

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 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.



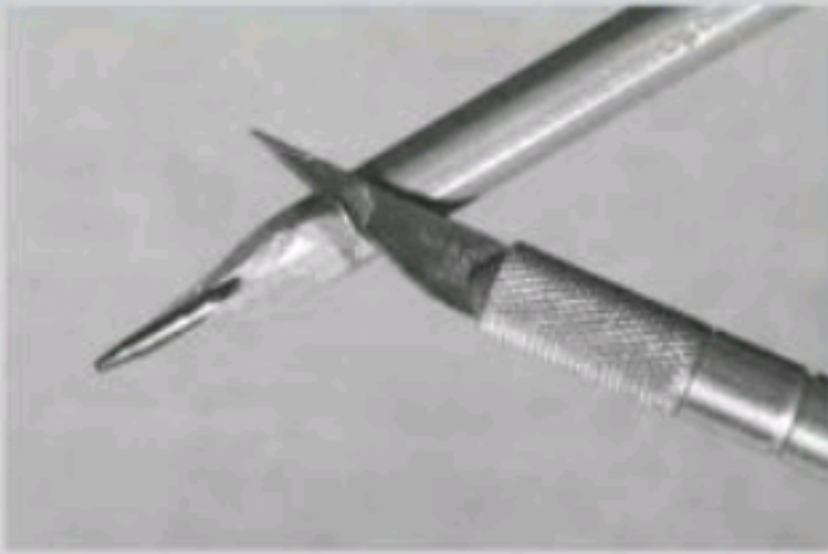
مداد رنگی Conté یا مداد رنگی Conté از بسیار ریز ساخته شده است. خاک زمی کائولن، قبلا فقط به رنگ های سیاه، سفید، قرمز و چوب های سانگونین، اما اکنون در طیف گسترده ای تیز موجود است. مداد رنگی از آنجا که مخلوط در آب است، می توان آن را مخلوط کرد. با یک برس یا پارچه مرطوب.



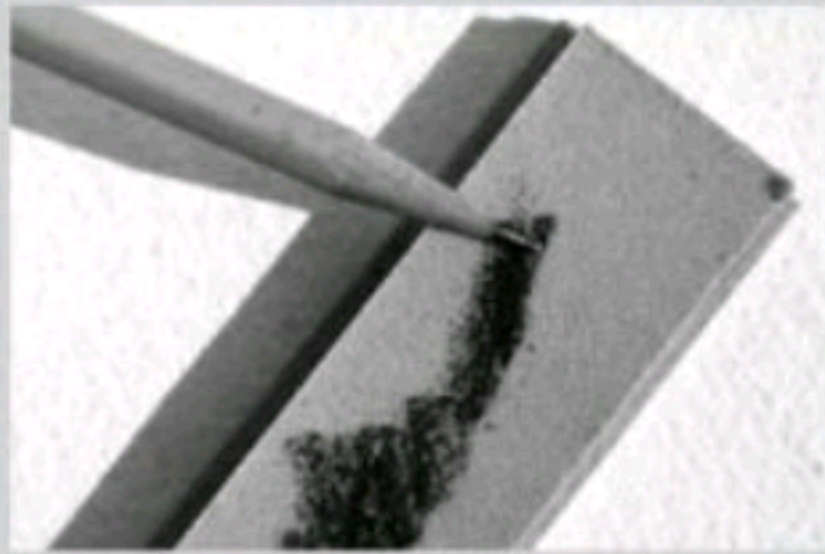
Tortillons این کاغذ از "کاغذ" می توان برای مخلوط کردن و نرم کردن نواحی کوچک که انگشت یا پارچه شما خیلی بزرگ است استفاده کرد. همچنین می توانید از کلاه ها برای ترکیب سریع مناطق بزرگ استفاده کنید. هنگامی که تورتیلین ها کثیف شدند، به سادگی آنها را روی پارچه ای بمالید و دوباره آماده حرکت هستند.

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!

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.

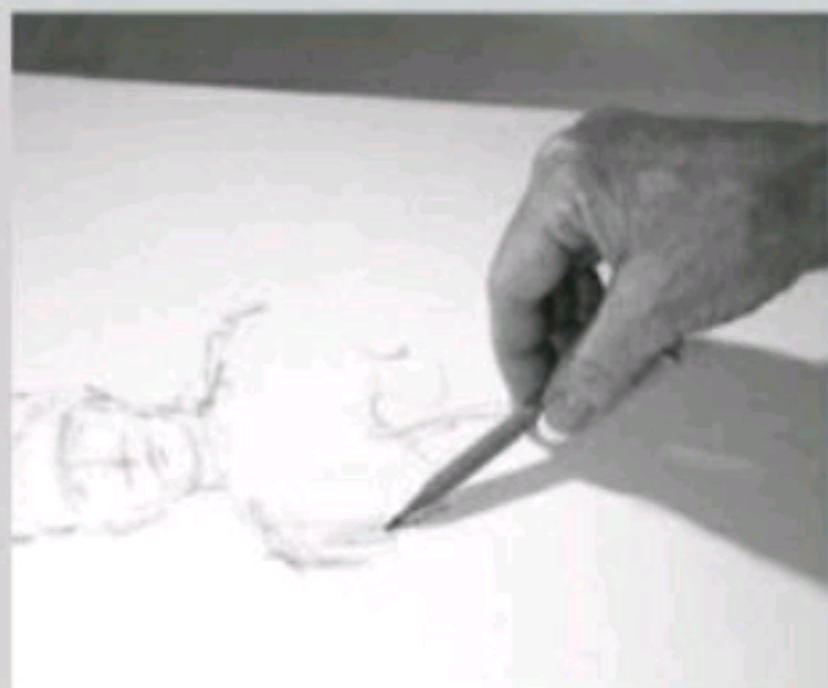


اضافه کردن

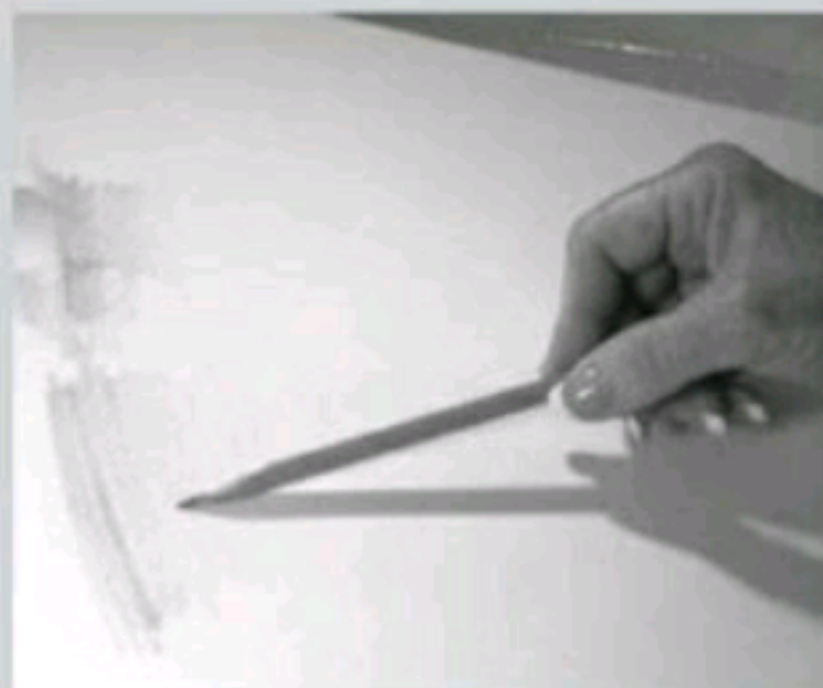
مگر اینکه از قبل یک میز طراحی داشته باشید، احتمالاً می خواهید یک تخته طراحی بخرید. لزومی ندارد که گران باشد، فقط کافی است یک برگه به اندازه کافی بزرگ تهیه کنید تا تک تک برگه های کاغذ طراحی را در خود جای دهید. به ویژه اگر می خواهید در فضای باز طراحی کنید، یک تخته طراحی با دسته بردار تهیه کنید تا بتوانید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

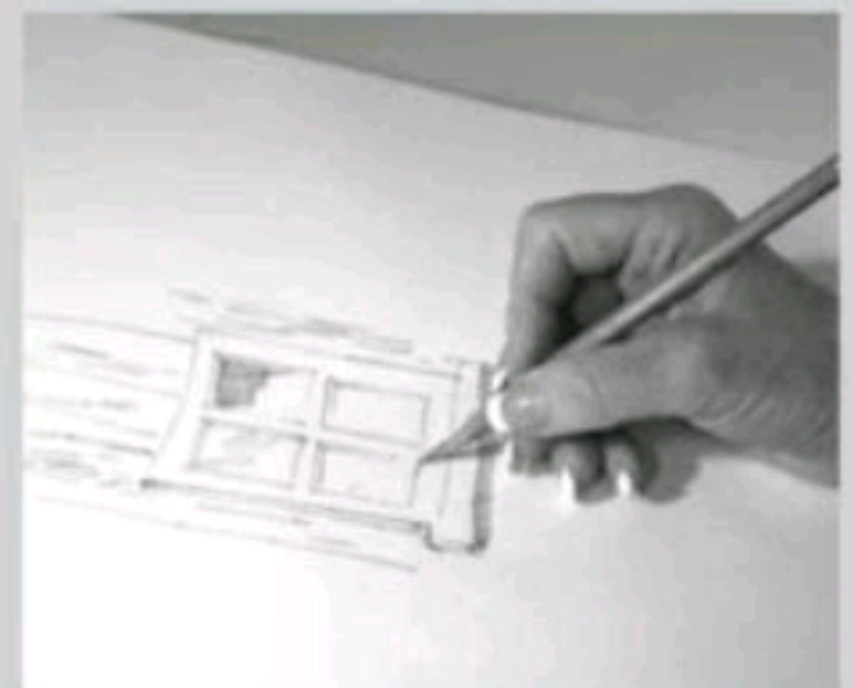
مداد طراحی خود را در دست بگیرید



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.

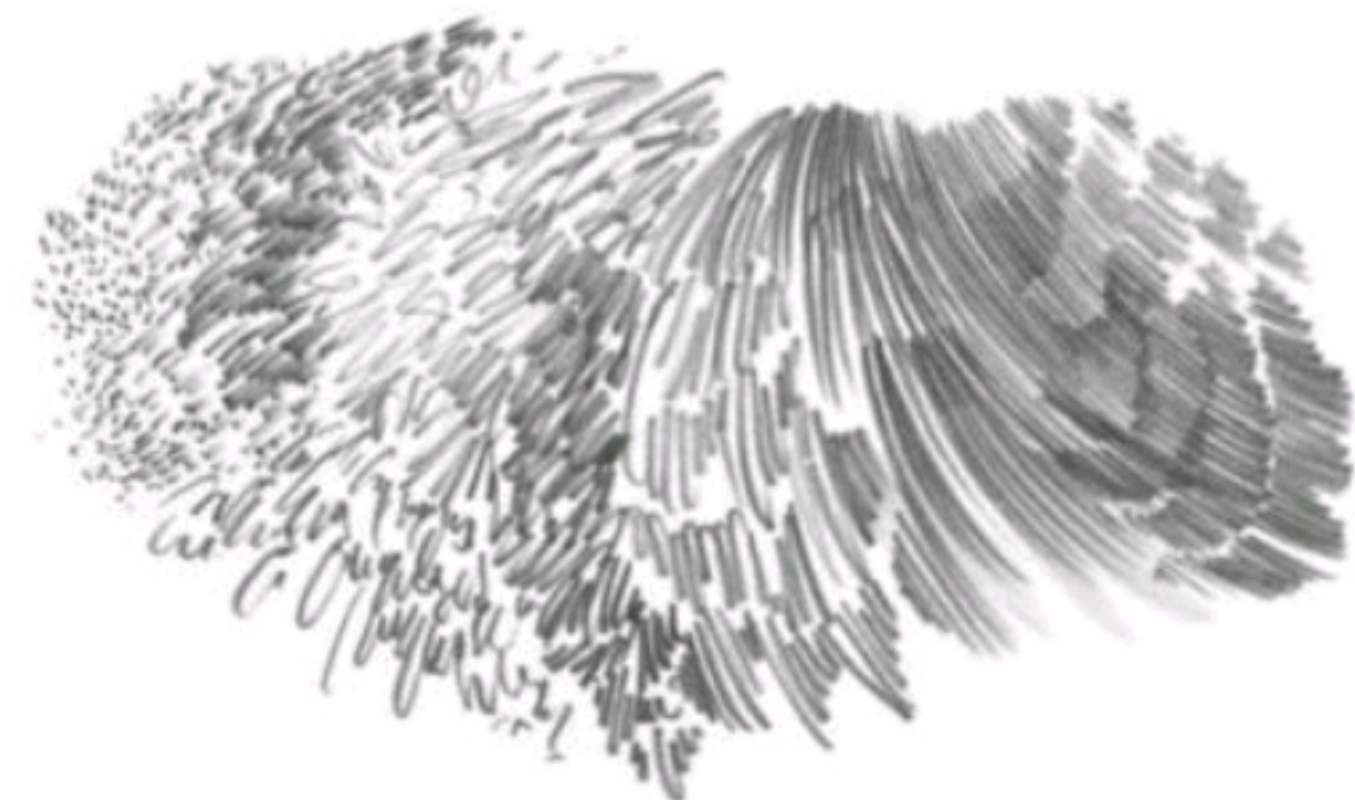
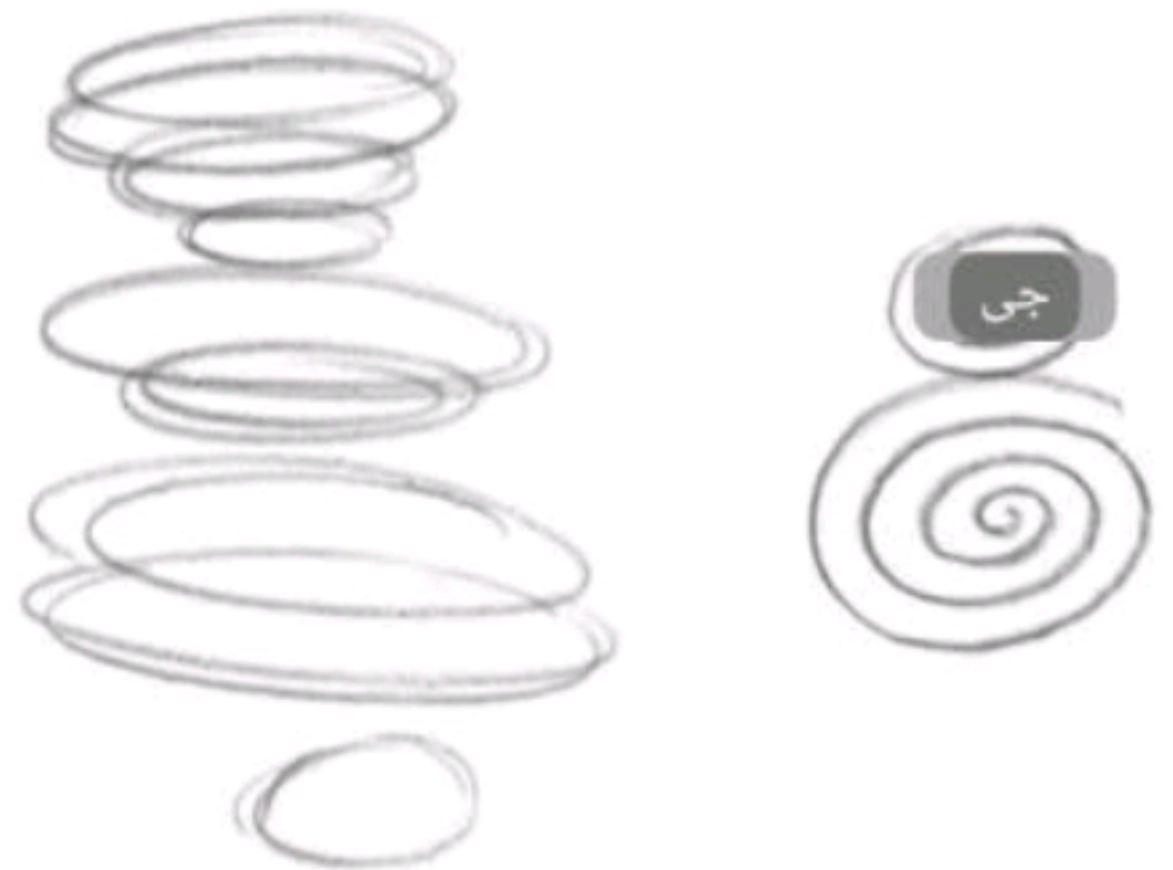


لوشن موقعیت نوشتن رایج ترین است و بیشترین کنترل را برای جزئیات دقیق و خطوط دقیق به شما می دهد. مراقب باشید که خیلی روی نقطه فشار ندهید، در غیر این صورت روی کاغذ تورفتگی ایجاد می کنید. همچنین به یاد داشته باشید که مداد را خیلی محکم نگیرید، زیرا ممکن است دستتان گرفتگی کند.

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، تأثیر می‌گذارد. هرچه بیشتر با ضربات، سبک‌های طراحی و گرفتن‌های مختلف تمرین کنید، دست شما سریعتر و ماهرتر می‌شود.

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



لبه پاک شده



لبه آزاد



لبه مستقیم

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.

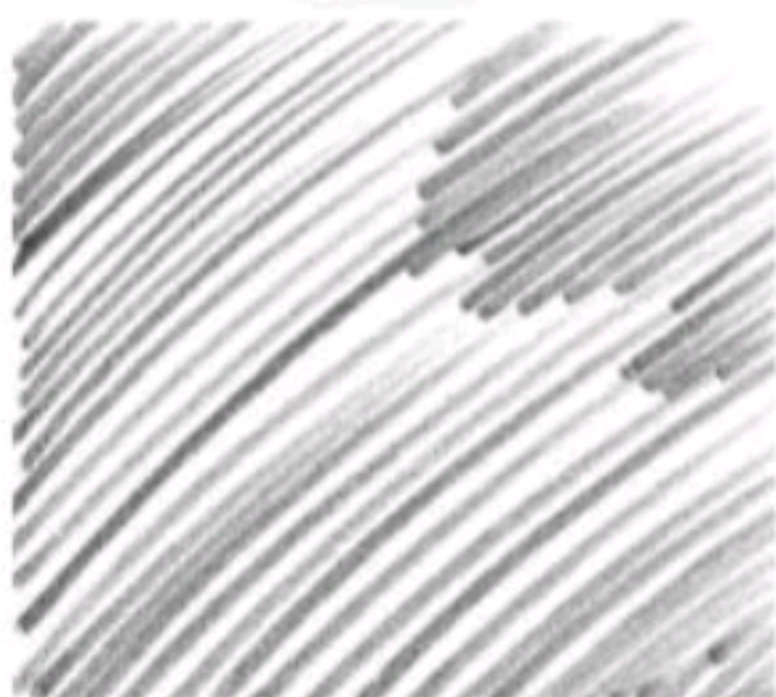
همچنین می توانید با آزمایش بر روی تیزی یا تیرگی نوک مداد خود، ضربات خود را تغییر دهید. هرچه سرب سخت تر باشد، نوک مداد شما بیشتر تیز و تمیز می ماند. یک نقطه صاف یا یک نقطه اسکنه برای ایجاد یک سکنه مغزی گسترده تر مفید است، که می تواند به سرعت مناطق بزرگتر را پر کند. با مالیدن دو طرف مداد روی یک بلوک کاغذ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



تکنیک های اساسی

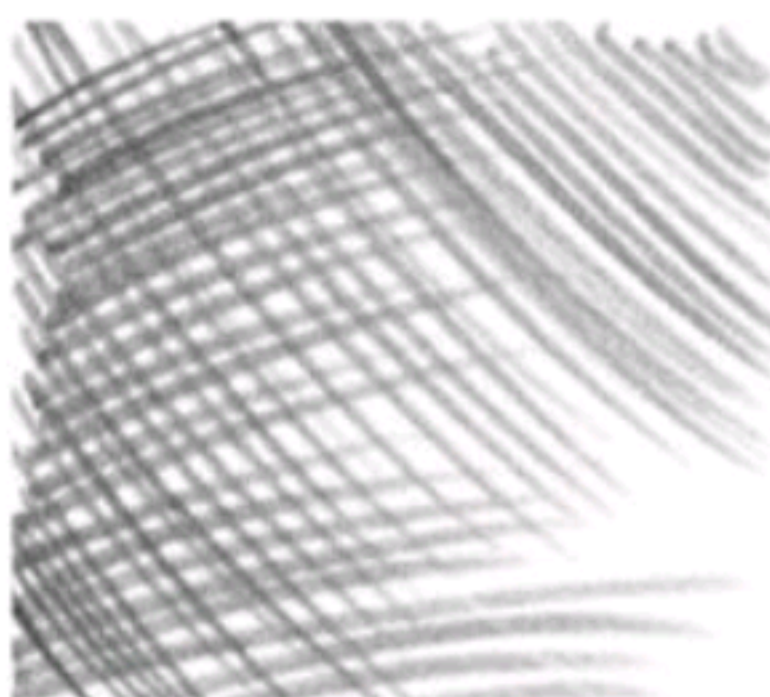
تمرین تکنیک های اساسی به شما کمک می کند تا بفهمید چگونه مداد را برای دستیابی به جلوه های مختلف دستکاری کنید. از مداد می توان برای بازسازی همه چیز از پوست فلس دار مار گرفته تا خز نرم و کرکی یک خرگوش استفاده کرد. اما قبل از اینکه بخواهید بافت های حیوانات را رندر کنید (به صفحه 9 مراجعه کنید)، ایده خوبی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



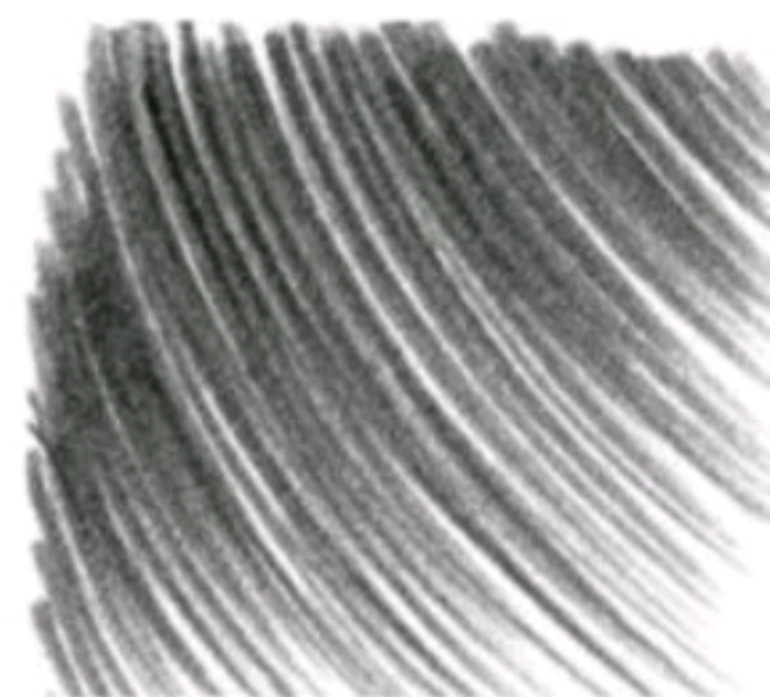
یک روش اساسی سایه اندازی پر کردن یک منطقه با هچینگ است که یک سری ضربات موازی است.

