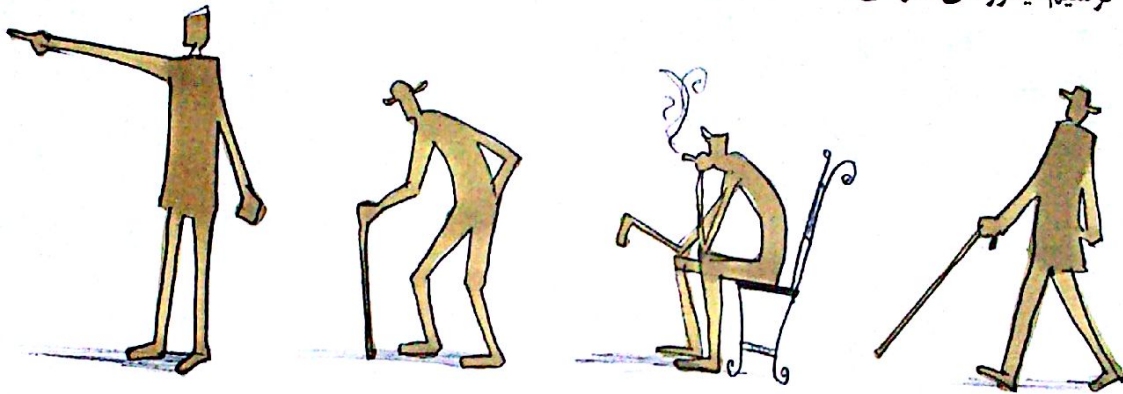
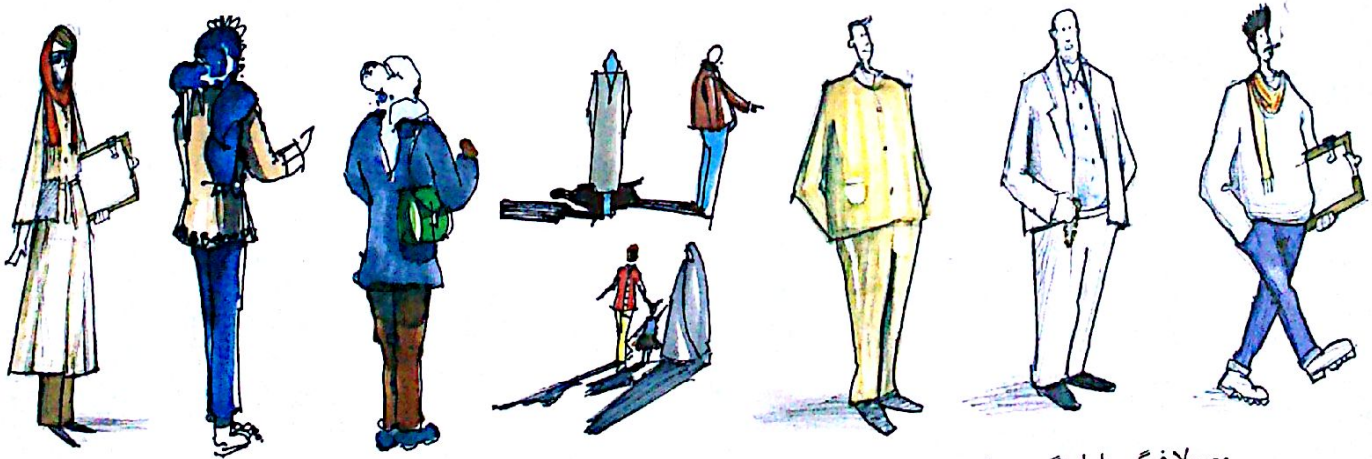


فصل پنجم: فیگور

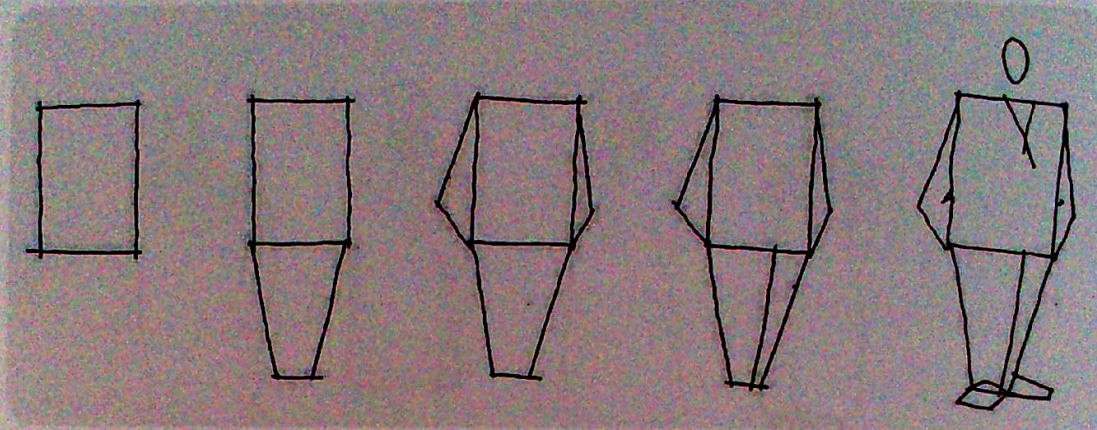
ترسیم فیگورهای انتزاعی:



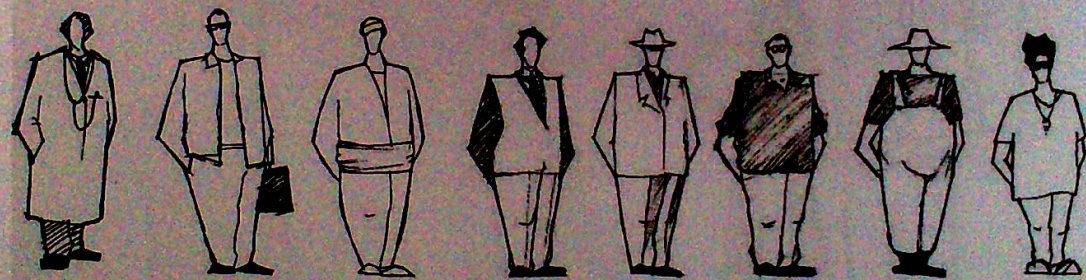
برای ترسیم فیگورهای انتزاعی می توان از ضخامت مارکر استفاده کرد. دو ضخامت برای تنه، یک ضخامت باریک شونده برای دست و پا و لکه ای برای سر انگشتان حاصل اینکار فیگورهای بسیار ساده تکرنگ خواهد بود. این نوع فیگور را می توان به راحتی در حالات مختلف ترسیم کرد چند حالت مختلف از این فیگور را مشاهده می کنید.



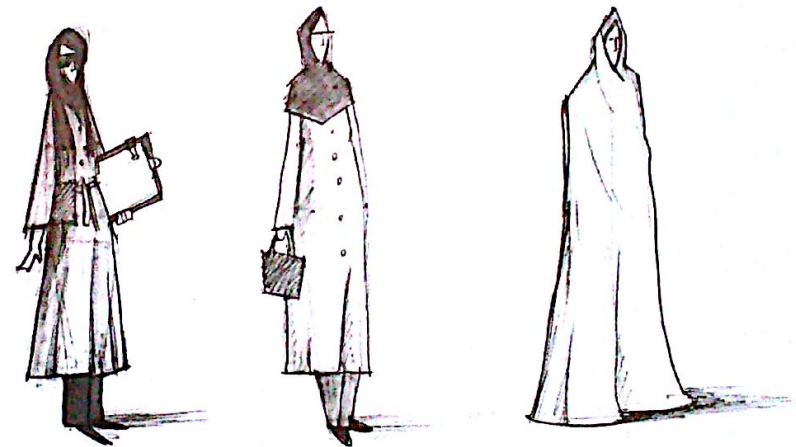
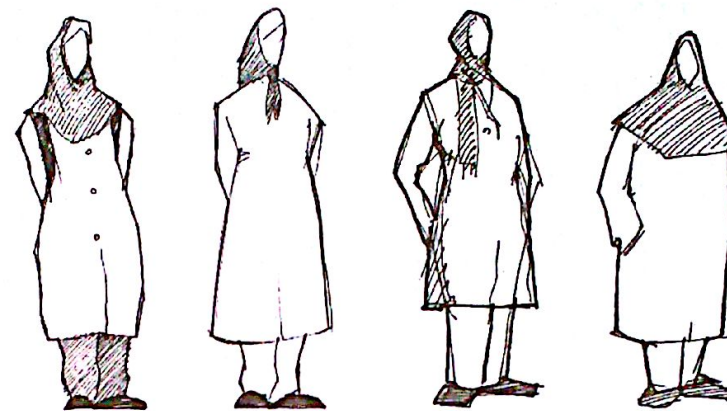
معمولا فیگورها را رنگ نمی کنیم. اما اگر قرار باشد آنها را رنگ کنیم، تنها لکه هایی برای رنگ کردن لباس ها کافی است.



