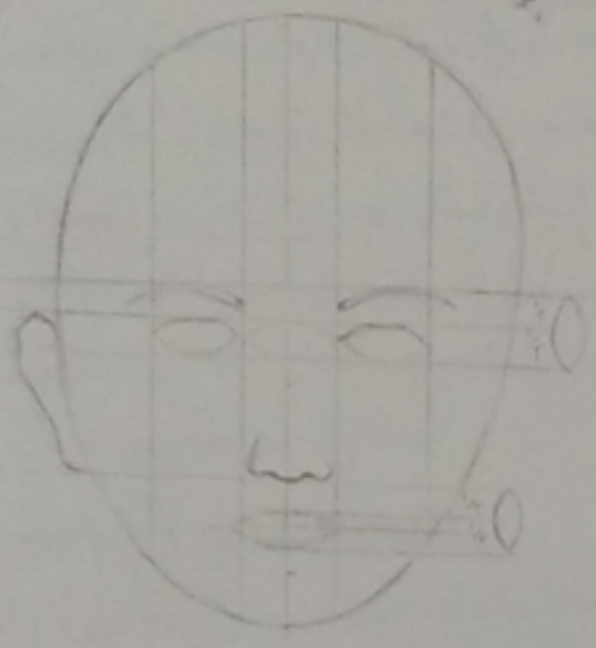
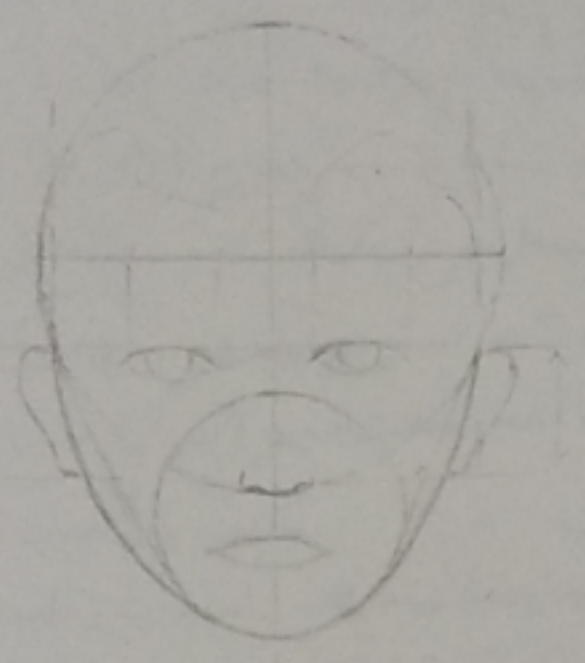
۱ - بینی تخم مرغی سر را رسم کنید.

۲ - عرق آن را به ۵ قسمت مساوی تقسیم کرده و خیلی کم رنگ  
 علامتگذاری می کنیم.

۳ - مانند کوه چایی مثل با دو خط متقاطع، طول و عرض بینی  
 را بر تقسیم می کنیم - ماصله «و چشم» برابر با یک چشم  
 است.

۴ - ماصله نوک بینی تا لب پایین سر برابر با یک چشم است  
 به حد کامل ابرو و یک لب پایین سر توجه کنیم.

حد کامل چشم و بینی معمولاً برابر با طول گوش است.



برای اینکه بتوانیم حالات مختلفی مثل «بمخ» «اسمخ» و...  
 را نیز به راحتی طراحی کنیم، باید ابتدا «رهورد طراحی از جمعیه  
 اطلاعاتی کسب کنیم.

طراحی از جمعیه:

✓ جمعیه به دو قسمت ۱- گونه ها و عین و ۲- پیشانی و پس سر

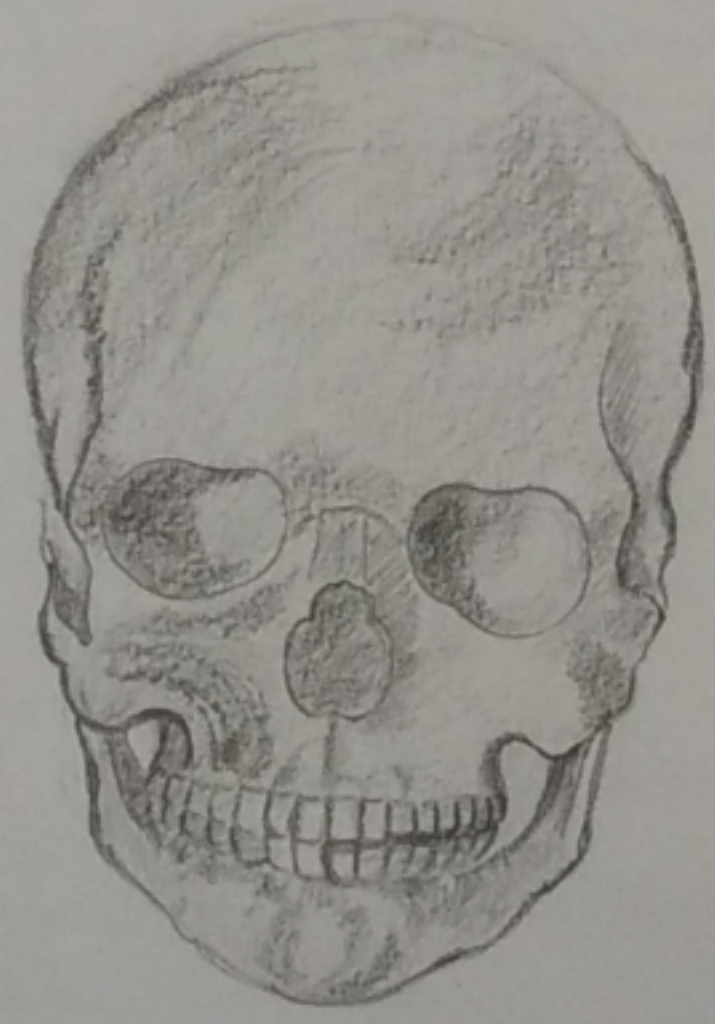
تقسیم می شود

طراحی از جمعیه به حالتی می نند تا تناسبات را بهتر خاطر بسازیم.  
 «در هیچ قسمتی خط کاملاً صاف وجود ندارد و هیچ قسمتی را  
 به صورت کاملاً تخت و مسطح و صاف نمی بینیم این مسائل «رهورد  
 و بهره واقعی و زنده سر کاملاً صدق می نند

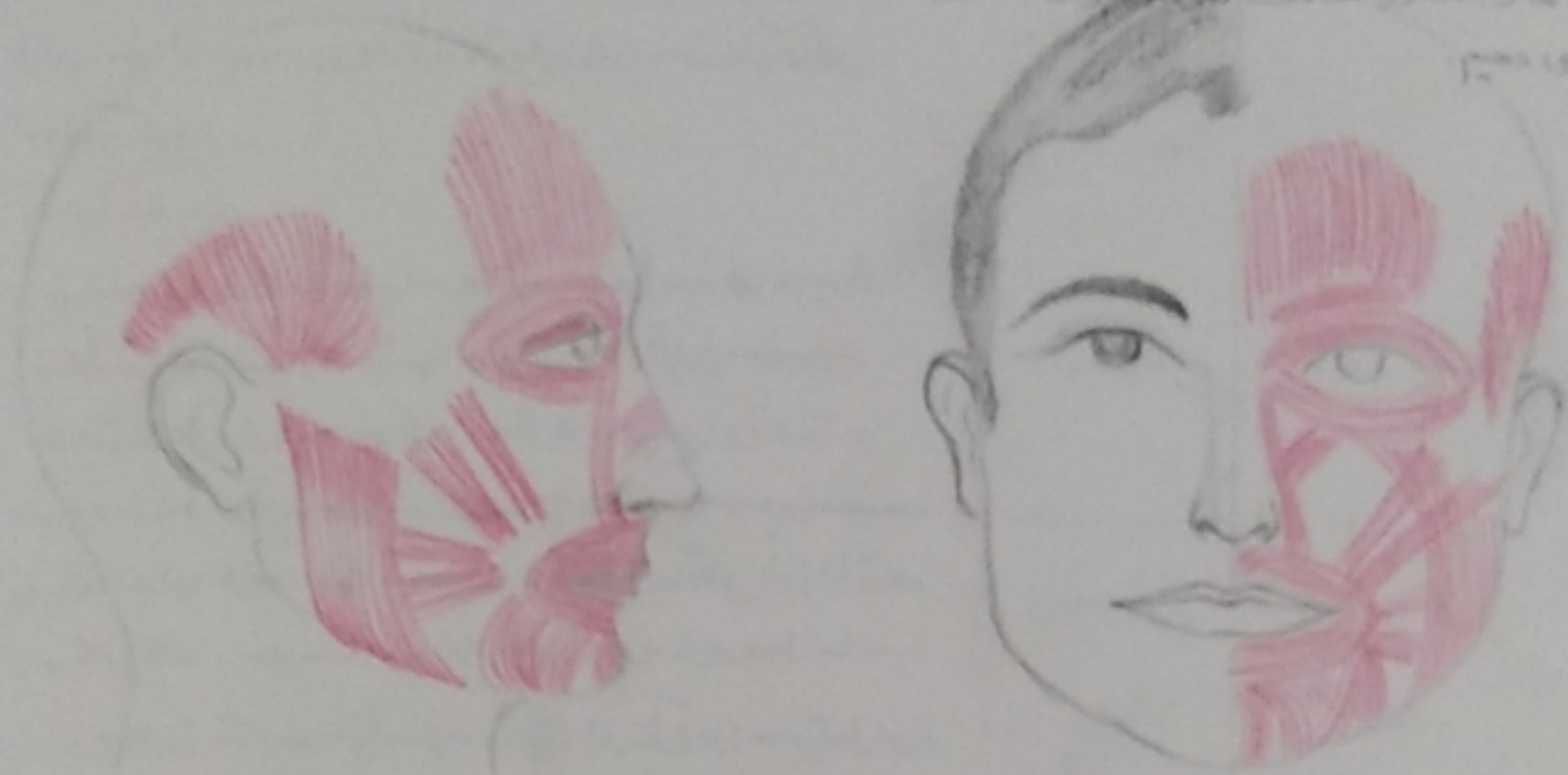
✓ با استفاده از «رهورد» جای تیره خداداد، خزه های کاسه چشم و بینی را  
 به دست ترسیم می کنیم «رهورد جمعیه» همچون بهره واقعی  
 استخوان برجسته بینی، برجسته ترین نقطه بهره است.

در قسمت دندانها و عین، تنوع بیشتری وجود دارد و این امر به  
 خاطر رفتنی است که پر عبود آنها گذاشته شده «واقعاً حرکت  
 کلی «رهورد» و صرفاً منحصر به یک دهان است. باید

سعی کنیم محورهای اصلی بهره را پیدا کرده و بر روی طرح خود اجرا کنیم.

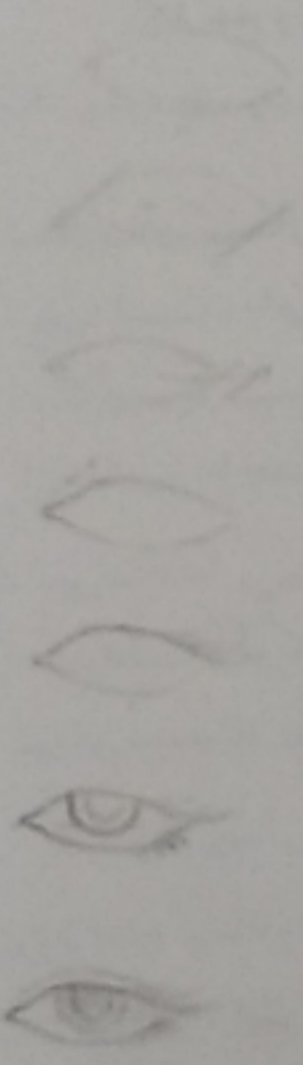


طراحی از چهره راست به موضوع تیردهیم طوابع از عدول  
 حاصله را به صورت شامت که در صورت دره - حاصله  
 اسامی و رسم



طراحی از چهره :

- چشمها و چشمها - حرکتی کرده و حلقه هر سه در آنست و لب بر آن رسم شده است  
 و رسم می شود چشم در گوشه های داخلی (تسوی) در یک سیم است (تسوی) در یک سیم  
 است و رسم می شود دارد و هر چه - طویلی چهره می رود که کوچکتر و کشیده تر می شود  
 پس از رسم مردمکها - مثل مردمک می پردازیم - نسبت هم دیده - حلقه  
 مردمک متفاوت است  
 به راست است اما حلقه کمرنگ و نازک - کلا رسم و بعد از آن قسمت شکل مطلق رسم  
 آن تیره و پر رنگ کنیم - برای یک باشی از خط واضح استخوان - رسم - برای یک  
 برای - اندازه یک بالا اهمیت ندارد و به راست تا چپای معاد یک برای رسم  
 کنیم در مورد کوره چشم بر هم در حالت کورب آن را با ظرافت داشته و در مقام  
 ایجاد سایه روشن بر روی در القای صفت آن داشته باشد در مواقع حلقه مردمک چشم  
 بستن دیده می شود و تسوی از آن در یک یک بالا چنان است



اولا - طراحی از یک چشم پرداخته و در آن آن - طراحی از دو چشم - طور مردمان  
 مشرق مریه - تمام حواس از طرح اولیه تا انتها کار در مورد خود چشم  
 بسیار باشد اگر ابتدا - یک چشم سردار مع دان را - ابتدا رسم کنید در حین طراحی  
 از چشم متالی - در احوال بر می آوریم

چشمها در حالت تیرخ : عینانی که سودر موفقی توار می گوید که مافضا می توانیم  
 بسیار چهره و بسیار بیشتر را رسم - حالت تیرخ پس از آن

طراحی خطی از چهره:

خطوط متنوع در پیاده کردن تقاضای افراد کمک براداری می‌کند  
طراحی خطی از چهره بدون اعتماد از سایر روش‌ها به صورت‌های گوناگون  
انجام می‌گردد.

