

نگار

طراحی چهره

Drawing Portraits
Faces and Figures

نویسنده و طراح: جیووانی چیواردی
(Giovanni Civardi)
برگردان: منصور جام شیر

سرشناسه: سیواردی، جووانی
Civardi, Giovanni

عنوان و نام پدیدآور: طراحی چهره / نویسنده و طراح جیووانی چیواردی؛ برگردان منصور جام شیر.
مشخصات نشر: تهران: نشر نگارینه، ۱۴۰۰.

مشخصات ظاهری: ۷۶ ص.؛ مصور: ۲۱×۲۹ س.م.
شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۲۳۰-۰۹۰-۷

وضعیت فهرست‌نویسی: فیپا

یادداشت: عنوان اصلی: Drawing portraits : faces and figures, c2002.

یادداشت: کتاب حاضر در سال‌های مختلف توسط ناشران متفاوت منتشر شده است.

موضوع: طراحی صورت -- فن

موضوع: Portrait drawing -- Technique

شناسه افزوده: جام شیر، منصور، ۱۳۳۹-، مترجم

رده‌بندی کنگره: NC۷۷۳

رده‌بندی دیویی: ۷۴۳/۴۲

شماره کتابشناسی ملی: ۷۶۳۴۹۹۳

وضعیت رکورد: فیپا



نام کتاب: طراحی چهره

(Drawing Portraits, Faces and Figures)

نویسنده و طراح: جیووانی گوگلیمو چیواردی

(Giovanni Guglielmo Civardi)

برگردان: منصور جام شیر

چاپ نخست: ۱۴۰۰ تهران

شمارگان: ۵۰۰ جلد

تهران، میدان ۷ تیر، کوی نظامی، شماره ۲۵، گدپستی ۱۵۷۵۶۳۵۹۱۱

تلفن: ۸۸۸۲۸۷۸۸-۸۸۳۱۵۰۵۱-۸۸۳۱۰۰۷۱

دورنگار: ۸۸۳۰۷۲۷۸-۸۸۳۰۷۲۷۸-۸۸۳۰۷۲۷۸

همه حقوق اثر فقط برای نشر نگارینه محفوظ است

ISBN: 978-964-230-090-7



مقدمه

منظور از طراحی چهره، باز آفرینی اعضای بدن انسان فراگیر صورت، سر و شانه‌ها یا اندام است. طراحی چهره همواره موضوع مهمی در هنرهای تجسمی و مورد علاقه هنرمندان بوده است. هنرمندانی نه تنها آن را مورد علاقه جامعه یافته‌اند بلکه فرصت خوبی برای بررسی و مطالعه حالت‌های انسان از نظر کالبدی و به ویژه روان‌شناسی می‌دانند.

