

نقاشی دیجیتال

ساخت يك تصویر تعقیب و گریز کارتونی

صفر تا صد

این آموزش
شروع
قدم نهادن شما
به
دنیای
نقاشی دیجیتال
خواهد بود



نقاشی دیجیتال

ساخت یک تصویر تعقیب و گریز پلیسی کارتونی

این آموزش شروع قدم نهادن شما به دنیای نقاشی دیجیتال خواهد بود

ساخت یک تصویر کارتونی جذاب و واقعی ، می تواند یک کار سرگرم کننده و در عین حال چالش بر انگیز باشد. در آموزش پیش رو توضیح خواهیم داد که چگونه طرح مورد نظرمان را با عناصر لازم نقاشی کنیم و با ترکیب تکنیک هایی در فتوشاپ مانند : تعادل رنگ ، کانتراست ، بافت های واقعی و .. به نتیجه ای حرفه ای برسیم. همچنین به شما خواهیم آموخت که چگونه و با استفاده از چه ابزارها و تکنیک هایی ، در نهایت بتوانید یک نقاشی دیجیتال حرفه ای و کارتونی را به زیبایی خلق کنید.

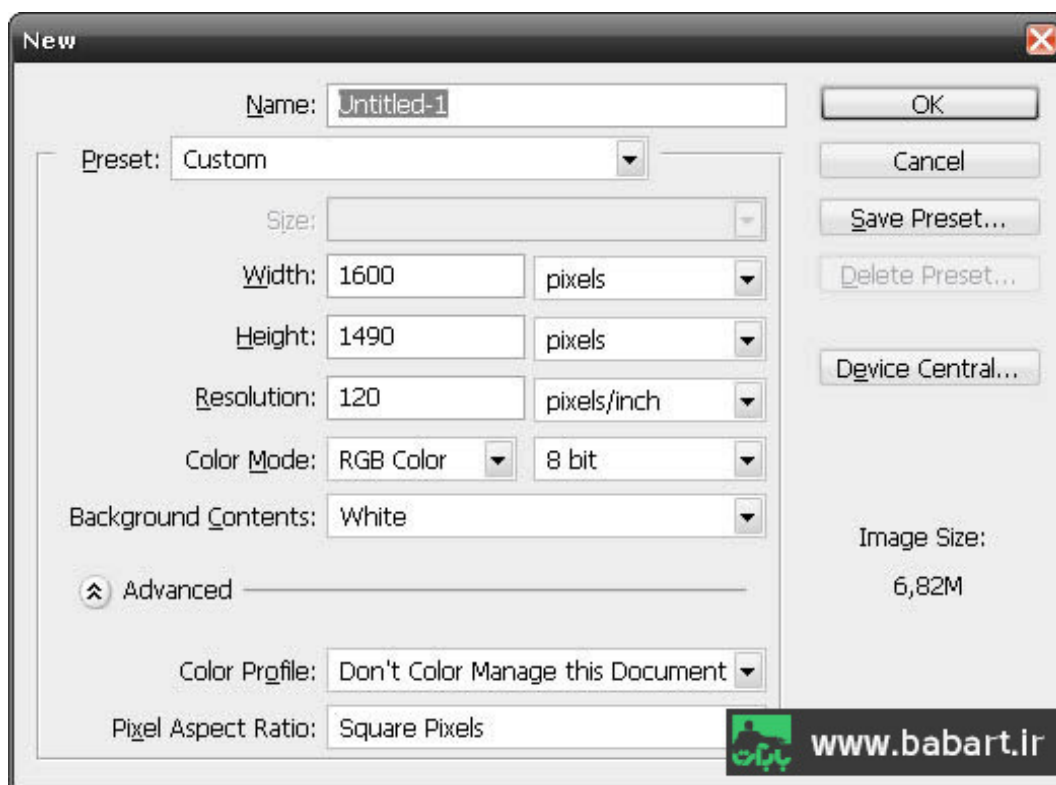


۱- طرح اولیه

قدم اول

برای شروع باید یک سند جدید ایجاد کنید.

از منوی **File > New** این سند را تولید کرده و قبل از **OK** کردن اندازه را مطابق با عکس زیر تعیین کنید. اندازه ی رزولیشن و یا وضوح را بر روی ۱۲۰ پیکسل بر روی اینچ قرار دهید.



یک لایه جدید را ایجاد می کنیم.

Layer > New ... > Layer ابزار براش را انتخاب ، سعی کنید از یک براش متوسط استفاده کنید. می توانید با مراجعه به منوی زیر تنظیمات دقیق تری را برای براش خود تعیین کنید. **Window > brush**

اولین خطوطی که قرار است بکشیم ، استخوانبندی نقاشی ما را تشکیل می دهد. پس با دست آزاد به راحتی میتوانید استایل اصلی را خلق کنید. و در مراحل بعدی خواهید دید که با داشتن یک استایل و استخوانبندی مناسب و خوب به راحتی می توانید جزییات را بکشید. همانطور که در عکس زیر میبینید اندازه ی **flow** را بر روی ۷۵٪ قرار داده ام. که کمی کم رنگ بتوانم استایل را بکشم.

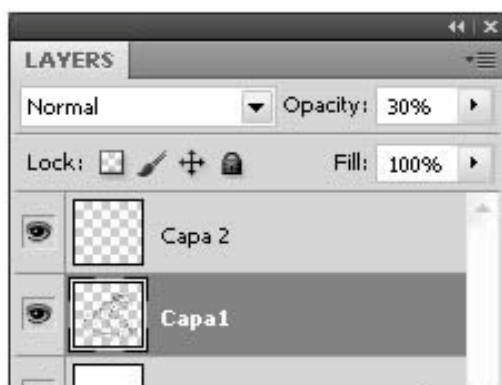


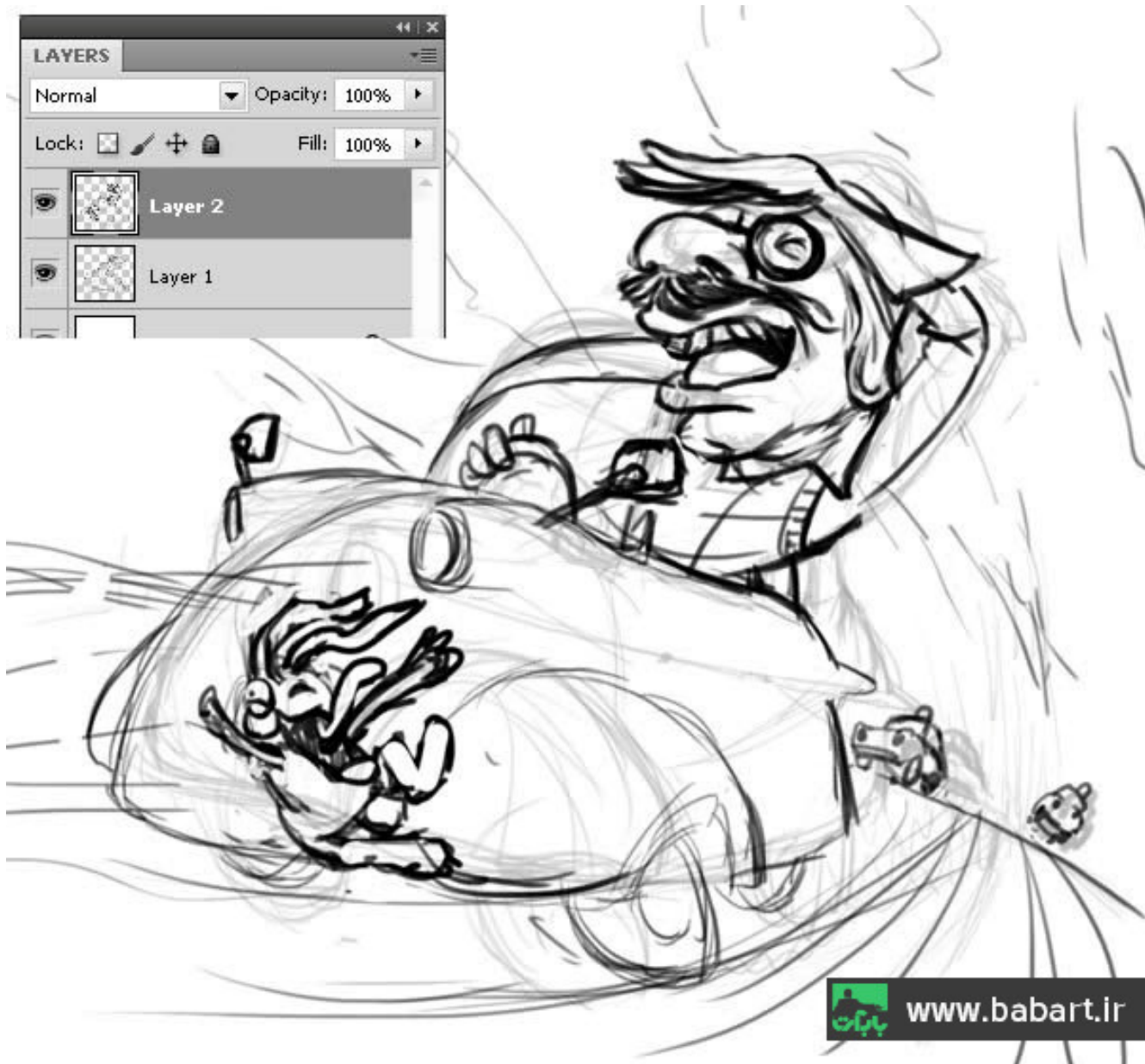
شمایی کلی را از طرح مورد نظرمان در لایه ی جدید می کشیم.