نمونه خط خطی:

شبهات زیادی به اسکین سریع دارد. با تکرار خطوط نرم و روان  
نقاط سره‌های هم‌میزون چشمها و دهان را با ویژگی‌های مشخصی  
حدودتان می‌توان رسم کرد. خطوط ماریجی و فلسه و  
بریده بریده حرکت می‌تواند شخصیت حاکمانه‌ای به چهره ببخشد.  
- برای اجرای طراحی خطی، هم‌میزون بکیرهای دکلر، ابتدا با توجه  
به کارکنند، نرم ماده اولیه سررا سرعت در محل مناسب  
و در اندازه مناسب پیاده کرده و سپس با در نظر گرفتن حسرت‌ناش نیرو  
نقاط سره و سر تا سره به نوع خطی که در نظر دارید، به تامل اجرا می‌دارند.

ارتقای دو نوع خط (نرم و ماریجی) و (شکل‌دهنده و بریده) در

کار هم و در استدی کار خود داری کنیم

نقاط روشن چهره را در نظر بگیریم و در ایجاد ارتباط و هماهنگی میان نقاط سره و روشن می‌کنیم

- لازمه اعتماد از هاشور در چهره، شناخت ماهیچه‌های سر و  
چهره است، - این دلیل که معمولاً خطوط را در جهت ماهیچه‌ها  
به کاری بریزد و بسیار - سخت پیشی می‌آید که برای تمام اجرای چهره  
از هاشوری با جهت ثابت و یک‌نواخت اعتماد شود.

- نقش مژه‌ها در حالت‌های نیم رخ و سرخ بسیار با اهمیت است،  
اما در استدی که طراحی از مژه به صورت پرداختی سیاه رخ  
نبوده و قسمت‌های مختلف چشم و ابرو را تحت الشعاع قرار ندهد.

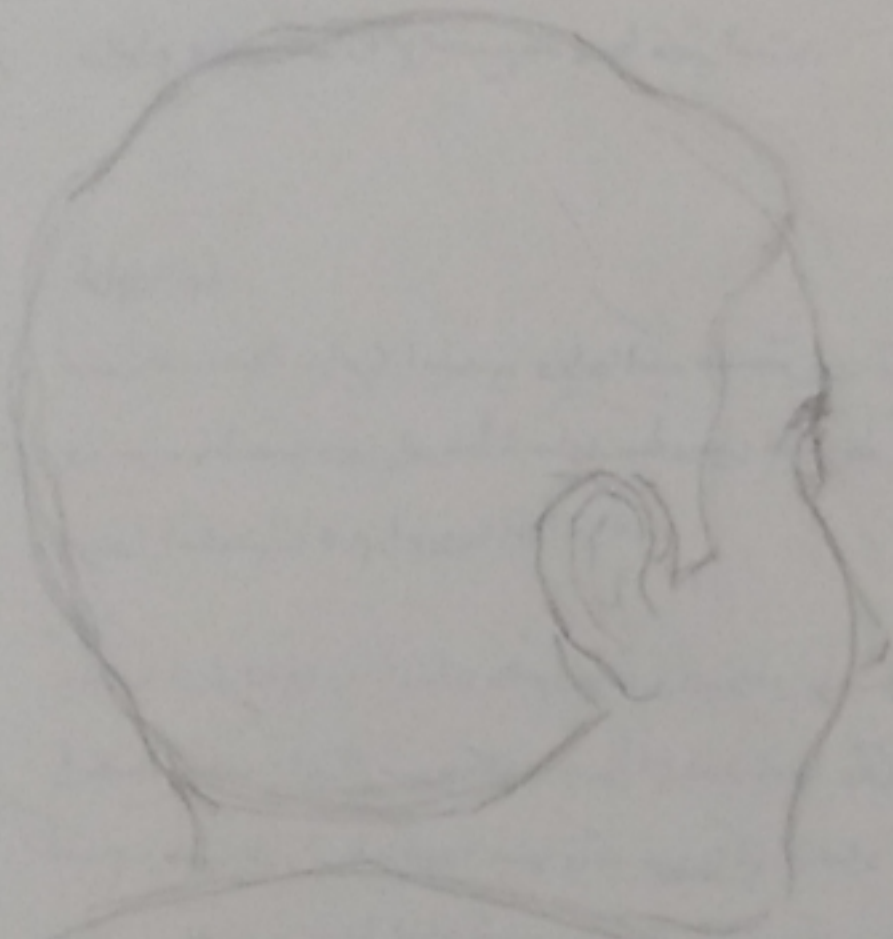
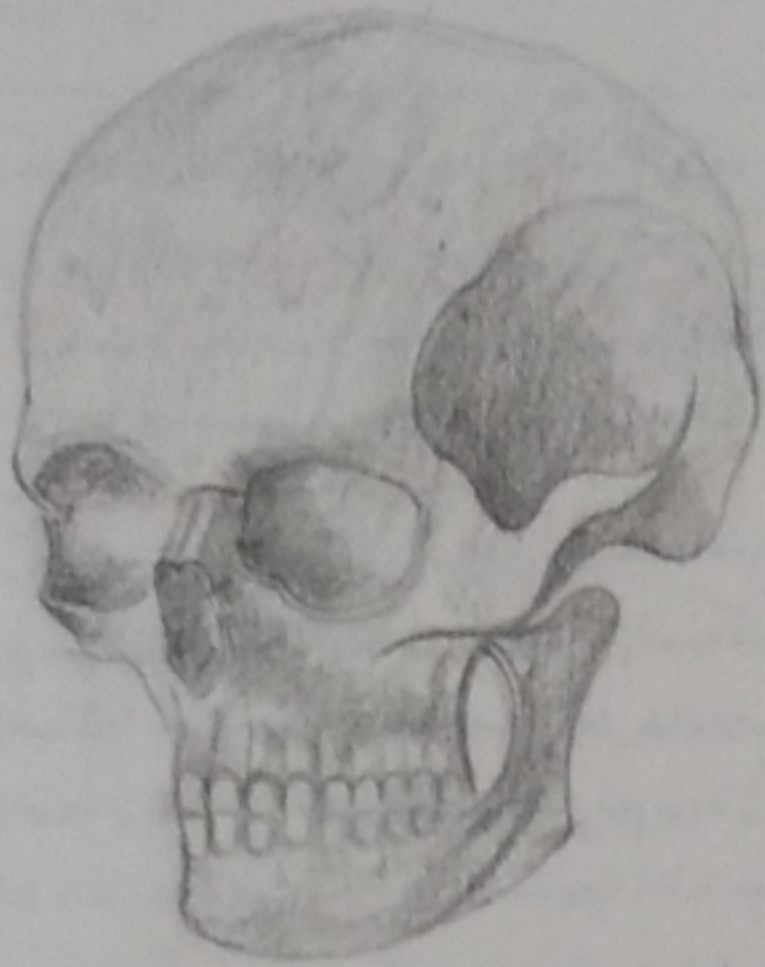
- چشم را با ابروها رسم کنید جهت و حالت اولیه ابروها  
مراوان دارد و معانی نرم آن با چشم (از لحاظ معنای غنی، جایگاه  
حجم کلی ابرو، جهت دریشانی، کشیدگی و ضخامت آن نسبت به چشم)  
کار طراحی را راحت‌تر می‌کند. - پس از ترسیم جهت ابرو، ابتدا با  
کمال پستی مداد ضخامت آن را طراحی کنید و بعد با نوک تری مداد

به سمت ریب در نظر گرفتن جهت رشد موها، تعداد موهای از موهای  
ابرو را ترسیم کنید طراحی چشم و ابروها همگامی کامل است که به هم‌مائل  
آنها و فرم خاص و یک‌نواختی در جهت کافی داشته باشیم

که در واقع حالت پلنگا نقی مهمی در بیان  
منظور نگاه دارد حالت‌های دکلر، خواب‌الودگی،  
تعصب، ملاحظاتی در رابر دلایا و ابروهای توان دید

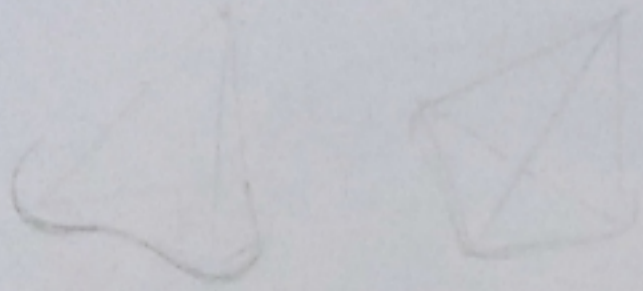
که ابرو در حالت نیم رخ بسیار مسوده و با غرضی بلندتر  
به نظر می‌رسد و در عیناً بر تعصب است که در حالتی  
پیشانی شروع می‌شود

- اگر سرد در حالتی باشد که صنعت زیادی از چهره ارتقا  
بماند شود، در حقیقت در سرخ از پشت) واقع می‌شود  
در این صورت ممکن است نقطه لورم ابرو، مقدار  
بسیار کمی از چشمها رنگی از گوشها دیده شود



طراحی از بینی :

ساده بودن فرم بینی - صورت یک هرم مثلث انقاعده ، یا سطوح ساده و گوناگونی در کنار هم ، کار طراحی را برای ما راحت تر می کند

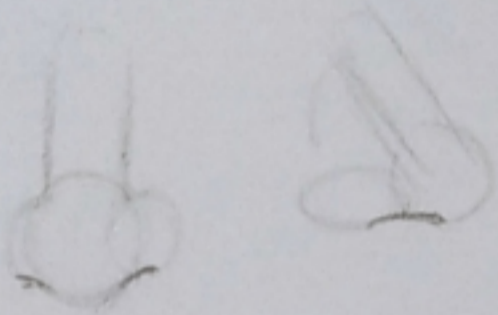


و ویژگیهای خاص بینی ، در حالت نیم رخ بسیار واضح تر به چشم می خورد .  
- اگر سوزنه یا مدل در برابر شما نشیند و سر خود را کاملاً به عقب خم کند ،  
حوزه های بینی به وضوح دیده می شوند و وسعت صاف و بلند آن به پرسکتو  
می رود



- اگر چهره از نیم رخ قرار گیرد ، و سر به جلو و عقب خم شود ، تغییری در  
فرم بینی به وجود نمی آید . وقتی سر به طرفین خم شود ، کشیدگی بینی بهترین  
راهنامه برای یافتن محور اصلی چهره است و اکثر طراحی ها در میان کارشان  
را با توجه به جهت بینی قرار می دهند و با سر فرم بینی نقش یک عامل را برای  
آنگان دارد . در هر صورت ، بینی برجسته ترین نقطه چهره افراد است .

سوره تقسیم بندی بینی بر سه قسمت اصلی <sup>بره ها</sup> <sub>نوک بینی</sub> است .  
قسمت عمودی است .



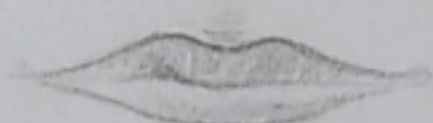
در افراد مختلف اندازه این تقسیم بندی ها متغیر است .

طراحی از لبها :

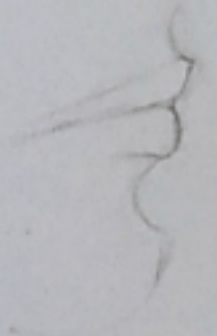
نسبت لب بالا به پایین را سجدیه و برای آنکه صحیح تر و زیاده نباشد ،  
برسوخ خط عمودی را در نقطه میانی خط وسطی لبها در نظر گرفته و  
نسبتی اصلاحات لازم را بر روی آن اجزایند



به کمک ارزش خطی و سایه های ملایم و حساسی می توانیم برجستگی فرم لب  
را نمایش دهیم . اما از سیره کردن سبکی از حد سایه ها میانه خودداری  
کنیم . همین طور از طرح کردن چینهای ده بر روی لبها و افراد جوان وجود  
دارد . البته در چهره افراد مسن ، چینهایی متنی مهمی برعهده دارند  
و شخصیت آنان را معرفی می کند



در هر یک از حالتها ، کوزه های دهان نقش مهمی برعهده دارند . در حین  
طراحی ، این قسمت را به دست در نظر داشته و یادداشت طراحی کنید .  
اگر طراحی خوبی است ، ارزش خطی حساسی به کار برود تا به صورت برش  
یا چروک به نظر نیاید . فضای داخلی دهان را به صورت فضای متنی ببینید



بدون ترسیم دقیق اجزای مثل دندانها... می توانند فقط از خاکستریهای متنوع



استفاده کرده و حالت باز دهان را نشان بدهیم

آلتر در چهره های افراد جوان، (در قسمتهای کنار پوزه بینی، گوشه دهان، روی گونه ها و زیر چشمها) خطوط واضح و به تعداد زیاد ترسیم شود، از کیفیت طرح کاسته شده و پرستن نشانی افزوده می شود و پرتر به نظر می رسد.

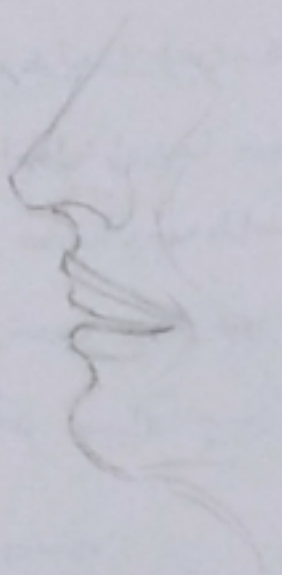
- هنگامیکه طراحی از حرکت اجزای چهره را تعریف کردیم به طراحی ترکیبی از آنها می پردازیم.



۱- ابتدا اندازه چهره را با توجه به کادر بر روی کاغذ مشخص کنیم.

۲- به جای طراحی مستقیم از اجزای صورت، چهره را به سطوح صاف هندسی تقسیم کنیم.

