



**بخش دوم**

**دروس جلسات**

نمونه جدول بودجه‌بندی: نشانه و پیکتوگرام (نشانه‌های راهنمای تصویری)

جلسه	واحد یادگیری	فصل	رئوس محتوا	زمان	
				نظری	عملی
جلسه ۱	نشانه و پیکتوگرام (نشانه‌های راهنمای تصویری)	۱	توضیح درباره مفهوم نشانه و پیکتوگرام با نمایش مجموعه تصاویر، دسته‌بندی انواع پیکتوگرام‌ها و راهنمایی هنرجویان برای جست‌وجوی نشانه‌ها و پیکتوگرام‌ها در مکتوبات و فضاهای مجازی و واقعی	۴	۴
جلسه ۲	نشانه و پیکتوگرام (نشانه‌های راهنمای تصویری)	۱	بررسی آثار ارائه شده توسط هنرجویان و آنالیز و تجزیه و تحلیل نشانه‌ها و نمایش آثار گردآوری شده و منتخب هنرجویان بر روی تابلوی کارگاه و گفت‌وگو درباره عناصر بصری و پیام هر یک از آنها و مخاطبین و کاربرد نشانه‌ها	۴	۴
جلسه ۳	نشانه و پیکتوگرام (نشانه‌های راهنمای تصویری)	۱	هنرآموزان موضوعات مختلفی را انتخاب کنند و هنرجویان متناسب با موضوع، مخاطب، قالب و محتوا اتودهای اولیه و دستی تهیه کنند. سپس هنرآموزان بهترین آثار را انتخاب کنند و هنرجویان اتودهای نهایی را اسکن کرده و در برنامه وکتور اجرا کنند.	-	۸
جلسه ۴	نشانه و پیکتوگرام (نشانه‌های راهنمای تصویری)	۱	بررسی نمونه‌های اجرا شده هنرجویان از جلسه قبل و هدایت آنها در جهت اصلاح اتودهای اولیه (هم به صورت دستی و هم در نرم‌افزار)	-	۸
جلسه ۵	نشانه و پیکتوگرام (نشانه‌های راهنمای تصویری)	۱	هنرآموزان شیوه‌های مختلف نمایش و خروجی گرفتن آثار نهایی را برای هنرجویان توضیح دهند و به اهمیت آن در جلب نظر مشتری اشاره کنند. همچنین در مورد انواع سطوح مختلف (مقوا، فلز، پلکسی گلاس و...) که می‌توانند اثر نهایی را روی آن ارائه دهند توضیح دهند و ارائه تکالیف مرتبط در کلاس.	-	۸
جلسه ۶	نشانه و پیکتوگرام (نشانه‌های راهنمای تصویری)	۱	هنرآموزان با ارائه تصاویر مختلف پیکتوگرام‌ها در فضاهای واقعی درباره انواع زمینه‌ها برای ارائه ماکت‌ها توضیح کامل دهند و می‌توانند نمونه‌هایی از سطوح فلزی، پلکسی گلاس و... را به کارگاه بیاورند و از هنرجویان بخواهند اتودهای اجرا شده خود را روی سطوح مختلف ارائه دهند. هنرآموزان همچنین در فایل‌ها و اتودهای اولیه بعضی اشکال‌ها را اصلاح کنند (برای آشنایی و آموزش به هنرجویان) و در نهایت از فایل اجرا شده خروجی بگیرند.	-	۸
جلسه ۷	نشانه و پیکتوگرام (نشانه‌های راهنمای تصویری)	۱	ارزشیابی و ژورمان	-	۸
—					
—					
—					

## فصل اول: نشانه و پیکتوگرام

واحد یادگیری

### نشانه و پیکتوگرام (نشانه‌های راهنمای تصویری)

#### ۱- مقدمه

«طراحی نشانه» یکی از پرکاربردترین آثار گرافیکی محسوب می‌شود، بنابراین هنرجویان برای رسیدن به درکی بهتر و شناخت عناصر بصری یک «نشانه» و «پیکتوگرام» باید با راهنمایی هنرآموزان بتوانند در انجام فعالیت‌های کارگاهی و کار گروهی شرکت کرده و بتوانند دربارهٔ پیام یک «نشانه» و کاربرد آن جست‌وجو و پژوهش کنند.

#### ۲- مواد و تجهیزات

- ۱ مداد، کاغذ
- ۲ رایانه
- ۳ پویشگر، چاپگر
- ۴ نرم‌افزارهای گرافیکی (Vector) خطی

#### ۳- دانش افزایی

نشانه‌ها تصاویری هستند که به چیزی غیر از خود اشاره می‌کنند. بر حسب مفهوم و تعریف کلی، در ارتباط تصویری نیز نشانه‌ها تصاویری هستند که به چیزی غیر از خود اشاره می‌کنند. نشانه در ارتباط تصویری معمولاً تصویری بسیار ساده شده، خلاصه و موجز است. ولی با این حال هر تصویری ممکن است کاربرد نشانه را پیدا کند.

#### نام‌های دیگر «نشانه» در ارتباط تصویری

نام نوشته - نشانه نوشته - علامت تجاری - آرم - سمبول - لوگوتایپ - مونوگرام - ساین - آیکون - برند - لوگو

#### سه صورت نشانه برای انتقال معنا

شباهت یا بازنمایی، ارجاع یا اشاره، نماد

## دو سطح و امکان دریافت معنا در نشانه

**تصریح - تلویح:** دریافت معنا به دو سطوح مختلفی قابل بیان یا تفسیر است. کلی‌ترین شکل قابل توجه برای بیان معنا دو صورت است: «تصریح» و «تلویح» یا «اشاره» «ایما» و یا «مستقیم» و «غیر مستقیم» - Denotation و connotation. معنا در ساده‌ترین صورت خود با شکل نشانه رابطه به اصطلاح تحت‌اللفظی یا صریح دارد. مثلاً اگر کلمه «گل‌سرخ» را به عنوان یک نشانه زبان شناسانه در نظر بگیریم، معنایی که لغت‌نامه‌ها برای آن می‌نویسند، برای فهمیدنش کافی است. معنا در این سطح نشانه تصریح شده است.

ولی در یک نشانه به شکل «گل‌سرخ» معنای مورد نظر گل‌سرخ نیست! بلکه معنای ضمنی و دیگری مورد نظر است، و آن سطح تلویحی معنا در نشانه است. به‌کارگیری معنای تلویحی در نشانه میدان گسترده‌ای برای نمایش خلاقیت در طراحی گرافیک است.

**تصریح:** گل رز، از تیره گل سرخیان «رُزاسه»  
**تلویح:** نشانه «لوازم آرایشی ...» - در عطرسازی مصرف زیاد دارد، مورد علاقه بسیار، نشانه محبت ...

## ویژگی‌های یک نشانه موفق چیست؟

برخی از این ویژگی‌ها عبارت‌اند از:

- ۱ وضوح، سادگی، خلاصگی
- ۲ ارتباط با موضوع
- ۳ فراموش نشدنی به یادماندنی به خاطر سپردنی در حافظه بماند.
- ۴ کهنه‌نشدگی
- ۵ دیرپا
- ۶ ماندگاری
- ۷ پایداری نسبی
- ۸ قابلیت دوام
- ۹ آشنا با مخاطب فرهنگ جهانی
- ۱۰ دارای فرهنگ محلی
- ۱۱ آشنا با فرهنگ بومی
- ۱۲ در خصوصیت غیر گرافیک در به یادماندنی شدن نشانه
- ۱۳ همراه با نام است.

از نظر طراحان گرافیک توان و نیروی اصلی یک نشانه طراحی هنرمندانه و خلاق آنهاست ولی بودن یک نام همراه با نشانه بخش تفکیک‌ناپذیر آن است و وجود

همین نام در شناسایی و به خاطر سپردن نشانه نقش بسیار مهمی دارد تا جایی که بسیاری از شرکت‌ها و طراحان در کار خود کافی دانسته‌اند که فقط نام را به عنوان نشانه طراحی کنند.

#### ۱۴ «نشانه» منتشر می‌شود

نشانه از ابتدای به وجود آمدنش در سطحی بسیار وسیع منتشر می‌شود. شاید بالاترین تیراژ انتشار در آثار گرافیک را نشانه به خود اختصاص داده است. وسعت انتشار نشانه در به یادماندنی کردن آن نزد مخاطبین اهمیتی در حد کیفیت طراحی آن دارد. (مرکزیت نشانه در طراحی هویت جامع بصری یا برند).

