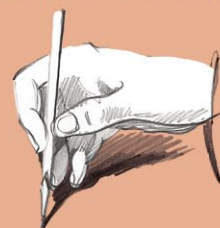
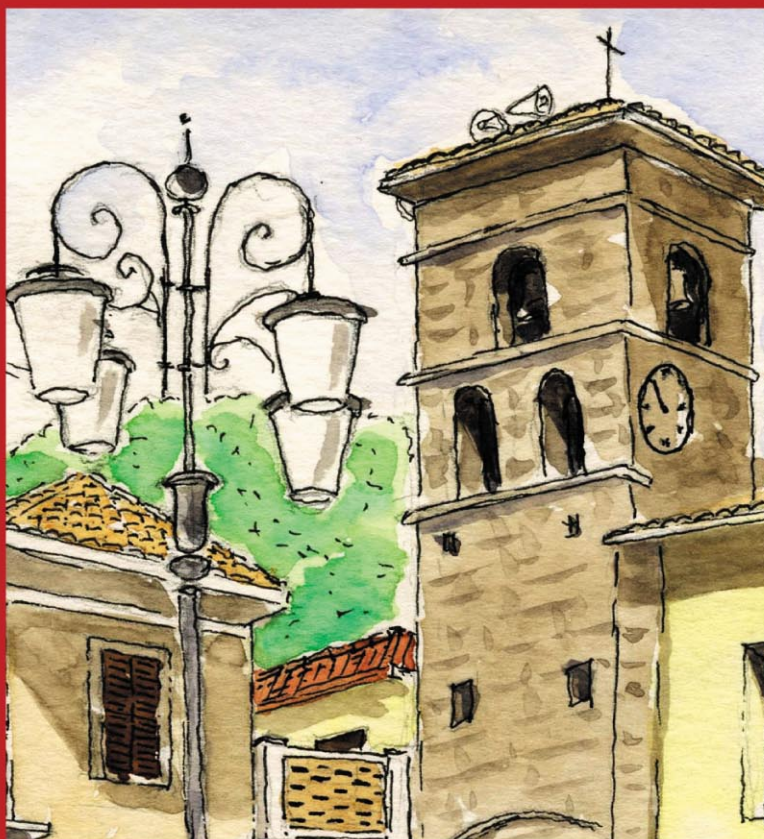




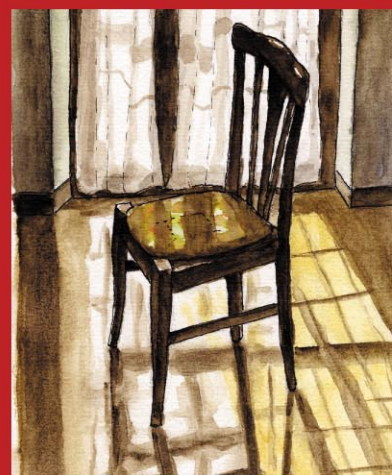
ПОЛНЫЙ КУРС РИСОВАНИЯ



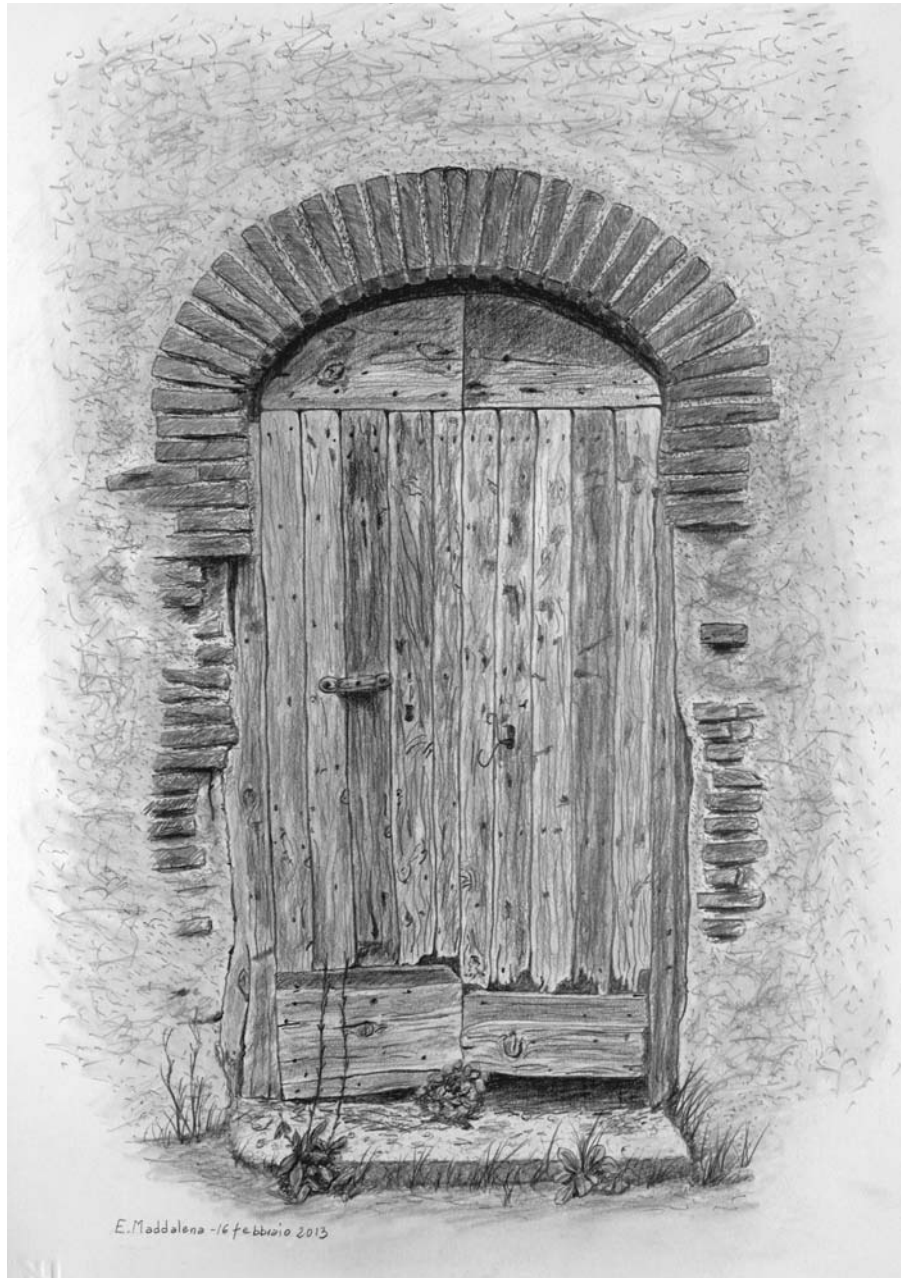
СЕКРЕТЫ И ТЕХНИКИ ЛЕГКОГО РИСОВАНИЯ



Перспектива
Тени и рефлексы
Пропорции лица и фигуры
Фактуры материалов



*Моей жене Лучии
и моим детям
Риккардо, Симоне и Патриции*



Энрико Мадалена

СЕКРЕТЫ И ТЕХНИКИ ЛЕГКОГО РИСОВАНИЯ

*Для городских рисовальщиков
и классических художников*

УДК 75
ББК 85.14
М29

Enrico Maddalena
**I SEGRETI E LE TECNICHE DEL
DISEGNO DAL VIVO**

Маддалена, Энрико.
М29 Секреты и техники легкого рисования / Э. Маддалена; пер. с итал.
О. Щелоковой. — Москва: Издательство АСТ, 2021. — 144 с.: ил. —
Полный курс рисования (черно-белая).

ISBN: 978-5-17-137818-9

Научиться рисовать может каждый, достаточно освоить необходимые приемы и практиковаться, особенно в рисовании в натуры. Рисуя, мы глубоко познаем окружающий нас мир и устанавливаем тесный контакт со многими аспектами повседневной жизни, на которые ранее мы не обращали внимания.

Эта книга станет незаменимым руководством и для тех, кто хочет научиться живописи, и для тех, кто уже умеет рисовать, но хочет совершенствоваться.

**УДК 75
ББК 85.14**

ISBN: 978-5-17-137818-9

© "Il Castello S.r.l., Milano 73/75 12 — 20010 Cornaredo (Milano), Italia
© ООО «Издательство АСТ», 2021

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	6
МАТЕРИАЛЫ И ИНСТРУМЕНТЫ.....	9
Твердые пигменты	10
Жидкие пигменты	15
Бумага и тетради для эскизов	19
РИСУНОК.....	23
Характерные особенности рисунка.....	24
Линейный рисунок.....	25
Форма	29
Тона (или валеры)	31
Свет и тень	34
Фактура	49
Измерения	57
Этапы рисунка	62
ПЕРСПЕКТИВА.....	67
Точка схода и линия горизонта	68
Фронтальная, или центральная перспектива (с одной точкой схода).....	71
Перспектива с двумя точками схода	80
Трехточечная перспектива.....	89
Теория теней	100
Рефлексы.....	104
Воздушная перспектива	108
КОМПОЗИЦИЯ	111
Аспекты композиции	112
Образцы композиции	118
«Правила»	122
ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ ФИГУРА	125
Анатомия и терминология	126
Пропорции головы.....	134
Руки и ноги	137
Пропорции тела	141



ПРЕДИСЛОВИЕ

Моя страсть к рисованию возникла давно. Когда я был маленьким, моя тетя Лина нередко покупала мне книги, и первым делом, еще не открывая их, я ее спрашивал: «А там есть картинки?»

Моя школьная парта была завалена рисунками, которые я рисовал на ней карандашом. Книги, которые я покупал, были монографиями, посвященными художникам, особенно импрессионистам и маккьяйоли, чьи работы меня завораживали. На что бы и когда бы я ни посмотрел, я думал о том, как можно передать это на картине.

Однако следует понимать: для того, чтобы научиться рисовать, нужно потрудиться. Многие думают, что у них нет способностей к рисованию, хотя на самом деле никто и никогда не пытался их учить рисовать по-настоящему. В этом смысле мой школьный опыт был негативным. Учителя рисования велели нам покупать бумагу и краски и позволяли рисовать все, что придет в голову, и так, как это у нас получалось, ничему нас особенно не обучая. Но чтобы научиться рисовать по-настоящему, нужно прежде всего рисовать с натуры, и я не помню, чтобы в школе кто-нибудь и когда-нибудь пытался нас этому научить. Я занимался этим дома, самостоятельно, рисуя натюрморты, лица моих родных или пейзажи, выезжая за город на велосипеде.

Этот самоучитель введет вас в курс рисования с натуры, и поэтому мы будем рисовать то, что видим в действительности, открывая для себя магию того, что у нас ежедневно перед глазами, но мы этого не замечаем, — эту магию и эту красоту, которые заключены и в мелочах. Мы будем рисовать с натуры эскизы городских пейзажей, вернее, уголки деревень и городов в разных ракурсах, сценки из жизни, интерьеры — пустые и заполненные людьми, натюрморты — привычные, естественные, а не нарочно приготовленные в мастерской.

Рисунок учит нас смотреть в глубину и устанавливать связь с окружающим. Мы обнаруживаем красоту вокруг нас, и обычное становится необычным. Рисуя, мы забываем о проблемах повседневной жизни и, работая, обретаем спокойствие духа. Это нас успокаивает.

Научиться рисовать могут все — и тем лучше, чем сильнее наш интерес, чем мы терпеливей и старательней.

Рисовать интересно. Мы рисуем для себя, и удовлетворение заключено в самом по себе творческом процессе. Блокнот для рисования — это интимное, личное пространство. Мы ни с кем не соревнуемся, и нас не интересует одобрение публики. И если люди с недоверием относятся к тем, кто фотографирует, то к рисуящим это совсем не относится. Скорее даже возникает симпатия и непроизвольное восхищение, в чем я неоднократно мог убедиться, работая у всех на виду.

Но чем отличается эскиз от картины? И рисунок — от живописного полотна?

Эскиз — это рисунок, даже в цвете, который можно сделать за несколько минут или за час с небольшим, тогда как картина требует многих часов, если не дней работы. У эскиза есть преимущество непосредственности, свежести и спонтанности. Многие художники начинают с подготовительных эскизов к своим картинам, и иногда они оказываются красивей и выразительней крупных работ.

В рисунке преобладает линия, след карандаша или пера; он может существовать и без цвета. В основе, у истоков картины всегда находится рисунок, но она становится выразительней благодаря цвету и поверхностям, на которых линия почти исчезает под тонами, формами, световыми пятнами.

Учась рисовать, мы учимся и основам живописи, и, возможно, в будущем некоторые из вас...

Как построен наш курс? Первые и самые многочисленные уроки мы посвятим рисунку, а в последних перейдем к К перспективе, композиции и научимся рисовать голову и фигуру человека.

Изучая рисунок, мы научимся рисовать то, что мы видим, а не то, что мы знаем, или считаем, что знаем. Мы овладеем тонами, фактурами, научимся применять методы измерения и сопоставления, передавать свет и тени, глубину, перспективу и постигнем искусство композиции и пропорций человеческого лица и фигуры.

Прежде чем начинать читать книгу, попробуйте за минуту нарисовать карандаш в шестиугольном сечении. Будет достаточно нарисовать один из его концов кончиком карандаша. А потом посмотрите на страницу 206, сравните ваш рисунок с тем, что нарисовано там, и после этого, наконец, вы можете начать читать.

Приятного времяпрепровождения!

Городские рисовальщики

Городские рисовальщики рассеяны по всему миру. Они рисуют повседневную жизнь, уголки своих городов или посещаемых мест. Развивая традицию путевых заметок, которым отдавали дань такие известные люди, как Оскар Уайльд, Винсент Ван Гог, Пабло Пикассо, Эрнест Хемингуэй и Анри Матисс, движение городских рисовальщиков, посвящающих себя «городскому портрету», в последние годы испытало стремительный рост. Художники рисуют с натуры и вместе и выкладывают свои наброски в интернете. Достаточно листа бумаги и карандаша, но чаще пользуются блокнотами для набросков и коробочкой с карманными акварельными красками. Основатель этого сетевого сообщества — Габриэль Кампанарио, живущий в Сиэтле журналист-иллюстратор испанского происхождения. Он рассказывал, что по роду своей деятельности ему неоднократно приходилось переезжать из города в город. Меняя место жительства, человек переносит небольшой стресс, потому что внезапно оказывается в новой и незнакомой среде. Рисуя, он осваивался в каждом городе, делал его своим. В самом деле: рисуя, мы устанавливаем с предметом изображения глубокий контакт — и познавательный, и эмоциональный.

«Чтобы рисовать на улице, не нужны ни академическое образование, ни дорогостоящие материалы».

Габриэль Кампанарио

«Рисовать город — это не только воспроизводить его на бумаге. Это, прежде всего, — его познавать, понимать, чувствовать себя в нем, как дома».

Нина Юханссон

«Рисование сродни дзэну, потому что, рисуя, мы теряем представление о времени и рассматриваем предмет или сцену с таким вниманием, что по-настоящему проникаем в ее суть».

Мэттью Сенсич



Манифест городских рисовальщиков

www.urbansketchers.org

1

Мы рисуем на месте, на пленэре или в помещении, запечатлевая то, что мы видим при непосредственном наблюдении.

2

Наши рисунки рассказывают историю того, что нас окружает, тех мест, где мы живем, и тех мест, где мы путешествуем.

3

Наши рисунки запечатлевают время и пространство.

4

Мы достоверно передаем те сцены, которые наблюдаем.

5

Мы используем любые инструменты и сохраняем наш индивидуальный стиль.

6

Мы взаимно поддерживаем друг друга и рисуем вместе.

7

Мы делимся нашими рисунками в интернете.

8

Одновременно мы показываем и рисунок, и мир.



Материалы и инструменты



ТВЕРДЫЕ ПИГМЕНТЫ

Инструменты, подходящие для нанесения изображений на их носитель (в основном на бумагу), можно подразделить на две группы: на инструменты, использующие твердые пигменты (такие как графит, уголь, фюзен, то есть обожженные сучки бересклета, пастели, цветные карандаши), и инструменты, использующие жидкие пигменты (такие как чернила и акварельные краски). Рассмотрим сначала инструменты с твердыми пигментами.



ГРАФИТ



1. Графитовый карандаш в деревянном корпусе (классический карандаш).



2. Механический цанговый карандаш для грифелей диаметром 0,7 миллиметра (существуют и грифели диаметром 0,5 и 0,3 миллиметра). На колпачке, как правило, имеется ластик. Грифель затачивать не надо.



3. Механический цанговый карандаш для грифелей диаметром 2 миллиметра (существуют и грифели диаметром 3 миллиметра). Колпачок служит, как правило, и для затачивания грифелей, хотя существуют и специальные перочинные ножики.



4. Цанговый карандаш для грифелей диаметром 5,6 миллиметра.



5. Графитовая палочка: палочка из одного графита, обернутого в бумагу, чтобы не пачкать руки. Они тоже бывают разной градуировки.



6. Цанговый карандаш. Служит для того, чтобы полностью использовать сильно исписанные карандаши.

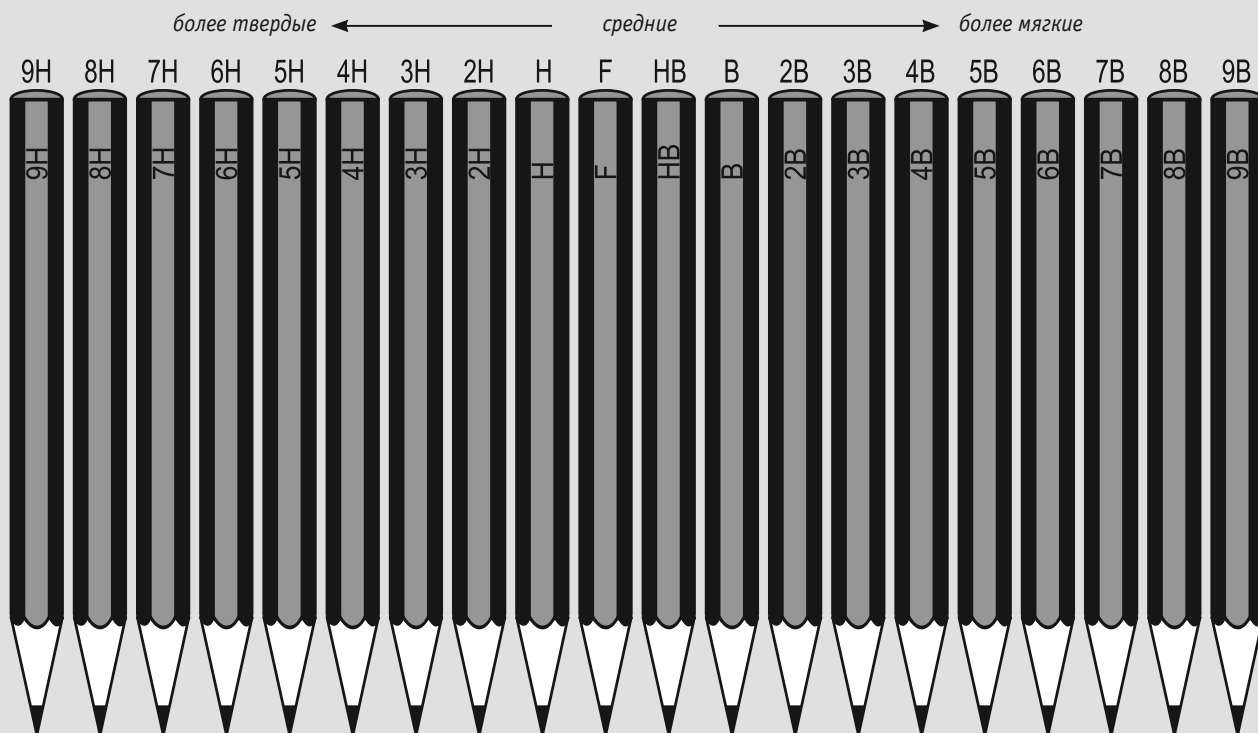
Шкала твердости карандашей

Грифель карандашей представляет собой смесь графита (от греческого *γραφειν*, что значит «писать») и глины. При увеличении процента содержания глины твердость увеличивается, и наоборот. Твердость карандашей обозначается с помощью буквенно-цифровой шкалы. Маркировка F (от *англ.* fine point, букв. — «тонкость»; не имеет точного российского соответствия) — это средний тон между твердым и мягким карандашами.

Чуть более мягкий — это твердо-мягкий карандаш HB (от *англ.* hardness, букв. — «твердость» и blackness, букв. — «чернота»), тоже представляющий собой средний тон между твердым и мягким, по российской шкале — ТМ

(твёрдо-мягкий). Карандаши тона H (Т, «твёрдый») дают более четкую и более бледную линию и используются в основном для технического рисунка, однако они имеют ценность и для художественного рисунка, чтобы передавать воздушную перспективу. Карандаши B (М, «мягкий») дают, по мере увеличения градуировки, все более темный и яркий штрих. Наиболее используемый в художественном рисунке карандаш — 2B (2М), однако выбор в значительной степени зависит от вкусов и стиля художника.

Как правило, для достижения разнообразных эффектов пользуются несколькими карандашами. Древесина для оправы карандаша — мягкая, в основном древесина тополя.



ЦВЕТНЫЕ АКВАРЕЛЬНЫЕ КАРАНДАШИ

7. Цветные акварельные карандаши могут использоваться в живописи «по сухому», как простые цветные карандаши, а также можно проводить по изображению увлажненной кисточкой.



Акварельные карандаши: след, оставленный сухим карандашом, и след, обработанный водой.

8. Электрическая точилка.



9. Механическая точилка.



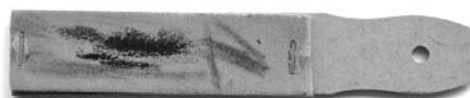
Заточка карандаша

У вашего карандаша должен быть длинный кончик, который позволит вам делать фон широким, если вы будете держать его так, чтобы он почти касался листа. Самый подходящий для этого инструмент — канцелярский нож (резак); не используйте классические точилки. Чтобы ваши изображения получались точными и правильными, нажимая на лезвие, продвигайте его вперед большим пальцем руки, держащей карандаш, в то время как остальные пальцы будут толкать его назад. Следите за тем, чтобы не порезаться лезвием. Наждачная бумага устранил возможные шероховатости.





10. Куттер (нож со сменяемым лезвием): лучший инструмент для заточки карандашей.



11. Наждачная бумага для заострения кончиков карандашей.

Стирание

Как правило, подходящим для устранения ошибок инструментом считается ластик. Делая эскиз или набросок для картины, начинают с легких штрихов. Если какая-то линия оказывается неточной, ее не стирают, потому что она служит ориентиром для исправления.

Ластик служит в основном для того, чтобы сделать графитовый фон более легким, а также для передачи света.



12

12. Ластик-карандаш: вместо графитового у него резиновый стержень. На другом конце — кисточка для стряхивания грязи и пыли.

13



13. Электрический ластик: при нажатии черной кнопки резиновый стержень начинает вращаться.

14. Пластиковый или резиновый ластик: классический ластик для стирания.

14



15



15. Ластик-клячка: ему можно придавать любые формы. Не портит бумагу. Ластик — это еще и инструмент для рисования, также он служит для передачи верхнего света. Если его использовать в технике тампонирования, то есть слегка прижимать его к листу, но им не тереть, то он может сделать изображение более легким.

16



16. Механический ластик, очень тонкий. Полезен, например, при изображении трвинок или волос на темных фонах.

УГОЛЬ, САНГИНА, БЕЛАЯ ГЛИНА

17. Фюзен, обожженные сучки бересклета. Это один из самых древних инструментов для рисования. Готовую работу желательно покрывать фиксативом.



18. Брусок прессованного угля.

18



19. Брусок сангины (гематит, окись железа с небольшим количеством охры).

19



20. Белая глина.

20



21



22

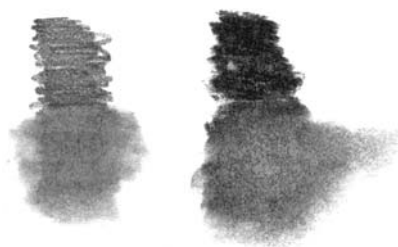


23

21. Угольный карандаш (вместо графита имеет стержень из прессованного угля).

22. Сангина.

23. Белая пастель (полезна, как и белая глина, для передачи света на рисунках на серой бумаге).



24. Растушки (палочки для растушевки). Служат для растушевки графита ради получения мягких тональных переходов.

На рисунке 21 — графит (карандаш градуировки В, «мягкий»), растушеванный в нижней части с помощью растушки.

На рисунке 17 — уголь (фюзен), растушеванный в нижней части бумажной салфеткой. Можно заме-

тить, что след от карандаша — более серебристый, тогда как след от угля — очень черного и более яркого цвета.

Растушевку, испачканную пигментом, можно использовать и в качестве инструмента для рисования.

ЖИДКИЕ ПИГМЕНТЫ

Жидкие пигменты — это в основном чернила и акварельные краски. Чернила наносятся на бумагу перьями, авторучками, фломастерами, но также и кисточками. Подразделяются на водостойкие и водорастворимые. Для рисования чаще всего используют чернила черного цвета, но существуют и цветные. Широко используется и сепия.



ЧЕРНИЛА

1. Пузырек туши.
2. Набор перьев для каллиграфии.
3. Трубка-перодержатель.
4. Держатель со встроенным пером. Чтобы привести его в рабочее состояние, достаточно его извлечь, повернуть и вставить снова. На рисунке — в положении для письма.



5. Рапидограф, технические капиллярные ручки, обеспечивающие линию постоянной толщины. На рисунке — две ручки с перьями толщиной штриха 0,3 и 0,5 миллиметров.



6. Авторучки. Очень удобны для натуральных работ. Первая заправляется водостойкими, а вторая — водорастворимыми чернилами.

7. Фломастеры. Бывают с несмываемыми и с растворимыми чернилами. Штрих вторых можно увлажнить для достижения живописных эффектов.



8. Фломастер с кончиком-кисточкой. Особый кончик позволяет проводить линии разной толщины в зависимости от нажима.



Очистка чернильных ручек

Авторучки, особенно при использовании водостойких чернил, могут засоряться. Их можно попробовать очистить смесью аммиака и воды в соотношении один к двум. Однако убедитесь, что материал, из которого сделано перо, не разрушается от аммиака (от аммиака алюминий портится). В конце сполосните перо водой из-под крана.

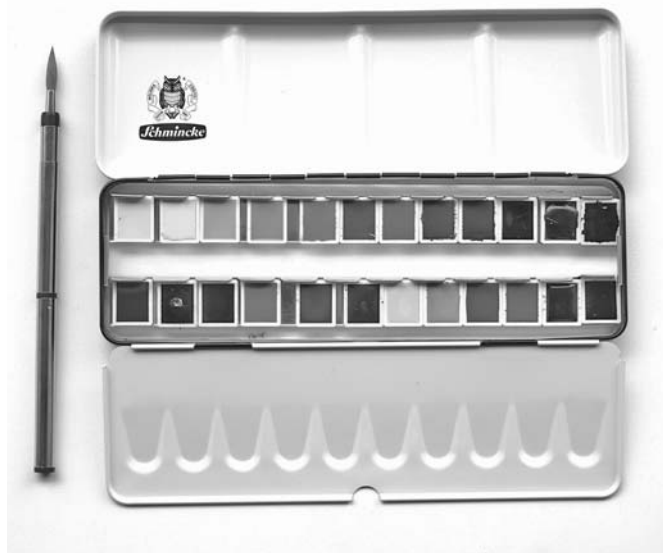
АКВАРЕЛЬНЫЕ КРАСКИ

Акварельные краски — это пигменты, обычно с добавлением связующего вещества в виде гуммиарабика, и растворимые в воде. Они прозрачные и очень яркие, потому что через них просвечивает белизна листа.

Акварельные краски подразделяются на краски для художников, с чистыми пигментами, более ярких тонов, и краски для учащихся, более дешевые, но более низкого качества.

На странице сбоку — таблица цветов красок, содержащихся в коробочке, с названиями на разных языках. Вам всегда следует делать аналогичную собственную таблицу для цветов ваших красок: цвет в сухом кювете редко соответствует цвету, появляющемуся потом на бумаге.

Она вам очень понадобится — по крайней мере, до тех пор, пока вы не приобретете большой опыт. Но даже и тогда...



9. Акварельные краски для художников. Эмалированная металлическая коробочка снабжена крышками, выполняющими функцию палитры. Можно купить и пустую коробочку, заполнив ее красками нужных цветов в виде кюветов (маленьких плиток с твердыми пигментами). Кисточка, которую вы видите на рисунке, — это дорожная кисточка из меха куницы. Кончик, чтобы его защитить, может убираться в держатель.

10. Веерная кисточка.



11. Китайская кисть.



12. Риггер-кисть (для очень тонких линий).



13. Кисть «кошачий язык».



14. Кисть с резервуаром для воды: удобна для эскизов на пленэре.



15. Плоская кисть для заливок.





16. Фаянсовая палитра. Такие палитры хрупкие, но они самые лучшие, и их легко чистить.

17. Аквадельные краски в тюбиках, идеальны для использования в мастерской и для больших картин.

18. Губка. Служит для создания визуальных эффектов поверхности.

19. Кисточка с кончиком из меха куницы (это самый ценный и дорогой мех, впитывает много краски. Если с ней обращаться бережно, прослужит очень долго).



Уход за кистями

Полоскайте кисти после употребления, возвращая форму кончику. Никогда не оставляйте их в банке кончиком вниз, вы их безнадежно испортите. Время от времени мойте их с растительным мылом, продающимся в магазинах художественных принадлежностей. Обращайтесь с ними бережно, особенно если они из меха куницы, и они прослужат вам целую вечность.

20. Маскирующая жидкость — это специальный состав (в классическом варианте на основе жидкого латекса), представляющий собой жидкость разной степени вязкости (в зависимости от производителя). Этот состав позволяет «зарезервировать», то есть сохранить от случайного закрашивания участки вашей работы.

21. Гуммиарабик (увеличивает блески прозрачность красок).

22. Промывалка для увлажнения.



БУМАГА И ТЕТРАДИ ДЛЯ ЭСКИЗОВ

Существуют разные типы бумаги, отличающиеся плотностью, поверхностью и составом.

Плотность. Это вес в граммах одного квадратного метра материала.

Для акварелей идеальная плотность составляет от 300 граммов на один квадратный метр и выше (за исключением тех случаев, когда речь идет о листах маленьких размеров).

Бумагу меньшей плотности надо натягивать.

Поверхность: различаются *гладкие* (горячего прессования) бумаги, подходящие для очень тонких деталей.

Полугладкие (холодного прессования) с мелкозернистой фактурой: это хороший промежуточный вариант.



Крупнозернистые, позволяющие создавать визуальные эффекты поверхности, поскольку такая бумага может окрашиваться в верхней части зерна и оставаться белой во впадинах (техника сухой кисти).

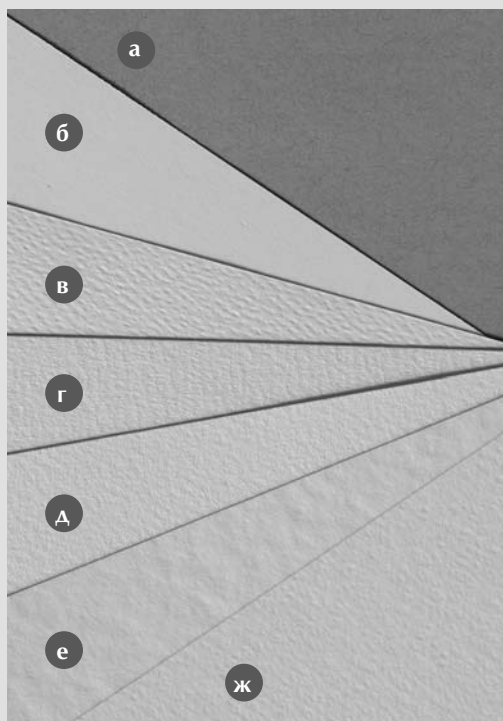
Состав: лучшая бумага — хлопковая, следом за ней идет тряпичная. Худшая бумага — из древесной массы, желтеющая со временем.

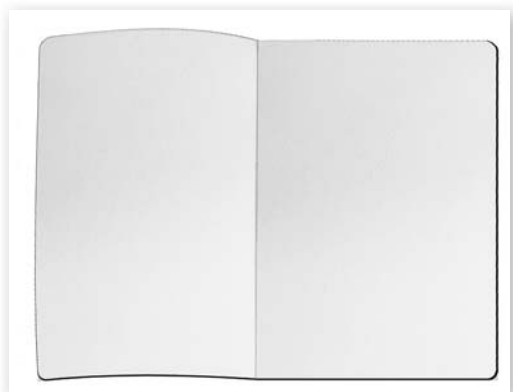
Бумага может быть в отдельных листах разных размеров, в блоках листов, склеенных по одной стороне листа (а также по нескольким сторонам — для акварельной бумаги), в блоках на спирали и в сшитых блоках (на мой взгляд, они самые лучшие, потому что можно использовать два смежных листа, когда нам нужен более широкий формат).

Некоторые типы бумаги

Ниже перечислены некоторые бумаги, которыми я пользуюсь, с количественными и качественными характеристиками. В скобках, для каждого типа, приводятся ссылки на рисунки, которые я здесь сделал:

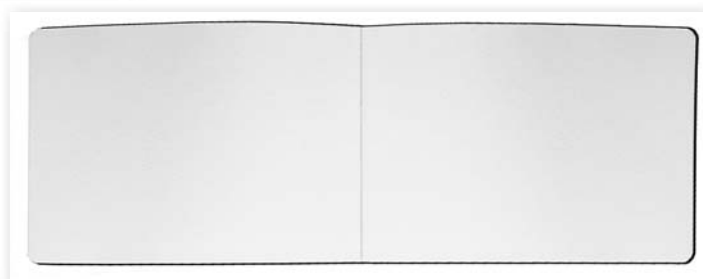
- а.** Strathmore, серого оттенка, плотность 118 г/м², бескислотная.
- б.** Fabriano, гладкая: плотность 200 г/м². Подходит для пера и чернил и для карандаша, когда вы хотите достичь фотореалистических эффектов.
- в.** Fabriano, шероховатая: плотность 220 г/м². Крупное зерно закрепляет графит на бугорках и оставляет белыми впадины, создавая вибрирующие эффекты в стиле люминизма, даже если необходимо отказаться от мелких деталей.
- г.** Fabriano, для акварели, мелкозернистая, холодного прессования, стопроцентный хлопок, плотность 300 г/м².
- д.** Canson Moulin du Roy, для акварели, стопроцентный хлопок, плотность 300 г/м². Одна из лучших бумаг для акварели, вместе с бумагой фирмы «Арш», Arches.
- е.** Favini, для акварели, Torchon (торшон), плотность 350 г/м², 20% хлопок. Довольно шероховатая. Я использую ее для рисунков карандашом благодаря ее шелковистой поверхности.
- ж.** Cotman, для акварели, мелкозернистая, холодного прессования, плотность 300 г/м², бескислотная. Легкое и равномерное зерно определяет особую текстуру, заметную на изображении старой мельницы. Естественно, другие и многочисленные рисунки и акварели этой книги были выполнены в блокнотах, составленных из бумаг других типов.





а

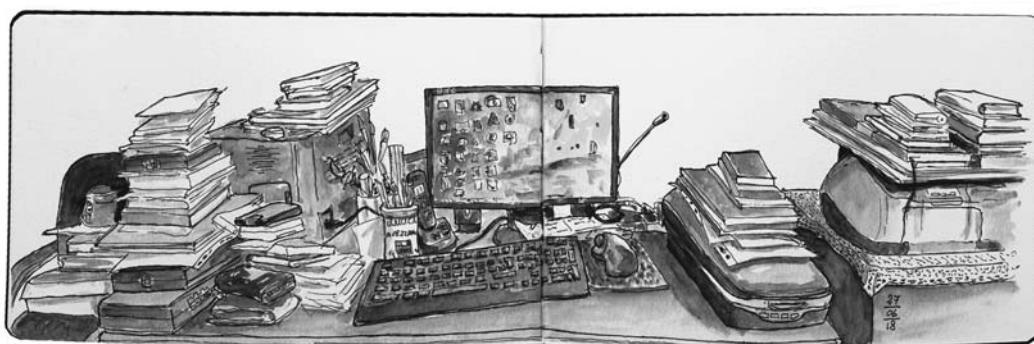
Пример двух блоков с листами размером 13 на 21 сантиметр (два блокнота торговой марки *Moleskine* («Молескин»): один – с гладкой бумагой для эскизов, сшитой по длинной стороне листа; второй – с бумагой для акварели холодного прессования плотностью 200 г/м², сшитой по короткой стороне листа). Можно рисовать как на отдельном листе, так и на двух смежных листах. С блокнотом «а» вы получаете почти квадратный формат размером 26 на 21 сантиметр. Со вторым блокнотом достигается широкий формат как по горизонтали (б), так и по вертикали (в).



б



в



Набросок моего письменного стола на двух смежных листах блокнота торговой марки *Moleskine*.

Как держать карандаш

а. Традиционное положение «щепотка», или «как для письма». Карандаш держат около кончика, в обычном положении для письма, как нас учили еще в начальной школе. Это положение позволяет проводить очень точные линии, и оно полезно для тщательной прорисовки мелких деталей.



б. «Продленная щепотка», или «хват за середину». Карандаш держат далеко от кончика, что позволяет делать широкие и естественные движения, в которых также участвуют рука и плечо. На рисунке рука опирается на лист только потому, что этого требует фотография. На самом деле она не должна его касаться.



В. «Карандаш под рукой». Захват, особенно подходящий для прорисовки фона. Это положение позволяет изменять нажим и, следова-



тельно, наносить разные тона. Не на верхнем и нижнем, а на рисунке слева и рисунке справа.



Чтобы не запачкать руку и, следовательно, лист, всегда неплохо подкладывать под него бумагу.

ПОЛЕЗНЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

1. Походный деревянный мольберт (существуют и металлические мольберты), который можно расположить и горизонтально, что необходимо тем, кто рисует акварелью. Как правило, городские рисовальщики им не пользуются. В крайнем случае, они кладут на колени дощечку, используя ее для опоры. Зато для работы, требующей определенной тщательности, мольберт, наоборот, необходим.



2. Обычно художник садится где придется: на скамейку, на тротуар. Некоторые не садятся и рисуют стоя. Однако существуют переносные и легкие стульчики, позволяющие выбирать ту точку зрения, которая нам больше всего подходит. В сложенном положении они занимают мало места, и их можно носить на ремне, перекинув через плечо. Существуют и очень удобные складные креслица.

3. Еще одна вещь, которая вам может понадобиться, когда вы переходите с места на место или путешествуете, — это сумка для хранения карандашей, фломастеров, красок, блокнотов. У меня есть две такие сумки разной вместимости. В них очень много отделений, в которых легко разместить в порядке все инструменты для рисования и живописи.





Рисунок

2

ХАРАКТЕРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ РИСУНКА

Слово «рисовать» включает в себе понятие изображения, линии, оставленной на его носителе инструментом, направляемым рукой.

Чтобы рисовать, необходимо создавать изображения. Поэтому в первую очередь мы займемся линией. Мы используем ее для прорисовки контуров, представляющих собой участки границ между предметами. Линия — это абстракция, условность, поскольку в действительности ее не существует.

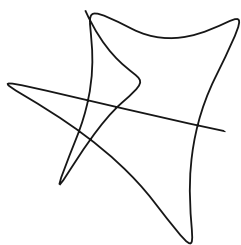
Замкнутые линии заключают в себе **формы** — поверхности, ограниченные линиями. И этого уже достаточно, чтобы сделать рисунок.

Мы будем говорить о негативных формах или пространствах — явлениях, которые мы обычно не воспринимаем, но которые крайне важны при обучении рисованию.

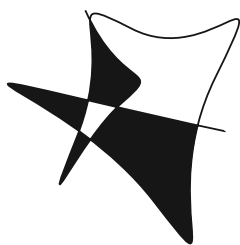
Затем мы научимся определять и создавать **тона**, то есть оттенки светотени, которые так способствуют иллюзии света и тени, а также рельефа.

Поговорим мы и о **фактурах**, то есть об «осязаемой» структуре поверхностей.

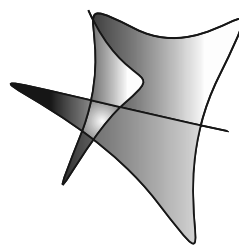
И только в конце мы займемся **цветом** — следующим фактором, приближающим нас к живописи.



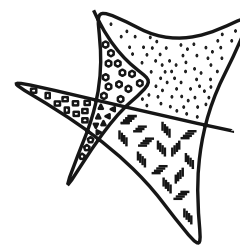
Линии



Формы



Тона



Фактуры

Мы должны будем научиться воспринимать мир через эти пять аспектов. В действительности мы будем рисовать не вещи, но те линии, формы, тона, фактуры и цвета, из которых они состоят. И тем самым, невольно, мы создадим на нашем листе иллюзию вещей.

Потребуется немного терпения и упорства, потому что лучший способ научиться рисунку — это... рисовать.

Чем больше вы рисуете, тем лучше вы рисуете.

Было бы идеально заставить себя создавать по одной работе в день. Но я не требую от вас жертв, потому что это занятие принесет вам спокойствие и чистое удовольствие и будет сопровождать вас всю жизнь, делая ее более прекрасной.

С завтрашнего дня вы будете смотреть на мир новыми глазами.

Совет

Приобретите папку и храните в ней для себя все ваши работы: так вы сможете отмечать день за днем ваши успехи и получать стимул для того, чтобы продолжать.

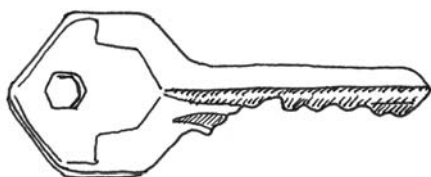
Было бы неплохо указывать на каждом рисунке имя, дату, место и, почему бы и нет, случай, по которому сделан рисунок (например, путешествие, праздник, юбилей). Со временем эти сведения станут ценными и для вас, и для других.

ЛИНЕЙНЫЙ РИСУНОК

Линия — это самая простая форма выражения. Дайте ребенку карандаш, и он начнет рисовать фигурки и изображать предметы и людей со свойственной детям простотой и наивностью, которая именно поэтому кажется нам такой прелестной.

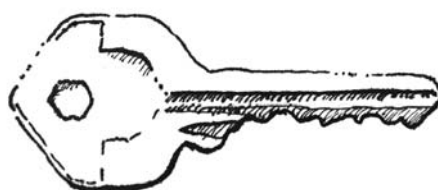
Есть инструменты, позволяющие проводить только линии одной толщины (типа ручек для технического рисования), но есть и другие — такие, как чернильная ручка, — дающие возможность чертить более «ощутимые» линии, толщина которых меняется в зависимости от нажима. Это более выразительные линии, которые могут давать представление о тени и свете. Можно проводить и прерывистые линии, предоставляющие зрителю возможность вообразить форму изображаемого предмета, а иногда дающие представление и о свете.

Следовательно, одна только линия уже является элементом, позволяющим нам создавать убедительные изображения.



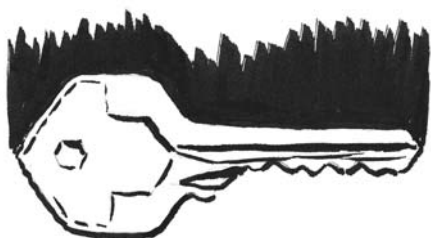
Ровная линия.

Рисунок, нарисованный фломастером с несмываемыми чернилами.



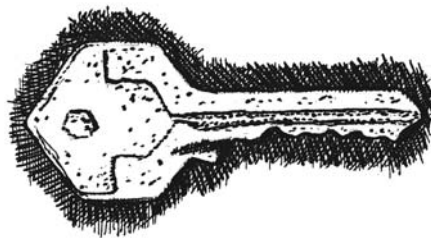
Ощутимая линия.

Рисунок тушью, сделанный ручкой со стальным пером.



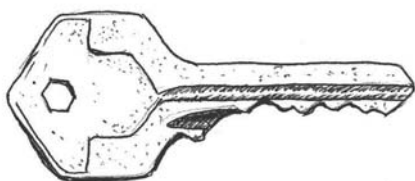
Фломастер с кончиком-кисточкой.

Самая настоящая кисточка, проводящая линии разной толщины и глубокого черного цвета.



Авторучка.

Ее удобно брать с собой для рисунков на пленэре вместо более неудобного пера с пузырьком чернил.



Шариковая ручка.

Можно рисовать и этим инструментом, часто оказывающимся под рукой. Как и у технических ручек, ее линия – постоянной толщины.



Графитовый карандаш с грифелем твердости 2В и растушка.

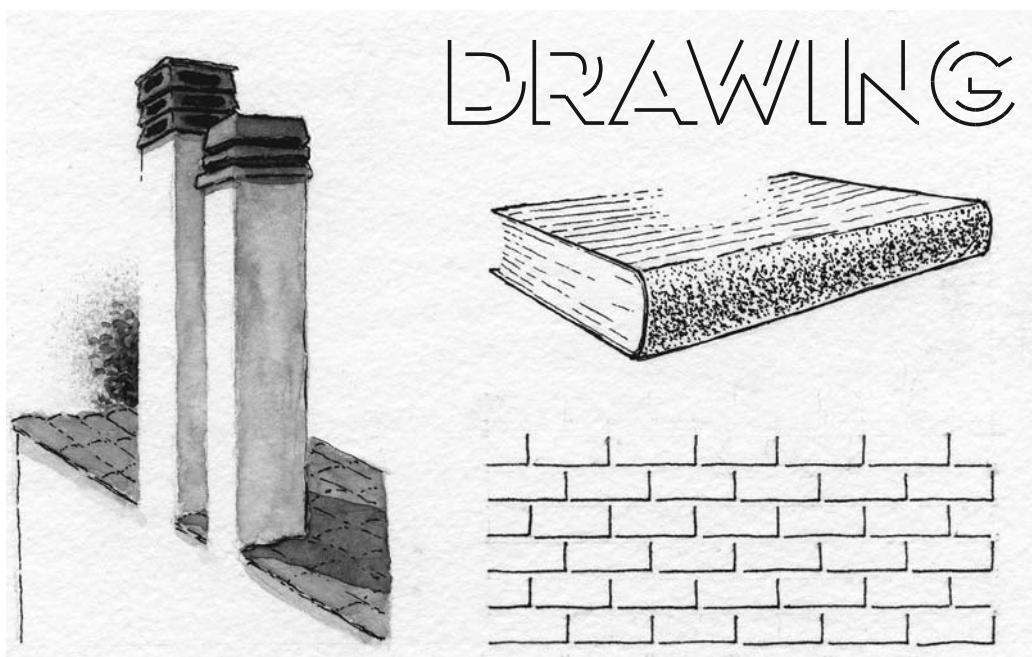
С его помощью делают тональные рисунки с широкими и нежными оттенками, чего нельзя сделать чернилами, более ограниченными в тональной гамме.

ПРЕРЫВИСТАЯ ЛИНИЯ

Посмотрите на слово «DRAWING» («рисование»). Хотя некоторых линий не видно, его можно прочесть без труда и распознать даже недостающие линии. Это мозг помогает нам восстановить недостающее.

Это дает рисовальщику невероятные возможности. Заменяя линию небольшими штрихами или точками или кое-где ее прерывая, мы получаем рисунок, все равно остающийся понятным и становящийся более легким и воздушным. Кроме того, благодаря этим точкам удастся имитировать и вызывать в памяти блеск поверхности или отражения. На рисунке ниже у левой трубы полностью отсутствует

внешний край, и, тем не менее, нам, безусловно, кажется, что он там есть. На рисунке справа линия прерывается на краю книги и, вместе с отсутствием некоторых линий фактуры, создает впечатление яркого светового рефлекса. В левой части рисунка немногочисленные линии страниц создают четкое представление об их внешнем крае. На рисунке ниже каждый кирпич стены представлен только двумя линиями — линиями тени, создаваемой источником света наверху слева. Ряд лежащих букв «L» мы воспринимаем не таким, каким он является на самом деле, но в виде уложенных друг за другом целых кирпичей.



ЗА РАБОТУ: СОСРЕДОТОЧИТЬСЯ НА ПРЕДМЕТЕ

Проблема человека, начинающего рисовать, состоит в том, что он проводит больше времени над листом, чем посвящает его предмету. Он бросает быстрый взгляд на предмет, а потом сосредоточивается на работе. В результате человек рисует то, что он знает (или считает, что знает), вместо того, чтобы рисовать то, что он видит (вспомните об эксперименте с карандашом, предложенном вам вначале, в нижней части страницы 6). Мы должны отказаться от этой вредной привычки и уделять больше времени предмету, чем листу.

Мы должны рассматривать не столько предмет, сколько его формы и задаваться вопросами о том, какой наклон имеет одна линия по отношению к другим, на какой высоте начинается эта другая линия, насколько она длинна по отношению к другим, какую форму имеет этот участок. Прежде чем начать, внимательно проанализируйте предмет изображения, изучив его в деталях. Рассматривая наш предмет, мы запечатлеваем в памяти одну его часть, черту его контура, потом рисуем его и так далее. Мы изображаем то, что видим, и так, как мы это видим.

1. Пока что мы будем заниматься линейным рисунком. Мы можем выбрать любой объект. Можно, например, скрестить ноги и рисовать свои ботинки. Мы не исправляем возможные ошибки, удаляя их, но просто наносим новые линии. Старая линия послужит нам основой для исправления, и таким образом потом рисунок окажется более свежим и динамичным, восстанавливая для нас и «историю» нашего рисования.



Рисунок вслепую, не смотря на лист.



2. Другое полезное упражнение — рисовать вслепую, не глядя на лист или посматривая на него время от времени лишь на мгновение и только для того, чтобы правильно изменить положение руки. Это очень полезно для того, чтобы заставить себя приобрести привычку рассматривать предмет и выработать координацию руки и глаза. Действительность сложна и изобилует многочисленными деталями. Рисунок — это всегда упрощение реальности. Чтобы не дать сбить себя с толку, чтобы не отвлекаться на множество элементов и нюансов, художники прищуривают глаза. В результате объект видится более обобщенно, поскольку многие детали исчезают, области тонов тоже упрощаются, и это может нам помочь выразительно изобразить предмет.

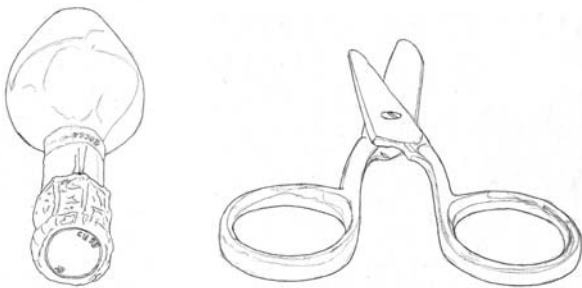


Наблюдать, запоминать, рисовать.

3. Глаза показывают нам то, что существует в действительности, но разум иногда находит контур или форму странными и потому пытается навязать свои стереотипы. Мы должны преодолеть это препятствие и верить своим глазам, воспроизводя то, что мы видим. Чтобы научиться это делать, попробуем изображать предметы в необычных перспективах. В первом упражнении мы рисовали ноги. Что у нас еще «под рукой»? Нарисуйте этот предмет, рассматривая его в ракурсе (необычный, не стереотипный взгляд). Попробуйте так рисовать и другие предметы.



Рисунок в ракурсе.



Рисунки в ракурсе. Ограничьтесь одним контуром. Впоследствии я научу вас всему тому, что вам потребуется для завершения рисунков, как вы можете это видеть справа.

4. Еще одно интересное упражнение — рисовать, никогда не отрывая карандаш от листа. Ваш предмет будет обрисован **непрерывной линией**. В процессе этого упражнения сосредотачивайтесь все больше на предмете, чем на листе. Рисуйте довольно быстро.
5. Другое упражнение состоит в рисовании **на время**. За пять минут быстро и не прерываясь нарисуйте то, что видите перед собой.
6. А сейчас попробуйте **нарисовать быстро**, за минуту человека, возможно, в действии. Результат не имеет значения: вы пытаетесь не столько нарисовать красивый рисунок, сколько быстро запечатлеть позу.



Рисунок непрерывной линией.



Рисунок на время.

Эти упражнения нужны вам для того, чтобы тренироваться в скорости и непринужденности. Например, они пригодятся вам тогда, когда вам захочется изобразить людей в движении.

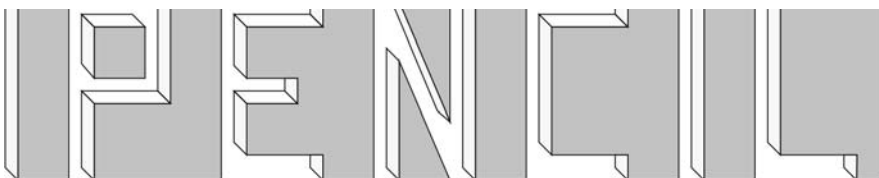


Быстрые наброски.



ФОРМА

Линии заключают в себе формы. Рисование лучше начинать с больших масс, совокупностей; прежде всего следует заняться более крупными внешними формами, только потом переходя к внутренним, более мелким. Так будет намного проще сделать точный и пропорциональный рисунок.



Вы можете увидеть слово PENCIL («карандаш»), в котором я менял местами пустоты с заполненными пространствами. Теперь заполненные пространства стали пространствами между буквами. Однако линии границ остаются теми же самыми.

НЕГАТИВНЫЕ ПРОСТРАНСТВА

Мы привыкли замечать предметы, в то же время считая «пустыми» и не существующими пространства между ними. В рисунке не существует пустых пространств. Каждая картина — это не что иное, как мозаика форм, идеально пригнанных одна к другой, а пустоты — это тоже формы.

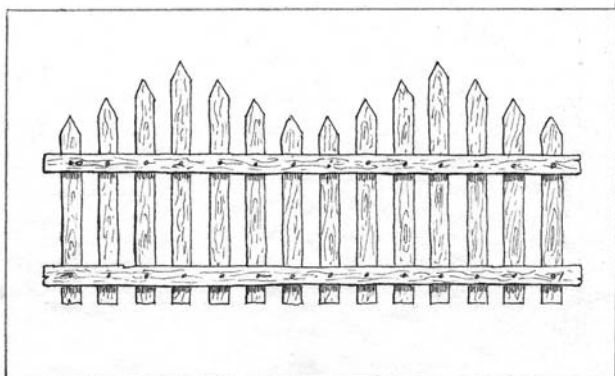
Рассматривая контур — линию границы той или иной формы, будь она лицом или кофейником, мы привычно считаем эту линию частью предмета. Однако линия границы разделяет не одно пространство, а два, и мы должны тренироваться, чтобы научиться видеть ее с обеих сторон. Зачастую полезно рисовать негативные пространства. Разу-

меется, мы будем их рисовать более объективно, потому что на нас не оказывает влияния позитивная форма, пробуждающая имеющиеся в нашей памяти стереотипы. Намечая границу негативного пространства, мы одновременно рисуем и позитивное пространство. Речь идет о «фокусе», к которому часто прибегают художники.

