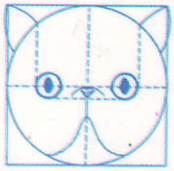
ВОЛШЕБНЫЙ КАРАНДАШ

КАК НАРИСОВАТЬ КОШКУ







ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О РИСОВАНИИ

УЧИМСЯ РИСОВАТЬ КОШКУ





ВОЛШЕБНЫЙ КАРАНДАШ

Наталья Рымарь



КАК НАРИСОВАТЬ КОШКУ

АСТ издательство
СТАЛКЕР
МОСКВА

УДК 75
ББК 85.15
Р95

Серия «Волшебный карандаш» основана в 2004 году

Рисунки автора

Подписано в печать с готовых диапозитивов заказчика 07.06.07.
Формат 84×108 1/16. Бумага офсетная. Печать офсетная.
Усл. печ. л. 3,36. Тираж 5000 экз. Заказ 3769.

Рымарь, Н.Н.

Р95 Как нарисовать кошку / Наталья Рымарь. — М.: АСТ; Донецк: Сталкер, 2008. — 31, [1] с.: ил. — (Волшебный карандаш).

ISBN 978-5-17-031790-5 (ООО «Издательство АСТ»)
ISBN 978-966-696-881-7 («Сталкер»)

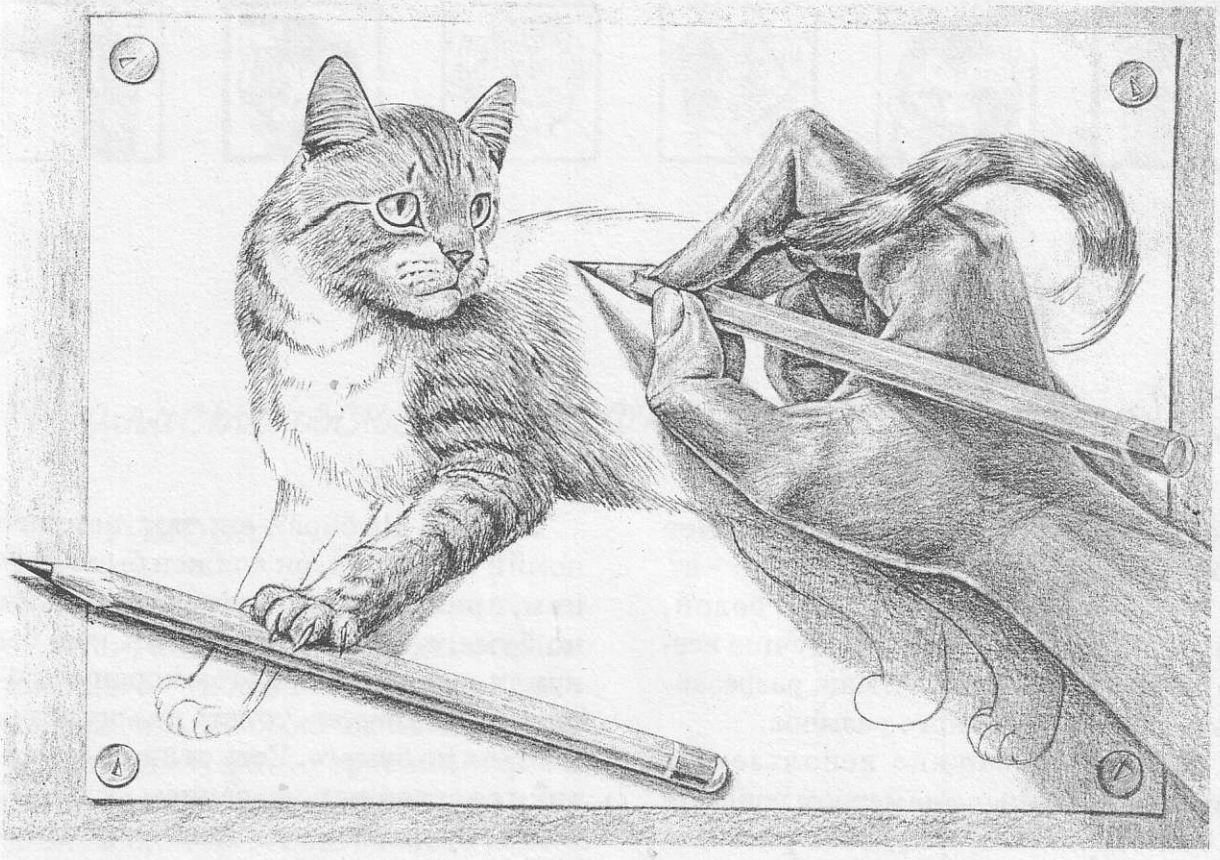
Как правильно нарисовать кошку; об анатомическом строении животного, кошачьей мимике и рисовании кошки в движении рассказывает книга.

Для широкого круга читателей.

УДК 75
ББК 85.15

ISBN 978-985-13-8084-4
(ООО «Харвест»)

© Н.Н. Рымарь, 2005
© ИКФ «ТББ», 2005
© Серийное оформление.
Издательство «Сталкер», 2005



Здравствуй, юный друг!

В этой книге мы обратимся к анималистическому жанру. Ты, наверное, уже знаешь, что художник, который рисует животных, называется анималистом (от латинского: anima — животное).

Чтобы научиться рисовать животных, надо любить их, восхищаться их естественной красотой, — это главное условие. Если ты, заметив умывающуюся кошку, не можешь оторвать от нее взгляд, у тебя есть шанс стать анималистом. Свое восхищение красотой кошки анималист переносит на бумагу, и оно передается зрителям.

Еще одно непременное условие успешной работы в анималистическом жанре — постоянное наблюдение. Но чтобы наблюдать за животными, нужно их видеть, что в городских условиях не так-то легко сделать.

Многие начинающие анималисты сразу хотят рисовать диких животных, которых у нас не встретишь, разве что — на экране телевизора. Могу сказать, что строение всех живых существ очень сходно. Поэтому, прежде чем рисовать льва, можно хорошенько изучить внешний вид и поведение обычной домашней Мурки.








Материалы

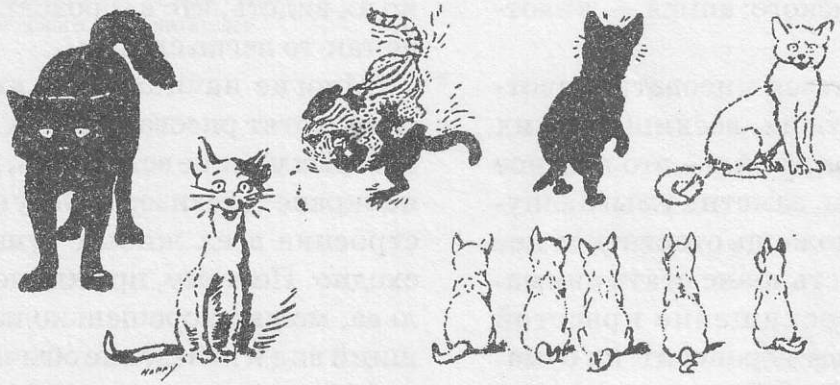
Для работы нам понадобятся такие принадлежности:

Бумага. Она должна быть белой, гладкой, но не глянцевой. Лучше всего подойдет обычный ватман, разрезанный на листы нужного размера.

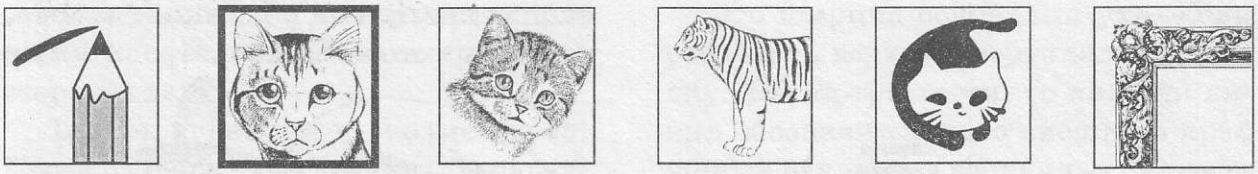
Карандаш. Можно использовать автоматический, с диаметром грифеля 0,5 мм. Если кому-то удобно рисовать обычными деревянными карандашами, рекомендую продукцию фирмы «Koh-i-noor», но в этом случае у тебя под рукой всегда должна быть точилка, ведь карандаш постоянно должен быть острым. Для начала лучше взять карандаш средней мягкости. В дальнейшем подберешь инструмент по вкусу.

Ластик. Выбирай его так: немного помни в пальцах, он должен быть мягким, приятным на ощупь. Проведи им по бумаге. Хороший ластик как бы прилипает к ней, при этом хорошо крошится и беззвучен, то есть не «шипит», скользя по бумаге. Есть отличные ластики со странным названием «кляча». Они не крошатся, а, прилипая к карандашному следу, мягко снимают его. Кроме того, «кляче» можно придать какую угодно форму, допустим, острого уголка, чтобы вытирать в труднодоступных местах. Но стоят такие ластики подороже.

Рисунки в книге выполнены при помощи вышеназванных средств.



Рисунки писателя-анималиста Э. Сетона-Томпсона. Заметь, с какой любовью и знанием дела выполены эти наброски. Минимум усилий — максимум эффекта.



Реалистическое изображение кошки

1. ГОЛОВА

1.1. Анфас

Итак, начнем! Как всегда, с самого сложного — кошачьей головы. Конечно, правильнее было бы начать с подробной анатомии, строения черепа, расположения костей, мышц, их предназначения. Но все это очень скучно! И не всегда полезно, так что, не бойся, этим я тебя утруждать не буду. Мы не ставим перед собой задачу стать «патологоанатомами», а излишняя информация, как правило, мешает рисовать. Более того, часто получается наоборот, по себе знаю: рисуешь, например, кошачью лапу — живую лапу в шерсти, — и только тогда начинаешь понимать, как она устроена внутри.

Рисуем голову обычной домашней серой кошки. Взрослой, конечно. Сначала – фас. Это — вид спереди. Голова у кошки почти круглая, с выдающейся — во всех отношениях — мордой. Рисуем круг. Делим его на четыре части вертикальным и горизонтальным диаметрами (будем их называть для краткости ВД (вертикальный диаметр) и ГД (горизонтальный диаметр). Не слишком нажимай на карандаш, впоследствии все лишнее удалится ластиком. Центр круга – это переносица (рис. 1а).

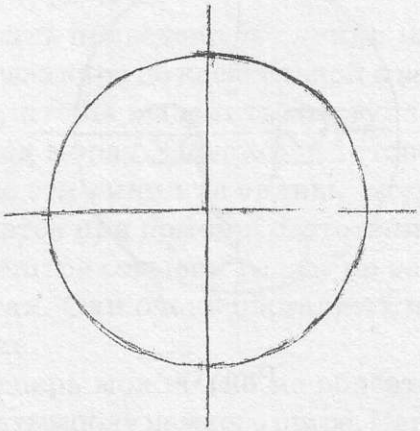


Рис. 1а

Затем делим каждый горизонтальный радиус на четыре части (рис. 1б). Линия, находящаяся ближе всех к ВД, будет внутренней стороной глаза. Ширина глаза примерно такая, как обозначено на рисунке. Можно сделать ее меньше (внутренняя сторона глаза при этом должна оставаться на месте, двигается только внешняя!), но тогда это будет кот, а не кошка. У них всегда глаза меньше. Нарисуй круг по ширине глаза (рис. 1в). Разбей нижний радиус ВД пополам. Это верхняя линия носа.

В нижней части будущих глаз проведи касательные, параллельные ГД, а



Рис. 1б

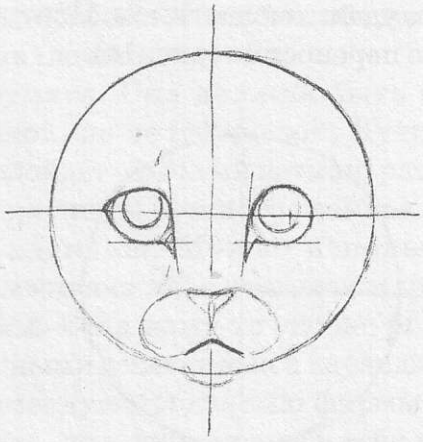


Рис. 1в

по внутренней стороне глаза — такие же касательные, но уже вертикальные и немного скошенные к носу. Выведи на ГД с внешней стороны глаза небольшие уголки. Обрати внимание: внешний уголок глаза находится точно на линии. Немного «опусти» верхнее веко, чтобы кошка не выглядела слишком удивленной или испуганной.

