

**Bạn có thể
vẽ trong**

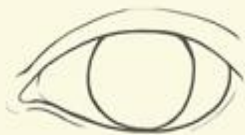
30

ngày



**The Fun, Easy Way
to Learn to Draw
in One Month or Less**

**Over 500,000 copies of
Mark Kistler's books sold!**



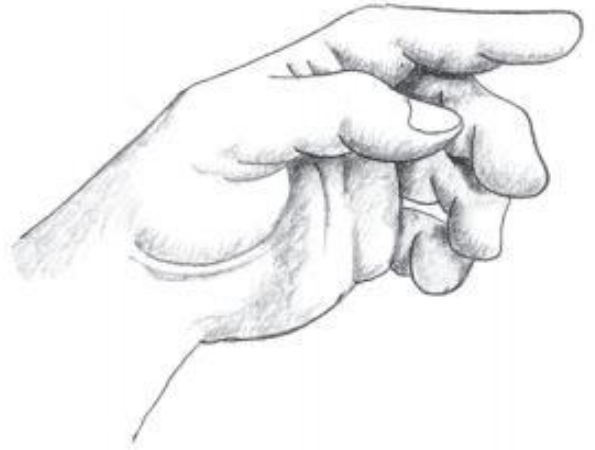
Mark Kistler

*Author of Drawing in 3-D
with Mark Kistler*

Lời tựa

Chúc mừng, nếu bạn đã chọn cuốn sách này, thì bạn đang có khả năng... chỉ là có khả năng thôi nhé, bạn thật sự có thể học vẽ.

Biết gì không? Đúng là vậy! Dù bạn có ít hay nhiều kinh nghiệm vẽ trước đây, và nếu bạn không tin rằng mình có năng khiếu, chỉ cần bạn có một chiếc bút chì và 20 phút mỗi ngày trong 1 tháng, bạn có thể học để vẽ được những bức tranh tuyệt vời. Vâng, bạn đã tìm được một người thầy thích hợp và một cuốn sách thích hợp.



Chào mừng bạn đến với thế giới sáng tạo vô tận của tôi. Bạn sẽ học cách để vẽ được những bức tranh tả thực của ảnh hay phong cảnh từ thế giới quan của bản thân, đồng thời có thể vẽ được những bức hình 3D hoàn toàn từ trí tưởng tượng của mình. Tôi biết bạn đang nghĩ đây là một lời quảng cáo rẻ tiền đầy viễn vông. Nhưng cách đơn giản nhất để tôi chứng minh điều đó là chia sẻ với bạn những câu chuyện về sự thành công của học trò của tôi.

Vẽ là kỹ năng có thể học

Trong vòng 30 năm gần đây, tôi đã từng dẫn lối chỉ hướng cho hàng triệu người học vẽ trong những chuyến đi vòng quanh thế giới của mình, qua các chương trình truyền hình, website và video. Các chương trình dạy vẽ của tôi gắn với tuổi thơ của rất nhiều trẻ em và rất nhiều người trong số họ có thể theo con đường làm họa sĩ chuyên nghiệp, làm trong ngành hoạt hình, minh họa và thiết kế thời trang, kỹ sư và kiến trúc sư. Tôi đã từng dạy những sinh viên đã từng giúp thiết kế trạm không gian, tàu vũ trụ con thoi của NASA, tàu thám hiểm sao hỏa và nhiều sinh viên khác đã từng





tham gia vào các dự án lớn như Shrek, Madagascar, Flushed Away, the Incredibles, Happy Feet và A bug's Life.

Nhưng bí mật là ở đây - học là học mà vẽ là vẽ, không cần biết bạn bao nhiêu tuổi. Những kỹ năng tôi chỉ dạy có thể phát huy hiệu quả tốt với người lớn như chúng làm với trẻ con. Tôi biết vì tôi đã từng dạy cả ngàn người lớn. Trong cuốn sách này, tôi sẽ giới thiệu với các bạn những lý thuyết mỹ thuật phức tạp một cách đơn giản và rõ ràng, dễ theo dõi, nhưng vì trong tim tôi vẫn là một đứa trẻ thơ, tôi sẽ không lược đi chút thú vị vui vẻ nào mà tôi tin là vẽ vời có thể mang lại cho bạn.

Tôi là một người vẽ hoạt hình, nhưng những bài học này của tôi sẽ giúp bạn có những kỹ năng cơ bản để có thể phát triển và vẽ 3D theo bất cứ phong cách (tả thực, chân dung...) hoặc phương tiện nào (sơn dầu, màu nước, chì màu...).

Tôi sẽ dạy bạn vẽ bằng một hướng dẫn cụ thể từng bước một, đã chứng tỏ là thành công cho tất cả những học viên của tôi. Tôi cũng sẽ chú trọng vào một danh sách mà tôi gọi là “9 điều luật cơ bản trong hội họa”, bắt đầu với các khối cơ bản, đổ bóng và vị trí, và xa hơn nữa là luật phối cảnh, chép ảnh và vẽ từ cuộc sống. Những khái niệm cơ bản này được khám phá và cải tiến trong thời Phục Hưng của Ý, từ 500 năm nay, nhờ có chúng mà những họa sĩ có thể tạo ra những bức tranh có không gian ba chiều. Tôi sẽ chỉ cho bạn từng chút từng chút một để có thể nắm chắc những khái niệm này. Tôi tin rằng bất cứ ai cũng có thể học vẽ, nó là một kỹ năng giống như đọc hay viết vậy.

9 điều luật cơ bản trong hội họa tạo ra ảo ảnh về chiều sâu, chúng là:

- 1. Vẽ rút gọn (theo luật xa gần) (Foreshortening):** Bóp méo một vật thể để tạo ra ảo ảnh một phần của nó gần mắt bạn hơn.
- 2. Vị trí (Placement):** đặt một vật thấp hơn bề mặt của bức tranh để làm nó xuất hiện gần mắt bạn hơn.
- 3. Kích thước (Size):** Vẽ một vật thể lớn hơn để nó gần với mắt bạn hơn.
- 4. Chồng lên nhau (Overlapping):** Vẽ một vật trước mặt một vật khác để tạo ảo ảnh nó gần với mắt bạn hơn.
- 5. Đánh bóng Sắc độ (Shading):** vẽ bóng cho một vật đối diện với nguồn sáng để tạo ra ảo ảnh về chiều sâu.
- 6. Đổ bóng (Shadow):** Vẽ bóng đổ xuống mặt đất cạnh vật thể, đối diện với nguồn sáng cho trước để tạo ảo ảnh về chiều sâu.



7. **Đường bao (Contour lines):** vẽ những đường cong bao xung quanh khuôn của một vật tròn để cho nó khối lượng và chiều sâu.
8. **Đường chân trời (Horizon line):** vẽ một đường chân trời tham khảo để tạo ảo ảnh những vật thể trong bức tranh có vị trí xa gần tương đối với mắt bạn.
9. **Mật độ (Density):** Tạo ảo ảnh xa gần bằng cách vẽ những vật thể sáng hơn và ít chi tiết hơn.

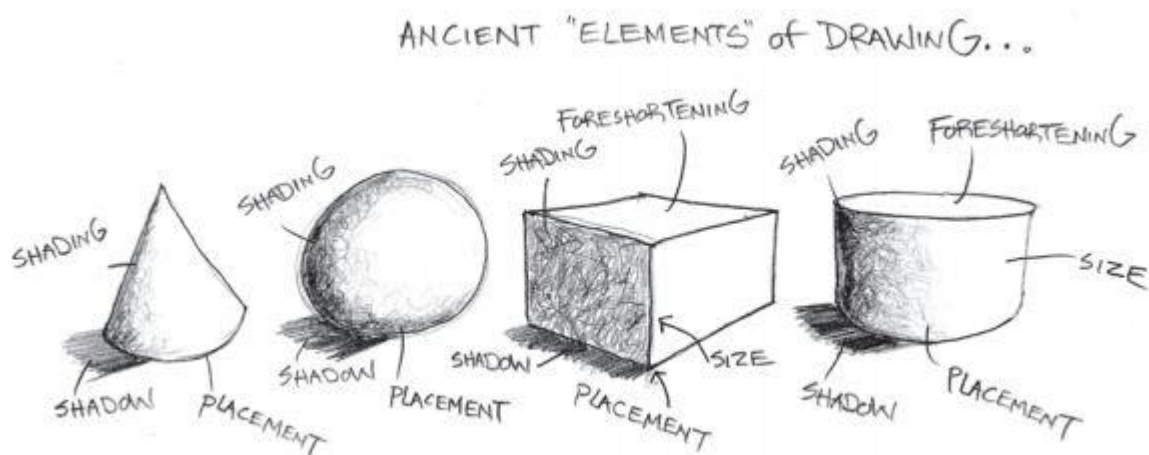
Bạn không thể vẽ một bức tranh không gian ba chiều nếu không áp dụng một hoặc nhiều điều luật này. 9 Điều luật này là những yếu tố cơ bản, không bao giờ thay đổi, luôn áp dụng được.

Thêm vào 9 điều luật này, tôi sẽ giới thiệu thêm ba nguyên lý bạn cần để tâm khi học vẽ: Thái độ, thêm vào tiểu tiết và luyện tập bền bỉ.

1. **Thái độ:** luôn bồi dưỡng suy nghĩ tích cực rằng “mình có thể làm được” là cực kỳ quan trọng trong bất cứ khi nào bạn muốn học một kỹ năng mới.
2. **Thêm vào tiểu tiết:** thêm vào những ý tưởng độc đáo, những điều bạn thấy khi quan sát để làm bức tranh thực sự trở thành sự biểu cảm của chính bạn.
3. **Luyện tập bền bỉ:** kiên trì luyện tập mỗi ngày cho bất kỳ một kỹ năng mới học nào là cần thiết để có thể thành thạo kỹ năng đó.

Nếu không trải nghiệm ba nguyên lý này, bạn sẽ không thể trở thành họa sĩ. Tất cả chúng đều cần thiết cho quá trình phát triển sáng tạo của bạn.

Trong cuốn sách này, chúng tôi cũng sẽ tập trung vào cách mà 9 điều luật này được áp dụng vào các khối cơ bản như thế nào.





Bạn sẽ cần:

1. Cuốn sách này.
2. Vở nháp có gáy xoắn ốc hoặc một cuốn vở có ít nhất 50 trang trống.
3. Một chiếc bút chì.
4. Một chiếc cặp đựng vở nháp và bút chì của bạn.
5. Một thời gian biểu hàng ngày để có thể dành ra 20 phút cho mỗi bài tập.

Bước 1: Lên kế hoạch

Trước hết hãy lên kế hoạch dành ra 20 phút một ngày trong một tuần trước đã. Tôi biết bạn rất bận, nếu nó quá khó thì bạn có thể dành ra 10 phút vào 2 lần trong ngày.

Bước 2:

Ngồi vào bàn và vẽ thôi. Hãy thử thật sâu, và cười lên nào, vì vẽ là một thú vui.

Kiểm tra khả năng của bạn



Lấy bút chì và giấy ra, thư giãn, làm bài tập này để bạn biết mình đang đứng ở đâu, và sau ba mươi ngày thì bạn đã tiến bộ như thế nào. Yên tâm rằng không ai có thể xem chúng ngoài bạn, nên đừng xấu hổ ngại ngần gì cả. Dù bạn có muốn bỏ qua bài tập này như thế nào đi nữa thì... thôi nào! Hãy chọc cười chính bản thân bạn bằng bài tập này. Ba mươi ngày sau bạn sẽ tạ ơn chúa vì bạn đã không bỏ qua.



Mở vở nháp ra. Trong đầu bài, hãy viết “**Ngày thứ nhất: Bài kiểm tra chất lượng**”, ghi ngày tháng năm, nơi bạn đang đứng. Lặp lại bước này cho tất cả 30 bài tập tiếp theo.

Giờ thì bạn hãy dành ra 2 phút để vẽ một ngôi nhà. Không nhìn vào bức ảnh nào cả, vẽ hoàn toàn từ trí tưởng tượng của bạn. Sau đó 2 phút nữa để vẽ một cái máy bay. Và cuối cùng, 2 phút để hoàn thành một cái bánh vòng.



Chắc chắn bạn sẽ không khó khăn gì để làm được bài tập này chứ. Tôi muốn bạn hãy giữ chúng trong trang đầu vở nháp của bạn. Sau này bạn có thể so sánh chúng với những bài tập tiếp theo để xem bạn đã tiến bộ đến đâu. Bạn sẽ phải ngạc nhiên đấy!

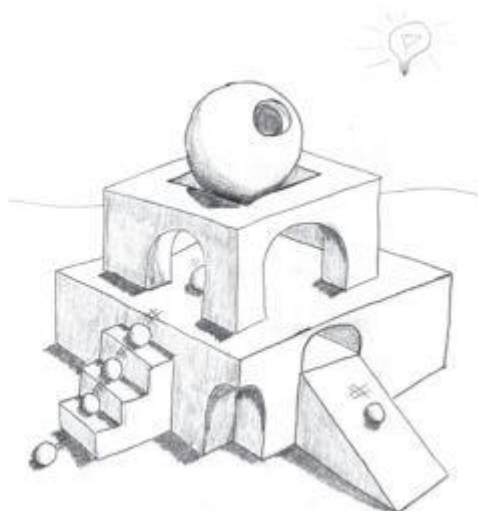
(hai hình phía bên phải là hình vẽ của Michele Proos sau 30 ngày học)

Ở đây bạn sẽ thấy các bức vẽ của Michelle Proos từ vở nháp của cô ấy. Michele lúc nào cũng muốn học vẽ nhưng chưa bao giờ từng. Cô ấy đăng ký cho con mình học ở một lớp vẽ của gia đình tôi ở Portage, Michigan. Giống với tất cả những phụ huynh khác, cô ấy ngồi với con mình và tham gia.

Michele hoàn toàn đồng ý tham gia vào khóa học 30 ngày này và chia sẻ thành quả của mình với các bạn. Làm ơn nhớ rằng, lần đầu tiên cô ấy đến với lớp học của tôi, cô ấy nói rằng bản thân không thể vẽ nổi một đường thẳng trên một tờ giấy, và cô ấy tin rằng bản thân “không hề có một chút năng khiếu vẽ nào”. Cô ấy ngồi với con mình trong lớp vẽ, nhưng rất miễn cưỡng tham gia. Khi gặp cô ấy, tôi biết chắc rằng Michele là người hoàn hảo để đại diện cho phần lớn độc giả trưởng thành của cuốn sách này mà tôi đang cố gắng chạm đến: những người cho rằng bản thân không thể vẽ và không có năng khiếu vẽ.



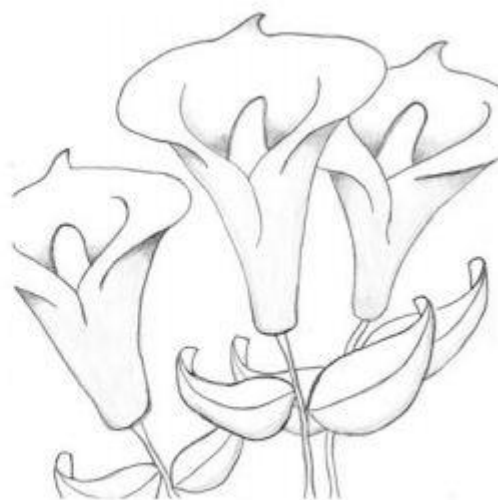
"Before" sketches by Michael Lane



"After" sketch by Michael Lane



"Before" sketches by Tracy Powers

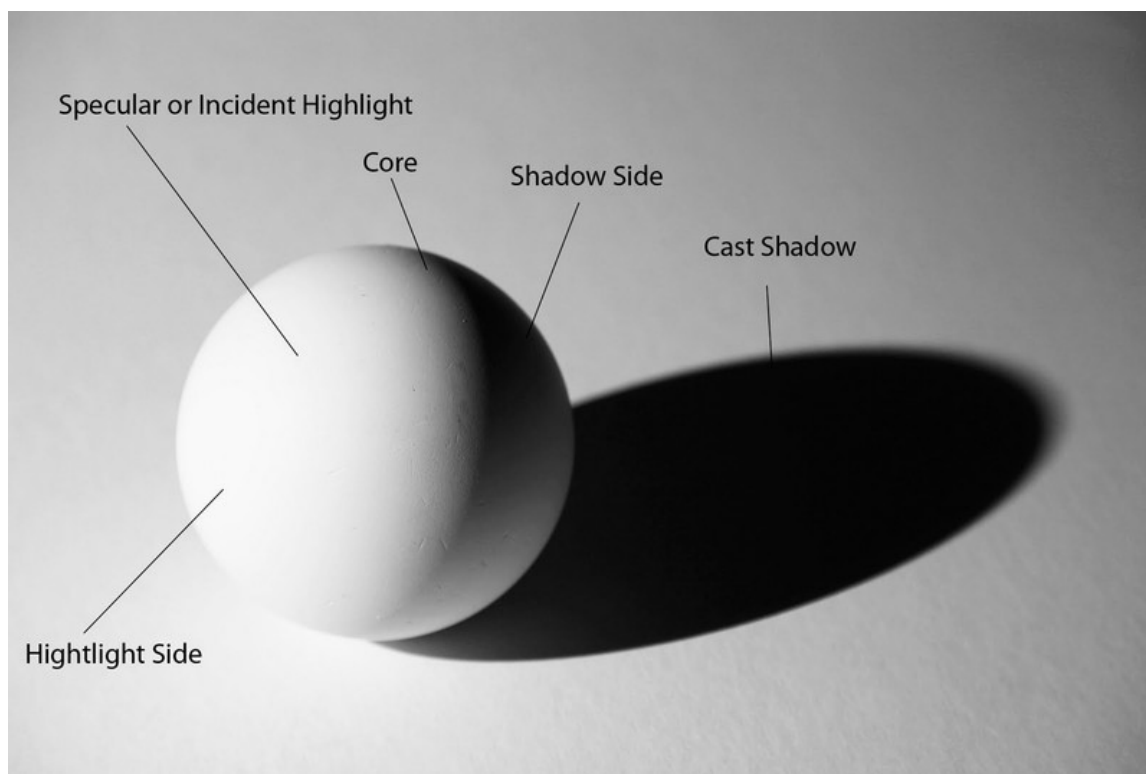


"After" sketch by Tracy Powers

Tôi giải thích thế này: “Bạn có thể vẽ trong ba mươi ngày!” - dự án sách của tôi và nhờ cô ấy tham gia tình nguyện thử nghiệm. Thực ra, trong lúc tôi giải thích về dự án này cho cô ấy thì rất nhiều phụ huynh khác nghe được và họ cũng muốn tham gia! Bạn biết không, một cụ già 70 tuổi, cũng hứng thú đến mức xin tôi được làm tình nguyện viên cho dự án này! Trong cuốn sách này tôi sẽ chia sẻ cho các bạn những bức vẽ của các học sinh của tôi, đủ mọi lứa tuổi từ già đến trẻ, đủ mọi ngành nghề từ học sinh, sinh viên cho đến lập trình viên, nhà tạo mẫu tóc hay nhân viên bán hàng. Họ là bằng chứng thuyết phục nhất cho việc tất cả mọi người đều có thể học vẽ.

Những ví dụ mà bạn thấy sau đây là sự nhảy vọt của những người bình thường, không phải là ngoại lệ. Bạn có thể và bạn sẽ có được kết quả giống như vậy, thậm chí còn có thể hơn nhiều như vậy, nếu bạn là “ngoại lệ”. Michele Proos cũng là người vẽ tranh bức hoa hồng, con mắt và khuôn mặt người trong các trang trước.

Bài 1: Khối cầu



Học cách điều khiển ánh sáng đóng một vai trò rất lớn trong việc học vẽ. Trong bài học này bạn sẽ học cách xác định nguồn sáng và phải đánh bóng vật thể ở đâu. Hãy cùng nhau vẽ một khối cầu không gian ba chiều.

1. Giở sang trang thứ hai của vở nháp. Vẽ một vòng tròn. Đừng lo nếu vòng tròn của bạn giống quả trứng hay trái bóng méo mó. Cứ đặt bút chì lên giấy và vẽ một khuôn hình tròn. Nếu bạn muốn thì có thể đặt tác h cà phê lên bàn rồi vẽ theo cái đáy của nó, hay dùng đồng xu cũng được.

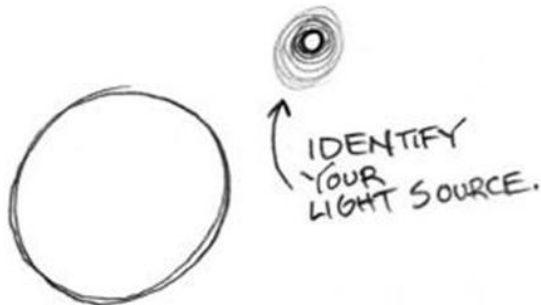


RELAX, NO STRESS...
DRAW LOOSE
AND SKETCHY.



2. Xác định bạn muốn nguồn sáng đi vào từ đâu. Khoan đã, nguồn sáng là cái gì? Làm sao để xác định? Tôi chịu không nổi rồi! AAAA!

Đừng vội vút cuốn vở nháp đi, đọc tiếp đã.

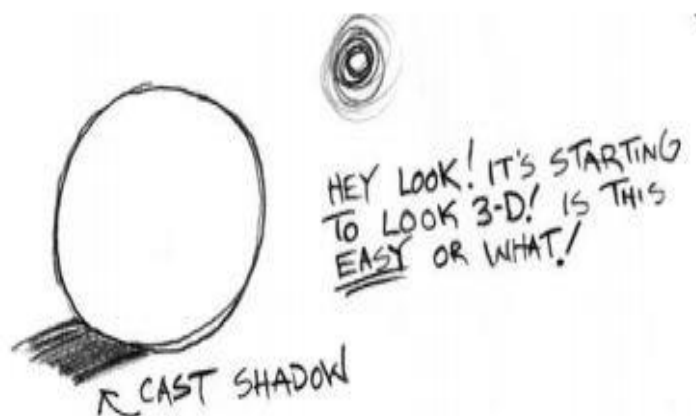


Muốn vẽ một bức hình không gian ba chiều, bạn phải xác định nguồn sáng ở đâu và nó tác động tới vật thể như thế nào. Sau đó bạn vẽ bóng đối diện với nguồn sáng đó. Xem thử cái này. Giữ bút chì của bạn ở cách mặt giấy khoảng 10cm, và quan sát bóng của nó như thế nào. Nếu nguồn sáng chiếu thẳng đứng trên đầu cái bút chì, vậy bóng của nó

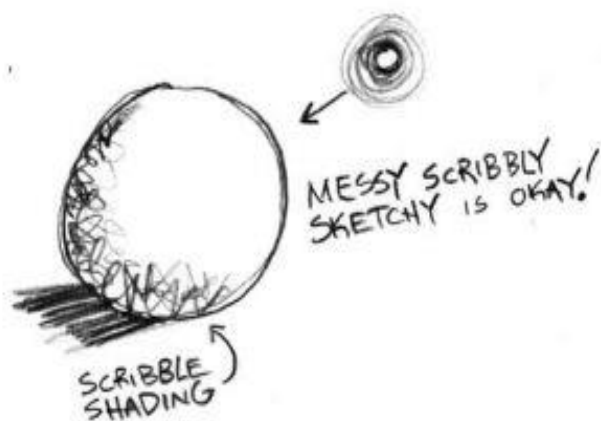
sẽ ở thẳng đứng bên dưới chiếc bút. Nhưng nếu nguồn sáng chiếu vào chiếc bút chì ở một góc nào đó, thì bóng đổ lên tờ giấy sẽ cách xa nguồn sáng một chút. Chơi một chút với chiếc bút chì và bóng đổ của nó. Nâng lên, hạ xuống, đưa nó lơ lửng vòng quanh và chú ý đến cái bóng bắt đầu gắn vào bút chì và trở nên mảnh, đậm hơn là khi nó còn lơ lửng trong không khí. Nó được gọi là Bóng đổ (cast shadow).

Trong bài tập này thì bạn nên vẽ một nguồn sáng ở phía trên và bên trái quả cầu của bạn như hình vẽ. Vẽ một mặt trời nhỏ nhỏ vào vở nháp đi nào.

3. Cũng giống như bóng đổ của chiếc bút chì trên mặt giấy, quả cầu của chúng ta cũng đổ bóng xuống nền ngay bên dưới nó. Bóng đổ là một chiếc mỏ neo ảo tuyệt vời giúp vật thể của bạn đứng vững trên nền bức tranh của bạn. Giờ thì hãy vẽ bóng đổ cho quả cầu của bạn, đối mặt với nguồn sáng. Bạn không cần quan tâm nếu nó trông cầu thả hay nhếch nhác. Vì bức vẽ này chỉ để luyện kỹ năng thôi.



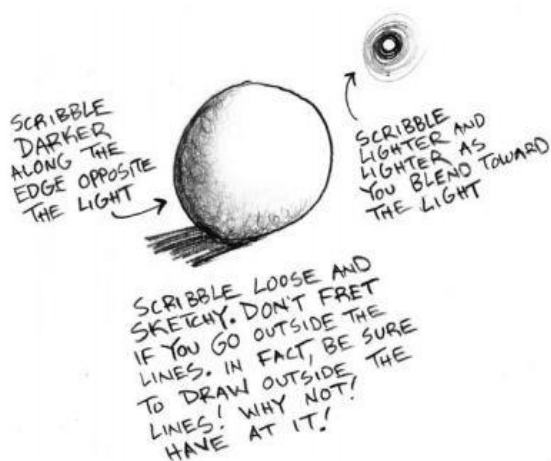
Bạn chỉ cần nhớ rằng: Xác định vị trí nguồn sáng, và đổ bóng lên bề mặt dưới vật thể, đối diện với nguồn sáng.



4. Phác bóng vào vòng tròn đối diện nguồn sáng. Bạn phác ra ngoài cũng được, không sao cả. Đừng quá cầu toàn.

Bạn hãy chú ý quan sát tô đậm cái vòng ở góc xa nguồn ánh sáng nhất, và mờ đi khi gần vào nguồn sáng. Đây gọi là blended shading. Là một công cụ rất hữu hiệu khi bạn muốn học vẽ hình không gian ba chiều.

5. Dùng ngón tay của bạn miết bóng như tôi đã làm ở đây. Lúc này thì nó phục vụ như một cây bút màu hay không nào?



Voilà! Chúc mừng! Bạn đã biến một vòng tròn phác thảo thành một khối cầu ba chiều rồi đó! Dễ quá không?

Kết thúc bài 1:

1. Vẽ vật thể.
2. Xác định nguồn sáng.
3. Đồ bóng.

Dễ như ăn bánh!

Thử thách của bài 1!

Một mục đích quan trọng của cuốn sách này là dạy bạn cách áp dụng những bài tập để vẽ những vật thể thật. Trong tương lai, chúng ta sẽ áp dụng những lý thuyết bạn đã học để vẽ được khối cầu không gian ba chiều để vẽ những vật thể thú vị bạn quan sát thấy. Dù bạn muốn vẽ một đĩa trái cây đầy màu sắc hay một phác thảo những thành viên trong gia đình từ một bức ảnh, bạn sẽ có công cụ để vẽ nó.



Photo by Jonathan Little

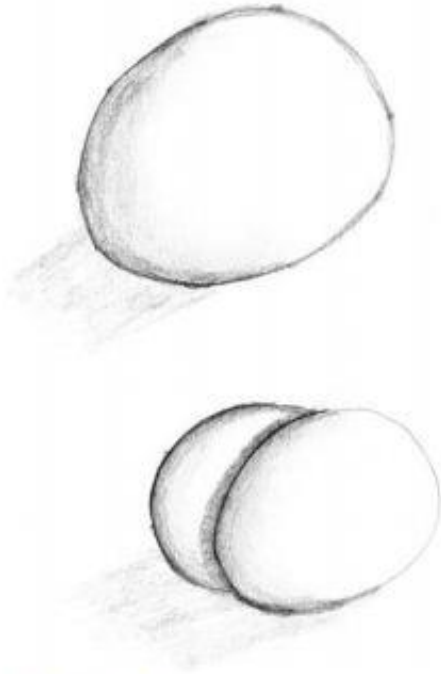
Hãy bắt đầu bằng cách vẽ một quả táo. Trong những bài học sau, chúng ta sẽ tiếp cận với những vật thể khó hơn, như tòa nhà hoặc con người.

Hãy vẽ lại bức hình quả táo này với nguồn sáng thấp và ở bên phải.

Một số tác phẩm của các học viên



Student examples



By Tracy Powers



By Kimberly McMichael

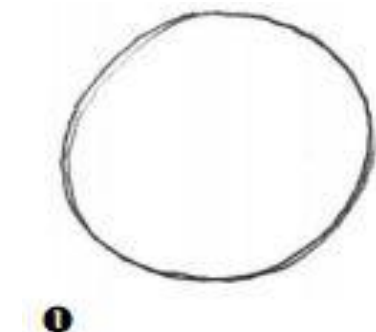


By Suzanne Kozloski

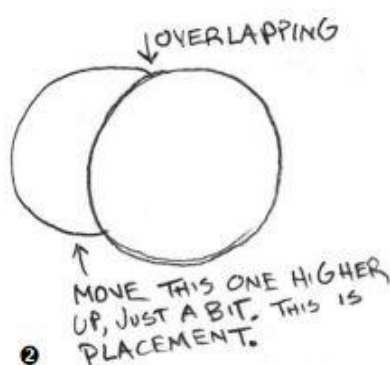
Bài 2: Khối cầu chồng lên nhau



Chúc mừng bạn đã hoàn thành bài học 1! Tốt lắm! Giờ thì hãy sử dụng kỹ năng vẽ Hình cầu của bạn để vẽ ra một núi hình cầu đi nào!



1. Để tiết kiệm giấy, bạn hãy vẽ tiếp vào cùng trang trong vở nháp. Vẽ một vòng tròn.



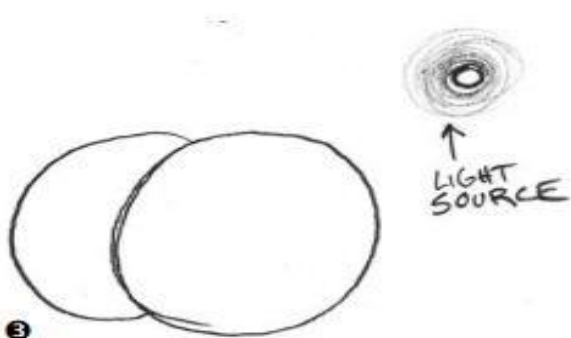
2. Vẽ thêm một vòng tròn đằng sau vòng tròn thứ nhất. Làm thế nào? Để thực hiện bước này, bạn sẽ phải áp dụng ba điều luật hội họa mới: cả ba cùng lúc! Đừng sợ: chúng ta sẽ học từng chút một, và đọc thì lâu chứ thực hiện thì nhanh lắm. Hãy nhìn ví dụ của tôi bên dưới. Tôi đã vẽ hình tròn thứ hai nhỏ hơn hình tròn thứ nhất một chút, nhích lên trên một chút, và chui vào đằng sau vòng tròn thứ nhất một chút. Đây là tôi đã áp dụng ba điều luật cơ bản: Kích thước, Vị trí và Chồng lên nhau. Nếu bạn thích thì cứ note vào nháp của bạn:

Kích thước: vẽ vật thể lớn hơn để làm cho nó trông gần hơn với mắt; vẽ nhỏ hơn để làm nó xa hơn với mắt.

Vị trí: vẽ vật thể thấp hơn mặt giấy để làm nó trông gần hơn, cao hơn mặt giấy để trông nó xa hơn.

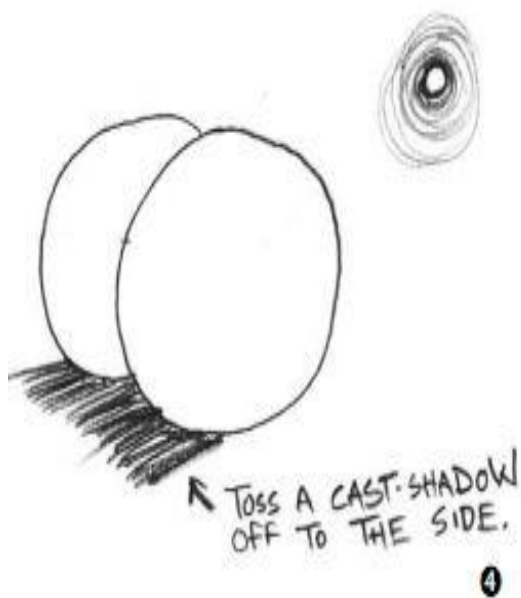
Chồng lên nhau: Vẽ vật thể trước mặt hoặc che đi một phần vật thể khác để làm chúng trông gần hơn với mắt; vẽ chúng ở đằng sau hoặc bị che đi một phần bởi một vật thể khác để làm chúng trông xa hơn với mắt.

Bây giờ bạn đã hiểu, giờ thì vẽ vòng tròn thứ hai nhỏ hơn, cao hơn và đằng sau vòng tròn thứ nhất như bản phác của tôi đi nào.



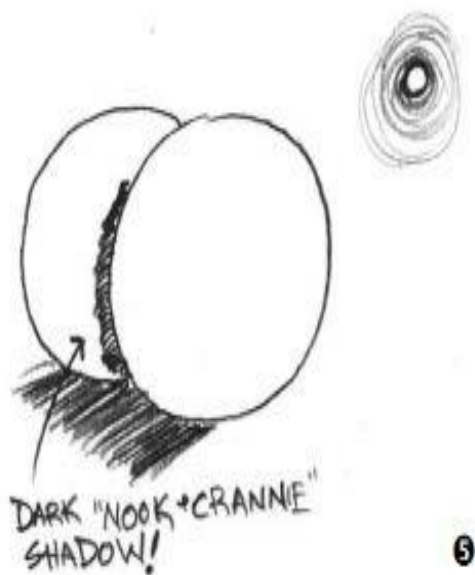
3. Xác định vị trí nguồn sáng của bạn. Đây là bước quan trọng nhất trong vẽ tả thực. Nếu không có một nguồn sáng cho sẵn, bức vẽ của bạn sẽ không được đánh bóng một cách đúng đắn và ổn định. Nếu không được đánh bóng đúng, bức vẽ của bạn sẽ không thể nổi lên trong không gian ba chiều.

Choses



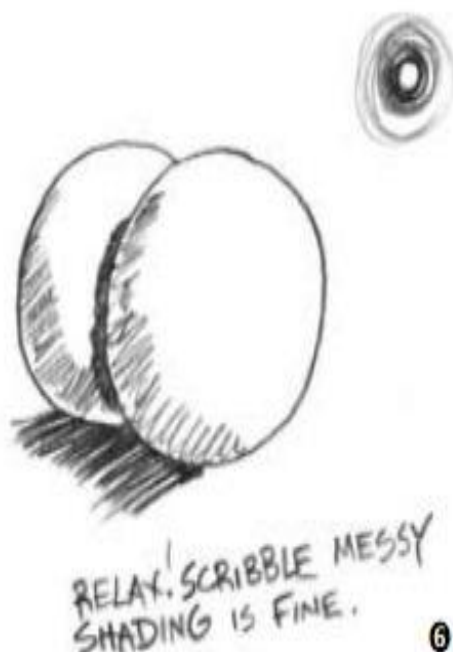
4. Nhớ kĩ vị trí nguồn sáng của bạn, sau đó vẽ bóng đổ (cast shadow). Nhớ rằng nó sẽ đổ bóng sang bên cạnh, giống như mặt đất vậy, vào hướng đối diện hay ngược với nguồn sáng. Bạn không cần thước kẻ để vẽ chính xác góc của bóng, giờ thì cứ dùng mắt để ước lượng trước. Như tôi đã nói, một bóng đổ tốt sẽ là điểm neo vật thể của bạn vững vàng trên mặt giấy.

Nhớ rằng, bất cứ khi nào bạn không hiểu lời giải thích của tôi thì cứ nhìn vào hình vẽ và bắt chước. Hãy kiên trì, tất cả những thông tin này sẽ được nhắc lại để bạn không quên.



5. Để chia cách hai vật thể trong bản vẽ của bạn, vẽ một khoảng bóng đậm ở giữa hai khối cầu (tôi gọi đó là nook and cranny shadow - bóng tối trong góc và khe). Khoảng bóng này sẽ giúp bạn xác định chiều sâu giữa hai vật thể. Chú ý cách tôi xác định nó ở khối cầu xa hơn. Nó luôn xuất hiện dưới, và sau các vật thể ở gần nhau. Ví dụ, đan hai tay bạn vào nhau trước mặt bàn. Quan sát kĩ và bạn sẽ thấy khoảng bóng tối rất nhỏ hình thành ở đường bao ngoài của các ngón tay và khớp ngón tay. Trong vở nháp của bạn, hãy ghi:

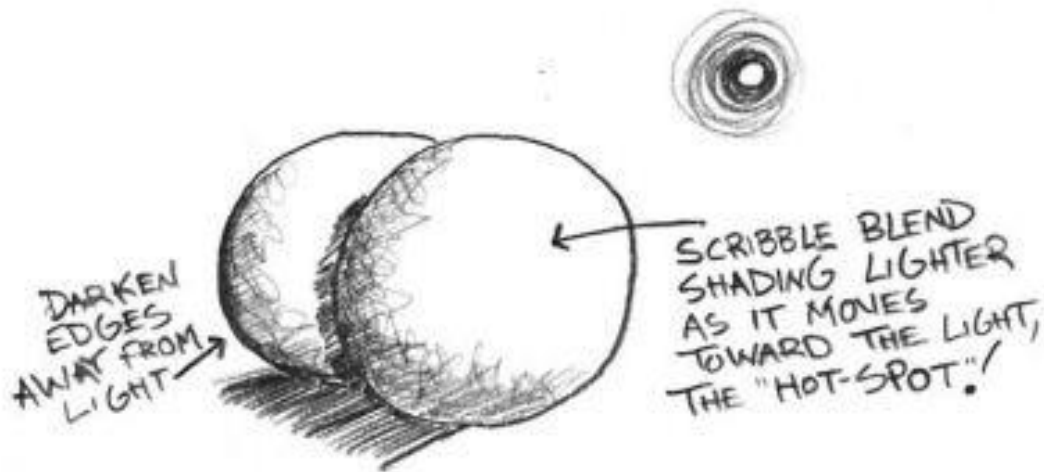
Bóng tối trong góc và khe: giúp chia cách, hình thành và xác định vật thể trong bức tranh.



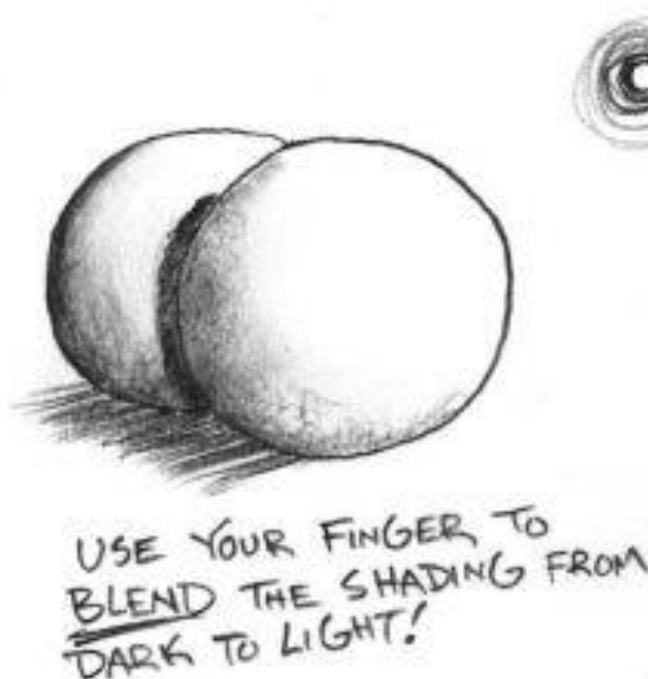
6. Cầm bút chì lỏng tay và bắt đầu đánh bóng lớp đầu tiên trong cả hai khối cầu. Đánh bóng theo hướng ngược lại với nguồn sáng. Khi tôi đánh bóng, tôi thường đánh một vài nét ra ngoài hình vẽ. Đây là bản đánh bóng thô. Bạn sẽ nhận ra rằng các đường đánh bóng của tôi thẳng hàng, nhưng bạn không cần phải vẽ theo, cứ đánh bóng nguệch ngoạc ở nơi góc tối nhất, miễn là nó đối diện với nguồn sáng.



7. Vẽ một lớp bóng thứ hai, đậm hơn lên khối cầu. Vẽ chi tiết, đậm ở những đường bao góc tối, rồi từ từ thả lỏng tay với những nét gần nguồn sáng hơn. Hãy nhìn vào bản vẽ của tôi, và chú ý nơi tôi chỉ vào, là nơi sáng nhất trong khối cầu gần hơn. Tôi gọi điểm này là “điểm nóng” (hot spot). Xác định điểm nóng là việc vô cùng quan trọng khi bạn muốn đánh bóng một vật thể.

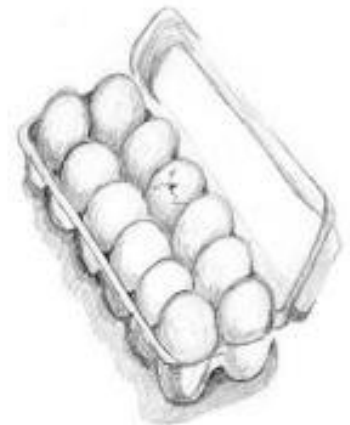
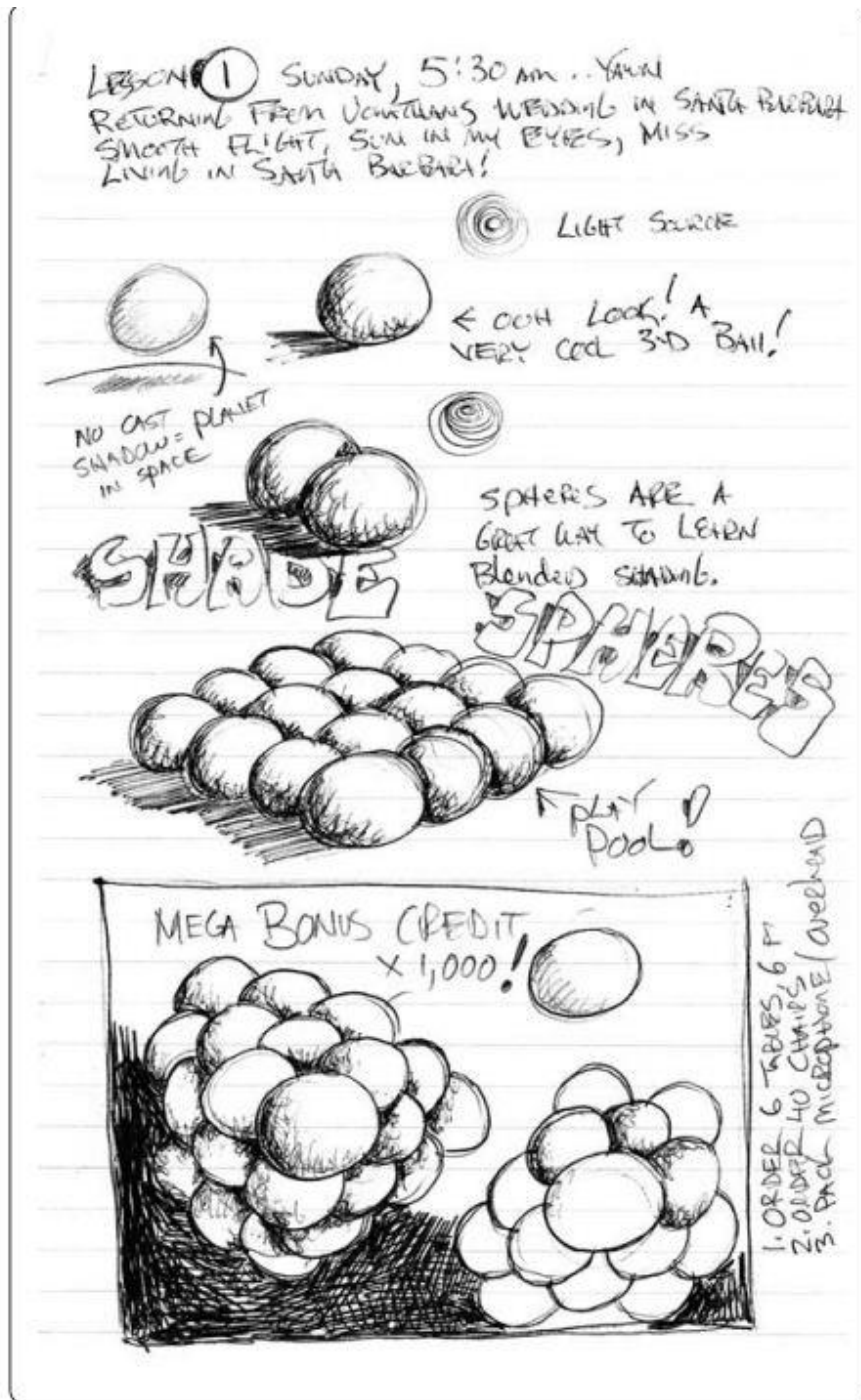


8. Tiếp tục và vẽ thêm vài nét vào cả hai khối cầu. Giờ đến phần thú vị đây! Dùng ngón tay của bạn, miết một cách cẩn thận từ tối đến sáng, giữ cho điểm nóng ở màu trắng.



Quá tuyệt vời! Giờ thì hãy ngắm thành phẩm không gian ba chiều của mình nào! Bạn có thể tự hào rồi đấy, và có thể treo bức vẽ này lên cửa tủ lạnh, bên cạnh bức vẽ của các con bạn. Nếu bạn không có con thì cứ treo lên cũng được. Mỗi lần đến gần tủ lạnh là bạn có thể ngắm nó, chưa kể những tiếng "ồ" và "aaa" thán phục của các con bạn nữa.

Giờ bạn có thể xem tác phẩm của Suzanne Kozloski trong bài 1 ở những trang trước, và xem cô ấy áp dụng chúng vào đời thực như thế nào sau đây nhé:



By Suzanne Kozloski

Here is my sketchbook page as I created Lesson 2.

Đây là trang sketch book của tôi khi tôi chỉ các bạn trong bài học hai này

Bài 2: Thử thách!

Giờ bạn đã có thể vẽ tốt khối cầu rồi, thử đặt hai trái bóng tennis trên bàn trước mặt bạn, đè lên nhau. Vẽ những gì bạn thấy. Và nhớ phải chú ý tới vị trí, bóng đổ và sắc độ sáng tối của vật thể.

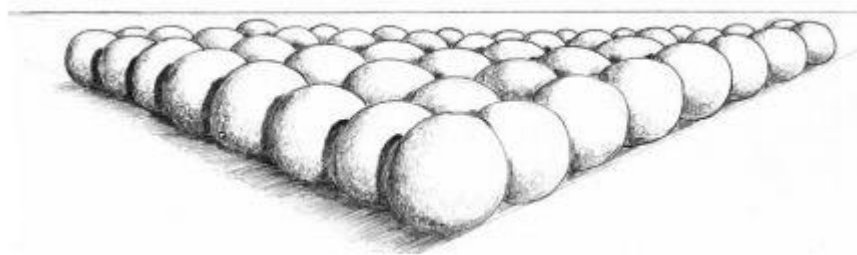


Photo by Jonathan Little

Sản phẩm của Suzanne Kozloski:



Bài 3: Khối cầu cấp cao!



Sao hả? bạn đã hứng thú chưa nào? Đây mới chỉ là bài học thứ 3 thôi! Tưởng tượng bạn sẽ vui thế nào sau khi kết thúc bài học thứ 30. Ở bài học này, bạn sẽ mất nhiều thời gian hơn để thực hiện, chắc chắn phải mất tới đủ 20 phút đấy, còn nếu bạn chăm chỉ, bạn có thể dành ra một giờ đồng hồ hoặc hơn nữa.

Trước khi vào bài học thì tôi sẽ giới thiệu cho bạn vài công cụ cực cool nhé. Thấy tôi chờ đến giờ mới giới thiệu chưa? Phải quý quyết như vậy chứ, phải cho bạn thấy vài thành công trước khi nhét một đống dụng cụ vẽ vào và bắt bạn mua. Chúng hoàn toàn không bắt buộc, bạn vẫn có thể học tiếp mà chỉ cần một cây bút chì, một mảnh giấy và ngón tay để làm công cụ hòa trộn thôi.



Bút đánh bóng (khổ #3)

Bút đánh bóng là công cụ hữu dụng thay cho ngón tay của bạn. Bạn có thể xem tôi sử dụng nó, bằng cách vào www.markistler.com, click online video lessons.



Bút chì kim với ngòi HB.

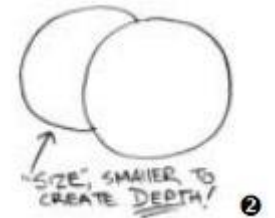
Có hàng ngàn loại bút chì kim và bạn có thể chọn một loại phù hợp với mình.

Giờ thì vào bài học nhé:

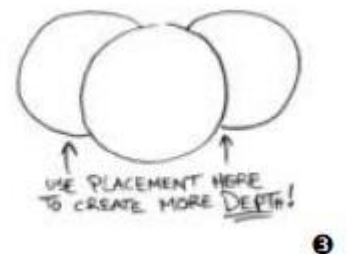
1. Bạn thấy bức vẽ ở đầu bài, khó không? Dễ không? Phức tạp? Không! Dễ thôi nếu bạn vẽ từng vòng tròn một, giống như bạn xếp hình Lego vậy. Vẽ vòng tròn đầu tiên nào.



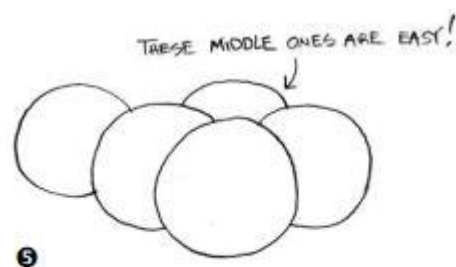
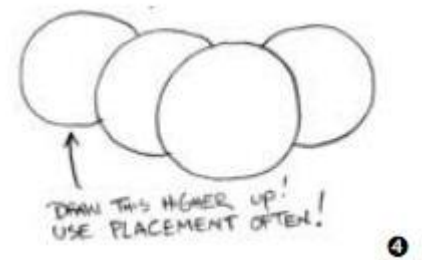
2. Vẽ một vòng tròn thứ hai đằng sau vòng tròn đầu tiên. Đẩy nó lên cao một chút (vị trí). Đẩy nó ra phía sau một chút (chồng lên nhau). Nhỏ hơn một chút (Kích thước). Vâng, tôi biết, bạn vẽ xong rồi.



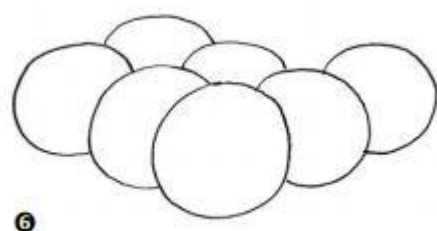
3. Vẽ một vòng tròn thứ ba, lặp lại các thao tác như vậy.



4. Nhét vào khoảng trống một khối cầu nhòm từ trên xuống. Nhớ rằng nhỏ hơn bằng với sâu hơn. Đây cũng là một ví dụ rất tuyệt cho sức thuyết phục quan trọng của luật chồng lên nhau. Chỉ với một đường tròn nhỏ "nhòm trộm" từ phía sau là bạn đã có thể tạo ảo giác không gian ba chiều rồi, mà bạn vẫn chưa thêm đánh bóng sắc độ nữa.

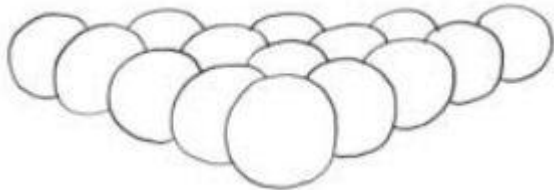


6. Hoàn thành hàng thứ ba với một khối cầu nhỏ hơn, cao hơn và đằng sau. Bạn đã bắt đầu thấy cứ phải lặp đi lặp lại chưa? Đúng ra cách để vẽ hình không gian ba chiều là lặp lại như vậy đấy. Tôi nghĩ rằng bạn cảm thấy quá trình này không hề nhàm chán, ngược lại rất vui và hào hứng nữa. Đối với tôi thì tôi vẫn cảm thấy thư giãn mặc dù đã vẽ đi vẽ lại hình này 5000 lần trong khi dạy học 30 năm nay rồi. Luyện tập có thể khổ sở và khó khăn, nhưng nếu bạn vượt qua, bạn sẽ sớm nhận được kết quả mong đợi.



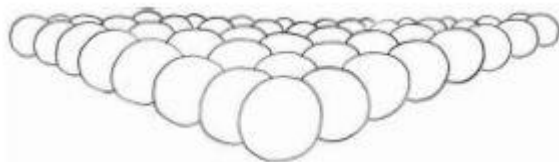


7. Vẽ hàng khối cầu thứ 4 và 5. Đẩy mỗi hàng sâu hơn vào bức tranh của bạn bằng ba điều luật kích thước, vị trí và chồng lên nhau. Chúng ta vẫn chưa bắt đầu đổ bóng hay tô sắc độ, nhưng bức vẽ đã bắt đầu nổi lên không gian ba chiều rồi!

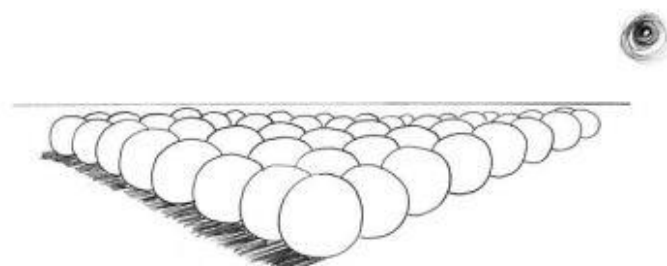


8. Cứ thả phanh vẽ thêm hàng thứ sáu rồi thứ 7, lùi dần về đằng sau tờ giấy nháp của bạn. Kích thước là quan trọng trong những hàng ở xa này. Bạn có thể thấy rõ kích thước của chúng khác nhau như thế nào giữa hàng đầu và hàng thứ hai. Dù tất cả khối cầu đều có kích thước bằng nhau trong trí tưởng tượng của chúng ta, nhưng bạn đã thành công trong việc tạo ảo giác nó đang lùi dần về phía chân trời.

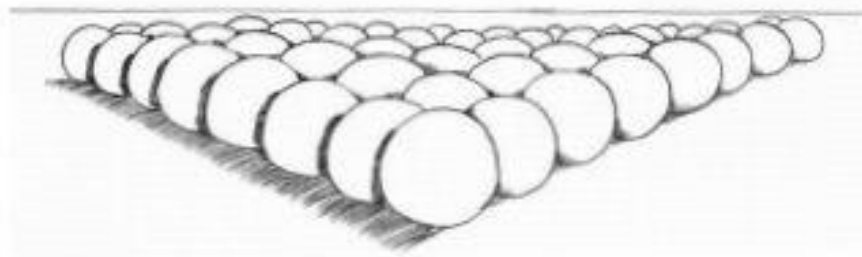
9. Thực ra tôi định vẽ hẳn 12 hàng cho bạn trở mắt luôn, nhưng tới hàng thứ 9 thì tôi mất góc nhìn. Xấu hổ quá. Cái đồng khối cầu này nhìn rất có không gian phải không, thế mà chúng ta còn chưa đổ bóng gì đâu đấy. Bạn đã thấy những điều luật tuyệt vời thế nào chưa?



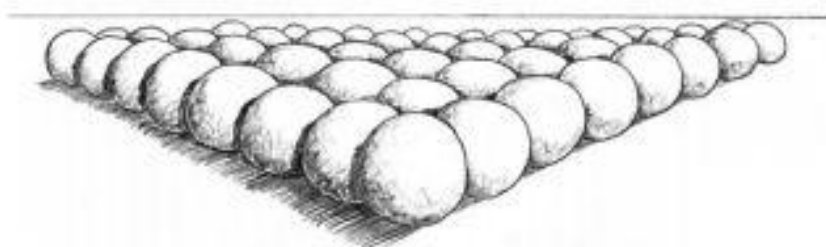
10. Cuối cùng, hãy xác định nguồn sáng. Để cho nhất quán, chúng ta cứ lấy nguồn sáng ở góc trên bên phải nhé. Nếu không thì bạn cứ chọn nguồn sáng khác cũng được. Thử nguồn sáng thẳng đứng, hoặc góc trái xem. Nếu bạn muốn thử thách khó hơn, thử đặt nguồn sáng vào chính giữa rùng khối cầu này, làm chúng sáng lên ở giữa. Chúng ta sẽ xem xét vấn đề đặt nguồn sáng ở các vị trí khác nhau vào những bài học tiếp theo. Vẽ bóng đổ ở phía bên trái nhé. Giờ thì vẽ một đường ngang, đường này gọi là đường chân trời. Nó sẽ giúp bạn tạo ảo ảnh chiều sâu.



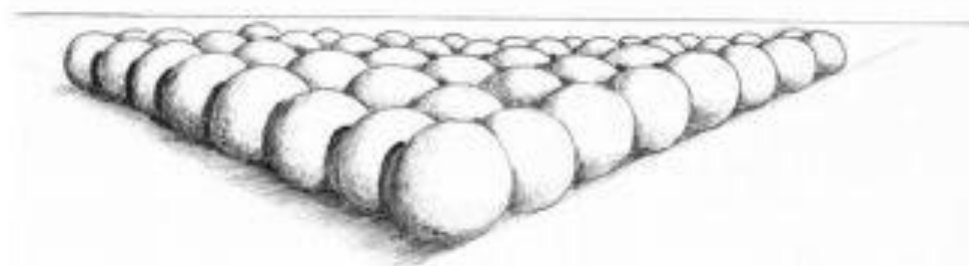
11. Bước mà tôi thích, phần bóng trong các góc và khe! Tô thật đậm, thật tối chúng vào!
Wow! Bạn đã thấy chúng nổi lên nhiều chưa?



12. Tiếp tục công đoạn tô bóng sắc độ cho chúng nào. Hãy tô lớp đầu tiên, vào những đường bao các h xa và đối diện với nguồn sáng.



13. Tiếp tục các lớp sau. Mỗi lớp, tô càng đậm về đường bao xa ánh sáng, và nhạt đi khi tới gần ánh sáng hơn. Hòa trộn chúng với ngón tay của bạn. Cần thận miết chúng dần dần tới "điểm nóng". Tẩy những phần nào bị lem quá nếu bạn thích. Xoa nhẹ "điểm nóng" bằng cục tẩy của bạn, và xem nào, tuyệt quá phải không?



Trong ba bài học bạn đã học được rất nhiều:

Vẽ vật thể to hơn để chúng trông như gần hơn.

Vẽ vật thể nhỏ hơn để trông chúng như xa hơn.

Vẽ vật thể trước một vật thể khác để làm chúng nổi lên trong không gian.

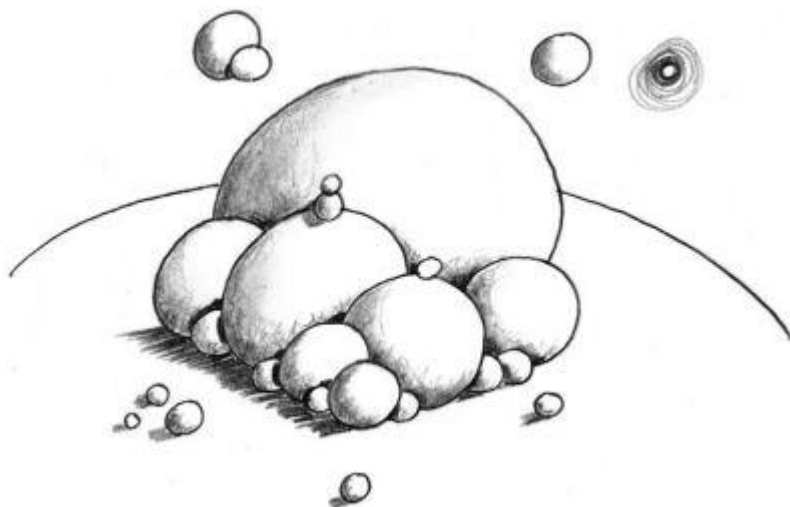
Vẽ vật thể cao hơn trong bức tranh để làm chúng xa hơn.

Vẽ vật thể thấp hơn để làm chúng gần hơn.

Tô bóng vật thể đối diện với nguồn sáng.

Hòa trộn bóng của vật thể tròn từ tối đến sáng.

Bài 3: Thử thách!



Hãy nhìn vào bức tranh này.

Ồi! Thầy vớt cả đồng điều luật vô sọt rác hết trơn rồi! Khối cầu to nhất lại là khối cầu ở xa nhất!

cái nhỏ nhất thì lại là cái gần nhất.

Tôi điên mất thôi! Tất cả những điều vừa được học qua ba bài tập để tan theo mây gió rồi!

Không hề. Tôi cho các bạn xem hình vẽ này để chứng minh rằng, một số điều luật sẽ có sức mạnh thị giác nhiều hơn những điều luật khác.

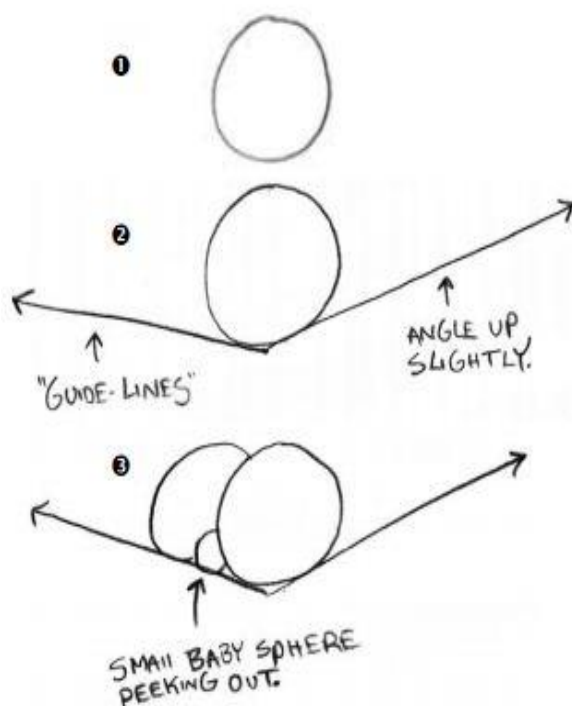
Để tôi so sánh sức mạnh thị giác này với các quân bài trong bộ hoạt hình Yu-gi-oh nhé, con trai tôi phải nói là say mê chúng cực kỳ (mà card gì đắt thấy ghê, những 60\$ 1 quân!). Mỗi một quân bài có một chỉ số sức mạnh khác nhau để đánh bại quân bài của địch. Cứ cho là bạn có một quân bài Yu-gi-oh tên là "Kẹo dẻo mềm nhũn", có sức tấn công là 1400, đánh quân của địch là "Mẫu não của muỗi" có sức phòng thủ là 700. Ồ, tội nghiệp Mẫu não của muỗi, bị phá hủy hoàn toàn, không còn một mẫu, bị chà đạp... Ý tôi là, mỗi một điều luật lại có sức mạnh thị giác lớn hơn những điều luật khác. Nếu bạn vẽ một vật thể nhỏ hơn nằm trước bất cứ vật thể nào khác, kể cả Sao Mộc, luật chồng lên nhau là mạnh nhất và vật thể nhỏ hơn đó sẽ thành gần hơn với mắt. Một số điều luật khác có sức mạnh thị giác lớn hơn các điều luật còn lại, dựa vào cách bạn sử dụng chúng như thế nào.



Bạn hãy nhìn bức vẽ ở trang trước. Mặc dù ở xa nhất, nhưng khối cầu đó vẫn là lớn nhất, bởi vì những khối cầu nhỏ hơn chồng lên nó, vì vậy điều luật kích thước sẽ bị lép vế. Chồng lên nhau luôn mạnh hơn Kích thước.

Nhìn lại nó một lần nữa. Bạn sẽ thấy khối cầu gần nhất được vẽ nhỏ nhất. Thường thì nó phải là xa nhất đúng không, tuy vậy, vì nó được đặt ở vị trí cô lập ở dưới trang giấy, nó trông gần nhất. Nói đơn giản, Vị trí sẽ đánh bại cả Kích thước và Chồng lên nhau.

Tôi không định bắt bạn phải nhớ hết đồng này, dần dà bạn sẽ tự nhớ chúng thôi. qua thời gian luyện tập.

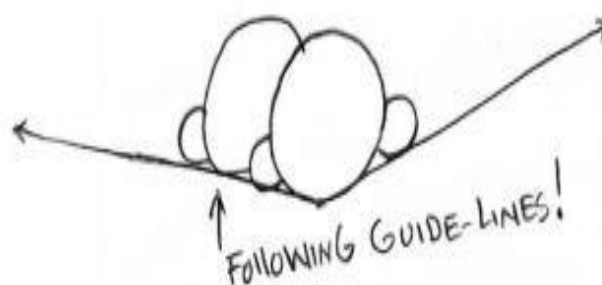


1. Vẽ một vòng tròn.

2. Vẽ những đường guide ở phía trái và phải. Chúng sẽ giúp bạn xác định vị trí của những khối cầu. Chúng ta sẽ sử dụng những đường guide này rất nhiều trong những bài học sau. Vẽ những đường này theo một góc nhỏ thôi.

3. Dùng những đường guide này, đặt một số khối cầu đằng sau khối cầu đầu tiên. Vẽ một khối cầu nhỏ "nhìn trộm" như tôi làm. Chú ý cách tôi dùng các đường guide để xác định vị trí khối cầu.

4. Tiếp tục sử dụng những đường guide để thao khảo, vẽ thêm nhiều khối cầu nữa, với kích thước khác nhau. Chú ý đường guide sẽ giúp bạn đặt khối cầu cao hơn đúng vị trí.

