ВОЛШЕБНЫЙ КАРАНДАШ

КАК НАРИСОВАТЬ ЛОШАДЬ



ПРОПОРЦИИ

РИСОВАНИЕ С НАТУРЫ

РАБОТА НАД РИСУНКОМ





ВОЛШЕБНЫЙ КАРАНДАШ

Наталья Рымарь



КАК НАРИСОВАТЬ ЛОШАДЬ

ИЗДАТЕЛЬСТВО
МОСКВА

УДК 75
ББК 85.15
Р95

Серия «Волшебный карандаш» основана в 2004 году

Рисунки автора

Оригинал-макет подготовлен ООО «Издательство «Агата»

Рымарь, Н.Н.

Р95 Как нарисовать лошадь / Наталья Рымарь. — М.: АСТ, 2010. — 31, [1] с.: ил. — (Волшебный карандаш).

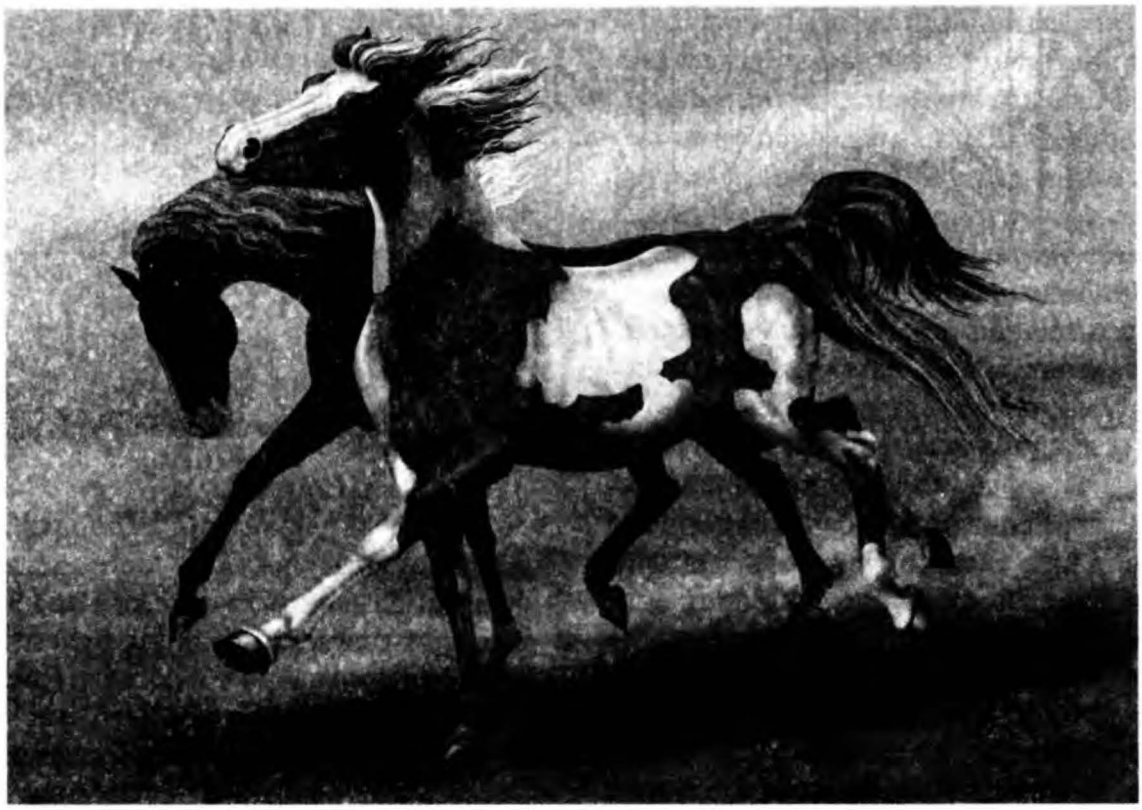
ISBN 978-5-17-058140-5

Нарисовать быстрого, как ветер, арабского скакуна или милого детеныша-жеребенка вам поможет наша книга. Вооружившись карандашом, терпением и нашими подсказками рисовать это благородное животное будет просто и интересно.

УДК 75
ББК 85.15

ISBN 978-985-16-8550-5 (ООО «Харвест»)

© Н.Н. Рымарь, 2008

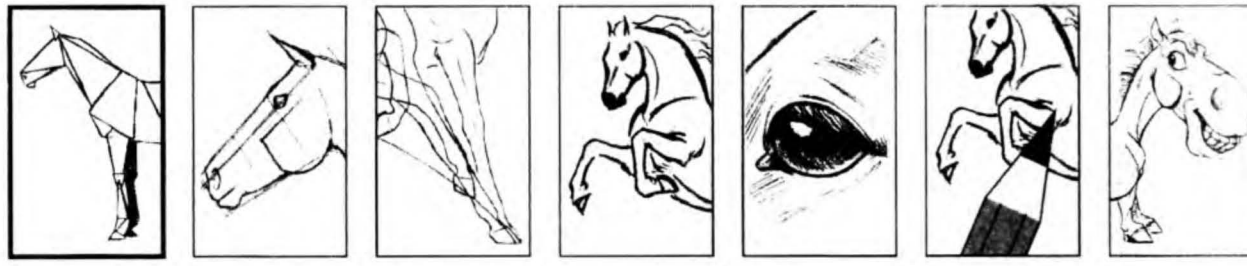


Лошадь — самое красивое животное

Не знаю, как у вас, а у меня прямо дух захватывает, когда я смотрю на лошадь. Столько в этом животном силы, уверенности в себе и спокойного достоинства, что невольно даже завидуешь ему. А с какой трогательной деликатностью лошадь берет из рук сахар! А лошадиный бег — это просто воплощение красоты и грации! Во всех отношениях лошадь — прекрасное созданье природы.

Парадоксально, но подавляющее большинство художников-анималистов начинают свое творчество именно с изображения лошади. И все они сходятся в том, что лошадь — самое красивое животное. Возможно, секрет кроется в том, что если внимательно присмотреться и упростить формы лошадиного тела, то можно увидеть, что оно состоит почти только из треугольников. А треугольник, как известно, самая приятная форма для человеческого глаза. Недаром законы композиции строятся на основе треугольника.

В то же время лошадь считается для изображения самой трудной из всего животного мира. Но не пугайся этого. Главное — понять и почувствовать основные ее анатомические формы. И наша книжка постарается в этом тебе помочь.



Общие формы

Для рисования тебе понадобятся карандаши разной твердости, мягкий ластик, альбом для рисования или папка с бумагой любого удобного тебе размера. Начнем с вышеупомянутых треугольников. Естественно, все углы на самом деле сглажены, но если огрубить формы, то мы заметим треугольник всюду: от сгиба на задних ногах, в скакательном суставе, до лошадиного подбородка, — маленький, а все равно треугольник. Когда же лошадь начинает двигаться, — они появляются и на передних ногах (рис. 1).

Впрочем, у каждого свое видение, возможно, ты увидишь какие-то иные формы. Во всяком случае, эта информация пригодится, когда ты будешь делать быстрые наброски лошади (рис. 2).

Невозможно научиться рисовать животных, не понимая, как они устроены внутри, как работают те или иные суставы и мышцы (рис. 3). Все это нужно изучить и, желательно, почувствовать. А чтобы тебе было легче, сверь скелеты лошади и человека (рис. 4).

Как видишь, здесь все очень похоже. Проследи, где находятся одноименные

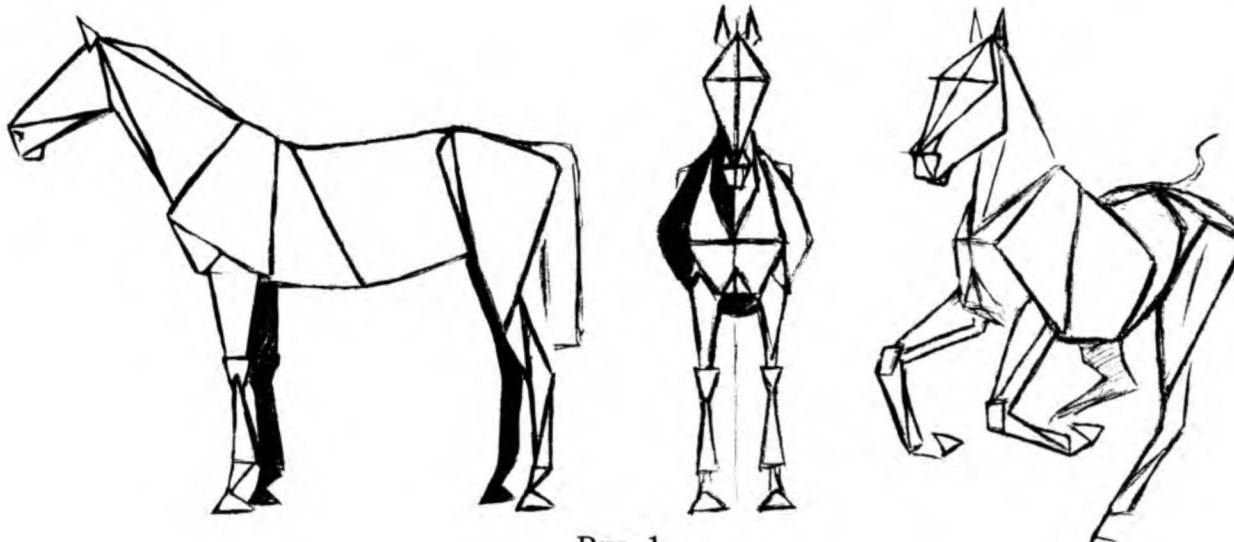


Рис. 1

суставы ног у нас и у животного. Это гарантия того, что ты не нарисуешь лишних суставов, как это часто бывает у новичков.

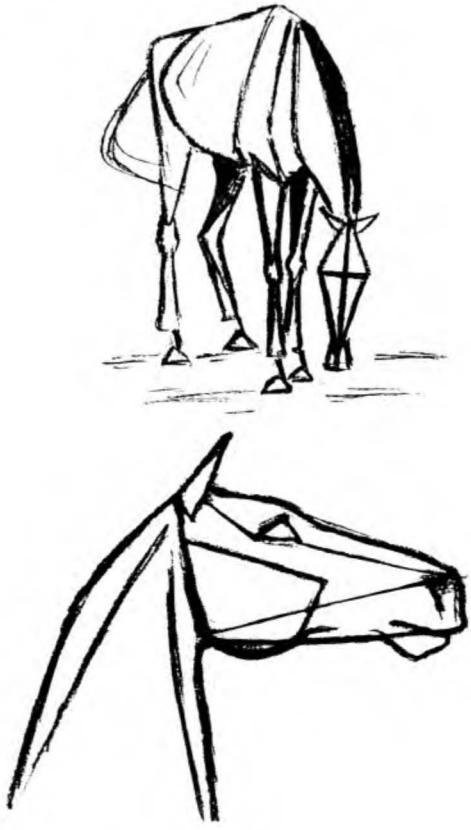


Рис. 2

В конечностях у лошади такие же кости и суставы, что и у человека, только немного видоизмененные из-за различного образа жизни. Так, лошади не нужно для передвижения много пальцев, достаточного одного (копыто) на каждой ноге. У человека же пальцев много. Что непосвященные привыкли называть коленом на передних ногах лошади, на самом деле является запястьем. Колено же у лошади находится только на задних ногах. А то, что у нас пятка, у лошади — плюсна.

Еще одно отличие в строении конечностей человека и лошади состоит в том, что у нас суставы могут сгибаться в разные стороны, особенно голеностопный и запястье. У лошадей же все суставы конечностей могут сгибаться и разгибаться лишь вперед и назад. Это придает бóльшую устойчивость при быстром движении, не дает ноге подвернуться (рис. 5).

Понаблюдай за лошадью и постарайся почувствовать, как двигаются все эти суставы и кости. Понимание этого поможет тебе в рисовании животного.

Рис. 1

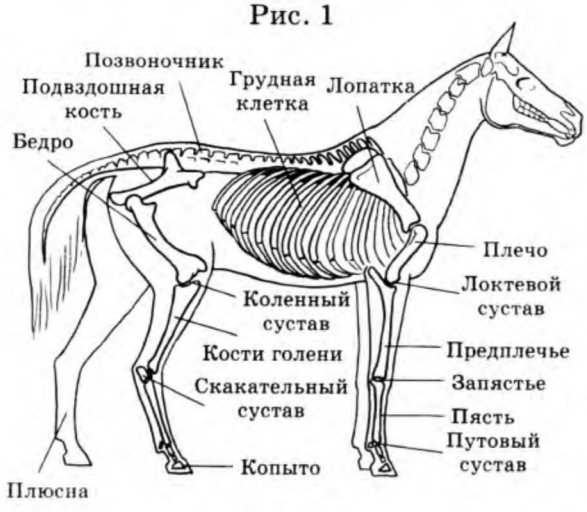


Рис. 3



Рис. 4

Перейдем к пропорциям. Это одна из самых сложных частей рисования. При неверном построении пропорций, как бы ни точны были детали, животное все равно будет выглядеть неестественно. Посмотри на рисунки 6–10. На них показаны приблизительно равные размеры лошадиных форм. Кроме того, на рисунке 7 все указанные линии будут равны 2,5 длины головы лошади — от затылка до губ.

На рисунке 9 показаны промеры головы в профиль. За основу берется половина длины головы.

На рисунке 10 — промеры головы в анфас. Все эти расстояния тоже приблизительно равны. Линии от надбровных дуг до затылка, а также вниз, до середины переносицы, образуют два равнобедренных треугольника. (Пропорции взяты из книги А. Лаптева «Как рисовать лошадь».)