Пожалуй, следует сказать несколько слов об особенностях кошачьих глаз. Они относительно большие — ты помнишь, чтобы хорошо видеть в темноте. Кроме того, почти не вращаются в глазницах, поэтому кошка вынуждена поворачивать голову в направлении взгляда. Нельзя нарисовать кошку со скошенными, как у собаки, глазами, такого просто не бывает.



Если у тебя есть кошка, то ты заметил, как в зависимости от освещения меняется размер зрачков. И весьма существенно. В сумерках зрачки кошки занимают почти весь глаз, а на ярком солнце превращаются в еле видимую вертикальную полоску.

Кошачьи глаза в сумерках



Умеренное освещение



Яркий свет



Обязательно следует учитывать, что белки почти никогда не видны, разве только когда кошка очень широко раскроет глаза.

Возвращаемся к нашей голове, то есть к кошачьей (рис. 1г).

Нос — приплюснутый равнобедренный треугольник. Его ширина чуть

меньше расстояния между вертикальными касательными на внутренней стороне глаза.

Теперь перейдем к верхней губе. Проведи от центров глаз вниз две параллельные линии — это ширина морды.

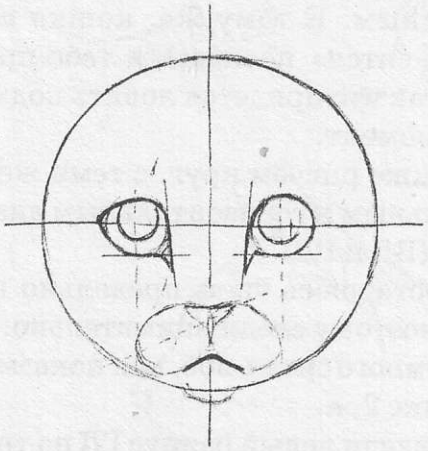


Рис. 1г

Почти от линии окружности к центру носа нарисуй широкие овалы. И, конечно, круглый подбородок между ними. Не правда ли, похоже на то, как детвора на асфальте рисует? Оказывается, неспроста.

Теперь рисуем ушки. От центра глаза и от края окружности проведи вверх вертикальные линии (рис. 1д).

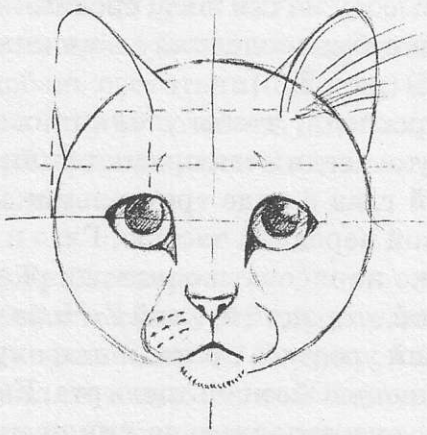


Рис. 1д

Это ширина основания уха. Если разделить верхний вертикальный радиус ВД на три части, то нижняя линия обозначит начало внешнего края ушных раковин, а верхняя — внутреннего. Все это, конечно, приблизительно и соответствует лишь данному ракурсу. Если кошка чуть повернет голову, все наши условные обозначения «поплывут».

Ухо у кошки — почти правильная парабола (кривая линия). Высота его на нашем рисунке равна его ширине, но можно нарисовать и выше. Обратная сторона уха в таком ракурсе видна совсем чуть-чуть.

Здесь проведено две линии из уголков глаз вниз по касательной к верхней губе, чтобы выделить выступающую вперед морду. Однако на готовом рисунке эти линии не видны, морда выделяется при помощи светотени.

Заштриховывая глаза, не забудь о бликах. Они очень оживляют изображение.

Теперь можно (но не обязательно) сделать морду немного шире. Нарисуем «щечки» в виде скругленных треугольников, как показано на рисунке 1е. И

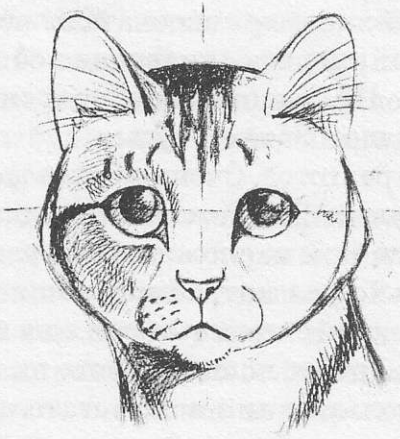


Рис. 1е

можно приступать к проработке узора на морде. Обрати внимание, какую выразительность придают кошке узкие белые полоски под глазами и темные «брови» (рис. 1ж).



Рис. 1ж

Помнишь мультфильм «Король Лев»? Там эти полоски на львиных мордах хорошо видны.

Рисуем шею почти по ширине бывшей окружности.

Не забудь о падающей тени. Судя по бликам в глазах, источник освещения на этом рисунке находится справа, следовательно, тень будет падать влево.

Можно заняться окончательной проработкой шерсти (подробнее об этом позже). Прорисовываем полоски на морде и шее. Затем — усы.

Портрет готов. Очень похоже на мою знакомую кошку по кличке Фаина.

Вроде бы и не сложно. Будь уверен: несколько раз потренировавшись по приведенной схеме, ты сможешь нарисовать портрет кошки просто на глаз, без использования вспомогательных линий.

Перейдем к другим ракурсам.

1.2. Профиль

Нет единого мнения, что сложнее рисовать — фас или профиль. С одной стороны, профиль легче, так как в нем нет четкой симметрии, которую соблюсти не просто. Но его трудно сделать объемным. К тому же, кошка редко «согласится» посидеть к тебе профилем, так что придется ловить подходящий момент.

Также рисуем круг, с теми же вертикальным и горизонтальным диаметрами (ВД и ГД).

Постараюсь быть предельно краткой, поэтому следи внимательно.

Немного срежь лоб, как показано на рисунке 2, а.

Раздели левый радиус ГД на три части. Ближняя к окружности метка обозначит внутренний уголок глаза. Через него проведи прямую линию, параллельную линии лба. Она, пересекаясь с ВД, укажет местоположение уголка уха. От переносицы (пересечение ГД с окружностью) проведи линию, также параллельную лбу. Это спинка носа. Ее длина равна половине радиуса нашего круга. Ограничь морду, проведя от кончика носа перпендикуляр к морде. Дели его на три части. Верхняя обозначит высоту мочки носа; средняя — верхнюю губу; последняя — нижнюю челюсть (рис. 2, б).

Проследи, чтобы уголки носа, глаза и уха соединяла прямая линия. Нарисуй глаз в виде треугольника с выпуклой передней частью. Глаз и скулу можно нарисовать одним движением: эдакой широкой буквой Z. Через внутренний угол уха проведи широкую линию щеки. Обозначь щель рта. Как правило, она параллельна линии нижней челюсти (рис. 2, в).

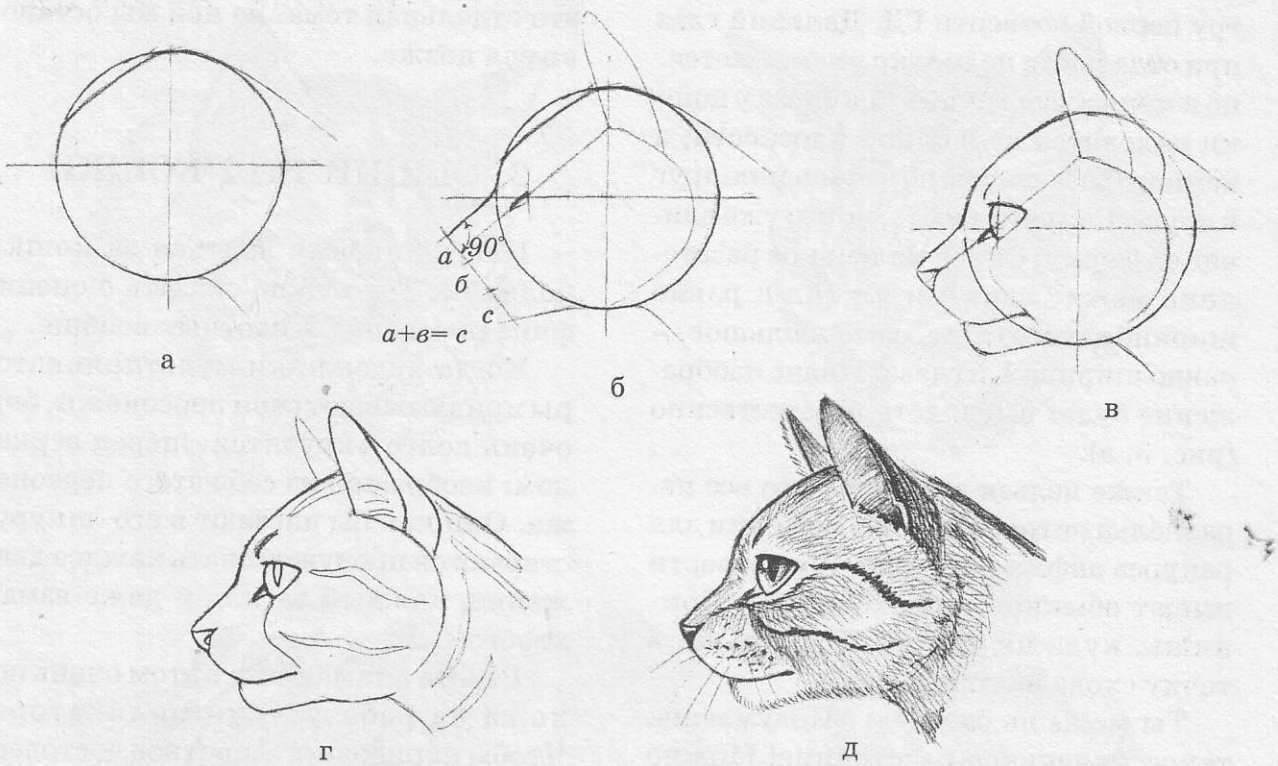


Рис. 2

Затем сотри вспомогательные линии и прорисуй мелкие детали: нос, глаз, уши — ближнее и дальнее. Зрачок в спокойном состоянии прячется под верхним веком и немного не достает до нижнего. Отметь «бровь», то есть верхнее веко, лежащее на глазном яблоке. Уже сейчас можно отметить узор на шерсти (рис. 2, г).

Чтобы придать кошке «настоящий» вид, добавь светотени, шерсть. Не забывай о бликах в глазах, они находятся с той стороны, откуда падает свет (рис. 2, д).

1.3. Три четверти

Перейдем к ракурсу в три четверти. Почему три четверти? Потому, что мы здесь видим только три четверти морды кошки. Сейчас самое время вспомнить все, что ты прочел об анфасе и профиле, и объединить все это в одном рисунке.

Начинается рисунок с круга с теми же диаметрами. В его центре нарисуй элипс (рис. 3, а). Эллипс — это круг, на который мы смотрим немного сбоку, он как бы вытянутый, продолговатый. Он является центральной линией анфаса или главной линией профиля. Вспомни все, что знаешь о профиле, и перенеси на этот рисунок. Только наклон лба и морды будет немного больше, чем в профиле (рис 3, б).

Кроме этого, тут добавляется одна важная деталь — перспектива. О ней постоянно нужно помнить. Кажется, глаза находятся рядом, а величина у них уже разная. Тем более что дальний от нас глаз частично перекрыт переносицей. Ближний глаз будет находиться по центру круга, дальний — по цен-

тру первой четверти ГД. Дальний глаз при отдалении не только уменьшается, но и меняет форму, так как глаза у кошки находятся не в одной плоскости, а немного развернуты по отношению друг к другу. Самую малость, но это уже влияет на форму. Самое маленькое расстояние между глазами у кошки равно ширине одного глаза, самое большое — равно ширине 1,5 глаза. Иначе изображение будет выглядеть неестественно (рис. 3, в).

Также нельзя забывать, что все параллельные горизонтальные линии для ракурса анфас, в ракурсе три четверти имеют обыкновение сходиться. Помнишь, куда их тянет? Правильно, в точку схода на горизонте.