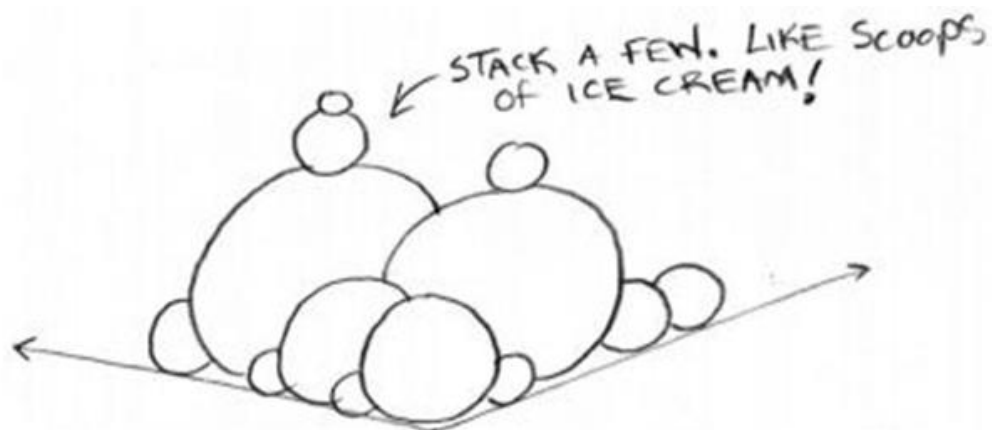




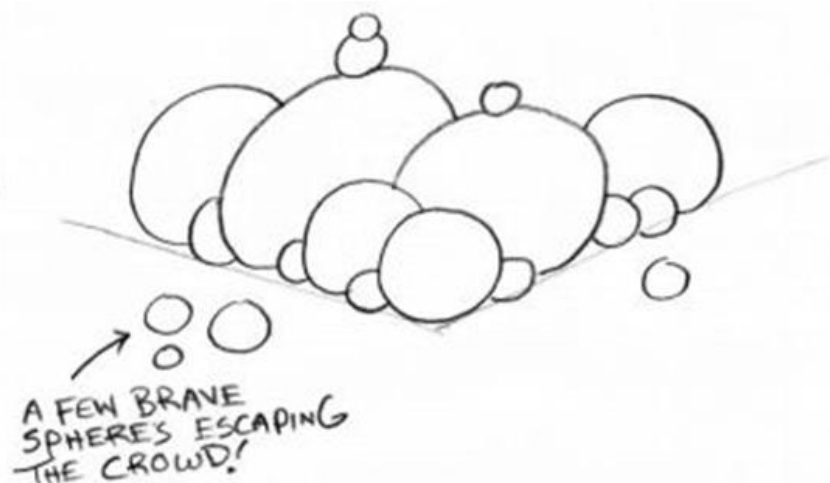
5. Vẽ thêm những khối cầu ba mẹ thật lớn. Chồng lên nhau là điều luật mạnh hơn ở đây; dù một số khối cầu nhỏ hơn, nhưng nó vẫn trông gần hơn là những khối cầu lớn. Chồng lên nhau đang làm cho Kích thước lép vế!



6. Vì vẽ cái này cho vui thôi nên bạn cứ tự nhiên chồng vài khối cầu lên những khối cầu khác.

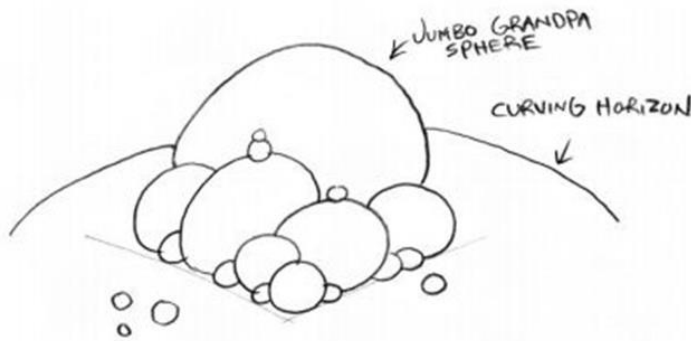


7. Một số khối cầu đang cố gắng thoát khỏi đám đông, tìm cho bản thân một nơi yên tĩnh hơn. Những khối cầu dũng cảm đang định cư ở vùng thôn quê.

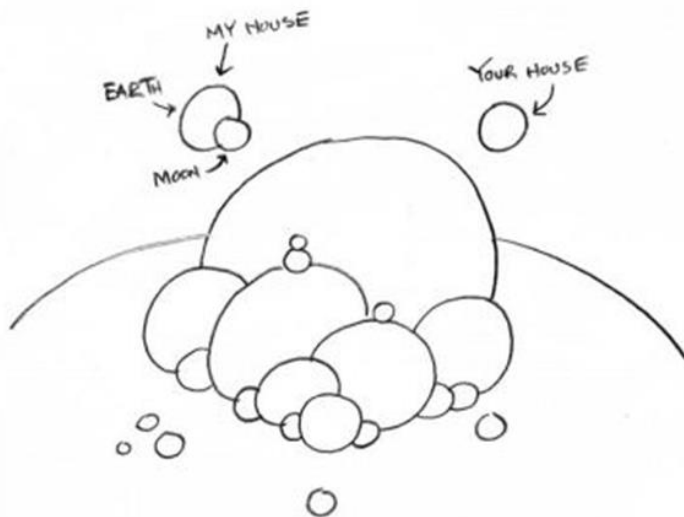




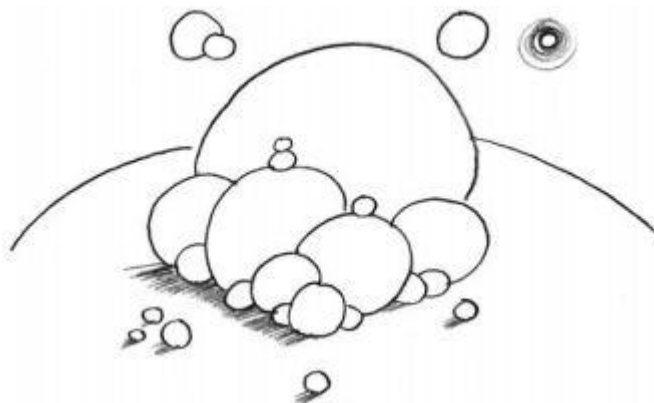
8. Đây là khối cầu lớn nhất trong cả bọn, tất nhiên, với khối cầu có kích thước của sao mộc này thì tất cả phải yên phận rồi. Và sau đây là khái niệm hội họa mới "Đường chân trời". Vẽ một đường chân trời sẽ giúp bạn xác định chính xác vị trí của vật thể, tạo ra ảo giác nó đang lơ lửng trên không trung hay ở dưới đất. Thường thì đường chân trời sẽ thẳng, nhưng ở bức vẽ này tôi đang muốn tạo ra một cảm giác như là với các hành tinh nên sẽ vẽ đường chân trời cong một chút.



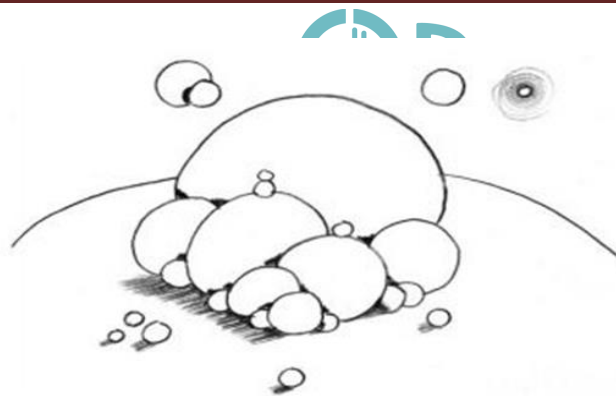
9. Tiếp tục vẽ thêm nhiều hành tinh nữa trôi nổi trên nền. Muốn bao nhiêu cũng được.



10. Xác định nguồn sáng, để nhất quán thì ta vẫn sẽ chọn góc trên bên phải nhé. Mặc dù tôi rất muốn chuyển nó thành góc trái để có thể ném vài trái vào bạn. Nhưng mà thôi để các bài sau đi, bạn đã được báo trước rồi đấy nhé.

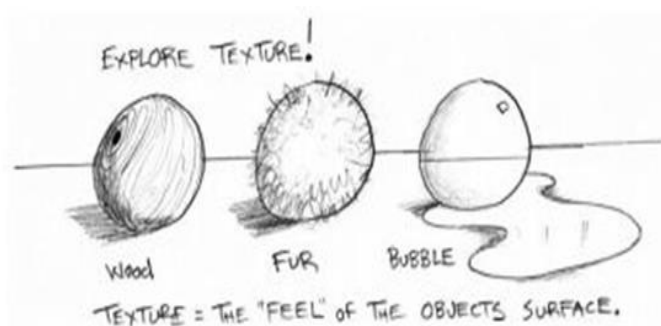


11. Tô mấy cái bóng trong góc vách này sẽ cần phải nghĩ một chút đấy. Nhưng không sao cả. Cứ liên tục tưởng tượng về mối quan hệ giữa nguồn sáng và hành tinh bạn đang tô bóng. Không cần phải vội.



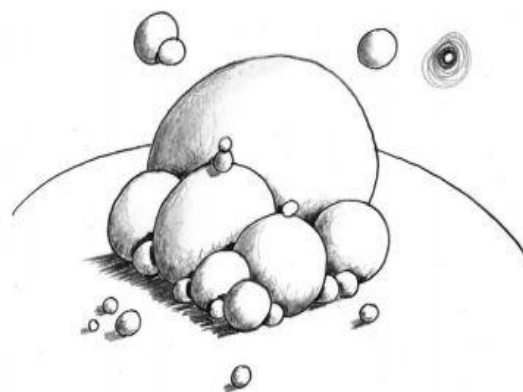
12. Trong lớp tô bóng sắc độ đậm nhạt đầu tiên, cứ thoải mái để cây bút chì của bạn bay nhảy nhẹ nhàng ở những khu vực đối diện với nguồn sáng. Đừng lo lắng về việc hòa trộn chúng; cứ vẽ một lớp cơ bản trước đã. Sau đó tiếp tục với những bước tiếp theo với tất cả những khối hình cầu. Đánh bóng chi tiết những chỗ tối.

13. Hòa trộn chúng mượt như thủy tinh. Nếu bạn không có bút tô bóng thì cũng không sao, ngón tay của bạn có thể làm được hết. Điều khiển lực và miết nhẹ hơn về hướng nguồn sáng, bạn càng làm mịn bao nhiêu thì càng làm cho khối cầu trông giống "thủy tinh" bấy nhiêu. Và tôi sẽ giới thiệu một khái niệm cực kỳ tuyệt: "texture".



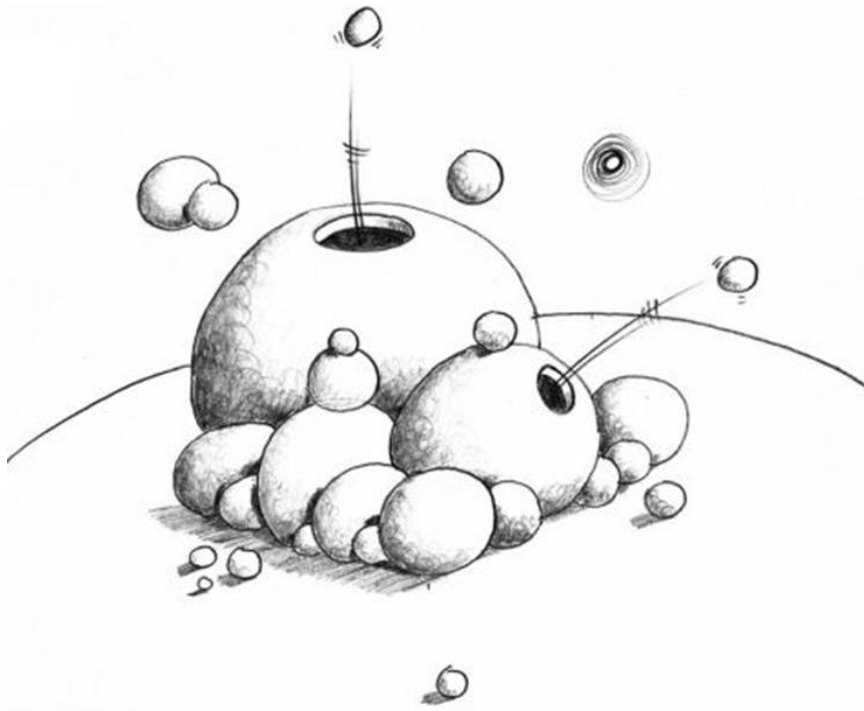
Texture tạo cho vật thể của bạn một cảm giác có bề mặt. Bạn có thể vẽ những đường tròn, cong, giả vân gỗ và tạo ra cho chúng ảo giác chúng được làm bằng gỗ. Hay bạn có thể vẽ hàng đồng lông tóc cho chúng và bạn sẽ có một anh bạn đầy lông lá kì cục. Texture có thể làm rất nhiều việc, tạo ra tính cách cho vật thể của bạn.

14. Thêm vào những tiểu tiết nhỏ nhặt vào bức vẽ sẽ củng cố cho việc học của bạn. Tôi có thể và sẽ dạy bạn những kỹ năng cần thiết để tạo ra những bức hình không gian ba chiều, nhưng, việc học thực sự, vui vẻ thực sự, và sự thích thú thật sự đến từ sự tiếp thu kỹ năng của bạn và sau đó thể hiện ý tưởng sáng tạo của bạn bằng chúng.

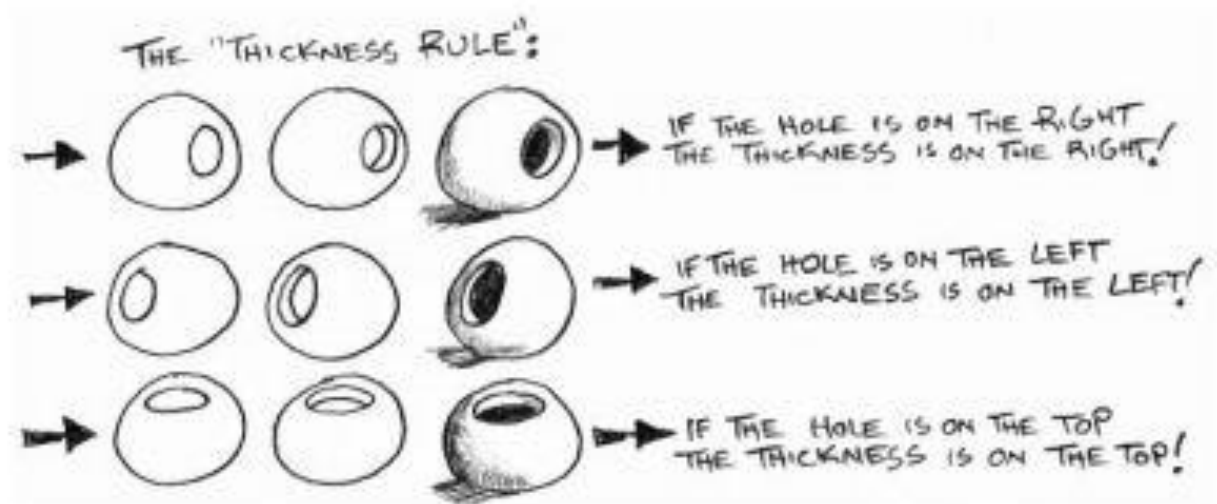




Tôi có thể dạy bạn vẽ, cực kỳ dễ, chẳng có vấn đề gì. Nhưng phần vui nhất là bạn dùng những bước khởi đầu này để phát triển, luyện tập, luyện tập và luyện tập như thế nào... sau đó thêm vào hàng trăm ý tưởng sáng tạo tuyệt vời của bạn.



Vẽ thêm vài cái lỗ trong những khối cầu lớn. Lỗ và cửa sổ là những bài tập luyện rất tốt để bạn học cách vẽ độ dày một cách chính xác. Đây là một cách rất dễ dàng để bạn nhớ phải vẽ độ dày ở đâu trên cửa sổ, cửa ra vào, lỗ, vết nứt...:



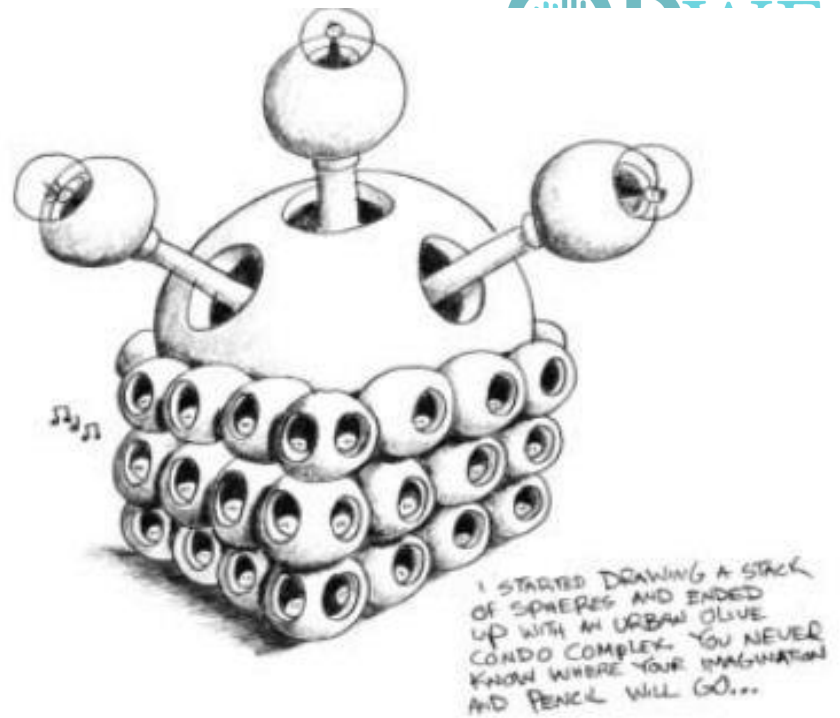
Nếu cửa sổ ở bên phải, thì độ dày của nó cũng ở bên phải.

Nếu cửa sổ ở bên trái, độ dày của nó cũng ở bên trái.

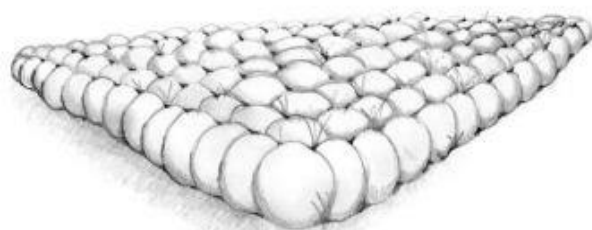
Nếu cửa sổ ở bên trên, độ dày của nó cũng ở bên trên.



Bạn có thể tẩy tôi sáng tạo chút với bài học này. Tôi phát cuồng hơn cả xổng chuông và bắt đầu thêm vào những ô cửa sổ. Tôi còn định vẽ thêm một đồng cửa ra vào, các dốc trượt ván, và các đường hầm giữa các khối cầu, nhưng may mà kìm lại được ở những giây cuối cùng. Tôi không muốn bạn bị quá tải với đồng ý tưởng đó. Nhưng kệ đi!



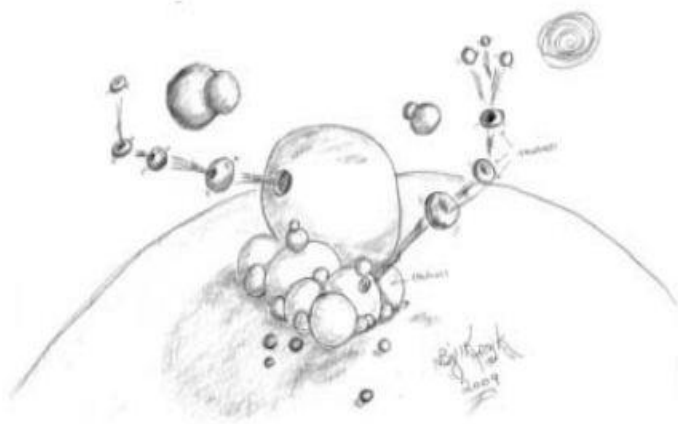
Nhìn xem các học viên của chúng tôi đã hoàn thành bài tập này như thế nào. Bạn có thể thấy rất nhiều những bức vẽ độc đáo bắt đầu hiện hình. Mỗi học viên sẽ có ý tưởng riêng của mình.



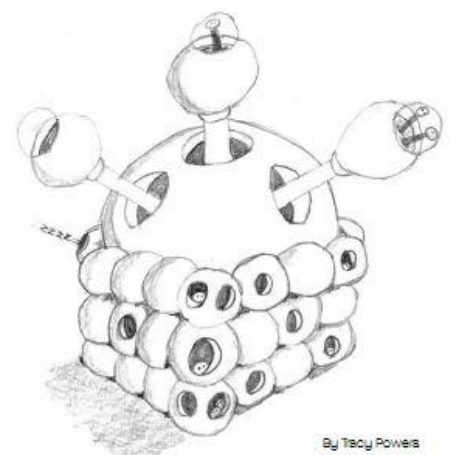
By Marrie Ross



By Kimberly McMichael

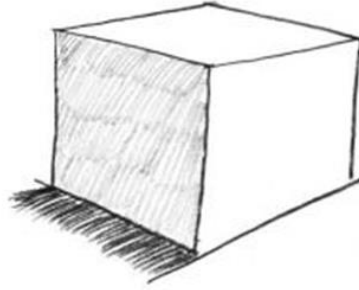


By Brenda Jean Kozik



By Tracy Powers

Bài 4: Khối hộp

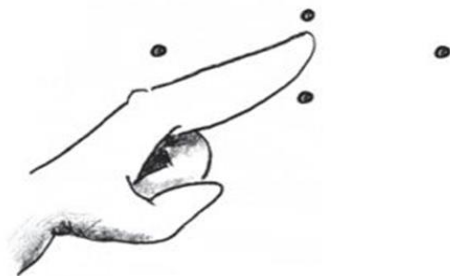


Gì thì có vẻ bạn chán ngấy khối cầu rồi phải không? Vậy chúng ta hãy cùng chuyển đến một khối cơ bản tuyệt đối linh hoạt này nhé. Khối hộp. Nó linh hoạt đến mức chúng ta có thể dùng nó để vẽ hình hộp, ngôi nhà, tòa nhà, cầu, máy bay, xe cộ, cá... cá á? Phải, một khối hộp còn giúp bạn vẽ được một con cá ba chiều. Nó còn giúp bạn vẽ khuôn mặt, hoa, và... trời ạ, tất cả những thứ bạn có thể nhìn thấy. Giờ thì bắt tay vào vẽ thôi.

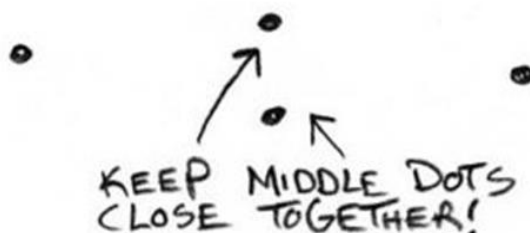
1. Mở một trang mới trong cuốn vở nháp của bạn, viết tên bài học, ngày, và địa điểm. Sau đó vẽ hai điểm cách nhau một đoạn.



2. Dùng bàn tay nào không cầm bút chì của bạn, để đầu ngón tay giữa hai điểm đó như trong hình, sau đó dùng bút vẽ hai điểm cách trên và dưới đầu ngón tay của bạn một đoạn như trong hình.



3. Cố gắng giữ hai điểm mới vẽ này gần nhau một chút. Chúng ta đang chuẩn bị vẽ một khối hộp rút gọn đây.



4. Nối đường thứ nhất.



5. Nối đường thứ 2.



6. Nối đường thứ 3.



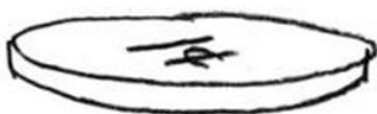
7. Hoàn thành hình vuông rút gọn. Đây là một cái khuôn rất quan trọng để luyện tập. Giờ bạn có thể vẽ thêm nhiều hình vuông rút gọn như thế này nữa. Nhớ là hai điểm ở giữa phải thật gần nhau, nếu bạn để cách xa quá thì thành hình vuông mở chứ không phải rút gọn nữa.



Vẽ rút gọn có nghĩa là "bóp méo" một vật thể để tạo ảo giác một phần của nó gần mắt bạn hơn. Lấy ví dụ, đồng xu trong túi bạn. Nhìn thẳng vào nó, bạn sẽ thấy một hình tròn phẳng hai chiều, chỉ có chiều rộng và chiều dài, nhưng không có chiều sâu. Bề mặt của nó thì cách đều mắt của bạn. Giờ thì đặt đồng xu nằm ngang ra. Bạn sẽ thấy nó trở thành một vòng tròn rút gọn, vòng tròn này có chiều sâu. Đồng xu giờ sẽ có ba chiều, chiều sâu, chiều dài và chiều rộng. Khi đặt nằm ngang đồng xu ra, bạn đã để mặt kia của nó cách xa bạn hơn, bạn đã bóp méo hình dạng của nó: foreshortening (vẽ rút gọn).



FLAT...

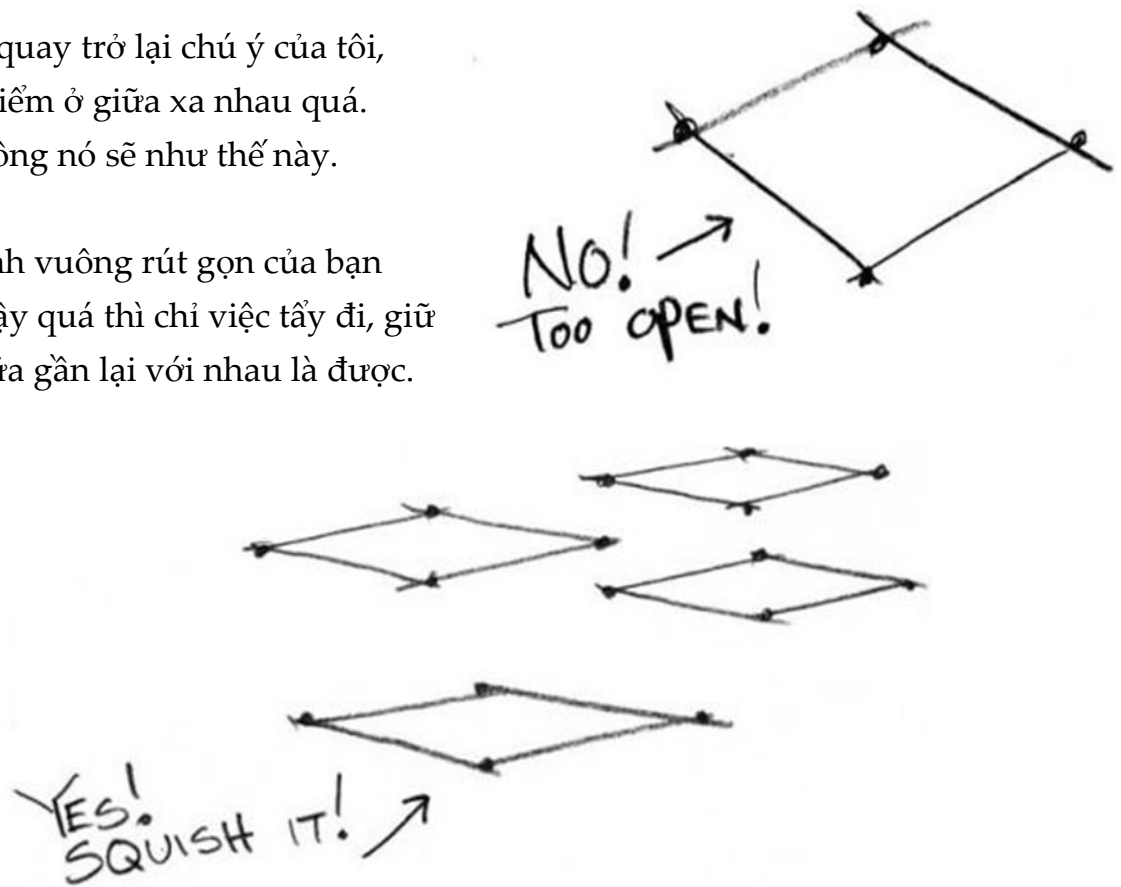


FORESHORTENED!
SQUISH IT!

Đây cơ bản là bản chất thật của vẽ ba chiều, bóp méo hình ảnh trên một mặt phẳng giấy để tạo chiều sâu đánh lừa mắt, cho mắt cảm giác xa gần.

Giờ thì quay trở lại chú ý của tôi, đừng vẽ hai điểm ở giữa xa nhau quá. Nếu không trông nó sẽ như thế này.

Nếu hình vuông rút gọn của bạn trông giống vậy quá thì chỉ việc tẩy đi, giữ hai điểm ở giữa gần lại với nhau là được.

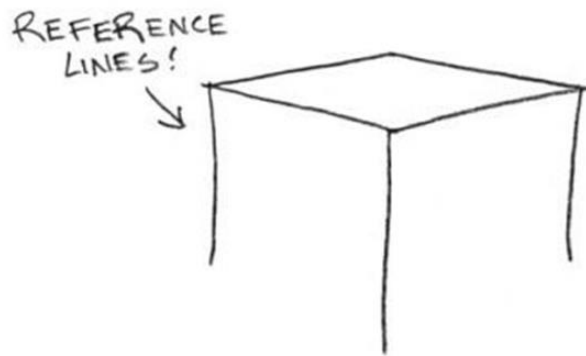


Giờ thì bạn phải cố gắng nhớ khái niệm vẽ rút gọn, nó rất quan trọng đấy, bài học nào chúng ta cũng sẽ áp dụng nó đầu tiên.

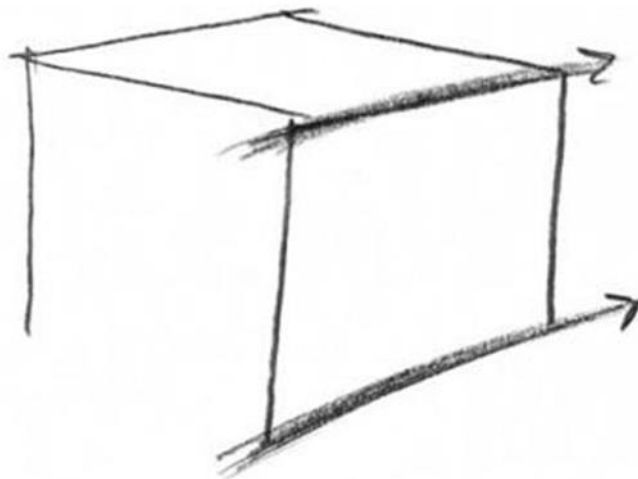
8. Vẽ các cạnh của hình hộp với hai đường thẳng đứng. Những đường thẳng đứng từ trên xuống này sẽ giúp bản vẽ của bạn không bị nghiêng. Mẹo nhỏ: canh theo các cạnh vờ nháp của bạn, cố vẽ các đường thẳng song song với chúng thì bản vẽ của bạn sẽ không bị nghiêng.



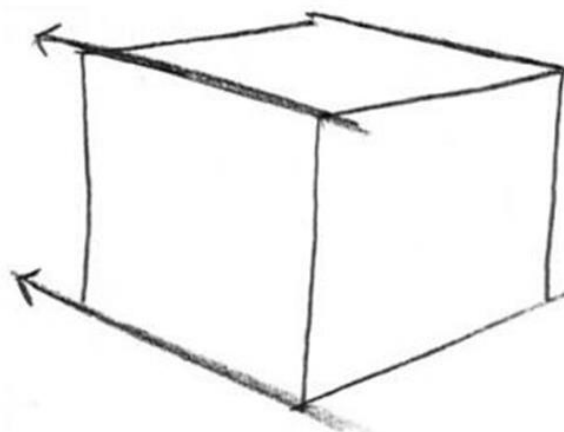
9. Dùng hai cạnh bạn vừa vẽ để giống theo, vẽ cạnh ở giữa dài hơn và thấp hơn một chút. Sử dụng chính những đường bạn vừa vẽ để cạnh vẽ những đường tiếp theo là một kỹ năng quan trọng trong vẽ ba chiều.



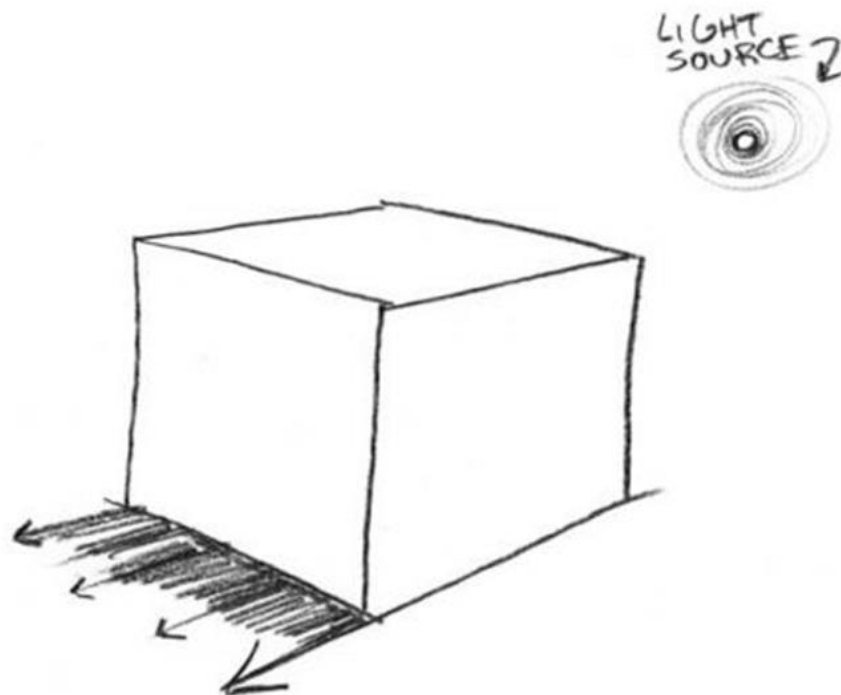
10. Dùng cạnh góc phải của hình vuông rút gọn làm đường mẫu, vẽ cạnh đáy bên phải của hình hộp. Nếu bạn có thể vạch một đường thật nhanh trong khi mắt vẫn nhìn vào cạnh trên góc phải thì tốt, dù có vẽ ra ngoài cũng không sao, bạn luôn có thể tẩy những nét thừa.



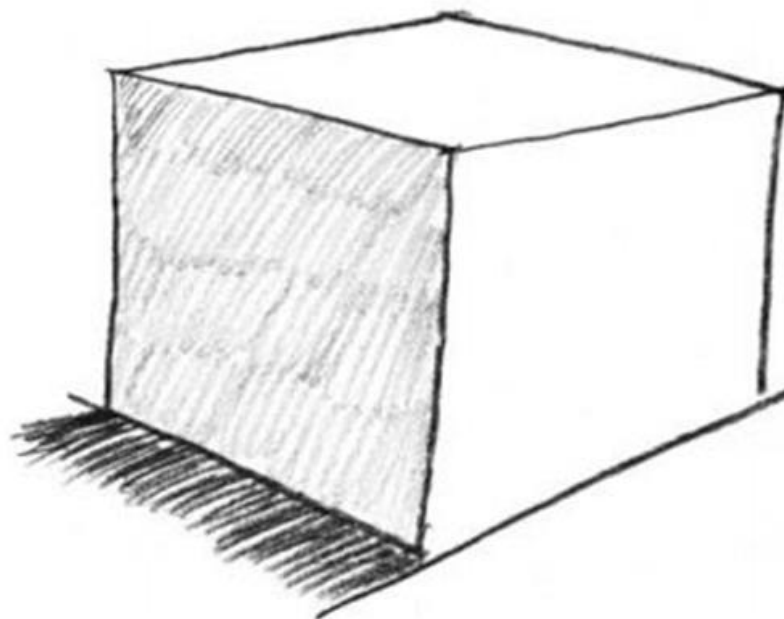
11. Giờ thì vẽ cạnh đáy bên phải của hình hộp, song song với cạnh góc trái ngay trên nó như bạn vừa làm với cạnh góc phải.



12. Giờ thì đến phần hay đây, đánh bóng sắc độ. xác định nguồn sáng, tôi sẽ để nó góc trên bên phải. Xem này, tôi sử dụng đường cạnh đáy bên phải làm mẫu, kéo nó dài ra hơn một chút để xác định bóng đổ, theo đó các đường tạo nên bóng đổ sẽ song song với đường cạnh đáy đó một cách chính xác. Đẹp, phải không? Giờ thì bạn đã thấy hình hộp này đang nằm trên mặt đất thật chưa?



13. Hoàn thành hình hộp ba chiều đầu tiên của bạn bằng cách tô bóng mặt không nhận được ánh sáng, chú ý rằng tôi hoàn toàn không hòa trộn đậm nhạt ở mặt phẳng, tôi chỉ làm vậy với những mặt tròn thôi.

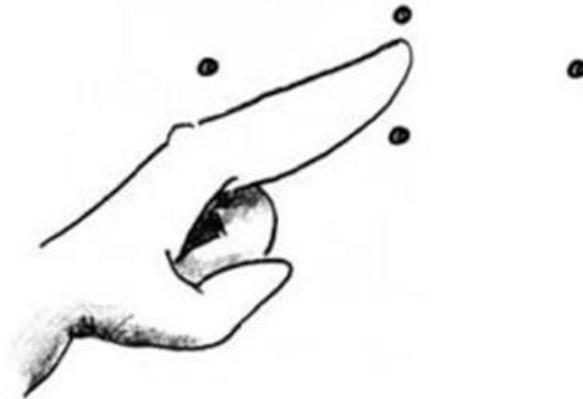


Bài 4: Thử thách!

1. Chúng ta sẽ vẽ đồng hình hộp này theo hẵn một nhóm luôn. Vẽ hình hộp đầu tiên với hai "điểm hướng dẫn" của bạn. Từ giờ tôi sẽ gọi chúng như vậy luôn.



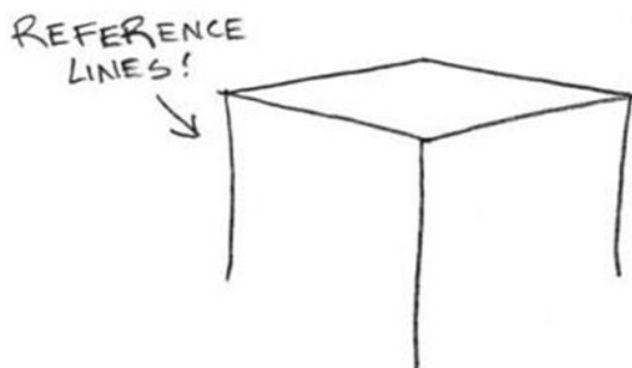
2. Dùng ngón trỏ của bạn đặt giữa hai điểm hướng dẫn để xác định vị trí hai điểm giữa. Hãy cố gắng tập luyện thói quen này.



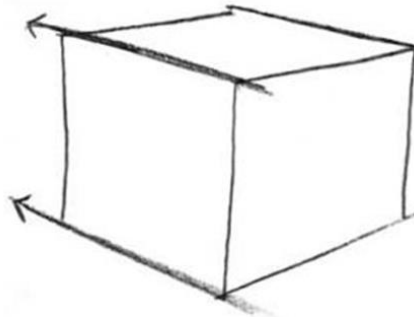
3. Nối các điểm lại với nhau để tạo ra hình vuông rút gọn. Đây là một hình rất tốt để bạn luyện tập vẽ vào vở nháp nếu bạn chỉ có một, hai phút để vẽ nguệch ngoạc. Tốt nhất là luôn giữ chiếc cặp vẽ của bạn bên mình để có thể lôi ra luyện tập bất cứ lúc nào có 1-2 phút rảnh rỗi.



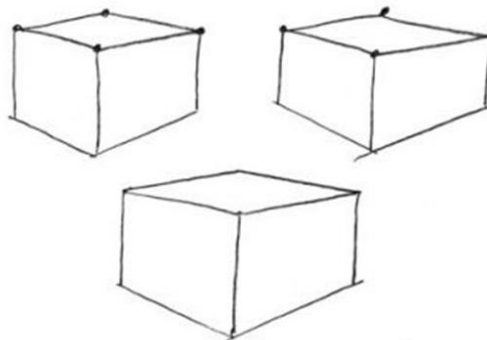
4. Vẽ các cạnh thẳng đứng của khối hộp, nên nhớ đường ở giữa bao giờ cũng dài hơn và thấp hơn để trông như góc đó gần mắt ta hơn. Sử dụng các cạnh của vở nháp để giống cho thẳng.



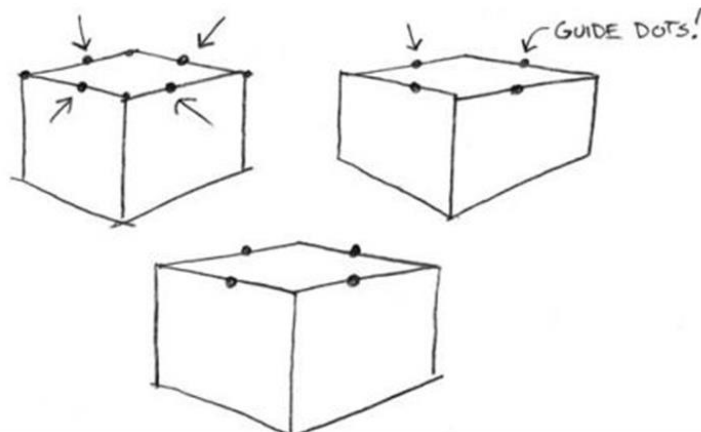
5. Hoàn thành hình hộp.



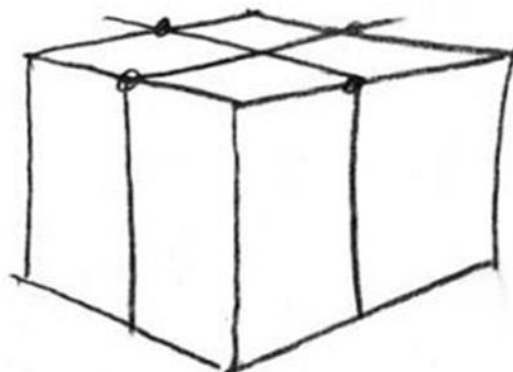
6. Nhắc lại các thao tác và vẽ thêm 2 hình hộp nữa.



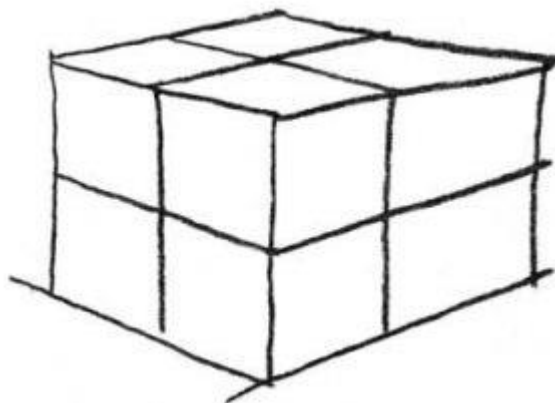
7. Vẽ các điểm hướng dẫn ở trung điểm của các cạnh mặt trên hình hộp.



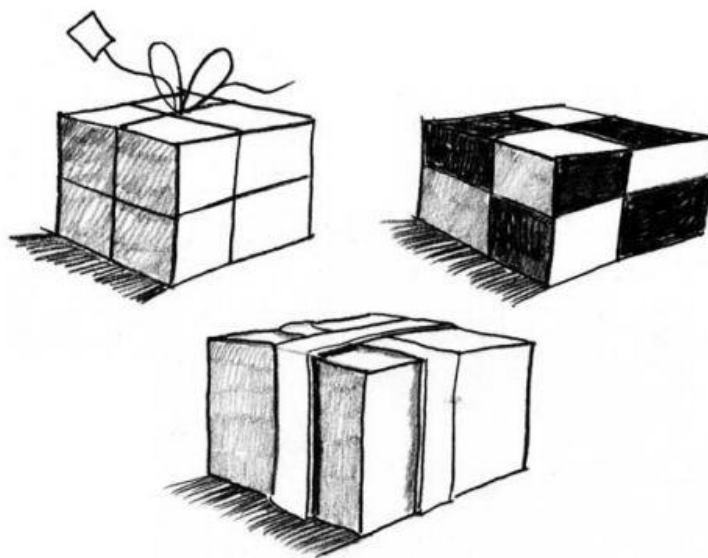
8. Nào giờ thì chúng ta cùng vẽ từng khối hộp một. Ở khối thứ nhất, hãy vẽ một hộp quà kiểu cổ điển, mà chúng ta thường hay được nhận vào những dịp sinh nhật. Vẽ một đường thẳng đứng nối từ cạnh đáy tới điểm chỉ dẫn của cạnh bên trái, sau đó từ đó nối sang cạnh đối diện.



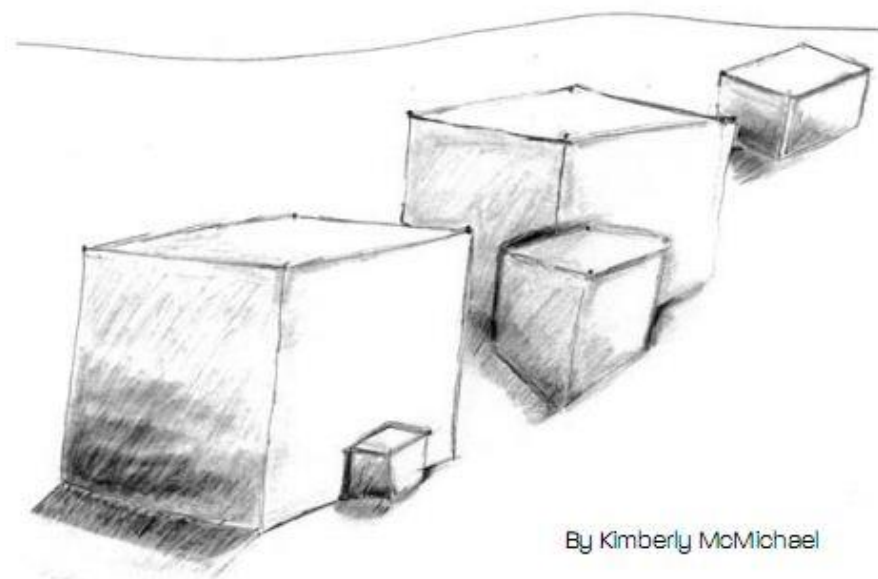
10 - 11. Để vẽ sợi dây buộc chiếc hộp, ta cũng nối các điểm chỉ dẫn nằm ở trung điểm của các cạnh với nhau.



12. Với kỹ năng gói quà cơ bản bằng dây này, bạn có thể sáng tạo thêm cho mình.



Tiếp tục thư giãn khi các bạn vẽ hai hoặc nhiều hình hộp hơn chồng lên nhau như khi bạn vẽ với đồng khối cầu vậy.

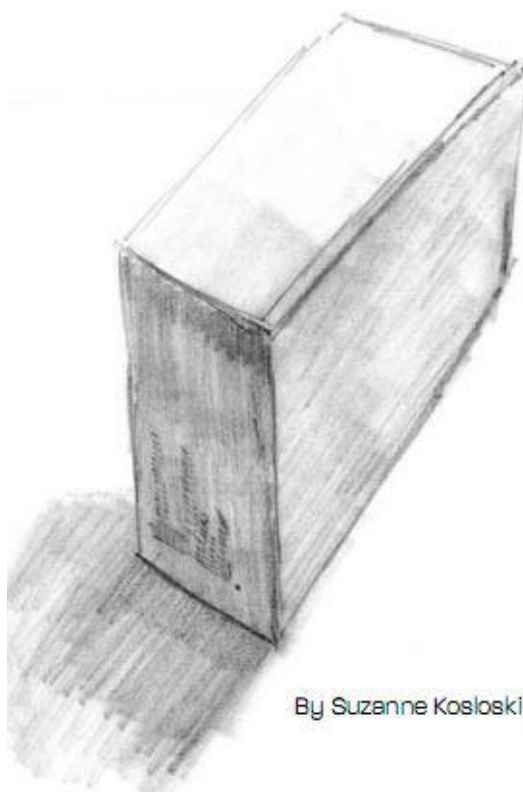


Giờ thì để một cái hộp trước mặt bạn, có thể là hộp giày, hộp bút hoặc hộp gì cũng được. Đặt nó thế nào mà từ góc nhìn của bạn, bạn có thể thấy một bề mặt của nó được rút gọn (theo luật xa gần) và bắt đầu vẽ lại. Đừng hoảng sợ! Cố gắng nhớ những gì tôi đã dạy bạn ở trong bài học này, và dùng hiểu biết của bạn khi vẽ hình vuông rút gọn để vẽ lại chúng một cách thành thực. Quan sát cách mà những dòng chữ chạy theo góc rút gọn ở bên trên và dưới hình hộp. Bạn càng vẽ nhiều, bạn sẽ càng cảm thấy thế giới xung quanh thật đẹp biết bao.



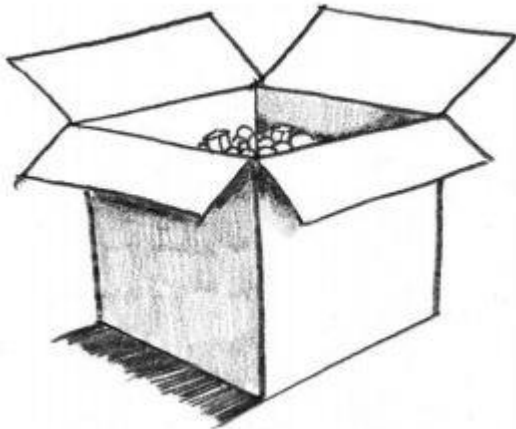
Photo by Jonathan Little

Tác phẩm của học viên:



By Suzanne Kosloski

Bài 5: Khối hộp rỗng



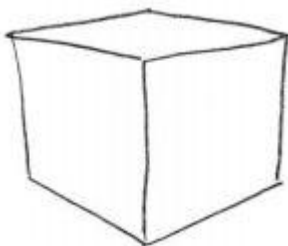
Để cho bạn cảm giác bạn đang thật sự có thể điều khiển cái tờ giấy phẳng lì đáng ghét đó, tôi muốn cho bạn trải nghiệm một vài thử thách thú vị về khối hộp rỗng nhé.

Chú ý: Bạn có thể vẽ, ghi chú bất cứ điều gì vào vỏ nháp của bạn. Bạn ghi chú càng nhiều thì bạn sẽ cần phải mở nó ra xem càng nhiều. Vỏ nháp là nơi đầu tiên tôi nghĩ đến khi tôi quên làm việc gì đó.

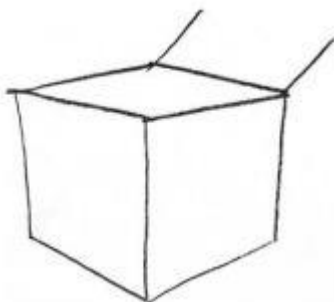
“Các đường thẳng song song và vuông góc.”

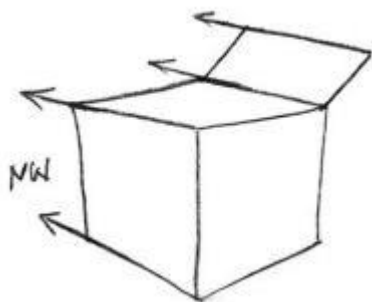
Đường thẳng song song là các đường thẳng có cùng hướng, và cách đều nhau. Các đường thẳng vuông góc là các đường thẳng giao nhau bởi một góc chuẩn.”

1. Vẽ phác khối hộp.

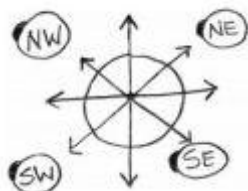


2. Vẽ hai đường thẳng song song.

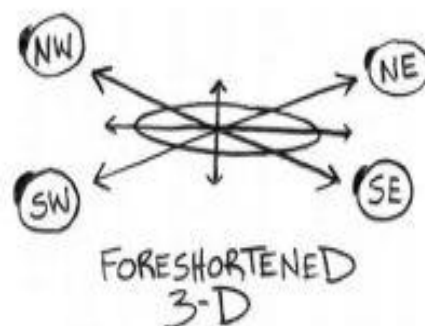




3. Bốn hướng mà tôi dùng để vẽ các đường thẳng sẽ là Tây Bắc (NorthWest), Đông bắc (NorthEast), Tây nam (SouthWest) và Đông nam (SouthEast). hãy nhìn vào chiếc la bàn này.

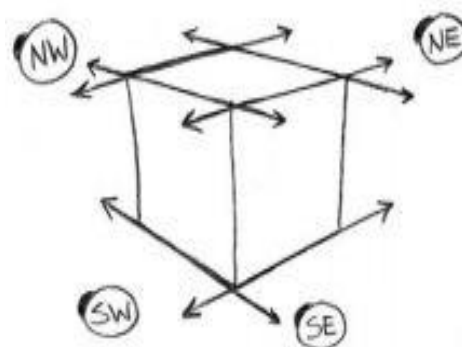


4. Giờ tôi sẽ vẽ rút gọn theo luật xa gần cái la bàn này. Bạn còn nhớ vẽ rút gọn là gì chứ? Bóp méo một vật thể để tạo ra ảo ảnh chiều sâu, để một góc cạnh của vật thể trở nên gần hơn với mắt ta.

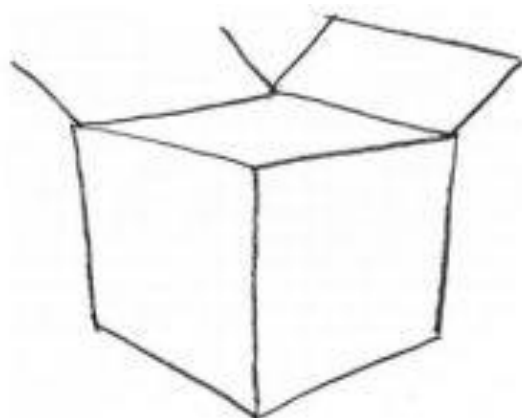


Chú ý ở chiếc la bàn rút gọn này, các hướng NW, NE, SW và SE đều cùng hướng với những đường bạn đã dùng để vẽ khối hộp.

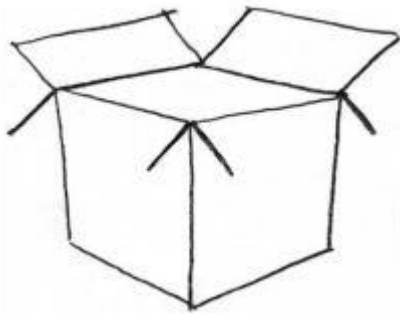
Tôi gọi đây là "Khối hộp để giống hướng vẽ". Đây là một công cụ tuyệt vời để bạn xác định vị trí những đường thẳng một cách chính xác và nhất quán. Nếu không nhất quán thì trông hình vẽ của bạn sẽ bị uế oải, đứng không vững hoặc sai góc.



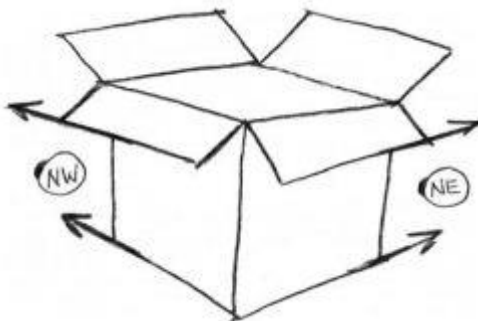
4. Vẽ hai đường thẳng song song ở mặt bên chiếc hộp.



5. Dùng cạnh đáy chỉ hướng NE để gió, nối đường trên cũng theo hướng NE.

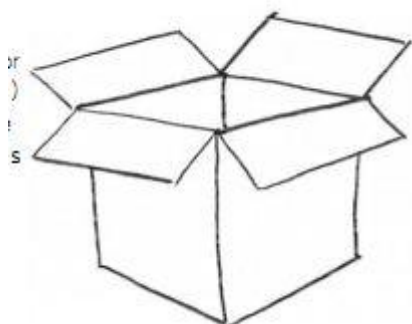


6. Tiếp tục vẽ các đường thẳng song song ở các mặt còn lại của chiếc hộp.

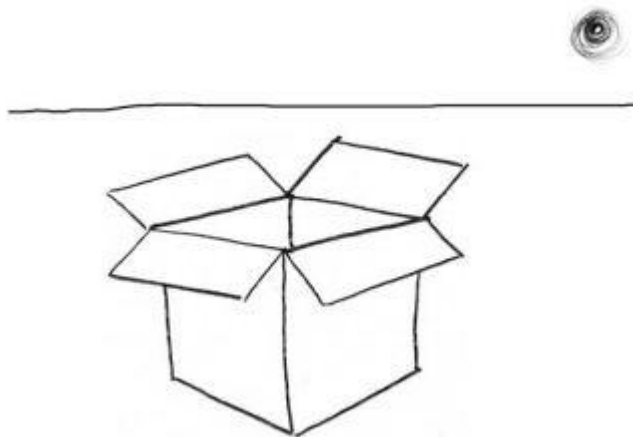


7. Một lần nữa, sử dụng các cạnh đáy chỉ hướng NW và NE để nối hai đầu các đường thẳng song song. Tôi sẽ nhắc lại nhiều lần nữa: Sử dụng các đường bạn đã vẽ để gió, chỉnh hướng, từ đó vẽ các đường mới. nếu bạn luôn gió hướng từ những đường bạn đã vẽ trước đó, và luôn để ý tới "Khối hộp để gió hướng vẽ", bản vẽ của bạn sẽ được chính xác, và quan trọng nhất là ba chiều.

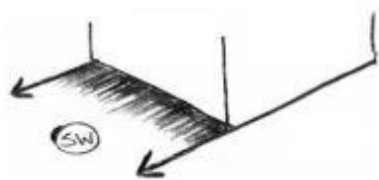
8. Vẽ đoạn thẳng nhỏ nhỏ nối hai điểm giữa của hình vuông rút gọn. BAM! Vậy là từ một hình 2 chiều phẳng lì, chỉ cần một đoạn thẳng là bạn đã biến nó thành hình ba chiều rồi.



9. Vẽ đường chân trời và nguồn sáng.

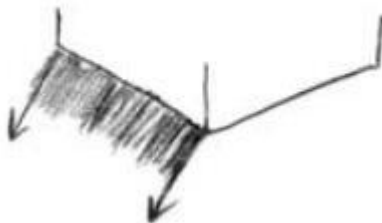


10. Để vẽ đúng bóng đổ, bạn cần phải sử dụng khối hộp để giống hướng vẽ. Kéo dài thêm cạnh đáy của khối hộp để làm đoạn thẳng giống, từ đó vẽ các đường thẳng tạo nên bóng đổ song song với đoạn thẳng giống đó.

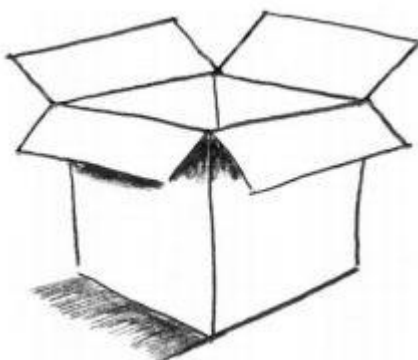


Chú ý đừng vẽ như thế này!

Be careful not to droop
your cast shadow like this.

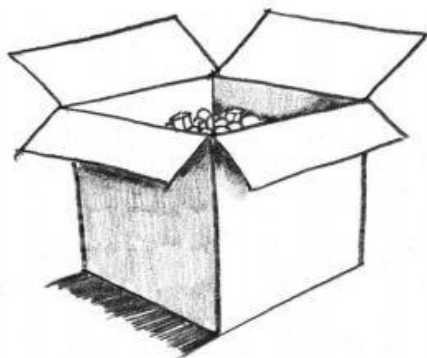


11. Tô bóng ở phần dưới hai cái vạt như tôi đã làm ở đây để tạo nên bóng đổ bên dưới. Loại bóng này dù chỉ là tiểu tiết nhưng lại là chìa khóa để những họa sĩ xuất sắc sử dụng làm bức vẽ của họ nổi lên trên nền giấy.





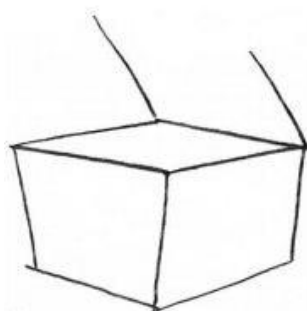
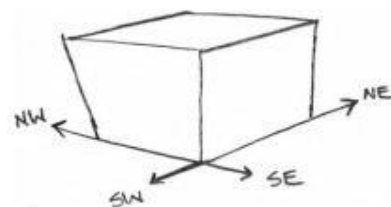
12. Đây thật sự là bước thưởng cho bạn nhiều nhất trong mỗi bài. Dùng cục tẩy tẩy đi những nét thừa, và làm sắc nét các cạnh. Tô bóng mặt ít được chiếu sáng nhất. Và giờ đến lúc bạn thể hiện sự sáng tạo của mình, thêm vào các tiểu tiết đi nào. Bạn thấy ở đây tôi đã cho vài thứ vào cái hộp, tuy chỉ nhìn thấy một chút thôi nhưng nó cũng tạo cho bức tranh thêm sinh động hơn nhiều.



Bài 5: Thử thách!

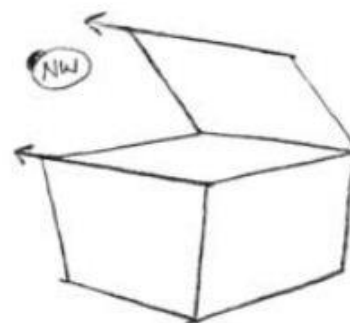
Tiện nói về thêm tiểu tiết, chúng ta cùng mở rộng bài học hôm nay nhé. Bạn có muốn vẽ một hòm kho báu đầy châu ngọc không nào? Chúng ta đã quá khổ sở vì tiền rồi. Hãy tự thưởng cho mình một chút bằng chuyến thăm quan tuyệt vời này nào.

1. bắt đầu với khối hộp cơ bản, nhớ vẽ theo bốn hướng chính trong Khối Hộp Gióng Hướng Vẽ nhé, để bạn có thể nhớ hơn và luyện tập điều hướng. Vẽ hai cạnh bên hơi xiên vào một chút chút thôi.

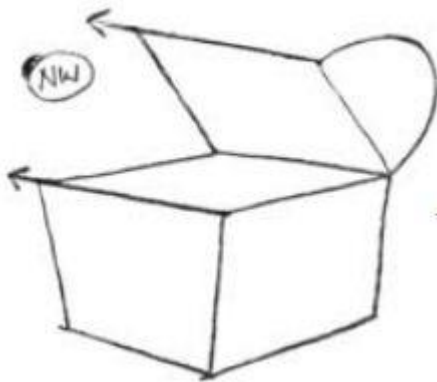


2. Vẽ hai đường song song để làm nắp hòm kho báu.

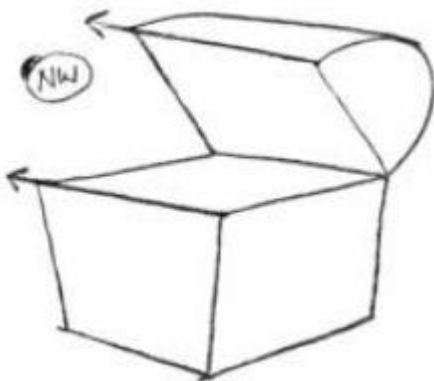
3. Dùng đường thẳng trước đó bạn đã vẽ (thấy câu này quen không) để gióng đường nối hai đường thẳng đó theo hướng NW.



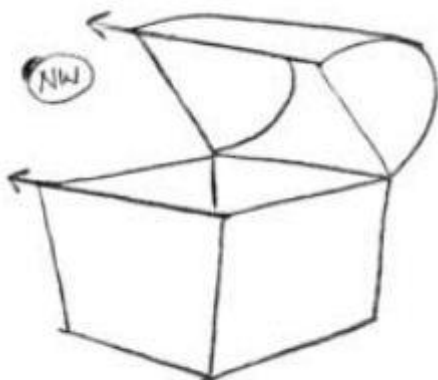
4. Vẽ đường cong cho nắp kho báu.



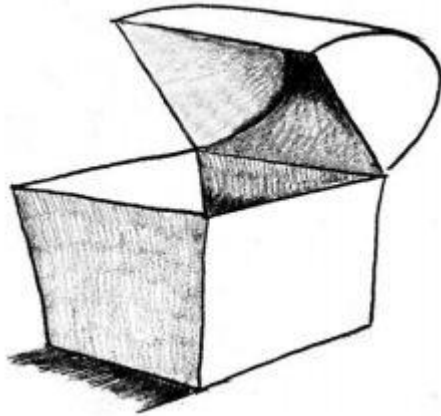
5. Dùng đường thẳng trước đó bạn đã vẽ (thấy tôi hay nhại lại chưa?) để giống đường nối ở mặt trên của nắp hòm. Bạn chú ý tôi có vẽ xiên vào một chút ở phần đầu nhé, là vì các đường này sẽ gặp nhau trong một điểm ảo, mà tôi sẽ giải thích sau, giờ bạn cứ vẽ cho nó xiên vào một chút đi.



6. Giờ thì vẽ hai đường "Lấp ló" đi nào, và BAM! Hình của bạn đã nổi lên trên bề mặt của giấy rồi!



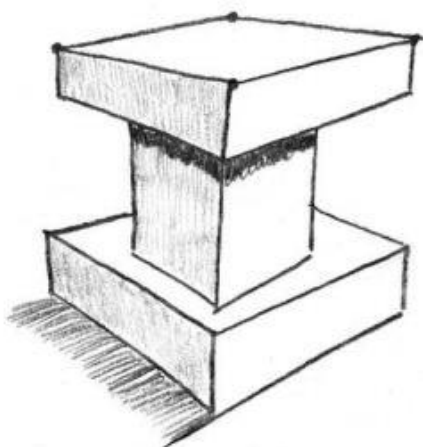
7. Chăm chút cho bản vẽ của bạn, tẩy nét thừa, xác định nguồn sáng và tô bóng những chỗ tối và vẽ bóng đổ. Còn giờ thì tha hồ vẽ ngọc ngà châu báu thôi!



Tác phẩm của các học viên:



Bài 6: Bàn chồng lên nhau



Bài học này rất vui đấy, tôi đảm bảo với các bạn. Ý tưởng này được lấy cảm hứng từ thầy giáo dạy vẽ lớp năm của tôi là Bruce McIntyre. Sự nhiệt tình của thầy ấy khi dạy trẻ học vẽ thực sự đã ảnh hưởng tới tôi nhiều. Hình như tôi quên nói bài học hôm nay sẽ rất vui thì phải? Tôi cá là bạn sẽ thích nó đến mức sau hôm nay bất kỳ mảnh giấy tội nghiệp nào trong tầm với của bạn cũng sẽ bị sử dụng để bạn vẽ mấy cái hộp đè lên nhau.

