

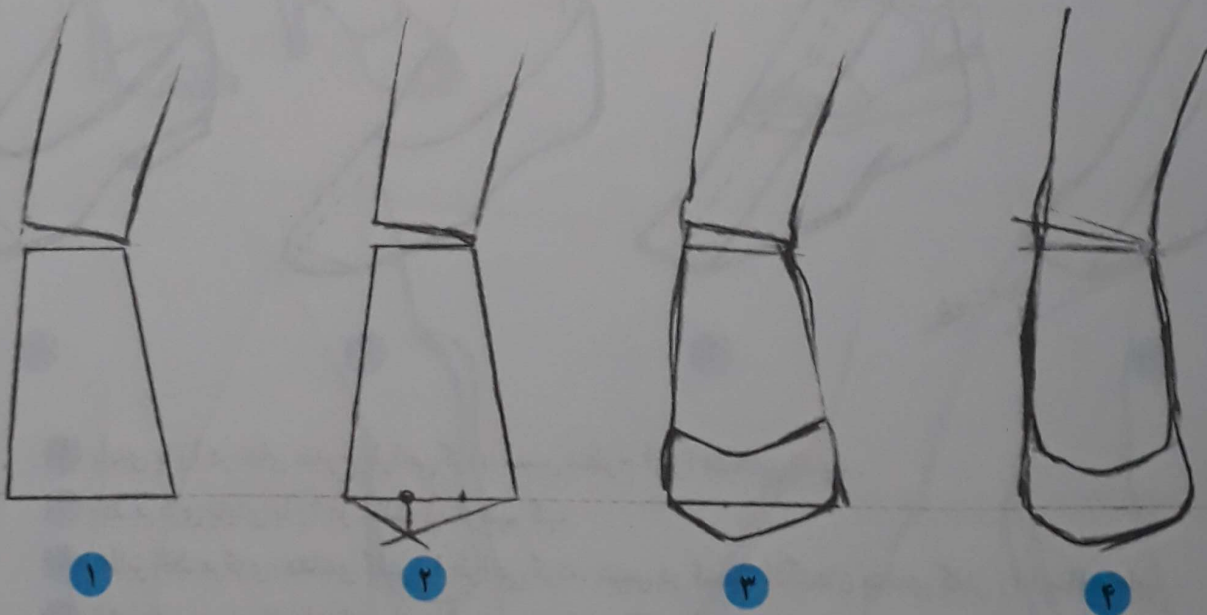


▲ تصویر ۲۳-۴- طراحی خطوط محیطی پایهی پا

● پایاها و کفش‌ها

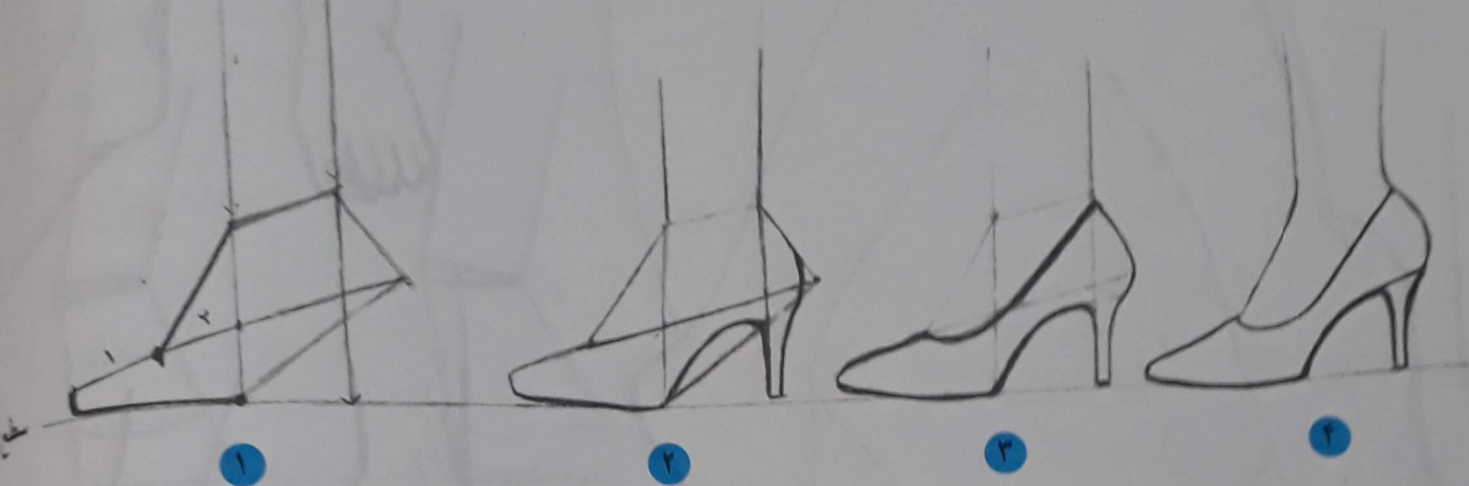
به شکل تخصصی یکی از شاخه‌های هنر طراحی لباس است اما در طراحی مدل لباس‌ها، یکی از عناصر کامل‌کننده‌ی طرح محسوب می‌شود. داشتن شناخت صحیح از فرم و شکل پایه‌ی پا در طراحی کفش نکته‌ای الزامی است. قسمت‌های مختلف یک کفش مانند دهانه، پاشنه و پنجه در ارتباطی مستقیم با قسمت‌های مختلف پایه‌ی پا، طراحی می‌شوند.

در طراحی یک مدل لباس، ضروری است که عناصر کامل‌کننده‌ی یک طرح در آن نمایان باشد. این عناصر که در فصل‌های پیشین کتاب درباره آن‌ها صحبت شد، شامل طراحی یک اندام ایده‌آل به همراه فیگوری مناسب، طراحی صحیح از یک مدل لباس همراه با طرح کفشی مناسب است. طراحی کفش اگرچه



نوک انگشتان

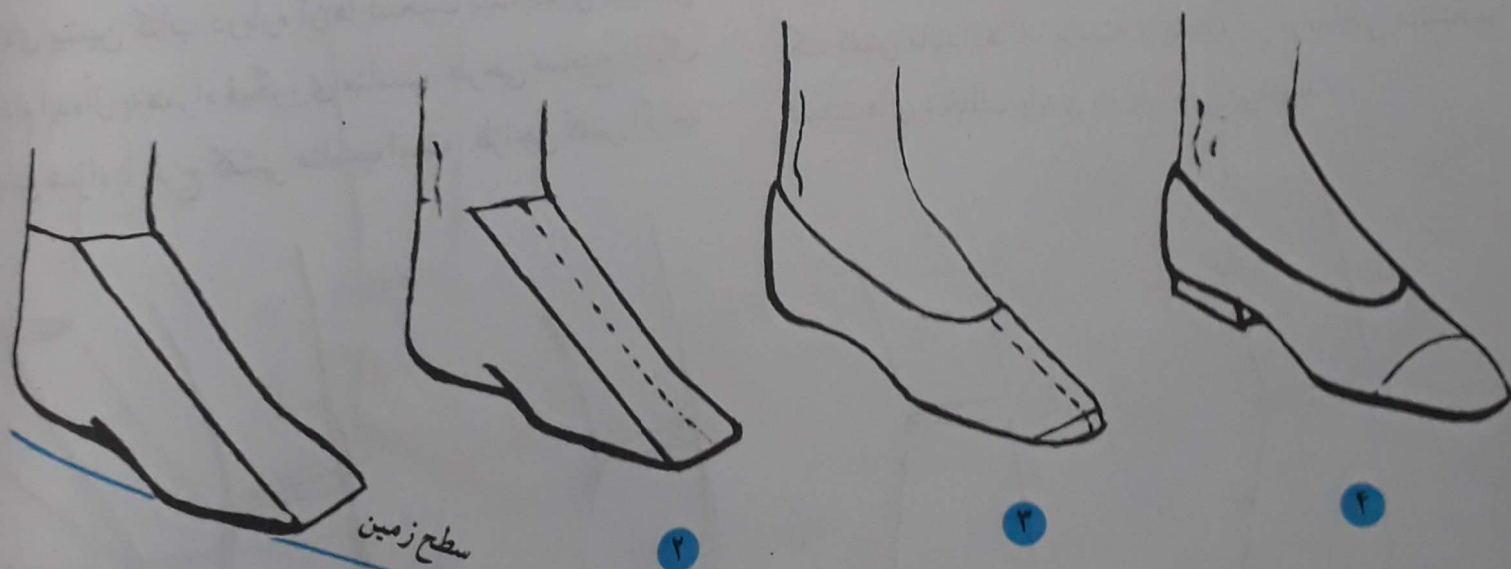
- ۱ پایه پا را رسم نمایید.
- ۲ نوک پنجه کفش را به پایه پا اضافه نمایید (نوک پنجه کفش با توجه به مدل آن می‌تواند به خط انگشتان یا از آن دور باشد)
- ۳ دهانه و طرفین کفش را طراحی کنید.
- ۴



مطابق مراحل طراحی، ابتدا پاییه پا را در حالتی که پنجه بر روی زمین و پاشنه در بالاتر از سطح زمین قرار گرفته است رسم کرده، سپس بر روی چهارچوب اولیه، کفش را طراحی کنید.