مقاطع



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

سایه تاریک



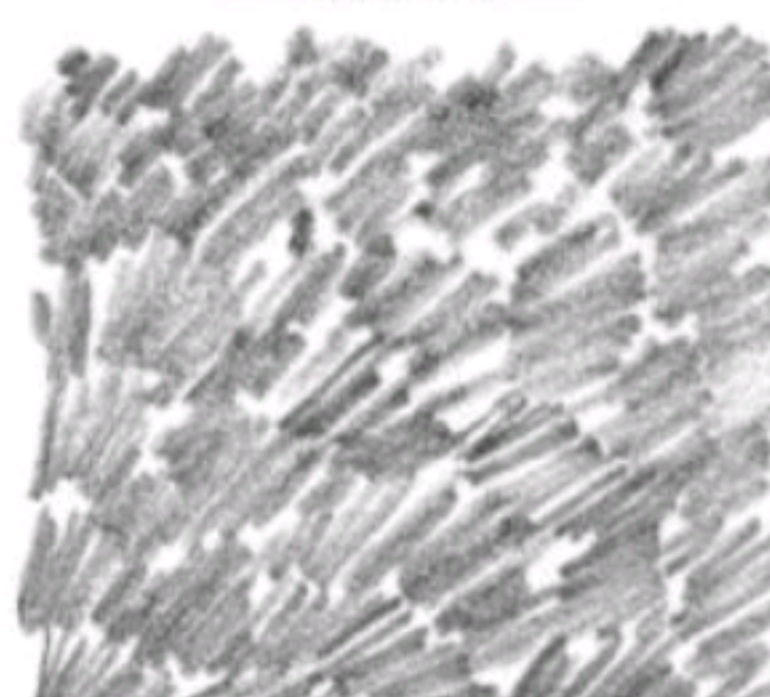
با اعمال فشار زیاد به مداد، می توانید مناطق تیره و خطی سایه ایجاد کنید.

مخلوط کردن



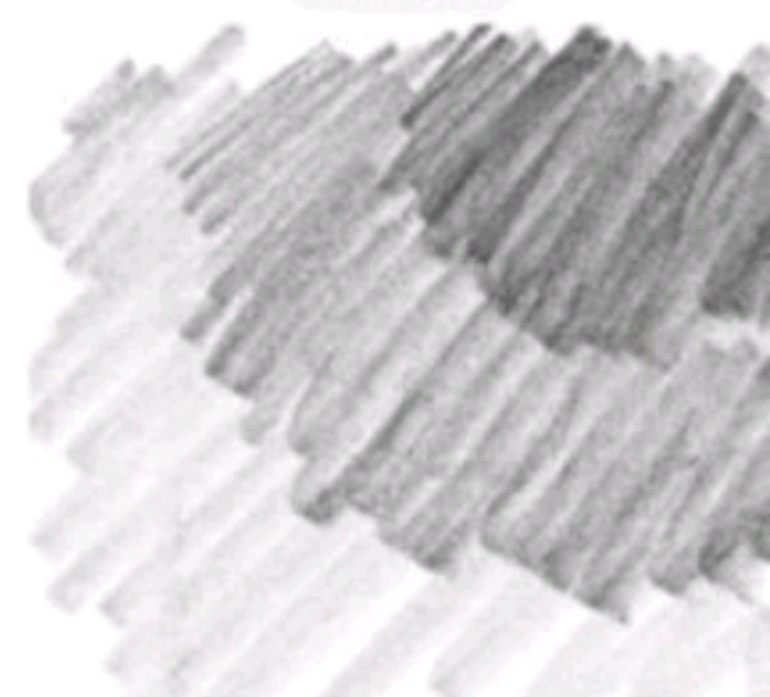
برای سایه صاف تر، یک کنده ترکیب را روی مناطقی که به شدت سایه دارند بمالید تا ضربه ها با هم ترکیب شوند.

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

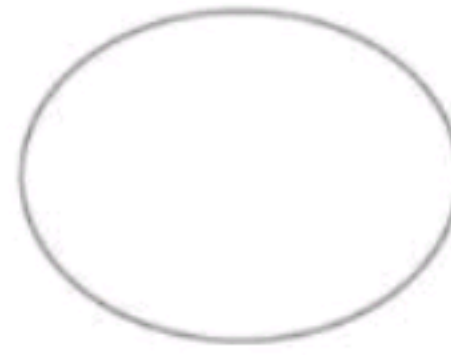
دو بعدی می دهد. هنگامی که شکل و فرم کلی سوژه را با استفاده

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!



شوزیه



فرم

دیدن ارزش ها

این مقیاس ارزش، درجه بندی از سیاه، تیره ترین مقدار، را

در سایه های مختلف خاکستری نشان می دهد، که با

سفید - روشن ترین مقدار به پایان می رسد.



DROP SHADOW

با کمی دانش و آموزش می توانید به راحتی موتیف مفصلی مانند

این برگ را ترسیم کنید.

آماده سازی

قبل از شروع طراحی، ابزارهای خود را بچینید. توصیه می کنم

روی یک صندلی خوب و ارگونومیک بنشینید زیرا احتمالاً

ساعت های زیادی را پشت میز طراحی خود خواهید سپری کرد.

ورق کاغذ طراحی خود را به میز بچسبانید تا در حین ترسیم

سر نخورد. ممکن است استفاده از یک خط کش برای کشیدن

یک حاشیه باریک در نزدیکی لبه های کاغذ برای وسط طراحی

مفید باشد.



(الف) با کشیدن شکل پایه برگ و الگوی رگبرگ با استفاده از یک مداد HB

نوک نیز شروع کنید. (ب) الگوی رگ بیشتر را اضافه کنید. (ج) سایه زدن با ارزش

متوسط را با استفاده از کناره سرب شروع کنید. برای ایجاد رگ ها، نواحی را تمیز

بگذارید یا از پاک کن خمیر شده برای بلند کردن نقاط برجسته استفاده کنید.

(د) با استفاده از نوک مداد 2B سایه تیره تری اضافه کنید. بافت و جزئیات

سطح را توسعه دهید.

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.

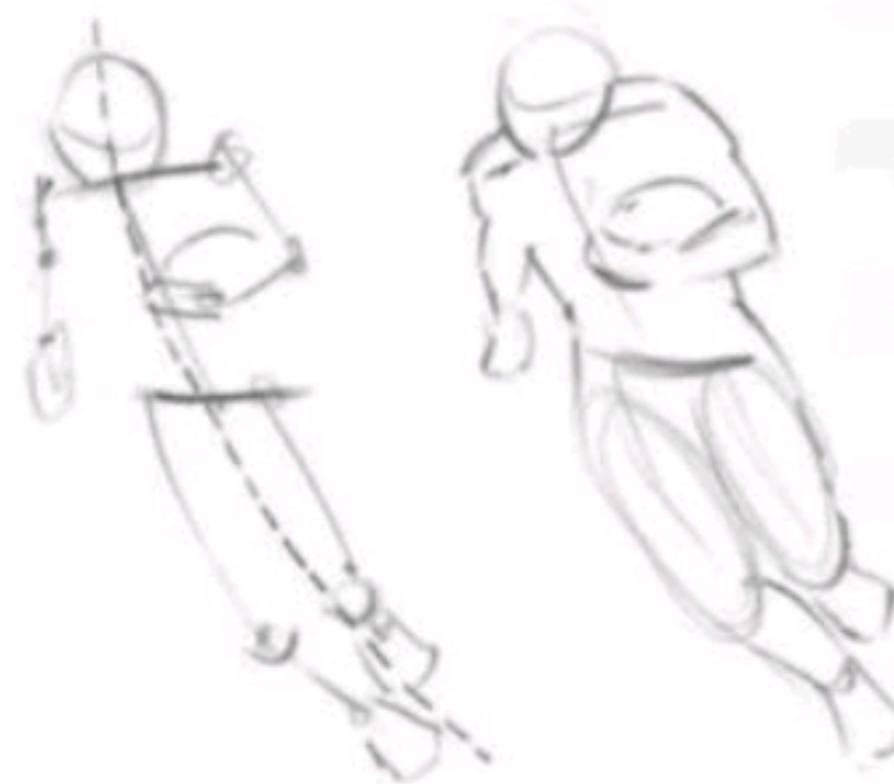


نقاشی کودکان با آموزش مشاهده دقیق به چشم خود به گونه ای که بتوانید سریع نقاشی کنید، می توانید به راحتی از حرکت این کودک که نگاه می کند و سپس دستش را به داخل کیف می برد، عکس بگیرید.

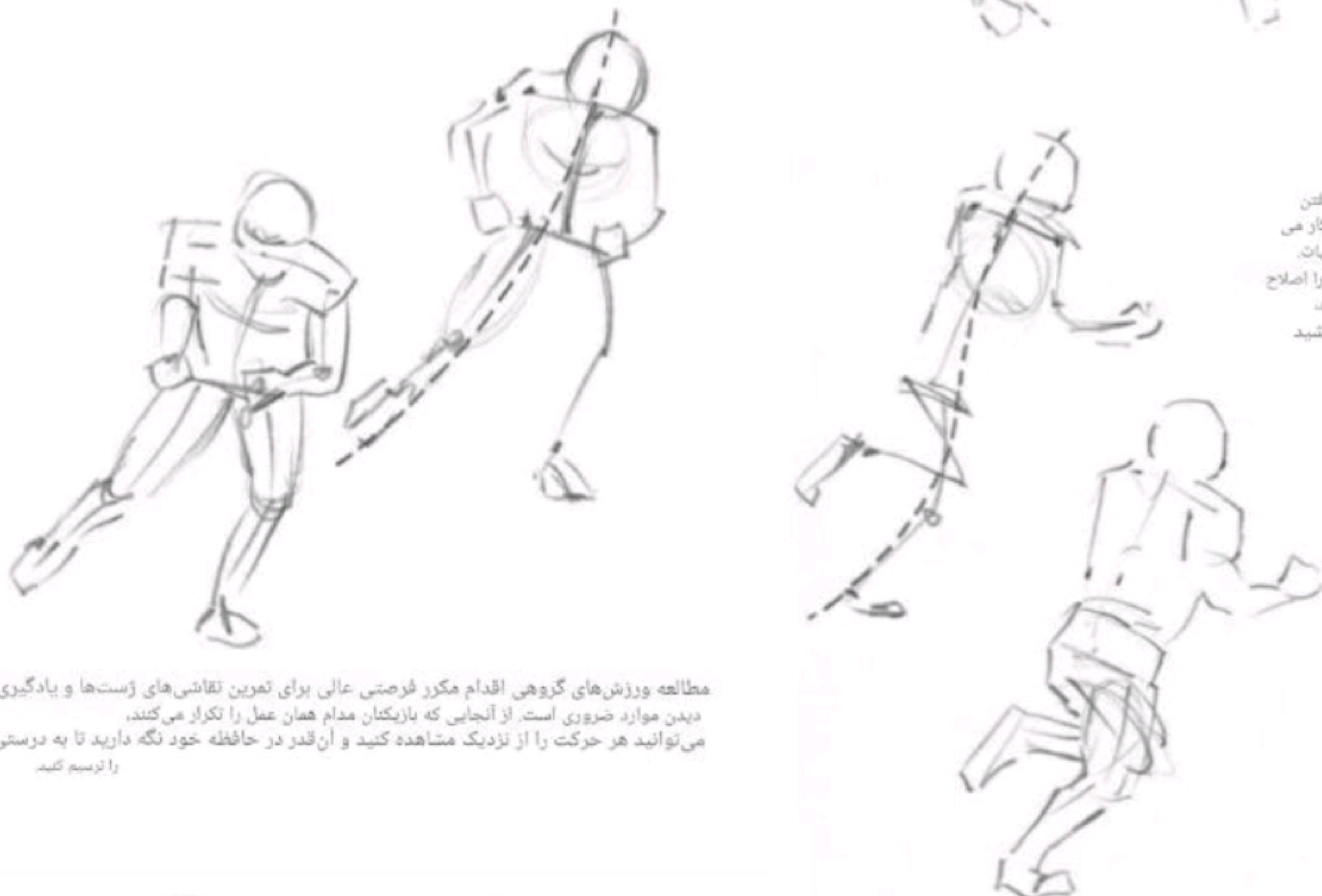
ژست و عمل طراحی

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 پراکنده تر 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

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

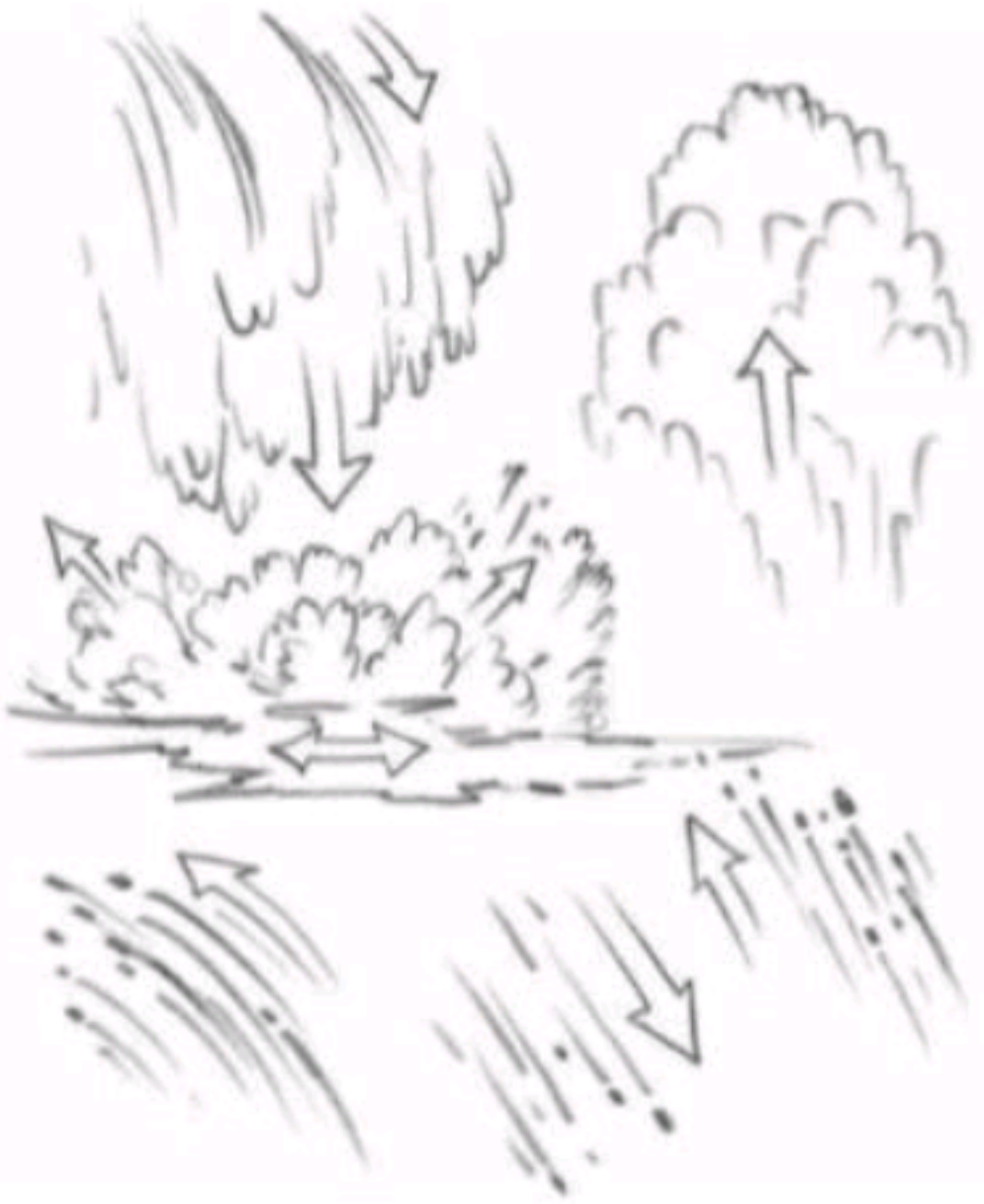
تولید کنید) و عرض خطوط. این

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!



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.

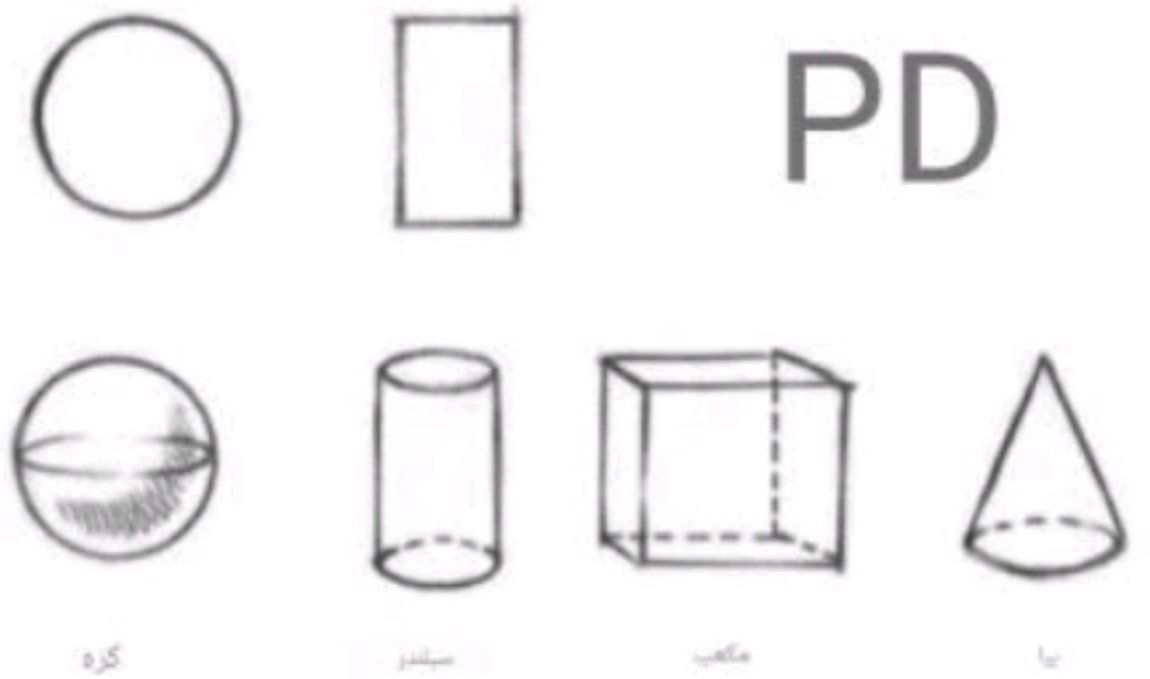


سیلوئت کردن این پایه درختان کمی پیچیده تر از حصار است، اما ترسیم فضاهای منفی آن را بسیار ساده کرده است. اشکال منفی بین تنه درخت و در میان شاخه ها متنوع و نامنظم است که لغال سنگ نارس مورد علاقه را به نقاشی اضافه می کند.

