

# 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. با آنها در طیف وسیعی از بافت های سطحی موجود هستند: دانه صاف (فَشَق و برس گرم دانه متوسط (فتار سرد) و خشن تا خیلی زبر. سطح بسیار متنوع است، بافت متوسطی دارد اما کاملاً صاف نیست، بنابراین تنوع سطح خوبی از تکنیک های طراحی ایجاد می کند.

6 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان



جمع آوری اصول

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

جمع آوری سایر ابزارهای طراحی

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



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

مسطح برای ضربات 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 انگورهای زغالی روی کاغذ برخی از هنرمندان از مدادهای زغالی سفید استفاده می کنند. ترکیب و روشن کردن نواحی در نقاشی های آنها.



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

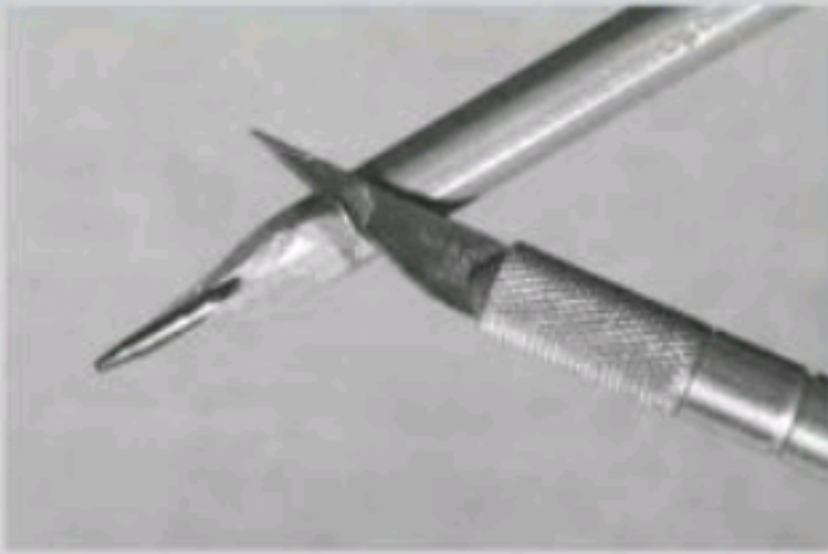
چاقوهای کاربردی چاقوهای کاربردی (که به آن چاقوهای دستی نرم می گویند) هستند عالی برای برش تمیز کاغذهای طراحی و تکه تکه کاغذ همچنین می تواند استفاده کنید آنها را برای تراشیدن مداد. (به کادر سمت راست مراجعه کنید) تیغه ها انواع مختلفی دارند شکل ها و اندازه ها و هستند به راحتی تعویض می شود اما باش مراقب باشید؛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



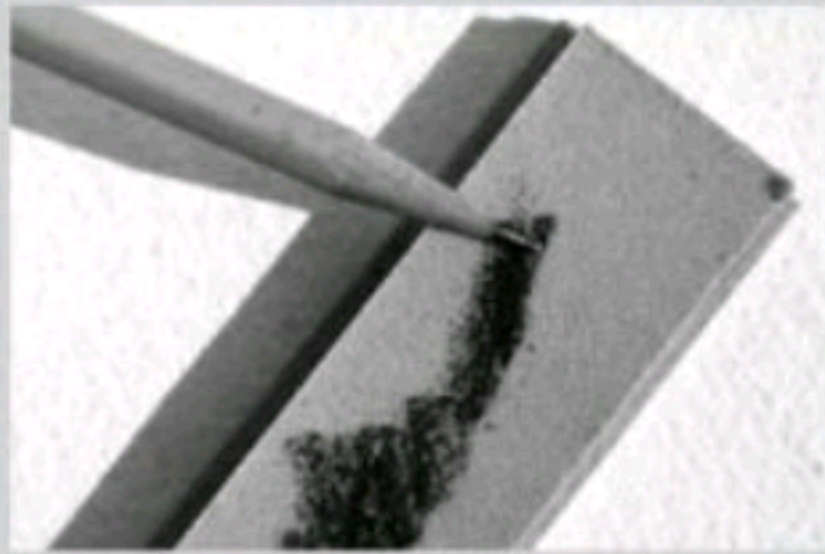
مداد رنگی Conté یا مداد رنگی Conté از بسیار ریز ساخته شده است. خاک زمی کائولن، قبلا فقط به رنگ های سیاه، سفید، قرمز و چوب های سانگوتین، اما اکنون در طیف گسترده ای تیز موجود است. مداد رنگی از آنجا که مخلوط در آب است، می توان آن را مخلوط کرد. با یک برس یا پارچه مرطوب.



## 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.

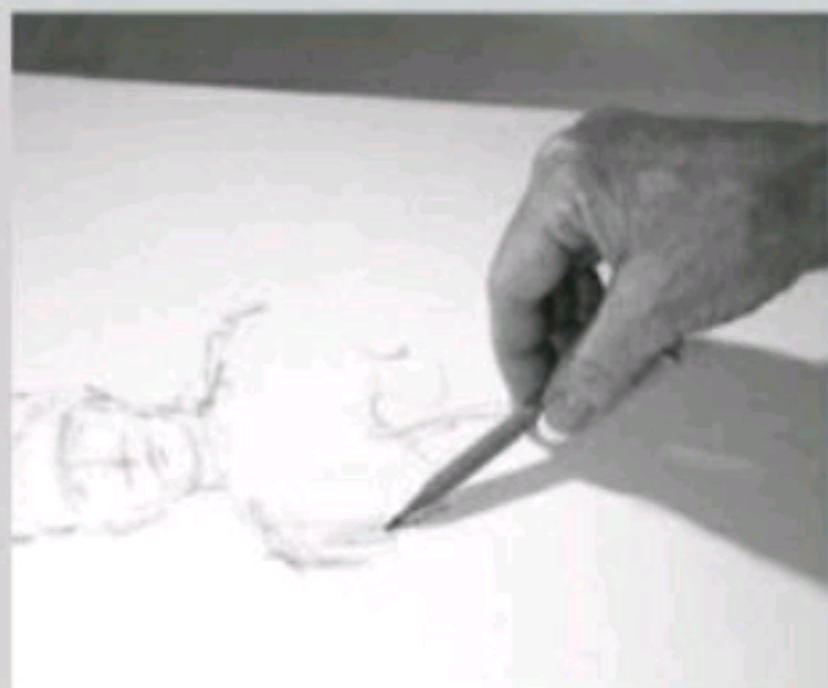
## اضافه کردن

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.

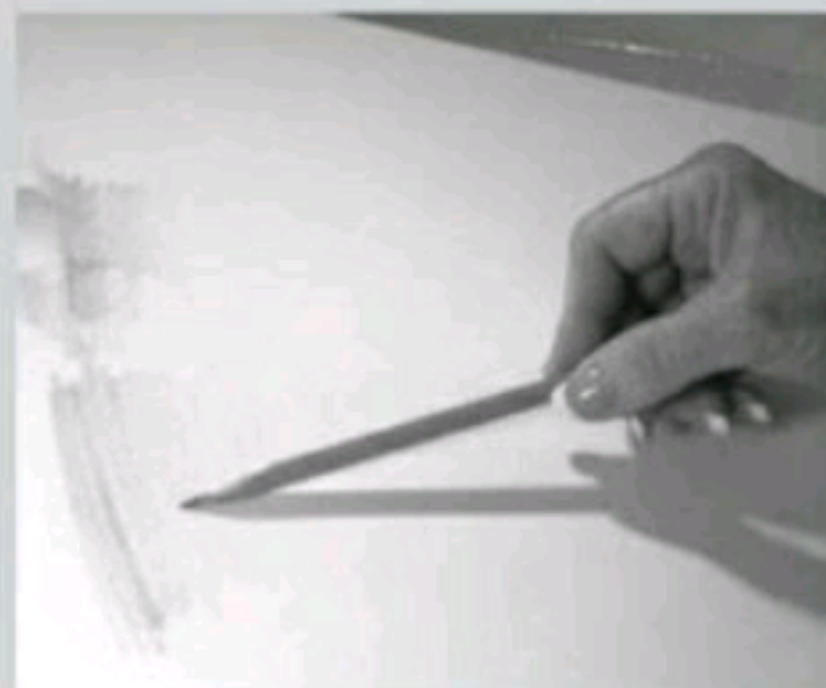


Spray Fix یک فیکساتور یک نقاشی را "تنظیم" می کند و از آن در برابر لکه گیری محافظت می کند. برخی از هنرمندان از استفاده از فیکساتور روی نقاشی های مداد اجتناب می کنند، زیرا باعث عمیق تر شدن سایه های روشن و حذف برخی ارزش های ظریف می شود. با این حال، فیکساتور برای نقاشی های زغال چوب به خوبی کار می کند. فیکساتور 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.

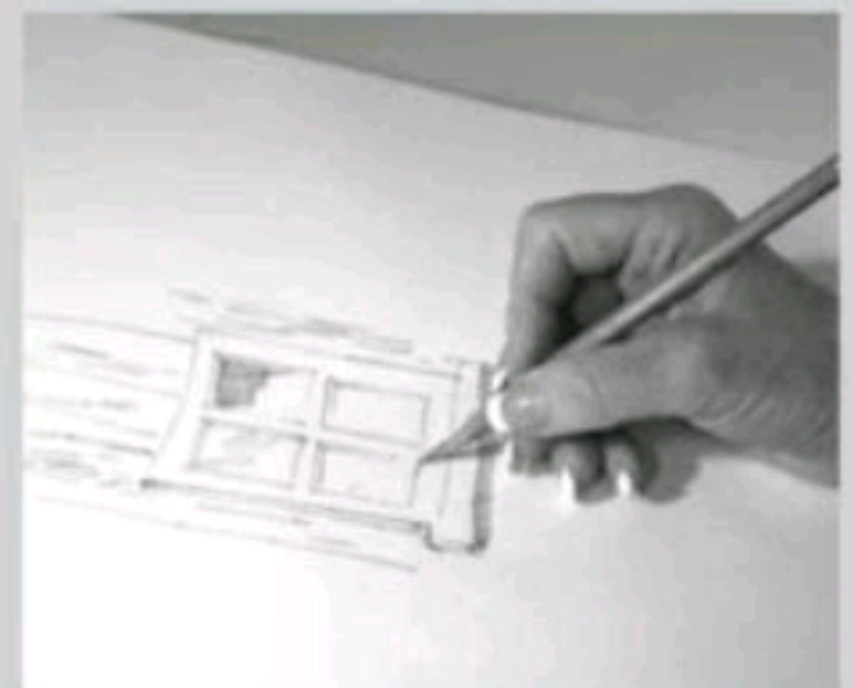
## مداد طراحی خود را در دست بگیرید



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.



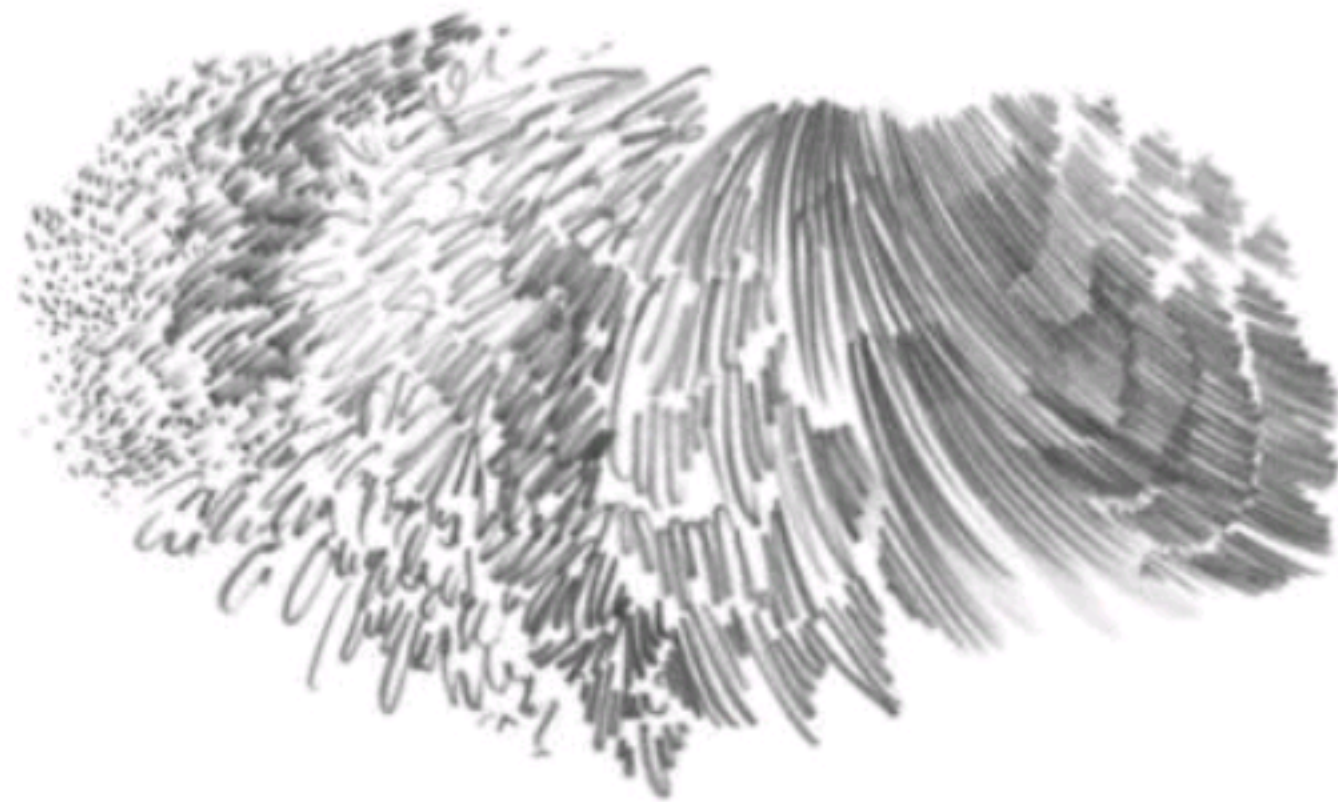
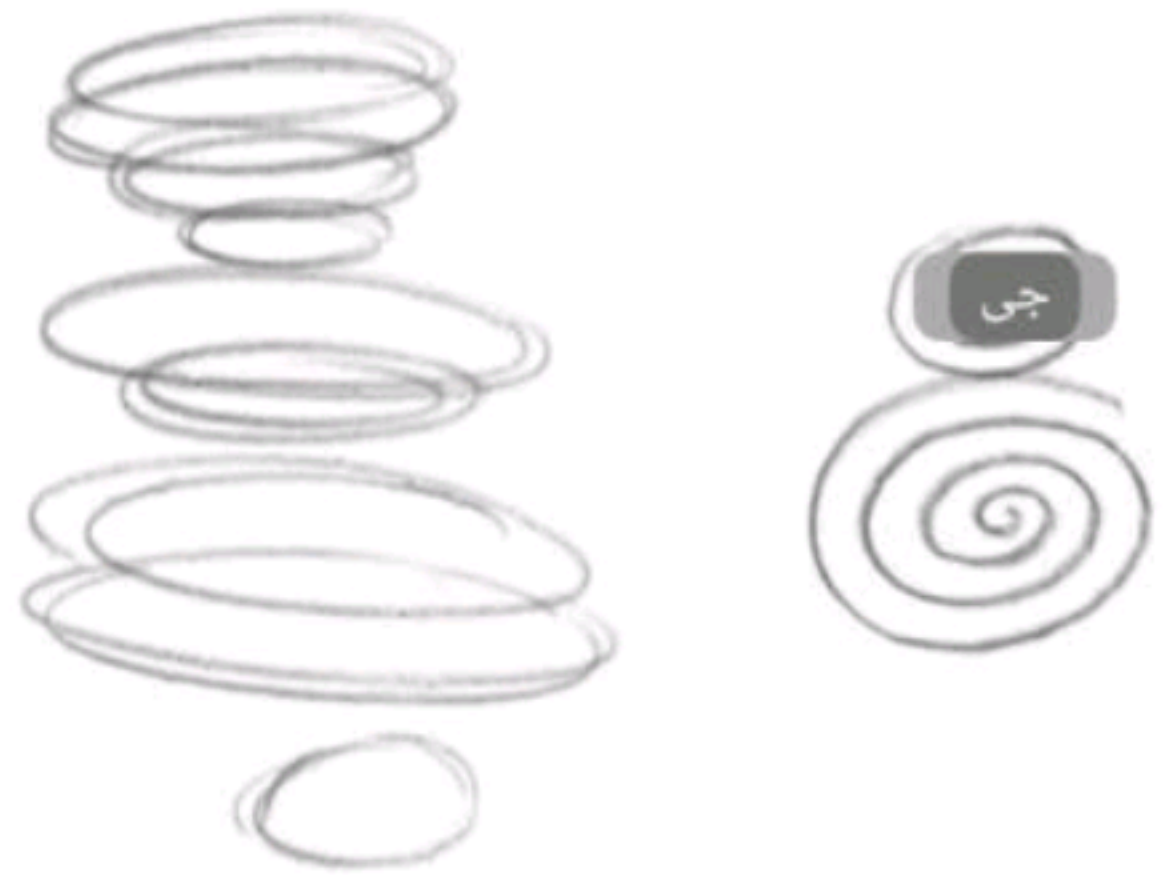
لوشن موقعیت نوشتن رایج ترین است و بیشترین کنترل را برای جزئیات دقیق و خطوط دقیق به شما می دهد. مراقب باشید که خیلی روی نقطه فشار ندهید، در غیر این صورت روی کاغذ تورفتگی ایجاد می کنید. همچنین به یاد داشته باشید که مداد را خیلی محکم نگیرید، زیرا ممکن است دستتان گرفتگی کند.

