

Содержание

Благодарность	5
Часть I	
Основы рисования	11
ГЛАВА 1	
Основная структура предметов	13
ГЛАВА 2	
Уровень глаз: Основы перспективы	17
ГЛАВА 3	
Рисуем кубические предметы	23
ГЛАВА 4	
Рисуем цилиндрические предметы	29
ГЛАВА 5	
Рисуем сферические предметы	33
ГЛАВА 6	
Рисуем конусообразные предметы	37
ГЛАВА 7	
Соединяем основные формы	39
ГЛАВА 8	
Плоскость горизонта	41
ГЛАВА 9	
Свет и тень	49
ГЛАВА 10	
Преобразование натурального цвета в черно-белые тона	55
ГЛАВА 11	
Рисуем натюрморт	61

ГЛАВА 12	
Рисуем углем	63
ГЛАВА 13	
Рисуем углем натюрморты	71
ГЛАВА 14	
Рисуем на пленэре	77
ГЛАВА 15	
Рисуем углем на пленэре	85
ГЛАВА 16	
Рисуем человеческое тело	93
ГЛАВА 17	
Рисуем кисти и ступни	101
ГЛАВА 18	
Рисуем голову и лицо	105
ГЛАВА 19	
Рисуем детей	117
Часть II	
Рисуем различными изобразительными средствами	121
ГЛАВА 20	
Приемы рисования акварелью	123
ГЛАВА 21	
Рисуем акварелью	129
ГЛАВА 22	
Рисуем акварелью натюрморт	133
ГЛАВА 23	
Рисуем акварелью на пленэре	137
ГЛАВА 24	
Приемы рисования гуашью	141
ГЛАВА 25	
Рисуем гуашью натюрморты	145
ГЛАВА 26	
Рисуем гуашью на пленэре	153

ГЛАВА 27	
Приемы рисования акриловой краской	157
ГЛАВА 28	
Рисуем акриловой краской натюрморты	161
ГЛАВА 29	
Рисуем тушью и еще несколькими средствами на пленэре	163
ГЛАВА 30	
Рисуем детей различными изобразительными средствами	169
Заключение	175

Часть I

Основы рисования

Я полагаю, что вам нужно научиться рисовать вещи такими, *какими вы их видите*, — реалистическими. Это значит, что вы должны воспроизвести размер и пропорции определенного предмета. Для того, чтобы придать рисунку правдоподобие и реалистичность, вы должны уметь *увидеть* основную структуру предмета независимо от того, насколько сложным и насыщенным деталями он может казаться. Вам необходимо тренировать не только руки, но и глаза.

Тем не менее умение педантично изображать предмет не сделает из вас художника. Никто не станет оспаривать утверждение, что точное копирование природы (это всё равно невыполнимая задача) не является искусством. Но умение рисовать вещи такими, ка-

кими вы их видите, будет первым шагом в процессе становления художника.

Другими словами, читая книгу, вы будете учиться рисовать реалистически. Находящиеся перед вами предметы подскажут вам, что дальше следует делать, а результаты работы будут представлять собой их точное воспроизведение. Проработав главы, составляющие эту книгу, вы овладеете необходимыми навыками, которые позволят вам реализовать себя как художника. Разобравшись с основами — слагаемыми *искусства* рисования — вы обретете надежную отправную точку, от которой начнете *творить*. Затем, если пожелаете, можете оставить правдоподобные имитации предметов своим ученикам.