قدم دوم

حالا برای کشیدن جزییات بیشتر مردِ راننده و اتومبیل او دو کار انجام می دهیم. ابتدا شفافیت **Opacity** لایه فعلی را بر روی ۳۰٪ قرار می دهیم و دوم اینکه از منو **Layer > New ... > Layer** یک لایه ی جدید بر روی لایه قبلی ایجاد میکنیم.





قدم سوم

در این قسمت مرحله قبل را باید چندین بار تکرار کنید. بطوریکه بتوانید شکل و فرم درستی از محیط و کاراکترها بوجود بیاورید. یعنی شفافیت سازی لایه زیر و ایجاد لایه جدید و همینطور کشیدن جزئیات دقیق تر و تمیز تر. سعی کنید با استفاده از خلاقیت خود حالات کاراکترهای خود را جان ببخشید و هیجان را در قیافه ی آنها نمودار کنید. می توانید از تصاویر در ادامه ، برای این منظور ، کمک بگیرید.



www.babart.ir

قدم چهارم

پس از انجام دادن مراحل قبل به جایی می رسمیم که باید جزییات کلی را تقریباً رها کنیم و بیشتر به جزییات کوچک تر برسیم. در عکس زیر ببینید. فرم ماشینهای پلیس ، تقریباً فرم قابل قبولی گرفته اند و همینطور حالت سر خرگوش بهتر از مرحله ی قبل شده و در عکس زیر می توانید به راحتی ببینید که جزییات سر مرد و دهان و سبیلهایش کامل شده و فرم اصلی را پیدا کرده است. رسیدن به این نتایج خلاقیت می خواهد و ظرافت در کار. توانایی کار کردن با ابزار فتوشاپ برای استفاده از خلاقیت ، موارد بعدی هستند که لازمه ساخت و کشیدن اینچنین اسکیس اولیه ای از نقاشی دیجیتال است.



برای مرحله ی بعدی آماده می شویم. توجه داشته باشید تا اینجای کار مهم نیست اگر خط خوردگی داشته باشید. مهمترین بخش کار در قدمهای اولیه ایجاد طرح ، به نتیجه ای دلخواه رسیدن است که استایل ها باید بدون نقص باشند. چون قرار است بابت طرحی که ایجاد می کنیم زحمت بکشیم ، پس بهتر است از همین ابتدا دقت کنیم که فنداسیون و پی و زیر بنای کار را خراب نکنیم . شنیدید که میگن :

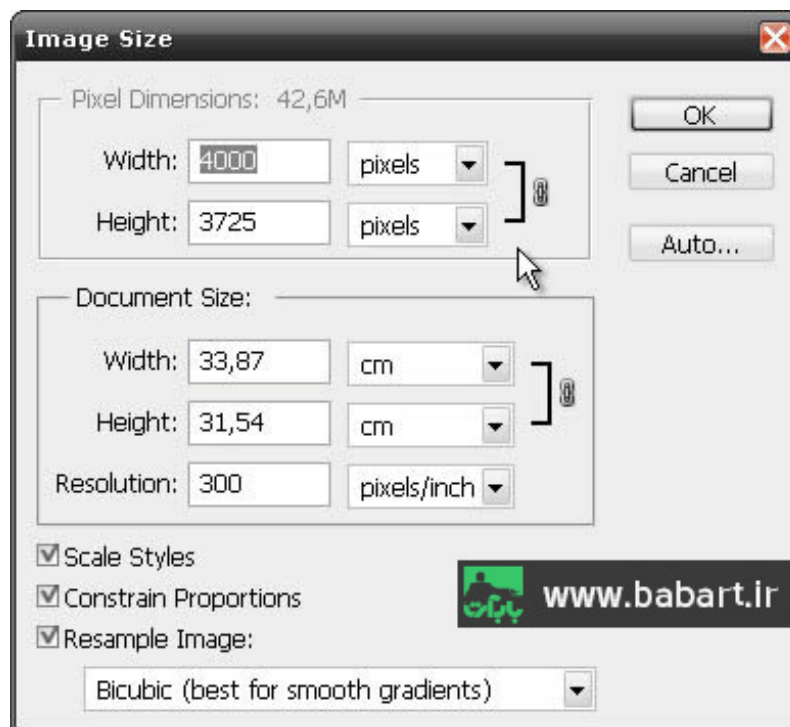
خشت اول چون نهدهد معمار کج تا ثریا می رود دیوار کج

پس خشت اول رو درست بگذاریم 😊

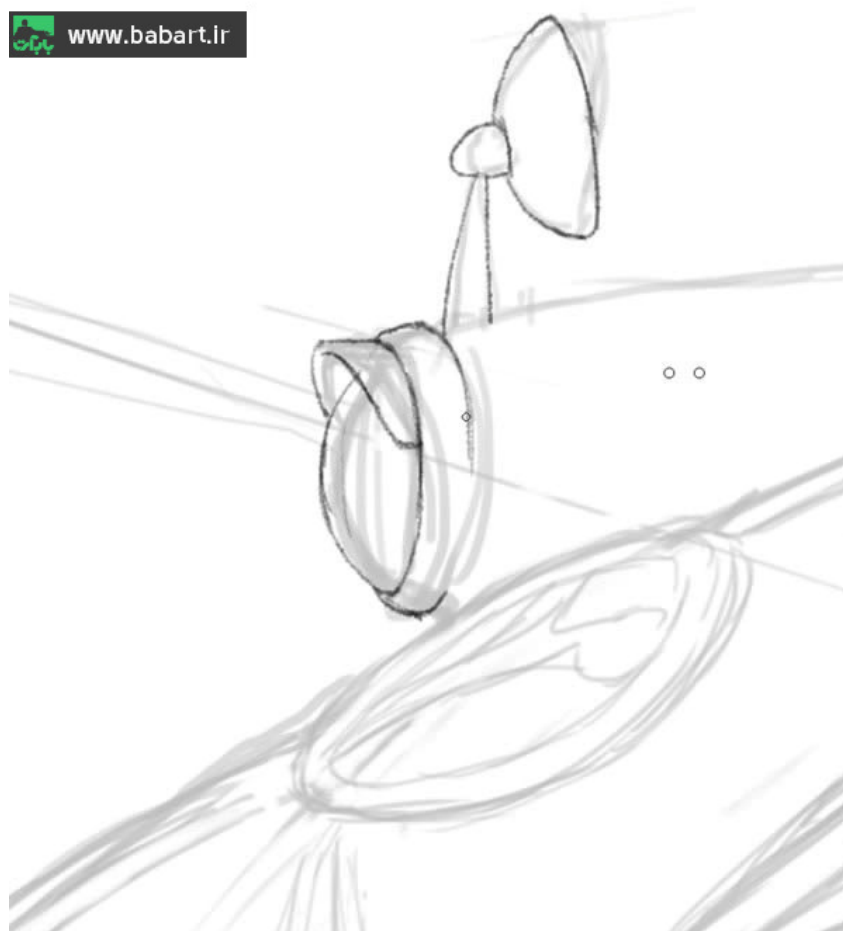
۲-تنظیم خطوط و اسکیس طراحی شده

قدم اول

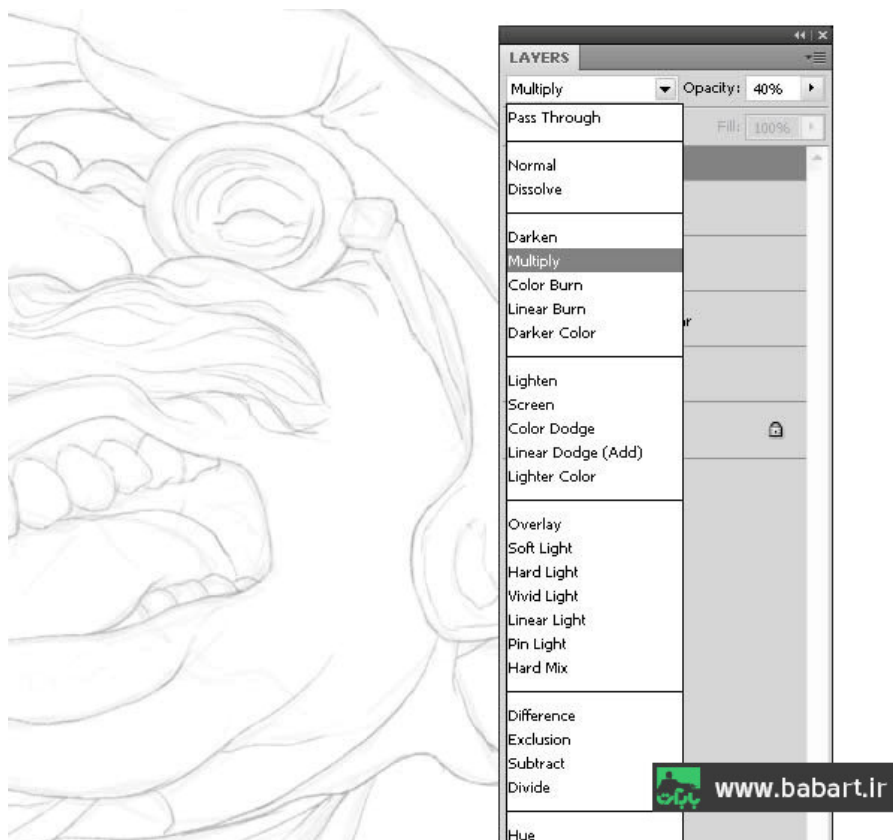
در این مرحله باید کارهای مهمی در رابطه با طرحی که کشیده ایم انجام دهیم. باید خطوط و اشکالی را که بوجود آورده ایم و رسم شده اند بصورت بسیار دقیق تری ویرایش کنیم. استایل کارکترها را دقیق تر از قبل ویرایش کنیم. مرد راننده و خرگوش و همینطور ماشین های پلیس را باید بطور کامل فرم دهیم و جزییات آنها را نیز بررسی دقیق تری بکنیم و در صورت دیدن هر گونه اشکال آنها را ویرایش بکنیم. البته ماشین اصلی که در تصویر داریم هم جز عناصر اصلی نقاشی مان به حساب می آید و آن را هم باید مد نظر داشته باشیم. قبل از انجام ویرایش در این قسمت برای داشتن کیفیت بهتری از خطوط بهتر هست که وضوح عکس را تغییر دهیم. یعنی نیاز هست رزولیشن را تا ۳۰۰ پیکسل بر روی اینچ تغییر دهیم. طبق عکس های زیر برای ادامه ی کار ، عمل کنید. تنظیمات براش را هم طبق عکس زیر انجام دهید. Flow براش را طبق عکس در نوار ابزار براش بر روی ۵۰٪ بگذارید.