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، 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 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.

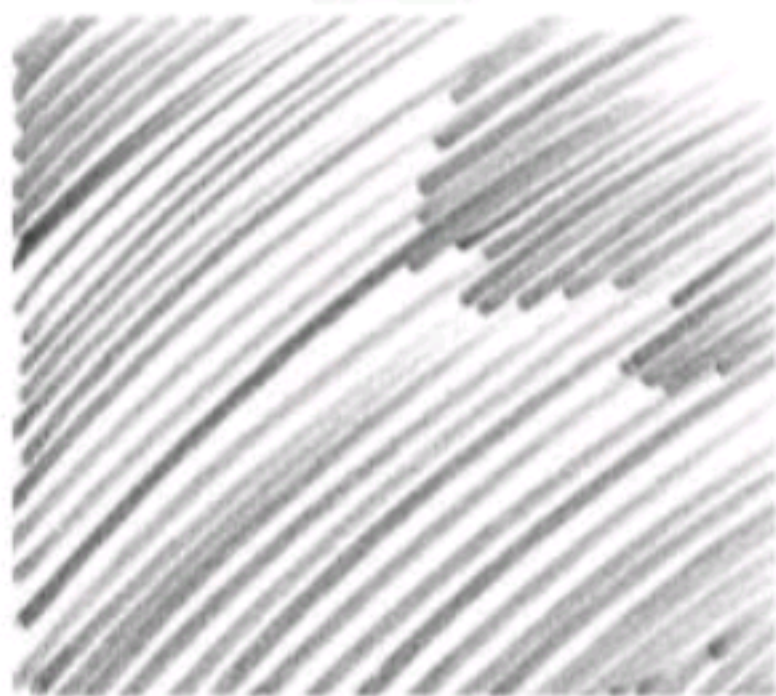
همچنین می توانید با آزمایش بر روی تیزی یا تیرگی نوک مداد خود، ضربات خود را تغییر دهید. هرچه سرب سخت تر باشد، نوک مداد شما بیشتر تیز و تمیز می ماند. یک نقطه صاف یا یک نقطه اسکنه برای ایجاد یک سکنه مغزی گسترده تر مفید است، که می تواند به سرعت مناطق بزرگتر را پر کند. با مالیدن دو طرف مداد روی یک بلوک کاغذ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



## تکنیک های اساسی

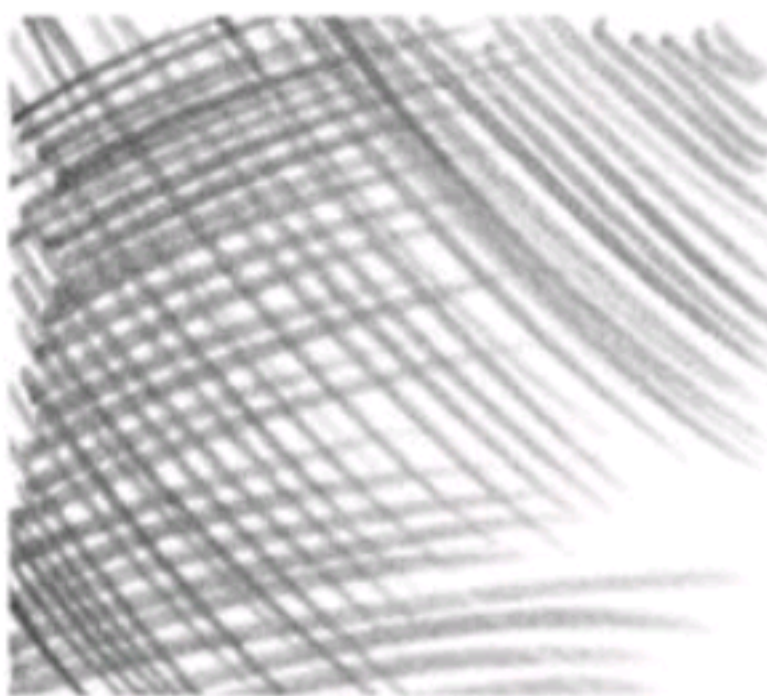
تمرین تکنیک های اساسی به شما کمک می کند تا بفهمید چگونه مداد را برای دستیابی به جلوه های مختلف دستکاری کنید. از مداد می توان برای بازسازی همه چیز از پوست فلس دار مار گرفته تا خز نرم و کرکی یک خرگوش استفاده کرد. اما قبل از اینکه بخواهید بافت های حیوانات را رندر کنید (به صفحه 9 مراجعه کنید)، ایده خوبی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



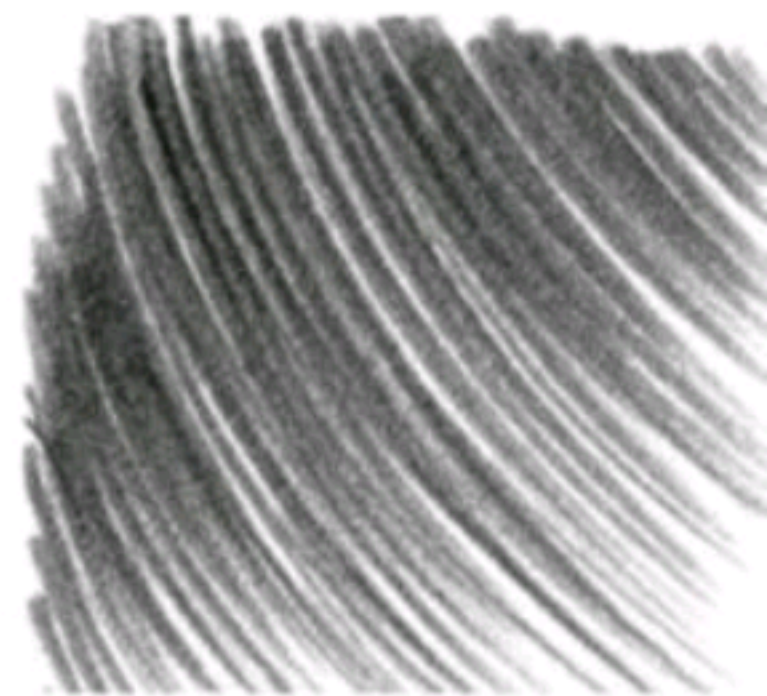
یک روش اساسی سایه اندازی پر کردن یک منطقه با هچینگ است که یک سری ضربات موازی است.

### مقاطع



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

### سایه تاریک



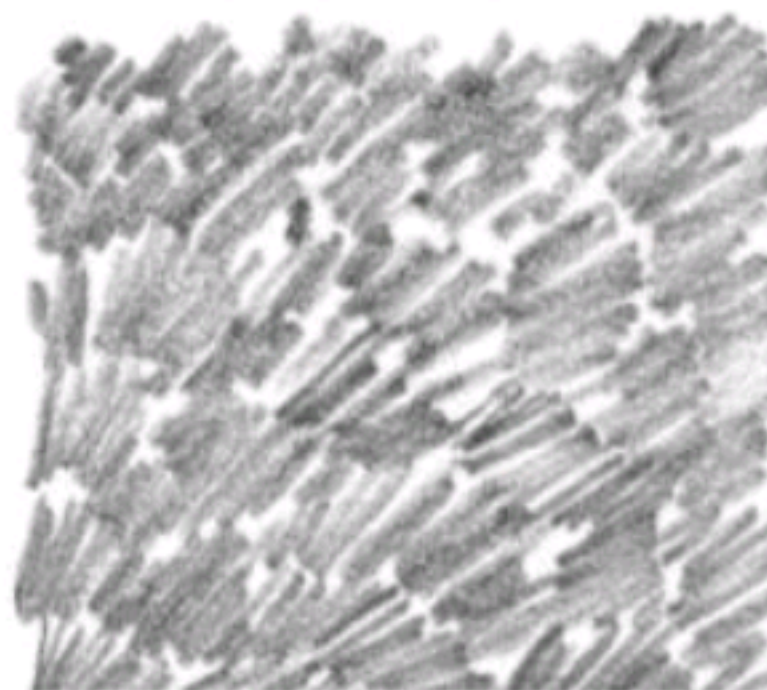
با اعمال فشار زیاد به مداد، می توانید مناطق تیره و خطی سایه ایجاد کنید.

### مخلوط کردن



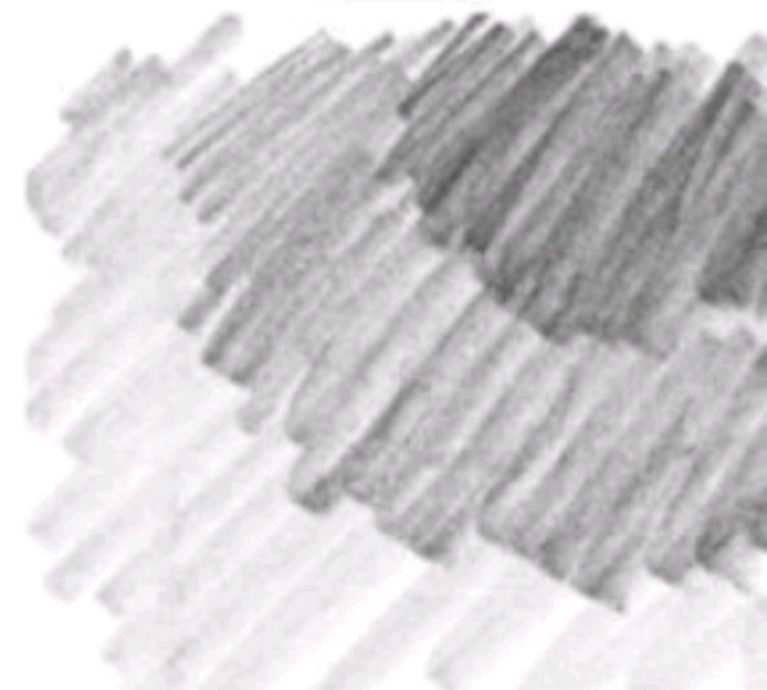
برای سایه صاف تر، یک کتبه ترکیب را روی مناطقی که به شدت سایه دارند بمالید تا ضربه ها با هم ترکیب شوند.

### 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

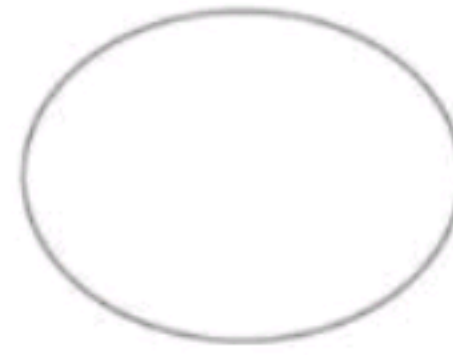
دو بعدی می دهد. هنگامی که شکل و فرم کلی سوژه را با استفاده

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!



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 موثف 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.



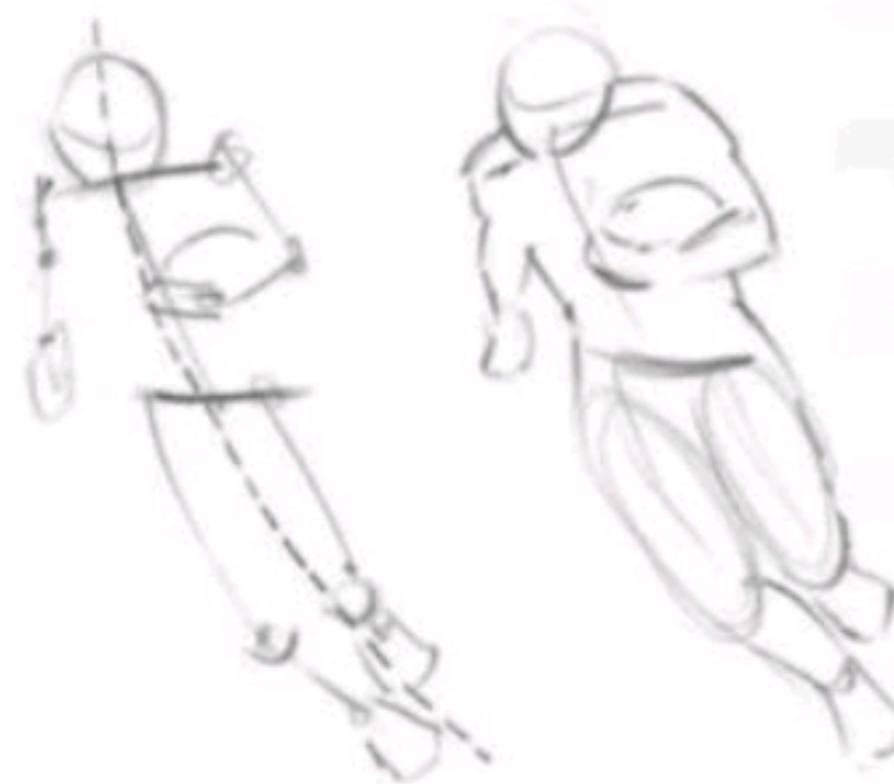
نقاشی کودکان با آموزش مشاهده دقیق به چشم خود به گونه ای که بتوانید سریع نقاشی کنید، می توانید به راحتی از حرکت این کودک که نگاه می کند و سپس دستش را به داخل کیف می برد، عکس بگیرید.



