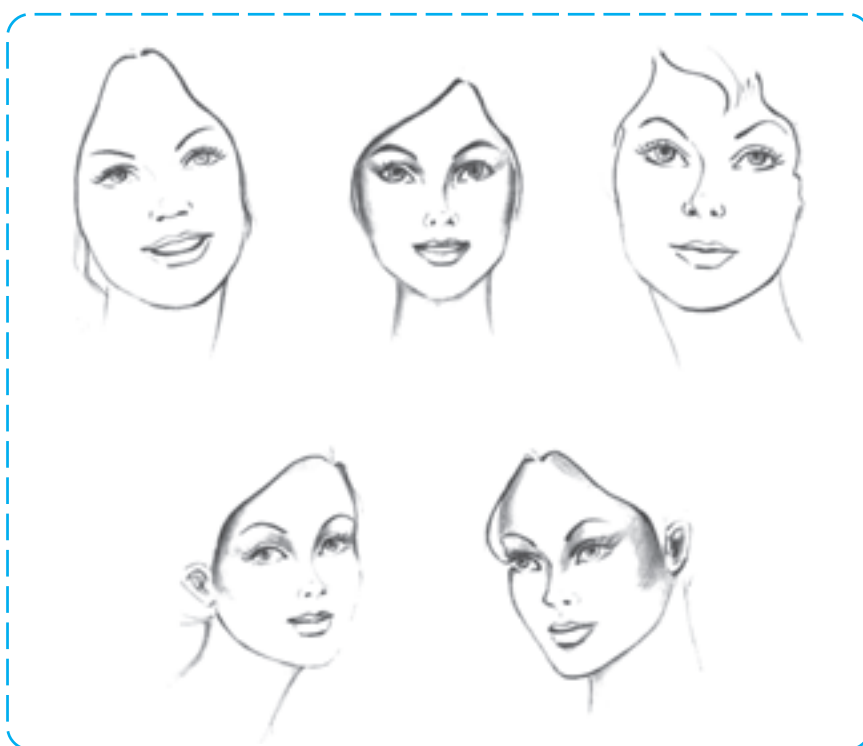


طراحی سر و چهره

هدف‌های رفتاری: فراگیر در پایان این فصل، خواهد توانست :

- ۱- فرم تخم مرغی سر را در وضعیت تمام رخ و سه رخ طراحی کند.
- ۲- عوامل مؤثر و مهم در طراحی سر سه رخ را توضیح دهد.
- ۳- تناسبات و اندازه‌های طولی و عرضی اجزای چهره را توضیح دهد.
- ۴- گردن را در وضعیت‌های تمام رخ و سه رخ طراحی کند.
- ۵- خصوصیات چشم، ابرو، بیضی، لب و گوش را توضیح دهد.
- ۶- مراحل طراحی اجزای چهره را در وضعیت تمام رخ و سه رخ انجام دهد.
- ۷- مدل‌های مختلف مو را طراحی کند.

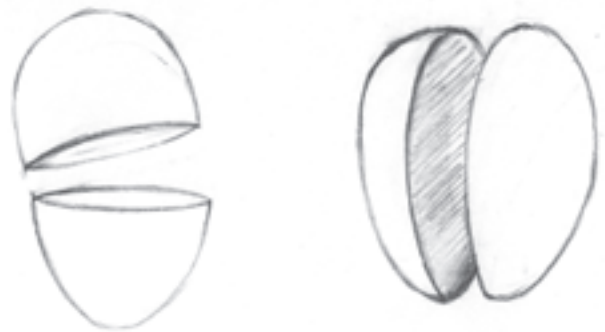


طراحی سر و چهره

در بخش‌های پیشین کتاب آموختید که چگونه یک سر متناسب را با سطوح ساده طراحی کنید. فرم تخم‌مرغی حاصل شده که سر را در وضعیت تمام رخ نشان می‌دهد در حکم اساس طراحی سر و چهره به کار برده می‌شود. در شروع طراحی چهره گذاشتن «خطوط راهنما» که طبق تناسبات طولی و عرضی برای یافتن محل صحیح اجزای صورت محاسبه می‌شوند به دلیل تمام رخ بودن سر با خطوط مستقیم بر روی فرم تخم‌مرغی مشخص می‌گردند اما باید توجه داشت که سر قابلیت حرکت را دارد و اغلب به سویی متمایل است که آن را در وضعیت سه‌رخ تا نیم‌رخ قرار می‌دهد (تصویر ۲-۵).

● فرم‌های اساسی سر

بدون شک در طراحی اندام «سر» مهمترین قسمت بدن محسوب می‌شود اما آنچه که بیش از همه حائز اهمیت است طراحی سر با تأکید بر فرم اساسی و حجم آن را در ابعاد صحیح و متناسب می‌باشد. سر شبیه یک تخم‌مرغ است و دارای فرم گروی شکل می‌باشد. در تصویر ۱-۵ تخم‌مرغ سر با دو برش طولی و عرضی به دو نیمه مساوی تقسیم شده است. این تصویر حجم گروی سر را به خوبی نشان می‌دهد.



▲ تصویر ۱-۵ طراحی فرم تخم‌مرغی سر در وضعیت تمام رخ و سه‌رخ و شکل‌گیری خطوط راهنمای چهره بر اساس حجم سر

● فرم سه‌بعدی سر

همان‌طور که می‌دانید برای طراحی از فرم سه‌بعدی یک جسم، داشتن اطلاعات صحیح و کافی در مورد پرسپکتیو، کاملاً ضروری است. هنگامی که چهره و سر سه‌رخ را به عنوان سوژه،

برای طراحی انتخاب می‌کنید این اصل کلی از علم پرسپکتیو را به‌خاطر داشته باشید که هر قدر جسم از ما دورتر شود کوچک‌تر به نظر می‌رسد، بنابراین زمانی که با کوچک‌ترین حرکت، سر و چهره در وضعیت سه‌رخ قرار می‌گیرد، یافتن سطوح سازنده و درک ارتباط صحیح بین اعضای چهره و تشخیص تناسبات تغییر یافته به دلیل تغییر زاویه دید که به وسیله حرکت ایجاد شده، بسیار حائز اهمیت است. بر این اساس، در این فصل شیوه‌هایی برای طراحی اعضای چهره در حالت سه‌رخ ارائه شده است که به شما کمک می‌کند تا سر و چهره را در سه‌رخ‌های گوناگون طراحی نمایید.



▲ تصویر ۲-۵ حجم گروی سر درون یک مکعب بسته‌بندی شده است. با قراردادن مکعب در حالت سه‌بعدی می‌توان سر و چهره را نیز در وضعیت سه‌رخ قرار داد. این وضعیت جدید باعث می‌شود خطوط مستقیم و افقی در تمام رخ به خطوط منحنی تبدیل شوند.

