

УДК 74
ББК 85.15
Д36

Публикуется с разрешения *Watson-Guption Publications*,
an imprint of Random House, a division of Penguin Random House LLC
и Литературного агентства «Синописис».

Д36 **Де Рейн, Руди**
Рисуй то, что видишь / Руди де Рейн, пер. с англ. А.П. Пупыниной. —
Москва: 128 с.: ил. — *Полный курс рисования (черно-белая)*.

ISBN 978-5-17-114276-6
ISBN 0-8230-2375-3 (англ.)

Это одновременно и учебник живописи для студентов-живописцев, и самоучитель для тех, кто считает это искусство своим хобби и хочет научиться рисовать для собственного удовольствия. С помощью этого пособия вы научитесь рисовать пейзажи, натюрморты, фигуру и голову человека. Множество иллюстраций и рисунков демонстрируют различные методы рисования и учат правильно пользоваться живописными средствами и материалами.

УДК 74
ББК 85.15

ISBN 978-5-17-114276-6
ISBN 0-8230-2375-3 (англ.)

Copyright © 1970 Watson-Guption Publication
© ООО «Издательство АСТ»

СОДЕРЖАНИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ. ОСНОВЫ РИСУНКА

Основная структура объектов	6	Изображение кисти руки и стопы ноги	76
Уровень зрения: создание перспективы	10	Изображение головы и лица	78
Изображение предметов кубической формы	14	Изображение детей	87
Изображение предметов цилиндрической формы	19		
Изображение сферических предметов	23	ЧАСТЬ ВТОРАЯ.	
Изображение предметов конической формы	26	РИСУНОК РАЗНЫМИ МАТЕРИАЛАМИ	
Совмещение всех основных форм	28	Техника размывки	92
Горизонтальная плоскость	30	Рисунок с помощью техники размывки	96
Свет и тень	36	Рисуем натюрморт с помощью техники размывки	98
Перевод естественного цвета в черный и белый	41	Рисуем на пленэре с помощью техники размывки	101
Как нарисовать натюрморт	45	Техника рисунка гуашью	104
Рисунок углем	47	Натюрморт, выполненный гуашью	107
Натюрморт, нарисованный углем	53	Рисуем гуашью на пленэре	112
Рисунок на пленэре	58	Техника работы акриловыми красками	115
Рисуем углем на пленэре	64	Рисуем натюрморт акриловыми красками	118
Изображение фигуры	70	Пейзаж тушью и другими материалами	120
		Рисуем детей с помощью разных материалов	124



Посвящается Мэрилин

Я бы хотел выразить благодарность редактору
Дайане Каселла Хинес, которая была моим бесценным
«молчаливым партнером» в работе над этой книгой

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

ОСНОВЫ РИСУНКА

В этой книге вы будете учиться рисовать так, как вы видите предметы, т.е. реалистически. Это значит, что вы должны правильно воспроизводить размеры и пропорции предметов. Для этого необходимо уметь наблюдать и определять основную структуру предмета, независимо от того, насколько она может быть сложна или перегружена деталями, а также тренировать не только руки, но и глаза.

Однако даже если вы способны точно отобразить объект, это не означает, что вы стали художником. Точное копирование природы (что само по себе невозможно) не является искусством, хотя умение нарисовать предметы, как вы их видите, является первым шагом на пути становления художника.

Эта книга поможет вам научиться рисовать в реалистической манере. Предметы перед вами «сами подскажут», что вам следует делать, в результате чего вы получите точное изображение предмета. Когда вы пройдете все задания из этой книги, вы приобретете навыки, необходимые для того, чтобы выразить себя как художника. Научившись основам, ремеслу рисования, вы приобретете надежную базу, отправную точку для творчества. В дальнейшем, если вы захотите, вы сможете отойти от точной имитации предмета, а книгу передать людям, которые также хотят познать основы рисования.