1. Bắt đầu với một hình vuông rút gọn. Nhớ rằng tôi thật sự mong các bạn sẽ sử dụng những điểm chỉ dẫn này cho tất cả các bài học trong cuốn sách. Tôi biết các bạn rất tự tin

với khả năng vẽ rút gọn hình vuông, hình hộp của mình. Tuy nhiên, nể mặt tôi, các bạn hãy dùng điểm chỉ dẫn ở mọi bức vẽ của bạn. Có một lý do rất quan trọng cho điều này mà tôi sẽ giải thích sau.



2. Draw two short edges to create the top of the table.

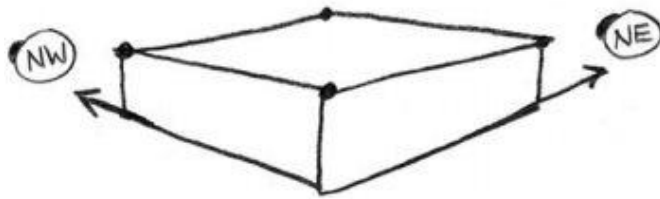


2. Vẽ hai cạnh ngắn để tạo nên mặt trên của cái bàn.

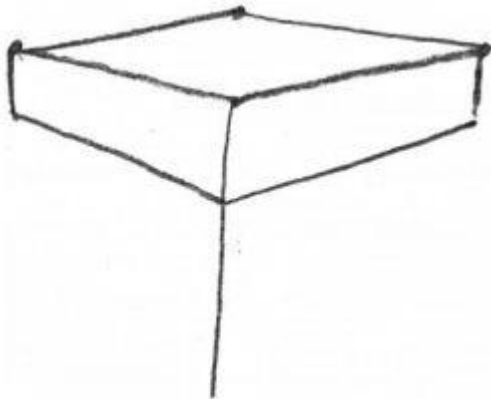
3. Vẽ đường ở giữa dài hơn một chút, chúng ta đang áp dụng luật cơ bản cực kỳ quan trọng nào đây?



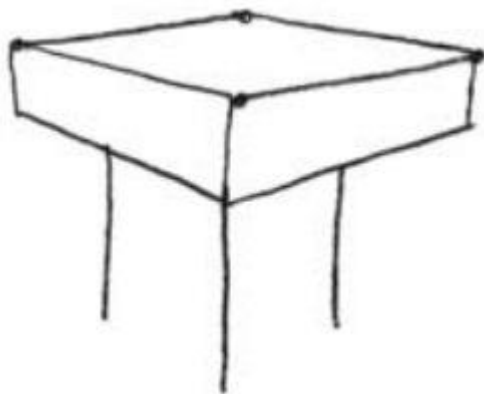
4. Sử dụng những đường thẳng bạn đã vẽ trước đó để giống, nối các cạnh đáy của cái bàn theo hai hướng NE và NW.



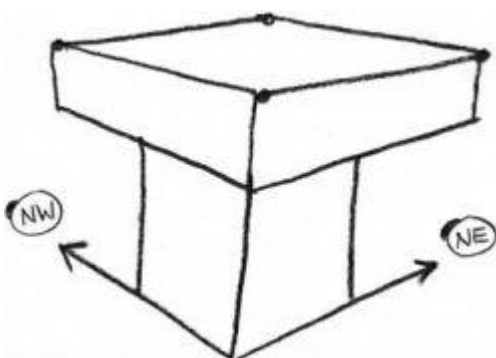
5. Vẽ đường thẳng ở giữa dài hơn để tạo cạnh gần hơn với mắt của trụ cái bàn.



6. Vẽ các cạnh bên của trụ bàn như tôi đã làm. Chú ý chúng đều được vẽ từ trung điểm của các cạnh đáy. Nhìn hình minh họa đi nào.



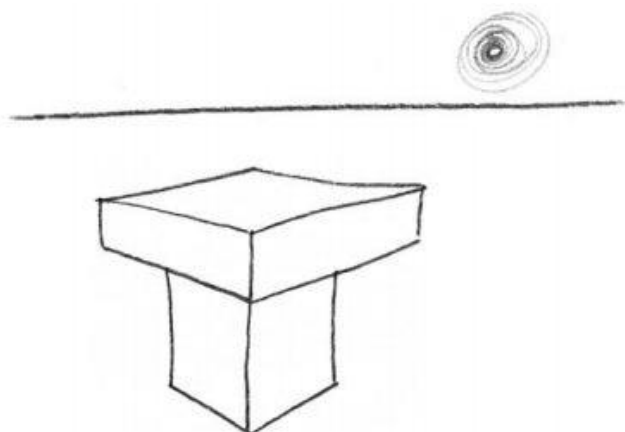
7. Sử dụng các đường thẳng bạn đã vẽ để giống (đến lúc tôi nhắc lại câu này một chục lần nữa rồi!), vẽ đáy của cái bàn theo các hướng NW và NE.



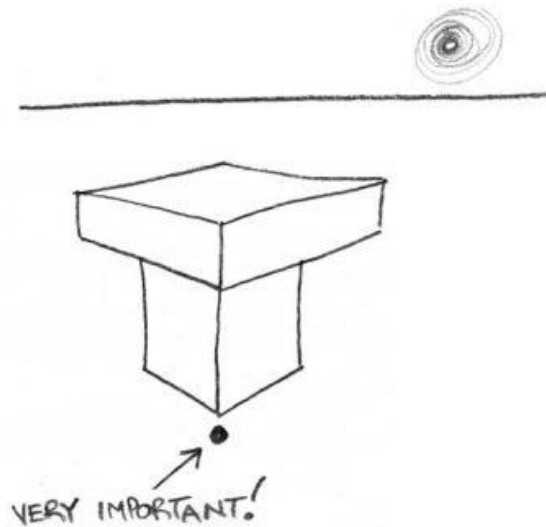


8. Vẽ đường chân trời ở bên trên cái bàn, và xác định nguồn sáng ở góc phải bên trên. Tôi vẽ đường chân trời ở bước này để minh họa một khái niệm rất quan trọng cho các bạn. Những bức vẽ trước mà chúng ta hoàn thành đều được vẽ từ điểm nhìn bên trên, tức là chúng ta đang đứng ở vị trí cao hơn nhìn xuống phía dưới vật thể. Đường chân trời có thể cho mắt chúng ta biết rằng vật thể ở phía dưới đường chân trời, dẫn tín hiệu đến não cho chúng ta rằng độ dày, bóng đổ và vẽ rút gọn đều theo phối cảnh này.

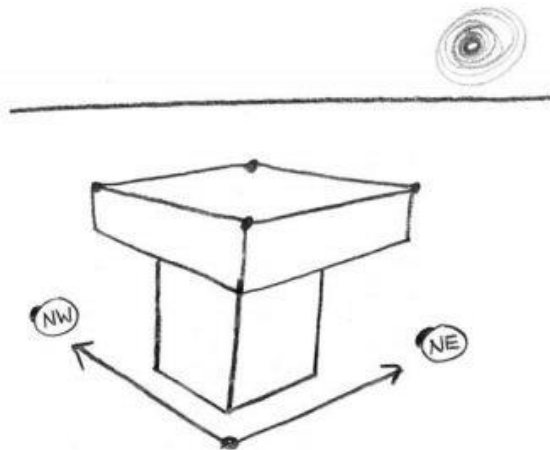
Từ ngữ "phối cảnh" bắt nguồn từ tiếng latin Spec, nghĩa là "nhìn". Kính mắt (spectacles) để trợ giúp thị giác cho chúng ta, spectator (khán giả) là những người tham dự, xem sự kiện nào đó; và speculation (đoán) là hành động xem xét những giả thiết. Phối cảnh là quá trình nhìn ảo giác chiều sâu trong một bề mặt hai chiều. Trong những bài học sau tôi sẽ dạy các bạn vẽ những vật thể nằm bên trên đường chân trời bằng phối cảnh một điểm và phối cảnh hai điểm. Bây giờ bạn chỉ cần nhớ một điều, nếu vật thể nằm dưới đường chân trời thì chúng ta đang nhìn vật thể đó từ bên trên xuống.



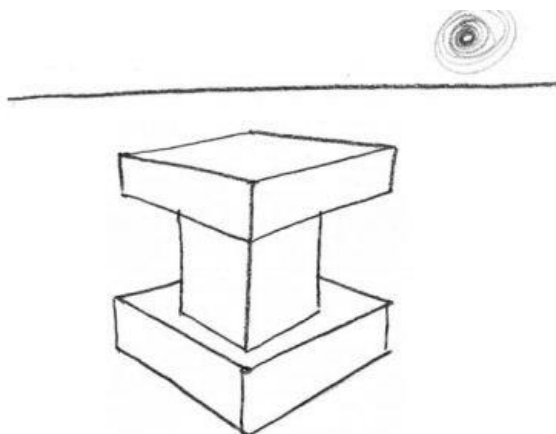
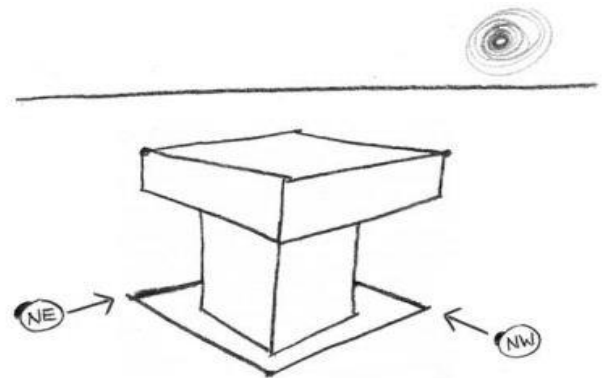
9. CẢNH BÁO! BƯỚC NÀY RẤT QUAN TRỌNG! Vẽ một điểm chỉ dẫn chính ở dưới cạnh giữa trụ của cái bàn một chút. Rất nhiều bạn quên không vẽ điểm này và kết quả là hình vẽ bị nghiêng, đứng không vững.



10. Sử dụng những đường thẳng bạn đã vẽ trước đó để giống theo, kéo hai đường theo các hướng NW và NE từ điểm chỉ dẫn.

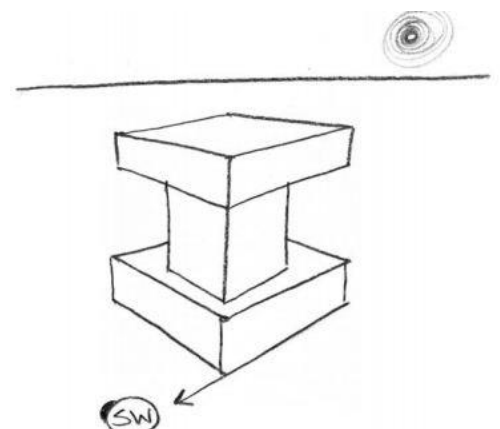


11. CẢNH BÁO! Khi bạn vẽ các cạnh đằng sau của mặt trên cái bệ, nhớ vẽ chúng bị cái trụ che mất. Học viên của chúng tôi rất hay nhầm lẫn và kéo đường đó đè luôn lên cái trụ. Nhớ rằng hai đường này cũng phải song song với hai đường cùng hướng NE và NW bạn đã vẽ trước đó.

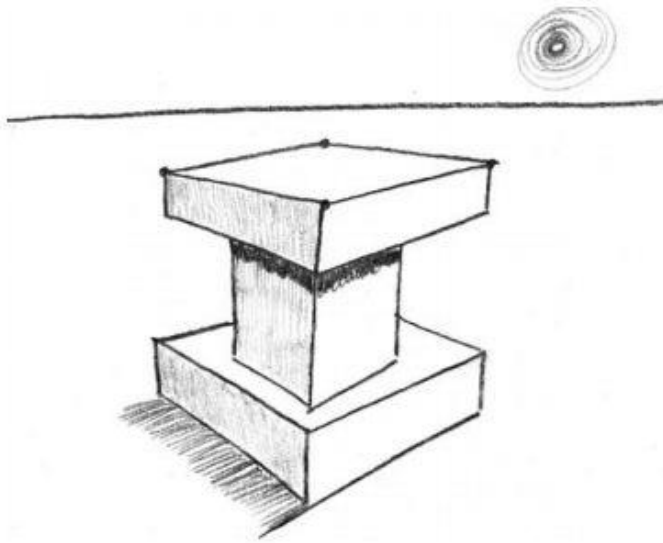


12. Hoàn thiện cái bệ. nhớ vẽ cạnh ở giữa thấp hơn một chút, và như thường lệ, dùng các đường thẳng bạn đã vẽ trước đó để giống hướng NW và NE cho hai đường cạnh đáy.

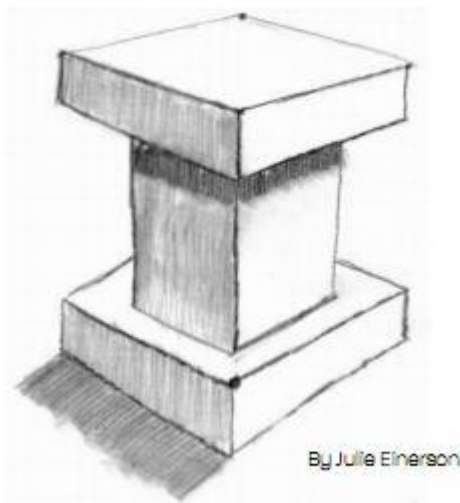
13. Kéo dài đoạn cạnh đáy hơn một chút, ta sẽ dùng đoạn đó để giống hướng cho bóng đổ (SW).



14. Vẽ bóng đổ ngược hướng với nguồn sáng của bạn, tô bóng sắc độ cho cái bệ, và thêm một chút bóng đổ ở dưới mặt trên cái bệ. BAM! Bức vẽ của bạn đã nổi lên trên nền giấy rồi đó!



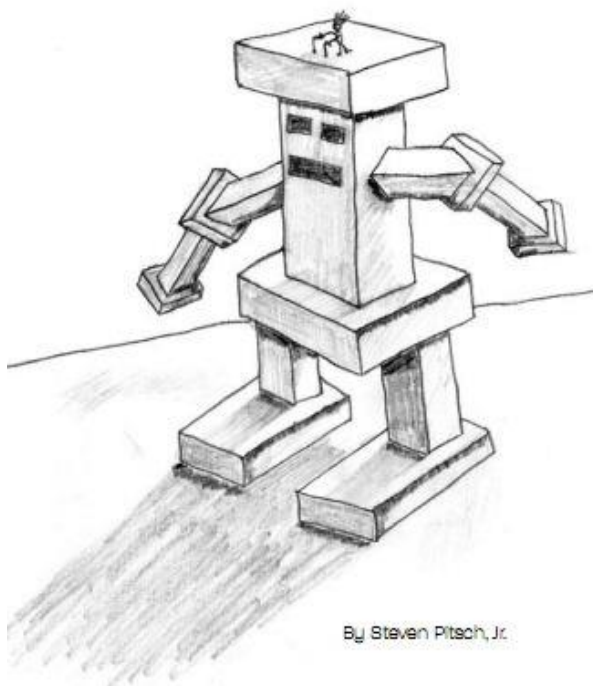
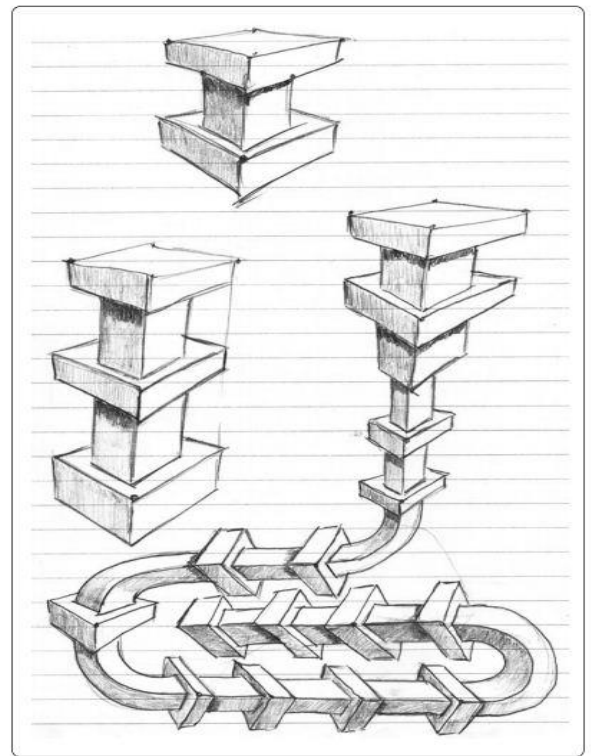
Đây là một cách tuyệt hơn để thực sự hiểu bài học hôm nay. Tìm một chiếc đồng hồ, để đặt thời gian. Tôi muốn các bạn hẹn giờ để vẽ cái bệ này, làm khoảng 2-3 lần, cho đến khi nào bạn có thể hoàn thành nó chỉ trong vòng chưa đầy hai phút. Làm bài tập này trong một thời gian nhất định để luyện cho bạn sự tự tin của đôi tay khi vẽ những hình vuông rút gọn, những góc chồng đè lên nhau, và quan trọng nhất là để bạn quen với "Hình hộp chỉnh hướng". Những góc NE, NW, SE, SW sẽ dần dần trở nên rất tiện lợi. Bạn càng thông thạo bài tập này bao nhiêu, thì nét của bạn sẽ càng tự tin và thoải mái bấy nhiêu, ở tất cả những bài học sau và tất cả những bức vẽ của bạn sau này. Đây là một bài tập cực có ích để bạn luyện tập trong vài ngày tới.



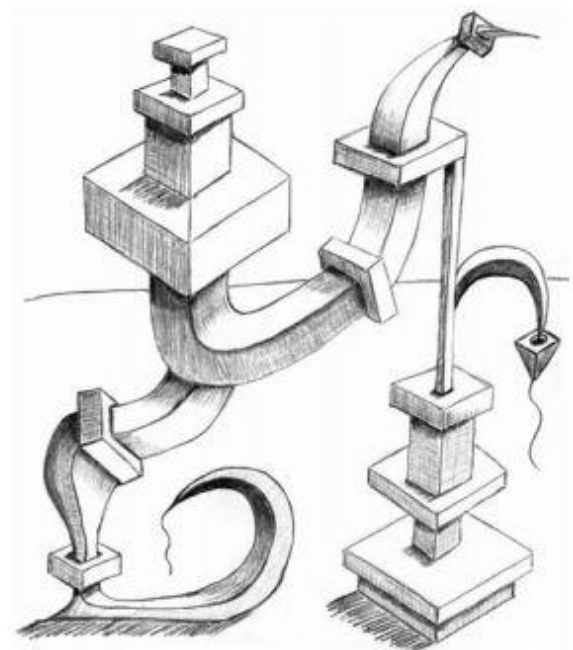
Bài 6: Thử thách!

Giờ thì đến phần vui nhất của bài học đây. Bạn muốn mình đi xa được đến đâu trong hôm nay nào? Nhìn vào vở nháp của tôi đây.

Nếu bạn có thêm mười lăm phút để vẽ những con quái vật hình hộp này, làm ơn hãy vẽ chúng! Nhớ ghi lại thời gian bạn hoàn thành từng con trong vở nháp của bạn nhé. Tôi chắc chắn rằng bạn sẽ không ngại bỏ ra 30-40 phút mỗi ngày cho chúng đâu. Chúng không chỉ giúp bạn phát triển cảm giác, kỹ năng về vẽ rút gọn theo luật xa gần, bố cục, bóng dưới, sắc độ, vị trí, kích thước và thể tích; chúng còn đem lại niềm vui khi vẽ nữa, phải không?

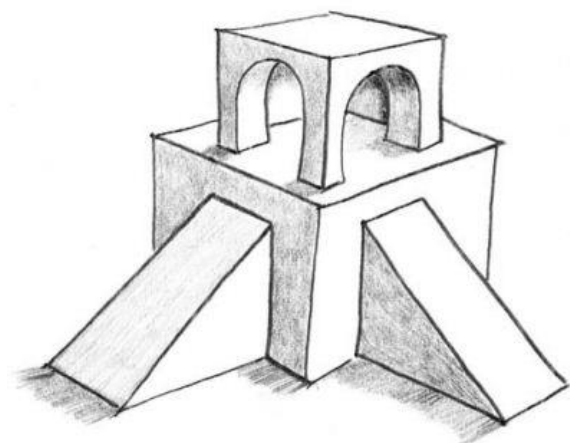


By Steven Pitsch, Jr.



By Michele Proos

Bài 7: Khối hộp nâng cao!



Trong bài hôm nay tôi muốn xây dựng cho các bạn kỹ năng thành thạo vẽ khối hộp trong không gian. Tôi muốn các bạn có thể điều khiển hoàn toàn cách vẽ khối hộp và khả năng biến nó thành những dạng khuôn nâng cao khác. Những chương cuối sẽ giúp các bạn thấy rằng khả năng biến đổi khối hộp của bạn có thể giúp bạn vẽ ngôi nhà, một cái cây, hay thậm chí khuôn mặt người. Bạn hỏi tôi làm sao tôi có thể làm được điều đó ư? Để sau tôi sẽ nói, còn bây giờ...

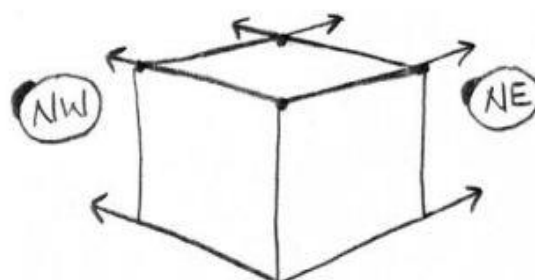
1. Sử dụng các điểm chỉ dẫn (như bạn vẫn đang làm cho các bài tập trong cuốn sách này, đúng chứ?), vẽ một hình vuông rút gọn thật thành thạo và sắc nét.



2. Vẽ các cạnh bên nhẹ tay một chút, và cạnh giữa thì kéo dài ra. Nhớ nhẹ tay vì đây mới chỉ là phác thảo.

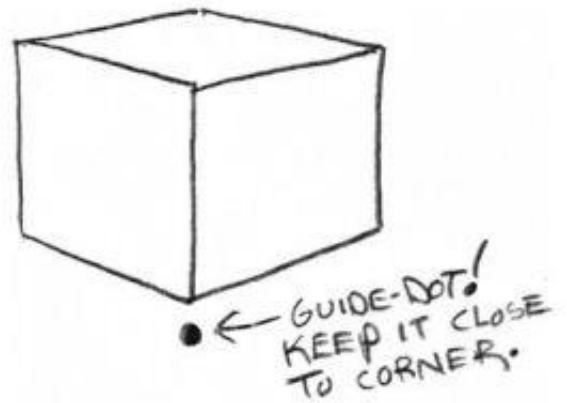


3. Vẽ phần đáy của chiếc hộp bằng cách giống theo những đường bạn đã vẽ.

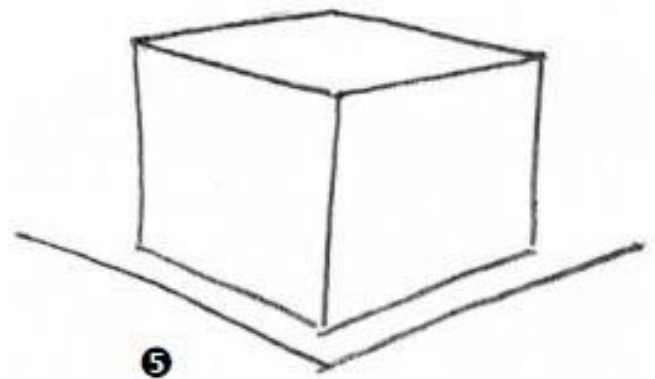




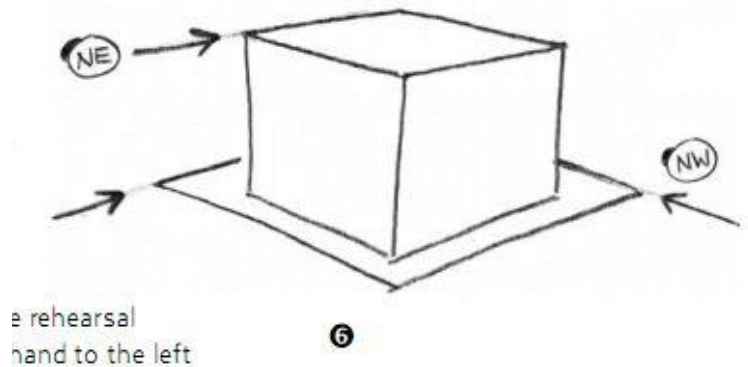
4. Vẽ điểm chỉ dẫn quan trọng cách cạnh giữa một tí xíu thôi, nếu không có thể sẽ bị méo hình.



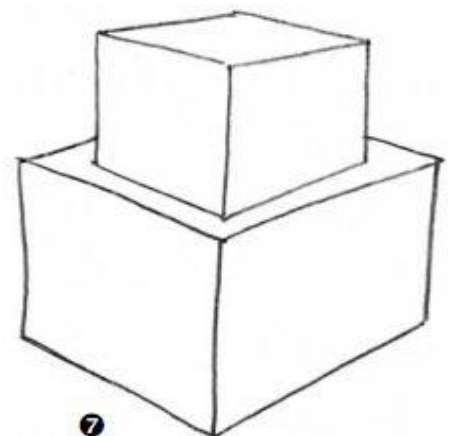
5. Sử dụng những đường bạn đã vẽ trước đó để giống, vẽ các cạnh của mặt trên hình hộp dưới theo hướng NE và NW. Khi tôi vẽ, tôi vẫn sử dụng cái la bàn "ảo" đó để giống hướng các đường, bạn cũng phải như vậy cho đến khi nó trở thành một thói quen.



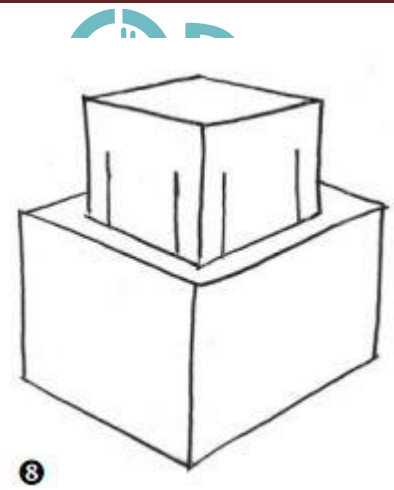
6. Vẽ hai đường ngắn để hoàn thiện mặt trên của khối hộp. Nhớ giống chúng theo đúng hướng của hình vuông rút gọn ban đầu mà bạn vẽ.



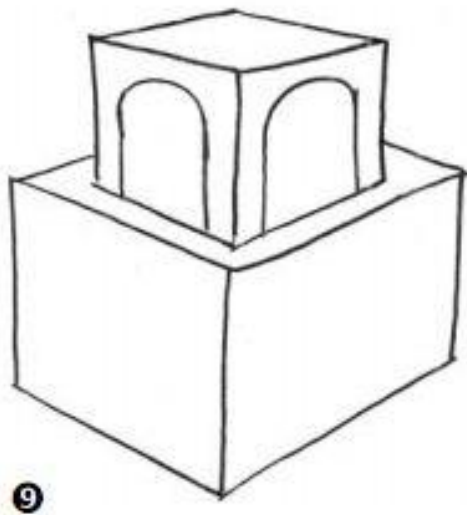
7. Hoàn thiện tầng thứ hai của tòa nhà. Kiểm tra lại hướng các cạnh đáy của nó xem đã đúng với la bàn chỉ hướng chưa.



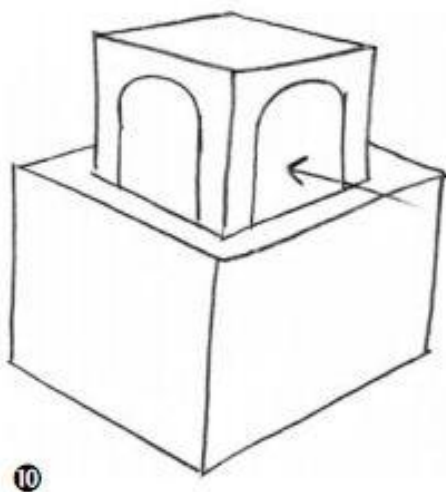
8. Bắt đầu vẽ cửa ra vào ở tầng trên tòa nhà bằng những đường thẳng đứng, bằng cách gióng chúng song song với mép vờ. Nhớ rằng lúc nào bạn định vẽ một đường thẳng đứng, bạn cũng cần gióng với mép vờ để đảm bảo chắc chắn rằng nó không bị xiên vẹo đi. Đây là một chú ý khá thú vị: Mép cửa gần hơn với mắt chúng ta (gần với cạnh giữa) cần được vẽ dài hơn hai đường xa hơn một chút để tạo ảo ảnh không gian ba chiều, làm cho nó cảm giác gần hơn với mắt bạn. Đây là lúc luật Kích Thước được áp dụng, phải không nào?



9. Nối đường cong của các cửa.



10. Để tạo ra ảo ảnh mấy cái cửa này thực sự tồn tại trong không gian, hãy ôn lại một chút các quy tắc về độ dày nào.

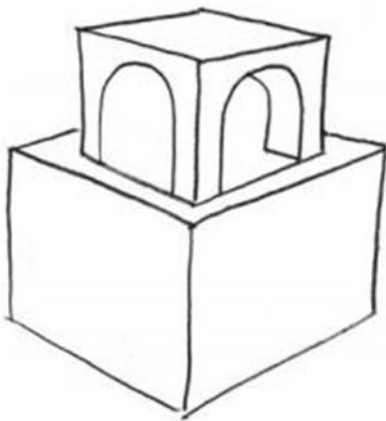


**“Nếu cửa ở bên phải, độ dày cũng ở bên phải.
Nếu cửa ở bên trái, độ dày cũng ở bên trái.”**

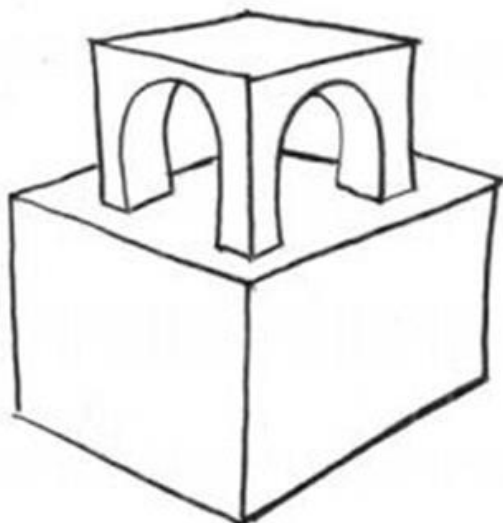
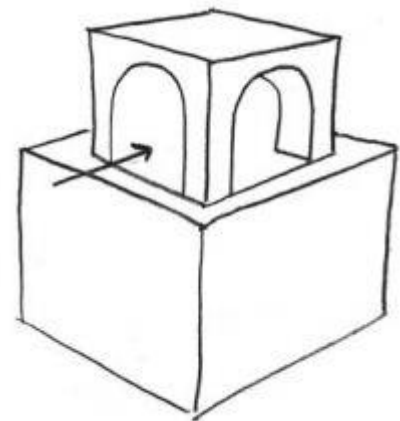
Hãy học thuộc lòng điều luật này, nhắc lại nó, tập luyện nó. Luật này luôn áp dụng với bất cứ thể loại cửa, hố, cửa sổ hoặc lối vào nào... Nắm vững nguyên lý này sẽ giúp bạn vượt qua khó khăn với những bức tranh phức tạp hơn.

Hãy cùng bắt đầu áp dụng nguyên lý này vào cái cửa của chúng ta. Sử dụng la bàn chỉ hướng NW của bạn, và bắt đầu vẽ đường ngăn quyết định độ dày của cái cửa nào.

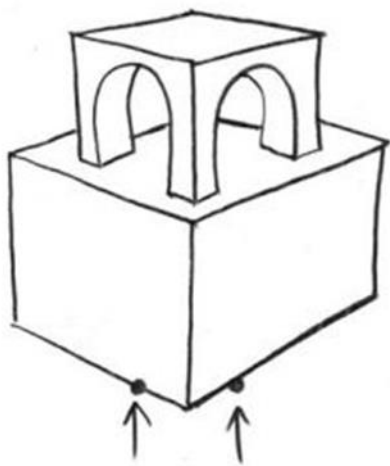
11. Hoàn thành cái cửa bằng cách nối đường cong lên trên.



12. Nhìn vào cánh cửa bên trái, sử dụng la bàn chỉ hướng NE, bạn giống và vẽ thêm một đoạn chỉ độ dày của cánh cửa bên trái.



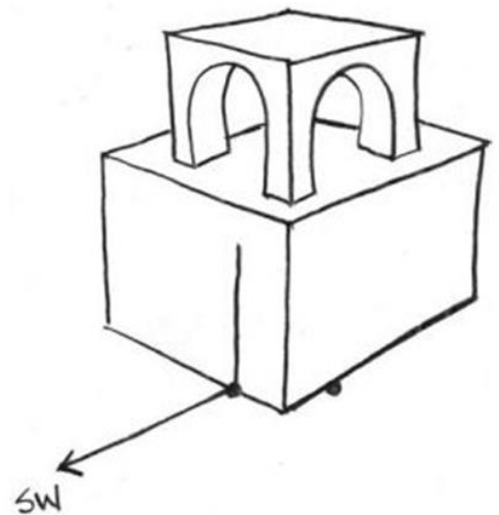
13. Tẩy đi các đường chỉ dẫn ở dưới những cái cửa, và vẽ thêm hai đường chỉ hướng NE, NW để tạo ra một căn phòng rộng bằng sau những cái cửa. Bạn thấy tôi vẽ chúng lùi lên trên một chút không? Để tạo thêm độ rộng cho căn phòng đó.



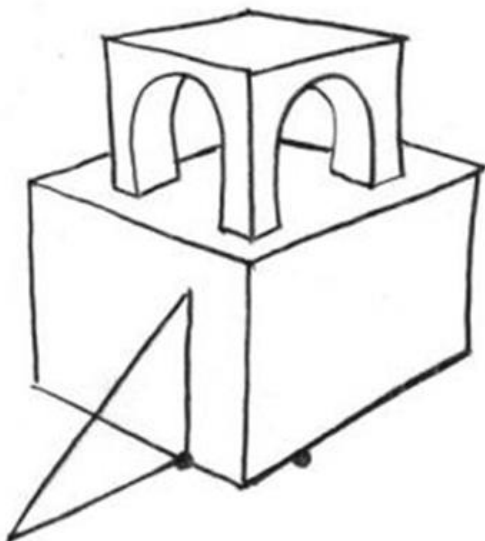
14. Giờ bạn có thể thêm vào cầu thang hay các rãnh trượt ván cho các con bạn rồi đây. Bạn đang phát triển kỹ năng để có thể vẽ những tòa nhà, thành phố, khu rừng hoặc cả thế giới chỉ trên một mặt phẳng giấy trắng. Một chiếc bút chì, một tờ giấy, trí tưởng tượng của bạn và những kỹ năng tôi đang dạy bạn đây là nguyên liệu để tạo nên một thế giới riêng của bạn. Hoàn toàn không phí phạm 30 phút của bạn chút nào, đúng chứ?

Vẽ hai điểm chỉ dẫn ở hai cạnh đáy của tòa nhà.

15. Giờ chúng ta có thể tạo cái dốc ở bên trái trước. Vẽ một đường thẳng đứng song song với cạnh giữa của tòa nhà, sau đó kéo dài cái đường đó ra theo hướng SW.



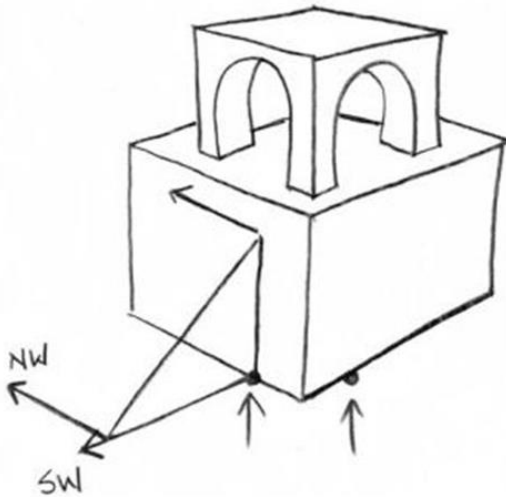
16. Hoàn thành mép gần hơn của cái dốc.



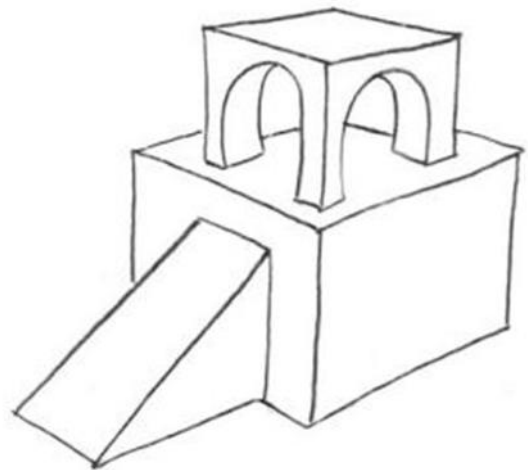
Choses



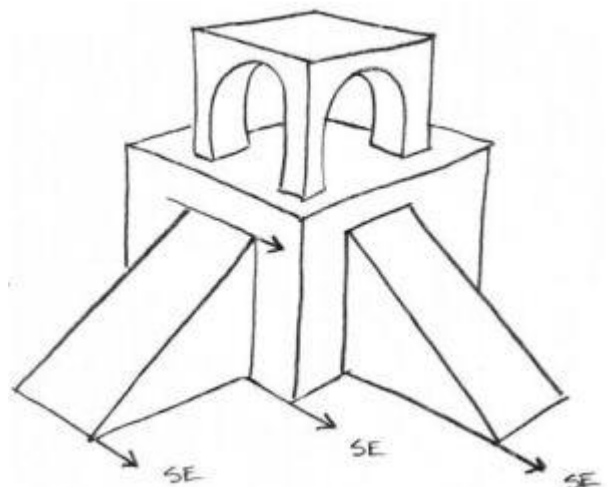
17. Vẽ độ dày của cái dốc bằng hai đường chỉ hướng NW, nhớ giống theo những đường chỉ NW mà bạn vẽ trước đó.



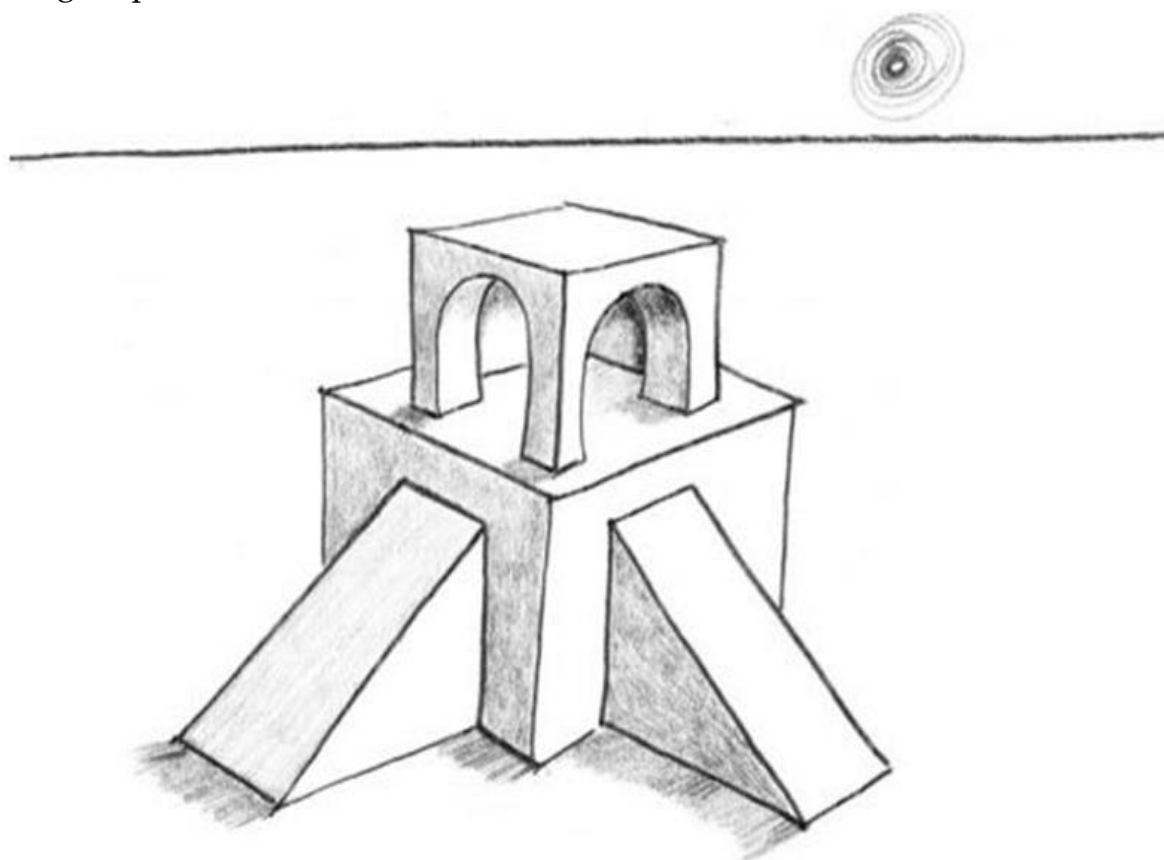
18. Hoàn thành mép xa hơn của đoạn dốc bằng cách vẽ một đoạn thẳng song song với mép gần hơn. Chú ý tôi vẽ chân cái dốc hơi lớn hơn một chút xíu so với đoạn đầu cái dốc. Bạn phải luôn nhớ và vẽ theo nguyên lý Kích Thước. Thuộc lòng những nguyên lý này (Kích Thước, Sắc độ, Vị trí...v..v) và luôn để chúng trong đầu để áp dụng cùng với la bàn chỉ hướng, bạn có thể vẽ được bất cứ cái gì ba chiều.



19. Tẩy những đường chỉ dẫn đằng sau cái dốc đi. Giờ thì dùng những đường chỉ hướng SE bạn đã vẽ trước đó để vẽ nốt cái dốc bên kia. Nhớ là luôn giống, giống và giống.



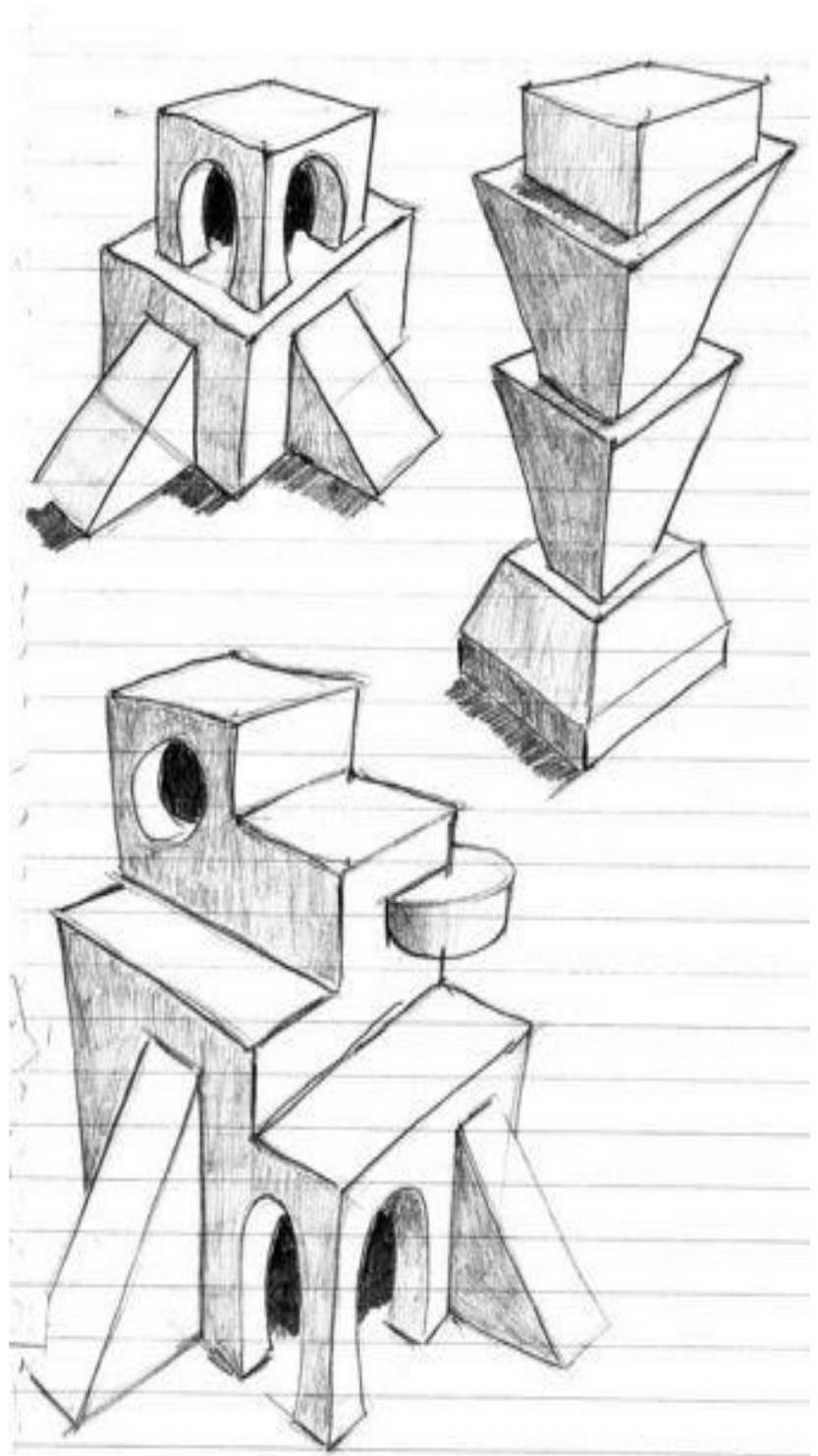
20. Hoàn thành tòa nhà hai tầng rút gọn của bạn bằng cách vẽ đường chân trời ở phía bên trên nó và đánh bóng sắc độ cho những mặt không tiếp xúc, đối diện với ánh sáng. Và voilà! Bạn đã hoàn thành công trình kiến trúc đầu tiên của mình rồi đấy! Chúc mừng, đẹp lắm!



Bài 7: Thử Thách!

Đây là hai biến thể tòa nhà của tôi. Ở biến thể một, tôi thử vẽ những đường dọc thụt vào trong một chút. Kết quả cũng không tồi đấy chứ. Bạn thử đi. Nhưng hãy vẽ tòa nhà chín tầng nhé. Trong chín tầng đó, bạn có thể vẽ thò ra, thụt vào, 3 tầng thò ra, 3 tầng thụt vào, cứ như vậy. Có hàng ngàn kiểu cho bạn chọn lựa.

Biến thể thứ hai, tôi thử thay đổi các lớp rút gọn. Trông nó phức tạp hơn đấy, nhưng tôi tin bạn có thể làm được. Bắt đầu với một hình vuông rút gọn, nhớ rằng hình vuông này chính là khuôn mẫu để bạn vẽ tất cả các đường thẳng khác trong bức vẽ của bạn. Học đến đây thì bạn có đủ điều kiện lẫn kiến thức để có thể vẽ được nó rồi. Cứ từ từ, và quan trọng nhất là phải thấy vui!

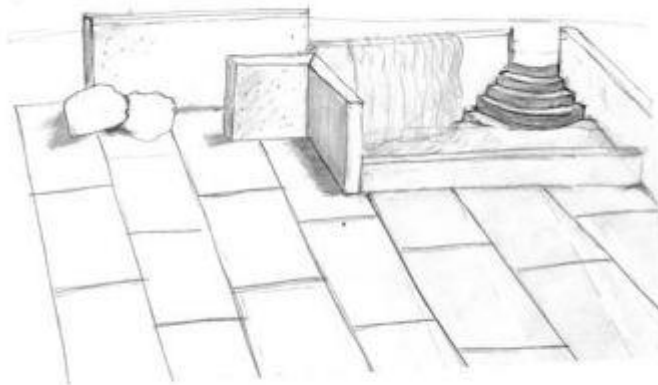


Và xem các sản phẩm của các học sinh của chúng tôi.

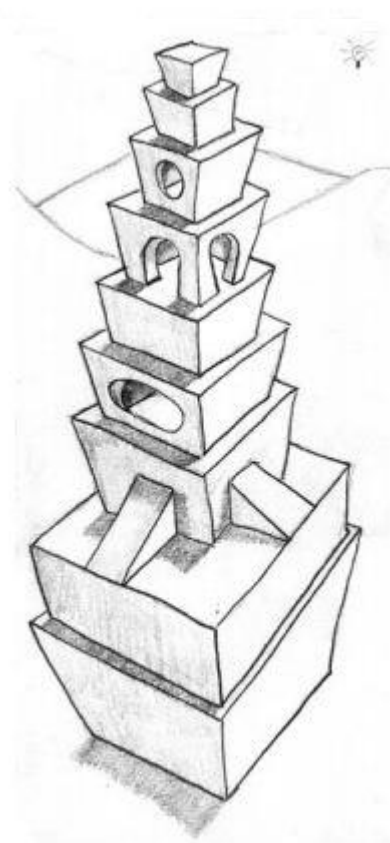


By Suzanne Kozloski

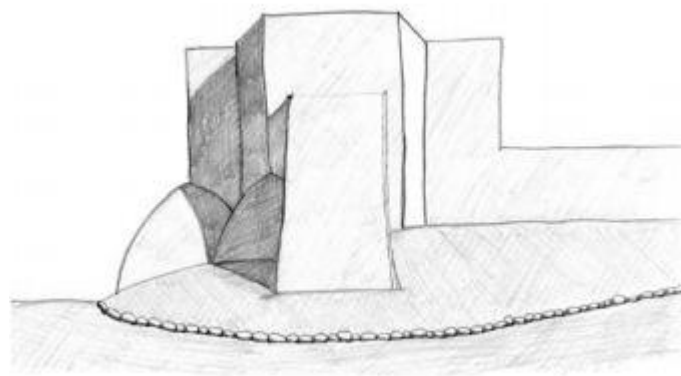
By Julie Einerson



Julie Einerson has applied several principles from the lesson to this sketch of her spa.

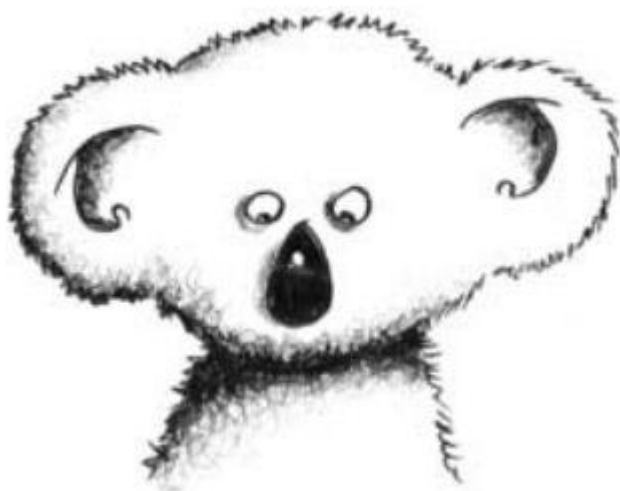


By Michael Lane



By Marnie Ross

Bài 8: Những con Koala dễ thương!



Hôm nay hãy cùng quên mấy cái hộp và công trình kiến trúc đi, cùng vẽ một con koala từ tưởng tượng của chúng ta nào. Sau khi học xong bài này, tôi rất mong các bạn có thể lên mạng và tìm thêm những bức ảnh Koala thật để vẽ lại, dùng những kỹ năng chúng ta sắp học sau đây.

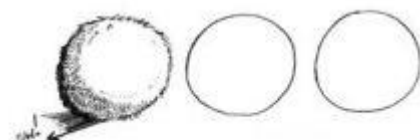
1. Vẽ ba vòng tròn rất mờ trên giấy.



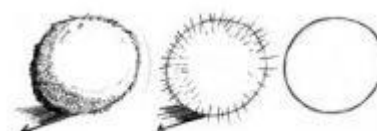
2. Vòng tròn thứ nhất, các bạn dùng những nét cong ngắn vẽ theo đường bao vòng tròn để tạo thành một cục lông mềm.



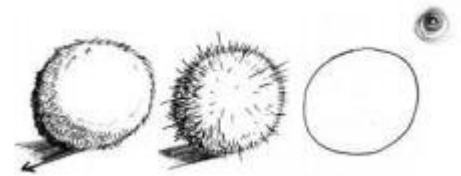
3. Tiếp tục chăm chút cho cái vòng tròn thứ nhất, dùng nhiều các nét gạch cong để phủ đầy phần bên trái của quả bóng, tạo ảo ảnh tô bóng sắc độ bằng texture. Bạn hoàn toàn có thể dùng texture để phân sáng tối một vật thể.



4. Hãy cùng tiếp tục nào. Ở quả cầu thứ hai, vẽ những nét gạch thẳng, tạo ra ảo ảnh về những cây kim nhọn hoắt.

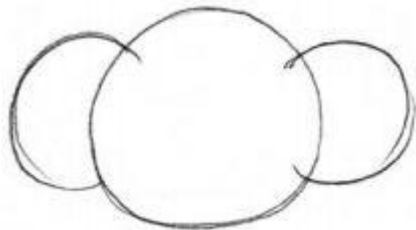


5. Đặt nguồn sáng ở góc trên bên phải của bạn, và thêm một vài hàng kim nũa ở bên trái quả cầu.



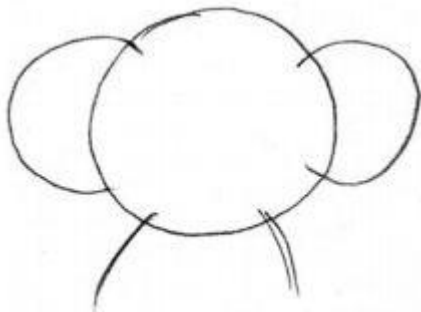
6. Cuối cùng dùng những nét nguệch ngoạc để vẽ quanh đường bao của quả cầu thứ ba tạo ảo ảnh của chất liệu xơ vải. Nếu muốn bạn vẫn có thể tiếp tục sử dụng ý tưởng dùng chất liệu để phân sắc độ sáng tối cho vật thể.

7. Giờ thì bắt đầu với bài học hôm nay nhé. Vẽ một vòng tròn nhạt.

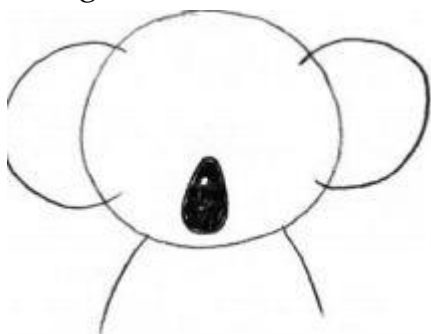


8. Tiếp tục vẽ hai cái tai, nhẹ tay thôi.

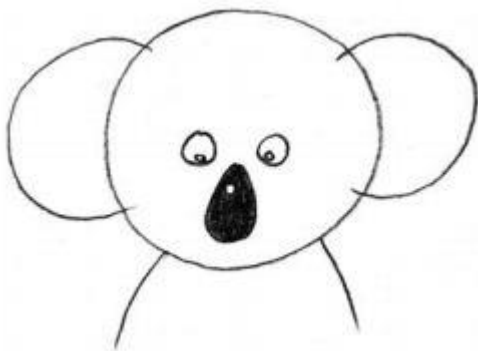
9. Và cái vai.



10. Khi bạn vẽ mũi nó, nhớ để lại một vòng tròn nhỏ màu trắng để tạo ảo ảnh phản chiếu vào cái mũi bóng loáng của nó. Khi bạn vẽ những động vật khác cũng vậy, mèo, chó, gấu...



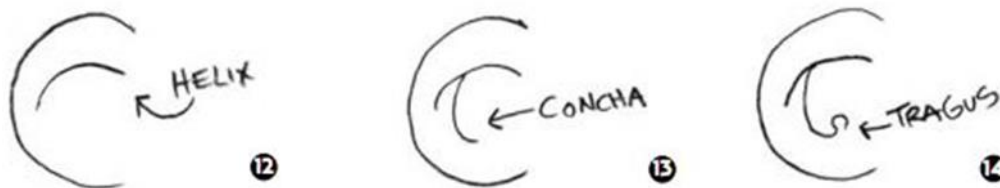
11. Vẽ Mắt cho con Koala, tiếp tục sử dụng ý tưởng về phản chiếu ánh sáng, để lại một vòng tròn nhỏ nhỏ trong mắt của nó.



12. Giờ thì cùng nhau phân tích cái tai. Đây là cái mà giới nghệ thuật gọi là "nghiên cứu" về một góc nhỏ trong bức tranh: ví dụ, tay Adam của Michelangelo khi anh ta đang cố với tới chúa trong "Creation" ở trần của nhà nguyện Sistine... Trong "học thuyết" về tai của con Koala này, hãy vẽ một đường cong làm "vành tai" (helix).

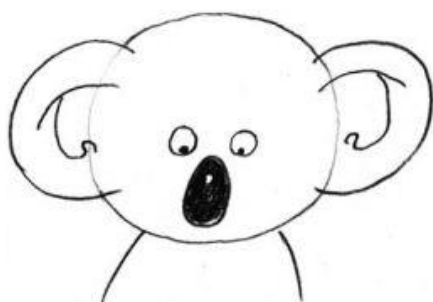
13. Vẽ đường giao nhau của "loa tai" (concha).

14. Vẽ cái nốt ở phía dưới tai nó, cái này cũng là "gờ loa tai" (tragus)



Đây là một ví dụ hoàn hảo cho thông điệp thị giác có thể hiệu quả tới mức nào. Tôi có thể viết vài trang giấy về vành tai, loa tai... nó ở đâu, và nó trông như thế nào. Hoặc tôi có thể vẽ nó trong một mẫu giấy và người ta ngay lập tức hiểu nó là cái gì và ở đâu. Giờ thì bạn thử sờ lên tai của mình xem, có thấy những đường giống y hệt vậy không? Con người chúng ta gần như có cấu trúc của tai giống hệt koala, và thực ra tất cả tai những động vật có vú sống trên cạn đều có vành tai, loa tai và gờ loa tai. Trong những bức vẽ trong tương lai, bạn có thể áp dụng chi tiết này vào vẽ những động vật khác.

15. Lặp lại thao tác trên với tay phải.



16. Nhìn lại cái cục lông bạn vẽ ở bước khởi đầu. Giờ thì áp dụng đúng như vậy vào đường bao của con Koala nào.

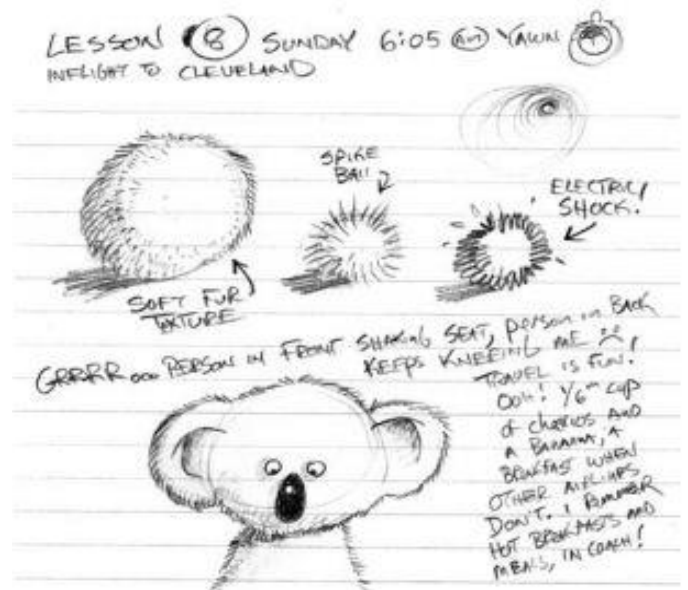


17. Sử dụng nhiều chất liệu lông để phân sắc độ cho đầu của con Koala, tai và cơ thể. Nhấn mạnh bóng đổ phía dưới cằm của nó và bên dưới vành tai.

Bài 8: Thử Thách!

Giờ thì bạn đã vẽ thành công một con Koala xinh xắn, sao phải dừng lại ở đây nhỉ? Tiếp tục vẽ hẳn một đoàn Koala xem nào? Dùng thật nhiều luật "chồng lên nhau" và "Kích thích" để đẩy những con Koala vào sâu hơn trong bức tranh của bạn. Tô đậm và làm sắc nét những đường bao của các con Koala gần hơn với mắt bạn để tạo ảnh ảo rằng chúng thực sự gần hơn. Nếu bạn thành thạo việc đẩy qua đẩy lại vật thể vào trong bức tranh của bạn thì chúc mừng, bạn đã có chiều thứ ba trong không gian ba chiều, chiều sâu, trong bức tranh của bạn! Hết xảy!

Giờ thì hãy nhìn vào trang nháp của tôi về ý tưởng vẽ một đám Koala. Đây là

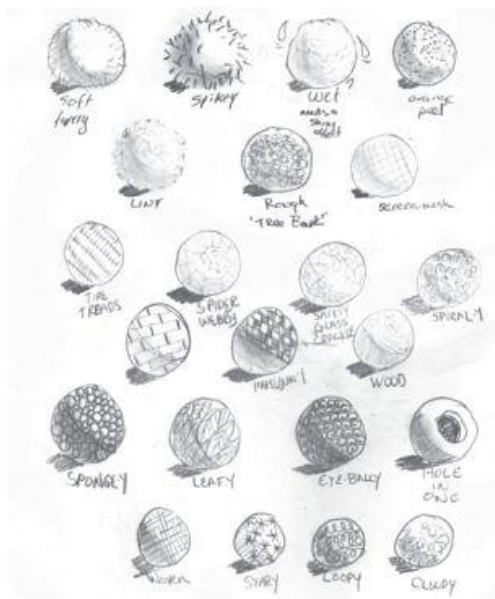




một gợi ý, tìm ảnh Koala trên mạng, chú ý mũi, tai của chúng thật như thế nào. Sử dụng những khái niệm quan trọng trong bài này: chất liệu (texture), phân sáng tối và chồng lên nhau - vẽ một con Koala khác với tai và mũi thật, nhỏ hơn.



Bản vẽ những con Koala tả thực của Suzanne.

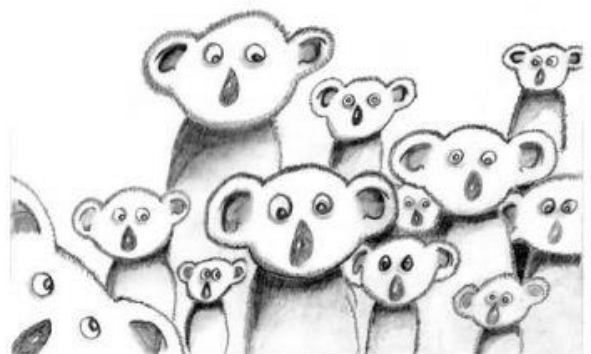


By Ann Nelson



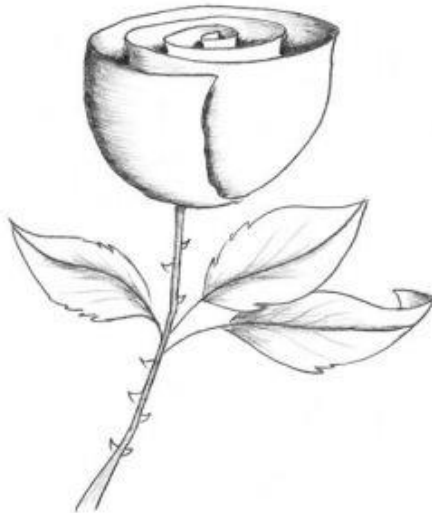
By Marnie Ross

Rất nhiều loại chất liệu khác nhau đã thay nhau tràn và ovơ nháp của những học trò của tôi, như bạn thấy ở đây.



By Kimberly McMichael

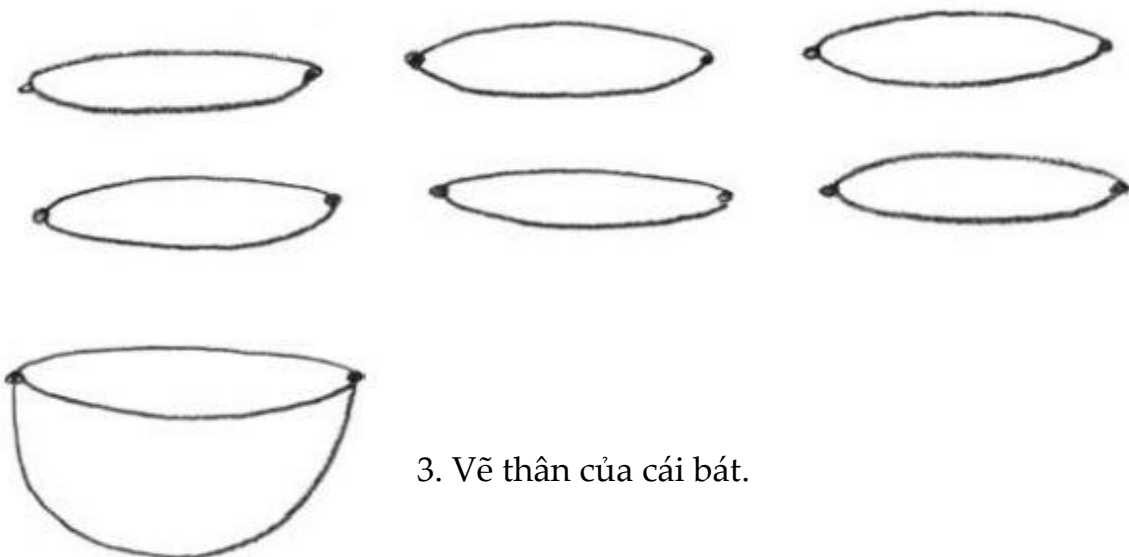
Bài 9: Hoa hồng



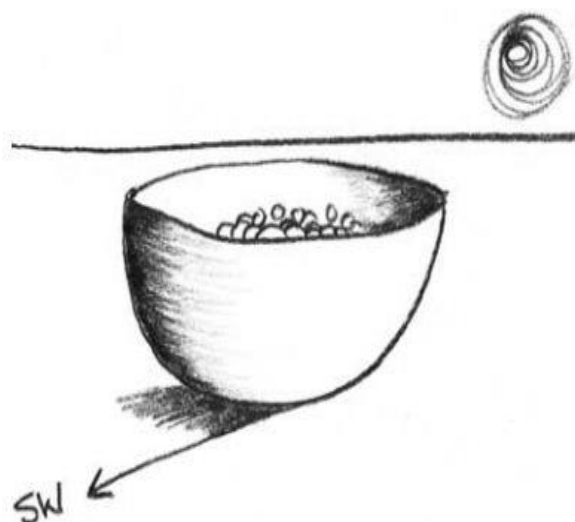
Hãy cùng khởi động trước cho bông hoa hồng bằng cách vẽ một khuôn hình cái bát đơn giản trước.