در مراحل ابتدایی اگر خاطرتان باشد با کم کردن شفافیت Opacity لایه های کار شده ، و سپس ایجاد لایه های جدید دوباره نقاشی را می کشیدیم و می توانستیم با دیدن لایه های کمرنگ تر اشکالات را رفع بکنیم. در این مرحله هم مطابق با عکس زیر همان کار را انجام بدهید.



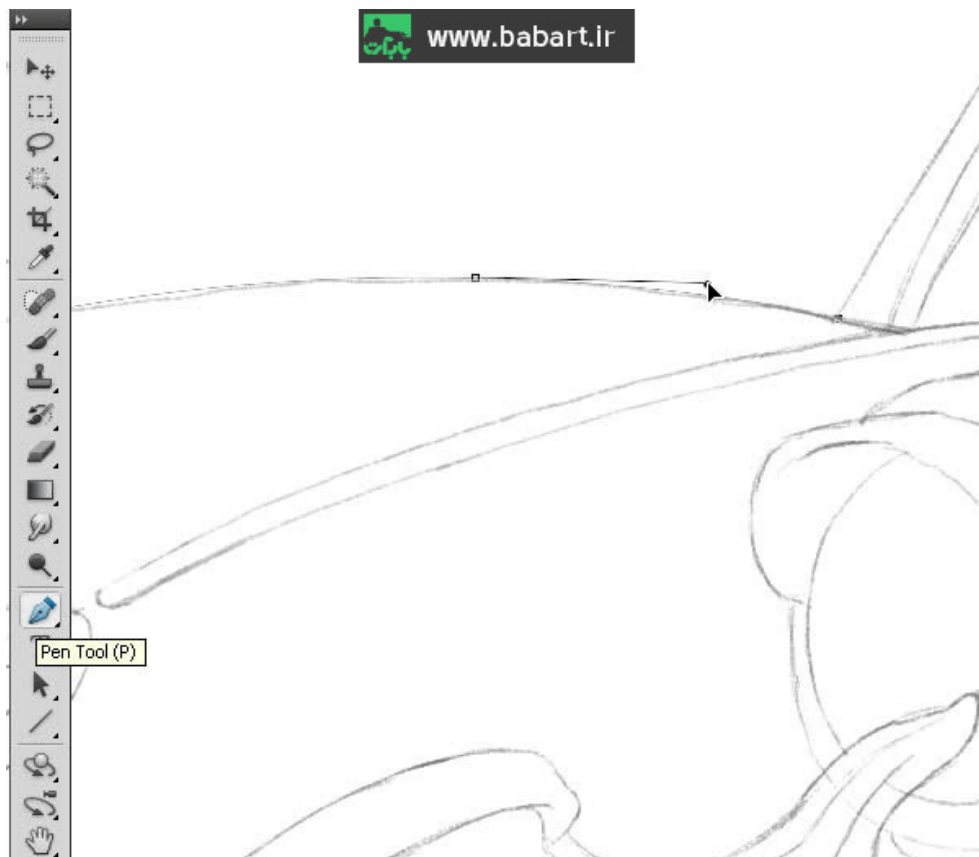
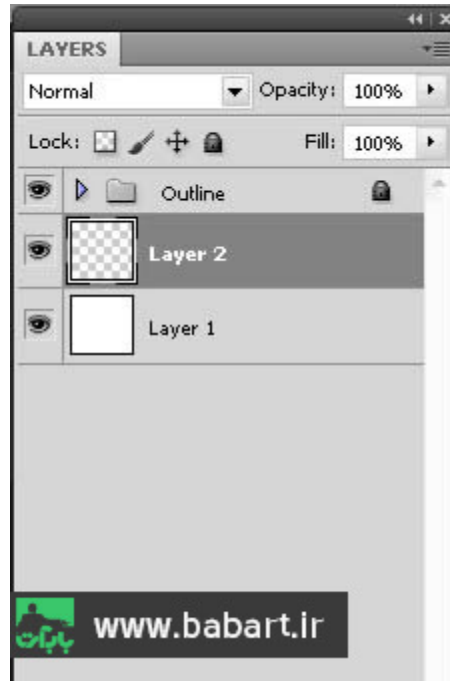
پس از اینکه کار اسکیس ها انجام شدو در نهایت به نتیجه ای رسیدیم که رضایت بخش بود و اِشکال خاصی در کار ندیدیم ، بدون تغییر شفافیت لایه ها تمامی لایه ها را بوسیله ی کلید **Ctrl** انتخاب می کنیم و با زدن کلیدهای ترکیبی **Ctrl +G** آنها را در یک گروه قرار می دهیم. و موِدِ لایه را بر روی **Multiply** انتخاب می کنیم. نام **Outline** را برای پوشه انتخاب می کنیم و آن را مانند عکس پایینی قفل می کنیم.



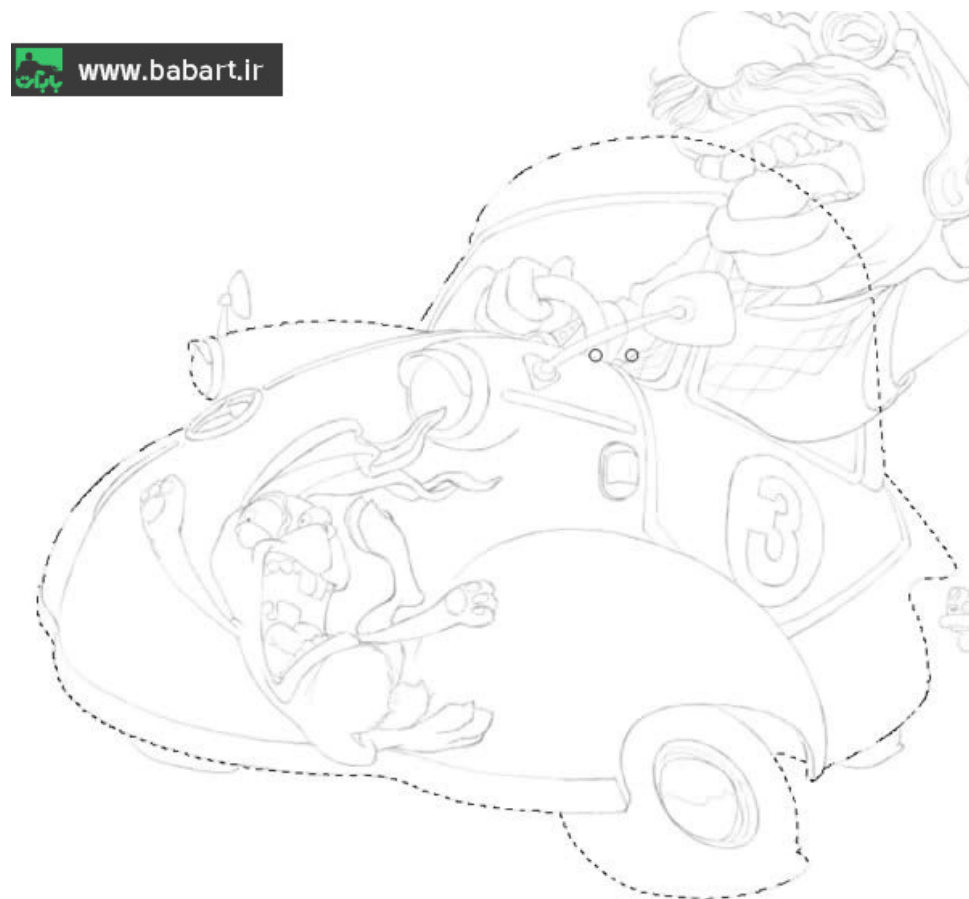
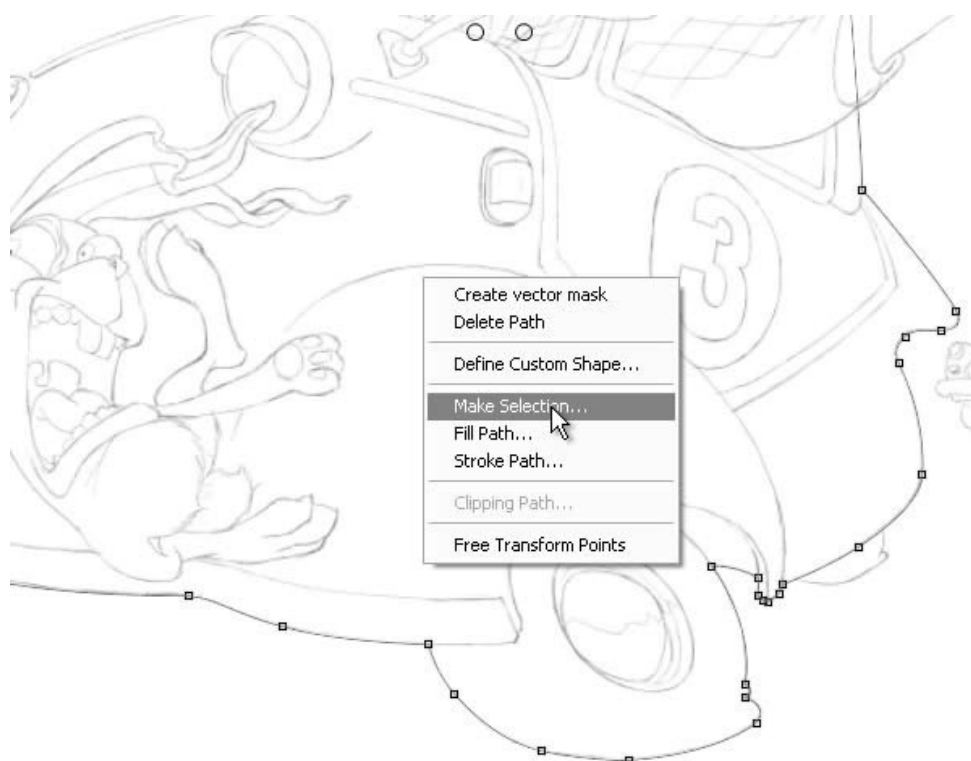
۳- اولین مراحل رنگ آمیزی نقاشی