ОСНОВНАЯ СТРУКТУРА ОБЪЕКТОВ

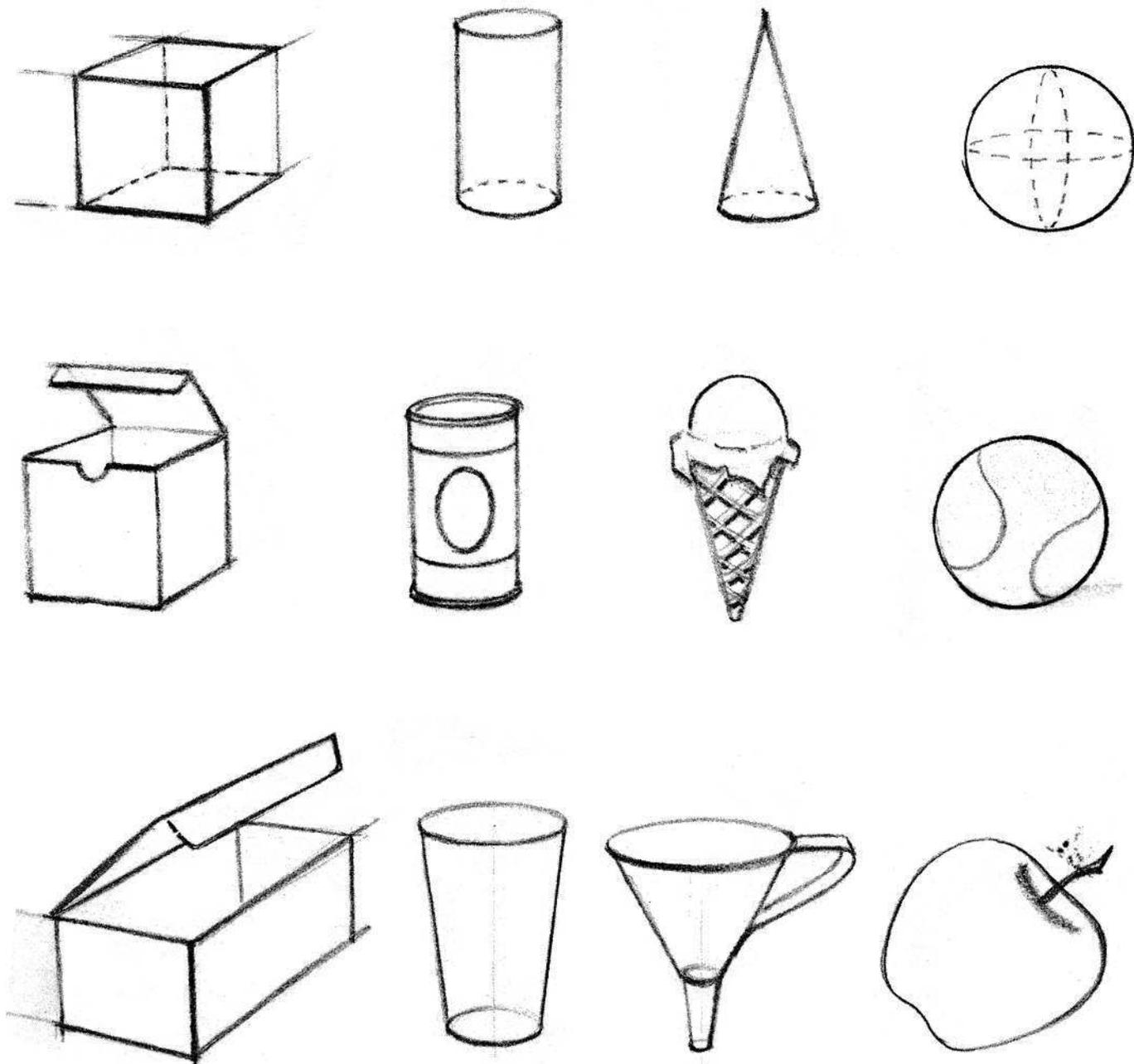


Рисунок А

Все реальные предметы можно условно разделить на четыре основные формы — куб, цилиндр, конус и шар, — как показано на двух верхних рядах. Однако обычно эти геометрические формы лежат только в основе формы предметов. Как показано в нижнем ряду, коробка имеет удлиненную, но, тем не менее, кубическую форму. Цилиндрическая форма стакана уменьшается к основанию, коническая форма воронки является усеченной, а яблоко, несмотря на его выпуклости и выемки, имеет в основе шаровидную форму.

ОСНОВНАЯ СТРУКТУРА ОБЪЕКТОВ

Каждый предмет, который мы видим, имеет структуру или форму, в основе которой лежат куб, цилиндр, конус или шар. Любой предмет может иметь в своей основе одну из этих геометрических фигур или их сочетание. Для понимания, как рисовать, мы будем называть трехмерной фигурой те предметы, которые имеют три измерения: высоту, ширину и глубину.

Понятие основной структуры не означает, что предметы представляют собой геометрически правильные кубы, цилиндры, конусы или шары. (Безусловно, они могут быть такими, например, квадратная коробка, круглая банка или рожок мороженого.) Это означает, что структура предметов имеет в основе эти четыре геометрические трехмерные фигуры. Форма предмета изменяется по-разному, отклоняясь от правильных геометрических форм (рисунок А).

Этот принцип явился откровением для меня. Я понял, что могу сосредоточиться на общих размерах предмета; затем, не спеша, я добавил детали, которые считал нужными. Кроме того, поскольку эти четыре геометрические формы являются трехмерными, у вас возникает ощущение объема того предмета, который вы рисуете.

В трех следующих разделах мы исследуем возможности первой из этих геометрических форм — куба. Мы изменим его форму: сплющим его, вытянем, удлиним — в зависимости от того, что нам будет нужно для изображения реального предмета (рисунки В, С, D

и Е). В природе имеется так много предметов, которые в основе своей формы имеют куб, что нам кажется логичным начать с этой фигуры. Однако прежде чем начать рисовать кубы, вы должны научиться проводить прямые линии, с помощью которых можно нарисовать кубы.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРЯМЫХ ЛИНИЙ

Все, что вам потребуется для выполнения заданий в этом разделе, это стандартный карандаш и блокнот с бумагой для рисования. Я пользовалась карандашом KOH-I-NOOR и блокнотом.

Существует огромное разнообразие карандашей и бумаги для рисования. Для ваших первых опытов подойдет любой тип карандаша и бумаги. Позднее вы будете подходить к этому вопросу более избирательно.

ПРОВЕДЕНИЕ ЛИНИЙ ОТ РУКИ

Поскольку для изображения первых предметов, которые вы будете рисовать, потребуется проводить в основном прямые линии, давайте посмотрим, как это можно делать без механической помощи. Я хочу, чтобы вы проводили их от руки; очень неудобно использовать линейки и треугольники во время рисования, особенно, когда вы находитесь вне дома. Кроме того, линии, проведенные от руки более естественные по сравнению с холодной линией, проведенной с помощью линейки.

