

Я хочу рисовать!

Эндрю Лумис

18+

ПРЕДИСЛОВИЕ И КОММЕНТАРИИ
АЛЕКСА РОССА

Рисование похоже на передачу визуального сообщения о той жизни, что проходит у вас перед глазами. Хороший рисунок – словно иллюстрация песни, которую вы послушали и пропустили через себя. Вы можете анализировать увиденное по-своему и даже исказить его, если это лучше передаст вашу точку зрения или привнесет элемент юмора. Не надо думать, что вам следует делать все так же, как остальным. Ваша песня не обязана быть похожей на другие. Обычно музыканты, которые пишут песни, обладают основными знаниями в своей области – знакомы с ритмом, аккордами, нотами и прочим. Так что придется выучить несколько нот, чтобы идти дальше, и это совсем не сложно.

Каждый может оценить красоту формы, линии, тона и цвета. То есть можно рисовать и без подготовки, по-своему – но гораздо проще научиться основам, ведь они элементарны.

Искусство в жизни повсюду, и учиться ему можно даром. Все, что от вас потребуется, – интерес и упорство.

Эндрю Лумис

Результат от работы с этим пособием будет превосходным – как если бы сам Эндрю Лумис сидел рядом с вами, делая наброски, иллюстрирующие определенную технику рисования.

Rotoscopers

Книги Эндрю Лумиса помогли мне расти в жизни и в искусстве. Все мои супергерои родились в конечном счете благодаря трудам Лумиса.

Я никогда не перестану поражаться тому, что его искусство – отражение другой эпохи и вместе с тем нечто неподвластное времени. Надеюсь, что книга уже самим фактом своего существования принесет вам радость и диалог, который Эндрю Лумис ведет с поколениями будущих художников, никогда не закончится.

Алекс Росс,
иллюстратор комиксов,
DC Comics и Marvel Comics





Эндрю Лумис

Я хочу рисовать!

ПРЕДИСЛОВИЕ И КОММЕНТАРИИ
АЛЕКСА РОССА

КоЛибри
Москва

УДК 741.02
ББК 85.15
Л84

Andrew Loomis

I'D LOVE TO DRAW!

With an introduction and new commentary from Alex Ross

Перевод произведения I'd Love To Draw!
опубликован с согласия Titan Publishing Group Ltd
of 144 Southwark Street, London SE1 OUP, England.

Перевод с английского Натальи Томашевской

Лумис Э.

Л84 Я хочу рисовать! / Эндрю Лумис ; [предисл. и коммент. Алекса Росса ; пер. с англ. Н. Томашевской]. – М. : КоЛибри, Азбука-Аттикус, 2017. – 128 с. : ил.
ISBN 978-5-389-11142-4

«Талант – это знания, и наоборот. Одно без другого невозможно. Вы можете нарисовать все на свете, если получите достаточно информации. Самое прекрасное в развитии своего таланта – это то, что он становится вашим спутником и вы никогда не останетесь в одиночестве, вам никогда не будет скучно. Подлинное удовольствие мы получаем не из внешнего мира, а из внутреннего. Вы станете счастливее, и это отразится на вашем характере, а чем мы счастливее, тем моложе. Рисуя, мы перестаем думать только о себе, о своих недостатках и проблемах. А такой отдых для ума очень полезен. Мы становимся сильнее. Творческий человек обычно очень жизнелюбив, потому что ему хочется созидать. Радость – в действиях. Познакомьтесь поближе с карандашом и узнайте, что вы способны сделать с его помощью. Эта книга может стать для вас первой ступенькой».
Эндрю Лумис

ISBN 978-5-389-11142-4

Текст, иллюстрации © Andrew Loomis, The Estate of Andrew Loomis, 2016
Предисловие и комментарии © Alex Ross, 2016
© Томашевская Н.Н., перевод на русский язык, 2016
© Издание на русском языке, оформление.
ООО «Издательская Группа «Азбука-Аттикус», 2016
КоЛибри®

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие
8

Часть первая
Начинаем
13

Часть вторая
А теперь повеселимся!
63

Часть третья
Делаем наброски с удовольствием
103

Несколько слов на прощание
124

А.Р. Этим знаком отмечены комментарии Алекса Росса.

Посвящается тем,
кто не умеет рисовать,



но всегда мечтал научиться.

ПРЕДИСЛОВИЕ

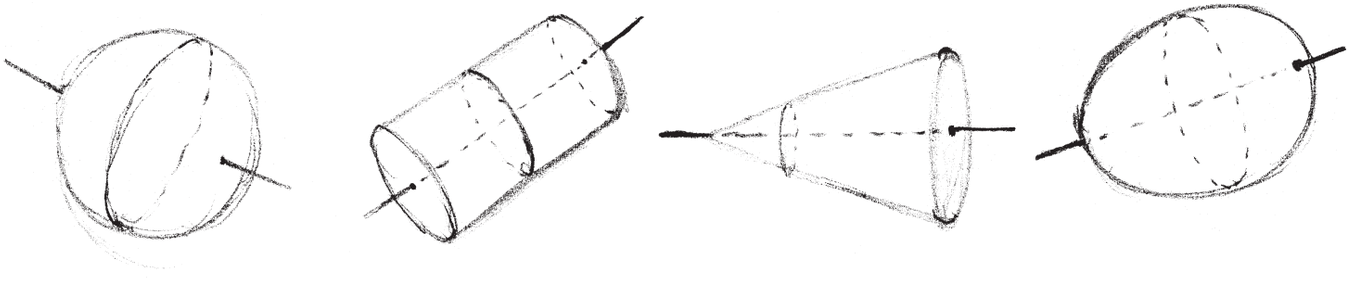
В истории американской иллюстрации Эндрю Лумис – одна из величайших фигур, оказавших значительное влияние на последующие поколения художников. Достигнув успеха как художник рекламы, Лумис решил поделиться знаниями с широким кругом желающих научиться рисовать. Он преподавал рисование, но больше всего ему хотелось создать серию печатных пособий. В 1939 г. вышла первая его книга, «Забавы с карандашом» (Fun with a Pencil), – простое и увлекательное руководство для начинающих с великолепными рисунками. Художник продолжил серию знаменитыми ныне пособиями «Обнаженная натура. Руководство по рисованию» (Figure Drawing for All It's Worth, 1943), «Искусство иллюстрации» (Creative Illustration, 1947) и рядом других. Лумис поделился опытом и рассказал не только о трудностях в обучении рисованию, но и о коммерческой стороне вопроса. Однако прежде всего художнику хотелось передать своим последователям огромную любовь к искусству. Искусство в рекламе, в котором Лумис добился успеха, не считалось «подлинным», с чем художник не мог согласиться, поэтому стремился каждой работой поддержать дух настоящего творчества в этой сфере.

И ему удалось изменить это мнение – словами и делом, многие годы ведя диалог со своими последователями. Я был в их числе. Когда моя мать в 1940-х гг. решила стать художником рекламы, она поступила в Американскую академию искусств в Чикаго, где десятилетие тому назад преподавал Эндрю Лумис. Методика обучения в Академии основывалась на реалистичном художественном подходе Лумиса. Благодаря этому образованию моя мать достигла успеха в творчестве. Во время учебы она покупала все книги мастера, как только они выходили. Стиль ее работ немного напоминает лумисовский, поскольку она училась на его работах и была его современницей.

Книги Эндрю Лумиса появились в библиотеке семьи Росс задолго до моего рождения. Ребенком в 1970–1980-х я часами засиживался над ними, любуясь потрясающими иллюстрациями. Изысканный и яркий реализм этих рисунков навсегда остался со мной как пример для подражания. Я увлекался комиксами, а в них иллюстрации представлены в основном простой графикой. Эндрю Лумис и Норман Роквелл открыли для меня мир подробных деталей и реализма. Я хотел, чтобы мои работы были настолько же правдоподобными.

Я пошел по стопам матери и поступил в Американскую академию искусств, где наследие Эндрю Лумиса передавалось из поколения в поколение. Это наследие спустя годы продолжает влиять на мои художественные приемы и живет в моих комиксах.

Я рисовал и традиционные серийные истории для комиксов, и изображения на обложки, и все это – в стиле фотореализма.



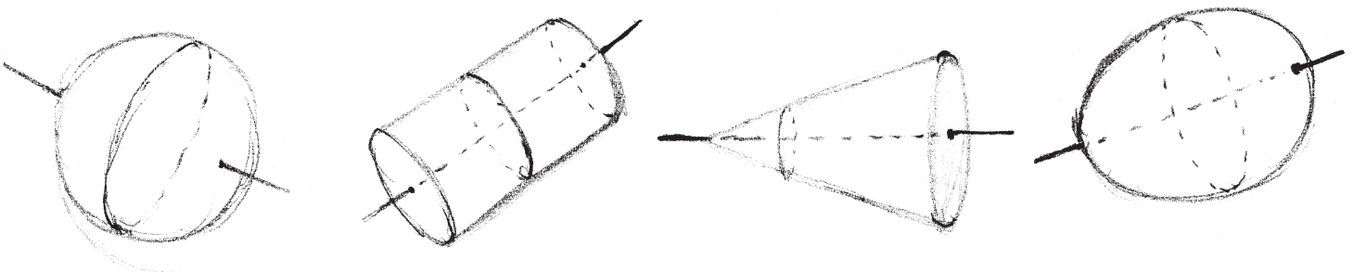
Конечно, я не единственный художник с таким подходом, но все же использование основных принципов рисования фигур и точной передачи деталей вручную в комиксах остается редкостью, благодаря чему я и приобрел популярность.

Работая художником, я встречал многих людей, преклоняющихся перед Эндрю Лумисом. Я узнал, что его книги было сложно достать, и мне самому пришлось приложить немало усилий, чтобы собрать их коллекцию полностью. Благодаря издательству Titan Books, выпустившему новые издания пособий, теперь это стало гораздо проще, и студентам Академии выдают эти книги для обучения.

Среди работ Лумиса была одна незавершенная идея. Книга, которую вы держите в руках, задумывалась как обращение к обычному человеку, который даже не мечтал зарабатывать рисованием, но всегда интересовался искусством. При создании пособий Лумис иногда делал схематичные наброски будущих иллюстраций и добавлял машинописный текст на страницы альбома для эскизов. Позже все эти наброски переделывались для публикации, но они были нужны для передачи издателю идей и показывали самому художнику, что будет уместно оставить, а что лучше убрать. В конечном счете книга, которую вы держите в руках, родилась из таких вспомогательных набросков. Эти работы составляют отличное пособие для новичков в рисовании. Даже на примере таких простых рисунков видно то, чему он хотел нас научить. Лумис успел закончить основной текст книги, но некоторые подписи к ним остались незавершенными. В этом и заключалась моя часть работы над книгой. Я написал примечания к рисункам, поясняя, что́ именно Лумис хотел ими показать. Конечно, я не мог прочитать мысли мастера, но постарался сделать пояснения как можно более понятными для начинающих, потому что именно для них была написана эта книга. Также я воспользовался помощью моих учителей из Американской академии Искусств в Чикаго, Лу Энн Беркхардт и Ричарда Крычки – они вносили свои правки в текст там, где это было необходимо.

Эта поистине уникальная книга – ранее неизвестная работа несравненного Эндрю Лумиса. Я никогда не перестану поражаться тому, что его искусство – отражение другой эпохи и вместе с тем нечто неподвластное времени. Надеюсь, что книга уже самим фактом своего существования принесет вам радость и диалог, который Эндрю Лумис ведет с поколениями будущих художников, никогда не закончится.





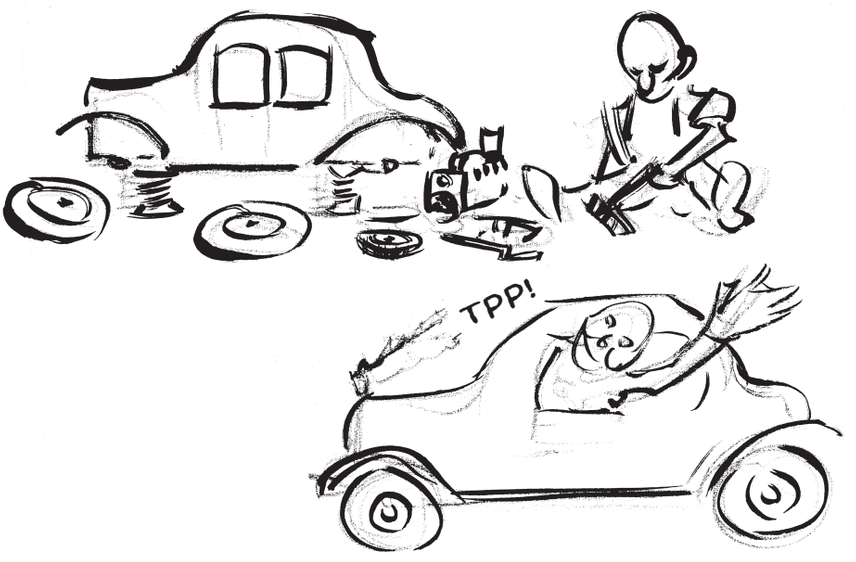
ЕСЛИ

У ВАС ВСЕГДА БЫЛО
«СТРЕМЛЕНИЕ», А «УМЕНИЯ» НЕ БЫЛО,
ВЫ НЕ ПРЕДСТАВЛЯЛИ, С ЧЕГО НАЧАТЬ,
И ПРОСТО РИСОВАЛИ КАК ПОЛУЧИТСЯ –

ТОГДА

ЭТА КНИГА ДОСТАВИТ ВАМ
ОГРОМНОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ.

Когда вы что-то хорошо знаете, то можете разобрать это на части и собрать обратно.

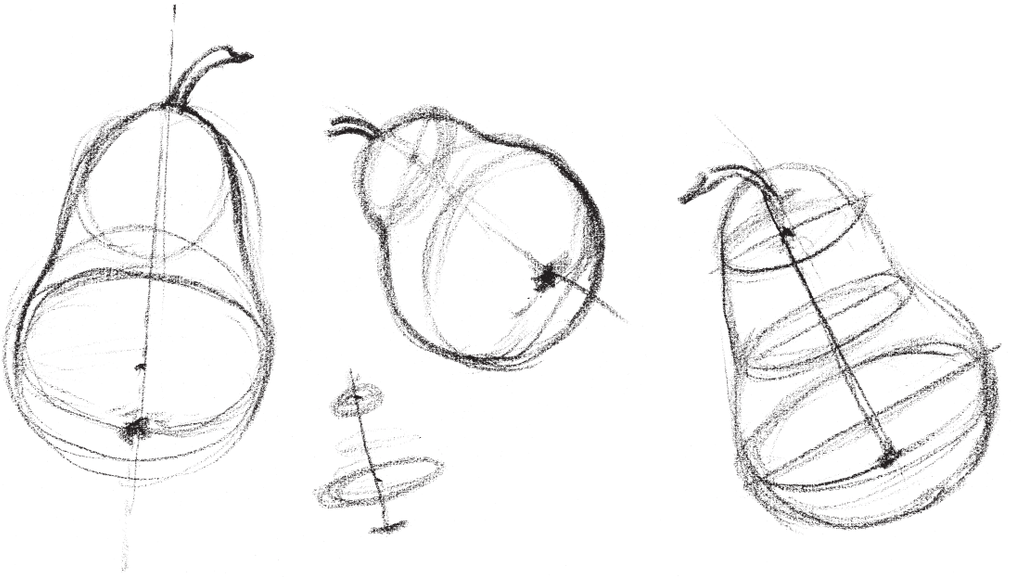


С рисованием та же история.

Это значит, что нужно понимать, как строить, или «конструировать», объекты с помощью линии – а не просто «обводить» внешние границы, как делают многие. Чтобы начать рисовать почти что угодно, нужно провести одну прямую линию по центру будущего объекта. Удивлены?

И лишь затем вы рисуете основной объем предмета, который наращивается вокруг центра, как мякоть груши вокруг сердцевины.

Так что возьмите карандаш и бумагу, и я вам все покажу.

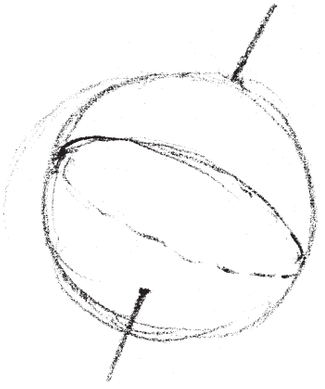


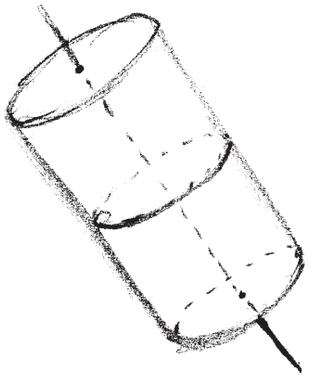
Часть первая

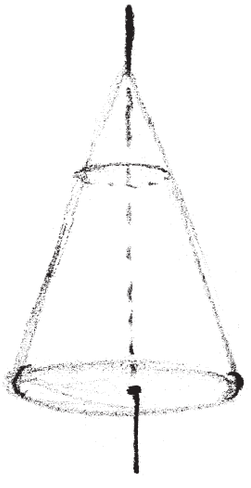
Начинаем

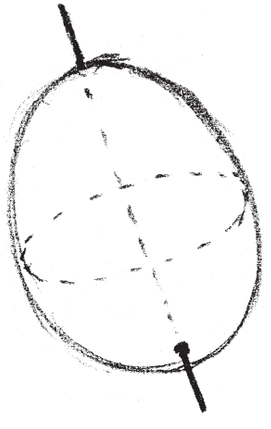


(Да не бойтесь!)









Основные формы

Итак, прежде чем мы углубимся в бесконечные отговорки вроде «у меня нет таланта», «я не могу даже прямую линию нарисовать» и прочий вздор, позвольте мне немного рассказать об основных формах и о том, что они означают для вас как для художника. Это доведенные до максимальной простоты формы, которые сами по себе или в сочетании с другими представляют большинство известных нам объектов. У них есть структура – то есть ось, вокруг которой более или менее равномерно распределяется основной объем формы. Например, это шар, или сфера: у нее есть ось, вокруг которой равномерно распределяется основной объем. Цилиндр тоже имеет ось, вокруг которой симметрично расположен основной объем этой формы. Далее идет конус (он чем-то похож на цилиндр), овал (это просто вытянутая сфера) и диск, который на самом деле всего лишь пластинка, отрезанная от цилиндра, как от салями, – тоненькая или чуть потолще, в зависимости от вашего аппетита. Это «круглые» основные формы. Позже вы увидите, что они будут очень часто появляться в знакомых объектах.

Первый представитель «квадратных» основных форм – это куб. Практически все объекты с углами и плоскими сторонами основываются на квадратных формах. Эти формы – словно ящики, из которых можно «достать» что угодно. Из куба можно получить параллелепипед. Если отрезать от него кусок, то он будет выглядеть как крышка от этого ящика или пластинка, обладающая длиной, шириной и высотой.

Можно сочетать основные круглые и квадратные формы по-разному, например делать купол над прямоугольным зданием или ставить колонну на прямоугольный постамент. Фигура человека тоже состоит из круглых форм, которые сочетаются с прямоугольными, например круглая голова с квадратной челюстью или округлое предплечье с квадратным или прямоугольным запястьем.

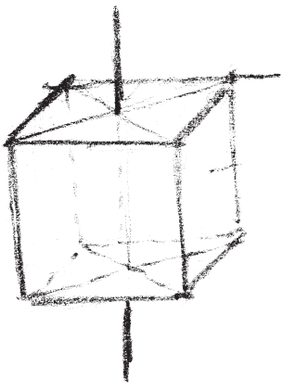
Увидеть эти формы и их сочетания совсем несложно. Ценность их заключается в том, что мы можем взять их за основу и построить более сложные фигуры.

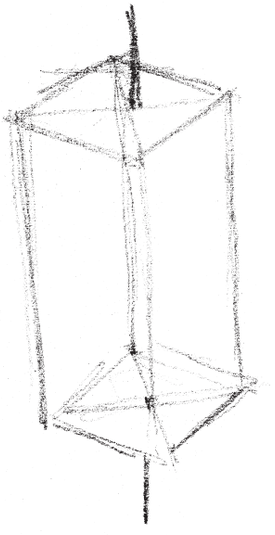
Сами шары и цилиндры нас не особенно интересуют, но с их помощью гораздо проще создать нечто, казавшееся прежде слишком сложным. Если я скажу «паровоз», тут же возникнет картинка: паровой котел в виде цилиндра, вагон-тендер в виде прямоугольника, прицепленного сзади, и диски-колеса. Эти простые формы слагают целое. Точно так же продуктовая корзинка сводится к параллелепипеду, скругленному в виде полуцилиндра.

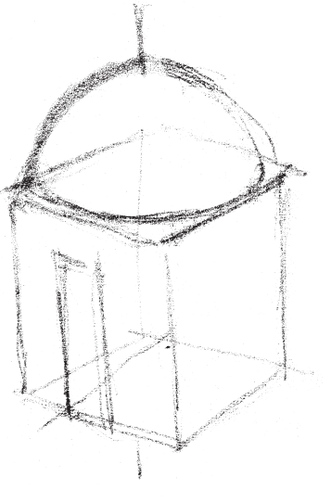
Так что логичнее всего начинать учиться рисовать именно с простых форм. Когда станет ясно, что это не просто скучные построения, а отправная точка всего рисунка, будет гораздо интереснее. Кроме структурированных, или симметричных, форм и их сочетаний существуют неправильные, асимметричные, формы, то есть такие объемы или массы, которые могут выглядеть как угодно, – например камни, деревья и так далее. И даже в этом случае можно найти в них прямоугольники и овалы, круглое и плоское. Это самый простой путь оценки объекта для того, чтобы проанализировать его и выстроить, как дом или курятник.

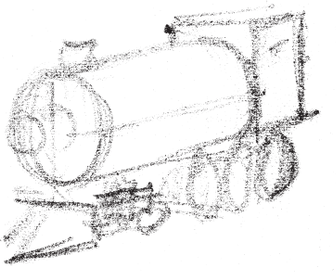
Рисование – это не кропотливое прорисовывание сантиметр за сантиметром того, что мы видим на поверхности объекта. Можно перерисовать таким манером фотографию, но рисованием это не назовешь. В этом процессе нет основного компонента творчества – анализа того, что вы видите и чувствуете, индивидуального переосмысления.

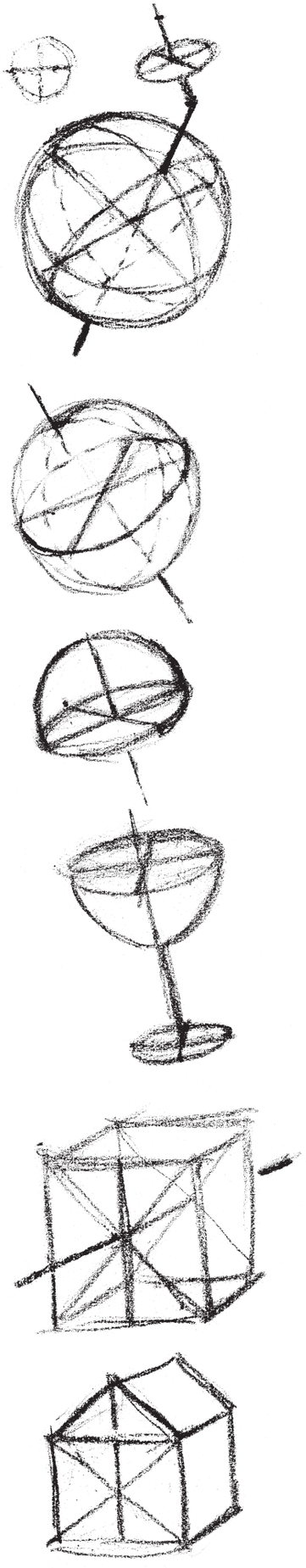
Рисование похоже на передачу визуального сообщения о той жизни, что проходит у вас перед глазами. Хороший рисунок – словно иллюстрация песни, которую вы послушали и пропустили через себя. Вы можете анализировать увиденное по-своему и даже исказить его, если это лучше передаст вашу точку зрения или привнесет элемент юмора. Не надо думать, что вам следует делать все так же, как остальным. Ваша песня не обязана быть похожей на другие. Обычно музыканты, которые пишут песни, обладают основными знаниями в своей











области – знакомы с ритмом, аккордами, нотами и прочим. Так что придется выучить несколько нот, чтобы идти дальше, и это совсем не сложно. Основные формы – это наши инструменты и материалы, без которых нельзя ничего создать. Нужно научиться ими пользоваться.

Для начала надо понять, как «разбирать» и «собирать» формы. Если разбить их на части, можно увидеть серединную линию и распределить массу равномерно и правильно. Не рисуйте скособоченные кубы и шарики, которые не смогут покатиться. Нарисованные объекты могут включать в себя части основных форм – например, бокал вина состоит из полусферы, стоящей на ножке, которая, в свою очередь, опирается на диск. Чтобы нарисовать бокал, нужно начать с прямой линии, которая будет проходить по центру круглой формы, и равномерно распределить вокруг ее объем.

Чтобы нарисовать куб с одинаковыми сторонами, снова нужно найти центр. И у круга есть центр, и у куба, и у параллелепипеда – у всех объектов. Обычно мы помещаем серединную линию на поверхность, чтобы распределить массу равномерно. Представьте себе серединную линию на лице. А если мы рисуем на кубе двускатную крышу, она будет проходить через центральную точку передней стороны куба. Но не думайте, что все так просто.

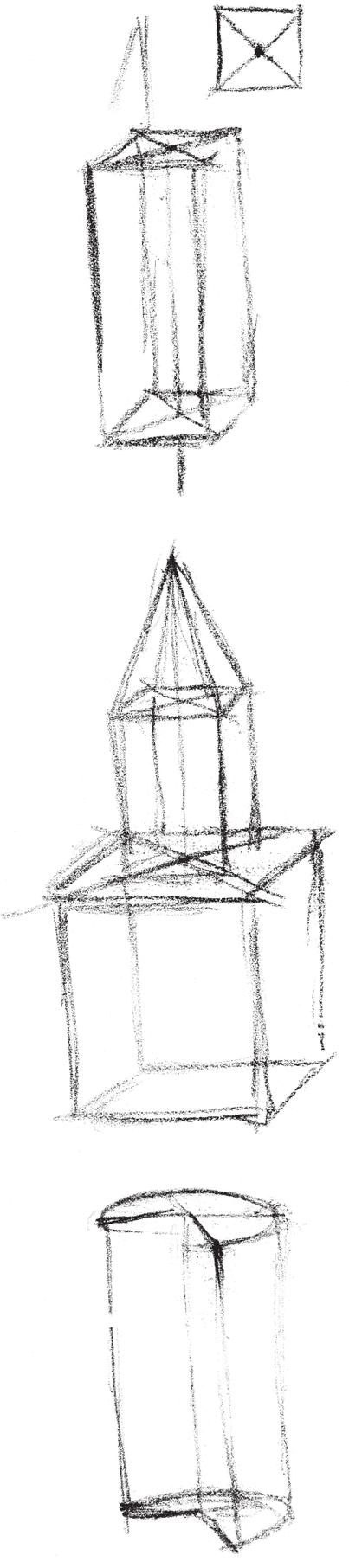
Удивительно, но очень многие пытаются рисовать без наметок внешних контуров, без какого-либо понимания того, как устроен изображаемый предмет.

Представьте, что все основные формы прозрачны как стекло и можно видеть все грани, центральные точки и линии. Мы знаем, что две диагонали, проведенные из углов любого квадрата или прямоугольника, будут пересекаться в центральной точке.

Со сферой все немного сложнее, поэтому для понимания придется приложить больше усилий. Представьте, что разрезаете апельсин на половинки, а потом на четвертинки. Вам нужно будет найти центральную точку и вообразить прямую линию, которая проходит через эту точку. Так или иначе, нож пройдет через эту линию.

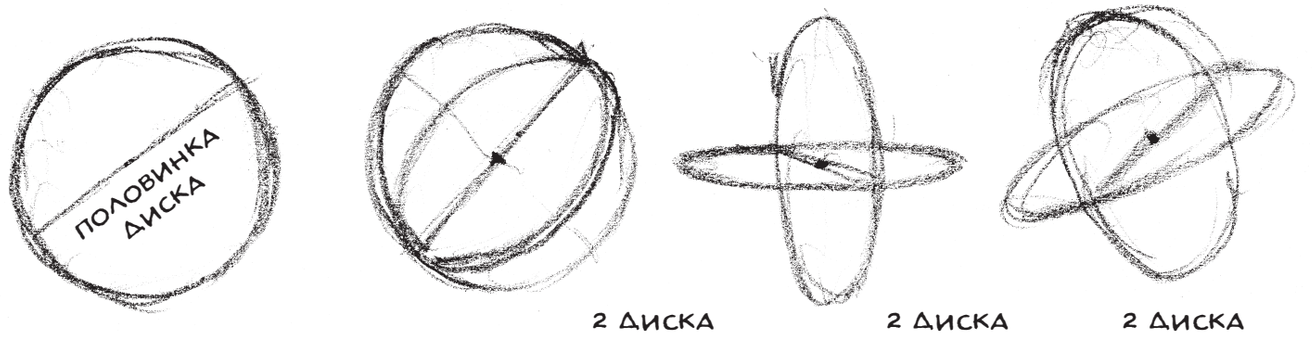
Диск разрезается как пирог – на четыре или шесть частей, либо, если вы не очень проголодались, на восемь. Допустим, этот диск, или круг, располагается на верхней части цилиндра. Тогда можно разрезать цилиндр на равные части, или секции. Позже мы будем рисовать таким образом объекты в перспективе, потому что нужно знать, как располагаются линии на объекте и внутри его. Только так можно нарисовать правильно. Возьмем уже знакомые объекты и нарисуем их с использованием основных форм.

Берите карандаш и рисуйте эти формы и объекты. Если хотите, воспользуйтесь линейкой. Старайтесь рисовать эллипсы ровно, аккуратно отмеряя каждую сторону. Кажется непонятным, что тут общего с симпатичными девушками и смешными рожицами, но вы уж мне поверьте: эти вещи связаны самым прямым образом.

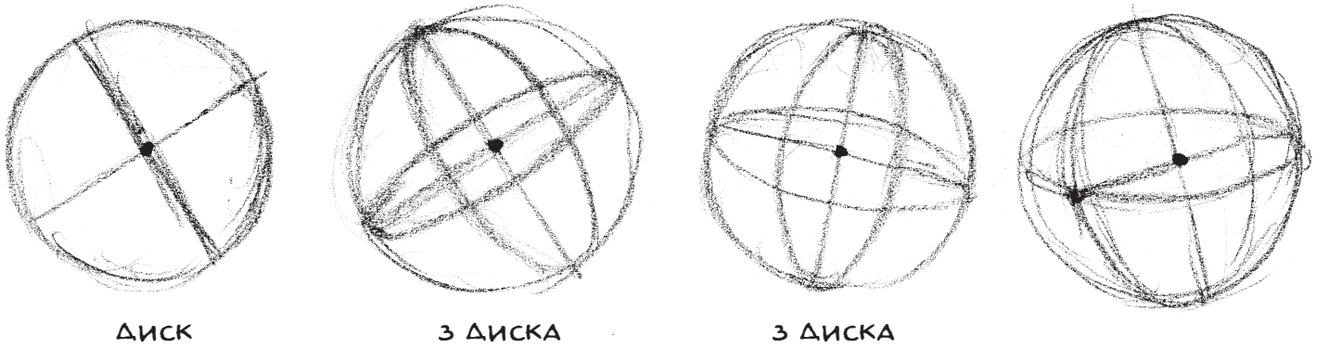


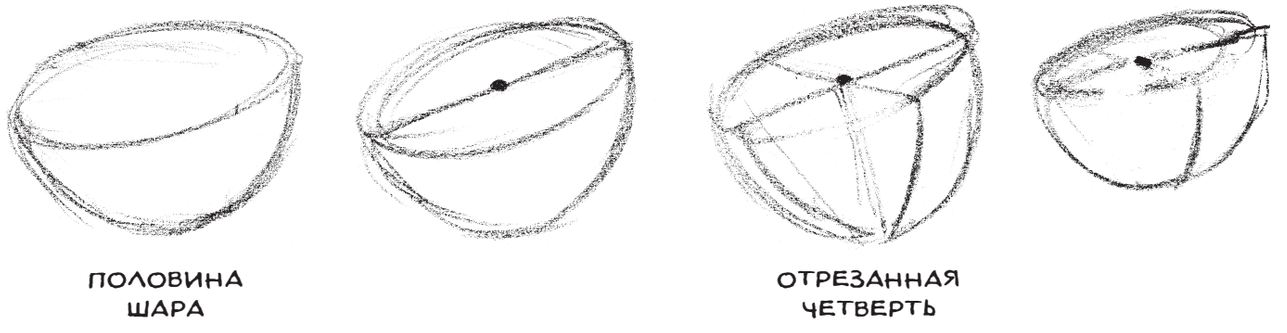
ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ

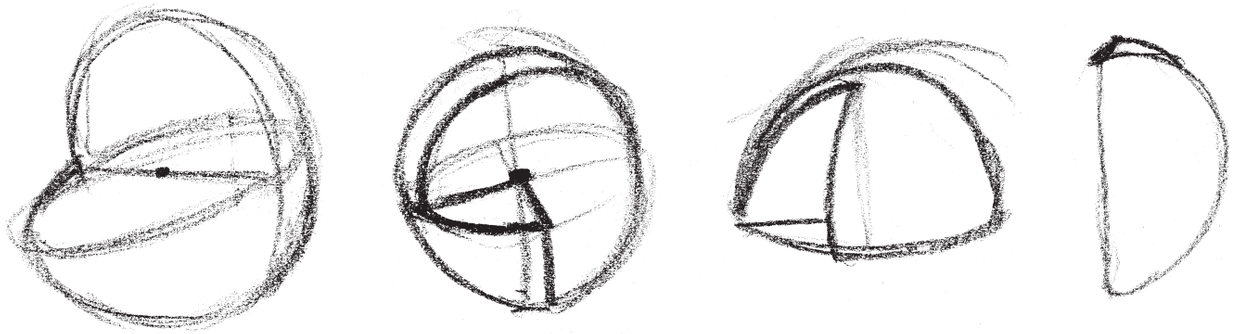
Шар – это множество дисков с общим центром. Простой круг дает нам плоский диск. Шар объемнее чем диск. Посмотрите, как это выглядит.



У всех дисков – общий центр.

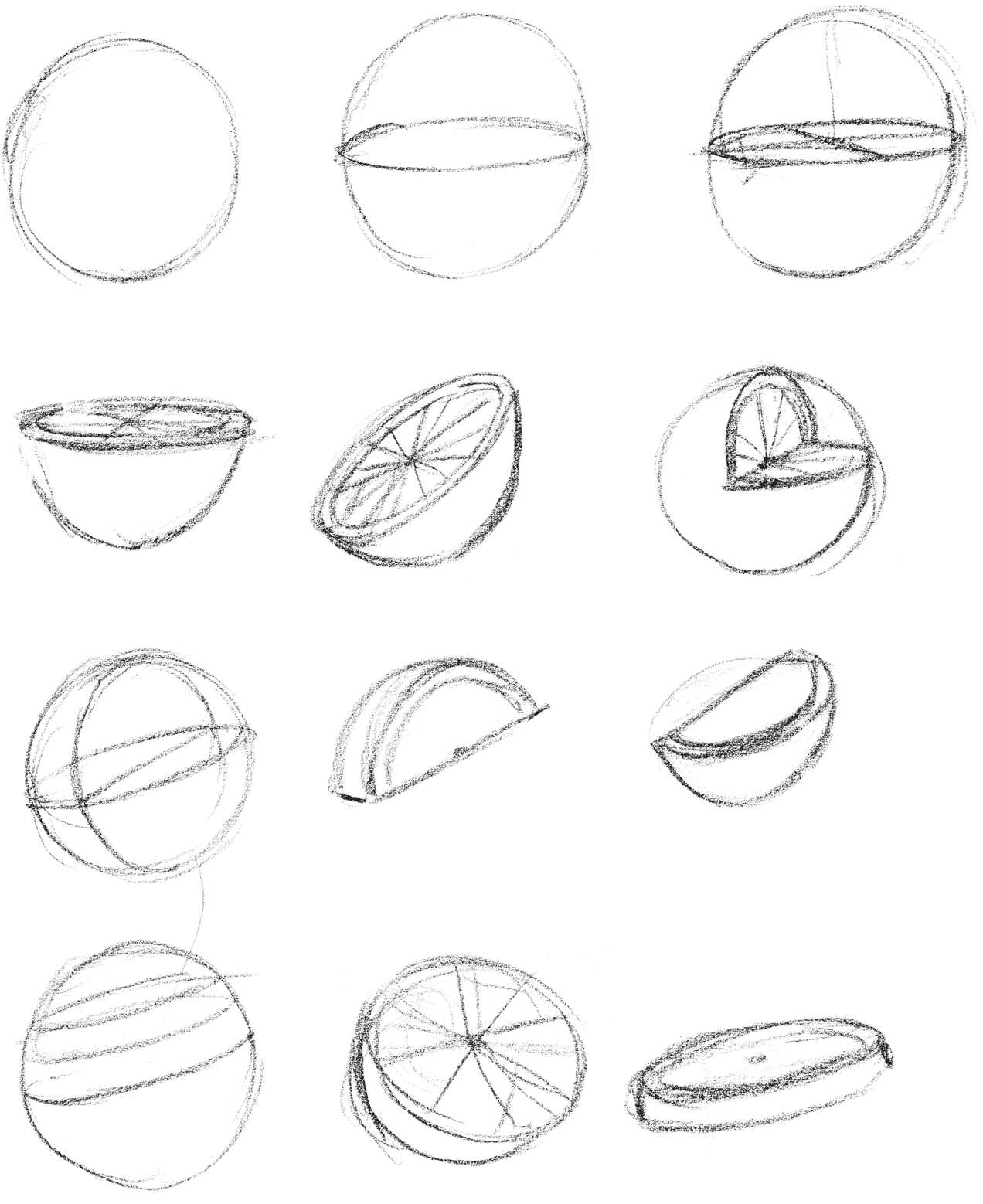






ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ

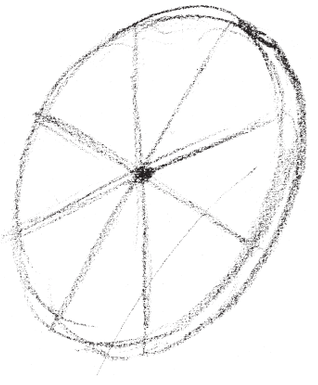
Теперь можно нарисовать апельсин, разрезанный на половинки или меньшие части. Разрежьте апельсин и нарисуйте его.



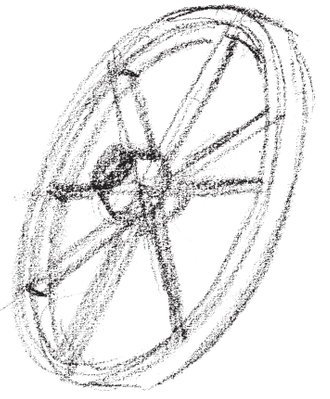
ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ

Диск – это два параллельных круга.

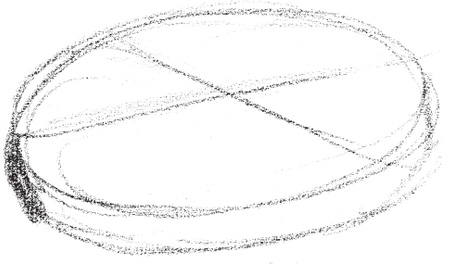




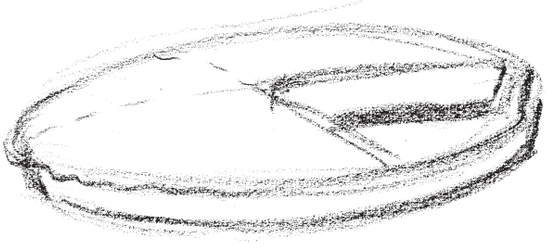
РАЗДЕЛЕННЫЙ НА ЧАСТИ ДИСК...



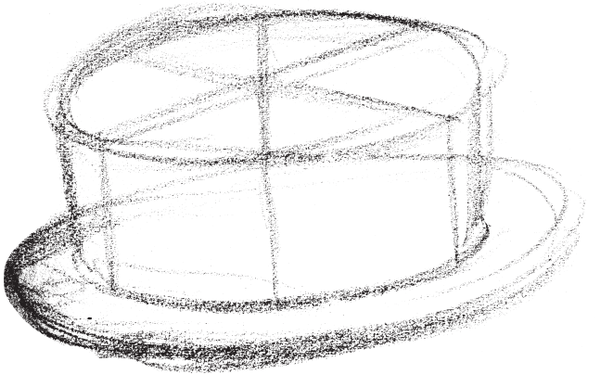
ПРЕВРАЩАЕТСЯ В КОЛЕСО.

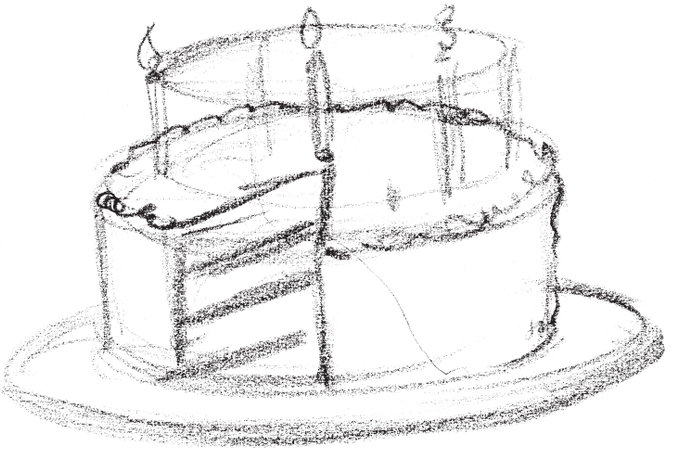


РАЗРЕЗАННЫЙ ДИСК...



СТАНОВИТСЯ ПИРОГОМ.

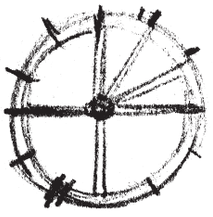




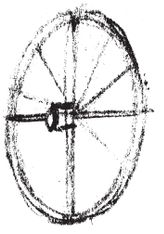
А чуть более широкий диск выглядит как торт.

ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ

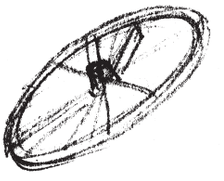
Колесо – это диск, если смотреть на него во фронтальной плоскости, и его очень просто нарисовать.



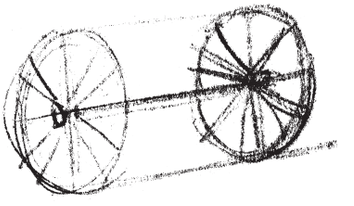
ПОДЕЛИТЕ ДИСК НА ЧЕТЫРЕ ЧАСТИ, А ПОТОМ ПОДЕЛИТЕ ПОЛУЧЕННЫЕ ЧЕТВЕРТИ.



