

ابزار و مواد

DEwing

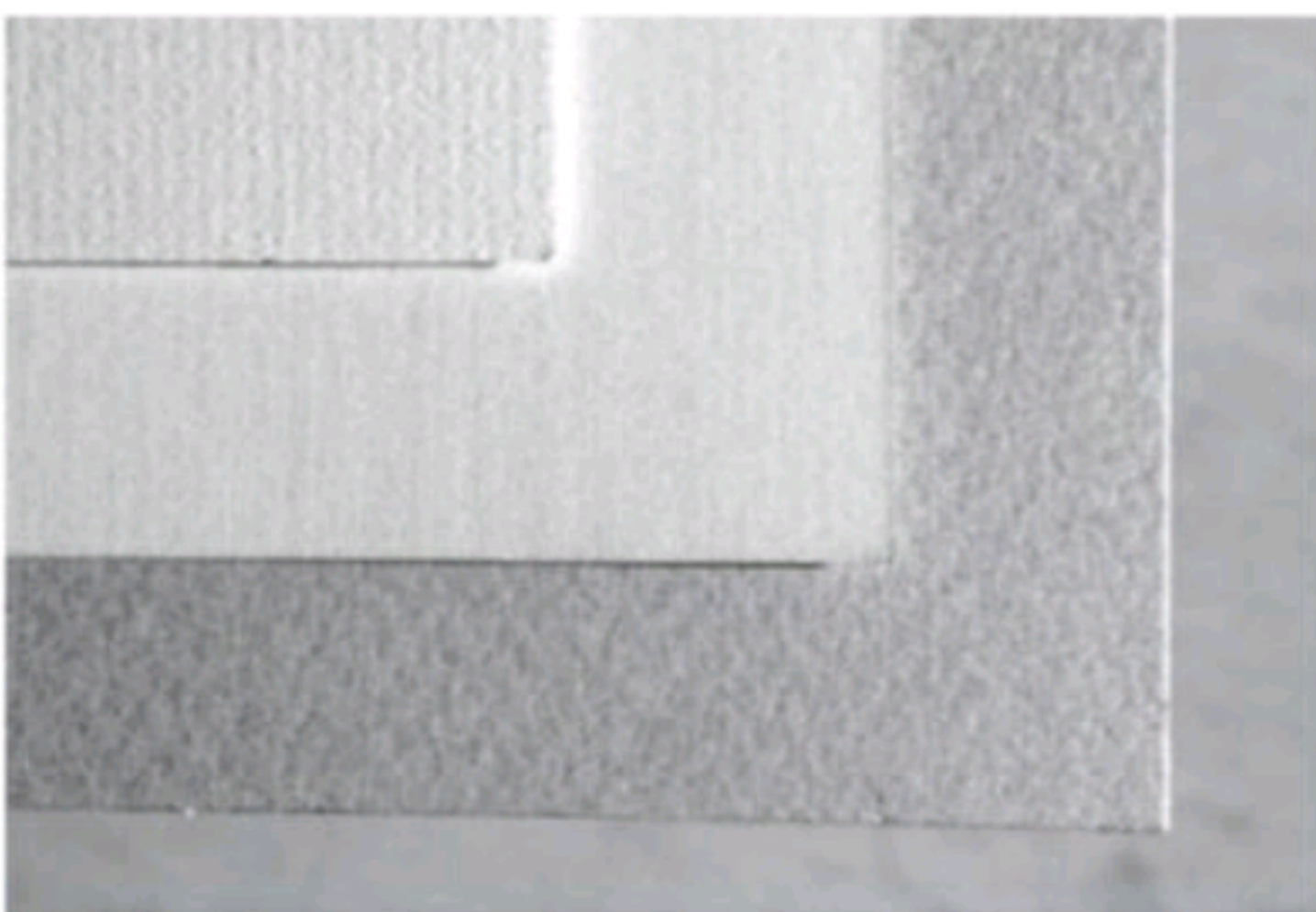
نه تنها سرگرم کننده است، بلکه به خودی خود یک هنر مهم است.

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

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 بهن 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 انکوریتهای زغالی روی کاغذ برخی از هنرمندان از مدادهای زغالی سفید استفاده می کنند. ترکیب و روشن کردن نواحی در نقاشی های آنها.



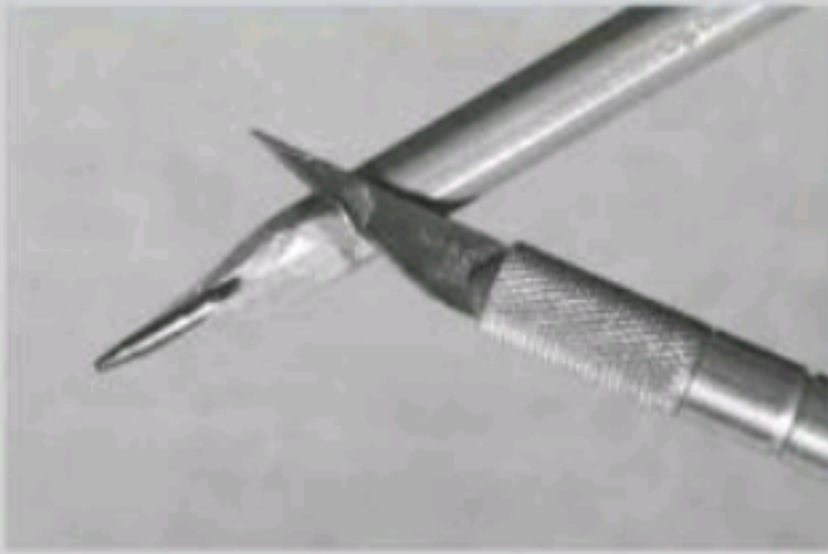
Tortillons این کاغذ از "کاغذ" می توان برای مخلوط کردن و نرم کردن نواحی کوچک که انگشت یا پارچه شما خیلی بزرگ است استفاده کرد. همچنین می توانید از کلاه ها برای ترکیب سریع مناطق بزرگ استفاده کنید. هنگامی که تورتیلین ها کثیف شدند، به سادگی آنها را روی پارچه ای بمالید و دوباره آماده حرکت هستند.

چاقوهای کاربردی چاقوهای کاربردی (که به آن چاقوهای صنایع دستی نرم می گویند) هستند عالی برای برش تمیز کاغذهای طراحی و تکه تکه کاغذ هفتاد هفتاد 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!

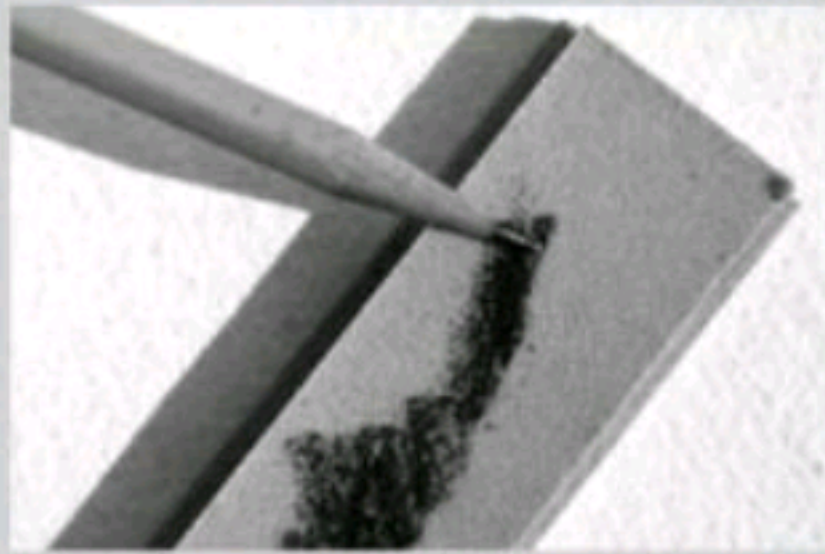


مداد رنگی Conté یا مداد رنگی Conté از بسیار ریز ساخته شده است. خاک زمی کائولن، قبلا فقط به رنگ های سیاه، سفید، قرمز و چوب های سانگونین، اما اکنون در طیف گسترده ای تیز موجود است. مداد رنگی از آنجا که مخلوط در آب است، می توان آن را مخلوط کرد. با یک برس یا پارچه مرطوب.

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.

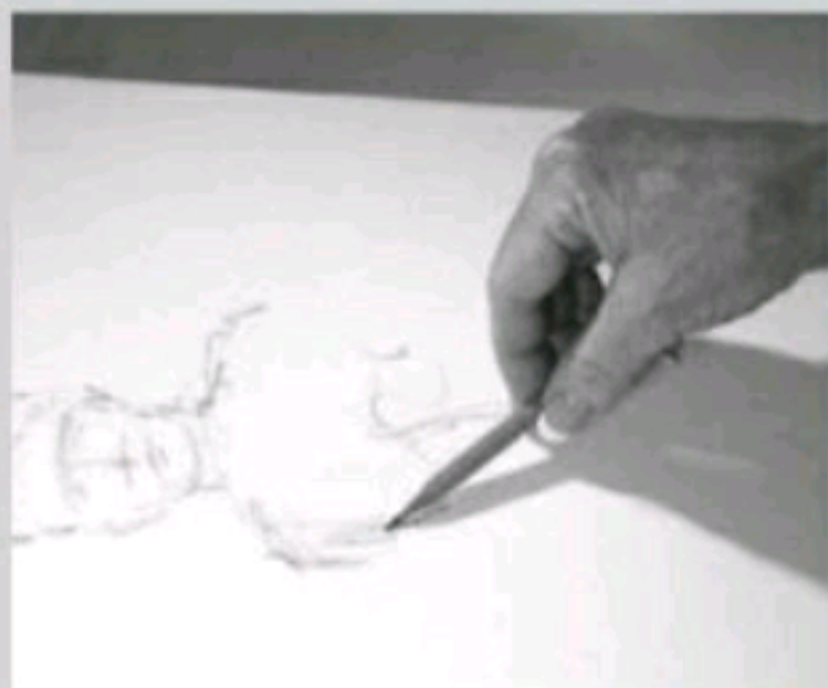


اضافه کردن

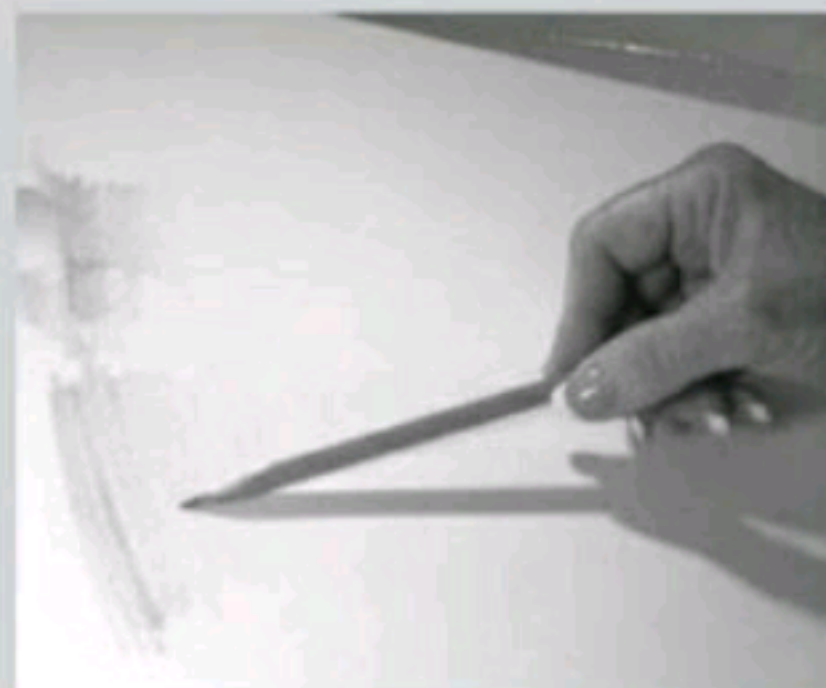
مگر اینکه از قبل یک میز طراحی داشته باشید، احتمالاً می خواهید یک تخته طراحی بخرید. لزومی ندارد که گران باشد، فقط کافی است یک برگه به اندازه کافی بزرگ تهیه کنید تا تک تک برگه های کاغذ طراحی را در خود جای دهید. به ویژه اگر می خواهید در فضای باز طراحی کنید، یک تخته طراحی با دسته برش دار تهیه کنید تا بتوانید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

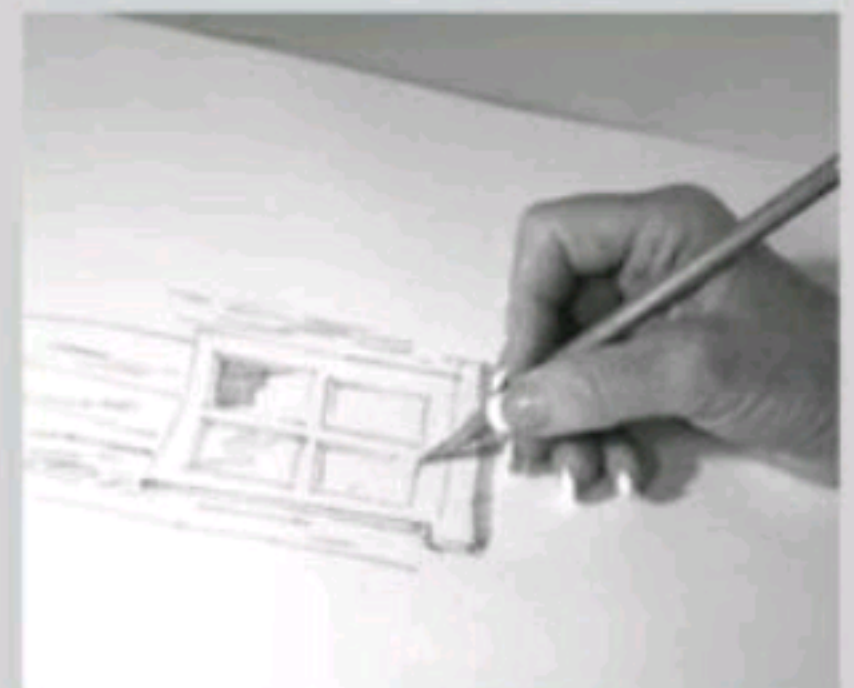
مداد طراحی خود را در دست بگیرید



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.

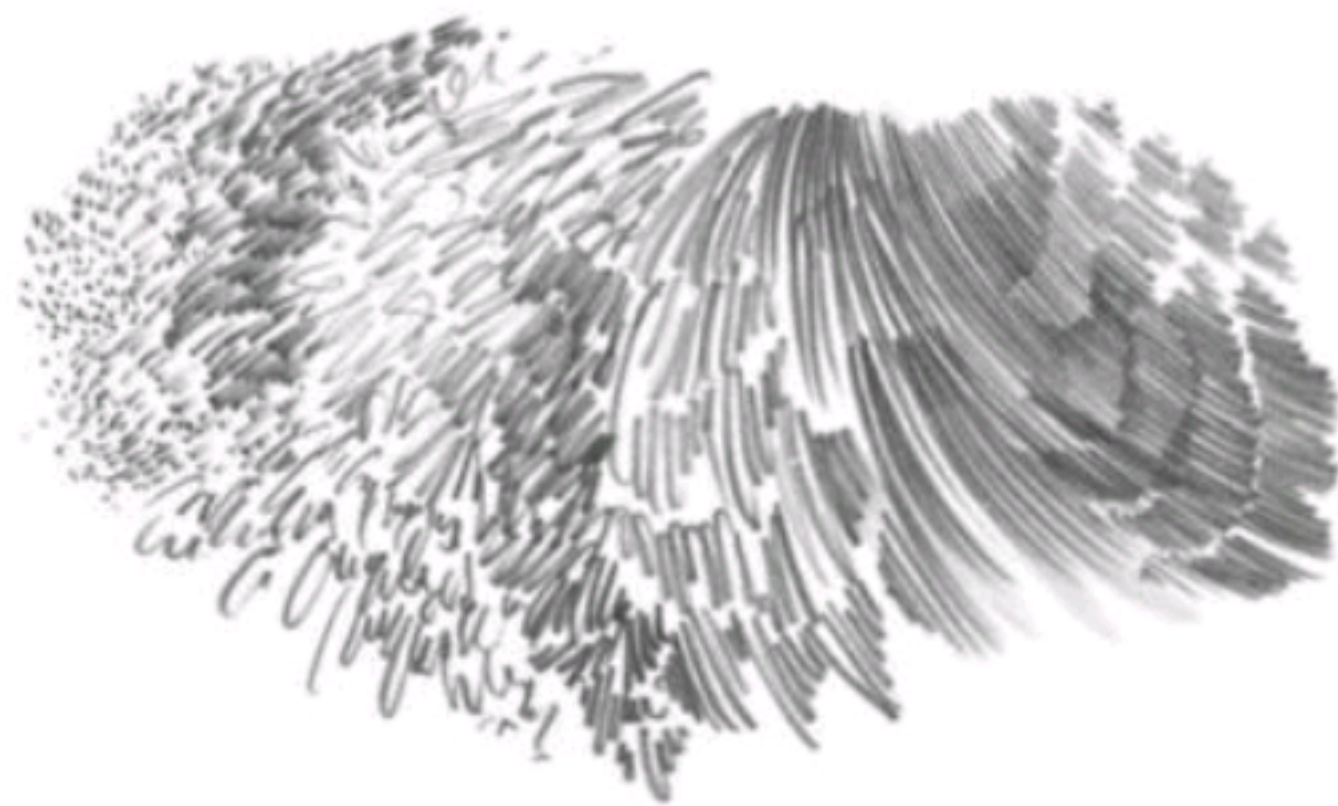
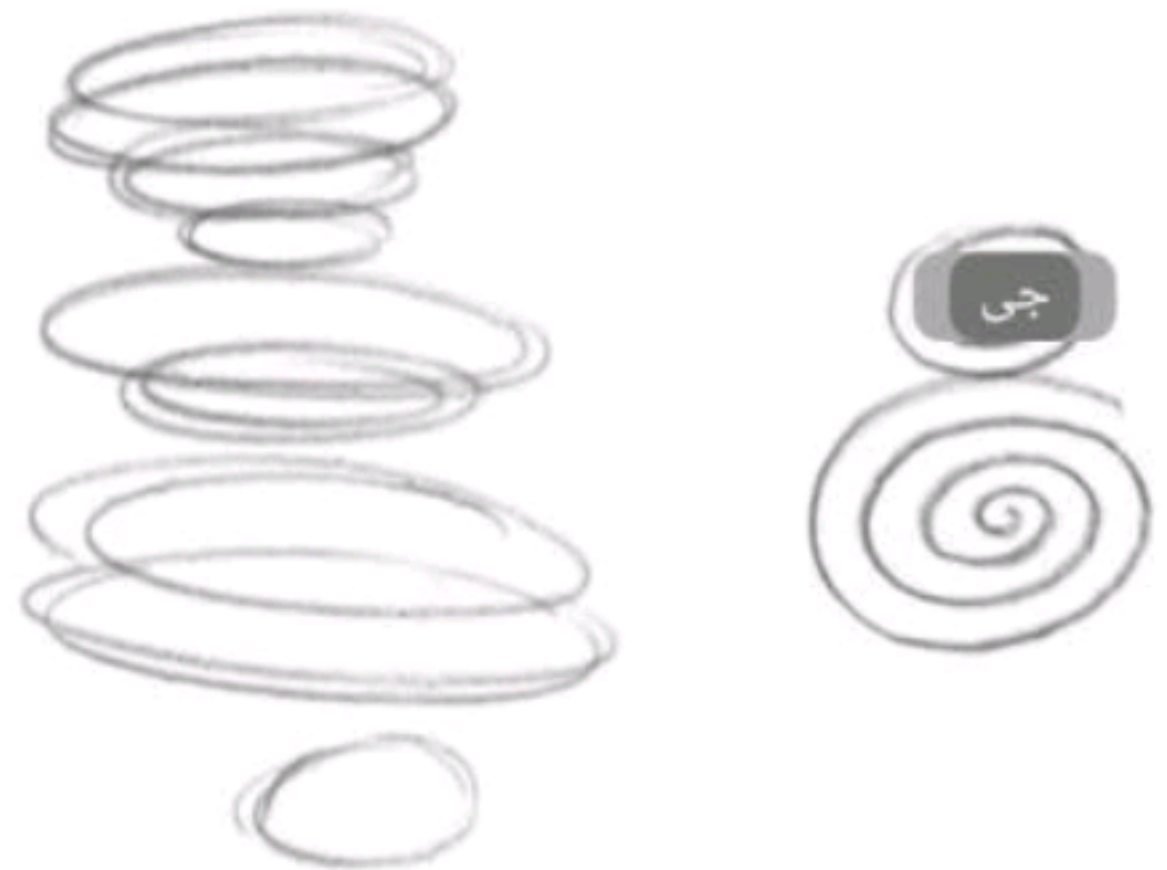


لوشن موقعیت نوشتن رایج ترین است و بیشترین کنترل را برای جزئیات دقیق و خطوط دقیق به شما می دهد. مراقب باشید که خیلی روی نقطه فشار ندهید، در غیر این صورت روی کاغذ تورفتگی ایجاد می کنید. همچنین به یاد داشته باشید که مداد را خیلی محکم نگیرید، زیرا ممکن است دستتان گرفتگی کند.

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.



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 با 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

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.

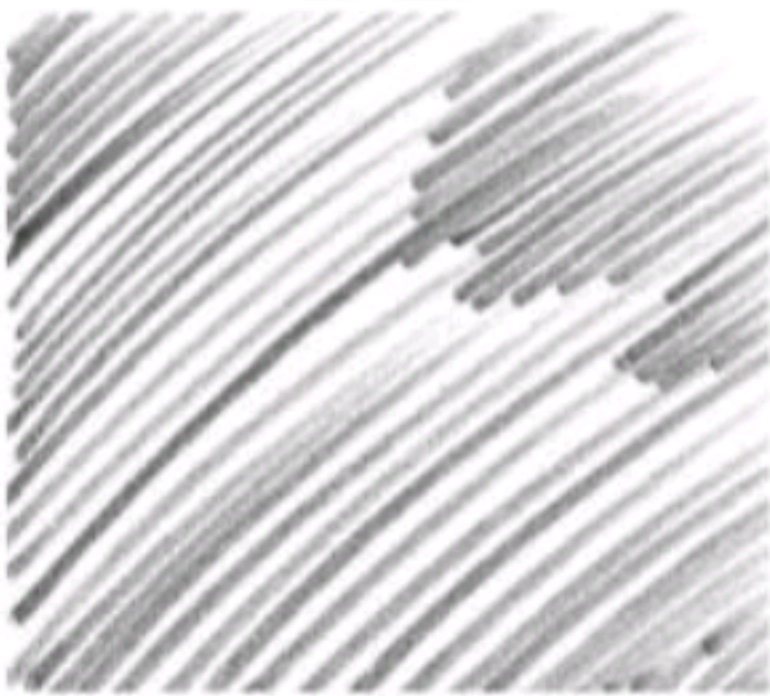
همچنین می توانید با آزمایش بر روی تیزی یا تیرگی نوک مداد خود، ضربات خود را تغییر دهید. هرچه سرب سخت تر باشد، نوک مداد شما بیشتر تیز و تمیز می ماند. یک نقطه صاف یا یک نقطه اسکنه برای ایجاد یک سکنه مغزی گسترده تر مفید است، که می تواند به سرعت مناطق بزرگتر را پر کند. با مالیدن دو طرف مداد روی یک بلوک کاغذ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



تکنیک های اساسی

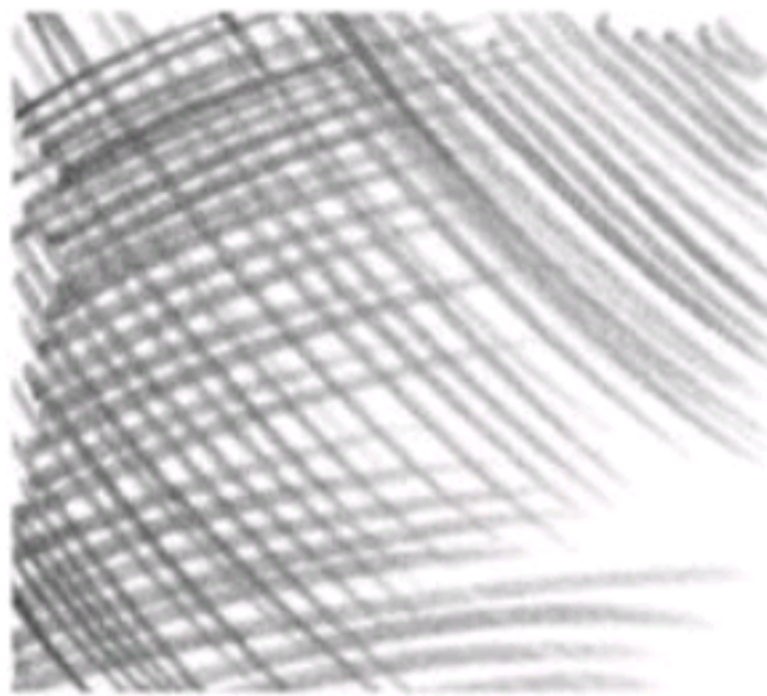
تمرین تکنیک های اساسی به شما کمک می کند تا بفهمید چگونه مداد را برای دستیابی به جلوه های مختلف دستکاری کنید. از مداد می توان برای بازسازی همه چیز از پوست فلس دار مار گرفته تا خز نرم و کرکی یک خرگوش استفاده کرد. اما قبل از اینکه بخواهید بافت های حیوانات را رندر کنید (به صفحه 9 مراجعه کنید)، ایده خوبی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



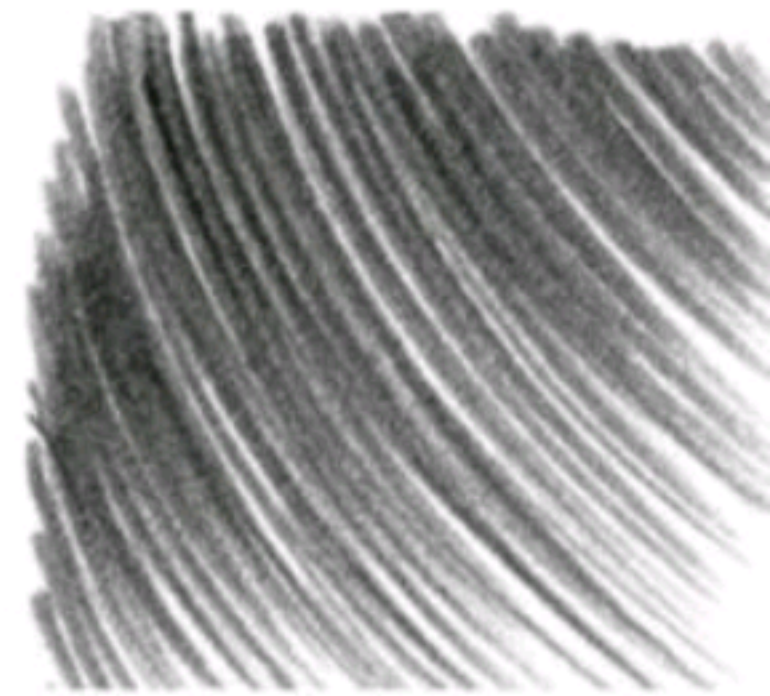
یک روش اساسی سایه اندازی پر کردن یک منطقه با هچینگ است که یک سری ضربات موازی است.

