

ابزار و مواد

DEwing

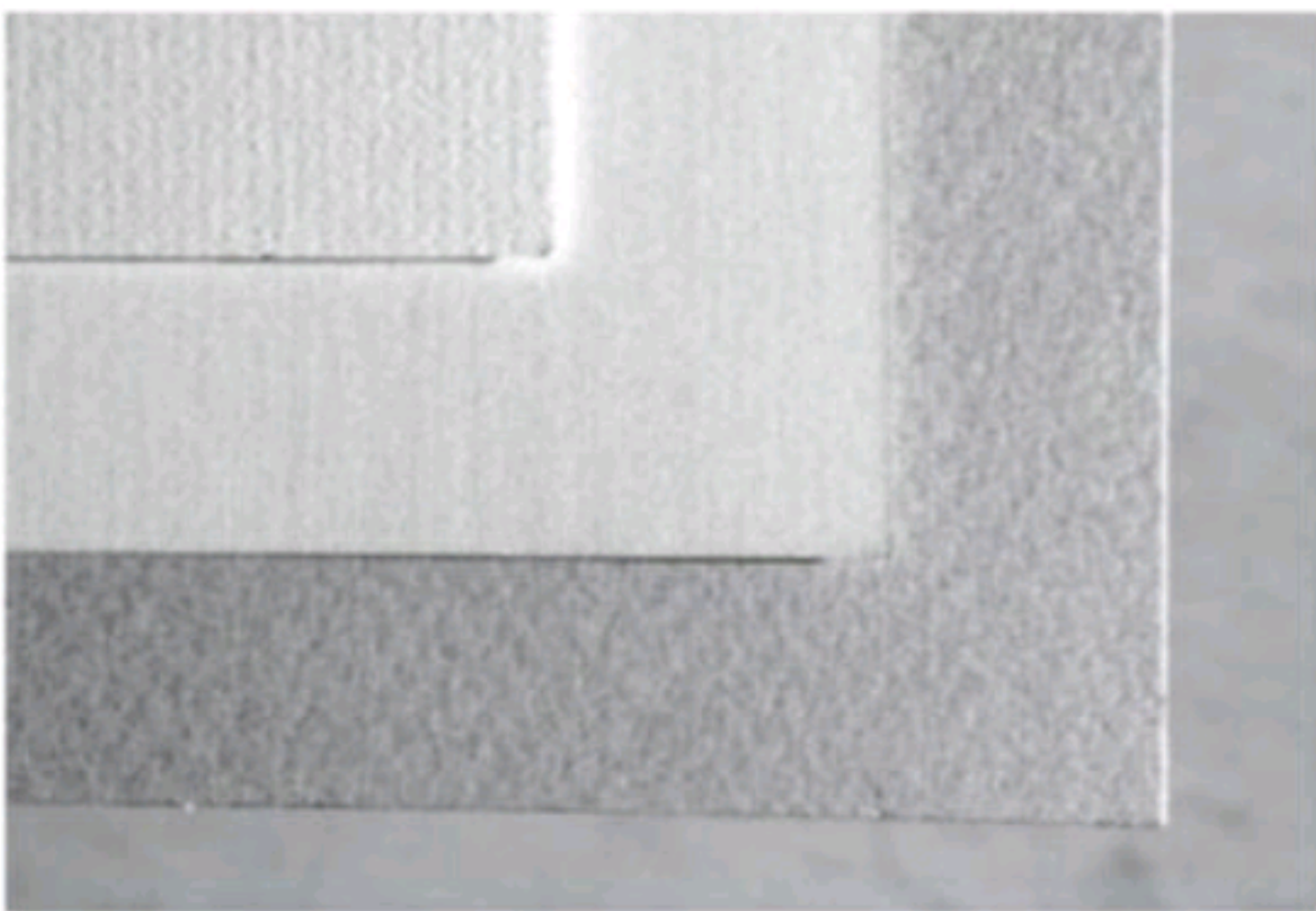
نه تنها سرگرم کننده است، بلکه به خودی خود یک هنر مهم است.

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 (فتار 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

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.



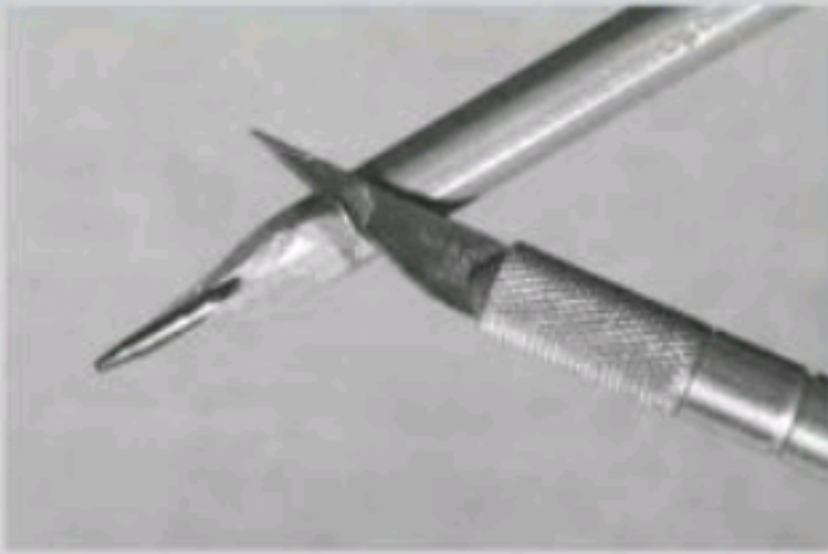
Tortillons این کاغذ از "کاغذ" می توان برای مخلوط کردن و نرم کردن نواحی کوچک که انگشت یا پارچه شما خیلی بزرگ است استفاده کرد. همچنین می توانید از کلاه ها برای ترکیب سریع مناطق بزرگ استفاده کنید. هنگامی که تورتیلین ها کثیف شدند، به سادگی آنها را روی پارچه ای بمالید و دوباره آماده حرکت هستند.

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!

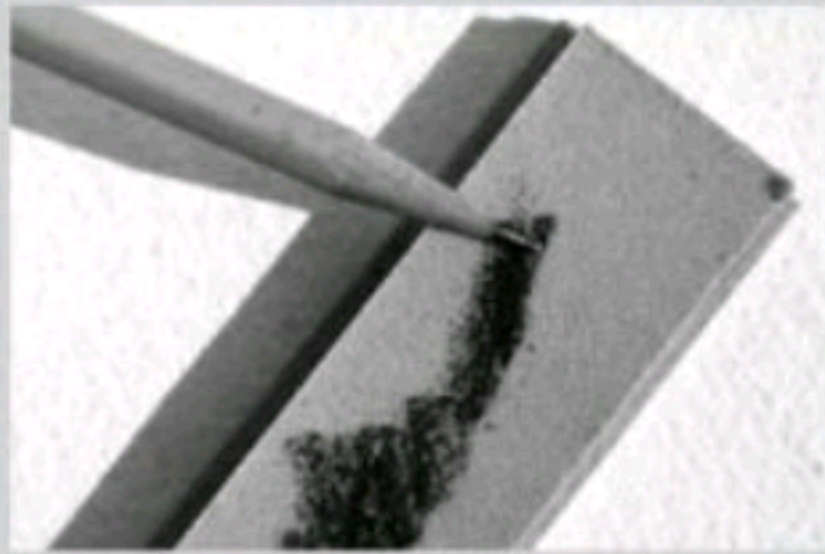


مداد رنگی Conté یا مداد رنگی Conté از بسیار ریز ساخته شده است. خاک زمی کائولن، قبلا فقط به رنگ های سیاه، سفید، قرمز و چوب های سانگونین، اما اکنون در طیف گسترده ای تیز موجود است. مداد رنگی از آنجا که مخلوط در آب است، می توان آن را مخلوط کرد با یک برس یا پارچه مرطوب.

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.

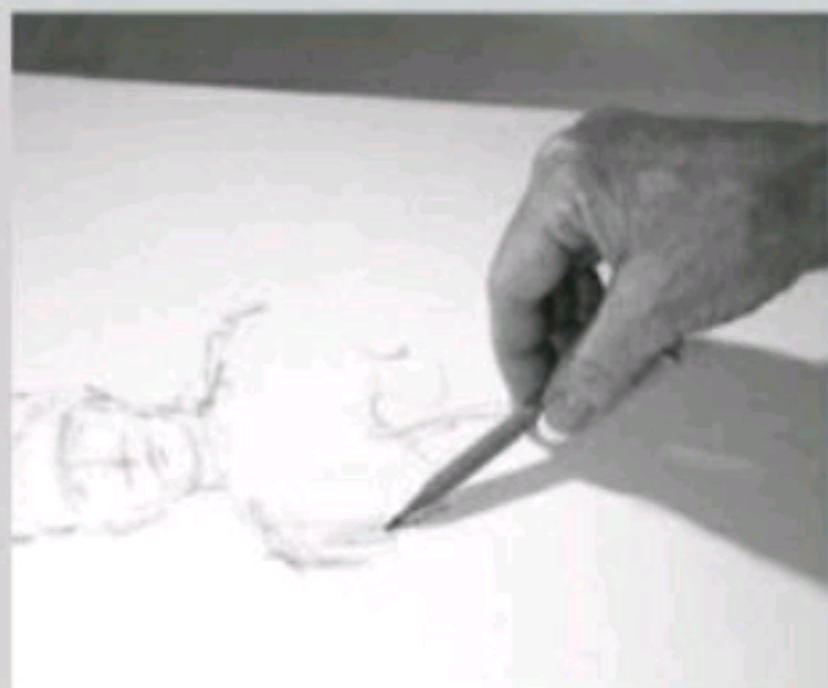


اضافه کردن

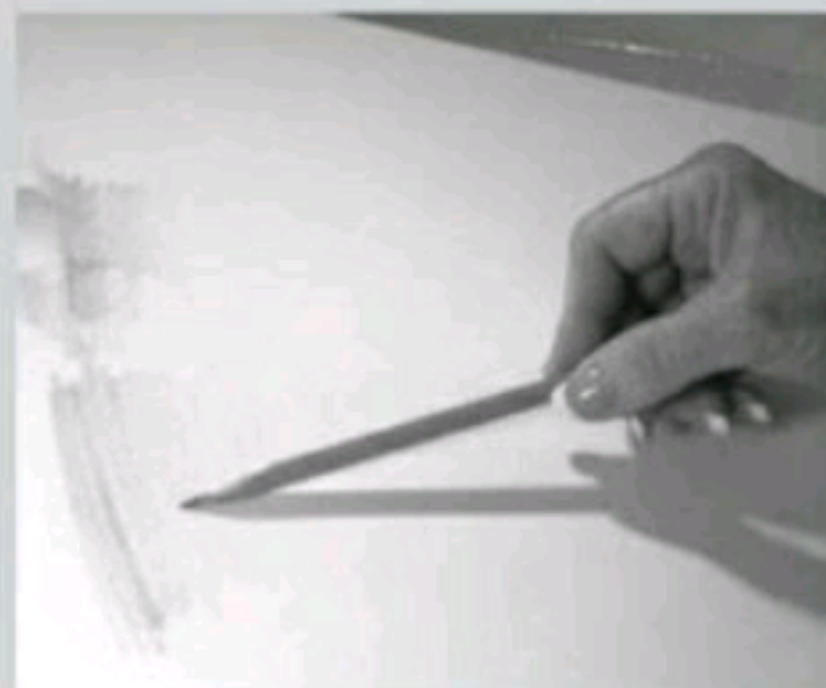
مگر اینکه از قبل یک میز طراحی داشته باشید، احتمالاً می خواهید یک تخته طراحی بخرید. لزومی ندارد که گران باشد، فقط کافی است یک برگه به اندازه کافی بزرگ تهیه کنید تا تک تک برگه های کاغذ طراحی را در خود جای دهید. به ویژه اگر می خواهید در فضای باز طراحی کنید، یک تخته طراحی با دسته برش دار تهیه کنید تا بتوانید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

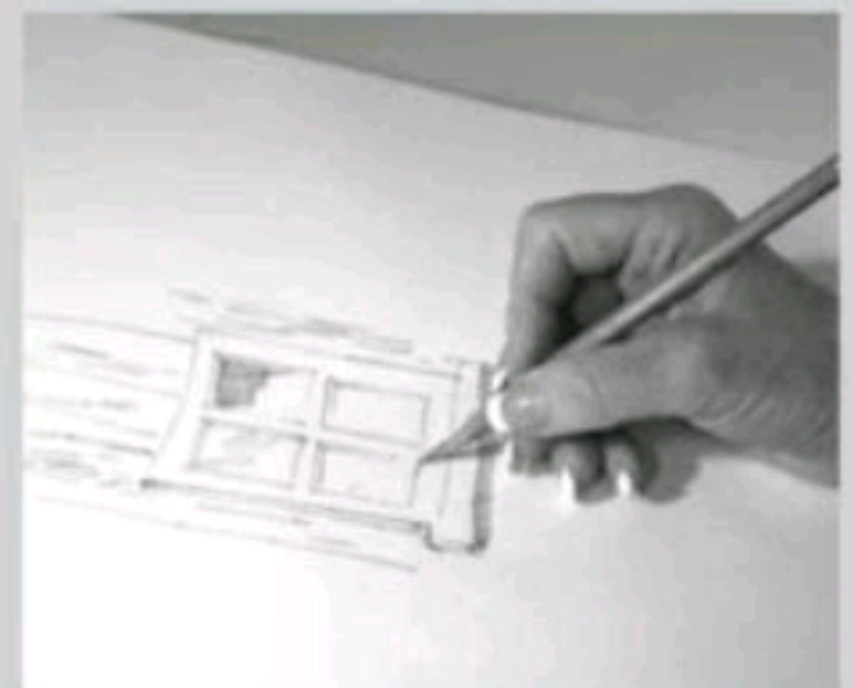
مداد طراحی خود را در دست بگیرید



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.

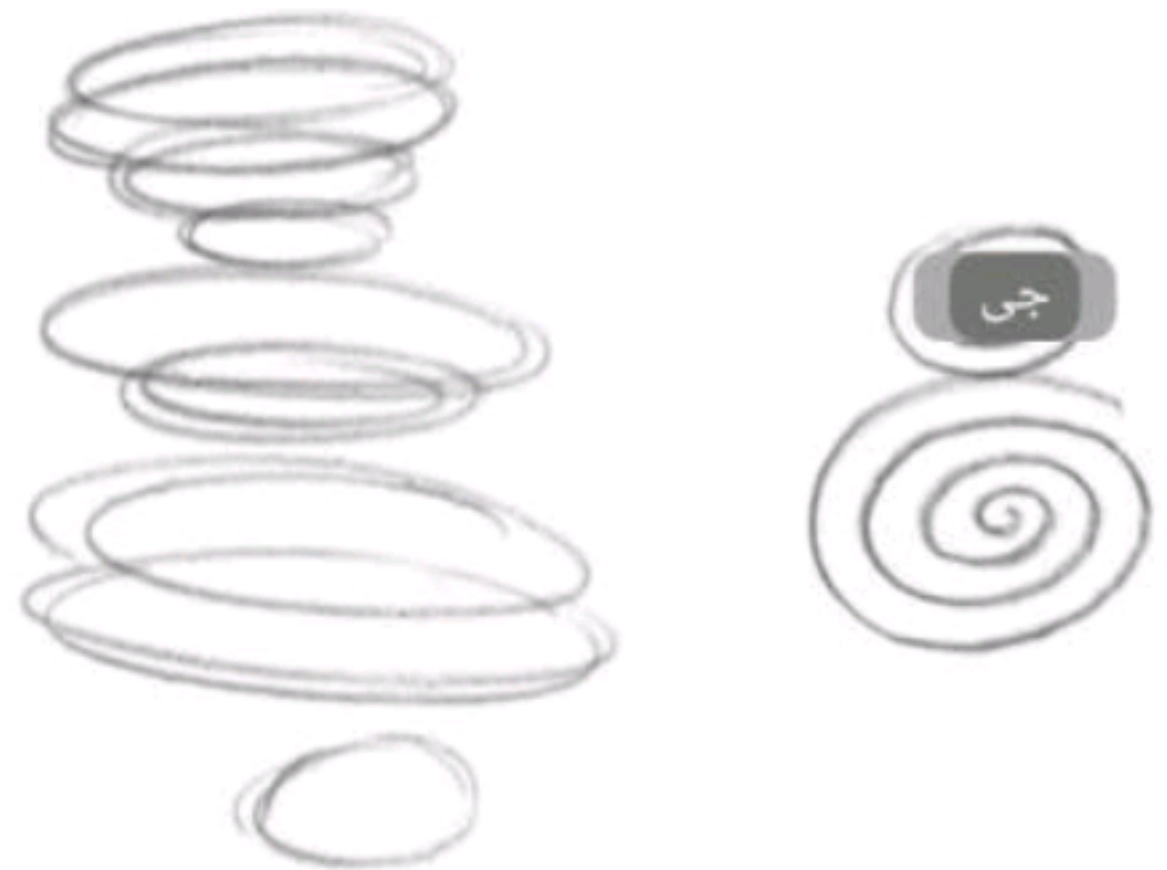


لوشن موقعیت نوشتن رایج ترین است و بیشترین کنترل را برای جزئیات دقیق و خطوط دقیق به شما می دهد. مراقب باشید که خیلی روی نقطه فشار ندهید، در غیر این صورت روی کاغذ تورفتگی ایجاد می کنید. همچنین به یاد داشته باشید که مداد را خیلی محکم نگیرید، زیرا ممکن است دستتان گرفتگی کند.

8 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

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.



جی



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 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. 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 ضربه هایی که می توانید انجام دهید عادت کنید.

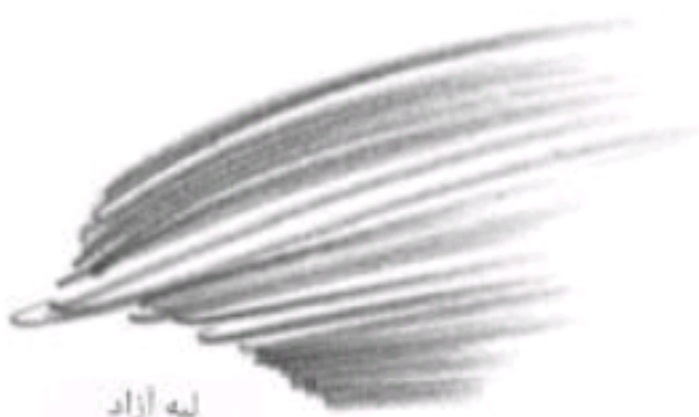
کنترل یادگیری

هنگامی که بازوی شما گرم شد، ضربات و تکنیک های نشان داده شده در اینجا را امتحان کنید. اگرچه ایجاد دایره ها، نقطه ها، خط خطی ها و خطوط ممکن است شبیه ایله سازی پی معنی به نظر برسد، ایجاد این علامت ها در واقع راهی عالی برای یادگیری کنترل و دقت است - دو ویژگی ضروری برای طراحی با مداد. همچنین باید با دسته های مختلف مداد آزمایش کنید تا ببینید چگونه روی خطوطی که می کشید، تاثیر می گذارد. هرچه بیشتر با ضربات، سبک های طراحی و گرفتن های مختلف تمرین کنید، دست شما سریعتر و ماهرتر می شود.

ایله های متفاوت انجام تنظیمات کوچک در نقاشی ها برای مطابقت با موضوع شما مهم است. به عنوان مثال، ضربه های مداد که در امتداد ایله مستقیم دنبال می شوند برای ایجاد خز راه راه ایله ال هستند. اما ایله های آزاد برای ایجاد کتی با ظاهر طبیعی مناسب ترند، زیرا ایله های صاف می توانند مو را بیش از حد سفت و ساختار یافته نشان دهند. ایله های ایجاد شده با پاک کن نیز جای خود را دارند، این خطوط می توانند برای انتقال صاف بین ویژگی ها یا مقادیر استفاده شوند.



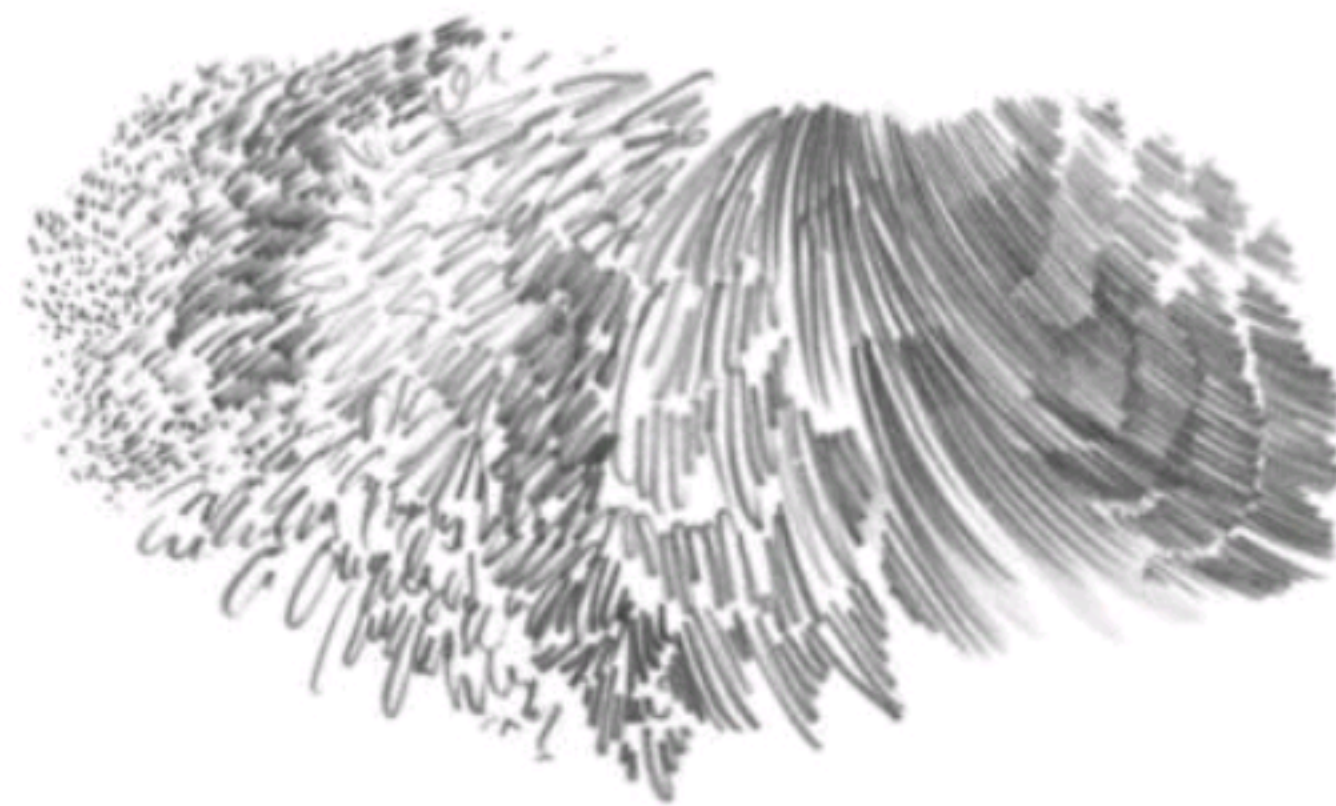
ایله پاک شده



ایله آزاد



ایله مستقیم



اصلاح ضربه ها می توانید طول، ضخامت و بافت موی حیوان را با تغییر طول و منحنی ضربه های خود ثبت کنید. نقطه های 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 ضربه های خود را تغییر دهید تا ببینید چه بافت های دیگری می توانید ایجاد کنید.

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.