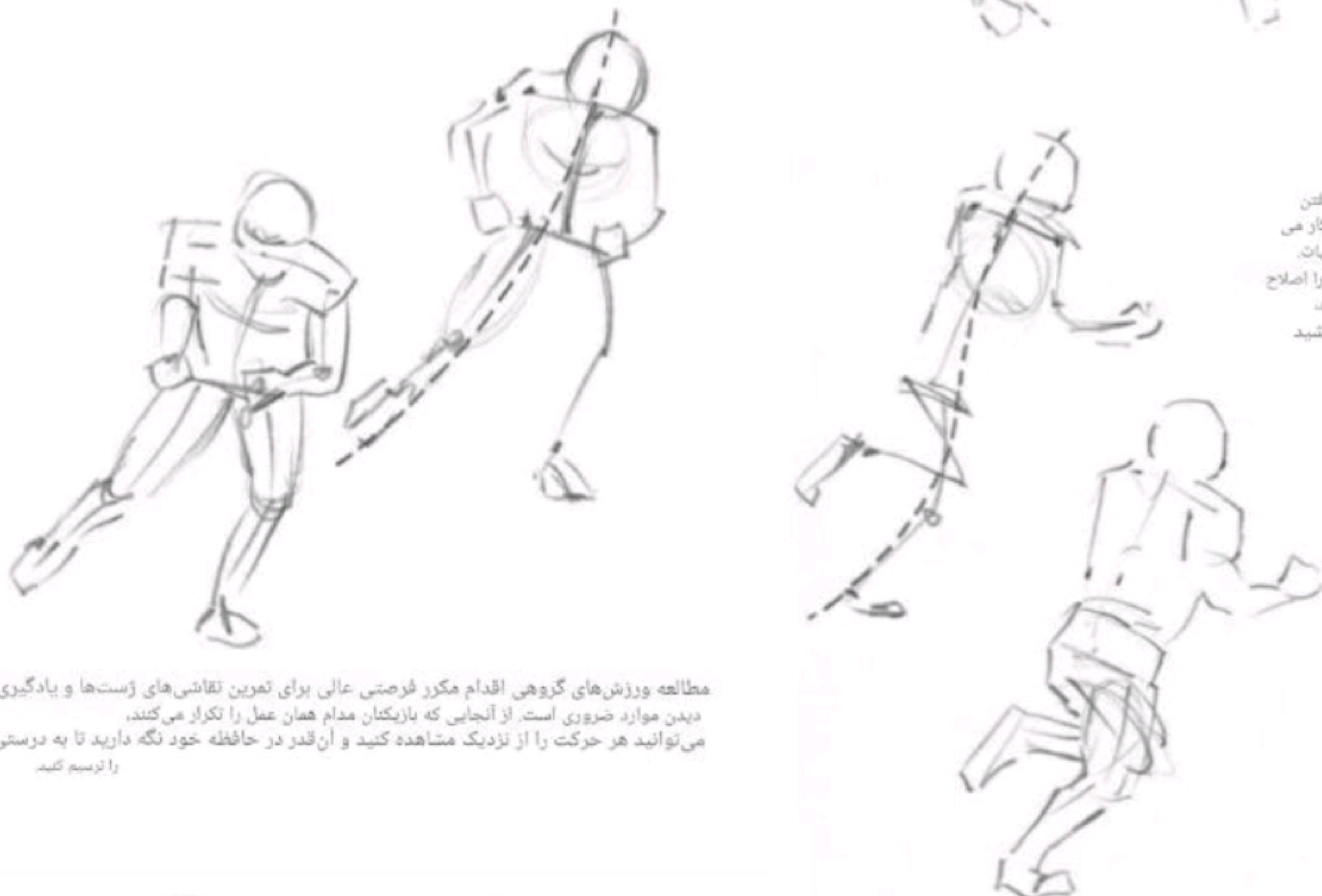
ژست و عمل طراحی

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

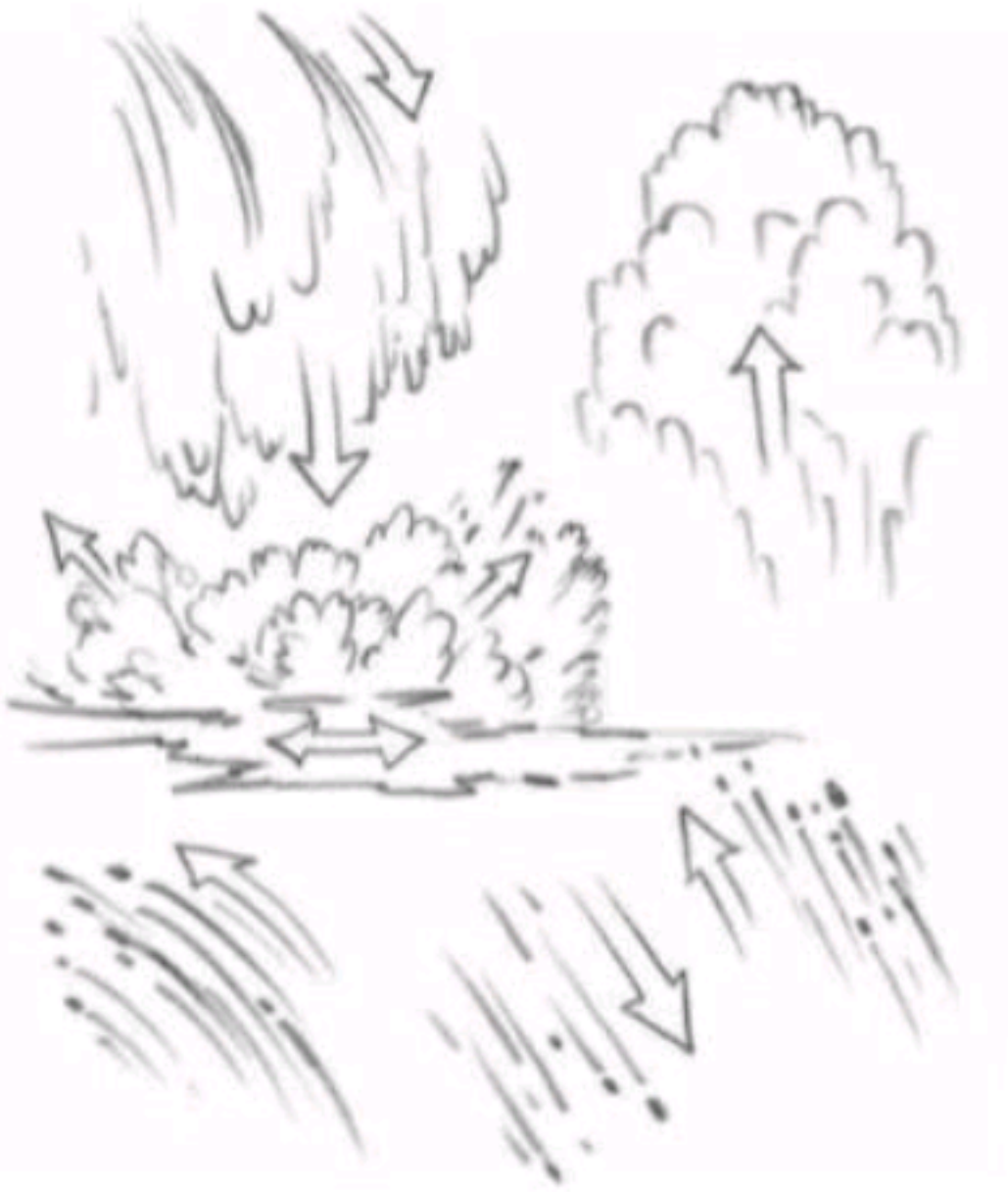
فرم واقعی و بافت خشن یک درختچه محکم

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.



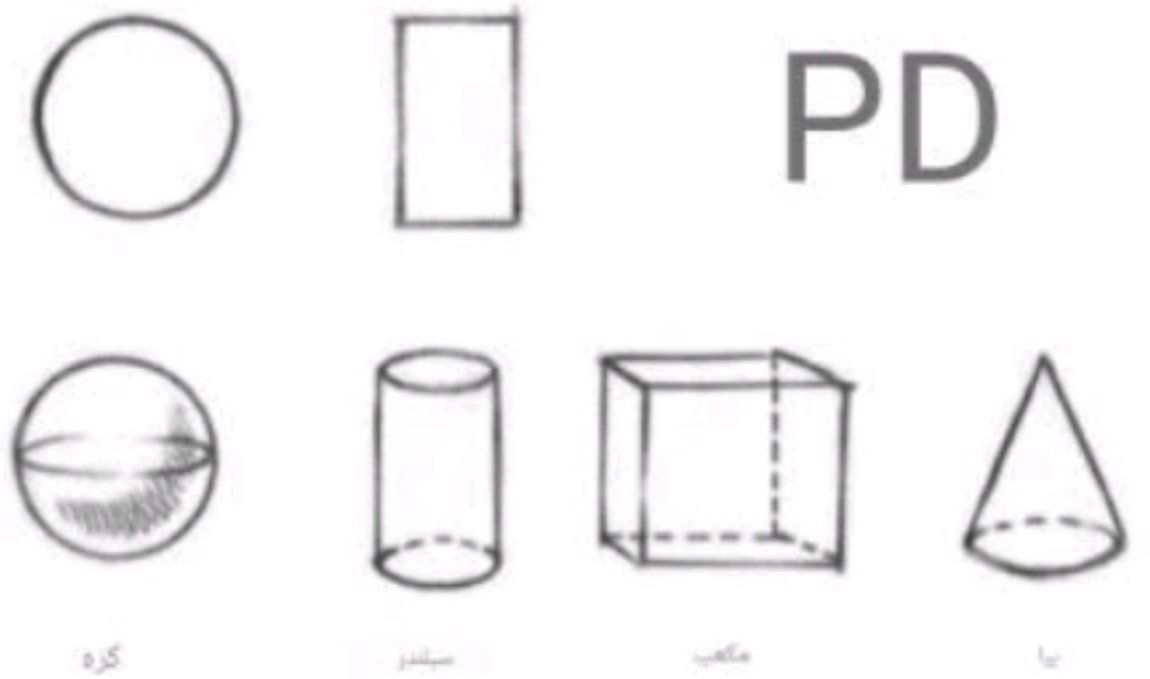
سیلوئت کردن این پایه درختان کمی پیچیده تر از حصار است، اما ترسیم فضاهای منفی آن را بسیار ساده کرده است. اشکال منفی بین تنه درخت و در میان شاخه ها متنوع و نامنظم است که لغال سنگ نارس مورد علاقه را به نقاشی اضافه می کند.



# 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.)

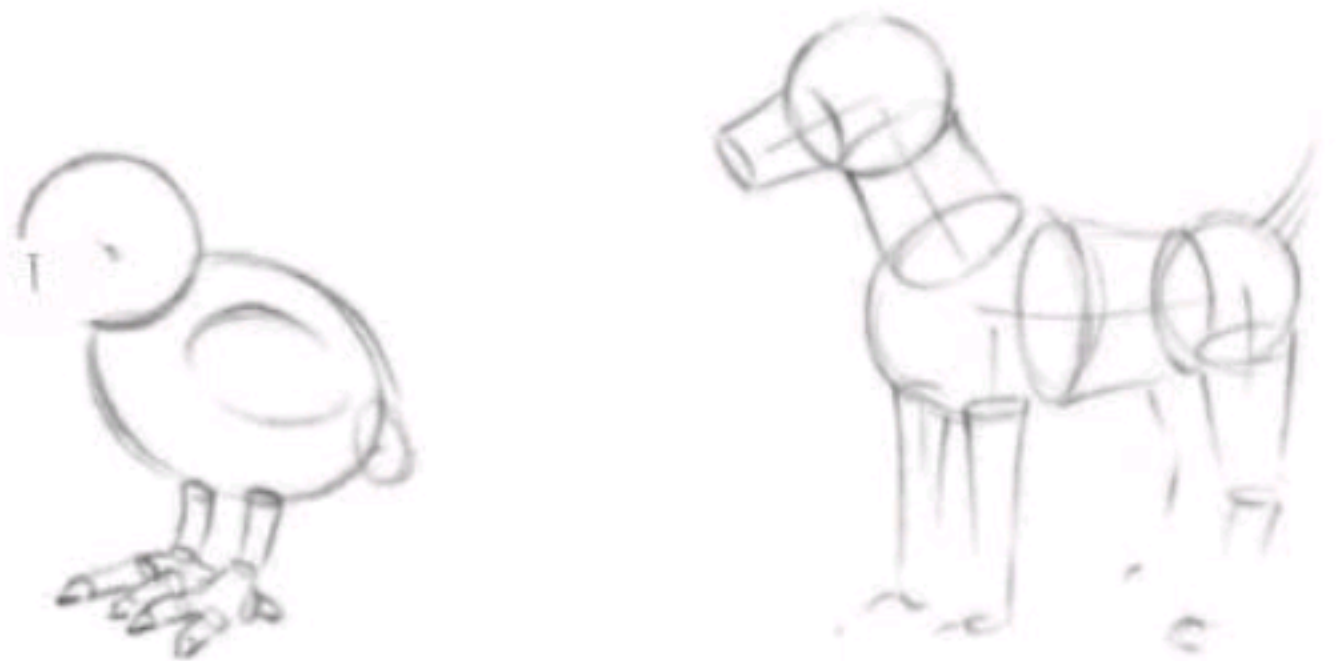
با A به سادگی هر کس می‌تواند تقریباً هر چیزی را تقسیم کردن موضوع به چند شکل اصلی بکشد: دایره، مستطیل، مربع و مثلث. با کشیدن یک طرح کلی در اطراف اشکال اصلی سوژه خود، شکل آن را ترسیم کرده‌اید. اما سوژه شما عمق و بعد یا فرم هم دارد. اشکال متناظر از اشکال اصلی، کره، استوانه، مکعب و مخروط است. مثلاً توپ و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



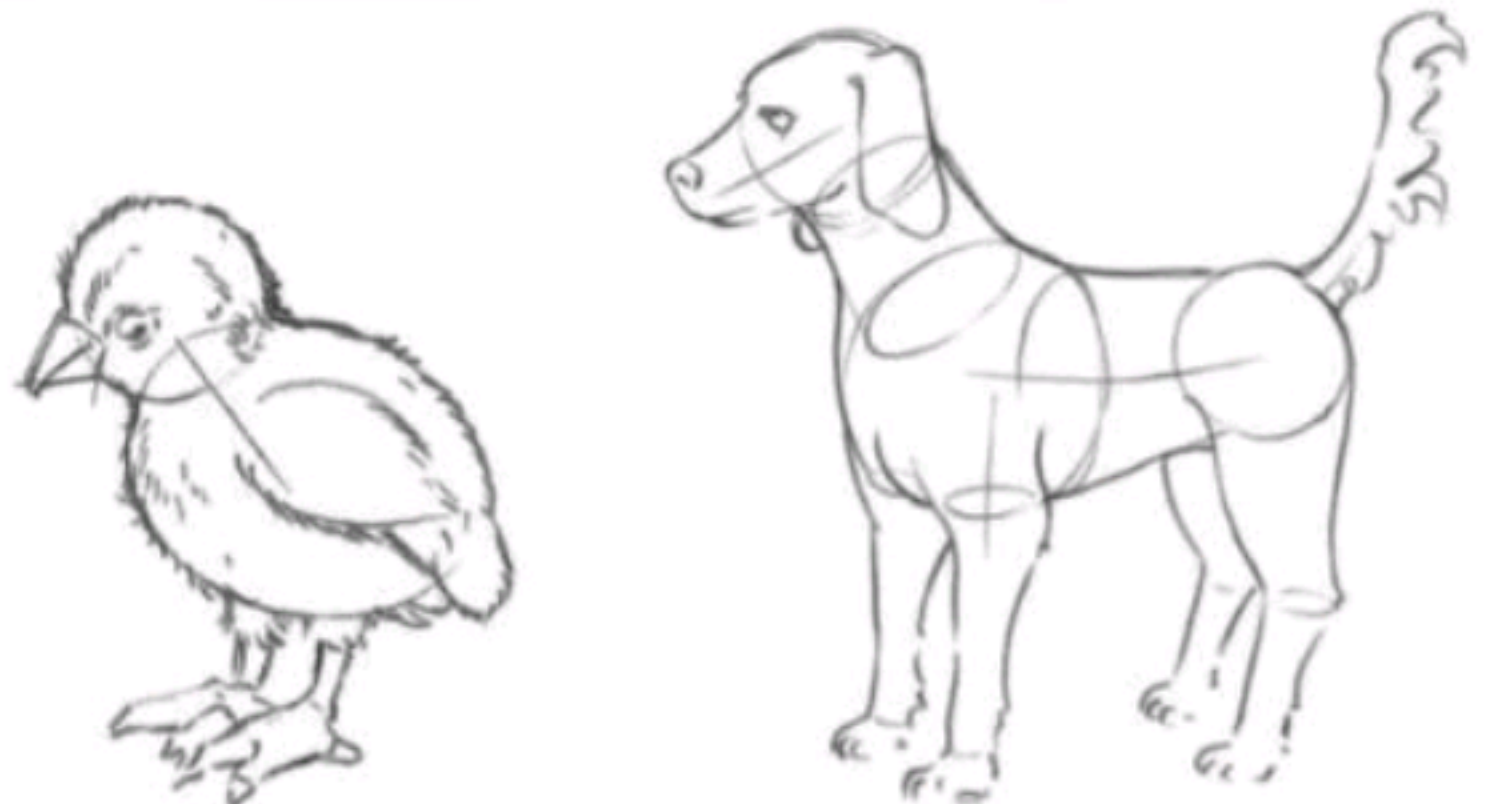
ترکیب اشکال در اینجا مثالی از شروع یک طراحی با اشکال اصلی است. با ترسیم هر خط عمل شروع کنید (به صفحه 176 مراجعه کنید). سپس شکل‌های سنگ و جوجه را با بیضی‌ها، دایره‌ها، مستطیل‌ها و مثلث‌های ساده بسازید.



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.