Рис. 5

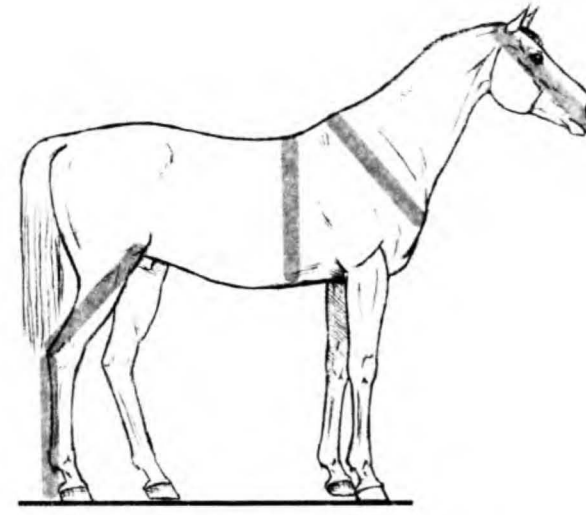


Рис. 6

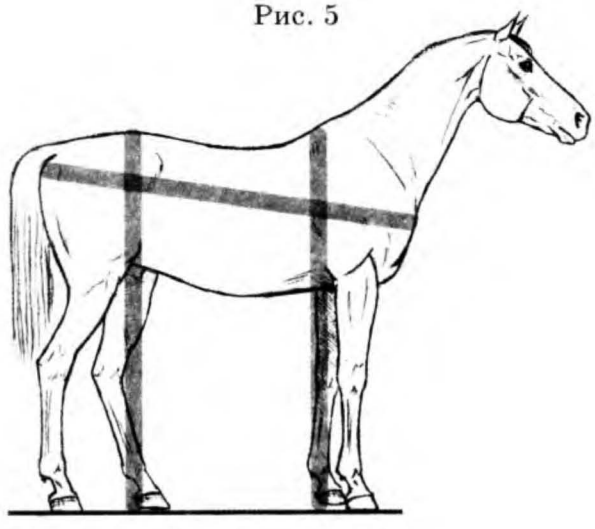


Рис. 7

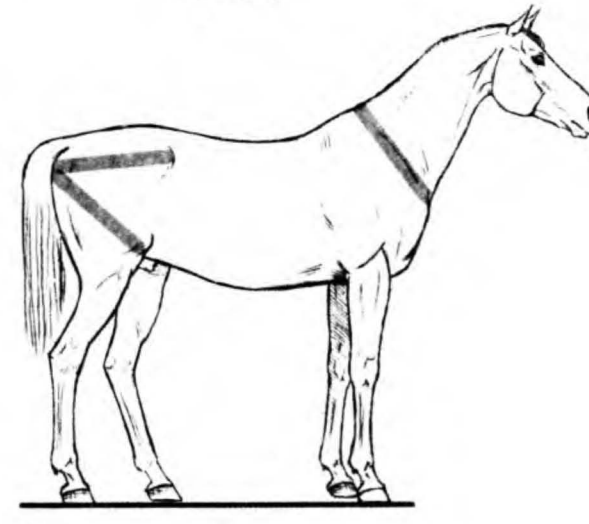


Рис. 8.

Запомни всю эту схему, но, естественно, не стоит каждый рисунок выверять с линейкой.

Развивай глазомер и чутье, не уставай тренироваться в рисунке, и у тебя все получится.

На начальном периоде рисования лошади в профиль вписывай ее корпус в квадрат, как показано на рисунке 11. Хотя это не для всех пород верно. Например, некоторые тяжеловозы из-за более длинного тела вписываются в горизонтальный прямоугольник.

А вот для фигуры жеребенка уже нужен будет вертикальный прямоугольник (рис. 12).



Рис. 9



Рис. 10

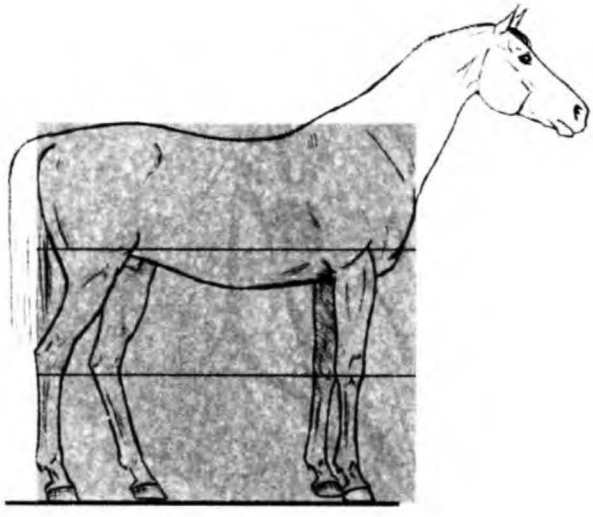
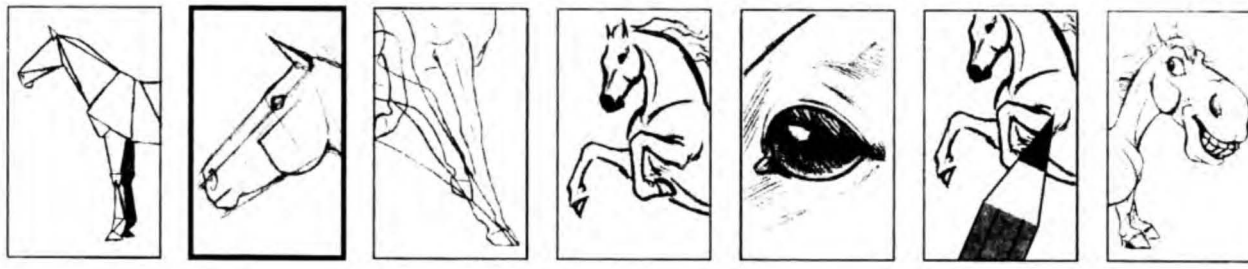


Рис. 11



Рис. 12



От общего к частному

ГОЛОВА

Теперь рассмотрим части тела лошади в отдельности. Начнем с головы. Очень полезно иметь представление о строении черепа. Он имеет форму усеченного конуса. То есть тот же самый треугольник, если смотреть в профиль. На рисунке 13 ты видишь череп лошади, а на рисунке 14 он обтянут мышцами и кожей.

Сразу запомни, что нижняя челюсть не ограничивается одним маленьким подбородком. К черепу она крепится перед ушами. Поэтому когда лошадь широко открывает рот, меняется вся форма головы (рис. 15).

Профиль — это, как мы выяснили, по форме треугольник. Не забудь его немного обрезать (рис. 16). Причем в треугольнике на месте горла угол будет близкий к прямому. Теперь разделим его поперечными линиями на три равные части (рис. 17). Первая часть начинается от уха и конца нижней челюсти, доходит до внутреннего угла глаза



Рис. 13



Рис. 14

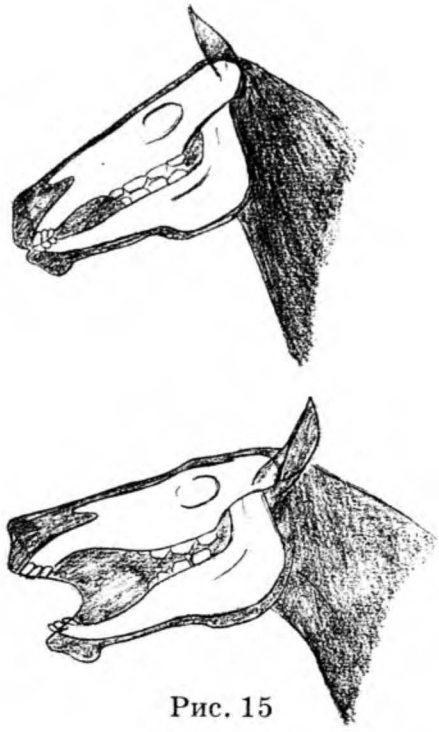


Рис. 15

и середины щеки лошади. Следующая часть заканчивается посередине переносицы. И последняя доходит до конца губ.

Вот последовательность твоей работы над профилем лошадиной головы (рис. 18). Начинай с прямой линии верха (рис. 18, а). Нижнюю линию своди на конус от горла к губам. Можно поэкспериментировать с углом наклона: чем у́же будет конец морды, тем изящнее голова (рис. 18, б).

Проведи прямую линию недалеко от верха и параллельную ему. На ней располагаются ноздря, глаз и ухо. Отметь начало щеки посередине средней части морды, а кончик губ — посередине нижней части (рис. 18, в).

Закругляем щеку, она немного выходит за границы условного треугольника. Угол глаза лежит на пересечении вертикальной и горизонтальной линий. Верхняя и нижняя губа сходятся под углом (рис. 18, г).

Не всегда у лошадей верхняя линия морды прямая. Это зависит главным образом от породы. Посмотри на рисунок 19. Здесь приведены головы лошадей, характерные для разных пород. Над каждой головой показано, как изгибаются линии верха относительно прямой линии.

Рисунок 20 показывает последовательность работы над портретом лошади в анфас.

На рисунках 21–23 голова лошади изображена в самом сложном ракурсе — вполоборота.