مقاطع



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

سایه تاریک



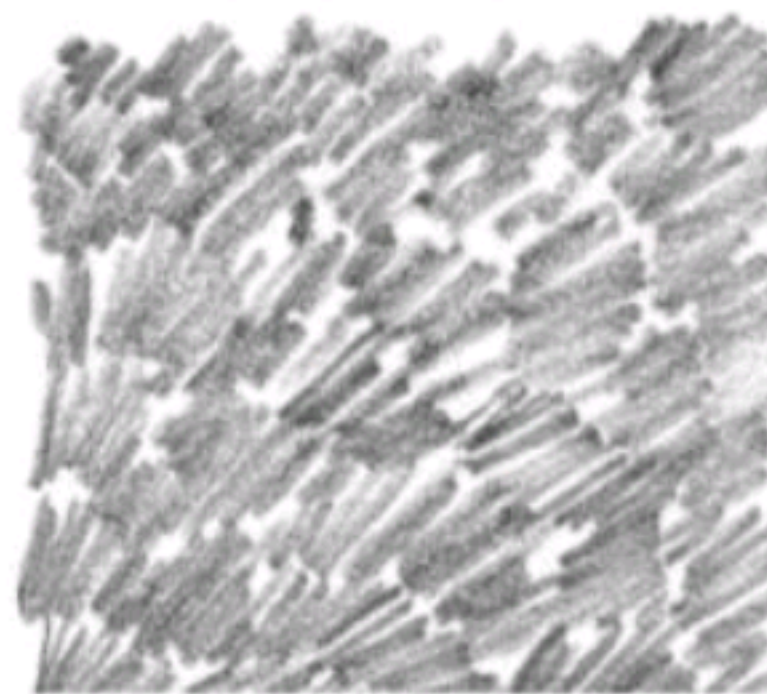
با اعمال فشار زیاد به مداد، می توانید مناطق تیره و خطی سایه ایجاد کنید.

مخلوط کردن



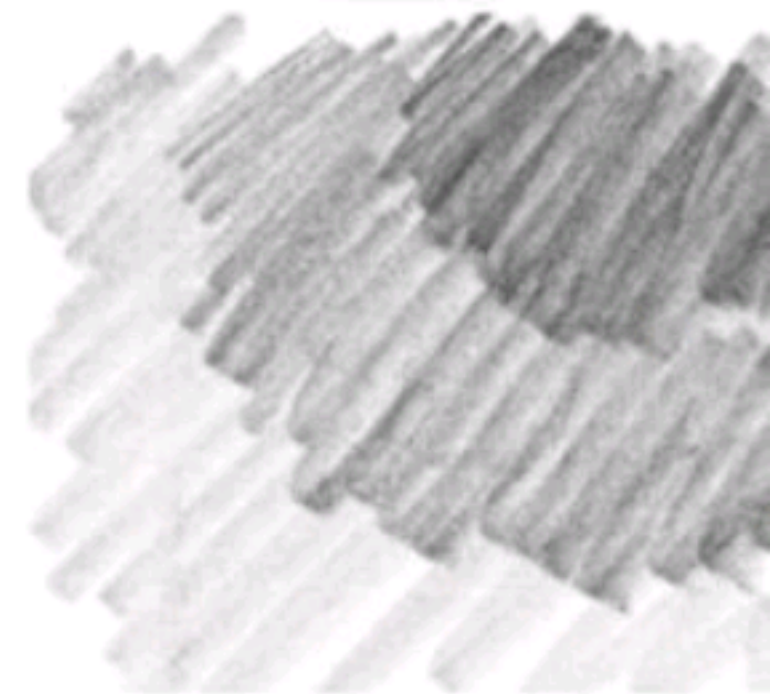
برای سایه صاف تر، یک کنده ترکیب را روی مناطقی که به شدت سایه دارند بمالید تا ضربه ها با هم ترکیب شوند.

سایه زدن با بافت



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

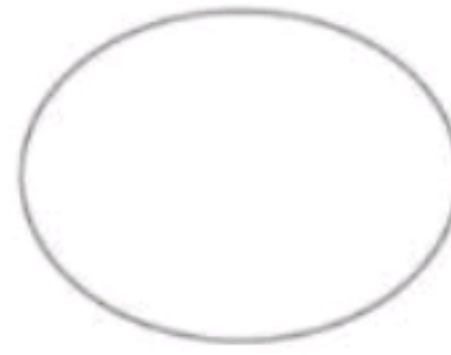
دو بعدی می دهد. هنگامی که شکل و فرم کلی سوژه را با استفاده

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 ناگسستی 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.

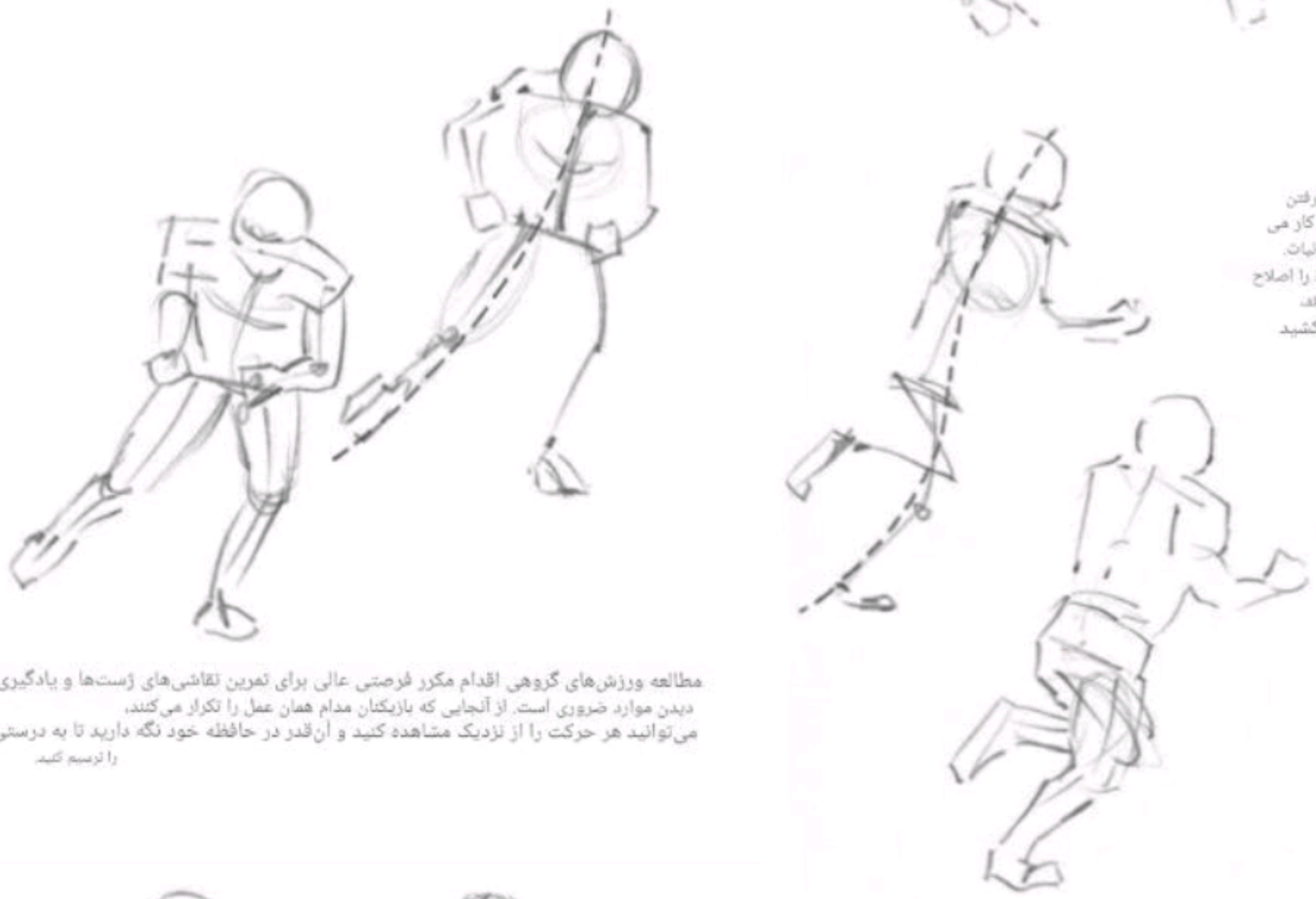
ژست و عمل طراحی

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.

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.

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 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

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

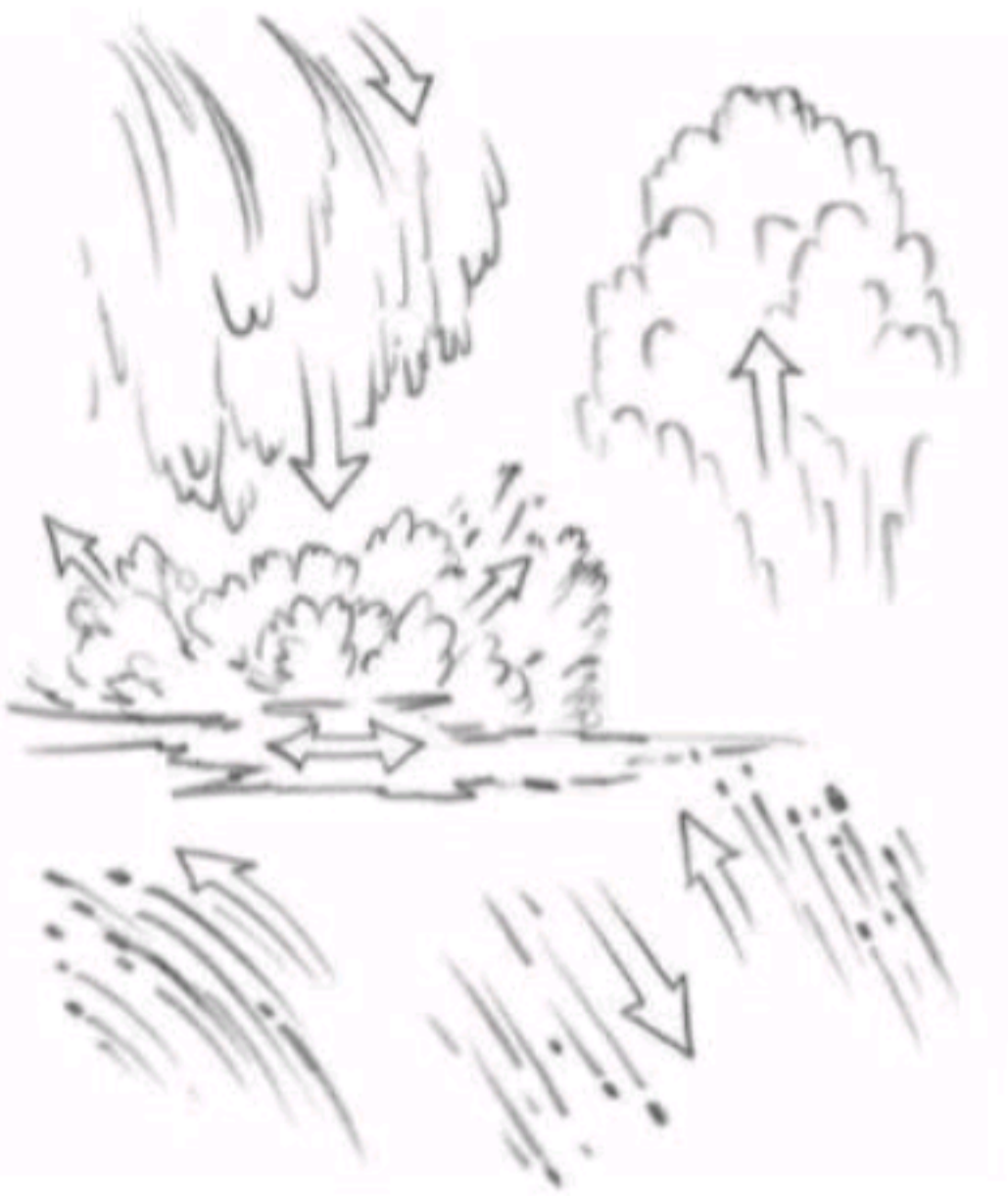
تولید کنید) و عرض خطوط. این

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 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!



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.

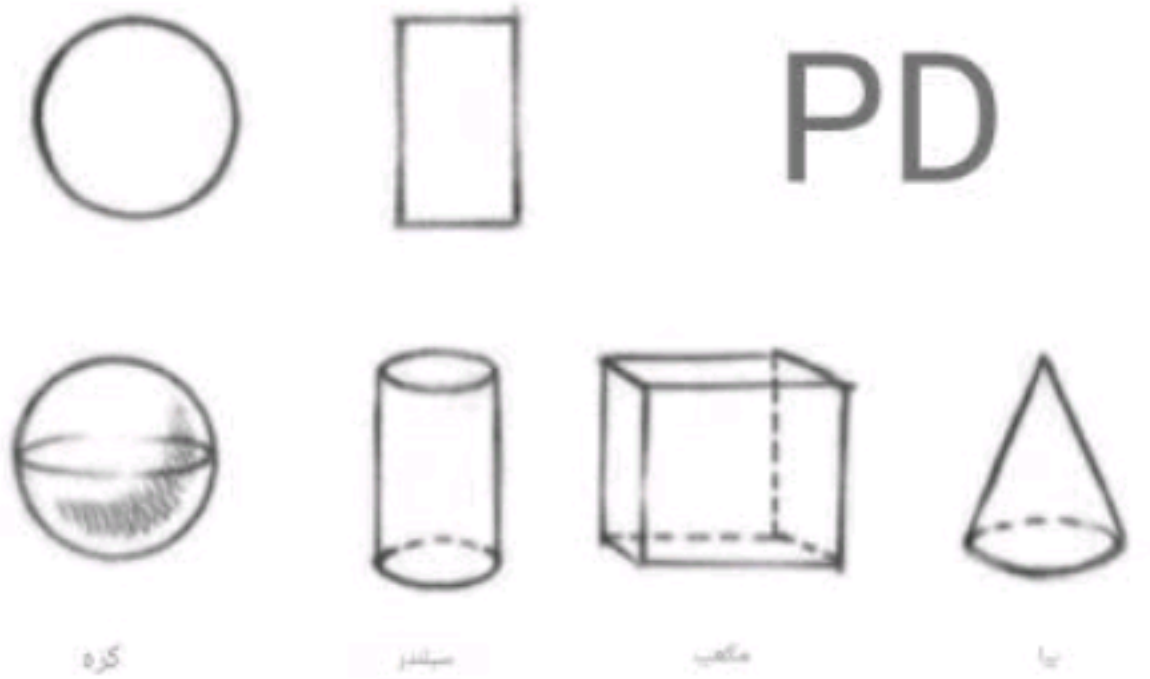


سیلوئت کردن این پایه درختان کمی پیچیده تر از حصار است، اما ترسیم فضاهای منفی آن را بسیار ساده کرده است. اشکال منفی بین تنه درخت و در میان شاخه ها متنوع و نامنظم است که لغال سنگ نارس مورد علاقه را به نقاشی اضافه می کند.

شروع با 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.)

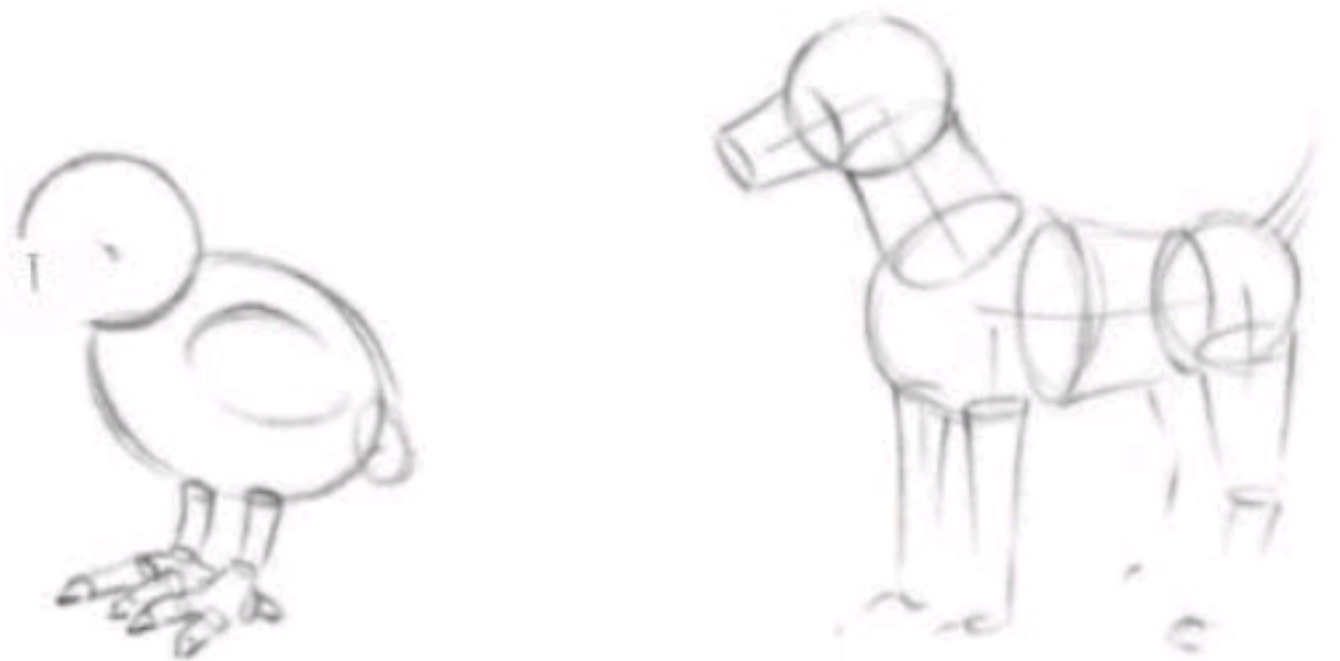
با A به سادگی هر کس می‌تواند تقریباً هر چیزی را تقسیم کردن موضوع به چند شکل اصلی بکشد: دایره، مستطیل، مربع و مثلث. با کشیدن یک طرح کلی در اطراف اشکال اصلی سوژه خود، شکل آن را ترسیم کرده‌اید. اما سوژه شما عمق و بعد یا فرم هم دارد. اشکال متناظر از اشکال اصلی، کره، استوانه، مکعب و مخروط است. مثلاً توپ و 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.



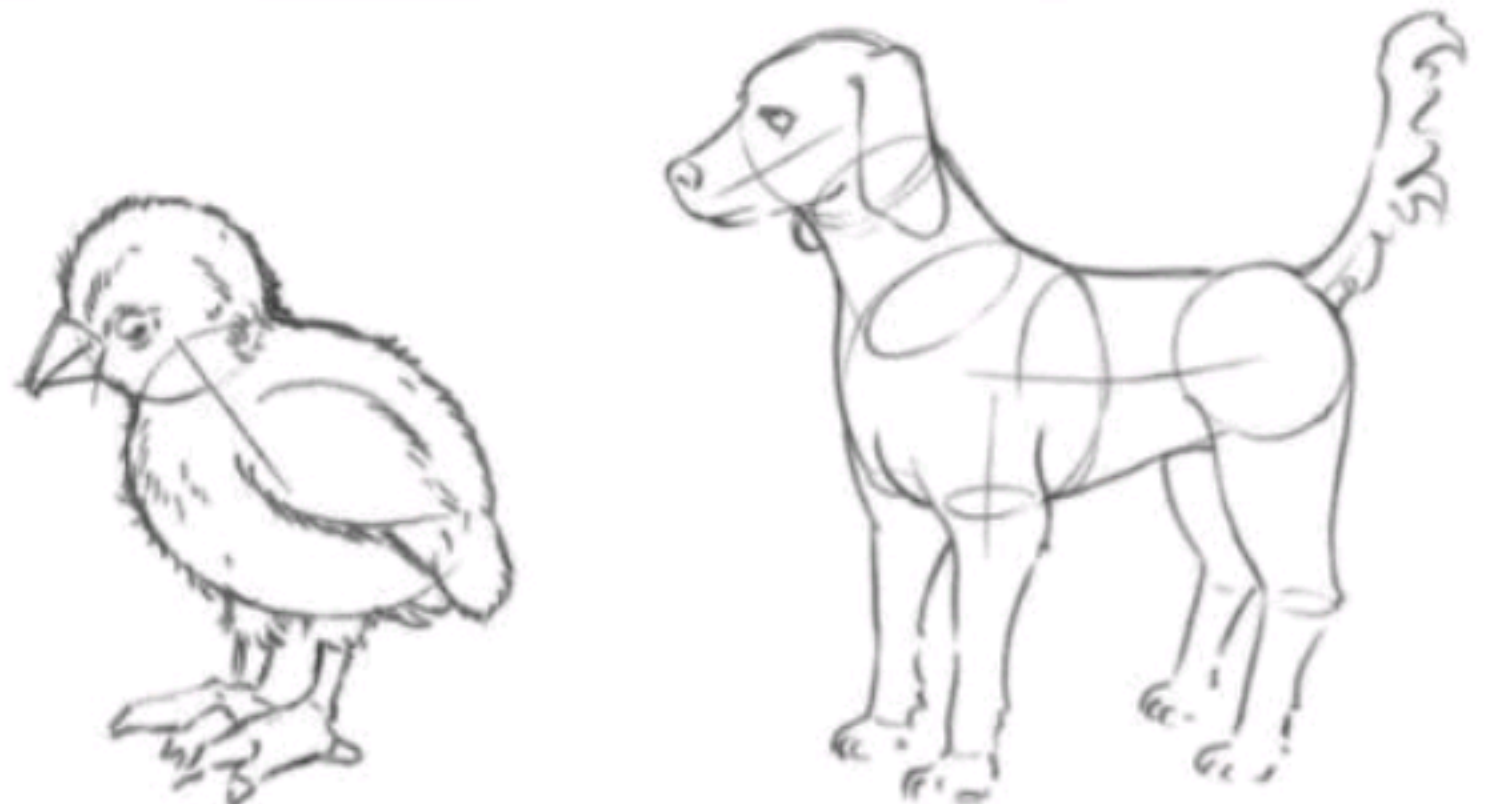
ترکیب اشکال در اینجا مثالی از شروع یک طراحی با اشکال اصلی است. با ترسیم هر خط عمل شروع کنید (به صفحه 176 مراجعه کنید). سپس شکل‌های سنگ و جوجه را با بیضی‌ها، دایره‌ها، مستطیل‌ها و مثلث‌های ساده بسازید.