● طراحی چهره در وضعیت تمام رخ

در طراحی چهره، درک ساختمان قسمت‌های مختلفی که تشکیل دهنده‌ی اجزای صورت و حالات آن هستند، همچنین شناخت کافی در مورد ارتباط بین این اجزا با یکدیگر، از اهمیت خاصی برخوردار است. در طراحی سر و سطوح صورت، قبل از پرداختن به جزئیات و خصوصیات فردی یک چهره ابتدا باید فرم و نسبت‌های موجود بین اجزای چهره را بررسی کرد. به‌خاطر داشته باشید در طراحی لباس، طراحی چهره‌های ایده‌آل نقش بسزایی در زیبایی تصویر دارد و طراحی یک چهره‌ی ایده‌آل تنها با ساخت یک تناسب بندی مناسب و صحیح میسر می‌شود و البته، داشتن مهارت و تجربه‌ی کافی در طراحی تک‌تک اجزای چهره که به‌دنبال تمرین و دقت فراوان حاصل می‌شود در ایجاد یک ترکیب بندی ایده‌آل و زیبا بسیار مؤثر است.

● نسبت‌های طولی اجزای چهره

– ابتدا طول سر را به دو قسمت مساوی تقسیم کرده، خط مرکزی را رسم کنید. چشم‌ها بر روی این خط قرار می‌گیرند و این خط مرکزی «خط چشم‌ها» نامیده می‌شود.

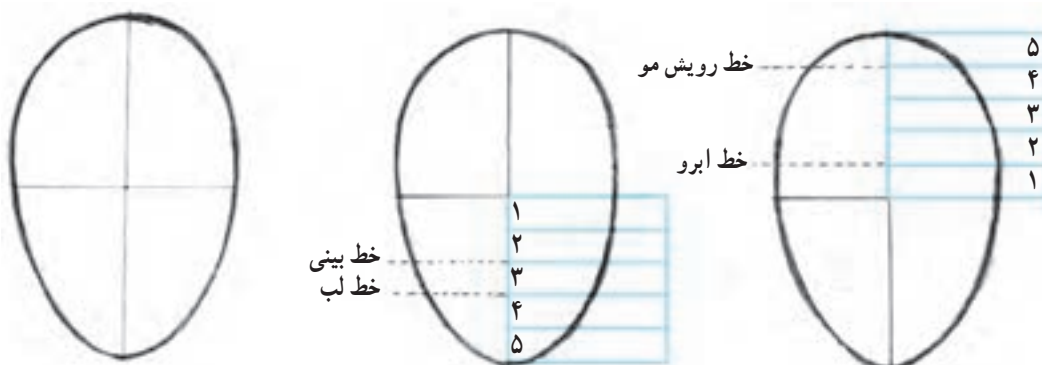
– فاصله طولی بین خط چشم‌ها و چانه را به پنج قسمت مساوی تقسیم کنید. طول بینی برابر $\frac{2}{5}$ این مقدار است.

– لب‌ها در فاصله‌ی $\frac{3}{5}$ از خط چشم تا چانه قرار می‌گیرد.

– فاصله‌ی طولی بین خط چشم‌ها و خط بالای سر نیز به پنج قسمت مساوی تقسیم می‌شود.

– ابروها در فاصله‌ی $\frac{1}{5}$ از خط چشم‌ها تا خط بالای سر قرار می‌گیرد و محل رویش موها، در فاصله‌ی $\frac{1}{5}$ از خط بالای سر تا خط چشم مشخص می‌شوند.

– طول گوش‌ها معادل با طول بینی است.



▲ تصویر ۳ – ۵ – تقسیمات طولی اجزای چهره

● تناسبات عرضی اجزای چهره

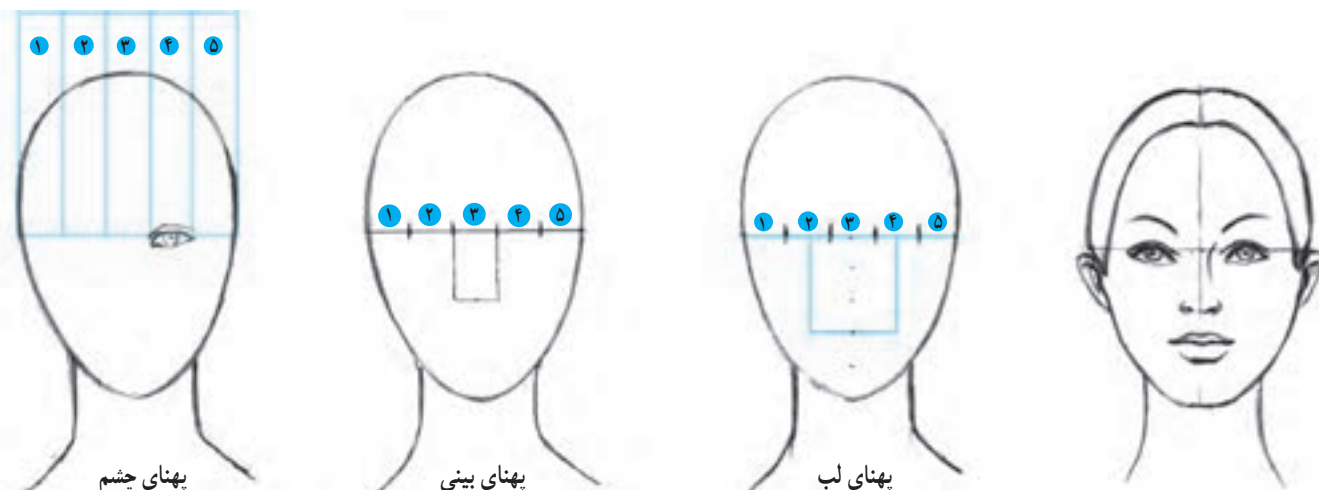
– خط چشم را به پنج قسمت مساوی تقسیم کنید.

اندازه‌ی یک چشم برابر $\frac{1}{5}$ عرض سر است و دو چشم، به‌اندازه‌ی

پهنای یک چشم از یکدیگر فاصله دارند.

– پهنای قسمت پره‌های بینی به‌اندازه‌ی پهنای یک چشم است.

– پهنای لب‌ها کمی بیشتر از پهنای یک چشم است.



▲ تصویر ۴ – ۵ – تقسیمات عرضی چهره و طراحی یک چهره براساس تقسیمات طولی و عرضی

● طراحی اجزای چهره در وضعیت تمام رخ

● چشم: چشم‌ها، یکی از پر حالت‌ترین و ظریف‌ترین اجزای چهره‌اند. ساختمان داخلی چشم که تقریباً کروی شکل است در تعیین شکل و فرم ساختمان خارجی آن، نقش مهمی دارد. ساختمان خارجی چشم که در طراحی، بیشتر مورد

بررسی قرار می‌گیرد و به تصویر کشیده می‌شود متشکل از پلک‌ها، مژه‌ها، سیاهی و سفیدی چشم است که با یافتن ارتباط صحیح بین آن‌ها می‌توان انواع چشم‌ها را در حالات مختلف طراحی نمود.

● مراحل طراحی چشم

۱ ساده‌ترین فرمی که می‌توان یک چشم باز را به آن تشبیه کرد، شکل بیضی است: چشم در نمای تمام رخ به شکل بیضی باریکی است که گوشه‌های آن کمی تیز می‌شود.

