

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 HB با 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.



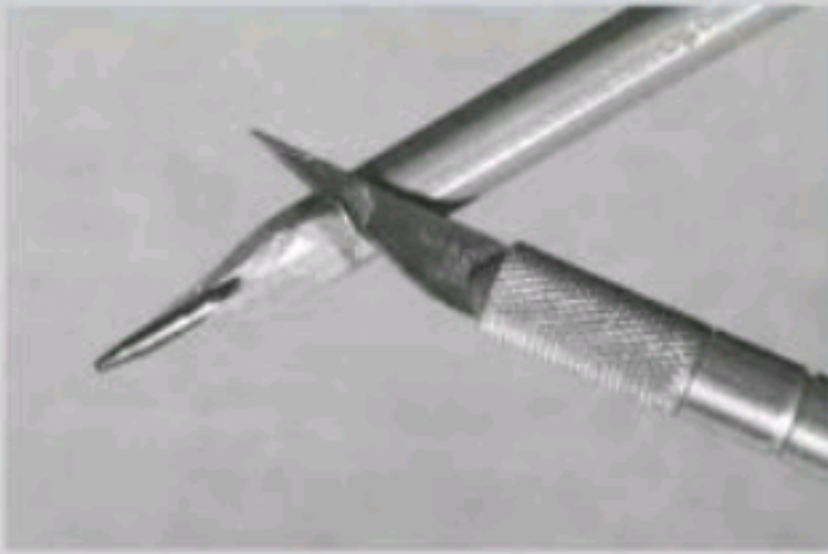
مداد رنگی Conté یا مداد رنگی Conté از بسیار ریز ساخته شده است. خاک زمی کائولن، قبلا فقط به رنگ های سیاه، سفید، قرمز و چوب های سانگونین، اما اکنون در طیف گسترده ای تیز موجود است. مداد رنگی از آنجا که مخلوط در آب است، می توان آن را مخلوط کرد. با یک برس یا پارچه مرطوب.



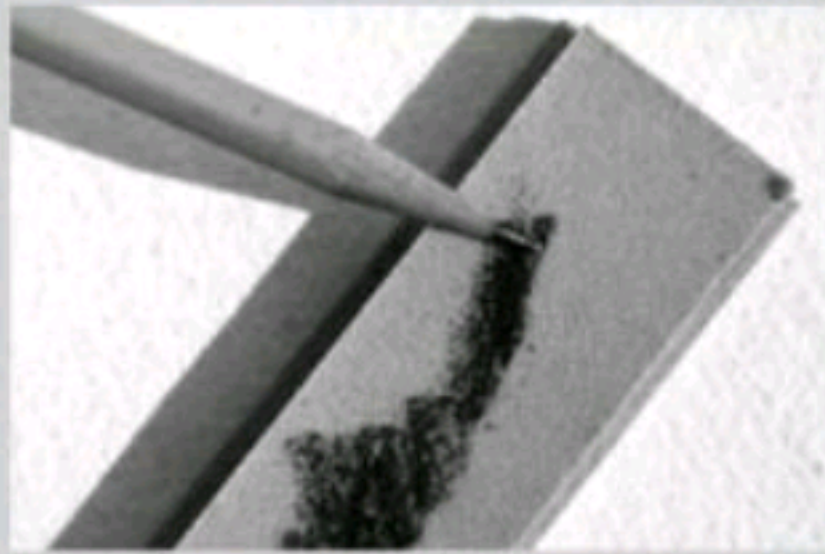
Tortillons این کاغذ از "کاغذ" می توان برای مخلوط کردن و نرم کردن نواحی کوچک که انگشت یا پارچه شما خیلی بزرگ است استفاده کرد. همچنین می توانید از کلاه ها برای ترکیب سریع مناطق بزرگ استفاده کنید. هنگامی که تورتیلین ها کثیف شدند، به سادگی آنها را روی پارچه ای بمالید و دوباره آماده حرکت هستند.

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.



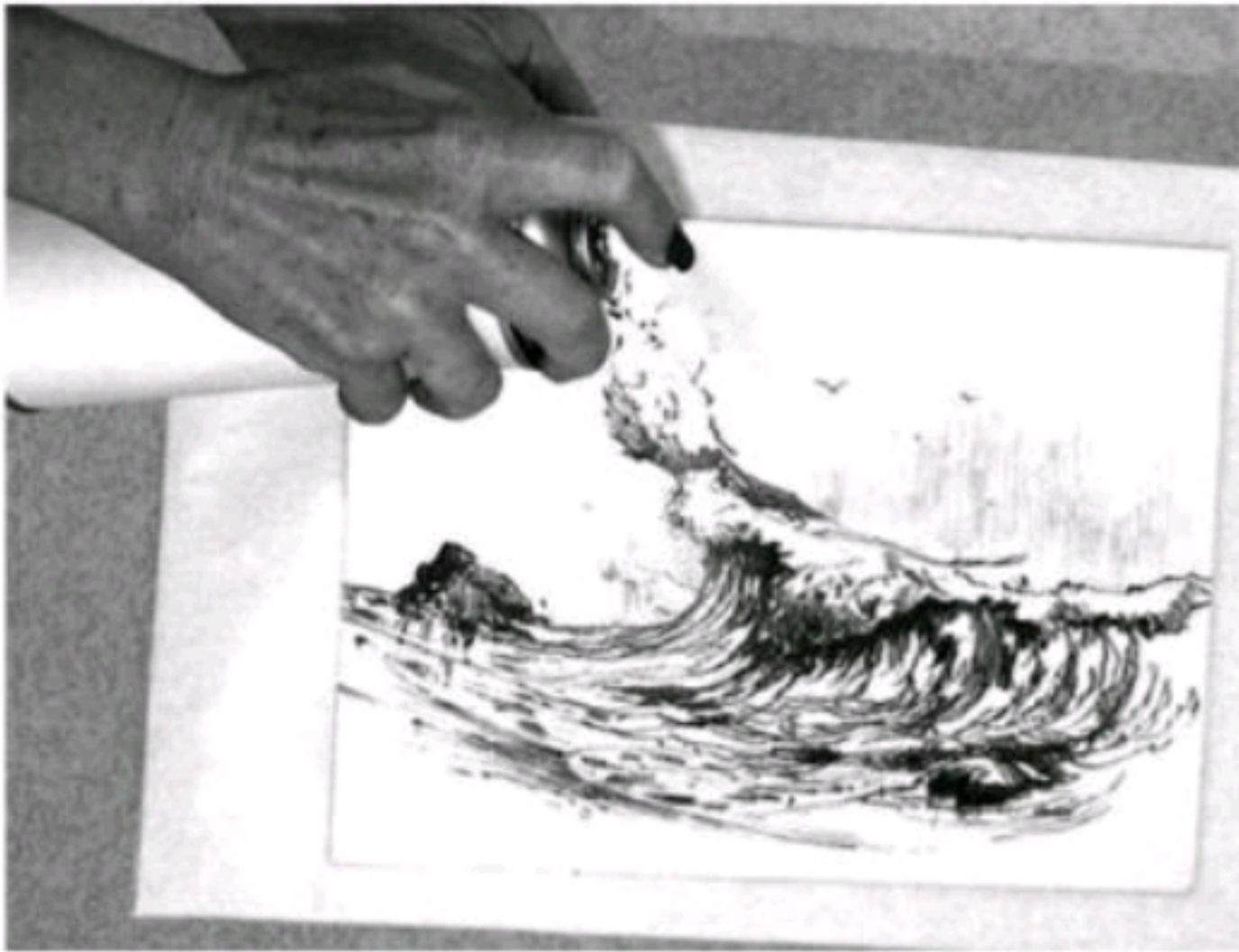
Sandpaper Block Sandpaper به سرعت سرب را به هر شکلی که می خواهید تبدیل می کند. همچنین مقداری از چوب را سماده می کند هرچه ریز کاغذ ریزتر باشد، نقطه به دست آمده قابل کنترل تر است، هنگام تراشیدن مداد را در انگشتان خود بچرخانید تا شکل یکنواخت بهمانند.



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.

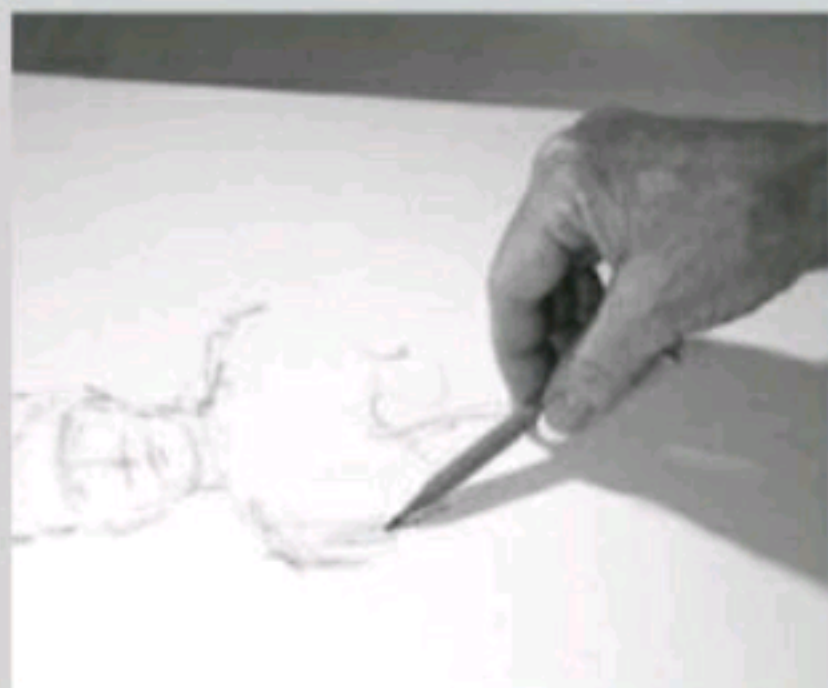
اضافه کردن

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.

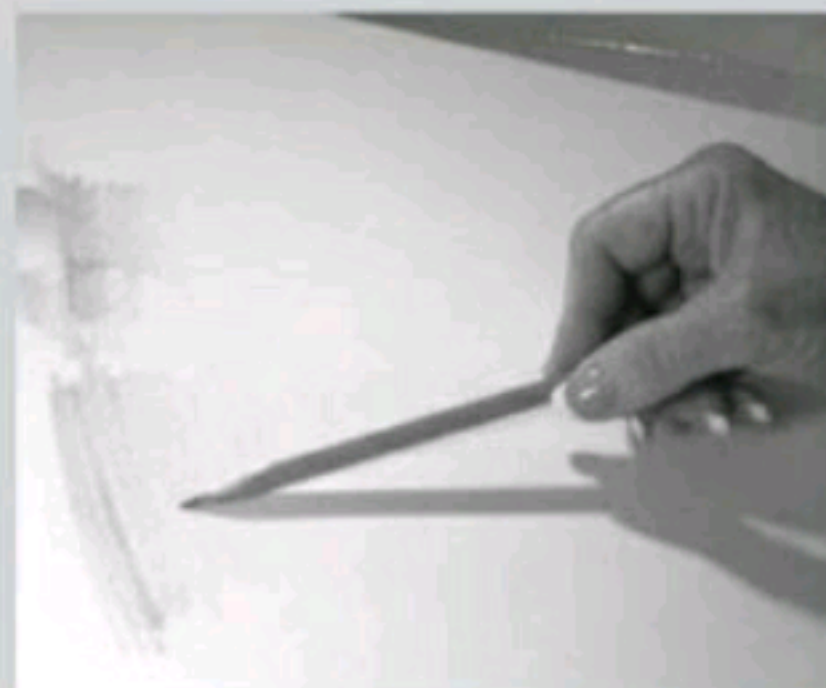


Spray Fix یک فیکساتور یک نقاشی را "تنظیم" می کند و از آن در برابر لکه گیری محافظت می کند. برخی از هنرمندان از استفاده از فیکساتور روی نقاشی های مداد اجتناب می کنند، زیرا باعث عمیق تر شدن سایه های روشن و حذف برخی ارزش های ظریف می شود. با این حال، فیکساتور برای نقاشی های زغال چوب به خوبی کار می کند. فیکساتور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

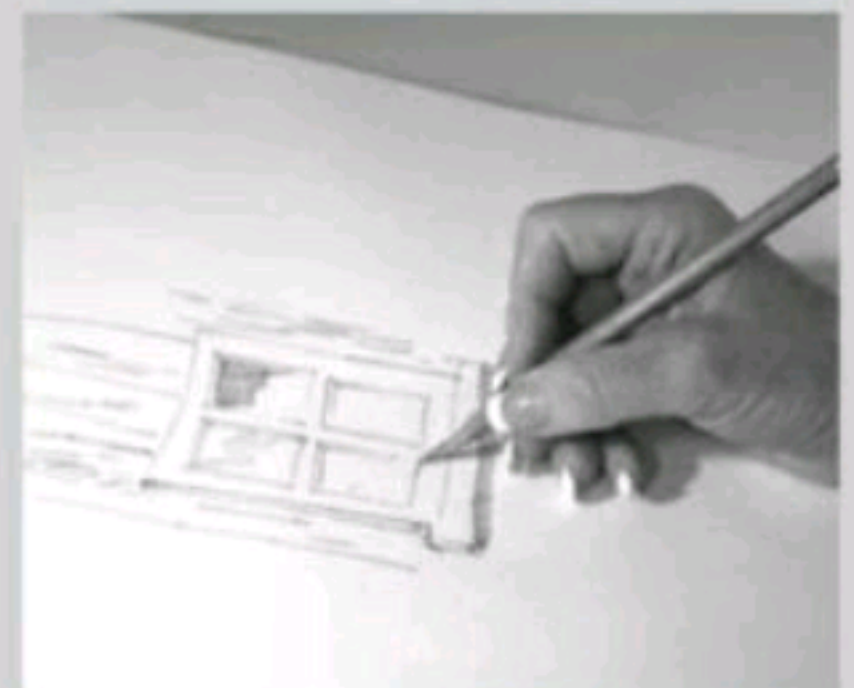
مداد طراحی خود را در دست بگیرید



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.