قدم اول

برای شروع کار رنگ آمیزی با ساخت یک لایه جدید در زیر پوشه ی اسکیس باید مراحل را انجام دهیم. دقت کنیم که از حالا به بعد تمام کار ما در زیر پوشه ی Outline انجام می شود که بتوانیم با دیدن خطوط اسکیس نقاشی را انجام بدهیم. برای این مرحله باید با ابزار Pen آشنا باشیم. Pen را انتخاب می کنیم و حجم ماشین را با دقت مورد انتخاب قرار می دهیم، که بتوانیم درون آن را سیلکت کرده و رنگ کنیم.



پس از انتخاب خط دور اتومبیل و بستن خطی که با ابزار Pen ایجاد کردیم در همان حالت که Pen مورد انتخاب است در فضای وسط خطوط رسم شده کلیک راست کرده و گزینه ی Make selection را انتخاب میکنیم که به حالت خط چین انتخاب شود.



حالا باید یک رنگ برای اتومبیل انتخاب کنیم. و سپس آنرا رنگ میکنیم. می توانیم از کد رنگ زیر استفاده کنیم.

c۸۹a۳۸

از این مراحل به بعد نکته ی مهمی که وجود دارد این است که نظم دقیقی را در ایجاد لایه ها داشته باشیم و سعی کنیم هر لایه را با نام مشخصی ، نامگذاری کنیم که اگر نیاز به بررسی یا ویرایش آن لایه داشتیم ، بتوانیم آن را به راحتی پیدا کنیم. حتما و حتما و حتما برای رنگ آمیزی مجزای هر قسمت از نقاشی باید یک لایه ی جدید ایجاد کنیم و رنگ ها را بر روی هم در یک لایه رنگ آمیزی نکنیم. می توانید نامگذاری لایه ها را مطابق با عکس ها انجام دهید. این نکته بسیار مهم است. حتما دقت کنید.

قدم دوم

پس از رنگ کردن اتومبیل که سعی کردیم فقط خط دور را مشخص کنیم که سپس اصلی را داشته باشیم. حالا باز هم لایه جدیدی بالای لایه اتومبیل ایجاد می کنیم و با انتخاب رنگ روشن تری نسبت به رنگ اتومبیل سعی می کنیم کاراکتر مرد راننده را بطور کامل با رنگ نقاشی کنیم و پوشش دهیم. میتوانیم لایه اتومبیل را خاموش کرده که راحت باشیم. در این قسمت بهتر است از یک براش سخت استفاده کنیم. قسمتهایی از کاراکتر که در زیر قسمتی از اتومبیل ، مثل ستون پنجره آن قرار دارد را رنگ آمیزی نمی کنیم.



فقط دقت داشته باشیم که هیچ روزنه ای از قلم نیوفتد و خیلی دقیق و تمیز فقط کاراکتر به صورت کامل رنگ آمیزی نماییم.

قدم سوم

همانطور که در بالا هم اشاره شد در این مرحله باید برای رنگ آمیزی هر یک از اجزا یک لایه جدید ایجاد کرده و آنها را نقاشی کنیم. که بهتر است برای نظم بهتر برای هر یک از عناصر در نقاشی یک گروه ایجاد کنیم. بطور مثال به ترتیبی که ابتدا لایه های کاراکتر راننده را برای اجزای آن با رنگهای متفاوت رنگ آمیزی می کنیم و همه را با نگه داشتن کلید Ctrl انتخاب کرده و با زدن کلید های ترکیبی Ctrl + G آنها را در یک گروه قرار داده و نام گذاری می کنیم. در عکس پوشه را با نام Character می بینیم.



توضیح خاصی در این قسمت وجود ندارد. باید اجزا و جزییات را ببینیم و با انتخاب رنگ درست شروع به نقاشی کردن کار کنیم.

قدم چہارم

نکته ی مهم دیگری در این قسمت باید در نظر گرفته شود. به این ترتیب که برای رنگ آمیزی کردن هر کدام از عناصر در نقاشی ، ما ابتدا بیس اصلی را رنگ آمیزی کردیم.و حالا برای نقاشی هر کدام از جزئیات باید یک لایه ی جدید بر روی بیس اصلی ایجاد کنیم و به ترتیب آنها را نقاشی کنیم.ممکن است تعداد لایه ها زیاد بشود و در وسط کار رنگ جزئیات از بیس اصلی بیرون بزند ، و نتوانیم بدرستی آن را با بیس اصلی مطابقت بدهیم.برای اینکار ابتدا گروه را ایجاد کنید و سپس پس از اینکه لایه جدید بر روی بیس اصلی ایجاد کردید آن را بر روی لایه ی پایین خود می توانید کلیپینگ ماسک کنید.یعنی بر روی لایه ی جدید کلیک راست کرده و گزینه ی **Create ClippingMask** را انتخاب می کنید.لایه های عکس زیر را ببینید.لایه های عکس زیر جزئیات اتومبیل هستند که هر کدام بطور جدا ایجاد و نامگذاری شده و همگی بر روی لایه بیس اتومبیل کلیپینگ ماسک شده اند.

لایه هایی که با نام wheels back و Mirror back در پایین می بینیم لایه ی چرخ ها و آینه اتومبیل هستند. و لایه ی بالایی را با نام mirror می بینیم که آن هم باز لایه ی آینه سمت راست بزرگ است که در عکس زیر آن را می توانیم ببینیم.



قدم پنجم

سعی می کنیم اولین لایه که پس زمینه کار محسوب می شود را رنگ آمیزی کنیم . از کد رنگ زیر استفاده کنید.

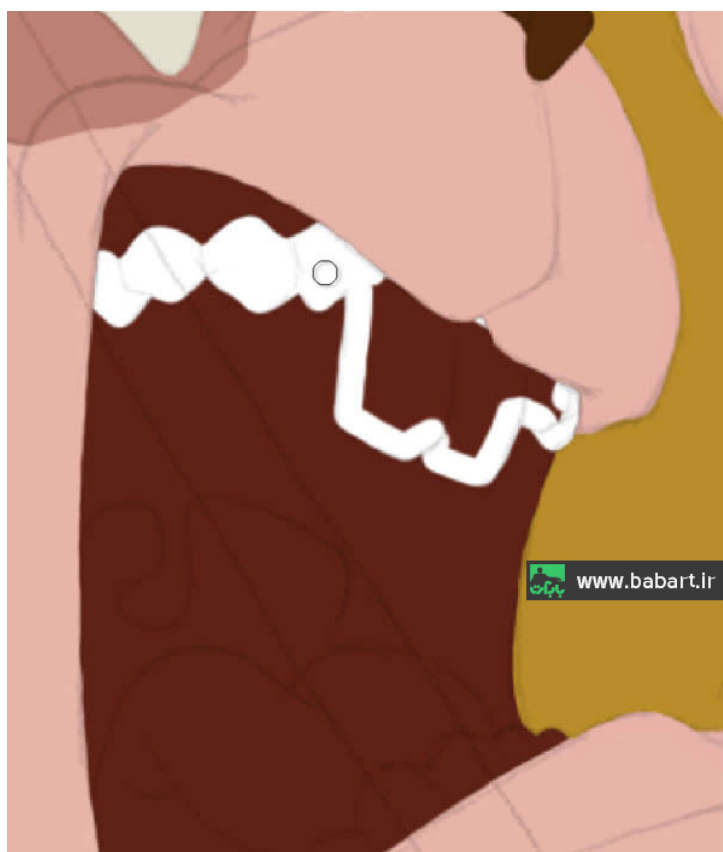
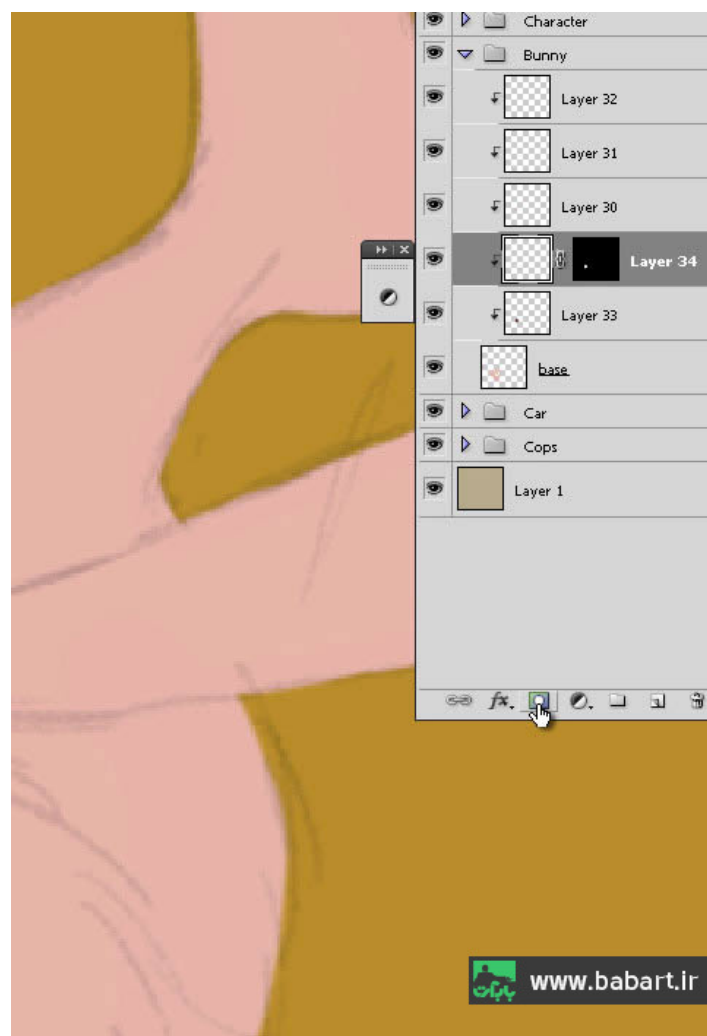
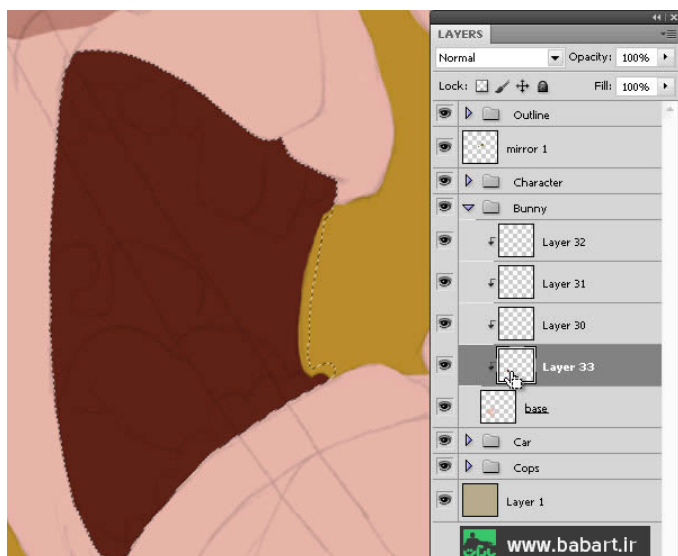
#8a56a8

