

# طراحی فیگور و آناتومی

(دوره مقدماتی)

آموزش مشاهده و طراحی بدن انسان، حرکت، ساختمان بدن و لباس



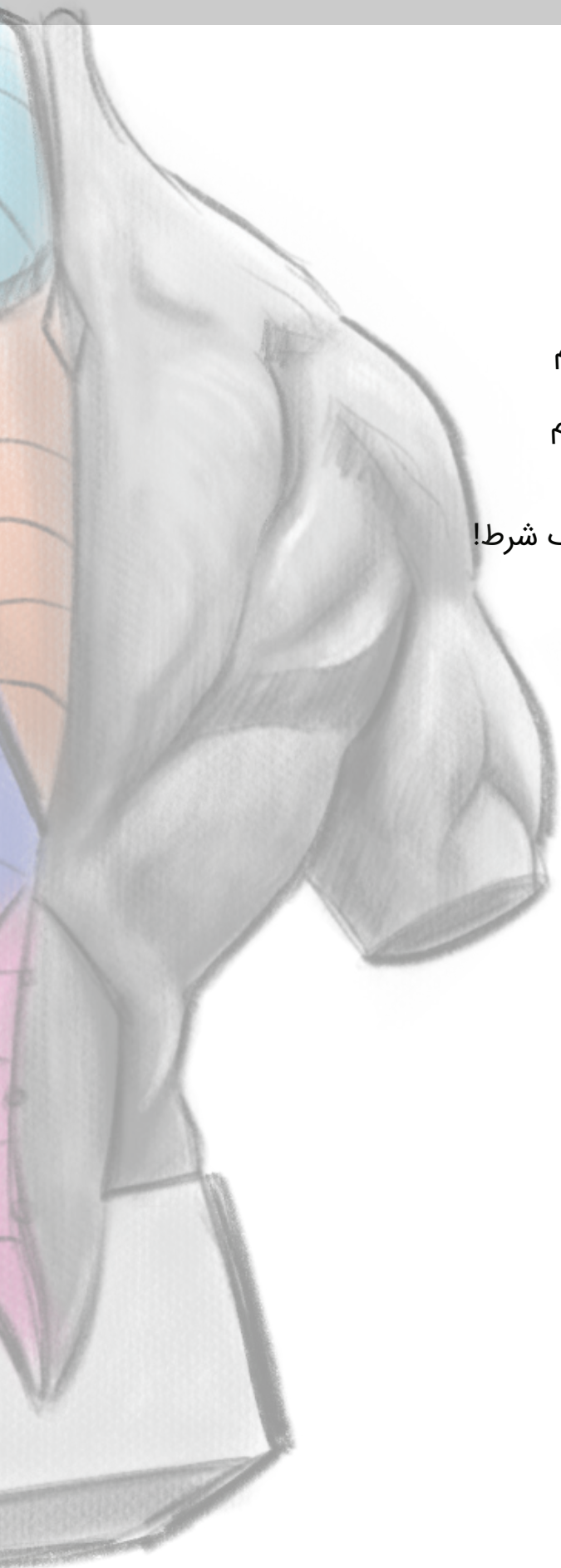
سرفصل‌های دوره



صابر طهانی



# دوره مقدماتی فیگور و آناتومی



- مقدمه:

- چه چیزی قرار است یاد بگیریم؟
- کاربرد و بازار کار طراحی فیگور

- جلسه اول: آماده شویم

- اصطلاحات و تفاوت فیگور، آناتومی و... را بشناسیم
- تاریخ فیگور و هنرمندان تاثیرگذار
- وسایل لازم برای تمرین و طراحی فیگور را تهیه کنیم
- سطح و نقشه راه
- شروع تمرین عملی
- منابع این دوره و دانلود برخی از این کتاب‌ها، با یک شرط!