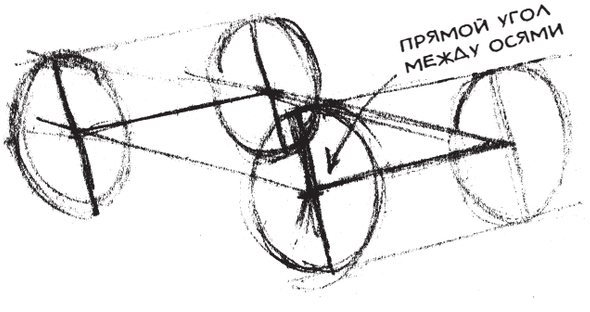
ЕСЛИ КОЛЕСО ПОВЕРНЕТСЯ, ЕГО КОНТУР СТАНЕТ ЭЛЛИПСОМ, НО ДЕЛЕНИЕ НА ЧАСТИ НИКУДА НЕ ДЕНЕТСЯ.

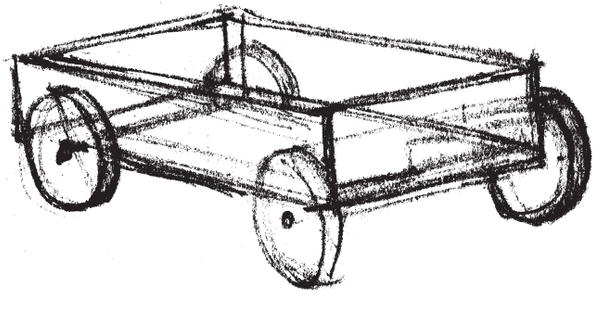


В ЛЮБОМ ПОЛОЖЕНИИ ОСНОВНОЕ ПОСТРОЕНИЕ НЕ МЕНЯЕТСЯ.

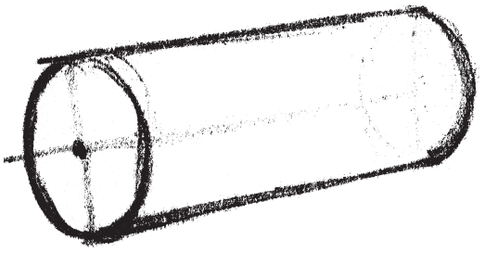


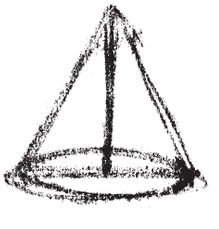
ДВА КОЛЕСА НА ОСИ ПРАКТИЧЕСКИ ДУБЛИРУЮТ ДРУГ ДРУГА ПО ПОСТРОЕНИЮ И КОНТУРУ.

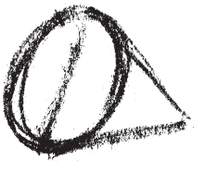


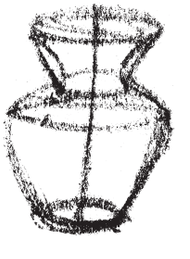


Построение делают так, будто изображаемые предметы сделаны из стекла и можно видеть их насквозь. Они перестают быть прозрачными, когда мы оставляем только видимые контуры, а все остальное стираем. Если мы можем нарисовать колесо, то можем нарисовать и цилиндр, и конус, и вазу,



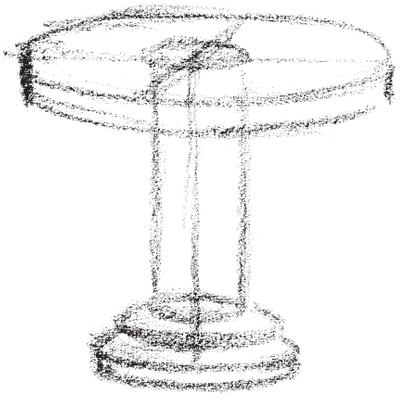




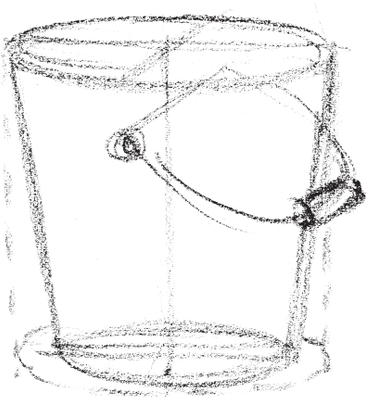


потому что у них все сечения, перпендикулярные центральной оси, – то же «колесо».

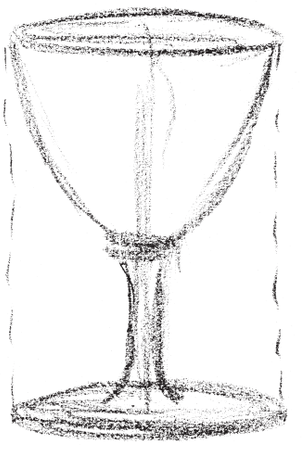
СОЧЕТАНИЕ ОСНОВНЫХ ФОРМ



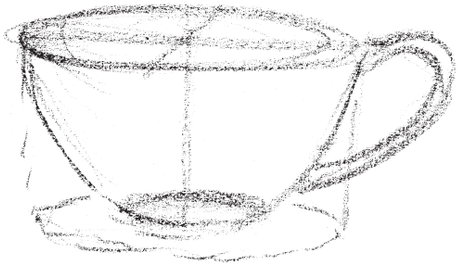
ЗДЕСЬ У НАС ДИСК НА ЦИЛИНДРЕ.



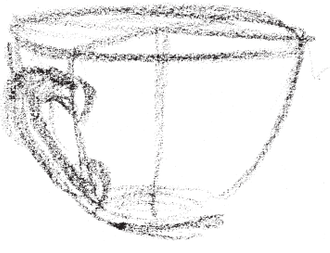
ВЕДРО РИСУЮТ НА ОСНОВЕ ЦИЛИНДРА.

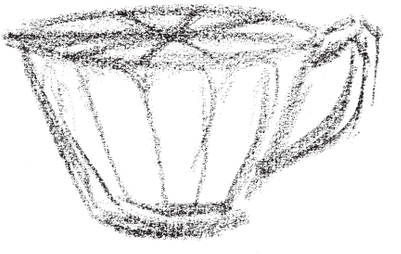


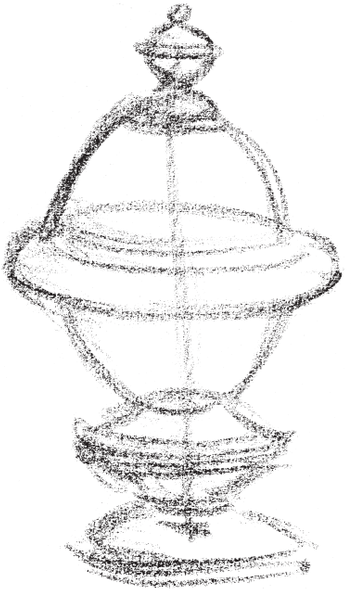
ТАКОЙ СТАКАН – СОЧЕТАНИЕ ОВАЛА И ДИСКА.



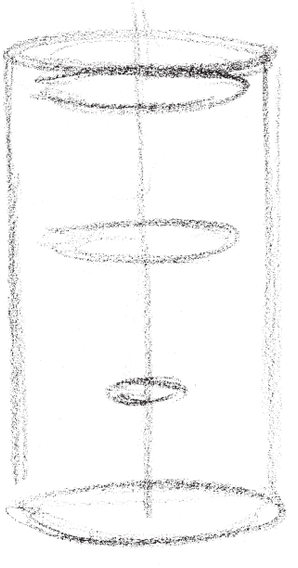
ЧАШКА – ПОЛУСФЕРА.

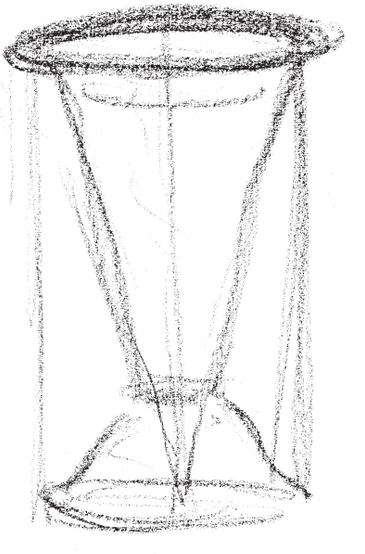






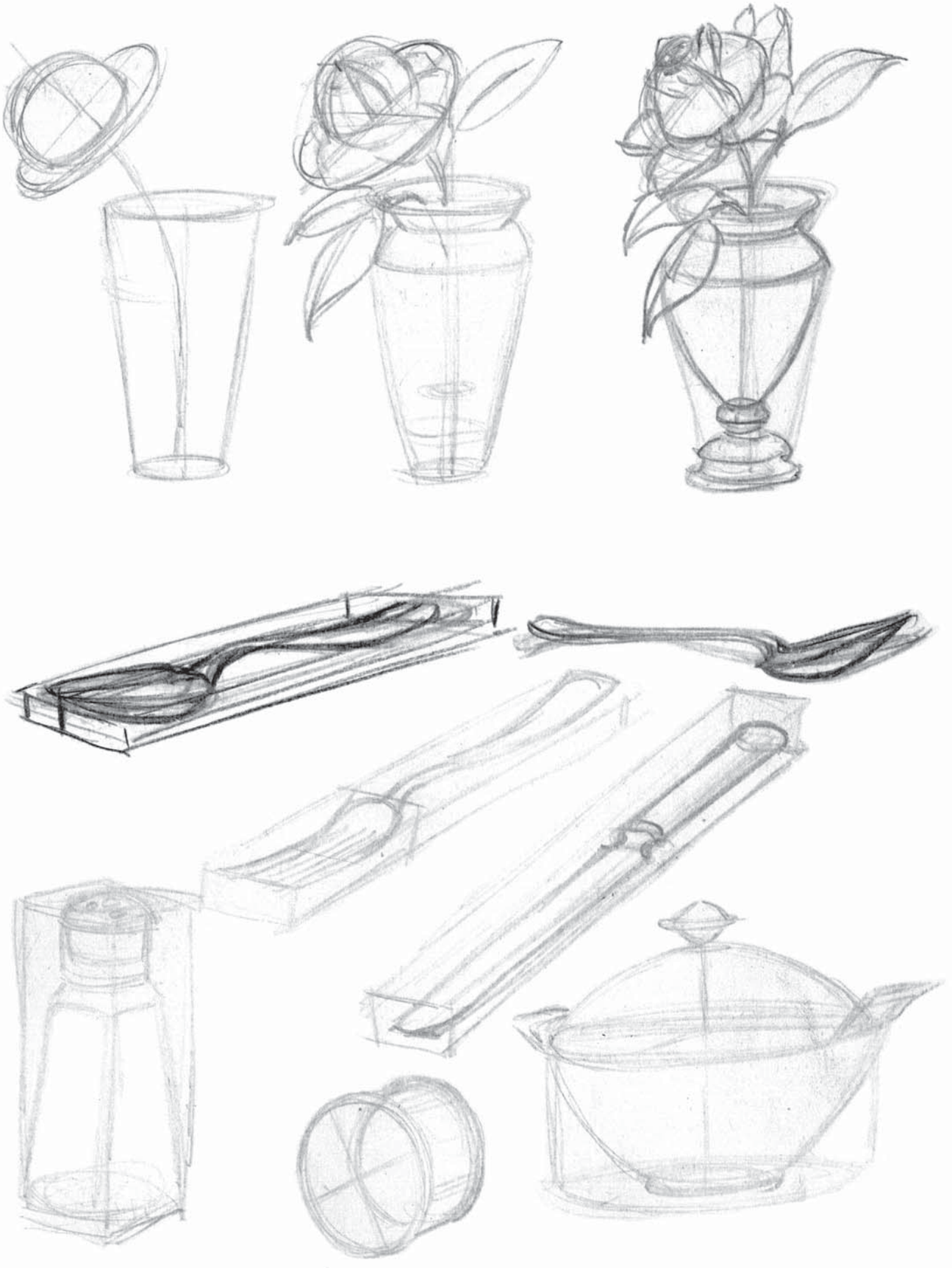
ОВАЛ И ДИСКИ



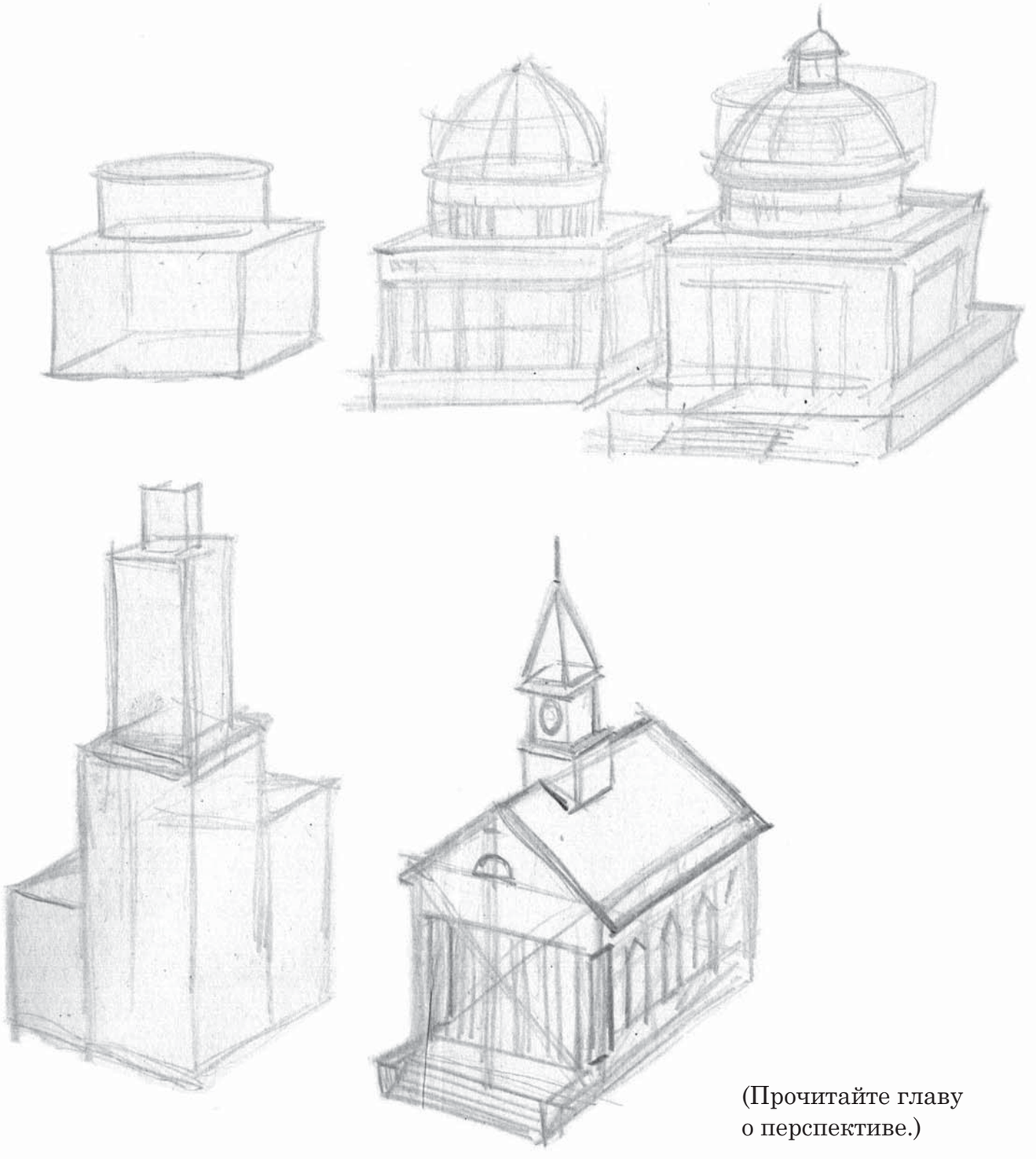


КОНУС, ВСТРОЕННЫЙ В ЦИЛИНДР

ИЩИТЕ ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ

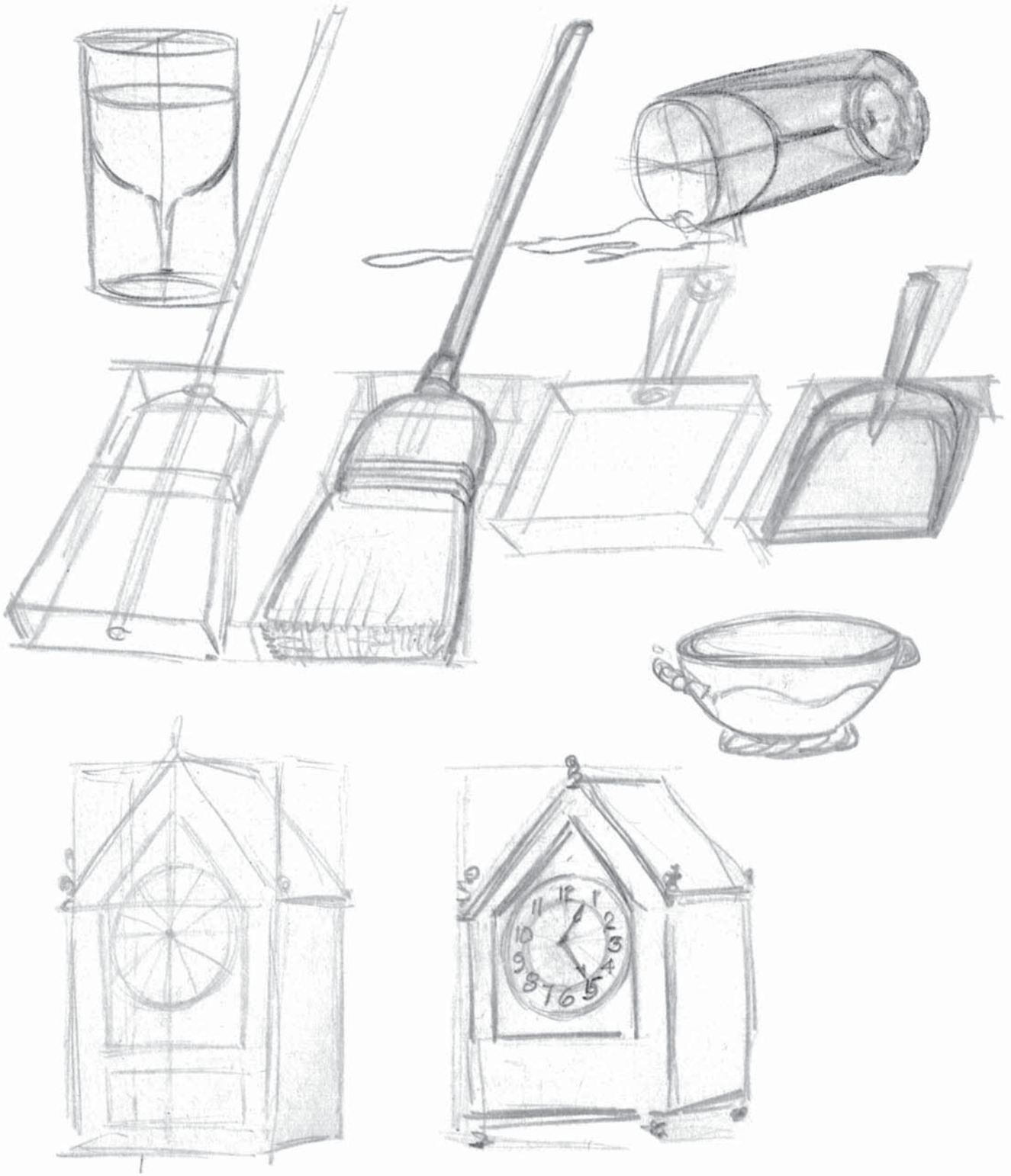


ЗДАНИЯ – ЭТО ПРЯМОУГОЛЬНИКИ



(Прочитайте главу о перспективе.)

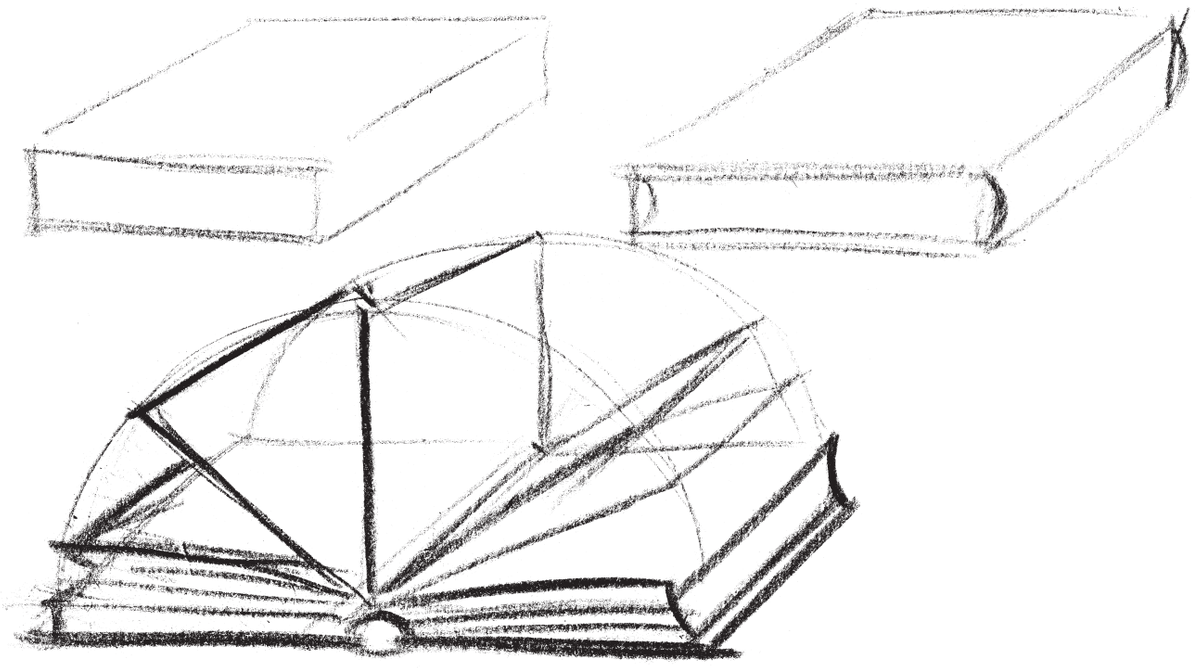
НАБЕРИТЕ ОБЪЕКТОВ И РИСУЙТЕ ИХ

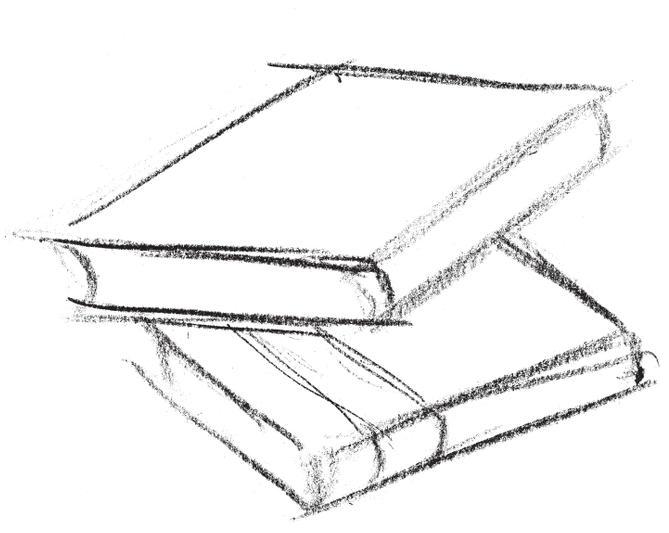


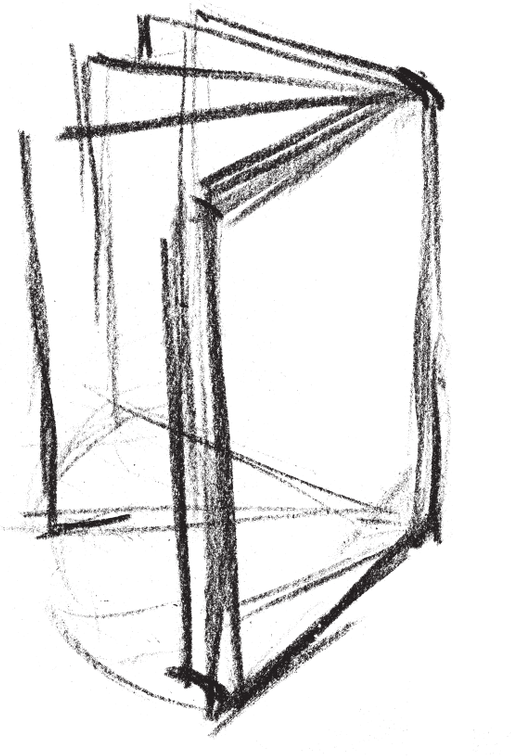
ТО, ЧТО РАНЬШЕ КАЗАЛОСЬ СЛОЖНЫМ, СТАНОВИТСЯ ПРОСТЫМ



РИСУЙТЕ КНИГИ





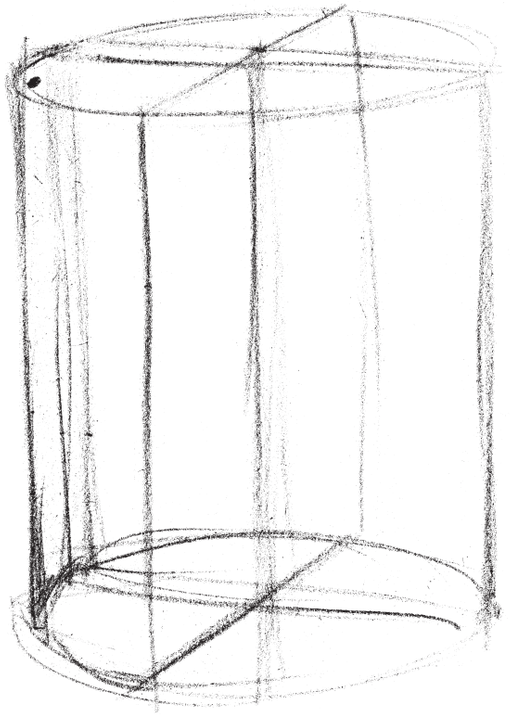


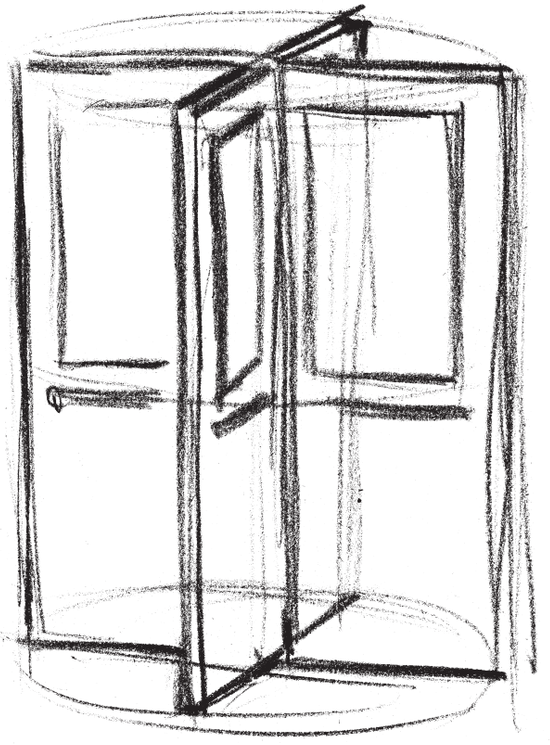
A.P.

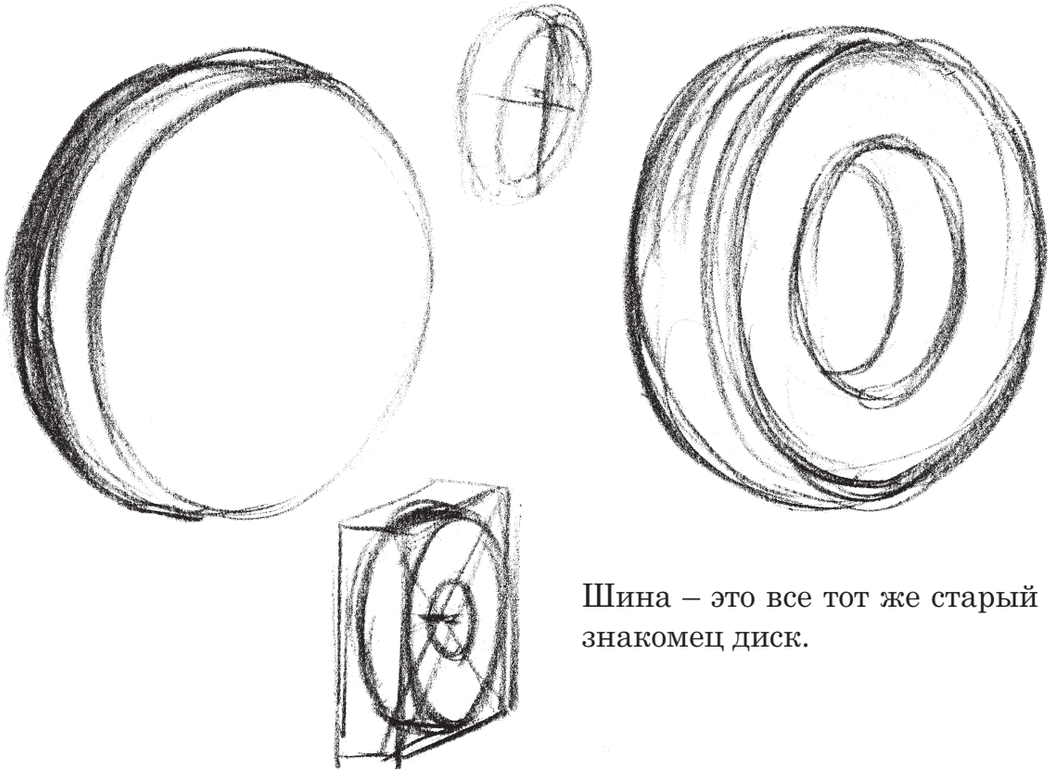
Закрытая книга – это сочетание прямоугольников и параллельных линий. Открытая книга с переворачивающимися страницами вписывается в полукруг, причем каждая страница образует ось, исходящую из центра. Обратите внимание, что у стопки книг на этой странице одна и та же линия горизонта, или линия взгляда, но разные точки схода.

ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ

Невероятно, но вращающаяся дверь, консервная банка, шина и круглое печенье имеют кое-что общее!



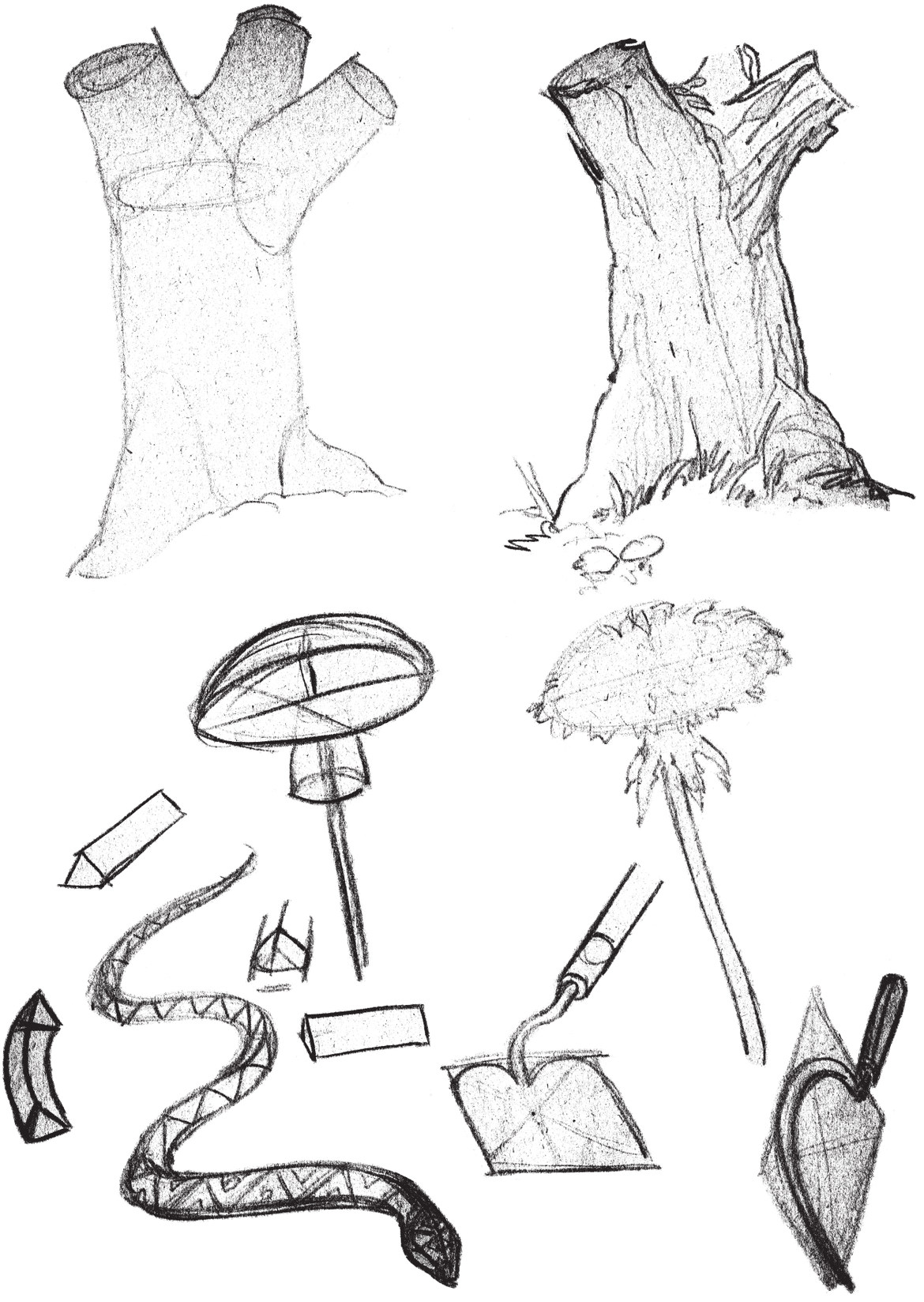




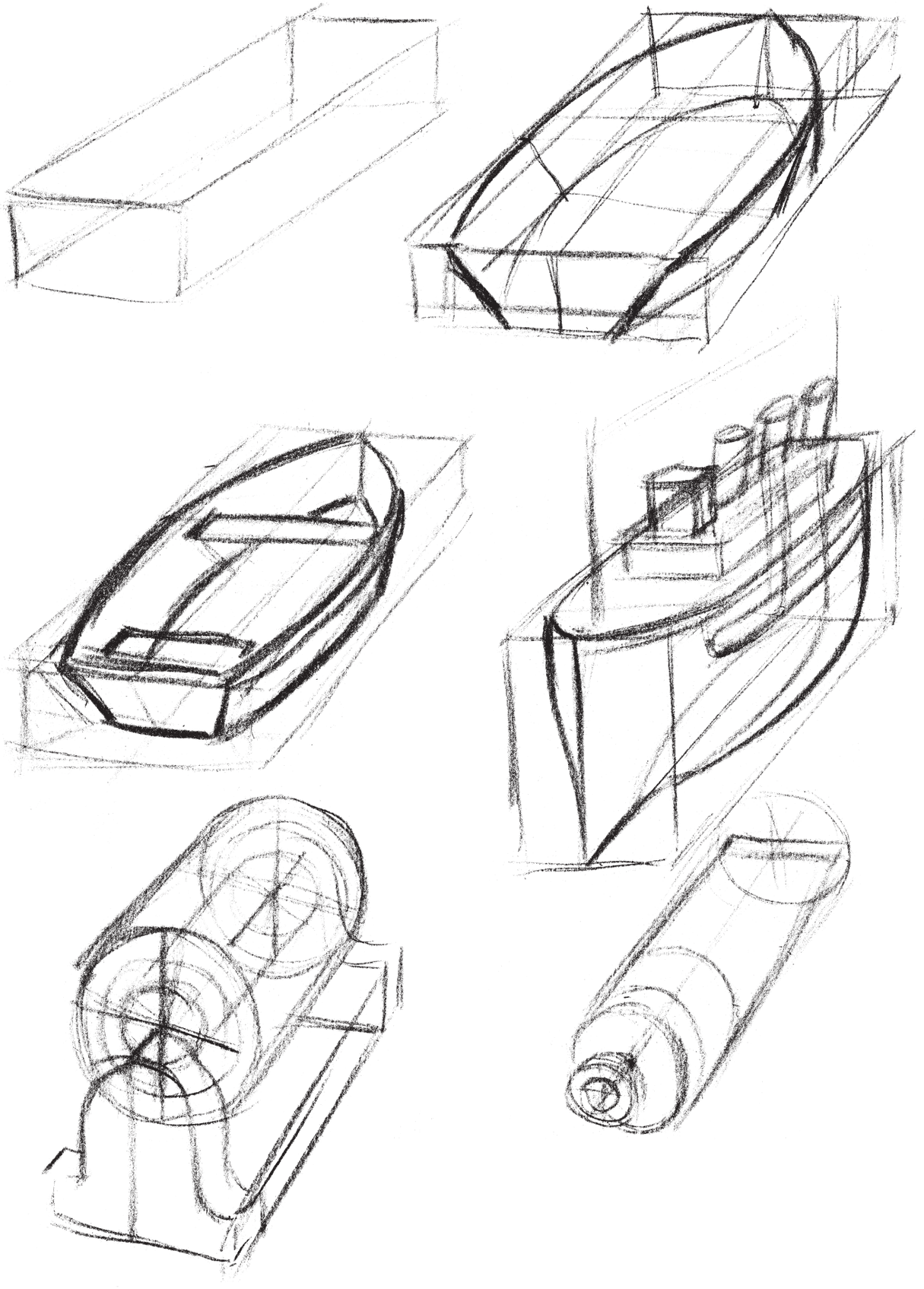
Шина – это все тот же старый знакомец диск.

ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ

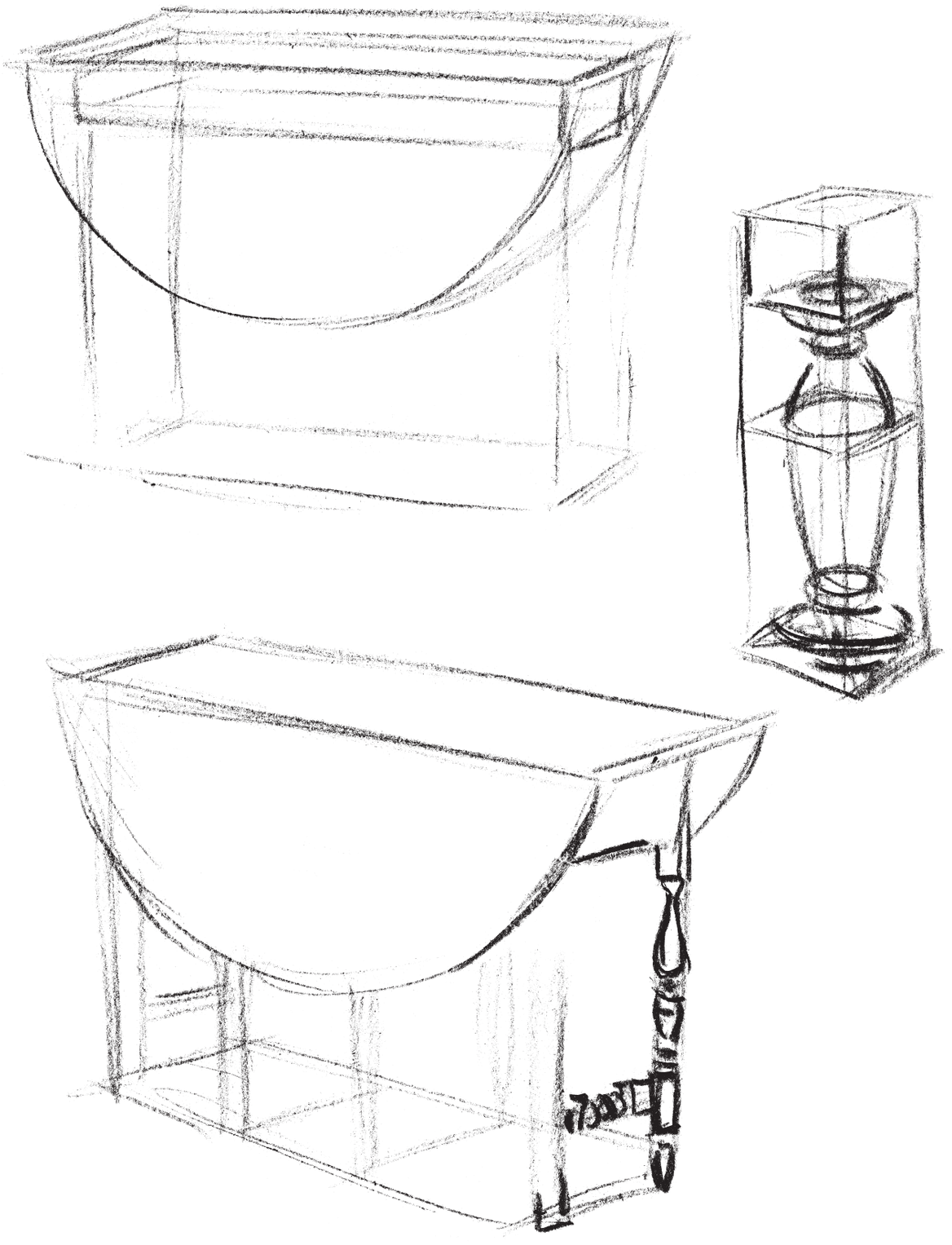
Стволы деревьев – цилиндры. Основная форма есть у всего.