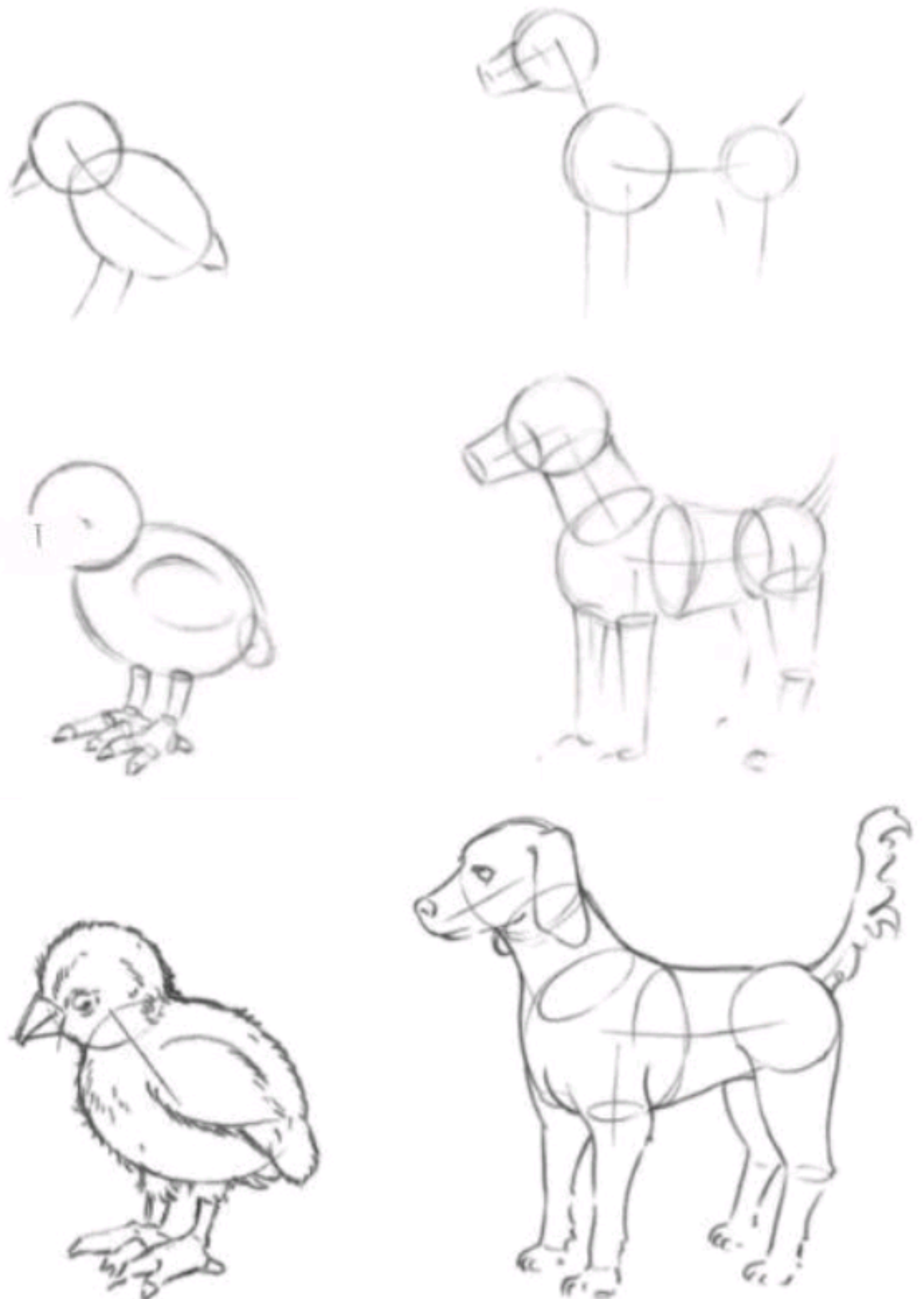
شروع با اشکال اساسی

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.

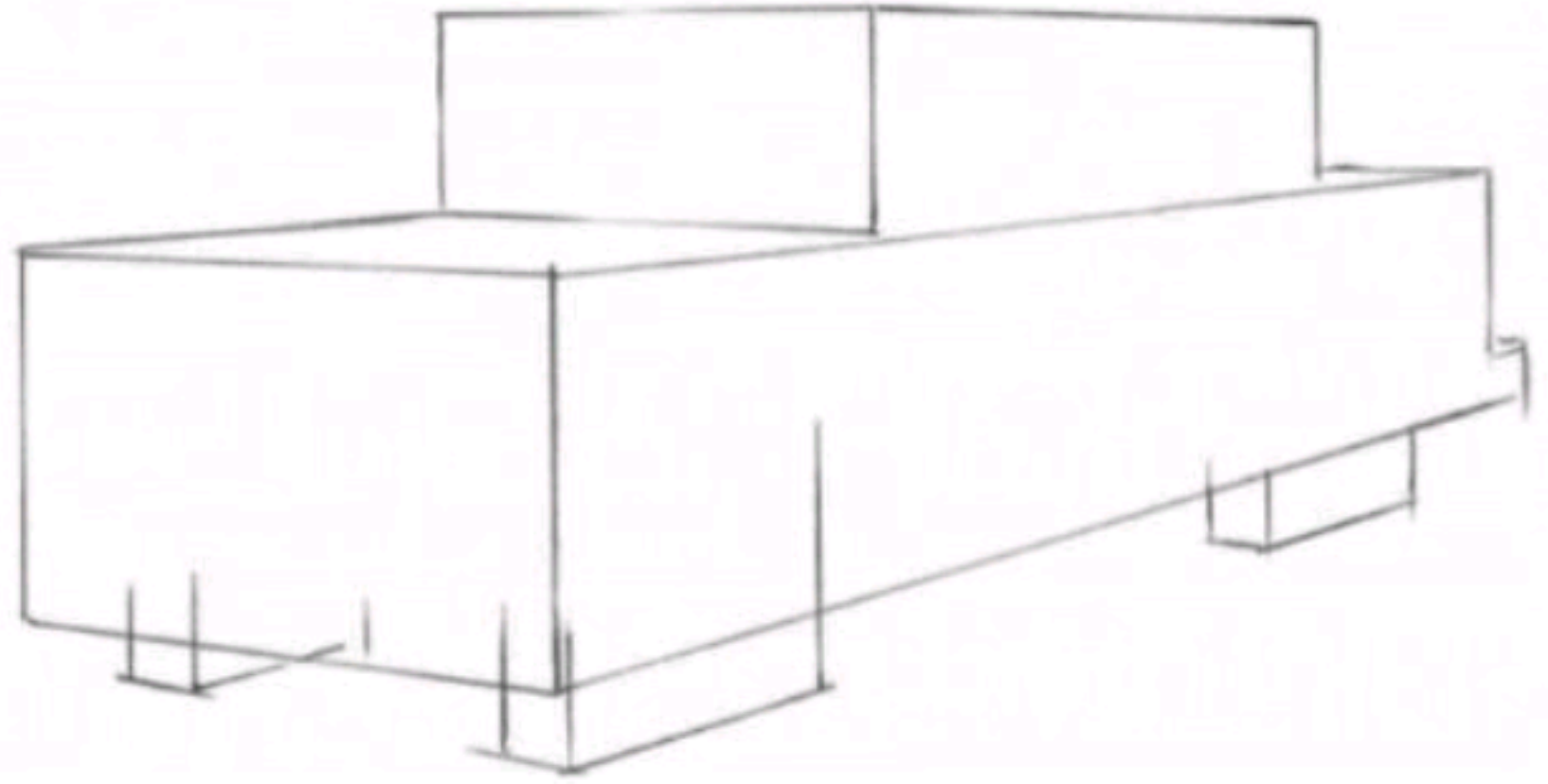


فرم ساختمان هنگامی که اشکال را ایجاد کردید، ساختن فرم‌ها با استوانه‌ها، کره‌ها و مخروط‌ها آسان است. توجه کنید که سوژه‌ها اکنون شروع به نشان دادن عمق و بعد می‌کنند.

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.

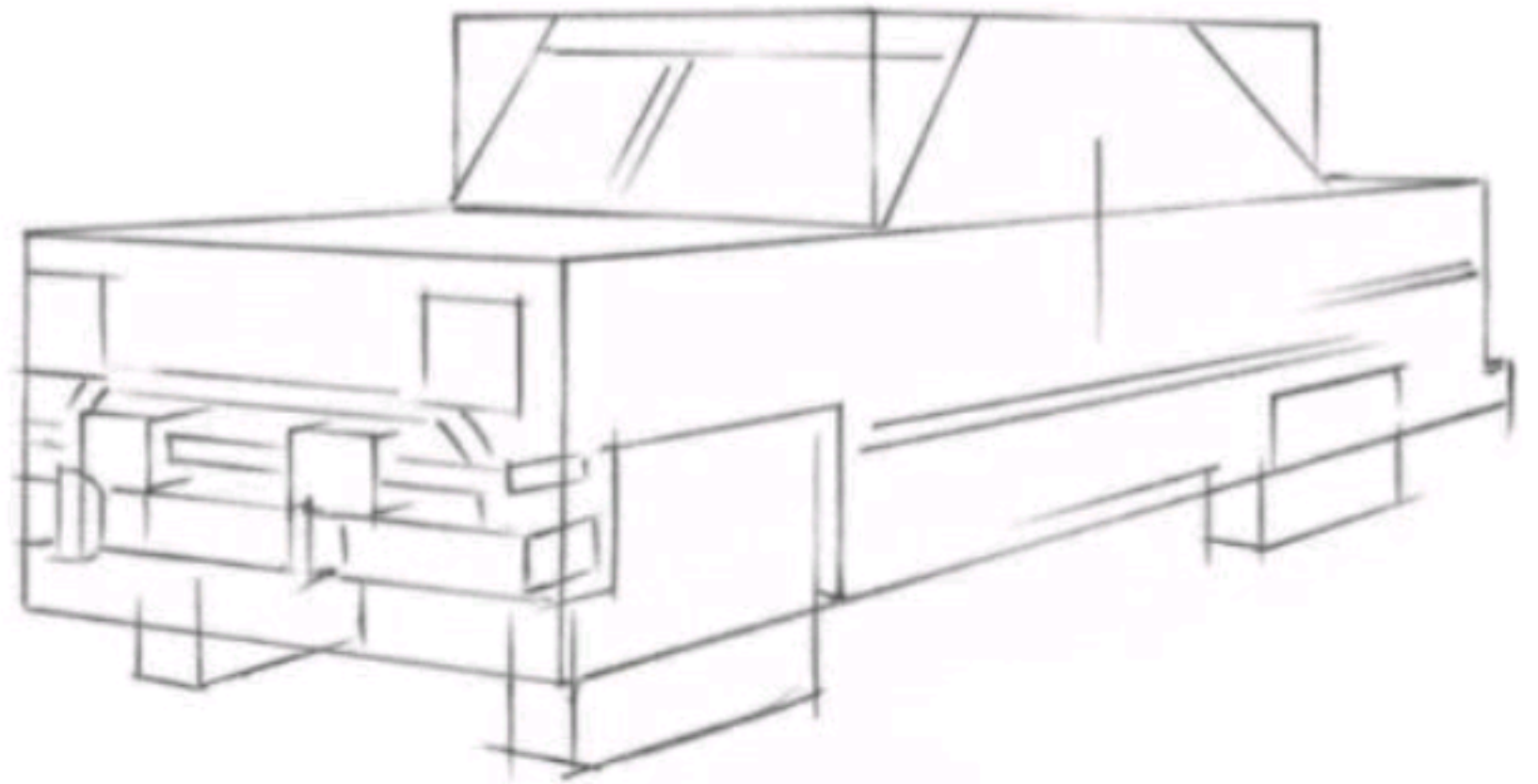
دیدن اشکال و فرم‌ها

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!



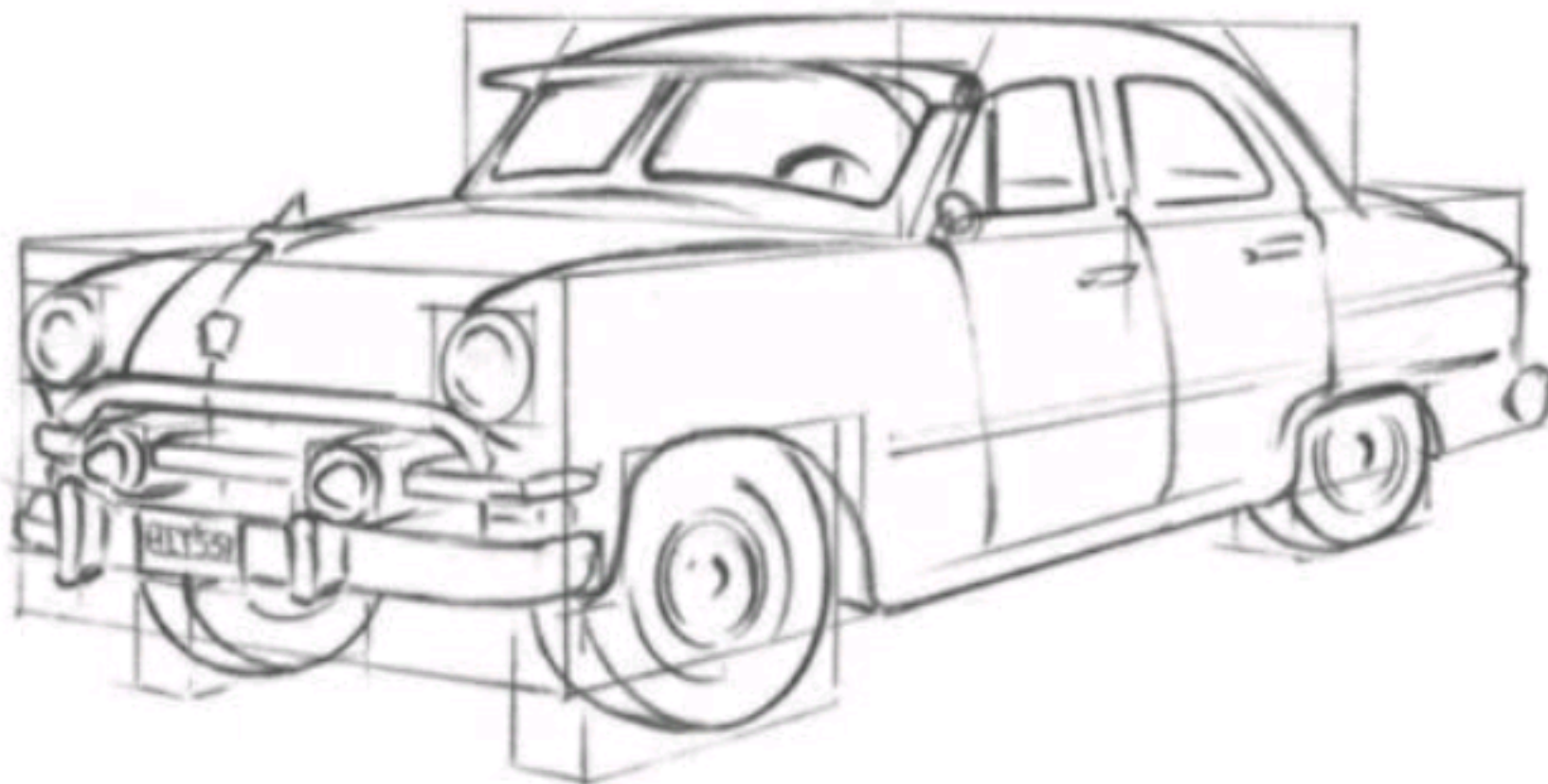
مراحل حتی یک فرم پیچیده مانند این مورد به راحتی قابل ترسیم است اگر با اشکال اولیه شروع کنید. در این مرحله تمام جزئیات را نادیده بگیرید و فقط مربع و مستطیل بکشید. این‌ها فقط دستورالعمل‌هایی هستند که می‌توانید پس از اتمام طراحی‌تان آن‌ها را پاک کنید، بنابراین به آرامی بکشید و نگران ایجاد گوشه‌های کاملاً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

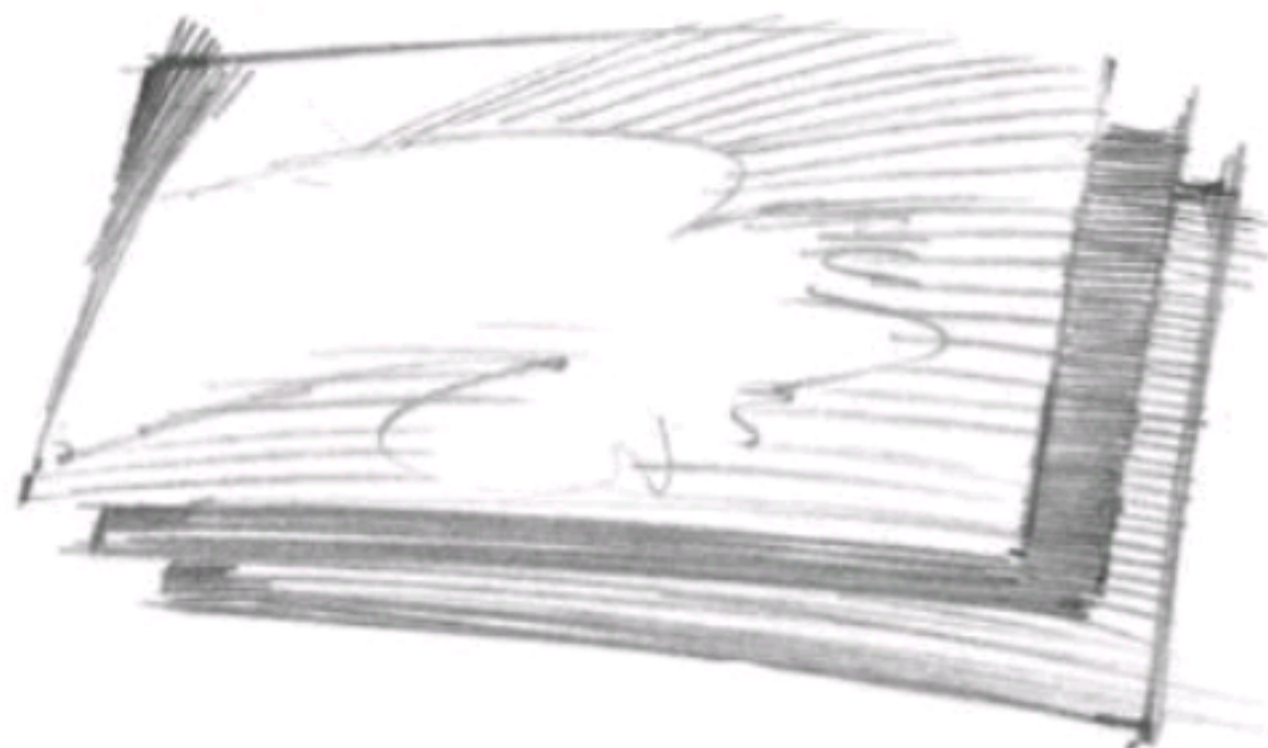
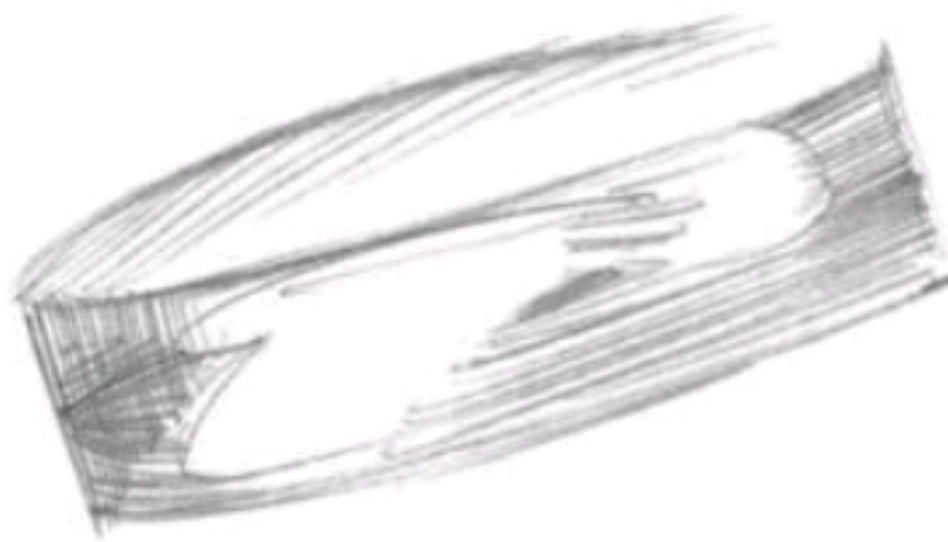
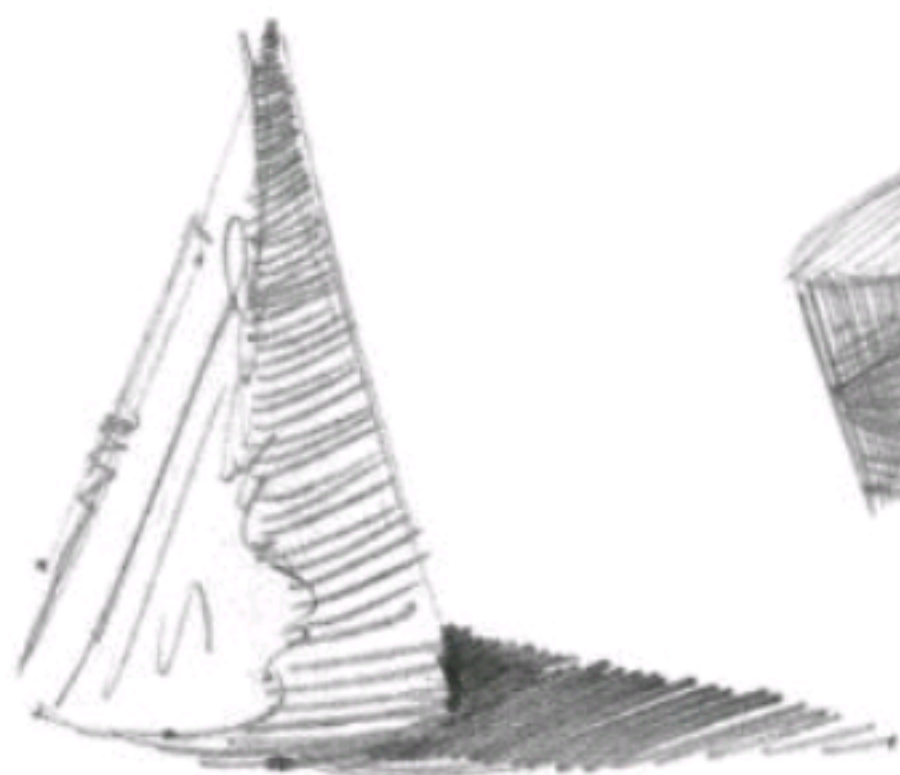
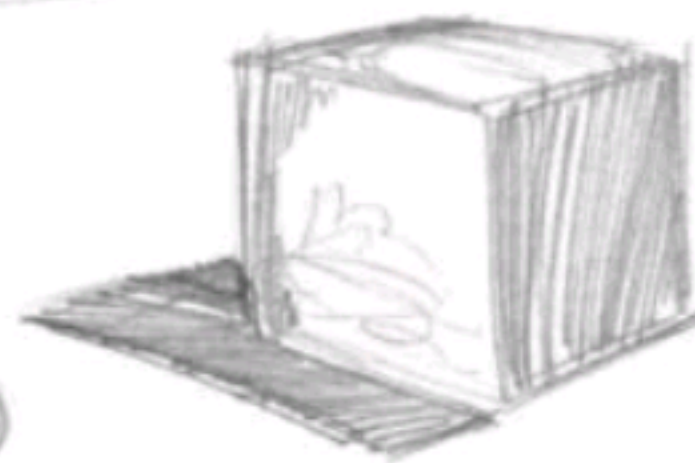


گرم کردن

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.