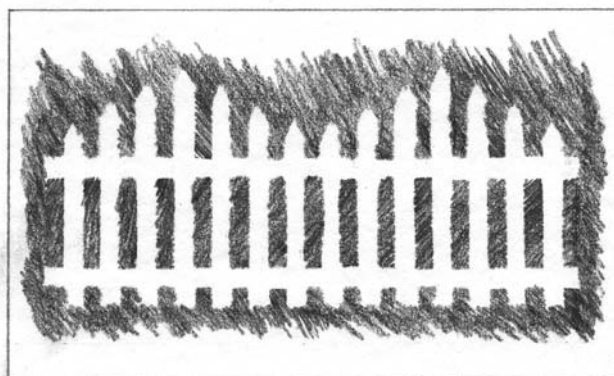
Негативные пространства нередко используют в акварели. Например, белый цветок приобретает вид, когда рисуют пространство вокруг него; белый цвет уже задан как цвет бумаги. Белое маскирующее средство (гуашь) некоторые используют, однако эстеты к нему не прибегают.



Здесь слева представлена, в виде рисунка, известная схема рисунок/фон. Если мы будем воспринимать черное изображение как форму, то мы увидим бокал. Если же, наоборот, мы будем воспринимать белое изображение, то мы увидим два профиля лица, и черный станет просто фоном. Если мы возьмемся рисовать бокал, то поймем, что одновременно мы нарисовали два профиля.



Нарисуйте этот забор опосредованно, закрашивая черным цветом лист бумаги в негативных пространствах непосредственно, не прорисовывая предварительно направляющих линий. Иными словами, вы будете должны сосредоточиться на линиях границы,



наблюдая их со стороны пустых пространств вместо того, чтобы, как это было бы естественно, воспринимать их со стороны деревянной части забора. Забудьте о нем и сконцентрируйтесь на чередовании пространств над планками, под и между ними.



В стеклянной бутылке внутренние формы тоже состоят из рефлексов и прозрачностей.

Для упражнения можете попробовать нарисовать стул, учитывая его негативные пространства.

Что касается рисования «от общего к частному», вы можете рисовать бутылку, кофейник, сосуд, начиная с общей формы и дополняя ее внутренними, меньшими по размеру, формами. Внутренними формами стеклянной бутылки являются также рефлексы и прозрачности. Внутри у блестящего металлического предмета — множество рефлексов определенной формы: именно они придают предмету блестящий вид с отражениями. Рефлексy — это не что иное, как деформируемые здесь внешние предметы.

В тени

Встаньте в тень — желательно это делать летом. Разумеется, у вас на голове будет головной убор, широкополая шляпа, но ее может быть недостаточно, особенно если вы долго находитесь под солнцем. Кроме того, вам может мешать падающий на белую бумагу прямой и яркий свет.

Поскольку вы не фотограф, а рисовальщик, и потому у вас немало — больше или меньше — времени, имейте в виду, что солнце перемещается (движется по часовой стрелке с востока на запад), и, следовательно, тень тоже перемещается, хотя и в обратном направлении (с запада на восток). Имейте это в виду, чтобы вскоре не оказаться под ярким солнцем. Менять местоположение возможно не всегда, потому что в таком случае вы измените точку зрения уже начатого рисунка. Будьте предусмотрительны.

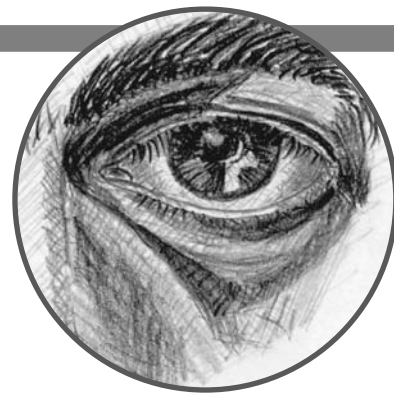


ТОНА (ИЛИ ВАЛЕРЫ)

Все объекты наших рисунков, будь то предметы, здания, люди или лица, состоят из поверхностей разного цвета, получающих свет большей или меньшей интенсивности в зависимости от того, как эти поверхности ориентированы относительно источника света.

Наша задача — перевести все эти тона в оттенки серого. Прежде чем углубиться в понятия **локального тона** и **схемы свет/тень**, мы должны научиться передавать — с помощью пера, карандаша или кисти — некоторое количество оттенков, тонов, или, точнее, если воспользоваться специальной терминологией рисовальщиков и художников — валеров, переходящих от насыщенно-черного к чисто белому через определенное число промежуточных тонов.

Обычно речь идет о шкале из одиннадцати валеров, концы которой занимают чистый черный и белый цвет бумаги с расположенными между ними девятью градациями серого.



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



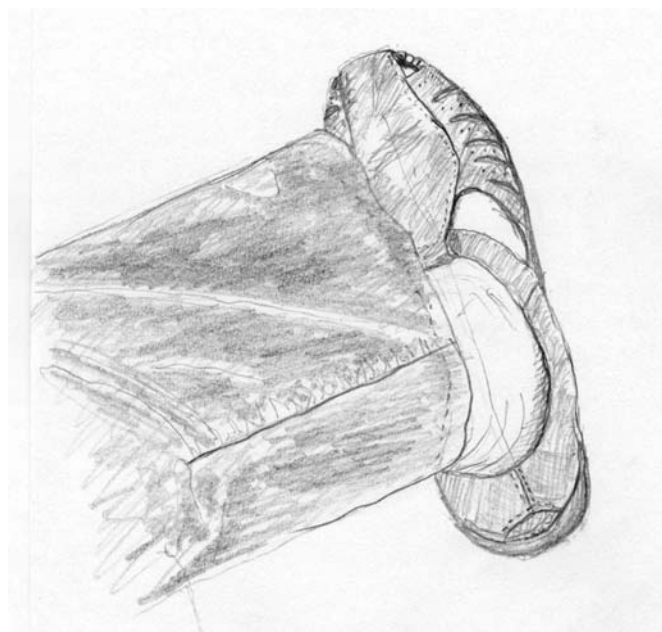
Одиннадцать тональных валеров

Пером или фломастером трудно передать все эти валеры (для которых обычно используется сокращенная шкала), тогда как карандашом это нетрудно, особенно если пользоваться грифелями разной твердости.

Попробуйте, не изменяя нажима, наносить фон карандашами различной жесткости/мягкости.

Вы увидите, что более мягкие карандаши создают более темные фоны. Затем попробуйте использовать карандаш определенной мягкости, например 2В, постепенно усиливая нажим.

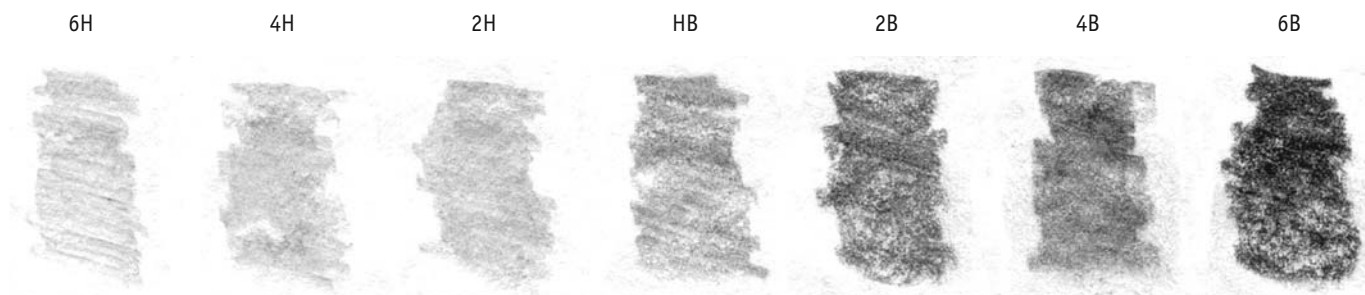
Эти упражнения помогают нам овладеть нашими рабочими инструментами. Следовательно, было бы неплохо тренироваться передавать разные валеры разными инструментами. Используемые штрихи не только передают различные по своей интенсивности оттенки серого, но и могут имитировать фактуры, которые мы встречаем в природе. Фактура — это структура поверхности, и мы поговорим о ней позже.



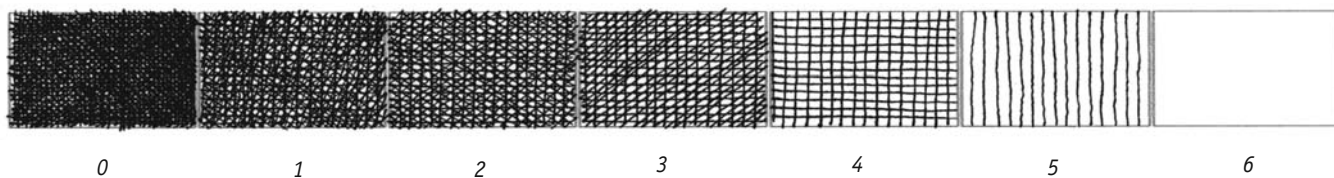
Тональное изображение. Правильное использование тонов способствует передаче объема, трехмерности предмета и свойств материалов.



Правильными тонами можно передать округлую форму глазного яблока, влажность склеры и прозрачность роговицы, помимо складок век и их трехмерности.

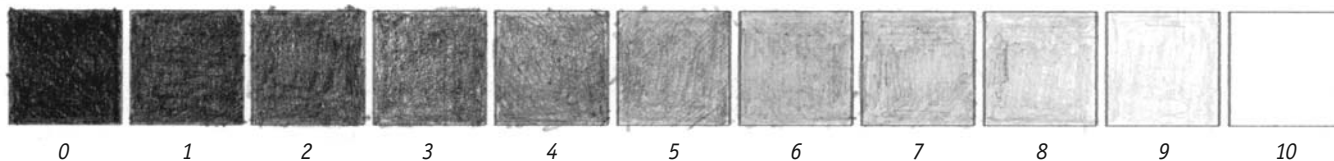


Упражнение на нанесение фона карандашами различной градуировки (при неизменном нажиме).



Это шкала валеров, выполненная пером и чернилами. Изменения объясняются последующими наложениями линий, ориентированных в разных направлениях. Пером и чернилами (или фломастером) нелегко передать большое количество градаций серого.

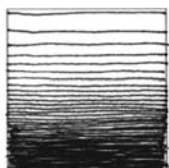
На рисунке их представлено семь (включая ноль), но, как правило, используется меньше градаций. Помимо белого и абсолютно черного могло бы хватить светло-серого, среднего серого и темно-серого.



Эта шкала валеров была выполнена графитовыми карандашами маркировки от 6В до 4Н; изменялся и нажим.



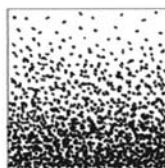
Это сплошная шкала оттенков, постепенно переходящих от нулевого валера к десятому (нулевой – интенсивно черный, а десятый – белый тон бумаги).



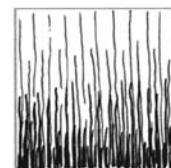
а



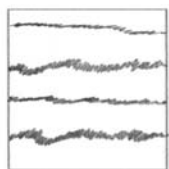
б



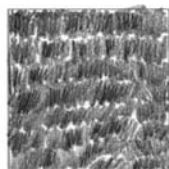
в



г



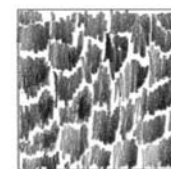
д



е



ж



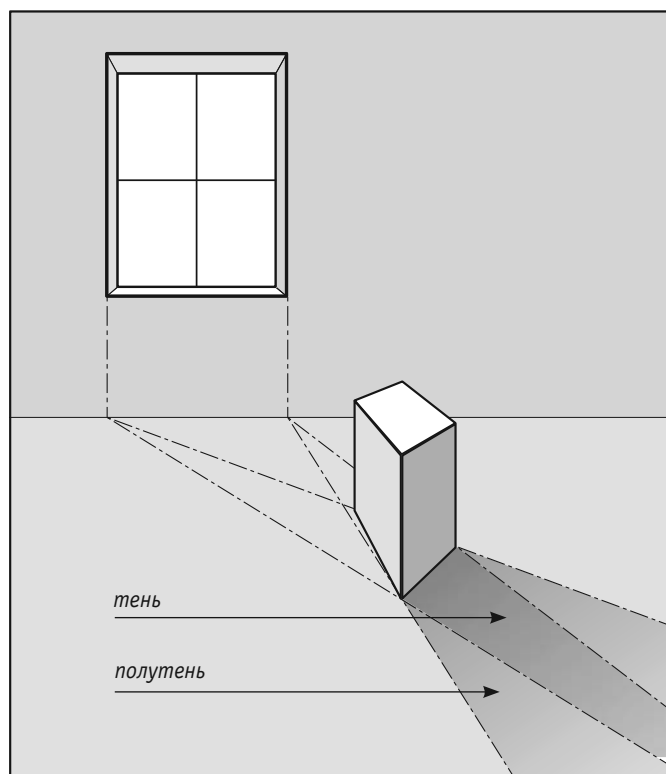
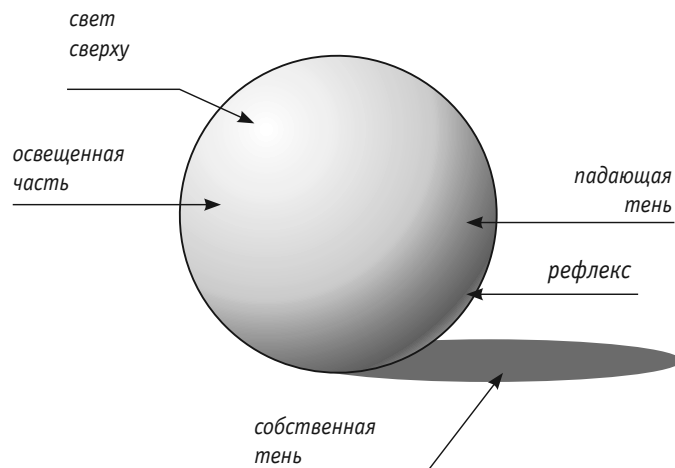
з

В квадратиках сверху черным фломастером выполнены размытые фактуры от светлого до темного. В квадратике «а» расстояние между штрихами различно (рисуя чернильной ручкой, можно менять и толщину, меняя нажим). В квадратике «б» переход представлен произвольно расположенными точками, наносимыми все более часто. В квадратике «в» расстояние между точечками постепенно уменьшалось. В квадратике «г» увеличивалось количество черточек. Квадратики «д», «е», «ж», «з» были заполнены карандашом твердости 2В. В квадратике «д» неровные линии были проведены горизонтальными движениями карандаша и почти вертикальными движениями. Этот тип штриха очень выразителен в рисунках «по сухому», и не только, при передаче тени между рядами черепиц или камнями стены. В квадратиках «е», «ж», «з» фактуры выполнены штрихами разных типов. В частности, «з» может хорошо передавать кору некоторых деревьев.

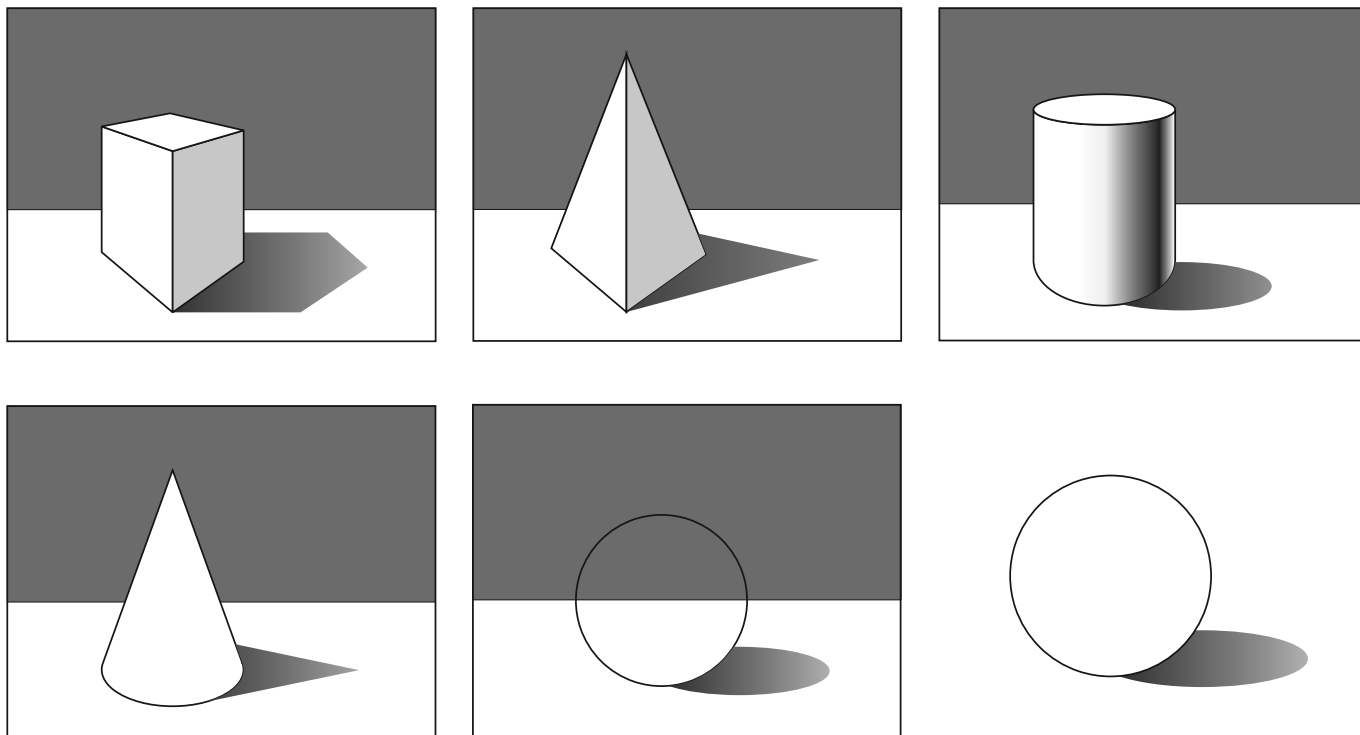
Попробуйте придумать другие штрихи или штрихи, имитирующие природные структуры.

СВЕТ И ТЕНЬ

Каждое освещенное тело одну свою часть показывает в свете (часть, обращенную к источнику света), а другую — в тени (собственная тень) там, где на нее не падает прямой свет источника. Отбрасывает же оно за собой и в направлении, противоположном источнику, другую тень — падающую. Часть, находящаяся в тени, получает немного света от окружающей среды и от близких ей отражающих поверхностей (отраженный свет).



Если свет источника яркий, как, например, свет, льющийся из окна, то в падающей тени можно выделить область абсолютной тени (область, в которой источник света совершенно не виден) и область полутени (внутри которой источник света виден только частично). В области полутени тон постепенно переходит от тона тени к тону полного света. Если мы живо представим, как будем постепенно перемещаться, удаляясь от тени, то постепенно мы будем видеть все большую и большую часть источника света.



Сезанн утверждал: все, что мы видим в реальности, всегда можно свести к четырем основным геометрическим фигурам: кубу, конусу, цилиндру и шару.

Отличное упражнение — рисовать простые геометрические фигуры (куб, пирамиду, цилиндр, конус и шар) под освещением разных типов, сосредоточившись на **схеме свет/тень** (часть в свете, возможно, в свете сверху, собственная тень, падающая тень и отраженный свет). Вы можете их купить в магазине принадлежностей для рисования (как правило, эти фигуры сделаны из полистирола), сделать их из полукартона или использовать коробки и банки (для воспроизведения шара можно взять резиновый мяч). Очень полезное упражнение — рисовать (с. 43).

Отраженный свет тем яснее, чем светлее и чем ближе отражающая поверхность. Иногда он может и не быть заметным — когда, например,

предмет находится вдалеке от отражающих поверхностей и на темной поверхности.

Однако в любом случае находящаяся в тени часть предмета всегда освещается тем, что его окружает, и поэтому мы почти всегда различаем его детали.

Даже объект на пленэре, полностью находящийся в тени и потому в каком-то смысле заслоненный от прямого света источника, получает свет неба, и если там есть облака, то есть и свет облаков. Поблизости от объекта падающая тень, как правило, темнее.

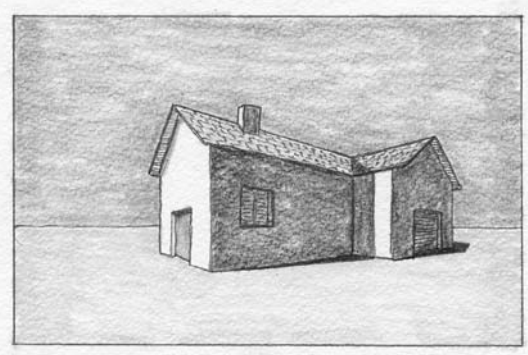
Рефлекс важен потому, что он усиливает ощущение объема и реализма. Если отражающая поверхность — цветная, то цветным становится и рефлекс.

Направление света на плашке



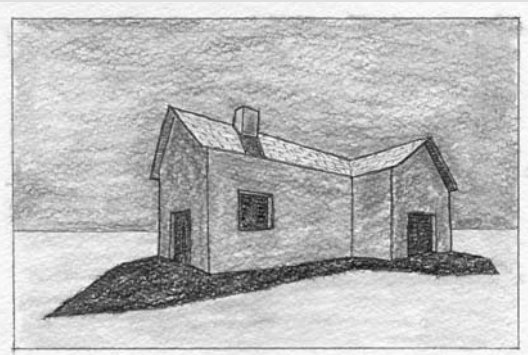
ФРОНТАЛЬНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Мы видим освещенную часть здания. Падающая тень находится за самим зданием, ее скрывающим. Трехмерность представлена только геометрической перспективой. Освещение довольно однообразное.



БОКОВОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Источник света находится слева. Мы видим освещенную часть дома, часть дома в тени и падающую тень, которая темнее собственной, освещенной рефлексом поверхности опорной стойки. Трехмерный эффект ярко выражен.



КОНТРОВЫЙ СВЕТ (КОНТРАЖУР)

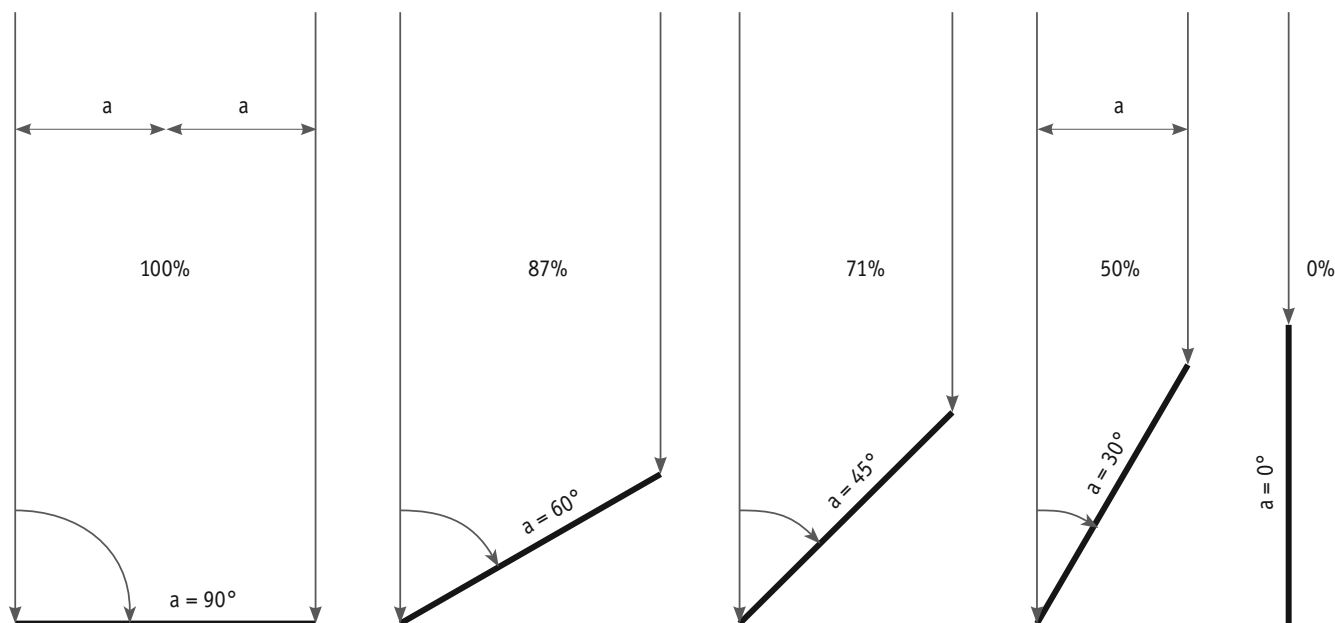
Часть здания мы видим в тени; она освещена только отраженным светом. Тень падает в нашу сторону. Результат, как правило, очень впечатляет, подчеркивая световые эффекты.

ИНТЕНСИВНОСТЬ ОСВЕЩЕНИЯ

Интенсивность освещения поверхности источником света меняется в зависимости от наклона поверхности относительно направления происхождения света. Рассмотрим схемы на следующей странице. В первой схеме поверхность перпендикулярна лучам света (наклон составляет 90°). Это наиболее благоприятная ситуация, и именно с ней мы соотносим освещение других поверхностей, постепенно становящихся все менее наклонными.

На рисунках, следующих за первым, та же поверхность перехватывает все уменьшающийся пучок света и, следовательно, получает меньше

света. Интуитивно нам кажется, что интенсивность света уменьшается вдвое (на 50%) при угле наклона в 45° . Но это не так. 50% интенсивность света достигается при наклоне, равном 30° . Как вы можете убедиться, именно при этом наклоне количество попадающего на поверхность света уменьшается ровно вдвое (а) по сравнению с количеством света, соответствующим поверхности, расположенной перпендикулярно (2а). На самом деле изменение интенсивности света в зависимости от наклона подчиняется синусоидальному закону.



В формуле: $I_a = I_{90} \sin a$,
где I_a — это интенсивность света под углом, a ,
 I_{90} — максимальная интенсивность, соответствующая поверхности, перпендикулярной относительно направления света.

Если поверхность параллельна направлению света ($a = 0^\circ$), то $\sin a = 0$, и поверхность не получает больше света. В действительности она продолжает получать немного света — если не непосредственно от источника, то от окружающих поверхностей, в свою очередь освещенных (отраженный свет).

Как видно из таблицы, изменение освещения не пропорционально изменению наклона. На самом деле оно изменяется медленно в начале, чтобы ускориться по мере уменьшения наклона.

Что касается отраженного света, то надо иметь в виду, что он нейтрален в том случае, если отражающая поверхность — нейтрального цвета (белого или серого), но если она окрашена, то будет цветным и отраженный свет.

Если объект, получающий отраженный свет, в свою очередь окрашен (локальный цвет), то интенсивность рефлекса будет максимальной, если он того же цвета, и минимальной, если он дополнительного цвета. Поясним: красная стена будет отбрасывать яркий рефлекс на красный предмет, тогда как зеленая стена (зеленый цвет — дополнительный к красному) создаст минимальный рефлекс, потому что зеленый свет будет почти полностью поглощен.

Чтобы это основательно понять и, следовательно, запомнить и применять эти понятия в ваших работах, лучше всего убедиться в этом, рисуя с натуры.

ИНТЕНСИВНОСТЬ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ НАКЛОНА		
a	$\sin a$	$\% I_{90}$
90°	1,000	100,0
85°	0,996	99,6
80°	0,985	98,5
75°	0,966	96,6
70°	0,940	94,0
65°	0,906	90,6
60°	0,866	86,6
55°	0,819	81,9
50°	0,766	76,6
45°	0,707	70,7
40°	0,643	64,3
35°	0,574	57,4
30°	0,500	50,0
25°	0,423	42,3
20°	0,342	34,2
15°	0,259	25,9
10°	0,174	17,4
5°	0,087	8,7
0°	0,000	0,0

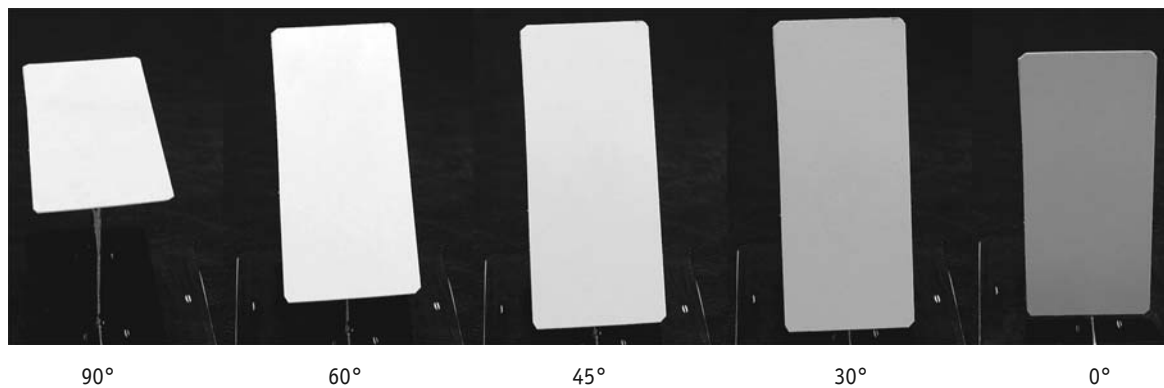
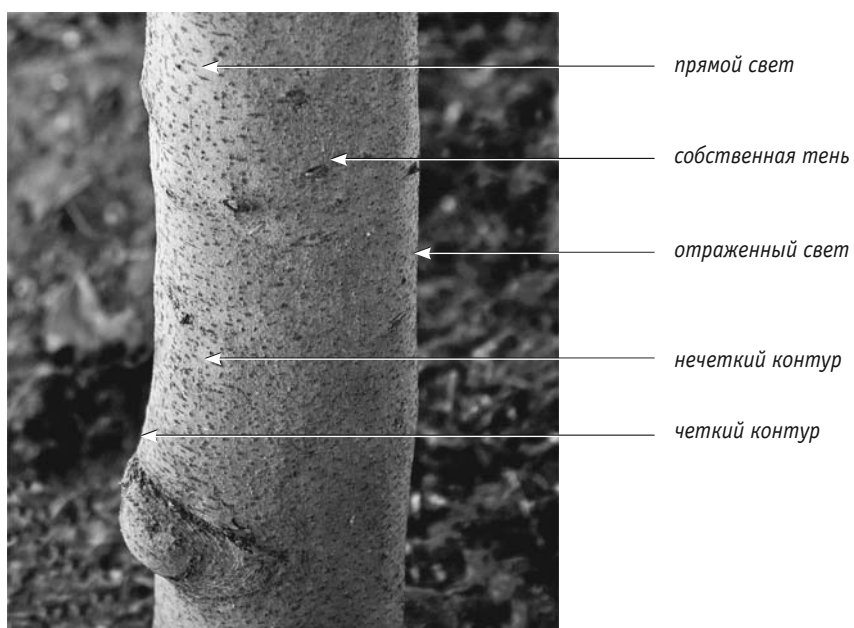


Фото панели, расположенной на вертикали лампочки и наклоненной в соответствии с указанными углами.



Цветные рефлексы, создаваемые красным цветом помидора и зеленым цветом стебля лука

Нейтральный рефлекс, создаваемый белой скатертью

Свет сверху

Собственная тень

Падающая тень

Рефлекс скатерти на блестящей поверхности помидора

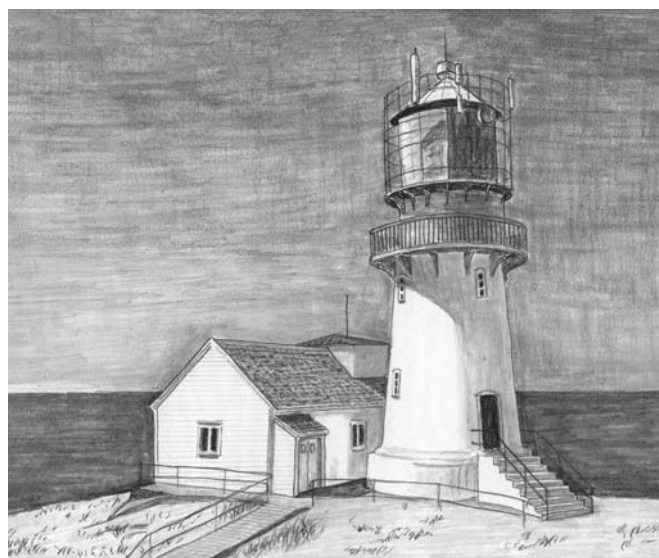


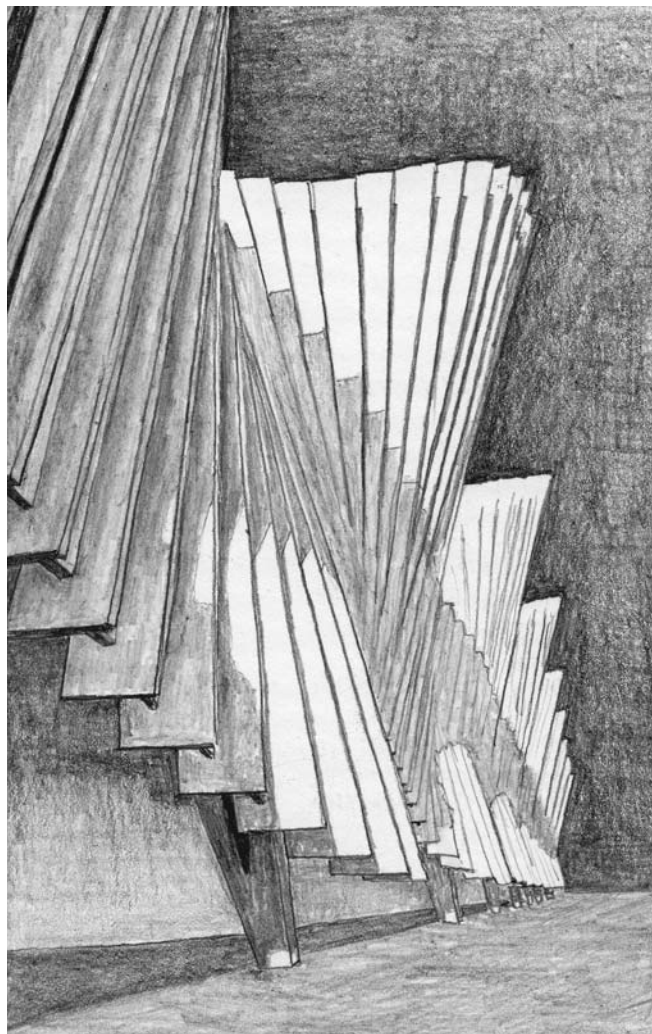
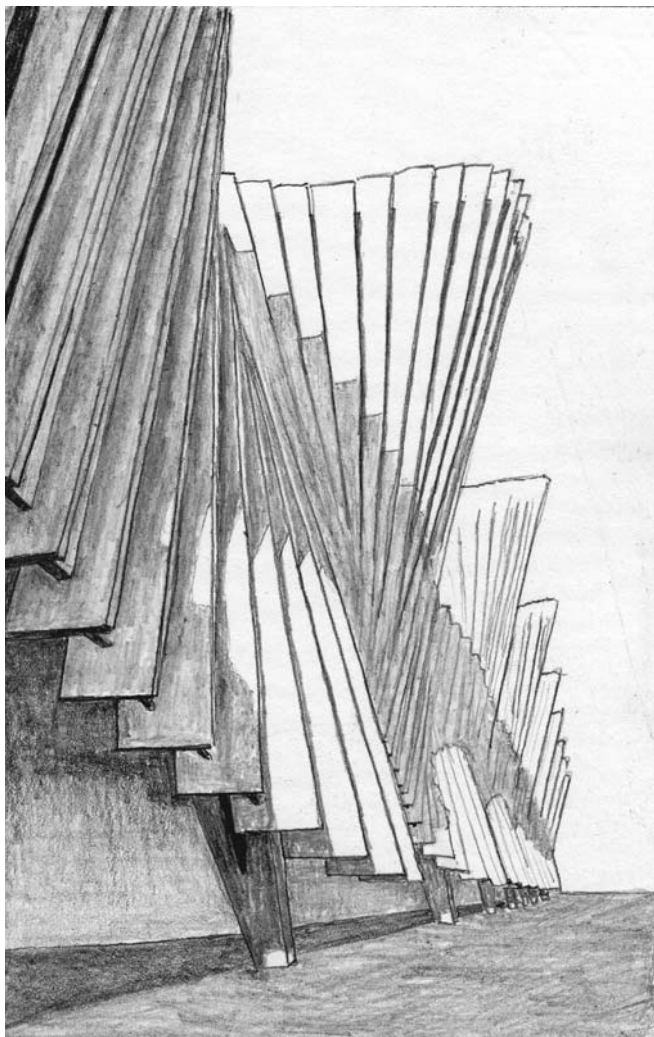


Маяк Линдеснес – Норвегия.

Если вы будете рисовать на серой бумаге, то будете рисовать быстрее, потому что у вас уже есть средние тона, и белым карандашом вам придется добавить только тени и свет. Результат будет впечатляющим.

Вариант, выполненный карандашом, потребовал гораздо больше времени, но позволил мне достичь большей точности и более широкой гаммы оттенков. Обратите внимание на четкий край тени, падающей на маяк с кругового балкончика, и на размытый край, отделяющий освещенную часть маяка от его части в тени. Обратите внимание и на то, что стена дома, которая должна была бы быть в тени, оказывается, наоборот, ярко освещенной отраженным светом маяка.





Станция в Реджо-Эмилия (архитектор Сантьяго Калатрава).

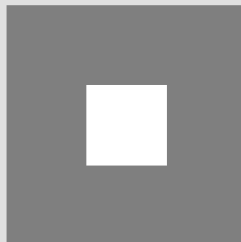
«Чтобы передать свет, нужно нарисовать тень».

Обратите внимание, как на втором рисунке темное небо придает сияние произведению архитектуры белого цвета, кажущегося более ярким, чем белый цвет бумаги.

Именно контрасты взаимно оживляют тона: в зонах контакта белый цвет кажется более белым, а серый — более темным.

Одновременный контраст

Восприятие цвета или тона зависит от цвета и тона того, что его окружает (взаимовлияние предмета и среды). Два квадрата — одного и того же белого цвета, но, тем не менее, квадрат на черном фоне кажется гораздо более ярким, чем квадрат на сером фоне.



ЛОКАЛЬНЫЙ ВАЛЕР

Локальным валером называется тон, собственный цвет предмета. Два куба с рисунка внизу обладают разными локальными валерами (более высокой градации — у правого и более низкой — у левого), потому что они изготовлены из полукартонных разных цветов.

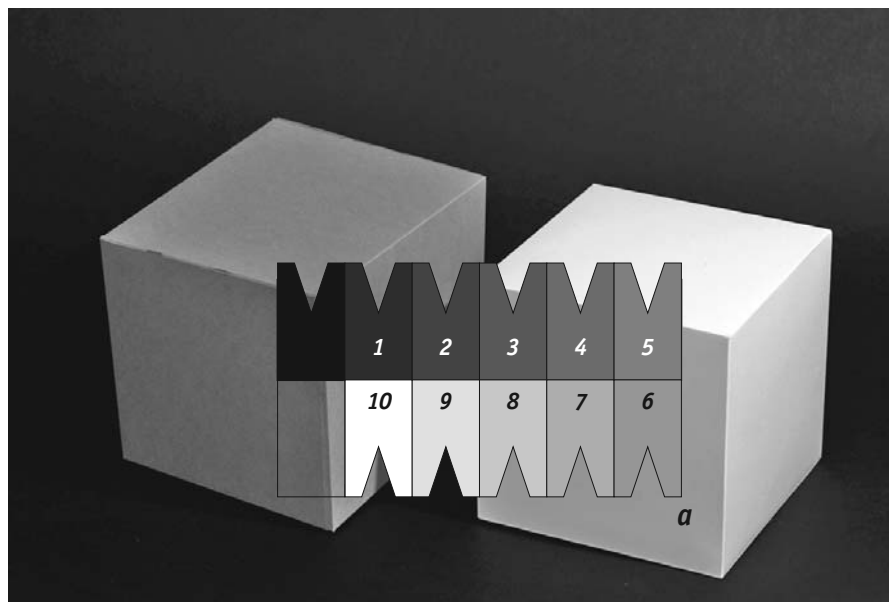
Положение усложняется, когда, как это происходит почти всегда, на поверхности падает свет разной интенсивности, потому что они по-разному ориентированы в направлении

источника света. Как можете видеть, из-за освещенности грани одного и того же куба, несмотря на одинаковый локальный валер, фактически обладают разными валерами: более высокой градации — грани, обращенные к источнику света, менее высокой — грани, расположенные по отношению к нему более в профиль. Таким образом, фактический валер является результатом локального валера и освещения:

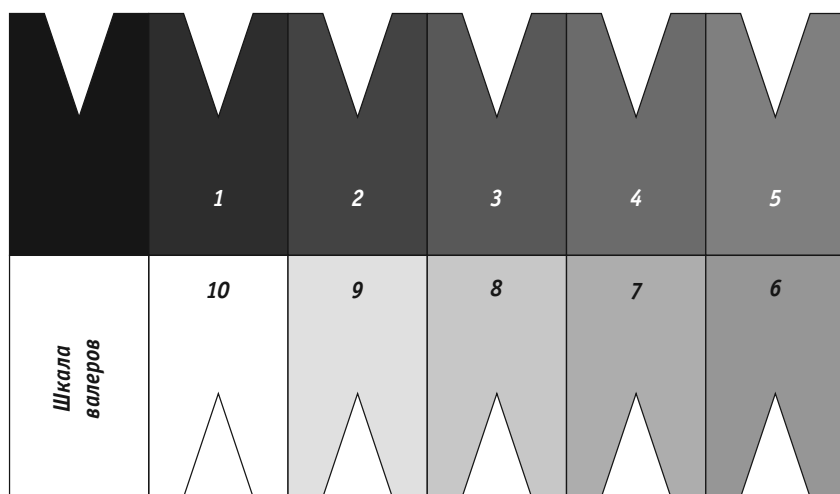
Фактический валер = локальный валер + освещение

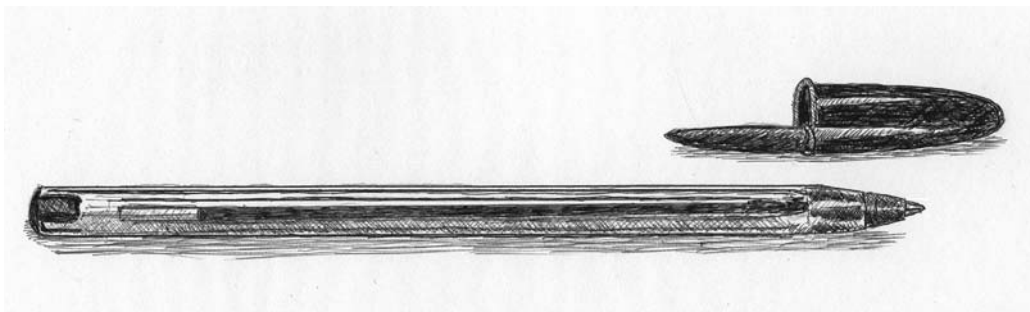
Переводить цвета в валеры серого непросто, и к этому нужно привыкнуть. Может помочь небольшой инструмент — такой, как на рисунке. Если приложить его к изучаемой поверхности, то ее

«фактический валер» будет валером прямоугольника, на стороне которого будет менее заметным маленький треугольник, через который видна сама поверхность.

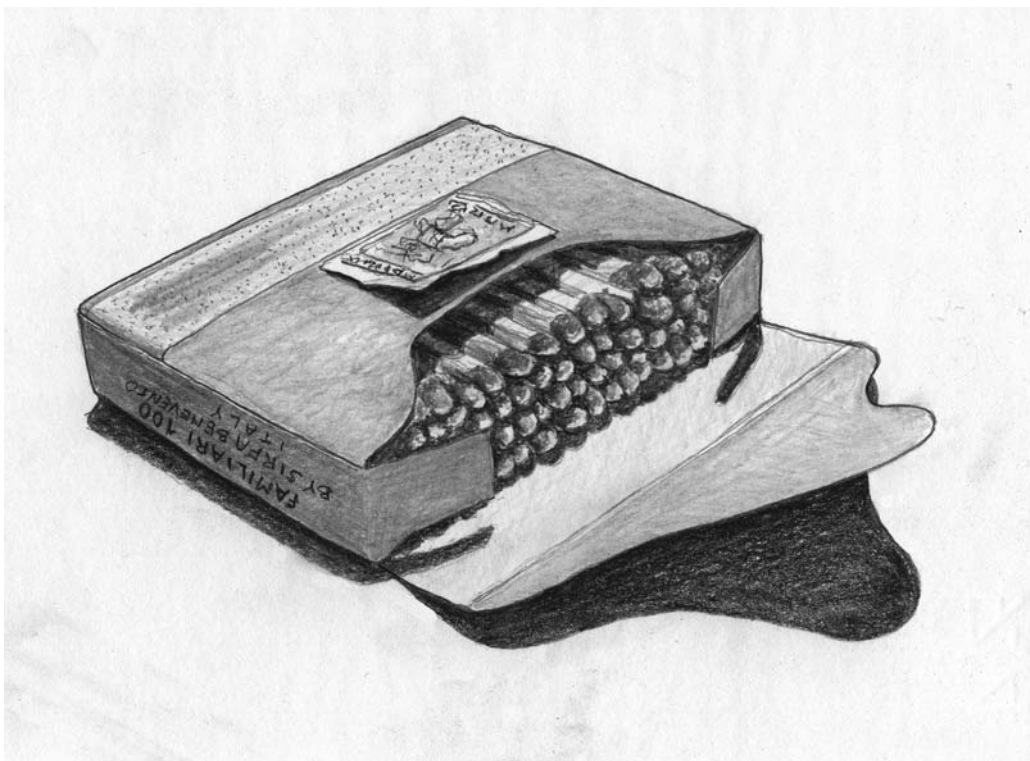


Шкала валеров.





Ручка, нарисованная шариковой ручкой.



Именно падающая тень клапана на переднем плане свидетельствует о его наклонном положении относительно опорной поверхности – точно так же, как благодаря падающей тени становится ясно, что лицензионная марка частично отклеилась. Обратите внимание на прозрачность тени, свидетельствующей о том, как плотно набиты спички в пачке, и передающей сильное ощущение света.

На рисунке дома на следующей странице обратите внимание на то, как благодаря изображенным теням рисунок стал более объемным, и особенно на то, что благодаря теням была усилена освещенность тех стен, на которые падает солнце.

На обоих рисунках белый — это белый цвет бумаги, однако благодаря наличию тени рисунок справа выглядит более ярким.

Кроме того, тени должны быть прозрачными, то есть под ними должны быть видны прикрытые

ими детали. Штрихи тени — такие же вертикальные, как и стены на всем их протяжении, и не непрерывны, но прерываются так, чтобы передавать ее колебания.

В некоторых редких случаях непрозрачная, глубокого черного цвета тень может быть использована для того, чтобы подчеркнуть изображенное.

Все зависит и от того, что мы хотим сказать, и от тех ощущений, которые мы хотим передать и пробудить в тех, кто рассматривает рисунок.



Дом, до и после нанесения теней.

НАНЕСЕНИЕ ТОНОВ

Для рисования светотени очень полезно научиться определять форму и размер зон разного тона. Чтобы это было легче, можно прищуриться. Речь всегда идет об упрощении, поскольку изменение тонов, особенно на неровных поверхностях, действительно происходит тонко и постепенно.

На рисунке под яйцом, на схеме «б», отчетливо видны область верхнего света и область собственной тени, более глубокой: действительно, в первом приближении в глаза бросается именно область глубокой тени в форме полумесяца между областью в полном свете и областью, окру-

женной отраженным светом. На рисунке «в» выделена именно эта область, с помощью перекрестной штриховки. Штрихи изогнуты, потому что они воспроизводят изогнутость поверхности. В рисунке очень важно уметь наносить штриховку так, чтобы она воспроизводила контуры и объемы самой поверхности.

На рисунке «г» схема нанесения тонов представлена более подробно, потому что область собственной тени подразделена более тонко. На рисунке «д» представлен быстрый тональный эскиз яйца, при выполнении которого использовалась растушка.



Мы должны приучить наш глаз различать тона по их интенсивности и в их отношениях с различными частями сцены.

Схематически наносить тона легко там, где внешние границы между светом и тенью четкие, и не так легко там, где эти границы размыты. Начнем с нанесения главного тона, изобразив только тон тени, что уже само по себе — хорошее упражнение. Мы используем объекты, в том числе и неодушевленные, под сильным прямым светом. После этого попробуем нанести два тона — такие, как тон глубокой тени и средний тон. Достаточно сделать простые наброски.

Выполняя более тщательные и значительные работы, мы должны быть внимательны, определяя тональные отношения между разными участками нашего рисунка. Сначала это будет непросто, но мы можем облегчить себе задачу, воспользовав-

шись особым видоискателем (листом белого полукартона с отверстием в середине, чтобы сравнивать реальные тона с белым цветом бумаги. Мы никогда не должны отвлекаться на детали, но всегда держать взгляд на целом. Начнем с легких тонов, а затем, в процессе работы над всей картиной, перейдем к более темным. Сначала лучше наносить легкие тона, потому что затемнить тон нетрудно, тогда как будет трудно осветлить область, которую мы слишком затемнили.

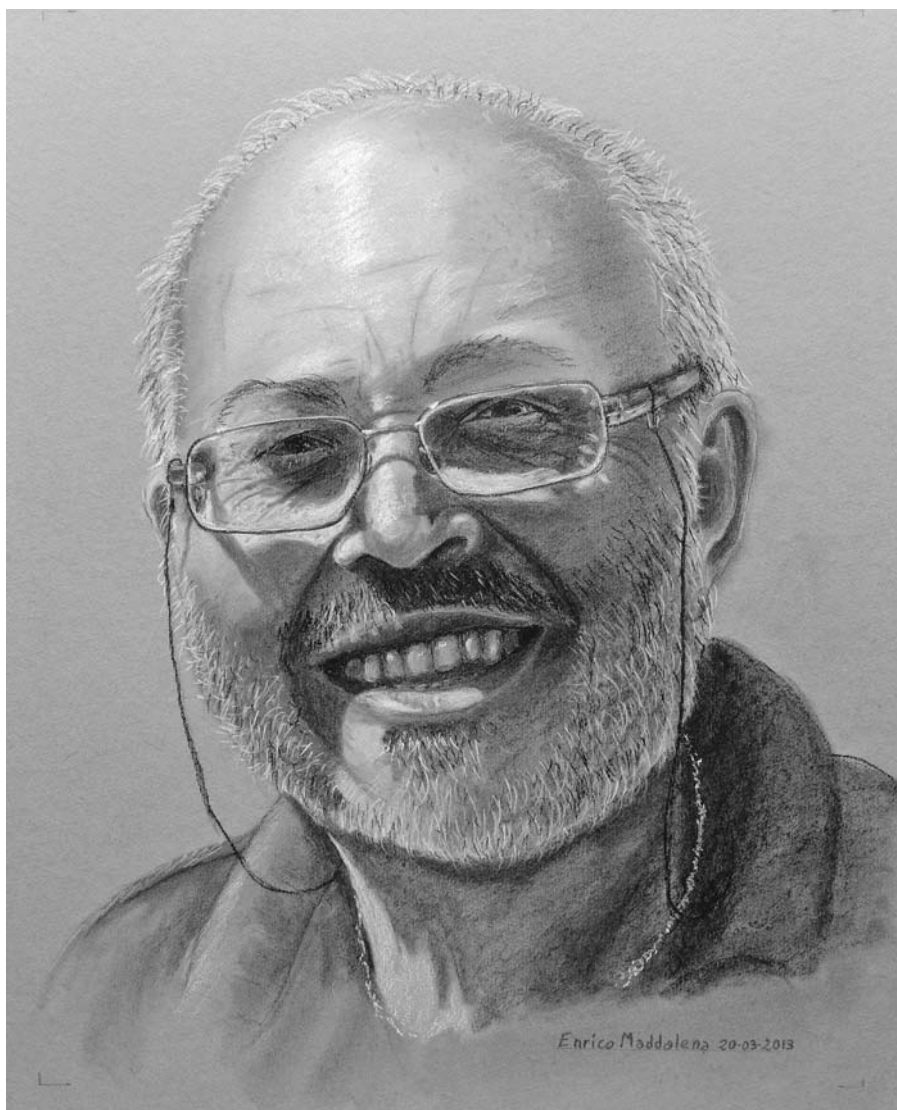
Используя, в качестве поверхности для рисования, серый полукартон, мы в определенном смысле облегчаем себе задачу, потому что у нас уже есть средние тона (серый цвет бумаги), и нам только нужно добавить тени (карандашом и/или углем) и свет (пастелью или белой глиной). Это очень привлекательная и впечатляющая техника.



*Пример определения тональных отношений с помощью видоискателя.
Мы можем сравнить тон разных частей сцены с белым тоном бумаги.*



В четком отделении зон тени от света всегда есть что-то произвольное. Я бы мог не затемнять зону под подбородком, которая в любом случае получает отраженный свет. Но если бы мне пришлось делать тональный рисунок, то я бы, конечно, это учитывал. Тем не менее этот тип упражнений имеет значительную дидактическую ценность.



Портрет на сером полукартоне. Для изображения теней я использовал угольный карандаш, а для изображения света – белую глину.

ЧЕТКИЕ И РАЗМЫТЫЕ КОНТУРЫ

У всякого предмета, на который падает свет, есть как четкие контуры, так и размытые контуры. Вы обнаружите их повсюду.

Резкое изменение направления поверхности, контур элемента, выделяющегося относительно другого элемента или на фоне, создают четкие контуры. Свет, ласкающий поверхность, которую он постепенно огибает — такую, как круглое лицо или цилиндрический ствол колонны или ствол дерева, — создает размытые контуры.

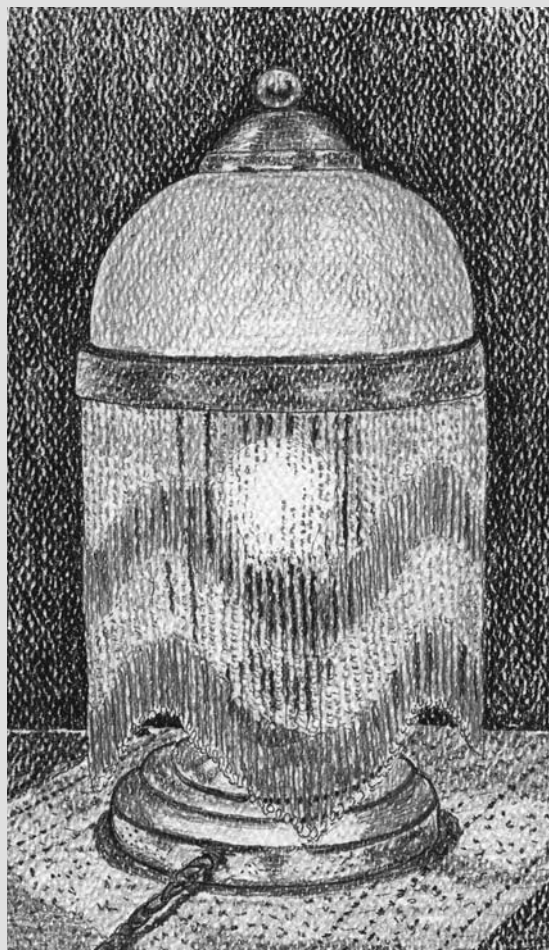
В упражнениях с драпировкой вы будете постоянно сталкиваться с четкими контурами складок и размытыми контурами теней.

