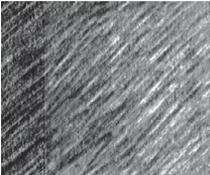


В ЭТОЙ ГЛАВЕ

- ИНСТРУМЕНТЫ И МАТЕРИАЛЫ
- ОСНОВНЫЕ ФИГУРЫ
- ПЕРСПЕКТИВА И МАСШТАБ
- СВЕТ И ТЕНЬ
- ЛИНИЯ И ШТРИХ
- ТЕКСТУРА
- БИБЛИОТЕКА ТЕКСТУР
- КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТОЙ КНИГОЙ



Инструменты и материалы

Многие начинающие художники чувствуют растерянность, столкнувшись с задачей выбрать и купить нужные материалы. И хотя эта проблема может показаться трудновыполнимой и требующей ответственного подхода, на самом деле все инструменты вполне доступны. Помните, что шедевр не рождается мгновенно, даже с самыми совершенными инструментами, поэтому смотрите на них просто как на предметы обихода, и не более. Каракули на бумаге рисует и мягкий карандаш, и твердый.

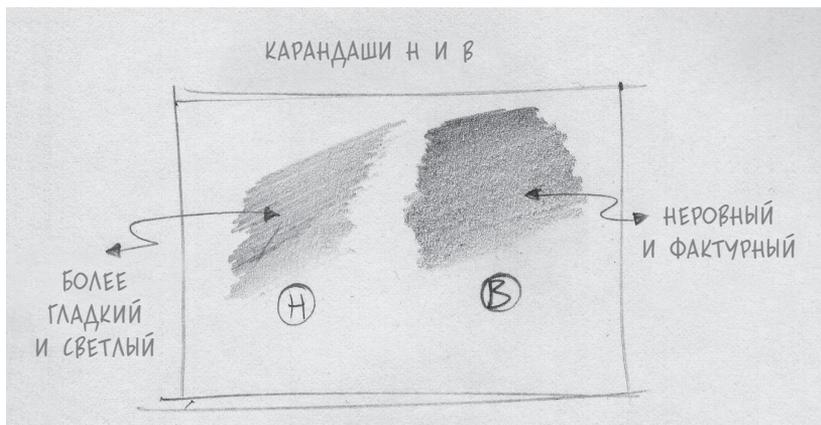
РАЗНОВИДНОСТИ КАРАНДАШЕЙ И ГРИФЕЛЕЙ

1: ГРАФИТОВЫЕ КАРАНДАШИ

Графитовые карандаши прекрасно подходят для рисования, они позволяют широко варьировать оттенки тона и насыщенность линий. При наброске графитовым карандашом штрихи, как правило, получаются свободнее, потому что вы полностью контролируете перетекание линии из тонкой в жирную. Графитовые карандаши дают мягкий переход от тона к тону, ими проще заштриховать тени, чем механическими. Все дело в том, что если вы поменяете наклон заточенного



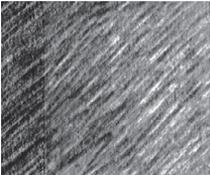
Графитовых карандашей множество, и с ними можно экспериментировать



Грифель H оставляет более жесткий след, а след от грифеля B получится мягче и темнее

карандаша, большая поверхность грифеля будет физически соприкасаться с бумагой. Многие бренды, такие как Kimberly, Derwent и Faber-Castell, производят качественные графитовые карандаши разной

степени твердости. Для выполнения упражнений из книги я рекомендую взять маркировку 4B–6B, так как эти три карандаша позволят вам охватить всю шкалу оттенков — от темного к светлому.



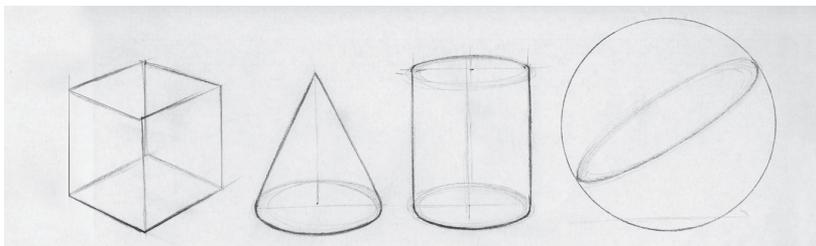
Основные фигуры

Этот раздел рассказывает о принципах построения с помощью основных фигур и почему они важны, когда вы учитесь рисовать. Здесь описаны знакомые вам фигуры — кубы, конусы, цилиндры и шары — и показано, что весь мир состоит из подобных упрощенных очертаний. Хотя при взгляде на законченную работу основные фигуры не всегда очевидны, вы научитесь выстраивать из них любой рисунок.

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ОСНОВНЫЕ ФИГУРЫ?

Для начинающего художника научиться рисовать огромное разнообразие предметов поначалу кажется невыполнимой задачей. Но пусть она вас не пугает и не расстраивает. Вы увидите, что даже предмет исключительной сложности можно разобрать на основные фигуры. Очертания основных фигур невозможно усложнить. Для скетчинга этот способ очень удобен, но на его освоение иногда требуется время, потому что человеческий мозг любит все усложнять. Когда мозг анализирует и интерпретирует полученную информацию, зрительные образы проходят через тысячи процессов. В результате вы усложняете то, что видите, а во время рисования это может запутать.