### دو ملاحظه خارج از طراحی درباره نشانه

**سن و عمر نشانه:** سن یا قدمت نشانه، آن را برای مخاطب یا مصرف‌کننده آشناتر اطمینان بخش‌تر می‌سازد و بر تعداد طرفدارانش افزوده می‌شود. طراحان با برخورد به‌اینگونه نشانه‌ها با احتیاط رفتار می‌کنند، و برای به روز نشان دادن موسسه صاحب آن راه‌حل باز - طراحی را در نظر می‌گیرند. درباره باز طراحی «Re - Design» در کارگاه بسیار باید با احتیاط رفتار کرد، نشان دادن نشانه‌هایی از یک طراح گرافیک که خود اقدام به باز طراحی اثر قبلی خود کرده، به نمایش گذاشته شود. چنانچه طرح جدید از طراح دیگری باشد، رعایت حقوق طراح اول و ویژگی‌های طرح او نیز باید توضیح داده شود.

### کیفیت محصول، خدمات و رضایت مصرف‌کننده

نشانه هر قدر هم بدیع و زیبا طراحی شده باشد، از کیفیت محصول یا خدمات عرضه شده فراتر نمی‌رود. موفقیت نشانه به خوب یا مناسب بودن خود محصول وابسته، نشانه معجزه نمی‌کند و کاستی‌های محصول را جبران نمی‌کند، ...!

## ۴- شیوه تدریس

از هنرجویان خواسته شود تا «چند نشانه» خوب و موفق را با توجه به ویژگی‌های یک نشانه موفق جمع‌آوری کنند و در کنار هر یک ویژگی‌های مهم آنها را بنویسند. سپس کارهای جمع‌آوری شده و دلایل انتخاب آنها را، در یک پوشه جمع‌آوری کنند. از میان کارهای انتخاب شده یک اثر انتخاب و با راهنمایی هنرآموز محترم عناصر بصری آن آنالیز شود و نتایج در کارگاه به نمایش گذاشته شود. از هنرجویان خواسته شود که در محیط‌های مختلفی که رفت‌وآمد دارند، مدرسه، هنرستان، مسجد، کتابخانه، پایانه‌های مسافرتی، مترو، اتوبوس، سالن پذیرایی،

نمایشگاه، موزه و... نمونه‌هایی از پیکتوگرام‌ها را تهیه کنند، (می‌توانند از سایین‌ها و پیکتوگرام‌ها عکاسی کنند و سپس فایل عکس را در کارگاه به نمایش بگذارند.) دربارهٔ پیکتوگرام‌هایی که از نظر آنان اشکالی در طراحی و یا مطابقت با موضوع دارند توضیح داده و طرح‌های پیشنهادی خود را به صورت اجرای دستی و یا در نرم‌افزار، در کارگاه ارائه کنند و با هدایت هنرآموز خود طرح نهایی را اجرا نموده و در کارپوشه خود قرار دهند بدیهی است راهنمایی هنرآموزان برای انجام فعالیت‌های مشابه له تناسب هنرجویان، زمان کارگاه، محیط‌های در دسترس و... می‌تواند متنوع بوده و از روش‌های خلاق در یاددهی استفاده شود. نمایش تصویری نمونه‌های متنوع نشانه و پیکتوگرام، حضور در محیط‌هایی که پیکتوگرام‌های زیادی دارند و سایر شیوه‌های تدریس می‌تواند مؤثر باشد.

## ۵- نکات ایمنی و بهداشت

محافظت از فایل‌های طراحی و رایانه، رعایت موارد ایمنی در محیط آتلیه به لحاظ تجهیزات مناسب برای کار در ساعات طولانی (مانند تهیه تجهیزات استاندارد، صندلی، مانیتور و...)

## ۶- شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

مشاهدهٔ فرایند طراحی یک نشانه، مشاهده و ارزشیابی کارپوشه هنرجویان، ارزشیابی از میزان مشارکت هنرجویان در کارهای گروهی.

## ارزشیابی شایستگی نشانه و پیکتوگرام (نشانه‌های راهنمای تصویری)

<p><b>شرح کار:</b> طراحی نشانه بر اساس موضوع و با توجه به پیام نشانه و درخواست مشتری و نیز شناخت نشانه‌های راهنمای تصویری (پیکتوگرام) و اتود زدن برای طراحی پیکتوگرام و اجرای آن به صورت دستی یا در نرم‌افزار</p>			
<p><b>استاندارد عملکرد:</b> طراحی نشانه‌های ساده بر اساس موضوع سفارش و نشانه‌های تصویری جهت هدایت افراد در مکان‌های عمومی</p>			
<p><b>شاخص‌ها:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>۱ شناخت سواد بصری</li> <li>۲ فرم، رنگ و محتوا</li> <li>۳ آشنایی با اصلاحات گرافیک تخصصی</li> <li>۴ شناخت نرم‌افزارهای گرافیکی</li> <li>۵ مهارت در طراحی دستی و اجرای طرح در نرم‌افزار</li> <li>۶ ارائه آن به صورت پرینت یا ماکت</li> </ol>			
<p><b>شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:</b> زمان: ۱۲۰ دقیقه مکان: سایت گرافیک ابزار و تجهیزات: مداد، کاغذ، رایانه، پویشگر، چاپگر، نرم‌افزارهای گرافیکی (vector) خطی</p>			
<p><b>معیار شایستگی:</b></p>			
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	آماده‌سازی مقدمات پروژه	۱	
۲	طراحی کردن نمونه‌های اولیه	۲	
۳	ارائه طرح به مشتری	۲	
۴			
۵			
<p>شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>۱- دقت و تمرکز در اجرای کار</li> <li>۲- شایستگی تفکر و یادگیری مادام‌العمر</li> <li>۳- اخلاق حرفه‌ای</li> </ol>		۲	
<p>میانگین نمرات</p>			*

\* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.



نمونه جدول بودجه‌بندی: طراحی نشانه نوشتاری

زمان		رئوس محتوا	فصل	واحد یادگیری	جلسه
عملی	نظری				
۴	۴	دانش پایه درباره طراحی حروف، خط، فونت و رنگ و... تایپوگرافی و جست‌وجوی نمونه‌های طراحی شده و جمع‌آوری نمونه‌های برتر از نشانه‌های نوشتاری و تجزیه و تحلیل آن	۲	طراحی نشانه نوشتاری	جلسه ۱
۸	-	طراحی اتودهای اولیه بر اساس سواد بصری، خوشنویسی و شناخت قلم‌های تایپی	۲	طراحی نشانه نوشتاری	جلسه ۲
۸	-	اتودهای دستی از طرح‌های پیشنهادی و انتقال آن به رایانه برای ویرایش و اصلاح	۲	طراحی نشانه نوشتاری	جلسه ۳
۸	-	نمایش طرح به صورت چاپی و دیجیتالی، انتخاب فرم و رنگ	۲	طراحی نشانه نوشتاری	جلسه ۴
۸	-	ارائه طرح‌های انتخابی به صورت فایل به مشتری و گرفتن بازخورد آن، دانش ویژگی‌های نشانه‌های مؤثر و موفق در عرصه ارتباط تصویری در جامعه و سطح جهانی	۲	طراحی نشانه نوشتاری	جلسه ۵
۸	-	بررسی طرح نهایی پس از اصلاحات و اجرا به صورت دستی و نرم‌افزاری	۲	طراحی نشانه نوشتاری	جلسه ۶
۸	-	ارزشیابی و ژورمان	۲	طراحی نشانه نوشتاری	جلسه ۷
					—
					—
					—
					—
					—
					—
					—
					—
					—
					—

## فصل دوم: نشانه نوشتاری

### واحد یادگیری

### طراحی نشانه نوشتاری

#### ۱- مقدمه

حضور گسترده نشانه‌های نوشتاری که موجودیت یک نهاد، مؤسسه و یا محصول و خدمات را اعلام می‌کنند، یکی از فعالیت‌های مهم در طراحی نشانه است. «نشانه نوشته»، همان ویژگی‌های نشانه‌های تصویری را از جهت جلوه بصری و انتقال پیام دارد با این تفاوت که با استفاده از حروف و نوشتار انجام می‌گیرد.

#### ۲- مواد و تجهیزات

- ۱ مداد، کاغذ
- ۲ رایانه
- ۳ پویشگر، چاپگر
- ۴ نرم‌افزارهای گرافیکی (Vector) خطی

#### ۳- دانش افزایی

نوشتار، انسان را از وظیفه دشوار به خاطر دشوار سپردن رها می‌سازد و اطلاعات را ماندگار می‌سازد. خصوصیات دیگر، بیان متمرکز، صریح و ارائه فشرده اطلاعات گفتاری در نوشتار است.