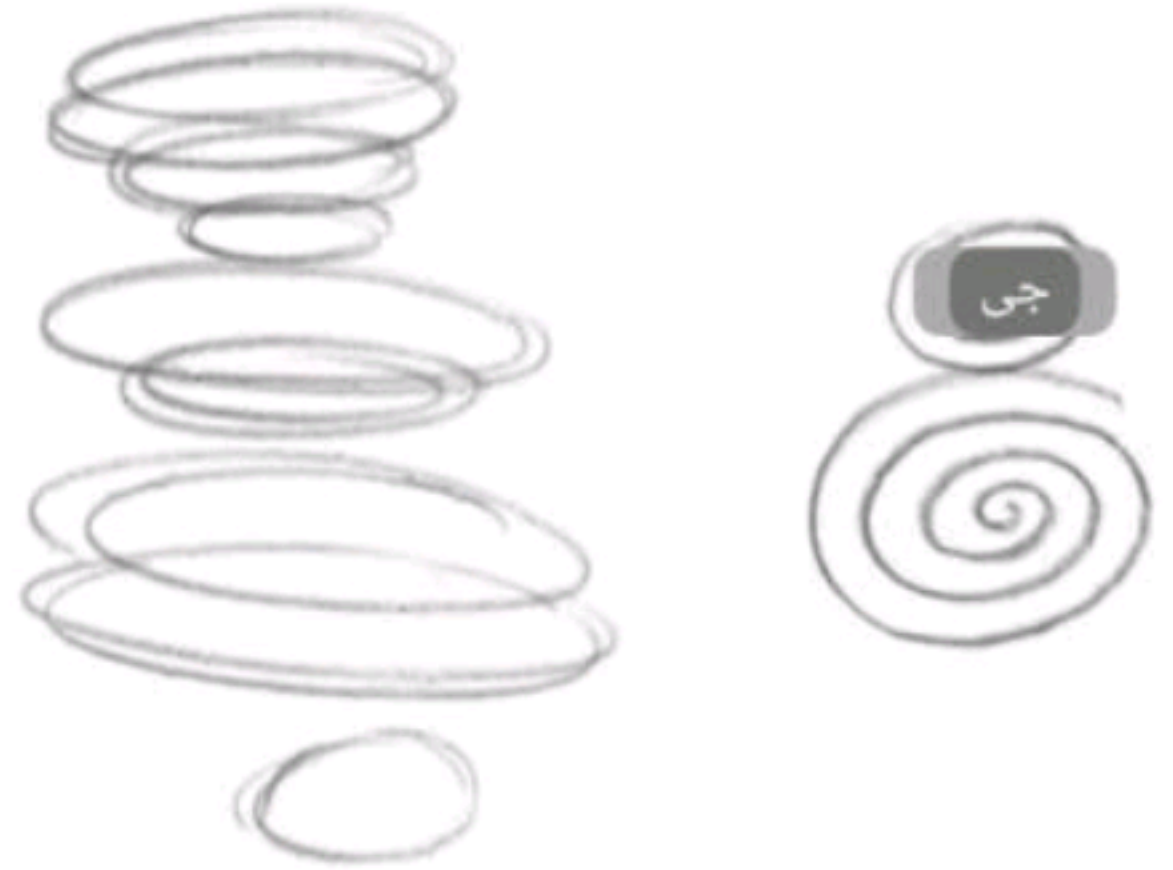


لوشن موقعیت نوشتن رایج ترین است و بیشترین کنترل را برای جزئیات دقیق و خطوط دقیق به شما می دهد. مراقب باشید که خیلی روی نقطه فشار ندهید، در غیر این صورت روی کاغذ تورفتگی ایجاد می کنید. همچنین به یاد داشته باشید که مداد را خیلی محکم نگیرید، زیرا ممکن است دستتان گرفتگی کند.

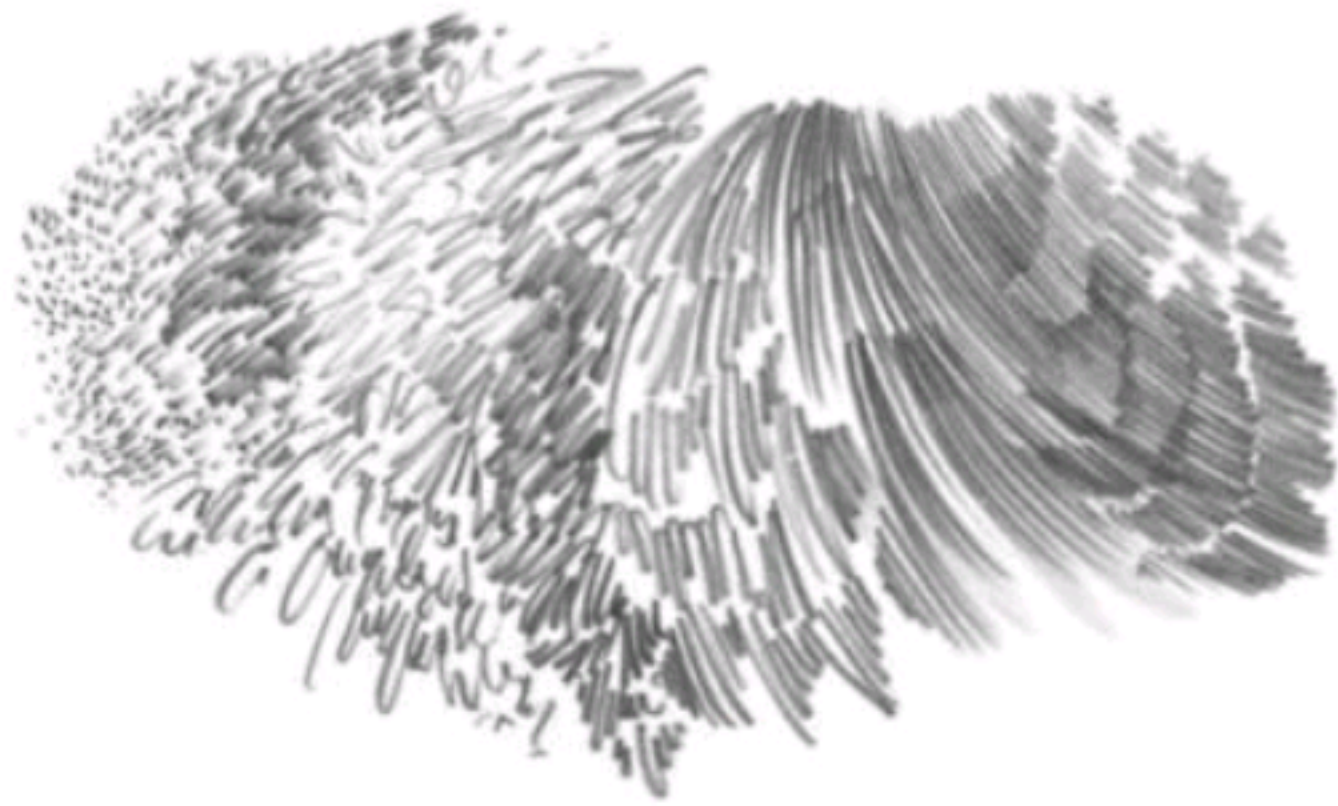
8 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

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.



جی



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 ابله‌سازی بی‌معنی 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 لبه‌ها را 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.

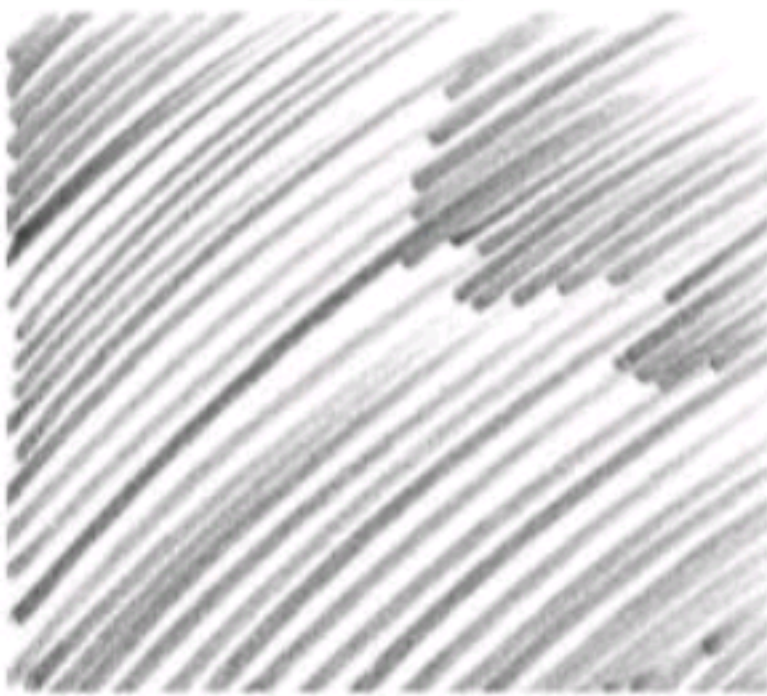
همچنین می توانید با آزمایش بر روی تیزی یا تیرگی نوک مداد خود، ضربات خود را تغییر دهید. هرچه سرب سخت تر باشد، نوک مداد شما بیشتر تیز و تمیز می ماند. یک نقطه صاف یا یک نقطه اسکنه برای ایجاد یک سکنه مغزی گسترده تر مفید است، که می تواند به سرعت مناطق بزرگتر را پر کند. با مالیدن دو طرف مداد روی یک بلوک کاغذ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



تکنیک های اساسی

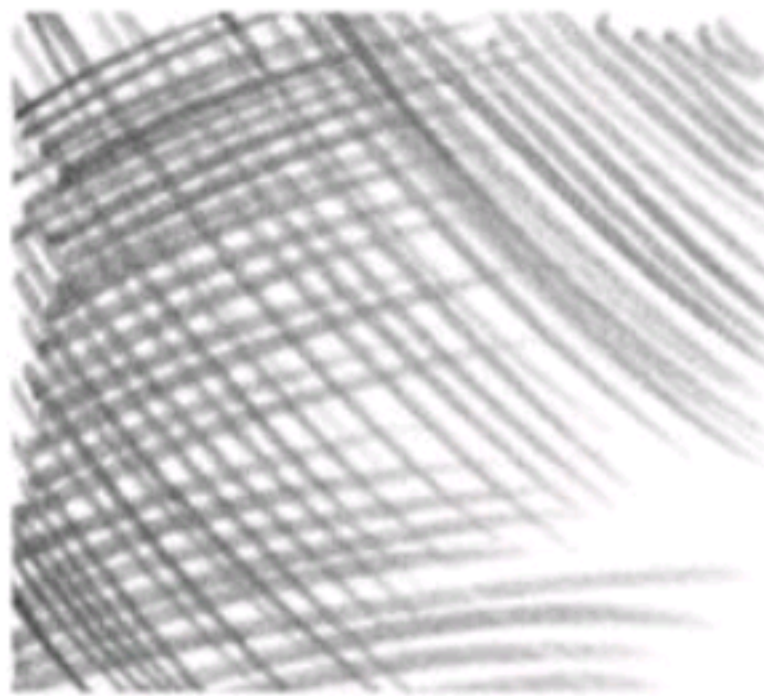
تمرین تکنیک های اساسی به شما کمک می کند تا بفهمید چگونه مداد را برای دستیابی به جلوه های مختلف دستکاری کنید. از مداد می توان برای بازسازی همه چیز از پوست فلس دار مار گرفته تا خز نرم و کرکی یک خرگوش استفاده کرد. اما قبل از اینکه بخواهید بافت های حیوانات را رندر کنید (به صفحه 9 مراجعه کنید)، ایده خوبی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



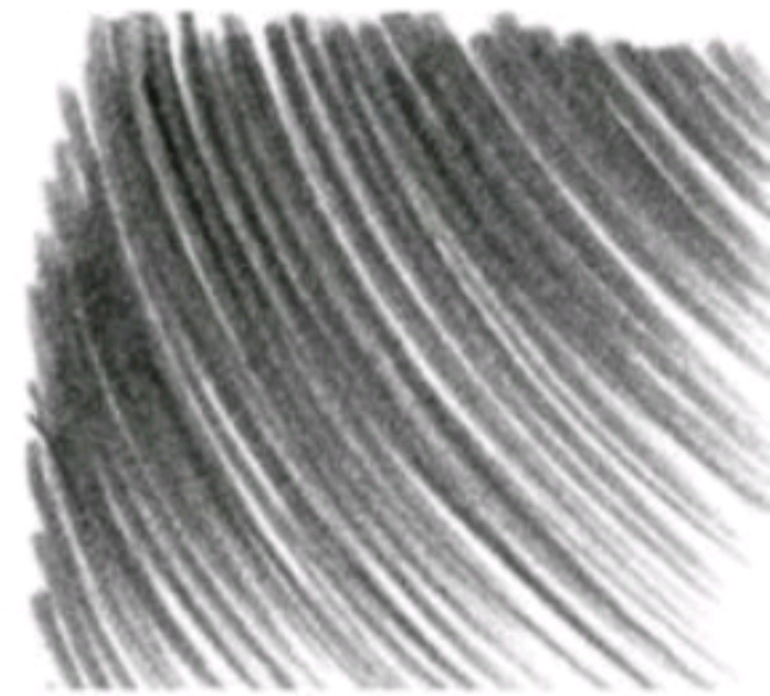
یک روش اساسی سایه اندازی پر کردن یک منطقه با هچینگ است که یک سری ضربات موازی است.

مقاطع



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

سایه تاریک



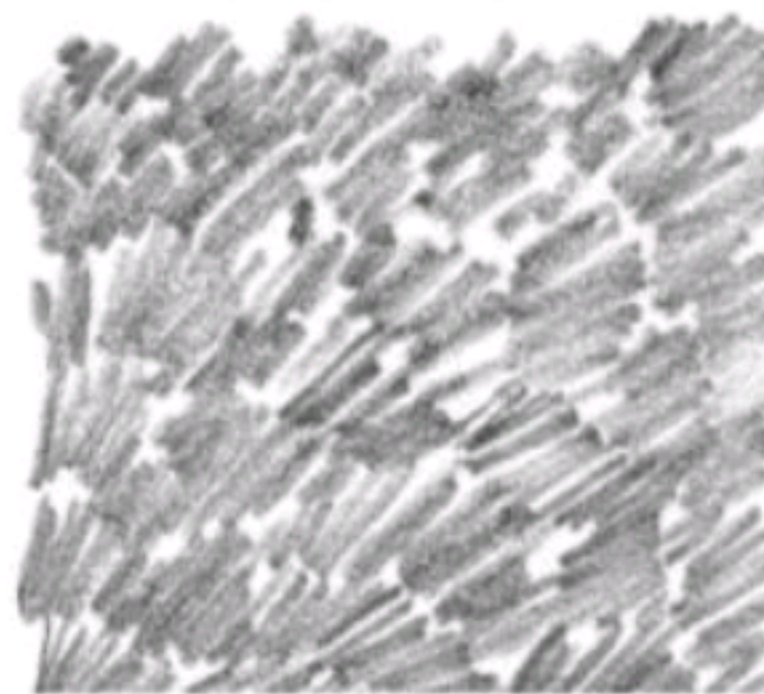
با اعمال فشار زیاد به مداد، می توانید مناطق تیره و خطی سایه ایجاد کنید.

مخلوط کردن



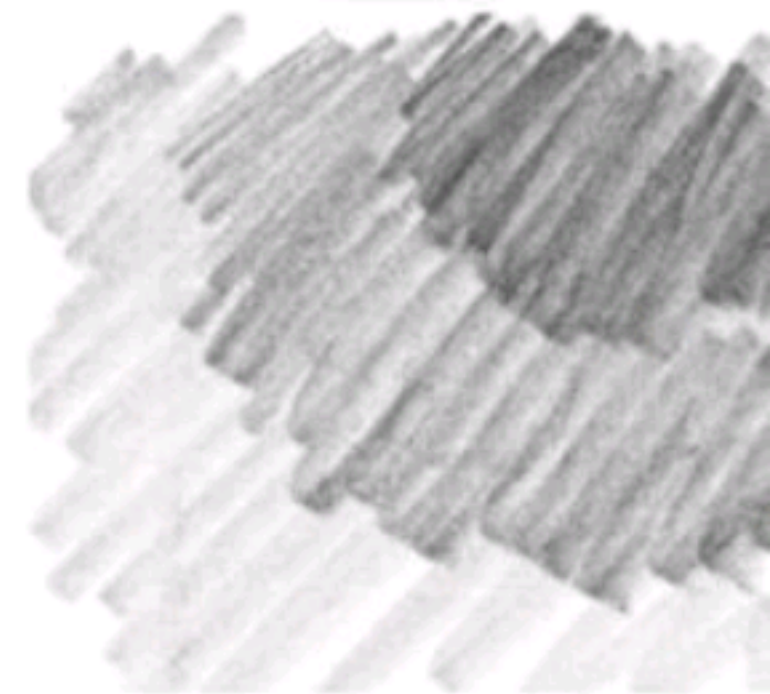
برای سایه صاف تر، یک کنده ترکیب را روی مناطقی که به شدت سایه دارند بمالید تا ضربه ها با هم ترکیب شوند.

