



دانشگاه سindh
په

طراحی پایه ۱

(رشته هنر)

حمید رحمتی

بسم الله الرحمن الرحيم

پیشگفتار ناشر

کتاب‌های دانشگاه پیام نور حسب مورد و با توجه به شرایط مختلف یک درس در یک یا چند رشته دانشگاهی، به صورت کتاب درسی، متن آزمایشگاهی، فرادرسی، و کمک درسی چاپ می‌شوند.

کتاب درسی ثمره کوشش‌های علمی صاحب اثر است که براساس نیازهای درسی دانشجویان و سرفصل‌های مصوب تهیه و پس از داوری علمی، طراحی آموزشی، و ویرایش علمی در گروه‌های علمی و آموزشی، به چاپ می‌رسد. پس از چاپ ویرایش اول اثر، با نظرخواهی‌ها و داوری علمی مجدد و با دریافت نظرهای اصلاحی و متناسب با پیشرفت علوم و فناوری، صاحب اثر در کتاب تجدیدنظر می‌کند و ویرایش جدید کتاب با اعمال ویرایش زبانی و صوری جدید چاپ می‌شود.

متن آزمایشگاهی (م) راهنمایی است که دانشجویان با استفاده از آن و کمک استاد، کارهای عملی و آزمایشگاهی را انجام می‌دهند.

کتاب‌های فرادرسی (ف) و **کمک درسی** (ک) به منظور غنی‌تر کردن منابع درسی دانشگاهی تهیه و بر روی لوح فشرده تکثیر می‌شوند و یا در وبگاه دانشگاه قرار می‌گیرند.

مدیریت تولید محتوا و تجهیزات آموزشی

فهرست

مقدمه	یازده
- مشاهده تجسم و بیان	سیزده
فصل اول: آشنایی با ابزارها و روش‌ها	۱
ابزارهای اثرگذار	۲
توضیحی درباره‌ی مدادها	۸
طراحی با ذغال	۱۳
انواع ذغال‌ها	۱۴
درباره‌ی کاغذها	۲۰
اثر ابزارها	۲۳
نحوه به‌کارگیری ابزارها	۲۶
خلاصه‌ی فصل اول	۲۹
فصل دوم: ویژگی‌های بنیادین خط	۳۱
امکانات خط در هم‌آمیزی با سایر عناصر بصری	۳۶
خط و رنگ‌سایه	۳۸
خلاصه‌ی فصل دوم	۵۰
فصل سوم: خط و بیان	۵۵
خط و شیوه‌های اجرا	۶۲
نگاه‌های متفاوت به طراحی	۶۶
خلاصه‌ی فصل سوم	۷۸
فصل چهارم: شیوه‌های اساسی طراحی با خط	۸۱
طراحی با خط خالص	۸۲

۸۶	مفهوم کلاسیک خط خالص (خط کلاسیک)
۸۹	هدف از طراحی خط خالص
۱۰۱	خلاصه‌ی فصل چهارم
۱۰۳	فصل پنجم: خطوط آزاد و نقش آن در بیان بصری
۱۰۵	طراحی حالت
۱۰۶	روش اجرا
۱۱۸	حرکت و حالت
۱۲۳	طراحی حالت و ضرورت تمرین و مداومت
۱۲۶	خلاصه‌ی فصل پنجم
۱۲۷	فصل ششم: نقش خط در بیان حجم
۱۳۱	تلفیق خطوط محیطی و عرضی برای تقویت حجم و ژرف‌نمایی
۱۳۱	توالی سطرها
۱۳۳	خط و اتصال حجم‌ها
۱۳۷	حجم‌نمایی [حرکت از روشنی به تیرگی]
۱۴۱	خلاصه‌ی فصل ششم
۱۴۳	فصل هفتم: مناسبات و اندازه‌گیری
۱۴۷	شکل‌های مثبت و منفی
۱۵۰	نسبت شکل و زمینه در طراحی
۱۵۵	سنگش نسبت‌ها
۱۶۰	سرعت نگاه و احاطه‌ی دید
۱۶۷	تناسب طلایی
۱۶۷	خلاصه‌ی فصل هفتم
۱۶۹	فصل هشتم: ژرف‌نمایی
۱۷۰	فرم و فضا
۱۷۲	ژرف‌نمایی در آثار شرقی
۱۷۵	انواع ژرف‌نمایی
۱۷۸	چهار اصل مهم ژرف‌نمایی
۱۸۵	خلاصه‌ی فصل هشتم
۱۸۷	فصل نهم: خط و فضای سه‌بعدی
۱۹۶	دایره
۱۹۹	استوانه
۲۰۵	کره
۲۰۶	خلاصه‌ی فصل نهم