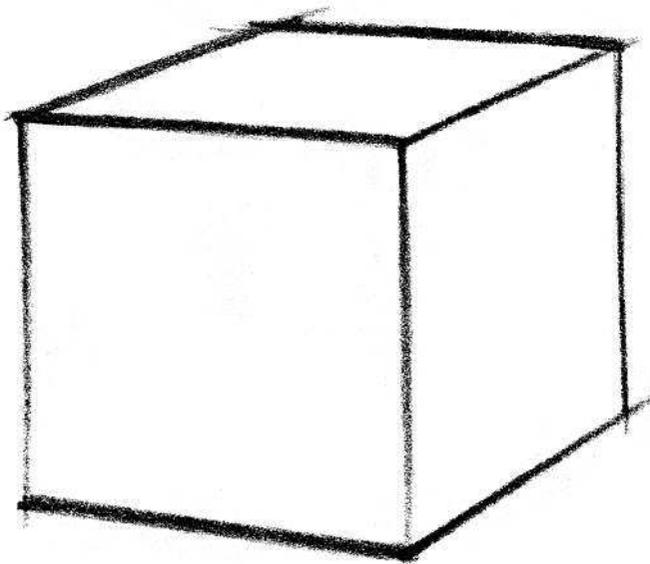


Рисунок В

Это геометрический куб, все его шесть граней имеют один и тот же размер.

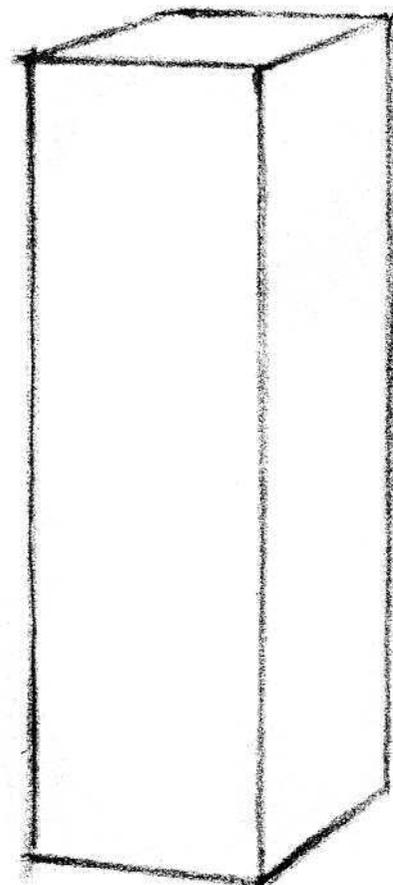


Рисунок С

Это тоже куб. Однако, не равносторонний, четыре из его сторон — прямоугольные, а по концам — квадратные, но в основе фигуры все равно лежит куб. Фигура напоминает брусок сливочного масла.

ОСНОВНАЯ СТРУКТУРА ОБЪЕКТОВ

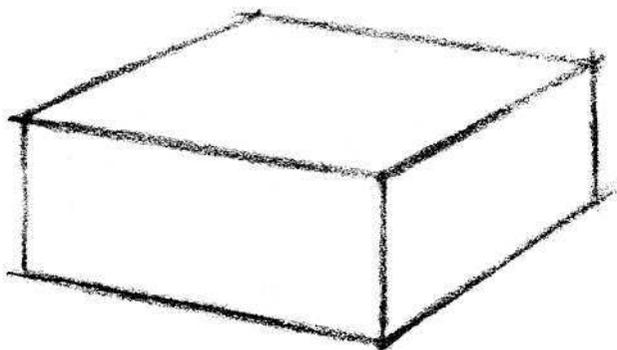


Рисунок D

Если вы разрежете куб на три части, то вы получите вот такую кубическую фигуру.

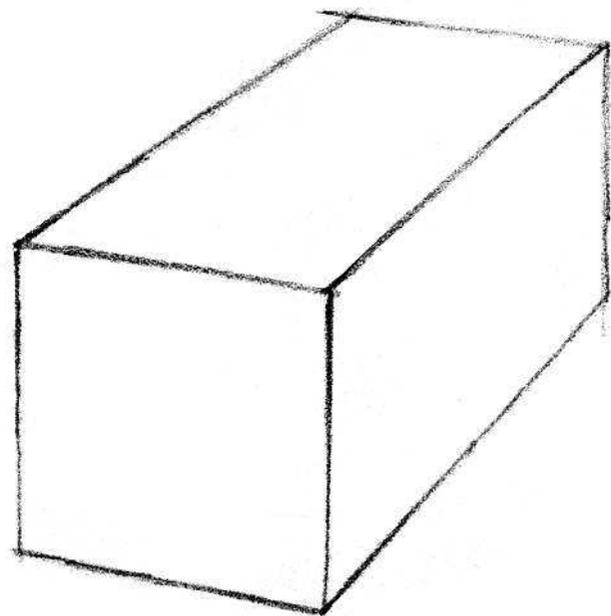


Рисунок E

Соединение двух или трех кубов создаст вот такую кубическую фигуру — что-то типа коробки с крекерами. Имейте в виду, что хотя фигуры на рисунках B, C и E не являются правильными кубами, они имеют в основе кубическую форму.

КАК ДЕРЖАТЬ КАРАНДАШ

Несмотря на существующее мнение, что провести прямую линию от руки трудно, на самом деле это легко и интересно, если использовать правильный подход (рисунок F). Начните сразу же. Не мешкайте.

Держите карандаш, как обычно мы его держим при письме, или «под ладонью», как вам удобней (рисунки G и H). Ведите прямые линии от локтя, а не от запястья. Если вы проводите линию от запястья, то штрих получается слишком коротким, и линия выходит неустойчивая и неестественная.

УГОЛ И НАПРАВЛЕНИЕ ЛИНИЙ

Только практика поможет вам найти правильный угол, под которым удобней проводить прямую линию. Тогда все, что вам нужно будет делать, это

поворачивать бумагу, чтобы получать горизонтальную, вертикальную или диагональную линию. Попробуйте поупражняться, проводя эти виды линий. Для меня лично удобней всего проведение линии слева направо, снизу вверх.

Может получиться так, что и вам это будет удобней всего, а возможно, вам будет удобно проводить горизонтальную линию справа налево. Направление линии не имеет значения. Важны естественность и прямизна линии.