Рис. 16



Рис. 17

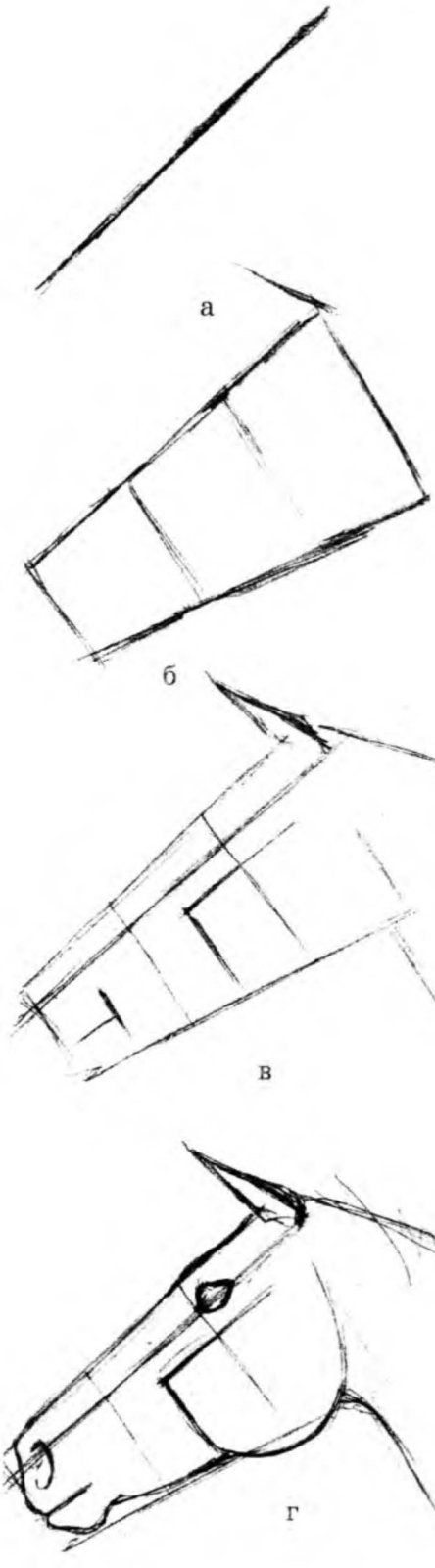


Рис. 18

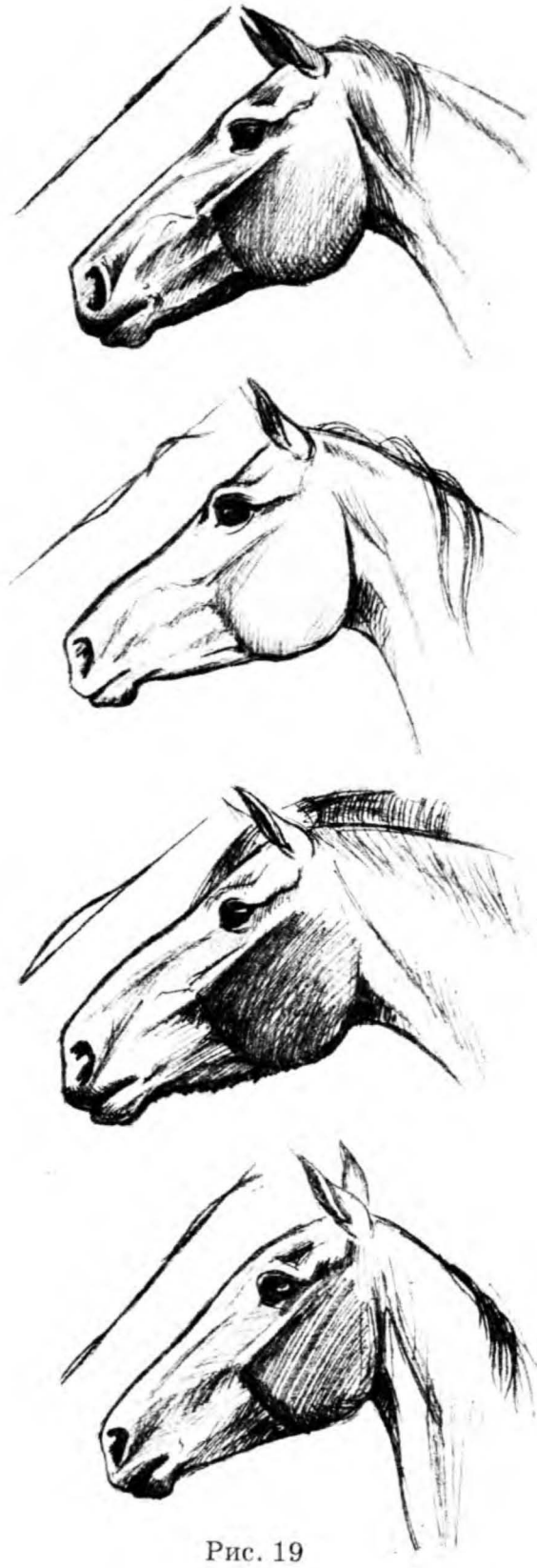


Рис. 19

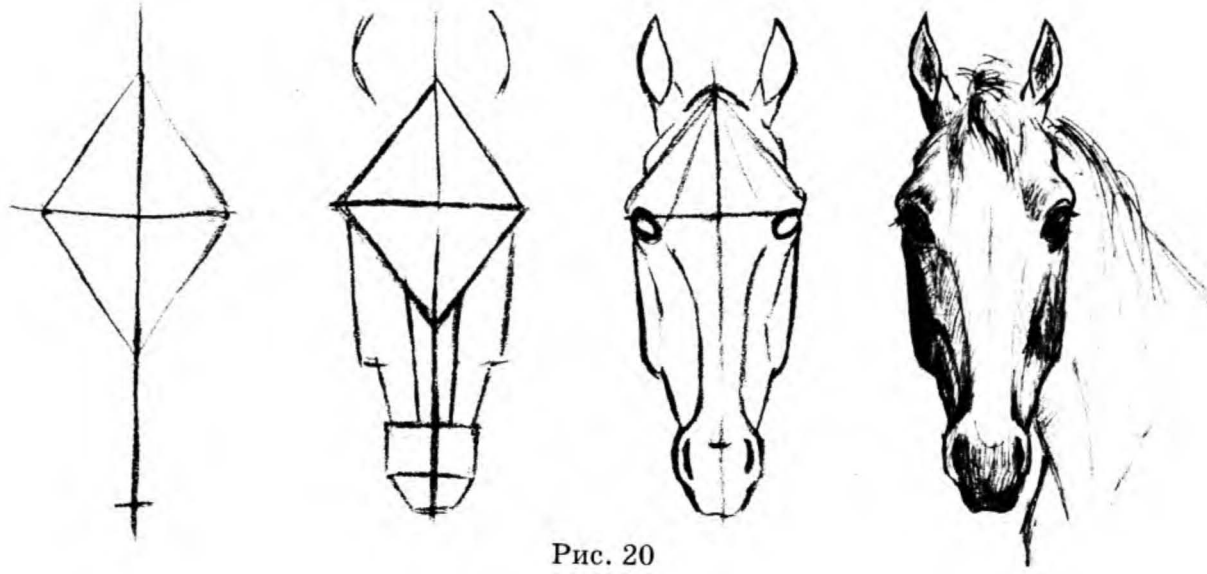


Рис. 20

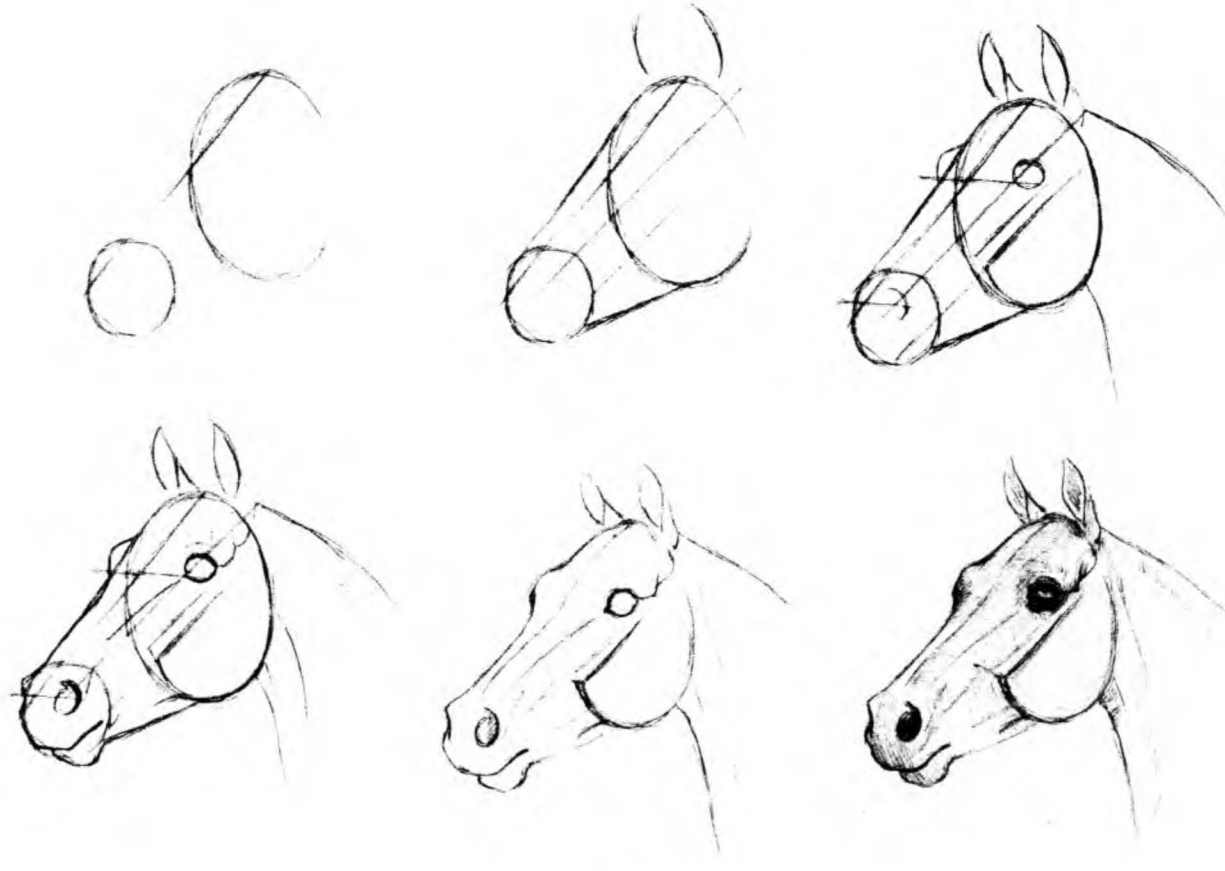


Рис. 21

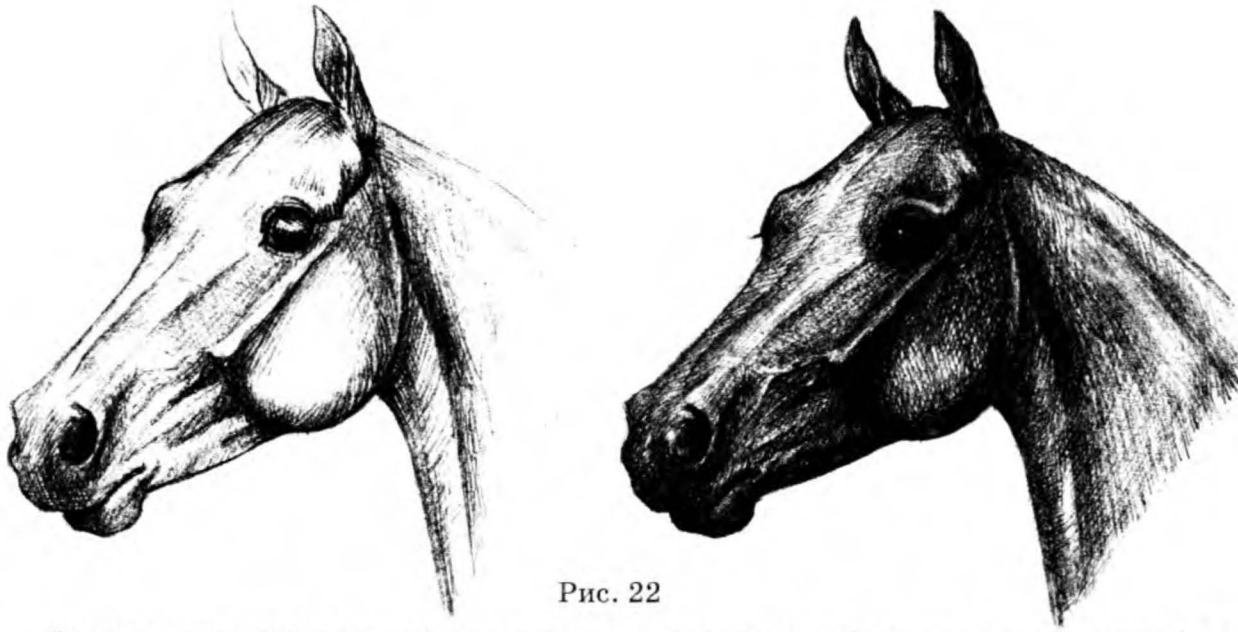


Рис. 22

Запомни: никакие схемы не смогут тебя научить рисовать так, как это может сделать натура. Главное — сразу не сосредотачивайся на деталях, улавливай для начала общую форму и пропорции. На рисунке 23 представлены несколько быстрых набросков, сделанных в конно-спортивной школе. Будет неплохо, если ты, рисуя с натуры, попытаешься передать характер каждого животного.

ШЕЯ

Лошадиная шея в поперечнике достаточно плоская и имеет утолщение посередине, там, где проходят шейные позвонки (рис. 24). В профиль шея широка от плеч, но довольно сильно сужается к горлу, чем опять же напоминает треугольник.

Шея лошади может быть изящной и длинной, как у ахалтекинской или орловской пород. А у тяжеловозов она, напротив, толстая и мощная (рис. 25).

По гребню шеи идет украшение из длинного волоса — грива. У домашних лошадей она может быть длинной или подстриженной; у современных диких лошадей (это зебры и лошади Пржевальского) она короткая и торчит над шеей (рис. 26).

На рисунке 27 показана шея лошади в движении.

КОРПУС

Спина у непарнокопытных, к которым относятся лошади, всегда прогибается вниз (рис. 28). У лошадей прогиб спины довольно сильный.

Это отличает их от парнокопытных, у которых спина либо прямая, как у коров (рис. 29), либо выгибается вверх, как у некоторых оленей (рис. 30) и антилоп.

Почему спины этих животных так отличаются? Дело в том, что прямая спина позволяет бегать ее обладателям по сложной, пересеченной местности, а выгнутая спина к тому же и позволяет хорошо прыгать. А вот прогиб спины лошади обеспечивает быстрый бег по ровной поверхности.