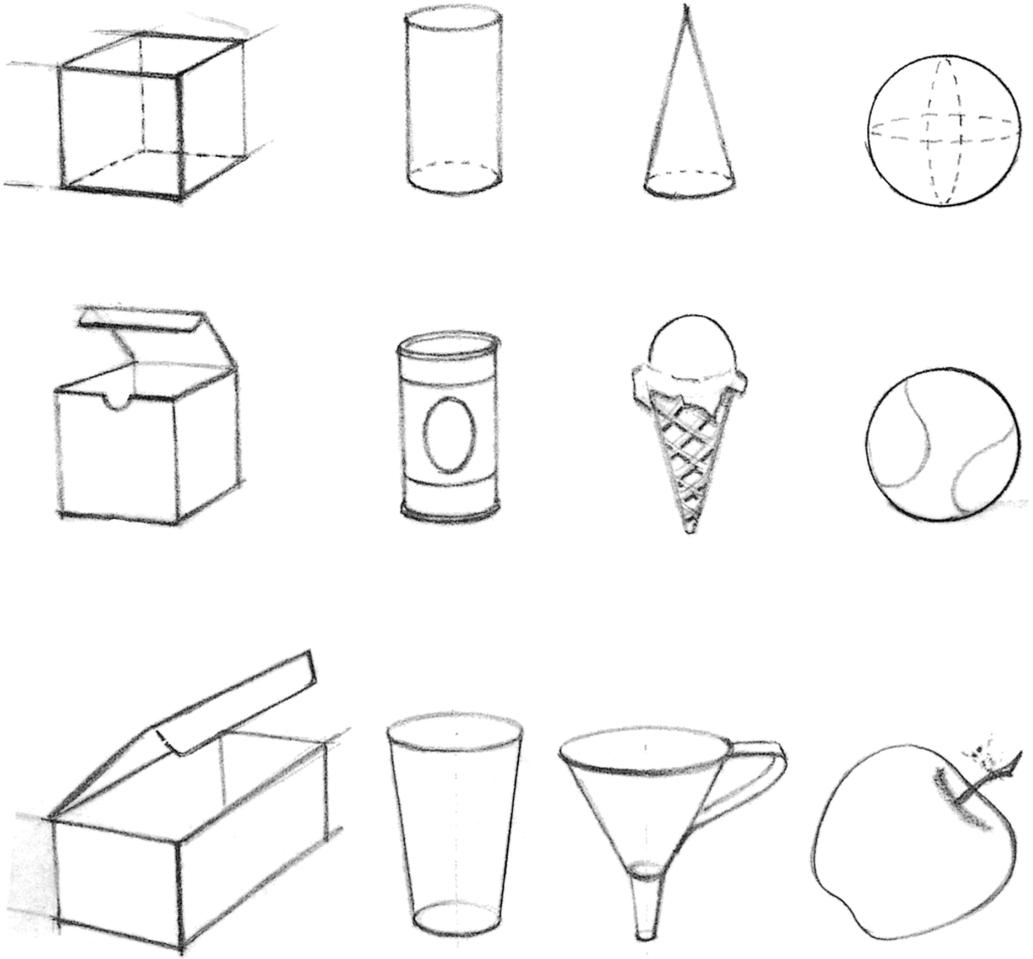


Рис. 1.1. Форма любого обыкновенного предмета по общим признакам может напоминать одну из четырех основных фигур (куб, цилиндр, конус и сферу), изображенных в двух верхних рядах рисунка. Однако, как правило, это сводится лишь к схожести геометрических форм. На примере фигур, составляющих нижний ряд, видно, что коробка имеет продолговатую форму и всё же остается кубом, цилиндрический бокал сужается и становится конусообразным, конус воронки имеет усеченную форму, а яблоко, несмотря на все выступы и вогнутости, в основном сохраняет свою сферическую форму.

Основная структура предметов

Каждый видимый вами предмет имеет структуру или форму, представляющую собой куб, цилиндр, конус или же сферу. Любой предмет может иметь в своей основе одно или несколько из перечисленных геометрических тел. Телом (термин, который мы дальше будем использовать при рисовании) называется предмет, имеющий три следующих измерения: высоту, ширину и глубину.

Совсем не обязательно, чтобы *основная структура* была геометрически правильным кубом, цилиндром, конусом или шаром. (Конечно, объект может быть, например, квадратной коробкой, круглой банкой или конусообразным стаканчиком с мороженым). Это означает, что предметы имеют в своей *основе* четыре геометрических тела. Форма предмета изменяется различными способами, отправной точкой которых является строгая геометрическая форма (рис. 1.1).

Этот принцип стал открытием для меня. Я обнаружил, что могу сосредоточиться на общих размерах предмета; затем без лишних усилий я могу добавить детали, которые бы хотел видеть в своем рисунке. Кроме того, благодаря трехмерности геометрических форм у вас возникает чувство объема и веса всего того, что вы рисуете. В следующих трех главах мы будем исследовать первое из трех основных тел — куб. Мы будем сплющивать и растягивать его, удлинять его грани в зависимости от того, что нам будет нужно, чтобы воспроизвести определенный предмет (рис. 1.2, 1.3, 1.4 и 1.5). Основная форма целого ряда предметов представляет собой куб, так что будет логично начать именно с него. Однако прежде чем приступить к рисованию куба, вы должны потренироваться в рисовании прямых линий, образующих его.