Ты можешь сказать: «Подумаешь, такое маленькое расстояние! Можно обойтись и без перспективы». Ан, нет, уважаемый! Хочешь, чтобы голова была похожа на настоящую, рисуй так, как ее создала природа с учетом особенностей нашего зрения.

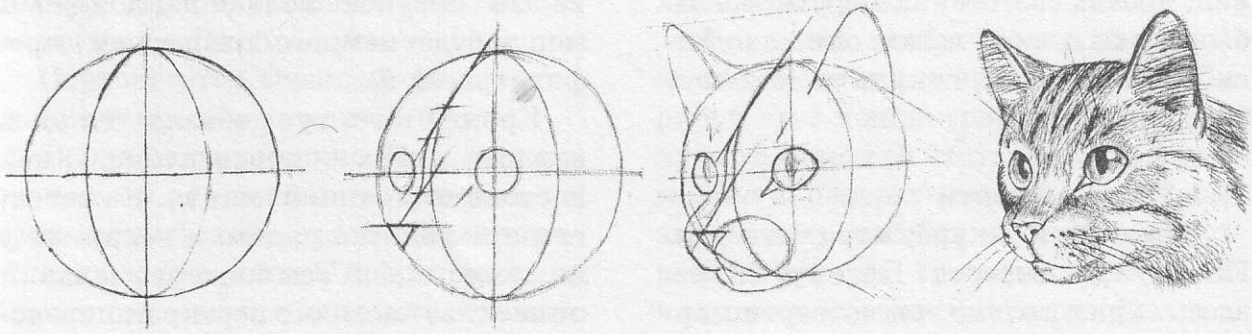
Завершаем рисунок головы кошки посредством штриховки (рис. 3, г). Получилась несколько разбойничья морда. А почему? Всего лишь из-за того, что нижнее веко левого глаза чуть прикрыло склеру. Но кошачья мимика — это отдельная тема, на ней мы остановимся позже.

2. ОБЩИЙ ВИД КОШКИ

Настало время взяться за кошку целиком. Тут нужно сказать о специфике рисования животных вообще.

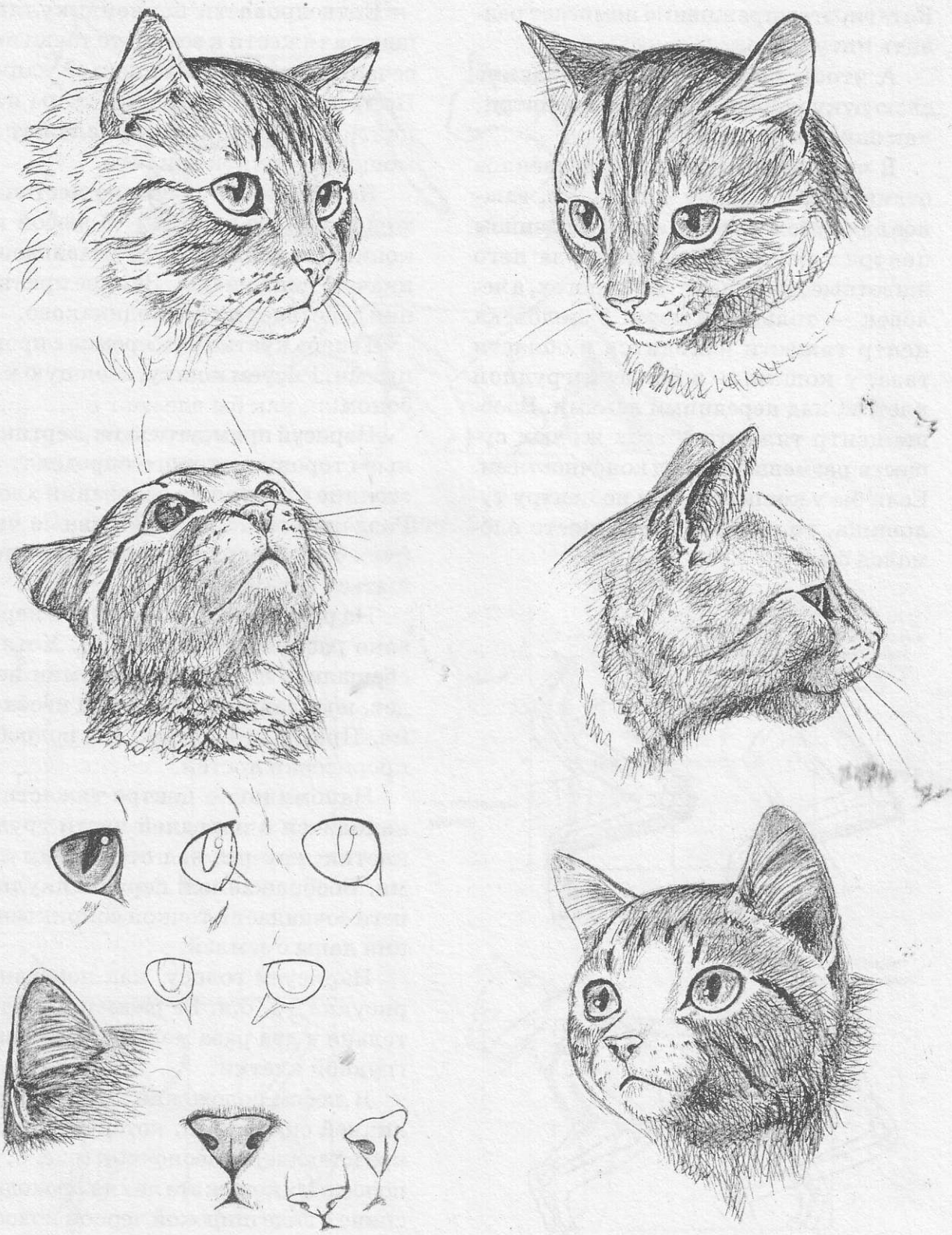
Когда художники-мультипликаторы придумывают свои персонажи, они очень долго «крутятся» перед зеркалом, изображая из себя этого персонажа. Они как бы влезают в его шкуру, стараются прочувствовать каждое движение, каждый взгляд и даже взмах хвостом.

Работа анималиста в этом очень похожа на работу мультипликатора. Чтобы нарисовать животное достоверно, нужно сначала почувствовать себя им. Для этого не обязательно становиться на четвереньки и громко мяукать, пугая домашних. Посмотри, как плавно шествует кошка по комнате. Или по двору. Как мягко она ставит лапки на пол. Попробуй почувствовать эту мягкость и одновременно структуру пола, по которому идет кошка, его холод. Ощути, как кошка вытягивает лапу для очередного шага.



а б в г

Рис. 3



Голова кошки в разных ракурсах и детали кошачьей морды

Кстати, это упражнение помогает развить интуицию.

А чтобы было легче представить свою руку кошачьей лапой, посмотри, как они похожи (рис. 4).

В чем единственное существенное отличие человека от животного, важное для художника, — это в смещенном центре тяжести. Именно из-за него животные ходят на четырех ногах, а человек — только на двух. У человека центр тяжести находится в области таза, у кошки — в области грудной клетки, над передними лапами. Вообще центр тяжести у всех живых существ размещается над конечностями. Если бы у кошки он был по центру туловища, то позвоночник просто сломался бы.

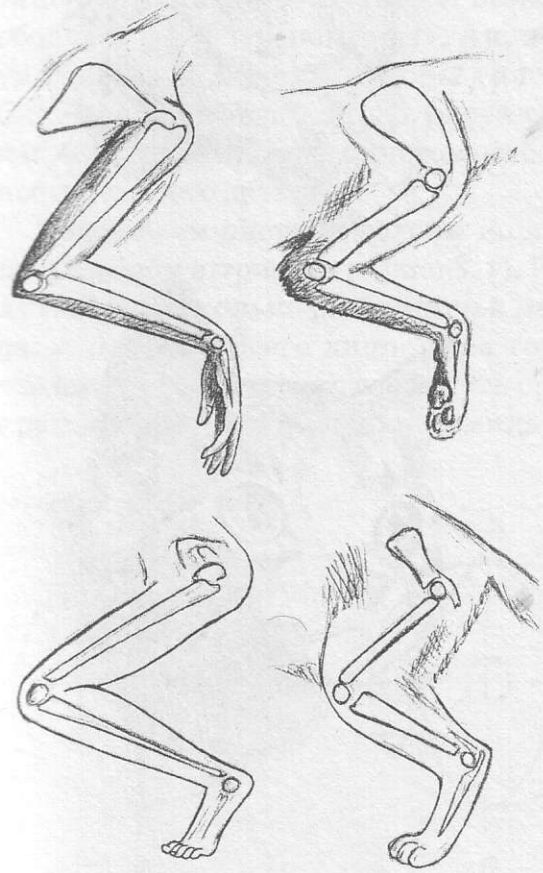


Рис. 4

Если провести перпендикуляр от центра тяжести к земле, то точка пересечения совпадет с кошачьей лапкой. Получается, что передние лапы несут центр тяжести, а задние служат для мощных толчков при беге.

На рисунке 5 показано местоположение центра тяжести. В любой позе кошки он должен быть уравновешен, иначе кошка упадет. Земное притяжение действует на всех одинаково.

Теперь кратко разберемся с пропорциями. Рисуем кошку, стоящую к нам боком.

Нарисуй прямоугольник, вертикальные стороны которого определят расстояние от груди до основания хвоста. Раздели его на четыре равные части (рис. 6, а). В верхней левой будет помещаться грудная клетка.

На рисунке 6, б схематично нарисовано расположение костей. Хотя я и обещала, что нудной анатомии не будет, но в данном случае она необходима. Правда, обойдемся без подробной прорисовки костей.

Напоминаю о центре тяжести. Он находится в передней части грудной клетки, как раз над передними лапами. Воображаемый перпендикуляр от него совпадает с точкой соприкосновения лапы с землей.

Нарисуем голову, как показано на рисунках 6, б,в. Ее размер приблизительно в два раза меньше, чем размер грудной клетки.

В любом положении кошки следи за линией симметрии, которую в скелете представляет позвоночник (рис. 6, г). У полосатых кошек эта линия проходит по спине в виде широкой черной полосы.

