

САМОУЧИТЕЛЬ

А. ТИМОХОВИЧ

ПО РИСОВАНИЮ

шаг за шагом

+CD с видеокурсом



 ПИТЕР®

А. ТИМОХОВИЧ

САМОУЧИТЕЛЬ ПО РИСОВАНИЮ

шаг за шагом

 ПИТЕР®

Москва · Санкт-Петербург · Нижний Новгород · Воронеж
Ростов-на-Дону · Екатеринбург · Самара · Новосибирск
Киев · Харьков · Минск

2010

Тимохович Александра Ивановна
**Самоучитель по рисованию. Шаг за шагом
(+CD с видеокурсом)**

Заведующий редакцией
Ведущий редактор
Художник
Корректоры
Верстка

*А. Буглак
Е. Каляева
Л. Адуевская
Е. Павлович, Н. Терех
О. Махлина*

ББК 85.15я7
УДК 741.02(075)

Тимохович А. И.

T41 Самоучитель по рисованию. Шаг за шагом (+CD с видеокурсом). — СПб.: Питер, 2010. — 96 с.: ил.

Некоторые думают, что, не имея особого таланта, научиться рисовать невозможно. Однако мы готовы оспорить это утверждение, вооружившись известной пословицей «Терпение и труд все перетрут!». Обучаясь по данной книге, вскоре вы начнете рисовать настолько хорошо, что удивитесь даже сами. Ведь это лучший на сегодняшний день самоучитель, эффективность которого гораздо выше всех прочих. Благодаря уникальному приложению — CD с обучающими видеуроками — вы сможете «вживую» увидеть все тонкости и секреты техники рисунка.

Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

ISBN 978-5-49807-550-1

© ООО Издательство «Питер», 2010

ООО «Лидер», 194044, Санкт-Петербург, Б. Сампсониевский пр., 29а.

Налоговая льгота — общероссийский классификатор продукции ОК 005-93, том 2; 95 3005 — литература учебная.

Подписано в печать 24.02.10. Формат 84×108/16. Усл. п. л. 10,08. Тираж 4000. Заказ 0000.

Отпечатано по технологии СР в ОАО «Печатный двор» им. А. М. Горького.
197110, Санкт-Петербург, Чкаловский пр., 15.



Оглавление

Введение	6
Глава 1. Что нужно знать начинающему художнику	7
Рабочее место	7
Материалы для работы	10
Положение корпуса и руки при рисовании	12
Определение пропорций предметов на рисунке	13
Глава 2. Изобразительная грамота	14
Перспектива	14
Построение геометрических фигур	16
Передача объема светотенью	17
Наброски	18
Набросок линейный	20
Набросок тоном	21
Глава 3. Учимся рисовать	22



Внимательный кот 22



Голова кота 24



Роза 26



Полевой цветок 28



Собака 30



Сидящая кошка 32



Бабочка 34



Ветки 36



Сосна 38



Груша 40



Ствол 42

Лошадь 44



Голова льва 48





Муха 51

Кленовый лист 54



Лодка 56



Машина 59



Пейзаж 61

Городская улица 61

Сельский 64



Самолет 68

Портрет 72

Анфас 72

Профиль 75



Голова, повернутая на 3/4 78

Фигура человека 82

Анфас обнаженная 82

Фигура в профиль 86



Сказочные персонажи 88

Аниме 88

Маленький персонаж аниме 90

Персонажи диснеевских сказок 92

Герои русских сказок 94



Словарь терминов 96



ВВЕДЕНИЕ

Рисование — один из самых интересных и захватывающих видов творчества. Свободные линии рисунка, выполненного карандашом, способны отразить целый мир.

Уметь рисовать — очень важно, особенно для творческих людей. Ведь рисунок лежит в основе любой изобразительной техники. Если вы научитесь рисовать, то перед вами будут открыты все области изобразительного искусства.

Для создания рисунка нужно всего несколько несложных инструментов. И при этом рисование — огромное удовольствие. Кроме того, рисование развивает наблюдательность, делает ум острее, а руки — более ловкими. Вы научитесь видеть красоту окружающего мира и при этом мыслить образно. Переноса на чистый лист бумаги образы, рожденные собственной фантазией или подсмотренные у природы, художник свободен в выборе формы их отображения. Он может изобразить их с почти фотографической точностью, а может трансформировать, подчиняя их определенной пластической идее.

Научиться рисовать может каждый! Нет такого человека, который никогда не брал в руки карандаш. И пусть не из каждого получится

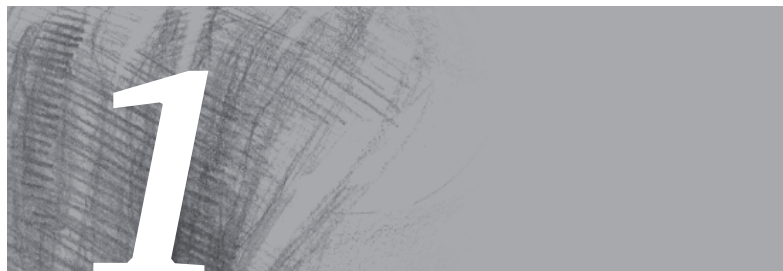
Рембрандт, Дюрер или Репин — для этого, конечно, нужен особый талант, — но овладеть законами построения рисунка, основными приемами его создания может любой. И в этом вам поможет данная книга.

Если вы держите в руках это издание, значит, у вас уже есть интерес к рисованию и, возможно, желание научиться рисовать. Что ж, никогда не поздно обрести уверенность в себе и новые умения. Стоит сделать лишь первый шаг навстречу своему желанию, и откроется дверь в удивительный мир: вы почувствуете, какое это удовольствие — быть творцом. Вы увидите, что это не так уж сложно.

Издание состоит из трех глав. Из первых двух вы узнаете некоторые теоретические основы рисования. Основное же содержимое книги составляет третья глава, в которой приведены практические примеры. Вы сможете увидеть важнейшие этапы создания рисунка, что эффективно позволит вам научиться рисовать.

Возможно, рисование и не станет профессией, которой вы посвятите всю жизнь. Но в любом случае надеюсь, что после прочтения этой книги у вас появится прекрасное увлечение, которое принесет вам море удовольствия!

ГЛАВА



ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ НАЧИНАЮЩЕМУ ХУДОЖНИКУ

Рабочее место

Можно ли представить себе мастера, например токаря или столяра, который не думал бы о том, что его рабочее место, инструменты и все то, что потребуется для работы, должно быть, во-первых, под рукой, а во-вторых, в отличном состоянии? Художник в этом не отличается от любого другого профессионала.

Действительно, правильно оборудованное, удобное рабочее место — во многом залог успешной работы над рисунком: когда все под рукой, можно работать, ни на что не отвлекаясь. Конечно, не каждый сможет организовать дома полноценную мастерскую, но необходимо стремиться устроиться как можно удобнее.

Выберите в своей квартире место для занятий и оборудуйте его. Самым удобным для художника считается место у северо-восточного окна. Здесь на протяжении всего дня условия освещения природы и бумаги не будут резко меняться. Окна, выходящие на восток, юг или юго-запад, придется завешивать подсиненными занавесками либо оклеивать папиросной бумагой или калькой, чтобы добиться ровного рассеянного освещения, удобного для работы. Яркие пятна солнечных лучей не должны падать на бумагу.

Располагайтесь у окна так, чтобы свет падал слева, а тень от руки не попадала на лист

с рисунком. Натуру или модель ставьте чуть левее рабочего места и на таком расстоянии, с которого ее целиком можно охватить взглядом. Чем крупнее предметы, тем больше должно быть расстояние между вами и натурой. (Минимальное расстояние должно равняться двум-трем наибольшим измерениям натуры.)

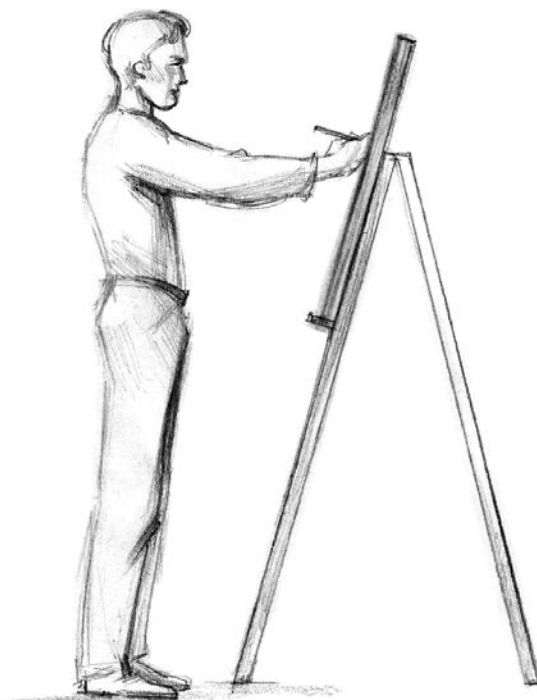
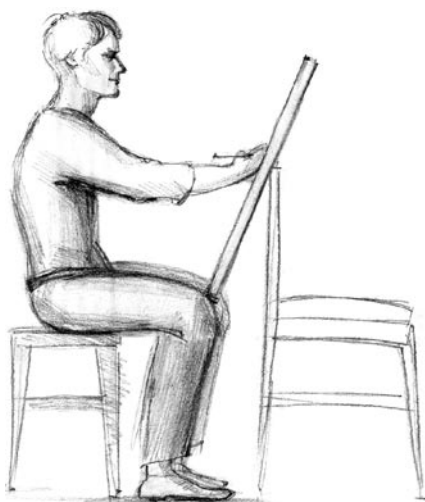
Художник должен видеть в целом не только то, что он собирается изобразить, но и свою работу. Поэтому рисунок или этюд нужно располагать не ближе чем на расстоянии вытянутой руки. Рекомендуется как можно чаще отходить от работы (или отставлять ее), чтобы рассматривать издали. Так вы яснее увидите то, что у вас получается, а главное — то, что не удалось. Неопытный художник часто не замечает ошибок в своем рисунке именно потому, что не видел его издали.

Для работы нужно обзавестись станком — мольбертом, на котором можно удобно закрепить холст или лист бумаги под удобным углом и рисовать сидя или стоя. Если мольберта нет, можно поставить планшет на стул или держать на коленях, прислонив верхний край к столу.

Ни в коем случае нельзя работать на столе, положив лист бумаги горизонтально. Вы не сможете в таком случае нормально рассмотреть рисунок.

Карандаш в руке нельзя держать, как ручку. Следует учиться рисовать, сидя (стоя) на расстоянии вытянутой руки от мольберта, а не опираясь на лист тыльной стороной ладони и тем более локтем.

Начинающему художнику необходим планшет (деревянная рамка с прибитым к ней листом фанеры размером приблизительно 40 × 60, 35 × 50, 30 × 40 см), на который наклеивается бумага для рисования. Делается это так. Края и углы планшета намазываем клеем ПВА (лицевую сторону фанеры намазывать не надо). Подготовленный лист бумаги (если у вас планшет размером 30 × 40 см, то лист должен быть размером примерно 35 × 45 см) смочите водой с обеих сторон и дайте воде немного стечь. Положите лист на планшет, смазанные клеем бортики которого к тому времени немного подсохнут. Края бумаги будут выходить за края планшета. Чистыми руками плавными движениями от центра к краям

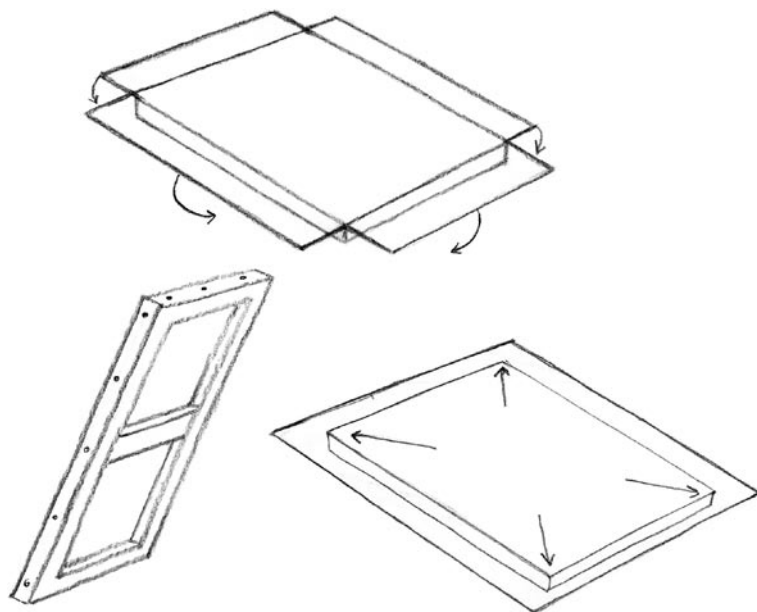


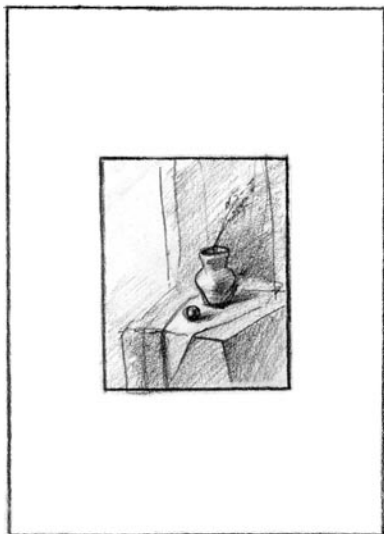
выгоните из-под бумаги воздух, приглаживая ее к планшету. Руки должны двигаться от центра к краям равномерно. Приближаясь к краям, постепенно загибайте бумагу за бортики планшета. Движения рук должны быть равномерными по направлению от центра к краям. Когда бумага пристанет к планшету, поправьте углы — обеими руками обхватите угол и бережно натяните на него бумагу. Нельзя сильно давить ладонями на бумагу, чтобы не повредить верхний слой. Не используйте вместо клея ПВА кнопки или степлер — в этом случае бумага равномерно не натянется.

Планшет с натянутой на него бумагой положите горизонтально, для того чтобы бумага высохла. Не используйте нагревательные приборы. Естественным способом в горизонтальном положении планшет высохнет равномерно, иначе минимум от одного угла планшета бумага отстанет. Если с первого раза не получится, попробуйте еще, и вы обязательно добьетесь успеха. И совсем не обязательно делать новый планшет для каждой работы. Когда работа закончена, можно срезать ее канцелярским ножом и положить в папку.

На первых практических занятиях рекомендуется пользоваться видеоискателем. Он представляет собой лист бумаги формата А4 (или пропорциональный ему) с видеоискательным окном размером 2 × 3, 3 × 4,5 см и т. д. Глядя на изображаемую натуру через видеоискательное окно, приближая его к глазу (другой прикрыт) или удаляя, двигая вверх или вниз, можно выбрать наиболее удачное расположение в нем предметов. Такого же расположения натуры следует придерживаться и на рисунке.

Заниматься рисунком, особенно вначале, следует при искусственном освещении. Его направление и силу можно легко менять, создавая разнообразные условия освещения натуры. Для этого удобен софит-торшер, так что постарайтесь приобрести его. Когда источник света помещен сбоку от натюрморта или модели, светотень наиболее выразительно выявляет форму. Чем сильнее лампа и чем ближе к натуре она расположена, тем контрастнее будет светотень. Если хотите смягчить ее переходы на предметах, отодвиньте источник света от модели, загородите софит прозрачным





абажуром или вверните менее сильную лампу. Если поместить источник света позади натюрморта или модели, объемная форма будет выглядеть плоской, силуэтной.

Освещенность листа бумаги не должна резко отличаться от освещенности природы. Если вы будете писать ярко освещенный натюрморт, сидя в полутьме, глаза быстро устанут от постоянного напряжения.

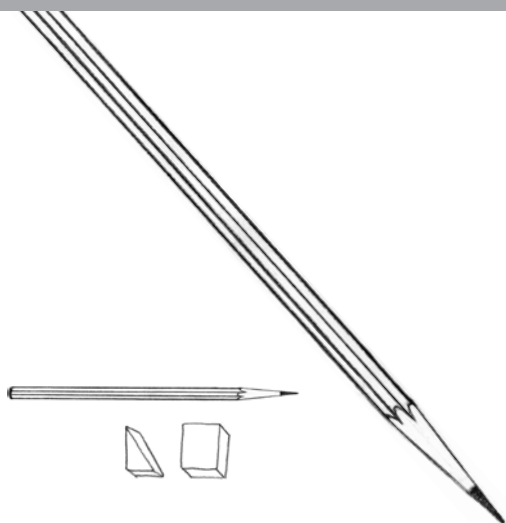
Лучше всего чередовать занятия рисунком при искусственном и естественном освещении.

Материалы для работы

На рабочем месте художника могут находиться различные материалы и приспособления: бумага, карандаши, нож для их затачивания, резинки, фломастеры, тушь и перья, различные краски и т. п. — в зависимости от того, какую задачу он поставил перед собой, что лучше всего подходит для ее решения.

Бумага. Для рисования используется бумага разных сортов: шероховатая или более гладкая, белая или тонированная. Выбор делается в зависимости от характера выполняемой работы, от того, какого результата вы хотите добиться. Начинающим лучше рисовать на прочной белой или голубоватой хорошего качества бумаге. На ней получится хороший рисунок. Изображения, работать над которыми придется долго, стоит выполнять на ватманской бумаге. Она плотная, прочная, не рыхлая, слабо поддается истиранию резинкой. Пригодны для длительных работ карандашом или красками также полуватман и чертежная бумага. В качестве рабочей поверхности берут ту сторону бумажного листа, на которой больше заметна шероховатость.

Для рисования акварелью лучше всего подойдет торшон — белоснежная плотная рельефная



бумага. Это дорогая бумага, поэтому для эскизов и поисков цвета целесообразнее использовать обычный хороший ватман. С него можно несколько раз смыть неудачно положенную акварель. Для обычных, рядовых работ также можно использовать ватман, предварительно проверив поведение на нем краски. Если краска сильно впитывается, оставляет пятна, ложится неравномерно, если после смывания краски с бумаги на ней остаются мраморные пятна, а то и вообще верхний слой скатывается, такая бумага для акварели не подойдет.

Мелованная бумага с глянцевой поверхностью используется главным образом для графических работ или для выполнения работ чернилами и тушью. В то же время она не должна быть слишком гладкой, глянцевой или чрезмерно проклеенной, так как на такой бумаге тушь ложится плохо.

Выбор бумаги должен обуславливаться применяемыми графическими материалами, ее качество и оттенок не должны становиться препятствием для выполнения технических приемов. Например, на рыхлой, шероховатой, легко впитывающей акварель бумаге тушью писать трудно. Зато для этого хорошо подойдет гладкая мелованная бумага, на которой бессмысленно рисовать мягкими материалами — углем, пастелью и сангиной.

Начинающему художнику трудно определить пригодность бумаги для работы на глаз. Если вы все же ошиблись и приобрели бумагу низкого сорта, не расстраивайтесь — ее можно использовать для набросков и зарисовок.

Карандаш. Для учебных рисунков применяются карандаши различной твердости. Маркируются они следующими условными обозначениями: В — 8В (мягкие), Н — 9Н (твердые). Чем больше цифра в обозначении, тем больше степень мягкости (твердости).

Мягкие карандаши оставляют на бумаге темный, насыщенный след. Штрих можно получить широкий, «жирный». След от твердого карандаша тонкий, светло-серый. Твердые карандаши гуще всего используются для рисования гипсовых фигур, а мягкие — для зарисовок. Обычный, академический рисунок, как правило, выполняется карандашами HB, В или 2В.

Подбор карандашей для творческого рисунка зависит от замысла художника.

Наиболее удобен для работы карандаш, заточенный острым перочинным ножом. В зависимости от задач карандаши затачивают остро, в виде иголки, тупо или плоско — лопаточкой, так как разные объекты рисования в каждом конкретном случае требуют разного способа проведения линий. Старайтесь срез дерева сделать плавным, длиной 2–3 см. Хуже подходят для затачивания точилки и бритвенные лезвия, особенно последние, — сделать ровный срез ими практически невозможно.

Механические (цанговые) карандаши для работы над рисунком использовать нельзя ни в коем случае!

Начинайте точить карандаш с того конца, на котором нет условных обозначений. Ведь если их срезать, невозможно будет понять, какой карандаш вы держите в руках.

Конечно, можно сделать хороший рисунок и дешевым карандашом, но лучше использовать карандаши для рисования, предназначенные специально для художников и чертежников, например, Koh-i-Noor, Cretacolor, Faber-castell и т. п. Их графит мягче, в нем почти нет песка, царапающего бумагу, так что меньше риск испортить рисунок.

Резинка. Резинка для стирания неудачных карандашных штрихов должна быть мягкой и эластичной, не портящей поверхность бумаги. Наиболее удобны резинки с острым кончиком, который позволяет аккуратно стирать мелкие штрихи, не затрагивая остального рисунка. Такую резинку можно получить, разрезав обычную прямоугольную по диагонали.

Для ослабления затемненного тона рисунка можно использовать специальные резинки-клячки, которые представляют собой мягкую тестообразную массу. Их нужно плотно прижимать к нужному месту рисунка, а потом отнимать. Для этой же цели художники применяют размятый в пальцах хлебный мякиш, который катают по рисунку.

Уголь. Подготовительные и тональные рисунки чисто рисуют углем и угольным карандашом. Но приступать к работе углем следует, только

освоив технику рисования обычным карандашом. Уголь дает богатый, насыщенный тон. В начале работы нажим не должен быть сильным, чтобы линии не получались слишком темными. В дальнейшем рисунок можно затемнить, усилив нажим. Тонкие линии выполняют углем, заточенным ножом или наждачной бумагой. Резинку при работе с углем практически не используют — только для выбора бликов. В остальных случаях применяют губку или мягкую тряпку.

Рисунки, выполненные углем, сильно размазываются, поэтому по окончании работы их следует закрепить фиксативным лаком (можно использовать обычный лак для волос). Пленка фиксатива прозрачна и не нарушает цветов. Для закрепления рисунок нужно положить горизонтально и с расстояния 1–1,5 м обрызгать из пульверизатора, следя за тем, чтобы не появилось крупных капель и потеков.

Фломастеры, а также маркеры — это приспособления для нанесения цвета. С технической точки зрения фломастеры и маркеры могут быть очень разными в зависимости от предназначения, которое им присваивают производители. Существуют фломастеры для рисования на различных поверхностях, причем многие из них классифицируют как специальные для той или иной поверхности.

Заниматься живописью при помощи фломастеров и маркеров нельзя, поскольку живопись — это попытка передать с помощью красок живой (реальный) цвет объектов реального мира, что

может быть достигнуто только точным смешением оттенков цвета, а смешивать цвета фломастеров нецелесообразно. Применять их стоит для набросков, абстрактных рисунков, а также для абстрактной живописи или графики, где фломастеры могут показать себя удивительным художественным материалом, с помощью которого можно получить разнообразнейшие штрихи и линии. Только исправить что-либо на рисунке, выполненном фломастером, не получится — он не поддается стиранию резинкой. Однако это очень полезно для раскрепощения художника, так как невозможность что-то исправить учит его наносить более точные, смелые линии.

Перо. Перья применяются для рисования тушью линейных и штриховых рисунков. Это могут быть обычные металлические перья, птичьи маховые перья, а также обычные тростниковые или деревянные палочки, заточенные наискосок, по форме стального пера, и с разрезом на конце. Последние наиболее просты в изготовлении, но малоэластичны, а потому не очень удобны для работы.