Рисование прямых линий

Для выполнения упражнений этой главы вам понадобятся лишь стандартный простой ка-

рандаш и альбом для рисования. Я использовал карандаш “Koh-i-Noor” #555 типа #2 и бумагу альбома “Ad Art” #307 производства “Bienfang Company”.

Список типов карандашей и сортов рисовальной бумаги столь велик, что я даже не стану пытаться их перечислять. В принципе, для первого раза подойдет почти любой карандаш и любой тип бумаги. Чуть позже вы станете более разборчивы.

Рисование линий от руки

Поскольку при начальном рисовании предметов вы будете работать главным образом с прямыми линиями, рассмотрим способы их выполнения без использования каких-либо механических вспомогательных средств. Я хочу, чтобы вы рисовали от руки: возиться с линейками и треугольниками при работе над набросками, особенно на улице, очень неудобно и непрактично. Кроме того, по сравнению с “мертвой” линией, вычерченной механически с помощью линейки, в линии, выполненной от руки, будет заключаться жизнь: она будет пульсировать.

Положение карандаша

Рисовать прямые линии, несмотря на старую поговорку, гласящую, что это ужасно не просто, дело не самое трудное, и оно доставит вам большое удовольствие, если вы к нему правильно подойдете. Начните прямо сейчас. Не откладывайте на потом. Совсем не важно, если вы держите карандаш не так, как я.

Можете держать его так, как будто вы пишете, или в положении “под ладонью” — это как вам удобнее (рис. 1.6 и 1.7). Проводите прямые линии размашисто, от локтя, а не от запястья. Рисование от запястья придаст вашему движению короткую амплитуду, а линия у вас получится неустойчивой и вымученной.

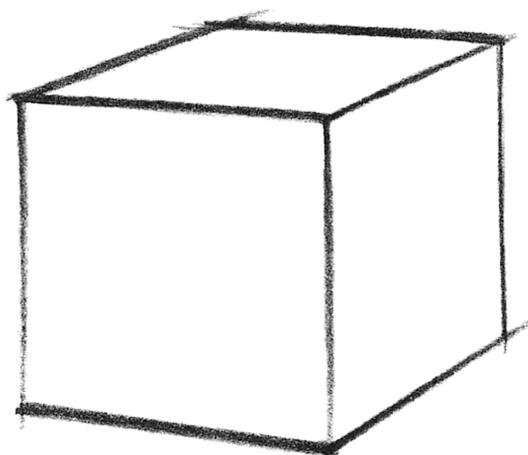


Рис. 1.2. Это правильный прямоугольный куб. Все его грани равны.

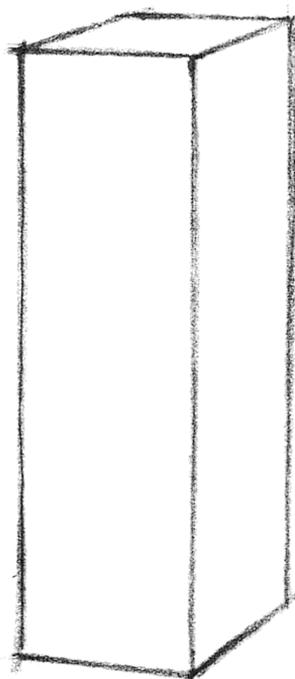


Рис. 1.3. Это прямоугольный параллелепипед. Четыре его боковые грани представляют собой прямоугольники, а основания — квадраты. И всё же в основе этой фигуры находится куб. Она напоминает брикет.