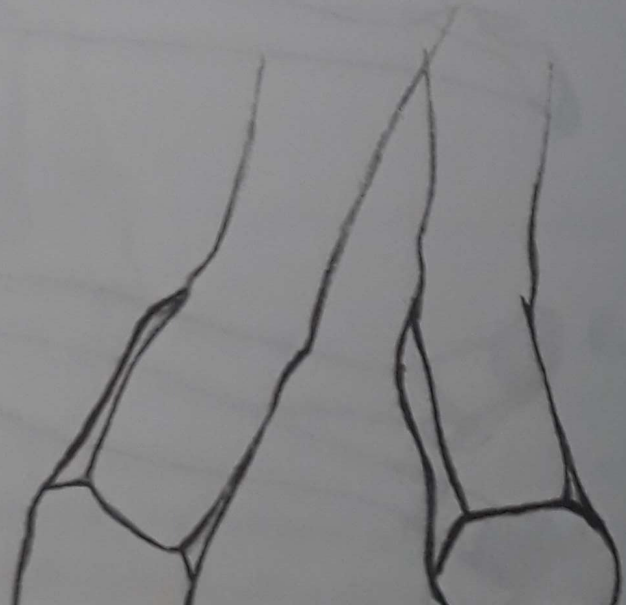
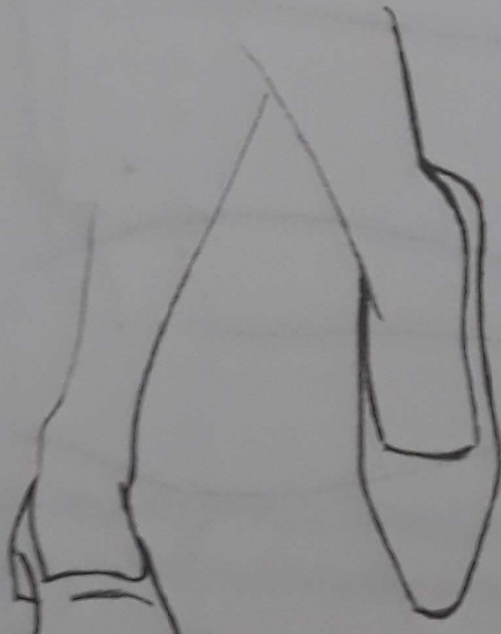
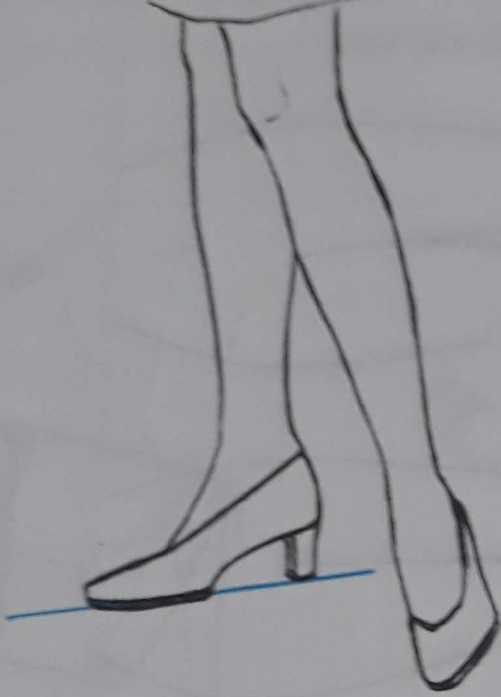
- ۱ با فشار پنجه بر روی زمین به میزان بلندی پاشنه کفش، پاشنه پا را از زمین بلند کنید و پایه پا را در حالت تصویر (۱) رسم کنید.
- ۲ پاشنه کفش و کف کفش را مطابق تصویر طراحی کنید.
- ۳ دهانه‌ی کفش را طراحی کنید.
- ۴ شکل را کامل کنید.

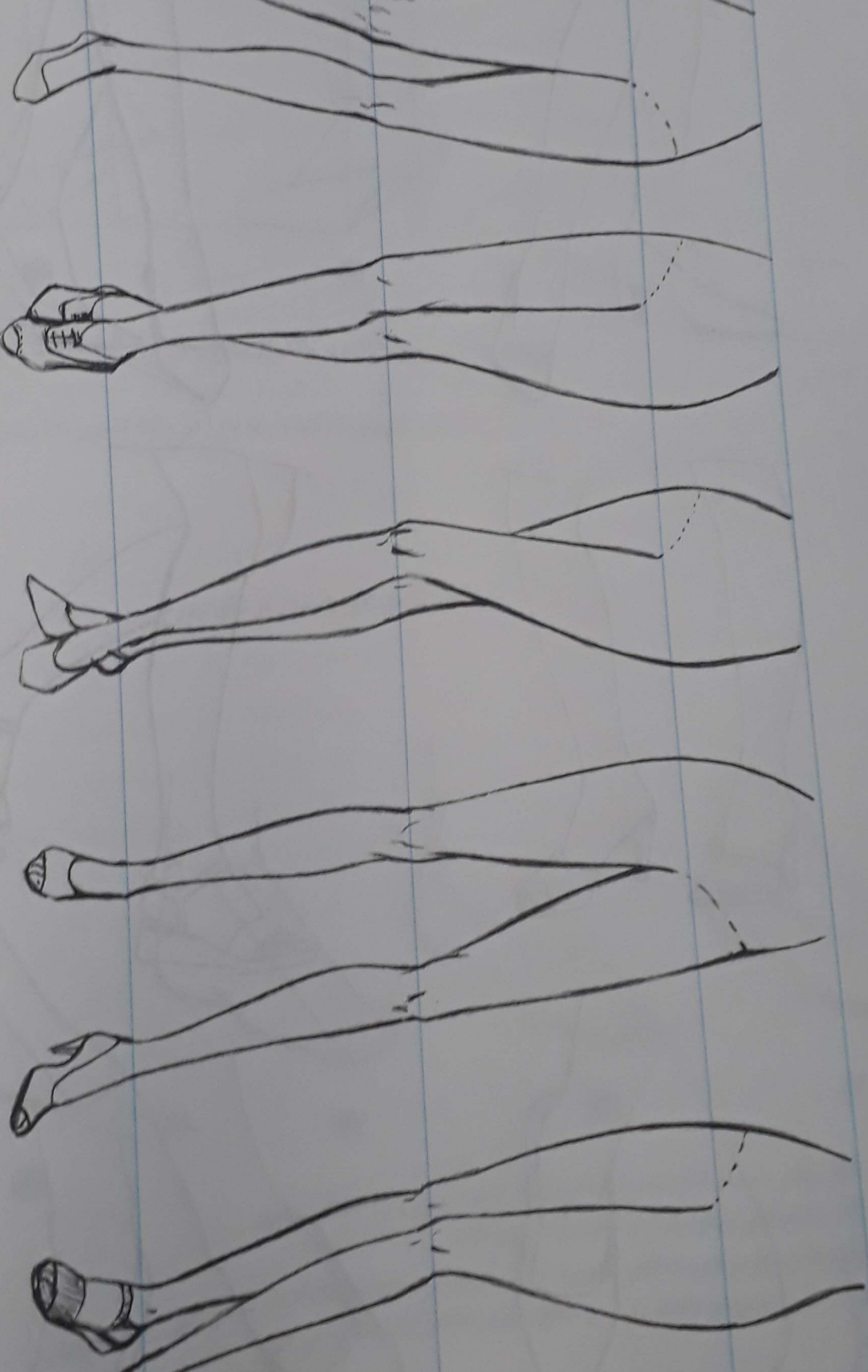
▲ تصویر ۲۵-۴- مراحل طراحی کفش پاشنه‌دار در نمای نیم رخ.