و سپس اتومبیل پلیس را نقاشی می کنیم. مثل مراحل قبل ابتدا پیس اتومبیل را با رنگ مورد نظر رنگ آمیزی کرده و بعد با ایجاد لایه های جدید و کلیپینگ ماسک کردن آنها جزئیات آنها را نقاشی می کنیم. ترتیب گروه عناصر را ببینید و سعی کنید آنها را رعایت کنید.



قدم ششم

برای بعضی قسمت‌ها از نقاشی جزئیات لازم است از ماسک استفاده کنیم. بطور مثال برای کشیدن دندانهای خرگوش، که در هنگام رنگ آمیزی دندان، رنگ سفید بر روی پوزه نیاید با استفاده از نگه داشتن کلید **Ctrl** و کلیک بر روی لایه ی رنگ درون دهان خرگوش میتوانیم آن را سیلکت کنیم و به راحتی دندان ها را رنگ کنیم. و با ایجاد یک ماسک می توانیم از پخش شدن رنگ در جایی که نباید باشد، جلوگیری کنیم. عکس های زیر را ببینید بهتر متوجه خواهید شد.



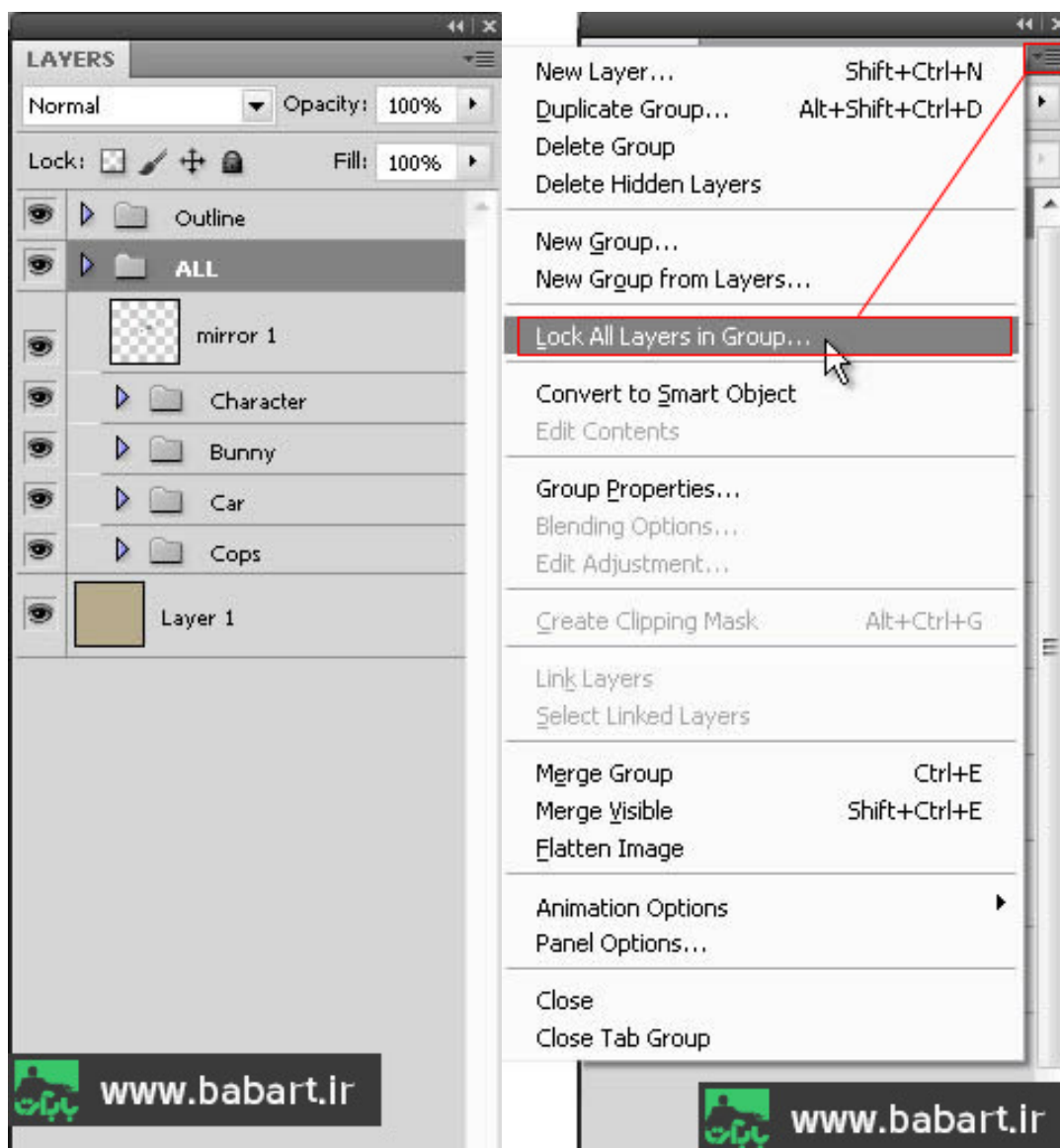
قدم هفتم

چند لایه را با ماسک را ایجاد خواهیم کرد برای مراحل که قرار هست حالت شناور بودن خرگوش را در هوا نشان دهیم و همینطور برای رنگ آمیزی که حجم عناصر را باید در آوریم. لایه های جدیدتری را با رنگ متضادی (سبز فسفری در تصویر) ایجاد و مشخص می کنیم که بتوانیم به سرعت در مراحل بعدی آنها را پیدا کنیم که حجم را نقاشی کنیم.



قدم هشتم

به جز لایه ی بک گراند یا همان پس زمینه و همینطور گروه لایه ها ی اسکیس ها که در اینجا نام آن را Outline قرار دادیم با نگه داشتن کلید Ctrl بقیه ی گروه های لایه ها را با یکدیگر انتخاب کرده و بوسیله ی کلیدهای ترکیبی Ctrl + G تمام گروه ها را در یک گروه قرار داده و می خواهیم با این کار لایه ها را قفل کنیم که تغییراتی در آنها ایجاد نشود. نام گروه کلی لایه ها را ALL می گذاریم و مطابق با عکس این لایه را بوسیله ی گزینه ی مشخص شده قفل گذاری می کنیم. قفل برای این منظور است که لایه هایی که در آن رنگ آمیزی کردیم ، رنگها جابجا نشوند.



قدم نهم

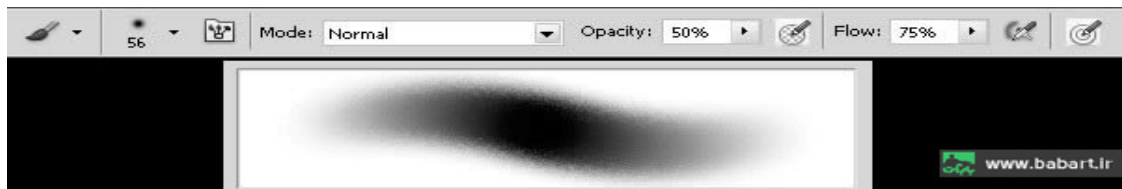
در این مرحله بهتر است لایه ها را بطور جداگانه انتخاب کرده و و رنگ آمیزی یکپارچه سازی را بر روی جزئیات روی عناصر انجام دهیم ، بطوری که می خواهیم در این قسمت رنگها بگونه ای در کنار هم قرار بگیرند که با هارمونی نزدیکی با یکدیگر در تعامل باشند. به این معنی که باید رنگهای متفاوت برای اجزا را در این مرحله طوری انتخاب کنیم که از لحاظ بصری از دیدن آنها اشکالی در انتخاب رنگ نبینیم. از اینجا به بعد بیشتر از هر زمانی در پروژه ، باید خلاقیت و استعدادمان را بکار بگیریم. و مطمئن باشید هر چه به انتهای کار نزدیک میشویم نیاز به این بکارگیری را بیشتر احساس می کنیم. رنگهایی که در این مرحله انتخاب میکنیم در ادامه ی کار برای رنگ آمیزی نقاشی از آنها استفاده خواهیم کرد. می توانید از تصویر زیر برای این منظور استفاده کنید.