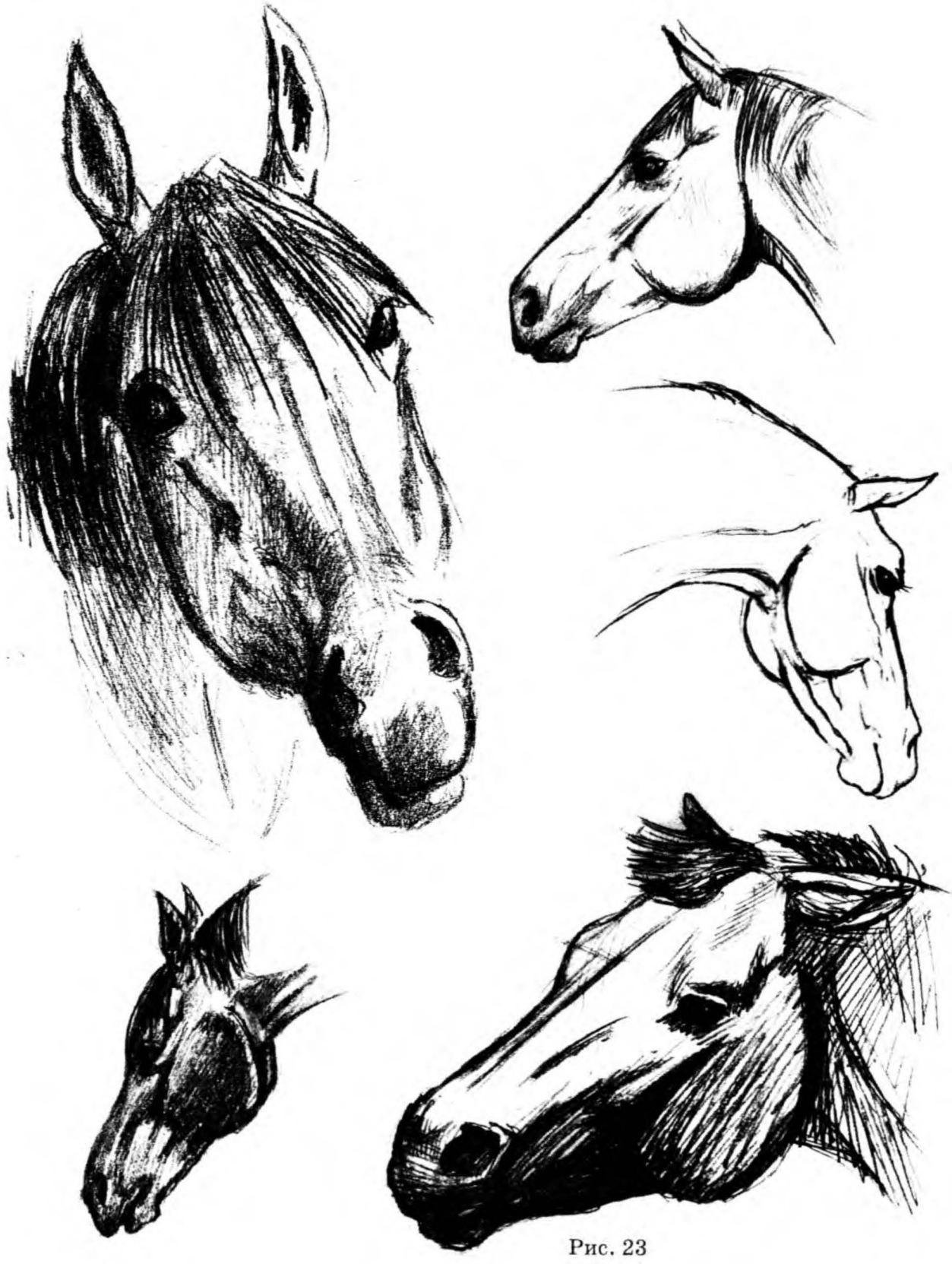


Рис. 23

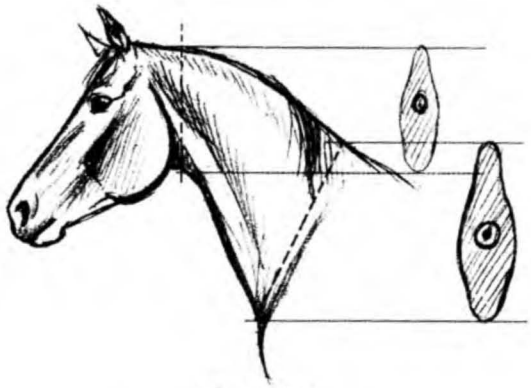


Рис. 24

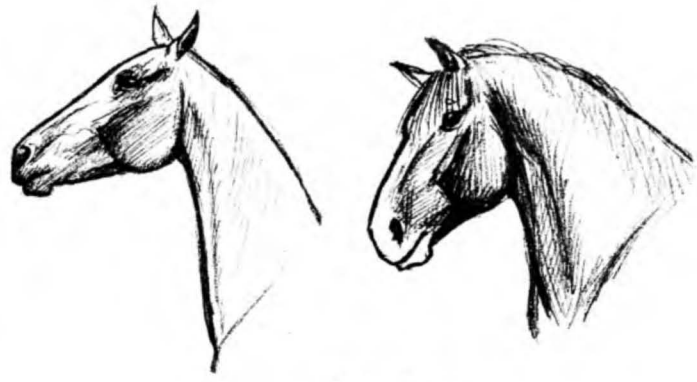


Рис. 25

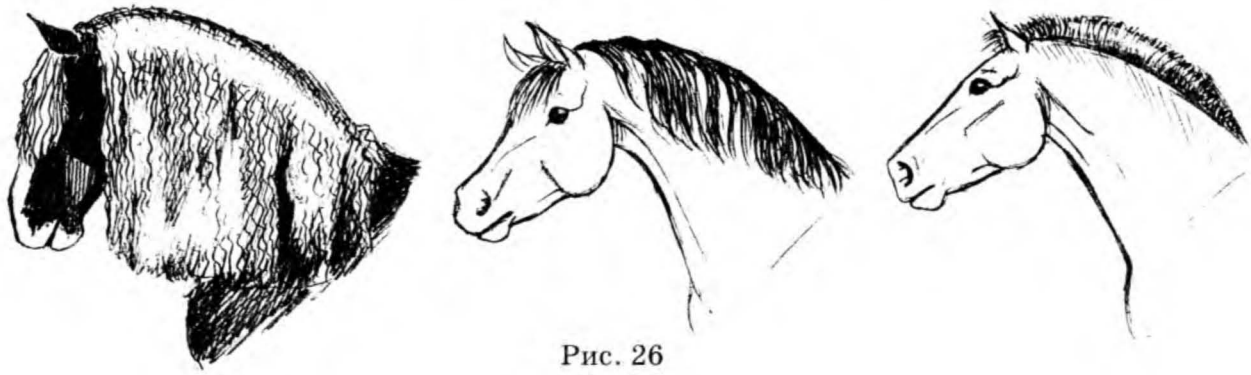


Рис. 26

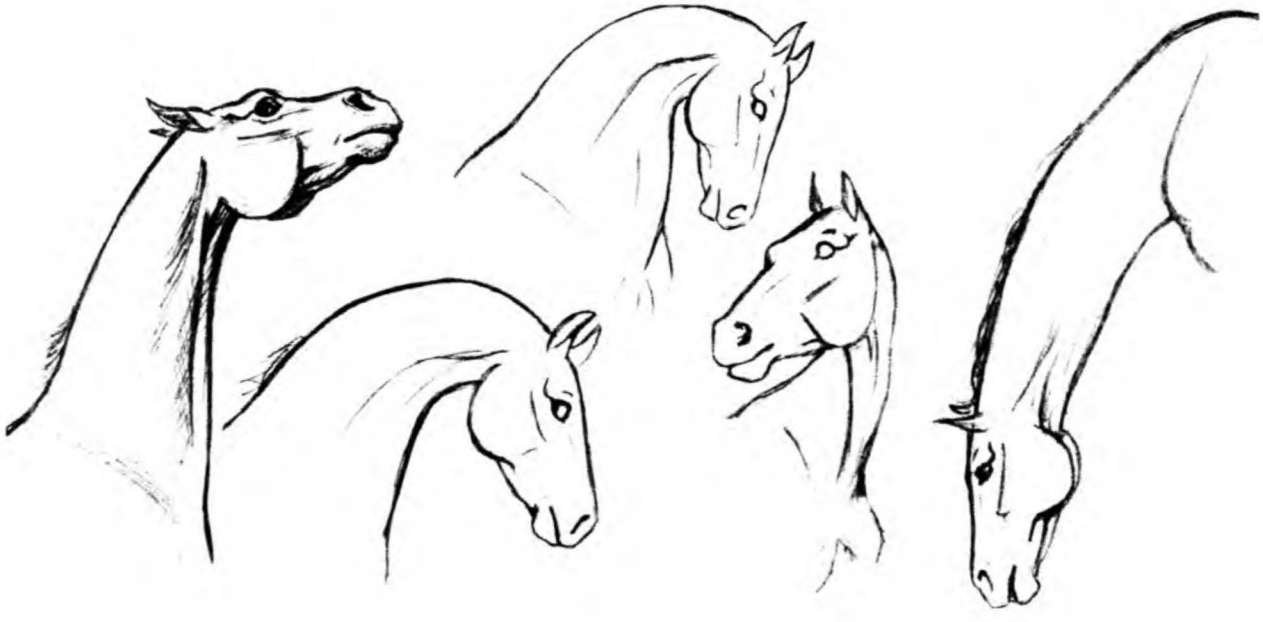


Рис. 27

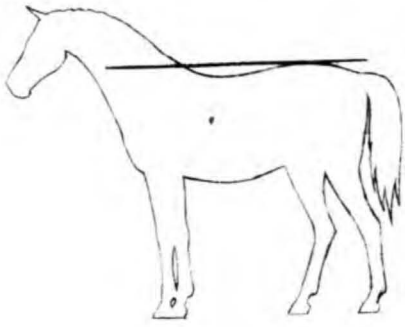


Рис. 28

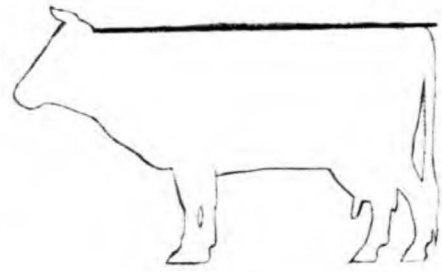


Рис. 29

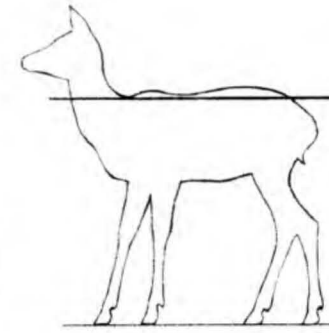


Рис. 30

Ты, конечно, можешь сказать, что лошади тоже умеют прыгать через препятствия. Да, но это умение выработал у них человек. Дикие лошади прыгать не умели, разве что через небольшие ручьи. В конце концов, в природе и не такие чудеса бывают. Например, согласно законам аэродинамики, обычный шмель летать не должен — слишком тяжелый для таких маленьких крыльев. Однако он летает, невзирая на законы умной науки.

Вернемся к нашей теме. К рисованию лошади нельзя придумать одну схему и сказать: «Рисуй так, а не иначе!» Ведь каждая лошадь имеет свои индивидуальные особенности, не говоря уже о различии пород. Главное, не отходить от идеи. Например, спина лошади может быть прогнута сильно или не очень, но прогибается она всегда ближе к холке и центру тяжести лошади.

Рассмотрим живот лошади: «правильным» считается поджарый живот. Но если ты рисуешь старую лошадь, правильнее нарисовать живот отвислым. Круп (часть туловища лошади от спины до хвоста) бывает широким или узким, прямым или немного отвислым.

Сравни рисунки 31–33, обращая внимание на круп, живот и хвост.

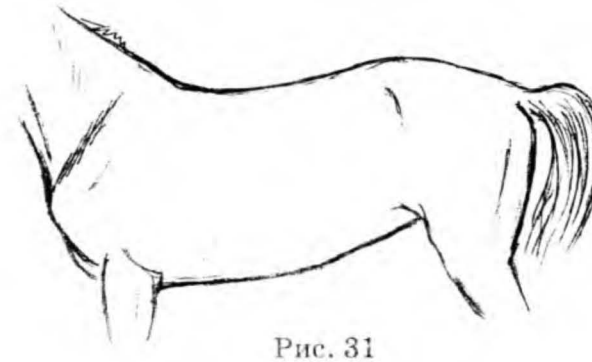


Рис. 31

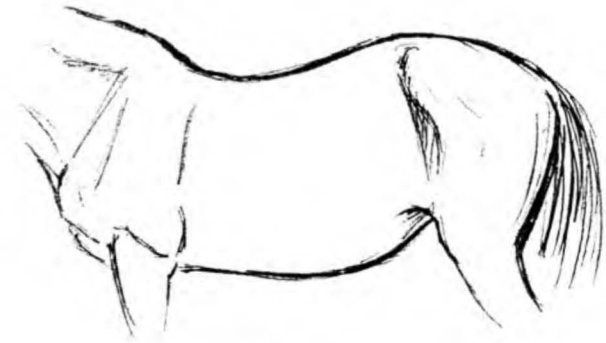


Рис. 32

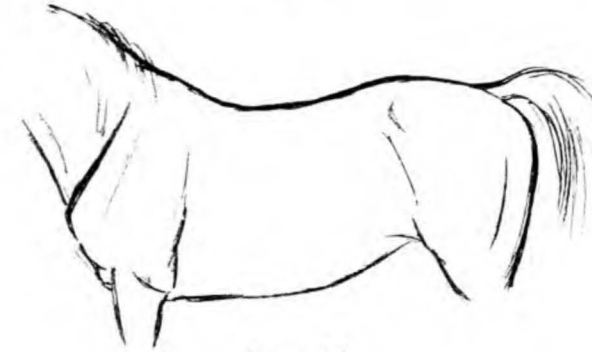


Рис. 33

НОГИ

Ноги у лошади — это система рычагов. Поняв, как они двигаются, ты сможешь нарисовать животное в любой позе. Сначала отмечай ноги легкими линиями, обязательно сверяя места, где должны быть суставы. Можешь суставы показывать кружками, как на рисунках 34, 35. И затем, когда будешь отрисовывать ноги более точно, в местах суставов не выходи за границы кружков.

Изучи внимательно кости ног (рисунки 36, 37).

На передних ногах две верхние кости — лопатка и плечо — укрыты мышцами груди. Затем идут собственно ноги: предплечье, пястная кость и две фаланги с копытной костью. Посмот-

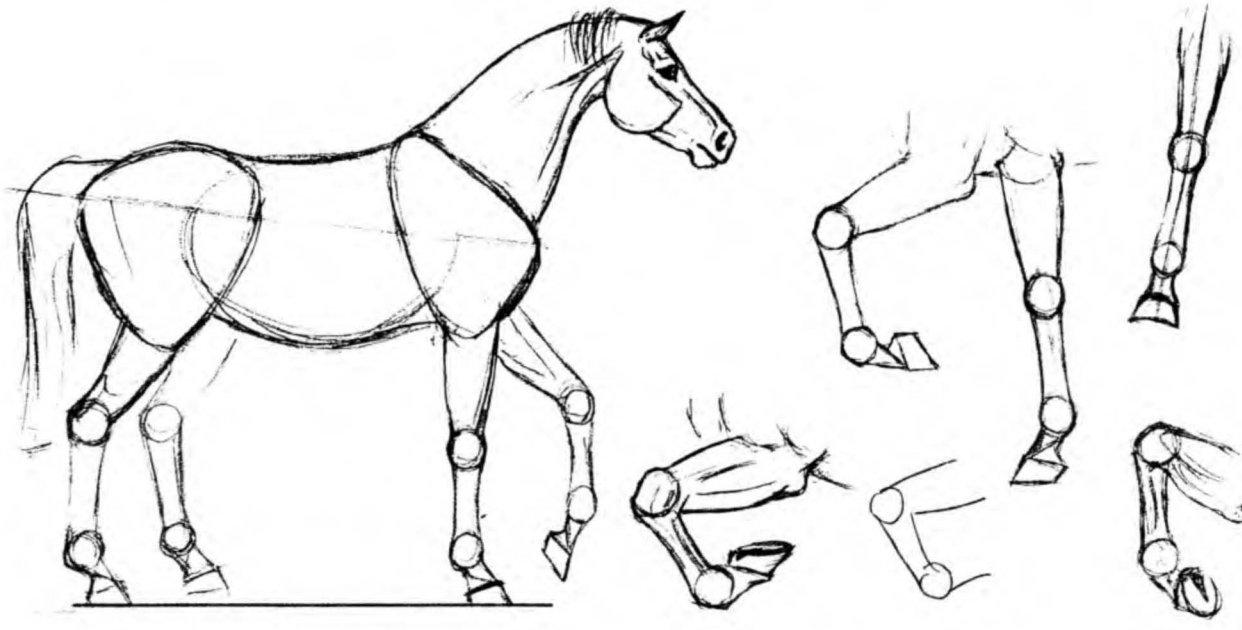


Рис. 34

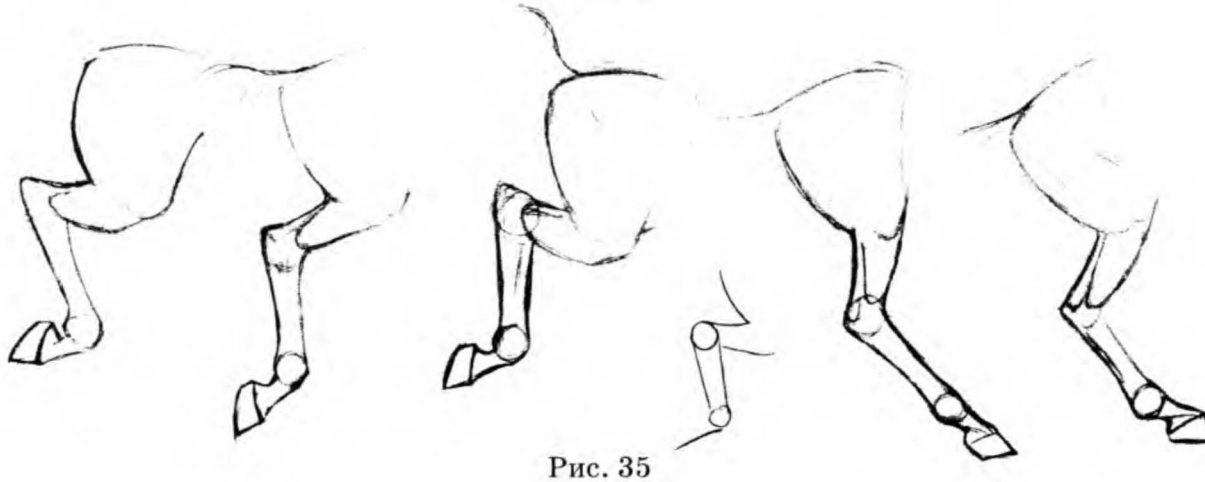


Рис. 35

ри внимательно на соотношение этих костей. Для удобства нога разделена на четыре равные части: от лопатки — до путового сустава.