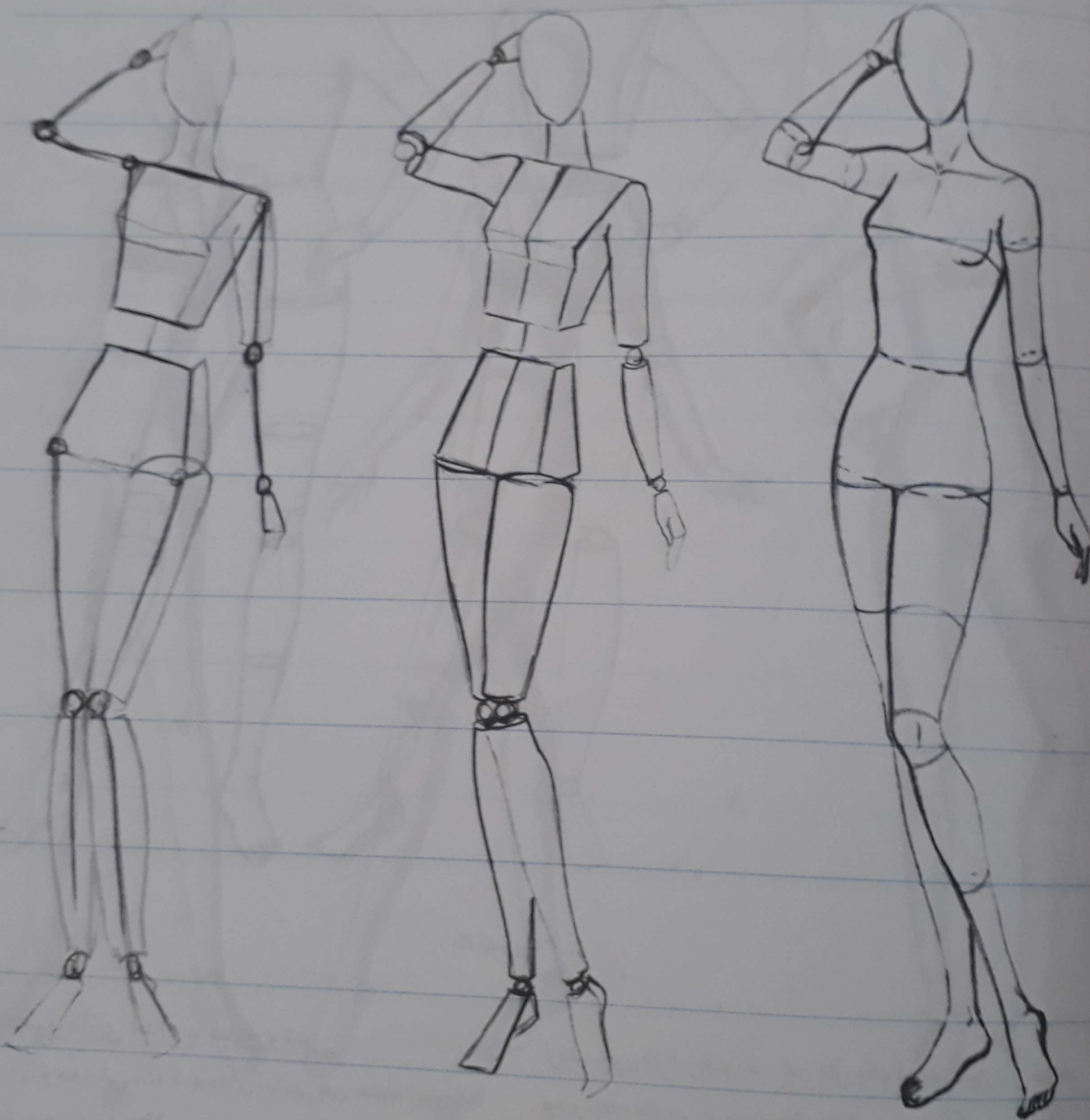
- ۱ پاییه پا را در نمای سدرخ طراحی کرده، سپس سطوح آن را مشخص نمایید.
- ۲ خط مرکزی پاییه پا را در حالت $\frac{1}{4}$ ترسیم کنید.
- ۳ مطابق خط مرکزی، دهانه‌ی کفش را طراحی کرده، سپس در قسمت انگشتان پنجه‌ی کفش را اضافه نمایید.
- ۴ با توجه به میزان فاصله پاشنه از سطح زمین، پاشنه‌ی کفش را طراحی کنید.

▲ تصویر ۲۶-۴- مراحل طراحی در نمای سدرخ.





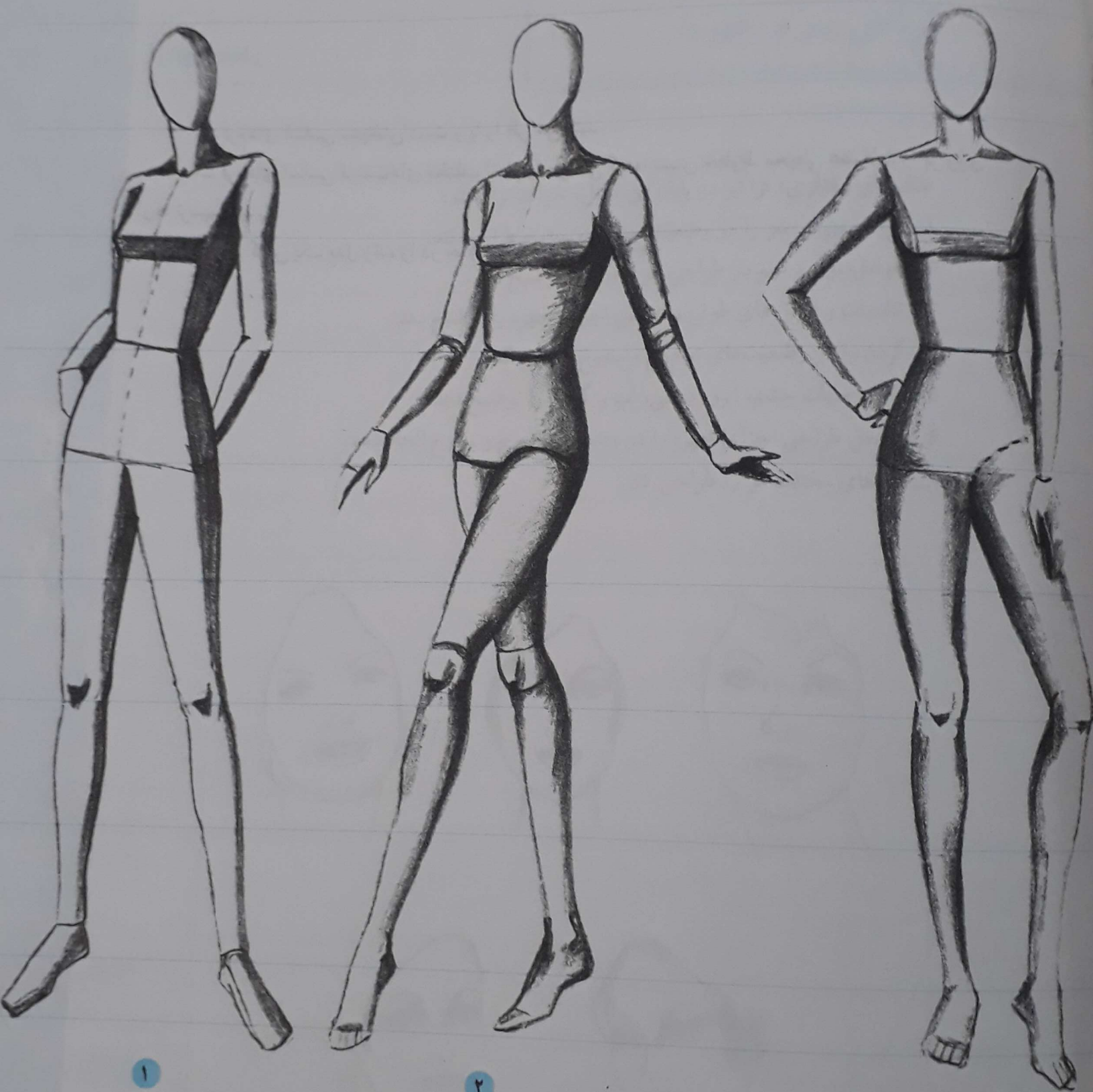
فست‌های مختلف بدن و بررسی هر بخش، به‌طور جداگانه، شناخت و درک کافی برای طراحی آن‌ها حاصل شود. حالا باید



نهایت ط ا ح خط ط محیطی.

نیم سایه ها می شوند، شناسایی کرده، سپس سایه روشن را با به کارگیری تَن های خاکستری با درجه ی روشن برای نیم سایه ها و با درجه ی تیره برای سایه ها اجرا کنید.

قرار می گیرند و یا مناطق برجسته را که در محدوده ی روشنایی هستند و فضای مابین فرورفتگی و برجستگی را که باعث ایجاد



جهت تابش نور در تصویر ۱ و ۲ از زاویه 45° نسبت به مانکن می باشد و در تصویر ۳ جهت تابش نور مستقیم است.

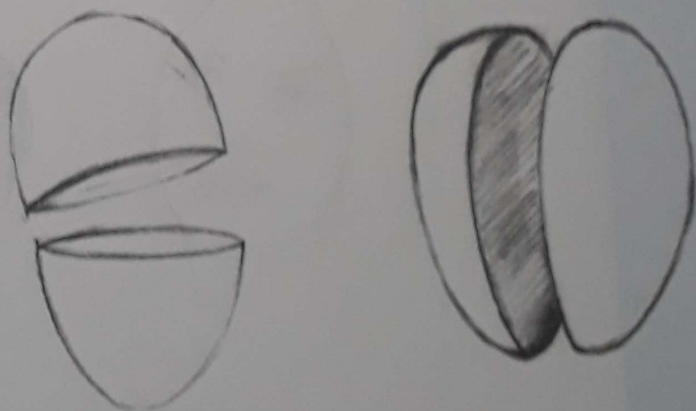
به کارگیری تَن های خاکستری با درجه ی روشن برای نیم سایه ها و با درجه ی تیره برای سایه ها اجرا کنید.