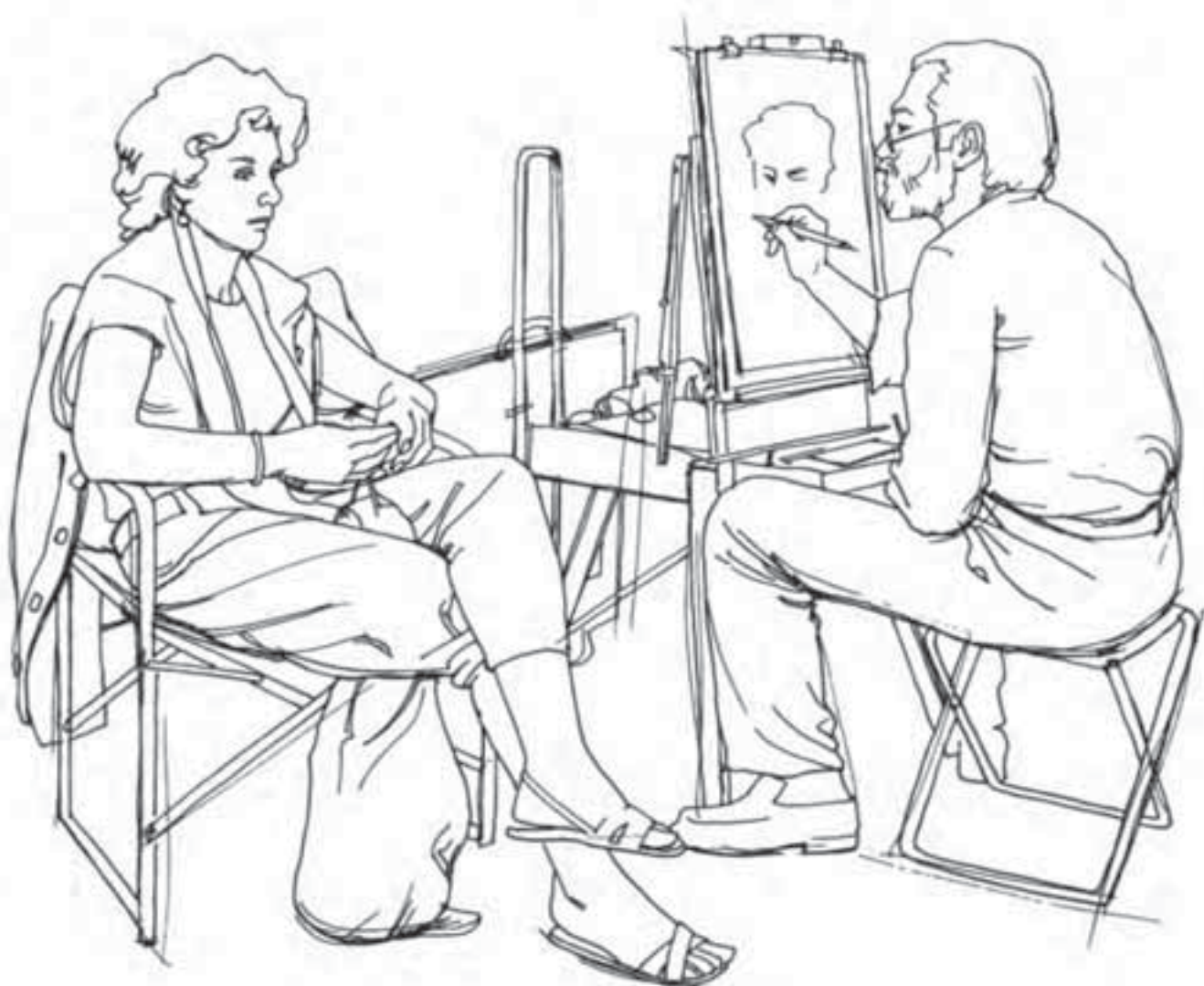
امروزه جنبه روان‌شناسی در طراحی چهره و نقاشی غالب است، چرا که باز آفرینی و انتقال ویژگی‌های چهره به طور چشمگیری با عکاسی انجام می‌گیرد.

من به عنوان یک نقاش، طراح چهره و آموزگار هنر تلاش کرده‌ام با استفاده از تجربه، مسائلی را که هنرآموزان هنگام طراحی چهره یا شباهت‌سازی با آن رو به رو هستند را به زبانی ساده جمع‌آوری و بیان کنم. برخی از موضوع‌ها هم چون طراحی دست، طراحی چهره کودکان و افراد مسن، طراحی بدن که دارای اهمیت ویژه‌ای هستند که باید با ریزه‌کاری‌ها بیش‌تری بحث شود، فقط به آن‌ها در این کتاب اشاره شده است.

من بخش‌ها و طرح‌های ارایه شده را به ترتیبی تقسیم‌بندی کرده‌ام که برای آموزش مبانی طراحی چهره مفید باشد و عقیده دارم این روش نتیجه رضایت‌بخشی خواهد داشت. در این کتاب به شگردها، نکته‌های کاربردی، کالبدشناسی صورت، ترکیب‌بندی و نورپردازی پرداخته شده است.

