

ابزار و مواد

DEwing

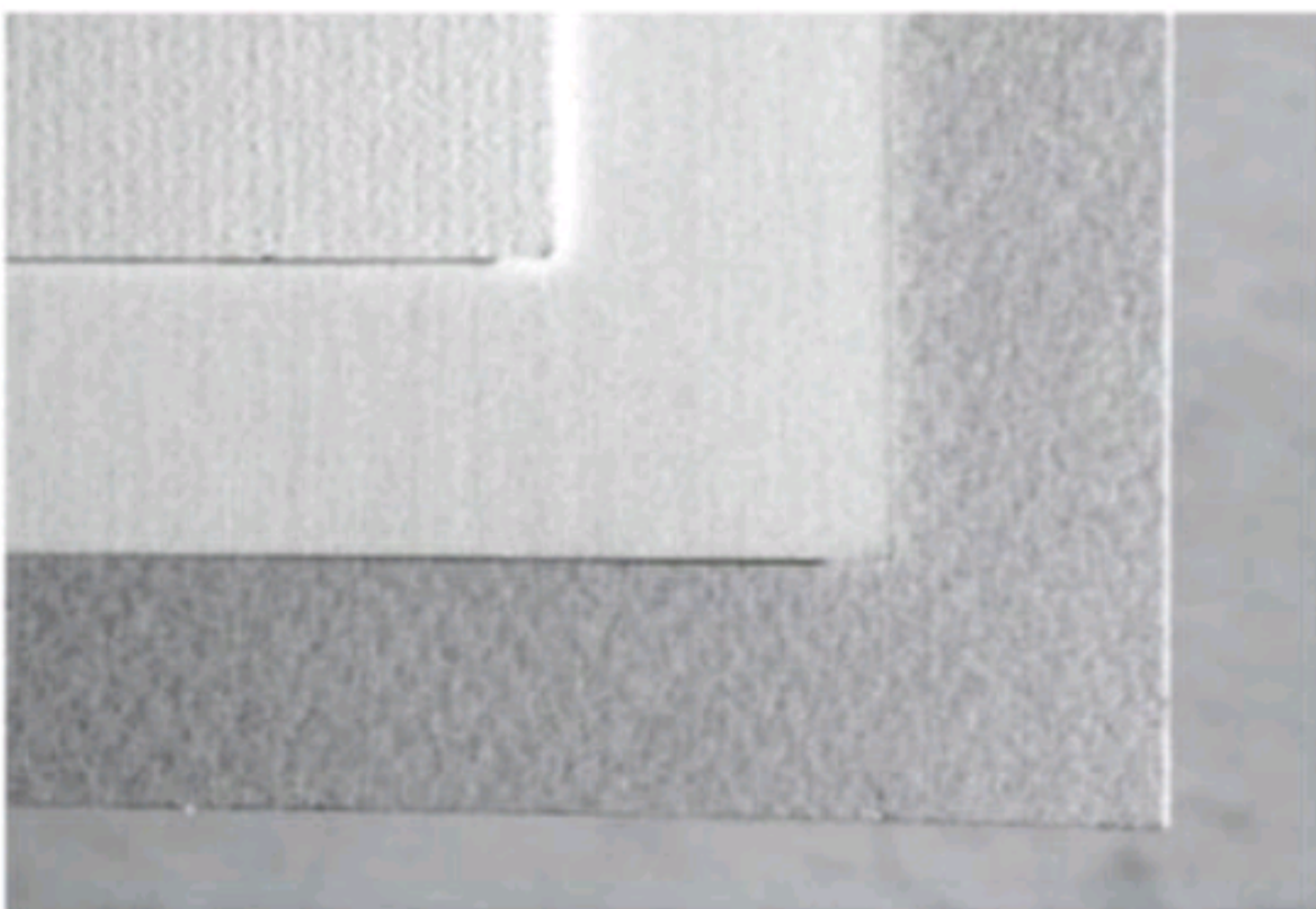
نه تنها سرگرم کننده است، بلکه به خودی خود یک هنر مهم است.

حتی وقتی نام خود را می نویسید یا چاپ می کنید، در حال نقاشی هستید. اگر خطوط را سازماندهی کنید، می توانید اشکال بسازید، و وقتی آن را کمی جلوتر ببرید و سایه تیره و روشن اضافه کنید، نقاشی های شما شروع به شکل سه بعدی می کنند و واقعی تر به نظر می رسند. یکی از چیزهای عالی در مورد

طراحی این است که می توانید آن را در هر مکانی انجام دهید - و مواد بسیار ارزان هستند. با این حال، آنچه را که برای آن پرداخت می کنید، دریافت می کنید، بنابراین بهترین چیزی را که در آن زمان می توانید بخرید، خریداری کنید و هر زمان که ممکن است، لوازم خود را ارتقا دهید. اگرچه هر چیزی که علامتی ایجاد می کند می تواند برای برخی از انواع نقاشی استفاده شود، باید مطمئن شوید که تلاش های باشکوه شما با گذشت زمان از بین نخواهد رفت. در اینجا برخی از موادی وجود دارد که شما را به خوبی شروع می کند.



ایستگاه کاری ایده خوبی است که یک منطقه کاری راه اندازی کنید که دارای نور روشن و فضای کافی برای کار و چیدمان ابزار باشد. البته، یک اتاق کامل با نورپردازی مسير، سه پایه و ميز طراحی ایده آل است. اما تنها چیزی که واقعاً به آن نیاز دارید مکانی در کنار پنجره برای نور طبیعی است. هنگام طراحی در شب، از یک لامپ سفید نرم و یک نور فلورسنت سفید خنک استفاده کنید تا هم نور گرم (زرد) و هم نور سرد (آبی) داشته باشید.



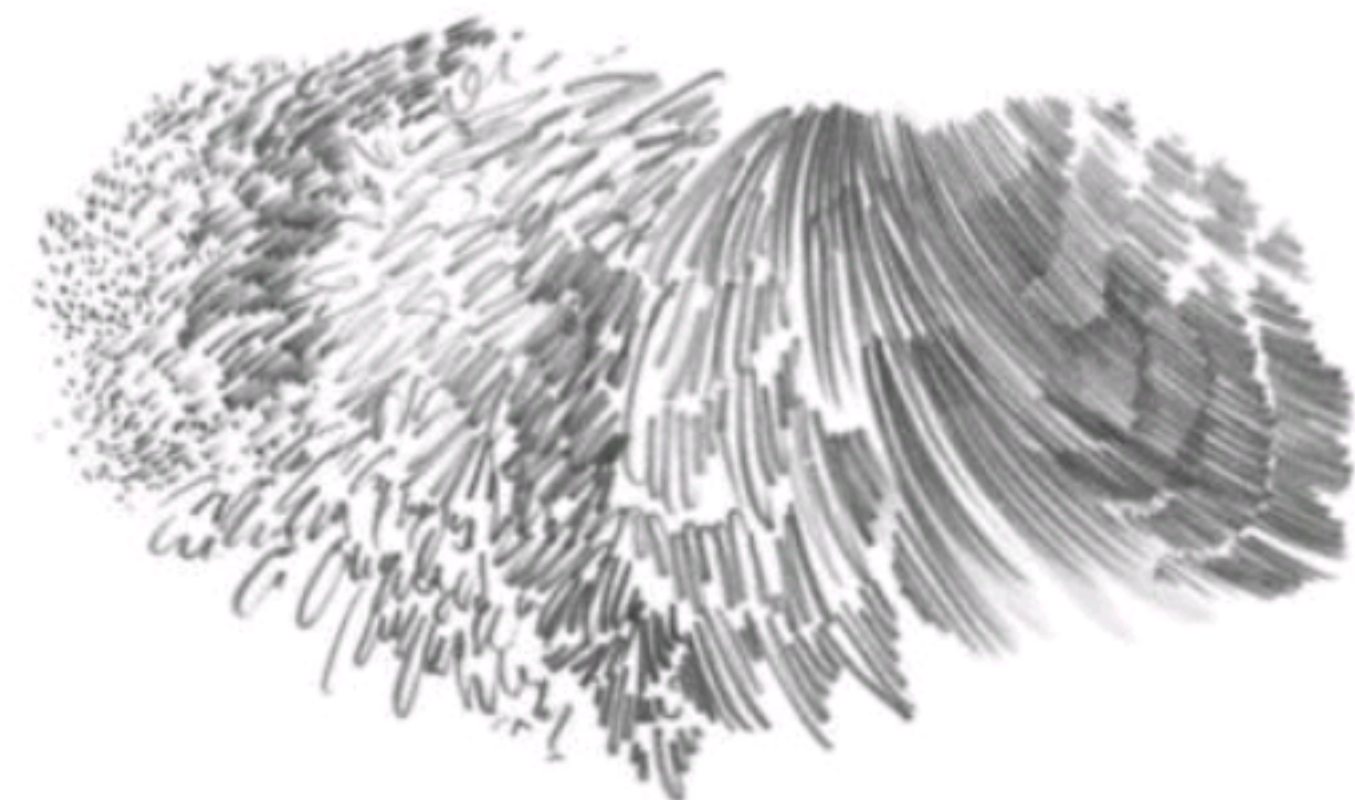
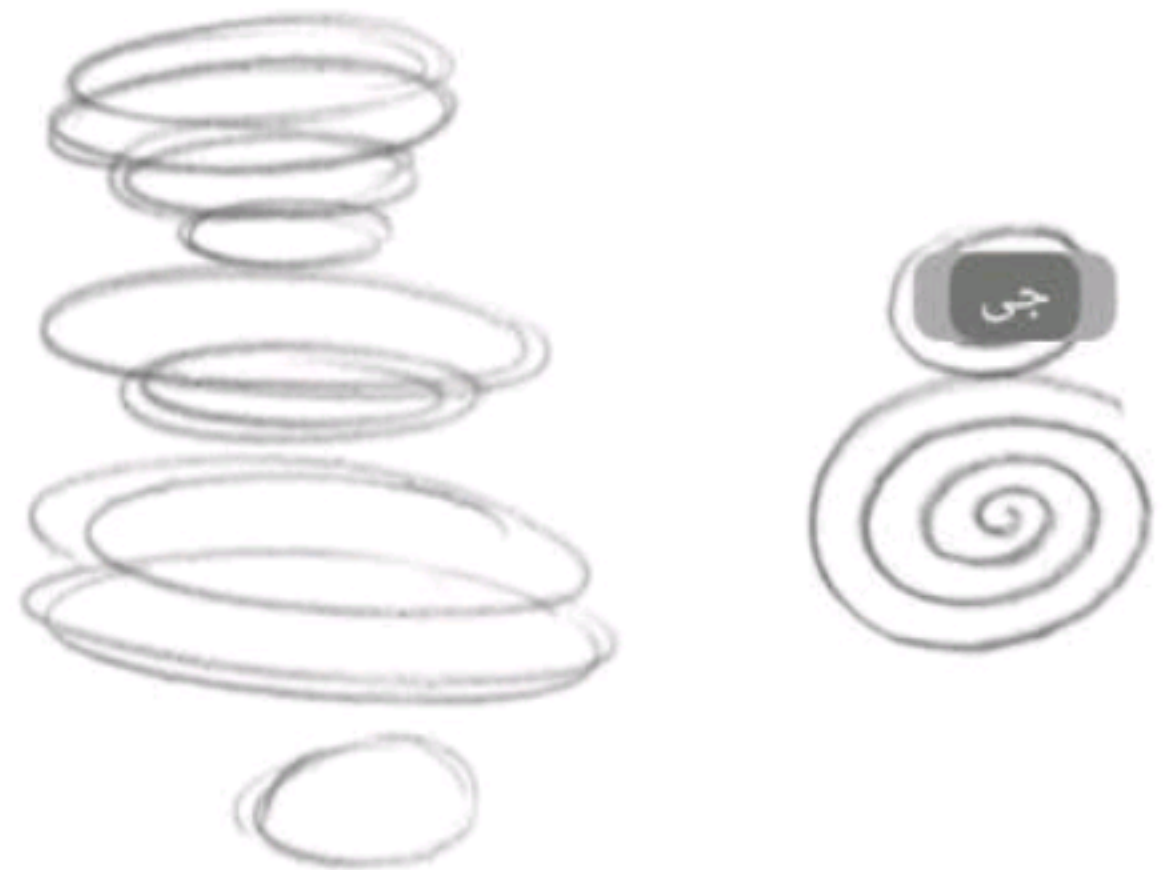
کاغذهای زغالی کاغذ و تیلت زغالی در بافت های مختلف موجود است. برخی از پوشش های سطح کاملاً مشخص هستند و می توان از آنها برای بهبود بافت در نقاشی های خود استفاده کرد. این کاغذها همچنین در رنگ های متنوعی عرضه می شوند که می تواند به نقاشی های شما عمق و جذابیت بصری بدهد.

کاغذهای طراحی برای کارهای هنری تمام شده، استفاده از تک ورق های کاغذ طراحی است. b آنها در طیف وسیعی از بافت های سطحی موجود هستند: دانه صاف (فَشَق و برس گرم دانه متوسط (فشار سرد) و خشن تا خیلی زبر. سطح بسیار متنوع است، بافت متوسطی دارد اما کاملاً صاف نیست، بنابراین تنوع سطح خوبی از تکنیک های طراحی ایجاد می کند.

6 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

شروع شدن

تمرین ضربه های شل اگرچه طراحی به دقت خاصی نیاز دارد، اما ضربات شل نیز برای هنر ضروری هستند. ضربات دایره‌ای آزاد برای گرم کردن یا ضبط سریع سوزدها، مانند شکل خشن یک خوک شکم گلدان، عالی هستند.



اصلاح ضربه‌ها می‌توانید طول، ضخامت و بافت موی حیوان را با تغییر طول و منحنی ضربه‌های خود ثبت کنید. نقطه‌های کوچک برای خزهای کوتاه و مویی عالی هستند. خط خطی زمانی مناسب است که موها ضخیم و وز باشد. و ضربات طولانی و گسترده حاکی از صاف بودن است. سعی کنید فشار مداد و طول و منحنی ضربه‌های خود را تغییر دهید تا ببینید چه بافت‌های دیگری می‌توانید ایجاد کنید.

از شروع طراحی، باید عادت کنید که از کل بازو و نه فقط مچ دست و دست خود برای کشیدن نقاشی استفاده کنید. (اگر فقط از مچ قبل و دست خود استفاده می‌کنید، طرح‌های شما ممکن است سفت یا اجباری به نظر برسند.) با حرکت دادن شانه و بازوی خود آزادانه طراحی را تمرین کنید تا ضربه‌های شل و تصادفی روی یک تکه کاغذ خرد شده انجام دهید. سعی کنید آرام باشید و مداد خود را آرام بگیرید. در حین گرم کردن نیازی به تمرکز بر روی یک موضوع خاص ندارید، فقط به احساس یک مداد در دست و انواع ضربه‌هایی که می‌توانید انجام دهید عادت کنید.

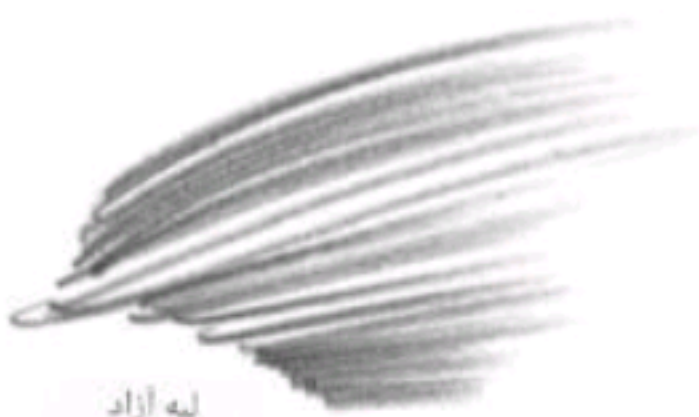
کنترل یادگیری

هنگامی که بازوی شما گرم شد، ضربات و تکنیک‌های نشان داده شده در اینجا را امتحان کنید. اگرچه ایجاد دایره‌ها، نقطه‌ها، خط‌خطی‌ها و خطوط ممکن است شبیه ایله سازی پی معنی به نظر برسد، ایجاد این علامت‌ها در واقع راهی عالی برای یادگیری کنترل و دقت است - دو ویژگی ضروری برای طراحی با مداد. همچنین باید با دسته‌های مختلف مداد آزمایش کنید تا ببینید چگونه روی خطوطی که می‌کشید، تاثیر می‌گذارد. هرچه بیشتر با ضربات، سبک‌های طراحی و گرفتن‌های مختلف تمرین کنید، دست شما سریعتر و ماهرتر می‌شود.

لبه‌های متفاوت انجام تنظیمات کوچک در نقاشی‌ها برای مطابقت با موضوع شما مهم است. به عنوان مثال، ضربه‌های مداد که در امتداد لبه مستقیم دنبال می‌توانند برای ایجاد خز راه راه لبه آل هستند. اما لبه‌های آزاد برای ایجاد کتی یا ظاهر طبیعی مناسب‌ترند، زیرا لبه‌های صاف می‌توانند مو را بیش از حد سفت و ساختار یافته نشان دهند. لبه‌های ایجاد شده با پاک‌کن نیز جای خود را دارند، این خطوط می‌توانند برای انتقال صاف بین ویژگی‌ها یا مقادیر استفاده شوند.



لبه پاک شده

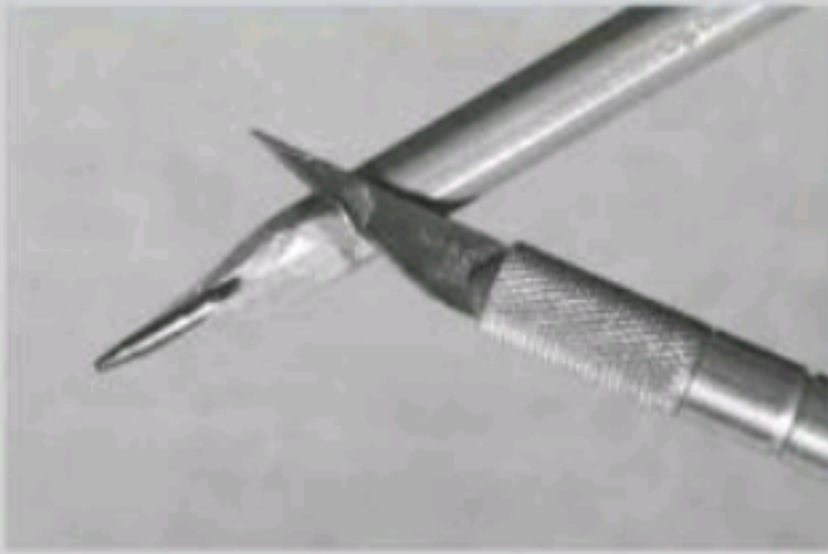


لبه آزاد

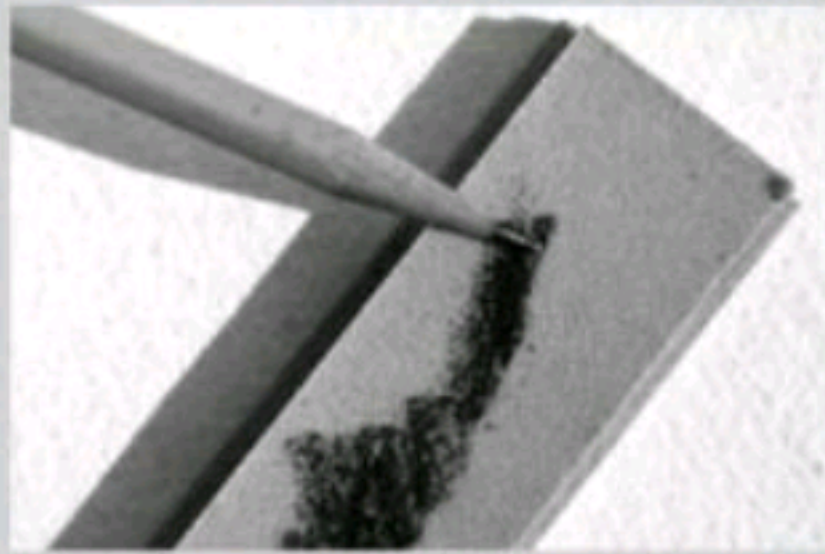


لبه مستقیم

تیز کردن نقشه های خود



چاقوی کاربردی از چاقو می توان برای شکل دادن نقاط مختلف (تراش شده، صاف یا صاف) نسبت به مواردی که با یک مداد تراش معمولی امکان پذیر است استفاده کرد چاقو را با زاویه کمی نسبت به میل مداد نگه دارید و همیشه با برداشتن کمی چوب و گرافیت در یک زمان، آن را از خود دور کنید.