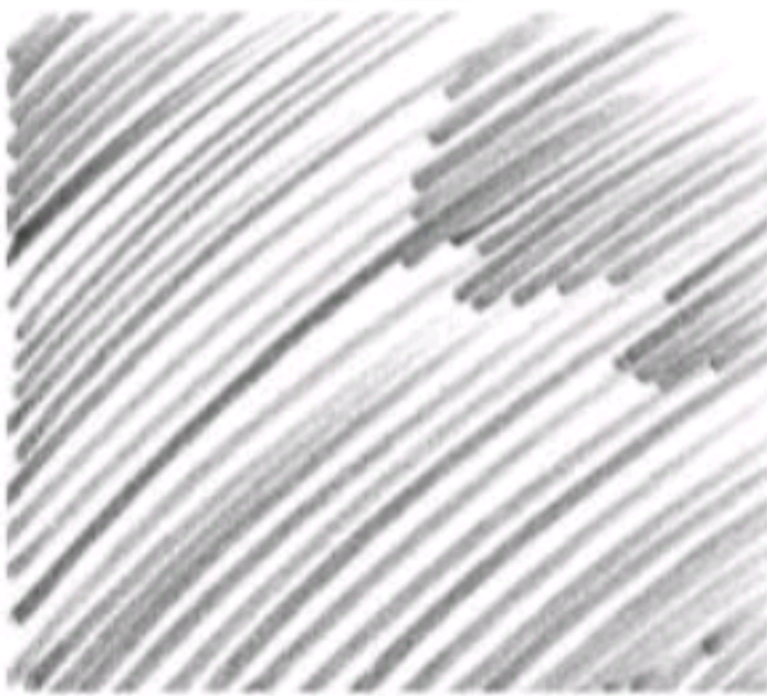
همچنین می توانید با آزمایش بر روی تیزی یا تیرگی نوک مداد خود، ضربات خود را تغییر دهید. هرچه سرب سخت تر باشد، نوک مداد شما بیشتر تیز و تمیز می ماند. یک نقطه صاف یا یک نقطه اسکنه برای ایجاد یک سکنه مغزی گسترده تر مفید است، که می تواند به سرعت مناطق بزرگتر را پر کند. با مالیدن دو طرف مداد روی یک بلوک کاغذ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



تکنیک های اساسی

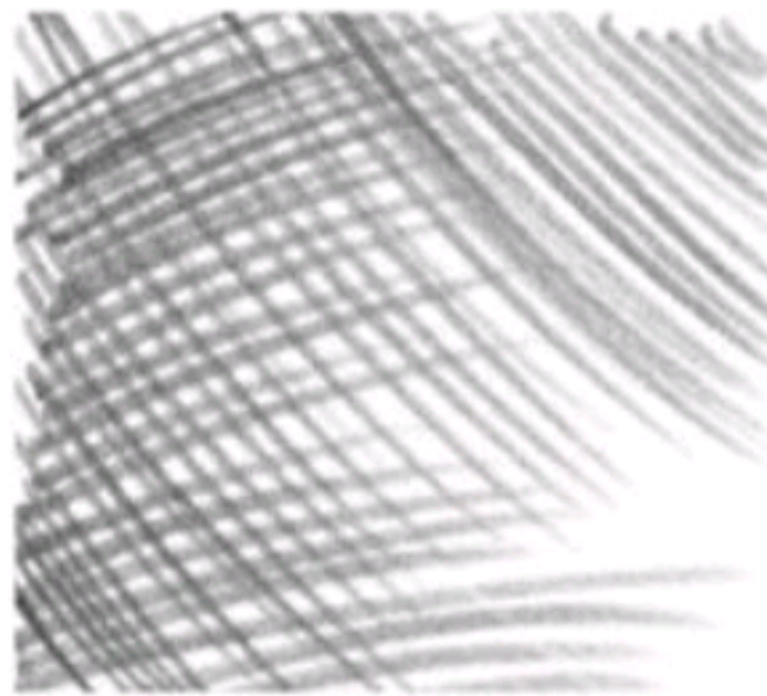
تمرین تکنیک های اساسی به شما کمک می کند تا بفهمید چگونه مداد را برای دستیابی به جلوه های مختلف دستکاری کنید. از مداد می توان برای بازسازی همه چیز از پوست فلس دار مار گرفته تا خز نرم و کرکی یک خرگوش استفاده کرد. اما قبل از اینکه بخواهید بافت های حیوانات را رندر کنید (به صفحه 9 مراجعه کنید)، ایده خوبی 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



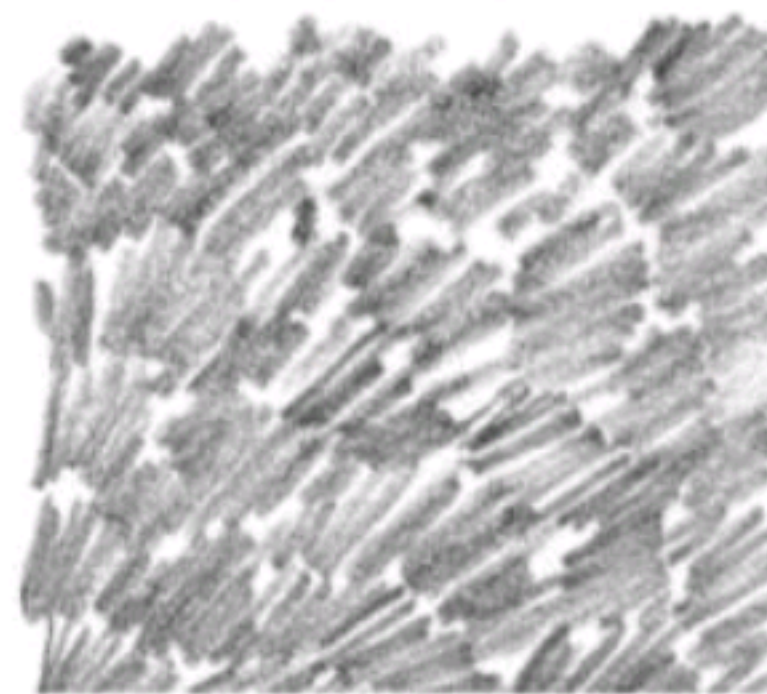
با اعمال فشار زیاد به مداد، می توانید مناطق تیره و خطی سایه ایجاد کنید.

مخلوط کردن



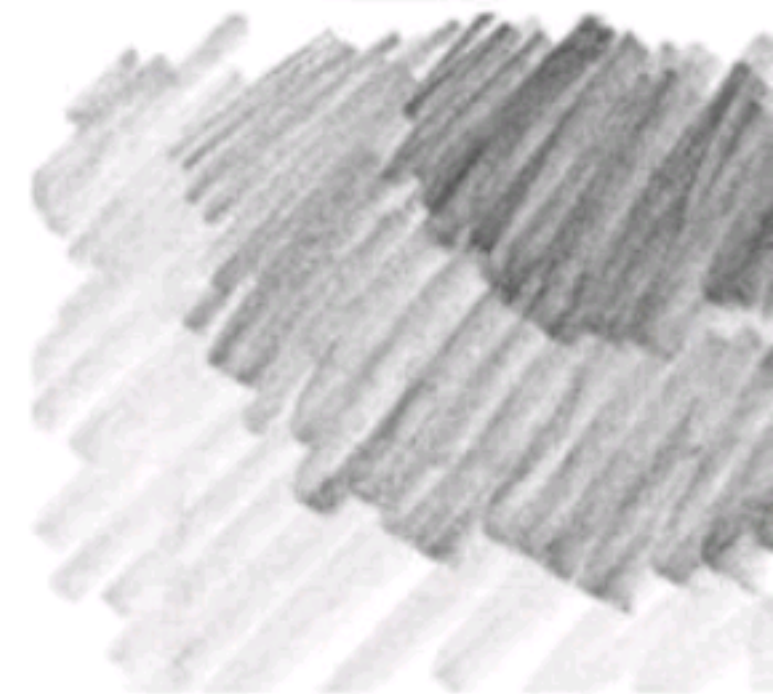
برای سایه صاف تر، یک کنده ترکیب را روی مناطقی که به شدت سایه دارند بمالید تا ضربه ها با هم ترکیب شوند.

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

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

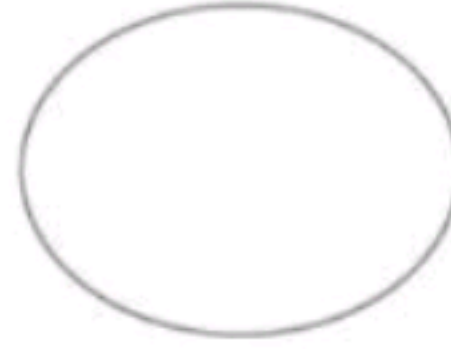
دو بعدی می دهد. هنگامی که شکل و فرم کلی سوژه را با استفاده

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!



شوخه



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 بیشتری اضافه کنید. (C) 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.

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 طراحی 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 ازموین 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.

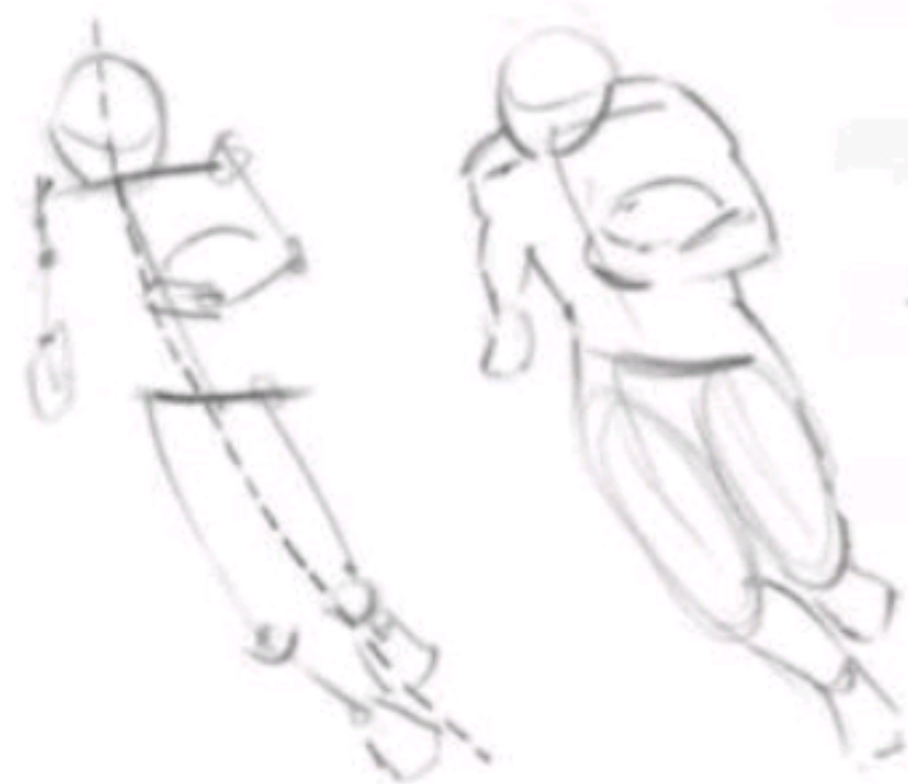


نقاشی کودکان با آموزش مشاهده دقیق به چشم خود به گونه ای که بتوانید سریع نقاشی کنید، می توانید به راحتی از حرکت این کودک که نگاه می کند و سپس دستش را به داخل کیف می برد، عکس بگیرید.

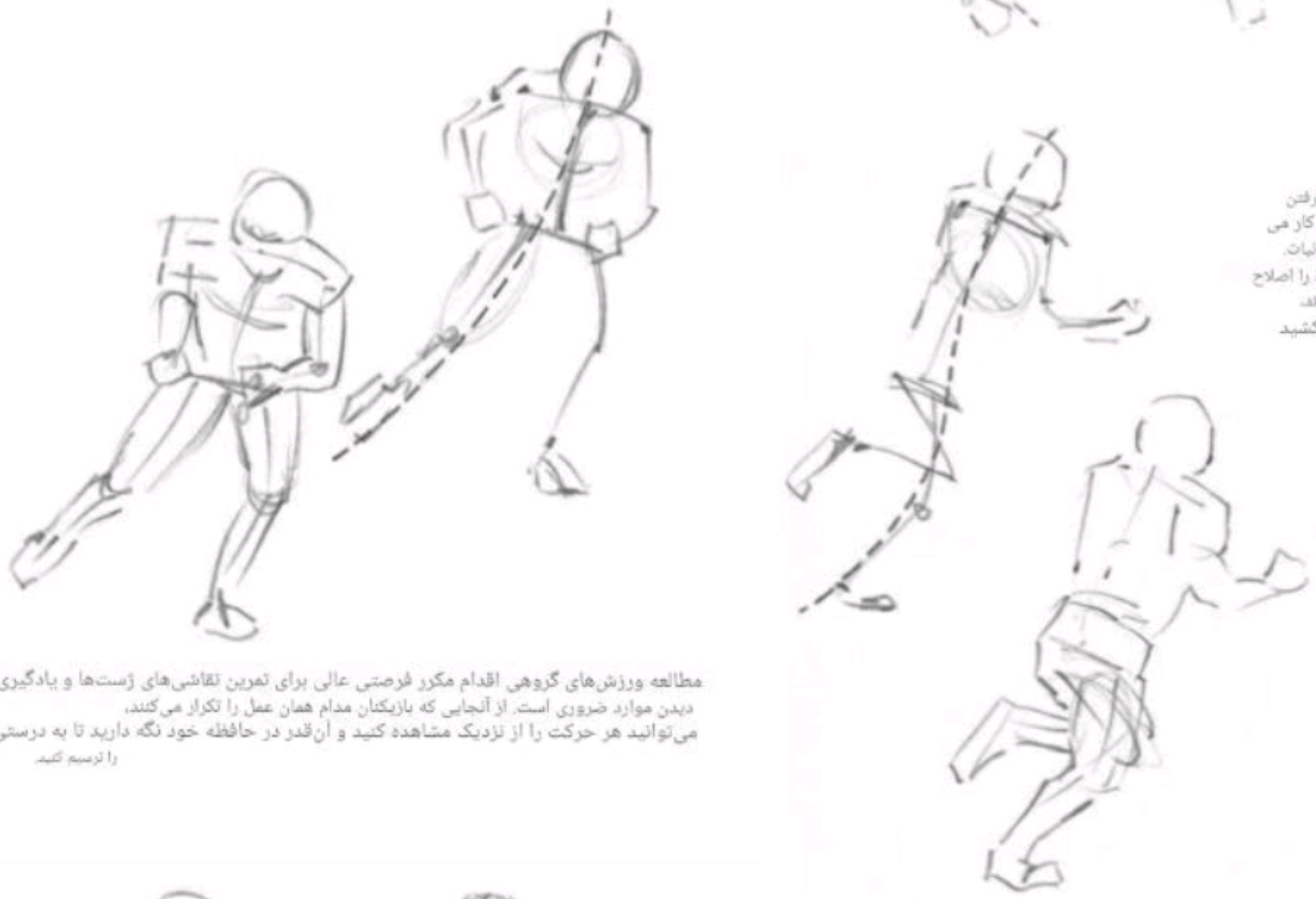
ژست و عمل طراحی

راه دیگری برای آموزش چشم برای دیدن عناصر ضروری یک موضوع و آموزش دست برای ضبط سریع آنها از 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.

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 پردارتر 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.

تست 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 ضربات Circular Loose، 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 زود توجه نکنید. توجه کنید که این خطوط در مقایسه با نمونه های دفترچه طرح در سمت راست چقدر دل تر هستند.



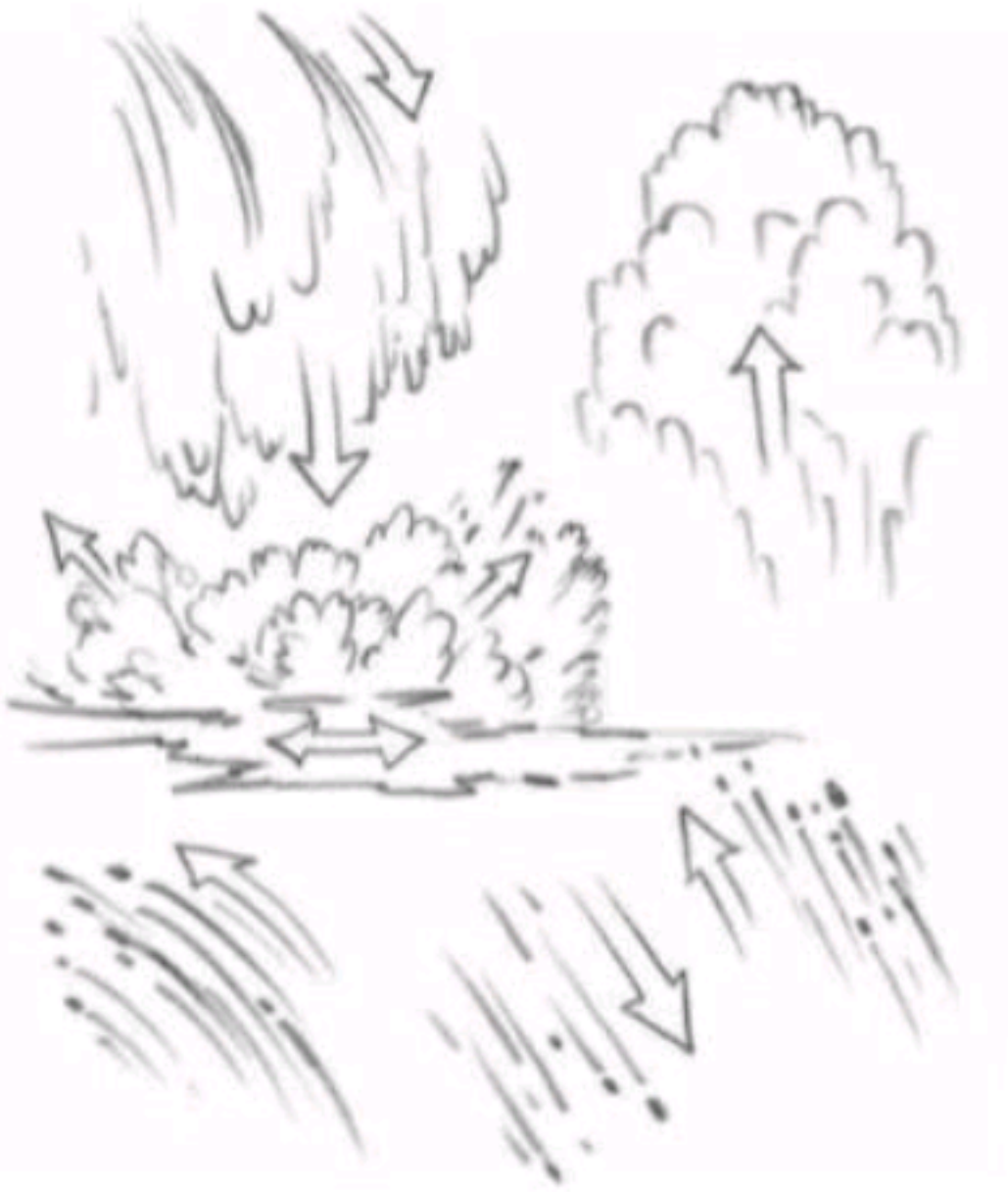
Scribbling خطوط آزاد و خطدار نیز می توانند برای ثبت شکل های کلی اشیاء مانند ابرها، بالای درختان یا سنگها استفاده شوند. از یک مداد سبک نرم B یا نوک پهن استفاده کنید تا خطوط ابرها را ترسیم کنید. سپس به طور تقریبی به شکل سایه ها خط خطی کنید، و به سختی مداد خود را از روی کاغذ طراحی بردارید. توجه داشته باشید 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 دارد تا طبیعت ظریف را منعکس کند. از موضوع سپس از طرح به عنوان راهنما برای گل رندر شده تری در بالا استفاده کنید.



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!



بر 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.

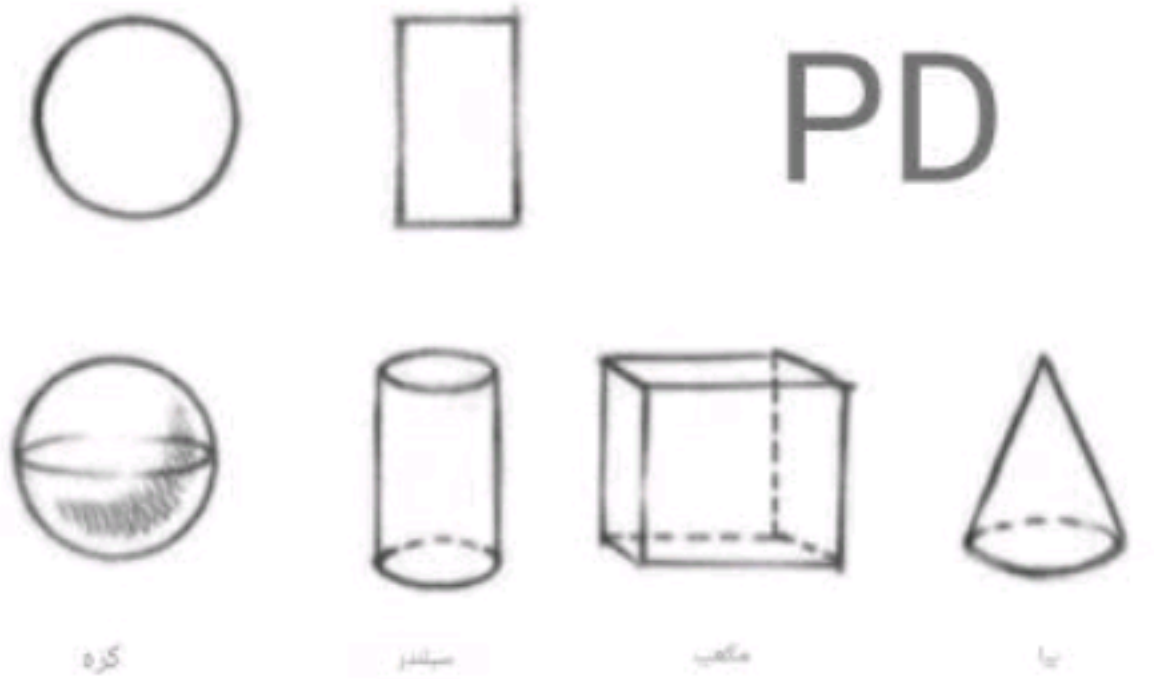


سیلوئت کردن این پایه درختان کمی پیچیده تر از حصار است، اما ترسیم فضاهای منفی آن را بسیار ساده کرده است. اشکال منفی بین تنه درخت و در میان شاخه ها متنوع و نامنظم است که لغال سنگ نارس مورد علاقه را به نقاشی اضافه می کند.