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.

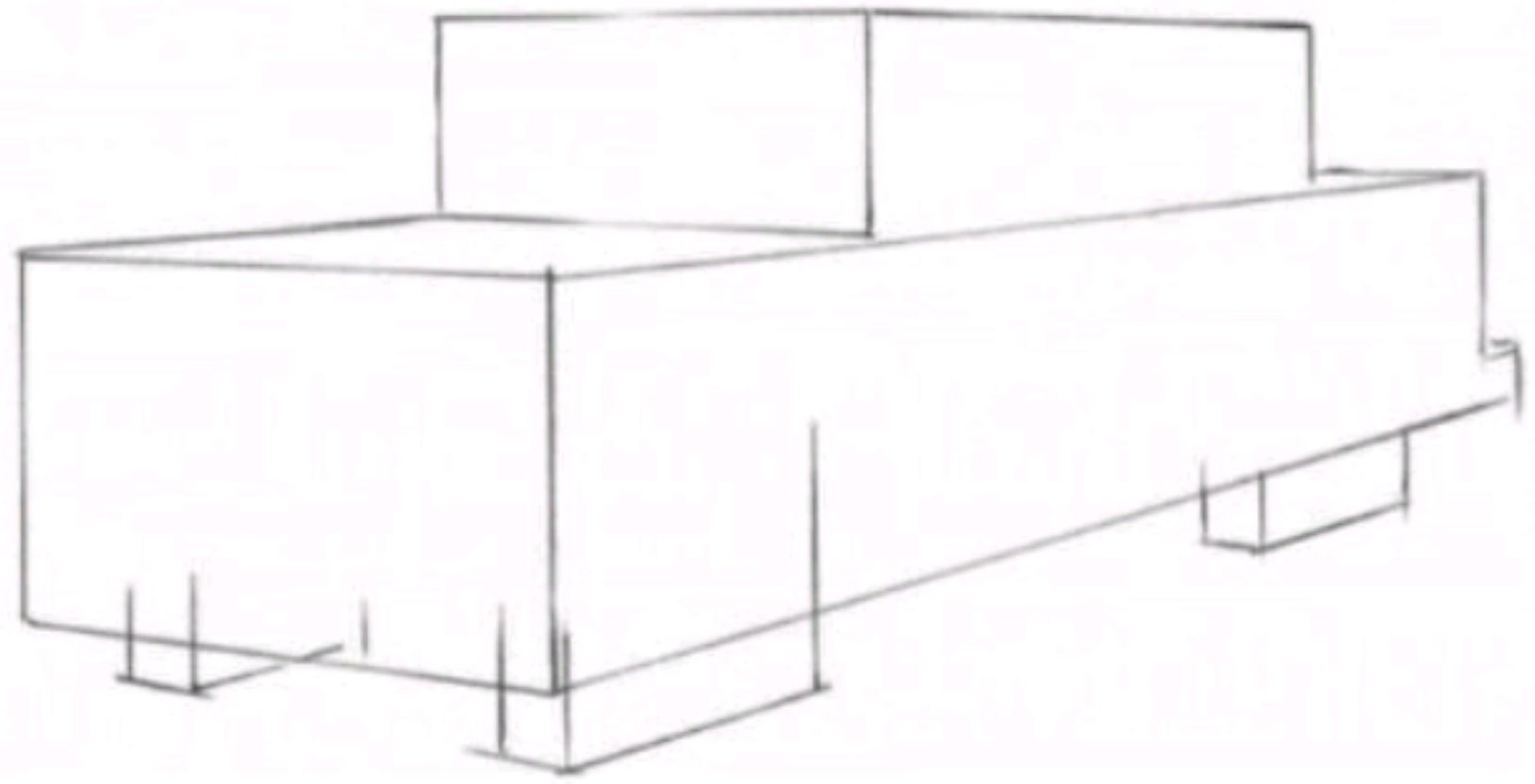


Drawing Through Drawing through به معنای رسم کامل است. فرم‌ها، از جمله خطوطی که در نهایت از دید پنهان می‌شوند. وقتی فرم‌ها ترسیم شد، قسمت پشتی سنگ و جوجه مشخص شد. حتی اگر نمی‌توانید آن طرف را در نقاشی تمام‌شده ببینید، سوژه باید سه‌بعدی به نظر برسد. برای تکمیل طراحی، به سادگی خطوط را اصلاح کنید و کمی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



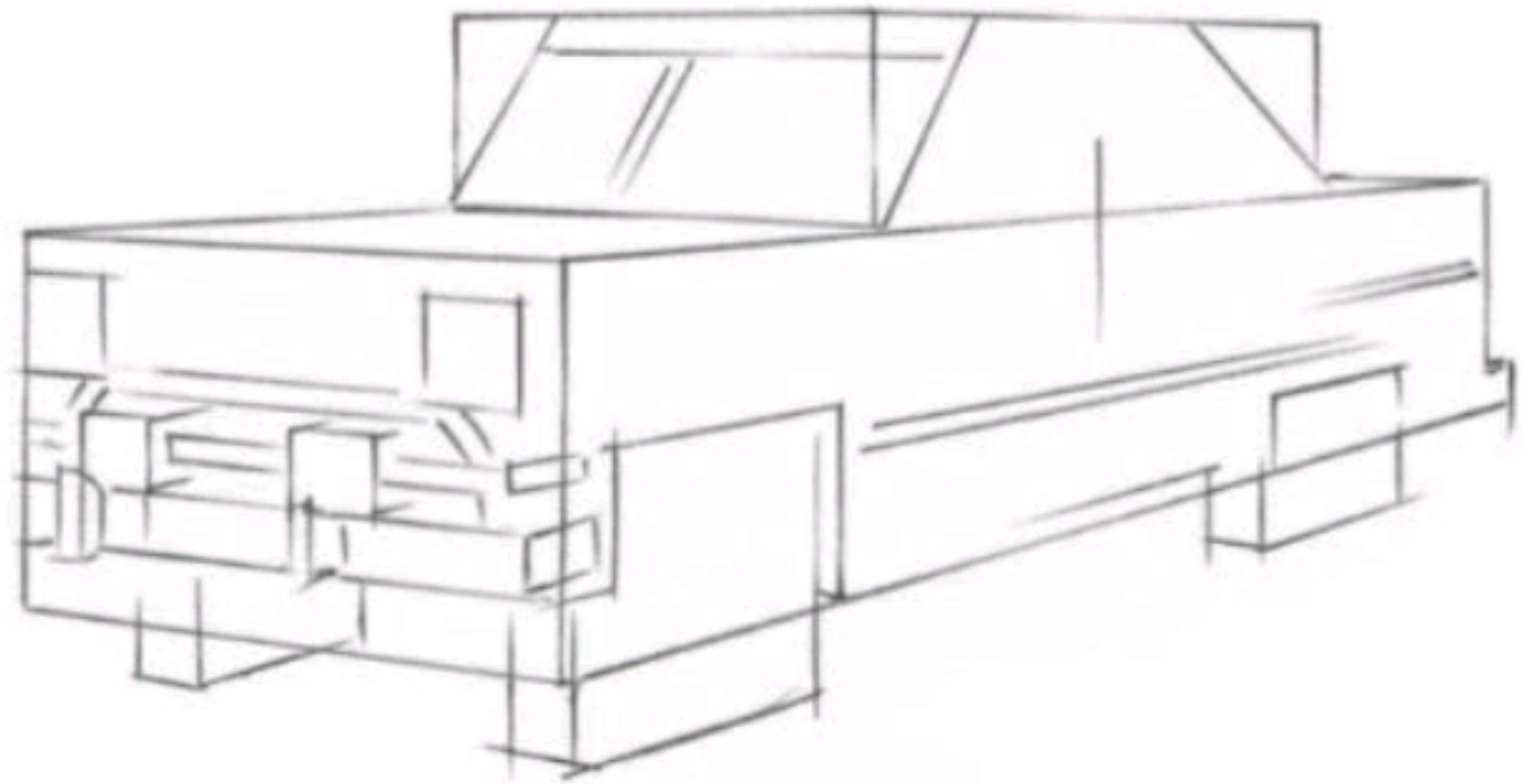
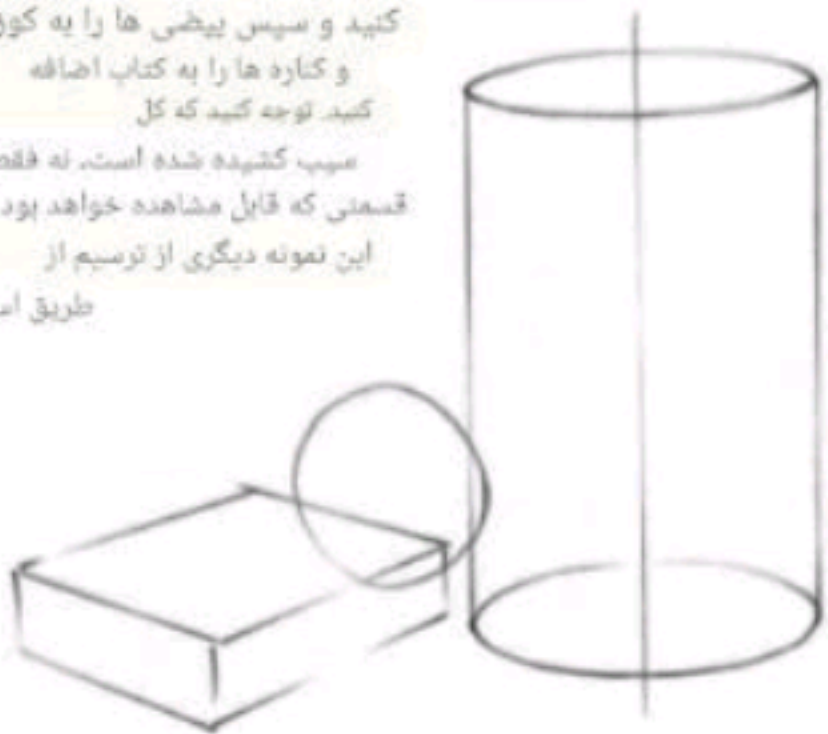
دیدن اشکال و فرم‌ها

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!



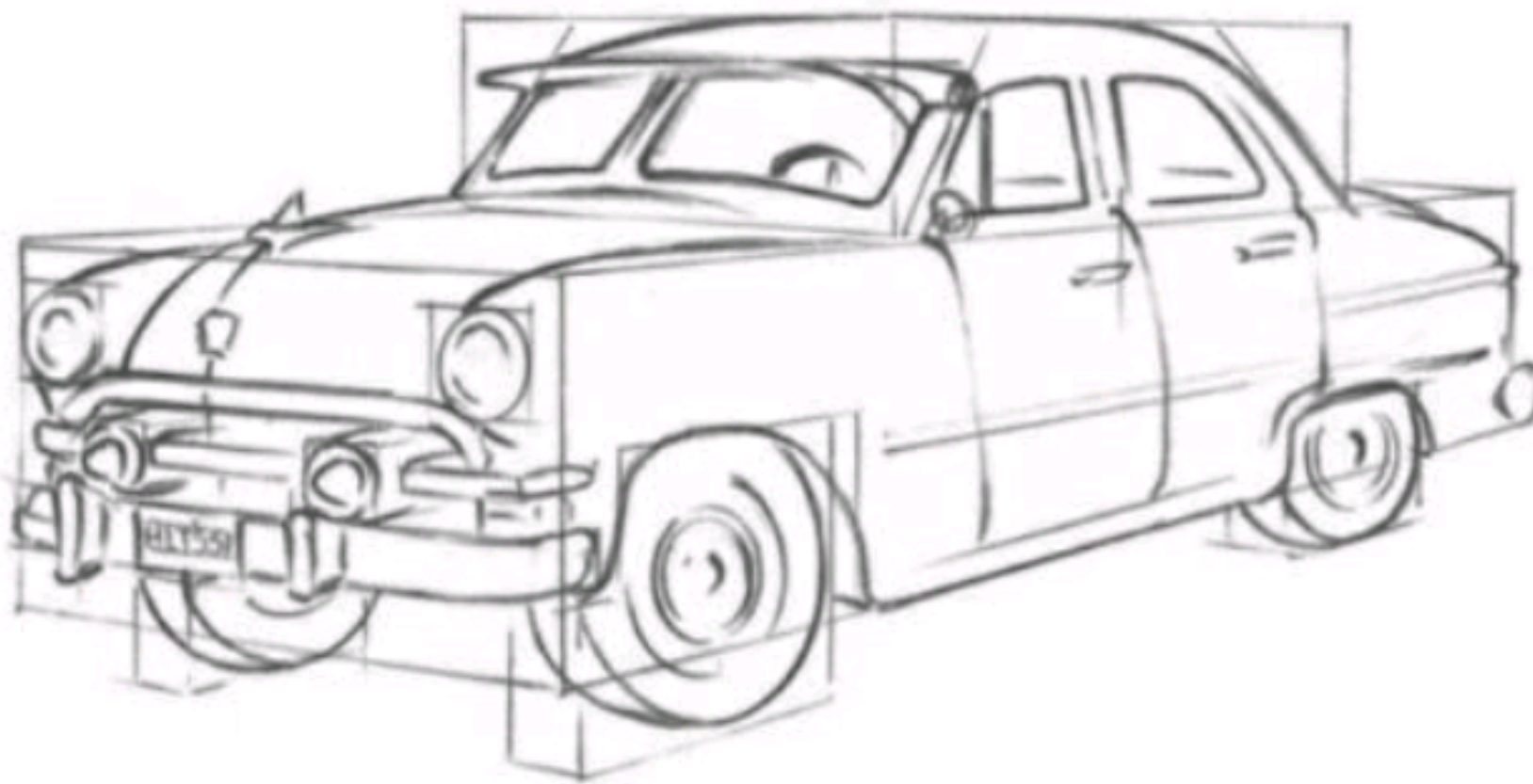
مراحل حتی یک فرم پیچیده مانند این مورد به راحتی قابل ترسیم است اگر با اشکال اولیه شروع کنید. در این مرحله تمام جزئیات را نادیده بگیرید و فقط مربع و مستطیل بکشید. این‌ها فقط دستورالعمل‌هایی هستند که می‌توانید پس از اتمام طراحی‌تان آن‌ها را پاک کنید، بنابراین به آرامی بکشید و نگران ایجاد گوشه‌های کاملاً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

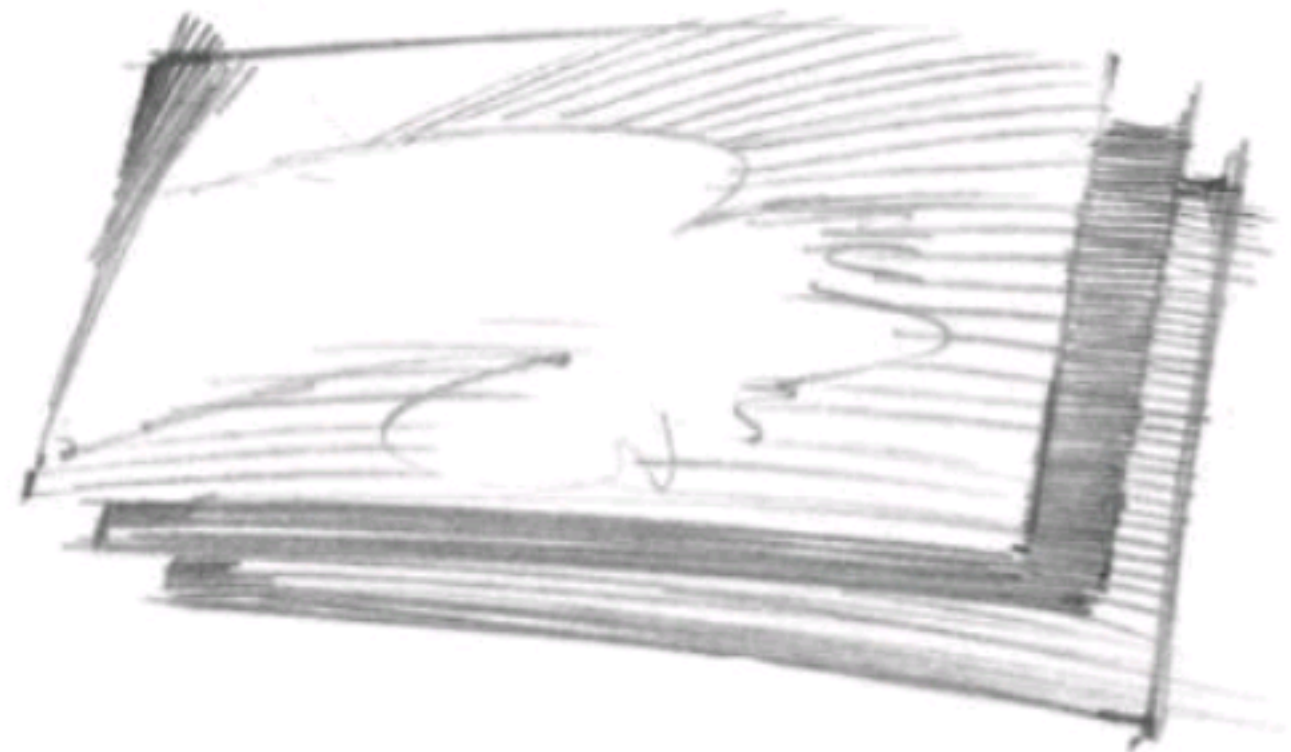
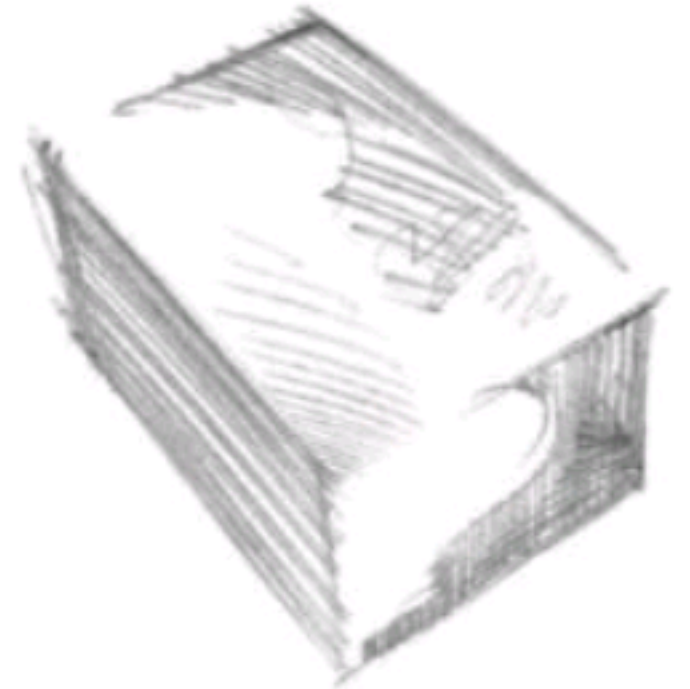
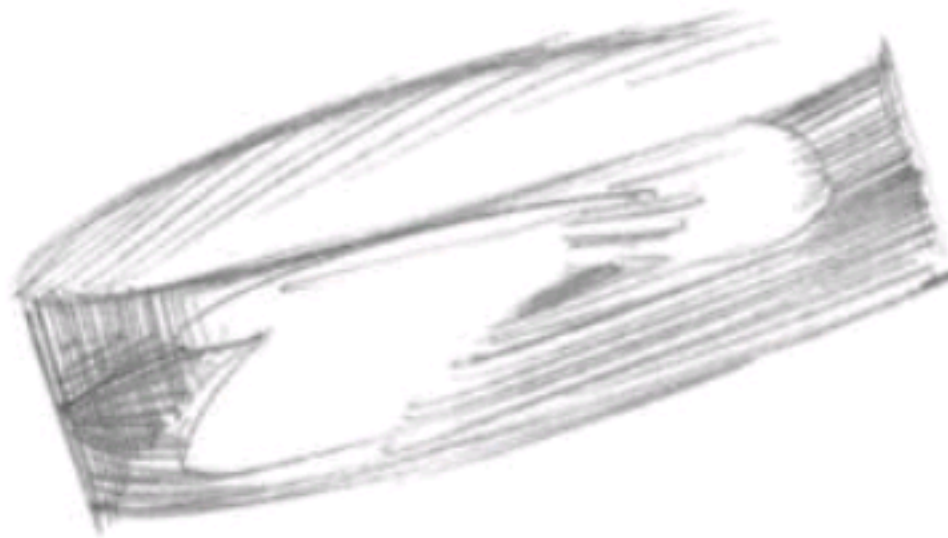
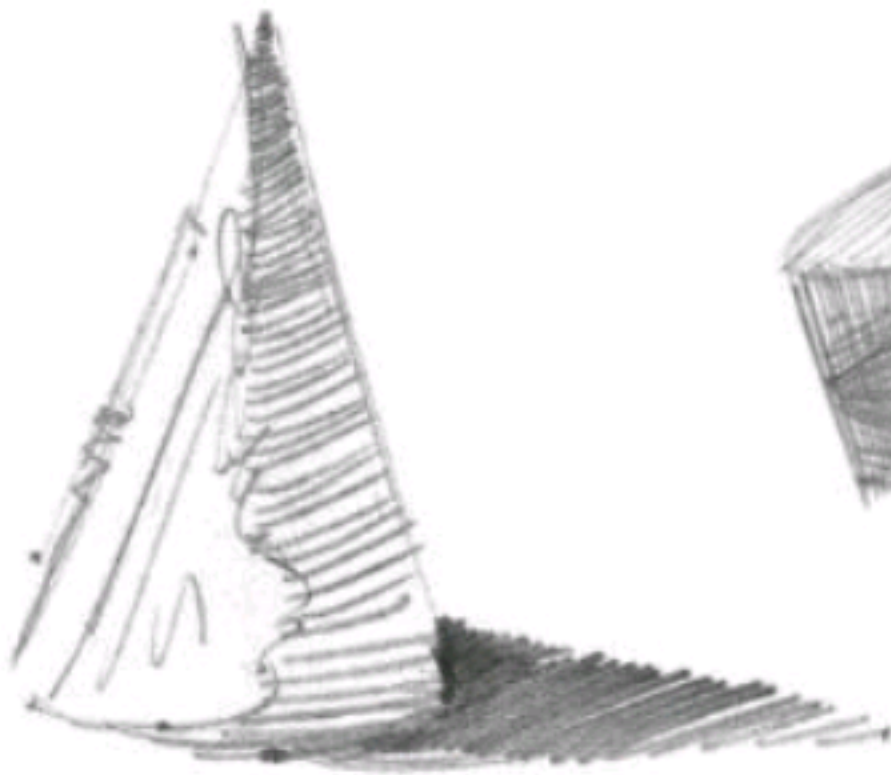
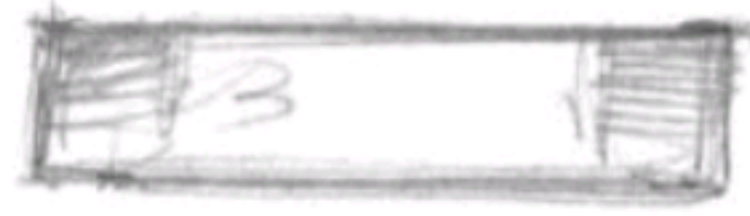


گرم کردن

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.