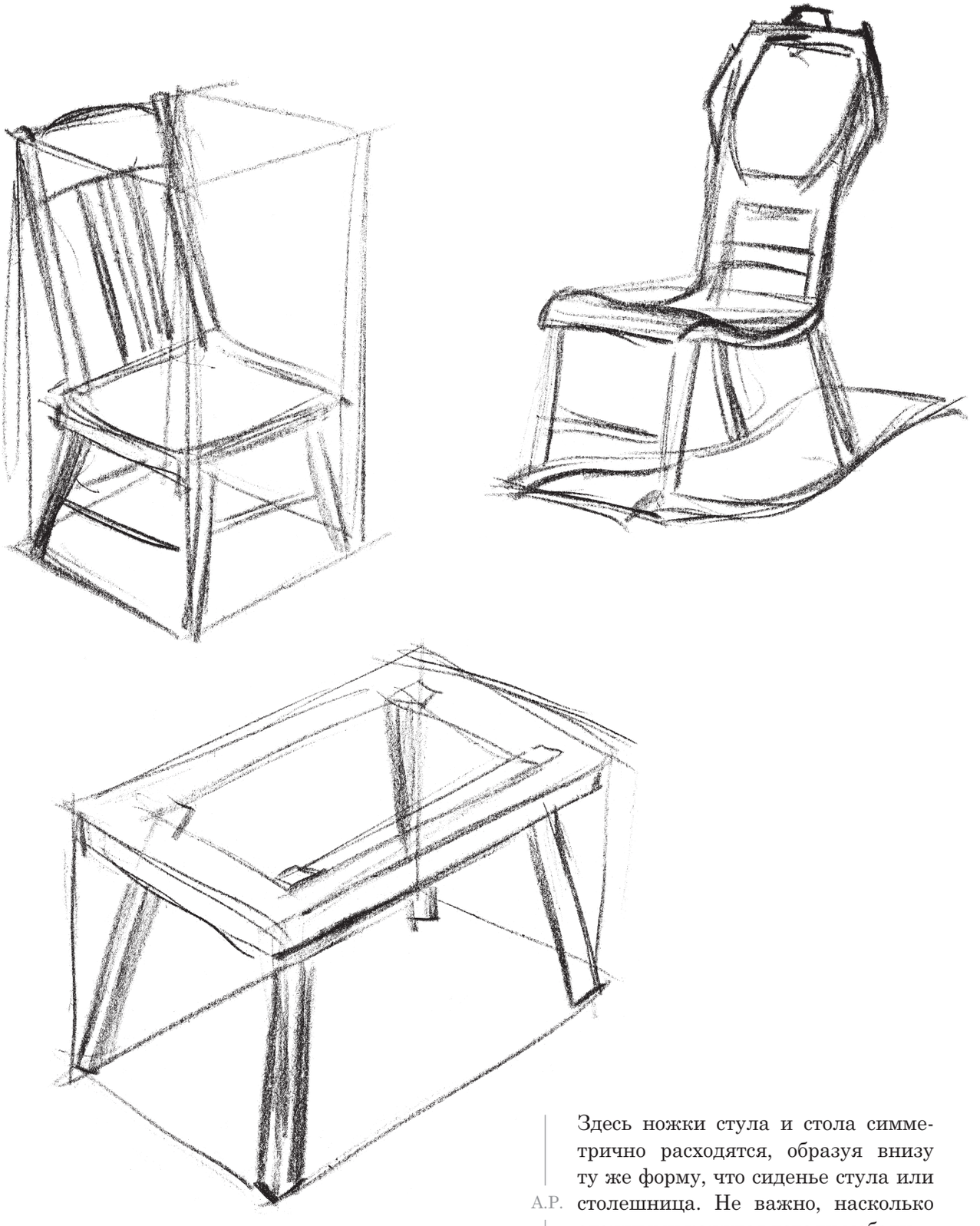
ПРЯМОУГОЛЬНИКИ И ЦИЛИНДРЫ



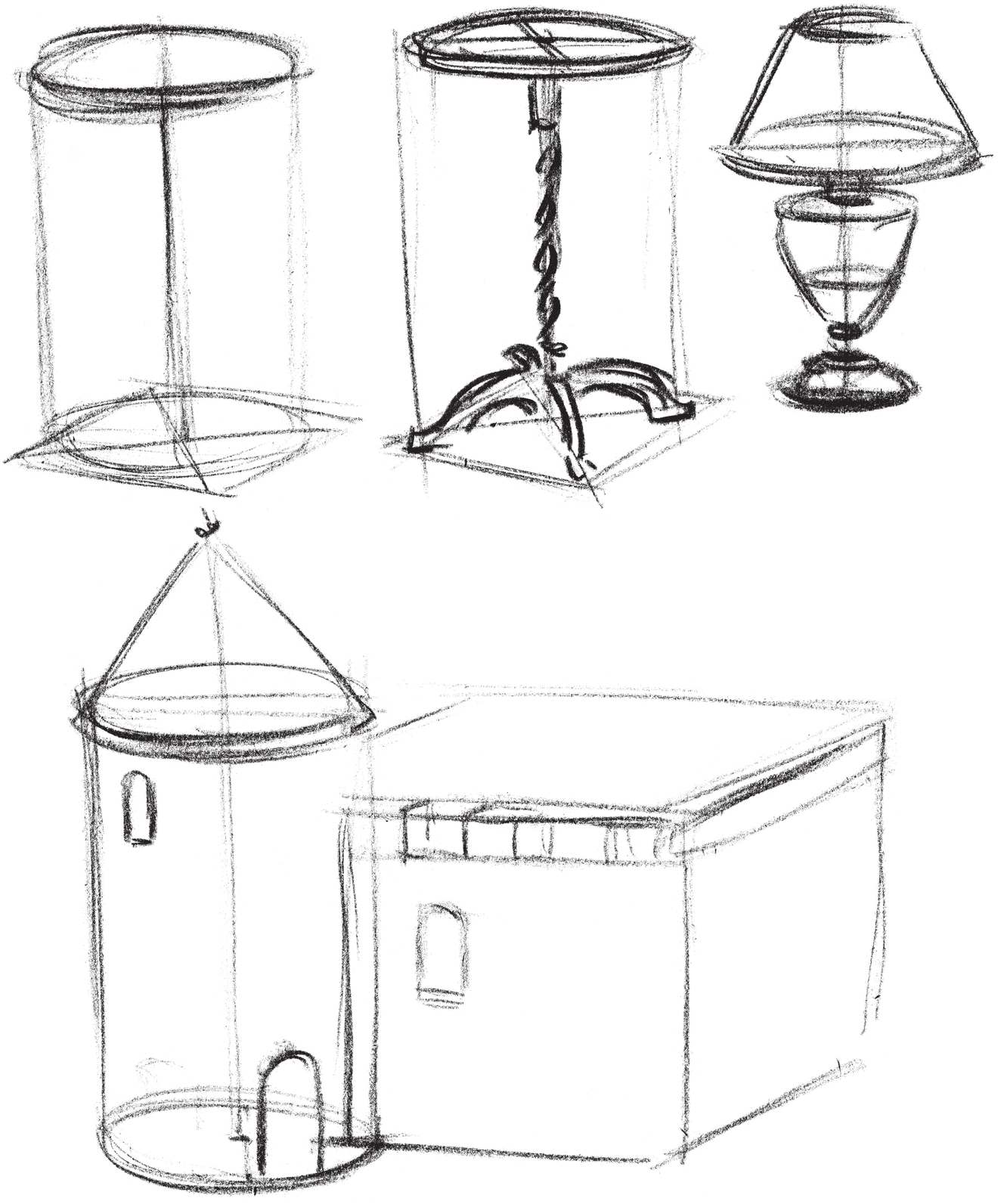
СЛОЖНОЕ СТАНОВИТСЯ ПРОЩЕ



СЛОЖНОЕ СТАНОВИТСЯ ПРОЩЕ



А.Р. Здесь ножки стула и стола симметрично расходятся, образуя внизу ту же форму, что сиденье стула или столешница. Не важно, насколько сложными кажутся детали мебели, – они все равно вписываются в прямоугольник в угловой перспективе.



Перспектива

Если к этому времени вы успели порисовать какие-то предметы, то, вероятно, уже поняли, что нарисовать ровный и пропорциональный куб или прямоугольник достаточно сложно. А разгадка лежит в одном важном явлении, которое называется перспективой. Перспектива – это точка зрения или наблюдения. Перспектива есть во всех рисунках, и именно из-за незнания этого ключевого элемента люди не могут рисовать. Научиться перспективе – все равно что познакомиться с нотами и аккордами.

Линия взгляда всегда связана с человеком. Куда бы мы ни посмотрели, мы смотрим по линии взгляда. На предметы смотрим либо снизу вверх, либо сверху вниз. Невозможно находиться более чем в одном месте в одно и то же время. Точка, с которой видны предметы, называется точкой наблюдения. Например, когда вы завтракаете, тарелки, чашки и стаканы находятся ниже уровня глаз.

Потом, когда вы выходите на улицу, взгляд поднимается выше и упирается в здания – невозможно разглядеть что-то поверх домов. В перспективе предметы ниже уровня глаз как бы поднимаются до уровня взгляда, а все, что выше этого уровня, опускается. В конце концов на каком-то расстоянии все сойдется в одну точку. Такая точка называется точкой схода. Ее можно увидеть, например, если смотреть на уходящее вдаль шоссе или железную дорогу. Это образец прямой линейной перспективы. А вот если встать на углу здания, картина будет другая. Угол здания будет казаться выше всего, а две его видимые стороны – опускающимися к горизонту, то есть направленными в точки схода. Как можно догадаться, это называется угловой, или двухточечной, перспективой.

Удивительно, но линия горизонта всегда находится на уровне глаз. Мы не можем подняться или опуститься за горизонт, зато все остальное может. Если лететь на самолете, горизонт просто сместится дальше и все равно останется на уровне глаз. Даже если спуститься на десять этажей под землю, видеть предметы мы все равно будем на уровне глаз. Потолок комнаты на нижнем этаже – точно такой же, как на верхнем. Верхние линии уходят вниз до уровня взгляда. Линии, которые кажутся горизонтальными, находятся на уровне глаз. Как-нибудь посмотрите на угол кирпичного здания. Линия кладки, которая параллельна земле и не кажется уходящей вверх или вниз, будет расположена точно напротив глаз.

При изображении малых основных форм, например кирпича или коробки из-под обуви, искажения контуров и сторон относительно невелики. А вот у высокого здания перспективные искажения проявляются отчетливее. Именно перспектива определяет то, каким кажется нарисованный предмет – большим или маленьким. И перспектива всегда присутствует на рисунке. Задняя часть прямоугольника не может быть такого же размера, как передняя.

Что касается круглых предметов, то влияние перспективы на их контур не так выражено. Они все равно будут

круглыми – с любой точки наблюдения. Но, если разрезать шар пополам, перспектива вступает в свои права. Если посмотреть на чашку, которая стоит ниже уровня глаз, мы увидим эллипс. Поднимите чашку выше уровня глаз – и эллипс исчезнет, останется только его край. Ширина эллипса будет зависеть от точки наблюдения. Например, если смотреть на прозрачный цилиндр, эллипс в его основании будет шире, чем наверху, потому что он расположен ниже и дальше от глаз. Горизонтальные эллипсы, или окружности, в перспективе сужаются по мере приближения к уровню взгляда и расширяются и скругляются при удалении от него вниз. Они снова расширяются, уходя вверх, пусть даже нам этого не видно. Мы все равно рисуем целый эллипс, как будто изображаемый предмет прозрачен.

Если вам хочется знать, как будет выглядеть какая-либо часть предмета в перспективе, попытайтесь мысленно разрезать этот предмет. Перспектива работает во всех непрозрачных объектах, ведь любой объект на рисунке – это сочетание линий построения. Для восприятия доступна только видимая часть предмета, а все линии построения внутри исчезают. Получается, что мы видим «готовый» предмет, его очертания и контуры, но нужно всегда помнить, что его невидимые линии от нас скрыты. Заднюю часть прямоугольника нарисовать не сложнее, чем переднюю, а нарисовав ее, можно увидеть скрытые линии. Настоящий художник рисует предмет целиком, а не только его видимые части. В этом и заключается разница между рисованием и обводкой или копированием. Копирование – это просто заполнение пространства на бумаге без понимания сущности изображаемого объекта.

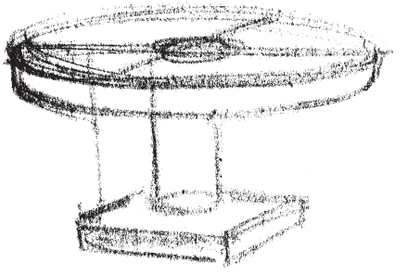
Чтобы видеть расстояния в перспективе, мы рассекаем основные формы. Чем ближе к линии взгляда, тем больше сокращаются расстояния. Эллипсы, например, сужаются. Если нарисовать на тротуаре друг за другом два одинаковых квадрата, тот, что дальше, будет казаться у́же. Перспектива – это инструмент, который позволяет нам передавать расстояния.

Рассеченные формы можно измерять с помощью диагоналей – все тот же принцип «разбирай и собирай». Таким образом можно измерить относительные расстояния.

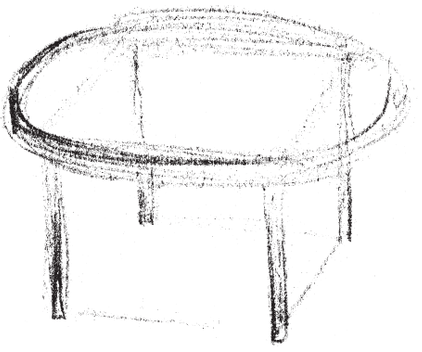
Мы не будем углубляться в сложности вроде изображения неровной и холмистой местности или подробности масштабирования, необходимые для изображения зданий. Если вы хотите узнать об этом больше, прочтите хорошую книгу по перспективе, например «Объемный рисунок и перспектива» (Perspective Made Easy) Эрнеста Норлинга.

Перспектива – это способ передачи того, что мы видим, так, чтобы рисунок выглядел реальным. Фотография доказывает, что перспективные искажения существуют. Без перспективы рисунок выглядит неправдоподобным, «плохим». Если вы уже что-то такое рисовали, то можете быть уверены, что основная проблема – в непонимании перспективы.

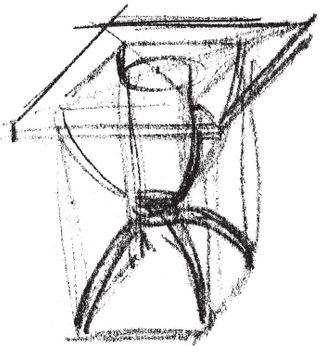
ПЕРСПЕКТИВА



ЭТОТ СТОЛ СОСТОИТ ИЗ ДИСКА, ЦИЛИНДРА И КВАДРАТНОЙ ПОДСТАВКИ.

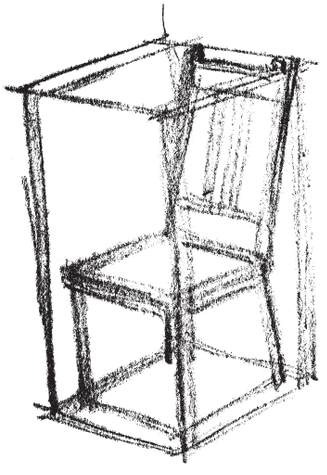


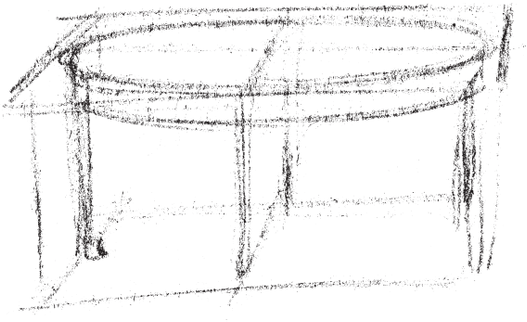
ЕЩЕ ОДИН СТОЛ – ДИСК, ПОМЕЩЕННЫЙ НА КУБ.

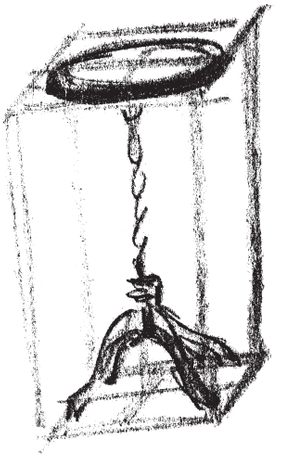


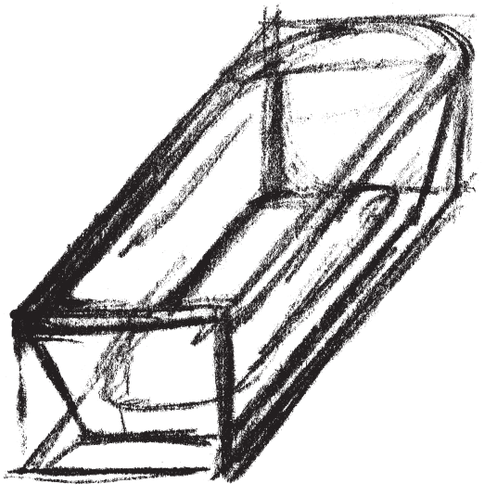
КВАДРАТНАЯ КРЫШКА НА КУБЕ-ОСНОВАНИИ

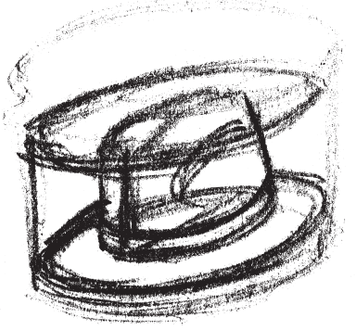
Все предметы можно «достать из ящика». Нарисуйте этот ящик.

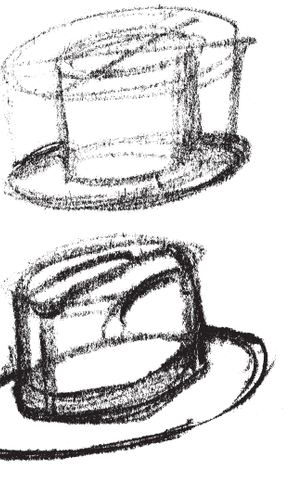




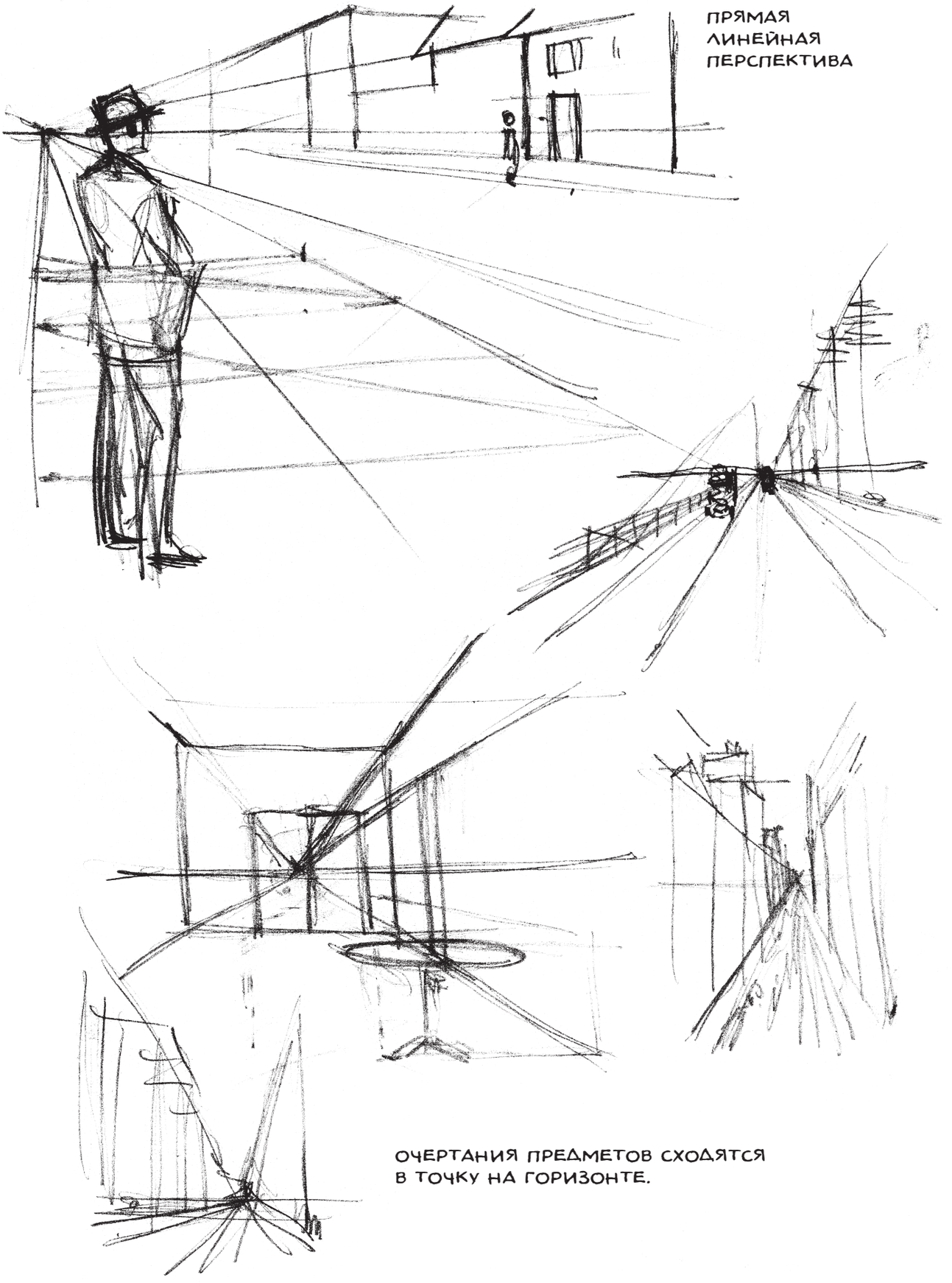








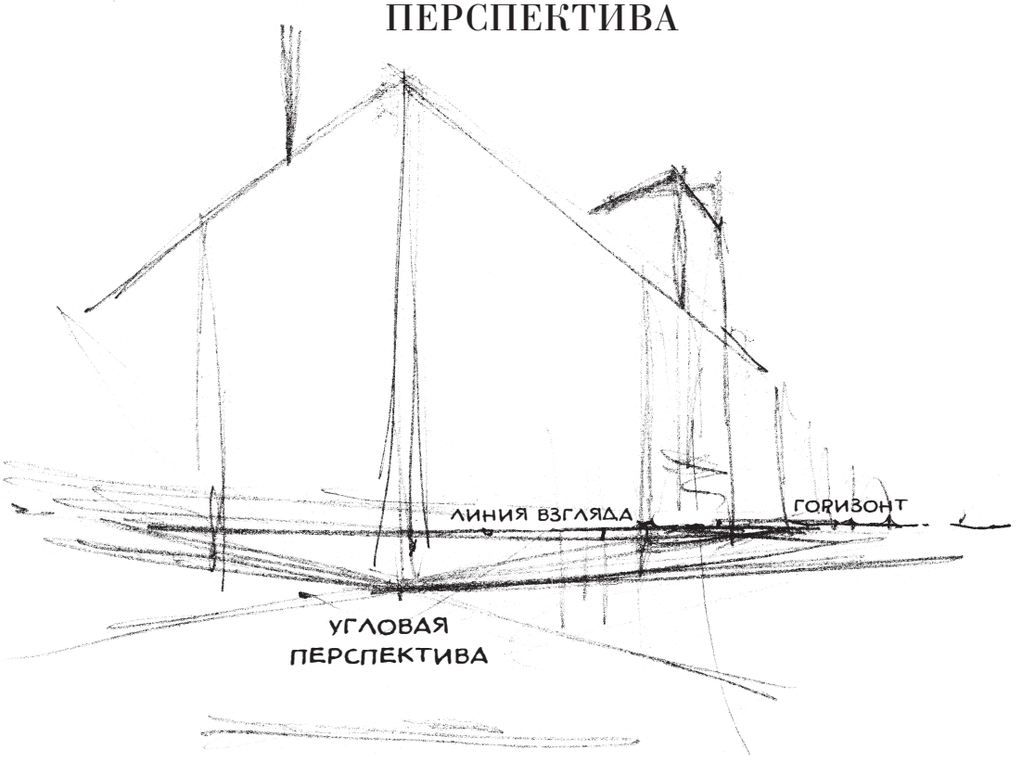
ПЕРСПЕКТИВА



ПРЯМАЯ
ЛИНЕЙНАЯ
ПЕРСПЕКТИВА

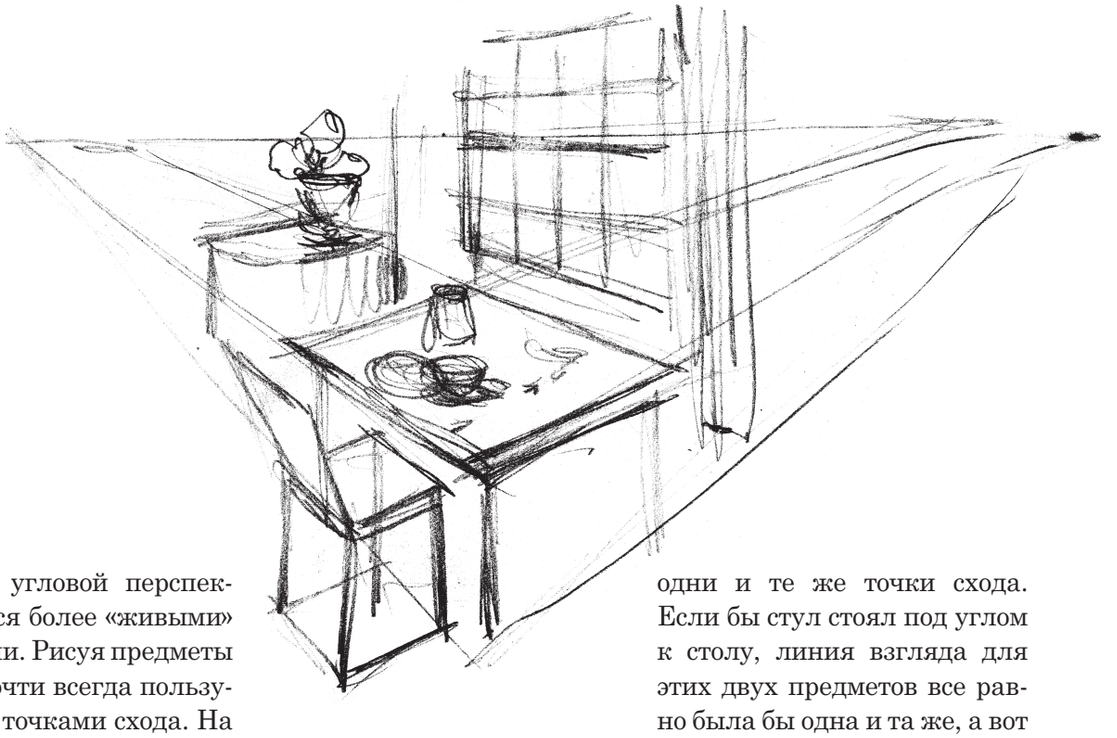
ОЧЕРТАНИЯ ПРЕДМЕТОВ СХОДЯТСЯ
В ТОЧКУ НА ГОРИЗОНТЕ.

ПЕРСПЕКТИВА



А.Р.

Практически всегда, когда мы смотрим на предмет и видим расположенные вершиной вверх углы, которые можно продолжить до горизонта, мы рисуем в угловой перспективе. Линия горизонта остается одной и той же, и при этом стороны здания не обязательно должны иметь одинаковый уклон с обеих сторон. Все линии внутри здания (окна, козырьки, архитектурные детали и так далее) тоже будут проходить под наклоном к линии взгляда, так как наблюдатель смотрит снизу вверх.

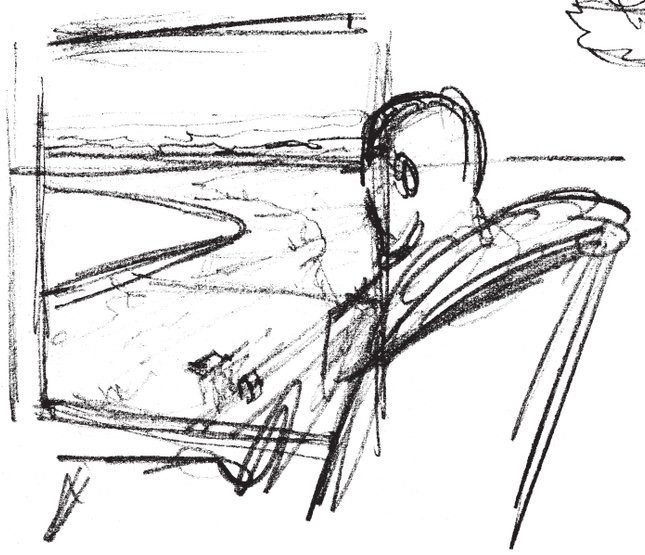


А.Р.

Объекты в угловой перспективе кажутся более «живыми» и объемными. Рисуя предметы быта, мы почти всегда пользуемся двумя точками схода. На этом рисунке у всей мебели одни и те же точки схода. Если бы стул стоял под углом к столу, линия взгляда для этих двух предметов все равно была бы одна и та же, а вот точки схода различались бы.

ПЕРСПЕКТИВА

ГОРИЗОНТ СМЕЩАЕТСЯ ВВЕРХ
И ВНИЗ ВМЕСТЕ С НАБЛЮДАТЕЛЕМ.

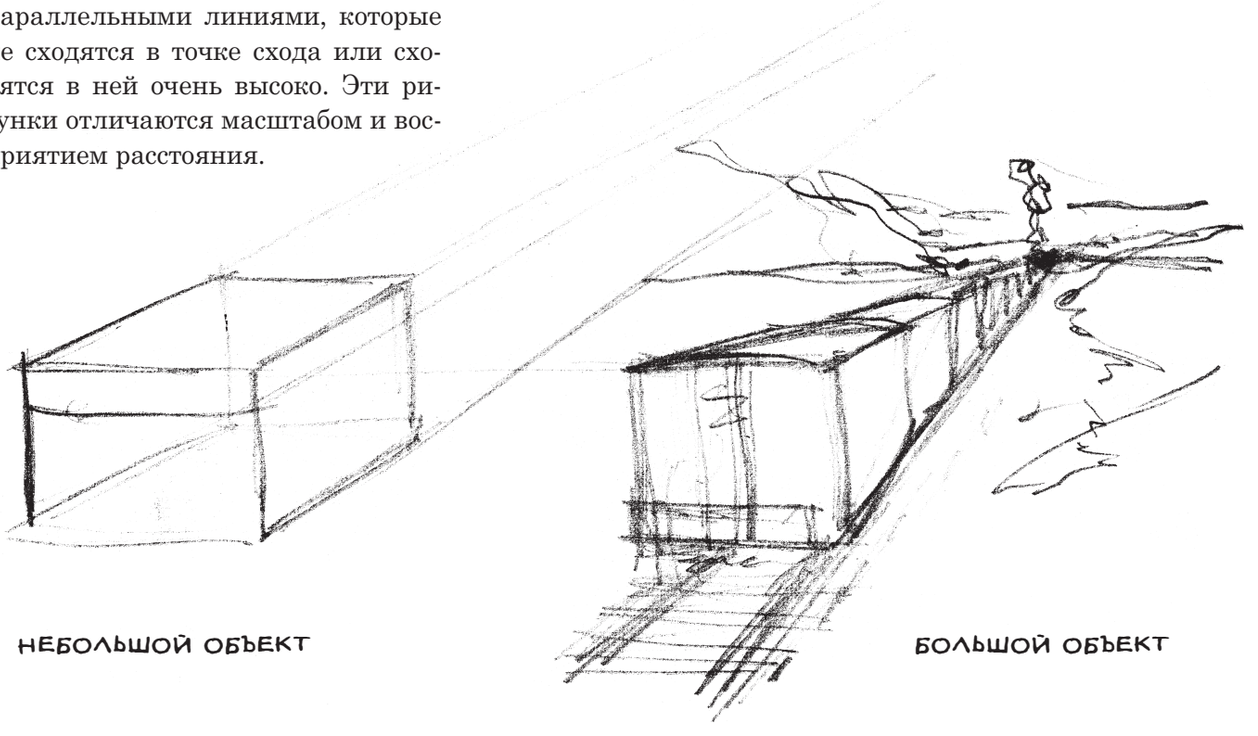




ГОРИЗОНТ – ЭТО ВСЕГДА
ЛИНИЯ ВЗГЛЯДА.

А.Р.

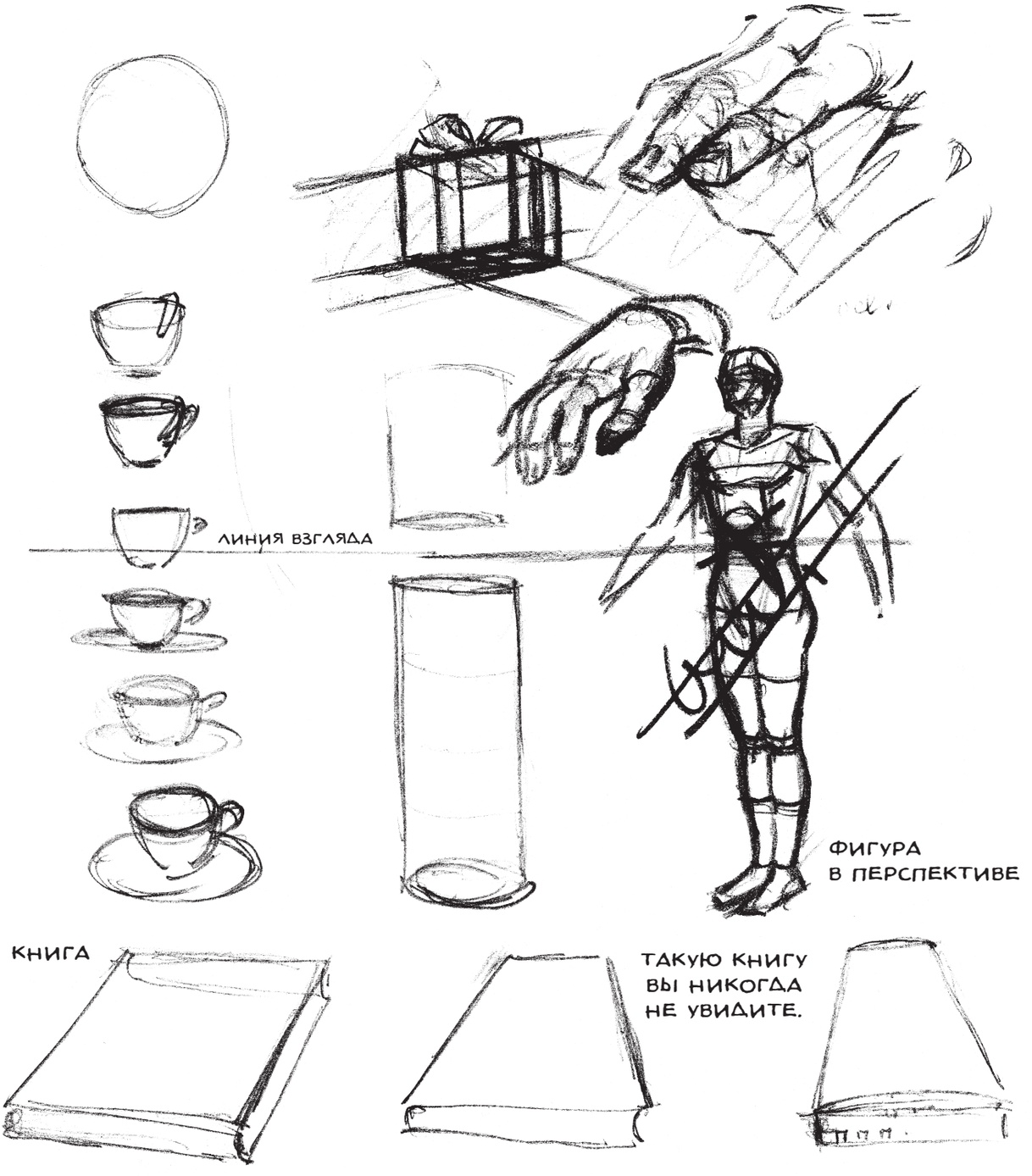
Чтобы понять перспективу, нужно увидеть углы, которые образуют линии, идущие от предмета в точки схода. Точку схода больших объектов определить проще – посмотрите на рисунок поезда ниже. И напротив, обувная коробка нарисована параллельными линиями, которые не сходятся в точке схода или сходятся в ней очень высоко. Эти рисунки отличаются масштабом и восприятием расстояния.



НЕБОЛЬШОЙ ОБЪЕКТ

БОЛЬШОЙ ОБЪЕКТ

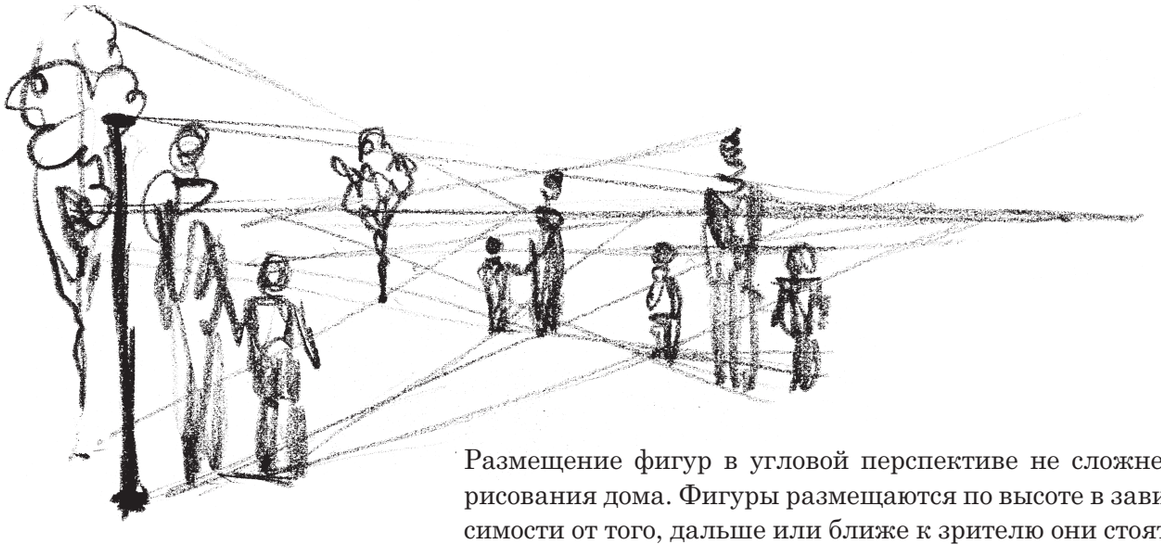
НЕБОЛЬШИЕ ОБЪЕКТЫ В ПЕРСПЕКТИВЕ



А.Р.

Рисование небольших объектов вроде чашки дает нам возможность понять природу основной круглой формы в перспективе. Смотря снизу или сверху, можно увидеть расширение или сужение верхнего эллипса чашки. Такие же эллипсы заметны в цилиндрических формах пальцев, ног или торса человека. Линии перспективы небольших объектов не так круто сходятся к горизонту, как линии перспективы крупных. Верхняя часть книги не будет сильно отличаться по ширине от нижней, но на одной и той же линии взгляда она все-таки будет чуть уже. У здания это различие будет весьма заметным. А вот смотреть на это здание с самолета – это все равно что смотреть на книгу на столе.

РАЗМЕЩЕНИЕ ОБЪЕКТОВ НА ЗЕМЛЕ



Размещение фигур в угловой перспективе не сложнее рисования дома. Фигуры размещаются по высоте в зависимости от того, дальше или ближе к зрителю они стоят. Относительно ближних фигур у дальних голова будет ниже, а ноги выше. Это расположение художник обычно делает интуитивно. Со временем вы научитесь применять правила перспективы, не задумываясь о них.

A.P.



Основная трудность рисования в угловой перспективе – возможное искажение предметов. Если точки схода расположены слишком близко друг к другу, объекты на переднем плане могут искажаться. Чем острее угол, образованный линиями двух точек схода, тем более непропорциональными могут быть эти объекты. Из-за этого небольшие объекты на переднем плане будут казаться гораздо больше, поскольку перспектива создает ощущение глубины.

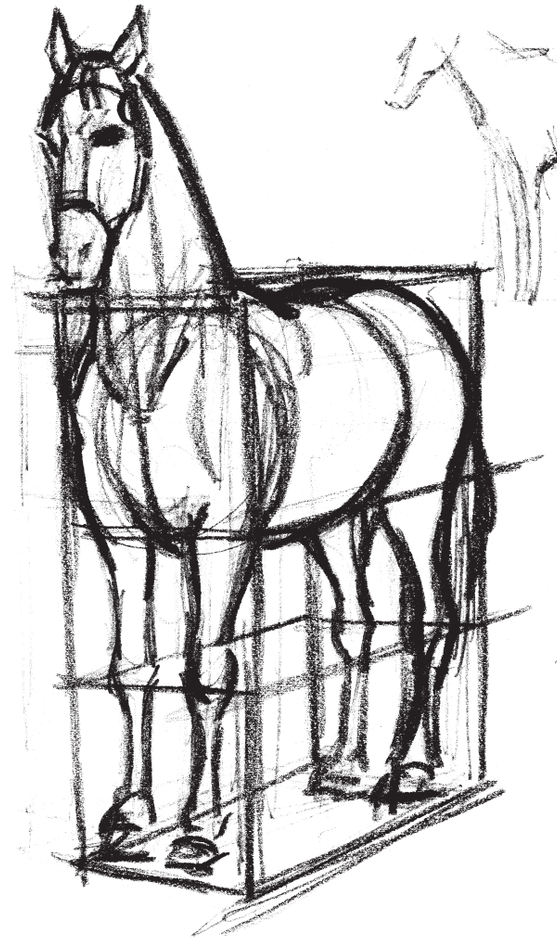
A.P.

Высоты множества объектов и фигур на рисунке с угловой перспективой зависят от размещения этих объектов на земле. Представьте, что на земле лежит сетка и фигуры стоят на ней, как на шахматной доске.

A.P.

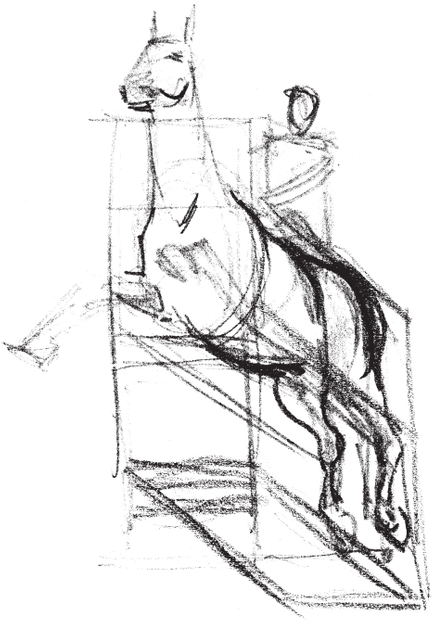
ПЕРСПЕКТИВА

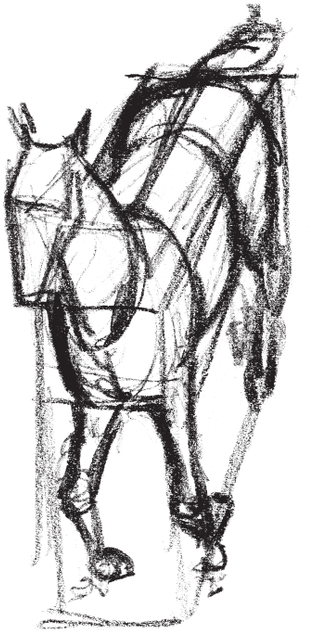
Помещаем форму в прямоугольники, чтобы увидеть перспективу.



Нарисовать предмет – это значит разобрать его на части и собрать снова в перспективе.