۲۰۹	فصل دهم: مناظر و مرایا
۲۰۹	پرسپکتیو خطی
۲۱۵	انواع پرسپکتیو
۲۲۲	خلاصه‌ی فصل دهم
۲۲۵	فصل یازدهم: شیوه‌ها و برخوردهای خلاقانه
۲۵۷	خلاصه فصل یازدهم
۲۵۹	فصل دوازدهم: تاریخچه طراحی
۲۶۲	طراحی در مصر و بین‌النهرین
۲۶۳	یونان و روم
۲۷۳	چین و ژاپن
۲۷۴	طراحی در کشورهای اسلامی
۳۱۰	خلاصه‌ی فصل دوازدهم
۳۱۳	- تمرین‌ها
۳۵۹	- پروژه

راهنمای مطالعه دانشجویان گرامی

این کتاب تحت عنوان طراحی پایه یک در رابطه با ویژگی‌های طراحی تألیف شده است. مؤلف سعی کرده است مفاهیم اساسی طراحی را در دوازده فصل جداگانه تحت عناوین آشنایی با ابزارها و روش‌ها، ویژگی‌های بنیادین خط، خط و بیان، شیوه‌های اساسی طراحی با خط، خطوط آزاد و نقش آن در بیان حالت، نقش خط در بیان حجم، مناسبات و اندازه‌گیری، ژرف‌نمایی فضای سه‌بعدی و حجم‌های بنیادین، تحلیل طراحی و تاریخچه‌ی طراحی تنظیم و تألیف کند، دیدگاه مؤلف در این کتاب این است که فراگیر با ارکان طراحی (دیدن، تجسم، بیان) آشنا شود لازمه‌ی دیدن را نگاه ژرف‌نگرانه و کنجکاوی اندیشمندانه می‌پندارد.

نگاه هنرمندانه و رای عادت دنیای کنونی ما عمیق‌تر، سرشارتر و پراز و رمزتر خواهد بود. طراحی را نه تنها به قدرت تأویل و تجسم ذهن بلکه به فرایند تفکر و تحلیل و سازماندهی تصور نموده، به‌طوری‌که ما در طراحی تصویری سازمان یافته و متأثر از ساختار ذهنمان را به نمایش می‌گذاریم.

مؤلف سعی نموده است که نشان دهد چگونه می‌توان تصویر طراحی را به‌عنوان یک کار هنری نظم داد، امکانات، ابزارهای مختلف و رموز فنی‌اش را شناخت و از مجموعه‌ی این عوامل برای رسایی بیان و ارتقای شکل و مضمون یک طرح بهره گرفت. در تمام فصول سعی شده است ابتدا اهداف آموزشی در ابتدای هر فصل و در پایان آن خلاصه فصل، و سؤالات به‌عنوان تمرین خودآزمایی برای دانشجویان تدوین شود.