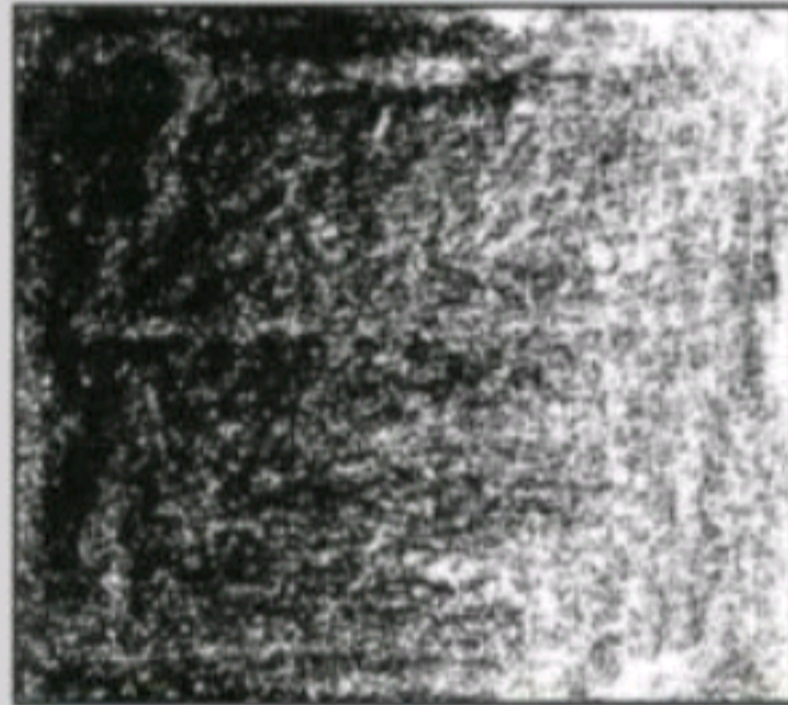
Roughing In به آرامی اشکال کلی انواع اشیاء را ترسیم کنید. تقریباً مناطق سایه دار را نشان می دهد. همچنین به شکل سایه ای که جسم پرتاب می کند نگاه کنید و از تارنگ ترین سایه خود در اینجا استفاده کنید. با استفاده از انواع مختلف مداد (H, HB, 2B), تغییر فشار روی مداد خود و دیدن خطوط مختلفی که می توانید ایجاد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

اعمال سایه

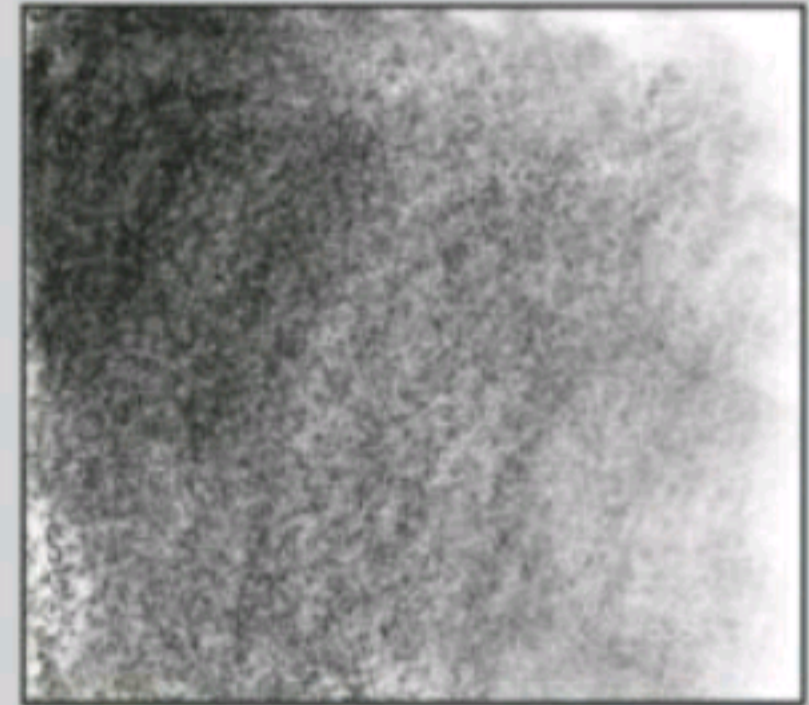
هنرمندان با دستکاری ارزش ها به یک طراحی دو بعدی ظاهری سه بعدی می دهند. ارزش به روشنی یا تیرگی نسبی یک رنگ اشاره دارد. این تغییر در مقدار است که به تعریف شکل یک شی کمک می کند. از آنجایی که ارزش حتی بیشتر از طرح کلی یک فرم به ما می گوید، هنرمندان فیگور از تکنیک های متنوعی برای ایجاد طیف کاملی از سایه ها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



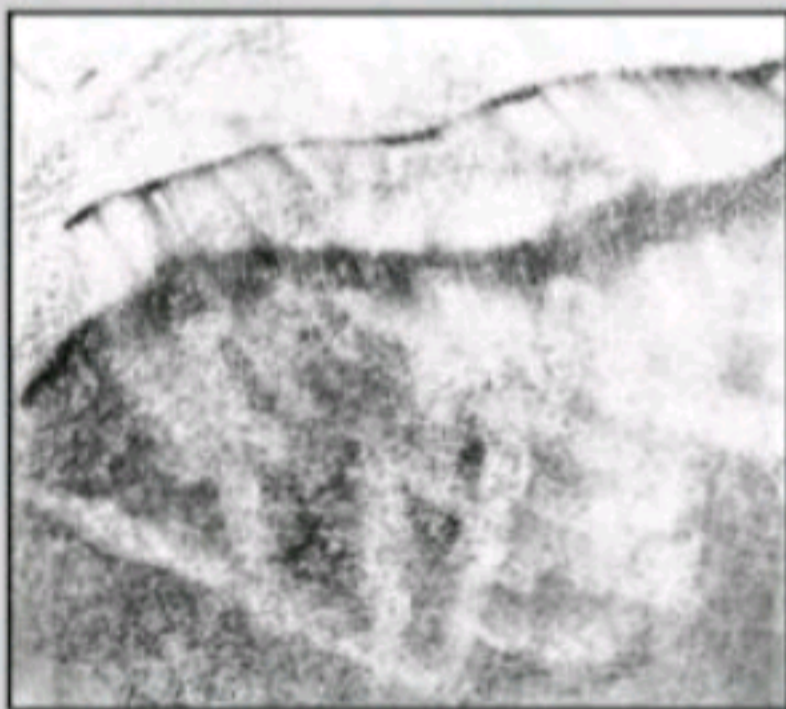
سایه صاف برای سایه انداختن نواحی بزرگ، با استفاده از حالت زیر دست، یک نیم تنه کلی ایجاد کنید.



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



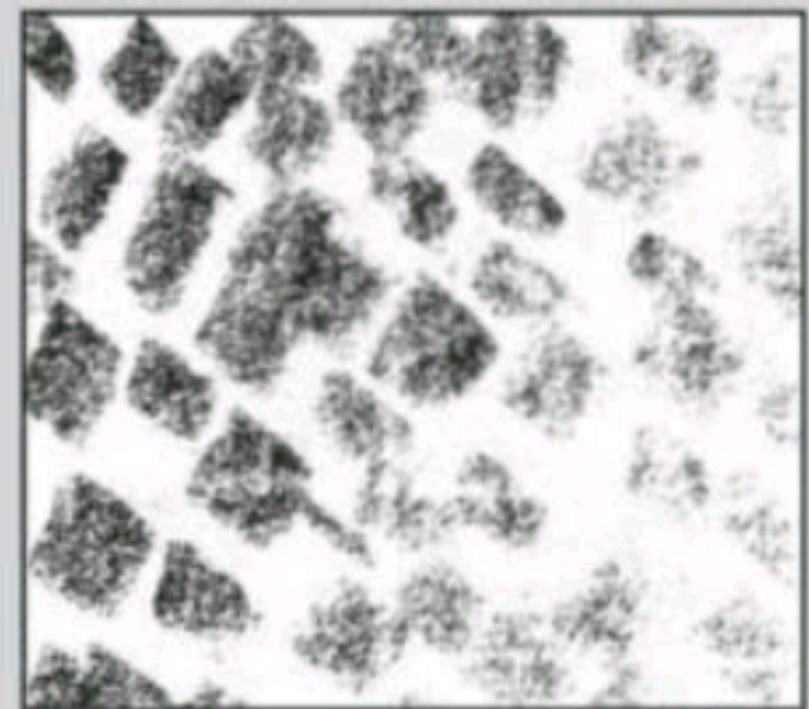
برای ایجاد تغییرات ارزشی ظریف و لایه های نرم، با انگشت خود یا یک کتبه ترکیبی لک کنید.



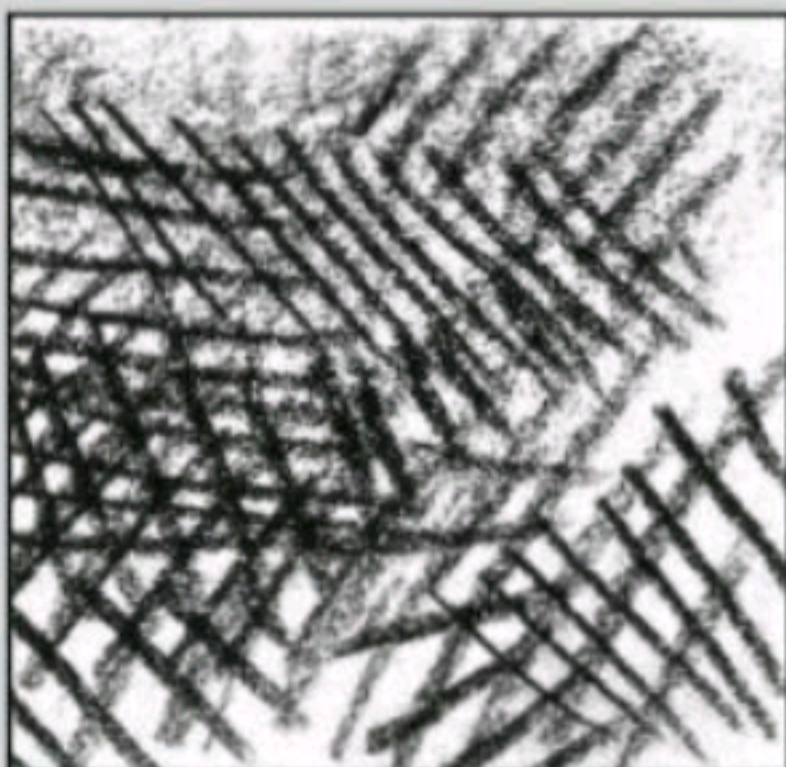
ضربه های پاک کن برای نرم کردن لایه ها و تغییر کیفیت خط، از یک تکه کوچک پاک کن خمیر شده استفاده کنید (می توانید یک تکه تیز پاک کن وینیل را نیز برش دهید)



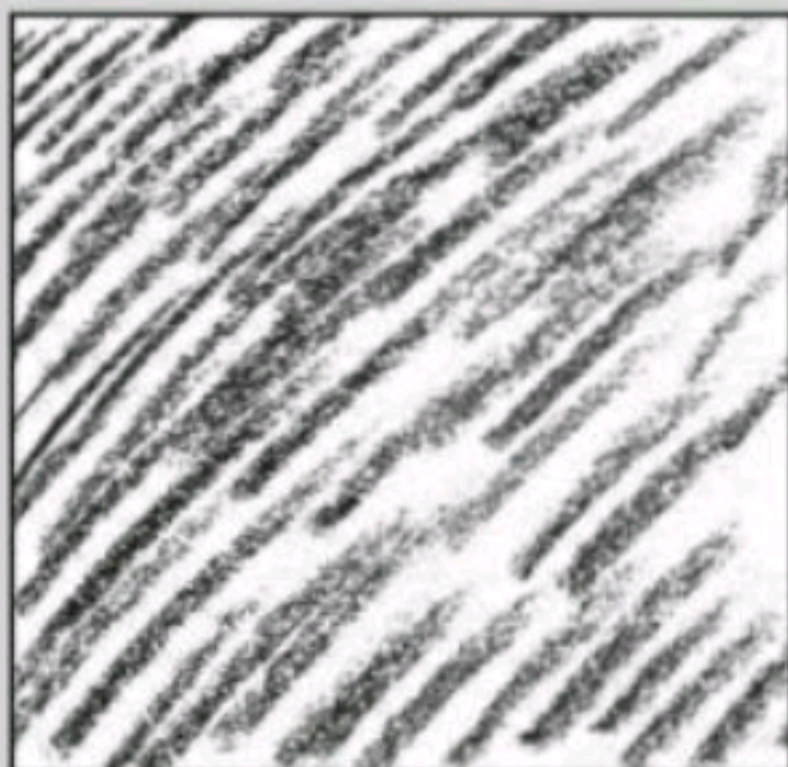
خطوط ریزا برای ترسیم خطوط سیال با احساس پویا، از وضعیت وسط دست استفاده کنید. سپس فشار مداد را فشار دهید، بکشید، بچرخانید و فشار مداد را در حین کشیدن تغییر دهید.



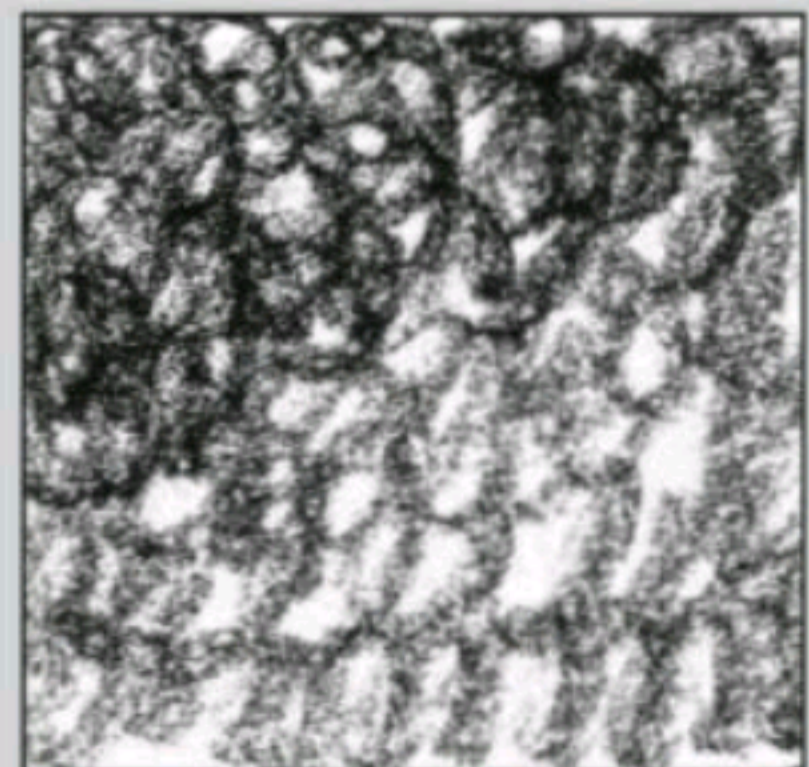
نقطه گذاری برای ایجاد بافت های پس زمینه، مانند بافت های دیوار یا فرش، فشار ضربه های خود را تغییر دهید و از تحیل خود استفاده کنید.



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.

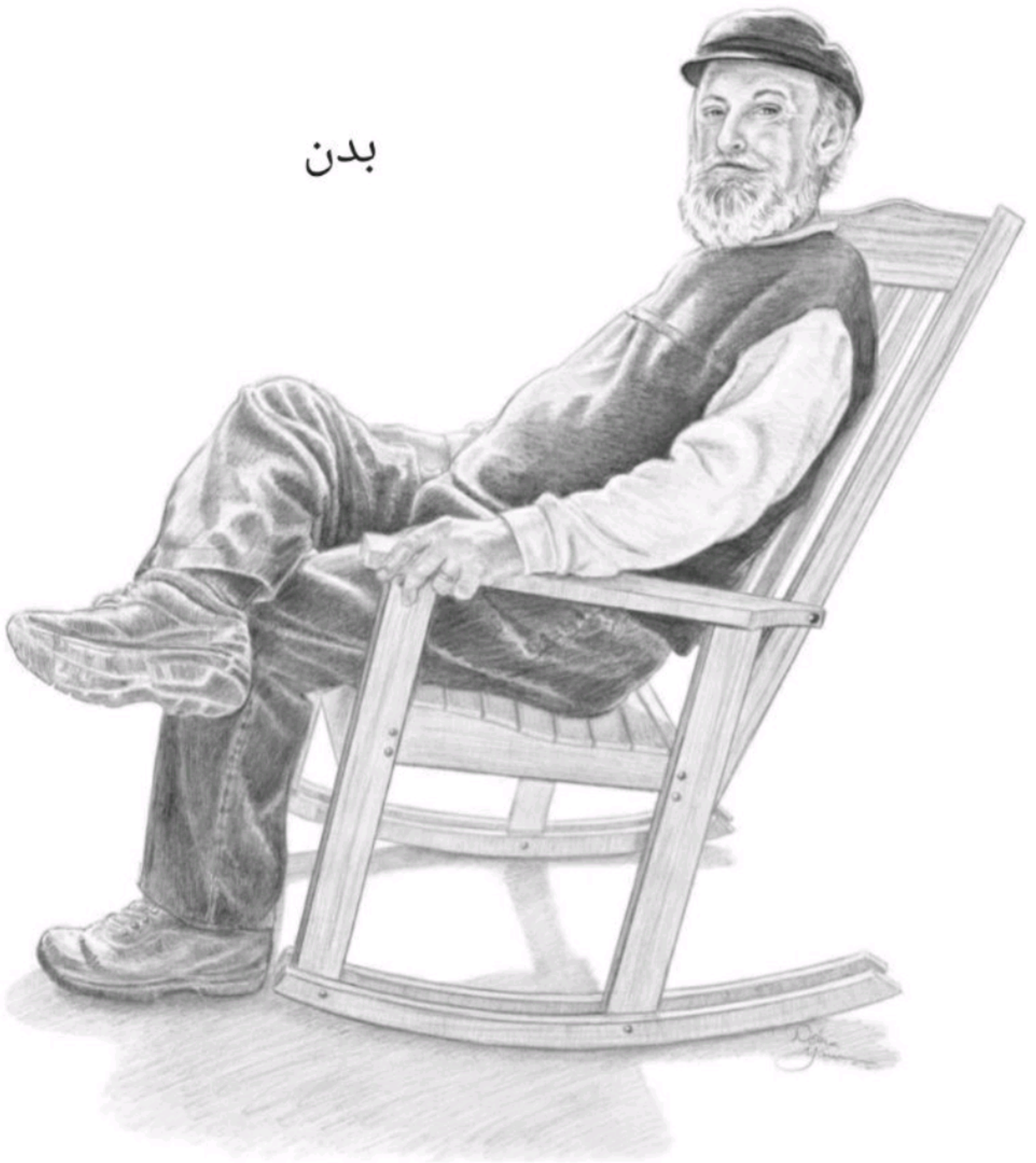


Hatching خطی برای ایجاد فرم با سایه زدن، ضربات موازی که از شکل، منحنی یا جهت سطح پیروی می کند، ایجاد کنید. فشار ضربه های خود را برای تغییر مقدار تغییر دهید.



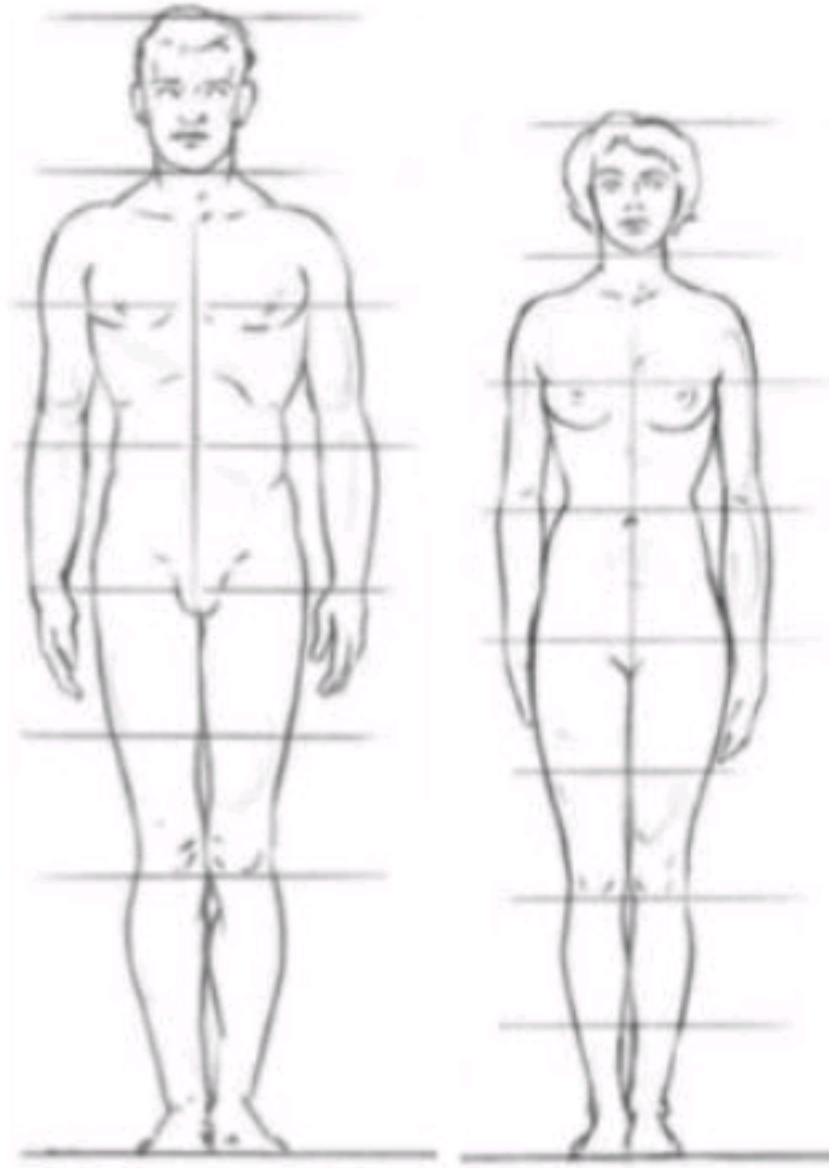
Squiggles برای کنتراست بیشتر در نقاشی های خود شامل از دست دادن، ضربه های دایره ای و squiggles هنگامی که با هچ استفاده می شود. این سکنه مغزی بافت های جالب بسیاری ایجاد می کند.

بدن



ارقام در عمل

شکل انسان را از سر تا پا بکشید، به دانستن چیزی در مورد چارچوبی که بر روی آن ساخته شده است کمک می کند. بسیاری از کلاس های هنری از دانش آموزان می خواهند که افراد را به عنوان اسکلت ترسیم کنند، که تمرین خوبی برای تجسم نحوه تناسب همه قسمت ها با هم است. لازم نیست آن تمرین را امتحان کنید، نقاشی های ساده در اینجا کافی است. با طرح های چوبی ساده از جمجمه، شانه ها، قفسه سینه شروع کنید و بازوها و پاها را اضافه کنید. هنگامی که نسبت ها را درست کردید، می توانید فرم ها را اصلاح کنید.



ACTION گرفتن

به یاد داشته باشید که طراحی ژست یک طرح سریع و خشن است که لحظه ای از یک عمل را نشان می دهد (به زیر مراجعه کنید). ایده صرفاً گرفتن ژست است - این در مورد تلاش برای به دست آوردن یک شباهت نیست. 10 دقیقه به خود فرصت دهید تا کل چهره ای را که درگیر ورزش یا فعالیت تمام بدن است، از زندگی یا از روی عکس بکشید. یک تایمر تنظیم کنید و هنگامی که زنگ هشدار به صدا در آمد آن را متوقف کنید. کار خلاف ساعت به شما می آموزد که روی موارد ضروری تمرکز کنید و سریع آنها را روی کاغذ بیاورید.



شکل انسان را می توان به شکل های مختلف جنسی تقسیم کرد و به شما کمک می کند تا چهره ای انسان را بر زنان به بدن ببینید و تمرین ساخت فیگور با هیس های استوانه ای و کره ها را انجام دهید.

توسعه طراحی های اشاره ای با یک شکل چوبی ساده شروع کنید تا حرکت را بگیرید. سپس دایره ها و بیضی ها را اضافه کنید تا فرم ها را برآورید.



مسدود کردن در سایه ها برای حفظ احساس حرکت آزاد، خطوط و سایه های کاملاً دقیق نکشید. در عوض، روی ایجاد خطوط ظریف برای رقصندگان تمرکز کنید و سریعاً با خطوط تیره و گشاد برای لباس آنها دراز بکشید.

پیشنهاد حرکت ابتدا در خطوط مرکزی مورب برای بازوها و پاها طراحی کنید و برای سر و مفاصل بیضی و دایره اضافه کنید. سپس در خطوط کلی خشن.

174 راهنمای کامل مبتدیان برای طراحی

ترسیم فیگورها در ورزش

برخی از بهترین موضوعات برای طراحی اکشن فیگورهای ورزشی هستند. اگرچه بسیاری از هنرمندان از تماشای بازی‌ها لذت می‌برند، اما از زندگی استفاده می‌کنند. برخی ترجیح می‌دهند از عکس‌هایی استفاده کنند که برای آن زمان عمل را متوقف کرده‌اند. با رسم خط عمل شروع کنید. سپس بقیه شکل را در اطراف آن خط بسازید و به نحوه حفظ تعادل بدن توجه دقیق داشته باشید. ورزشکار نباید در حال سقوط به نظر برسد!

پایان دادن به بیس بال
پارچه‌ها برای لحظه‌ای روی
یک پا تعادل خود را حفظ
می‌کنند. درست قبل از
پرتاب توپ، در اینجا یک منحنی
S برای خط عمل بکشید تا
نشان دهد که منحنی‌های بالا و
پایین مخالف بازیکن را
متعادل نگه می‌دارند.



Swinging Batters بر حالی که
خفاش را در یک حرکت نیم دایره ای
کامل تاب می‌دهد. روی هر دو پا تعادل
برقرار می‌کند. این منحنی C اصلاح
شده (یک تور اضافی برای پا اضافه
شده است) دامنه کامل حرکت
بازیکن را می‌گیرد



آماده سازی بازگشت حتی زمانی که یک بازیکن مکت کرده است. هنوز
یک خط عمل وجود دارد، و در این مورد دو مورد وجود دارد. این زن خمیده
است و راکت خود را به طور فعال در حالت آماده نگه می‌دارد بنابراین
خطوط عمل جداگانه ای برای بدن و بازوی او بکشید.