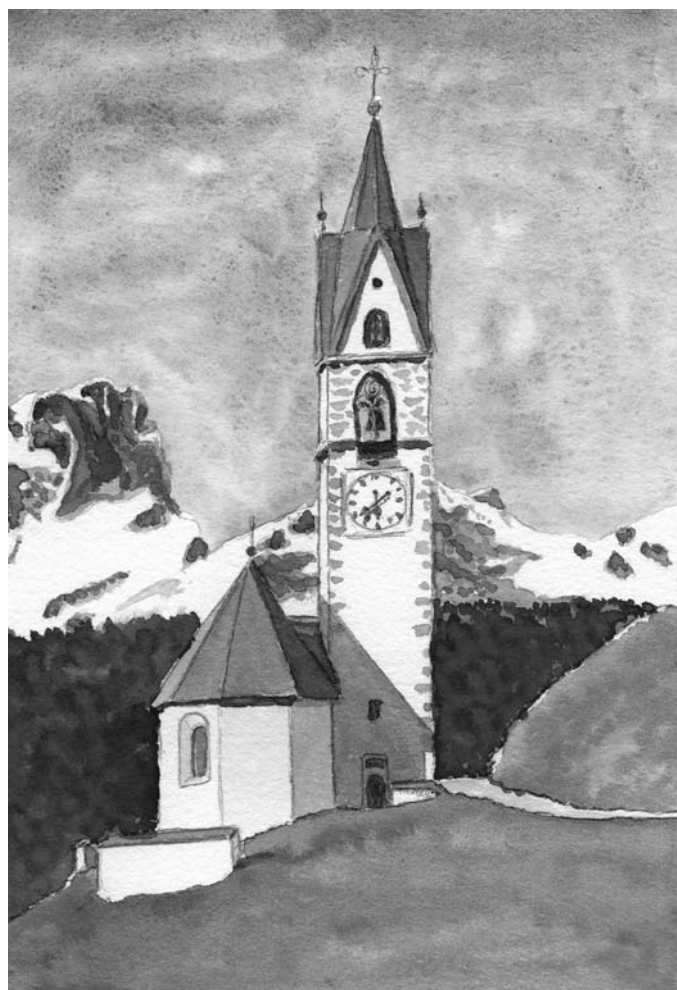


Как изображать источники прямого света

О контрасте же можно сказать следующее: чем темнее фон, тем более ярким будет выглядеть свет. Например, лампочка, почти скрытая нитями накидки, с ней гармонирующими, создает ощущение слепящего света.

Чтобы передать на рисунке пламя свечи, надо внимательно рассмотреть тона разных частей пламени. Для изображения такого яркого пламени, как у свечи, камина или газовой горелки, больше всего подходит цвет, передающий и оттенки разных частей пламени. Обратите внимание на цвет конца фитиля и на синий оттенок основания пламени.

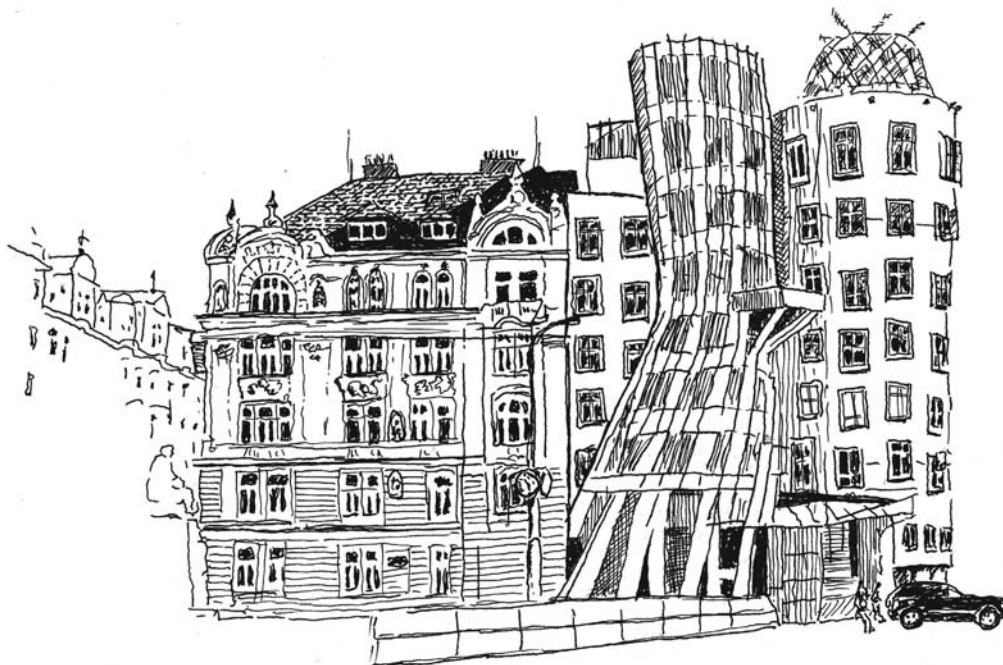




Церквушка в Валь-ди-Соле – Трентино.

Один и тот же объект, изображенный тремя средствами — чернилами, карандашом и акварелью, каждое из которых имеет свои ограничения и разные возможности.

Пробуйте рисовать всеми инструментами, пока не обнаружите тот, который подходит вам больше всего и который вызывает у вас самые сильные эмоции.



Прага: танцующий дом. Архитектор Владо Милунич в соавторстве с Фрэнком Гери.

Быстрый эскиз, сделанный авторучкой с водостойкими чернилами. Рисование непосредственно ручкой помогает обрести уверенность, потому что каждую ошибку трудно устранить. Поэтому каждый штрих наносится после внимательного размышления. Это проще, чем вы думаете, и рисунок всегда получается впечатляющим. Поскольку каждый штрих — только черный, гамму серых оттен-

ков можно получить только с помощью штриховки, перекрестной штриховки, точек. Надо искать определенный баланс между светлыми и темными зонами. Лучше не переусердствовать с абсолютно черными тонами. Дома, едва намеченные слева, служат для того, чтобы вписать архитектурные сооружения в окружающую среду, даже и сохраняя их главными героями рисунка.

Рисовать облака непросто. Передать их неправильные формы, собственные и падающие тени, иногда светлый, а иногда темный тон, неопределенные, а порой четкие контуры, светлые края на темном небе — довольно сложная задача. Использование растушки может оказаться очень полезным. Две маленькие фигурки оживляют сцену.



Зансе-Сханс, Голландия.

ФАКТУРА

Фактура — это внешний вид поверхности вещей, дающий нам представление о материале, из которого они сделаны, и, кроме того, передающий нам тактильное ощущение. Существуют гладкие поверхности — такие, как стекло, металл и фарфор; шероховатые поверхности — такие, как кора дуба; отражающие поверхности — такие, как полированный металл; и прозрачные поверхности — такие, как вода и стекло. Рисовальщик и художник должны научиться передавать все эти фактуры. Работая карандашом или чернильной ручкой, мы передаем фактуру с помощью штрихов. Правильно подобранными штрихами можно изобразить листву разного вида растений (мы будем использовать разные штрихи для листвы дуба и листвы пальмы), черепицу крыши, рябь на поверхности озера, мех кошки, волосы женщины. Нужно много тренироваться, учась наносить штрихи, которые я покажу вам ниже, и придумывать собственные. Нередко художника узнают по особому стилю его штрихов.

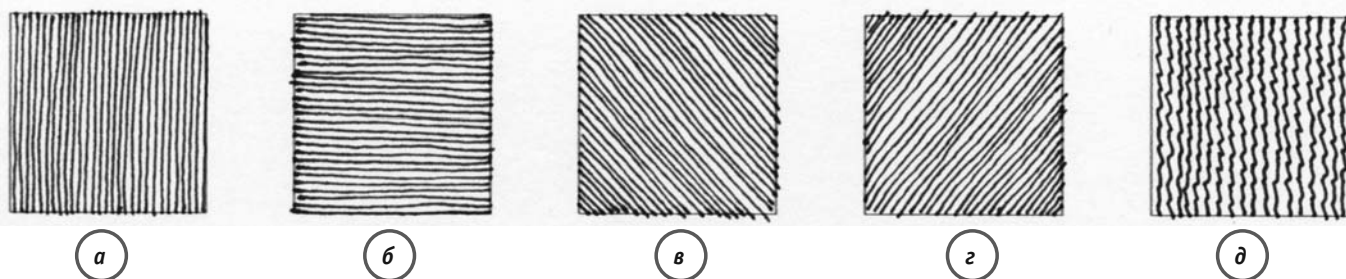


ШТРИХОВКА РУЧКОЙ ИЛИ ФЛОМАСТЕРОМ

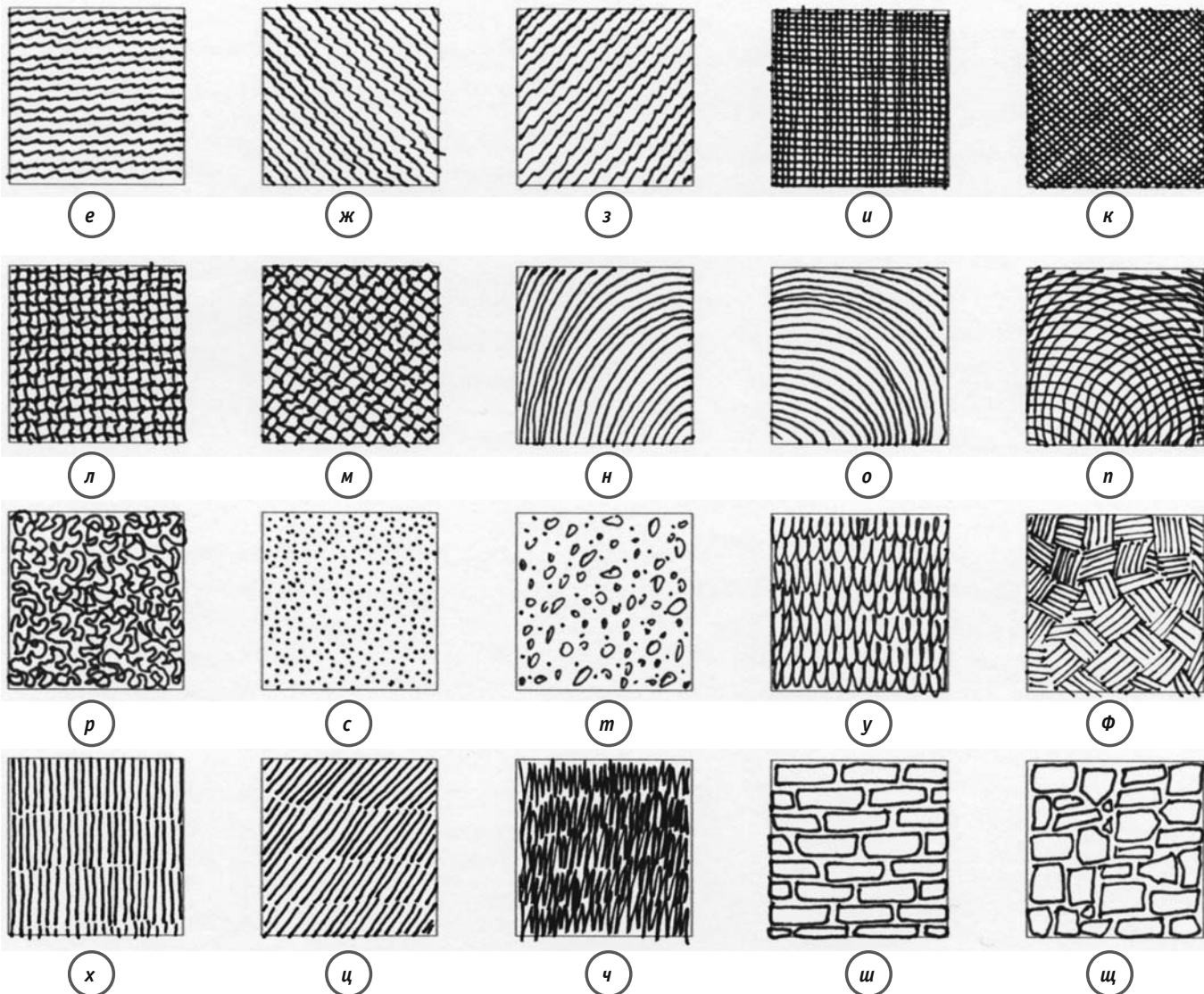
Вооружившись фломастером или чернильной ручкой, тренируйтесь, воспроизводя штрихи (см. ниже и на с. 50). Старайтесь проводить параллельные линии спокойно, в то же время не утрачивая необходимой непринужденности. Некоторая неточность не является недостатком, но делает фактуры живыми и естественными. Не забывайте, что мы упражняемся не в практическом техническом рисунке.

Придумайте другие типы штрихов и при всякой возможности в них упражняйтесь. Так вы натренируете руку и глаз, и это поможет вам

запомнить ряд видимых структур; рисуя их, вы будете создавать разные тона с помощью чернильных инструментов, которые по своей природе не способны передавать оттенки серого, но могут передавать только абсолютно черные тона. На расстоянии эти линейные фактуры воспринимаются как более или менее яркие серые. Различные тона можно получать с помощью более или менее толстых, более или менее удаленных линий, фактур и точек. Накладывая все больше и больше штрихов, вы получаете все более и более темные тона. Повторите эти упражнения, используя карандаш.



Квадраты а, б, в, г: прямые линии — параллельные, вертикальные, горизонтальные и косые.



Квадраты д, е, ж, з: волнистые и параллельные линии – вертикальные, горизонтальные и косые.

Квадраты и, к: кривые линии.

Квадраты л, м, н, о, п: наложение двух фактур одного типа, но с разным наклоном.

Квадраты р, с, т, у, ф, х, ц, ч: разные типы фактур, способные имитировать природные и искусственные структуры.

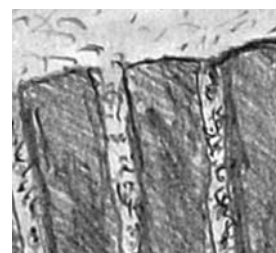
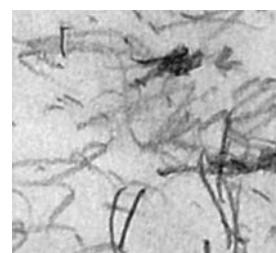
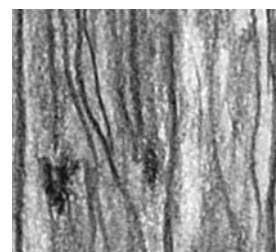
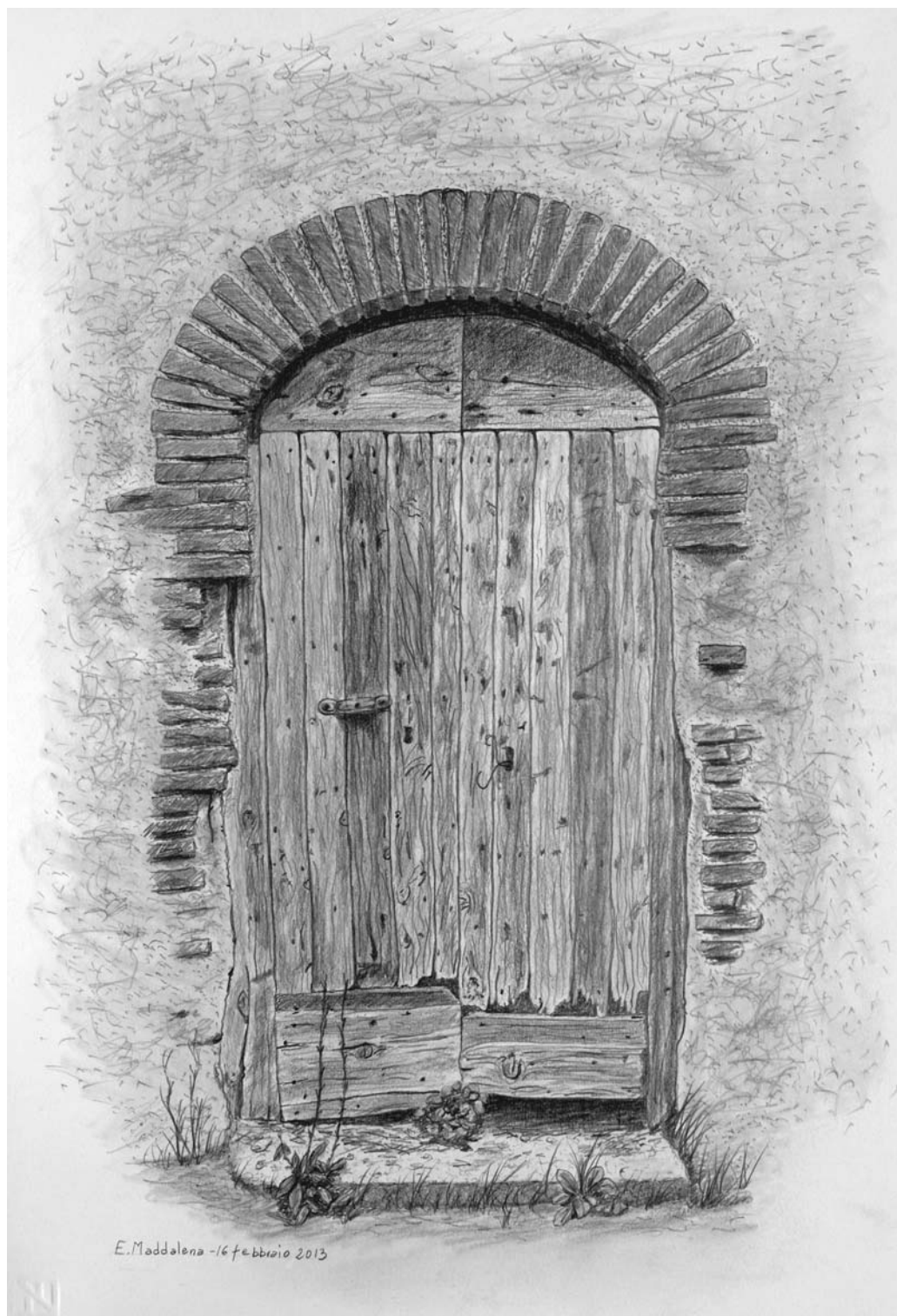
Квадраты ш и щ: линейные фактуры нескольких смежных штрихов без наложений.



Термоли.

Рисунок пером и чернилами. Обратите внимание, как нарисованы тени: вертикальными линиями — на домах и горизонтальными — на мостовой. Линии, проведенные от руки, периодически и произвольно прерываемые, перемежаемые мелкими поперечными штрихами, делают рисунок живым и вибрирующим. Если бы они были прочерчены с линейкой и угольником, то в результате получился бы холодный и автоматический

рисунок. Я использовал авторучку. При изменении нажима меняется и толщина линии. Для более тонких линий — таких, как линии растущевки — я использовал перо в перевернутом положении. Чернилами лучше всего рисовать на гладкой бristolской бумаге. Бумага для акварели, отлично подходящая и для рисунков карандашом, благодаря своей структуре не дает перу скользить, а чернилам — подтекать.

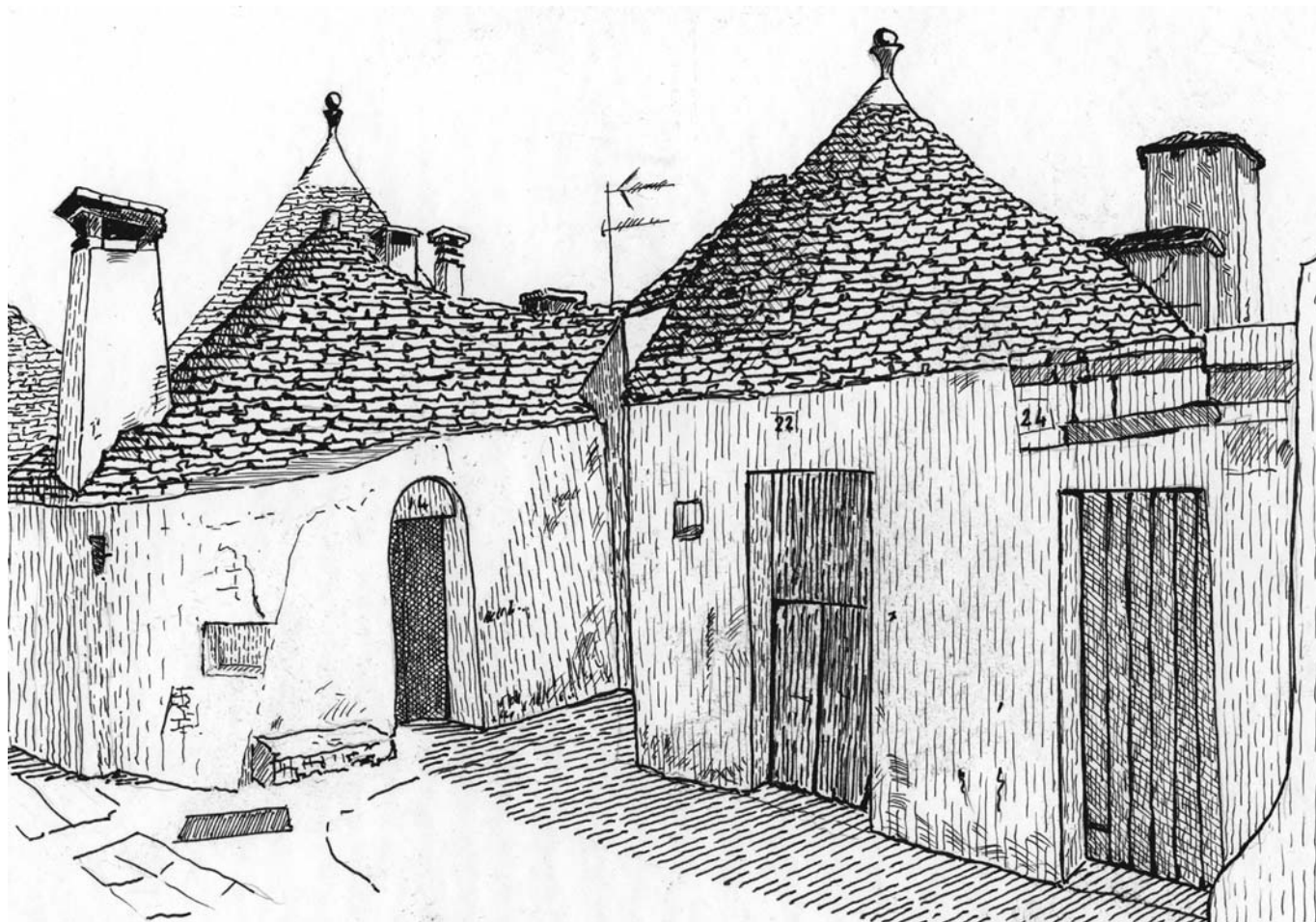


Масса-д'Альбе (Аквила). Старая дверь.

Рассмотрите показанные в увеличении штрихи, использованные для рисования старой двери (на рисунке выше). Эти простые карандашные штрихи, хорошо узнаваемые с близкого расстояния, на нормальном для рассматривания расстоянии прекрасно передают иллюзию

старых досок, оштукатуренной стены, кирпичной кладки.

Обратите внимание на различные типы штрихов. Для передачи собственных теней использованы тонкие вертикальные прерывистые штрихи; для теней, падающих на землю, — более тол-



Альберобелло: труллы.

стые и горизонтальные штрихи. Толще других — штрихи каменных куполов труллов; тонкие штрихи применялись только для изобра-

жения двух других более далеких, куполов, чтобы создать воздушную перспективу и заставить их отступить на задний фон.

БЛЕСТЯЩИЕ ПРЕДМЕТЫ

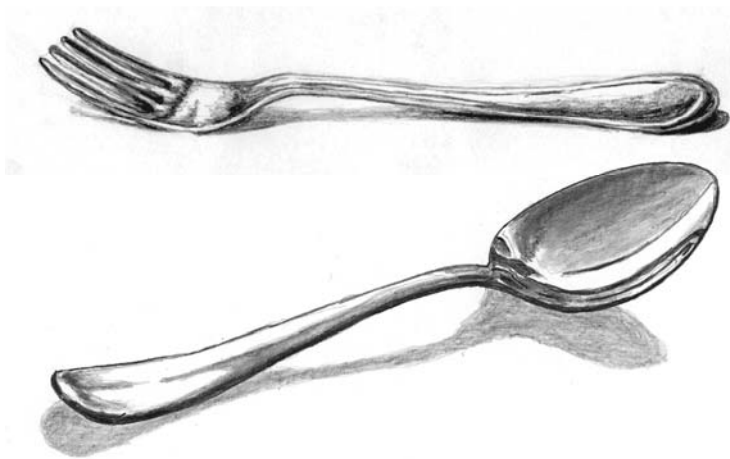
Блестящие предметы, как, например, металлические, проявляют себя немного как зеркала, отражая окружающие их объекты.

В большинстве случаев их поверхности — не плоские, и потому они искажают, иногда до неузнаваемости, то, что их окружает.

Будет достаточно точно передать форму и тон этих объектов, чтобы воссоздать иллюзию металлической поверхности. Отраженные предметы, которые будут выглядеть как зоны разных форм и цветов, будут иметь отчетливые, четкие края — за исключением тех случаев, когда поверхность не блестящая, а лощеная.

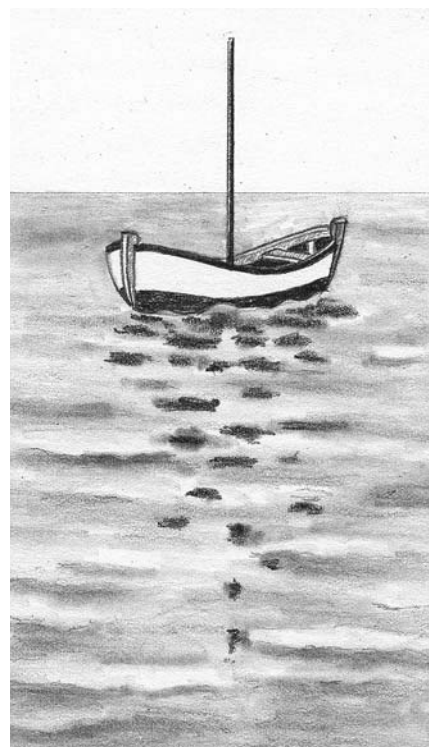
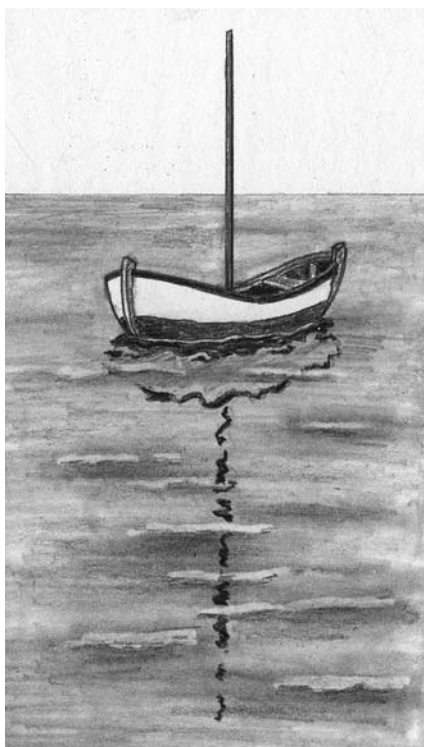
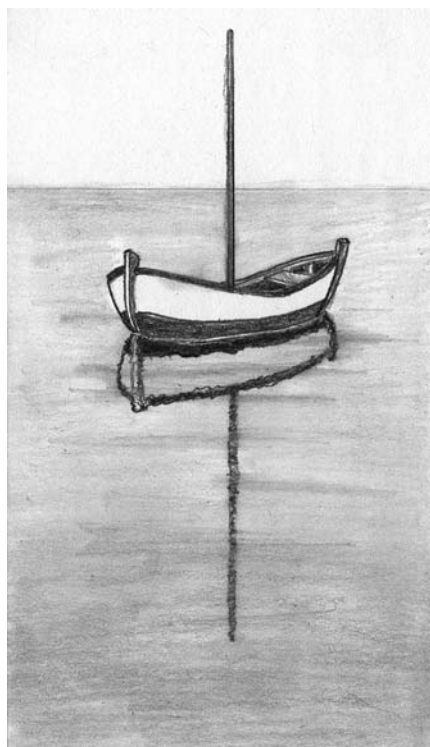
Водоемы — водные зеркала — тоже проявляют себя как отражающие поверхности (сам термин «водные зеркала» возник, разумеется, не случайно). Если нет ни малейшего дуновения ветра, и на воде нет ряби, то и впрямь кажется, будто мы стоим перед зеркалом, четко отражающим то, что находится над поверхностью.

Но как только начинает задувать ветер, и образуется рябь, поверхность водоема покрывается небольшими волнами, и очертания отраженных в нем предметов искажаются.



Два рисунка, передающие блестящую поверхность металла. Однако рисунок вилки не убедителен; чувствуется, что в нем есть что-то неточное. Если присмотреться, то станет ясно, что вилка выглядит так, словно ее скручивали. Такое иногда случается, когда рисуют с натуры очень близко расположенные маленькие предметы. В самом деле: точка зрения между одной частью рисунка и другой легко смещается. Зубцы хорошо переданы в перспективе, в то время как ручка кажется увиденной сверху. Поэтому следите за тем, чтобы держать глаза всегда в одном и том же положении.

В блестящих, но не отражающих материалах – таких, как, например, пластик брелока для ключей – блестящая текстура передается через яркий, но создающий нечеткие контуры свет сверху.



При увеличении размера волны отраженное изображение дробится и распадается на части вплоть до его исчезновения.



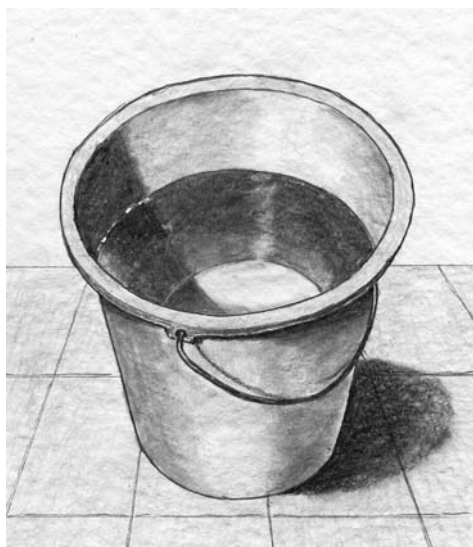
Фактура кожи футляра фотоаппарата передана как размытым изображением света сверху, так и структурой поверхности; для ее передачи я использовал бумагу для акварели, зерно которой показалось мне идеальным для имитации этого материала. Изображение – менее детальное по сравнению с тем, которое я получил бы, если бы использовал гладкую бумагу, но мне нравится немного импрессионистический эффект.

Нарисованный графитовым карандашом кофейник из блестящего металла.

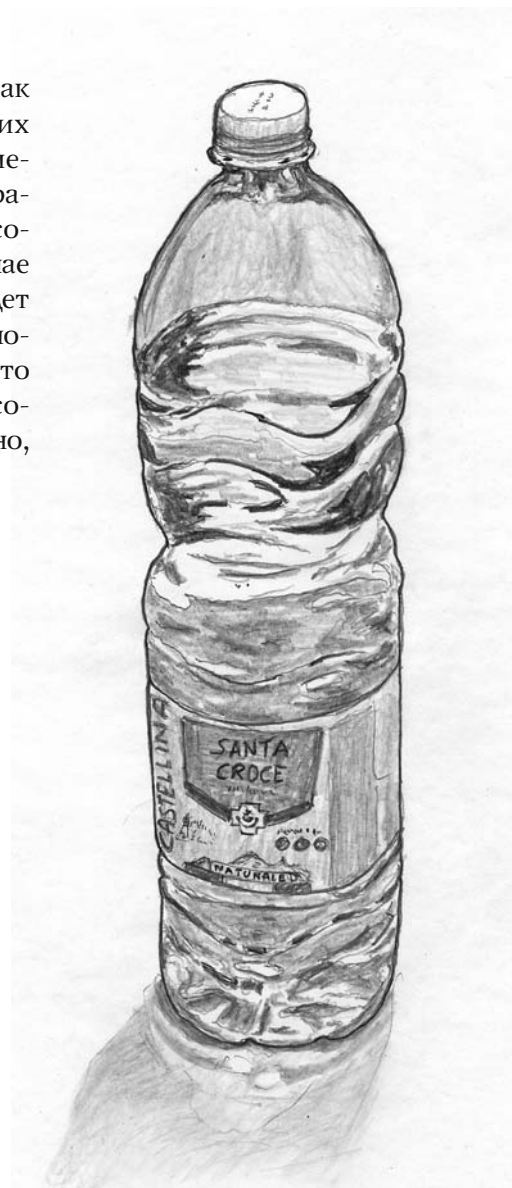


ПРОЗРАЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Немного сложнее рисовать прозрачные предметы — такие, как бутылки, стаканы, стеклянные сосуды. Если вы внимательно их рассмотрите, то обнаружите, что внутри них окружающие предметы представляются искаженными, и, если стекло цветное, то в отражении изменяются и оттенки. Также видны тени и рефлексy, особенно в стеклянных сосудах причудливых форм. Но и в этом случае необходимо анализировать формы и тона (цвета, если речь идет о картине) и передавать их как можно точнее. На лист мы переносим то, что мы видим, а не то, что мы знаем, или считаем, что знаем. Как уже говорилось, мы должны забыть о предметах и рисовать только линии, формы и тона. Если мы сделаем это правильно, то наш рисунок воссоздает иллюзию изображенного предмета.



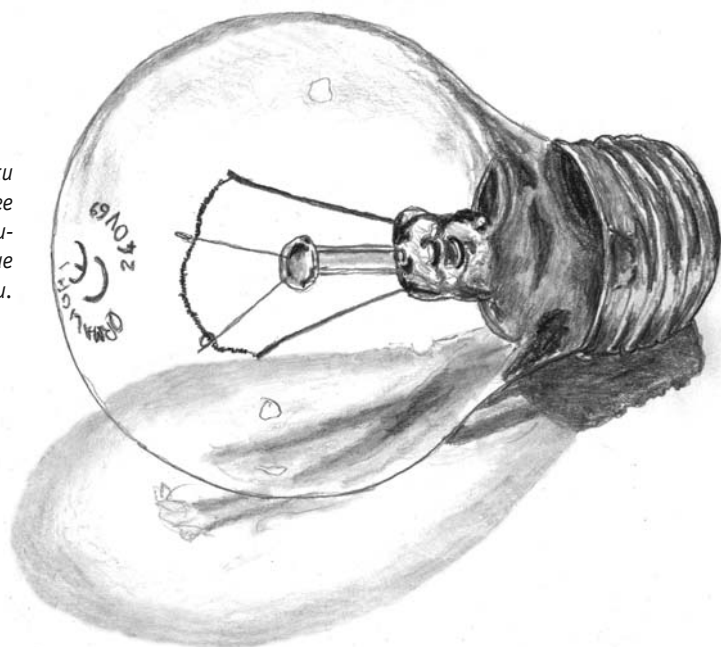
Вода проявляет себя особым образом благодаря явлению преломления: дно ведра кажется расположенным выше, чем это есть на самом деле.





Прозрачные и наполненные водой предметы действуют немного как линзы, искажают предметы и фокусируют свет, разбивающий их тени, как это происходит с тенью пластиковой бутылки на предыдущей странице и тенями пивных бутылок на этой странице.

Стеклянная колба лампочки позволяет увидеть, что у нее внутри. Прозрачность материала влияет и на изображение падающей тени.



Таких инструментов для рисования, как чернила и карандаш, не всегда бывает достаточно, чтобы дать представление о материалах предметов и их особенностях, в значительной степени определяемых цветом.

На рисунках прозрачные и бесцветные жидкости — такие, как чай, вино, пиво и так далее — распознать и различить невозможно. Иногда об этом можно судить только по их сосуду. Однако теряются некоторые цветные рефлексы, и становится трудно передать возникающее восприятие.



В других случаях — как, например, в случае лампочки, бутылки с водой и всего того, у чего нет цвета, — черного и белого более чем достаточно.



ИЗМЕРЕНИЯ

С помощью измерений можно точно воспроизвести любой предмет. С опытом ваши рисунки станут правильными в пропорциях, в расположении различных элементов и наклоне линий.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЕРТИКАЛЬНЫХ И ГОРИЗОНТАЛЬНЫХ ОПОРНЫХ ЛИНИЙ

Карандаш в горизонтальном или вертикальном положении мы используем для того, чтобы проверять наклон линий предмета. Мы можем легко определить градус угла линии крыши здания относительно горизонтали и перенести его на рисунок. Или мы можем наклонить карандаш параллельно предмету, а потом перенести его с тем же наклоном на рисунок.



Определение угла наклона, под которым перенести на лист линию крыши дома.

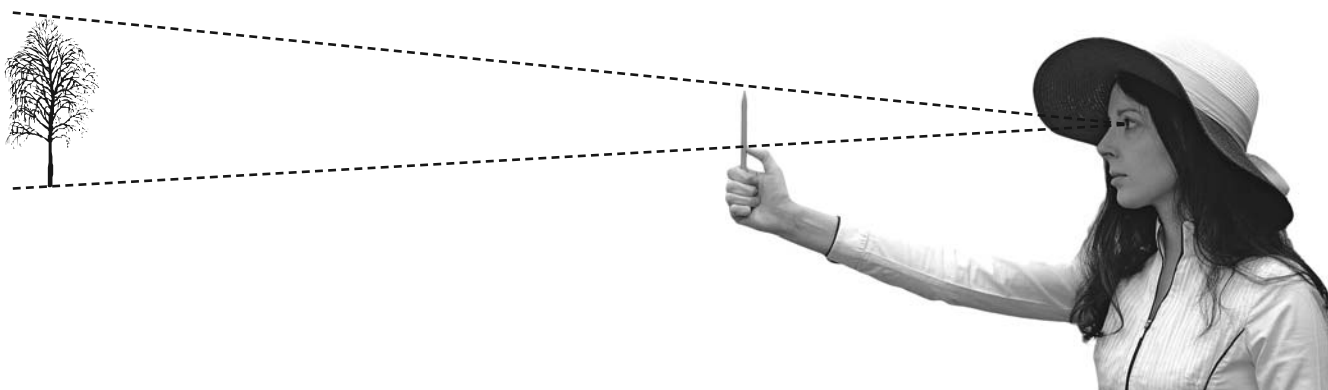


Карандаш, выровненный по краю дома. Его переносят на лист для нанесения изображения.

ИЗМЕРЯТЬ

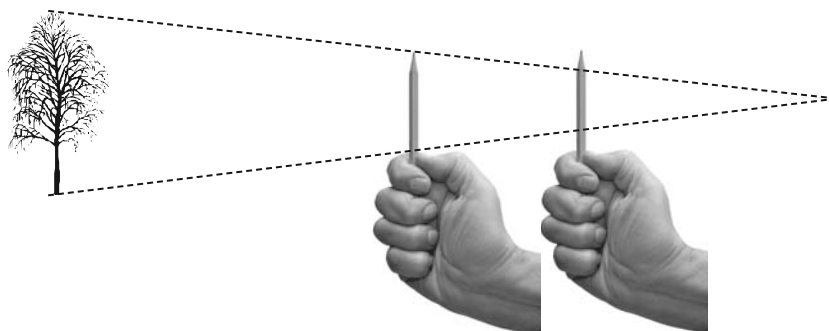
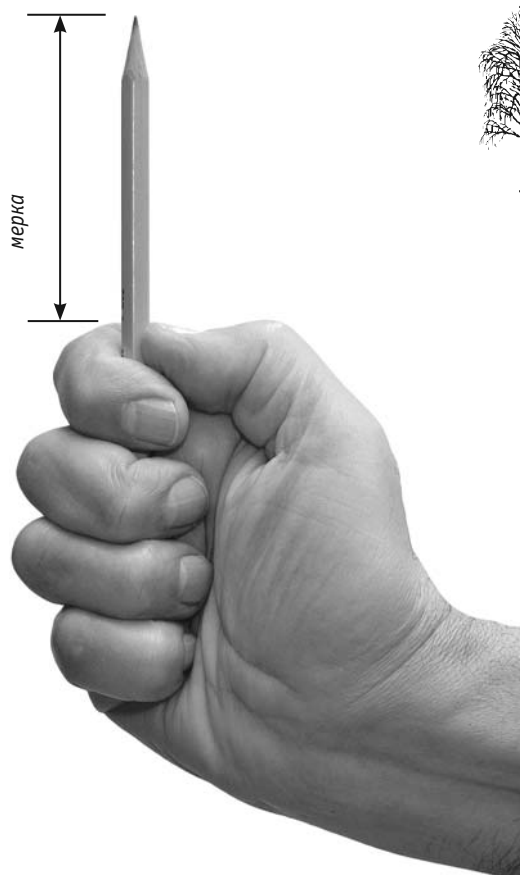
Измерение — отличный метод, позволяющий нам переносить предмет на рисунок с правильными пропорциями. Самое главное — держать руку вытянутой, не шевелить локтем, а карандаш держать перпендикулярно взгляду, даже если мы измеряем вертикальные, горизонтальные или каким-либо образом наклоненные элементы

(вытянутая рука обеспечивает нам постоянство измерений, которые в противном случае зависели бы от изменений ее протяженности). Чтобы обеспечить максимальную точность, карандаш нужно все время держать параллельно картине, то есть той воображаемой плоскости, которая потом совпадет с плоскостью рисунка.



Кончик карандаша в вытянутой руке должен совпасть с одной из оконечностей измеряемого элемента, а ноготь большого пальца должен быть

на одной линии с другой его оконечностью. Так мы сможем сравнить высоту и ширину предмета, разницу размеров двух элементов и так далее.





Если мы забудем держать руку вытянутой, измерения будут неточными.

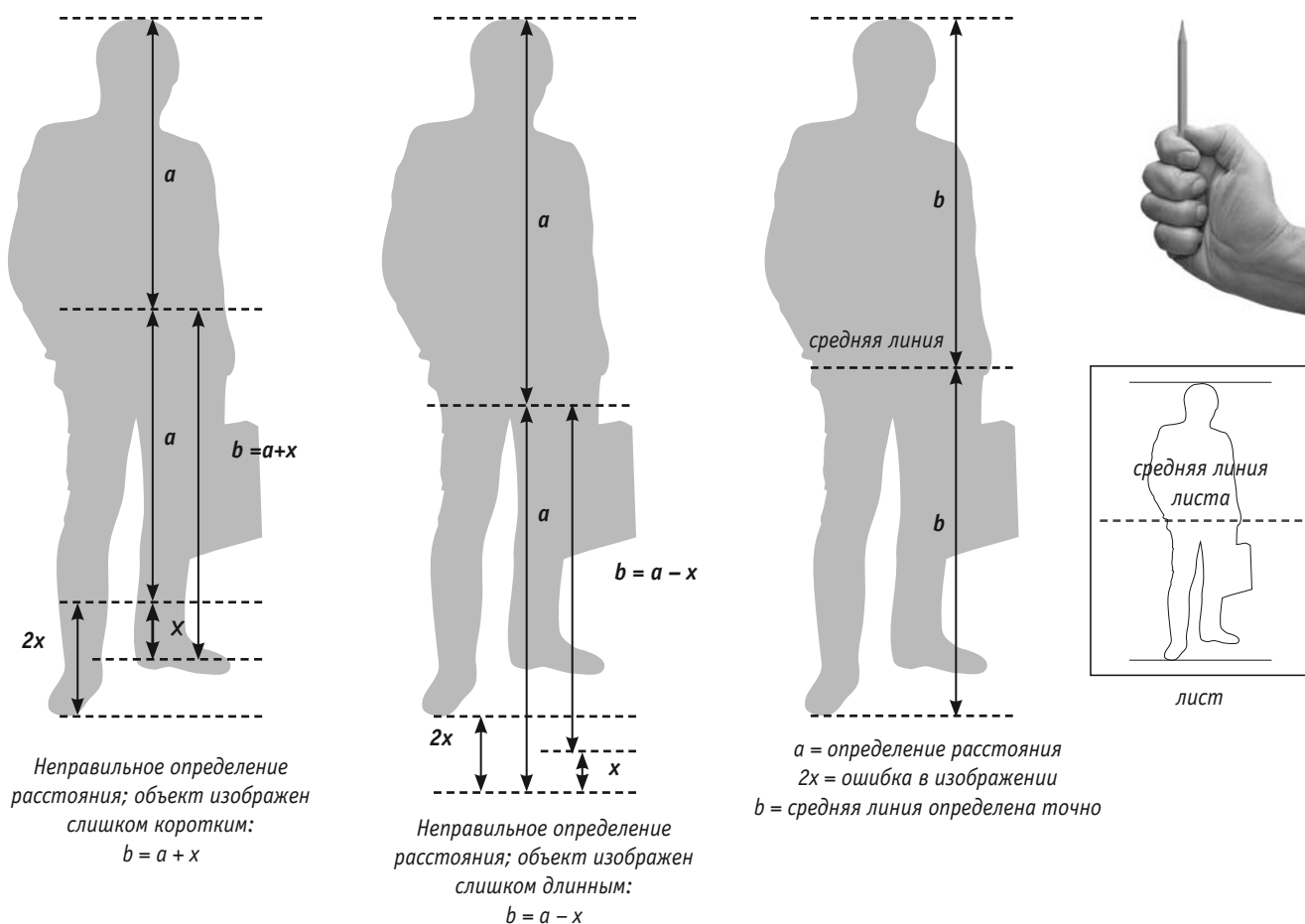
Например, на рисунке на этой странице рядом измерена ширина арки, через которую можно выйти на площадь, и видно, что ее высота ровно в два раза больше ее ширины. Высота ставней окна над аркой чуть меньше этой произвольной единицы измерения, а ширина фасада здания в середине чуть больше двух единиц измерения. В некоторых редких случаях измерения, сделанные карандашом, можно переносить непосредственно на бумагу. В таком случае

переносится так называемая «визуальная величина». Обратившись к тому же рисунку, мы, оценивая расположение уровней, можем заметить, что верхняя часть окна третьего этажа справа находится на том же уровне, что и крыша среднего здания. Кроме того, мы замечаем (но мы еще вернемся к этой теме, когда будем говорить о перспективе), что глаза всех стоящих людей находятся на одном уровне (белая пунктирная линия).

НАЙТИ СРЕДНЮЮ ЛИНИЮСТР

Если у вас не профессионально не наметанный глаз, то, взглянув на почти уже законченный рисунок, вы рискуете обнаружить, что изобразили предмет или слишком маленьким, или, что еще хуже, слишком большим, так что вы будете вынуждены уменьшить ту часть, которую вы

дописываете, чтобы она поместилась на листе полностью. В результате ваш рисунок получится искаженным, непропорциональным — короче говоря, некрасивым, но, если вы найдете среднюю линию, это защитит вас от подобной опасности.

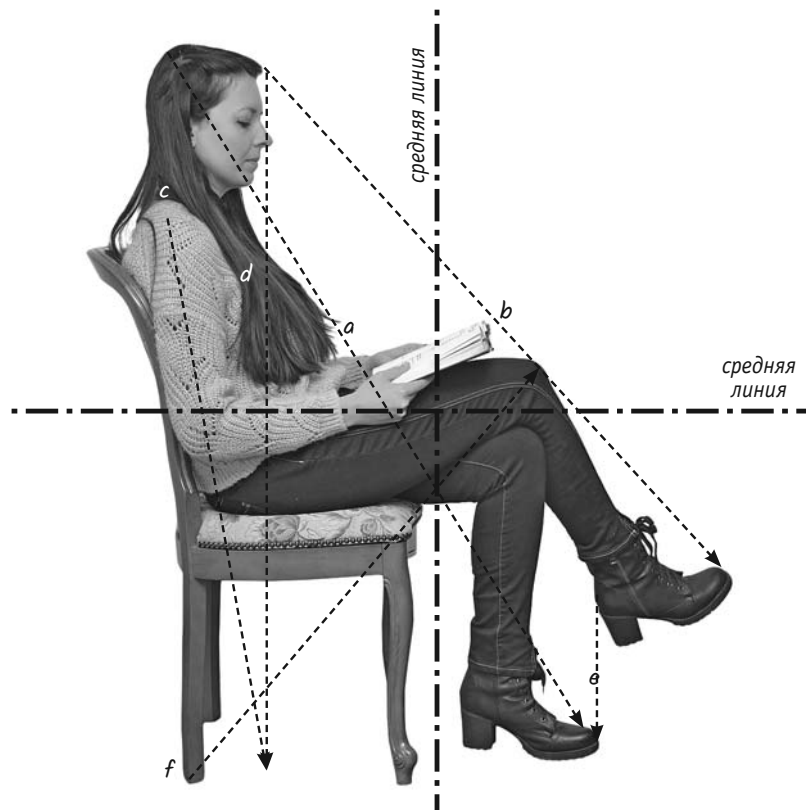


Определите на глаз центральную точку вашего объекта и измерьте его, начиная сверху (измерение «а» на рисунках на этой странице страницы). Исходите из определенной вами центральной точки и перенесите тот же самый размер в нижнюю часть. Вы увидите, что, проводя измерение, вы, может быть, ошиблись, и ваше изображение получилось или слишком коротким, или слишком длинным.

Увеличив (или уменьшив) первоначальную мерку на половину этой разницы, вы получите точный размер, который позволит вам найти правильную среднюю линию (обозначенную на схеме буквой «b»).

Проведите на листе верхнюю и нижнюю границы пространства, которое вы предполагаете

заполнить вашим предметом, и в середине между этими границами легким пунктиром обозначьте среднюю линию. Теперь вы лучше поймете, какую часть предмета нужно нарисовать в верхней половине, а какую часть — в нижней. Ваш рисунок получится гораздо более точным и пропорциональным. Попробуйте сначала рисовать предмет без определения средней линии, а потом — в соответствии с этим методом. Разумеется, среднюю линию можно найти — в зависимости от того, как это вам удобнее, — в вертикальном, горизонтальном или даже в наклонном направлении. На фотографии ниже я провел горизонтальные и вертикальные средние линии (готов поспорить, что эту вертикаль вы представляли себе расположенной левее).

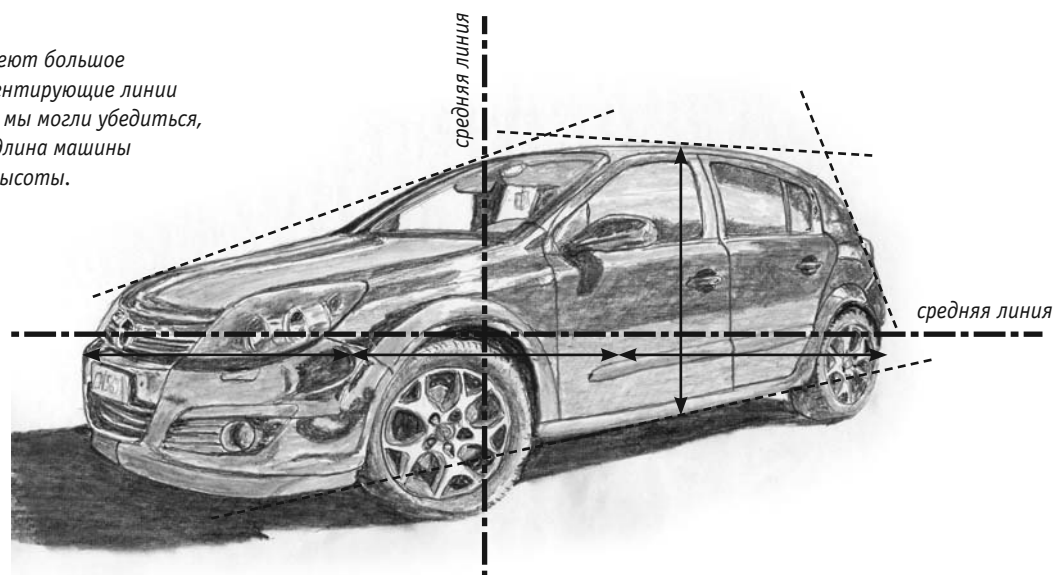


Кроме того, я провел несколько опорных линий, которые помогут нарисовать объект точнее: мы видим, что линия «а», соединяющая затылок с носком левой ноги, проходит через подбородок и пересекает правую руку. Линия «b», начинающаяся от волос и доходящая до носка правой ноги, касается колена. Линия «с», идущая параллельно правой руке, сходится, на уровне пола, с линией «d», опускающейся верти-

кально со лба. Линия «е», вертикально спускающаяся с задней части правого ботинка, упирается в носок левого, и линия «f», соединяющая основание одной ножки стула с верхней частью другой, проходит через колено.

Если с помощью карандаша вы будете делать хотя бы только некоторые из этих сопоставлений, то это гарантирует вам гармоничный и пропорциональный рисунок.

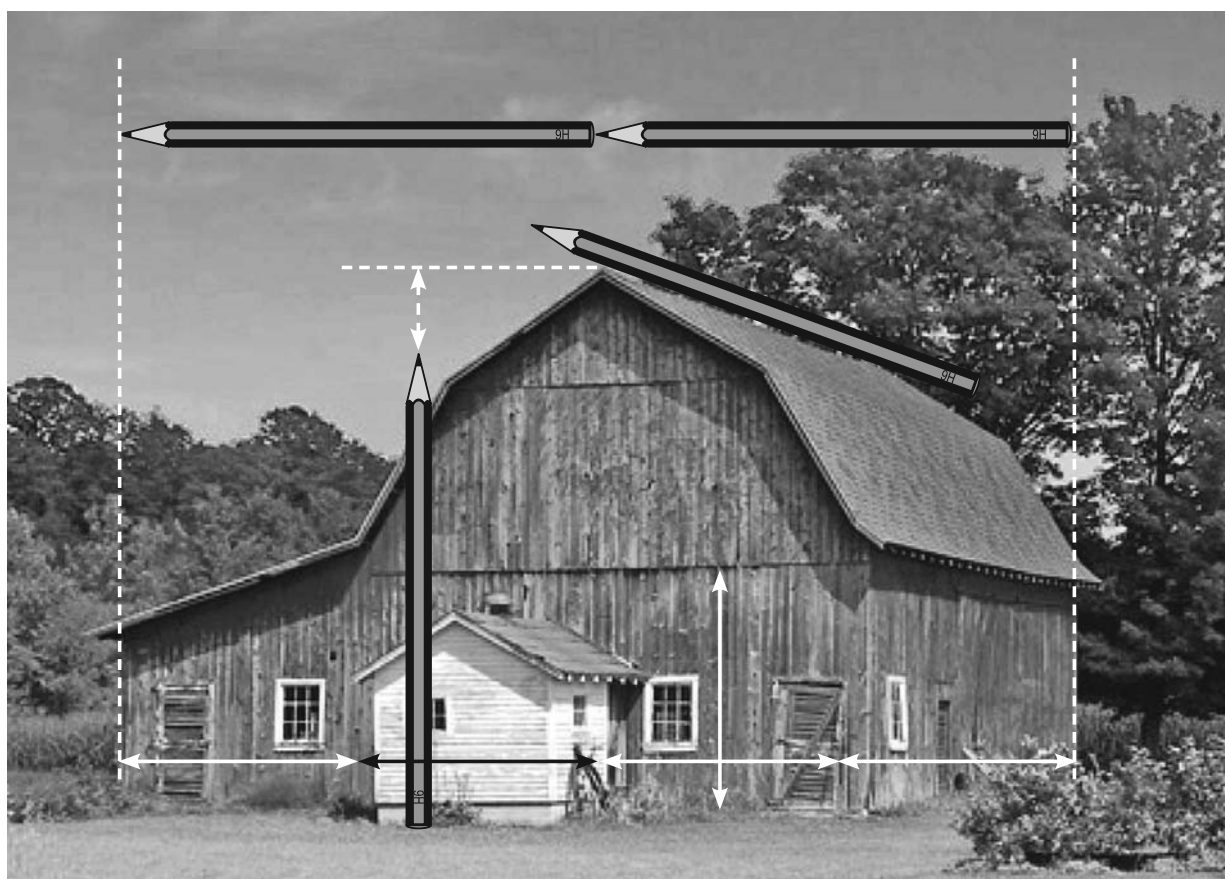
На рисунке автомобиля тоже имеют большое значение две средние линии, ориентирующие линии и измерения, благодаря которым мы могли убедиться, что на уровне передней дверцы длина машины примерно в три раза больше ее высоты.