۲ بررسی حالات مختلف پلک‌های بالا و پایین نسبت به خط مرکزی چشم: گوشه داخلی پلک بالا و گوشه خارجی پلک پایین، در ایجاد حالت پلک‌ها و چشم‌ها مؤثر است. تغییر



وضعیت مکانی گوشه‌ی خارجی چشم نیز در ایجاد حالت‌های مختلف پلک‌ها و چشم، بسیار مؤثر است.



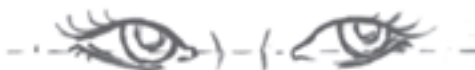
۳ فرم و حالت گوشه داخلی چشم. ۴ ترسیم مژه‌های بلند در گوشه‌ی خارجی پلک بالا مانند تصویر. ۵ طراحی جزئیات پلک پایین و ترسیم مژه‌های کوتاه در گوشه‌ی خارجی آن مناطق تصویر. ۶ ترسیم سیاهی چشم در فضای داخلی بیضی که در واقع سفیدی چشم است. سیاهی چشم تقریباً $\frac{1}{3}$ سفیدی چشم را در بر می‌گیرد. این قسمت چشم قابلیت حرکت را دارد و به سمت گوشه‌ها حرکت می‌کند که در این صورت نگاه شخص به سمت راست یا چپ خیره می‌شود. درون سیاهی چشم، مردمک قرار گرفته است که با طراحی و تأکید بر روی آن، چشم‌ها زیبا و زنده نمایان می‌شوند.



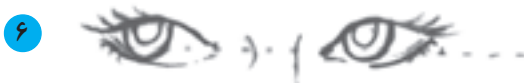
۴ ترسیم مژه‌های بلند در گوشه‌ی خارجی پلک بالا مانند تصویر.



۵ طراحی جزئیات پلک پایین و ترسیم مژه‌های کوتاه در گوشه‌ی خارجی آن مناطق تصویر.



نگاه شخص به سمت راست



نگاه شخص به سمت چپ

۷ سیاهی و مردمک را تیره کنید.



۷

۹ با توجه به حالت پلک بالا، خط پشت پلک طراحی می شود.



۹

۸ پلک بالا مانند چتری بر روی سفیدی چشم قرار

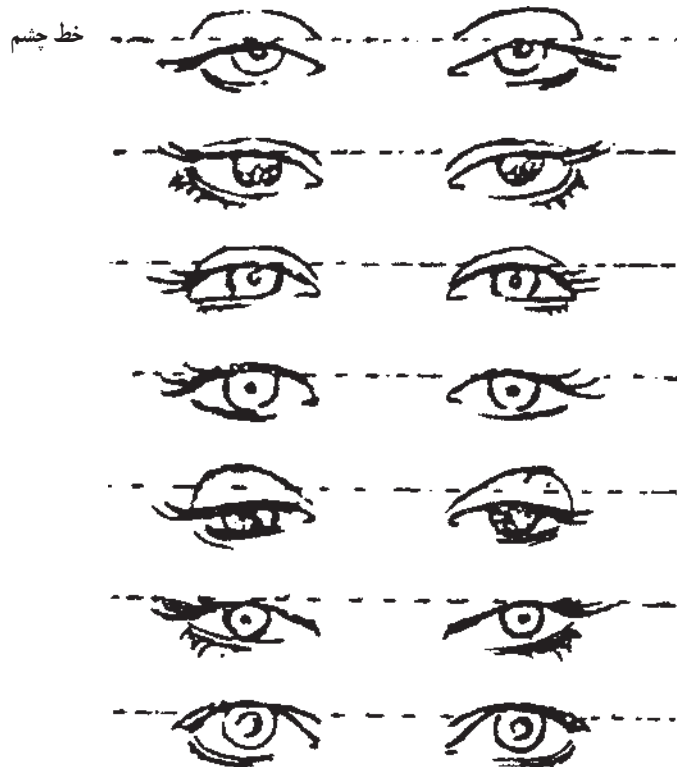
می گیرد که موجب می شود در قسمت بالایی سفیدی چشم، سایه ای ایجاد شود. و گاهی در اثر تابش نور از یک منبع نوری، نقطه ای نورانی در چشم ظاهر می شود.



۸

چند نمونه طرح از حالات مختلف چشم ها: سعی کنید

با توجه به نکات گفته شده درباره ی طراحی چشم و نمونه های ارائه شده و دقت در مدل های زنده، حالت های گوناگون چشم ها را به تصویر بکشید.



▲ تصویر ۵-۵ - چند نمونه از حالات مختلف چشم

● **ابروها:** برجستگی استخوان‌های اطراف کاسه‌ی چشم، نقش مهمی در ایجاد شکل و فرم ابروها دارند. از این رو، ابروها نیز در انواع گوناگون دیده می‌شوند. در بررسی ظاهر و شکل ابروها به این نتیجه می‌رسیم که انحناهای گوشه‌های داخلی و خارجی ابروها همچنین ضخامت و فاصله‌ی بین آن‌ها، سبب گوناگونی حالات ابرو می‌شود. ضمن طراحی به نکات زیر توجه کنید.

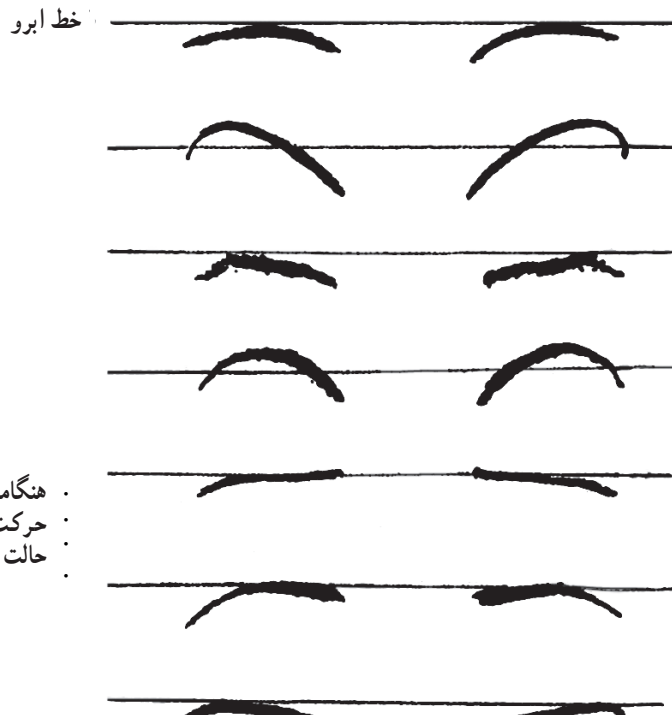
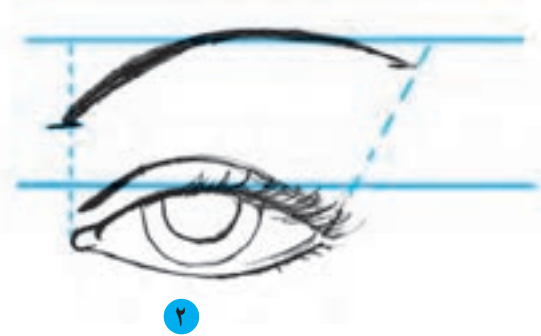
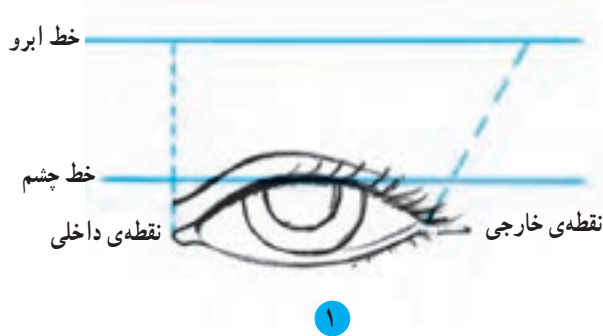
۱) اندازه‌ی ابروها کمی بلندتر از اندازه‌ی چشم‌هاست. اندازه‌ی چشم را برای طراحی ابروها معیار قرار دهید. گوشه داخلی چشم و ابرو در یک راستا قرار می‌گیرند ولی گوشه خارجی ابرو در فاصله دورتری از نقطه خارجی چشم امتداد می‌یابد (تصویر ۱).