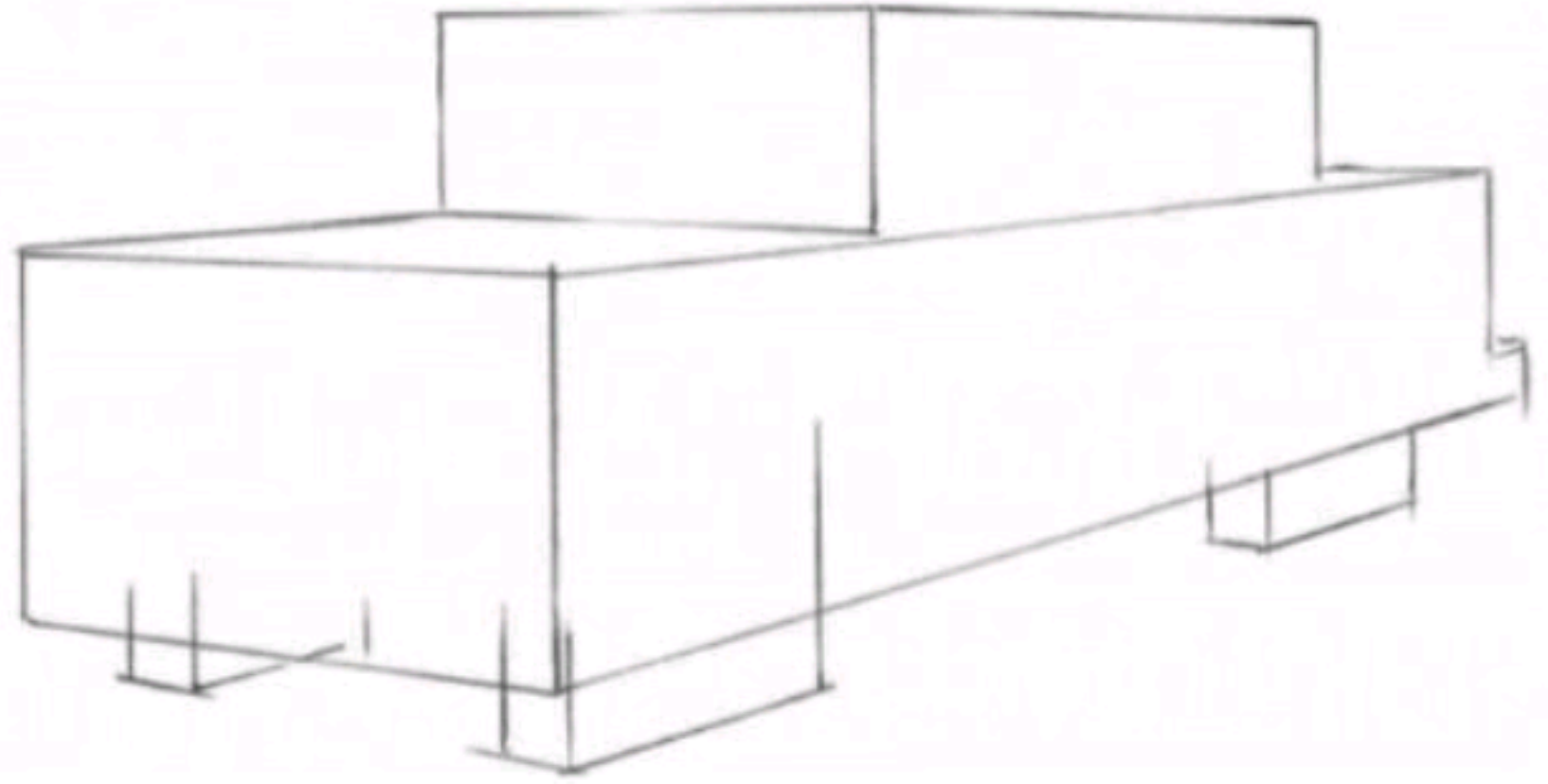
Drawing Through Drawing through به معنای رسم کامل است. فرم‌ها، از جمله خطوطی که در نهایت از دید پنهان می‌شوند. وقتی فرم‌ها ترسیم شد، قسمت پشتی سنگ و جوجه مشخص شد. حتی اگر نمی‌توانید آن طرف را در نقاشی تمام‌شده ببینید، سوژه باید سه‌بعدی به نظر برسد. برای تکمیل طراحی، به سادگی خطوط را اصلاح کنید و کمی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





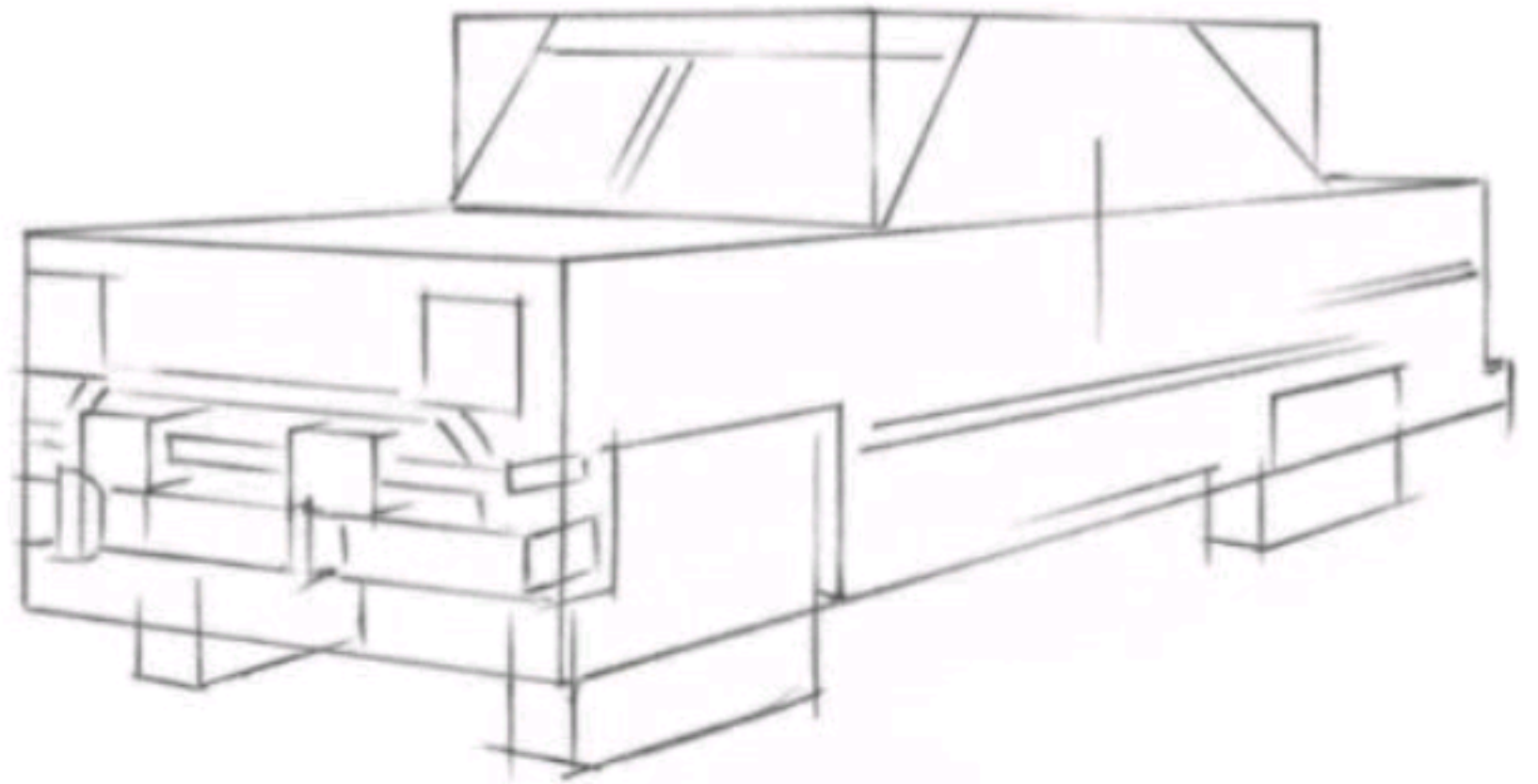
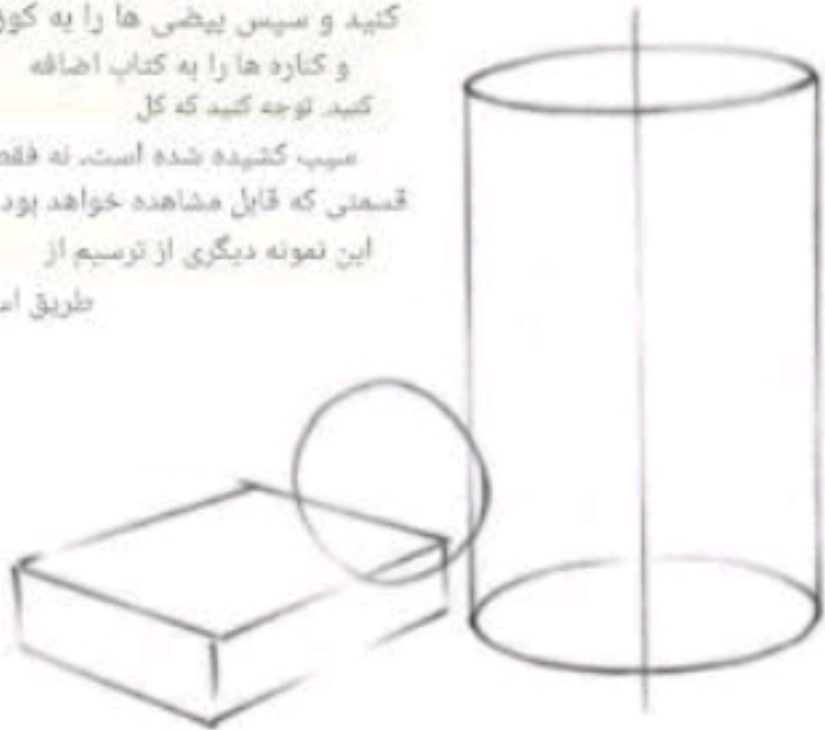
دیدن اشکال و فرم‌ها

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!



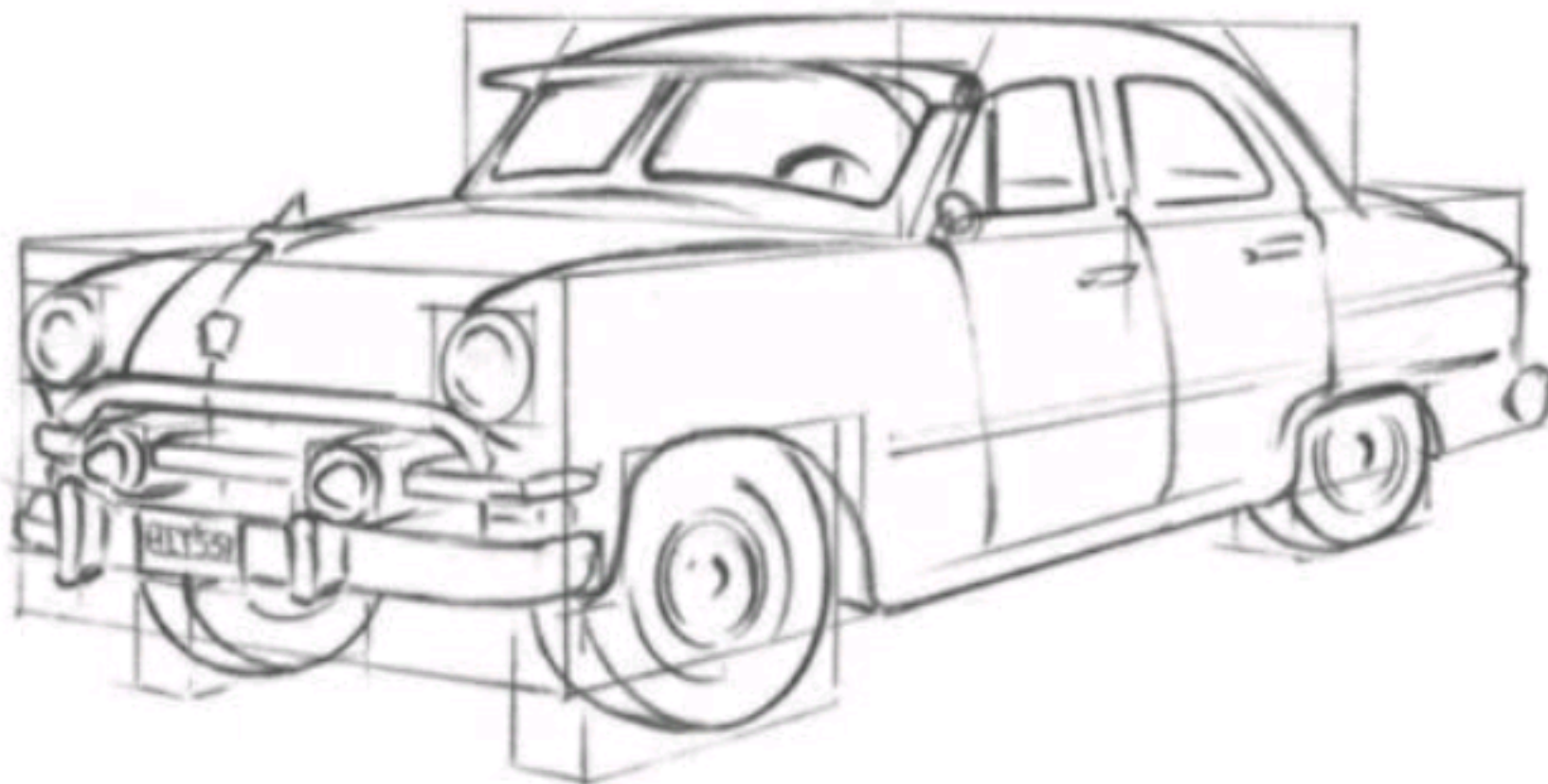
مراحل حتی یک فرم پیچیده مانند این مورد به راحتی قابل ترسیم است اگر با اشکال اولیه شروع کنید. در این مرحله تمام جزئیات را نادیده بگیرید و فقط مربع و مستطیل بکشید. این‌ها فقط دستورالعمل‌هایی هستند که می‌توانید پس از اتمام طراحی‌تان آن‌ها را پاک کنید، بنابراین به آرامی بکشید و نگران ایجاد گوشه‌های کاملاً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



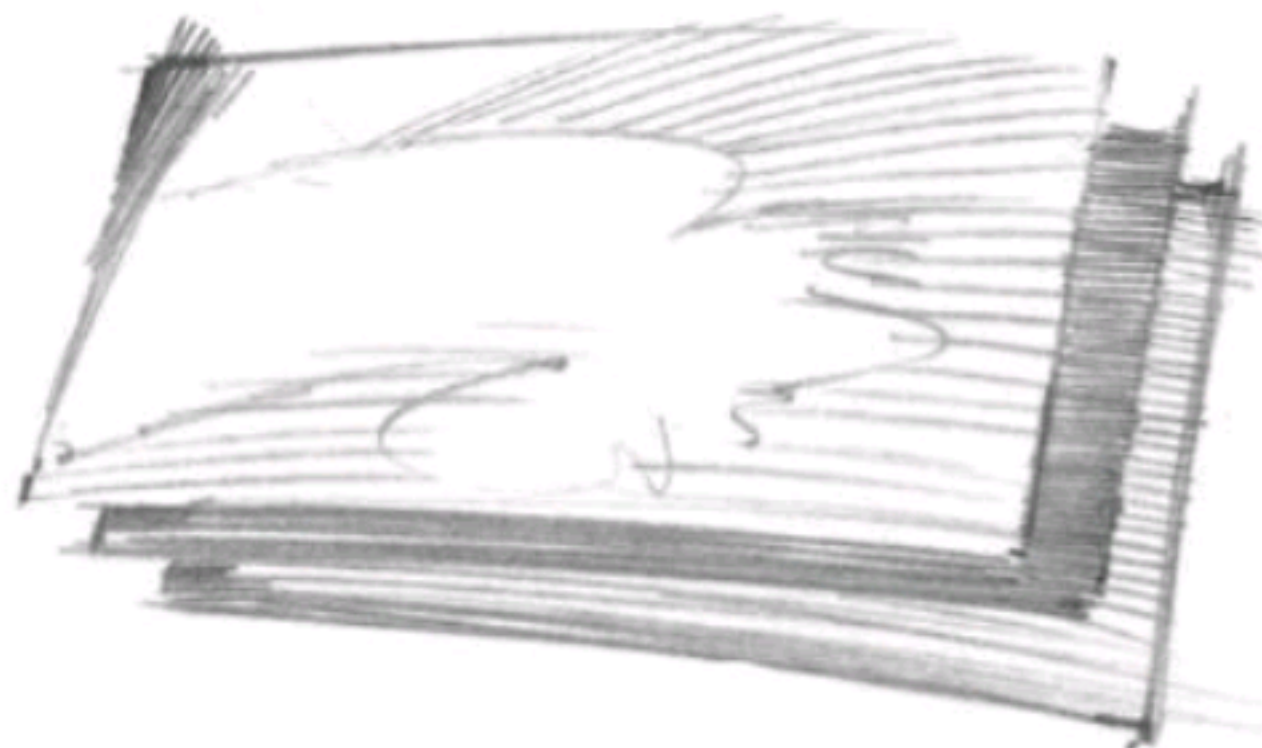
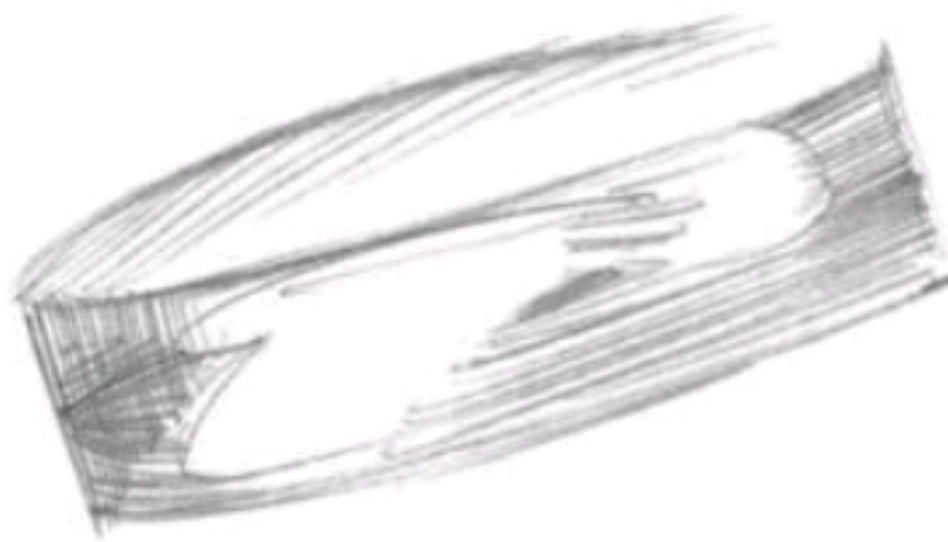
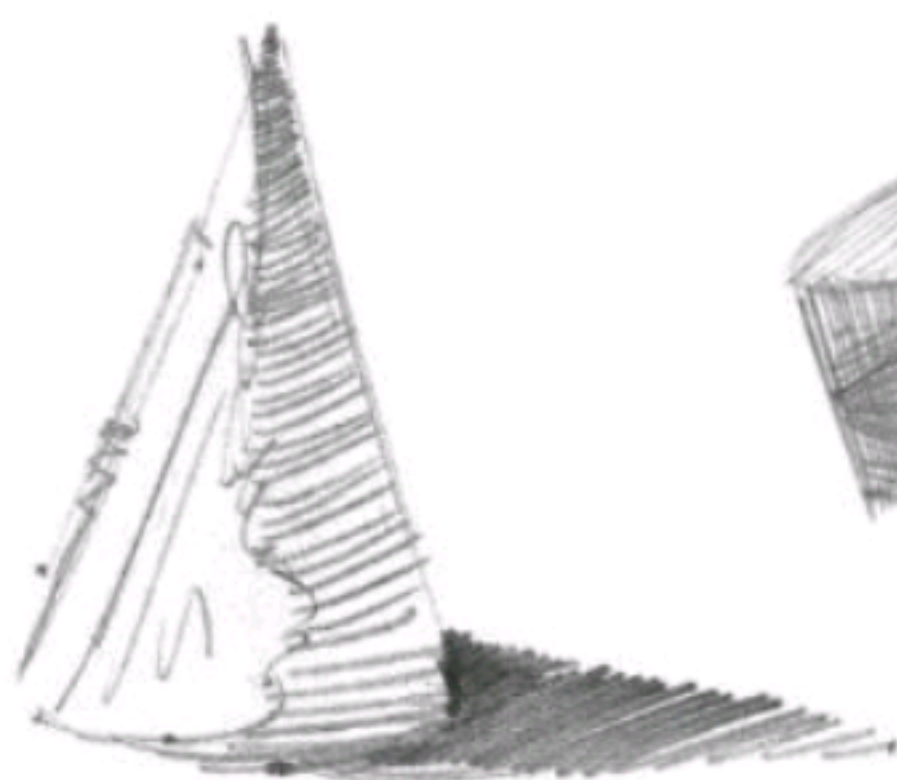
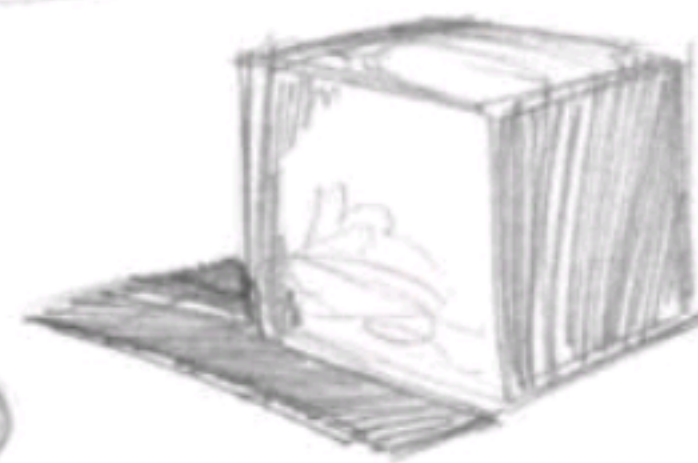