В дальнейшем, для облегчения рисования, старайся мысленно разделить

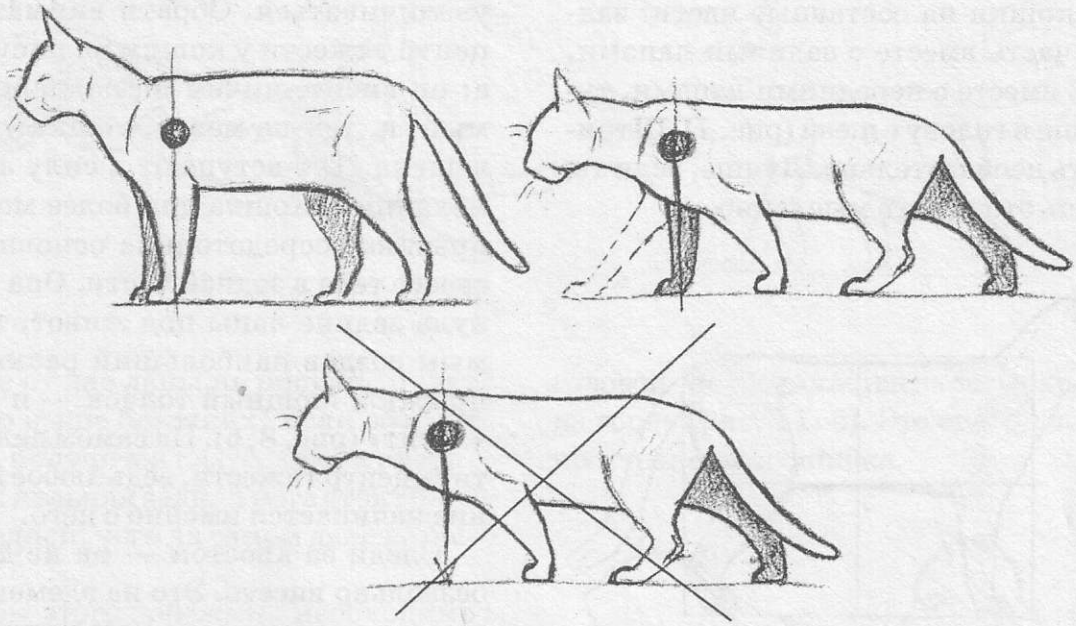


Рис. 5

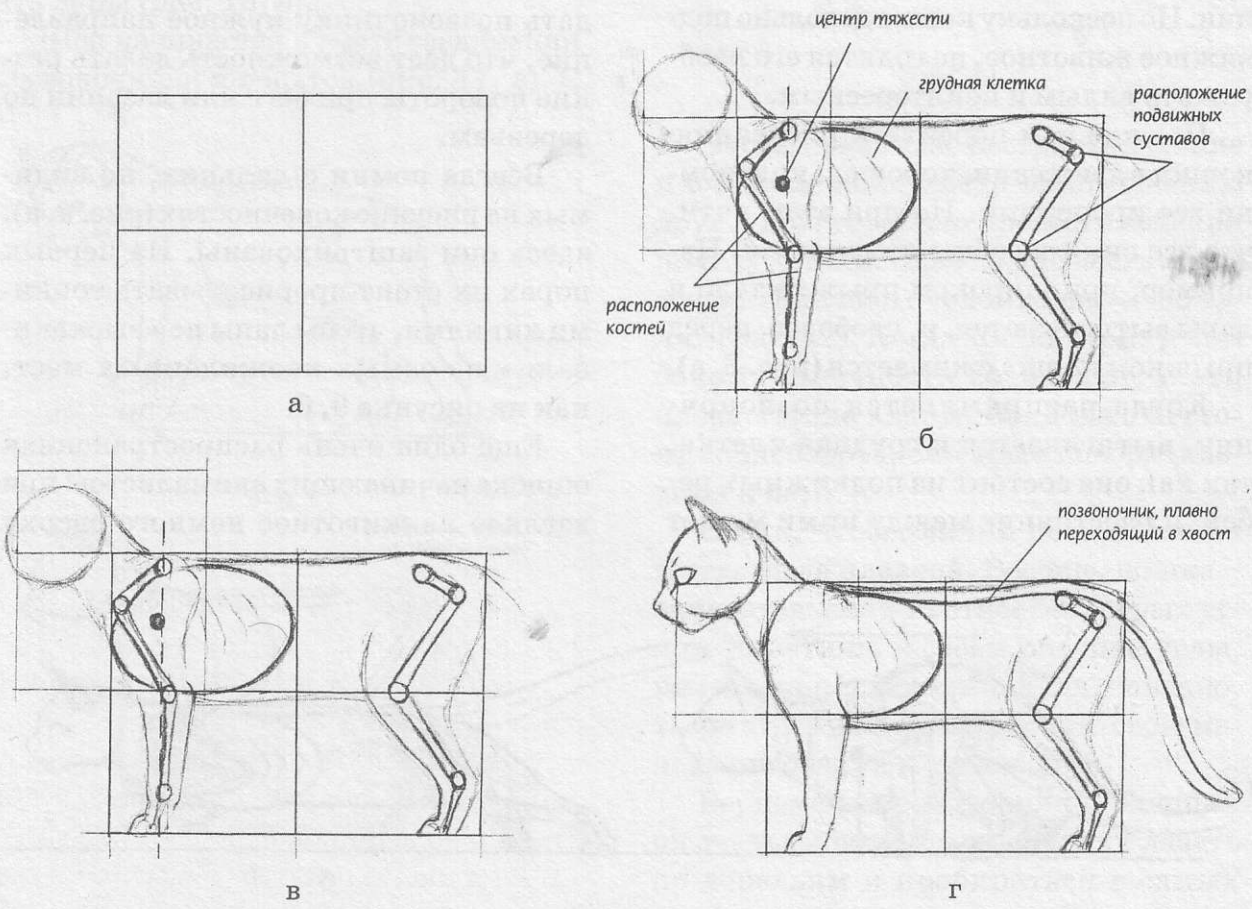

центр тяжести
грудная клетка
расположение подвижных суставов
расположение костей
позвоночник, плавно переходящий в хвост
а
б
в
г

Рис. 6

тело кошки на составные части: заднюю часть вместе с задними лапами, грудь вместе с передними лапами, туловище и голову с шеей (рис. 7). Штриховать необязательно. Лучше, если ты будешь это делать мысленно.

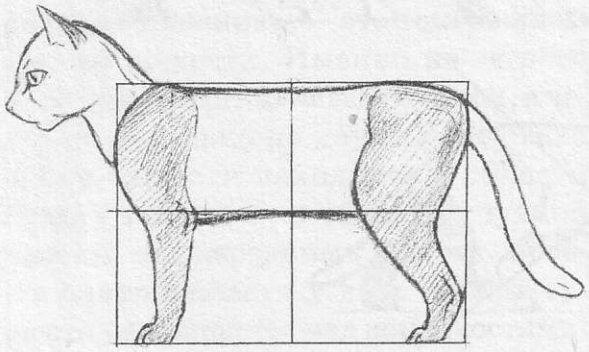


Рис. 7

Вот приблизительно таковы пропорции. Но поскольку кошка довольно подвижное животное, не годится его изображать вялым и неинтересным.

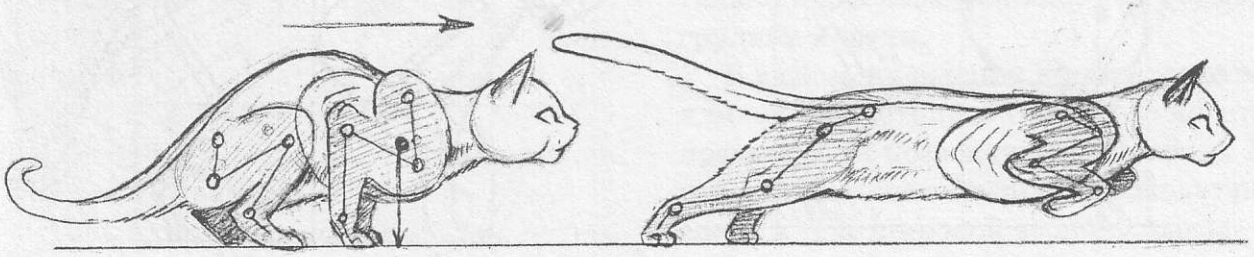
Прежде чем перейти к рисованию кошки в движении, хорошенько запомни все пропорции. Но при этом учти, что все они способны изменяться. Например, при широком прыжке тело и лапы вытягиваются, и, наоборот, перед прыжком кошка сжимается (рис. 8, а).

Когда распрямляется позвоночник, вытягивается и грудная клетка, так как она состоит из подвижных ребер, и расстояние между ними может увеличиваться. Обрати внимание на центр тяжести у кошки на рисунке 8, а: он висит, ничем не поддерживаемый, и, тем не менее, кошка уравновешена. Тут вступают в силу законы механики. Кошка для более мощного прыжка сосредоточила основной вес своего тела в задней части. Она подтянула задние лапы под живот, тем самым создав наибольший размах для прыжка. Мощный толчок — и кошка «летит» (рис. 8, б). На самом деле, «летит» центр тяжести, ведь любое движение начинается именно с него.

Следи за хвостом — он не должен безвольно висеть. Это не элемент красоты, а продолжение позвоночника, и служит он балансом при движении. Мощный взмах хвоста помогает придать позвоночнику нужное направление, что дает возможность делать резкие повороты при беге или лазании по деревьям.

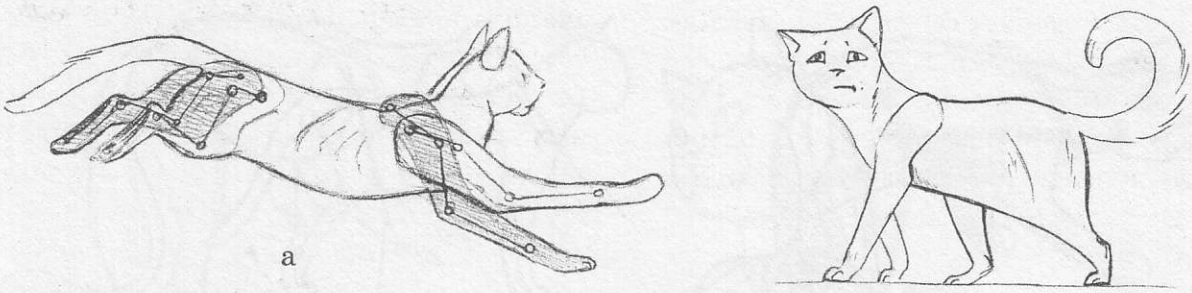
Всегда помни о дальних, не видимых на рисунке конечностях (рис. 9, а), здесь они заштрихованы. На первых порах их стоит прорисовывать тонкими линиями, чтобы лапы не «выскакивали» из самых неожиданных мест, как на рисунке 9, б.

Еще одна очень распространенная ошибка начинающих анималистов: при взгляде на животное немного сверху



а б

Рис. 8



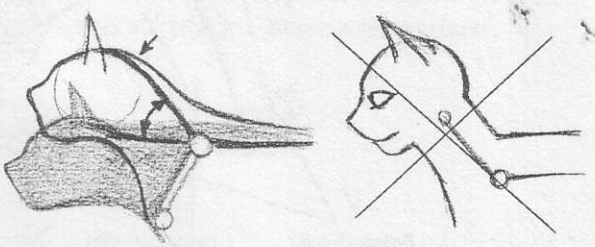
а б

Рис. 9

дальние от нас лапы на рисунке будут немного выше ближних. Если об этом забыть, получится казус, как на рисунке 10, а: дальняя задняя нога стоит ближе передней, чего на самом деле не бывает.

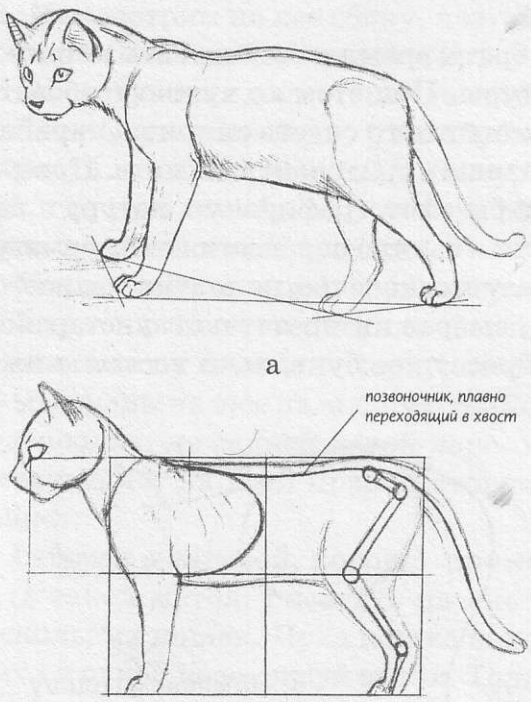
Чтобы этого избежать, необходимо нарисовать (или представить) четырехугольник, на углах которого будут стоять лапы (рис. 10, б).

Шея начинается в месте соединения позвоночника и лопаток (рис. 11, а). С головой она соединяется на затылке, а не на горле (рис. 11, б). Это еще одна распространенная ошибка.



а б

Рис. 11



а

б

Рис. 10

Чтобы правильно построить дальние и ближние конечности по отношению друг к другу, можно провести сечения по телу кошки. Одно по плечам, в месте соединения шеи с телом, одно — по талии (рис. 12). Когда кошка стоит к нам боком, конечности совпадают, и эти плоскости не видны. Если же она стоит вполоборота, они тоже поворачиваются к нам.

Следи, чтобы линия позвоночника всегда была плавной. Вообще, кошка – замечательное животное без острых углов. Заметишь в своем рисунке углы, немедленно сглаживай. Если, конечно, ты не стремишься выработать свою манеру рисования и стилизации.

