

# ЭТАПЫ РИСОВАНИЯ

---

карандашом

Разработала учитель МОУСОШ № 18

Гостева О.А.



Мы начинаем серию уроков по рисованию. Это будет традиционное и не очень обучение, хотя, конечно, без всякой мистики. И еще одно сразу, как говорили на востоке:

**«Слушайте и не говорите, что не слышали!».**

Уроки эти для людей стремящихся обрести гармонию с этим миром, но не ведающих - что это такое. Вот только, конечно же, данные уроки – это не панацея и даже не **«сильное средство»**.

Это только **досочка** в море, позволяющая добраться до близлежащего острова или дождаться корабля

**ПРАВИЛО 1:** первые работы не для выставки, и судите о своих работах не потому, что о них сказали, а где они находятся (в столе, на стене или у друзей, подарок от себя, гениального, к дню рождения не считается.)

**ПРАВИЛО 2:** если кому-то ваши работы не нравятся – это еще не конец света, может они и правы (в конце концов, вы только начинаете), а вообще-то не всех художников признавали сразу!

**Последнее:** творчество не терпит расписания! Если вы хотите спать, но вас тянет творить – творите! Поспать вы сможете и завтра, а муза барышня ветреная, поулыбается и покинет! Хотя, конечно, если вы на званном вечере срываетесь чтобы что-нибудь «калякнуть» на обрывке газеты в соседней комнате, то, скорее всего вы продолжите творчество в специализированном заведении. Просто постарайтесь запомнить ощущения, картину в голове. Ну а «черкаться» на листочке во время телефонного разговора, собрания, заседания и т.п. – это никогда особых претензий не вызывало так, что черкайтесь! Набивайте руку!

## – Инструменты

Не верьте никому, художник – это не исчадие беспорядка, по крайней мере не с кистями, красками, карандашами и всем тем, что является его атрибутами! Грязной кистью или незаточенным (плохо заточенным) карандашом Венеру не нарисуешь!

Ну да нам легче, поначалу нам понадобится лишь карандаш. **Обыкновенный простой карандаш.** Аккуратно заточенный. И не точилкой, простите за выражение, не «бритвочкой» и не столовым ножом, а остро заточенным скальпелем или специально отведенным для этих целей коротким, с небольшой ручкой, острым ножичком. И точите его, пожалуйста, САМИ!

Это ваше оружие! Солдат, который хочет жить, никогда не доверит чистку своего оружия другому!

Карандаши бывают разные по твердости. Поначалу лучше воспользоваться двумя, тремя, различной твердости, но увлекаться твердостью или мягкостью не стоит – все испортите. 1В, 1Н достаточно. Как остро или округло затачивать разберетесь со временем сами, в конце концов, для каждого свои критерии удобства. Лишь бы это было аккуратно и красиво! Да, да! Красота начинается с инструмента!

«Стирательные резинки» или «ластики» - разные - желательно не использовать! Только в крайних случаях. Эта вещь служит, как дополнительный инструмент, для «растирания». Работа со следами от ластика - ...? Это ли то, что вам нужно!? Как без нее? Это несколько позже.

А вот пользоваться карандашом в набросках – губительно! Вспомните, как пахнет графитом, все что издает запах или исполнено в «веселых» тонах, и уж конечно циркули, линейки и другие чертежные приспособления

**– запрещены категорически!**

***Мы учимся творить, а не чертить!***

**Бумага.** Без неё пришлось бы рисовать на столах, стенах и заборах, а за это могут и «замести»! Для начала замечательно подойдут обыкновенные стандартные листы, но белого цвета. Для тренировок еще понадобится бумага в клеточку.

Не обязательно покупать профессиональный **мольберт**, который займет потом полкомнаты. Можно попросить папу смастерить мольберт или купить настольный вариант мольберта, на который ты сможешь поставить бумагу (с картонкой, если бумага не очень плотная - для упора). Если не получается смастерить или купить, не огорчайся - вполне подойдет папка с прищепкой для держания бумаги, ее можно найти в любом канцелярском магазине.

Краски, мелки, и все их разновидности пока подождут, ровно как и холсты, стекла и тела на которых можно рисовать.



А теперь ответь на вопросы, не заглядывая снова в фотографию:

1. Сколько человек на фотографии?
2. Что надето на девушке?
3. Что надето на юноше?
4. Есть ли кто-то, кто носит очки?
5. Кто из изображенных одет в темное?
6. Какой вид транспорта используют изображенные?
7. Есть ли что-то на дне лодки?
8. Какая разница между велосипедом юноши и девушки?
9. Как выглядит берег?
10. Какую форму имеет мост?

# Советы карандаша

Для того, чтобы научиться хорошо рисовать, очень важно помнить именно те мелочи, на которые обычно мы не обращаем внимания: как падает свет, где тень, какие цвета, что больше, что меньше, что ближе или что дальше и многие другие.

Учись смотреть и видеть, то есть, учись обращать внимание на мелкие детали и  
ПОМНИТЬ ИХ.



## Правила очень просты:

- ❖ Не переходи к выполнению следующего упражнения, пока не усвоишь очень хорошо предыдущее.
- ❖ Используй те материалы и таким образом, как это указано в упражнении.
- ❖ Забудь про существование стирательной резинки, пока ее использование не будет специально оговорено в упражнении.
- ❖ Не спеши к конечному результату. Если будешь выполнять поэтапно, как это описано, результат придет сам собой и будет поразительным
- ❖ Не "прыгай" - используя стирательную резинку или перепрыгивая через части упражнения, находя их бесполезными.
- ❖ Когда рисуешь что-то с натуры, отведи половину времени на изучение объекта и оставшуюся половину на его рисование.