ЭТАПЫ РИСУНКА

Прежде чем начать рисовать какой-то предмет, надо его внимательно изучить, проанализировать его характерные особенности и решить, что вы хотите подчеркнуть, а что — преуменьшить, чтобы передать чувство, побудившее вас взять бумагу и карандаш.

ЭТАП 1. Чтобы рисунок был гармоничным, было бы неплохо его измерить. В данном случае, рассматривая рисунок 1, можно увидеть, что ширина дома составляет примерно два карандаша, а высота — один карандаш с четвертью. В горизонтальном направлении четыре размера (стрелки), равные половине карандаша, выявляют такие опорные точки, как расстояние между левым краем и началом белой лачуги; ширину этой последней; расстояние между ней и правым краем фасада; кажущуюся ширину стены справа. Карандашом можно измерять и наклонные плоскости. Соблюдайте эти пропорции, и у вас получится точный и гармоничный рисунок. Соотношения вы найдете в каждом предмете.



1

ЭТАП 2. Начинайте рисовать большие массы, о деталях вы подумаете в конце. Нанесите карандашом легкие штрихи. Перепроверьте все и, если потребуется, нанесите линии по-новому, чтобы исправить некоторые неточности.

Совет: сразу же определите положение теней, потому что они быстро изменяются по мере перемещения солнца. Когда рисунок (пока еще в линейной фазе) вас убедит, приступайте к тонам.



2

ЭТАП 3. Для светотеней большого дома используйте карандаши твердости 2H, HB и 2B и обозначьте неровности тона — следы времени, повредившие старые доски. Затемните тени карандашом 2B, за исключением тени, падающей с крыши на поверхность маленькой белой лачуги. Это — наглядный пример схемы свет/тень:

несмотря на то что на оба здания падает одинаковый свет, из-за различия их локального цвета тона получаются разными даже в тенях. Для воспроизведения столь богатой гаммы тонов необходимо использовать карандаши разной твердости. Фактура бумаги помогает передать неровность досок.



3

ЭТАП 4. Теперь переходите к деталям и заштрихуйте плотной штриховкой изображение там, где это необходимо. На этом этапе используйте более мягкие карандаши, вплоть до 6В. Доски белой лачуги прорисованы карандашом 4Н. Благодаря свету, теням и деталям рисунок приобретает форму и объем. На завершенном

рисунке обратите внимание на прозрачность тени, позволяющей увидеть доски. На четвертом этапе тень, падающая на стену с крыши, выглядела слишком тяжелой и плотной, и она была исправлена: сначала ее обработали ластиком-клячкой, а потом на дощатой обшивке провели разделительные линии.



4

ЭТАП 5. Переходите к переднему плану и к фону. Для изображения травы и деревьев используйте карандаши твердости 2Н, НВ и 2В.

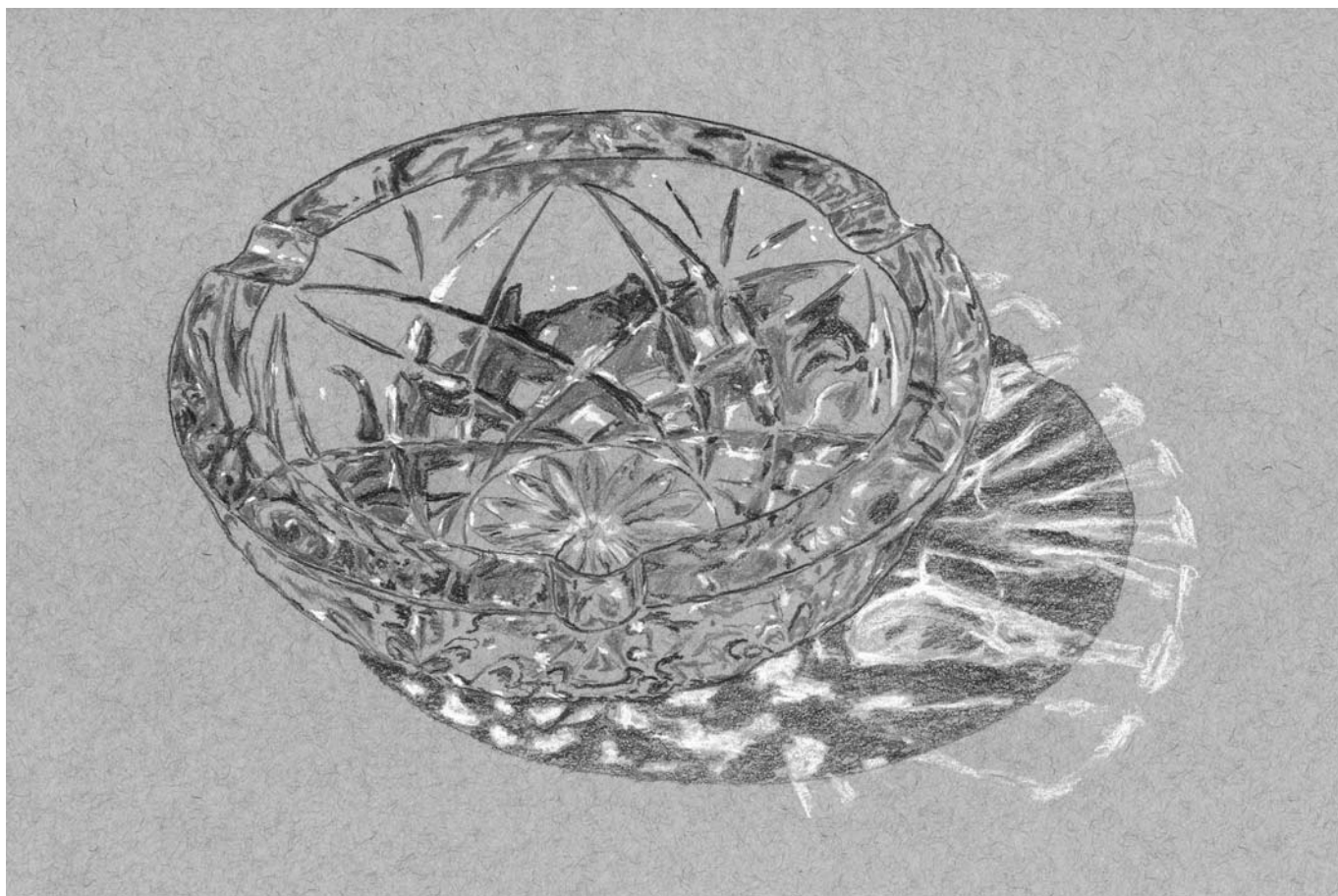


5

Рисовать деревья и кусты непросто: нужно придать характерный облик кронам деревьев, передать на рисунке их освещенные части, их части в тени и не забывать о пустых пространствах, сквозь которые видно небо. Стволы и ветви видны частично, поскольку они скрыты листвой. Освещенную часть кустов и деревьев

можно нарисовать в негативе с помощью более темных тонов растений за ними. Теперь рисунок завершен.

Решающее значение имеет первый этап — этап линейного рисунка с определением формы объекта и зон света и тени. Если эти формы правильные, то все остальное менее существенно.



На втором этапе заполняют темные зоны, обращая внимание на правильность передачи тонов, где-то более темных, а где-то — более светлых. На третьем и последнем этапе передается, белым карандашом, верхний свет. Серый цвет бумаги — это уже сам по себе средний тон. Бесчисленные грани хрустального сосуда создают тени, рефлексy и прозрачности, которые, как кажется вначале, трудно передать.

Но достаточно внимательного и терпеливого анализа линий, форм и тонов, чтобы без проблем этого добиться. И очень скоро вы сможете сказать: «Я могу нарисовать что угодно», и это будет поистине прекрасным моментом.



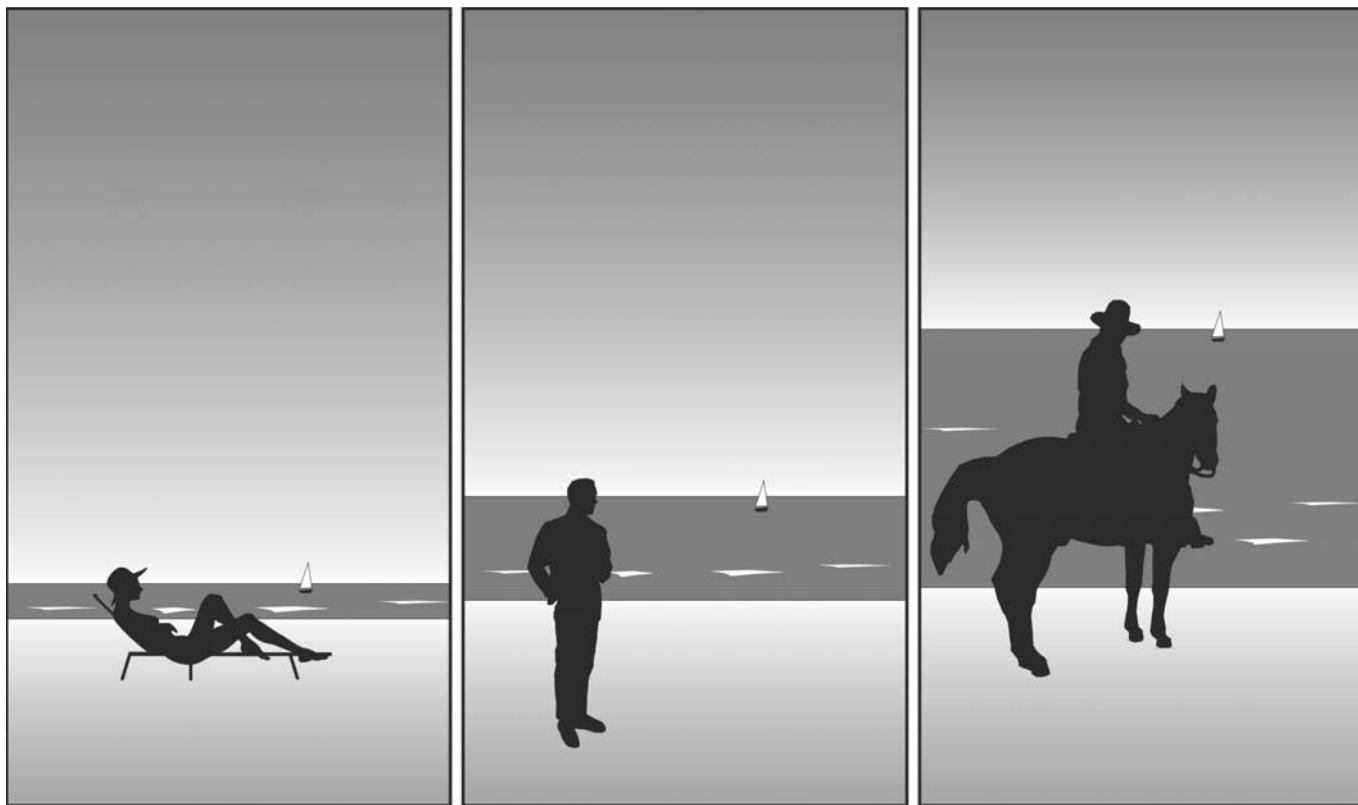
Перспектива



ТОЧКА СХОДА И ЛИНИЯ ГОРИЗОНТА

«Мы видим только то, что мы знаем».

Иногда, чтобы создавать убедительные изображения, недостаточно измерять и определять углы наклона карандашом, а особенно если речь идет о таких сложных формах, как формы зданий и ракурсы населенных пунктов.



Линия горизонта всегда расположена на уровне глаз наблюдателя.

На многих картинах известных художников, выставляющихся и живущих своим искусством, я отмечал ошибки — когда, например, точка схода теней находится прямо на источнике света, а не на линии горизонта, или когда на картинах

изображены дома, на линиях которых расположены случайные и несовпадающие точки схода. Кроме того, я отмечал явные ошибки при передаче рефлексов воды.

Люди, не разбирающиеся в этом вопросе, замечают, что здесь что-то не так, хотя и не понимают, что именно. Короче говоря, рисунок не работает, не убеждает.

Именно поэтому глубокое знание перспективы должно стать частью технического и культурного багажа художника. О ней-то мы с вами и поговорим в этой главе. Вот увидите: потом, рисуя с натуры, вы сможете без труда изобразить те аспекты сцены, которые другим покажутся неясными и не поддающимися пониманию, и ваш рисунок будет работать.

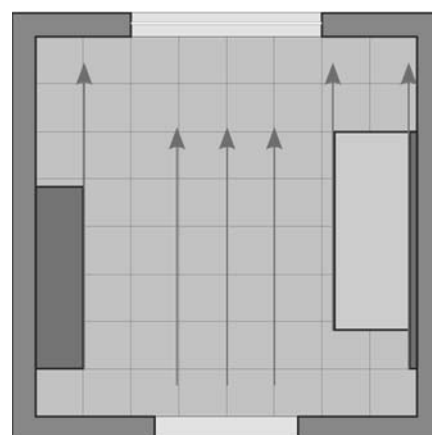
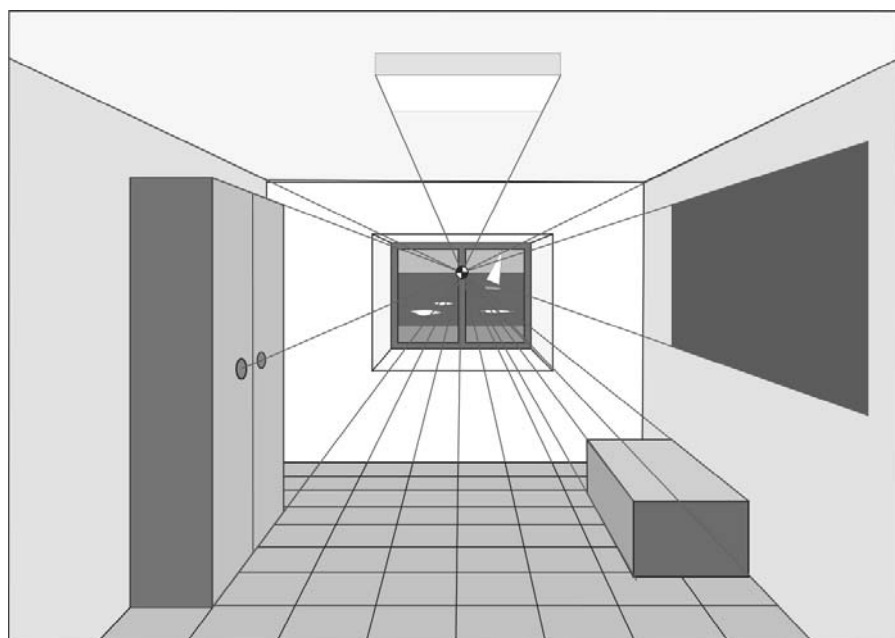
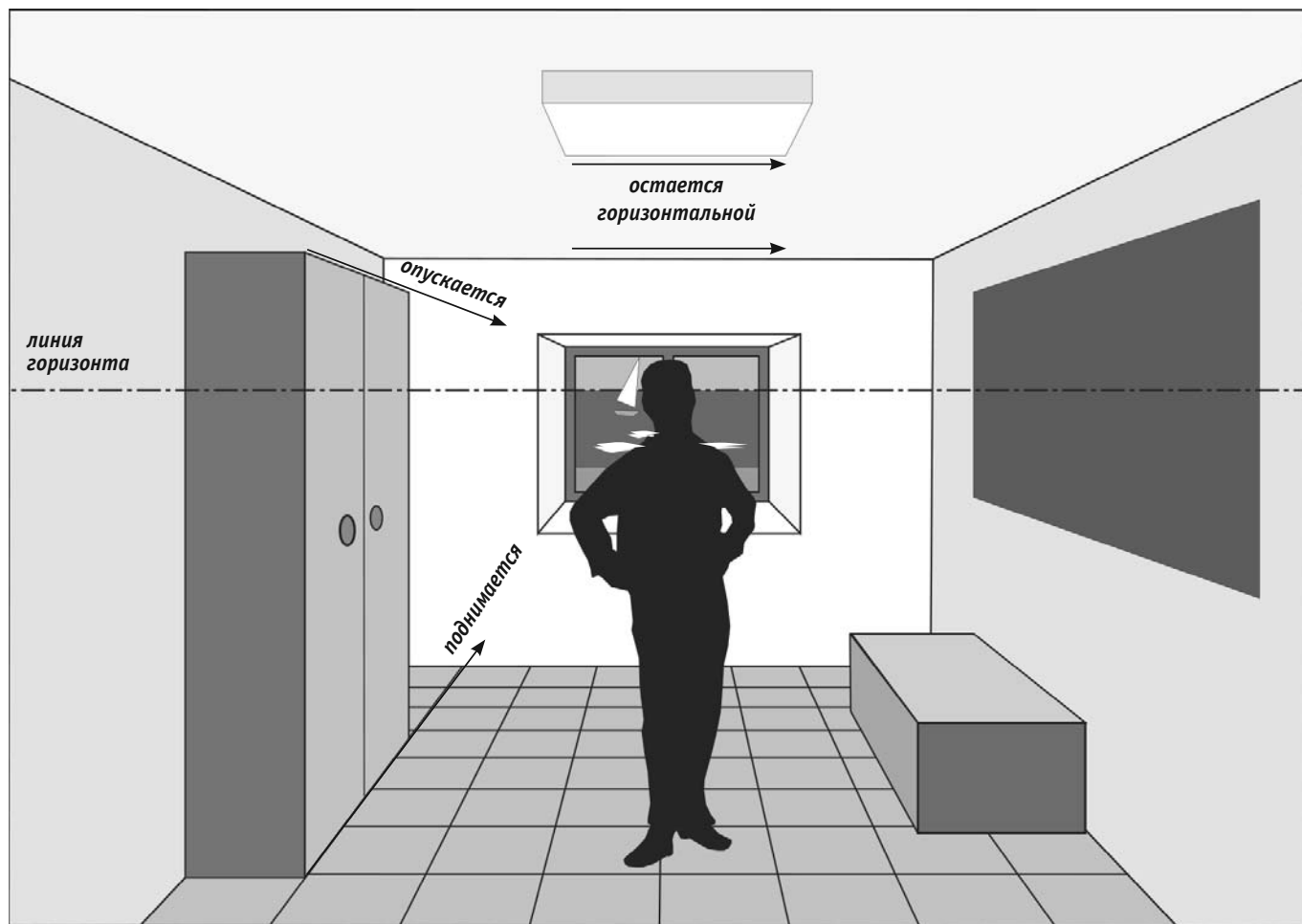
Если на фотографиях этой страницы мы прочертим и продлим линии схода стены, двери, окна, облицовки, то все они сойдутся в одной-единственной точке схода (т. с.). Линия горизонта, всегда расположенная на высоте глаз наблюдателя, пересечет эту точку схода и будет, разумеется, горизонтальной. Вы можете определить ее положение на глаз, помня, что все линии, расположенные над линией горизонта, наклонены вниз. А те, что расположены ниже линии горизонта, под углом поднимаются вверх.



*Кроме того, линия горизонта точно определяет положение объектива, сделавшего снимки.
А на рисунке она показывает положение художника.*

Все линии, являющиеся в действительности горизонтальными и удаляющимися от наблюдателя, поднимаются вверх, если они расположены ниже линии горизонта, и опускаются вниз,

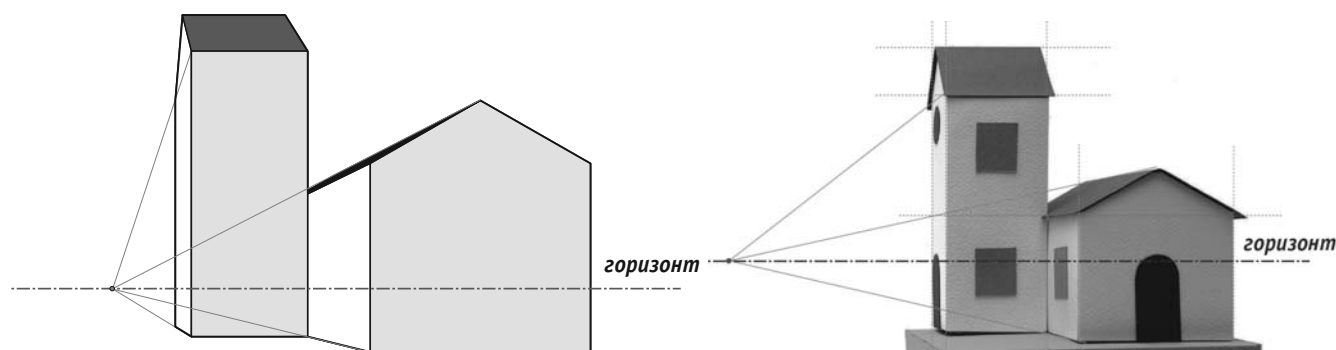
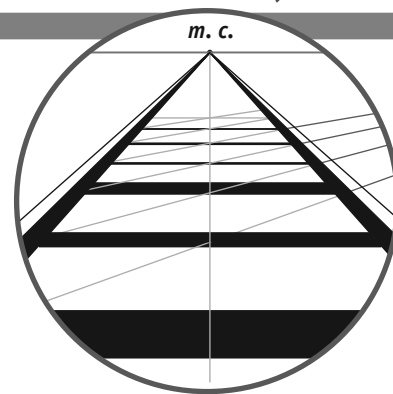
если расположены выше. Только линии, идущие поперек и, следовательно, всегда остающиеся на том же расстоянии от наблюдателя, остаются горизонтальными и параллельными.



Все горизонтальные и параллельные друг другу линии удаляются от наблюдателя и сходятся в одной и той же точке (точка схода), расположенной на линии горизонта.

ФРОНТАЛЬНАЯ, ИЛИ ЦЕНТРАЛЬНАЯ ПЕРСПЕКТИВА (с одной точкой схода)

Во фронтальной перспективе стороны объекта (в данном случае, здания) расположены параллельно картине, слева направо. Они остаются параллельными и в перспективе. Другие же стороны, наоборот, удаляются от наблюдателя. Все эти стороны, параллельные друг другу в реальности, сходятся в одной и той же точке (т. с.), расположенной на горизонте.



Пунктирные горизонтальные и вертикальные линии параллельны картине и поэтому остаются параллельными друг другу и в рисунке. Линии на рисунке, сходящиеся в точке схода и удаляющиеся от наблюдателя, также параллельны в реальности.

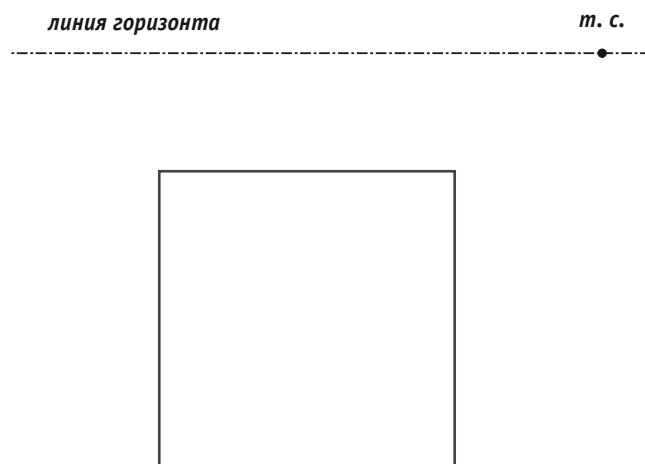
УПРАЖНЕНИЕ: КУБ ВО ФРОНТАЛЬНОЙ ПЕРСПЕКТИВЕ

Сторона куба параллельна картине (листу рисунка и нашему лбу). Все четыре грани находятся на одинаковом расстоянии от наших глаз и, следовательно, будут оставаться параллельными (две вертикальные и две горизонталь-

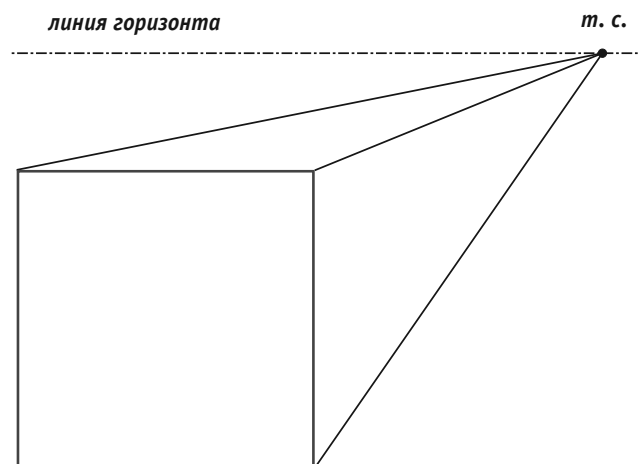
ные). Поскольку мы находимся выше (линия горизонта — над кубом) и справа, нам также будут видны верхняя и правая грани, но мы их увидим в ракурсе, потому что они от нас удаляются.

Повторим упражнение, располагая линию горизонта и точку схода по-другому (варианты: линия горизонта, пересекающая квадрат; линия

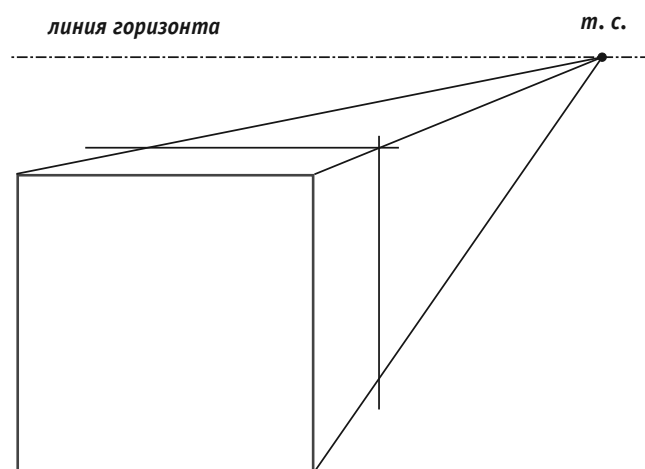
горизонта под квадратом; точка зрения в центре; точка зрения слева от квадрата).



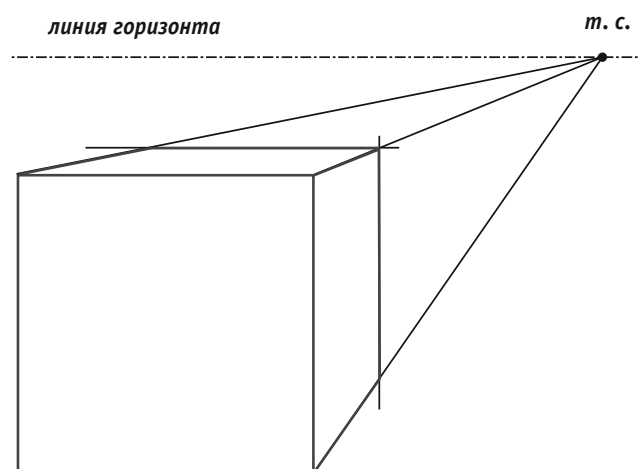
1. Нарисуйте квадрат, линию горизонта и на ней точку схода (т. с.).



2. Проведите тонкие линии из трех углов квадрата в точку схода.



3. Легким штрихом проведите одну вертикальную и одну горизонтальную линии до их пересечения в центре линии схода. Это края верхнего и бокового ребер куба.



4. Обведите две грани толстой линией, используя карандаш твердости 2В или фломастер. Вот и ваш куб во фронтальной перспективе.



Церковь Богородицы аббатства Сенанк – Прованс.

Центральная перспектива, или перспектива с одной точкой схода.

Обратите внимание на то, что слева более отчетливы зоны тени вдоль рядов лаванды, в то время как справа они не столь отчетливы. Это объясняется тем, что свет падает слева, а справа собственная тень и падающая тень скрыты освещенной лавандой: слева мы видим правую сторону грядки, тогда как справа мы видим ее левую сторону в ярком свете. Рисуя, мы открываем для себя эффекты и явления, ускользающие от внимания большинства людей.

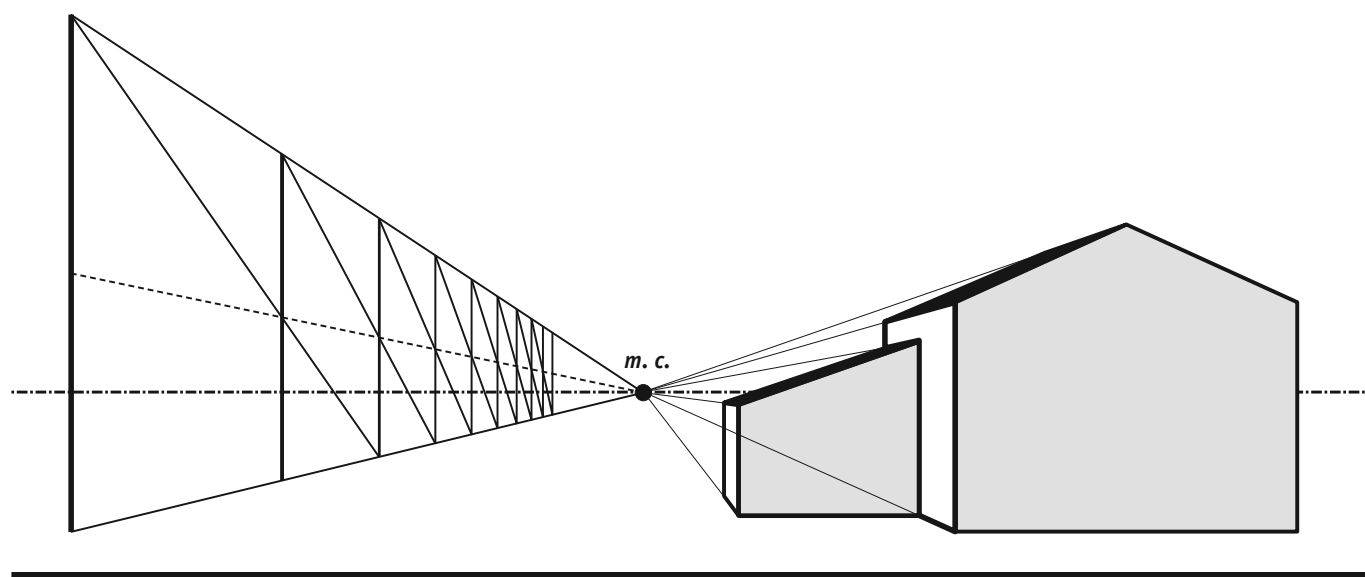
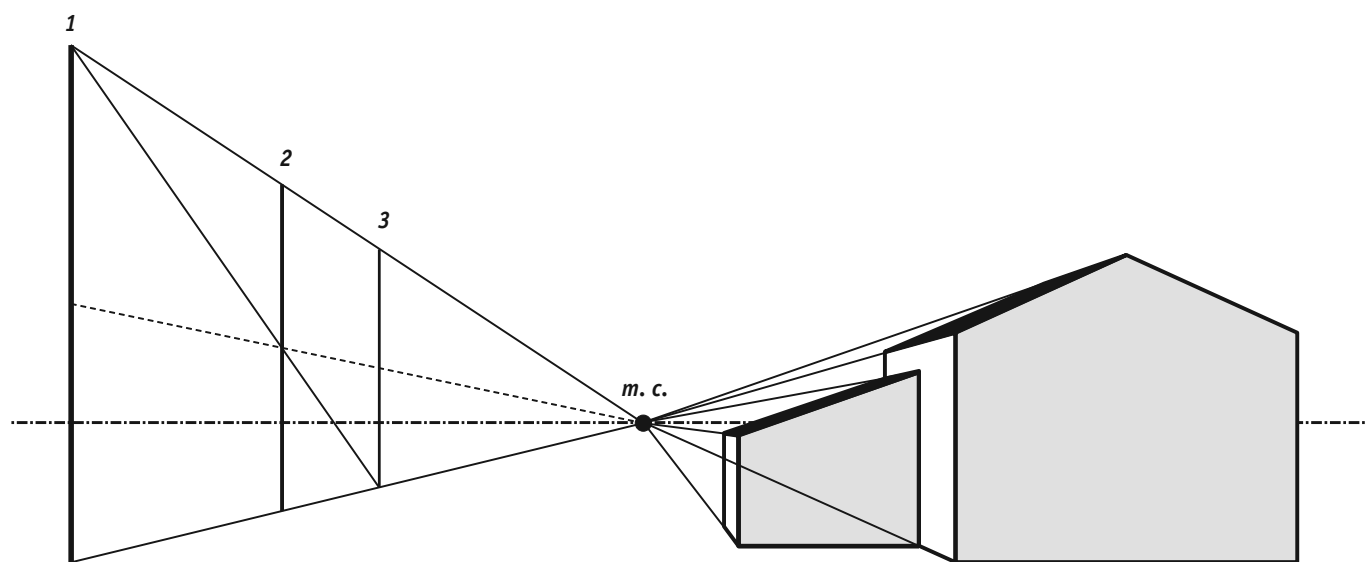


С РАССТОЯНИЕМ ЭЛЕМЕНТЫ В ПРОСТРАНСТВЕ РАСПОЛАГАЮТСЯ ВСЕ ЧАЩЕ

Эффект перспективы таков, что элементы, равноудаленные в пространстве, в перспективе всегда кажутся все более близкими по мере их удаления от точки зрения (увеличивается плотность их расположения). Чтобы передать этот эффект, можно использовать два способа.

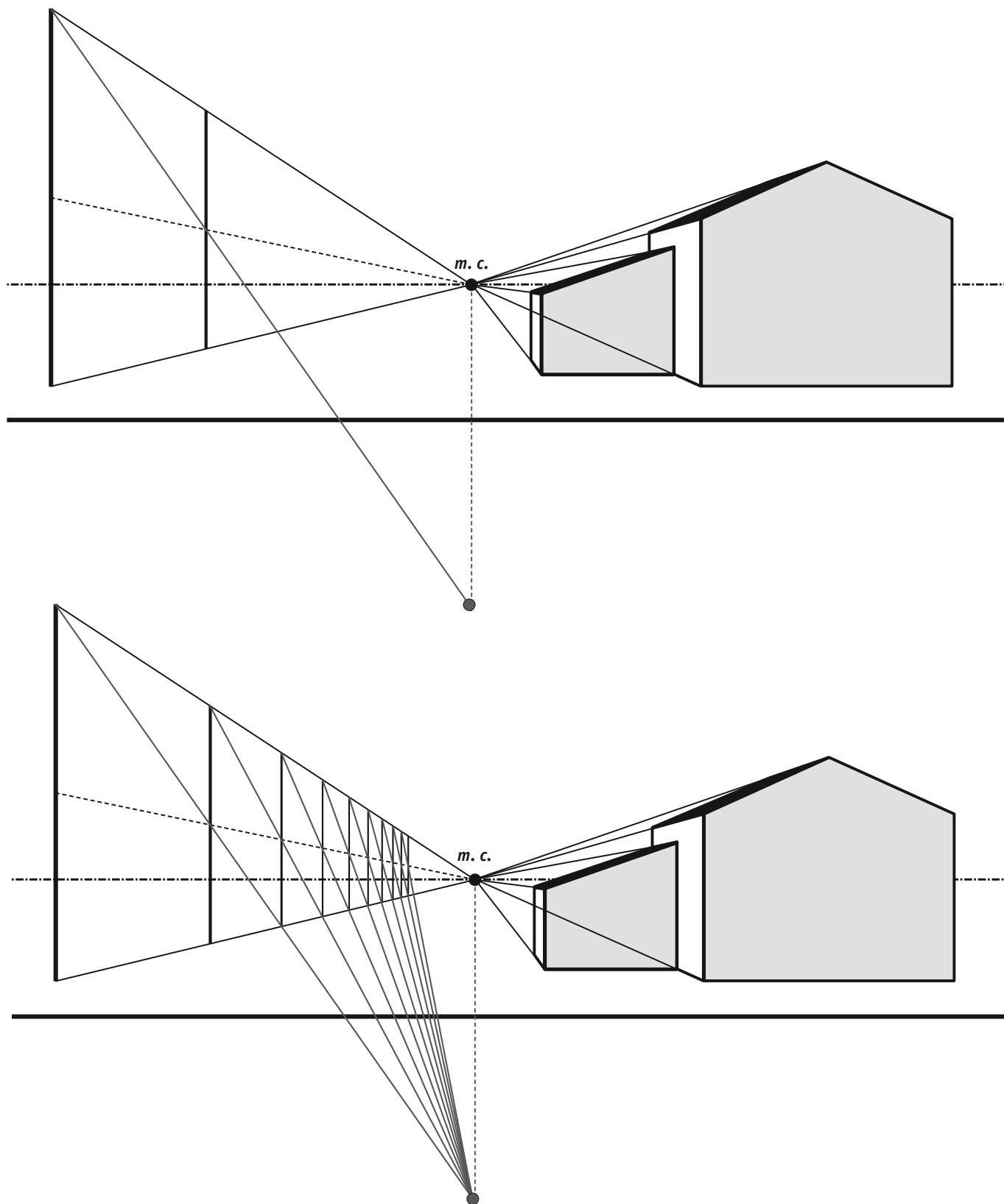
ПЕРВЫЙ СПОСОБ: рисуются две первые фигуры (первые два столба, 1 и 2) и линии, идущие от их концов к точке схода. Рисуется

третья линия от точки схода до середины первой фигуры (пунктирная линия). Затем проводится линия, идущая от вершины первой фигуры до середины второго (точка, выявляемая на третьей линии схода), и ее продлевают до нижней линии схода. Пересечение этих двух последних линий определяет положение третьей фигуры. Далее следует продолжать так же, чтобы определить положение всех остальных фигур.



ВТОРОЙ СПОСОБ: нарисовав первые две фигуры, чертят линию, которая, начинаясь с вершины первой, пересекает середину второй и продолжается до пересечения со второй линией, опускающейся вертикально от точки схода. Это пересе-

чение определит положение второй точки схода, из которой будут исходить другие прямые; которые будут продлены до вершины третьей фигуры, они пересекут нижнюю линию схода в точке, из которой возникнет следующая фигура.



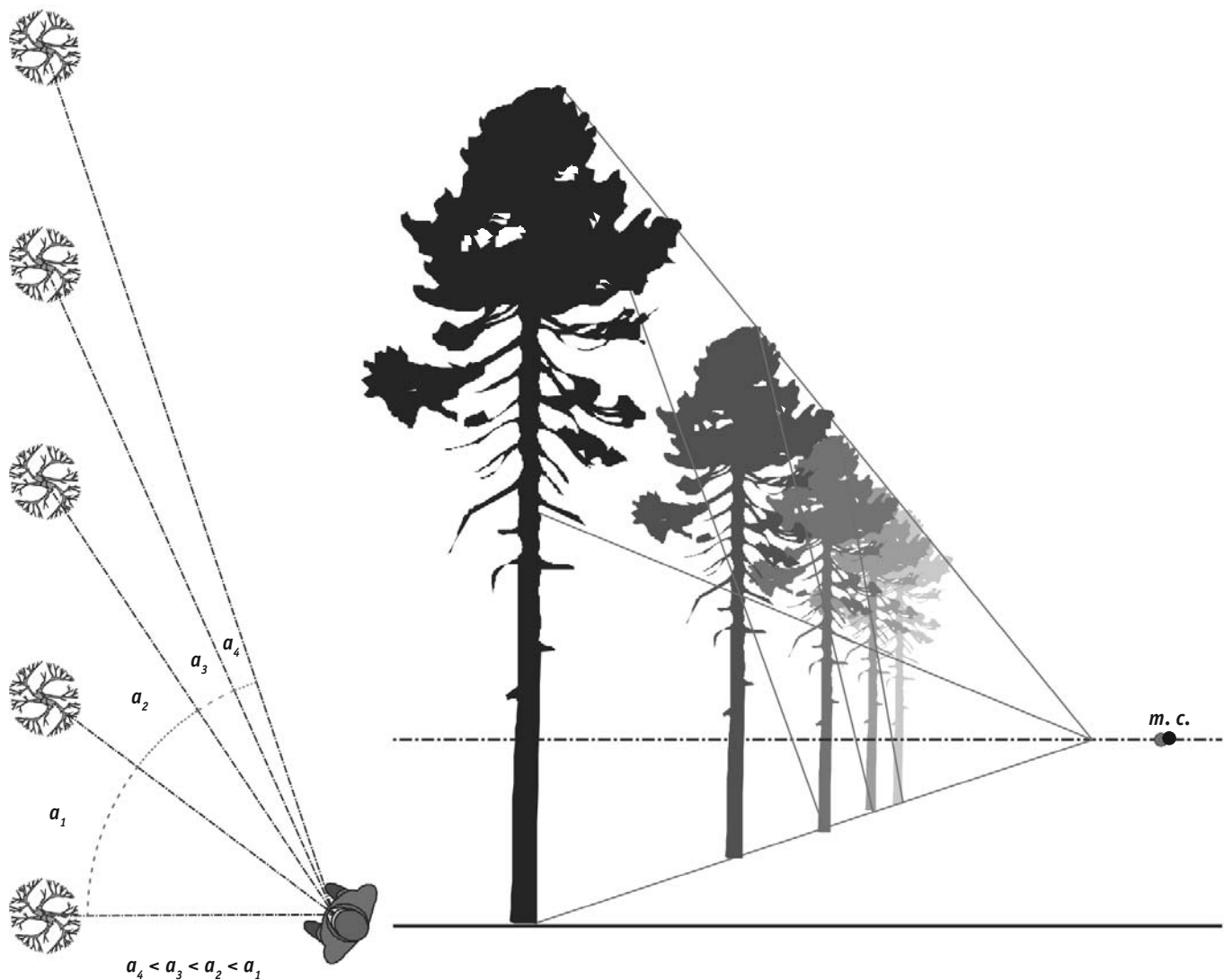


Рисунок выше наглядно показывает причину кажущегося учащения элементов, равноудаленных в реальности.

Слева, вид сверху — пять находящихся на одинаковом расстоянии деревьев с человеком, наблюдающим сцену около первого дерева. Как видите, противолежащие углы двух соседних деревьев

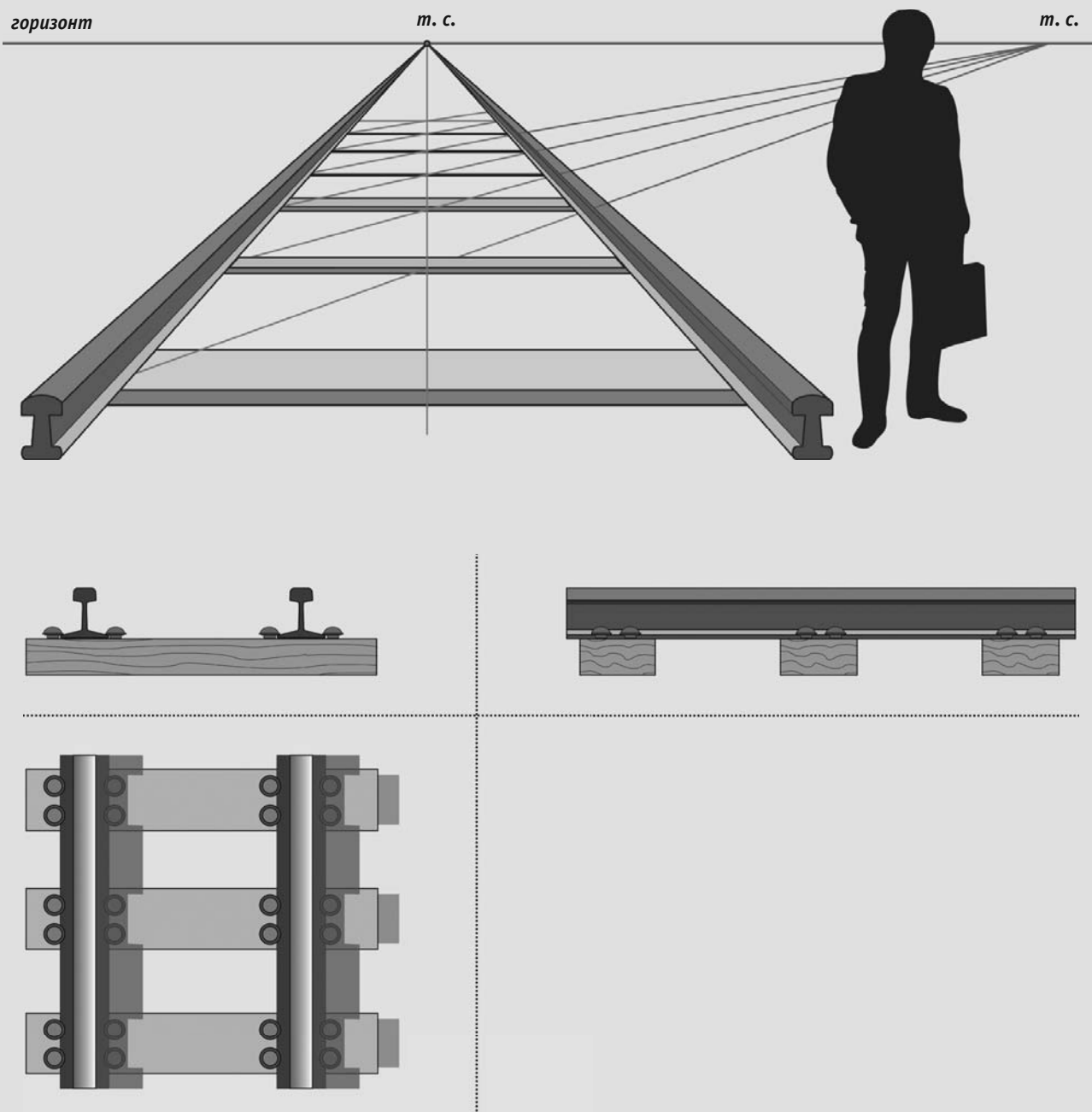
становятся все меньше по парам, отстоящим все дальше и дальше друг от друга. По мере уменьшения визуальных углов сокращаются, следовательно, и видимые расстояния.

Я раскрашивал деревья все более слабым серым цветом, чтобы имитировать воздушную перспективу.

Перспектива и ортогональная проекция

Правило более частого расположения элементов с расстоянием относится, разумеется, и к тем элементам, которые расположены горизонтально, и к тем, которые направлены в те или иные стороны.

Когда мы смотрим на предмет обычным образом, мы видим его без искажений, а вот перспективное видение искажает объекты, что как раз и представляет большой интерес для художников.

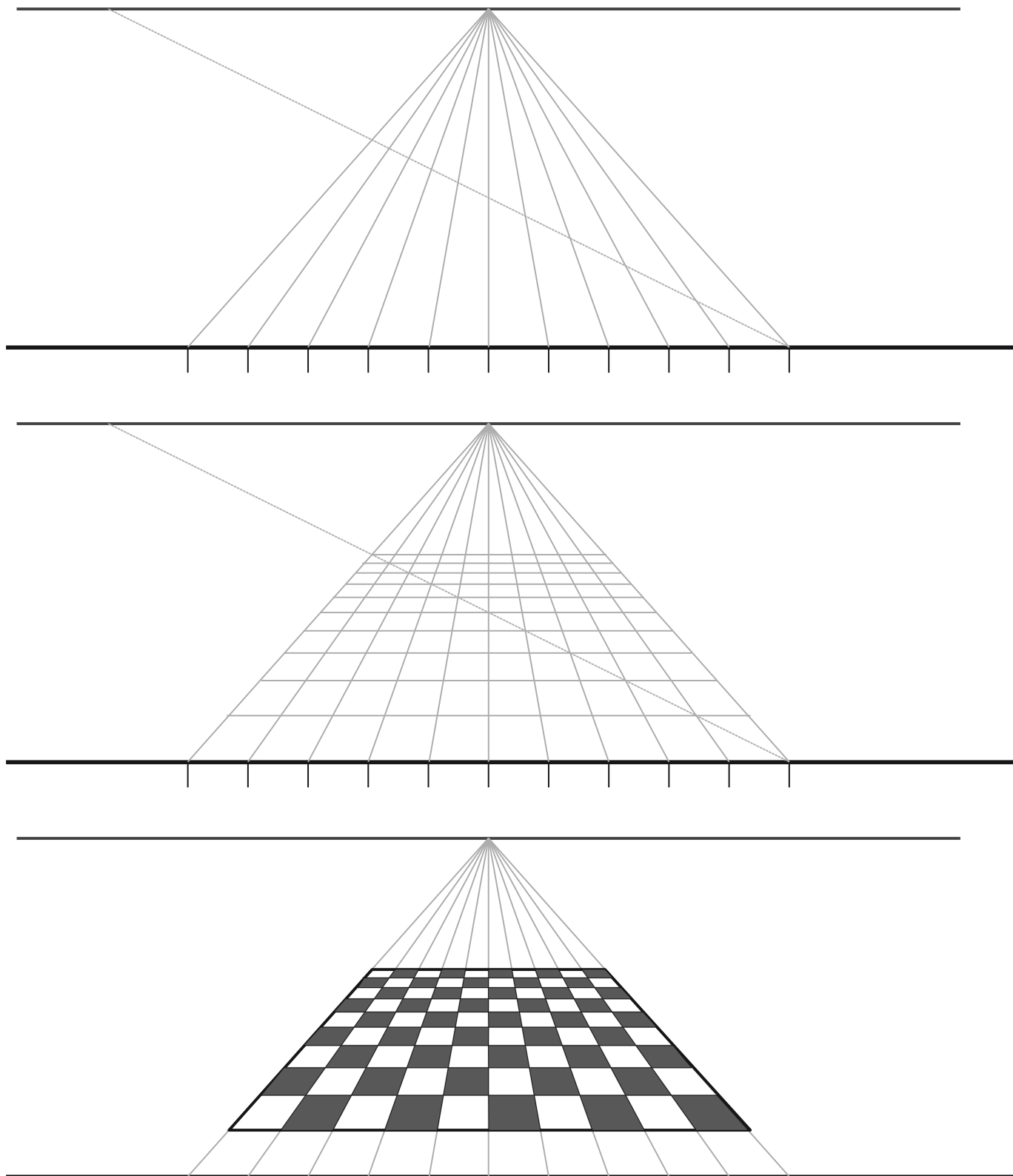


Существуют и другие формы изображений, более объективные, используемые специалистами и конструкторами – такие, как ортогональные проекции (в этом примере) и аксонометрии.

Упражнение: ШАХМАТНАЯ ДОСКА ИЛИ ПОЛ В ПЕРСПЕКТИВЕ

На линии земли рисуется ряд равных интервалов, а из них — линии, сходящиеся в точке схода. Затем проводится диагональ, которая определит положение дальнего конца шахматной доски.

Пучок прямых линий она пересечет именно там, где будут проведены линии, параллельные картине. Когда параллельные линии будут прочерчены, работу можно считать практически завершенной.



Упражнение: РАЗМЕСТИТЬ ЛЮДЕЙ И ОПРЕДЕЛИТЬ ИХ РАЗМЕРЫ

Слева — человек в исходной точке. Наблюдатель находится на том же самом уровне, и это следует из того, что линия горизонта проходит через его глаза.

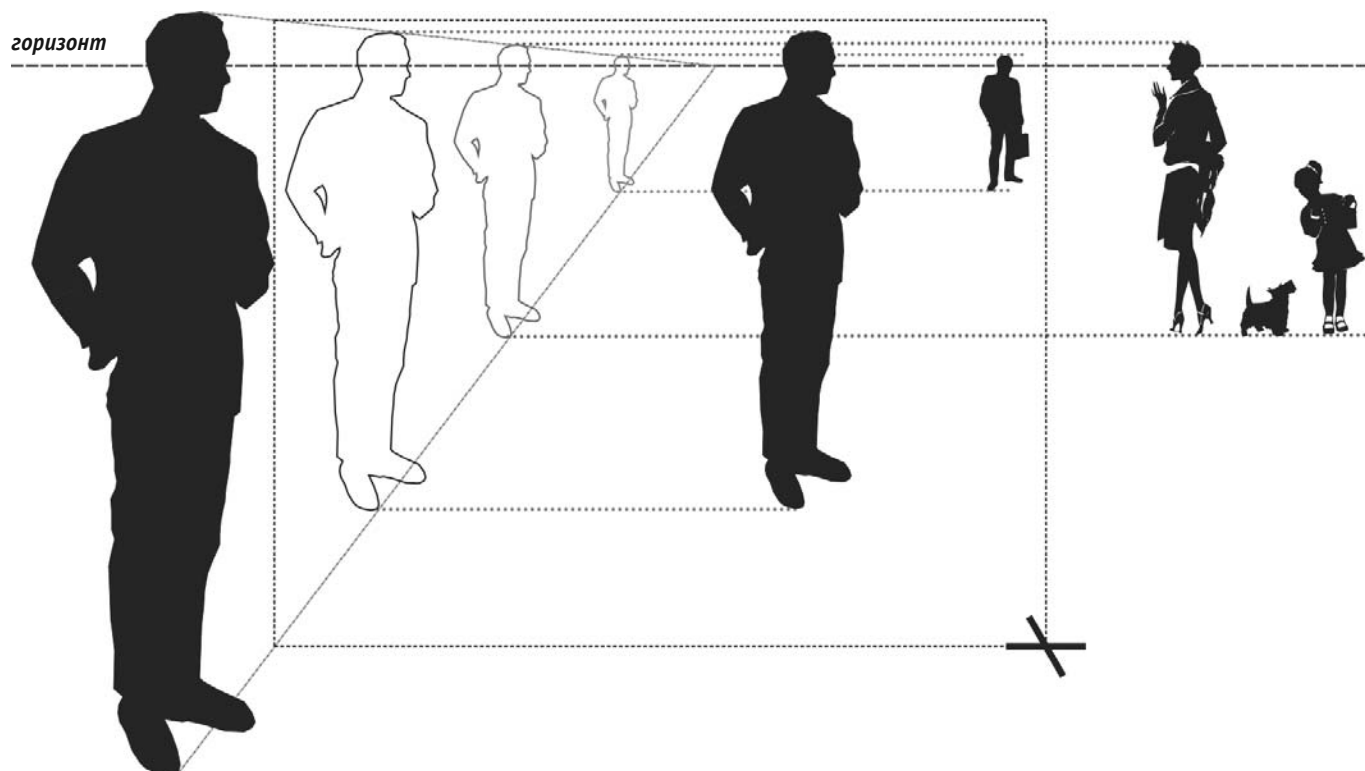
Напомню вам, что горизонт всегда находится на уровне глаз рисовальщика. Рисуются два отрезка, которые, исходя из двух крайних точек первой фигуры, достигают точки схода на горизонте.