Тушь. Тушь для изобразительных работ продается в готовом виде — жидкая или в форме бруска, который нужно растворять в воде. Она дает великолепный четкий, насыщенный штрих. Высохшая тушь не смывается водой. Ею можно работать как по готовому карандашному рисунку, так и без него. Для рисования тушью требуется большая точность, так как исправить неудачный рисунок не получится.

Положение корпуса и руки при рисовании

Во время рисования работать на столе, положив лист бумаги горизонтально, как тетрадь для письма, нельзя ни в коем случае, так как изображение будет искажено, вытянуто. Рассмотреть его в целом, а тем более сопоставить с натурой вы не сможете. Следует учиться рисовать, сидя или стоя на расстоянии вытянутой руки от мольберта. Правильная постановка корпуса и рук при рисовании обеспечивает возможность постоянно сравнивать изображаемый предмет с моделью, проверять верность перспективного

построения и особенностей светотеневого решения.

Мольберт по отношению к модели следует располагать на расстоянии, примерно равном ее трехкратному размеру. Выбранная точка наблюдения должна быть постоянной, то есть сидеть или стоять за мольбертом нужно так, чтобы не менять точку обзора натуры. Положение корпуса художника остается неизменным, а форма предмета отслеживается глазами.

Нужно отвыкнуть и от привычного держания карандаша в руке, как ручки для письма. Чтобы обеспечить себе свободу штриховки и проведения линий, отсекающих и охватывающих общую форму, карандаш надо держать на значительном расстоянии от заточенного кончика ногтевыми фалангами большого, указательного и среднего пальцев, опираясь при этом

на лист бумаги мизинцем. Такое положение карандаша позволяет хорошо видеть рисунок, так как при этом он не закрыт рукой. В то же время кисть руки подвижна и свободно чертит не только вертикальные и горизонтальные, но и круговые линии. Длинные линии проводят всей рукой, более короткие — кистью, а штриховку выполняют только движениями пальцев, в которых зажат карандаш. Не нужно опираться на лист тыльной стороной ладони, а тем более локтем — этим вы ограничиваете свободу кисти руки. Вдобавок велика вероятность того, что будет размазан рисунок или испачкана бумага.

Рисунок должен быть хорошо освещен, но так, чтобы тень от руки не падала на бумагу.

Очень важно в процессе работы постоянно отходить от рисунка, чтобы видеть ошибки.

Определение пропорций предметов на рисунке

Чтобы правильно определить пропорции предметов, нужно, закрыв один глаз и держа карандаш в вытянутой руке, установить его так, чтобы верхний конец совпал с крайней левой точкой натуры. Затем установить большой палец правой руки напротив крайней правой точки натуры. Если, не убирая пальца, повернуть карандаш вертикально, можно определить соотношение ширины и высоты натуры, которые следует соблюдать в рисунке.

При визировании карандаш располагается строго перпендикулярно к главному лучу зрения.

Рука, которая его держит, должна быть всегда вытянута. Однако слишком часто визированием пользоваться не стоит — постарайтесь обходиться без него, чтобы развивать глазомер.

Этим же способом можно определять соотношение различных предметов в натюрморте. Так можно выяснить, например, сколько раз высота кружки откладывается по высоте кувшина, какова высота кружки по отношению к высоте кувшина, во сколько раз расстояние от края предметной плоскости до предмета больше ширины последнего и т. д.

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНАЯ ГРАМОТА

Перспектива

Прежде чем приступить к рисованию, нужно познакомиться с особенностями зрительного восприятия человеком предметов и явлений окружающего мира. Это поможет вам рисовать грамотно, избегая ошибок, распространенных среди начинающих ошибок.

Если внимательно взглянуть на окружающий пейзаж, можно увидеть, что широкое шоссе, удаляясь от нас, становится все уже, а потом и вовсе сходится в точку и исчезает на линии горизонта. Стоящие рядом с нами столбы высокие, а те, что в отдалении, постепенно становятся все ниже, и расстояние между ними все меньше. Чтобы правильно изобразить все

это на листе бумаги, нужно познакомиться с принципами линейной перспективы — научной дисциплины, изучающей законы построения предметов на плоскости.

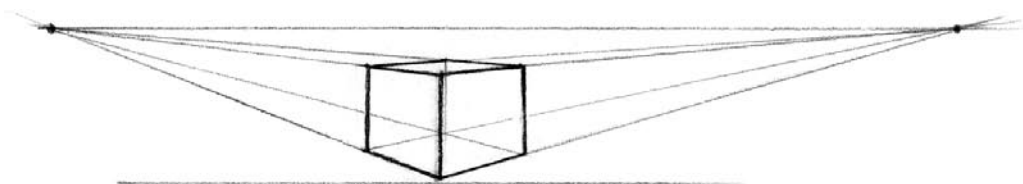
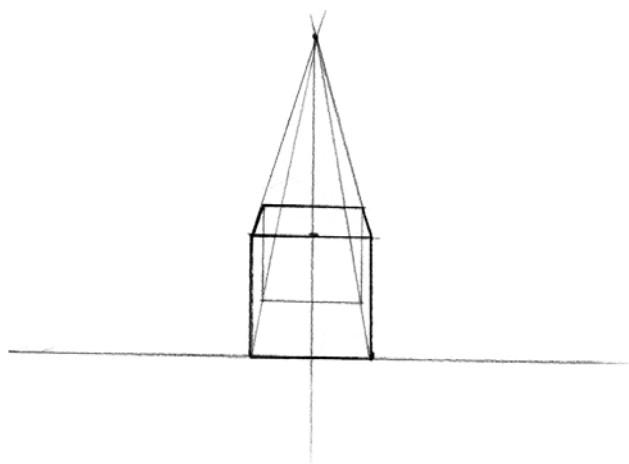
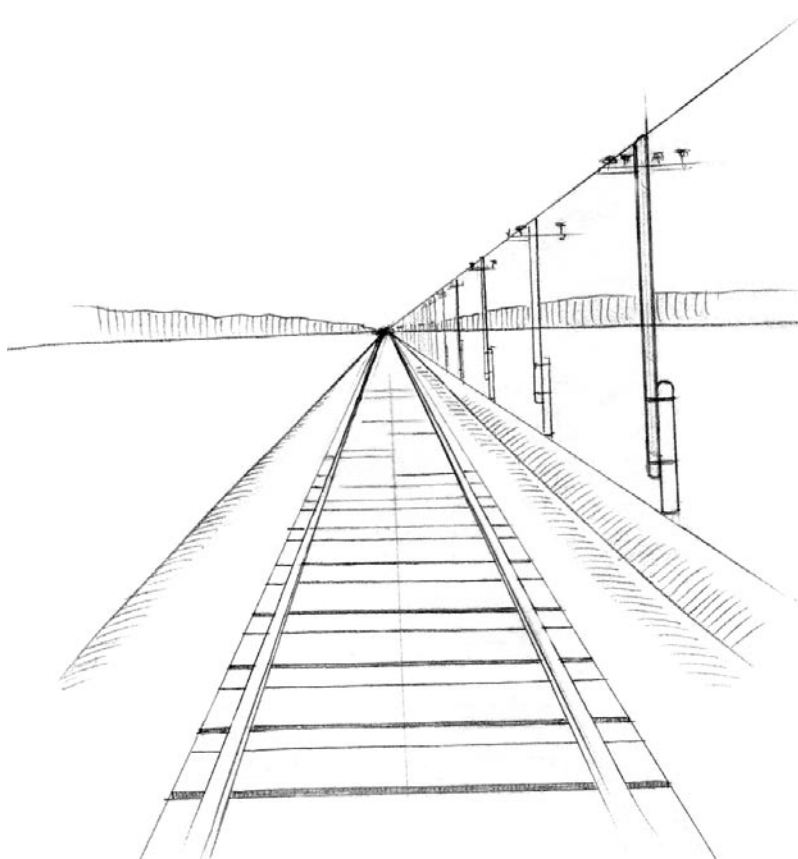
Для того чтобы понять законы перспективы, необходимо ввести термин «картинная плоскость». Так называется воображаемая плоскость, расположенная между наблюдателем и натурой параллельно последней. Если провести сквозь нее лучи от наблюдателя к крайним точкам наблюдаемого предмета, а потом соединить точки пересечения этих лучей с плоскостью между собой, то на плоскости получится линейное перспективное

изображение природы. За картинную плоскость в дальнейшем будем принимать лист бумаги, на котором рисуем.

В процессе рисования с натуры следует учитывать расположение линии горизонта, которая образуется на пересечении горизонтальной плоскости, проходящей на уровне взгляда наблюдателя, и картинной плоскости, то есть как раз на уровне глаз. От того, как изображаемый предмет расположен относительно линии горизонта, во многом зависит, как он будет выглядеть на рисунке.

Вкратце законы линейной перспективы заключаются в следующем.

- Все предметы по мере удаления от наблюдателя воспринимаются им уменьшенными. Это должно быть отражено на рисунке.
- Параллельные горизонтальные линии, удаляющиеся от наблюдателя, кажутся сближающимися, а затем и сходящимися в одной точке. Эта точка находится на линии горизонта и называется точкой схода.
- Все горизонтальные направления (линии, грани предметов и т. д.) на рисунке изображаются горизонтальными.
- Все вертикальные направления на рисунке остаются вертикальными.
- Прямоугольный предмет, расположенный фронтально (параллельно) к картинной плоскости, имеет одну точку схода — главную.
- Прямоугольный предмет, развернутый под углом к картинной плоскости, имеет две точки схода — дополнительные, в которые сходятся параллельные линии боковых ребер.



Построение геометрических фигур

Начинать изучать закономерности построения форм, встречающихся в природе, лучше всего с изображения простейших геометрических тел: куба, цилиндра, призмы, конуса, пирамиды и шара. Из их сочетания в конечном итоге строится любая сложная форма.

Рисунок куба, как и любого прямоугольного предмета, расположенного под углом к плоскости изображения, следует начинать с определения его общих ширины и высоты, то есть расстояния от самой крайней левой до самой крайней правой и от самой нижней до самой верхней точки натуры. Не всегда они лежат на одной горизонтали или вертикали, что нужно учитывать при рисовании. Затем следует наметить место расположения ближнего к нам угла. Для этого нужно сравнить ширину левой и правой боковых сторон натуры.

Отметив место ребра, намечаем его высоту. На этом этапе высоту следует сравнить с ширинами боковых ребер и, если при их определении допущена ошибка, исправить ее.

Затем нужно определить угол подъема нижних боковых ребер. При рисовании следует держать карандаш на уровне нижней точки передней грани горизонтально и перпендикулярно направлению взгляда в сторону натуры. Зафиксированные углы между боковыми сторонами и горизонтальной линией (карандашом) переносим на рисунок.

Закончив построение нижних ребер, переходим к построению верхних. Здесь следует применить законы перспективы, в соответствии с которыми параллельные линии, удаляющиеся от наблюдателя, сближаются, а удаленные предметы кажутся меньше, чем ближние. Значит, высота боковых ребер должна быть меньше высоты переднего. Проверить

правильность построения следует построением точек схода параллельных ребер на линии горизонта.

При построении верхней грани куба не нужно стремиться, чтобы самая верхняя точка строго располагалась на ранее определенной общей высоте. Она может быть выше или ниже ее, так как высота была намечена приблизительно.

Строить прямоугольные предметы, расположенные под углом к плоскости листа, можно и другим способом. В этом случае вначале намечают ближнее вертикальное ребро и углы подъема нижних боковых ребер, затем проводят боковые грани верхнего основания. После этого намечают ширину боковых граней и заканчивают строить верхнее основание.

Следует отметить, что, хотя первый из описанных способов и кажется более сложным, чем второй, предпочтительнее для построения прямоугольных предметов пользоваться именно им. Во-первых, так легче определить размеры изображения и правильно расположить его на листе бумаги. Во-вторых, в этом случае рисунок выполняется от общего к частному, что более приемлемо при построении композиций.

При изображении цилиндра основную трудность представляет построение оснований. Поэтому прежде всего стоит рассмотреть, как изменяется круг в зависимости от перемещения относительно уровня глаз. В силу действия законов перспективы он принимает вид эллипса, который тем округлее, чем выше (или ниже) уровня горизонта он расположен. На линии горизонта круг виден как горизонтально расположенный отрезок. Таким образом, у цилиндрического предмета одно из оснований — то,

которое находится дальше от линии горизонта, — нужно выполнять более округлым, чем второе.

Построение цилиндра начнем с того, что наметим его общую высоту и ширину. Проводим вертикальную ось симметрии фигуры. Определим высоту эллипса верхнего основания по отношению к его ширине — допустим, она в четыре раза меньше последней. Если представить верхнюю границу цилиндра осевой линией эллипса основания, размещенного в горизонтальной плоскости, то в соответствии с законами линейной перспективы его половина, удаленная от зрителя, будет немного уже по высоте, чем более близкая. Так что отложим ширину основания вверх и вниз от верхней границы цилиндра почти в равных долях, однако с небольшим смещением вниз.

Таким же способом размечаем высоту нижнего основания.

У нас уже есть две оси каждого основания — ими являются части оси симметрии, а также верхняя и нижняя границы. Строим в основаниях эллипсы, имеющие четыре точки касания на концах малых и больших осей. Закругления эллипсов должны быть плавными, эллипсы — правильной формы.

Окончив построение рисунка, нужно стереть линии построения и невидимую часть нижнего основания.

Для того чтобы добиться уверенности в изображении описанных фигур, следует рисовать их в различных ракурсах: стоящими, лежащими, расположенными под разными углами к направлению зрения, выше и ниже линии горизонта.

Передача объема светотенью

Для того чтобы нарисованные предметы выглядели реалистично, необходимо не только без ошибок воспроизвести их внешнюю форму, но и придать изображению объем, для чего важно найти верное светотеневое решение. В зависимости от освещенности плоскостей, граней формы, изгибов ее поверхности мы воспринимаем изображаемую форму. Градации света и тени: свет, полутень, тень, рефлекс и падающая тень — не только точно моделируют форму на рисунке, но и создают художественный образ.

Рассмотрим, как распределяются свет и тень на поверхностях прямоугольных предметов. Сторона предмета, обращенная к источнику света, на рисунке будет самой светлой (ее и называют светом). Однако она не будет одинаково

светлой на всей своей плоскости. Та ее часть, которая граничит с темной стороной, будет восприниматься более светлой в силу контраста. Это же верно и для темной стороны: участок на границе с освещенной стороной будет казаться темнее, чем наиболее удаленный от нее.

При слабом освещении бывает трудно понять, какая из сторон светлее, а какая темнее. Если прикрыть глаза, контраст между ними станет заметнее.

Часто на предметах, особенно металлических, можно заметить яркое световое пятно — блик. Тень находится на противоположной свету стороне. Ее еще называют собственной тенью. Между тенью и светом наблюдается плавное

изменение освещенности — полутень. На теневой стороне заметен более светлый участок — рефлекс. Он образуется за счет отраженного от окружающих предметов света, падающего на теневую сторону предмета. Рефлекс всегда темнее освещенной стороны и полутеней. Тень от предмета на плоскости называется падающей.

Во время работы над тональным рисунком начинающие допускают много ошибок. Наиболее типичными являются слишком резкая граница между светом и тенью либо недостаточный контраст между светом, полутенью и тенью, из-за чего предмет воспринимается плоским, а не объемным. Затруднения вызывает также получение плавного перехода от света к тени на цилиндрических и шарообразных поверхностях. Поэтому прежде, чем приступить к рисованию, рекомендуется выполнить упражнения, помогающие выработать навык получения плавного перехода от черного к белому. При этом самым черным считается предельный

темный тон мягкого карандаша, а самым белым — бумага.

Чем больше тонов ахроматической шкалы сможет получить рисовальщик, тем лучше будут результаты применения этого навыка во время работы над рисунками.

На первой стадии работы над рисунком на изображение наносят общие тоновые пятна, не прорабатывая детали, причем идти следует от светлого к темному. Логика такого подхода проста: проще слишком светлый участок затемнить, чем наоборот. Исправить, высветлить чересчур затемненные части рисунка гораздо сложнее.

Чтобы не ошибиться в передаче объема предмета на рисунке, следует все время сравнивать его темные и светлые части между собой.

Объем на рисунке лучше выявлять штриховкой. Тушевка для этого подходит меньше. Штрихи следует класть по форме предмета, легко и быстро, добиваясь плавности тональных переходов. Законченный рисунок не должен иметь контурного каркаса.

Наброски

Перед тем как приступить к длительному рисунку, следует сделать несколько набросков с натуры. На основе этих набросков в дальнейшем можно нарисовать объект по памяти.

Набросок — это обобщенное изображение, выполненное минимальными графическими средствами и отражающее наиболее характерные признаки предметов и явлений



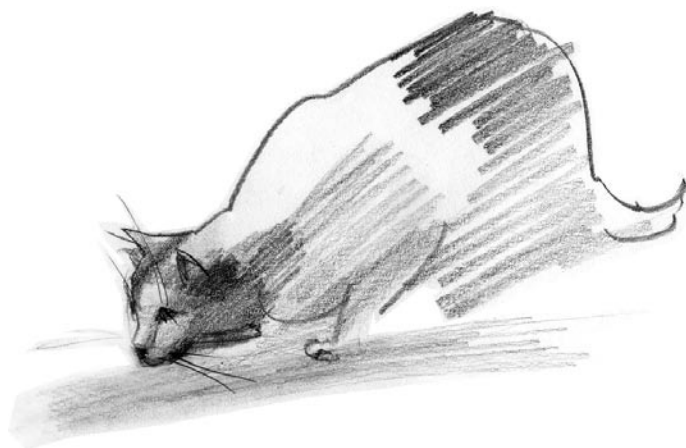


действительности. Начинающему художнику нужно делать наброски как можно чаще, для того чтобы развить наблюдательность, умение подмечать главное, наиболее характерное. Набросок помогает развить умение быстро и лаконично выразить линией и штрихом особенности окружающего мира. Регулярные занятия наброском приносят ощутимую пользу: глаз становится острее, рука тверже, рисунок лучше.

Чаще всего наброски рисуют карандашом, могут использоваться также уголь, цветные мелки, фломастеры, да и обычные ручки. В зависимости от техники работы наброски могут быть выполнены только линиями, линиями и штрихом, линиями и пятном, линиями и тоном, линиями с элементами схемы.

Моделями для набросков могут служить любые объекты, окружающие человека в повседневной жизни: цветы, листья, фрукты, деревья, предметы домашнего обихода, животные, человек, различные пейзажи.

На начальных этапах стоит делать наброски предметов несложной формы, а в дальнейшем — более сложных, движущихся — животных, птиц, людей, транспорта.





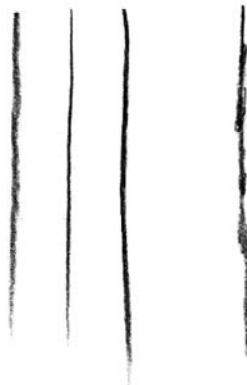
Наброски делают с натуры и по памяти, непосредственно после наблюдения или некоторое время спустя. Наброски с натуры развивают глазомер и наблюдательность. Большую пользу для развития зрительной памяти имеют наброски, выполненные через несколько дней или даже недель после наблюдения натуры.

Набросок линейный

Основными изобразительными средствами выполнения рисунков вообще и набросков в частности являются линия и штрих. Линиями не только показывают общие очертания предметов, без детализовки и окончательной проработки формы, но и создают пространство, подчеркивают объемность.

Как правило, набросок начинают с линий, очерчивающих общую массу изображаемого. В этот момент фиксируется образ положения объекта в пространстве, и рисунок создается на основе первого впечатления от натуры. Полученное на этом этапе работы изображение несовершенно, в дальнейшем оно будет совершенствоваться путем исправления недостатков, более точного проведения линий. При этом важно в результате исправлений не утратить свежесть первого впечатления, правдивости изображения.

Характер линии зависит от назначения рисунка. Например, линия, которой нарисован орнамент или силуэт, выступает как контур и имеет в основном одинаковую толщину. Более выразительный рисунок выполняется пространственной линией, имеющей разную толщину и длину. В этом случае толстая часть линии



кажется расположенной ближе к наблюдателю, чем тонкая. Изменением толщины линии можно добиться того, что изображение будет казаться расположенным выше или ниже линии горизонта.

Чем разнообразнее линии рисунка, тем он кажется выразительнее и живее. Это достигается изменением их длины, толщины и насыщенности. Так, освещенные фрагменты натуры изображают тонкими, в некоторых местах исчезающими линиями, а затененные — более широкими, насыщенными. Чтобы создать иллюзию глубины пространства, следует тон линий на переднем плане усиливать, а на заднем — смягчать. Контурная линия одинаковой толщины на всей своей протяженности придает изображению схематичность, снижает его выразительность.

Штриховкой отдельных частей наброска можно показать тени, усилить объемность изображения.



Правильный штрих



Неправильный штрих

Набросок тоном

При выполнении набросков тоном, пятном решаются одновременно несколько задач: выявляются конструктивные особенности предметов, индивидуальные формы света и тени, положение объекта в пространстве. И поскольку сделать это нужно одновременно в короткий срок, набросок выполняется упрощенно, схематично. Построение наброска начинается с фиксирования на бумаге движения, натуры, ее пропорций, расположения света и тени.

Натура воспринимается в виде общей массы, тонового пятна. Здесь большое значение имеет зрительный образ, сложившийся при первом взгляде на натуру.

Чаще всего набросок начинается с линий, очерчивающих габаритные размеры объекта по горизонтали и вертикали. Затем тоном

поочередно обрабатываются различные его участки, которые характеризуются значительной протяженностью в одном каком-нибудь направлении и резко отличаются по светосиле от соседних участков. При этом штрихи и линии растираются и втираются в бумагу различными растушевками (это может быть тампон из бумаги, ваты, замши и т. п.) для создания сплошного тона той или иной силы.

После нанесения общего тона наиболее темные фрагменты наброска усиливаются, прорабатываются, конкретнее намечаются как общий силуэт предмета, так и границы его частей. Одновременно резинкой протираются освещенные участки, выявляются не только основные градации освещенности — свет и тень, но и переходные градации — полутень, рефлекс и т. п.

ГЛАВА

3

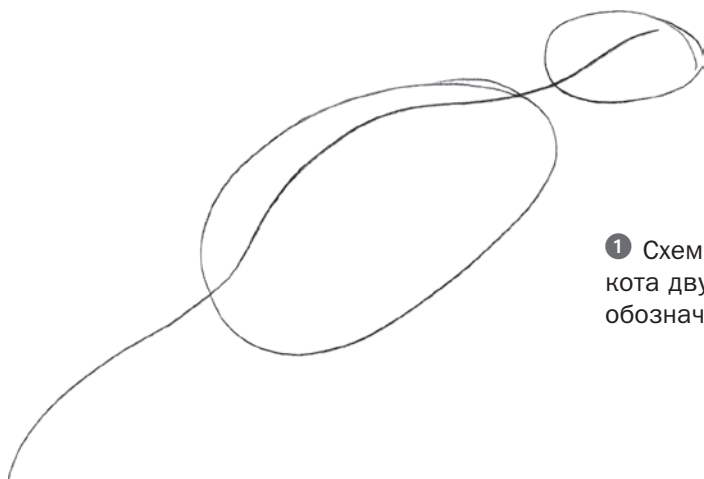
УЧИМСЯ РИСОВАТЬ

Внимательный КОТ



Фигура кота — довольно сложный для изображения объект, так как необходимо анатомически верно передать пропорции животного, характерные особенности его облика и движений.

Нарисуем кота, сидящего в позе напряженного внимания. Его позвоночник имеет характерный изгиб, который необходимо передать на рисунке как можно точнее.