Не будьте робкими и не делайте короткие штрихи при проведении линии. Проводите линии одним штрихом. Никто не будет оценивать их. Расслабьтесь. Дайте себе свободу, попробуйте проводить линии на размах всей руки. Если у вас получается проводить линии в любых направлениях — без поворота бумаги — вам можно только позавидовать. Выясните прямо сейчас, принадлежите ли вы к таким немногим счастливицам.

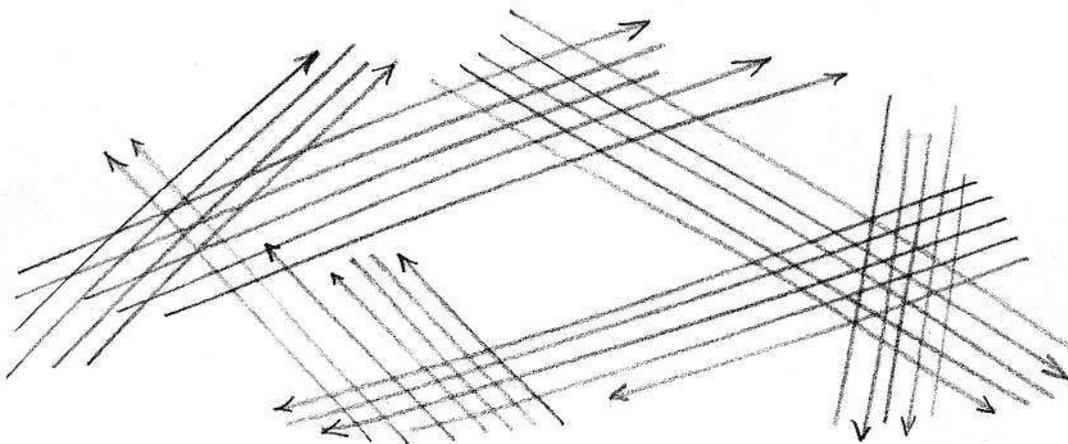


Рисунок F

Проводите линии от руки одним движением. Стрелки показывают, что я проводил эти линии слева направо, под разным углом, просто поворачивая бумагу. Очень важно научиться проводить прямые линии, поскольку практически везде они нужны. Постарайтесь упражняться в этом как можно чаще.

ОСНОВНАЯ СТРУКТУРА ОБЪЕКТОВ

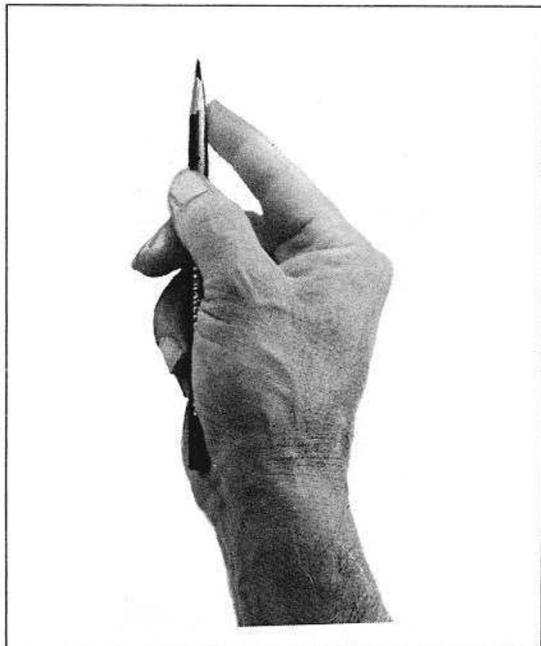


Рисунок G
Вы можете держать карандаш, как показано на рисунке, если вам так удобно. Я держу его здесь в обычном положении «для письма».

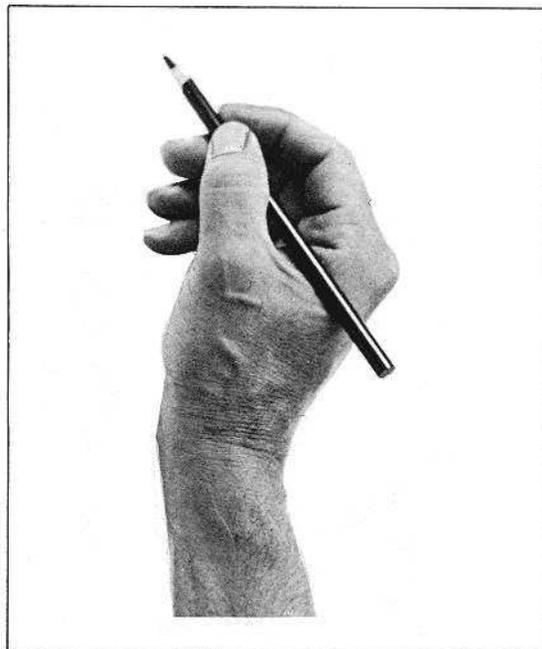


Рисунок H
Если вам будет удобней, вот еще одно положение карандаша в руке, «под ладонью». Оба положения удобны.



Рисунок A
На уровне глаз сходящиеся линии сторон коробки опускаются с верхних углов коробки и поднимаются с нижних углов, пересекаясь в воображаемой точке на горизонте (или уровне зрения), называемой точкой схода в перспективе.