Вернемся к позвоночнику. У кошки он очень гибкий, позволяющий лазать по деревьям и пробираться в самых труднодоступных местах. Да и вся она

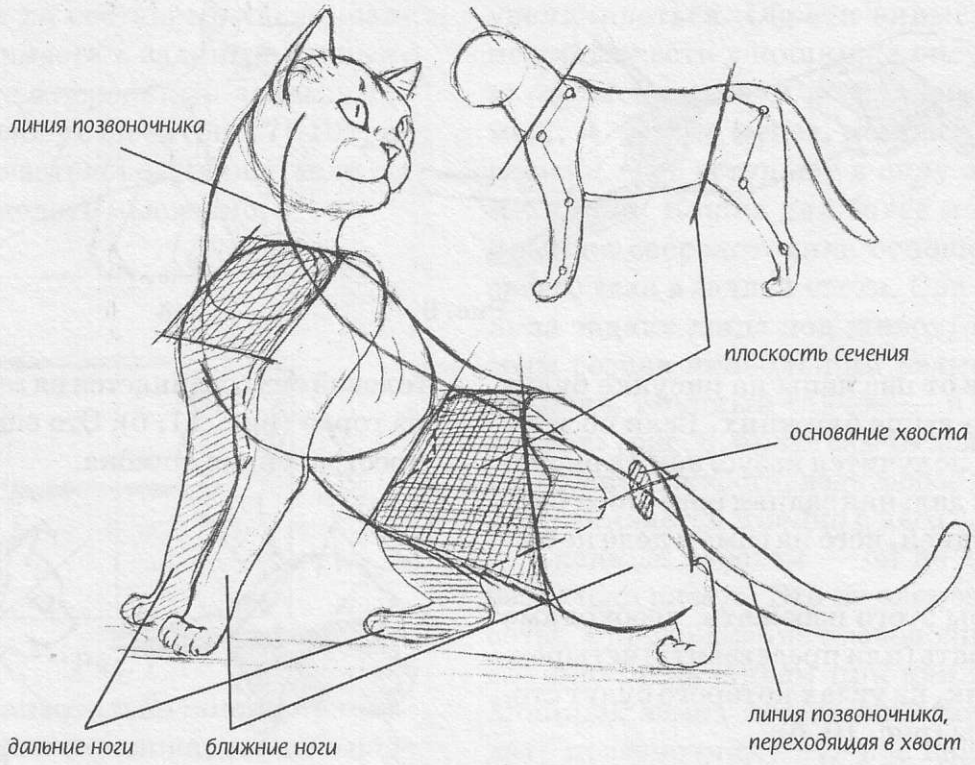
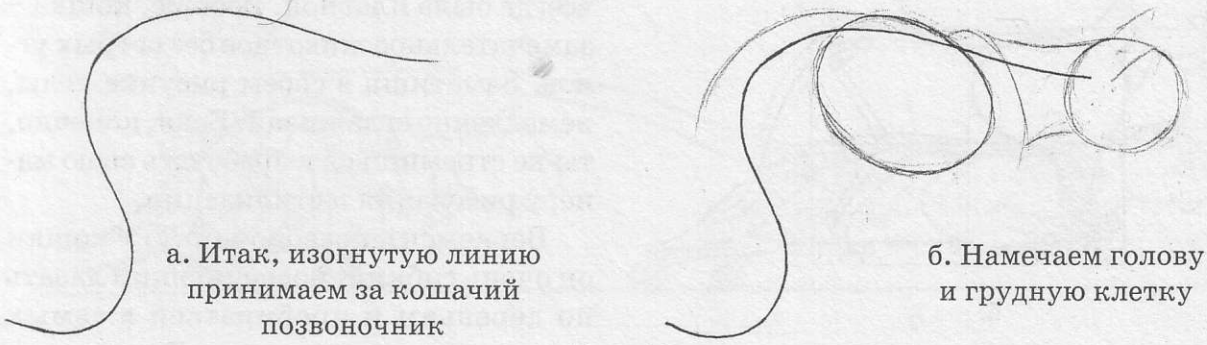


Рис. 12

такая мягкая, как будто течет над землей.

Попробуй нарисовать любую плавную изогнутую линию. Гарантирую, какую бы ты ни нарисовал, к ней можно будет пририсовать кошку (рис. 13–14).

Конечно, никакие советы не могут полностью заменить непосредственное наблюдение за животным. Необходимо выбрать время и порисовать кошку с натуры. При этом не нужно требовать от животного сидеть смирно. Старайся развивать зрительную память. Пробуй как бы сфотографировать натуру в памяти и быстро перенести все на бумагу. Сразу это, конечно, не получится, поэтому, выбрав интересную позу, старайся набросать ее буквально несколькими



а. Итак, изогнутую линию принимаем за кошачий позвоночник

б. Намечаем голову и грудную клетку

Рис. 13



а. Обрати внимание, как поворачивается задняя часть тела



б. Видна линия симметрии, проходящая посередине спины кошки

Заметь, как кошка ставит задние лапы. Скакательные суставы немного сближаются, отчего кошка кажется косолапой. Кстати, это относится ко всем животным.

Рис. 14

штрихами — изгиб спины, направление головы, положение лап (рис. 15, а). Зная строение кошки, ты сможешь потом закончить рисунок, не глядя на натуру. Серый овал — это грудная клетка. Мы смотрим на нее сбоку, поэтому по форме она приближается к кругу.

На следующих двух этапах делай более детальную проработку (рис. 15, б,в). Нарисуй лапы, мордочку. По контуру, там, где тело изгибается, шерсть обозначь несколькими штрихами.

Последний этап (рис. 15, г) — сразу наметь тени. На этом рисунке свет падает на кошку справа и сверху, поэтому мы видим на шее падающую тень от подбородка, на задней левой лапе, и, естественно, на всей правой стороне кошки.

Работая с натурой, хорошо применять такой метод: рисовать на листе нескольких кошек. Пока кошка находится в одной позе, рисуй ее так. Только переменила позу — на этом же листе начинай новый набросок. Кошка все равно когда-нибудь вернется в преды-

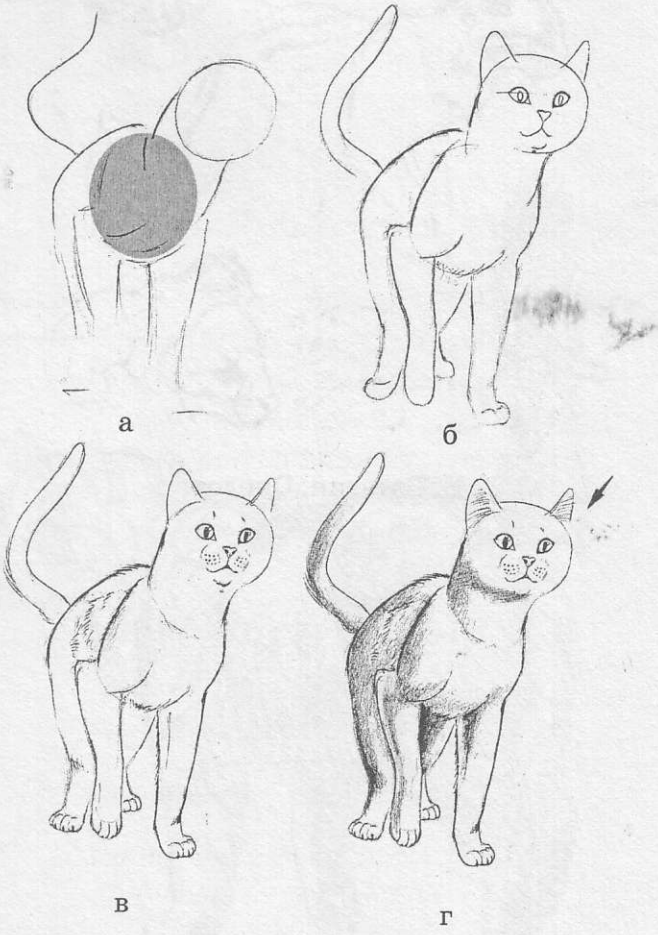
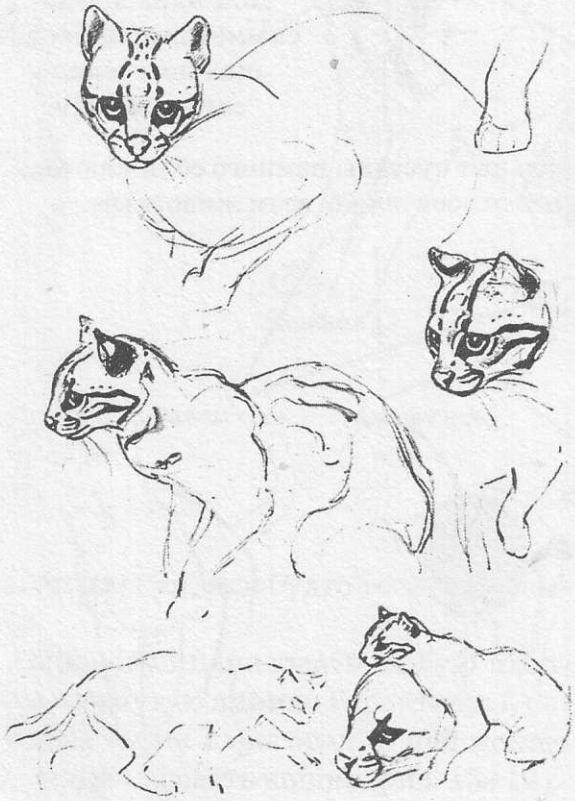


Рис. 15

дущее положение, тогда и закончишь первый рисунок. Посмотри, как это делал замечательный художник-анималист Василий Ватагин.

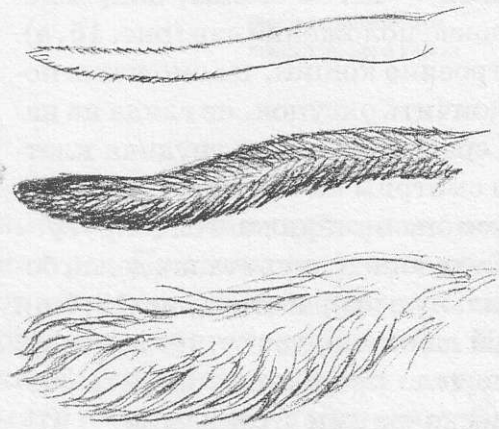
Никогда не будь рабом натуры. Не копируй ее. Даже если захочешь срисовать кошку с фотографии. Используй все полученные знания и руководствуйся ими. Мысленно раздели кошку на фото на составные части. Нарисуй невидимые дальние лапы. Прочувствуй кошку. Представь, как она движется. Стань ненадолго самой кошкой.



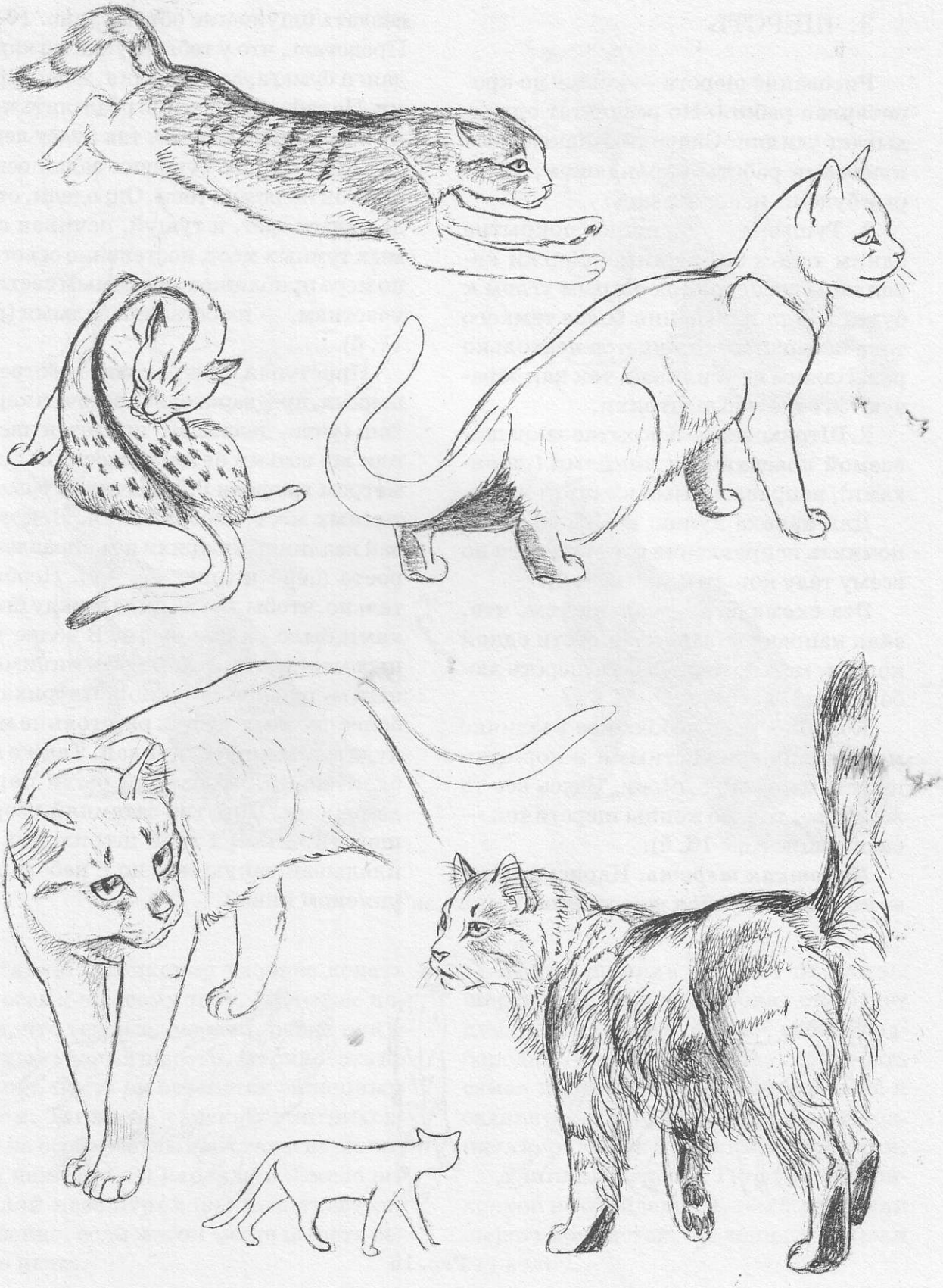
В. Ватагин. Оцелот



Рисование кошачьей лапы



Хвосты с различной длиной шерсти



3. ШЕРСТЬ

Рисование шерсти — довольно кропотливая работа. Но результат оправдывает усилия. Сначала ознакомься с приемами работы карандашом, которые будешь использовать.