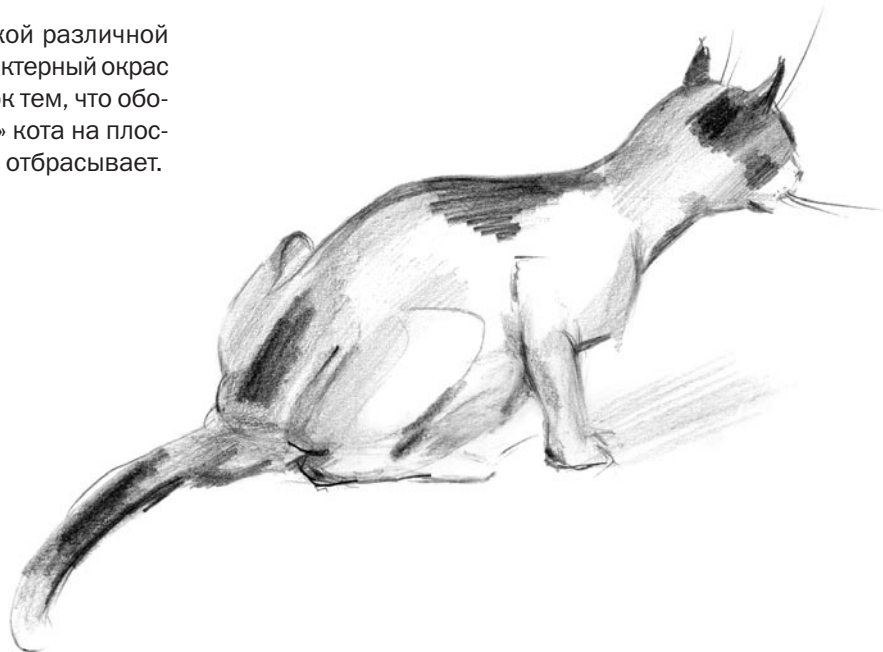


❶ Схематично намечаем туловище и голову кота двумя овалами. Соединяем их линией, обозначающей линию позвоночника.

2 Уточняем контуры туловища и головы животного: рисуем лапы, хвост, мордочку и уши.



3 Далее вводим тон, штриховкой различной насыщенности подчеркивая характерный окрас шерсти кота. Завершаем рисунок тем, что обозначаем брови и усы и «сажаем» кота на плоскость, намечая тень, которую он отбрасывает.



Детальная прорисовка всех элементов важна не в каждом рисунке. В некоторых случаях для выявления характера, динамики сюжета достаточно нескольких линий и основных тоновых пятен.

ОТ АВТОРА

Голова кота



Нарисуем голову одного из самых доступных для использования в качестве модели животных — кота. Конечно, вам вряд ли удастся заставить этого подвижного зверя просидеть на одном месте так долго, чтобы нарисовать его с натуры, поэтому просто наблюдайте за ним, стараясь подметить характерные особенности его облика и движений. Сделайте несколько фотографий в разных позах. Это поможет вам во время работы.



1 Морда кота имеет круглую форму. Намечаем ее повернутой в 3/4, начертив окружность. Обозначаем место, где позже будут нарисованы нос и щеки. Проводим на окружности осевую линию головы. Отмечаем линию глаз и высоту ушей. Рисуем шею.

2 Рисуем нос, обозначаем уши и глаза, пока не стремясь сделать их правильными, уточняем форму щечек.





3 Прорабатываем все фрагменты мордочки более детально: уточняем форму глаз, ушей и носа, рисуем зрачки, обозначаем подбородок.

ОТ АВТОРА

Кошачьи глаза нужно сделать особенно выразительными. А направлением штриха и его размером можно показать длину и цвет шерсти.

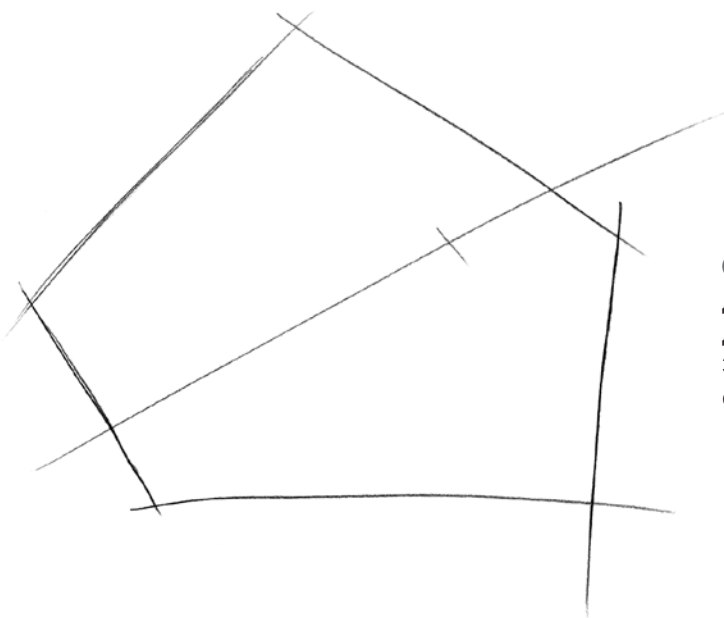
4 После того как форма головы в целом и ее детали проработаны, вводим тон, с помощью штриховки определяя световую и теневую стороны рисунка. На заключительном этапе подчеркиваем некоторые детали: рисуем усы, брови, шерстинки на ушах, направление шерсти.



Роза



В природе существует множество цветов, от простых, состоящих из небольшого количества симметрично расположенных вокруг центра лепестков, до чрезвычайно сложных, с причудливыми лепестками, разнообразными тычинками, пестиками, с различной группировкой на стебле. Розы в большинстве своем — это крупные цветы, растущие по одному на стебле. Распустившаяся роза по форме напоминает шар. Для того чтобы цветок выглядел убедительно, важно понять его строение: крепление лепестков, их поворот и форму. Так что стоит разобрать какую-нибудь розу и внимательно все рассмотреть.

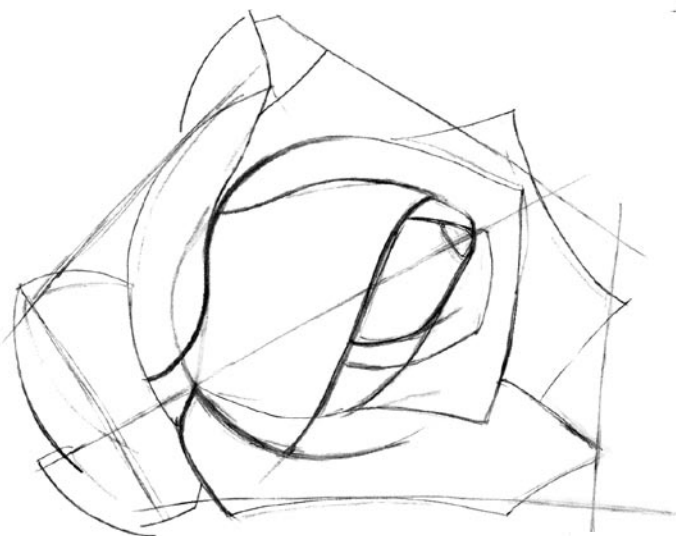
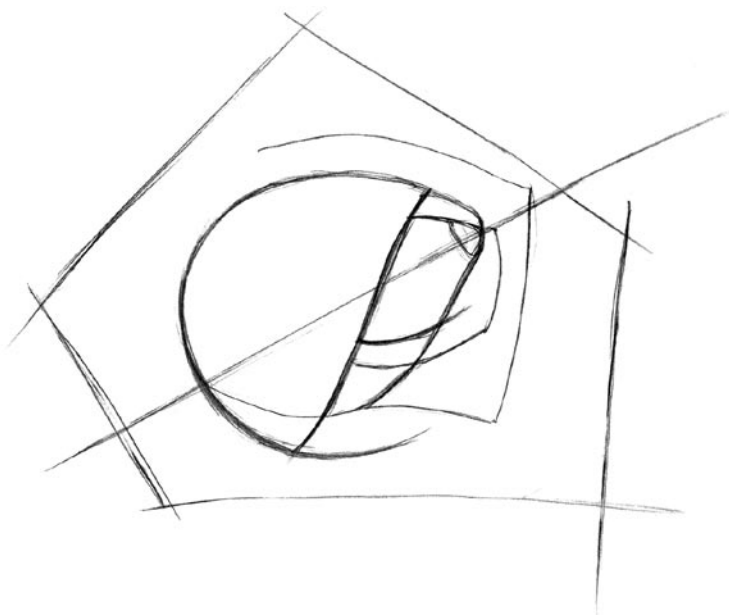


① Компонуем на листе фигуру, в которую будет вписана роза, — это пятиугольник. Проводим ось, по которой будем ориентироваться. Эта ось будет соответствовать направлению стебля цветка.

ОТ АВТОРА

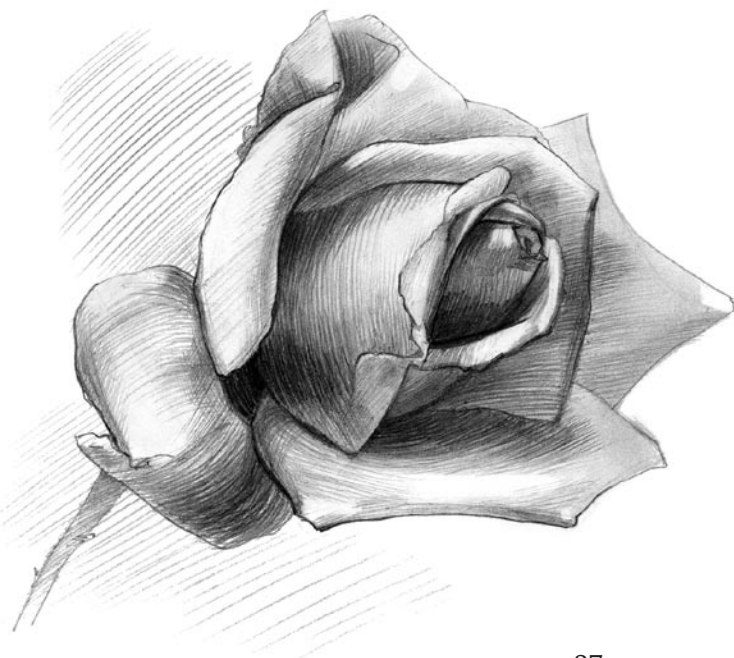
Прежде чем рисовать цветок, важно разобраться в его строении: понять, как формируется бутон, как развивается стебель, из каких частей состоит распустившаяся чашечка цветка.

② Начинаем рисовать цветок с внутренних лепестков, образующих бутон.

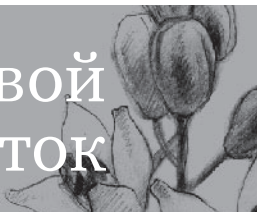


③ Прорисовываем внешние лепестки, стараясь верно передать их причудливые очертания.

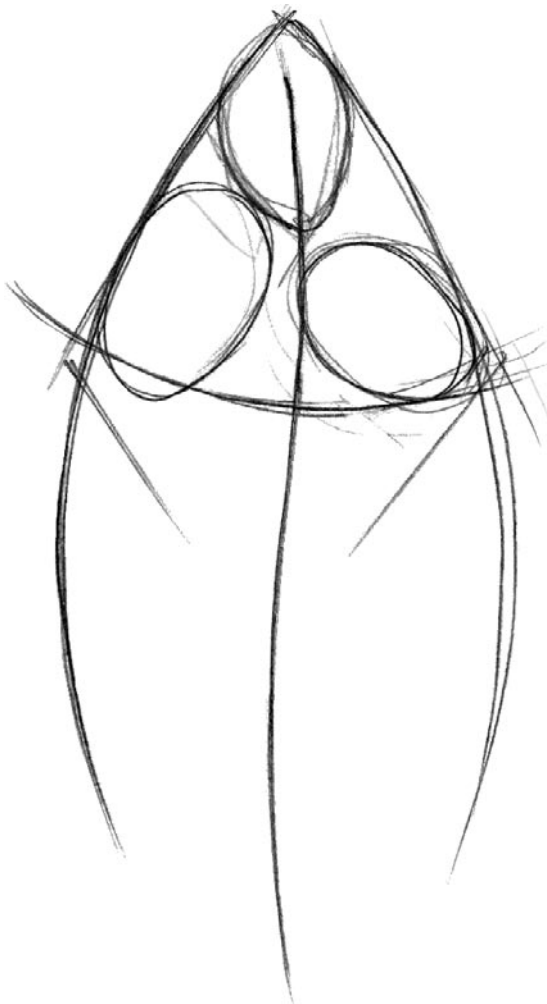
④ Уточняем форму лепестков, намечаем стебель с шипами. Набирая тон, необходимо определить, какие части лепестков затенены, а какие наиболее светлые. Нужно особо подчеркнуть нераспустившуюся часть — бутон, так как он является центром композиции.



Полевой цветок



Соцветие полевого цветка, в отличие от нарисованной в прошлом упражнении розы, состоит из нескольких мелких цветков, растущих на длинном стебле. Особенность соцветия в том, что на одном стебле располагаются одновременно уже отцветшие и полностью распустившиеся цветы, а также несколько бутонов.

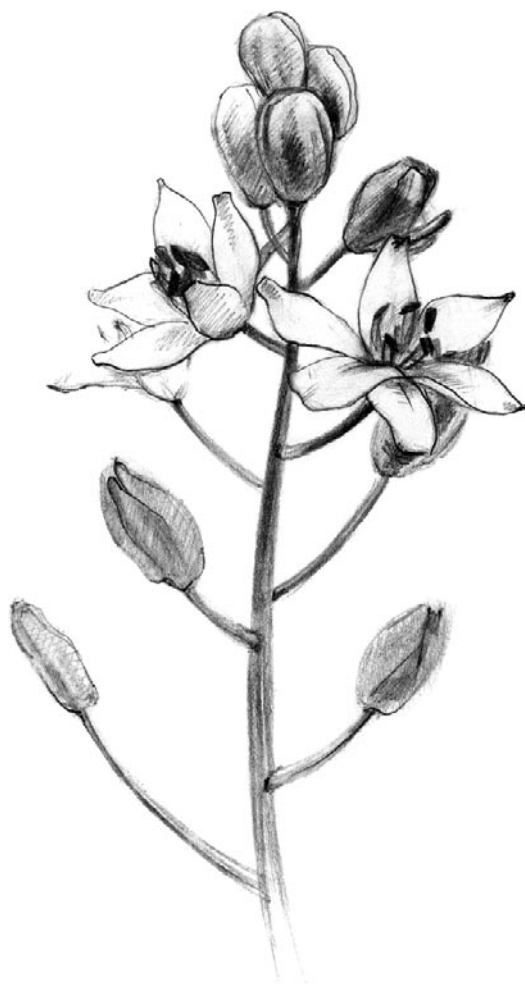


1 Общая форма соцветия напоминает овал. Начинаем рисунок с обозначения изгиба стебля и размера соцветия. Намечаем места расположения распустившихся цветов и группы бутонов.

2 Далее прорисовываем стебель, все цветки, бутоны и отцветшие цветы, уделяя особое внимание креплению их к основному стеблю.



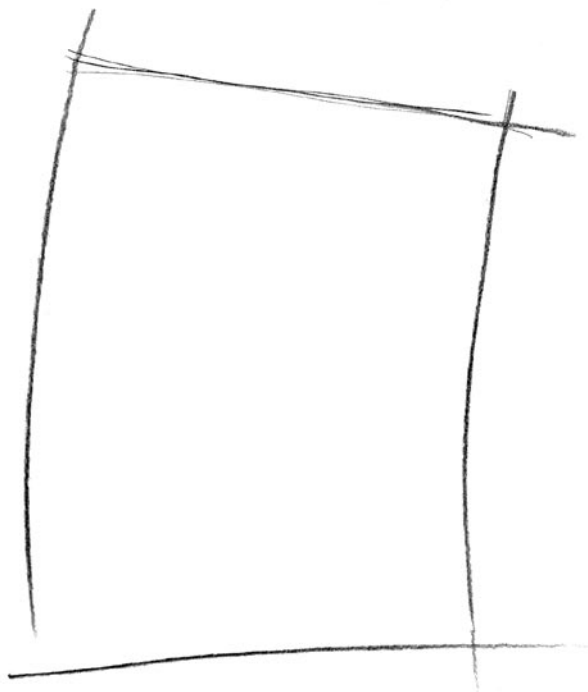
3 Прорабатываем тоном верхнюю часть соцветия с распутившимися цветками. Это центр композиции, поэтому он должен быть прорисован особенно тщательно. Отцветшие цветы можно слегка наметить, чтобы они ушли на второй план.



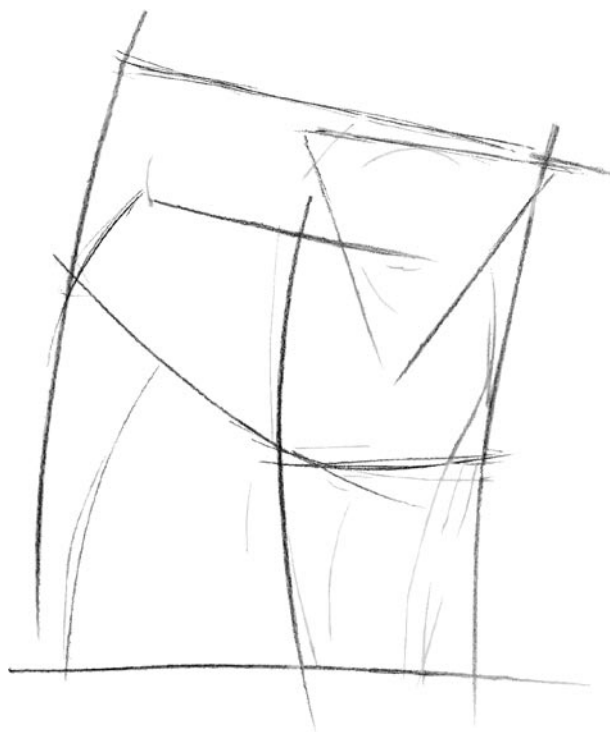
Собака



Перед тем как начать рисовать любое животное или птицу, неплохо получить сведения об их анатомии, рассмотреть строение их скелета, расположение мышц. Это позволит лучше ориентироваться во взаимосвязях частей их тела, скрытых шерстью или перьями. Стоит также, если это возможно, понаблюдать за их поведением, например, в зоопарке. Для того чтобы понаблюдать за собакой, это не нужно, собак каждый из нас видит ежедневно. Но это не означает, что нарисовать собаку — легкая задача.



❶ Намечаем на листе бумаги обобщенную форму, в которую будет вписана фигура собаки, — неправильный четырехугольник.



❷ Схематично обозначаем основные части фигуры: голову, грудь, туловище, лапы. Контур животного рисуем, стараясь передать характерную позу.

ОТ АВТОРА

Характер каждой собаки определяется в первую очередь ее повадками, поэтому, прежде чем рисовать животное, обратите внимание на его стойку, проследите за положением хвоста и ушей.



3 Затем уточняем рисунок: прорисовываем детали морды и фигуры, стремясь передать их анатомически верно.

4 Далее делаем тоновую проработку, выделяя самые темные и самые светлые места, наибольшее внимание уделяя переднему плану: морде и передним лапам. Штриховку лучше всего выполнять по направлению шерсти. Чтобы собака не казалась повисшей в воздухе, рисуем тень, падающую на плоскость, на которой она стоит.



Сидящая кошка



Характерный образ сидящей кошки формируют детали: форма головы, изгиб позвоночника и хвоста. Во время рисования особое внимание нужно уделить пропорциям животного, а точнее, отношению размера головы к размеру туловища и расстоянию между ними.



❶ Рисовать сидящую кошку начинаем с компоновки основных объемов: головы, линии шеи, туловища и грудной клетки.



❷ Затем начинаем усложнять контур фигуры. Намечаем детали: сначала прорисовываем уши, потом морду и хвост. Линейно прорабатываем весь рисунок.

Прежде чем рисовать кошку, полезно изучить анатомическое строение ее скелета. Это поможет вам правильно изобразить расположение частей ее тела и правильно выделить их.

ОТ АВТОРА



3 Штриховкой придаем изображению общий тон. Расставляем тональные акценты: находим общие теневую и световую стороны и с помощью тона выделяем композиционный центр — в данном случае это голова кошки. Именно в композиционном центре на всех этапах работы необходимо выполнять наиболее точную проработку. Это касается как детализовки, так и контрастности тональных отношений.

4 На последнем этапе работы тщательно прорабатываем весь рисунок. И вновь основное внимание уделяем композиционному центру.

Фигура кошки по отношению к ее голове должна оставаться второстепенной. И если в области головы проработка может доходить до рисования отдельных шерстинок и самых мелких деталей, то вся остальная фигура — это не более чем общие объемы, в которых мы должны увидеть основные элементы объемного рисунка: свет, полутень, тень и рефлекс. Реалистичность изображению придаст штриховка, выполненная по направлению шерсти.



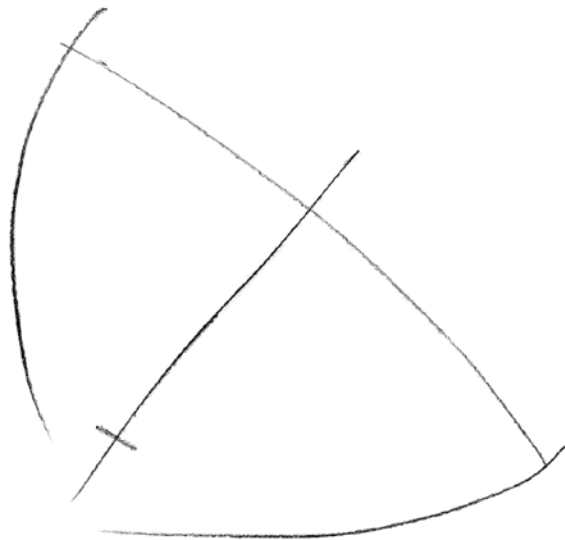
Бабочка



Бабочка-крапивница, которую будем рисовать в этом упражнении, — одна из самых распространенных в средней полосе. Летом ее часто можно видеть на лугу, в огороде и в городских парках. Но рассмотренные приемы применимы для рисования любой бабочки: по форме они различаются незначительно — основная разница в раскраске.

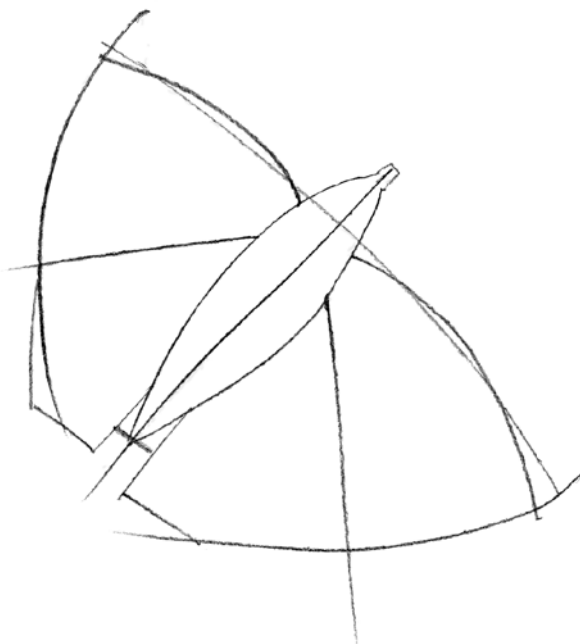
Бабочек образно называют ожившими цветами, так что самое прекрасное в них — крылышки. Чем больше нюансов и оттенков вы в них найдете, тем более красивым и натуралистичным получится рисунок.