حرکت و تعادل

نقاشی

راه دیگری برای ترسیم بیشتر
ها، از آنجایی که مردم به سختی
می‌نشینند یا می‌ایستند، نقاشی‌های شما
از آنها نیز نباید اینطور باشد. می‌توانید
با استفاده از خطوط طرح ساده برای ترسیم
عمل غالب شکل شروع کنید.



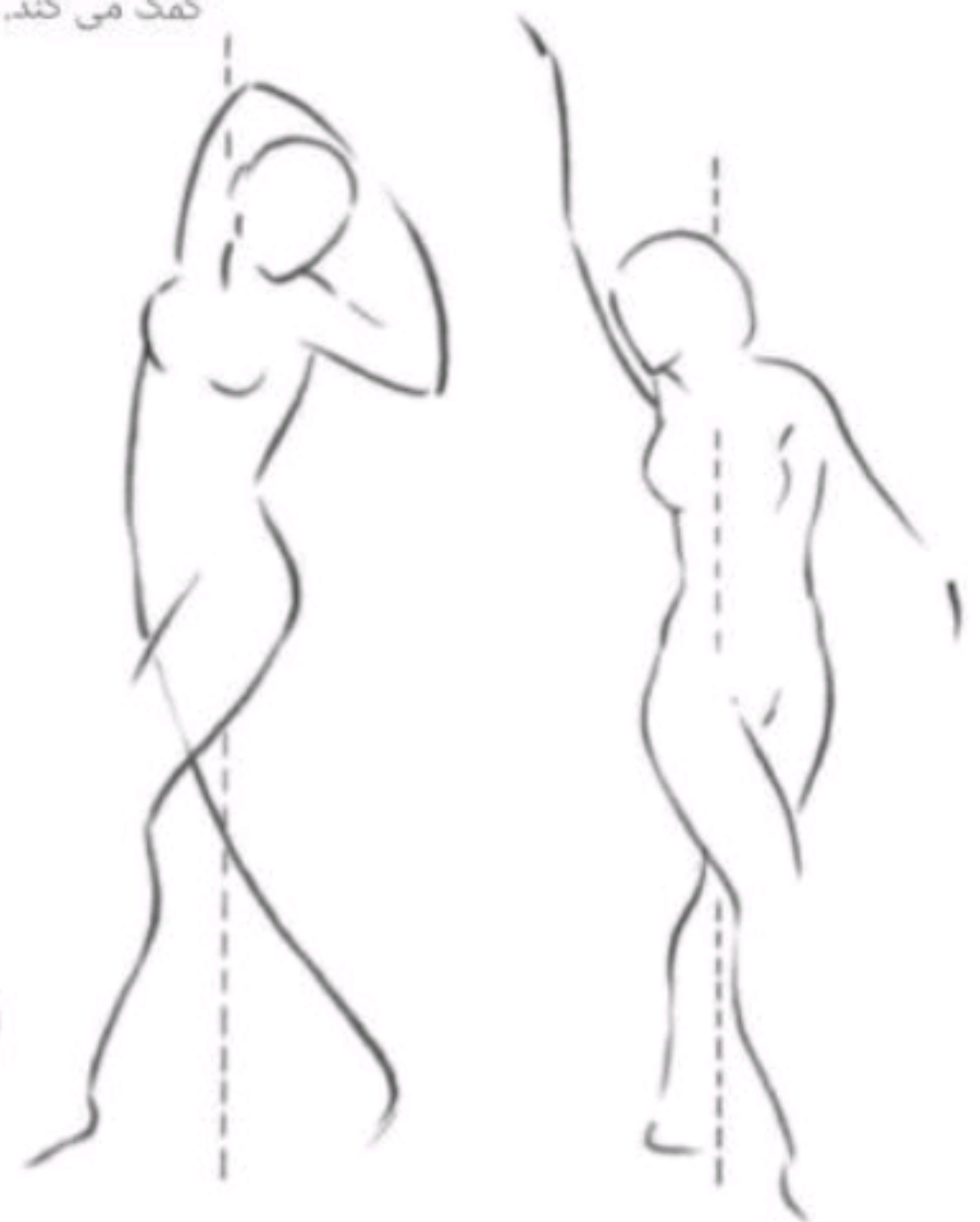
سعی کنید از یک خط مرکزی خیالی تعادل
استفاده کنید که به نظر می‌رسد شکل را در موقعیت
خود نگه می‌دارد یا متعادل می‌کند. در غیر این
صورت، این رقم ممکن است به نظر برسد که در حال
سقوط است. بهترین راه برای رسیدن به تعادل، قرار
دادن وزن تقریباً یکسان در دو طرف این خط
مرکزی است.



نکته دیگر این است که خطی بکشید که نشان دهنده ستون
فقرات فیگور در حالت عمل آن باشد. از این خط عمل
می‌توانید ژست را توسعه دهید. استفاده از خط مرکزی
تعادل و خط عمل به ایجاد نقشه‌های اکشن فیگور موثر
کمک می‌کند.



مهم نیست که یک شکل در چه
موقعیتی قرار می‌گیرد. همانطور
که با خطوط نقطه چین در
این مثال‌ها نشان داده شده است، همیشه
می‌توانید یک مرکز تعادل
را پیدا کنید.

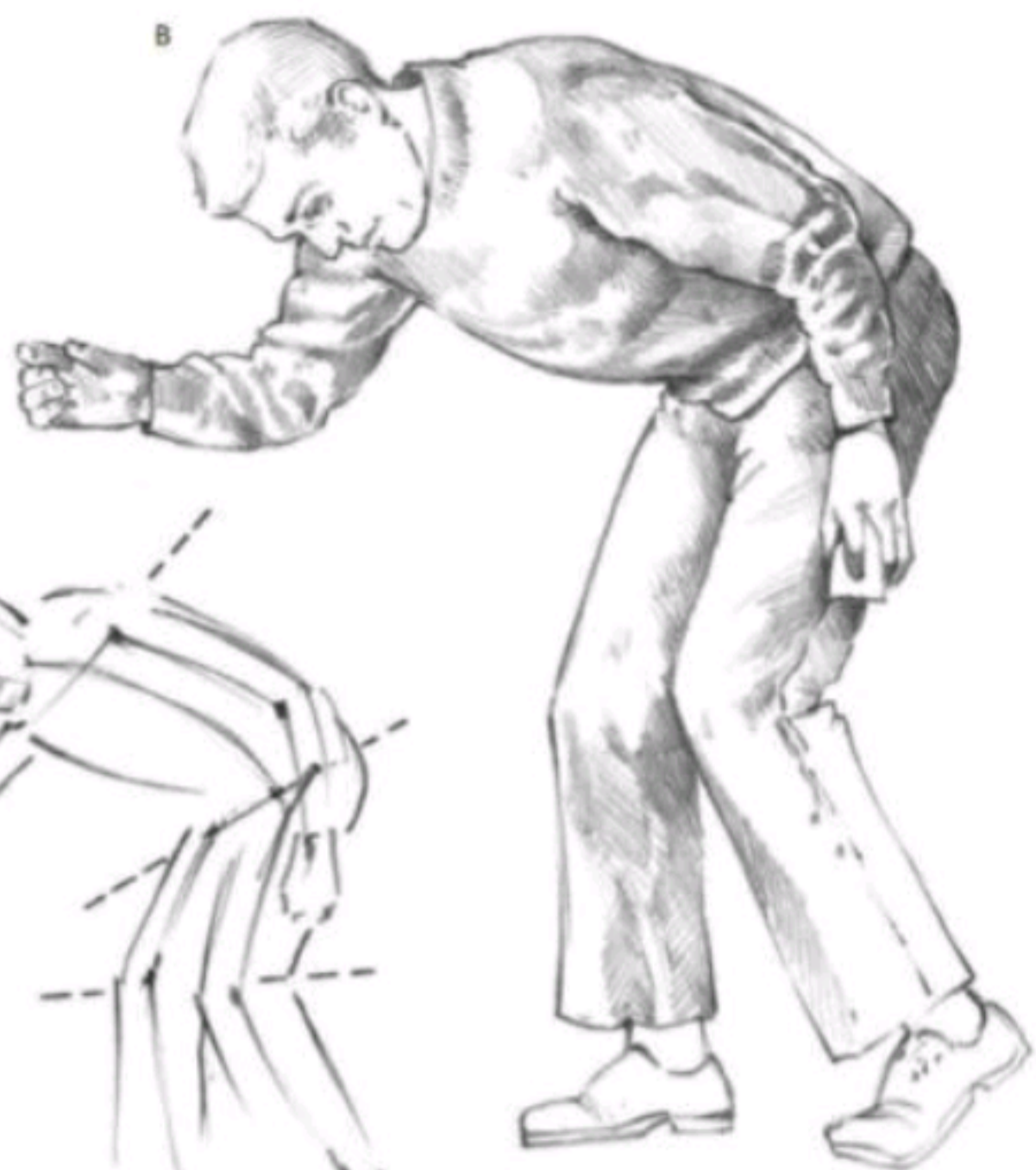


فیگورهای خم و پیچش

درگیر چیزی فعال هستند، بدن خود را خم می کنند و می پیچند. شما باید این حرکات را هنگامی که افراد در نقاشی های خود رندر کنید. لباس به انتقال ظاهر یک بدنه پیچ خورده کمک می کند زیرا چین ها به شکل یک طرح پیچ خورده در می آیند. هنگام ترسیم فیگورها در یک حرکت چرخشی، از آنچه قبلاً در مورد چین های سایه دار یاد گرفته اید استفاده کنید، اما به خاطر داشته باشید که چین های روی بدنه ای که در حال پیچش هستند، محکم تر از چین های روی یک فرد در حالت ثابت است.



برای قرار دادن دقیق بدن فعال، دستورالعمل هایی را برای نشان دادن زوایای شانه ها، باسن و زانوها همانطور که در مثال ها نشان داده شده است ترسیم کنید.



فراموش نکنید که می توانید از عکس ها نیز نقاشی های فوق العاده ای بسازید.



نسبت و جزئیات

قبل از ترسیم این بالرین، B خط مرکزی و همچنین خط عمل را که شکل ستون فقرات او را نشان می دهد، به آرامی ترسیم کنید. برای قرار دادن بدن او با خطوط مستقیم شروع کنید. قطعات به نسبت صحیح، در نهایت خطوط را مطابق با خطوط بدن او صاف می کند.



جزئیات صورت وقتی به مرحله ترسیم ویژگی های صورت رقصنده می رسید، مهم است که بیان او با احساس زمت او مطابقت داشته باشد.

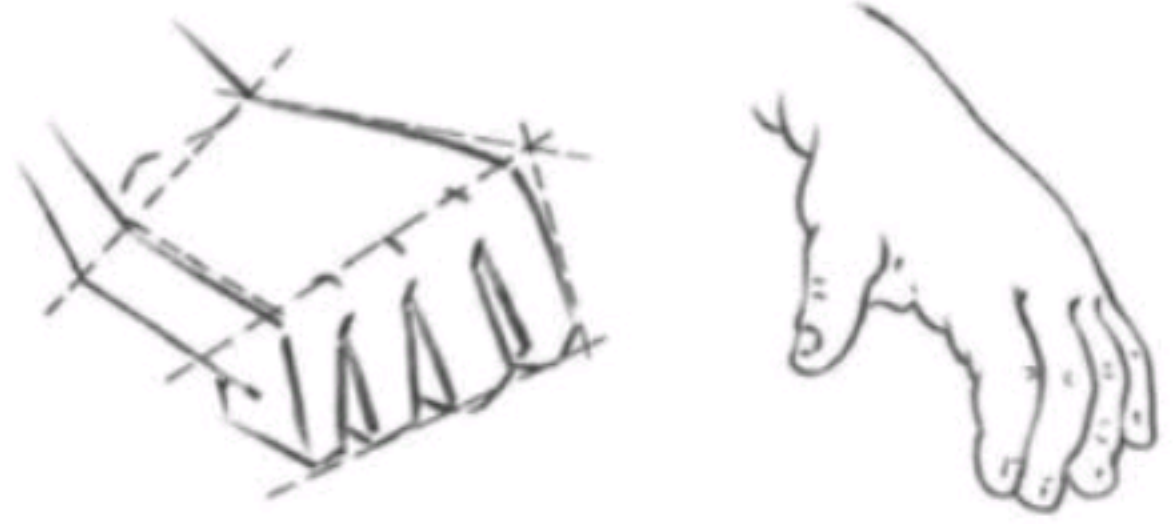
کشیدن دست ها موقعیت دست های این سوژه نیز روحیه آرام و برآورنده او را افزایش می دهد. همانطور که بالرین ظریف به نظر می رسد، سایه ای که روی پوست و لباس او می زنید نیز باید ظریف باشد. به عبارت دیگر، سایه خود را حداقل نکه دارید.



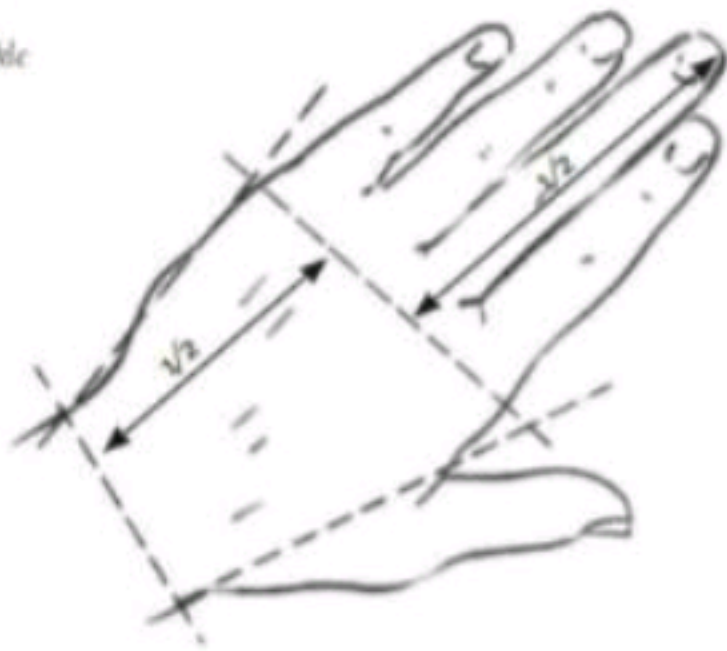
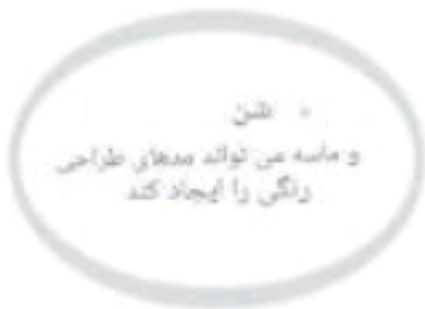
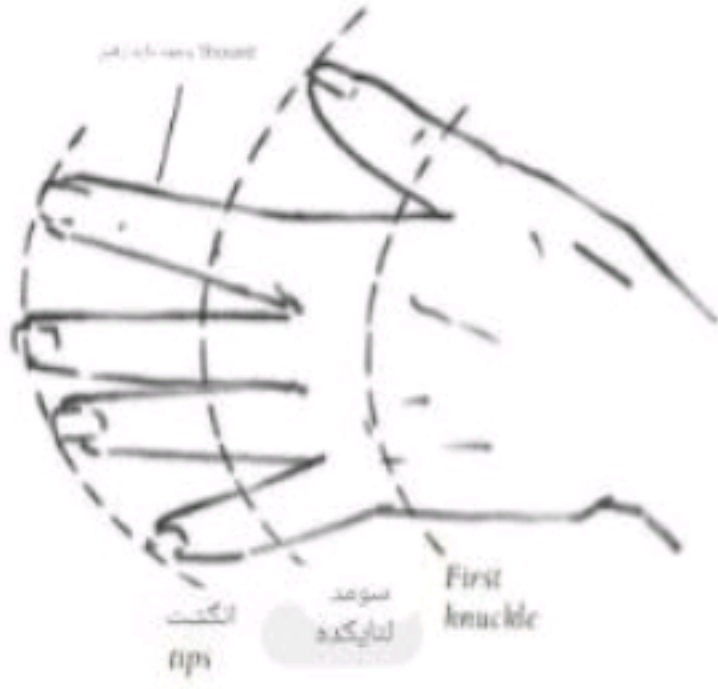
دست و پا

H

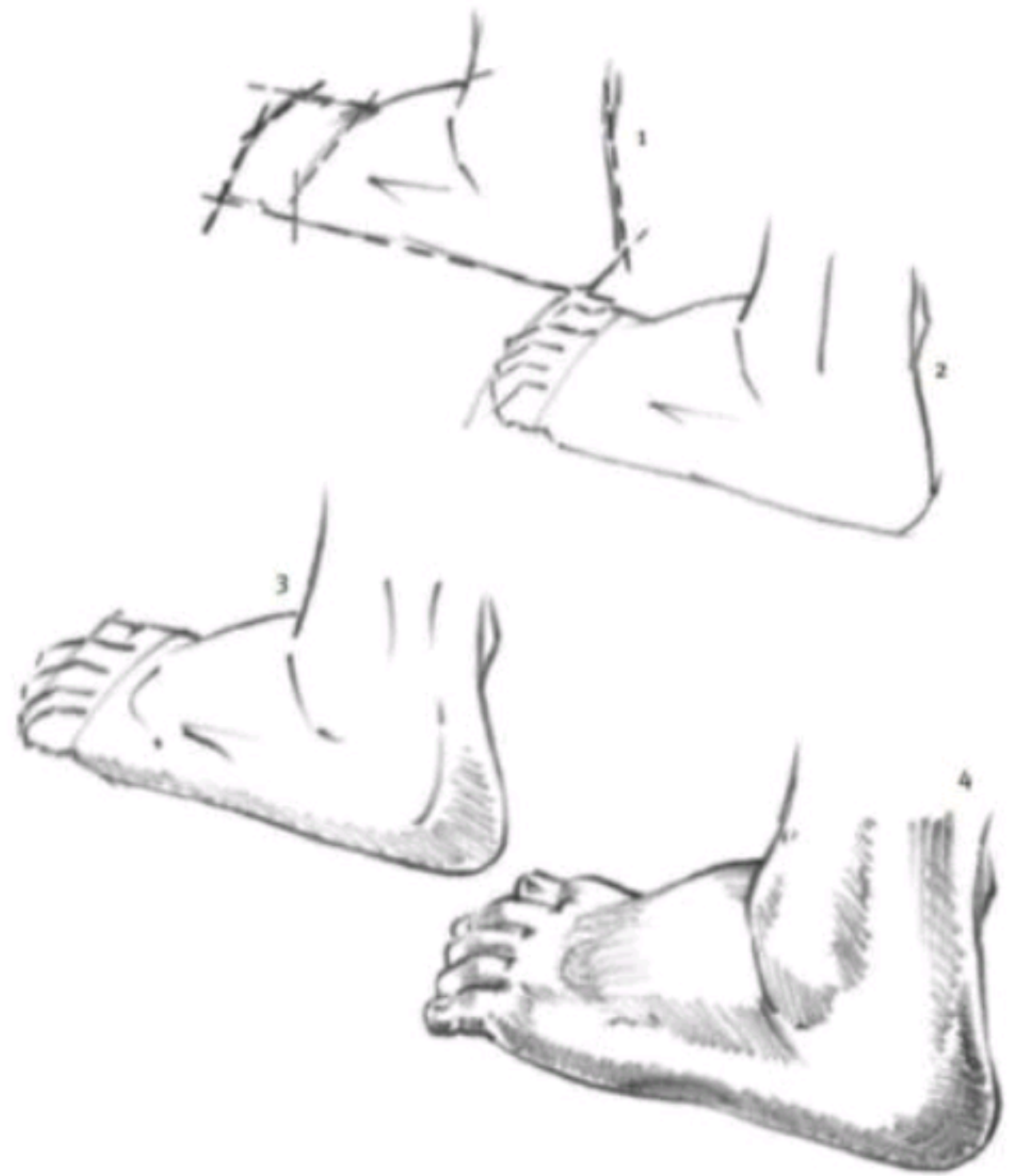
انگشت و پاها اعضای بسیار گویا بدن هستند و همچنین یک چالش هنری هستند. برای آشنایی با نسبت های دست، با کشیدن سه خط منحنی در فاصله مساوی از یکدیگر شروع کنید. نوک انگشتان در خط اول، بند انگشت دوم در خط وسط و بند اول در خط آخر قرار می گیرند. بند انگشت سوم در نیمه بین نوک انگشتان و بند انگشت دوم قرار می گیرد. به طور تصادفی، کف دست تقریباً به اندازه انگشت وسط است.



ترسیم دست ها هر بار که انگشت در بند انگشت خم می شود، صفحه جدیدی ایجاد می شود. شکل سه بعدی دست را در موقعیت های مختلف تصویر کنید. این به شما کمک می کند تا دست را به طور متصل بکشید.



طراحی پاها مراحل نشان داده شده را برای کشیدن پاها دنبال کنید. بلوک در شکل در دو قسمت. قسمت اصلی پا و انگشتان پا. هنگامی که یک طرح کلی را به خوبی ترسیم کردید، حداقل صابزه اضافه کنید تا توجه زیادی به پاها جلب نشود.



نقاشی از زندگی

که ترسیم از یک مدل زنده (که به آن "طراحی از زندگی" نیز می‌گویند) بدن انسان را در اشکال و موقعیت (D) یک تمرین فوق العاده است دریا "زندگی های مختلف آن ترسیم می‌کند، ترسیم از زندگی به شما کمک می‌کند تا از کار بیش از حد برای نقاشی خود جلوگیری کنید زیرا روی آن تمرکز کرده اید. به سرعت ژست و جزئیات خاص مدل خود را قبل از حرکت ضبط کنید، که منجر به یک نقاشی خود به خود و بدون عارضه تمام شد. در صورت امکان از مدل های موجود استفاده کنید - فرزندان، سایر اعضای خانواده یا دوستان. هنگام طراحی از زندگی، مطمئن شوید ژست برای مدل راحت است، به مدل های خود استراحت های کوتاه بدهید (همچنین زمانی را برای استراحت در اختیار شما قرار می‌دهد) و نیازی به لبخند زدن آنها نداشته باشید، زیرا این کار می‌تواند عضلات صورت آنها را خسته کند. زیرا شما با سرعت بیشتری کار می‌کنید. سرعت، ترسیم از زندگی به شما کمک می‌کند آزادی و انعطاف‌پذیری را بیاموزید - که هر دو بدون در نظر گرفتن نوع مرجع، برای نقاشی‌های شما مفید خواهند بود. همچنین به شما کمک می‌کند تا از ظرافت‌هایی که چشم درک می‌کند که دوربین نمی‌تواند درک می‌کند، مانند چشمک زدن در تصویر، درک کنید. چشم این مردا



مرحله 1 با استفاده از یک مداد HB، اشکال اصلی شکل و صندلی، گهواره ای را به آرامی مسود کنید. به خطوط عمودی و تعادل توجه ویژه ای داشته باشید تا مطمئن شوید که شکل به نظر نمی‌رسد که روی صندلی واژگون شود. توجه داشته باشید که پشت مدل به سمت جلو خم می‌شود در حالی که پشتی صندلی به سمت عقب متمایل می‌شود و سر او به صورت عمودی با پشتی پای صندلی در یک راستا قرار می‌گیرد. پای راست را کوتاه کنید و پای راست را بزرگتر از پای چپ کنید زیرا پای راست به سمت پهنه زاویه دارد.



مرحله 2 شروع به اصلاح اشکال، نشان دادن لباس و کفش کنید. سپس سیل و ریش را مسدود کنید و دستورالعمل‌هایی را برای ویژگی‌های صورت قرار دهید. چهره مدل را مطالعه کنید تا ببینید نسبت‌ها و قرارگیری ویژگی‌ها با نسبت‌های "متوسط" توضیح داده شده در صفحه 154 تفاوت دارد.



مرحله 3 با یک مداد B، اجزای صورت را بکشید و اشکال سر، از جمله گوش، مو، و کلاه را اصلاح کنید. سپس بقیه بدن را با خط کشی، چین‌ها و جزئیات پارچه را بکشید و انگشتان دست چپ را اضافه کنید. در مرحله بعد، با استفاده از یک خط کش برای ایجاد خطوط مستقیم، صندلی را بیشتر توسعه دهید. با سایه زدن به کلاه، جوراب، راکر دور و پشت

مدل ادامه دهید.