Sandpaper Block Sandpaper به سرعت سرب را به هر شکلی که می خواهید تبدیل می کند. همچنین مقداری از چوب را سماده می کند هرچه ریز کاغذ ریزتر باشد، نقطه به دست آمده قابل کنترل تر است، هنگام تراشیدن مداد را در انگشتان خود بچرخانید تا شکل یکنواخت بهمانند.



کاغذ خشن کاغذ خشن برای صاف کردن نقطه مداد پس از باریک کردن آن با کاغذ سنباده فوق العاده است. این یک راه عالی برای ایجاد یک نقطه بسیار ظریف برای جزئیات کوچک است. همچنین مهم است که مداد را در حین تراشیدن به آرامی بچرخانید تا سرب به طور یکنواخت تیز شود.

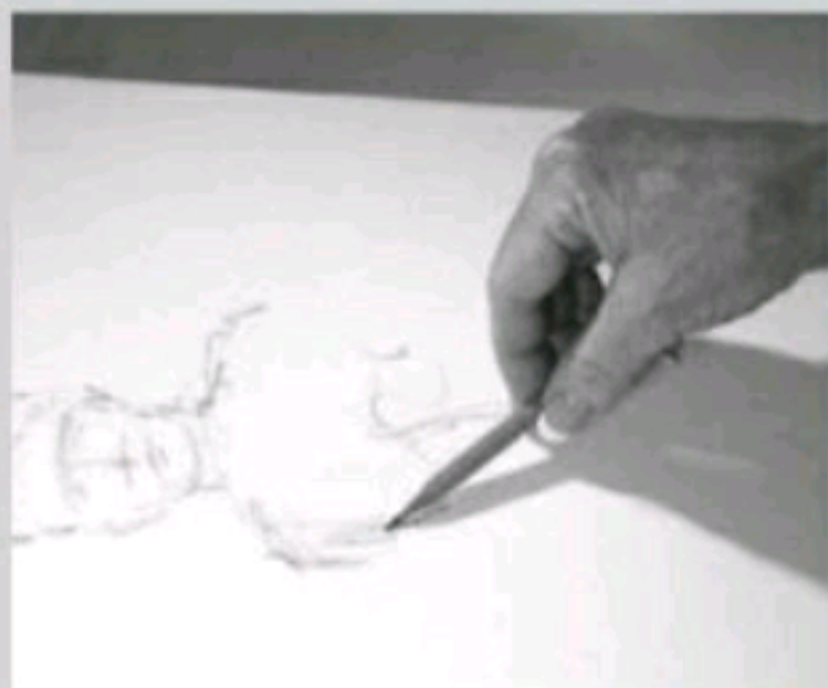
اضافه کردن

مگر اینکه از قبل یک میز طراحی داشته باشید، احتمالاً می خواهید یک تخته طراحی بخرید. لزومی ندارد که گران باشد، فقط کافی است یک برگه به اندازه کافی بزرگ تهیه کنید تا تک تک برگه های کاغذ طراحی را در خود جای دهید. به ویژه اگر می خواهید در فضای باز طراحی کنید، یک تخته طراحی با دسته برش دار تهیه کنید تا بتوانید به راحتی آن را با خود حمل کنید.

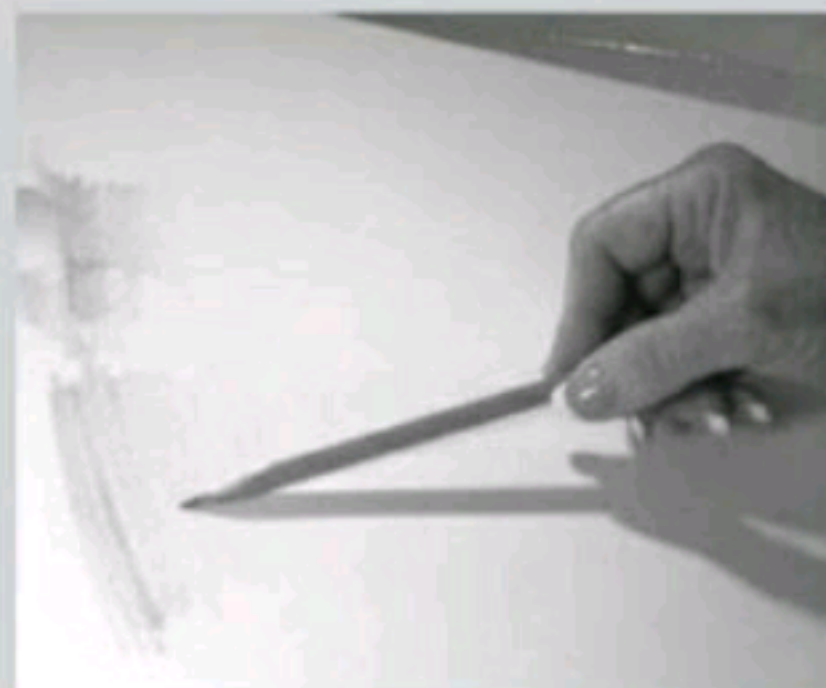


Spray Fix یک فیکساتور یک نقاشی را "تنظیم" می کند و از آن در برابر لکه گیری محافظت می کند. برخی از هنرمندان از استفاده از فیکساتور روی نقاشی های مداد اجتناب می کنند، زیرا باعث عمیق تر شدن سایه های روشن و حذف برخی ارزش های ظریف می شود. با این حال، فیکساتور برای نقاشی های زغال چوب به خوبی کار می کند. فیکساتور در قوطی های اسپری یا بطری موجود است، اما برای استفاده از فیکساتور بطری به یک الومایزر دهانی نیاز دارید. قوطی های اسپری راحت تر هستند، اسپری ظریف تر و پوشش یکنواخت تری می دهند.

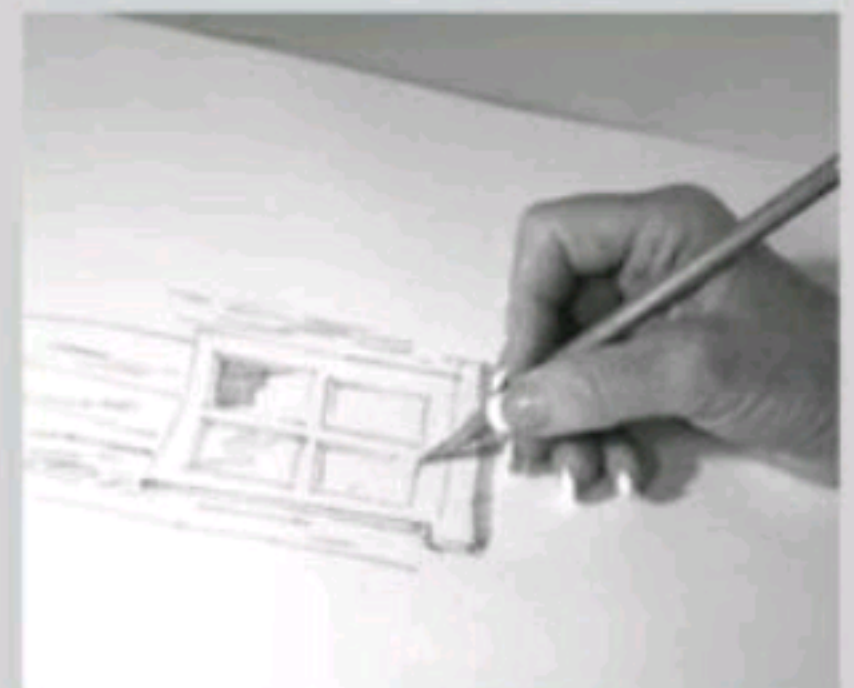
مداد طراحی خود را در دست بگیرید



زیر دست پایه حالت اولیه زیر دست به بازو و مچ شما اجازه می دهد آزادانه حرکت کند، که منجر به طرح های تازه و پر جنب و جوش می شود. نقاشی در این موقعیت، به سادگی با تغییر زاویه دست و بازو، استفاده از نقطه و کنار سرب را آسان می کند.



تنوع زیر دست نگه داشتن مداد در انتهای آن به شما امکان می دهد ضربات بسیار سبک، چه بلند و چه کوتاه انجام دهید. همچنین به شما کنترل ظریفی از نورها، تاریکی ها و بافت ها می دهد. هنگام استفاده از این حالت، یک ورقه محافظ محافظت زیر دست خود قرار دهید تا نقاشی خود را لکه نکند.



لوشن موقعیت نوشتن رایج ترین است و بیشترین کنترل را برای جزئیات دقیق و خطوط دقیق به شما می دهد. مراقب باشید که خیلی روی نقطه فشار ندهید، در غیر این صورت روی کاغذ تورفتگی ایجاد می کنید. همچنین به یاد داشته باشید که مداد را خیلی محکم نگیرید، زیرا ممکن است دستتان گرفتگی کند.

8 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

جمع آوری اصول

برای شروع به وسایل زیادی نیاز ندارید، می توانید فقط با یک مداد شماره 2 یا HB، یک تراش، یک پاک کن وینیل و هر تکه کاغذی از طراحی لذت ببرید. همیشه می توانید مداد، زغال چوب، تورتیلین و موارد دیگر را بعداً اضافه کنید. هنگام خرید مداد، توجه داشته باشید که روی آنها با حروف و اعداد برجسب زده شده است، اینها میزان نرمی سرب را نشان می دهد. مدادهای با سرب B نرمتر از مدادهایی با سرب H هستند و خطوط تیره تری ایجاد می کنند. یک HB در این بین قرار دارد که آن را بسیار همه کاره و ابزار مبتدی خوبی می کند. نمودار سمت راست انواع ابزارهای طراحی و انواع ضربه هایی را که با هر یک به دست می آید را نشان می دهد. همانطور که عرضه مداد خود را گسترش می دهید، شکل دادن به نقاط مختلف و ایجاد جلوه های مختلف با هر مداد را با تغییر فشاری که به آن وارد می کنید، تمرین کنید. هرچه با ابزارهایتان راحت تر باشید، نقاشی هایتان بهتر می شوند!

جمع آوری سایر ابزارهای طراحی

من نقاشی هایم را با مدادهای گرافیتی شروع می کنم، اما دوست دارم از ابزارهای دیگری نیز در حین پیشرفت قطعاتم استفاده کنم. به عنوان مثال، مداد رنگی و زغال چوب کونته خطوط گچی و لکه ای ایجاد می کنند که ظاهر یک سوژه را نرم می کند. ترسیم یک طرح با جوهر سیاه واقعاً باعث می شود سوژه «پاپ» شود (صفحه 30 را ببینید)، و شستشوی نازک جوهر (یا آبرنگ سیاه) که با قلم مو اعمال می شود، سایه های صاف ایجاد می کند.



HB یک نوک تیز خطوط واضح ایجاد می کند و کنترل خوبی را ارائه می دهد. با یک نقطه گرد، می توانید خطوط کمی ضخیم تر ایجاد کنید و قسمت های کوچک را سایه بزنید.

مسطح برای ضربات پهن تر، از نوک تیز یک تخت 4B استفاده کنید. یک مداد طرح بزرگ و مسطح برای سایه زدن مناطق بزرگ عالی است، اما لبه های تیز و برش خورده آن می تواند برای ایجاد خطوط نازک تر نیز استفاده شود.



پاک کن های هنرمند
یک پاک کن خمیر شده
ضروری است. می توان آن را به شکل گوه ها و نقاط کوچک برای حذف علائم در مناطق بسیار ریز تشکیل داد. پاک کن های وینیل برای مناطق بزرگتر خوب هستند. آنها اثر مداد را به طور کامل حذف می کنند. هیچ یک از پاک کن ها به سطح کاغذ آسیب نمی رسانند، مگر اینکه خیلی سخت تمیز شوند.



زغال چوب زغال 4B نرم است، بنابراین یک علامت تیره ایجاد می کند. طبیعی حتی نرم تر و باقی مانده ترد بیشتری باقی می گذارد و انگورهای زغالی روی کاغذ برخی از هنرمندان از مدادهای زغالی سفید استفاده می کنند. ترکیب و روشن کردن نواحی در نقاشی های آنها.



Tortillons این کاغذ از "کاغذ" می توان برای مخلوط کردن و نرم کردن نواحی کوچک که انگشت یا پارچه شما خیلی بزرگ است استفاده کرد. همچنین می توانید از کلاه ها برای ترکیب سریع مناطق بزرگ استفاده کنید. هنگامی که تورتیلین ها کثیف شدند، به سادگی آنها را روی پارچه ای بمالید و دوباره آماده حرکت هستند.

چاقوهای کاربردی چاقوهای کاربردی (که به آن چاقوهای دستی نرم می گویند) هستند عالی برای برش تمیز کاغذهای طراحی و تکه تکه کاغذها. همچنین می تواند استفاده کنید آنها را برای تراشیدن مداد. (به کادر سمت راست مراجعه کنید) تیغه ها انواع مختلفی دارند شکل ها و اندازه ها و هستند به راحتی تعویض می شود اما باش مراقب باشید؛ تیغه ها به صورت تیز مثل چاقوی جراحی!



مداد رنگی Conté یا مداد رنگی Conté از بسیار ریز ساخته شده است. خاک زمی کائولن، قبلا فقط به رنگ های سیاه، سفید، قرمز و چوب های سانگونین، اما اکنون در طیف گسترده ای تیز موجود است. مداد رنگی از آنجا که مخلوط در آب است، می توان آن را مخلوط کرد. با یک برس یا پارچه مرطوب.

یادگیری برای دیدن

چیزی را که واقعاً مبتدی بدون نگاه دقیق، به جای اینکه به موضوع خود هر می بیند، نقاشی می کند، آن چیزی را که فکر می کند می نگاه کند. ببیند، ترسیم می کند. سعی کنید چیزی را که خوب می دانید، مانند دست خود، بدون اینکه به آن نگاه کنید، بکشید. این احتمال وجود دارد که نقاشی تمام شده شما انطور که انتظار داشتید واقع بینانه به نظر نرسد. این به این دلیل است که شما آنچه را که فکر می کنید دستتان شبیه آن است، ترسیم کرده اید. در عوض، باید تمام پیش فرض های خود را فراموش کنید و یاد بگیرید که فقط آنچه را که واقعاً در مقابل خود (یا در یک عکس) می بینید، بکشید. دو تمرین عالی برای آموزش دیدن چشم، ترسیم کانتور و کشیدن رست است

قلم زدن خطوط

در طراحی کانتور، یک نقطه شروع را روی سوژه خود انتخاب کنید و سپس فقط خطوط یا خطوط کلی شکل هایی را که می بینید، بکشید. از آنجایی که شما به کاغذ خود نگاه نمی کنید، دست خود را آموزش می دهید تا خطوط را دقیقاً همانطور که چشم شما می بیند بکشد. سعی کنید برخی از طراحی های کانتور را خودتان انجام دهید، ممکن است از اینکه چقدر خوب می توانید از سوژه ها عکس بگیرید شگفت زده شوید.



طراحی "کور" ترسیم کانتور بالا را می توان در حالی که نگاه در حالی که دست خود را می کشید به کاغذ نگاه می کنید انجام داد. نقاشی سمت راست نمونه ای از طراحی کانتور کور است که در آن بدون نگاه کردن به کاغذ خود می کشید. کمی تحریف خواهد شد، اما واضح است که دست شماست. طراحی کانتور کور یکی از بهترین راهها برای اطمینان از اینکه واقعاً فقط چیزی را که می بینید می کشید.



12 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان



طراحی یا یک خط بیوسه هنگام کشیدن طرحی مانند طرح مردی که چرخ دستی را هل می دهد، فقط گاهی به کاغذ خود نگاه کنید تا مطمئن شوید که در مسیر درست قرار دارید، اما تمرکز خود را روی نگاه کردن به موضوع و ترسیم خطوط کلی که می بینید متمرکز کنید. به جای اینکه مدامتان را بین شکل ها بردارید، با چرخاندن آزادانه به عقب و عبور از روی خطوط، خط را ناگهانی نگه دارید. توجه کنید که چگونه این تکنیک ساده به طور موثر موضوع را ثبت می کند.

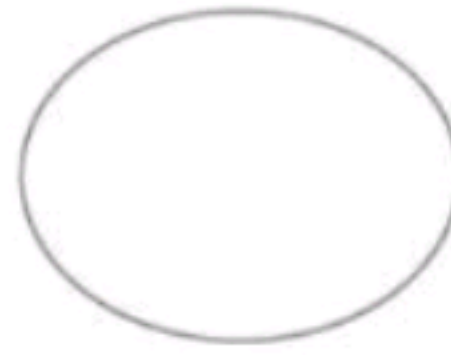
برای ازمودن مهارت های رسمی خود، انانیت را برای چند ماه به دقت مطالعه کنید و سپس سال های خود را ببینید و سعی کنید از حافظه تصویری بکشید و اجازه دهید دستتان مادیان منبول را بازارد.



نقاشی کودکان با آموزش مشاهده دقیق به چشم خود به گونه ای که بتوانید سریع نقاشی کنید، می توانید به راحتی از حرکت این کودک که نگاه می کند و سپس دستش را به داخل کیف می برد، عکس بگیرید.

ساخت فرم ها

ارزش ها حتی بیشتر از طرح کلی یک فرم به ما می گویند. ارزش اصطلاح اساسی است که برای توصیف روشنی یا تیرگی نسبی یک رنگ استفاده می شود. در طراحی با مداد، مقادیر از سفید تا خاکستری تا سیاه متغیر است، و این تنوع بین نورها و تاریکی ها (ساخته شده با سایه) و دامنه مقادیر در سایه ها و هایلایت است که ظاهری سه بعدی به یک طراحی دو بعدی می دهد. هنگامی که شکل و فرم کلی سوژه را با استفاده از اشکال اصلی تعیین کردید، با اعمال نور و تاریکی، طراحی خود را اصلاح کنید. افزودن مقادیر از طریق سایه زدن به شما امکان می دهد فرم را بیشتر توسعه دهید و به سوژه خود عمق دهید و به نظر می رسد واقعاً روی کاغذ زنده می شود!



شوزیه



فرم

دیدن ارزش ها

این مقیاس ارزش، درجه بندی از سیاه، تیره ترین مقدار، را در سایه های مختلف خاکستری نشان می دهد، که با سفید - روشن ترین مقدار به پایان می رسد.



DROP SHADOW

با کمی دانش و آموزش می توانید به راحتی موتیف مفصلی مانند این برگ را ترسیم کنید.

آماده سازی

قبل از شروع طراحی، ابزارهای خود را بچینید. توصیه می کنم روی یک صندلی خوب و ارگونومیک بنشینید زیرا احتمالاً ساعت های زیادی را پشت میز طراحی خود خواهید سپری کرد. ورق کاغذ طراحی خود را به میز بچسبانید تا در حین ترسیم سر نخورد. ممکن است استفاده از یک خط کش برای کشیدن یک حاشیه باریک در نزدیکی لبه های کاغذ برای وسط طراحی مفید باشد.



(الف) با کشیدن شکل پایه برگ و الگوی رگبرگ با استفاده از یک مداد HB نوک نیز شروع کنید. (ب) الگوی رگ بیشتر را اضافه کنید. (ج) سایه زدن با ارزش متوسط را با استفاده از کناره سرب شروع کنید. برای ایجاد رگ ها، نواحی را تمیز بگذارید یا از پاک کن خمیر شده برای بلند کردن نقاط برجسته استفاده کنید. (د) با استفاده از نوک مداد 2B سایه تیره تری اضافه کنید. بافت و جزئیات سطح را توسعه دهید.