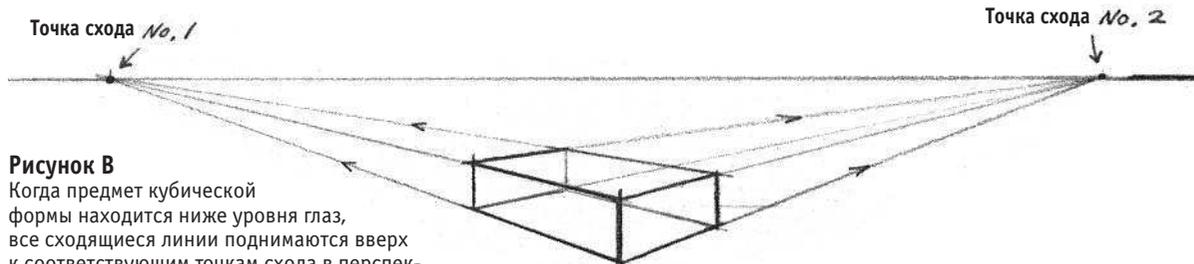
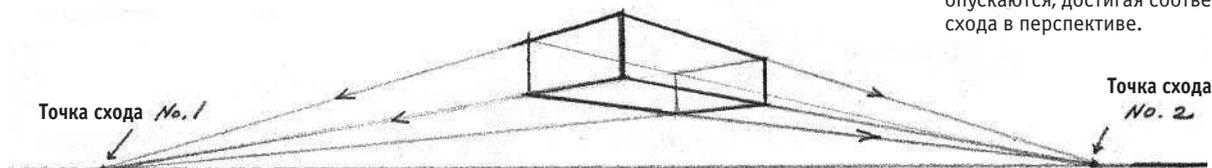


Рисунок B
Когда предмет кубической формы находится ниже уровня глаз, все сходящиеся линии поднимаются вверх к соответствующим точкам схода в перспективе. Стрелки показывают направление, в котором параллельные линии продлеваются до уровня зрения.

Рисунок C
Когда предмет кубической формы находится выше уровня зрения, все сходящиеся линии опускаются, достигая соответствующих точек схода в перспективе.



УРОВЕНЬ ЗРЕНИЯ: СОЗДАНИЕ ПЕРСПЕКТИВЫ

В этом разделе вы можете пользоваться теми же карандашами, что вы использовали для заданий предыдущего раздела, однако, напоминаю, что вы можете рисовать любыми карандашами.

Я твердо убежден, что причиной неудач в рисовании является незнание понятия уровня зрения. На самом деле, это очень простое понятие, кажущееся настолько очевидным, что ему не придают значения.

Уровень зрения — это высота, с которой ваши глаза видят предмет. Я предлагаю вам написать это предложение и поместить куда-то, где вы будете его видеть часто, чтобы эта мысль стала частью вас. Это очень важно для вашего обучения рисованию.

ИЗМЕНЯЮЩИЕСЯ ФОРМЫ И УРОВЕНЬ ЗРЕНИЯ

Чтобы показать вам на практике, что я имею в виду, говоря об уровне зрения, я предлагаю вам лечь на пол. Обратите внимание, что вы видите низ большинства предметов, а не верх. Теперь сядьте и, оставаясь на полу, зафиксируйте разницу; пересядьте на стул и снова заметьте, что по мере того, как поднимается уровень зрения, вы начинаете видеть верхние поверхности предметов. Если бы вы забрались по лестнице к потолку, то вы бы увидели только верхние поверхности предметов. Звучит довольно просто, не правда ли? Это действительно просто.

ТОЧКИ СХОЖДЕНИЯ В ПЕРСПЕКТИВЕ

Кубическая фигура на Рисунке А находится на уровне зрения, мы можем видеть только две из ее шести сторон. Горизонтальные линии сходятся, поднимаясь и опускаясь до соответствующих точек схода в перспективе. Точкой схождения в перспективе называется воображаемая точка на уровне зрения, или горизонте, где пересекаются параллельные линии, проведенные от сторон кубической формы.

Пересекающиеся линии, уровень зрения и точки схождения представляют собой перспективу. Это слово латинского происхождения означает «смотреть насквозь». Другими словами, вы рассматриваете предмет, как будто он прозрачный, и вы можете видеть все его стороны — лицевую и заднюю.

На самом деле, чтобы нарисовать предмет в перспективе, вам надо внимательно его рассмотреть. Каков угол и длина одной стороны относительно другой? Какова длина и ширина одной плоскости относительно другой? Задавая себе эти вопросы во время рассматривания предмета, вы сможете потренировать свою наблюдательность.

Рисунок В представляет кубическую фигуру, где все линии поднимаются к точкам схождения, потому что я поместил этот куб ниже уровня зрения. На рисунке С все линии опускаются до точек схода, потому что я поместил этот куб выше уровня зрения. Короче говоря, если кубическая фигура находится на уровне зрения, линии (которые образуют стороны куба) спускаются с верхних сторон и поднимаются от нижних сторон