В первые годы очень хочется как можно быстрее перейти к рисованию мелких деталей. Для



Из этих четырех объемных основных фигур можно выстроить общую структуру скетча

многих детали в рисунке — самое любимое. Результатом нетерпения становятся непропорциональные предметы и почти или совсем бесформенные фигуры, хотя и очень прорисованные. Если в структурно неправильный рисунок внести множество мелких элементов, неточность изображенного предмета становится еще более очевидной.

Развивая навыки, вы увидите, что всех живых существ, людей и предметы можно представить как будто состоящих из четырех основных фигур: квадрата, треугольника, прямоугольника и круга. Стоит рассматривать их в объеме, что в случае с этими фигурами — куб, конус, цилиндр и шар соответственно. Прием поможет наработать понимание формы для рисования перспективы или передачи света и тени. А поначалу работа с основными фигурами позволит вам расслабиться и сосредоточиться на рисунке, не слишком переживая из-за деталей.

Кроме того, на первых этапах работы основные фигуры помогут



Пример того, как повторение схожих очертаний создает интересные формы © Ричард Тилбери

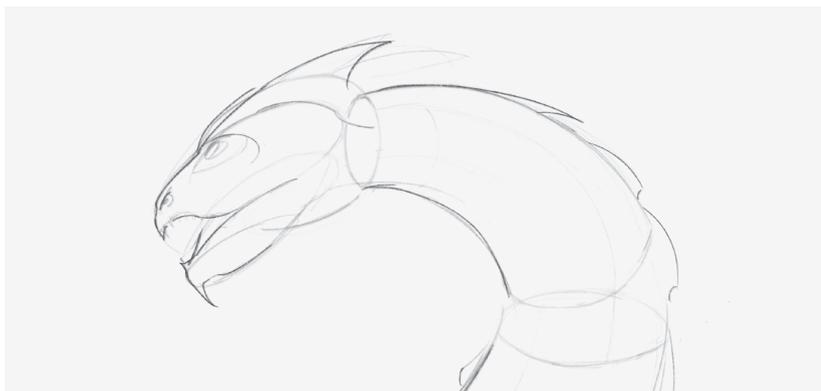
сделать сюжеты реалистичными, потому что зритель с первого взгляда соотнесет формы на вашем рисунке со знакомыми ему очертаниями. Настоящий пейзаж перед вами или нарисованный — взгляд сразу же выхватывает крупные простые формы, а уже после переходит к деталям. Если композиция на скетче или рисунке выстроена, очертания быстро и легко интерпретируются, и рисунок в целом получается более удачным.

Научившись применять в рисовании основные фигуры, вы освоите теорию, известную как «язык формы». «Язык формы» проявляется, когда все очертания на

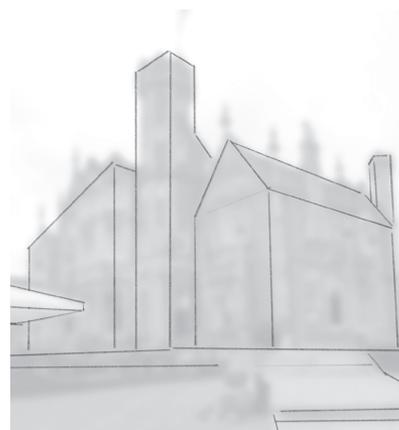
вашем скетче, такие как изгибы или острые углы, так или иначе сочетаются друг с другом. Иногда это называют «семейство форм». Например, пышные облака на рисунке можно охарактеризовать как группу шаров и овалов, передающих природные округлые формы. Из-за повторения знакомых очертаний изображение более приятно глазу.

КАК ВЫДЕЛИТЬ ОСНОВНЫЕ ФИГУРЫ

Делая набросок сложного предмета, постарайтесь представить его в самых простых формах. Например, если вы рисуете дракона, надо передать природные изгибы и неровности живого организма. Для скетча нужны крылья, длинная изогнутая шея, чешуя, хвост и так далее. Сколько всего сразу! Но эти сложные очертания разбиваются на основные фигуры. Шея дракона похожа на цилиндр — изобразите ее в виде цилиндра и изогните так, как вам нужно. Голову дракона часто изображают вытянутой, а если посмотреть со стороны, ее можно составить из шаров и овалов разных размеров. Один из способов потренироваться в определении основных фигур — это вспомнить знакомый предмет, например дом, и попробовать разобраться, из каких фигур его составить, чтобы он все еще оставался узнаваемым. Детали дома, такие как черепица, облицовка, кирпичи и стекло закрепляют наше представление о здании. Но если отступить назад и прищуриться, вы увидите, что дом в целом формирует огромный куб. Для создания



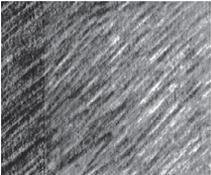
Природную форму живого организма, например шею дракона, можно составить из изогнутых трубок и овалов © Ричард Тилбери