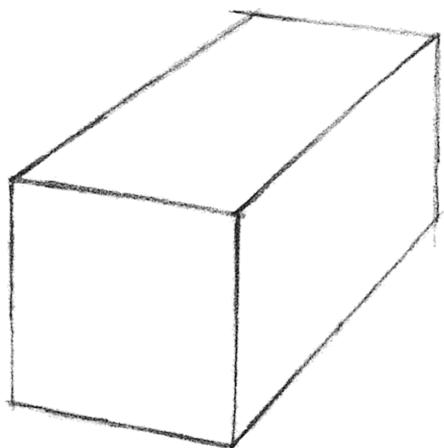


Рис. 1.4. Соединив два или три куба, мы получим вот такой прямоугольный параллелепипед, похожий на коробку из-под печенья. Учтите, что, хотя фигуры на рис. 1.3, 1.4 и 1.5 не являются абсолютными кубами, в сущности они кубичны.



Рис. 1.5. Если вы рассечете куб на три части, вы получите три вот таких прямоугольных параллелепипеда.

Угол и направление линий

По мере продвижения работы вы найдете наиболее удобный угол, под которым станете вычерчивать прямые линии. После этого вам всего лишь нужно будет повернуть бумагу, чтобы выполнить горизонтальную, вертикальную или диагональную линии. Попробуйте начертить каждую из них.

При выборе направления черчения линий я предпочитаю направление с юго-запада на северо-восток. Ваш выбор может пасть на такое же направление, а, может быть, вы предпочтете рисовать горизонтальными линиями с запада на восток. Направление пря-

мой не имеет значения. Действительно важны непринужденность и прямота линии.

Не стесняйтесь, не стоит даже и пытаться рисовать линии “по чуть-чуть”. Проводите их одним движением руки. Никто не будет рассматривать или оценивать их. Расслабьтесь. Дайте волю своим чувствам. Водите карандашом туда-сюда, таким образом разминая всю руку. Если вы сможете провести прямую в любом направлении, не поворачивая бумаги, у вас появится куча завистников. Определите прямо сейчас, можно ли вас причислить к тем немногим счастливицам, которым это удалось.



Рис. 1.6. Вы можете держать карандаш одним из двух способов, показанных здесь, выбрав тот, который вам наиболее удобен. Здесь я держу карандаш в положении, в котором я обычно пишу.

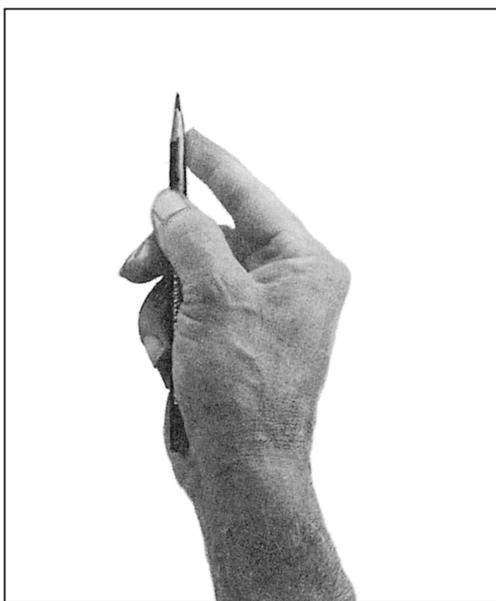


Рис. 1.7. При желании вы можете держать карандаш, как показано на этом рисунке, в положении “под ладонью”. В обоих случаях работать одинаково хорошо.



Рис. 2.1. Прямые линии на уровне глаз, продолжающие ребра верхней грани коробки, опускаются, а продолжающие ребра нижней грани поднимаются к воображаемым точкам на горизонте (на уровне глаз), где они сходятся и сливаются. Эти точки называются точками схода.

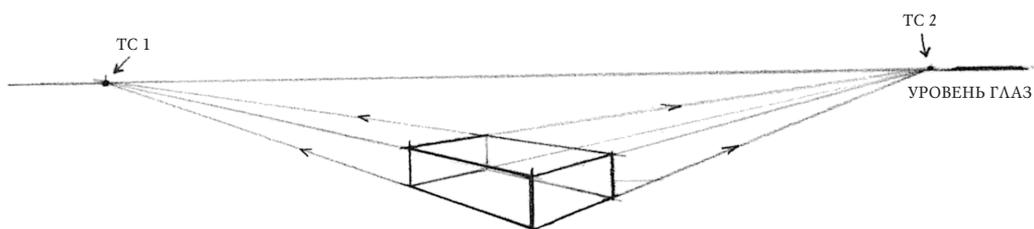


Рис. 2.2. Если прямоугольный параллелепипед располагается ниже уровня глаз, то все конвергирующие (сходящиеся) линии поднимаются к соответствующим точкам схода. Стрелками обозначены направления параллельных прямых, соединяющихся на уровне глаз.