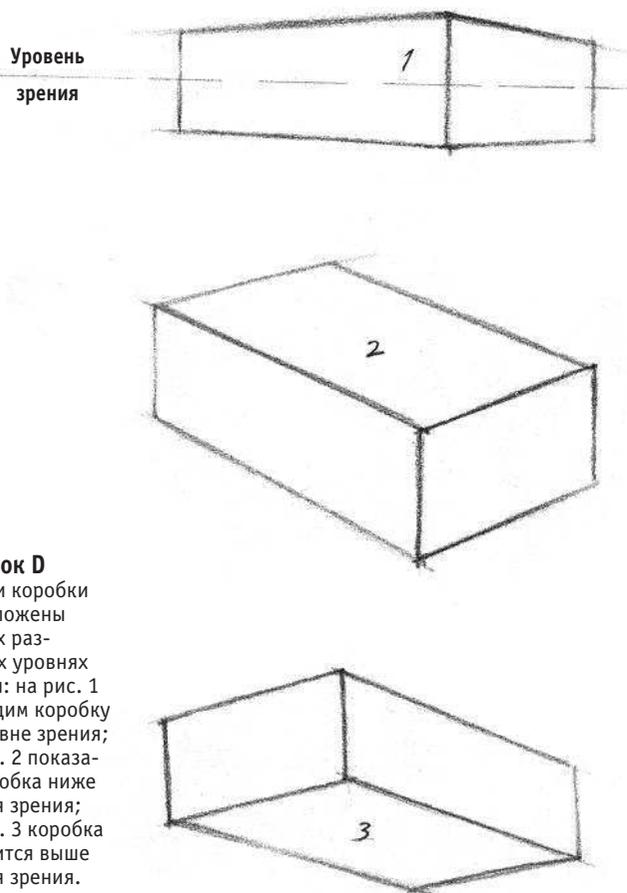


Рисунок D
Эти три коробки расположены на трех различных уровнях зрения: на рис. 1 мы видим коробку на уровне зрения; на рис. 2 показана коробка ниже уровня зрения; на рис. 3 коробка находится выше уровня зрения.

до точек схода на горизонте. Если кубическая фигура находится ниже уровня зрения, все сходящиеся линии поднимаются до точек схода на горизонте. Если фигура расположена выше уровня зрения, все сходящиеся линии опускаются к точкам схода на горизонте.

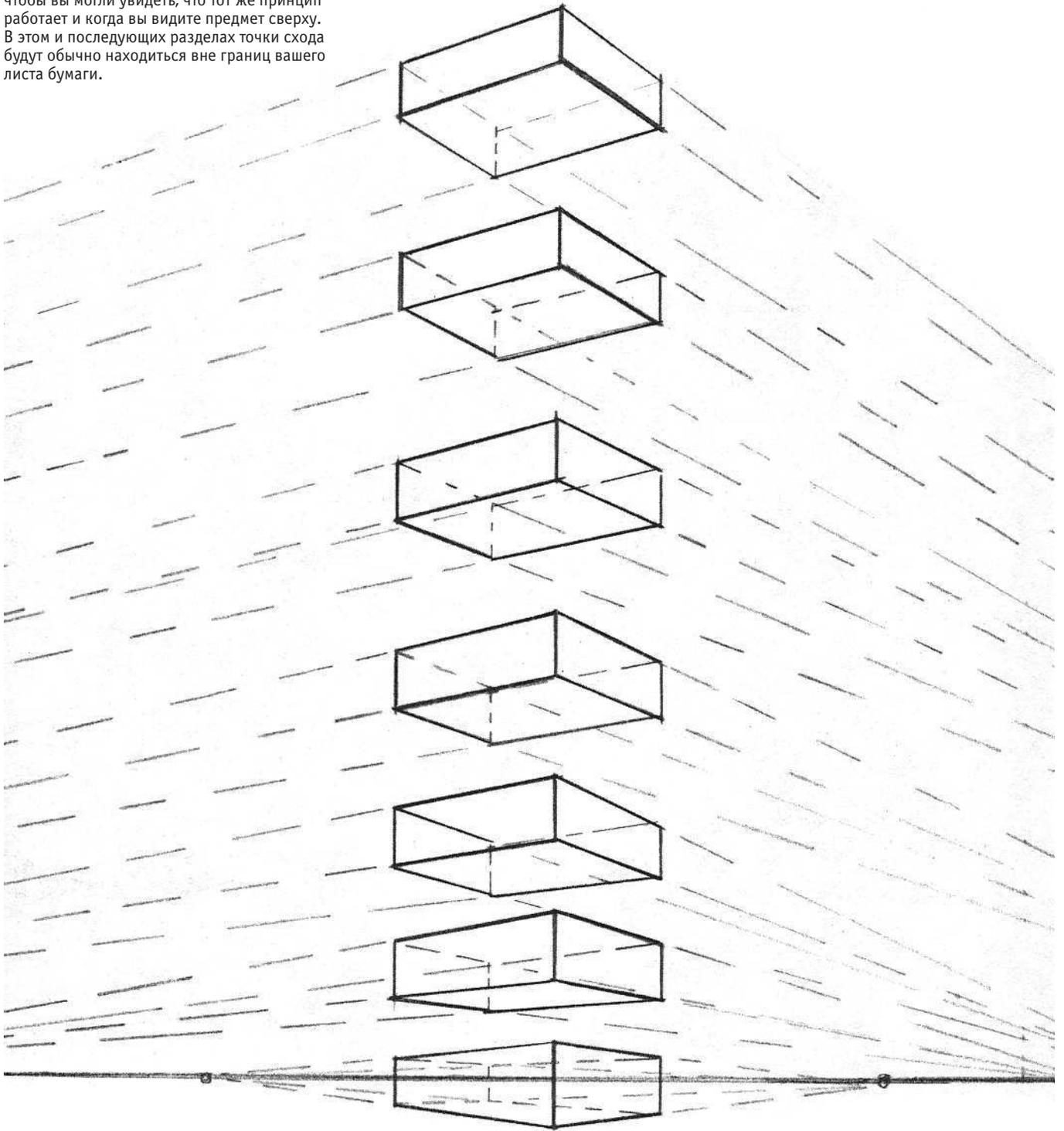
КУБ В ПЕРСПЕКТИВЕ

Я выбрал кубическую фигуру в качестве вашего первого предмета для изображения, т.к. ее легче всего рисовать, а также пригодится ваше умение проводить прямые линии. К тому же куб четко демонстрирует иллюзию трех измерений — высоты, ширины и глубины, — которую вам предстоит перенести на плоскую поверхность бумаги. Если вы научитесь передавать эти размеры, вы сможете изображать предметы реалистично независимо оттого, что вам предстоит нарисовать.