۴- شروع بکارگیری خلاقیت و نقاشی کردن ☺

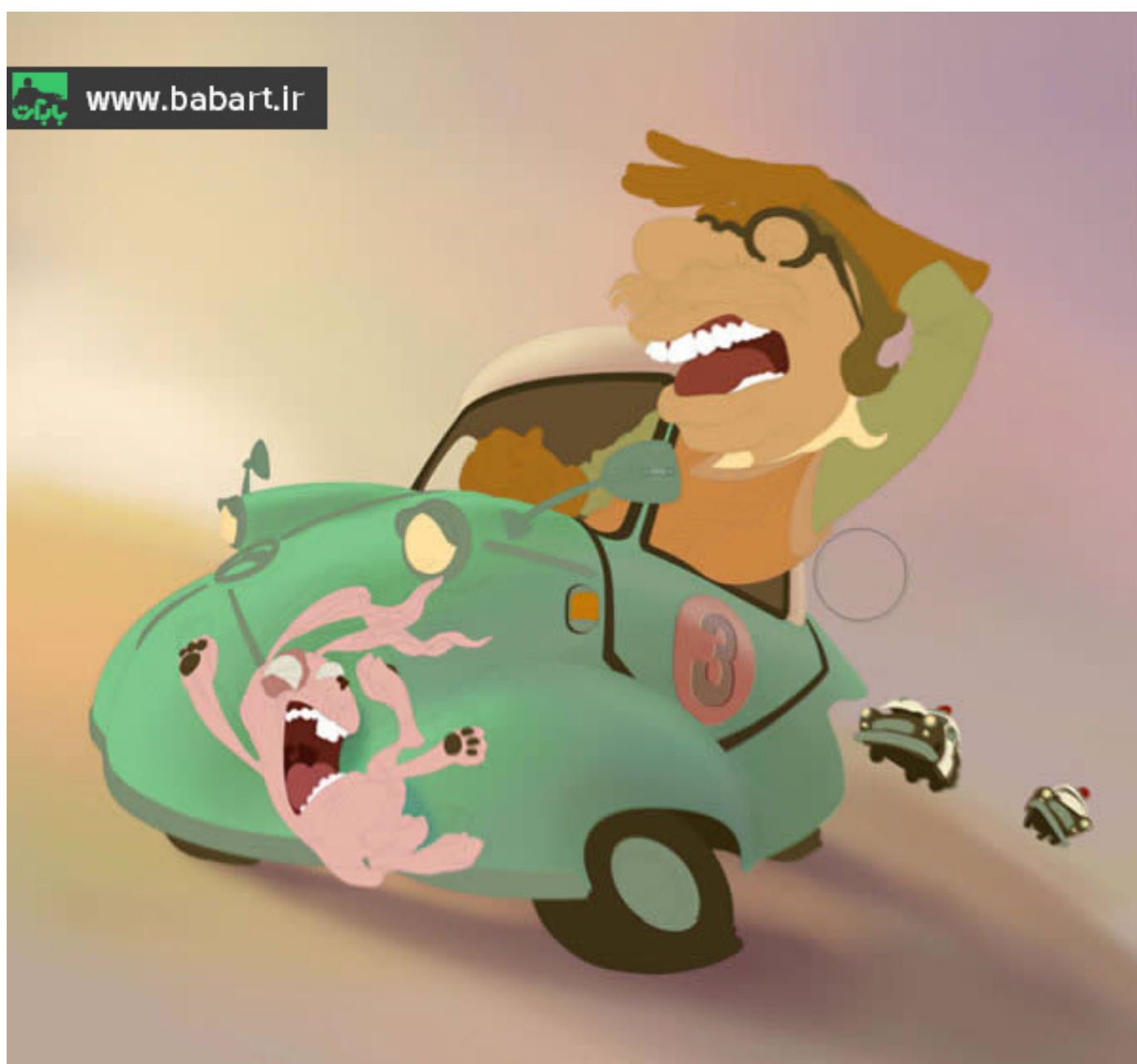
قدم اول

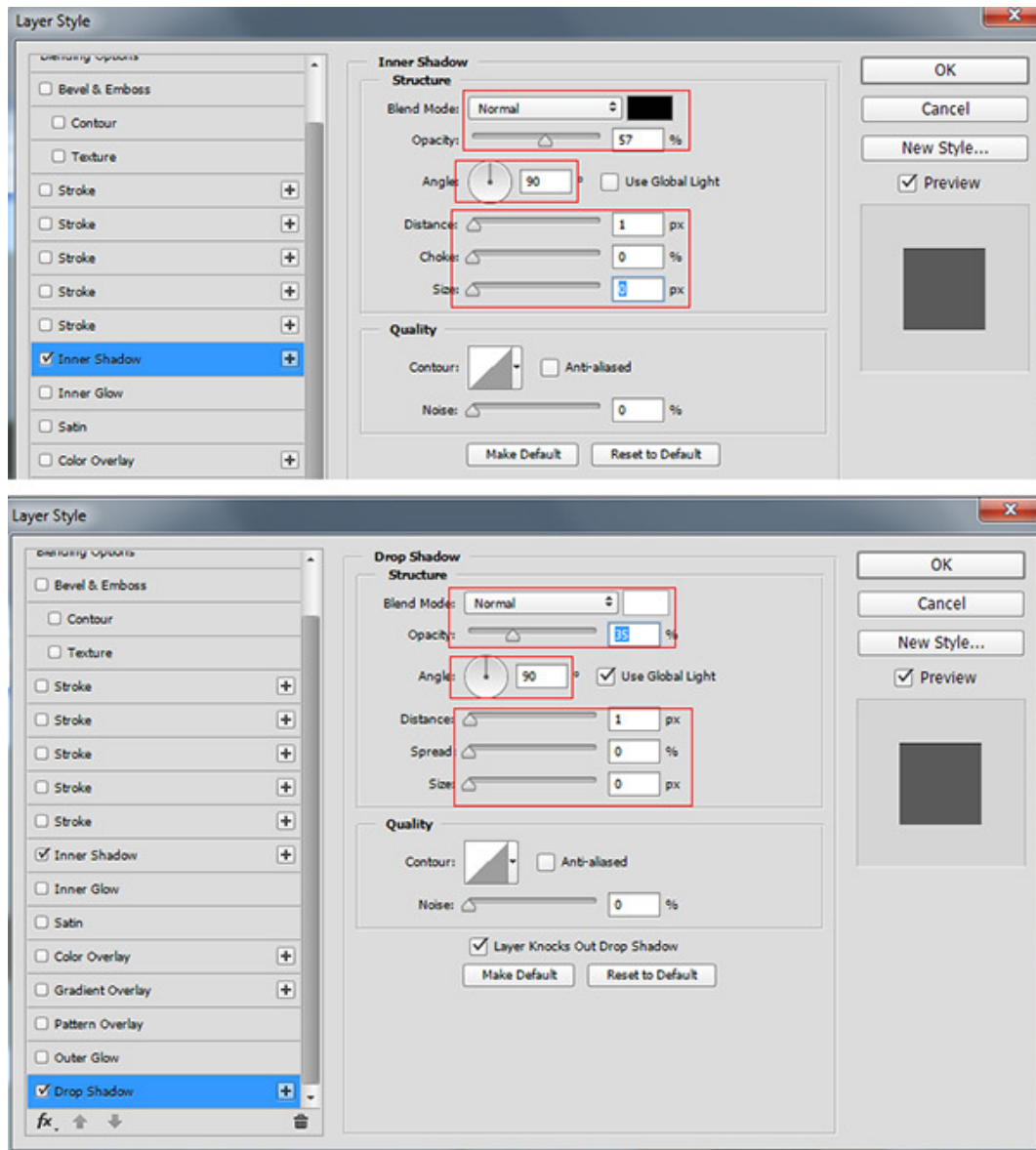
یک براش مناسب را انتخاب کنیم. می توانیم پالت براش را فعال کنیم که بتوانیم براش مناسب را انتخاب کرده و مانند تصویر از تنظیمات نوار منو ابزار استفاده کنیم. می خواهیم حدود آسمان و زمین را در نقاشی مشخص کنیم. پس از رنگهای ترکیبی باید استفاده و آنها را در یکدیگر ادغام کرد. برای این کار باید یک لایه بر روی بک گراند و زیر همه ی لایه ها ایجاد کنیم. از رنگهای نارنجی ، بنفش ، زرد ، کرم ، صورتی استفاده می کنیم و با تیره و روشن کردن این رنگ ها تصویری مانند زیر را در نهایت، نقاشی می کنیم . بک گراند آن را با هم ببینیم.



قدم دوم

در این مرحله باید بصورت سطحی سعی کنیم آثار نور و سایه را، که کمی از حجم کار را نشان خواهد داد، بر روی عناصر، نقاشی کنیم. مثل رنگ گلگیر و زیر چراغ های اتومبیل. می توانیم حتی برای لایه ی عدد ۳ بر روی درب اتومبیل از یک Blending Options استفاده کنیم. بر روی لایه ی ۳ کلیک راست کرده و Blending Options را فعال کرده و برای آن یک Inner Shadow و Drop Shadow با تنظیمات مطابق عکس تعریف کنید. هندل ها را خودتان دستکاری کنید تا تغییرات را ببینید و تنظیمی که مناسب است را ثبت کنید.