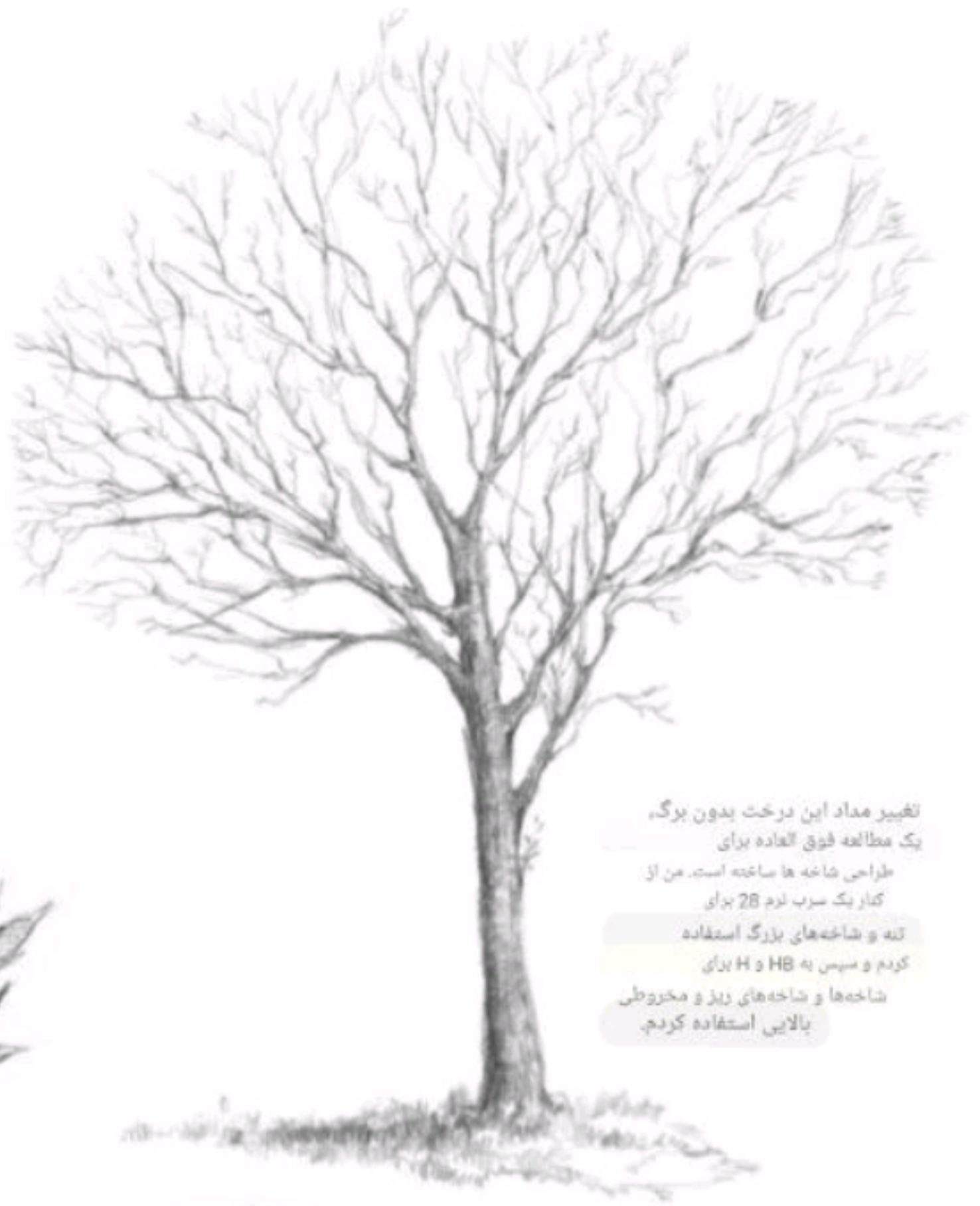
Rawing In به آرامی اشکال کلی انواع اشیاء را ترسیم کنید. تقریباً مناطق سایه دار را نشان می دهد. همچنین به شکل سایه ای که جسم پرتاب می کند نگاه کنید و از تارنگ ترین سایه خود در اینجا استفاده کنید. با استفاده از انواع مختلف مداد (H, HB, 2B), تغییر فشار روی مداد خود و دیدن خطوط مختلفی که می توانید ایجاد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

مطالعه درختان

احتمالاً شما اولین درخت خود را قبل از رفتن به مهدکودک کشیده اید، و اگر نقاشی های درخت شما هنوز شبیه دایره های روی چوب است، کمکی وجود دارد. باز هم، همه چیز در مورد مشاهده است. انواع گسترده ای از گونه های درختی را مطالعه کنید و به دنبال ویژگی هایی باشید که یکی را از دیگری متمایز می کند. سپس برخی از تکنیک های مداد را در این صفحات اعمال کنید تا نقاشی های خود را زنده کنید.

ساده کردن اشکال درخت

اگر مجبور باشم این کار را شاخه به شاخه و برگ به برگ انجام دهم، با کشیدن درخت کار نمی کنم. یک راه ساده تر و کمتر خسته کننده وجود دارد با یک شکل خشن و کلی که از طرح کلی درخت پیروی می کند شروع کنید و سپس آن شکل را اصلاح کنید. به دنبال توده های شاخه ها و دسته های شاخ و برگ باشید و آنها را به صورت توده ای بکشید. آنها را با خطوط پهن با کنار مداد و الگوهای ابله پر کنید. سوراخ هایی را برای آسمان بگذارید - تعداد بسیار کمی از درختان آنقدر متراکم هستند که نمی توانید در پشت سر آنها قله بگیرید!



تغییر مداد این درخت بدون برگ، یک مطالعه فوق العاده برای طراحی شاخه ها ساخته است. من از کنار یک سرب نرم 2B برای تنه و شاخه های بزرگ استفاده کردم و سپس به HB و H برای شاخه ها و شاخه های ریز و مخروطی بالایی استفاده کردم.

شروع با شاخه ها قبل از اینکه بخواهید کل یک درخت را بکشید، پیشنهاد می کنم با کشیدن شاخه های تک درخت شروع کنید - آنها بیشتر شبیه درختان ساده شده هستند. در اینجا اسباب بازی مرکزی را رسم کردم، مطمئن شدم که قسمت پایینی همه شاخه ها از قسمت بالایی پهن تر است و انتهای آن مانند تپه درخت است.



طراحی برگها من اغلب طرح های سریعی از شاخه های درختان مختلف می سازم تا برگ های مختلف را مطالعه کنم. شکل ها، من روی طرح کلی برگها، الگوی رگبرگها و نحوه اتصال آنها به شاخه تمرکز می کنم.

تکنه هنرمند یک دفترچه طرح را در مزرعه بردارید و هر تعداد درخت مختلف را که می توانید پیدا کنید ترسیم کنید. سپس شما یک منبع منبع خواهید داشت که هر زمان که نیاز به مثال داشتید به آن مراجعه کنید.

تکنیک های مداد برای درختان



درخت نخل شکل کلی چند ضلعی را با مداد HB ترسیم کنید. با استفاده از یک 2B با نوک اسکنه، هر شاخه را از مرکز به بیرون بکشید، مداد را در انتهای هر ضربه بردارید.



درخت افرا پس از ترسیم طرح دایره ای با مداد HB، از کنار سرب برای انبوه شاخ و برگ استفاده کنید و برای مقادیر تیره فشار بیشتری وارد کنید. از نقطه تیز برای اضافه کردن چند جزئیات استفاده کنید.



درخت کاج طرح مثلثی را با HB ترسیم کنید. سپس از یک 2B با یک نقطه mund استفاده کنید تا شاخه ها را با ضربات کوتاه و افقی بکشید. برگرد داخل با HB تیز برای چند جزئیات شاخ و برگ.

سطوح و بافت ها

برای نمایان کردن سطوح استفاده از انواع مداد ها را می توان از یک تیغ یا چاقو برای تیز کردن سر ب ها به صورت نقاط تراشیده، ناهموار یا ناهموار استفاده کنید. این نقاط خطوط، بافت ها و الگوهای منحصر به فردی ایجاد می کنند. برای تغییر ضخامت خط، سعی کنید جهت ضربه های خود و همچنین زاویه نگه داشتن مداد را تغییر دهید.



از یک تیغ برای تیز کردن سر مداد گرد به شکل یک نقطه استفاده کنید



بردیگی ها را به صورت یک مداد صاف برای ضربه های باقی منحصر به فرد بزنید



برای ترسیم شخصیت کلی درخت به موقعیت و الگوی برگها نگاه کنید.

برای ایجاد شاخ و برگ بوته ای که در اینجا نشان داده شده است، از مداد HB برای ترسیم طرح کلی درخت استفاده کنید. سپس شکل های کوچکتر را در داخل شاخ و برگ ترسیم کنید. در مرحله آخر، از حرکات دایره ای مدور برای نشان دادن برگ های ریز استفاده کنید. برای ایجاد کنتراست بین شاخ و برگ و پس زمینه، پس زمینه را با حرکات عمودی یکنواخت سایه بزنید.



UW سنگ، ضربات عمودی برای ایجاد کنتراست

برای سنگ های زیر، طرح اولیه را ترسیم کنید و سپس در جهات مختلف سایه بزنید تا فرم گرد و بافت ناهموار ظاهر شود. سایه های ریخته شده را فراموش نکنید. آنها در طرف مقابل صخره ها ظاهر می شوند که نور از آنجا می تأید. سایه ها را به تاریک ترین و صاف ترین قسمت های نقاشی خود تبدیل کنید



هر چه منبع نور بالاتر باشد، سایه کوتاهتر خواهد بود. هر چه منبع نور کمتر باشد، سایه طولانی تر خواهد بود.



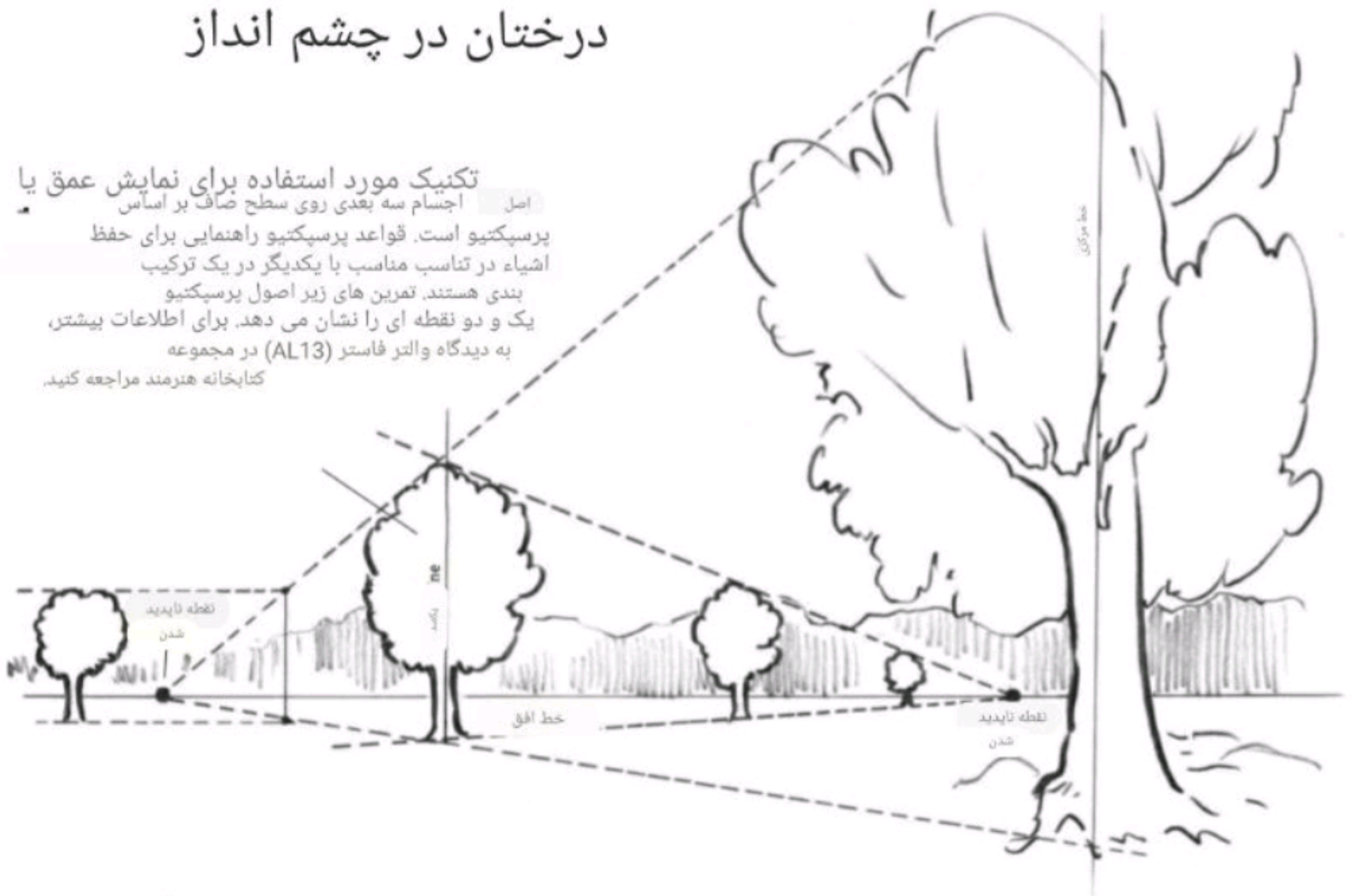
ضربات کوتاه برای دیش



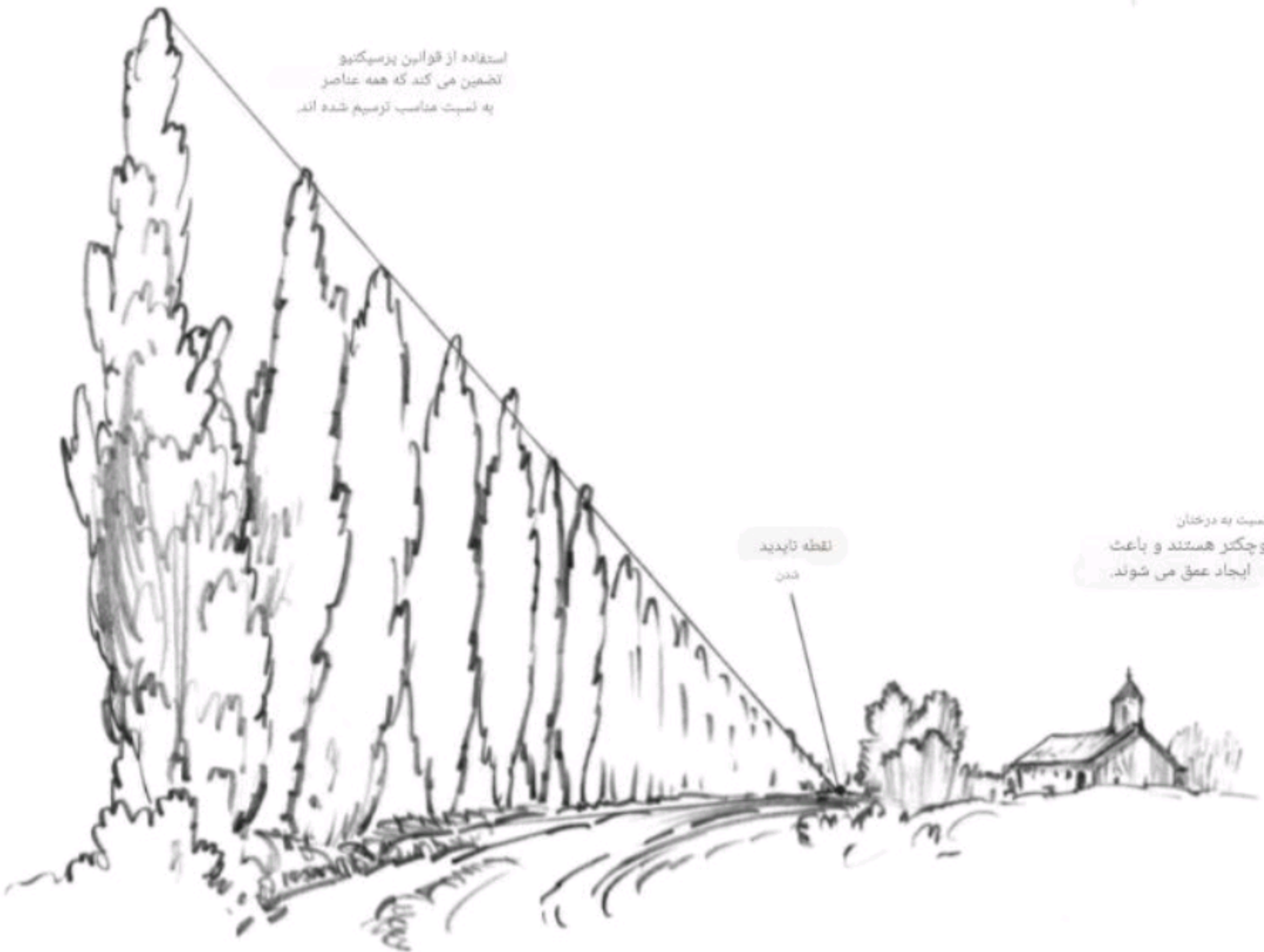
مراحل بالا و سمت راست را دنبال کنید تا بافت سطحی ناهموار و ناهموار درخت افتاده را رندر کنید. توجه داشته باشید که سایه ریخته شده کمتر قابل مشاهده است زیرا منبع نور تقریباً مستقیماً بالای سر است

درختان در چشم انداز

تکنیک مورد استفاده برای نمایش عمق یا اصل اجسام سه بعدی روی سطح صاف بر اساس پرسپکتیو است. قواعد پرسپکتیو راهنمایی برای حفظ اشیاء در تناسب مناسب با یکدیگر در یک ترکیب بندی هستند. تمرین های زیر اصول پرسپکتیو یک و دو نقطه ای را نشان می دهد. برای اطلاعات بیشتر، به دیدگاه والتر فاستر (AL13) در مجموعه کتابخانه هنرمند مراجعه کنید.



استفاده از قوانین پرسپکتیو تضمین می کند که همه عناصر به نسبت مناسب ترسیم شده اند.



گیاهها و درختان دورتر نسبت به درختان پیش زمینه کوچکتر هستند و باعث ایجاد عمق می شوند.

B افرا و برخی از بلوط درختان برگ چاده مانند راش ها دارای زاد و ولد، برگ های صاف هستند، گل می دهند و هر پاییز برگ های خود را می ریزند (برگ ریز). تغییرات ظریف اشکال نشان داده شده در این مثال ها را مطالعه کنید.

همانطور که نقاشی می کنید، به تکنیک های مختلف استفاده شده برای برگ های هر درخت توجه کنید. ابتدا تنه را ترسیم کنید و سپس شکل کلی گروه برگ ها را قبل از سایه زدن روی شاخ و برگ بکشید.



ظرفیات از باعث ایجاد چین خوردگی ضخیم و متراکم از افرا قرمز می شود



از کنار بار مداد برای چیدمان های پایه استفاده کنید



Alder



افرا قرمز

Hew the flage low demic است و شاخه و تنه آن تنه هم هستند



بلوط سفید آمریکایی

با اشکال ساده شروع کنید

اگر درختان را از این کتاب یا A را از بیرون بکشید، ابتدا اشکال اصلی را با خطوط ساده طراحی کنید. به عنوان مثال، این درخت با خطوط مستقیم برای تنه و شاخه ها و با خطوط منحنی برای گروه های بزرگ برگ ترسیم شده است.