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 متعادل 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 پیش 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 کروی شکل می‌باشد. در تصویر ۱-۵ تخم‌مرغ سر با دو برش طولی و عرضی به دو نیمه مساوی تقسیم شده است. این تصویر حجم کروی 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 سوزده،

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



▲ تصویر ۲-۵ - حجم کروی 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 تمام‌رخ به خطوط منحنی تبدیل شوند.

● طراحی چهره در وضعیت تمام رخ

در طراحی چهره، درک ساختمان قسمت‌های مختلفی که تشکیل دهنده 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 تناسب‌بندی 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 ترکیب‌بندی 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.

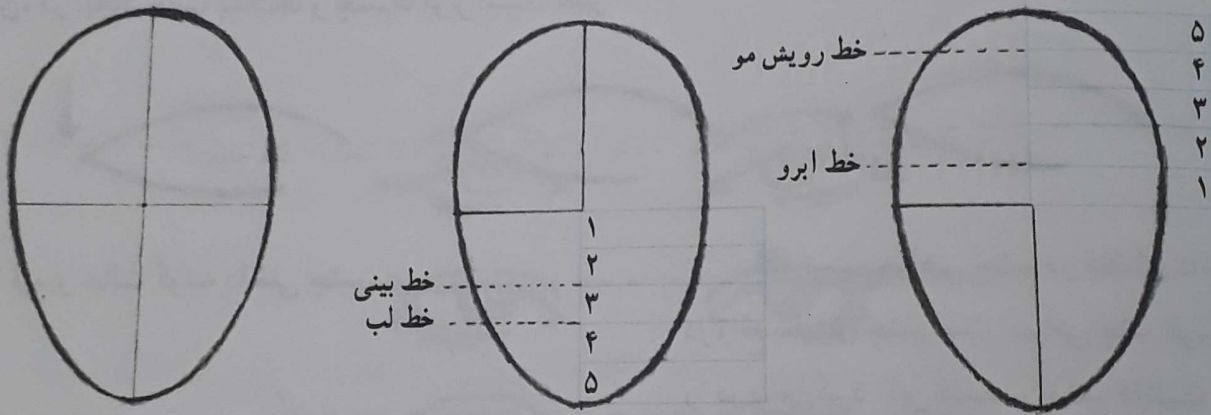
- فاصله طولی بین خط چشم‌ها و چانه را به پنج قسمت مساوی تقسیم کنید. طول بینی برابر $\frac{2}{5}$ این مقدار است.

- 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

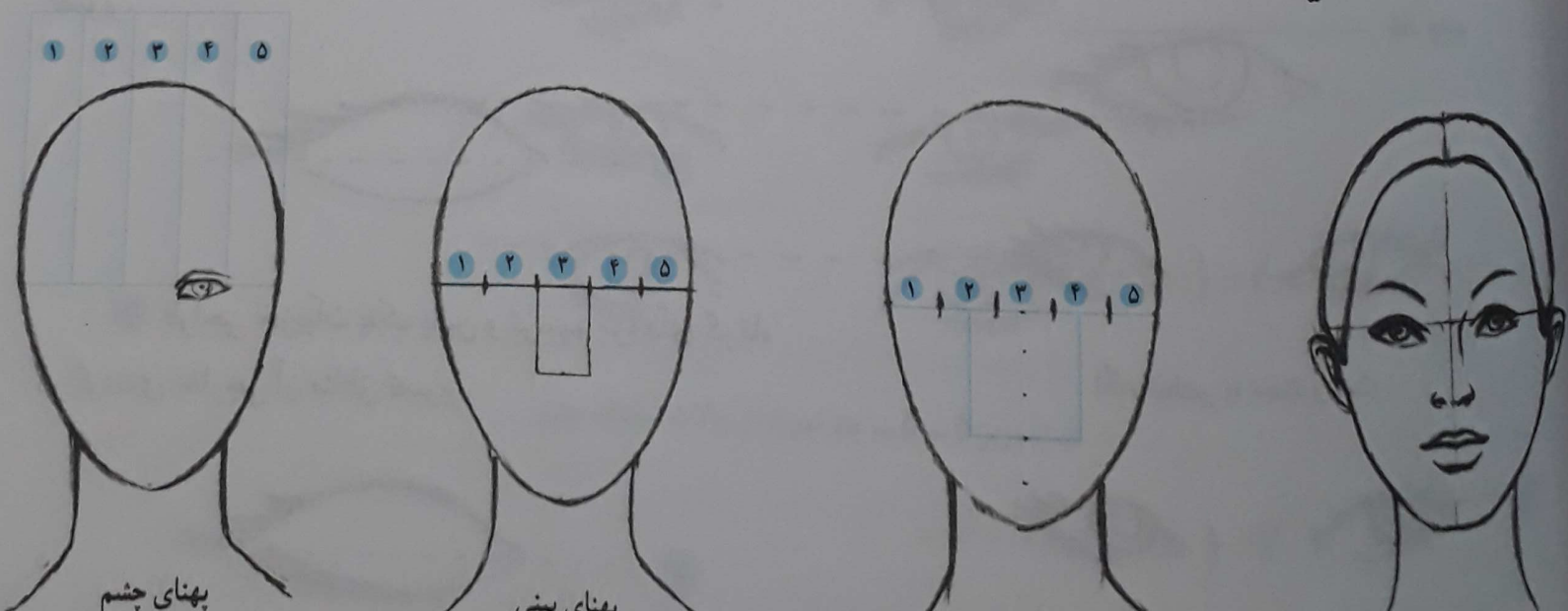
پهنای یک چشم از یکدیگر فاصله دارند.

- پهنای قسمت پره‌های بینی به اندازه‌ی پهنای یک چشم است.

- پهنای لب‌ها کمی بیشتر از پهنای یک چشم است.

- خط چشم را به پنج قسمت مساوی تقسیم کنید.

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

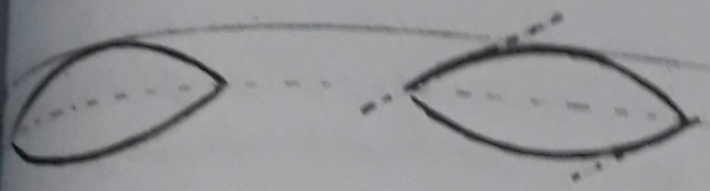


چشم: چشم‌ها، یکی از برصالت‌ترین و ظریف‌ترین اجزای چهره‌اند. ساختمان داخلی چشم که تقریباً کروی شکل است در تعیین شکل و فرم ساختمان خارجی آن، نقش مهمی دارد. ساختمان خارجی چشم که در طراحی، بیشتر مورد

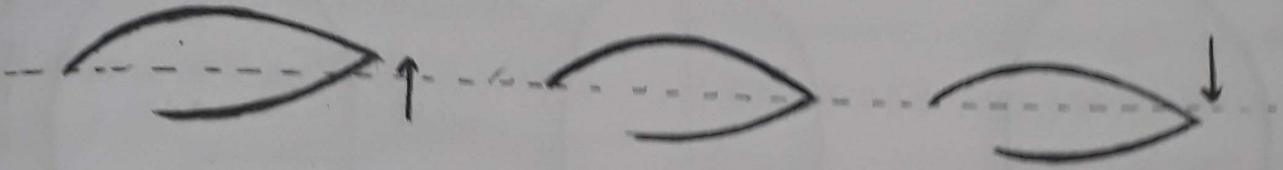
۱ مراحل طراحی چشم

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 حالت مختلف پلک‌ها و چشم، بسیار مؤثر است.



۳ فرم و حالت گوشه داخلی چشم.



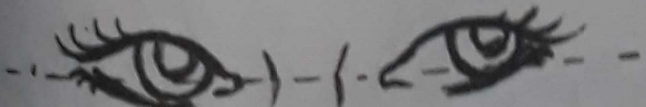
۴ ترسیم مژه‌های بلند در گوشه‌ی خارجی پلک بالا مانند

تصویر.



۵ طراحی جزئیات پلک پایین و ترسیم مژه‌های کوتاه

در گوشه‌ی خارجی آن مناطق تصویر.



نگاه شخص به سمت راست



۶ با توجه به حالت پلک بالا، خط پلک طراحی می‌شود.