Бывало ли такое, что ты, например, падал с лестницы? Если да, то я понимаю, что это достаточно болезненное для тебя воспоминание. Но, к счастью, это очень кратковременно и ты наверняка извлёк урок из падения - идти надо осторожнее, придерживаясь за перила. И постарался забыть побыстрее, так как это типично для человека - сохранять позитивное и уничтожать негативное.

Поэтому вполне представляю, что если ты уже пробовал рисовать и нарисованное не понравилось, то, скорее всего, рисунок был порван (смят, скомкан), другими словами, выкинут.

*Если ты действительно это сделал, ты совершил две ошибки:*

*Во-первых, сказал себе «не умею рисовать», а это абсолютно неправильный метод для начала работы.*

*А во-вторых, ты уничтожил "точку контроля"!*



Все мы, оценивая свою работу, смотрим на то, что мы знали, что научились и что из этого получилось. Если получилось не очень хорошо, мы делаем это заново. Но если ты уничтожишь предыдущий результат, как же ты узнаешь, насколько лучше получился новый рисунок и не ошибся ли ты снова?

Поэтому, выполняя упражнения, не спеши выкидывать рисунки. Напиши в на обратной стороне рисунка свое имя и дату. Создай две специальные папки для хранения рисунков: одна будет для тех работ, которые тебе нравятся, а вторая (личная, исключительно только для твоих глаз) - "черновики", то есть, твои наброски, пробы, рисунки, которыми ты неудовлетворен. К ним ты будешь возвращаться, просматривать, анализировать, искать ошибки и недостатки, что поможет в будущем рисовать лучше, красивее и правильнее.

Почему нельзя сразу посмотреть и найти ошибки? Потому, что сразу ты их не увидишь. Пусть пройдет время, твои глаза "отдохнут" от нарисованного, тогда достань рисунок и внимательно посмотри: ты заметишь, что какие-то элементы надо было сделать больше размером, что-то надо было рисовать подальше (поближе) и так далее - сможешь оценить свою работу, найти ошибки и не повторять их в будущем.