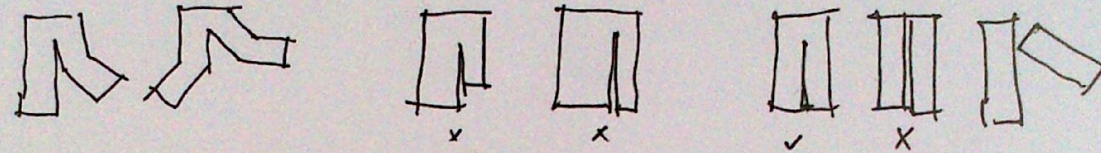
یک نوع دیگر فیگور که قانونمند تر و با جزئیات بیشتر است به این صورت است که یک مستطیل برای تنه، یک دوزنقه برای پاها، و دو مثلث برای دست ها ترسیم می شود.



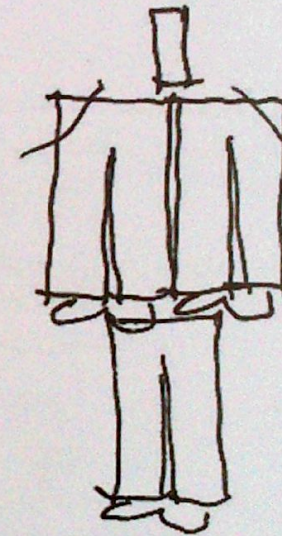
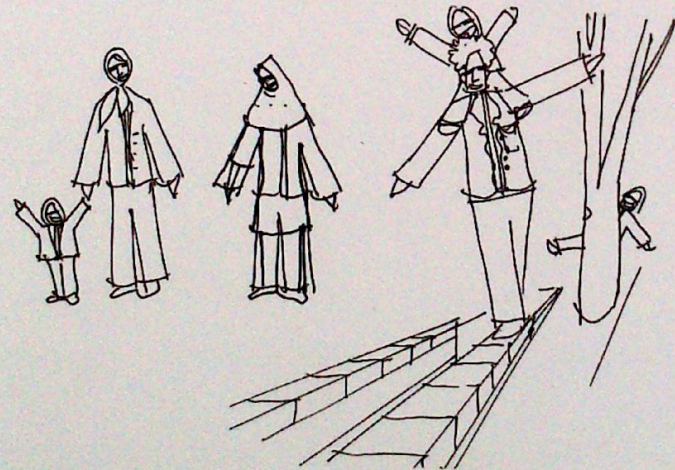
این چند نمونه فیگور با لباس ها و شخصیت های مختلف همگی با همان روش ذکر شده ترسیم شده اند. با تغییر تناسبات و نوع لباس می توان شخصیت های مختلف ترسیم کرد (پزشک، دانشجو، کرد و ...)
پرداخت زیاد از حد فیگورها جایز نیست، چون موضوع اصلی، معماری است. اما اندکی طنز در پرداخت فیگور می تواند به جذابیت تصویر کمک کند و آن را از یکنواختی خارج کند.



برای ترسیم فیگور خانم ها می توان از همان روش قدیم استفاده کرد با این تفاوت که شانه ها باریک تر و دست ها مؤدب تر ترسیم می شود



یک راه دیگر برای ترسیم فیگور استفاده از سه شلوار است. نکاتی که باید رعایت شود این است که این سه شلوار باید متعلق به یک نفر باشند. یعنی سایز مدل و مارک یکسان داشته باشند. این سه شلوار باید هم اندازه باشند. حتی اگر تغییر حالت داده و یا از میانه شکسته شوند. این شلوارها می توانند حالت های مختلف بگیرند تا حالت های مختلف فیگور را به نمایش بگذارند.



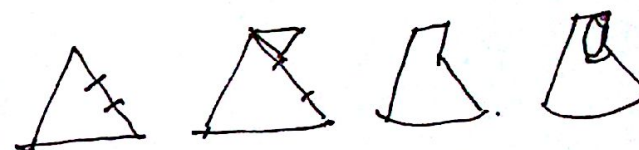
خط چشم و ابرو در یک دوم مستطیل کشیده شود و خط بینی در یک چهارم مستطیل کشیده شود.



سر فیگور را می توانید به صورت یک مستطیل ساده ترسیم کنید و در صورت نیاز به آن جزئیات اضافه کنید.