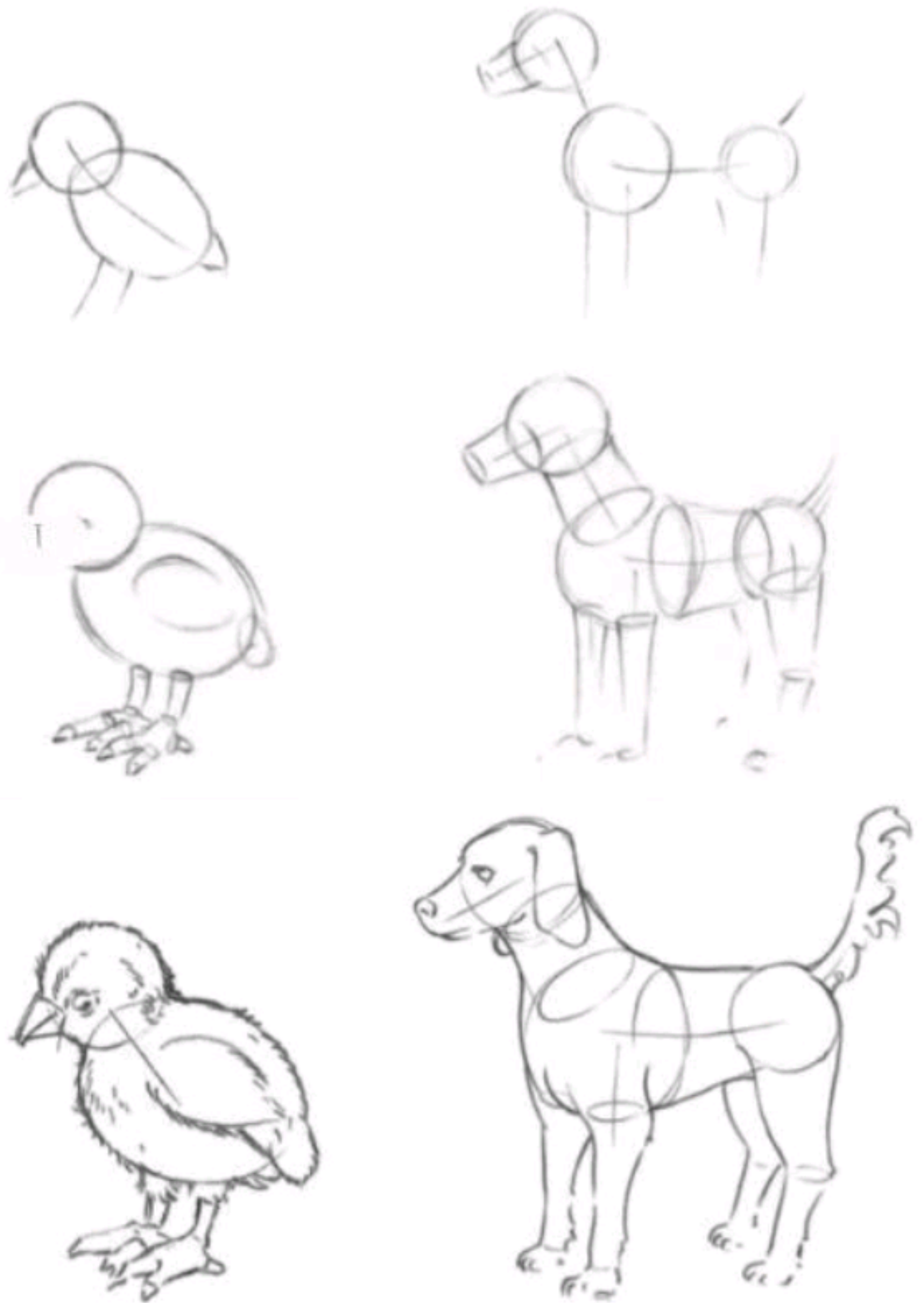
شروع با اشکال اساسی

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.



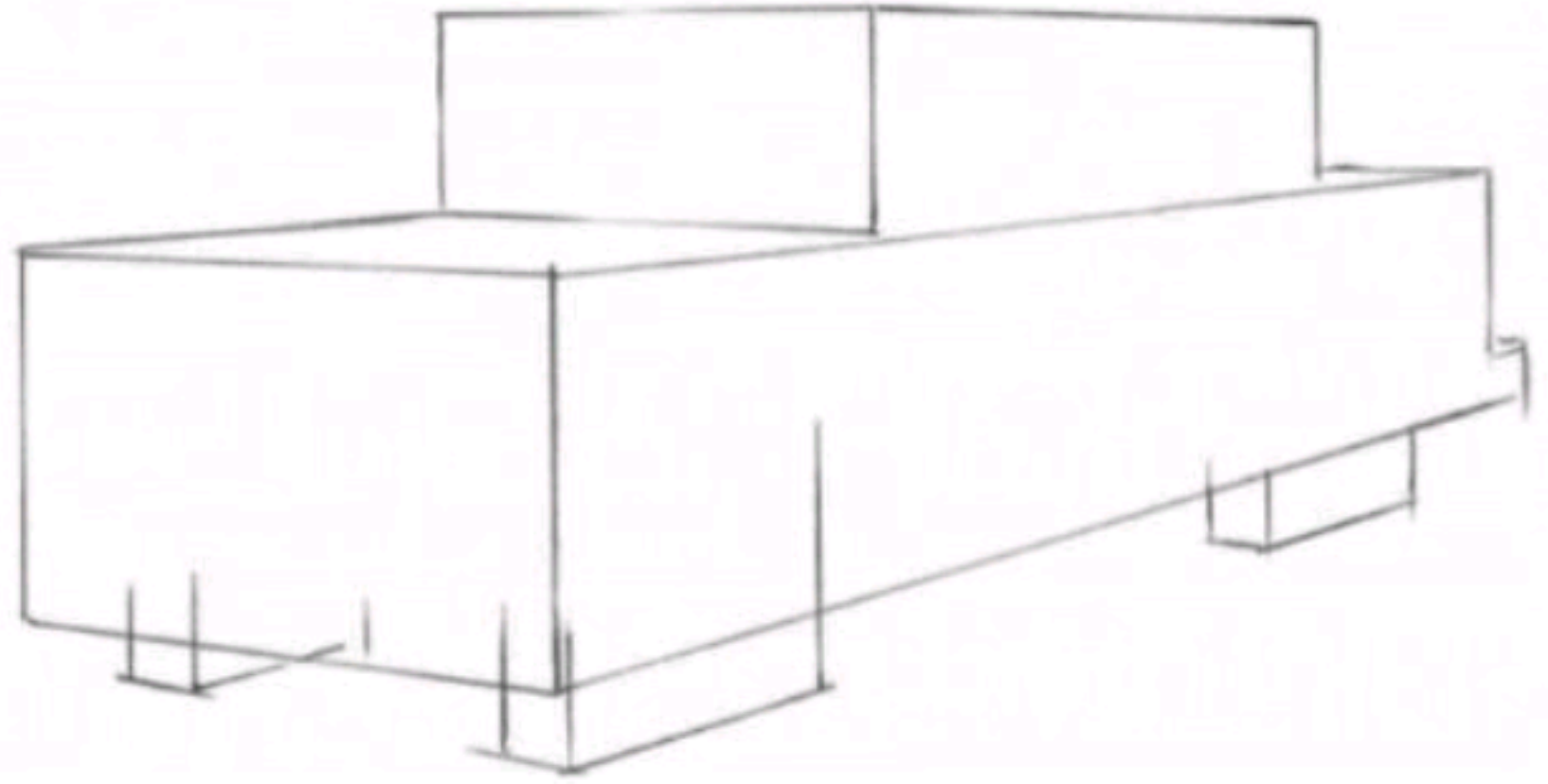
فرم ساختمان هنگامی که اشکال را ایجاد کردید، ساختن فرم‌ها با استوانه‌ها، کره‌ها و مخروط‌ها آسان است. توجه کنید که سوژه‌ها اکنون شروع به نشان دادن عمق و بعد می‌کنند.

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.

16 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

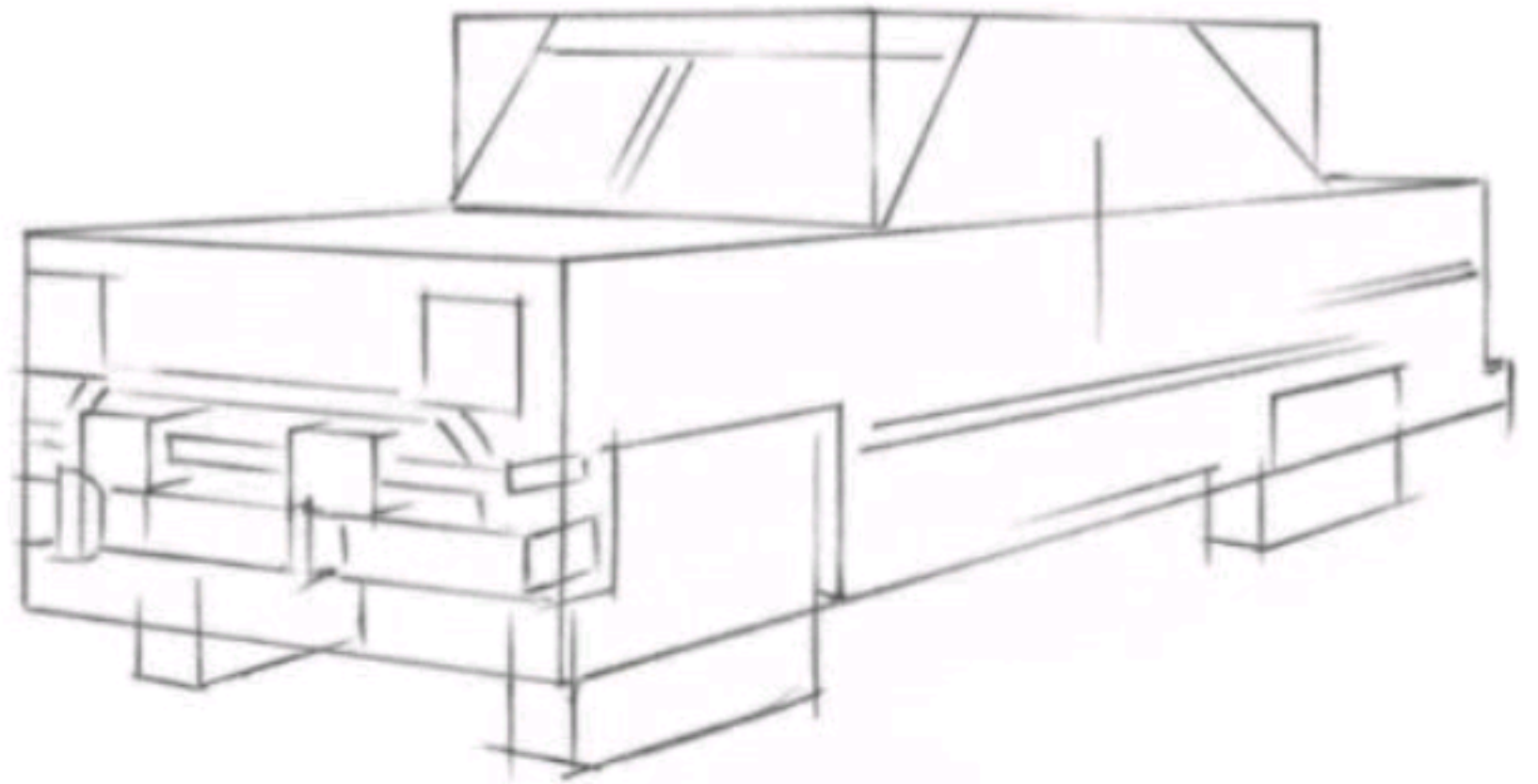
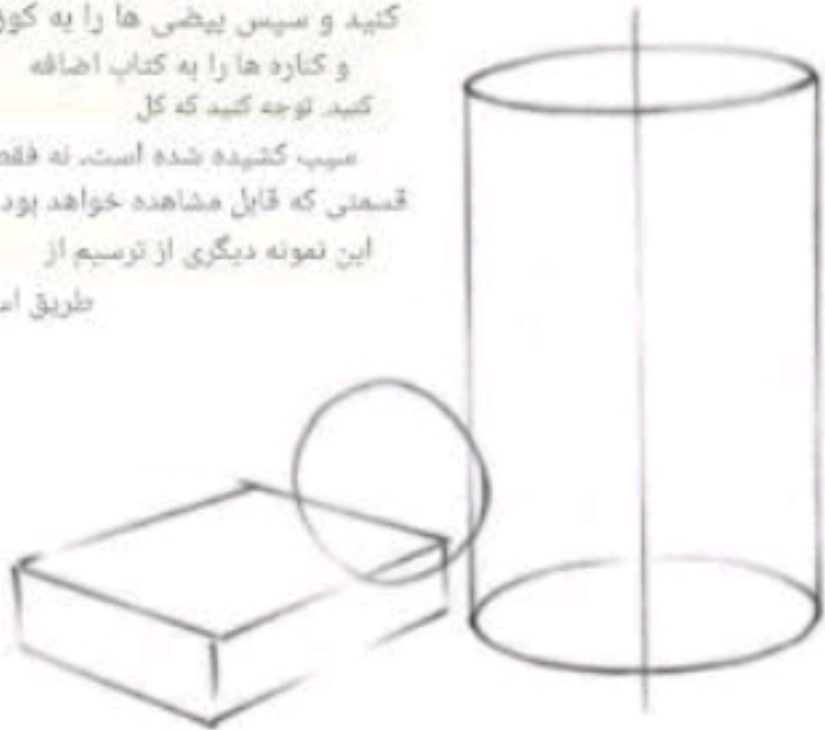
دیدن اشکال و فرم‌ها

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!



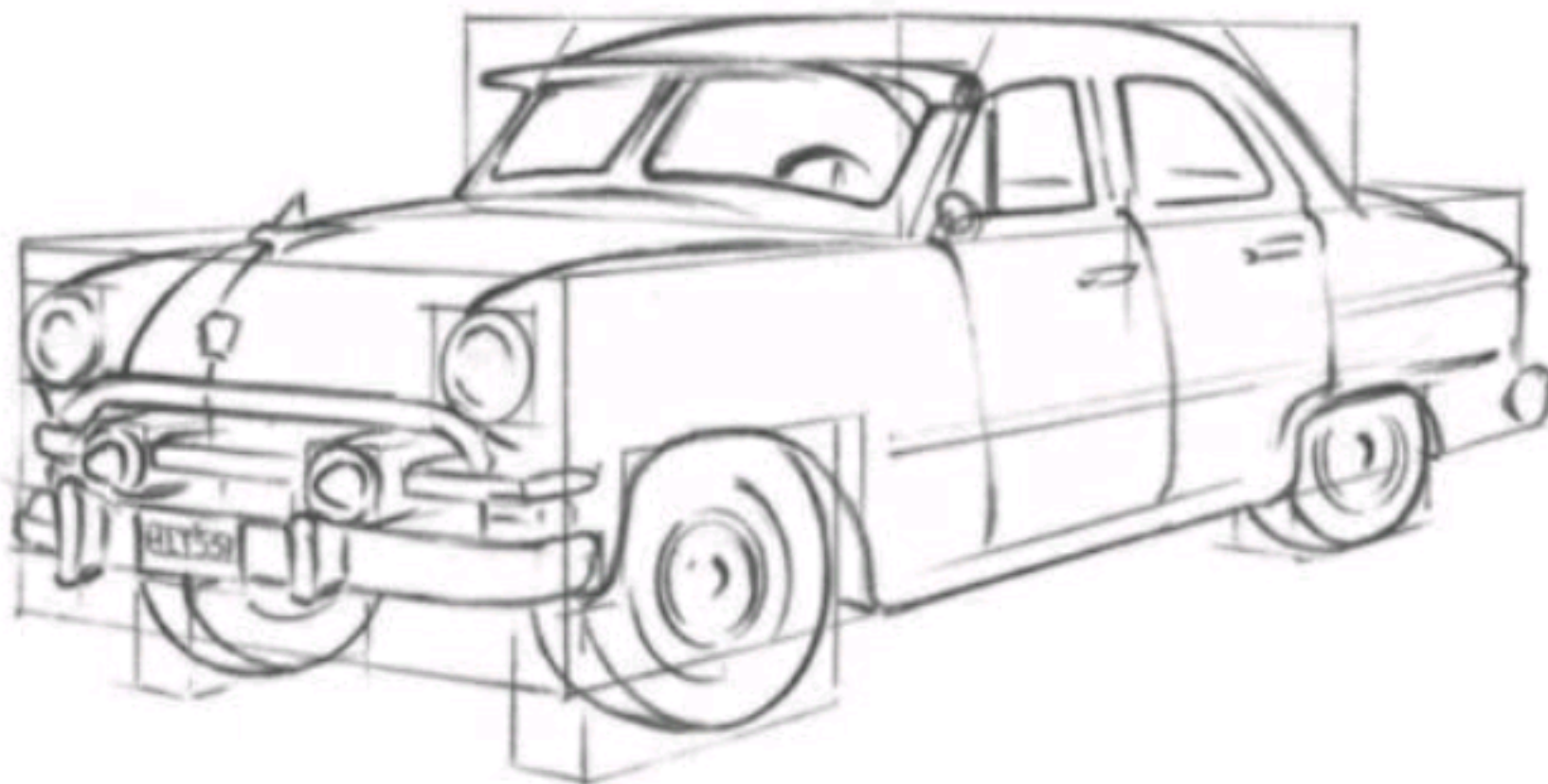
مراحل حتی یک فرم پیچیده مانند این مورد به راحتی قابل ترسیم است اگر با اشکال اولیه شروع کنید. در این مرحله تمام جزئیات را نادیده بگیرید و فقط مربع و مستطیل بکشید. این‌ها فقط دستورالعمل‌هایی هستند که می‌توانید پس از اتمام طراحی‌تان آن‌ها را پاک کنید، بنابراین به آرامی بکشید و نگران ایجاد گوشه‌های کاملاً 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 در نهایت، خطوط کلی کوزه و سیب را اصلاح کنید، و سپس ستون کتاب و نوک صفحات را گرد کنید. هنگامی که از طراحی خود راضی شدید، تمام دستورالعمل‌های اولیه را برای تکمیل طراحی خود پاک کنید.

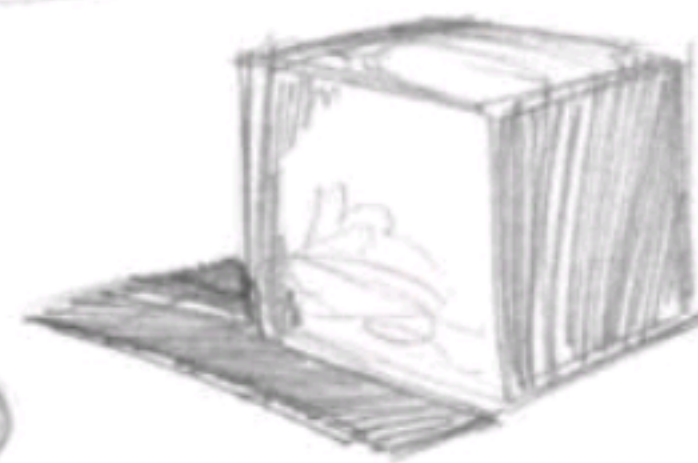


گرم کردن

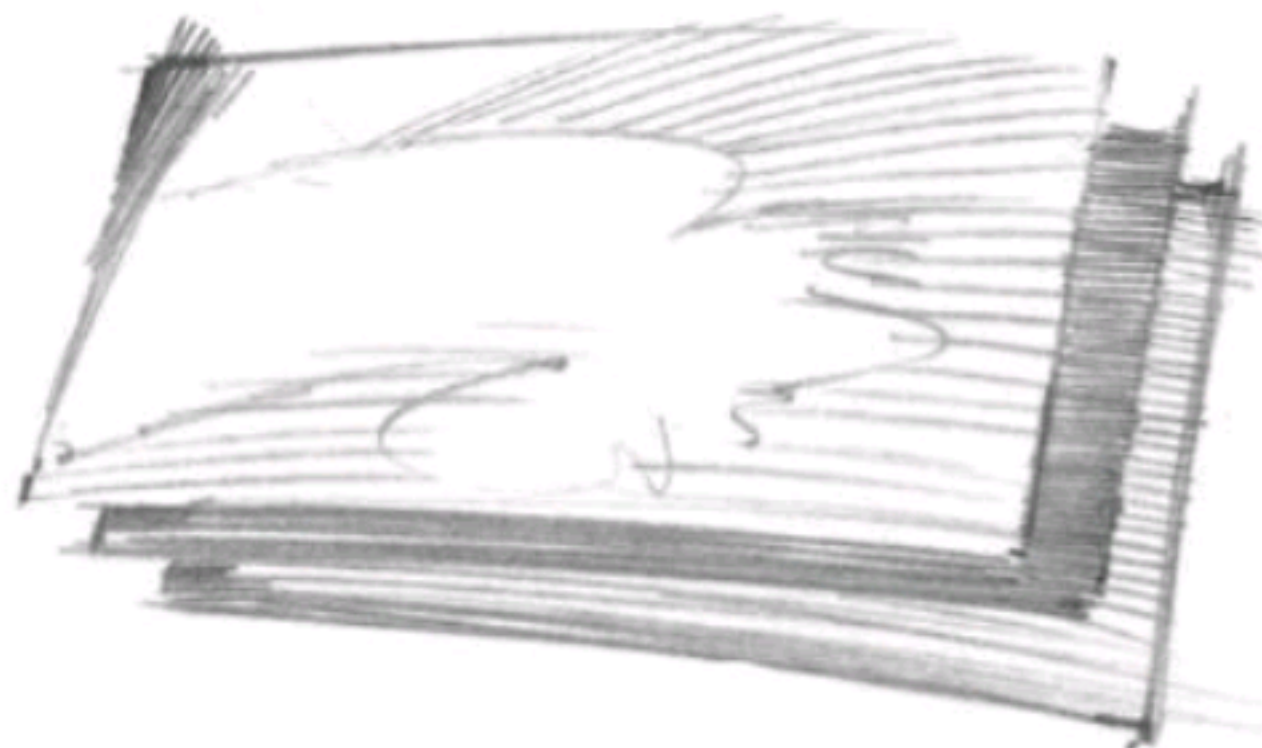
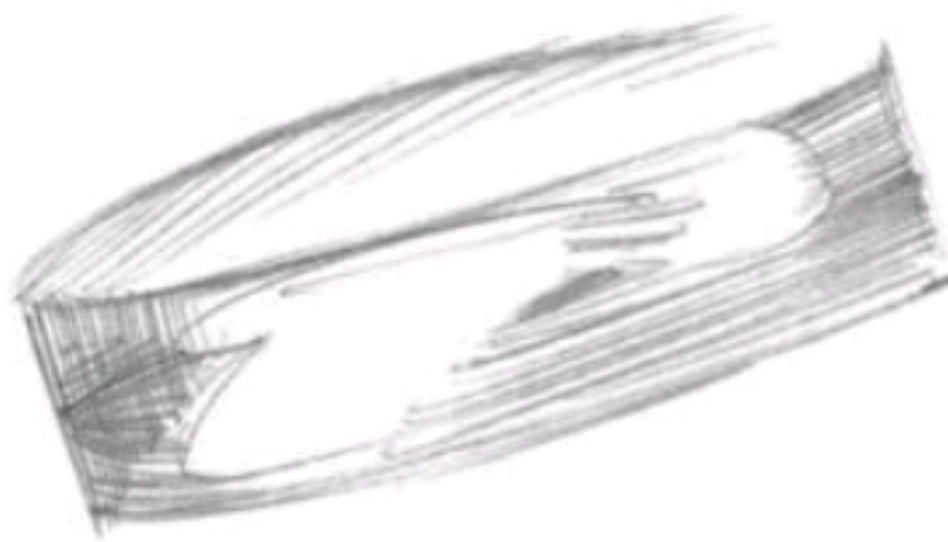
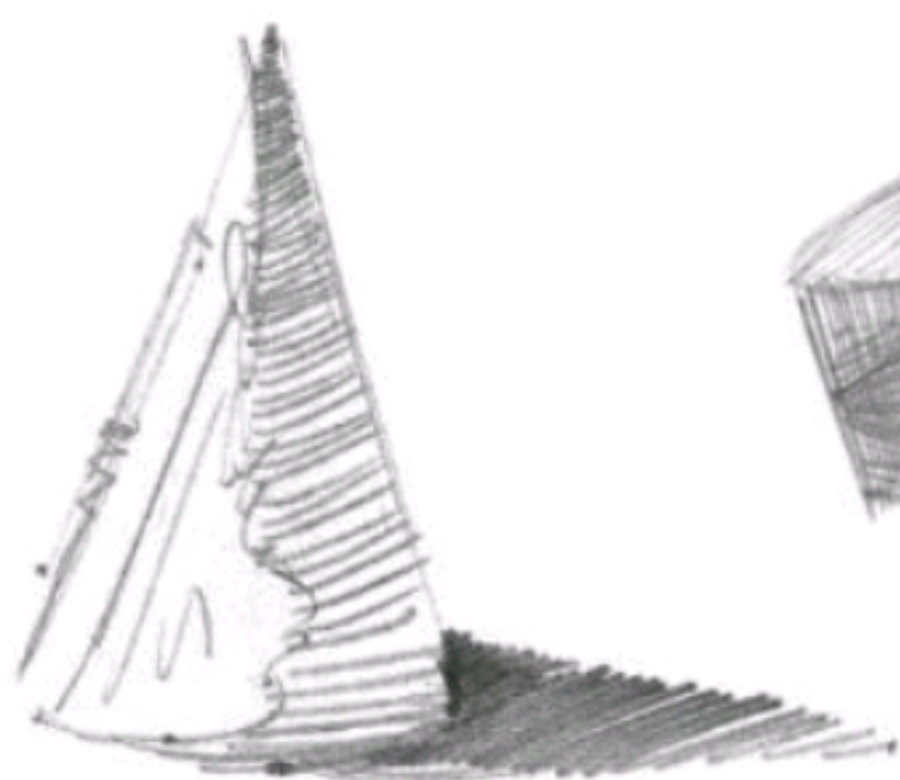
Rawing در مورد مشاهده است. اگر بتوانید به سوژه خود نگاه کنید و در مقابل شماست را ببینید، نیمه راه را طی کرده اید، بقیه Dreally آنچه کار به تکنیک و تمرین است. با ترسیم چند فرم سه بعدی اصلی - کره، استوانه، مخروط و مکعب، خود را گرم کنید. (صفحه 16 را برای اطلاعات بیشتر در مورد اشکال اصلی و اشکال مربوط به 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.