1. Vẽ hai điểm nằm ngang với nhau.
2. Kết nối hai điểm bằng một hình tròn rút gọn.

Vòng tròn rút gọn là một trong những hình nòng cốt có thể dùng để tạo ra hàng ngàn vật thể khác. Nó cũng quan trọng tương đương với một hình vuông rút gọn, giúp bạn tạo ra những thứ có bề mặt con như cái bát, hoa hồng, cái mũ hay con sứa, vv..v Bạn hãy sử dụng những điểm chỉ dẫn và vẽ 6 vòng tròn rút gọn để luyện tập như ở dưới nhé.



3. Vẽ thân của cái bát.



4. Sử dụng một đường chỉ dẫn hướng SW (bạn phải vẽ đường này theo trí nhớ bởi chưa có đường chỉ dẫn nào hết. Cẩn thận! Không được vẽ đi đâu đấy!), vị trí của nguồn sáng là ở góc trên bên phải. Vẽ đường chân trời. Phân sắc độ cho cái bát từ sáng tới tối, chuyển mịn để tạo nên một bề mặt thật mịn. Hãy chú ý phần sắc độ bên phải có tác dụng như thế nào khi tạo nên ảo ảnh chiều sâu. Vùng sắc độ này sẽ rất quan trọng khi bạn vẽ hoa hồng, hoa lily hay bất cứ loài hoa nào.

5. Trước khi bạn vẽ bông hoa, tôi xin giới thiệu một khái niệm quan trọng tôi gọi là đường "peeking". Chi tiết nhỏ của những đường chồng lên nhau thành một nếp gấp hay nếp nhăn sẽ tạo nên hiệu ứng thị giác rất mạnh, giúp bạn tạo những cánh hoa hồng quấn vào với nhau trong không gian ba chiều. Bài tập hoàn hảo để bạn làm quen với khái niệm này là một bài tập với một lá cờ:



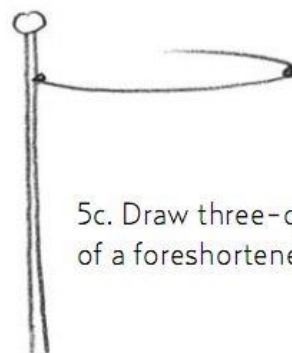
5a. Draw a vertical flagpole.

5a. Vẽ một cái cán cờ



5b. Draw two guide dots.

5b. Vẽ hai điểm chỉ dẫn.

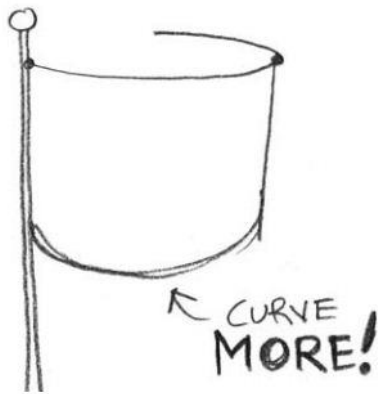


5c. Draw three-quarters of a foreshortened circle.

5c. Vẽ 3 phần của một đường tròn rút gọn.

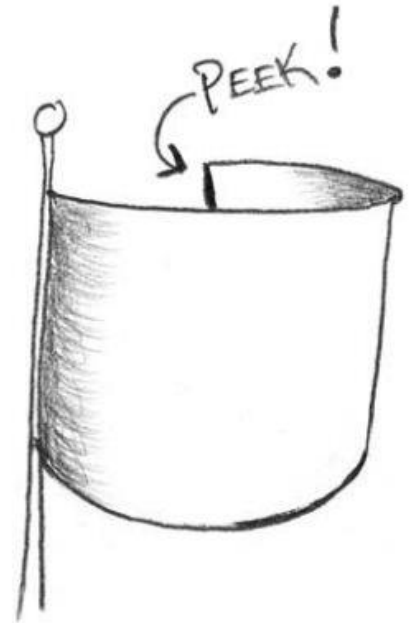


5d. Vẽ độ dày theo chiều dọc của lá cờ.



5e. Vẽ một đường cong ở đáy lá cờ, nhớ là vẽ nó cong hơn đường ở trên nó. Vì phần dưới của lá cờ xa mắt bạn hơn nên bạn cần bóp méo nó một chút.

5f. Vẽ đường "peeking", điều quan trọng nhất ở bài tập này. Đường này đóng vai trò được ăn cả, ngã về không trong bài tập này, nó giữ một sức mạnh thị giác đáng kinh ngạc. Nó chứa đồng thời các luật "chồng lên nhau", "vị trí" và "kích thước".



5g. Tốt lắm, giờ thì thử một lá cờ theo chiều ngược lại nào.

5h. Vẽ 2 điểm chỉ dẫn cho vòng tròn rút gọn.

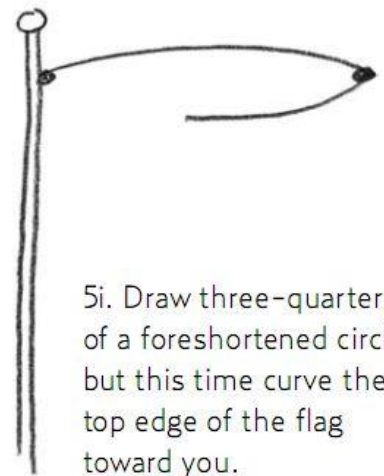
5i. Vẽ ba phần của một vòng tròn rút gọn, nhưng lần này, nối đường cong ở phần trên.



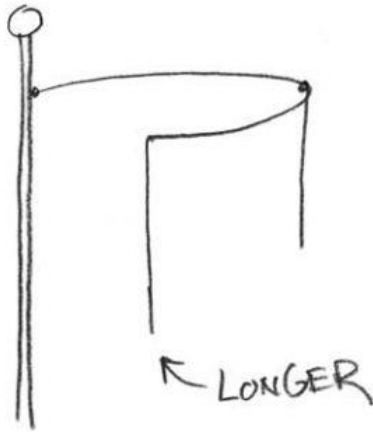
5g. Okay, that was pretty cool. Let's try one in reverse.



5h. Draw the two guide points for the foreshortened circle.

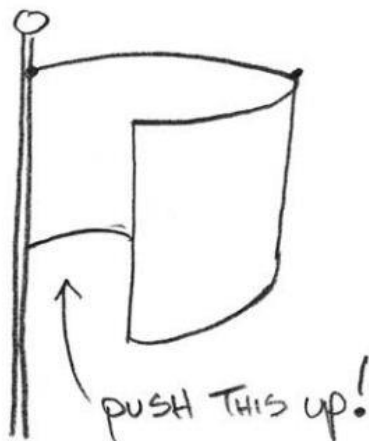
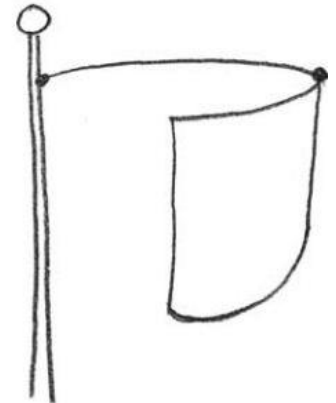


5i. Draw three-quarters of a foreshortened circle, but this time curve the top edge of the flag toward you.



5j. Vẽ độ dày theo chiều dọc của lá cờ ở mỗi bên. Nhớ đường dọc bên gần hơn dài hơn một chút để nó trở nên gần hơn với mắt bạn.

5k. Nổi đường cong ở phần gần hơn với mắt ta của lá cờ. Nhớ vẽ nó cong hơn một chút. Sự bóp méo rất quan trọng ở đây.



5l. Đẩy đường ở sau cao hơn. Bạn cần phải bẻ cong đường này theo hướng ngược lại đường bạn vừa vẽ. Tuy nhiên, luật bóp méo được áp dụng tương tự: vẽ nó cong hơn đường ở vị trí trên.

5m. Giờ thì hãy áp dụng tất cả luật bóp méo những vòng tròn rút gọn để vẽ một lá cờ quấn vào với nhau. Bài tập này sẽ có tác dụng trực tiếp tới bài tập vẽ hoa hồng. Vẽ một cái cán cờ khác.



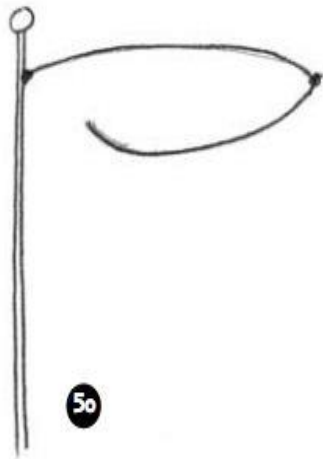
5m

Choses



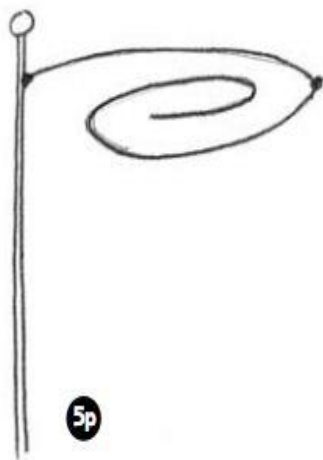
5n

5n. Vẽ 2 điểm chỉ dẫn và 3 phần của một vòng tròn rút gọn về phía bạn.



5o

5o. bắt đầu bẻ cong vòng tròn rút gọn vào phía trong.



5p

5p. Hoàn thành vòng xoắn rút gọn.

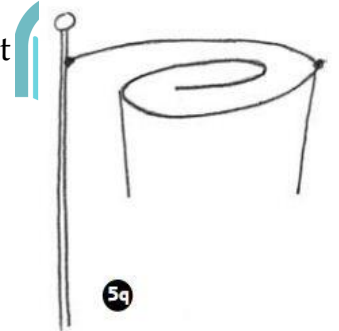
5q. Vẽ độ dày theo chiều dọc của lá cờ.

5r. Bẻ cong đáy của phần gần mắt bạn hơn đường ở phần trên.

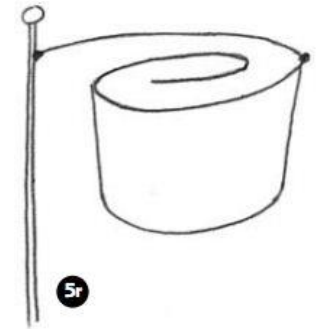
5s. Đẩy đường ở đằng sau lên một chút, và bẻ cong nó hơn.

5t. Vẽ đường "peeking" quan trọng trong mỗi bên của những cạnh bên trong. Và BAM! bức vẽ của bạn đã nổi lên không gian ba chiều rồi, khoảnh khắc BAM là khoảnh khắc hình vẽ của bạn từ 2 chiều thành ba chiều trong không gian.

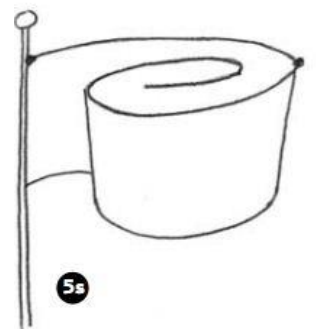
5u. Vẽ thêm một vài bóng đậm giữa các khe. Càng nhiều khe, càng nhiều các bóng trong các khe này thì bản vẽ của bạn càng nổi lên giữa những các hình. Hoàn thành phân sắc độ.



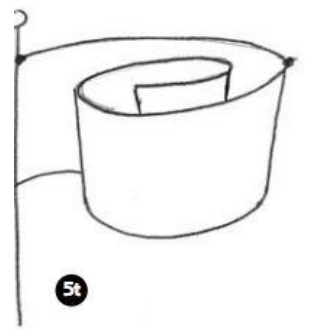
5q



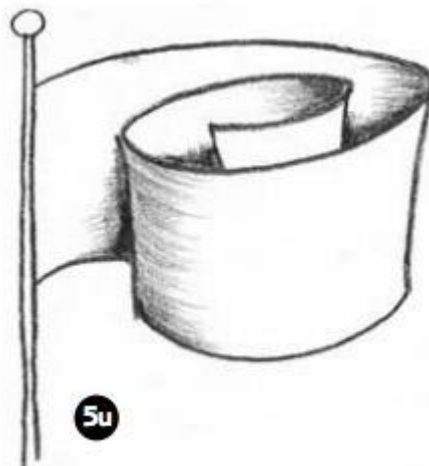
5r



5s



5t



5u

Tôi biết phần khởi động hơi bị dài. Nhưng thay vào đó bài tập vẽ hoa hồng sẽ rất dễ đối với bạn khi giờ bạn đã kiên nhẫn với phần khởi động của chúng ta.



6. Vẽ một cái bát rút gọn và thêm một cái cành.

7. Vẽ một điểm chỉ dẫn ở giữa cái bát.

8. Bắt đầu vẽ vòng xoáy để tạo cánh hoa.



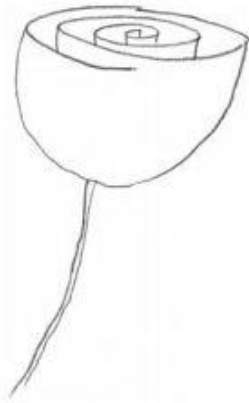
9. Tiếp tục vẽ vòng xoáy. Cố gắng giữ nó ở dạng rút gọn theo luật xa gần này. Chính dạng bóp méo của chúng sẽ tạo ra một bông hồng 3 chiều.

10. Hoàn thành vòng xoáy ở giữa cánh, tẩy đường thừa.

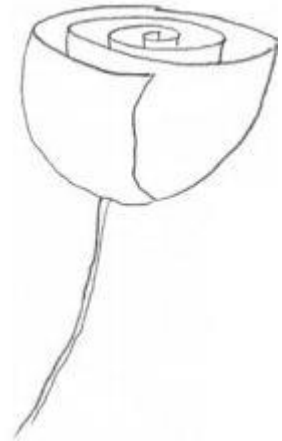
11. Vẽ độ dày và đường peeking đầu tiên. Chúng ta sắp tới khoảnh khắc BAM rồi.

three-dimensional rosebud.

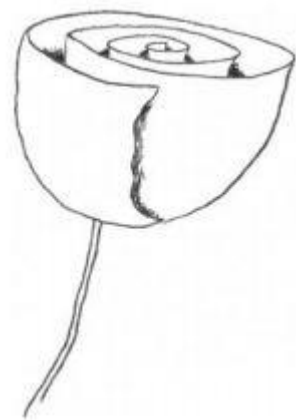




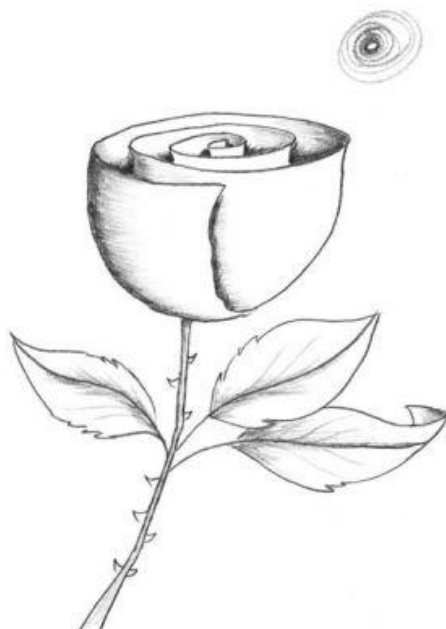
12. Vẽ đường peeking bên ngoài tiếp theo.



13. Vẽ đường peeking cuối cùng. BAM!



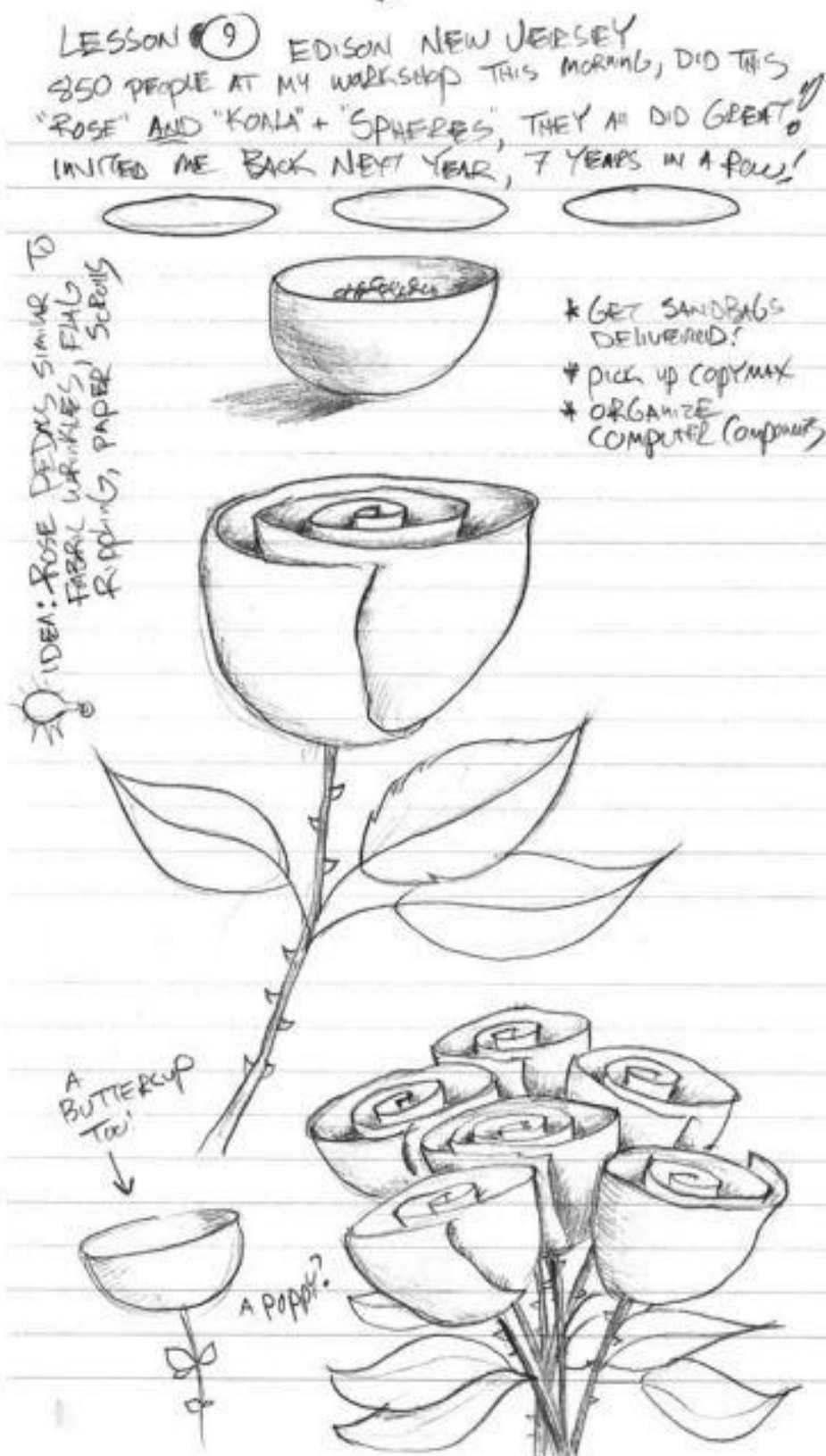
14. Vẽ bóng tối trong khe.



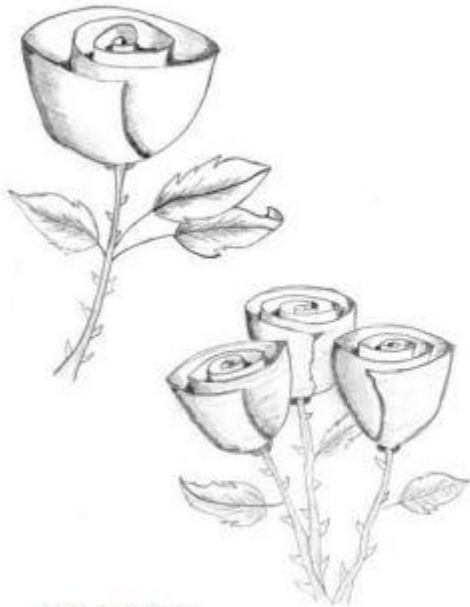
15. xác định vị trí nguồn sáng ở góc trên bên phải, và hòa trộn bóng theo chiều ngược lại trên mỗi bề mặt cong. Vẽ vài cái gai trên thân bông hoa, và vẽ lá.

Bài 9: Thử thách.

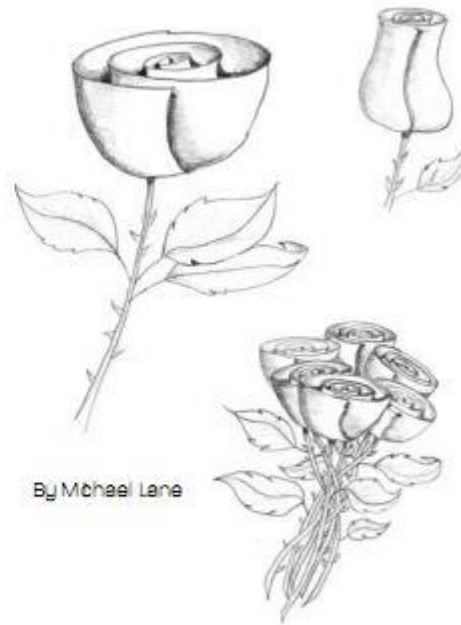
Hãy xem thử trang nháp của tôi để lấy cảm hứng vẽ hẳn một bó hoa.



Tự vẽ bó hoa gồm sáu bông này. Nếu bạn thực sự thích bài học về bó hoa đó, thử xem video hướng dẫn dài 20' của tôi ở markkistler.com



By Tracy Powers

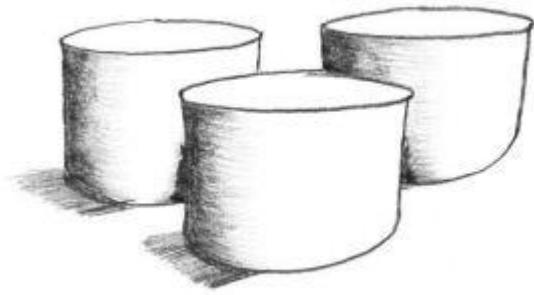


By Michael Lane



By Marnie Ross

Bài 10: Hình trụ



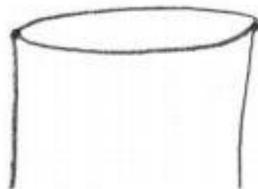
1. Vẽ 2 điểm chỉ dẫn để sau đó chúng ta có thể vẽ một vòng tròn rút gọn.



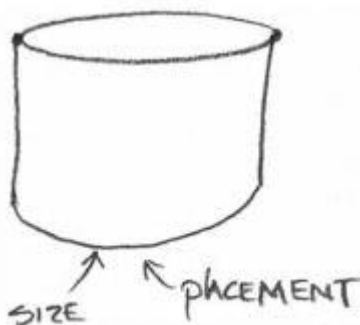
2. Vẽ vòng tròn rút gọn.



3. Vẽ hai cạnh bên của hình trụ bằng 2 đường thẳng song song.

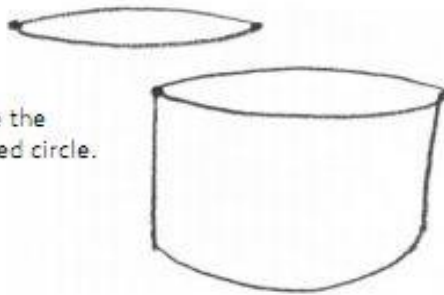


4. Vẽ đường cong làm đáy của khối trụ. Chắc chắn rằng độ cong của nó phải hơn với đường cong tương ứng ở mặt trên. Đường cong đáy này sử dụng hai điều luật là kích thước và vị trí, cùng một lúc.



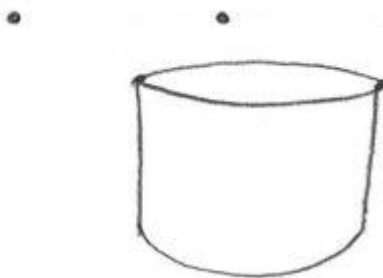


6. Complete the foreshortened circle.

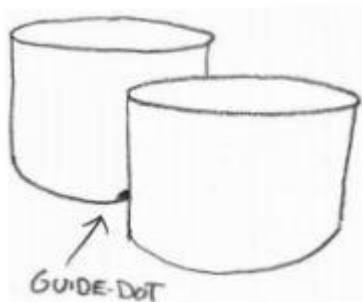
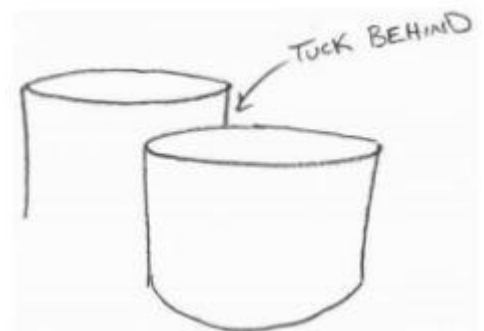


5. Để vẽ hai khối trụ đứng sau, vẽ 2 điểm chỉ dẫn về phía góc trên bên trái của hình trụ đầu tiên.

6. Nối hình tròn rút gọn này lại.

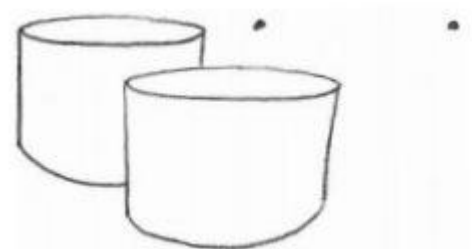


7. Vẽ các cạnh bên của khối hình trụ thứ hai. Nhớ vẽ cạnh bên phải nấp sau hình trụ thứ nhất, sử dụng điều luật "chồng lên nhau", tạo ra ảo ảnh chiều sâu.

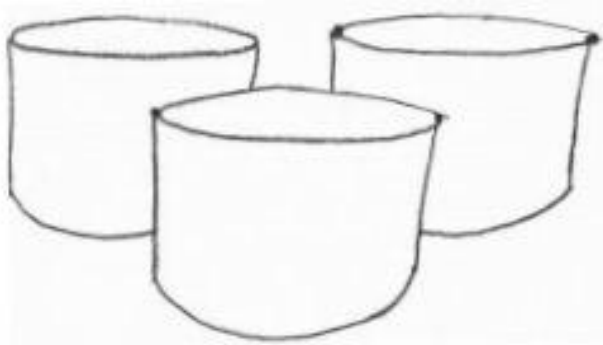


8. Nối đường cong cạnh đáy của hình trụ. Nhớ vẽ nó ở vị trí cao hơn đáy của hình trụ thứ nhất, và cong hơn đường cong tương ứng ở mặt trên của nó. Hầu hết các học viên phải làm đi làm lại bước này mà tôi cũng không hiểu vì sao nữa.

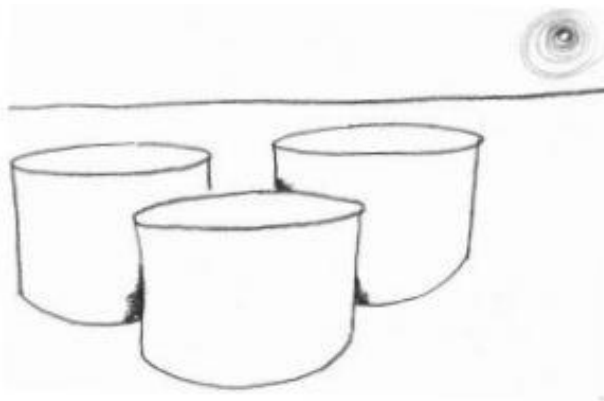
9. Bắt đầu vẽ hình trụ thứ 3 với hai điểm chỉ dẫn.



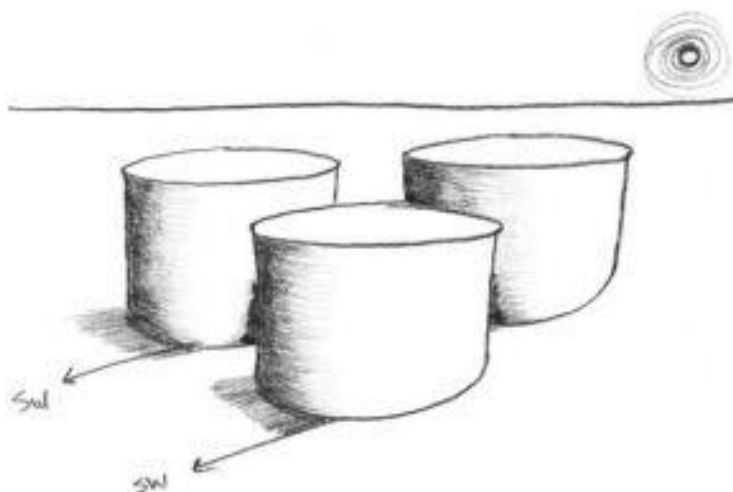
10. Lặp lại thao tác như với hình trụ thứ hai. Chú ý tôi vẽ hình trụ thứ 3 này hơi nhỏ hơn hình trụ thứ nhất một chút. Hoàn thành nó sử dụng "chồng lên nhau", "Kích thước" và "Vị trí".



11. Vẽ đường chân trời và xác định nguồn sáng. Tôi thích bắt đầu phân sắc độ bằng cách xác định những bóng tối trong khe trước.



12. Hoàn thành bức vẽ. Vẽ bóng đổ đối diện với hướng nguồn sáng. Sử dụng đường chỉ hướng SW để vẽ bóng đổ chính xác hơn.



Bài 10: Thử Thách!

Giờ chúng ta có thể thực hành bài học vào thế giới thực rồi đây. Vào bếp của bạn, lấy ra ba lon bia, nước ngọt... hay ba tách cà phê, có cùng kích thước, giờ sắp chúng vào vị trí giống với bài học trên một cái bàn. Giờ kiểm một cái ghế và ngồi đó quan sát ba cái lon.

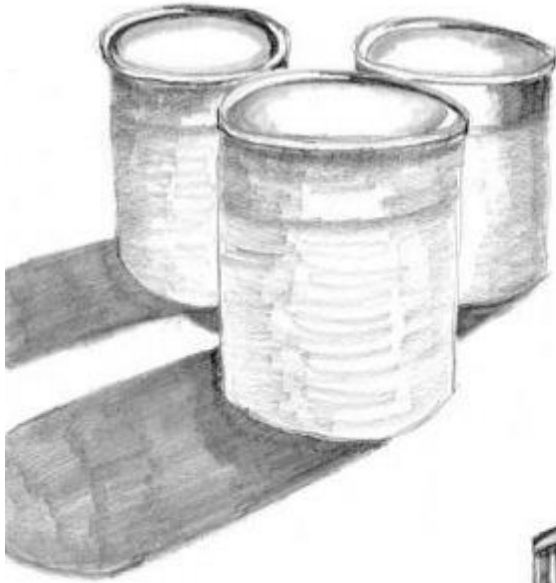
Các bạn có thể thấy mặt trên của chúng không đẹp đẹp nhiều như hình tròn rút gọn mà chúng ta vẽ. Đó là vì mắt bạn ở vị trí cao hơn nhiều so với mắt chúng ta khi ở trong bài học. Giờ thì bạn để ghế ra xa một chút, để hai mắt của bạn thấp hơn cho đến khi mặt trên của những cái lon đẹp như trong bài học của chúng ta. Thử trải nghiệm với các vị trí khác nhau của mắt. Hạ thấp vị trí của mắt bạn xuống cho đến khi bạn không thể nhìn thấy mặt bên của những cái lon nữa. Đây là một chi tiết nhỏ cho bài học phối cảnh hai điểm mà tôi sắp chỉ cho các bạn đây.

Giờ thì đứng dậy từ từ, bạn có thấy các hình tròn rút gọn càng giãn ra khi bạn đứng lên không? Chúng dần tiến tới một hình tròn hoàn hảo khi tầm mắt của bạn càng cao.

Hiểu rõ 9 điều luật của hội họa sẽ giúp bạn có kỹ năng để vẽ những vật thể bạn thấy ở thế giới xung quanh bạn, hoặc trong trí tưởng tượng của bạn ở bất cứ vị trí nào. Giờ thì lấy 9 cái lon hoặc cốc (khác kích thước cũng được). Sắp xếp chúng ở một bên của cái bàn bếp, theo vị trí nào cũng được. Bạn ngồi ở phía bên kia của bàn bếp với vở nháp và cây bút chì của bạn. Và vẽ lại những gì bạn thấy. Bạn hoàn toàn có thể sử dụng sách, hộp để làm cho chúng cao hơn tầm mắt, có phối cảnh rút gọn nhiều hơn.

Đây là một điểm quan trọng: trong tất cả những bản vẽ ba chiều của bạn, dù là trong tưởng tượng hay từ thế giới thực, bạn luôn luôn sử dụng hai điều luật trong 9 điều hoặc hơn, không có ngoại lệ. Trong bài học này, chúng ta sử dụng "Rút gọn (theo luật xa gần)", chồng lên nhau, vị trí, kích thước, sắc độ và bóng đổ.



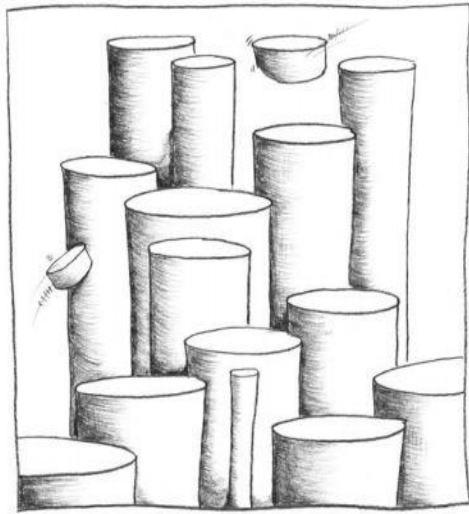


Student examples

Take a look at how student Susan Kozloski explored changing the eye level in her drawings.



Bài 11: Khối hình trụ nâng cao.

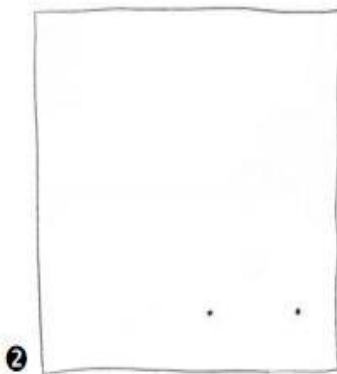
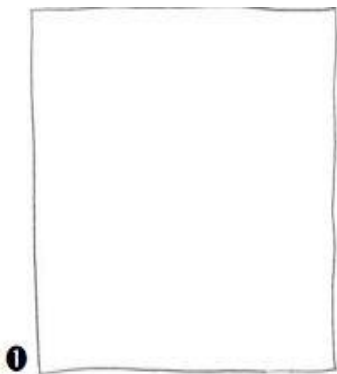


Trong bài học hôm nay tôi sẽ giới thiệu cho các bạn những hiệu ứng thú vị khi vẽ nhiều khối trụ đứng cạnh nhau để tạo ra một bức tranh thành phố. Những kỹ năng mà chúng ta sẽ luyện tập hôm nay là chồng lên nhau, rút gọn, phân sắc độ hòa trộn, bóng đổ và bóng trong khe. Nhờ đó, các bạn có thể hiểu rõ hơn về 9 điều luật của hội họa. Giờ bạn hãy nhìn lên bức tranh của bài học hôm nay.

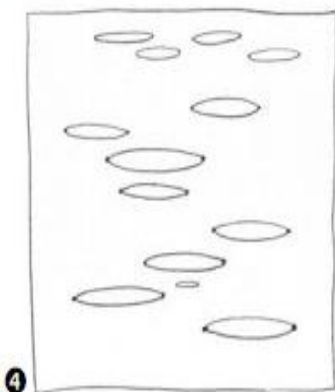
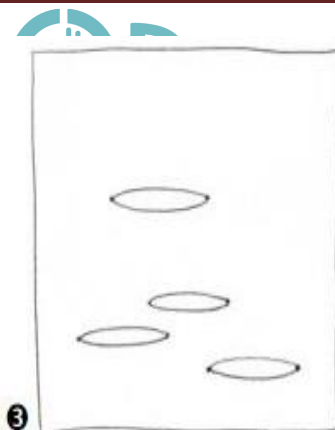
Bạn thấy ống hình trụ nhỏ nhất phía dưới chứ? Theo luật thì nó đáng nhẽ phải trông xa hơn đúng không? Nhưng không, đây cũng là một ví dụ tiêu biểu cho một số luật có thể có sức mạnh thị giác nhiều hơn luật khác. Và Chồng lên nhau luôn mạnh hơn Kích Thước.

Giờ thì bạn hãy để ý cái khối trụ nhỏ nhỏ lơ lửng ở phần trên của bức tranh. Bạn có thể đoán được nó ở xa hay ở gần, vị trí của nó đối với những ống hình trụ khác ra sao không? Không. Vì nó không to hơn những ống khác, nó cũng không đè lên ống khác, cũng không ở sau ống nào cả, chúng cũng không có bóng đổ để xác định chúng ở trên một vật thể hay cạnh vật thể đó. Giờ để so sánh, bạn hãy nhìn vào cái ống nhỏ hơn ở góc bên trái. Vì nó chồng lên một ống khác và có bóng đổ, bạn biết rằng nó gần hơn với mắt chúng ta. Nếu tôi cũng vẽ cái ống ở trên kia chồng lên trước một khối hình trụ, hoặc ở sau nó, tôi đã có thể giúp cho các bạn hình dung vị trí của nó ở đâu, chứ không làm cho các bạn bối rối trong việc xác định vật thể đó ở đâu trong không gian nữa.

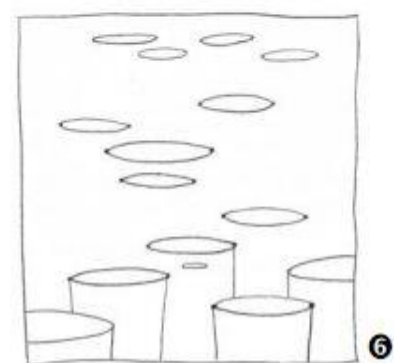
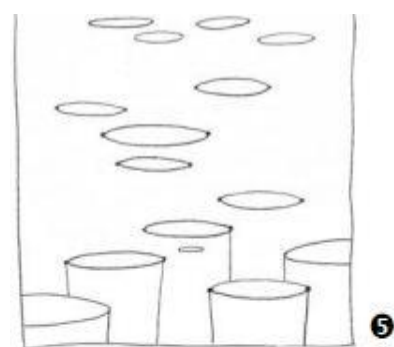
Hiểu rõ các mối quan hệ giữa 9 điều luật sẽ giúp các bạn giải quyết những vấn đề về vị trí một cách tự tin trong bức tranh của bạn. Chúng ta sẽ hiểu rõ hơn cách để sắp xếp các vật thể, làm giảm bớt sự nhập nhằng trong chiều sâu của bức tranh khi chúng ta vẽ mây, cây cối, và những thành phố theo phối cảnh hai điểm trong những bài học sau. Giờ thì cùng vẽ thôi!



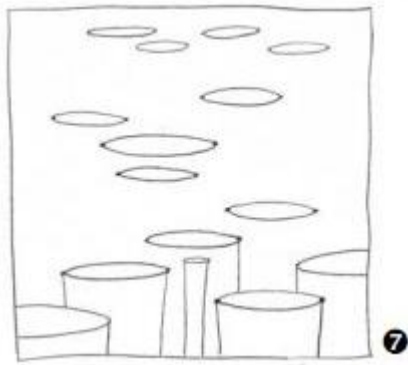
1. Vẽ một cái khung lớn choán hết vở nháp của bạn. Đôi khi cũng thật là vui khi bạn đem những bức tranh của mình bỏ vào một cái khung, như tôi đã làm trong vở nháp của mình với lũ Koala, khối cầu và những ngọn tháp này.
2. Sử dụng điểm chỉ dẫn, vẽ hình tròn rút gọn đầu tiên.
3. Vẽ thêm nhiều hình tròn rút gọn, cái to cái nhỏ.
4. Khi bạn tiếp tục vẽ nhiều những hình tròn rút gọn hơn, hãy chắc chắn rằng bạn vẽ một số ở trên cao hơn một chút.



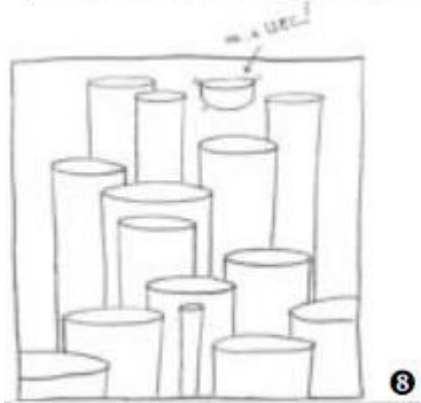
5. Vẽ thêm một số vòng tròn rút gọn hơi ra ngoài khung một chút. Những ngọn tháp lấp ló này tạo ra hiệu ứng thị giác khá tốt. Một số học trò của tôi đã trở thành người vẽ minh họa cho DC Comics hay Marvel Comics. Khi tôi có cơ hội được trò chuyện với họ, tôi thường hỏi họ về các bí quyết để dạy lại cho các học sinh của mình. Một trong số những bí quyết mà tôi được nghe nhiều nhất đó là sắp xếp vị trí của những vật thể tràn ra khỏi khung một chút. Ví dụ, khi làm việc trong Spiderman và the Hulk, những họa sĩ này sẽ vẽ họ di chuyển đến hoặc đi khỏi một khung truyện chỉ với một phần người của họ hiện ra, ví dụ như một phần khuôn mặt, một cánh tay, bả vai v..v



6. Vẽ các cạnh bên của các tòa tháp, bắt đầu từ cái thấp nhất. Khi bạn vẽ những bức tranh toàn cảnh như thế này thì tập trung chi tiết vào những vật thể ở dưới cùng nhất luôn là một ý hay. Tại sao ư? Bởi vì những vật thể ở dưới cùng sẽ luôn chồng lên những vật thể khác trong bức tranh. Một cảnh mà bạn sẽ không áp dụng mẹo nhỏ này là khi bạn vẽ cảnh ngoài không gian với các hành tinh và ngôi sao. Cảnh thứ hai là bạn vẽ một đàn chim đang bay. Bạn có thể vẽ con cao nhất to nhất và chồng lên những con khác. Trong cả hai bối cảnh thì Chồng lên nhau luôn mạnh hơn tất cả những điều luật khác.

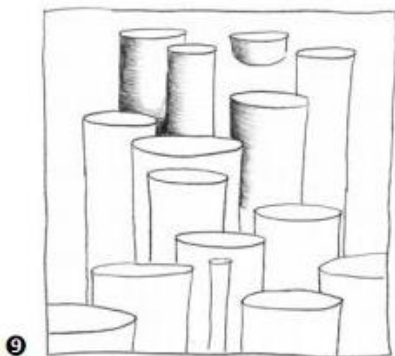
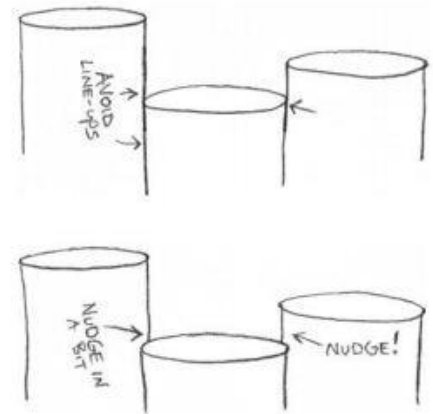


7. Tiếp tục vẽ những đường cạnh bên của những ngọn tháp.



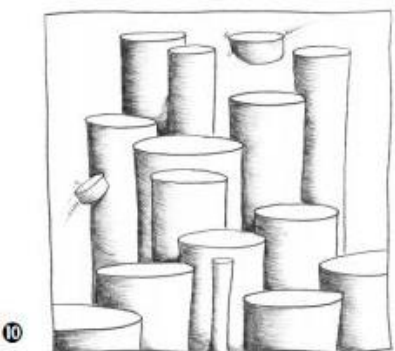
8. Tập trung vào luật chồng lên nhau và vẽ những đường thẳng lấp ló từ tất cả những vòng tròn rút gọn.

CHÚ Ý: Tuyệt đối tránh vẽ những đường cạnh bên của các ngọn tháp chồng lên nhau thành 1 đường. Nếu bạn lỡ vẽ thế thì cứ tẩy một phần của vòng tròn rút gọn để vẽ lại.



9. Hoàn thành tất cả những ngọn tháp, từ dưới cùng cho đến trên cùng.

Ghi chú: tay bạn có thể miết vào phần đã hoàn thành và làm bản giấy khi bạn vẽ từ dưới lên trên. Để khắc phục, hãy dùng một tờ giấy sạch, phủ lên phần bạn đã vẽ xong và đè tay lên đó. Nhớ là không miết nó khi di chuyển mảnh giấy, mà hãy nhắc nó lên khi di chuyển.

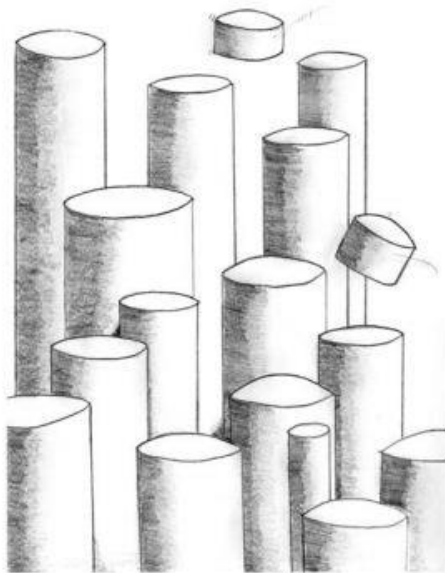
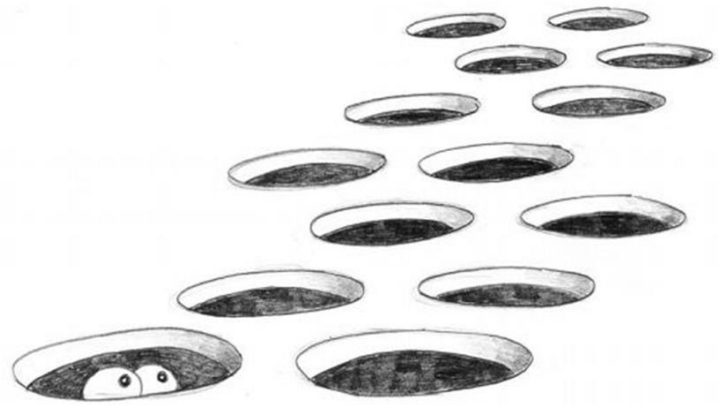


Bắt đầu tô bóng những cái bóng trong khe đầu tiên ở phần trên, sau đó từ từ lần xuống dưới, sử dụng mảnh giấy làm lá chắn. Bạn cần phải hạn chế làm bản vẽ của mình.

10. Phân sắc độ hòa trộn cho những ngọn tháp còn lại.

Bài 11: Thử thách!

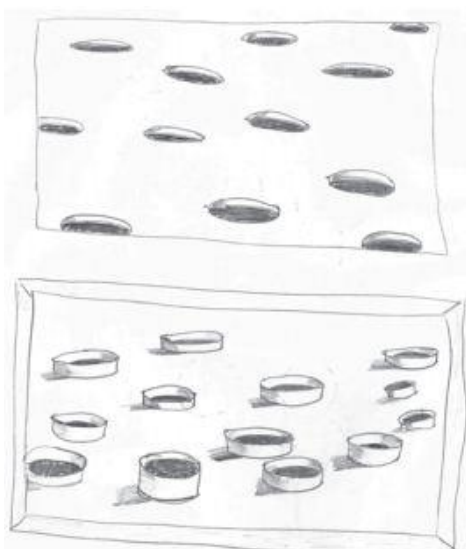
Giờ chúng ta cùng lộn ngược lại quá trình và luyện tập với những vòng tròn rút gọn nào. Vẽ một bề mặt lõm chỗ để tập luyện rút gọn vòng tròn, Kích thước, Vị Trí, Sắc độ, Bóng đổ và độ dày nào. Vì tất cả những vòng tròn rút gọn này đều ở trên mặt đất, nên độ dày của chúng cũng ở phía trên của những vòng tròn rút gọn. Thử thách này khá vui đấy!



By Tracy Powers

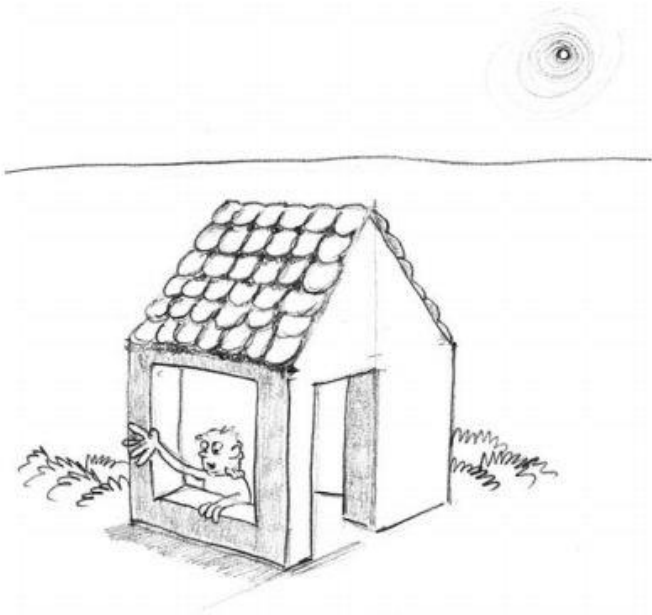


By Michael Lane



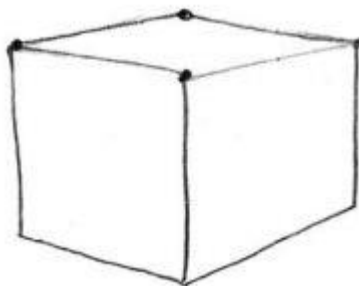
By Ann Nelson

Bài 12: Xây dựng với khối hộp!

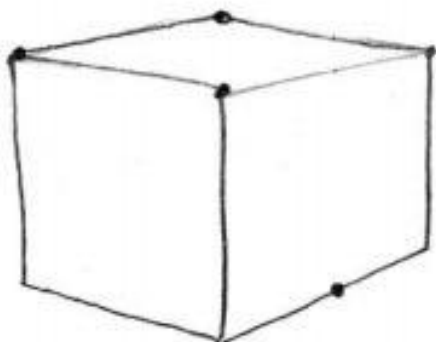


Hãy cùng ôn lại xem chúng ta đã đi được bao xa trong quá trình 13 ngày vừa rồi. Bạn đã thành thạo vẽ khối cầu, khối cầu chồng lên nhau với sắc độ hòa trộn. Bạn đã học cách vẽ khối hộp, các version khác của khối hộp, nhiều lớp khối hộp, tòa tháp khối hộp, và quan trọng nhất là cách áp dụng la bàn hội họa: NW, SW, NE, và SE. Giờ bạn sẽ dùng những kỹ năng này để vẽ những thứ thật hơn. Trong chương này, bạn sẽ bắt đầu bằng một ngôi nhà, sau đó bạn sẽ vẽ một hòm thư.

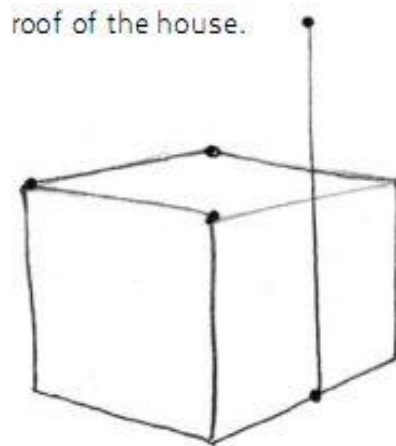
1. Vẽ một khối hộp, thật mờ thôi.



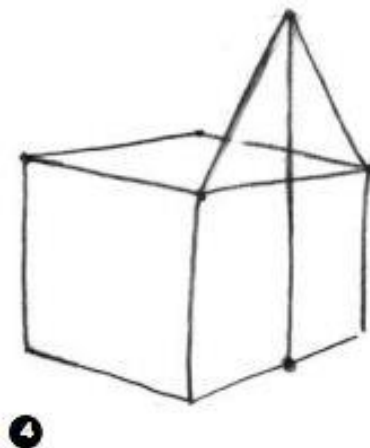
2. Vẽ một điểm chỉ dẫn ở trung điểm của cạnh đáy bên phải của khối hộp.



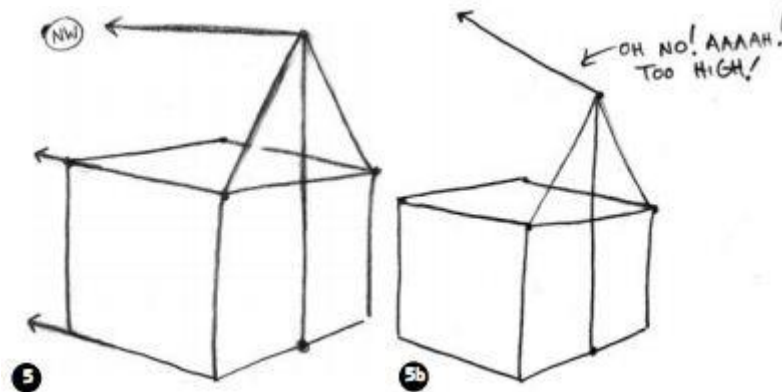
3. Vẽ một đường thẳng đứng từ điểm chỉ dẫn này. Đây chính là chỉ dẫn để chúng ta vẽ mái nhà.



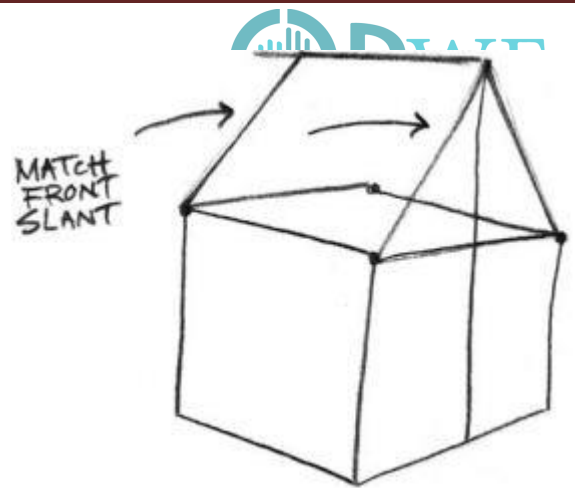
4. Nối các đường để tạo nên cái dốc của mái nhà. Các bạn có thể thấy đường dốc gần hơn thì dài hơn. Đây là một ví dụ hoàn hảo cho Kích Thước và vị trí tạo ra chiều sâu. Phần gần hơn với mắt ta của cái dốc mái dài hơn để làm cho nó gần hơn với mắt.



5. Dùng những đường bạn đã vẽ để hướng theo, vẽ phần trên của mái nhà, đừng vẽ nó nghiêng quá (ví dụ 5b ở dưới). Vấn đề này rất nhiều học viên mắc phải, để tránh lỗi này, bạn cần giống cẩn thận theo đường hướng NW trước đó bạn đã vẽ.

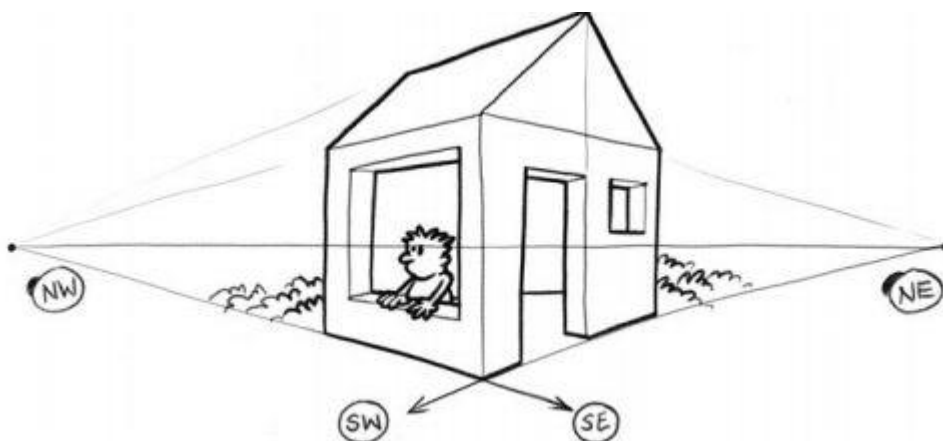


6. Vẽ phần xa hơn với mắt của mái nhà bằng một đường song song với cạnh bên kia. Khi tôi vẽ những ngôi nhà, tôi thấy rằng giảm độ nghiêng của cạnh xa hơn một chút sẽ giúp cho ảo ảnh thật hơn.



Tôi sẽ giới thiệu một chút ít về ảo ảnh thị giác của phối cảnh hai điểm. Chúng ta sẽ tìm hiểu sâu hơn về nó vào các bài học sau. Tôi chỉ muốn giúp bạn hứng thú hơn với những bài học mới và khó tiếp sau thôi!

Giờ thì hãy nhìn xem, thật là tuyệt khi ngôi nhà thẳng hướng với la bàn hội họa: NW và NE, và chúng cùng gặp nhau tại một điểm ảo trong cả 2 bên của mặt thể. Thực ra, bạn đã sử dụng phối cảnh hai điểm này trong các bức vẽ ba chiều của mình mà không hề biết.



Giờ thì hãy bỏ ra một chút thời gian để suy nghĩ về điều này: bạn đã dùng phối cảnh hai điểm để tạo ra những bức vẽ mà không hề biết! Ngạc nhiên chưa!

Một ví dụ tương tự là tôi vẫn có thể gõ bàn phím mà không cần biết nhiều về máy móc, hay máy tính thực sự hoạt động như thế nào. Bạn có thể lái một chiếc xe ô tô ngon lành mà không cần biết cụ thể máy móc của nó như thế nào. Tương tự, bạn vẫn có thể (và đã!) học cách để vẽ những khối cơ bản mà không cần biết nguyên lý đằng sau nó. Tôi không nói rằng bạn không nên học, vì bạn nên, và sẽ học ở những bài tiếp theo. Nhưng những gì tôi muốn nói là, quá nhiều sách dạy vẽ, quá nhiều lớp học vẽ, người ta dạy bạn những thông tin, nguyên lý hội họa quá phức tạp, thui chột hứng thú của họ với hội họa. Họ thất bại và cảm thấy rằng bản thân không có khả năng học vẽ. Sự thật là khả năng học vẽ chẳng có liên quan gì đến năng khiếu cả. Chính bạn là người đã trải qua sự thật này với những bài học trước.



Trong những năm tôi dạy học, tôi đã nhận ra con đường tuyệt nhất để giới thiệu học viên với con đường vẽ 3D đáng sợ là cho họ thấy thành công ngay lập tức. Nó sẽ giúp các bạn vui vẻ, hứng thú và càng ngày càng cảm thấy thú vị với môn vẽ. Bạn càng luyện tập nhiều hơn. Luyện tập sẽ xây dựng sự tự tin. Và tự tin giúp một học viên mong muốn học nhiều hơn. Tôi gọi đó là "quá trình không ngừng học hỏi dẫn đến thành công".

Chúng ta đã chứng minh sau những bài tập trên rằng vẽ vờ là một kỹ năng hoàn toàn có thể học được. Hơn nữa, học vẽ có thể tăng khả năng kết nối giao tiếp của bạn một cách thần kỳ, tác động cực kỳ lớn lên cuộc đời của bạn. Bản thân tôi đã từng chứng kiến trực tiếp hiệu ứng mà hội họa mang lại cho rất nhiều cựu học sinh của mình, họ đã thành công trong cuộc sống, trở thành những cá nhân sáng tạo xuất sắc như giáo viên, kỹ thuật viên, nhà khoa học, nhà chính trị, luật sư, bác sĩ, nông dân, kỹ sư tàu con thoi của NASA, và tất nhiên, những họa sĩ và hoạt họa viên hàng đầu thế giới.

7. Vẽ đường chân trời phía trên ngôi nhà. Tẩy những đường chỉ dẫn không cần thiết.



8. Gióng theo đường bạn đã vẽ hướng NW, nhẹ tay vẽ những đường thẳng song song trên mái nhà để làm đường chỉ dẫn vẽ mái ngói cho ngôi nhà. Vẽ đường chỉ hướng SW làm đường chỉ dẫn để vẽ bóng đổ cho ngôi nhà. Tô đậm bóng đổ từ mái xuống tường nhà. Càng đậm thì bạn sẽ càng đẩy nó vào sâu bên trong bức tranh hơn.



9. Hoàn thành ngôi nhà đơn giản với mái ngói, phần mái ngói gần hơn bạn phải vẽ to hơn một chút. Vẽ cửa sổ, hãy chắc chắn rằng các cạnh của nó song song với các cạnh tương ứng của ngôi nhà. Khái niệm tương tự cũng áp dụng với cửa ra vào. Tôi cũng tạo thêm một vài bụi rậm ở hai bên của ngôi nhà bằng vài nét nguệch ngoạc. Cứ tự nhiên thêm vào những bụi rậm của bạn. Vẽ chúng khá vui đấy.



10. Vẽ độ dày cho cửa ra vào và cửa sổ. Phân sắc độ cho ngôi nhà và hoàn thành. Tuyệt lắm! Bạn đã vẽ xong một ngôi nhà nhỏ trên thảo nguyên rồi!

You have drawn a nice
 the prairie.



Bài 12: Thử thách!



By Michele Proos

Hiểu rõ các khối cơ bản, ví dụ như khối hộp và khối cầu, có thể biến dạng thành những vật thể thực là một trong những đích đến quan trọng mà cuốn sách này nhắm tới. Bạn hãy nhìn vào bức tranh học viên Michele Proos của tôi vẽ một cái thùng thư. Thử tự vẽ chiếc thùng thư này xem sao. Bắt đầu bằng cách biến một khối hộp thành cái hộp thư. Bắt đầu tạo phần trước của cái hộp thư ở bên trái hoặc phải, tùy bạn. Một lần nữa, chú ý cạnh gần hơn của thùng thư dài hơn cạnh xa hơn thùng thư một chút. Đây là một ví dụ khác của Kích Thước tạo nên chiều sâu. Vẽ chi tiết những phong thư. Hãy nhìn bóng đậm bên dưới cái hòm thư đẩy cái cột sâu vào bên trong bức tranh. Hoàn thành hòm thư ba chiều của bạn với nhiều chi tiết hơn. Những chi tiết nhỏ này, như lá cờ, cái chốt, địa chỉ khu phố và đặc biệt là texture gỗ - hoàn thiện chúng một cách tỉ mỉ.

Hãy nghĩ rằng texture là kem tươi, và bức tranh của bạn là cái bánh. Texture thêm ảo ảnh về bề mặt cho vật thể của bạn: lông trên một con mèo, sỏi đá trên một con phố hay vây trên một con cá. Texture là "vị" ngon bạn thêm vào bức vẽ của bạn, món tráng miệng cho mắt. Một ví dụ tuyệt vời cho texture là cuốn sách the Z was Zapped của Chris Van Allsburg. Tôi chắc chắn rằng bạn sẽ phải trầm trồ!

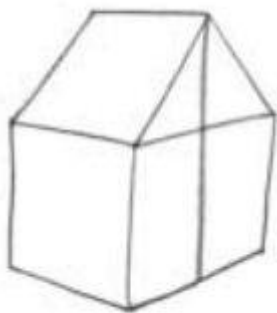


By Kimberly McMichael

Bài 13: Ngôi nhà nâng cao.

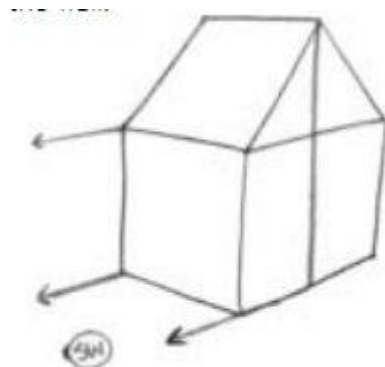
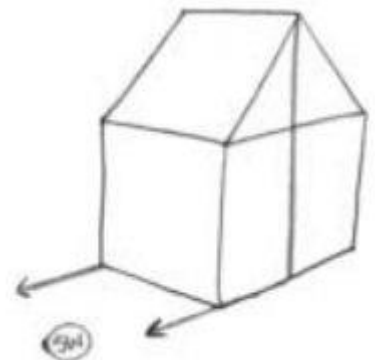


Lúc đầu tôi định để bài nâng cao này làm thử thách cho bài 12, nhưng tôi nhận ra rằng có khá nhiều kiến thức bổ ích trong bức vẽ này, nên tôi đã quyết định cho nó thành hẳn một bài hoàn chỉnh.

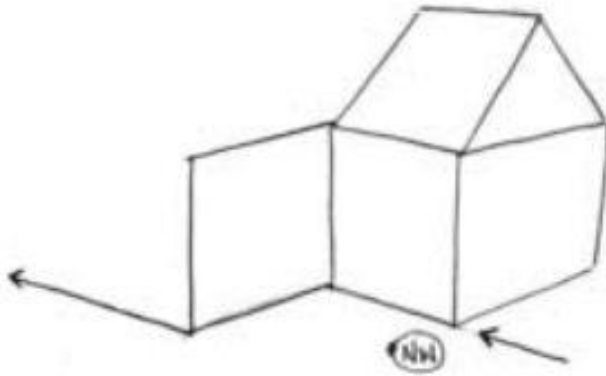


1. Vẽ lại ngôi nhà của bài 12 đến bước này.

2. Sử dụng đường chỉ hướng SW, giống theo để vẽ phần bên trái của ngôi nhà.

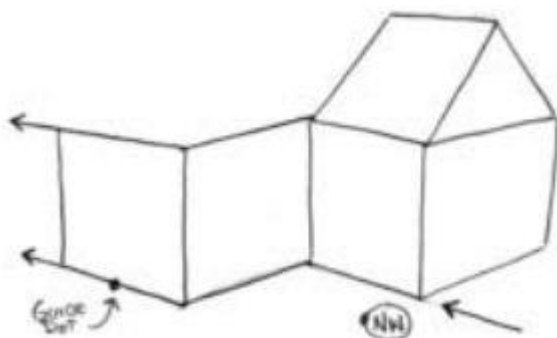
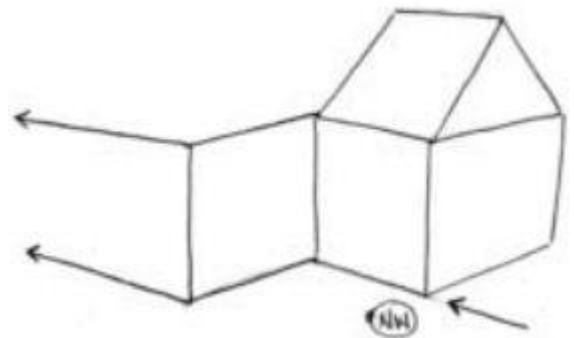


3. Nhớ không được rời mắt khỏi đường chỉ dẫn nếu không bạn sẽ vẽ xiên xẹo. Giờ thì vẽ thêm một đường để làm phần trên của bức tường.