برای نشان دادن مقنعه، از مثلث استفاده می کنیم. یک مثلث دیگر به یک سوم بالایی آن اضافه می کنیم و اگر رو به ما بود، صورت را هم به شکل بیضی می کشیم



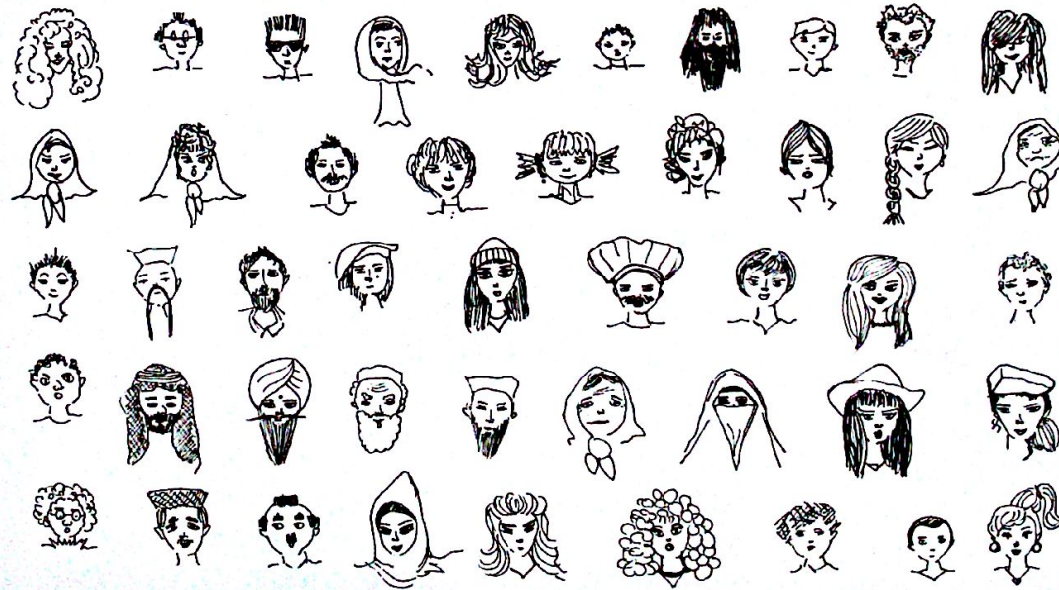
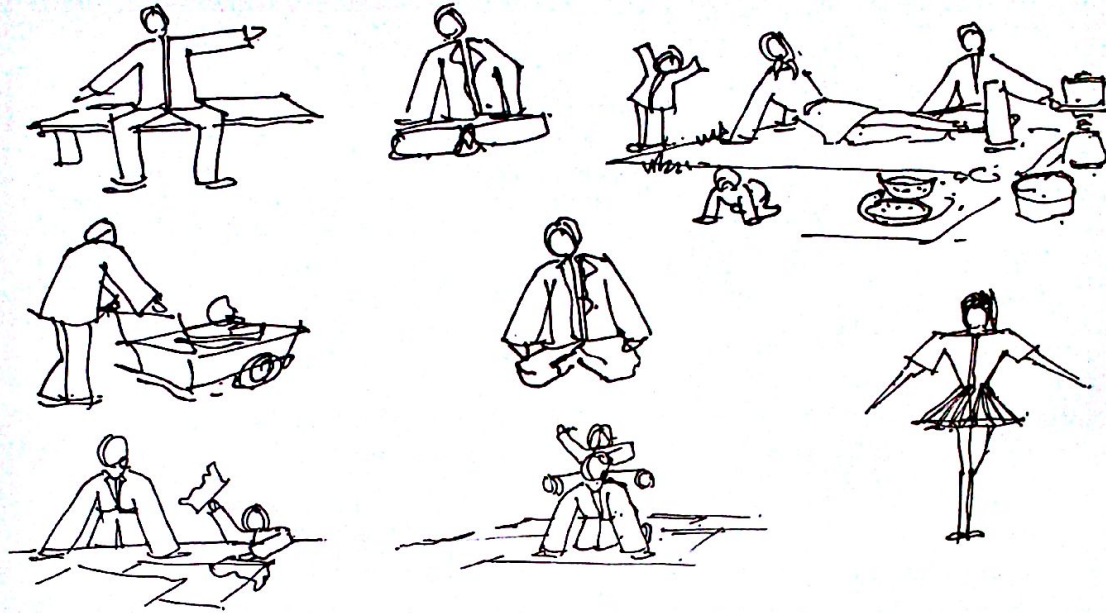
برای نشان دادن سر با روسری می توانید از شکل ماهی کمک بگیرید. ماهی را عمودی بکشید طوری که دم آن پایین باشد. حالا یک بیضی کوچک تر داخل آن بکشید.



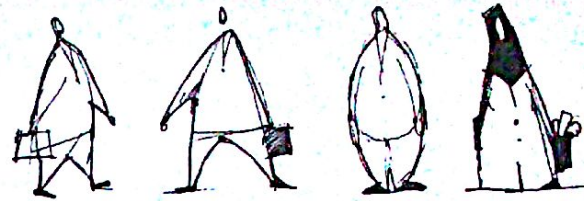
می توانید دور سرهای مستطیلی ساده دستار ترسیم کنید. برای این کار از تمرین دایره های متداخل در فصل مربوط به تمرینات خط استفاده کنید

این مقدار پرداخت برای فیگورهای معمولی کافی است. اما برای فیگورهای دیتله باید جزئیات بیشتری ترسیم شود.