نحوه تقسیم بندی چهره را بر اساس نقاط برجسته و ذوزننه صورت مثال می دهیم. بینی برجسته ترین نقطه در یک چهره عادی است و بعد به نسبت وضعیت چهره، چانه یا گونه ها یا پیشانی ممکن است درجه II از لحاظ برجستگی داشته باشند.



۳- در حال طراحی از کل چهره، شعاعهایی مابین روشن ها را در نظر داشته باشیم. شیوه قدم به قدم را (از طرح ساده تا مابین روشن کامل و اجزای تکمیلی) به طور همزمان در مورد همه اجزا حتماً کنیم و به حالتی ترسیم خود تنوع دهیم.

### طراحی از موی سر:

۱- بافت کلی حالت بوموی سر (مانند، تابدار...)

۲- حجمی که کل موها به خود گرفته اند. (قسمتی با موهه ترکیب شده اند، قسمتی بر روی گوشها قرار گرفته اند)

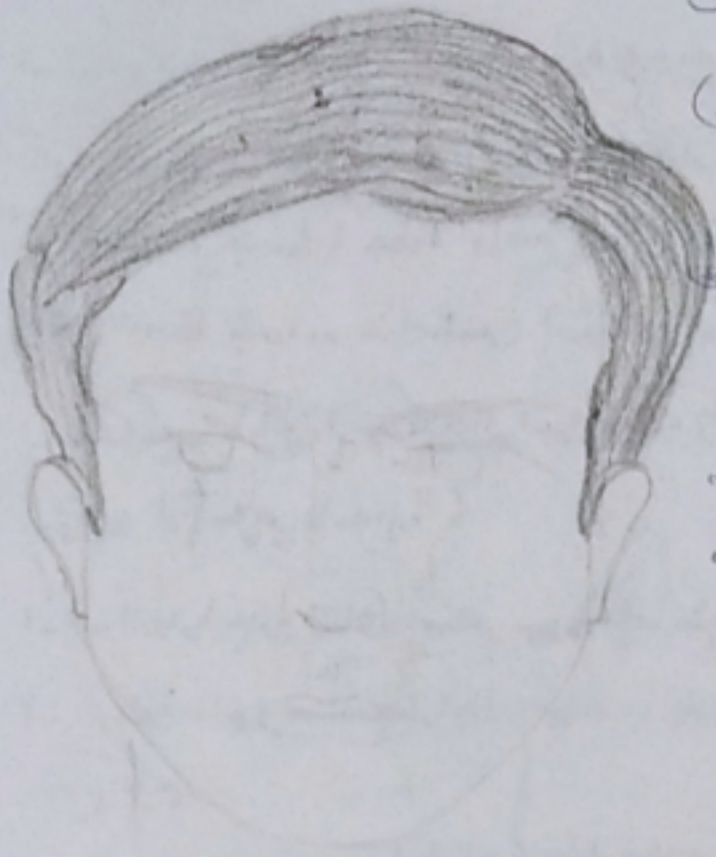
۳- نسبت حجم مو به حجم و اندازه سر.

هنگامیکه جهت سر و چهره عوض می شود، موها نیز احساساً با جهت حرکت سر قرار می گیرند.



نمونه‌های طراحی از حوی سر:

۱- سطحی را که مربوط به موی سواست، به طور کلی دست و پانتهای خنجر مداد بزرگ خاکستری در آورده و سپس تسمه‌های تیره‌تر را با بزرگ مداد (به صورت تارهای حوی) مشخص کنید. آنچه اهمیت دارد، آن است که اطراف سطح مزبور را بسیار کم‌رنگ و محو مشخص کنید و از ترسیم خطوط تیره (در قسمت خطوط عمیق حجم سر) خودداری کنید.



۲- محو در حجم کلی موی را بسیار کم‌رنگ مشخص کرده و بالک نوک مداد در آن را به صورت پهن در آورده‌اید، خطوط را به صورت هاشورهای حالت دار، مشرق و در جهت حالت موی ترسیم کنید. این روش برای طرح‌های در اندازه متوسط مناسب‌تر است از طرح‌های در اندازه بزرگ - بخصوص هنگامی که طراحی شما خفنی است و یا سایه - روشنی بسیار جزئی بر آن حاکم است.

حالت‌های مختلف سر:

حرکات سر، چه از نوع طولی (از پایین به بالا) و چه از نوع عرضی (از چپ به راست) حالت ترسیم بعد از پاره‌ای را در صفا به وجود می‌آورند. هنگامی که سر به یکی از جهات چپ یا راست می‌چرخد (بدون آنکه به طرف بالا یا پایین یا طرفین خم شود) نیکی از پاره با وضوح بیشتری در مقابل ما حاصل می‌شود و در رسم آن دگر تغییراتی پیش می‌آید «حالت سرخ».



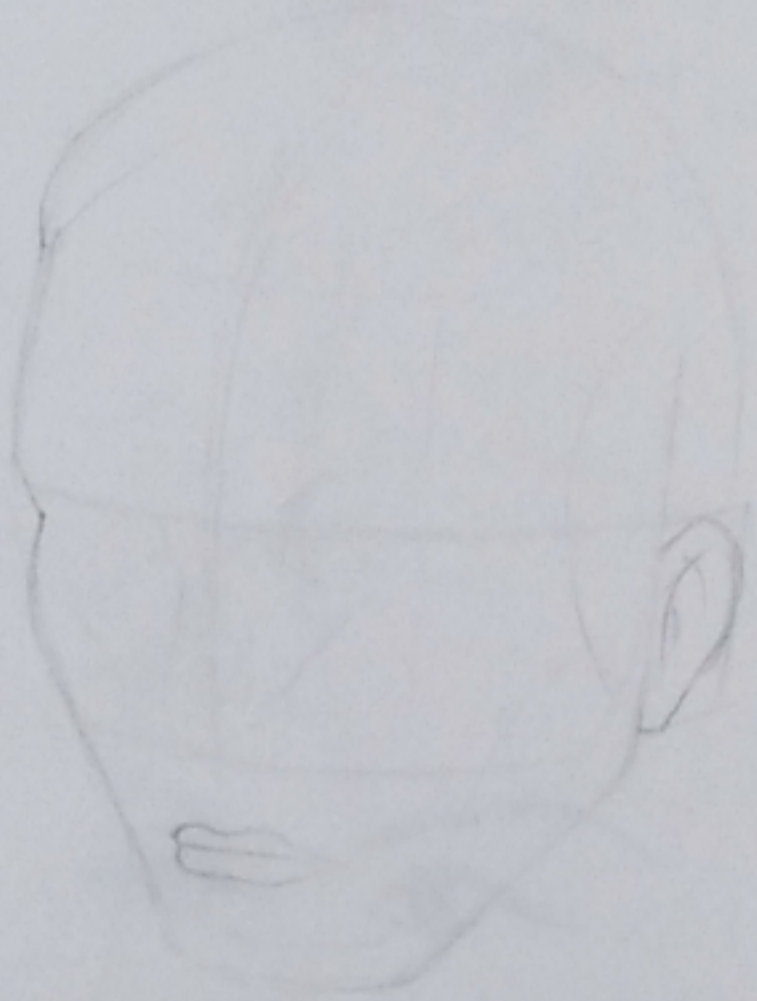
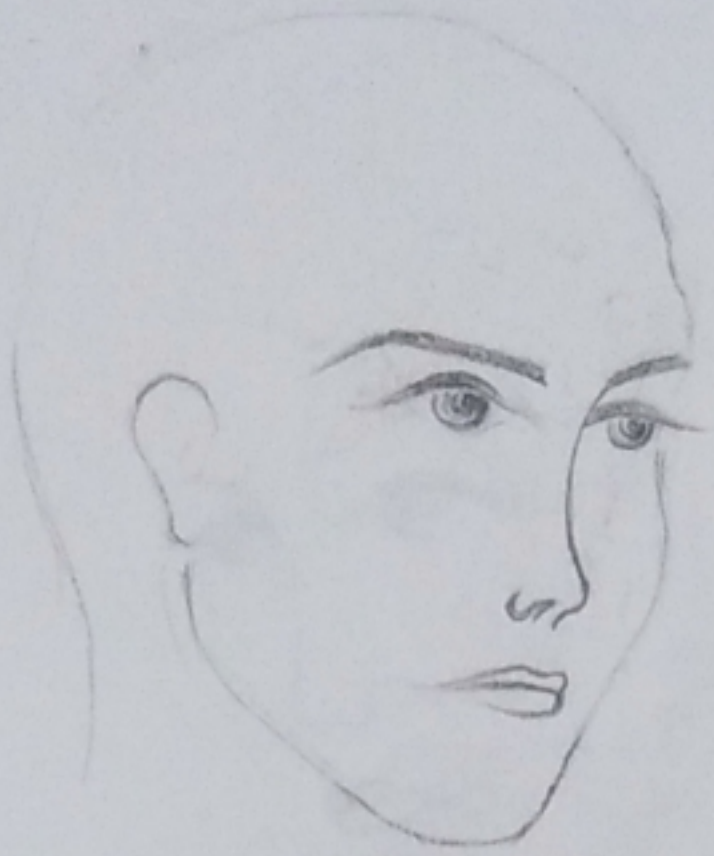
۱- اندازه چشم کونا تری شود -  
۲- بینی و نوک آن به طرف کونا بزرگ‌تری شود و یکی از پاره‌های آن به تریج از دگرها دوری شود.

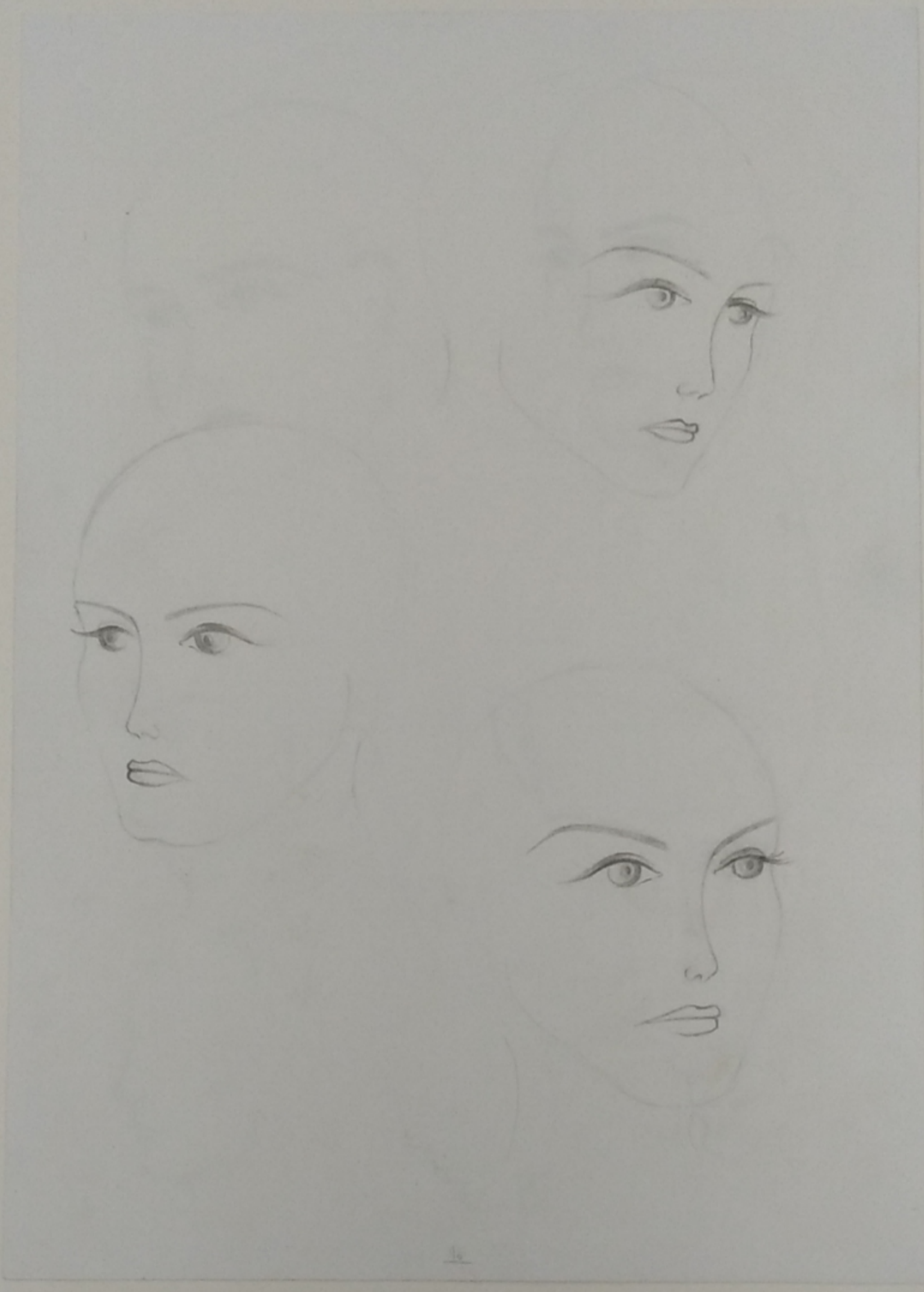
۳- نیکی از لب، دست قبل چشم، کونا و خلاصه شده به نظری رسید.