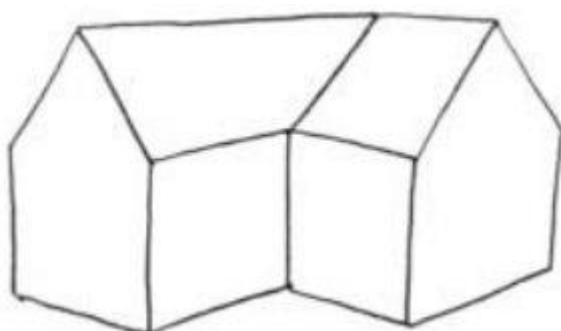
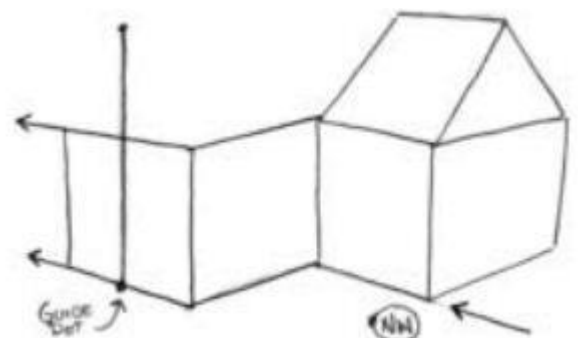
4. Vẽ một đường thẳng đứng cho mặt gần hơn của ngôi nhà, và vẽ một đường mặt đáy chỉ hướng NW.

5. Cái đường bạn vừa vẽ giờ sẽ thành đường gióng để bạn vẽ những đường chỉ hướng NW khác. Dùng nó để vẽ cạnh mặt trên của bức tường.



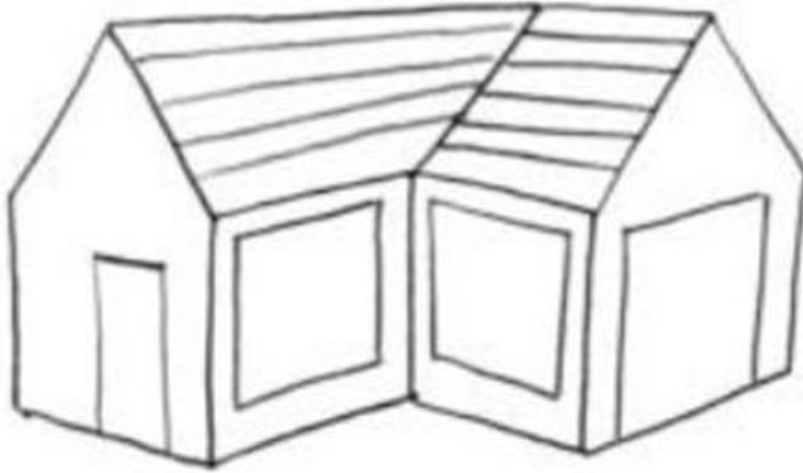
6. Vẽ đường thẳng đứng để làm mặt bên cho ngôi nhà. Vẽ một điểm chỉ dẫn ở trung điểm cạnh đáy của bức tường.

7. Từ đó vẽ một đường thẳng đứng từ trung điểm của cạnh đáy để xác định nóc nhà.

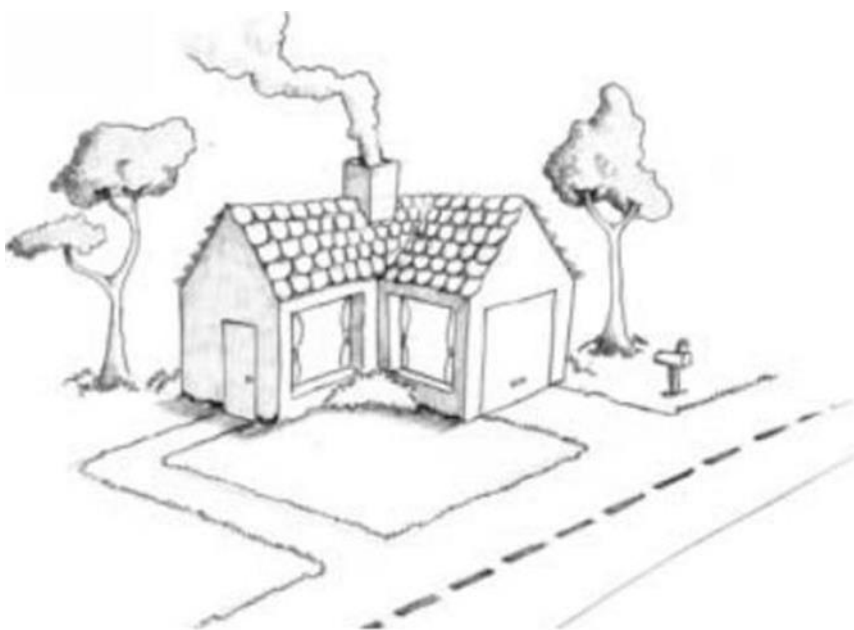


8. Vẽ nóc nhà, chắc chắn phải vẽ đường gần hơn với mắt lớn hơn đường xa hơn với mắt nhiều nhiều một chút. Hoàn thành mái nhà với một đường theo hướng NE. Tẩy những đường thừa.

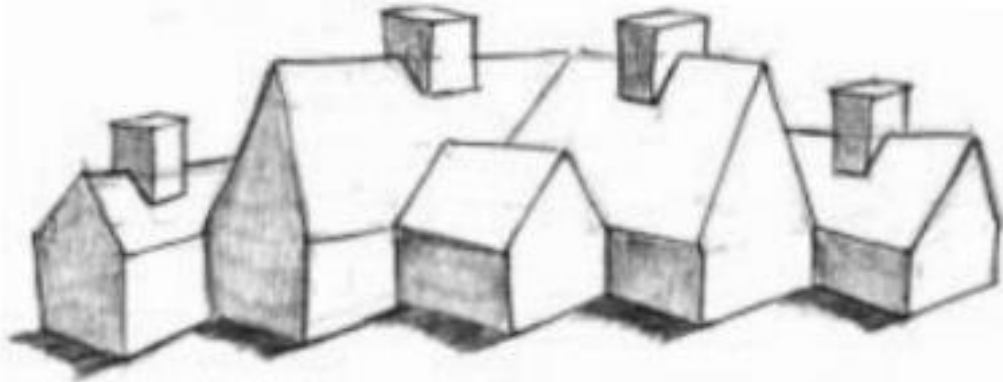
9. Sử dụng những đường bạn đã vẽ trước đó để giống theo hướng NW và NE, vẽ những đường chỉ dẫn nhạt nhạt để vẽ ngôi. Vẽ thêm cửa sổ, cửa ra vào, và gara. Một lần nữa, bạn hãy chắc chắn rằng những đường thẳng tạo nên mấy chi tiết nhỏ này phải thẳng hướng với la bàn hội họa: NW, NE, SW, và SE.



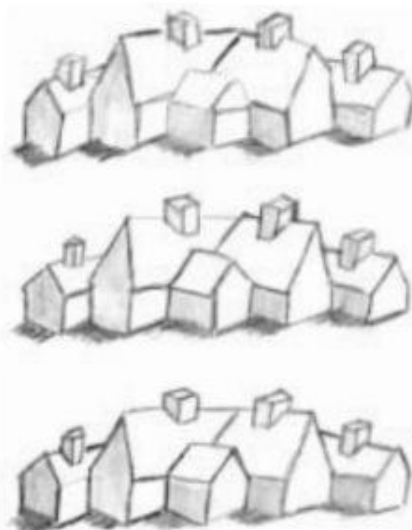
10. Hoàn thành ngôi nhà mới toanh của bạn! Thật là tuyệt! Nhưng chúng ta phải nhanh lên. Chiếc xe tải sắp trở về, và chúng ta còn phải trải thảm nữa. Phấn sắc độ, vẽ bóng đổ và bóng bên dưới thật đậm ở dưới những tán lá. Bạn phải vẽ đường cái và đường đi bộ cẩn thận, giống theo những đường chỉ hướng bạn đã vẽ trước đó đấy! Tôi tin vào bạn! Đây là một yếu tố khá khó, mà tôi lại không hề hướng dẫn bạn! Nhưng bạn vẫn có thể làm cực tốt. Bạn sắp trở thành một chú cừ non độc lập rồi, nên hãy cố gắng vẽ thêm vài cái cây và bụi rậm, và cả một thùng thư nhỏ xinh từ bài 12 nữa.



Bài 13: Thử thách!



Trước khi bạn tự vẽ cái này, tôi biết rằng bạn sẽ vẽ được, nhanh thôi, tôi muốn bạn hãy in lại (đồ lại) đồ nhà này ba lần. "Hả?!" Bạn ngạc nhiên tột độ. "Đồ lại? Nhưng đó là gian lận mà!" Không, không, không, không phải vậy đâu. Trong 30 năm tôi đã quen cổ vũ học sinh của mình đồ lại những bức tranh. Từ truyện tranh siêu nhân, ảnh trong tạp chí của khuôn mặt, bàn chân, bàn chân, ngựa, cây cối và hoa cỏ. Đồ hình là một cách tuyệt vời để bạn hiểu làm cách nào mà bao đường nét, góc độ, đường cong và hình dạng lại kết hợp với nhau một cách tài tình để tạo nên một bức tranh. Tất cả những bậc thầy hội họa thời phục hưng như Rafael, Leonardo, Michelangelo,... tất cả họ đều từng đồ hình để giúp họ học vẽ. Tôi cũng từng thảo luận vấn đề này với những học viên của tôi từ Disney, Pixar và DreamWorks PDI. Mỗi người trong bọn họ đều nói rằng đồ lại những bức hình của các họa sĩ hàng đầu giúp họ thật sự hiểu cách làm sao để vẽ khi còn ở trường trung học và đại học mỹ thuật.



Bởi Kimberly McMichael

Bài 13: Thử Thách 2.



Đối với thử thách này, bạn hãy tới thăm website của tôi www.markkistler.com và click vào video có tiêu đề "Deluxe House Level 2". Bạn sẽ cần phải pause video lại nhiều lần khi bạn vẽ theo đấy.

Giờ thì hãy xem một số bức hình của các học viên của chúng tôi, so sánh phong cách của họ với bạn. Các bạn đều học cùng một bài học nhưng kết quả lại luôn có chút khác biệt. Vì mỗi người trong các bạn đều đang trong quá trình xác định phong cách độc đáo riêng của mình, cũng như thế giới quan của bản thân.



Bài 14: Hoa huệ

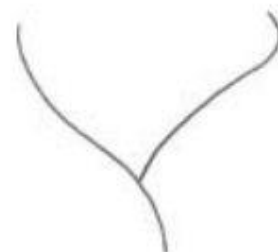


Bài học này là một phần thưởng cho các bạn vì đã vẽ thành công những ngôi nhà rất khó, giờ bạn có thể thư giãn bằng những bông hoa huệ xinh đẹp này. Bài học này tập trung vào một đường nét đơn giản nhưng rất quan trọng: Đường cong chữ S. Sau khi bạn học xong bài này, tôi muốn bạn đi bộ xung quanh nhà (hoặc bất cứ nơi nào bạn đang ở). Tôi muốn bạn cầm theo vở nháp của mình và viết/vẽ ra 6 vật thể có chứa đường cong chữ S này (thân cây, màn cửa sổ, cuống hoa, tai đứa bé, đuôi mèo). Bạn sẽ rất ngạc nhiên khi thấy chúng dễ nhận ra thế nào với đôi mắt họa sĩ của bạn. Bài học này sẽ giúp bạn biết tầm quan trọng của đường cong chữ S trong thế giới nghệ thuật của chúng ta.



1. Bắt đầu vẽ bông huệ đầu tiên bằng một đường cong chữ S.

2. Đi một đường ngắn hơn ở phía sau đường đầu tiên.

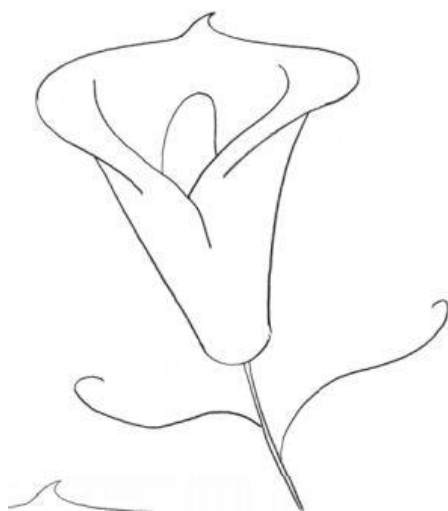
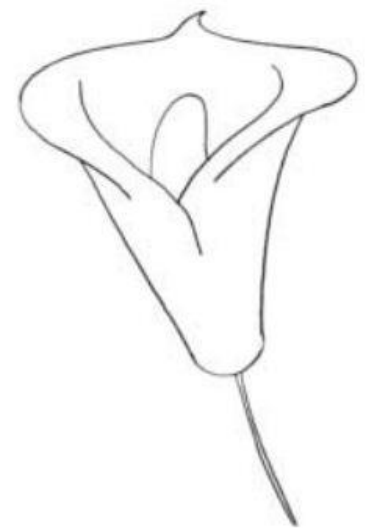


3. Sử dụng kỹ năng vẽ hình trụ của bạn, vẽ một đường tròn rút gọn mở để tạo ra cánh hoa.



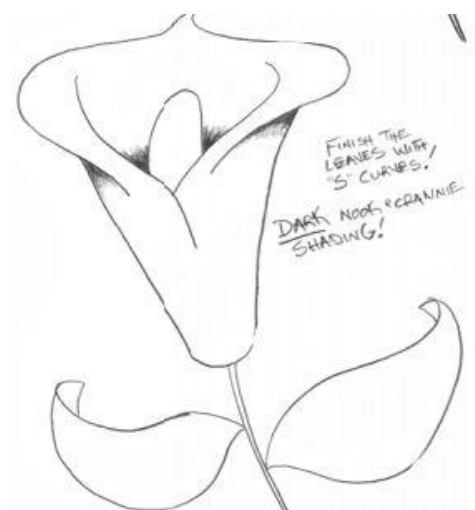
4. Vẽ phần nhô lên của cánh hoa. Vẽ phần chuông của bông hoa bằng cách kéo hai đường cong xuống phần dưới bông hoa. Hình búp thon cũng là một khái niệm rất quan trọng bạn phải để ý. Phần cánh tay của con bạn từ vai trở xuống khuỷu tay, rồi từ khuỷu tay xuống cổ tay. Một thân cây từ phần rễ cho tới ngọn, cái cốc bạn đang cầm... tất cả đều có hình thon.

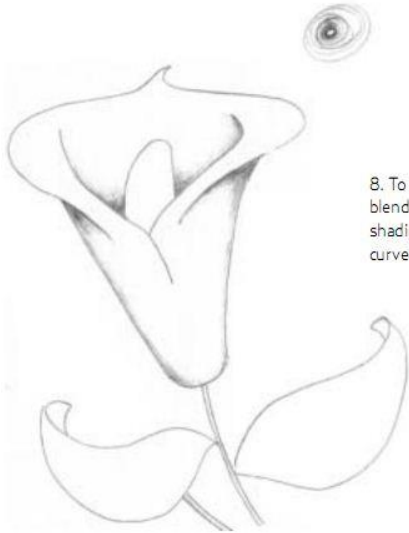
5. Vẽ phần cong bên dưới của cái búp. Giờ chúng ta đang sử dụng điều luật đường bao. Những đường bao cong giúp xác định hình dạng và tạo cho nó thể tích, các lớp (sẽ nói cụ thể sau). Phần gần hơn của bông hoa sẽ thấp hơn một chút trên giấy. Vẽ phần nhụy hoa ở giữa cái búp.



6. Vẽ nhiều đường cong chữ S hơn để tạo phần trên chiếc lá.

7. Vẽ phần dưới của chiếc lá với nhiều hình chữ S hơn. Chú ý cách mà tôi sử dụng các đường cong chúng ta đã được học ở bài vẽ hoa hồng để bẻ lá ra đằng sau một chút. Xác định nguồn sáng, tô bóng trong khe. Đây là khoảnh khắc bức vẽ của bạn thoát khỏi mặt phẳng và nổi lên trên nền giấy trong không gian ba chiều.





8. To co
blending
shading
curved :

8. Để hoàn thành việc phân sắc độ, dùng tay hoặc dùng dụng cụ miết từ tối đến sáng phần cong của bông hoa.

9. Thêm một vài bông huệ nữa để hoàn thành một bó hoa thật tươi. Giờ thì bạn có thể quét bức vẽ của bạn lên máy tính, và email những bông hoa này cho bạn bè của bạn, nhớ đừng quên cho cả thầy giáo của bạn nữa (markkistler.com)



Bài 14: Thử thách.



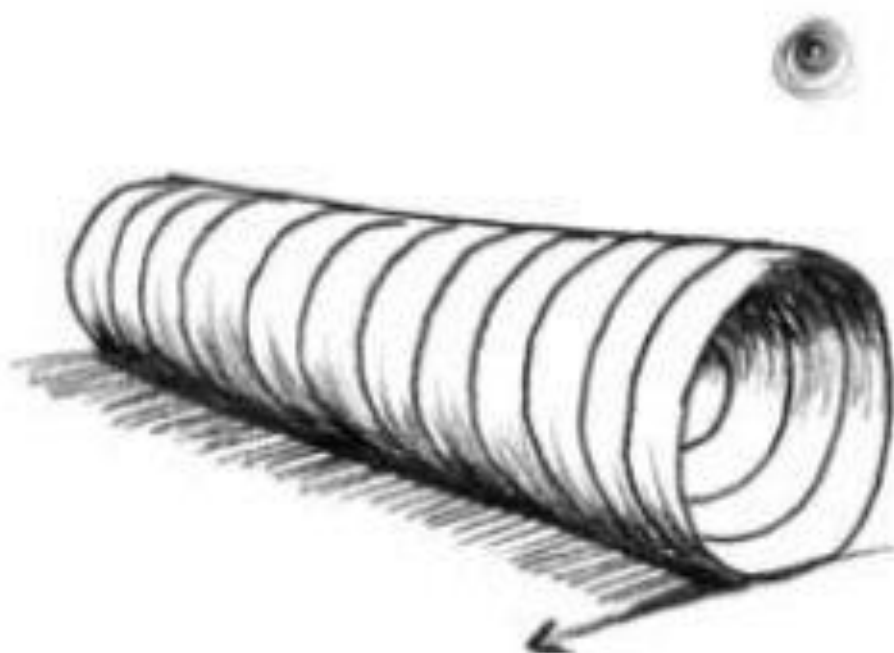
Hãy nhìn phiên bản đơn giản này của hoa hồng và hoa huệ xem. Thử vẽ chúng nhiều nhiều, và tự tay tạo nên một phiên bản của chính bạn nữa.

Ghi chú: một cuốn sách mà các bạn nên có là *Freaky Flora* của Michel Gané. Những bức tranh hoàn hảo, đầy cảm hứng sáng tạo, đổ bóng tuyệt vời, tôi rất thích các bức vẽ của họa sĩ này. Và còn những bông hoa tuyệt vời trong *Animalia* của Graeme Base nữa chứ. Chúng thật sự rất phi thường.

Bài 14: Thử thách 2.

Cầm theo cuốn vở nháp của bạn và đi từ trong nhà ra ngoài vườn. Vẽ lại tất cả đường cong chữ S hoặc hình búp thon trong tối thiểu 6 vật/nơi.

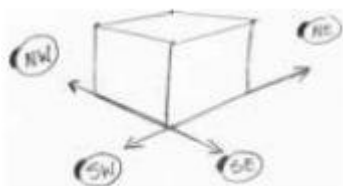
Bài 15: Những cái ống đường bao.



Để vẽ những vật thể có hình ống cong một cách hiệu quả như tàu hỏa, máy bay, xe máy, cây cối, con người hoặc mây, bạn cần phải thành thạo vẽ những đường bao. Những đường bao này đặc biệt quan trọng khi bạn vẽ cơ thể người. Tay, chân, ngón chân, ngón tay... và đúng hơn là mọi bộ phận trong cơ thể người sử dụng đường bao này.

Các đường bao này bao quanh một vật thể cong. Chúng tạo cho vật thể đó thể tích, chiều sâu và vị trí. Vật thể đó đang rời xa hay tiến lại gần mắt bạn? Vật thể đó đang bẻ cong xuống dưới hay quằn lên trên? Vật thể đó có nếp nhăn, vết nứt hay chất liệu bề mặt nào không? Đường bao sẽ trả lời những câu hỏi này và nhiều câu hỏi nữa bằng cách cho mắt bạn những gợi ý thị giác, chỉ cho bạn nhìn vật thể đó như thế nào trong không gian ba chiều trên giấy của bạn. Trong bài học này, chúng ta sẽ luyện tập cách điều khiển hướng của một cái ống với đường bao.





1. Vẽ một "hình hộp chỉ hướng hội họa".

2. Sử dụng la bàn, giống một đường chỉ hướng NE.

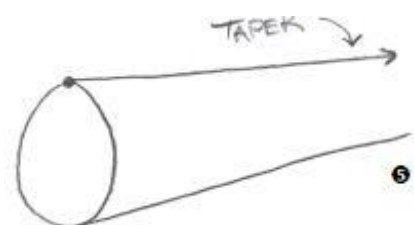


3. Vẽ một điểm chỉ dẫn để sau đó vẽ đường tròn rút gọn ở một mặt của cái ống.



4. Vẽ đường tròn rút gọn.

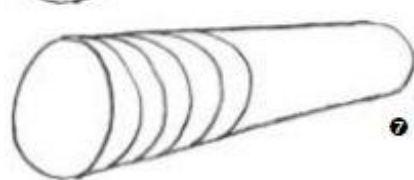
5. Sử dụng đường theo hướng NE bạn đã vẽ trước đó, vẽ độ dày của cái ống. Bắt đầu từ điểm cao nhất của cái vòng tròn rút gọn. Chú ý chúng ta sẽ cụp nó vào một chút ở phía sau, tạo thành một hình thon. Đó là chúng ta đã áp dụng điều luật kích thước vào vẽ chiếc ống này. Hai đường này cuối cùng sẽ gặp nhau tại một điểm ảo, mà chúng ta sẽ nói cụ thể sau.



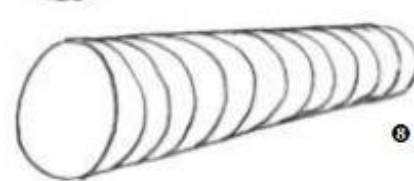
6. Vẽ đường cong của cái ống hơi cong hơn một chút so với mặt kia của nó. Điều luật kích thước không chỉ đẩy các vật thể ra xa bạn, nó còn bóp méo chúng. Do vậy, mặt xa hơn của cái ống sẽ cong hơn.



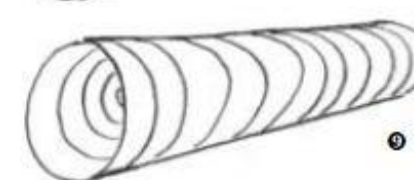
7. Bắt đầu vẽ những đường bao từ đầu xuống cuối. Hãy chú ý rằng càng về cuối thì chúng càng cong hơn.



8. Hoàn thành những đường bao. Nhớ là càng xa mắt bạn thì càng cong.

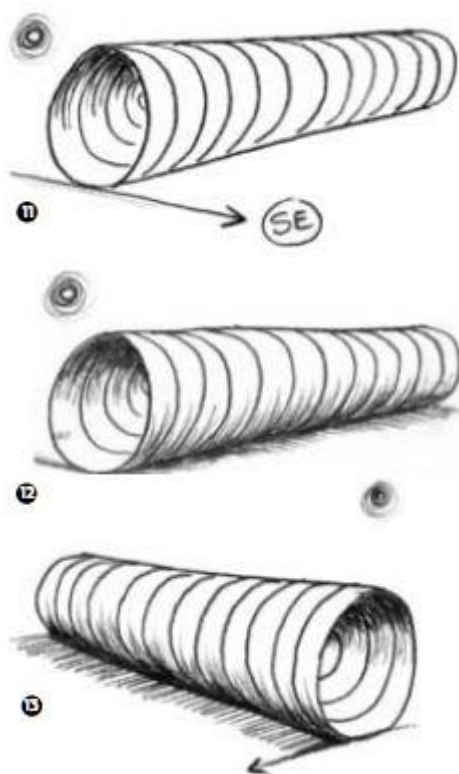


9. Để tạo ảo ảnh của một cái ống rỗng, vẽ những đường bao bên trong theo nửa đường tròn bên trái (xa hơn) của hình tròn rút gọn đầu tiên. Đúng, cho dù là những đường cong phụ này, bạn cũng phải vẽ chúng cong nhiều hơn khi chúng lùi xa khỏi mắt bạn.



10. Xác định hướng nguồn sáng, sử dụng những đường cong có sẵn để vẽ bóng bên trong cái ống.





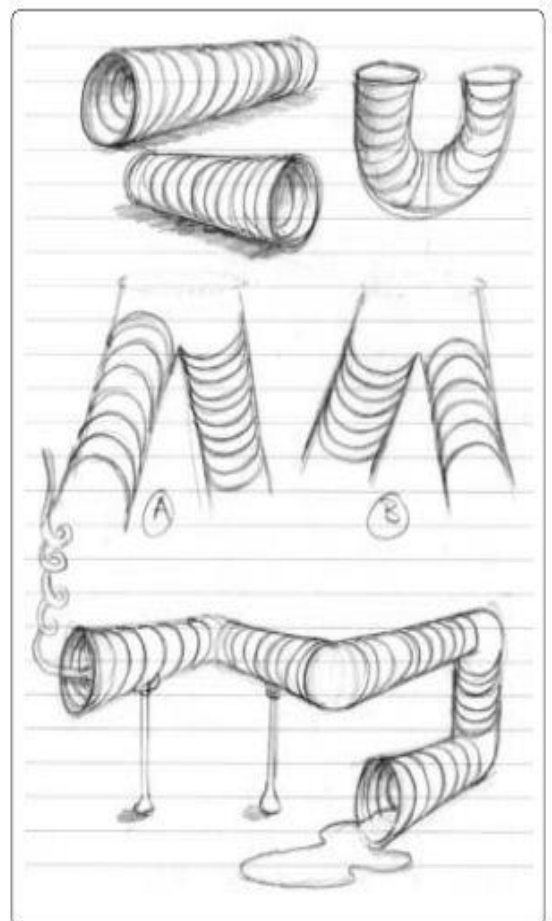
11. Vẽ bóng đổ với một đường chỉ dẫn hướng SE.

12. Phân sắc độ cho cái ống. Kỹ năng phân sắc độ với những đường bao là một cách tuyệt vời để tạo ra chất liệu bề mặt và các dạng khuôn ba chiều.

13. Giờ thì theo đúng những bước ở trên, bạn hãy vẽ một hình ống nữa nhưng theo hướng ngược lại. Những đường bao này cực kỳ hữu hiệu trong việc xác định hướng của một vật thể trên giấy. Để đổ bóng cho cái ống thứ hai, xác định nguồn sáng ở phía trên bên phải và bóng đổ sẽ theo chiều ngược lại.

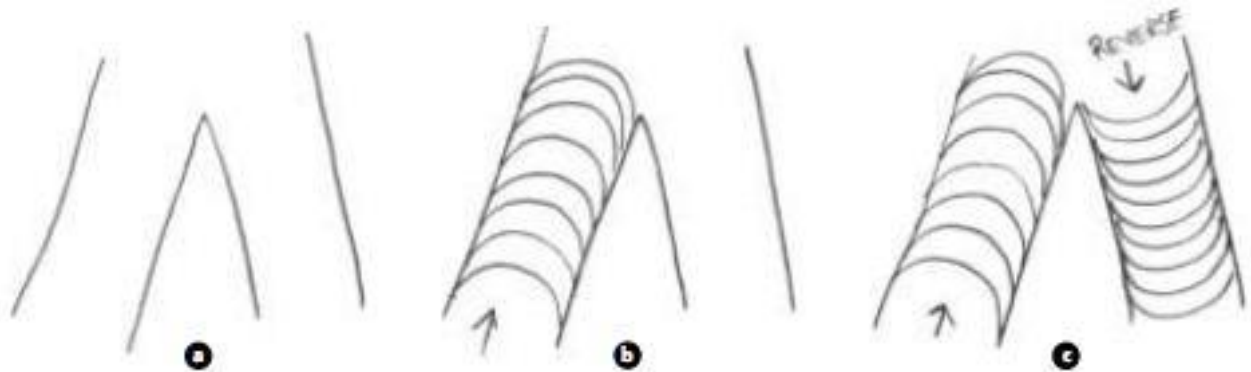
Bài 15: Thử thách

Thử thí nghiệm thị giác này nhé: Dùng một tờ giấy hoặc bìa cứng mỏng, rộng khoảng 20cm, dài sao cho có thể cuộn lại được thành một hình ống. Giờ thì bạn vẽ những đường thẳng đứng, cách đều nhau, mật độ không quá dày trên tấm bìa và cuộn nó lại thành một hình ống tròn. Đặt ngang cái ống trước mắt bạn, ban đầu bạn sẽ thấy những đường này thẳng đứng trước mắt bạn, nhưng giờ thì cố định một đầu, đầu còn lại chậm rãi đưa ra xa mắt bạn hơn, bạn sẽ thấy chúng từ từ cong lại thành những đường bao cong (contour lines). Bẻ cong chúng và lặp lại thao tác... thật thú vị phải không? Bạn có thấy các đường đó từ từ trèo lên trên cái ống với các hướng khác nhau không? Hãy nhìn vào cái ống dài bẻ cong theo nhiều chiều phần dưới trang nhấp của tôi. Bạn thấy những đường này điều khiển hướng của cái ống như thế nào chứ?

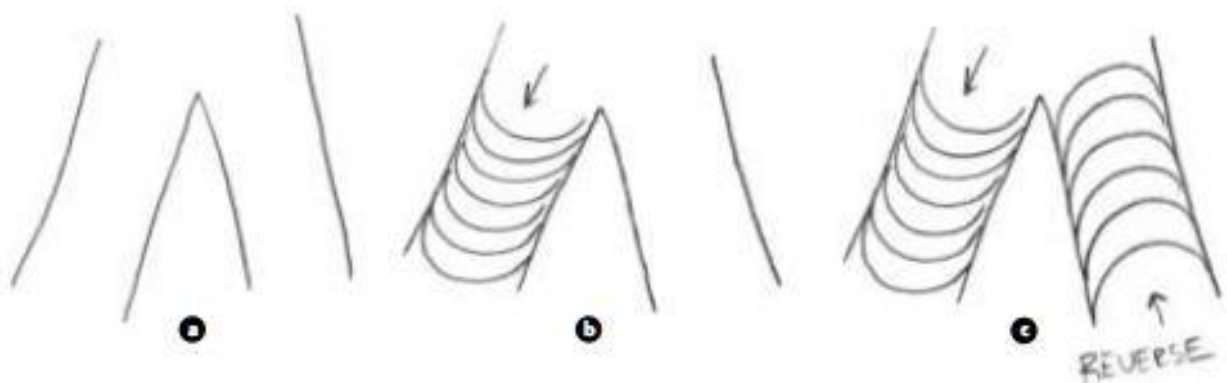




1. Giờ tôi sẽ minh họa cho các bạn thấy sức mạnh đẩy và kéo của các đường bao. Trong hình thứ nhất này, tôi muốn vẽ căng chân trái như đang đi về phía bạn và căng chân phải trông như đi xa khỏi bạn. Nhìn vào ví dụ trong hình của tôi và tự vẽ.



2. Giờ chúng ta hãy cùng đảo ngược hướng của chân bằng các đường bao nhé. Bây giờ bạn đã thấy ảo ảnh ba chiều rằng hai chân đang di chuyển theo hướng ngược lại với hình đầu tiên chưa nào?



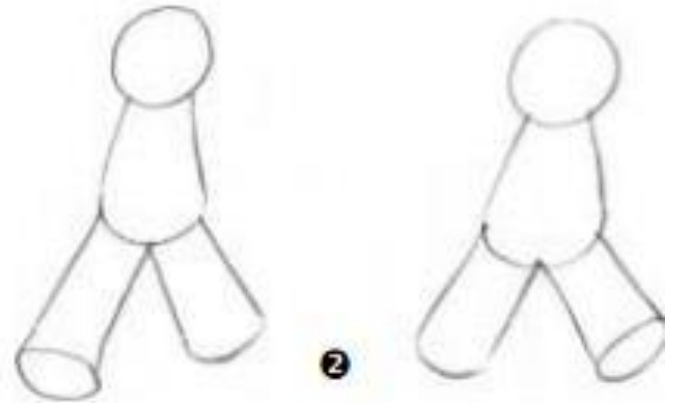
Bài 15: Thử thách 2

Hãy google Michelin man và nhìn thật kỹ anh bạn này. Với hình ảnh đó trong đầu, hãy cùng tạo ra một chú nhóc đường bao của riêng chúng ta. Chúng ta sẽ vẽ hai anh bạn nhỏ bên cạnh nhau để minh họa sức mạnh linh hoạt của các đường bao.

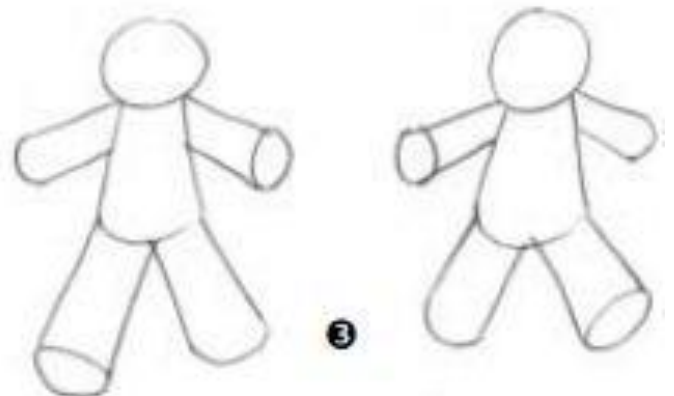
1. Vẽ thật nhẹ tay cái đầu và thân hình của 2 Contour kids.



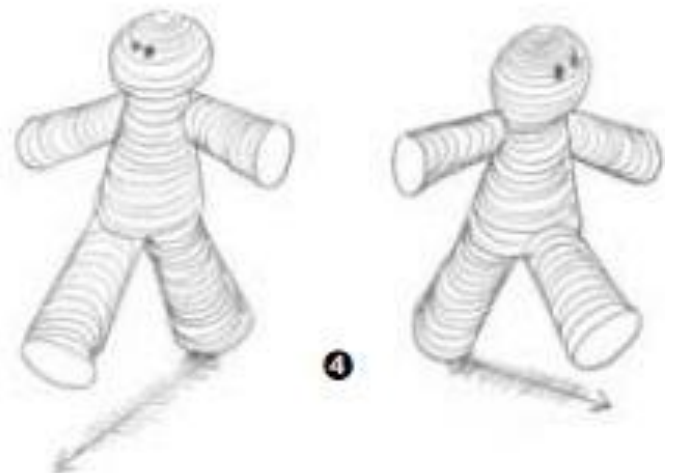
2. Vẽ phác hai chân. Cố gắng vẽ những chi tiết cụ thể càng chính xác càng tốt.



3. Vẽ tay, đảo ngược vị trí của cái vòng tròn rút gọn, con bên trái sẽ có vòng tròn rút gọn ở tay phải, con bên phải có vòng tròn rút gọn ở tay trái.



4. Thường thức quá trình vẽ cánh tay vẩy ra sau và bàn chân tiến về phía trước. Vẽ các đường bao cong hướng về các hướng khác nhau để tạo ra ảo ảnh, kéo và đẩy trong bức vẽ của bạn.



Bạn có thể thử thí nghiệm nhiều ngày với những đường bao này.



Student examples



By Suzanne Kazlaok



By Tracy Powers

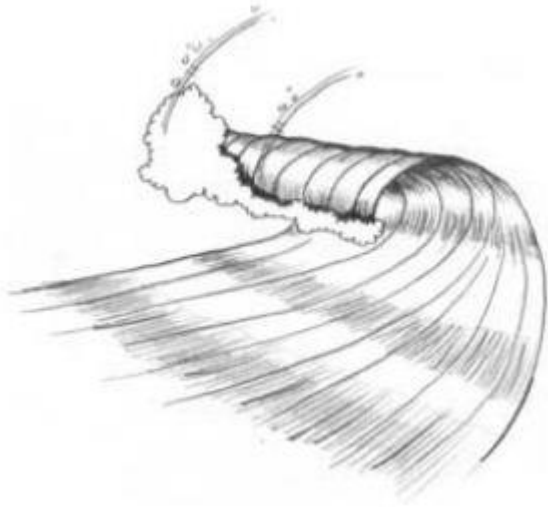


Suzanne
Kazlaok

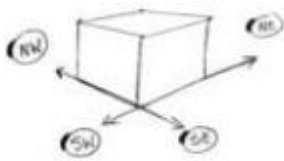


By Suzanne Kazlaok

Bài 16: Con sóng



Một cách rất vui để luyện tập những gì bạn vừa học trong bài 15 là vẽ một con sóng trong không gian ba chiều.



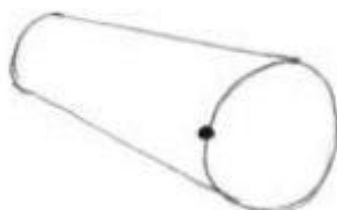
1. Cùng vẽ khối hộp chỉ hướng hội họa.

2. Vẽ một đường chỉ hướng NW.

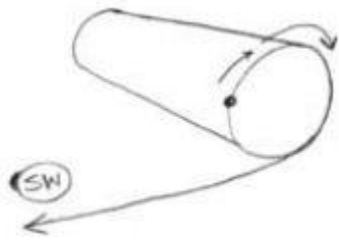


3. Vẽ một vòng tròn rút gọn để vẽ phần cong của con sóng.

4. Vẽ phần chóp thon lại với một đường chỉ hướng NW. Điều luật được áp dụng ở đây là Kích thước để tạo ảo ảnh phần lớn hơn của con sóng trông gần hơn.

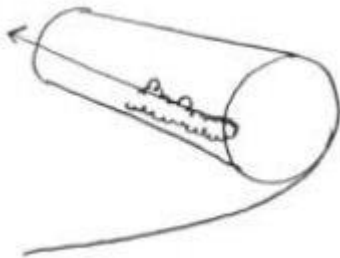
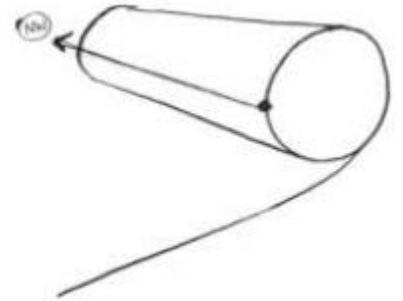


5. Vẽ một điểm chỉ dẫn để vẽ phần gần hơn của lọn sóng.



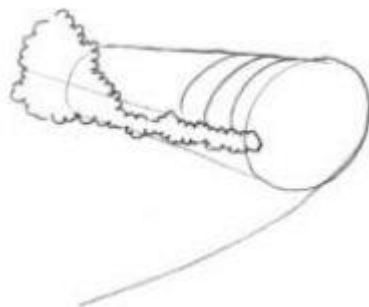
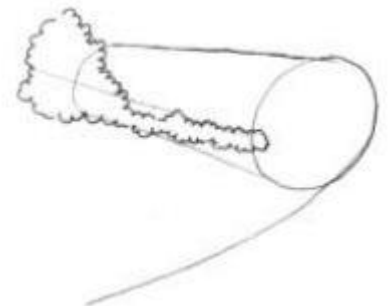
6. Giống theo đoạn cong của lọn sóng để tạo một "đường" chảy. Từ điểm chỉ dẫn, vẽ một đường đến ngọn của vòng tròn rút gọn, và xuống bên dưới; tiếp đó là một đoạn thẳng chỉ hướng SW. Hãy chắc chắn bạn có sử dụng hình hộp chỉ hướng trong hội họa.

7. Được rồi, giờ là phần thú vị đây. Chúng ta muốn tạo ảo ảnh con sóng đang cuộn lại ở phần đầu. Hãy bắt đầu với một đường chỉ hướng NW. Tẩy những đường thừa và hình hộp chỉnh hướng đi.



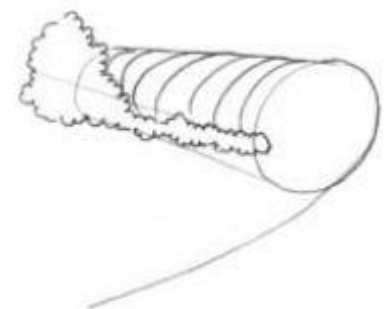
8. Bắt đầu vẽ phần bong bóng nước thẳng theo hướng của đường chỉ dẫn.

9. Hoàn thành phần bong bong nước. Chú ý tôi vẽ nó hơi lớn về phía sau, bởi vì ngọn sóng sẽ biến mất rất nhanh.



10. Bắt đầu lên hình cho ngọn sóng với những đường bao bẻ cong từ phần trên. Càng về phần sau, các đường bao càng cong hơn khi chúng lùi ra xa mắt của ta.

11. Hoàn thành những đường bao cho phần môi trên của con sóng này.





CHÚ Ý: Đến bước này thì tôi tự hỏi, mình nên tiếp tục với những đường bao, hay là bắt đầu phân sắc độ luôn? Đây cũng là một thú vui khi vẽ, phần sáng tạo của mình họa. Những bước sau mà chúng ta đã luyện tập trong những bài học vừa qua: (bạn không cần phải theo nó hoàn toàn)

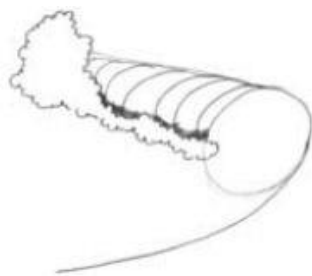
Phác khuôn hình

Xác định và trau chuốt phân sắc độ và đổ bóng.

Đi nét và thêm vào các chi tiết

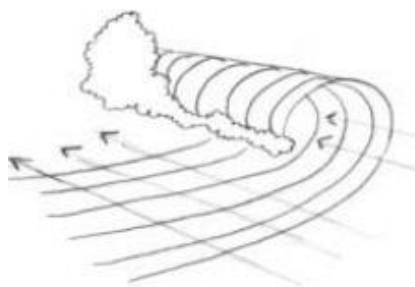
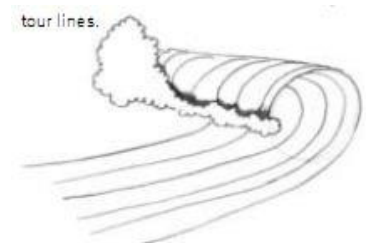
Tẩy sạch những đường nét thừa, làm sạch bản vẽ

Đôi khi, thực ra là hầu hết thời gian khi tôi tự vẽ, tôi hoàn toàn không theo thứ tự các bước này và cứ để cảm hứng và cảm xúc dẫn đường. Đây cũng là một bước ngoặt lớn để bạn phấn đấu đạt được trong quá trình vẽ của mình. Là bước ngoặt từ một học sinh, tuân theo từng bước của giáo viên, cho đến tự hiểu quá trình đó một cách hoàn thiện và bạn tự tin bước tiếp trên chính đôi chân của mình.



12. Giờ chúng ta cùng trau chuốt ngọn sóng hơn bằng cách tô bóng trong khe đằng sau bọt bong bóng nhé.

13. Tiếp tục thêm những chi tiết vào phần chân của con sóng. Vẽ những đường bao nhiều hơn.



14. Vẽ một vài đường chỉ dẫn hướng NW. Chúng sẽ giúp bạn vẽ ánh sáng phản chiếu lung linh trên mặt của con sóng.

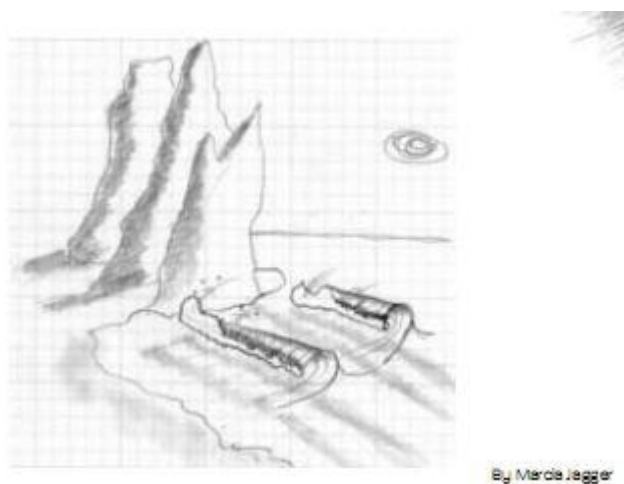
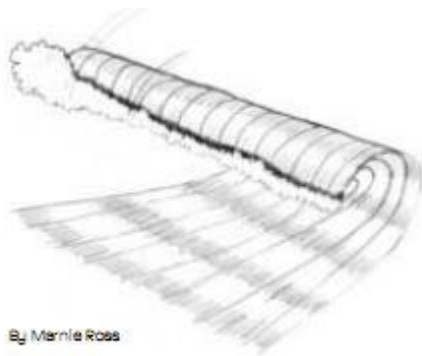
15. Đi nét toàn bộ con sóng. Tô bóng phần dưới ngọn sóng đậm. Cố gắng hòa trộn nó từ tối tới sáng.

Hoàn thành bản vẽ bằng cách thêm vào những đường chỉ hành động. Những đường chỉ hành động này rất tuyệt và rất vui khi vẽ, giúp cho người xem có thể tham gia vào bức vẽ của bạn. Chú ý đường chỉ hành động của tôi cùng hướng với chuyển động của con sóng. bạn hãy vẽ chúng cho bức vẽ của bạn.

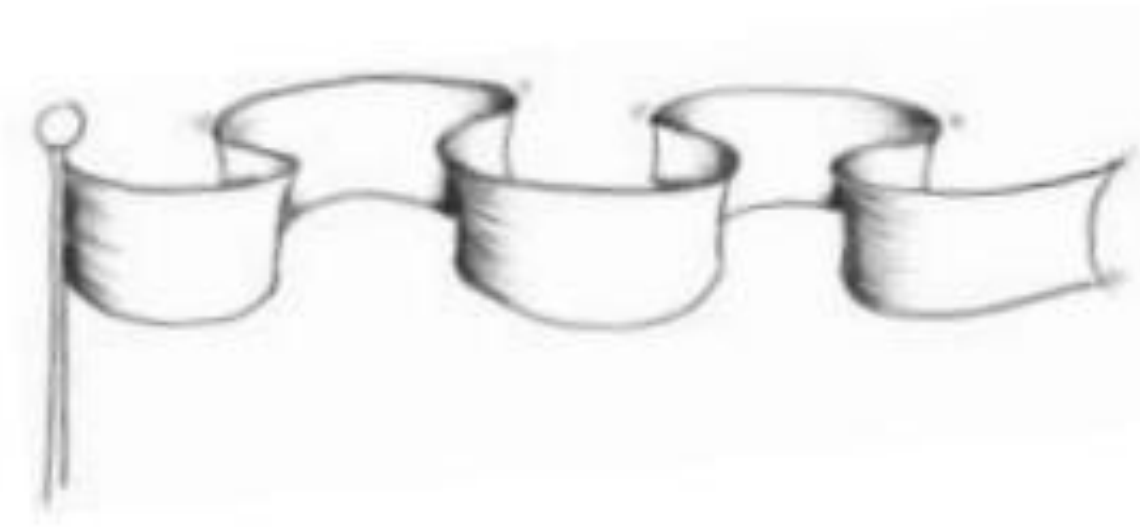


Bài 16: Thử thách!

Hãy cùng vận dụng những kỹ năng chúng ta đã học được để vẽ con sóng vào vẽ một hình ảnh thú vị khác: những đám mây. Luyện tập kỹ năng vẽ bong bóng đè lên nhau, các bóng trong khe, và đường chỉ hành động. Bạn có thể cùng tôi vẽ bài tập này online ở markkistler.com. Click vào phần Drawing Lesson.



Bài 17: Lá cờ bay

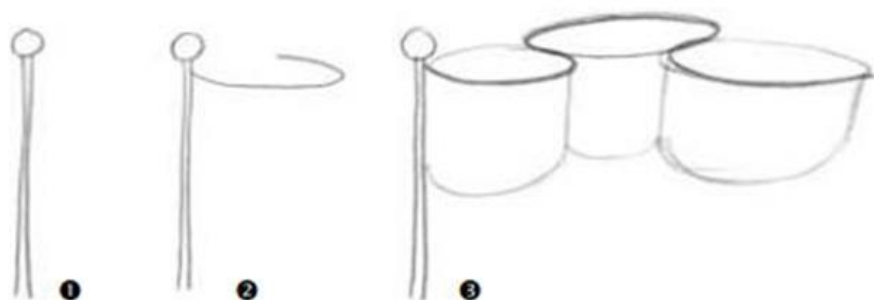


Hai bài tiếp theo đây sẽ rất hữu ích khi bạn tập vẽ những thứ như lá cờ, cuộn giấy, màn cửa, quần áo, tấm phủ nội thất... Các nhà trang trí nội thất, đạo diễn nghệ thuật nhà hát và các nhà thiết kế thời trang đều cần phải thành thạo kỹ năng vẽ chất liệu vải.

Bài học này rất tốt cho việc luyện tập đưa 9 điều luật hội họa vào thực hành. Những điều luật này phối hợp với nhau để tạo nên ảo ảnh chiều sâu, ảo ảnh đầy và kéo để vẽ được lá cờ đang bay gọn sóng.

- **Rút gọn:** phần trên của lá cờ bị bóp méo sử dụng các vòng tròn rút gọn
- **Chồng lên nhau:** Một số phần của lá cờ nằm trước các phần khác, sử dụng chồng lên nhau để tạo ảnh ảo xa gần.
- **Kích thước:** Một số phần của als cờ được vẽ lớn hơn các phần khác, tạo ra ảo ảnh chiều sâu
- **Phân sắc độ:** Một số phần của lá cờ được vẽ tối hơn ở phần xa ánh sáng hơn, tạo ra ảo ảnh chiều sâu
- **Vị trí:** một số phần của lá cờ được đặt thấp hơn bề mặt của lá cờ hơn những phần khác, tạo ra ảo ảnh xa gần.

1. Bắt đầu với một cái cán cờ cao, thẳng đứng.
2. Vẽ ba phần của một hình tròn rút gọn, cố gắng bóp méo nó.
3. Tưởng tượng ba khối hình trụ nằm cạnh nhau như hình dưới. Giờ thì bạn hãy vẽ phần trên của lá cờ theo mặt trên của cá hình trụ.



4. Nhắc lại những bước này và kéo lá cờ ra dài hơn.



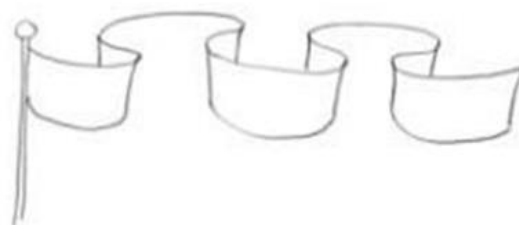
5. Vẽ những đường quyết định lớp gần hơn trước bằng cách vẽ thêm những đường theo phương thẳng đứng ở mỗi cạnh.



6. Vẽ những đường quyết định lớp của lá cờ ở phía xa hơn, hãy chắc chắn rằng chúng biến mất đằng sau lá cờ. Những đường ngắn này sẽ xác định dạng đè lên nhau của lá cờ. Chúng là những đường quan trọng nhất khi bạn vẽ lá cờ. Nếu bạn không vẽ đúng thì sẽ làm sụp đổ hiệu ứng thị giác, vì vậy hãy cẩn trọng không bỏ qua đường ngắn nào.



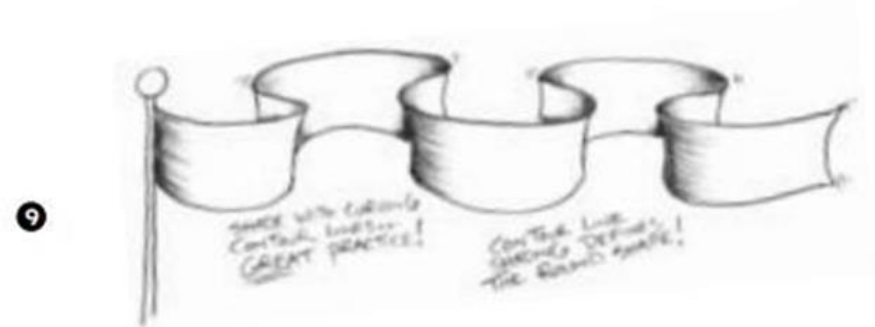
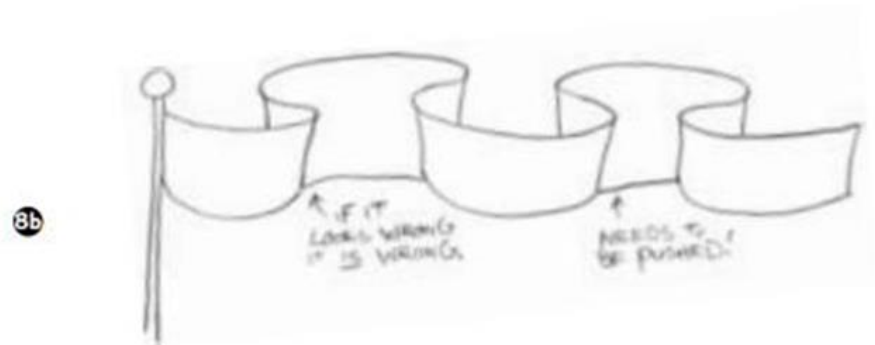
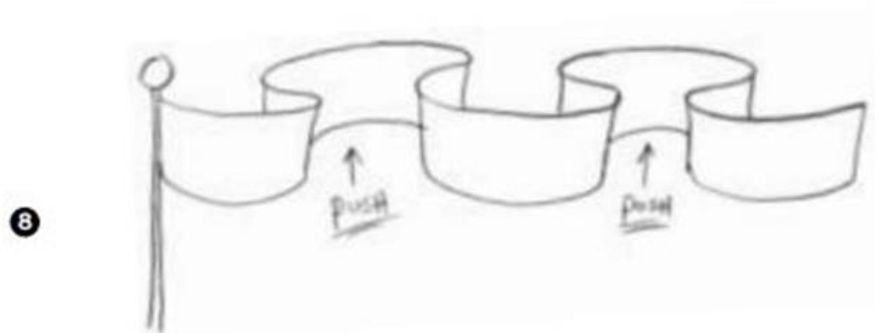
7. Vẽ phần dưới của lá cờ. Bẻ cong chúng nhiều hơn độ cong mà bạn nghĩ cần thiết. Tạm thời không cần để ý tới phần sau.





8. Trước khi bạn vẽ những đường ở đằng sau, hãy nghĩ về logic thị giác của lá cờ này. Bạn đang cần tạo ảo ảnh lá cờ đang bay về phía xa mắt bạn hơn, vì vậy phần đằng sau sẽ bị đẩy xa khỏi mắt bạn hơn. Chúng ta sẽ làm điều này bằng cách sử dụng Vị trí: các vật thể gần hơn sẽ được vẽ thấp hơn, các vật thể ở xa sẽ được vẽ cao hơn bề mặt. Khi bạn vẽ 3D, nếu phần nào đó của bức tranh có vấn đề, thì tức là nó không đúng.

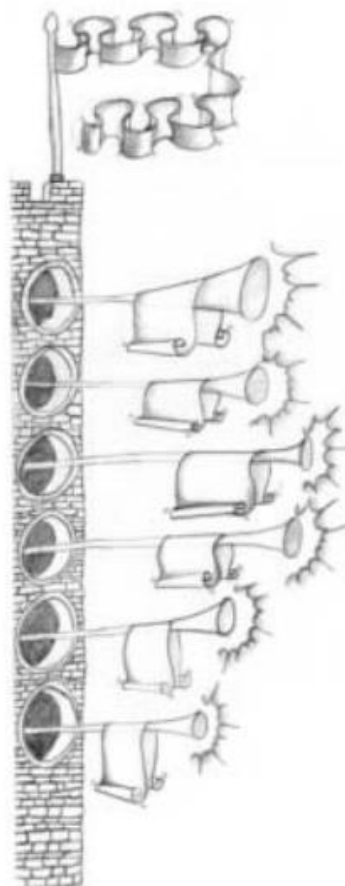
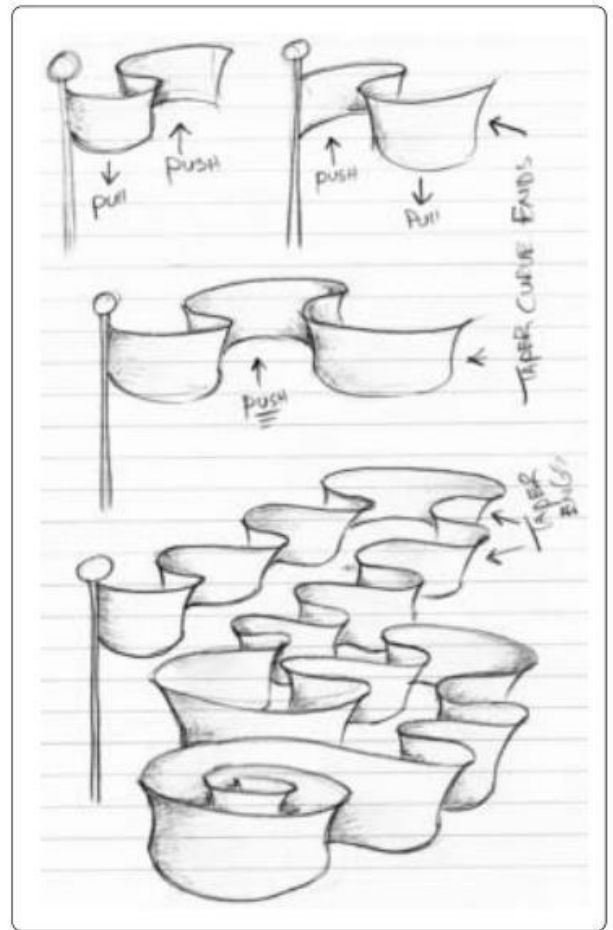
9. Để hoàn thành lá cờ bay gọn sóng, phân sắc độ và vẽ bóng trong khe.



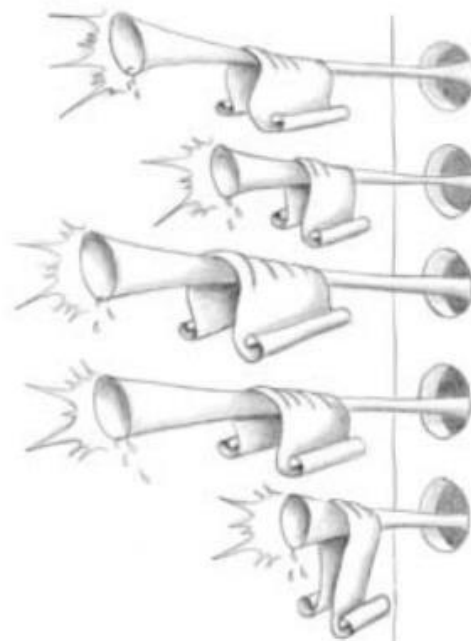


Bài 17: Thử thách

Giờ bạn đã học tất cả những gì cần thiết để vẽ một lá cờ dài bay gọn sóng. Giờ nhìn vào vở nháp của bạn, xem lại bài học về khối trụ, hoa hồng và bài này một lượt. Nghĩ một chút, nhìn vào tờ giấy nháp sau của tôi, suy nghĩ và vẽ một lá cờ dài thật là dài. Bạn có thể làm được mà! Chú ý rằng tôi đã đẩy những nét xác định lớp của lá cờ cả vào phía trong, điều này sẽ giúp lá cờ của bạn sống động hơn.

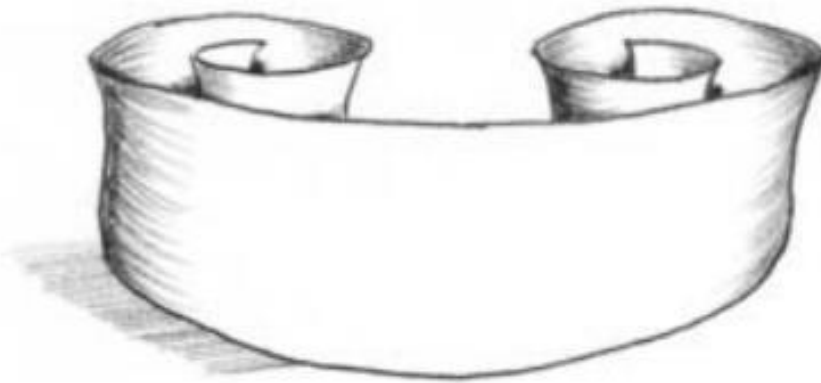


By Michele Proos



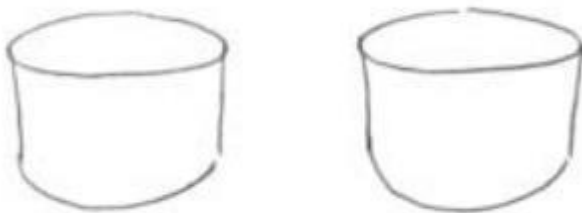
By Marnie Ross

Bài 18: Cuộn giấy



Bạn có thể thấy qua hình vẽ ở trang trước, rằng đây là một trong những bài học mà tôi thích nhất. Tôi cá chắc rằng sau khi học xong bài này bạn sẽ thích nó đến mức vẽ cuộn giấy vào bất cứ thứ gì bạn nhìn thấy.

Trong bài này tôi sẽ nhấn mạnh vào khái niệm hội họa "thêm vào những chi tiết". Tôi muốn cổ vũ bạn dùng bài học này để làm điểm bắt đầu cho những bức vẽ thật chi tiết và tuyệt vời sau này bạn tự vẽ. Bài học này là một phiên bản nâng cao hơn của bài lá cờ bay gọn sóng sau khi tôi đã thêm vào những chi tiết cho nó.

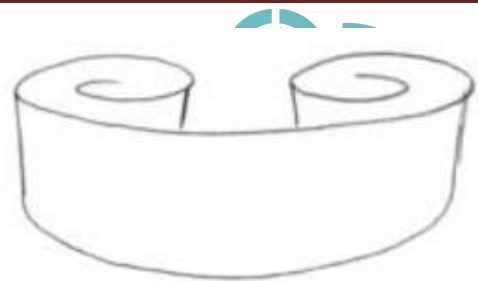
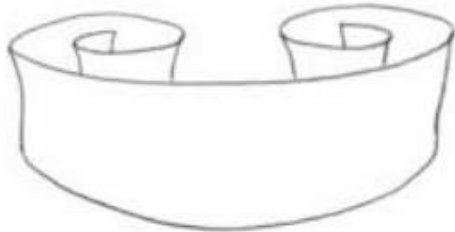


1. Vẽ hai khối hình trụ thật nhẹ tay.

2. Sử dụng chúng để làm hai bên của cuộn giấy. Nối phần gần hơn của nó với một đường thật cong. Bạn hãy vẽ độ cong của chúng nhiều hơn độ cong mà bạn nghĩ là chúng cần có. Chúng ta đang sử dụng hai điều luật quan trọng nào đây? Vị trí và kích thước.

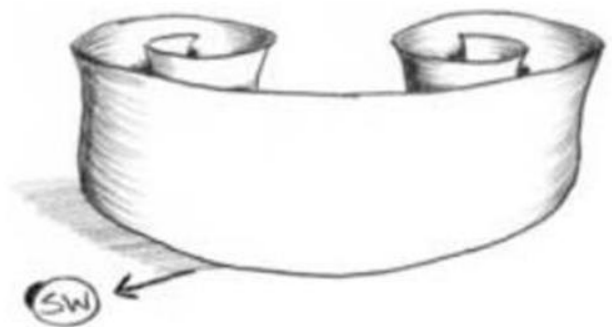


3. Tẩy những đường thừa và thêm vào những vòng xoáy như ta đã học ở bài vẽ hoa hồng. Thấy không? tất cả những gì tôi dạy bạn trong cuốn sách này đều có thể dùng lại được.



4. Vẽ những đường ngắn xác định các lớp của lá cò. Những đường ngắn này là quan trọng nhất trong cả bức vẽ. Nếu bạn quên chỉ một trong số chúng, hoặc vẽ sai vị trí của chúng, bức vẽ của bạn sẽ sụp đổ.

5. Xác định nguồn sáng ở phần trên bên phải. Sử dụng một đường thẳng chỉ hướng SW để vẽ bóng đổ gần phần bên trái của cuộn giấy. Sử dụng những đường bao cong để phân sắc độ cho tất cả các lớp bề mặt đối diện với nguồn sáng. Bạn có thấy tôi đã làm cách nào để kéo nguồn sáng về phía mắt các bạn, phía trước bức vẽ chưa. Tôi cũng vẽ một ít bóng ở phía bên phải của cuộn giấy nữa. Luyện tập với vị trí nguồn sáng của bạn, đặt nó thẳng đứng lên phía trên, bên trái hoặc ở dưới vật thể. Đó là một bài tập rất khó, nhưng rất đáng để thử. Nó sẽ giúp bạn thành thạo khái niệm đổ bóng ngược nguồn sáng.