180 راهنمای کامل مبتدیان برای طراحی

مرحله و با استفاده از یک مداد 2B، شروع به سایه زدن کلاه کنید و لبه بالایی و یک خط یا لبه را سفید بگذارید. با حرکت های کوتاه، به دنبال جهت رشد، کمی جزئیات به مو و ریش اضافه کنید. لباس را سایه بزنید، قسمت هایی را که در امتداد سمتی که نور به آن برخورد می کند سفید باقی بگذارید. به شکل چین و چروک ها و نحوه تاثیر آنها بر نورها و سایه ها دقت کنید. همچنین مقداری از راکر را سایه بزنید و به آرامی طرح بزنید. به شکل سایه های ریخته شده

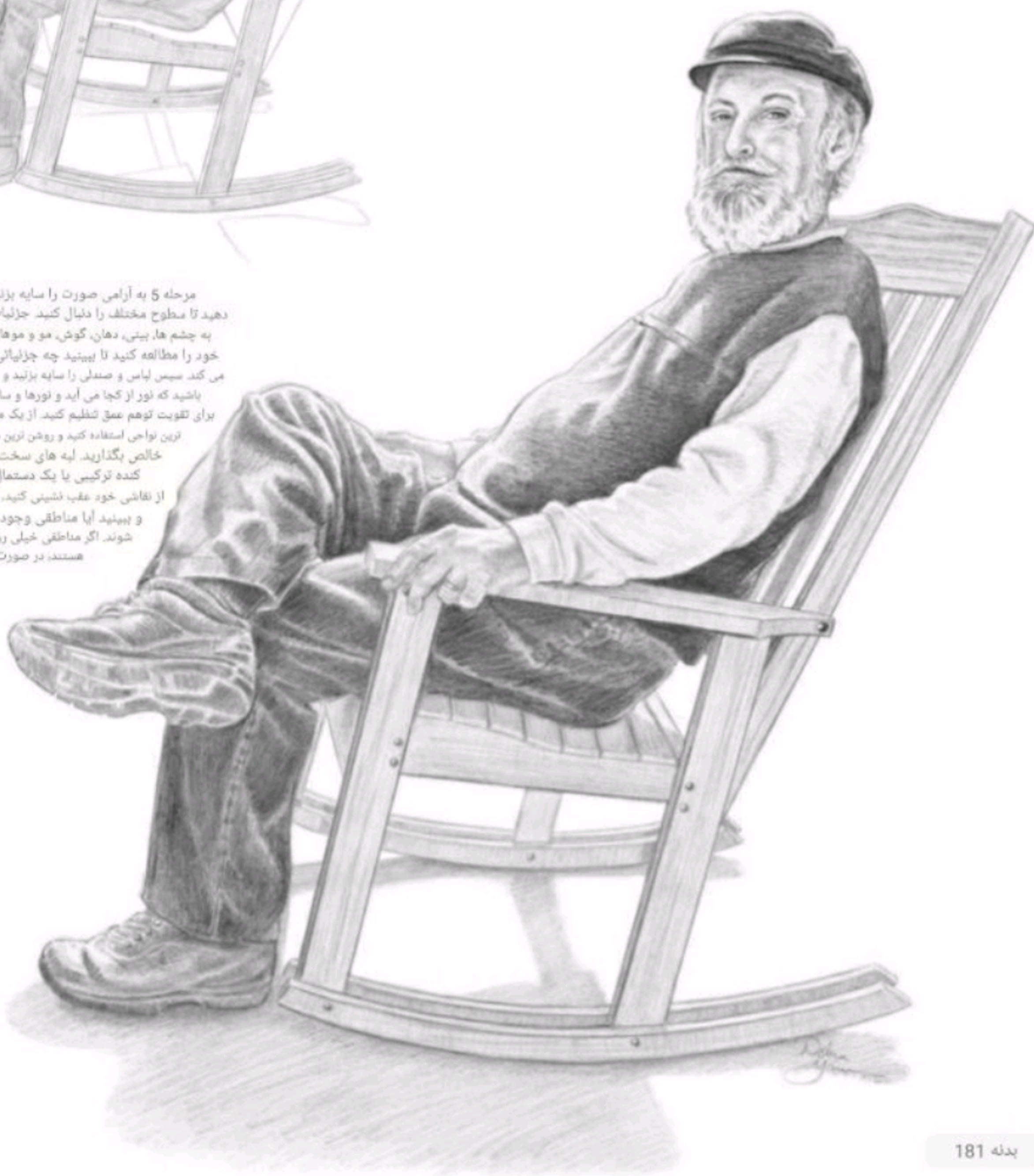


جزئیات چهره

برای ایجاد ریش، رنگ های بسیار تیره را در قسمت هایی از ریش بماند که شکاف های بین گروه های مو را نشان می دهد. همچنین قسمت های از کاغذ را کاملاً سفید بگذارید تا قسمت هایی از ریش که در مسیر مستقیم نور خورشید قرار دارند منعکس شوند. هنگامی که جزئیات صورت را مشخص می کنید، برای نشان دادن چین و چروک ها، به آرامی سایه بزنید. چین و چروک ها باید نرم به نظر برسند، بنابراین از استفاده از خطوط سخت خودداری کنید. برای ایجاد درخشش در چشم ها، با یک پاک کن خمیر شده، یک برجسته در هر مردمک بکشید.



مرحله 5 به آرامی صورت را سایه بزنید و حرکات خود را تغییر دهید تا سطوح مختلف را دنبال کنید. جزئیات بیشتر و سایه زدن به چشم ها، بینی، دهان، گوش، مو و موهای صورت اضافه کنید. مدل خود را مطالعه کنید تا ببینید چه جزئیاتی به ایجاد شباهت کمک می کند. سپس لباس و صندلی را سایه بزنید و همیشه به خاطر داشته باشید که نور از کجا می آید و نورها و سایه ها را در صورت نیاز برای تقویت توهم عمق تنظیم کنید. از یک مداد 4B برای تاریک ترین نواحی استفاده کنید و روشن ترین مناطق را سفید خالص بگذارید. لبه های سخت را با یک پاک کن، یک کتبه ترکیبی یا یک دستمال نرم کنید. در نهایت، از نقاشی خود عقب نشینی کنید. چشمان خود را خم کنید و ببینید آیا مناطقی وجود دارد که باید اصلاح شوند. اگر مناطقی خیلی روشن یا خیلی تاریک هستند، در صورت لزوم آنها را تنظیم کنید.



تاهای لباس

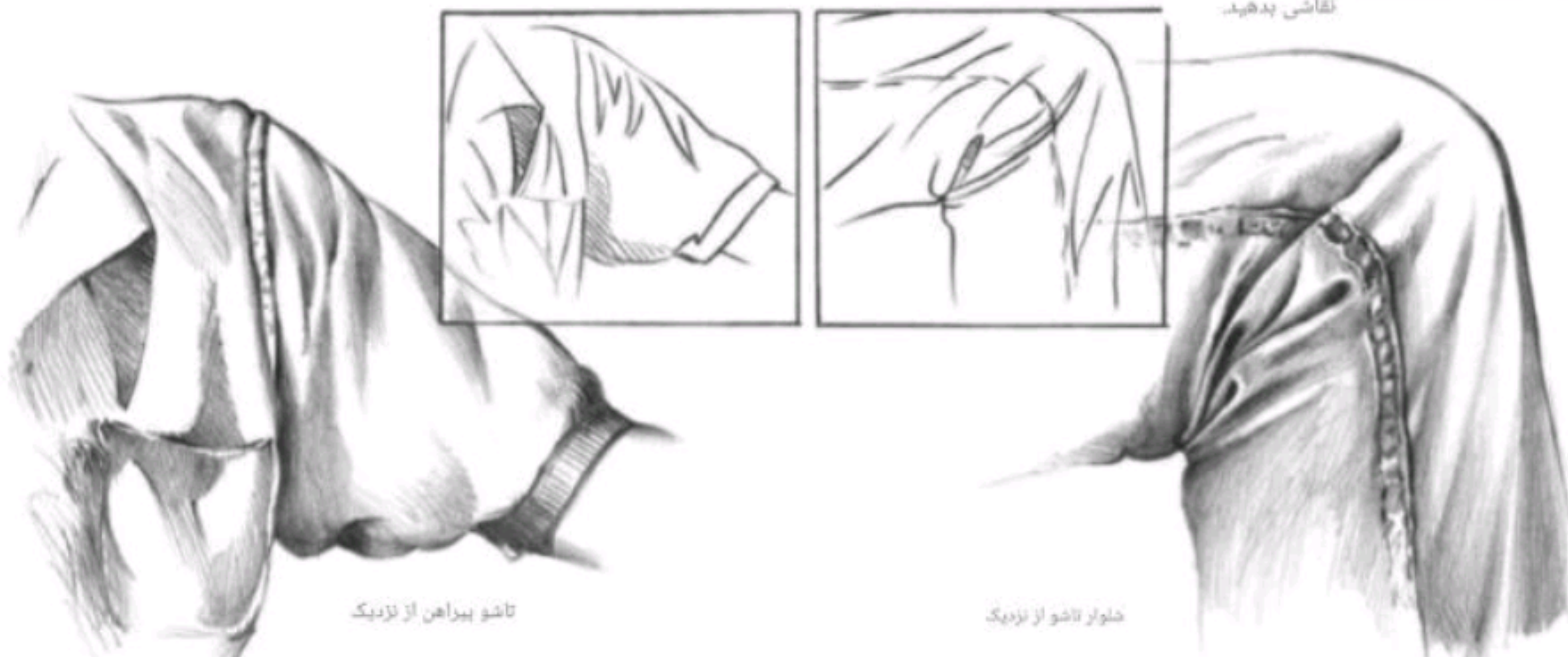
حالا که در کشیدن بدنه مهارت دارید. شما باید تکنیک هایی بخاضی را بدانید که کیفیت کار شما را بهبود می بخشد. کشیدن چین های واقعی لباس یکی از این تکنیک هاست.



با کشیدن یک شکل چوبی شروع کنید که محل هر مفصل را با چند دایره روشن نشان می دهد. سپس طرح کلی لباس را به همراه دستورالعمل های اولیه برای چین ها ترسیم کنید، این دستورالعمل ها نقشه ای برای سایه زدن شما ارائه می دهد.



با استفاده از نوک مداد 2B، نواحی داخلی ضربات خود را در زوایای مختلف روی هم قرار دهید و آنها را به سمت مرکز چین ها تیره تر کنید. از یک کنده کاغذی برای کارهای پایانی استفاده کنید و لبه های قسمت های تا شده را با هم مخلوط کنید. ممکن است بخواهید چند خط سایه بگذارید تا حس هنری به نقاشی بدهید.



تاشو بیراهن از نزدیک

شلوار تاشو از نزدیک

182 راهنمای کامل مبتدیان برای طراحی

فرزندان



به تصویر کشیدن کودکان

تماشا کردن، و نقاشی‌های جذابی می‌سازند. تماشا می‌کنند و تماشا می‌شوند. آن‌ها متعلق به شماست، یک صفحه طرح را به ساحل یا پارک محله ببرید، و طرح‌های کوچک کوچکی از بچه‌های در حال بازی درست کنید: گاهی اوقات واقعاً به شما کمک می‌کند. موضوع خود را شخصاً نمی‌شناسید، زیرا به شما کمک می‌کند تا از منظر تازه و عینی ببینید.

ساخت طرح‌های سریع کودکان در بیان، حرکات، ژست‌ها و حرکات خود آزادتر و انعطاف پذیرتر از بزرگترهای بازدارنده خود هستند. برای اینکه مطمئن شوید نقاشی‌های خود را از کودکان زیاد کار نمی‌کنید، طرح‌های سرعتی را انجام دهید. چند دقیقه سوژه خود را از نزدیک تماشا کنید و سپس چشمان خود را ببندید و تصویری از آنچه اخیراً دیدید ایجاد کنید. بعد، چشمان خود را باز کنید و به سرعت از حافظه نقاشی کنید. این به شما کمک می‌کند تا نقاشی‌های خود را بدون پیچیدگی نگه دارید، درست مانند کودکان. آن را امتحان کنید، بسیار سرگرم کننده است!



بررسی ویژگی‌های یک کودک نوپا قد کودکان نوپا تقریباً و سرشان بلند است که باعث می‌شود سر آنها به طور نامتناسبی بزرگ به نظر برسند.



ایجاد تناسب کودک در حدود سن، بنابراین کودکان دکل به نسبت بزرگسالان نزدیکتر هستند و حدود 7 سر قد دارند.

تمرین تناسب این پسر کوچولو نمونه کاملی از یک کودک نوپا است: پا سرهای بلند، بدن مربع، و پاها و دست‌های چاق. کفش‌هایش برای پاهایش کمی بزرگتر است. دقیقاً به همان شکلی که کشیده شده‌اند. و برای نشان دادن اینکه این یک روز تابستانی روشن بود، او فقط به آرامی سایه می‌اندازد و سفید خالص برای مناطق در افتاب کامل باقی مانده است.

سن خود را نشان می‌دهد این دختر ظاهر جذابی دارد زیرا پا خجالت آثار مندی خود را به نمایش می‌گذارد او جوان است اما کودک نوپا نیست. بنابراین سر و پاهای او بیشتر از یک کودک کوچکتر با بدن او تناسب دارد.



184 راهنمای کامل مبتدیان برای طراحی



صحنه سازی برای اطمینان از اینکه آنها در مرکز توجه قرار دارند، این دو جوان درست در جلو قرار گرفتند و مناظر پس زمینه را کوتاه کردند.

ترسیم تفاوت ها

البته، نقاشی کودکان بیشتر از این است که مطمئن شوید تعداد سرهای مناسبی دارند. تناسب صورت آنها با بزرگسالان متفاوت است (به صفحات 156 و 157 مراجعه کنید)، و دست ها و پاهای آنها با انگشتان دست و پا نسبتاً کوتاه تر است. آنها اغلب شکم کمی بیرون زده دارند و فرم آنها نرم و گرد است. خطوط مداد خود را هنگام کشیدن کودکان نرم و سبک نگه دارید و ضربات خود را نل و تازه کنید.



مطالعه دست و پا مطالعه

این نقاشی های دست و پای کودکان، سپس آنها را با نقاشی های خود مقایسه کنید. انگشتان کودکان کوتاه و چاق و تقریباً مثلثی شکل است. پاهایشان است. نرم و گوشه با شکلی غالباً مربعی.

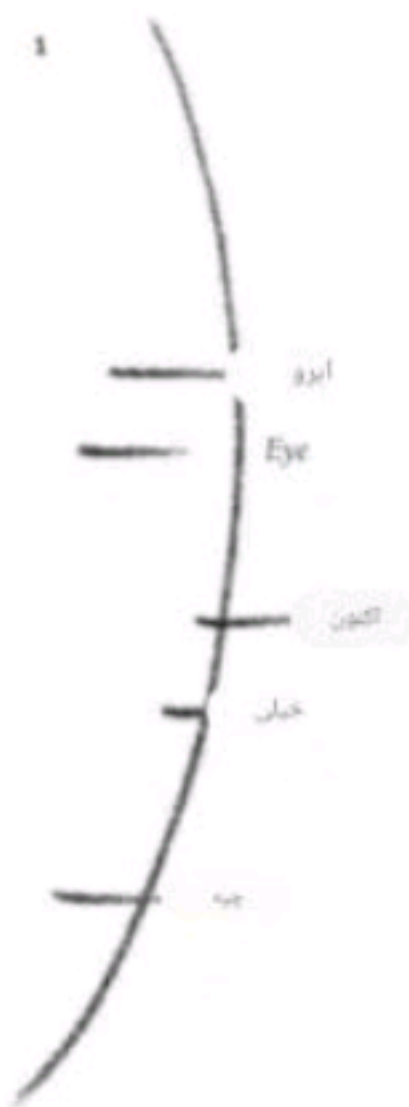


دختر در پروفایل

جوانی کودکان با رویکردی

ظریف مطرح می شود. رنדרهای ساده مانند این نیاز به حداقل سایه برای ایجاد ظاهری صاف دارند.

قرار دادن ویژگی ها در مرحله 1، با یک روش بسیار ساده بلوک کردن، با استفاده از یک خط منحنی و ضربات افقی برای تعیین محل قرارگیری ابرو، چشم، بینی، دهان و چانه شروع کنید. در مرحله 2، ویژگی ها را به همراه طرح کلی مو ترسیم کنید. مدل خود را مطالعه کنید تا مطمئن شوید که تناسب شما درست است.



به یاد داشته باشید که کودکان عموماً دارای ویژگی های صاف و گرد هستند.

به نظر می رسد که رودین مو به دور سر پیچیده می شود و شینکا در بالای آن قرار می گیرد. سعی کنید آن را در کلاه ترکیب کنید.



برای نقاشی نهایی از یک نشانگر نوک نمری مشکی استفاده می شود.

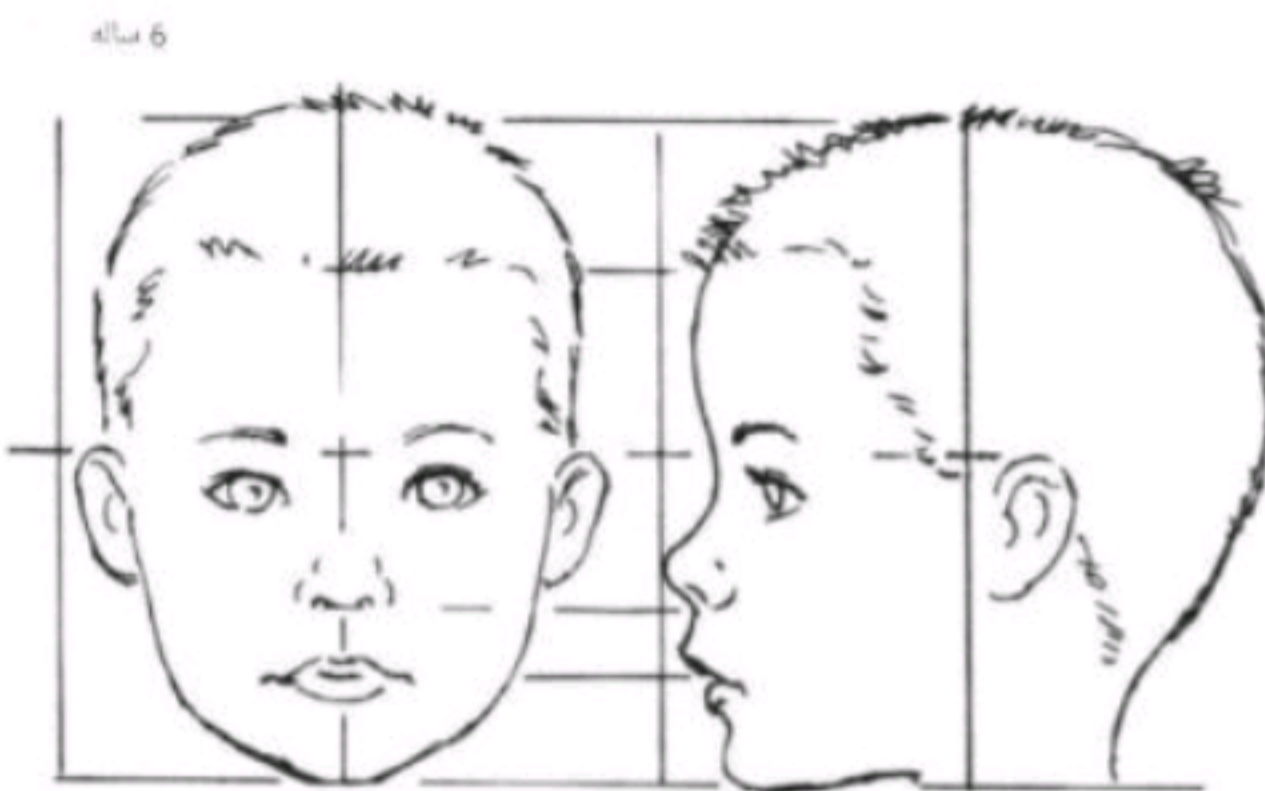
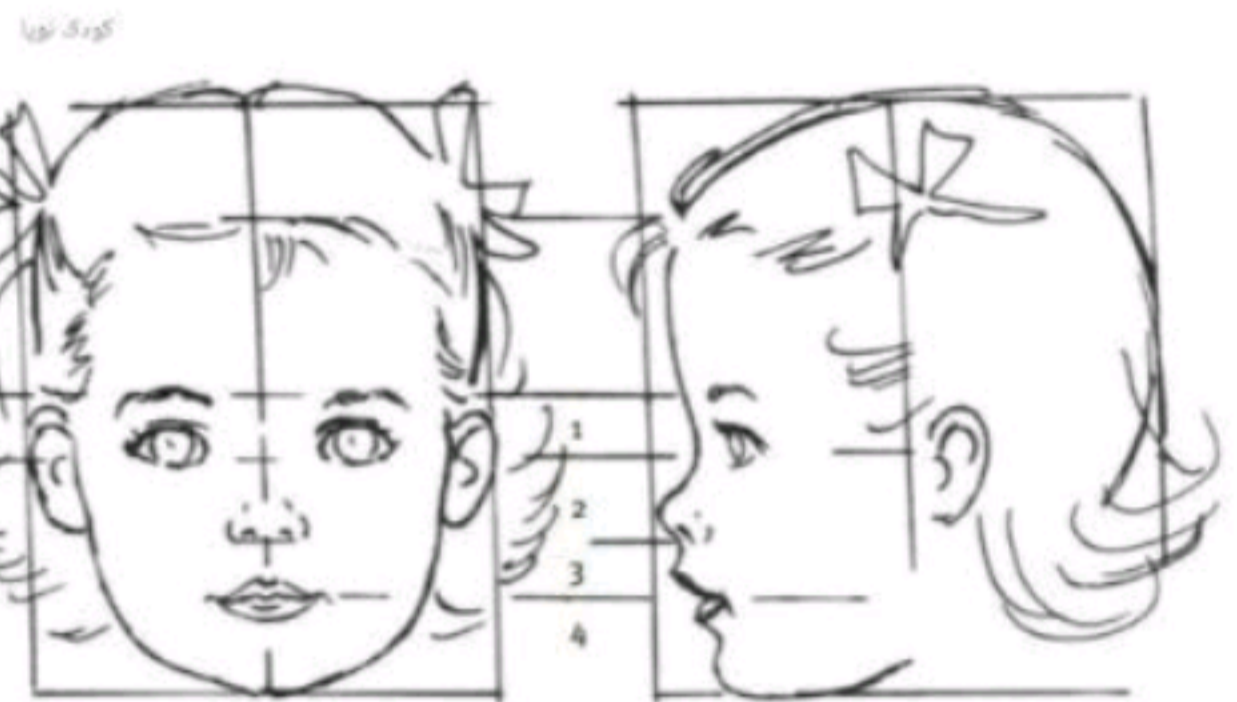
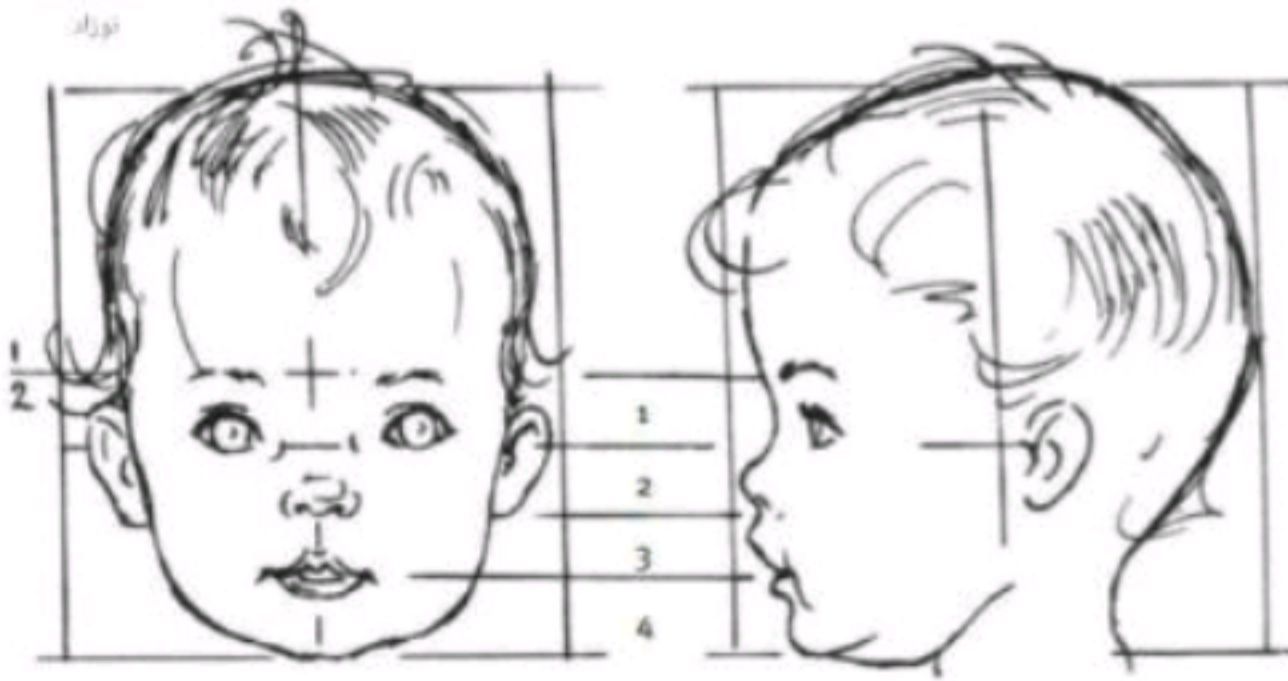


یک پیشنهاد لباس اضافه کنید تا سر در وسط کاغذ شناور به نظر آید.