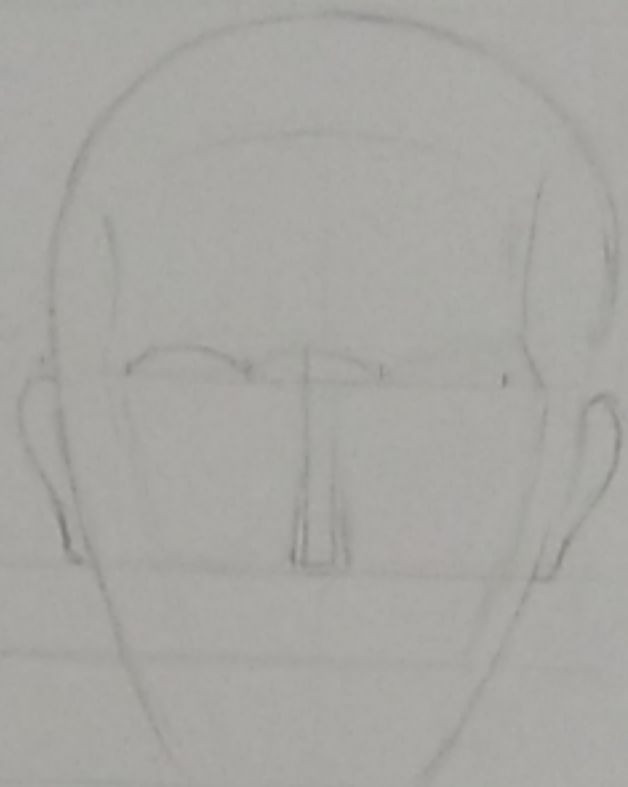
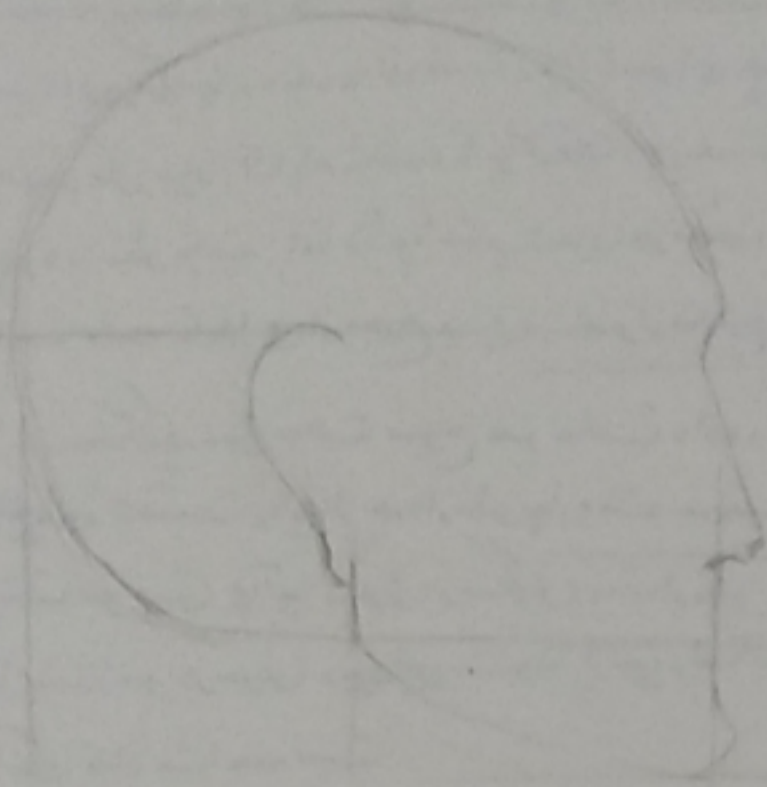
حقیقت سرخ پاره زاویه «عقیق و خاصی ندارد، همین که پاره از حالت تمام رخ تغییر مکان داد، تا زمانی که شعری کامل نتجه می‌تواند میزان سرخ شناخته شود، اگر حرکت سر ادامه پیدا کند، به نحوی که نتوانیم نیکی از پاره را ببینیم، حالت «سرخ» پیش می‌آید «و حالت سرخ و تمام رخ در کنار هم می‌توانند شخصیت اصلی و ظاهری را با وضوح بیشتری به یکدیگر نشان دهند. / در حالت سرخ، نرم ظاهری تمام اعضای سر، غیر از گوشها در نظر سینه «چاره‌گیری می‌شوند»



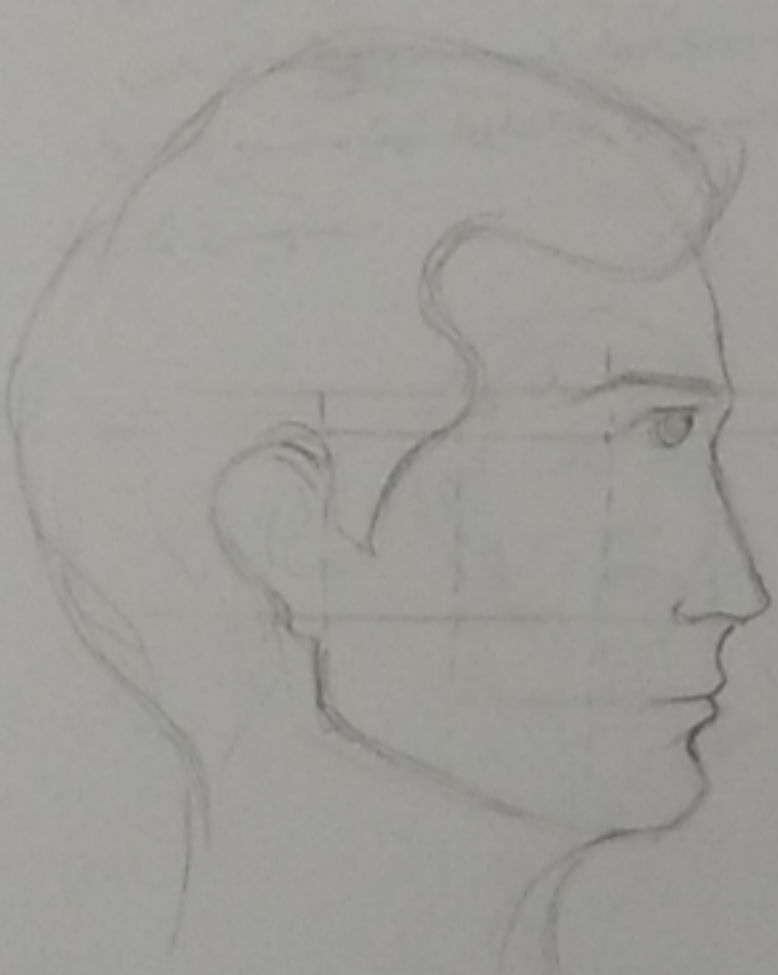
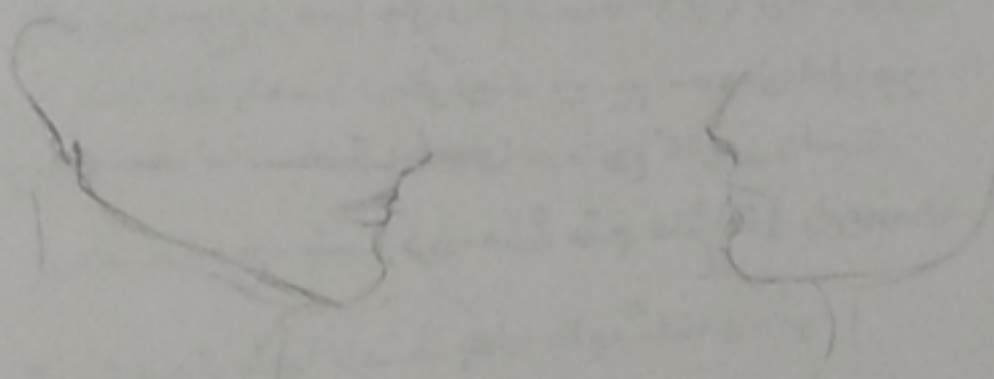






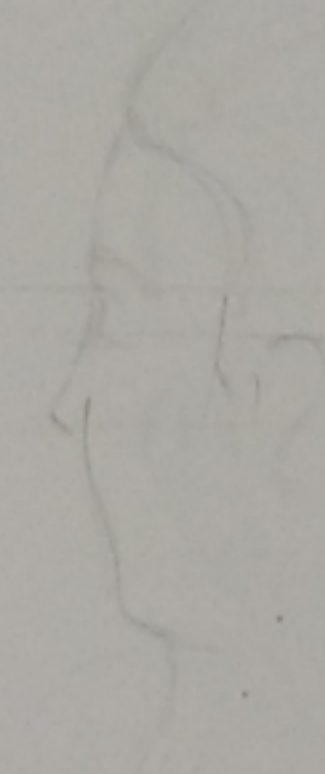


نکته: با این، تا مسوودش در حالتهای خاص دیگری به خود گویند مانت

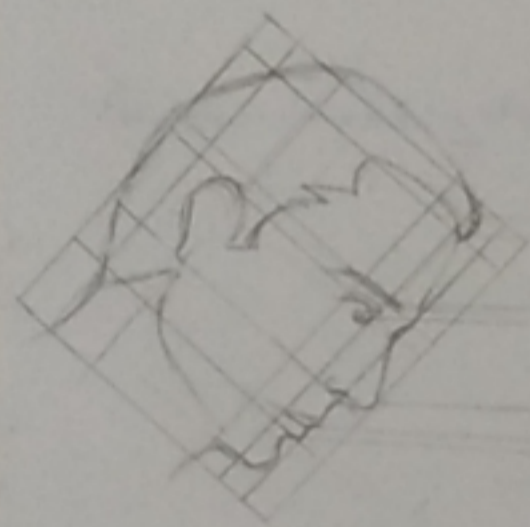


تقسیم بندی دهی چهره در حالت سیرخ، به سه قسمت  
 ۱- پیشانی، ۲- بینی، ۳- چانه و ۴- دهان، بهترین سیره  
 برای ترسیم چهره است. امتداد برجسته گون،  
 رابطه میان گوش و اجزای چهره است و به همین دلیل توجه  
 بسیاری لازم است تا اینها چهره سیرخ از حد معمول  
 بیرون رود. مناسبه رشتنکاه، مو در میان گوش و خطی که موازی و  
 گوش را هم مرتطبی کند، کمک نموده برای فهم بهتر طرازی از چهره می باشد

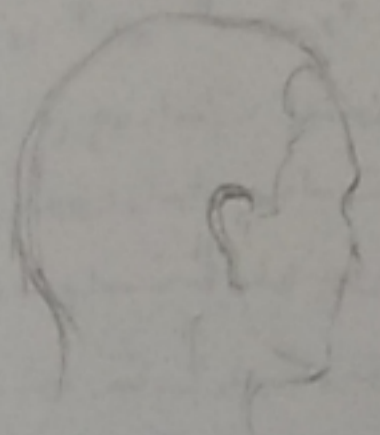
مستقیم، فضای خالی بین ابرو و موهای ناگوشی سر بسیار اهمیت دارد  
 نسبت بردهای بینی، نوک بینی، فاصله بینی و لبها، در قسمت لب بالا و  
 پایین، در صورتی چانه، بلندی آن نسبت به کل قسمتهای چهره و تقاضیه  
 دانه، و ملوک میان آنها باعث شده تا بزرگترین و بزرگترین قسمت  
 چهره به نظر نیاید. اما مسوئله تقاضیه میان جزه و جزه، جزه و کل  
 باعث شده قاطری از سیمرخ بسیار ساده تر از قمارح و سیمرخ باشد  
 — هنگامیکه سوز حالت سیمرخ تغییر حالت داده و به گونه ای  
 واقع شود که قسمت زیادی از چهره از نظر بهاره باشد. در قسمت سیمرخ از  
 پشت سر بینی می آید. — گوش و سالکوش و مقدار زبانی از موها،  
 یا پشت سر در هر طرف دیده واقع می شوند از بینی و لبها به جز مقدار  
 اندکی قابل مشاهده نیست



در حالت خم شدن، سر رو به پایین، در اجزای صورت این تغییرات حاصل می شود.



- ۱- قسمت زیادی از موها (دری سر) دیده می شود.
- ۲- طول بینی نسبت به بقیه اجزای چهره تغییراتی نمی یابد.
- ۳- برای سیمرخ در همین حال (خم شدن رو به پایین) ابروها را می توان  
 به منابه خطی راهنما در نظر گرفت تا سیم مخورهای اصلی چهره  
 برای حفظ تناسب بخصوص در شروع کار ضروری است.
- ۴- در حالت سیمرخ، پشت گردن متغی مهم حفظ عدل را بر چهره دارد.
- ۳- مقداری از چشمها توسط پلکهای بالا پوشانده می شود.
- ۴- نوک بینی به لبها و لبها به چانه نزدیک می شود.
- ۵- در حالت قمارح، مقدار بسیار زیادی از گردن حذف می شود  
 در این حال جهت چشمها، ابروها را در جهت مخالف و با حفظ  
 زاویه نما ترسیم کنید.