۲) فاصله بین چشم و ابرو را کمی بیشتر از حد معمول در نظر بگیرید.

۳) در طراحی چهره‌ی ایده‌آل، ابروهای نازک خوشایندتر از ابروهای پهن به نظر می‌رسند.

۴) با ترسیم انحناهای ابرو گوشه‌ی داخلی (سینه ابرو) را کمی پایین‌تر از گوشه خارجی (دُم ابرو) قرار دهید تا مدل ابرو با حالت چشم‌ها هماهنگ باشد (تصویر ۲).

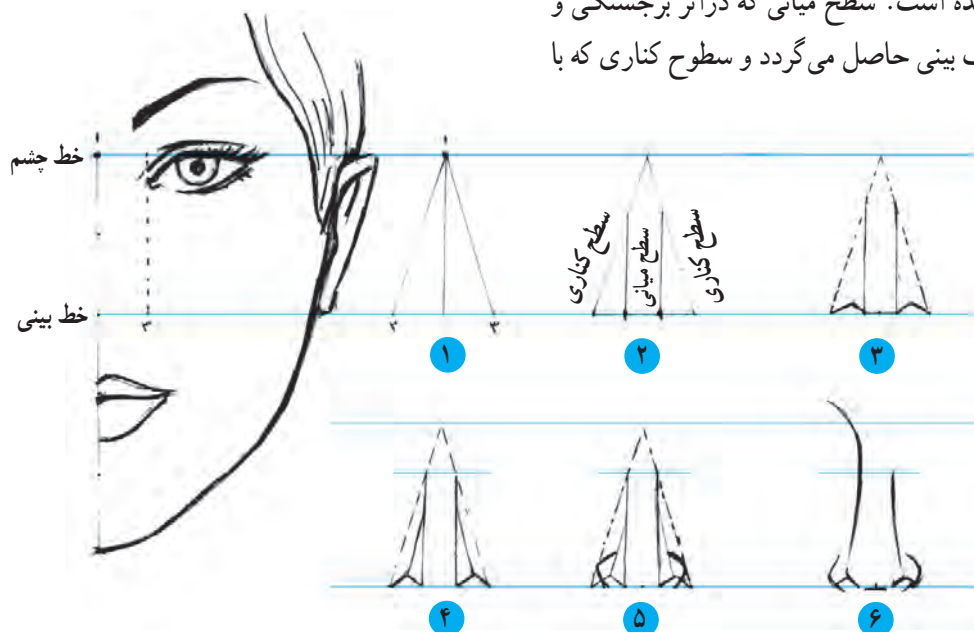
۵) با دقت در مدل‌های زنده و تصاویر چاپ‌شده در مجلات، می‌توانید نمونه‌های مختلفی از شکل و فرم ابروها را بررسی و طراحی کنید.



• هنگامی که سر به سمت بالا حرکت کند ابروها بدین حالت دیده می‌شوند.

▲ تصویر ۶ - ۵ - چند نمونه از مدل‌های مختلف ابرو

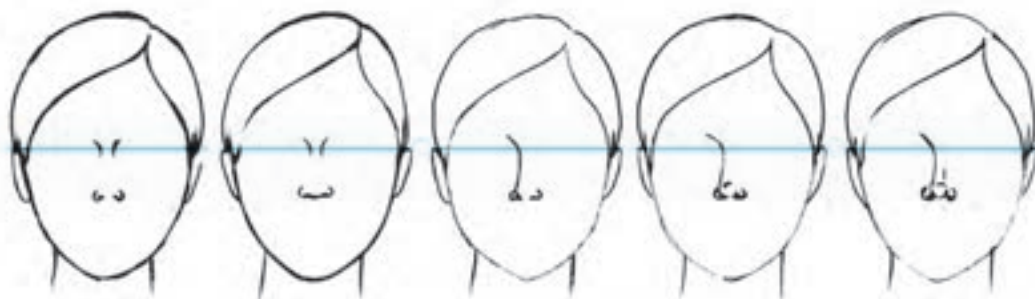
سطح صورت زاویه‌ی ۹۰ می‌سازند. این سطوح در کنار استخوان بینی قرار گرفته، در پایین فرم و شکل پره‌ها را ایجاد می‌کنند. بینی نیز همانند سایر اعضای چهره، دارای انواع و اشکال گوناگون است.



● بینی: حجم بینی تقریباً به شکل یک هرم است و قسمت فوقانی آن که استخوانی و به پیشانی متصل است باریک و نازک و قسمت تحتانی آن که غضروفی و پهن است از پره‌ها و نوک بینی تشکیل می‌گردد. همان‌طور که از تصویر برمی‌آید بینی از سه سطح تشکیل شده است. سطح میانی که در اثر برجستگی و فرم استخوان و نوک بینی حاصل می‌گردد و سطوح کناری که با

- ۳ بر روی خط پهنای بینی و درون سطوح کناری، محل سوراخ‌های بینی است. آن‌ها را مطابق شکل ترسیم کنید.
- ۴ با اضافه کردن سطوح کوچکی به سطح میانه استخوان بینی (مطابق شکل) نوک بینی را ترسیم کنید.
- ۵ پره‌های بینی را طراحی کنید.
- ۶ خطوط محیطی بینی را تقویت کنید.

- ۱ با توجه به تناسبات طولی و عرضی، فرم اولیه بینی را رسم کنید.
- ۲ خط پهنای بینی (۲-۳) را به سه قسمت مساوی کرده، نقاط به دست آمده را به سمت بالا عمود کنید تا خط کناری بینی را قطع کند. با این عمل، یک سطح میانی و دو سطح کناری بینی مشخص می‌گردد.