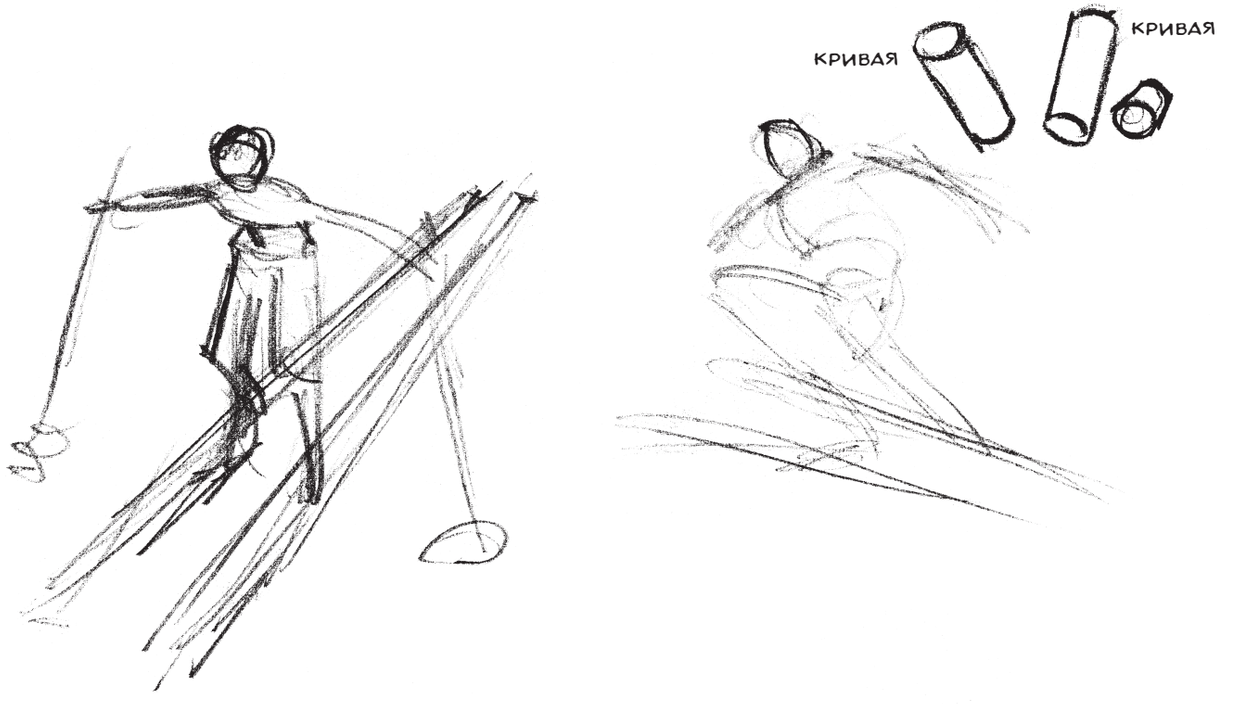




МАНЕКЕН В ПЕРСПЕКТИВЕ

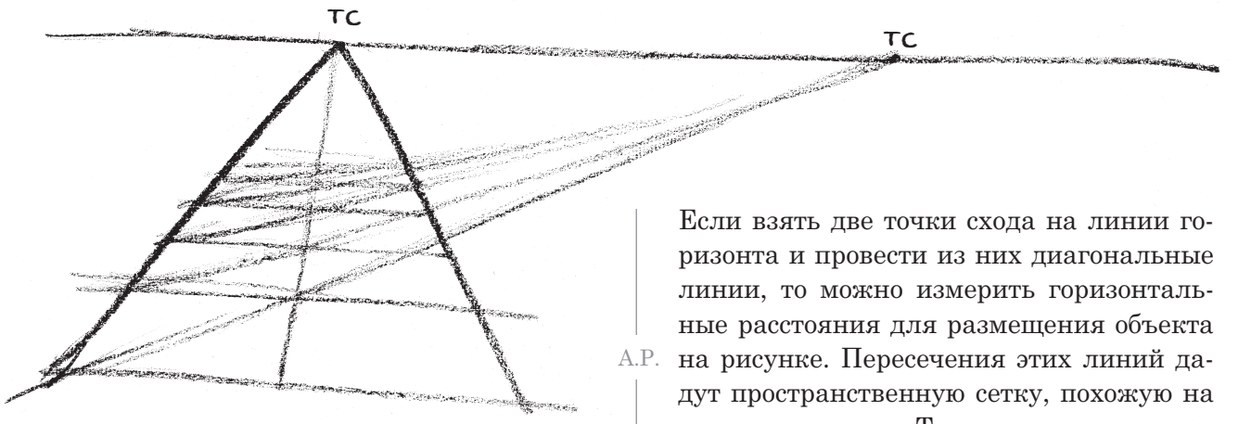


Когда мы наклоняем фигуры вперед или назад, их формы ведут себя так же, как линии цилиндра.



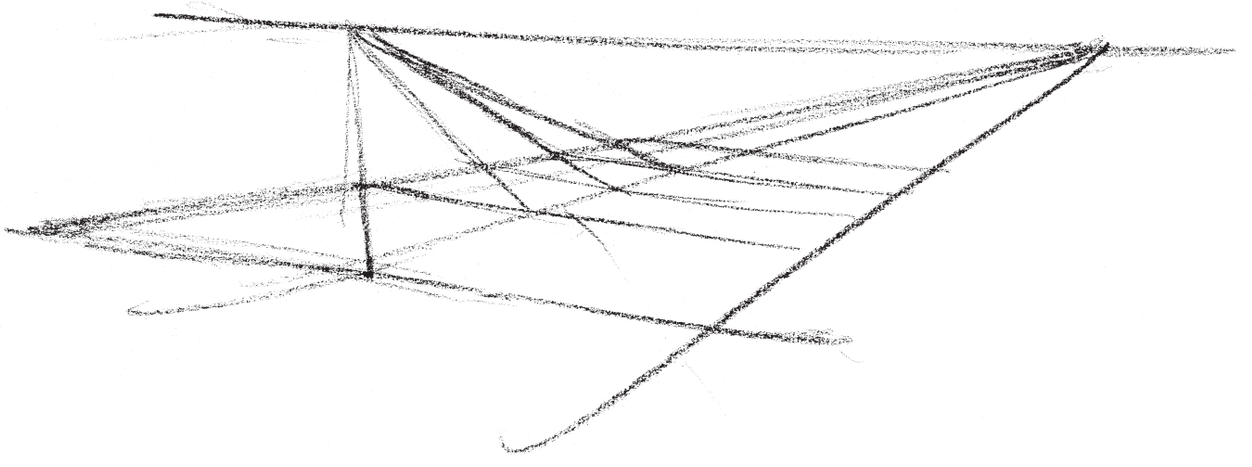
ИЗМЕРЕНИЯ ПО ДИАГОНАЛЯМ

ПО ГОРИЗОНТАЛИ

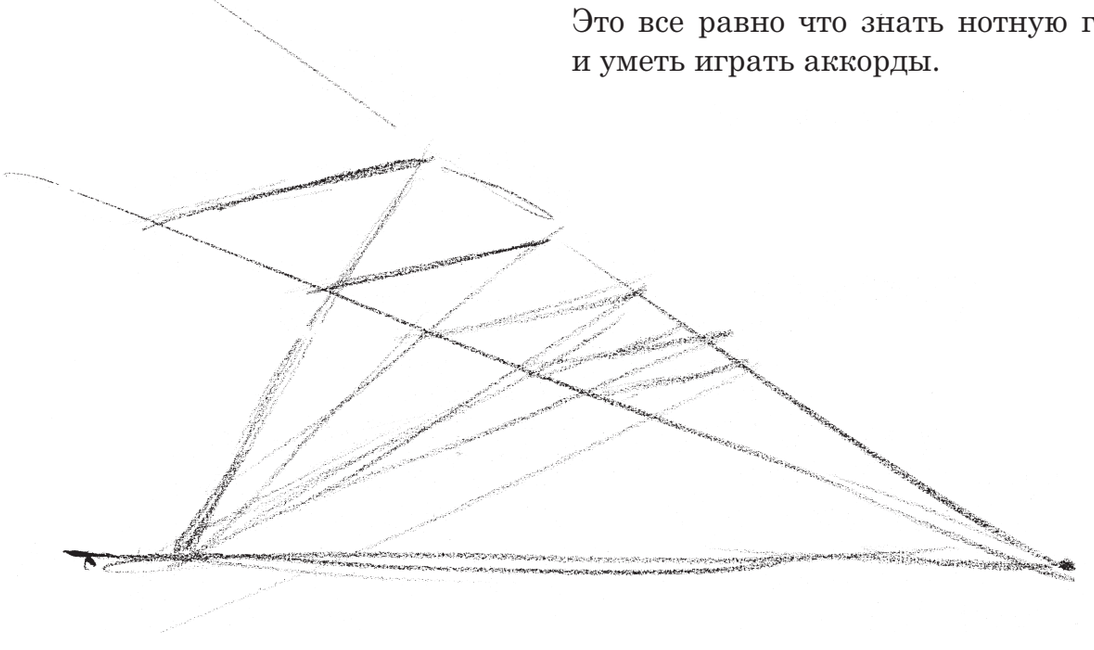


A.P.

Если взять две точки схода на линии горизонта и провести из них диагональные линии, то можно измерить горизонтальные расстояния для размещения объекта на рисунке. Пересечения этих линий дадут пространственную сетку, похожую на шахматную доску. Такую сетку можно сделать и для объектов в воздухе, над линией горизонта.

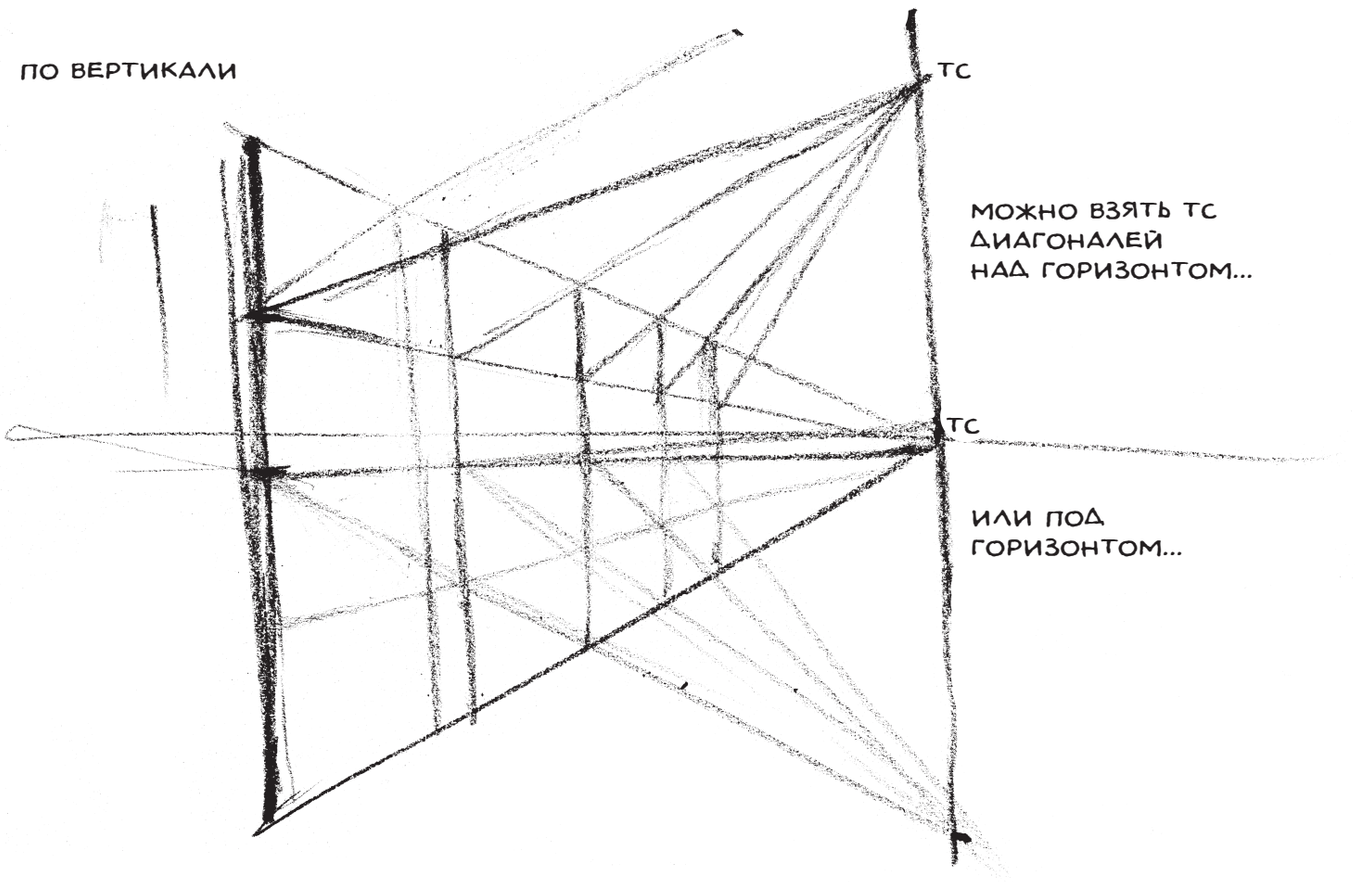


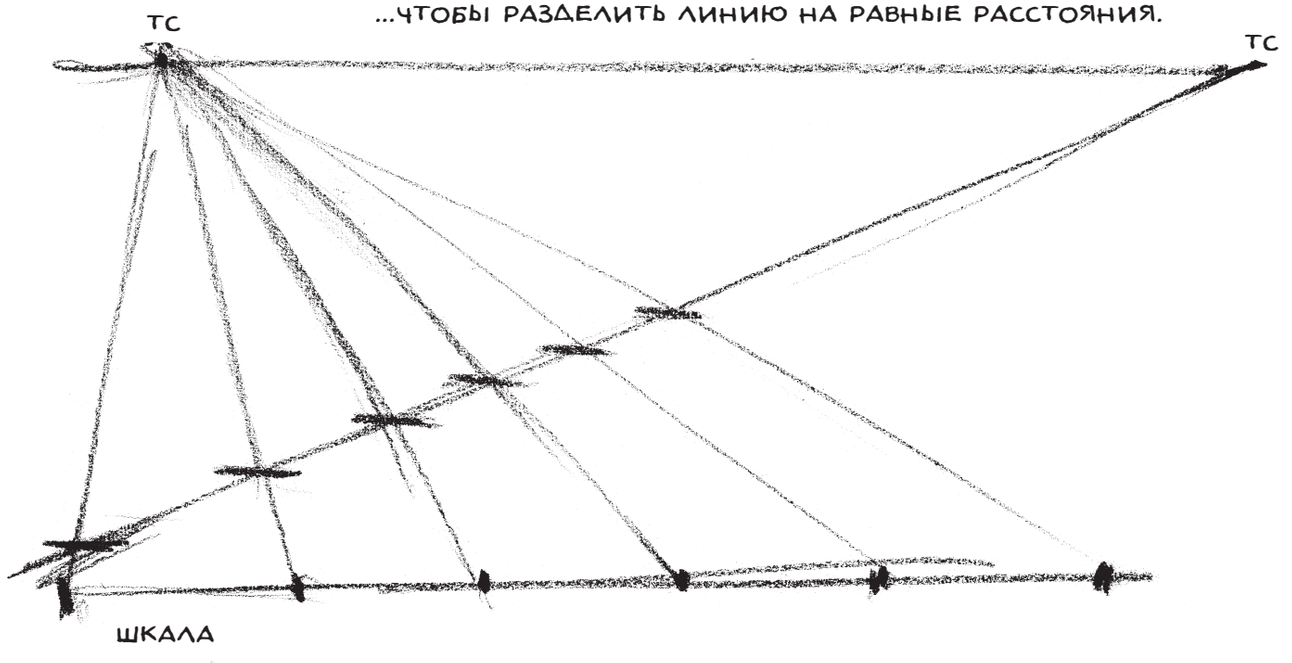
Это все равно что знать нотную грамоту и уметь играть аккорды.



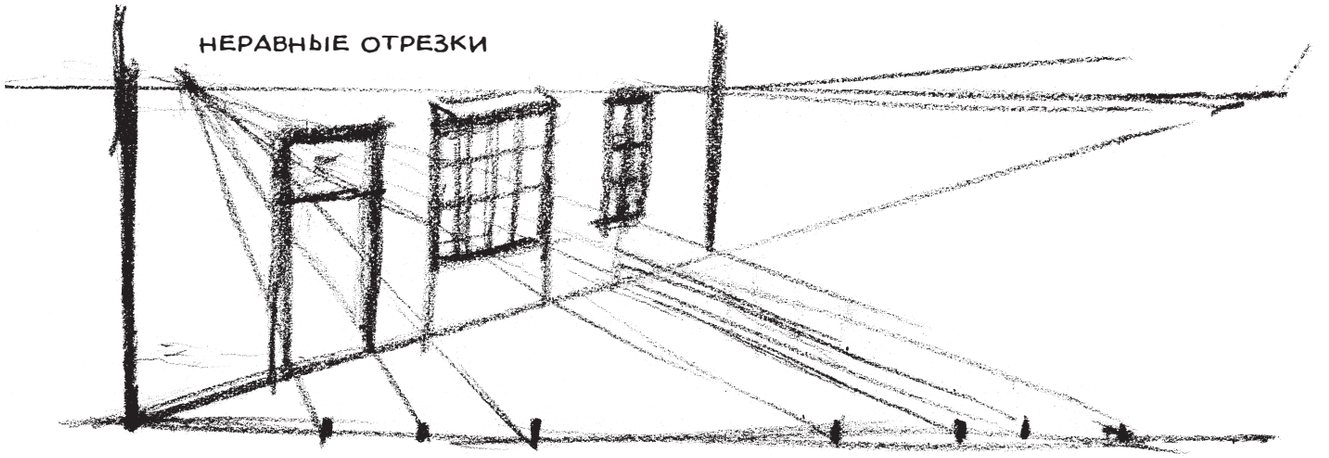
ИЗМЕРЕНИЯ ПО ДИАГОНАЛЯМ

Если вам это кажется слишком сложным, пропустите страницу.

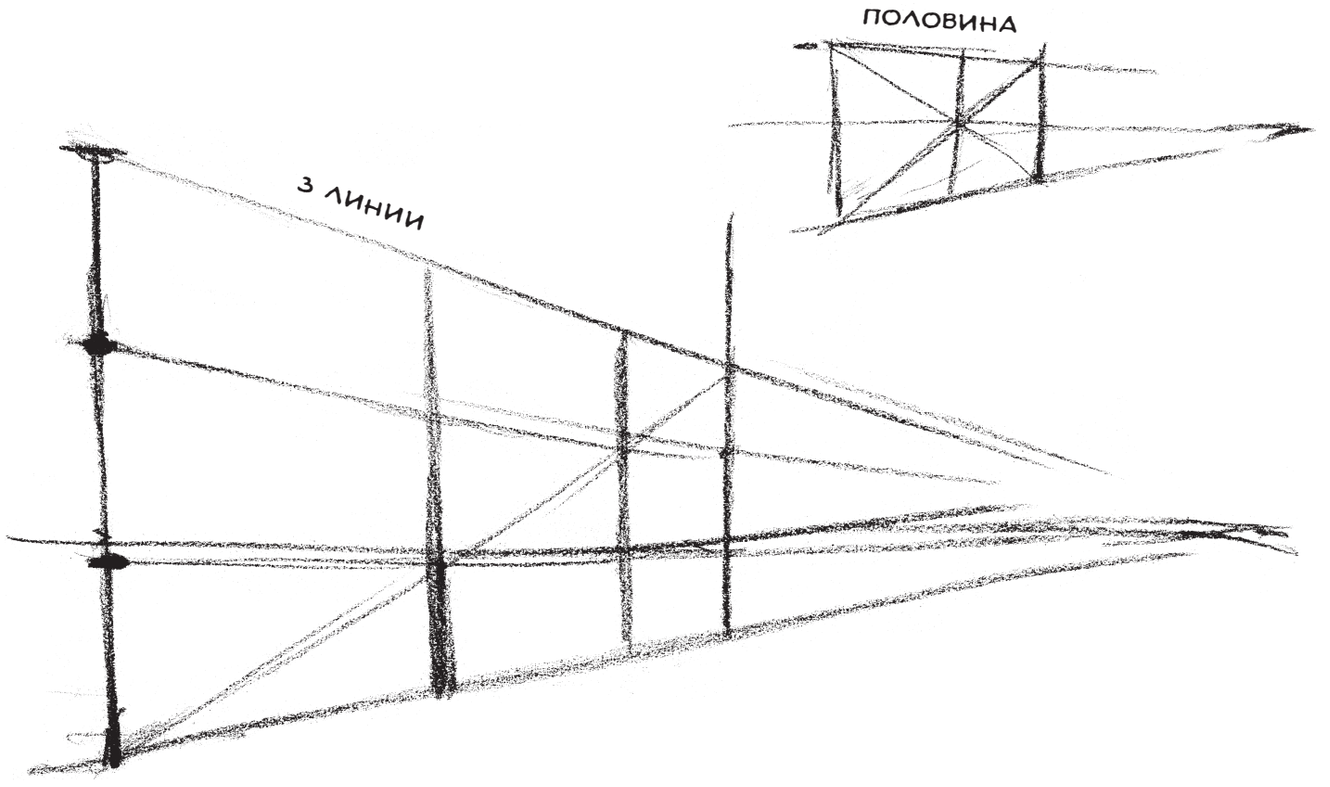




ИЗМЕРЕНИЯ ПО ДИАГОНАЛЯМ

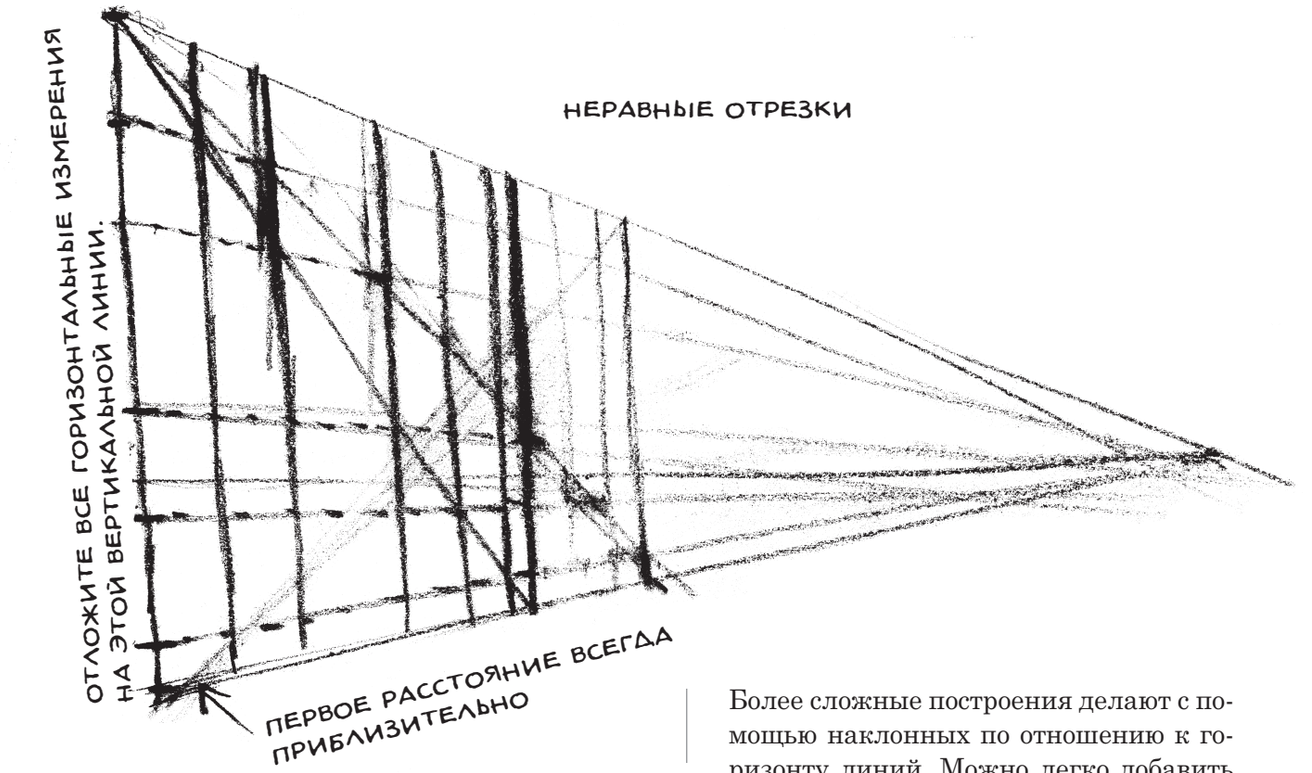


РАЗМЕЧАЕМ В МАСШТАБЕ ИЗМЕРИТЕЛЬНУЮ ШКАЛУ.



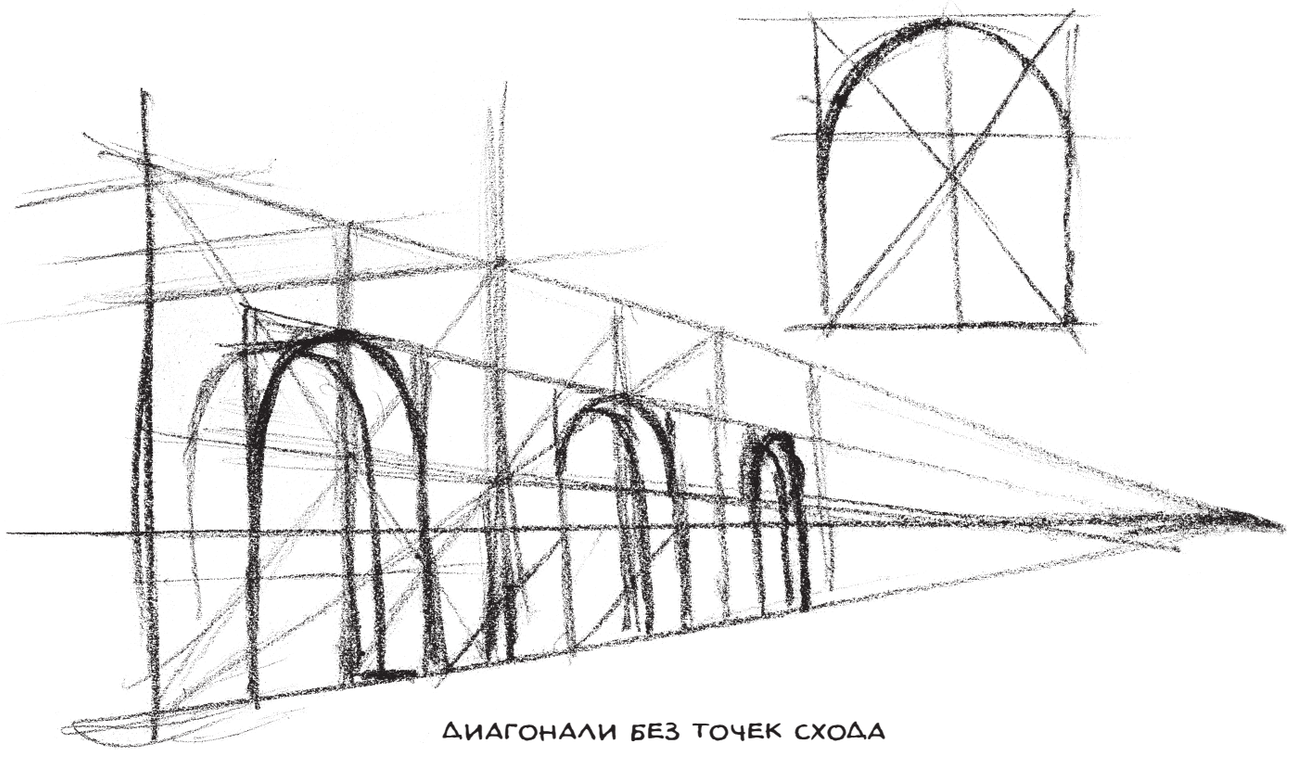
A.P. Мы изображаем трехмерное пространство с помощью диагоналей и измерительной шкалы. Чтобы нарисовать стену в правильном перспективном сокращении, нужно провести в ней диагонали. Затем разделяем объект пополам или на три части. Две пересекающиеся диагонали окажутся на серединной линии объекта. Чтобы разделить стену на три одинаковые части, мы берем диагонали для разделения вертикальных линий на вполне равные отрезки.

ИЗМЕРЕНИЯ ПО ДИАГОНАЛЯМ

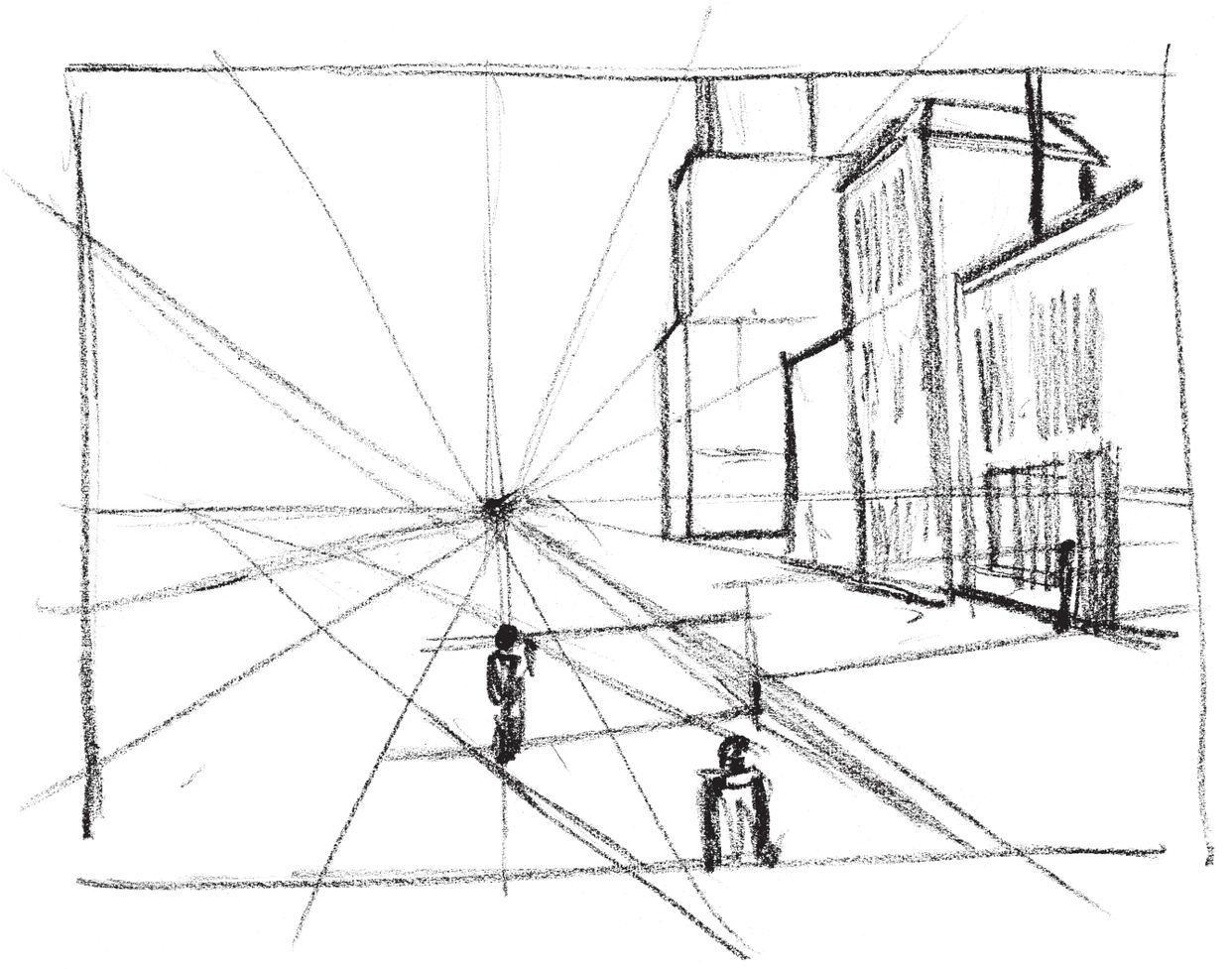


A.P.

Более сложные построения делают с помощью наклонных по отношению к горизонту линий. Можно легко добавить любую правдоподобную архитектурную деталь, если вписать ее в такую сходящуюся к горизонту сетку.



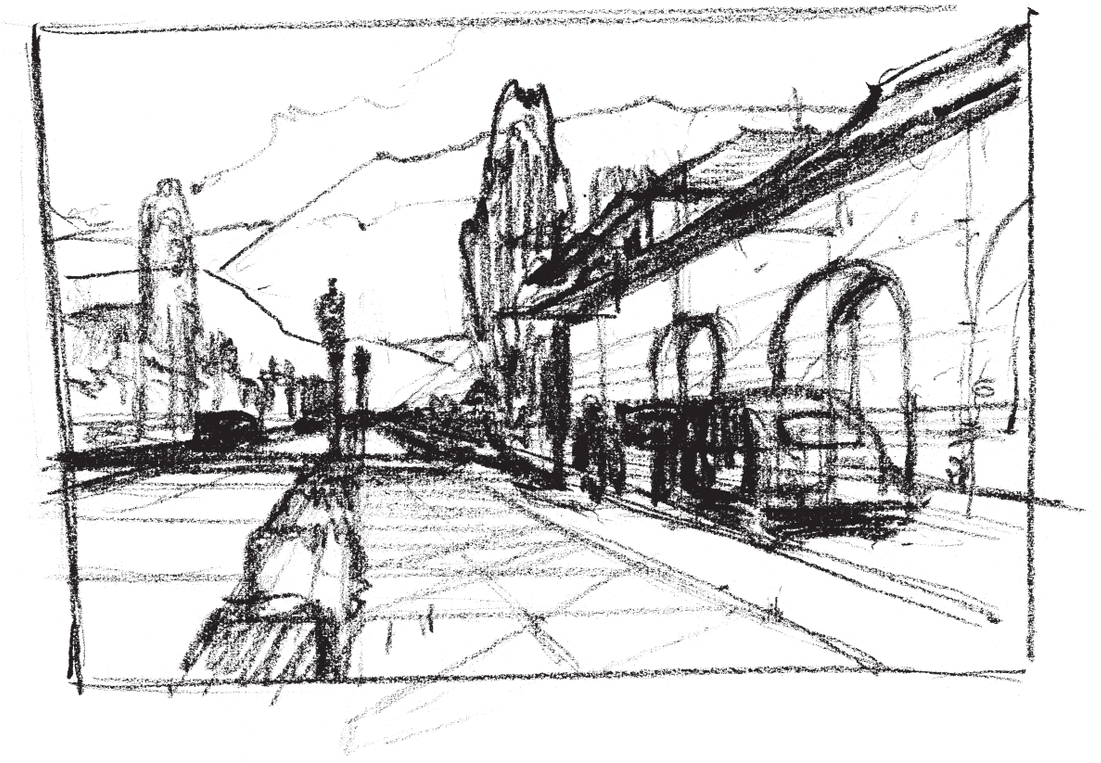
ПЕРСПЕКТИВА – ЭТО ПРОСТО

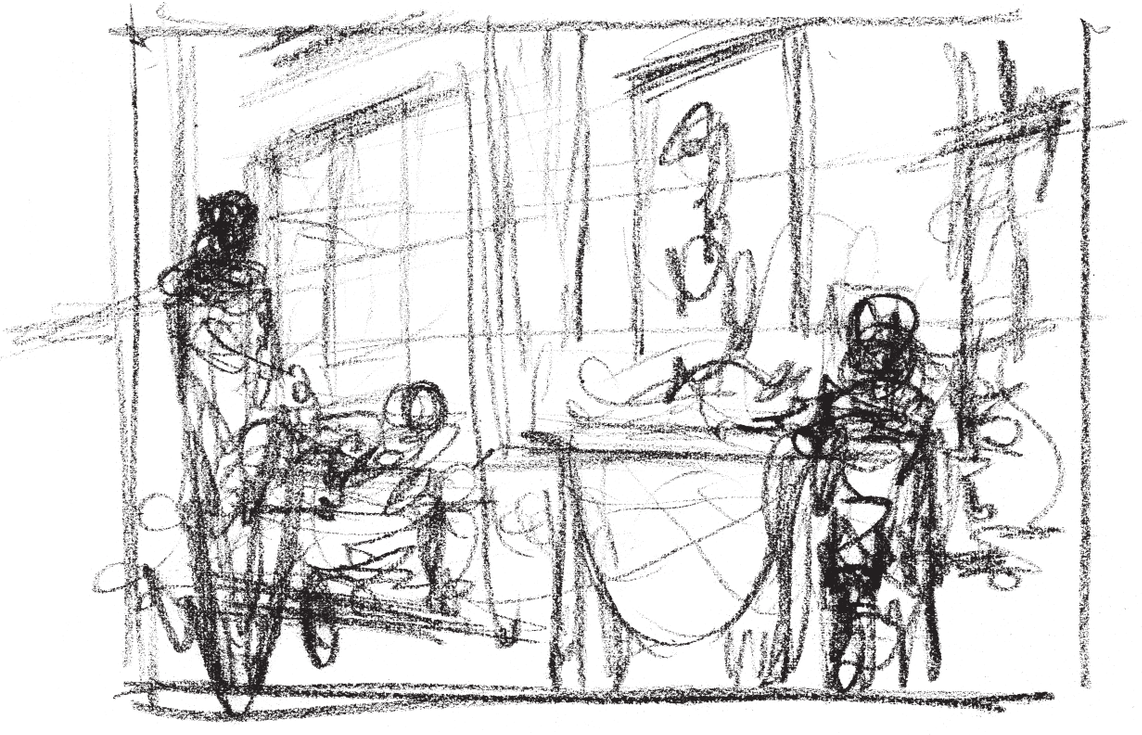


Когда вы рисуете какую-нибудь сценку, несколько штрихов, намечающих перспективу, сделают ее приближенной к жизни, ведь все, что мы видим, мы всегда видим в перспективе.
A.P. Убедитесь, что вы следуете этому простому правилу в своих рисунках. Когда в следующий раз будете идти по улице, вспомните, что все окружающее – линии и контуры зданий, тротуар и сама улица – стремится к точке схода. Все объекты связаны с горизонтом.

ПЕРСПЕКТИВА

Владея знаниями о перспективе, вы можете нарисовать все что угодно на улице и дома.





Свет

Мало кто из нас задумывался над тем, что происходит при освещении формы, пока не начал рисовать. Когда понятен основной принцип, все просто, но форму невозможно воспроизвести верно, если не понимать, что происходит при освещении и почему мы видим вещи именно такими. Для начала нужно вспомнить, что свет падает на ближайшую половину объекта. Самая близкая к источнику света точка объекта будет самой светлой. Достигая середины скругленной или круглой поверхности, свет проходит дальше, оставляя вторую ее половину в тени. Начиная с самой светлой области и до конца освещенной зоны, в соответствии с углом, под которым проходит луч света, лежат так называемые полутона. Чем больше этот угол, тем темнее полутона. Например, возьмем колонну или цилиндр. Самая освещенная область будет находиться на той части объекта, которая расположена почти под прямым углом к источнику света. Чем больше угол, тем темнее области. Свет идет только по прямой линии от источника к объекту. Тень на определенной области объекта рассеивается, когда эту область поворачивают к источнику света.

Тень всегда начинается с середины основной формы. Представьте себе освещенную сферу. Кратчайшее расстояние от источника света до ее поверхности – линия, проходящая через центр сферы. Там, где эта линия падает на поверхность, расположится наиболее светлый участок.

Хотя освещается только половина формы (или та часть, которая лежит на пути луча), нужно помнить, что предмет можно нарисовать в любом ракурсе относительно источника освещения. Можно посмотреть на него с освещенной стороны, причем источник света будет позади нас, или с теневой, и тогда источник света будет впереди. Или можно обойти его вокруг и нарисовать любой ракурс с разными пропорциями света и тени. То есть можно вообще не увидеть тени, если встать на линии, по которой проходит свет, – например, если бы мы светили на шар фонариком. Если бы мы встали под прямым углом к направлению света, то увидели бы объект наполовину освещенным, наполовину в тени. Другие углы дают другое относительное распределение света и тени, например, можно встать так, что одна четверть шара будет освещена, а остальные три четверти окажутся в тени. Что может быть проще – но до сего момента мы об этом даже не задумывались!

Чтобы попрактиковаться, вернемся к нашим основным формам и будем по-разному их освещать. Нужно запомнить следующее: если есть свет – всегда есть самая освещенная область, полутон или несколько полутонов и, конечно, тень и увидеть их можно почти из любого ракурса. Еще нужно помнить, что из любой точки наблюдения все объекты будут освещены относительно одинаково – пропорция света и тени идентична у всех наблюдаемых из этой точки объектов, если только они не развернуты к источнику под другим углом. Все объекты на рисунке будут казаться освещенными

из одного источника. Не нужно рисовать один предмет так, как будто он освещен спереди, а другой так, как будто он освещен сбоку, если они оба находятся на рисунке с одним источником света.

Только что я говорил о солнечном свете. Конечно, от лампы или другого источника искусственного освещения свет может идти во всех направлениях, и тогда объекты позади этих источников тоже будут освещаться. Все, что нам нужно, – это определить, насколько объект освещен и какая его часть находится в тени, чтобы привести рисунок в соответствие с реальностью.

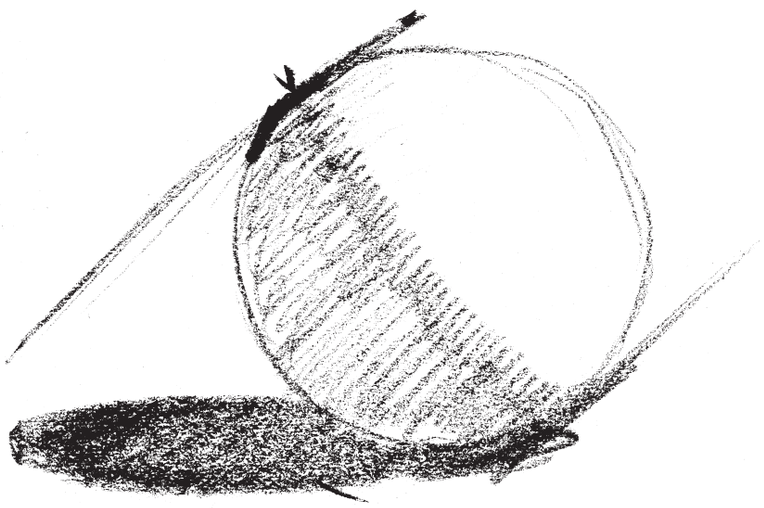
Если вам все удалось передать верно, зритель сразу поймет по рисунку, откуда шел свет, поскольку все углы, под которыми он падает, переданы на форме. Свет может идти сверху, сбоку, под углом, сзади, и эффекты от него будут абсолютно разные. Эти-то эффекты нам и нужны, и, когда мы все делаем правильно, они дают объем и форму поверхности объекта. Предмет на рисунке будет казаться реалистичным, «живым», весомым. Если неправильно отобразить эффекты света, полутонов и тени, форма не будет казаться настоящей, ведь именно через них и передается ее суть. Нет света – и мы не видим форму.

Изучайте разные типы освещения. У солнечного света свои определенные эффекты. Однако свет может быть и рассеянным, например в пасмурный день. У объекта при таком освещении тоже будут самый освещенный участок, полутона и тень, но не так ярко выраженные; они будут плавно перетекать друг в друга. Все это тоже эффекты света, и, если нам удастся уловить их и передать, нарисованный объект точно так же будет казаться настоящим. Основное различие между прямым и рассеянным светом в том, что при рассеянном освещении предмет не отбрасывает четкую тень. Когда мы говорим «отбрасывать тень», то подразумеваем, что тень ложится на другую плоскость – например, освещенная солнцем фигура отбрасывает тень на землю. В рассеянном свете эта тень почти незаметна, но плоскость под предметом все равно кажется темнее. В таком освещении формы тоже моделируются на поверхности объекта светом и темнотой, но при этом нет единого направления света. Предмет кажется освещенным более-менее одинаково в целом, а не наполовину (как при прямом освещении).