Высоту любого другого человека в пространстве (разумеется, того же роста, принимая за основу, что в любом случае этот рост будет

отправной точкой, точкой сравнения для людей разного роста) определяют, проводя из двух линий схода две параллельные до точки, в которой хотят разместить и нарисовать другого человека.

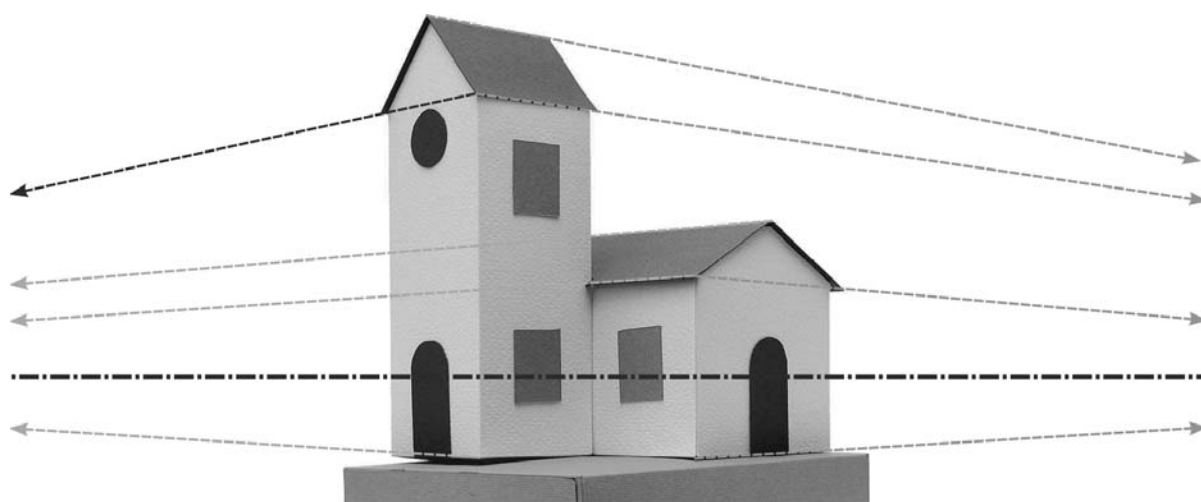
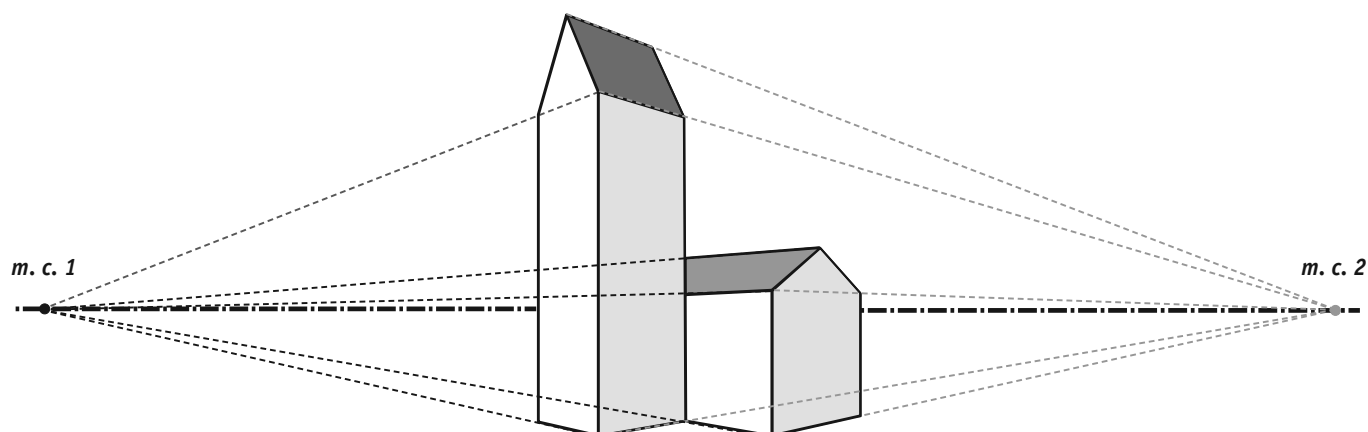
Крестик на земле указывает положение энно-го человека, высоту которого можно определить в соответствии с изложенным выше методом (черные точечные линии).

Как можете видеть, глаза всех персонажей находятся на линии горизонта, за исключением, естественно, глаз девочки и собачки.



ПЕРСПЕКТИВА С ДВУМЯ ТОЧКАМИ СХОДА

Когда картине не параллелен ни один из фасадов, их стороны направляются к двум разным точкам схода. Вертикальными — и параллельными друг другу — остаются только вертикальные линии, параллельные вертикальным сторонам картины. Если мысленно вращать здание по часовой стрелке, то точка схода 1 (т. с. 1) приблизится к центру рисунка, в то время как точка схода 2 (т. с. 2) будет удаляться от него все больше, выходя за пределы листа вправо. Когда фасад станет параллельным картине, т. с. 2 уйдет в бесконечность, и мы снова вернемся к случаю одноточечной перспективы, которая, в конечном счете, является частным случаем двухточечной перспективы.



В наших рисунках с натуры одна из точек схода нередко оказывается за пределами листа рисунка. Если мы делаем эскиз, то нам не обязательно быть очень точными с геометрически-

ми построениями. Расположение линий схода можно определять на глаз или измерять их приблизительно, карандашом (см. способы измерения).

Упражнение: КУБ В ДВУХТОЧЕЧНОЙ ПЕРСПЕКТИВЕ СТР 97

Самая близкая к нам куба часть — это ребро, а все его грани от нас удаляются, и поэтому мы видим их в ракурсе. Две точки схода нарисуйте довольно далеко друг от друга, потому что в противном случае возникнут искажения (они должны быть расположены именно так, как на схемах ниже, где, ради экономии пространства, точки схода изображены слишком близко); возникший эффект будет аналогичен эффекту

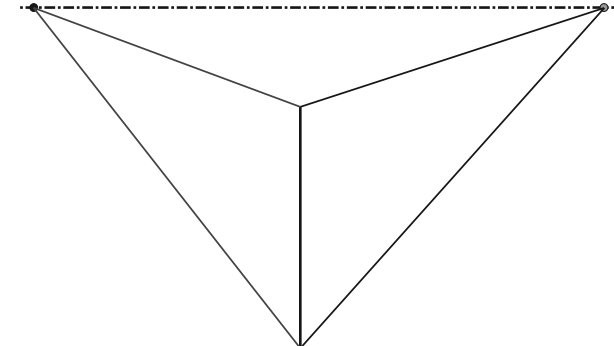
фотоснимка с широкоугольным объективом и с точкой зрения, очень близкой к объекту. Огромное множество предметов имеют форму куба или параллелепипеда. Здания тоже состоят из простых форм, которые мы можем приравнять к кубам, пирамидам, цилиндрам. Выполнив это упражнение, попробуйте рисовать в этой перспективе коробки (обувные коробки, молочные пакеты).

т. с. 1 Линия горизонта т. с. 2



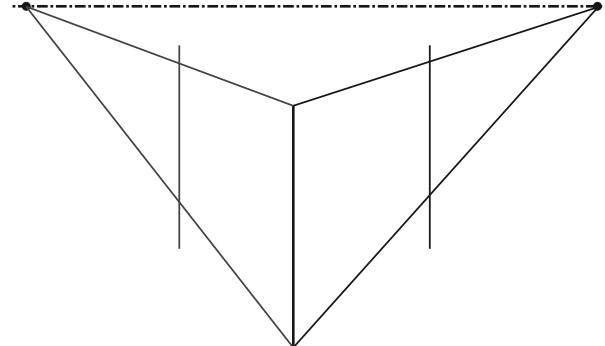
1. Нарисуйте ребро куба, линию горизонта и на ней две точки схода (т. с. 1 и т. с. 2).

т. с. 1 Линия горизонта т. с. 2



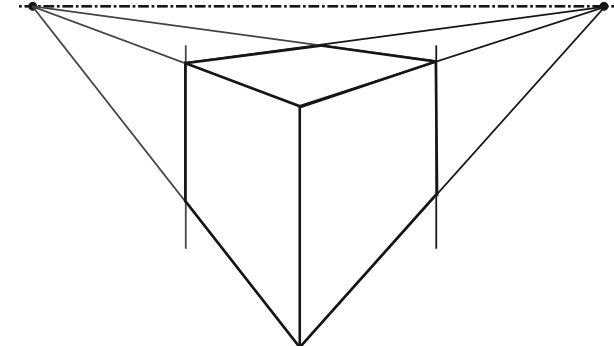
2. Прочертите легкие линии от концов ребра к двум точкам схода.

т. с. 1 Линия горизонта т. с. 2



3. Теперь нарисуйте два тонких вертикальных отрезка, которые обозначат концы двух боковых граней.

т. с. 1 Линия горизонта т. с. 2

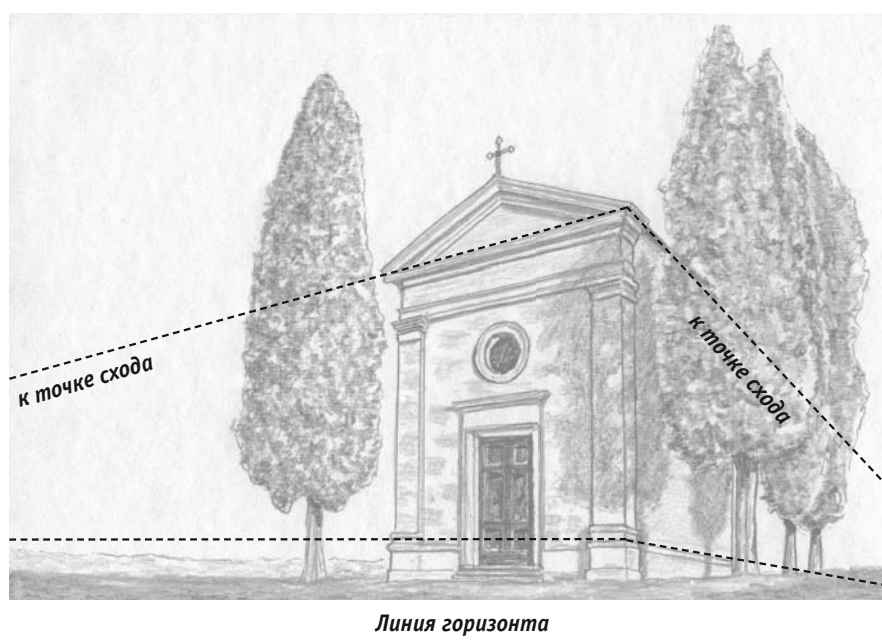


4. От пересечения этих линий с линиями схода проведите другие линии к тем же самым точкам схода. Так вы получите и верхнюю грань куба.



Часовня Богоматери Виталета – Сан-Квирико-д'Орча.

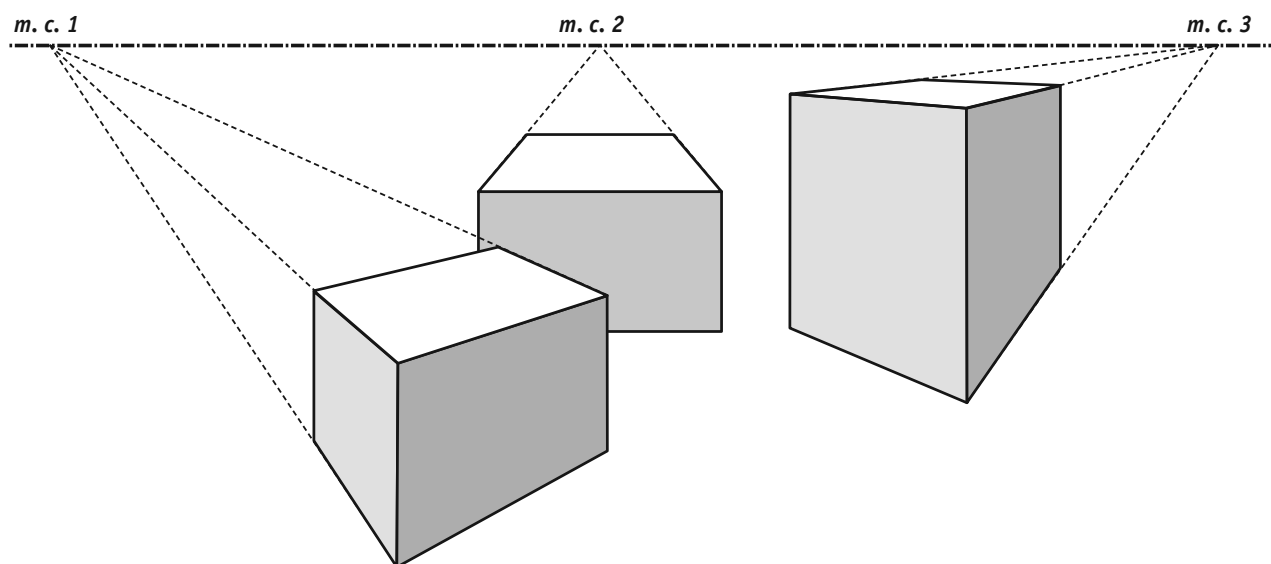
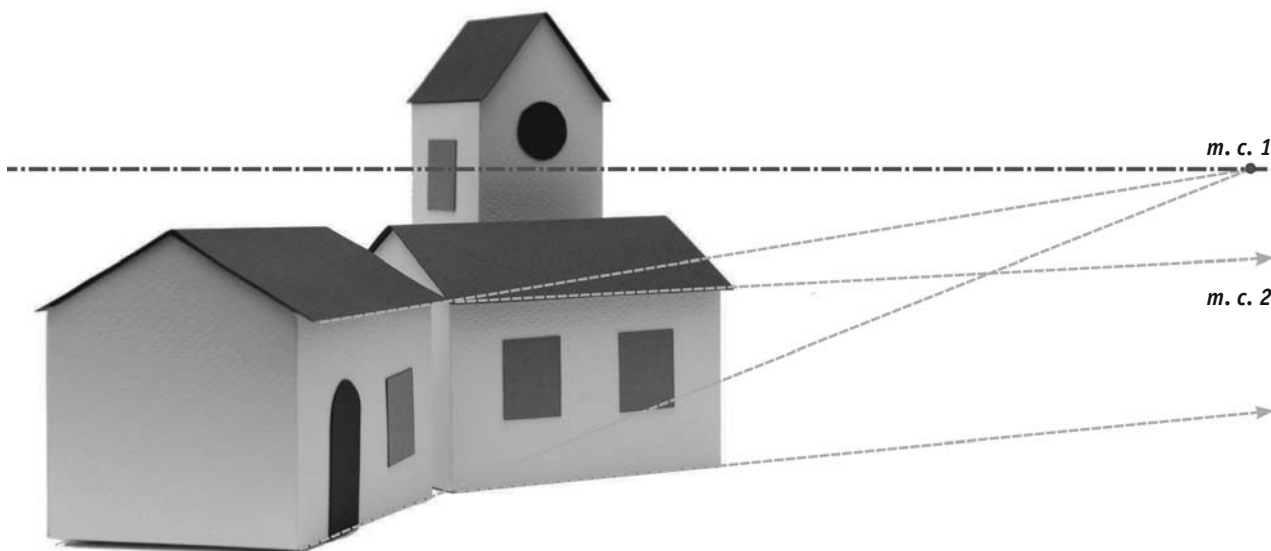
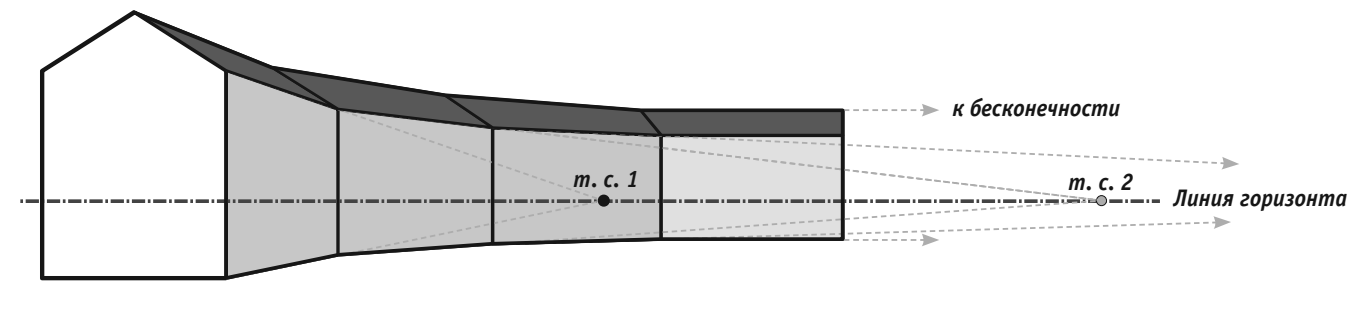
Двухточечная перспектива. Ни одна из двух видимых стен не параллельна перспективной картине.
 Центральная грань ближе других к рисовальщику, тогда как две другие грани, справа и слева, удаляются от него, становясь все меньше.
 Это приводит к возникновению двух разных точек схода. Линия горизонта очень низкая и даже выходит за пределы рисунка.
 Это объясняется тем, что часовня стоит на холме, в то время как рисовальщик сидит ниже.

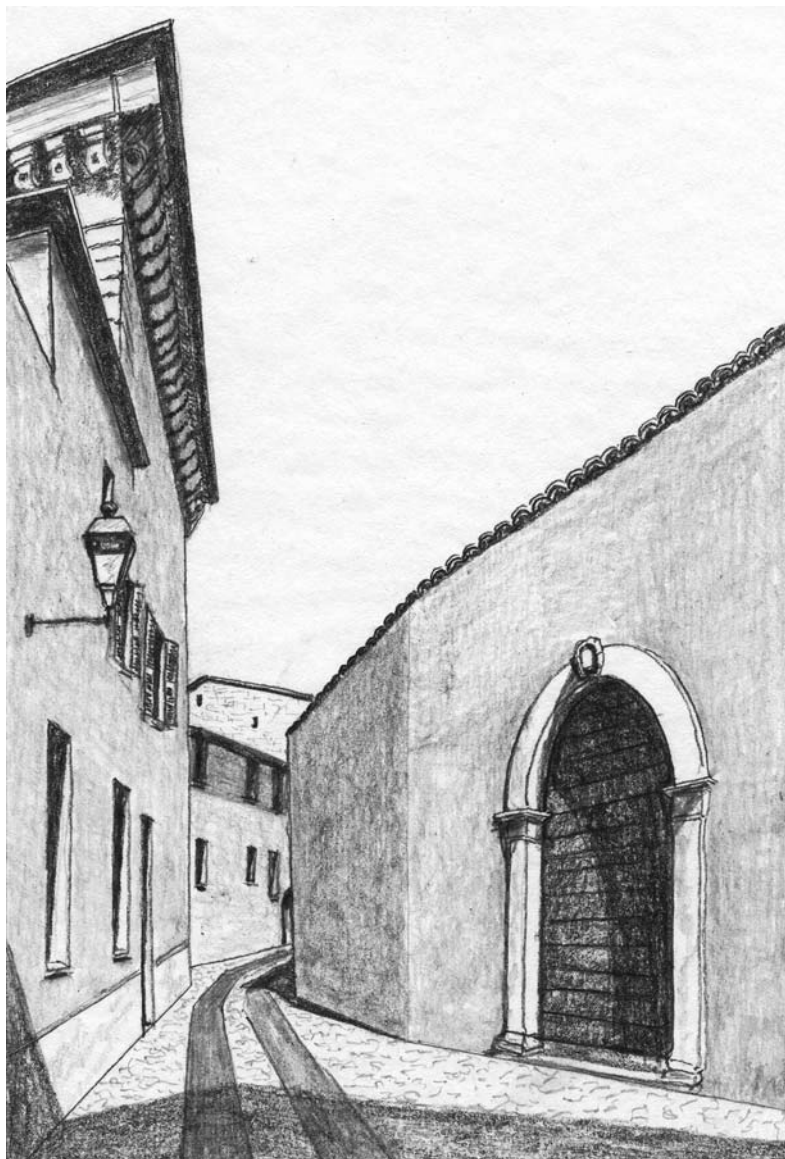


МНОГОТОЧЕЧНАЯ ПЕРСПЕКТИВА

Когда здания не стоят в ряд, а расположены по кривой, линии схода сходятся в разных точках

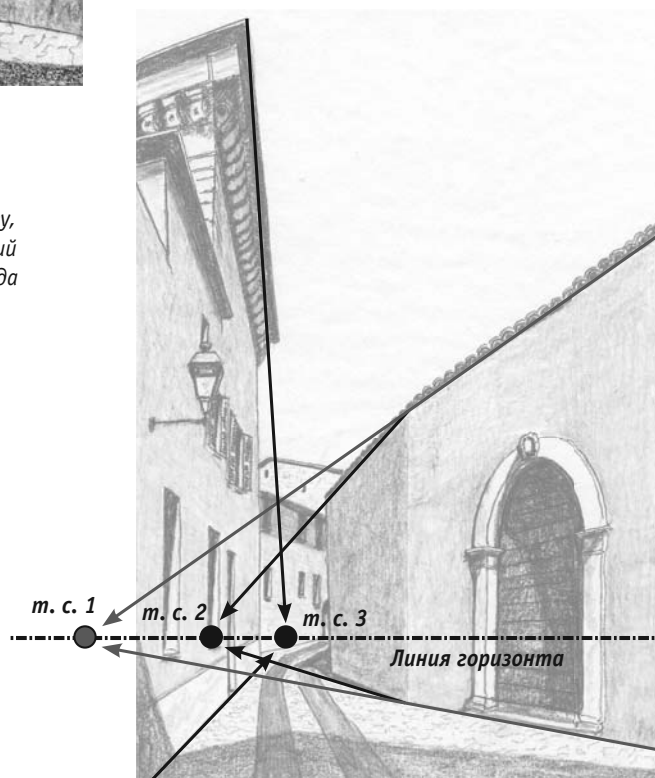
схода, всегда расположенных на горизонте. То же самое относится к предметам и мебели.





Брешиа – исторический центр.

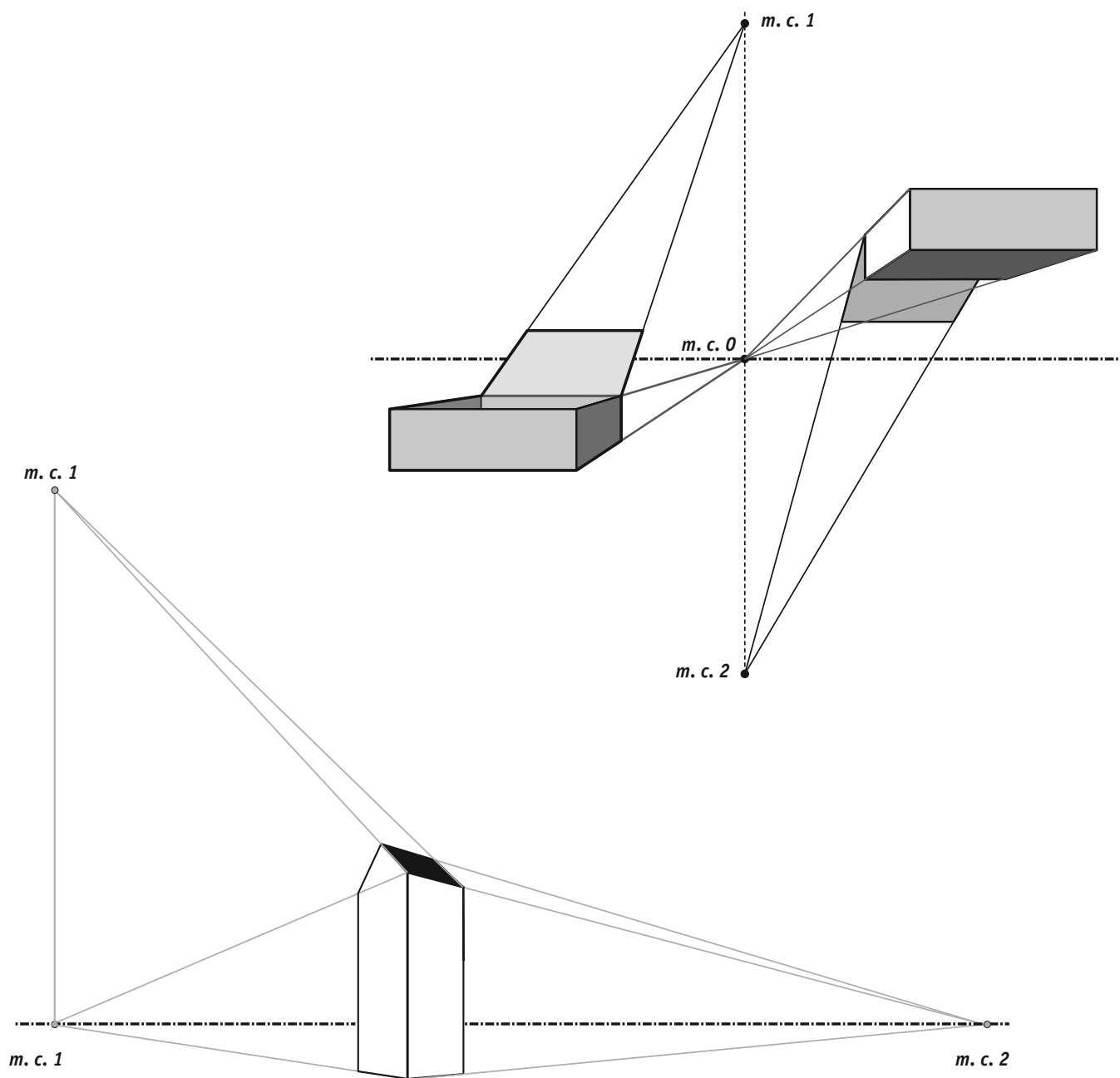
Случайная перспектива с множественными точками схода. Все горизонтальные линии поверхностей, параллельных друг другу, стремятся к одной точке схода. Вертикальные стены этих зданий не параллельны, и поэтому их линии стремятся к разным, но всегда расположенным на той же линии горизонта точкам схода.



ПЕРСПЕКТИВА НАКЛОННЫХ ПОВЕРХНОСТЕЙ

Линии схода наклонной плоскости сходятся не на горизонте, а в точке схода над ним (если плоскость поднимается вверх) или под ним (если опускается вниз). В приведенном ниже примере наклонная плоскость представлена крышкой коробок. В то время как линии схода обеих коробок (коробок, параллельных друг другу) сходятся

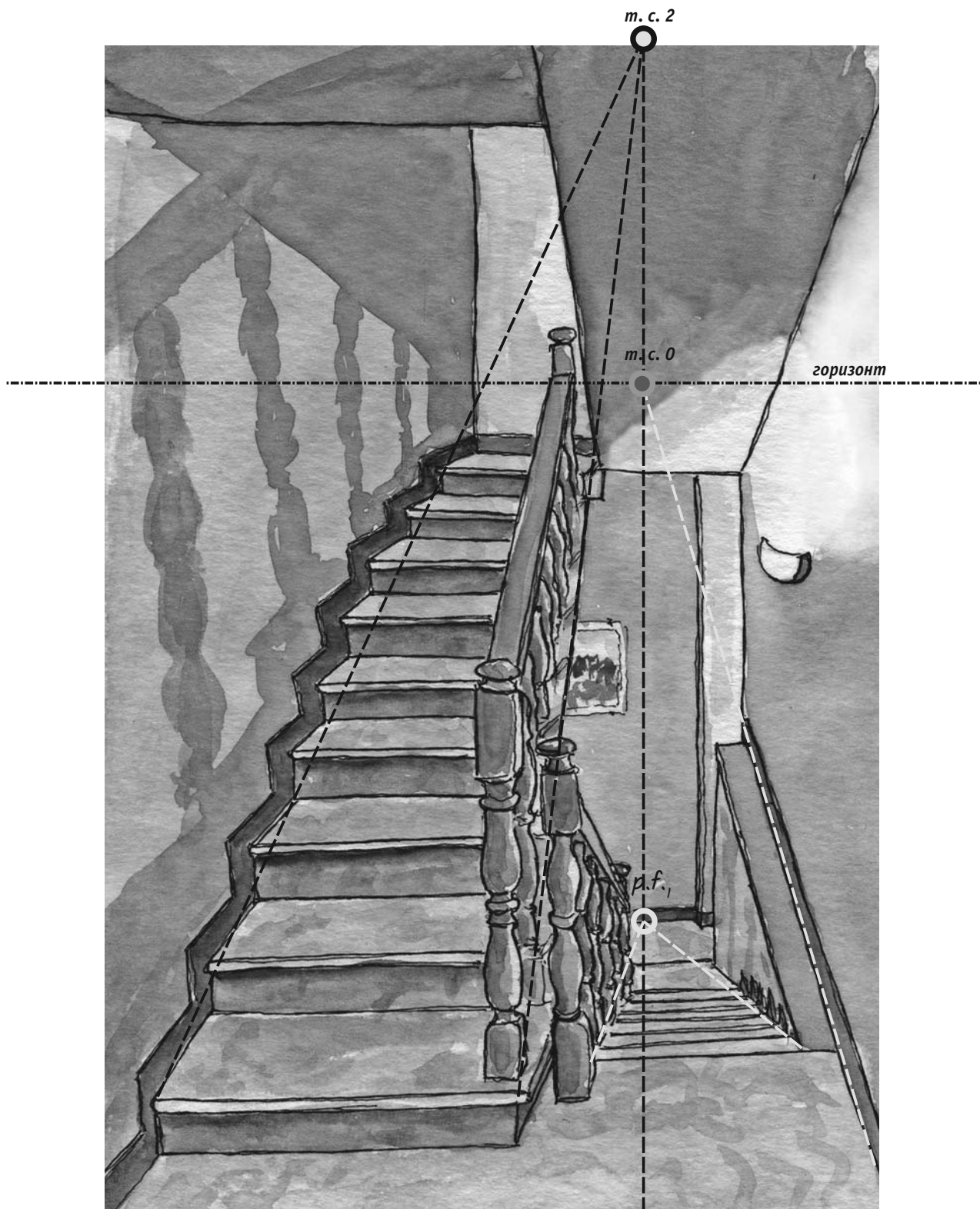
в одной и той же точке схода на горизонте, точки схода крышек находятся над горизонтом и под ним, но всегда на одной и той же вертикали нулевой точки схода (т. с.₀), поскольку края крышек параллельны краям коробок, частью которых они являются. Классический пример этого типа в пейзаже — скаты крыш.



Обратите внимание, что точка схода крыши (т. с.₁) находится над линией горизонта, на той же вертикали точки схода на горизонте, к которой сходятся линии схода стены.

В этом эскизе длинная мраморная плита на стене, примыкающая к идущим вниз ступенькам справа, горизонтальна. Параллельно ей тянутся поверхности идущих вверх ступеней слева и идущих вниз — справа. На горизонте находится только точка схода горизонтальной поверхности (т. с.₀).

Точки схода ступеней (т. с.₁ и т. с.₂) расположены, соответственно, ниже и выше, но все три точки схода находятся на одной вертикали. Имейте в виду, что в любом случае речь идет об эскизе, сделанном от руки с натуры.



НАКЛОННЫЕ ДОРОГИ

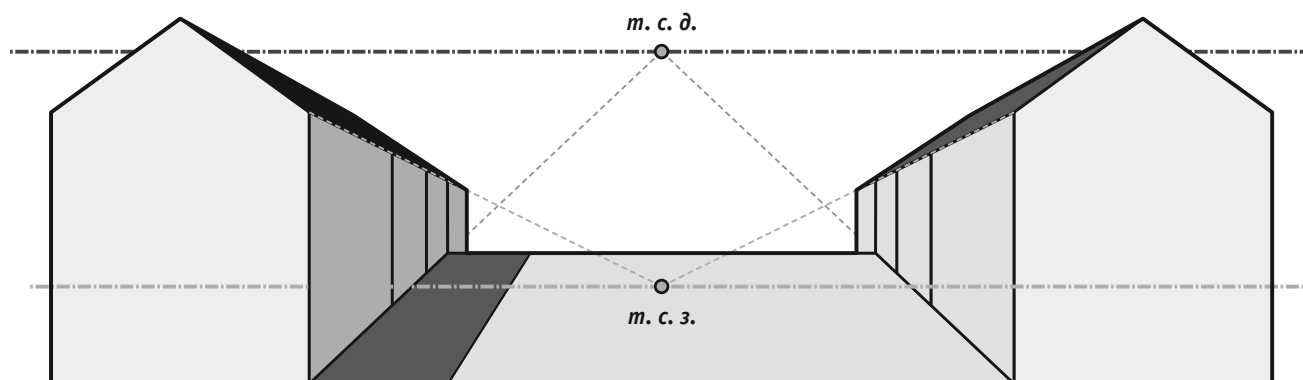
То же самое, что уже было сказано относительно наклонных плоскостей и скатов крыш, можно сказать и о дорогах. Если они ровные, то их линии схода встретятся на горизонте. Если они поднимаются или опускаются, то линии схода встретятся в точке, находящейся выше или ниже горизонта соответственно. И эта точка

будет тем выше или тем ниже, чем круче подъем или спуск.

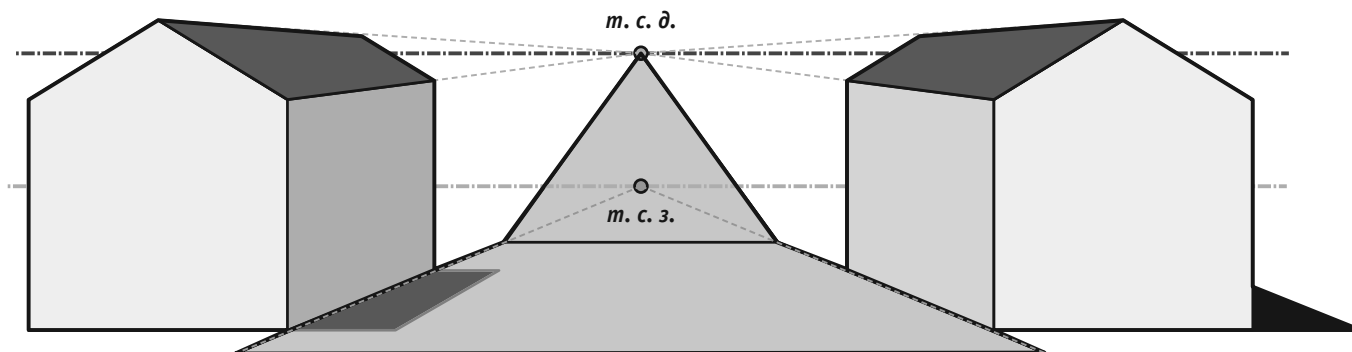
В двух приведенных ниже примерах видно, как точка схода зданий, которые, разумеется, всегда стоят по горизонтали, не совпадает с точкой схода дорог, идущих в гору или под гору.

т. с. з. = точка схода зданий; т. с. д. = точка схода дороги

Дорога в гору



Дорога под гору (а потом ровная)

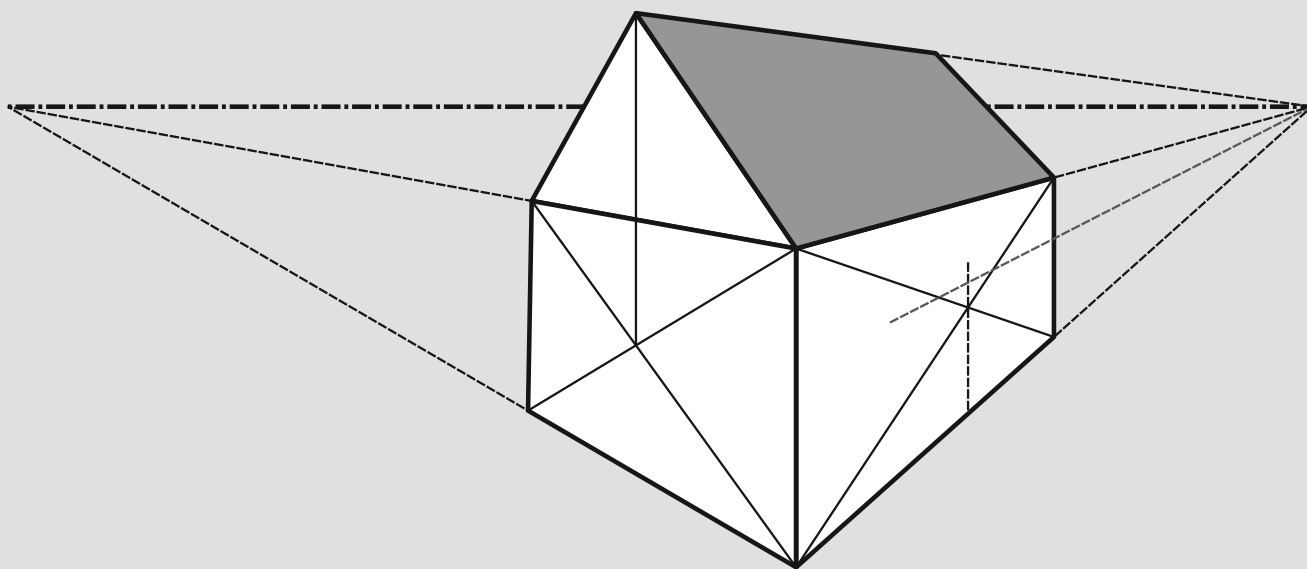
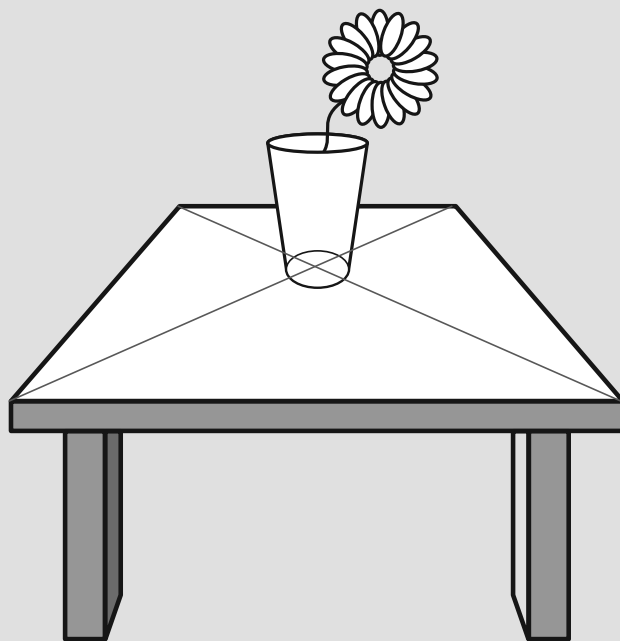


Найти центр прямоугольника в перспективе

Диагонали прямоугольника всегда сходятся точно в его центре. Следовательно, чтобы определить центр в перспективе, достаточно провести диагонали.

Ниже мы видим применение этого метода для того, чтобы поместить вазу в центр стола.

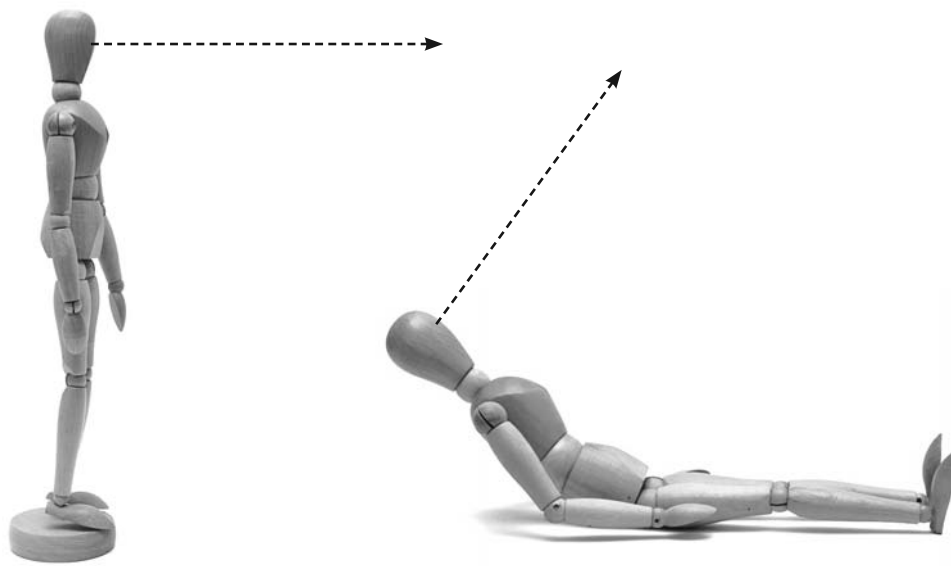
Еще ниже показано, как тем же методом можно расположить на рисунке конек крыши и разместить в центре дверь на другой стене (предполагая, что дверь, разумеется, находится в центре стены).



ТРЕХТОЧЕЧНАЯ ПЕРСПЕКТИВА

До сих пор мы рассматривали ситуацию, когда рисовальщик удерживает взгляд горизонтально, а картина расположена вертикально. Давайте посмотрим, что происходит, если взгляд обращен вверх или вниз (тем самым становится наклонным и перспективное изображение).

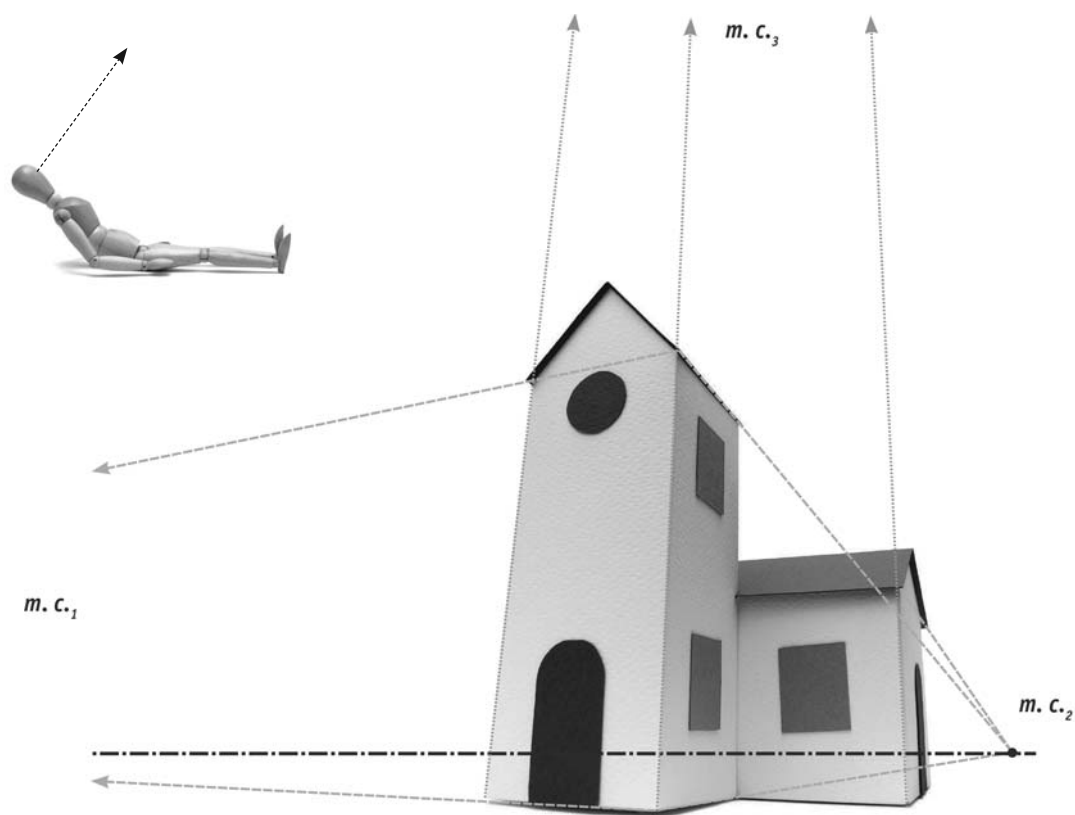
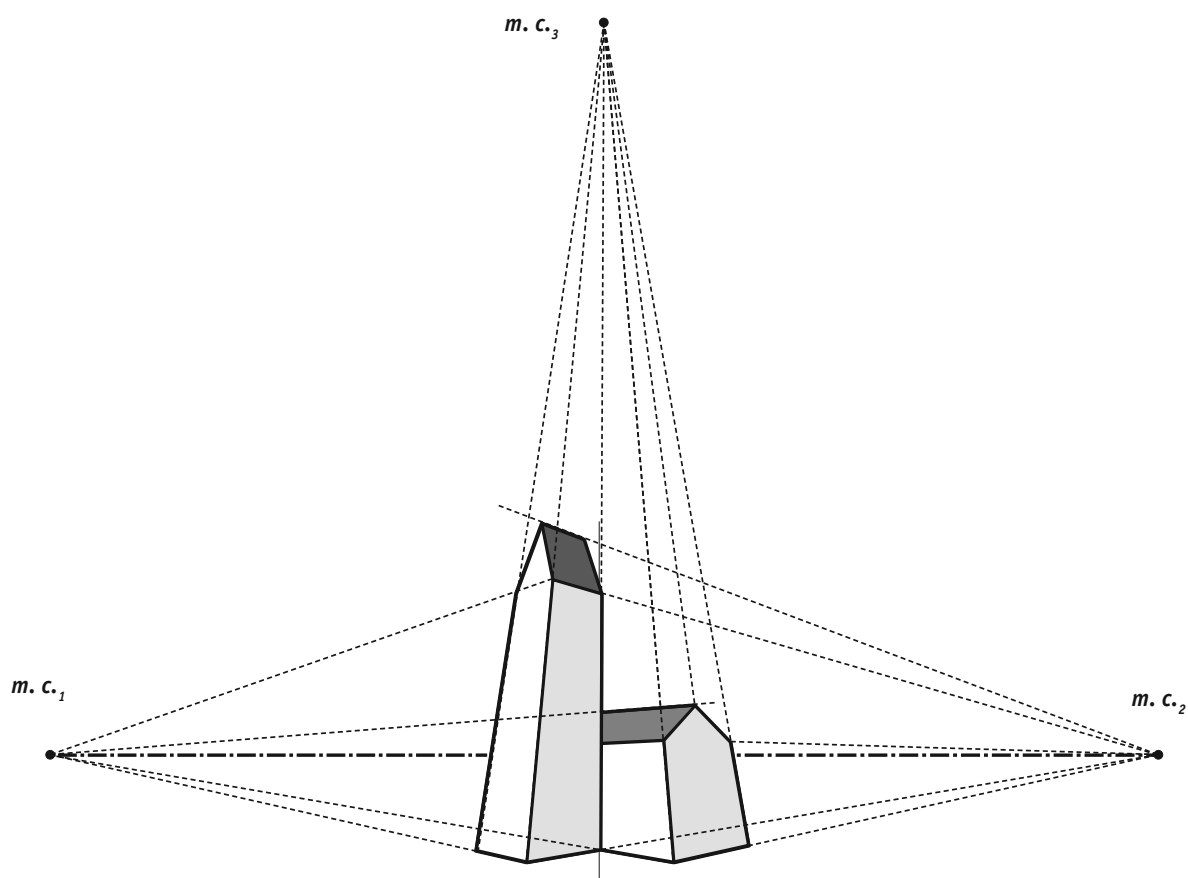
Вертикальные линии, которые во всех предыдущих случаях оставались на рисунке вертикальными и параллельными друг другу, теперь сходятся в точке схода, уже не являясь параллельными изображению. На рисунках на следующей странице художник смотрит на здание снизу (и, следовательно, поднимает взгляд вверх), а картина наклонена вверх. Помимо двух точек схода справа и слева, к которым сходятся стороны, в реальности горизонтальные, появляется третья точка схода (т. с.₃), в которой теперь сходятся стороны, в реальности вертикальные.

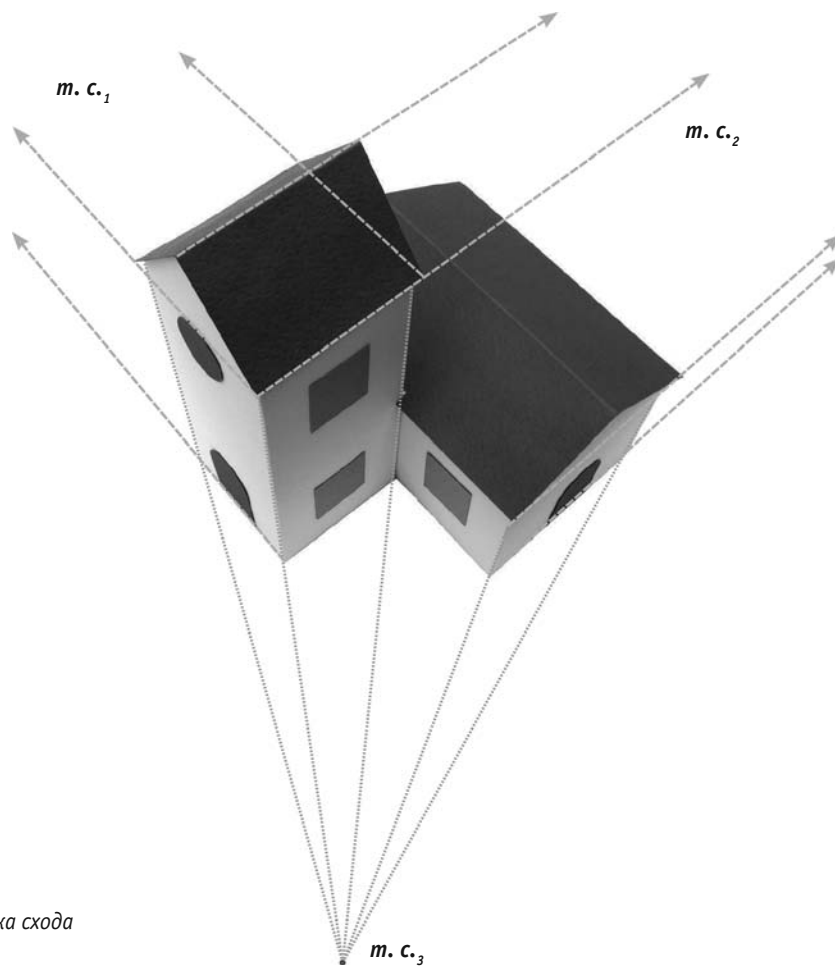
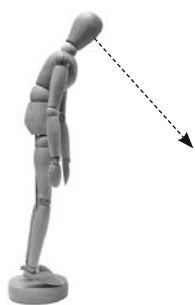
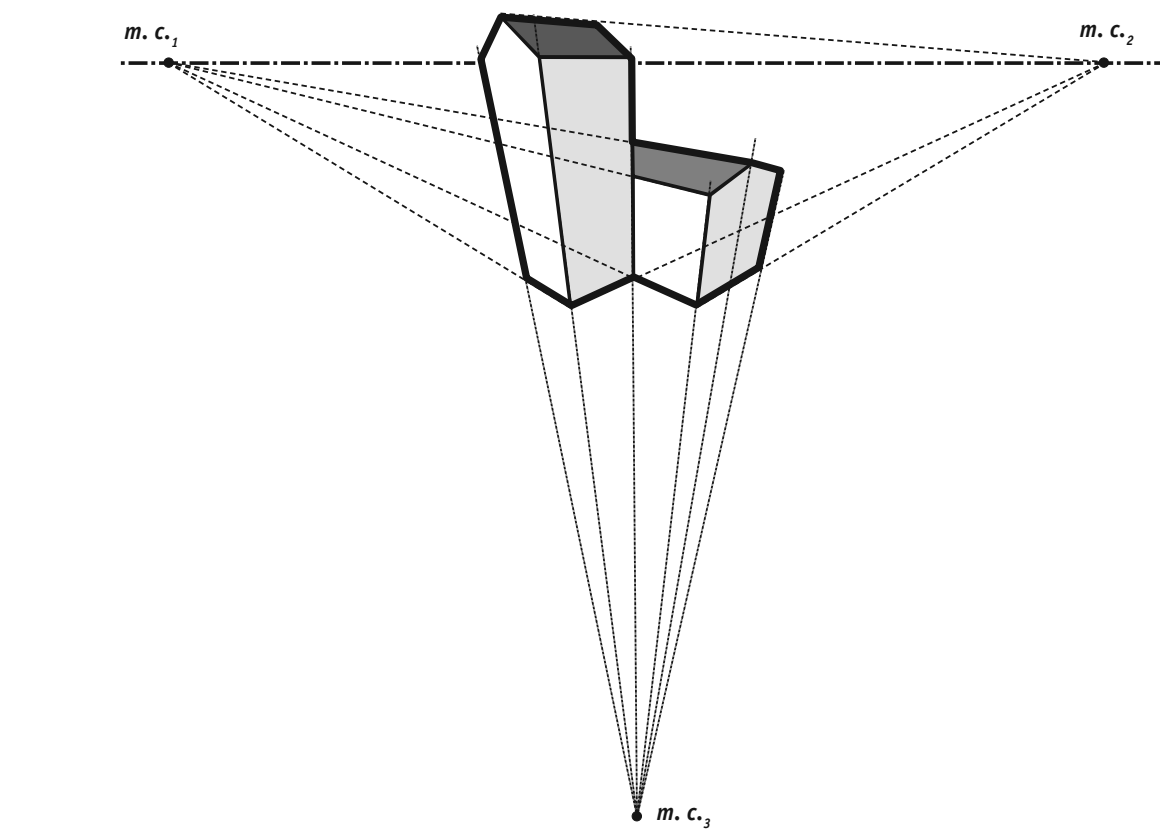


Перспектива с одной или двумя точками

Перспектива с тремя точками

Если художник смотрит вверх, то третья точка схода ($m. c._3$) будет находиться над горизонтом.



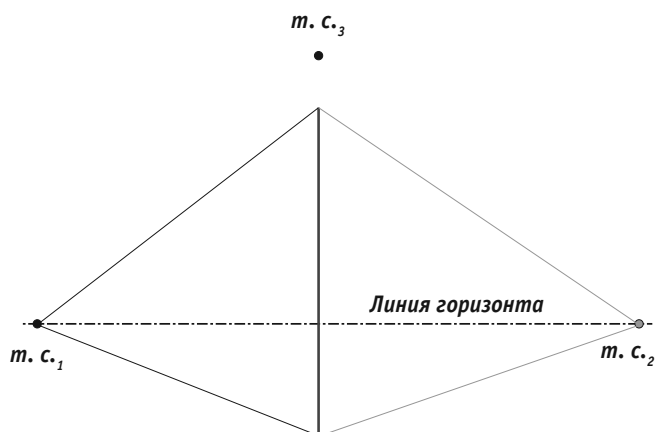


Если художник смотрит вниз, то третья точка схода будет находиться под горизонтом.