1. Тушевка — сплошное покрытие одним тоном без нажима. Держи карандаш свободно, под острым углом к бумаге. Для получения более темного тона поверхность тушуется несколько раз. Нажим не усиливай, так как образуются отдельные штрихи.

2. Штриховка — покрытие закрашиваемой поверхности линиями (штрихами), направленными в одну сторону.

Для начала нужно выяснить и запомнить направление роста шерсти по всему телу кошки (рис 16, а, б).

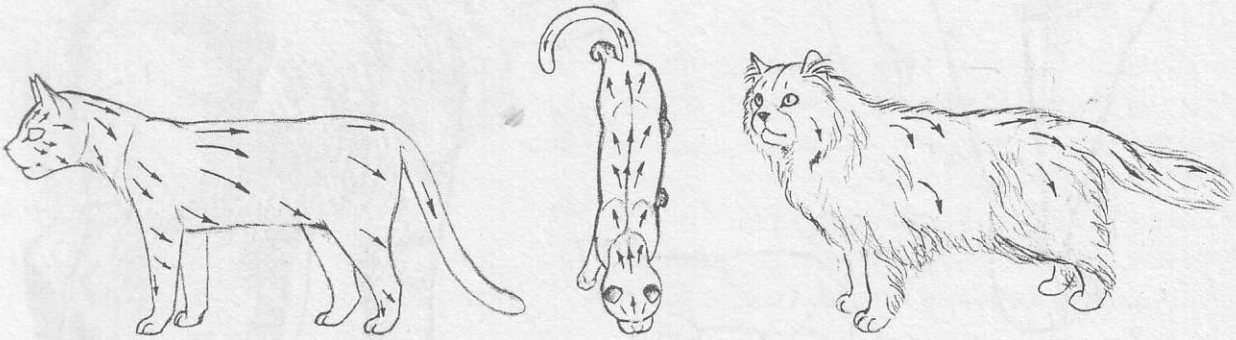
Эта схема замечательна тем, что, зная направление роста шерсти одной кошки, можно нарисовать шерсть любого животного.

Конечно, есть небольшое различие между длинношерстными и коротношерстными животными. Здесь все то же самое, только концы шерстинок — свисающие (рис 16, б).

Короткая шерсть. Нарисуй силуэт кошки. Старайся уже на этом этапе создать ощущение объема (рис. 17, а). Представь, что у тебя в руках не карандаш и бумага, а пластилин, и лепи форму. Не забудь мысленно разделить кошку на составные части, так будет легче.

При помощи тушевки задай основной тон шерсти и тени. Определи, откуда падает свет, и тушуй, начиная с самых темных мест, постепенно осветляя по мере приближения к самым светлым участкам, — их оставляй белыми (рис. 17, б).

Приступай к штриховке собственно шерсти, предварительно заточив карандаш (учти, делать это придется часто), или же возьми автоматический, с диаметром грифеля 0,5. Начинай с самых темных мест изображения. Накладывай недлинные штрихи по направлению роста шерсти (рис. 17, в,г). Необязательно, чтобы расстояние между штрихами было одинаковым. В более темных местах оно может быть минимальным — равняться толщине штриха. На более светлых местах расстояние между штрихами увеличивай. Также необязательно, чтобы они были параллельными. Попутно затемняй узор на шерсти. Поверх этой штриховки накладывай такую же, но с небольшим уклоном книзу.



а б в

Рис. 16

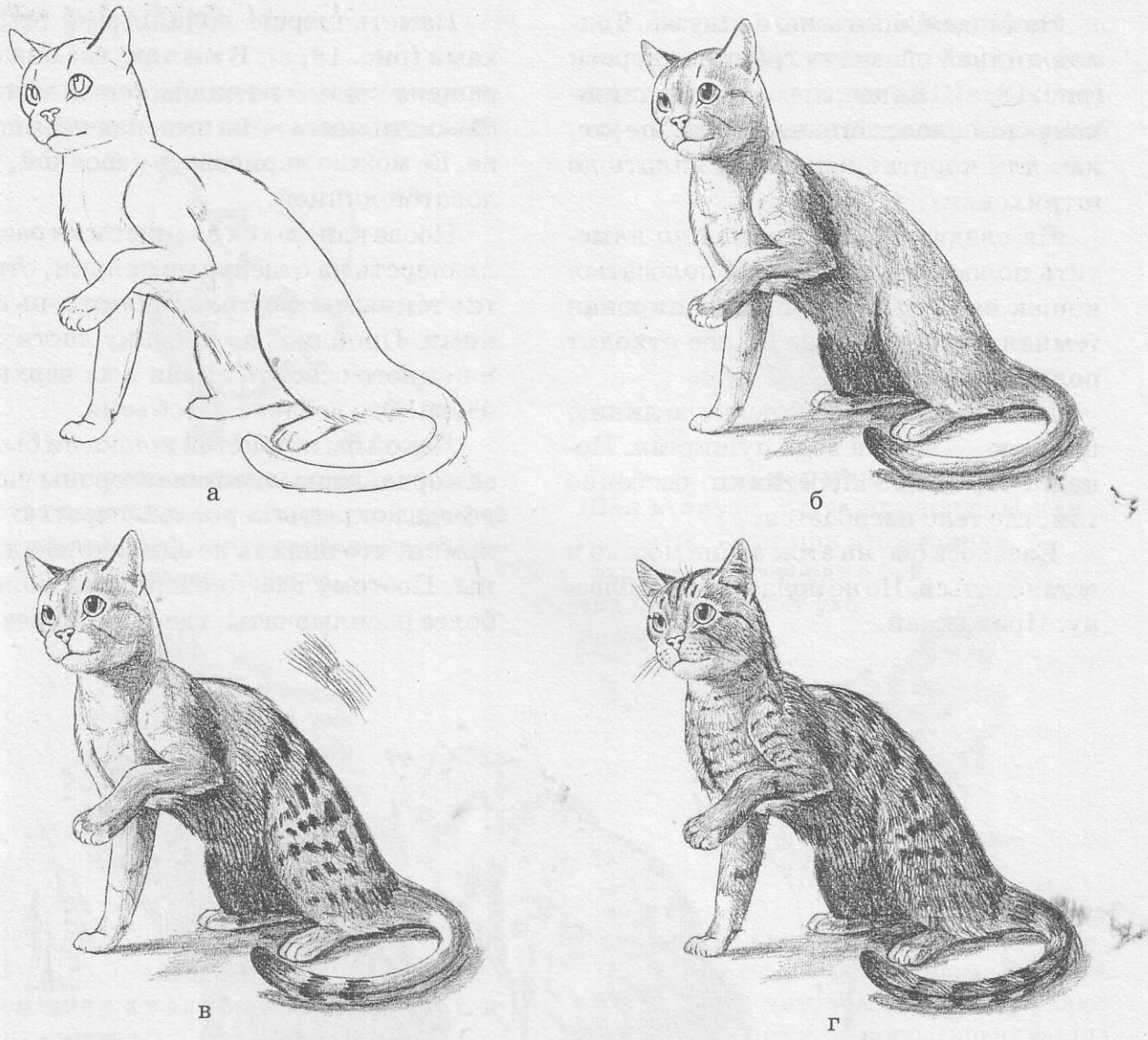


Рис. 17

Такую штриховку удобнее делать полосами по всему телу. При этом помни, что темные участки, равно как и темный узор на шерсти, штриховать не нужно, пусть он останется сплошным тоном. Также не увлекайся штриховкой на особо светлых местах и не слишком нажимай на карандаш. Смело оставляй незаштрихованные участки, особенно, если в этом месте шерсть белого цвета.

Длина штриха зависит от длины шерсти. На кошачьих боках она будет длиннее, на лапах, голове, губах, подбородке — короче. Места, где шерсть самая короткая, — это спинка носа и задние стороны ушей, — можно заполнить короткими и редкими штрихами.

Длинная шерсть. Тут просто штриховкой не обойдешься, тем более, если шерсть волнистая. Не ленись, покажи эту волну.

Начинаем, опять же, с силуэта. Тонкой линией обозначь границу шерсти (рис. 18, а). На шее, хвосте и «штанишках» она самая длинная. И дальше все, как для короткошерстной, вплоть до штриховки.

На следующем этапе можно наметить полосы (рис. 18, б). У полосатых кошек всегда по спине идет широкая темная полоса. А уже от нее отходят полоски или пятна.

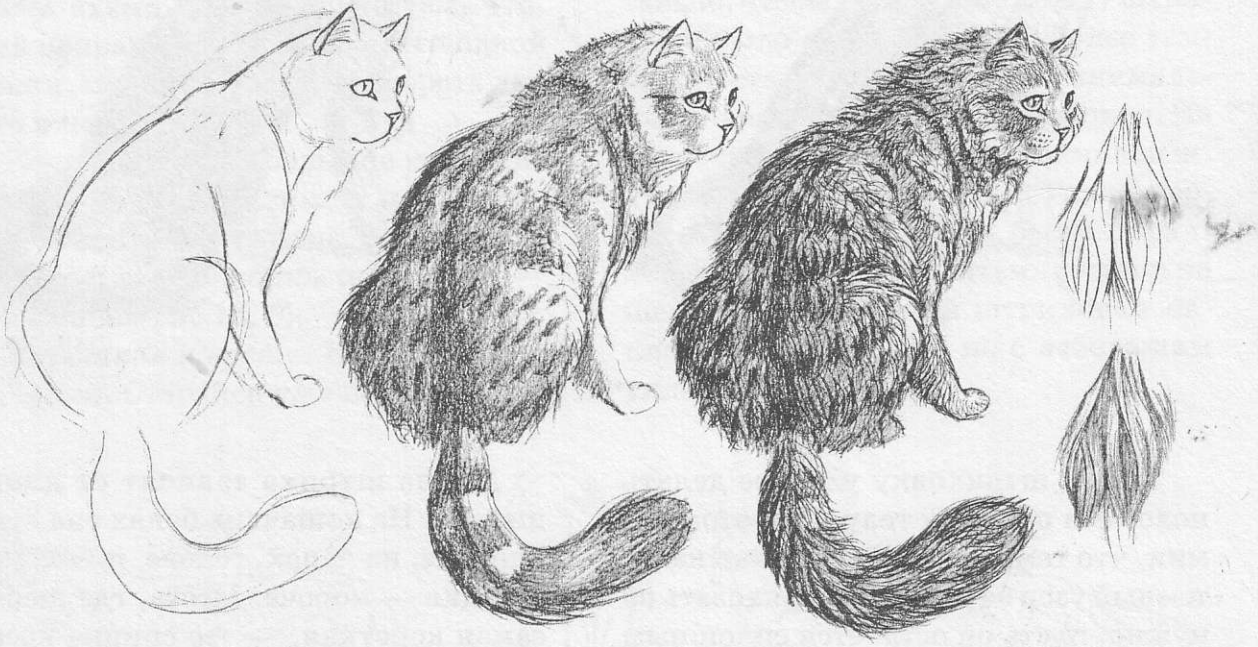
Никогда не рисуй сплошную линию по краю — кошка ведь пушистая. Покажи торчащие шерстинки, особенно там, где тело изгибается.