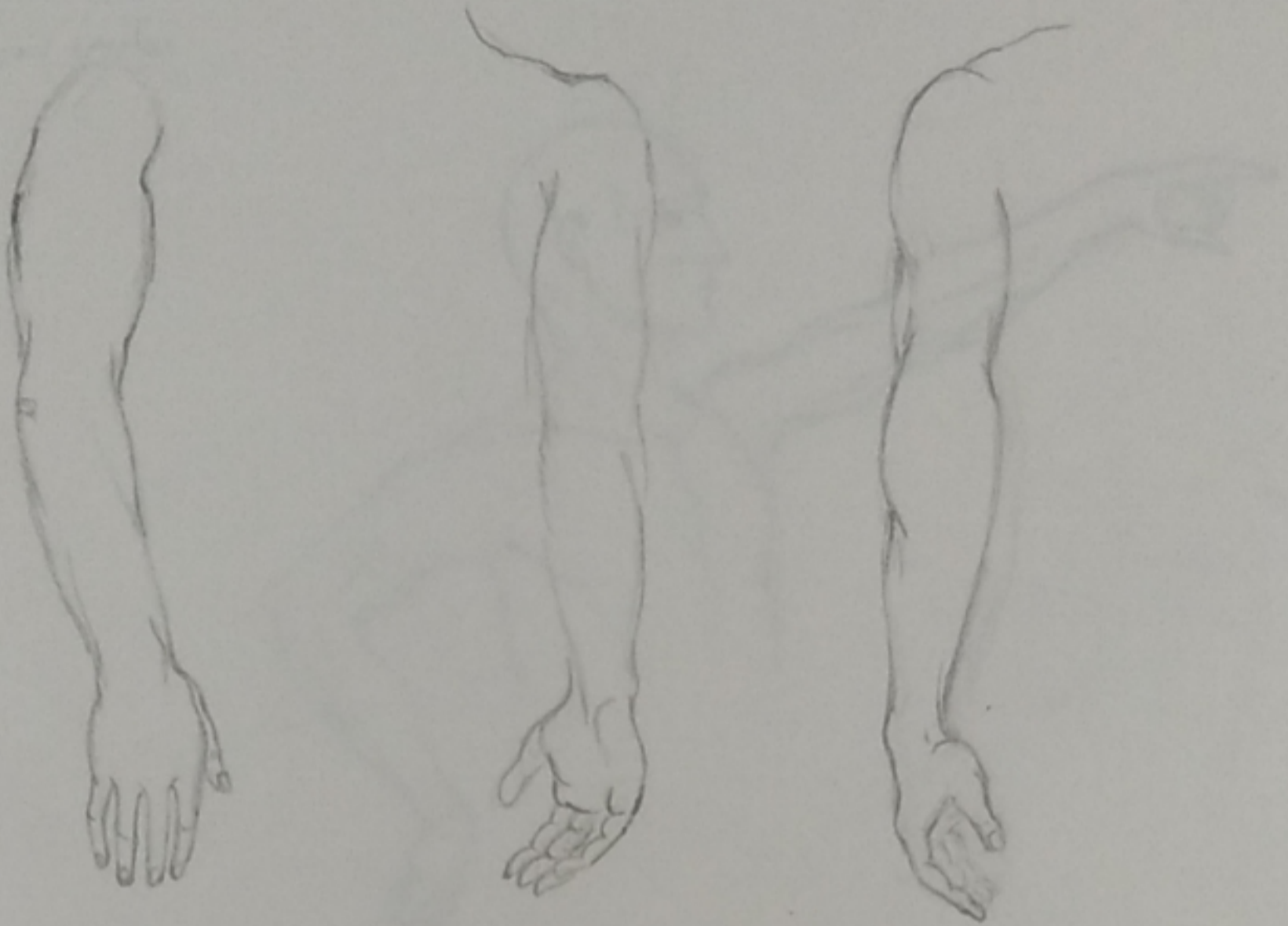


- در حالت حرکت سر و به بالا میزنی توان این تغییرات را مشاهده کرد .
- ۱- برخلاف مورد قبل ، مقدار زیادی از گردن و ریح جلو دیده می شود (تغایر)
- ۲- حفره های بینی و لب پایینی واضحتر است .
- ۳- بینی بسیار کوتاه می شود و مقداری از خطه چشم و برجستگی فامیه ابروها ، جلوی بینی را می گیرد .

اجزای چهره تغییر نمی کنند فقط جهت کلی سر عوض شده ، اما در حالت گردن تغییرات زیادی صورت گرفته ، بینی کمی به پشت گردن قاصد زبانی دچار کوتاه نمای می شود اما جلوی گردن بلندتر از خود معمول به نظری آید .



نموده های تقسیم بندی دست:



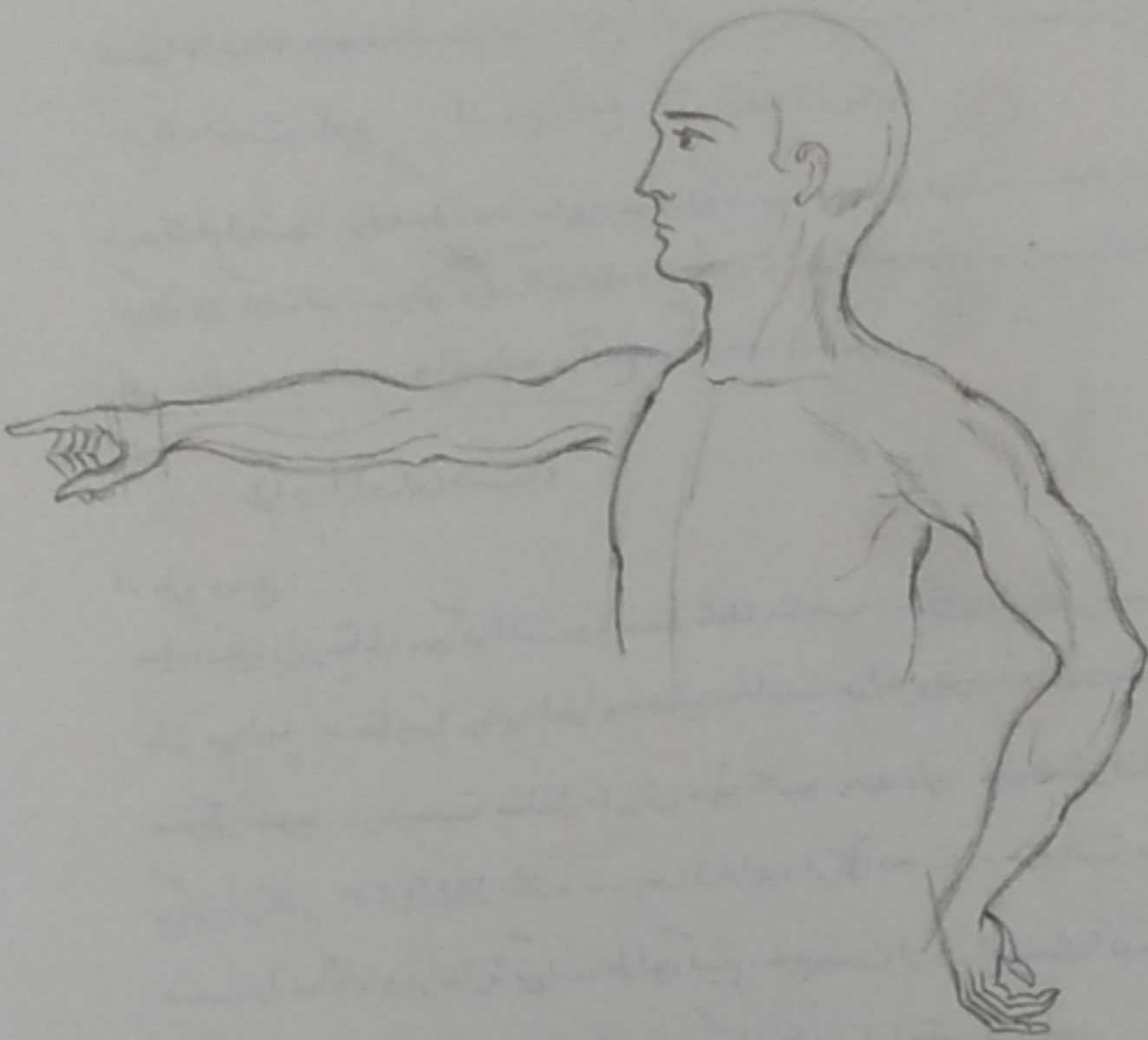
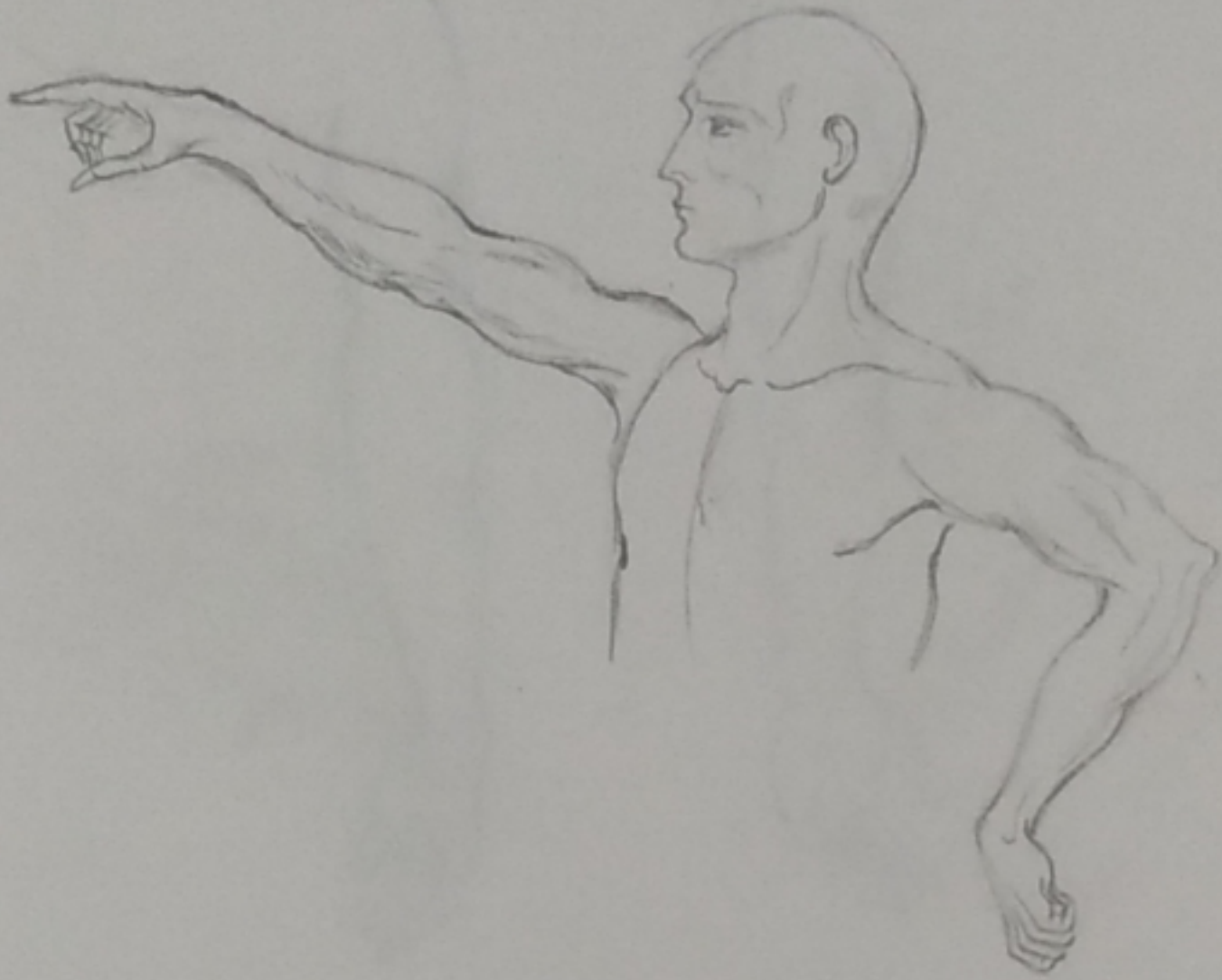
دستها از لحاظ مجزوه استوارها، انواع ماهیچه ها و نحوه حرکت، از سه قسمت تشکیل می شوند.  
 ۱- کف دست، ۲- مچ ناآرنج، ۳- آرنج تا سرشانه  
 در هر کدام از قسمتها، تیران حرکتی، تنجاری وجود دارد که به خاطر معاملی است که به عنوان واسطه حرکتی قرار گرفته اند. بر اثر حرکت معامل، ماهیچه ها دچار تغییر فرم و اندازه می شوند، این تغییر حالت در ماهیچه های بلند و آرنج بیشتر دیده می شود.

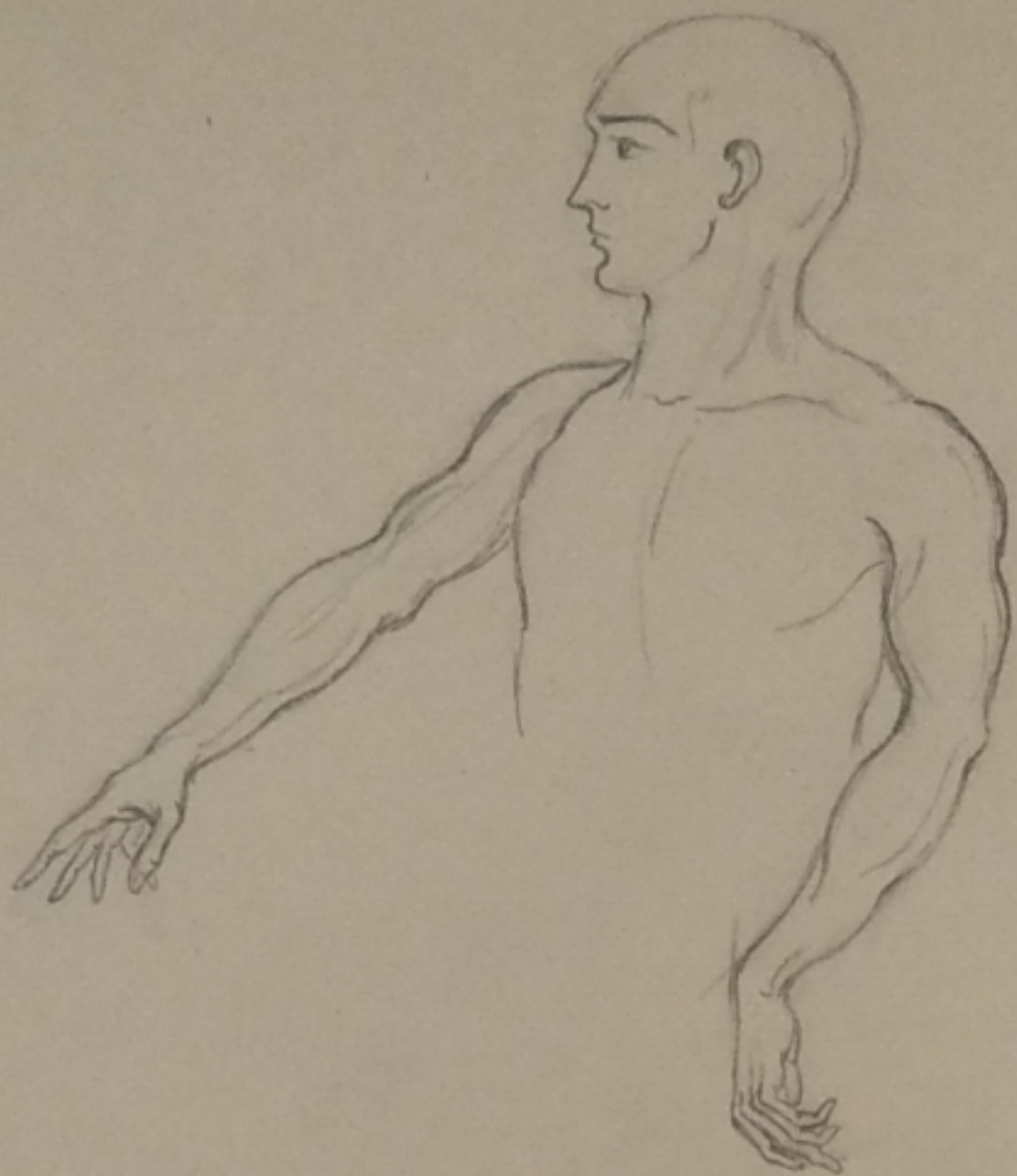


طراحی از اجزای دست:

۱- بازو و مچ:  
 عمل اصلی را در مقابل خود گذاشته و با حفظ فاصله مناسب، به طراحی خطی از مجموعه دست و بازو پرداخته. به مقایسه چشمی اجزا و قسمتهای متفاوت بردازید و صرفاً بر روی نقطه های خاصی متمرکز نشوید. در قسمت معامل، ارزش خطی کاربرد زیادی دارد. حتی العنصر اندازه طریقتان بزرگتر از کل  $25 \times 20 \text{ cm}$  باشد. پس از طراحی از کل دست، به جزئیات بردازید و هر قسم را جداگانه و در اندازه بزرگ طراحی کنیم. مچ دست از  $\Delta$  استخوان کوچک تشکیل شده، که حرکت در جهات مختلف و انجام کارهای مختلف و ظریف را مقدر می نماید.