Перечислим кости задних ног сверху вниз: подвздошная кость, бедренная кость (они скрыты под мышцами крупа), берцовая кость, плюсневая кость и, как и на передней ноге, фаланги пальца, то есть копыта. Задняя нога также разделена на четыре равные части без учета копыта. Помни о еще очень важной вещи, иногда здесь сбиваются и профессиональные художники: локтевой сустав и колено находятся на одной линии, параллельной земле. При этом нижняя линия груди должна быть ниже локтя, а линия живота выше колена. К тому же скакательный сустав находится чуть выше лошадиного запястья. Сверься с рисунком 3.

На рисунке 38 показана схема движения задней ноги лошади при беге. На рисунке 39 — передней ноги.

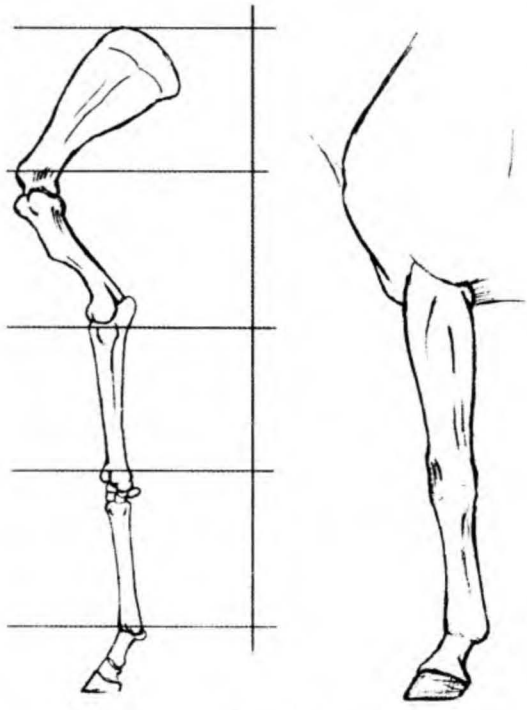


Рис. 36

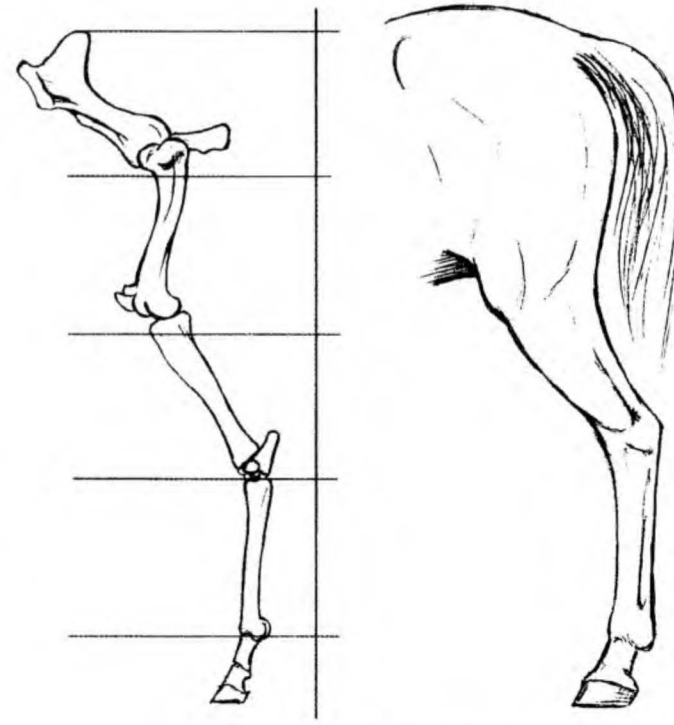


Рис. 37

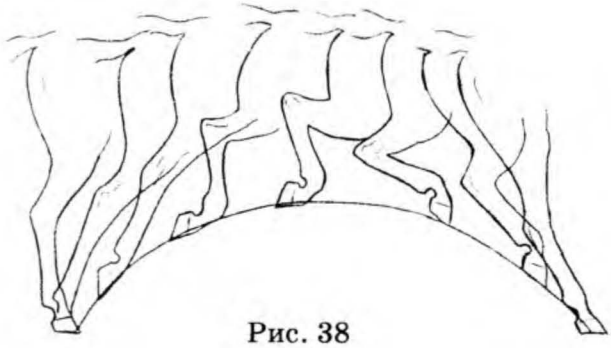


Рис. 38

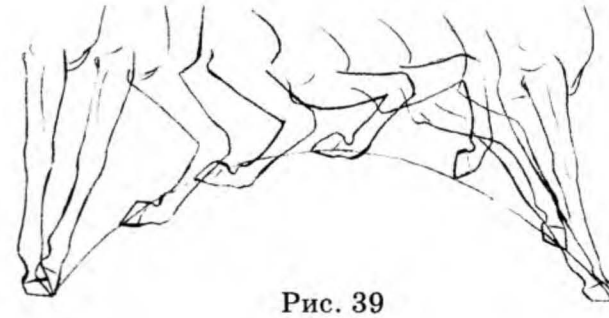
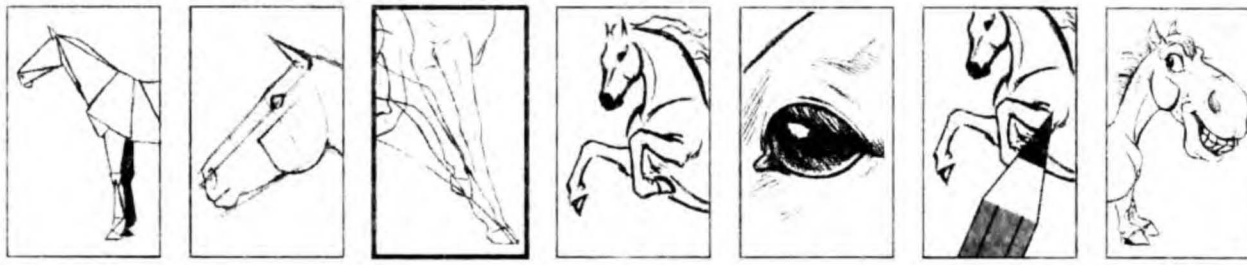


Рис. 39



Аллюры

Вся красота лошадиного движения заключена в беге. Конечно, лошадь не как попало переставляет ноги — существует система. Лошадей этой системе специально обучают. А нам с тобой, чтобы правильно рисовать лошадь в движении, это надо знать.

Различают несколько аллюров (различных видов ходьбы и бега лошади). Рассмотрим основные из них. Это шаг, рысь и галоп.

Шагает лошадь, переставляя попеременно передние и задние ноги по диагонали. Интересная особенность лошади — при шаге она кивает головой. Голова вместе с шеей идет вниз во время опускания переднего копыта на землю. Когда же передняя нога поднимается

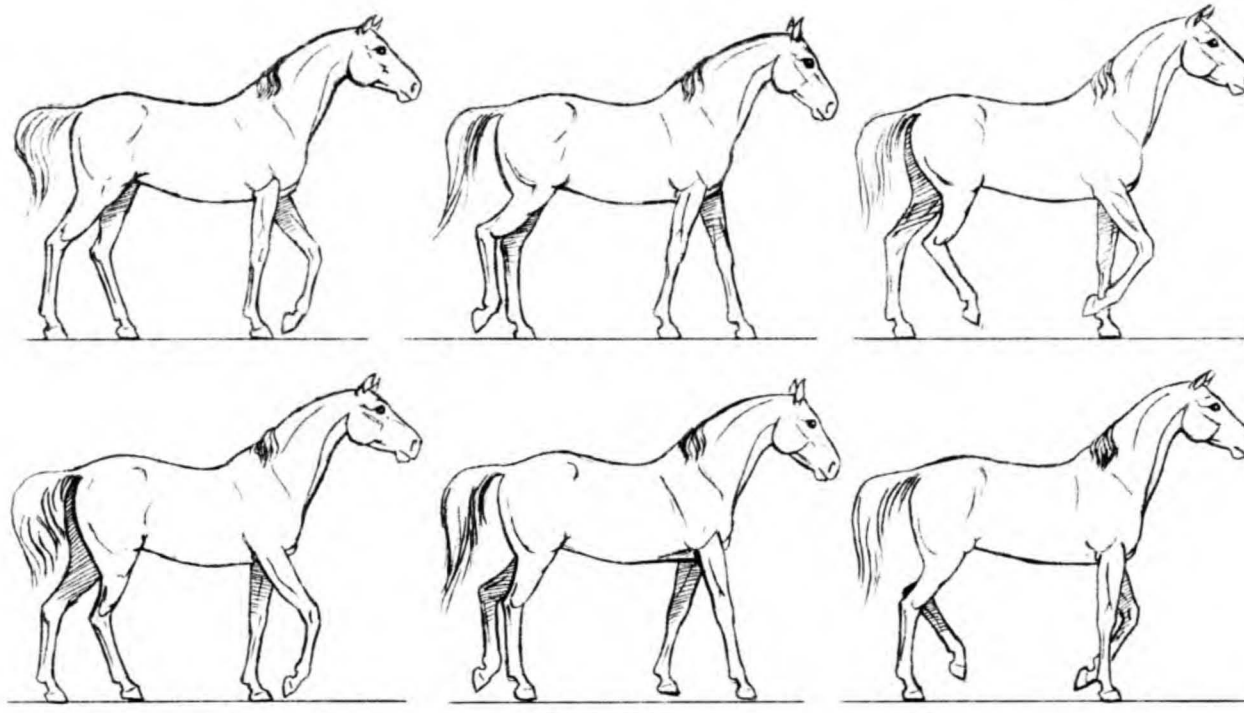


Рис. 40

для следующего шага, поднимается и голова (рис. 40).

Меньше всего шея двигается при ходьбе рысью (рис. 41). Ноги, одновременно передняя и задняя, опускаются и поднимаются по диагонали. Есть фаза повисания, когда лошадь не касается земли ни одним копытом.

Самый быстрый из представленных здесь аллюров — галоп. При нем лучше всего видно, какую нагрузку несут задние и передние ноги лошади (рис. 42). На передние идет основная опора при опускании на землю. А задние служат в основном для толчка. Заметь, когда задние ноги опускаются для толчка, шея вытягивается далеко вперед. А когда опускаются передние ноги, шея откидывается назад. То есть получается, что передние ноги и шея составляют рычаг. Он может развернуться до 180 градусов, как можно видеть на этапе 5. Или собраться до прямого угла, как на этапе 1 той же схемы. В галопе также есть фазы повисания (этапы 5, 6). Обрати внимание, как тело лошади растягивается и собирается во время этого аллюра.

Недостаточно просто запомнить эти схемы. Необходимо представить каждую фазу, желательно, еще и в замедленном темпе, как в кино. Тогда аллюры в твоих рисунках будут выглядеть настоящими, живыми движениями.