ОТ АВТОРА

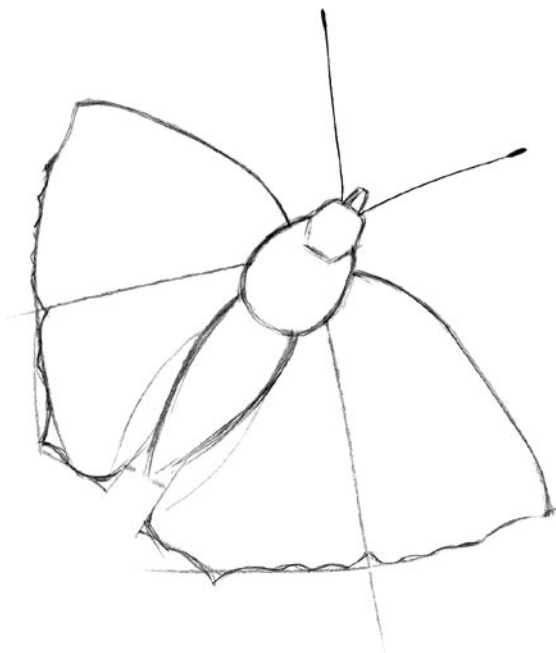


1 По форме бабочка напоминает треугольник. Изобразим на бумаге треугольник со скругленными сторонами. Линия, делящая фигуру пополам, в дальнейшем станет туловищем. Поперечная линия отмечает верхний край крыльев.

2 В свою очередь, крылья также делим пополам: верхнее напоминает треугольник, нижнее — каплю. Обозначаем туловище насекомого.



3 Следует обратить внимание на то, что туловище бабочки тоже состоит из нескольких частей: головы, груди и брюшка. Прорисовываем их. На голове рисуем тонкие усики.



4 Теперь наносим на крылья характерный для этого вида бабочек узор. Это делается при помощи мягкого карандаша. Штрихуем туловище.

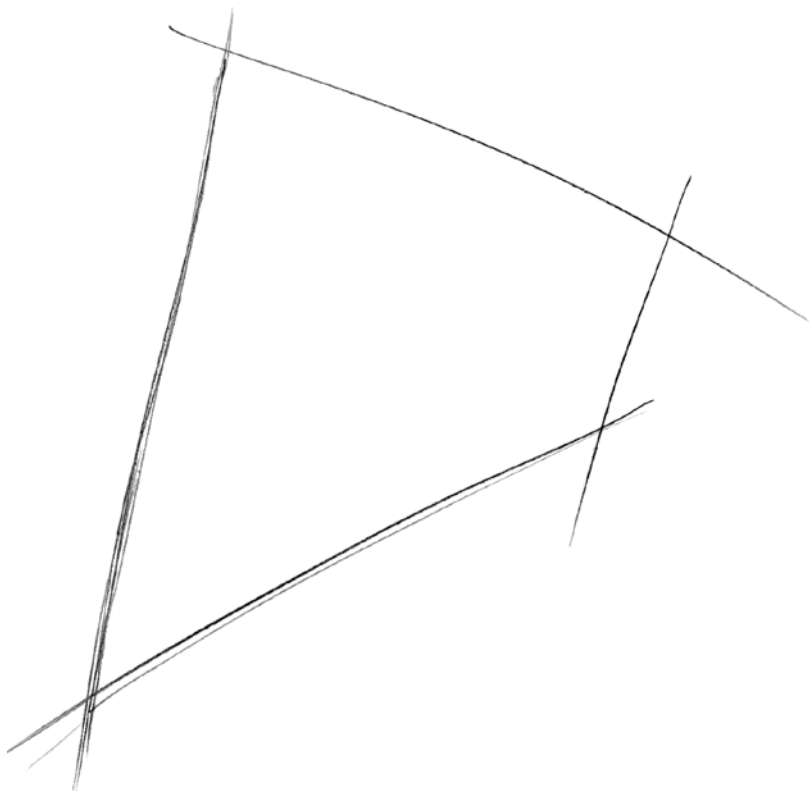
5 Завершаем тонирование крыльев — наша бабочка приобрела законченный вид. И наконец, пара последних штрихов: рисуем глаза и ворсинки на спинке.



Ветки



Ветки деревьев разных пород различаются между собой строением, внешним видом, характером коры. Наброски отдельных веток помогут вам понять эти особенности и правильно отражать их на рисунке. Это поможет вам при рисовании отдельных деревьев и пейзажей.

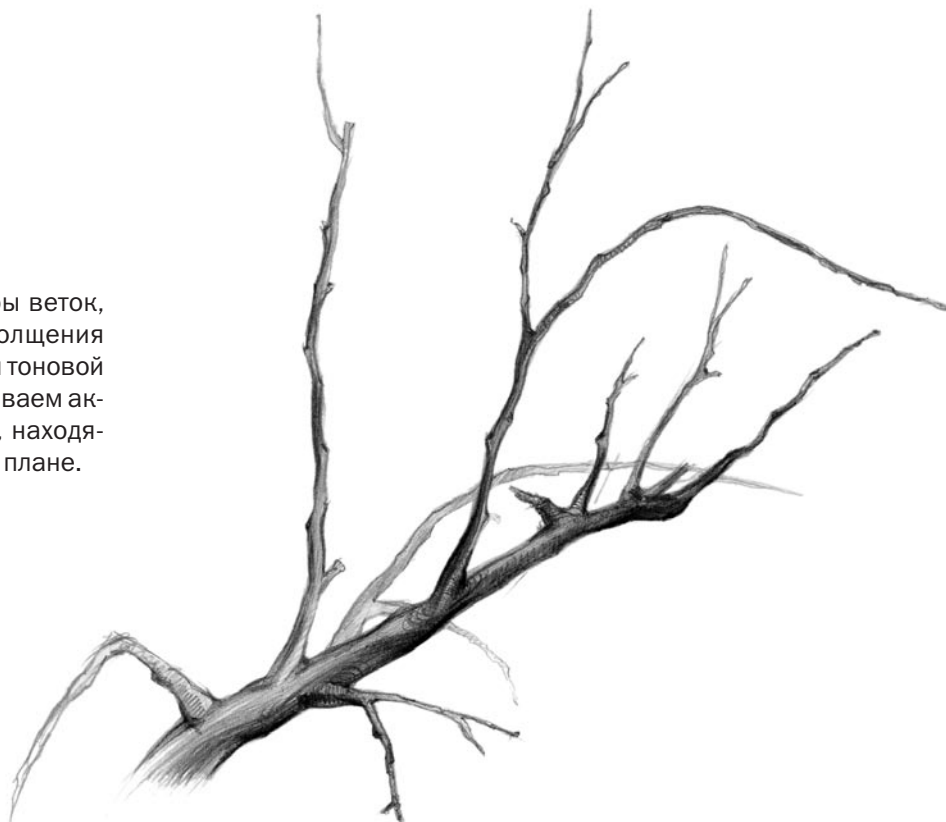


1 Выбрав фрагмент веток, которые будем рисовать, определяем, в какую геометрическую фигуру их можно вписать. В данном случае это неправильный пятиугольник. Намечаем направление основной ветки.

2 Далее пририсовываем к ней второстепенные ветви, уделяя особое внимание тому, как и с каких сторон они крепятся.



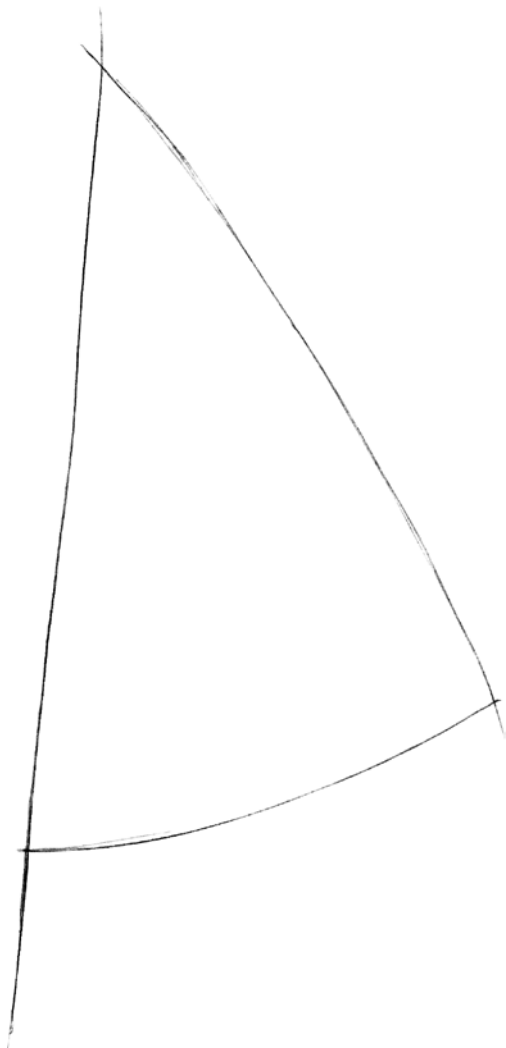
3 Уточняем контуры веток, прорисовываем утолщения и спящие почки. При тоновой проработке не забываем акцентировать ветви, находящиеся на переднем плане.



Каждая отдельная веточка имеет форму цилиндра. Руководствуясь этим, рисуем световую и теневую стороны веточки.

ОТ АВТОРА

Сосна



Чтобы правильно нарисовать дерево, нужно понять характерные особенности его строения и роста.

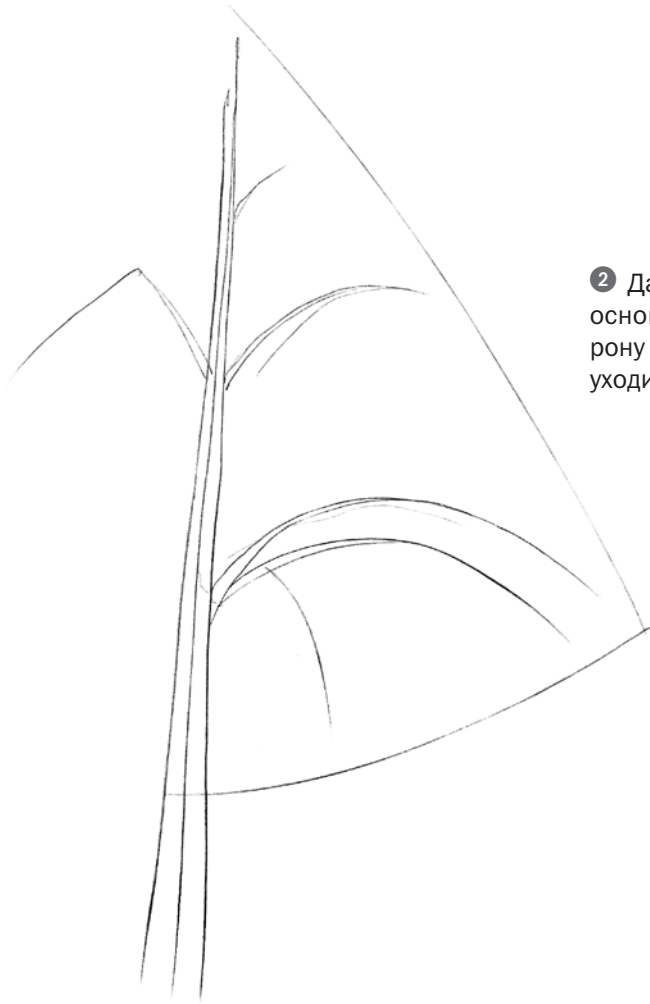
Сосна — очень светолюбивое хвойное дерево. Редкое расположение ветвей является тому доказательством. По мере роста нижние ветви, затемненные верхними, отмирают, отсюда обилие сучков на стволе. Да и верхние ветви в борьбе за свет развиваются неравномерно.

В зависимости от места, в котором растет сосна, формируется характер ее кроны. Сосны, растущие в лесу, очень отличаются от стоящих на открытом месте. Лесные сосны имеют высокий ствол, почти лишенный ветвей, и густую крону на верхушке. Сосна, которую мы будем рисовать, растет на опушке. У нее ветви растут довольно низко, но только на одной стороне ствола, которая выходит на открытое, хорошо освещенное место. Другая же сторона, наоборот, почти все время скрыта от света деревьями.

① Начинаем рисунок сосны с определения высоты и наклона ствола. Обозначаем общую форму кроны — это треугольник.

Обратите внимание на композиционное строение соснового леса. Строгие вертикальные линии стволов, почти лишенных ветвей, образуют неповторимый ритм.

ОТ АВТОРА



2 Далее намечаем форму и размер группы основных веток. Определяем световую сторону ствола. Вводим тон в местах, где крона уходит в тень.

3 Прорабатываем детали — рисуем сучки, оставшиеся от отмерших веток. Короткими штрихами можно показать характер кроны. Тонировать ствол удобнее всего вертикальными штрихами.



Груша

Груша имеет характерный кряжистый, узловатый ствол и плотную, густую крону сжатой формы. Широкая и пониклая формы встречаются редко.



1 Как и в рисунке сосны, начинаем с нанесения линии ствола и общей массы кроны.



2 Далее выделяем основные ветви, прорисовывая их крепление к стволу.



3 Заштриховываем часть веток, уходящих в тень. Тонируем общую массу листвы, высветляя ветви переднего плана. Показываем характерную фактуру коры дерева. Кора на стволах взрослых деревьев у многих сортов груши с возрастом не отделяется, ее слой утолщается, и она покрывается глубокими продольными трещинами. Рисуем траву, чтобы дерево не казалось висящим в воздухе.

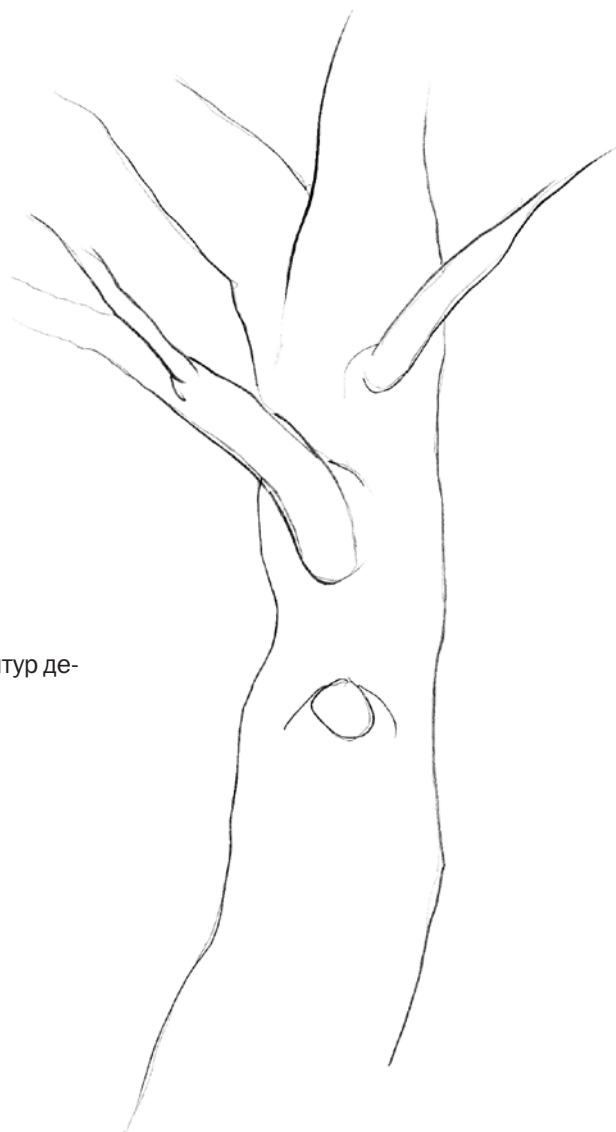
Важно грамотно изобразить крону груши — показать не только ее фронтальное развитие, но и глубину. Это можно сделать, разбив ее на несколько планов, в которых тоном различной насыщенности и разной проработанностью деталей показать приближенность либо удаленность ветвей.

ОТ АВТОРА

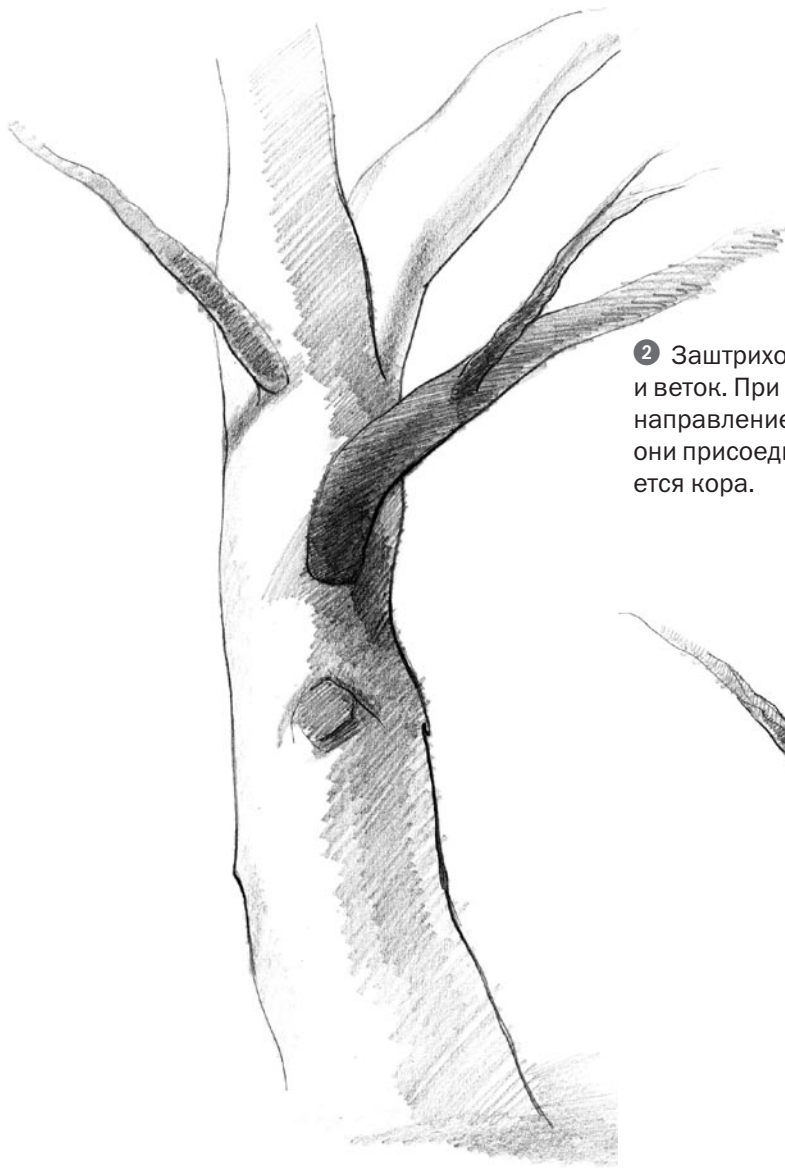
СТВОЛ



Стволы старых деревьев — особенно интересный объект для наброска. Здесь можно поработать над формами ствола и сучьев, показать структуру обнаженного дерева, сломанных ветвей, коры, мха, покрывающего их. Не обязательно рисовать дерево целиком, можно выбрать какой-нибудь выразительный его фрагмент.



1 Набрасываем приблизительный контур дерева.



2 Заштриховываем теневую сторону ствола и веток. При этом нужно внимательно изучить направление роста и пластику ветвей, то, как они присоединяются к стволу, как деформируется кора.



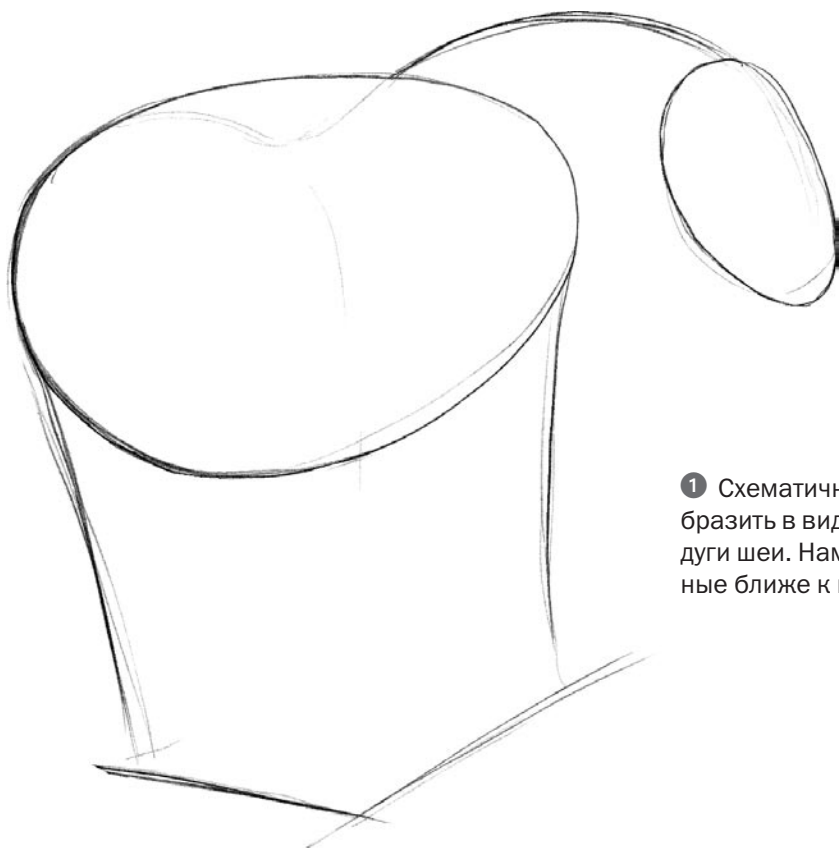
3 Прорабатывая кору, нужно стараться прорисовывать ее фактуру не механически, а только в отдельных, наиболее интересных местах. Нельзя забывать о том, что у каждого рисунка должен быть центр композиции, на котором мог бы остановиться взгляд зрителя. Восприятие рисунка должно оставлять впечатление цельности, единства живого организма.

Лошадь

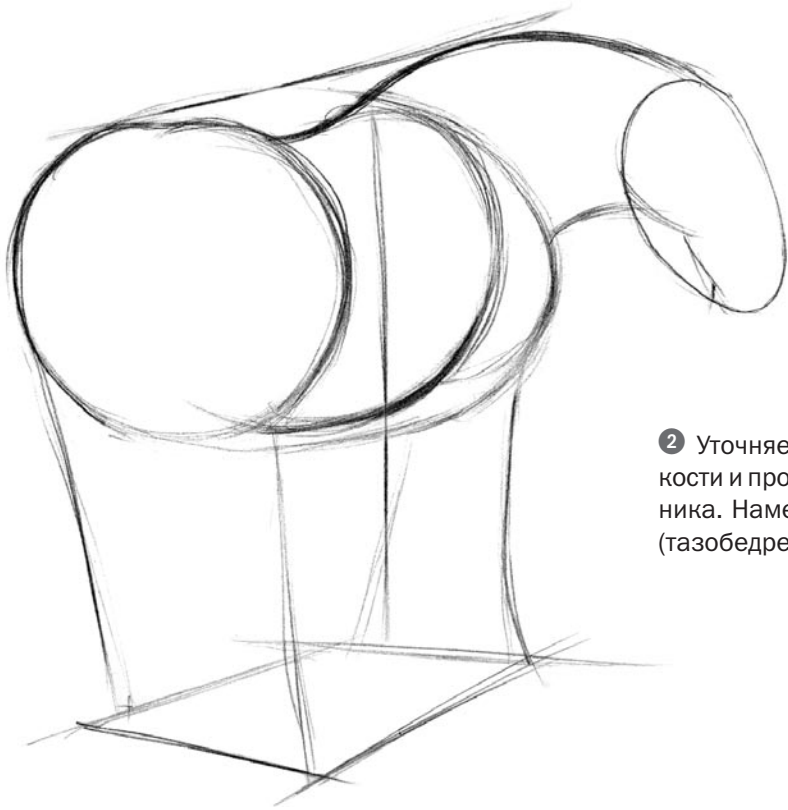


Нарисовать лошадь — непростая задача. Ее фигура имеет сложные очертания. Чтобы правдоподобно изобразить животное, необходимо найти верные соотношения объемов различных частей его корпуса и анатомически точно прорисовать детали. Так что вначале стоит сделать несколько набросков лошадей в разных позах.