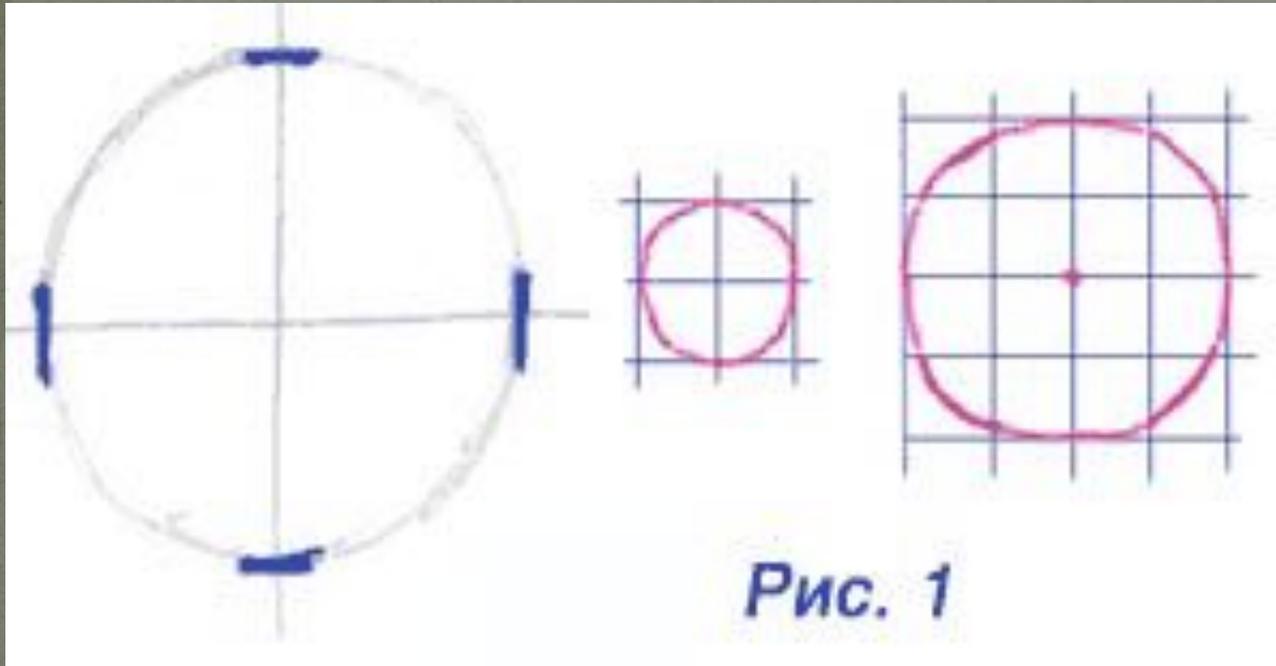




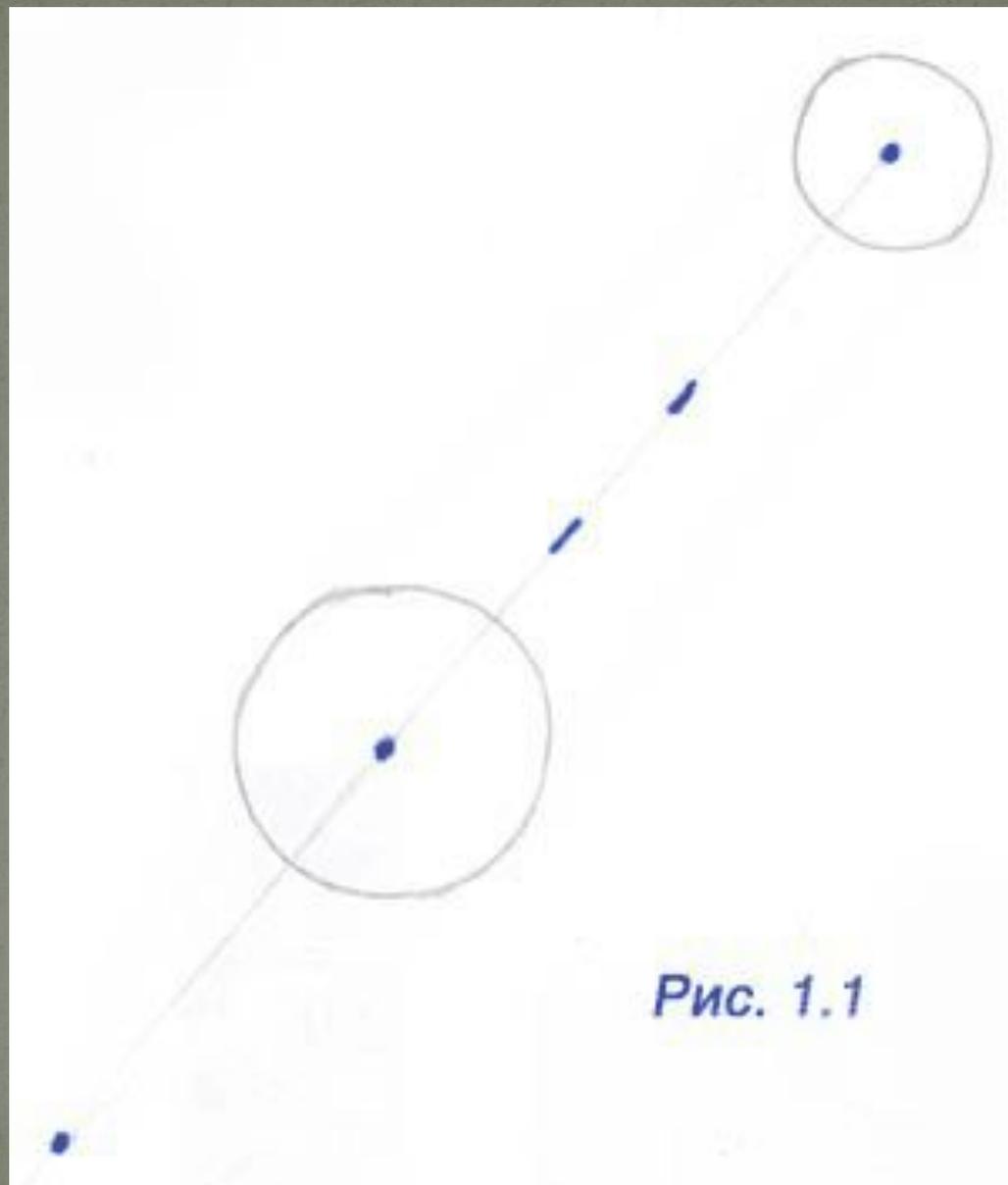
# Нарисуем карандаш



# Упражнения 1



Для начала две линии крест накрест, вертикальная и горизонтальная, отметить на одинаковом расстоянии от центра (рис. 1) черточками (на рисунке синим цветом, у вас тем же карандашом) размеры будущего круга и соединить их полукруглыми линиями. Если не очень получилось, можно воспользоваться бумагой в клеточку (как показано на том же рисунке).



Затем рисуем еще один круг, точно так же, но меньшими размерами, чуть выше и правее, это будет другой конец карандаша. Затем линию (тоже от руки!) от центра верхнего через центр нижнего и чуть дальше (рис. 1.1). Если не получится с первого раза, не стирайте линию, просто рисуйте тут же следующую. Когда получится, можете начать все заново. Пока не надоест или пока не удовлетворит вас своим видом.