آنچه تاکنون گفته شد ویژگی «کاربردی» نوشتار را در بر می‌گیرد اما نوشتار علاوه بر خوانده شدن، دیده نیز می‌شود و می‌تواند در حکم یک عنصر بصری ظاهر شود. این جنبه بصری و دیداری، راهگشای بروز ویژگی دیگری در نوشتار به نام «زیباشناسی» است که بارزترین شکل آن به نام خوشنویسی در تمدن‌های گوناگون پدیدار گردیده است. جنبه بصری نوشتار، علاوه بر ساختار زیباشناسانه‌ای که به خود می‌گیرد می‌تواند عاملی برای گسترش مرزهای درک نوشتار باشد که در حوزه حروف‌نگاری پدید می‌آید.

مجموع این ویژگی‌ها، نوشتار را به عنصری مهم در عرصهٔ گرافیک بدل کرده است که می‌تواند علاوه بر وظیفهٔ اصلی خود یعنی خوانده شدن، نقش تصویر را نیز به عهده بگیرد و در قالب عنصری جامع در گرافیک مطرح شود.

در کنار امکانات ویژه‌ای که نوشتار از آن برخوردار است، باید توجه داشت، اساساً مرزهای درک نوشتار بسیار محدودتر از تصویر است و به منطقهٔ جغرافیایی خاصی که به آن زبان گفت‌وگو می‌کنند محدود می‌شود.

از طرف دیگر تنها افراد با سواد می‌توانند متن‌های نوشتاری را بخوانند و این مشخصات می‌تواند محدودیت‌هایی در بیان بدون مرز گرافیک ایجاد کند.

همان‌گونه که در کتاب تصویرسازی و تایپوگرافی در بخش تایپوگرافی دربارهٔ نوشتار و اهمیت آن در طراحی آثار گرافیک به تفصیل بیان شده است، بسیاری از شگردها و راهکارهایی که برای حساسیت بخشیدن به نوشتار در آن فصل آمده است برای طراحی «نشانه نوشتار» نیز مؤثر است. زیرا با ایجاد تغییرات در ساختمان یا ترکیب و یا فرم یک نوشتار که هدف از آن طراحی «لوگو تایپ» است، می‌توان به اشکال متمایز و متفاوتی دست یافت. از آنجا که شکل و فرم نوشتار، باید تناسب کامل با کاربرد آن داشته باشد بنابراین آن دسته از حساسیت بخشی‌هایی که در جهت کاربرد «لوگو تایپ» می‌تواند مفید باشد، در این مبحث گفته شده است. روش‌هایی مانند: برش خوردن حروف تغییر در ضخامت حروف، قرار گرفتن یک لوگو تایپ در سطوح مشخص؛ طراحی لوگو تایپ بر اساس تغییر در زاویه و کرسی حروف آن و مواردی از این قبیل.

## ۴- شیوه تدریس

برای اینکه هنرجویان بتوانند نشانه نوشته طراحی کنند، ابتدا باید بتوانند روابط حاکم بر حروف و کلمات در یک نشانه نوشته را تشخیص دهند. برای این کار چند نمونه نشانه نوشته را انتخاب کنید، سپس چند نمونه از آنها را در اختیار هنرجویان قرار دهید. در مرحلهٔ بعد، هنرجویان نشانه نوشته‌ها را پرینت کنند. از آنها بخواهید تا خط کرسی حروف را با مداد و خط کش روی نشانهٔ پرینت شده بکشند. ممکن است حروف در بعضی از نشانه‌ها از روی خط کرسی اصلی جابه‌جا باشد که در اینجا دلیل آن را برای آنها توضیح دهید. سپس از هنرجویان بخواهید با خط کش و مداد گرید به کار رفته در نشانه نوشته را ترسیم کنند و حتی ضخامت حروف را هم در کشیدن گریدها در نظر بگیرند. دربارهٔ اهمیت گریدبندی در طراحی نشانه نوشته برای آنها توضیح دهید. سپس دربارهٔ نمونه‌های مختلف موجود و تفاوت بین حروف و گریدبندی، همچنین ضخامت حروف و فضای مثبت و منفی به کار رفته در طراحی نشانه توضیح دهید. از هنرجویان بخواهید فضای منفی بین حروف را با

هاشور مشخص کنند و نمونه‌های مختلف را با یکدیگر مقایسه کنید. با توجه به مطالب گفته شده در بخش «خوشنویسی کتاب پایه دهم» قابلیت‌های مختلف انواع قلم‌های خوشنویسی را در طراحی نشانه نوشته توضیح دهید. از هنرجویان بخواهید برای یک موضوع خاص (با نظارت هنرآموز) بر اساس اقلام خوشنویسی، یک نشانه نوشته طراحی کنند. ممکن است بسیاری از هنرجویان قلم مناسب را جهت طراحی نشانه نوشته انتخاب نکنند (با توجه به موضوع و کاربرد نشانه نوشته) در این مرحله ممکن است که دوباره مطالبی را برای آنها یادآوری کنید. (از جمله اینکه هر نشانه نوشتاری باید در کوتاه‌ترین زمان و به طور خلاصه پیام اصلی خود را به طور صریح بیان کند و همچنین نوع فونت بر اساس کاربرد آن و موضوع اثر باید انتخاب شود.)

در مرحله آخر درباره رنگ‌ها و کارکرد و اثر روانی هر یک، توضیحاتی ارائه کنید و تأکید شود که رنگ در بیان مفهوم نشانه نوشته می‌تواند کمک‌کننده و هدایت‌گر باشد. به کارگیری رنگ در هر اثر گرافیکی تابع مفهوم آن اثر است. مثلاً برای نشانه نوشته یک مرکز پژوهش گیاهان آپارتمانی، بهترین گزینه استفاده از رنگ‌های سبز است. (حتی رنگ سبز هم انواع مختلفی دارد مثل سبز - زرد، سبز، سبز - آبی و ... که در اینجا انتخاب سبز - زرد و یا سبز - آبی به دلیل گرایش به پرمردگی ممکن است انتخاب مناسبی نباشد.)

در پایان استفاده از نمونه‌های مختلف و بحث و گفت‌وگوی کارگاهی پس از انجام تمرینات و نظرخواهی از هنرجویان در جهت اصلاح اشتباهات یا تقویت اطلاعات صحیح آنها بسیار کمک‌کننده است.

## ۵- نکات ایمنی و بهداشت

مراقبت از فایل‌های طراحی و رایانه - رعایت موارد ایمنی در محیط آتلیه به لحاظ تجهیزات متناسب برای کار در ساعات طولانی (مانند تهیه تجهیزات استاندارد، صندلی، صفحه نمایش....)