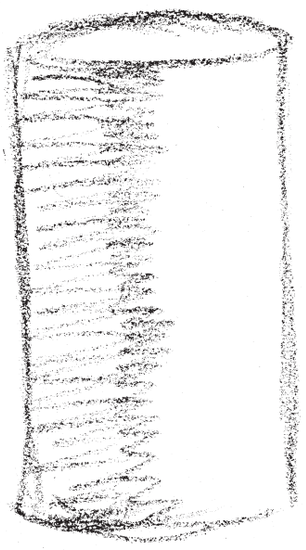
И наконец, существует еще отраженный свет – он отражается от освещенного объекта. Из-за него то место, где начинается тень, становится самым темным участком круглых форм. Дальше, к середине, тень светлеет. На плоских поверхностях у отброшенной тени практически равномерный тон. Изучите представленные ниже рисунки, чтобы прояснить для себя эти эффекты.

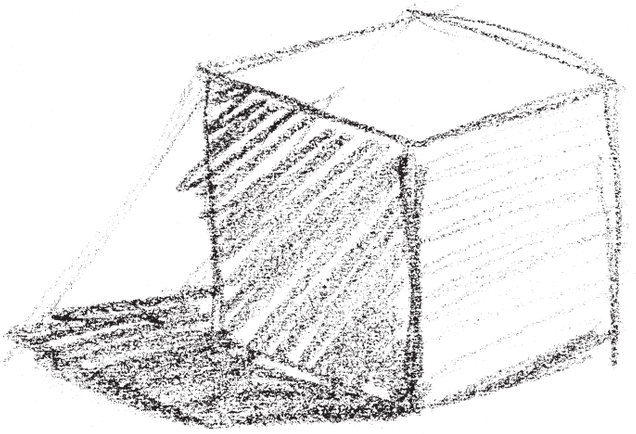
СВЕТ

Яркий прямой свет иногда освещает только половину объекта, но мы можем посмотреть на предмет с разных ракурсов.



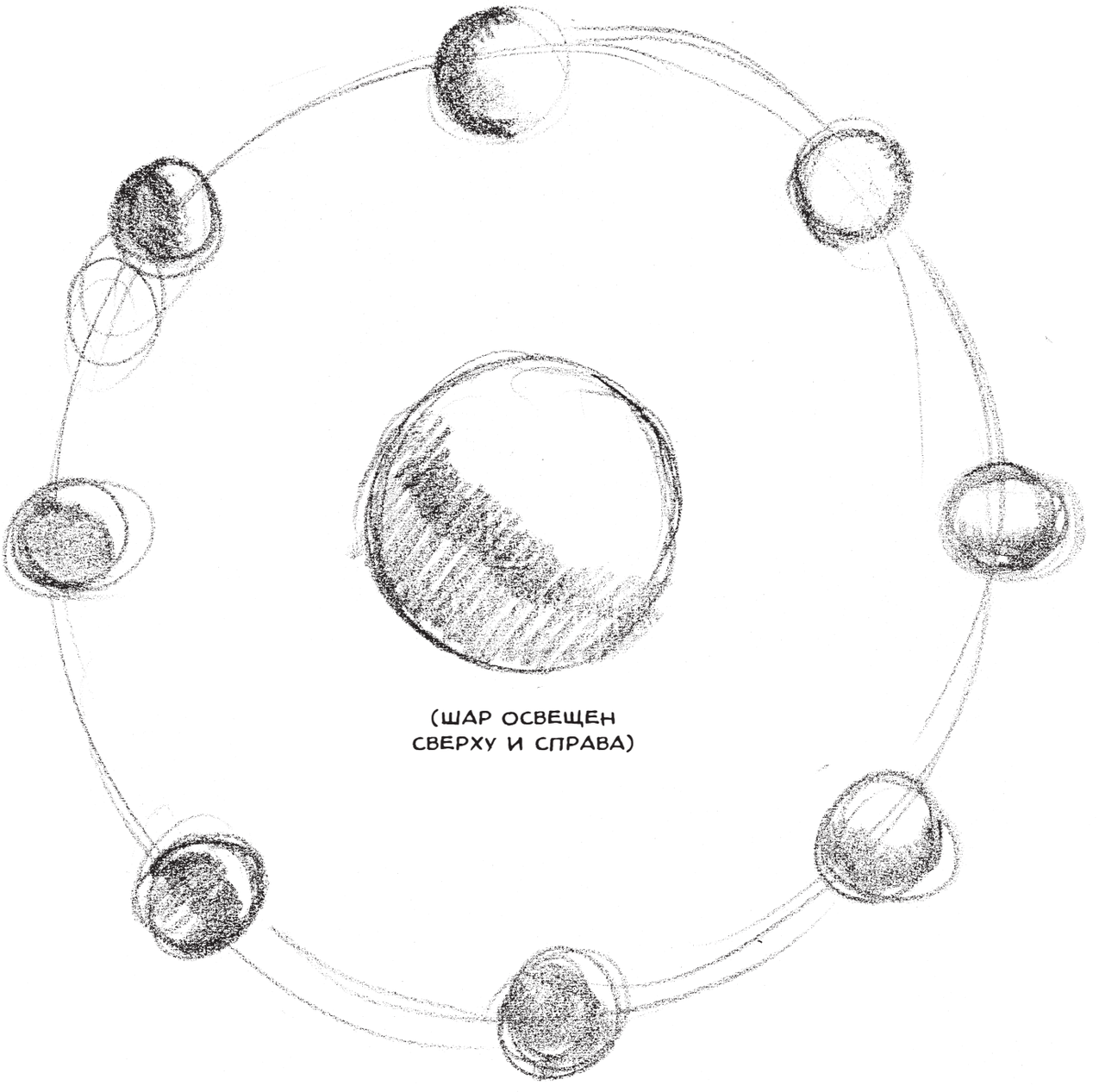
ОТБРОШЕННАЯ ТЕНЬ





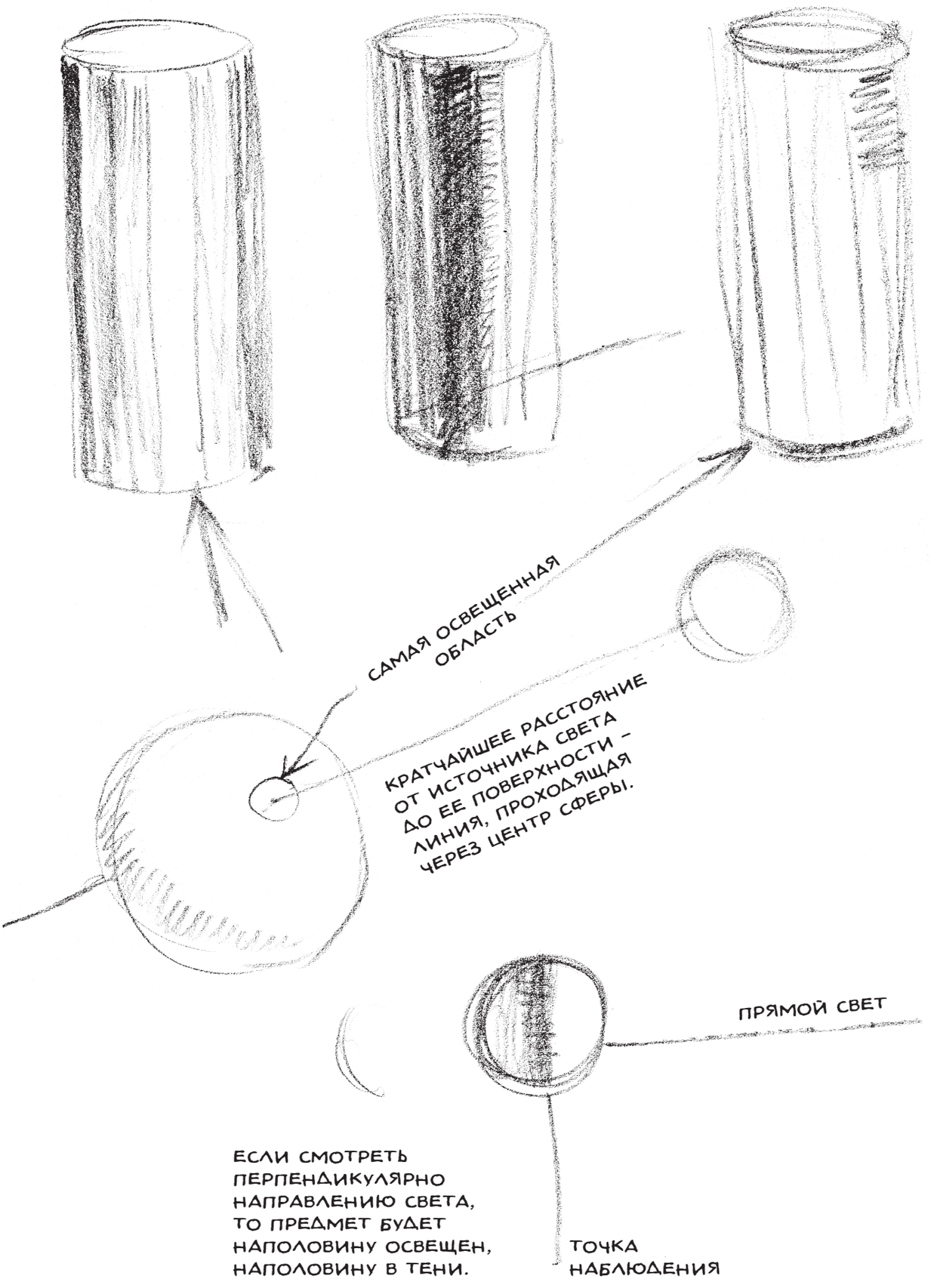
СВЕТ

Маленькие сферы выглядят так, как выглядела бы центральная сфера в разных ракурсах.

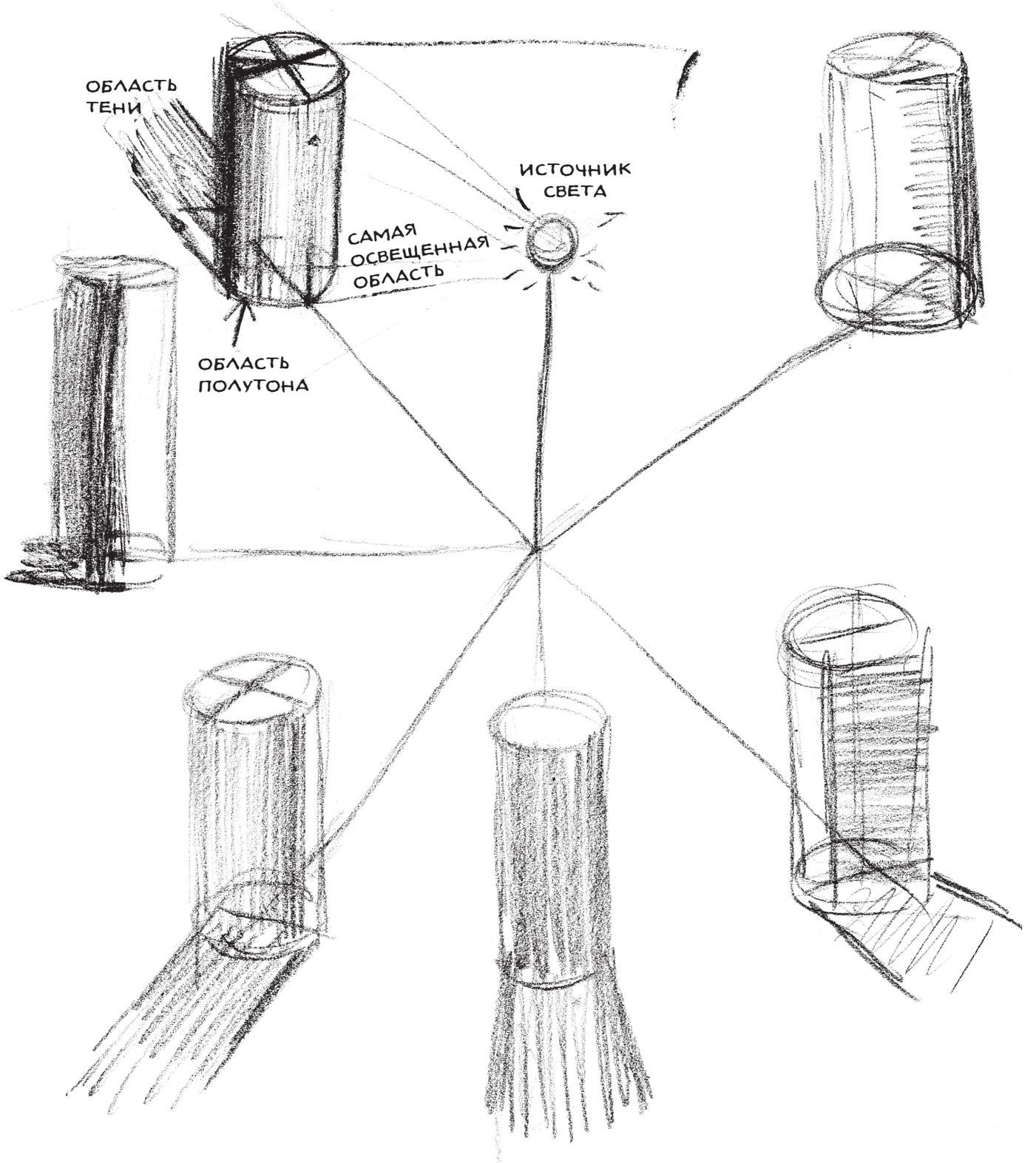


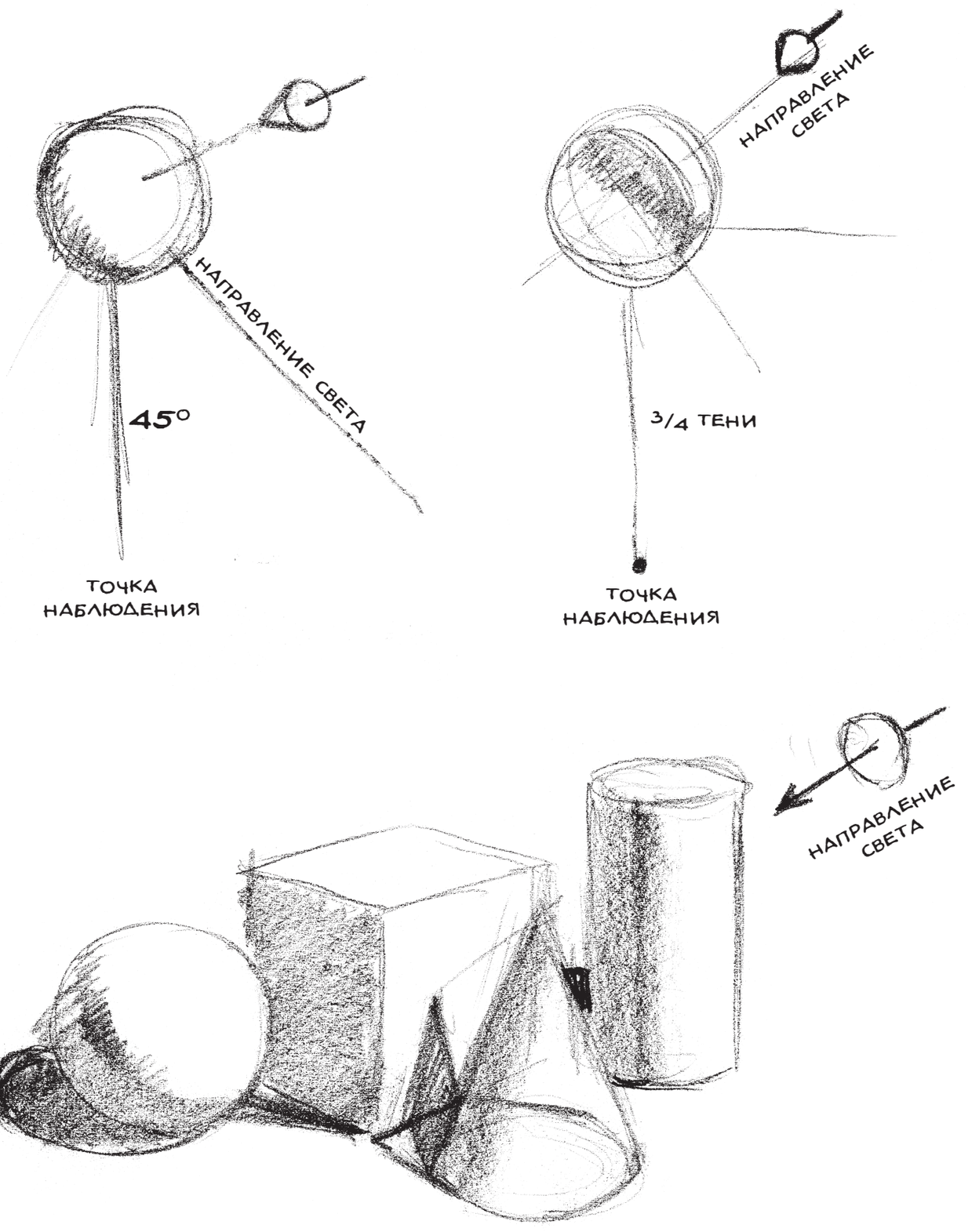
Если бы вокруг шара встали несколько человек, они увидели бы освещение на этом шаре по-разному – по отношению к источнику света. Так что эффекты света и тени определяются ракурсом. То же самое происходит с Луной, вращающейся вокруг Земли.

СВЕТ

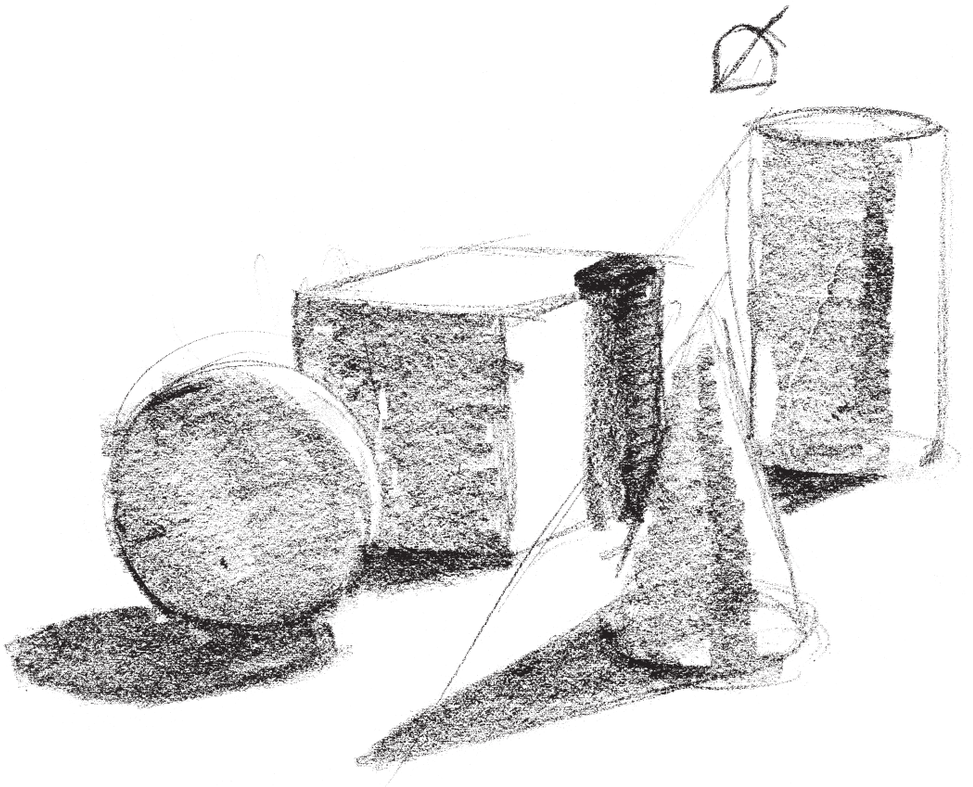

САМАЯ ОСВЕЩЕННАЯ ОБЛАСТЬ
КРАТЧАЙШЕЕ РАССТОЯНИЕ ОТ ИСТОЧНИКА СВЕТА ДО ЕЕ ПОВЕРХНОСТИ – ЛИНИЯ, ПРОХОДЯЩАЯ ЧЕРЕЗ ЦЕНТР СФЕРЫ.
ПРЯМОЙ СВЕТ
ЕСЛИ СМОТРЕТЬ ПЕРПЕНДИКУЛЯРНО НАПРАВЛЕНИЮ СВЕТА, ТО ПРЕДМЕТ БУДЕТ НАПОЛОВИНУ ОСВЕЩЕН, НАПОЛОВИНУ В ТЕНИ.
ТОЧКА НАБЛЮДЕНИЯ

СВЕТ

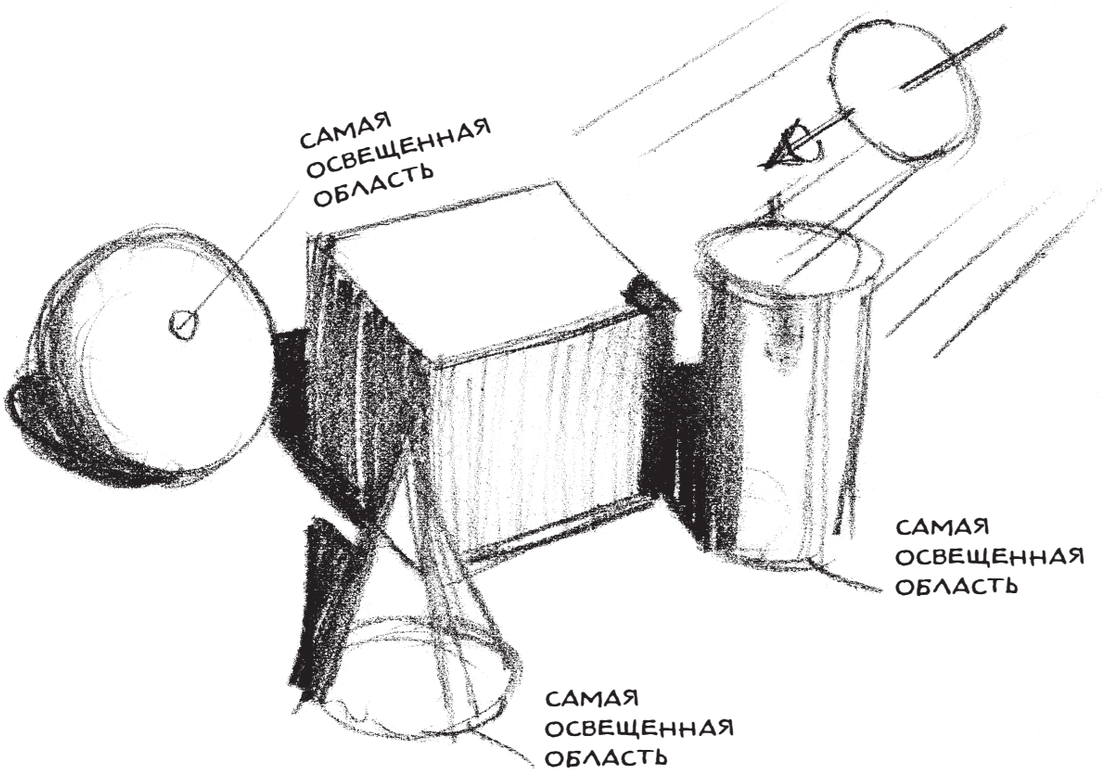

ОБЛАСТЬ ТЕНИ
ИСТОЧНИК СВЕТА
САМАЯ ОСВЕЩЕННАЯ ОБЛАСТЬ
ОБЛАСТЬ ПОЛУТОНА



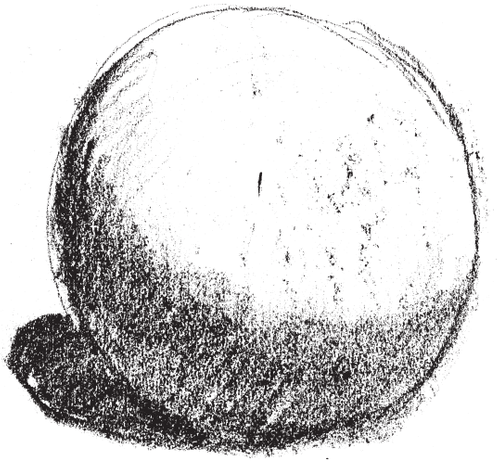
Несколько предметов, освещенных одним источником света.



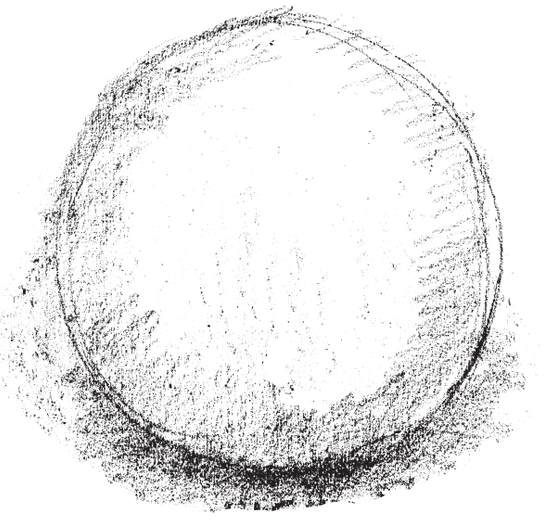
Угол, под которым падает свет, дает свой эффект. Каждый ракурс дает свой эффект.



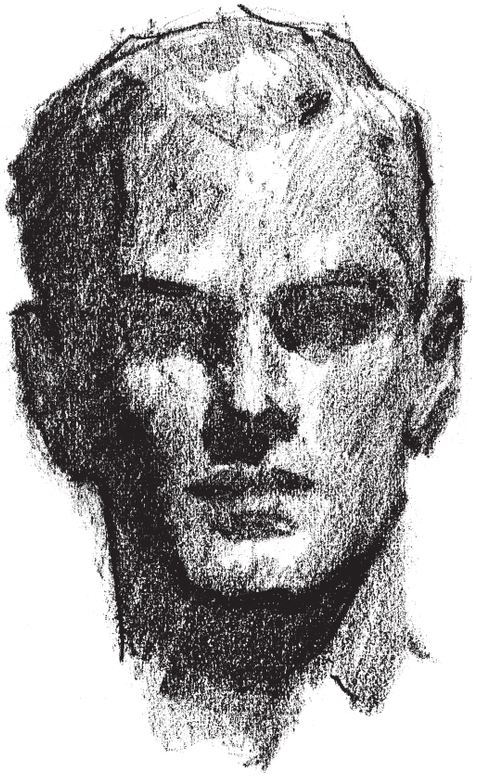
СРАВНЕНИЕ ПРЯМОГО И РАССЕЯННОГО СВЕТА



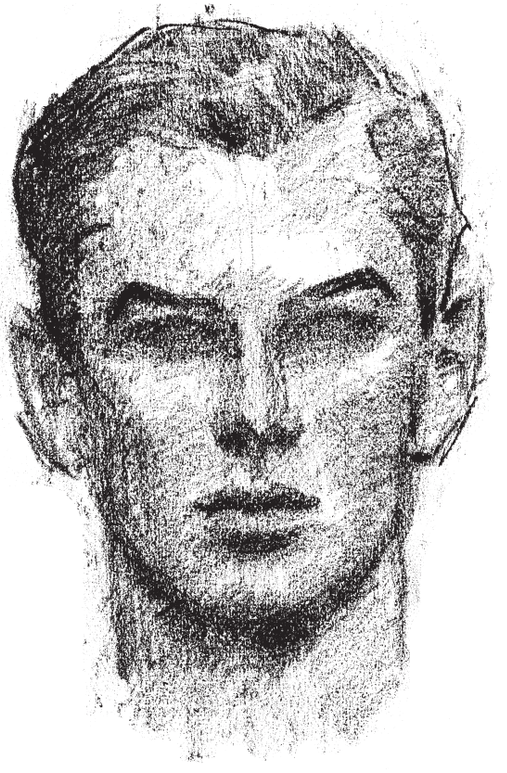
ПРЯМОЙ СВЕТ ДАЕТ ЧЕТКИЕ ОСВЕЩЕННЫЕ И ЗАТЕНЕННЫЕ ОБЛАСТИ, А ТАКЖЕ ОТБРОШЕННУЮ ТЕНЬ.



РАССЕЯННЫЙ СВЕТ ДАЕТ ЛЕГКИЕ ПОЛУТОНА И НЕЧЕТКУЮ ТЕНЬ.



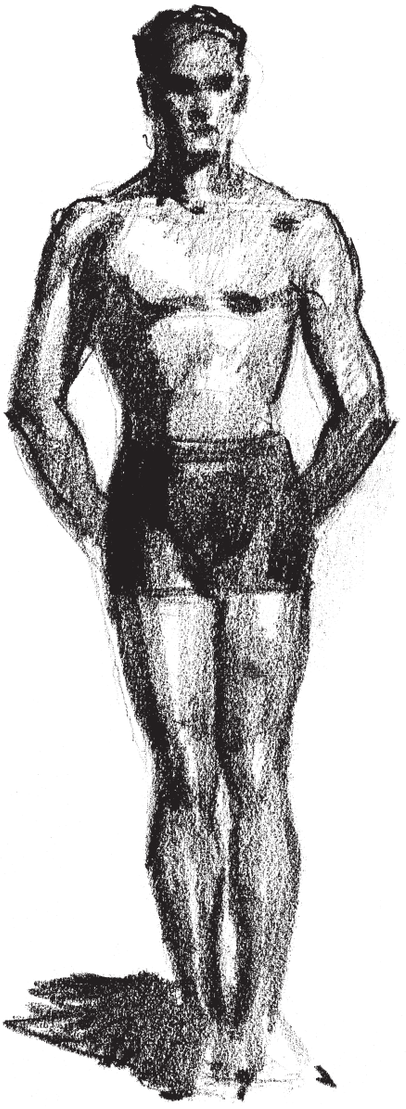
ПРЯМОЙ СВЕТ



РАССЕЯННЫЙ СВЕТ

СВЕТ

Все тона и светотени, которые мы видим, – это эффект света на форме.



ПРЯМОЙ СВЕТ

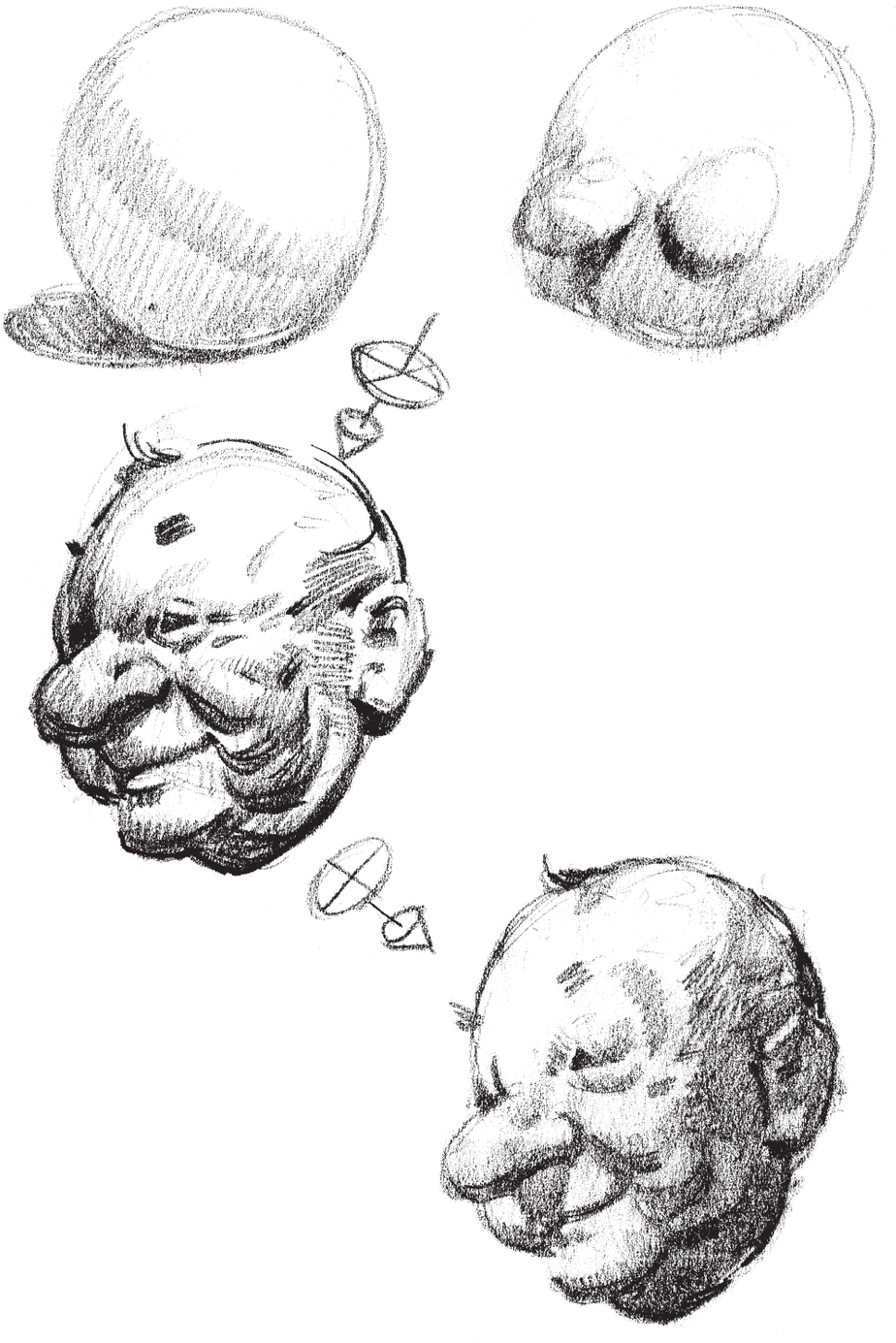


РАССЕЯННЫЙ СВЕТ

Каждый предмет, который мы рисуем с натуры, находится в определенных условиях. Вам нужно научиться анализировать и понимать эти условия. И свет – одно из главнейших условий. Именно освещение воссоздает форму. Затем мы изучаем формы – сначала основные, потом сопутствующие, поверхностные. Нужно правильно изобразить пропорции, перспективу и эффекты света на формах. Зная эти вещи, вы не будете посредственным художником.

СВЕТ

Зная, как ложится свет на основные формы, можно понять, как освещаются более мелкие формы, которые вы достроили на основных.







Часть вторая

А теперь повеселимся!



Голова

Ну что ж, настал долгожданный момент. Дадим себе волю и начнем развлекаться! Мне вообще-то было слегка совестно пичкать вас всеми этими сложностями, связанными с перспективой, но она действительно подобна нотной грамоте: рано или поздно придется ее выучить, если хочешь заниматься музыкой. Невозможно хорошо рисовать или тем более продавать свои рисунки, не владея этой фундаментальной вещью. Для того чтобы нарисовать в перспективе относительно близко расположенные предметы, не обязательно искать в комнате точки схода. Однако, если вы собираетесь серьезно подойти к вопросу, советую вам как следует изучить уже упомянутую мной книгу Нормана Роквелла.

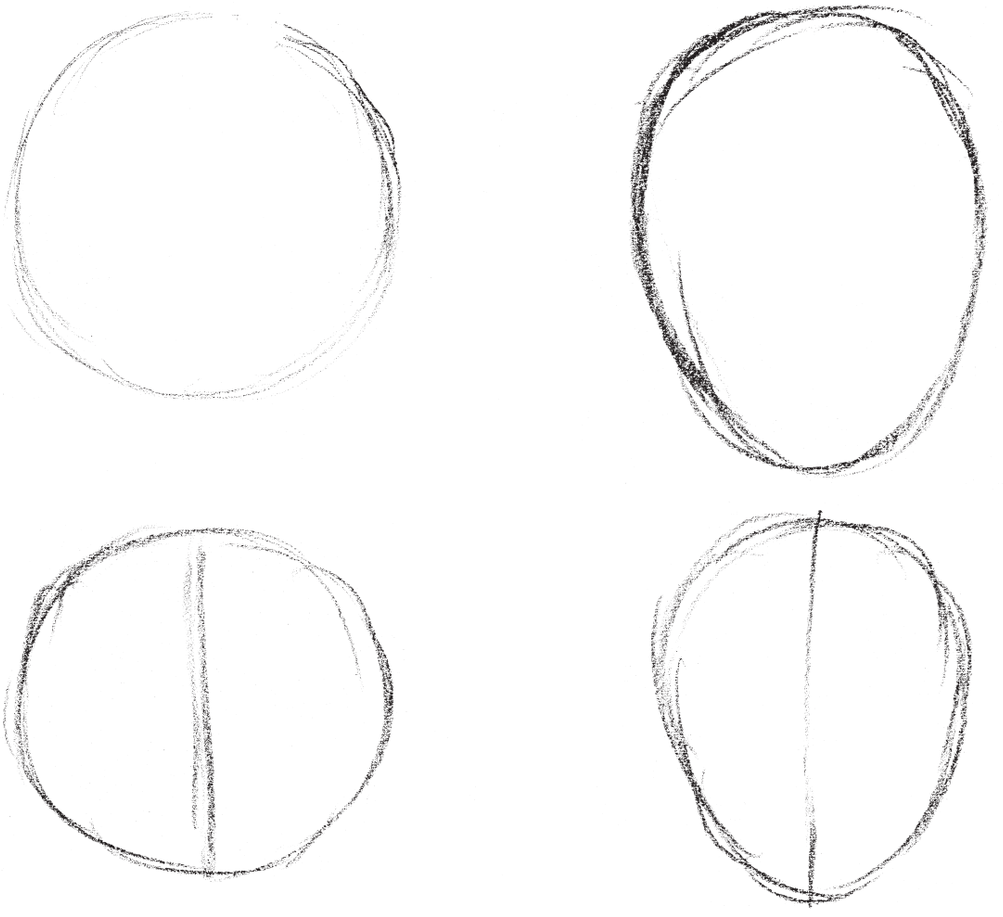
Перспектива нужна в основном для размещения изображаемых предметов друг за другом и для придания рисунку глубины. Но лицо, например, не должно уходить далеко на задний план, а поскольку мы можем и наклонять его, и поворачивать, и вообще заставлять всячески нам повиноваться, рисование голов принесет немало удовольствия.

Сначала разделим голову на части, а затем начнем изображать лицо на серединной линии в соответствии с линиями построения, идущими вокруг головы. Черты лица должны быть каждая на своем месте, иначе персонаж покажется несуразным. Такой рисунок даже не будет смешным!

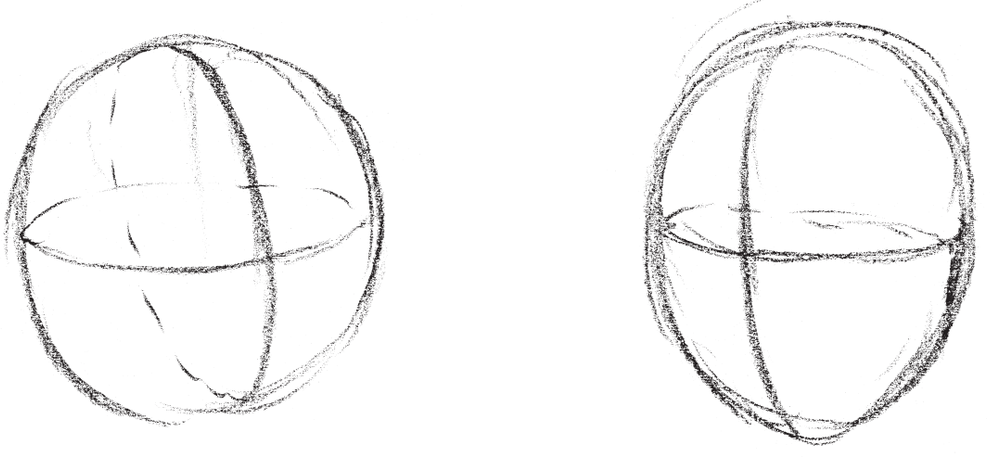
Если вы хотите заняться рисованием человеческих фигур углубленно, могу порекомендовать мою книгу «Обнаженная натура». Но советы, которые я даю здесь, на этих страницах, помогут вам научиться прилично изображать фигуры и без знания анатомии.

Способность чувствовать форму, делить предмет на части и собирать его обратно – это основа рисования и искусства в целом. Поначалу, пока вы будете набирать опыт, части предметов могут быть простыми, даже гротескно простыми. Художник, который лишь обводит контур предмета, никогда ничего не добьется. Некоторые делают так: берут проектор и обводят готовый рисунок. Но это далекий от творчества подход, он не приносит никакой радости. Такие люди слишком серьезно относятся к своему занятию, потому что никогда не учились рисовать. Мыслите категориями масс и объемов, иначе ваша работа будет безжизненной и схематичной и вы так и не поймете, что же с рисунком не так. Работа с формами дает возможность рисовать «прямо из головы», и рисунок выглядит правдоподобным.

ОСНОВА ГОЛОВЫ – СФЕРА



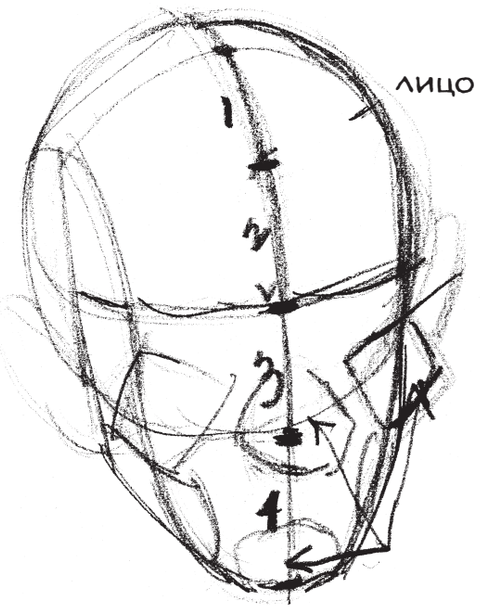
Для каждой основной формы проводим серединную линию – вертикальную и горизонтальную.



Теперь смотрите, что получается.

ГОЛОВА

К овалу и сфере прикрепляем другие формы. Размечаем места, где будут располагаться черты лица.









Первый шаг к пониманию того, как располагаются черты лица на овале или сфере, – это разделение комичного лица на части. Экспериментируя с размерами носа, глаз, ушей и так далее, представляйте, что это «кирпичики», которые должны встать на нужное место. Разделение лица на области помогает расположить черты правильно, в том числе на шаржах.

A.P.

ГОЛОВА

Сделали с одной стороны – повторите на другой.



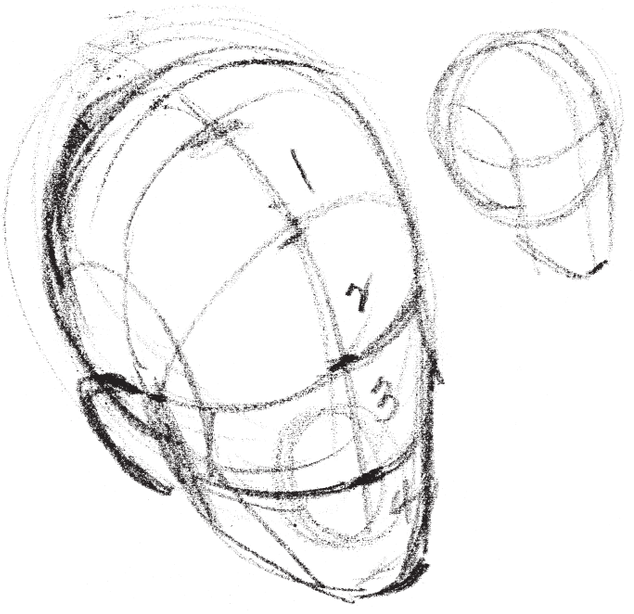


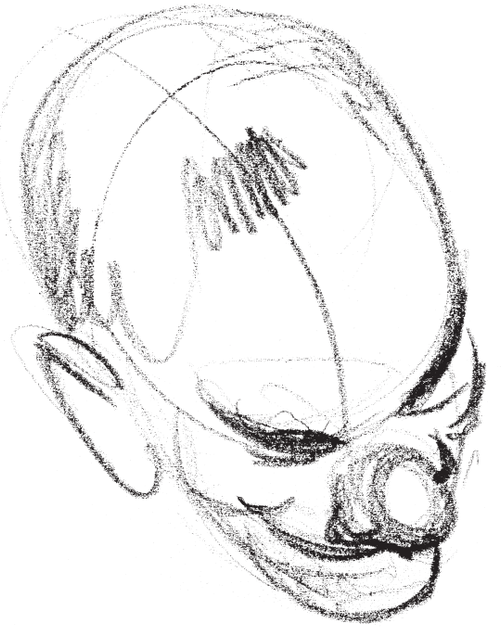




A.P. Лица в перспективе на три четверти рисовать трудно, поэтому просто тренируйтесь и учитесь на ошибках. Воспринимайте черты лица как простые геометрические фигуры – круги, конусы, треугольники и так далее, – свойства у них совершенно одинаковые. Детализированное изображение форм – это уже следующий этап. На удаленной от зрителя части лица черты будут располагаться ближе друг к другу.