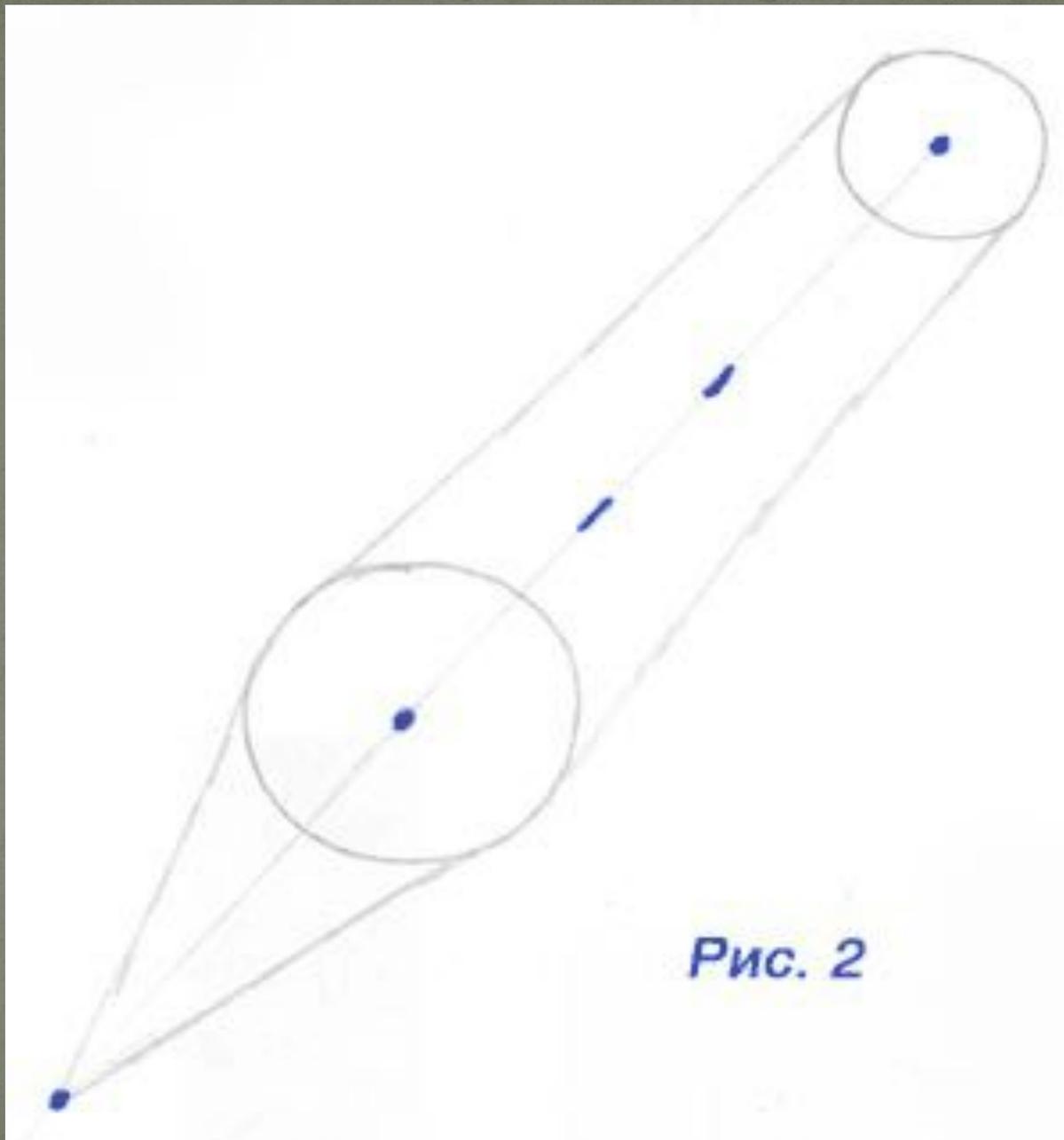
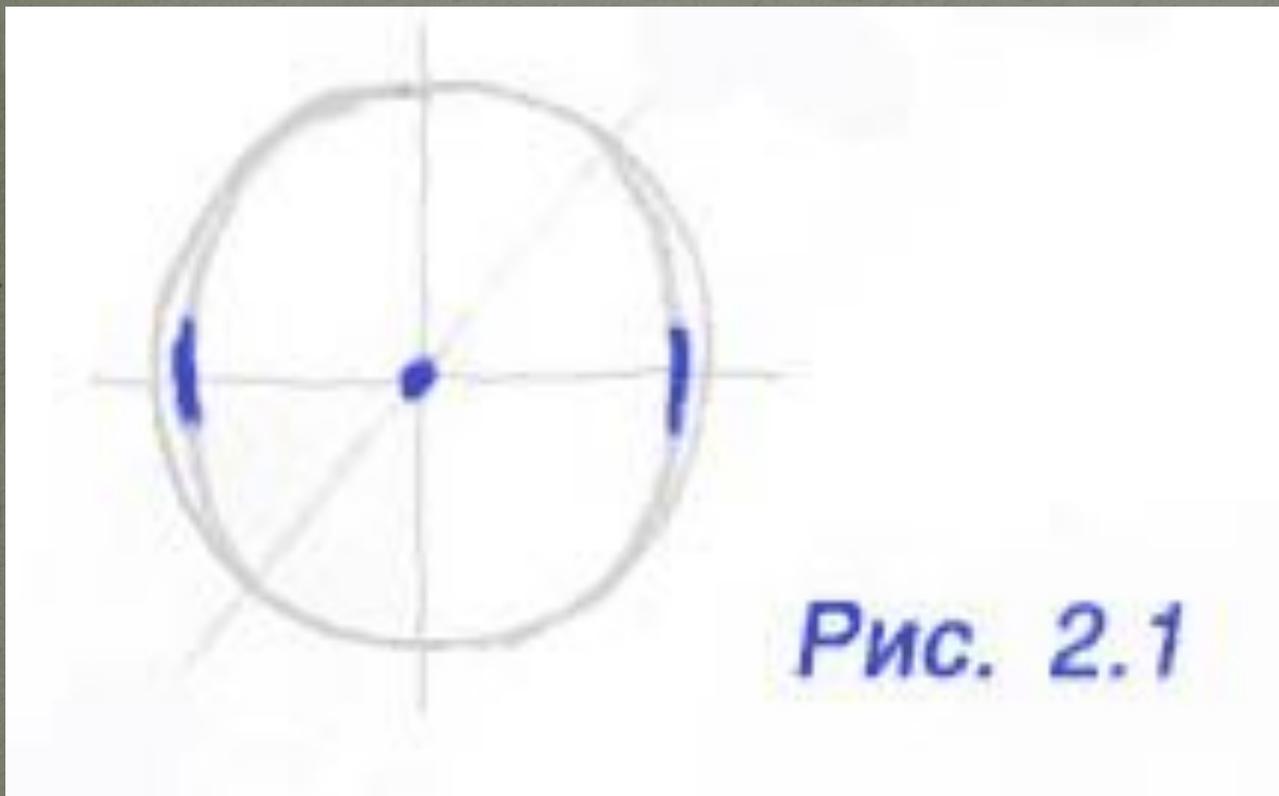
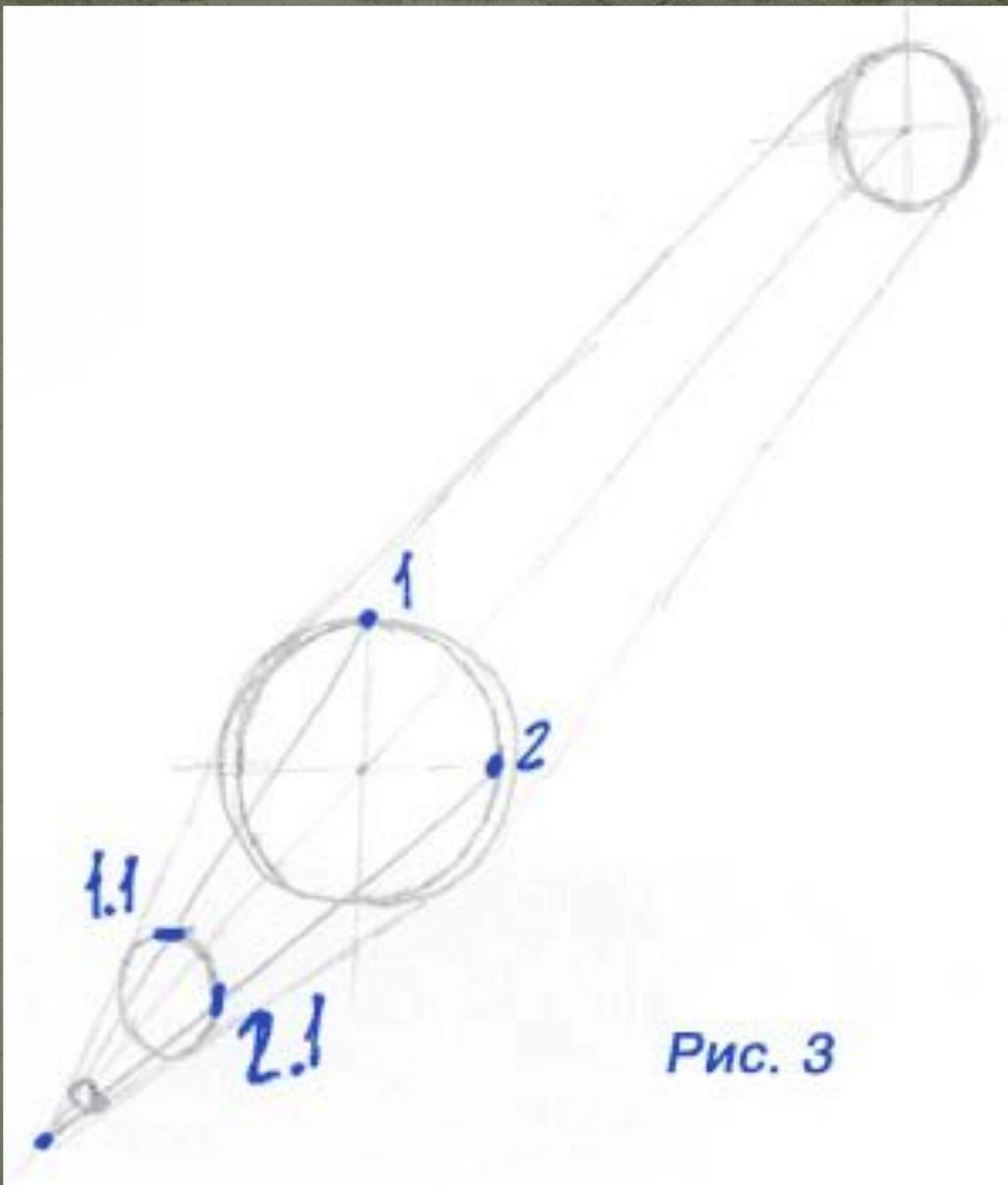