Roughing 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.

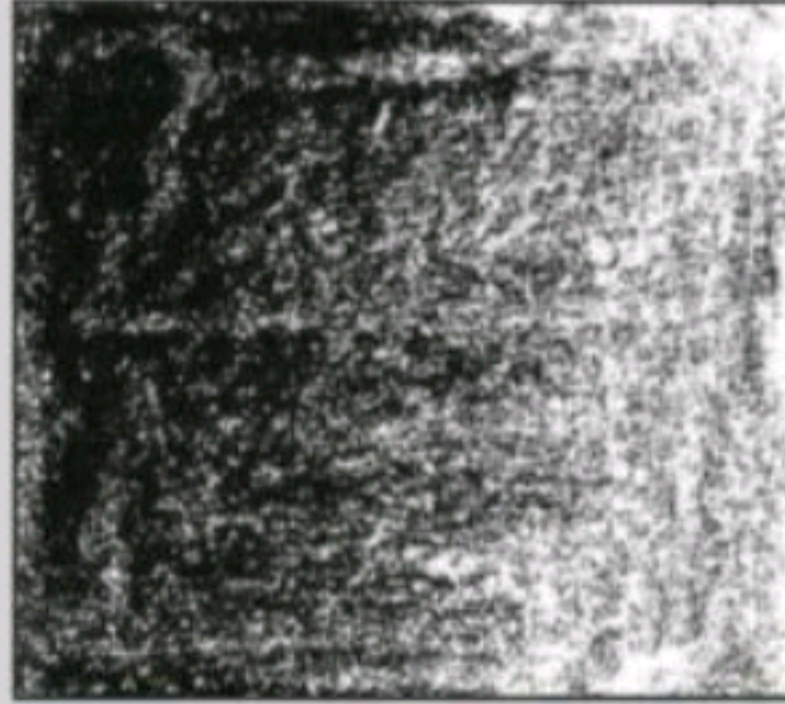


اعمال سایه

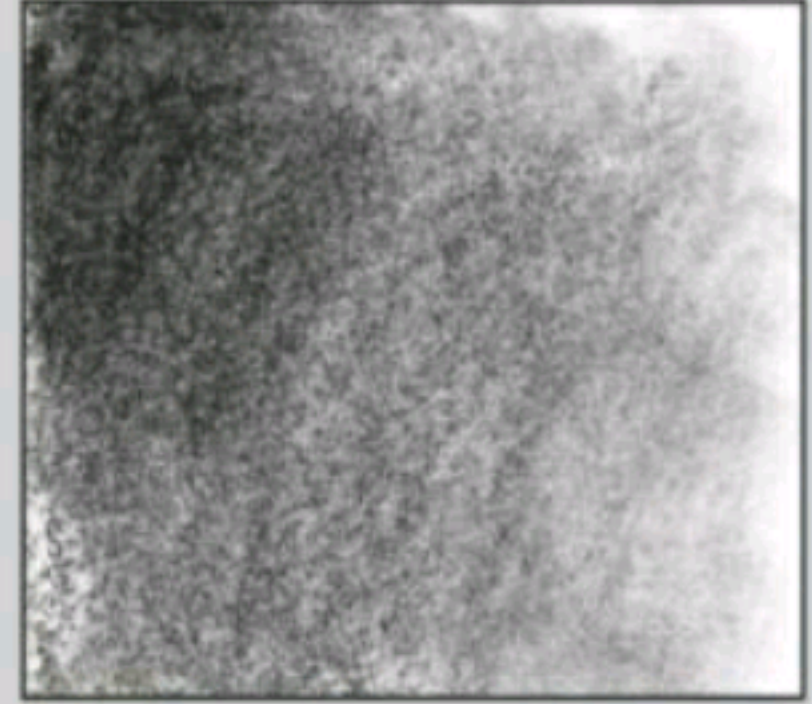
هنرمندان با دستکاری ارزش ها به یک طراحی دو بعدی ظاهری سه بعدی می دهند. ارزش به روشنی یا تیرگی نسبی یک رنگ اشاره دارد. این تغییر در مقدار است که به تعریف شکل یک شی کمک می کند. از آنجایی که ارزش حتی بیشتر از طرح کلی یک فرم به ما می گوید، هنرمندان فیگور از تکنیک های متنوعی برای ایجاد طیف کاملی از سایه ها 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



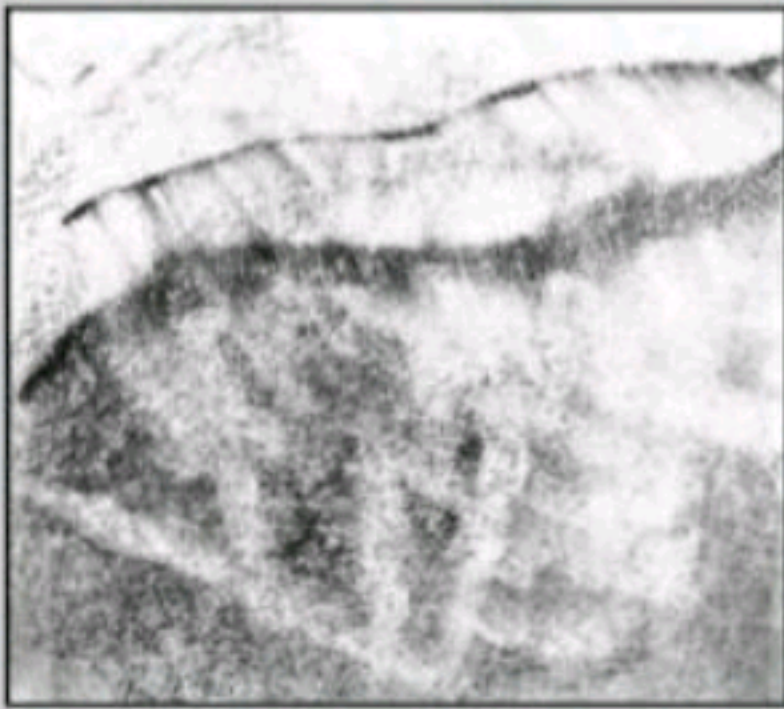
سایه صاف برای سایه انداختن نواحی بزرگ، با استفاده از حالت زیر دست، یک نیم تنه کلی ایجاد کنید.



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



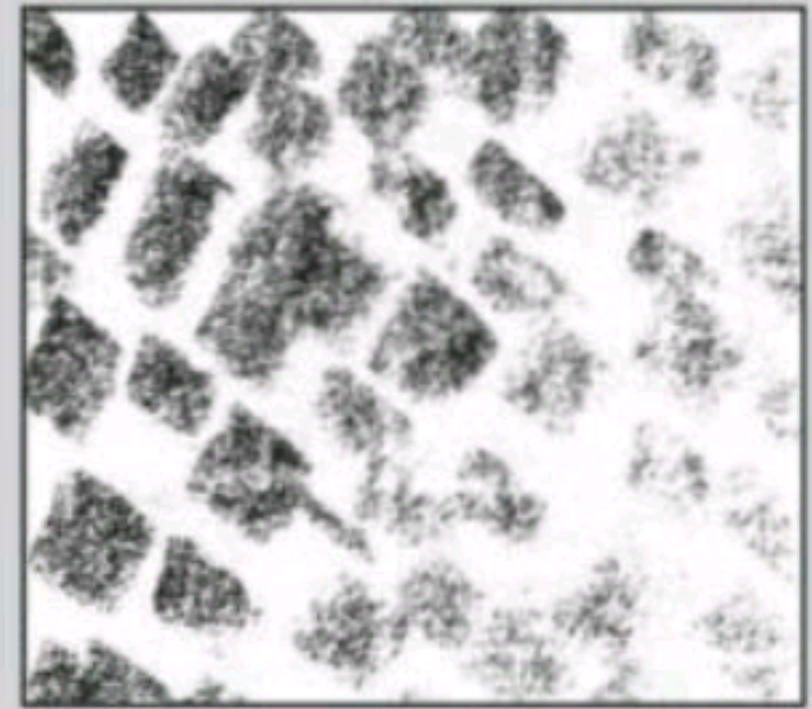
برای ایجاد تغییرات ارزشی ظریف و لایه های نرم، با انگشت خود یا یک کتبه ترکیبی لک کنید.



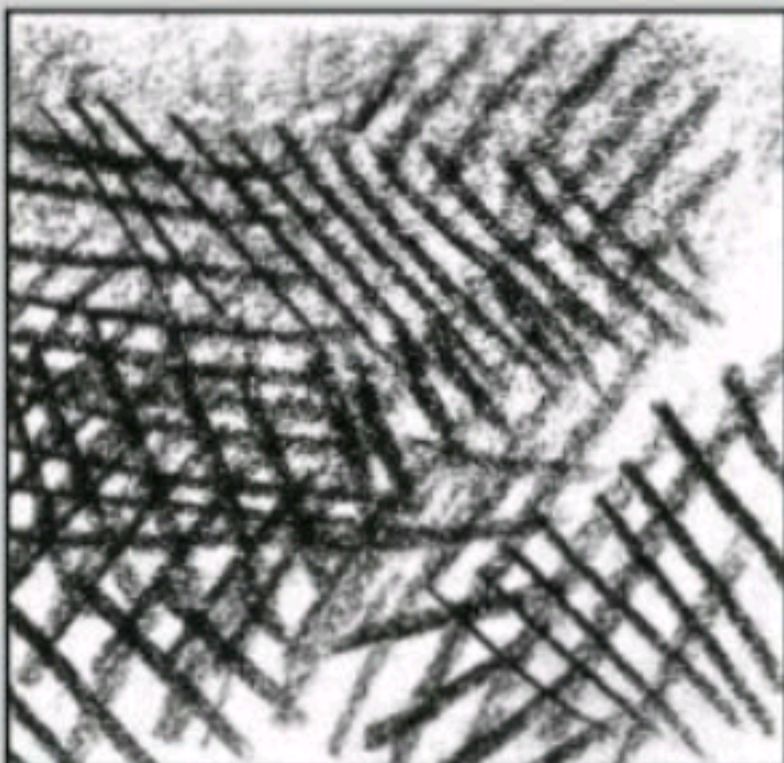
ضربه های پاک کن برای نرم کردن لایه ها و تغییر کیفیت خط، از یک تکه کوچک پاک کن خمیر شده استفاده کنید (می توانید یک تکه تیز پاک کن وینیل را نیز برش دهید)



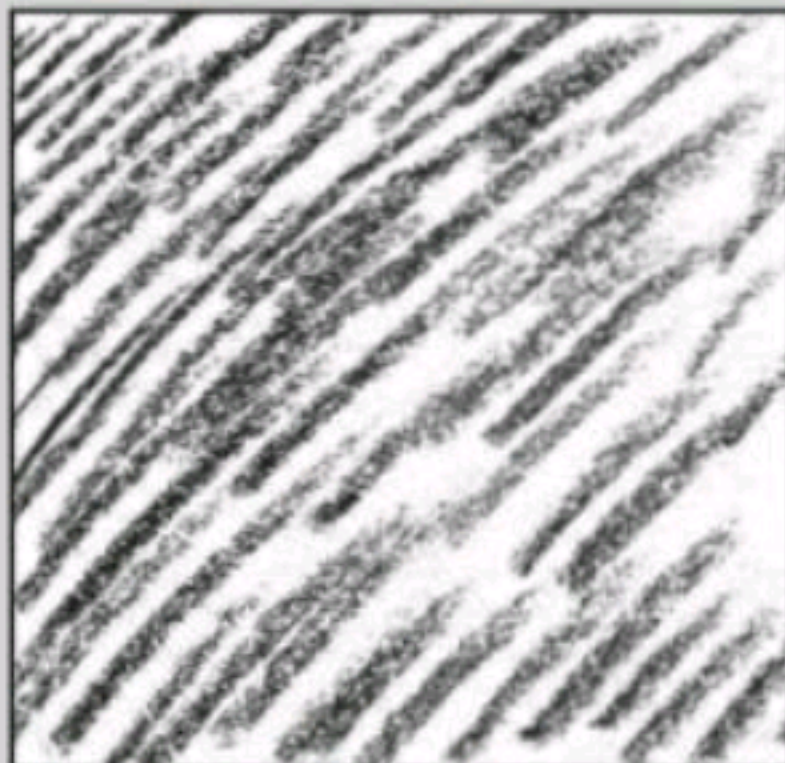
خطوط ریزا برای ترسیم خطوط سیال با احساس پویا، از وضعیت وسط دست استفاده کنید. سپس فشار مداد را فشار دهید، بکشید، بچرخانید و فشار مداد را در حین کشیدن تغییر دهید.



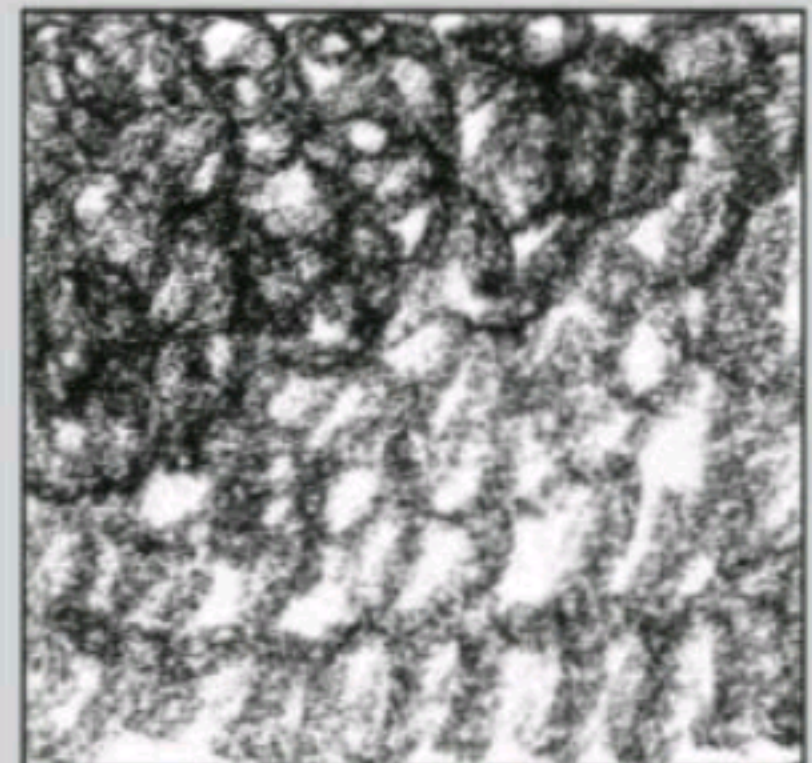
نقطه گذاری برای ایجاد بافت های پس زمینه، مانند بافت های دیوار یا فرش، فشار ضربه های خود را تغییر دهید و از تحیل خود استفاده کنید.



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.

طراحی از PhotoGRAPHS

خود را به عکس ها مرجع فوق العاده ای برای طراحی حیوانات هستند. هنگامی که دست می گیرید، سعی کنید حرکت یا حالتی را بگیرید که مشخصه حیوان است، مانند وضعیت یوزپلنگ درست قبل از پریدن یا کشش میمون عنکبوتی در وسط چرخش. همیشه برای گرفتن یک عکس فوری در هر زمان آماده باشید و چندین عکس مختلف از یک سوژه بگیرید. ثبت شخصیت یک حیوان روی دیسک یا فیلم چالش برانگیز است، اما ارزش صبر کردن را دارد!



هنگامی که آماده شروع طراحی هستید، به تمام عکس های خود نگاه کنید و عکسی را که بیشتر دوست دارید انتخاب کنید. فقط به استفاده از یک منبع مرجع محدود نباشید. ممکن است تصمیم بگیرید که حالت چهره را در یک عکس دوست دارید، اما ژست بدن را در عکسی دیگر دوست دارید، حتی ممکن است ارجاعات دیگری برای عناصر پس زمینه داشته باشید که بخواهید آنها را اضافه کنید. از همه آنها استفاده کنید! ارجاعات خود را به هر شکلی که می خواهید ترکیب کنید و صحنه را متناسب با خودتان تغییر دهید. از آن به عنوان «اخذ مجوز هنری» یاد می شود و یکی از مهم ترین «ابزاری» است که هنرمندان در اختیار دارند.

کپی کردن یک پرتوه این طراحی بر اساس مرجع عکس نشان داده شده در بالا است. این بیان غرورآمیز، قوی و ویژگی های فیزیکی که در گوریل های نر بالغ معمول است را به تصویر می کشد. از آنجایی که عکس بسیار واضح بود، نقاشی با وفاداری آن را دنبال می کند.



ترکیب مراجع این دو عکس برای طراحی سمت راست استفاده شده است. عکس یک خرس قطبی در حال راه رفتن به وضوح شکل و تناسبات حیوان را نشان می دهد، اما مرجع عکس دیگر چهره را با وضوح بیشتری نشان می دهد.



ایجاد سردخانه یک هنرمند

هر چه در طراحی مهارت بیشتری پیدا کنید و حیوانات مختلف بیشتر برای شما جذابیت داشته باشند موضوعات، منابع بیشتری را می خواهید در دست داشته باشید. بسیاری از هنرمندان نوعی از آن را نگه می دارند. فایلی برای ذخیره تصاویر، که به آن "مرگ هنرمند" نیز می گویند. این سیستم جمع آوری پیرنت های ریم، اسلایدها و تصاویر دیجیتال می تواند اطلاعاتی را که در دفترچه طراحی خود یادداشت کرده اید، تکمیل کند (به صفحه 79 مراجعه کنید). مانند رنگ، بافت، یا نسبت های یک موضوع. همچنین ممکن است بخواهید بریده های مجله، کارت پستال یا سایر مطالب بصری را در فایل خود بگنجانید، اما مطمئن شوید که از این موارد به عنوان ارجاعات غیرمستقیم فقط برای اطلاعات عمومی استفاده کنید، تکرار کار دیگران بدون اجازه نقض حق نسخه برداری است.

هنرمندان امروزی خوش شانس هستند که ابزارهای زیادی برای به دست آوردن و فهرست نویسی تصاویر دارند. شما می توانید هزاران عکس را ذخیره کنید و هر عکس را می توان در عرض چند ثانیه روی صفحه نمایش داد. اگر تصمیم به ایجاد پوشه های فیزیکی دارید، ممکن است بخواهید تصاویر خود را بر اساس حروف الفبا بر اساس موضوع فایل کنید تا در صورت نیاز به مرجع به راحتی در دسترس باشند. از هند اسکنال ذخیره سازی برای سردخانه هنرمند خود استفاده کنید - حتی می توانید عکس های را که در قاب ثابت هستند چاپ کنید.

ویدیوهای منظره خودتان



78 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

نقاشی از زندگی

رویکرد تازه برای طراحی می دهد که ترسیم حیوانات از زندگی به شما یک خودانگیخته و بدیع است هر ژست و ترکیبی که کشف می کنید منحصر به فرد است! با این حال، ایجاد یک نقشه کامل در سایت دارای معایبی است. ممکن است نتوانید در طول مدت طراحی در محل بمانید و با گذشت زمان نور تغییر می کند و سایه ها و هایلایت ها را تغییر می دهد. البته، اکثر حیوانات مجبورند موقعیت خود را تغییر دهند یا حتی در حین کار از آنجا دور شوند، که گرفتن یک شباهت خوب را برای شما دشوار می کند. به جای تلاش برای ایجاد یک طراحی نهایی و دقیق با مداد در این زمینه، از یک کتاب طراحی برای جمع آوری تمام اطلاعاتی که بعداً برای یک قطعه تکمیل شده نیاز دارید، استفاده کنید. سریع و آزادانه کار کنید و روی تکرار اشکال کلی، ویژگی‌های اصلی، حرکات و عبارات حیوان تمرکز کنید. تمرین کنید از تمام بازوی خود برای کشیدن نقاشی استفاده کنید، نه فقط از مچ دست و دست. موقعیت مداد خود را هنگام نوازش تغییر دهید و شانه خود را در هر حرکتی که انجام می دهید درگیر کنید. سپس یادداشت ها را یادداشت کنید تا اطلاعاتی را که می خواهید بعداً بازایی کنید تکمیل کنید. وقتی نوبت به نقاشی های نهایی می رسد، از اینکه چقدر به یادداشت هایی که در دفترچه طراحی خود ثبت کرده اید رجوع می کنید شگفت زده خواهید شد!



نقاشی در Zee باغ وحش مکانی ایده آل برای طراحی طیف گسترده ای از حیوانات جالب است. قبل از اینکه شروع به کشیدن نقاشی کنید، کمی زمان بگذارید تا نسبت های کلی آنها و همچنین نحوه حرکت حیوانات و نحوه تعامل آنها با یکدیگر را مشاهده کنید. هرچه بیشتر در مورد موضوع خود بدانید، نقاشی های شما قانع کننده تر خواهند بود.