همچو دستها بتواند براندر حرکت دایره کاملی  
را در منما بر خود آورد

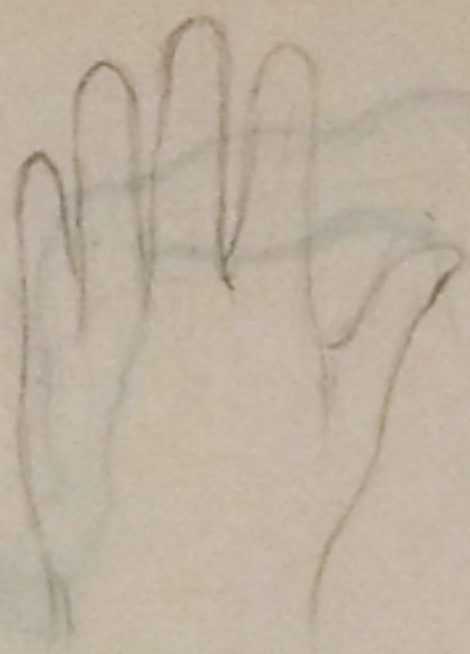






انگشتان :

امای خلقت انسان بر پایه نظم قرار گرفته و این نظام  
در مرام و بدن وجود دارد دستها و انگشتان نیز شامل  
همین نظم هستند



نموده تقسیم بندی :

کف دست کمی کوچکتر از طول صورت یعنی از پهنای بزرگ  
ابروها (قدی بالاتر) است.

۱- برای تقسیم کف دست، صورت تمام رسمولی، میتوان  
از قریب شبیه تخم مرغ استفاده کرد - البته به خاطر وضعیت  
خاصی انگشت شست و انگشت میانی، این منحنی قریب از حالت  
عادی خارج می شود. چنانچه خطوط کلی و عمیق را به صورت  
تفصیله و منقطع تقسیم کنیم، قدی - شکل در رفته بزرگ  
می شود.

۲- در مورد کف دست، امایچه - تقسیم خطوط بر کف دست  
سست، امای برای تقسیم بندهای انگشتان سایر محورهای مدوری  
را در نظر بگیریم، این محورهای در هر حالتی بر انگشتان دست حاکم هستند.  
بند بند انگشتان را به صورت استوانه های کوچک بسطید استوانه هایی  
که هر چه به طرف بزرگ انگشتان می رود، کوچکتر می شود. در این حال  
تقسیم آنها برای تساهل تر خواهد بود. حتی تقسیم مردم دست  
در حالت پر بیکتوری برای ما مقصور می شود.

۳- برای یک حالت خاص، استخوان کف دست را در نظر گرفته،  
ساختار کلی و ساده شده آن را تقسیم کنیم

۴- همیشه ارتباط امرا با هم و کل با ممبره را در ذهن خود مرور  
کنیم و طایفه به نماهای منحنی میان انگشتان توجه کنیم  
۵- برای امای خودمان سواسیم ارتکال و انوار کارمان را با سیم توجه

نمای منحنی و منحنی مناسب میان دو پایه انگشت چهارم تا پنجم برای ما است.

۶- اغراق در لوله های یا بلندی انگشتان همیشه کیفیت طرح راست تاثیر تزاری دهد و

نمایه حل آن تمرین مداوم، دیدن و - ملاحظه بپوشان است

باید در نظر داشته باشیم که باید به آره مختار  
از حرکات در طراحی سرداریم، که متن (مبتنی)  
در القای کیفیت مورد نظر داریم. و یا از نظر  
نور و سایه و ویژگیهای خاصه مثل سوزی و ساختار مدنی  
اهمیت خاصی در طراحی دارند

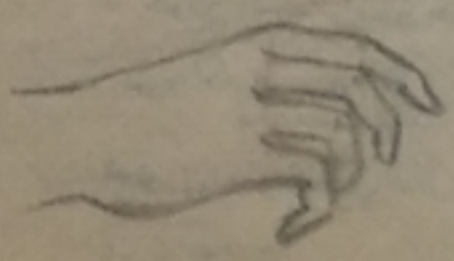
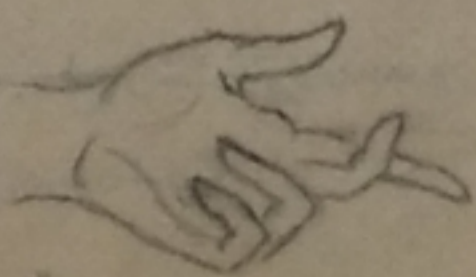
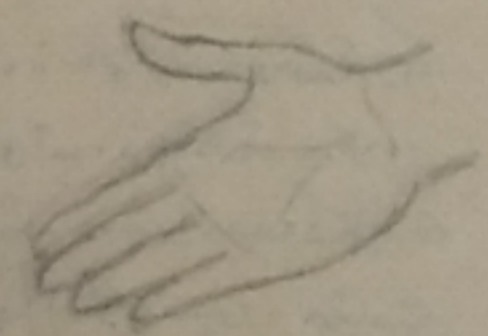
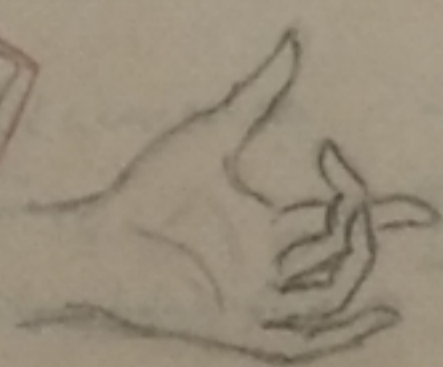
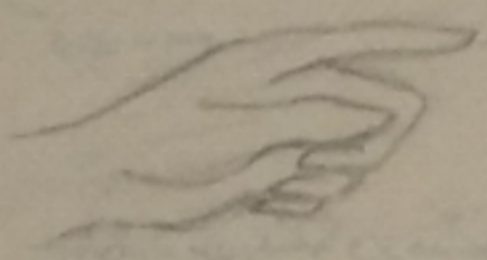
۷- با وسیله تقسیم بدون استفاده از سایر روش  
و صرفاً با خطوط مناسب، به طرح خود  
لویای تقسیم

۸- با توجه به مرور عملها و برحمتها برای  
ما همیشه جا و استخوانهای دست،  
براحتی می تواند مردم آن را - ذهن بسیار

۹- هرگاه - حالتی از دست برخوردار کردیم که  
به نظر متکل آمد، هم را کمالاً ساده کرده.  
نمایه های دست و منحنی را از روی شکل بدلا  
شده، سرین کشیده و سپس به حرکات  
سرداریم

۱۰- هر دو دست را بطور جدا

تدریس کنیم و به از اینجه برای  
ایجاد زوایا و فرمهای خلقی  
استفاده کنیم

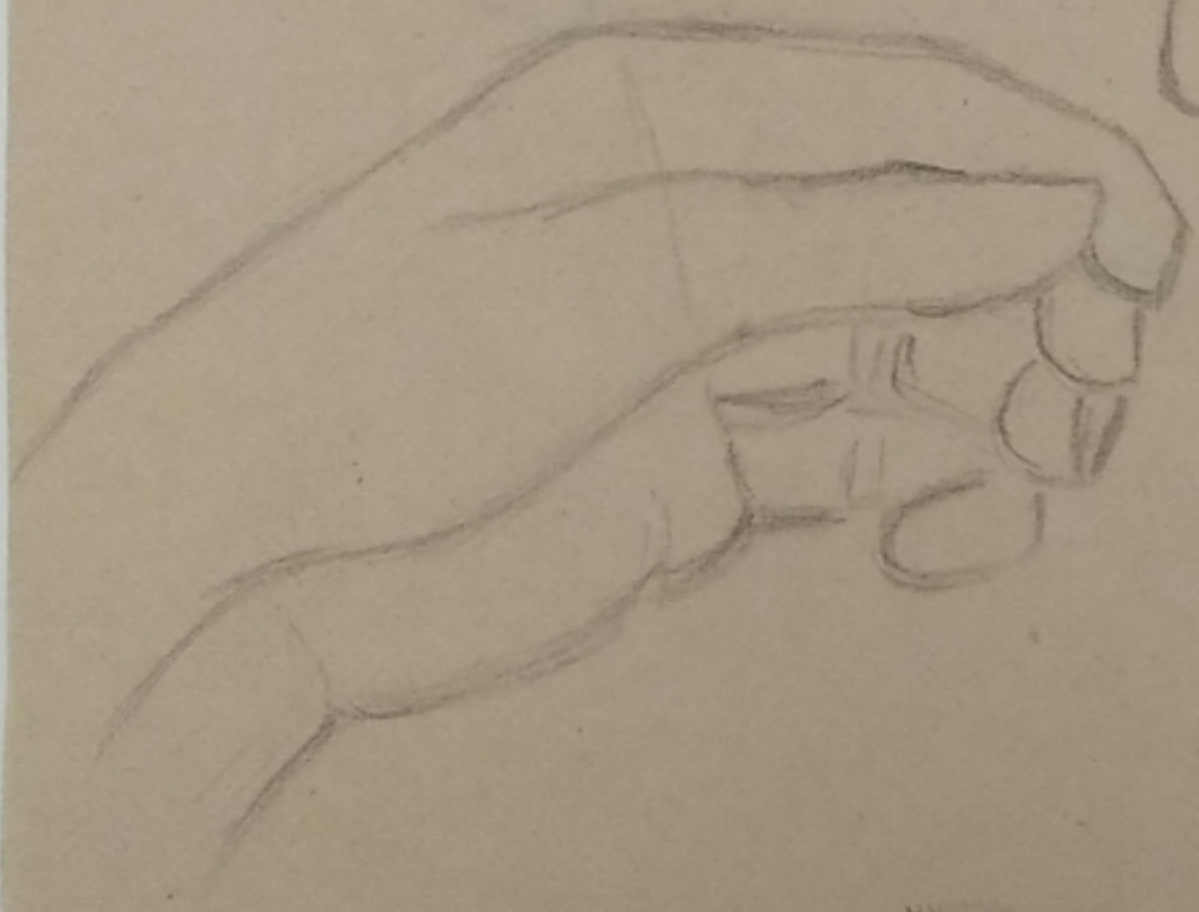
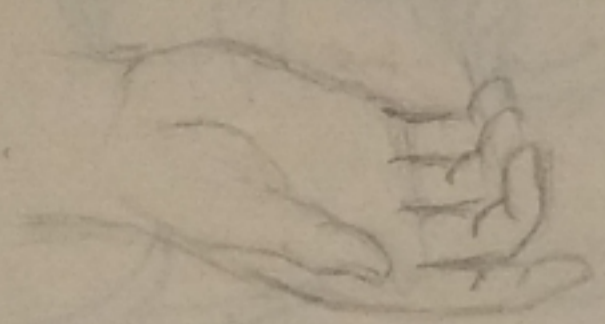




برای تقویت ذهن و دید خود. بلبار طراحی را از روی دست  
 اجرا کرده و برای مرتبه دوم تمام مراحل را بدون نگاه -  
 کردن به طرح خود یا مدل، طراحی کنیم

- از ایجاد تیری سبک از حد خودداری کنیم. خطوط  
 روی دست بالغ دست یا نامهارا در کمترین درجه اهمیت  
 قرار دهیم

- جهت سایه زدن با مواد در جهت حرکت حرکت از انگشتان  
 باشد. برای ایجاد نامت یوست دست، ارمیهای  
 لطیف و یک دست استقامت کنیم و از ارتش خفی  
 مناسب باریک سایه زدن استقامت کنیم.



شیوه تقسیم بندی رتاسات پاها :

جمع کردن دستها، پاها نیز به سه قسمت تقسیم می شوند.

۱- پنجه و کف پا ۲- سان یا تازانو ۳- زانو یا مفصل متصل به لگن خاصره.



در شکل رو برد مناسب چهره، کف دست و کف پا نشان داده شده است.