Рис. 2

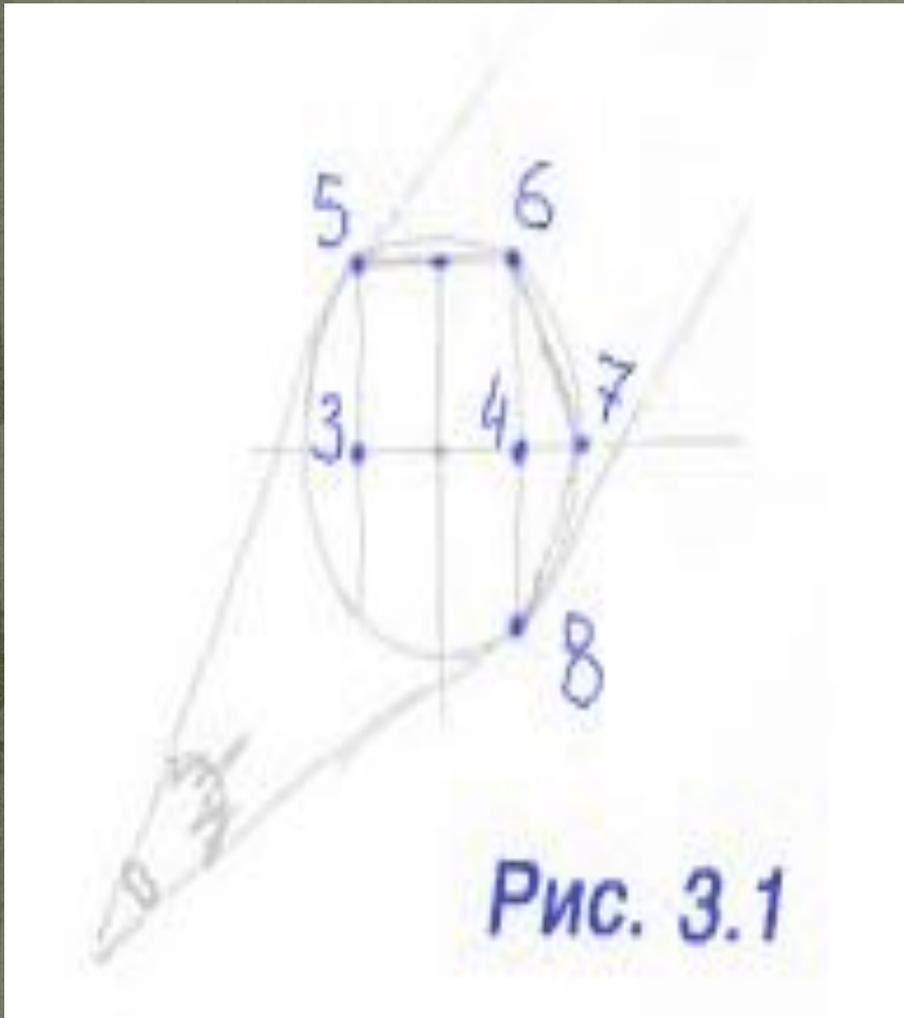
Если нужно, можно для облегчения проведения линии добавить пару черточек между центрами кругов. А еще нам нужно обозначить кончик карандаша (на рисунке тоже синим цветом внизу). И соединяем наши три главных элемента (два круга и точку-конец грифеля карандаша) линиями как показано на рис. 2.