موفق باشید

طراح آموزشی

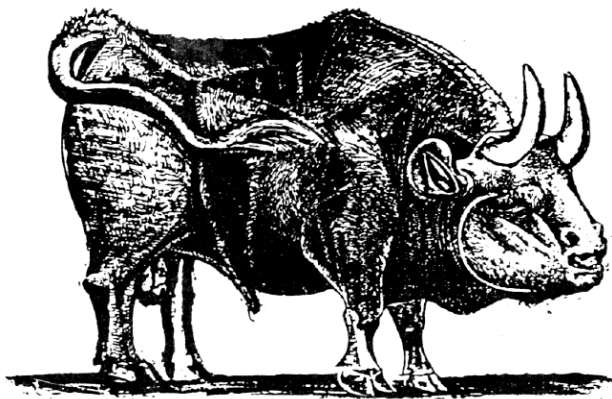
سیدهاشم نعمتی

مقدمه

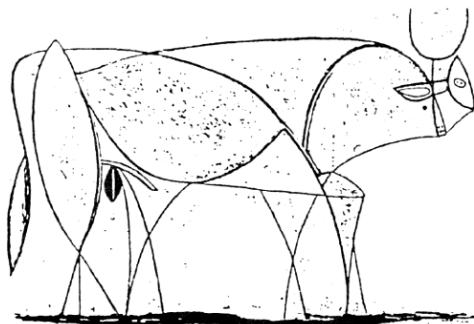
وقتی با ترسیم خطی، حس آنی و لحظه‌ای خود را ثبت می‌کنیم و به گسترش ارتباط درونیمان با موضوعات و پدیده‌های هستی می‌اندیشیم. طراحی امکانی برای پرواز ذهن است؛ راهی برای درک رمز و راز آفرینش، فائق آمدن بر محدودیت‌های زمان، راهیابی اندیشه و تصور به دورترین کرانه‌های خلاقیت و تخیل و دست یافتن به واقعیتی نو. اینک انگیزه طراحی شکل دگرگون شده همان حسی است که در اولین طراحی‌های انسان نخستین نمود می‌یافت: راهی برای نفوذ به قلمرو ناشناخته‌های زمان، یعنی بسط ادراک انسان از لحظه‌ای که در آن است، تداوم حضورش در «آنی از هستی» که می‌گذرد، فراچنگ آوردن بُرشی از زمان که به خاطره‌ها پیوسته است و در نهایت هم‌آمیزی همه‌ی این عوامل برای فرارفتن و برگزشتن از زمان.



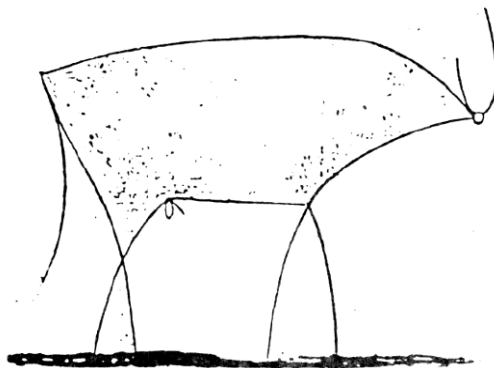
تصویر ۱. گاو وحشی، از تصاویر قدیمی درون غار لاسکو، دوران ماقبل تاریخ



تصویر ۲



تصویر ۳



تصویر ۴. گاو اثر پابلو پیکاسو

مشاهده، تجسم و بیان

طراحی بر سه رکن مهم دیدن، تجسم و بیان استوار است. حس دیدن یکی از مهم‌ترین و قوی‌ترین حواس انسانی است. چشم پیشرفته‌ترین اندام حسی و اولین مجرای درک بصری است. واکنش چشم در مقابل محرک‌های نوری از طریق پیام‌های عصبی به مغز منتقل می‌شوند و در بخش ویژه‌ای از آن معنی می‌شوند. این ارتباط تنگاتنگ - میان چشم و ذهن - موجب می‌شود که اگر ذهن انسان دچار اختلال شود و یا پرورش درستی نداشته باشد «خوب دیدن» حتی برای سالم‌ترین چشم‌ها امکان‌پذیر نیست.

گاهی ما دنیای دور و برمان را خوب نمی‌بینیم و این بدان دلیل است که درباره‌ی آنچه در مقابل دیدگان ما قرار دارد، تأمل نمی‌کنیم. لازمه‌ی «دیدن» نگاه ژرف‌نگرانه، و کنجکاوی اندیشمندانه است. گاه در زندگی روزانه خود نگاهمان را به سرعت از همه چیز برمی‌گیریم و از کنار بسیاری از دیدنی‌ها به سادگی می‌گذریم. چشم‌انداز شهری که در آن زندگی می‌کنیم، سیمای کسانی که از پیرامون ما می‌گذرند، مسیری که هر روزه از آن عبور می‌کنیم و... نگاه ما به بسیاری از این پدیده‌ها، آمیخته با پیش ذهن و پیش داوری است. برخی از ما به نگاه کردن، قضاوت و گزینش سریع خو گرفته‌ایم و محیط خود را از پشت عینک عادت‌هایمان می‌بینیم. اگر دیدار دوست، همسایه، مردم، زندگی و جلوه‌های گوناگونش را یک تجربه ژرف بصری تلقی کنیم و نگریستن ما در راستای کشف معنا باشد، به همان نگاه هنرمندانه‌ای می‌رسیم که اساس طراحی و آفرینش هنری است.

نگاه هنرمندانه در پس غبار عادت دنیای دیگری را می‌بیند که عمیق‌تر و سرشارتر و پر راز و رمزتر است. طراحی نه تنها به بینایی که به قدرت تأویل و تجسم ذهن ما نیز بستگی دارد و مانند فرایند تفکر به تحلیل و تجوید و سازماندهی نیازمند است. یعنی ما در طراحی، تصویری سازمان‌یافته و متأثر از ساختار ذهنمان را به نمایش می‌گذاریم.