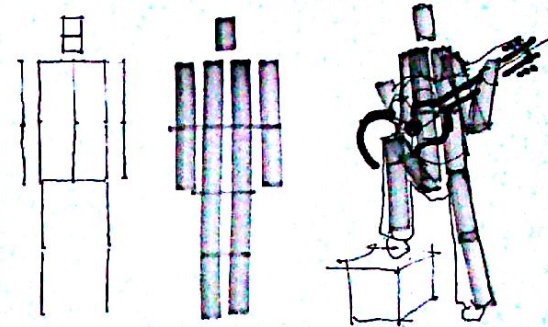




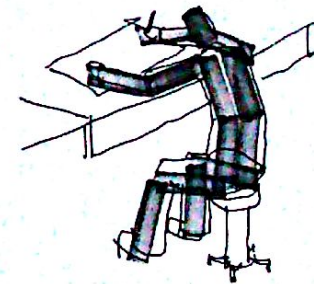
فیگورهای فانتزی نیز برای معماری مناسب هستند. در این فیگورها تناسبات و شکل نسبت به حالت واقعی تغییر می کند و فیگور به شدت کارتونی و خلاصه می شود.



راه دیگر برای حفظ تناسبات استفاده از خطوط مارکری است. با این روش به راحتی می توان حالات مختلف فیگور را ترسیم کرد.



این روش بسیار انعطاف پذیر است و می توان هر حالتی را از نما و دید ناظر تا دید پرنده ترسیم کرد. در این حالت نیز تنها همان ۳ شلوار روش قبلی با مارکر کشیده می شود.

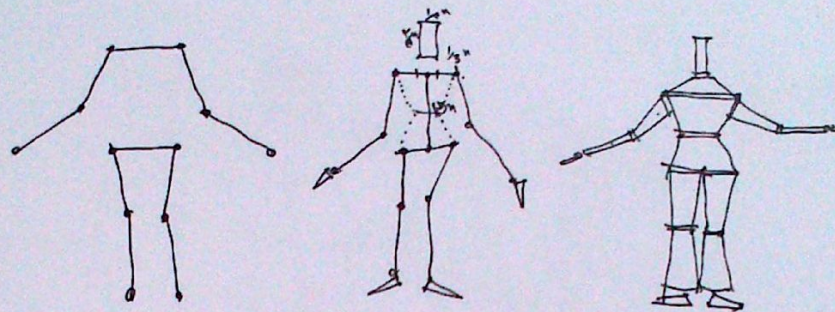


بعد از انجام این تمرینات می توانید به راحتی هر فیگوری را حتی بدون کمک گرفتن از این روش ها ترسیم کنید.