Ну во первых, уж слишком круглые у нас круги. А должны бы быть немножко поовальнее, все таки смотрим со стороны. Для этого горизонтальные размеры надо чуть уменьшить , добавив соответствующие черточки и соединив должным образом. Для примера покажем это на отдельном рисунке (рис. 2.1). Превратить в овал нужно оба круга.



Затем отметить точки 1 и 2 (рис. 3) и провести от них линии к кончику карандаша. А еще наш карандаш состоит не только из дерева. Нужно еще и грифель обозначить! Для этого на некотором расстоянии от кончика карандаша, отметить точку 1.1 (опять же черточкой) и затем, точку-черточку 2.1. нарисовать овал должным образом. Кончик грифеля не всегда похож на кончик иголки, особенно после первого использования. Исправьте и это, по примеру рисунка.



Нужно все это перерисовать заново. Не стирать ненужные линии! А перерисовать! Надо! Объяснять не буду. Просто НАДО! Иначе ко мне никаких больше претензий. Если вы уж на первом шаге «схалявите»! Вот только сначала отметим точки 3 и 4 на горизонтальной линии, посередине между центром круга (не овала) и его краями. Рис. 3.1. Проведем линии параллельно вертикальной до пересечения с овалом (не кругом) и отметим точки 5, 6, 7 и 8, и соединить их между собой. То же самое проделать с другим кругом-овалом. К стати, обратите внимание на пару зигзагообразных линий на переходе от дерева к грифелю. Мелочь, а приятно и добавляет правдоподобности. Только позаботьтесь о том, чтобы они были сонаправлены с линиями, ведущими от кончика грифеля к точкам 1 и 2 (рис.3). Точки 6 и 7 первого и второго круга соединить линиями.