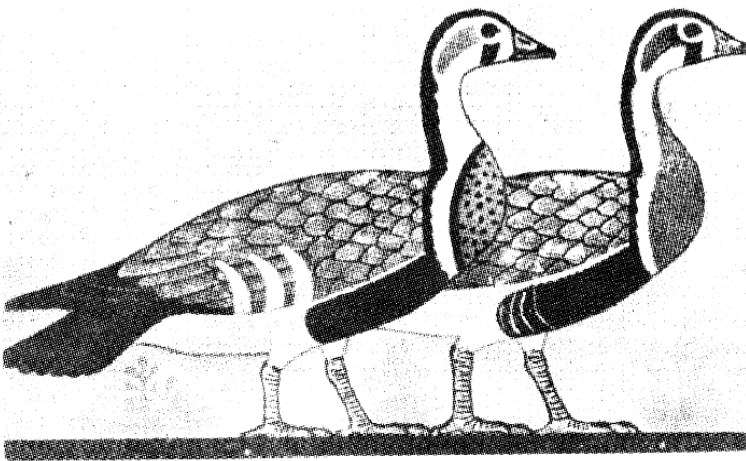
نحوه دیدن و تجسم اشیاء در عین حال که از میزان شناخت و ژرف‌نگری تأثیر می‌گیرد، در شکل‌گیری قوای ادراکی انسان نیز مؤثر است. ذهن هنرمند ویژگی‌های موضوع و نوع بیان تصویری آن را به یکدیگر ربط می‌دهد در نتیجه به هنگام طراحی، هر واقعیتهایی، از سویی با عناصری از تعقل و گرایش‌های ذهنی درمی‌آمیزد، یعنی رنگی از



تصویر ۵. شکوفه‌ها، پروانه‌ها و پرندگان: کار استاد شیخی، نگارگری ایرانی، تبریز ۱۴۸۰م



تصویر ۶. شاخه گل، هانری مایتس کیمون نیکولائید



تصویر ۷. غازها، نقاشی دیواری مصر باستان



تصویر ۹. شاخه گل، لئوناردو داوینچی



تصویر ۸. شاخه گل، چوتا



تصویر ۱۱



تصویر ۱۰

دو تصویر (۱۰-۱۱) اثر منصور، دوره‌ی مغولان هند (قرن ۱۷ م)

فردیت و اندیشه و عاطفه و عمل شخصی طراح را به خود می‌گیرد، و از سوی دیگر به‌عنوان واقعیتی مستقل در هر یک از مراحل تحول و شکل‌گیری‌اش بر رفتار و واکنش‌های بعدی او تأثیر می‌گذارد.

دیدن را نمی‌توان یک عمل فیزیولوژیک ساده تصور کرد؛ و یا بینایی انسان را مثلاً با عمل دوربین عکاسی مقایسه نمود. دیدن - به‌ویژه در طراحی حاصل کنش و واکنش محرک‌های مادی و نیروهای درونی است. هنرمند، از طریق دیدن و مشاهده‌کردن. دنیای پیرامون خود را کشف و تفسیر می‌کند و تصویر شهودی نویافته‌های خود را به‌دست می‌دهد. دریافت‌های چشم در مغز غربال شده، مورد تجزیه و تحلیل قرار می‌گیرند و نیروهای درونی نیروهای بیرونی را متناسب با خود شکل می‌دهند. از این نظر برخورد هنرمندانه با واقعیت‌های بصری همواره با نوعی گزینش و ترکیب همراه است: هنرمند عناصری از واقعیت را برمی‌گزیند و آنها را در نظمی خوشایند ترکیب می‌کند تا حقیقتی را بیان دارد. ذهن از آنچه که در چشم بازتاب می‌یابد عناصری را برمی‌گزیند و عناصری را وامی‌نهد، تا آنچه را که می‌بیند تفسیر کند؛ به بیان دیگر در فرایند دیدن تأثیر آن دسته از عوامل که با همدیگر کلیت معنایی ویژه‌ای را می‌سازند، قوی‌تر است. به‌عنوان مثال اگر صدای شکستن ظرفی توجه ما را جلب کند، نگاه ما ناخودآگاه معطوف به کسی خواهد شد که ظرف را شکسته، جایی که تکه‌های آن ریخته شده است و... ذهن با کنار هم گذاشتن این عوامل مرتبط به هم تفسیری را شکل می‌دهد؛ این همان اتفاقی است که در برخوردهای هنرمندانه به شکل وسیع‌تر و خلاقانه‌تری روی می‌دهد. این فرایند همان سامان دادن به نشانه‌های بصری برای رسیدن به تصویری معنی‌دار است، تصویر طراحی حاصل اندیشیدن و سنجیدن و برگزیدن و کاوش و تحلیل و در عین حال کشف پدیده‌هایی است که کنش‌های درونی و آمال و انگیزه‌های ناخودآگاهی هر فرد را نیز به نمایش می‌گذارد. از این‌رو حاصل کار طراحان، حتی زمانی که در موضوع واحدی کار می‌کنند و یا در مورد موضوع خاصی افکار و عقاید مشترکی دارند، متفاوت خواهد بود. به بیان دیگر تنها هنرمندانی که به واکنش‌ها و دریافت‌های درونی و شخصی‌شان وفادار بمانند و خودشان را تسلیم قراردادهای نسازند، خواهند توانست در مسیر خلاقانه‌ای پیش بروند.