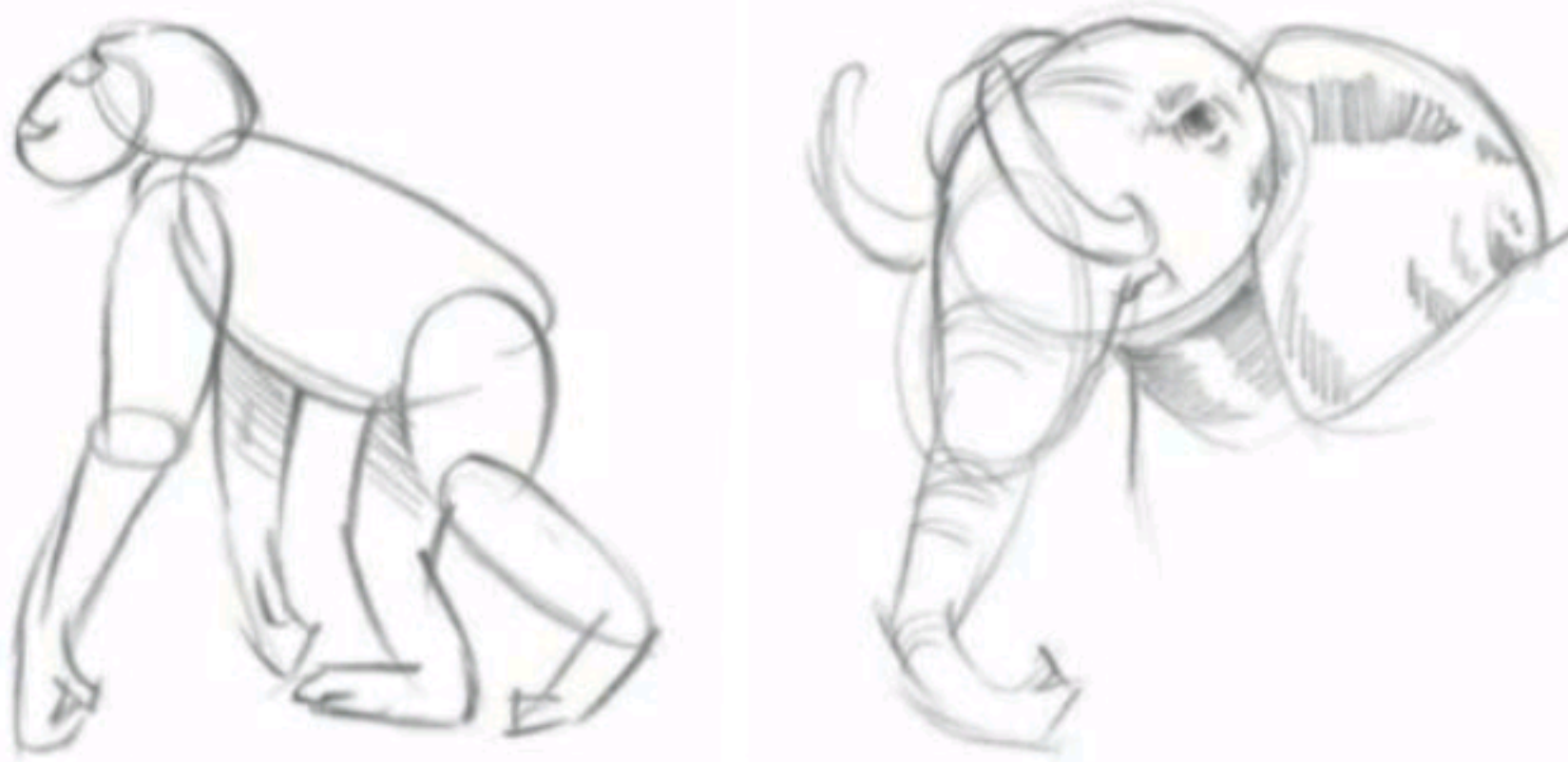
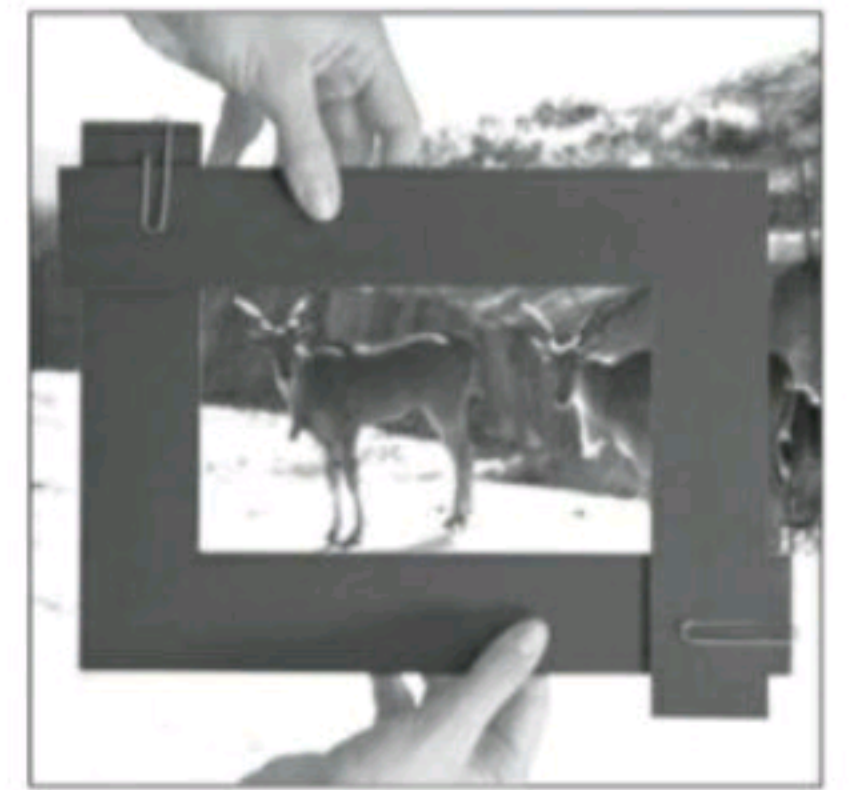
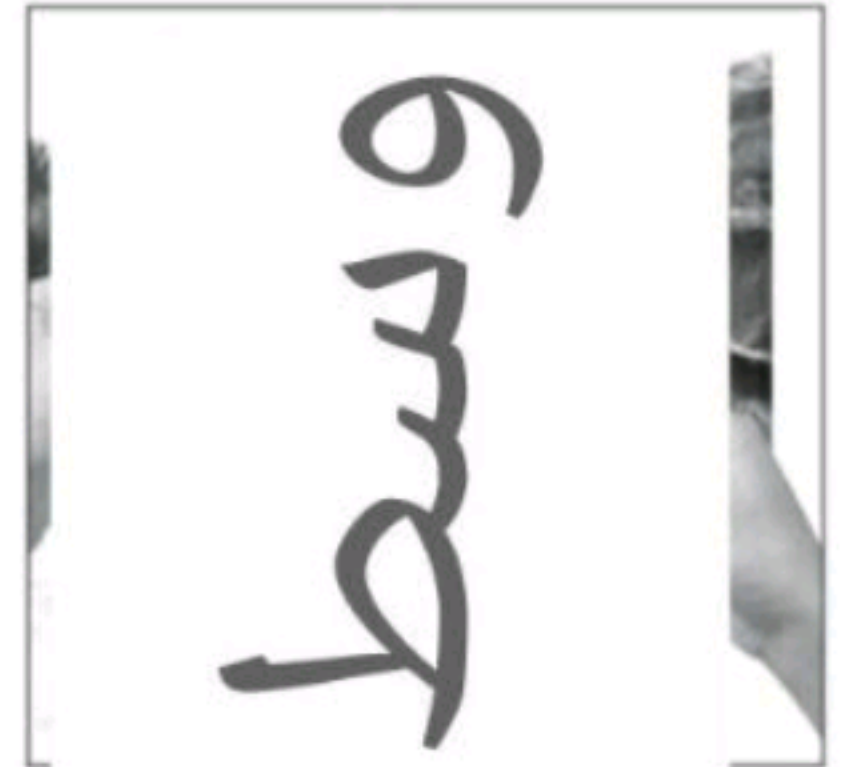
نگه داشتن دفترچه طرح زمانی که از زندگی طرح می کنید تا برای نقاشی آماده شوید. مراقب باشید که در مورد ارزش ها، نور و زمان روز و همچنین هر جزئیات دیگری که احتمالاً فراموش می کنید یادداشت برداری کنید. گاهی اوقات ممکن است بخوانید برای ارائه کاملتر یک ویژگی صورت، مانند چشم، وقت بگذارید و سعی کنید هر حیوان را از چندین زاویه مختلف ترسیم کنید. به یاد داشته باشید که مهم نیست چقدر زمان صرف مشاهده یک موضوع می کنید، مطمئناً با گذشت زمان تأثیر در ذهن شما محو می شود، بنابراین تا جایی که می توانید در یادداشت های خود دقیق باشید.



استفاده از منظره یاب

اگر در تصمیم گیری برای نحوه چیدمان حیوان با حیوانات روی کاغذ خود مشکل دارید، سعی کنید از طریق منظره یاب نگاه کنید. می توانید با انگشتان خود یک "L" نوتایی تشکیل دهید یا مانند شکل زیر از یک قاب منظره یاب استفاده کنید و از طریق دهانه نگاه کنید. منظره یاب را نزدیکتر کنید و دورتر بگیرید، آن را در اطراف صحنه حرکت دهید، از زاویه های بالا و پایین به سوژه خود نگاه کنید و دهانه را بازتر و باریکتر کنید. سپس نمای آن را انتخاب کنید.

شما را بیشتر خوشحال می کند.



شروع با شکل های اصلی، نیازی نیست که طرح های شما به اندازه طرح های نشان داده شده در دفترچه طراحی کامل شوند (در بالا). بر روی آموزش چشم خود تمرکز کنید تا سوژه خود را از نظر اشکال اصلی - دایره ها، بیضی ها، مستطیل ها و مثلث ها را در کنار هم قرار دهید و در یک نقاشی خشن قرار دهید. به عنوان مثال، طرح شاهپازره در سمت چپ با شروع شد یک سری بیضی که سپس با چند خط ساده به هم متصل می شدند، دست ها، پاها و اجزای صورت فقط پیشنهادی. پرتره فیل با یک دایره، یک بیضی، و تقریباً مثلثی شروع شد، از آن نقطه، آسان بود. برای ترسیم شکل خرطوم و قرار دادن چند ضربه برای سایه زدن به شکل فیل.

نقاشی حیوانات

من همیشه مجذوب حیوانات بودم من ساعت های زیادی را در باغ وحش با دید طراحی خود گذرانده ام و به بررسی حرکات، ساختار بدن و بافت کتشان پرداخته ام. از آنجایی که مداد ابزار همه کاره ای است، من به راحتی می توانم یک بز یا روکش زیر را ترسیم کنم یا یک گوزن مو صاف را به خوبی نوازش کنم. البته لازم نیست برای یافتن مدل ها به باغ وحش بروید، نقاشی ها را در اینجا کپی کنید، یا کتاب حیات وحش را برای مرجع پیدا کنید و حیواناتی را که برایتان جذاب هستند، بکشید.

مطالعه سر هنگام کشیدن سر، به متمایزترین ویژگی های زرافه توجه ویژه ای داشته. من روی نارم، یوزه مخروطی و چشم های سنگین پلک دار تاکید کردم و مزه های منحنی بلند را اضافه کردم. برای اینکه مطمئن شوم شاخ های دستگیره دار چسبیده به نظر نمی رسند، آنها را به عنوان لایه بیرونی از پیشانی ترسیم کردم و در جایی که به سر وصل می شوند به سمت عقب منحنی می شوند.



کار کردن با ساختار برای ترسیم تمام بدن، باید مطمئن می شدم که نسبت ها درست هستند. من با قرار دادن دایره هایی برای قسمت میانی، شانه ها، پزمرده ها، و هان ها شروع کردم. سپس از عرض بدن به عنوان راهنما برای قسمت های دیگر استفاده کردم، گزین (از شانه تا سر) و پاها تقریباً به اندازه عرض بدن هستند و طول سر تقریباً یک سوم است.



در حال توسعه نشانه گذاری با ترسیم و اصلاح اشکال کلی آنها و سپس ترسیم خطوط با یک HB نوک تیز شروع به ترسیم این تریا کرد. سپس با یک HB نوک گرد روی لکه ها سایه زدم، و ضربه هانم را در نواحی سایه، هم روی لکه ها و هم بین آنها تیره تر می کنم.

طراحی خز و مو



کت صاف برکت را با ضخامت 28 سایه بزنید و موهای کت را با مداد تیز HB انتخاب کنید.



کت خشن با استفاده از کنار مداد خود، با ضربه های مختلف و فشارهای مختلف، در چند جهت سایه بزنید.



موی لانگ در جهت رشد مو ضربات موج بزنید و در انتهای هر ضربه مداد را بلند کنید.



موهای کوتاه از HB صاف برای زدن ضربات کوتاه و همیشگی استفاده کنید. مداد را در آنها بلند کنید تا نوک آن ها باریک شود.

80 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

منحصر به فرد کردن موضوع خود

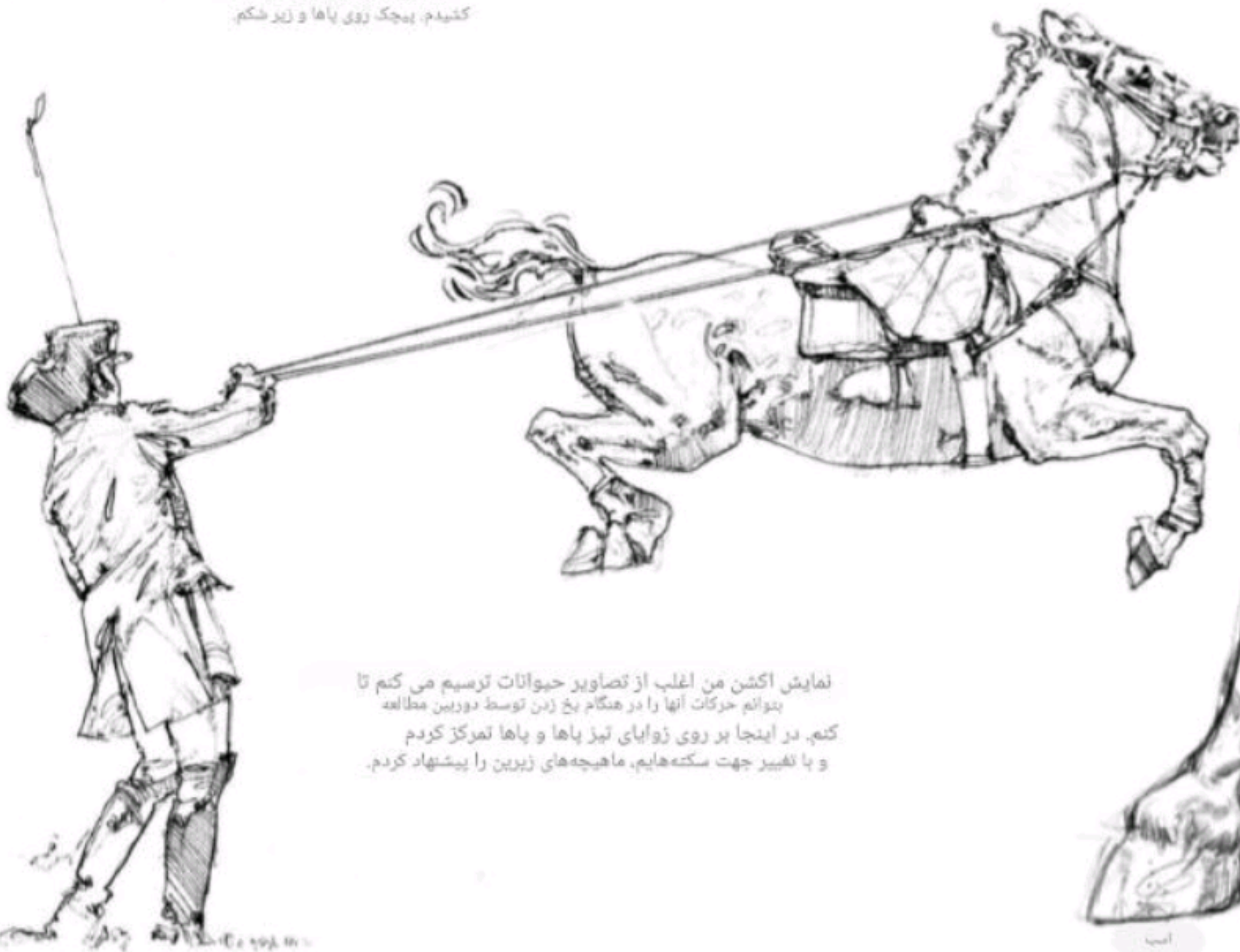
قبل از شروع طراحی هر موضوع حیوانی، از خودم می‌پرسم چه چیزی آن حیوان را از بقیه متمایز می‌کند. به عنوان مثال، گوسفند، اسب و زرافه همگی سم و ساختار بدنی مشابهی دارند، اما گوسفند شاخ شاخ دارای شاخ‌های پیچ‌دار و کت کرک‌دار، اسب دارای پوشش صاف و سم تک انگشتی و زرافه دارای گردن کشیده است. و پاها و نشانه‌های طرح دار جسورانه. تمرکز بر این ویژگی‌های متمایز، نقاشی‌های شما را باورپذیر و واقعی می‌کند.



به تصویر کشیدن مو برای نشان دادن بافت کت این بیغم، از نقطه 28 استفاده کردم. روی بدن ضربه‌های بلند و موج دار زدم و کوتاه و نازک کشیدم. پیچک روی پاها و زیر شکم.



ایجاد یک پرتره برای به تصویر کشیدن شباهت این اسب، روی ویژگی‌های آن تمرکز کردم. سوراخ بینی بزرگ، چشم گشاد، گوش‌های نوک تیز و استخوان گونه قوی همه این اسب را از گوسفند سمت چپ یا زرافه در صفحه مقابل متمایز می‌کند. من از یک مداد نوک تیز برای طرح و جزئیات و از سم صاف سرب برای سایه‌ها استفاده کردم. سپس با نقطه‌ای که ماهیچه‌های زیرین را برجسته می‌کند، به سایه انداختم. باقی گذاشتن نواحی بزرگ سفید نشان دهنده پوشش صاف و براق است.



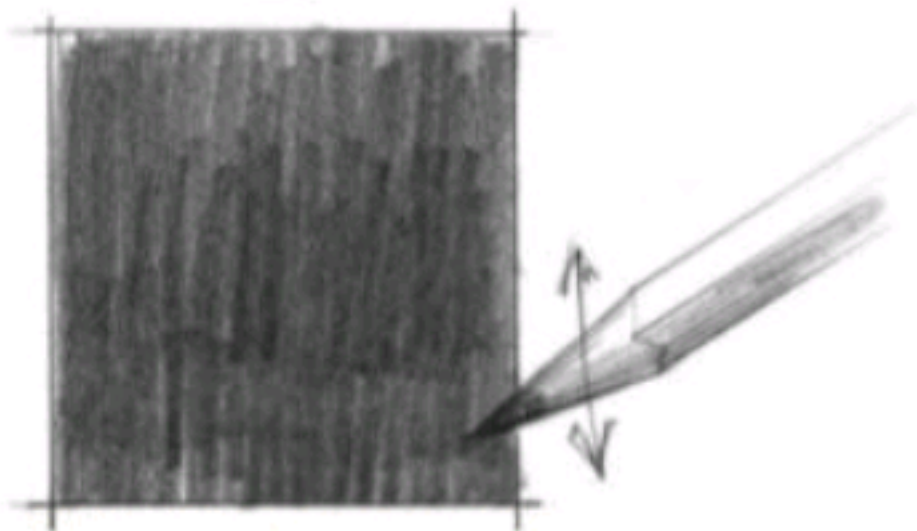
نمایش اکشن من اغلب از تصاویر حیوانات ترسیم می‌کنم تا بتوانم حرکات آنها را در هنگام بیخ زدن توسط دوربین مطالعه کنم. در اینجا بر روی زوایای تیز پاها و پاها تمرکز کردم و با تغییر جهت سکنه‌هایم، ماهیچه‌های زیرین را پیشنهاد کردم.

تمرکز روی پا اسب‌ها سم‌های تک انگشتی دارند. در حالی که زرافه‌ها، گوسفندان و سایر نشخوارکنندگان سم‌های شکافته (شدر) دارند. توجه کنید که سم اسب کمی بیشتر از زرافه زاویه دارد و انگشتان پای زرافه کاملاً متقارن نیستند.



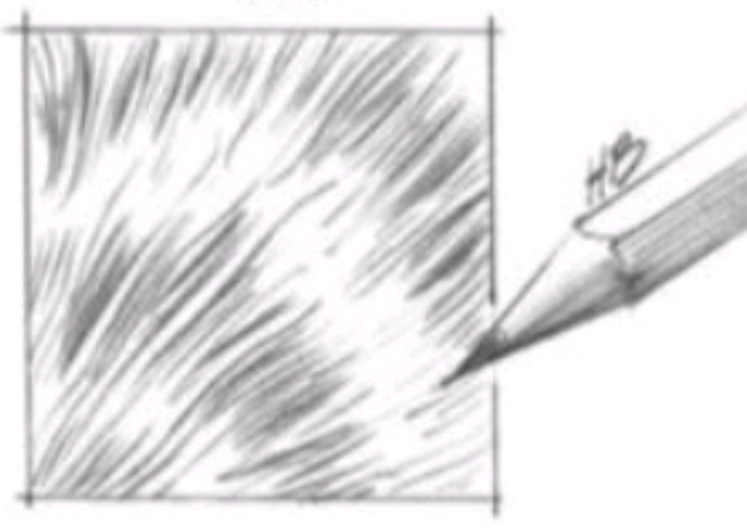
تکنیک های سایه زدن

خز عمود



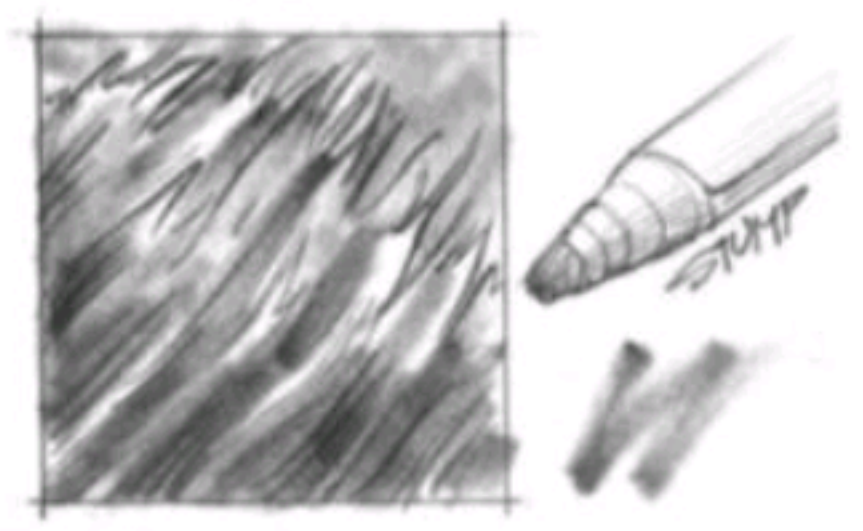
قدم بردارید و از کناره سرب HB استفاده کنید تا سطح را با ضربات یکنواخت و عمودی بیوشانید. لایه به لایه برای ایجاد عمق اعمال کنید.

خز راه راه

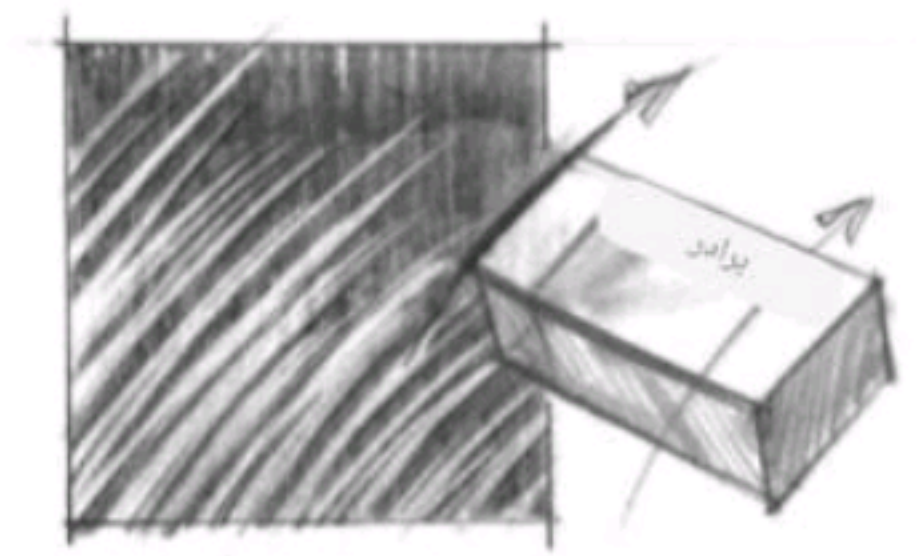


مراحل برای خز راه راه، نواحی تیره را با ضلع و نوک مداد HB نشان دهید.