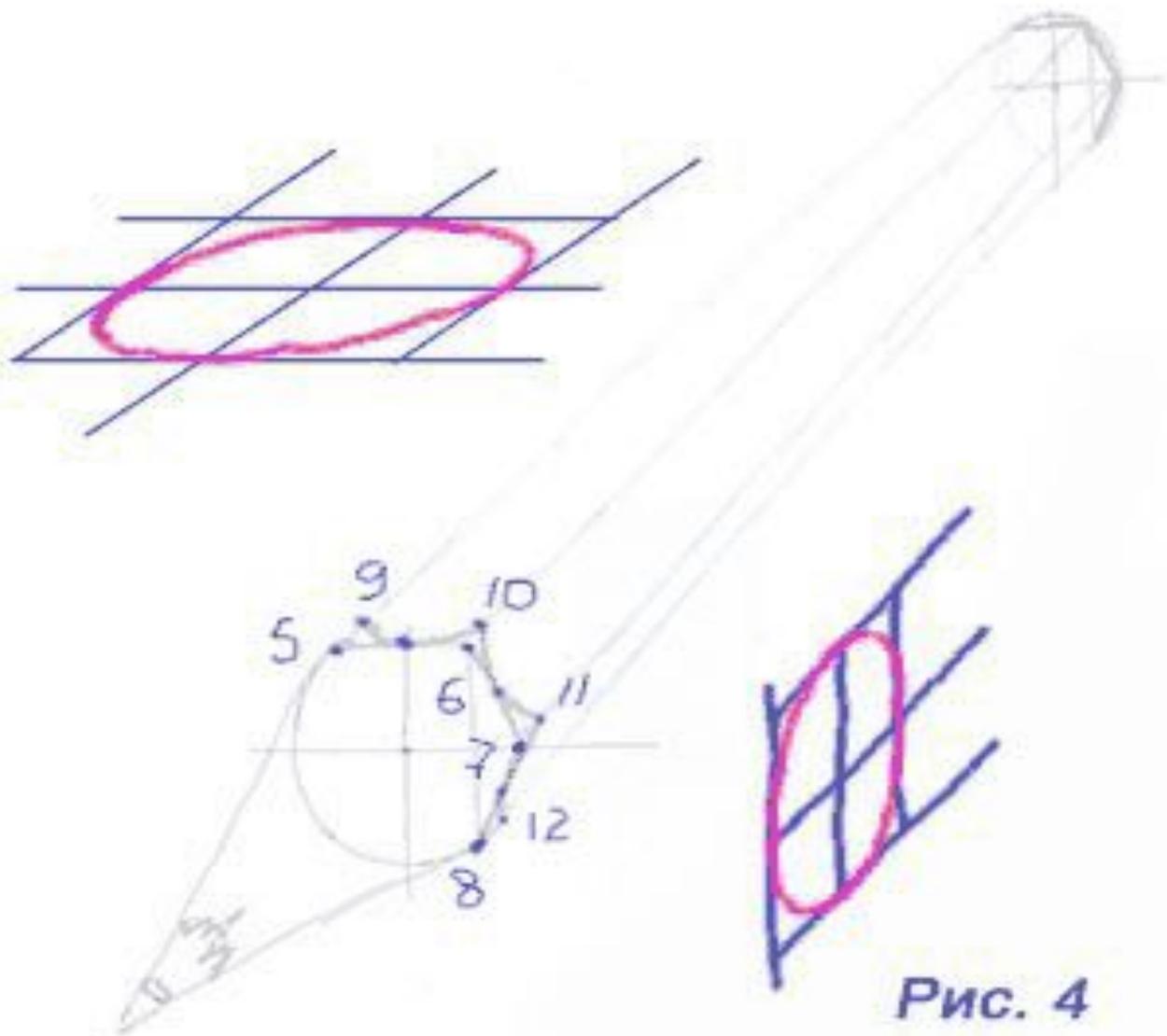


Рис. 4

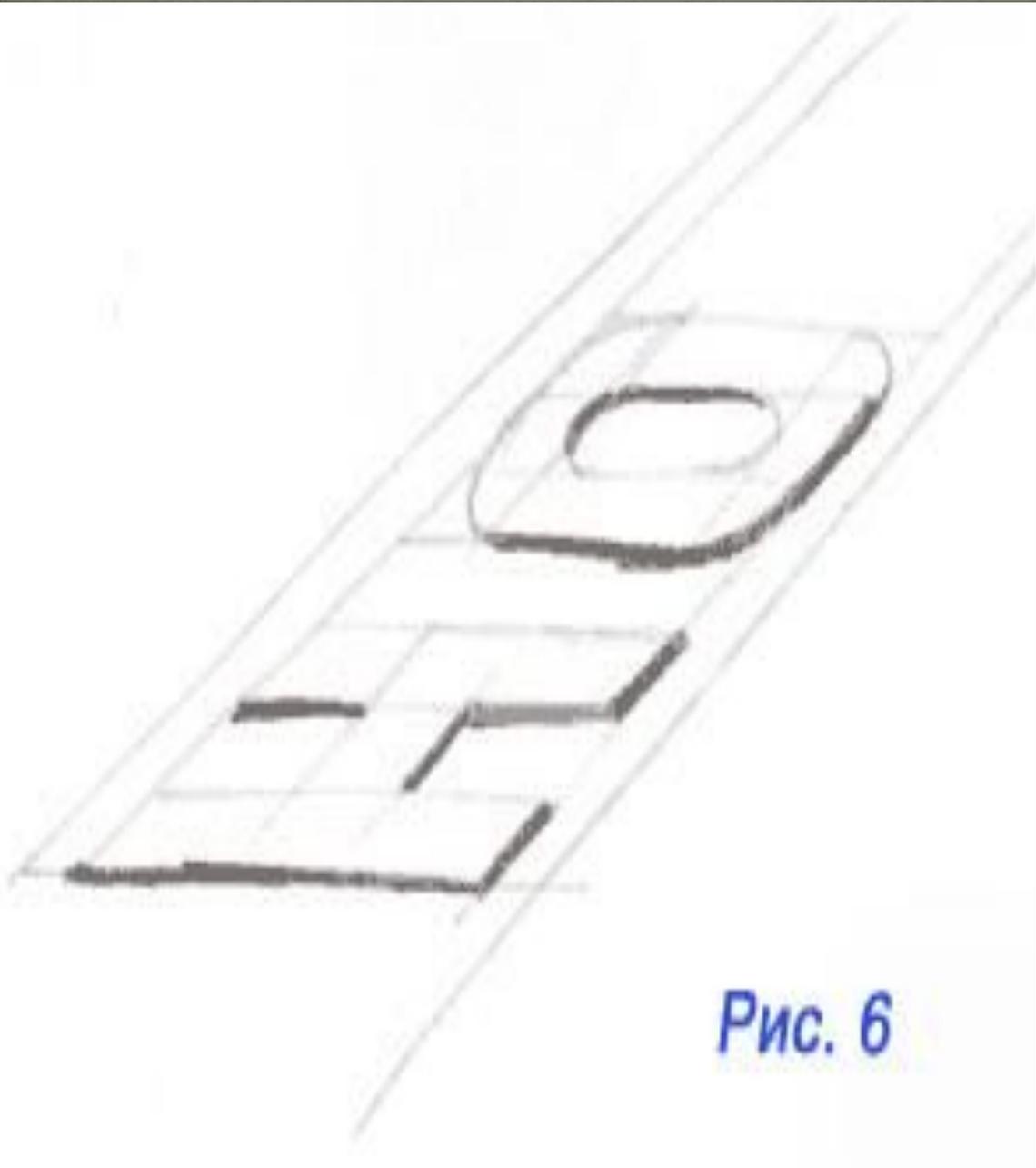
Если у вас в руках карандаш с гранями, то вы можете заметить, что он выглядит немножко не так. Исправим. Провести отрезки 5-5, 6-6, 7-7 и 8-8 на одинаковом расстоянии от края нижнего овала отметить на них точки 9, 10, 11 и 12. Ровно по центру отрезков 5-6, 6-7, 7-8 так же отметить точки и соединить все это безобразие сложными линиями (как показано на рис. 4), конфигурацию которых легче понять по цветным рисункам.



**Рис. 5**

Ну как, догадались про следующий шаг? **Правильно!** Получившееся перерисуем!

Рис.5. Добавим парочку штрихов изображающих тень (это сейчас не самое главное, о тенях поговорим позже) и получим первый урок по «законченности» незаконченных линий. Имею ввиду буквы на карандаше



Попробуйте сначала в стороне на большем формате. А затем перенесите только результат на ваш карандаш.