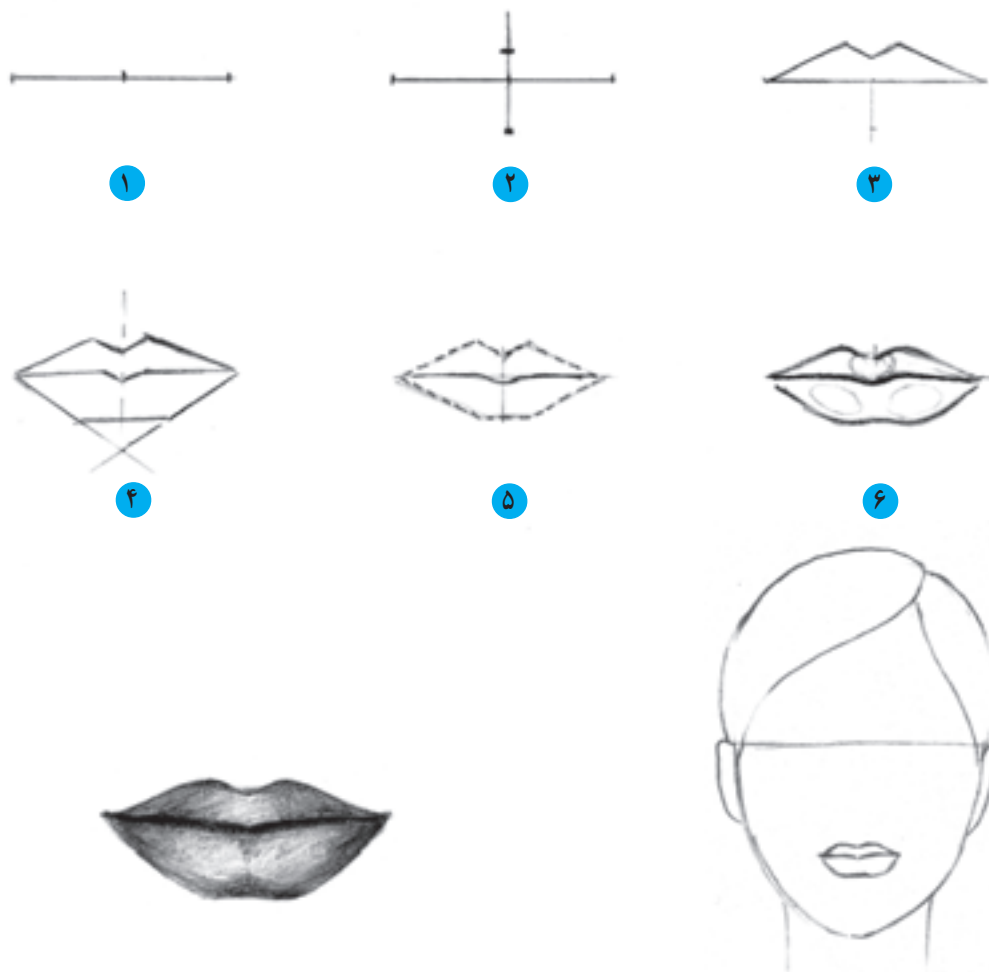


▲ تصویر ۷-۵- با تأکید بر پاره‌ای از نقاط و خطوط سازنده‌ی فرم بینی، می‌توان آن را در انواع گوناگونی طراحی کرد. همچنین با توجه به محدوده‌های برجسته و فرورفتگی‌ها در بینی، می‌توان سایه‌روشن را اجرا کرد تا حجم بینی مشخص گردد.



از آن نیست که گوشه‌های لب در ارتباط صحیح با مرکز لب قرار گیرند. همچنین هر دو لب را باید در ارتباط با هم در نظر گرفت و هرگز آن‌ها را به‌طور جداگانه طراحی ننمود.

● **لب‌ها:** لب و دهان نیز مانند چشم، از قدرت بیان حالات و توانایی حرکت فوق‌العاده‌ای برخوردار است. شکل لب‌ها که بسیار متنوع و گوناگون است در کل، محدب و برجسته‌تر از سطح صورت می‌باشد. در ساخت و طراحی لب‌ها، هیچ‌چیز مهم‌تر

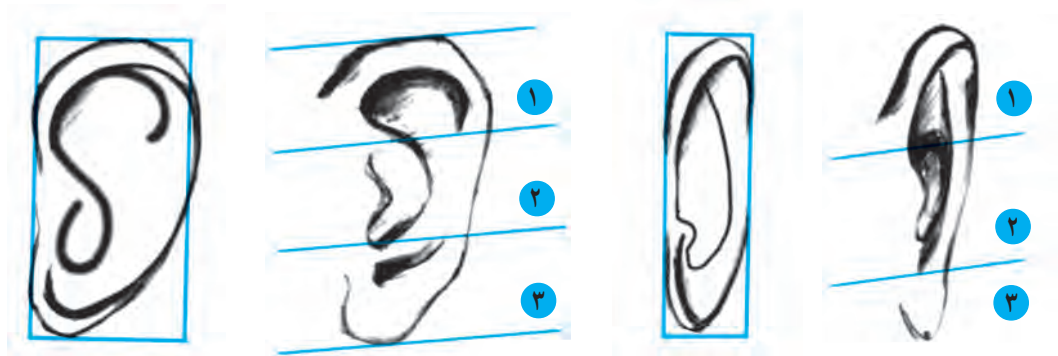


▲ تصویر ۸-۵ - مراحل طراحی لب‌ها در دید تمام‌رخ

- ۱ خط وسط لب‌ها را با توجه به تناسب آن ترسیم کنید.
- ۲ خط مرکزی لب را رسم نموده، اندازه‌ی ضخامت لب بالا و پایین را بر روی آن در نظر بگیرید. با تغییر این اندازه‌ها می‌توان شکل‌های متفاوتی از لب را طراحی کرد.
- ۳ ضمن طراحی لب بالا، فرورفتگی ۷ شکل در وسط لب را در نظر داشته باشید. این قسمت لب انواع گوناگونی دارد.
- ۴ لب پایین و خط وسط لب‌ها را مطابق شکل طراحی کنید.
- ۵ برای طراحی نمایی واقعی از لب‌ها، خطوط محیطی را طوری به‌کار ببرید که عضلات لب را نمایان سازد.
- ۶ در سایه‌روشن برای ایجاد حجم، نقاط برجسته و فرورفته در عضلات لب را شناسایی کنید. سپس سایه‌روشن را اجرا نمایید.

آن محاسبه می‌شود. و زمانی که در حالت نیم‌رخ (سر در حالت تمام‌رخ) دیده شود همانند یک بیضی فشرده به نظر می‌رسد که پهنای آن تقریباً معادل $\frac{1}{4}$ بلندی آن محاسبه می‌شود. چنانچه بلندی گوش به سه قسمت مساوی تقسیم شود قسمت میانی آن را حفره‌ی گوش تشکیل می‌دهد.