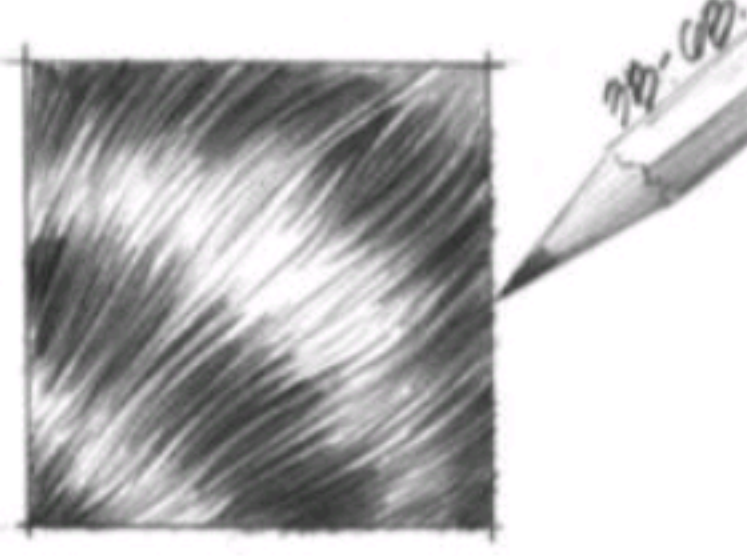
خز محکم



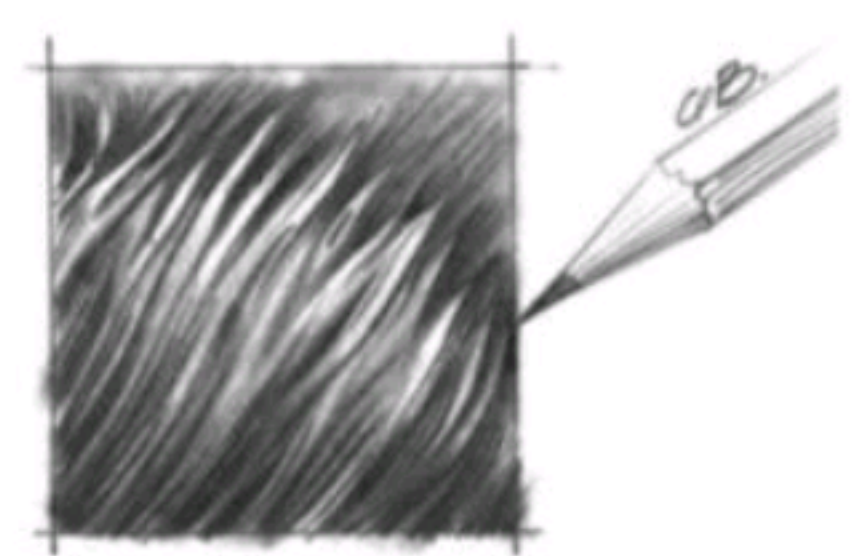
مراحل با یک مداد HB خطوط نازک و تیره ایجاد کنید، سپس یک کنده کاغذی را روی برخی از خطوط بمالید تا نرم و لکه شوند.



مرحله ۸ از یک پاک کن محکم استفاده کنید تا موهای ضخیم و روشن را در جهت رشد بیرون بکشید. تمرین کنید پاک کن را در انتهای حرکت بلند کنید تا یک نقطه مخروطی ایجاد کنید.

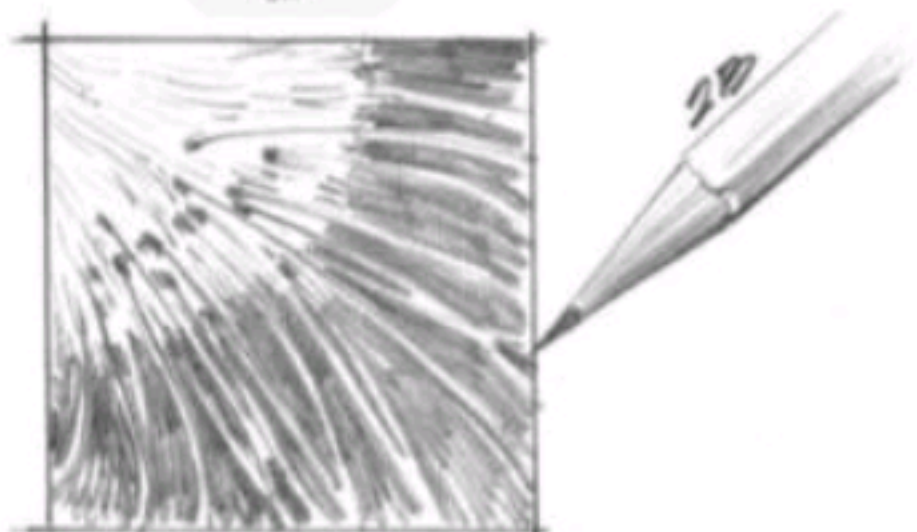


مرحله ۹ بافت را اصلاح کنید و جزئیات و تیره ترین مقادیر را با مدادهای بین 18 تا 68 اضافه کنید. از یک کنده کاغذی برای نرم کردن تاریک ترین نواحی استفاده کنید.

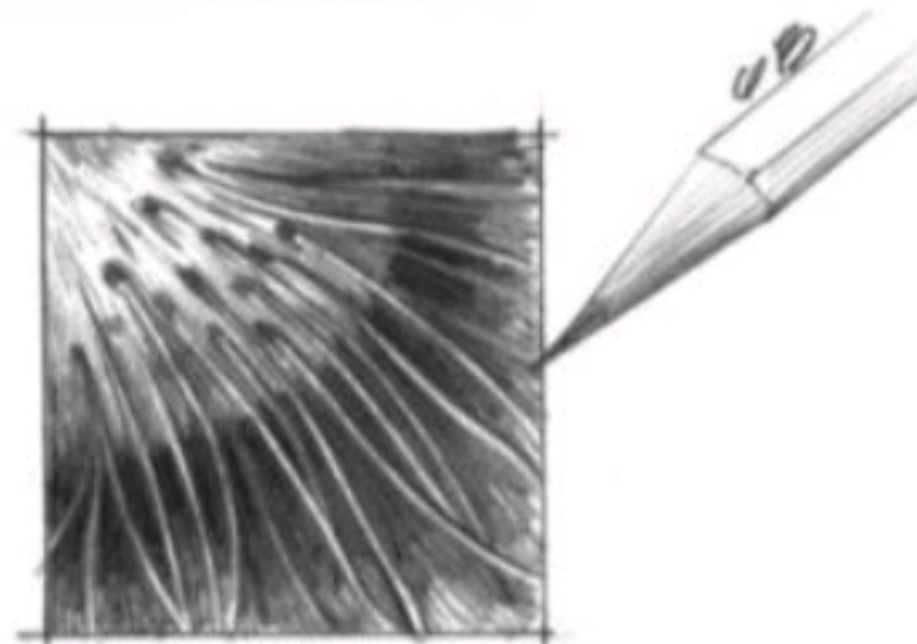


مرحله ۱۰ از یک مداد تیز 68 برای اصلاح بافت استفاده کنید و در جهت رشد خز نوازش کنید. نواحی سفید را با یک پاک کن تقویت کنید.

سیل



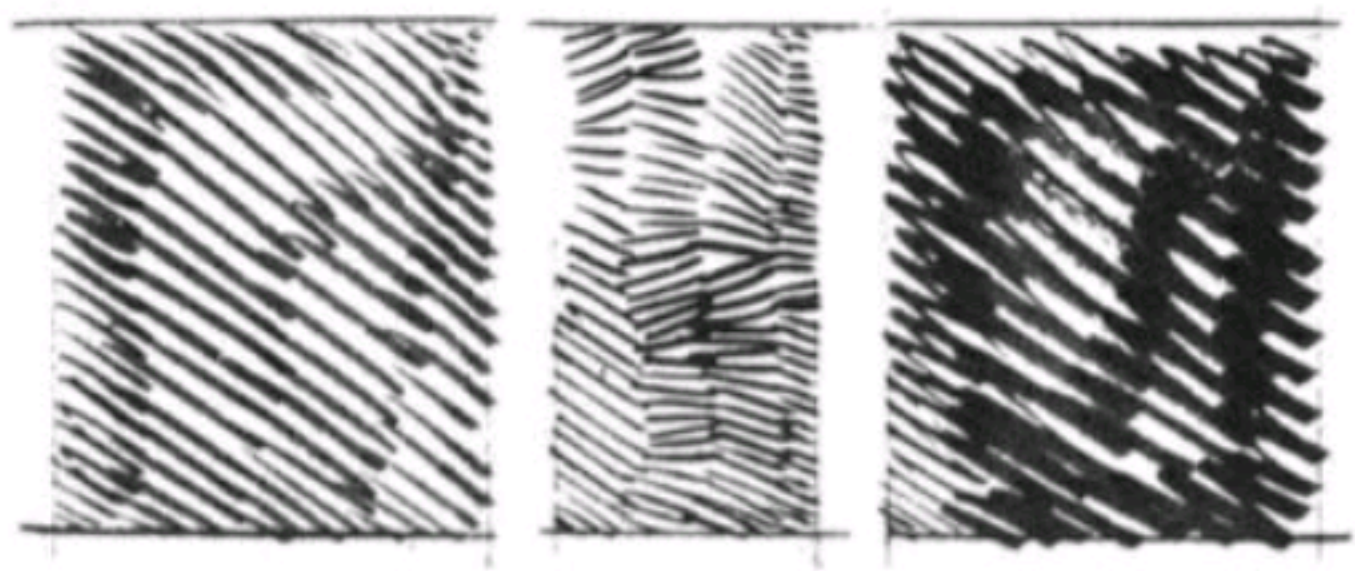
مراحل با کناره و نوک مداد 2B، خز و سیل را نشان دهید.



مرحله ۱۱ از یک مداد لک برای صاف کردن سیل ها و سایه زدن به تاریک ترین مناطق استفاده کنید.

با استفاده از قلم مو و جوهر

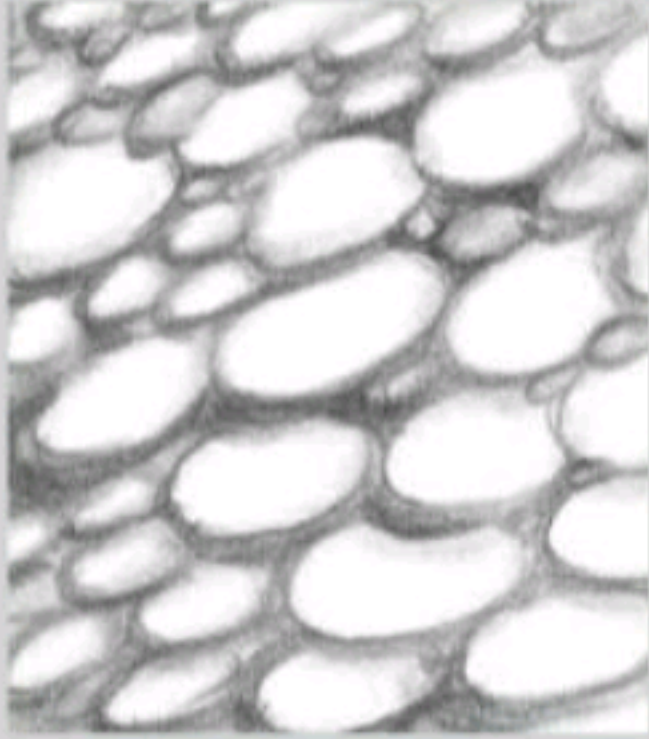
نما می توانید جلوه های مختلفی را با قلم مو گرد آبرنگ و جوهر هند ایجاد کنید. سعی کنید جوهر را برای مقادیر سبکتر رقیق کنید. از یک برس مرطوب برای خطوط صاف یا یک برس خشک برای بافت بیشتر استفاده کنید.



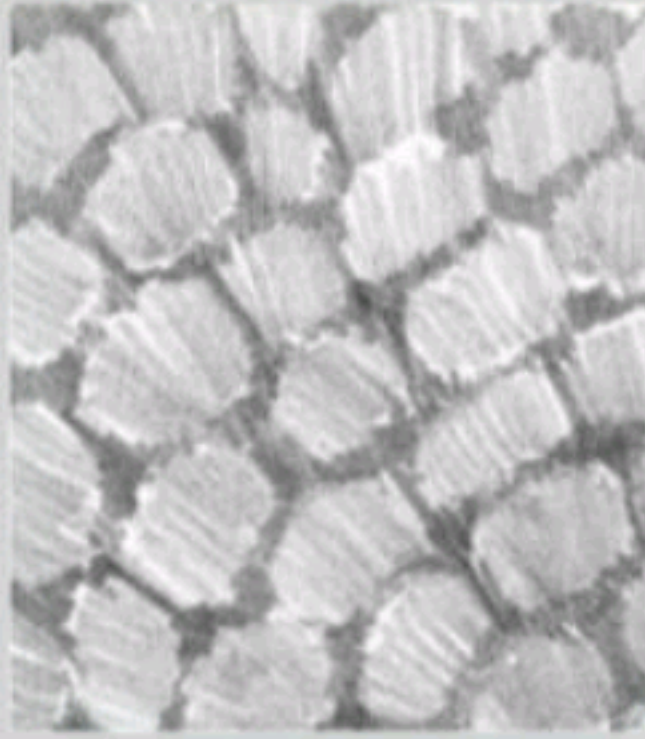
برای خطوط ریز در سمت چپ و مرکز، قلم مو را به صورت عمودی روی کاغذ نگه دارید و فقط با نوک قلم مو به آرامی ضربه بزنید. برای خطوط پهن (راست)، فشار برس را افزایش دهید و جوهر بیشتری بمالید.

82 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

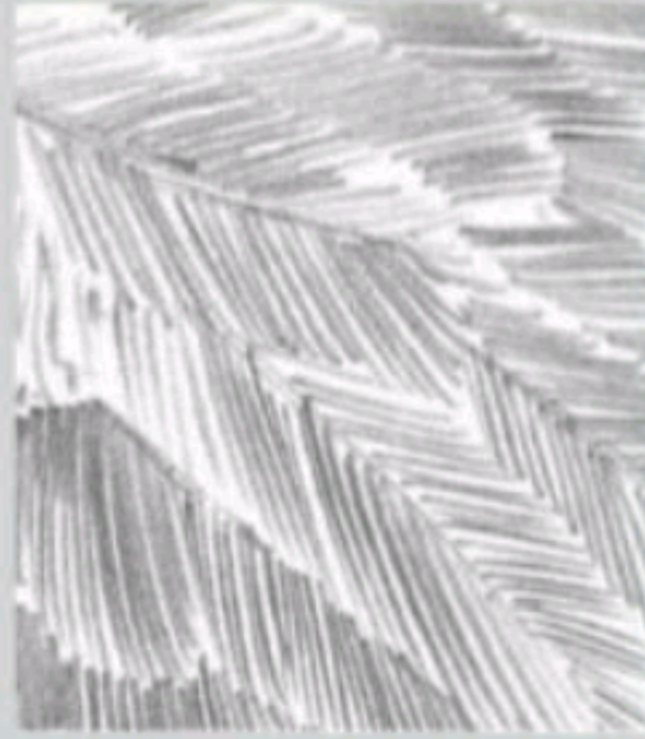
ایجاد بافت های حیوانی



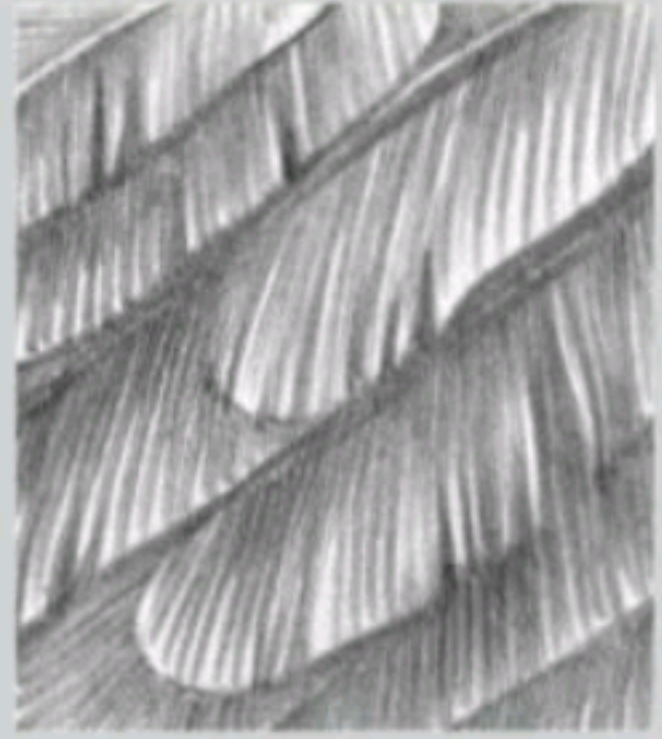
مقیاس های صاف برای به تصویر کشیدن قفس های صاف ابتدا بیضی های با اندازه های مختلف بکشید. سپس بین آنها سایه بزنید. از آنجایی که قفس ها روی هم قرار می گیرند، مطمئن شوید که هر نوار را تا حدی با لایه بعدی بپوشانید.



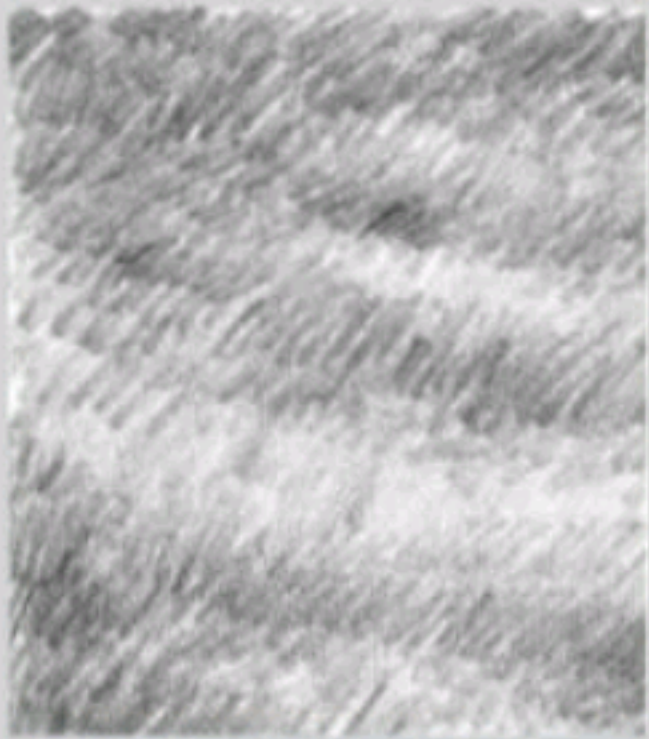
مقیاس های خشن برای مقیاس های خشن، اشکال نامنظمی ایجاد کنید که از تراز کمی منحنی پیروی می کنند. بین شکل ها سایه تیره بزنید و سپس یا حرکات موازی و روشن روی آنها سایه بزنید.



برهای ریز برای برهای سبک و پررخم، خطوط نازک و موازی را در امتداد ساقه پر اعمال کنید تا یک سری شکل V تشکیل شود. از خطوط واضح اجتناب کنید، که می تواند نرمی را از بین ببرد.



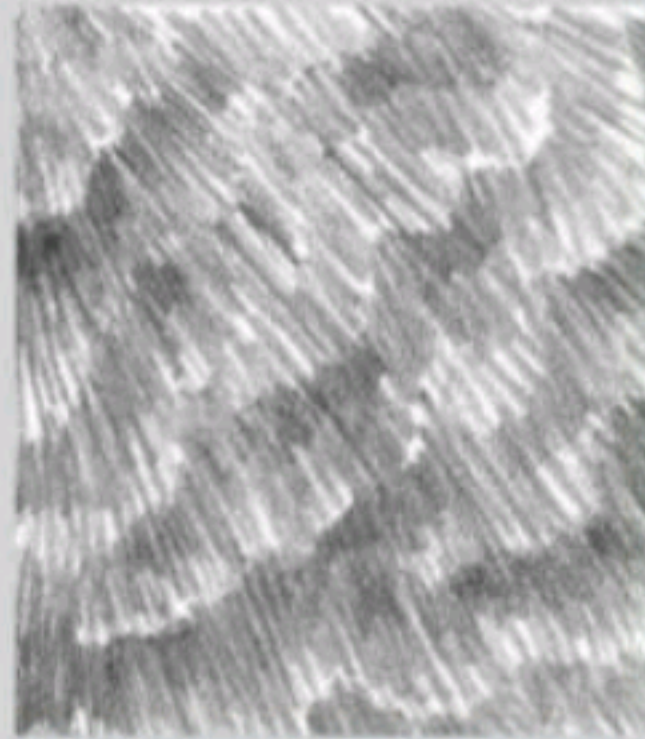
برهای سنگین برای ایجاد برهای ضخیم تر و مشخص تر، از ضربات موازی سنگین تر استفاده کنید و یا توریون ترکیب کنید. بیشترین گرافیت را به نواحی سایه دار بین برها بمالید.



مخفی کردن برای ایجاد پوستی براق و با موهای کوتاه، خطوط کوتاه و مستقیم را با سمت پهن مداد اعمال کنید. برای چین و چروک های ظریف، چند نوار افقی را اضافه کنید. در ارزش



موهای موج دار برای لایه های از فرهای نرم، خطوط S شکل را بکشید که به منحنی های محکم تر خم می شود. هایلایت ها را عاری از گرافیت بگذارید و با حرکت به سمت سایه ها، با فشار بیشتری حرکت کنید.



کت خشن برای یک الگوی راه راه ظریف، ضربه های کوتاه را در جهت رشد خز اعمال کنید. سپس ضربات تیره تری را در نوارهای افقی نامنظم اعمال کنید. هایلایت ها را با یک پاک کن بیرون بکشید.



کت صاف برای داشتن کتی صاف و ابریشمی، از مدادهای موازی فراگیر استفاده کنید و نواحی برجسته را عاری از گرافیت بگذارید. برای تغییر بین نوک مداد و سمت پهن به طور متناوب فرار دهید.



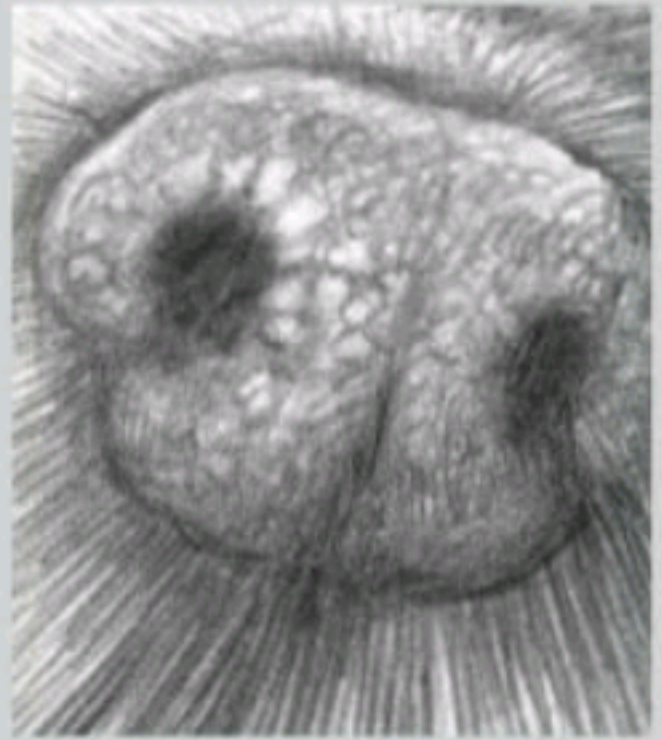
موهای فرغری کت های پشمی و فرغری را می توان با خطوط دایره ای همپوشانی با مقادیر متفاوت طراحی کرد. برای واقع گرای، فرهایی با اشکال و اندازه های مختلف بکشید و برای نرمی آن را با هم ترکیب کنید.



موهای بلند برای ارائه موهای بلند - خواه کل کت باشد یا فقط یک پال با دم - از ضربات بلندتر و گسترده ای استفاده کنید که کمی خمیده می شوند و موها را تا یک نقطه در انتها باریک می کند.



مسبیل برای پمپشهاد سبیل، ابتدا ردیف هایی از نقطه را روی گونه حیوان قرار دهید. خز را مانند جای دیگر پر کنید، سپس با نوک یک پاک کن خمیر شده، خطوط نازک و منحنی را بردارید.



بینی اغلب بینی حیوانات دارای بافتی ناهموار است که می توان آن را با یک الگوی مقیاس بسیار سبک به دست آورد. یک سایه زیر بینی اضافه کنید، سپس با یک پاک کن خمیر شده، هایلایت ها را بیرون بکشید.