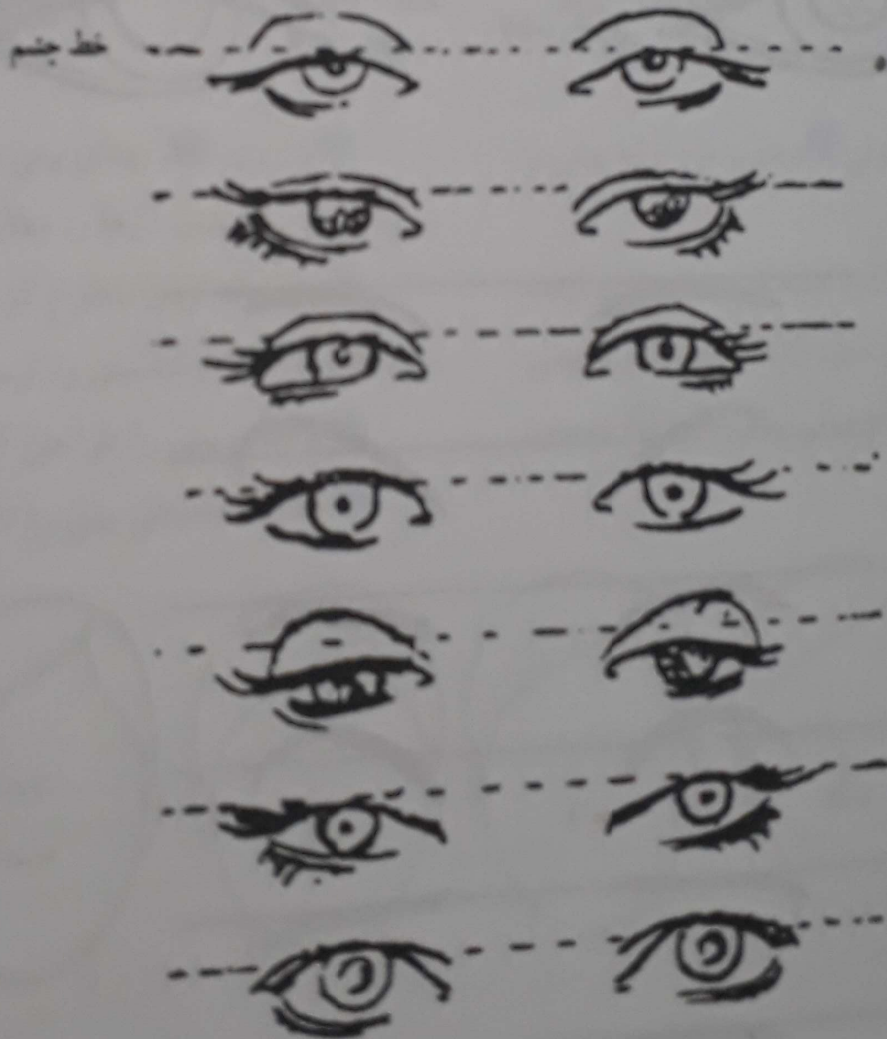
۷ سیاهی و مردمک را تیره کنید.



چند نمونه طرح از حالات مختلف چشم‌ها: سعی کنید

با توجه به نکات گفته شده درباره‌ی طراحی چشم و نمونه‌های ارائه شده و دقت در مدل‌های زنده، حالت‌های گوناگون چشم‌ها را به تصویر بکشید.

۸ پلک بالا مانند چتری بر روی سفیدی چشم قرار می‌گیرد که موجب می‌شود در قسمت بالایی سفیدی چشم، سایه‌ای ایجاد شود. و گاهی در اثر تابش نور از یک منبع نوری، نقطه‌ای نورانی در چشم ظاهر می‌شود.



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

از ابروهای پهن به نظرسازی برسند.

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

۵ با دقت در مدل‌های زنده و تصاویر چشم‌ها مجلات، می‌توانید نمونه‌های مختلفی از شکل و فرم ابرو بررسی و طراحی کنید.

بر در انواع گوناگون دیده می‌شوند. در بررسی 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.

۶ 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).

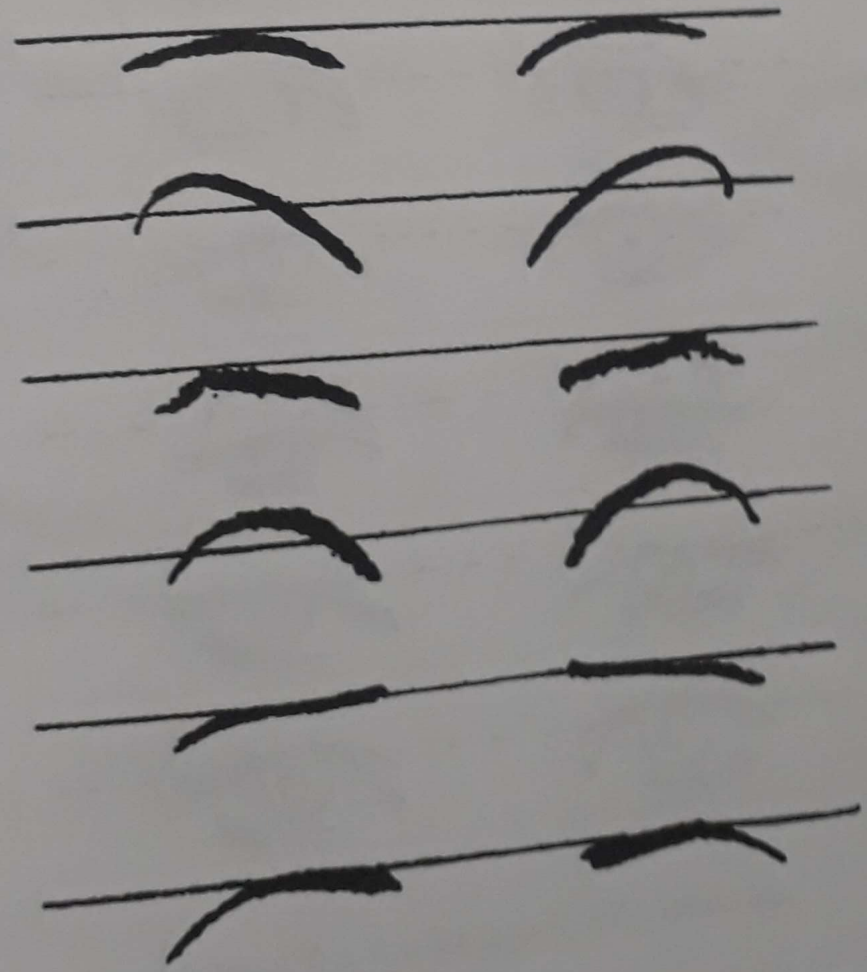


۱



۲

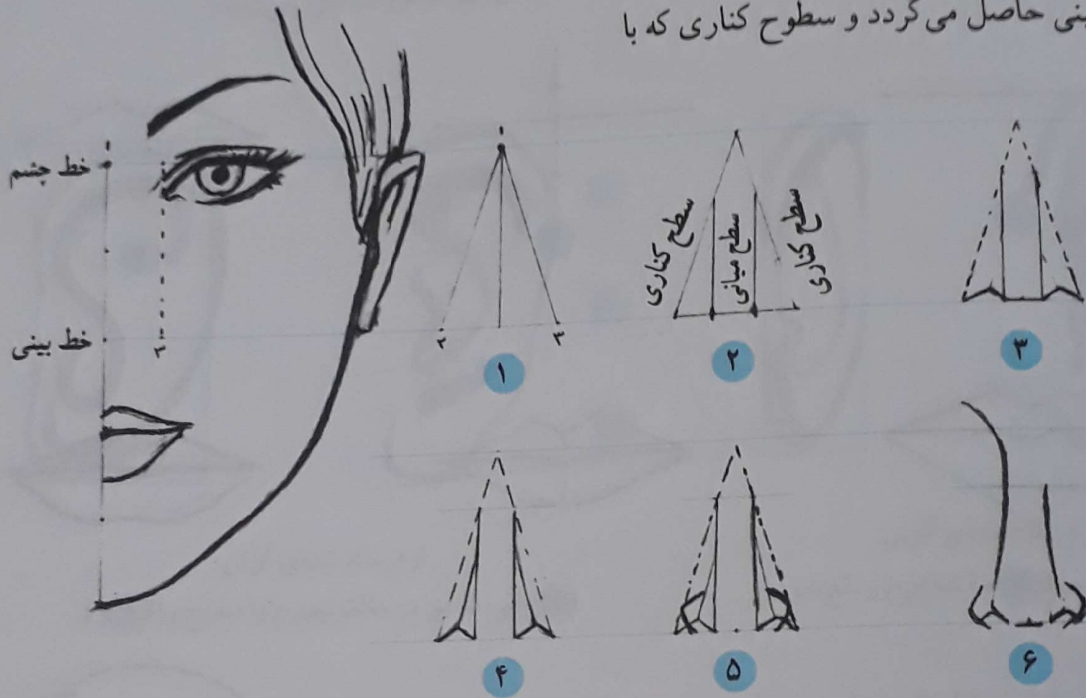
خط ابرو



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

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.