Итак, с этого момента, помните всегда о том, что любой предмет имеет три измерения. Естественно, что каждое из измерений может меняться. Высота кубической фигуры может быть больше, чем ее глубина, а ширина может быть самой большой величиной из трех измерений. Когда вы установите эти соотношения, вы сами удивитесь своим достигнутым успехам.

Рисунок F (перевернутый)

Да, эта подпись и должна быть перевернутой, чтобы вы могли увидеть, что тот же принцип работает и когда вы видите предмет сверху. В этом и последующих разделах точки схода будут обычно находиться вне границ вашего листа бумаги.



По мере того как предмет удаляется от уровня зрения, его вертикальные размеры уменьшаются и точки схода удаляются от самого предмета.

Рисунок F

УРОВЕНЬ ЗРЕНИЯ: СОЗДАНИЕ ПЕРСПЕКТИВЫ

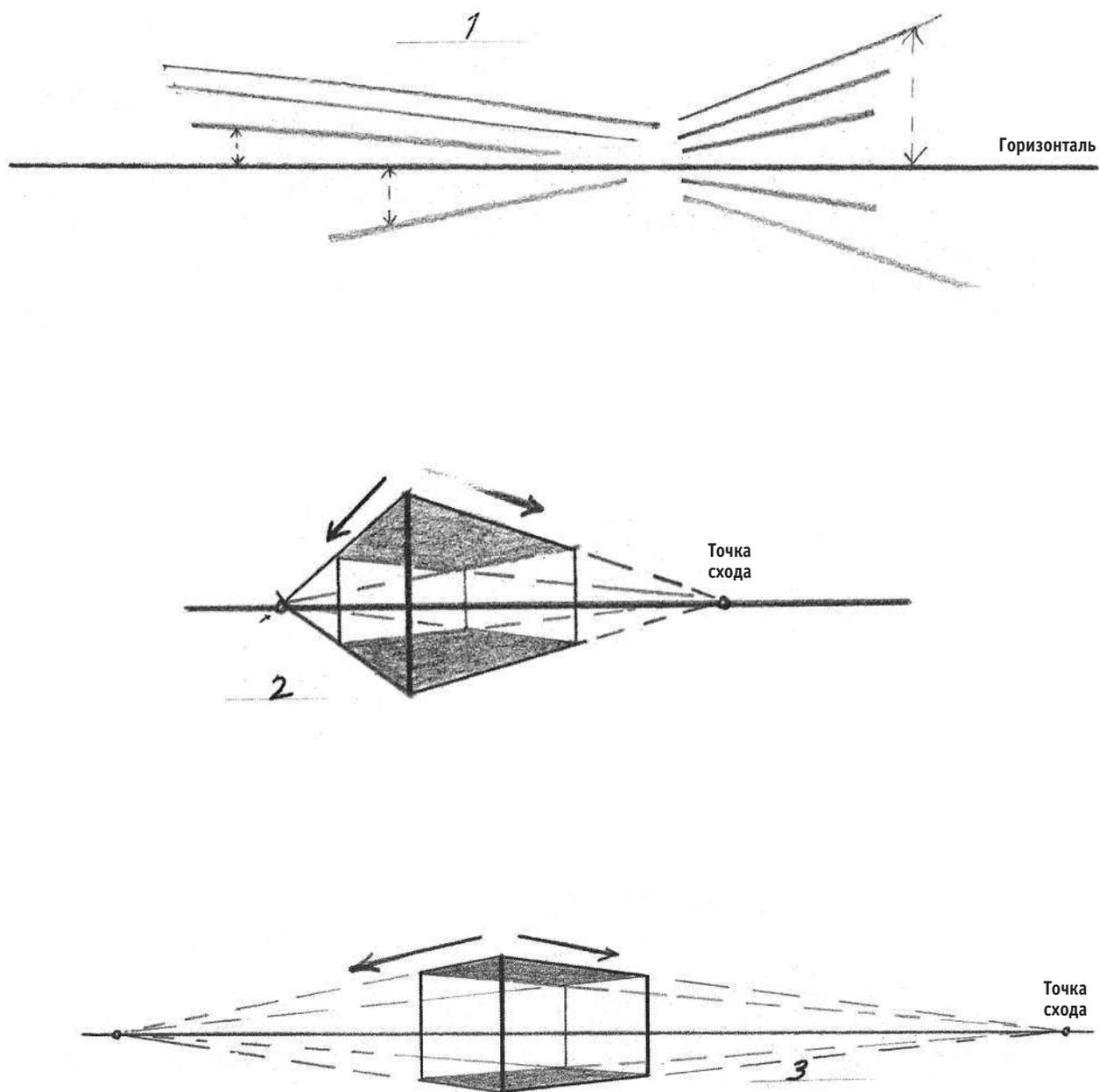


Рисунок 6

Задайте себе вопрос, насколько сильно вверх или вниз от горизонтали отклоняется линия, изображающая предмет, как показано на картинке 1. Если диагонали проведены неправильно, то вы получите искаженное изображение, как показано на рисунке 2. Посмотрите на правильное изображение на рисунке 3; точки схода диагоналей расположены гораздо дальше.

УРОВЕНЬ ЗРЕНИЯ: СОЗДАНИЕ ПЕРСПЕКТИВЫ

А теперь достаньте из кладовки коробку, любую, независимо от ее размеров и формы и поместите ее на уровне зрения. Поверните ее в такое положение, чтобы вы могли видеть только две ее стороны (см. рисунок А). Если вам мешает этикетка на коробке, оторвите ее и работайте просто с самой коробкой.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СООТНОШЕНИЯ РАЗМЕРОВ

Позвольте мне повторить, что реалистическое изображение означает точное отображение. Какими бы ни были пропорции вашей коробки, определите соотношение одной стороны и другой. Обратите внимание, что у коробки, которую я нарисовал (рисунок D), длина вдвое больше ее ширины. Три коробки на рисунке D показаны в разных положениях относительно уровня зрения. Нарисуйте вашу коробку тоже в трех разных положениях, как показано на рисунке D. Вам пригодится опыт проведения прямых линий, чему вы научились в заданиях раздела 1. Совершенно не имеет значения, если форма вашей коробки отличается от той, которую нарисовал я. Для вас важно суметь нарисовать правильно плоскости коробки, когда вы помещаете ее выше или ниже уровня зрения.