Даже конструкция со множеством элементов, например здание с орнаментом, раскладывается на основные фигуры © Ричард Тилбери

аккуратной основы рисунка стоит сконцентрироваться именно на этой простой фигуре. Другой хороший способ тренировки в выделении основных фигур — изучить комнату, в которой вы находитесь. Какие фигуры вы замечаете в мебели и приборах вокруг вас? Лампочка — это шар? Саму комнату можно представить как большой куб. Многие сложные формы, такие как светильник, стул или растение легко составить из конусов, кубов и цилиндров. Если упражнение показалось вам сложным, взгляните сначала

на силуэт предмета. Проще всего распознать силуэт, рассмотрев внешний контур предмета, это поможет выделить фигуру. Прищурьтесь и взгляните на предметы вокруг вас. Представьте их совсем черными и без составляющих их деталей. Вообразите, что вы распознаете предметы только по их внешним контурам. Теперь вспомните основные фигуры: куб, конус, цилиндр и шар. На какую из них силуэт предмета похож больше всего? Фигура, которая лучше всего впишется в силуэт, — основная, из нее конструируется предмет.



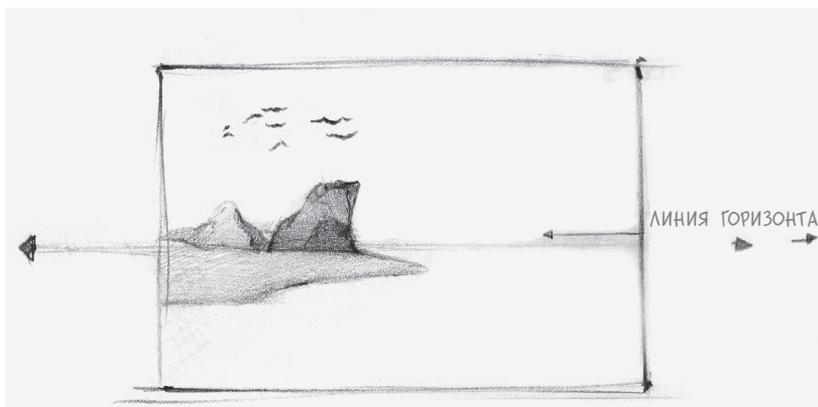
Перспектива и масштаб

В этом разделе рассказывается о значении перспективы и масштаба в скетчинге и рисовании. Наиболее распространенные виды перспективы — в одну, две и три точки схода. Здесь вы научитесь их распознавать и переносить в вашу работу. Умение выстраивать перспективу очень важно для начинающих; без аккуратной перспективы рисунки кажутся неровными. Сколько бы сил вы в них ни вложили и насколько тщательно ни прорисовали, все внимание будет приковано к неточной перспективе.

ЛИНИЯ ГОРИЗОНТА

Линия горизонта — это черта, видимая или воображаемая, где небо встречается с землей. Для точной передачи перспективы она очень важна, потому что относительно линии горизонта располагаются другие маркеры перспективы.

Чтобы научиться находить линию горизонта, выйдите на улицу и посмотрите вдаль, туда, где просторно и соседние дома и деревья не загораживают вид. Там, где небо соединяется с землей, вы видите настоящую линию горизонта вне помещения. Если вы находитесь в помещении или вид со всех сторон заслоняют здания, взгляните прямо перед собой. Линия горизонта находится на уровне ваших глаз. Планируя



На этом наброске линия горизонта находится там, где небо встречается с океаном



Пример одной точки схода в пейзаже © Ричард Тилбери

рисунок, посмотрите внимательно на предмет и на то, что его окружает, найдите линию горизонта, а затем наметьте другие составляющие рисунка.

ТОЧКИ СХОДА

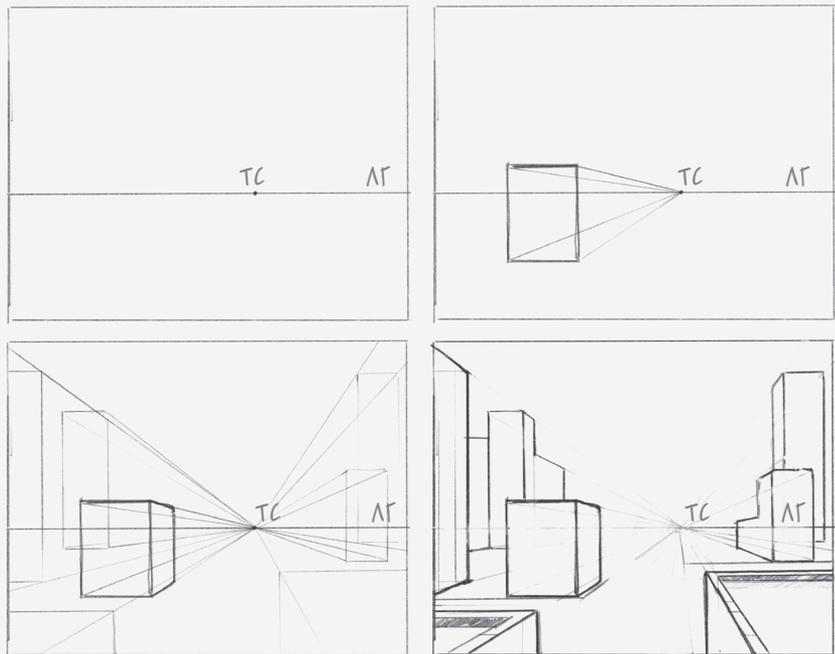
Точки схода крайне важны для аккуратной передачи перспективы. Без них линии построения

