

СОДЕРЖАНИЕ

Введение. Основы рисования карандашом	5	Пони	74
Инструменты и материалы	6	Клейдесдальская лошадь — порода лошадей-тяжеловозов	76
Начинаем	8	Цирковая лошадь	77
Создание текстур	10	Глава 4. Рисуем в зоопарке	79
Рисование по фотографии	11	Наблюдаем и рисуем с натуры	80
Составные части рисунка	12	Фламинго	82
Перспектива	13	Слон	83
Другие способы штриховки	14	Кенгуру	84
Базовые фигуры	16	Тукан	85
Штрихи и текстуры	18	Черепаша	86
Яркость и форма	19	Гремучая змея	87
Рисование в перевернутом виде	20	Гигантская панда	88
Использование контраста	22	Жираф	89
Работа с резкими контрастами	24	Ослик	90
Индивидуальные особенности	28	Белка	91
Глава 1. Рисуем кошек	31	Львенок	92
Рисуем кошачью мордочку тушью	32	Верблюд	93
Отличительные черты	34	Обезьяна	94
Лапы и хвосты	35	Слон	96
Персидская кошка	36	Медведь	97
Короткошерстные кошки	38	Коза	98
Характерное поведение	39	Овца	100
Композиция	42	Американский олень	102
Домашний короткошерстный кот	44	Газели	103
Глава 2. Рисуем собак	47	Леопард	104
Далматин	49	Морская свинка	106
Дог	50	Хорек	107
Английский сеттер	51	Попугай	108
Ирландский сеттер	52	Кролик	109
Немецкая овчарка	54	Питон	110
Сенбернар	55	Черепаша	111
Колли	56	Волнистые попугайчики	112
Щенок бостон-терьера	58	Игуана	113
Английский бульдог	60	Глава 5. Рисуем животных углем	115
Цвергшнауцер	61	Введение	116
Щенок шарпея	62	Инструменты и материалы для работы с углем	117
Староанглийская овчарка	63	Как правильно держать уголь	118
Щенок сибирского хаски	64	Текстуры, линии, штрихи и оттенки	119
Чау-чау	66	Белая цапля	120
Фландрский бувье	67	Голова орла	122
Глава 3. Рисуем лошадей	69	Носорог	124
Рисунок лошади	70	Изображение животного	126
Голова лошади в профиль	72		
Более сложные рисунки головы лошади	73		



ВВЕДЕНИЕ

**ОСНОВЫ
РИСОВАНИЯ
КАРАНДАШОМ**

ИНСТРУМЕНТЫ И МАТЕРИАЛЫ

Рисование карандашом как начальный этап обучения живописи позволяет заниматься искусством любому, кто хочет стать художником. Для того чтобы начать рисовать, необходимо совсем немного материалов и инструментов, которые легко переносить с места на место. Инструменты для рисования сравнительно недороги, поэтому вас не отпугнут начальные вложения денег. Однако, когда вы только начинаете, лучше покупать материалы самого высокого качества, какое вы только можете себе позволить. Чем качественнее материалы, тем легче их использовать, и следовательно, результат окажется лучше. Качественные материалы гарантируют, что рисунки ваших любимых животных останутся надолго, не выцветут и не пожелтеют со временем. Здесь вы найдете краткий обзор необходимых инструментов, которые понадобятся вам, чтобы вступить на этот долгий путь творчества, полный интересных приключений!

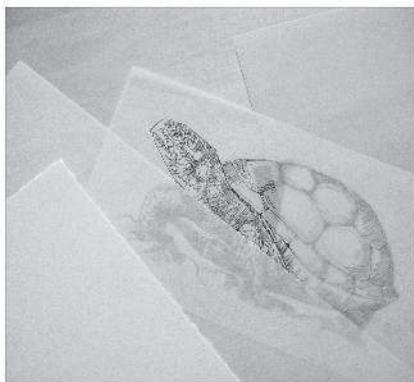


ПЛАНШЕТЫ ДЛЯ ЭСКИЗОВ И БЛОКНОТЫ Блокноты соединяют листы бумаги наподобие книжки и удобны для того, чтобы делать быстрые зарисовки или работать на открытом воздухе. Они бывают самых разных размеров, текстур бумаги, веса и способов закрепления листов. Начинать стоит с гладкой или среднезернистой бумаги – это наиболее универсальный тип поверхности для рисования.



РАБОЧЕЕ МЕСТО Устройте себе рабочее место с хорошим дневным освещением, достаточно просторное, чтобы вам было удобно работать. Если вы рисуете по вечерам, то можно использовать лампы как с мягким белым, так и с холодным флуоресцентным светом. Вам также понадобится устойчивый, прочный стол и достаточно места для инструментов. Также пригодится удобный стул.