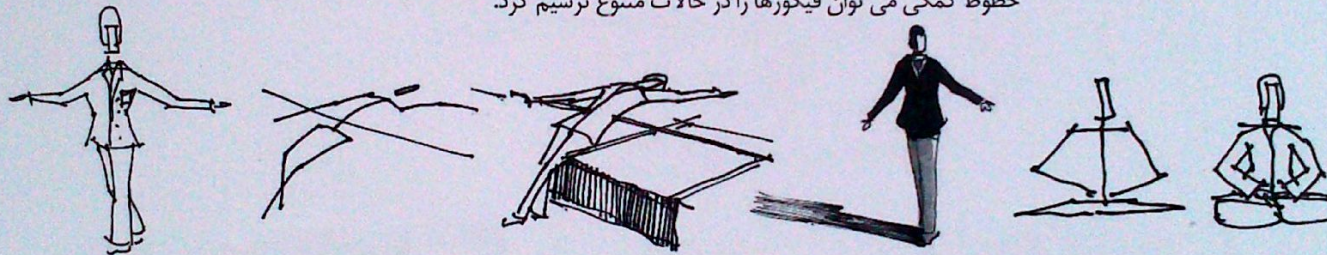




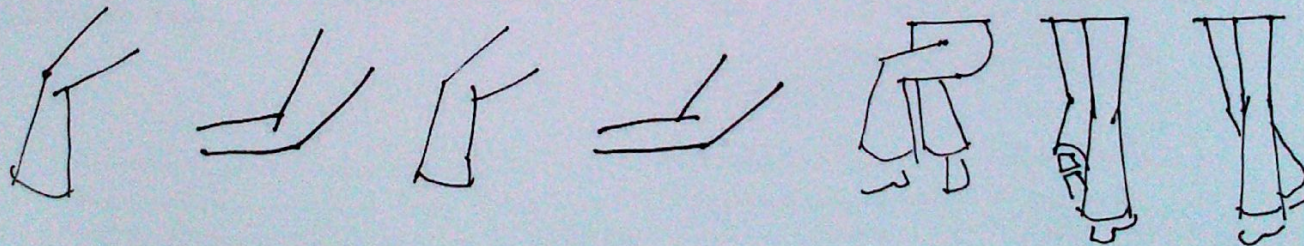
تمرین فیگورهای یک خطه تمرین بسیار مناسبی برای ترسیم حالات مختلف فیگور است. برای این کار، یک فضای خاص مثل بازار، مدرسه، ایستگاه اتوبوس یا... را در نظر بگیرید. خط افق را ترسیم کرده و شروع به ترسیم فیگورهای مختلف با یک خط ممتد کنید. توجه کنید قسمتی از بدن تمام فیگورها باید روی یک خط قرار گیرد: مثلاً سرها یا کمرها و یا...

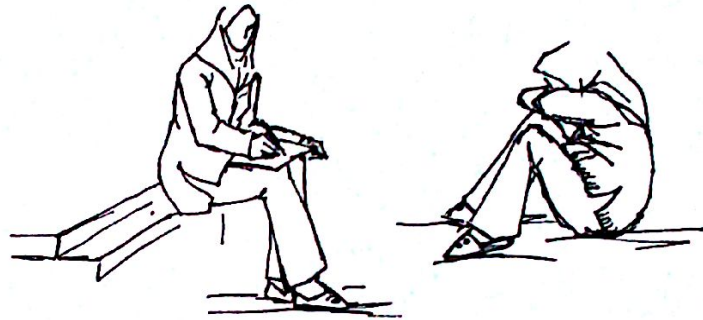
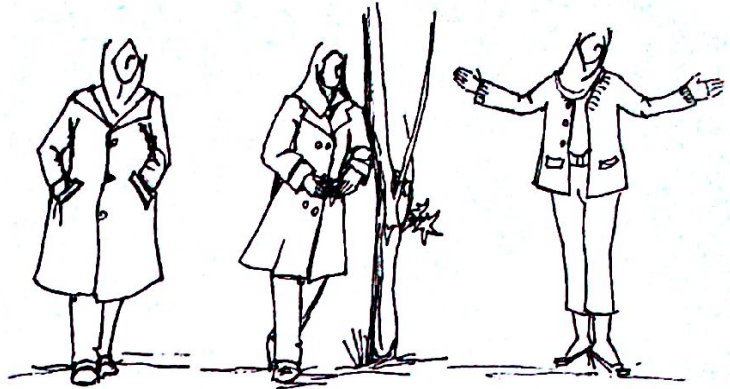


برای رعایت تناسبات فیگور می توان از خطوط کمکی استفاده کرد. به کمک این خطوط کمکی می توان فیگورها را در حالات متنوع ترسیم کرد.