● گوش: ساختمان خارجی گوش که غضروفی و تقریباً بیضی‌شکل است، به طرز خاصی به سر متصل می‌باشد. اندازه‌ی طولی گوش با طول بینی یکسان است و زمانی که گوش در دید روبه‌رو قرار می‌گیرد (سر در حالت نیم‌رخ باشد) عرض پهن‌ترین قسمت آن که قسمت فوقانی گوش می‌باشد تقریباً معادل $\frac{1}{4}$ طول



فرم ساده شده‌ی گوش
در زمانی که سر در حالت نیم‌رخ یا سه‌رخ واقع شود.

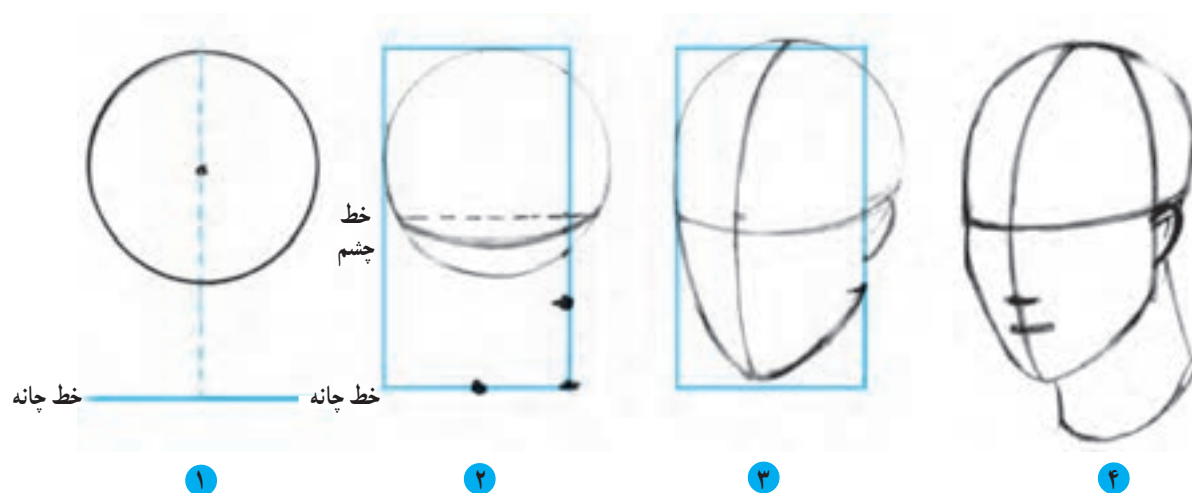
فرم ساده شده‌ی گوش
در زمانی که سر در حالت تمام‌رخ واقع شود.

▲ تصویر ۹-۵ - طراحی خطوط محیطی و اجرای سایه‌روشن گوش از دید پهلو (سه‌رخ و تمام‌رخ گوش) و دید روبه‌رو (نیم‌رخ گوش)



▲ تصویر ۱۰-۵ - طراحی چند نمونه از چهره در وضعیت تمام‌رخ

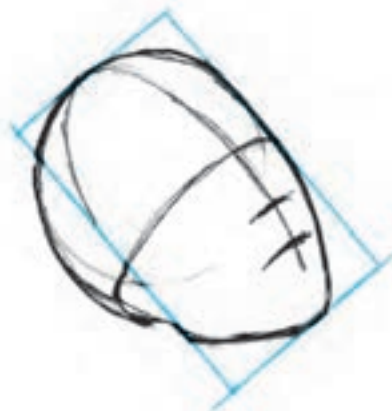
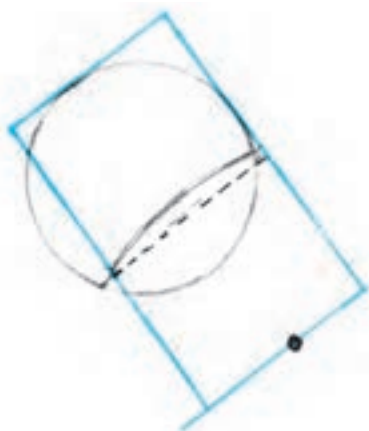
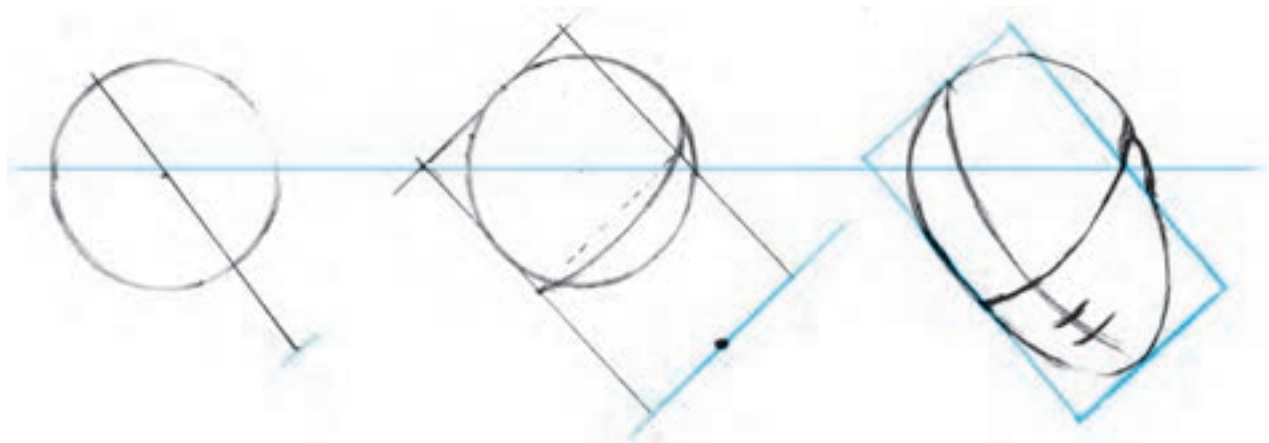
● مراحل طراحی سر و وضعیت سدرخ



▲ تصویر فرم‌های اساسی سر در وضعیت سدرخ

- ۱ ابتدا دایره‌ی اولیه سر را رسم کرده، تناسب‌ات طولی سر را بر روی خط مرکزی محاسبه کنید.
- ۲ با حذف مقدار کمی از دایره، کادر اولیه‌ی چهره را رسم کنید. خط چشم را در وسط کادر قرار داده، سپس خط چانه و خط کناری چهره را به دو قسمت مساوی تقسیم نمایید. دقت کنید خط مرکزی سر (خط چشم) با توجه به حجم سر که در وضعیت سدرخ نمایان می‌گردد از خط مستقیم به خط منحنی تبدیل می‌شود.
- ۳ مطابق شکل، خط محیطی چهره را طراحی کنید تا حالت گونه، چانه و فک نمایان شود. توجه داشته باشید در سطح کناری سر، گوش جای می‌گیرد.
- ۴ خط بینی و لب‌ها را با توجه به تناسب‌ات طولی چهره، و به موازات خط چشم‌ها مشخص نمایید.