- جلسه دوم: ساختمان بدن مرد و زن

- اسکلت و ساختار چه کاربردی دارد؟
- نسبت‌های ایده‌آل یا اولیه؟
- اسکلت بدن را ساده‌سازی نکنید
- تمرین‌های عملی

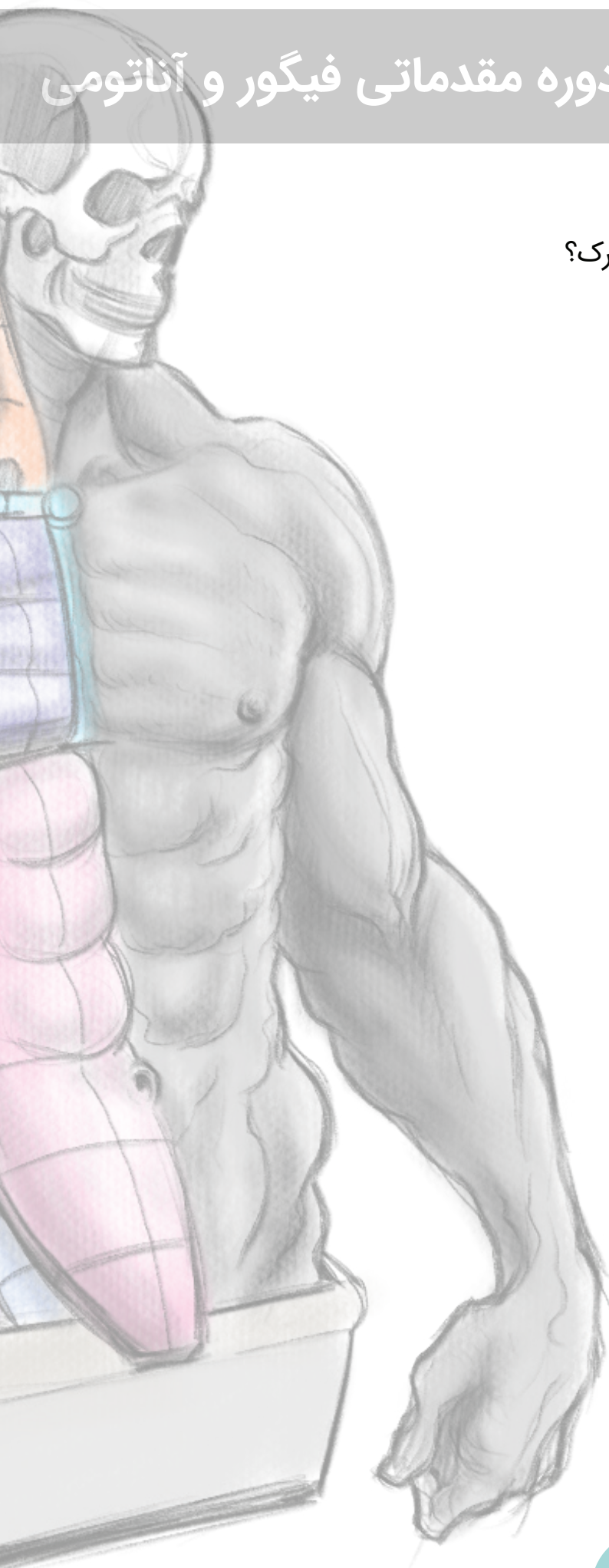
- جلسه سوم: آناتومی سر و گردن

- درک مجسمه و اشتباهات ساده‌سازی
- متدهای ساختمان سر
- ساده‌سازی یا زاویه‌یابی
- انتخاب روش مناسب شما
- تمرین‌های عملی

- جلسه چهارم: درک مرکز بدن

- کالبدشکافی میانه
- بررسی نیرو و حرکت و نمایش آن در مرکز بدن
- تمرین‌های عملی

# دوره مقدماتی فیگور و آناتومی



- جلسه پنجم: تکیه‌گاه بدن و خط تعادل

- از کدام شروع کنیم؟ تکیه‌گاه یا بخش متحرک؟
- ترکیب مواردی که یاد گرفته‌ایم
- تمرین‌های عملی

- جلسه ششم: تکمیل اجزای بدن

- کوچک اما پر از جزئیات
- ماهیچه‌های اولیه بازو و دست
- تمرین‌های عملی

- جلسه هفتم: تقویت دید ماکرو و میکرو

- طراحی ژست پیشرفته و تقویت دید
- شکار لحظه
- طراحی مسیر حرکت
- چطور فیگور را جذاب‌تر کنیم؟
- پیدا کردن دامنه حرکت و نقاط نهایی نیرو
- تمرین‌های عملی

- جلسه هشتم: ترکیب لباس و مدل

- طراحی حرکت پارچه
- نشان دادن نقاط عطف در لباس
- مرور نسبت‌های ایده‌آل مرد و زن
- تمرین‌های عملی

- جلسه نهم: زاویه دید

- پرسپکتیو یا عمق‌نمایی و فیگور
- طراحی Foreshortening
- جابجا کردن زاویه دوربین
- تمرین‌های عملی