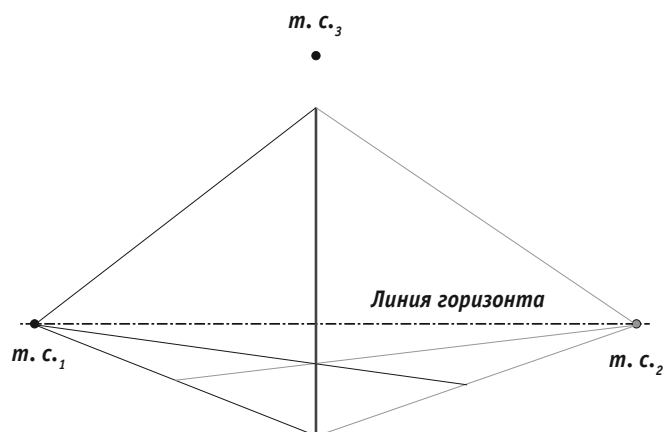
Упражнение: ПЕРСПЕКТИВА С ТРЕМЯ ТОЧКАМИ СХОДА

Это как если бы мы находились очень близко к высокому зданию и подняли бы голову вверх, чтобы его увидеть. Тогда ни одна из поверхно-

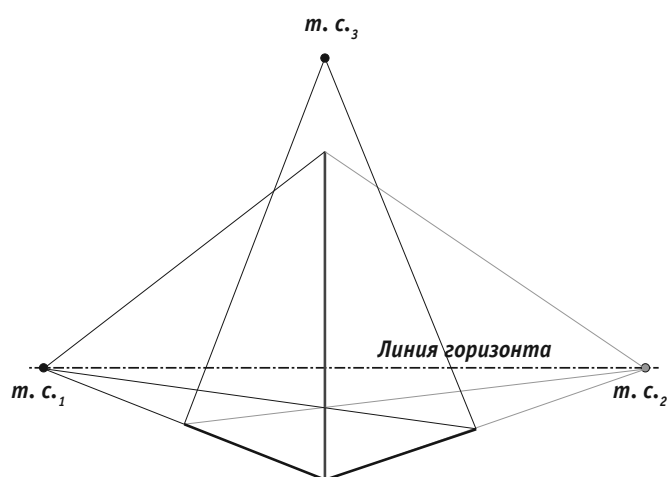
стей не была бы параллельна нашему лбу, и поэтому их все мы бы увидели в ракурсе.



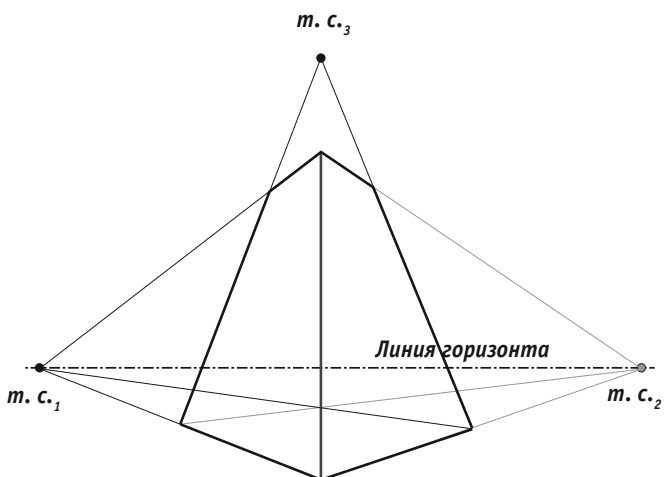
1. Нарисуйте ребро геометрической фигуры, линию горизонта и на ней две точки схода. Потом нарисуйте третью точку схода над линией горизонта и на продолжении ребра. Проведите ровные линии от концов ребра к двум точкам схода на горизонте.



2. Теперь начертите две другие линии схода, начиная с концов того, что будет основанием геометрической фигуры.



3. Из этих двух концов проведите две прямые линии, которые соединятся в третьей точке схода. Эти две линии станут следующими ребрами двух вертикальных сторон.

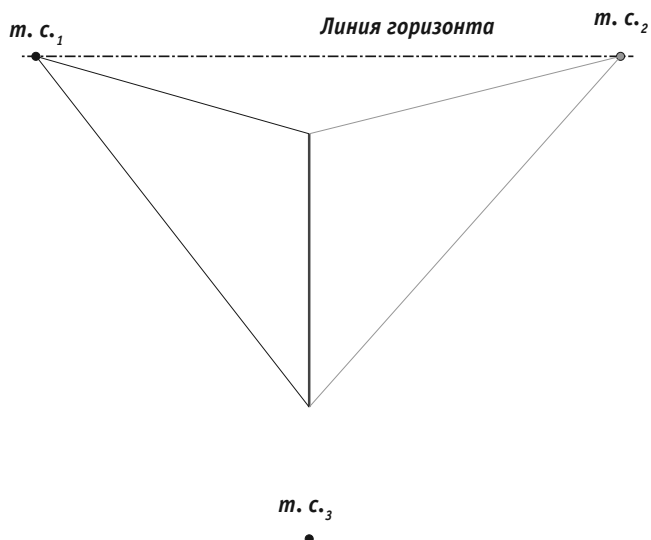


4. Обведите жирной линией все края видимых сторон, которых с вашей точки обзора будет только две.

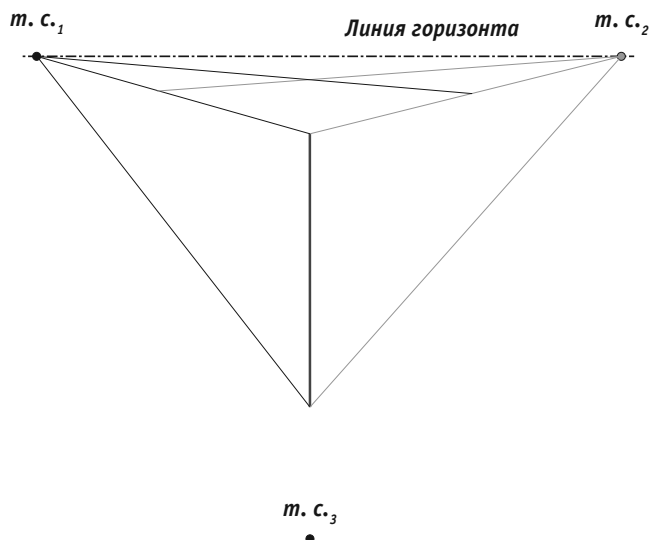
Упражнение: ВИД СВЕРХУ, С ВЫСОТЫ ПТИЧЬЕГО ПОЛЕТА 109

Теперь мы смотрим на геометрическую фигуру, направив взгляд вниз. В этом случае третья

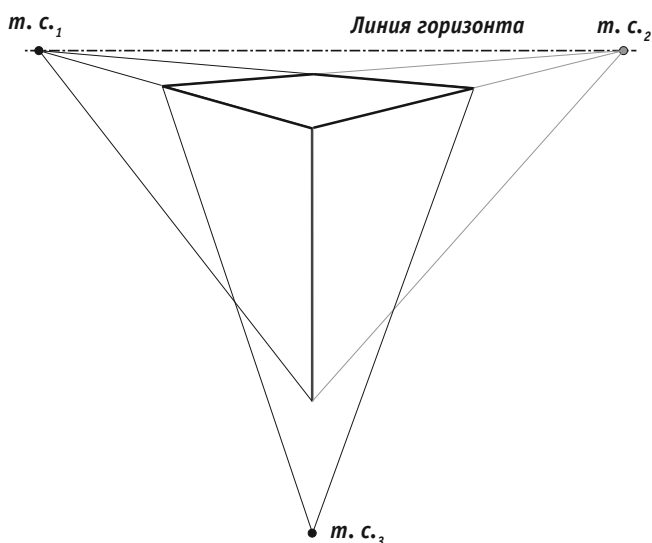
точка схода будет находиться под линией горизонта.



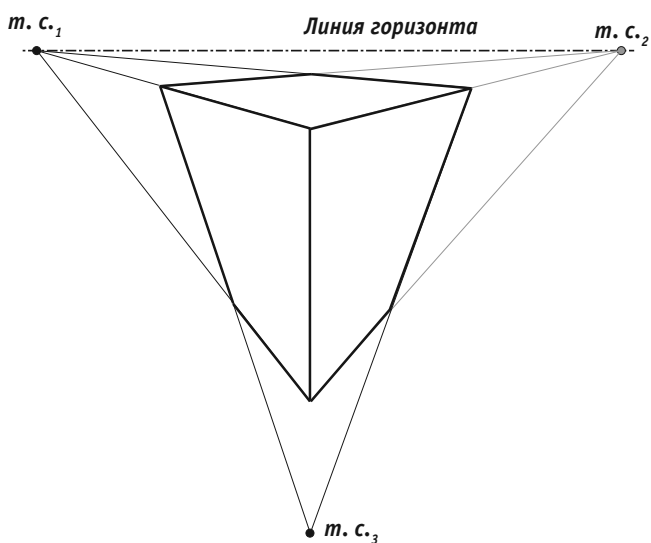
1. Начертите ребро куба, линию горизонта и на ней две точки схода. Потом нанесите третью точку схода под линией горизонта. Проведите прямые линии от концов ребра к двум точкам схода.



2. Теперь начертите две другие линии схода, начиная с концов того, что будет верхней гранью геометрической фигуры, которая на этот раз – благодаря тому, что вы находитесь выше, – будет видна.



3. Из двух ребер проведите две прямые линии, которые соединятся в третьей точке схода. Так вы получите следующие ребра двух вертикальных граней.



4. Обведите жирной линией все края видимых сторон, которых, с вашей точки обзора, теперь будет три.

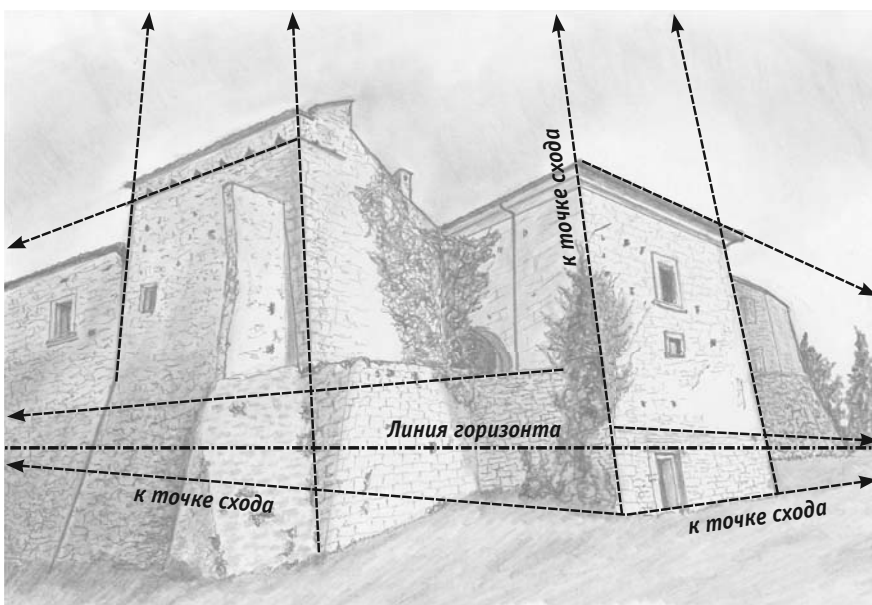


Замок Фарнезе – Сан-Валентино-ин-Абруццо-Читтериоре.

Перспектива с тремя точками схода.

Если смотреть вверх, то и вертикальные линии, в реальности параллельные, сходятся в точке схода, расположенной наверху.

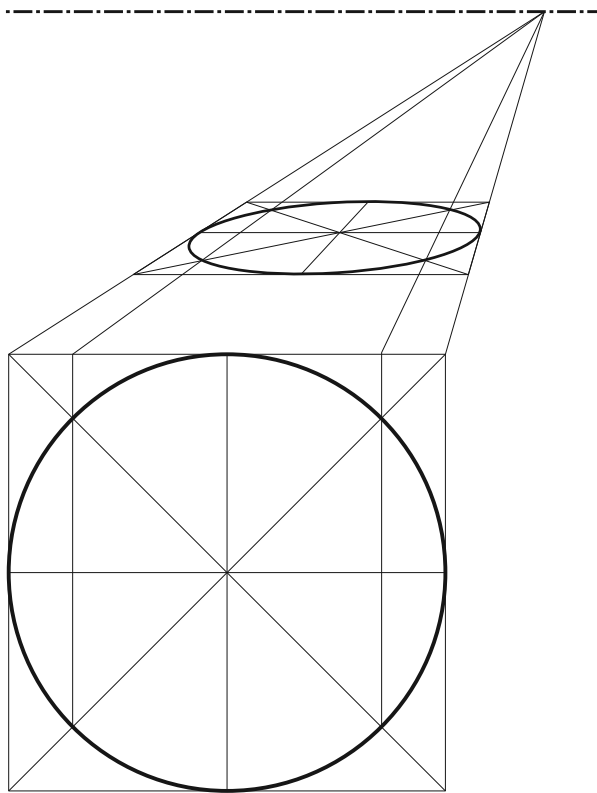
И если в фотографии это является автоматическим следствием наклона фотоаппарата (падающие линии), то в рисунке это желаемый результат.



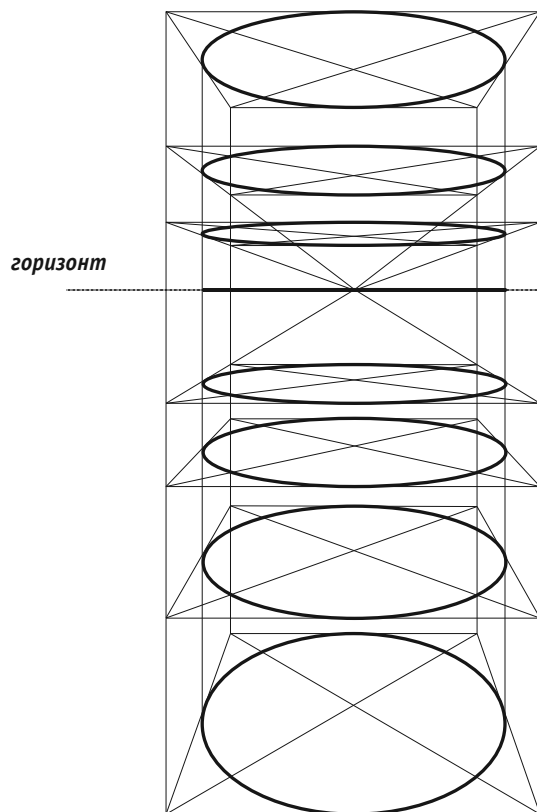
КРУГ В ПЕРСПЕКТИВЕ

Многие из окружающих человека объектов имеют закругленную форму — например, колеса, банки, арки. Чтобы правильно передать их в перспективе, достаточно вписать их в квадрат, в котором нужно провести диагонали и медианы. Круг в перспективе становится эллипсом — и тем

более сплюснутым, чем больше он виден в ракурсе. Если круг находится на уровне глаза (на линии горизонта), то он выглядит как отрезок. По мере удаления от него он будет казаться нам эллипсом, становящимся все менее и менее сплюснутым.



Вписывание круга в квадрат, в котором мы провели диагонали и медианы.



Эллипс кажется все менее сплюснутым по мере удаления от линии горизонта.

Частые ошибки

Первый стакан нарисован неправильно: ведь у эллипса нет острых концов. Нарисован неправильно и второй: верхний, более близкий к глазу, эллипс должен быть более сплюснутым, чем нижний.

Третий стакан нарисован правильно.



неправильно



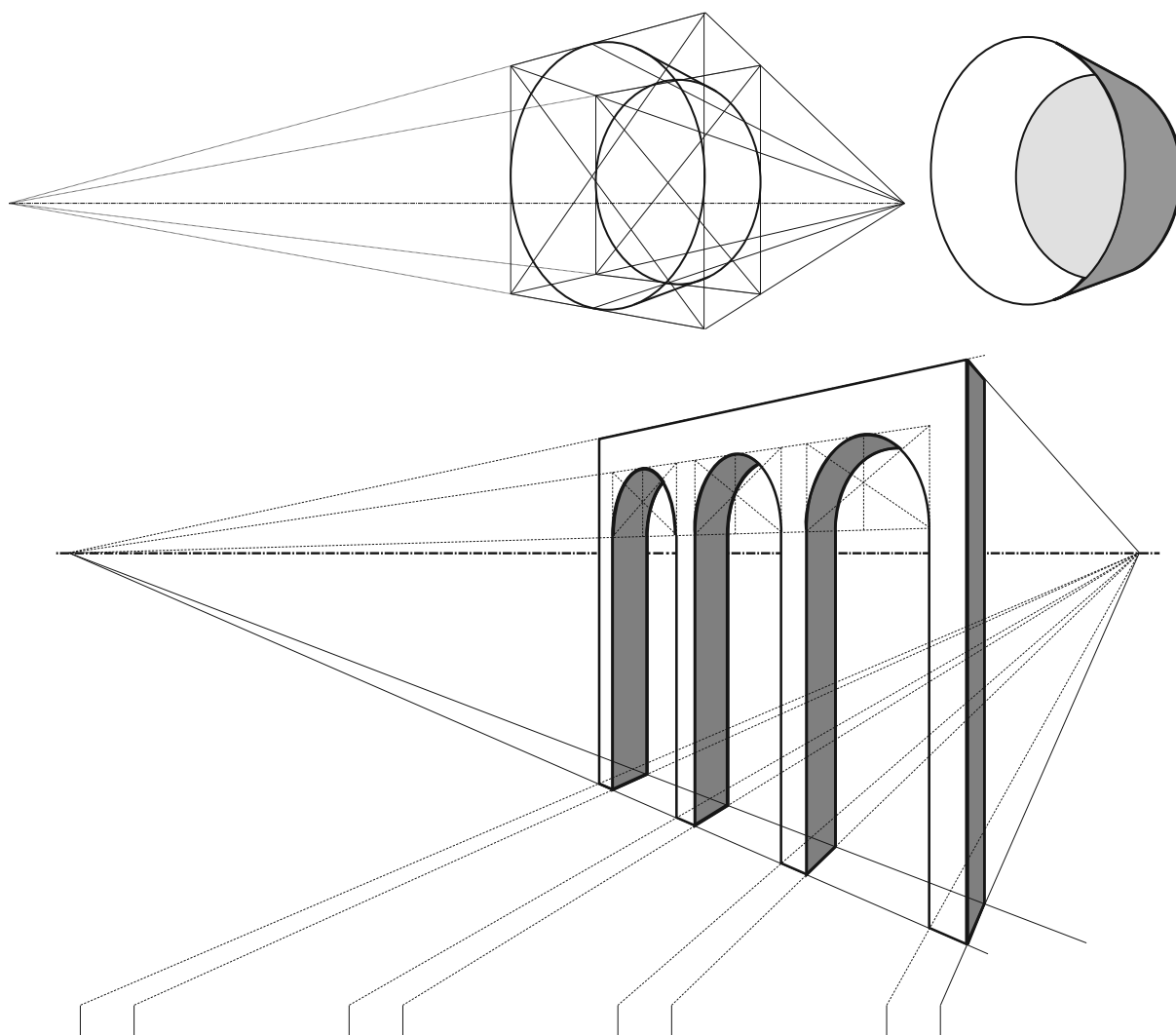
неправильно



правильно



Фотография, на которой показано, как круг в перспективе становится более или менее сплюснутым эллипсом.



Вертикальные и не параллельные картине окружности тоже кажутся нам эллипсами. Чем дальше они в перспективе, тем они меньше, и тем более они сплюснутые, чем в большей степени видны в ракурсе.

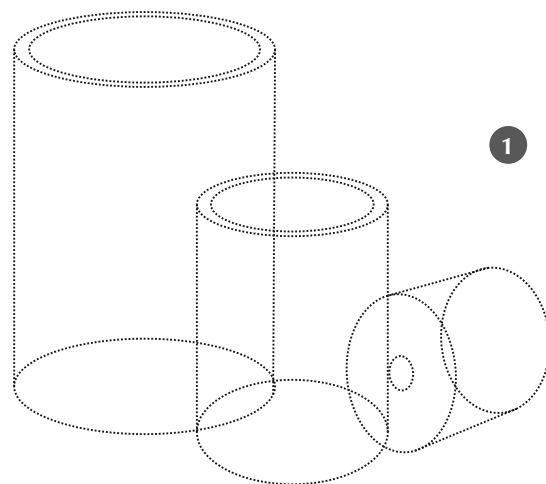
РИСУНОК НА ПРОСВЕТ

Рисование на просвет — ценный метод, позволяющий нам избегать возможных неточностей и ошибок, что делает изображение более достоверным и убедительным. Как это явствует из

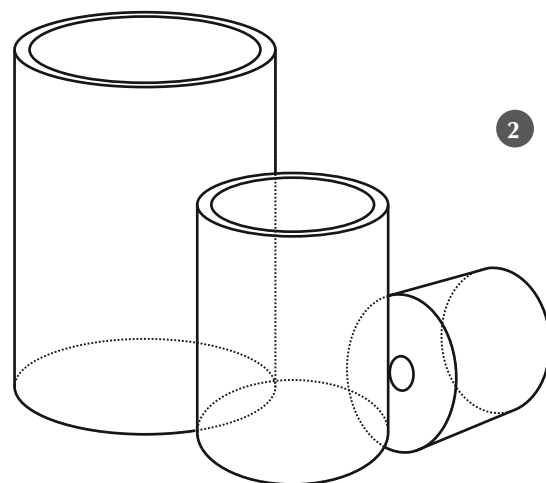
самого названия, речь о том, чтобы рисовать и те части объекта, которые не видны, потому что они или находятся у него внутри, или скрыты предметами, размещенными на переднем плане.



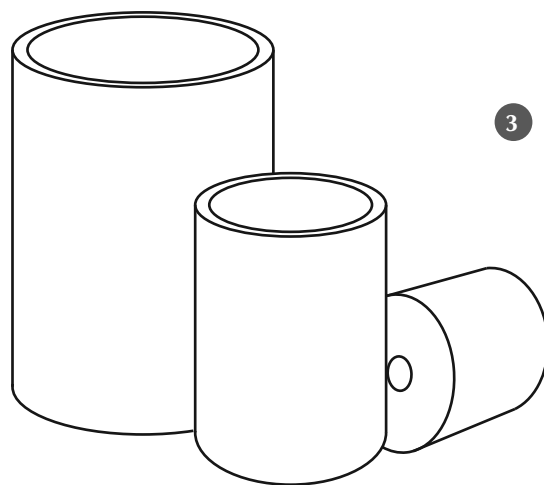
1. Нарисуйте рисунок легким штрихом.
2. Удовлетворившись результатом, можете обвести видимые линии.
3. В конце сотрите невидимые линии.



1



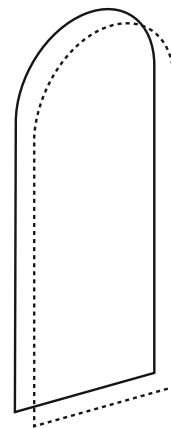
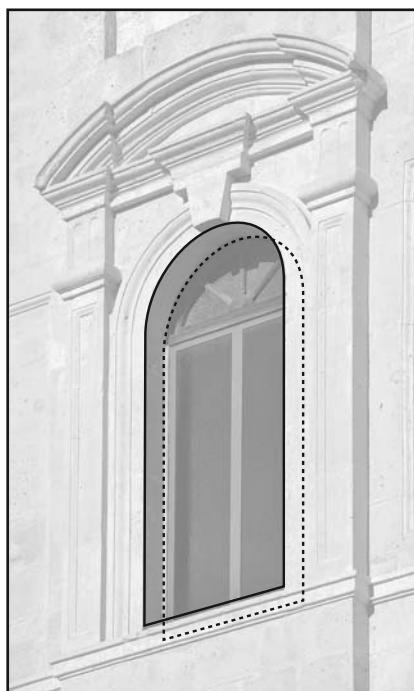
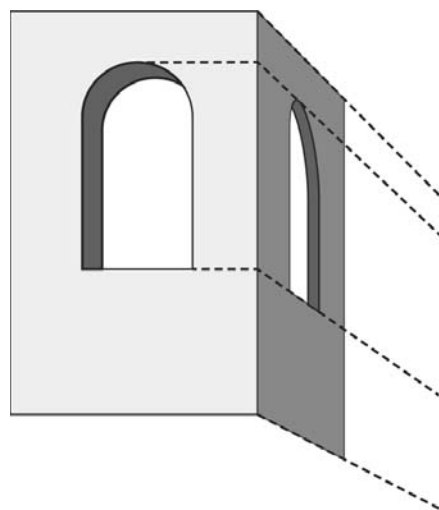
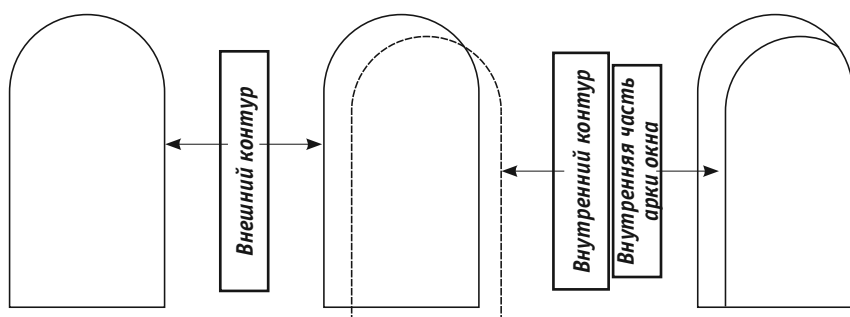
2



3

Рисование на просвет помогает нам во многих ситуациях. Чтобы правильно нарисовать внутреннюю часть арки окна, повторим контур проема, сместив его. Если окно находится над линией горизонта, то, смещая контур, мы его немного опускаем (пунктирная линия). Теоре-

тически мы должны были бы уменьшить его и в размерах, поскольку находимся дальше от внешнего контура, но разница в размерах настолько мала, что можно не принимать ее в расчет. В конце мы стираем невидимую часть внутреннего контура.



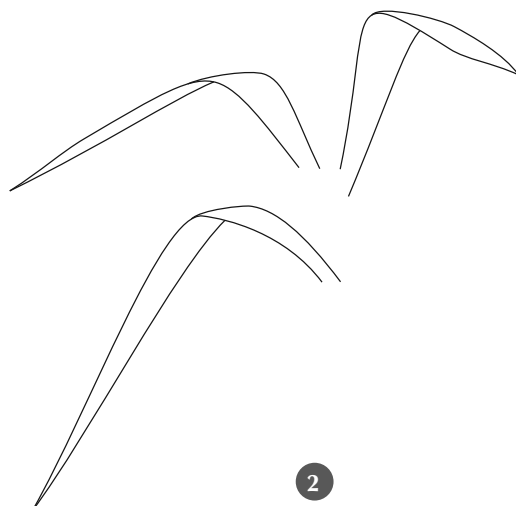
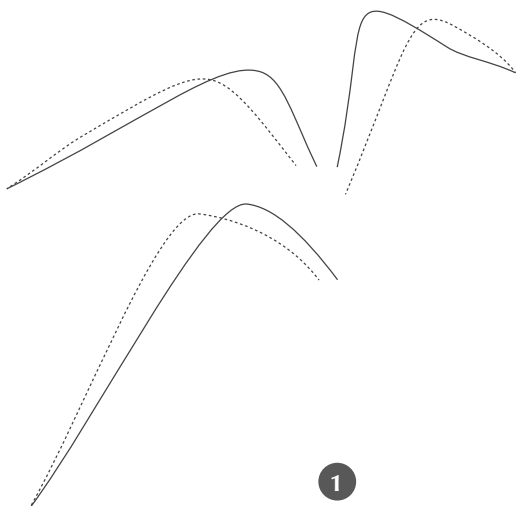
Возьмем, в качестве другого примера, согнутые и опущенные вниз листья растения. Чтобы воспроизвести их правильно, нарисуем два его края и в невидимых частях или представим, как они расположены. Все станет таким простым,

ясным и наглядным. Мы могли бы привести и многие другие примеры, но, думаю, этих более чем достаточно. Уверен, что, освоив технику, вы сможете применять ее с пользой во всех случаях.



Листья могут казаться довольно сложными.

1. Нарисуем два края листьев и в невидимых частях.
2. Сотрем скрытые штрихи и завершим рисунок.
3. Светотень (или цвет) визуальнo отделяет верхнюю часть листа от нижней.



ТЕОРИЯ ТЕНЕЙ

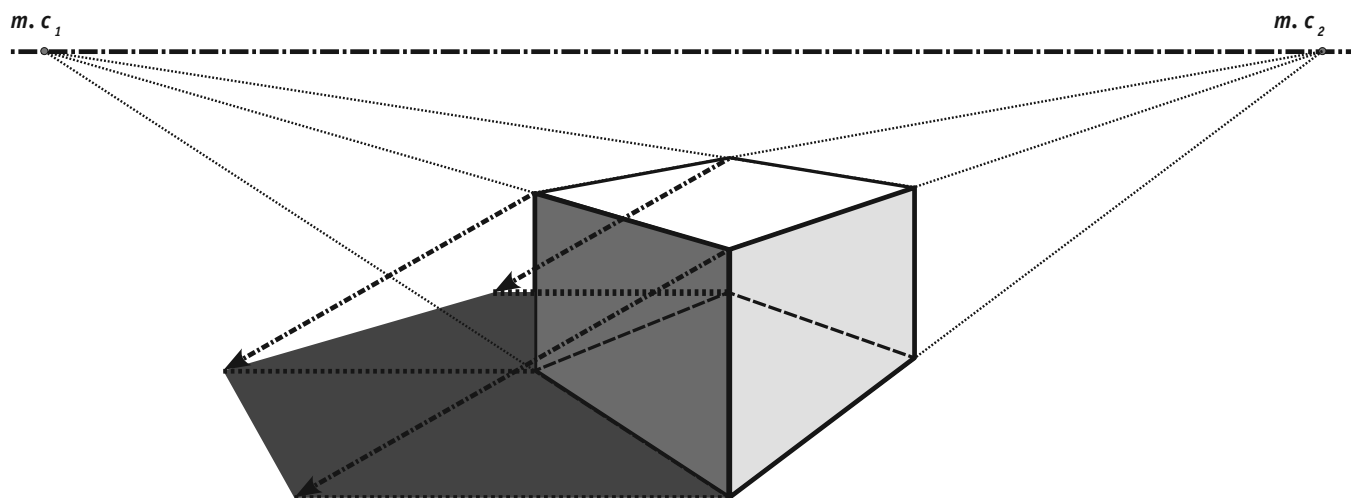
Существуют простые геометрические построения, позволяющие нам рисовать в перспективе тени с математической точностью. Хотя, делая наброски, мы не будем пользоваться линейкой и угольником, тем не менее знакомство с ними позволит нам лучше понять то, что мы видим, и рисовать правильно и, следовательно, убедительно.



БОКОВОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Свет падает точно справа. Границы тени горизонтальны и параллельны (синие линии с крупными точками). Вершины расположены в соответствии с их пересечением с солнечными лучами (оранжевые пунктиры), слегка касающимися

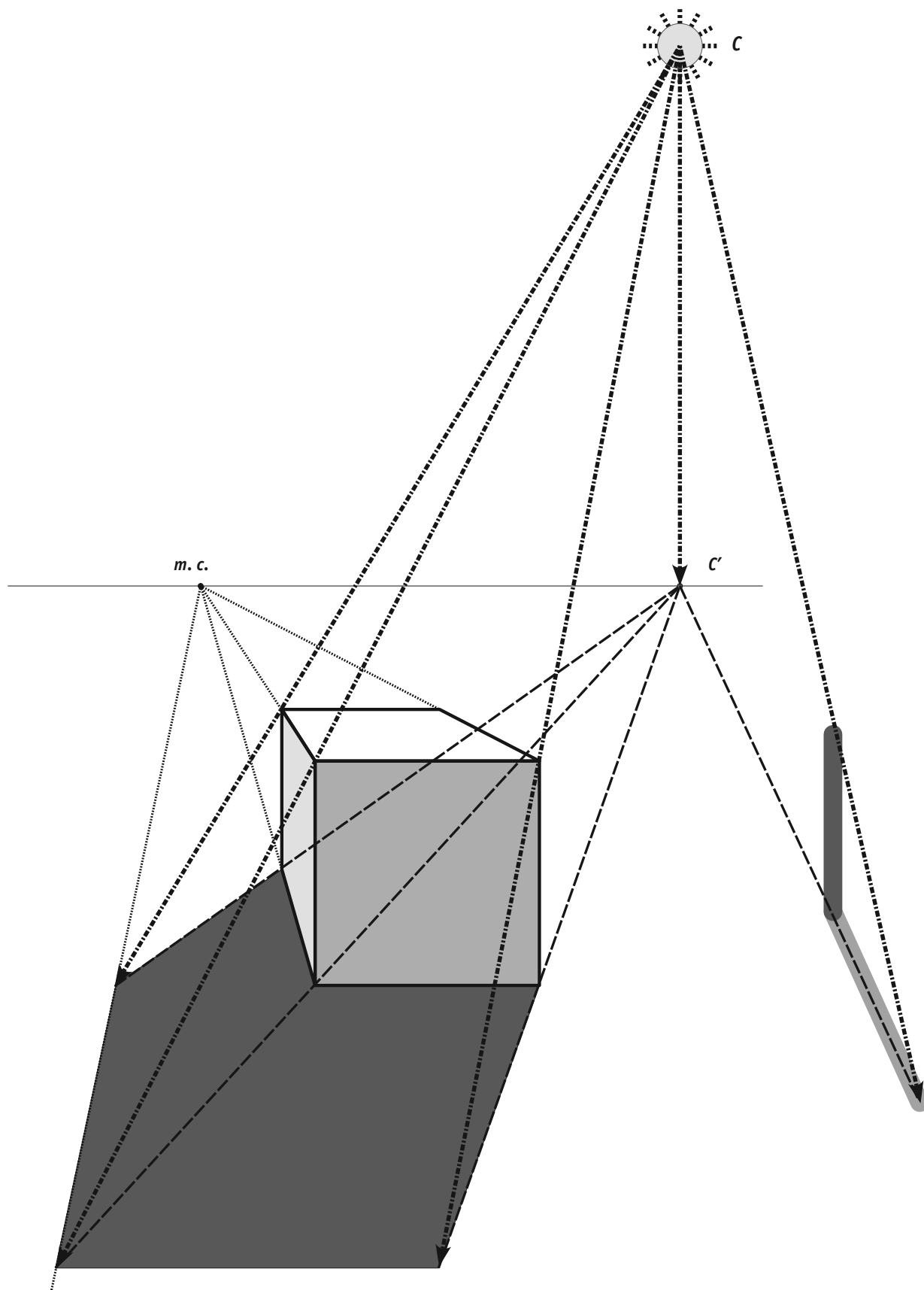
ребер. Такие лучи в этом случае будут параллельными и в рисунке, поскольку они параллельны картине, видимой в положении, выбранном для источника света.



КОНТРОВЫЙ СВЕТ

Точка схода (С') тени находится на горизонте, вертикально солнцу (С). Вершины тени нахо-

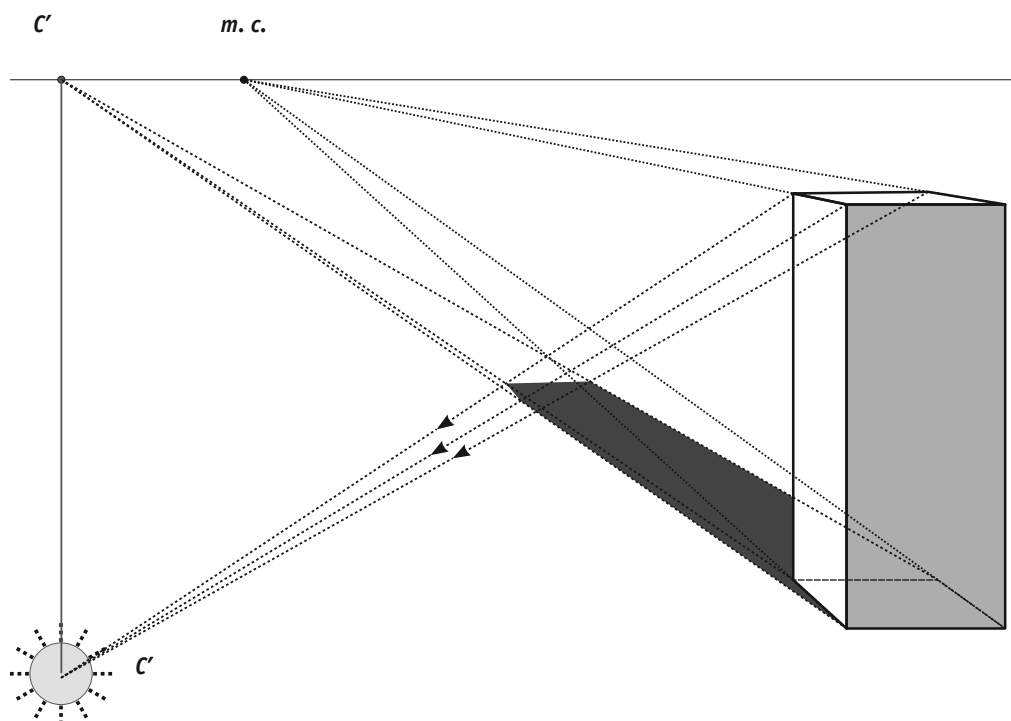
дятся на пересечении синих линий (сходящихся в С') с солнечными лучами.



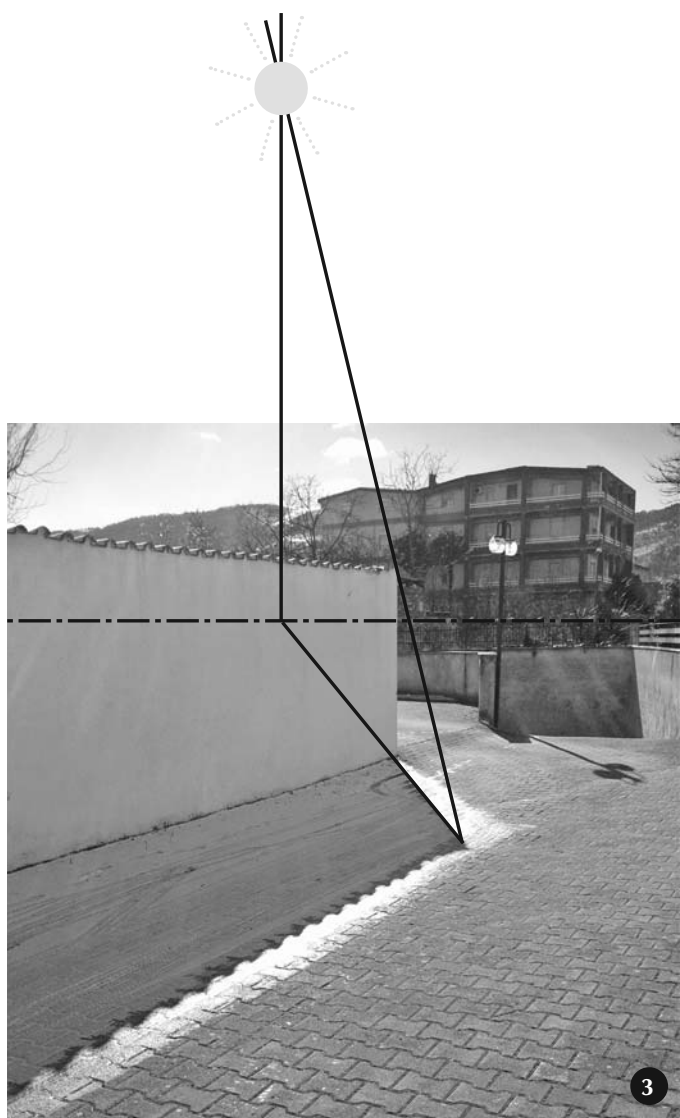
ФРОНТАЛЬНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Солнце находится за спиной художника. Точка схода тени — на линии горизонта и на стороне, противоположной солнцу (в реальности — на сходящейся линии солнца и художника, продлеваемой вперед до горизонта). Солнечные лучи падают из зеркального положения относительно солнца (С), которое мы воображаем под горизонтом на высоте, равной высоте реального солн-

ца над самым горизонтом, но с другой стороны. Вершины тени расположены на обычных пересечениях линий схода с солнечными лучами. Это может показаться сложным, но если вы воспроизводите реальную сцену, расположение теней — у вас перед глазами. Если вы рисуете то, что представляете, и хотите быть убедительными, то тогда вам поможет теория.



Благодаря приобретенным знаниям вы теперь можете точно определить положение солнца за пределами кадра на фотографии сбоку. Вот пошаговое описание метода. Вы замечаете, что внутри, но и немного за пределами тени, остается иней. Это объясняется тем, что лед имеет высокую теплоту плавления, и поэтому требуется немного времени для его таяния. Из этого следует, и это необычно, что иней обозначил такое положение тени, каким оно было за несколько минут до того, как был сделан снимок. Солнце действительно перемещается по небу, а вместе с ним — и тень. Это наглядно доказывает то, что мы можем увидеть и понять только то, что мы знаем. Бог знает, сколько всего удивительного попадаете нам на глаза каждый день, и мы этого не видим.



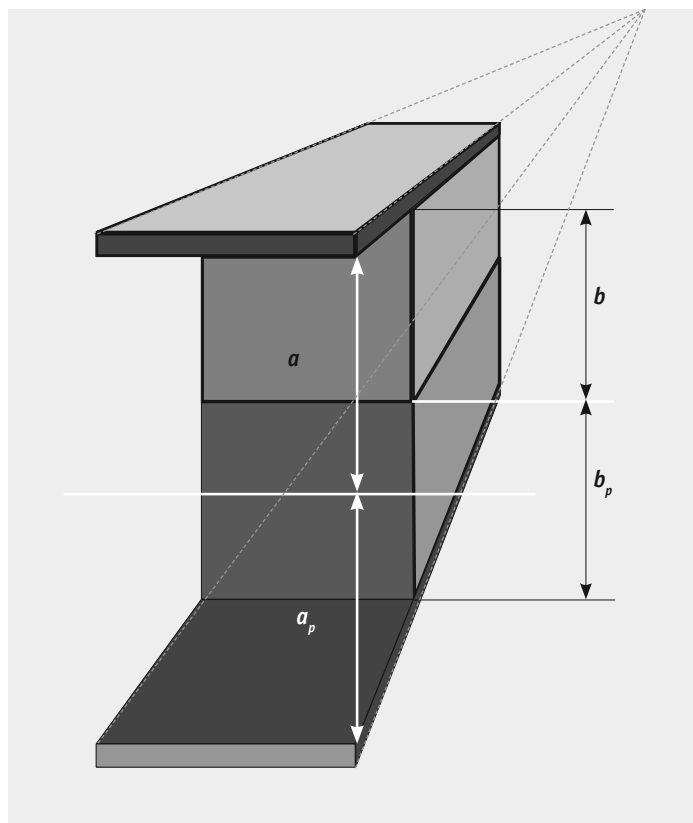
1. Сначала определяется линия горизонта. Это сделать легко, потому что достаточно продлить линии стены и ее тень.
2. Линия, касающаяся внешнего края тени, продлевается до линии горизонта и там определяет проекцию положения солнца. Из этой точки проводится вертикаль, на которой находится солнце.
3. Точное положение солнца определяется пересечением этой вертикали с прямой, соединяющей угол тени с соответствующим углом стены.

РЕФЛЕКСЫ

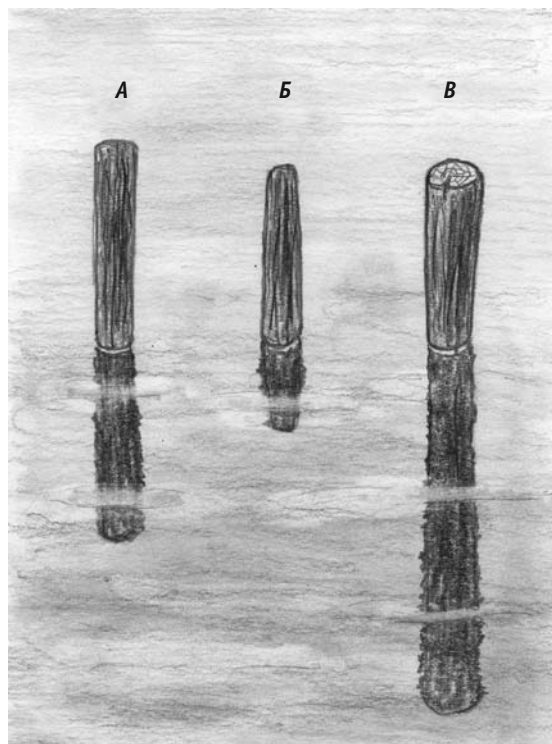
Каждая точка рефлекса находится на таком же расстоянии от уровня воды, на каком от него находится и реальная точка. На рисунке внизу слева $a = a_p$ и $b = b_p$. Линии схода объекта и рефлекса сходятся в одной и той же точке. В рефлексе объект виден таким, каким он был бы виден снизу и с глубины, равной высоте наблюдателя над уровнем воды.



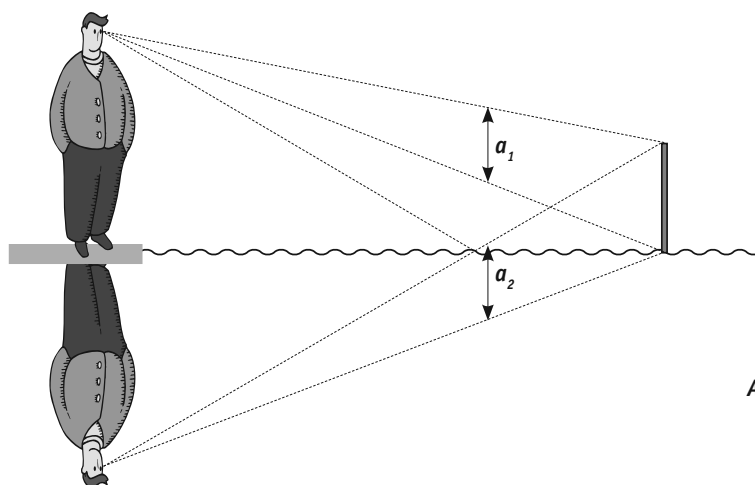
т. с.



Фотографическая демонстрация того, как рефлекс показывает нам объект таким, как если бы на него смотрели из точки зрения, располагающейся под поверхностью. Одним из результатов является то, что боковая сторона, наклоненная к наблюдателю, в рефлексе оказывается более широкой.

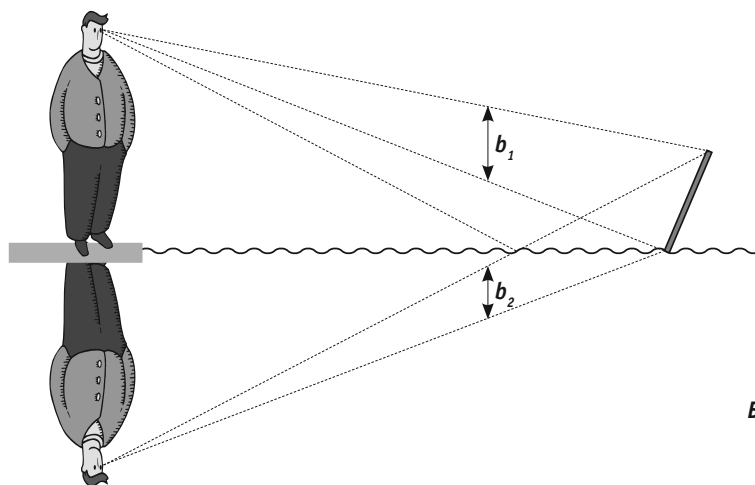


Рефлекс вертикального столба (А) такой же длины, что и реальный столб. Рефлекс того столба, который наклоняется, удаляясь от наблюдателя (Б), короче, а рефлекс того столба, который приближается (В), наклоняясь к наблюдателю, длиннее. Почему это так, показано в схеме ниже.



А. Отраженные лучи — это лучи, которые исходят от объекта и, отражаясь от воды, достигают глаз наблюдателя. Это как если бы они шли прямо вниз к наблюдателю, погруженному в воду вниз головой. Из обеих позиций объект виден под одним и тем же углом. На перспективной плоскости $a_1 = a_2$.

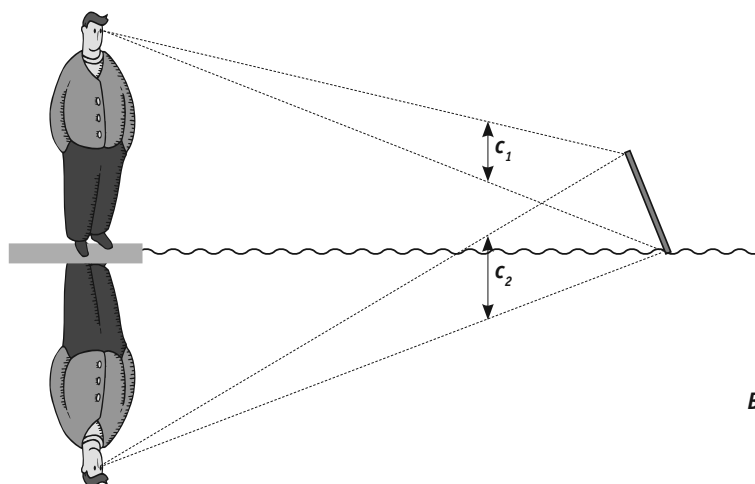
Б. В случае столба, который наклоняется, удаляясь от наблюдателя, два угла не равны и $b_1 > b_2$.



В. В противоположном случае (столб, который наклоняется, приближаясь к наблюдателю) два угла тоже разные, но теперь $c_2 > c_1$.

Иначе говоря, мысленно погрузившийся в воду наблюдатель видит столб под большим углом (этого реального — стоящего и возвышающегося над водой) в случае Б и под меньшим углом — в случае В.

Кроме того, длина рефлекса немного увеличивается, когда вода неспокойна, и на ней появляются волны.



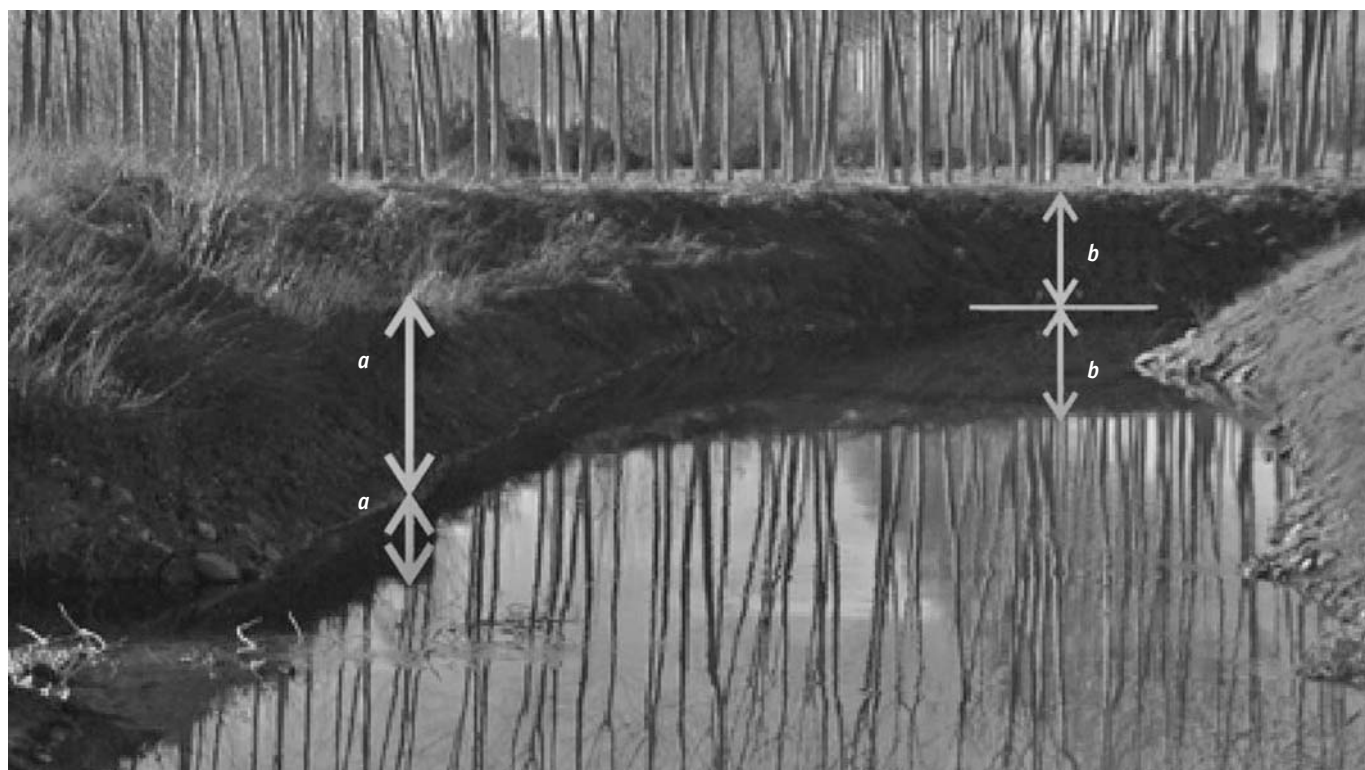


Пескара. Понте-дель-Маре. Архитектор Вальтер Пихлер. Это самый большой в Италии и один из самых больших в Европе велосипедный и пешеходный мост.

Рефлексы и тени – это разные, очень разные, понятия. Рефлексы на горизонтальных поверхностях всегда вертикальные. Тени же, наоборот, направляются к точке схода на горизонте, на перпендикуляре источника света. Когда я делал этот рисунок, небо было все в тучах. В такой ситуации теней нет; есть только рефлексы на мокром тротуаре.



На изображении сверху видно, что высота рефлексов равна высоте предметов, которые их производят (мы должны мысленно продлить водоем так, чтобы он оказался под дальними объектами).

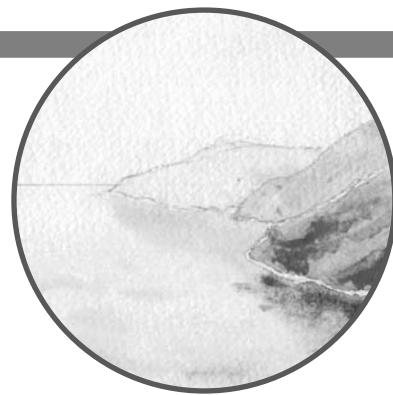


Берег в отрезке «а» наклонен назад, и, как уже объяснялось, его рефлекс короче самого берега (погруженный в воду наблюдатель увидел бы его под большим углом).

ВОЗДУШНАЯ ПЕРСПЕКТИВА

Первым в своих картинах ее применил Леонардо да Винчи. Наблюдая панораму, мы можем заметить, что по мере удаления краски пейзажа становятся все более светлыми. Кроме того, детали становятся менее четкими, и контраст уменьшается.

Применение этих наблюдений к нашим рисункам и картинам значительно способствует передаче глубины. Одним из элементов, помогающих придать рисунку объемность, является воздушная перспектива. С глубиной постепенно теряется



На цветной картине преобладающий цветовой тон стал бы все более голубым по мере удаления ее планов.

детальность (сравните дома на переднем плане с более дальними домами на карандашном рисунке), и контраст уменьшается (сравните разницу светотени между близкой горой — выполненной карандашами твердости от 4Н до 6В — и двумя более далекими горами, для изображения которых я использовал только карандаши твердости 6Н, 4Н и 2Н). К тому же все постепенно приобретает более светлые тона.