Когда вы добились правильного изображения кубической фигуры на уровне зрения, продолжайте работу, рисуя № 2 и № 3 рисунка D. Вернитесь обратно к диаграммам в рисунках А, В и С. Убедитесь, что линии, пересекающиеся в точках схода 1 и 2, проведены под правильным углом, даже несмотря на то, что линии невозможно провести до соответствующих точек схождения на уровне зрения, просто потому, что не хватит бумаги.

ПРЕДМЕТЫ, НАХОДЯЩИЕСЯ НИЖЕ УРОВНЯ ЗРЕНИЯ

Большинство предметов, которые вы будете рисовать (по крайней мере вначале), будут находиться в помещении и ниже уровня зрения, потому что интерьеры — мебель, комнаты и прочее — создаются в масштабах, удобных для жизни человека. Поэтому вполне очевидна причина, по которой придется рисовать предметы, расположенные ниже уровня зрения. Посмотрите вокруг, обратите внимание, что, даже когда вы сидите, вы можете видеть верх столов, стульев, диванов и т. д. Когда вы видите верх предмета, это означает, что он находится ниже уровня зрения, или горизонта. Поскольку большая часть вашей работы при рисовании будет проходить в сидячем или стоячем положении, я бы хотел, чтобы вы обратили внимание на то, как выглядят предметы с этой точки зрения.

ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ

Возьмите четыре коробки и нарисуйте их на разном расстоянии ниже уровня зрения. Вы можете поместить их одна на другую и нарисовать сначала верхнюю; затем уберите ее и нарисуйте вторую и так далее, пока не нарисуете четвертую. Обратите внимание, что по мере того как вы рисуете коробки, расположенные все ниже и ни-

же, вы все больше и больше видите верхнюю плоскость коробки (рисунок Е и F). Когда вы закончите рисовать, сравните верхние поверхности коробок. Этот и последующие рисунки (рисунки G и H) являются практическими упражнениями и очень важны. Это не те рисунки, которые вешают на стену комнаты, так же, как в концертных залах не звучат гаммы, при помощи которых упражняется пианист. Однако, как вы знаете, пианист упражняется каждый день не только чтобы освоить технику игры, но и оттачивает и совершенствует ее даже после того, как он овладел игрой на этом инструменте. Прочтите далее страницы этой книги, если вы еще этого не сделали, и вы увидите, что вам предстоит рисовать все, а не только кубы. Но для того, чтобы бегать, надо сначала встать на ноги. Нужно научиться азам, прежде чем начать творить.

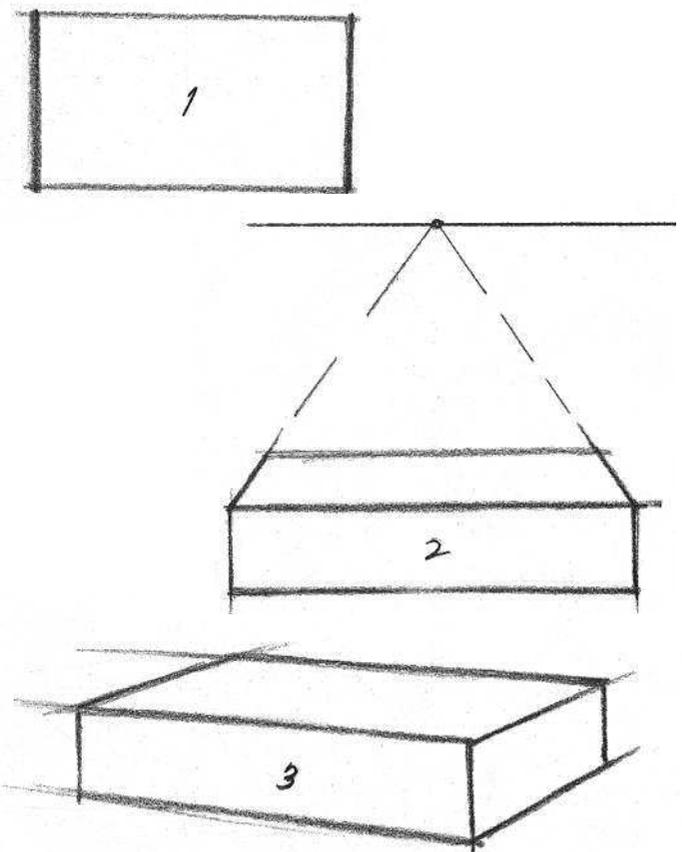


Рисунок H

Очень легко нарисовать кубическую фигуру, если вы поместите ее прямо перед собой, так, чтобы была видна только одна ее сторона, как показано на картинке 1. Горизонтальные остаются горизонтальными, и нет необходимости проверять угол. Однако при этом вы теряете ощущение структуры куба, он превращается в простой прямоугольник. Если мы повернем кубическую фигуру, чтобы две стороны стали видимыми, как показано на картинке 2, то изображение приобретет массу. Для этого изображения существует только одна точка схода, или, как ее называют, точка перспективы. При повороте фигуры в положение, когда видны три стороны, как показано на картинке 3, горизонтальные линии превращаются в диагональные, но зато отчетливо воспринимается объем фигуры и пространства, которое она занимает.