БУМАГА ДЛЯ РИСОВАНИЯ Большинство художников выполняют свои рисунки на отдельных листах бумаги для рисования высшего качества с разными типами поверхности: гладкой, средней зернистости, грубой и очень грубой (на ней остается больше графита, а штрихи темные). Пергамент почти прозрачен, штрихи на ней шелковистые. Калька – это дорогая альтернатива пергаменту.



ЛАСТИКИ Основным инструментом я считаю ластик-клячку – от него можно отщипывать небольшие кусочки и удалять ими графит с очень небольших участков рисунка или мягко растушевывать отдельные штрихи. Виниловый ластик способен полностью удалить карандашные отметки с больших участков бумаги, однако не трите им бумагу слишком долго, иначе вы можете повредить ее поверхность.

КАРАНДАШИ ДЛЯ РАСТУШЕВКИ Карандаши для растушевки («tortillon») – это круглые бумажные палочки для растушевки карандашных штрихов на небольших участках бумаги, где палец или кусочек тряпочки создадут большие пятна. Используйте его боковую поверхность при растушевке больших участков штриховки. Периодически протирайте его чистой тряпочкой, очищая от излишнего графита.



ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ ЗАТАЧИВАНИЯ КАРАНДАШЕЙ Канцелярские ножи, или крафт-ножи, – это прекрасный инструмент для затачивания карандашей. Нож и наждачная бумага способны придать кончику карандаша любую форму.



ТРАФАРЕТЫ Хотя большую часть основных форм и линий я рисую от руки, некоторые рисунки требуют большей точности. Я всегда держу под рукой набор трафаретов с самыми разными кругами и овалами, кривыми и прямоугольниками, которые я использую для таких случаев.



ИНСТРУМЕНТЫ И МАТЕРИАЛЫ

ВЫБОР КАРАНДАШЕЙ

Карандаши обозначаются числом и буквами, их комбинация свидетельствует о «мягкости» грифеля (обычно это графит). Мягкие карандаши (буква В), при работе ими получаются темные, плотные штрихи. Твердые грифели (буква Н) создают очень тонкие светло-серые линии. Карандаш НВ — промежуточный вариант между типами Н и В, это удобный универсальный вариант карандаша, он отлично подходит новичкам. Чем выше числа, сопровождающие каждую букву, тем больше мягкость или твердость грифеля. (Например, карандаш 4В мягче карандаша 2В, а 4Н тверже, чем 2Н). Рисунки, показанные в этой книге, выполнены карандашами Н, НВ, 2В и 4В, однако если хотите, можете попробовать рисовать и другими.

ПОДБОР ДРУГИХ ИНСТРУМЕНТОВ ДЛЯ РИСОВАНИЯ

Я начинаю выполнять рисунки графитовыми карандашами, однако мне нравится постепенно вводить в работу и другие виды инструментов. Например, пастель или уголь создают матовые, немного нечеткие линии, смягчающие образ. Если обвести рисунок черной тушью или чернилами, сразу начнет казаться, что персонаж «выскакивает» из листа бумаги. А тонкий прозрачный слой разбавленных чернил (или акварельной краски), нанесенный кистью, создаст мягкие тени.



ФИКСИРУЮЩИЙ АЭРОЗОЛЬ Этот вид покрытия защищает ваш рисунок от размазывания. Некоторые художники не наносят фиксирующий состав на карандашные рисунки, потому что он обычно делает карандашные линии более темными и уничтожает тончайшие градации между оттенками, но это очень хороший вариант для рисунков, выполненных древесным углем. Фиксирующий раствор продается в аэрозолях или в бутылках.

НВ, ОСТРЫЙ КОНЧИК



НВ, КРУГЛЫЙ КОНЧИК



НВ Карандаш НВ с острым кончиком создает четкие тонкие линии и точные штрихи. Если скруглить его кончик, вы можете наносить более толстые линии и заштриховывать небольшие участки рисунка.



4В, ПЛОСКИЙ КОНЧИК



4В, ПЛОСКИЙ КАРАНДАШ ДЛЯ НАБРОСКОВ

ПЛОСКИЙ КОНЧИК Хорош для того, чтобы заштриховывать большие участки рисунка острым ребром этого карандаша, чтобы создать тонкие линии.



4В, УГОЛЬ



ВИНОГРАДНЫЙ УГОЛЬ



БЕЛЫЙ УГОЛЬ

ДРЕВЕСНЫЙ УГОЛЬ Древесный уголь 4В мягкий, поэтому он делает очень темные отметки на бумаге. Натуральный виноградный уголь еще мягче, поэтому он оставляет еще более темный след на листе.