Казалось бы, на этом этапе можно и остановиться. Но не поддавайся соблазну. Продолжай.

Наметь шерсть волнистыми штрихами (рис. 18, в). В местах, где она обращена к нам, мы видим тень под ней. Здесь эти места — на шее, плечах и спине. Ее можно нарисовать неровной, угловатой линией.

После нанесения волнистости раздели шерсть на отдельные прядки, отметив темными треугольниками тень под ними. Пройдись по рисунку ластиком и немного осветли пряди в их верхней части. Это добавит им объема.

Какой бы пушистой кошка ни была, ее морда, лапы, внешние стороны ушей всегда покрыты короткой шерстью. Но помни, что шерсть не одинаковой длины. Поэтому где-то очертания кошки более расплывчаты, где-то — менее.



а б в

Рис. 18

4. МИМИКА

Не верь тому, кто скажет, что у кошек нет мимики. Она у них есть! Может, не такая богатая, как у людей, но тем легче тебе будет запомнить основные кошачьи выражения. Хотя, конечно, их значительно больше. Согласен?



Кошка настороже
Когда кошка чем-то заинтересована, она вытягивает шею, широко раскрывает глаза. Уши направлены вперед.



Покорность
Шея втянута в плечи, уши прижаты, глаза зажмурены.



Недовольство
Именно это выражение чаще всего можно видеть на фотографиях. Кошки не любят, когда их заставляют позировать. Верхние веки почти скрывают зрачки, уши опущены.



Умиротворение
Шея втянута, глаза прищурены или закрыты. Если при этом кошка слышит, что говорят о ней, она поворачивает ухо на звук речи.



Гнев и угроза
Уши прижаты, шерсть дыбом. Верхние веки больше чем обычно прикрывают зрачки. Если при этом кошка ловит взгляд противника, она собирается нападать.



Крайний испуг
Глаза распахнуты, расширенные зрачки прикрыты нижними веками. Уши прижаты. При этом кошка шипит.








Котенок

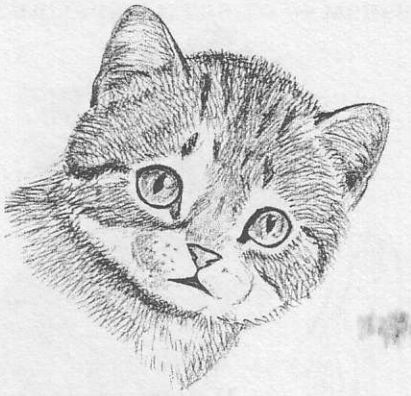
Начинающим анималистам иногда бывает трудно рисовать детенышей. Тут недостаточно нарисовать уменьшенную копию взрослой кошки. Нас с тобой, как истинных любителей животных, это не удовлетворит.

На самом деле все не так трудно. Достаточно запомнить несколько правил, одинаковых для всех животных. Да и для человека тоже.

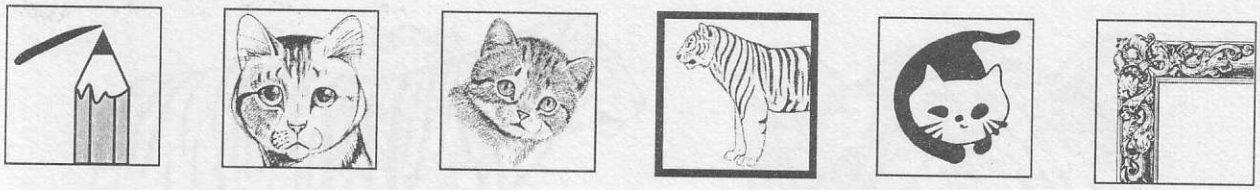
Мешает рисованию укоренившееся мнение, что у малышей глаза больше, чем у взрослых. Это неверно. По отношению к голове они такие же, как у взрослых. А вот мордочка у детенышей меньше и короче, отчего нос находится ближе к глазам. Рот маленький, будто сжат трубочкой. Видимо, от этого и возникла поговорка «усипуси!» при виде малышей. Именно на фоне мордочки глаза кажутся большими. Впечатление детскости дополняют широко расставленные уши и высокий лоб.

Еще о глазах. Они более круглые, зрачок не прикрывается верхним веком, отчего детеныш всегда словно бы удивлен.

Ну и, естественно, голова по отношению к телу очень большая. Наш круг здесь равен грудной клетке. Кроме того, у котенка шерсть по всему телу стоит торчком.







Дикие родственники кошки

Домашняя кошка — самый мелкий представитель семейства кошачьих. Она выглядит, конечно, не так эффектно, как лев или тигр, но, тем не менее, строение всех кошачьих почти одинаковое. Но есть и различия.

Внешность представителей кошачьего племени напрямую зависит от образа их жизни и способа питания. Леопард, например, отлично лазает по деревьям и там же устраивает засаду на свои жертвы. Поэтому лапы у него относительно короткие, тело вытянутое и тяжелое. Гепард и сервал предпочитают догонять добычу, к чему и приспособлено их тело: длинные лапы, хорошо развитая грудная клетка, максимально облегченное тело. Даже голова у них маленькая — ни грамма лишнего веса.

Чем крупнее кошка, тем больше и мощнее у нее челюсти: чтобы удерживать более крупную добычу. Чем больше челюсти, тем шире спинка носа, следовательно, шире и расстояние между глазами.

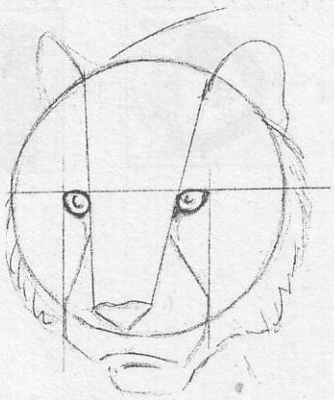
По мере увеличения кошки глаза у них уменьшаются. Также у крупных кошек уши округлые и расположены относительно далеко друг от друга.



Дикий кот манул чуть крупнее домашней кошки и почти не отличается от нее.



Сервал — более крупный. Глаза у него меньше, челюсти — больше.



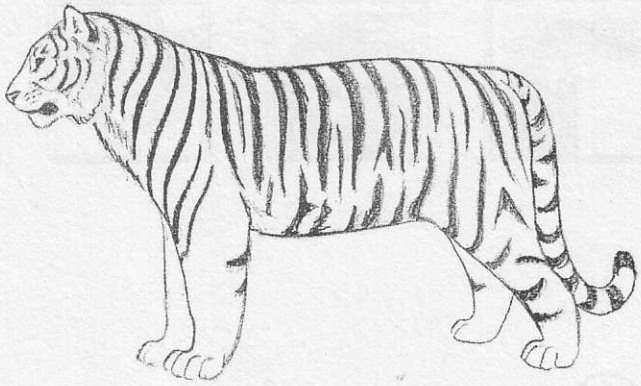
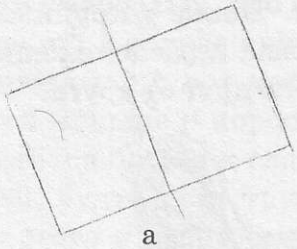


Рис. 20

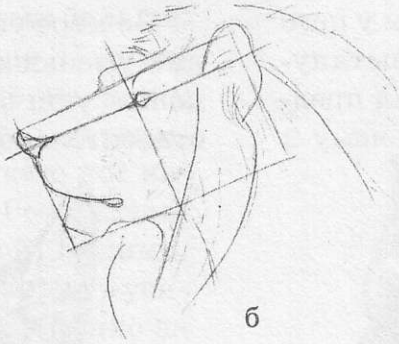
У тигра глаза еще меньше, а челюсти — больше. По бокам головы у него — пушистые баки. Рисовать тигра тоже начинай с круга (рис. 20). Эту схему можно применять и при рисовании львиного портрета. Только добавь гриву.

На голове и теле тигра уникальный, индивидуальный для каждого зверя, узор. Но все-таки полосы располагаются по единому принципу.





а



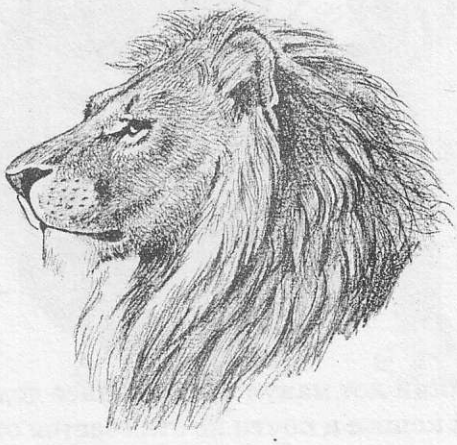
б

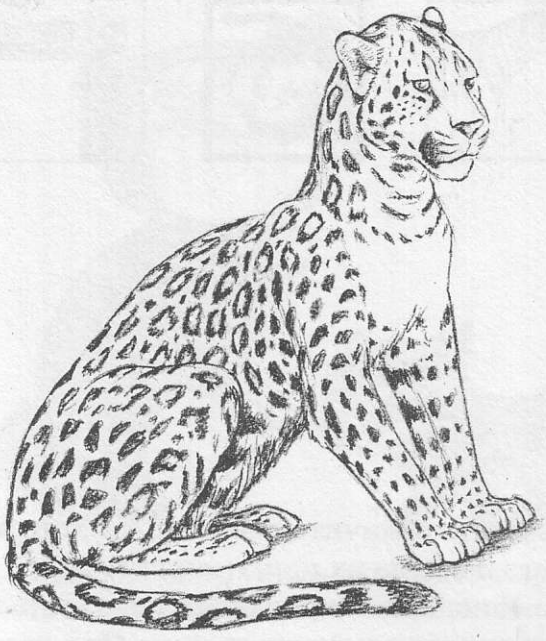
Рис. 19



Лапа льва

Профиль льва замечательно вписывается в прямоугольник. На центральной линии, в верхней ее части, находится внутренний уголок глаза. Помни о линии, которая соединяет уголки носа, глаза и внутренний угол уха (рис. 19, а, б). Рисуя гриву, не забывай, что это всего лишь удлиненные волосы на шее, которую можно даже прорисовать тонкими линиями, чтобы она не получилась слишком длинной или, наоборот, короткой.



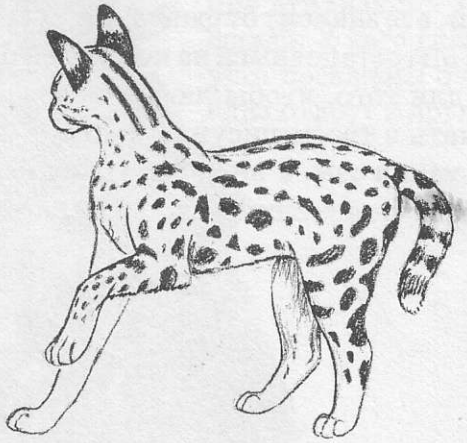




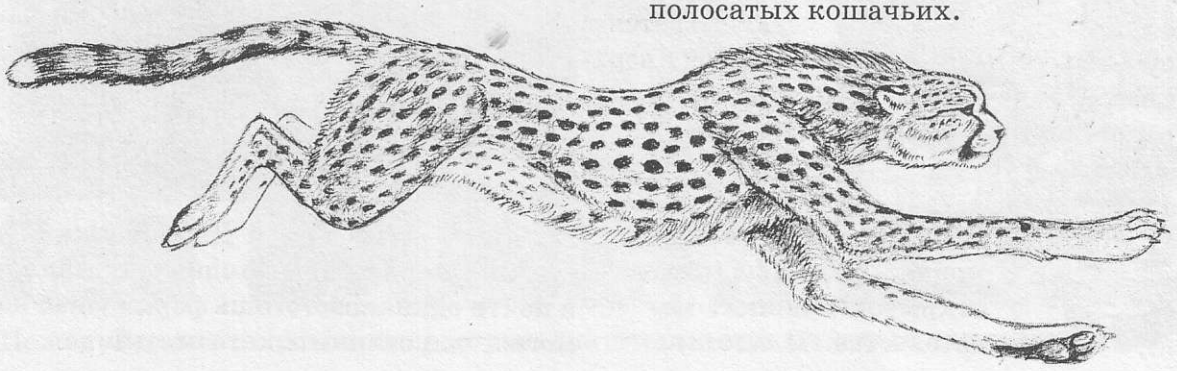
Пятна на теле леопарда и ягуара повторяют объем тела животного. Они то вытягиваются в эллипс (когда мы видим их сбоку), то приобретают нормальную форму (когда мы смотрим на них прямо).