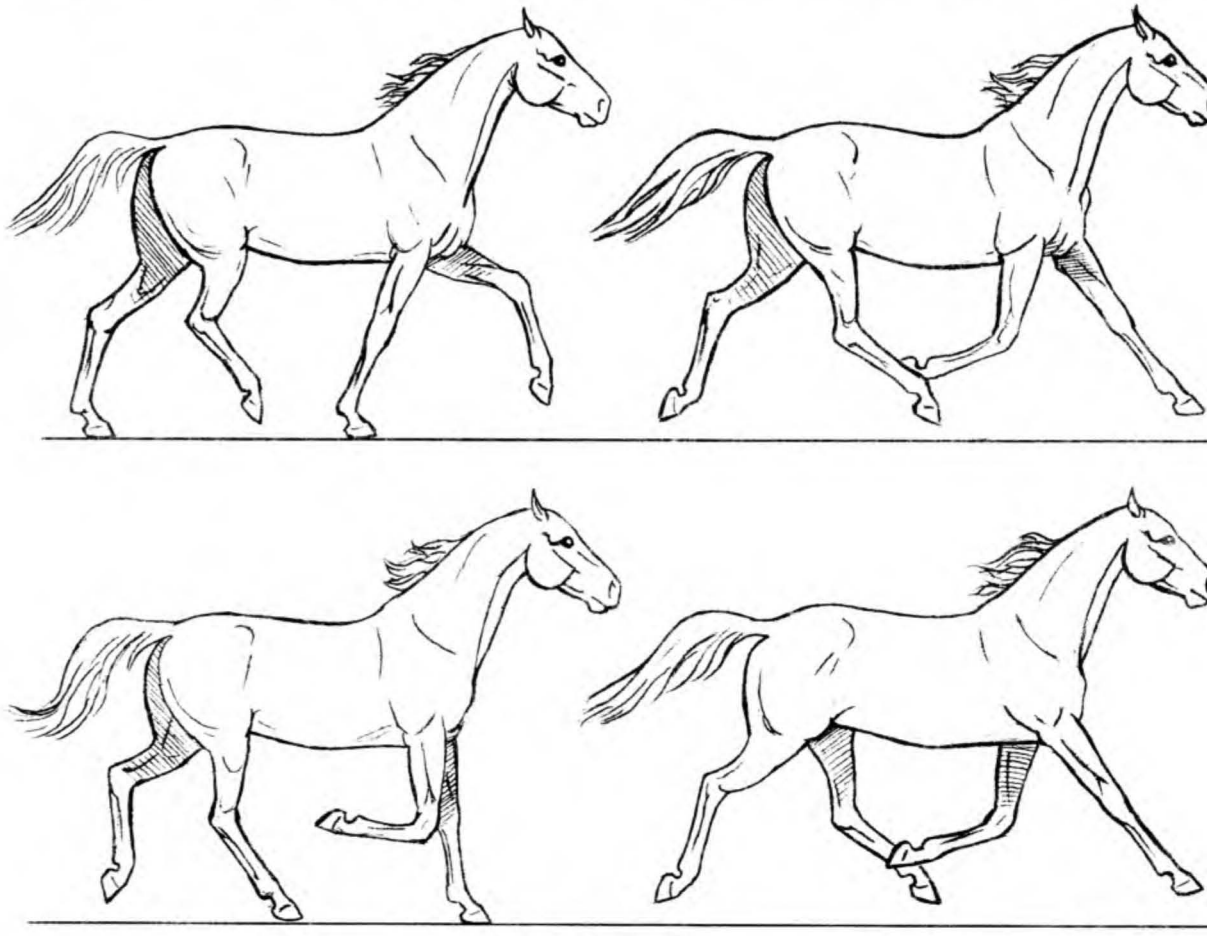


Рис. 41

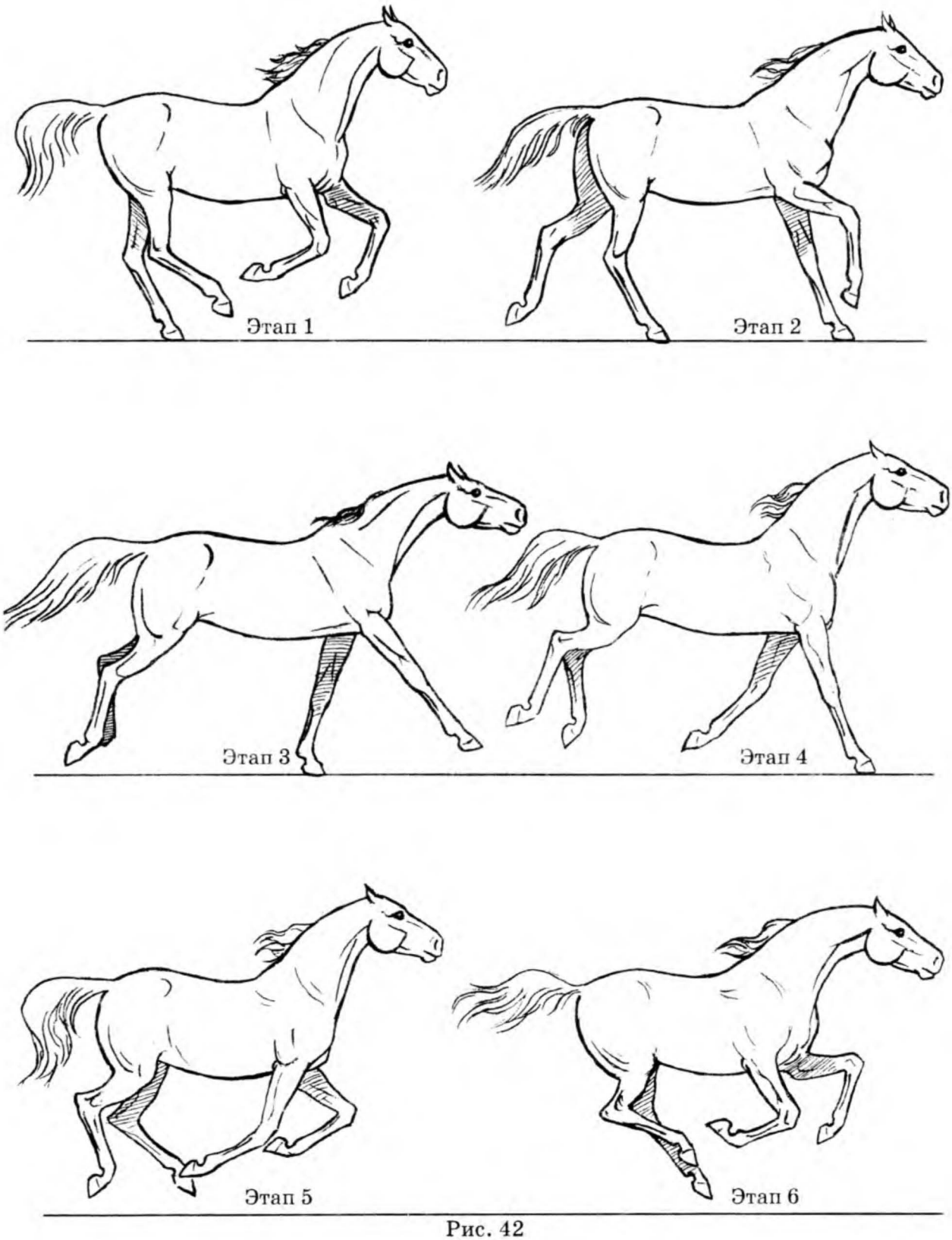
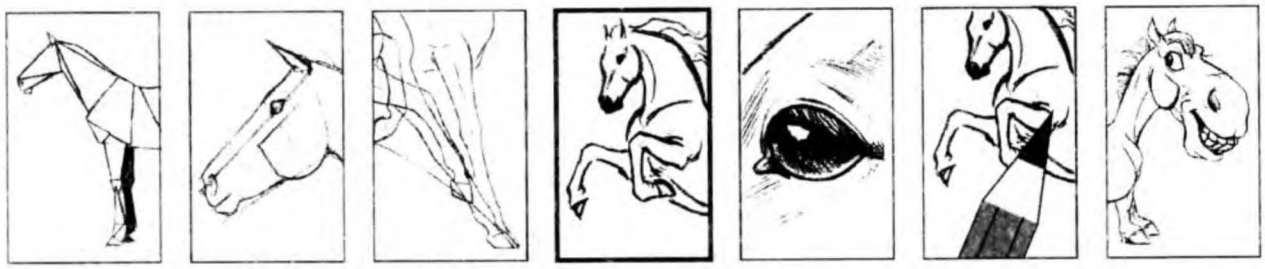


Рис. 42



Лошадь в движении

У лошади относительно негибкая спина, поэтому все основные движения приходятся на ноги и шею. При беге они действуют как рычаги для толкания тела вперед. Еще лошадь может лежать, стоять, пастись, играть, вставать на дыбы, даже чесаться. И не думай, что не все эти положения интересны для изображения. Учись видеть красоту в любой мелочи.

Рисуя лошадь в любом движении, сначала определись с направлением этого движения. Здесь не должно быть разнобоя. Если лошадь, к примеру, просто скачет галопом, вперед устремляются все части ее тела (рис. 43). Постарайся передать это устремление. Определившись с направлением, намечай тонкими линиями отдельные части тела. Сейчас следует быстро и приблизительно «вылепить» форму, главное — соблюдай пропорции. На рисунке 44 тоже изображен галоп, но немного в развороте. Из-за этого положения вступает в действие закон перспективы, поэтому круп лошади кажется меньше, чем грудь.



Рис. 43

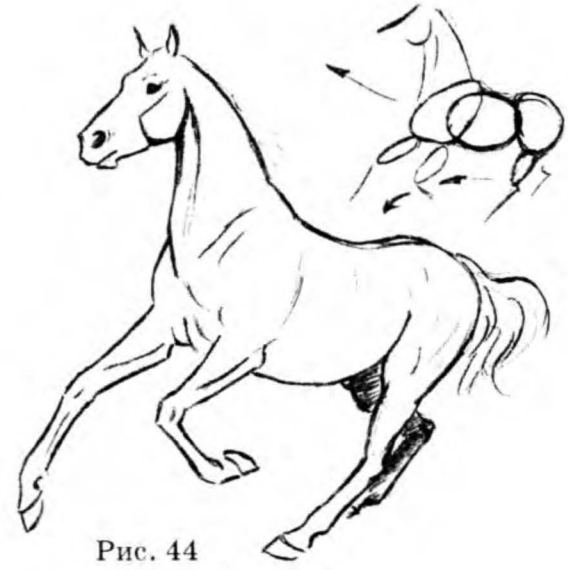


Рис. 44

Лошадь, изображенная на рис. 44, немного наклонилась вперед, а задние ноги ее удалились. Из этого можно сделать вывод, что лошадь поворачивает.

На рисунке 45 лошадь только что взяла барьер. Это движение похоже на то, как она брыкается. Так как вся тяжесть тела приходится на две передние ноги, здесь ярко выражен упор на них. Обрати внимание, что на спине видна осевая линия — это как раз середина спины.

На рисунке 46 — лошадь изображена в прыжке «каприоль», основная линия движения направлена вперед и вверх. Шея изгибается, создавая дополнительную линию движения, пересекающую основную. Таким образом достигается контраст направлений, что выглядит очень красиво.

Когда лошадь тянет повозку, создается много направлений (рис. 47). Основное направление — вперед, кроме того, лошадь низко опускает голову, чтобы создать противовес повозке. Упирающиеся в землю ноги также указывают еще одно направление.



Рис. 45



Рис. 46

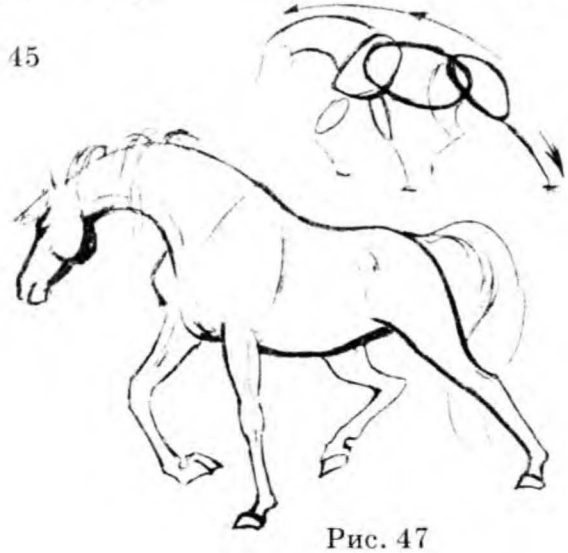
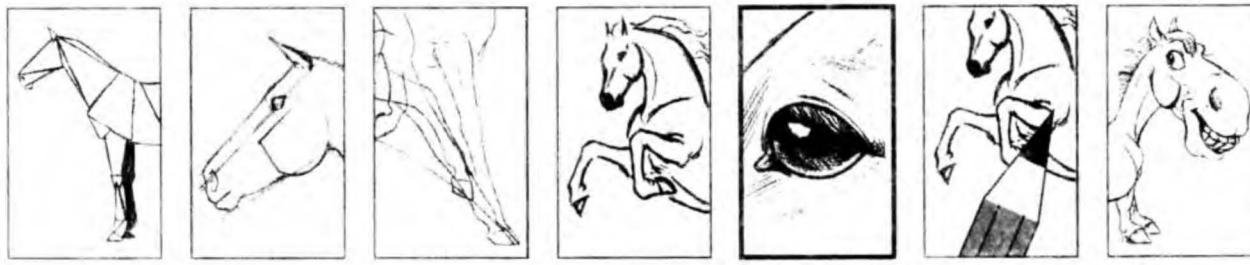


Рис. 47



Детали

Не пренебрегай деталями. Они придают рисунку реалистичность. Но приступай к их прорисовке только тогда, когда будешь уверен в правильности построения общей формы.

Глаз лошади похож на листок дерева. Радужная оболочка вокруг зрачка темно-коричневого цвета. На верхнем веке — густые ресницы, а из-под них обязательно виден световой блик, который очень оживляет глаз. Светлый блик или тусклый, это зависит от общего освещения рисунка (рис. 48). На рисунке 49 изображен храп (конец морды) лошади. В спокойном состоянии ноздри небольшие, но при беге они могут раздуваться, из-за чего морда приобретает совершенно другие очертания.

На рисунке 50 ты видишь уши. У лошадей интересная особенность: кончики ушей загибаются внутрь.

Последовательность рисования копыт представлена на рисунке 51.



