

شیوه طراحی ۱

ویژه هنرجویان رشته گرافیک

محسن وزیری مقدم

سروش

تهران ۱۳۹۸

شماره ترتیب انتشار: ۱۴ / ۱۴۷

فهرست مطالب

۱۱۶	طراحی با قلم مو و آب مرکب	۹	پیشگفتار
۱۲۴	روش طراحی در خاور دور و ایران	۱۶	تاریخچه کوتاه طراحی
۱۳۵	نور، حجم، سایه روشن		
۱۵۴	تأثیر بافت و جنسیت اجسام در سایه روشن		۱. ابزارهای طراحی
۱۵۶	تمرین	۲۵	مداد طراحی
۱۶۳	طراحی از طبیعت بیجان	۲۷	زغال طراحی
۱۷۳	ایجاد حجم در طبیعت بیجان	۳۳	کاغذ طراحی
۱۷۹	ترکیب بندی اجسام (کمپوزیسیون)	۳۶	امکانات ابزارهای اثرگذار
۲۰۰	روش ترکیب بندی عناصر تجسمی در شرق ۲۰۰	۳۷	تمرین
		۴۰	قلم و مرکب
		۴۴	تمرین
	۴. اندام انسان	۴۴	تمرین
۲۰۹	طراحی از مجسمه های باستانی	۵۰	تمرین
۲۱۳	طراحی از مدل زنده		
۲۱۳	ساختمان بدن انسان		۲. خط
۲۱۵	بخشهای مختلف بدن	۵۵	تأثیر روانی خط
۲۲۶	تمرین	۵۷	انواع خط
۲۵۹	طراحی بدن لخت	۶۰	تمرین
۲۶۳	ایجاد حجم در طراحی از مدل زنده	۶۴	حرکت و آهنگ خط
۲۷۴	طراحی مرز خارجی اجسام	۷۹	حرکت و آهنگ خط در آثار هنرمندان
۲۷۸	مدل چوبی (حرکات بدن)	۹۰	تمرین
۲۸۴	طراحی از حیوانات		
			۳. آشنایی با طبیعت
	۵. چهره انسان	۹۷	دیدن و نگاه کردن
۲۹۷	چهره انسان	۱۰۲	تمرین
۳۰۰	تأثر، گریه، غم	۱۱۰	تصویر طبیعت
۳۰۶	تأثیر نور در چهره	۱۱۱	ترجمان طبیعت

۴۲۰	پل کلی	۳۱۸	حالت سر و گردن
۴۲۲	هانری ماتیس	۳۲۲	نشاندن مدل
۴۲۴	پابلو پیکاسو	۳۲۷	جادادن چهره در کاغذ
۴۲۶	هنری مور		

۶. پرسپکتیو

۴۳۰	فهرست منابع	۳۳۵	پرسپکتیو در طراحی
		۳۳۹	درک پرسپکتیو از راه تجربه بصری
		۳۴۴	ایجاد پرسپکتیو در بدن
		۳۵۲	سیاه مشق و طراحی خیالی
		۳۶۵	نمای طبیعت (منظره)
		۳۸۱	جنبش و حرکت اجسام در طبیعت

۷. آشنایی باچندتن از اساتیدجهان

		۳۸۷	لئوناردو داوینچی
		۳۹۰	آلبرت دورر
		۳۹۴	میکل آنجلو بوناروتی (میکل آنژ)
		۳۹۸	رافائل سانزیو
		۴۰۰	رامبراند
		۴۰۲	فرانچسکو گویا
		۴۰۴	انوره دومیه
		۴۰۸	اوژن دلاکروا
		۴۱۰	پل سزان
		۴۱۲	ادگار دگا
		۴۱۴	اگوست رنوار
		۴۱۶	وینسنت وان گوگ
		۴۱۸	تولوز لوترک

تاریخچه کوتاه طراحی

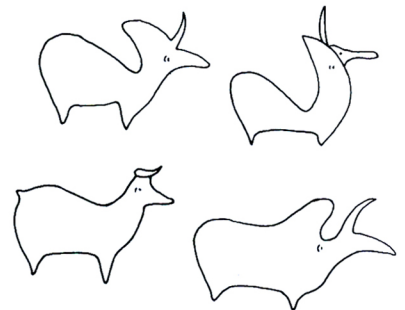
هنر طراحی سابقه بسیار کهنی دارد. قدیمیترین طرحها مربوط به دورانی می‌شود که بشر در غارها زندگی می‌کرده است. نمونه‌هایی از این طرحها در غارهایی که در اسپانیا و جنوب فرانسه کشف شده‌اند چگونگی و روش طراحی بشر اولیه را برای ما روشن می‌سازند.