پس آموزش طراحی هرگز ارائه الگو، وضع قرارداد و یا صدور دستورالعمل‌های قطعی نیست؛ بلکه ایجاد امکاناتی برای جستجوی خلاقانه‌ایست که زمینه‌ساز بروز و تبلور استعدادهای ذاتی هر فرد است. طراح نباید ذهن خود را تنها به مطالبی که در این کتاب

ارائه شده محدود کند تا حدامکان از منابع و مأخذ دیگر و نیز از تجربه‌ها و نظرات استادان و طراحان با سابقه نیز کمک بگیرد. تا جایی که می‌توانید طراحی ببینید و درحد توان آنها را نقد و تحلیل کنید. همچنین کارهایتان را برای ارائه نقد و نظر در اختیار دوستان و آشنایان و صاحب‌نظران بگذارید. تعدادی از کارهایتان را نیز، در هر مرحله، برای سنجش میزان پیشرفت، مقایسه دوره‌های مختلف و بازنگری نقادانه کار خودتان در بخش جداگانه‌ای حفظ کنید. تجربه‌های عملی شما همواره بایستی با کشف چیزی در پیرامون و یا در دنیای درونی خودتان همراه باشد.

سعی ما بر این خواهد بود که نشان دهیم چگونه می‌توان تصویر طراحی را به‌عنوان یک کار هنری نظم داد، امکانات، ابزارهای مختلف و رموز فنی‌اش را شناخت، و از مجموعه این عوامل برای رسایی بیان و ارتقاء شکل و مضمون یک طرح بهره گرفت. با این حال شناخت این عوامل، شما را از به‌کارگیری نیروهای خلاق درونی و پرورش ذوق و سلیقه شخصی‌تان بی‌نیاز نمی‌سازد. تحقق این نیروها و کارآیی اطلاعات و اندوخته‌های نظری جملگی به ممارست و تمرین و تداوم کاوش‌های عملی بستگی دارد. تعبیر دیگر استعداد می‌تواند پی‌گیری و پایداری در مسیر طولانی تجربه‌های هوشمندانه باشد. و این دقیقاً به این معنی است که ضمن توجه به آنچه ارائه شده است، به فردیت و انگیزه‌های شخصی خودتان نیز مجال ظهور بدهید. زیرا این آموخته‌ها و اندوخته‌ها در کنار منطق و شور و عاطفه درونی شما مفید و راهگشا خواهد بود و زمینه بروز نیروهای خلاقه شما را فراهم خواهد کرد.

ادراک، تخیل و حتی نحوه‌ی بیان هرکس خاص خود اوست. در اینجا محور موضوع نه چپستی موضوع که ضرورت درک و دریافت عمیق واقعیت و یافتن راهی برای ورود به دنیای پر رمز و راز طراحی است. دنیایی که سرشار از شگفتی‌ها و ناشناخته‌ها است و در آن هر کس را به تناسب فراز معنوی‌اش جایگاهی است. هدف ما از طرح مباحث آموزشی، آشنایی شما با چنین دنیایی است. با این فرض مسلم که هر آنچه در این کتاب و کتاب‌های بعدی طرح می‌شود نقطه عزیمت و پله پرتابی بیش نیست.

در این عرصه جدیدی که فراوری شما قرار می‌گیرد، ما نه جلودار و پیش‌قراول که همراه و دوشادوش شما در جستجوی مسیر و راستایی هستیم که ورود هر یک از شما را به قلمروهای وسیع خلاقیت و تجربه میسر سازد. پس آنچه می‌گوییم خود نه هدف یا مسیر، که سرآغازی بیش نیست.

فصل اول

آشنایی با ابزارها و روش‌ها

هدف کلی

دانشجویان با ابزارها و روش‌های مختلف طراحی آشنا می‌شوند.