## ۶- شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

ژوژمان کلاسی و ارائه کارپوشه و ارزشیابی مستمر از مراحل کار هنرجویان توسط هنرآموز

## ارزشیابی شایستگی طراحی نشانه نوشتاری

<p><b>شرح کار:</b> طراحی نشانه نوشته با توجه به موضوع و درخواست مشتری و بر اساس نوع کاربرد آن با رعایت اصول فنی و جلوه بصری آن به صورت پیش طرح‌های دستی (اتود) و اجرای آن در نرم‌افزار متناسب</p>																																			
<p><b>استاندارد عملکرد:</b> طراحی و اجرای نشانه نوشته بر اساس سفارش مشتری با در نظر گرفتن اصول تایپوگرافی و طراحی فونت با استفاده از انواع ابزارهای موجود (قلم‌مو، قلم رویال قلم نوری و غیره و...) و اجرای طرح در نرم‌افزار برای تحویل به مشتری <b>شاخص‌ها:</b>  <ol style="list-style-type: none"> <li>۱ اجرای صحیح و درست در نرم‌افزار</li> <li>۲ انتخاب مناسب خط رسم یا فونت و کاربرد درست آن</li> <li>۲ ترکیب‌بندی حروف</li> </ol> </p>																																			
<p><b>شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:</b>  <b>زمان:</b> ۹۰ دقیقه  <b>مکان:</b> آتلیه گرافیک  <b>ابزار و تجهیزات:</b>                      میز کار، صندلی، نور مناسب، رایانه با نرم‌افزارهای مرتبط (NI-HP)، نوشت‌افزار، در اختیار قرار دادن اصول هویت سازمانی، چاپگر و پویش‌گر، ماژیک، قلم، قلم خوشنویسی کاغذ                 </p>																																			
<p><b>معیار شایستگی:</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ردیف</th> <th>مرحله کار</th> <th>حداقل نمره قبولی از ۳</th> <th>نمره هنرجو</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>۱</td> <td>بررسی و آنالیز موضوع</td> <td>۲</td> <td></td> </tr> <tr> <td>۲</td> <td>طراحی کردن اتوهای اولیه</td> <td>۲</td> <td></td> </tr> <tr> <td>۳</td> <td>ارائه طرح‌ها و اصلاحات نهایی</td> <td>۲</td> <td></td> </tr> <tr> <td>۴</td> <td>پذیرش سفارش</td> <td>۱</td> <td></td> </tr> <tr> <td>۵</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <b>شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش:</b>                      ۱- به کارگیری فناوری‌های جدید                      ۲- دقت و تمرکز در اجرای کار                      ۳- شایستگی تفکر و یادگیری مادام‌العمر                      ۴- اخلاق حرفه‌ای                 </td> <td>۲</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <b>میانگین نمرات</b> </td> <td></td> <td>*</td> </tr> </tbody> </table>				ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو	۱	بررسی و آنالیز موضوع	۲		۲	طراحی کردن اتوهای اولیه	۲		۳	ارائه طرح‌ها و اصلاحات نهایی	۲		۴	پذیرش سفارش	۱		۵				<b>شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش:</b> ۱- به کارگیری فناوری‌های جدید ۲- دقت و تمرکز در اجرای کار ۳- شایستگی تفکر و یادگیری مادام‌العمر ۴- اخلاق حرفه‌ای		۲		<b>میانگین نمرات</b>			*
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو																																
۱	بررسی و آنالیز موضوع	۲																																	
۲	طراحی کردن اتوهای اولیه	۲																																	
۳	ارائه طرح‌ها و اصلاحات نهایی	۲																																	
۴	پذیرش سفارش	۱																																	
۵																																			
<b>شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش:</b> ۱- به کارگیری فناوری‌های جدید ۲- دقت و تمرکز در اجرای کار ۳- شایستگی تفکر و یادگیری مادام‌العمر ۴- اخلاق حرفه‌ای		۲																																	
<b>میانگین نمرات</b>			*																																
<p>* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.</p>																																			

نمونه جدول بودجه‌بندی: تصویرسازی کتاب کودک

زمان		رئوس محتوا	فصل	واحد یادگیری	جلسه
عملی	نظری				
۴	۴	معرفی انواع تصویرسازی کودک و زیرمجموعه‌های آن با نمایش نمونه‌هایی از ناشران گوناگون و راهنمایی هنرجویان برای جمع‌آوری انواع مجله و کتاب مصور و گروه‌بندی آنها	۳	تصویرسازی کتاب کودک	جلسه ۱
۴	۴	نمایش نمونه‌هایی از آثار تصویرگران و تعرفه‌های قیمت آنها و گفت‌وگو دربارهٔ واقعیت‌های بازار کار و تمرین هنرجویان برای درجه‌بندی و قیمت‌گذاری آثار و ارائهٔ انواع قرارداد تصویرسازی ناشران و گفت‌وگو دربارهٔ عقد قرارداد	۳	تصویرسازی کتاب کودک	جلسه ۲
۸	-	خوانش متن ادبی کودک، تقسیم‌بندی و فریم‌بندی آن برای مصورسازی و شناسایی شخصیت‌های اصلی داستان	۳	تصویرسازی کتاب کودک	جلسه ۳
۸	-	نمایش آثار تصویرگران (ترکیب‌بندی‌ها، تکنیک‌ها، شخصیت‌سازی‌ها) هدایت هنرجویان برای روش‌های طراحی شخصیت	۳	تصویرسازی کتاب کودک	جلسه ۴
۸	-	آموزش تکنیک‌های مختلف تصویرسازی و ابزارهای متناسب با آن و روش‌های صحیح اجرا و هدایت اتوذهای رنگی هنرجویان	۳	تصویرسازی کتاب کودک	جلسه ۵
۸	-	بررسی اجراهای هنرجویان به صورت دستی یا نرم‌افزاری و تصحیح آنها	۳	تصویرسازی کتاب کودک	جلسه ۶
۸	-	ارزشیابی و ژورمان	۳	تصویرسازی کتاب کودک	جلسه ۷
					—
					—
					—
					—
					—
					—
					—
					—
					—
					—

## فصل سوم: تصویرسازی کتاب کودک

### تصویرسازی کتاب کودک

واحد یادگیری

#### ۱- مقدمه

تصویرگری کتاب کودک همیشه یکی از دغدغه‌های هنرمندان نقاش و طراحان گرافیک بوده است. مصور کردن داستان‌ها، روایت‌ها، اشعار و متون ادبی سابقه‌ای طولانی داشته و به تصویر کشیدن یک متن ادبی و داستانی یا آموزشی هم در دنیای تخیل و هم در آموزش امور واقعی به کودکان از پیچیده‌ترین و پرکاربردترین فعالیت‌های حوزه کاری طراحان گرافیک است و یک تصویر در انتقال پیام، اعجازی دارد که گاه جایگزین چندین صفحه نوشتار می‌شود زیرا یادگیری و ماندگاری بیشتری را در ذهن مخاطب خود ایجاد می‌کند.

#### ۲- مواد و تجهیزات

- ۱ رایانه و نرم‌افزارهای مربوطه
- ۲ پویش‌گر، چاپگر، دوربین
- ۳ ابزار طراحی و نقاشی، قلم رنگ، پاک‌کن کاغذ و مقوا و ...
- ۴ نور مناسب میز کار صندلی و ...

#### ۳- دانش افزایی

تصویرسازی (Illustration) به معنای امروزی شامل گستره‌ای از محصولات دارای تصویر است که برای متن یا مفهوم خاصی انجام گرفته است. این گستره می‌تواند شامل کتاب‌ها، مطبوعات، تبلیغات، بسته‌بندی و انواع آثار چاپی دیگر باشد. اما آنچه که در بین تمامی این محصولات مشترک است، مفهوم تصویرسازی است. تصویرسازی به تصویر کشیدن یک متن یا مفهوم مشخص، برای مخاطب خاص است. این متن می‌تواند دارای مفهوم آموزشی، علمی، تخیلی، داستانی، تاریخی و مانند آن باشد. به هنرمندی که تصویرسازی را به عنوان حرفه خود برگزیده است،

«تصویرگر» گفته می‌شود. مخاطب در حرفه تصویرگری اهمیت ویژه‌ای دارد و هدف اصلی تصویرگر، به تصویر کشیدن مفاهیم برای جلب نظر و درک بیشتر مخاطبین است. کودکان از مهم‌ترین مخاطبین این حیطه هستند و تصویرگری مطبوعات و کتاب‌های کودکان یکی از محبوب‌ترین و پرفرودارترین شغل‌های هنری محسوب می‌شود. در عین حال به علت اهمیت ویژه‌ای که این مخاطبین دارند، این حرفه از حساسیت بالایی برخوردار است.

مطبوعات و کتاب‌های کودکان می‌تواند شامل هر کدام از انواع ادبی باشد. تصویرگر باید با درک درست متن، بتواند هدف نویسنده از متن را به خوبی در تصاویر نمایش دهد و به واسطه تصاویر خلاقانه، مجموعه را جذاب‌تر و سبک ادبی نویسنده را نیرو بخشد. عناصر دیداری و ابزاری که هنرمند به کار می‌برد باید مکمل درون‌مایه متن باشد. تصاویر باید متن را تقویت و در مخاطب حس یگانگی پدید آورد. به طور کلی تصویرسازی تابعی از متن است و حتی اگر خیلی هنرمندانه، خلاقانه و به سبک خاصی طراحی شود باید با متن مناسبت داشته باشد. مسلماً متن توسط نویسنده برای گروه سنی خاصی نوشته می‌شود که گروه سنی الف و ب و ج به کودکان اختصاص دارد.

### انواع کتاب‌های رایج برای کودکان به تناسب سن

**کودکان زیر سه سال:** کتاب‌های مصور با ورق‌های ضخیم مقوایی یا غیر کاغذی تمام‌رنگی با دوام بیشتر با متن‌های کوتاه که خوانش آن با والدین است. **سه تا ۵ سال:** کتاب‌های مصور تمام رنگی با داستان‌های ساده و تک شخصیتی، با متن‌های بسیار ساده برای درک راحت توسط کودک.