ПАСТЕЛЬ



КАРАНДАШ КОНТЕ

КАРАНДАШ КОНТЕ Карандаш делается из каолиновой глины очень мелкого помола, это подвид французского мелка. Состоит из глины, воды и красящего элемента, которые прессуются и подвергаются обжигу. Выпускается в следующих цветах: сангина, сепия, бистр белый, черный.

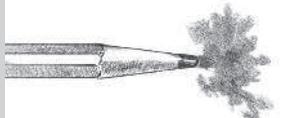
РАЗЛИЧНЫЕ КОНЧИКИ КАРАНДАШЕЙ – РАЗЛИЧНЫЕ ШТРИХИ



ОСТРЫЙ КОНЧИК Чтобы сделать очень острый кончик, используйте ручную или электрическую точилку. Острым кончиком вы сможете нарисовать особенно тонкие линии и мелкие детали.



ПЛОСКИЙ КОНЧИК Чтобы сделать такой кончик, используйте крафт-нож или наждачную бумагу. Острым краем рисуйте тонкие линии, а плоским – широкие.



КРУГЛЫЙ КОНЧИК Чтобы получить округлый кончик, сначала заточите карандаш, а затем потрите кончик о кусочек мелкозернистой наждачной бумаги. Округлая форма карандаша создает средние по толщине линии, которые мягче, чем созданные острым кончиком.



РАСТУШЕВКА Чтобы растушевать штрихи и смешать их в единую массу, используйте боковую сторону круглого кончика карандаша tortillon, резинку-клячку или бумажную салфетку. Растушеванные штрихи могут изображать гладкий, мягкий мех.

НАЧИНАЕМ

Прежде чем вы начнете делать набросок, вам надо привыкнуть рисовать всей рукой, а не только запястьем и кистью. Если вы рисуете только с помощью запястья и кисти, эскизы могут показаться застывшими или неестественными. Попрактикуйтесь на кусочке бумаги, поучитесь двигать рукой свободно, перемещая плечо

ВИДЫ ШТРИХОВ

Как только вы натренируетесь работать всей рукой, можете попробовать выполнять штрихи и приемы, показанные здесь. Рисование кругов, точек, каракулей и прямых линий может показаться вам бессмысленным бумагома- ранием, подобные занятия – отличный способ приучиться к правильной работе и добиться точности – две основы рисунка карандашом. Вам также надо поэкспериментировать с различными способами держать карандаш, чтобы посмотреть, как это влияет на линии, которые вы рисуете.

РАЗЛИЧНЫЕ ВИДЫ КОНТУРОВ

Небольшие изменения в рисунке могут значительно улучшить или ухудшить их. Например, штрихи, начинающиеся строго вдоль некоторой невидимой линии, идеально подходят для того, чтобы создать ощущение полосатого меха. Но произвольная линия края штриховки лучше подходит для того, чтобы мех выглядел естественно.



Стертый край



Свободный край

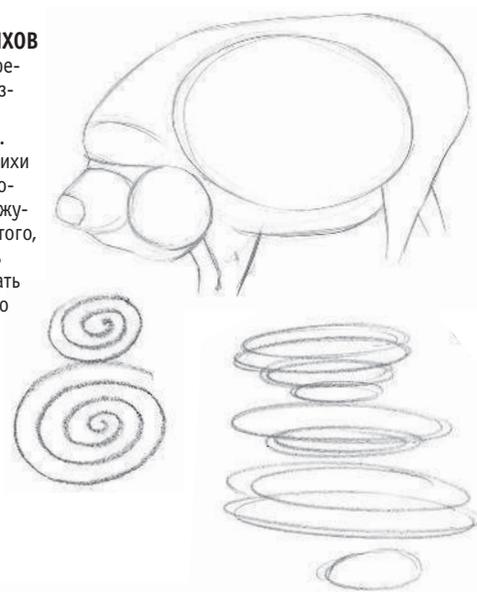
Прямой край



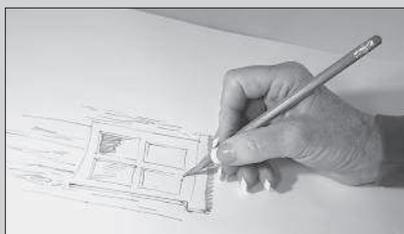
РАЗНООБРАЗНЫЕ ШТРИХИ Вы можете передать длину, толщину и текстуру меха животного, изменяя длину и кривизну ваших штрихов. Маленькие точки прекрасно передают короткий, щетинистый мех; каракули подходят для рисования густых и вьющихся волос, длинные, широкие штрихи предполагают гладкость кожи.

ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОИЗВОЛЬНЫХ ШТРИХОВ

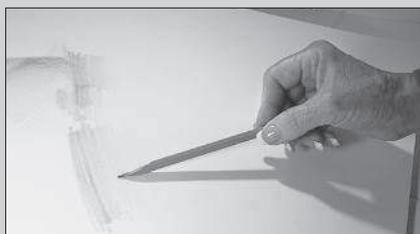
Хотя рисунок требует определенной точности, произвольные штрихи также очень важны в искусстве. Свободные округлые штрихи отлично подходят для изображения энергично движущихся объектов или для того, чтобы быстро зарисовать предмет, например, сделать грубый набросок толстого поросенка.



СПОСОБЫ ДЕРЖАТЬ КАРАНДАШ



«КАК ПРИ ПИСЬМЕ» Положение карандаша «как при письме» обеспечивает хороший контроль за движением грифеля и позволяет выполнить точные, аккуратные линии, при рисовании меха и мелких деталей. Когда вы используете это положение, положите на рисунок под ладонь чистый лист бумаги.



КАРАНДАШ «ПОД ЛАДОНЬЮ» Основная позиция карандаша под ладонью позволяет вам более свободно двигать запястьем и предплечьем – это положение идеально подходит для больших, свободных эскизов. Попрактикуйтесь держать карандаш в этом положении, делая набросок животных с натуры.



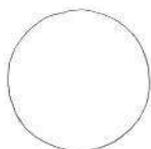
ДРУГОЙ ВАРИАНТ КАРАНДАША «ПОД ЛАДОНЬЮ» При этом варианте держите карандаш легко и свободно изменяйте давление на грифель – это позволяет выполнить широкий диапазон выразительных линий. Это положение обеспечивает выполнение более точных, более мелких и подробных штрихов.

НАЧИНАЕМ

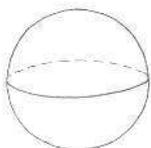
ОСНОВНЫЕ МЕТОДЫ

Попрактикуйтесь в выполнении основных методов – это поможет вам понять, как управлять карандашом, чтобы добиться того или иного результата. Карандашом можно нарисовать все, что угодно, – от чешуйчатой шкуры змеи до мягкого, пушистого меха кролика. Но прежде чем вы попытаетесь создать текстуры меха животных, стоит повнимательнее присмотреться к своим инструментам и познакомиться с различными видами штрихов, которые вы можете сделать. На стр. 10 приведено множество методов штриховки, а также способ штриховки, который позволит сделать двумерный рисунок трехмерным.

КОНТУРЫ И ФОРМЫ



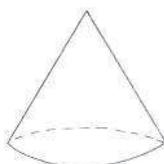
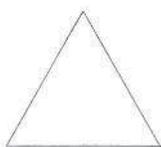
ОТ КРУГА
К СФЕРЕ



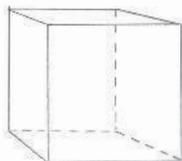
ОТ МНОГОУГОЛЬНИКА
К ЦИЛИНДРУ



ОТ
ТРЕУГОЛЬНИКА
К КОНУСУ



ОТ КВАДРАТА
К КУБУ



НАЧИНАЕМ С БАЗОВЫХ ФОРМ Когда вы рисуете границы объекта, вы рисуете его контур. Но ваш предмет также имеет глубину и объем, то есть форму. Соответствующие формы четырех основных контуров – круга, прямоугольника, квадрата и треугольника – сфера, цилиндр, куб и конус. Эллипсы используются для того, чтобы показать заднюю часть сферы, цилиндра и конуса, а рисуя куб, вы соединяете два квадрата параллельными линиями.

СОЗДАНИЕ ОБЪЕМА

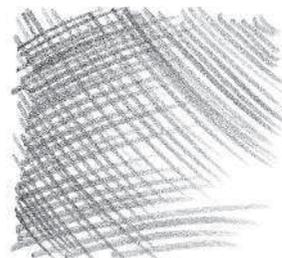
Об объеме больше говорят тени, чем даже контуры. Тон – основной элемент, позволяющий описать относительную светлоту или темноту цвета или оттенки черного (как в карандашном рисунке). В рисунке карандашом оттенки располагаются от белого через серый к черному, и это изменение от светлого к темному (оно передается с помощью штриховки) и вариации светлых и темных оттенков и создают ощущение трехмерности в двумерном рисунке. Как только вы определили общие контуры и форму предмета, используя базовые элементы, начинайте делать рисунок объемным, применяя светотени. Добавление тона с помощью штриховки позволяет еще придать объекту дополнительную объемность и создать ощущение глубины, когда кажется, что животные выпрыгивают из листа бумаги!

ШТРИХОВКА



Основной метод штриховки – заполнение участка рисунка рядом параллельных штрихов.