این شگردهای فنی و مقدماتی می‌تواند در ابتدای تجربه، راهنمای شما باشد و باید به آن‌ها به عنوان توصیه بنگرید که قرار است پایه و مبنای مطالعه بعدی شما باشد. پیشرفت شما بستگی به این دارد که چه قدر خوب نگاه کنید و با چه فاصله زمانی تمرین و چه اندازه طراحی کنید. برای دستیابی به

این هدف می‌توانید هم زمان با نخستین طراحی‌ها به دیدن آثار هنرمندان و عکاسی از موضوع‌ها پردازید. به هر حال پیش‌نهاد می‌کنم به محض این که احساس کردید قادر به کشیدن خط‌های اصلی سر با اعتماد به نفس کافی هستید، با درخواست از یک دوست صبور و پرحوصله سعی کنید. از موضوع زنده طراحی کنید. من در بخش آخر این کتاب برخی طرح‌های تمرینی از چهره را که در زمان‌های مختلف کشیده شده‌اند و شیوه برخورد با موضوع‌های گوناگون را نشان می‌دهند، گردآوری کرده‌ام.



ابزار و شگرد

در طراحی چهره می‌توان از ابزار رایج مثل مداد، زغال، پاستل^۱، قلم فلزی و مرکب، آبرنگ، ماژیک و... استفاده کرد. هریک از این ابزار جلوه متفاوتی ایجاد می‌کند. این حالت‌ها نه تنها مختص ابزار و شیوه کار است بلکه به ویژگی‌های سطحی که روی آن طراحی می‌شود نیز بستگی دارد. این سطح می‌تواند کاغذ صاف یا بافت دار، مقوا، کاغذ سفید یا رنگی باشد. طرح‌های به نمایش گذاشته شده چگونگی ایجاد حالت‌های گوناگون با استفاده از ابزارهای متفاوت، سایه روشن‌ها صورت و بدن انسان را نشان می‌دهد.



۵

قلم فلزی و مرکب بر روی کاغذ بدون بافت

از مرکب برای طراحی استفاده می‌شود. مرکب را می‌توان با قلم مو و هم با قلم فلزی استفاده کرد. برای ایجاد حالت‌ها و جلوه‌های خاص می‌توان از نی (بامبو یا قلم‌های نی خوشنویسی)، خودنویس، قلم‌هایی با نوک پهن و روان‌نویس حتی خودکار استفاده کرد. برای تیره‌گی سایه‌ها می‌توانید خط‌ها را با تراکم زیاد یا کم با زاویه (به صورت هاشور) بر روی یک دیگر کشید. توصیه می‌کنم از مقوا یا کاغذ بدون بافت استفاده کنید تا جوهر یک نواخت جذب یا پخش شود. کاغذ صیقلی معروف به کلاسه برای این کار مناسب نیست.

۱. pastel، ابزاری هنری برای طراحی و تشکیل شده از پودر خالص رنگدانه که در دو نوع عادی و روغنی وجود دارد.



مداد B و ۲B بر روی کاغذ زبر

مداد، پرمصرف‌ترین ابزار طراحی است. مداد اجازه طراحی تند و راحت را می‌دهد. مداد می‌تواند در طرح‌های با ساخت و ساز بیش‌تر یا طرح‌های ابتدای (اتود یا اسکیس) استفاده شود. در طراحی تند، مدادی با نوک سخت مناسب است در حالی که برای طرح‌های با ساخت و ساز از مدادی با مغز نرم استفاده می‌شود. گرافیت (مغزهایی که در مدادهای اتود قرار می‌گیرند) مانند مغز مدادها (گرافیت‌هایی با روکش چوب یا مواد دیگر) بر اساس نرمی و سختی درجه‌بندی می‌شوند. مداد ۹H سخت‌ترین و خط‌های آن باریک و کم‌رنگ است و مداد ۶B بسیار نرم و خط‌های پررنگی از خود بر جای می‌گذارد.