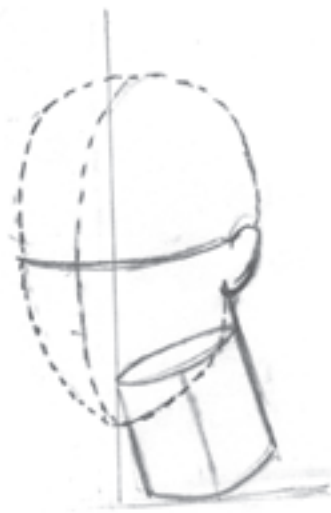


▲ تصویر ۱۱-۵- طراحی چند نمونه سر در وضعیت سدرخ. با تغییر جهت مرکزی سر می‌توان حرکت سر را به سمت پایین یا بالا طراحی نمود.

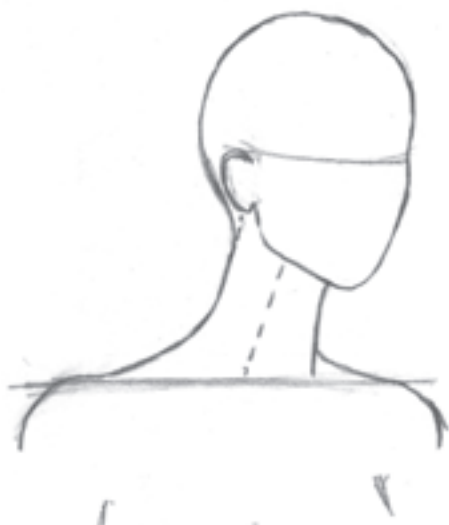
● سر و گردن

حرکت گردن در اثر حرکت سر ایجاد می‌شود در هر چرخش و پیچش سر را همراهی کرده، به حرکت آن کمک می‌کند.

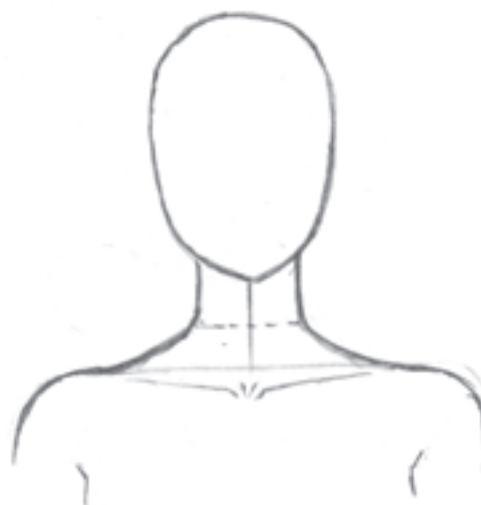
بررسی فرم و حجم گردن به ما نشان می‌دهد که گردن مانند استوانه‌ای است که به صورت مایل در زیر سر قرار گرفته است.



▲ تصویر ۱۲-۵- فرم اساسی گردن و ترسیم زاویه‌ی ایستایی آن نسبت به سر در وضعیت تمام‌رخ و سه‌رخ



۲



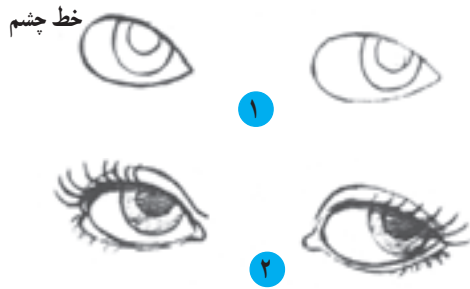
۱

▲ تصویر ۱۳-۵- طراحی خطوط محیطی گردن در نمای سه‌رخ.

۱ بهنای گردن در محل اتصال آن به شانه بیشتر می‌شود.

۲ در وضعیت سه‌رخ عضلات پشت گردن به سمت جلو بیشتر متمایل هستند و بلندی گردن در ناحیه جلو بیشتر از فاصله‌ی پشت می‌باشد.

● طراحی اجزای چهره در وضعیت سهرخ



● چشم

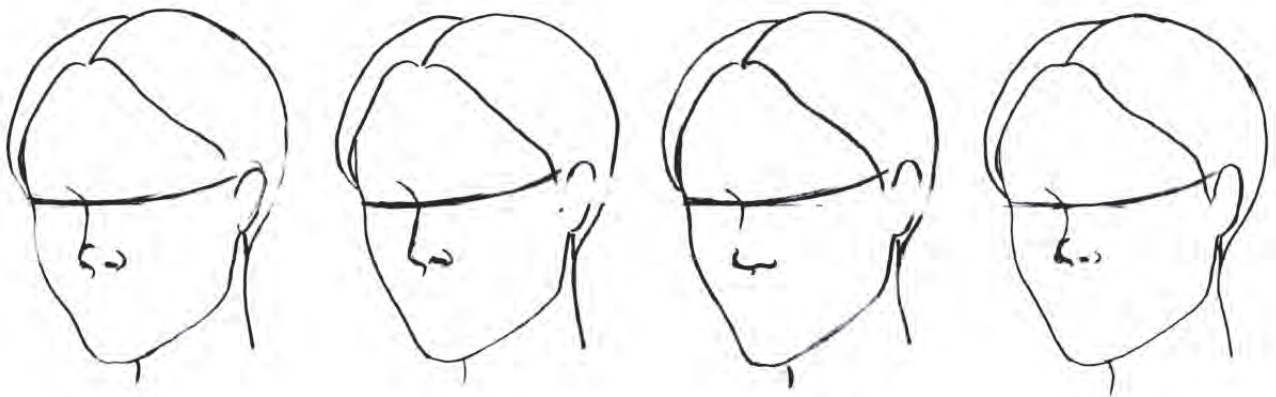
چشم در حالت سهرخ، فرمی تخم‌مرغی به خود می‌گیرد. به گوشه‌های تیز و گوشه‌های گردشده‌ی چشم‌ها توجه کنید.

▲ تصویر ۱۴-۵- طراحی خطوط محیطی و اجرای سایه‌روشن چشم‌ها در وضعیت سهرخ

● بینی

با چرخش و پیشش سر به طرفین، بینی از حالت قرینه خارج شده، در وضعیت سهرخ قرار می‌گیرد. در نتیجه، برجستگی استخوان بینی به‌طور واضح نمایان می‌شود و یکی از سطوح کناری در پشت استخوان بینی قرار می‌گیرد به‌طوری که تنها مقداری از

پره و سوراخ آن دیده می‌شود. با تیره کردن قسمت‌های فرورفته مانند کنار پره‌ها، زیر و بالای نوک. همچنین فرورفتگی کنار چشم قسمت‌های برجسته یعنی نوک و سطح میانی (استخوان بینی) در روشنائی قرار گرفته و بیشتر نمایان می‌شوند. نمونه‌هایی از طراحی انواع بینی در وضعیت سهرخ.