ПЕРЕКРЕСТНАЯ ШТРИХОВКА



Для получения более темного тона штриховки нанесите поверх основного ряда параллельных штрихов другой, в перпендикулярном направлении.

ТЕМНЫЙ ТОН



Если надавливать на карандаш сильнее, можно создать темные участки линейной штриховки.

РАСТУШЕВКА



Потрите карандашом для растушевки темные линии штрихов, чтобы они несколько смешались между собой – так штриховка будет выглядеть более гладкой.

ТОН С ТЕКСТУРОЙ

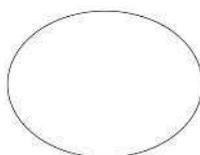


Чтобы заполнить любой участок пятнистым узором, используйте боковую сторону грифеля и наносите ею короткие, неравномерные штрихи.

ГРАДУИРОВАНИЕ



Переход от светлого участка к темному можно создать нанесением рядов параллельных штрихов боковой поверхностью карандаша, постепенно увеличивая давление на карандаш.



КОНТУР

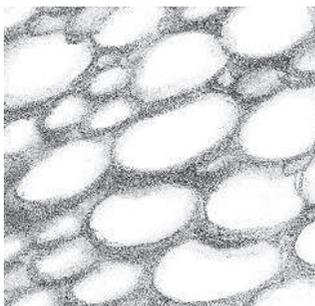


ФОРМА

ШТРИХОВКА ДЛЯ СОЗДАНИЯ ОБЪЕМА Штриховка – это основной прием, позволяющий преобразовать простые контуры в трехмерные формы. На более светлых участках применяйте меньшее давление на карандаш, на более темных – большее. Во время выполнения штриховки обязательно держите в памяти, где находится источник света и как при этом распределяются блики и тени.

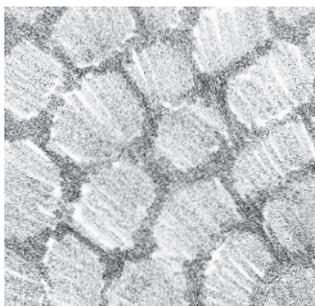
СОЗДАНИЕ ТЕКСТУР

ГЛАДКИЕ ЧЕШУЙКИ



Чтобы изобразить гладкие чешуйки, сначала нарисуйте овалы разных размеров, а затем нанесите темный тон между ними. Убедитесь, что вы частично накрыли каждую чешуйку следующим слоем чешуи.

ГРУБЫЕ ЧЕШУЙКИ



Грубые, жесткие чешуйки нарисуйте немного искривленными рядами контуров неправильной формы и нанесите между ними темный тон. Затем нанесите на чешуйки ряды светлых параллельных штрихов.

ТОНКИЕ ПЕРЬЯ



Легкие, пушистые перья нанесите рядами тонких параллельных линий вдоль стержня пера, создавая ряды V-образных линий. Старайтесь не делать край ровным.

ТЯЖЕЛЫЕ ПЕРЬЯ



Для изображения более толстых, жестких перьев, используйте более темные и резкие параллельные штрихи, которые затем немного смещайте карандашом для растушевки.

ШКУРА



Короткошерстную шкуру наносите короткими прямыми штрихами широкой стороной карандаша. Мелкие складочки передайте добавлением горизонтальных полос, светлее основной штриховки.

ВОЛНИСТЫЙ МЕХ



Для изображения мягких завитков шерсти рисуйте длинные S-образные линии, которые резко изгибаются на концах. Оставьте участки между штрихами пустыми – это блики на шерсти, а другие места штрихуйте.

ЖЕСТКАЯ ШЕРСТЬ



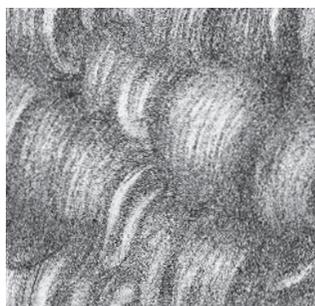
Узор из мелких полосок наносите короткими штрихами в направлении роста меха. Затем нанесите более темные штрихи неровными горизонтальными полосами. Блики высветлите ластиком.

ГЛАДКАЯ ШЕРСТЬ



Гладкий, шелковистый мех получается с помощью «подметающих» движений карандаша, рисующего параллельные штрихи, причем места бликов на шкуре надо оставить свободными от графита.

КУРЧАВАЯ ШЕРСТЬ



Завитки шерсти на шкуре можно передать при помощи накладывающихся один на другой круглых штрихов различного оттенка. Для большего реализма завитки делаются отличающихся форм и размеров и слегка растушевываются.