ГОЛОВА







ВЫДЕЛЯЙТЕ ФОРМЫ
И СТАРАЙТЕСЬ ИХ ПЕРЕДАТЬ.



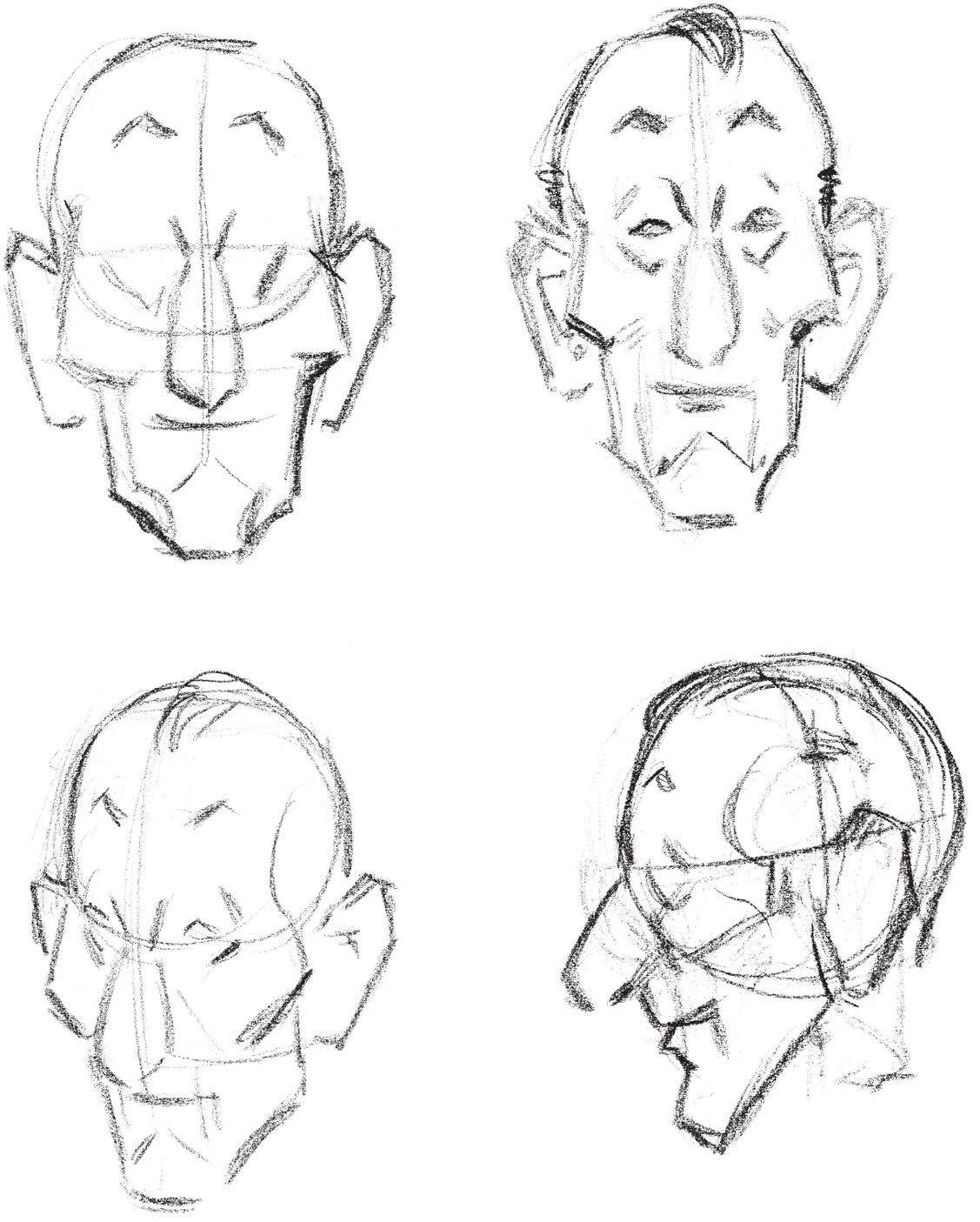
МОЖЕТЕ ЛИ ВЫ ВЕРНО
УХВАТИТЬ ЧЕРТЫ ЛИЦА?

А.Р.

Работа с овалом или сферой, наклоненными под разными углами, хорошо помогает понять строение головы. Мы видим головы в разных положениях, в зависимости от уровня взгляда и поворота головы модели. Предметы можно видеть под множеством углов. Посмотрите, сколько разных ракурсов!



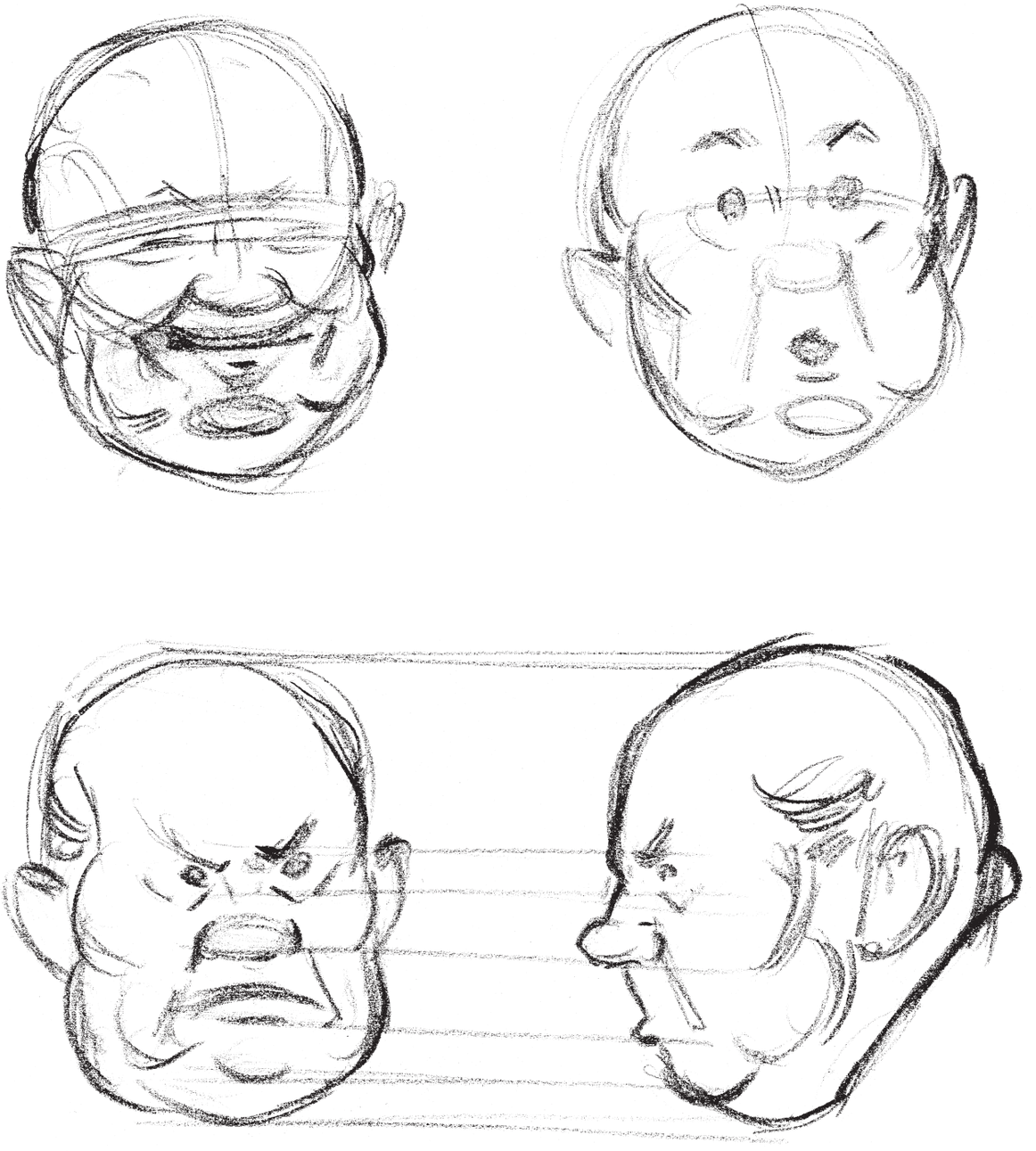
ВЫПОЛНИВ ПОСТРОЕНИЕ, МОЖНО ПОВЕРНУТЬ ГОЛОВУ…



А.Р.

Составляя голову из основных форм, вы можете рисовать ее в каком угодно положении. Рисование – это не просто обведение контуров, это интуитивное понимание того, как предметы располагаются в трехмерном пространстве. Карикатурные, преувеличенные формы лица облегчают это понимание.

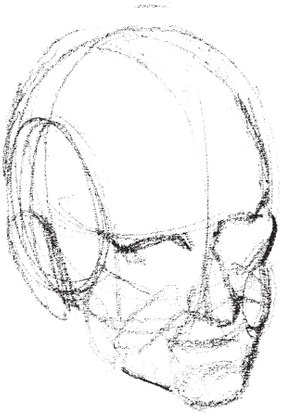
...ИЛИ ИЗМЕНИТЬ ВЫРАЖЕНИЕ ЛИЦА



А.Р.

Упрощенными, комичными формами легче передавать разные выражения лиц. Чтобы нарисовать определенную эмоцию, нужно знать, как меняются основные формы лица. Глаза, нос и рот определяют нужное выражение – будь то улыбка, удивление или гнев. Морщины и складки на рисунке отражают возраст и эмоциональное состояние нарисованного человека.

ОСНОВНАЯ СТРУКТУРА И ЕЕ РАЗЛИЧНЫЕ ВАРИАЦИИ



ОСНОВНОЕ ПОСТРОЕНИЕ



ПРЕУВЕЛИЧЕНИЕ



ДАЛЬНЕЙШЕЕ ПРЕУВЕЛИЧЕНИЕ



ОБЫЧНАЯ ГОЛОВА



ПРЕУВЕЛИЧЕНИЕ

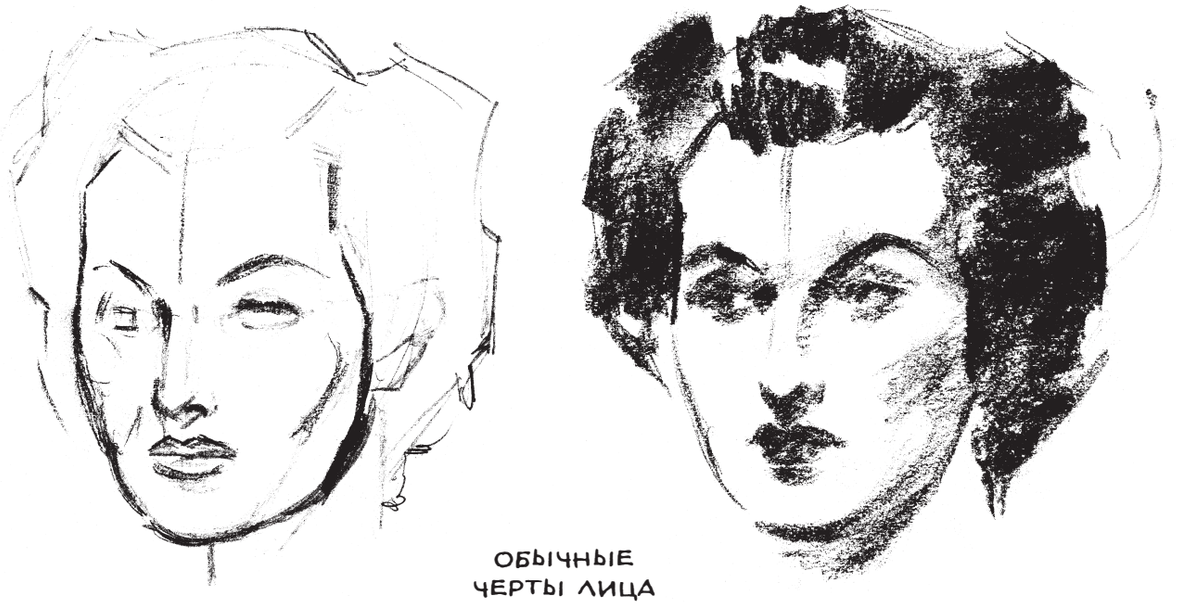


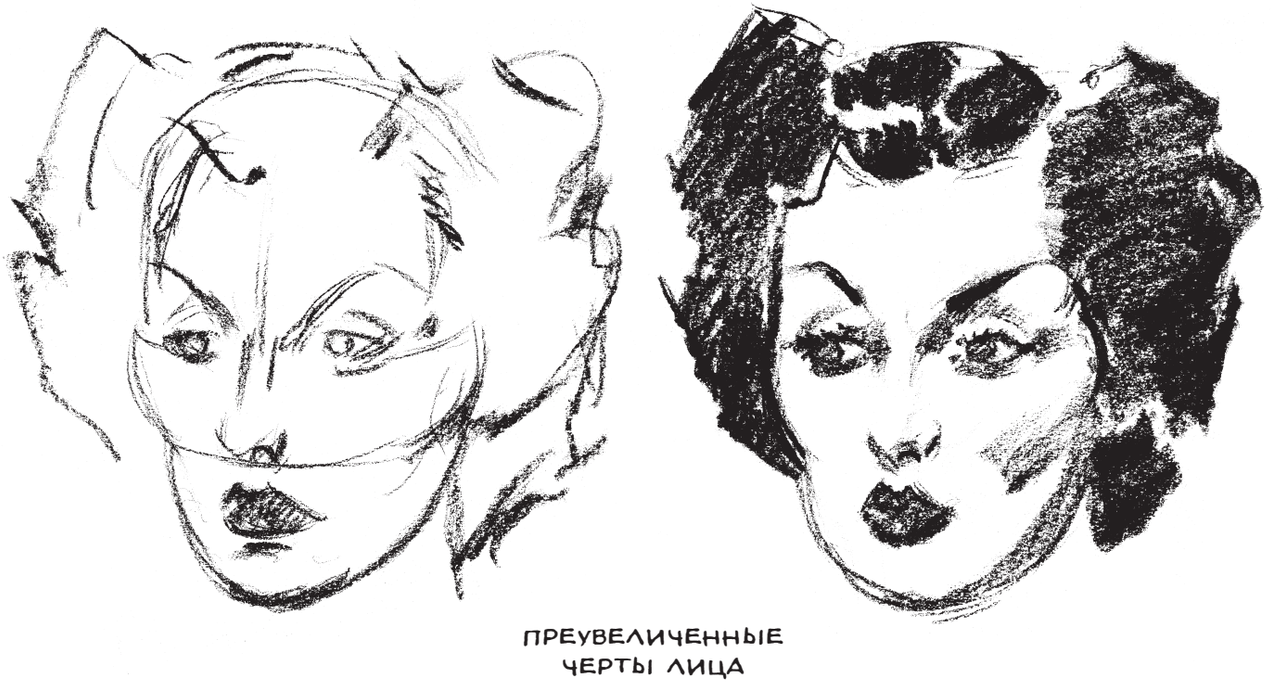
КАРИКАТУРА

A.P.

Здесь показано, как «прикрепить» утрированные черты лица к построенной основе. В известном смысле рисование карикатур – лучший способ научиться рисовать реалистично. При этом вам не нужно быть карикатуристом. Просто старайтесь преувеличивать черты лица – и уникальные свойства каждой формы станут гораздо понятнее.

ПРЕУВЕЛИЧЕНИЕ



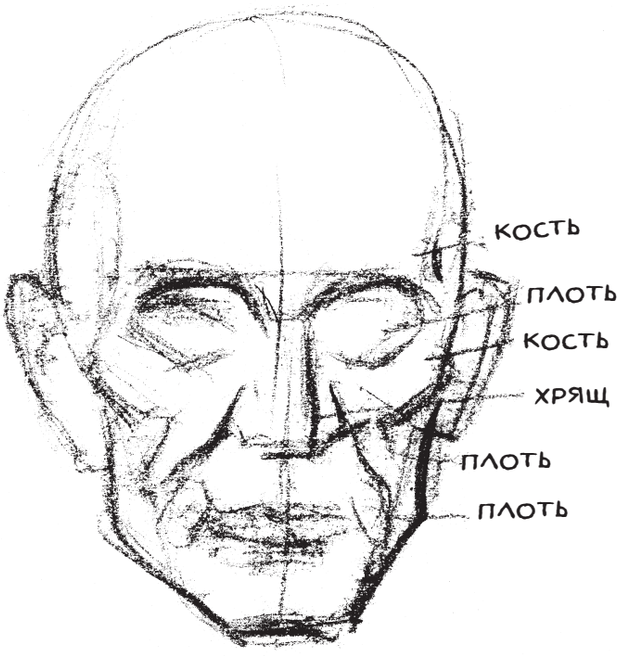


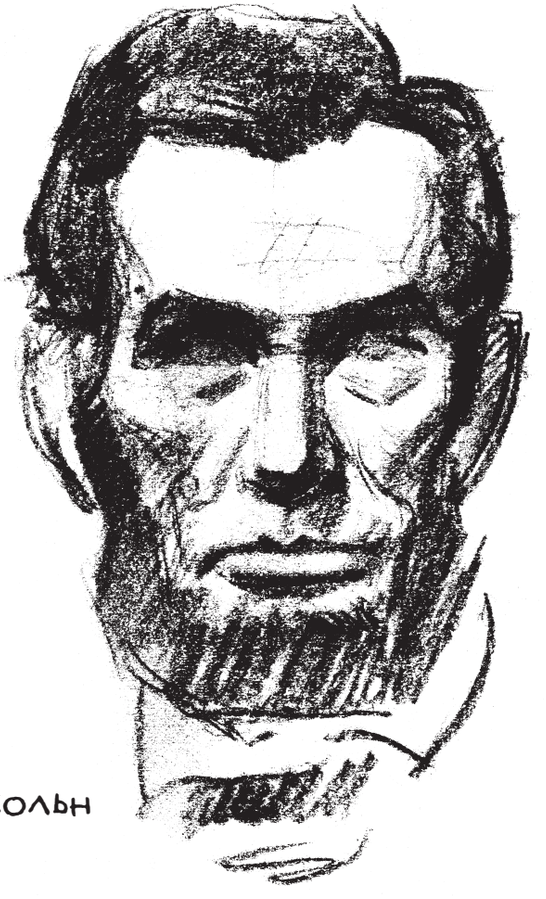
A.P.

Научившись изображать утрированные формы, вы можете возвращать их к нормальным пропорциям с помощью наложения теней. Законы светотени абсолютно одинаковы для преувеличенных и обычных форм. Тени и ракурс придают объем изображению и определяют выражение лица и настроение.

ГОЛОВА

Характер – это формы черепа, облеченные плотью. Сначала изучите форму черепа, а потом – плоть.



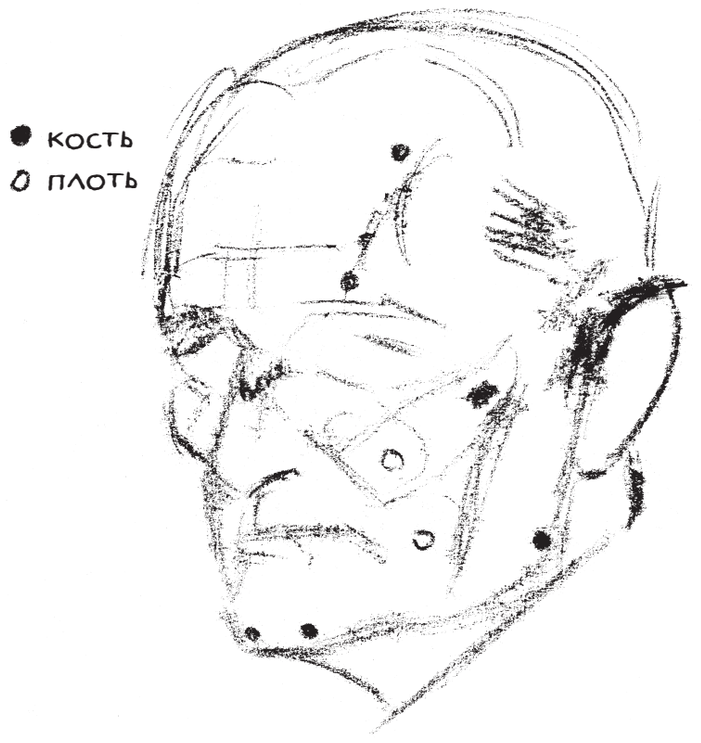


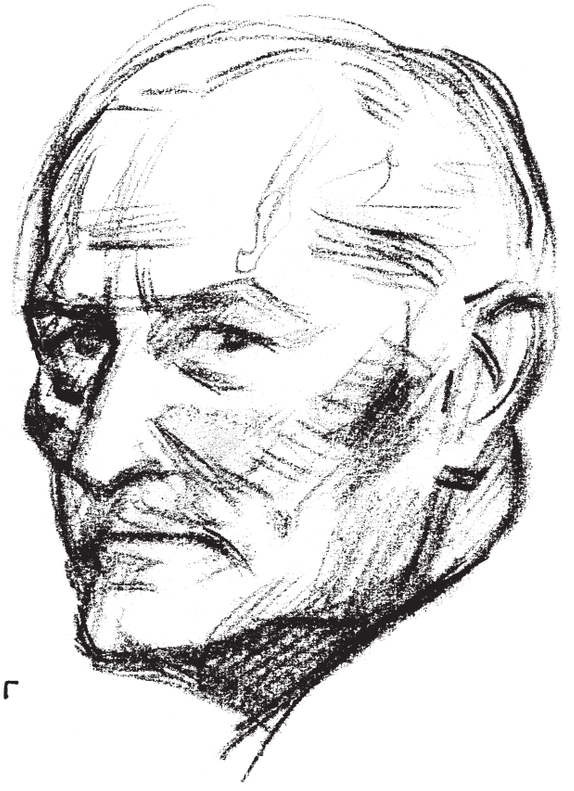
АВРААМ ЛИНКОЛЬН

A.P.

Известная личность с четко выраженным характером – лучший материал для учебы. На этом рисунке черты лица Линкольна немного преувеличены. Мы воспринимаем голову как идеальное целое, но это всего лишь сложное сочетание форм. Плоть крепится к черепу, определяя точную форму и создавая сходство.

ГОЛОВА





ГЕНЕРАЛ ПЕРШИНГ

А.Р.

Сначала сделайте геометрическое упрощение лица. Основа лица – кость, а сверху к ней крепится плоть. Череп – это основа, на которую ложится огромное разнообразие форм плоти. Чем старше ваша модель, тем больше ткань отделяется от кости, образуя складки и морщины.

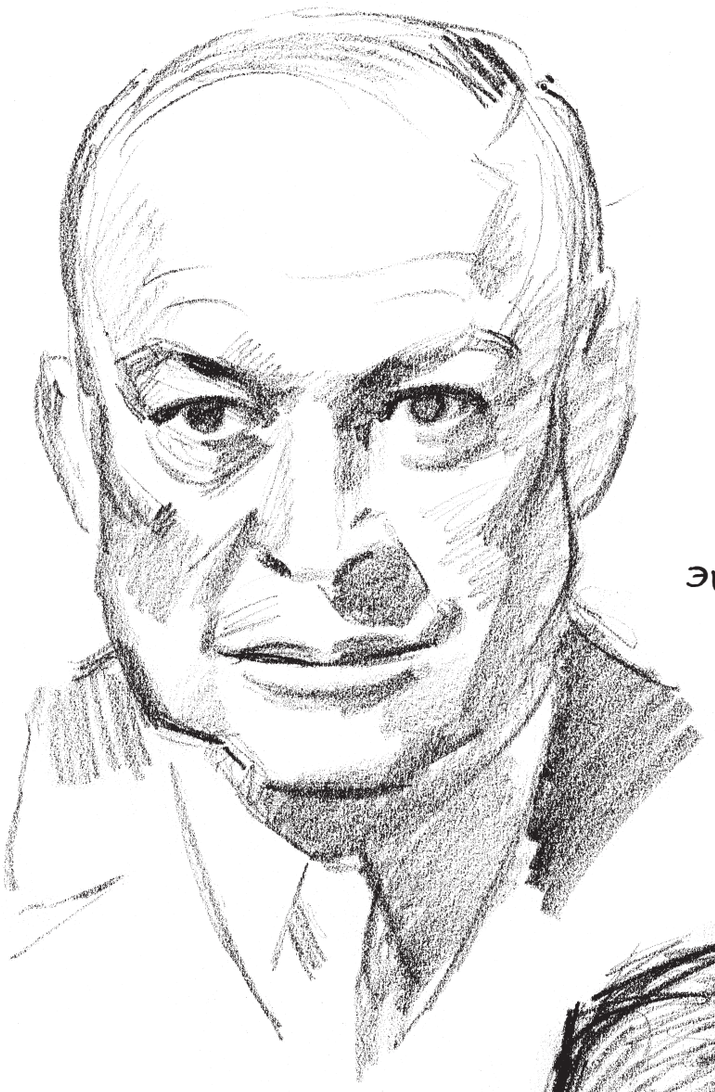


УИЛЛ РОДЖЕРС





УИНСТОН ЧЕРЧИЛЛЬ



ЭЙЗЕНХАУЭР

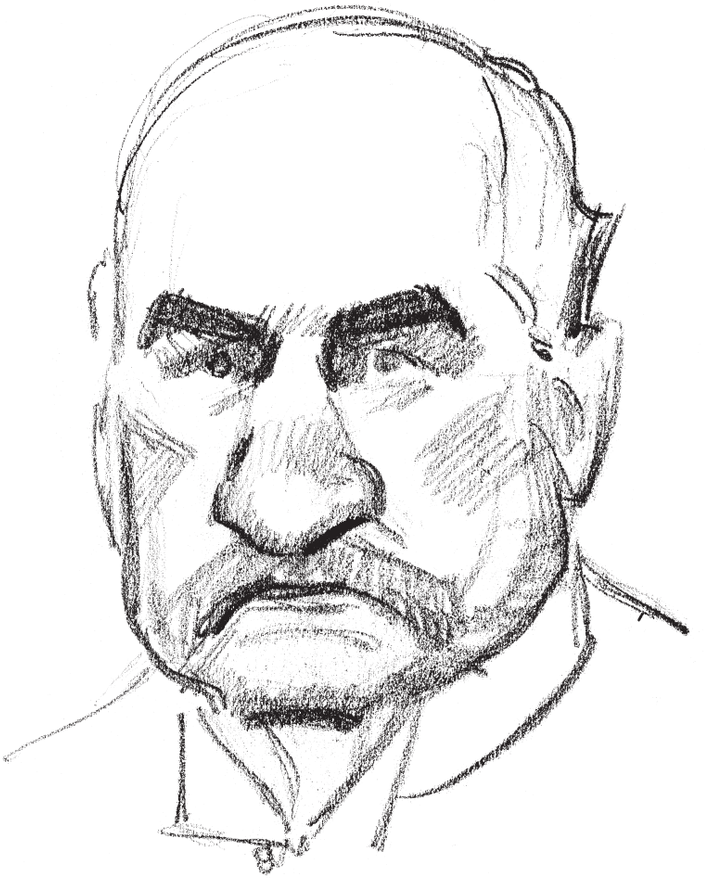


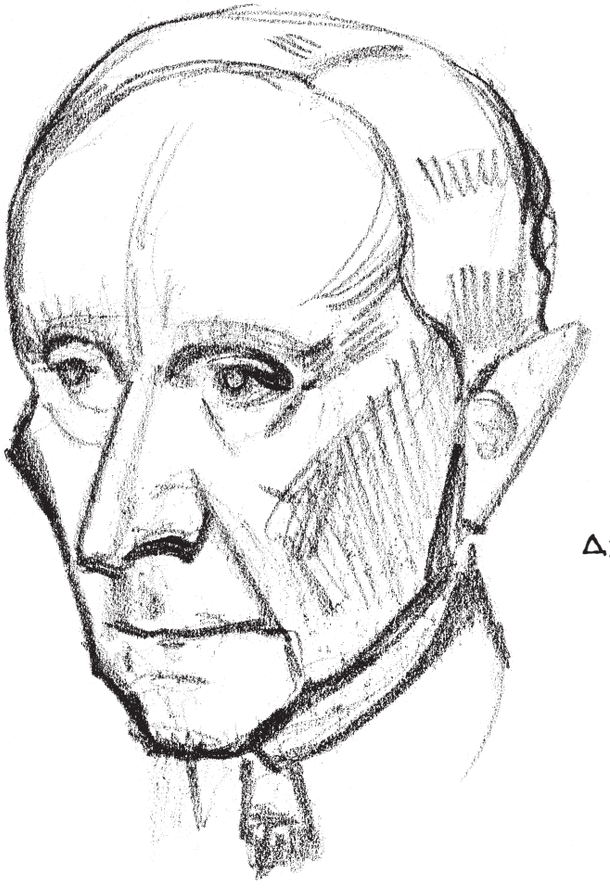
ГАРРИ ТРУМЭН

Рисование известных личностей – отличный способ проверить себя, особенно если рисовать пожилых. Не идеализируйте их, смотрите на свои модели как на сочетание уникальных, немного преувеличенных форм.

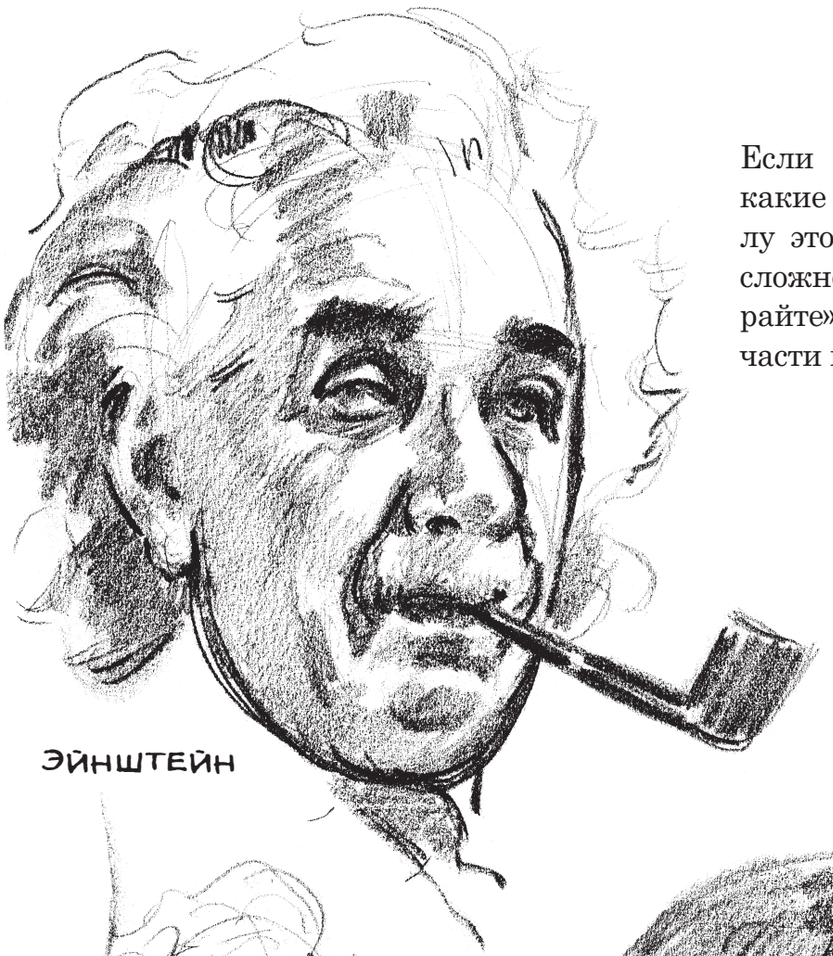
А.Р.

Джон Пирпонт Морган





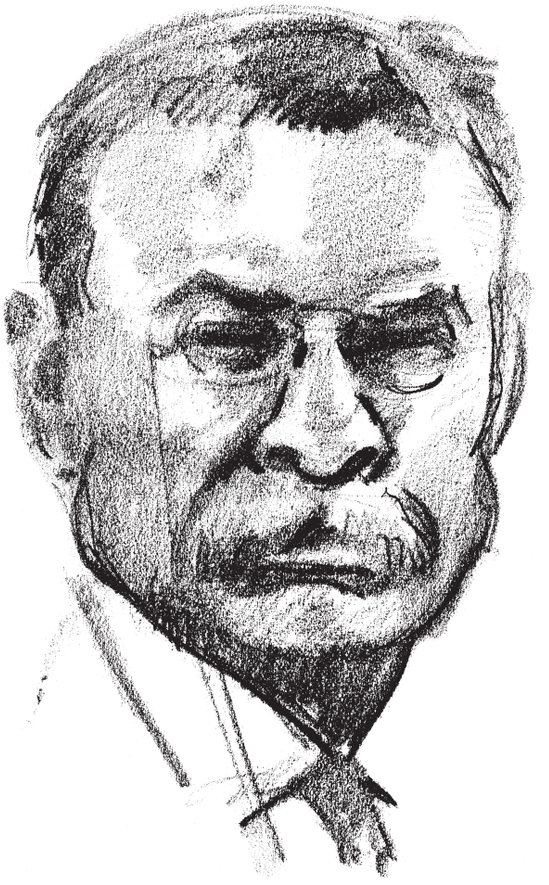
Джон Рокфеллер



ЭЙНШТЕЙН

Если вы можете определить, какие формы «крепятся» к овалу этой головы, вам будет несложно ее нарисовать. «Разбирайте» известных личностей на части и снова «собирайте» их.

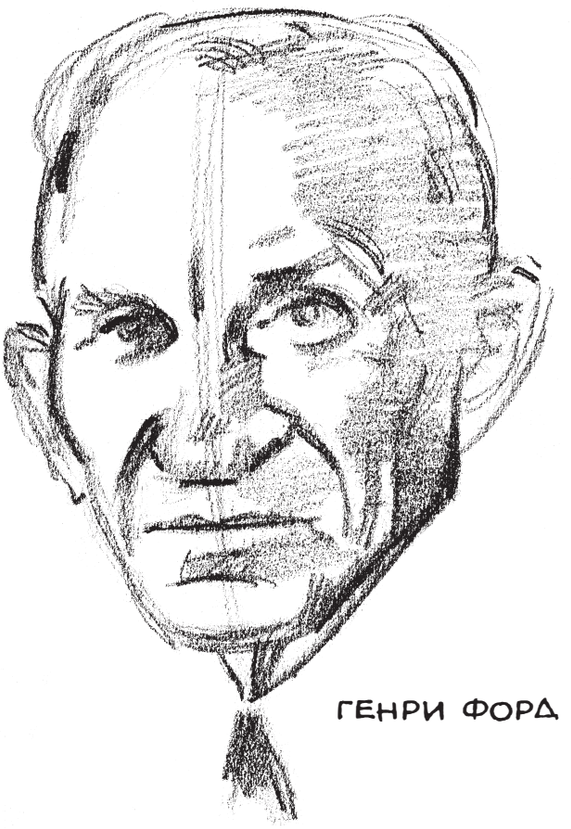




ТЕОДОР РУЗВЕЛЬТ

Приятно, когда ваши карикатуры уже не так сильно отличаются от реалистичных рисунков. Поэтому рисуйте исторических деятелей!

A.P.



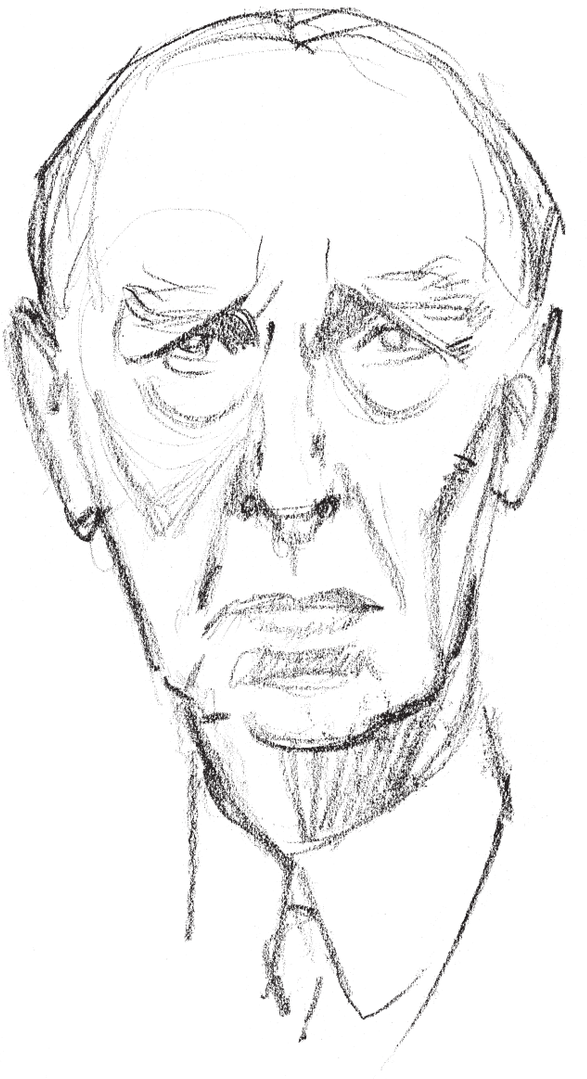
ГЕНРИ ФОРД



ГЕРБЕРТ ГУВЕР

Ищите для практики разные лица. Вы увидите, насколько индивидуально каждое из них. Одни кажутся преувеличенно массивными, в то время как другие оплывают, – углы и контуры формируют неповторимые черты.

A.P.



КОННИ МАК



АДОЛЬФ МЕНЖУ

Фигуры

Рисовать фигуры ничуть не сложнее, чем любой другой предмет. Да, они переменчивы и подвижны, и рисунок может отобразить их только в одно мгновение. Поэтому мы рассматриваем фигуру как любой другой твердый материальный объект или группу объектов. Даже не зная строения скелета, можно нарисовать внутри объекта основные линии и отметить части, на которые дальше можно нарастить плоть. Мы рисуем шарики, цилиндры и углы такими, какими они нам кажутся, в упрощенной версии. Можете придумать свои собственные основные формы, только они должны отражать реальность и помогать вам нарисовать именно то, что вы хотите. Для туловища или груди достаточно простого шара, для бедер и ягодиц – дисков.

Если хотите, купите манекен. Этот «Оскар» будет для вас бесценным помощником в рисовании фигур. И даже на такой маленькой фигурке можно увидеть действие перспективы – она будет выглядеть по-разному под разными углами, над линией взгляда и под ней. Мы уже говорили, что манекен состоит из шариков и цилиндров. Его можно расположить в любой, даже самой сложной, позе – это помогает лучше понимать движения живой фигуры.

Далее нарисованы разные фигуры: и комичные, и реалистичные. Мы уже обсудили эффекты света и тени, так что теперь постараемся применить их на практике.

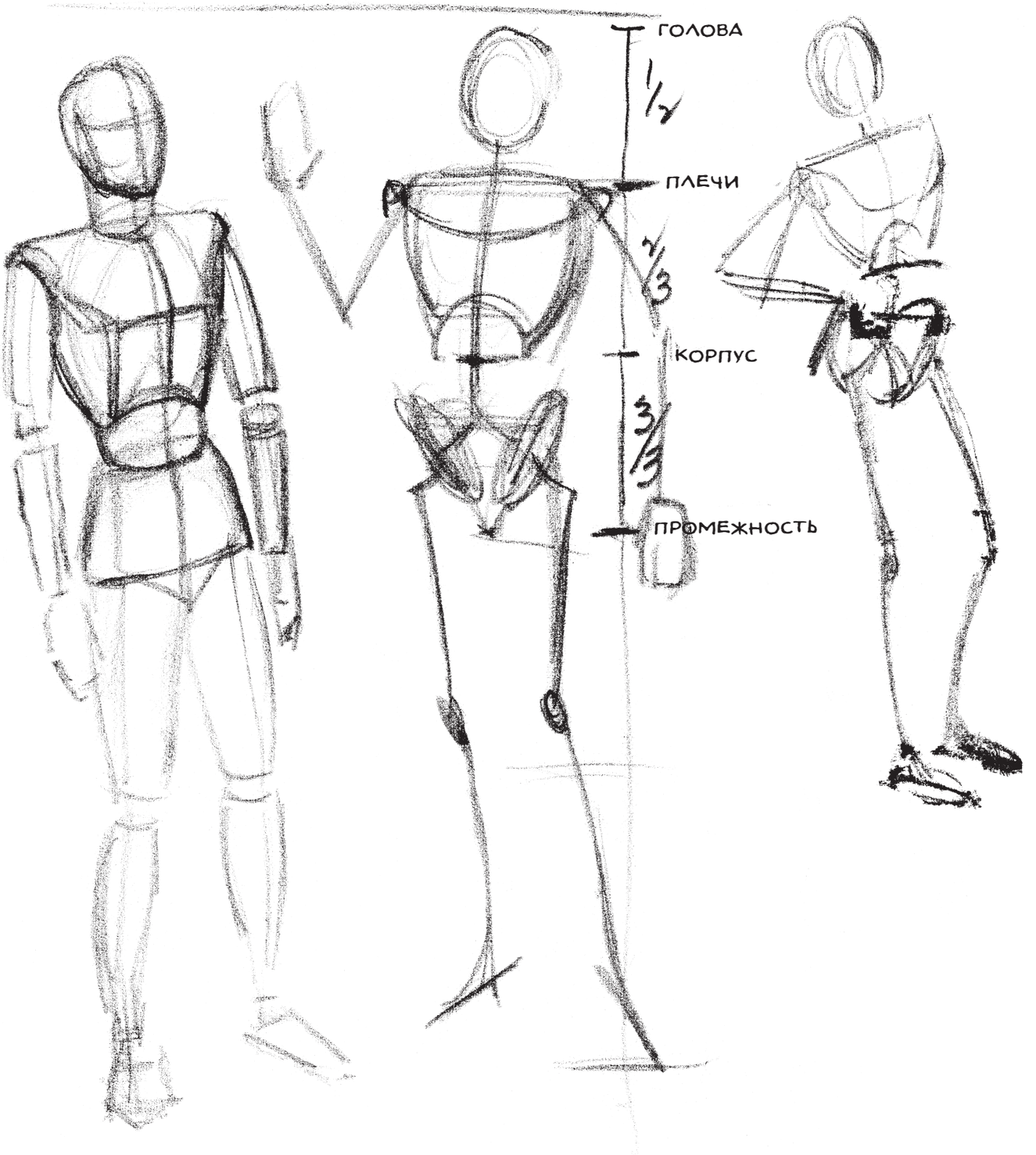
Начинающие художники даже не представляют, сколько удовольствия можно извлечь из рисования таких карикатур. Эти персонажи иногда становятся удивительно реалистичными. Однако их невозможно изобразить без понимания основного подхода. Некоторые художники могут только копировать чужие рисунки или фотографии. Другие могут вполне правдоподобно нарисовать какой-нибудь предмет. Но все они должны держать что-то перед глазами. Они не умеют выполнять построение и поэтому не могут придумывать свои собственные формы. А ведь именно эта, творческая, составляющая рисования приносит больше всего радости. Если вы рисуете, выстраивая форму, рисунок обретает смысл, становится ясным и понятным – и рисовать становится гораздо проще.