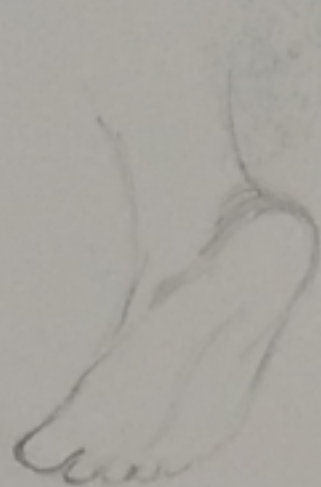
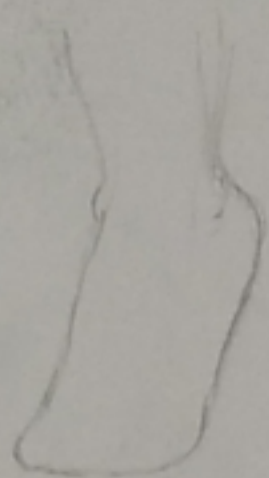


طراحی از اجزای پا = انگشتان و کف پا :

تسعت داشتن پنجه و انگشتان دست بسیار مهمی در انجام کارهایی جمع کردن راه رفتن، دویدن، ایستادن و حفظ تعادل دارند و ترسیم صحیح حالت آنها به ایستایی طرح کمک می کند. بهترین نسخه برای طراحی از پا، ساده کردن من آن است. برخی پا را به یک حرم مثلث القاعده تشبیه کرده اند.

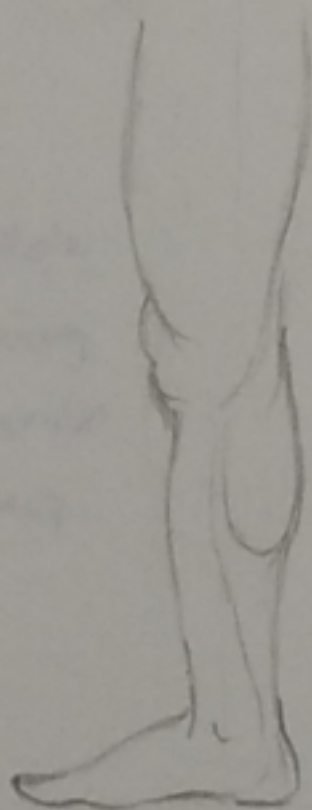
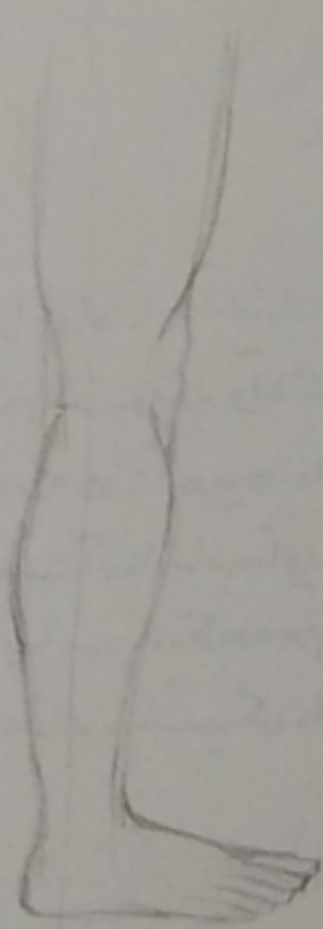


سطح پا فقط به انگشتان، موزکها و حجم برجسته روی پا (بنا بر رابط  
 پاشنه و بیضی) منحصر می شود. اما کف پا مستحای متنوع و  
 زیادی دارد. از قبیل انگشتان، مهره های رابطین انگشتان و  
 کف یا کفچه صاف یا کفچه گود که در ضرب مقابل آن واقع  
 شده و پاشنه



ران و رانو : باید گفت کنیم که اثر پا از حالت  
 صاف و ایستاده خارج شود و رخم شود یا در وضع  
 مختلف، کدامیک از ماهیچه ها قدرت تغییر پذیری  
 بیشتری می یابند.

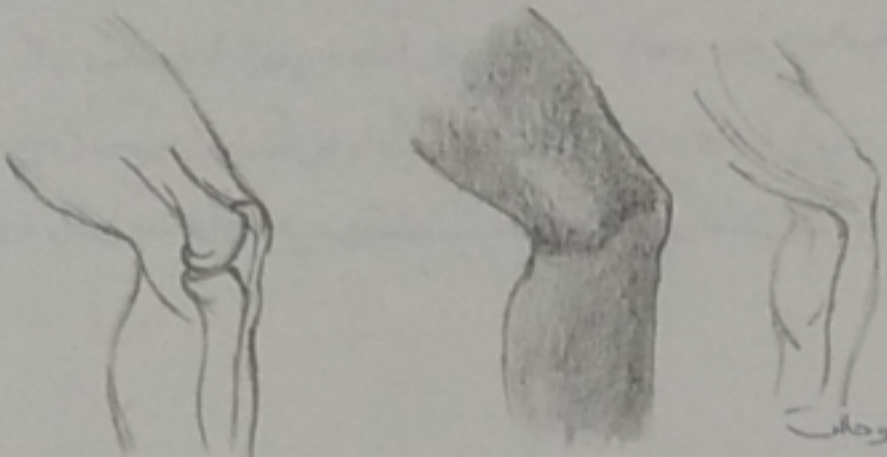
برای درک بهتر نرم سازه پا، بیماری از طراحان - از جوراب  
 استفاده می کنند، و پای که درون جوراب قرار گرفته، در واقع  
 بیمار سازه اما واقعی به نظری رسد به اندازه ای که نسبت  
 انگشتان نیز بیمار خلاصه شود است.



هنگامی که مدول در حال بسته بر روی مندی است و تقریباً به عمل  
 ناکند زانو، آرنج، مچ، کتف و گلو خاصره دست مندی در  
 نظر داشته باشند که باها به صورت دستون برای حفظ تعادل  
 بدن هستند اگر بی از آنها در حالت آزاد خم شده یا مریا  
 مشت به دیگر قرار گیرد و طبیعت حفظ تعادل به پای دگر و انداز  
 می شود



در قسمت پاشنه و زانو تعداد زیادی استخوان کوچک و بزرگ  
 وجود دارد و همین امر باعث حجم و برجسته شدن این  
 قسمتها می شود در طراحی فرم علی پاشنه و مچ از  
 زاویه پشت اگر حجم یا ابتدا ساده شده به پرسیکتیو  
 برود و سپس به جزئیات بر روی آن پیاده شود به عملی  
 ساده تبدیل می شود



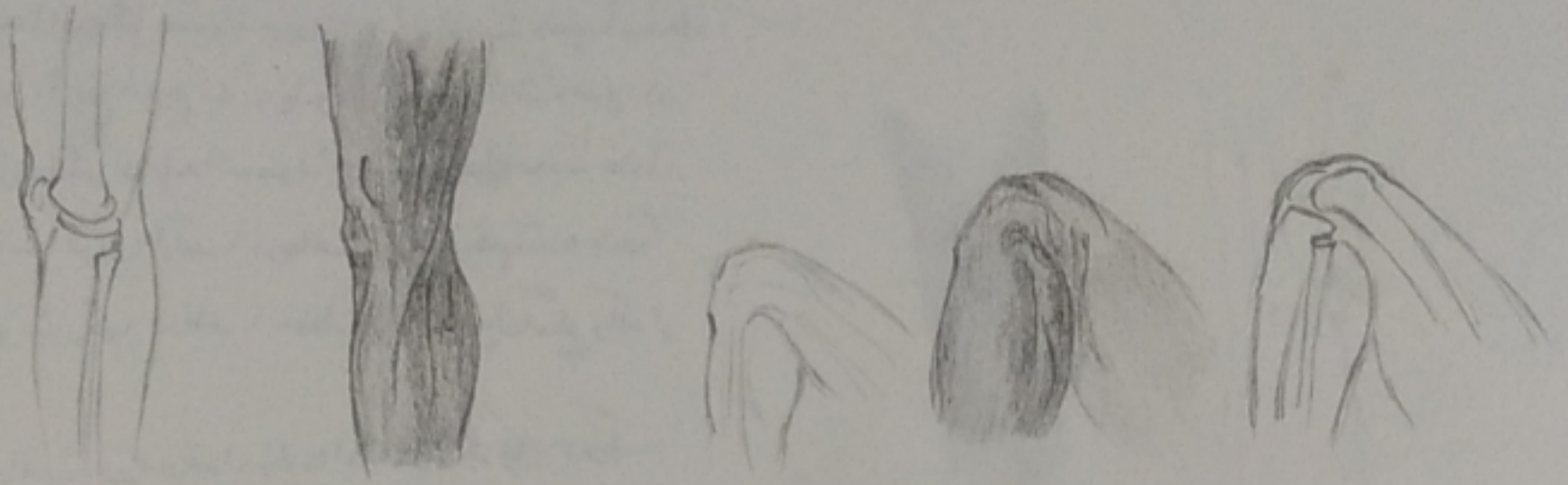
طراحی از حالت های مختلف پا:

هنگامی که عقد طراحی از پاها را داریم، ممکن است دو حالت  
 یکی بیاید ۱- طراحی از پا بدون پوشش  
 ۲- طراحی از پا درون لباس و پوشش

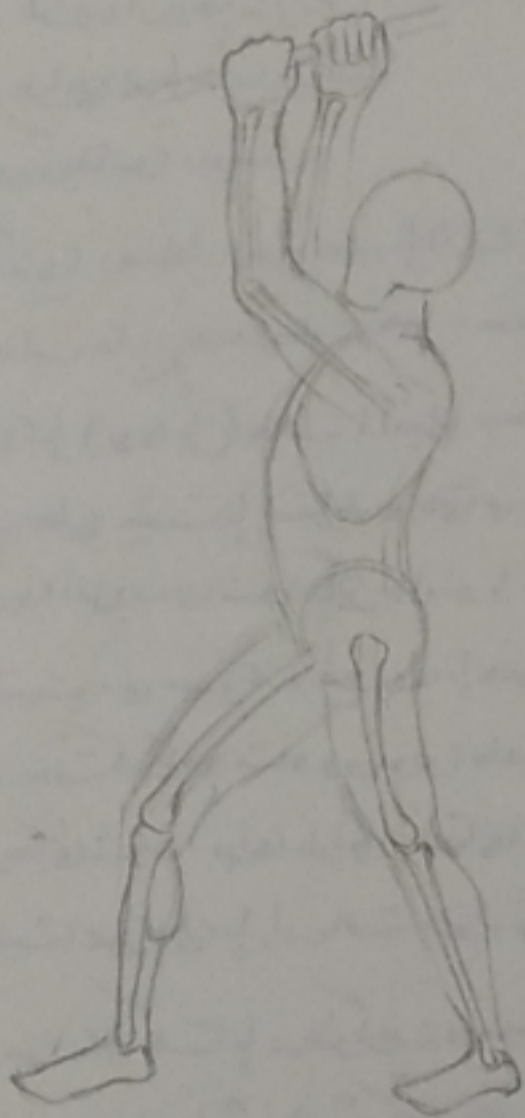


در هر دو حال انتخابی و تسلط بر فرم اصلی یا لازمه کار است  
 وقتی پا از حالت صاف خارج شد در حالت خم به خود گرفت  
 ماهیچه های جلوی پا (روی پا) حالت کشیدی به خود می گیرند و  
 در مقابل، ماهیچه های پشت پا انبساط پیدا می یابند و بر  
 حجم آنها نیز قدری افزوده می شود اگر در زانو یا چهارزانو  
 بر روی زمین بنشینید، می بینید که سطح روی پا محفوف در  
 قسمت ران به سمت کشیده می شود و در عرض ماهیچه های ران  
 نرم و منبسط رها می شوند برای طراحی حالت های غیر عادی مثل  
 دویدن، می توانید استوار اصلی پا را در حالت دلخواه ترسیم کنید  
 این محور اصلی را به عنوان اسکلت پا در نظر گرفته و حجم ماهیچه ها  
 را بدان اضافه کنید و به خاطر داشته باشید که در حالت دویدن،  
 معمولاً یکی از پاها نزدیک به سطح زمین است





برای طواری از پاها درون پریشش باید به نقاشی توجه کنید. ۱- با لباس مناسب تمام دارد و گاه بر روی لباس و پارچه چین و چروکهای بوجود می آید. ۲- لباس با پارچه به مقدار کمی است. پارچه در این حالت آزاد تر بوده و گاه حالت استادن به خودی گیرد و ممکن است چین و چروک بیشتری داشته باشد. گاه می توان پارچه و ماعدیه ها را مرتباً بهم دانست؛ باضم تن در فاشدن زانو، شلوار نیز در قسمت جلوی پا ذهار کشش شده و در قسمت پشت پا آزاد و افتاده به نظری رسد.





دارای ابعاد نام

طراحی از انسان هنگامی که در درجه اول، تناسب  
بسیاری قابل قبول خواهد بود.