ДЛИННАЯ ШЕРСТЬ



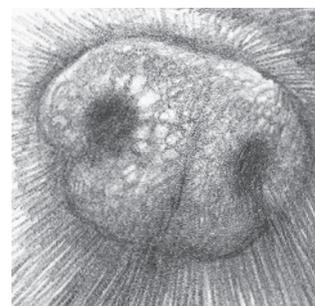
Чтобы нарисовать длинные волосы – неважно, вся ли это шкура или только грива и кончик хвоста, – выполняйте длинные, слегка изогнутые штрихи и постепенно сужайте кончики прядей на концах.

УСЫ



Чтобы изобразить усы, сначала нарисуйте ряды точек на щеке животного. Затем нарисуйте мех так же, как в любом другом месте, и после этого острым кончиком кусочка резинки-клячки вытрите тонкие, изгибающиеся линии.

НОС



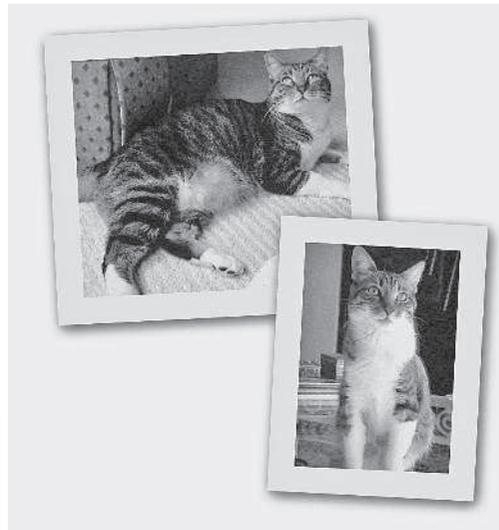
Носы у большинства животных пористые, что может быть передано очень легким и мелким чешуйчатым узором. Добавьте тень под носом и высветлите блики резинкой-клячкой.

РИСОВАНИЕ ПО ФОТОГРАФИИ

Животные всегда в движении, поэтому этих очаровательных созданий довольно трудно рисовать с натуры. Чтобы уловить и сохранить мимолетную позу — так же, как освещение и цвет, присущие конкретному моменту, — вы можете решить работать по фотографии. Всегда старайтесь делать снимки под различным углом зрения и при разном освещении, чтобы обеспечить себе большой диапазон возможностей для рисунка. Это также дает прекрасную возможность соединить несколько снимков в одно интересное целое. Никогда не следует считать себя рабом снимка: вы — художник и потому вправе изменять композицию или даже сам объект. Делайте, как вам нравится! Например, вы можете взять позу с одной фотографии, текстуру меха — с другой, а форму нарисовать по памяти. Все в ваших руках!



КОПИРОВАНИЕ ПОРТРЕТА Этот рисунок был основан на фотографии, показанной выше. Мне удалось передать благородный взгляд и прекрасную стать этой лошади. Поскольку фотография была очень хорошей, рисунок повторяет ее почти в точности.



СОЧЕТАНИЕ СНИМКОВ Я использовала две фотографии (выше), чтобы сделать свой рисунок. На фотографии хорошо видна поза животного, форма и пропорции его тела. Но я взяла и вторую фотографию для того, чтобы разглядеть детали, включая особенности морды кота и текстуру его меха.

СОЗДАНИЕ АРХИВА ХУДОЖНИКА

Чем больший опыт в рисовании вы обретаєте, чем больше различных животных вы рисуете, тем больше данных о них вы захотите иметь под рукой. Многие художники имеют специальный шкаф, в котором они хранят свои материалы: снимки, открытки, слайды и цифровые изображения, из которых можно почерпнуть необходимую информацию, которую вы когда-то отметили в своем альбоме, — например, цвет, текстуру или пропорции. Вы также можете включить в свой архив вырезки из журналов, открытки или другие визуальные материалы, но помните, что дублирование чьей-либо работы без разрешения автора — нарушение авторского права.

Сегодня у художников есть много различных способов получения и каталогизации рисунков, снимков и цифровых картинок. Вы можете хранить тысячи фотографий на компакт-дисках, и каждый файл появится по вашему желанию на экране всего за несколько секунд. Если вы хотите создавать обычные бумажные папки, то можете раскладывать в них материалы в алфавитном порядке, таким образом вы легко достанете нужный вам материал, когда в этом возникнет необходимость. Вы можете использовать любые формы хранения информации — даже распечатать кадры из домашнего видео.