آزمایش با سکنه مغزی

یادگیری طراحی نیاز به کنترل و دقت خاصی دارد، بنابراین به احساس مداد در دست خود و انواع ضربه هایی که می توانید برسید عادت کنید. قبل از شروع طراحی، با دسته های مختلف مداد آزمایش کنید تا ببینید چگونه روی خطوط تولید شده شما تأثیر می گذارد. کار دقیق و دقیق با مداد نوک تیز آسان تر انجام می شود که انگار در حال نوشتن هستید، در حالی که سایه زنی گسترده بهتر است با کناره مداد خود هنگامی که آن را در حالت زیر دستی نگه می دارید انجام شود. برای دیدن خطوط مختلفی که می توانید ایجاد کنید، مداد را در زیر دست، روی دست و در

موقعیت نوشتن تمرین کنید.

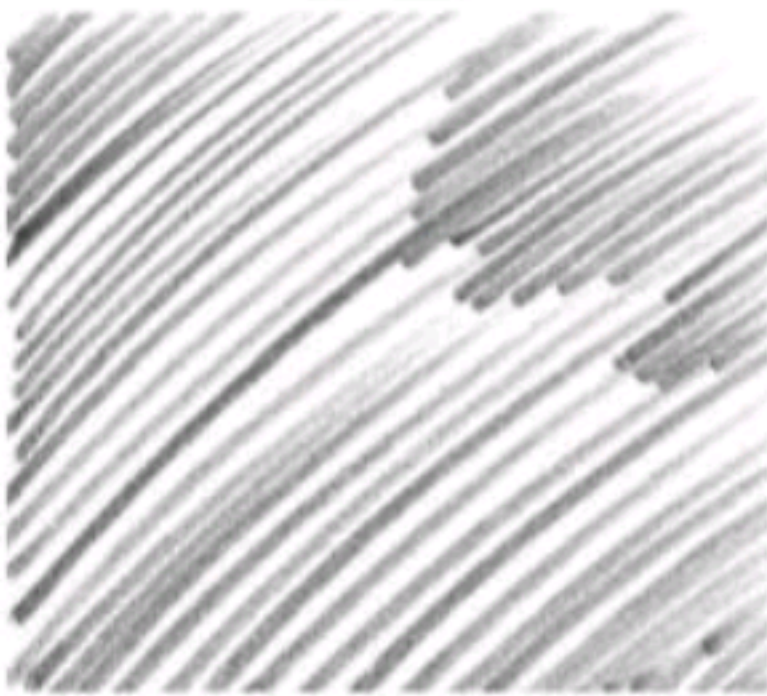
همچنین می توانید با آزمایش بر روی تیزی یا تیرگی نوک مداد خود، ضربات خود را تغییر دهید. هرچه سرب سخت تر باشد، نوک مداد شما بیشتر تیز و تمیز می ماند. یک نقطه صاف یا یک نقطه اسکنه برای ایجاد یک سکنه مغزی گسترده تر مفید است، که می تواند به سرعت مناطق بزرگتر را پر کند. با مالیدن دو طرف مداد روی یک بلوک کاغذ سنباده یا حتی روی یک ورق کاغذ جداگانه، یک نقطه صاف یا اسکنه ایجاد کنید.



تکنیک های اساسی

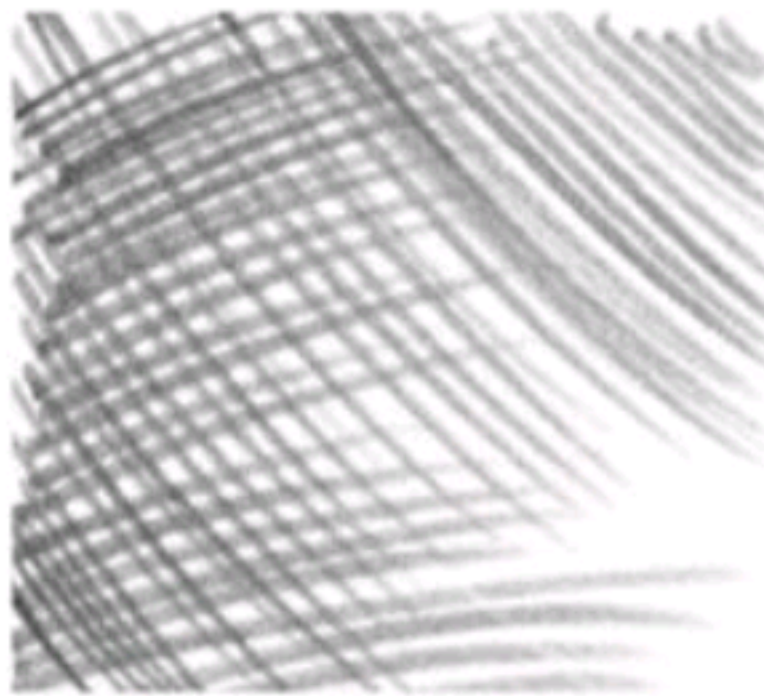
تمرین تکنیک های اساسی به شما کمک می کند تا بفهمید چگونه مداد را برای دستیابی به جلوه های مختلف دستکاری کنید. از مداد می توان برای بازسازی همه چیز از پوست فلس دار مار گرفته تا خز نرم و کرکی یک خرگوش استفاده کرد. اما قبل از اینکه بخواهید بافت های حیوانات را رندر کنید (به صفحه 9 مراجعه کنید)، ایده خوبی است که با ابزارهای خود و انواع ضربه هایی که می توانید انجام دهید آشنا شوید. در این صفحه، تعدادی از تکنیک های سایه زدن و همچنین نحوه سه بعدی به نظر رسیدن یک نقاشی دو بعدی را خواهید آموخت.

جوجه ریزی



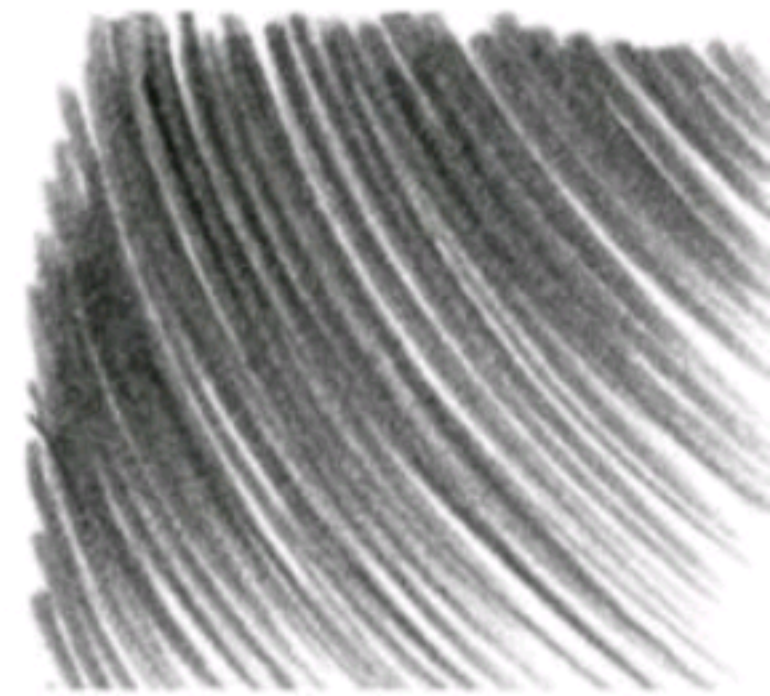
یک روش اساسی سایه اندازی پر کردن یک منطقه با هچینگ است که یک سری ضربات موازی است.

مقاطع



برای سایه تیره تر، با مجموعه ای عمود از غلاصت های درجه روی هچینگ خود بروید.

سایه تاریک



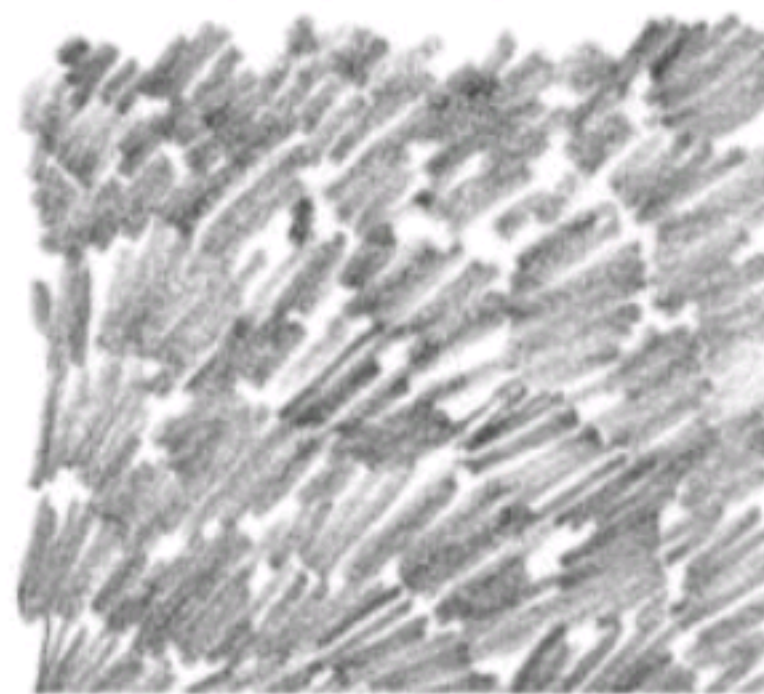
با اعمال فشار زیاد به مداد، می توانید مناطق تیره و خطی سایه ایجاد کنید.

مخلوط کردن



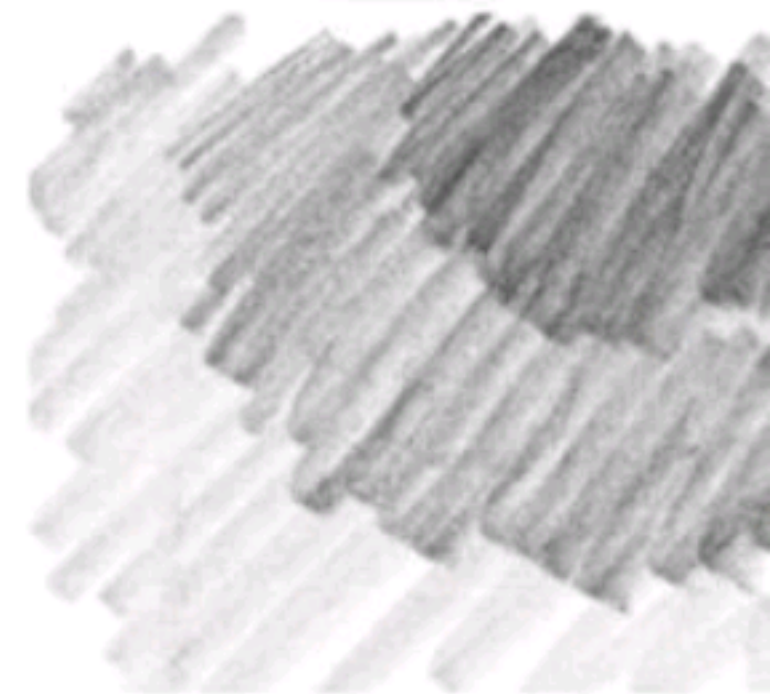
برای سایه صاف تر، یک کنده ترکیب را روی مناطقی که به شدت سایه دارند بمالید تا ضربه ها با هم ترکیب شوند.

سایه زدن با بافت



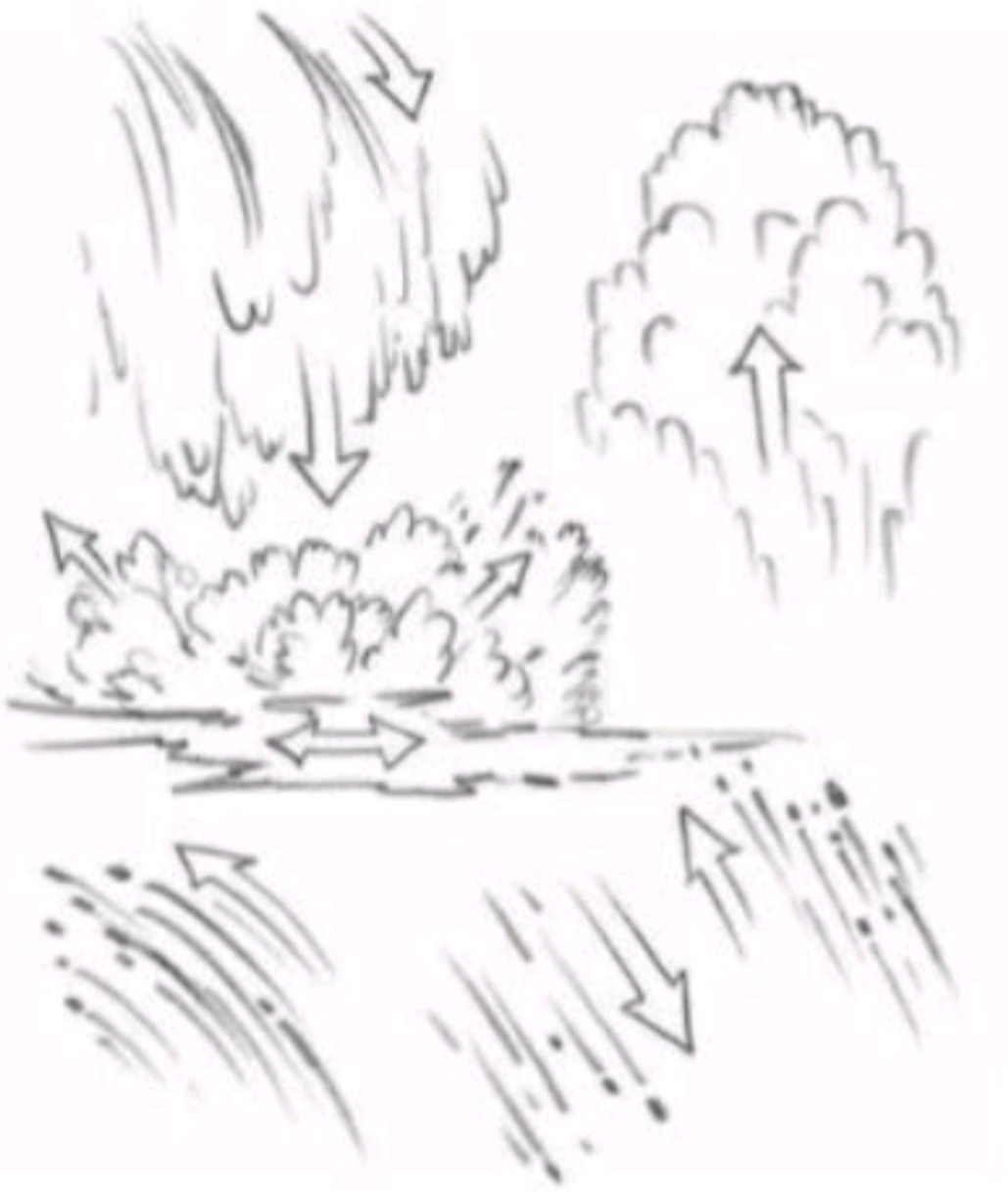
برای پر کردن هر ناحیه ای با بافت خالدار، از کناره نوک مداد استفاده کنید و ضربه های کوچک و نامنوازی بزنید.

درجه بندی



با نوازش از فشار سنگین به سبک یا کناره مداد، درجه بندی تیره به روشن ایجاد کنید.

10 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان



انتقال حرکت برای نشان دادن حرکت در نقاشی، باید چشم بیننده را فریب دهید و طوری جلوه دهید که انگار جسم در حال حرکت به سمت بالا، پایین یا پهلو است. در مثال های بالا، فلش ها جهت حرکت را نشان می دهند، اما ضربه های مداد شما در واقع باید در جهت مخالف انجام شود. در ابتدای هر ضربه به سمت پایین فشار دهید تا یک خط قوی داشته باشید، مداد خود را در انتها بالا بیاورید تا آن را باریک کند. توجه داشته باشید که چگونه این خطوط جهت آب به سمت بالا و پایین و حرکت دود بالا و پایین را منتقل می کنند.



عمل موج رندر به سرعت یک موج را ترسیم کنید، با استفاده از سکنه های طولانی و روان برای نشان دادن حرکت قوس دار تاج، و خطوطی محکم برای حرکات تصادفی آب هنگام شکستن و کف کردن آن ایجاد کنید. همانطور که در بالا نشان داده شده است، ضربات شما باید در جهت مخالف حرکت موج کاهش یابد. همچنین در چند خط پریچ و خم در بیش زمینه ترسیم کنید تا حرکت آهسته تر آب جمع آوری شده را در حین جاری شدن و عقب نشینی به تصویر بکشید.

تمرکز بر فضای منفی

گاهی اوقات ترسیم ناحیه اطراف یک شی به جای کشیدن خود شی آسانتر است. به ناحیه اطراف و بین اجسام «فضای منفی» می گویند. (اشیاء واقعی «فضای مثبت» نامیده می شوند.) اگر یک شی خیلی پیچیده به نظر می رسد یا اگر در «دیدن» آن مشکل دارید، سعی کنید به جای آن روی فضای منفی تمرکز کنید. در ابتدا کمی تلاش می خواهید، اما اگر چشمان خود را خم کنید، می توانید جزئیات را محو کنید تا فقط فضاهای منفی و مثبت را ببینید. متوجه خواهید شد که وقتی اشکال منفی را در اطراف یک شی می کشید، همزمان لبه های جسم را نیز ایجاد می کنید. مثال های زیر نمایش های ساده ای از نحوه ترسیم فضای منفی هستند. برخی از اشیاء را در خانه خود انتخاب کنید و آنها را در یک گروه قرار دهید یا به بیرون بروید و به دسته ای از درختان یا گروهی از ساختمان ها نگاه کنید. سعی کنید فضای منفی را ترسیم کنید و متوجه شوید که چگونه به نظر می رسد که اشیاء تقریباً به طور جادویی از سایه ها بیرون می آیند!



پر کردن با پر کردن فضاهای منفی اطراف لبه ها، حصار سفید رنگ ایجاد کنید. نوارها را نکشید، در عوض، اشکال اطراف آنها را بکشید، و سپس شکل ها را با یک مداد سربی نرم پر کنید، هنگامی که شکل نرده را ایجاد کردید، با اضافه کردن سایه روشن روی نرده ها، طرح را کمی اصلاح کنید.



سیلوئت کردن این پایه درختان کمی پیچیده تر از حصار است، اما ترسیم فضاهای منفی آن را بسیار ساده کرده است. اشکال منفی بین تنه درخت و در میان شاخه ها متنوع و نامنظم است که لغال سنگ نارس مورد علاقه را به نقاشی اضافه می کند.

شروع با طرح

طراحی یک روش فوق العاده برای گرفتن سریع یک موضوع است. بسته به سبب مداد و تکنیک مورد

استفاده، می توانید به سرعت انواع اشکال، بافت ها، حالات و اعمال را ضبط کنید. به عنوان مثال، ضربات تیره و پررنگ می تواند نشان دهنده قدرت و استحکام باشد، ضربات سبک تر و پرادارتر می تواند حس ظرافت را منتقل کند، و ضربه های بلند و گسترده می تواند نشان دهنده حرکت باشد. (برای چند تکنیک متداول طراحی به مثال های زیر مراجعه کنید.) برخی از هنرمندان معمولاً طرح های دقیقی می سازند تا بعداً به عنوان مرجع برای طراحی های صیقلی تر مورد استفاده قرار گیرند، اما طرح های آزاد نیز مانند نمونه ها، روشی ارزشمند برای تمرین و ابزاری برای بیان هنری هستند. در این صفحات نشان می دهد. ممکن است بخواهید با سکنه ها و سبک های طراحی متفاوت آزمایش کنید. با هر تمرین جدید، دست شما سریعتر و ماهرتر می شود.

تبت برداشت های شما در اینجا نمونه هایی از چند صفحه است که ممکن است در کتاب طراحی یک هنرمند یافت شود. همراه با ترسیم چیزهای جالبی که می بینید، در مورد حال و هوای رنگ ها، نور، زمان روز و هر چیزی که ممکن است هنگام مراجعه به آنها مفید باشد یادداشت بردارید. این ایده خوبی است که همیشه یک پد و مداد همراه خود داشته باشید، زیرا هرگز نمی دانید چه زمانی به موضوع جالبی که می خواهید طراحی کنید برمی خورید.