# گرم کردن

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.



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.

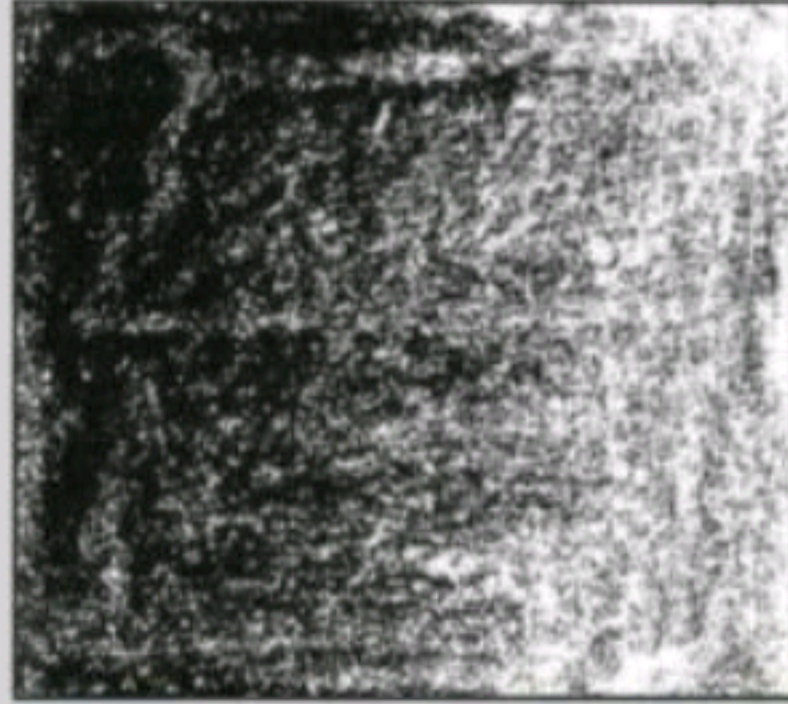


## اعمال سایه

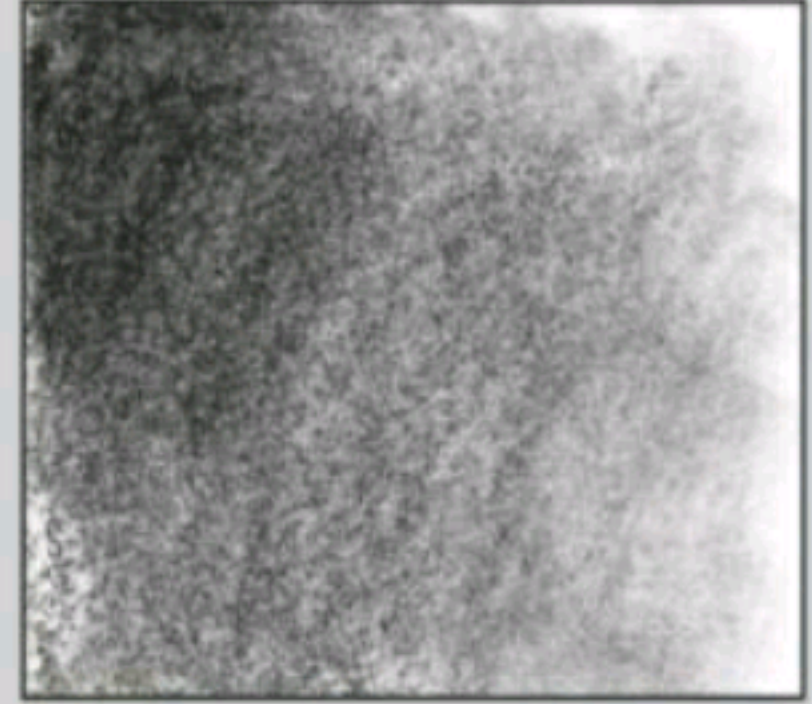
هنرمندان با دستکاری ارزش ها به یک طراحی دو بعدی ظاهری سه بعدی می دهند. ارزش به روشنی یا تیرگی نسبی یک رنگ اشاره دارد. این تغییر در مقدار است که به تعریف شکل یک شی کمک می کند. از آنجایی که ارزش حتی بیشتر از طرح کلی یک فرم به ما می گوید، هنرمندان فیگور از تکنیک های متنوعی برای ایجاد طیف کاملی از سایه ها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



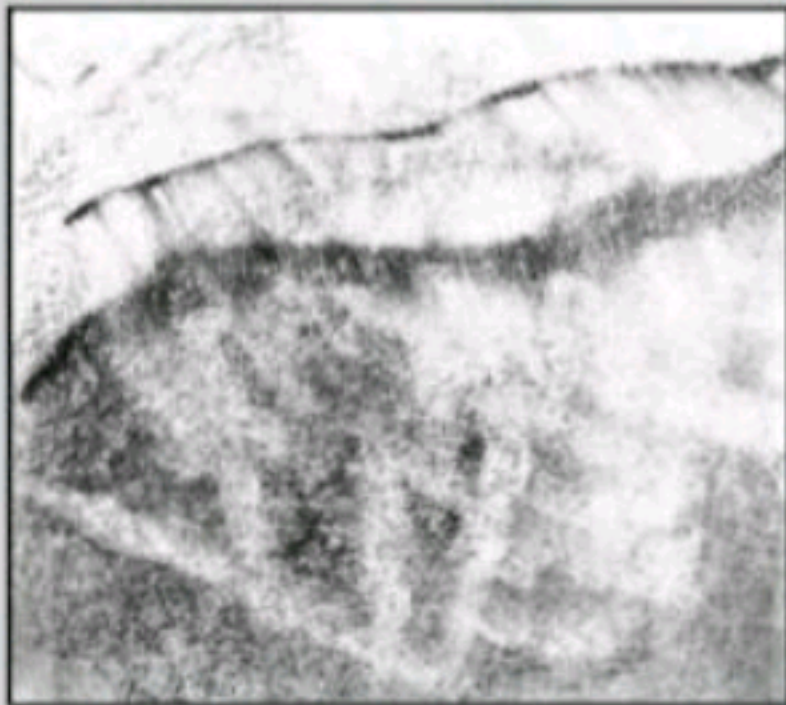
سایه صاف برای سایه انداختن نواحی بزرگ، با استفاده از حالت زیر دست، یک نیم تنه کلی ایجاد کنید.



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



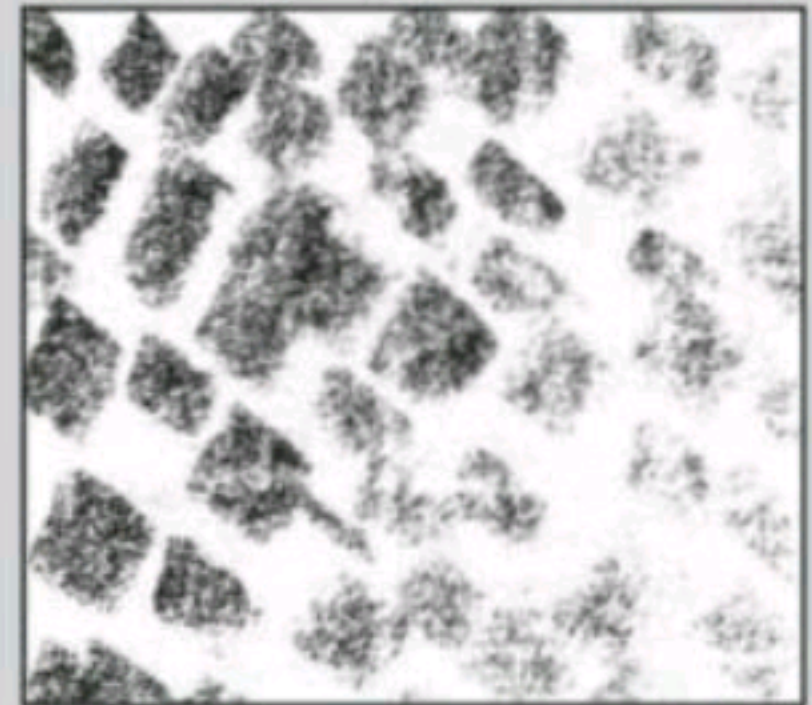
برای ایجاد تغییرات ارزشی ظریف و لایه های نرم، با انگشت خود یا یک کتبه ترکیبی لک کنید.



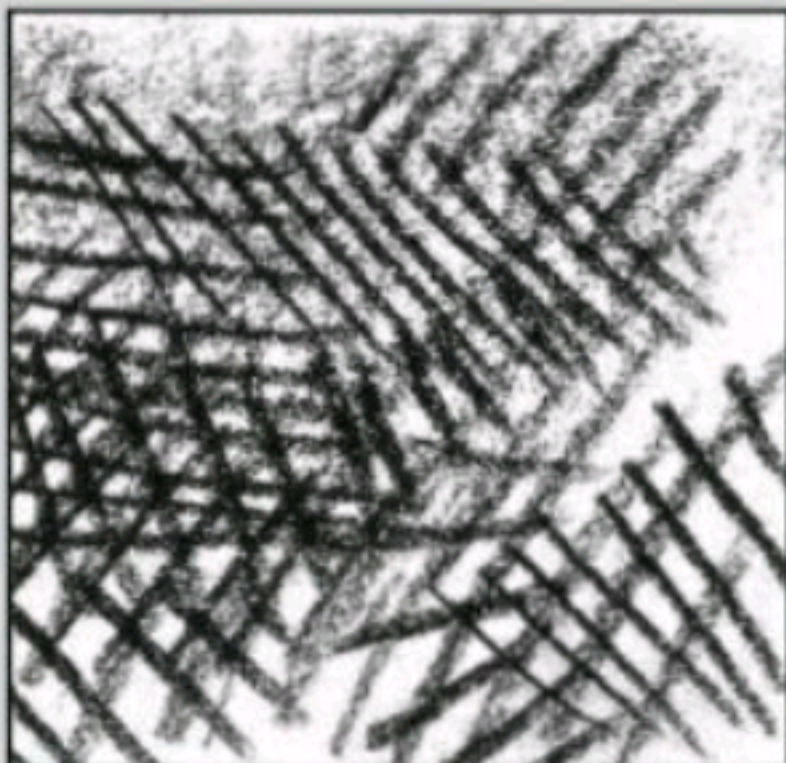
ضربه های پاک کن برای نرم کردن لبه ها و تغییر کیفیت خط، از یک تکه کوچک پاک کن خمیر شده استفاده کنید (می توانید یک تکه تیز پاک کن وینیل را نیز برش دهید)



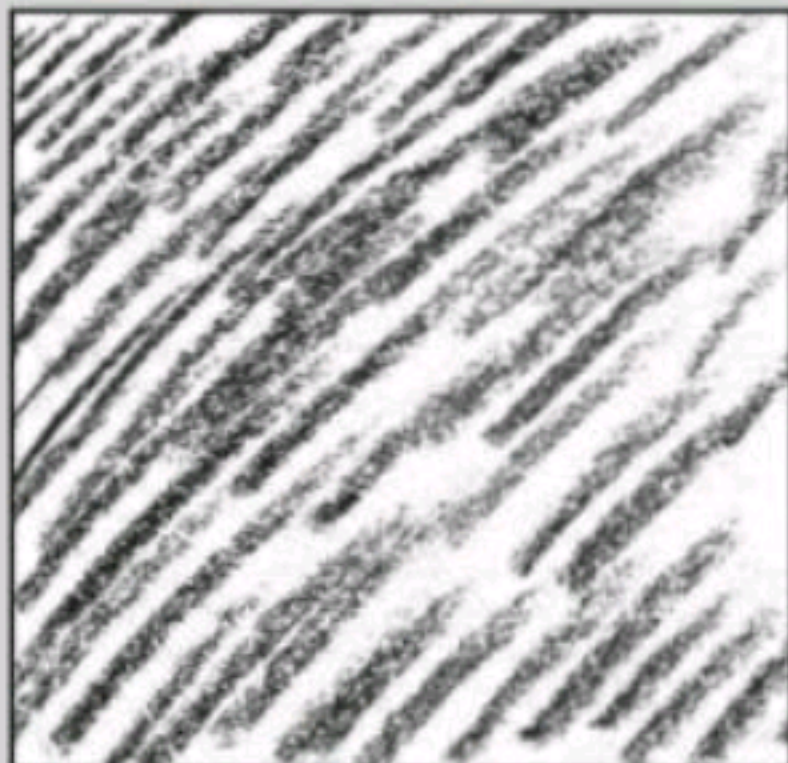
خطوط ریزا برای ترسیم خطوط سیال با احساس پویا، از وضعیت وسط دست استفاده کنید. سپس فشار مداد را فشار دهید، بکشید، بچرخانید و فشار مداد را در حین کشیدن تغییر دهید.



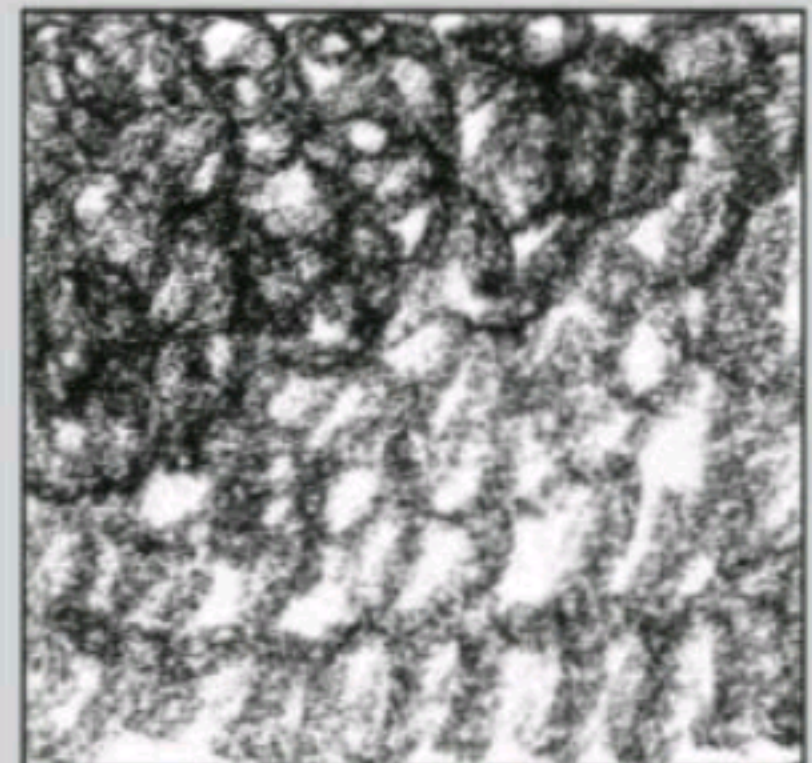
نقطه گذاری برای ایجاد بافت های پس زمینه، مانند بافت های دیوار یا فرش، فشار ضربه های خود را تغییر دهید و از تحیل خود استفاده کنید.