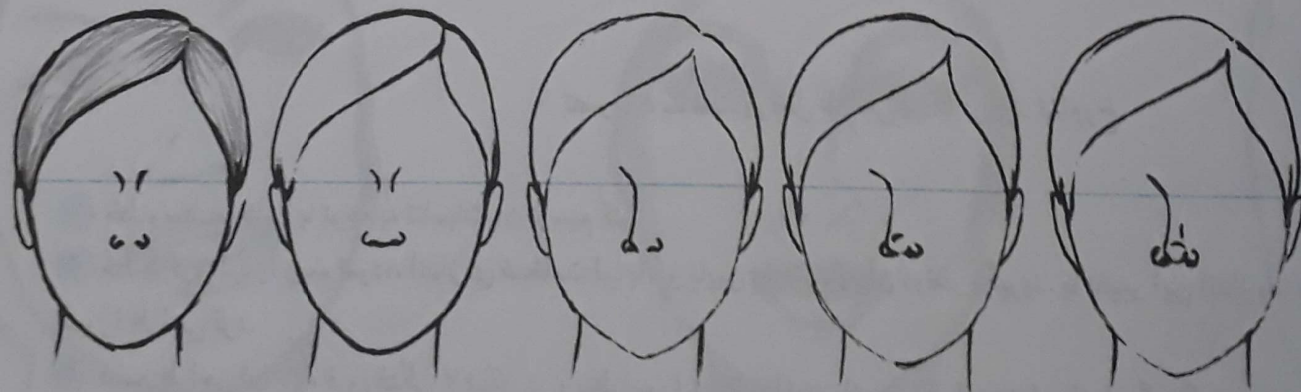
فوقانی آن که استخوانی را به پهنای است باریک و نازک و قسمت تحتانی آن که غضروفی و پهن است از پره‌ها و نوک بینی تشکیل می‌گردد. همان‌طور که از تصویر برمی‌آید بینی از سه سطح تشکیل شده است. سطح میانی که در اثر برجستگی و فرم استخوان و نوک بینی حاصل می‌گردد و سطوح کناری که با



- 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.
- ۳ بر روی خط پهنای بینی و درون سطوح کناری، محل سوراخ‌های بینی ست. 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.



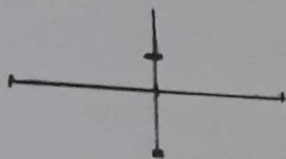
تصویر ۷-۵- با تأکید بر باره‌ای از نقاط و خطوط بازنده‌ی فرم بینی، می‌توان آن را در انواع گوناگونی طراحی کرد. همچنین با توجه محدودده‌های برجسته و رفتگی‌ها در بینی، می‌توان به روشن را اجرا کرد تا

گیرند. همچنین هر دو لب را باید در ارتباط با هم در نظر گرفت.
هرگز آن‌ها را به طور جداگانه طراحی ننمود.

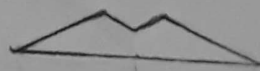
لب‌ها: لب و دهان بر ماسه چشم و بینی و گونه‌ها و گردن و دست و پا و لباس و تکیه و حالت و حرکت و فک و عاده‌ای برخوردار است. شکل لب‌ها که بسیار متنوع و گوناگون است در کل، محدب و برجسته‌تر از سطح صورت می‌باشد. در ساخت و طراحی لب‌ها، هیچ چیز مهم‌تر



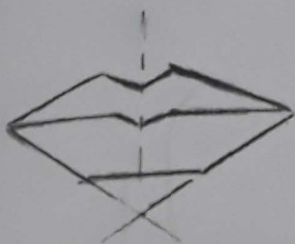
۱



۲



۳



۴



۵



۶



▲ تصویر ۸ - ۵ - مراحل طراحی لب‌ها در دید تمام رخ

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 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.

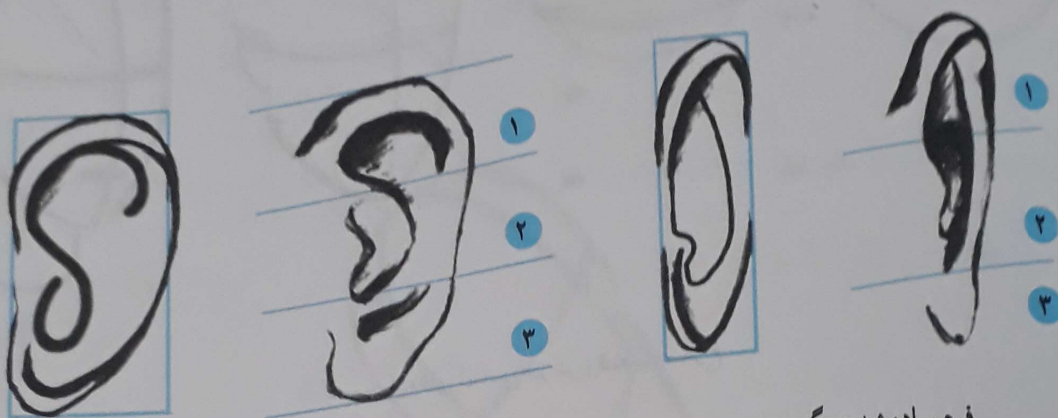
۴ لب پایین و خط وسط لب‌ها را مطابق شکل طراحی کنید.

۵ برای طراحی نمایی واقعی از لب‌ها، خطوط محیطی را طوری به کار ببرید که عضلات لب را نمایان سازد.

۶ در سایه‌روشن برای ایجاد حجم، نقاط برجسته و فرورفته در عضلات لب را شناسایی کنید.

آن محاسبه می‌شود. و زمانی که در حالت نیم‌رخ (سر در حالت تمام‌رخ) دیده شود همانند یک بیضی فشرده به‌نظر 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 $\frac{1}{3}$ طول



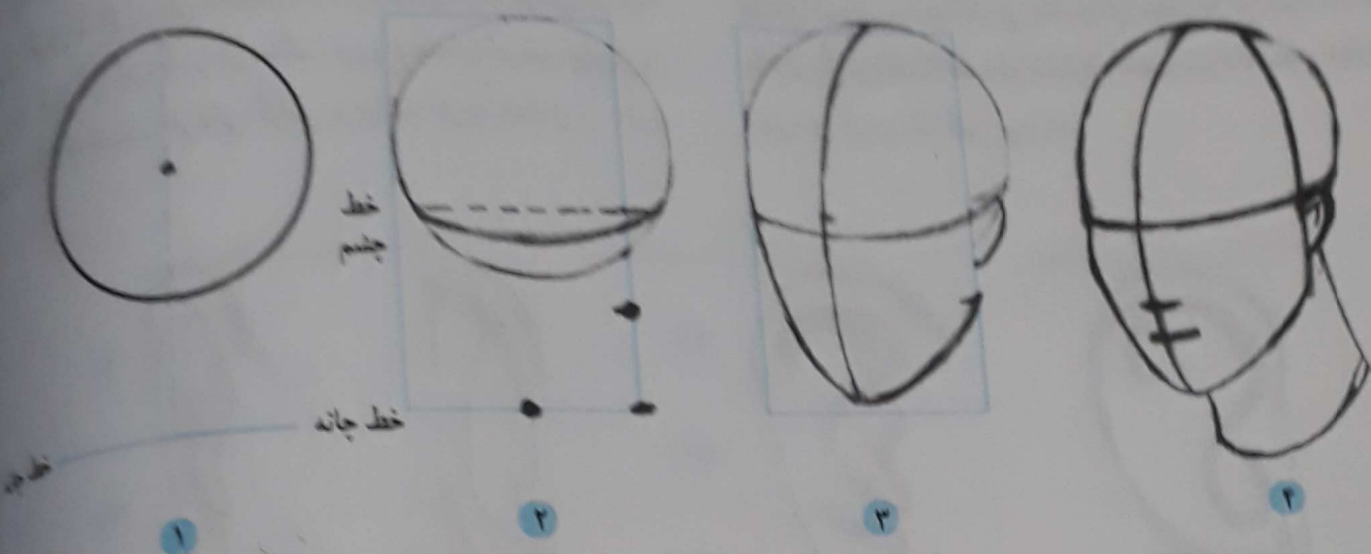
فرم ساده شده‌ی گوش
در زمانی که سر در حالت نیم‌رخ یا سدرخ واقع شود.