در آن دوران شکار و ماهیگیری تنها وسیله تغذیه انسان بود. گوشت حیوانات را می‌خوردند، با پوست آنها بدنشان را گرم نگاه می‌داشتند، از استخوان آنها ابزارهایی برای کندن زمین و دفاع از خود می‌ساختند، و با همین استخوانهای نوك تیز بر دیواره غارها طراحی می‌کردند.

طراحی مردمان غارنشین با آئین ویژه و به دست افراد معدودی انجام می‌گرفت. بر دروازه غار آتشی دائمی افروخته بود و در شبهای غم‌انگیز و طولانی زمستان همه به دور آن حلقه می‌زدند. هنر طراحی غارنشینان در همین شبهای سرد که با رنج گرسنگی توأم بود به وجود می‌آمد. به امید اینکه فردا شکاری به چنگ آورند، شکل حیوانات را بر دیوار غار نقش می‌زدند و برای اینکه در زدوخوردهای قبیله‌ای پیروز شوند شکل تیراندازها را طراحی می‌کردند.

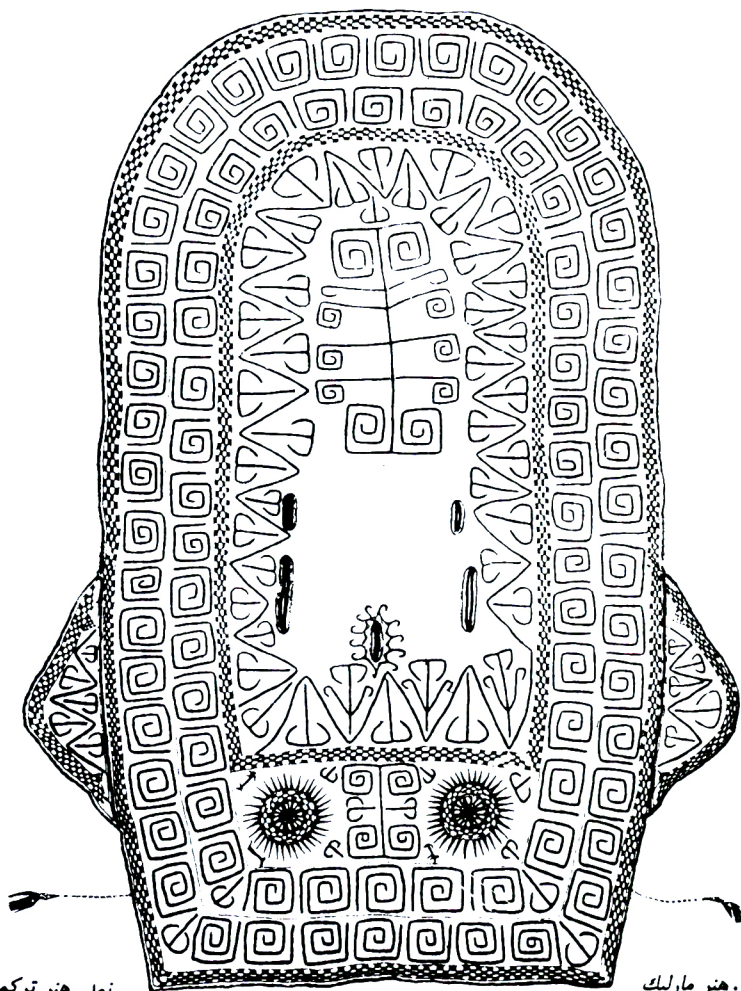
این طور حدس زده می‌شود که طراحان اولیه جادوگران و ساحران قبیله‌ها بوده‌اند که برای جلوگیری از گرسنگی و سرما، یا از ترس عوامل طبیعی مثل رعدوبرق و باد و طوفان، یا به امید ریزش باران، و یا برای افسون کردن دشمنان، علامات و تصاویری بر خاک نقش می‌زدند. نقوش و علاماتی که دعانویسان هنوز هم بر طلسمها حک می‌کنند، دنباله همین اعتقاد است.

طرحها و علاماتی که بشر اولیه ابداع کرده از نظر معنی و محتوی از آنچه که طراحان در هزاره اخیر ساخته‌اند با ارزشتراند.



نمونه طراحی در ایران باستان (املش)

طرحها و تصاویری که روستاییان ایران - قشقایها، اهالی لرستان، کردها، ترکمنها، مردم شمال ایران (زنان قاسم‌آباد) و مردمان یزد و نائین - بر گلیم، نمد، پارچه، سفال و مفرغ نقش زده‌اند و هنوز هم کم و بیش می‌زنند، نمونه خوبی از هنر ناب است که باید مورد بررسی و مطالعه هنرجویان قرار گیرد.



نمد. هنر ترکمن



مجسمه مرد. هنر مارلیک