همانطور که در این مثال نشان داده

شده است، استفاده از Strokes

Circular Loose، ضربات

دایره ای برای ضبط سریع سوزن های

ساده یا برای انجام یک چیدمان

طبیعت بی جان عالی هستند. فقط

اشکال اصلی اشیاء را

بکشید و سایه های ایجاد شده توسط

اشیاء را نشان دهید. در این مرحله

به جزئیات زودتر توجه نکنید.

توجه کنید که این خطوط در

مقایسه با نمونه های دفترچه

طرح در سمت راست چقدر دل تر

هستند.



Scribbling خطوط آزاد و خطدار نیز

می توانند برای ثبت شکل های

کلی اشیاء مانند ابرها، بالای درختان

یا سنگها استفاده شوند. از یک مداد

سری نرم B یا نوک پهن استفاده

کنید تا خطوط ابرها را ترسیم

کنید. سپس به طور تقریبی به

شکل سایه ها خط خطی کنید، و به

سختی مداد خود را از روی کاغذ طراحی

بردارید. توجه داشته باشید که

چگونه این تکنیک به طور مؤثر

کیفیت هوای ابرها را منتقل می کند.



استفاده از ضربه های پهن و پررنگ

این روش برای ایجاد بافت های خشن

و سایه های عمیق استفاده می شود که

آن را برای موضوعاتی مانند شاخ و برگ،

مو و بافت خز ایده آل می کند.

برای این مثال، از کنار یک مداد 25

استفاده کنید، فشار روی سرب را

تغییر دهید و زاویه مداد را تغییر دهید

تا مقادیر مختلف روشنایی و تاریکی

تولید کنید) و عرض خطوط. این

فرم واقعی و بافت خشن یک درختچه محکم

را ایجاد می کند.

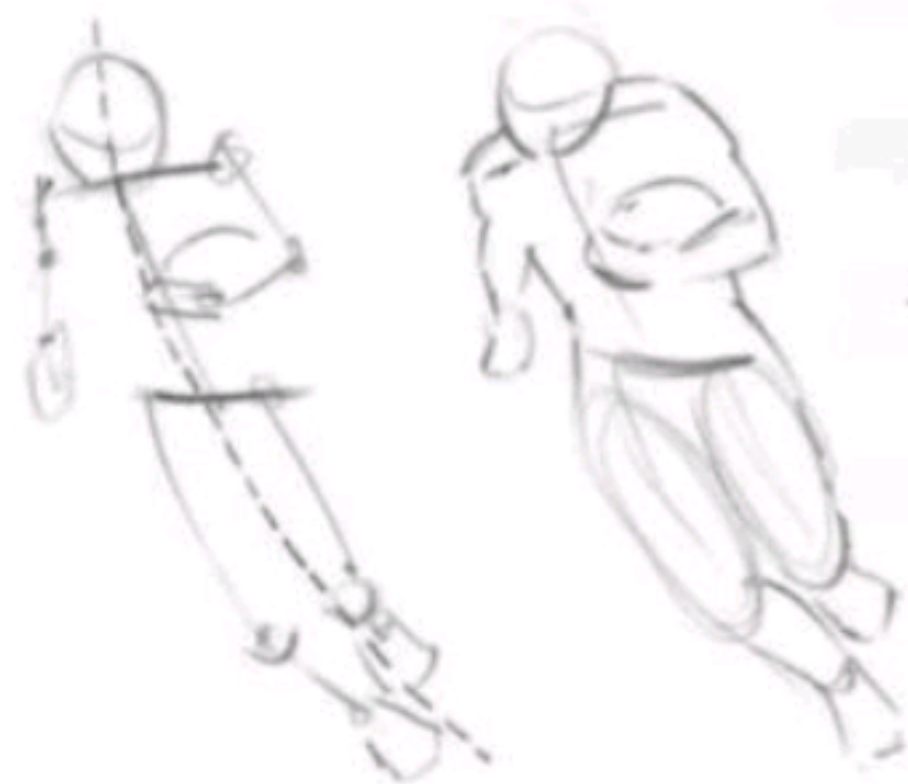


طراحی برای مواد مرجع در اینجا مثالی از استفاده از طرح خام به عنوان منبع آورده شده است. مرجع برای طراحی دقیق تر از حرکات دایره ای و شل برای ثبت برداشت استفاده کنید. از شکل کلی گل، خطوط شما را سبک و نرم نگه می دارید تا طبیعت ظریف را منعکس کند. از موضوع سپس از طرح به عنوان راهنما برای گل رندر شده تری در بالا استفاده کنید.

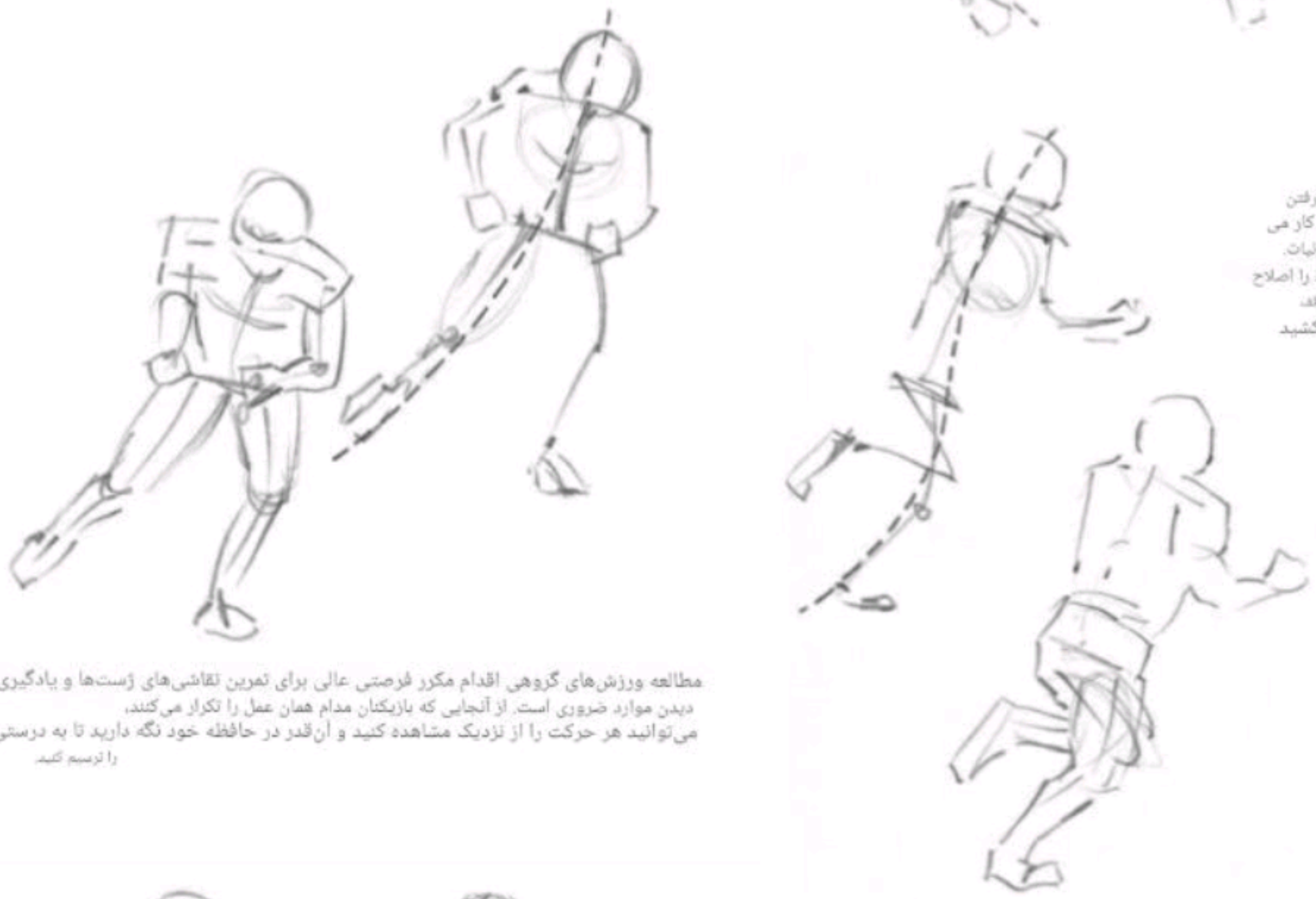
ژست و عمل طراحی

راه دیگری برای آموزش چشم برای دیدن عناصر ضروری یک موضوع و آموزش دست برای ضبط سریع آنها از طریق نقاشی با اشاره است. به جای رندر کردن خطوط، نقاشی های ژست حرکت یک شکل را تعیین می کنند. ابتدا فشار اصلی حرکت دهنده را از سر، به پایین ستون فقرات و از طریق پاها تعیین کنید، این خط عمل یا خط عمل است. سپس به طور خلاصه شکل های کلی شکل را در اطراف این خط ترسیم کنید. این طرح های سریع برای تمرین کشیدن چهره ها در عمل و تقویت قدرت مشاهده شما عالی هستند. (برای اطلاعات بیشتر در مورد ترسیم افراد در عمل به صفحات 174-175 مراجعه کنید.)

شروع با یک خط اقدام هنگامی که خط عمل را تعیین کردید، سعی کنید یک "جوب" اسکلت در اطراف آن بسازید. به زوایای شانه ها، ستون فقرات و لگن توجه ویژه ای داشته باشید. سپس محل قرارگیری بازوها، زانوها و پاها را ترسیم کنید و تقریباً اشکال اصلی شکل را پر کنید.



کار سریع برای گرفتن عمل با دقت، بسیار سریع کار می کند، بدون حتی پیشنهاد جزئیات. اگر می خواهید یک خط را اصلاح کنید، برای پاک کردن متوقف نشوید. فقط روی آن بکشید.



مطالعه ورزش های گروهی اقدام مکرر فرصتی عالی برای تمرین نقاشی های ژست ها و یادگیری دیدن موارد ضروری است. از آنجایی که بازیکنان مدام همان عمل را تکرار می کنند، می توانید هر حرکت را از نزدیک مشاهده کنید و آن قدر در حافظه خود نگه دارید تا به درستی آن را ترسیم کنید.



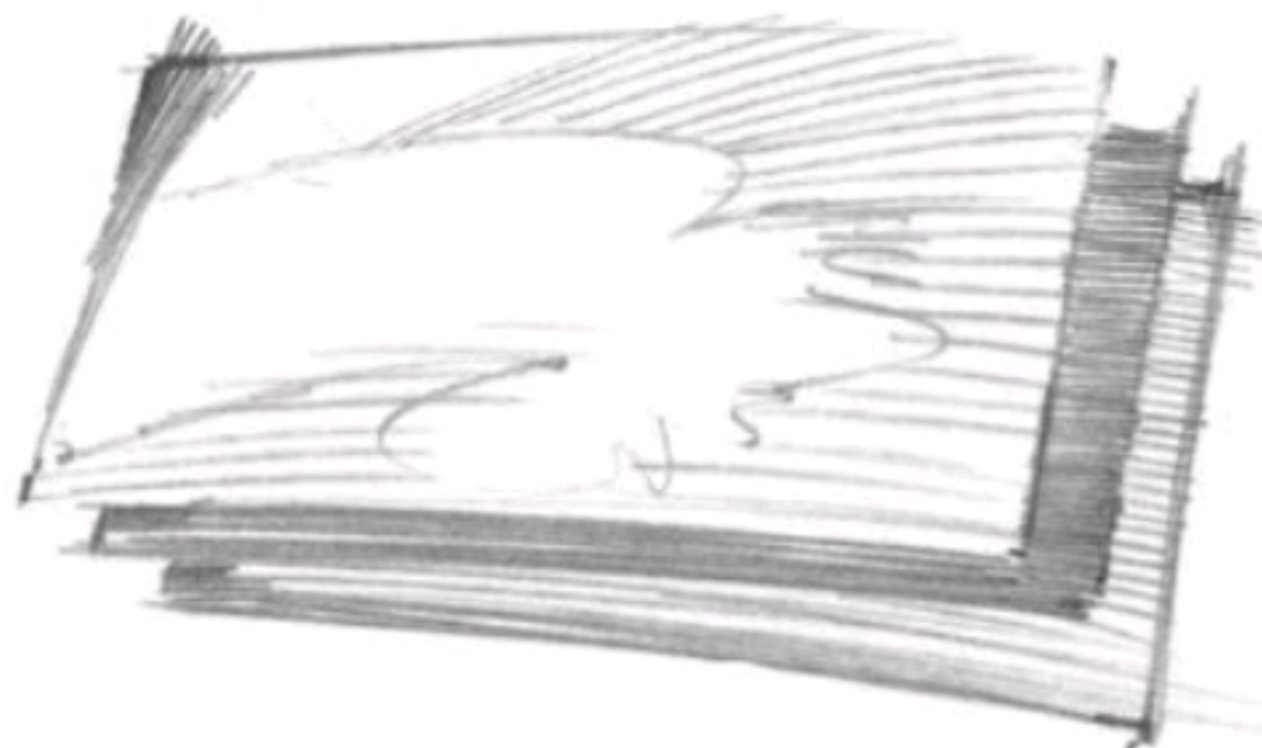
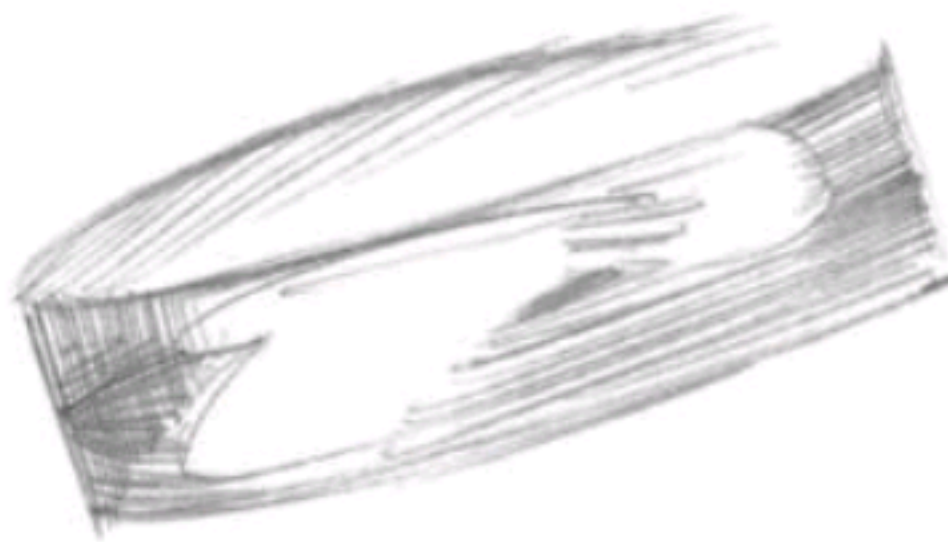
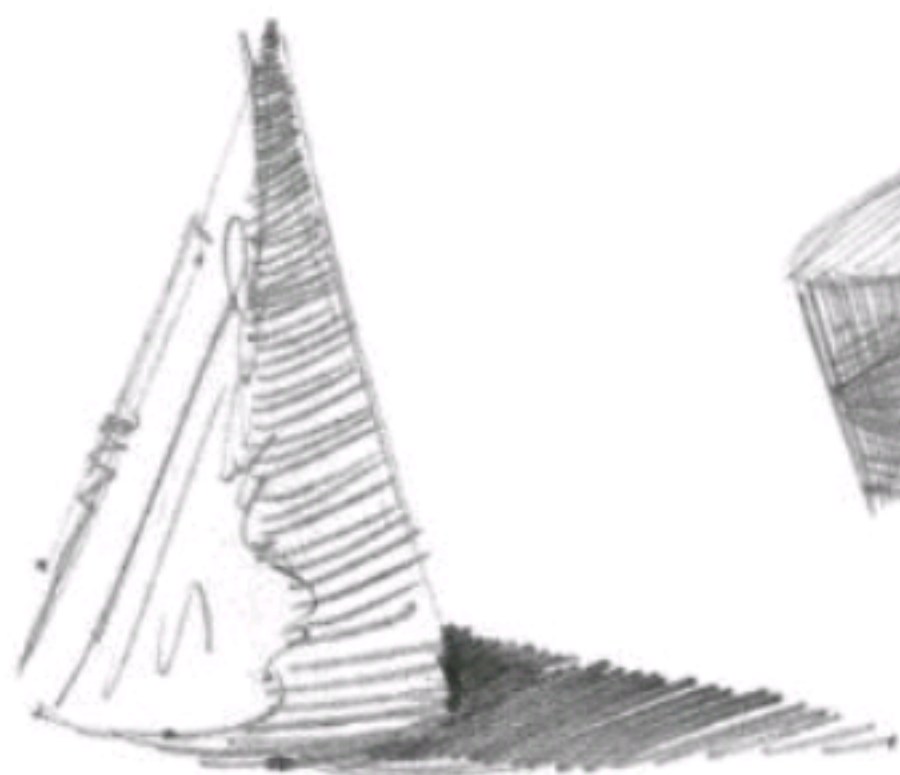
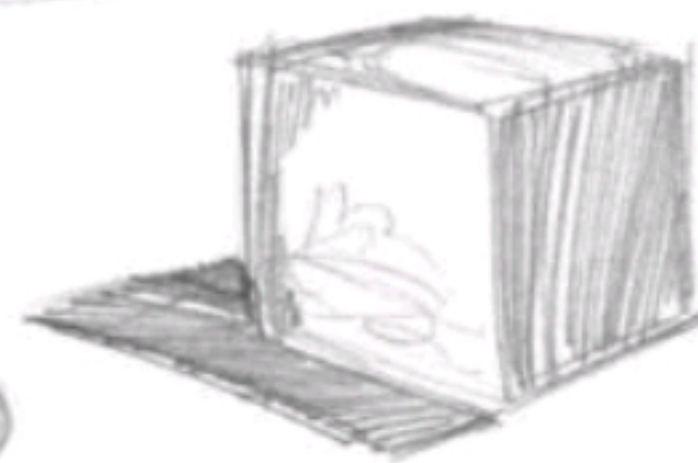
ترسیم یک گروه در حرکت هنگامی که یک سری از نقاشی های حرکتی را جمع آوری کردید، می توانید آنها را در صحنه ای از افراد در حال عمل ترکیب کنید، مانند تصویر بالا.

گرم کردن

Rawing در مورد مشاهده است. اگر بتوانید به سوژه خود نگاه کنید و در مقابل شماست را ببینید، نیمه راه را طی کرده اید، بقیه Dreally آنچه کار به تکنیک و تمرین است. با ترسیم چند فرم سه بعدی اصلی - کره، استوانه، مخروط و مکعب، خود را گرم کنید. (صفحه 16 را برای اطلاعات بیشتر در مورد اشکال اصلی و اشکال مربوط به آنها ببینید.) برخی از اشیاء را از اطراف خانه خود جمع آوری کنید تا به عنوان مرجع استفاده کنید. یا مثال های اینجا را مطالعه کنید. (به هر حال، یک تکه کاغذ شفاف روی این نقاشی ها بگذارید و آنها را ردیابی کنید. این تقلب نیست، تمرین خوبی است.)