В карандашных рисунках применяется более легкий штрих (возможно, используя карандаши с маркировкой Н) для далей, и акцентируются только большие массы, избегая деталей. Для ближних планов делается наоборот. В живописи

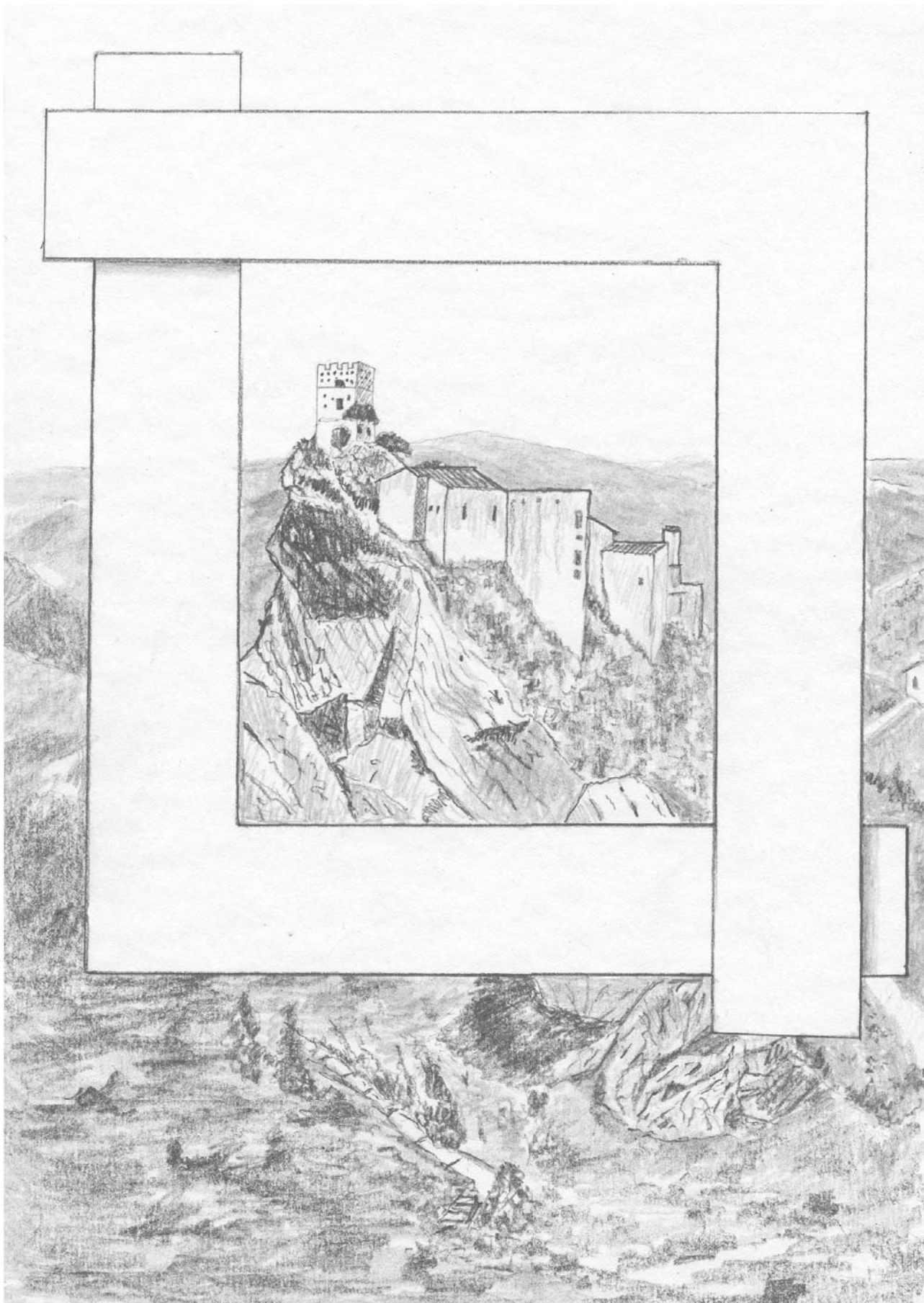
делается то же самое для изображения деталей, и используются теплые тона для передних планов и все более холодные и светлые оттенки — для дальних планов.

Подводя итог, можно сказать, что с расстоянием:

1. Тона становятся более светлыми.
2. Оттенки становятся более холодными, переходя в голубизну.
3. Деталей становится меньше.
4. Контраст уменьшается.



*Халльштатт – Австрия.
Воздушная перспектива.*



Композиция



АСПЕКТЫ КОМПОЗИЦИИ

Компоновать значит располагать элементы сцены на картине определенным образом. Композиция гармонична и действует, когда внимание концентрируется на главном объекте, герое повествования, иначе говоря, на том, то, что побудило нас открыть альбом и взять карандаш. Все остальные элементы должны служить подспорьем основному предмету и способствовать тому, чтобы взгляд направлялся на него и его не подавлял.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Чтобы это получилось, очень важен выбор точки зрения. Нам придется перемещаться вправо и влево, опускаться или подниматься и, может быть, влезать на стену — и так до тех пор, пока различные элементы не расположатся так, как нам хочется. По сравнению с фотографиями

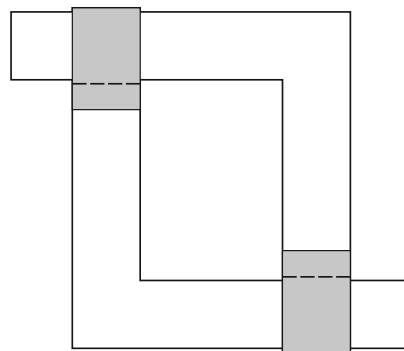
у нас, художников, есть большое преимущество: мы можем игнорировать мешающие элементы, просто не рисуя их, и добавлять или перемещать другие элементы в нужное место для достижения наилучшего композиционного равновесия.

КАДРИРОВАНИЕ

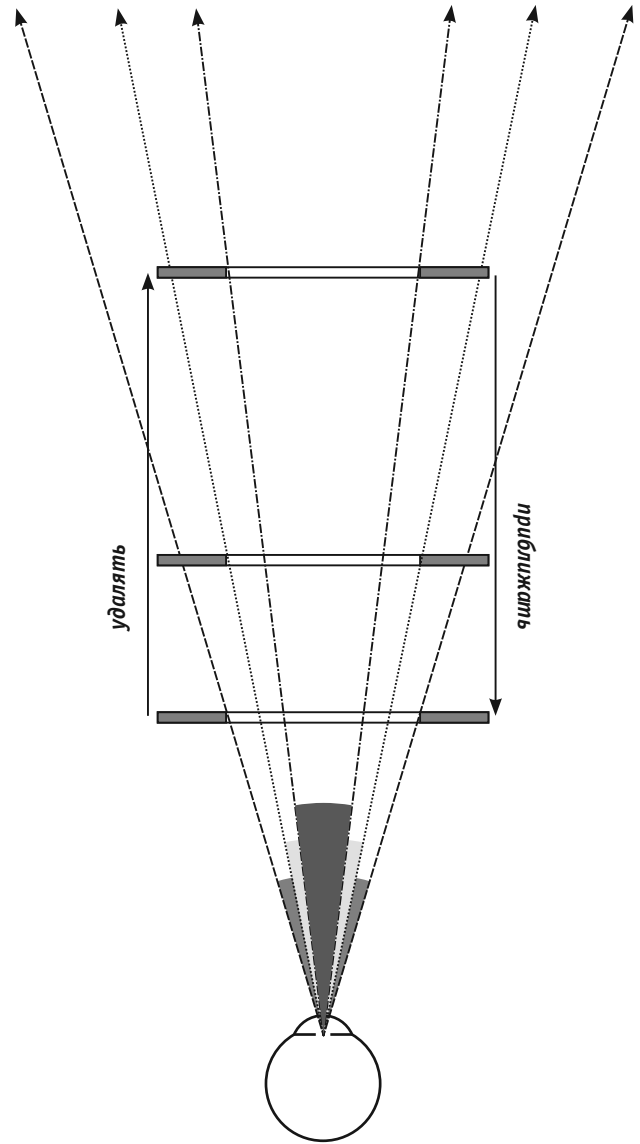
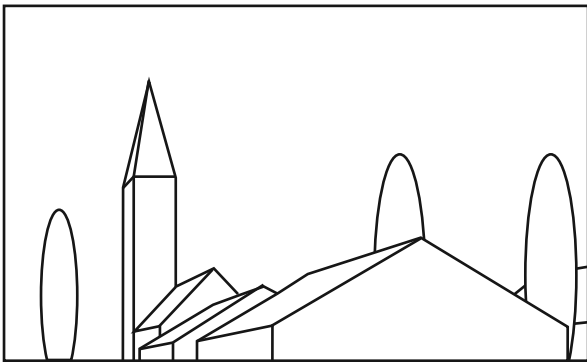
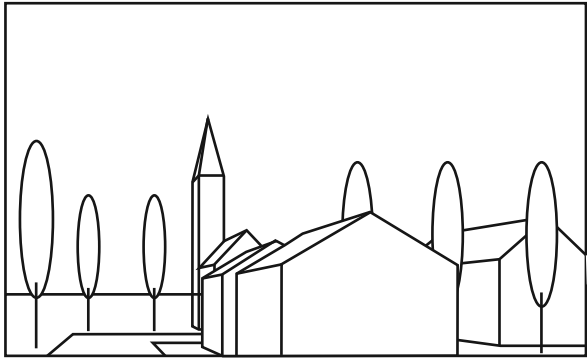
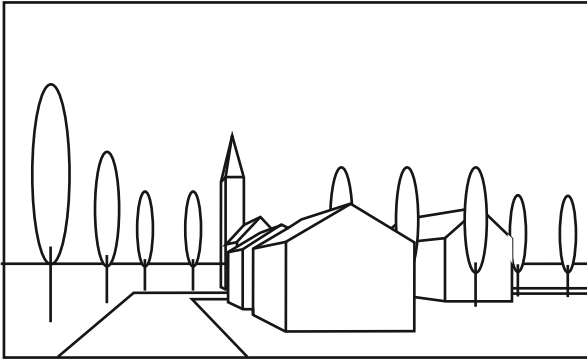
Рисуя сцену, мы выбираем фрагмент окружающего нас мира. Иначе говоря, мы «выкраиваем» часть из более обширной сцены. Это значит, что нам нужно сделать двойной выбор: что включить и что исключить.

Чтобы облегчить себе выбор того, что войдет в кадр, мы можем использовать две руки, соединив указательные и большие пальцы правой и левой рук. Или же можно сделать для себя про-

стой видоискатель, вырезав его из куска картона. Разумеется, стороны отверстия видоискателя должны быть пропорциональны сторонам листа, на котором мы будем рисовать. Кроме того, приближая видоискатель к глазу или удаляя его от глаза, мы выберем большую или меньшую часть сцены — именно так, как мы это сделали бы в фотографии, используя объектив с переменным фокусным расстоянием.



Два способа облегчить себе выбор того, что войдет в кадр: использовать руки или регулируемый видоискатель из полукартона.



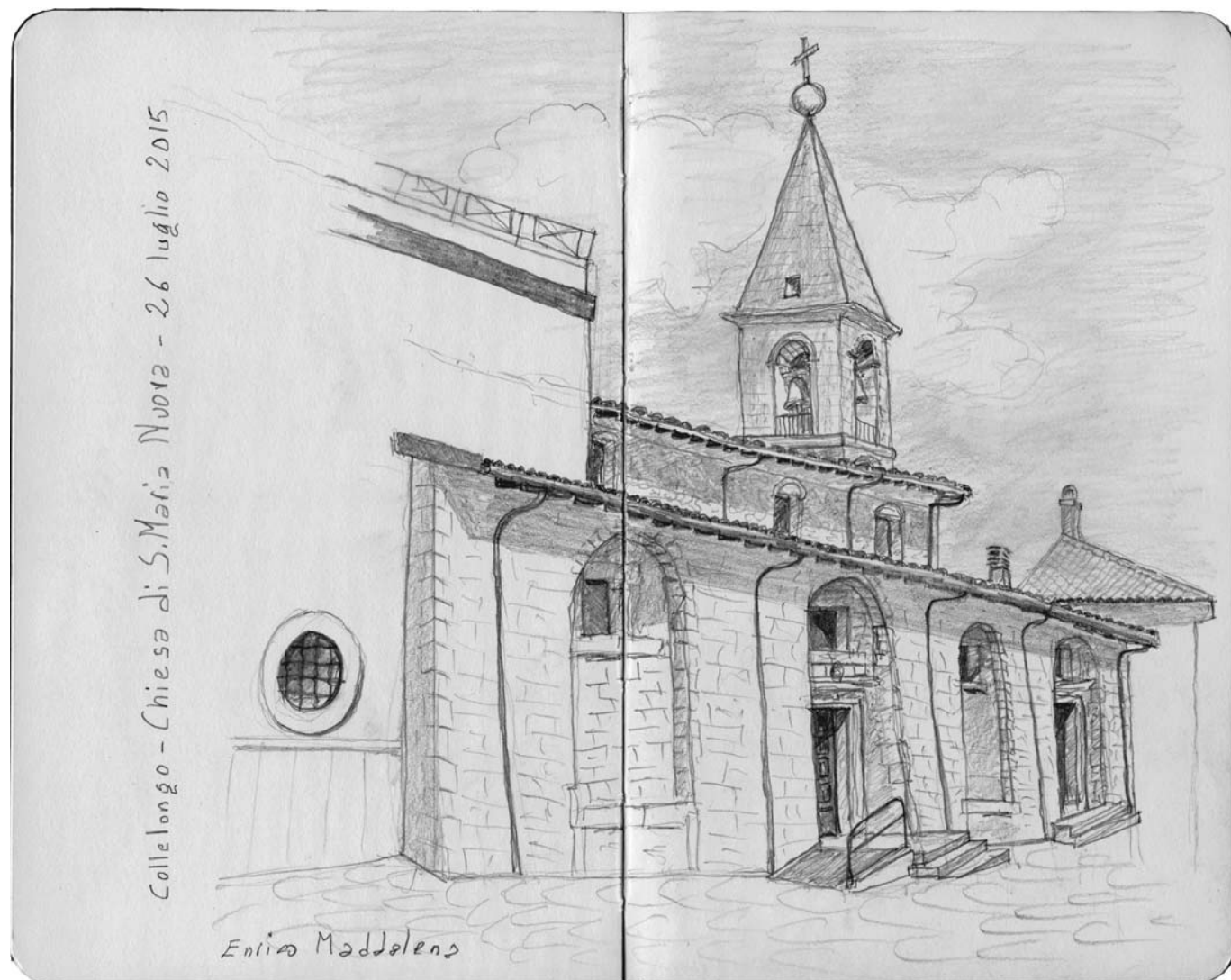
Когда мы приближаем видоискатель к глазу и удаляем его от глаза, вошедшее в кадр пространство увеличивается и уменьшается.

УТОЧНЕНИЕ ИЛИ ФОКУСИРОВАНИЕ

Чтобы привлечь внимание к предмету, его прописывают в мельчайших подробностях и только в общих чертах намечают то, что его окружает.

Другой способ привлечь особое внимание к предмету — усилить контраст или яркость кра-

сок в сравнении с остальным, которое можно нарисовать в целом. Это немного похоже на то, чего иным способом добиваются в фотографии, уменьшая глубину фона и тем самым делая предмет четким, а все остальное — менее отчетливым.



Набросок на обеих листах альбома

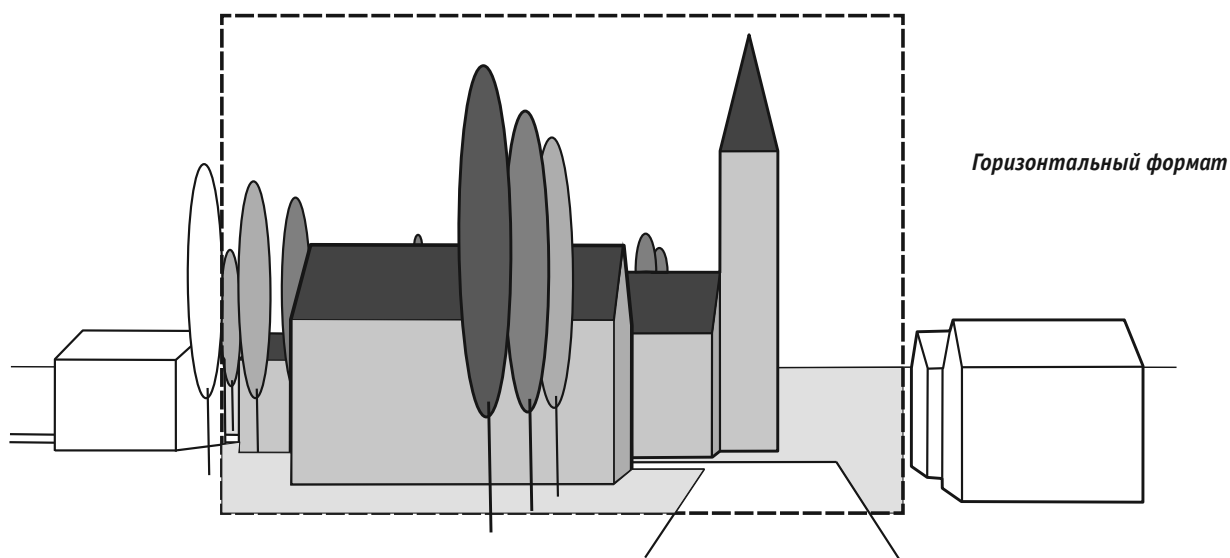
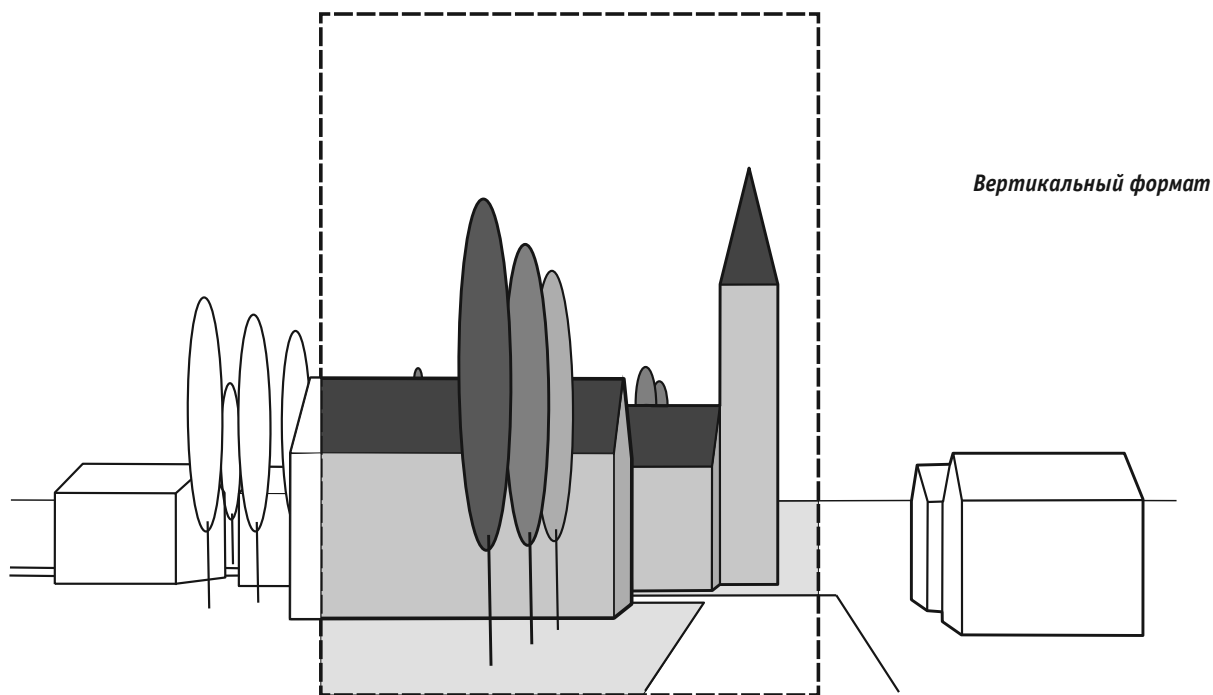
Объектом, разумеется, является церковь с колокольной. Я изобразил в общих чертах здание слева и едва набросал, за исключением крыши, здание вдалеке справа — для того, чтобы вписать в обстановку основной объект, не отвлекая внимание на другие элементы.

Рисунок без четких краев, но с размытыми границами называется «виньетированным».

ВЕРТИКАЛЬНЫЙ ИЛИ ГОРИЗОНТАЛЬНЫЙ ФОРМАТ

Кроме того, надо принять еще одно решение — какой формат выбрать. Какой формат подойдет — вертикальный или горизонтальный? Или же больше подойдет квадратный формат? Как правило, горизонтальный формат лучше подходит для того, чтобы подчеркнуть спокойствие, неподвижность, размеры пространства; в частности, он подходит для пейзажей (в фотографии

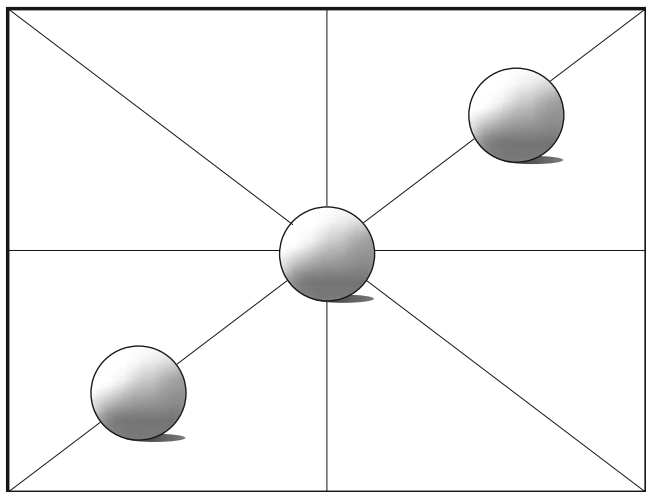
он называется именно пейзажным форматом). Вертикальный формат динамичней и подходит для подчеркивания высоты, порыва, устремленности элементов к небу. Его предпочитают для портретов. Но именно вы, время от времени и, возможно, с помощью видоискателя, должны определять, какой формат лучше всего подходит для вашей сцены.



СТРУКТУРА КАРТИНЫ

У нашего листа для рисования в подавляющем большинстве случаев прямоугольная форма. Даже и невидимый, прямоугольник имеет свою внутреннюю структуру, которую необходимо изучить, если мы хотим вполне понять искусство композиции.

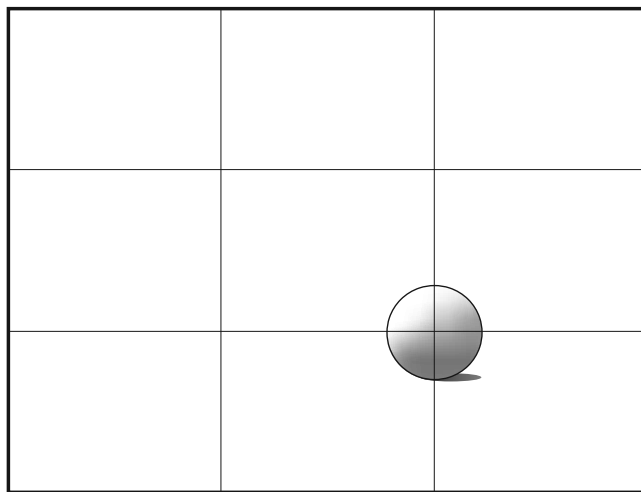
НЕСУЩАЯ СТРУКТУРА: состоит из диагоналей и медиан. Если бы мы хотели сделать воздушный змей, то рейки мы прибили бы именно там.



Элементы, расположенные на несущей структуре.

МОДУЛЬНАЯ СТРУКТУРА: это разбивка на меньшие по размеру прямоугольники (модули), аналогичные первоначальному прямоугольнику. Разбивку производят с помощью сетки отрезков, перпендикулярных друг другу и параллельных сторонам самого прямоугольника.

Элементы работающей композиции нередко распределены вдоль одного или нескольких из этих структурных отрезков.



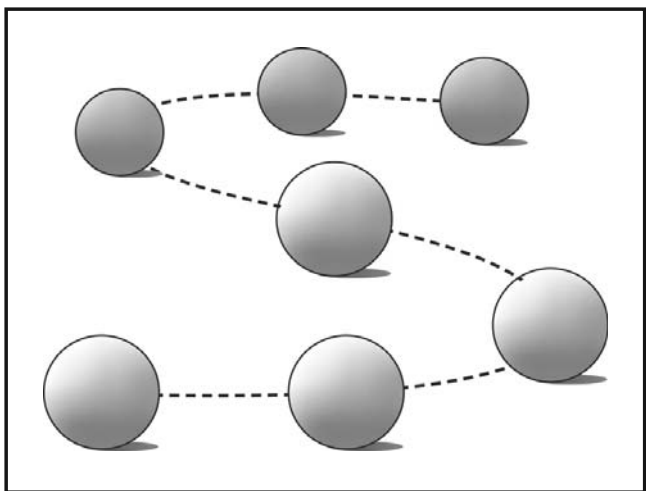
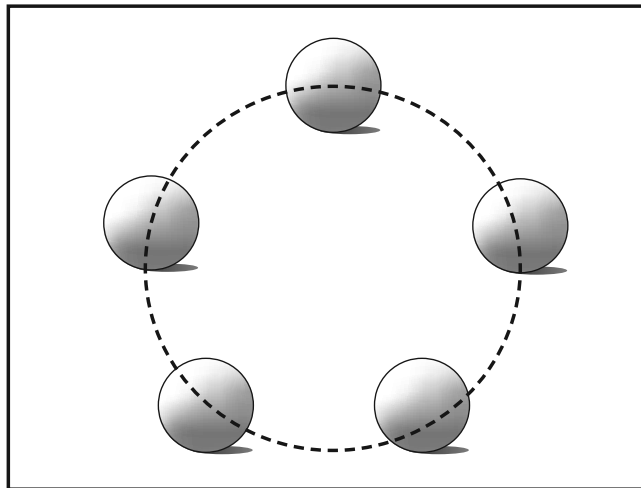
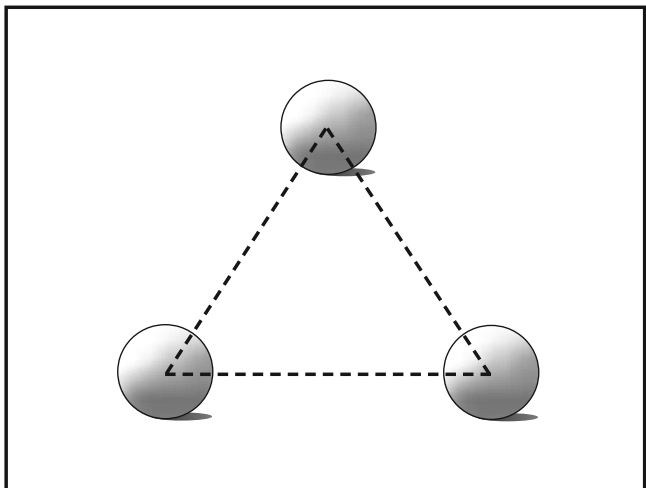
Элементы, расположенные на модульной структуре.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

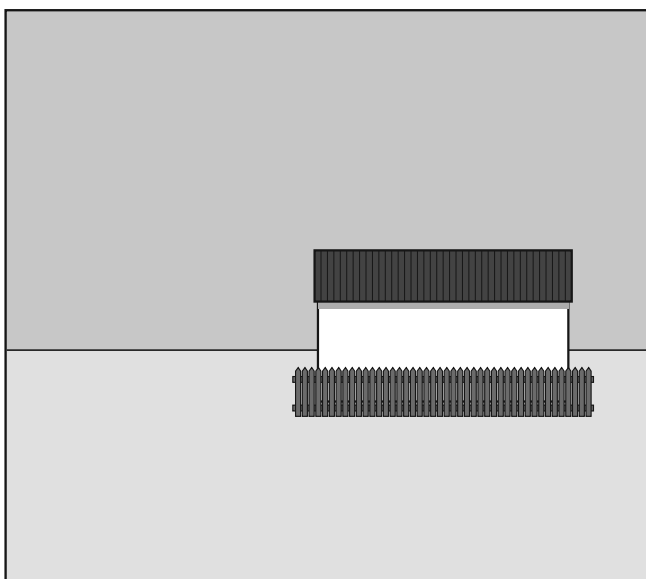
Размещение элемента на переднем плане удачно помогает воспринимать глубину. Дерево, забор, скала определяют местоположение зрителя, устанавливают его положение, дают ему ощутить себя внутри рисунка.

Близко расположенный дополнительный элемент очень помогает воспринять пространство и дать почувствовать его глубину.

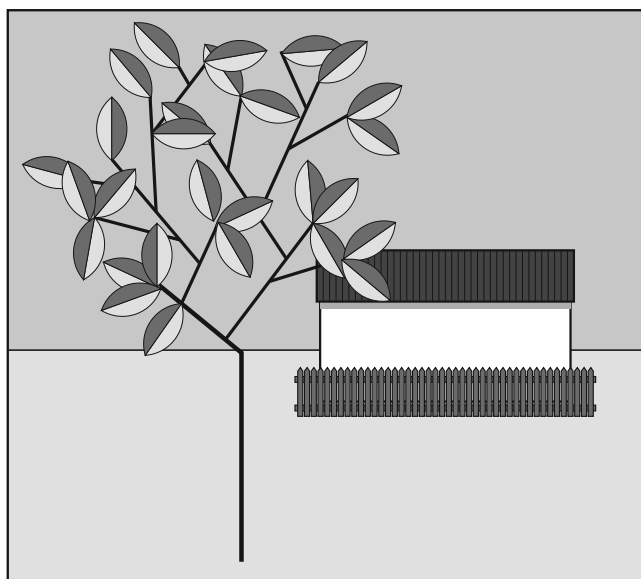
Разумеется, необходимо, чтобы элемент на переднем плане гармонировал со сценой. В деревенском пейзаже хорошо смотрится и куст, и прислоненный к стене велосипед, говорящий нам о прогулке. В городской сцене выразительней всего фонарный столб или фонтан. Наиболее целесообразный выбор — за вами.



Примеры треугольной, круговой и зигзагообразной композиций. Наше эстетическое чувство вынуждает нас искать порядок. Работающая композиция часто опирается на правильные, знакомые геометрические фигуры.



Композиция без дополнительного элемента.



Композиция с дополнительным элементом на переднем плане.

ОБРАЗЦЫ КОМПОЗИЦИИ

Компоновать — значит выбирать, решать, изменять. Начнем с натюрморта, в котором мы можем без проблем изменять количество, положение и расположение элементов. В сцене с натуры, в пейзаже, в городских ракурсах у нас меньше возможностей, хотя мы можем выбирать точку зрения, время суток, включать или удалять элементы. Пример натюрморта помогает нам легче понять проблемы и возможности композиции.



Идет ли речь об одном элементе или о нескольких элементах, первым делом надо решить, как их правильно расположить в вашем эскизе. Как правило, лучше оставлять больше пространства выше, чем ниже. Избегайте касаний, то есть контакта какого-либо элемента с краем картины.

Сахарница на приведенных далее изображениях имеет круглую форму. Это значит, что,

даже если мы будем ее вращать, она всегда останется точно такой же.

Наоборот, кувшин и чайник, благодаря ручке и носику, имеют, похоже, и переднюю, и заднюю части, и поэтому их положение направляет взгляд в строго определенном направлении — направлении, которое необходимо учитывать. Если они смотрят влево, лучше оставить чуть больше места слева, чем справа.



Изображение даже одного элемента требует выбора. Это самое очевидное, классическое расположение.



Если смотреть фронтально, ручка выпадает из поля зрения.



*Это самый оригинальный выбор.
Крышка, уже не являющаяся одним целым с чайником,
становится самостоятельным элементом.*



*Высота точки зрения тоже меняет изображение.
Здесь она чуть выше отверстия.*



*Точка зрения гораздо выше и подчеркивает отверстие
и носик кувшина. Рассматривающий рисунок будет чувствовать
себя «вверху».*



*Если точка зрения опускается, то отверстие
кувшина уже не видно. Рассматривающий рисунок будет
чувствовать себя «внизу».*



Расположение элементов обыкновенное. Все они все расположены на одном плане и друг за другом. Создается впечатление, что они идут влево.



Чайник в центре создает треугольную композицию и делает его главным героем.



Расположение элементов в разных планах увеличивает восприятие глубины, и все выглядит более естественно.



Лежачее положение кувшина на переднем плане добавляет живости композиции.



Носики кувшина и чайника придают направленность этим двум элементам, которые кажутся обращенными в одну и ту же сторону, в полном согласии.



Здесь же, наоборот, они кажутся противостоящими друг другу, и эффект совершенно другой.

Набросок или подготовительный этюд

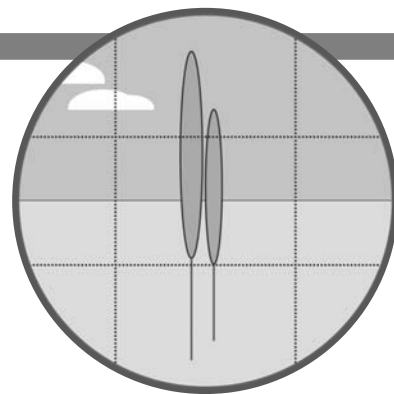
Не используйте фотографию. Мне ее пришлось сделать по дидактическим соображениям. Делайте карандашные наброски, составляя композицию, быстрые эскизы, меняя расположение элементов в натюрмортах, добавляя или удаляя

то, что хотите. Это отнюдь не потерянное время. Наоборот, это лучший способ создать работающую композицию. Выберите эскиз, который покажется вам наиболее убедительным, и переходите к окончательному рисунку.



«ПРАВИЛА»

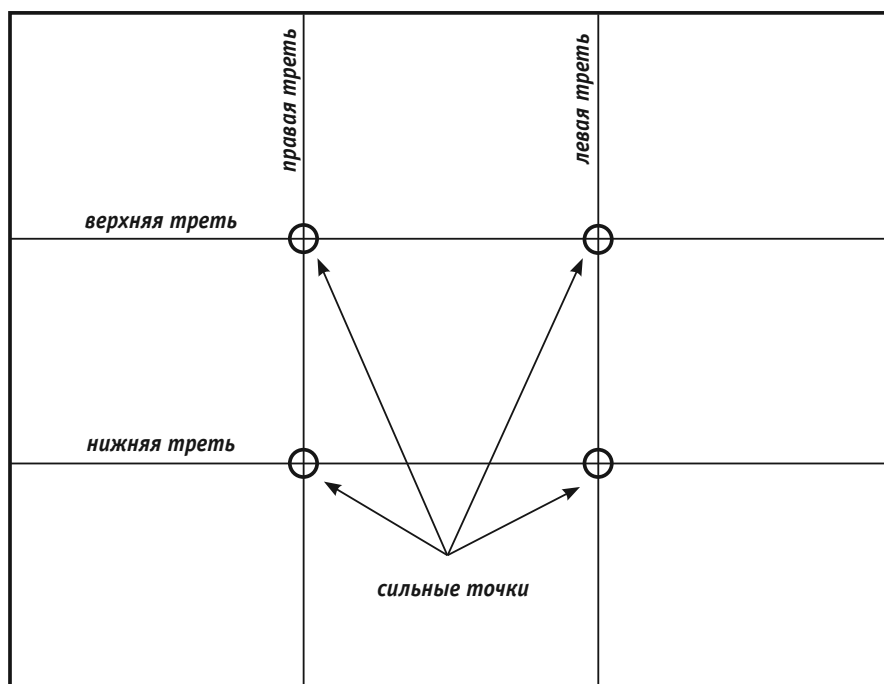
Я против правил в искусстве, потому что считаю, что каждый рисунок, каждая картина — это особый случай, и именно автор волен время от времени решать, какие элементы включить и как их расположить. Но поскольку правила нужно знать, чтобы иметь возможность, если понадобится, их нарушить, я вам о них расскажу.



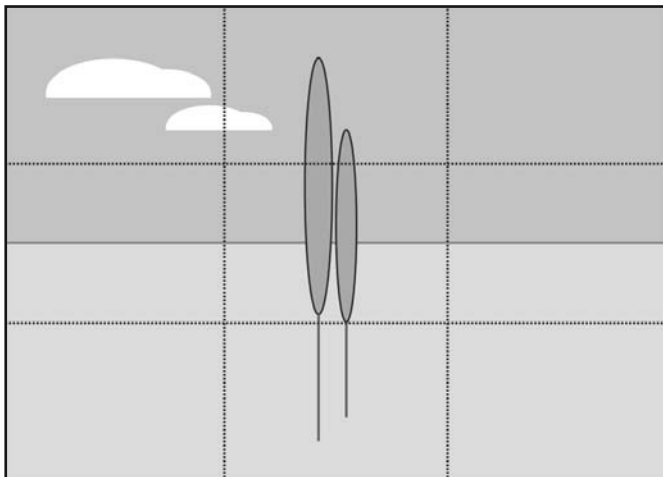
ПРАВИЛО ТРЕТЕЙ

Оно, несомненно, самое известное. Это правило основано на модульной структуре прямоугольника. Четырьмя линиями, параллельными сторонам прямоугольника, мысленно разделим его пространство на три горизонтальные и три вертикальные полосы одинаковой ширины (девять равных частей). Их пересечение дает четыре точки (опорные точки), в которых рекомендуется располагать главный объект. Если речь идет о линейном элементе — таком, как, например, дерево или группа деревьев, или человек, реко-

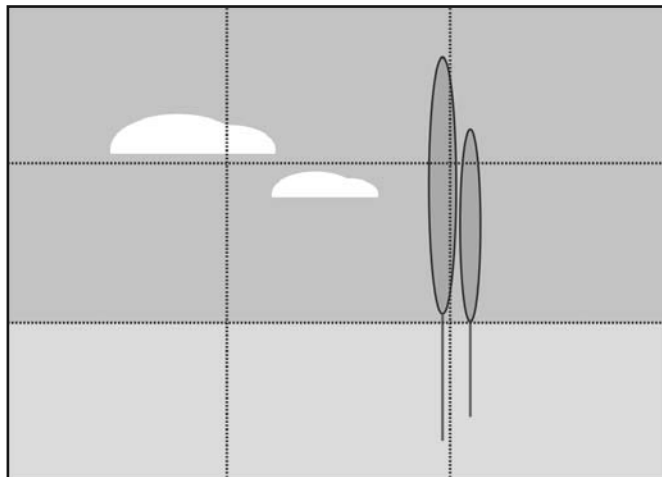
мендуется расположить его на левом или правом вертикальном отрезке. Кроме того, рекомендуется располагать горизонт не в центре, но в нижней трети, если предполагается сделать акцент на небе, и в верхней трети, если на земле. Это, конечно, хорошие советы, но не становитесь их рабами. В некоторых случаях именно горизонт в центре может сделать рисунок выразительным; это же относится и к размещению портрета в центре. Всегда руководствуйтесь своим вкусом и здравым смыслом.



Сетка правила третей с сильными точками на пересечении четырех отрезков.



Неправильное изображение, потому что группа деревьев находится в центре, и горизонт – тоже в центре.

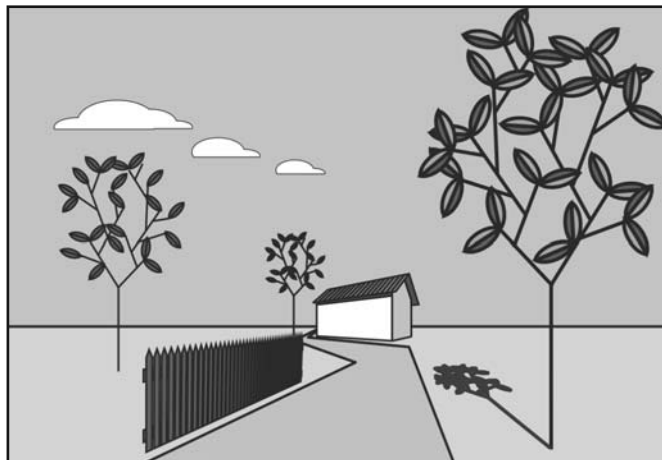


Правильное изображение, потому что группа деревьев находится в правой трети, а горизонт – в нижней трети.

ОРИЕНТИРОВАТЬ ВЗГЛЯД

В хорошо выполненном рисунке существует основной объект, главное действующее лицо этого сюжета. Мешающих элементов нет, потому что, если они и присутствовали в реальной сцене, художник их не изобразил. Всякий другой второстепенный элемент способствует раскрытию сюжета и направляет внимание на объект. Взгляд к объекту можно

привлечь множеством способов. Нередко именно элементы переднего плана «встречают» зрителя, направляя его внутрь картины. Забор, колеи на земле, тень, тропинка могут отлично выполнять эту функцию. Кроме того, расположение элементов должно быть таким, чтобы взгляд мог блуждать, а потом «остаться» внутри картины.



На рисунке слева взгляд на мгновение сосредотачивается на изображении дома, но выходит за его пределы, блуждая по изображениям дороги, забора, перспективы деревьев и даже облаков. На правом рисунке, наоборот, каждый элемент привлекает внимание к дому и заставляет остановить на нем взгляд.



Человеческая фигура

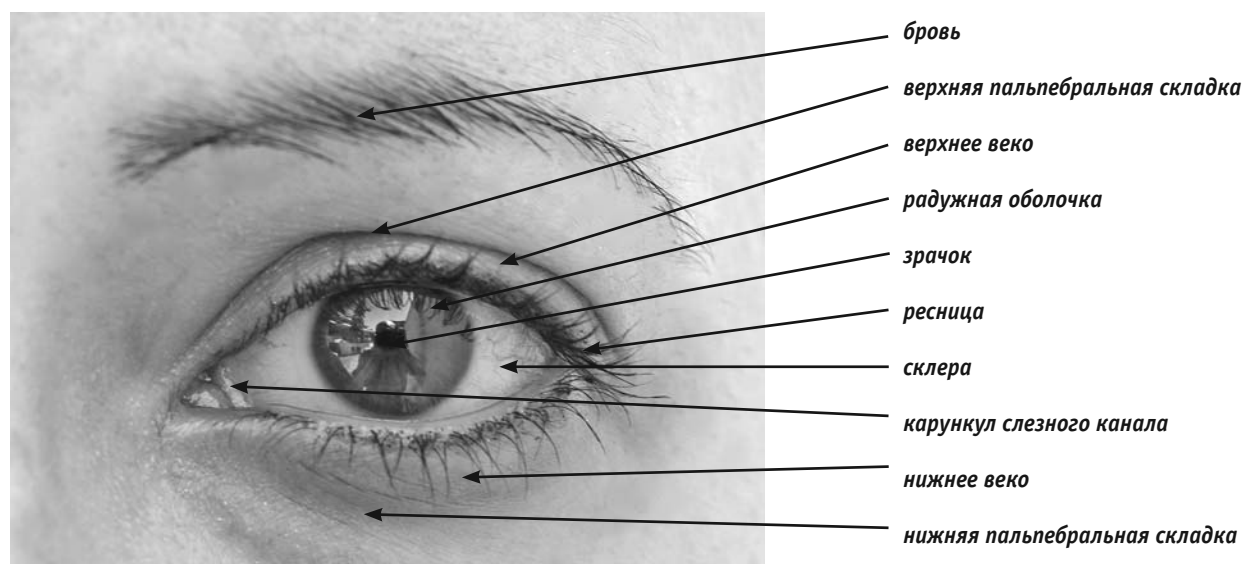


АНАТОМИЯ И ТЕРМИНОЛОГИЯ

Помню, как несколько лет назад в холле гостиницы, где я ночевал, я увидел изображение человека, поясной портрет женщины. Речь шла о копии известной картины.

Художник хорошо владел техникой, но картина была написана с явными и грубыми ошибками в анатомии. Однако оригинал был совершенным. Дело в том, что «мы видим только то, что мы знаем».

Анатомия для художников — один из важнейших предметов, преподаваемых в академиях. Если вы хотите изучить эту тему глубже, можете купить несколько книг, в которых эта тема рассматривается подробно. Я познакомлю вас с основными сведениями, которые позволят вам без проблем изображать человеческую фигуру. Мы начнем с элементов лица, чтобы перейти к пропорциям головы, а потом — и к пропорциям тела. Начнем с органа, который для художника ценнее всех остальных.



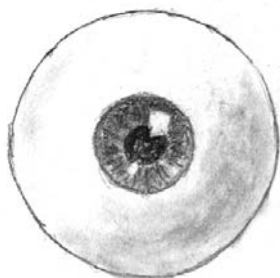
ГЛАЗА

Глаза состоят из глазного яблока, имеющего сферическую форму и с внешней стороны покрытого склерой — фиброзной оболочкой белого цвета. В передней части глазного яблока склера прерывается роговицей — прозрачным шариком меньшего радиуса и потому выпуклым. Через роговицу видна радужная оболочка, которая может быть разного цвета, с отверстием в центре — зрачком. При сокращении или расслаблении радужной оболочки изменяется

диаметр зрачка, при скудном свете расширяющегося и при ярком свете сужающегося. Роговица — блестящая; она отражает и окружающие предметы, и яркий свет. Именно эти рефлексы делают взгляд живым, а в рисунке придают ему правдоподобие. Мы видим только ту часть глаза, которую не прикрывают веки. Из двух век подвижно только верхнее. В углу около носа виден карункул слезного канала — орган, отводящий слезную жидкость (всегда

выделяемую для увлажнения глаза) и возвращающий ее в нос. Когда — смотря, например, сентиментальный фильм — мы приходим в волнение, мы сморкаемся до того, как у нас, может быть, потекут слезы. В нормально открытом глазе нижнее веко касается радужной оболочки, тогда как верхнее веко ее отчасти скрывает,

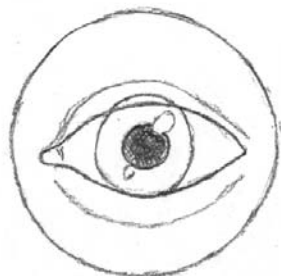
не покрывая, однако, зрачка. Если верхнее веко, хотя и не закрывая глаз полностью, частично покрывает зрачок, мы сразу же замечаем, что человек заспанный. Когда на лице появляется выражение ужаса или удивления, веки, и особенно верхнее, оставляют открытой всю радужную оболочку.



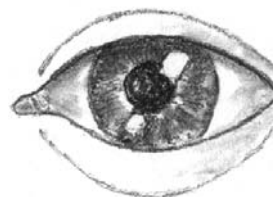
Отдельное глазное яблоко, вид анфас.



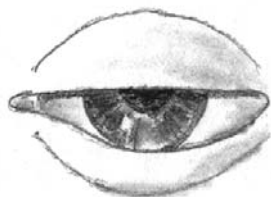
*Отдельное глазное яблоко, вид в профиль.
Заметен выступ роговицы.*



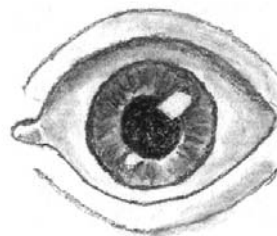
Веки оставляют неприкрытой часть глаза.



Нормально открытый глаз: нижнее веко касается радужной оболочки, которую верхнее веко покрывает частично.

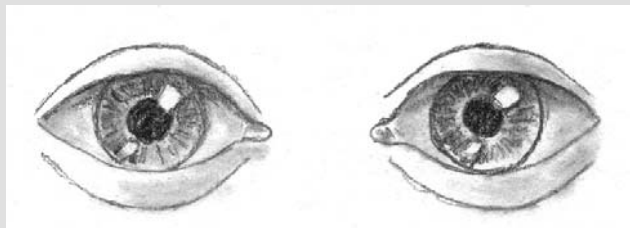


Заспанный глаз.

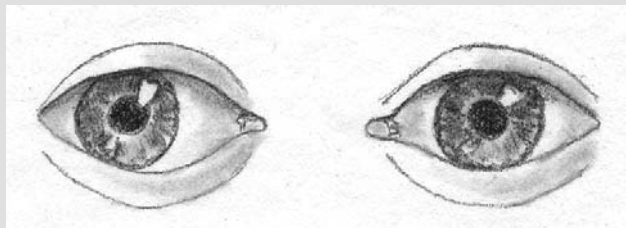


Глаз с выражением ужаса/изумления.

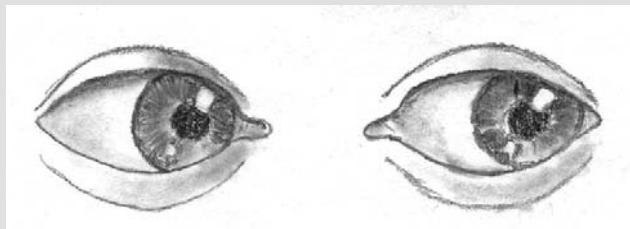
Глаза в их отношении друг к другу



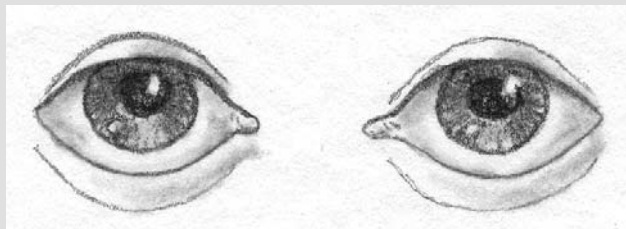
Зрачки расположены в центре; оставляемое ими пространство, вместе с радужной оболочкой, справа и слева, одинаково и одинаково в двух глазах: человек смотрит вдаль и вперед. Глаза, таким образом нарисованные на картине, кажется, следуют за наблюдателем, куда бы он ни пошел.



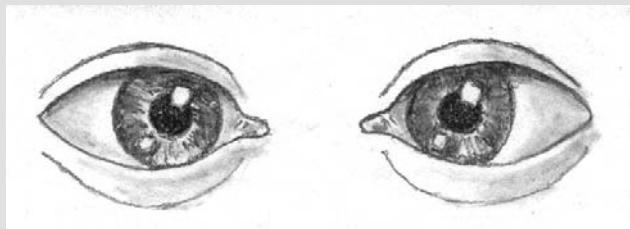
Явный случай косоглазия, вызванного тем, что глаза смотрят в разные стороны. Фактически правый глаз смотрит в одну сторону, а левый — в другую. Это может привести к функциональной потере зрения одним глазом из-за невозможности мозга соединить два образа.



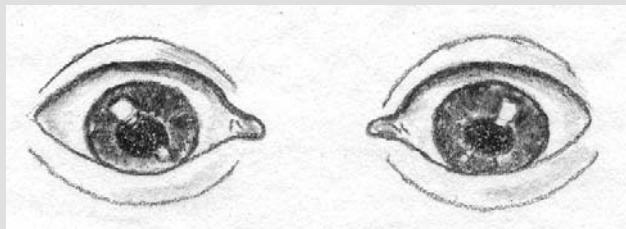
Радужная оболочка и зрачок обоих глаз одинаково смещены вправо: человек смотрит вдаль и вбок (влево от себя).



Человек смотрит вверх. Глазные яблоки обращены вверх, а вместе с ними — радужная оболочка и зрачок.



Радужная оболочка и зрачок двух глаз симметрично смещены внутрь: человек смотрит перед собой, может быть, читает; когда смотрят близко, движения глаз совпадают. Глазные оси могут быть параллельными или сходиться, никогда не расходясь, за исключением случаев косоглазия.

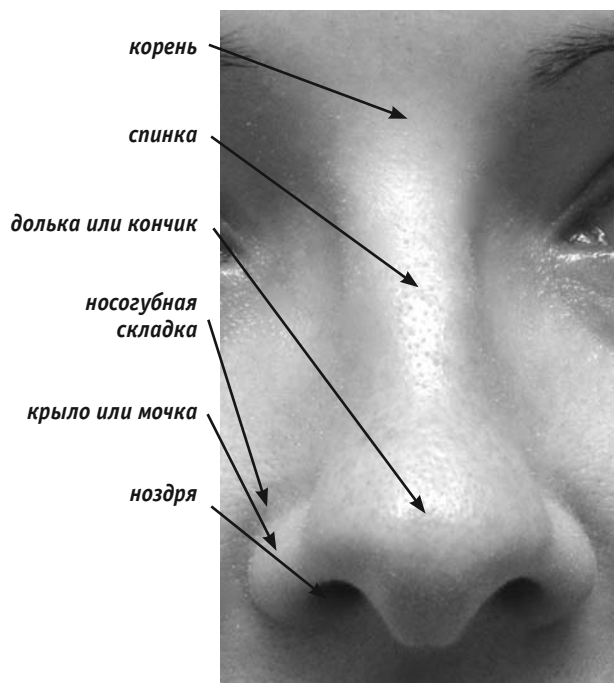


Человек смотрит вниз. Глазные яблоки обращены вниз, и вместе с ними — радужная оболочка и зрачок.

НОС И УШИ

Нос и уши — элементы неподвижные и статичные. Немного шевелить можно только крыльями носа. Поэтому, с точки зрения художника, к перечню разных частей лица добавить почти нечего.

Все элементы лица, даже будучи анатомически схожими, индивидуально, у разных людей, различаются, и именно поэтому нам, строго говоря, и удастся узнавать друг друга. Нос — тот элемент лица, которому присуще наибольшее разнообразие.



РОТ

Рот, как и глаза, играет ключевую роль в выражениях лица. Речь идет о чрезвычайно подвижном органе, способном принимать бесконечное множество очертаний.

Рисуя его, лучше начинать с ротовой щели (линии соприкосновения двух губ), воспроизводя ее с максимальной точностью.