هدف‌های آموزشی

انتظار می‌رود دانشجویان با مطالعه این فصل:

- با انواع ابزارهای اثرگذار آشنا و ویژگی‌های این ابزارها را بیان کنند.
 - مواد طراحی به‌ویژه سطح اثرپذیر را شناخته و انواع سطح‌های اثرپذیر را توضیح دهند.
 - انواع ابزارهای خیس را (ابزار اثرگذار) توضیح داده و کارکرد هر یک را بیان کنند.
 - ابزارهای خشک در طراحی را نام برده و ویژگی‌های آنها را از نظر کارایی توضیح دهند.
 - نحوه به‌کارگیری ابزارها در تکنیک طراحی را بیان کنند.
- ساختار هر طرح بر علایم، لکه‌ها و کیفیت‌های بصری خاصی استوار است که از طریق تماس ابزاری اثرگذار و سطحی اثرپذیر پدید می‌آیند. گام نخست در آموزش طراحی آشنایی با این عوامل بنیادین و کیفیت و قابلیت‌های هر یک از آنهاست. از این نظر شناخت ابزارهای طراحی و کارایی‌های خاص هر یک از آنها، برای رسیدن به نتیجه مطلوب در تمرین و تجربه‌های عملی، بسیار ضروری است. مواد و مصالح در

طراحی دوگونه‌اند:

۱. ابزارهای اثرگذار

۲. سطحی که اثر بر روی آن ایجاد می‌شود و یا سطح اثرپذیر

ابزارهای اثرگذار

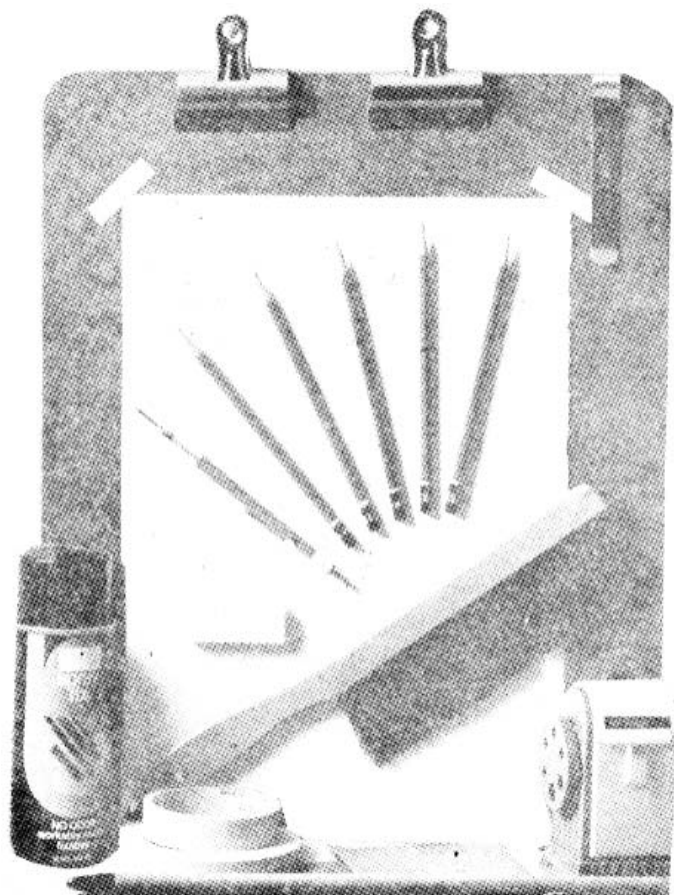
وقتی از ابزارهای اثرگذار سخن می‌گوییم به تمامی وسایلی اشاره داریم که قادرند، لکه یا علامتی بر روی یک سطح ایجاد کنند. این ابزارها بر دو نوعند:

آنهايي که در تماس با سطح پرزدار ساییده می‌شوند و ذراتشان روی سطح اثرپذیر می‌نشینند. این ابزارها به ابزارهای خشک (dry media) معروف‌اند و نیاز به ثابت (فیکسه) کردن دارند.