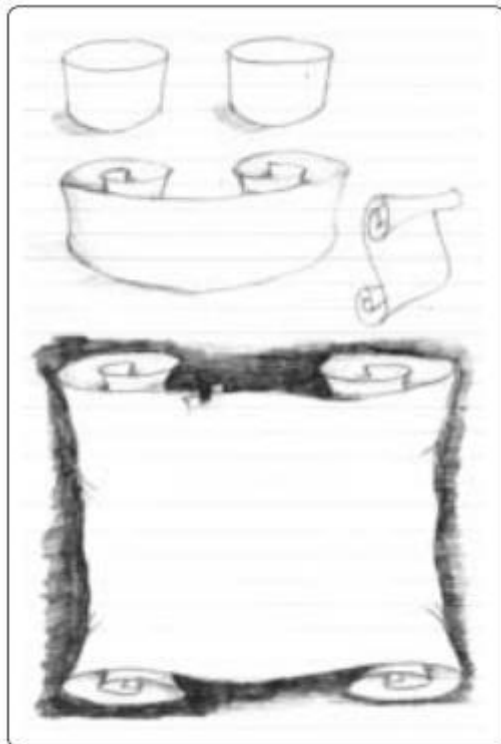


Bài 18: Thử thách.

Được rồi? Bạn muốn trở nên hoang dã thế nào nữa? Bạn còn bao nhiêu thời gian cho bài học này? Giờ bạn hãy vận dụng tất cả những gì mình đã được học để vẽ cuộn giấy bên dưới.



Bài 18: Thử thách 2

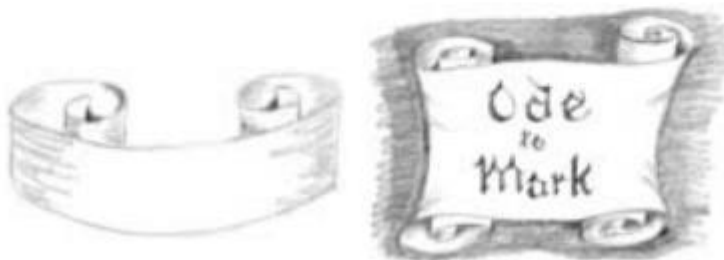
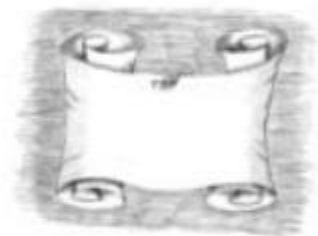


Sao phải dừng lại ở đây chứ? Chúng ta mới chỉ học có 3 tiếng thôi mà, tiếp tục tới chiều thôi. Đây là một cuộn giấy tôi đã vẽ từ khi xem hoạt hình Robin hood cũ, khi người ta dán lệnh truy nã khắp nơi với cuộn giấy này. Tôi cũng nhìn thấy rất nhiều cuộn giấy dạng này trên bìa dvd cho trẻ em, mà cái tôi thích nhất là tấm thảm của Aladdin. Tôi đã bỏ ra rất nhiều thời gian để quan sát và vẽ chúng.

Hãy nhìn thử cuộn giấy trong tờ nháp của tôi và tự vẽ một cuộn cho riêng bạn!



By Kimberly McMichael

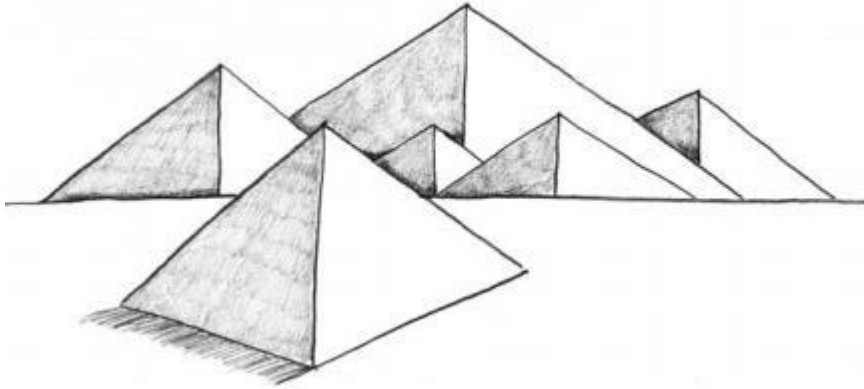


By Suzanne Kozloski



By Michele Proos

Bài 19: Kim tự tháp

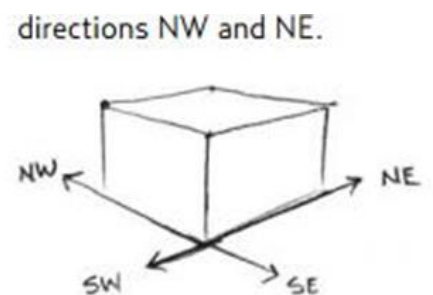
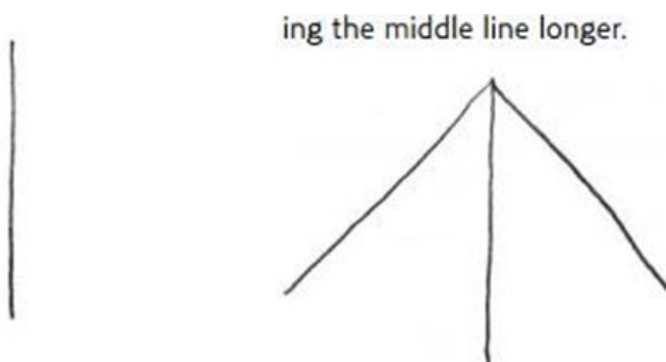


Trong bài học hôm nay, các bạn sẽ học cách vẽ một hình kim tự tháp không gian ba chiều. Tại sao ư? Vì tôi luôn muốn tới Ai Cập và trèo lên một cái kim tự tháp cổ đại! Nhưng trước đó thì ta vẫn có trí tưởng tượng của ta và bút chì cùng giấy nháp nhé. Chúng ta sẽ vẽ kim tự tháp bằng cách sử dụng những điều luật sau: chồng lên nhau, đường chân trời, phân sắc độ và đổ bóng. Bài học này sẽ giúp bạn luyện tập phân sắc độ đơn sắc. Vì những mặt bên của kim tự tháp thì phẳng, chúng đòi hỏi sắc độ phải ổn định, không giống như hình trụ, lá cờ hay những bề mặt cong khác yêu cầu hòa trộn sắc độ từ tối đến sáng. Giờ thì bắt đầu thôi.

1. Vẽ một đường thẳng đứng.

2. Vẽ các cạnh bên của kim tự tháp, nhớ giữ cho góc của chúng bằng nhau và đường ở giữa dài hơn một chút.

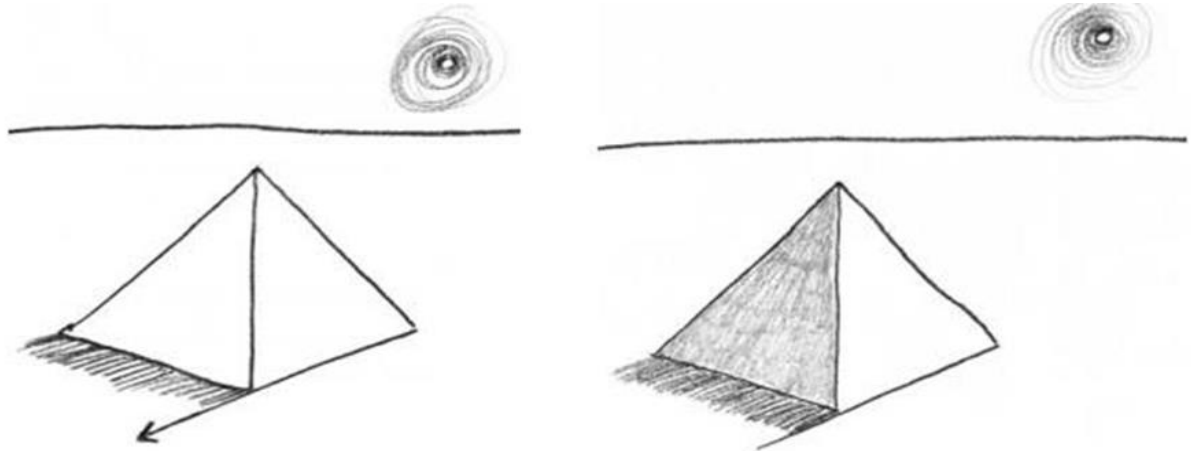
3. Nghĩ tới hình hộp chỉnh hướng, vẽ phần dưới của cái kim tự tháp theo hướng NW và NE





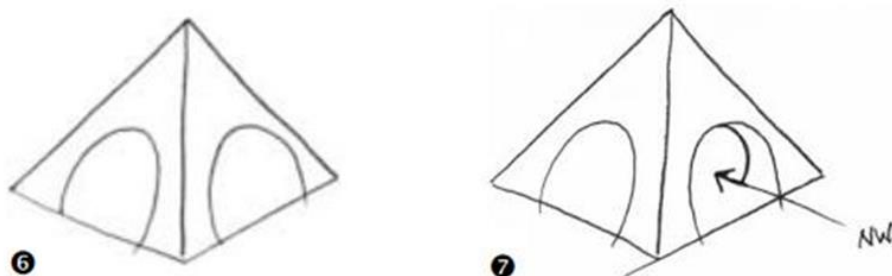
4. Đặt cái kim tự tháp xuống mặt cát bằng một đường chân trời. Vẽ nguồn sáng và một đường chỉ dẫn hướng SW để vẽ bóng đổ.

5. Giờ thì bạn cần thêm sắc độ mịn, đơn sắc vào mặt bên của kim tự tháp, đối diện với nguồn sáng



6. Nếu dừng lại ở đây thì bạn có một cái kim tự tháp rất đẹp rồi. Bạn có thể thêm vào texture bề mặt của đá, vẽ thêm một vài cạnh bị sứt mẻ và thêm vài hòn sỏi đá bên cạnh, và bạn có một khu di tích rồi. Tôi thì lại nghĩ nên đưa thêm vào vài cái cửa. Kỳ lạ không? Thông minh không? Giờ thì phác vị trí của cái cửa nào.

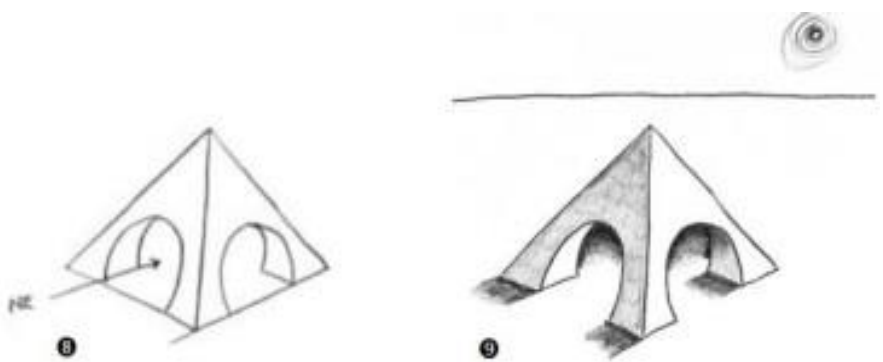
7. Nếu cái cửa ở bên phải, thì độ dày ở bên phải, cửa ở bên trái thì độ dày ở bên trái. Vẽ độ dày của cái cửa bên phải ở bên phải cái cửa đó.



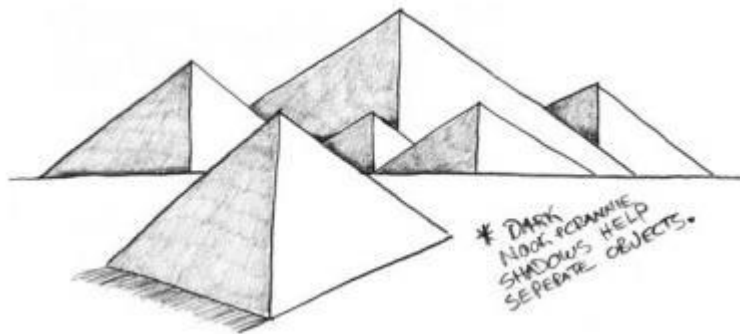
8. Vẽ độ dày của cái cửa bên trái ở bên trái cái cửa đó.

9. Hoàn thành phân sắc độ theo hướng ngược nguồn sáng. Bạn nên nhớ rằng bề mặt này là mặt

phẳng, cần sắc độ đơn sắc, không phải sắc độ hòa trộn. Tuy nhiên, ở phần mặt cong trong của cánh cửa, tôi vẫn hòa trộn sắc độ từ sáng tới tối ở những bề mặt cong, trong khi phân sắc độ đơn sắc ở những bề mặt phẳng và ngược hướng với nguồn sáng.



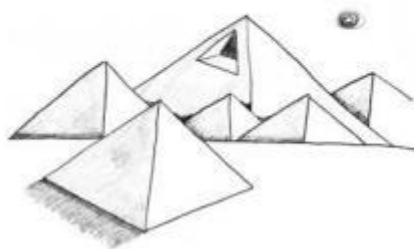
Bài 19: Thử thách.



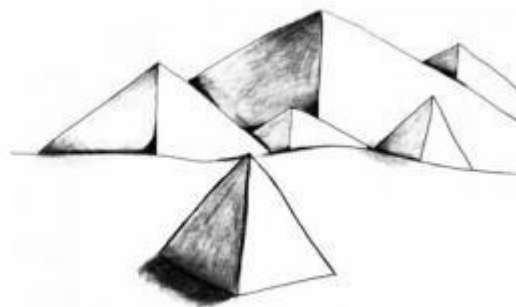
Tùy thuộc vào việc bạn còn bao nhiêu thời gian, vẽ cảnh tuyệt vời này của những chiếc kim tự tháp đi nào. Chú ý tôi đã vẽ một chiếc kim tự tháp dưới đường chân trời, và rất nhiều ở đằng xa, lọt thỏm dưới đường chân trời. Một điều rất quan trọng bạn phải chú ý là điều luật chồng lên nhau đánh bại tất cả 8 điều luật còn lại. Trong suốt các bài học trước, chúng ta vẫn vẽ vật nào ở xa thì nhỏ, ở gần thì lớn, nhưng trong bài này thì dù có một chiếc kim tự tháp rất lớn nhưng nó vẫn trông ở xa hơn những cái nhỏ hơn. Đó là sức mạnh của Chồng lên nhau.

Nếu bạn đang đọc tới dòng này thì bạn đã được một bữa tráng miệng cực ngon lành cho đôi mắt được tạo nên bởi những chiếc kim tự tháp này. Những pattern hoặc thiết kế lặp lại mang lại cảm giác rất thư giãn cho đôi mắt. Còn đây là những gì học sinh của tôi đã làm được!

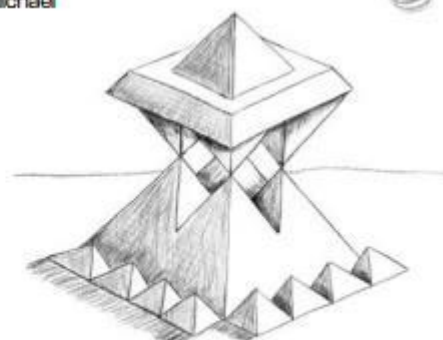
Student examples



By Michael Lane



By Kimberly McMichael



By Michele Proos



Bài 20: Núi lửa, miệng núi lửa và một tách cà phê!



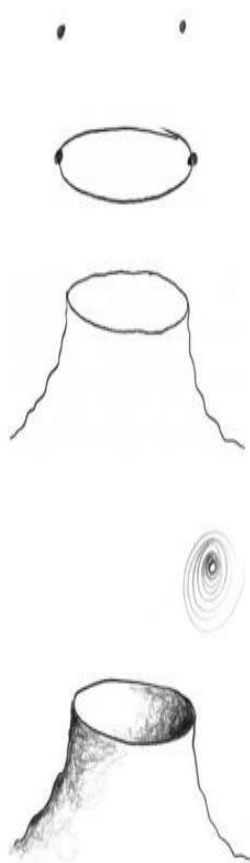
Núi lửa, miệng núi lửa và một tách cà phê thì liên quan quái gì đến nhau nhỉ? Có chứ! Chúng cùng nằm trong bài học hôm nay!!

Hãy cùng để trí tưởng tượng bay cao và áp dụng các vòng tròn rút gọn vào ba vật thể hoàn toàn khác nhau này. Với bài học này tôi muốn bạn nhận ra rằng tự nhiên có tồn tại rất nhiều vòng tròn rút gọn.

Liếc xung quanh tôi đã thấy rất nhiều vòng tròn rút gọn rồi: cái chai nước, tách cà phê, miệng cái bát, cái chụp đèn ngủ, cái vòng bao của quạt thông gió, mặt trên của cuộn giấy vệ sinh... Nhìn xung quanh nào, bạn thấy bao nhiêu vật thể có vòng tròn rút gọn? Hãy cùng áp dụng vòng tròn rút gọn trong thế giới thực vào bài học của chúng ta, bắt đầu với một cái núi lửa.



Núi lửa



1. Vẽ hai điểm chỉ dẫn. Tôi vẫn khuyên bạn nên dùng điểm chỉ dẫn cho dù bạn đã trở thành dũng sĩ giết thời gian qua 20 bài học trong cuốn sách này. Tôi vẫn còn dùng chúng sau 30 năm vẽ vôi kia mà!

2. Vẽ một vòng tròn rút gọn.

3. Vẽ hai cạnh bên của cái núi lửa, giống như bạn bị run tay khi vẽ chúng vậy.

4. Xác định vị trí nguồn sáng và sử dụng sắc độ hòa trộn để tạo bóng đối diện với nguồn sáng. Bạn có thấy bóng trong khe ở trong miệng núi không nào?

Tách cà phê

1. Lại... vẽ hai điểm chỉ dẫn.

2. Vẽ một vòng tròn rút gọn khác.

3. Nhớ cách bạn tạo ra cánh hoa lily chứ? Giờ vẽ một vòng tròn rút gọn bị hở một chút ở phần trên cái hình trụ thân tách.



the cylinder.



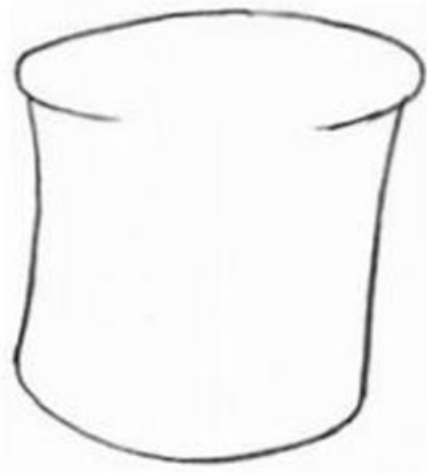
now, draw a slightly open foreshortened lip at the top of the cylinder.



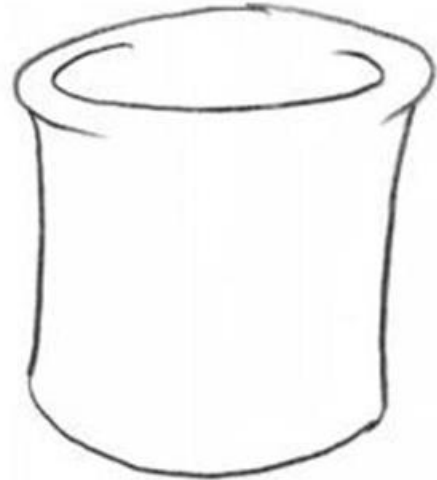
4. Slightly taper the sides of the



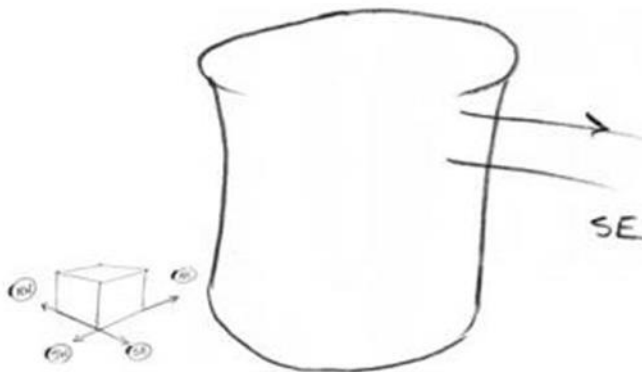
4. Cho hai bên của cái tách thon thon vào một chút.



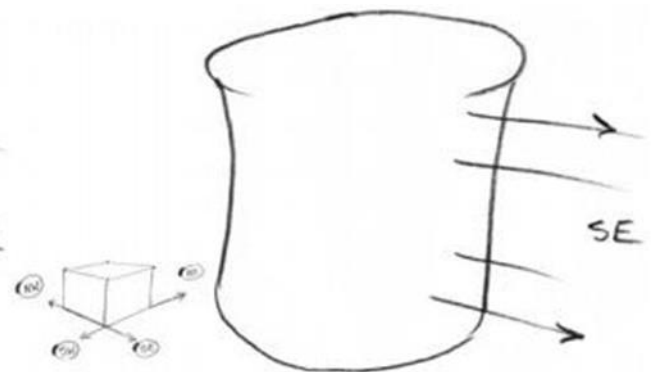
5. Vẽ một vòng tròn rút gọn để hoàn thành độ dày phía bên trong chiếc cốc.



6. Vẽ một hình hộp chỉnh hướng phía dưới cái tách. Sử dụng nó để giống theo, bắt đầu vẽ các đường chỉ dẫn để vẽ quai tách theo hướng SE.

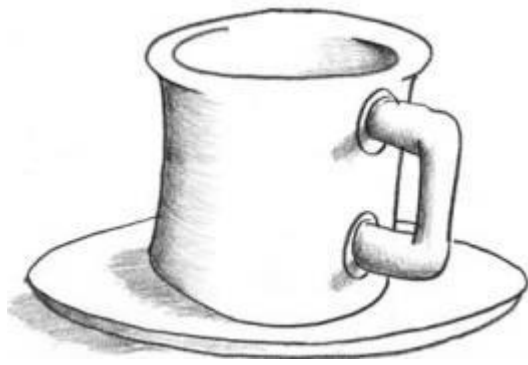


7. Vẽ thêm 2 đường theo hướng SE nữa ở bên dưới 2 đường bạn vừa vẽ.



8. Hoàn thành quai tách với những đường thẳng đứng. Tắt những đường chỉ dẫn thừa, và vẽ chi tiết những đường đẽ lên nhau. Thường thì kĩ năng vẽ ba chiều phụ thuộc rất nhiều vào khả năng hiểu và điều khiển những chi tiết nhỏ ngoài lề kiểu này.



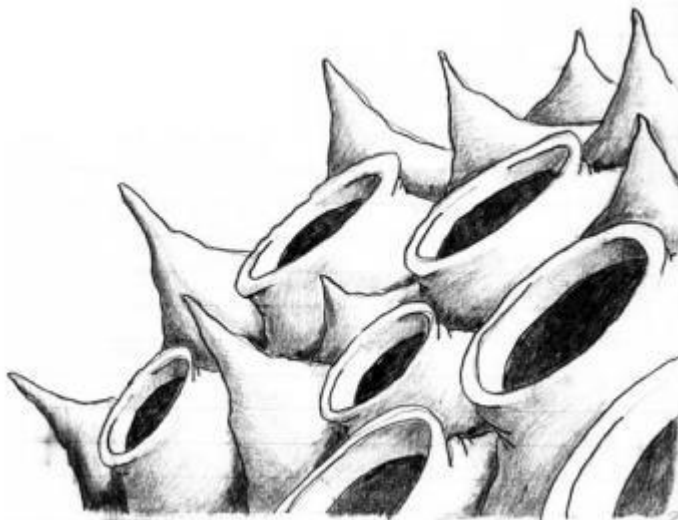


9. Vẽ một cái bóng đổ theo hướng SW và một cái đĩa rút gọn, phân sắc độ hòa trộn.

10. Hoàn thành chiếc tách bằng cách thêm vào một cột khói rút gọn.



Bài 20: Thử thách

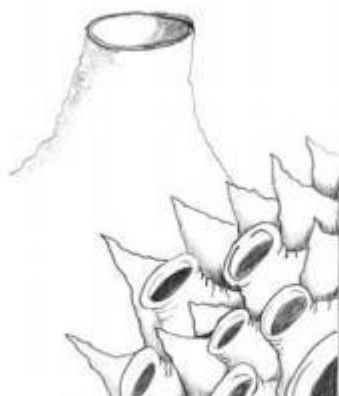


Xem đồng hồ nào, bài học này của bạn đã lấy đi bao nhiêu thời gian? Nếu đã hết thời gian của ngày hôm nay thì không sao, bạn đã hoàn thành xuất sắc bài học. Tuy nhiên, nếu bạn thật sự muốn cảm thấy rằng mình đã thành thạo khả năng áp dụng vòng tròn rút gọn, vậy thì hãy chấp nhận thử thách này!

Bắt đầu với một đường chân trời cong, và phác những miệng núi lửa ở phía dưới và vẽ chúng lớn hơn để làm chúng gần hơn so với mắt bạn. Vẽ những miệng núi lửa ở xa hơn nhỏ hơn và cao hơn, làm chúng như xa hơn. Chắc chắn những miệng núi lửa gần hơn phải chồng lên những cái xa hơn rồi. Các bóng trong khe cũng rất quan trọng để chia cách những miệng núi lửa đấy.



By Michele Proos



By Marnie Ross

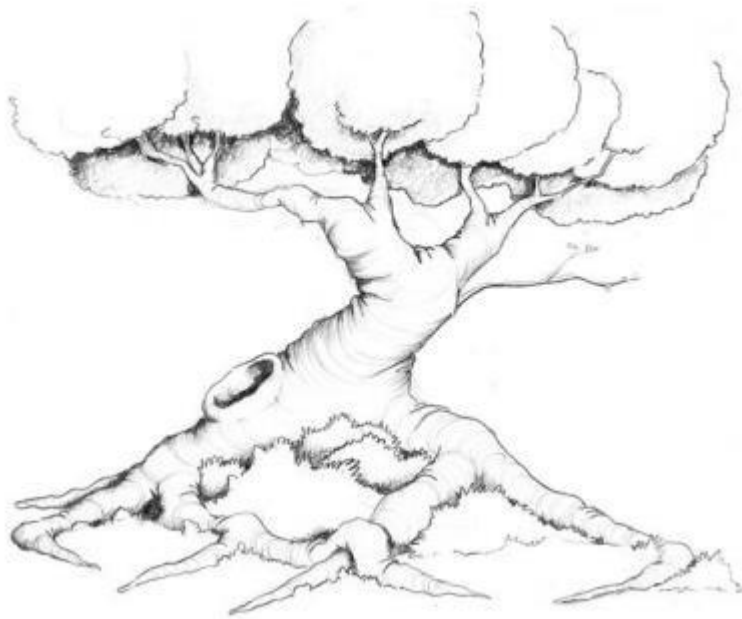


By Tracy Powers

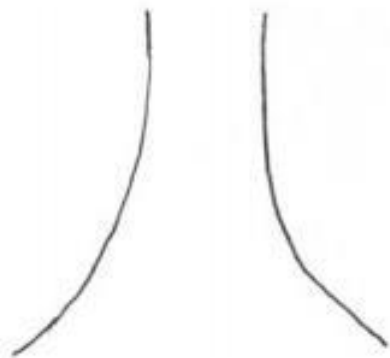


By Michael Lane

Bài 21: Cây

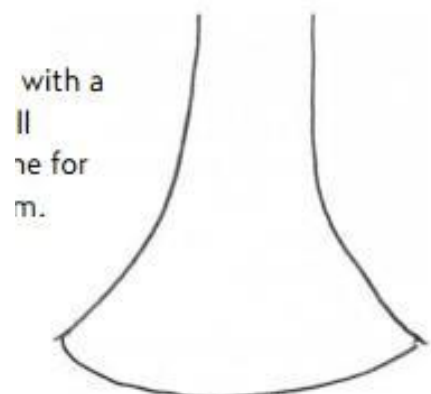


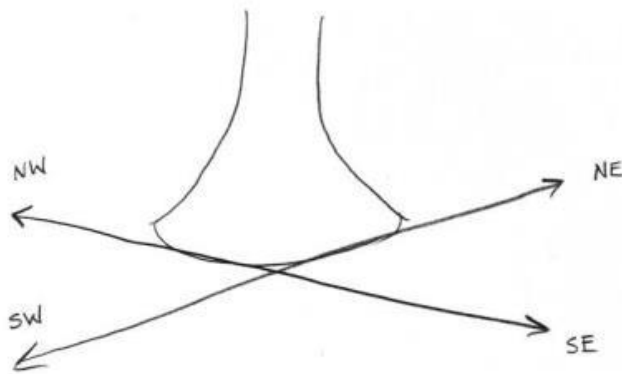
Từ khi 10 tuổi tôi đã rất thích vẽ cây. Tôi luôn say mê những cái rễ lớn và chắc chắn của cây sung, cái bề mặt sần sùi của thân cây sồi, và những tán lá thì thăm dụi dàng của cây liễu. Trong bài học này tôi sẽ cho bạn thấy niềm vui khi vẽ một cái cây đơn giản với những rễ cây thon nhọn cùng texture bề mặt lá.



1. Vẽ phần thân cây, tỏa ra ở phần dưới.

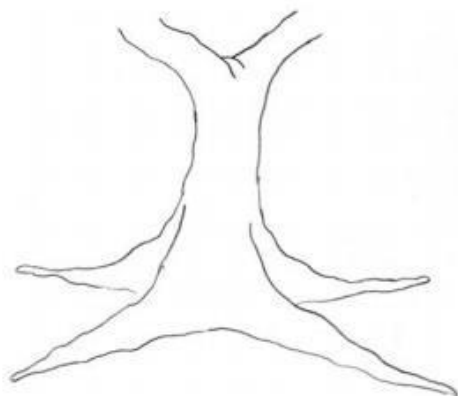
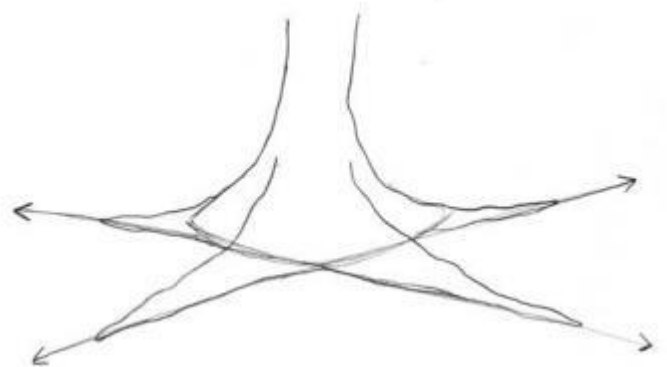
2. Vẽ một đường cong nối hai bên của thân cây. Nó là đường chỉ dẫn để vẽ hệ thống rễ cây.





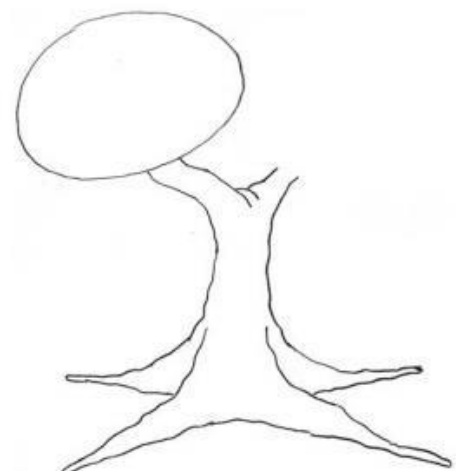
3. Sử dụng phần dưới của đường bao cong, vẽ các đường chỉ dẫn theo hướng NE, SE, NW và SW như hình bên.

4. Thật tuyệt phải không nào? Vẽ hệ thống rễ cây của bạn với những cái ống nhọn xòe ra bốn hướng, giống theo những đường chỉ dẫn bạn đã vẽ trước đó. Thấy không? Tất cả những bức vẽ ba chiều đều phải sử dụng tới hình hộp chính hướng!



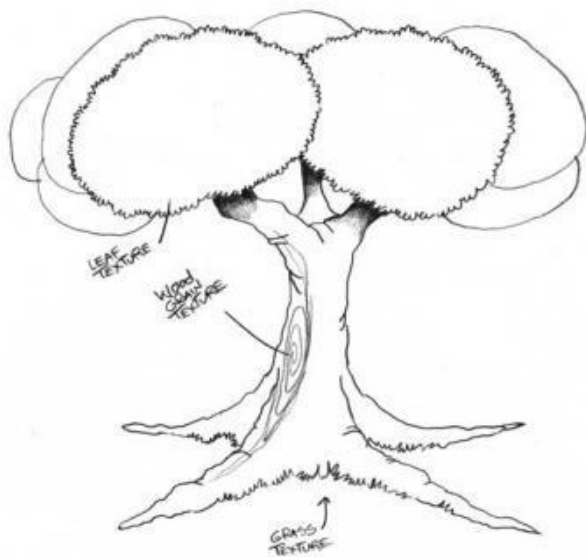
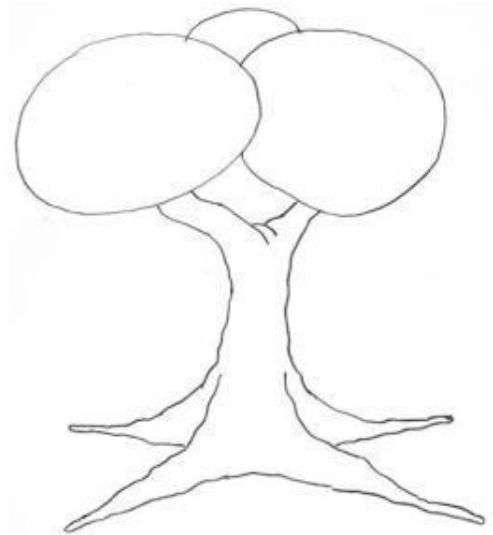
5. Tắt những đường chỉ dẫn đó đi nào. Vẽ hai nhánh cây tỏa ra, nhỏ hơn một chút như tôi đã vẽ ở đây. Chú ý tôi có vẽ một ít gỗ nhô lên ở phần chia nhánh cây, nhằm xác định phần chồng lên nhau rõ ràng hơn.

6. Phác một vòng tròn để định hướng xem tán lá đầu tiên sẽ ở đâu.



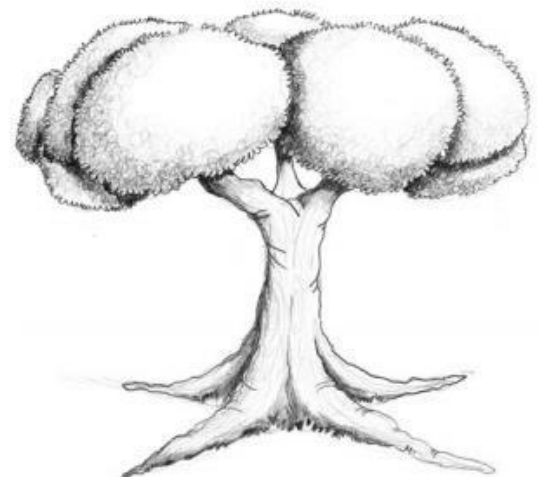


7. Phác thêm 2 vòng tròn nữa ở đằng sau vòng tròn thứ nhất: sức mạnh của việc nhóm lại. Thường thì 3 khối trông sẽ thật hơn 1 khối. Và phần lớn các trường hợp thì một số lượng lẻ các vật thể sẽ tạo cho mắt cảm giác thoải mái hơn khi nhìn vào so với số lượng chẵn. Tôi sẽ nhìn qua cửa sổ, và đây là một vài ví dụ cho việc nhóm các vật thể lại: cửa hàng tiện lợi trước mặt tôi có 3 ô cửa sổ bên trái và 3 ô cửa sổ bên phải. Lại có cả 1 nhóm 3 khóm cây ở hai bên lối vào của cửa hàng nữa. Bạn có thể lên mạng và tìm các công trình kiến trúc La Mã nổi tiếng, bạn sẽ thấy có bao nhiêu cột ở hai bên của mỗi lối vào hay cửa sổ. Hay kiến trúc phục hưng, các cửa vòm, cửa sổ và tượng nữa. Sự nhóm lại là một khái niệm quan trọng tôi sẽ đề cập sau ở các bài học của chúng ta.

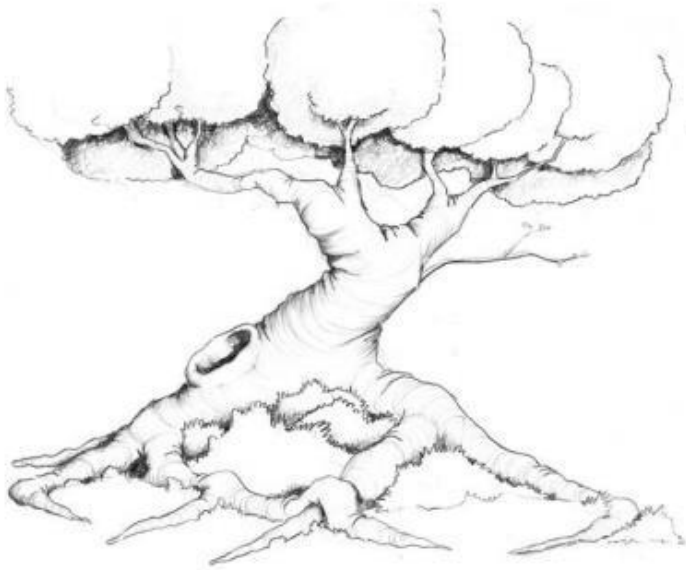


8. Như những gì chúng ta đã học ở bài Koala, chúng ta sẽ vẽ bề mặt cho những khóm lá này. Bắt đầu bằng những đường bao run run nhỏ như tôi đang vẽ đây. Bạn càng vẽ nhiều thì bạn sẽ bắt đầu cảm thấy chúng đúng là những khóm lá. Giờ thì bạn có thể vẽ texture bề mặt gỗ với những đường cong dọc thân cây. Làm tối phần dưới những nhánh cây bằng bóng trong khe.

9. Tiếp tục tạo nên ảo ảnh thị giác của lá cây, phủ đầy những khóm lá bằng những đường phác. Và hoàn thành nó bằng cách phân sắc độ texture bề mặt. Vẽ những đường cong hướng xuống để phân sắc độ cho thân cây và rễ cây. Tốt lắm! Cái cây rất đẹp!



Bài 21: Thử thách!



Trong thử thách này, tôi sẽ dạy bạn cách giữ lại vẻ đẹp của tự nhiên - sử dụng một cái bảng vẽ.

Những thứ bạn cần:

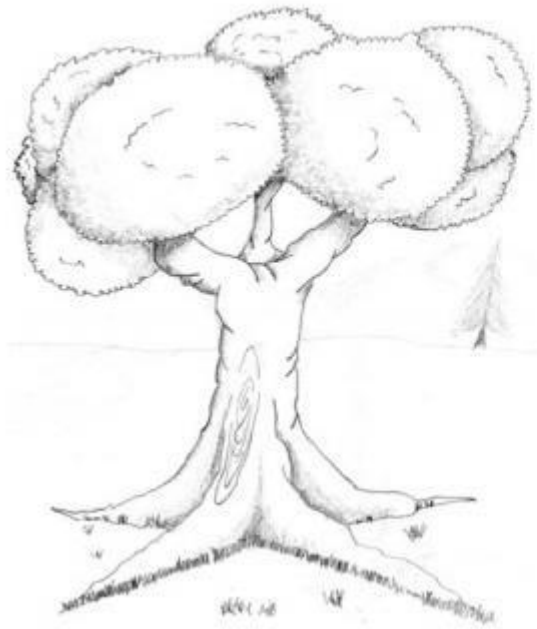
- Một [bảng vẽ bằng nhựa trong](#) .
- Hai chiếc [bút dạ](#) và 2 chiếc [bút kim](#) màu đen.
- Một tấm film trong suốt mà để viết được lên chứ không phải dạng film dùng bỏ vào máy photocopy.
- Một cuộn băng dính.
- Một chiếc giá vẽ loại nhẹ hoặc hai cái thùng các tông rỗng.

Dùng mẫu băng dính của bạn, cố định tấm film trong suốt lên bảng vẽ. Mang theo những chiếc bút dạ và ra ngoài.

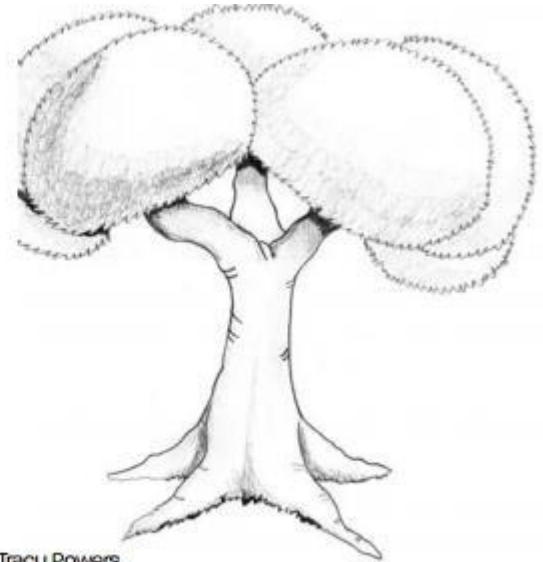
Khi bạn ra ngoài rồi, hãy tìm một cái cây thu hút sự chú ý của bạn. Đứng lại đó, nhắm một mắt lại và nhìn cái cây qua bảng vẽ trong suốt. Di chuyển cái bảng vẽ sao cho nó có thể ôm hết cái cây. Đặt giá vẽ hoặc chồng những thùng các tông lên nhau để làm điểm tựa. Một tay giữ bảng vẽ một cách thoải mái, tay còn lại bắt đầu dùng bút dạ và tô theo những đường nét của cái cây bạn thấy qua bảng vẽ, một mắt nhắm lại. Nếu bạn thấy vừa giữ bảng vẽ vừa vẽ hơi khó khăn thì có thể nhờ một người bạn đứng đằng trước, tựa vào vai họ từ khoảng 1-2 phút. Một mắt nhắm lại và tập trung hoàn toàn vào đường bao, các góc cạnh, hình dạng và đường nét. Như tôi đã nói, tất cả những bậc thầy hội họa vĩ đại trong lịch sử đều đã từng đồ lại hình ảnh từ thiên nhiên để học cách thực sự nhìn thấy những gì họ muốn vẽ.



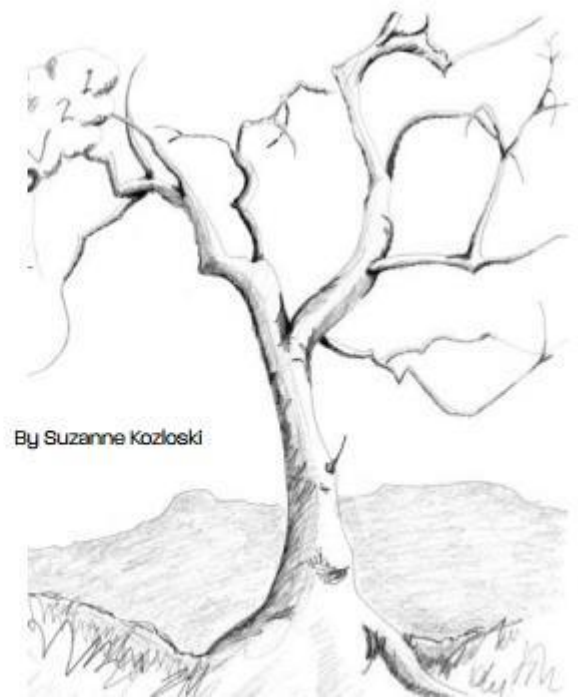
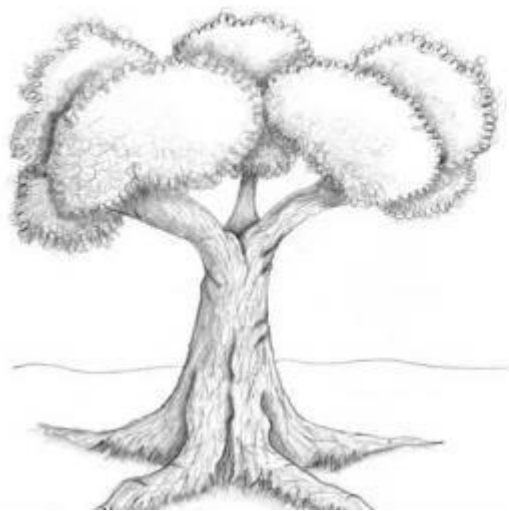
Nếu bạn thích ở trong nhà hơn, thì vào bếp và tìm một cây cảnh, hay cây hoa và để nó trước mặt. Thử để nó gần hơn, xa hơn thử xem. Khi bạn vẽ chúng với một mắt nhắm lại, thì bạn sẽ thấy tất cả các điều luật hội họa trở nên cực kỳ sinh động, rõ mồn một trước mắt bạn.



By Michael Lane

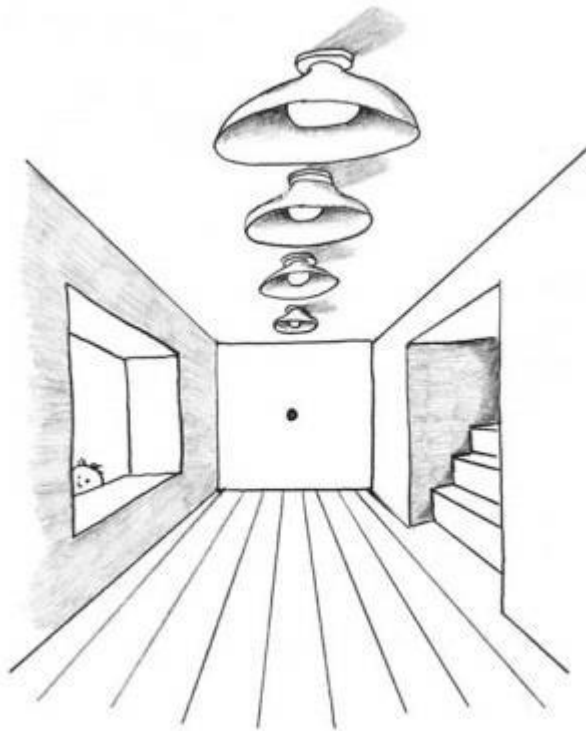


By Tracy Powers



By Suzanne Kozloski

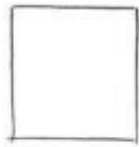
Bài 22: Một căn phòng trong phối cảnh một điểm.



Đã bao giờ bạn hình dung phòng mình sẽ như thế nào nếu bạn di chuyển chiếc giường hay tủ quần áo? Hay phòng khách sẽ thế nào nếu bạn di chuyển cái ghế sofa, bàn hay tivi? Bạn đã bao giờ rất muốn thử di chuyển đồ vật chỉ để xem chúng như thế nào để phục vụ cho một mục đích nào đó? Bài tập này cực kỳ hiệu quả để học vẽ một căn phòng, hành lang... bằng phối cảnh một điểm tụ, rồi sau đó bạn có thể thoải mái trang trí phòng mình bằng đủ các loại nội thất lấp lánh.

Trong bài học hôm nay tôi sẽ giới thiệu phối cảnh một điểm, là một phương pháp vẽ sắp xếp vị trí của mọi vật thể trong bức tranh hội tụ về một điểm tụ (hoặc điểm ảo). Đừng bao giờ nhầm lẫn giữa phương pháp này với phương pháp phối cảnh hai điểm, dù về cơ bản thì nguyên tắc của chúng cũng giống nhau. Trong phối cảnh hai điểm thì bạn sử dụng hai điểm ảo để sắp xếp vị trí các vật thể để tạo chiều sâu.

Tôi sẽ không nêu cụ thể cách vẽ các đồ vật ở đây. Thực ra thì chúng ta có thể dùng hẳn một cuốn sách nữa để nói về cách vẽ đồ vật, nội thất, cửa, rèm, thảm, lối đi và các thiết kế nội thất khác. Trong bài giới thiệu này thì chúng ta chỉ cần vẽ một không gian có chiều sâu để bạn có thể tự lấp đầy nó với khả năng tưởng tượng của mình.



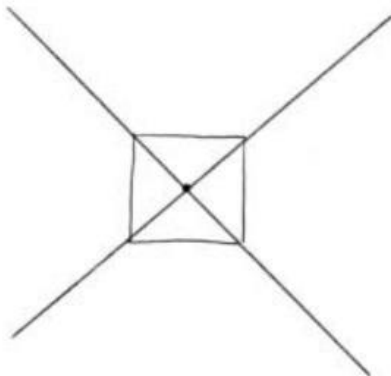
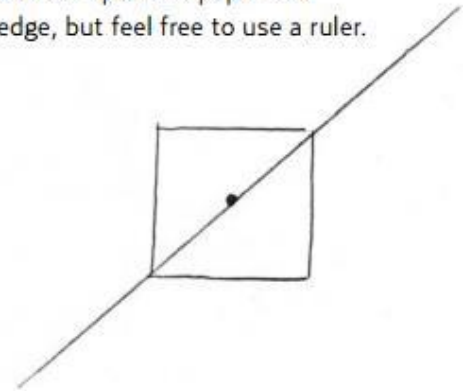
1. Bắt đầu bài học này bằng cách vẽ bức tường bên trong của một căn phòng. Vẽ hai đường ngang, song song với hai đường ngang của giấy nháp, và hai đường dọc vuông góc với chúng. Nhớ rằng chúng phải thật thẳng, không xiên vẹo, điều này rất quan trọng.



2. Vẽ một điểm chỉ dẫn ở giữa bức tường.

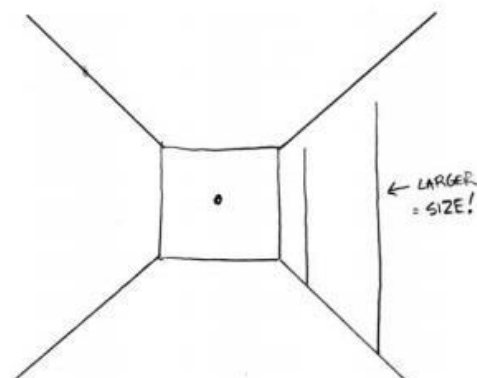
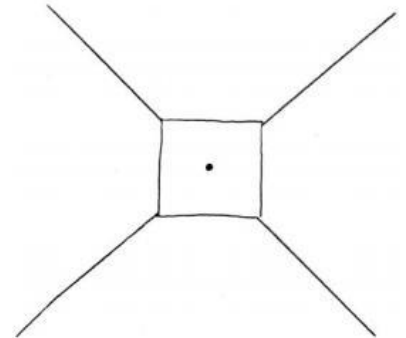
3. Phác một đường chéo thật nhẹ tay đi qua hai điểm góc đối diện của bức tường, đi qua điểm chỉ dẫn ở giữa. Bạn có thể dùng thước kẻ để vẽ cho thẳng.

Use a scratch piece of paper as a straight edge, but feel free to use a ruler.

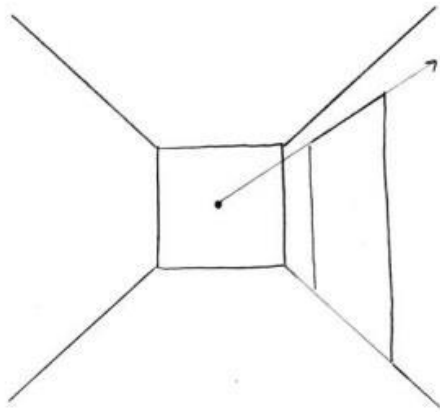


4. Tiếp theo bạn vẽ một đường chéo y hệt, nhưng chỉ khác là nó nối hai điểm đối diện còn lại của bức tường.

5. Tẩy sạch bên trong bức tường, chỉ còn lại điểm chỉ dẫn.

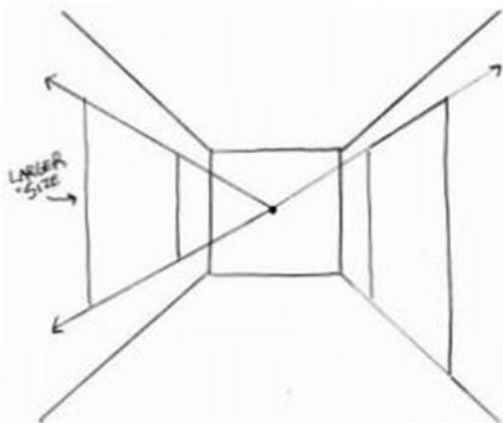
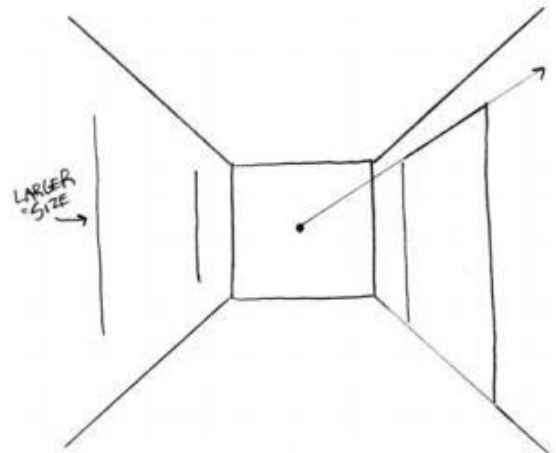


6. Phác nhẹ tay vị trí của cửa ra vào. Chúng ta đang sử dụng điều luật hội họa kích thước nhé. Cạnh gần hơn của cái cửa sẽ phải lớn hơn. Vẽ sàn nhà, bức tường... luôn luôn phải chú ý đến kích thước ảnh hưởng tới chiều sâu như thế nào.



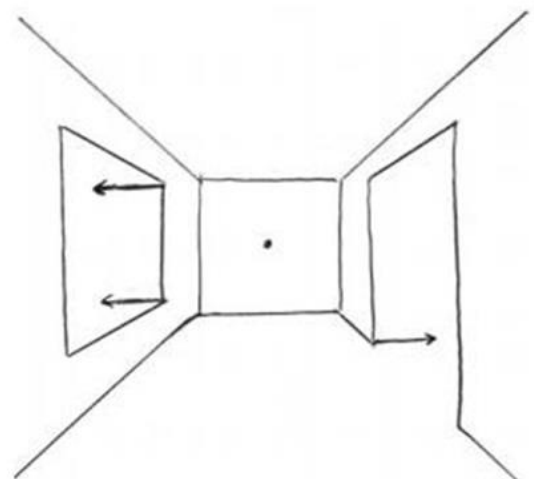
7. Sử dụng điểm chỉ dẫn ở giữa để giống, kẻ một đường thẳng từ cạnh gần hơn của cánh cửa cho đến điểm ảo ở giữa đó. Điểm chỉ dẫn này sẽ là điểm tụ của hầu như mọi đường thẳng trong bức tranh này.

8. Vẽ một khung cửa sổ ở bức tường đối diện bằng hai đường thẳng đứng, nhớ áp dụng điều luật kích thước.

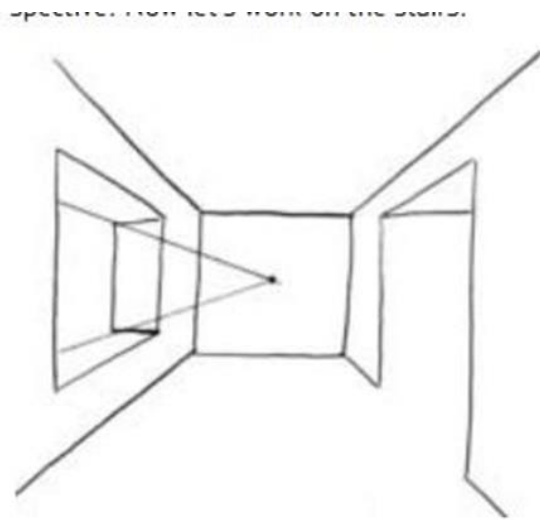
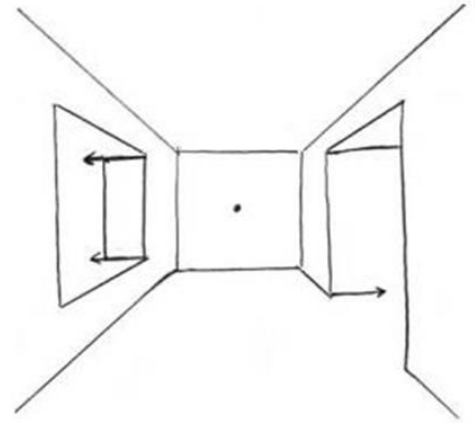


9. Một lần nữa, giống theo điểm tụ, vẽ phần trên và dưới của khung cửa sổ. Hay không?

10. Những đường ngang và đường thẳng đứng thường dùng để vẽ độ dày trong các bức tranh sử dụng phối cảnh một điểm. Vẽ những đường ngang quyết định độ dày cho cửa ra vào và cửa sổ.

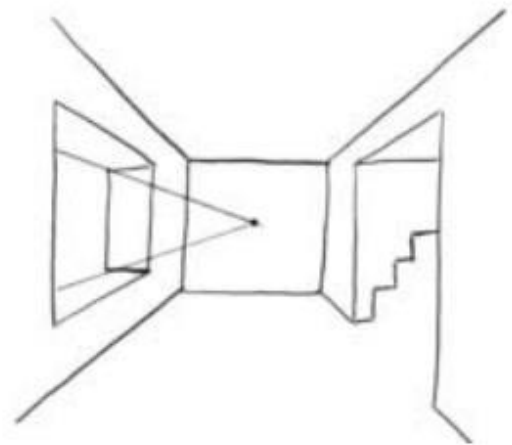


11. Giờ thì vẽ một đường thẳng để xác định độ dày của khung cửa sổ. Khung cửa sổ này làm bằng đá dày 3 foot của các lâu đài hay mỏng hơn, làm bằng bê tông hay gỗ?

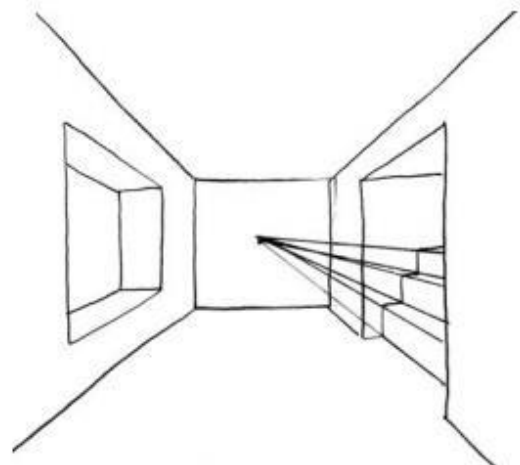


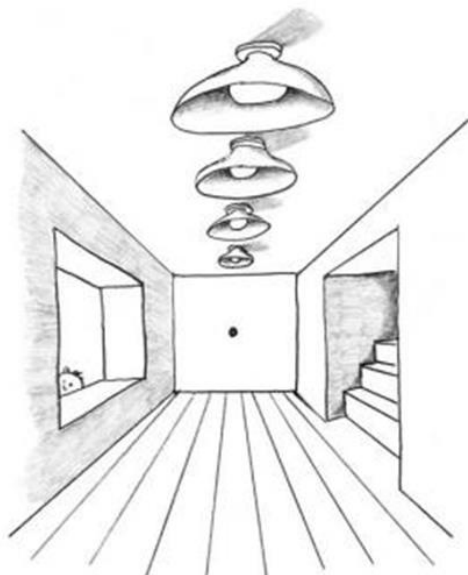
12. Bước này rất quan trọng trong bài học hôm nay. Dùng điểm ảo để giống theo, kẻ hai đường thẳng để xác định phần trên và dưới của khung cửa sổ. Hoan hô! Bạn đã tạo ra một khung cửa sổ theo phối cảnh một điểm rồi đó! Giờ thì đến lượt cái cầu thang.

13. Dùng những đường thẳng và ngang của bức tường đầu tiên, giống theo và vẽ những đường ngang và thẳng của cầu thang song song với chúng. Bạn nhớ ban đầu tôi đã cảnh cáo bạn phải vẽ bức tường đầu tiên thật thẳng rồi chứ. Đây là lí do đó. Tất cả những đường ngang và dọc còn lại của bức tranh phải song song với những đường đầu tiên, nếu không bức vẽ của bạn sẽ sụp đổ.



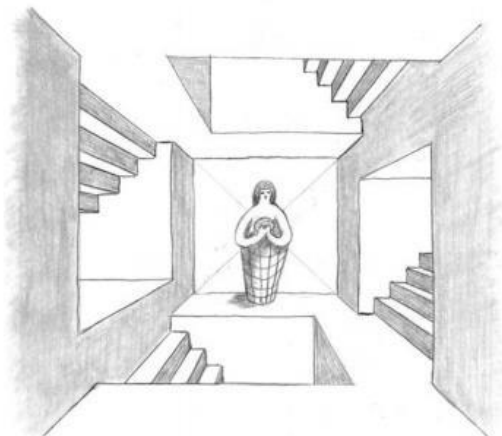
14. Đến giờ dùng lại điểm tụ rồi. Xếp các góc cầu thang thẳng hàng bằng những đường thẳng nối từ điểm tụ. Ở các bài học sau này, tôi sẽ gọi hành động này là "chỉnh hàng đường nét".





15. Tẩy các đường thừa, làm sắc nét các góc cạnh để tạo điểm tập trung cho bức vẽ. Tôi đã phân sắc độ cho bức vẽ bằng ánh sáng từ cửa sổ chiếu vào, và những ánh đèn thì được tắt. Nếu chúng được bật lên thì phải phân sắc độ thế nào? Tôi đã vẽ thêm sàn gỗ cho ngôi nhà và một hàng đèn trần. Vẽ lại bài tập này vài lần, thử sức với những cửa sổ và cửa ra vào khác xem.

Bài 22: Thử thách



By Michela Proos

Bài 22: Thử thách 2

Dùng bảng vẽ trong suốt của bạn cùng bút dạ và bút kim từ thử thách của bài 21, cố định một mảnh film trong suốt Write-on vào bảng vẽ như bạn đã làm ở bài trước. Ngồi ở bất kì đâu trong phòng, với giá vẽ loại nhẹ, hay vài cái thùng các tông, điều chỉnh vị trí của bảng vẽ sao cho các đường thẳng đứng của bức tường đối diện bạn song song với đường thẳng đứng của bảng vẽ.

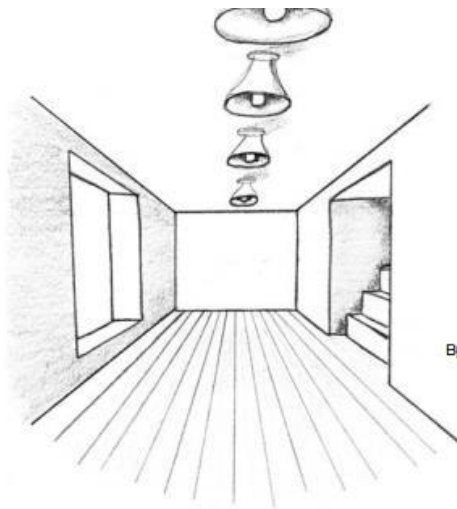
Đồ lại mọi thứ bạn thấy, các góc cạnh của bức tường, đèn, sàn nhà, cửa sổ và nội thất. Cố gắng không di chuyển bảng vẽ một khi bạn đã bắt đầu đồ lại. Đặt nó vào trong máy quét, và in ra một bản. Sử dụng bút chì để phân sắc độ cho bức vẽ của bạn, thêm vào nhiều sắc độ đậm nhạt cho căn phòng bạn đang nhìn thấy. Chú ý tới bóng trong khe ở thế giới thực, bóng đổ, và bạn thấy điều luật vị trí, chồng lên nhau và kích thước ảnh hưởng nhiều thế nào tới thế giới thị giác chứ. Có vui không nào?

Hãy thử nhìn học trò của tôi, Michele Proos sử dụng bảng vẽ trong suốt để vẽ căn phòng của cô ấy.

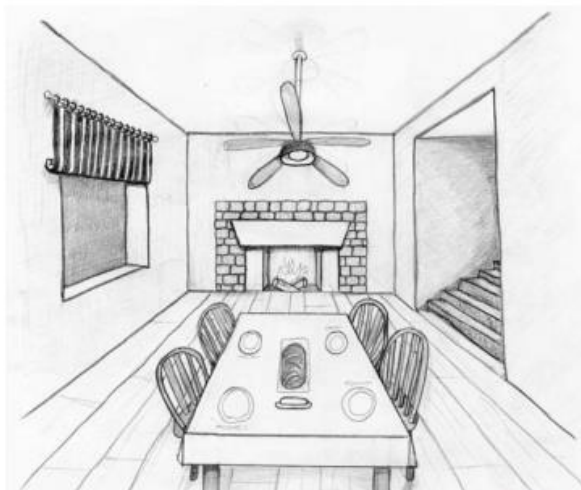


By Michele Proos

Student Example



By Tracy Powers



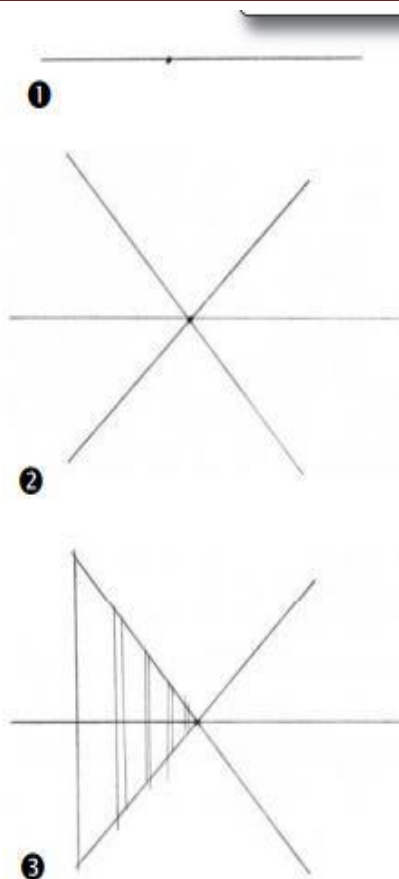
By Maria Res

Bài 23: Một con phố bằng phối cảnh một điểm.



Khi đã học vẽ một căn phòng ở phối cảnh một điểm, bạn đã luyện tập kỹ năng quan trọng trong việc tạo ra một điểm tụ. Hãy cùng nâng cao một chút và vẽ một con phố bằng phối cảnh một điểm, khi mà tất cả những tòa nhà, vỉa hè và con đường giống như "biến mất" (Vanish) tại một điểm tụ (vanishing point) ở đằng xa vậy. Giờ thì bạn nhìn lại con phố ở đâu bài đi nào. Nhìn có vẻ thú vị đó chứ? Và nó không khó như vẻ ngoài đâu. Trong bài học này tôi sẽ kiểm tra lại vốn hiểu biết của bạn về những điều luật hội họa: Kích thước, vị trí, chồng lên nhau, sắc độ và bóng đổ - và cả các nguyên tắc về thái độ, thêm vào những chi tiết và luyện tập kiên nhẫn.