**۵ تا ۱۰ سال:** کتاب‌های مصور با داستان‌های ساده که به تناسب سن پیچیده‌تر می‌شود و به تشخیص تصویرگر، نویسنده و مدیر هنری تصاویر کتاب رنگی یا نیمه رنگی انتخاب می‌شود. تصاویر نسبت به متن فضای بیشتری را در صفحات به خود اختصاص می‌دهند. نوع دیگری از کتاب‌ها برای کودکان با سواد به چاپ می‌رسد که به «کتاب‌های خواندنی» معروف است. این نوع کتاب‌ها با هدف داستان‌خوانی‌های ساده یا پیچیده است که اندازه آنها کوچک‌تر از کتاب‌های مصور است و دارای صفحات بیشتر و تصاویر کمتری هستند. تصاویر این کتاب‌ها نسبت به متن بسیار کمتر و اغلب سیاه و سفید و یا نیمه‌رنگی است.

تقسیم‌بندی دیگری نیز توسط ناشرین انجام می‌گیرد که معمولاً پشت جلد یا روی جلد کتاب نوشته می‌شود.

الف) سال‌های پیش از دبستان

ب) سال‌های ابتدای دبستان

ج) سال‌های پایان دبستان



## «آغاز تصویرسازی یک کتاب برای کودکان»

تصویرسازی یک کتاب به طور معمول با یک سفارش‌دهنده آغاز می‌شود. سفارش‌دهنده می‌تواند ناشر، نویسنده و با یک سرمایه‌گذار خصوصی باشد. یک تصویرگر بر اساس آثار چاپ شده در کتاب‌ها و مطبوعات، نمونه آثار در شبکه‌های اجتماعی و یا ارائه نمونه کار (پرتوفولیو portfolio) به صورت حضوری به مدیران هنری و ناشرین شناخته می‌شود. هر اثر تصویرگری به تناسب نوع اجرا، شهرت و توانمندی تصویرگر، کشش بازار و بودجه در نظر گرفته شده توسط سرمایه‌گذار و عوامل متعدد دیگر قیمت‌گذاری می‌شود. موفقیت تصویرگر در جشنواره‌های داخلی و خارجی، حضور فعال و ارائه مرتب آثار جدید در شبکه‌های اجتماعی، خوش‌قولی و پرفروش بودن آثار قبلی، شرکت در همایش‌ها و فعالیت‌های اجتماعی از جمله عوامل دیگر تأثیرگذار در گرفتن سفارش کار جدید با قیمت مناسب است.

یک کتاب مصور تا رسیدن به دست مخاطب مسیر سفارش تا چاپ و توزیع را طی می‌کند و افراد زیادی در بخش‌های مختلف برای به سرانجام رساندن اثر با هم همکاری می‌کنند.

این افراد شامل: نویسنده، ناشر، مدیر هنری، تصویرگر؛ صفحه‌آرا، ناظر چاپ و ... هستند.

**مؤلف یا نویسنده:** نویسنده کسی است که متن کتاب را به صورت نظم یا نثر با موضوع خاصی برای مخاطب مورد نظر خود می‌نویسد. نویسندگان و شاعران کودک باید با ادبیات جهانی کودکان، روانشناسی کودکان و آثار گذشتگان در کنار زبان و ادبیات فارسی آشنایی داشته باشند. از نویسنده‌ای که اثری غیر از زبان فارسی را به فارسی بر می‌گرداند روی جلد کتاب با عنوان مترجم یاد می‌شود.

(اخلاق حرفه‌ای): لازم است مترجم حق تکثیر<sup>۱</sup> جهانی را رعایت کند و از نویسنده اصلی متن اجازه کتبی داشته باشد.

نکته



گاهی کتاب مصور دارای متن نیست و نویسنده پیشنهادات تصویری و هدف خود را به صورت یک ایده به ناشر ارائه می‌کند و کتاب برای تصویرسازی در اختیار تصویرگر قرار می‌گیرد. به این نوع کتاب‌ها، کتاب‌های تصویری گفته می‌شود و معمولاً برای کودکان زیر سن دبستان طراحی می‌شود.

۱- حق نشر، حق تکثیر یا کپی‌رایت (copyright)، مجموعه‌ای از حقوق انحصاری است که به ناشر یا پدیدآورنده یک اثر اصل و منحصر به فرد تعلق می‌گیرد و حقوقی از قبیل نشر، تکثیر و الگوبرداری از اثر را شامل می‌شود.

**ناشر:** ناشر یک فرد حقوقی است که با مجوز رسمی از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به نشر کتاب اشتغال دارد. ناشر باید به قوانین چاپ و توزیع کتب آشنایی داشته باشد، هر ناشر یک انتشارات را مدیریت می‌کند که دارای نام و نشان اختصاصی ثبت شده است. معمولاً ناشرین برای مدیریت بهتر بخش‌های مختلف انتشارات، از افراد متخصص در هر بخش استفاده می‌کنند.

**مدیر هنری:** مدیر هنری نماینده ناشر است که وظیفه انتخاب تصویرگر با توجه به شناخت سبک‌های تصویرگران بر عهده اوست. مدیر هنری وظیفه پیگیری روند اجرای اثر را نیز بر عهده دارد و در برخی موارد برخی تغییرات را در اجرای اثر خواستار می‌شود. مدیر هنری خود تحصیل کرده رشته‌های هنری است و مدیریت پروژه را از ابتدا تا انتها به عهده می‌گیرد و گاهی رابط بین نویسنده و تصویرگر یا صفحه‌آرا با هم است. در برخی از کتاب‌ها و مطبوعات، مدیران هنری خود مسئولیت صفحه‌آرایی و گرافیک را هم به عهده دارند.

**صفحه‌آرا:** صفحه‌آرا مسئولیت چیدمان متون و تصاویر صفحات کتاب و مجله را بر عهده دارد. در گذشته صفحه‌آرایی به صورت دستی و کاری بسیار پیچیده و دقیق بود که باید با لوازم خاصی انجام می‌گرفت. اما امروزه صفحه‌آرایی در رایانه و با نرم‌افزارهای صفحه‌آرایی انجام می‌شود، اگرچه سرعت و سهولت بیشتری ایجاد شده است اما صفحه‌آرا باید با اصول گرافیک و مبانی هنرهای تجسمی آشنا باشد و با وارد کردن متن و تصاویر دریافتی از تصویرگر در زیبایی و ارائه بهتر اثر تأثیر گذار باشد. گاهی تصویرگران، صفحه‌آرایی کتاب را هم خود به عهده می‌گیرند و نهایتاً فایل آماده شده را در اختیار ناشر قرار می‌دهند. از معروف‌ترین نرم‌افزارهای صفحه‌آرایی می‌توان به **adobe indesign**، **coreldraw** و **pagemaker** اشاره کرد. صفحه‌آرا با اضافه کردن متن با فونت مناسب و چیدمان منطقی و درست متن و تصویر باعث جذب بیشتر مخاطب می‌شود و متن و تصویر را در کنار هم به یک مجموعه واحد تبدیل می‌کند.

## روند سفارش کار برای تصویرگری

سفارش‌دهنده، که می‌تواند ناشر، نماینده انتشارات یا خود نویسنده باشد، پس از تماس با تصویرگر پیشنهاد کار را مطرح می‌کند. معمولاً در اولین تماس موارد زیر مطرح می‌شود:

۱ نوع متن (داستان، شعر، آموزشی و ...)

۲ گروه سنی مخاطب

۳ قطع کتاب

۴ تعداد صفحات

۵ قیمت پیشنهادی

۶ مدت زمان در نظر گرفته شده برای تحویل اثر

۷ چگونگی تحویل اثر (اصل اثر با اجرای دستی یا فایل دیجیتالی)

تصویرگر در صورت تمایل به ادامه کار قرار حضوری برای صحبت‌های بیشتر با مدیر هنری یا نماینده ناشر را می‌پذیرد. در جلسه حضوری می‌توان با بحث و گفت‌وگو شرایط کار را کمی تغییر داد. در انتها قراردادی بین تصویرگر و نماینده انتشارات نوشته و امضا می‌شود گاهی به علت فاصله مکانی تصویرگر و ناشر تمامی این موارد، به صورت تلفنی یا اینترنتی صورت می‌پذیرد و اثر به صورت دیجیتالی با پست الکترونیکی به ناشر ارسال می‌شود.