نسبهای مختلف تقسیم بندی اندام

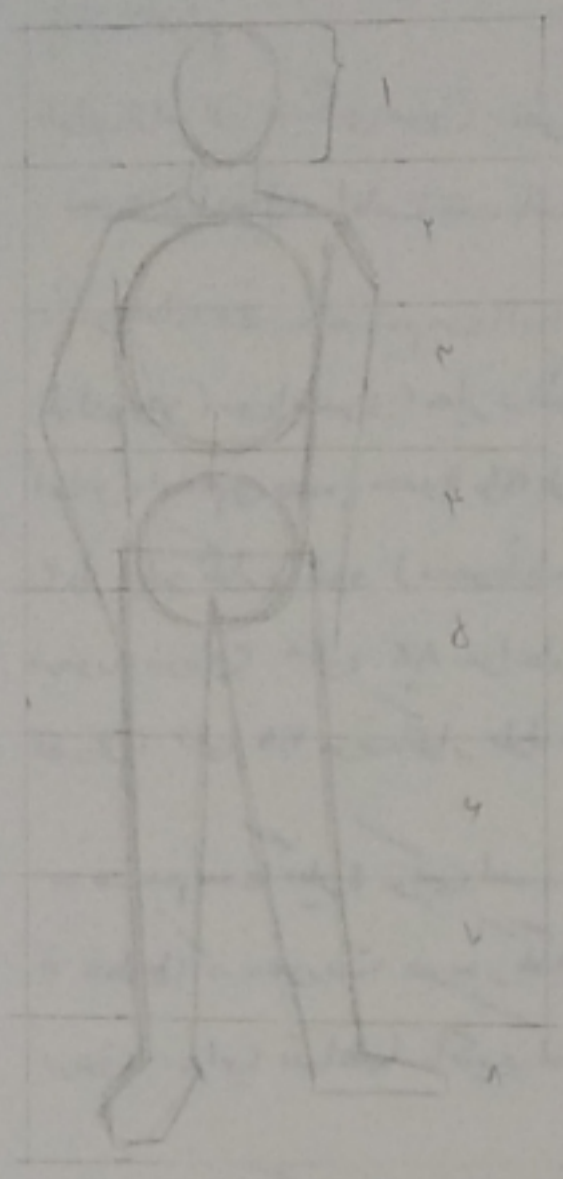
طول و عرض سر را به عنوان معیار در نظر گرفته و تقسیمات بدن را بر این  
اساس انجام می دهند. معمولاً برای طول بدن اندازه سر همان شصت  
بار دیگه نگار می شود (مجموعاً با خود سر  $\Delta$  سر می شود). در نتیجه  
در مورد مردان ۸ الی ۸٫۵ سر اندازه گیری می شود و در مورد طول  
مردان ۶ الی ۷٫۵ مرتبه طول سر وجود دارد. (شکل ۱)

- تقسیم بندی دیگر: ترکیبی است از همان نابرابر طول سر با اندازه  
خطوطی که صورت ضروری را بدلیل را قطع کرده و نقاط مهم  
در بدن در این نقاط تأکید می کنند. (شکل ۲)

- تقسیم بندی دیگر: تقسیم بندی طول بدن به  $\Delta$  قسمت برابر و  
مساوی است و رعایت بسیاری به حالت دوم دارد. اما  
تفاوت عمده آن، یکی عادت کردن چشم و ذهن به (سرمت  
در محاسبه و مساحتی تناسب) و دیگری سرعت عمل در  
تقسیم حرکات اصلی است. از این روش هم در حالات ایستاده  
و هم در حالات دیگر استفاده می شود. مهمترین کاربردش  
برای پرسنل کوهنوردان است (هنگامی که جای نردبانی مختلف  
بدن، حجم ساد و تقسیم بندی شده را تقسیم کرده و به طرف  
توجه کردن مردم، کارها را خواهد شد) (شکل ۳)

(شکل ۲)

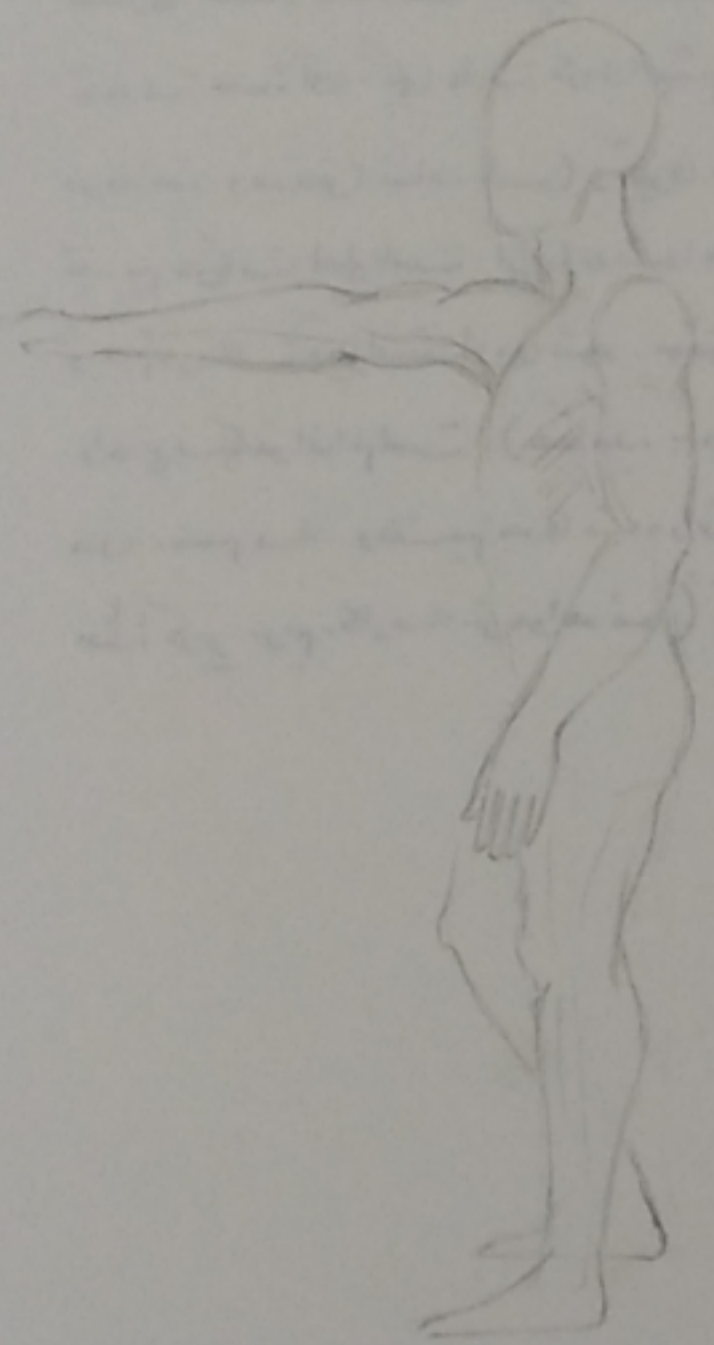
- تقسیم بندی بر نسبت ساده تر است و بر اساس محل قرارگیری مفاصلی است که در طول بدن و ارتفاعی برای انجام حرکات اصلی هستند. در این نوع تقسیم بندی سر تا شانه، شانه تا لمر، کمر تا لگن خاصره، لگن خاصره تا زانو، زانو تا کف پا در نظر گرفته می شود (شکل ۴)



(شکل ۳)



Δ مدل آنتر ولتوار در اوسچی از تقسیم امرای هستند که از علم تاریخ و آناتومی که تا آن زمان موزا جنبه پزشکی داشت برای هنر معاشی طراحی و مجسمه سازی نیز استفاده کردند







طراحی از مدل ماهیچه ای:



اهمیت طراحی از مدل ماهیچه ای بیشتر از آن جهت است که با شناخت فرم، حالت و نحوه کار هر ماهیچه متوجه خواهیم شد که علت وجود آنها بر روی اعضای بدن مثل پا، بازو، معج و حتی پهنه به خاطر وجود ماهیچه ها و عصبان است. علاوه بر آن اجزای جدا از هم در مدل اسکلتی، توسط ماهیچه ها به هم مرتبط شده و به کار گرفته می شوند. در چنین طراحی از مدل ماهیچه ای، به حجم و بافت و نیروی که وجود دارد توجه داشته باشیم و بخصوص در هنگام اجرای سینه رومن، این بافت را حتماً کنیم.

طراحی از مدل حرکتی:

در این نوع مدلها فرم ظاهری ماهیچه ها مورد نظر بوده و فقط بر اساس تواناییهای حرکتی انسان و ویژگیهای حرکتی از معادل (با حفظ تناسب بدن و عرض بدن) در تقریباً می شود (رجوع شود به صفحات ۲۹ و ۳۱)

طراحی از انسان (مدل زنده):

طراحی از انسان در حالات مختلف «طراحی فیگوراتیو» نامیده می شود. فیگوراتیو همانهاست که مدل در حالت معمولیت خاصی در معادل طراحی قرار میگیرد بلکه طراحی از افرادی که مشغول انجام کاری به طور دسته جمعی، یا در حال عبور و مرور... هستند نیز (میانجی اهمیت و الوتیت با درکات آنها باشد). شامل معنای فیگوراتیو می شود

[ رضیت - رست - حالت = Figure  
 قرار گرفته در وضعی خاص = Figurative ]

بهره طراحی فیگوراتیو:

برای شروع کار طراحی فیگوراتیو، بهتر است از مدلهایی که متحرک و دائماً در حال تغییر حالت هستند استفاده نمود. حالتی که کاملاً صاف و ایستاده نباشد. در ضمن به گونه ای نباشد که پس از چند ثانیه دچار خستگی شود و تغییر حالت دهد.

بسیاری از هنر دوستان طرایی از فلور را از قسمت سر مدل شروع کرده  
و مقول جزییات می شود. نتیجه این کار آن است که یا مناسب  
واقعی از این می رود و سر از بدن کوچکتر یا بزرگتری شود. یا آمپله دنبال  
کار از گلر گلغذ بدون زده و تبدیل به یک طرح ناعقل و نامعانی شود.

==> اصلی ترین هدف از حجم کلی بدن:

- جا بلزینی مدل در کاغذ

- توجه به تناسب قسمتهای مختلف بدن

- داشتن نظای کلی به مدل

و مقایسه فضای مثبت و منفی کاغذ است.

پس از حجم کلی بدن نسبت به مقایسه سطوح تیره و روشن می رود.

با بررسی سریع درباره ارتباطی که سطوح تیره و روشن در کل بدن دارند،

می توان تا حدی به صحت تناسب و طرح پی برد.

در این رابطه می توان طرایی با پهنای زغال برای تا کمر بر نقاط تیره

(با حذف نقاط روشن) نیز می تواند میوه مناسبی باشد. (از آب

مربوب نیز به همین صورت استفاده بیشتری می شود.)

بسیار گفته شد که لزومی به طرایی از چشم و ابروها نیست و صرفاً

تصویر یک بینی کافی است. اما اگر سر مدل در جهت خاصی واقع

شده یا آمپله کلاه یا روسری دارد. باید ابروهای به حرکت از آنها

دارنده باشد. در همه حال. یا فنون محور اصلی حرکت مدل. مهمترین

نسبت کار است. (اشکال صوفی ۲۸)

باید در نظر بگیریم:

۱- وضعیت سون مهرها

۲- وضعیت کتلی خامره

۳- وضعیت شانه ها

۴- وضعیت سر و گردن

طراحی اسلیس:

طراحی به سوره اسلیس بخصوص از مدل رنده مزایای بسیار دارد:

- به ذهنیت و حافظه شما کمک فراوان می کند
- طرح در برهه های زمان و به بهترین سوره برگزیده پیاده می شود.
- سنجی همه جانبه در مورد مدل و سوره بطور همزمان و در کوتاه ترین مدت صورت می گیرد
- استناد از خطوط نرم و روان از تکرارهای مطلوب این سوره است
- حالت کلی و محور اصلی همپایان در درجه اول اهمیت قرار دارند
- در قسمتها بی از فلور که حرکت بیحید و مجرد دارد، تقد خط و تنوع تری روی خطوط رایج بین اما در قسمتهای که نسبتا ساده و خلوت به نظر می آید از خطوط کمتر و ساده تری استناد کرده است از تری و تابی نور، بافتی همپون موی سر، لباس، محیط به عنوان وسطای برای تبدیل طرح و ایجاد جلوه های ویژه و نوشتن استناد کرده است

- طراحی اسلیس از زمانهای بسیار دور بخصوص در هنر سوری (چین و ژاپن) رواج داشته. طراحی با قلم مو، در مدت زمانهای کوتاه و به صورت ساده یادداشت برداری نیز نوعی اسلیس است.

- زمان بندی ارتباط بسیار مستقیمی با نوع خط دارد (اینکه مثلا از یک سوره در زمانهای مختلف ۵ دقیقه، ۱۰ دقیقه، ۱۵ دقیقه و ... طراحی اسلیس خطی انجام دهید آنها را با هم مقایسه می کنید. حال اگر در ۱۵ ثانیه مدل طراحی کنید به پیری دست یافته اند که به آن جوهره اصلی نرم می گویند. در این طرح جزئیات کاملاً حذف شده خطوط از کیفیت بانی خاصی برخوردارند تری و روشنی با اولین خطوط نمایان می شوند. پهنای نوک مداد یا زغال وسیله مناسبی است برای برسی وضعیت تریهای حاکم بر مدل

طراحی و گلو راستی (ارزش خطی - سایه روشن) :

طراحی با سایه روشن مستلزم، زمان کافی، تسلط طراح و وجود  
سوره ای ثابت و در حرکت است

- در این سوره نیز ابتدا طرح و فرم کلی سوره را با لنتین خفای  
و در رکود قاهرترین زمان پیاپی کند.

- های اهوا را بر روی آن مشخص کند.

- در هر کدام از اجزای فوق، میر سایه روشن را دنبال کرده

و سطح خاکستری سوره و روشن را به وجود می آورد پس به

خریات فزونی برسد دارند

- در این حال، پوشاک و محیط اطراف را به صورت ساده

یا کامل طراحی کند.

- پس از ایجاد سایه روشن، ارزش خطی را نیز در نقاط

سوره پیاده کند. به حالت دستها، گردن و پاها اهمیت

قابل توجه. بسیاری از طراحان معروف دنیا برای

این سوره از گچ، زغال، گچ و اسل و مموای رنگی

(مقداری خاکستری) استفاده می کرده اند.

- در این مرحله است که حالت و شخصیت سوره

هم نیازمند توجه کافی است. آمیزه سیری، جوانی یا کودکی

سوره نیز، در وضع نمایان شود، برعهده طراح است.

بسیاری از طراحان برای سوره ساخت و ساز از روی

زمین ساری - سوره کلاسیک استفاده می کنند بدین

معنی که برای پس زمینه آن قسمت از سوره که رنگ روشن

دارد، از رنگ خاکستری سوره استفاده می کنند و آن قسمت

از دول را که سایه و تیرگی حاکم است، در زمینه روشن قرار

می دهند.