Характер изображения лошади зависит от ее породы. В нашем случае это обычная ездовая лошадь, спокойно пасущаяся на лугу. Поэтому и рисовать ее будем в статичной позе.

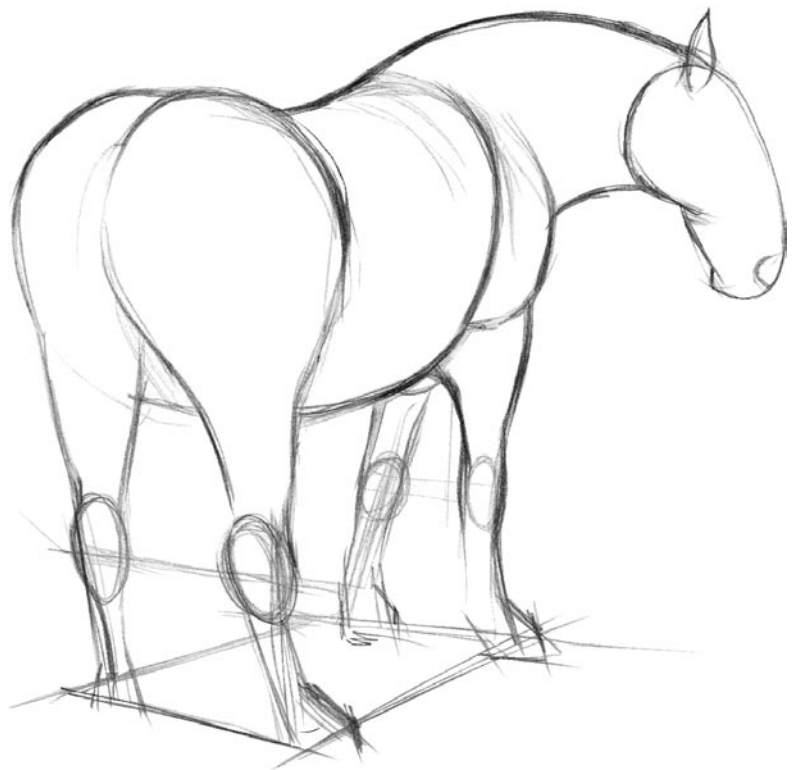


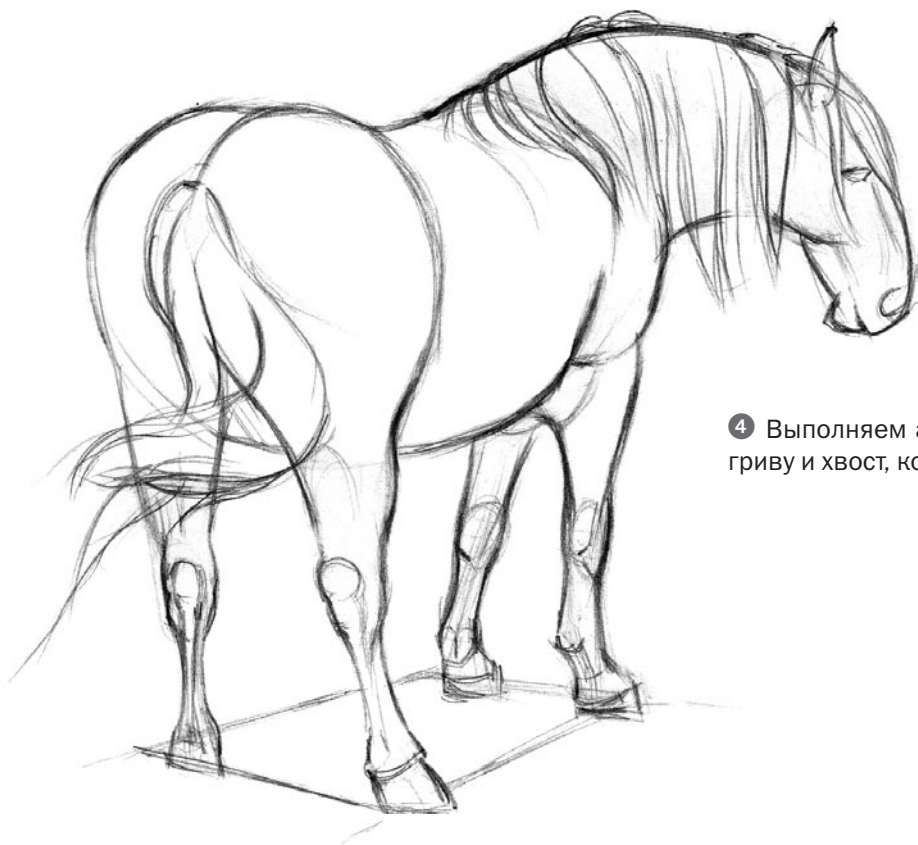
❶ Схематично туловище лошади можно изобразить в виде двух овалов и соединяющей их дуги шеи. Намечаем также ноги, расположенные ближе к наблюдателю.



② Уточняем положение копыт на плоскости и прорисовываем изгиб позвоночника. Намечаем форму живота и крупа (тазобедренной части корпуса лошади).

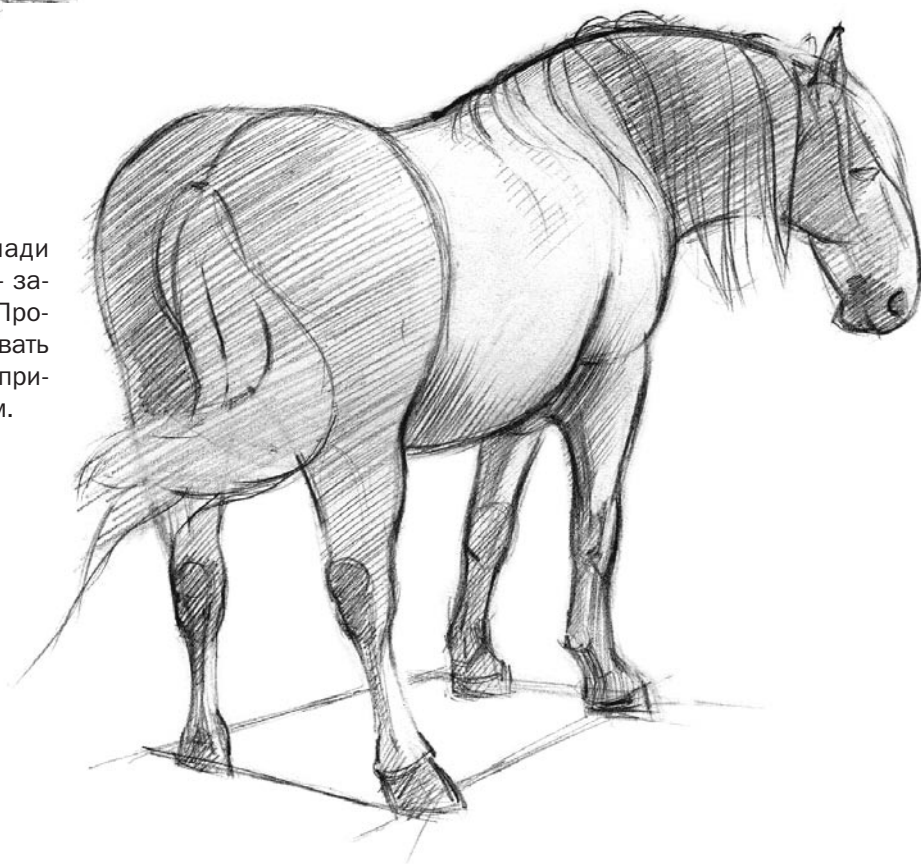
③ Находим положение суставов ног и прорисовываем форму головы, намечаем уши. Уточняем прочие детали корпуса лошади.





④ Выполняем абрис лошади. Рисуем глаза, гриву и хвост, копыта.

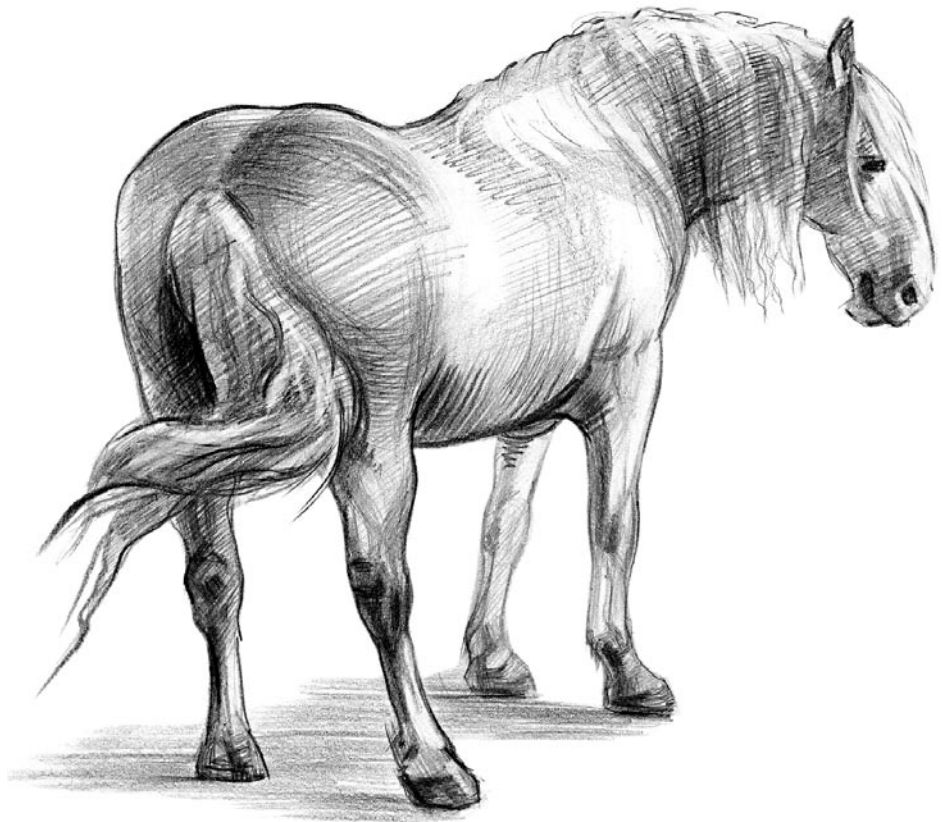
⑤ Шея и круп лошади находятся в тени — заштриховываем их. Продолжаем прорабатывать детали, штриховкой придавая фигуре объем.



Хвост и грива, как будто развевающиеся на ветру, помогут придать изображению лошади живость и настроение. А книга по анатомии лошади будет для вас хорошей помощницей в работе над рисунком.

ОТ АВТОРА

6 Прорабатываем мускулатуру и суставы, выделяем основные детали — голову, тазобедренную часть и задние ноги. Второстепенные детали прорисовываем менее тщательно.



Голова льва

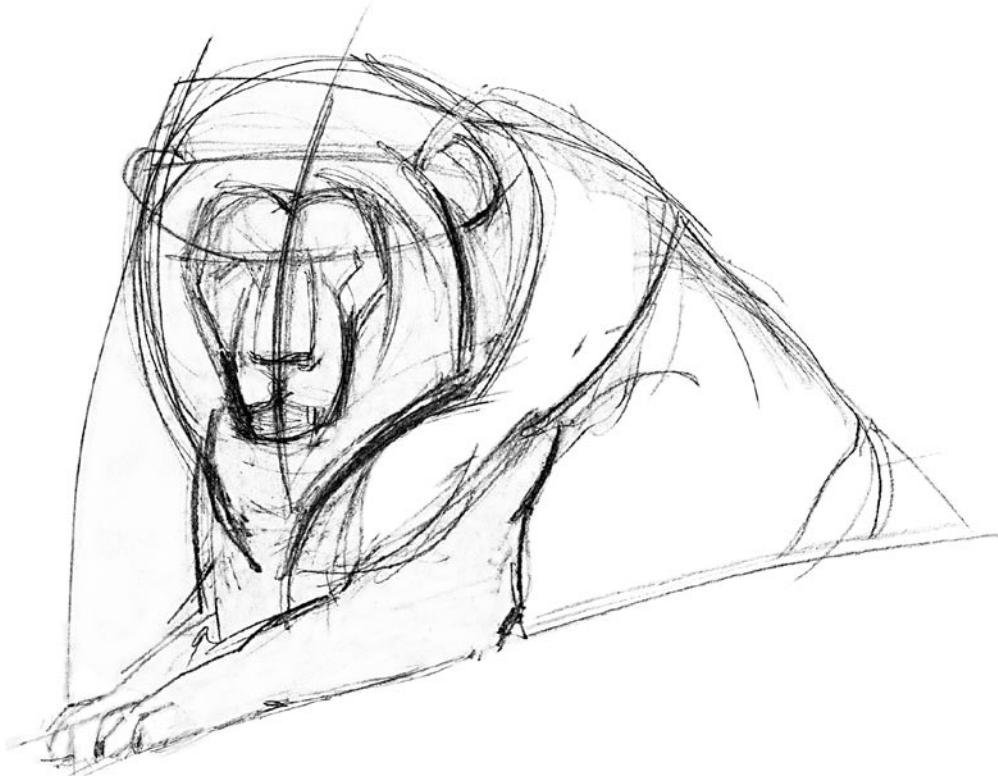


Перед тем как рисовать льва, нужно познакомиться с характерными особенностями его фигуры и поведения. Можно посмотреть иллюстрации или фотографии с его изображением, а лучше всего сходить в зоопарк и увидеть, как животное движется, какие позы принимает.

❶ Определяем общую форму, в которую вписывается фигура лежащего льва, — треугольник.

❷ Намечаем расположение головы. Особенностью строения фигуры льва в избранном нами ракурсе является то, что голова с огромной пышной гривой намного больше остального туловища.

3 Далее намечаем контур туловища и осевую линию морды. Начинаем прорабатывать детали — гриву, уши, нос и т. д. Обозначаем передние лапы.



Обратите внимание на великолепную гриву льва. Чем более тщательно она будет изображена, тем более реалистичным будет казаться ваш лев.

ОТ АВТОРА



4 Начинаем проработку тоном, уделяя особое внимание морде как центру композиции.



5 Гриву следует выполнять штрихами по направлению роста волос. Это придаст изображению льва реалистичность.



Муха

Прежде чем начать рисовать муху, необходимо познакомиться со строением насекомого. Иначе у вас получится не муха, а неизвестное науке существо.

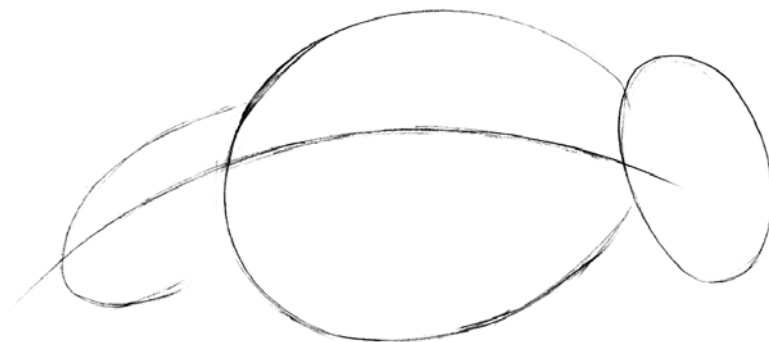


1 Обозначаем на бумаге голову и характерный изгиб туловища мухи.

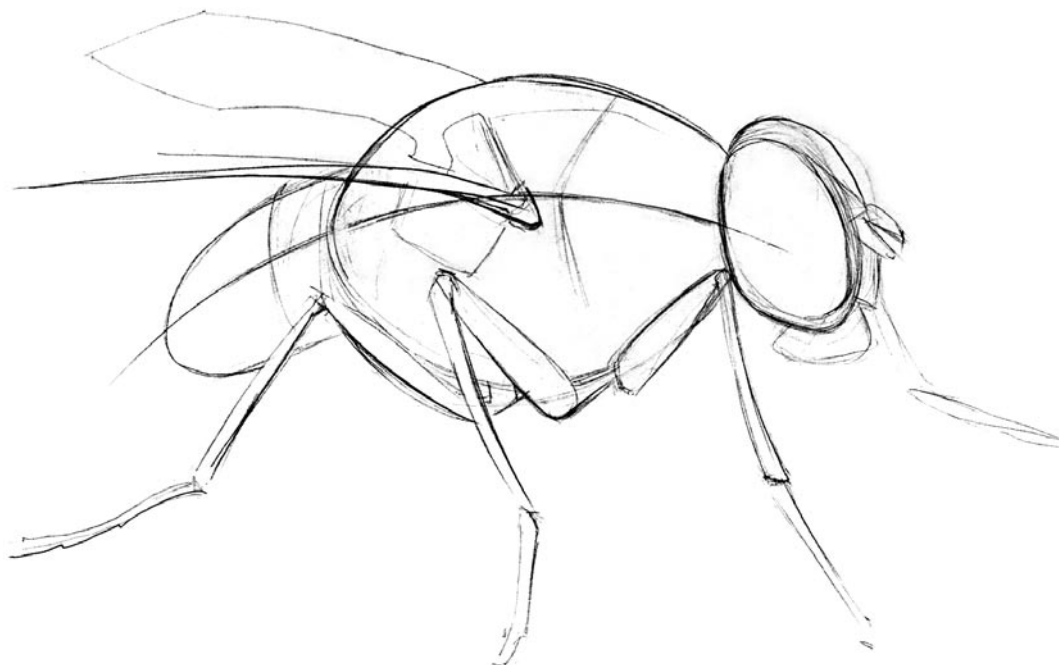
Муха — это в первую очередь скорость и легкость. Поэтому, какого бы размера муху вы ни изобразили, именно эти качества следует передать за счет тонкости ножек и динамичной легкости и прозрачности крыльев.

ОТ АВТОРА

② Определяем размеры и пропорции всех частей туловища насекомого.



③ Обозначаем места крепления лапок и крыльев, рисуем их, стараясь быть точными в деталях. Рисуем детали головы — огромные глаза и хоботок.



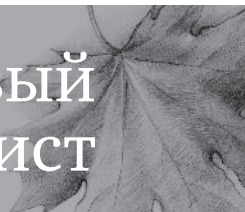
4 Вводя тон, нужно обратить внимание на то, что фактура разных частей тела мухи чрезвычайно разнообразна. Невесомые, тонкие и блестящие крылья, мохнатое тельце и гладкая поверхность глаз — все это нужно отобразить в рисунке. Гладкость поверхности глаз можно передать благодаря тонкому переходу света в тень.



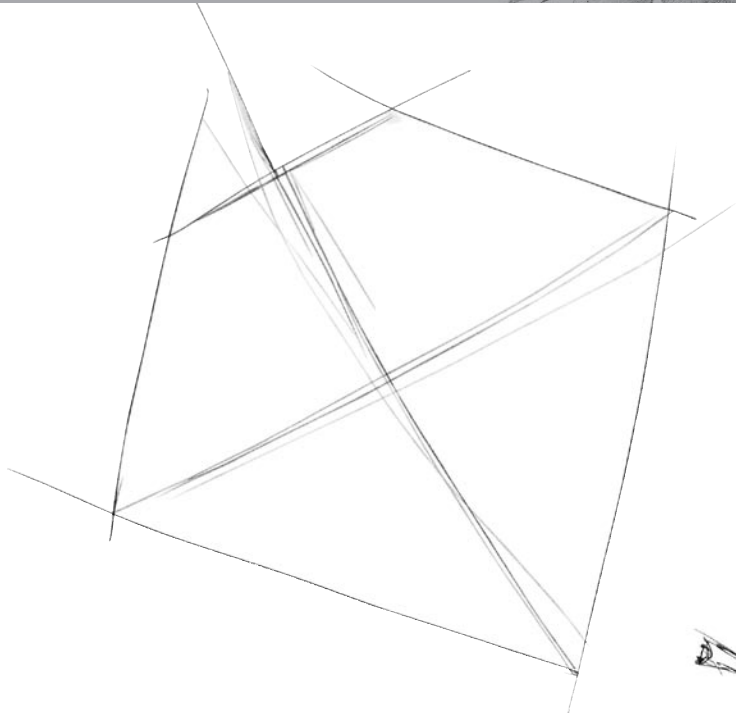
5 Завершая рисунок, окончательно прорисовываем фрагменты передних лапок. Покажем в некоторых местах ворсинки, имеющиеся на теле насекомого. Высветлим блик, придающий выпуклость глазу мухи.



Кленовый лист

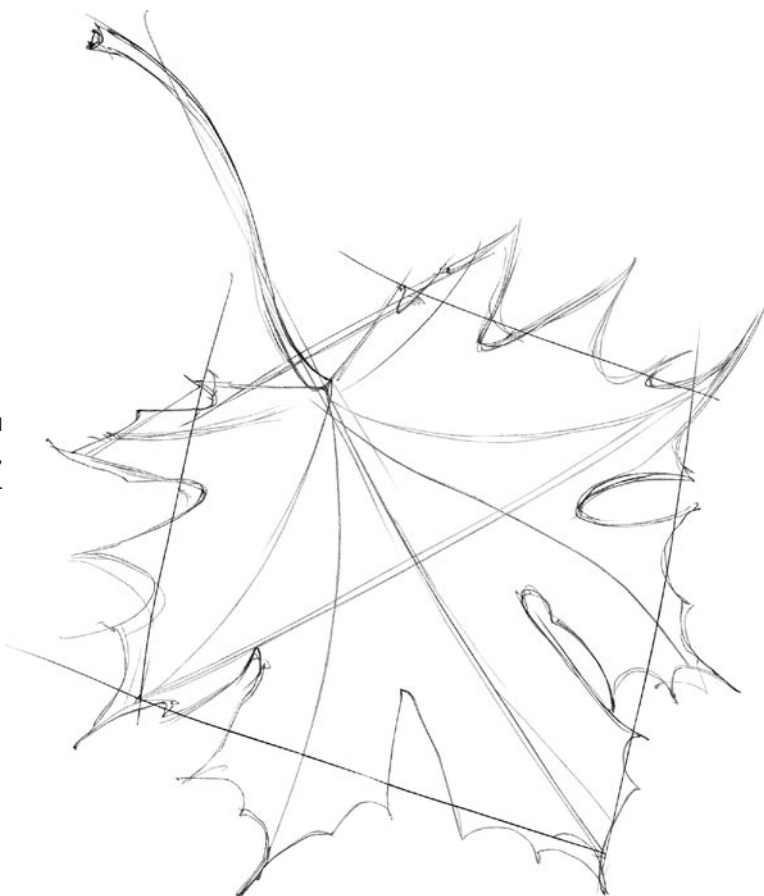


Листья, как и любые объекты растительного мира, чрезвычайно разнообразны. Но в основе их формы лежат простейшие геометрические фигуры: эллипс, ромб, треугольник, четырехугольник и т. п. Листья клена поражают нас изяществом резных краев и разнообразием размеров. Однако, приглядевшись, можно увидеть, что и его причудливая форма имеет в основе геометрическую фигуру — ромб.