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

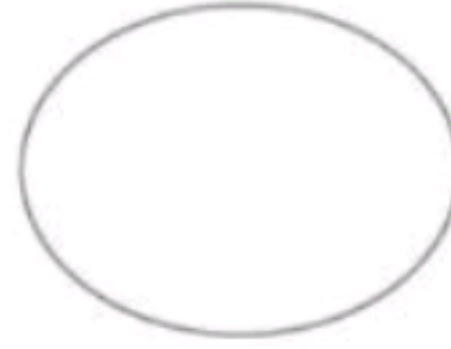
دو بعدی می دهد. هنگامی که شکل و فرم کلی سوژه را با استفاده

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!



شوخه



فرم

دیدن ارزش ها

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

در سایه های مختلف خاکستری نشان می دهد، که با

سفید - روشن ترین مقدار به پایان می رسد.



DROP SHADOW

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

این برگ را ترسیم کنید.

آماده سازی

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

روی یک صندلی خوب و ارگونومیک بنشینید زیرا احتمالاً

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

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

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

یک حاشیه باریک در نزدیکی لبه های کاغذ برای وسط طراحی

مفید باشد.



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

نوک نیز شروع کنید. (ب) الگوی رگ بیشتری اضافه کنید. (C) سایه زدن با ارزش

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

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

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

سطح را توسعه دهید.

یادگیری برای دیدن

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

قلم زدن خطوط

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



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



12 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان



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

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

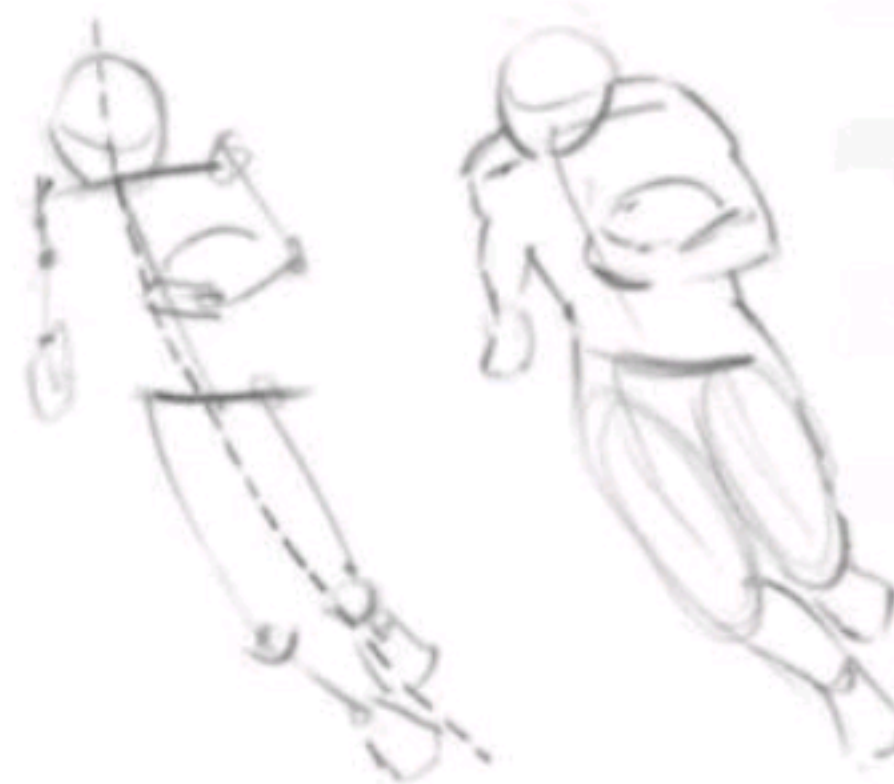


نقاشی کودکان با آموزش مشاهده دقیق به چشم خود به گونه ای که بتوانید سریع نقاشی کنید، می توانید به راحتی از حرکت این کودک که نگاه می کند و سپس دستش را به داخل کیف می برد، عکس بگیرید.

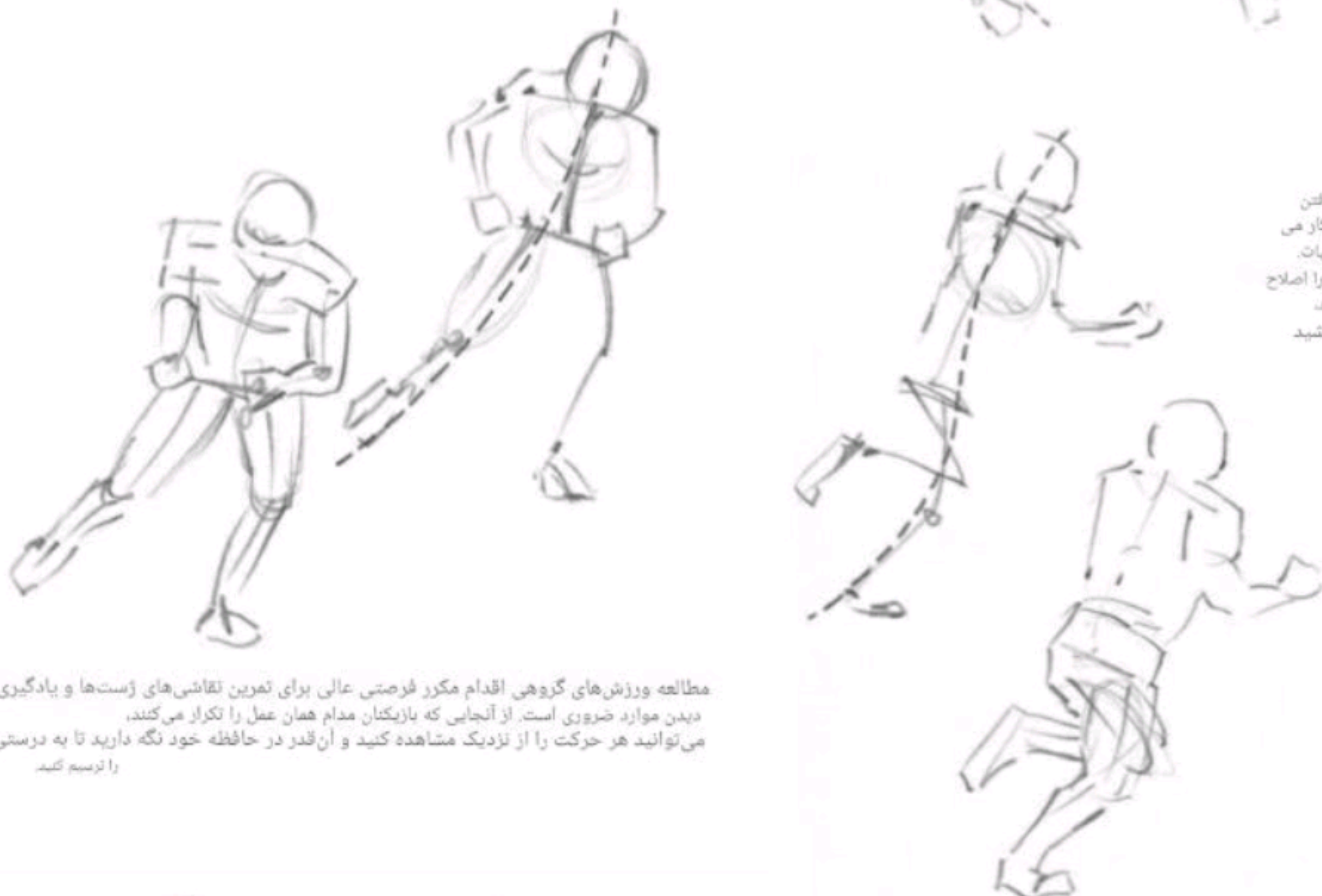
ژست و عمل طراحی

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

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



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



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



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

شروع با طرح

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

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

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



همانطور که در این مثال نشان داده

شده است، استفاده از Strokes

Circular Loose ضربات

دایره ای برای ضبط سریع سوزن های

ساده یا برای انجام یک چیدمان

طبیعت بی جان عالی هستند. فقط

اشکال اصلی اشیاء را

بکشید و سایه های ایجاد شده توسط

اشیاء را نشان دهید. در این مرحله

به جزئیات زودتر توجه نکنید.

توجه کنید که این خطوط در

مقایسه با نمونه های دفترچه

طرح در سمت راست چقدر دل تر

هستند.



Scribbling خطوط آزاد و خطدار نیز

می توانند برای ثبت شکل های

کلی اشیاء مانند ابرها، بالای درختان

یا سنگها استفاده شوند. از یک مداد

سری نرم B یا نوک پهن استفاده

کنید تا خطوط ابرها را ترسیم

کنید. سپس به طور تقریبی به

شکل سایه ها خط خطی کنید، و به

سختی مداد خود را از روی کاغذ طراحی

بردارید. توجه داشته باشید که

چگونه این تکنیک به طور مؤثر

کیفیت هوای ابرها را منتقل می کند.



استفاده از ضربه های پهن و پررنگ

این روش برای ایجاد بافت های خشن

و سایه های عمیق استفاده می شود که

آن را برای موضوعاتی مانند شاخ و برگ،

مو و بافت خز ایده آل می کند.

برای این مثال، از کنار یک مداد 25

استفاده کنید، فشار روی سرب را

تغییر دهید و زاویه مداد را تغییر دهید

تا مقادیر مختلف روشنایی و تاریکی

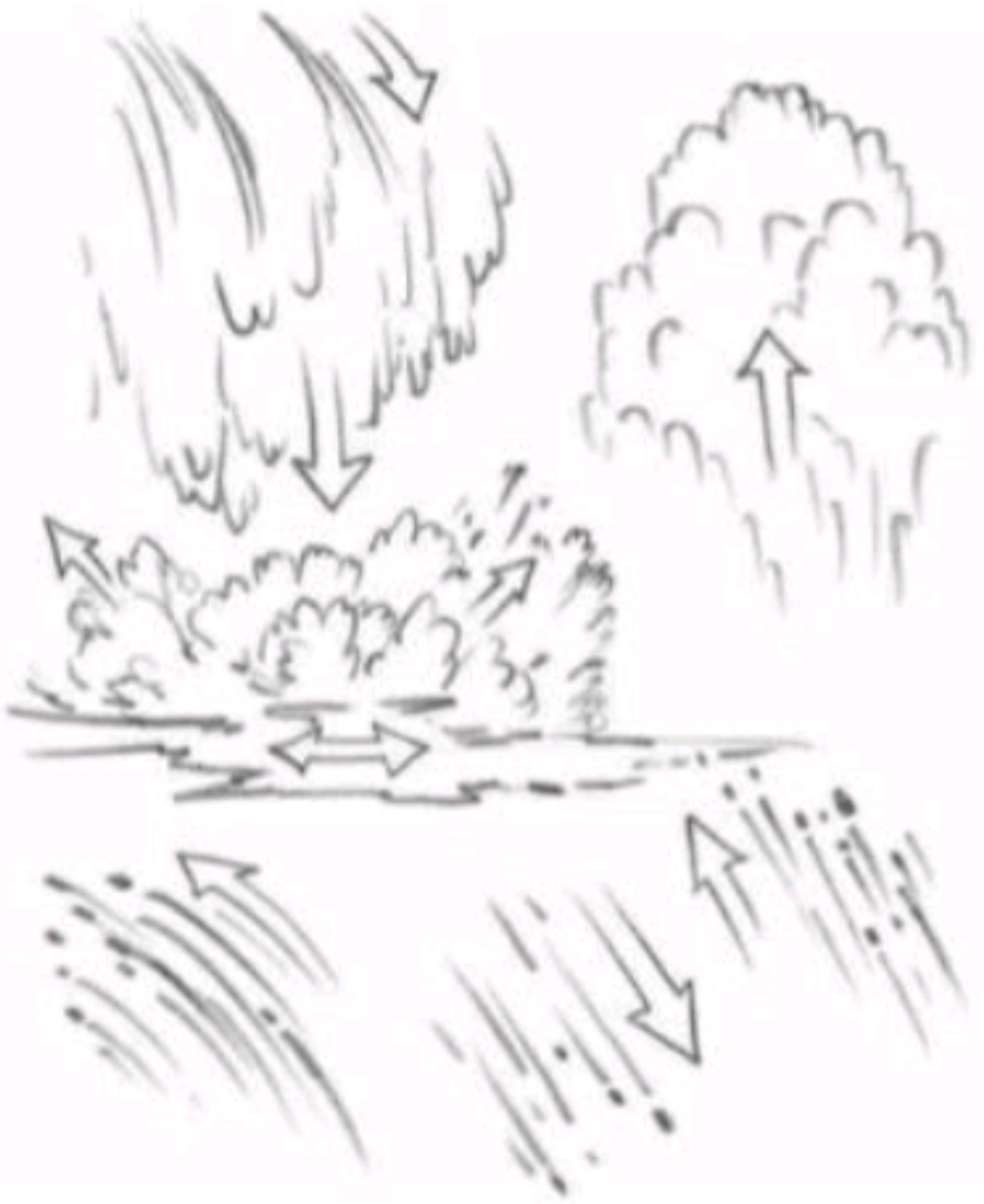
تولید کنید) و عرض خطوط. این

فرم واقعی و بافت خشن یک درختچه محکم

را ایجاد می کند.



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



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



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

تمرکز بر فضای منفی

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



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

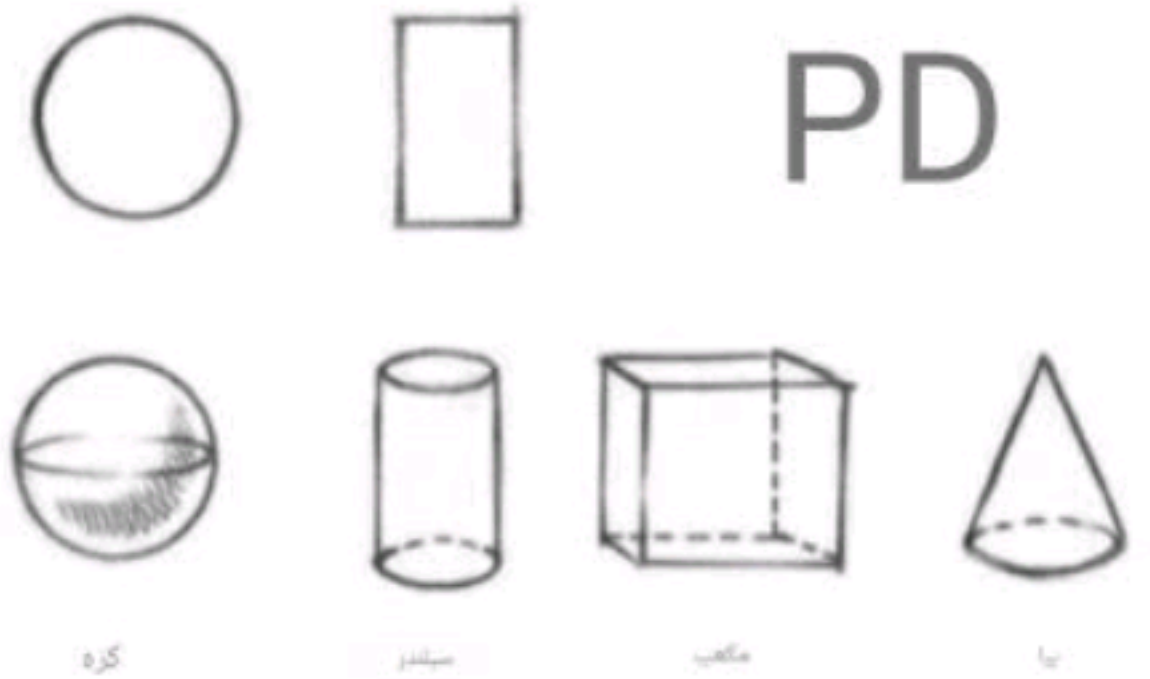


سیلوئت کردن این پایه درختان کمی پیچیده تر از حصار است، اما ترسیم فضاهای منفی آن را بسیار ساده کرده است. اشکال منفی بین تنه درخت و در میان شاخه ها متنوع و نامنظم است که لغال سنگ نارس مورد علاقه را به نقاشی اضافه می کند.