خرگوش

دقت مشاهده کنید. برای ماشین طول با نژادهای مختلف متفاوت است. گوش های این مرد ممکن است کلی پیش او کشیدن خرگوش باید آنها را به حد کوچک باشد. اگر این اتفاق برای شما افتاد، به تلاش خود ادامه دهید تا زمانی که آن را درست انجام دهید.

هنگام ترسیم یک نژاد حیوانی خاص، در مورد آن تحقیق کنید تا دقیق شود در کتابخانه مراجع خوبی خواهید یافت



در مراحل A و B، با بیضی ها و دایره ها شروع کنید و شکل کلی خرگوش را مسدود کنید و سعی کنید حال و هوای حالت را در این مرحله بگیرید.

هنگامی که تست تنظیم شد، برخی از ویژگی ها را در مرحله C اضافه کنید. برای سایه زدن، هم حرکات کوتاه و هم بلند را اعمال کنید. برای ایجاد فرم، برخی از نواحی را روشن و برخی را تاریک نگه دارید، همانطور که در مرحله آخر نقاشی نشان داده شده است به چشم ها توجه ویژه ای داشته باشید.



یک خرگوش در حال پریدن یک موضوع طراحی چالش برانگیز ایجاد می کند. آن را امتحان کنید!

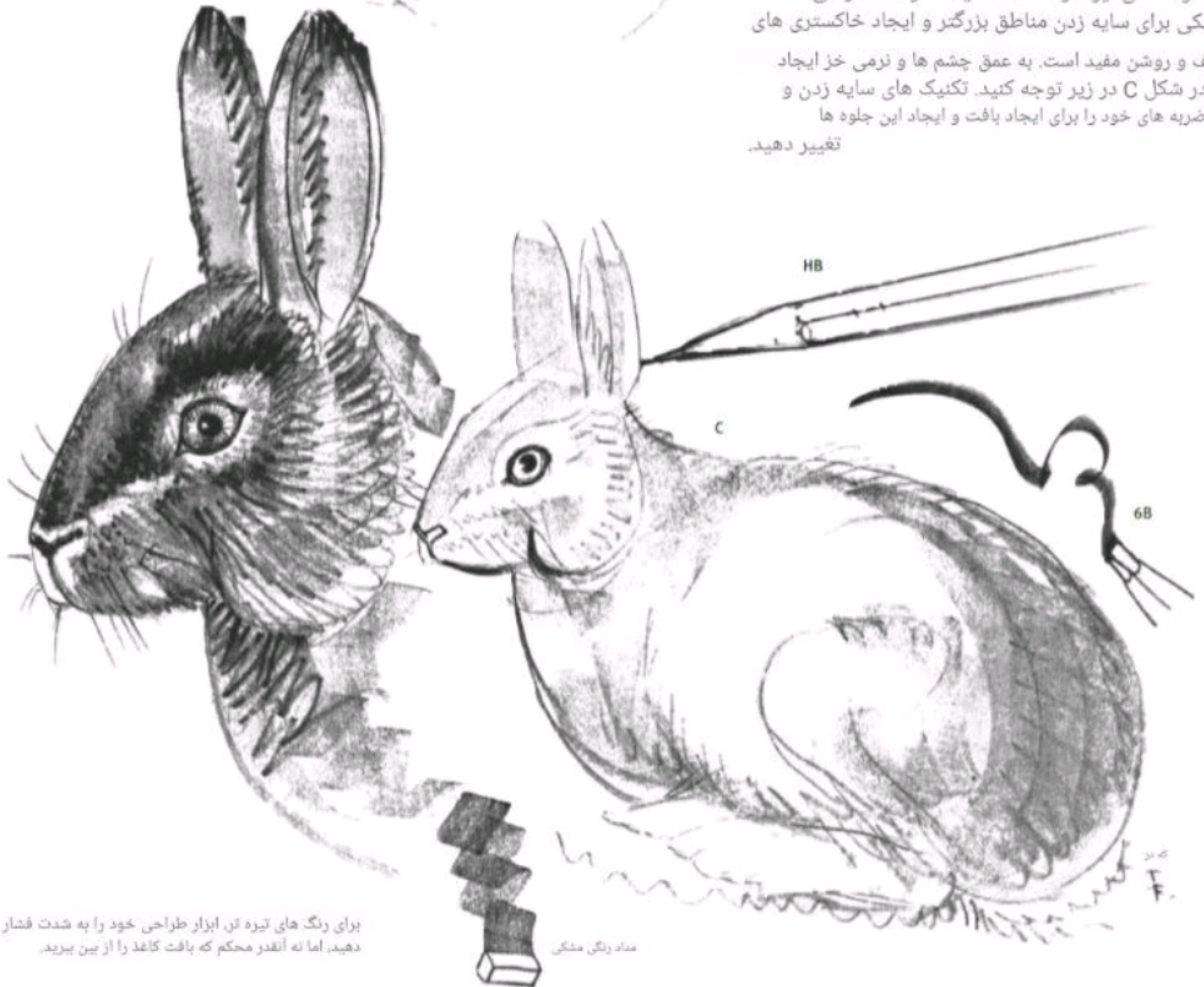
شکل A در زیر یکی از راه های مسدود کردن اشکال ابتدایی خرگوش را نشان می دهد. بیضی های تمیز و روی همدیگر را بکشید تا شکل بدن را مشخص کنید.



در شکل B، ضربات استفاده شده برای مسدود کردن در خرگوش بسیار شلتر است، اما هر یک از این تکنیک ها شما را به یک نقاشی نهایی موفق می رساند.



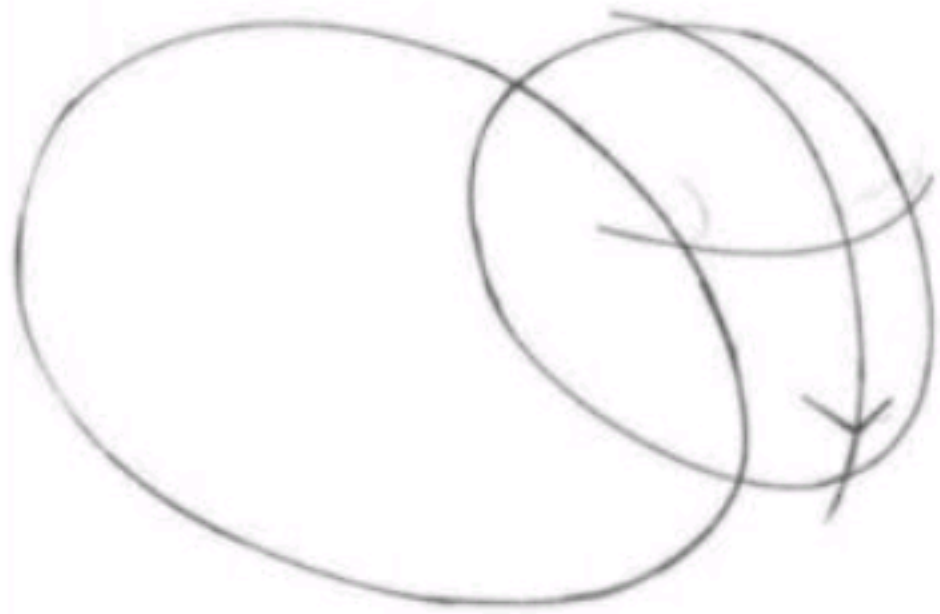
هنگامی که شروع به سایه زدن می کنید، از یک مداد 6B برای جزئیات و مناطق تیره تر استفاده کنید. کناره مداد رنگی مشکی برای سایه زدن مناطق بزرگتر و ایجاد خاکستری های ظریف و روشن مفید است. به عمق چشم ها و نرمی خز ایجاد شده در شکل C در زیر توجه کنید. تکنیک های سایه زدن و ضربه های خود را برای ایجاد بافت و ایجاد این جلوه ها تغییر دهید.



برای رنگ های تیره تر، ابزار طراحی خود را به شدت فشار دهید، اما نه آنقدر محکم که بافت کاغذ را از بین ببرید.

ممداد رنگی مشکی

خوکچه هندی



مرحله 1 من با ایجاد فرم سر و بدن یا دو شکل تخم مرغ روی هم شروع می‌کنم. سپس چند دستورالعمل برای ویژگی‌ها ترسیم می‌کنم، صورت را به ربع تقسیم می‌کنم و یک V برای بینی اضافه می‌کنم.



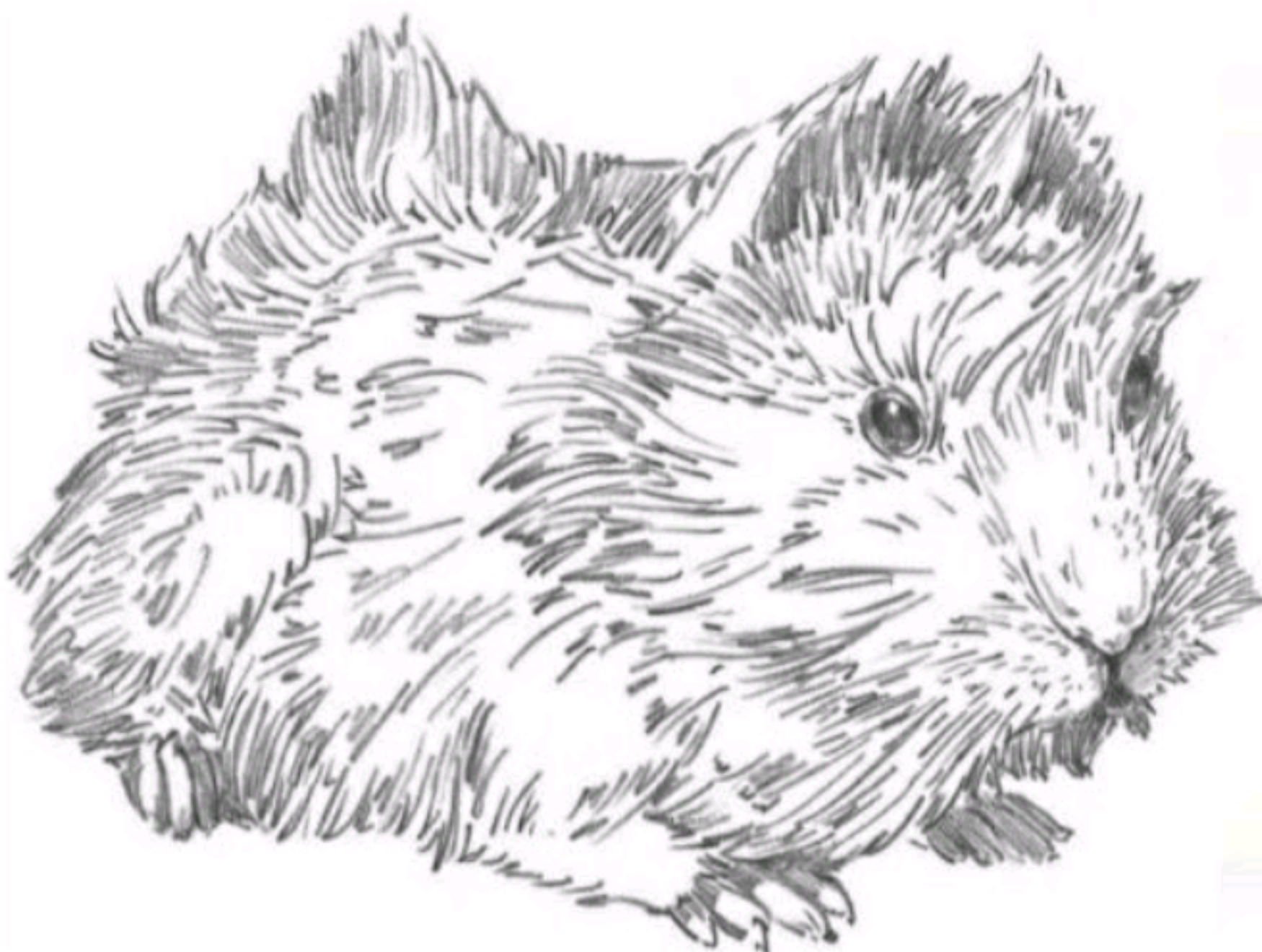
مرحله 2 بعد، ساختار زیرین را ایجاد کنید، پاها و پنجه‌ها را با یک سری بیضی نشان می‌دهد. من موقعیت گوش‌ها را اضافه می‌کنم و چشم‌ها را درست بالای خط راهنمای افقی قرار می‌دهم.



مرحله 3 حالا من شروع به تعریف انگشتان پا روی پنجه می‌کنم. من همچنین شکل ناحیه بینی را با خط U شکل پیشنهاد می‌کنم و از بیضی‌های کوچک برای مشخص کردن کیسه‌های گونه استفاده می‌کنم.



مرحله 4 من شروع به رندر کردن کت ضخیم و خردار در اطراف ساختار اصلی که قبلاً ایجاد کرده‌ام. با استفاده از خطوط کوتاه با ضخامت‌های مختلف می‌کنم. زمانی که بداند زیر آن چه چیزی وجود دارد، تعیین جهت رشد خز و شکل کلی حیوان بسیار ساده‌تر است.



مراحل بعد، من هر دستورالعملی را که به آن نیاز ندارم پاک می‌کنم و به رشد خز ادامه می‌دهم. با سمت پهن یک مداد، سایه‌های روشن را در اطراف لبه‌های خوکچه هندی می‌زنم تا گرد بودن آن را نشان دهم. من طراحی را ساده نگه می‌دارم زیرا شکل خوکچه هندی نسبتاً مبهم است و در عوض بر روی پرده‌های خز تمرکز می‌کند.

86 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

سنجاب

مستثنی حیوانات خطوط زیبایی دارند، سنجاب نیز از این قاعده نیست. در اینجا، شکل کلی سنجاب از خطوط منحنی برازنده ای تشکیل شده است که با هماهنگی کامل در کنار هم جریان دارند.

برای ترسیم این شخص کوچک، ابتدا در حالت اولیه در مرحله A، ویژگی ها و جزئیات را در مراحل B و C اضافه کنید تا با یک مداد رنگی مشکی رنگ سایه بزنید تا فرم سنجاب ظاهر شود و از یک مداد برای ایجاد خز استفاده کنید. برای تولید بافت های متنوع، انواع مختلف ضربه ها را امتحان کنید.



اگر مبتدی هستید، سعی نکنید از حافظه نقاشی بکشید. به عکس ها، مجلات و کتاب ها مراجعه کنید. با این حال، به جای کپی کردن دقیق تصاویر، از آنها به عنوان نقطه عزیمت برای نقاشی های اصلی خود استفاده کنید.

کانگورو

به عنوان یک کانگورو، ترسیم آنچه W می بینید بسیار مهم است، نه آنچه انتظار دارید ببینید. برای شروع ویژگی های حیوان را مطالعه کنید. به عنوان مثال، توجه کنید که گوش ها، دم و پای کانگورو در مقایسه با سایر ویژگی های آن به طور نامتناسبی بزرگ است. توجه به جزئیات، نقاشی نهایی دقیق تری ایجاد می کند.



مراحل ابتدا یک شکل گلابی برای نیم تنه کانگورو بکشید. سپس با دو دایره متحدالمرکز پایین تنه و ریب عقب را ثابت کنید. یک بیضی برای قرار دادن سر اضافه کنید و سپس بقیه قسمت های کانگورو را مسدود کنید و پاهای جلویی، پاهای همک و دم بلند و ضخیم را اضافه کنید.



مرحله 2 بعد، شروع به اصلاح و تیره کردن خطوط، ایجاد خطوط صاف تر و اضافه کردن چند جزئیات به گوش ها و پاهای پیشی کنید. همچنین موهای کوتاه را با چند ضربه برآمدگ کفه شروع کنید.



مرحله 3 در این مرحله، نور را بکشید. خطوطی برای قرار دادن چشم ها، پوزه، بینی و دهان و شروع به اصلاح شکل انگشتان پا روی پاهای جلویی. سپس با افزودن ضربات موازی نزدیک به قسمت زیرین کت را سایه بزنید.

گام و حالا دستورالعمل های باقی مانده را که هنوز از طرح اولیه نشان داده می شوند پاک کنید و به توسعه یافت پوشش ادامه دهید. پیشنهاد ماهیچه های زیر کت کانگورو را با ضربات کوتاه و منحنی اضافه کنید. سپس جزئیات روی پنجه ها و صورت را کامل کنید و چشم ها و بینی را پر کنید. در نهایت، یک سایه ریخته شده اضافه کنید. با نوازش مورب با کناره مداد HB.

TOUCAN

birds در همه اشکال، اندازه ها و بافت ها و جود دارد. بره های بلند و صاف
ممکن این توکان به ضربات نرم و طولانی نیاز دارد. برای نشان دادن بافت

صاف منقار این پرنده از سایه ملایم استفاده می شود.



مرحله 1 از اشکال اصلی برای مسدود کردن توکان استفاده کنید. بدن را به شکل تخم مرغ بلند، سر را با بیضی، و دم و منقار را با اشکال مستطیلی تنظیم کنید. بزرگش کن پهنای منقار تقریباً دو برابر سر و طول دم آن نصف طول بدن است.



مرحله 2 حالا پاها و باها را اضافه کنید و توکان را روی یک شاخه قرار دهید. مراقب باشید که خطوط اولیه خود را سبک کنید، زیرا ممکن است چندین طرح طول بکشد تا پرنده روی پاهایش متعادل به نظر برسد. سوراخ بر منقار و موقعیت چشم را علامت بزنید.



مرحله 3 بعد، خطوط کلی را اصلاح کنید و هر دستورالعملی را که دیگر به آن نیاز ندارید پاک کنید. برای نشان دادن پرها، چند ضربه در امتداد بال ها و دم اضافه کنید. سپس با استفاده از یک مداد تیز HB یا حرکات بلند و عمود بر منقار سایه بزنید. حالا شروع به سایه زدن بالای سر و نواحی کوچک قفسه سینه کنید.



مرحله 4 در نهایت بال و دم را با استفاده از کنار مداد سایه بزنید و در جهت رشد پرها را نوازش کنید و به قسمت زیرین آن تاریک ترین مقدار را بدهید. سپس جزئیات را به پاها و شاخه ها اضافه کنید، که نشان دهنده ماهیت استخوانی ای هر کدام با ضربات منحنی است.

تغییر دیدگاه



وقتی راحت شدید توکان را به صورت نیم رخ بکشید. زاویه سه چهارم را امتحان کنید. از این منظر، بالی منقار روشن تر دیده می شود و قفسه سینه برجسته تر از سر است. این زاویه پرتو پر جنب و جوش تر و جذاب تر می سازد.

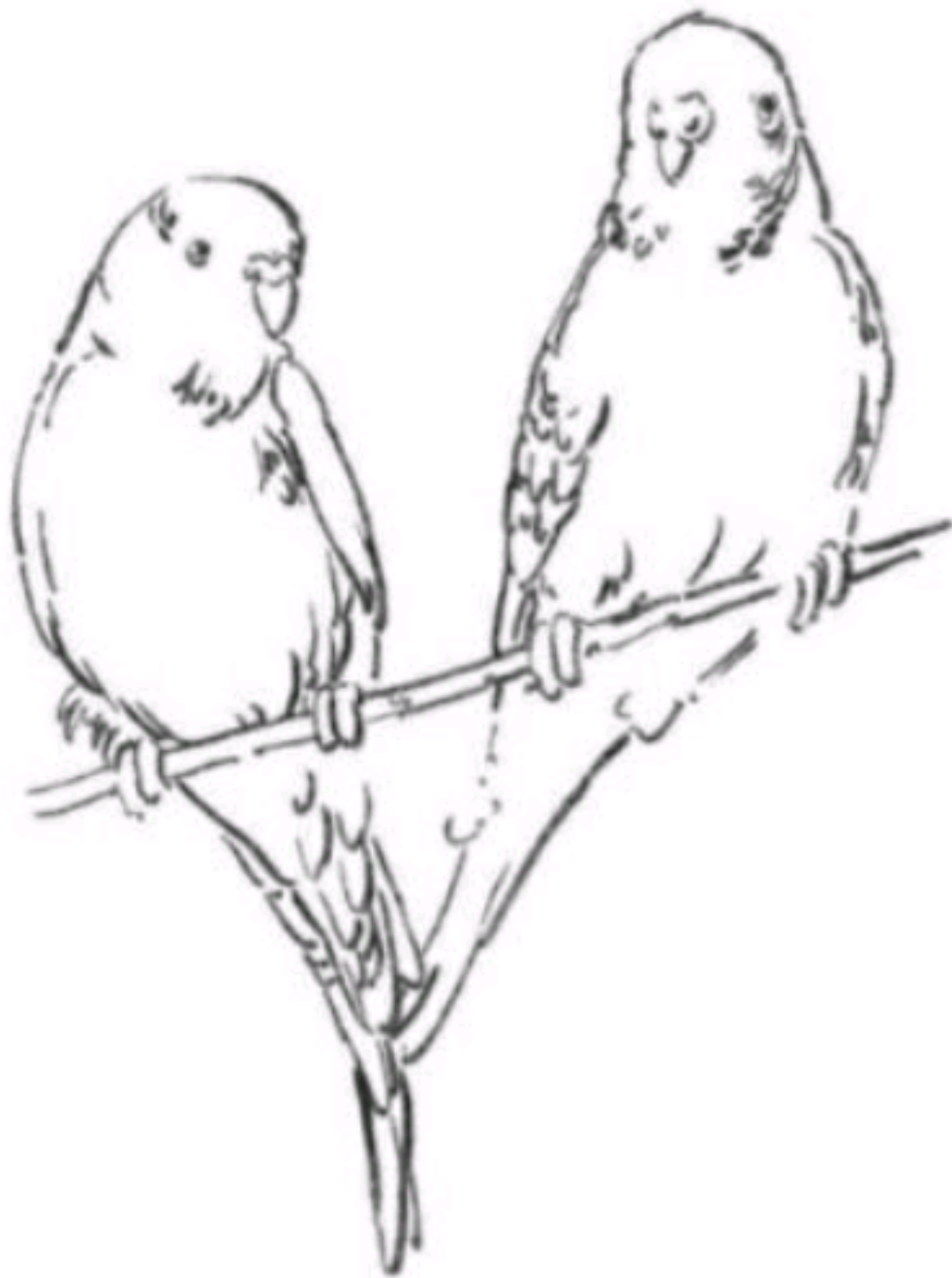
طوطی



قلم و جوهر Steps مکمل‌های فوق‌العاده‌ای برای مداد هستند. و به شما اجازه می‌دهند نقاشی جسورانه‌تری ایجاد کنید. من این طراحی قلم و جوهر را با طرح مداد گرافیتی شروع می‌کنم. ابتدا دو خط موازی را به صورت مورب روی کاغذ قرار می‌دهم تا نشان دهنده سوف باشد. سپس خط اشاره هر پرنده را رسم می‌کنم و بیضی‌ها را برای نشان دادن سر و بدن قرار می‌دهم. پوزیشن‌هایی که انتخاب می‌کنم یک ترکیب قلبی شکل را تشکیل می‌دهند.



مرحله 2 اکنون من بر روی اشکال اصلی می‌سازم تا خطوط کلی هر پرنده را ایجاد کنم. از جمله دم‌های بلند و مخروطی که از خطوط اشاره اولیه پیروی می‌کنند. بعد پاهای ریز، منقارهای نوک تیز و چشم‌های گرد را قرار می‌دهم.



مرحله 3 اکنون که طرح کلی پرندگان را ایجاد کردم و مکان قرارگیری مهم‌ترین جزئیات را مشخص کردم. شروع به استفاده از جوهر می‌کنم. من از قلم مو پر از جوهر برای ترسیم مجدد طرح کلی هر پرنده استفاده می‌کنم. ضخامت ضربه‌هایم را با تغییر میزان فشار روی قلم مو تغییر می‌دهم. و ضربه‌ها را کمی شکسته نگه می‌دارم تا به خطوط پر جلوه‌ای طبیعی بدهم. من همچنین شروع به پیشنهاد پرها با ضربات کوتاه و لا شکل می‌کنم. وقتی جوهر کاملاً خشک شد، دستورالعمل‌های مادام‌را پاک می‌کنم.