شروع آزادانه

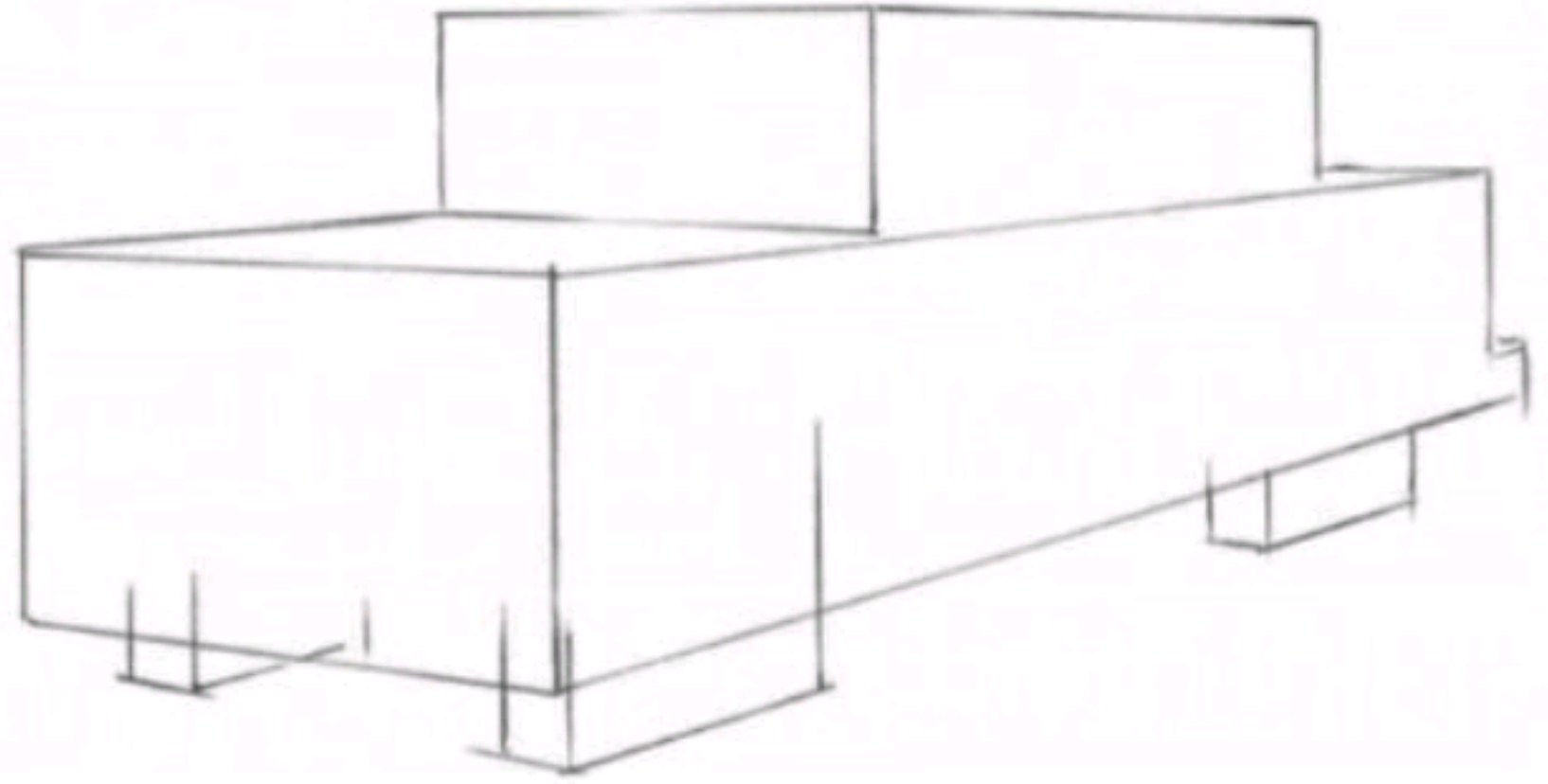
با نگه داشتن مداد در حالت زیر دست شروع کنید. (صفحه 8 را ببینید.) سپس با استفاده از کل بازو، نه فقط مچ دست، یک سری حرکات دایره ای شل انجام دهید تا حس مداد را به دست آورید و بازوی خود را آزاد کنید. (اگر فقط از مچ دست و دست خود استفاده می کنید، طرح های شما ممکن است سفت یا اجباری به نظر برسند) با حرکت دادن شانه و بازوی خود آزادانه طراحی را تمرین کنید تا ضربه های شل و تصادفی روی یک تکه کاغذ خرد شده انجام دهید. چنگ خود را آرام نگه دارید تا دستتان خسته یا تنگ نشود و خطوط خود را برجسته و صاف کنید. اکنون بدون نگرانی در مورد ترسیم خطوط کامل، شروع به خط زدن و خط خطی کردن دسته ای از اشکال شل کنید. همیشه می توانید بعداً آنها را اصلاح کنید.



Rawing In به آرامی اشکال کلی انواع اشیاء را ترسیم کنید. تقریباً مناطق سایه دار را نشان می دهد. همچنین به شکل سایه ای که جسم پرتاب می کند نگاه کنید و از تارنگ ترین سایه خود در اینجا استفاده کنید. با استفاده از انواع مختلف مداد (H, HB, 2B), تغییر فشار روی مداد خود و دیدن خطوط مختلفی که می توانید ایجاد کنید، آزمایش کنید.

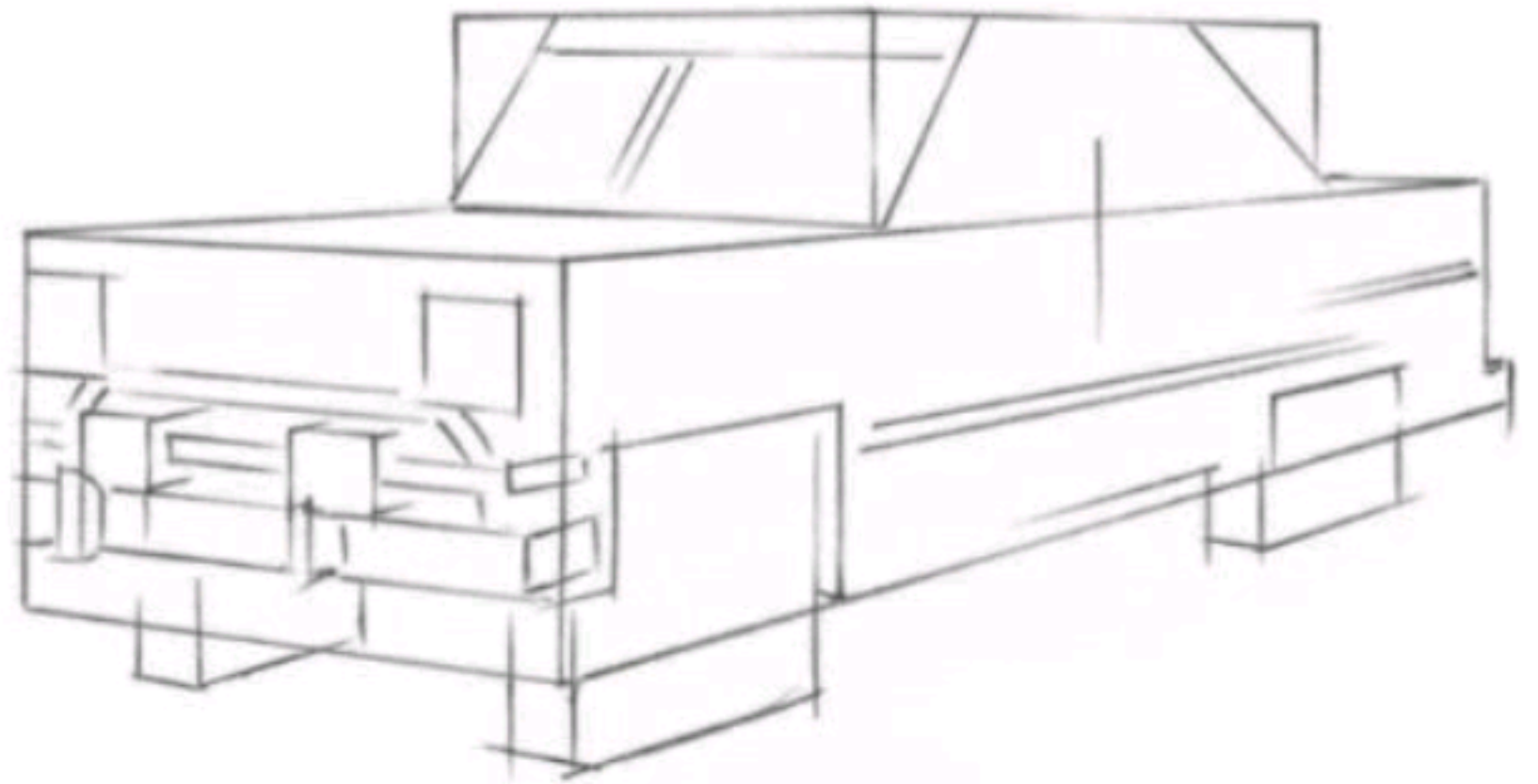
دیدن اشکال و فرم‌ها

حالا چشم و دست خود را با تمرین کشیدن اشیاء اطراف خود تمرین دهید. یک طبیعت بی جان ساده مانند آنچه در صفحه 202 یا ترتیب زیر است تنظیم کنید و به دنبال اشکال اصلی در هر شی بگردید. سعی کنید از روی عکس‌ها طراحی کنید یا نقاشی‌های این صفحه را کپی کنید. از پرداختن به یک موضوع پیچیده نترسید، وقتی آن را به اشکال ساده کاهش دادید، می‌توانید هر چیزی را بکشید!



مراحل حتی یک فرم پیچیده مانند این مورد به راحتی قابل ترسیم است اگر با اشکال اولیه شروع کنید. در این مرحله تمام جزئیات را نادیده بگیرید و فقط مربع و مستطیل بکشید. این‌ها فقط دستورالعمل‌هایی هستند که می‌توانید پس از اتمام طراحی‌تان آن‌ها را پاک کنید، بنابراین به آرامی بکشید و نگران ایجاد گوشه‌های کاملاً تمیز نباشید.

مرحله 1 با مربع و دایره شروع کنید و سپس بیضی‌ها را به کوزه و کنارده‌ها را به کتاب اضافه کنید. توجه کنید که کل سیب کشیده شده است، نه فقط قسمتی که قابل مشاهده خواهد بود. این نمونه دیگری از ترسیم از طریق است.

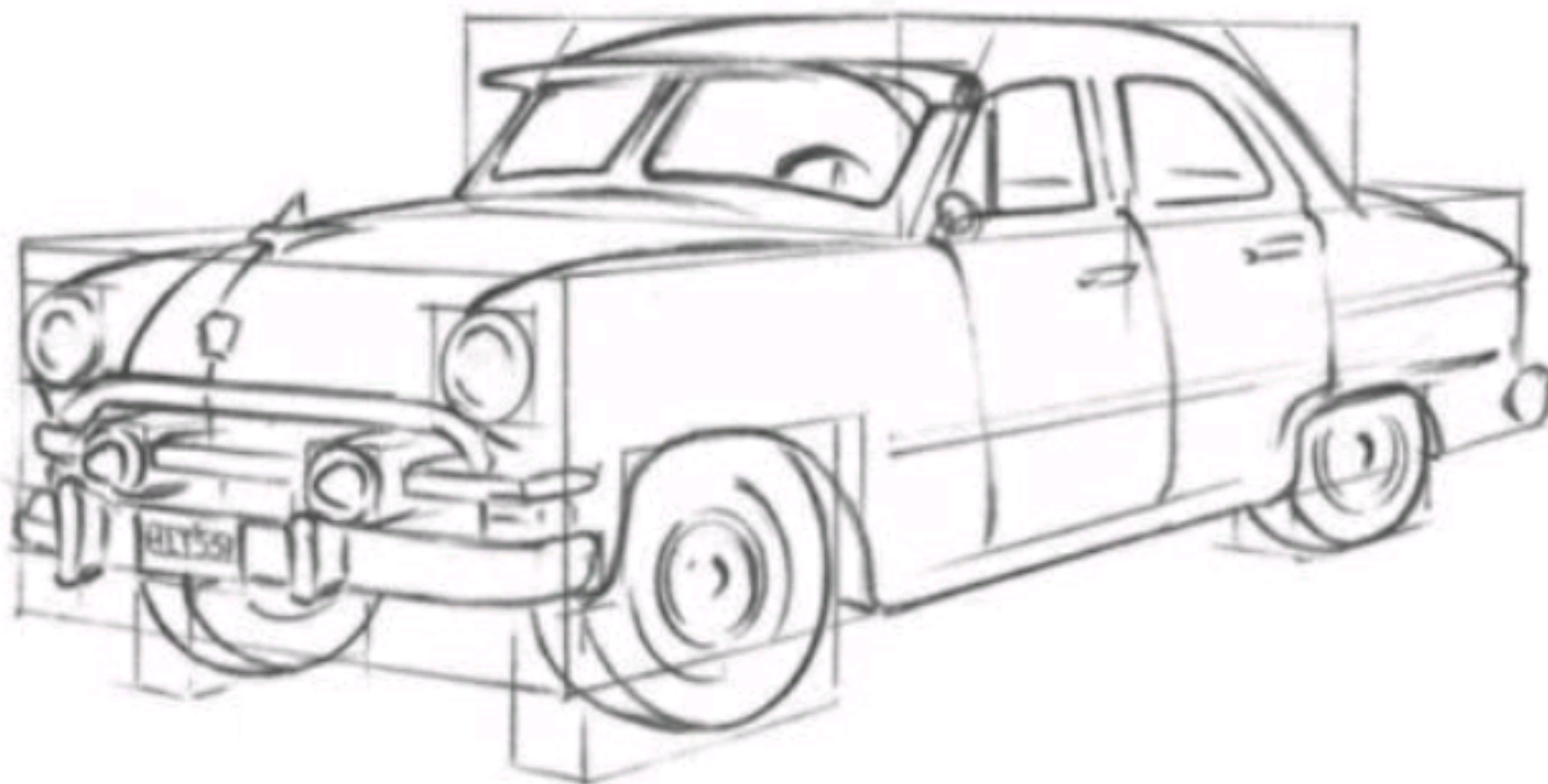


مرحله 2 با استفاده از این اشکال اصلی به عنوان راهنما، شروع به اضافه کردن مربع و مستطیل بیشتر برای چراغ‌های جلو، برآمدگی و جلوپنجره کنید. شروع به ایجاد فرم شیشه جلو با خطوط زاویه دار کنید و سپس در چند خط مستقیم برای فرار دادن بستگیر در و جزئیات جانبی طراحی کنید.

مرحله 3 سیب یک بیضی برای بدنه کوزه، یک مخروط برای گردن و یک استوانه برای دهانه اضافه کنید. در چند خط در دو طرف کتاب، به موازات بالا و پایین، مداد بزنید تا شکل آن شروع شود.



مرحله 3 هنگامی که تمام اشکال و فرم‌های اصلی را ایجاد کردید، شروع به گرد کردن خطوط و اصلاح جزئیات برای مطابقت با طراحی خودرو کنید. دستورالعمل‌های شما هنوز در اینجا وجود دارد، اما به عنوان آخرین مرحله، نقاشی را با پاک کردن خطوط اضافی تمیز کنید.

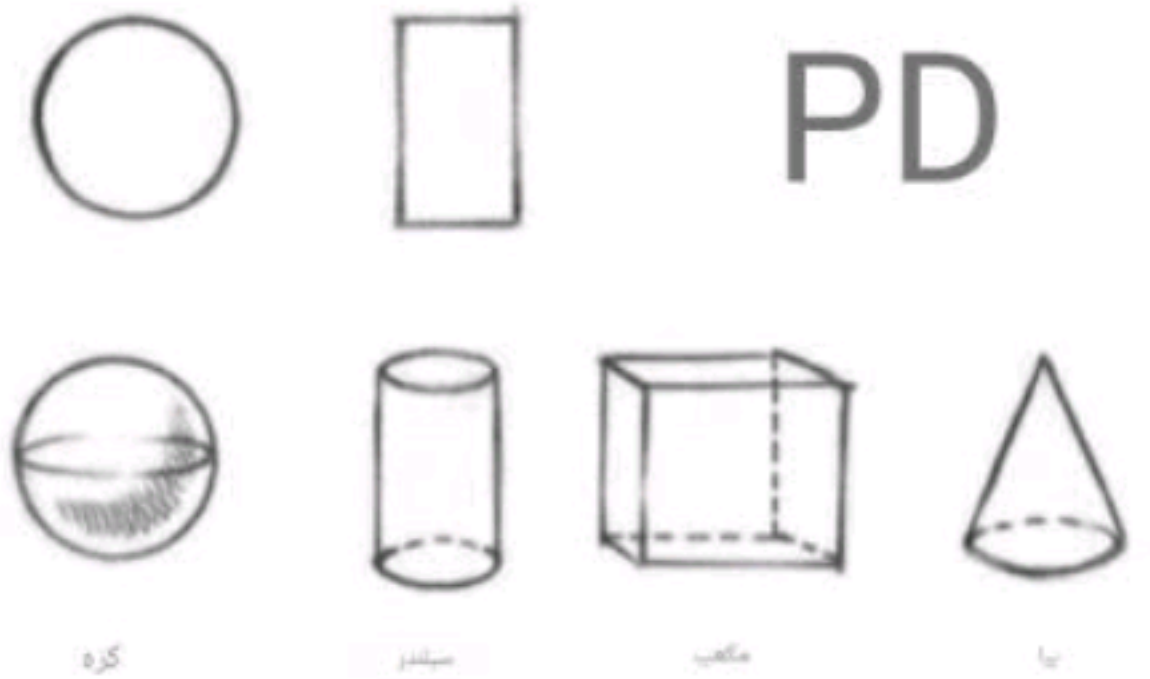


مرحله 3 هنگامی که تمام اشکال و فرم‌های اصلی را ایجاد کردید، شروع به گرد کردن خطوط و اصلاح جزئیات برای مطابقت با طراحی خودرو کنید. دستورالعمل‌های شما هنوز در اینجا وجود دارد، اما به عنوان آخرین مرحله، نقاشی را با پاک کردن خطوط اضافی تمیز کنید.

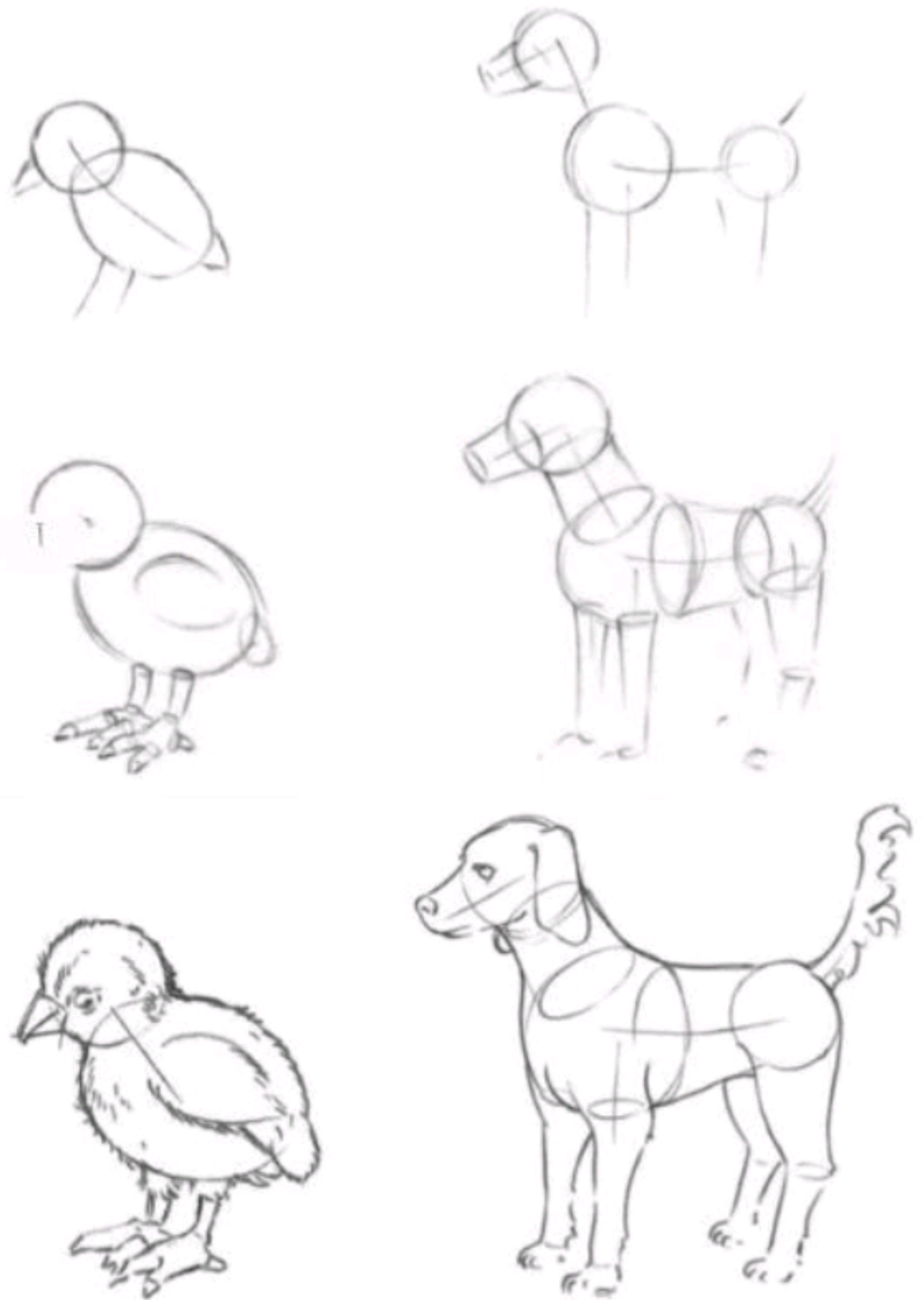
شروع با اشکال اساسی

ایجاد فرم‌ها در اینجا نمودارهایی وجود دارد که نحوه رسم فرم‌های چهار شکل اصلی را نشان می‌دهد. بیضی‌ها پشت دایره، استوانه و مخروط را نشان می‌دهند و مکعب با اتصال دو مربع با خطوط موازی کشیده می‌شود. (صفحه‌ای به شما نشان می‌دهد که چگونه این فرم‌ها را سایه بزنید.)