Верхнюю губу можно подразделить на три части: выступающую центральную часть, бугорок

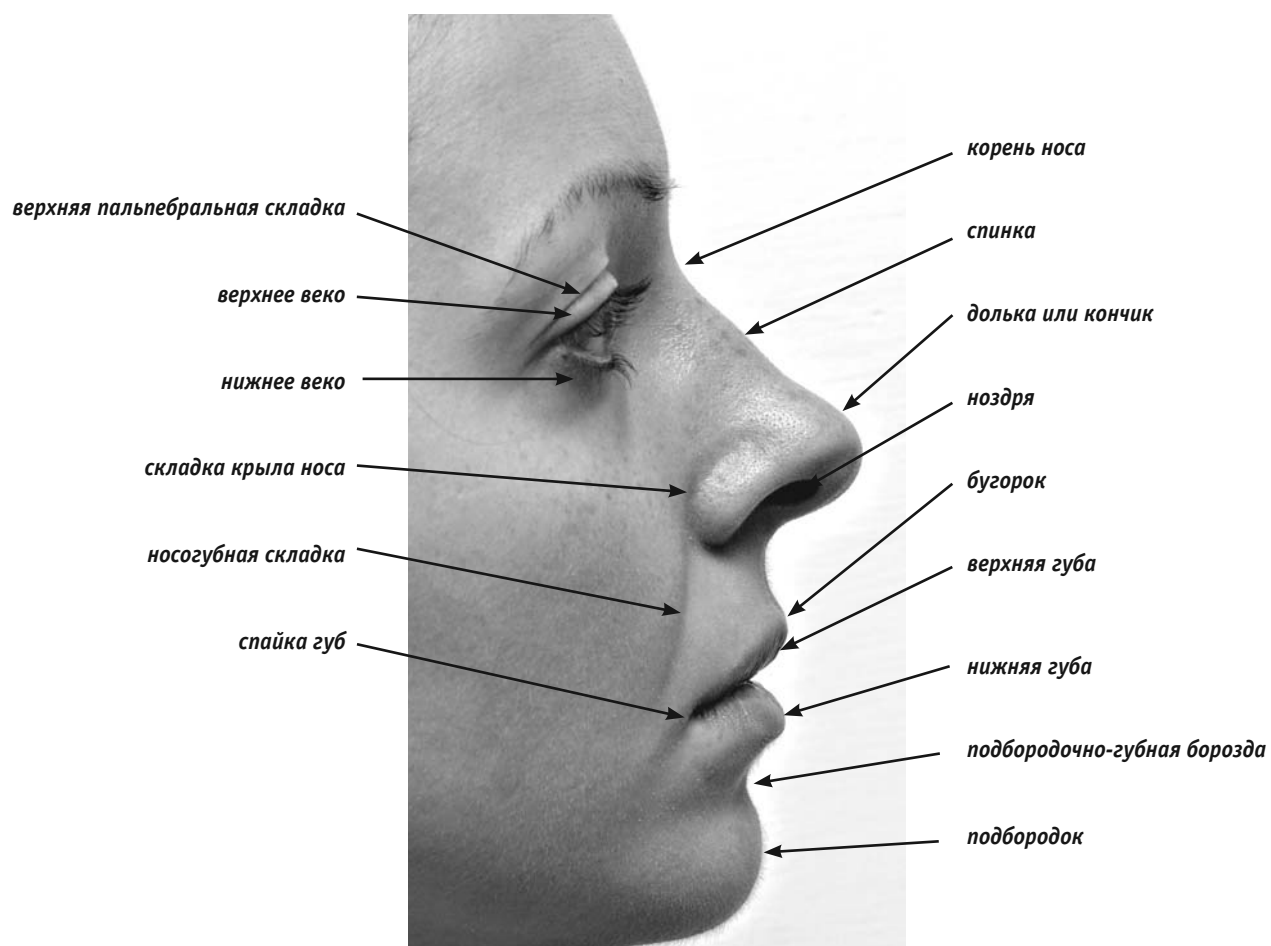
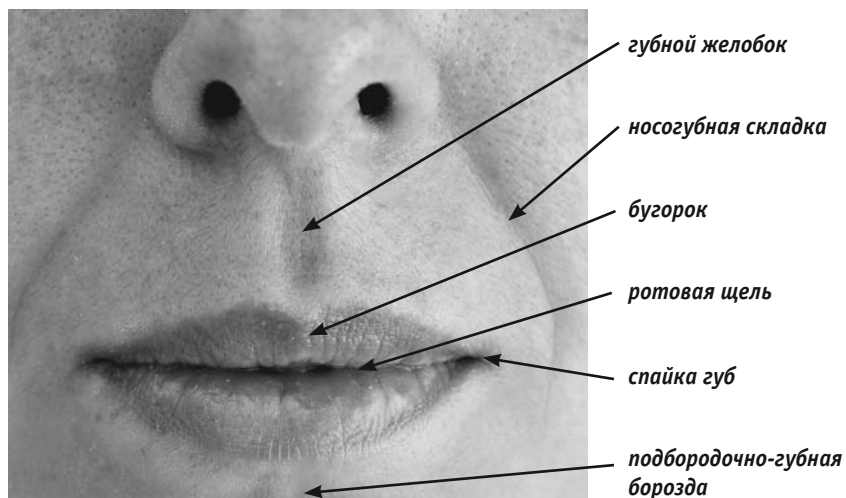
и две боковые части, заканчивающиеся спайкой губ.

Своими очертаниями верхняя губа напоминает турецкий лук. При нормальном освещении сверху верхняя губа оказывается в собственной тени, тогда как нижняя губа оказывается освещенной.

Мы вновь обнаруживаем зону тени (падающую тень) под нижней губой, на уровне подбородочно-губной борозды.



Своими очертаниями верхняя губа похожа на турецкий лук.



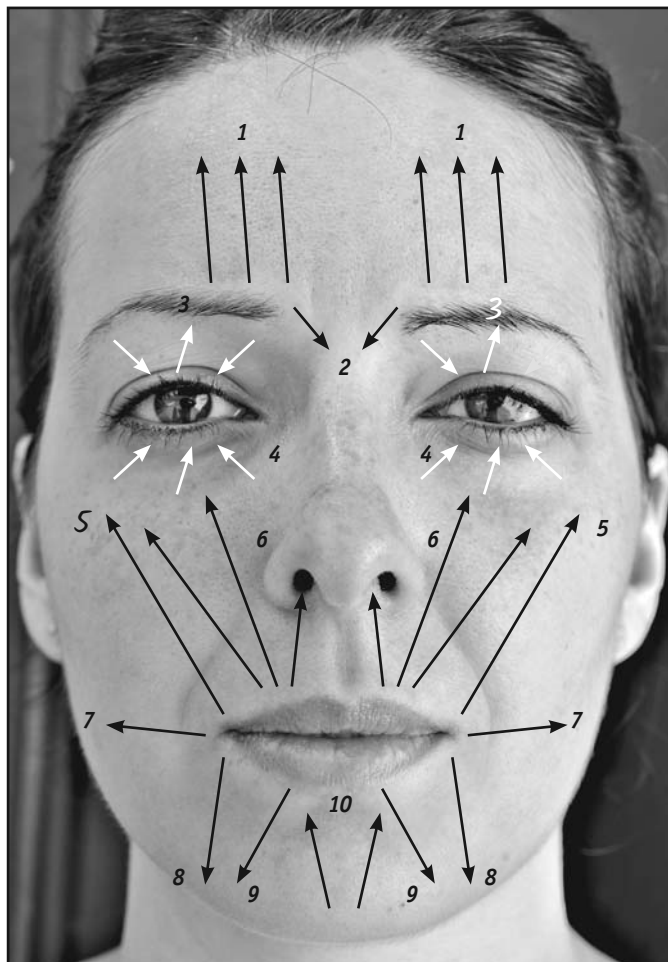
Совокупность элементов лица, вид в профиль.

МИМИЧЕСКИЕ МЫШЦЫ

Здесь я охарактеризую наиболее важные мышцы, связанные с выражениями лица. Я намеренно не их стал рисовать, но вместо этого, с помощью векторов (стрелок), показал то, как они действуют. Направление стрелки указывает направление движения, которое они, когда сжи-

маются, придают связанным с ними структурам лица.

Выражения лица — это сложный язык, который мы интерпретируем инстинктивно, потому что они сообщают нам о движениях души и о намерениях тех, кто перед нами.



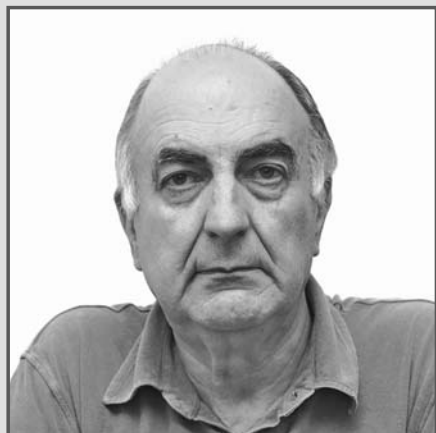
Ниже я привожу перечень мышц, время от времени уточняя, как они действуют:

1. **Лобная:** поднимает брови вверх и морщит лоб.
2. **Сморщивающая:** опускает внутреннюю часть брови и хмурит лоб.
3. **Поднимающая веки:** поднимает веки, как, например, при выражении удивления.
4. **Круговая мышца глаза:** сокращаясь, заставляет глаза щуриться.
5. **Большая скуловая:** поднимает губы вверх в улыбке.
6. **Поднимающая верхнюю губу:** известна также как мышца ухмылки.
7. **Мышца смеха:** растягивает рот, как это происходит, например, во время плача.
8. **Треугольная:** опускает вниз уголки рта.
9. **Мышца, опускающая нижнюю губу:** опускает вниз нижнюю губу.
10. **Подбородочная:** морщит подбородок, как, например, в сердитых выражениях.

РЯД ВЫРАЖЕНИЙ ЛИЦА

Цифрами в подрисуночных подписях обозначены действующие мышцы. Попробуйте сделать

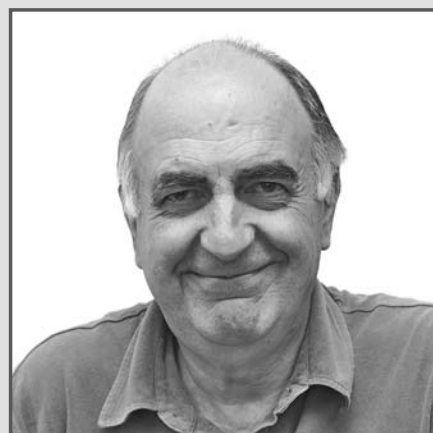
наброски некоторых из них, не вдаваясь в подробности. Достаточно передать выражение.



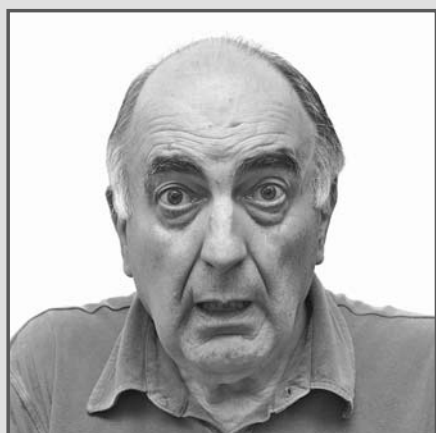
*Нейтральное выражение,
с расслабленными мимическими мышцами.*



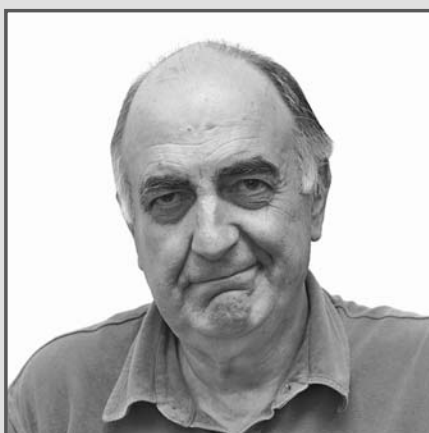
Улыбка: 5



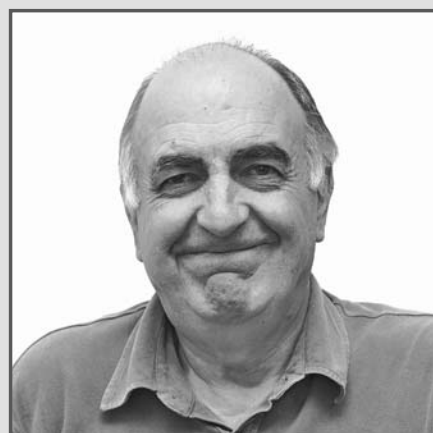
Улыбка/смех с закрытым ртом: 4, 5



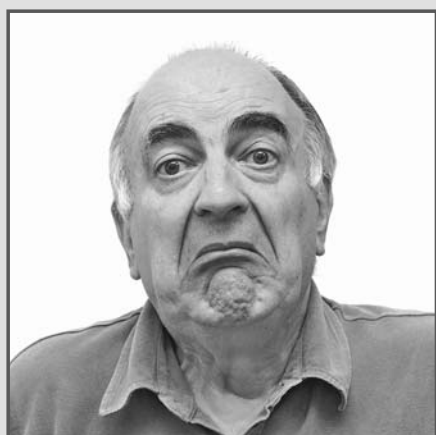
Изумление: 1, 3



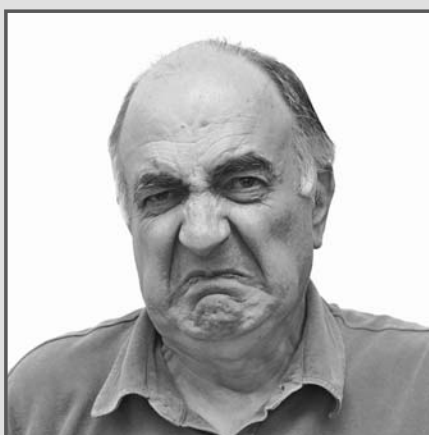
Недоверчивость: 5, левая сторона



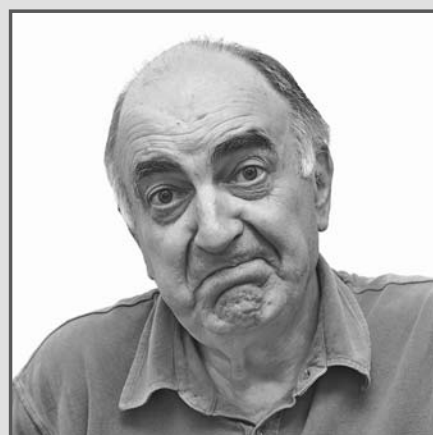
Удовлетворение: 4, 5, 7



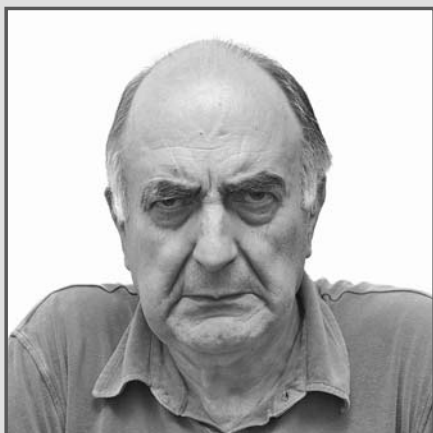
«Сам не знаю!»: 8, 3



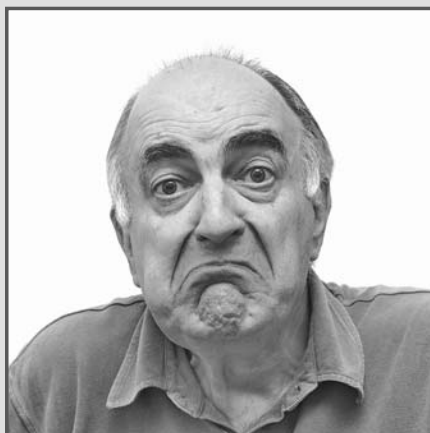
Отвращение: 2, 4, 8



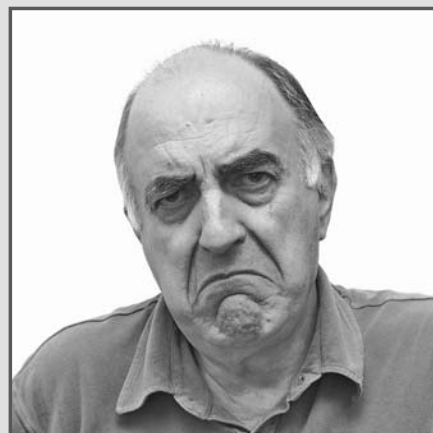
Недоверчивость: 1, 3, 8



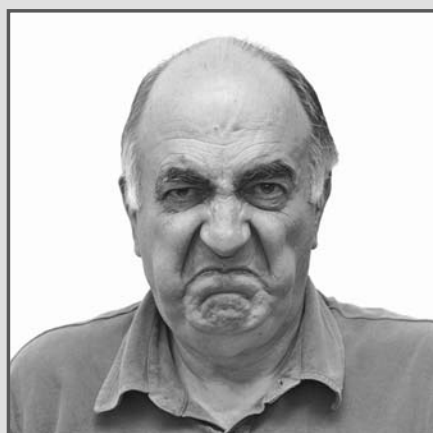
Враждебность: 2, 4



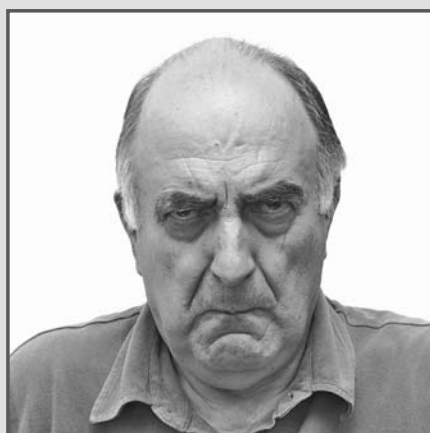
Сомнение: 1, 8



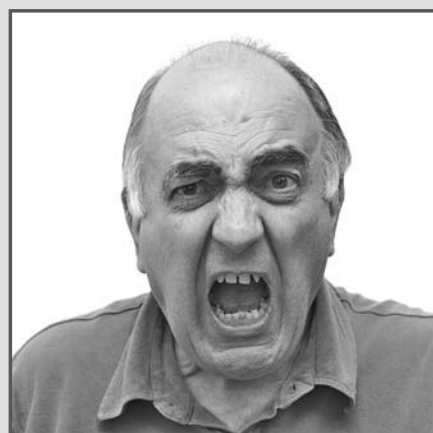
Неодобрение/презрение: 2, 8



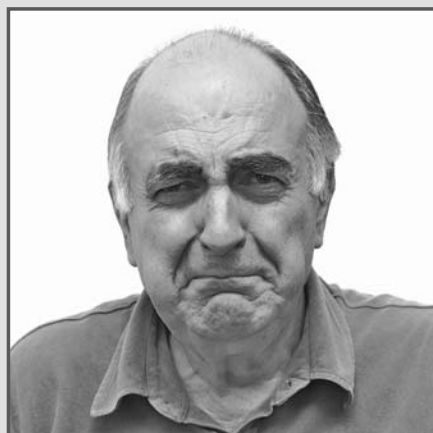
Недовольство: 8, 6, 10



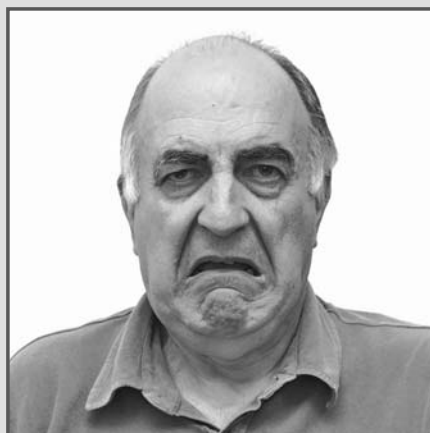
Порицание/угроза: 2, 4



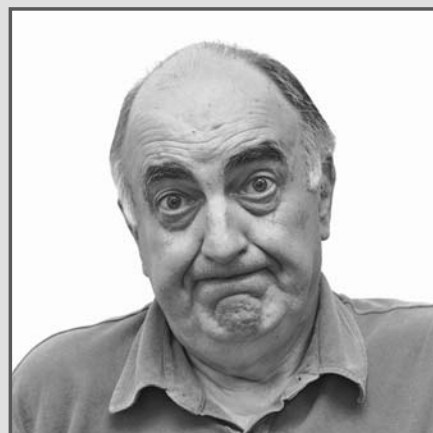
Гнев: 2, мышцы челюсти.



Плач: 4, 10



Недовольство: 4, 8



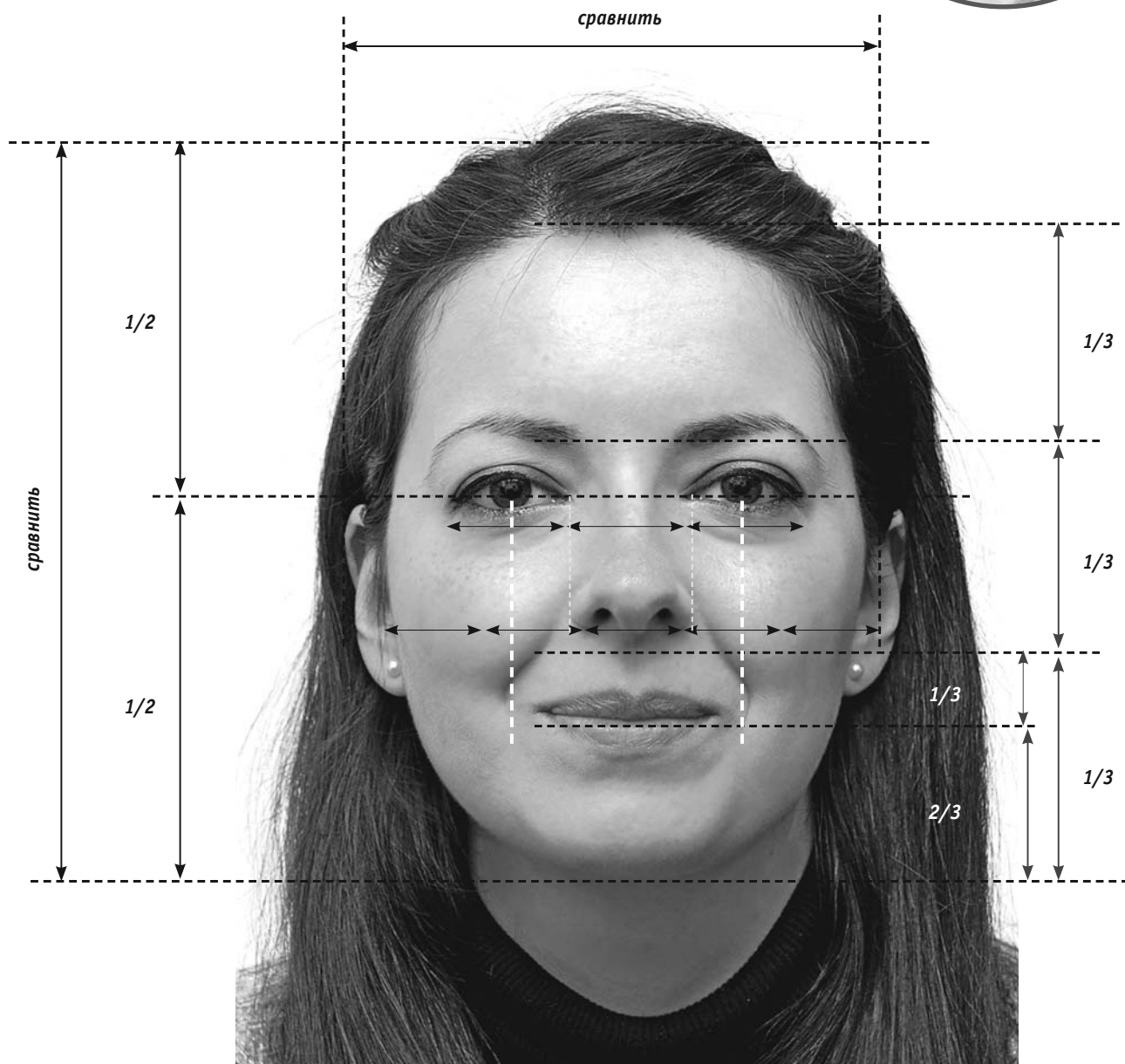
Замешательство: 1, круговая мышца рта

ПРОПОРЦИИ ГОЛОВЫ

ГОЛОВА АНФАС

Линия глаз находится посередине между линией подбородка и вершиной черепа (красные стрелки).

Расстояние между корнем носа и его основанием равно расстоянию между основанием носа и подбородком и расстоянию между корнем носа и линией волос.



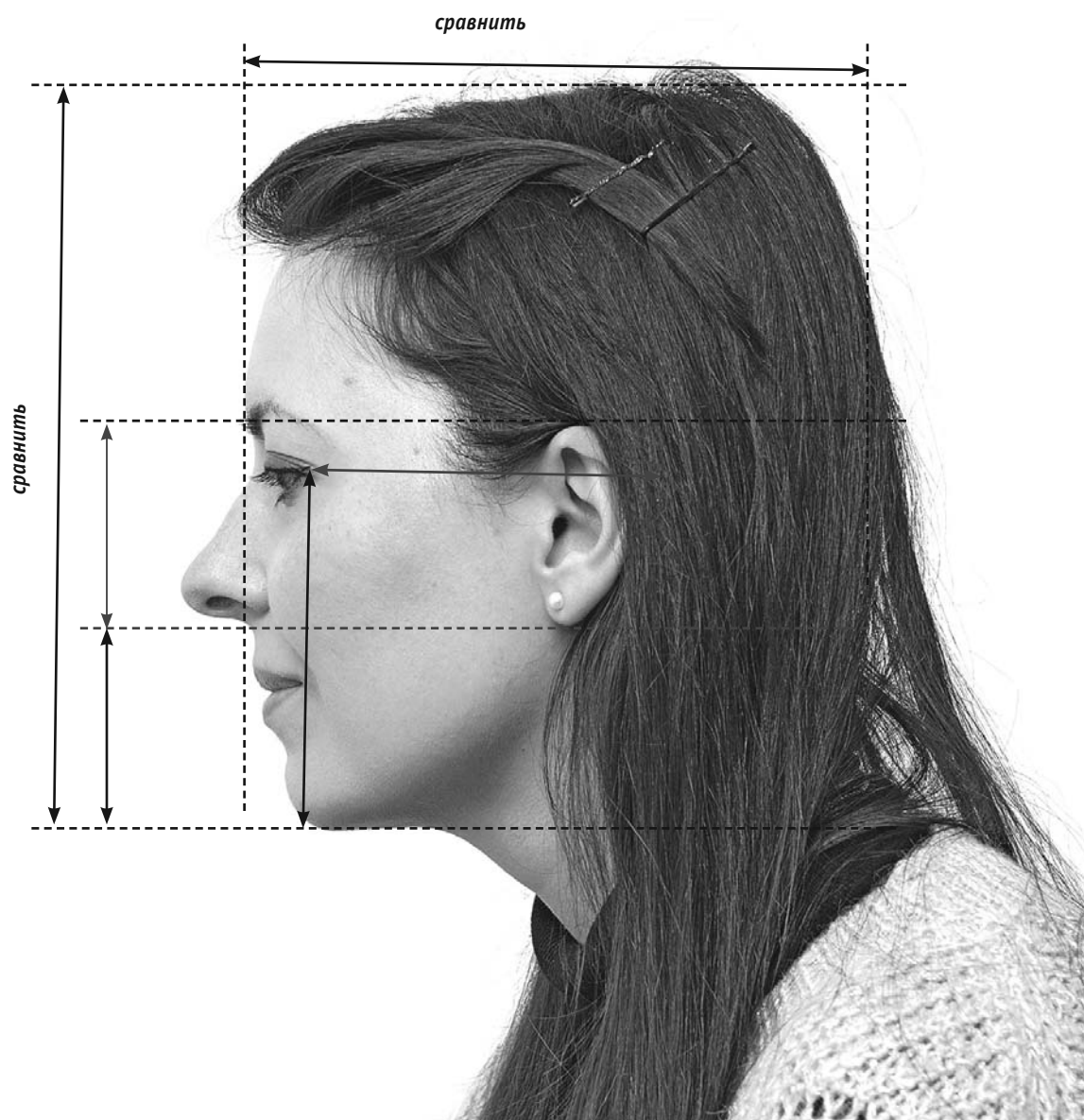
Расстояние между основанием носа и ротовой щелью равно половине расстояния от ротовой щели до конца подбородка. Расстояние между двумя глазами равно величине одного глаза. Ширина головы составляет около пяти глаз.

Вертикаль из зрачка опускается примерно в уголок рта. Ширина носа соответствует расстоянию между внутренними углами глаза. Начиная рисовать портрет, сравните ширину головы с ее высотой.

ГОЛОВА В ПРОФИЛЬ

Кончики ушей, как правило, расположены между линией бровей и линией основания носа. Расстояние между углом глаза и задней частью мочки

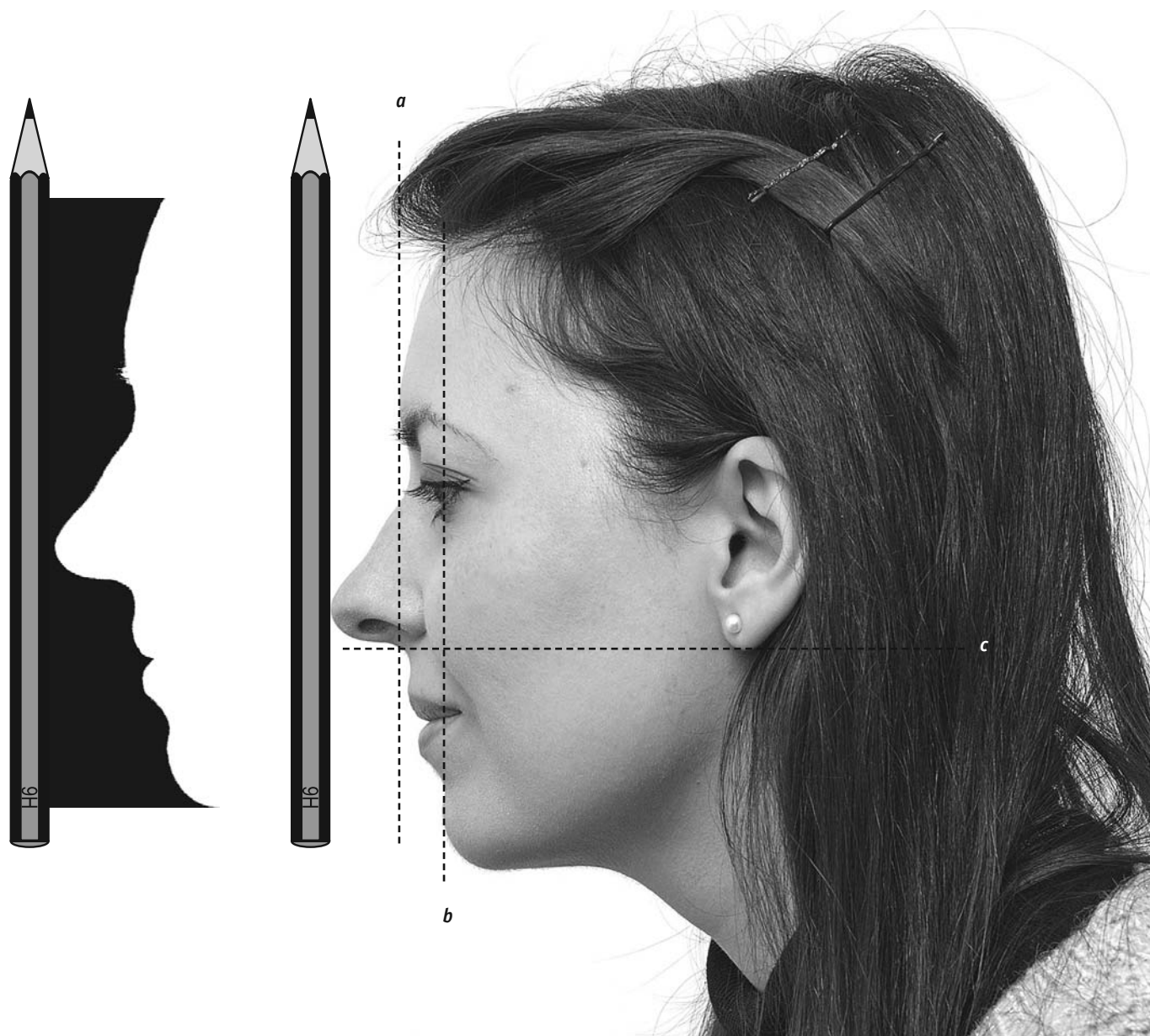
уха, как правило, равно расстоянию между углом глаза и основанием подбородка. Сравните высоту и ширину головы.



Используйте негативные пространства, схематически изображенные черным цветом слева в профиле ниже. Сравните положение губ и подбородка относительно других элементов. В приведенном ниже примере рот и подбородок отсту-

пают внутрь от линии «а», проходящей через переносицу. Подбородок находится на линии «b» глаза.

Именно так переносятся на рисунок правильные пропорции, и портрет становится похожим.

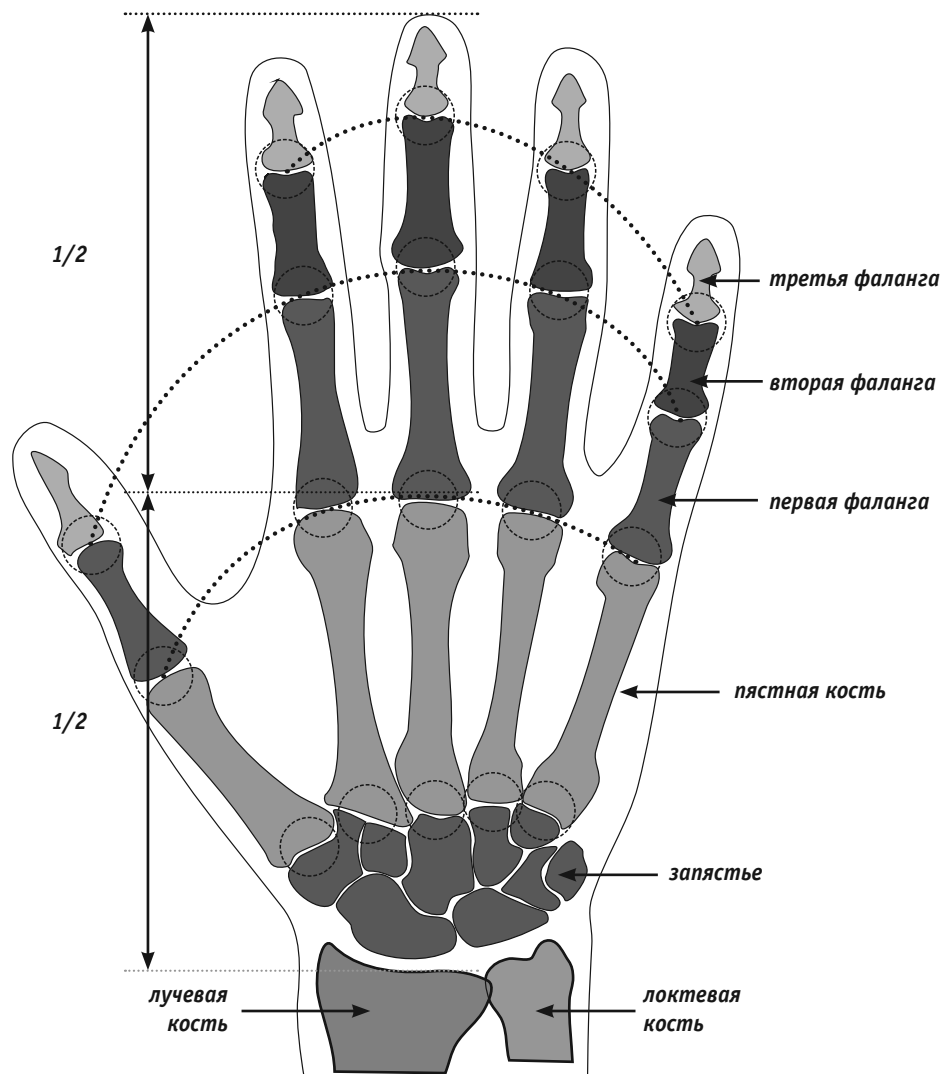


Использование негативных пространств и линий выравнивания.

РУКИ И НОГИ

РУКА

Самая трудная для рисования часть тела — не лицо, а рука. Нужно не только много тренироваться, но и знать ее анатомию. Рука состоит из жестких, костных фрагментов и суставов. Ладонь руки представлена пястными костями.



Пальцы состоят из трех фаланг, за исключением большого пальца, у которого их две. В то время как движения четырех пальцев ограничиваются сгибанием и разгибанием, большой палец может вращаться и противостоять им. Длина руки составляет около двух третей вы-

соты головы (от основания подбородка до вершины черепа).

Расстояние между основанием руки и костяшками (суставами, находящимися между пястными костями и проксимальными фалангами) равно расстоянию между ними и кончиками пальцев.

Чтобы правильно рисовать руку и ее движения и положения, вам может пригодиться упрощение: представьте ее состоящей из четырехугольной части, ладони, к которой присоединяются четыре пальца от указательного до мизинца, и из отдельной, треугольной, части, состоящей

из большого пальца и места его прикрепления к ладони. В конечной части предплечья, непосредственно перед запястьем, дорсально видны два выступа, образованные шиловидным отростком лучевой кости (со стороны большого пальца) и локтевой кости (со стороны мизинца).



Упражнение

Положите руку на лист и карандашом обрисуйте ее контур. Затем попробуйте нарисовать кости и суставы. Это упражнение поможет вам запомнить структуру руки. Изобразите руку в разных положениях. Затем попытайтесь наносить тени, чтобы придать ей объем.

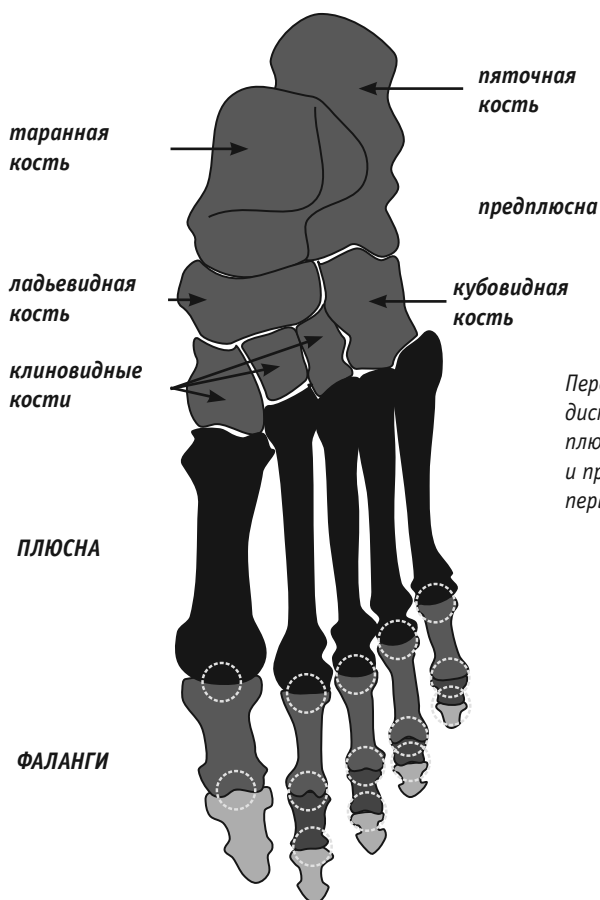


НОГА

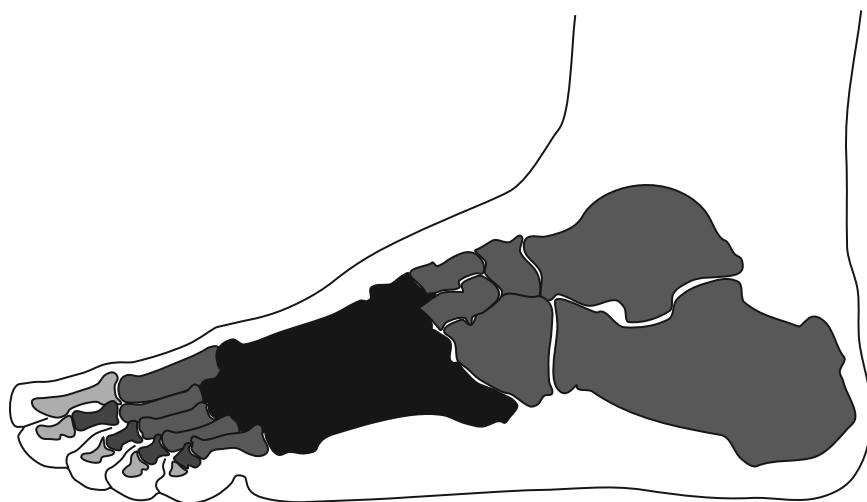
Ногу тоже нелегко рисовать, если не знать ее анатомию. Упрощая, мы можем сосредоточиться на основной части стопы (в верхней части немного выпуклой, в латеральном отделе и ниже, со стороны пятого пальца, в медиальном отделе, со стороны большого пальца, изогнутой) и на ее суставах на уровне лодыжки. А затем — на пальцах и на их сочленении с плюсневыми костями. Сочленение лодыжки происходит

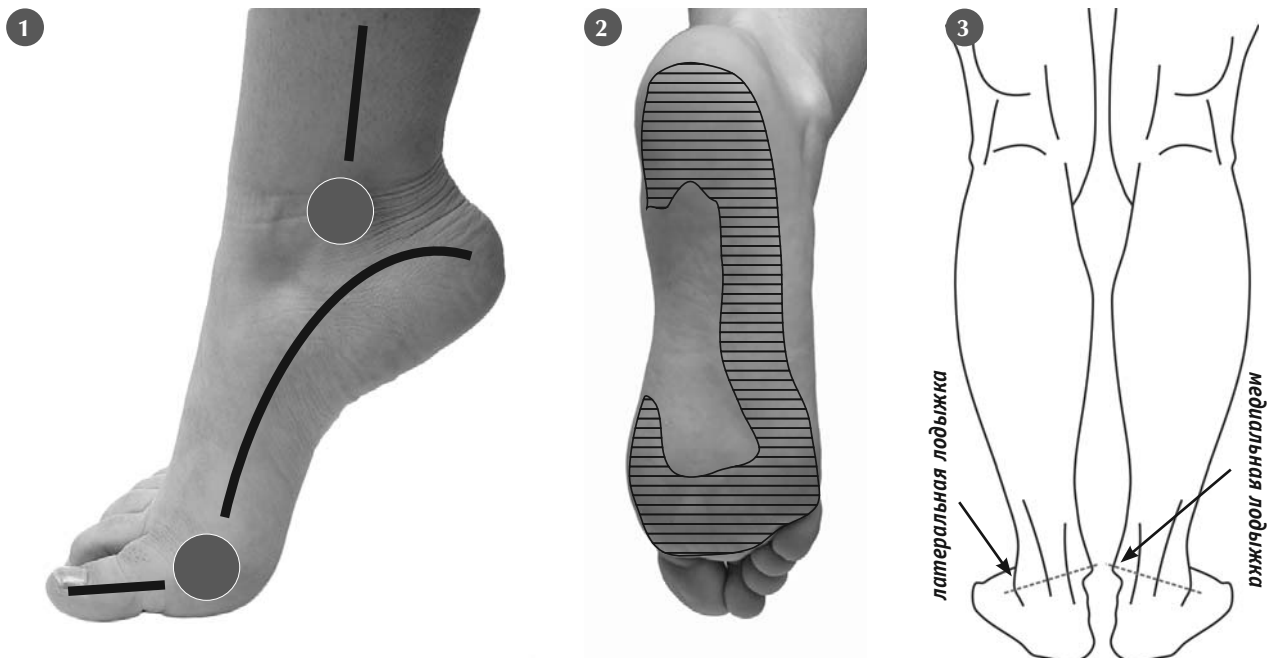
в месте соединения верхней поверхности таранной кости и нижней поверхности большеберцовой кости и между ее отростком и малоберцовой костью. Две лодыжки выглядят снаружи как четко различимые наросты. Медиальная лодыжка (внутренняя) выше латеральной (внешней).

Длина стопы примерно равна высоте головы (от основания подбородка до вершины черепа).

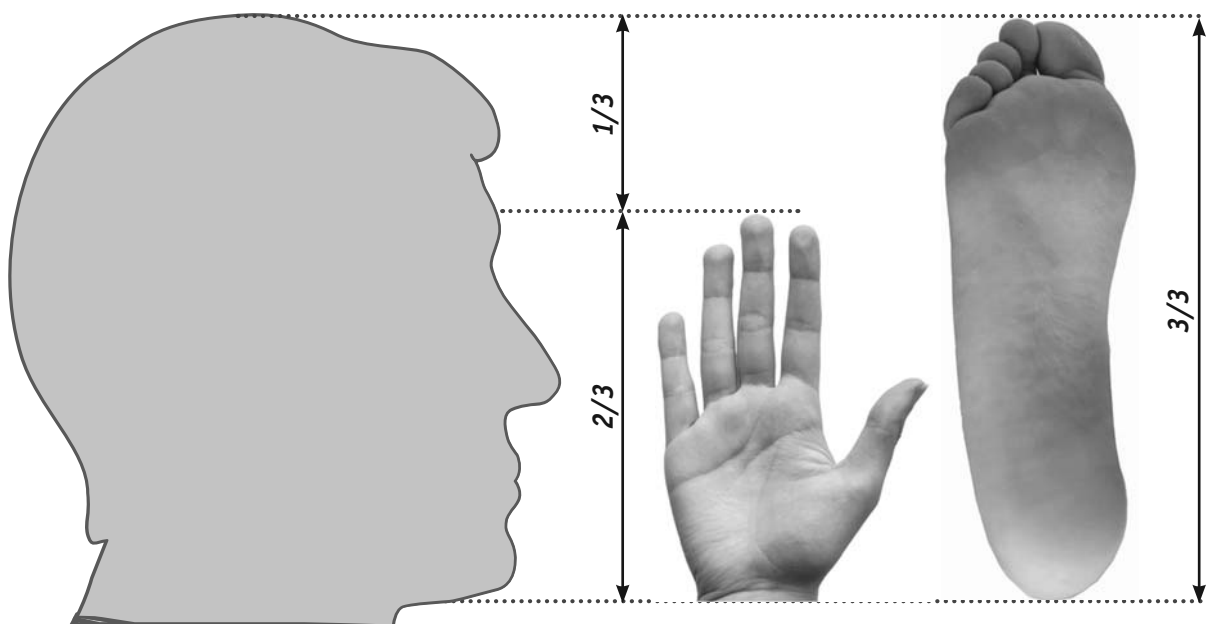


Перечень суставов между дистальными концами плюсневых костей и проксимальными концами первой фаланги пальцев.





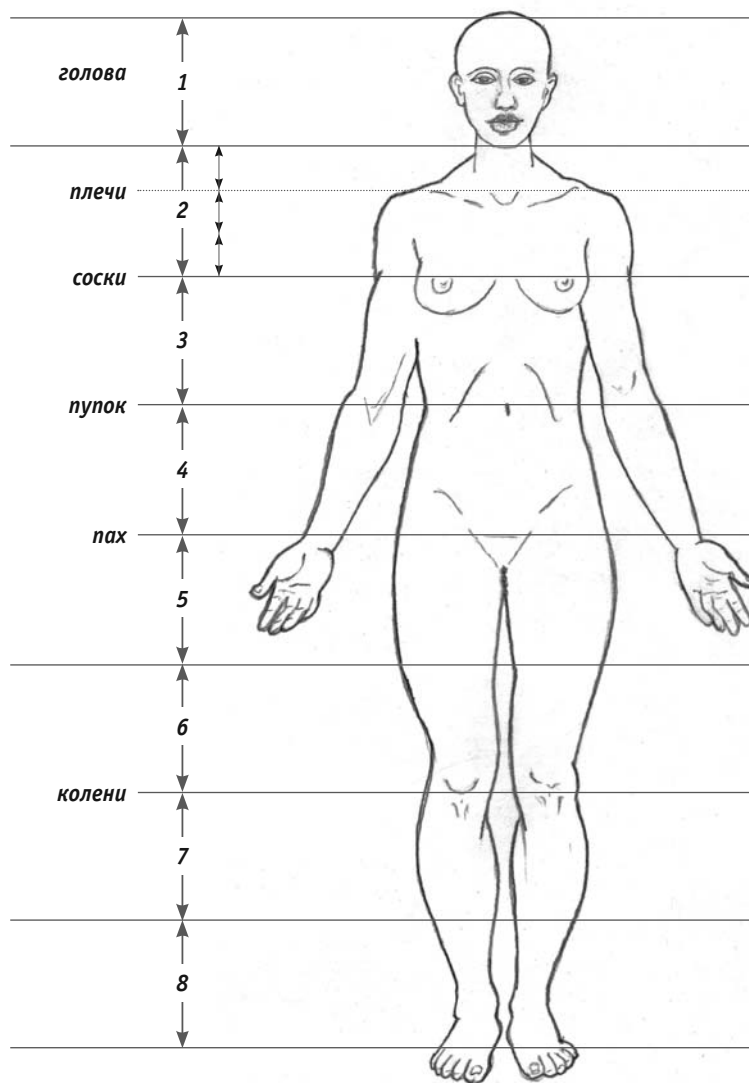
1. Схематическое изображение подошвенной дуги и двух наиболее заметных суставов (плюсна/пальцы и лодыжка).
2. Выделение области контакта стопы с землей. Эта область включает пятку, передний отдел стопы и внешнюю часть самой стопы. Из-за подошвенной дуги внутренняя (медиальная) часть стопы остается приподнятой над землей.
3. Медиальная лодыжка расположена выше латеральной лодыжки.



Сравнение размеров руки и ноги с головой.

ПРОПОРЦИИ ТЕЛА

Как правило, единицей измерения художники считают длину головы. Рост взрослого мужчины составляет в среднем семь с половиной голов (но может варьироваться от шести с половиной до восьми). В пропорции голова женщины больше головы мужчины, а рост женщины обычно составляет от шести с половиной до семи с половиной размеров головы. Пропорции изменяются с возрастом: рост четырехлетнего ребенка составляет всего четыре его собственных головы.



Начиная сверху и применяя далее принцип модульности (исходя из модуля длины головы), находим подбородок, соски, пупок, пах. И бедро, и нога (от колена до ступни) равны примерно двум модулям.

Кисть руки, вытянутой в суставе, заканчивается примерно на половине высоты бедра. Длина

кисти руки примерно равна длине лица (от подбородка до корней волос).

Сбоку — упрощенная схема высотой в восемь модулей, полезная для правильного изображения фигур. Разумеется, части тела и само тело, если смотреть на них под углом, будут иметь явно отличающиеся и более короткие размеры.

ЛИНИИ ДЕЙСТВИЯ

Чтобы быстро набросать фигуру, необходимо, прежде всего, разметить линии действия. Первая и самая важная линия — та, которая следует за движением позвоночника, помимо линии ног и рук, первостепенно важны линия плеч и таза.

Когда человек переносит больше веса на одну ногу, чем на другую, линия плеч и линия таза, обычно параллельные, наклоняются в противоположных направлениях, сходясь с одной стороны. То же схождение характерно и для фигур в действии. Быстро проводя эти линии, мы фиксируем положение фигуры, что потом позволит нам перейти к отделке и деталям. Следует также отметить, что фигура в идеальном равновесии и с параллельными друг другу линиями плеч и бедер, если взглянуть на нее в ракурсе, представляет эти линии сходящимися по очевидным причинам перспективы.



Упражнение

Попросите вашего друга позировать для вас в динамичной позе и быстро его нарисуйте (за одну минуту, за пять минут). Поставьте таймер на определенное время (например, на две минуты) и попросите вашего натурщика изменить положение при сигнале таймера.

Это поможет вам в рисовании с натуры, когда вам придется быстро рисовать людей, лишь недолго сохраняющих одну позу.



Нередко в действиях, связанных со спортом и работой, позы повторяются, и поэтому достаточно иметь немного терпения. Да и память в таких случаях немаловажна.

Кроме того, бывают идеальные ситуации, когда человек долго сохраняет одно положение, например, читает, смотрит телевизор или спит.

В других ситуациях человек находится в движении. И тут возникают трудности. Надо действовать быстро: надо успеть нанести несколько линий, которые определяют его позу. Потом продолжайте по памяти и/или по воображению или объедините несколько эскизов в один.



Enrico Maddalena
I SEGRETI E LE TECNICHE DEL DISEGNO DAL VIVO

Энрико Маддалена
СЕКРЕТЫ И ТЕХНИКИ ЛЕГКОГО РИСОВАНИЯ

Полный курс рисования (черно-белая)

Над русским изданием работали:
Перевод с итальянского языка Ольги Щелоковой
Ответственный редактор *А. Чудова*. Технический редактор *Н. Чернышева*
Художественное оформление *Е. Горячкиной*. Компьютерная верстка *Ю. Анищенко*

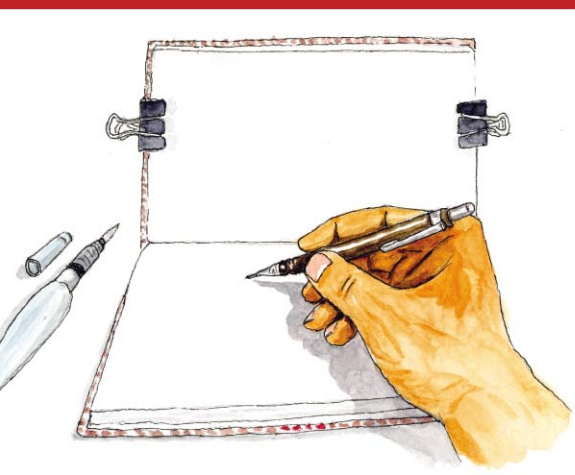
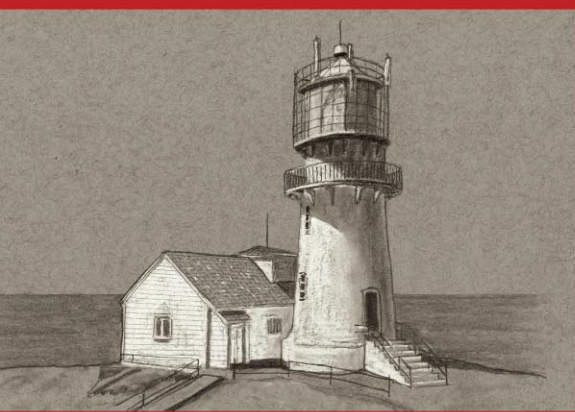
Подписано в печать 23.08.21. Формат 60 × 84 1/8. Усл. печ. л. 16,74.
Бумага офсетная. Гарнитура NewJournal. Тираж 4000 экз. Заказ № .

Общероссийский классификатор продукции ОК-034-2014 (КПЕС 2008);
58.11.1 — книги, брошюры печатные

Изготовитель: ООО «Издательство АСТ»
129085, РФ, г. Москва, Звёздный бульвар, дом 21, строение 1, комната 705, пом. 1, 7 этаж.
Электронный адрес: www.ast.ru. E-mail: ask@ast.ru

Изготовлено в 2021 г. Произведено в Российской Федерации

«Баспа Аста» деген ООО
129085, г. Мәскеу, жұлдызды гүлзар, д. 21, 1 кұрылым, 705 бөлме
Біздің электрондық мекенжайымыз: www.ast.ru; E-mail: ask@ast.ru
Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды
қабылдаушының өкілі
«РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбровский көш., 3«а», литер Б, офис 1.
Тел.: 8(727) 2 51 59 89,90,91,92, факс: 8 (727) 251 58 12 вн. 107;
E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген; Өндірген мемлекет:
Ресей Сертификация қарастырылмаған



СЕКРЕТЫ И ТЕХНИКИ ЛЕГКОГО РИСОВАНИЯ

Многие думают, что у них нет способностей к рисованию, что художниками рождаются и что хорошо рисует только тот, кому «дано». К счастью, это не так. Научиться рисовать может каждый, достаточно освоить необходимые приемы и практиковаться, особенно в рисовании с натуры. Рисуя, мы глубоко познаем окружающий нас мир и устанавливаем тесный контакт со многими аспектами повседневной жизни, на которые ранее не обращали внимания.

Эта книга станет незаменимым руководством и для тех, кто хочет научиться живописи, и для тех, кто уже умеет рисовать, но хочет совершенствоваться.

Из этого самоучителя вы узнаете что такое:

- линейный рисунок
- негативные пространства
- штриховка
- фактура
- перспектива
- теория теней
- рефлексы
- воздушная перспектива
- композиция

Этот самоучитель введет вас в курс рисования с натуры, и поэтому мы будем рисовать то, что видим в действительности, открывая для себя магию повседневной жизни: городские пейзажи, уголки деревень и городов в разных ракурсах, сценки из жизни, интерьеры — пустые и заполненные людьми, натюрморты.

книги для любого настроения здесь

ast
ИЗДАТЕЛЬСКАЯ ГРУППА АСТ

www.ast.ru | www.book24.ru

vk.com/izdatelstvoast
instagram.com/izdatelstvoast
facebook.com/izdatelstvoast
ok.ru/izdatelstvoast



ISBN 978-5-17-137818-9



www.ast.ru