۶



زغال فشرده بر روی کاغذ

شاید بتوان گفت که زغال بهترین ابزار طراحی چهره است چرا که استفاده از آن نه تنها هنگام اجرای سایه‌ها ساده است بلکه امکان دستیابی به ریزه‌کاری‌ها و اجزای دقیق را نیز مهیا می‌کند. به هر حال هنگام طراحی با زغال باید تمرکز اصلی خود را روی اجرای کلی شکل بگذارید. این باعث بهره‌گیری از بزرگ‌ترین امتیاز این ابزار چند منظوره و تأثیرگذاری آن می‌شود. می‌توان هم از زغال فشرده و هم از زغال چوب بید استفاده کرد اما در هر صورت مراقب باشید صفحه کاغذ بیش از حد سیاه نشود. می‌توان با ساییدن یک انگشت به آرامی بر روی خط‌ها، آن‌ها را محو کرد و درهم آمیخت و سایه‌ها را به وسیله یک پاک‌کن نرم (پاک‌کن خمیری) ملایم کرد. در پایان کار باید با افشانه ثابت‌کننده طرح را محافظت کرد.



آب مرکب بر روی کاغذ با بافت متوسط

آب مرکب، جوهر محلول در آب و مرکب رقیق شده برای طراحی چهره هم مناسب هستند، گرچه این وسیله به ابزار نقاشی نزدیک‌تر است چون با قلم‌مو کار می‌شود. در کار با این ابزار پیش‌بینی و ایجاد سایه‌ها ضروری است. برای تمرین می‌توانید از مدادهای جوهری نیز استفاده کرد و با کشیدن قلم‌موی آغشته به آب روی خط آن‌ها، آن‌ها را درهم بیامیزید. توصیه می‌کنم از مقوای استفاده کنید تا رطوبت باعث چروکیدگی کار نشود. در ضمن بهتر است اطراف مقوای را روی میز یا زیردستی با چسب کاغذی بچسبانید.



ترکیب قلم فلزی و مرکب، آب مرکب، مداد کنته سفید روی کاغذ رنگی

تکنیک "چند ابزاری" فنی است که در آن از ابزار و مواد گوناگون برای دستیابی به طراحی با حالت‌ها و جلوه‌های خاص استفاده می‌شود. برای کاربرد پیچیده‌ترین مواد که موادی گرافیکی هستند، باید از مهارت و شناخت ابزار برخوردار باشید. این امر برای جلوگیری از آشفته‌گی در حاصل کار و مفهوم زیبایی شناختی اثر، لازم است. شگرد چند ابزاری اگر با زمینه‌های بافت دار و رنگی یا تیره همراه شود بسیار تأثیرگذار خواهد بود.

(در طراحی‌های بزرگ‌تراز معمول می‌توان با حل گل اخرا در نفت، قلم‌مو و کاغذهای کاهی (گراف) زبر بهره‌گرفت و تمرین‌های خوبی برای مهارت بیش‌تر انجام داد. ویژگی این تمرین با این ابزار، به دست آوردن مهارت در سرعت طراحی، یک جا و کلی دیدن موضوع طراحی و همین‌طور مهارت تفکیک نور و سایه و سایه‌گذاری است.)

نکته‌های عملی و کاربردی

ذکر نکته‌های در تمرین طراحی چهره می‌تواند مفید باشد. در بخش‌های بعدی برخی از این نکته‌ها را با کمک شکل و نمونه شرح داده خواهد شد.