بالایش جزئیات در مرحله 3، ویژگی ها را اصلاح کنید و امواج و فرها را با حرکات شل پیشنهاد دهید. رندر نهایی باشید، ویژگی ها را توسعه دهید و سکنه های خود را برجسته و مشخص کنید. توجه داشته باشید که لازم نیست هر تار مو را بکشید، چند خط برای نشان دادن مدل مو کافی است.

نسبت های کودکان

سر کودک با بزرگسالان متفاوت است. به عنوان مثال، کودکان معمولاً پیشانی بزرگتری دارند، بنابراین ابروها - نه چشمها - روی خط مرکزی افقی می افتند. همچنین، چشمهای یک نوجوان معمولاً بزرگتر، گردتر و از هم دورتر از بزرگسالان است. همانطور که در نمودارها در نسبت سمت راست و پایین چپ نشان داده شده است، از دستورالعمل های افقی برای تقسیم ناحیه از خط ابرو تا چانه به چهار قسمت مساوی استفاده کنید. از این خطوط برای تعیین محل قرارگیری چشم ها، بینی و دهان استفاده کنید.



با بزرگتر شدن کودکان، صورت آنها بلندتر می شود و تناسب صورت آنها نیز بر این اساس تغییر می کند.

لوجه دلخنده باشید که وقتی صورت درازتر و باریکتر می شود، چانه مربعی تر می شود و چشم ها کوچکتر به نظر می رسند.

نشان دادن ویژگی های منصفانه

هنگام طراحی سوژه ای با پوست و موی روشن، سایه خود را با اعمال مقادیر کافی متوسط و تیره برای ایجاد توهم فرم بدون ایجاد ظاهر رنگ، به حداقل برسانید. موهای بلوند را با مشخص کردن شکل کلی بکشید و سپس چند حرکت با دقت قزاز داده شده اضافه کنید تا مدل مو را نشان دهید و کمی بعد ایجاد کنید. به خاطر داشته باشید که ابروها و کک و مک های روشن و پریشتم اغلب با پوست و موهای روشن همراه هستند



سایه زدن به پوست و موی روشن در این عکس، نور بالای سر، چتری ها، بینی و گونه ها را تقریباً سفید به نظر می رساند. بنابراین هنگام سایه زدن نقاشی خود از این مناطق اجتناب می کنید. بخش زیادی از کاغذ را سفید می کنند.



مراحل ابتدا، صورت را با مداد HB دراز می کشیم. صورت کمی به سمت چپ سوژه متمایل شده است. بنابراین من خط مرکزی عمودی را نیز کمی به سمت چپ تغییر می دهم. چشمها، بینی، دهان و گوشها را به آرامی می گذارم و سپس گردن بلند و پاریکش را می بندم.



با تغییر به مداد 2B، ویژگی ها را توسعه می دهم. اگرچه از عکس به عنوان مرجع استفاده می کنم، اما از مجوز هنری برای تنظیم رتدره های آن طور که مناسب می دانم استفاده می کنم. به عنوان مثال، من چتری ها را طوری ترسیم می کنم که مستقیماً روی پیشانی او بیفتند نه اینکه همانطور که در عکس هستند به طرفین کشیده شوند. تار مویی که در باد می وزد را هم حذف می کنم.



مرحله 3. اکنون ویژگی ها را اصلاح می کنم. دستورالعمل های خود را به عنوان کشیدن پاک می کنم. به ساختن موها ادامه می دهم. قسمت بالایی و کتاره ها را بیشتر سفید می گذارم و فقط چند رشته تیره را اینجا و آنجا اضافه می کنم. تاریک ترین مقادیر در اطراف گوش است که مو در سایه است. بعد دایره های کوچکی برای گوشواره ها اضافه می کنم و داخل گوش ها را سایه می زنم. من لب ها را توسعه می دهم و سپس از حرکات افقی برای سایه زدن گردن استفاده می کنم.

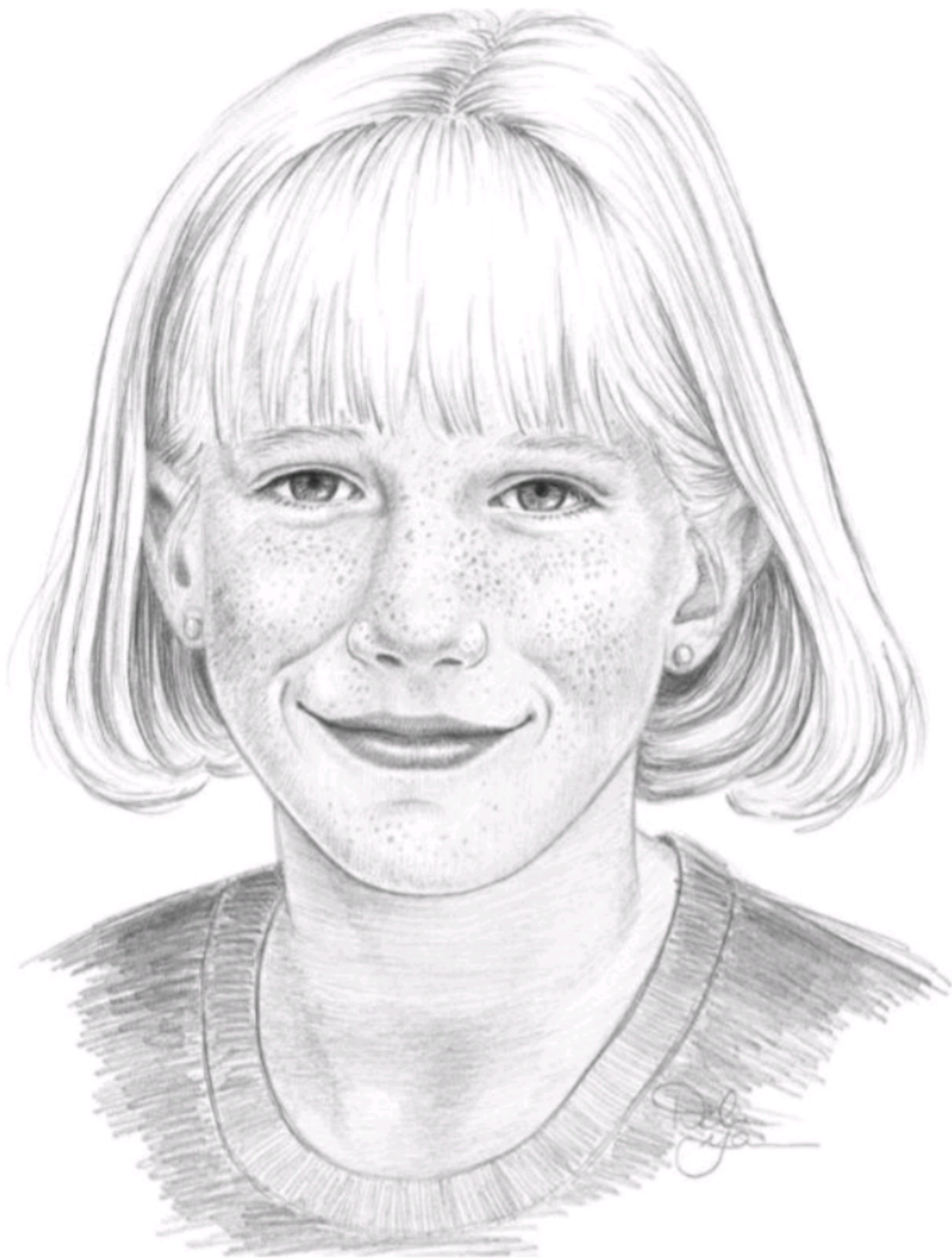
Step 4 با حرکات سبک و ملایم صورت را سایه می زنم تا پوست روشن سوژه را به تصویر بکشم. سپس برای ابروها حرکتهای کوتاه و سریع انجام می دهم و آنها را روشن و نرم نگه می دارم تا نشان دهنده موهای بلوند باشد. سپس عنبیهها را با ضربههایی که از مردمک خارج می شوند سایه می اندازم. من همچنین به یقه بند پیراهن چند ضربه حج اضافه می کنم.

به تصویر کشیدن موهای ظریف

موهای بلوند اغلب از موهای تیره تر به خصوص در کودکان نازک تر هستند. موهای ظریف را در قسمت های باریک بکشید و قسمت های سفید زیادی را از میان مقادیر تیره نشان دهید. چند تار موی کوتاه و پریشتم را در پیشانی اضافه کنید تا صورت را قاب کنید.

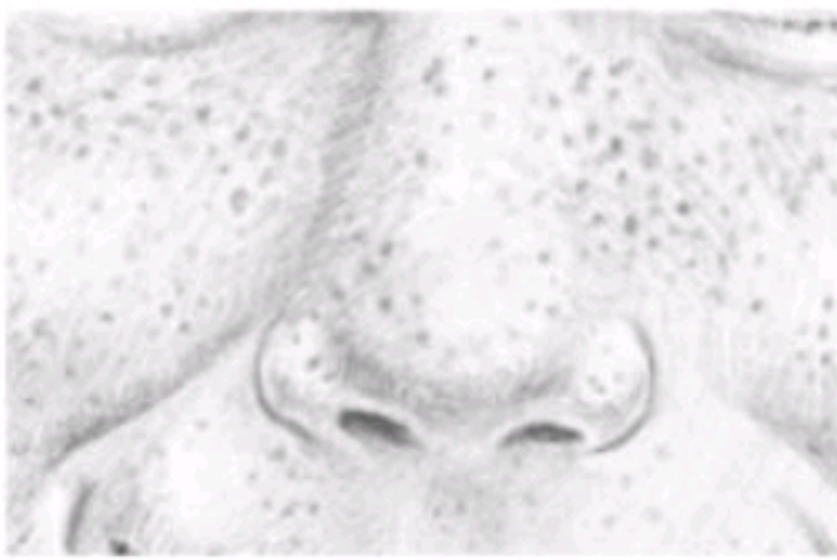


188 راهنمای کامل مبتدیان برای طراحی




مرحله 5 با استفاده از یک پاک کن خمیر شده، یک هایلایت لب پایین را بیرون می کشیم. سپس رشته های تیره تری از مو ایجاد می کنیم و چشم ها و ابروها را بیشتر توسعه می دهیم. من شروع به اضافه کردن کک و مک می کنم و مطمئن می شوم که اندازه و شکل آنها متفاوت است. (به ایجاد کک و مک های واقعی در زیر مراجعه کنید) در نهایت با استفاده از خطوط نسبتاً تیره، پیراهن را سایه می زنم. برای یک سوزه بلند آسان است که روی کاغذ سفید شسته به نظر برسد، بنابراین مقادیر تیره در پیراهن به کادربندی سوزه کمک می کند و چهره او را برجسته می کند.

ایجاد کک و مک های واقع بینانه
برای کشیدن کک و مک، آنها را به صورت پراکنده در اندازه ها و فواصل مختلف از یکدیگر فاصله دهید. لازم نیست هر کک و مک روی صورت سوزه خود را تکرار کنید - فقط اشکال کلی را بکشید و اجازه دهید چشم بیننده بقیه را پر کند.

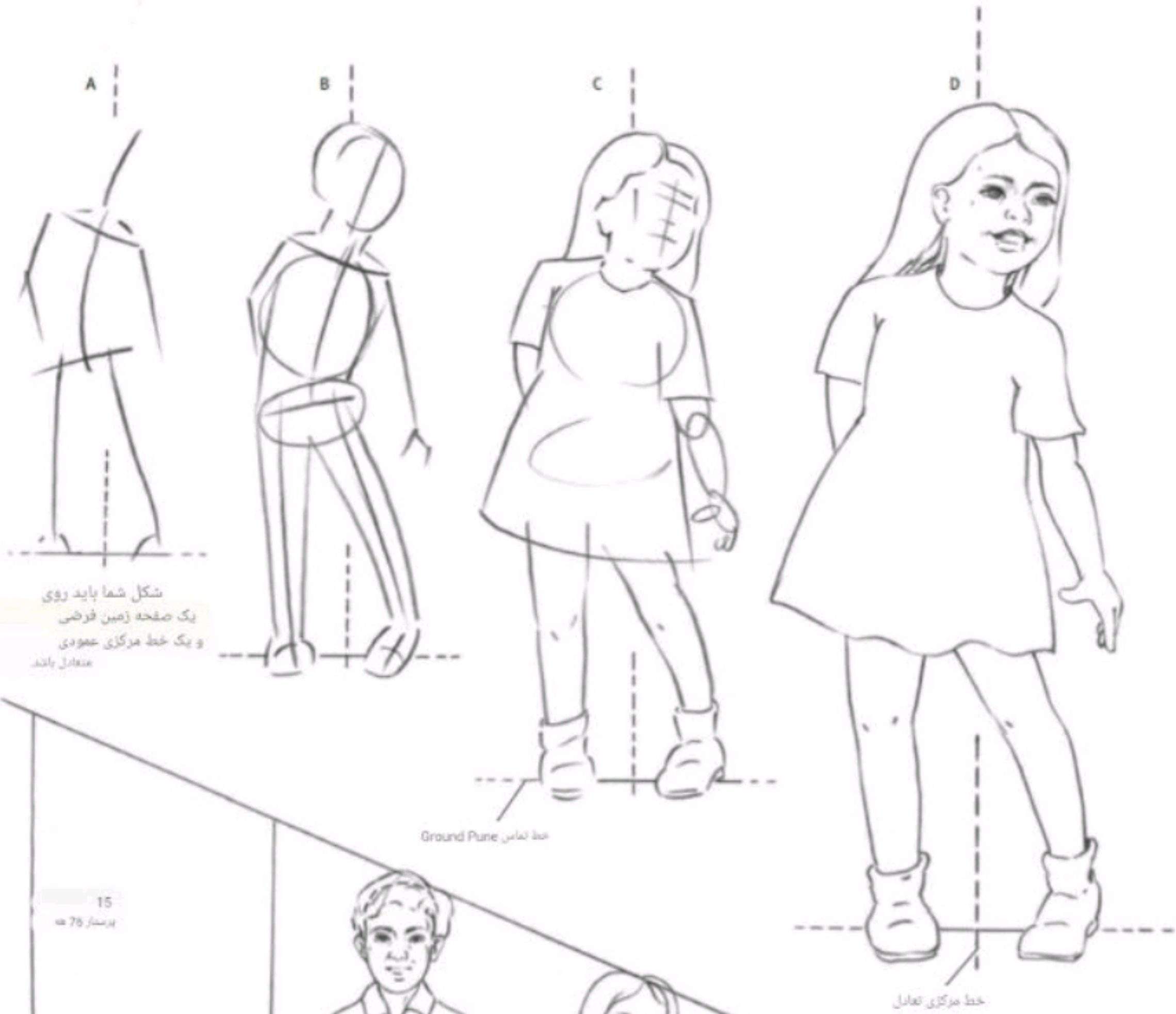


کارهایی که نباید هنگام کشیدن کک و مک انجام داد همانطور که در اینجا نشان داده شده است: آنها را خیلی مساوی از هم فاصله ندهید یا اندازه آنها را برابر نکنید. این کک و مک ها بیشتر شبیه نقطه پولکا هستند.



تناسب بدن کودک

بچه ها در هر سنی سوژه های نقاشی عالی هستند. تصاویر پایین صفحه نحوه استفاده از اندازه سر را به عنوان واحد اندازه گیری برای نقاشی کودکان در سنین مختلف توضیح می دهد. اگر مدل خود را مشاهده می کنید، دقیقاً اندازه گیری کنید که چند سر ارتفاع بدن واقعی سوژه را تشکیل می دهند. طراحی زیر را با ترسیم آرام یک شکل چوبی در حالت کلی شروع کنید. از اشکال ساده مانند دایره، بیضی و مستطیل برای مسدود کردن بدن استفاده کنید. شکل ها را در قسمت های واقعی بدن صاف کنید و طرح کلی لباس را اضافه کنید.



شکل شما باید روی یک صفحه زمین فرضی و یک خط مرکزی عمودی متعادل باشد.

خط تعادل Ground Plane

خط مرکزی تعادل

15
برسنگار 75

10
عبری 7

5 اکون
Hrak 6

3 روسی
5 Heads

1 Year
4 Heads

نقاشی کودکان نوپا بسیار سرگرم کننده است، اما از آنجایی که کودکان معمولاً برای مدت طولانی بی حرکت نمی مانند، با استفاده از عکس ها به عنوان مدل شروع کنید.

190 راهنمای کامل مبتدیان برای طراحی

آناتومی

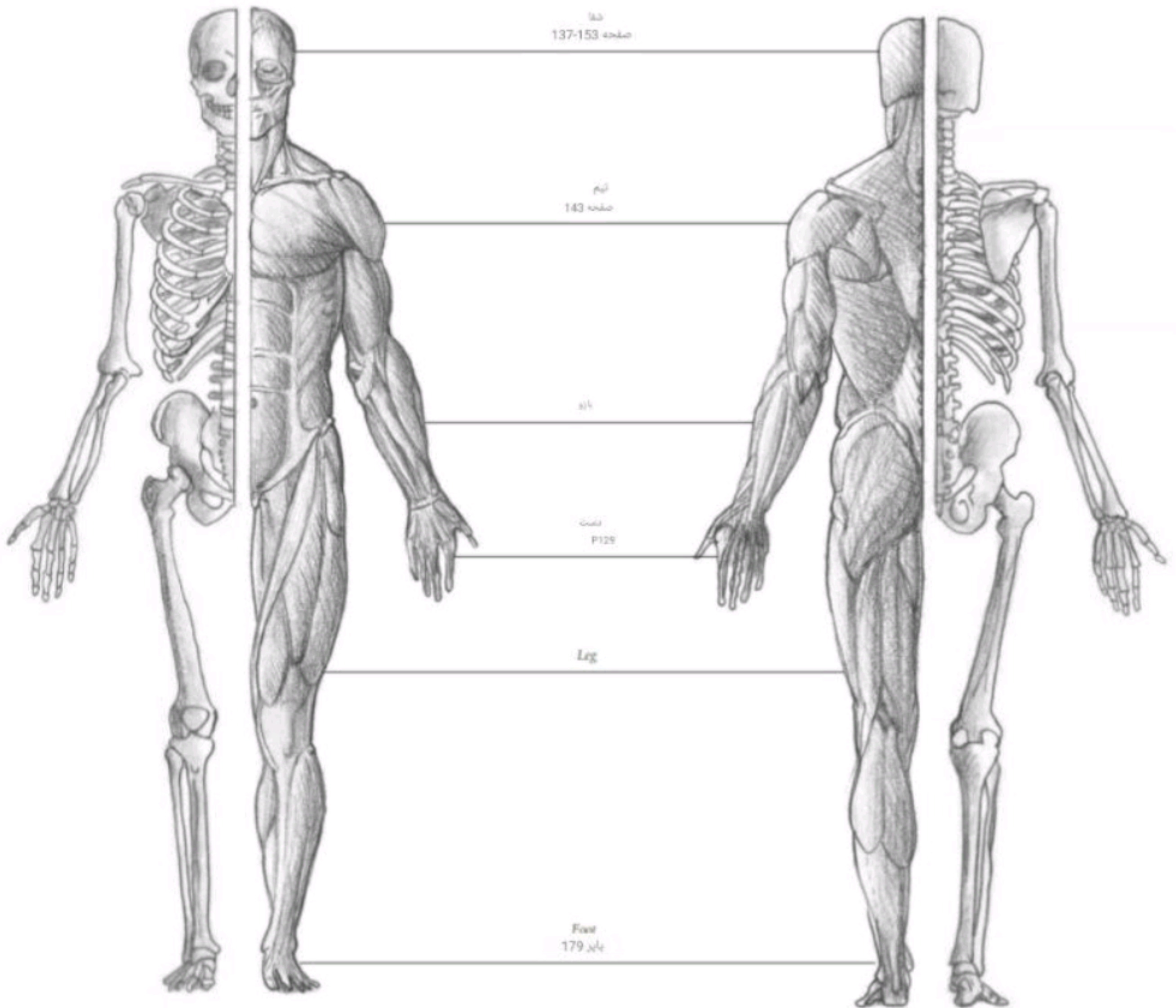


آشنایی با اصول اولیه

که با ابزارها و مواد اساسی مورد نیاز برای شروع طراحی با مداد آشنا شدید، آماده هستید تا به مرحله بعدی بروید. پس از اینکه با ابزار خود راحت شدید و چندین تکنیک مختلف طراحی و سایه زدن را تمرین کردید، به سادگی ورق بزنید تا با اصول اولیه موضوع طراحی آشنا شوید: شکل انسان.

اکنون

برای سال‌های متمادی، رهبران رشته‌های مختلفی مانند پزشکی، علم، ورزش و هنر از شکل و عملکرد بدن انسان شگفت زده شده‌اند. در حقیقت، اطلاعاتی که یک هنرمند باید در مورد بدن و آناتومی اولیه آن بداند، از زمان لئوناردو داوینچی به سختی تغییر کرده است. در واقع، نقاشی‌های تشریحی که توسط هنرمندان قرن پانزدهم انجام شده است، امروزه نیز مورد استفاده قرار می‌گیرند! در حالی که اساتید و دانشمندان پزشکی به عملکرد بدن توجه دارند، هنرمندان به جای آن بر فرم بدن تمرکز دارند. آناتومی هنری - تمرکز این کتاب - آنچه را که آن شکل را ایجاد می‌کند و تحت تاثیر قرار می‌دهد را بررسی می‌کند.



شاخص بصری این شاخص بصری شامل بسیاری از استخوان‌ها و عضلات تحت پوشش این کتاب است. می‌توانید با شناسایی آنچه در اینجا می‌بینید، به این صفحه مراجعه کنید تا مهارت‌های جدید خود را آزمایش کنید. اگر به کمک نیاز دارید، به صفحات فهرست شده در مرکز این نمودار مراجعه کنید.