Рис. 48

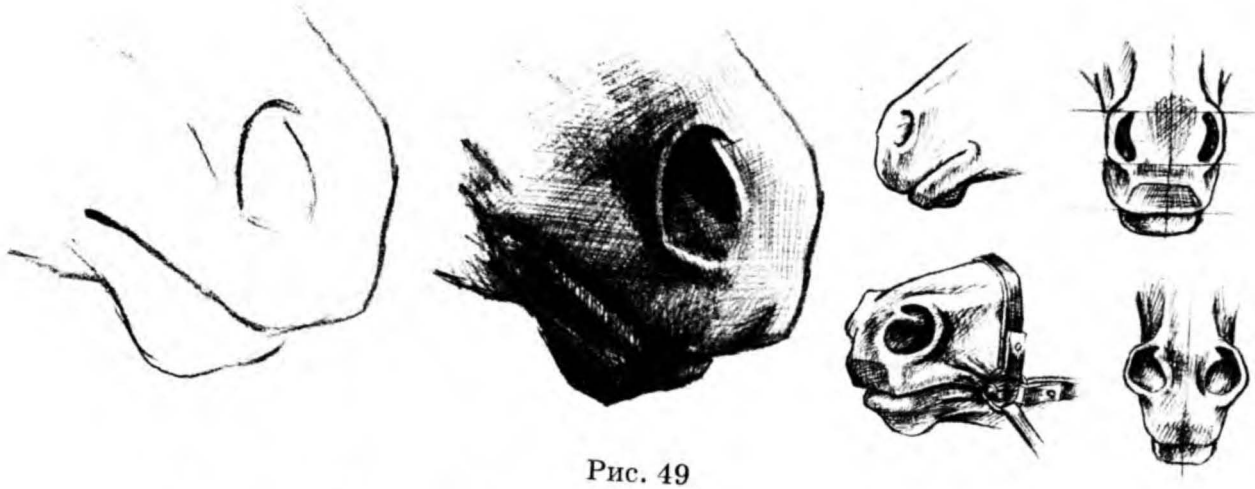


Рис. 49

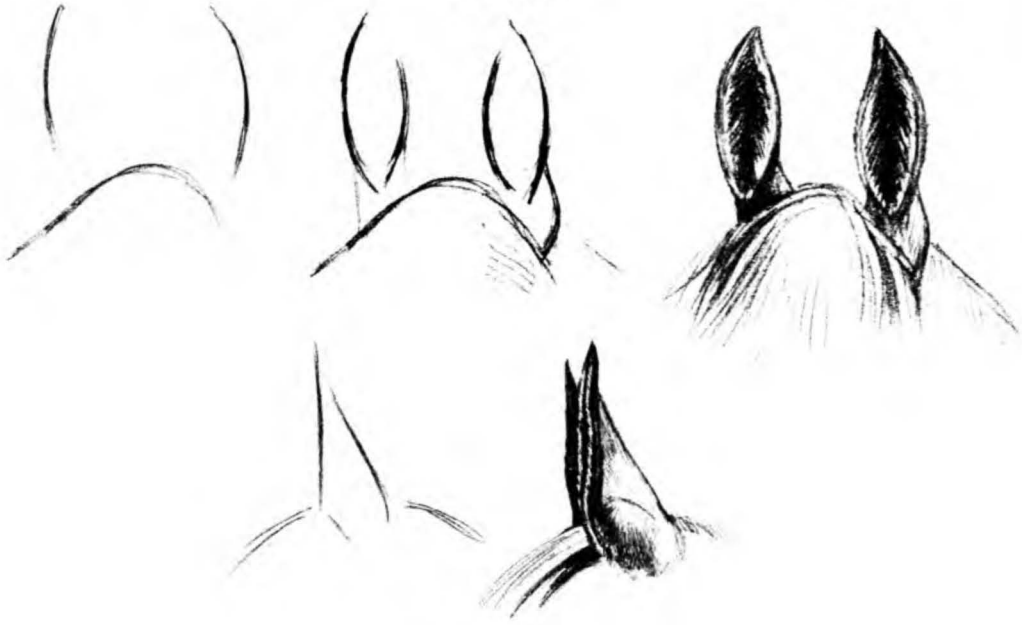


Рис. 50

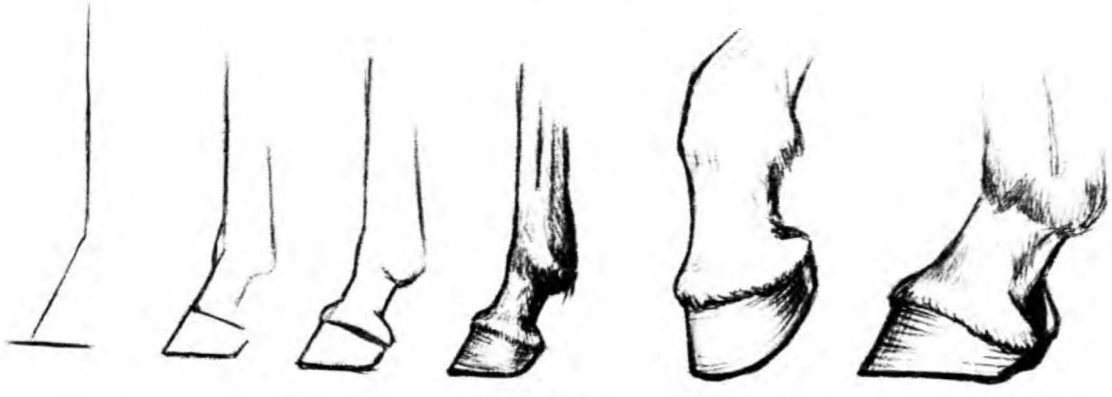
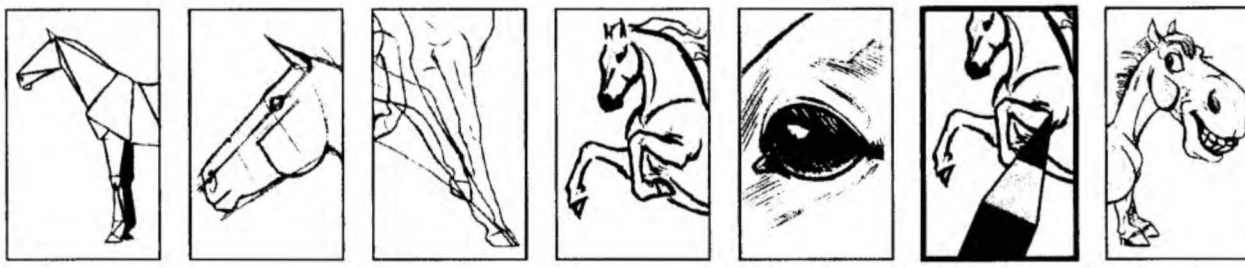


Рис. 51



Как построить работу над рисунком

Начинать надо с общих форм. Для этого раздели животное на составные простейшие геометрические фигуры. Грудь и круп — это закругленные треугольники. Грудная клетка — овал (рисунок 52). Проще всего рисовать лошадей в профиль. Но если ты рисуешь вполоборота, то здесь появляются дополнительные объемы. У лошади два плеча, и они тоже двигаются, поэтому сразу рисуй и дальнее плечо. Круп также имеет объем. Добивайся его еще на стадии контуров. Если объема не будет в контурном рисунке, его не будет и в свето-теневой проработке.

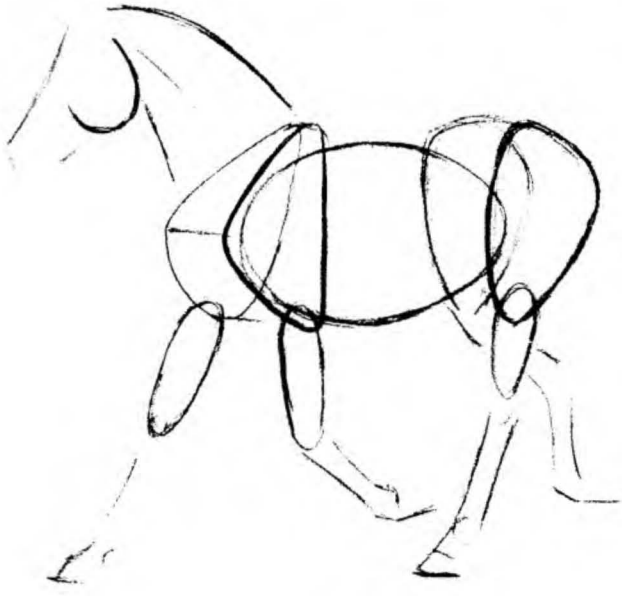


Рис. 52

Сверяясь с пропорциями в начале книги, наметь основные линии спины, живота, ног, шеи и головы. Когда будешь уверен, что все детали стоят на местах, вытирай лишние линии (рисунки 53, 54). Для проверки переверни рисунок вверх ногами или посмотри на его отражение в зеркале — станут видны недочеты.

Теперь приступай к прорисовке светотени. Для начала необходимо наметить тонкими линиями самые темные места (рис. 55). Это очень облегчает дальнейшую работу.

На протяжении всей работы над светотенью следи, чтобы штрихи лежали по объему лошадиного тела.

Накладывай несколько слоев штрихов, немного изменяя угол наклона (рисунок 56).

В результате при использовании вышеперечисленных советов, а также твоей целеустремленности должна получиться лошадь, которую ты видишь на рисунке 57.

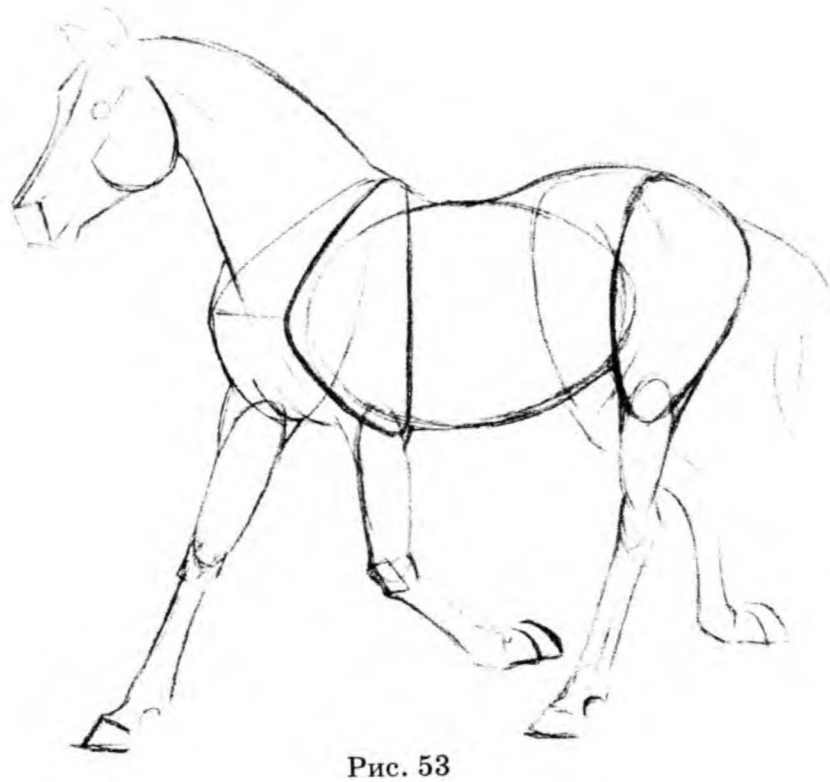


Рис. 53

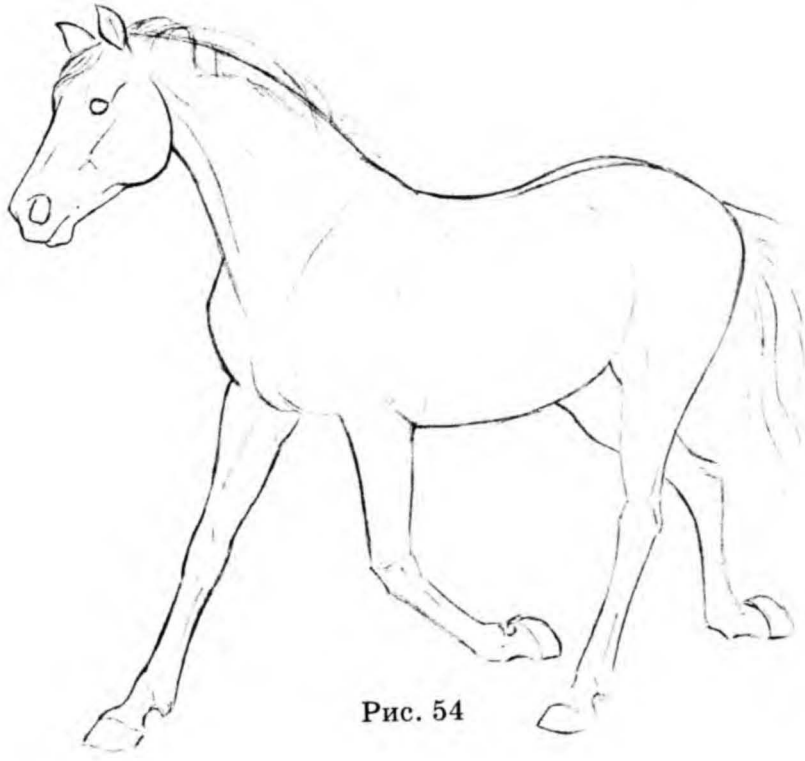


Рис. 54

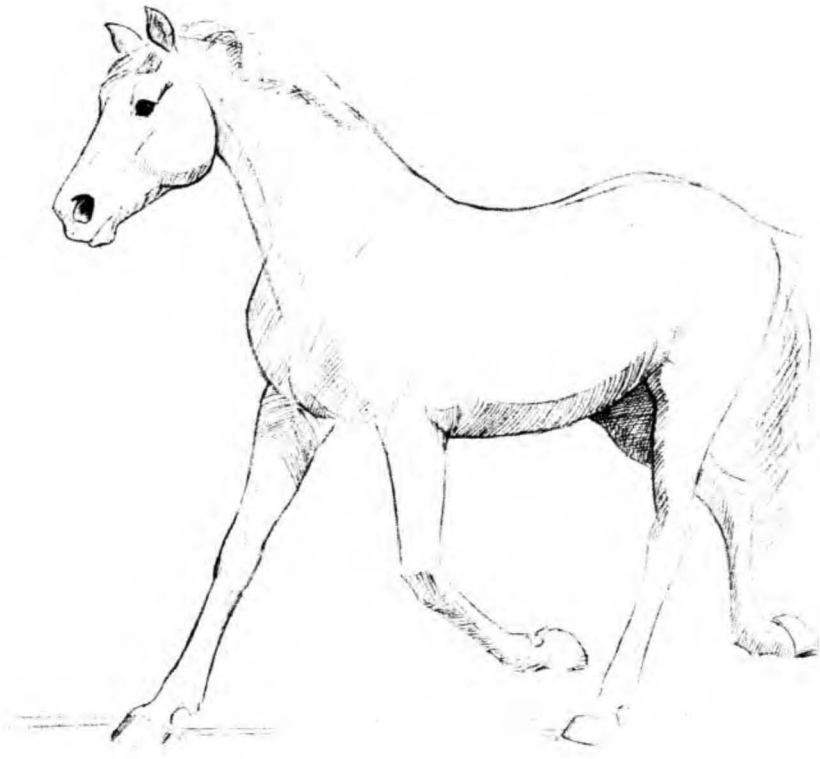


Рис. 55



Рис. 56

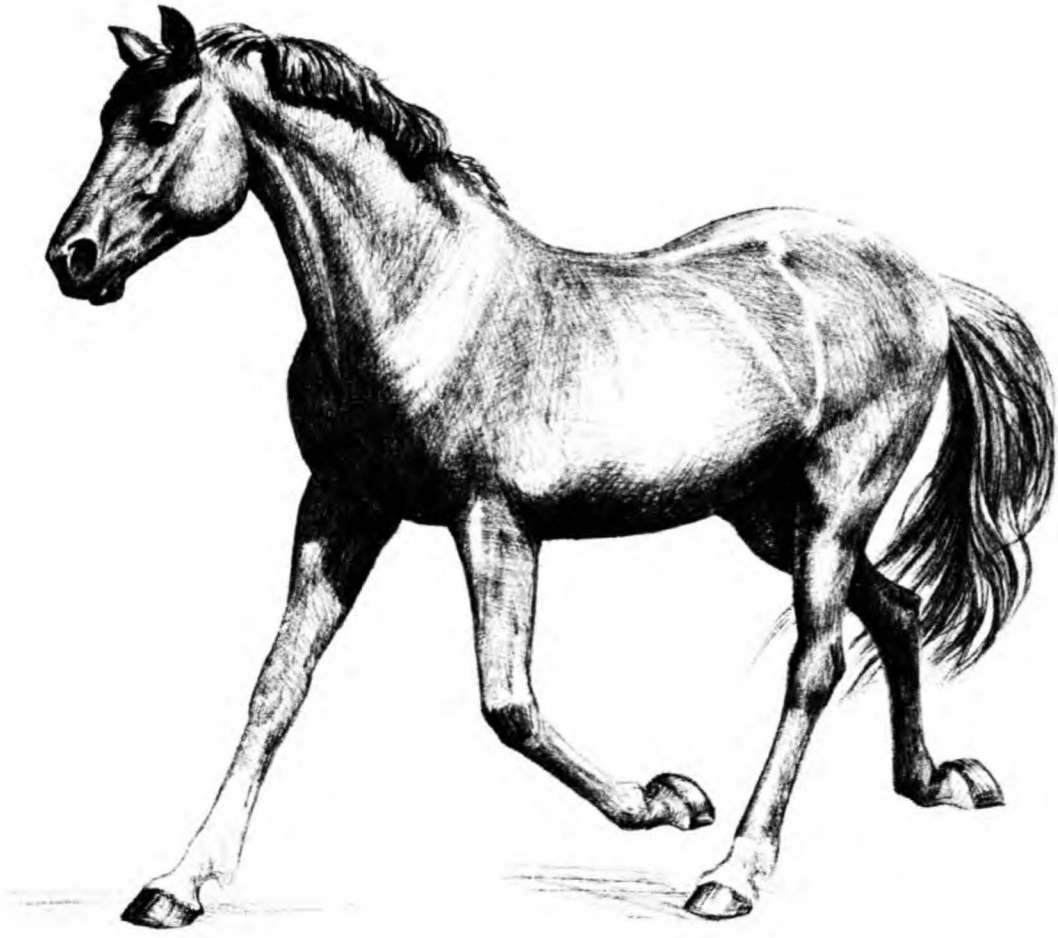
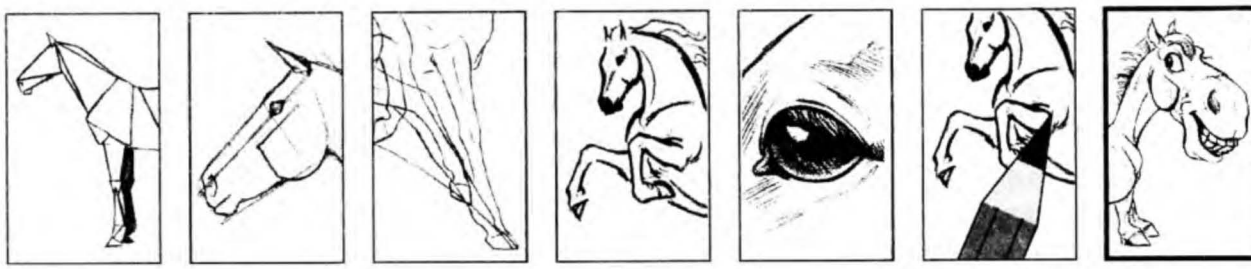


Рис. 57



Стилизация, шаржи

Если вдруг что-то у тебя не получается и лошадь не выходит настоящей, не расстраивайся. Возможно, у тебя есть талант шаржиста.