انواع طراحی چهره

هنرمند با در نظر گرفتن تنوع حالت‌هایی که یک انسان می‌تواند به خود بگیرد و ویژگی‌های روان‌شناختی او، باید حالتی که می‌خواهد طراحی کند را ارزیابی کند، به گونه‌ای که این ویژگی به بهترین وجه ممکن نشان داده شود و تصویری شبیه به فرد حاصل شود. همه افراد دارای حال و پُزویژه خود هستند که جزئی از وجود آن‌ها محسوب می‌شود. از طرف دیگر با توجه به ویژگی‌های هم چون رفتار بدنی و آداب اجتماعی می‌توان او را در مقام اجتماعی و شغلی که به آن تعلق دارد یا قصد دارد به آن برسد، قرار داد. بنابراین می‌توان طراحی چهره را دو نوع انجام داد.

"رسمی"، زمانی که حالت فرد تابع نمونه‌های سنتی و قدیمی است و ترکیب‌بندی، محیط پیرامون نمادین است. این نوع طراحی مورد توجه بسیاری قرار می‌گیرد. ۹

"غیررسمی"، زمانی که فرد در حالتی خودجوش حالت می‌گیرد، گویی که در حالتی تصادفی یا در حال انجام فعالیتی در محیطی طبیعی بی‌حرکت شده باشد. این نوع طراحی روشی تأثیرگذار در طراحی چهره و میراث عکاسی شکار لحظه‌هاست. این نوع طراحی نیازمند ذوق و مهارت است. طراحی حسی بیانگر^۱ از چهره نیز در این دست قرار می‌گیرند که شامل طرح‌های است که در آن‌ها فرد به طور مثال در حال خندیدن یا حرکتی ویژه کشیده می‌شود.

قاب‌بندی

در تمام انواع طراحی چهره لازم است در مورد چگونگی به تصویر کشیدن موضوع تصمیم گرفت. می‌توان تنها سر (یا بخشی از صورت) و یا تمام اندام را کشید. برای خلق طرح‌های حسی‌تر بهتر است قسمتی از بدن را بکشید که نه تنها شامل سر بلکه شانه‌ها، بالاتنه و دست‌ها نیز شود. برای رسیدن به بهترین حالت و ترکیب‌بندی تأثیرگذار و متناسب، تمرینی زیادی انجام دهید. (صفحه ۳۵)

۱. (Expressionism) هیجان‌نمایی، بیان‌گرایی یا اکسپرسیونیسم نام یک مکتب هنری است. در آغاز قرن بیستم، نهضت بزرگ ضد سمبولیسم و امپرسیونیسم پا گرفت که آرام آرام مکتب «اکسپرسیونیسم» از دل آن بیرون آمد. واژه اکسپرسیونیسم برای اولین بار در تعریف برخی از نقاشی‌های «اگوست پره» معمار معروف به کار گرفته شد.

به خاطر بسپارید که صورت و بیش از همه چشم‌ها نقطه تمرکز طرح باشند. توجه کنید دست‌ها به علت شکل و نقش‌شان در ترکیب‌بندی به اندازه صورت بیانگر حس است بنابراین اگر فکر می‌کنید که دست‌ها از ویژگی‌های خاصی برخوردارند، در گنجاندن آن‌ها در طراحی تردید نکنید.

موضوع طراحی

برای طراحی چهره انسان لازم است نه تنها قادر به کشیدن اجزای صورت باشید بلکه باید شناختی از شخصیت و حالت روحی فرد را نیز دریابید که بتوانید به آن اشاره کنید. این باعث می‌شود که طراحی چهره از کیفیتی هنری برخوردار شود. فکر می‌کنم برخی توصیه‌ها که اغلب از آن‌ها طراحی می‌شود بتواند مفید باشد. همیشه از فردی که طراحی می‌کنید برای طراحی یا به نمایش گذاشتن طرح او اجازه بگیرید.