در مرحله A، اشکال اصلی را با استفاده از نوک مداد HB ترسیم کنید. در مرحله B، شروع به اصلاح اشکال کنید. همانطور که در مرحله C نشان داده شده است، از یک مداد 2B برای سایه زدن به قسمت های تیره پشت شاخه ها برای ایجاد عمق استفاده کنید. سپس در مرحله D، به افزودن مقادیر تیره تر ادامه دهید و شروع به پیشنهاد برگ ها کنید. توجه داشته باشید که چگونه تغییرات مقادیر باعث ایجاد عمق در نقاشی نهایی می شود جزئیات منظره را برای تکمیل رندر اضافه کنید.



50 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

الگوهای ریشه

ریشه های نی مانند یک توری متقاطع به سمت پایین و بیرون می کنند تا درخت را در زمین لنگر ببندازند. الگوهای ریشه دارای پیچ و تاب و برآمدگی هستند که کشیدن آنها را جالب می کند. البته درختان مسن دارای اشکال پیچیده تری نسبت به درختان جوان هستند، اما انواع ریشه ها را می توان از خطوط ساده بلوک در آورد. الگوی ریشه نشان داده شده را که روی یک درخت بالغ یافت می شود، مطالعه کنید.

نتهای برخی از علفهای پخش در قسمتی که با قد آنها مطابقت دارد پخش می شوند، سیستم های حرکتی گاهی به شدت از جرم بالای زمین درخت فراتر می روند.



B



C



در مرحله A با مداد HB به آرامی شکل ها را مسدود کنید. شکل ریشه ها را در مرحله B اصلاح کنید و از خطوط منحنی کوچک برای بیرون آوردن فرم های مرحله C استفاده کنید. عمق مقادیر را با فشار دادن سخت تغییر دهید. مقادیر تاریک و به آرامی برای مقادیر متوسط و روشن تر. سایه درخت را با خطوط منحنی از ریشه تا جایی که به تنه تبدیل می شود ادامه دهید. خطوط منحنی را با ضلع و نقطه یک مداد 2B بکشید تا شکل گرد ریشه ها را نشان دهید.

با مداد اطراف ریشه ها را علف بکشید. این باعث می شود که درخت کاملاً در زمین کاشته شده باشد.



تنه درختان

تنه درخت اساساً شکلی بلند و استوانه ای دارد. به همین ترتیب، شاخه ها استوانه های بلندتری هستند که از تنه خارج می شوند. خطوط بیضوی سبک در اطراف تنه در نقاط استراتژیک بکشید تا تغییرات جهت تنه را نشان دهید.

از خطوط بیضوی شکسته به عنوان راهنما برای ترسیم تنه و شاخه های درخت استفاده کنید.



ترسیم تنه ها را در این صفحه تمرین کنید. در مرحله A، از مداد HB استفاده کنید تا به آرامی شکل اصلی و بیضی ها را بکشید. در مرحله B، تنه را با اضافه کردن بیضی های بیشتر اصلاح کنید و سپس برای نشان دادن تغییرات سطح، خطوط منحنی را رسم کنید. در مرحله C، سایه زدن را با استفاده از کنار مداد HB شروع کنید. برای ایجاد شیارها و گره ها به سایه زدن ادامه دهید. از نقطه صاف یک مداد 2B برای رندر کردن نواحی تیره استفاده کنید.



از خطوط پررنگ سنگین برای نشان دادن فرم سبزه باز درخت استفاده کنید.

این تنه دارای پایه ای باریک با شاخه هایی است که به سمت بالا کشیده می شوند.

52 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

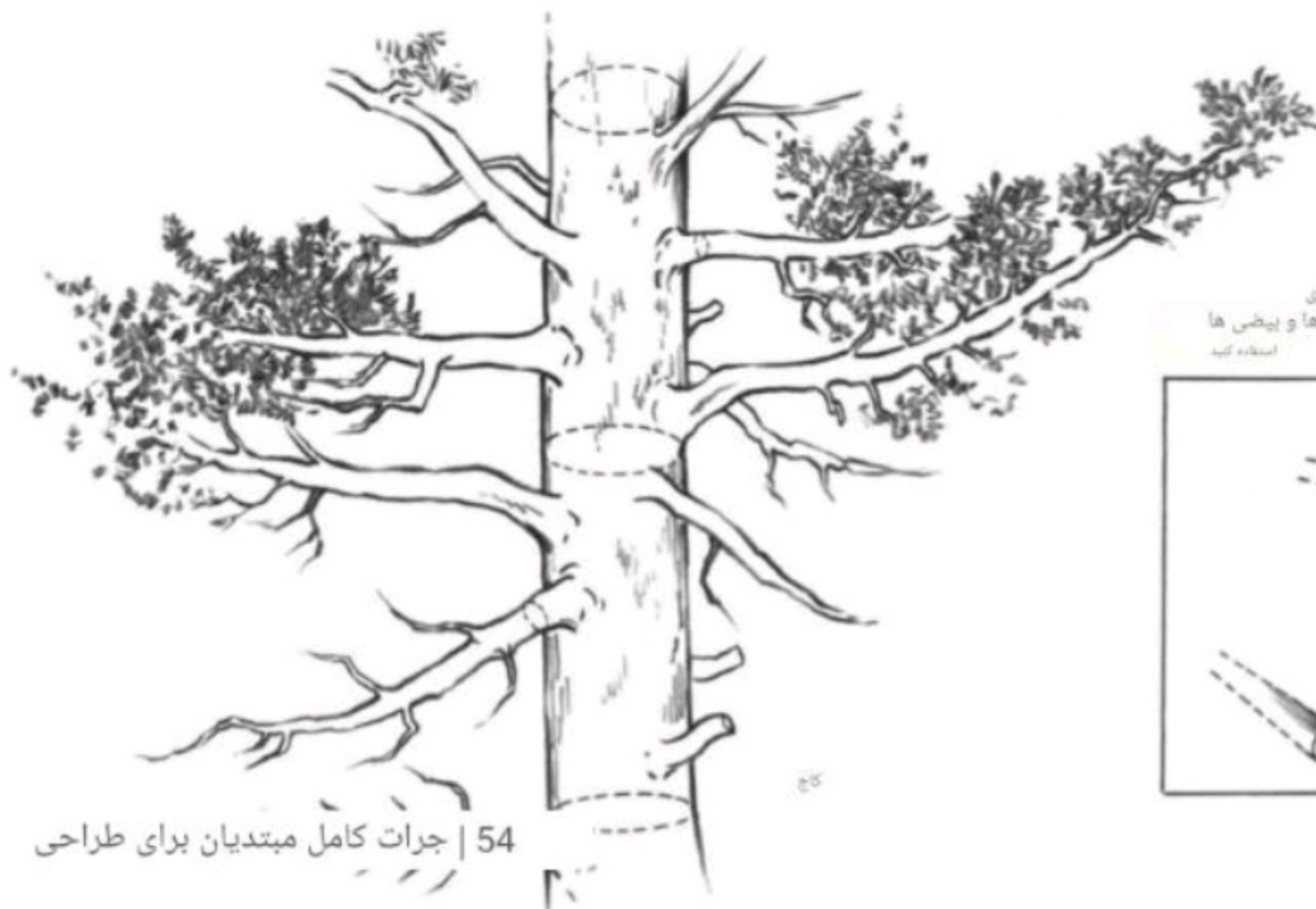
شعبه ها و خریدها

شوند.

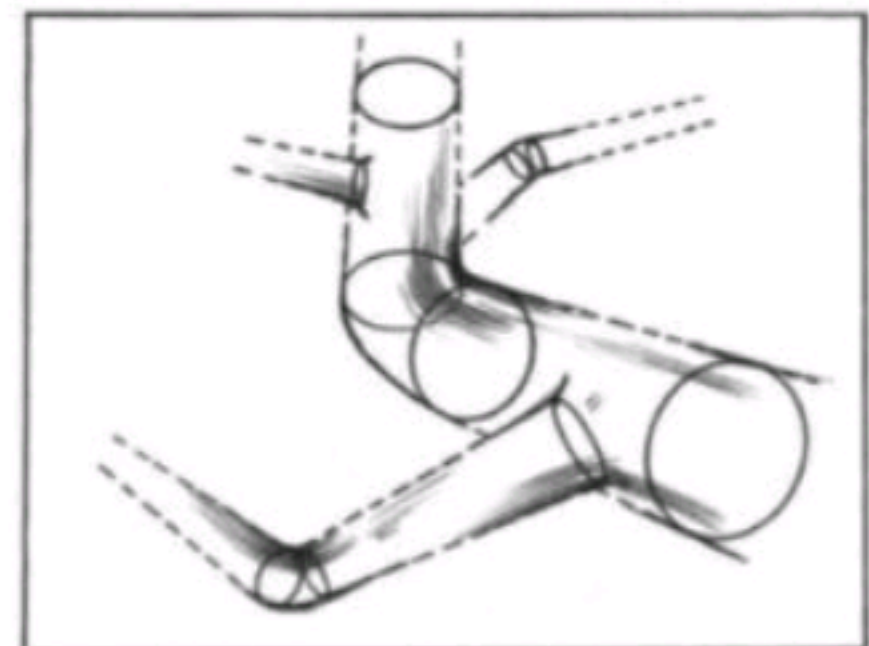
درختان رشد می کنند، آنها هم بلندتر و هم ضخیم تر می به الگوهای رشد متفاوت انواع درختان توجه کنید. با درختان پهن برگ، تنه به بسیاری از شاخه های کج تقسیم می شود، در حالی که کاج با شاخه های کوتاه تر در فواصل زمانی منظم به سمت بالا رشد می کند.



در مرحله A، یک طرح تقریبی از شاخه های منفرد بکشید، و نشان دهید که در کجا تغییر جهت می دهند. از طرح به عنوان راهنما برای مسدود کردن اشکال شاخه ها در مرحله B استفاده کنید. در نهایت، برای نشان دادن گرد بودن اندام های چرخان، سایه اضافه کنید. ضربه های سایه شما باید شل و شکسته باشند زیرا سایه زدن مداوم و صاف باعث می شود یک شی براق و فلزی به نظر برسد.



به شکل لوله مانند نمودار زیر توجه کنید. برای ایجاد شکل هر شاخه از استوانه ها، دایره ها و بیضی ها استفاده کنید.



برای ثابت نشان دادن درختان در دامنه تپه ها، اشیاء مختلفی را در پایه آنها قرار دهید. این نقاشی های درختی با افزودن بوته ها، شاخه ها، برگ های مرده و سنگ ها واقعی تر به نظر می رسند. توجه داشته باشید که دو طرح در بالای صفحه با خطوط شل کشیده شده اند، در حالی که طرح های پایین با خطوط واضح تر و مشخص تر کشیده شده اند.



در برخی از هاوینگ ها، تنها یک تکه تکه ای از جویز زمین هرگز امکان پذیر نیست

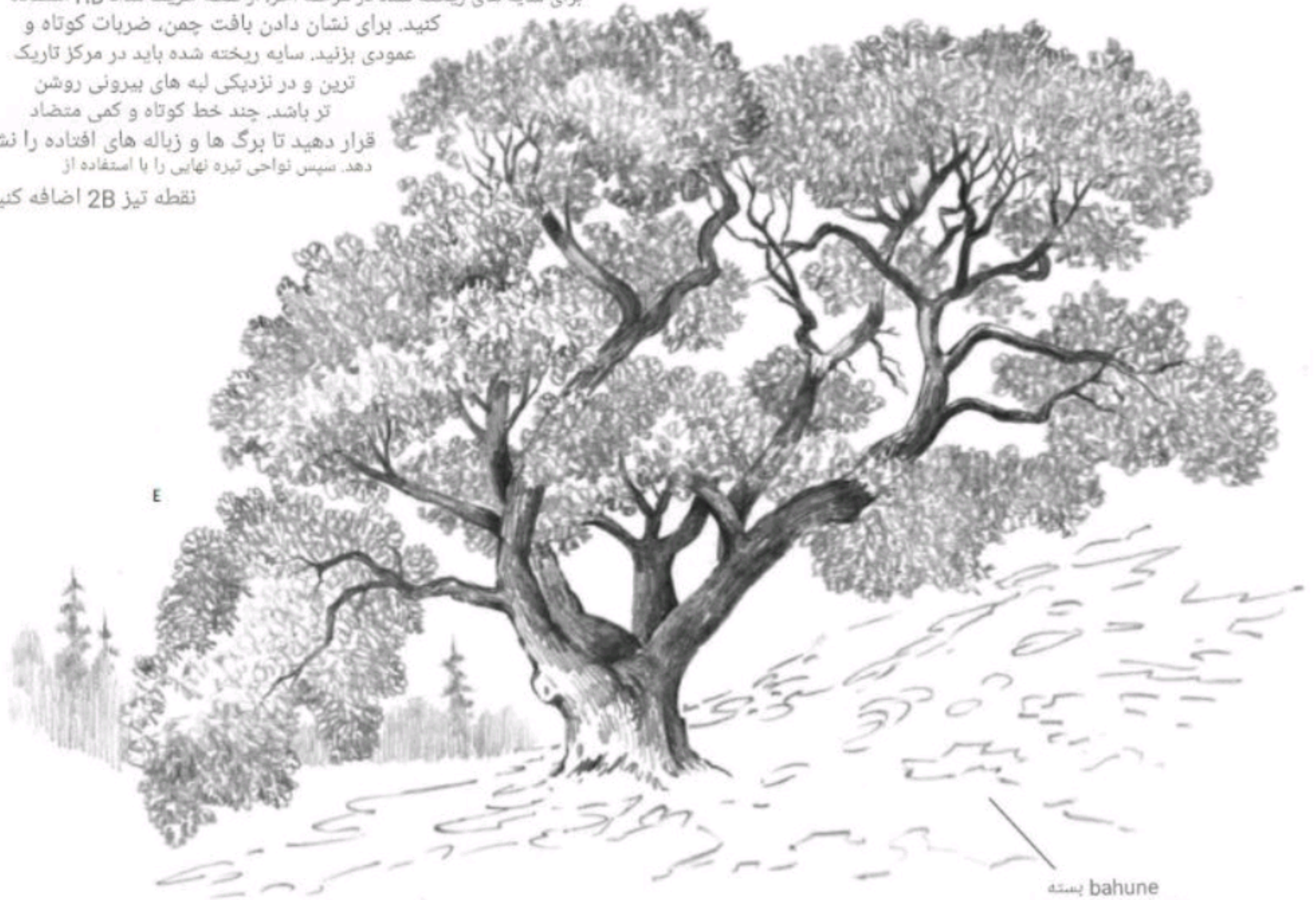
هر پاییز، درختان برگ های خود را می ریزند این " بستر برگ " پوسیده می شود و مواد مغذی را برای گیاهان در حال رشد فراهم می کند، بنابراین برگ ها به طور مداوم بازیافت می شوند.



به استفاده از خطوط متضاد، که چشم را از طریق نقاشی هدایت می کند، توجه کنید

به آرامی درختان دور دست را با مداد HB ترسیم کنید. در مرحله بعد، سایه را به تنه اضافه کنید تا فرم ظاهر شود. سعی نکنید هر برگ را بکشید، در عوض، از حرکات کوچک، بیضی شکل و پیوسته برای نشان دادن شاخ و برگ استفاده کنید.

برای سایه های ریخته شده در مرحله آخر، از نقطه ظریف مداد HB استفاده کنید. برای نشان دادن بافت چمن، ضربات کوتاه و عمودی بزنید. سایه ریخته شده باید در مرکز تاریک ترین و در نزدیکی لبه های بیرونی روشن تر باشد. چند خط کوتاه و کمی متضاد قرار دهید تا برگ ها و زیاله های افتاده را نشان دهد. سپس نواحی تیره نهایی را با استفاده از نقطه تیز 2B اضافه کنید.



bahune بسته
نور خورشید در سایه

منبع نور از بالا سمت چپ می آید. درخت جلوی پرتوهای نور را می گیرد و سایه ای روی زمین می اندازد.



با ضربات کوتاه و تصادفی ایجاد کنید

بلوط با شکوه

نقاشی های ری فرصت های زیادی را برای تمرین سایه های ریخته شده فراهم می کند. هنگام ترسیم سایه های ریخته شده، به این چند مشاهدات توجه کنید: (1) یک سایه از شکل زمین یا ناحیه ای که روی آن ریخته می شود پیروی می کند، (2) تغییرات مقدار می تواند در سایه رخ دهد. (3) بافت و جزئیات سطح ممکن است در سایه قابل تشخیص باشد. و (4) مناطق روشن تر ممکن است در سایه ایجاد شده توسط شاخ و برگ درخت ظاهر شوند

برای هر نقاشی دقیق، باید از منبع نور آگاه باشید و اثرات آن را ارائه دهید. در این نقاشی، نور خورشید از میان شکاف های شاخ و برگ می تابد و به سطح زمین می تابد.



شاید به دلیل بزرگی، قدرت و عمر طولانی درختان، بسیاری از فرهنگ ها و مذاهب به آنها احترام می گذارند.



با ترسیم کمی شکل درخت شروع کنید. در مرحله بعد، تنه را با استفاده از کنار مداد HB سایه بزنید و شاخه های کوچکتر را با نوک مداد اضافه کنید. به خاطر داشته باشید که برای عمق، چند ناحیه روشن در شاخ و برگ بگذارید. همچنین سایه انداخته شده روی تپه علفزار را مشخص کنید، با توجه به اینکه الگوی شکل درخت را منعکس می کند.



تنه و شاخه ها را سایه بزنید تا فرم درخت ظاهر شود.

56 | راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

SYCAMORE LANE

طرح خوب راه درازی را برای گرفتن حال و هوای یک صحنه A پیش می برد. در این نقاشی، درخت به وضوح پیر و با شکوه است. تنه به طور چشمگیری از پایه خود به وسط نقاشی در بالا متمایل می شود. جاده پر پیچ و خم دو هدف را دنبال می کند: چشم را به سمت طراحی هدایت می کند و کنتراست ایجاد می کند که خط تقریباً مستقیم تنه را متعادل می کند.

برای شروع این صحنه، اشکال اصلی را قرار دهید، آنها را اصلاح کنید و سپس مقادیر را اضافه کنید. برای ایجاد یک پس زمینه برای سایه زنی شدیدتر، مقادیر نور و وسط را اعمال کنید.

از یک نماد HB برای مسود کردن اشکال جرم استفاده کنید.



به افزودن ارزش‌ها ادامه دهید و راه خود را به پیش زمینه ادامه دهید.



برای درختان در پس زمینه از حرکات سبک و عمودی استفاده کنید. همچنان که به سمت پیش زمینه کار می کنید، به افزودن ارزش ها و جزئیات ادامه دهید.

شکل درختان و جاده را اصلاح کنید.



از شماره HB برای قسمت های وسیع شاخ و برگ و مناطق سایه دار استفاده کنید.



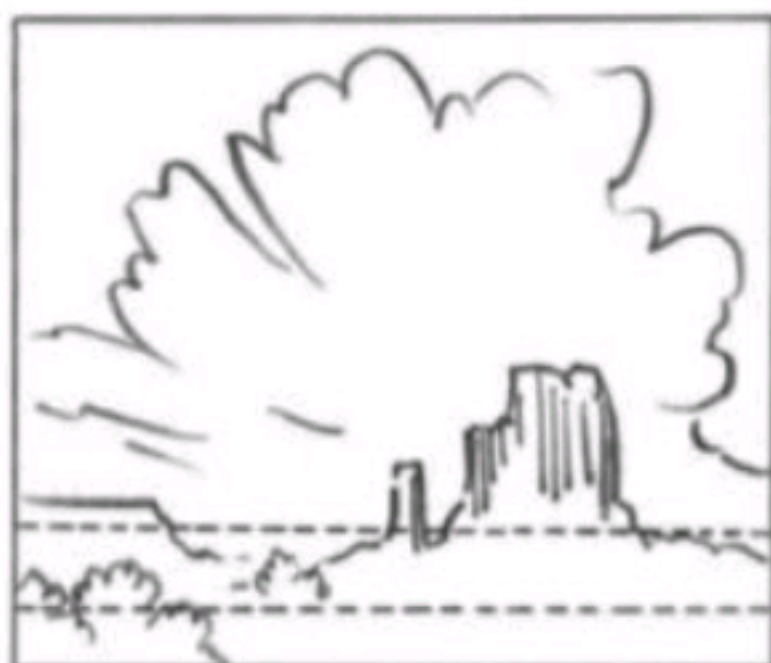
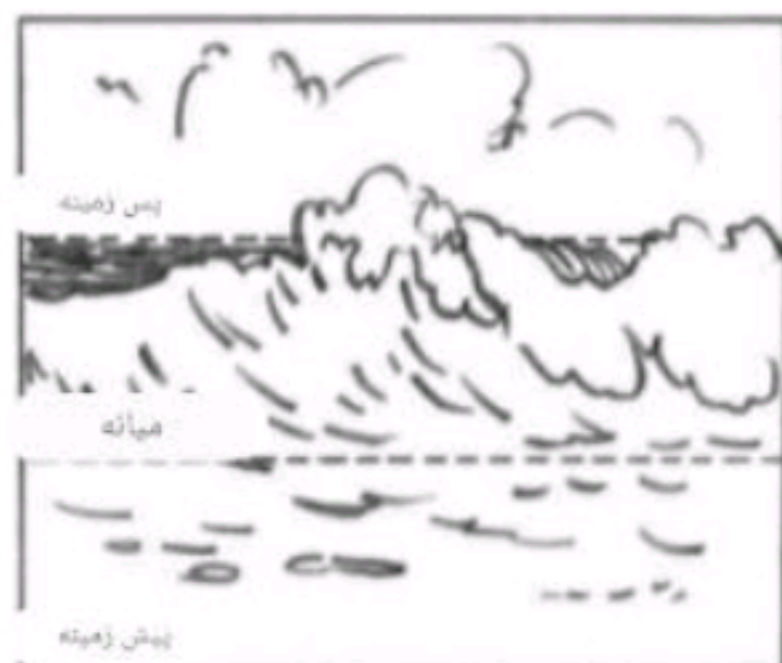
58 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

مقادیر تیره نهایی را با استفاده از نقطه
صاف یک مداد 2B اضافه کنید. بافت شاخ
و برگ را با روشن تر گذاشتن برخی از مناطق
برای ایجاد عمق ادامه دهید. از کنار مداد HB
استفاده کنید تا به آرامی نواحی آسمان را سایه
بزنید. فرم های ابر را با یک پاک کن خمیر
شده تمیز کنید.