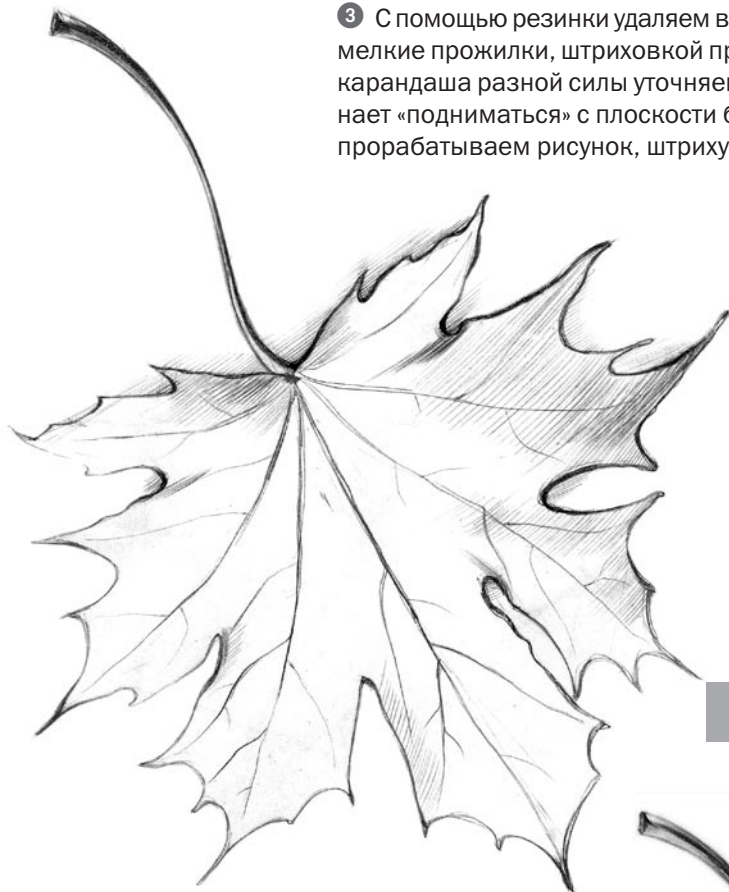


1 Рисовать кленовый лист начинаем с того, что обозначаем на листе бумаги ромб. Не нужно стремиться сделать его абсолютно правильной формы, ведь в природе не встретишь совершенно симметричного листа. Условно лист делится на пять сегментов. Намечаем их, проведя осевые линии. Обозначаем нижнюю границу листа и длину черешка.

2 Намечаем основные прожилки листа. Прорисовываем черешок, придавая ему нужные форму и толщину, затем зубчатый край.



3 С помощью резинки удаляем вспомогательные линии. Прорисовываем мелкие прожилки, штриховкой придаем объем черешку. Затем нажимом карандаша разной силы уточняем теневой контур листа, так что он начинает «подниматься» с плоскости бумаги. Постепенно все более детально прорабатываем рисунок, штрихуя затененные области.



Изучить структуру листа — значит проанализировать процесс его формирования: от центральных, больших прожилок к мелким. Штриховка должна органично вписываться в эту простую, логичную систему.

ОТ АВТОРА

4 Внимательно изучаем структуру листа. Штриховкой в разных направлениях выявляем ее, показываем наиболее затененные, а также самые хорошо освещенные, выступающие участки. Прорисовываем падающую тень.

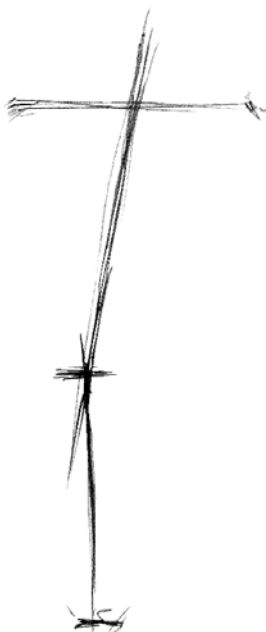


Лодка

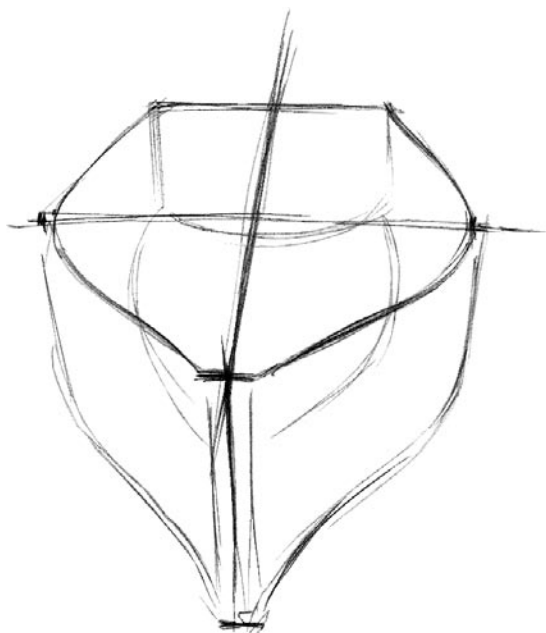


Рисую лодку, необходимо изобразить и фрагмент окружающего пейзажа — лодка не тот предмет, который может висеть в воздухе, ей нужна вода.

1 Компонуем лодку на листе бумаги. Обозначаем линию высоты лодки и ось симметрии.

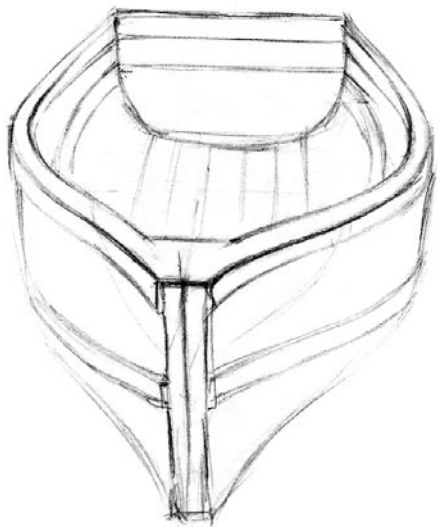


2 Затем намечаем ширину лодки и делаем абрис. Одновременно обозначаем и внутреннее пространство.

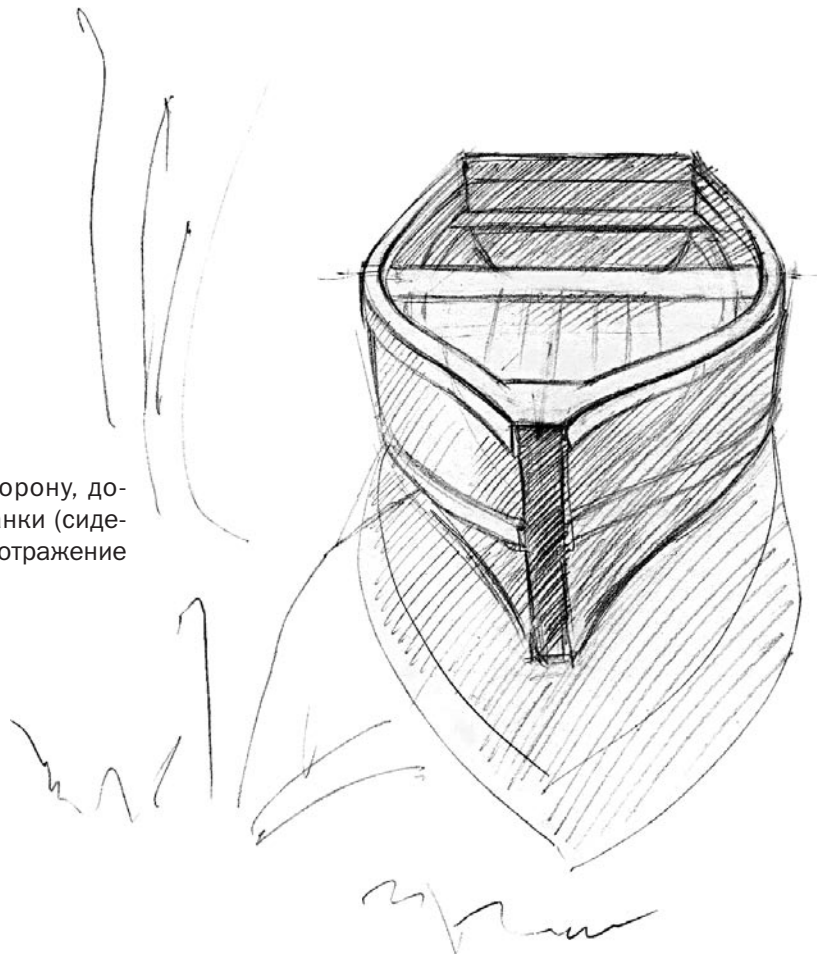


Постарайтесь создавать для каждого рисуемого объекта соответствующее окружение. Это поможет зрителю лучше почувствовать атмосферу и настроение вашей работы.

ОТ АВТОРА



3 Прорисовываем внутреннюю часть кормы и нос лодки.

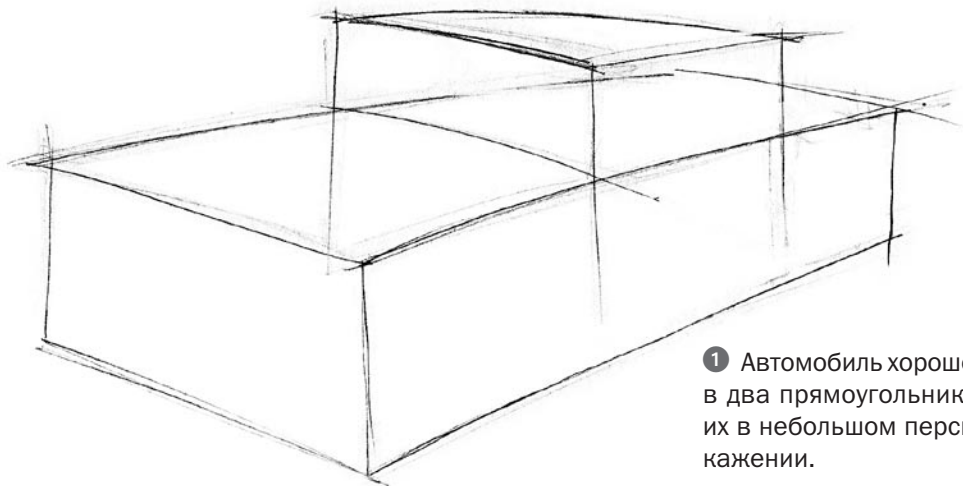
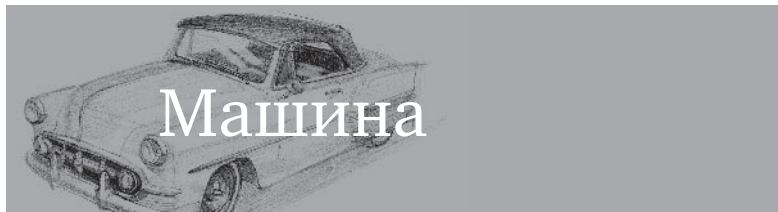


4 Штригуем теневую сторону, дорисовываем детали — банки (сиденья), уключины, намечаем отражение в воде.

5 Подчеркиваем штриховкой самые темные места, чтобы придать рисунку законченность. Легкими линиями изображаем берег и камыши.

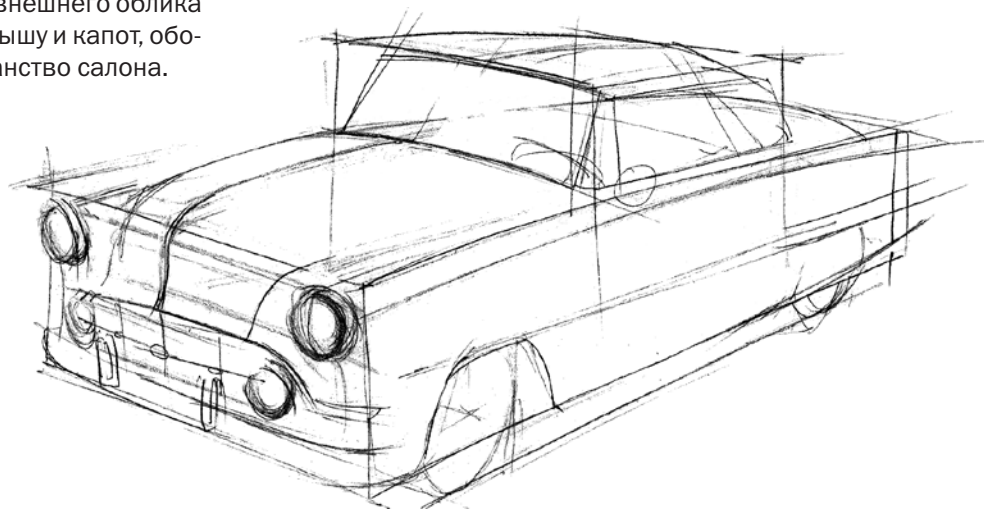


Для того чтобы изобразить ретро-автомобиль, необходимо хорошо представлять его внешний облик. Так что поищите фотографии, рисунки и внимательно их рассмотрите, ведь от того, верно ли изображены детали, зависит, правдоподобно будет выглядеть автомобиль на вашем рисунке или нет.



1 Автомобиль хорошо вписывается в два прямоугольника. Изобразим их в небольшом перспективном искажении.

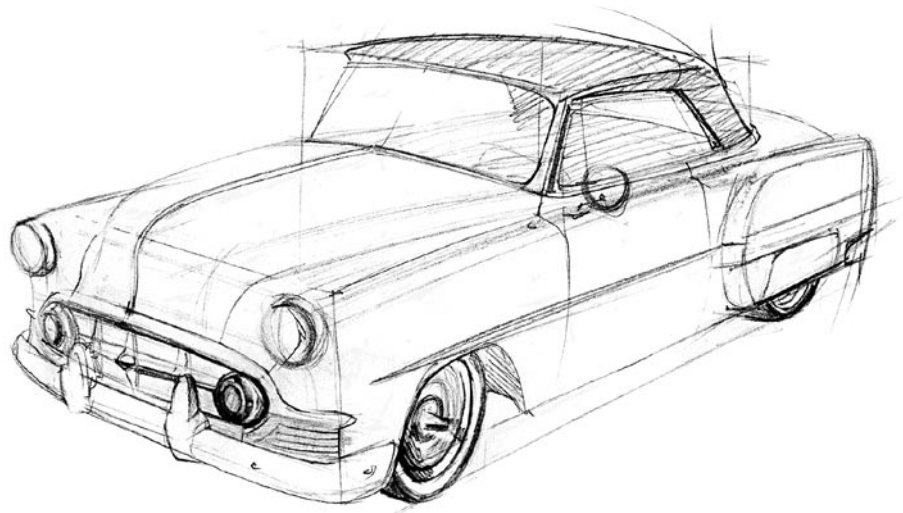
2 Далее симметрично изображаем характерные для этой модели детали внешнего облика машины. Прорисовываем крышу и капот, обозначаем внутреннее пространство салона.



Рисуя автомобиль, уделите особое внимание мелким блестящим деталям. Машины, особенно старинные, — это блеск и плавные, красивые линии. Учтите это, однако не переусердствуйте.

ОТ АВТОРА

3 Уточняем детали. Легким бликом изображаем стекло, под колесами рисуем тень — автомобиль встал на плоскость.

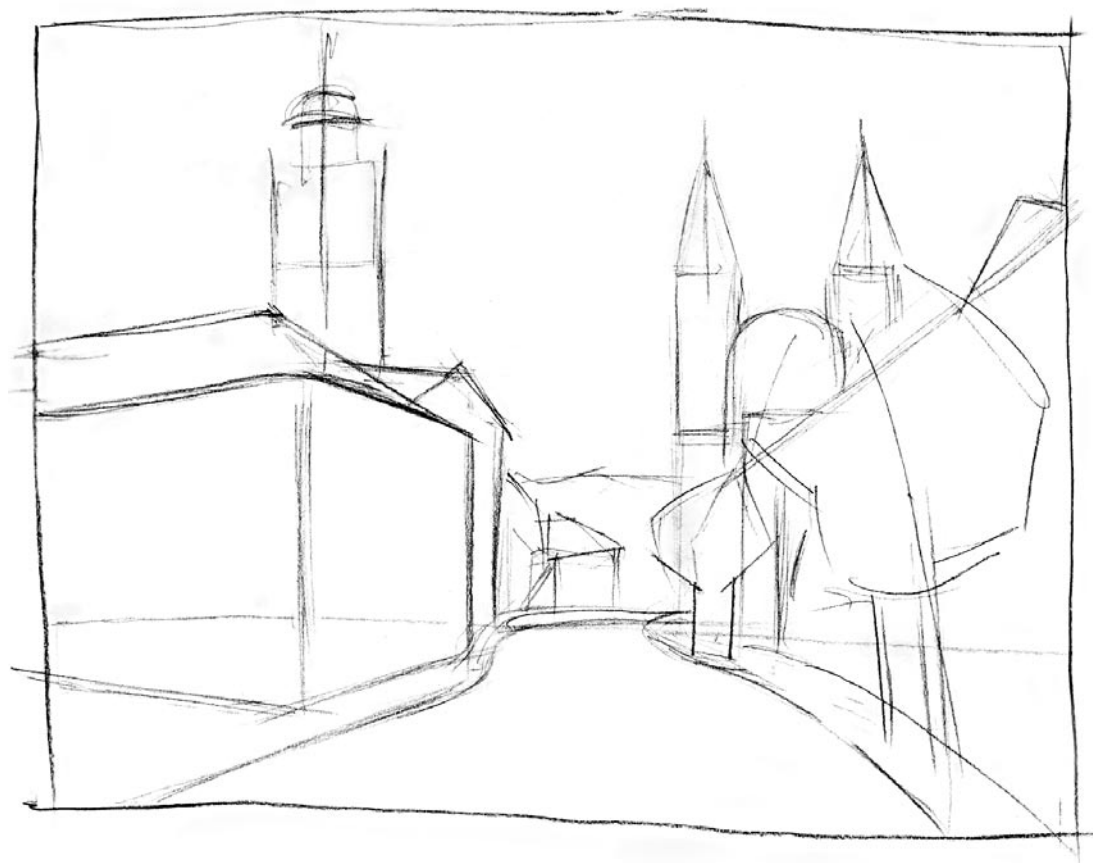


4 Прорабатываем переднюю часть машины, которая является центром композиции. Затемняем участки, находящиеся в тени, и осветляем те, что находятся на освещенной стороне.



Городская улица

Городской пейзаж требует большого внимания к построению, архитектурным особенностям и деталям зданий, их архитектурным стилям. Здесь очень важны соблюдение пропорций зданий, их компоновка на листе бумаги, светотеневые соотношения.



① Рисунок начинаем с нанесения линии горизонта. Намечаем перспективное сокращение улицы и всех находящихся на ней зданий. Можно интересно передать ландшафт и характер поворотов уходящей вдаль улицы.

Схематично рисуем основные здания и сооружения, не забывая о том, что все их вертикальные линии должны быть параллельны краю листа.

- 2 Определяем теневые стороны всех объектов. Если предполагается, что день яркий, солнечный, отношения света и тени нужно делать контрастными.



В городском пейзаже всегда интересен нестандартный ракурс. Поэкспериментируйте — подойдите вплотную к зданиям и нарисуйте их устремляющимися ввысь, залезьте на крышу и изобразите их с высоты. Может быть, так вы по-новому откроете для себя свой город.

ОТ АВТОРА



3 Прорисовываем передний план, передавая тоном фактуру стен домов, мостовой. Уточняем архитектурные детали и кроны деревьев. Живость пейзажу придадут фигуры идущих по улице людей.

Сельский

В отличие от городского, сельский пейзаж не нуждается в особо тщательном построении. Здесь более важны эмоциональное содержание и живописность изображаемого.

В сельском пейзаже живописность более важна, чем планировка зданий. По этой причине, кроме перспективы, доминировавшей в городском пейзаже, здесь необходимо творческое осмысление природного ландшафта.

ОТ АВТОРА



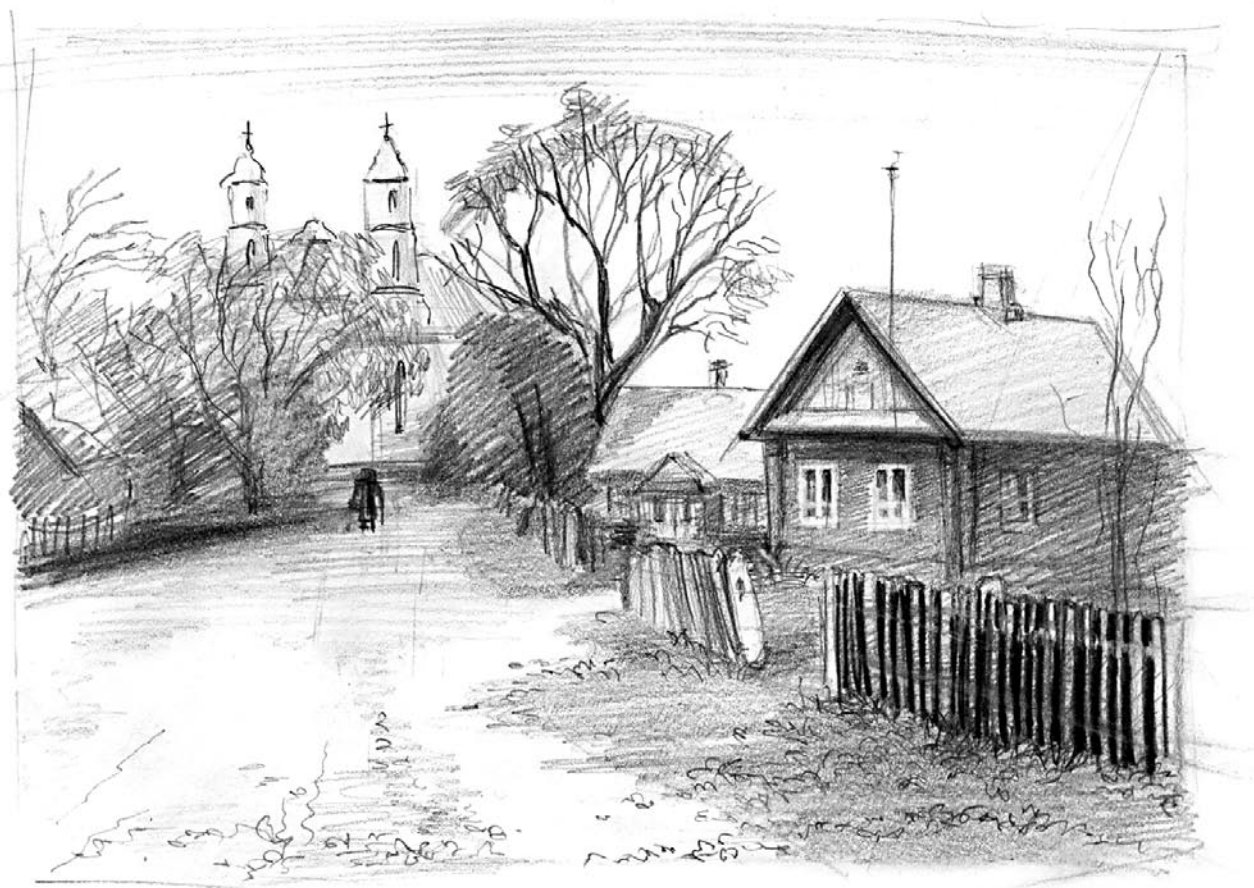
❶ Порядок работы над сельским пейзажем почти не отличается от последовательности работы над городским. Точно так же начинаем с изображения линии горизонта, компоновки и перспективного сокращения всех объектов.