будут уплывать в пространство, не имея конечного пункта, где перспектива могла бы закрепиться. Точка схода — это точка вдаль, к которой сходятся все линии на картине, — где бы вы ни были и что бы ни рисовали. В зависимости от выбранного вами типа перспективы точек схода может быть несколько. Хороший способ найти точку схода — посмотреть на то, что вас окружает на уровне глаз, как вы делали для нахождения линии горизонта. Сидите вы или стоите, точка схода расположена где-то на линии горизонта. Взгляните на предметы рядом с вами и вдаль, и вы заметите, что любые предметы, где бы они ни находились, вы видите в перспективе. Это происходит из-за особенностей восприятия глаза — нам кажется, что края предметов стремятся к единой точке. Перспектива так важна в искусстве, потому что существует в любом направлении, куда бы вы ни смотрели.

ВИДЫ ПЕРСПЕКТИВЫ

1: ФРОНТАЛЬНАЯ ПЕРСПЕКТИВА

Поначалу возникает впечатление, что зарисовывать предметы в перспективе слишком сложно, но все гораздо проще, чем думают многие. Самый простой вид перспективы — фронтальная. Во фронтальной перспективе на плоском листе бумаги существует одна точка схода. Эта единственная точка действует как магнит,



Кубовидные формы нарисованы во фронтальной перспективе © Ричард Тилбери

в ней сойдутся все линии вашего рисунка. Наличие точки схода означает, что беспокоиться о направлении линий не нужно, точка стечения линий фиксирована.

Новичкам стоит нанести линии в направлении точки схода с помощью линейки, это натренирует глаз определять на каждом рисунке, где должны сходиться линии. Кроме того, линейка помогает содержать работу в чистоте, пока не нарабатывается качество линии. Когда вы начнете уверенно рисовать направленность к точке схода, этот инструмент перестанет быть необходимым.

Чтобы выстроить фронтальную перспективу, для начала поставьте на листе точку. Она станет точкой схода. Затем с помощью линейки нарисуйте плоский прямоугольник так,

чтобы его противоположные стороны были одинаковой длины. Прямоугольник должен отстоять от точки схода по меньшей мере на один или два сантиметра. В этом упражнении он не должен заходить на точку. Возьмите линейку и прочертите тонкую линию от одного из углов прямоугольника к точке схода. Затем от остальных трех углов. У вас должна получиться призма, с помощью которой вы можете нарисовать куб или параллелепипед, разместив второй прямоугольник дальше по линиям. Если ваш рисунок получился похожим на пример выше, вы успешно применили фронтальную перспективу. Потренируйтесь таким образом с разными фигурами с ровными краями и проследите, чтобы все линии построения сходились в одной точке.

ИСТОЧНИКИ СВЕТА

1: ЯРКИЙ ЕСТЕСТВЕННЫЙ СВЕТ

Яркий естественный свет часто идет от прямых солнечных лучей. Иногда он бывает слегка окрашен, но самый яркий естественный свет — чисто белый. Рассеянный естественный свет, падающий на предмет, довольно часто подчеркивают желтым и оранжевым цветами в среднем валёре. Проходя большое расстояние сквозь атмосферу, естественный свет создает вторичный источник света с неба, а он, в свою очередь, создает слабый отраженный свет от предметов. Тень, вызванная ярким естественным светом, обычно четко очерчена, а длина тени зависит от времени суток.

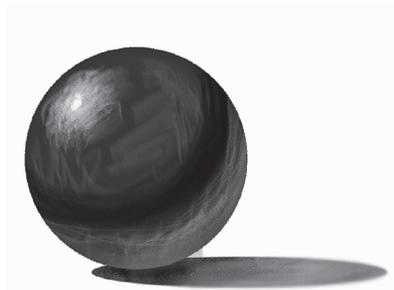
2: МЯГКИЙ ЕСТЕСТВЕННЫЙ СВЕТ

Мягкий естественный свет обычно бывает на рассвете и на закате или когда небо затянуто облаками. В отсутствие ярких солнечных лучей нет необходимости показывать четкие белые блики, а теплые цветные тона можно сделать более выраженными и более широко заполнить ими предмет. Вторичный свет атмосферы продолжает оказывать влияние, но границы между участками света и тени на предмете становятся гораздо менее четкими. При мягком естественном свете образуется приглушенная тень с размытыми краями.

3: ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ СВЕТ

Электрический свет, например от молнии или электрической лампочки, возникает от очень быстрого нагревания частичек света. Мощность освещения может значительно варьироваться, но яркий электрический свет обычно бывает насыщенного белого или голубоватого цвета, который на широких поверхностях постепенно ослабевает. Такой яркий свет создает темную четко очерченную тень.