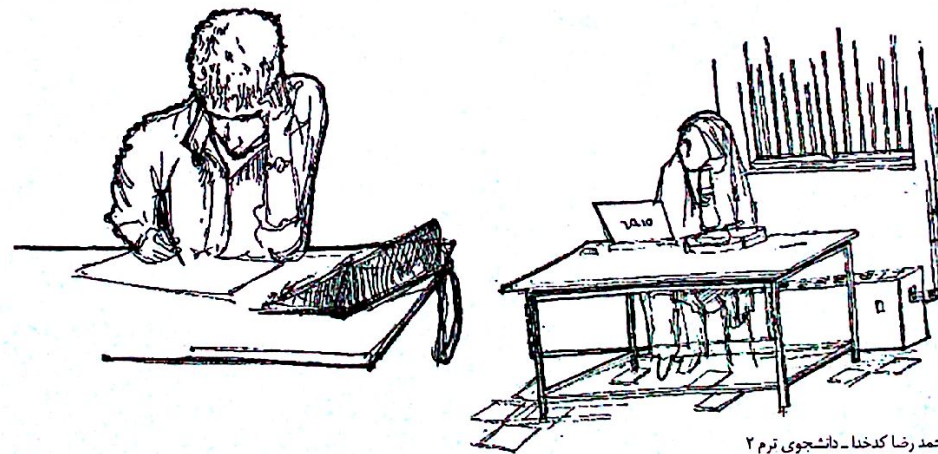
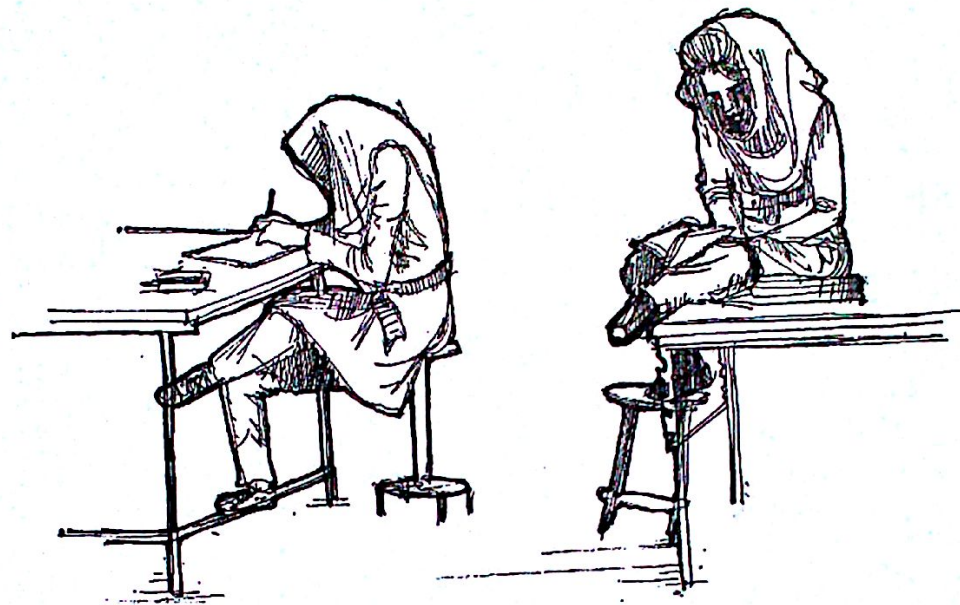


فیگور رو به ما یا پشت به ما به لحاظ هندسه هیچ تفاوتی ندارد، تنها در برخی جزئیات مثل اتصالات، کفش ها و یقه لباس متفاوت می شود.





با همان روش سه شلوار می توان حالات مختلفی برای فیگورها در نظر گرفت



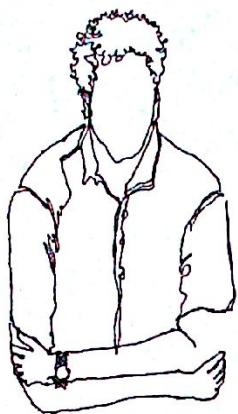
محمد رضا کدخدا - دانشجوی ترم ۲



در ترسیم فیگور های پیچیده تر نیز تنها باید توجه
کرد خطوط لباس ها کم شوند و نیز حالت کلی فیگور
کشیده شود و از چهره پردازی حذر شود.

مچ دست شبیه ذوقهای به هم پیوسته کشیده می شود

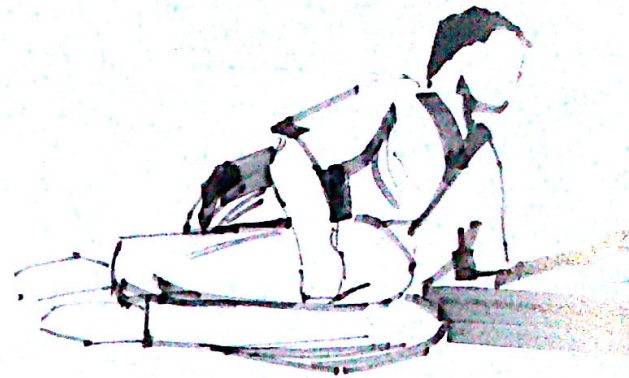
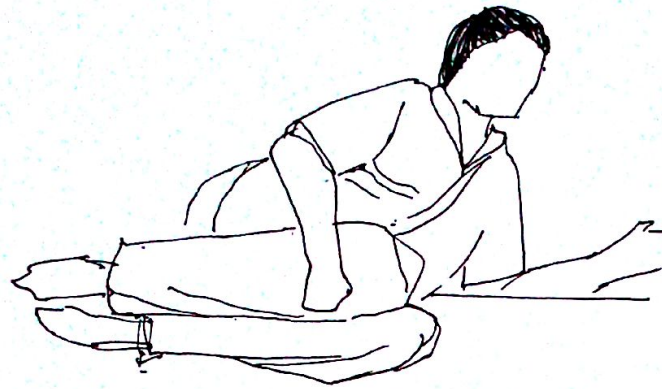
تمرین دانشجویان از روی مدل رفته



ترسیم فیگورهای زنده:

بهترین تمرین برای شروع، تمرین از روی فیگور زنده است. برای این کار فیگور را به صورت یک خطه، بدون چهره و با تاکید روی حالت بدن و لباس ترسیم می کنیم.