ترکیب منظره

بیشتر مناظر دارای پس زمینه، میانه و پیش زمینه هستند. پس زمینه مناطقی را نشان می‌دهد که دورترین فاصله را دارند، پیش‌زمینه را هدایت می‌کند، مناطقی که از نظر فاصله نزدیک‌ترین به نظر می‌رسند. پس زمینه، میانه و پیش‌زمینه لازم نیست فضای مساوی را در یک ترکیب اشغال کنند. در زیر، میانه و پیش‌زمینه در پایین قرار می‌گیرند، بنابراین عناصر موجود در پس‌زمینه به منطقه مورد علاقه تبدیل می‌شوند. روی هم قرار گرفتن موضوعات، مانند درختان، به ایجاد احساس عمق در یک ترکیب کمک می‌کند. توجه کنید که چگونه بانک در پس‌زمینه و درختان میانی، درک عمق و فاصله را افزایش می‌دهند.



انتخاب یک دیدگاه منظره افقی و عریض بالا نمای پانوراما را نشان می‌دهد. شکل درخت در سمت چپ و راست کمی به سمت مرکز متمایل می‌شود و چشم را به وسط ترکیب می‌کشاند. در مثال سمت راست، توجه کنید که چگونه عناصر با «قاب بندی» نامحسوس آن ناحیه، چشم را به سمت مرکز هدایت می‌کنند. در زیر، مسیر در پیش‌زمینه به ساختار کوچکی که کانون طراحی است بازمی‌گردد.

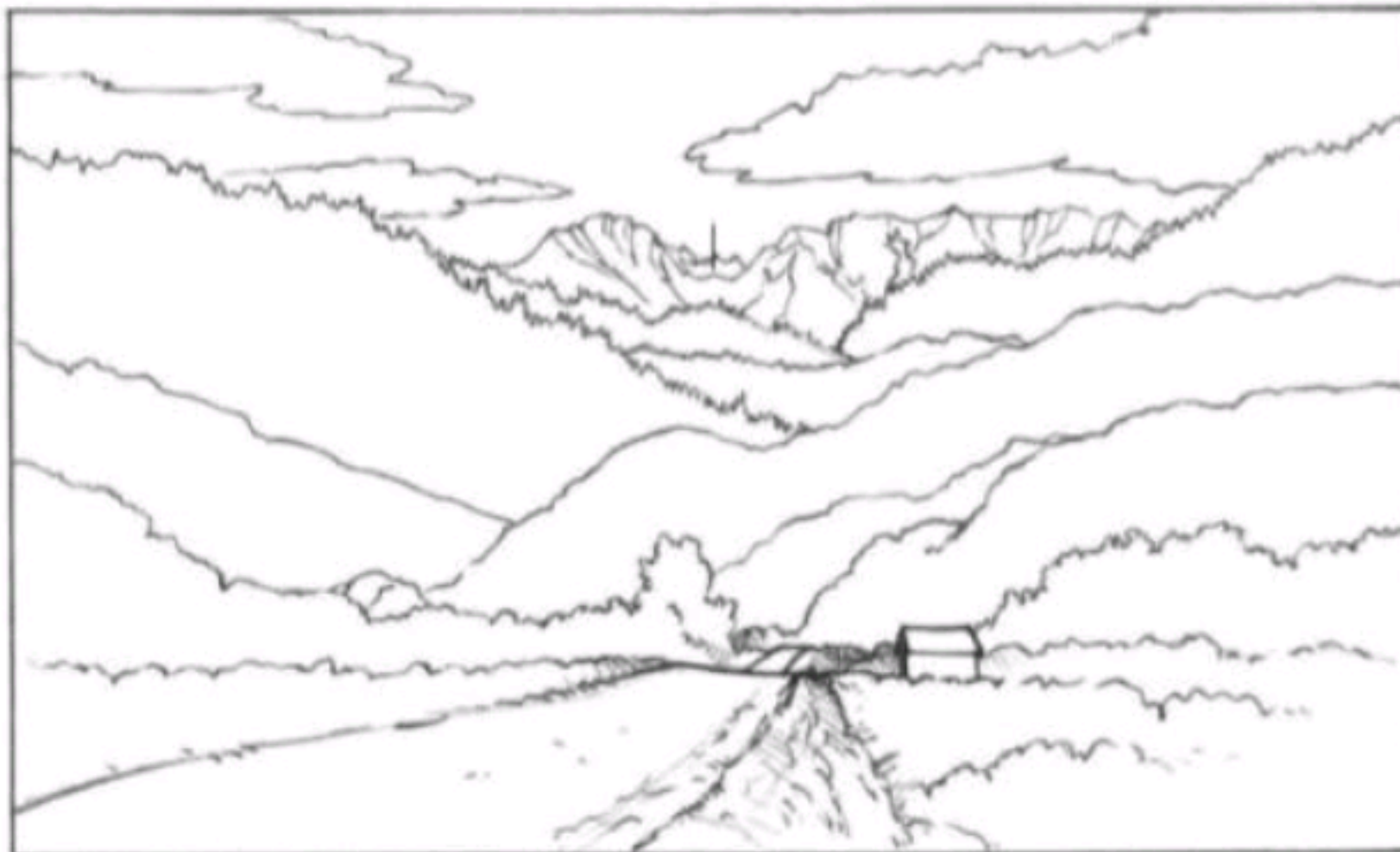


60 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

نکات چشم انداز

برای ایجاد یک منظره واقعی، باید با اصول اولیه پرسپکتیو آشنا باشید. در رسم خط زیر، لبه‌های افقی صفحات با عقب‌نشینی به چپ و راست به هم نزدیک‌تر می‌شوند و در نهایت در نقاط ناپدید خارج از ناحیه تصویر با هم ادغام می‌شوند. چند جعبه ساده را برای تمرین ترسیم کنید و به موضوعات درگیرتری مانند ساختمان‌ها بروید.

عمر تو با خطوط مستقیم در ساختمان کم می‌کند، می‌توانی تمام جزئیاتی که باعث می‌شود سازه قدیمی به نظر برسد، مانند توف و سوراخ‌هایی در دیوارها



نشان دادن عمق و فاصله توهم عمق در خطی که به سمت چپ کشیده می‌شود، آشکار است. جاده در چین حرکت به دور دست باریک می‌شود و تپه‌ها روی یکدیگر همپوشانی دارند. برای جبران انحناهای مایل تپه‌ها و شاخ و برگ، سازه‌ای درست در سمت راست مرکز قرار داده شد.

ایجاد توهم عمق را با ترسیم برخی از عناصر همپوشانی شبیه به موارد موجود در این منظره تمرین کنید. خطوط را برای مناطقی که نمایانگر شاخ و برگ و درختان است تغییر دهید. آنها را پر از دست انداز و خمیده جلوه دهید. برای جاده، دو خط نسبتاً مستقیم بکشید که با عقب‌نشینی به هم نزدیک‌تر می‌شوند.

بکارگیری چشم انداز المسافر با عقب‌نشینی اجسام در فاصله، کوچکتر و با جزئیات کمتر به نظر می‌رسند. توجه داشته باشید که درختان و بوته‌هایی که کلبه‌های کوچک را احاطه کرده‌اند، آن را بسیار دور جلوه می‌دهند. جهت پیکان را در پیش زمینه مطالعه کنید. آنها به نشان دادن خطوط پرسپکتیو صحیح در امتداد سطح زمین کمک می‌کنند.



ابرها

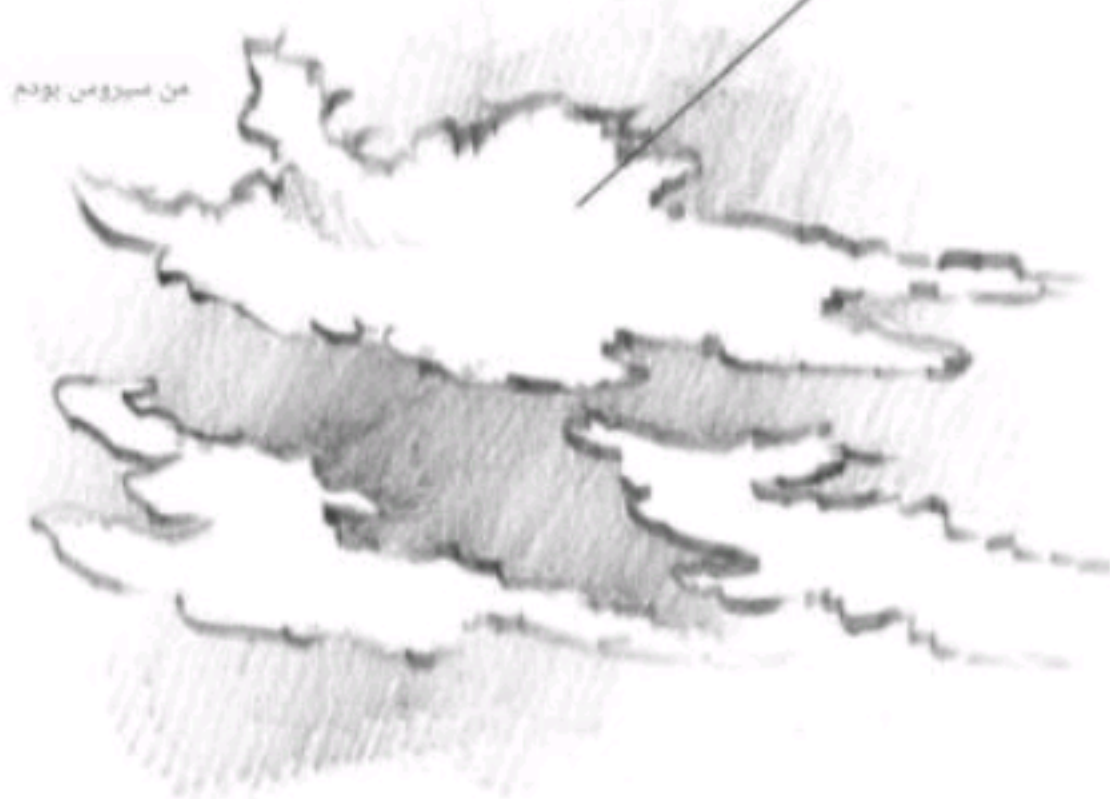
هوای نقاشی را در ابرها عناصر بسیار خوبی برای یک مجموعه بگنجانند. منظره هستند زیرا می توانند حال و برخی از ابرها حالتی دراماتیک ایجاد می کنند. در حالی که برخی دیگر احساس آرامش را برمی انگیزند

رندر کردن شکل های ابر از یک مداد نرم مانند 2B استفاده کنید تا به آرامی شکل های اصلی ابر را مشخص کنید. سپس از کنار سرب مداد برای سایه انداختن آسمان در پس زمینه استفاده کنید. سایه شما به ابرها پر و خرم می دهد

انواع مختلف ابر را در این صفحه مطالعه کنید و طراحی آنها را به تنهایی تمرین کنید. سعی کنید ابرهای یف کرده و پنبه مانند و ابرهای نازک و دودی ایجاد کنید. ابرهایی را که در آسمان می بینید مشاهده کنید و آنها را نیز ترسیم کنید



حجم وجود سایه در این کلوها باعث می شود که آنها فلوٹ و جس سوزمانند به نظر برسند



من سیزدهم بودم



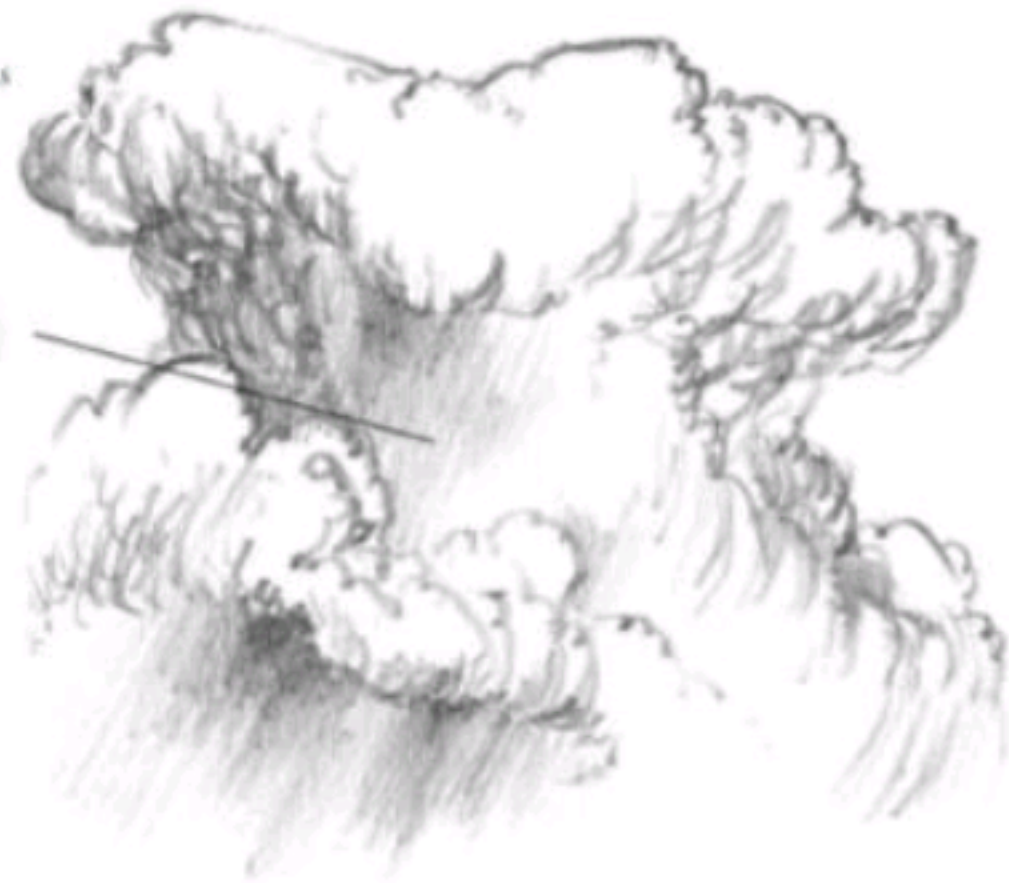
الوجھ از میوه ها

از یک پتالی نرم با نقطه ای بی نقص استفاده کنید تا این صفا کاملاً شود

سایه زیر پگنواخت ابرها باعث ایجاد آسمان در هکر می شود

Cumulonimbus

از یک برش کاغذ استفاده کنید تا این ابر را صاف کنید

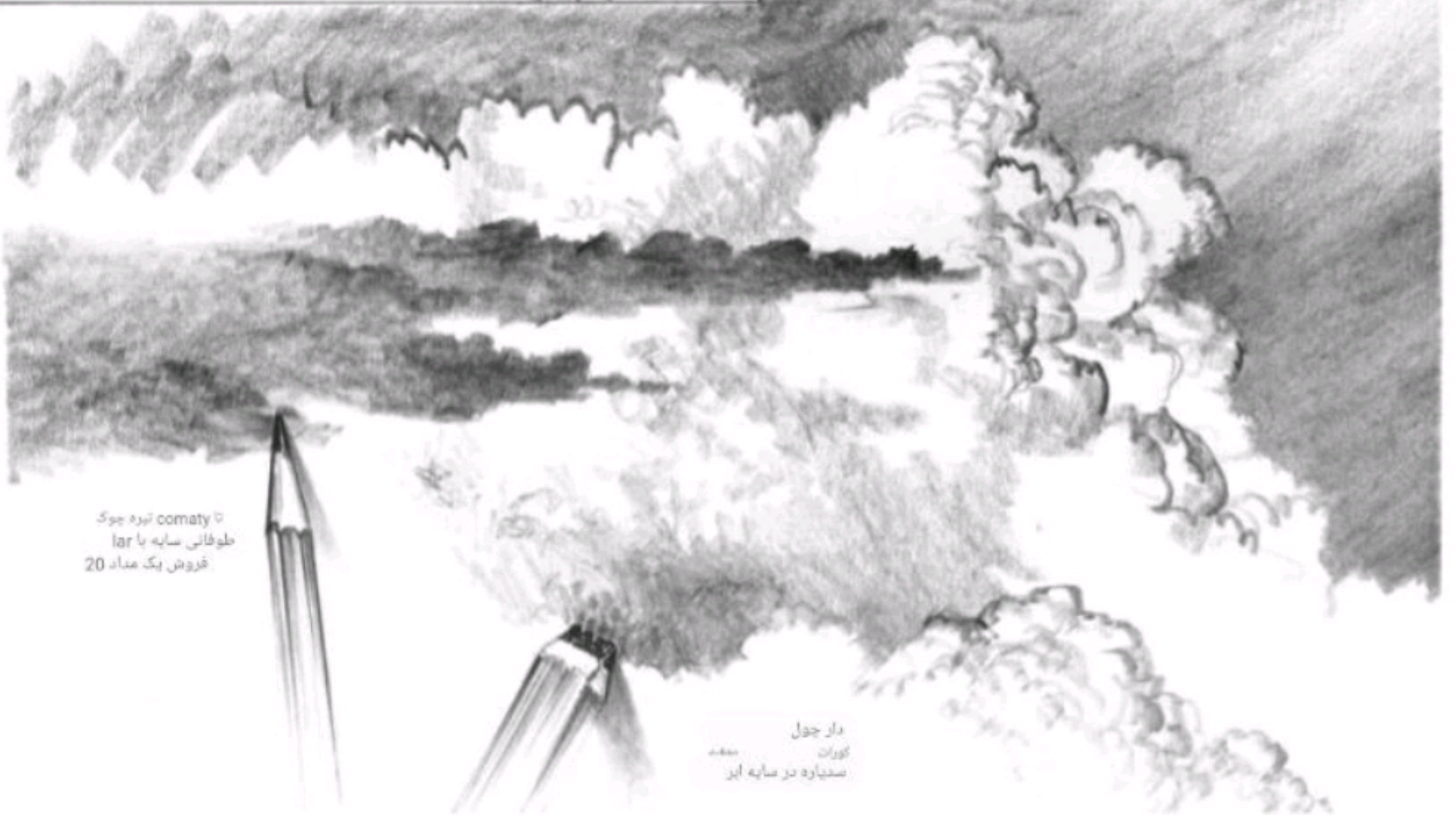


AltoCum



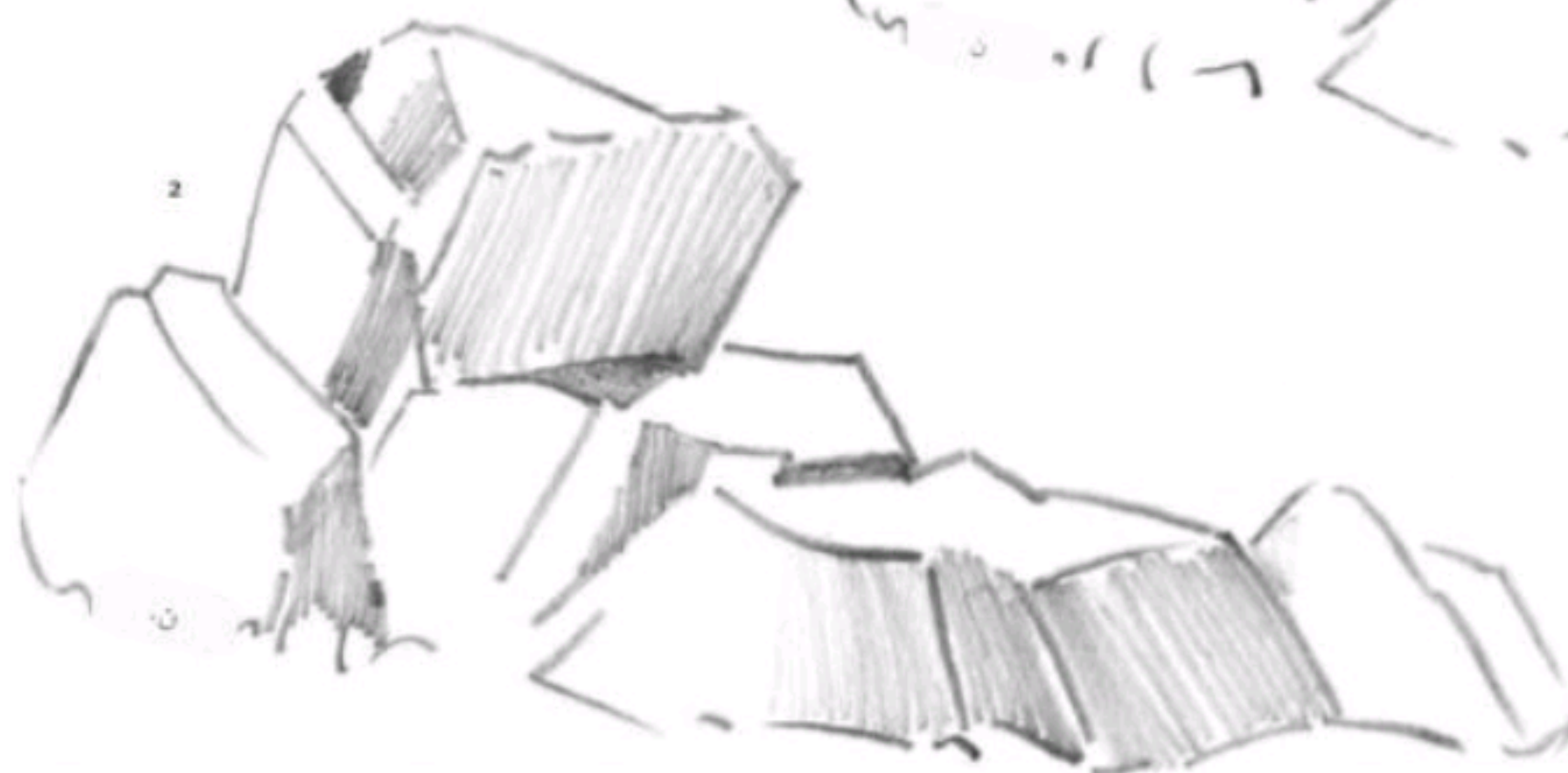
استفاده از تکنیک‌های سایه‌زنی
 تکنیک‌های سایه‌اندازی مختلفی که برای ایرها در
 این صفحه استفاده می‌شوند، احساسات
 متفاوتی را ایجاد می‌کنند. ضربات
 قوی و فراگیر در طراحی به سمت
 راست، قدرت و انرژی را تداعی می‌کند.
 در حالی که بافت جناب دار و پف آلود
 ایرهای زیر جلوه آرام‌تری دارد.