### شروع تصویرسازی کتاب کودک

تصویرگری برای کتاب‌های کودکان و به طور کلی موضوعات کودکانه، به دلیل عدم شناخت عوامل کلیدی توسط کودکان، از دیگر گروه‌های سنی مشکل‌تر است. تصویرگر خود باید علاوه بر طراحی خوب و قابل قبول، روایت کردن را هم بلد باشد. یک تصویرگر خوب مجموعه‌ای از عواملی است که به برخی از آنها اشاره می‌کنیم:

۱ آشنایی با روانشناسی کودک

۲ احساس مسئولیت و عاطفه عمیق به کودک

۳ علاقه به مطالعه مداوم ادبیات کودک

۴ ایجاد حس همگانی با نویسندگان کودک

۵ شناخت گرافیک و مشخصات تصویر خوب

۶ بالا بودن قوه تخیل و خلاقیت

۷ مهارت در اجرای کار، دانش نرم‌افزاری و آگاهی از امکانات و مسیر چاپ اثر

### آغاز تصویرسازی

هنگام شروع تصویرسازی، تصویرگر یک متن در دست دارد که باید آن را تصویرگری کند. مدیر هنری اطلاعات دیگری از قبیل قطع کتاب، تعداد تصاویر درخواستی، رنگی یا سیاه و سفید بودن اثر را در اختیار تصویرگر قرار داده است. اگرچه قانون مشخص و ثبت شده‌ای برای مراحل تولید یک اثر تصویرگری وجود ندارد ولی رعایت روند زیر می‌تواند به تصویرگر در اجرای هر چه بهتر یک اثر خوب کمک کند.

## مراحل کار

- ۱ خواندن و درک درست متن و پیدا کردن شخصیت‌های اصلی و فرعی
- ۲ تقسیم کل متن به بخش‌های کوچک‌تر و به تعداد تصاویر یا فریم‌های<sup>۱</sup> درخواستی
- ۳ شروع شخصیت‌سازی
- ۴ فضاسازی در سایز کوچک و متناسب با قطع کتاب (تهیه استوری‌بورد<sup>۲</sup>)
- ۵ تکمیل اتوهای فضاسازی در سایز اصلی با احتساب فضای در نظر گرفته شده برای متن.
- ۶ انتخاب تکنیک مناسب و اجرای اثر
- ۷ تحویل اثر، همکاری با صفحه‌آرا و مدیر هنری در مراحل پس از تحویل کار و حتی در مراحل چاپ

- ۱ **خواندن متن:** خواندن متن اولین قدم برای فهم هدف نویسنده است. متن هرچه دقیق‌تر و با توجه بیشتری مطالعه شود به تصویرگر در ایجاد تصاویر منحصر به فرد کمک می‌کند. در حین مطالعه و شروع به کار پیشنهاد می‌شود و همواره دفتر طراحی یا برگه‌هایی جهت اتود در دسترس باشد.
- ۲ **تقسیم کل متن:** تقسیم متن به تعداد فریم‌های درخواستی ناشر اهمیت بسیاری دارد. چرا که علاوه بر در نظر گرفتن تعداد سطرها و ترکیب آنها با تصویر در یک فریم، متن باید به طور کامل با تصویر نهایی مرتبط و هماهنگ باشد. هر فریم تصویرسازی شده پس از صفحه‌آرایی و قرار گرفتن متن باید یک واحد هماهنگ باشد و متن و تصویر مکمل هم باشند. در این مرحله نکات کلیدی و شخصیت‌های اصلی و هدف نهایی هر فریم مشخص می‌شود و در واقع هر فریم، باید حرفی برای گفتن داشته باشد.
- ۳ **شروع شخصیت‌سازی:** در این مرحله شخصیت‌های داستان توسط تصویرگر شناسایی و در دفتر طراحی، شخصیت‌پردازی می‌شوند. هر شخصیت باید گویای خصوصیات اخلاقی، اجتماعی، ذاتی و اتفاقاتی باشد که برایش رخ می‌دهد.
- ۴ **فضاسازی:** به طراحی‌های کوچک متناسب با سایز فریم‌ها که نمای کلی از فریم را مشخص می‌کند و روند داستان را از ابتدا تا انتها نشان می‌دهد، «استوری‌بورد» گفته می‌شود. فضاسازی به شیوه استوری‌بورد ریزه‌کاری و رنگ ندارد و با تکمیل مداوم ترکیب ساختار هر فریم دقیق‌تر شده و روند داستان را به خوبی نشان می‌دهد و می‌توان محل نوشته‌ها را هم در آن تعیین کرد.

۱- فرم به دو صفحه روبه‌رو گفته می‌شود و به یک صفحه نیم فریم اطلاق می‌شود. Frame- ۱  
۲- Storyboard

**۵ تکمیل اتودها:** استوری‌بورد و اتودهای صفحات را می‌توان با دستگاه کپی به سائز واقعی تبدیل کرد. در سائز واقعی مجدداً اتودها تکمیل و اشکالات طراحی و تصویری برطرف می‌شود.

شخصیت‌ها که قبلاً طراحی شده‌اند وارد فضاهای اصلی شده و جایگزین طراحی‌های سریع و خط‌خطی‌ها می‌شوند. می‌توان در نهایت یک ماکت مقدماتی، بدون رنگ و مدادی تهیه کرد و برای مدیر هنری ارسال کرد. این ماکت روایت داستان و هماهنگی بین متن و تصویر را نشان می‌دهد و چون هنوز به مرحله اجرا نرسیده در صورت پیشنهاد تغییرات از طرف مدیر هنری، انجام تغییرات بسیار ساده خواهد بود.

**۶ انتخاب تکنیک مناسب:** معمولاً تصویرگران فعال در بازار کار تکنیک‌های مشخص و شناخته شده‌ای دارند که بر اساس همان آثار، سفارش اثر جدید به آنها داده می‌شود. پس از به نتیجه رسیدن اتودها و ماکت مقدماتی، تصویرگر با تکنیک مورد نظر خود که می‌تواند دستی یا دیجیتالی باشد اثر را اجرای نهایی می‌کند. امروزه با گسترش هنر دیجیتال، خلق آثار هنری بدیع و خلاق روی مقوا یا کاغذ بسیار کمتر شده است. بسیاری از هنرمندان تصویرگر اثر خود را در رایانه و با ابزارهای دیجیتال خلق می‌کنند و آثار اورجینالی که با تکنیک‌های دستی طراحی شده باشد، کمتر به چاپ سپرده می‌شوند و قبل از آن حتماً باید در قالب یک فایل دیجیتالی ذخیره شود و سپس مراحل چاپ را طی کنند.

**تکنیک‌های کاربردی در اجرای اثر:** امروزه تنوع ابزار اثرگذار و پیشرفت تکنولوژی امکانات وسیعی در اختیار تصویرگران قرار می‌دهد. از این ابزار می‌توان به انواع آب‌رنگ‌ها، جوهرها، اکریلیک و رنگ‌های روغنی، مدادهای رنگی، شمعی و روغنی و همین‌طور برنامه‌های رایانه‌ای و عکاسی اشاره کرد.

در یادگیری تکنیک‌های اجرایی توسط این ابزار گاهی، اصول اولیه‌ای وجود دارد که در ابتدای کار باید در نظر گرفته شود خصوصیات این ابزار نیز مهم است. اما گاهی هم تصویرگر با هدف ساختار شکنی و ایجاد تکنیک‌ها از تلفیق و ترکیب این ابزار در هدف نتیجه بهتر استفاده می‌کند.

چگونگی استفاده از ابزار هرگونه که باشد، هدف اصلی که انتقال صحیح پیام، ارائه یک اثر خلاقانه و جذاب و برقراری ارتباط با مخاطب است نباید فراموش شود.

در عصر تکنولوژی که انواع لوازم در اختیار هنرمندان قرار دارد و با افزایش روزافزون دسترسی‌های اینترنتی و آموزش تکنیک‌ها ... و شیوه اجرای صحیح و خلاقانه تکنیک‌ها در آموزش‌های مکتوب نمی‌گنجد و نمی‌توان نوع استفاده یک ابزار را به یک روش منحصر محدود کرد. بنابراین اما در ادامه به برخی از این تکنیک‌ها و نکات اصولی و کاربردی آنها اشاره می‌شود.

### مدادرنگی

مدادرنگی جزء ساده‌ترین و پرکاربردترین ابزارهای رنگ‌آمیزی به شمار می‌آید که به روش‌های مختلف و با انواع ابزارهای دیگر هم می‌توان آن را تلفیق کرد. مداد رنگی را روی انواع کاغذها، مقواها و بافت‌های مختلف غیر صیقلی می‌توان استفاده کرد. برخی مدادهای رنگی به مداد آبرنگی معروف هستند و قابلیت حل شدن در آب را دارند. ویژگی آثار خلق شده با مدادهای آبرنگی این است که اثر آبرنگ و مدادرنگی در آن دیده می‌شود.