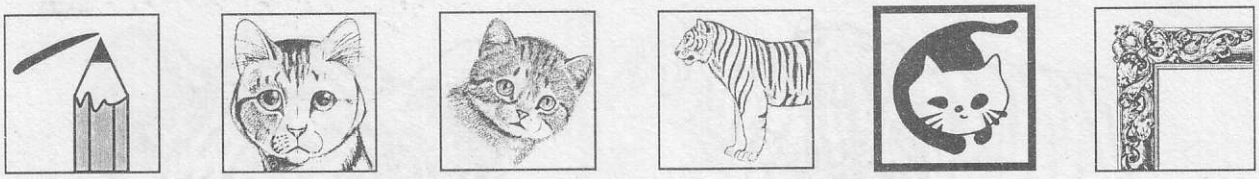


То же самое относится к гепарду и сервалу. Кроме того, когда животное бежит, вытягивается его шкура, следовательно, вытягиваются и пятнышки на ней.



Белые пятнышки на ушах сервала — особенность всех крупных пятнистых и полосатых кошачьих.





Стилизация

Стилизация — это утрированное изображение чего-либо, с преувеличенными, обостренными чертами. То есть это, если хотите, дружеский шарж на изображаемый предмет.

Стилизовать можно все что угодно: от животных до невоодушевленных вещей, все зависит от фантазии художника. Мы остановимся на кошке. Что нужно для того, чтобы любой человек мог узнать в твоем рисунке кошку? И чтобы узнал сам, а не после твоих настойчивых пояснений. Для начала нужно выявить отличительные черты животного и всегда их придерживаться.

У кошки — круглая голова, острые уши и рот треугольником. Над всем остальным можешь «издеваться» как хочешь, все равно каждый узнает в изображении именно кошку.

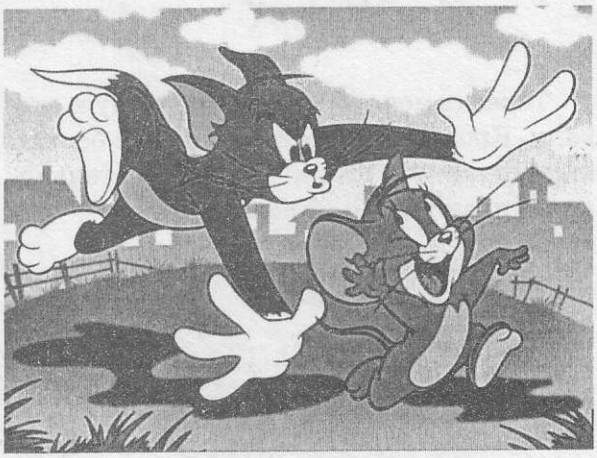
Глаза можно сделать маленькими или большими, поставить их близко или далеко друг от друга — все по твоему желанию. То же самое с носом: он может быть круглым, овальным или треугольным, огромным или пуговкой.



Выразительный «Спящий кот» японского художника Токо.



Очень удачный фирменный знак из набора открыток «Кошки» издательства «Планета».



Знаменитые Том и Джерри, как ни странно, нарисованы по одному принципу и почти одинаково. Лишь форма ушей помогает нам отличить кота от мыши.



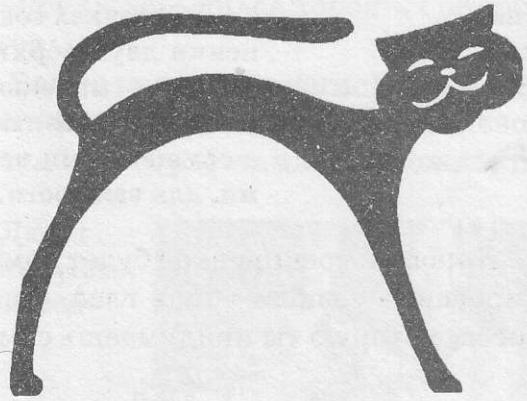


Сначала определись, что будет выражать твоя кошка. Будет ли это фирменный знак, мультяшный герой, или ты просто хочешь подчеркнуть изящество кошки.



Следи за пропорциями. Если вытягиваешь кошке шею, вытягивай и лапы, и все тело.



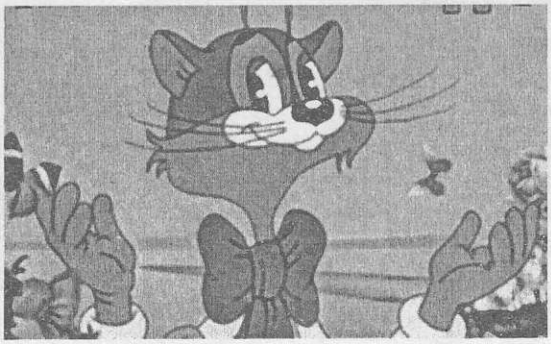


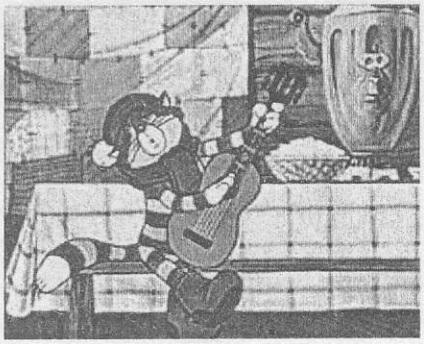
Как бы изощренно ты не рисовал кошку, старайся, чтобы она выглядела достоверно. К морде с толстыми щеками не стоит пририсовывать худое тело и наоборот.



Интересное решение стилизации Гарфилда. У него глаза и уши посажены очень близко друг к другу.



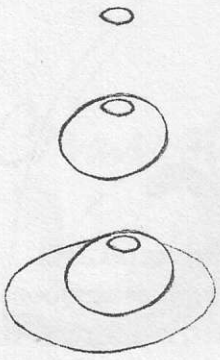




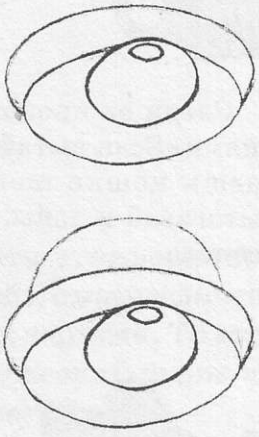
Пожалуй, самое широкое распространение стилизованные кошки получили в мультиках.

Хочешь создать своего героя? Сначала посмотри, как это делали художники-мультипликаторы. Все «мультяшки» создаются с минимальным количеством деталей, чтобы их можно было легко и быстро нарисовать в каждом кадре. Сначала разработай принцип, по которому будет нарисован твой кот.

Вот схема рисования всеми любимого Матроскина.



1. Морда у Матроскина состоит из нескольких овалов, вложенных друг в друга.



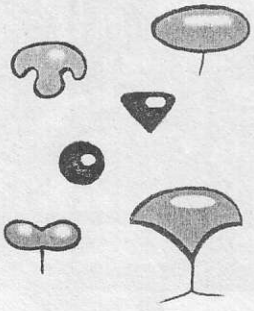
2. Голова: один овал, наполовину спрятанный за мордой, за ним еще один, поменьше.



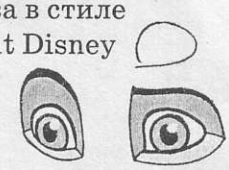
3. В точках соединения двух верхних овалов — маленькие уши. Глаза овальные с опущенными веками, для важности.

Разработай свою схему кошки. Для облегчения можешь использовать приведенные здесь кошачьи атрибуты.

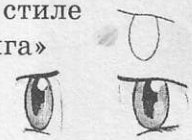
Носы



Глаза в стиле Wolt Disney



Глаза в стиле «Манга»



Глаза Гарфилда

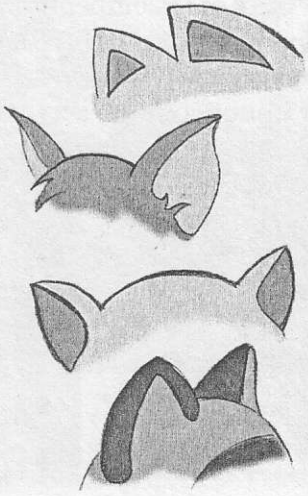


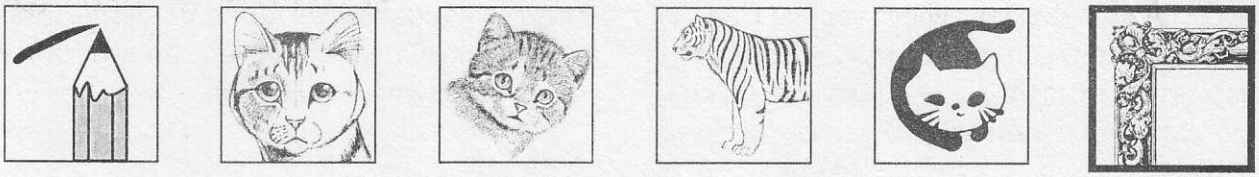
Хорошей тренировкой будет комбинирование разных типов глаз, ушей, носов, которую ты придумаешь сам.

Глаза разных стилей



Уши





Два слова напутствия

Вот, собственно, и все. Но помни, что теория — это только малая часть на пути к успеху. Основное — постоянная работа. Наблюдай, рисуй, не отчаивайся, если что-то не получается. В конце концов ты добьешься хороших результатов.

Кошек рисовали многие великие художники. Не бойся сравнивать свои рисунки с их работами. Возможно, ты сам станешь великим маэстро. Но не все сразу! Учись и никогда не останавливайся на достигнутом. Никогда не говори: «Я не гений. И так сойдет!» Выбрось это словосочетание из своего лексикона. И если что-то не выходит, скажи себе так: «Настоящий художник учится всю жизнь». Если ты чего-то не умеешь, значит, тебе есть куда «расти». Удачи!

А. Дюрер.
Адам и Ева.
Фрагмент



Франсуа Депорте.
Кошка, нападающая
на мертвую дичь



Ренуар.
Жюли Мате с кошкой





Юдифь Айстер.
Смеющиеся дети с кошкой

По вопросам оптовой покупки книг
«Издательской группы АСТ» обращаться по адресу:
Звездный бульвар, дом 21, 7-й этаж
Тел. 615-43-38, 615-01-01, 615-55-13

Книги «Издательской группы АСТ» можно заказать по адресу:
107140, Москва, а/я 140, **АСТ – «Книги по почте»**

Популярное издание

Рымарь Наталья Николаевна

КАК НАРИСОВАТЬ КОШКУ

Редактор *Я.Н. Васюткевич*
Технический редактор *А.М. Кушелев*

Общероссийский классификатор продукции
ОК-005-93, том 2; 953005 — учебная литература

Санитарно-эпидемиологическое заключение
№ 77.99.60.953.Д.007027.06.07 от 20.06.2007 г.

ООО «Издательство АСТ»
170000, Россия, г. Тверь, пр. Чайковского, д. 19А, оф. 214
Наши электронные адреса:
WWW.AST.RU E-mail: astpub@aha.ru

Издательство «Сталкер»
83114, Украина, г. Донецк, ул. Щорса, 108а

Издано при участии ООО «Харвест».
Лицензия № 02330/0056935 от 30.04.04.
Республика Беларусь, 220013, Минск, ул. Кульман,
д. 1, корп. 3, эт. 4, к. 42.

Открытое акционерное общество
«Полиграфкомбинат им. Я. Коласа».
Республика Беларусь, 220600, Минск, ул. Красная, 23.



КАК НАРИСОВАТЬ КОШКУ

ISBN 978-5-17-031790-5

9 785170 317905

АСТ – СТАЛКЕР