برای ایجاد جلوه‌های ویژه نشان داده شده از
 مدادهای مختلف استفاده کنید که با نوک
 های مختلف تیز شده اند. از انگشت خود یا
 کناره یک کتفه کاغذی استفاده کنید تا
 نوامی وسیع تر و نقطه کنده را برای
 جزئیات کوچکتر و پیچیده تر ترکیب
 کنید.

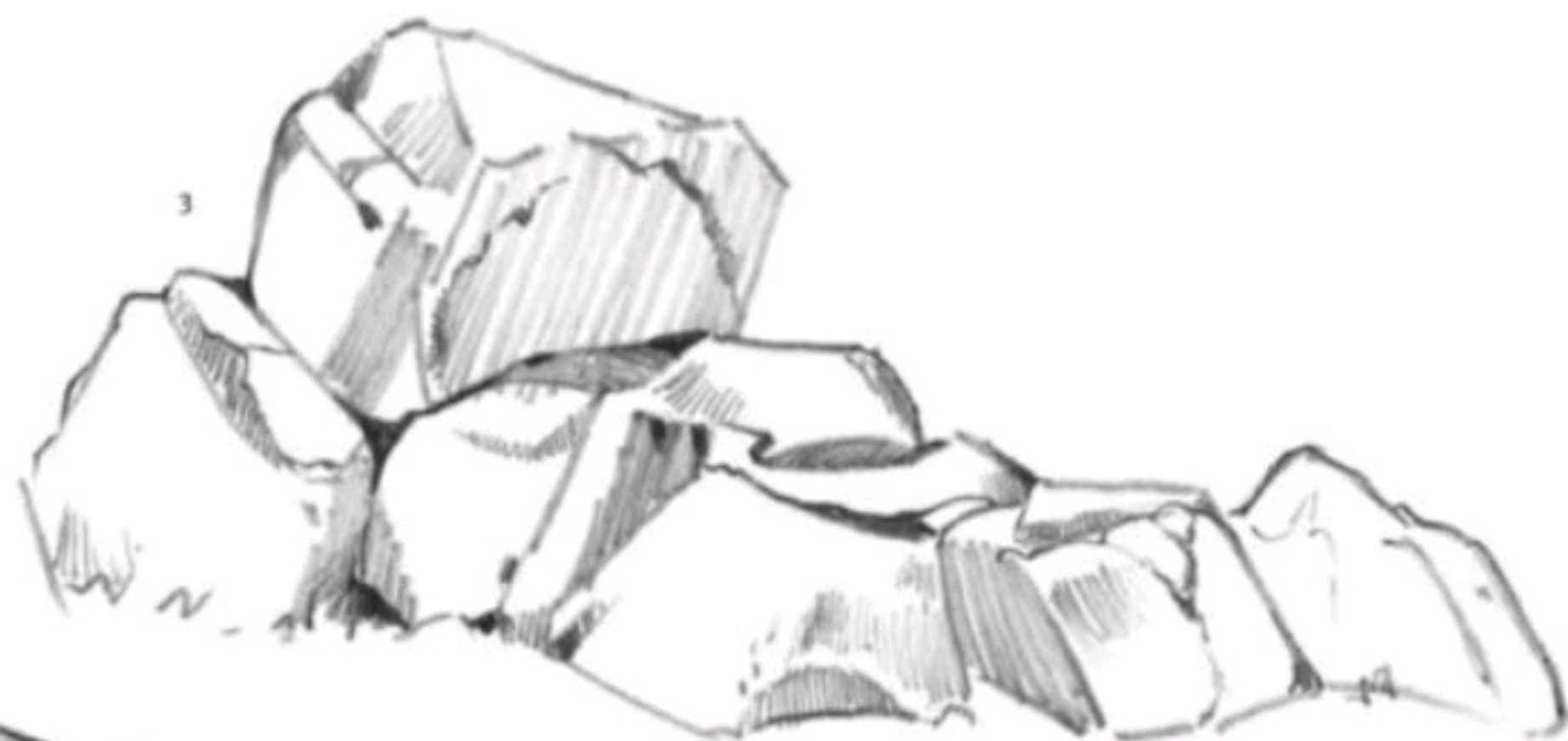


سنگ ها

از آنجایی که سنگ ها به شکل های مختلفی هستند،
بهترین روش این است که از نزدیک آن هایی را
که می کشید مشاهده کنید. برای شروع، شکل های اصلی
مرحله 1 را به آرامی مسدود کنید تا سطوح
مختلف ایجاد شود.



شروع به سادگی در مرحله 2، به آرامی در کناره های سنگ هایی
که در مسیر خورشید یا منبع نور نیستند سایه بزنید.
به آرامی جزئیات پیچیده تر مانند شیارها، ترک ها و
فرورفتگی ها را توسعه دهید. وقتی به مرحله 3 رسیدید، از
یک مداد نوک تیز برای پر کردن نواحی بین سنگ ها و داخل
شکاف ها استفاده کنید. با چند حرکت ساده و خراش، مقداری
شاخ و برگ پس زمینه اضافه کنید تا نقاشی نهایی واقعی تر
به نظر برسد.



سطوح ایجاد یافت سنگ معمولاً ناهموار و ناهموار
هستند. سعی کنید مقادیر سایه اندازی متنوعی روی سنگ ها
ایجاد کنید تا دندان دار به نظر برسند. در جهات
مختلف درجه شوید تا شکل سنگ ها را دنبال کنید
و مقادیر را در عمیق ترین شکاف ها، لبه های تیز
و در نواحی بین سنگ ها تیره تر کنید.



64 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

1



رنگ کردن صخره‌های با نور آفتاب از مراحل مشابه برای سنگ‌های این صفحه استفاده کنید. اما سایه بیشتری را روی کل سطوح آن‌ها اعمال کنید. برای اینکه سنگ‌ها طوری به نظر برسند که گویی نور خورشید به آن‌ها می‌تابد، از یک پاک‌کن خمیر شده استفاده کنید تا سایه را در نواحی مناسب از بین ببرید یا قسمت‌هایی از کالبد را سفید بگذارید.

2



افزودن شاخ و برگ سبزه‌زمینه ای موثر و طبیعی برای سنگ‌ها فراهم می‌کند. زیرا بافت شاخ و برگ با صافی سنگ‌ها در تضاد است. هنگام ترسیم سنگ‌ها، طرح کلی بوته‌ها را مسدود کنید. مداد خود را در جهات مختلف فشار داده و بکشید و برای ایجاد عمق، برخی از مناطق را تیره‌تر کنید.

سایه‌های سنگین‌تری برای سنگ‌های فرورفته در سطح اعمال کنید

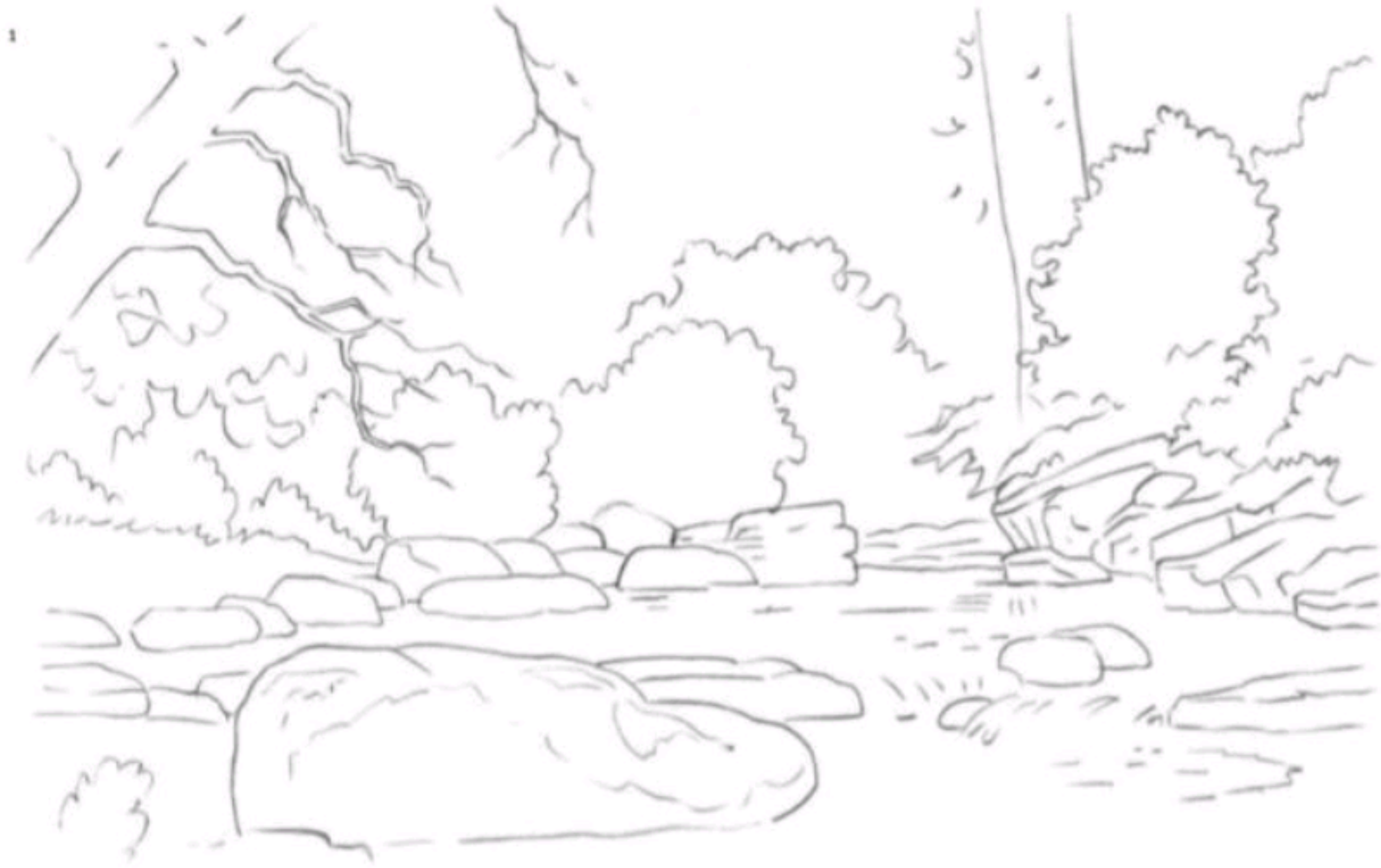
3



نهر با سنگ

است

مناظر خام حاوی نهرها و صخره ها به دلیل تنوع بافت های سطحی، راهی عالی برای بهبود مهارت های هنری است. بسیار ضروری که نقشه اولیه شما عمق را با همپوشانی عناصر به دقت نشان دهد، از پرسپکتیو مناسب استفاده کند و تعادل دلیزیری از عناصر را حفظ کند. این امر نیاز به اصلاحات بعدی را برطرف می کند.



با یک طرح اولیه شروع کنید، سایه درختان را از دور شروع کنید، سپس راه خود را به سطح میانی و پیش زمینه بروید. به یاد داشته باشید قبل از رفتن به شیء بعدی، روی هر شیء کاملاً سایه نزنید. روی کل نقاشی کار کنید تا حس وحدت را حفظ کند. شما نمی خواهید که یک منطقه در منظره تعادل ایجاد نکند یا به نظر برسد که گویی زمان بیشتری را روی آن صرف کرده اید. حتی اگر مناطق روشن و تاریک زیادی در سراسر نقاشی وجود دارد، درجه سایه باید نسبتاً ثابت بماند.



66 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

3



4



رندر کردن بافت از کنار مداد HB استفاده کنید، برای ایجاد انعکاس در آب به صورت یکنواخت سایه بزنید. به خاطر داشته باشید که انعکاس یک جسم در آب متحرک تا حدودی منحرف می شود و در آب ساکن منعکس می شود. به عنوان مثال، انعکاس لبه های تیز سنگ در اینجا کند و ناهموار به نظر می رسد. چشم انداز خود را از نزدیک مطالعه کنید تا هیچ یک از جزئیات را از دست ندهید. حرکات را در جهت هایی اعمال کنید که با بافت ناهموار و ناهموار سنگ مطابقت دارد و با یک مداد تیز 2B یا 4، نواحی بین شکاف ها را پر کنید.

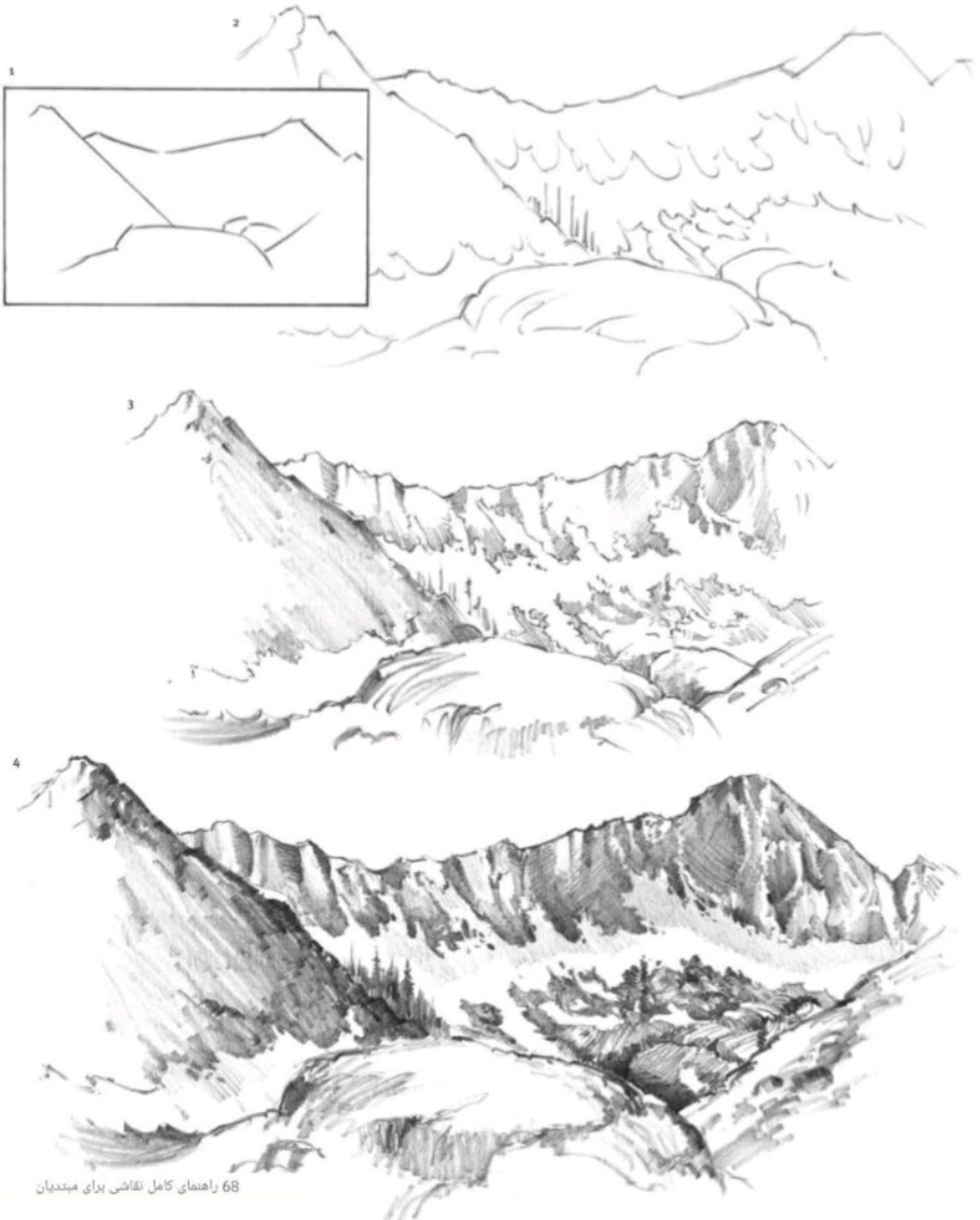
تکنیک های متفاوت این منظره به شما نیاز دارد که تعدادی از تکنیک های طراحی را بکار ببرید. در آخر درختان را در پیش زمینه اضافه کنید. با استفاده از قهوه ای های نامنوار و خطوط برای شاخه ها

از آنجایی که کوه های پس زمینه دور هستند سایه ها را با جزئیات کمتر در آن مناطق حفظ کنید. مقادیر نور و تاریکی اطراف درختان را تغییر دهید تا این اثر ایجاد شود که برخی از درختان نسبت به دیگران نزدیکتر هستند



کوه ها

همانطور که در مرحله 1 نشان داده شده است، می توان چشم انداز را با چند خط مستقیم مسدود کرد. شکل ها را در کوه های ناهموار در مرحله 2 اصلاح مایهت موضوع کنید، در نظر داشته باشید که لازم نیست هر فرورفتگی و انحنای را که می بینید درج کنید. فقط موارد اصلی را بگنجانید تا را درک کنید. همانطور که در مراحل 3 و 4 سایه می زنید، به یاد داشته باشید که مناطقی که عمیق ترین قسمت کوه را فرو می برند باید تیره تر باشند تا بافت سنگی نمایان شود.



68 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

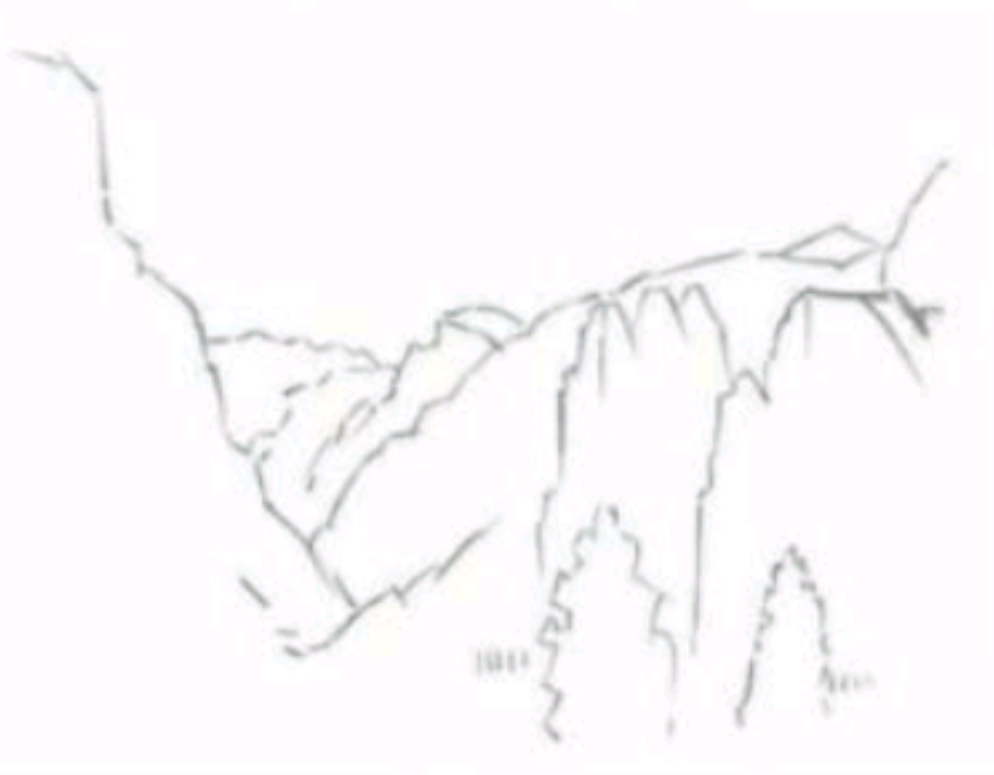
ارائه یک منظره بزرگ

مناظر موضوعات جذابی برای طراحی یا نقاشی هستند، و من اغلب در حال آماده شدن برای نقاشی در آتلیه ام هستم. هنگامی که 1 یک طراحی کاملاً رندر شده از یک منظره را به عنوان یک اثر هنری نهایی و نه صرفاً به عنوان یک طرح مطالعه می‌سازید، 1 روی یک قسمت از پانوراما تمرکز می‌کنید، در صورت نیاز آن را ساده می‌کنید و سپس آن را به مراحل تقسیم می‌کنید. به این ترتیب، من از وسعت بی نظیر طبیعت منحرف نمی‌شوم! مناظر به من این شانس را می‌دهد که از برخی تکنیک‌های خاص طراحی استفاده کنم که به واقع‌گرایی و توهم فاصله می‌افزاید - روشی که به آن «چشم انداز جوی» یا «چشم انداز هوایی» می‌گویند.