شروع با اشکال اساسی

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

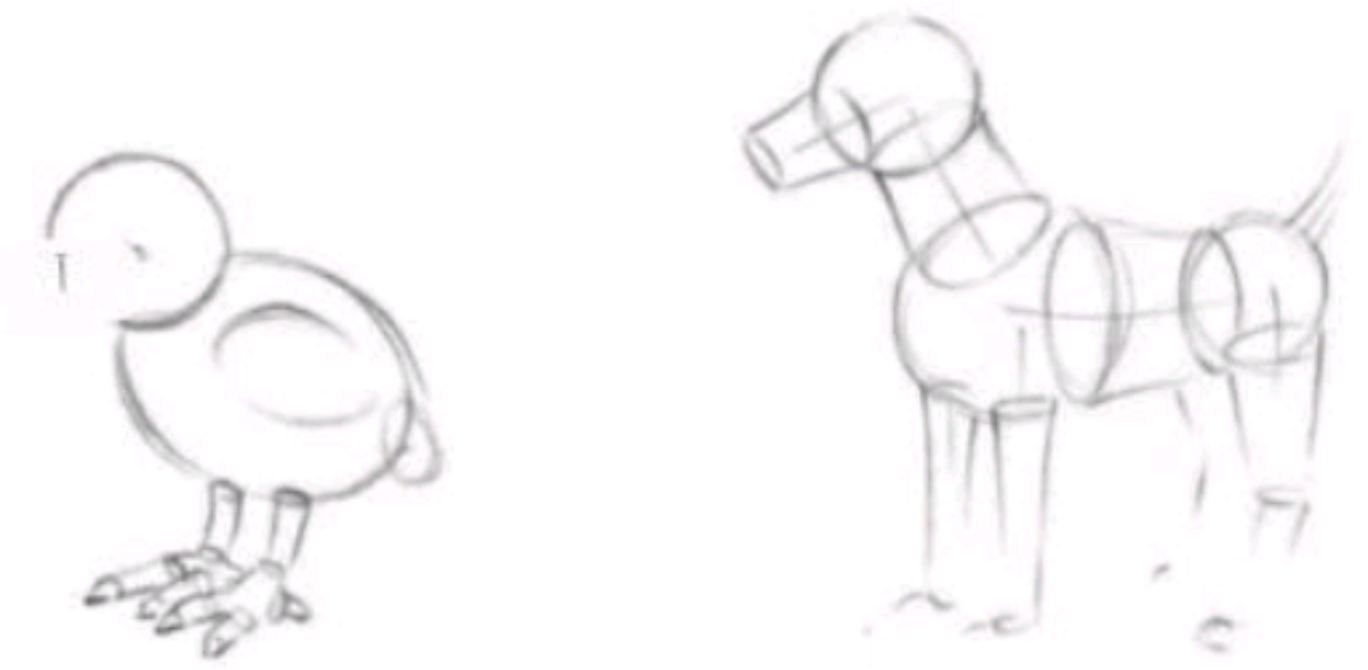
با A به سادگی هر کس می‌تواند تقریباً هر چیزی را تقسیم کردن موضوع به چند شکل اصلی بکشد: دایره، مستطیل، مربع و مثلث. با کشیدن یک طرح کلی در اطراف اشکال اصلی سوژه خود، شکل آن را ترسیم کرده‌اید. اما سوژه شما عمق و بعد یا فرم هم دارد. اشکال متناظر از اشکال اصلی، کره، استوانه، مکعب و مخروط است. مثلاً توپ و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



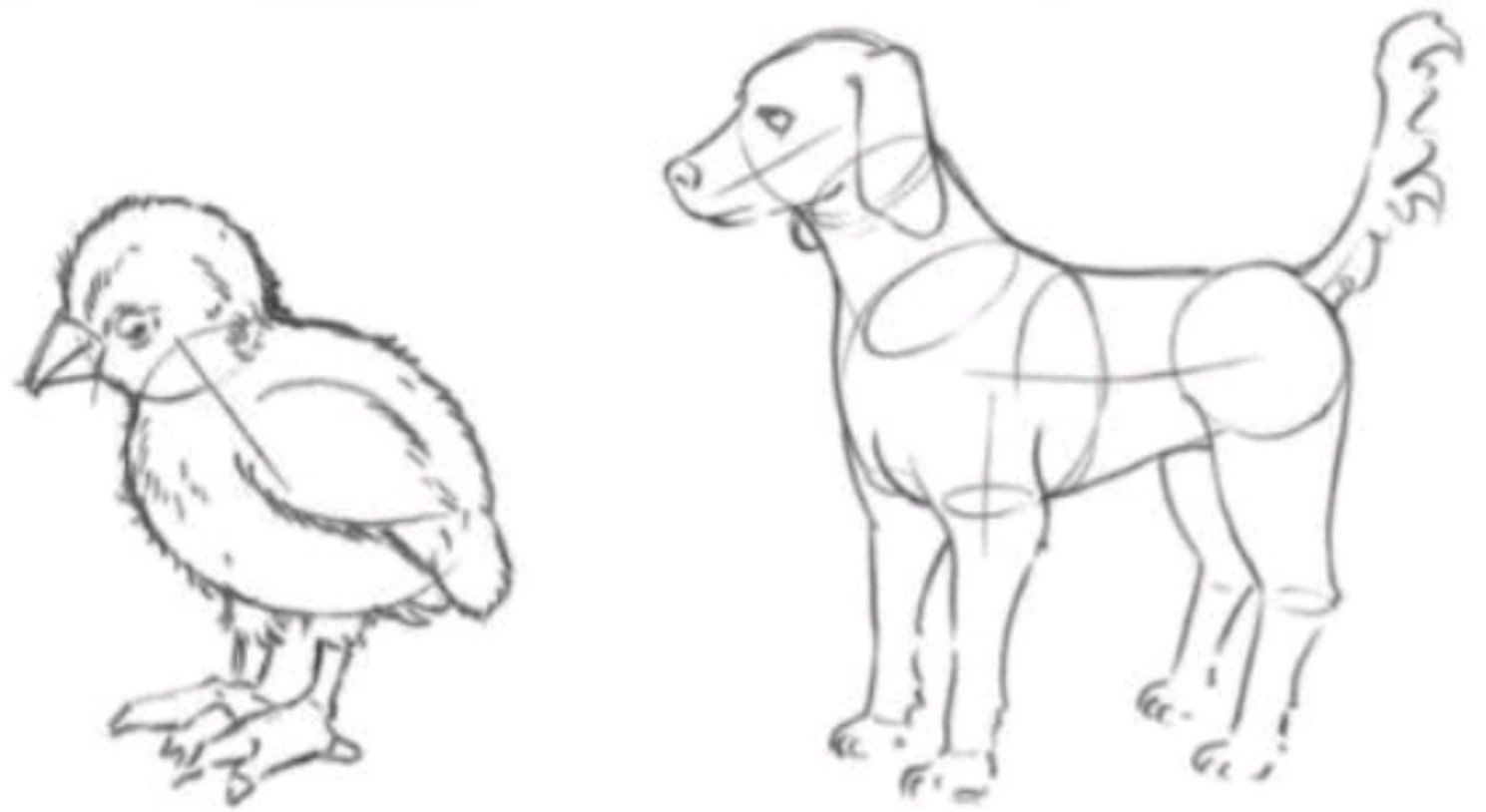
ترکیب اشکال در اینجا مثالی از شروع یک طراحی با اشکال اصلی است. با ترسیم هر خط عمل شروع کنید (به صفحه 176 مراجعه کنید). سپس شکل‌های سنگ و جوجه را با بیضی‌ها، دایره‌ها، مستطیل‌ها و مثلث‌های ساده بسازید.



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

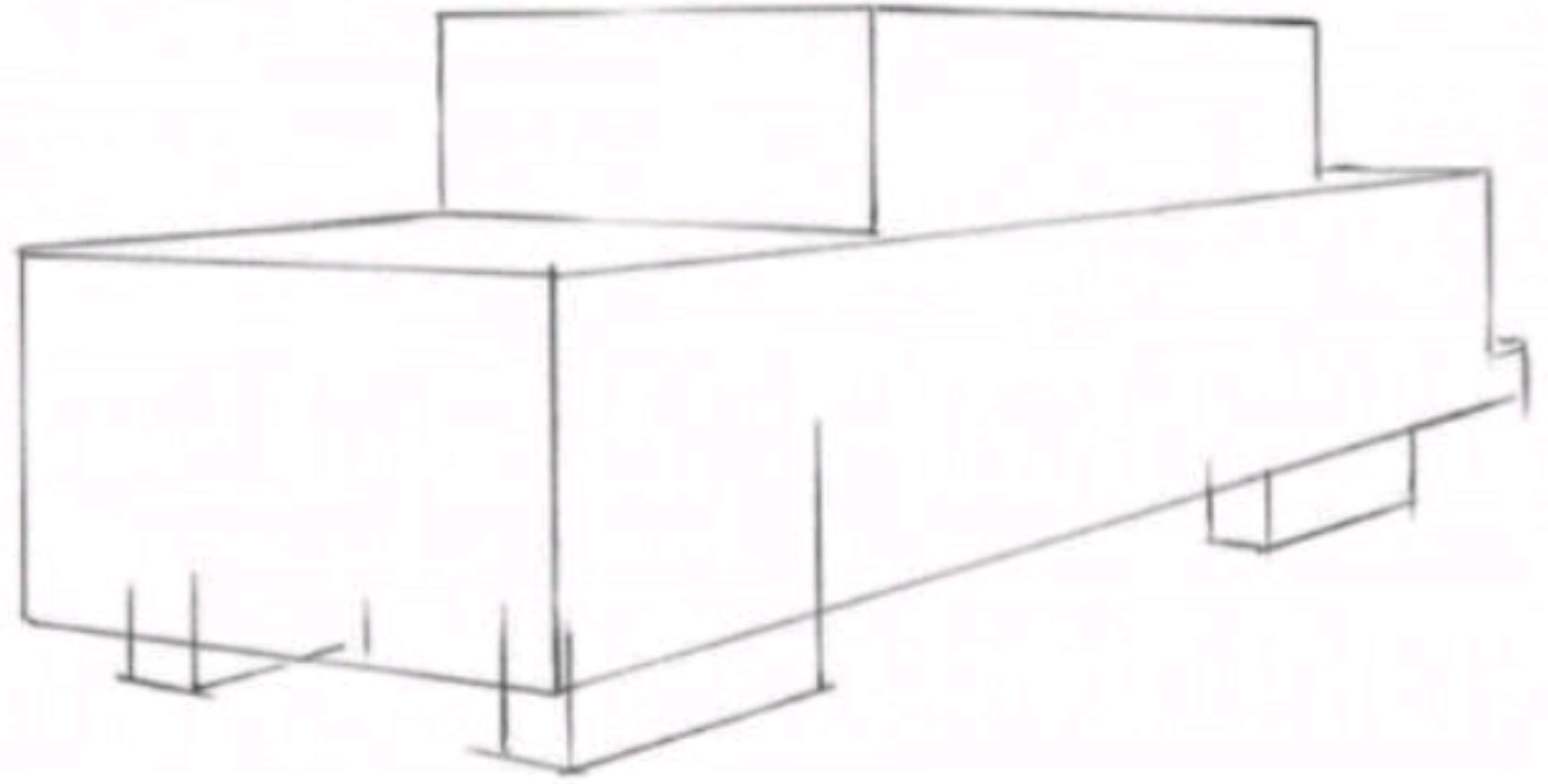


Drawing Through Drawing through به معنای رسم کامل است. فرم‌ها، از جمله خطوطی که در نهایت از دید پنهان می‌شوند. وقتی فرم‌ها ترسیم شد، قسمت پشتی سنگ و جوجه مشخص شد. حتی اگر نمی‌توانید آن طرف را در نقاشی تمام‌شده ببینید، سوژه باید سه‌بعدی به نظر برسد. برای تکمیل طراحی، به سادگی خطوط را اصلاح کنید و کمی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