Более слабый электрический свет имеет оранжевое или желтое свечение и освещает меньший участок. Тени при слабом электрическом свете имеют относительно более светлый валёр и кажутся размытыми.



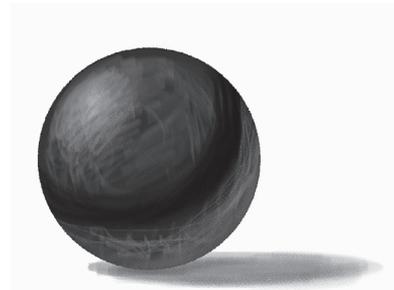
Действие яркого дневного солнечного света

4: СВЕТ СВЕЧЕЙ

Свет от свечей или огня яркий, если смотреть на него вблизи, но в целом приглушенный, меняющийся в зависимости от интенсивности пламени. Он распространяется на очень небольшое расстояние, предметы остаются частично скрытыми, что добавит вашей работе таинственности и драматизма. Свечи обычно размещаются ниже других источников света, и предметы отбрасывают интересные тени.

5: ЛУННЫЙ СВЕТ

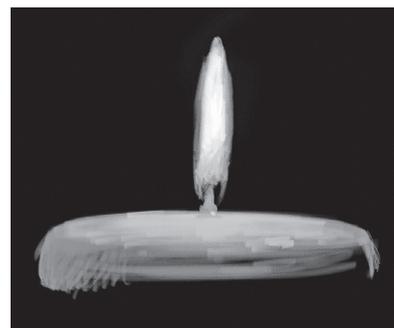
Лунный свет красив и, как правило, приглушен даже в самую ясную ночь. Он не похож на солнечный, так как луна только отражает свет солнца от своей поверхности.



Действие мягкого естественного света



Молния производит яркий электрический свет



От пламени свечи исходит приглушенное цветное свечение



Лунный свет теплый и приглушенный

Несмотря на распространенное убеждение, лунный свет не голубой. В действительности его тон теплый. Тени, которые отбрасываются при лунном свете, зачастую очень слабые, особенно в городах, где с ним конфликтует искусственное освещение.

ВИДЫ ТЕНИ И СВЕТОВЫХ ПЯТЕН

1: НАПРАВЛЕННЫЙ СВЕТ

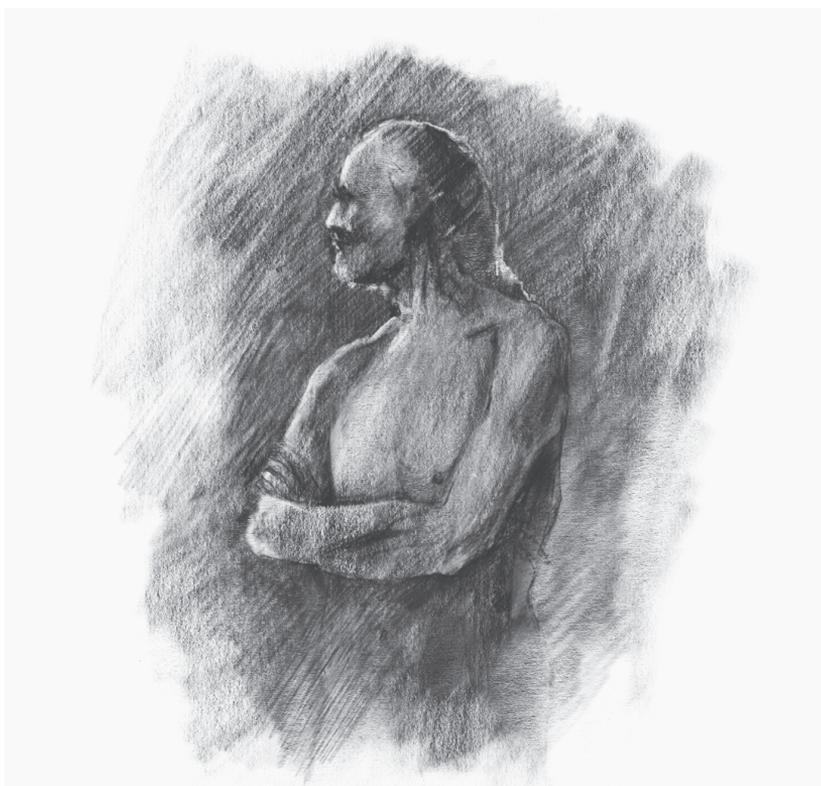
Направленный свет — это яркий луч, светящий прямо на предмет. Он бывает и естественным, и искусственным, его часто используют, чтобы привлечь внимание зрителя к одной точке сосредоточения. С помощью направленного света можно получить интересные тени, собранные в одной части композиции. Чем сильнее воздействие других источников света на сюжет, тем менее заметным становится направленный свет.