Стилизация, шарж предполагает сохранение и преувеличение характерных особенностей изображаемого объекта. В нашем случае — лошади.

Выделим основные особенности лошадиной головы. Это большая щека; не очень большой рот; верхняя губа не раздвоена, как у парнокопытных; нос из двух ноздрей, нет влажных мочек (как у собак, оленей и других животных); два небольших уха в виде листочков, челка, грива. Эти особенности ты должен сохранить при любой стилизации.

Зачем нужна стилизация? Ну во-первых, персонажи всех мультфильмов стилизованы. Возможно, в будущем ты станешь художником-мультипликатором. Или захочешь выработать свой неповторимый стиль. И вообще, стилизация облегчает процесс рисования. Да и всегда можно выкрутиться: «Ну и что, что у лошади ноги длинные?! Так задумано!» Главное — всегда чувствовать и соблюдать характерные особенности. Например, можно щеку лошади сильно увеличить, а рот уменьшить и приблизить к щеке (рис. 58). Вот что получи-

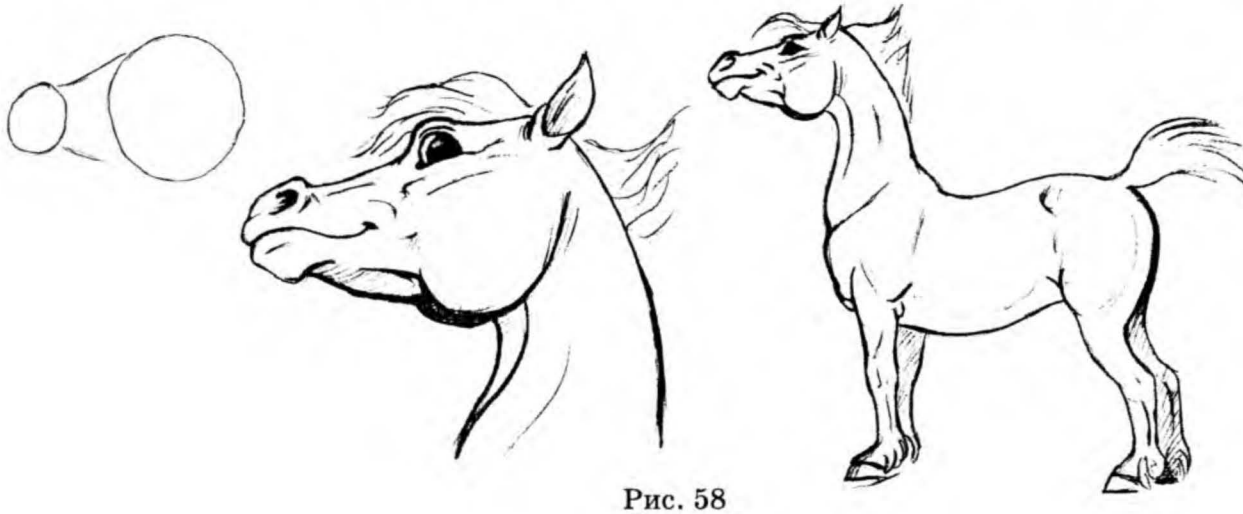


Рис. 58

лось в результате у меня. Но ты можешь все сделать по-другому. Здесь пропорции головы не слишком отличаются от реальных, а стало быть, и общий вид лошади должен придерживаться тех же пропорций.

В другом случае нарисуем большую щеку и маленький рот, только удалим их друг от друга (рис. 59). Получается изящная вытянутая голова. Раз голова длинная, то все пропорции должны быть вытянутыми — шея, ноги, даже глаз. Посмотри на рисунок внизу: видишь, как неудачно смотрится круглый глаз на такой морде. А вот тело для контраста можно сделать коротким. Это только подчеркнет изящество коня. Подобный прием использовался в мультфильме «Конёк-Горбунок».

А теперь сделаем наоборот: уменьшим щеку и увеличим рот (рис. 60). Подобное применили мультипликато-

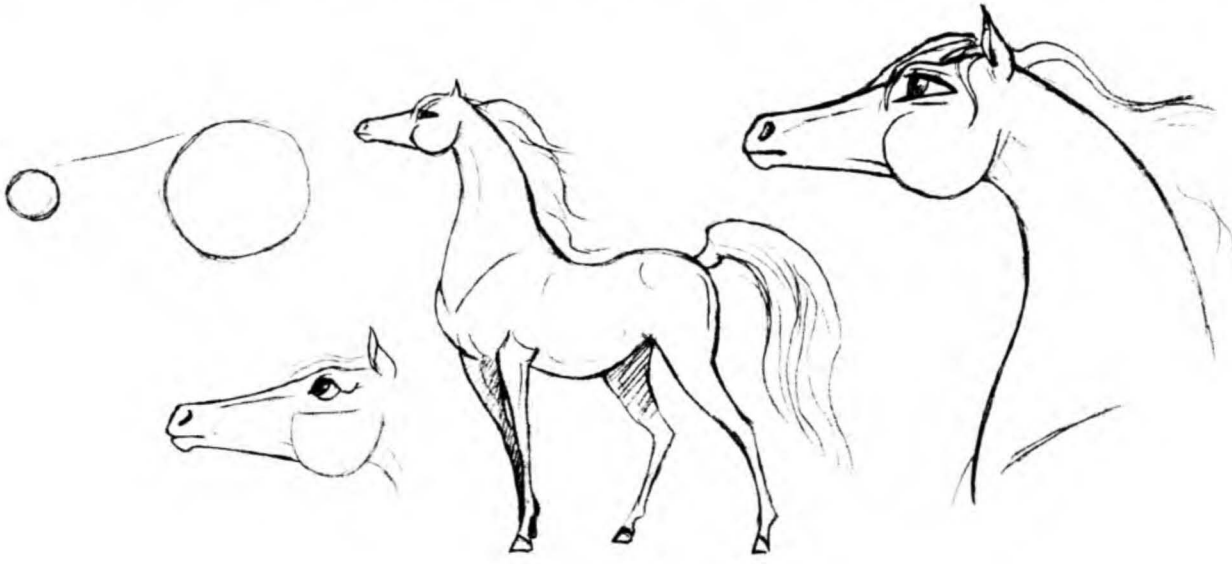


Рис. 59

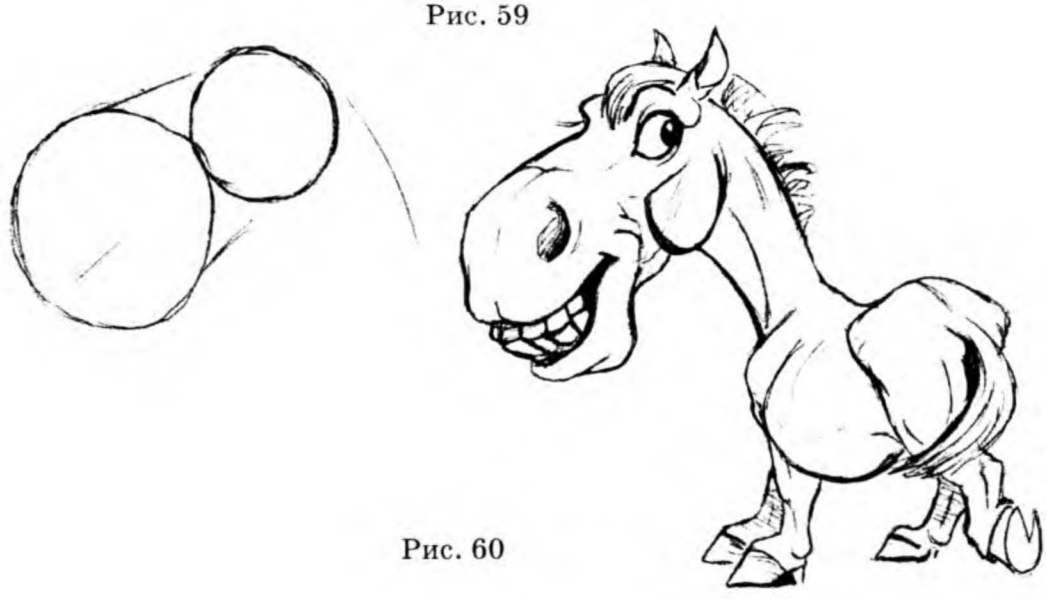


Рис. 60

ры к коню Юлию из фильма «Алёша Попович и Тугарин Змей».

Не забывай следить за осевой линией, в особенности если морда повернута к нам. Все симметричные детали — глаза, ноздри, уши — равномерно располагаются по ее сторонам, но с учетом перспективы. Тело у этого коня сделаем мелким и этим подчеркнем его несуразность. Это уже чистое хулиганство, но кто нам может его запретить?

А вот в фильме «Спирит — дух прерий» стилизация сведена к минимуму. Там аниматоры старались показать реальную красоту лошади. Единственное, над чем они поработали, и то чуть-чуть, это морда. Ей добавили «человечности», нарисовав брови и добавив мимики (рис. 61). А вот на рисунке 62 еще один прием: здесь я уменьшила и щеку, и рот, но зато увеличила глаза. Экспериментируй сколько угодно, но не забывай о перечисленных выше отличительных чертах лошадей.

Работа над шаржами дает возможность рисовать свободно, не задумываясь. То есть карандаш легко скользит по бумаге, мысли, как будто, не принимают участия, а результаты неизменно радуют. Тогда как реалистичное изображение требует обострения внимания и памяти. Если вдруг рисунок не получается, не вымучивай его. Лучше ненадолго отвлечься, так как ничего хорошего все равно не выйдет.

На мой взгляд, шаржи — это хорошая тренировка. Чередуя серьезную работу с рисованием забавных зверушек, ты постепенно начнешь рисовать легко и реалистичные вещи.

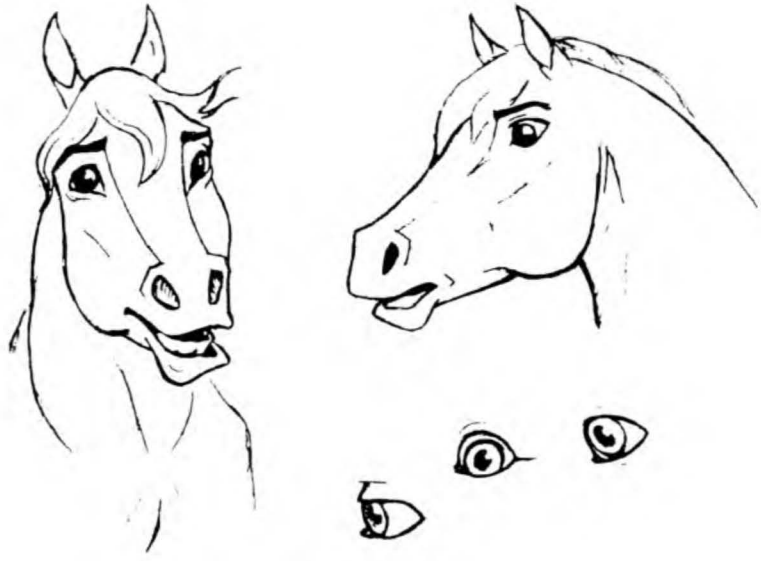


Рис. 61



Рис. 62

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 ЛОШАДЬ

Редактор *Л.М. Безусенко*
Художественный редактор *И.Ю. Селютин*

Подписано в печать с готовых диапозитивов заказчика 27.05.10.
Формат $84\times108^{1}/_{16}$. Бумага офсетная. Печать офсетная.
Усл. печ. л. 3,36. Тираж 5000 экз. Заказ 854.

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

Санитарно-эпидемиологическое заключение
№ 77.99.60.953.Д.012280.10.09 от 20.10.2009 г.

ООО «Издательство АСТ»
141100, Россия, Московская область, г. Щелково, ул. Заречная, д. 96
Наши электронные адреса:
WWW.AST.RU E-mail: astpub@aha.ru

Издано при участии ООО «Харвест».
ЛИ № 02330/0494377 от 16.03.2009.
Республика Беларусь, 220013, Минск, ул. Кульман,
д. 1, корп. 3, эт. 4, к. 42.
E-mail редакции: harvest@anitex.by

ОАО «Полиграфкомбинат им. Я. Коласа».
ЛП № 02330/0150496 от 11.03.2009.
Республика Беларусь, 220600, Минск, ул. Красная, 23.



КАК НАРИСОВАТЬ ЛОШАДЬ

ISBN 978-5-17-058140-5