کودکان

(ابتدا صفحه ۶۳ کتاب را ببینید.) سر کودکان به نسبت، بزرگ‌تر از سر بزرگسالان است، به ویژه قسمت جمجمه که بسیار بزرگ‌تر و حجیم‌تر از صورت است. چشم‌ها و گوش‌ها بزرگ به نظر می‌آیند در حالی که بینی کوچک و استخوان‌بندی ریز است و آرواره‌ها نیز گردند. طراحی از کودکان مشکل است چرا که پُر جنب و جوش و دوست ندارند زیر نظر باشند. به نظر می‌رسد بسیاری وقت‌ها گرفتن عکس می‌تواند از ایجاد حالتی اخم‌آلود و بد شکل جلوگیری کند. از آن‌جا که صورت کودکان ظریف و حساس است باید از نور غیر مستقیم برای نورپردازی استفاده کنید. نورهای مصنوعی شدید یا نور مستقیم خورشید با ایجاد سایه‌های تیره، حالت طبیعی چهره را تغییر می‌دهد و چشم‌ها را نیمه بسته می‌کند.

۱۰

زنان

در طراحی چهره زنان علاوه بر کند و کاو شخصیت، تمایل در ارتقای زیبا شناختی نیز وجود دارد. از حالت‌های غیر رسمی و خودجوش برای جوان‌ها و از حالت‌های رسمی برای مسن‌ترها استفاده کنید. در هر صورت از حالت‌های مصنوعی و بیش از حد نمایشی اجتناب کنید. از آن‌جا که لباس‌ها و زمینه می‌تواند به انتقال شخصیت موضوع طراحی کمک کند، بیش‌تر وقت‌ها کشیدن کل اندام مفید به نظر می‌رسد.

مردان

طراحی از چهرهٔ مردان گذشته از شکل رسمی که با ویژگی‌های بدنی و فیزیکی آنان در ارتباط بوده و جایگاه اجتماعی‌شان را نشان دهد بهتر است.

گاهی وقت‌ها استفاده از نورهای جانبی موجب ایجاد تضادهای جالبی می‌شود که به توصیف اجزا و شکل صورت کمک می‌کند. به تصویر کشیدن جوان‌ها در حالت‌های خودجوش اغلب نتیجهٔ بهتری دارد. در حالی که حالت‌های محترمانه‌تر برای مردان مسن، مناسب‌ترند. مراقب باشید که موضوع دست به سینه یا خشک ظاهر نشود.

طراحی از چهرهٔ خود

(برای درک بهتر، دیدن صفحهٔ ۶۱ کتاب می‌تواند کمک کند.) بیش‌تر هنرمندان از چهرهٔ خود طراحی، نقاشی یا مجسمه ساخته‌اند. شما نیز با این تمرین پی خواهید برد که مهارتتان در طراحی چهره به طور قابل توجهی بهبود می‌یابد. جلوی آینه قرار بگیرید و با امتحان انواع نور حالت‌های گوناگون را بررسی کنید. سپس حالتی را که حس می‌کنید راحت‌تر و به "خود واقعی" شما نزدیک‌تر است را انتخاب کرده و روندی را دنبال کنید که در صفحه‌های ۴۷ تا ۵۳ شرح داده‌ام.

۱۱

افراد مسن

مسن‌ترها اعم از زن و مرد موضوع‌های جالبی برای طراحی هستند. چرا که چهرهٔ آن‌ها نشان‌دهندهٔ گذر زمان است و صورت آن‌ها با حالت و حس‌های که هر روز از سر گذرانده‌اند شکل گرفته است، در واقع چهره آن‌ها بیانگر داستانی از زندگی است. به همین دلیل دست‌یابی به شباهت‌سازی و ویژگی‌های ریختی در سالمندان نسبت به جوان‌ها راحت‌تر است. حالتی را انتخاب کنید که با توان افراد مسن متناسب است. از نورهای شدید و مستقیم اجتناب کنید. این گونه نورها، حتی در صورت تأثیرگذار بودن می‌توانند با تأکید زیاد بر ناهمواری‌های پوست به راحتی شما را به سوی کشیدن چهره‌ای ناخوشایند سوق دهد.