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.



سگ ها





# به تصویر کشیدن سگ ها

ogs نه تنها بهترین دوست انسان ها هستند، بلکه یکی از محبوب سوژه های هنرمندان نیز هستند. حتی افرادی که سگ خود را ندارند نقاشی کشیدن آنها را جذاب می دانند زیرا بسیار در دسترس و رسا هستند. آنها همچنین در اشکال و اندازه های مختلف وجود دارند، بنابراین شما می توانید صدها نقاشی را بدون اینکه یک سگ را دو بار بکشید!



چک راسل تریور این یک نژاد مو کوتاه است، بنابراین من خطوط را صاف نگه داشتم و سپس با کتاره مدادم سایه زدم. من از سرب نرم برای قسمت های تیره پشت و گوش استفاده کردم و از حرکات سبک تر برای نشان دادن عضلات زیر موهای سفید استفاده کردم.



بوکسور از روی پاهای بزرگ و گردن و سینه باریک و رشد یافته می توان فهمید که این سگ جوانی است. من این توله را با پوزه مربع شکل مشخص بوکسور، صورت صاف و جوی لفظ شده طراحی کردم. از حالت کجکاو او نیز خوشم می آید که در خمیدگی سر و بالا انداختن پیشانی اش نمایان می شود.



سگ ژرمن شیرد این نژاد گوش های بزرگ و نوک تیز دارد. پوزه باریک و غز ضخیم با "ماسک" تیره بالای چشم. بعد از گذاشتن مقادیر میانی با مداد HB خود، از یک 2B نوک تیز برای نواحی تیره خن استفاده کردم و ضربات کوتاه و عمودی را در جهت رشد مو به سمت بیرون از چشم انجام دادم.



گلدن رتریور این سگ دارای کت بلند و ابریشمی است که شکل زیرین سگ را پنهان می کند. من از هیل در حرکات بلند و روان در اطراف گردن و حلقه های آزاد در اطراف طرح استفاده کردم. سپس چشم ها و بینی را با سایه تیره با 2B برجسته کردم.





اگرچه همه سگ‌ها ساختار اسکلتی مشابهی دارند، تفاوت‌های زیادی در بین نژادهای مختلف وجود دارد که می‌خواهید در نقاشی‌های خود ثبت کنید. با دقت به سوزه خود - خواه یک مدل زنده یا یک عکس - نگاه کنید و سعی کنید ویژگی‌های منحصر به فردی را که می‌بینید تکرار کنید. پوزه نوک تیز است یا مربع؟ آیا گوش‌ها مستقیم به بالا می‌چسبند یا پایین می‌آیند؟ آیا آنها با زاویه تند یا گرد هستند؟ آیا مو بلند و صاف، کوتاه و مجعد، زبر است یا صاف؟ هنگامی که آماده شروع طراحی شدید، مراحل نمودار زیر را دنبال کنید و برخی از تکنیک‌های طراحی که در این صفحات نشان داده ام را امتحان کنید.



یک دختر و توله‌هایش در اینجا تصمیم گرفتیم یک نقاشی کاملاً توسعه‌یافته با پس‌زمینه و وسایلی که داستانی را روایت می‌کند، انجام دهیم. من از روی یک عکس کار کردم زیرا نه توله‌ها و نه دختر جوان به اندازه کافی ثابت نگه نداشتند تا بتوانم رندر را کامل کنم. به کوتاهی پاهای دخترک توجه کنید. (برای اطلاعات بیشتر در مورد کوتاه کردن به صفحه 222 مراجعه کنید)

### کار کردن نسبت‌ها



مسدود کردن با مسدود کردن در ساده‌ترین اشکالی که شکل کلی سر را تشکیل می‌دهند، شروع کنید. از کناره یک HB استفاده کنید و برای ترسیم زوایای آن حرکات سریع انجام دهید.



پالایش در مرحله بعد، اشکال اصلی را با قرار دادن چند ضربه در داخل برای نشان دادن سطوح صورت و خط مورخ بینی اصلاح کنید. از همان تکنیک حل مدار استفاده کنید.



سایه زدن حالا خطوط را اصلاح کنید و با مسدود کردن سایه‌های اصلی، فرم را کمی بیشتر توسعه دهید. برای این مرحله از کنار و نقطه HB گرد استفاده کنید.



افزودن جزئیات از کنار و نوک یک HB نیز برای مشخص کردن موها و ایجاد سایه بیشتر استفاده کنید. برای سایه‌های عمیق از نوک زیل نیز استفاده کنید. به آرامی لکه بپزید.



# تناسب و آناتومی

○ دقیق ارائه سگ های مختلف به دقت لازم است

که اعضای بدن را به

نسبت مناسب بکشید. تناسب

رابطه صحیح بین چیزها یا اجزاء از

نظر اندازه، کمیت و غیره است. یک روش

مؤثر برای تعیین تناسب، استفاده

از یک عضو بدن به عنوان واحد اندازه

گیری برای تعیین اندازه سایر اعضا

است. به عنوان مثال، می توانید از سر

سگ برای تعیین طول و ارتفاع

بدن سگ استفاده کنید، سگ سمت راست

حدود 4 سر طول و 3 درصد سر ارتفاع

دارد. قبل از کار بر روی هر

گونه جزئیات، مطمئن شوید که

نسبت ها دقیق هستند.

دانش آناتومی اولیه نیز به شما

کمک می کند تا سوژه خود را با

دقت ترسیم کنید. نمودار زیر

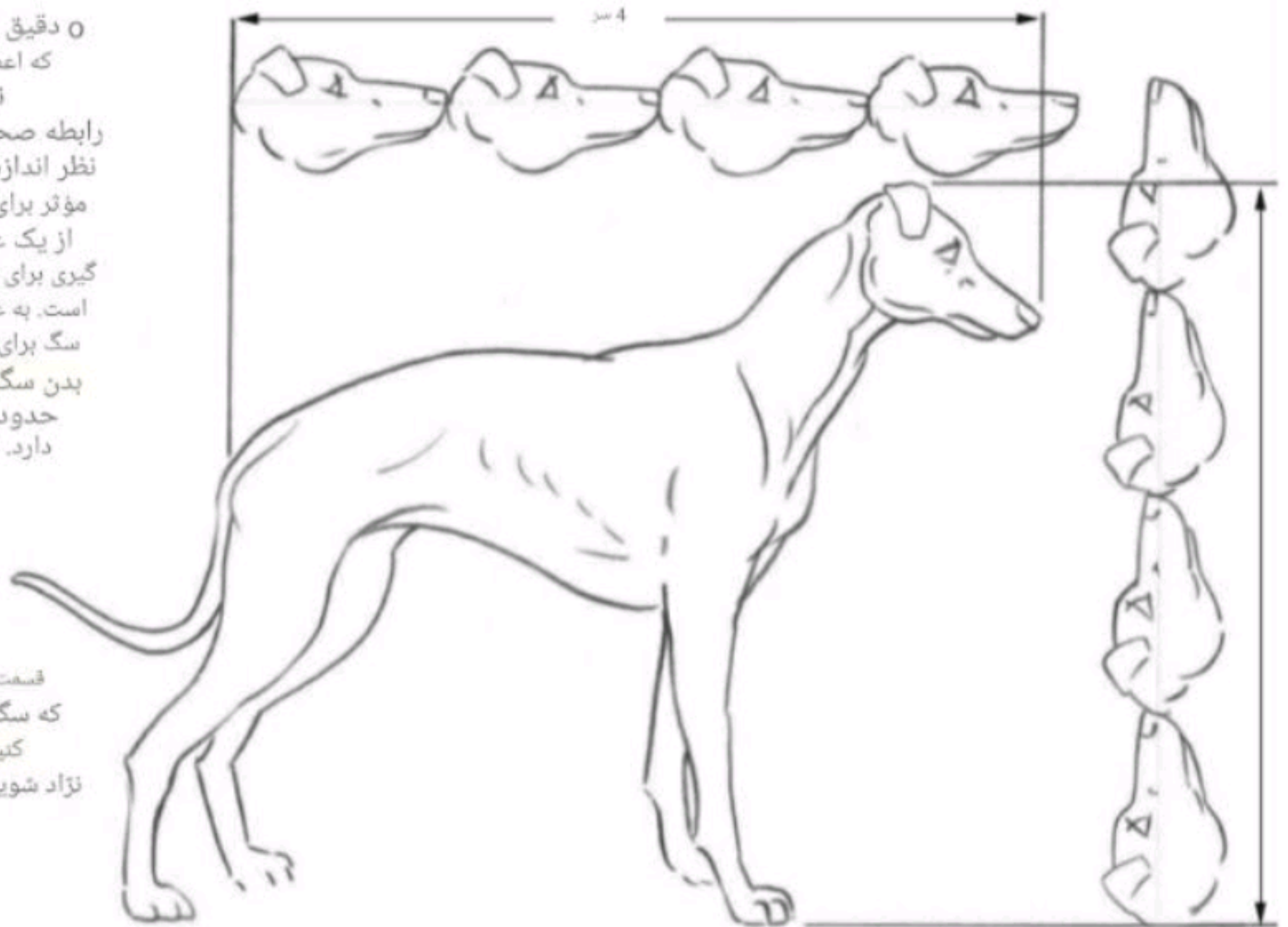
قسمت های مختلف سگ را نشان می دهد. همانطور

که سگ های این کتاب را مطالعه می

کنید، متوجه تفاوت این قسمت ها بر اساس

نژاد شوید. اگر این کار را انجام دهید نتایج

بهتری خواهید داشت.

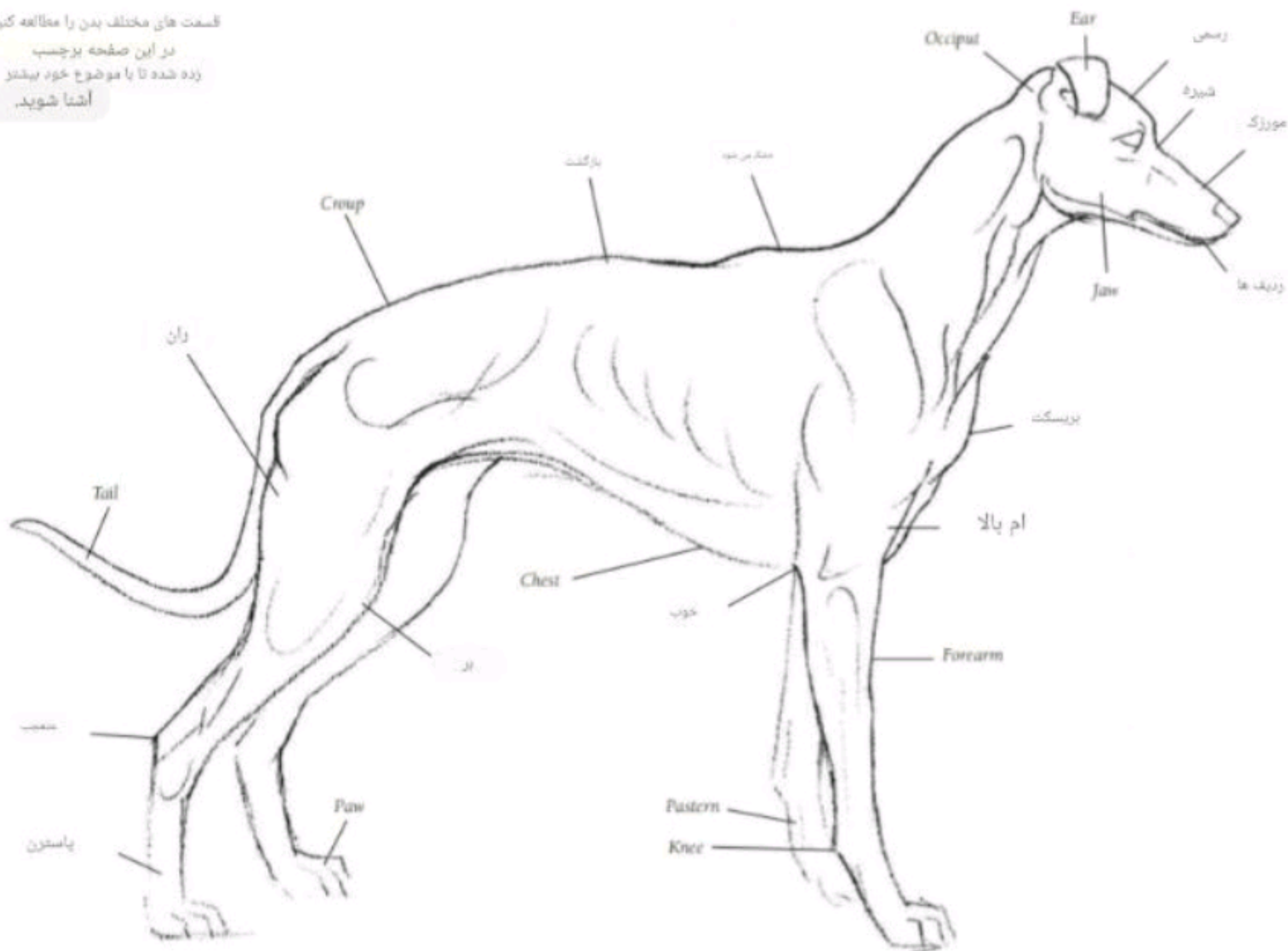


قسمت های مختلف بدن را مطالعه کنید

در این صفحه برچسب

زده شده تا با موضوع خود بیشتر

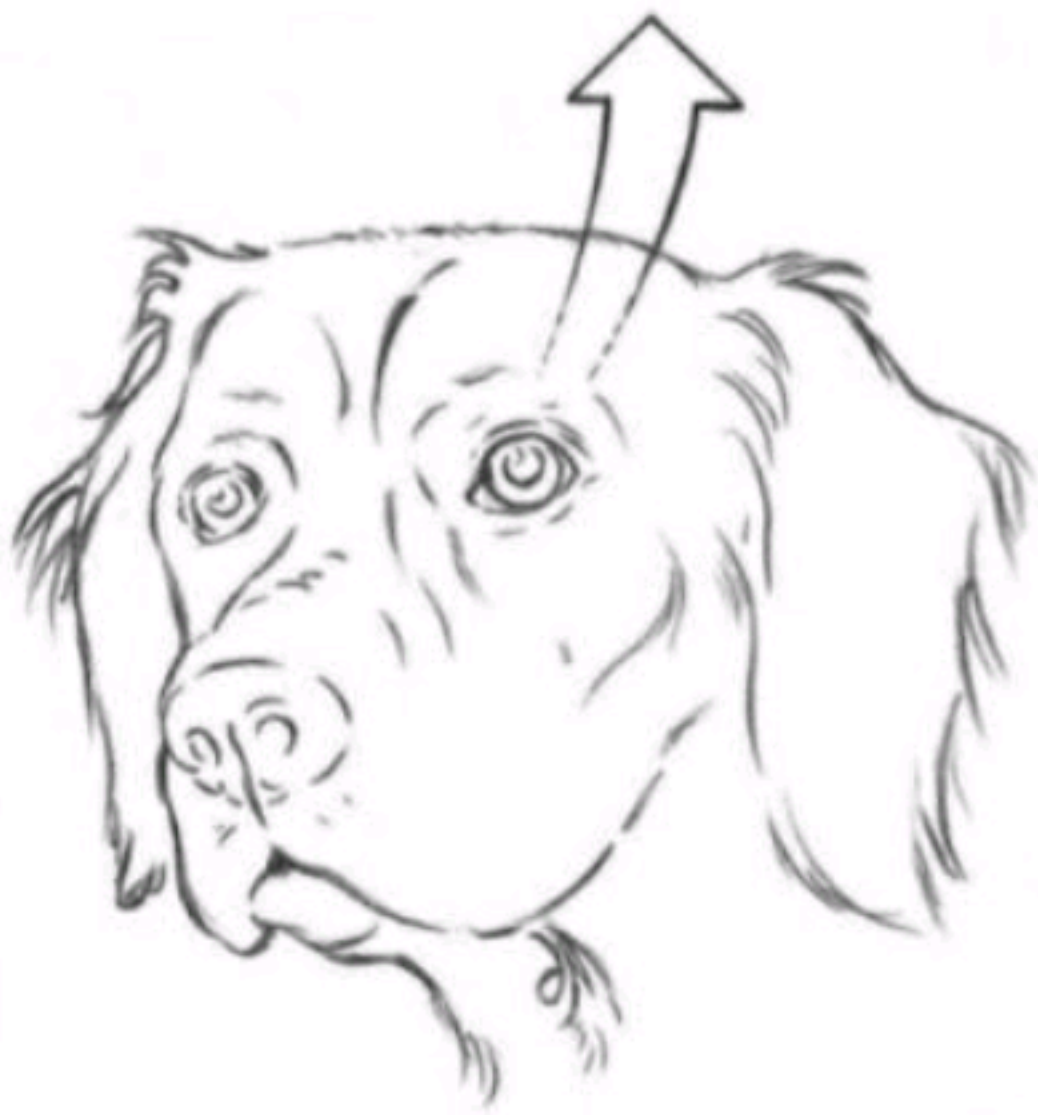
آشنا شوید.