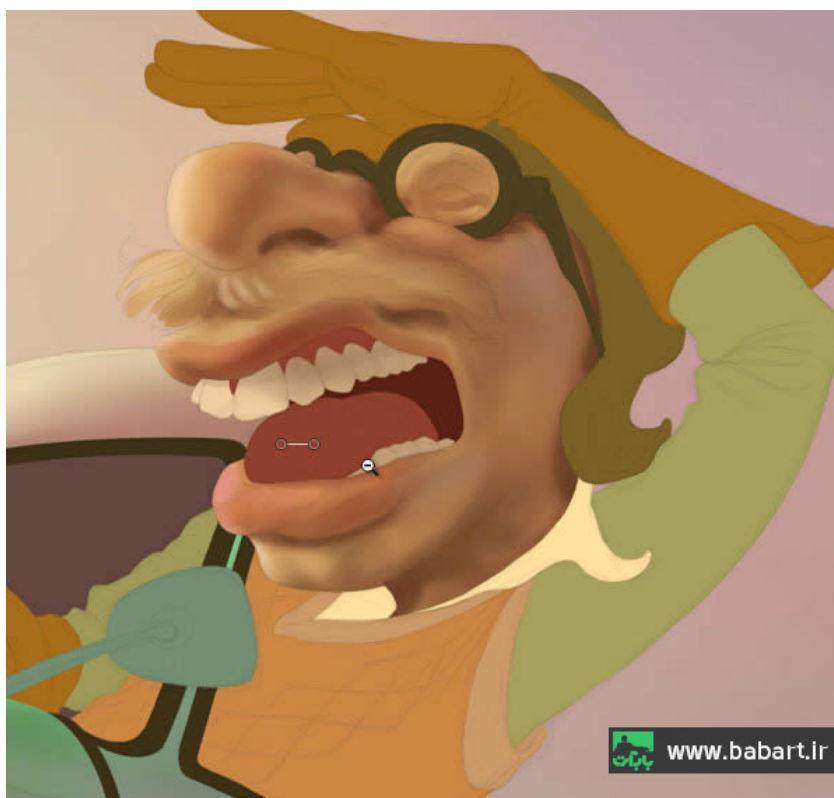




وارد مرحله ی مهمی از بکار گیری خلاقیت می شویم 😊😊😊

قدم سوم

در این قسمت یکی از مهمترین عناصر در این نقاشی را می خواهیم نقاشی کنیم و حجم دهیم. آن هم کله ی کاراکتر راننده است. عکس کار شده ی زیر می تواند به راحتی به شما نشان دهد که چه باید کرد. با استفاده از روشنی و تیرگی رنگ ها باید جای نور و سایه بر روی پوست صورت را نقاشی کنیم. دندانها را طبیعی تر نشان دهیم بطوریکه بیشتر، نور و سایه را برای نشان دادن تمامی اجزا به کار بگیریم. رنگ مشخصی را حتما برای بیسی صورت در نظر بگیرید و سپس با استفاده از تیره و روشن کردن با براش مناسب حجم را برای آن مشخص کنید.



قدم چهارم

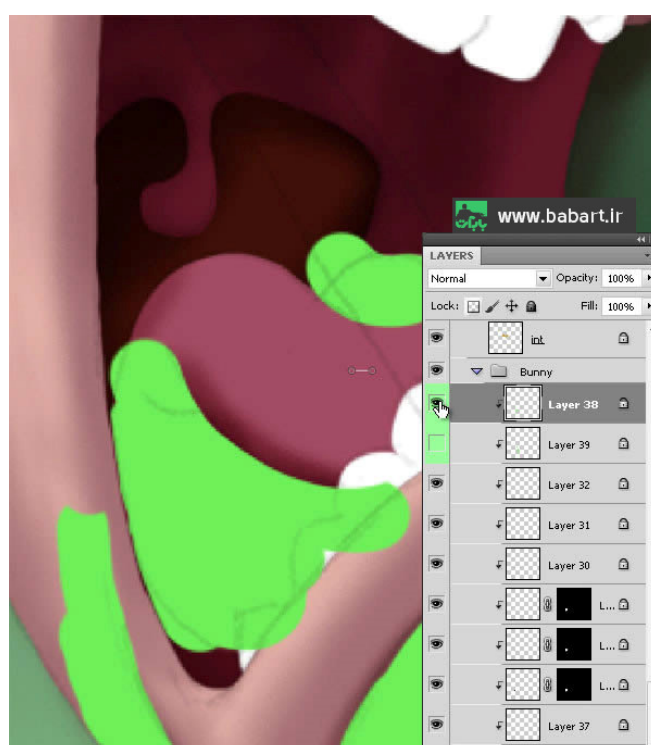
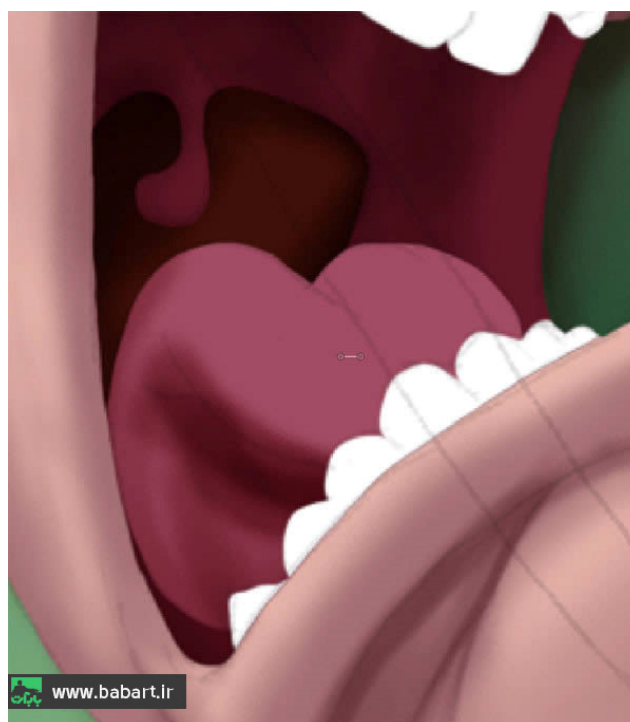
حالا می خواهیم حجم لباس و جزییات قبلی ، بر روی کله ی کاراکتر و برخی قسمتهای خرگوش و سایه ی اتومبیل را بهتر نقاشی کنیم و مقداری ابر هم در آسمان به تصویر بکشیم.

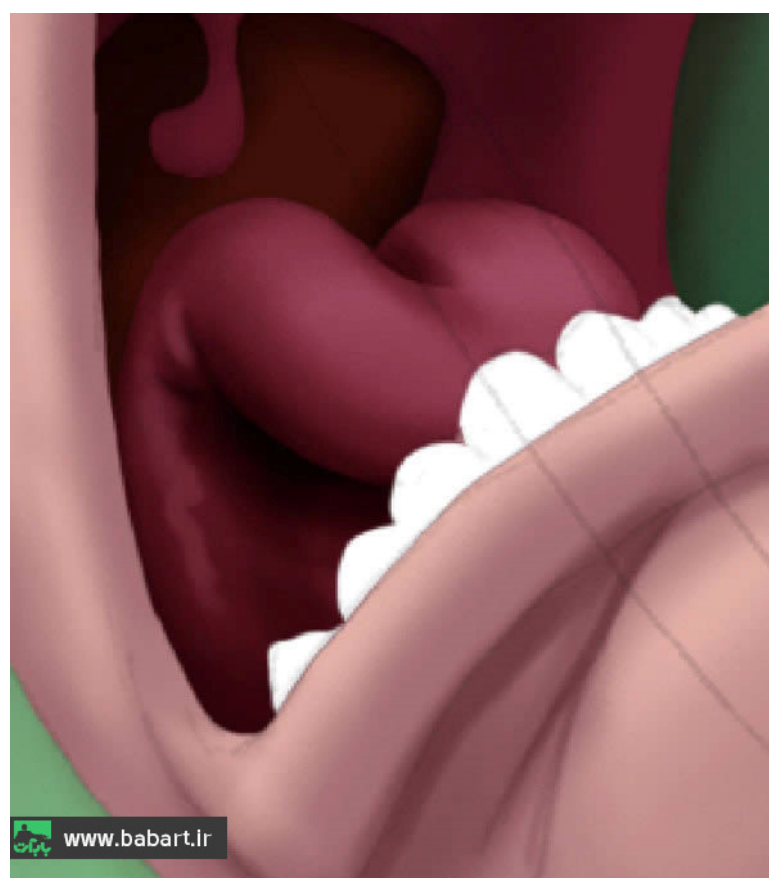
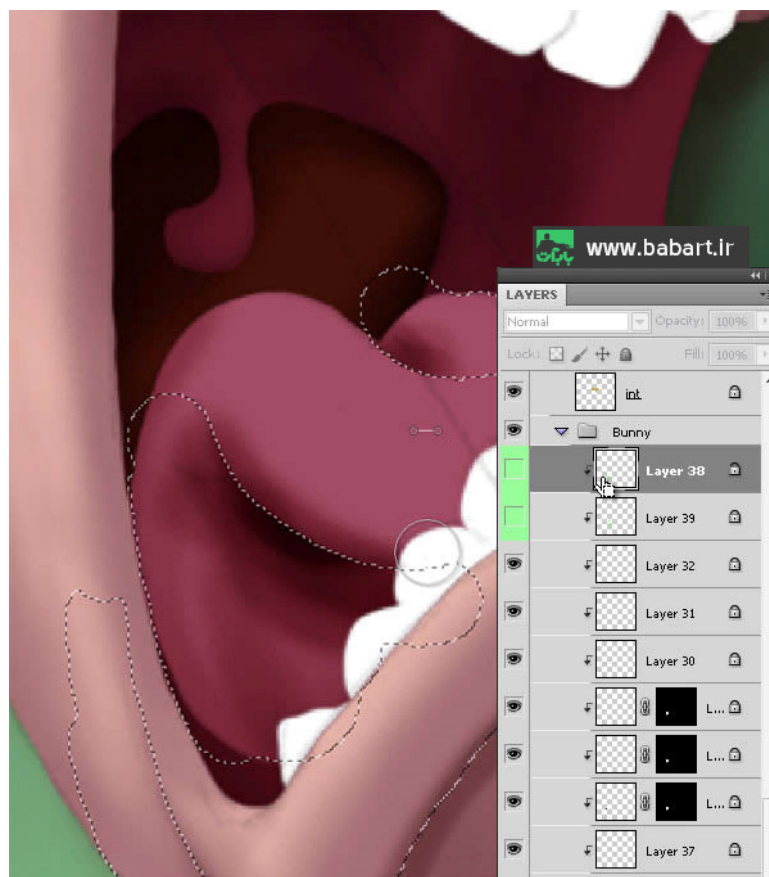
هر چه بیشتر جلو می رویم باید حجم دهی بر روی عناصر را بیشتر از هر نکته ای مدنظر قرار دهیم.