СОСТАВНЫЕ ЧАСТИ РИСУНКА

Рисунок состоит из трех основных элементов: линия, контур и форма. Контур предмета может быть изображен простой линией. Трехмерный вариант контура называется формой предмета. В карандашном рисунке форма объекта создается изменением тона (относительными светлыми или темными оттенками черного или другого цвета), что создает иллюзию глубины. Тон варьируется от черного

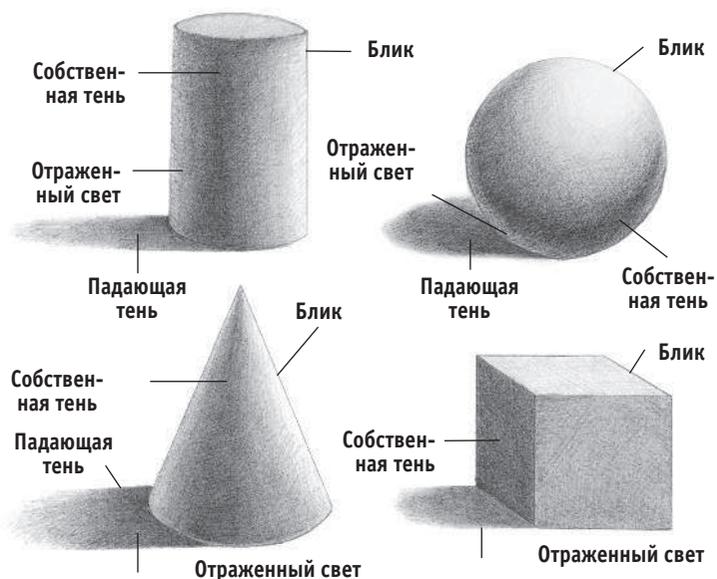
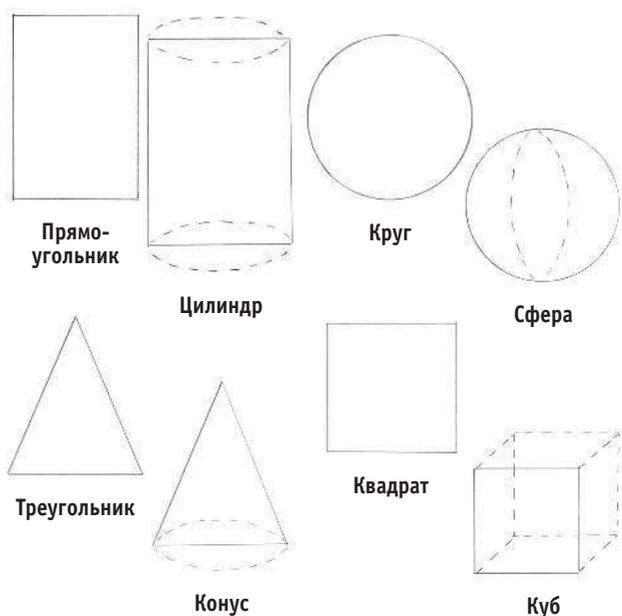
(наиболее темный оттенок), через промежуточные оттенки серого до белого (наиболее светлые участки). Чтобы двумерный контур казался объемным, вам надо правильно оценить оттенки бликов и участков, оказавшихся в тени. При штриховке всегда важно определить положение источника света, поскольку именно это определяет местоположение наиболее светлых и самых темных участков рисунка.

ПЕРЕХОД ОТ КОНТУРА К ФОРМЕ

Первый шаг в рисовании предмета – нарисовать линию, ограничивающую тот участок плоской поверхности, который занимает данный предмет. Это известно как контур объекта. Четыре основных контура – прямоугольник, круг, треугольник и квадрат – могут казаться трехмерными, если правильно добавить несколько линий, которые определяют дополнительные плоскости. Добавляя эллипсы к прямоугольнику, кругу и треугольнику, вы создаете трехмерные формы. Теперь это формы – цилиндр, сфера и конус. Добавьте второй квадрат над первым и еще один сбоку от первого квадрата, соедините их параллельными линиями, и у вас получается куб.

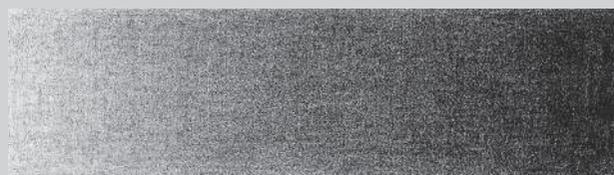
ДОБАВЛЕНИЕ ТОНА, ЧТОБЫ СОЗДАТЬ ФОРМУ

Форма начинает выглядеть еще реалистичнее, когда вы показываете, как свет падает на предмет, создавая блики и тени. Сначала отметьте, откуда на предмет падает свет. (В этих примерах источник света находится сверху справа.) Затем соответственно добавьте тени, как показано в примерах, приведенных ниже. Собственная тень – самая темная область на поверхности предмета, расположенная на противоположной от источника света стороне. Падающая тень – тень, которую предмет отбрасывает на смежную поверхность. Блик – самый светлый участок на предмете, там, где свет отражается от него сильнее всего. Начинающие художники часто упускают отраженный свет – тот, который, отражаясь, падает на ту область предмета, которая находится в тени.