با A به سادگی هر کس می‌تواند تقریباً هر چیزی را تقسیم کردن موضوع به چند شکل اصلی بکشد: دایره، مستطیل، مربع و مثلث. با کشیدن یک طرح کلی در اطراف اشکال اصلی سوژه خود، شکل آن را ترسیم کرده‌اید. اما سوژه شما عمق و بعد یا فرم هم دارد. اشکال متناظر از اشکال اصلی، کره، استوانه، مکعب و مخروط است. مثلاً توپ و گریپ فروت کروی، کوزه و تنه درخت استوانه، جعبه و ساختمان مکعب و درخت کاج و قیف مخروط هستند. ترسیم اشکال و توسعه فرم‌ها اولین گام هر نقاشی است. پس از آن، اساساً فقط خطوط را به هم وصل و اصلاح کرده و جزئیات را اضافه می‌کنند.



ترکیب اشکال در اینجا مثالی از شروع یک طراحی با اشکال اصلی است. با ترسیم هر خط عمل شروع کنید (به صفحه 176 مراجعه کنید). سپس شکل‌های سنگ و جوجه را با بیضی‌ها، دایره‌ها، مستطیل‌ها و مثلث‌های ساده بسازید.



فرم ساختمان هنگامی که اشکال را ایجاد کردید، ساختن فرم‌ها با استوانه‌ها، کره‌ها و مخروط‌ها آسان است. توجه کنید که سوژه‌ها اکنون شروع به نشان دادن عمق و بعد می‌کنند.

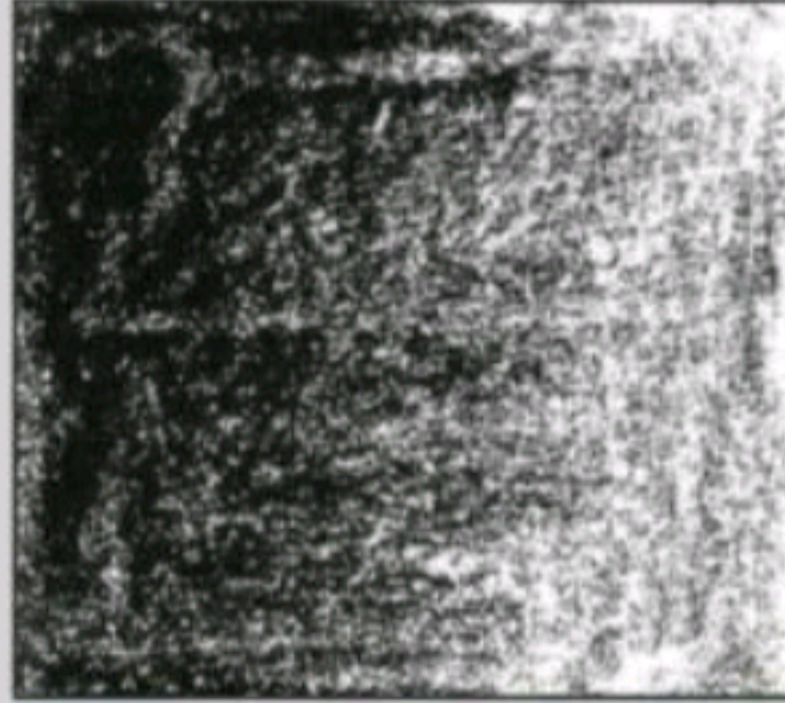
Drawing Through Drawing through به معنای رسم کامل است. فرم‌ها، از جمله خطوطی که در نهایت از دید پنهان می‌شوند. وقتی فرم‌ها ترسیم شد، قسمت پشتی سنگ و جوجه مشخص شد. حتی اگر نمی‌توانید آن طرف را در نقاشی تمام‌شده ببینید، سوژه باید سه‌بعدی به نظر برسد. برای تکمیل طراحی، به سادگی خطوط را اصلاح کنید و کمی بافت کرکی به جوجه پرزدار اضافه کنید.

اعمال سایه

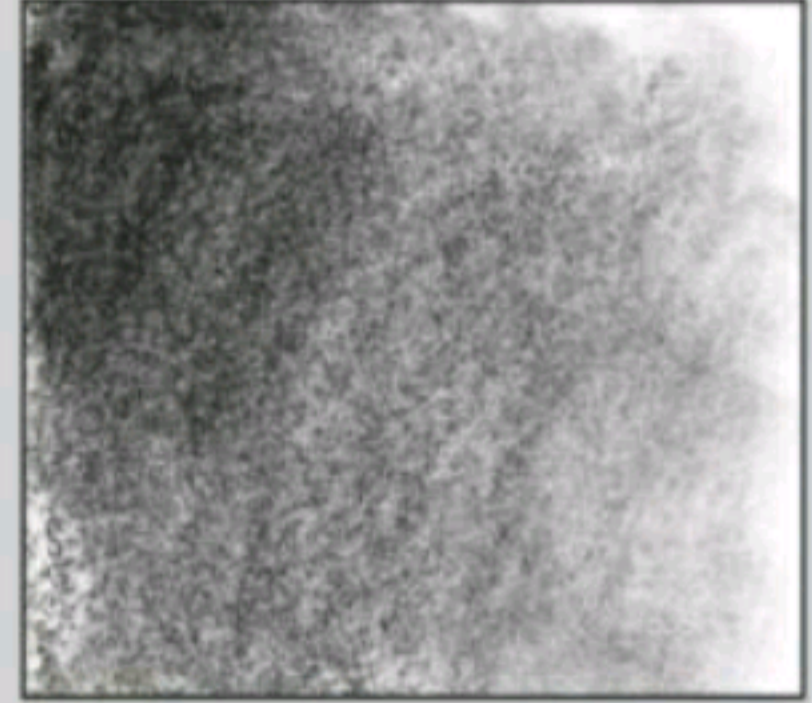
هنرمندان با دستکاری ارزش ها به یک طراحی دو بعدی ظاهری سه بعدی می دهند. ارزش به روشنی یا تیرگی نسبی یک رنگ اشاره دارد. این تغییر در مقدار است که به تعریف شکل یک شی کمک می کند. از آنجایی که ارزش حتی بیشتر از طرح کلی یک فرم به ما می گوید، هنرمندان فیگور از تکنیک های متنوعی برای ایجاد طیف کاملی از سایه ها و هایلایت ها استفاده می کنند - از جمله مواردی که در اینجا نشان داده شده است. نتیجه فرم و ابعاد واقعی تر در نقاشی است



سایه صاف برای سایه انداختن نواحی بزرگ، با استفاده از حالت زیر دست، یک نیم تنه کلی ایجاد کنید.



درجه بندی برای ایجاد یک تغییر تدریجی در ارزش، از وضعیت زیر دستی استفاده کنید و فشار را از سنگین به سبک تغییر دهید.



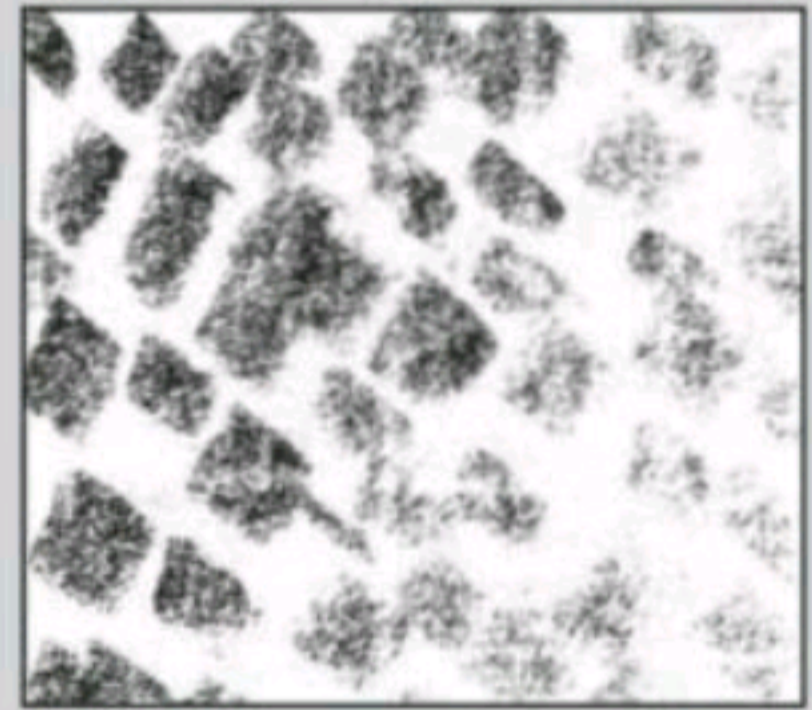
برای ایجاد تغییرات ارزشی ظریف و لایه های نرم، با انگشت خود یا یک کتبه ترکیبی لک کنید.



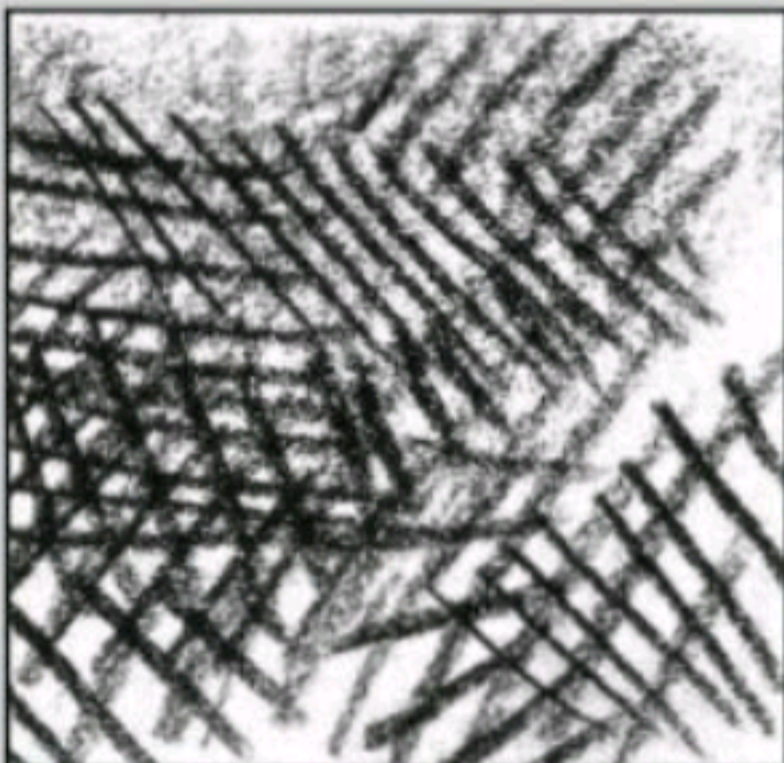
ضربه های پاک کن برای نرم کردن لبه ها و تغییر کیفیت خط، از یک تکه کوچک پاک کن خمیر شده استفاده کنید (می توانید یک تکه تیز پاک کن وینیل را نیز برش دهید)



خطوط رما برای ترسیم خطوط سیال با احساس پویا، از وضعیت وسط دست استفاده کنید. سپس فشار مداد را فشار دهید، بکشید، بچرخانید و فشار مداد را در حین کشیدن تغییر دهید.



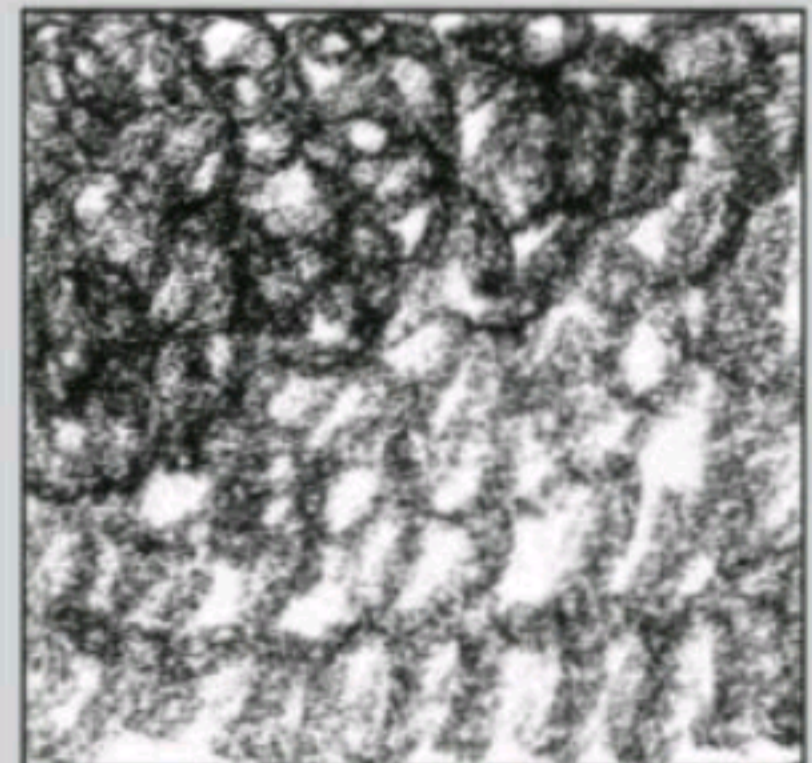
نقطه گذاری برای ایجاد بافت های پس زمینه، مانند بافت های دیوار یا فرش، فشار ضربه های خود را تغییر دهید و از تحیل خود استفاده کنید.



مقاطع برای عمیق تر کردن سایه ها و تقویت فرم، از ضربات مقاطع استفاده کنید. هر چه ضربات بیشتر روی هم قرار بگیرد، ناحیه تیره تر می شود.



Hatching خطی برای ایجاد فرم با سایه زدن، ضربات موازی که از شکل، منحنی یا جهت سطح پیروی می کند، ایجاد کنید. فشار ضربه های خود را برای تغییر مقدار تغییر دهید.

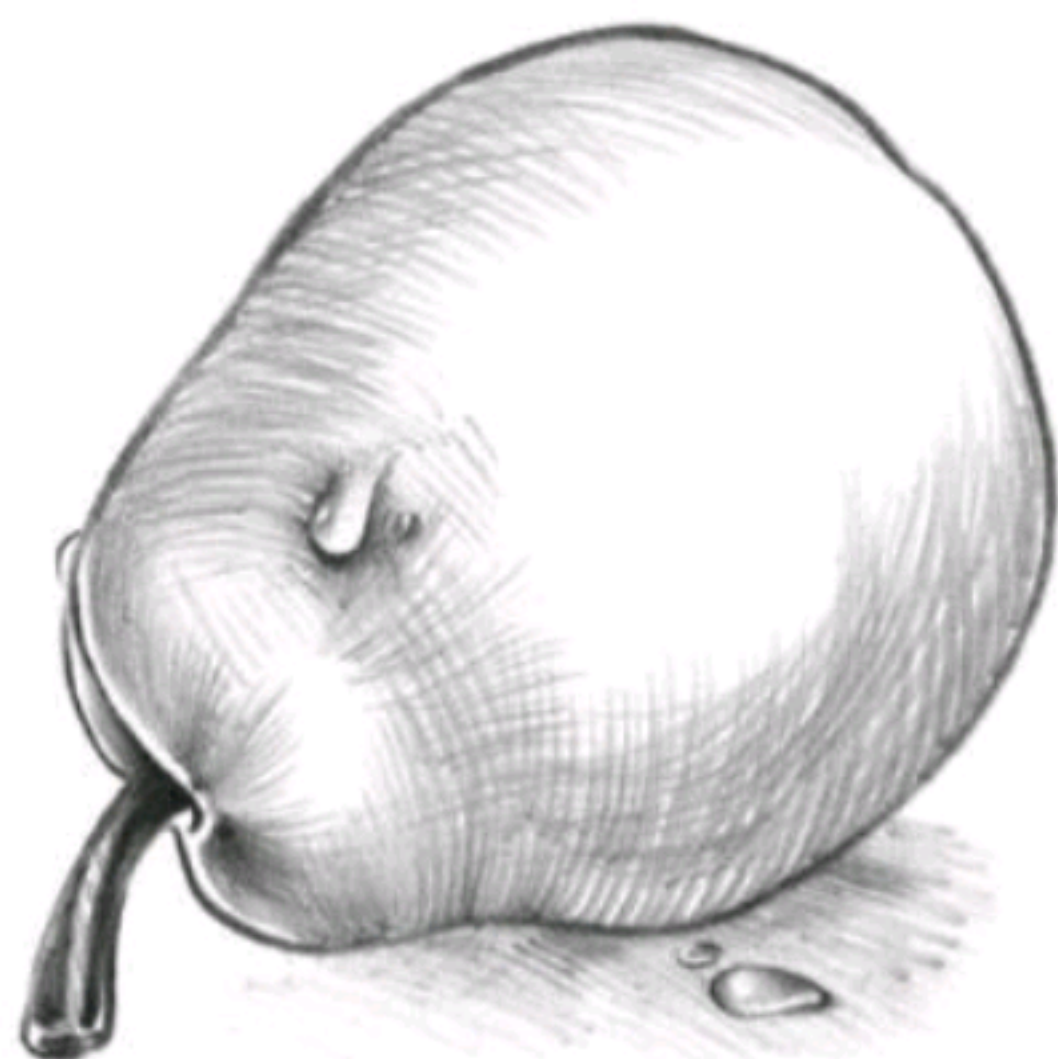


Squiggles برای کنتراست بیشتر در نقاشی های خود شامل از دست دادن، ضربه های دایره ای و squiggles هنگامی که با هچ استفاده می شود، این سکنه مغزی بافت های جالب بسیاری ایجاد می کند.

اشکال ساده

داده می شود و به آرامی شکل های ساده ای که قرار است سوژه خود را از نزدیک مطالعه کنید، اضافه شوند را ترسیم کنید. گلابی زیر از دو جزئیاتی که بعداً نشان دایره به هم پیوسته تشکیل شده است - یکی بزرگ و دیگری کوچک. هنگامی که این اشکال اصلی ترسیم شدند، همانطور که در نقاشی نهایی نشان داده شده است، با حرکتی که با فرم گرد گلابی سازگار است، سایه زدن را شروع کنید.

منحنی ها با آمدن چندین خط طرح کوتاه به دست می آیند



برای هلو و برش، شکل کلی آنها را در مرحله A بکشید. در مرحله B، دستورالعمل هایی را برای بافت هسته هلو و حفره روی برش قرار دهید. شروع به سایه زدن پوست هلو با حرکات صاف و طولانی کنید تا سطح منحنی آن را در مرحله C نشان دهید. از یک مداد تیز 28 برای ایجاد شیارهای تیره روی گودال و بافت نامنظم روی برش استفاده کنید. با خطوطی که از دانه و بالای برش به سمت بیرون تابش می کنند، کار را تمام کنید.