قدم پنجم

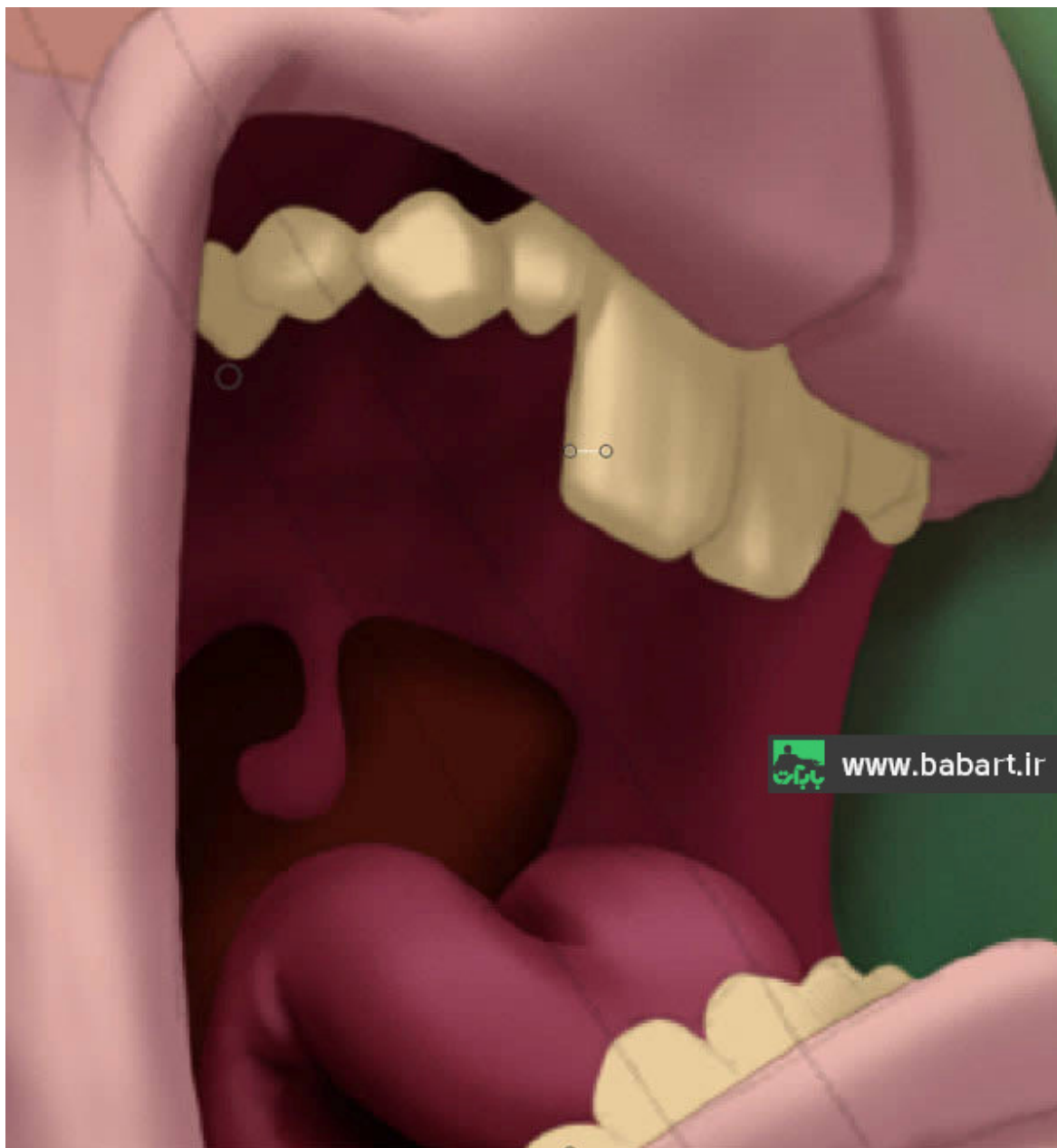
این قسمت را با هم کار می کنیم و این را به یاد می سپاریم که در قسمت های دیگر نقاشی هم می توانیم از این روش استفاده کنیم. خاطراتان هست در مراحل قبلی قسمتهایی را با توجه به تشخیص خود که از سایه و نور شدیدتری تشکیل میشد با رنگ سبز فسفری مشخص کردیم ، هر کدام را در هر لایه به صورت جداگانه ، حالا به راحتی می توانیم با کمک این لایه ها محل تشدید نور و سایه را سیلکت کرده و نقاشی را در آن قسمت انجام دهیم. به لایه ها مراجعه کنید ، در حالی که همچنان خاموش آنها را نگه می دارید با نگه داشتن کلید **Ctrl** یک کلیک بر روی لایه میکنیم تا قسمت مورد نظر خط چین شود و سپس در لایه جدید تری مشغول می شویم و نور و سایه های تشدید شده را نقاشی می کنیم. در اینجا به عنوان نمونه دهان خرگوش را کار میکنیم.

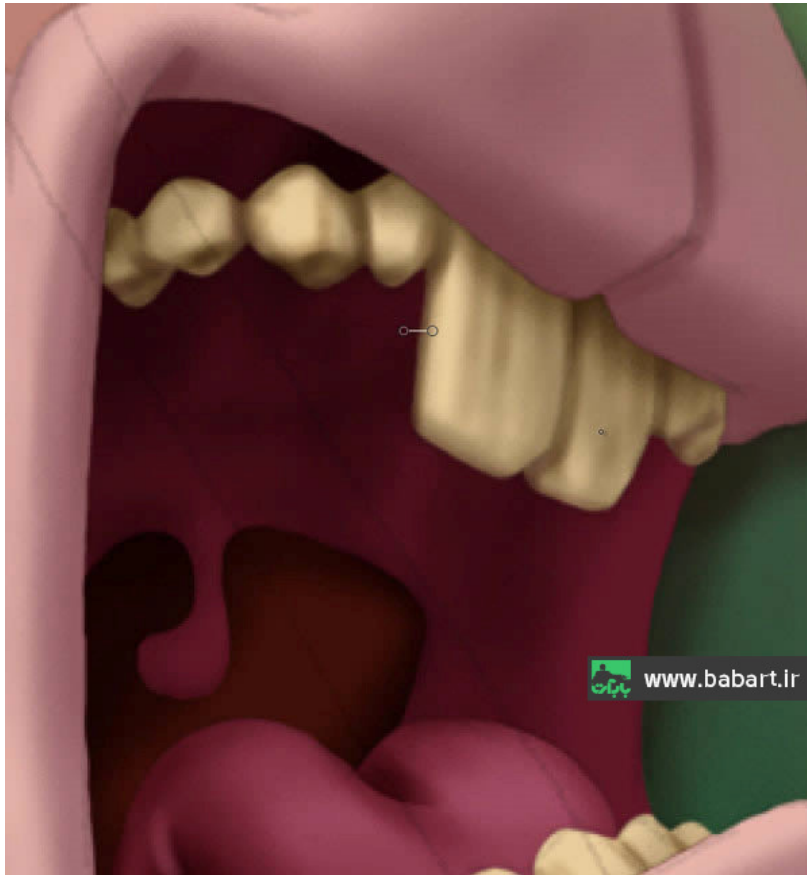




قدم ششم

قسمت هایی از نقاشی به لحاظ رنگ آمیزی به همدیگر نزدیک هستند. برای همین در اینجا فقط یکی از آنها را توضیح می دهیم و در ادامه ، تکمیل کردن کار با شماسست و باید با خلاقیت و تشخیص درست و دقیق خود ، توانایی خود را در این خصوص محک بزنید و نقاشی را کامل کنید. بطور مثال درون دهان خرگوش و دندانها با استفاده از یک براش نرم باید جلوه ای بهتر از رنگ و در نهایت حجم را داشته باشد. پس از رنگ کرم رنگ برای حجم دهی دندانها و باز هم ایجاد نور و سایه برای این منظور استفاده می کنیم. و با این تکنیک دندانها را بطور طبیعی از همدیگر جدا نشان می دهیم. از این تکنیک در نشان دادن حجم چشم ها و گوش و بینی هم استفاده میکنیم. و همانطور که گفتیم در خیلی از قسمتهای نقاشی باید از این روش استفاده کنیم.







این آموزش ترجمه ی یکی از آموزش های سایت تاتس پلاس بود

گردآوری و تنظیم : بابک مهربان

مدت زمان گردآوری و تهیه و تنظیم این آموزش ۳ روز کاری بوده است.

<http://babakmehraban.ir>

<http://babart.ir>

تیرماه ۱۳۹۴