СОЗДАНИЕ ШКАЛЫ ТОНОВ

Так же как музыкант использует нотный стан, чтобы оценить высоту ноты, так и художник использует шкалу тонов, чтобы оценить оттенок серого цвета. Сверяясь со шкалой тонов, вы всегда будете точно знать, насколько темными следует делать наиболее темные участки и насколько светлыми – те, на которые падает свет. Эта шкала также служит указателем для определения мест перехода от более темных участков к более светлым. Создание собственной шкалы тонов поможет вам легче определять различные тоновые переходы. Начинайте со светлых тонов и постепенно добавляйте более темные оттенки, последовательно переходя к более темным (как показано сверху справа). Затем создайте шкалу оттенков без видимых границ (показана внизу справа). Чтобы убрать границу между оттенками, используйте карандаш для растушевки и смешивайте тона каждой пары соседних участков тона, чтобы создать растяжку.



ПЕРСПЕКТИВА

Рисовать, в сущности, довольно просто — просто делайте набросок того, что видите. Делайте эскиз воздушным и свободным — если вы обнаружите какие-то ошибки, внимательно изучите законы перспективы, приведенные ниже, чтобы внести исправления. Ваши рисунки не должны быть статичными и точными, как требует того геометрическая перспектива, но они должны вписываться в границы этих законов, чтобы предмет или композиция выглядели реалистично.

Практика — единственный способ улучшить навыки рисования и создать связь между глазами и руками. Стоит стараться делать наброски всего, что вы видите, и держать все ваши рисунки в альбоме — таким образом вы можете отследить скорость усвоения своих навыков. (На с. 12 более подробно написано о рисовании эскизов и хранении альбома.) Ниже приводятся несколько упражнений, представляющих рисование в перспективе. Начните с тех, которые относятся к перспективе с одной точкой схода.

ПЕРСПЕКТИВА С ОДНОЙ ТОЧКОЙ СХОДА
 В *одноточечной перспективе* лицевая сторона коробки находится ближе к зрителю, и параллельна линии горизонта (уровень глаз). Дно, верх и боковые поверхности параллельны плоскости картины.

1. Нарисуйте горизонтальную линию («линию горизонта»). Нарисуйте под ней прямоугольник.

2. Теперь нарисуйте линию от верхнего правого угла до некоей точки на линии горизонта. Поставьте там точку и пометьте ее буквами ТС («точка схода»). Туда будут сходиться все подобные линии.

3. Затем начертите линию от другого угла, как показано здесь, и нарисуйте горизонтальную линию, изображающую заднюю часть коробки.

4. Наконец обведите все линии, как показано на рисунке, и вы получите коробку, идеально нарисованную с точки зрения перспективы с одной точкой схода. Эта коробка может стать книгой, чемоданом, зданием и т.д.

ПЕРСПЕКТИВА С ДВУМЯ ТОЧКАМИ СХОДА
 В *двухточечной перспективе* ближе всего к зрителю располагается угол коробки, и вам понадобятся две точки схода. В этом случае нет ничего параллельного линии горизонта. Вертикальные линии параллельны боковым сторонам картины.

1. Определите линию горизонта (см. «перспективу с одной точкой схода» слева) и затем поместите по точке в каждом ее конце и обозначьте их буквами ТС. Нарисуйте вертикальную линию, которая представляет собой ближайший к зрителю угол коробки.

2. Начертите две направляющие к каждой точке схода от верхнего и нижнего концов вертикальной линии. Нарисуйте еще две вертикальные линии — задние углы боковых сторон коробки.

3. Начертите две направляющие к каждой точке схода, как показано на рисунке, чтобы полностью определить верх коробки. Наконец обведите все линии, как показано на рисунке, и вы получите коробку, идеально нарисованную с точки зрения перспективы с двумя точками схода.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПРАВИЛЬНОЙ ВЕРХНЕЙ ТОЧКИ И НАКЛОНА КРЫШИ

1. Нарисуйте коробку, соблюдая законы двухточечной перспективы.

2. Определите центр фасада, начертив диагональные линии от угла к углу. Затем нарисуйте вертикальную линию вверх через центр фасада. Поставьте точку там, где будет находиться конек крыши.

3. Используя точку схода, начертите линию конька крыши, затем нарисуйте ее заднюю часть. Сходящиеся ребра крыши встретятся в третьей ТС где-то в небе.