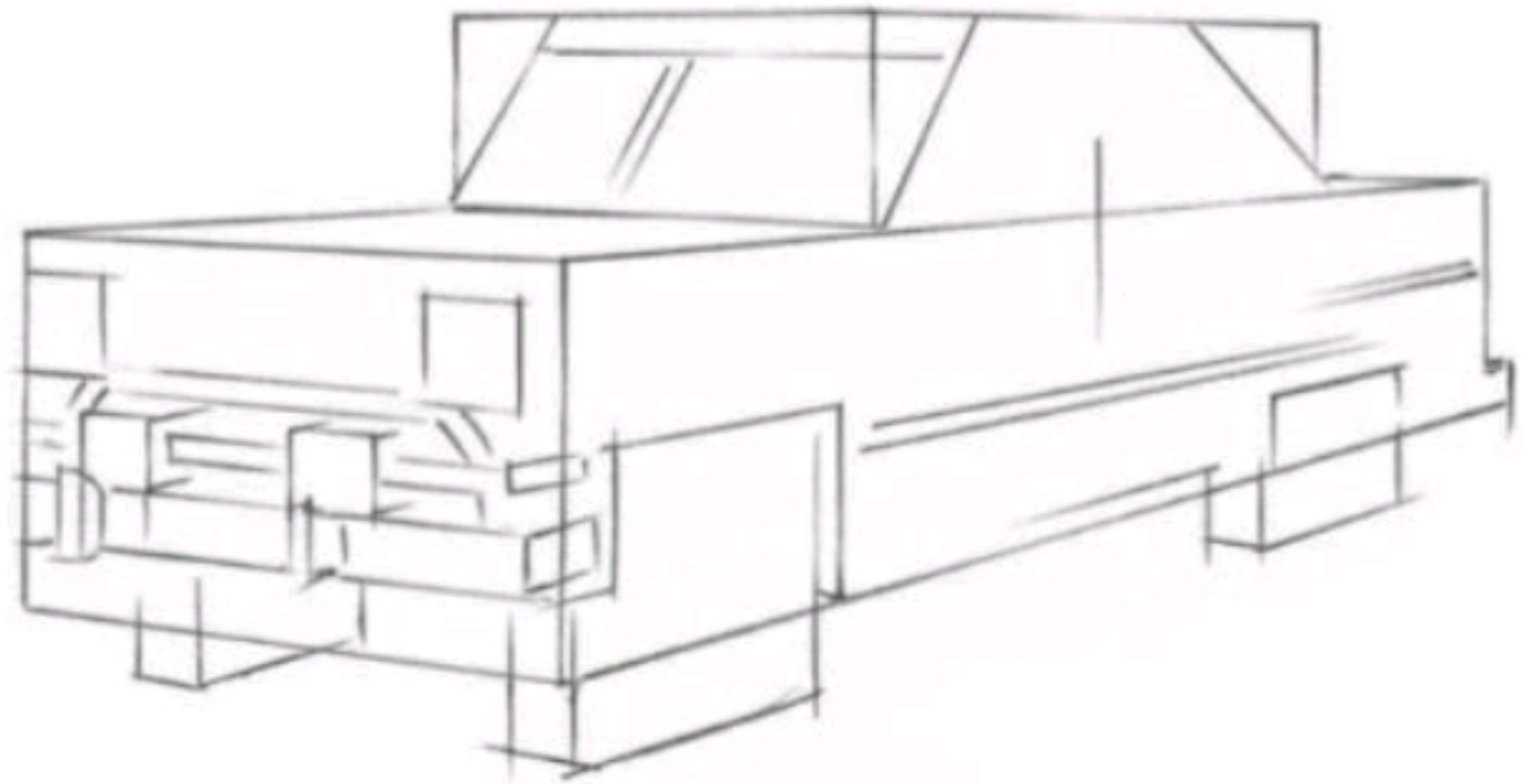
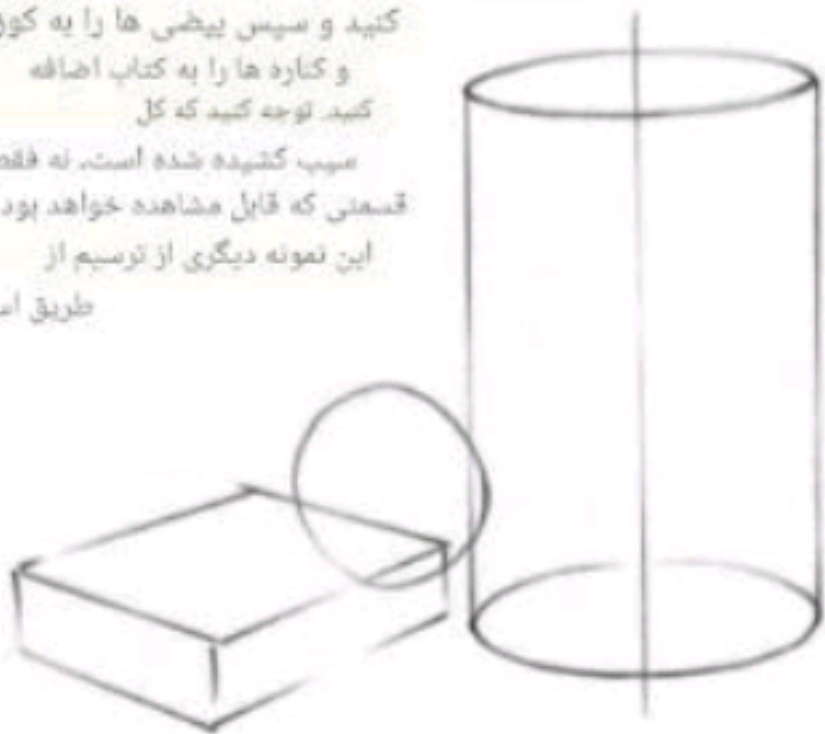
دیدن اشکال و فرم ها

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 عکس ها طراحی کنید یا نقاشی های این صفحه را کپی کنید. از پرداختن به یک موضوع پیچیده نترسید، وقتی آن را به اشکال ساده کاهش دادید، می توانید هر چیزی را بکشید!



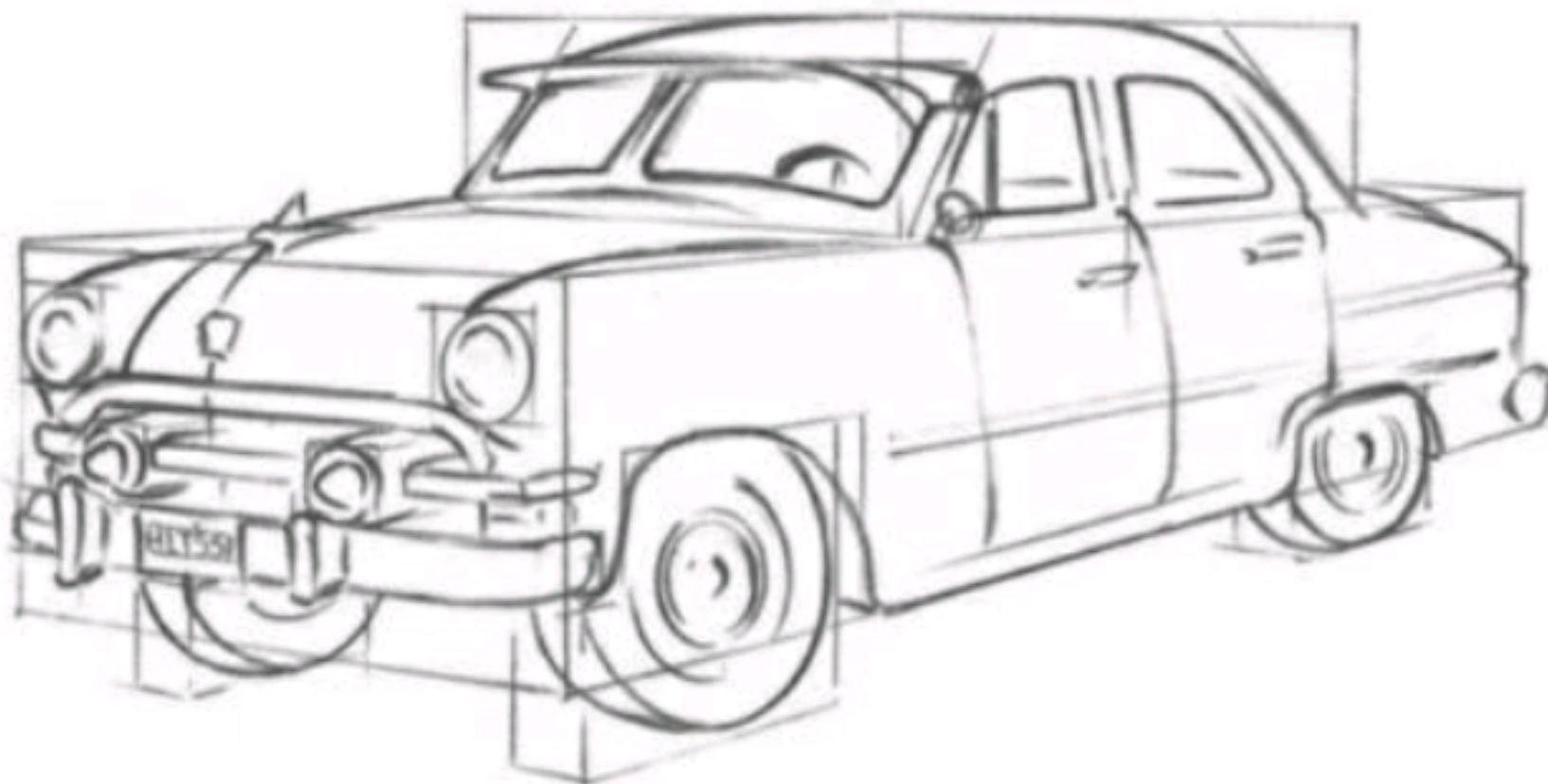
مراحل حتی یک فرم پیچیده مانند این مورد به راحتی قابل ترسیم است اگر با اشکال اولیه شروع کنید. در این مرحله تمام جزئیات را نادیده بگیرید و فقط مربع و مستطیل بکشید. اینها فقط دستورالعمل هایی هستند که می توانید پس از اتمام طراحی تان آن ها را پاک کنید، بنابراین به آرامی بکشید و نگران ایجاد گوشه های کاملاً تمیز نباشید.

مرحله 1 با مربع و دایره شروع کنید و سپس بیضی ها را به کوزه و کنارده ها 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 چراغ های 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 بستگیره در و جزئیات جانبی طراحی کنید.

مرحله 3 سپس 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 فرم های اصلی را ایجاد کردید، شروع به گرد کردن خطوط و اصلاح جزئیات برای مطابقت با طراحی خودرو کنید. دستورالعمل های 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 دستورالعمل های اولیه را برای تکمیل طراحی خود پاک کنید.

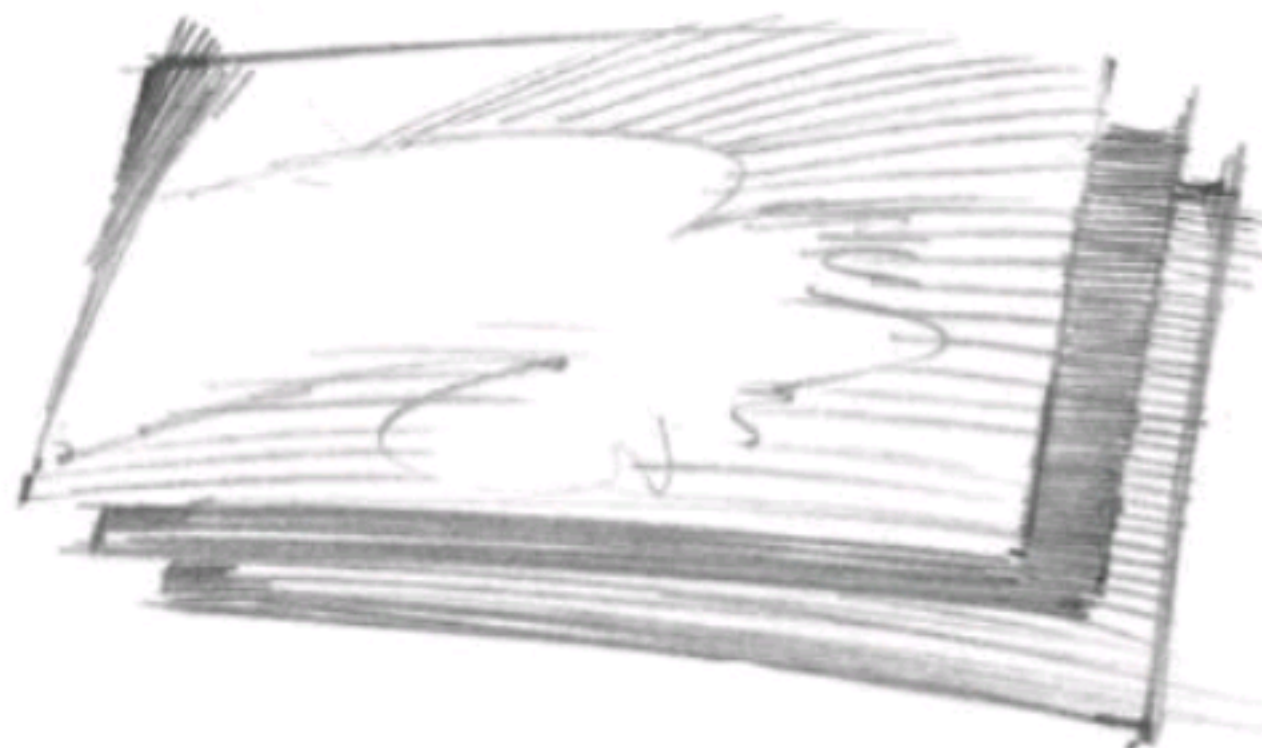
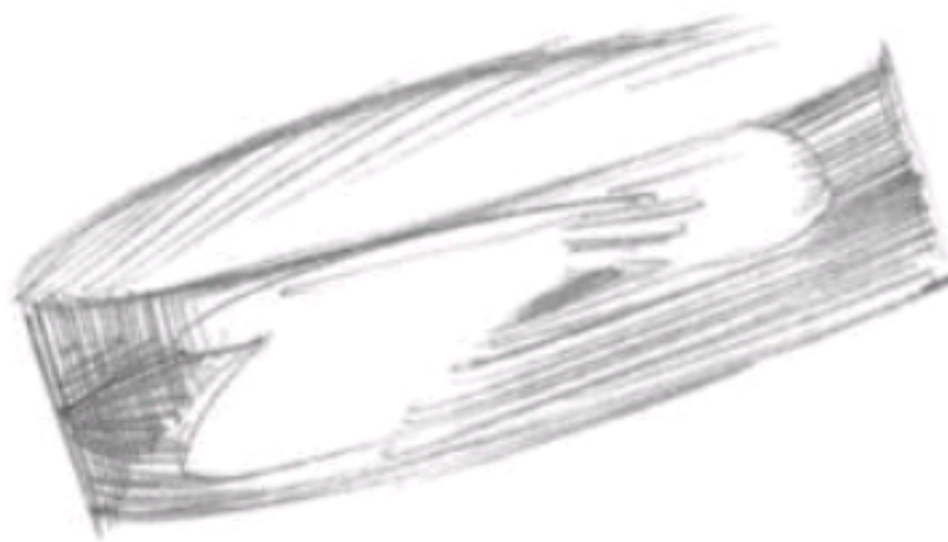
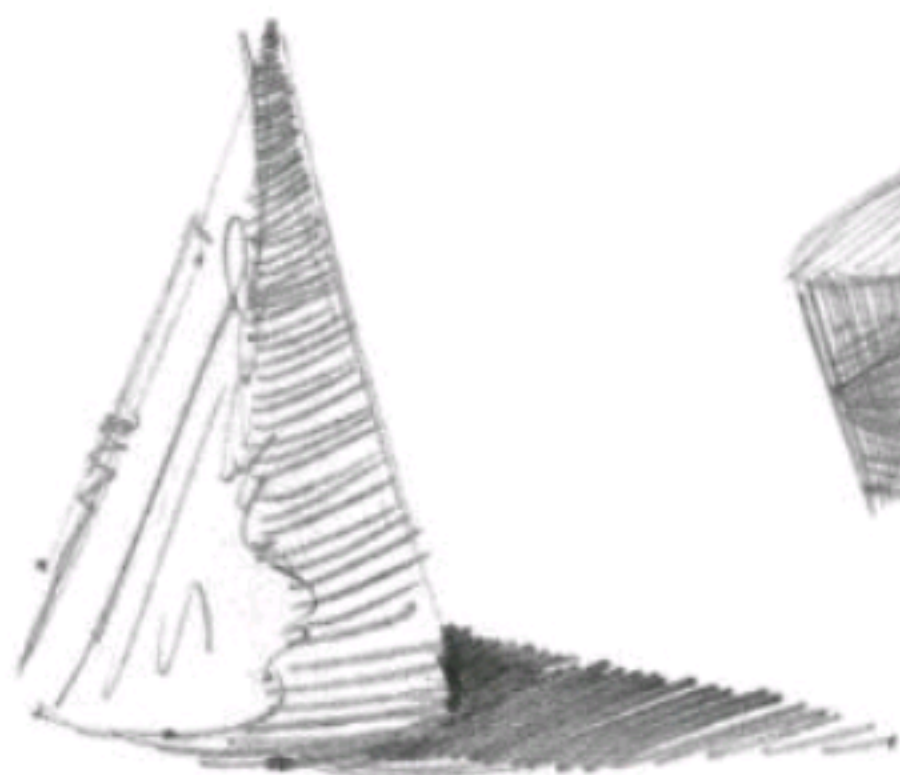


گرم کردن

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.