در مرحله بعد می توان روی این فیگور ها لکه گذاشت. برای دیدن آن که آیا لکه ها درست گذاشته شده اند یا نه می توان روی یک کاغذ دیگر فقط لکه ها را کشید، اگر لکه ها به تنهایی حجم را معرفی کنند، مناسب هستند. در مرحله بعد می توان فیگور ها را مستقیماً با هاشور یا لکه ترسیم کرد. شاید در ابتدا این کار دشوار به نظر برسد، اما اگر تمرینات قبلی را درست انجام داده باشید، این تمرین نیز زیاد سخت نخواهد بود. تمرین با جزئیات از روی فیگور زنده نیز تمرین بسیار خوبی است. به لکه گذاری ها و ضخامت خطوط دقت کنید.





فیگور یک خطه



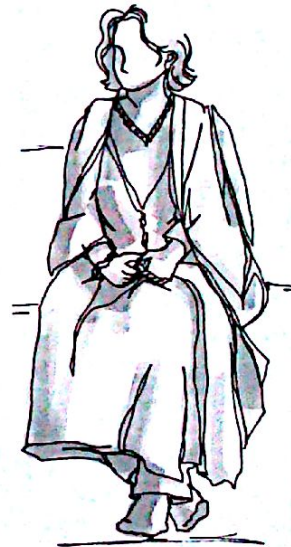
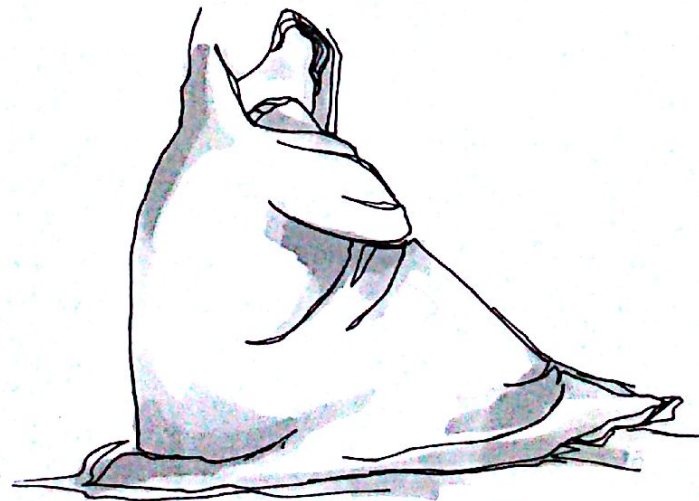
فیگور مازیسکی



لکه گذاری یا مارکر

تمرین از روی فیگور زنده را می توانید با روان نویس و یا مارکر انجام دهید البته دقت کنید که تمرین با مارکر بدین معنی نیست که همان خطوط روان نویسی را با مارکر ترسیم کنید. بلکه سعی کنید از ماهیت مارکر که لکه گذاشتن است استفاده کنید.

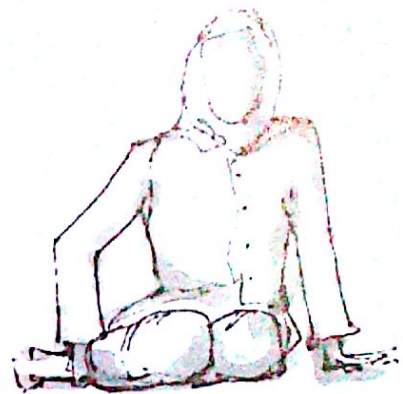






برای لکه گذاری فیگورها نکات زیر باید رعایت شوند:

- ۱- لکه ها ترجیحاً به هم پیوسته باشند و از تکه تکه رسم کردن لکه ها پرهیز شود.
 - ۲- کنج ها حفره ها و سطوح پشت سطوح دیگر در بدن و جاهایی که بدن تغییر حالت می دهد را تیره کنیم.
 - ۳- لکه ها نباید حالت خط پیدا کنند.
 - ۴- در فیگور از نشان دادن جزئیات چهره حذر شود و تنها کلیات آن با لکه نمایش داده شوند.
- در فیگورهای این صفحه می توان تعداد لکه ها را کم کرد بدون آنکه به حالت فیگور آسیبی وارد شود.



محل های لکه گذاری:

- بالای صورت، زیر مو

- گردن، زیر صورت

- کمر زیر شکم

- محل تاها و کنج ها

این تمرین دانشجو را قادر می سازد خطوط اضافه را حذف کند و این توانایی را به دست بیاورد که با کمترین لکه ها یک فیگور را نمایش دهد.