آنهايي که اثرشان در سطح طراحی نفوذ می‌کند و به دلیل قابلیت رقیق‌شدن رنگ ماده در آنها، به ابزارهای خیس (wet media) معروف‌اند. مداد، پاستل، کتسه، ذغال و ابزارهایی از این دست در گروه نخست جای دارند و وسایلی مانند، ماژیک، آبرنگ و آب‌مرکب در گروه دوم می‌گنجد. در گروه اخیر رنگ ماده رقیق شده (مثلاً مرکب، جوهر رنگی و...) با یک ابزار (قلم مو، خودنویس و...) بر سطح طراحی کشیده می‌شود. ابزار خشک را می‌توان به هر وسیله‌ی متداول و غیرمتداول اطلاق کرد. همچنین در طراحی با رنگ ماده‌های رقیق می‌توان از ابزارهای غیرمعمول (تکه‌ای چوب، لبه‌ی تیز مقوا، کاردک و...) نیز استفاده کرد. تجربه نشان داده است که استفاده آگاهانه از وسایل و ابزارهای غیرمعمول می‌تواند نتایج چشم‌گیری داشته باشد.

سطح‌های اثرپذیر

سطح مورد استفاده برای طراحی، در چگونگی عمل ابزار تأثیر مستقیم دارد. در سده‌های اخیر، انواع کاغذ بیش از هر ماده دیگری به‌عنوان زمینه‌ی طراحی مورد استفاده قرار گرفته است. سطح کاغذ می‌تواند کاملاً صاف، نیمه براق و یا زبر باشد. همچنین کاغذها از نظر میزان دوام، نوع واکنش در مقابل وسیله‌ی طراحی و نیز قابلیت جذب رنگ و مرکب، انواع گوناگونی دارند. کیفیت، بافت، ضخامت و مقاومت کاغذ، بر حاصل کار طراحی تأثیر مستقیم دارد.



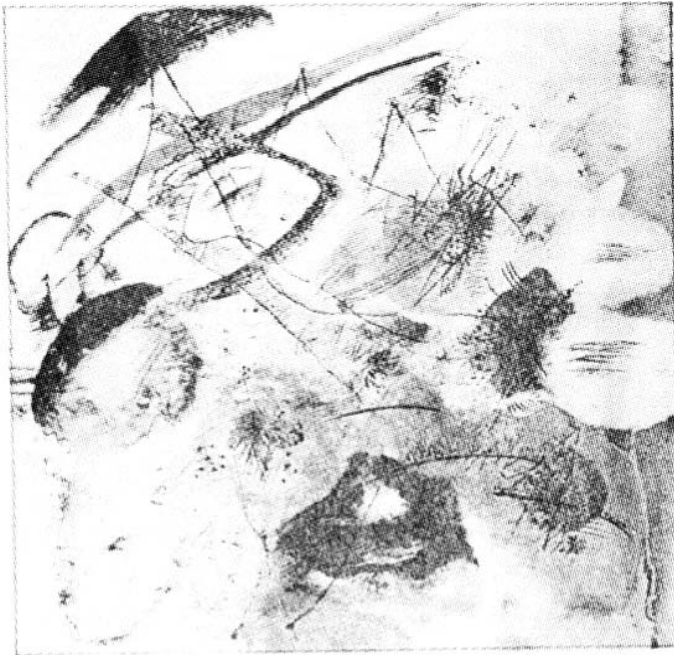
تصویر ۱۲. ابزارهای طراحی

ابزارهای خیس

انواع خودنویس، قلم فرانسه، خودکار، روان‌نویس، ماژیک، آبرنگ، آب‌مربک، قلم راپید، رنگ‌های محلول در آب یا روغن و هر وسیله‌ای که بتوان با آن رنگ ماده محلول در یک حلال را روی یک سطح اثرپذیر منتقل کرد و برای طراحی و ایجاد خطوط مورد استفاده قرار داد. در زمره ابزارهای خیس قرار می‌گیرند. در اینجا نیز انتخاب نوع کاغذ، کیفیت سطح زیرین و طرز به‌کارگیری ابزارها در کیفیت اثرگذاری هر وسیله مؤثر است. علاوه بر این می‌توان امکانات خراش، چاپ، نش‌ت و کیفیت‌هایی مانند غلظت، جسمیت، سیالی، شفافیت و سایر خواص رنگ ماده‌ها را برای غنی‌تر ساختن