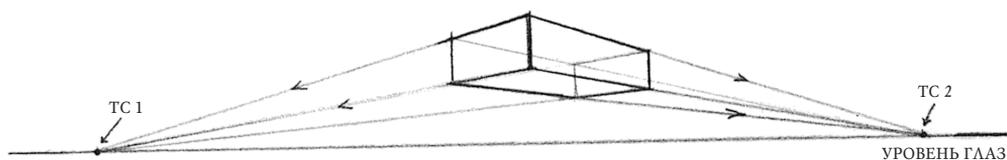


Рис. 2.3. Если прямоугольный параллелепипед располагается выше уровня глаз, все конвергирующие линии опускаются к соответствующим точкам схода.

Уровень глаз: Основы перспективы

В данной главе пользуйтесь тем же самым карандашом, что и в первой. Еще раз повторяю, что годится любой простой карандаш. Собственно говоря, используйте обыкновенный карандаш и далее в каждой последующей главе до тех пор, пока я не попрошу вас взять какое-то другое изобразительное средство.

Я твердо убежден в том, что главная причина неудач студентов в занятиях рисованием заключается в незнании того, что такое *уровень глаз*. В сущности, это настолько просто и кажется настолько очевидным, что, видимо, именно поэтому данное понятие зачастую упускается из виду.

Уровнем глаз называется *высота, на которой ваши глаза видят предмет*. Мне бы хотелось, чтобы вы написали это предложение на листе бумаги и прикрепили его куда-нибудь на видное место так, чтобы это утверждение стало частью вас самих. Оно будет играть большую роль в развитии ваших художественных способностей.

Уровень глаз и изменение формы предмета

Чтобы на деле продемонстрировать то, что я подразумеваю под уровнем глаз, я предлагаю вам лечь на пол. Обратите внимание: вы видите *нижнюю часть* большинства предметов, а не верхнюю. Теперь сядьте и почувствуйте разницу. Двигаясь к стулу, заметьте, что при подъеме уровня глаз в ваше поле зрения попадают верхние плоскости предметов. Если бы вы забрались по лестнице под потолок, то вам стала бы видна верхняя часть всего того, что находится ниже вас. По-моему, проще простого, да? А ведь так оно и есть!

Точки схода

Прямоугольный параллелепипед на рис. 2.1 находится *на уровне глаз*, при этом видны всего лишь две из шести его граней. Поднимаясь или опускаясь, прямые, продолжающиеся ребра его горизонтальных граней, сходятся в соответствующих *точках схода*. Точкой схода называется воображаемая точка на уровне глаз, или на горизонте, в которой сходятся прямые, продолжающиеся ребра граней прямоугольного параллелепипеда, лежащих в параллельных плоскостях.

Конвергирующие прямые, уровень глаз и точки схода — всё это в совокупности создает *перспективу*. Это слово латинского происхождения означает “видеть насквозь”. Другими словами, вы смотрите на предмет так, как будто он прозрачный, и видите все его грани — как передние, так и задние.

Собственно говоря, всё, что вам необходимо сделать для того, чтобы нарисовать предмет в перспективе, — это *внимательно посмотреть* на него. Каковы угол и длина одного ребра относительно других? Каковы длина и ширина одной грани по сравнению с другой, смежной с ней? Задавая себе вопросы подобного рода во время изучения предмета, вы тем самым разовьете свою наблюдательность.

Все прямые, продолжающиеся ребра прямоугольного параллелепипеда на рис. 2.2, *поднимаются* к точкам схода, так как я расположил фигуру *ниже* уровня глаз. Все прямые, продолжающиеся ребра прямоугольного параллелепипеда на рис. 2.3, *опускаются* к точкам схода, так как я расположил фигуру *выше* уровня глаз. Короче говоря, когда прямоугольный параллелепипед находится на уровне глаз, продолжающиеся прямые ребер