2: СВЕТОВОЙ КОНТУР

Когда предмет расположен между смотрящим и источником света, вокруг края



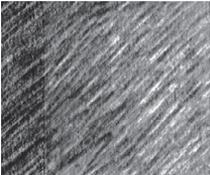
Источник направленного света, расположенный сверху и чуть правее предмета, создает зловещую тень



Световой контур отделяет фигуру от фона и привлекает внимание именно к фигуре © Ричард Тилбери

предмета появляется тонкое свечение; этот эффект называется световым контуром. Световой контур — чудесный способ подразнить смотрящего на рисунок: предмет или фигура отделены от фона, но не обязательно детально прорисованы.

Следовательно, световой контур прекрасно создает в рисунке атмосферу и настроение. Этот световой эффект задействуют и при создании портретов, так как он притягивает внимание к лицу интересным и необычным образом.



Библиотека текстур

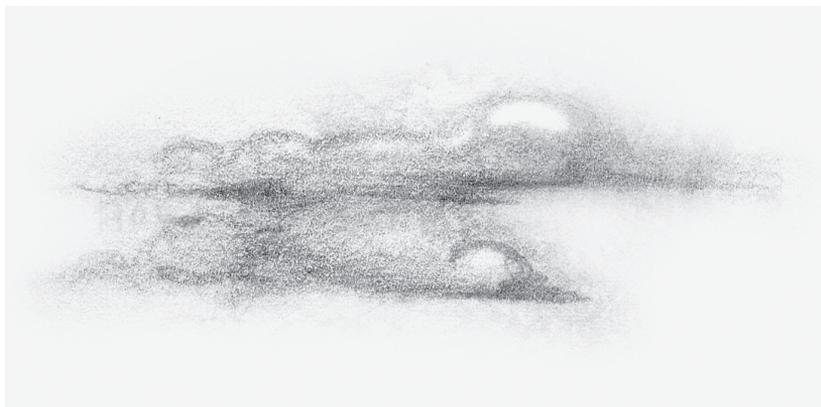
Существуют сотни текстурных поверхностей — и природных, и искусственных. Они будут прекрасно смотреться на скетче и добавят рисунку детальность, реализм и контекст. Как вы увидите на этапах скетчей, представленных в этой энциклопедии, для завершенности рисунка текстура очень важна. Ниже вы найдете быстрые подсказки по воссозданию наиболее часто встречающихся текстур.

ОБЛАКО

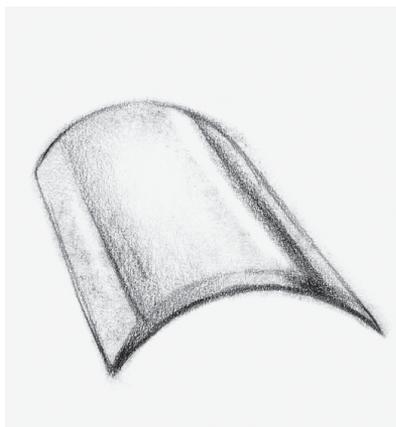
- Рисуйте облака легкой рукой.
- Нанесите тонкий слой штрихов внутри контура облака.
- В некоторых местах произвольными штрихами добавьте темные участки.
- Самые светлые валёры покажите незатонированной бумагой или обозначьте с помощью ластика.

ИЗОГНУТОЕ СТЕКЛО

- Возьмите в качестве образца стеклянную миску или кружку.
- набросайте внешний контур и тонкими линиями наметьте все отражения.
- Нанесите легкие перекрестные штрихи, оставив незаполненными участки бликов.
- Небольшие участки темного тона нанесите линиями, повторяющими изгиб стекла.



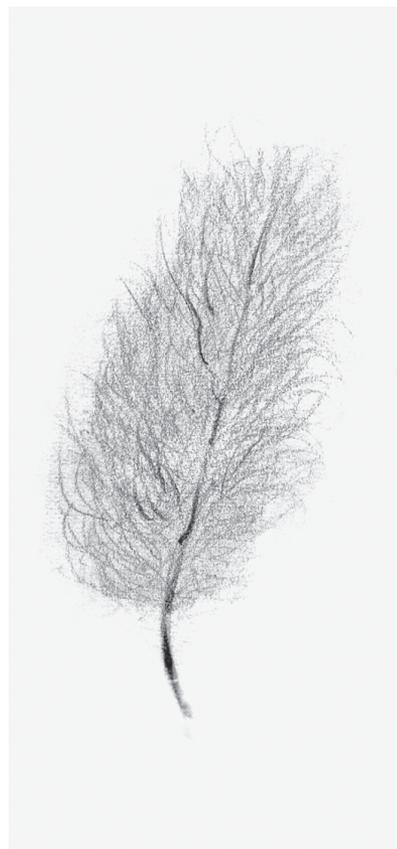
Облако



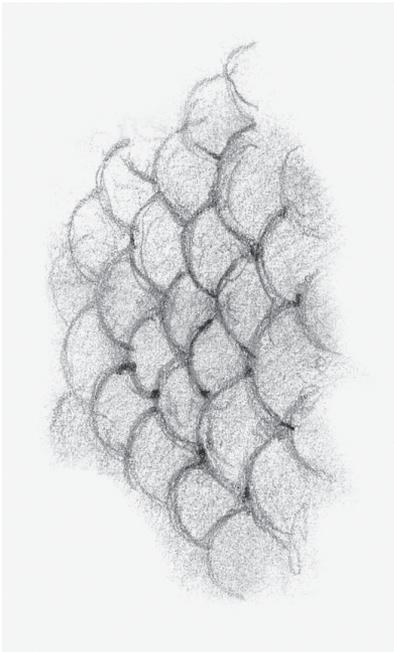
Изогнутое стекло

ПЕРО (ПУШИСТОЕ)

- Работайте остро заточенным карандашом.
- Держите карандаш под таким углом, чтобы вы могли рисовать стороной стержня.
- Нанесите очень легкие отдельные штрихи.
- Нанесите графит слоями, создавая неравномерные участки тона.