116 راهنمای کامل مبتدیان برای طراحی



ساختار عضلانی همچنین بر فرم حیوان تأثیر می‌گذارد و تعیین می‌کند که در کجا خطوط بدن برآمده و منحنی شود. بنابراین، دانش ساخت عضله به شما این امکان را می‌دهد که موضوعات طراحی را با بینش بهتر سایه بزنید و در عین حال کار متقاعد کننده تری ایجاد کنید. نمودارهای صفحه مقابل ساختار عضلانی اولیه سگ را نشان می‌دهد. عضلات را از نزدیک مطالعه کنید و در حین طراحی آنها را در ذهن داشته باشید. همانطور که سوژه یا مدل خود را مشاهده می‌کنید، در نظر بگیرید که چگونه محل ماهیچه‌ها ممکن است سایه شما را تحت تأثیر قرار دهد. هنگامی که طراحی اولیه درست شد، می‌توانید شروع به توسعه جزئیات کنید. تصاویر زیر به صورت مرحله‌ای نحوه رندر کردن چشم و پنجه سگ را نشان می‌دهد. با خطوط بسیار ساده شروع کنید و به آرامی شکل‌ها را اصلاح کنید. از یک مداد نوک تیز برای نشان دادن جزئیات ظریف در چشم و برای ایجاد خز در امتداد پنجه استفاده کنید. مراحل را به دقت دنبال کنید تا به یک شباهت خوب برسید.





# پوزه

شکل پوزه سگ ها بسته به نژاد متفاوت است. پوزه سگ ها را در این صفحه مطالعه کنید. برخی بلند و باریک هستند، در حالی که T برخی دیگر کوتاه و پهن هستند. این ویژگی ها روی نقاشی شما تأثیر می گذارد، بنابراین به موضوعات خود به خوبی توجه کنید.

هنگامی که شکل پوزه را ایجاد کردید، باید بینی را بکشید. برای کشیدن بینی، به آرامی اشکال اصلی را در مرحله A ترسیم کنید. سپس خطوط را اصلاح کنید و در مرحله B با یک مداد نوک تیز سایه زدن را در داخل سوراخ های بینی شروع کنید. سایه باید در نزدیکی منحنی داخلی هر سوراخ بینی تاریک ترین باشد. در مرحله C، سایه انداختن بینی را ادامه دهید، و توجه داشته باشید که چگونه تفاوت های ارزشی شکل می گیرند. همانطور که خز اطراف بینی را می کشید، مطمئن شوید که بافت آن با صافی بینی متضاد است. همچنین به خاطر داشته باشید که خز از بینی به سمت بیرون رشد می کند، همانطور که در مرحله آخر نشان داده شده است.



عکس ها می توانند به عنوان مدل های طراحی عالی عمل کنند. در حین کار فایلی از عکس ها را برای مرجع نگه دارید.

118 راهنمای کامل مبتدیان برای طراحی



# دوبرمن PINSCHER

و تیره‌شان شناخته می‌شوند. oberman Pinchers به خاطر کت‌های براق هنگام کشیدن کت براق، مطمئن شوید که همیشه در جهت رشد موها را ترسیم کنید، زیرا این کار به نقاشی شما ظاهر واقعی تری می‌بخشد.



مراحل با یک مداد تیز HB، سر و شانه‌های دوبرمن را به شکل جعبه‌ای با خطوط سریع و مستقیم بزرگ کنید. حتی در این مرحله اولیه، شما می‌خواهید حسی از ابعاد و شکل ایجاد کنید، که با پیشرفت طراحی، بر روی آن ایجاد خواهید کرد.



مرحله 2 با استفاده از خطوط مرحله قبل به عنوان راهنما، طرح کلی گوش‌ها، سر و گردن را تنظیم کنید تا ظاهری کانسوز به آنها بدهید. سپس چشم‌ها و بینی را با رعایت دستورالعمل‌های صورت اضافه کنید. در نهایت، طرح کلی پوزه را اصلاح کنید.



مرحله 3 بعد، هر دستورالعملی را که دیگر مورد نیاز نیست پاک کنید. سپس شروع به قرار دادن خطوط روشن و شکسته متشکل از خط تیره کنید تا مشخص شود که تغییرات مقدار در کت کجاست. این خطوط اولیه به عنوان نقشه‌ای برای سایه زدن بعدی عمل می‌کنند.



مرحله 5 حالا تاریکی‌های باقی مانده را پر کنید. ابتدا با مالیدن یک مداد روی کاغذ سنباده ریز مقداری گرد و غبار گرافیت ایجاد کنید. سپس گرد و غبار گرافیت را با یک کتنده مخلوط سباز متوسط بردارید و در قسمت‌های تاریک‌تر و بینی سگ سایه بزنید. برای جلوگیری از لکه‌های سخت، آن‌ها را مخلوط کنید تا در جایی که این دو مقدار به هم می‌رسند، درجه‌بندی‌های نرم ایجاد کنید.

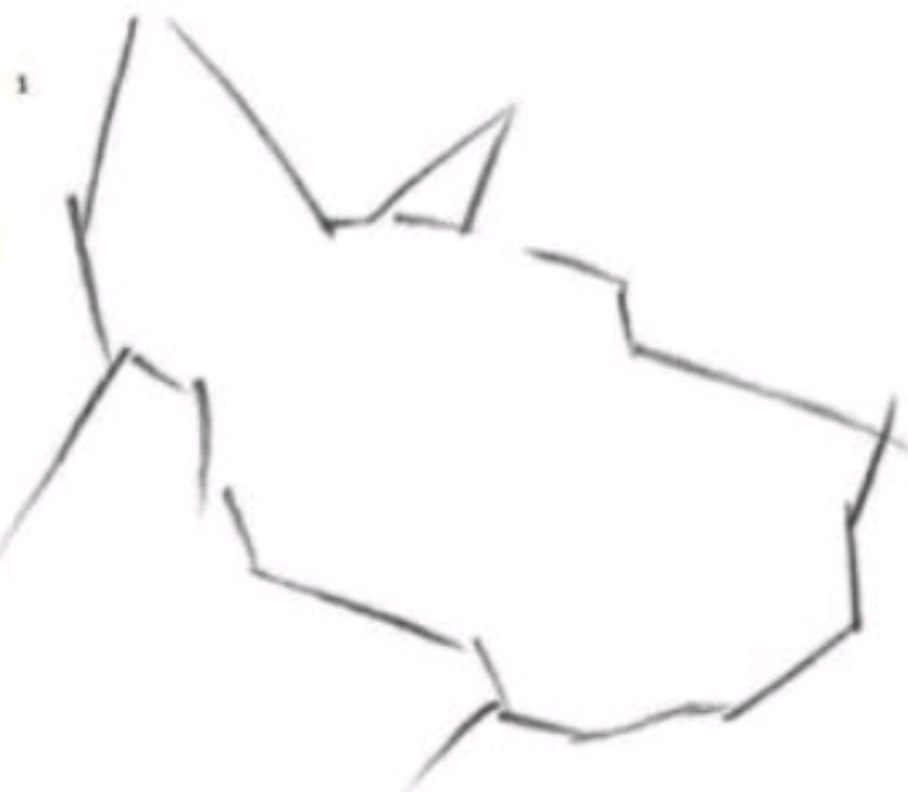


استیب و برای موهای کوتاه سگ، با علائم درجه کوچک و تیره شروع کنید تا ماهیت زیر و غش کت را ثابت کنید. سپس سیاهی چشم و ابرو را پر کنید و چند ردیف سیل روشن را در نوک پوزه نقطه بگذارید.



# دین بزرگ

reat دانمارکی ها دارای قامت زیبا و چهره های منحصر به فرد هستند. در حالی که اندازه G بزرگ آنها (قد آنها می تواند به 30 اینچ در شانه برسند) ممکن است کمی ترسناک باشد، آنها در واقع بسیار ملایم و مهربان هستند، به خصوص با کودکان.



گوش ها را مستطاده را می توان از شکل های مثلثی ساده ایجاد کرد.



برای ایجاد شکل در مراحل 1 و 2، از یک مداد HB برای مسدود کردن سر بزرگ سگ استفاده کنید. به افتادگی لب ها و پلک ها توجه کنید که به سوزن حالتی التماس آمیز می دهد. اشکال را اصلاح کنید و با مداد 2B کمی سایه بزنید تا فرم و خطوط سر را در مرحله 3 نمایان کنید. کمترین سایه به کت ظاهری صاف می بخشد.



برای بیرون کشیدن هایلاپت و dagi یک انحراف را در را بسازید

ایجاد Ferm مقادیر تیره تر را در مرکز گوش اضافه کنید تا احتیاج گوش ها ایجاد شود. همانطور که در نقاشی نهایی نشان داده شده است، از طریق سایه زنی ماهرانه، ناحیه را "حک کنید" برای افزایش درخشندگی بینی. آن را به طور یکنواخت سایه بزنید و از یک پاک کن خمیر شده برای بیرون کشیدن هایلاپت استفاده کنید.

120 راهنمای کامل مبتدیان برای طراحی



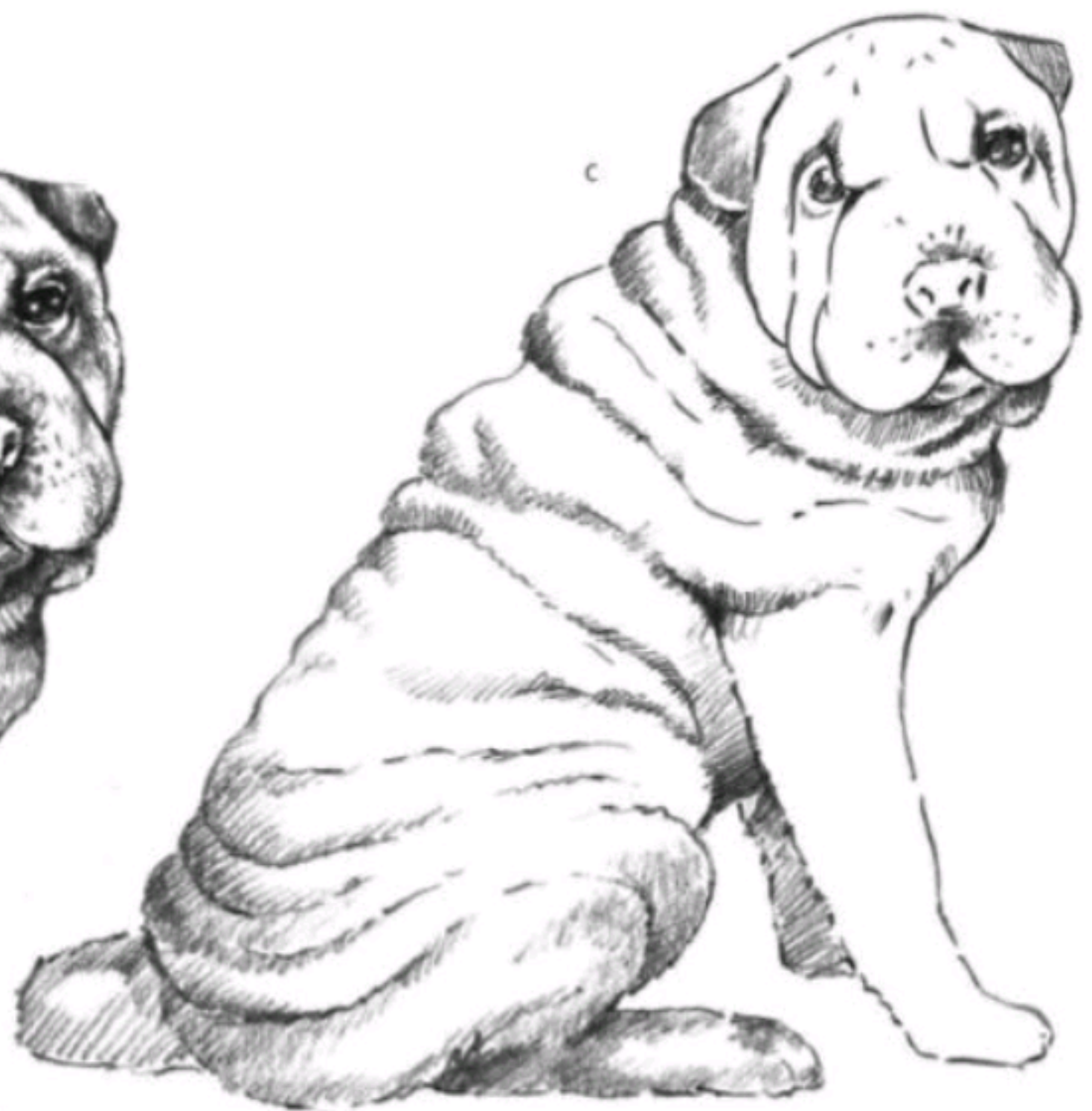
# توله سگ SHAR-PEI

یک شل پوستش، به نظر می رسد که این چین و چروک ها احتمالاً بیشتر به دلیل این نژاد بت چین های بزرگسال، شناخته شده است که یک بیان نگران است. توله سگی که در اینجا نشان داده شده است پوست شل تری نسبت به گذشته دارد، بدن پر می شود و چین ها کمتر مشخص می شوند. به

همانطور که در مرحله A شکل سگ را مسدود می کنید، از ضربات کوتاه در زوایای باز استفاده کنید تا طرح کلی را ترسیم کنید. برای ایجاد چین ها در مرحله B، با سایه زنی ملایم در داخل چین ها شروع کنید. به هر چین یکسان توجه کنید تا سگ واقع بینانه به نظر برسد. در مرحله C به ایجاد سایه با علامت های اسلش کوتاه ادامه دهید و مقادیر بین چین ها را تیره تر نگه دارید. برای دستورالعمل های دقیق تر در مورد رندر کردن این نوع بافت به صفحه 10 مراجعه کنید.



خاستگاه شاریبی چین است و در اصل برای مسابقات سگ بازی پرورش داده شده است.





# سگ شکاری طلایی رنگ دورگه



مراحل ابتدا خط راست سگ نشسته را با احتیاطی که از بالای سر تا زمین گسترش می یابد ایجاد می کنیم. سپس با یک خط افقی منحنی از آن عبور می کنیم تا مرکز سینه را مشخص کند. در امتداد خط عمودی، من بیشی و یک دایره برای سر، پوزه، سینه و بدن اضافه می کنیم. من همچنین برای پای چپ چپ بیشی قرار می دهم.



مرحله بعد، شکل های اصلی گوش های نا شده را اضافه می کنیم و بدن اطراف بیشی ها را تقریباً مشخص می کنیم و پاهای جاویس، پنجه ها و دم را اضافه می کنیم.



مرحله 3 اکنون دستورالعمل های اولیه بدن را پاک می کنیم. سپس خطوط منحنی و گسترده را در امتداد سینه و بدن اضافه می کنیم تا گرمی را نشان دهد. من همچنین دستورالعمل های را برای ویژگی های صورت یا قرار دادن یک خط برای چشم ها در حدود یک سوم پایین صورت و خطوط برای بینی تقریباً در نیمه پایین اضافه می کنیم. سپس از ضربات مستقیم برای علامت گذاری انگشتان یا استفاده می کنیم.



Step 4 در این مرحله، من ویژگی های صورت را طبق دستورالعمل ها قرار می دهم. سپس، با پیروی از دستورالعمل های منحنی ایجاد شده در مرحله سه، علامت های شکل را روی سینه اضافه می کنم تا رگ را نشان دهد و در اولین موج های کت طرح می زنم. سپس علامت اشاره اولیه را به همراه هر دستورالعمل اضافی باقی مانده پاک می کنیم.





مرحله 5 اکنون بافت کت را توسعه می دهیم و نیز جهت رشد خز نوازش می کنیم. توجه داشته باشید که موهای صورت کوتاه هستند و از بینی و چشم ها به سمت بیرون و پایین رشد می کنند. پایین پاها و پنجه های جلویی هم موهای کوتاهی دارند که با علامت های هج سریع پیشنهاد می کنیم. بقیه قسمت های بدن موهای بلندتری دارند. بنابراین من این را با استفاده از ضربات موج و روان یا ضخامت های مختلف بیان می کنیم. در نهایت، با کشیدن یک پاک کن خمیر شده گواهی شکل روی آن ها، و در حین کشیدن، منحنی و جهت ضربه ها را دنبال می کنیم.



# توله سگ هاسکی سیبری

سورتمه ورزشی T با کت ضخیم است. سینه ای عمیق او هاسکی یک سگ و دم پریشتی دارد که حتی در سنین پایین این توله کوچولو نیز مشهود است.