به تغییر ساختاری و کالبدی سرافراد مسن مثل چین و چروک‌های روی پیشانی، نزدیک چشم‌ها و دهان و روی گردن؛ کم‌پشتی و سفیدی موها، تورفتگی کرهٔ چشم و کشیدگی و بزرگی گوش‌ها و... توجه کنید.

اندازه طرح

برای جلوگیری از به هم ریختن تناسب در طراحی چهره، صورت نباید بیش تر از دو سوم صورت واقعی باشد. هنگام طراحی از سراز کاغذی به اندازه 50×40 سانتی متر و برای کل اندام از کاغذی به اندازه 70×50 سانتی متر استفاده کنید. مطمئن شوید که صورت در مرکز صفحه قرار نگیرد بلکه کمی بالا و متمایل به راست یا چپ باشد. (صفحه ۳۵)

انتخاب حالت

(به صفحه ۳۷ کتاب نگاه کنید.) طراحی چهره به بازآفرینی و طراحی سروشانه‌ها یا به عبارتی دیگر نیم تنه گفته می‌شود. اما می‌تواند شامل دست‌ها یا همه اندام نیز شود. اگر از انسان در طراحی استفاده می‌کنید مطمئن شوید که او در حالتی طبیعی و راحت نشسته و صورتش هم سطح چشم شما قرار گیرد. حالت انتخابی باید در عین راحتی به خوبی شخصیت او را نشان دهد، این گونه در کنار شباهت فیزیکی به شباهت روانی نیز دست خواهید یافت. بهتر است حالتی را انتخاب کنید که به ویژگی‌های بدنی موضوع تأکید کند. بنابراین در فاصله دو متری او قرار بگیرید تا هرگونه حالت ضعیف‌کننده طرح خود را پیدا و خنثی کنید. حالت سه چهارم رخ تأثیرگذارترین حالت است ولی نیم رخ و تمام رخ نیز به نوبه خود جالب هستند.

۱۲

نورپردازی

(به شکل‌های صفحه‌های ۴۳ تا ۴۶ کتاب نگاه کنید.) از نور غیرمستقیم استفاده کنید، نوری که تنها از یک منبع نوری (پنجره یا لامپ) و از پهلو، کمی بالاتر از موضوع می‌تابد. چنین نوری اعضای صورت را به نرمی برجسته کرده و در عین حال از ایجاد سایه‌های تند و بدشکل زیربینی، لب‌ها و اطراف چشم‌ها جلوگیری می‌کند. (اگر قسمت‌های از صورت که در سایه قرار گرفته تیره‌تر از حد عادی بود می‌توانید با کاغذ یا پارچه سفیدی که رو به رو سایه‌ها قرار می‌دهید تیره‌گی‌ها را کمی روشن‌تر کنید.) از نورهای مصنوعی شدید، مثل نورافکن یا نور مستقیم خورشید اجتناب کنید. این گونه نورها ریزترین چین و چروک‌های پوست را نمایان می‌کنند و ظرافت را تحت تأثیر قرار می‌دهند و از طرف دیگر فردی که از او طراحی می‌کنید را وادار به انقباض عضله‌های صورت کرده و حالتی مصنوعی و غیرطبیعی از خود بروز می‌دهد.

لباس

لباس به ویژه در طراحی از اندام اهمیت قابل توجهی دارد، چون هم از عملکرد هنری و زیباشناختی برخوردار است و هم در ترکیب بندی نقش دارد. به اضافه این که درباره جایگاه اجتماعی، شخصیتی، احساسی، پیشینه خانوادگی و دوره زندگی فرد نیز اطلاعاتی را در اختیار می‌گذارد. بنابراین فرد را در انتخاب لباس آزاد بگذارید و تنها در مواردی پیشنهاد دهید که در برخورداری از شکل و آرایش خاص می‌تواند ترکیب بندی تأثیرگذاری را ایجاد کند.