20 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

برای کشیدن شاه بلوط، از یک دایره و دو خط متقاطع برای ایجاد یک شکل مخروطی در مراحل A و B زیر استفاده کنید. سپس چند دستورات عمل برای برجستگی‌ها در مرحله C قرار دهید.

از جهت‌های یکنواخت نشان داده شده در زیر به عنوان راهنمای سایه زدن گیلان با توجه به کانتور آن استفاده کنید. قسمت‌های روشن را برای قطرات آب بگذارید و در داخل آنها سایه بزنید و مقادیر را نرم نگه دارید.



A

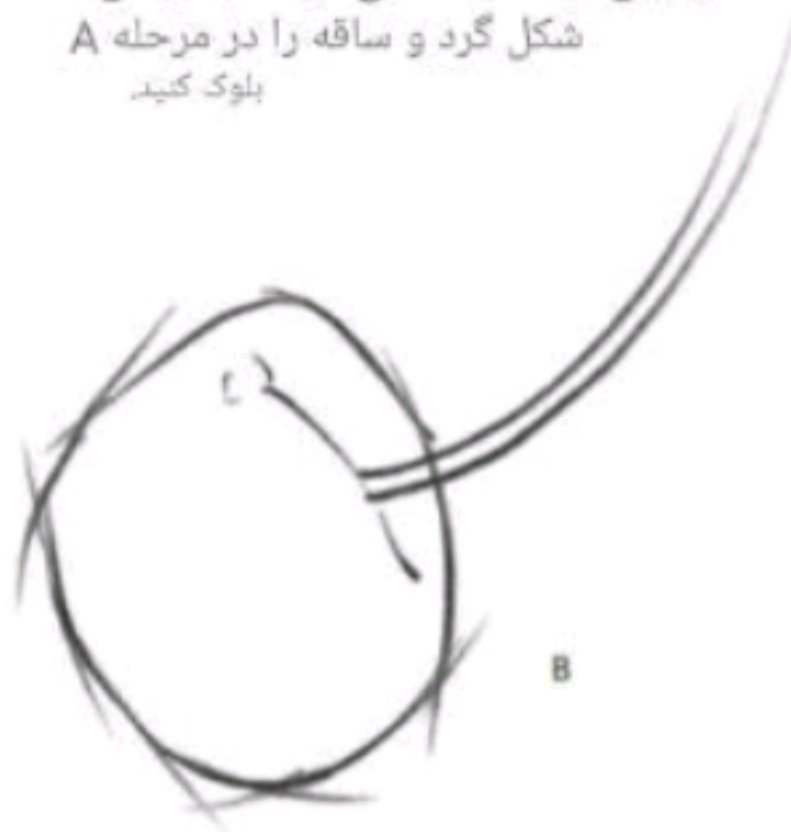


A

برای کشیدن گیلان، با استفاده از ترکیبی از خطوط طرح کوتاه، به آرامی شکل گرد و ساقه را در مرحله A بلوک کنید.



B



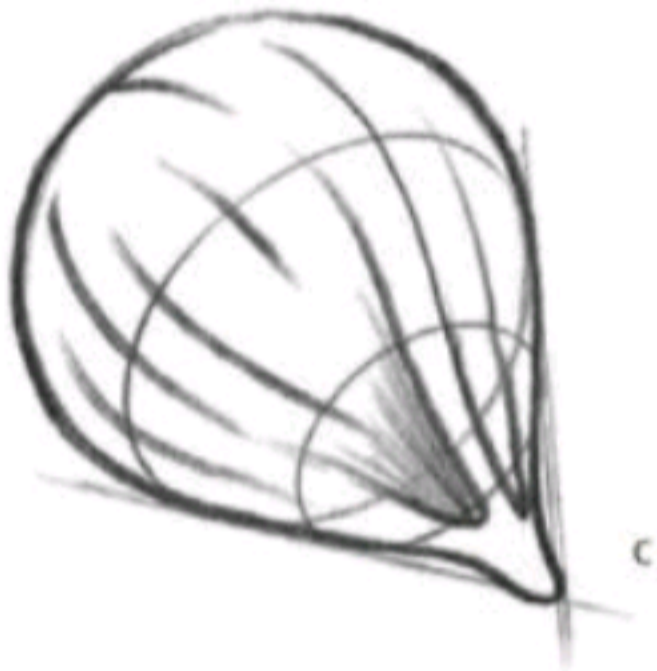
B

در مرحله B، خطوط طرح را به صورت منحنی صاف کنید و تورفتگی ساقه را اضافه کنید. سپس سایه روشن را در مرحله C شروع کنید.

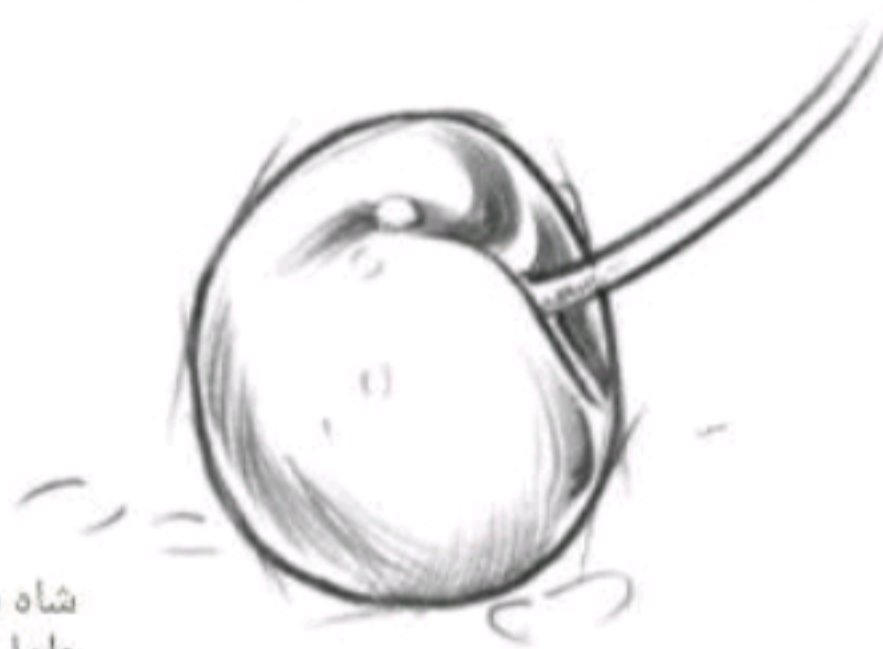
شکل طرح کلی حوض آب را با ضربات کوتاه ترسیم کنید، همانطور که با گیلان انجام دادید. به آرامی سایه بزنید و با یک پاک‌کن خمیر شده، هایلایت ایجاد کنید.



A

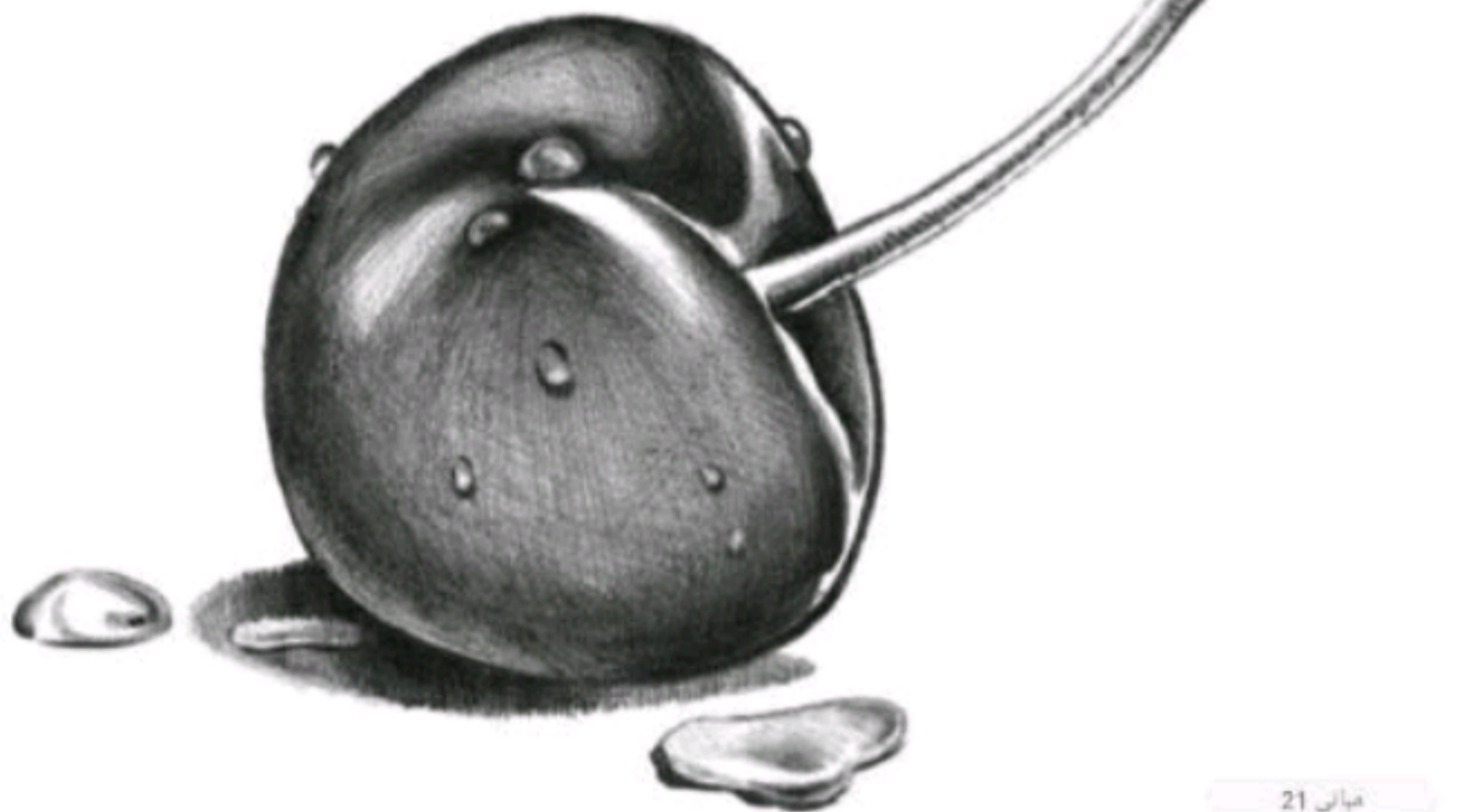


C



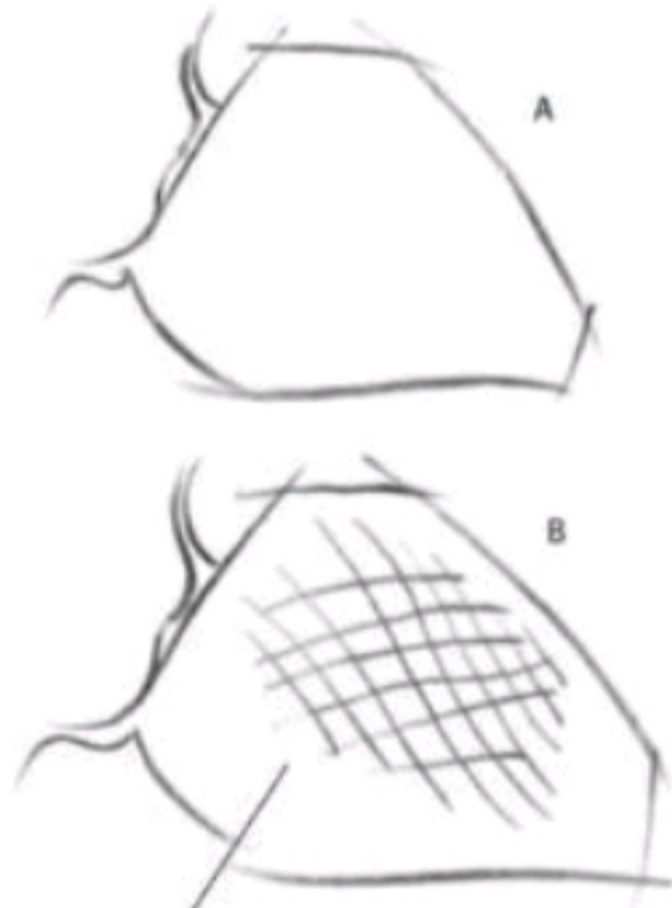
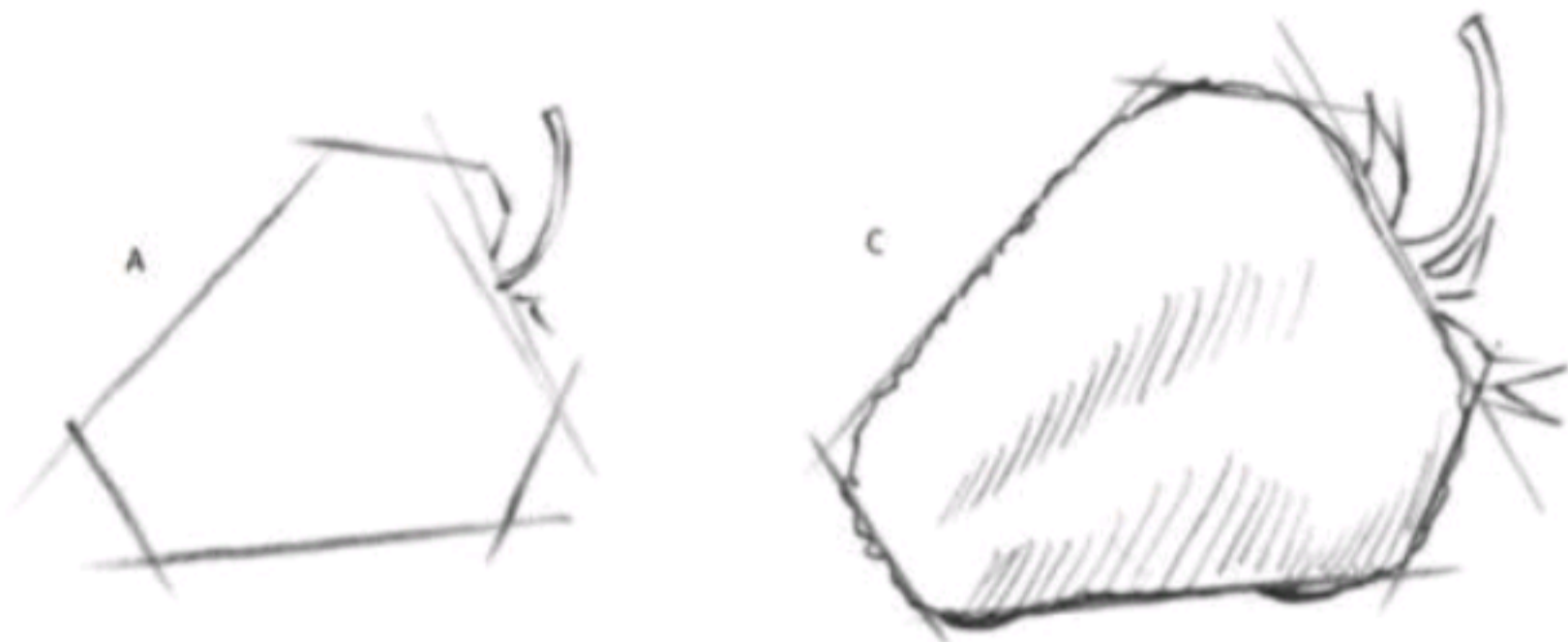
سایه زدن را ادامه دهید تا گیلان صاف به نظر برسد. از نوک یک پاک‌کن خمیر شده برای پاک کردن سایه‌ها یا لکه‌هایی که ممکن است در قسمت هایلایت ایجاد شده باشد استفاده کنید. سپس قسمت‌های تیره‌تر را با استفاده از حرکات همپوشانی پر کنید، جهت حرکت را کمی تغییر دهید تا توهم شکل سه‌بعدی را به سطح براق بدهید.

شاه بلوط‌ها را با ضربه‌های صاف و یکنواختی که طول اشیاء را می‌کشند سایه بزنید. این ضربه‌ها فرم و براقیت را نشان می‌دهند. در نهایت، نقاط ریز را روی سطح اضافه کنید. سایه‌ای را که توسط شاه بلوط‌ها انداخته می‌شود (سایه ریخته شده) تاریک‌ترین قسمت نقاشی کنید. دادن سایه به یک شیء، عمق و واقع‌گرایی را به نقاشی شما می‌بخشد.



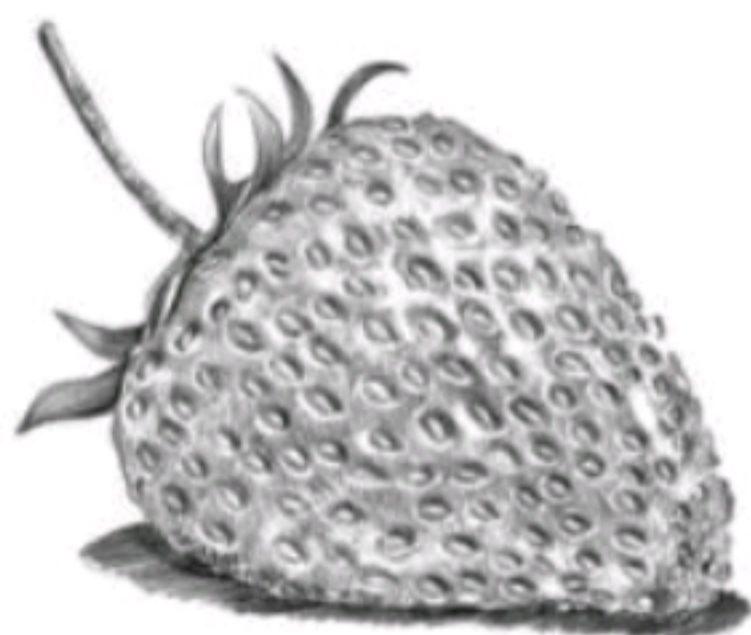
توت فرنگی

این توت فرنگی تنها با استفاده از یک مداد HB روی تخته برستول
تی با فینیش صفحه کشیده شد. شکل کلی
توت را در مراحل A و B به سمت راست مسدود کنید. سپس در
مرحله C وسط و پایین را به آرامی سایه بزنید و در مرحله D یک
الگوی دانه را روی سطح توت بپاشید. هنگامی که دانه ها داخل
شدند اطراف آنها را سایه بزنید.

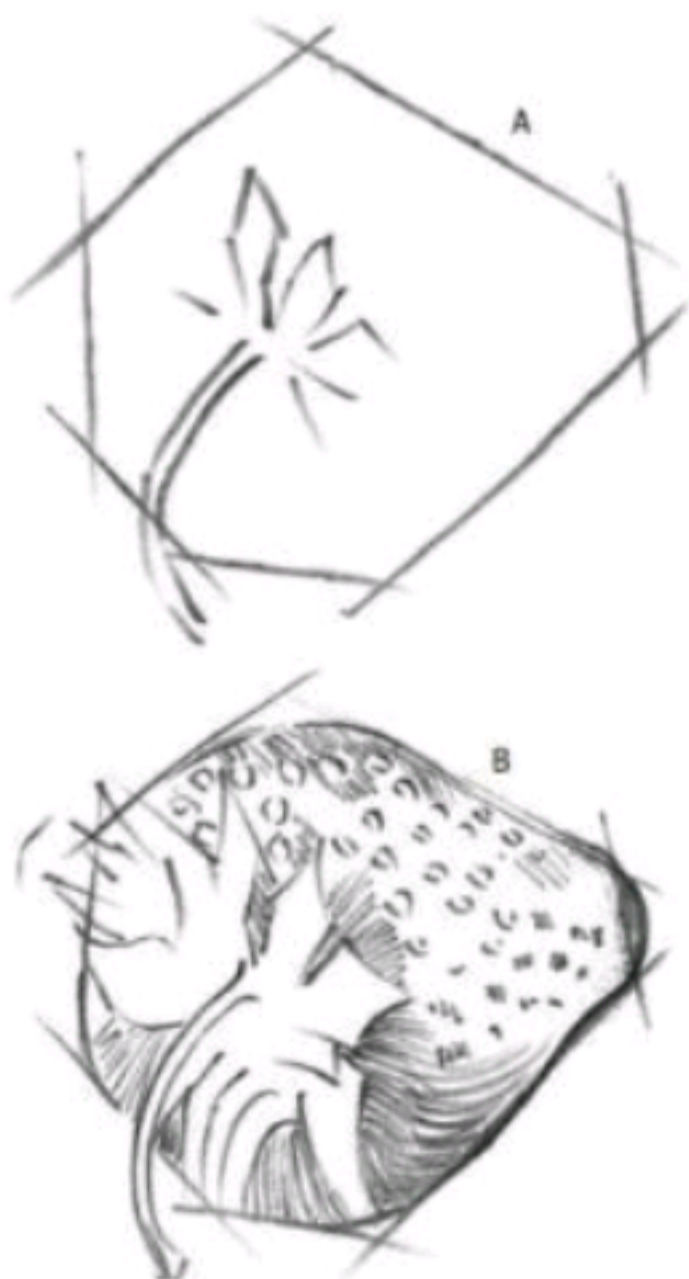


روی توت فرنگی یک شبکه بکشید، به نظر می
رسد که دور توت می پیچد و به ایجاد الگوی
دانه و شکل سه بعدی آن کمک می کند.