مرحله 2 اکنون کل نیم تنه را با استفاده از خطوط صاف و سریع بر اساس اشکال اولیه ترسیم کنید. گوش های مثلثی را قرار دهید و قسمت بالایی چهار پا را پیشنهاد دهید.



مراحل ابتدا موقعیت ستون فقرات و دم را با یک خط حرکتی خمیده نشان دهید سپس از این خط برای قرار دادن شکل گرد سر، بدن و پشتی استفاده کنید. در مرحله بعد، دستورالعمل هایی را برای ویژگی های صورت توله سگ ترسیم کنید و در عین حال شکل کلی پوزه را مشخص کنید.



مرحله و بعد، دستورالعمل هایی را که نیاز ندارید پاک کنید و با قسمت یهین مداد، قسمت های تیره خز را سایه بزنید. از حرکات مستقیم استفاده کنید که جهت رشد مو را دنبال می کنند و از مرکز صورت و قفسه سینه تابش می کنند. سپس روی بینی و مردمک ها سایه بزنید. سپس یک پس زمینه برای تضاد با سفیدی قفسه سینه توله سگ اضافه کنید. با استفاده از خطوط افقی جوجه کشی، خطوط صاف و یهین را با کنار مداد اعمال کنید.



مرحله 3 هنگامی که از ژست و نحوه شکل گیری آن راضی شدید، شروع به توسعه کت توله سگ کنید. یک سری ضربات کوتاه و موازی که از طرح قبلی پیروی می کند، اعمال کنید و ظاهری ضخیم ایجاد کنید. با استفاده از همان حرکات، طرح رنگی کت را مشخص کنید. چشم ها، بینی، دهان و زبان را قرار دهید و پنجه ها را اصلاح کنید.





مرحله 5 در این مرحله به فرم سگ حجم دهید و آن را با چند حرکت سبک در امتداد لبه های خز سفید مشخص کنید. حالا ساق پای عقب و گونه چپ را با پوشاندن آن نواحی با ضربه های بیشتر سایه بزنید. در مرحله بعد با مداد نرم تر و خطوط نازک تر و تیره تر روی خز تیره بروید و برای نشان دادن فرم، به لبه ها ضربه های متراکم تری بزنید. قطعه را با افزودن جزئیات نهایی و سایه زدن به بینی، دهان، چشم ها و گوش های داخلی به پایان برسانید.

### مقایسه توله سگ و سگ

توله سگ های جوان و سگ های بزرگ دارای ویژگی های یکسان اما در نسبت های متفاوت هستند. تناسب به ارتباط مناسب یک جزء به جزء دیگر یا با کل به خصوص از نظر اندازه یا شکل اشاره دارد و عاملی کلیدی در دستیابی به شباهت خوب است. توله سگ فقط یک سگ کوچک نیست. اگرچه یک توله سگ دارای تمام قسمت های مشابه با همتای بالغ خود است، اما بدن سگ فشرده تر از بدن سگ به نظر می رسد - و پنجه ها، گوش ها و چشمانش نسبت به بقیه بدنش بسیار بزرگتر به نظر می رسند. در مقابل، سگ بالغ بلندتر، لاغرتر و بلندتر به نظر می رسد. بوزه آن نسبت به بقیه بدنش بزرگتر به نظر می رسد، و دندان هایش به طور قابل توجهی بزرگتر هستند. در نظر گرفتن این تفاوت های متناسب و گنجاندن آنها در نقاشی های خود به شما کمک می کند اثر هنری خود را به طور قانع کننده ای واقع گرایانه نشان دهید.





# ROUGH COLLIES

از خانواده ها یافت، اما در اسکاتلند، اگرچه کولی ها را می توان بر بسیاری ایرلند و انگلیس به عنوان سگ گله تیز شناخته می شوند. آنها پوزه های بلند و نوک تیز دارند که تقریباً بدون توقف و کت کمی موج دار و ضخیم هستند. این رندر با رویکردی آزاد و آزاد برای ایجاد حسی هنری انجام شده است. همانطور که مهارت های خود را توسعه می دهید، سبک هنری شما ظاهر می شود.

در مرحله A، به شکل ساده پروفیل کولی با مداد HB بلوک کنید. مطمئن شوید که چشم به درستی قرار گرفته است. در غیر این صورت، نقاشی شما دقیق نخواهد بود. در مرحله B، به آرامی بینی، دهان و گوش ها را ترسیم کنید. در این مرحله نگران جزئیات نباشید، با توسعه خز، آنها مشخص خواهند شد. از نوک قلم مو و جوهر هندی برای ایجاد ضربه های شل و نازک استفاده کنید.

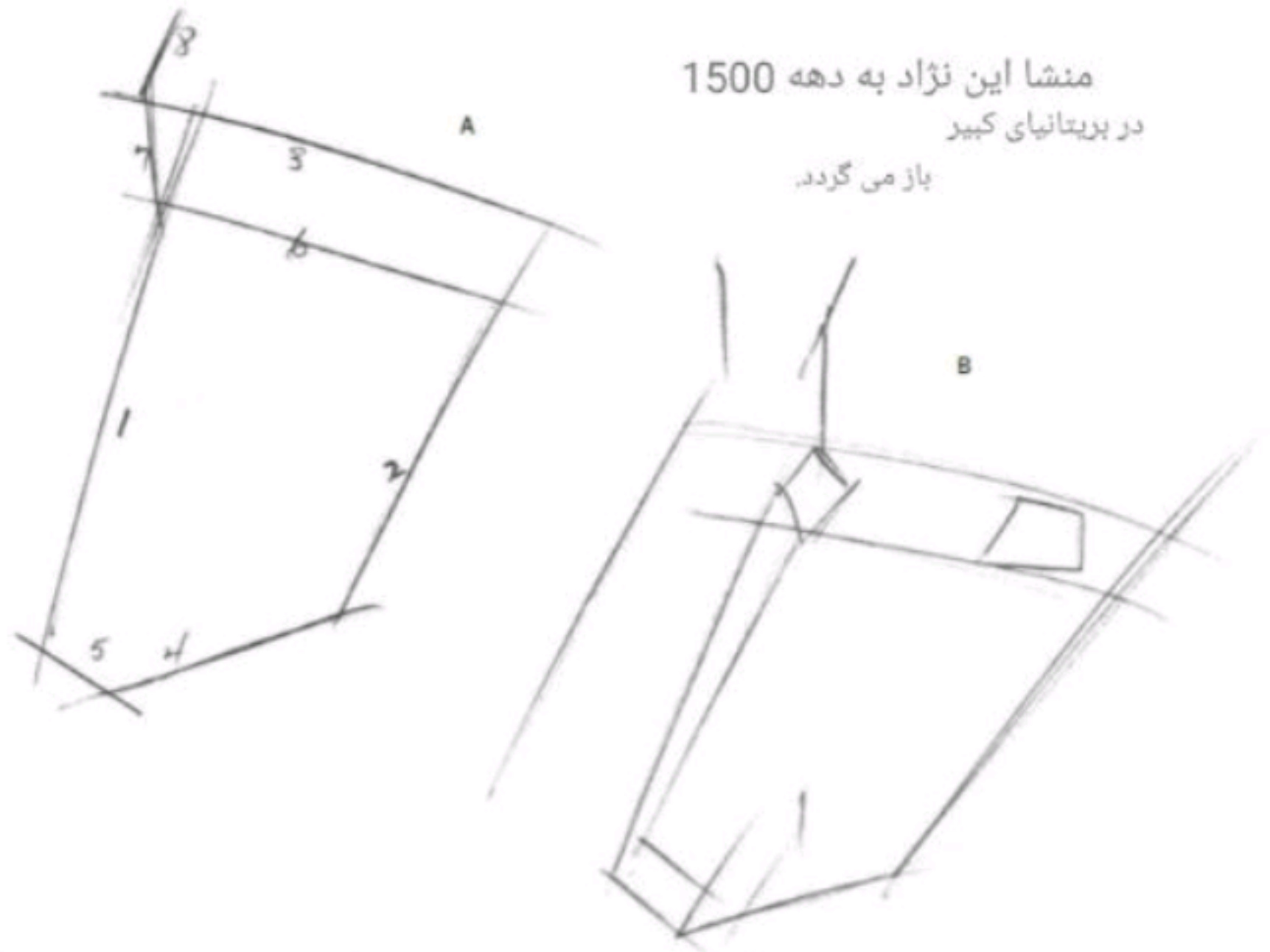
معروفترین کولی خشن،  
لسی بود که در بسیاری از  
برنامه ها و فیلم های  
تلویزیونی بازی کرد.





این نقاشی نمای متفاوتی از سر کولی را نشان می دهد. پوزه از این زاویه به خصوص بلند و باریک به نظر می رسد. مراحل A و B را برای مسدود کردن شکل اصلی دنبال کنید. سایه زدن را با زغال چوب و مداد 48 نوک تیز شروع کنید. خز تیره تر را در امتداد بالای سر با ضربات کوتاه و محکم بیوشانید و از ضربات بلندتر و مناسب برای پال استفاده کنید. به خاطر داشته باشید که خز به سمت بالا و بیرون رشد می کند و باعث می شود کرکی و پر به نظر برسد.

منشا این نژاد به دهه 1500 در بریتانیای کبیر باز می گردد.



یک مداد نوک تیز 6B خطوط تیره و پهن ایجاد می کند. این خطوط باید جهت رشد خز را دنبال کنند.





# BLOODHOUND

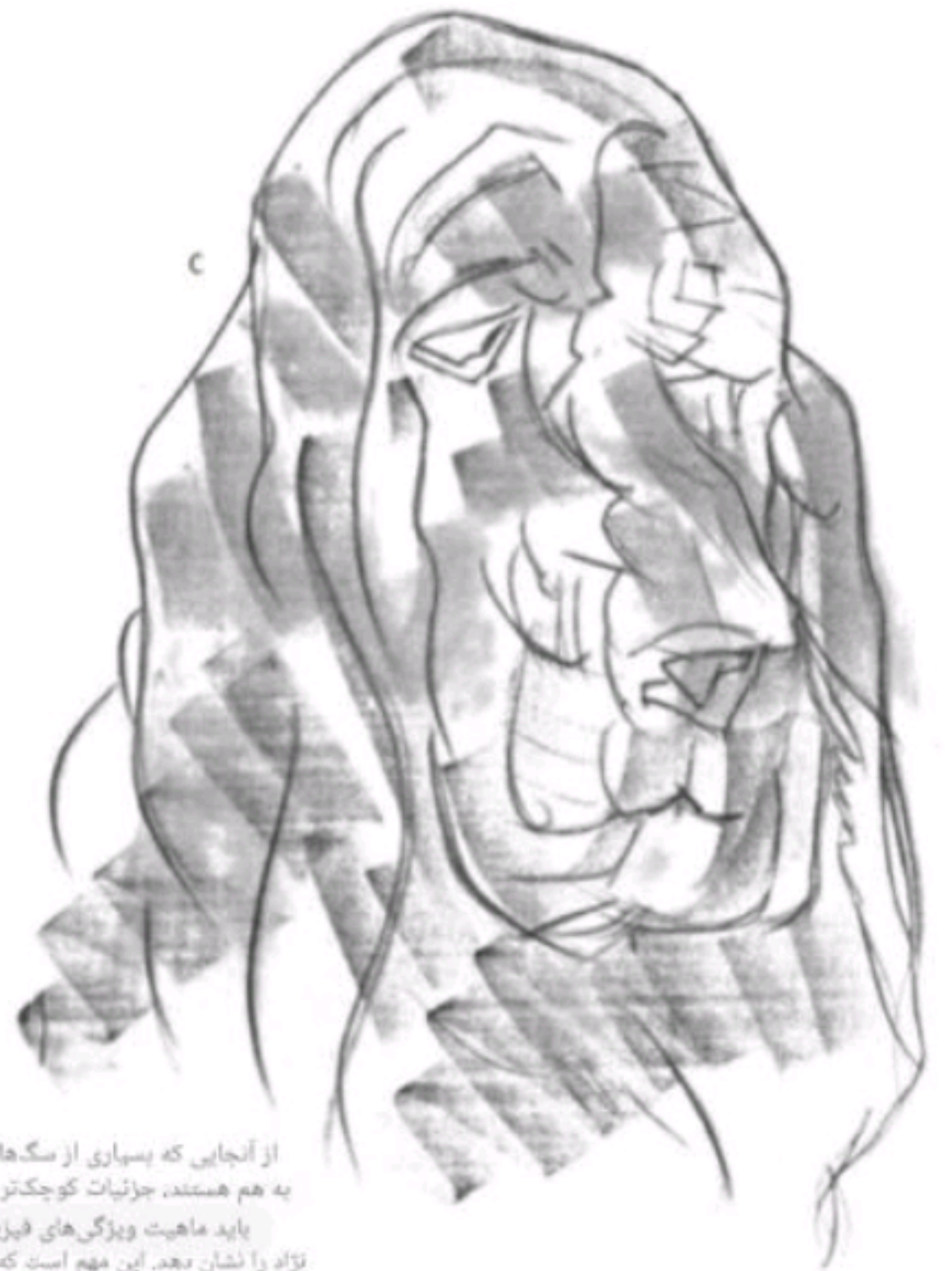
بلند و شلخته و چشمان غمگینش متمایز است. و The Bloodhound با گوشهای شل شدن پوست این نژاد ممکن است حالت مالخولیایی داشته باشد، اما به عنوان یک همراه ملایم شناخته می شود.

در مرحله A، از مداد HB برای ترسیم هر خط به ترتیب شماره گذاری شده استفاده کنید. به مسدود کردن اشکال اصلی در مرحله B، از جمله ویژگی های صورت، ادامه دهید. به خاطر داشته باشید که زاویه چشم کمی به سمت پایین است.



Bloodhound، با توانایی ردیابی باورنکردنی خود، شناخته شده است که بوی 14 روزه را برای بیش از 138 مایل دنبال می کند!

در مرحله C، خطوط بلوک را صاف کنید و شروع به ترسیم چین و چروک های صورت کنید. از کنار مداد رنگی Conté سیاه استفاده کنید تا یک لایه نازک سایه روی صورت اضافه کنید. در مرحله آخر، فرم را با سایه زدن با مداد نرم 2B یا 4B، به خصوص در داخل چین و چروک، اصلاح کنید. برای توسعه خطوط صورت سگ و ایجاد حالت غمگین از خطوط سایه سنگین استفاده کنید.



از آنجایی که بسیاری از سگ ها شبیه به هم هستند، جزئیات کوچکتر باید ماهیت ویژگی های فیزیکی نژاد را نشان دهد. این مهم است که نژادهای مختلف با تکنیک های مختلف کشیده و سایه زده شوند.

128 راهنمای کامل مهندسیان برای طراحی



# DACHSHUND

و بدنی بلند و محکم است. داجشوند یک سگ شکاری با پاهای کوتاه می تواند صاف، سیمی یا مو بلند باشد. این مثال نمایه ای از یک داجشوند با موهای صاف است.

از یک مداد HB برای مسدود کردن شکل کلی در مرحله A استفاده کنید، خطوط را در مرحله B صاف کنید. ویژگی های صورت را در مرحله C با استفاده از یک مداد 2B یا 2B یا برس آبرنگ گرد و جوهر هند اضافه کنید. این ابزار خطوط سنگین و محکمی را ایجاد می کند که برای نواحی تیره مانند چشم و بینی خوب است. در مرحله D، فرم سر را با استفاده از یک مداد نرم که تا یک نقطه اسکنه تیز شده است، بیرون بیاورید و جزئیات ریزتر را با قلم مو و جوهر اضافه کنید. همچنین می توانید از کنار مداد رنگی Conté سیاه برای ایجاد مقادیر خاکستری در مناطق بزرگتر استفاده کنید، همانطور که در نقاشی نهایی نشان داده شده است.



سگ داجشوند به دلیل بدن کشیده اش به عنوان سگ وینر نیز شناخته می شود.



# مالتی

بازی T او دارای کت بلند و سفید و چشمان گرد و سیاه است. مانند یورکشایر تریر، مالتیز بیشتر با توسعه کت بلند خود رندر می شود.

فقط چند ضربه ساده برای نشان دادن شکل سر لازم است. در مرحله A، با یک مستطیل و دستورالعمل هایی که به ترتیب شماره نشان داده شده است، شروع کنید. مطمئن شوید که خطوط قرارگیری دقیقی را برای ویژگی ها ارائه می دهند. در مرحله B، به آرامی چشم ها و بینی را روی راهنماهای بلوک در بکشید.

در مرحله C، شروع به اضافه کردن خز با ضربات بلند و روان در جهت رشد مو کنید. توجه داشته باشید که چگونه حداقل مقدار سکنه باعث می شود که سگ سفید به نظر برسد. از یک مداد تیز یا یک قلم مو و جوهر نازک برای اضافه کردن جزئیات ظریف به چشم و بینی استفاده کنید. باز هم نواحی سفید را برای هایلایت در چشم ها بگذارید.



پرده ای از مو اغلب چشمان این سگ ها را می پوشاند که توسط حاکمان باستانی مالتا مورد توجه قرار می گرفتند.