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 (سدرخ و تمام‌رخ گوش) و دید روبه‌رو (نیم‌رخ گوش)

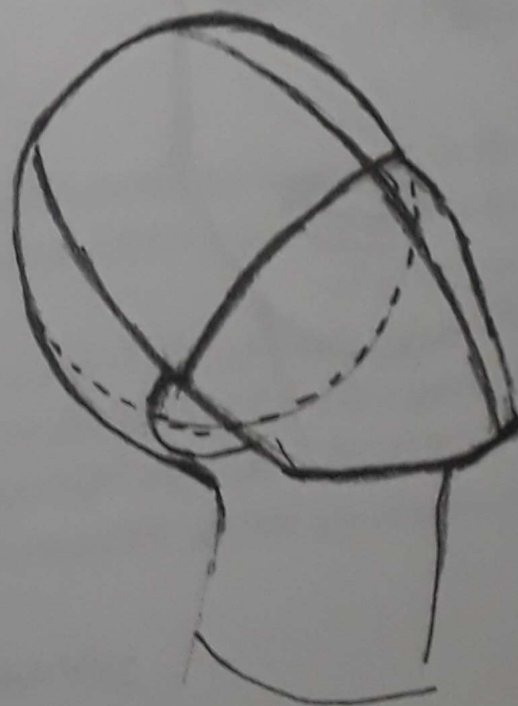
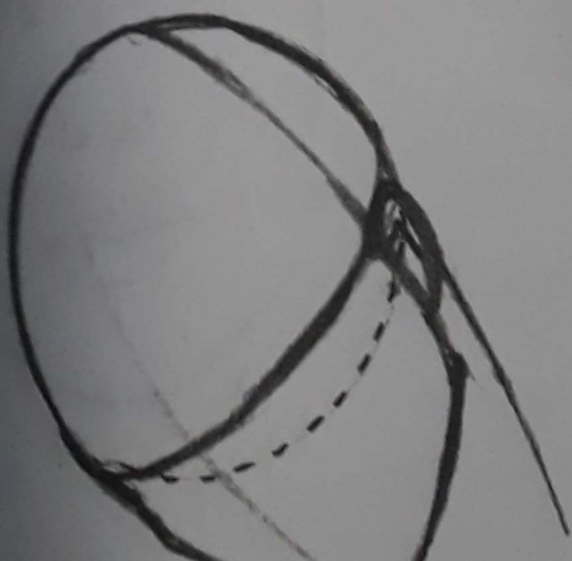


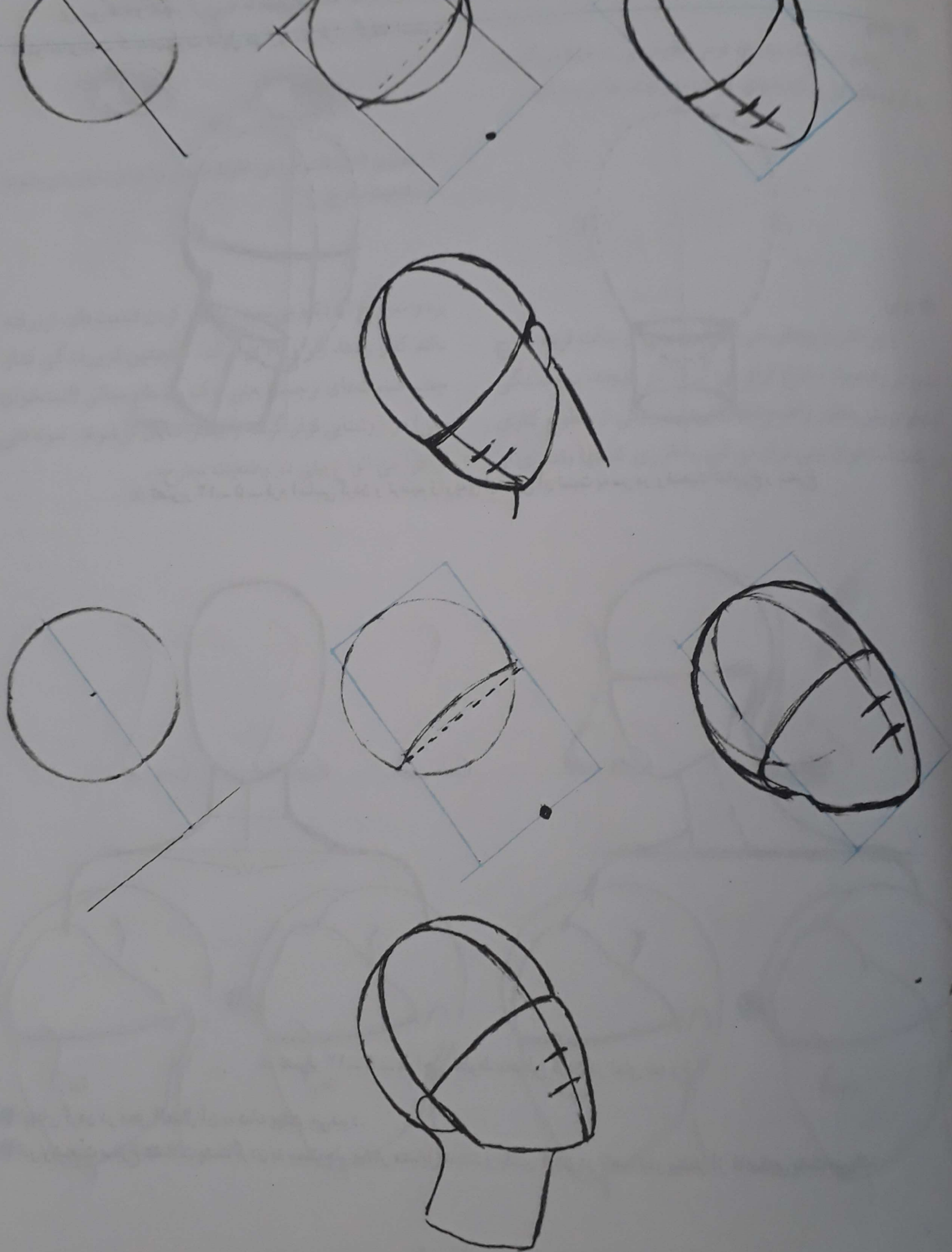
▲ تصویر ۱۰-۵ - طراحی چند نمونه از چهره در وضعیت تمام‌رخ



تصویر فرم‌های اساسی سر در وضعیت سدرخ

- ۱ ابتدا دایره‌ی اولیه سر را رسم کرده، تناسب 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 هم 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 تناسب طولی چهره، و به موازات خط چشم‌ها مشخص نمایید.

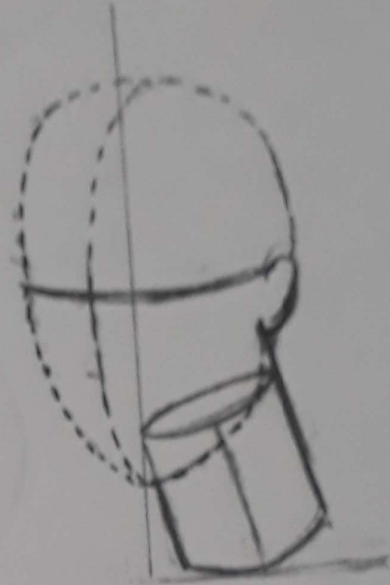
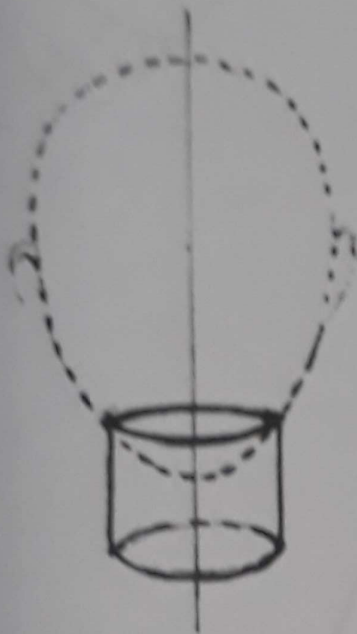




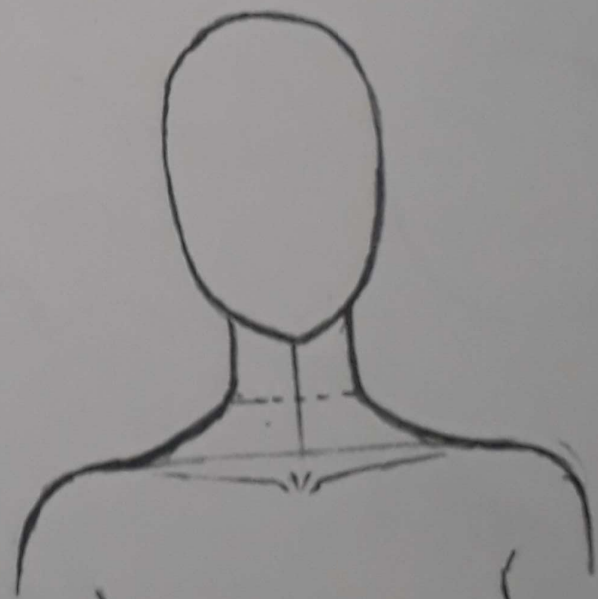
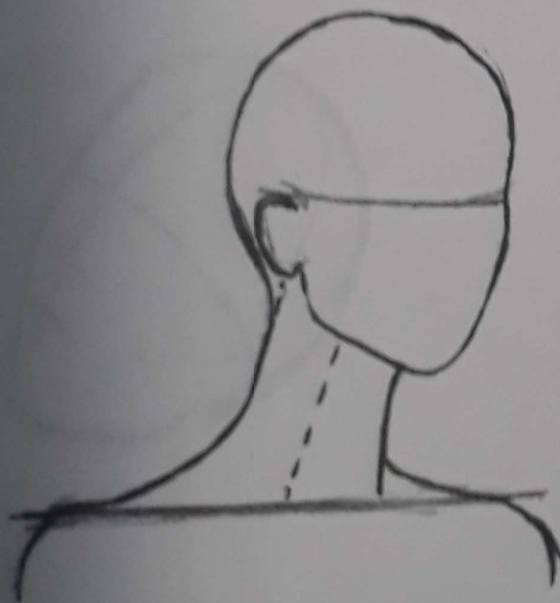
نمودار حرکت سر را به سمت پایین یا بالا طراحی نمود.