یک شبکه برای
الگوی سطح بچینید



مهم است که اطراف بذرها را به درستی سایه
بزنید و نواحی کوچک و دایره‌ای ایجاد کنید
که هم روشن و هم تاریک باشد. همچنین
برای ارائه یک سطح واقعی و ناهموار، هایپلایت ها و
سایه ها را روی توت کلی ایجاد کنید.



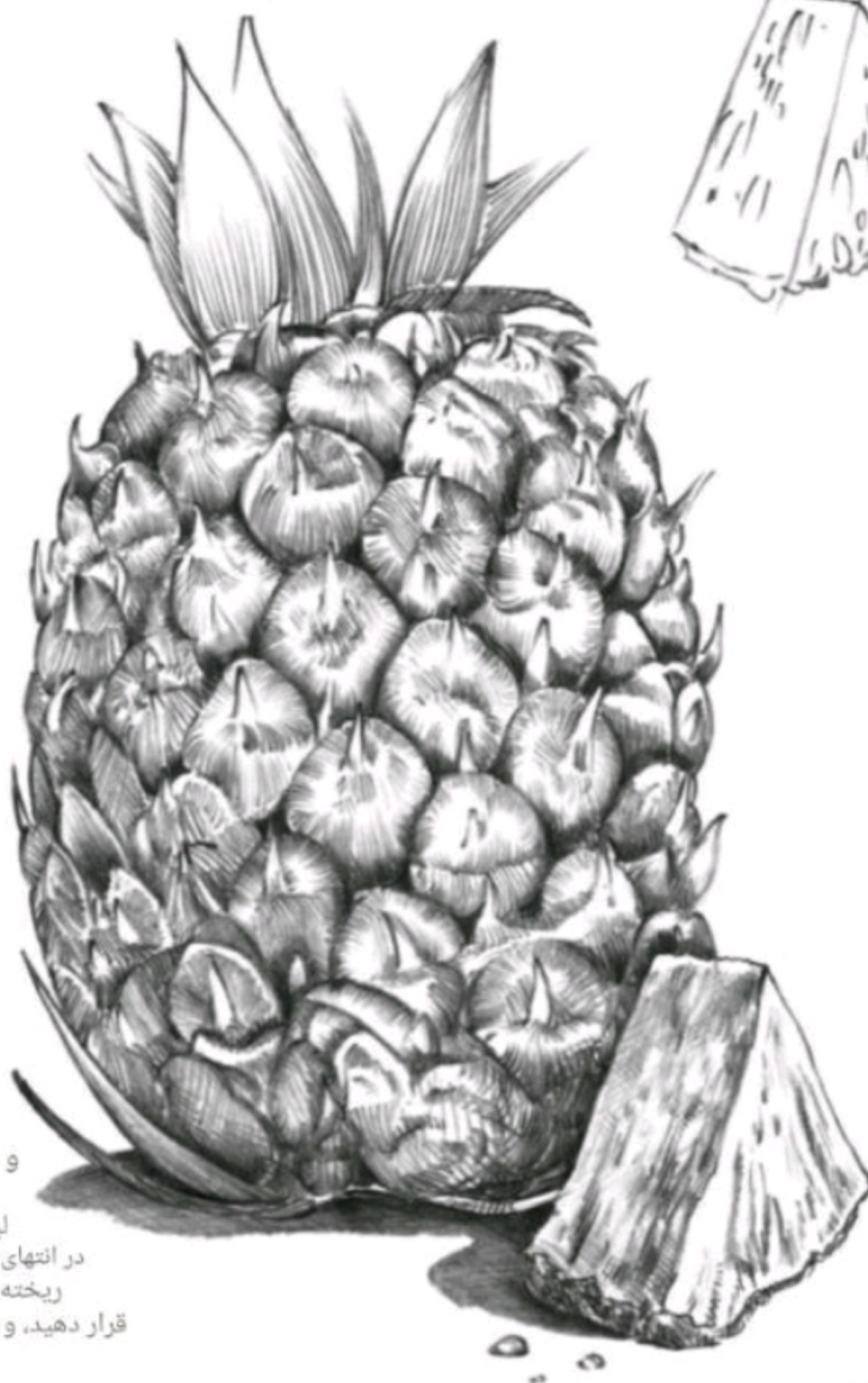
یائولین Reus سایه‌دار با
ترسیم سبک‌ها در اطراف راهنمایان
برای

22 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

آناناس

مانند توت فرنگی، یک آناناس خاردار دارای الگوی سطح L است. آناناس زیر با استفاده از یک مداد HB برای چیدمان اصلی و سایه روشن و همچنین یک مداد 2B برای نواحی تیره تر روی تخته بریستول فینیش پشقاب انجام شد.

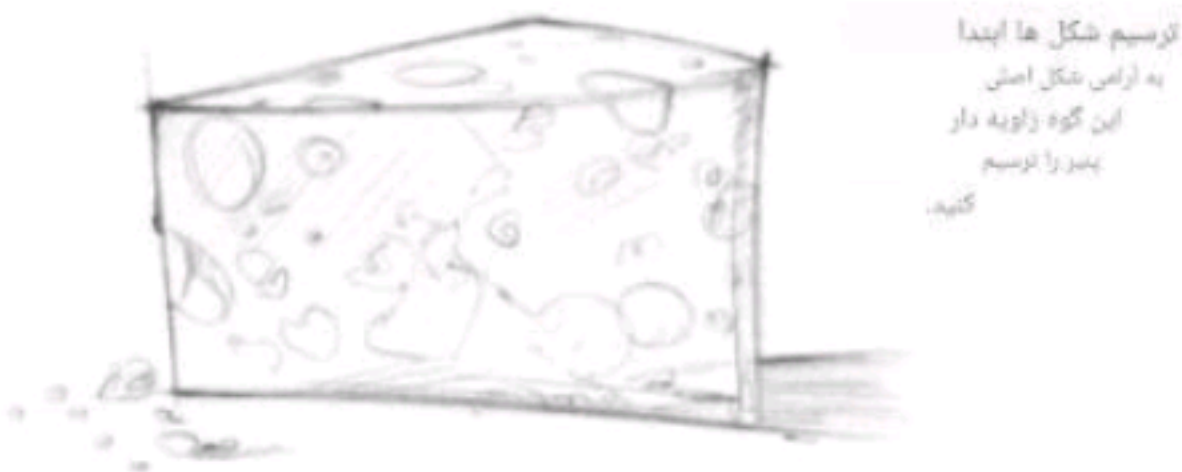
با تمرکز بر بافت ها و الگوهای متنوع دانه ها، پالپ میوه ها و سبزیجات دیگری که در خانه دارید، نقاشی بکشید.
و پوست ها



شکل اولیه را در مرحله A ترسیم کنید، و خطوط بلوکی را برای الگوی سطح آناناس در مراحل B و C اضافه کنید. از لبه شروع کنید، به سمت وسط بکشید و در انتهای حرکت مداد را بلند کنید. سایه ریخته شده را صاف تر و تیره تر از سطوح میوه ها قرار دهید، و قطره های آب میوه را برای اثری جذاب به آن اضافه کنید.

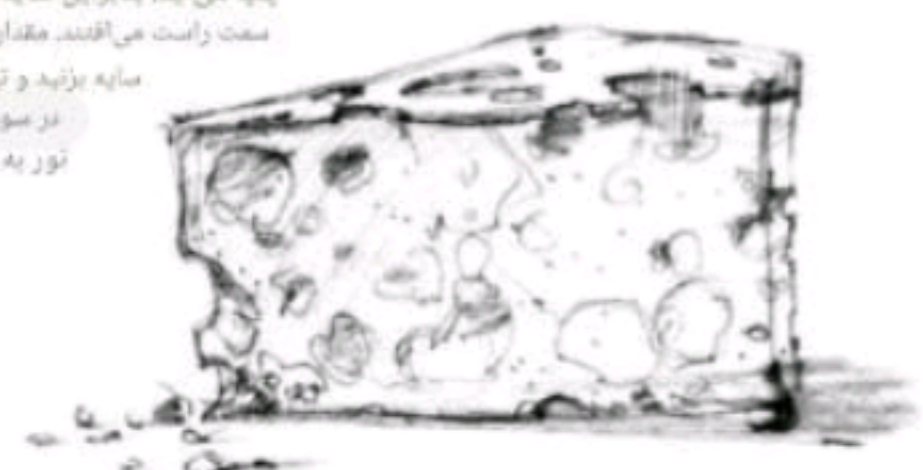
فرم در حال توسعه

ارزش ها حتی بیشتر از طرح کلی یک فرم به ما می گویند. ارزش ها نورها، تاریکی ها و تمام سایه های هستند که یک شی را تشکیل می دهند. در طراحی با مداد، مقادیر از سفید تا خاکستری تا سیاه متغیر است، و این محدوده مقادیر در سایه و برجسته سازی است که ظاهری سه بعدی به طراحی دو بعدی می دهد. با مدل سازی فرمها با نور و تاریکی روی ابعاد ساختمان در نقشه های خود تمرکز کنید



ترسیم شکل ها ابتدا به اتمس شکل امسی این گوه زاویه دار پسر را ترسیم کنید.

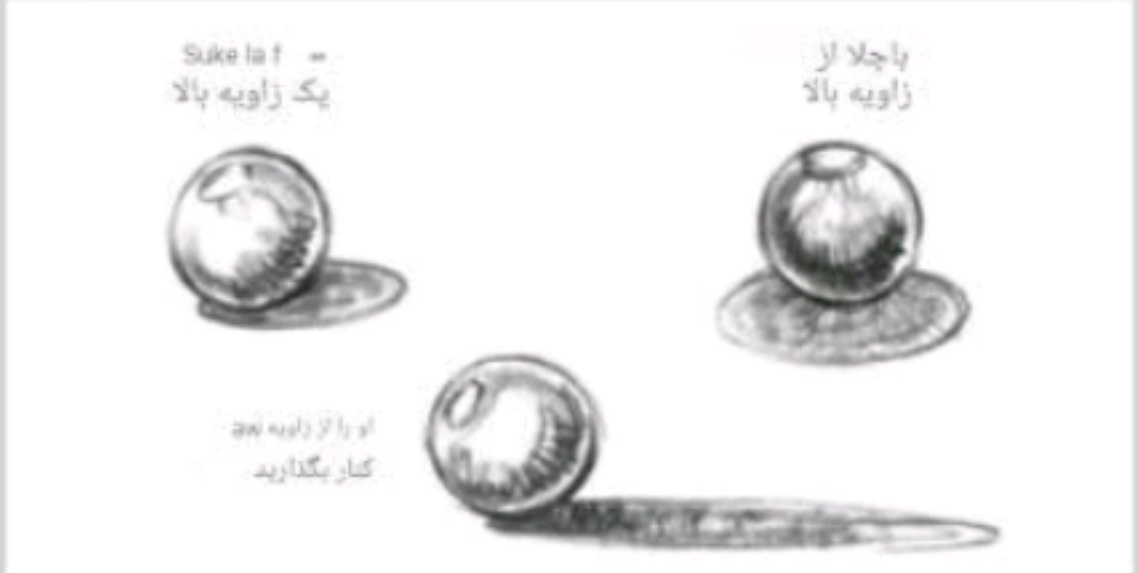
قرار گرفتن در مقادیر در اینجا نور از سمت چپ می آید، بنابراین سایه های ریخته شده به سمت راست می افتند. مقدار وسط پهنی را کمی سایه بزنید و تیره ترین مقادیر را در سوراخ هایی قرار دهید که نور به آن برخورد نمی کند.



افزودن سایه ها به یک خوشه انگور به عنوان گروهی از گره نگاه کنید. می توانید تمام قسمت های سایه انگور را (به شکل سایه) در طرف هایی که مخالف منبع نور هستند قرار دهید. سپس می توانید سایه هایی را که انگورها روی یکدیگر و روی سطح اطراف می اندازند (سایه های ریخته شده) را مسدود کنید

طراحی سایه ها

سایه های ریخته شده به دو دلیل در طراحی مهم هستند. ابتدا تصویر را لنگر می اندازند. بنابراین به نظر نمی رسد که مر هوا شناور باشد. دوم، آنها علاقه بصری را اضافه می کنند و به پیوند اشیاء با یکدیگر کمک می کنند. هنگام کشیدن یک سایه، به خاطر داشته باشید که شکل آن به منبع نور و همچنین شکل جسمی که آن را می اندازد بستگی دارد. به عنوان مثال، همانطور که در زیر نشان داده شده است، یک کره بسته به زاویه منبع نور، سایه ای گرد یا بیضوی روی سطح صاف می اندازد. طول سایه نیز تحت تأثیر قرار می گیرد: هر چه منبع نور کمتر باشد، سایه طولانی تر است



درک نور و سایه ها برای ایجاد فرم سه بعدی، باید بدانید که نور، تاریکی و متوسط سوژه خود را در کجا قرار دهید. این همه به منبع نور شما بستگی دارد. زاویه، فاصله و شدت نور هم روی سایه های یک شی (به نام "سایه های شکل) و هم روی سایه هایی که جسم روی سطوح دیگر پرتاب می کند (به نام "سایه های ریخته شده" نامیده می شود؛ کادر بالا را ببینید) تأثیر می گذارد. می خواهید فرم طراحی را تمرین کنید و بر روی انواع اجسام گرد و زاویه ای سایه بیاندازید، آنها را با یک لامپ روشن و مستقیم روشن کنید تا نقاط برجسته و سایه قوی و مشخص شوند.

مشخص کردن یا سفیدی کاغذ خود را برای روشن ترین هایلاکت ها "لخته" کنید یا * با انتخاب آنها با پاک کن یا رنگ آمیزی روی آنها، آنها را بازبینی کنید. * گواش سفید



سایه زنی در ارزش متوسط آنها انگور با یک زن و شوهر خیره های سریع یا استفاده از طرف یک مداد سربی نرم سپس افزایش دهید فشار روی مداد شما برای تاریک ترین ارزش ها و کاغذ را رها کنید سفید برای چراغ ها



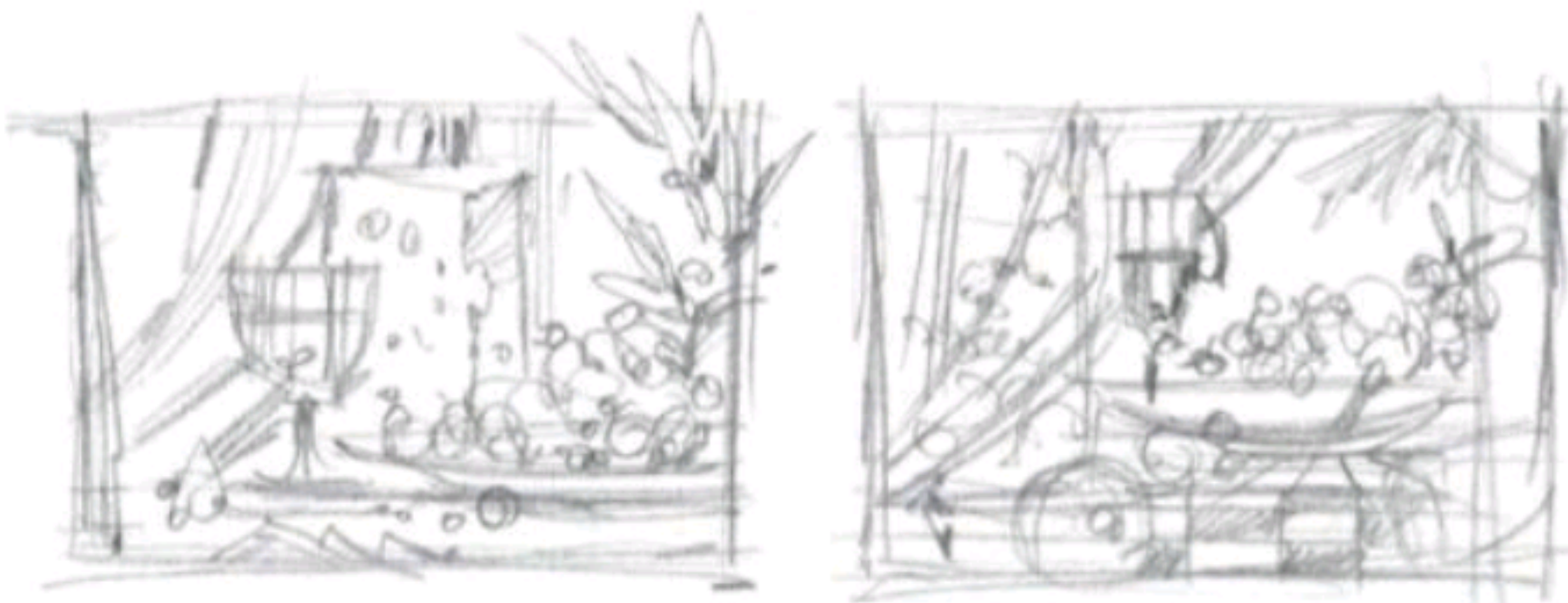
استفاده از عکس ها
بسیاری از هنرمندان اغلب از
منابع عکس می کنند و
لن ها را به نحوه تغییر می دهند.
آنها ممکن است ترجیح دهند
در نقاشی های خود
"تفسیر" کنند تا اینکه
صرفاً یک عکس
را کپی کنند.

ابعاد ساختمان

برخی از هنرمندان اغلب با یک مداد HB طراحی می کنند، اما به ندرت یک
طراحی کامل را با یک مداد ارائه می کنند. در عوض، مدادها را بسته به
مقادیری که اعمال می کنند، تغییر می دهند و از سرنخ های سخت مانند H و HB
برای نواحی روشن و سرب نرم 2B برای مناطق تیره تر استفاده می کنند.
همچنین می توانید با افزایش فشار مداد و فشار بیشتر برای
تاریک ترین مقادیر، نواحی بسیار تاریک ایجاد کنید. تاریکی را با
سایه زدن در لایه ها ایجاد کنید، هر چه لایه های بیشتری را اعمال کنید،
منطقه تیره تر می شود. بیشتر سایه زدن شما را
می توان با کنار مداد در حالت زیر دستی انجام
داد، اما می توانید جزئیات را با نقطه در موقعیت
دست خط اضافه کنید. (صفحه 8 را
ببینید.)



سایه زدن به طور مداوم اگر فقط یک منبع نور دارید،
مطمئن شوید که تمام سایه ها در یک جهت هستند و همه سایه
ها در جهت مخالف هستند. اگر آنها را با هم مخلوط کنید،
نقاشی شما باور کردنی نخواهد بود.



آشنایی سریع با موضوع، طرح های تصویر کوچک
برای توسعه یک نقاشی بسیار ارزشمند هستند. می توانید از
آنها برای بازی با موقعیت، قالب و برش استفاده کنید تا زمانی
که چیدمانی را که دوست دارید پیدا کنید. اینها به هیچ وجه نقشه
های تمام شده نیستند، بنابراین می توانید آنها را خشن نگه
دارید و خیلی به آنها وابسته نشوید - آنها باید تغییر
کنند.