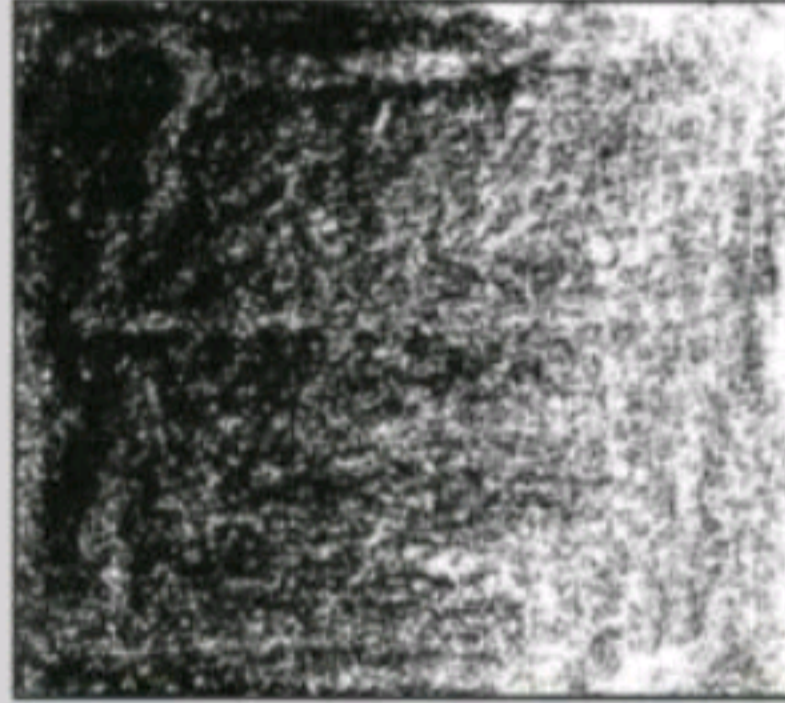
Rawing In به آرامی اشکال کلی انواع اشیاء را ترسیم کنید. تقریباً مناطق سایه دار را نشان می دهد. همچنین به شکل سایه ای که جسم پرتاب می کند نگاه کنید و از تارنگ ترین سایه خود در اینجا استفاده کنید. با استفاده از انواع مختلف مداد (H, HB, 2B), تغییر فشار روی مداد خود و دیدن خطوط مختلفی که می توانید ایجاد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

اعمال سایه

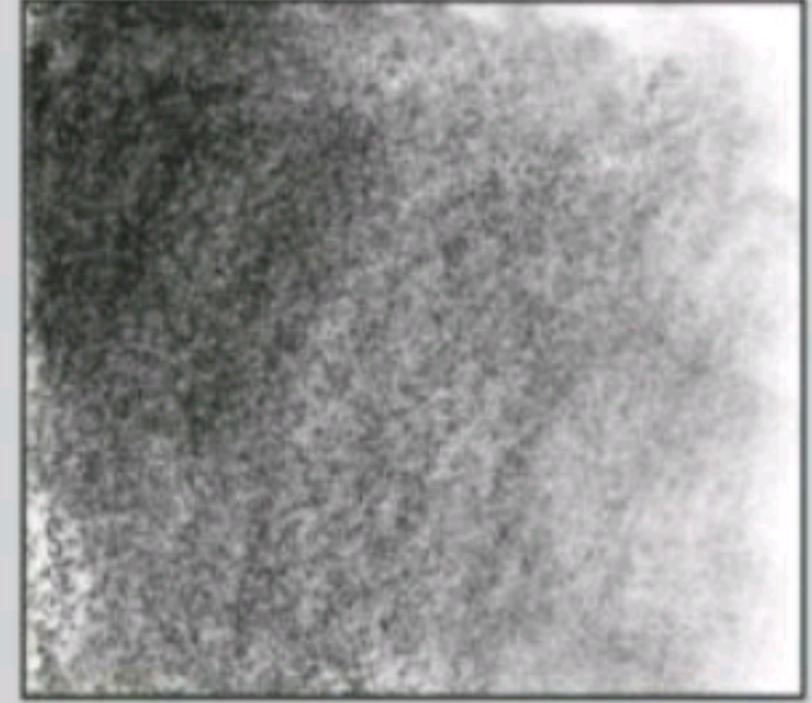
هنرمندان با دستکاری ارزش ها به یک طراحی دو بعدی ظاهری سه بعدی می دهند. ارزش به روشنی یا تیرگی نسبی یک رنگ اشاره دارد. این تغییر در مقدار است که به تعریف شکل یک شی کمک می کند. از آنجایی که ارزش حتی بیشتر از طرح کلی یک فرم به ما می گوید، هنرمندان فیگور از تکنیک های متنوعی برای ایجاد طیف کاملی از سایه ها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



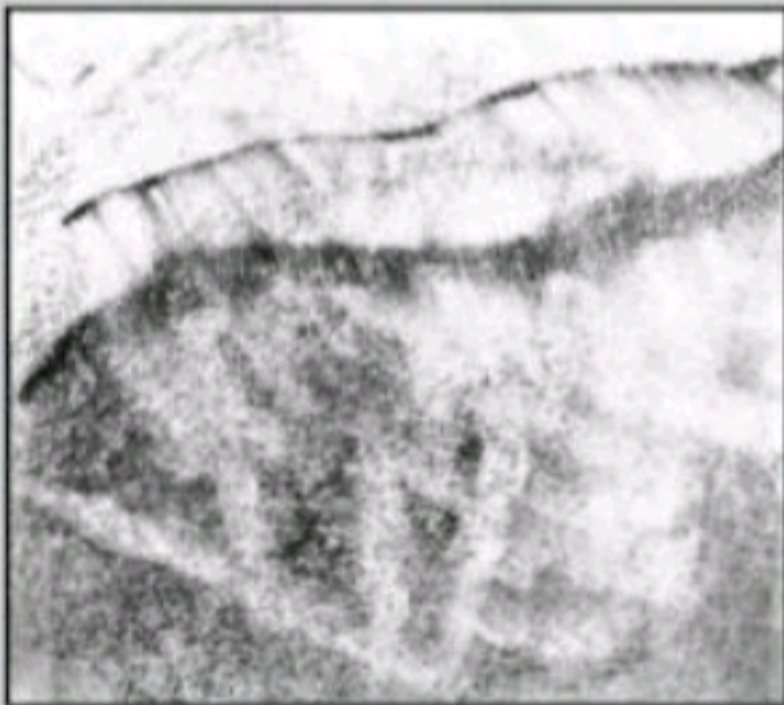
سایه صاف برای سایه انداختن نواحی بزرگ، با استفاده از حالت زیر دست، یک نیم تنه کلی ایجاد کنید.



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



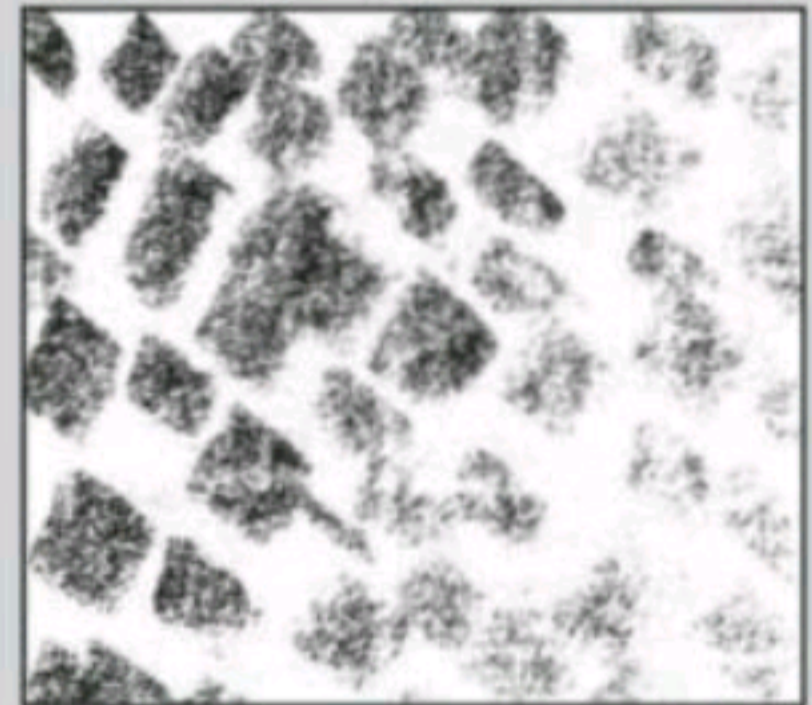
برای ایجاد تغییرات ارزشی ظریف و لایه های نرم، با انگشت خود یا یک کتبه ترکیبی لک کنید.



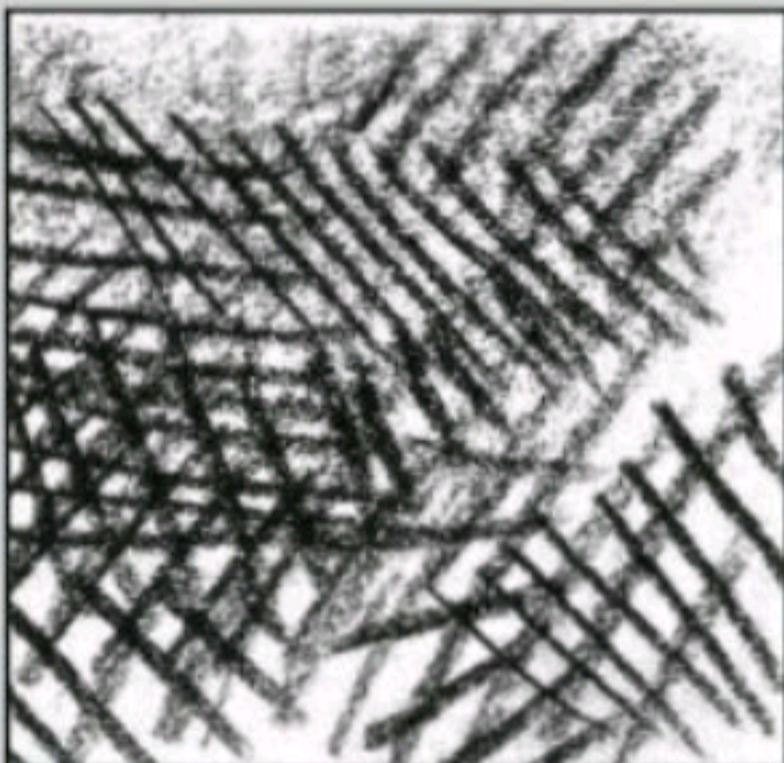
ضربه های پاک کن برای نرم کردن لبه ها و تغییر کیفیت خط، از یک تکه کوچک پاک کن خمیر شده استفاده کنید (می توانید یک تکه تیز پاک کن وینیل را نیز برش دهید)



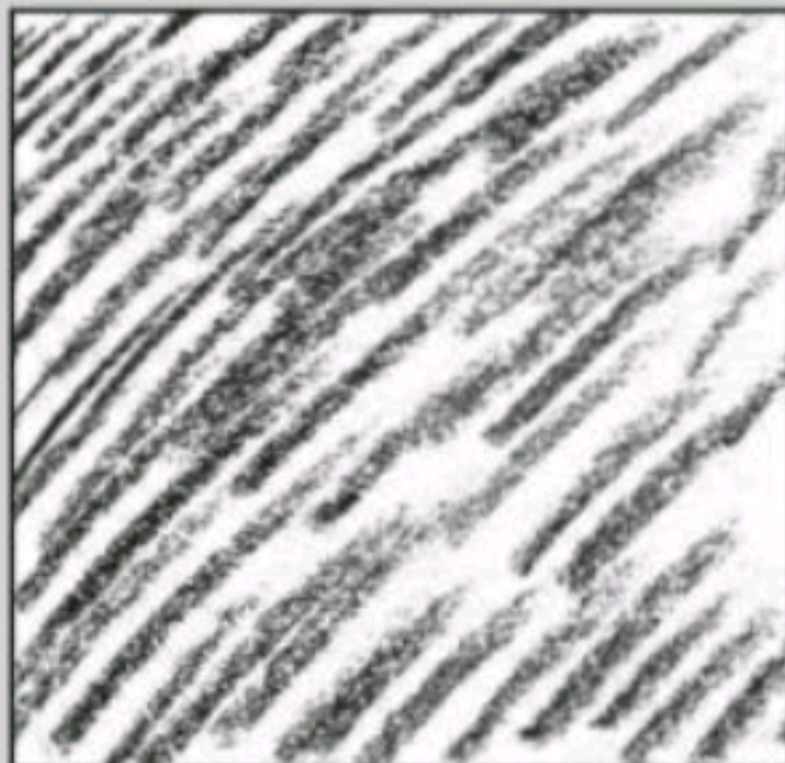
خطوط رها برای ترسیم خطوط سیال با احساس پویا، از وضعیت وسط دست استفاده کنید. سپس فشار مداد را فشار دهید، بکشید، بچرخانید و فشار مداد را در حین کشیدن تغییر دهید.



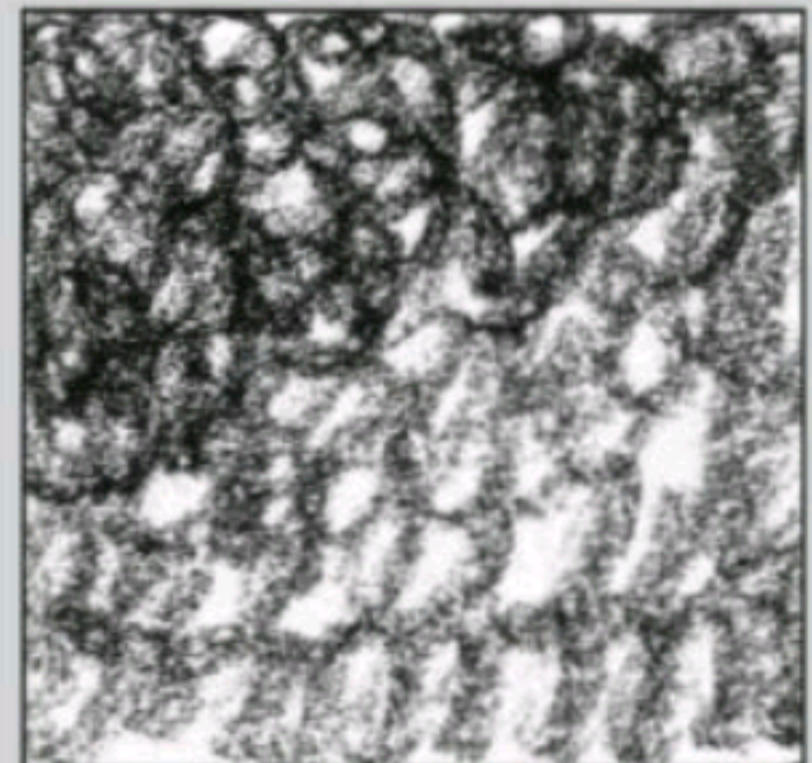
نقطه گذاری برای ایجاد بافت های پس زمینه، مانند بافت های دیوار یا فرش، فشار ضربه های خود را تغییر دهید و از تحیل خود استفاده کنید.



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 سبک مفزی بافت های جالب بسیاری ایجاد می کند.