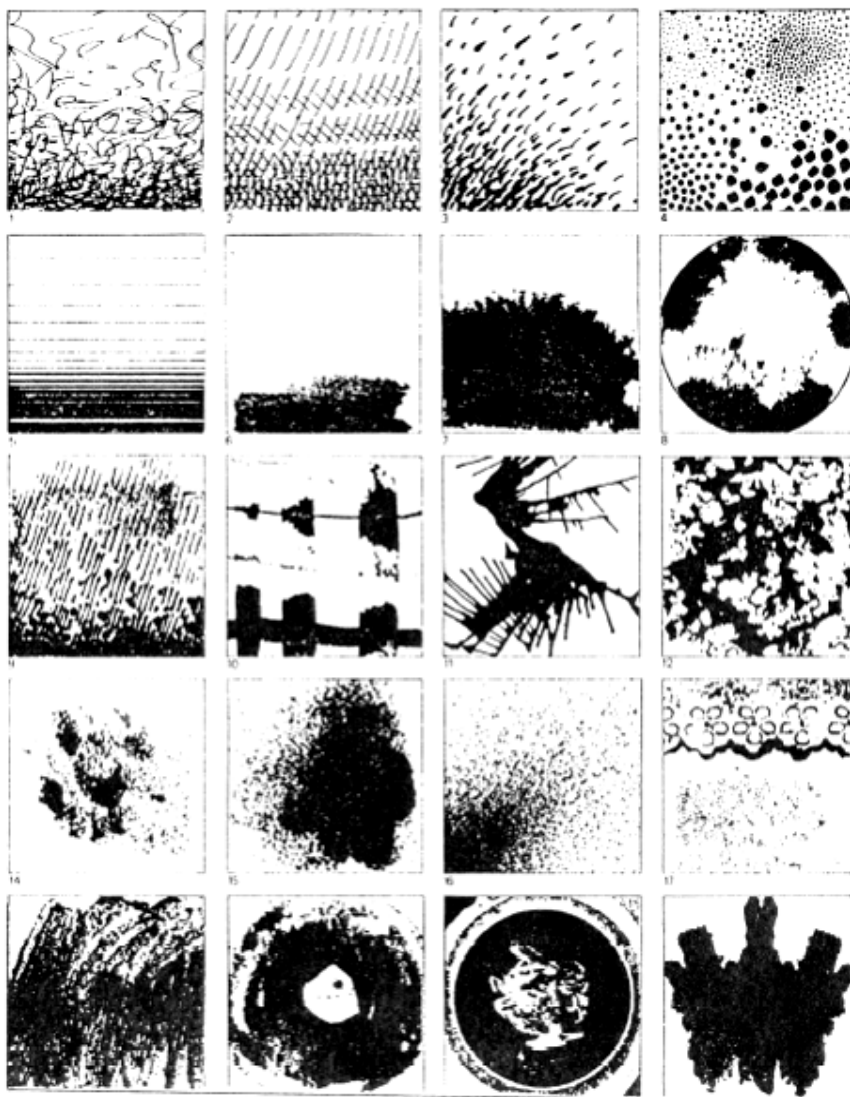
طرح و گسترش تأثیرگذاری بصری آن مورد استفاده قرار داد. گاه می‌توان ابزارهای خشک و خیس را به موازات هم و به صورت همزمان به کار گرفت. همچنین می‌توان اثر رنگ ماده‌هایی مانند مرکب یا انواع رنگ‌ها را با وسایل دیگری (مانند یک تکه چوب، مسواک و...) امتحان کرد همه این تجربه‌ها می‌تواند در شناخت کیفیت و امکانات این گونه ابزارها مؤثر باشد.

بدیهی است که در این مرحله تنها درحد آشنایی اولیه با این گونه ابزارها سر و کار خواهیم داشت و مباحث اختصاصی‌تر درباره‌ی هر کدام از این ابزارها در ادامه کار و در کتاب‌های بعدی مطرح خواهد شد. در این کتاب بیشتر تمرین‌ها را با ابزارهای خشک انجام خواهیم داد. اما آشنایی کلی شما با کیفیت ابزارهای خیس نیز از این جهت اهمیت دارد که شما را به درک جدیدتری از بیان و ماهیت طراحی سوق می‌دهد. شما بایستی روی قلم‌زنی و کیفیت به‌کارگیری اثر ابزارها در کار طراحان مختلف دقت کنید و ببینید این عوامل تا چه حد روی کیفیت و بیان طراحی تأثیر می‌گذارد.



تصویر ۱۳. واسیلی کاندینسکی^۱ - خطوط سیاه - ۱۹۱۳

استفاده از امکانات و خصلت‌های اثرگذار ابزارها نقش مهمی در بیان تجسمی یک تصویر و میدان دادن به عملکرد نیروهای بصری دارد. عنصر بیانگر در این طراحی گوناگونی این کیفیت‌هاست.



تصویر ۱۴. امکاناتی مانند تجمع و تراکم خطوط و لکه‌ها، نظم و بی‌نظمی در آنها همچنین شره کردن، در هم دویدن رنگ، چاپ، پاشیدن، خراشیدن و رفتارهایی از این دست، نقش مهمی در غنای بصری طراحی دارد.