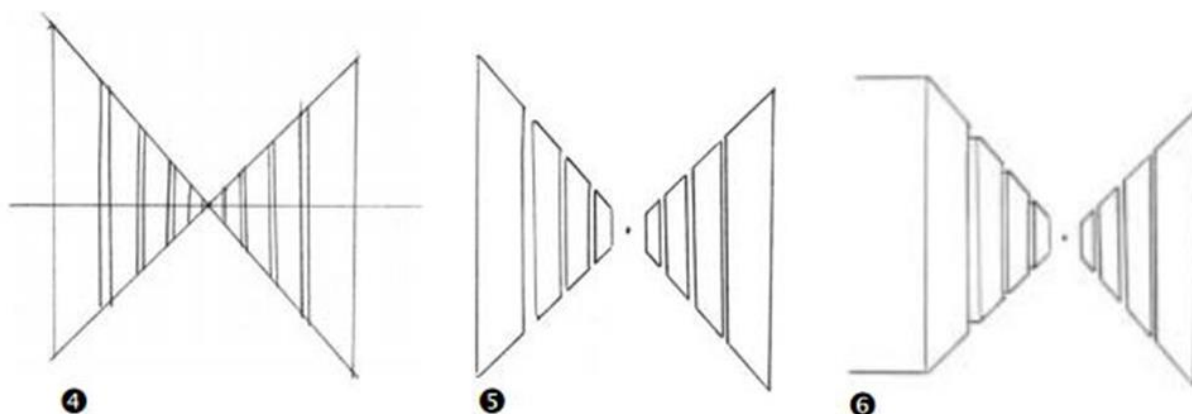
Từ ngữ "phối cảnh" (Perspective) bắt nguồn từ tiếng latin Spec, nghĩa là "nhìn". Kính mắt (spectacles) để trợ giúp thị giác cho chúng ta, spectator (khán giả) là những người tham dự, xem sự kiện nào đó; và speculation (đoán) là hành động xem xét những giả thiết.



1. Vẽ một đường chân trời và một điểm chỉ dẫn nằm ở giữa nó.
2. Giống như đường chỉ dẫn bạn đã vẽ để xác định vị trí bức tường, trần nhà, sàn nhà ở bài học trước, vẽ những đường chỉ dẫn giống thế để xác định vị trí các tòa nhà và con đường.
3. Vẽ một đường thẳng đứng nơi bạn muốn bắt đầu tòa nhà đầu tiên của mình ở phía bên trái tờ nháp. Sau đó vẽ một đường thẳng đứng nữa để xác định bên còn lại của tòa nhà, cũng ở bên trái luôn. Cố gắng giữ những đường thẳng đứng này song song với mép vở nháp của bạn. Bạn có thể dùng thước kẻ để vẽ những đường thẳng, không cần ngại. Khi tôi vẽ những bức tranh nho nhỏ với phối cảnh một điểm thì tôi không sử dụng thước kẻ. Bạn cũng thử vậy xem, luyện bài tập này hai lần, lần thứ nhất dùng thước, lần thứ hai vẽ tay. Bạn thấy thích lần nào hơn?

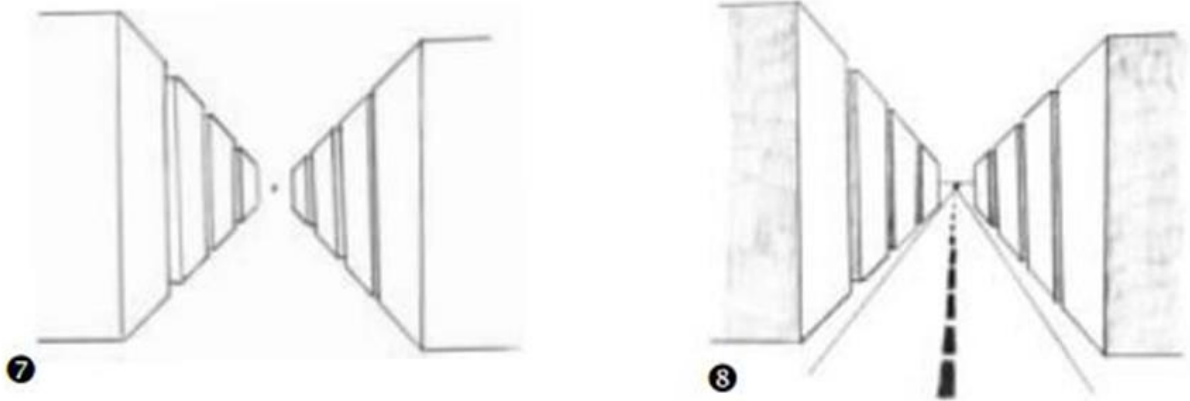
Bản bạn vẽ bằng thước thì sẽ sạch sẽ và thẳng hàng hơn, nhưng bản vẽ tay sẽ mang một phong cách đặc biệt của bạn. Tôi không thích học viên của mình sử dụng thước kẻ trong bài học này vì họ thường là sau đó sẽ dựa rất nhiều vào nó. Hãy hiểu rằng thước kẻ chỉ là một công cụ trong việc học hành của bạn. Nhưng, nếu cần thiết, bạn vẫn có thể vẽ hoàn toàn không cần đến nó.

4. Lặp lại các thao tác cho phần bên phải của tờ nháp. Vẽ những đường thẳng để xác định những tòa nhà.
5. Hãy chắc chắn những đường ở trên và dưới của những tòa nhà đi qua điểm tụ.
6. Vẽ những đường ngang song song với đường chân trời ở trên và dưới các tòa nhà của bạn. Đây là khoảnh khắc bức vẽ của bạn nổi lên khỏi mặt giấy.



7. Lặp lại các thao tác với bên phải con đường.

8. Vẽ con đường và dải phân cách ở giữa. Tô sắc độ cho các tòa nhà. Tôi xác định vị trí nguồn sáng ở điểm tụ, nên tôi đã đánh bóng cho tất cả các bức tường mà không tiếp xúc với nguồn sáng.



Bài 23: Thử thách.



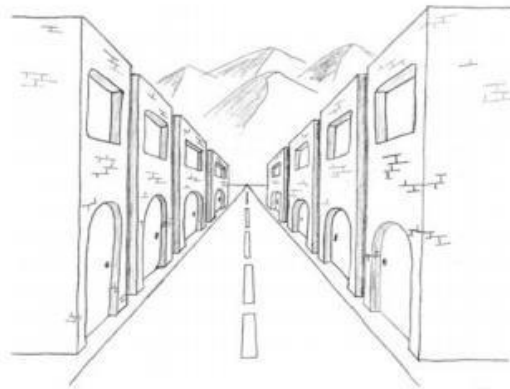
Vẽ lại bức tranh bên dưới, thêm vài cái cửa sổ, vài người hàng xóm, những cái cây...
Thật vui mắt phải không nào? Thêm vào những chi tiết thể hiện phong cách của chính bạn!

Bài 23: Thử thách 2

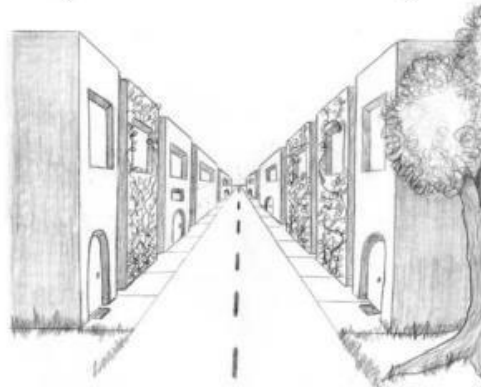
Sao phải dừng lại ở đây chứ? Bạn có thể áp dụng kỹ năng vẽ phối cảnh một điểm vào thực tế để xem nó thực sự như thế nào. Sử dụng bảng vẽ trong suốt của bạn, đi dạo trên phố nhà bạn, nhìn theo một hướng (hướng nào cũng được, hướng nào bạn thấy thú vị hơn), nhắm một mắt lại, và tô lại những gì bạn thấy khi nhìn qua bảng vẽ trong suốt. Để cố định tay, bạn có thể dựa vào một chiếc ô tô, hộp thư... Điểm tụ của bạn có thể ở bên trái hoặc bên phải một chút vì chắc chắn là bạn không thể đứng giữa đường được rồi.

Bạn cũng có thể sử dụng những bức ảnh số để thực hiện bài tập này, nhưng chắc chắn là sẽ không vui bằng bạn tự ra ngoài kia và trải nghiệm.

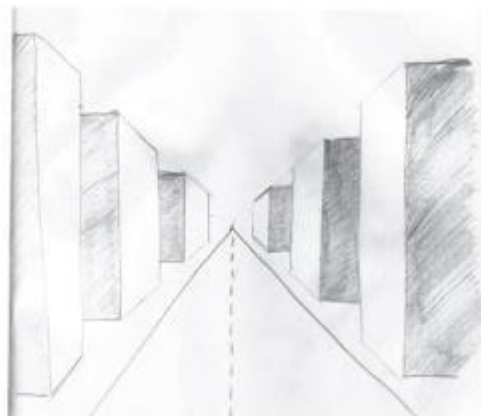
By Michael Lane



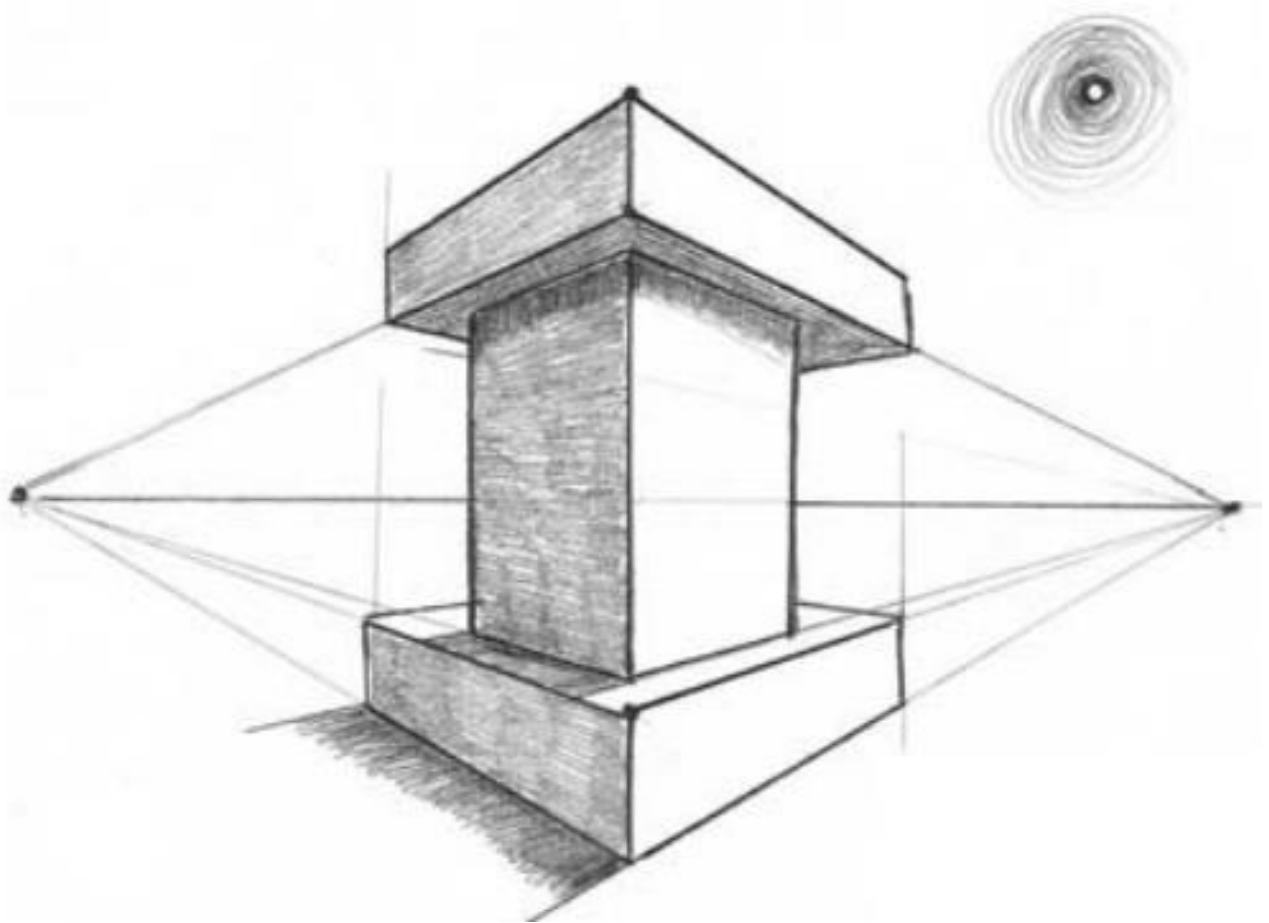
By Michele Proos



By Ann Nelson



Bài 24: Một ngọn tháp trong phối cảnh hai điểm



Nếu bạn thích trải nghiệm với phối cảnh một điểm, thì tôi cá chắc rằng bạn sẽ thấy bài học về phối cảnh hai điểm này thú vị không kém. Phối cảnh hai điểm là sử dụng hai điểm chỉ dẫn trên một đường chân trời để vẽ một vật thể ngang, trên hoặc dưới tầm mắt của bạn. Tôi có thể giải thích thêm ba trang giấy về định nghĩa của nó, nhưng các bạn biết rồi đấy, một bức tranh trị giá hàng ngàn lời mà. Vậy nên ta cùng vẽ thôi!

Trong bài học này chúng ta sẽ tập trung vào điều luật kích thước và vị trí. Với hai điểm tụ này thì bạn sẽ thấy ngay hai điều luật này mạnh mẽ như thế nào.



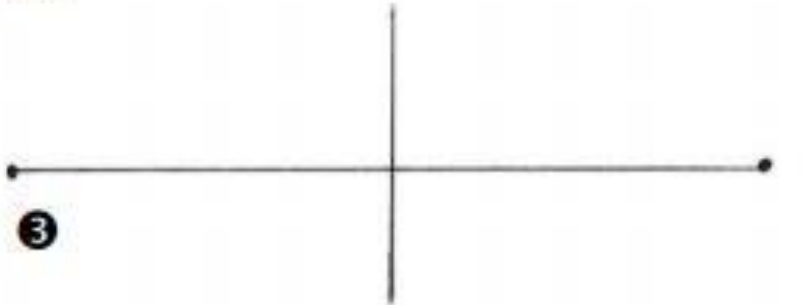
1

1. Nhẹ tay phác một đường chân trời. Cho nó xê ngang tò nháp của bạn luôn.



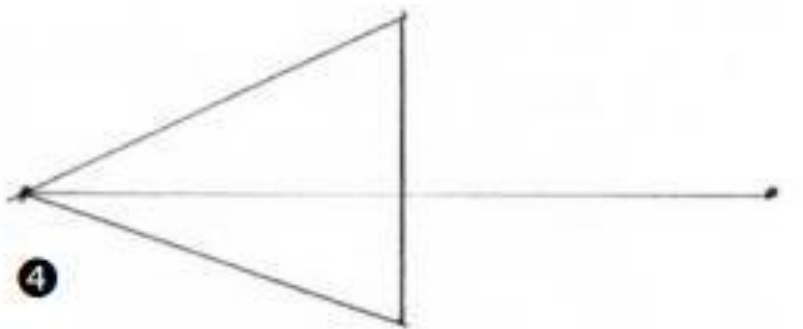
2

2. Vẽ hai điểm tụ trên đường chân trời đó.



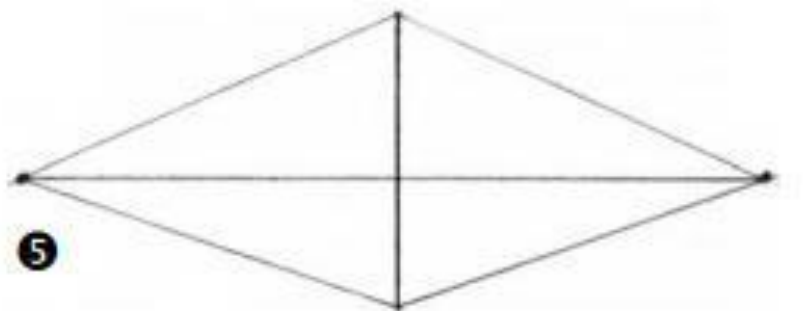
3

3. Vẽ một đường thẳng đứng ở giữa đường chân trời của bạn để xác định vị trí ngọn tháp.



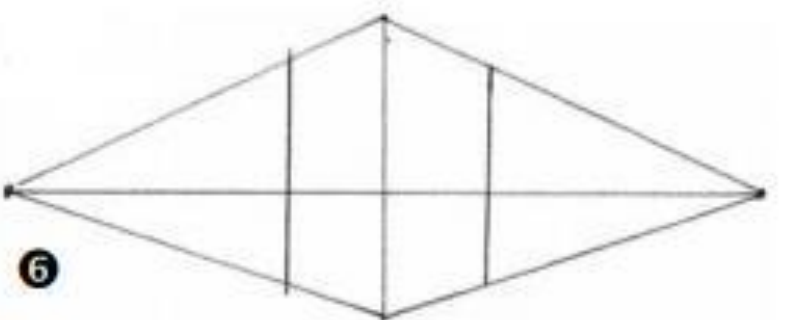
4

4. Sử dụng thước kẻ hoặc mép thẳng của giấy nháp, cuốn vở, tạp chí nào đó để nối điểm đầu và cuối của ngọn tháp của bạn với một điểm tụ.



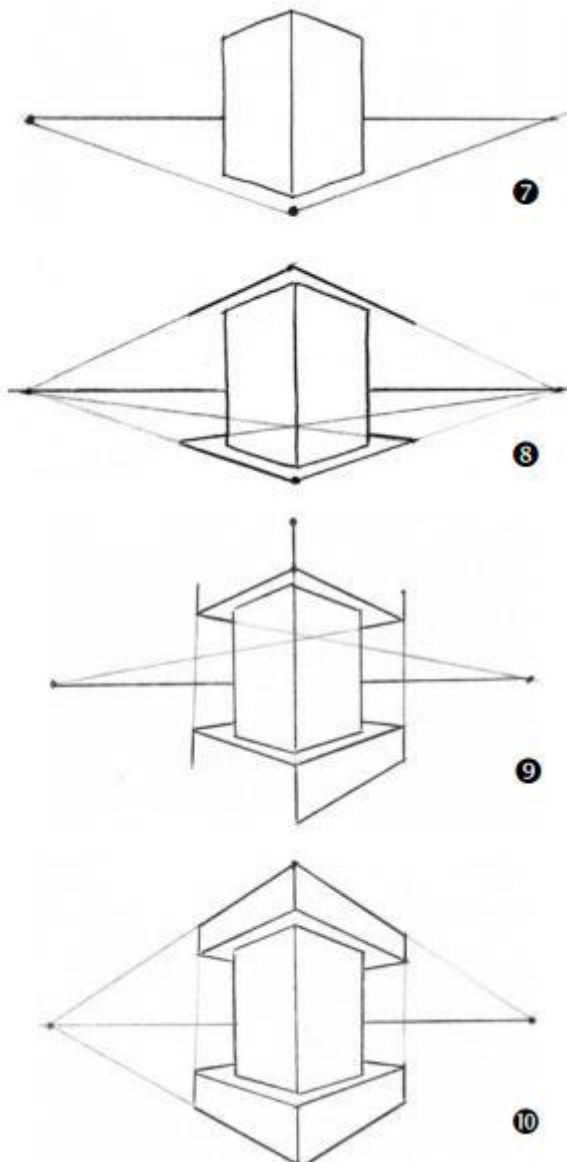
5

5. Lặp lại thao tác với điểm tụ còn lại. Nhẹ tay thôi.



6

6. Vẽ hai đường thẳng đứng ở hai bên, xác định độ dày của cái tháp.



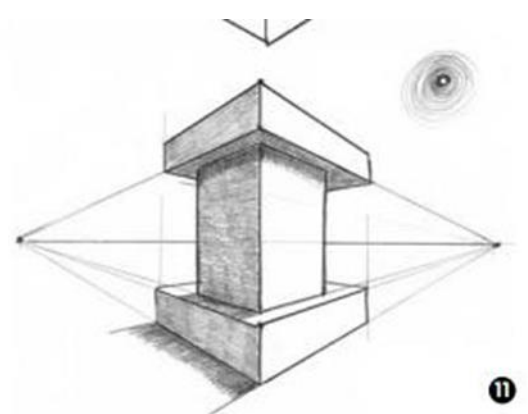
7. Tô đậm các mặt của ngọn tháp. Tây những đường chỉ dẫn thừa. Vẽ một điểm chỉ dẫn ở dưới ngọn tháp và kẻ những đường chỉ dẫn nối với hai điểm tụ qua nó.

8. Sử dụng hai điểm ảo của bạn, vẽ cạnh đằng trong của cái bệ. Lặp lại thao tác với bề mặt ở trên.

9. Vẽ hai cạnh của cái bệ với sự giúp đỡ của hai đường chỉ dẫn thẳng đứng.

10. Vẽ những đường xác định độ dày của hai mặt trên và dưới cái bệ bằng sự giúp đỡ của hai đường chỉ dẫn đi qua các điểm tụ.

11. Xác định vị trí nguồn sáng, vẽ bóng đổ theo hướng ngược lại. Bức vẽ này là một ví dụ minh họa tuyệt vời cho nguyên lý làm việc của 9 điều luật hội họa và giải thích tại sao lại như thế luôn. Ví dụ, kéo dài đường chỉ dẫn theo hướng SW của mặt dưới cái bệ, dựa theo đó vẽ bóng đổ, bóng đổ này sẽ có vị trí ở dưới mặt giấy, làm cho nó gần hơn với mắt (vị trí). Bằng việc sử dụng những điểm tụ này, bạn đã vẽ góc gần hơn của cái bệ to hơn, làm nó trông thực sự gần hơn với mắt (kích thước). Phân sắc độ cho các mặt đối diện với nguồn sáng sẽ tạo ra ảo ảnh cái bệ đang đứng trong một không gian ba chiều. Chú ý tôi đã thêm vào bóng đổ ở dưới và cả mặt bên trên của hình vuông dưới cái bệ. Bóng đổ là một công cụ mạnh giúp cố định vị trí của các bộ phận vật thể lại với nhau, giống như một loại keo cho thị giác vậy.

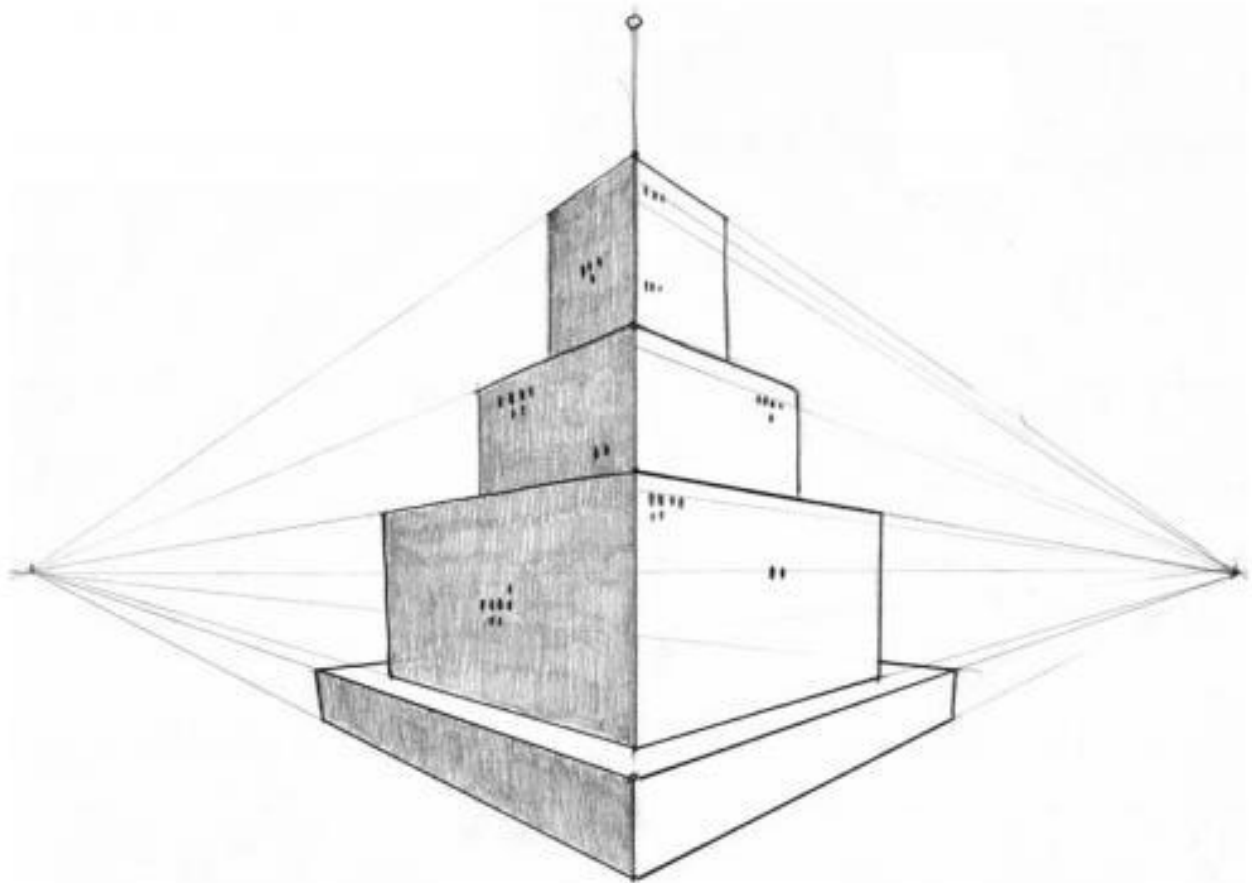




Hãy cùng ôn lại xem cách chúng ta đã áp dụng 9 điều luật như thế nào vào bài tập phối cảnh hai điểm này.

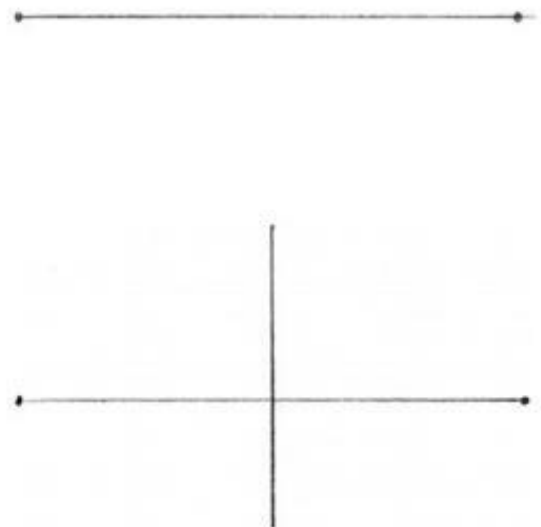
- 1. Rút gọn.** *Hãy nhìn bệ trên và dưới của ngọn tháp. Mặt trên của các cái bệ đều là hình vuông rút gọn phải không. Bằng việc bóp méo nó thành một dạng rút gọn, bạn đã tạo ra ảo ảnh một phần của nó trông gần hơn với mắt ta.*
- 2. Vị trí.** *Bạn có thấy phần ở dưới cùng của cái tháp cũng là phần trông gần nhất với mắt không?*
- 3. Kích thước.** *Phần lớn nhất của cái tháp là phần giữa phải không? Đây là nơi giao nhau của hai đường chỉ dẫn đi qua cả hai điểm tụ. Phần lớn nhất của cái bệ trông cũng gần nhất.*
- 4. Chồng lên nhau:** *phần cột của ngọn tháp che đi một phần của hai bệ trên và dưới, tạo ra ảo ảnh xa gần.*
- 5. Sắc độ.** *Phân sắc độ (tô bóng) cho phần đối diện với nguồn sáng tạo ra chiều sâu.*
- 6. Bóng đổ.** *Sử dụng điểm tụ bên phải để xác định hướng của bóng đổ, chứ không phải vẽ nó theo tùy hướng để rồi sau đó trông cái bóng như đang bay lơ lửng trong không gian.*
- 7. Đường bao.** *Bạn có thể vẽ thêm một cái ống nước hướng ra ngoài cái tháp, sử dụng một trong hai điểm tụ để xác định hướng vẽ đường bao.*
- 8. Đường chân trời.** *Cả bức vẽ của bạn dựa vào đường chân trời và hai điểm tụ.*
- 9. Mật độ:** *Bạn có thể vẽ một cái tháp nhỏ hơn, ở đằng sau cái tháp lớn này, sử dụng hai điểm tụ này luôn. Bạn sẽ cần vẽ nó nhạt hơn và ít chi tiết hơn để tạo ảo ảnh không gian.*

Bài 24: Thử thách

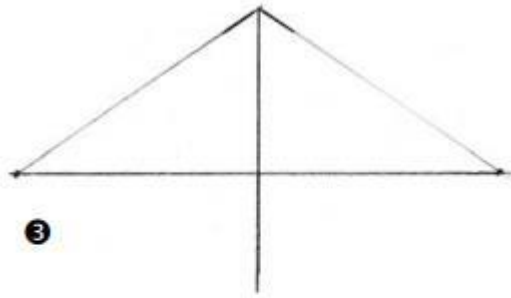


Giờ thì cùng vẽ ngọn tháp thứ hai nào.

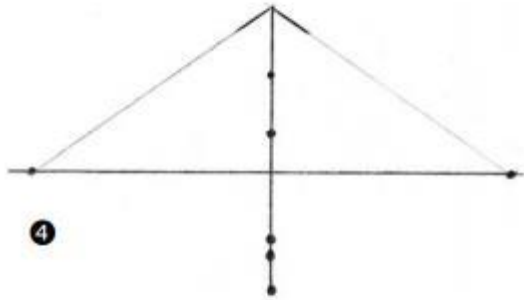
1. Vẽ một đường ngang hết độ dài giấy nháp của bạn. Vẽ hai điểm tụ xa nhau nhất có thể, nếu bạn để chúng quá gần thì vật thể của bạn sẽ giống như bị bóp méo, giống như khi bạn nhìn qua một cái bể cá ấy. Nhưng cũng có thể thú vị cho bạn luyện tập. Hãy luyện tập bài tập này nhiều lần, mỗi lần lại cho hai điểm tụ gần vào nhau một chút, rồi bạn sẽ thấy chúng dần dần bị bóp méo nhiều hơn. Một ví dụ tốt cho nó là bức vẽ *Self-portrait in Spherical Mirror* của M.C. Escher, ông vẽ chân dung của bản thân đang nhìn vào một khối gương cầu.



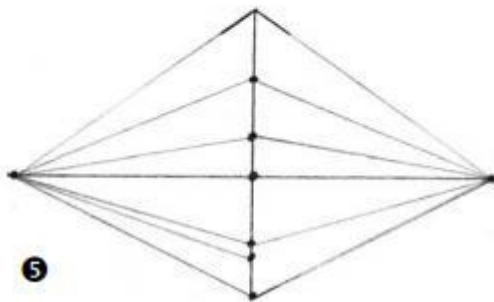
2. Vẽ đường thẳng ở giữa để xác định vị trí cái tháp.



3. Sử dụng góc thẳng hay thước kẻ, vẽ phân ngọn tháp với sự trợ giúp của hai đường chỉ dẫn đi qua hai điểm tụ.

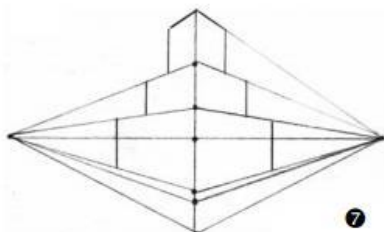
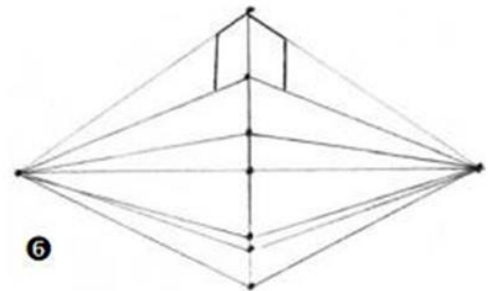


4. Vẽ những điểm chỉ dẫn nằm trên đường thẳng đứng ở giữa để xác định vị trí các tầng của cái tháp.

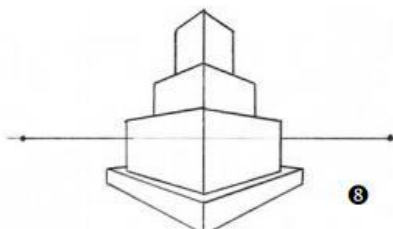


5. Sử dụng thước để phác nhẹ tay những đường thẳng nối từ hai điểm tụ đến các điểm chỉ dẫn.

6. Xác định ngọn tháp với những đoạn thẳng đứng, song song với đường thẳng đứng ở giữa, bạn cũng có thể xem lại góc của chúng xem đã thẳng chưa bằng việc so với hai mép tờ giấy nháp của bạn.



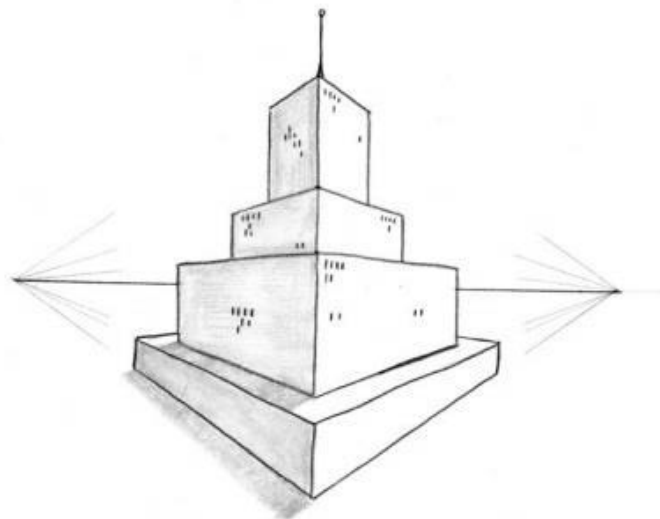
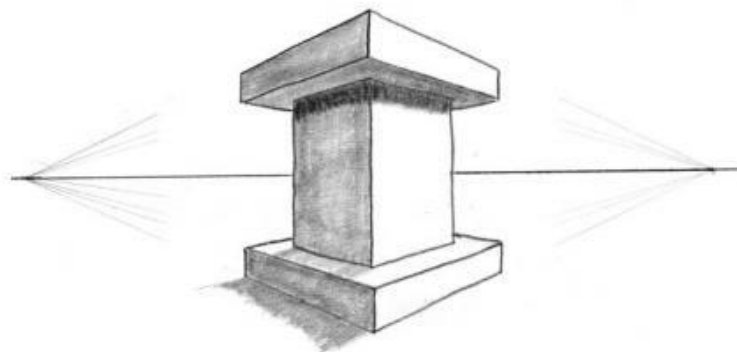
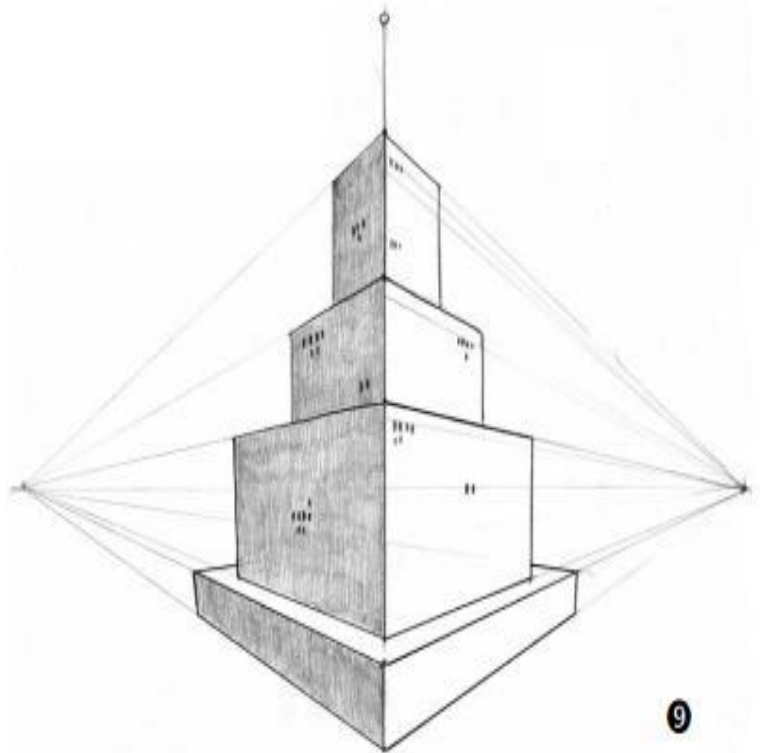
7. Tiếp tục với hai tầng tiếp theo, đừng vẽ xiên mấy đường thẳng đó.



8. Vẽ một tầng của ngọn tháp cả ở trên và ở dưới tầm mắt của bạn. Nhớ rằng tầm mắt của bạn chính là đường chân trời.

Đặc biệt chú ý tới các điểm tụ khi bạn vẽ mặt sau của cái bệ rút gọn dưới cùng nhé.

9. Hoàn thành ngọn tháp bằng cách thêm bóng đổ, sắc độ và chi tiết, ví dụ như những chiếc cửa sổ tí hon. Bằng cách vẽ những cửa sổ thật nhỏ thì bạn đã làm ngọn tháp trông cực kỳ khổng lồ. Cũng giống như khi vẽ cây, bạn vẽ lá càng to trông cái cây sẽ càng nhô và ngược lại. Vẽ mắt càng to sẽ trông mặt càng nhỏ, giống như mặt em bé, vẽ mắt nhỏ sẽ trông khuôn mặt già hơn và lớn hơn. Chơi với tỉ lệ là một trò rất thú vị, chúng ta sẽ tiến sâu vào nó hơn ở những bài học sau.



By Michael Lane

Bài 25: Một lâu đài trong phối cảnh hai điểm.



Bạn thích bài học trước không, giờ chúng ta sẽ đi sâu hơn một chút nhé. Từ lần thăm châu Âu đầu tiên của tôi vào 30 năm trước thì tôi đã cực kỳ bị ấn tượng bởi những lâu đài và lăng tẩm rồi. Hình như bất kỳ ngôi làng, thành phố, thị trấn nào cũng đều có ít nhất là 1 cái lâu đài. Điều ấn tượng nhất là niên đại của các thành trì này, thường là mấy trăm năm tuổi. Tôi nhớ nhất là những quán rượu liền kề nhau với những chiếc bàn gỗ dày, với rất nhiều cái tên được khắc vào nó, tạo không khí như là những năm 1700 vậy. Wow!

Trong bài học này thì tôi sẽ nâng cao khả năng vẽ phối cảnh hai điểm cho bạn bằng cách áp dụng các điều luật kích thước, vị trí, sắc độ, bóng đổ và lặp lại.

Choses



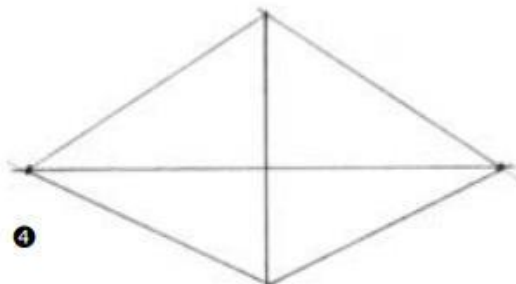
1. Vẽ một đường chân trời thật dài.



2. Vẽ hai điểm tụ càng cách xa nhau càng tốt.

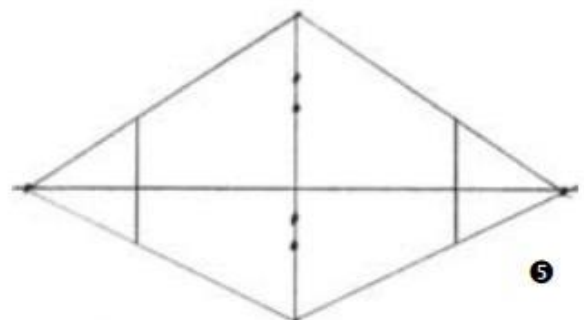


3. Vẽ đường thẳng xác định vị trí của lâu đài, một nửa ở trên tầm mắt, một nửa ở dưới tầm mắt. Nhớ rằng hai khái niệm "đường chân trời" và "tầm mắt" là một.

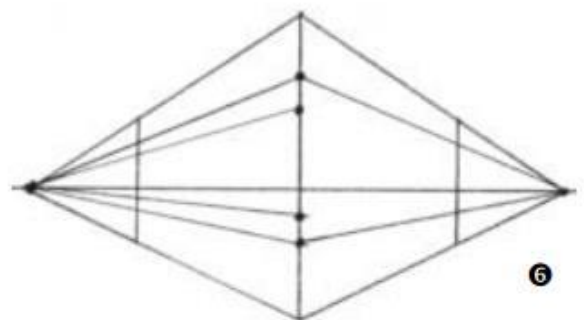


4. Phác nhẹ hai đường chỉ dẫn để xác định các phần trên và dưới của lâu đài.

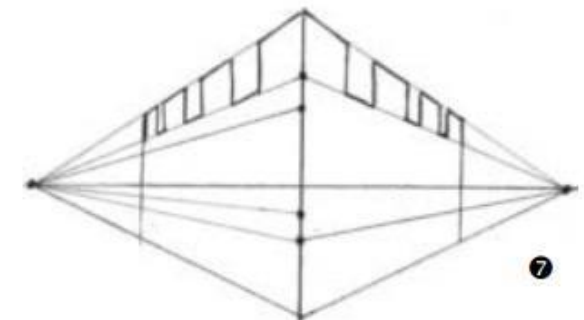
5. Vẽ hai điểm chỉ dẫn ở trên tầm mắt, hai điểm ở dưới tầm mắt. Chúng sẽ xác định các đường chỉ dẫn để vẽ đường răng nhỏ, cửa sổ và những cái cột dốc.

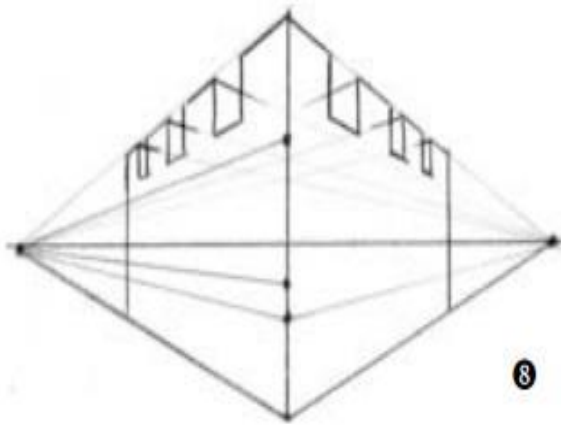


6. Phác tất cả các đường chỉ dẫn với thước.

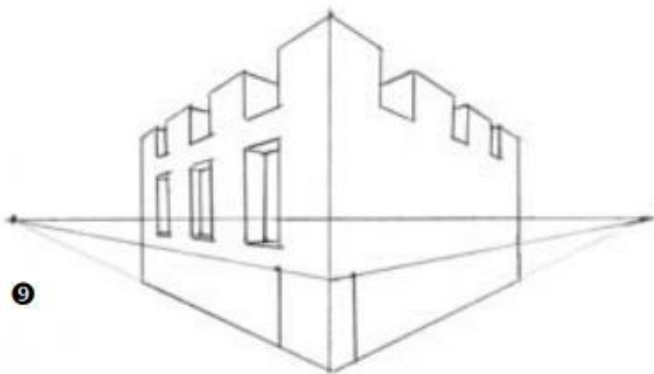


7. Vẽ các đường răng nhỏ, nhớ chú ý các đường thẳng đứng, đừng vẽ xiên chúng.

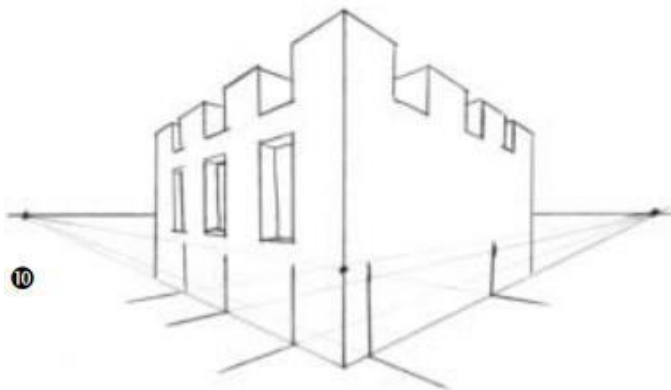




8. Sử dụng điểm tụ đối diện và thước kẻ để kẻ các đường chỉ dẫn giúp bạn vẽ các đường xác định độ dài của đường răng nhỏ. Nếu cái răng ở bên phải thì sử dụng điểm tụ bên trái, ở bên trái thì sử dụng điểm tụ bên phải. Là cái luật vẽ độ dày quen thuộc đó bạn. Nếu bạn đóng hoàn toàn những đường phía trên đồng răng thì bạn sẽ thấy rằng chúng trở thành những ô cửa sổ. Thú vị không nào?

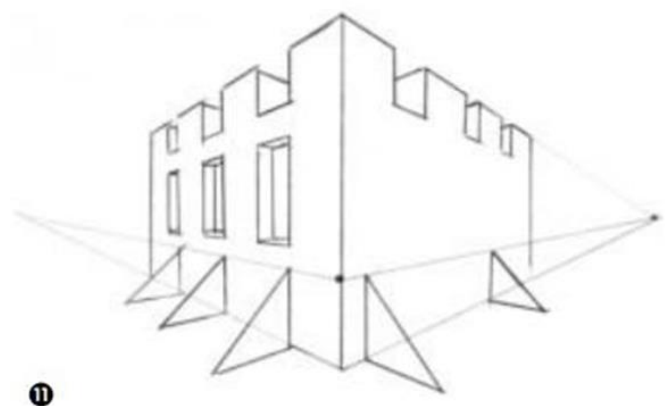


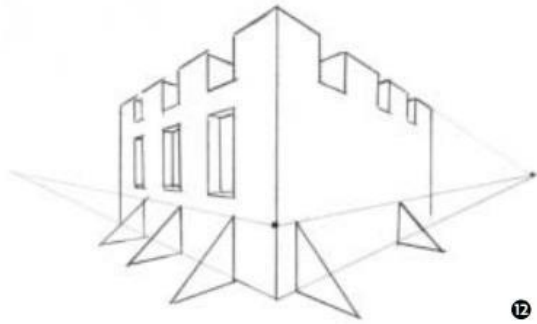
9. Vẽ các ô cửa sổ của cái lâu đài bằng sự trợ giúp của những đường thẳng đi qua điểm tụ bên trái. Nhớ đừng vẽ xiên những đường thẳng đứng đấy. Cửa sổ méo mó trông rất tệ. Mẹo nhỏ: Liên tục đảo mắt để so sánh đường thẳng đứng đó với mép giấy của bạn.



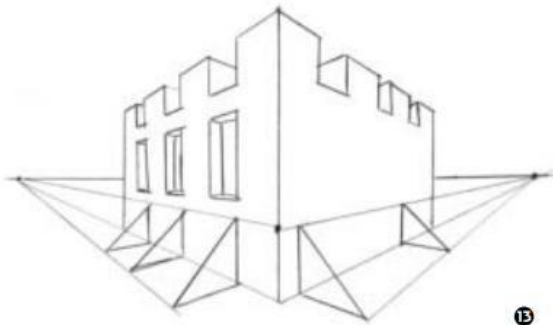
10. Giờ thì quay lại với luật vẽ độ dày: Nếu cái cửa sổ ở bên phải, độ dày của nó cũng ở bên phải. Nếu nó ở bên trái thì độ dày cũng ở bên trái.

11. Vẽ những cái cột dốc bằng các đường thẳng. Vẽ phần dưới của dốc bằng những đường thẳng nối với điểm tụ đối diện.



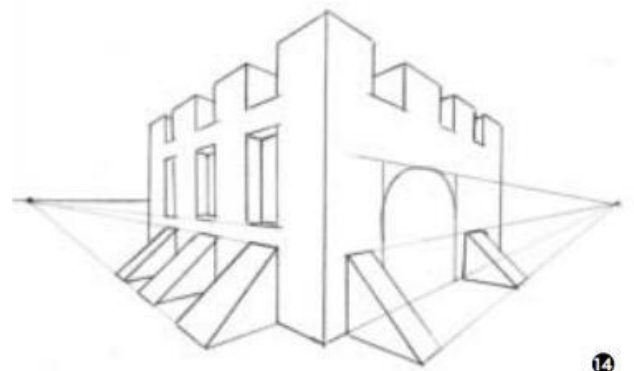


12. Vẽ phần trên của cái dốc. Nhớ góc của nó, vì tất cả các dốc sẽ có góc giống nhau.

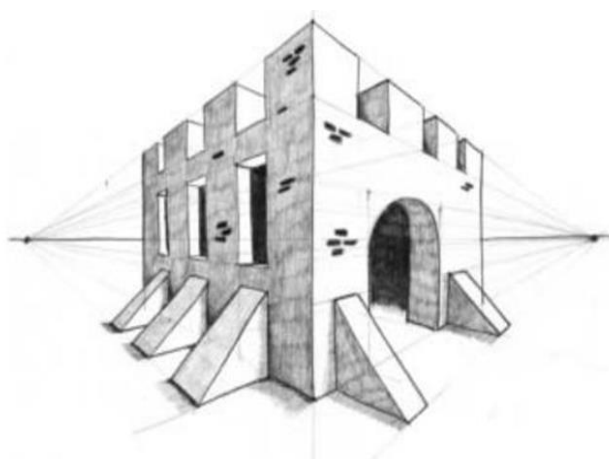


13. Vẽ những đường chỉ dẫn thật nhẹ tay từ các điểm tụ ở hai phía tới chân của những cái dốc.

14. Hoàn thành những cái dốc, nhớ để trống khoảng cách giữa chúng. Nhớ những cái dốc ở gần hơn thì sẽ dày và lớn hơn.



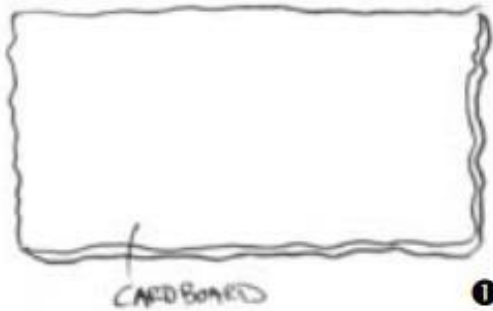
Thêm vào cánh cửa ra vào ở bên trái cái lâu đài.



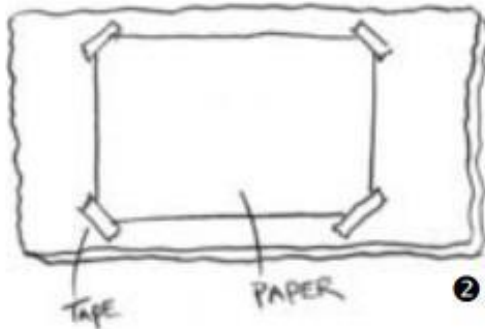
15. Xác định nguồn sáng, phân sắc độ cho nó. Tôi cũng không tô bóng sắc độ cho độ dày của cửa sổ để làm cho nó trông như có ánh sáng hắt ra từ bên trong. Nó trông cũng nổi hơn cạnh những nền xám mà và nền đen, đây gọi là tương phản. Các giá trị tương phản sẽ xác định một vật thể.

Để hoàn thành bức vẽ, thêm vào các chi tiết như những viên gạch. Nhớ rằng góc độ của chúng cũng phải phụ thuộc vào những đường chỉ dẫn được kẻ từ hai điểm tụ. Thường thì khi bạn thêm vào texture bề mặt, chỉ cần một chút chứ không cần nhiều, trong trường hợp này là texture gạch, nghĩa là chỉ cần vẽ một vài nhóm gạch là có thể tạo ra ảo ảnh texture bề mặt cho cả bức vẽ rồi.

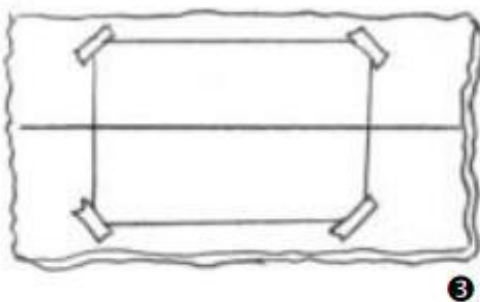
Bài 25: Thử thách.



1. Tìm một tấm bìa các tông khoảng 20x18 inches. Không cần chính xác, kích thước nhiều cũng được. Có thể bạn sẽ cần thật nhiều tấm bìa có kích thước khác nhau đấy.

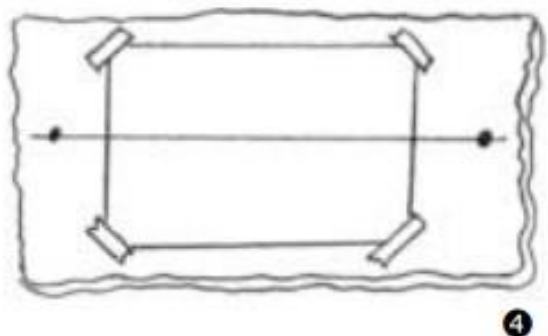


2. Cố định một tờ giấy lên trên tấm bìa, nhớ chừa ra ít nhất 3 inch chiều dài còn thừa ở hai bên.

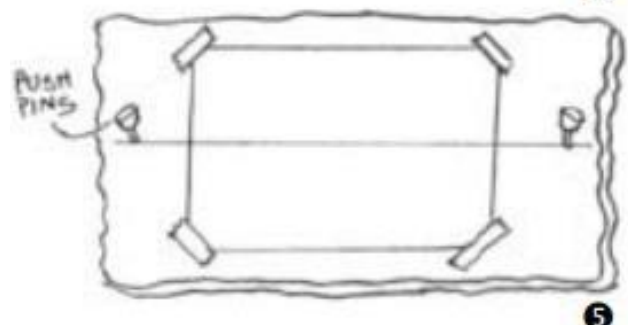


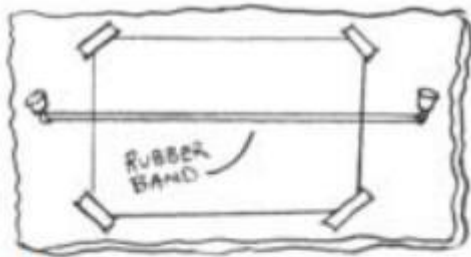
3. Vẽ một đường chân trời thật dài.

4. Vẽ hai điểm tụ ở hai bên của đường chân trời.



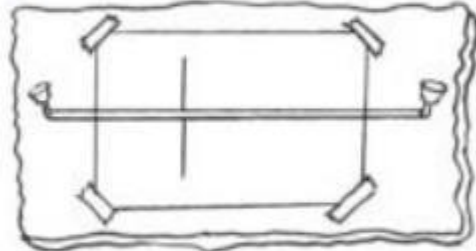
5. Cắm hai chiếc đinh ghim vào hai điểm tụ đó.





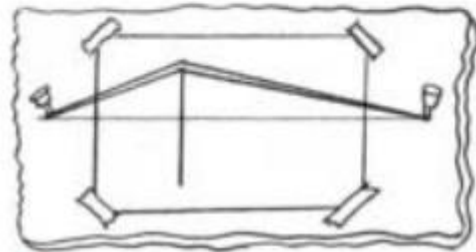
6

6. Lấy một chiếc dây thun mỏng, căng ra ở hai điểm đính ghim.



7

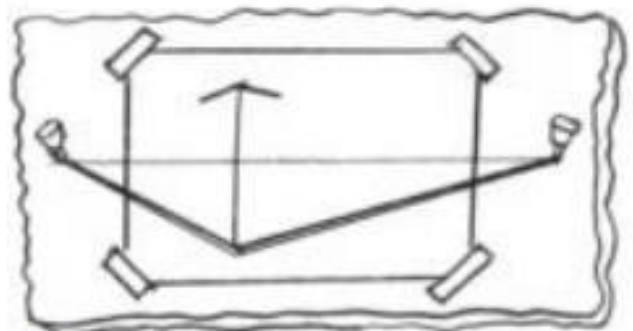
7. Whoala!! Vậy là bạn có một đường chỉ dẫn nối từ hai điểm tựa hoàn toàn linh động rồi. Bạn có thể căng cái dây thun ra để xác định bất cứ góc tụ nào với bản vẽ của bạn. Tiếp tục đi! Vẽ một đường thẳng bất kỳ ở tờ giấy của bạn.



8

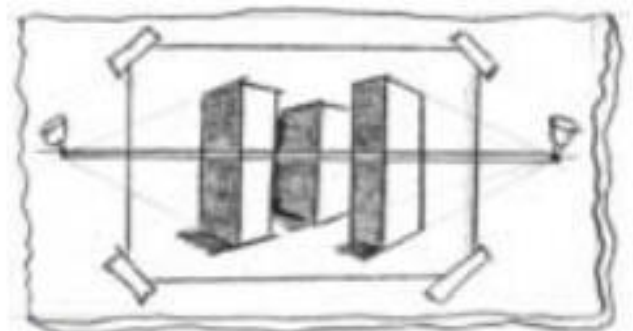
8. Dùng cái dây thun để xác định phần trên của tòa nhà.

9. Lại dùng dây thun để vẽ phần dưới của tòa nhà.



9

10. Để hoàn thành bức vẽ, thêm những đường thẳng đứng, bóng đổ và chi tiết! Vậy là bạn đã tạo ra một bức vẽ tuyệt vời sử dụng các kỹ năng không gian ba chiều rồi!



10

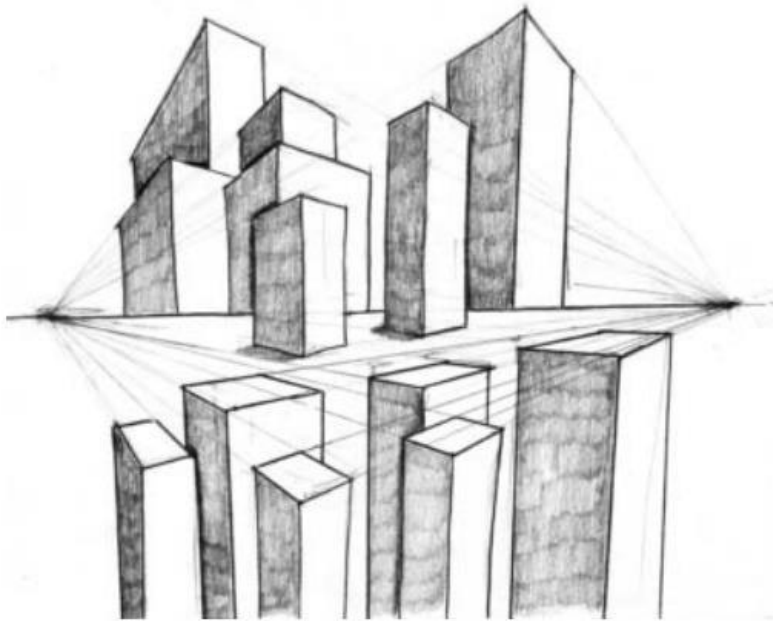


By Michael Lane

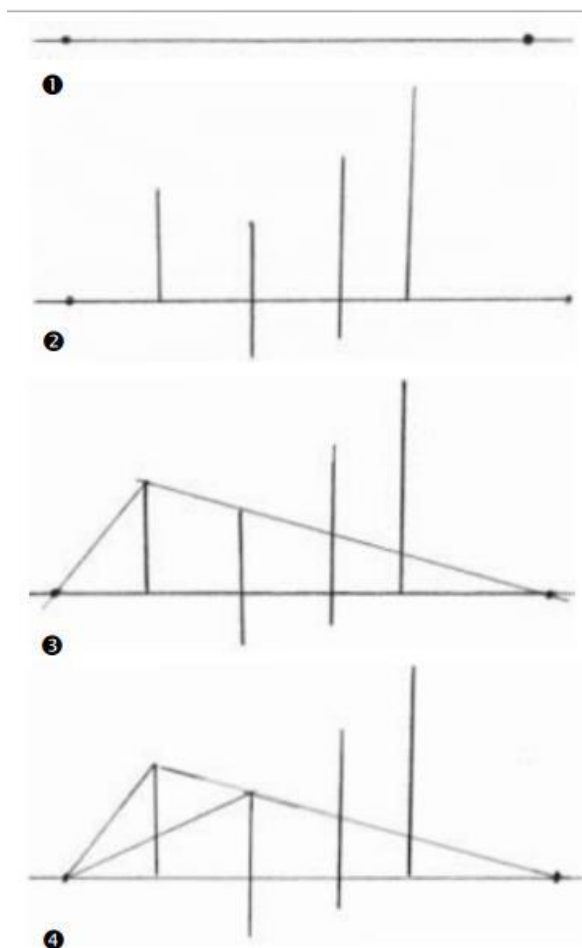


By Ann Nelson

Bài 26: Một thành phố bằng phối cảnh hai điểm.



Nhìn lại hình vẽ đầu bài nào, thật thú vị phải không? Muốn thành thạo một kỹ năng nào đó thì bạn phải luyện tập, luyện tập và luyện tập.



1. Phác nhẹ một đường chân trời, dài hết tờ giấy của bạn và 2 điểm tụ.

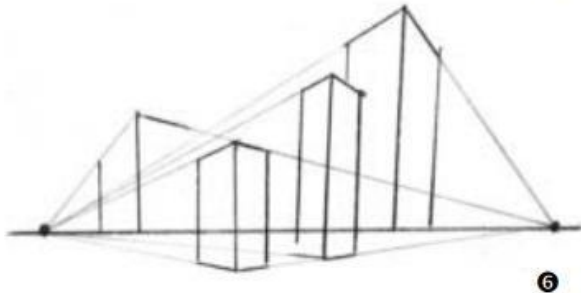
2. Vẽ 4 đường cao để xác định các góc gần của 4 tòa nhà. Chú ý rằng ở đây tôi vẽ 2 đường dưới đường chân trời và 2 đường trên đường chân trời.

3. Bắt đầu với tòa nhà ở bên trái trước. Chấm nhẹ một điểm chỉ dẫn ở đỉnh tòa nhà, nối nó với hai điểm tụ để tạo ra 2 đường chỉ dẫn. Bạn có thấy phần dưới của nó được ẩn sau đường chân trời không?

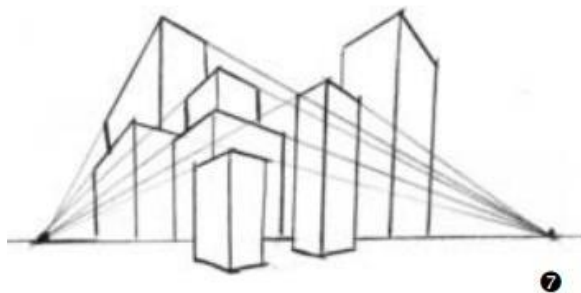
4. Tiếp tục với tòa nhà tiếp theo bên phải. Chấm hai điểm ở đỉnh và chân tòa nhà. Nối chúng với hai điểm tụ.



5. Tiếp tục với tòa nhà tiếp theo, và lặp lại thao tác. Dùng những đường thẳng đứng để hoàn thành những tòa nhà đầu tiên này.

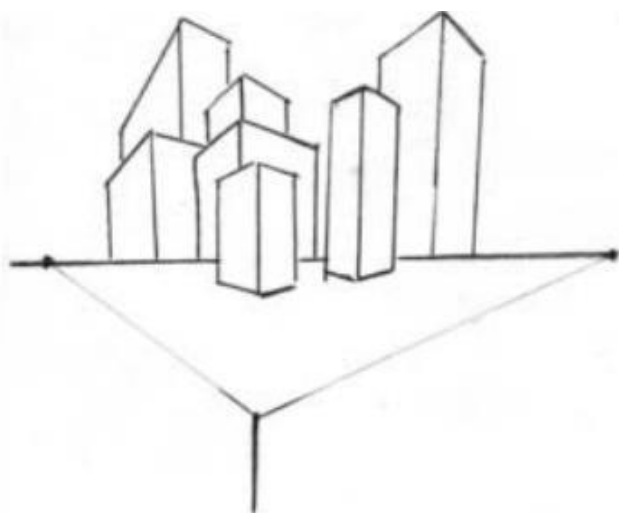
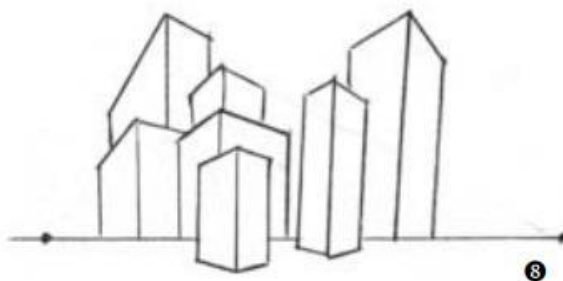


6. Sử dụng Chồng lên nhau, vẽ tòa nhà bên phải trông như đang ngó trộm đằng sau những tòa nhà gần hơn.

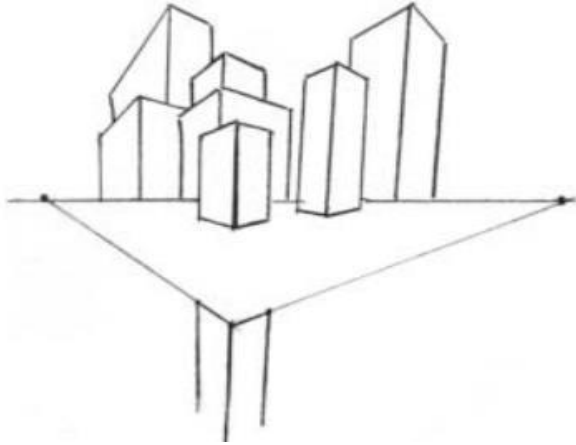


7. Tạo thêm vài đường thẳng đứng trên đầu của các tòa nhà để tạo ảo ảnh chiều sâu và không khí một thành phố đông đúc.

8. Tắt những đường thừa.

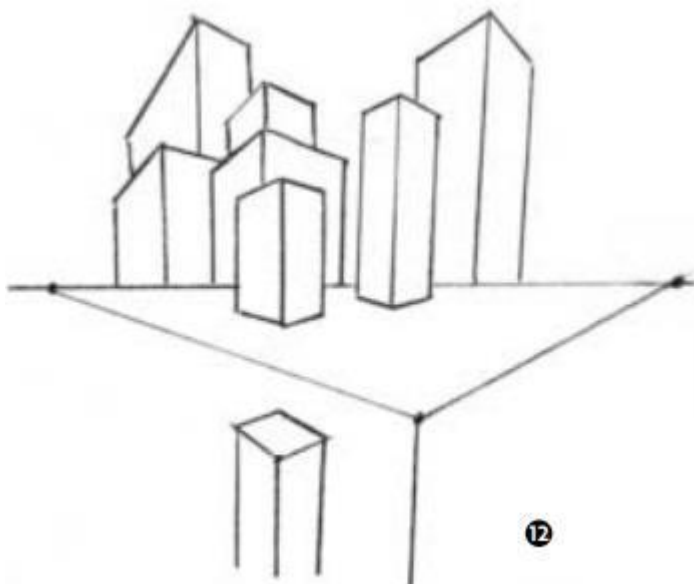
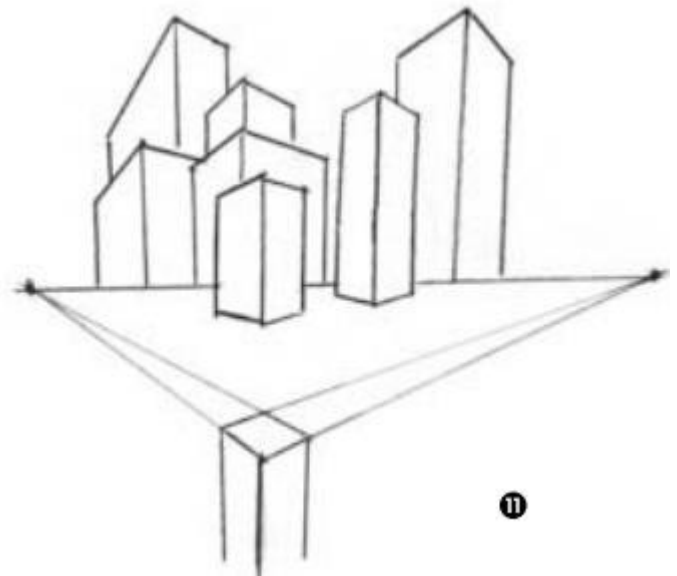


9. Phác nhẹ hai đường từ điểm tụ giao nhau để tạo đỉnh của một tòa nhà khác. Bạn muốn điểm "dưới tầm mắt này" ở đâu cũng được, kẻ một đường thẳng đứng từ đó, nó sẽ trở thành phần gần nhất của tòa nhà.