گربه ها



رندر گربه ها

گربه‌های راه راه سوژه‌های خوبی برای طراحی با مداد هستند، زیرا خز طرح‌دار آن‌ها به قدری جالب و گرافیکی است که حتی در رنگ‌های سیاه و سفید تاثیر زیادی می‌گذارد. انعطاف پذیری مداد به شما این امکان را می‌دهد که هم موهای ریز را روی تیغه خانگی خود بکشید و هم علائم برجسته ببر بنگال را. فقط این اشتباه را نکنید که آنقدر روی الگوی خز تمرکز کنید که فرم حیوان را از دست بدهید. نمودار زیر را مطالعه کنید و هنگام ترسیم پرتره‌های گربه سانان، آن را در نظر داشته باشید



برای ایجاد فرم، بدن فرم گربه در زیر آن همه خز همیشه آسان نیست، اما می‌توانم آن را در الگوی راه راه نشان دهم. من از کنار یک HB برای سایه زدن برخی از راه راه‌ها استفاده کردم. خطوط را به شکلی منحنی کردم تا شکل پاها و بدن را بنیال کنم. سپس با نوک مداد خطوط کوتاهی روی سایه انداختم، به دنبال جهتی که موها در آن رشد می‌کنند.

بر اساس یک چارچوب دانش کمی از آناتومی یک گربه به شما کمک می‌کند تا به طور دقیق یک گربه را ترسیم کنید به روابط اندازه بین سر و بدن و طول پاها متناسب با عمق قفسه سینه نگاه کنید دانستن محل مفاصل یا به شما کمک می‌کند تا زوایای صحیح پاها، پنجه‌ها و شانه‌ها را ترسیم کنید.



ترسیم عبارات شخصیت گربه بسیار سرگرم کننده است، به خصوص غرغر اغراق آمیز یک ببر دندان درشت. از روی یک عکس کار کردم. از نوک گرد HB استفاده کردم و روی یافتن خطوط ناهمبجه‌های اطراف چشم و پوزه تمرکز کردم.

مطالعه سود برای ترسیم این ببر به گونه‌ای که شبیه یک گربه بزرگ به نظر نرسد، روی بینی بلندتر، پوزه پهن تر و گوش‌های گردتر آن تاکید کردم. من از یک مداد با نوک تخت برای دراز کشیدن الگوی راه راه استفاده کردم و آنها را به شکلی منحنی کردم تا شکل ببر را دنبال کند.



طراحی بچه گربه‌ها پنجه گربه‌ها در حال بازی موضوعات جذابی هستند، اما کشیدن آنها از زندگی دشوار است. بنابراین من این سو را از روی عکس ترسیم کردم. با استفاده از یک مداد HB، با شکستن فرم‌های آنها به چند شکل ساده شروع کردم و سپس خطوط را اصلاح کردم. من از کنار مداد برای نشان دادن الگوی خز استفاده کردم تا اینکه هر نوار را به طور کامل ارائه کنم.



100 راهنمای کامل مهندسی برای طراحی

کوتاه کردن، مگر اینکه سوژه خود
 را در نمایه مشاهده کنید، یک قسمت
 همیشه به شما نزدیکتر خواهد
 بود. تکنیک طراحی به نام "بیش
 کوتاه کردن" به شما این امکان را می
 دهد که با کوتاه کردن بخشی از
 جسمی که به سمت شما می آید، توهم عمق
 ایجاد کنید. در این نقاشی از بین
 توجه کنید که چگونه پاها و بدن گربه
 را کوتاه کردیم. اگر ایستاده بود
 بین پنجه‌ها و سینه‌اش فاصله خیلی
 بیشتر می‌شد و مطمئناً سرش وسط
 بدنش نمی‌نشست! با تحریف
 تناسبات از این طریق، توانستم حس
 عمق و چشم انداز را منتقل کنم.



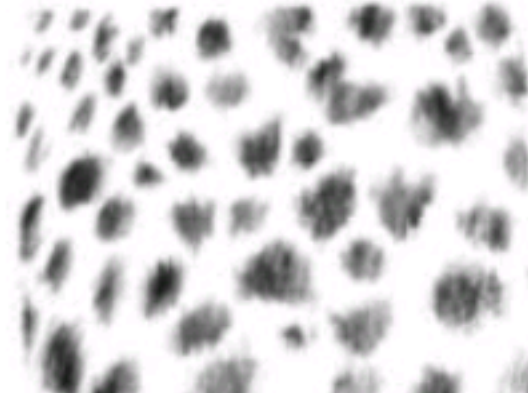
به تصویر کشیدن الگوهای خز گربه



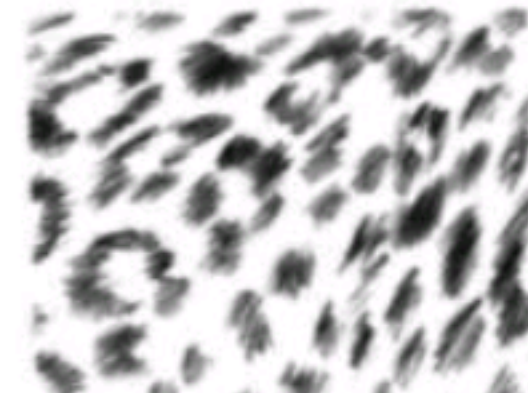
تابی‌های گربه تابی خز
 راه راه مشخص دارند. روی کت
 زیرین با کتاره HB سایه بزنید.
 الگوی کت را با 2B با نوک گرد
 بکشید و لکه بزنید تا نرم شود.



Ocelot Ocelot لکه‌های متنوعی دارد. الگوی
 کتی را به آرامی در کنار یک HB قرار دهید.
 از یک 2B تیز و نوک تیز برای اضافه کردن
 خطوط تیره‌تر استفاده کنید. فشار را
 برای تغییرات ارزش تغییر دهید.



پوزینگ خال‌های این گربه کوچکتر از
 پوزینگ است و سیاه‌تر به نظر می‌رسد. از
 یک HB تیز و نوک تیز استفاده کنید و
 فشار را در حین نوازش تغییر دهید و سپس
 مداد را بلند کنید و لکه‌های نرم ایجاد کنید.



لکه‌های پلنگی پلنگ دارای رزت
 مشخصی هستند. ضربه‌های کوتاه
 را با استفاده از نقطه تیز HB اعمال
 کنید. اینجا و آنجا با تغییرات
 فشار و نقطه 2B تاریک شود.

ویژگی های گربه

آن ها ویژگی های بسیار متمایزی دارند و ویژگی ها بین افراد C و در بین نژادها متفاوت است. با دقت به موضوع خود نگاه کنید. به شکل کلی، تناسب و موقعیت هر یک از ویژگی ها و چگونگی ارتباط هر یک با سایرین توجه کنید. این جزئیات هر گربه را منحصر به فرد می کند. ممکن است بخواهید قبل از انجام یک رندر کامل، طراحی ویژگی ها را به طور جداگانه تمرین کنید



استفاده از ماده تیره شکل ده و تنگ و روشن



با سایه زدن، نواری را به یک حوض قالب بزنید، و من آن را در جلوی ماشین ها از بین می برم.

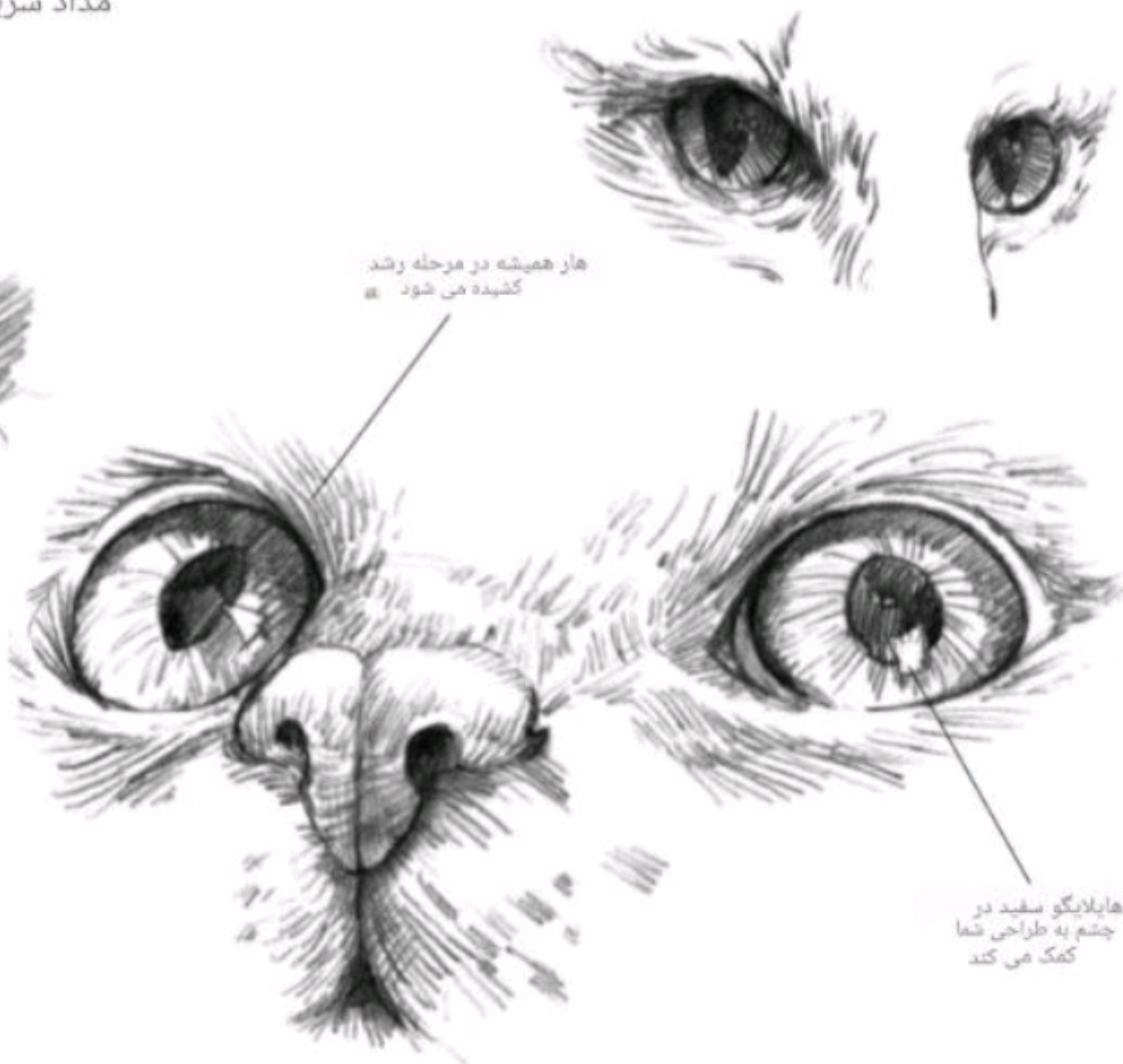
سبیل های گربه موهای سفت و بلندی هستند که به لمس بسیار حساس هستند. سبیل ها را در جهت رشد با ضربات بلند و گسترده بکشید. از یک مداد نوک تیز برای کشیدن سبیل ها روی یک زمینه روشن استفاده کنید یا از یک پاک کن برای بیرون کشیدن آنها از پس زمینه تیره استفاده کنید. فراموش نکنید که فولیکول های

موهای تیره را در اطراف پوزه گربه اضافه کنید. پس از خشن کردن به شکل کلی، روی رندر کردن کره چشم و موهای اطراف چشم تمرکز کنید. برای ایجاد عمق، لایه های سایه را با یک مداد سربی نرم اضافه کنید. به یاد داشته باشید که همیشه یک برجسته سفید در داخل یا نزدیک مردمک بگذارید تا نور منعکس شده را نشان دهد.

برای کشیدن گوش ابتدا با مداد HB به شکل کلی مثلثی بلوک کنید. سپس سوزنه خود را مشاهده کنید و شکل را اصلاح کنید. شکل لبه بیرونی را با لبه داخلی مقایسه کنید. به زوایا و محل برخورد هر طرف با سر توجه کنید. هنگامی که از طرح کلی راضی بودید، از یک مداد سربی نرم برای ایجاد فرم سه بعدی گوش استفاده کنید.



گوش های گربه می توانند مستقل از یکدیگر بچرخند.



هزار همیشه در مرحله رشد کشیده می شود

هابلائیگو سفید در چشم به طراحی شما کمک می کند

بینی به شکل مثلث و ناحیه دهان به شکل Y معکوس است. به یاد داشته باشید که بینی سه بعدی است و باید به طور طبیعی روی صورت گربه قرار گیرد - نباید به نظر برسد که به عنوان یک فکر بعدی روی صورت چسبانده شده است. توجه کنید که چگونه مقادیر متفاوت عمق و شکل را در مثال نشان می دهند.

102 راههای کامل مبتدی برای طراحی

پنجه و دم



گرچه ها پنج انگشت روی پنجه های جلویی خود دارند. شست* یا پنجه شبنم غیر کاربردی آنها روی پاهایشان بالاتر قرار می گیرد و زمین را لمس نمی کند.



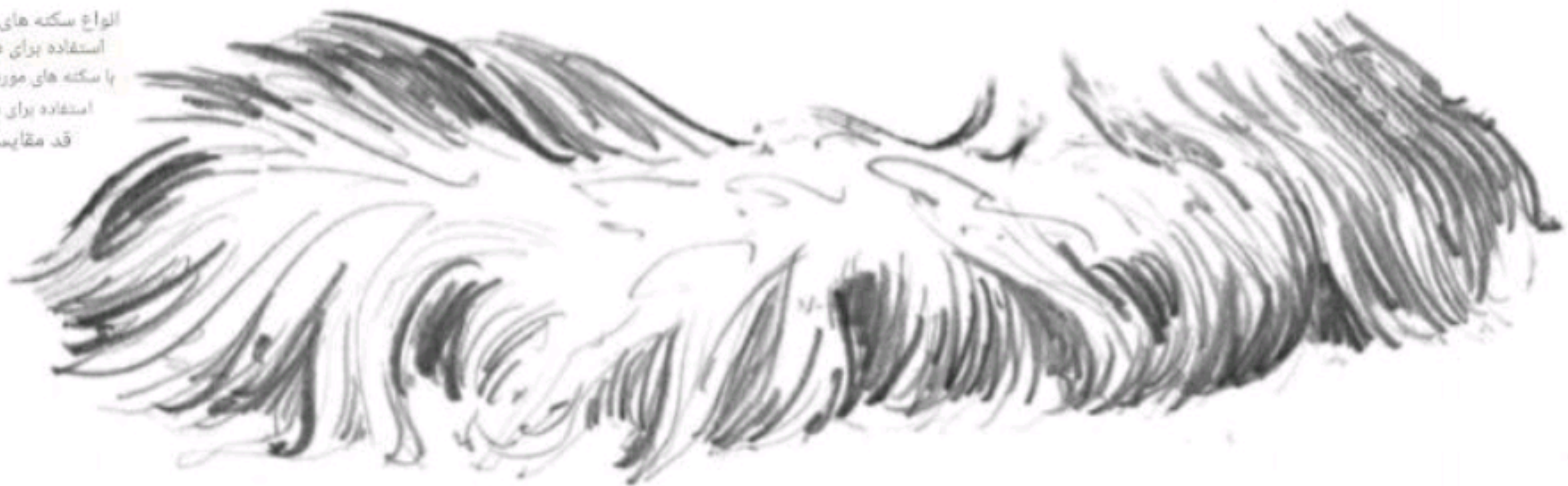
دم گربه گاهی اوقات برای تعادل استفاده می شود، همچنین حالات گربه را بیان می کند. برخی از گربه ها دم های پر و پریشتم دارند، برخی دیگر دم های بلند و براقی دارند. و برخی از آنها حتی دم های منقوش دارند. توجه به این نوع جزئیات، نقاشی های گربه شما را دقیق تر و واقعی تر می کند.

هرچه با موضوع خود بیشتر آشنا شوید، نقاشی شما بهتر خواهد بود.