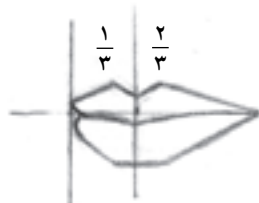
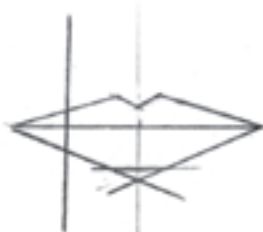


▲ تصویر ۱۵-۵

● لب‌ها

که باید در طراحی مورد توجه قرار گیرد. اجزای سایه‌روشن صحیح نیز کمک می‌کند تا برجستگی‌های عضلات لب، بیشتر نمایان شود.

با قرار گرفتن سر دو وضعیت سهرخ، شکل لب‌ها متغیر می‌کند. در این حالت، در نمای $\frac{1}{3}$ در گوشه‌ی لب به دلیل برجستگی عضلات، برآمدگی و فرورفتگی‌هایی پدید می‌آید



▲ تصویر ۱۶-۵ - مراحل طراحی لب‌ها در وضعیت سهرخ

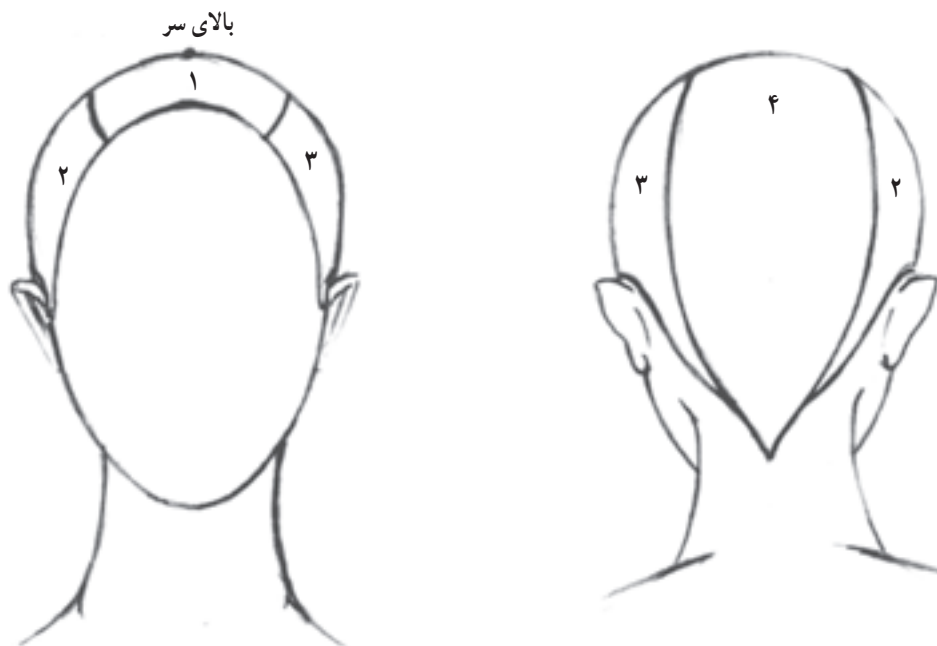


▲ تصویر ۱۷-۵ - طراحی چند نمونه از چهره در وضعیت تمام رخ و سدرخ

ساختمان و فرم موها به خوبی آشنا شد و آن‌ها را به عنوان نکات اصلی در طرح به کار گرفت.

– موها با توجه به حجم کروی سر، شکل و فرم گرفته، به چهار محدوده‌ی اصلی تقسیم می‌شوند. بر این اساس، برای طراحی هر تار یا دسته‌ای از موها می‌باید از خطوط منحنی استفاده کرد.

● **موها:** پس از طراحی سر و چهره، ترسیم موها در آخرین مرحله برای تکمیل و زنده کردن حالت چهره، انجام می‌گیرد. معمولاً برای کسانی که تمرین کافی در زمینه‌ی طراحی سر و چهره ندارند، طراحی موها بسیار پیچیده و مشکل به نظر می‌رسد و دلیل اصلی آن توجه زیاد به جزئیات موهاست. بنابراین، برای به کار بستن شیوه‌ای صحیح در طراحی موها، لازم است با



▲ تصویر ۱۸–۵ – چهار محدوده‌ی اصلی دسته‌های مو

(۵–۱۹).

– توجه زیاد به جزئیات تنها، کار را مشکل می‌سازد. از این رو، موها را کلاً به صورت حجم ببینید و به جای طراحی تارهای مو بهتر است «دسته‌های مو» را طراحی کنید.

– بافت و فرم موها را مورد تجزیه و تحلیل قرار دهید. موها به دو دسته‌ی صاف و مجعد تقسیم می‌شوند. در موهای صاف، لطافت و اُفت موها و در موهای مجعد، چین و شکن‌های ریز و درشت، در تارها یا دسته‌های مو مورد نظر است (تصویر



▲ تصویر ۱۹–۵ – طراحی دسته‌های مو با در نظر داشتن بافت و فرم آن‌ها

– طرز قرارگرفتن یا «جهت» دسته‌های موی سر، پایه و اساس یک «مدل مو» را تشکیل می‌دهد.

– هر تار مو از دو قسمت تشکیل می‌شود. یک قسمت آن «ریشه‌ی» مو می‌باشد که به سر متصل است و دیگری «تنه‌ی» مو که آزادانه به هر جهتی حرکت می‌کند (تصویر ۵-۲۰).



▲ تصویر ۵-۲۰



▲ تصویر ۵-۲۱

– اجرای سایه روشن کمک می کند تا لطافت و جنسیت موها بهتر نمایان شود. هر دسته ی مو، دارای فرورفتگی و برجستگی هایی ست که باعث می شوند تا محدوده های سایه، نیم سایه و روشنایی بر روی آن ایجاد گردد.

– هر قدر از قسمت های داخلی موها به سمت بخش های خارجی و بالایی آن پیش می روید، سایه ها کمرنگ و روشن تر می شوند.



- ۱- چه نکاتی برای طراحی سر سه‌رخ مورد توجه قرار می‌گیرند؟
- ۲- اندازه‌های طولی چهره را توضیح دهید.
- ۳- اندازه‌های عرضی چهره را بیان کنید.
- ۴- شکل خطوط راهنما در طراحی چهره‌ی تمام‌رخ و سه‌رخ چگونه نمایان می‌شود؟
- ۵- خصوصیات هریک از اجزای صورت (چشم، ابرو، بینی، لب و گوش) را توضیح دهید.

آزمون عملی

- ۱- سر و گردن را در وضعیت تمام‌رخ و سه‌رخ طراحی کنید.
- ۲- اجزای صورت را به‌طور جداگانه در حالت‌های مختلف طراحی کنید.
- ۳- چند نمونه چهره در وضعیت تمام‌رخ، در اندازه‌های مختلف طراحی نمایید.
- ۴- چند نمونه چهره در وضعیت سه‌رخ، در اندازه‌های مختلف طراحی کنید.
- ۵- چند نمونه مدل مو به‌شکل ذهنی طراحی کنید.
- ۶- چند نمونه مدل مو با استفاده از مدل زنده یا تصاویر مجلات طراحی نمایید.