چین‌های لباس را مرتب کنید و توجه داشته باشید که چین‌ها بسته به این که پارچه نرم و سبک است (چین‌های ریز و فراوان) یا سفت و سنگین (چین‌های پهن و کم) چه قدر متفاوت به نظر می‌آیند. توجه کنید در هر دو حالت، چین‌ها از بالای کشیدگی مثل شانه‌ها، آرنج‌ها، زانوها و... منشعب می‌شوند. چین‌هایی را در طرح خود بکشید که از نظر جهت و اندازه با اهمیت تر هستند و از چین‌های کوچکی که ایجاد آشفتگی در طرح می‌کنند چشم‌پوشی کنید.

موها

مو به طور کلی و با توجه به رنگ، کمیت و کیفیت عامل ضروری برای توصیف شخصیت فرد محسوب می‌شود. طراح می‌تواند نظر خود را در نوع آرایش مو برای بهبود ترکیب طراحی چهره پیشنهاد دهد و ویژگی‌های ریختی موضوع را تقویت یا تضعیف کند.

اگر از زن طراحی می‌کنید که موهای پرپشتی دارند به دنبال موهایی با مدل ساده، مرتب و خوش ترکیب باشید. به موها به صورت کلی و یک پارچه پردازید.

رنگ و شکل کلی مو را مشخص کرده و سعی کنید مهم‌ترین و اصلی‌ترین دسته‌های مو را پیدا کنید بخش‌های سایه روشن و خط‌های جداکننده را مشخص کرده و روشنی‌های جزئی و موهای تک رشته‌ای را نادیده بگیرید. آن چه نیاز دارید تنها چند خط دقیق است. از یک مداد نرم برای کشیدن خط‌های کلفت و پررنگ در جهت‌های گوناگون استفاده کنید تا به بافتی درهم تنیده و منحصر به فرد برسید. مرز مو با خط پیشانی را با دقت زیاد با حالتی نامشخص و نامنظم بکشید و نسبت به گیج‌گاه و پیشانی توجه کنید.

(برای کشیدن مو نیاز نیست آن را تا به تار بکشید بلکه پس از ایجاد سایه روشن کلی با کشیدن چند تار موی شاخص بافت مو نمایان خواهد شد.)

پس زمینه

در طراحی چهره، زمینه باید ساده، ملایم و آرام باشد و سایه‌ها نباید با یک دیگر ناسازگار و در تقابل باشند یا موضوع اصلی را تضعیف کنند. قبل از شروع تصمیم بگیرید که آیا یک زمینه روشن مثل سفیدی کاغذ مناسب‌تر است یا زمینه‌ای تیره؟ بعضی وقت‌ها محیط اطراف موضوع (کارگاه، خانه، باغ و...) می‌تواند نقش زمینه را ایفا کند در هر حال اطمینان یابید که زمینه، جلوه و نمودی بیش از چهره نداشته باشد. (زمینه در نشان دادن شخصیت و حالت روحی فرد کارآیی زیادی دارد در انتخاب آن دقت کافی را داشته باشید.)

چگونه شباهت سازی کنیم

همان‌طور که می‌دانید طراحی از چهره انسان به معنی درک و بازآفرینی جنبه‌های فیزیکی و روان‌شناختی با هم است. برای دستیابی به شباهت فیزیکی (صفحه ۳۲) به شکل کلی سر توجه داشته باشید (طراحی از کل به جزء) و همین‌طور به نسبت اجزای آن با کل سر (چشم‌ها، بینی، دهان و...) تناسب همه صورت و هم تناسب میان خود اجزا را ارزیابی کنید.

۱۴

برای رسیدن به شباهت روان‌شناختی از محیط زندگی و کار موضوع دیدن کنید و با صحبت کردن با او از شخصیت، سلیقه و عادت‌های او مطلع شوید. همیشه این امکان وجود ندارد اما می‌تواند شما را در انتخاب مناسب‌ترین حالت و تصمیم برای این‌که کدام یک از جنبه‌های شخصیتی ارزش مطرح یا برجسته شدن را دارد بهره بگیرد.