Начинающий художник думает, что есть только контур, поэтому обычно сосредоточивается на нем. Еще первобытные люди рисовали контурами. Все мы видим очертания предметов – задолго до того, как узнаем об объеме предметов и о том, как его можно передать. Конечно, даже у упрощенных, или основных, форм есть контур. Но мы для начала просто намечаем его, а не перерисовываем в точности. Более того, перерисовать в точности одну сторону предмета, со всеми неровностями и шероховатостями, просто невозможно. И тем не менее девять из десяти новичков пытаются делать именно так. Неудивительно, что рисование кажется им очень сложным просто потому, что не всякий профессиональный художник способен реализовать такой подход.

Начинающим художникам очень помогает работа с пластилином – сразу становится проще увидеть массу и объем предметов и изобразить их. Можно купить каркас для пластилиновых фигурок на вращающейся подставке. Такой каркас и манекен помогут вам за несколько недель узнать о рисовании больше, чем иные узнают за всю жизнь.

Мне нравится думать об искусстве как о передаче формы, света, движения, оттенка и цвета. С помощью этих основных элементов можно выразить любую идею. Если с рисунком что-то не так – проблема, скорее всего, с основными элементами. Конечно, это все выглядит достаточно непросто, но благодаря такому подходу мы обретаем большее понимание.

ЧАСТИ МАНЕКЕНА

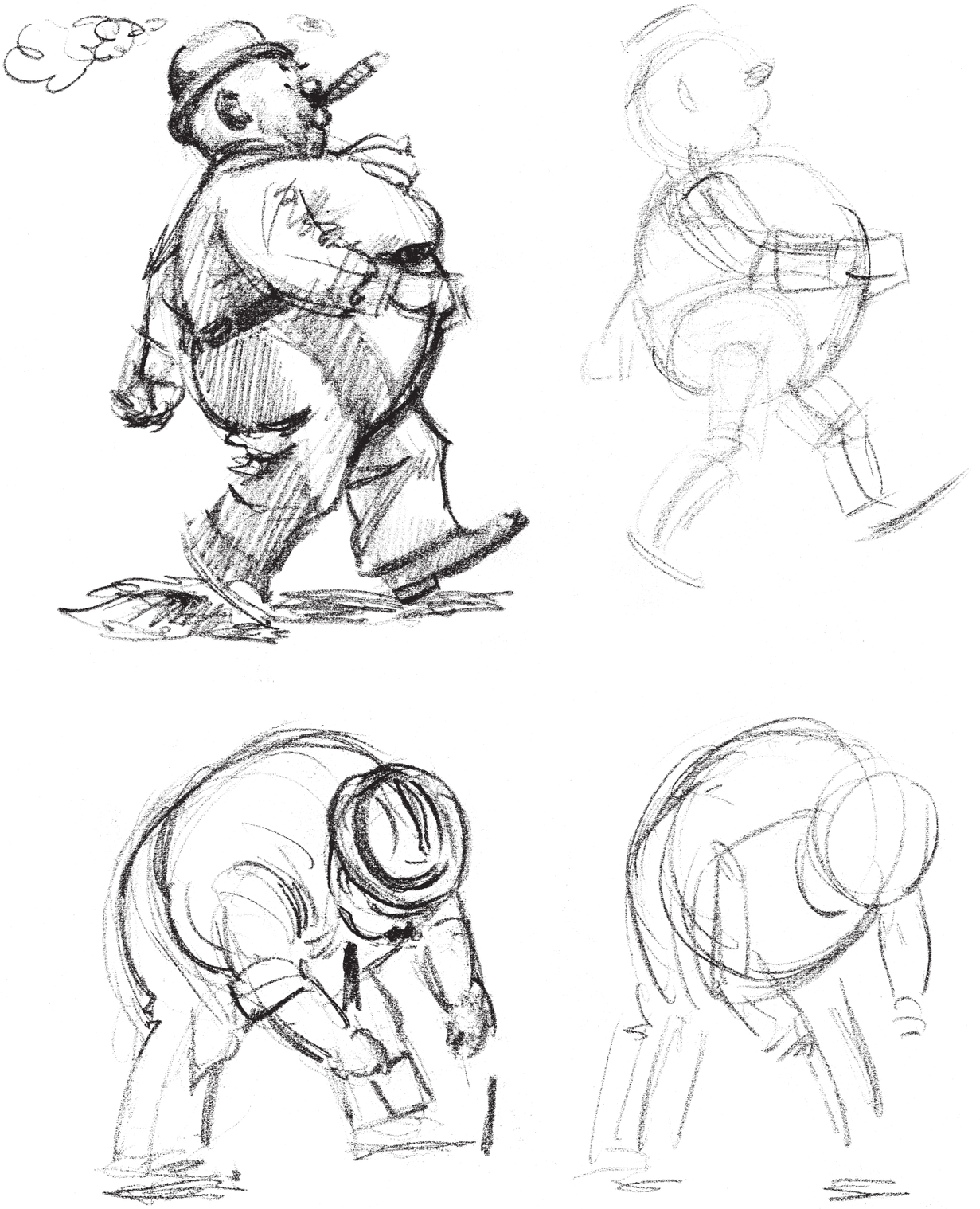


А.Р. Манекен – хороший помощник в рисовании скелета. Его отдельные деревянные блоки дают понятие об основных суставах тела человека, поэтому рисование фигур лучше всего изучать по нему.

ПРЕУВЕЛИЧЕНИЕ НА ОСНОВЕ МАНЕКЕНА



ФИГУРЫ



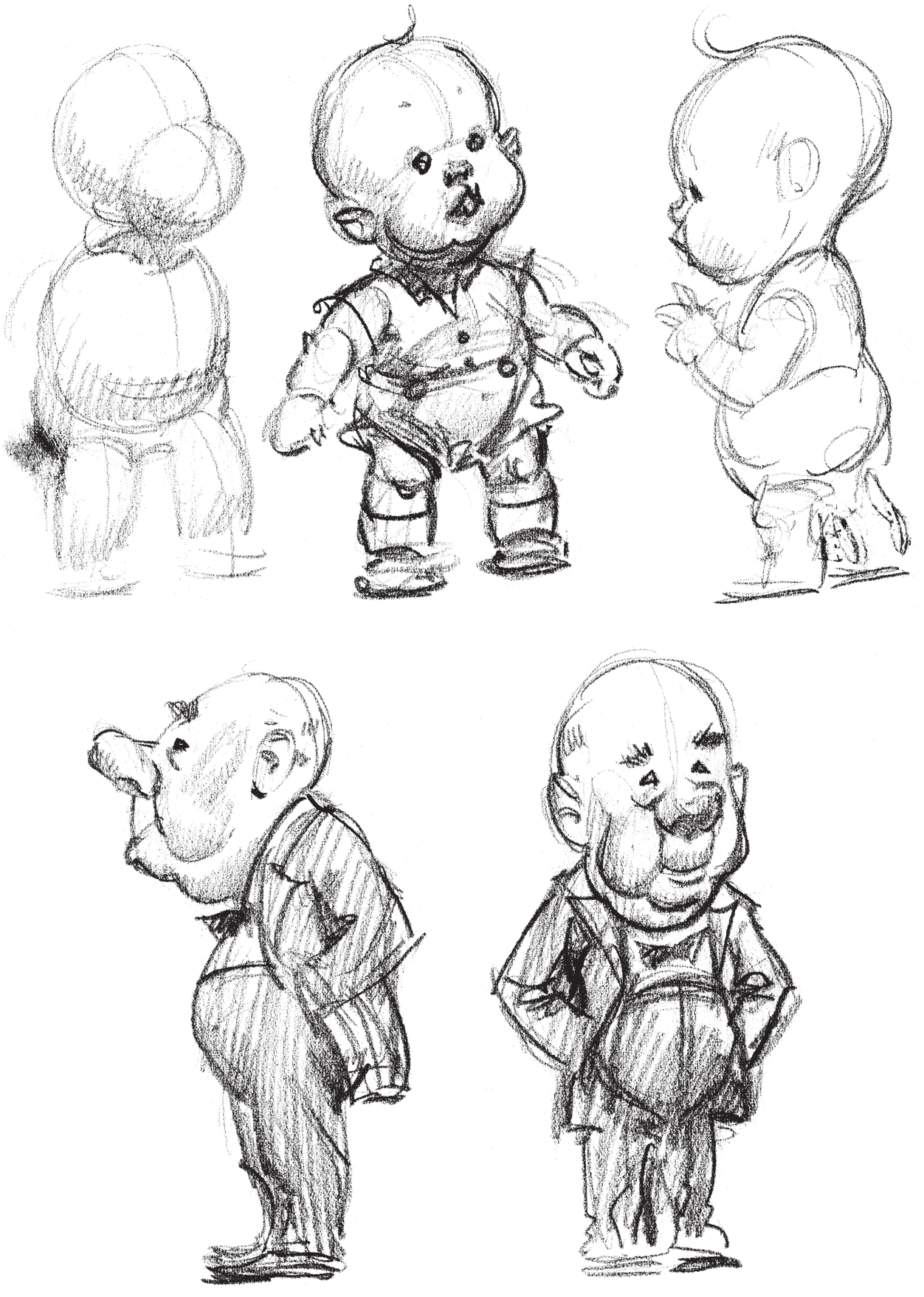
А.Р. Эти карикатурные фигурки обладают теми же базовыми формами, что и манекен. У каждой части тела есть своя внутренняя структура. И на эту структуру просто наращивается побольше «мяса».

ФИГУРЫ

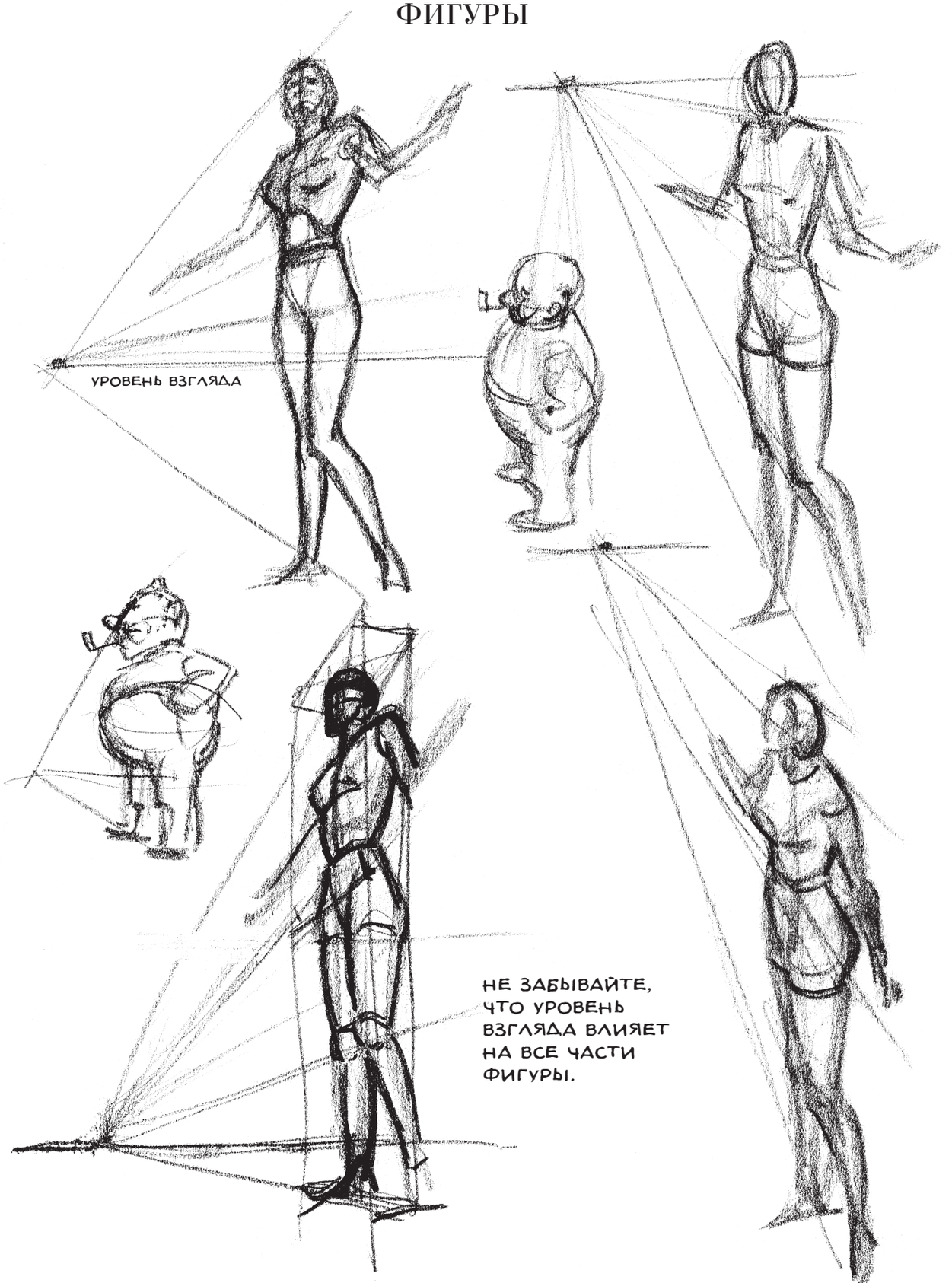


А.Р.

Чтобы построить любую фигуру, достаточно облечь внутреннюю структуру манекена в простые формы массы и объема. Более сложного преувеличения можно добиться, если взять несколько сферических и цилиндрических форм, сочетание которых произведет нужный эффект.



ФИГУРЫ



A.P. Изучая основные формы фигуры, никогда не забывайте о перспективе. Угол, под которым мы смотрим на фигуру, влияет на то, как она выглядит в своем окружении. Нужно помнить, что мы воспринимаем фигуры относительно линии горизонта.

А ВОТ И ГОСТИ ИЗ КНИГИ «ЗАБАВЫ С КАРАНДАШОМ»!



(НОВЫЕ РИСУНКИ
С ЭФФЕКТАМИ
СВЕТА И ТЕНИ)











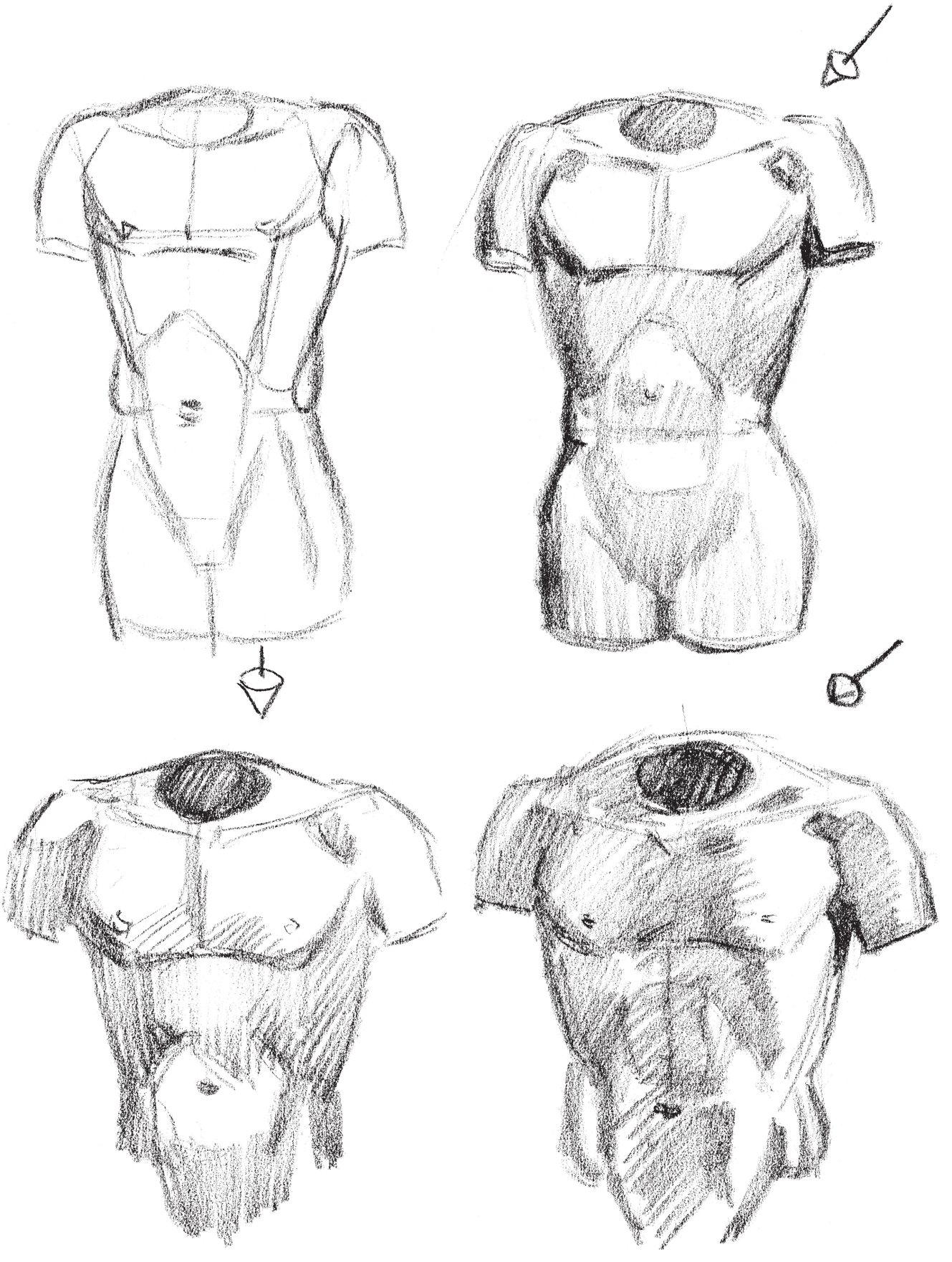
ФИГУРЫ



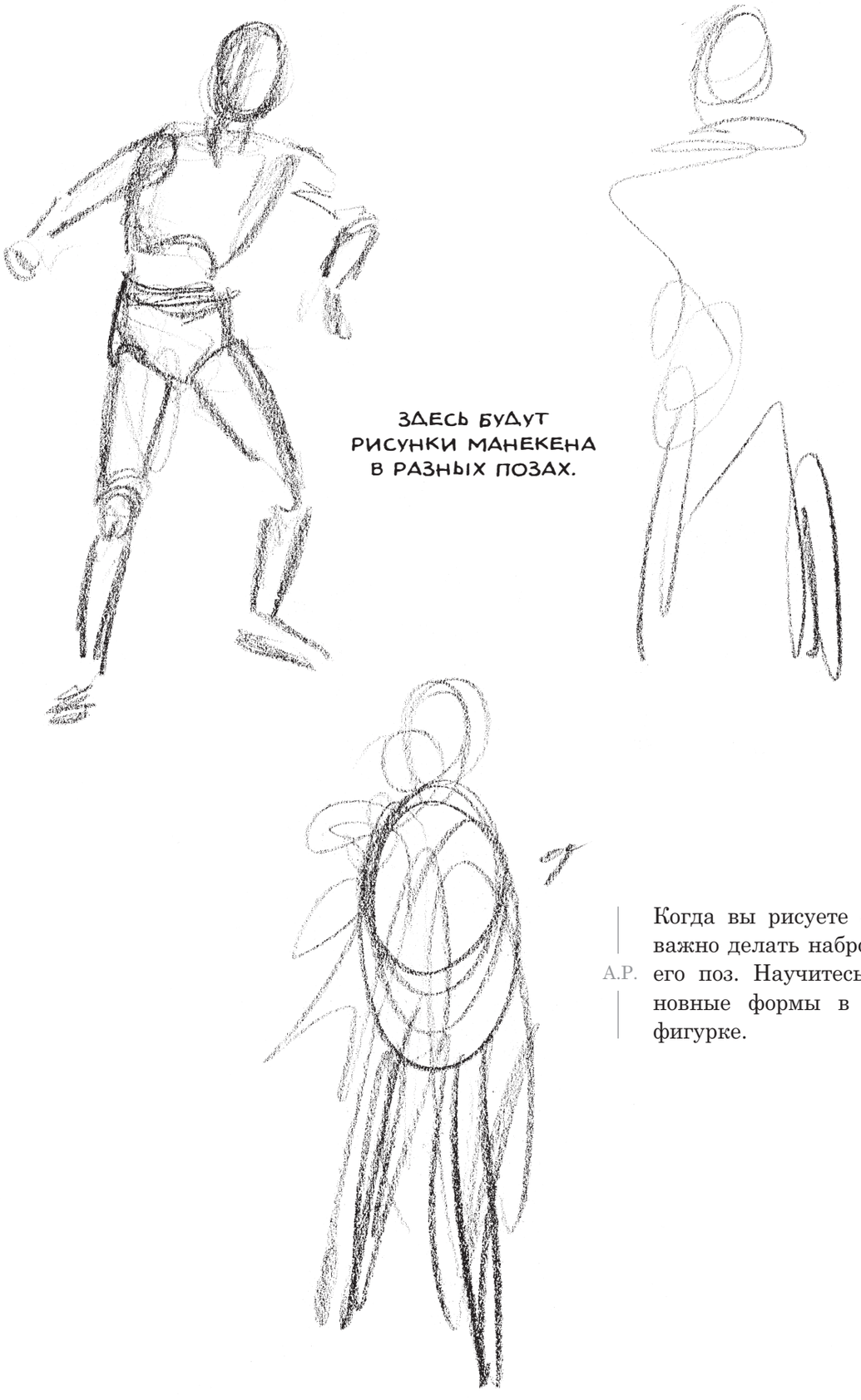


А.Р.

Изначальное построение туловища – это правильное размещение форм и наложение светотени, которая придает рисунку глубину, объем и реалистичность. Если смотреть на тело как на чрезвычайно сложное сочетание цилиндров и сфер, то можно понять, как на него падает свет. Тень будет ложиться точно по таким же законам, как и тень от освещенного шара.

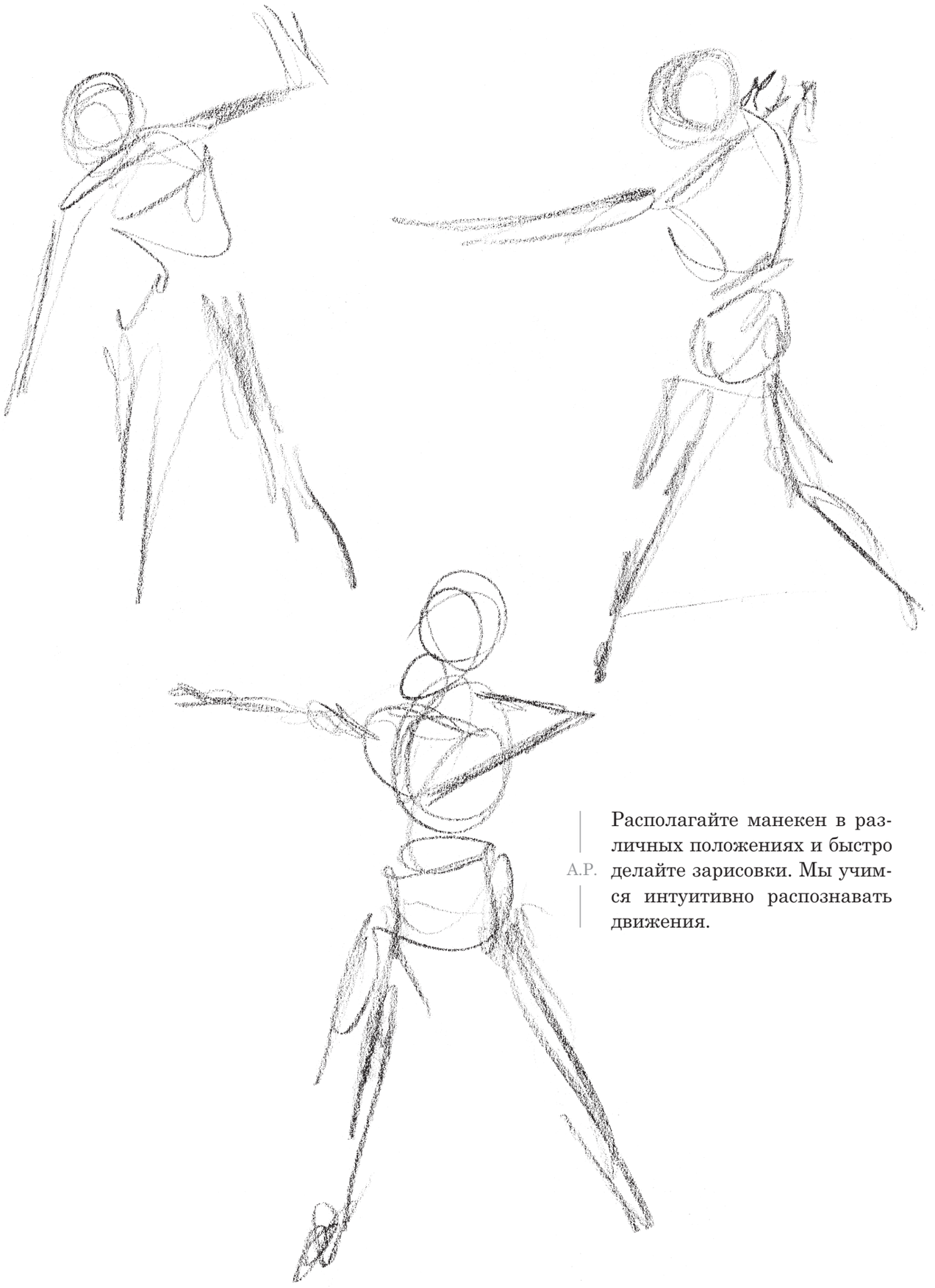


РИСУЕМ МАНЕКЕН В ДВИЖЕНИИ



A.P. Когда вы рисуете с манекена, важно делать наброски разных его поз. Научитесь видеть основные формы в деревянной фигурке.

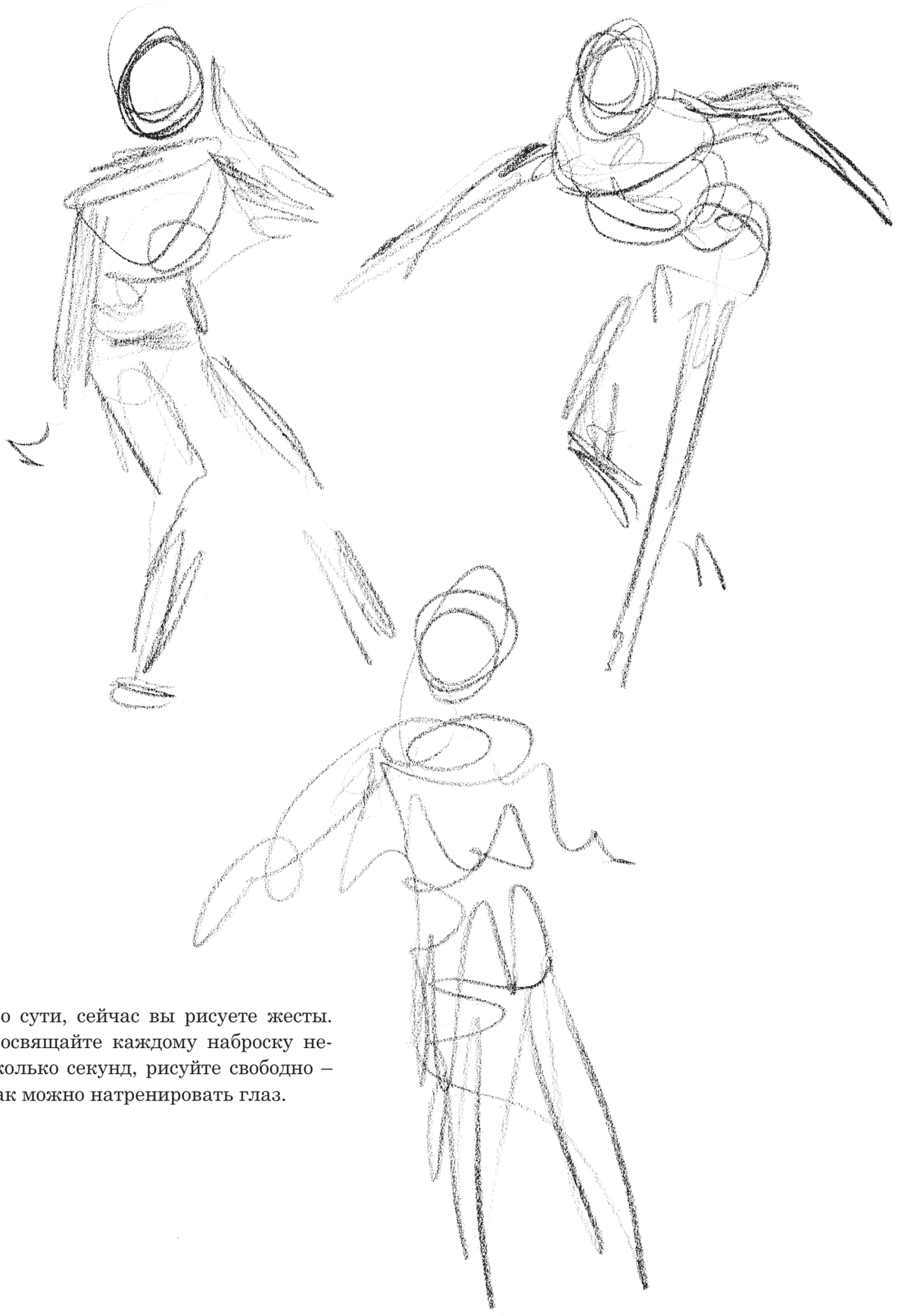
РИСУЕМ МАНЕКЕН В ДВИЖЕНИИ



Располагайте манекен в различных положениях и быстро делайте зарисовки. Мы учимся интуитивно распознавать движения.

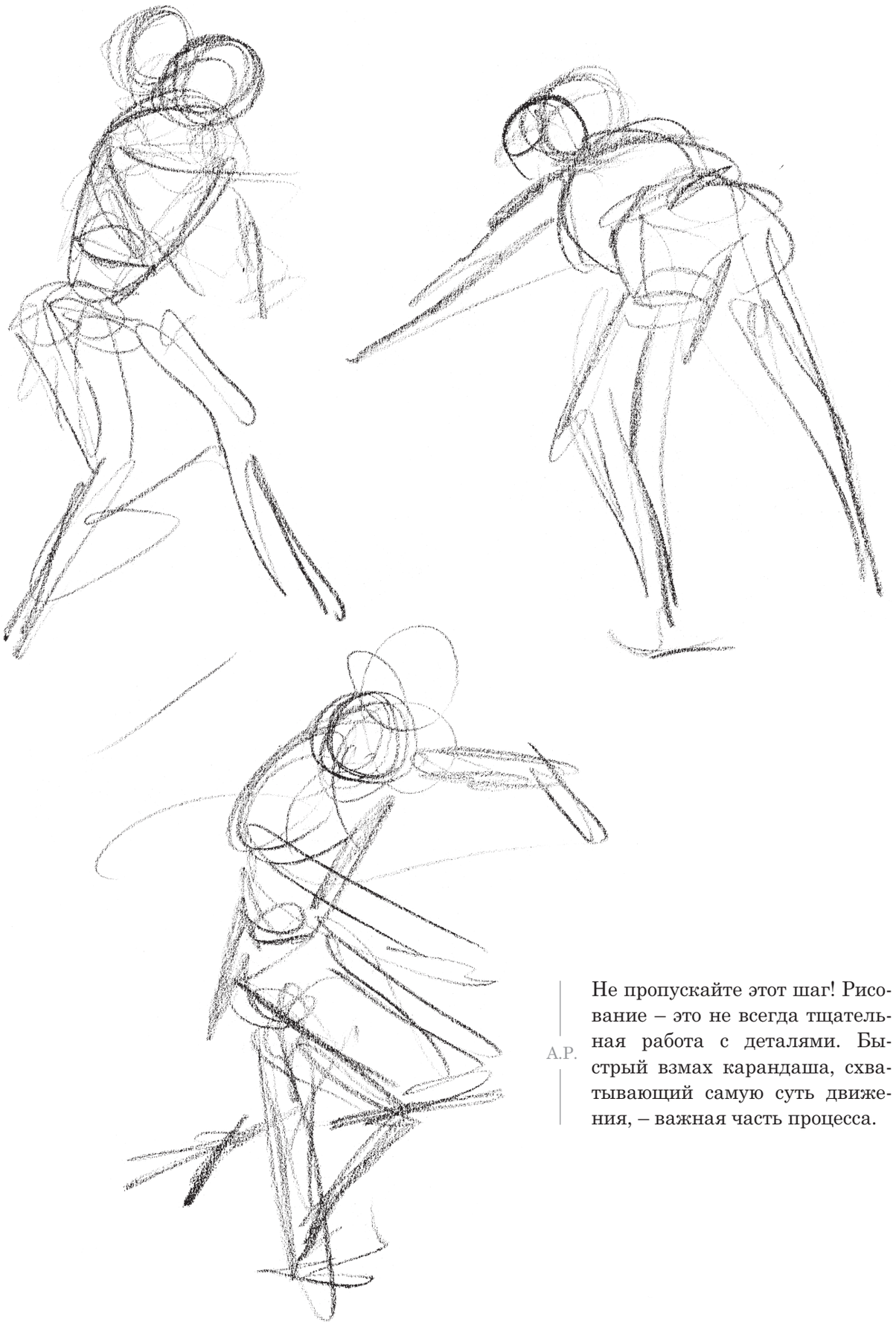
A.P.

РИСУЕМ МАНЕКЕН В ДВИЖЕНИИ



А.Р. По сути, сейчас вы рисуете жесты. Посвящайте каждому наброску несколько секунд, рисуйте свободно – так можно натренировать глаз.

РИСУЕМ МАНЕКЕН В ДВИЖЕНИИ



А.Р.

Не пропускайте этот шаг! Рисование – это не всегда тщательная работа с деталями. Быстрый взмах карандаша, схватывающий самую суть движения, – важная часть процесса.

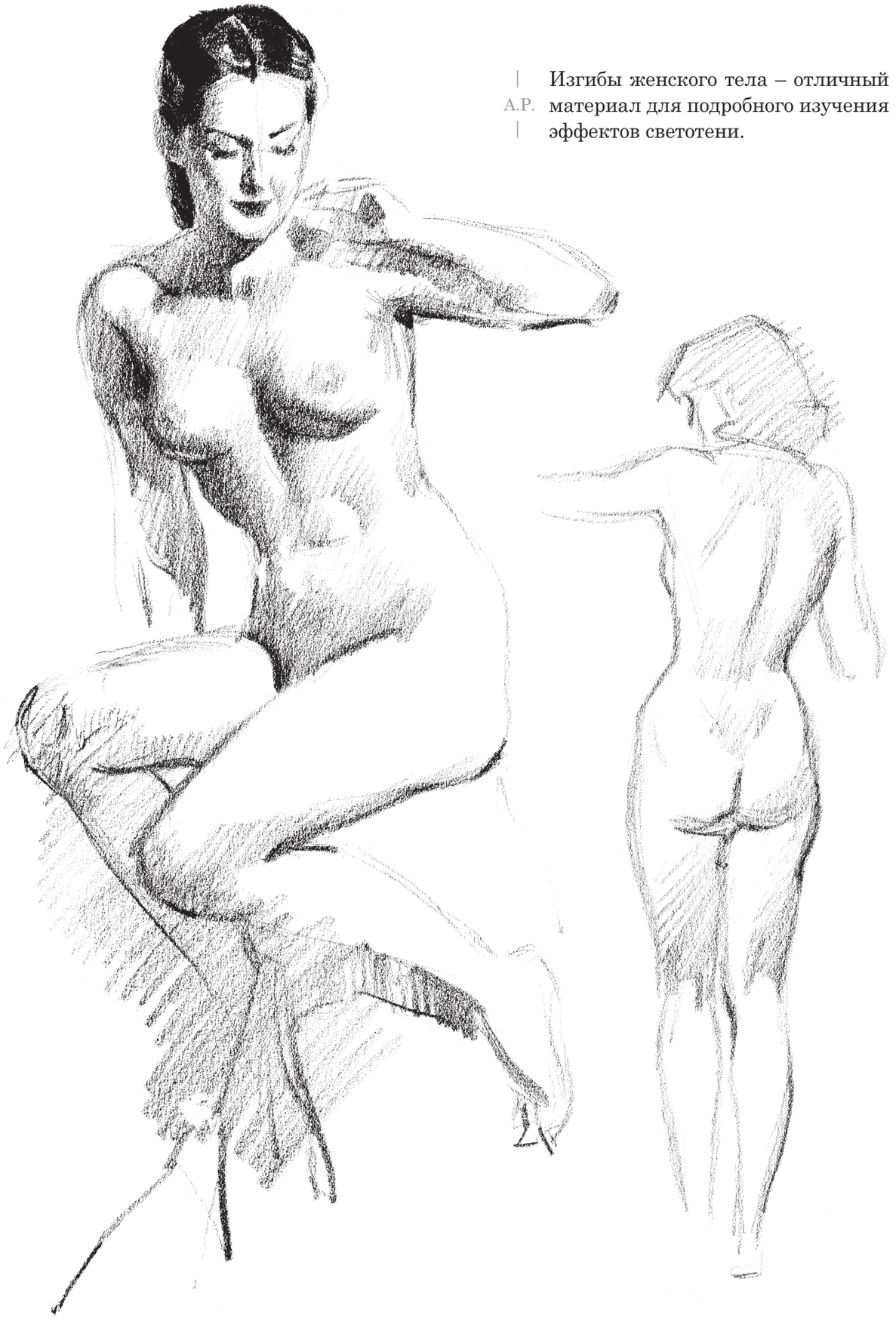
РИСОВАНИЕ ФИГУР В СВЕТОТЕНИ



Эскиз-схема

А.Р.

Готовый рисунок в светотени – это всего лишь неточно пойманное отражение быстрого движения. Важно это понимать, прежде чем углубляться в сложности реалистичного рисунка. Приведенное выше схематичное изображение – ориентир на форму, которую принимает тело.



А.Р. Изгибы женского тела – отличный материал для подробного изучения эффектов светотени.

РИСОВАНИЕ ФИГУР В СВЕТОТЕНИ

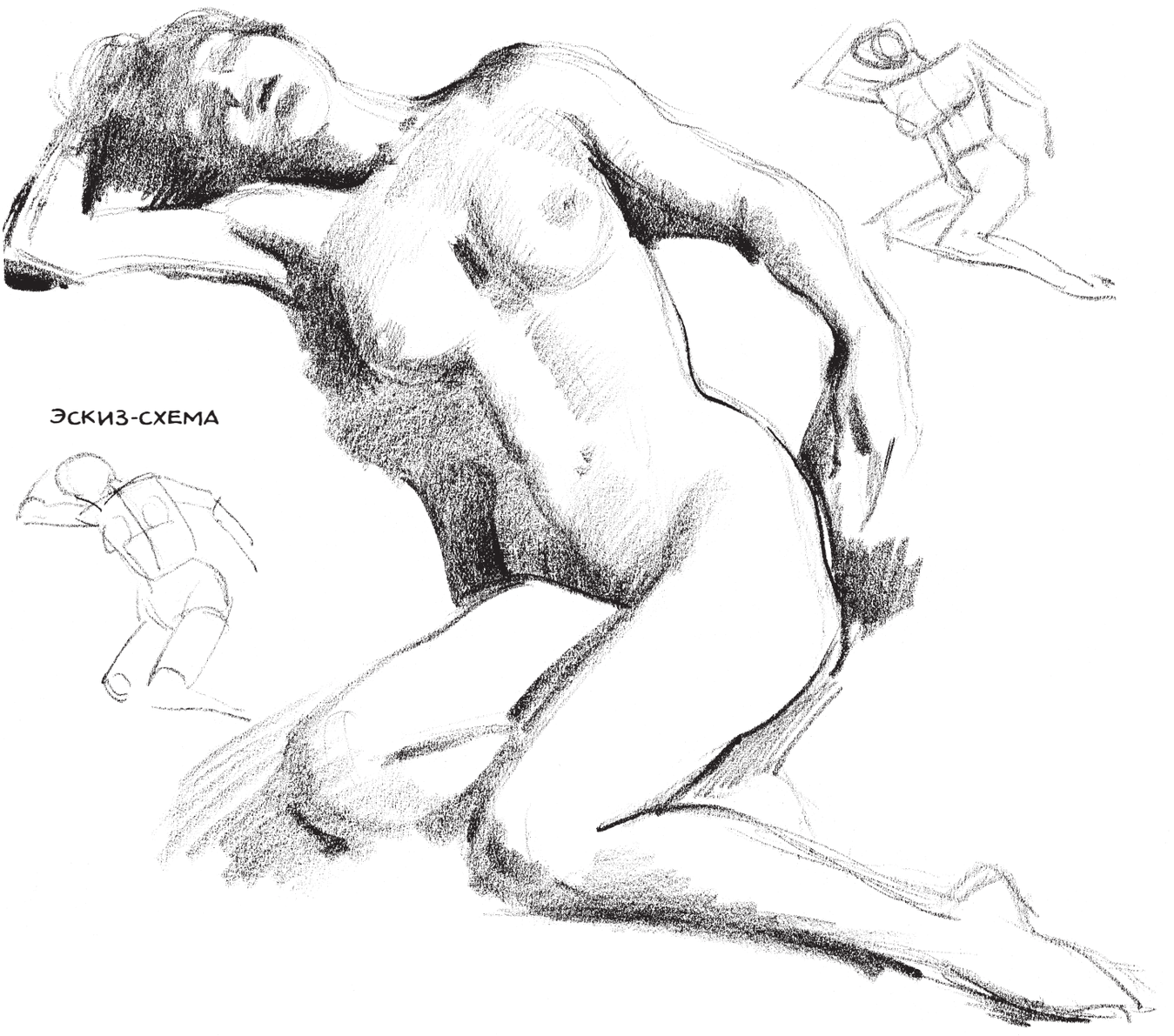


А.Р.

Рисуя женщин, мы также пользуемся геометрическим построением форм и учимся правильно накладывать светотень. Вы уже научились этому на карикатурах, и теперь нужно делать то же самое, только не преувеличивая. Рисуя фигуру, вы по-прежнему видите разные ракурсы, но передаете их точно и тщательно.