### آبرنگ

آبرنگ از تکنیک‌های پرکاربرد در تصویرسازی کودک است و آنچه که آبرنگ را از رنگ‌های دیگر متمایز می‌کند شفافیت آن است. به دلیل همین ویژگی، نمی‌توان رنگ‌های روشن را روی رنگ‌هایی با رنگ‌مایه تیره استفاده کرد. در کار با آبرنگ می‌توان رنگ را روی پالت مخصوص آبرنگ با آب مخلوط و سپس روی مقوا به وسیله قلم‌مو قرار داد. بهتر است برای جلوگیری از طبله کردن مقوا، آن را قبل از اجرا شاسی‌کشی کرد. هنگام کار با آبرنگ اگر طرح به وسیله مدادهای سخت از گروه H، روی مقوای مناسب کشیده شود مانند مدادهای دارای گرافیت بالا، باعث کثیف شدن کار حین اجرا نمی‌شود. جذابیت آثار اجرا شده با آبرنگ در شفافیت و تمیزی اثر است. در تکنیک‌های تلفیقی هم می‌توان به تکنیک‌های آبرنگ و گواش، آبرنگ و مدادرنگی، آبرنگ و انواع راپید و ... اشاره کرد.

### اکریلیک

اکریلیک‌ها از جمله رنگ‌هایی هستند که دایره وسیعی از تکنیک‌ها را شامل می‌شوند. اکریلیک‌ها در حالت استفاده غلیظ حالت پوشاننده دارند و با کمتر شدن غلظت به شفافیت می‌رسند، اما هرگز شفافیت آب‌رنگ و رنگ‌های جوهری مانند اکولین را ندارند. رنگ‌های اکریلیک را می‌توان روی انواع بافت‌ها و مقواها استفاده کرد و با اندکی تغییر در شیوه رنگ‌گذاری به تکنیک‌های جدید دست پیدا کرد. اکریلیک به دلیل زود خشک شدن، دارای طرفداران زیادی در بین هنرمندان است. حلال اولیه اکریلیک آب است اما پس از خشک شدن به لایه پراقی تبدیل می‌شود که دیگر در آب حل نمی‌شود به همین دلیل قلم‌موهایی که برای رنگ‌آمیزی اکریلیک استفاده می‌شود باید مدام در لیوان آب قرار بگیرند.

می‌توان قبل از کار کردن با اکریلیک روی بوم یا مقوا یا هر مدیوم دیگر با استفاده از ابزارهای دیگر بافت‌های دلخواه را ایجاد کرد. با اکریلیک همانند رنگ‌های دیگر می‌توان تنوع تکنیک‌های تلفیقی را امتحان کرد. از جمله، اکریلیک و کولاژ، اکریلیک و مدادرنگی و ...

### پاستل

پاستل‌ها به دو نوع روغنی و گچی (نرم) تقسیم می‌شوند. پاستل‌های روغنی از نظر رنگی غنی‌تر هستند ولی پاستل‌های گچی را می‌توان هم از روشن به تیره و بالعکس انجام داد، در حالیکه در پاستل‌های روغنی کنترل رنگ‌ها مشکل‌تر است.

### چاپ دستی

بسیاری از تصویرگران از تکنیک‌های چاپ دستی در خلق آثار خود بهره می‌برند و از تلفیق تکنیک چاپ با ابزارهای دیگر هم استفاده می‌کنند.

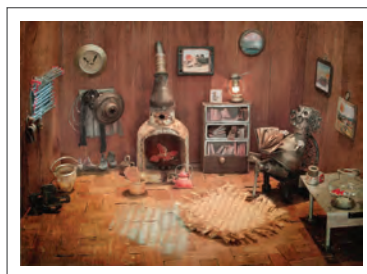
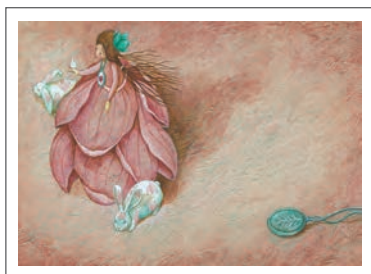
### کولاژ

یکی از تکنیک‌های جذاب تصویرگری است که در تلفیق با تکنیک‌های دیگر هم جذابیت آنها را دوچندان می‌کند. زیبایی کار کولاژ به انتخاب بافت‌های مختلف بستگی دارد و اینکه تصویرگر بتواند بافت‌های نامتعارف را در جایی از تصویر استفاده کند که باعث انسجام و زیبایی اثر شود.

### نرم‌افزارهای گرافیکی و قلم‌های دیجیتال

امکانات فراوان و راحتی یادگیری نرم‌افزارهای گرافیکی در عین اجرای راحت‌تر آثار تصویرسازی، اهمیت به کارگیری ترکیب‌بندی صحیح، رنگ‌شناسی و فضاسازی آثار را سهل و آسان نمی‌کند و فقط باید به عنوان یک ابزار به آنها نگاه کرد. یک هنرمند تصویرگر باید مسیر یادگیری مبانی هنرهای تجسمی را به خوبی طی کند، چرا که ابزار نمی‌تواند جای سواد بصری را برای هنرمند پر کند. از پرکاربردترین نرم‌افزارها برای اجرای آثار تصویرسازی فتوشاپ و ایلوستریتور است که به راحتی روی سیستم‌های رایانه و تبلت‌های گرافیکی نصب و اجرا می‌شوند. تمامی تکنیک‌های نام برده شده در کتاب و صدها تکنیک دیگر را می‌توان با این نرم‌افزارها شبیه‌سازی کرد. تنها تفاوت آثار دیجیتال با آثار دستی در این است که در آثار دیجیتال اثر اورجینال معنی ندارد و اثر به صورت یک فایل دیجیتالی نشان داده می‌شود. در نمایشگاه‌ها هم آثار پرینت شده به نمایش گذاشته می‌شوند. اثر تصویرسازی می‌تواند نتیجه تلفیق هنر دست و دیجیتال هم باشد. گاهی برای تصویرگران این مسئله که یک اثر هنری اصیل روی کاغذ وجود ندارد می‌تواند غم‌انگیز باشد.

## تصاویر با نام صاحب اثر و تکنیک آن



سمیه علیپور - آبرنگ

آنا شمس اسفندآبادی - اکریک



پریسا کرمی - مدادرنگی ۲

پریسا کرمی - مدادرنگی ۱



مرضیه قوام زاده - ترافارد اکریک و کلاژ

پریسا کرمی - مدادرنگی ۳





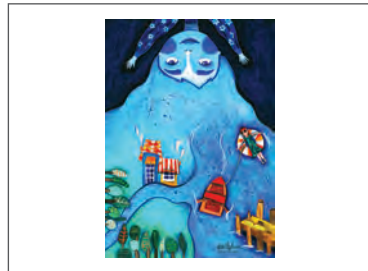
مرضیه قوامزاده - تلفیقی (مداد - اکریک - چاپ - کلاژ)