② Затем начинаем работать над деталями. Наметим дома и церковь, растущие у дороги деревья и саму дорогу.



3 Прорабатывая передний план, можно интересно изобразить старенький покосившийся заборчик — это придаст рисунку реалистичность.

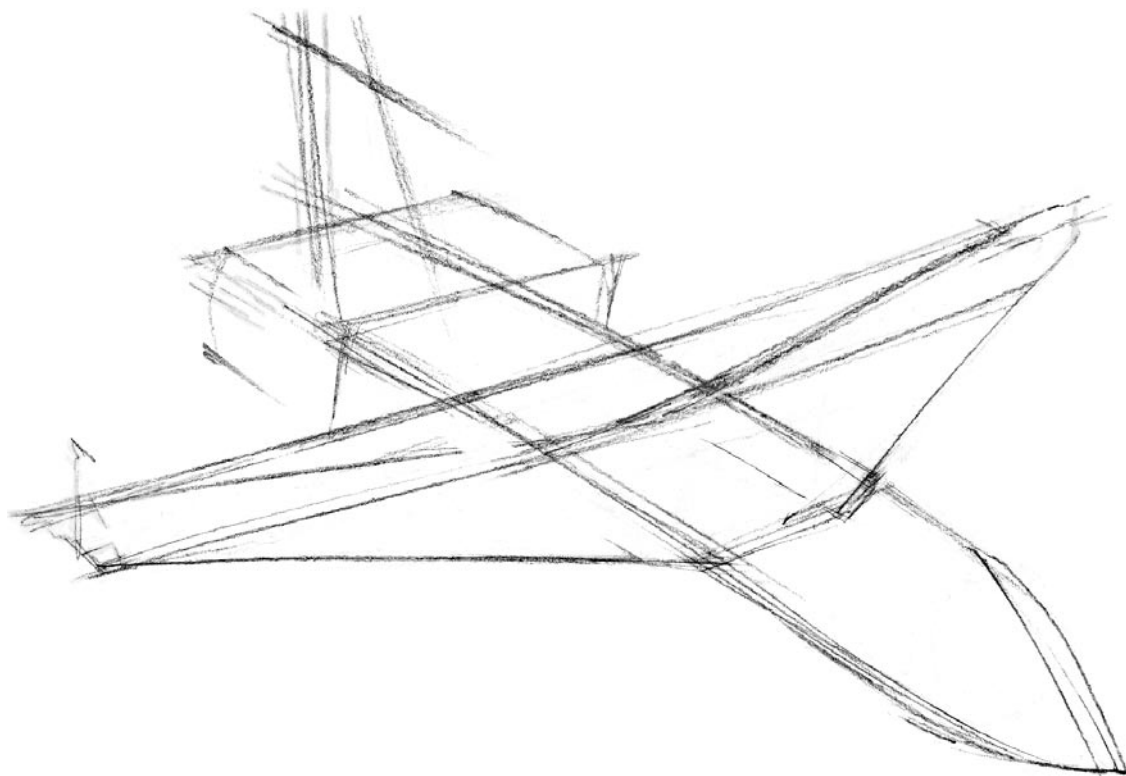


4 ○ Одинокая фигура уходящего вдаль человека поможет не только передать масштаб изображения, но и эмоционально его насытить.

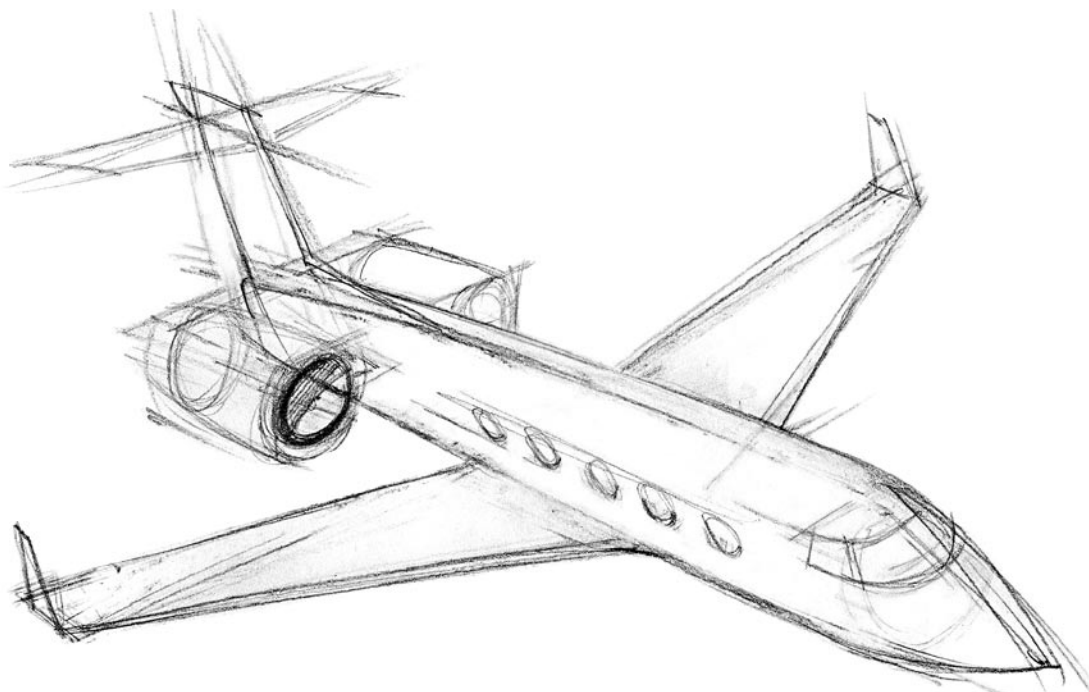


Самолет

Рисую такой сложный технический объект, как самолет, необходимо, как и в случае с автомобилем, представлять себе детали его устройства. Так что изучайте изображения самолетов, стремясь как можно лучше понять особенности сопряжения их частей.

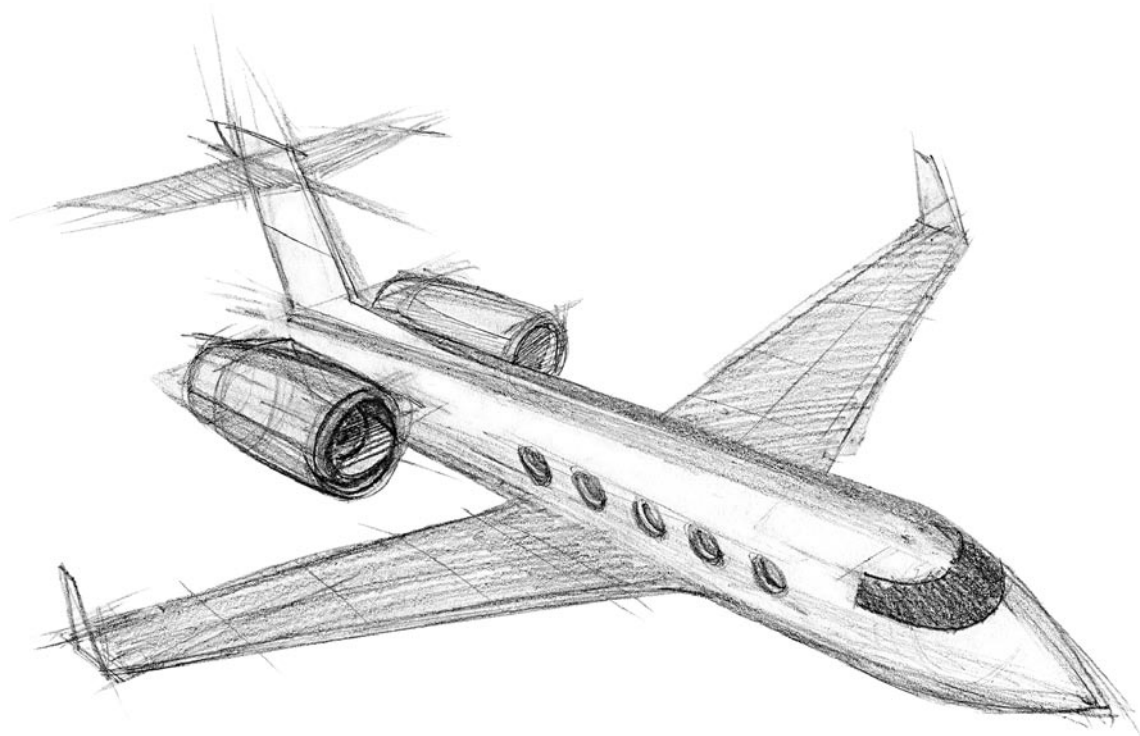


❶ Как всегда, начинаем рисунок с обобщения формы частей рисуемого объекта. У самолета это фюзеляж — сужающийся к краям цилиндр, усеченные прямоугольники крыльев и хвостовой части.

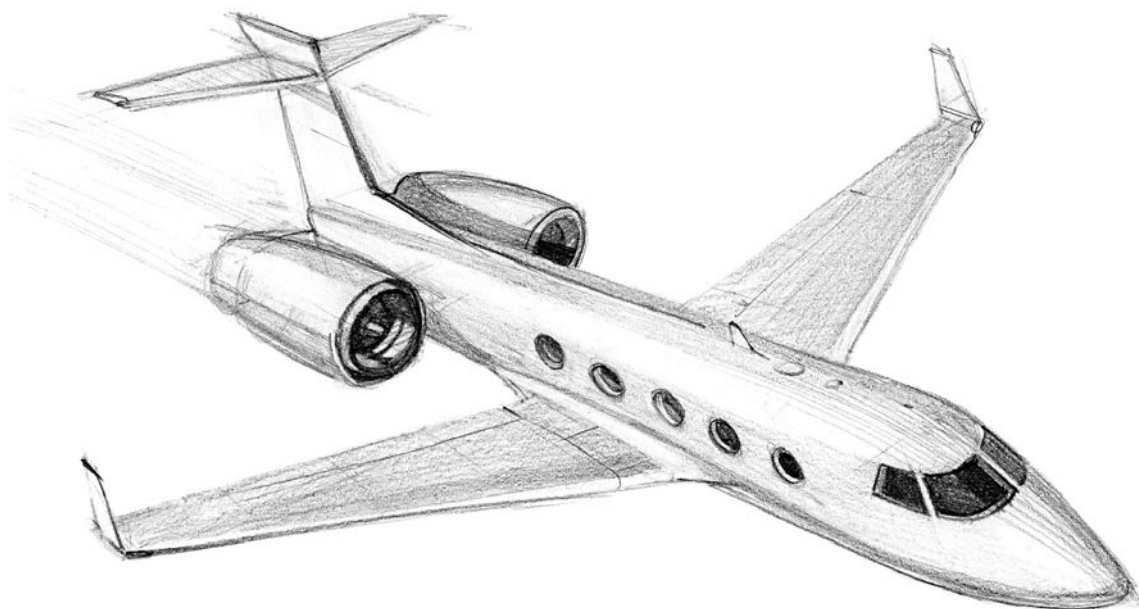


② Конкретизируем форму, выявляя в ней характерные черты самолета. Рисуем двигатели, стекла кабины и иллюминаторы.

③ Тонм создаем объем. Прорисовывая детали, подчеркиваем самые важные. Центром композиции является ближайшая к нам сторона самолета.



- 4 Чтобы самолет не казался застывшим в воздухе, длинными легкими штрихами показываем его движение.



В рисунках технических объектов самое важное — это построение. Чем более оно четкое и правильное, тем более естественным будет выглядеть объект. Для придания самолету большей динамики можно увеличить перспективное сокращение.

ОТ АВТОРА

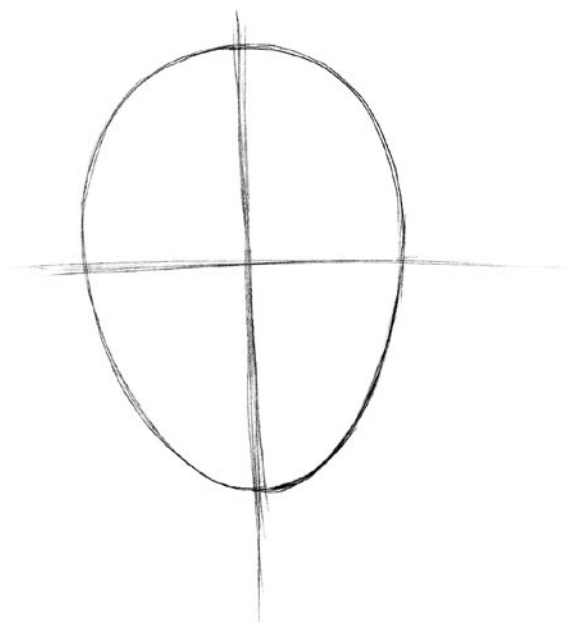
Портрет



Рисуя портрет, важно не только правильно построить его, но и передать характер человека. Для этого важно постоянно делать быстрые наброски с натуры. Они позволяют уловить и запечатлеть мгновенное психологическое состояние человека, а также выявить характерные особенности его внешности.

Анфас

Портрет анфас довольно сложен, так как нарисовать все части лица симметрично — не легкая задача.

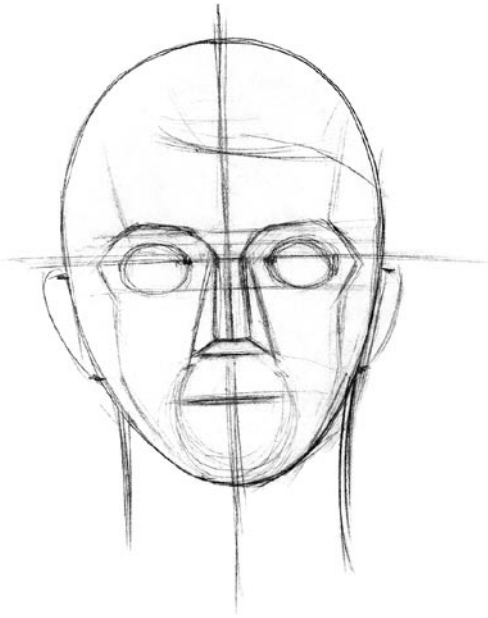


❶ В учебном рисунке размер изображаемой головы должен быть не меньше ее действительного размера.

Как всегда, начинаем рисунок с овала (он может быть более или менее продолговатым, в зависимости от формы головы), разделенного линией пополам по вертикали. Горизонтальная линия также будет делить овал пополам, проходит она на уровне переносицы и внутреннего угла глаза — слезницы. Пересечение этих линий, образующих так называемую крестовину, будет контрольной точкой, от которой станем строить остальные части лица. Чтобы соблюсти верные пропорции лица, необходимо определить отношение его ширины к высоте.

Человеческие лица не бывают симметричными, благодаря этому они кажутся живыми и интересными. Но нужно изобразить портрет так, чтобы эта асимметрия не казалась продуктом неумелых рук художника.

ОТ АВТОРА



② Намечаем все части лица. Нос по высоте лица укладывается приблизительно три раза и имеет форму призмы.

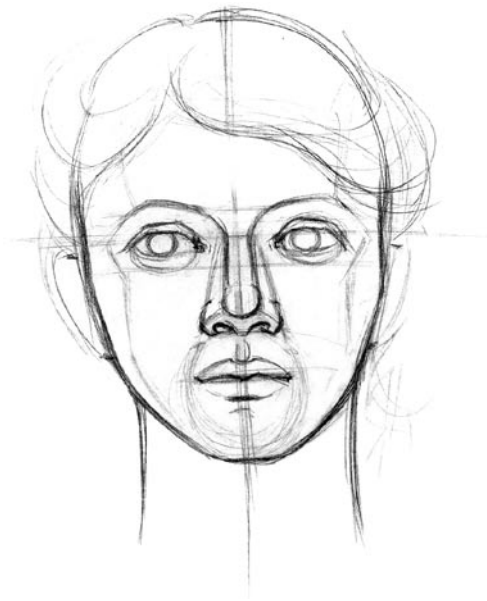
Изображая глаза, нужно помнить о том, что у каждого человека они имеют индивидуальный рисунок. Он определяется величиной глазных яблок и тем, как они расположены в глазничных впадинах. Разрез глаз также различается. Расстояние между глазами равно размеру одного глаза. Исключения зависят от физиологических особенностей человека, к примеру близко или далеко посаженных глаз.

Рисуем линию рта. Намечаем уши.

③ Намечаем расположение зрачка, ширину открытой части глаза, толщину нижнего и верхнего века. Делаем очертания носа более реалистичными.

Рисуя рот, учитываем то, что его ширина всегда больше ширины основания носа. Намечаем рисунок губ, показываем их характер.

Мочки ушей при ненаклоненной голове изображаются чуть выше линии рта, а их верхние точки — немного ниже линии бровей.



4 Прорабатываем все части лица более детально. В процессе работы постоянно сравниваем размеры деталей с размерами всей головы.

Определяем теневую сторону лица, тоном помогаем выявить форму. Усиливаем тон в местах, где форма уходит в тень: на скуле, левой части лба, подбородке, верхней губе, левом крыле и внизу носа, на шее.



5 Поверхность лба делится на несколько плоскостей — переднюю, боковые и верхние. Ориентиром при этом служат лобные бугры. Следует тоном показать границы этих плоскостей.

Детально нужно проработать нос, так как он находится к нам ближе всего и контраст света и тени на нем будет наиболее явным.

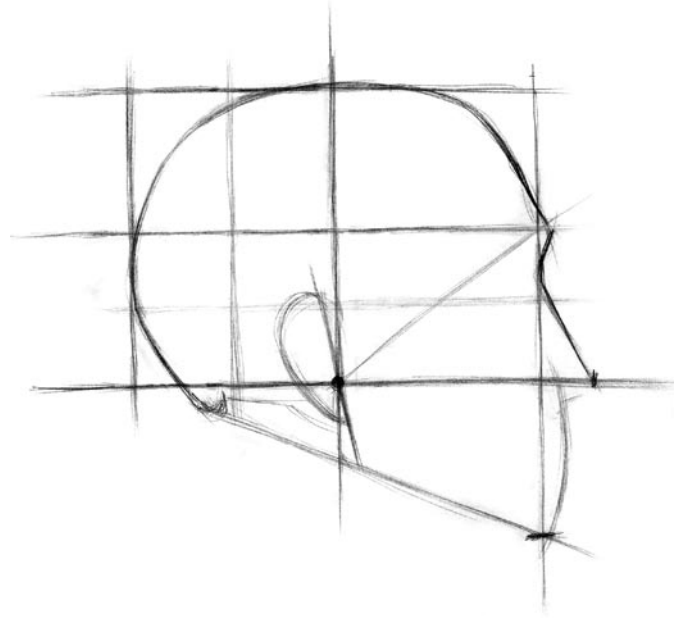
На конечном этапе в некоторых местах следует детально проработать волосы, а также сделать выразительными глаза, наметить линию плеч.

Профиль

Главное в рисунке лица в профиль — изобразить характер.

❶ Рисунок профиля начинаем с определения размеров лицевой и мозговой частей головы. Для этого находим отношения высоты лицевой части к ширине головы. Делим лицевую часть на три, намечаем ухо и челюсть, височную и скуловую кости. Намечаем контуры носа.

Центральной точкой, от которой будут строиться части лица, будет завиток уха. На этом же уровне наметим кончик носа. Набросаем абрис головы.



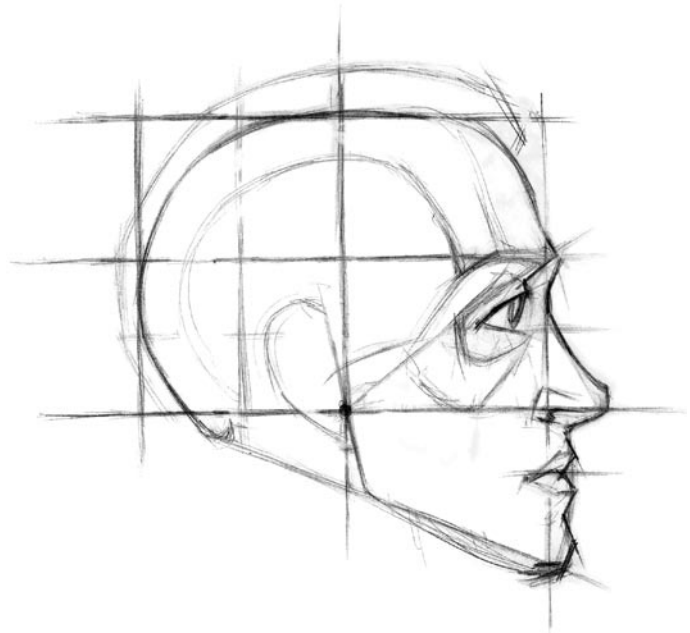
Профиль человека — очень интересный объект для создания эскиза. Попробуйте нарисовать профили своих друзей одной линией и передать в них характер человека.

ОТ АВТОРА

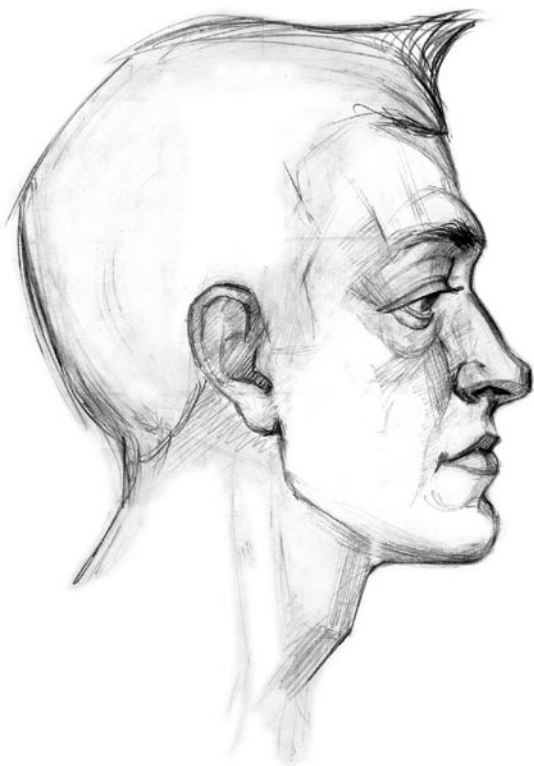
② На следующей стадии необходимо обозначить наклон и длину передней площадки носа, направление нижней площадки, определить отношение ширины боковой части носа у основания и у переносицы, наметить надбровные дуги, челюсть, наклон лба.

Находим расположение глазницы. Вид глаза в профиль определяется очертанием верхнего века: оно резко выдвинуто вперед, а зрачок виден наклоненным и имеет форму эллипса. Далее нужно уточнить, насколько выдается вперед бровь, обозначить размер верхнего и нижнего века и наметить зрачок.

Рисуя губы, нужно определить величину рта и угол наклона линии разреза.



③ Рисуем линию волос, намечаем шею с кадыком. Прорисовываем ушную раковину и складки кожи на лице.



4 Постепенно вводим тон, формируя рельеф лица. Нужно постоянно помнить о том, что голова имеет округлую форму, и постараться передать это.