سر و گردن

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



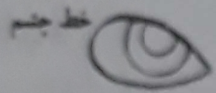
▲ تصویر ۱۲-۵- فرم اساسی گردن و ترسیم زاویه‌ی ایستایی آن نسبت به سر در وضعیت تمام‌رخ و سه‌رخ



▲ 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 متعادل هستند و بلندی گردن در ناحیه جلو بیشتر از فاصله‌ی پشت می‌باشد.



۱



۲



چشم

چشم در حالت سدرخ، فرمی نظم مرئی به خود می گیرد.
به گوشه های نیز و گوشه های گرد شده ی چشم ها توجه کنید.

▲ تصویر ۱۲-۵- طراحی خطوط محیطی و اجرای سایه زدن چشم ها در وضعیت سدرخ

بره و سوراخ آن دهنده می شود. با تیره کردن قسمت های فرورفته مانند کنار بره ها، زیر و بالای نوک. همچنین فرورفتگی کنار چشم قسمت های برجسته یعنی نوک و سطح میانی (استخوان بینی) در روشنایی قرار گرفته و بیشتر نمایان می شوند. نمونه هایی از طراحی انواع بینی در وضعیت سدرخ.

بینی

با جرخش و پیچش سر به طرفین، بینی از حالت قرینه خارج شده، در وضعیت سدرخ قرار می گیرد. در نتیجه، برجستگی استخوان بینی به طور واضح نمایان می شود و یکی از سطوح کناری در پشت استخوان بینی قرار می گیرد به طوری که تنها مقداری از

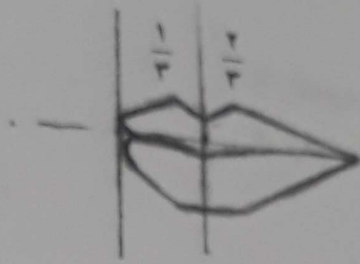
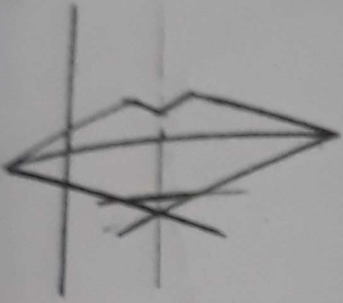


▲ تصویر ۱۵-۵

● لپها

لب‌ها
با فرار گرفتن سر دو وضعیت سرخ، شکل لب‌ها متغیر می‌کند. در این حالت، در نهای $\frac{1}{2}$ در گوشه‌ی لب به دلیل برجستگی عضلات، برآمدگی و فرورفتگی‌هایی پدید می‌آید.

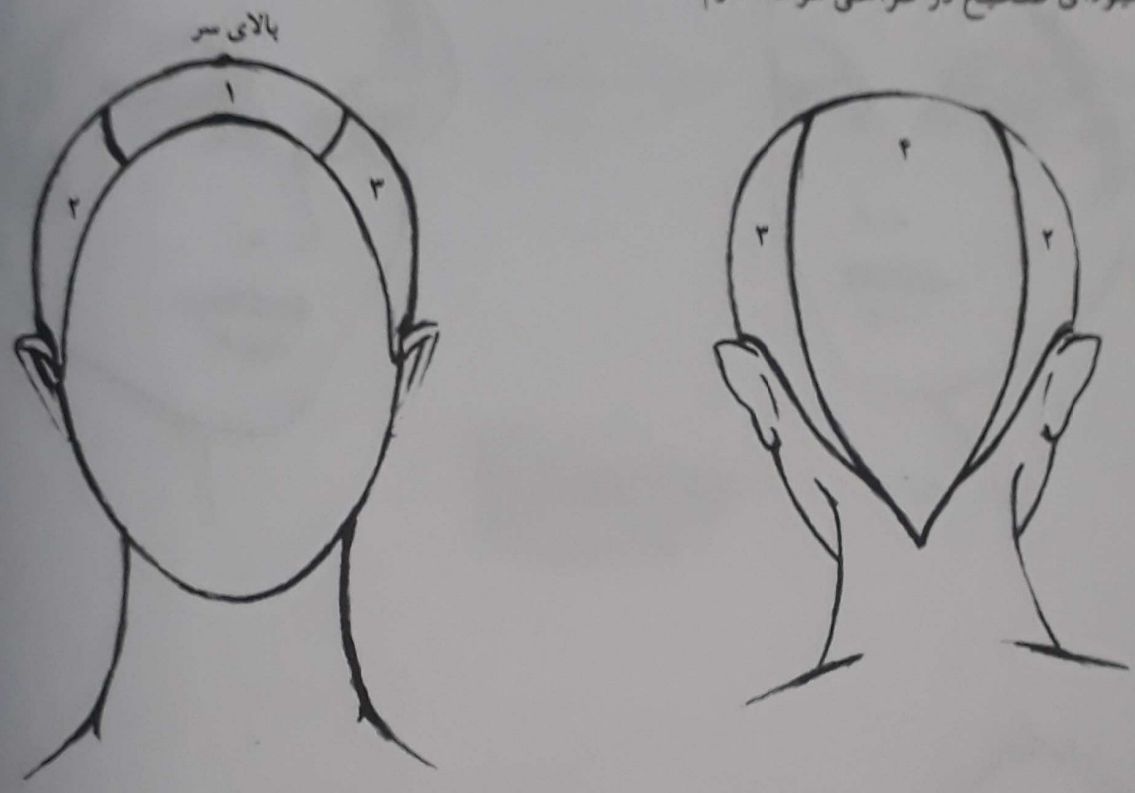
صحیح نیز کمک می کند. بر بستی های عضلات لب،
نمایان شود.





● 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

اصلی در طرح به کار گرفت. - موها با توجه به حجم کروی سر، شکل و فرم کروی به چهار محدوده‌ی اصلی تقسیم می‌شوند. بر این اساس، طراحی هر تار یا دسته‌ای از موها می‌باید از خطوط منحنی استفاده کرد.



▲ تصویر ۱۸-۵ - چهار محدوده‌ی اصلی دسته‌های مو

- 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

۱۹-۵).

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

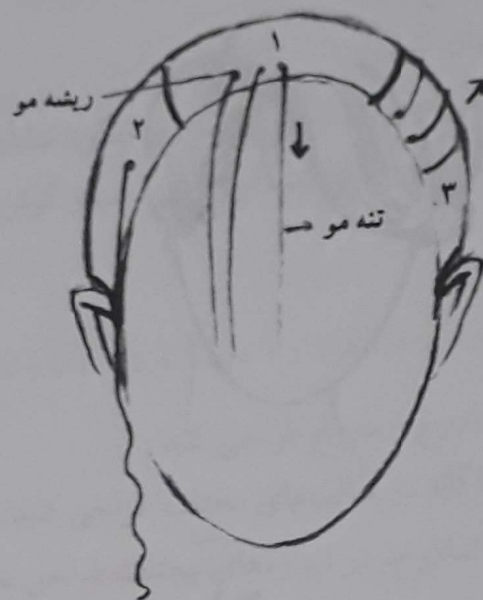


جعد مو در محل رویش

اُفت موها

چین و شکن موها

آن «ریشه‌ی» مو را در یک «تخته‌ی» مو که آزادانه به هر جهتی حرکت می‌کند (تصویر ۲۰-۵).



▲ تصویر ۲۰-۵



خارجی و بالایی آن پیش می‌روید، سایه‌ها کم‌رنگ و روشن می‌شوند.

— اجرای سایه روشن کمک می‌کند تا لطافت و جنسیت موها بهتر نمایان شود. هر دسته‌ی مو، دارای فرورفتگی و برجستگی‌هایی است که باعث می‌شوند تا محدوده‌های سایه، نیم‌سایه و روشنایی بر روی آن ایجاد گردد.