Перо (пушистое)



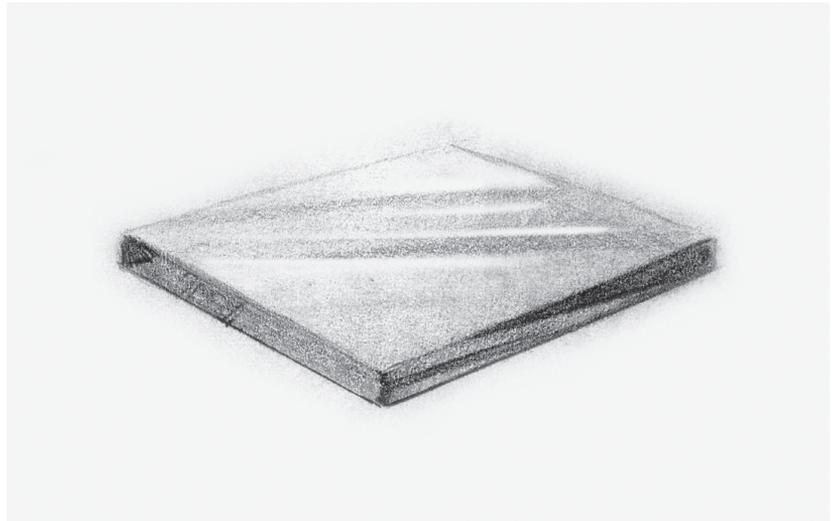
Чешуя рыбы (простая)

ЧЕШУЯ РЫБЫ (ПРОСТАЯ)

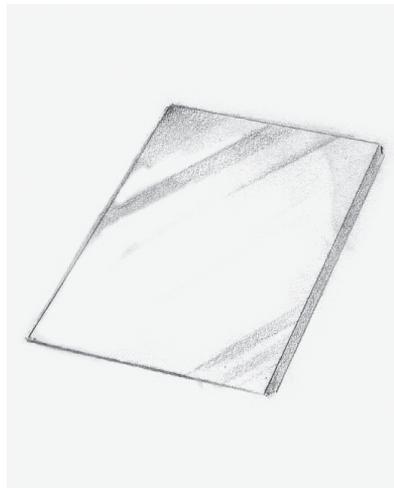
- Нарисуйте горизонтальные ряды дуг.
- Нанесите основу тона в виде тонких перекрестных штрихов.
- Добавьте насыщенности несколькими дугами, чтобы показать тень между чешуйками.
- Мелкими неравномерными темными штрихами покажите песчинки и неровности.

ПЛОСКОЕ СТЕКЛО

- Ключ к успеху в рисовании стекла — мельчайшие штрихи.
- набросайте очень тонкий слой штрихов.
- Дополнительными слоями штриховки добавьте более темные валёры, показав отражения окружающих предметов.
- Так как стекло плоское, отражения будут вытянутыми и рисуются длинными штрихами.



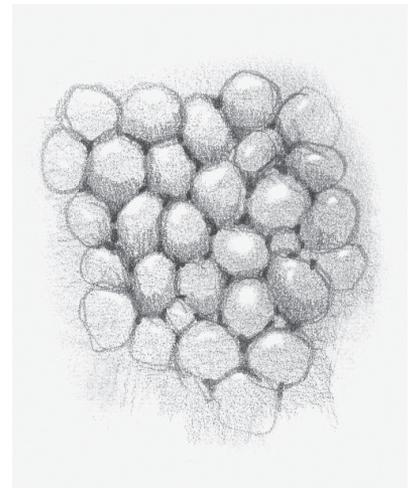
Плоское стекло



Зеркало

ЗЕРКАЛО

- Текстура зеркала непрозрачная, хотя и напоминает текстуру плоского стекла.
- Покажите блестящую поверхность мелкими линиями.
- Отражения в зеркале искажаются, только если предмет расположен под острым углом.
- Тонкими штрихами обозначьте несколько полосок тона.

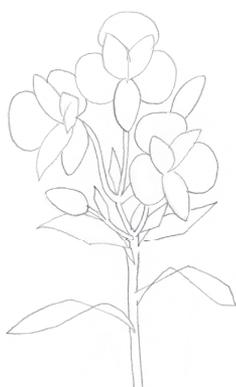


Чешуя рептилии

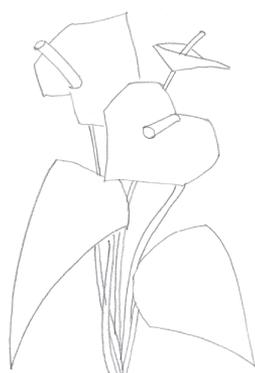
ЧЕШУЯ РЕПТИЛИИ

- Держите под рукой фотографии чешуи рептилии.
- Нарисуйте округлую чешуйку.
- Изобразите соседние чешуйки, добавляя неровности.
- Слегка затемните отдельные чешуйки штриховкой с учетом направления света.