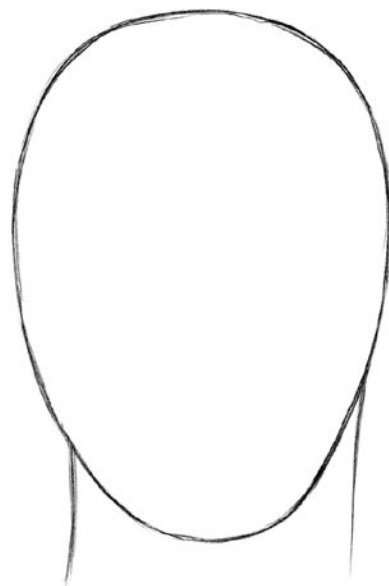
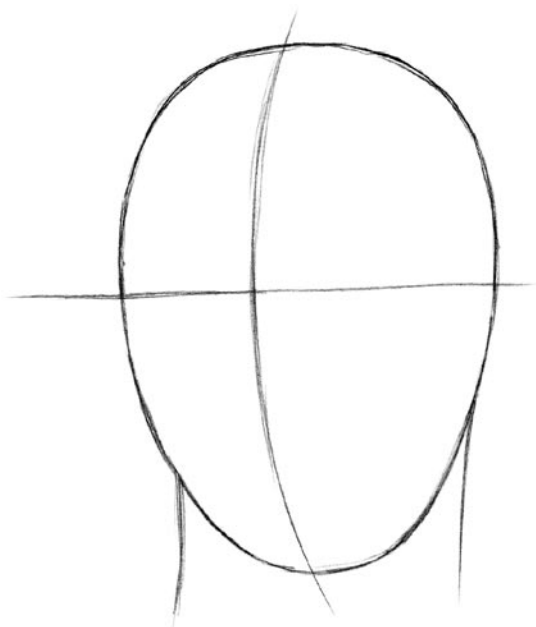
5 Далее детально прорисовываем все части лица. Делаем линии более четкими и контрастными, а черты лица выразительными.

Голова, повернутая на 3/4



Нарисовать голову человека, повернутую на 3/4, еще сложнее, чем лицо анфас, так как в этом случае к природной асимметрии черт добавляется перспективное сокращение.

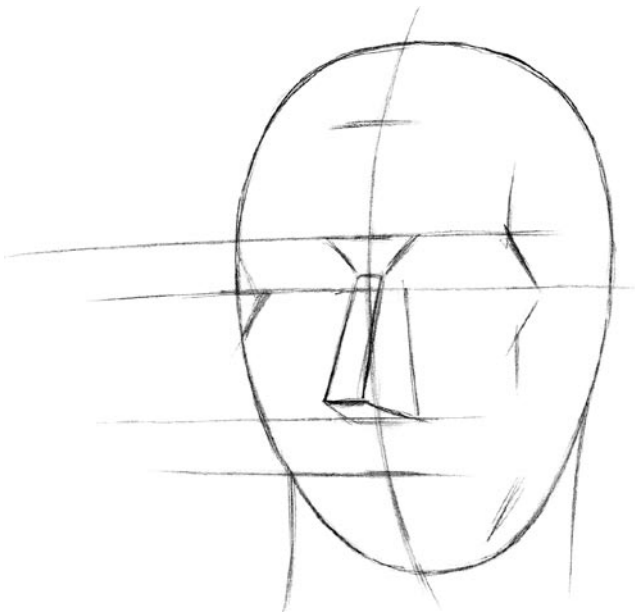
1 Определяем особенности строения и характерные черты лица человека, которого будем рисовать. Находим композиционное расположение головы и намечаем его на листе бумаги в виде овала, стараясь соблюсти ее пропорции и общую форму.



2 Проводим серединную линию, которая при таком повороте головы будет выглядеть дугой. Ее положение определит степень поворота головы и ее перспективного сокращения. Следующей основной вспомогательной линией будет та, которая пересечет серединную линию на уровне корня носа и внутреннего угла глаз.

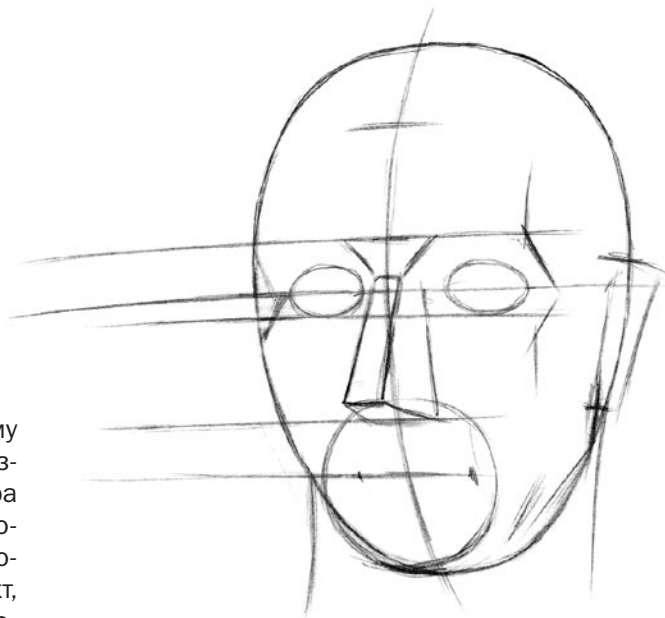
Человек, особенно активный, редко застывает в одной позе. Наиболее живым лицо получится не в четком рисунке в профиль или анфас и не в строгом повороте головы на 3/4. Многие люди мечтательны и часто смотрят вверх, в небо, другие — всегда недовольны и глядят исподлобья. Старайтесь рисовать портреты с разных ракурсов.

ОТ АВТОРА



3 Если срединная линия имеет форму дуги, то остальные вспомогательные линии являются прямыми и имеют общую точку схода на линии горизонта. Они проводятся обычно на уровне бровей, основания носа и разреза рта.

Определяем пропорциональное отношение лицевой и мозговой частей. Разделяем их, намечая височную линию, внешний край глазной впадины, угол скуловой кости и угол нижней челюсти.



4 Легкими линиями намечаем призму на месте носа, глазничные впадины, разрез рта, ухо и т. д., в качестве ориентира используя переносицу, по которой проверяем расположение каждой детали головы. Обязательно учитываем тот факт, что при повороте головы часть лица, повернутая от зрителя, будет изображаться в перспективном сокращении. Изображая глаз в 3/4, нужно помнить, что в таком положении его пропорции резко меняются: в общих чертах он напоминает квадрат. Зрачок и радужная оболочка в перспективе имеют вид эллипсов.

5 При рисовании губ все размеры откладываются от срединной линии — длина ближайшей половины губ, длина другой половины, толщина губ и т. д. Не забываем, что губы находятся на челюсти и соответствуют ее форме. В процессе рисования постоянно сравниваем размеры всех деталей с общим размером головы.



6 Постепенно линии на рисунке проводим с более сильным нажимом. Прорисовываем все детали лица, уточняя характер натуры, выделяем его наиболее характерные особенности.



7 Вводим тон, вначале обобщенно, затем детализируем, где это необходимо.

8 Подчеркиваем передний план. Хорошо прорабатываем все площадки носа, чтобы он вышел на первый план. В общих чертах намечаем мышцы шеи. Можно показать направление ресниц, выделить некоторые волосинки бровей.



Фигура человека



Изображение человеческой фигуры — сложная задача. Прежде чем приступить к ней, необходимо получить хотя бы общее представление о строении всего скелета и отдельных костей, прикрепленных к ним мышц и связок, кожи, о пропорциях фигуры. Следует также разобраться в механике движения человеческого тела.

Рисую обнаженную фигуру, необходимо иметь под рукой книгу по анатомии, так как знания о строении человеческого тела являются основополагающими для художника, изображающего натуру.

Анфас обнаженная

Нарисуем обнаженную мужскую фигуру, опирающуюся на одну ногу.

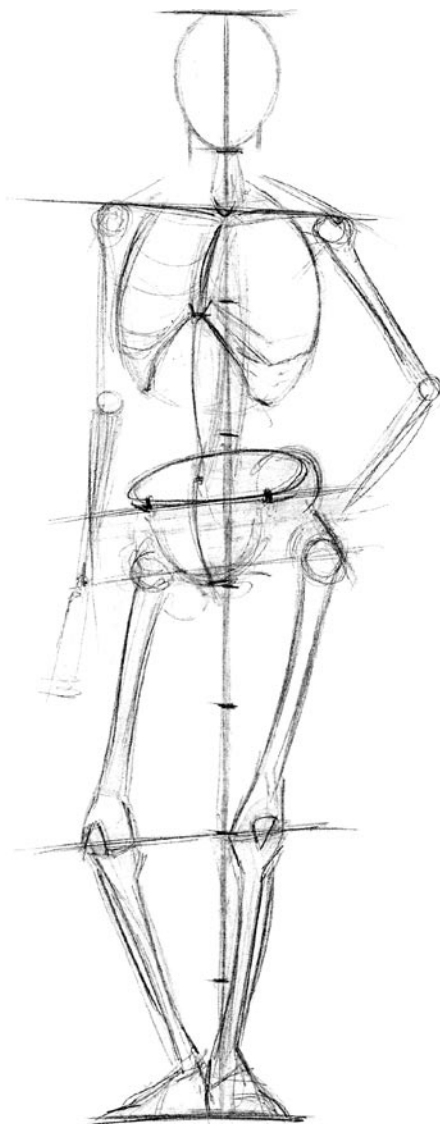


1 Вначале проводим ось симметрии. Делим ее на 8 частей, так как в среднем именно столько раз высота головы человека укладывается в общую высоту фигуры. Хотя в зависимости от индивидуальных особенностей строения высота головы может составлять и $1/7$, и $1/6$ часть общей высоты.

② Делаем отметки линии плеч, бедер, коленей. Здесь важно знать, что рука средней длины достает до половины бедер, а локтевой сустав находится на уровне пояса.

Так как наша модель стоит с упором на одну ногу, линия плеч будет направлена вверх, а линии бедер и коленей — вниз.

③ Для того чтобы лучше понять, как правильно нарисовать фигуру человека, полезно прорисовать ее скелет. Он дает художнику важные ориентировочные пункты, на основе которых строится и длительный, и быстрый рисунок человека.





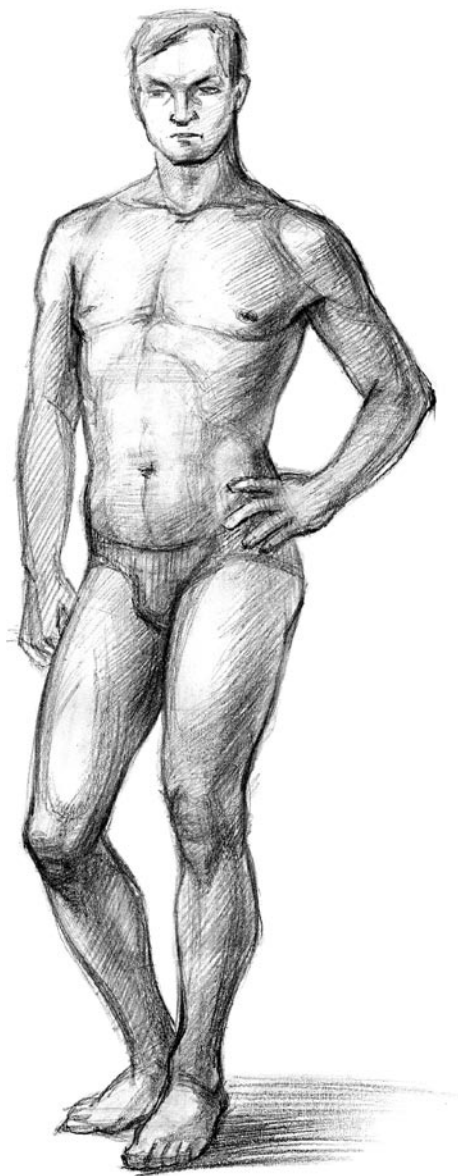
4 Для того чтобы фигура не заваливалась и имела опору, нужно провести прямую, перпендикулярную плоскости опоры. Эта линия будет выходить из яремной впадины и пересекать пятку стопы опорной ноги.

Прорабатывая фигуру, нужно анатомически точно изобразить покрывающие скелет мышцы, так как в зависимости от движения мускулов рельеф человеческого тела изменяется. Необходимо точно показать направление каждой мышцы, места их прикрепления к костям, перекрытие одной мышцы другой.

Наметив общий контур фигуры, более детально прорабатываем все ее части. Ориентирами здесь служат плечевой пояс, локти, грудные и брюшные мышцы, колени.

5 Тонем выявляем рельеф человеческого тела, подчеркивая переход одной формы в другую. Определяем самые светлые части — это грудная клетка и бедра. Заштриховываем части тела, уходящие в тень, — голени и левую руку. Прорабатываем колено согнутой ноги.

Чтобы рисунок выглядел законченным, следует прорисовать кисть согнутой руки и ближайшую к нам стопу, а также нарисовать падающую тень.



Чтобы подчеркнуть напряжение в мышцах, нужно усилить тон и линию.

ОТ АВТОРА

Фигура в профиль

Нарисуем обнаженную женскую фигуру, стоящую в профиль. Женская фигура отличается от мужской большей пластичностью, объемностью форм и изяществом линий.

❶ Так же как и в предыдущем рисунке, начинаем с оси, разделенной на 8 частей.

В изображении фигуры в профиль очень важна линия позвоночника. Именно она может сделать из натурщи и стройную прекрасную женщину, и сгорбленную старуху.

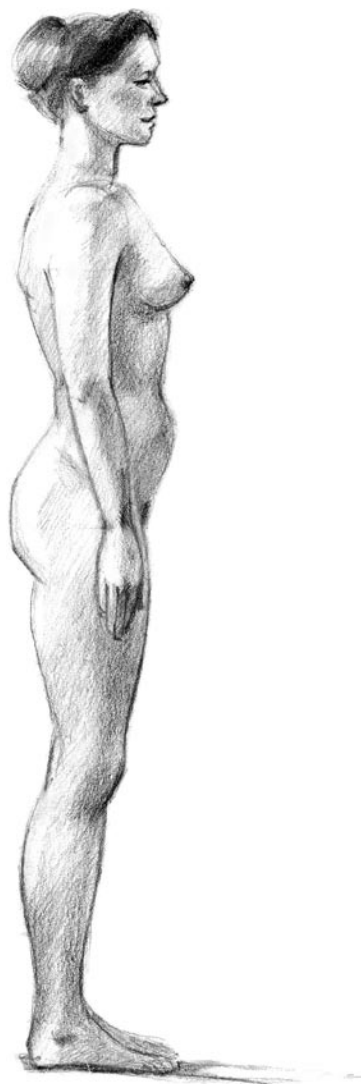
ОТ АВТОРА



② Рисуя контур фигуры, определяем ее самые выпуклые части: бедра, грудь, живот, находим плечевой и тазобедренный суставы. Во время рисования ориентируемся на осевую линию, чтобы изображение не заваливалось.

③ Далее определяем направление света. Самыми светлыми участками фигуры будут плечи, лопатки и ягодицы. Все остальные части тела: живот, ноги и т. д. — будут постепенно уходить в тень. Показываем этот переход тоном.

На завершающем этапе намечаем черты лица, теневую сторону волос, прорабатываем руку.



Сказочные персонажи



Характерной особенностью изображения любых сказочных персонажей является их стилизация. Антропоморфные особенности человеческого лица и фигуры могут быть очень гипертрофированы (чересчур большие глаза, маленький нос, большая голова и т. д.). В то же время они могут иметь фантастический характер. Рисование сказочных персонажей помогает развить фантазию, воображение.

Аниме

Характерными чертами персонажей японских комиксов и анимационных фильмов — так называемых аниме — являются их преувеличенная детскость и одновременно явно выраженная эротичность. Только для них характерны чрезмерно большие по отношению к остальным частям лица, почти плачущие глаза. Во время рисования этому следует уделить особое внимание.



1 Начинаем рисунок в соответствии с общими правилами ведения рисунка. Намечаем изгиб позвоночника, характерную круглую голову и согнутую ногу.

2 Далее прорисовываем фигуру, намечаем руку, пряди волос и круглые глаза.



3 Более сильным нажимом карандаша рисуем контур фигуры девочки, прорабатывая складки юбочки, пряди волос, характерные для этого жанра черты лица с плачущим выражением на нем.

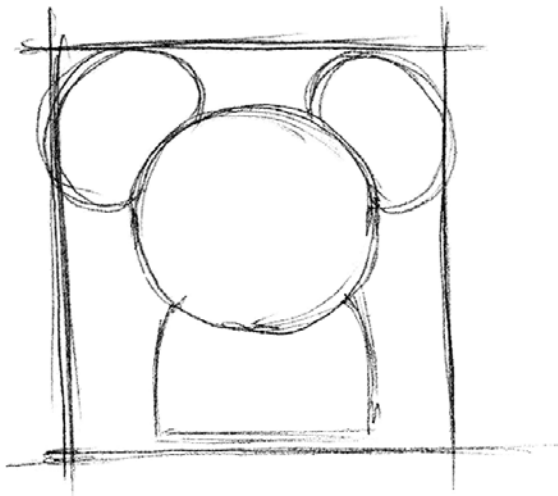
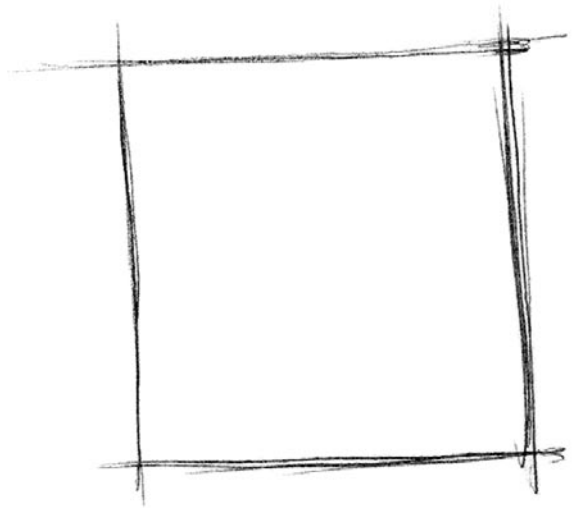
4 При работе с тоном нужно учитывать специфические особенности графики подобных персонажей. Здесь нет постепенных переходов от темного тона к светлому. Градация выполняется посредством создания четко очерченных тоновых пятен разной насыщенности.



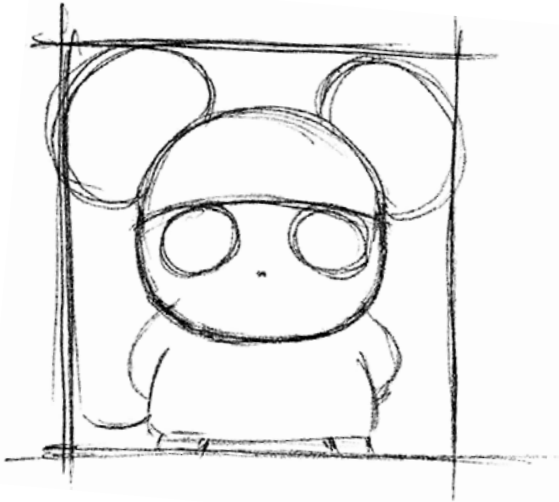
Маленький персонаж аниме

Нарисуем фигурку мыши в характерной для аниме манере.

① Определяем геометрическую фигуру, в которую вписывается мышонок, — это квадрат.



② Намечаем голову с большими ушами и туловище.



3 Детально прорисовываем каждую деталь персонажа, особо выделяя на мордочке большие круглые глаза.

4 Большим глазам мышонка уделяем основное внимание и прорабатываем их до мелочей.



Персонажи диснеевских сказок

Характерной чертой персонажей диснеевских анимационных фильмов являются милovidные личики: маленький курносый носик, большие глаза с длинными ресницами, пухлые правильные губки. Эти персонажи прежде всего красивые. Что касается тона, то его тоже интересней рисовать красками, так как для этих фильмов характерны чистые, яркие, без градаций цвета. Соответственно, тон также не будет сильно разделяться на полутона и тени.



1 Рисовать фигуру Русалочки, как всегда, начинаем с обозначения наклона туловища и общего силуэта.

2 Особое внимание уделяем лицу, глазкам и губкам, пышным развевающимся волосам.



3 Постепенно делаем контур более ярким, прорисовываем и уточняем детали.



4 На заключительной стадии тонируем те части фигуры, которые должны быть темными.

Герои русских сказок

Характерными чертами персонажей русских сказок являются их красочная декоративность, лубочность. Поэтому таких персонажей лучше рисовать красками.

Перед началом работы полезно посмотреть иллюстрации к русским сказкам знаменитого художника И. Я. Билибина. Его увлечение историей Древней Руси подарило нам много удивительных иллюстраций. Художник выработал свой особенный стиль — декоративный, подобный народному творчеству, как красочный ковер.



1 Изображая Бабу Ягу, нужно прорисовать четким контуром все отличительные черты ведьмы: развевающиеся волосы, нос с бородавкой, ступу (причем следует показать, что она именно деревянная, то есть обозначить структуру дерева) и, конечно же, метлу.

2 Поскольку в данном случае рисунок создается графическими средствами, следует «оживить» линию, то есть в каких-то местах сделать ее более толстой, а в других — более тонкой.



Каждый сказочный персонаж имеет неповторимый образ. У каждого свой характер, который придумал художник, создавший иллюстрации к сказке. Попробуйте придумать свой персонаж и стать автором нового образа.

ОТ АВТОРА

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

Блик — яркий отблеск света или световое пятно.

Картинная плоскость — воображаемая плоскость, расположенная между художником и натурой, на которой можно получить линейное перспективное изображение последней, если провести сквозь нее лучи от наблюдателя к крайним точкам наблюдаемого предмета, а потом соединить точки пересечения этих лучей с плоскостью между собой.

Клячка — разновидность мягкой резинки, применяемая в случаях, когда нужно осветлить тон тушевки в карандашных рисунках.

Композиция — распределение предметов и фигур в пространстве, установление соотношения объемов, света и тени, пятен цвета и т. п.

Мольберт — подставка, на которой помещается подрамник с холстом, картон или доска для работы художника.

Набросок — обобщенное изображение, выполненное минимальными графическими средствами и отражающее наиболее характерные признаки предметов и явлений действительности.

Натура — природный, живой образец, с которого рисуют, делают съемку и т. п.

Натюрморт — жанр изобразительного искусства — изображение неодушевленных предметов (вещей, цветов, фруктов, снеди и т. п.); произведение такого жанра.

Падающая тень — тень, отбрасываемая изображаемым предметом на плоскость.

Пейзаж — жанр и произведение изобразительного искусства, изображающие виды природы.

Перспектива — точная наука, дающая метод получения на плоскости такого изображения, которое соответствует виду наблюдаемых предметов, вызывая у зрителя правильное представление об их форме и расположении в пространстве.

Планшет — доска с наклеенной на нее бумагой для рисования.

Полутень — негустая, неполная тень.

Рефлекс — оттенок цвета предмета, возникающий в тех случаях, когда на этот предмет падает свет, отраженный от соседнего предмета.

Светотень — распределение светлых и темных штрихов, пятен как средство передачи объемности изображаемого.

Тень — места на рисунке, картине (пятна, штрихи и т. п.), изображающие наименее освещенные участки чего-либо.

Точка схода — расположенная на линии горизонта прямо против глаз наблюдателя точка, в которой сходятся все параллельные, удаляющиеся от наблюдателя линии.

Этюд — художественное произведение, выполненное, как правило, непосредственно с натуры. Представляет собой изучение, обработку художником какого-либо частного изобразительного мотива. Часто этюд представляет собой подготовительный материал для большого, серьезного произведения, однако нередко имеет и самостоятельное значение.