90 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان



مرحله 4 برای پایان، جزئیات و ارزش‌های درون پرهای پرندگان را توسط مداد. برای ویژگی‌های ظریف پرهای سر و بدن. قلم را مانند مداد نگه می‌دارم تا کنترل بیشتری به دست بیآورم. برای گل‌های اطراف سوف، من را بالا می‌برم. قلم را بگیرد و با حرکات آزاد و خود به خودی آن را بکشید.

ایگوانا



مرحله 1 من طراحی خود را از این مارمولک آماده به جهش با چند خط زست مداد شروع می کنم. یکی برای هر پای قابل مشاهده و یکی خمیدگی از بالای سر به پایین تا نوک دم سپس سر و بدن را مسدود می کنم و شکل جعبه ای دهان و بینی مارمولک را ایجاد می کنم.



مرحله 2 اکنون شروع به ترسیم طرح کلی ایگوانا می کنم. پوست افتادگی زیر چانه گرد را اضافه می کنم و هر پنجه و انگشت پا را مشخص می کنم. 1 خطوط را همانطور که می کشم تنظیم می کنم. زیرا می دانم که در نهایت تمام علائم مداد را پاک می کنم. زیرا نقاشی خود را با قلم و جوهر ترسیم می کنم.

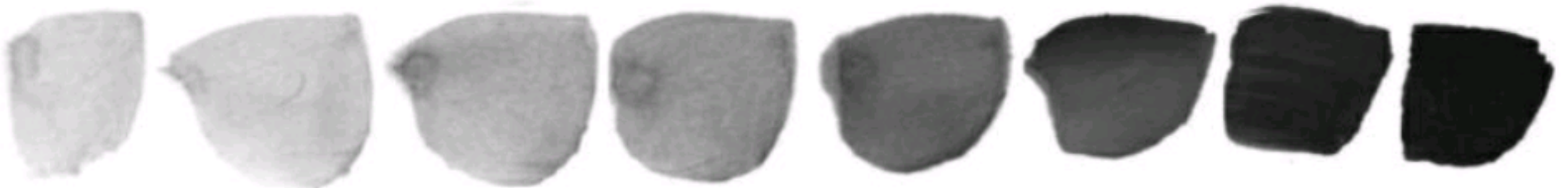


مرحله 3 در این مرحله، طرح کلی را با یک خودکار جوهر ضد آب تمام می کنم. من همچنین الگوی راه راه را به دم و میخ های پشت ایگوانا اضافه می کنم. من از چند حرکت برای نشان دادن پوست خشن ایگوانا و همچنین خطوط منحنی که نشان دهنده افتادگی زیر پوست است استفاده می کنم. بعد از خشک شدن جوهر، علائم اولیه مدادم را پاک می کنم.



مرحله و سپس سایه را با جوهر رقیق شده با آب اضافه کنید. (از آنجایی که جوهر استفاده شده در مرحله قبل ضد آب است، لازم نیست نگران خراب شدن آن با استفاده از شستشو در بالا باشم) با استفاده از یک برس نرم نوک تین در سایه ها دراز کشیدم که با شستشوی روشن شروع می شود و به آرامی به مقادیر تیره تر می رسم. مانند آنهایی که در زیر چانه و روی پنجه چپ قرار دارند. (برای احتیاط بیشتر، من هر شستشو را قبل از اعمال آن روی نقاشی روی کاغذ خراش آزمایش می کنم؛ تعیین ارزش شستشوی جوهر تا زمانی که روی کاغذ اعمال شود دشوار است)

مقادیر متفاوت با شستشوی جوهر



صرفاً تنظیم مقدار آبی که در شستشوی جوهری خود استفاده می کنید می تواند مقادیر مختلفی را ارائه دهد. هنگام ایجاد یک شستشو، بهتر است به جای اضافه کردن آب به شستشوی تیره، از سبکترین مقدار شروع کنید و به شستشوی تیره تر برسید. برای آشنایی با فرآیند اختلاط مقادیر مختلف، نمودار ارزشی مانند تصویر بالا ایجاد کنید. با شستشوی بسیار رقیق در سمت چپ شروع کنید و به تدریج رنگدانه بیشتری برای مقادیر متوالی تیره تر اضافه کنید.

زرافه

نسبت‌های دقیق هنگام ترسیم گيرال مهم است، هنگام مسدود کردن نقاشی خود، در نظر بگیرید که چگونه کوتاه کردن پاها یا گردن بیش از حد ضخیم می‌تواند ظاهر حیوان را تغییر دهد. از سر به عنوان واحد اندازه‌گیری برای ترسیم بقیه بدن به نسبت صحیح استفاده کنید. به عنوان مثال، توجه کنید که طول پاها و گردن چند سر است.



مرحله 1 برای شروع، به شکل اصلی زرافه بنویسید. خطوط را تا زمانی که از نسبت‌ها راضی باشید تنظیم کنید. توجه داشته باشید که گردن زرافه به اندازه پاهایش دراز است و قسمت عقبی آن به شدت به پایین شیب دارد.



مرحله 2 اکنون شروع به اصلاح شکل پاها و کفل کنید و طرح کلی را صاف کنید. سپس شروع به قرار دادن ویژگی‌ها و مسدود کردن در الگوی کت کنید. برای این گونه زرافه، لکه‌ها همگی کمی متفاوت و شکل‌های نامنظم دارند و شکاف‌های کوچکی بین آنها وجود دارد.



مرحله 3 حالا هر گونه علامت طرح سرگردان را پاک کنید و توجه خود را بر روی رنگ کردن صورت زرافه متمرکز کنید. (جزئیات را در کادر زرد ببینید) سپس تمام لکه‌های ابرو کت را پاک کنید و پال را با یک مداد 2B و ضربات مورب کوتاه و متراکم اضافه کنید.

کشیدن سر

با یک دایره برای سر و دو دایره کوچکتر برای بوزه شروع کنید. سپس شاخ‌ها و گوش‌ها را اضافه کنید. یک خط فک منحنی بکشید و روی چشم‌ها و مژه‌ها و جزئیات گوش داخلی طرح کنید. سپس تمام خطوط را اصلاح کنید و صورت را سایه بزنید. با استفاده از یک مداد نرم برای نواحی تیره و تغییر جهت ضربه‌ها به دنبال فرم‌ها.

Step & در این مرحله آخر پس از سایه زدن به صورت، سایه زیر بدن و سر زرافه را اضافه کنید. برای اینکه زرافه روی صفحه شناور به نظر نرسد، زمین را با ضربات مورب یا فاصله محکم بکشید.



فیل

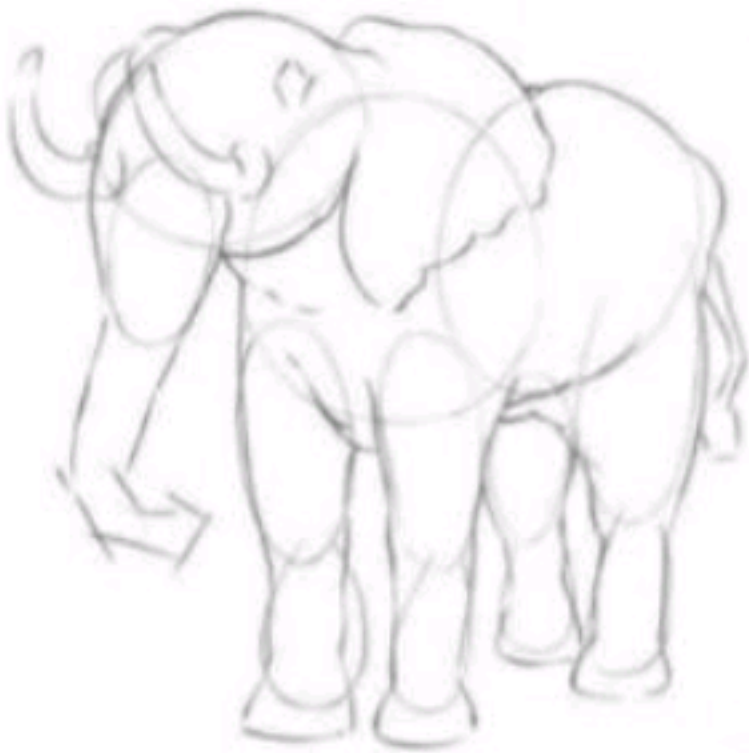
فیل او سوزه ساده ای می سازد زیرا حتی جزئیات آن T بزرگتر از حد متوسط برآمدگی عاج های صاف است! برای نشان دادن عاج، بدن چروکیده، و دم شرط بندی از سایه های ساده استفاده کنید.



مرحله 1 طراحی فیل را با دایره ها و بیضی های بزرگ و همپوشانی شروع کنید تا سر فیل را قرار دهید و قسمت اصلی بدن را ثابت کنید.



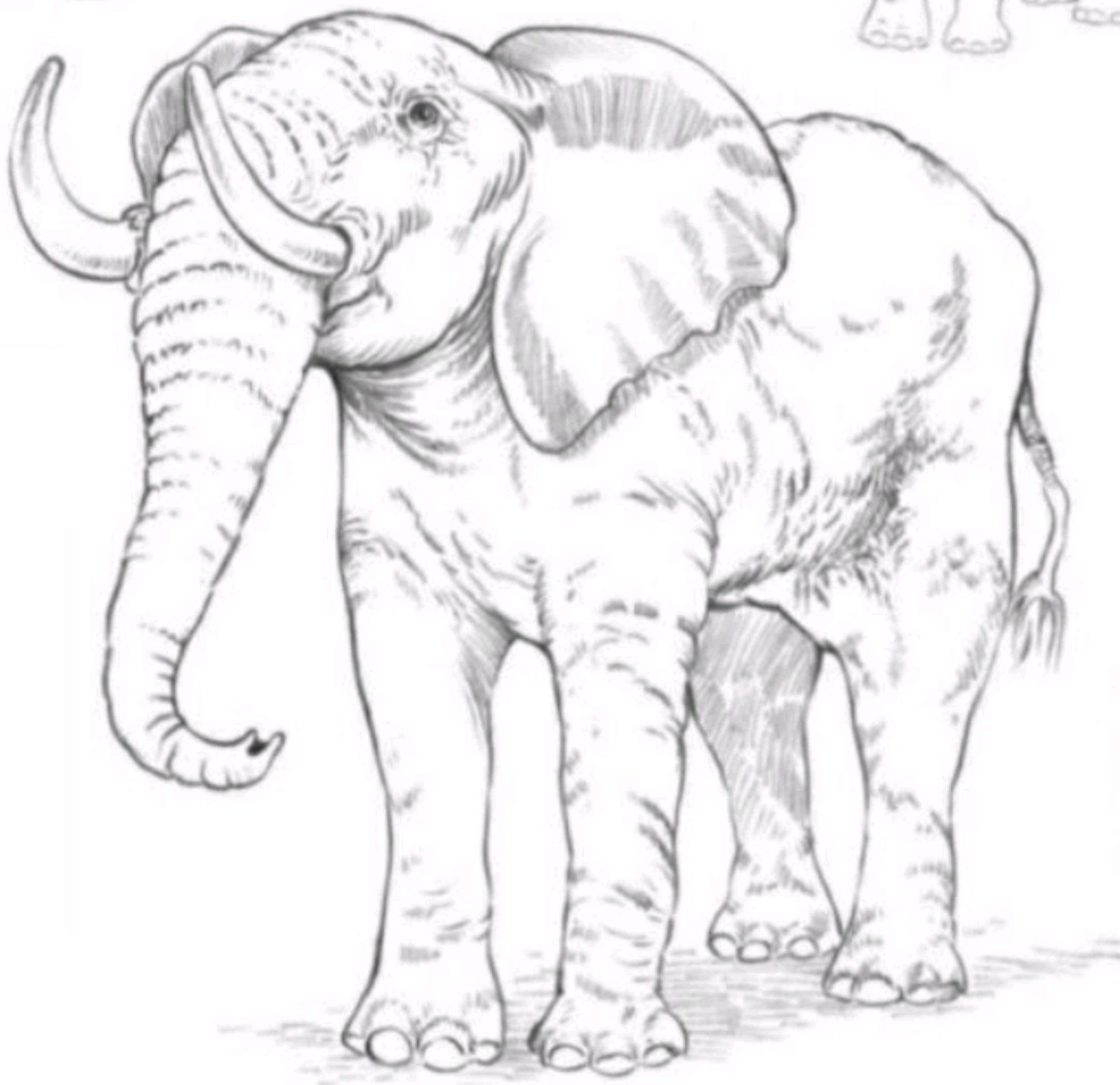
مرحله بعدی بیضی های نازک و عمودی بکشید تا پاها و پهن ترین قسمت تنه را نشان دهید. سپس شکل های منحنی عاج ها را در دو طرف پایه تنه بکشید.



مرحله 3 حالا با استفاده از شکل های اصلی به عنوان راهنما، طرح کلی بدن، گوش ها، سر و پاها را فیل را مطابق شکل بکشید. سپس شکل تنه و طرح کلی دم را ترسیم کنید.



گام و حالا خطوط کلی را اصلاح کنید و هر دستورا لعملی را که باقی مانده است پاک کنید. سپس روی گردن، گوش ها، دم و پاها سایه بزنید و تاریک ترین کاربردها را برای مرحله آخر ذخیره کنید. برای نشان دادن چین و چروک روی تنه و برخی از چیزهای پوست روی بدن از حرکات کوتاه استفاده کنید.



مرحله 5 با استفاده از یک مداد 2B، آن را تقویت کنید. تاریک ترین سایه ها، مانند روی دم و زیر سر، سپس جزئیات چشم را پر کنید و یک نقطه کوچک بدون سایه برای هایلایت باقی بگذارید. در نهایت، ایجاد سایه و بافت فیل را به پایان برسانید و سپس یک سایه روشن در اطراف پاها اضافه کنید تا فیل را روی زمین لنگر ببیند.

بابون

مراحلی که در زست کنجکاو این بابون با استفاده از مداد HB کش می‌کنیم. من با شکل کشی سر شروع می‌کنم و دستورات العمل هایی را برای ویژگی‌های اصلی قرار می‌دهم. سپس خط گرد بدن را ترسیم می‌کنم و تقریباً شکل پاها و بازوها را مسدود می‌کنم سپس منحنی‌های دم را قرار می‌دهم.



مرحله 2 بدون توسعه بیشتر طرح کلی، شروع به اضافه کردن ویژگی‌های صورت می‌کنم. من از یک مداد کدر HB برای سایه زدن دور چشم و بینی استفاده می‌کنم و همیشه در جهتی که مو رشد می‌کند، نوازش می‌کنم. من همچنین شروع به اصلاح خطوط دور دست و ساق پا می‌کنم. که انگشتان دست و پا را مشخص می‌کند.



مرحله 3 من به توسعه یافتگی در اطراف صورت و پشت ادامه می‌دهم. از آنجایی که بابون پوشیده از مو است، من تصمیم می‌گیرم که خطوط خشن را کنار بگذارم. در عوض، من یک سری ضربات کوتاه و موازی را اعمال می‌کنم که از خطوط اولیه مرحله 2 بیرون می‌کنند.



مرحله 4 من ایجاد سایه بر روی بدن را به پایان می‌برم. ظریه‌هایی را به تاریک‌ترین مناطق بابون اضافه می‌کنم اما روشن‌ترین مناطق را کاملاً سفید می‌کنم. در نهایت، با نقطه صاف مداد HB، سایه‌ای به زمین زیر بابون اضافه می‌کنم.



94 راهنمای کامل نقاشی مبتدیان

پاندای غولپیکر

آسان برای نزدیک شدن هستند. با دایره هایی برای سر و بدن شروع کنید. سپس بیضی ها را برای پاها و پنجه ها اضافه کنید. جزئیاتی مانند چشم ها، بینی و برگ های بامبو را اضافه کنید. سپس برای نشان دادن بافت خز ضخیم سیاه و سفید پاندا از حرکات نرم و کوتاه استفاده کنید.



مرحله اول ابتدا شکل و حالت کلی پاندا را مشخص کنید. با یک دایره برای سر و یک بیضی بزرگتر برای بدن شروع کنید سپس یک سری بیضی برای بازوها، پاها و پنجه ها بکشید و بازوی چپ را به دو قسمت بالا و پایین تقسیم کنید. همچنین شکل و موقعیت کلی گوش ها، ماسک چشم و بینی را مشخص کنید.



مرحله 2 بعد چشم ها را قرار دهید. شکل بینی را اصلاح کنید و در شاخه بامبو طرح بزنید. از کنار یک مداد نرم برای ایجاد علامت کوتاه و نرم در اطراف خطوط استفاده کنید تا خز را نشان دهد. سپس با مداد HB شروع به سایه زدن تمام نواحی سیاه روی گت کنید و در جهت رشد مو به سمت پایین حرکت کنید.



مرحله 3 حالا دستورالعمل های باقیمانده را پاک کنید و به سایه زدن مناطق سیاه پوست ادامه دهید. سپس از یک کتله ترکیبی برای صاف کردن ضربه های مداد استفاده کنید و توهم خز نرم را ایجاد کنید. برای اینکه به آن بعد بکشید و ماهیچه های زیرین را نشان دهید. چند ضربه با قواصل صاف در خز سفید اضافه کنید. سپس کف پا و ناخن های پا را بکشید.



برای نشان دادن لکچر خز سایه را با حرکات نرم و کوتاه ادامه دهید. همچنین با تغییر سایه خز به شکل پاندا ادامه دهید. به عنوان مثال، نواحی بین بازوها و بدن و همچنین نواحی روی پاها را که نزدیک به زمین هستند تیره کنید. در نهایت، جزئیات را اضافه کنید تا پاها، پنجه ها، بینی و چشم ها تمام شود.

شامپانزه ها

مراحل با حرکات دایره ای و مدار
تیز 1 HB شکل اصلی بدن هر
شامپانزه را بسازید. توجه داشته
باشید که شامپانزه ها
برخلاف انسان ها دست های بلندتری
نیست به پا دارند.



مرحله 2 دست، پاها و دست ها
را با Unes صاف مسدود می
کنیم محل قرارگیری را هم علامت گذاری
می کنیم. از ویژگی های صورت،
طراحی در خطوط کلی دهان،
چشم ها، ابروها و گوش ها.



مرحله 3 در این مرحله، خطوط
کلی شامپانزه ها را با ضربات
و خط تیره های نامنظم و
منحنی نرم می کنیم. خطوط نباید
یکدست و صاف باشند،
بلکه باید بافت مودار کت
شامپانزه را نشان دهند. من
همچنین از مرحله دو، دست ها و
پاها را داخل دستورالعمل ها
می کشم.



گام و اکنون هر دستورالعمل اولیه
را که هنوز نشان می دهد پاک می
کنیم و با یک مدار نرم شروع به سایه
زدن روی کت های تیره شامپانزه
می کنیم. من ضربات کوتاهی را
اعمال می کنم که جهت رشد مو را دنبال می
کنند، خطوط کمتری به
نواحی هایلایت شده و بیشتر به سایه
ها و چین ها اضافه می کنند.

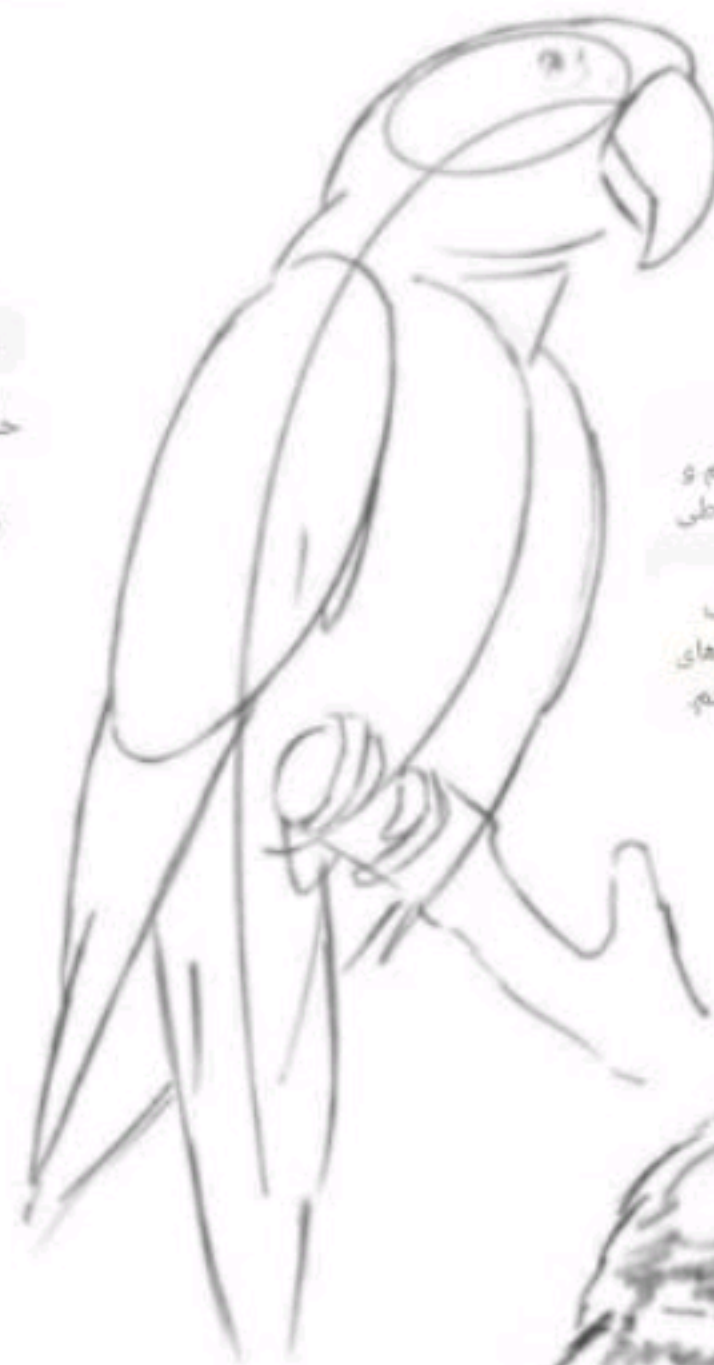


96 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

طوطی



مراحل ابتدا با کشیدن یک قوس بلند و منحنی از منقار طوطی تا دم با مداد HB، حالت کلی را ایجاد کنید. روی این خط مرکزی، هیک را قرار می‌دهم و سر، سینه، بال‌ها و دم را با بیض‌ها و خطوط منحنوی می‌سازم.



مرحله 2 اکنون که شکل اصلی بدن وجود دارد، پاها را قرار می‌دهم و یک سوف اضافه می‌کنم تا طوطی را "زمین" کند. من همچنین چشم را می‌کشم و طرح کلی منقار را اصلاح می‌کنم و قسمت‌های بالا و پایین را مشخص می‌کنم.



مرحله 3 بعد از دستورالعمل غیر ضروری را پاک می‌کنم. با خط کشیدن سایه‌ها در امتداد لبه‌های پایین و چپ، شکلی به سوف بدهید. سپس به اصلاح طرح‌ها ادامه می‌دهم، که نشان‌دهنده جدایی این برجسته‌ترین پرهای بدن طوطی است: پرهای بال و دم.



مرحله 4 طوطی‌ها به دلیل رنگ‌آمیزی چشمگیرشان شناخته می‌شوند. بنابراین من این را با معادلهای برجسته و گسترده بیان می‌کنم. من عمدتاً در امتداد لبه‌های پرنده سایه می‌زنم تا فرم ایجاد شود، برخی از پرها را با ضربات نرم پر می‌کنم و برخی دیگر را سفید می‌کنم. برای اینکه پرنده را از کاغذ متمایز کنم، ضربات سریع و گویا را اعمال می‌کنم که از بدن پرنده ساحل می‌شود. من می‌خواهم پس‌زمینه سرزندگی شخصیت پرنده را به تصویر بکشد. بنابراین از ضربات و خطوط نوشته‌های آزاد و آزاد برای انتقال خودانگیزگی و پویایی استفاده می‌کنم.