Эскиз-схема



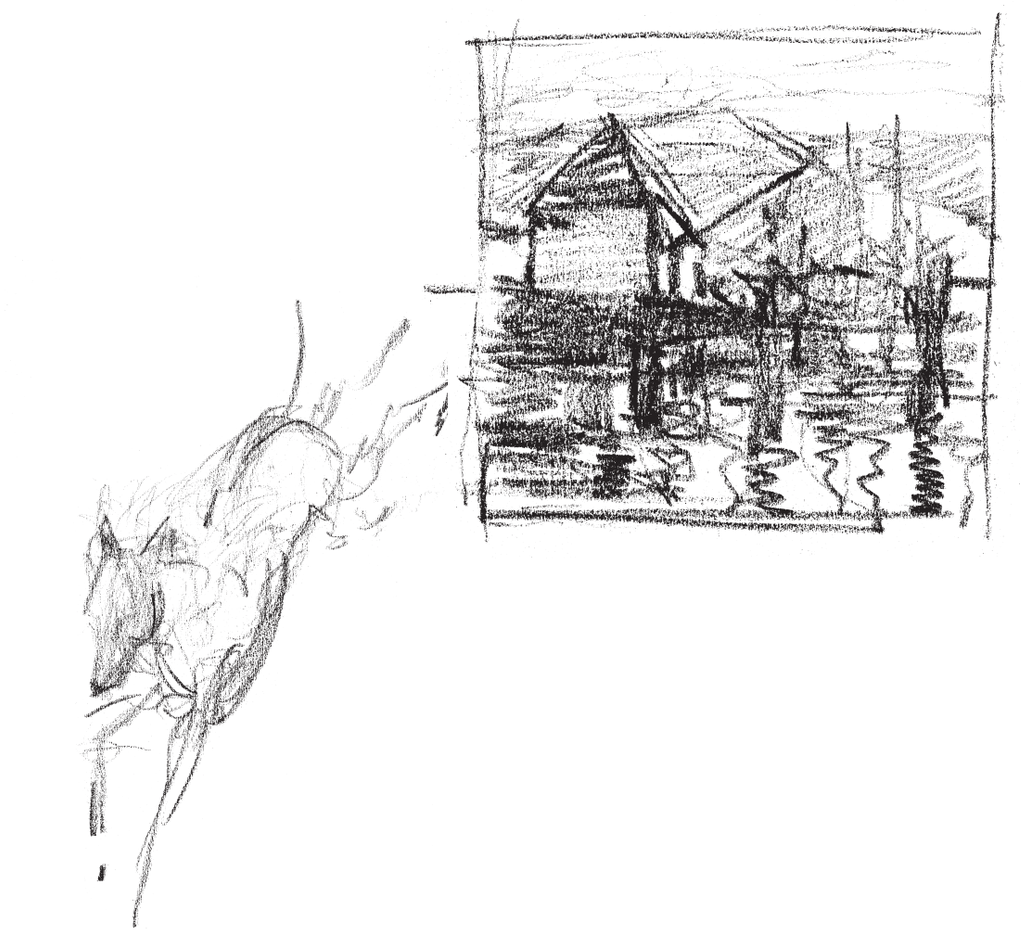


А.Р. Менее глубокий подход – простое прорисовывание контура – не может передать ту геометрию, которая показана в схематическом наброске. Фигура выглядит правдоподобно только благодаря глубине и объему, которые появляются при построении тела с помощью основных форм.



Часть третья

Делаем наброски с удовольствием



Наброски

В конечном счете самое захватывающее в искусстве – это наброски. Никто не ожидает от наброска, что он будет фотографически точным. Это лишь наметка формы, движения – одной линией или светотенью, придающей больше объема. Здесь можно дать себе волю и поиграть с тем, что вы рисуете, – есть множество способов. Обычно мы показываем то, что хотим выразить, или то, что заинтересовало нас в предмете.

Посмотрим на предмет или человека. Возможно, наше внимание привлекла плавность линий или положение в пространстве. Затем постараемся передать это одной только линией. Не нужно изображать в наброске сразу все, это лишнее. Если речь идет о характере или движении, сначала найдем большие основные формы и впишем или разместим на них более мелкие, индивидуальные формы. Абсолютно все обладает собственным сочетанием форм, и, когда вы начинаете видеть их и делать построение, все вместе они образуют единый предмет – и это так интересно! Иногда набросок, по которому видно, как вы искали и находили нужную линию, значительно лучше точного академического рисунка. В таком наброске видно отражение художника, он обретает уникальность. Уникальность может стать самым привлекательным качеством рисунка.

Рисунки, в которых можно проследить построение, производят особенно приятное впечатление, даже если элементы построения так и остались на изображении. Сейчас набирают популярность рисунки одной линией, без теней и полутонов. Правил рисования набросков не существует. Самой важной чертой рисунка может стать ваш уникальный стиль. Делайте что хотите, выражайте себя свободно. Главная идея наброска – создать то, что нравится вам самим, без оглядки на чужие работы.

Рисунки, в отличие от фотографий, показывают скрытое очарование обычных вещей. Конечно, нет ничего плохого в том, чтобы рисовать с фотографий, но мы не хотим, чтобы работа выглядела как фотография. Сейчас любой человек может делать вполне приличные снимки, потому что фотография доступна и практически полностью сводится к технике. Нет смысла соревноваться с ней. Нужно брать от нее то, что поможет нам выражать себя и свои желания. Если просто копировать каждую деталь, не останется никакого простора для творчества. Вы пишете и поете свою песню о том, что видите и чувствуете.

Далее приведены несколько подходов к рисованию набросков, причем эти подходы преследуют разные цели. Каждый хороший художник должен уметь делать наброски и работать с композицией. Наброски – это душа его работ, и девять из десяти набросков лучше законченной работы. Они более непосредственные и спонтанные, потому что с ними долго не возились – не приглаживали их и не перегружали деталями до полной потери выразительности. Всякая большая работа начинается с идеи-наброска

или схематичной композиции. Нужно знать, что делать и над чем придется работать. Это нельзя понять, просто разглядывая предмет, – нужно представлять, как подойти к работе.

Даже если вы так и не перейдете от набросков к чему-то большему, это все равно отличное времяпрепровождение. Блокнот и карандаш в кармане – и вот вам уже есть чем заняться в свободное время. Любой рисунок полезен для практики, потому что любой рисунок – это линия, тон и пропорции. Снимите ботинок и попытайтесь нарисовать его, передавая все необходимые формы. Это пригодится в будущем, когда вы будете рисовать ноги фигур.

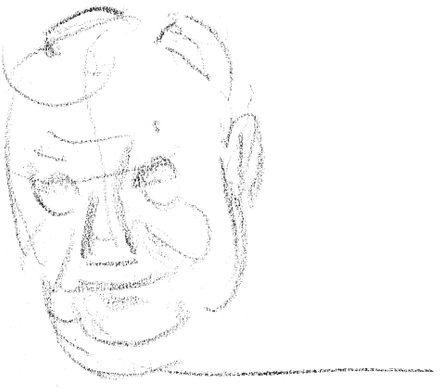
Наброски дают вам больше знаний. Чем больше будет у вас знаний о предметах, тем проще будет рисовать. Думаю, Норман Роквелл с удовольствием рисует все на свете.



A.P. В этом наброске реалистичность гармонично переплетается с преувеличением. Массивность и растрепанные волосы модели придают рисунку определенную свободу и выражают энергичность форм, и в то же время изображение достаточно детально, чтобы поддержать баланс с преувеличением.

ПРЕУВЕЛИЧЕНИЕ ДЛЯ ПЕРЕДАЧИ ХАРАКТЕРА





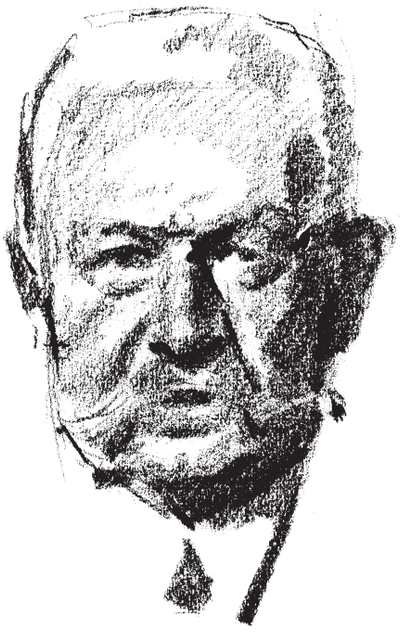
ЭСКИЗ-СХЕМА



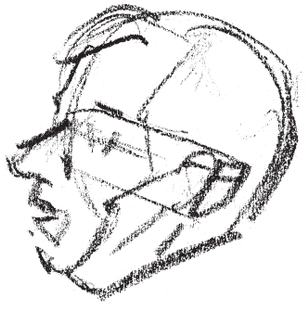
A.P. Здесь приводятся два способа делать наброски. Оба персонажа построены на основе одной и той же схемы. Лицо выше выглядит реалистичным, а формы лица справа преувеличены, чтобы показать характер.



ПОРТРЕТНЫЕ НАБРОСКИ



СТАРИНА ФОН
ГИНДЕНБУРГ





УОЛЛЕС БИРИ

ПО ФОТОГРАФИИ РУДОЛЬФА
Г. ХОФФМАНА

А.Р.

Такие портреты – приблизительные наброски, где переходы тона намечены легкой штриховкой. Сходство никуда не исчезает, но оно при этом насыщено энергичностью, заметной только в рисунках с натуры.

ТОНАЛЬНЫЕ НАБРОСКИ



А.Р.

Тональные наброски – отличный способ выстроить фигуру, сосредоточиваясь прежде всего на общем объеме, а потом расставляя акценты на более мелких деталях.

АКЦЕНТЫ НА НАБРОСКАХ

Набросок с выделением каких-то частей тела, одежды или теней может создать впечатление более детальной работы. Акценты привлекают внимание зрителя именно к тому, что вы хотите выделить.

А.Р.



НЕБРЕЖНЫЕ НАБРОСКИ



А.Р. Еще один способ развить свои умения – это свободное рисование небрежной линией. Такие наброски передают первое впечатление от предмета, впечатление, за которым не поспевает рука.

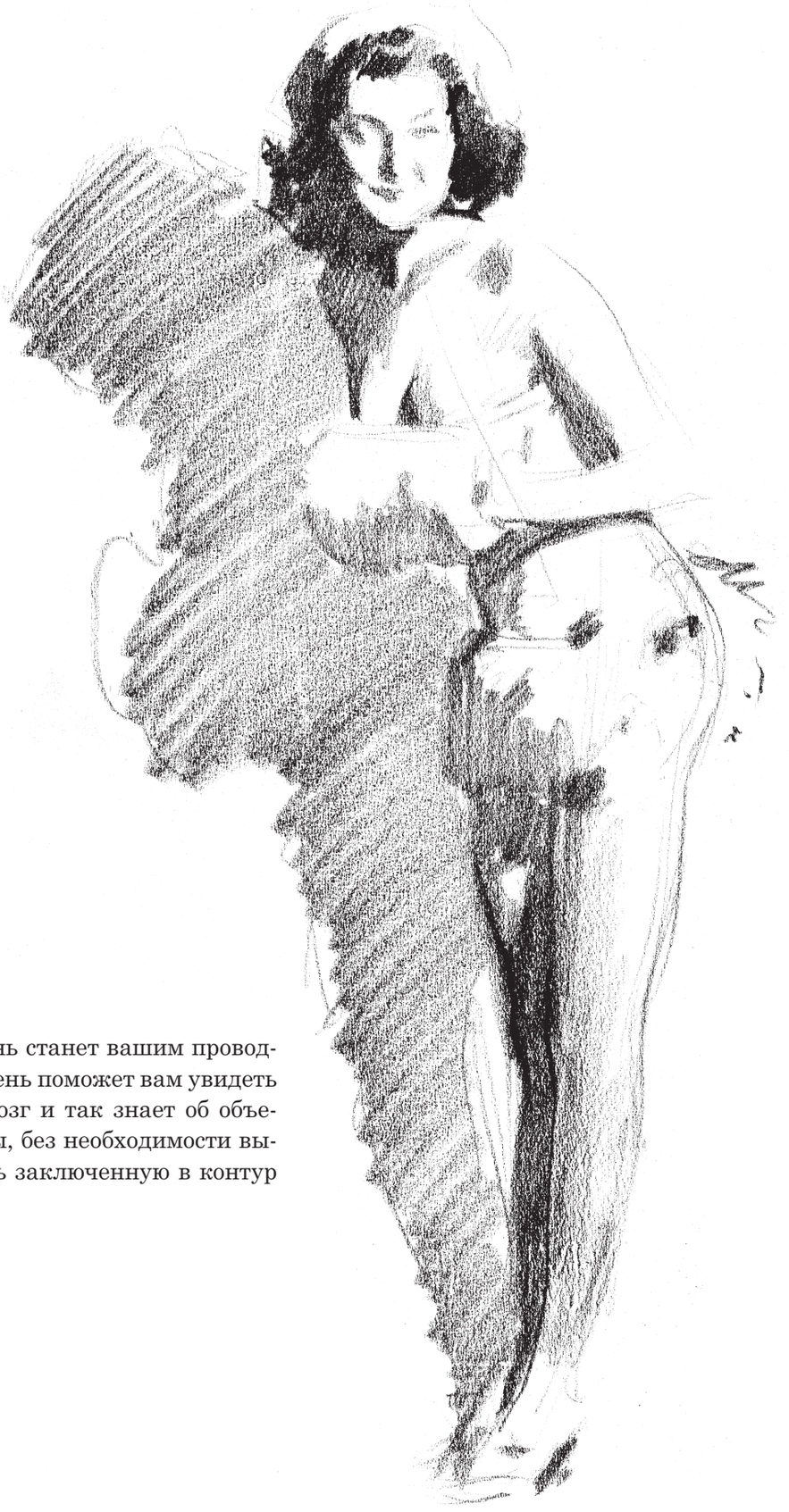
НАБРОСКИ БЛОКАМИ



Разбивка тела и тени на блоки дает возможность потренироваться в изображении фигур в целом. Этот подход не даст вам потеряться в деталях и подробностях светотени и построения, он поможет передать самое важное в фигуре. Освоив его, вы увидите, что практически не нужно добавлять больше линий.

A.P.

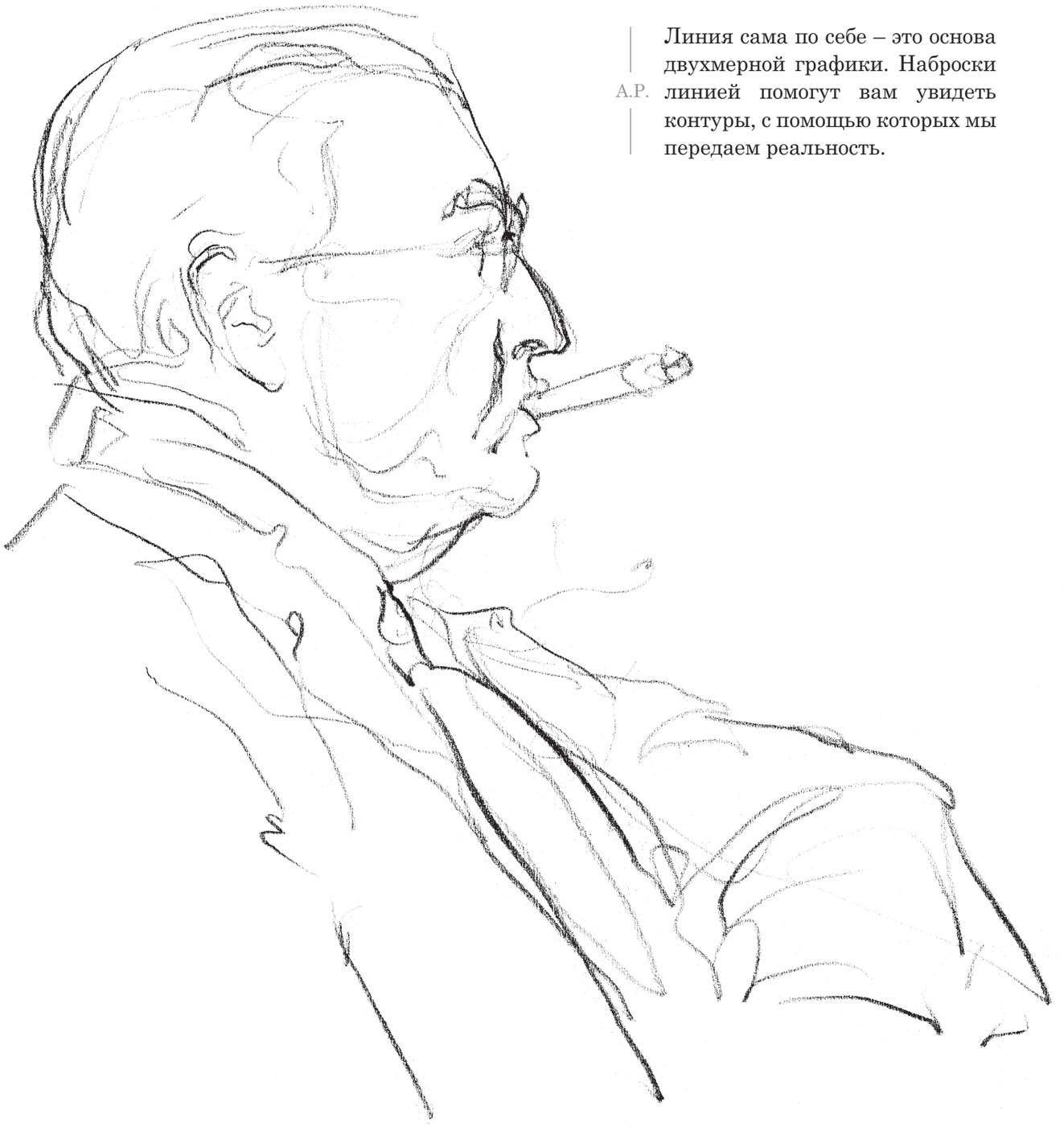
НАБРОСКИ ТЕНЯМИ



Пусть тень станет вашим проводником. Тень поможет вам увидеть то, что мозг и так знает об объеме формы, без необходимости выстраивать заключенную в контур фигуру.

A.P.

НАБРОСКИ ЛИНИЕЙ

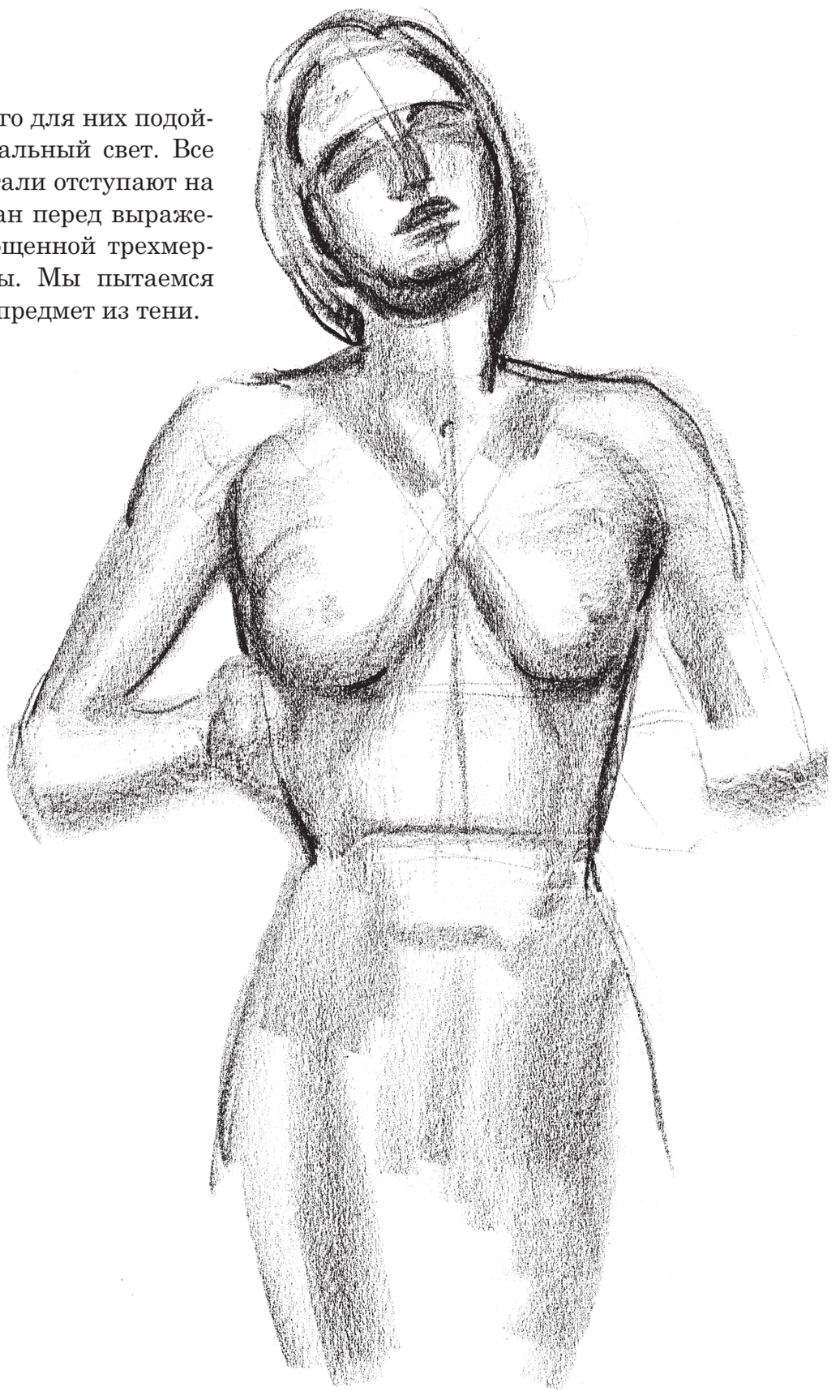


Линия сама по себе – это основа двухмерной графики. Наброски линией помогут вам увидеть контуры, с помощью которых мы передаем реальность.

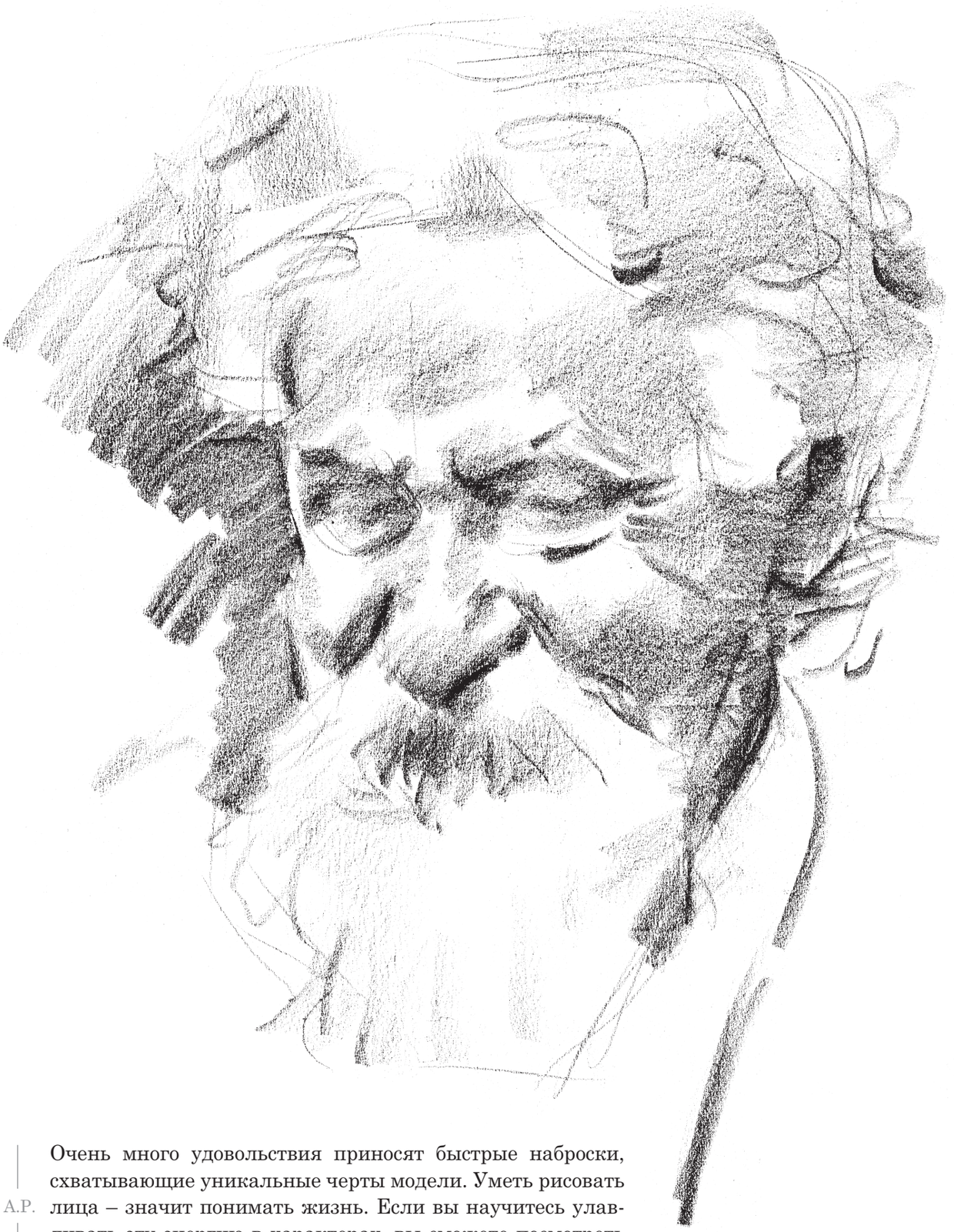
A.P.

НАБРОСКИ ФОРМАМИ

Лучше всего для них подойдет фронтальный свет. Все другие детали отступают на второй план перед выражением упрощенной трехмерной формы. Мы пытаемся выделить предмет из тени.



НАБРОСКИ ХАРАКТЕРА



Очень много удовольствия приносят быстрые наброски, схватывающие уникальные черты модели. Уметь рисовать лица – значит понимать жизнь. Если вы научитесь улавливать эту энергию в характерах, вы сможете посмотреть по-новому на все.

A.P.

НАБРОСКИ В СОЛНЕЧНОМ СВЕТЕ



| Чтобы углубить свои знания о законах перспективы, ищите
A.P. соответствующие фотографии или места для пленэра и
| тренируйтесь.

НАБРОСКИ В РАССЕЯННОМ СВЕТЕ

Сосредоточьтесь на границе форм. Оттенки должны быть светлыми. Старайтесь избегать четких границ тени и контуров форм. Рассеянный свет очень красив. Его можно видеть на полотнах старых мастеров, особенно Леонардо да Винчи, автора «Моны Лизы».



НАБРОСКИ ДВИЖЕНИЙ

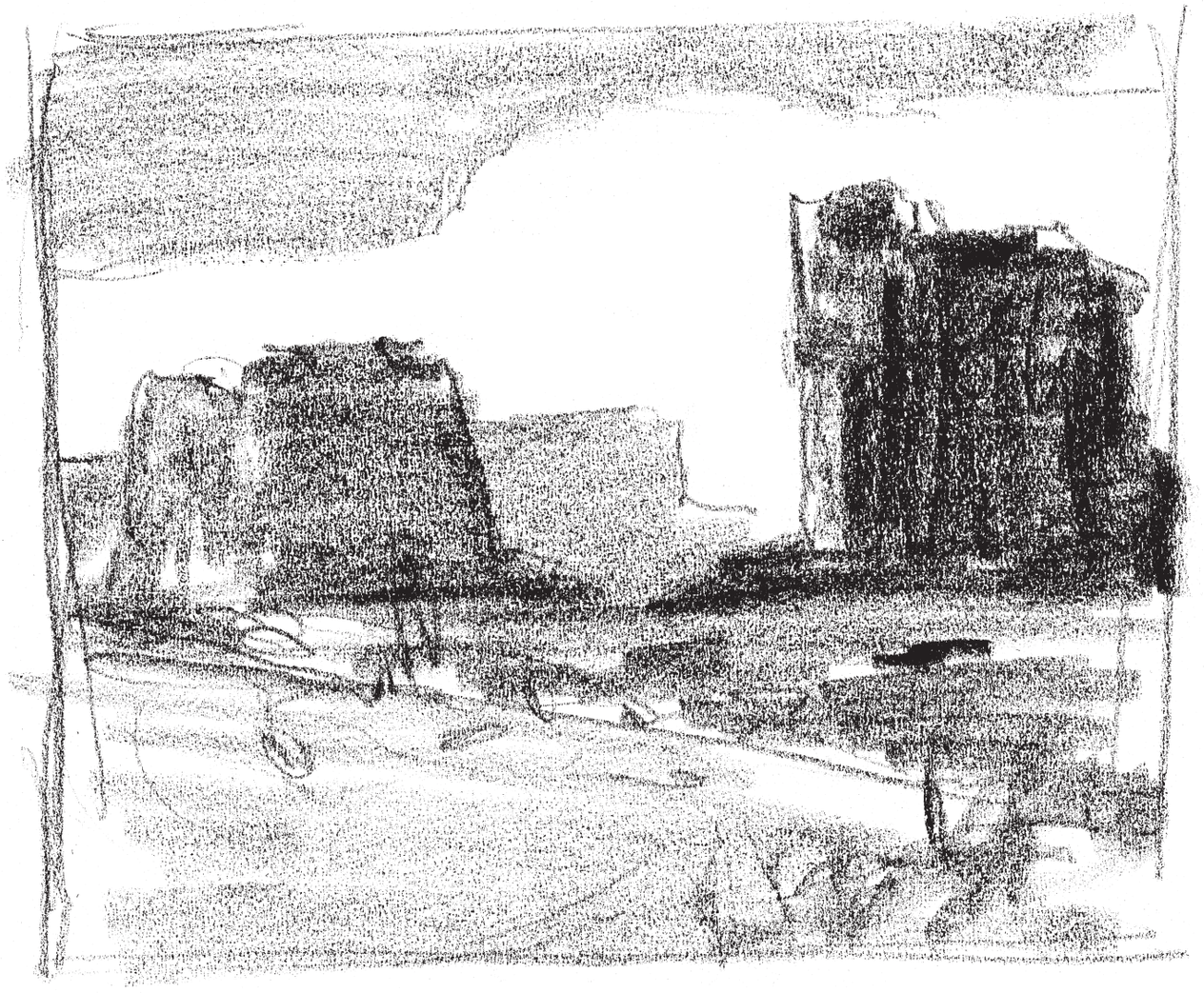


А.Р.

Если хотите по-настоящему развить свои умения, рисуйте движение с натуры. Чтобы делать быстрые зарисовки движений людей, спортивных игр или бегущих животных, нужно работать с увиденным моментом, запечатленным памятью. Все, что мы рисуем, мы рисуем по памяти, даже если модель или предмет стоят прямо перед нами. То, что остается между взглядом на предмет и перенесением увиденного на бумагу, и есть наш рабочий материал: воспоминание. Задача рисования – удержать это воспоминание и передать его на бумаге.

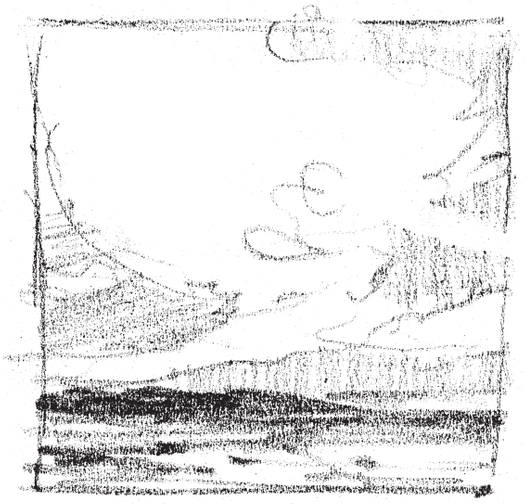
НАБРОСКИ ПАТТЕРНАМИ

Наброски паттернами нужны в основном для композиции, когда мы пренебрегаем деталями ради размещения больших тональных участков. Прежде чем приступать к большой картине, нужно разметить ее основные тональные зоны. Композицию можно сделать очень быстро, и иногда такие быстрые схематичные размещения небольших паттернов дают отличный результат.





НАБРОСКИ ПАТТЕРНАМИ





Несколько слов на прощание

Уважаемые читатели,
прежде чем покинуть вас, я хочу кое-что сказать. Для того чтобы искусство было искусством и находило отклик, не существует точного рецепта. Все, что можно сделать, – это развить собственный подход на основе базовых понятий, которым несложно научиться. Повторю: только узнав ноты и аккорды, можно исполнять музыку по-настоящему, но иногда ритм и чувство музыки настолько развиты, что человек может выразить их и без соответствующих знаний. То же и с рисованием. Люди могут исполнять музыку, полагаясь только на свою внутреннюю музыкальность. Это называется «играть на слух». И все же давайте не будем слишком сильно доверять интуиции. Мы все слышим абсолютно одинаково, но это не значит, что любой человек может сесть за инструмент и подобрать мелодию. У каждого из нас есть внутренняя музыкальность, однако лишь немногие могут ею воспользоваться. Точно так же каждый может оценить красоту формы, линии, тона и цвета. То есть можно рисовать и без подготовки, по-своему, но гораздо проще научиться основам, ведь они элементарны.

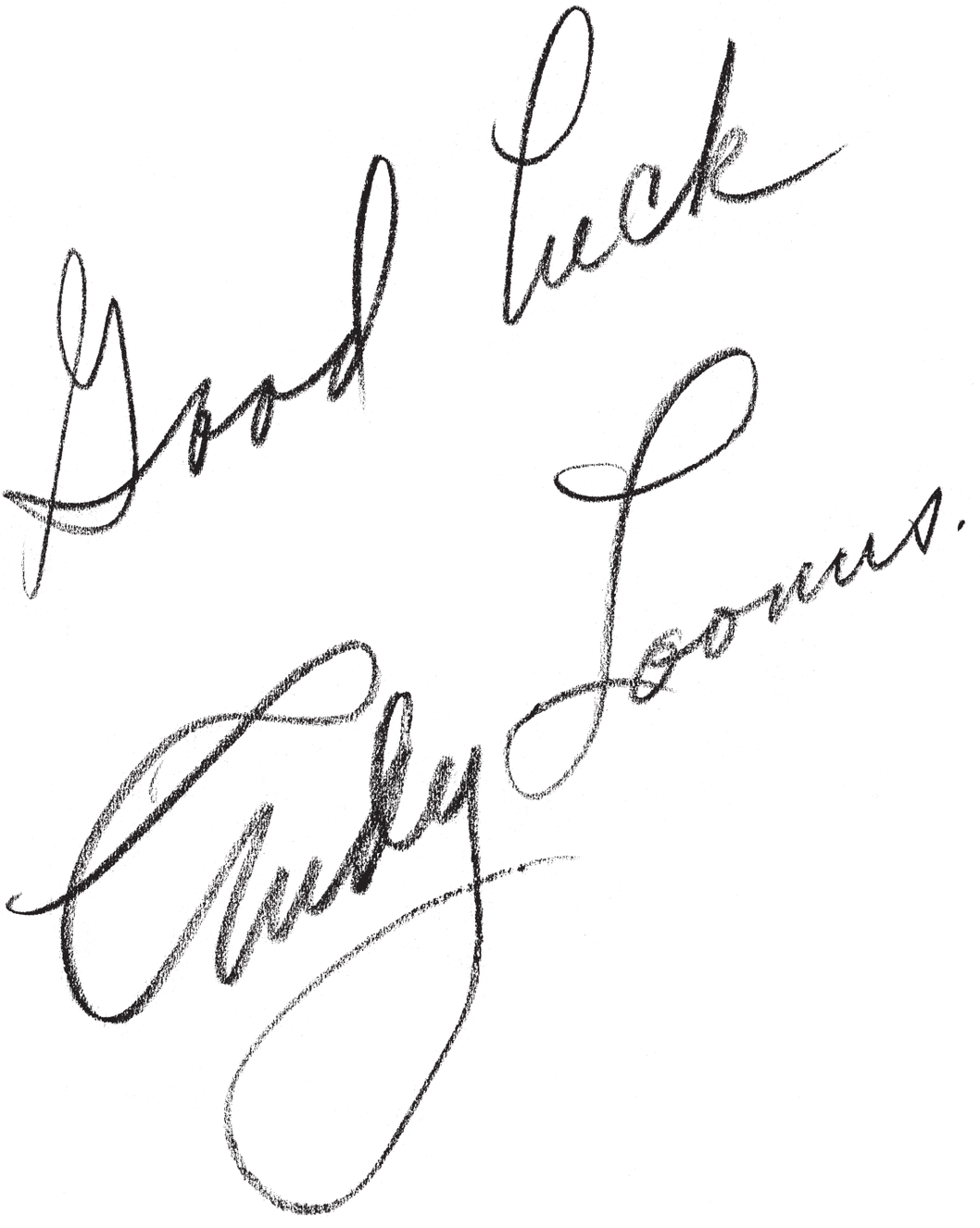
У всего есть своя высота, ширина и длина. Если мы научимся видеть измерения предметов и помещать их в перспективу, то сможем их нарисовать. Чтобы рисовать, нужно суметь увидеть предметы прозрачными, составленными из частей в пределах контура, а не просто отобразить один контур. Контур слагается из многих частей. Еще мы знаем, что все видимые предметы освещены, что именно свет показывает нам форму. Дальше мы узнаем, что свет всегда падает прямо, создавая простую последовательность освещенных областей, полутонов и тени, и что эта последовательность всегда связана с углом между поверхностью и направлением света. Свет, линия и пропорции – это все, чему можно научить. Теперь отправляйтесь своим собственным путем. Больше учить нечему.

Талант – это знания, и наоборот. Одно без другого невозможно. Талант означает, что вы можете продолжать учиться, пока многое не узнаете. Талант гораздо больше выражается в идеях и выборе темы, а не в технике. Вы можете нарисовать все на свете, если получите достаточно информации. Изобразить можно только то, что знаешь очень хорошо, – иначе на бумаге останутся лишь свидетельства нашего невежества.

Самое прекрасное в развитии своего таланта – это то, что он становится вашим спутником и вы никогда не останетесь в одиночестве, вам никогда не будет скучно. Подлинное удовольствие мы получаем не из внешнего мира, а из внутреннего. Вы станете счастливее, и это отразится на вашем характере, а чем мы счастливее, тем моложе. Целительная сила искусства помогает лечить душевные заболевания. Рисуя, мы перестаем думать только о себе, о своих недостатках и проблемах. А такой отдых для ума очень полезен. Мы становимся сильнее. Творческий человек обычно очень жизнелюбив, потому что ему хочется созидать.

Нарисовать забавную фигурку – все равно что поиграть на пианино. Настроение поднимется, даже если вы далеки от совершенства. Кому какое дело? Радость – в действиях. Познакомьтесь поближе с карандашом и узнайте, что вы можете сделать с его помощью. Эта книга может стать для вас первой ступенькой. Продолжайте, пока не начнете получать удовольствие от процесса. Если вы перестанете ждать готовых рецептов и присмотритесь к предметам, которые изображаете, вы начнете учиться – и очень быстро. Ни один художник не достиг успеха, не учась у реального источника искусства – жизни. Здесь рассказано лишь о малой ее части, но помните, что искусство в жизни повсюду и учиться ему можно даром. Все, что от вас потребуется, – интерес и упорство.

Эндрю Лумис


Good luck
Cindy Loomis.

Научно-популярное издание

Эндрю Лумис
Я ХОЧУ РИСОВАТЬ!

Редактор *Н. Галактионова*
Художественный редактор *С. Карпухин*
Технический редактор *Л. Синицына*
Корректор *Н. Соколова*
Верстка *О. Краюшкиной*

ООО «Издательская Группа «Азбука-Аттикус» –
обладатель товарного знака «Издательство КоЛибри»
119334, Москва, 5-й Донской проезд, д. 15, стр. 4

Филиал ООО «Издательская Группа «Азбука-Аттикус» в г. Санкт-Петербурге
191123, Санкт-Петербург, Воскресенская набережная, д. 12, лит. А

ЧП «Издательство «Махаон-Украина»
Тел./факс (044) 490-99-01
e-mail: sale@machaon.kiev.ua

ЧП «Издательство «Махаон»
Тел. (057) 315-15-64, 315-25-81
e-mail: machaon@machaon.kharkov.ua

ПО ВОПРОСАМ РАСПРОСТРАНЕНИЯ ОБРАЩАЙТЕСЬ:

В Москве:
ООО «Издательская Группа «Азбука-Аттикус»
Тел. (495) 933-76-01, факс (495) 933-76-19
E-mail: sales@atticus-group.ru

В Санкт-Петербурге:
Филиал ООО «Издательская Группа «Азбука-Аттикус» в г. Санкт-Петербурге
Тел. (812) 327-04-55
E-mail: trade@azbooka.spb.ru

В Киеве:
ЧП «Издательство «Махаон-Украина»
Тел./факс (044) 490-99-01
e-mail: sale@machaon.kiev.ua

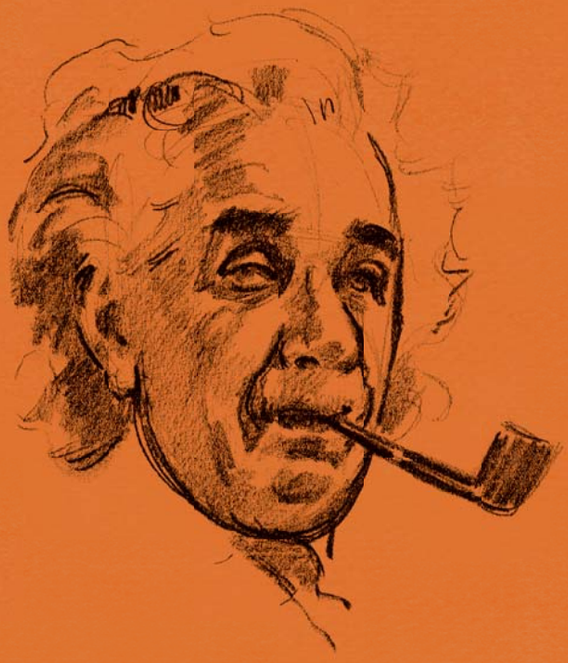
В Харькове:
ЧП «Издательство «Махаон»
Тел. (057) 315-15-64, 315-25-81
e-mail: machaon@machaon.kharkov.ua

www.azbooka.ru; www.atticus-group.ru

Знак информационной продукции
(Федеральный закон № 436-ФЗ от 29.12.2010 г.) 18+

Подписано в печать 22.11.2016. Формат 70×100 $^1/_8$.
Бумага офсетная. Печать офсетная. Усл. печ. л. 20,64.
Тираж 3000 экз. B-ISO-19172-01-R. Заказ №

Отпечатано в соответствии с предоставленными материалами
в ООО «ИПК Парето-Принт». 170546, Тверская область,
Промышленная зона Боровлево-1, комплекс № 3А
www.pareto-print.ru





ЭНДРЮ ЛУМИС (1892–1959) – знаменитый иллюстратор и преподаватель Американской академии искусств в Чикаго. Его коммерческие работы в области рекламы, в том числе таких брендов, как *Kellogg's, Coca Cola, Lucky Strike,* оформления календарей и другой печатной продукции быстро стали популярными, его реалистичный стиль нашел множество последователей. Но больше всего Лумис известен как автор серии пособий по рисованию, которые выходили с 1939 по 1961 год и стали выдающимися бестселлерами. В них затронуты все темы, необходимые для постижения основ трехмерной графики и дальнейшего совершенствования техники: линии, формы, пропорции, перспектива, постановка, светотень, цвет и многое другое. Его книги, написанные увлекательно и с юмором, включающие пошаговые инструкции, полезные советы и великолепные иллюстрации, – это мастер-класс для молодых художников, стремящихся к вершинам профессии.

9 785389 111424 01