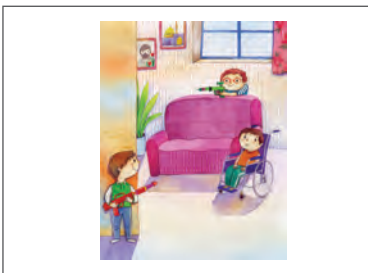
نوشین بیجاری - دیجیتال



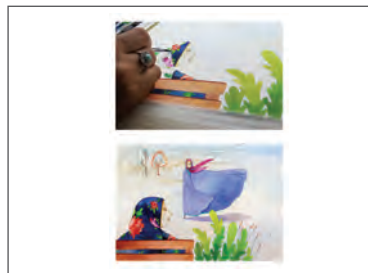
زهره پرهیزکاری - آبرنگ و مدادرنگی



ساره محمدپور - اکریک



عاطفه فتوحی - آبرنگ ۲



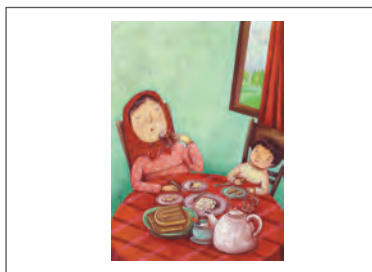
عاطفه فتوحی - آبرنگ ۱



علیرضا گلدوزیان - اکریک



فرشته جعفری فرمند - اکریک ۱



فرشته جعفری فرمند - اکریک ۲



فریبا بندی - مادرنگی ۱



فریبا بندی - مادرنگی ۲



گلبرگ کیانی - اکریک



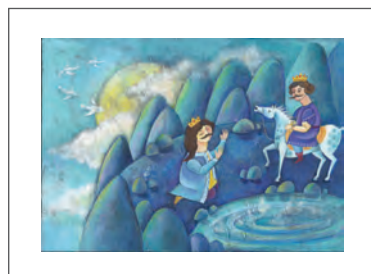
گلنار ثروتیان - آبرنگ و دیجیتال ۲



گلنار ثروتیان - آبرنگ و دیجیتال ۱



گلنار ثروتیان - اکریک



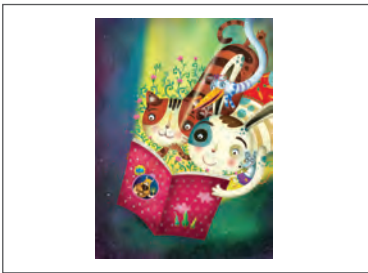
لادن هندی - اکریک



لادن هندی - مدارنگی



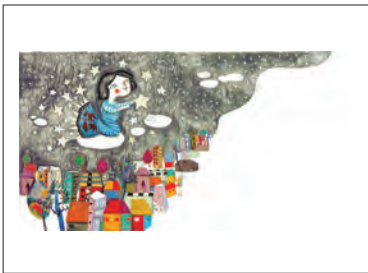
لادن هندی - اکریک



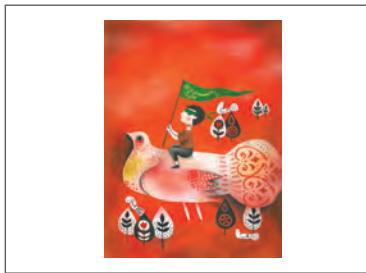
محسن میرزایی - دیجیتال



مرضیه قوامزاده - مداد مرکب و دیجیتال



مرضیه قوامزاده - مداد، اکریک، ماژیک، اکلین، کلاژ



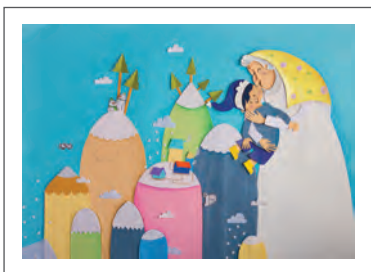
مرضیه قوامزاده - چاپ ترافارد با رنگ روغن



مریم محمودی مقدم - دیجیتال



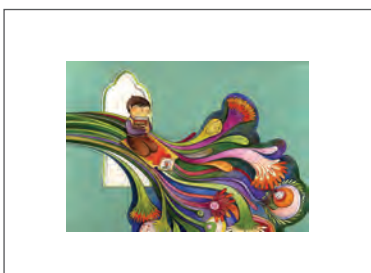
مریم محمودی مقدم - دیجیتال ۲



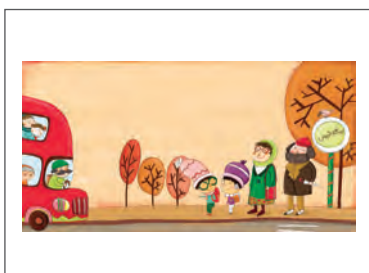
مژگان طائی نیا - کولاژ



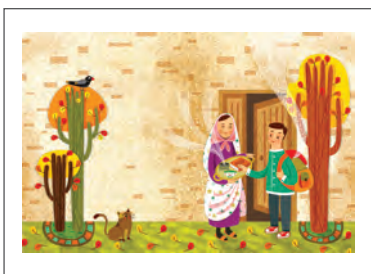
منصوره محمدی - مدادرنگی



منصوره محمدی - مدادرنگی ۲



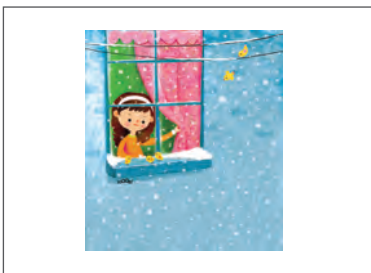
مهیه صفایی نیا - دیجیتال



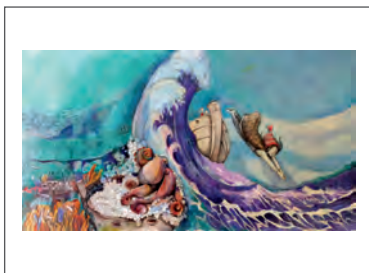
نوشین بیجاری - دیجیتال



نوشین بیجاری - دیجیتال ۲



نیلوفر بومند - دیجیتال



یاسمن ثروتیان - آبرنگ و مداد



ياسمن ثروتیان - اکریک و کولاژ



ياسمن ثروتیان - مداد



عاطفه فتوحی - آبرنگ

### منابع و مآخذ تصویری فصل ۳

یاسمن ثروتیان	مزگان طائی نیا	صبا موسی زاده	ایلگار رحیمی	David Sharon
	ملیکا سعیدا	طوی علی نژاد	آتنا شمس اسفندیاری	Deborah Melmon
	مهديه صفایی نیا	عاطفه فتوحی	آزیتا آرتا	Ewa Polkewska
	مهشید دارابی	عسل حاذقی	آناهیتا لیموئی	James mcmullan
	مهکامه شعبانی	علی بوذری	بهار اخوان	Jane simmons
	میترا چرخیان	علی میری	پژمان رحیمی زاده	Kasia nowowiejska
	نجوا عرفانی	علیرضا گلدوزیان	حدیثه قربان	Korky Poul
	ندا حیدری	عطیه ضیغمی	حمیدرضا بهرامی	lane smith
	نرگس دلاوری	غزاله بیگدلو	راشین خیریه	Lisa Evans
	نسرین خسروی	فاطمه حق نژاد	روشنک عضدی	Lorinda Bryan cauley
	نسیم بهاری	فاطمه متآله	زهره پرهیزکاری	Lucy Fleming
	نسیم نوروزی	فریبا اصلی	سارا طیبی زاده	Maja kastelic
	نگین احتسابیان	فیروزه گل محمدی	سارا نارستان	Melanie Florian
	نگین حسین زاده	گلبرگ کیانی	سارا عضدی	Oliver Jeffers
	نیلوفر برومند	گلنار ثروتیان	ساره محمدپور	Oliyer strich
	نغمه صالحی	گلنوش عطار	سمیه علیپور	Samara Hardy
	ندا عظیمی	لیدا معتمد	سید میثم موسوی	Sharon harmer
	نیلوفر جابری	مریم محمودی مقدم	شیدا محمدی	Simona sanfilippo
	هدی حدادی	مریم روحی	شیرین شیخی	Tracy bishop

#### ۵- نکات ایمنی و بهداشت

مراقبت از طرح‌های مشتری، دقت در به‌کارگیری ابزارهای بُرنده و رنگ‌های شیمیایی، شست‌وشوی مرتب وسایل

#### ۶- شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

ژوژمان کلاسی و ارائه کارپوشه و ارزشیابی مستمر از مراحل کار هنرجویان توسط هنرآموز

## ارزشیابی شایستگی تصویرسازی کتاب کودک

<p><b>شرح کار:</b> مطالعه دقیق متن، شناخت مخاطبین، مطالعه در تناسب تصاویر و تکنیک‌های اجرایی با محتوای کتاب کودک، تصویرگری کتاب کودک بر اساس استانداردهای تصویرسازی و اجرای دستی و یا در نرم‌افزار و ارائه به مشتری</p>				
<p><b>استاندارد عملکرد:</b> طراحی و اجرای تصویرسازی کتاب کودک با توجه به استانداردهای تصویرسازی کتاب کودک و شناخت گروه سنی مخاطب متناسب با سفارش مشتری و قطع کتاب</p>				
<p><b>شاخص‌ها:</b>                      ۱ انتخاب تکنیک و رنگ آمیزی                      ۲ نحوه اجرا                      ۳ خروجی گرفتن</p>				
<p><b>شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:</b>                      زمان: ۱۲۰ دقیقه                      مکان: کارگاه گرافیک  <b>ابزار و تجهیزات:</b>                      رایانه و نرم‌افزارهای مربوطه، پویش گر، چاپگر، دوربین، ابزار طراحی نقاشی، قلم رنگ، پاک‌کن کاغذ و مقوا، نور متناسب، میز کار، صندلی و ...</p>				
<p><b>معیار شایستگی:</b></p>				
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو	
۱	آماده سازی مقدمات پروژه	۱		
۲	طراحی اتودهای اولیه	۲		
۳	ارائه طرح و اصلاح و تحویل فایل نهایی	۲		
۴	ارائه فایل نهایی به مشتری	۲		
۵	پذیرش سفارش	۲		
	<p><b>شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش:</b>                      ۱- به‌کارگیری فناوری‌های جدید                      ۲- دقت و تمرکز در اجرای کار                      ۳- شایستگی تفکر و یادگیری مادام‌العمر                      ۴- اخلاق حرفه‌ای</p>		۲	
	<p><b>میانگین نمرات</b></p>			*

\* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.