برای این دو دم متنوع از انواع ضربه ها استفاده خواهید کرد. برای دم نازک، از نوک یک مداد 28 استفاده کنید تا فرم صاف را با ضربات کوتاه و مشخص به حالت طبیعی درآورید. برای دم کرکی، از یک مداد سربی نرم تر استفاده کنید و فشار و زاویه ضربه های خود را برای مقادیر میانی و تیره تغییر دهید. مطمئن شوید که قسمت های سفید زیادی برای نشان دادن خز نرم و ضخیم باقی بگذارید



انواع سکنه های مورد استفاده برای دم کوتاه را با سکنه های مورد استفاده برای موهای بلند قد مقایسه کنید.



گره تابی

الگوها و بافت ها می توانند به یک موضوع معمولی علاقه بیافزایند. برای این طرح، جفت شدن یک فرش رج دار و گره راه راه، یک مطالعه چشم نواز در تضاد ایجاد می کند.

مراحل S با S وری شروع کنید تا خط زیست گره را مشخص کنید و از یک حلقه محکم تر برای دم استفاده کنید. سپس با استفاده از یک دایره برای سر و بیضی برای قفسه سینه، بدن و بند، اشکال اصلی را ایجاد کنید. برای ایجاد دستورالعمل هایی برای ویژگی های گره، یک ضربدر روی صورت وسط قرار دهید و دو خط تیره برای نشان دادن موقعیت دهان و بینی اضافه کنید.

مرحله 2 حالا یک بیضی کوچکتر روی شکم گره بکشید و خزهای برآمده زیر شکم گره را مسدود کند. سپس طرح کلی بدن گره را ایجاد کنید و چهار پای آن را اضافه کنید. بعد گوش های مثلثی را بکشید و چشم ها، بینی و دهان را قرار دهید.



مرحله 3 سپس با حرکات کوتاه و شکسته به روی طرح کلی بروید. که بهتر خز را به تصویر می کشد. علاوه بر این، انگشتان پا و پدهای پنجه را مشخص کنید و چند خط به آن اضافه کنید تا چین شانه گره را نشان دهد. همچنین جزئیات بیشتری را به صورت اضافه کنید. راه راه ها را مشخص کنید و شکل های هلالی مردنگ ها را پر کنید.



مرحله 4 هر دستورالعملی را که دیگر به آن نیاز ندارید پاک کنید و الگوی اصلی کت گره را ترسیم کنید. از خطوط منحنی برای نشان دادن فرم گرد گره استفاده کنید. سپس خطوط موازی متضاد فرش را خط خطی کنید و اولین خطوط عمودی را پشت گره قرار دهید.



مرحله 5 سپس سایه را روی کت راه راه ظریف گریه اعمال کنید. با یک گنده ترکیبی روی گرافیت بروید تا درجه بندی های نرمی ایجاد شود که به بهترین شکل خز کرکی گریه را نشان می دهد. همچنین می توانید از گنده برای نرم کردن لبه ها استفاده کنید. مثلاً در امتداد خز ظریف زیر شکم گریه، سپس عثمانی پوشیده از پارچه را در پشت گریه مشخص کنید.

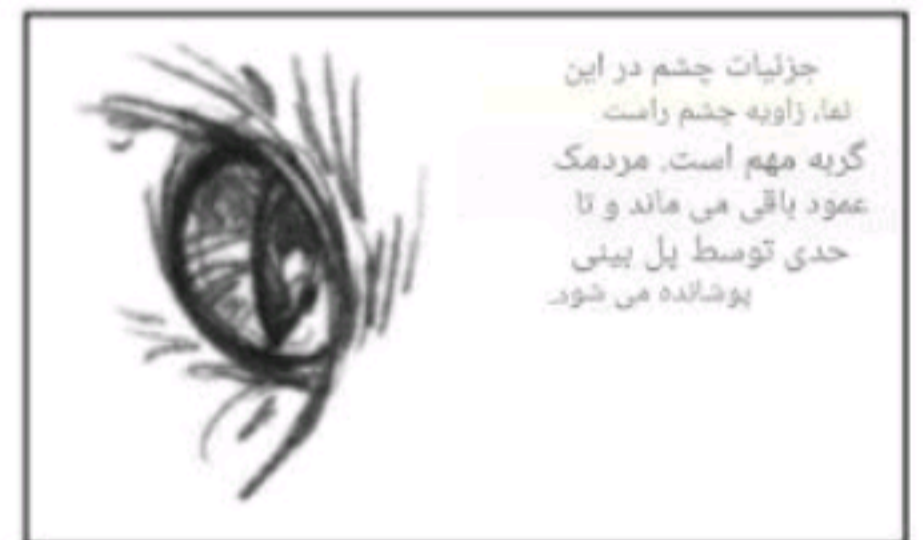
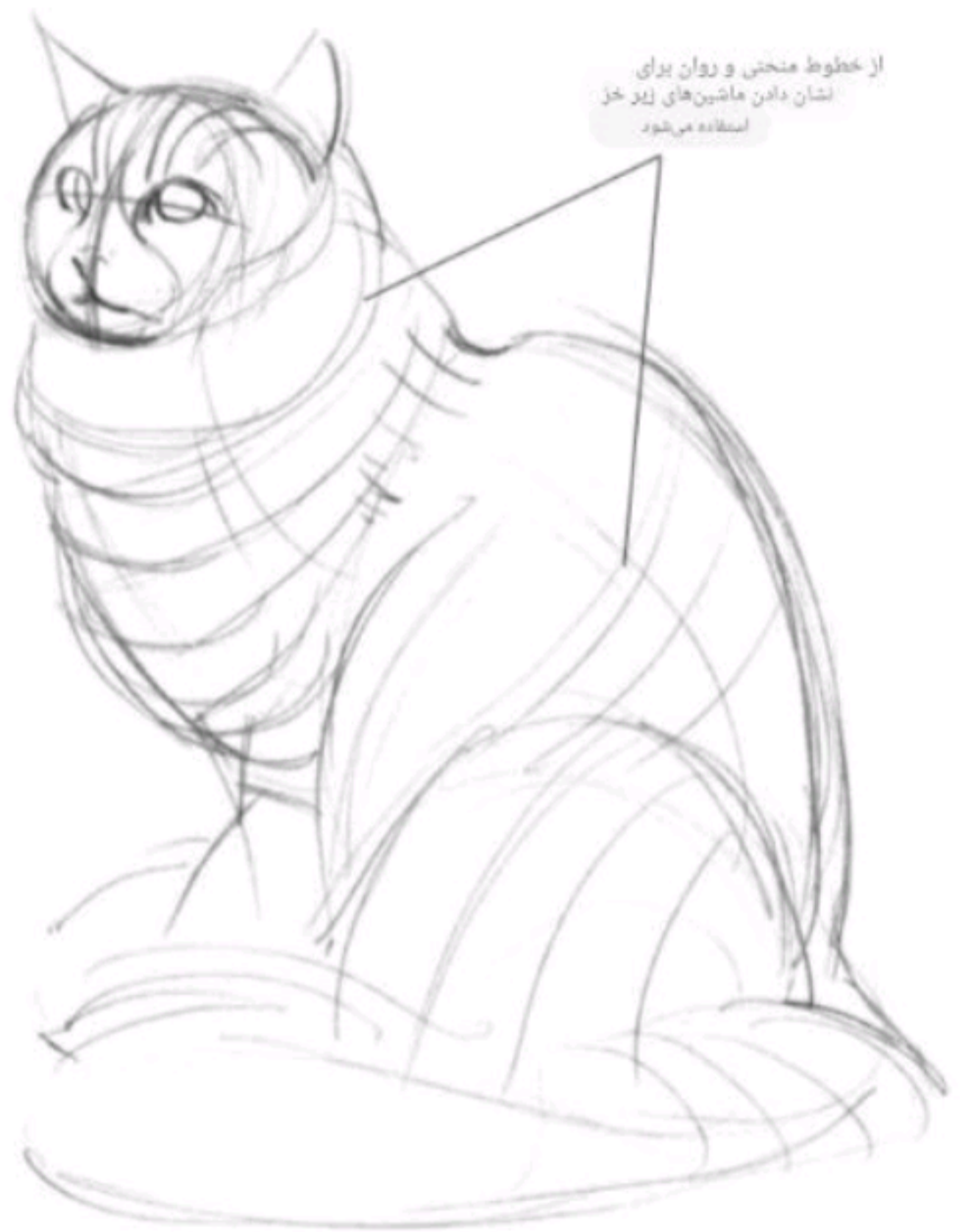


مرحله 6 اکنون به ایجاد مقادیر تیره گریه ادامه دهید و با اعمال ضربه های سنگین تر در همان جهت که رشد خز دارد، نوارهای تیره گریه را ایجاد کنید. برای طرح فرش رج دار، با استفاده از گرد و غبار گرافیت و یک گنده ترکیبی، سایه را در هر نوار دیگر به آرامی لکه دار کنید. سپس، برای اتمام، چند ضربه عمودی عثمانی را با گنده ترکیبی روی عثمانی اعمال کنید و تضاد آرام بختی را با طرح های راه راه شلوغ فرش و گریه ایجاد کنید.

گره ایرانی

گره تنومند با موهای بلند و پرشین یک ابریشمی است. صورت بزرگ و گرد با ویژگی های کوتاه و پهن و گوش های کوچک دارد. برای به تصویر کشیدن کیفیت خز این ایرانی، مدادهای خود را بکنواخت و آگاهانه نگه دارید. توجه داشته باشید که این مثال بسیار بیشتر از نمونه های قبلی توسعه یافته است.

مراحل وقتی در این گره بلاک می کنید، توجه کنید که چشم ها دو شکل متفاوت دارند. این به این دلیل است که سر با زاویه سه چهارم دیده می شود. بلوک در شکل اصلی گره، ایجاد خطوط منحنی برای نشان دادن گرد بودن آن و نشان دادن تغییرات در فرم.



مرحله g از ضربات بکنواخت مداد برای نشان دادن لایه های خز اطراف سر، سینه و پشت استفاده کنید. به نحوه استفاده از مداد برای اصلاح ویژگی ها توجه کنید. از یک مداد تیز HB برای سایه زدن چشم و کشیدن خطوط ظریف بینی و سبیل استفاده کنید. در مرحله بعد، از مدادهای 28 و 48 استفاده کنید تا بافت ضخیم فیت ظاهر شود. به یاد داشته باشید که خطوط همیشه باید در جهت رشد مو کشیده شوند.



مرحله 3 رندر نهایی استفاده موثر از مقادیر متضاد را نشان می دهد. کمترین سایه در نواحی سفید روی سینه و پهلوهای گربه منعکس کننده جایی است که نور به کت برخورد می کند. مقادیر میانی در خز در امتداد سمت چپ صورت گربه و گوش چپ نشان داده شده است. از یک مداد 48 یا 68 برای ضربه های تیره تر در امتداد ستون فقرات، گردن، سمت راست صورت و قسمت هایی از دم استفاده کنید. توجه داشته باشید که چگونه از پس زمینه تیره برای ایجاد شکل خز رنگ روشن روی سینه و دم گربه استفاده می شود.

ترکیب بندی

خمیده او به عنوان نمونه ای از نحوه ایجاد یک ترکیب جالب استفاده می شود. ترکیب بندی عبارت است از چیدمان عناصر یک نقاشی برای تشکیل یک طرح کلی. یک ترکیب موثر، چشم بیننده را در کل رندر هدایت می کند و توجه را به نقطه کانونی یا منطقه مورد علاقه هدایت می کند. در مقابل، یک ترکیب بندی ضعیف ممکن است چشم بیننده را مستقیماً به بیرون از تصویر هدایت کند.



در این مثال، صورت بچه گربه نقطه کانونی رندر است. هنگام برنامه ریزی یک نقاشی، نکات زیر را در مورد ترکیب بندی در نظر داشته باشید. ابتدا سعی کنید نقطه کانونی را دقیقاً در مرکز قرار ندهید، توجه کنید که ناحیه مورد نظر در اینجا سمت راست و زیر مرکز صفحه تصویر است. همچنین، تضادهای قوی ارزش (یا رنگ) چشم بیننده را به خود جلب می کند، در اینجا، بینی سفید روشن و شیر در برابر پس زمینه تیره خودنمایی می کند. در نهایت، خطوط ترکیب باید توجه را به محل مورد نظر معطوف کند. توجه کنید که چگونه دم و پنجه های بچه گربه چشم را به سمت راست هدایت می کند و چگونه شیر ریخته شده از فنجان چشم را به سمت چپ هدایت می کند.



108 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

گرچه ها را می توان ساعت ها با اسباب بازی ها یا اشیاء متحرک سرگرم کرد. آنها همچنین در دستکاری اجسام بی اثر برای حرکت دادن آنها مهارت دارند تا بتوانند آنها را تعقیب کرده و بگیرند. سعی کنید این حس بازیگوشی را در ترکیب بندی خود ثبت کنید. در این نقاشی، ناحیه مورد نظر، توده نخ است که پنجه های بچه گربه را در هم می پیچد. توجه کنید که چند تکنیک مختلف برای جلب توجه به این نقطه استفاده می شود. در اینجا، نخ با استفاده از اشکال منفی در پس زمینه تیره ایجاد می شود. استفاده از فضای منفی نه تنها برای ایجاد علاقه، بلکه برای ترسیم فرم نیز راه موثری است



خط تیره پور و در اطراف
لانه به نگر انداختن
لاتین در نقاشی کمک
می کند

زاویه سر بچه گربه چشم
بیننده را به نقطه کانونی هدایت
می کند



هر کسی که تا به حال با یک بچه گربه زندگی کرده
است می داند که اگرچه کنجکاوی ممکن است گربه را
نکشد، اما مطمئناً می تواند او را به دردسرهای زیادی
بیاندازد!

رفتارهای متداول گربه

انها عاشق بالا رفتن هستند، اگرچه این بچه گربه خود را در وضعیت ناپایدار قرار داده است. توجه داشته باشید که بچه گربه ها بدنی گرد و بشکه ای شکل دارند، در حالی که گربه های بالغ بدنی دراز و لاغر دارند.



گام و طرح در شاخه به طوری که در زاویه کمی باشد. سپس بدن بچه گربه را در اطراف شاخه مسدود کنید. مراقب باشید که بدن بیش از حد کشیده نشود. آن را در اطراف و زیر شاخه خمیده نشان دهید. از یک مداد تیز HB برای نشان دادن کمی صورت، شکم، پاها و دم استفاده کنید.



از نوک تیز مداد HB برای نشان دادن پنجه های کشیده شده از انگشتان پا استفاده کنید.

مرحله a از یک مداد 6B برای برجسته کردن ویژگی ها و توسعه خز و شاخه استفاده کنید. از حرکات تیزه و یکنواخت برای سایه زدن در قسمت زیرین شاخه و روی پشتک های بچه گربه استفاده کنید. برای ایجاد یک جلوه راه راه در خز، مقادیر را تغییر دهید.

مرحله 3 اکنون رندر را برای رضایت خود توسعه دهید. از مداد HB برای سبیل های روی چشم ها و خطوط ریز اطراف بینی، چشم ها و دهان استفاده کنید. به ایجاد بافت کت بچه گربه یا ایجاد ضربه های عمودی یا طولی با طول های مختلف در جهت های مختلف رشد خز ادامه دهید. به خاطر داشته باشید که مناطق یکپارخت سفید را برای نشان دادن راه های این زیاده رها کنید.



توجه داشته باشید
که بچه گربه ابراز
عزم و اراده دارد، نه ترس.