با تصمیم‌گیری در مورد نمای "راست"، این سه عکس از Half Dome را از دیدگاه‌های مختلف گرفتم: نزدیک، دور، برش محکم و با پیش‌زمینه زیاد. هر کدام "احساس" متفاوتی دارند - از دراماتیک تا آرام. من در نهایت پایین را به عنوان مرجع برای نقاشی خود انتخاب کردم.



به تصویر کشیدن چشم انداز هوایی پرسپکتیو هوایی به ایجاد توهم عمق و فاصله جوی از طریق تغییر ظریف ارزش و جزئیات اشاره دارد. هنگامی که عناصر منظره مانند درختان یا کوه‌ها به دوردست‌ها فرو می‌روند، ذرات موجود در اتمسفر باعث می‌شوند عناصر از نظر ارزش سیکتی، با لبه‌های نرم‌تر، کمتر متمایزتر و جزئیات کمتر نسبت به اشیاء در پیش‌زمینه به نظر برسند. این تغییرات را در نقاشی‌های خود نشان دهید تا یک اثر هنری با احساس عمق و واقع‌گرایی خلق کنید. برای این نمایش، نمای Half Dome و کف دره را از Inspiration Point انتخاب کردم. این سایت در مکان مورد علاقه من روی زمین - پارک ملی یوسمیتی در کالیفرنیا است.



مراحل ابتدا، من صحنه را مطالعه کردم تا اشکال و توده‌های قابل توجه را تعیین کنم. سپس، با استفاده از یک نقطه HB نیز، مهمترین خطوط هر سازند اصلی را به آرامی قرار دادم. در این مرحله تمام جزئیات را کاملاً نادیده گرفتم. در عوض، روی لبه‌ها و زوایای هر سازند و موقعیت آن نسبت به سازندهای اطراف آن تمرکز کردم.



مرحله 2 بعد، لبه‌ها و صفحات بیشتری را در هر شکل اصلی ترسیم کردم و فقط واضح‌ترین آنها را اضافه کردم. (من صفحات کوچکتر را همانطور که سایه می‌زنم توسعه می‌دهم) توجه کنید که یک ناحیه کوچک در مرکز را تاریک کردم. این "لنگر چشم" تیره باعث شد که بتوانم سریعاً جایم را در ترکیب پیدا کنم. همانطور که به عقب و دور از اشاره به نقاشی ام نگاه می‌کردم.

مرحله 3 در اینجا، من عناصر پیش‌زمینه درختان و بوته‌های دقیق را اضافه کردم. با استفاده از مداد HB گرد و ضربات عمودی شروع به سایه زدن روی درختان دورتر در کف دره کردم. من نوک درختان نوک تیز را با HB تیز پیشنهاد کردم. سپس شروع به سایه زدن ملایم کردم. کوه‌هایی با سکنه‌های وسیع که جهت هر سطح و صفحه را دنبال می‌کنند.

70 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

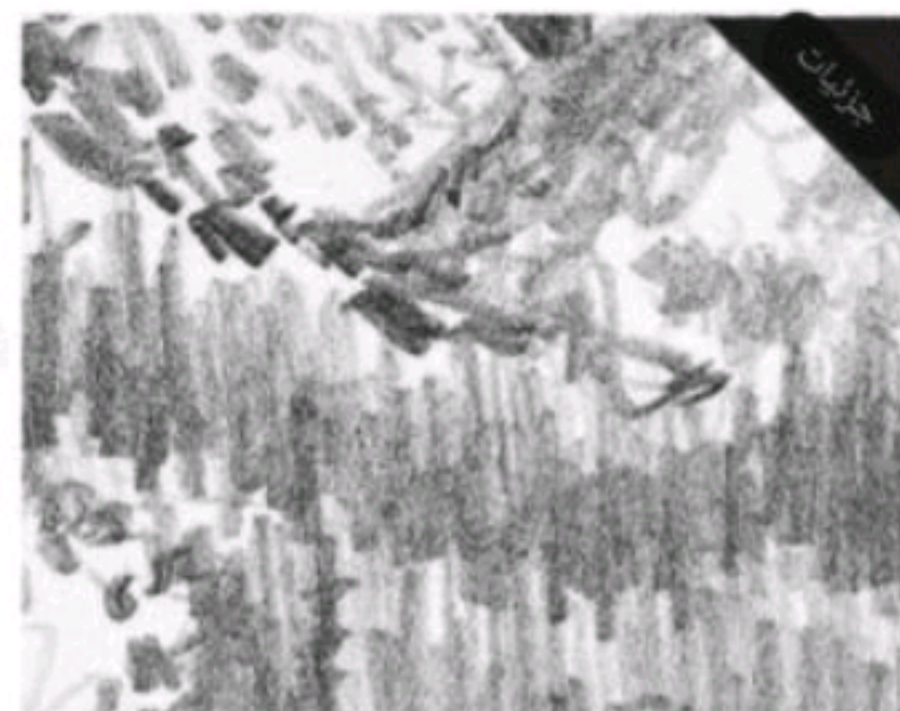


گام و مرتباً مقادیر را با مراجعه به قاتوی خود دوباره بررسی می‌کردم، نقاشی را با عمیق‌تر کردن سایه‌ها، با استفاده از یک مداد 28 برای برجسته کردن تاریک‌ترین مناطق، به پایان رساندم.



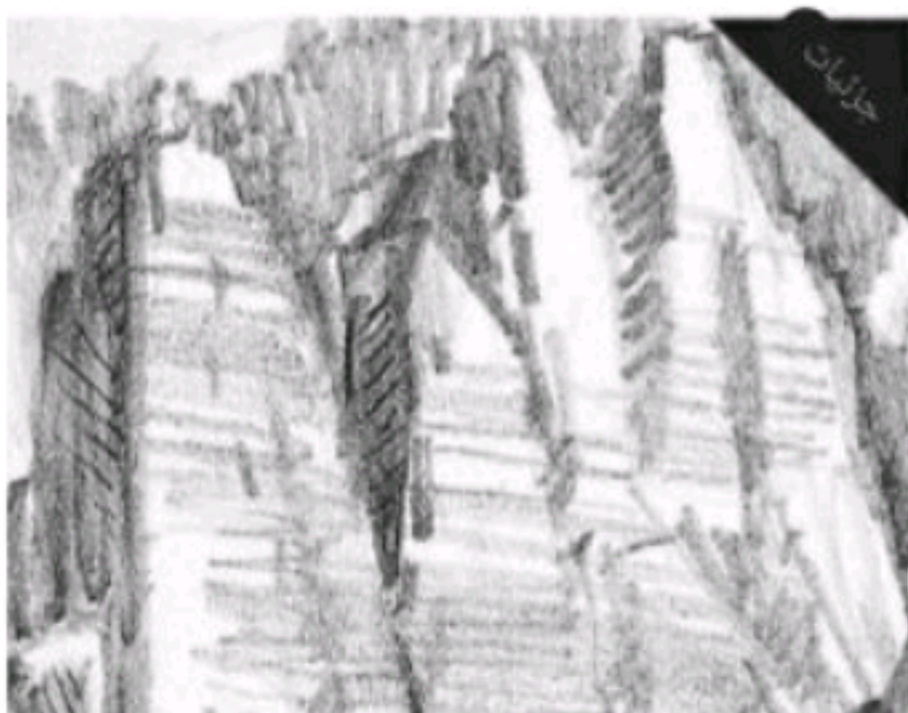
جزئیات

درختان پیش‌زمینه این شاخ و برگ دارای تاریک‌ترین ارزش‌ها و مشخص‌ترین جزئیات است. برای رندر کردن آن، از نوک مداد HB استفاده کردم و بدون اینکه مداد را از روی سطح بلند کنم، خطوط پرتنگ و خمیده کشیدم. من مقادیر و جهت ضربه را برای انواع تغییر دادم و از یک مداد نرم‌تر 28 برای تیره کردن برخی مناطق برای کنتراست و برای افزودن عمق استفاده کردم.



جزئیات

درختان دور بر خلاف درختان دقیق در پیش‌زمینه، من فقط درختان دره (که زمین میانی است) را با یک سری ضربات عمودی پیشنهاد کردم. فشار روی مداد را تغییر دادم تا سایه‌ها را تیره‌تر کنم. سپس از نقطه تیز شده یک HB برای ترکیب چند درخت در اینجا و آنجا استفاده کردم.



جزئیات

قله‌های پیش‌زمینه برای خلق درام قله‌های بزرگ نزدیک پیش‌زمینه، لبه‌های بسیار تیره‌ای را در برابر صخره‌های روشن‌تر قرار دادم برای نشان دادن سطوح ناهموار، چندین حرکت افقی با زاویه‌دار ایجاد کردم و از ضربات عمودی در سایه‌ها برای برجسته کردن استحکام بسیار زیاد و شکل عمودی سنگ استفاده کردم.



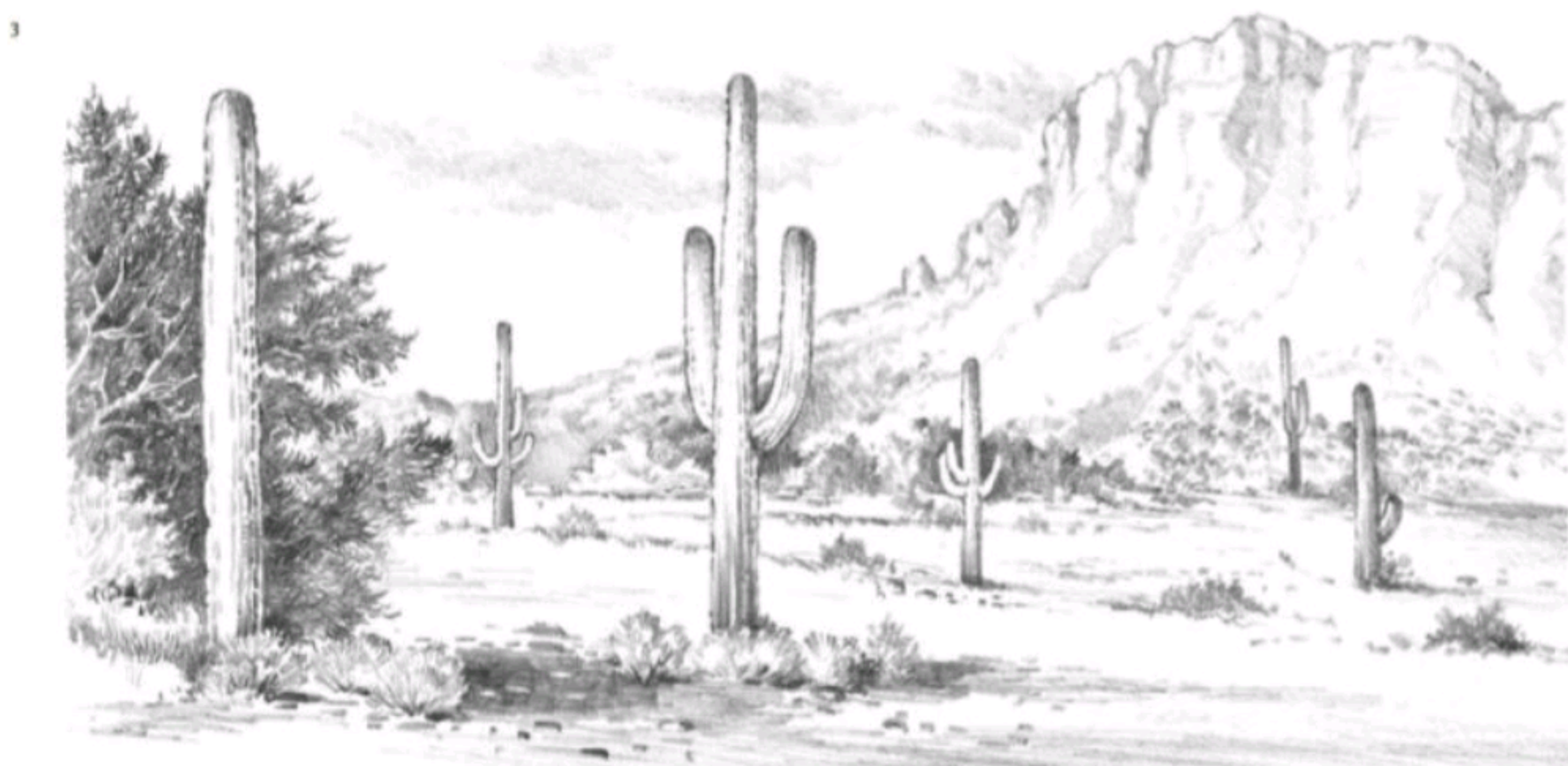
جزئیات

قله‌های دور اینجا، از تکنیک‌های پرسپکتیو هوایی استفاده کردم و مقادیر را در جایی که می‌خواستم فاصله را پیشنهاد کنم، ظریف و سبک نگه داشتم. توجه داشته باشید که ارزش آسمان تیره‌تر از بالای Half Dome است اما روشن‌تر از سطح کعبه است. من قله‌های دوری از خطوط نازک و کم‌رنگی استفاده کردم که جهت هر کدام را دنبال می‌کنند. سطح، و من مقدار زیادی کاغذ تمیز برای سبک‌ترین مقدار باقی‌گذاشتم: سفید.

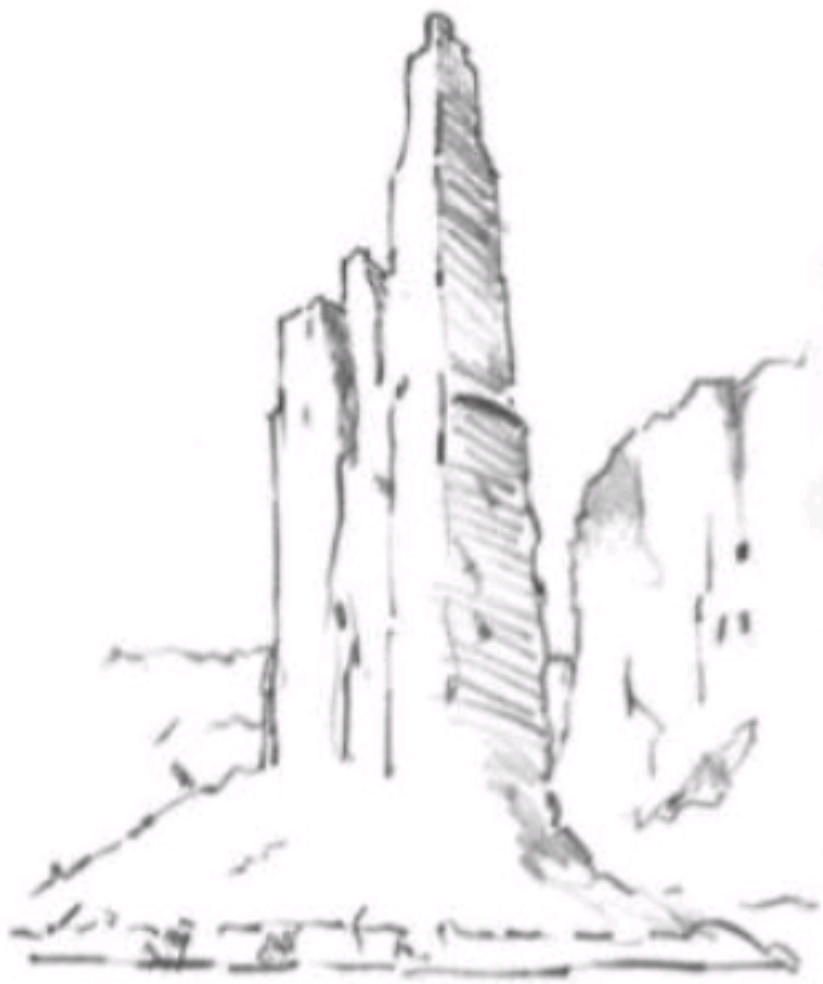
بیابان ها

دست‌ها

سوژه‌های منظره‌ای عالی می‌سازند، زیرا بافت‌ها و شکل‌های چالش برانگیزی را ارائه می‌دهند. در مرحله 1، عناصر اصلی را با مداد HB بچینید و سپس اشکال را اصلاح کنید. سپس چند سایه روشن در مرحله 2 اضافه کنید. نقاشی تمام شده حداقل سایه را نشان می‌دهد، که توهم نور گسترده‌ای را در اطراف کل چشم انداز ایجاد می‌کند.



72 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان



تاکید بر اندازه قامت عمودی بزرگ این صخره های باورنکردنی منظره بیابانی چشمگیری ایجاد می کند. از این زاویه، به نظر می رسد که شما به آنها نگاه می کنید، بنابراین، صخره ها حضوری بی نظیر دارند. قبل از سایه زدن، تمام اشکال اصلی را مسدود کنید. از یک مداد تیز 2B برای پر کردن شکاف ها و شکاف ها استفاده کنید. این طراحی منحصر به فرد است زیرا سایه در پیش زمینه تیره تر از سایه در پس زمینه است. این اثر ناشی از موقعیت منبع نور (خورشید) است. در سمت چپ صخره های اصلی قرار دارد و در سمت راست صخره ها سایه ایجاد می کند.



کاوش در فاصله

از لذت های بزرگ طراحی این است که بتوانم فضاهای باز طبیعت را روی کاغذ کوچکم به تصویر بکشم. با تیز کردن یا محو کردن جزئیات، روی هم قرار گرفتن اجسام، و تاکید بر تفاوت های اندازه، می توانم کوه ها را دور جلوه بدهم و گل ها را به اندازه کافی نزدیک به نظر برسانم تا چیده شوند. در اینجا چند نکته ساده برای ایجاد حس عمق در نقاشی های خود آورده شده است.

قرار دادن چیزها در چشم انداز

یکی از تمیزترین ترفندها برای عقب نشینی اجسام، استفاده از پرسپکتیو جوی است: نشان دادن این که اتمسفر فرم های دور را با جزئیات کمتر و رنگ روشن تر می کند یا برای طراحی با مداد. از نظر ارزش سبک تر روش ساده دیگر همپوشانی اقلام است. هر چیزی که در جلو باشد به طور خودکار به نظر می رسد که به بیننده نزدیک تر است. من همچنین به اندازه اشیاء توجه می کنم: چیزهایی که در نزدیکی هستند بزرگتر از چیزهای دورتر به نظر می رسند، بنابراین عناصر در پیش زمینه نسبت به عناصر در پس زمینه بسیار بزرگتر خواهند بود. هر چیزی که در حد وسط باشد باید اندازه ای باشد که در این بین باشد.

همپوشانی این مطالعه آبروی ساده نمونه ای عالی از همپوشانی در عمل است. توجه کنید که ابرهایی که در جلو قرار گرفته اند به نظر می رسند به جلو می آیند و "ابره های پشت سر را به دور دست هل می دهند"



استفاده از مقیاس تفاوت اندازه روابط نقش زیادی در عمق بخشیدن به این صحنه دارند. همه ما می دانیم که در زندگی واقعی قطب تلفن از کاکتوس بلندتر است، اما با بزرگتر کردن کاکتوس، آن را محکم در پیش زمینه قرار می دهیم.



74 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان



شانه زمین روش ها ترکیب تکنیک های همپوشانی با نوع بافت راهی عالی برای ایجاد عمق است. در این تصویر کوچک، من تپه ها را همپوشانی کردم و اندازه ابرها را با حرکت به سمت افق کاهش دادم. تعریف بیشتری در عناصر پیش زمینه اضافه کردم و آنها را به تدریج سبک تر به سمت تپه ها کردم.

تقویت کننده

عمل این طرح همچنین مزه کنید را برای نشان دادن عمق ترکیب می کند. اما این بار، تفاوت های اندازه واقعی در جاده، حصار برجسته می شود و درختان توجه کنید که چگونه این خطوط عقب نشینی تا نقطه ای در افق باریک می شوند. این نمونه ای از پرسپکتیو خطی است و به هر صحنه عمق می بخشد.





با افزودن اتمسفر در اینجا، آسمان دوردست و تپه‌ها و کف پس‌زمینه را با جزئیات کمتر و مقادیر سبک‌تر نسبت به عناصر موجود در پیش‌زمینه ترسیم کردم.