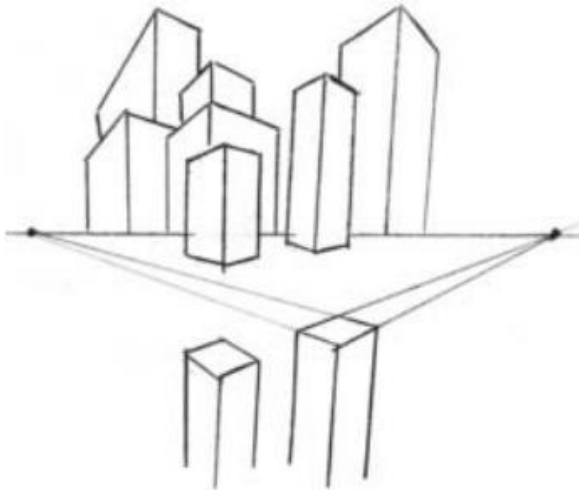


10. Xác định độ dày của tòa nhà bằng hai đường thẳng đứng.

11. Sử dụng thước kẻ để vẽ một đường chỉ dẫn nối tới hai điểm tụ và voilà! bạn đã có một hình vuông rút gọn chút chút rồi đó. Giờ thì bạn có thể hiểu được tại sao chúng ta phải tập vẽ hình vuông rút gọn nhiều như thế ở các bài học trước rồi chứ. Hình vuông rút gọn là một ví dụ lí tưởng minh họa cho cách phối cảnh hai điểm hoạt động. Bạn có thể vẽ 3D mà không cần phải hiểu phối cảnh hai điểm, cũng như lái một chiếc xe mà không cần biết động cơ hoạt động ra sao, sử dụng máy tính mà không cần biết nó làm việc như thế nào. Tuy vậy, hiểu được phối cảnh hai điểm sẽ mở cánh cửa sáng tạo vô tận cho bạn trong những bức vẽ lần sau.

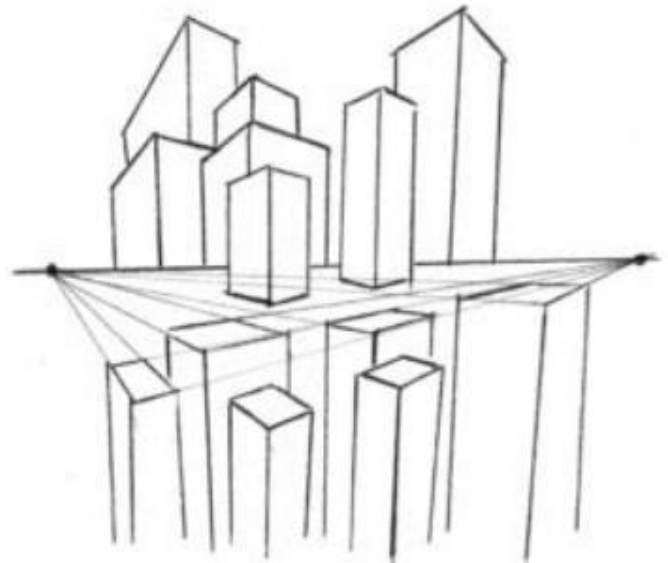


12. Bắt đầu vẽ một tòa nhà khác với một đường thẳng đứng. Lặp lại thao tác như bước 10 để vẽ độ dày của tòa nhà. Ở bài tập này thì các bạn sẽ vẽ nhưng tòa nhà chọc trời đến nỗi mắt bạn không thể nhìn thấy phần bên dưới của nó. Cứ vẽ những đường thẳng đứng của chúng thẳng xuống mép giấy của bạn luôn.



13. Lặp lại thao tác như ở bước 11 để vẽ sân thượng của tòa nhà.

14. Vẽ các tòa nhà còn lại bằng cách lặp lại thao tác.



15. Xác định nguồn sáng, tô bóng sắc độ cho tất cả các mặt không đối diện với nguồn sáng đó. Chú ý tôi đã đẩy những góc cạnh của các tòa nhà bằng cách sử dụng các phần bóng tối trong khe. Những góc tối này, là kỹ năng mà tất cả các họa sĩ sử dụng để phân tách các vật thể khi chúng đứng trước một vật thể khác. Tôi thách bạn tìm một cuốn truyện tranh, bức vẽ trên tạp chí hay ở triển lãm mà không dùng kỹ năng này để xác định và phân tách vật thể đấy.

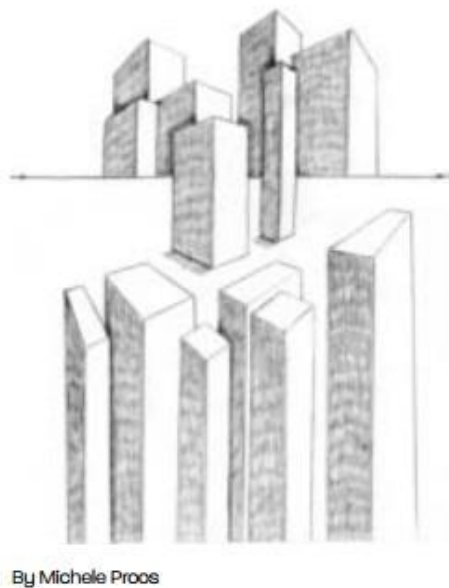
Bài 26: Thử thách!

Đây là một thử thách thú vị cho bạn, lên mạng tìm hình ảnh của lâu đài Neuschwanstein, một lâu đài cực nổi tiếng ở Đức. Lâu đài này được cho là nguồn cảm hứng cho lâu đài của Cinderella ở Disney Land và ở cả logo của Disney mà bạn thấy ở rạp chiếu phim hay trong đĩa DVD. Nhớ chọn hình ảnh nào mà mắt của bạn hướng vào bên dưới tòa lâu đài, với tất cả những ngọn tháp chọc trời đều ở phía trên tầm mắt của bạn.

Phóng to hình ảnh này cho đến khi nó vừa màn hình của bạn và in nó ra. Cố định nó trên một tấm bìa các tông, một lần nữa, nhớ để tấm bìa các tông to hơn tấm hình ít nhất 3 inch ở mỗi chiều. Giò thì dùng một tấm film trong suốt đặt lên trên tấm ảnh.

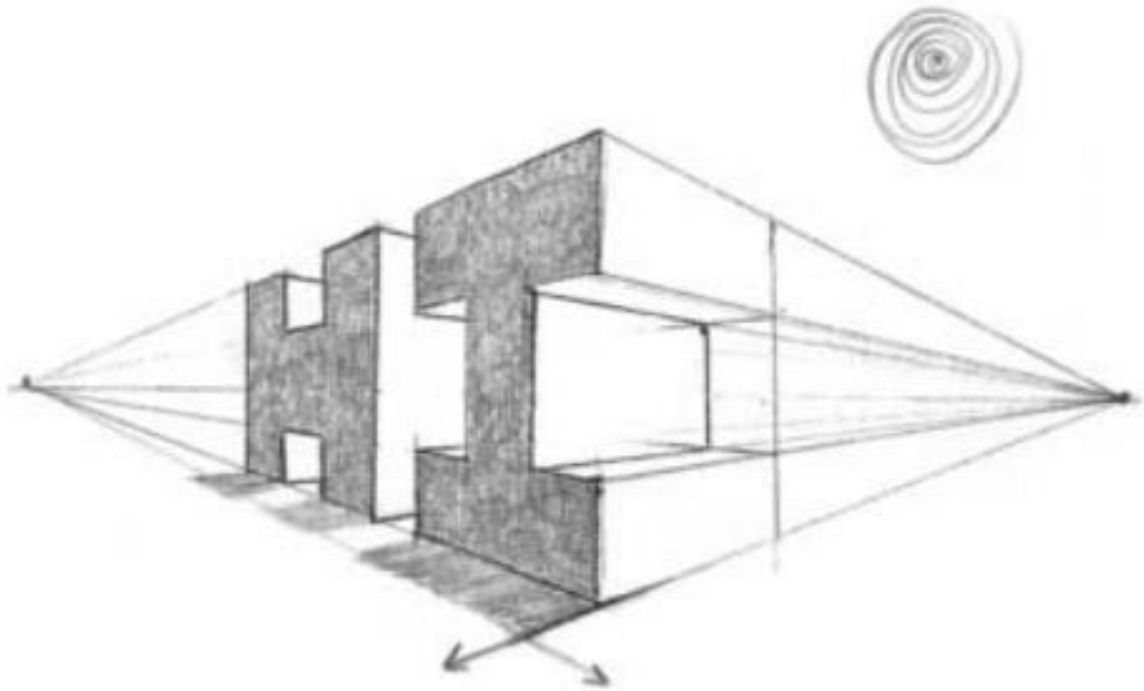
Dùng một cái thước kẻ và một chiếc bút kim để tìm và tô lại đường chân trời có trong bức ảnh. Giò thì vẽ các đường chỉ dẫn nối từ điểm cao nhất và thấp nhất tới 2 điểm tụ. Tiếp tục bản vẽ với những đường chỉ dẫn từ các góc độ mà bạn có thể tìm được trong bức tranh.

Bạn sẽ thấy rằng tất cả các cửa sổ ở cả hai bên của tòa lâu đài đều có góc bằng với góc của sân thượng. Cả phần lâu đài nhỏ hơn và cao hơn cũng đều thẳng hướng với hai điểm tụ nữa.





Bài 27: Chữ cái trong phối cảnh hai điểm.



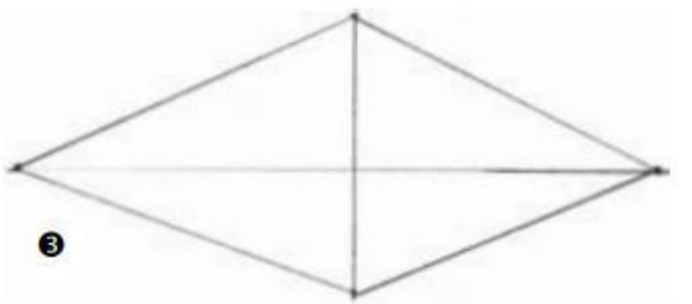
1

1. Phác đường chân trời và 2 điểm tụ.



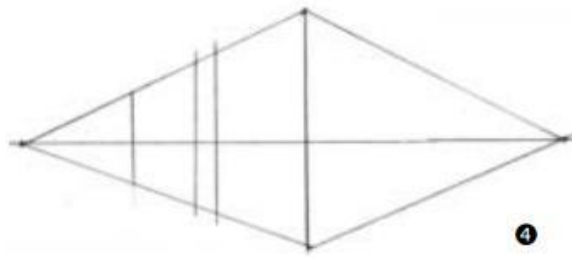
2

2. Vẽ trục giữa của chữ cái.

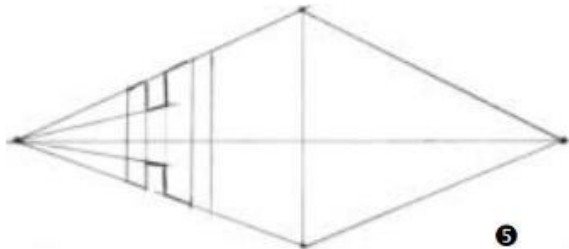


3

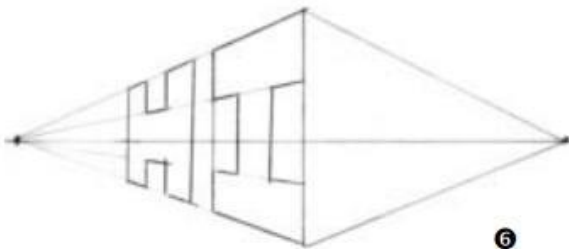
3. Vẽ hai đường chỉ dẫn đi qua điểm đầu và cuối cái trục.



4. Xác định những hình khối của mặt chữ. Nhớ rằng khối nào ở gần hơn thì lớn hơn. Đây là ví dụ rất tốt cho kích thước. Càng về gần thì các nét sẽ tự lớn hơn nếu bạn vẽ theo các đường chỉ dẫn.

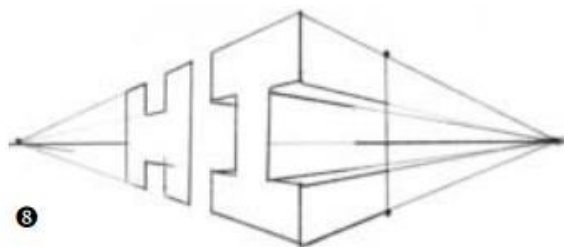
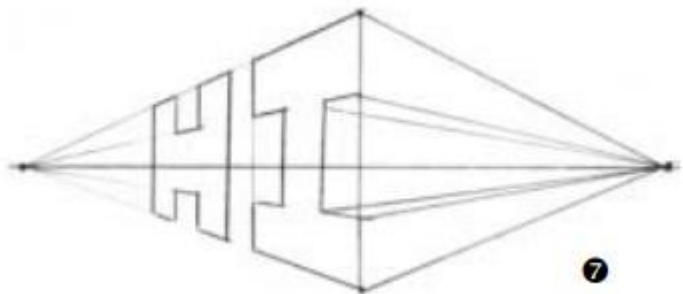


5. Tạo hình của chữ H bằng cách giống theo các đường chỉ dẫn cẩn thận. Những nét thẳng đứng cũng rất quan trọng, nhớ giống nó theo hai mép thẳng của giấy để chắc rằng nó không bị vẹo.

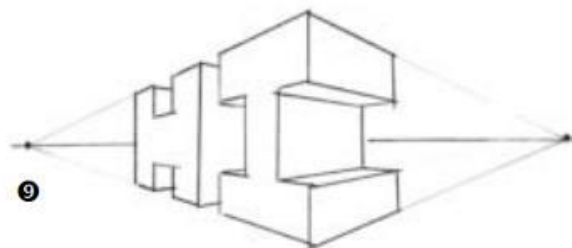


6. Tiếp tục với chữ I.

7. Vẽ những đường chỉ dẫn độ dày ở bên phải, nhẹ tay thôi.

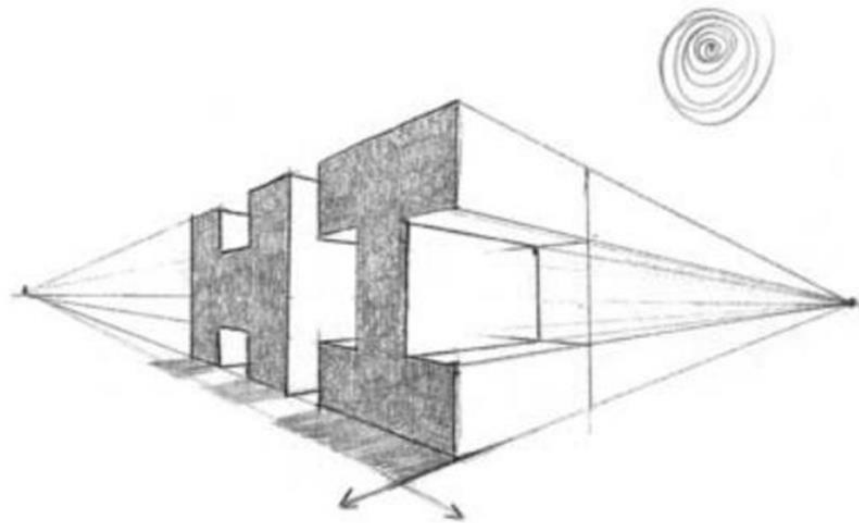


8. Hoàn thành độ dày của chữ I với 2 điểm chỉ dẫn.

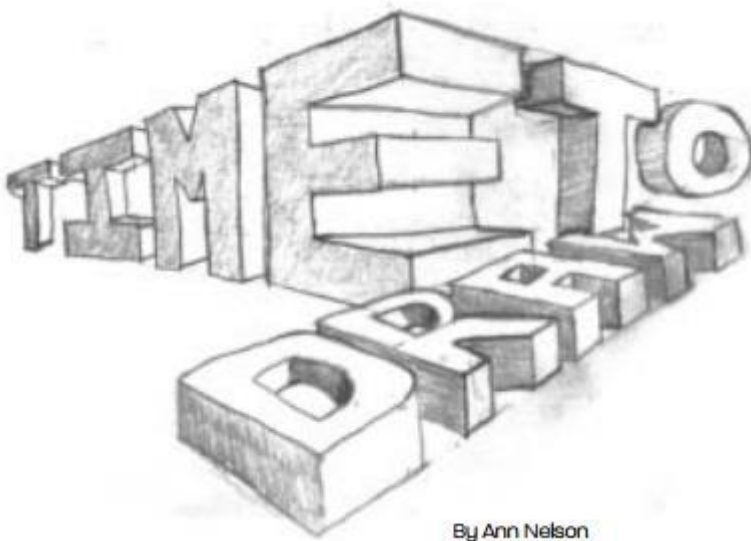


9. Tiếp tục với nét thẳng đứng hoàn thành độ dày thân chữ I. Giò thì giống những đường nét của chữ H với điểm tụ bên phải thật cẩn thận.

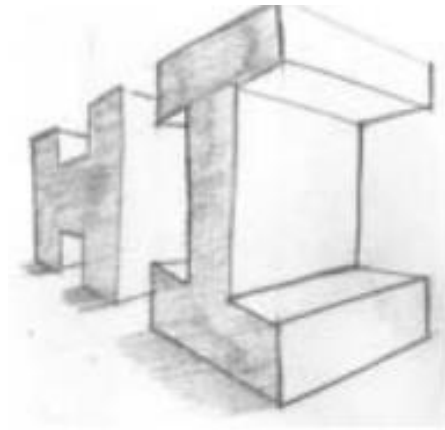
10. Xác định nguồn sáng, và tô bóng sắc độ cho tất cả các mặt có thể. Tẩy các đường thừa.



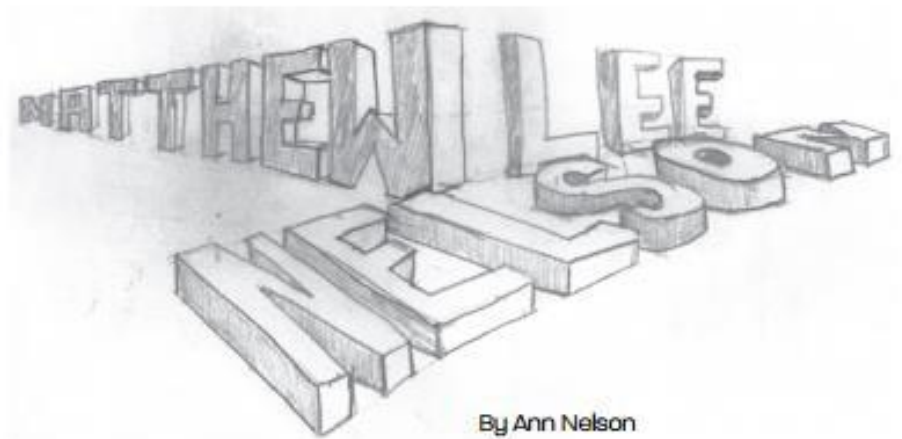
Bài 27: Thử thách



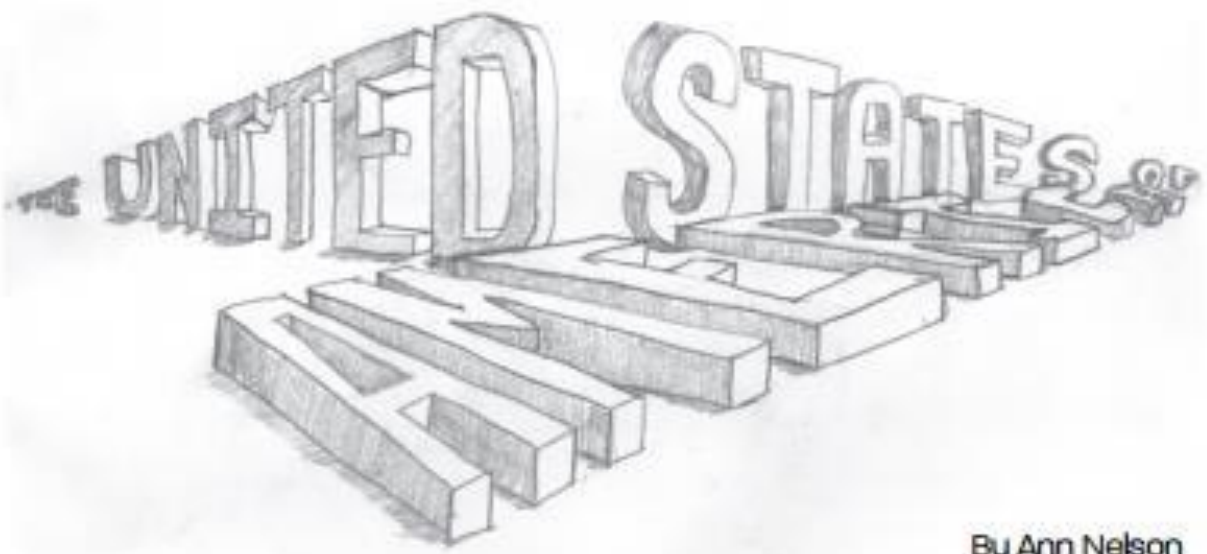
Thay vì giúp bạn với một bài hướng dẫn chi tiết, tôi sẽ nói điều này cho bạn: bạn đã được học và luyện tập nhiều lần tất cả những nguyên tắc bạn cần biết để tự vẽ vẽ được hình ảnh bên dưới. Đừng để nó lấy hết sự tự tin của bạn. Nhớ rằng bạn chỉ cần tỉa tốt từng chút một, bắt đầu từ đường chân trời đơn giản với hai điểm tụ, vẽ tiếp với những hình khối. Có thể mất hơn một giờ để hoàn thành bức vẽ, nên bạn không cần phải vội vã làm gì cả. Dưới đây Ann Nelson đã vẽ những chữ cái của riêng cô ấy "Time to draw" ở phối cảnh hai điểm. Sau đó cả tên con trai của cô ấy, và "United States of America". Nghĩ tới dòng chữ của riêng bạn và thể hiện nó dưới phối cảnh hai điểm nhé.



By Ann Nelson



By Ann Nelson



By Ann Nelson

Bài 28. Mặt người



Theo tôi thì Leonardo da Vinci, Michelangelo và Rembrandt là những người vẽ 3D thành thực nhất trong lịch sử. Tài năng của họ vẫn còn để lại cảm hứng cho chúng ta đến ngày nay. Tuy nhiên trước khi họ là bậc thầy hội họa thì họ cũng chỉ là những người học việc mà thôi. Họ học cách vẽ từ các người thầy của mình. Họ học vẽ bằng cách nghiên cứu, sao chép, và tô lại những tác phẩm của những người thầy của mình qua nhiều năm.

Như tôi đã giải thích ở những bài trước, học vẽ bằng cách sao chép và tô lại cũng rất quan trọng. Sau hơn 30 năm nghiên cứu về vấn đề này, tôi vẫn thấy rất nhiều nhà giáo tin rằng học trò của mình cần phải trải qua quá trình quan sát, nghiên cứu, thử và sai. Tôi tôn trọng cách dạy học của họ bởi nó cũng có nhiều hiệu quả với những người có một nghị lực học vẽ phi thường không ngại thử thách gian truân. Nhưng hầu hết các học trò mà tôi đã từng dạy bỏ dở giữa chừng khi tôi không chỉ cho họ rằng sao chép và đồ lại hình không phải là gian lận.

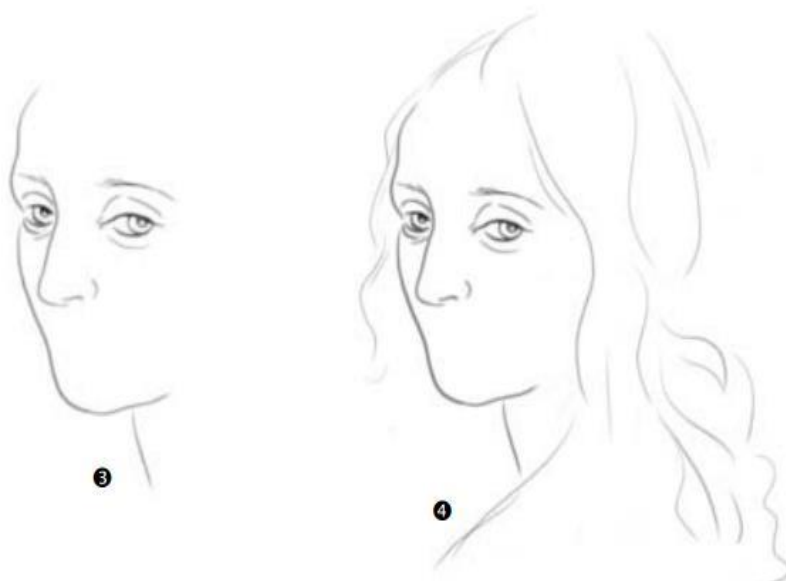
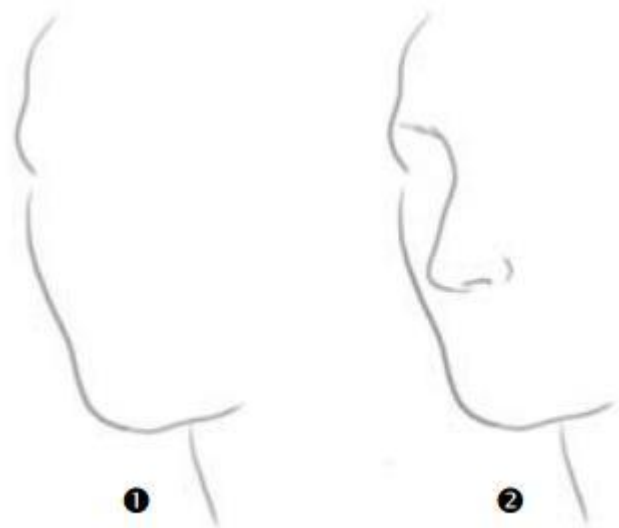


Đồ lại hình sẽ giúp bạn tự tin hơn. Tôi thì nghĩ là: tại sao phải sáng tạo lại cối xay gió chứ? Tại sao bắt học sinh đứng trước một người mẫu và bắt họ vẽ lại mà không dạy họ cách tô bóng sắc độ, đổ bóng, kích thước, vị trí, chồng lên nhau, đường bao, rút gọn và những điều luật hội họa khác? Tại sao không giúp học sinh biết cách vẽ mặt người, thân người và hình dáng bằng cách đồ lại những tác phẩm lớn của các bậc thầy hội họa?

Trong bài này, tôi đồ lại một tác phẩm của Leonardo da Vinci, Angel of the Madonna of the Rocks. Tôi muốn bạn đồ lại hình này với một chiếc bút chì và một tờ giấy mỏng. Đồ lại hình này 10, 12 hay 20 lần trên cùng một tờ giấy, không cần quan tâm tới đổ bóng vội.

1. Đồ lại khuôn mặt, má và cằm với những đường cong chữ S.

2. Đồ lại chiếc mũi và lỗ mũi rút gọn. Chú ý phần đầu mũi có dạng bầu bầu.



3. Từ từ đồ lại đôi mắt đầy cảm xúc đó bằng cách áp dụng Kích Thước. Để ý da Vinci đã tài tình giải bài toán khó tạo ảo ảnh chiều sâu bằng cách vẽ con mắt gần hơn lớn hơn, rồi để lông mi chồng lên đồng tử nữa.

4. Như da Vinci đã làm, một vài nét cong chữ S trên trán và quanh mặt thể hiện tóc.



5. Vẽ đôi môi. Chú ý cách môi trên hơi lún xuống và khe ở giữa hai lỗ mũi cũng thẳng hàng với chỗ lún xuống đó. Môi dưới thì lại bao gồm hai hình cầu nối với nhau.

6. Sau khi tô lại hình ảnh này khoảng 10 lần (mất khoảng 20' thôi), bắt đầu với một tờ giấy trắng mỏng khác và lại tô lại khuôn mặt của cô gái để thương này một lần nữa. Lần này, để tô bóng cho khuôn mặt thì bạn sẽ không được sử dụng bức vẽ của da Vinci nữa. Giờ thì nghiên cứu cách da Vinci tô bóng khuôn mặt cô gái. Ông ấy đã để nguồn sáng ở đâu? Ba nơi tối nhất là những nơi nào? Ba nơi sáng nhất là nơi nào? Nhẹ tay tô bóng ba nơi phản chiếu ánh sáng sáng nhất. Thường thì bắt đầu từ sáng tới tối luôn là một ý hay. Bạn luôn có thể làm một nơi nào đó tối hơn nhưng rất khó để làm nó sáng hơn.



7. Tô bóng từ nơi sáng nhất tới nơi tối nhất, nghiên cứu và sao chép cách mà da Vinci xác định đường cong của trán, mắt và má với những sắc độ hòa trộn mà chúng ta đã học ngay từ bài 1 với khối cầu.

Tiếp tục nghiên cứu và sao chép cách nghệ sĩ bậc thầy này tô bóng mắt, lông mi, lông mày đồng tử và ống lệ... Quả thật là thiên tài. Bạn có thể tưởng tượng ra da Vinci cũng đang tô bóng ống lệ như bạn không? Bạn có thể tưởng tượng ra quá trình tư duy sáng tạo của ông

khi ông đề mi mắt lên đồng tử không? (Bạn có thể thấy mình đang chuyển tải da Vinci lên chính bản thân không? Bạn có thể Email cho tôi bí mật thật sự của Da Vinci Code chứ?)



8. Để phần đầu của mũi gần sáng để thể hiện sự phản chiếu ánh sáng của nó. Tô bóng mũi với những nét bút miết. Chú ý Da Vinci tạo hình lỗ mũi chỉ với sắc độ hòa trộn mà không dùng một nét bút chì cứng nào. Thật nhẹ nhàng tô bóng cho môi, kết hợp hai hình cầu ở môi dưới, tô đường ở giữa hai môi bằng hai đường cong chữ S. Vậy là xong. Học chính sắc thái để vẽ khuôn mặt người từ Leonardo da Vinci!

Tôi khuyến khích bạn nên đồ thêm vài lần nữa với sắc độ hoàn chỉnh. Da Vinci đã phủ đầy vở nháp của ông ấy với

những hình vẽ luyện tập, sao chép, nghiên cứu một khuôn mặt, bàn tay, một đôi tai, và cả những ngón chân nữa. Bạn có thể google thử sketchbook of Michelangelo, da Vinci và Rembrandt để có cảm hứng luyện tập.



Bài 28: Thử thách.



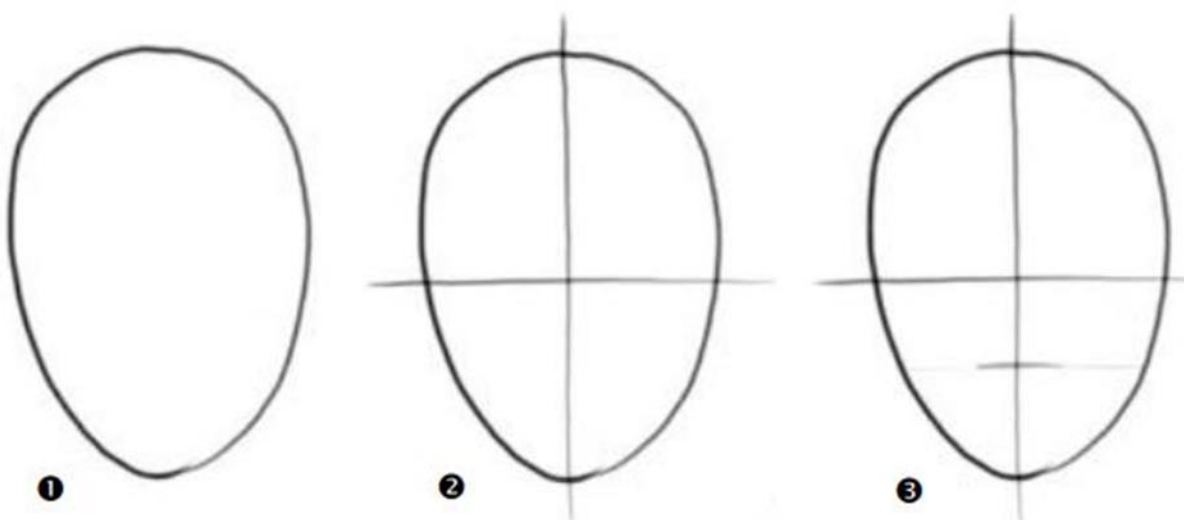
Đồ lại những tác phẩm lớn của khuôn mặt hay cơ thể của những họa sĩ đại tài là một bài tập xây dựng sự tự tin mà tôi hi vọng nó sẽ tạo cảm hứng cho bạn nghiên cứu, sao chép và đồ lại thành công hàng tá khuôn mặt hay cơ thể của da Vinci hay những người khác.

Bài tập đồ hình này cũng rất vui với những bức ảnh nữa đấy. Bạn thử đi: Dùng một bức ảnh của ai đó đặc biệt của bạn, phóng to nó bằng một cái máy photocopy (nhớ làm bức ảnh thành đen trắng nếu được); những bức ảnh đen trắng rất tốt để nghiên cứu/sao chép/ đồ lại vì phần sắc độ đã tỏ rõ trong khuôn hình rồi.

Đây là một bài học rất đơn giản giúp bạn có hứng thú để đào sâu tìm tòi hơn về khuôn mặt của con người. Đây là hai cuốn sách phải có: *How to draw lifelike portraits from photographs* của Lee Hammond và *Drawing Faces* của George Bridgeman.

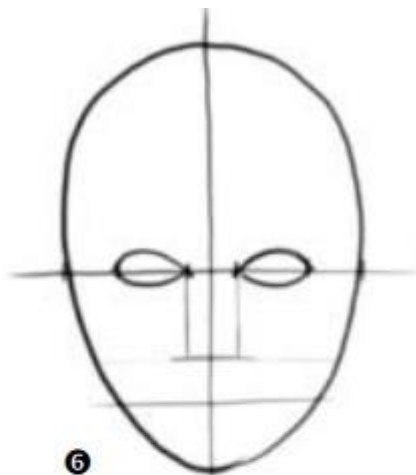
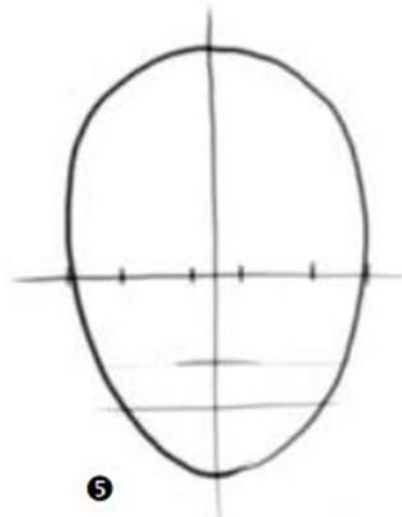
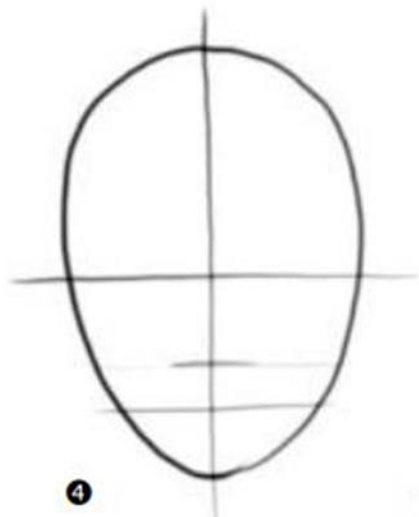
Hãy khắc cốt ghi tâm những gì bạn học được từ các tác phẩm của da Vinci, hãy cùng học cách vẽ một khuôn mặt đang nhìn thẳng vào bạn. Không biết rằng bạn có thể chỉ ra sự khác biệt giữa phong cách hoạt hình của tôi với tuyệt phẩm của da Vinci không nhỉ?

1. Bắt đầu với một hình quả trứng, hơi lớn hơn ở phần trên.
2. Vẽ một trục thẳng đứng ở giữa khuôn mặt và một trục ngang ở gần giữa khuôn mặt. Đây là đường chỉ dẫn để bạn vẽ mắt.
3. Vẽ một đường ngang nhỏ ở giữa trục ngang và điểm cuối của cằm. Đây sẽ là đường chỉ dẫn cho bạn vẽ mũi.

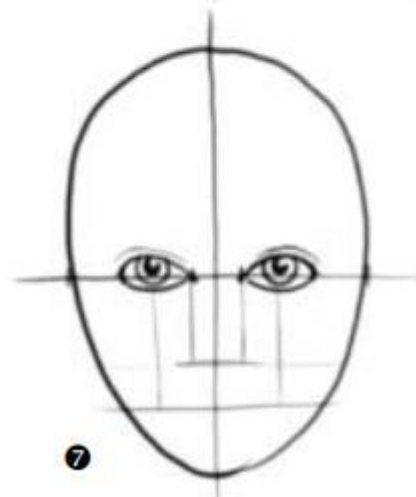


4. Một lần nữa, vẽ một đường chỉ dẫn khác ở giữa khoảng cách giữa mũi và cằm. Đây là đường giúp bạn vẽ miệng.

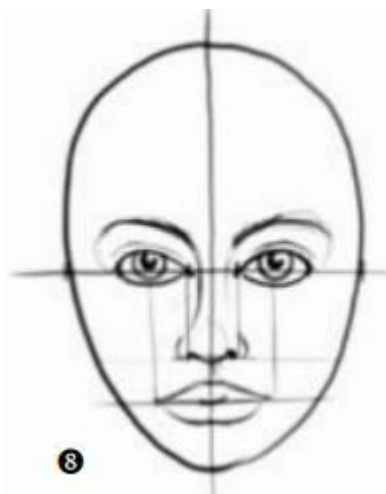
5. Chia trục ngang để vẽ mắt thành 5 phần. Bắt đầu với hai đường ở giữa và từ từ sang hai bên.



6. Tạo hình khuôn mắt với hình quả chanh, với ống lệ đối diện nhau. Tạo hình chiếc mũi từ cạnh của mắt tới đường chỉ dẫn vẽ mũi bằng một hình chữ nhật. Mắt của con người có rất nhiều loại, hình dáng, chúng ta sẽ đi sâu vào bài sau.

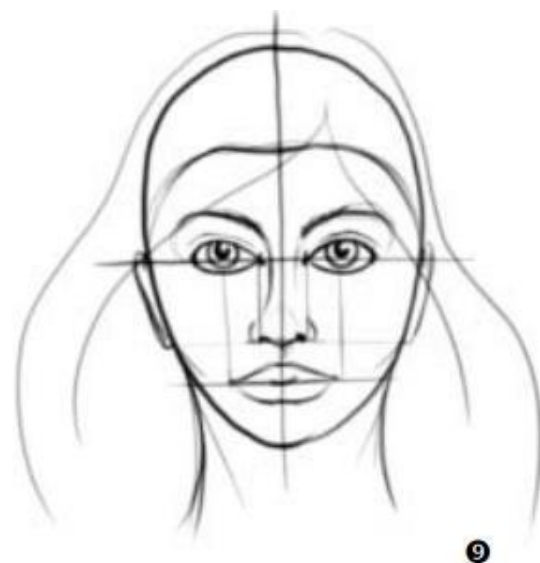


7. Vẽ chi tiết cho mi mắt và đồng tử. Từ điểm giữa đồng tử, vẽ hai đường thẳng để xác định vị trí của môi.



8. Vẽ đôi môi, nhớ về cách tô bóng sắc độ theo đường bao bạn đã học từ bức vẽ của da Vinci. Tạo hình mũi và lông mày.

9. Bạn có biết một cái đầu nặng khoảng 16 pounds không? Bằng một quả bóng bowling đó. Bạn hãy nhớ điều này khi vẽ cái cổ, nó phải chịu đựng sức nặng nhiều lắm đấy. Nó không phải là một que tăm mà là một hình trụ dày. Cổ sẽ bắt đầu từ đường chỉ dẫn vẽ mũi, thon vào và lại hướng ra khi nó đến vai. Phác hai đường tóc, một lổn hay mắc là vẽ tóc quá cao, nên hãy sử dụng những đường chỉ dẫn của bạn. Giờ thì vẽ tai bằng cách dùng đường chỉ dẫn vẽ mắt và mũi. Bắt đầu vẽ tóc với những đường cong chữ S, trong khi đó tưởng tượng ra kiểu tóc.



By Ward Makielski

10

10. Tạo hình cho trán, xương quai hàm, thái dương và cổ. Vẽ tóc như da Vinci. Hãy vui vẽ tô bóng sắc độ cho khuôn mặt, nhớ đi từ sáng tới tối (bằng cách nhớ lại chỗ nào trên mặt bạn bị cháy nắng đầu tiên): giữa trán, đầu mũi, phần nhô lên của má và cằm. Tập trung làm những nơi này gần với sắc trắng và phản chiếu ánh sáng.

Tuyệt vời! Bạn đã thành công nghiên cứu những đường nét thiên tài của Leonardo da Vinci, và nắm được cơ bản lưới hình học của khuôn mặt người.

Student examples



By Michele Proos

Bài 29: Đôi mắt - cửa sổ tâm hồn



Đôi mắt là bộ phận tôi thích vẽ nhất trên cơ thể con người hay sinh vật, robots, người ngoài hành tinh, và cả... kẹo dẻo nữa chứ. Đôi mắt là cửa sổ tâm hồn.

Để vẽ đôi mắt trong không gian 3 chiều, tôi muốn bạn hãy cầm lấy một chiếc gương nhỏ. Đặt nó trước mặt khi bạn vẽ bài học này, tôi cần bạn có thể nhìn thật rõ vào chính đôi mắt của bạn. Đây là một mẹo nhỏ tôi lĩnh hội được khi đến thăm một vài sinh viên của tôi ở Dream Works PDI vài năm trước. Mọi người đang trong quá trình làm Shrek, và ở studio của họ có vài máy móc, màn hình, và... thật thú vị, hai tấm gương ở hai bên bàn vẽ của họ. Tôi thấy khi những chuyên gia hoạt hình làm việc với các bộ phận trên cơ thể Shrek, tôi có thể thấy họ quắc mắt vào gương trong khi làm Shrek quắc mắt. Tôi thấy họ cử động tay trong gương khi làm chuyển động tay cho Shrek. Thật tuyệt vời khi tận mắt chứng kiến những họa sĩ hàng đầu nhân hóa Shrek. Giờ thì nhân hóa cuốn vở nháp của bạn thôi, cùng nhau vẽ mắt nhé.



1. Khi ngồi vào bàn vẽ của bạn, nhìn vào gương. Lâu một chút... bạn thật đúng là điều kì diệu tuyệt vời của tạo hóa. Nhìn nó mà xem! Đôi mắt! Đôi môi, cái mũi, cái tai, cái miệng, mái tóc, thật là một người mẫu hoàn hảo. Bạn đã tô lại hình vẽ của da Vinci trong bài 28, giờ thì bạn sẽ được vẽ từ chính người mẫu mắt hoàn hảo nhất thế giới - chính là bạn! Giờ thì tạo hình đôi mắt thật nhẹ tay. Trong bài học này thì chúng ta sẽ vẽ



1



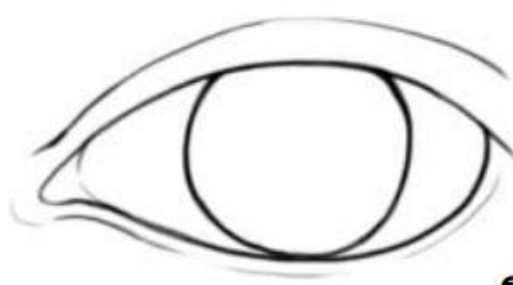
2

một đôi mắt có hình của quả chanh, với phần búp của nó hướng vào mũi, tạo nên ống lệ. Khi bạn vẽ nhiều mắt hơn (tất nhiên bạn sẽ vẽ cả trăm lần nữa, vì chúng thật sự rất tuyệt), bạn sẽ thấy có rất nhiều khuôn mẫu cho đôi mắt giống như số lượng con người tồn tại trên trái đất vậy. Nhưng trong bài này chúng ta sẽ sử dụng một khuôn hình đơn giản từ trái chanh thôi.

2. Nhìn vào gương, gần hơn tới mi mắt trái bên trên của bạn. Chú ý nếp nhăn cũng nhăn theo đường bao của mắt. Bắt đầu vẽ nó từ hướng của ống lệ.

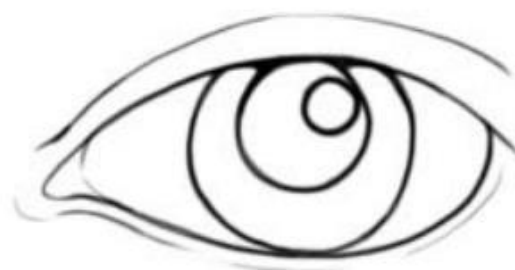
3. Vẽ con ngươi đằng sau mi mắt một chút thôi.

Chúng ta đang áp dụng điều luật chồng lên nhau. Nhớ rằng con ngươi là một hình tròn hoàn hảo, không phải là một hình ê líp. Nhìn vào gương. Gần hơn tới bề mặt dày bao phủ phần trên của mi mắt dưới. Thật thú vị, bạn cần phải chú ý đến những chi tiết như thế này và thể hiện nó trong bức vẽ. Nếu không có chúng thì trông những bức vẽ của bạn sẽ không được thật.



3

4. Nhìn vào gương, thật kĩ vào đồng tử ở giữa mắt của bạn. Để ý khuôn hình tròn hoàn hảo, một đốm ánh sáng tí hon phản chiếu trong đồng tử đen.



4



5

5. Nhìn vào gương. Lại là đồng tử, tô đen khoảng hình tròn đó và để lại màu trắng cho đốm sáng.

6. Nhìn vào gương, thật kỹ vào khu vực xung quanh đồng tử. Nhìn lại một lần nữa, và một lần nữa. Thật là một màn diễn hoàn hảo của màu sắc, ánh sáng, hình dạng! Khi bạn vẽ con ngươi, dùng bút chì vẽ những đường tỏa ra từ đồng tử màu đen, nhớ vẽ chúng ngắn dài khác nhau.



7. Vẽ lông mày tuyệt vời của bạn.

8. Lại nhìn vào gương, nhất là lông mi của bạn. Chú ý lông mi của bạn thường mọc theo nhóm khoảng 2-3 cái chứ không đứng một mình. Nó bắt đầu mọc ngay từ bề mặt dày của mi mắt trên, cách nó cong theo mi mắt, theo đường bao của mắt bạn. Chú ý tới sự khác biệt giữa những nếp cong của lông mi, đừng vẽ chúng ngang quá nếu không bạn sẽ mắc phải hiệu ứng mà tôi gọi là "spider effect".



By Ward Makielski

Bước tiếp theo là tô bóng sắc độ. Bước này sẽ giúp con mắt của bạn nổi lên hẳn trên tờ giấy. Có 5 khu vực cần phải tô bóng. Thứ nhất là phần ngay dưới mí mắt trên, kéo dài hết con mắt luôn, thứ hai là dọc phần mí mắt dưới. Bạn đừng nên nhẹ tay thôi vì bạn có thể làm cho nó tối hơn sau, nếu không đôi mắt của bạn sẽ trở thành mắt bị trang điểm quá tay, giống mấy anh chàng hát nhạc rock. Thứ ba là phần nếp nhăn ở trên mí mắt của bạn một chút, cái đường mà phân tách giữa mí mắt của bạn với hốc mắt ấy. Thứ 4 là phần dưới của hốc mắt, càng vào trong hướng của mũi và ống lệ thì tối hơn.

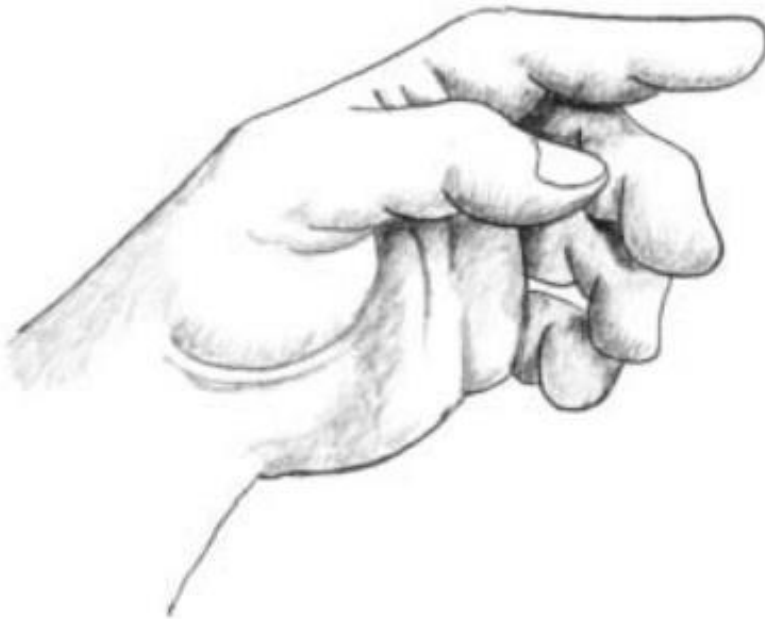
Giống như Leonardo da Vinci làm với đôi mắt của nàng Monalisa, ông không dùng một nét đen đậm nào, bạn cũng có thể dùng sắc độ hòa trộn để làm mịn và định hình đôi mắt 3D của bạn. Nhớ tô bóng trong khe trong các góc của hốc mắt và mí mắt.

Bài 29: Thử thách

Tôi rất thích vẽ mắt. Bạn càng vẽ nhiều thì bạn càng thích chúng. Đôi mắt là phần quan trọng nhất trong khi vẽ con người, động vật hay khuôn mặt của các sinh vật. Vẽ thêm vài đôi mắt trong vở nháp của bạn, nhìn vào gương nhiều hơn, và thử tìm kiếm với từ khóa how to draw an eye trên youtube. Có một vài video của dân nghiệp dư khá thú vị mà tôi chắc chắn rằng bạn sẽ thích.



Bài 30: Đôi tay sáng tạo của bạn!



Trong bài học này chúng ta sẽ sử dụng cả 9 điều luật hội họa mà chúng ta đã được học. Cùng ôn lại một chút:

1. **Rút gọn:** cả bàn tay sẽ nghiêng đi từ góc nhìn của bạn, trông nó sẽ giống như bị bóp méo hơn.
2. **Vị trí:** ngón cái vẽ thấp hơn bề mặt giấy hơn ngón trỏ; nó tạo ra ảo ảnh rằng ngón cái trông gần hơn. Ngón trỏ được vẽ cao hơn trông nó sẽ xa hơn từ góc nhìn của bạn.
3. **Kích thước:** ngón cái được vẽ dày và lớn hơn về kích thước so với những ngón tay khác, tạo ra ảo ảnh rằng nó gần hơn.
4. **Chồng lên nhau:** mỗi ngón tay chồng lên các ngón tay khác để tạo ảo ảnh chiều sâu.
5. **Tô bóng sắc độ:** Tất cả những bề mặt không tiếp xúc với ánh sáng được phân sắc độ từ tối đến sáng. Sắc độ hòa trộn tạo ra ảo ảnh chiều sâu.
6. **Đổ bóng:** Những bóng tối ở giữa mỗi ngón tay phân tách và định hình vật thể.
7. **Đường bao:** Những nếp nhăn ở các ngón tay và bàn tay bao bọc toàn bộ khuôn của bàn tay. Chúng cho bàn tay khối lượng, hình dạng và chiều sâu.
8. **Đường chân trời:** bàn tay này được vẽ dưới tầm mắt của bạn. Bạn có thể nhận thấy bởi rút gọn; nó được vẽ giống như là bạn đang nhìn xuống nó vậy.
9. **Mật độ:** để tạo thêm chiều sâu, bạn có thể vẽ thêm nhiều bàn tay ở sâu bên trong bức hình. Vẽ những bàn tay này nhạt hơn và ít chi tiết hơn để tạo ảo ảnh khoảng cách.

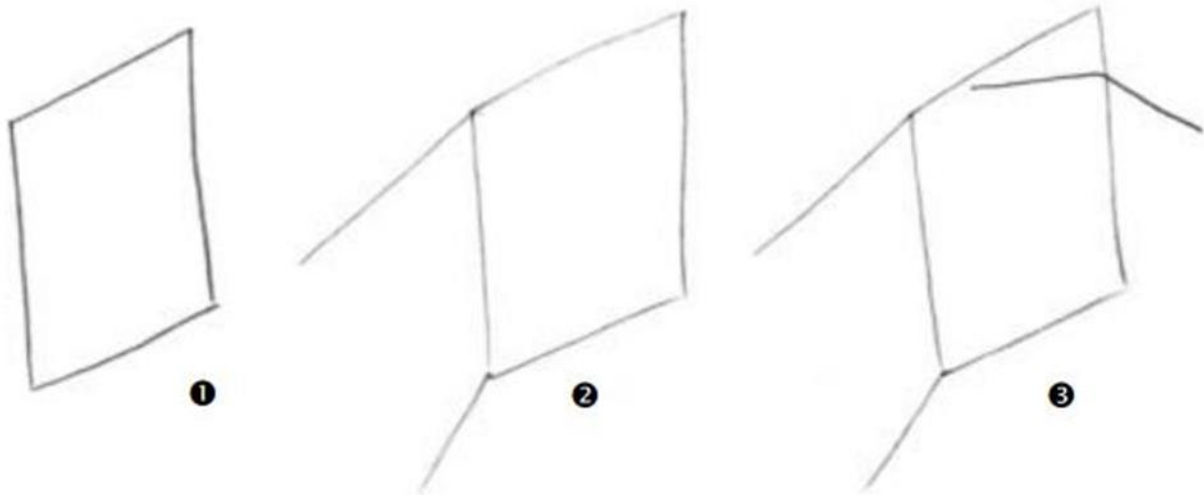
Giờ thì cùng nhau vẽ bàn tay sáng tạo của con người nào!



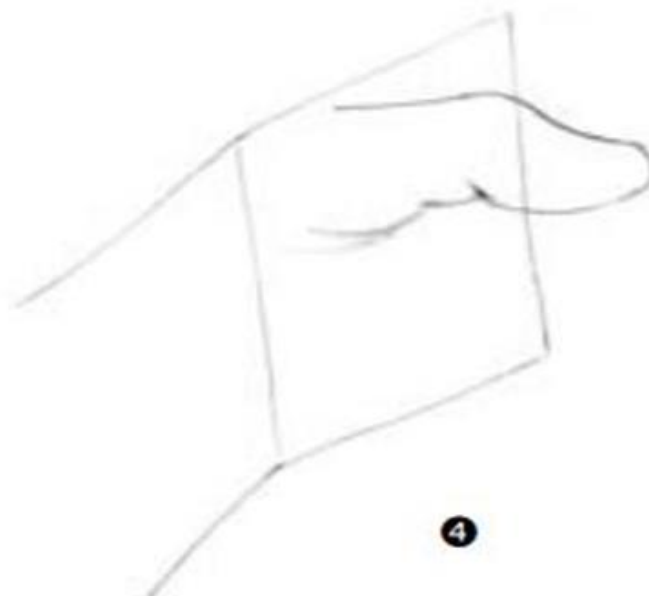
1. Nhìn vào bức vẽ trên, giờ thì giờ tay trái của bạn lên theo đúng tư thế này. Nhìn cách mà ngón cái của bạn được gắn vào lòng bàn tay. Nhìn lòng bàn tay của bạn được bao bọc bởi một hình vuông rút gọn. Vẽ hình vuông này.

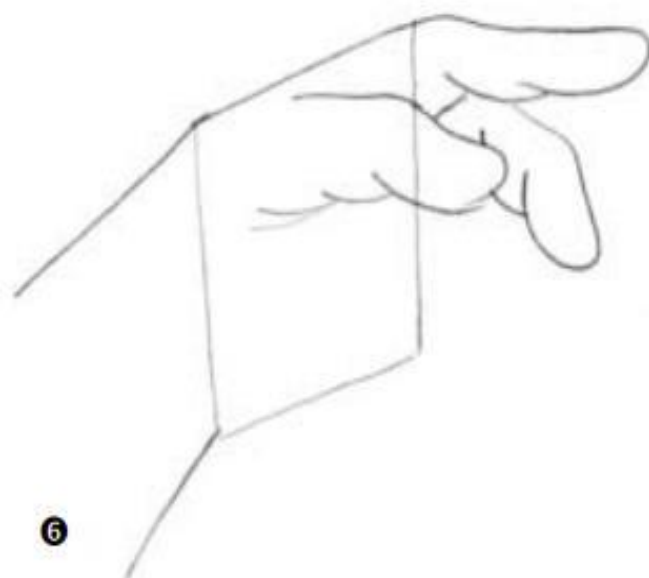
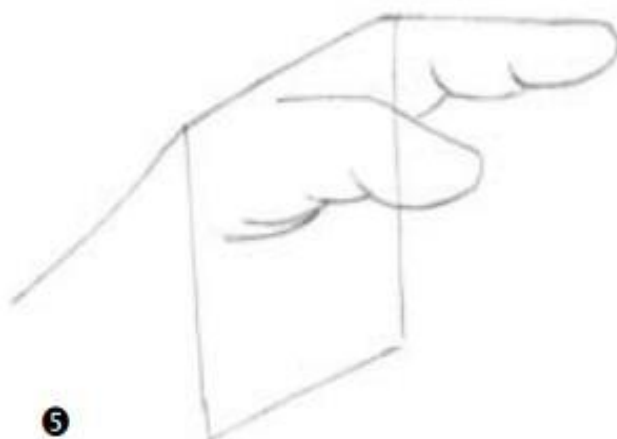
2. Tiếp tục nhìn vào bàn tay trái đó, bạn thấy nó được gắn với cổ tay thế nào không? Vẽ cổ tay này, dùng Kích thước để tạo chiều sâu.

3. Nhìn vào ngón trỏ, bạn có thấy hai đốt ngón tay nghiêng hẳn về một bên so với cổ tay không? Vẽ lại chúng, với những nét hơi cong.



4. Bạn có nhìn thấy ngón cái của mình được tạo hình bởi đường bao nếp nhăn bên trong và đường cong không? Vẽ chúng.

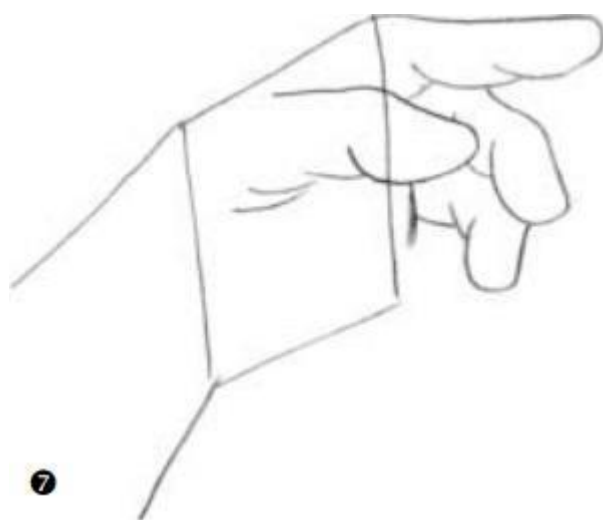


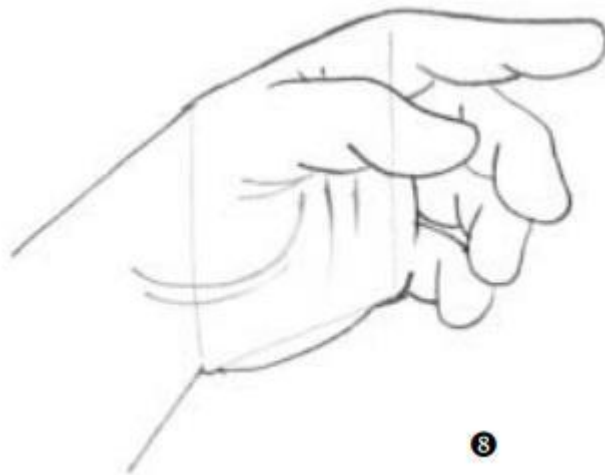


7. Giờ thì ngón áp út, bạn có thấy nó lấp ló đằng sau các ngón khác không. Bạn có thể thấy rằng các ngón tay nhỏ đi khi nó ra xa mắt ta.

5. Tiếp tục, bạn có thấy mỗi tay không? Nếu có thì bạn có thể chụp lại hình cái tay của mình với điện thoại hoặc máy ảnh, sau đó nhìn vào màn hình hoặc in nó ra. Tuy nhiên, nếu có thể vẽ từ thế giới thực với chiều sâu thực, ánh sáng thực, bóng thực... thì vẫn là tốt nhất. Giờ thì nhìn ngón trỏ và góc của nó nghiêng hẳn về một bên so với bàn tay. Ba đốt ngón tay thì được tạo từ những đường bao nếp nhăn chồng lên nhau.

6. Ngón giữa bẻ cong xuống dưới bằng hai góc độ. Các đốt ngón tay lại được tạo từ những đường bao nếp nhăn chồng lên nhau. Tôi hi vọng nó sẽ giúp bạn nhớ lại những gì đã học về đường bao ở bài 15. Nhớ rằng chúng ta định hướng cái ống bởi những đường cong bề mặt. Chúng ta đang làm điều hoàn toàn giống với nó, các ngón tay là những cái ống nhỏ 3D với những đường bao xác định hướng.





8. Cuối cùng là ngón út. Chú ý góc độ, chồng lên nhau, những đốt ngón tay, những đường bao nếp nhăn phân tách các đốt ngón tay.

9. Bước này, bạn cần phải nhìn thật kỹ vào tay trái của bạn. Dành thời gian để quan sát ánh sáng tiếp xúc với mặt trên bàn tay bạn như thế nào, điều đó có nghĩa sắc độ sẽ được hòa trộn từ dưới lên. Chú ý đến những bóng trong khe giữa các ngón tay và xem chúng định hình các bề mặt của ngón tay như thế nào. Xem những đường bao quanh ngón tay giúp cho chúng có khối lượng và hình dạng. Từ những chi tiết trên và hiểu biết của bạn về 9 điều luật cơ bản của hội họa, hoàn thành bức vẽ này.



Bài 30: Thử thách

Student samples

Trong vở nháp của bạn, vẽ bàn tay trong ít nhất 3 tư thế khác nhau. Để lấy cảm hứng bạn có thể tham khảo những bức vẽ này.



"Tôi muốn cảm ơn bạn vì đã dành thời gian cùng tôi đi hết 30 bài học. Thật tuyệt vời! Bạn đã đạt được những thành tựu to lớn trong công cuộc sáng tạo. Trong ba năm, viết cuốn sách này cũng là một thành quả sáng tạo to lớn của tôi. Và đôi khi còn kinh dị nữa (trong khoảng thời gian trải qua lần biên tập thứ 17), nhưng người bạn của tôi McNair Wilson nói rằng "Phải khó thế chứ! Làm nghệ thuật mà!"

Tôi tin rằng bạn cũng như tôi, đều cảm thấy cuộc phiêu lưu của chúng ta thật thú vị và đầy niềm vui, cũng như trái ngọt mà nó đem lại. Làm ơn hãy dành ra vài phút email cho tôi ở www.markkistler.com, và cho tôi biết bạn nghĩ sao về cuốn sách cũng như những trải nghiệm của bạn với nó. Email cho tôi cả những bức vẽ mà bạn tự hào (300DPI hoặc nhỏ hơn). Tôi rất mong được thấy tác phẩm sáng tạo của bạn!

Đây chỉ là bắt đầu một cuộc phiêu lưu vào thế giới sáng tạo, tôi rất hân hạnh vì bạn đã chọn tôi để bắt đầu thắp sáng lên niềm đam mê của mình. Hãy tập vẽ hàng ngày, 20 đến 30 phút, để nuôi dưỡng trái tim, tâm hồn và trí óc của bạn.

Hãy mơ ước! Hãy vẽ! Hãy bắt tay vào làm ngay bây giờ!

Mark Kistler

Houston, Texas."

Lời người dịch:

Phù, cuối cùng cũng dịch xong cuốn sách, hi vọng các bạn thấy nó có ích. Bạn nào có thời gian thì post tác phẩm của mình lên đây cho mọi người cùng tham khảo nha 🌐

Trong lúc dịch thì mình cũng lược bỏ một số đoạn mình nghĩ là không cần thiết, mình cũng chỉ dịch thô vậy thôi chứ chưa có thời gian trau chuốt từng câu chữ, nếu có sai sót ở một vài chỗ thì mong mọi người bỏ qua.

Cám ơn các bạn đã theo dõi!

[La Nostalgie des Choses](http://www.lanostalgie.com)