■ АЛЬСТРОМЕРИЯ



■ АНТУРИУМ



■ СТРЕЛИЦИЯ



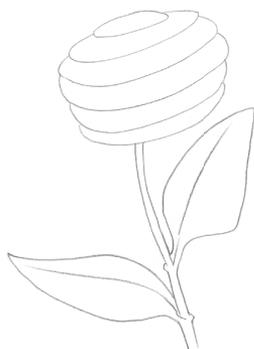
■ КОЛОКОЛЬЧИК



■ ГВОЗДИКА



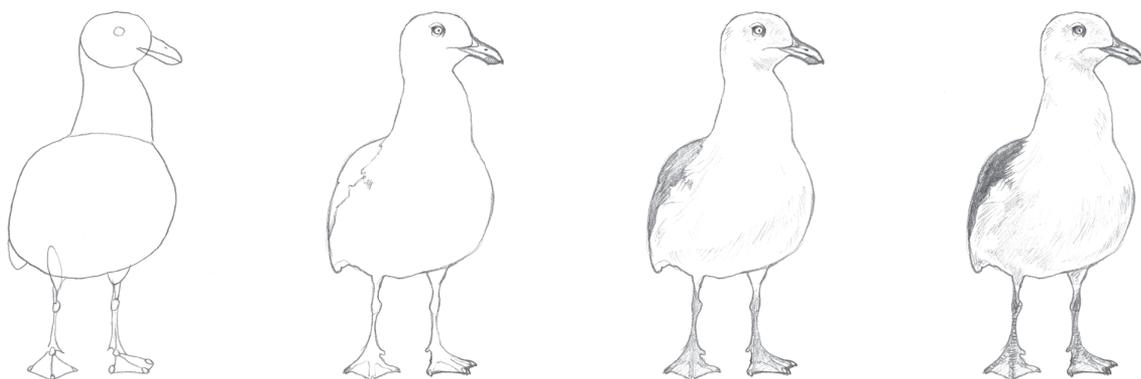
■ ХРИЗАНТЕМА



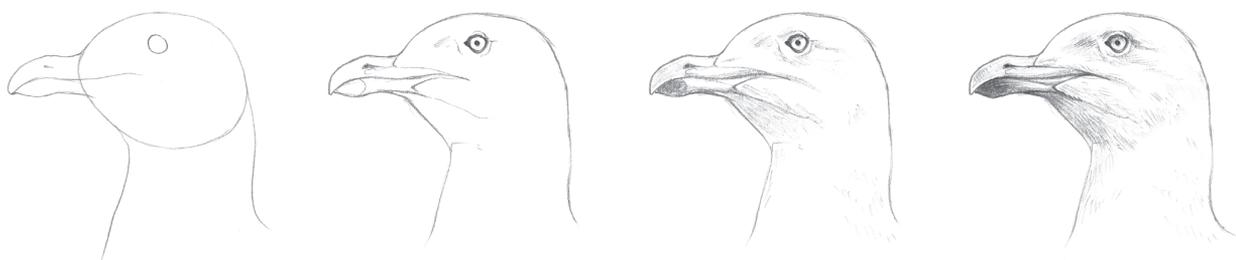
■ ФЛАМИНГО (ГОЛОВА)



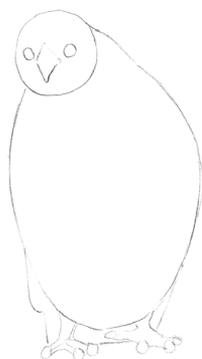
■ ЧАЙКА



■ ЧАЙКА (ГОЛОВА)



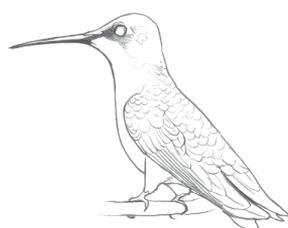
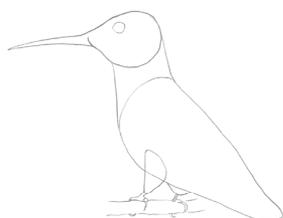
■ ЯСТРЕБ



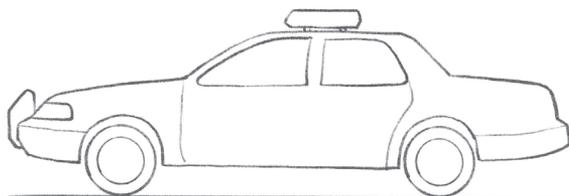
■ ЯСТРЕБ (ГОЛОВА)



■ КОЛИБРИ



■ ПОЛИЦЕЙСКИЙ АВТОМОБИЛЬ



■ ТЮРЕМНЫЙ ФУРГОН