192 راهنمای کامل مبتدیان برای طراحی

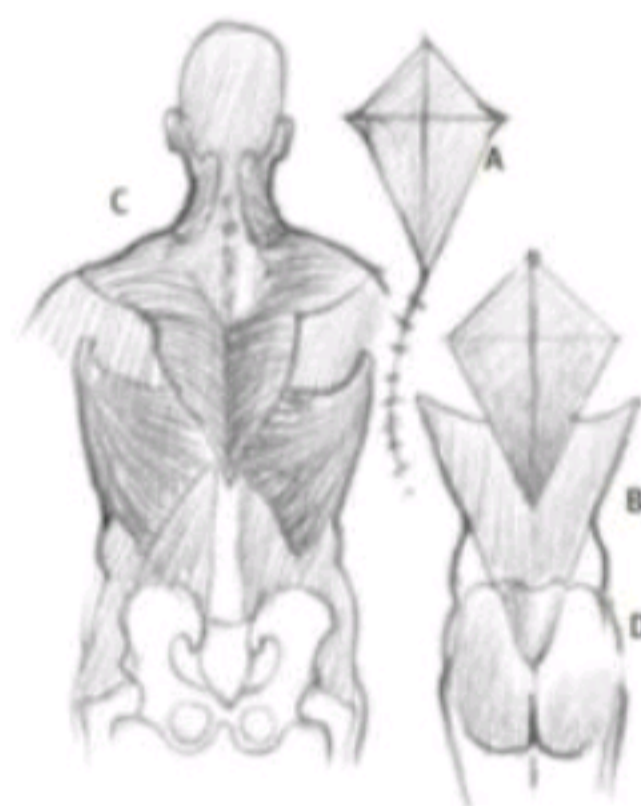
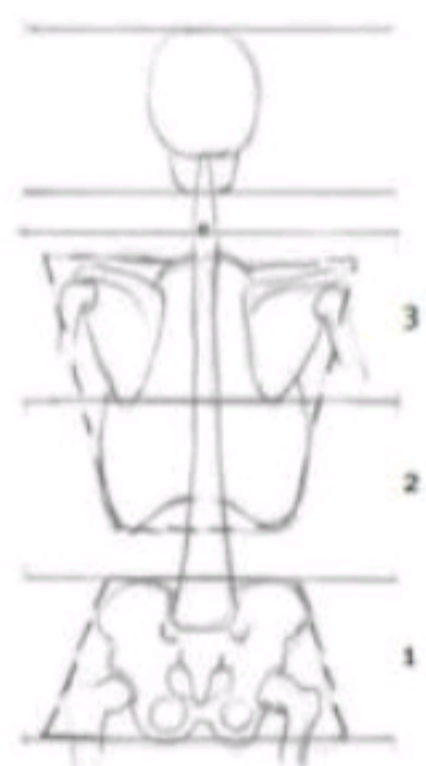
کاووش در تنه

نمای جلویی



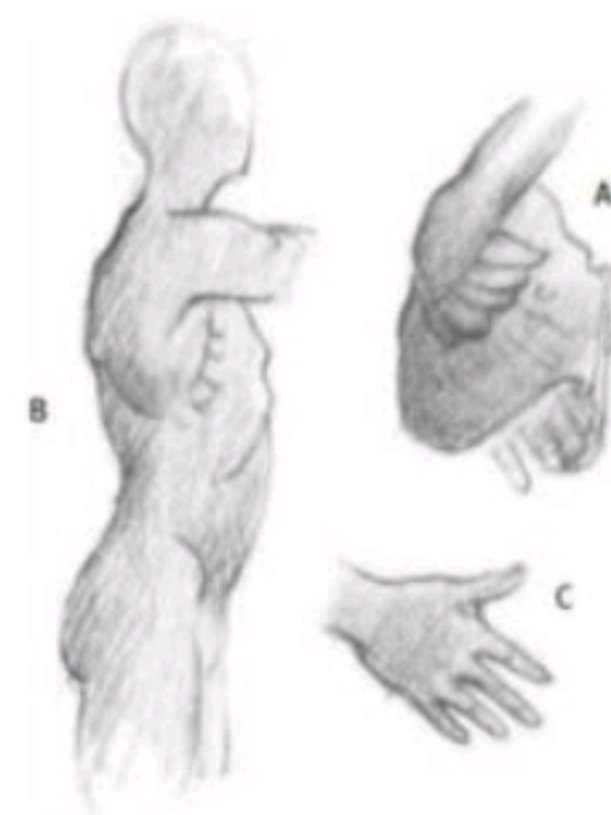
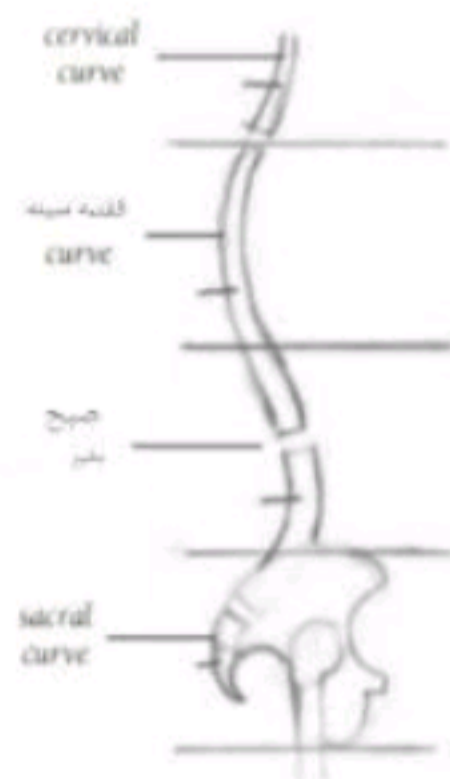
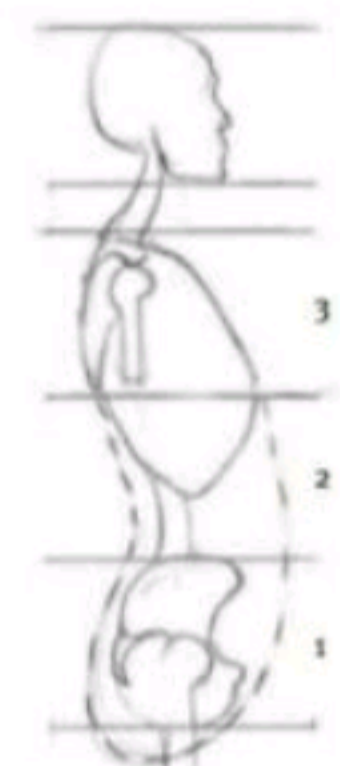
ارقام ساده شده
طراحی با خطوط ساده و
اشکال اساسی راه خوبی
برای ایجاد پایه طراحی
فیگور است

نمای پشتی



دوزنقه ها ساختار کلی استخوان تنه
را از هر دو نمای جلو و عقب نشان می
دهند. در اینجا می توانید همان تقسیم
سه قسمتی را ببینید.

نمای کناری



نیم تنه ساده شده از نمای جانبی
ظاهری لوبیایی شکل دارد، اما همان
تقسیم بندی های متناسب نیم
تنه اعمال می شود.

فریگت ساده شده در نیمرخ از
شکل های من و بیضی استفاده می
کند که در طراحی متناسب در سمت
چپ ظاهر می شوند.

به تصویر کشیدن یک شکل نشسته با مداد

درک نظریه آناتومی یک گام مهمی برای هنرمندان مبتدی است، به همان اندازه مهم است که بتوانید این دانش را در رنرهای هنری خود به کار ببرید. دروس ترسیم فیگور در صفحات 192-193 تئوری آناتومی کاربردی را نشان می‌دهد با یک ژست ساده شروع کنید، که شامل کل بدن نمی‌شود (قسمت پایین پاها و پاها را حذف نمی‌کند) و در حالی که شما به آناتومی شکل فکر می‌کنید.

قرعه کشی



مراحل من از موقعیت وسط دست برای شروع به ترسیم سبک اشکال اصلی سوژه استفاده می‌کنم. ابتدا، برای ایجاد تناسبات صحیح، شکل را به صورت افقی به چهار طول سر تقسیم می‌کنم. سپس قفسه سینه، شانه‌ها و لگن را به صورت دایره ای ترسیم می‌کنم و دست‌ها و پاها را با استفاده از اشکال استوانه ای یا لوله های مستقیم ثابت می‌کنم. من همچنین یک خط شاقول اضافه می‌کنم - دستورات عملی که برای ایجاد تراز عمودی استفاده می‌شود - از پشت سر تا نوک پستان سمت راست تا مطمئن شوم سر را خیلی جلو یا خیلی عقب نمی‌گذارم.



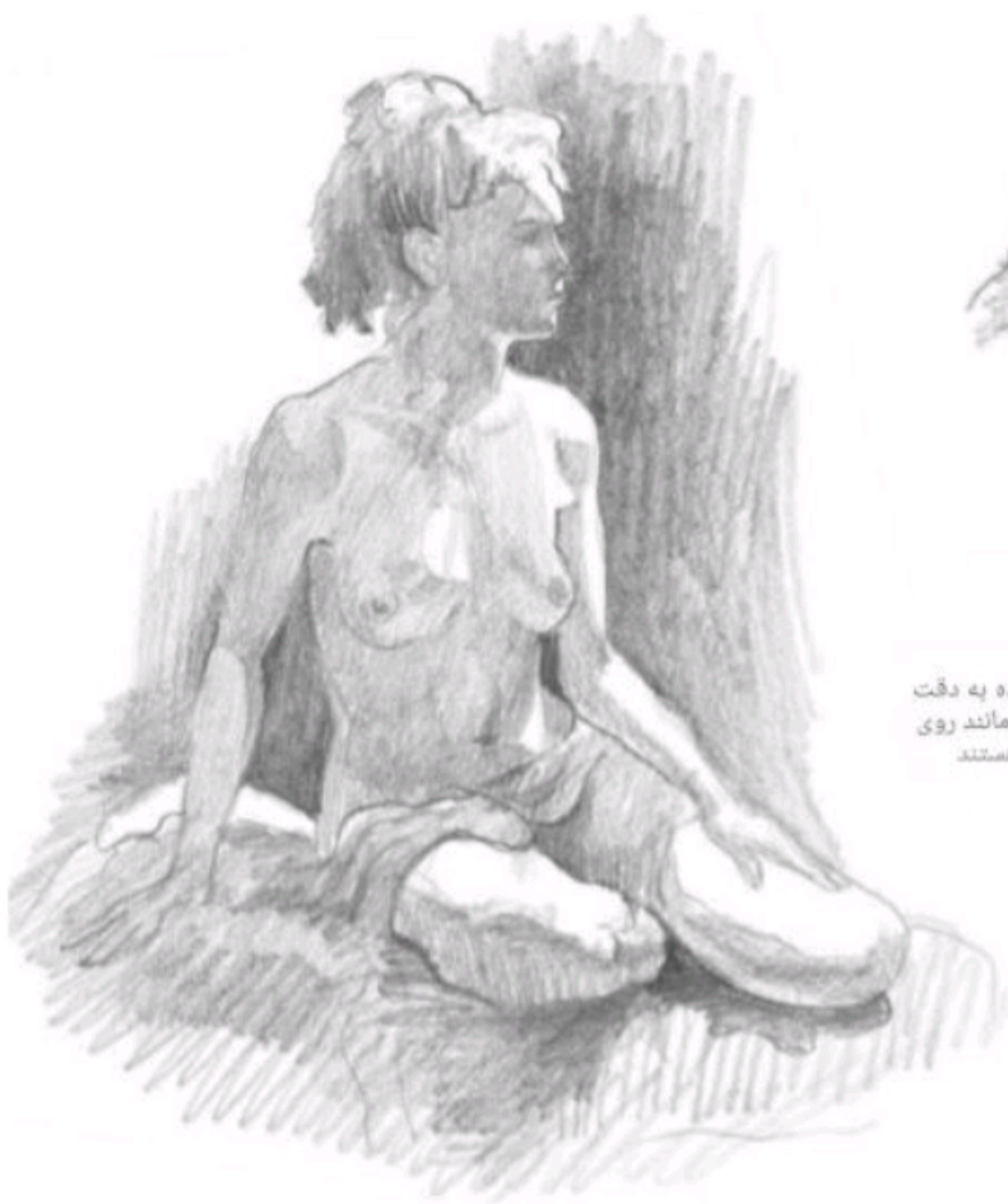
مرحله ۳ با ایجاد چارچوب، مداد خود را به موقعیت دست خط تغییر می‌دهم تا خطوط آناتومیک را مشخص کنم. هنگام ترسیم نقاط عضلانی و اسکلتی را در نظر می‌گیرم و قدرت خطوطم را تغییر می‌دهم تا هم مقادیر روشن و هم تاریک ایجاد کند و ظاهری روان و طبیعی به فیگور می‌دهد. من با دقت به تناسبات توجه می‌کنم، یک خط از گودال گردن به پایین به جناغ سینه اضافه می‌کنم، خطی آنها را از طریق ناف دنبال می‌کنم تا مرکز عمودی بالاتنه ایجاد شود. توجه داشته باشید که بالای بازوی چپ موازی با این خط است و بازوی راست در یک زاویه قرار دارد و با منحنی بدن مقابله می‌کند تا حالت را متعادل کند.

194 راهنمای کامل مبتدیان برای طراحی

مرحله 3 اکنون همچنان از موقعیت دست خط استفاده می‌کنم. جزئیات بیشتری مانند مو، صورت، سینه، پارچه و پایه مدل را تعریف می‌کنم. سپس با استفاده از حالت زیر دستی و ضربه‌های مختلف، سایه‌های پایه فیکور و مدل را برقرار می‌کنم. من در این مرحله بیش از حد به جزئیات توجه نمی‌کنم. در عوض، روی اعمال یکنواخت سایه تمرکز می‌کنم.



مرحله 4 در مرحله بعد، با استفاده از حرکات کمی تیره‌تر و گویاتر، لبه‌های شکل را با سایه انداختن فضاهای منفی پشت مدل و بین بازوها و بدنش در برخی مکان‌ها، مانند روی مو، صورت و بازوی خمیده به دقت مشخص می‌کنم. لبه‌ها را سخت‌نگه می‌دارم. در برخی دیگر، مانند روی بازو در سایه، لبه‌ها نرم هستند.



مرحله 5 در مرحله بعد، هجینگ خطی و ضربات متقاطع را اضافه می‌کنم تا سایه زمین قطعه را به پایان برسانم. من از ضربات خطی روی سینه و پاها استفاده می‌کنم که جهت فرم را دنبال می‌کنند تا به نشان دادن حجم کمک کنند (توجه داشته باشید که فرار دادن شکل در این زمینه تیره ترکیب را تقویت می‌کند. چشم به سمت مقادیر سبک‌تر نقاشی کشیده می‌شود و مرکز مورد نظر را محکم ایجاد می‌کند. سایه تاریک نیز درام به رندر اضافه می‌کند. در پایان، من از یک پاک‌کن خمیری استفاده می‌کنم. پیش از یک ابزار اصلاحی، پاک‌کن همچنین می‌تواند برای "برداشتن" مقادیر سبک‌تر برای کمک به تعریف فرم و ترکیب کردن ضربه‌ها در مناطق صاف سایه استفاده شود. در اینجا من از پاک‌کن برای روشن کردن مناطقی که خیلی تاریک هستند استفاده می‌کنم و نقاط برجسته را در جایی که نور بازتابی وجود دارد، "برداشتن" می‌کنم.

طراحی یک شکل ایستاده با مداد

هنرمند مبتدی ترجیح می‌دهد فیگورها را از دیدگاهی ساده ترسیم کند - موقعیت خوبی برای تمرین قرارگیری و تناسب آناتومیک. اما آنچه برای تمرین بهترین است لزوماً برای مشاهده بهترین نیست، نه‌ای مستقیم معمولاً بیش از حد متقارن است که بسیار متقاعد کننده باشد. در این ترکیب، شکل به سمت عقب قرار گرفته است و چشم اندازی تازه و منحصر به فرد ارائه می‌دهد. ژست فیگور از یک خط مستقیم پیروی نمی‌کند، در عوض منحنی است، با پیچ و تاب‌هایی که باعث ایجاد علاقه می‌شود و سر چرخانده‌ای که درام به ترکیب می‌بخشد. هنگامی که ترکیب‌های خود را توسعه می‌دهید، دیدگاه‌های مختلف را آزمایش کنید تا زمانی که دیدگاه‌هایی را پیدا کنید که بیشترین علاقه را ایجاد می‌کنند.



گام و بدترین راه برای شروع کشیدن یک فیگور ایستاده، ترسیم یک فیگت ساده شده است. این طرح در واقع چیزی بیش از یک مجسمه چوبی با شکوه نیست که سر، قفسه سینه، لگن و اندام یا اشکال ساده نشان داده شده است. فیگت نسبت‌ها و ترازهای سوزه را مشخص می‌کند.

مرحله 2 حالا شکل‌های تخت شکل چوب را به شکل هندسی تبدیل می‌کنیم. (شکل هندسی - کره، مکعب، استوانه یا هرم - را انتخاب کنید که بیشتر شبیه به هر شکلی است که می‌خواهید ترسیم کنید.) من همچنین چندین نقطه عطف مهم را ایجاد می‌کنم، از جمله خطی که گردن، سینه و لگن را به هم متصل می‌کند. هفتمین مهره گردنی به سمت پایین ستون فقرات و به مثلث دمی ختم می‌شود.



مرحله 3 همانطور که شروع یک طراحی با یک بلوک طولانی که شبیه یک پا است آن را کشیدن یک پایه صحیح آناتومیک است، ساده کردن سایه به بلوک‌های روشن و تاریک آسان‌تر از ایجاد فوری تمام تفاوت‌های ظریف است. ارزش این مرحله مفهوم سایه‌زنی را نشان می‌دهد، اما به جای سایه انداختن نقاشی واقعی خود در این مرحله، من فقط در قرار دادن سایه‌ها مسدود می‌کنم یا یک مطالعه جداگانه برای این منظور ایجاد می‌کنم. سپس از این به عنوان راهنمایی برای سایه زدن در مرحله چهارم استفاده می‌کنم.





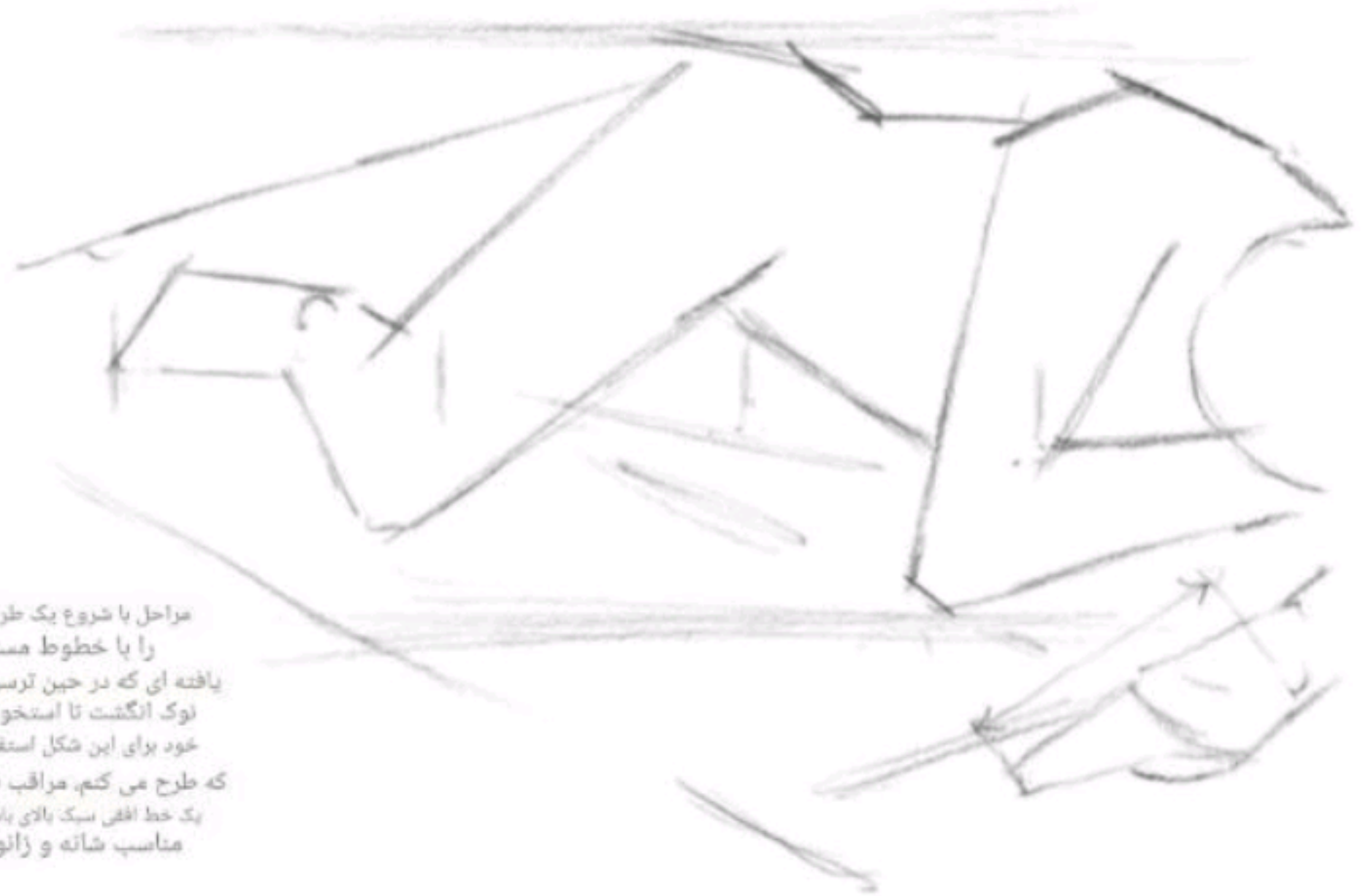
مرحله 4 مداد خود را در حالت وسط دست نگه می‌دارم، خطوط برجسته اسکلتی و اشکال ماهیچه ای را با دقت ترسیم می‌کنم. وزن خطوطم را برای واقع گرای و مرام بیشتر تغییر می‌دهم. از مقادیر تیره تر هم برای نشان دادن سایه ها و هم برای تأکید بر منحنی های جالب استفاده می‌کنم. در مرحله بعد، با در نظر گرفتن تمرین سایه زنی ساده در مرحله سه، شکل های سایه ها را ترسیم می‌کنم و آنها را با یک خط سایه صاف پر می‌کنم. سپس لبه های سایه (یا هسته های سایه) را با سگته های تیره تر برجسته می‌کنم.

مرحله 5 حالا رنگ های تیره پس زمینه را با ضربات مختلف مشخص می‌کنم و آنها را در مقابل شکل قرار می‌دهم. این سایه تیره دو هدف را دنبال می‌کند: سمت روشن و بیشترین شکل را به جلو می‌آورد و سمت سایه دار و در حال عقب نشینی را به عقب می‌راند. بعد تعریف را به نقاشی اضافه می‌کنم. من ویژگی های صورت را اصلاح می‌کنم. خطوط حرکتی را به مو اضافه می‌کنم. پایه چوب را تیره می‌کنم و هسته های سایه را برجسته می‌کنم. برای پایان، من از یک پاک کن خمیری استفاده می‌کنم تا نقاط برجسته بسیار ظریف را در جایی که نور منعکس شده روی لیبیموس دورسی، گلوئوس مدیوس و گروه آدنکور وجود دارد، بیرون بکشم.



ارائه یک شکل خوابیده در زغال چوب

از آنجایی که در ترسیم فیگور از یک چشم انداز ساده تسلط پیدا کردید، ژست پیچیده تری را امتحان کنید، مانند این شکل درازکش. در اینجا بدن به گونه‌ای قرار می‌گیرد که برخی از قسمت‌های بدن نسبت به سایرین به بیننده نزدیک‌تر باشد، که نشان‌دهنده کوتاه‌شدن است. کوتاه کردن باعث می‌شود که اشیاء وقتی به سمت شما می‌آیند بزرگتر به نظر برسند. وقتی کوتاه می‌شود، همه نشانه‌های آناتومیکی مشابه هنوز مشهود هستند، اما نسبت‌های آنها تغییر می‌کند. به عنوان مثال، طول ساق یا کوتاه‌تر از طول پا به نظر می‌رسد. وقتی شکل‌هایی را در حالت‌های برجسته می‌کشید، «قوانین» تناسب را نادیده بگیرید و آن‌طور که واقعاً می‌بینید، شکل را ترسیم کنید. همان‌طور که گوساله بسیار کوتاه‌تر از حد انتظار به نظر می‌رسد، اجسام در حال پیشروی نیز ممکن است گاهی بزرگتر از آنچه در ابتدا پیش بینی می‌کنید ظاهر شوند.



مراحل با شروع یک طرح سبک، زوایای اصلی و خطوط اصلی شکل را با خطوط مستقیم مسدود می‌کنیم. (به تناسبات تغییر یافته ای که در حین ترسیم می‌بینید دقت کنید) من از یک دست (از نوک انگشت تا استخوان مچ) به عنوان واحد اندازه‌گیری استاندارد خود برای این شکل استفاده می‌کنم که حدود چهار دست است. همان‌طور که طرح می‌کنم، مراقب قرار گرفتن نشانه‌های آناتومیک هستم. مثلاً یک خط افقی سبک بالای باسن و زیر آرنج می‌کشم تا محل‌های مناسب شانه و زانو را پیدا کنم. شانه درست زیر باسن و زانو به شکلی زیبا بالای آرنج است.



مرحله و هنگامی که من از مسدود کردن کلی راضی هستم، با دادن ابعاد به نقاشی شروع به اصلاح می‌کنم. ابتدا یک کره برای سر ایجاد می‌کنم و سپس اندام و نیم تنه را به استوانه‌های بسیار سبک تبدیل می‌کنم. به دلیل پرسپکتیو کوتاه‌شده، به نظر می‌رسد استوانه‌ها یا جلو می‌آیند یا در فضای تصویر عقب می‌روند.



مرحله 3 قبل از اینکه به توسعه نقاشی خود ادامه دهید، دوباره نسبت‌ها را بررسی می‌کنیم، انجام هر گونه اصلاح یا تنظیم در این مرحله اولیه بسیار آسان‌تر است. سپس، با استفاده از وضعیت وسط دست، من شروع به تعیین خطوط آناتومیک واقعی می‌کنم. این حالت خاص دارای بسیاری از استخوان‌ها و ماهیچه‌های برجسته است، مانند سراتوس قدامی که در نزدیکی دنده‌ها آشکار می‌شود، دلتوئید که به بازو شکل می‌دهد، و مالتول خارجی که در مچ یا بیرون زده است. علی‌رغم کوتاه‌شدن، هنوز تعداد زیادی مکان دیدنی قابل شناسایی وجود دارد.



مرحله 4 حالا من شکل خطوط را مشخص کرده‌ام، اما باید برای ایجاد ابعاد و فرم، سایه اضافه کنم. قبل از اینکه شروع به اضافه کردن مقادیر تاریک کنم، اشکال سایه‌ها را به دقت تجزیه و تحلیل می‌کنم و مکان آنها را به آرامی ترسیم می‌کنم، و فقط لبه‌های همه مناطق را که باید سایه‌زنی شوند مشخص می‌کنم. در مرحله بعد، داخل مناطقی را که نقشه‌برداری کرده‌ام، سایه می‌زنم. و به آرامی محدوده‌ای از مقادیر را مسدود می‌کنم که به عنوان یک راهنما برای سایه‌زنی دقیق‌تر در آینده عمل می‌کند.