Несколько горизонтальных линий на одинаковом расстоянии друг от друга, две линии под углом изображающих края граней карандаша, две линии на некотором отступе от них, две линии для обозначения ширины линий букв (буква «О») и еще две для средней линии буквы «Н». Затем прорисовать все линии, в том числе и полукруглые, принадлежащие буквам и обвести четче только те, которые были бы видны нам, будь эти буквы объемными (см. рис.6). На карандаш перенести только те линии, которые мы выделили.

Наверное не всё понятно и не всё получилось. У вас есть время поразбираться и потренироваться. Дорисовать другие буквы, перерисовать всё заново. **И ГЛАВНОЕ! То что мы сегодня делали не больше чем тренировка. Одна из многих.** Не получилось?! Радуйтесь! Есть к чему стремиться! Вот только не пытайтесь перескочить этот шаг. Без набитой руки, трудно будет получить что-то красивое, что удовлетворит вас в будущем. Можно конечно сразу приступить к чему-то более художественному и красивому, вот только велик риск, что на этом вы и остановитесь. А выглядеть это будет, мягко говоря не презентабельно. Поэтому – медленно, шаг за шагом, не торопясь. В конце концов послушники в тибетских монастырях не просто ведра таскают, их постепенно готовят, незаметно для самих послушников, чтобы потом они вдруг ощутили себя способными. Когда уже многому научились НЕЗАМЕТНО для себя. Другой путь чреват зазнайством или тем, что человек опустит руки. И то и другое смертельно опасное заболевание. По крайней мере для творчества. Уж поверьте.

***И так, тренинг, тренинг и тренинг! Везде и всюду!***



**Упражнение на  
постановку руки**

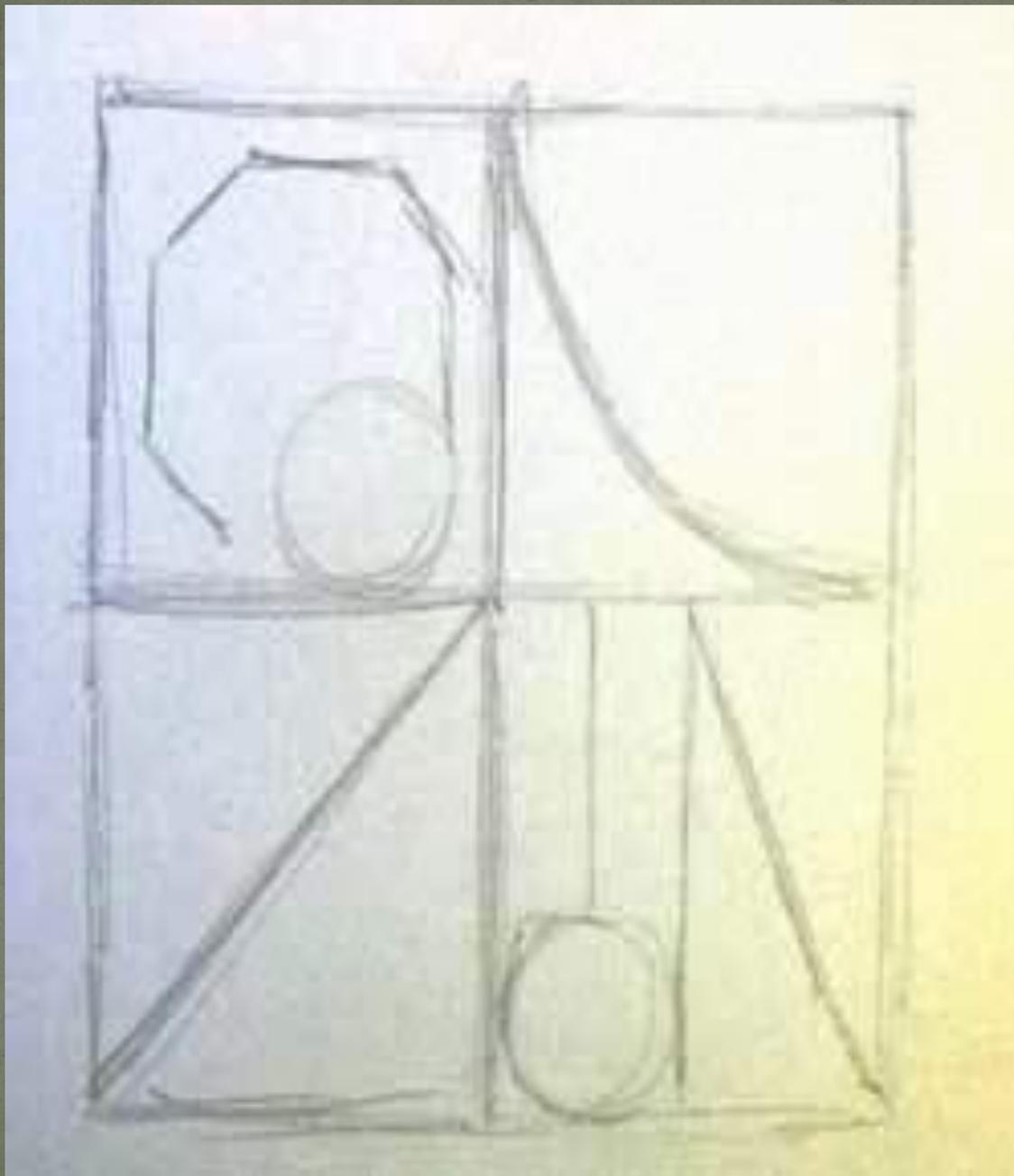


**Графически-геометрические окна**

## Упражнение 2

*Упражнение помогает освоить правильное положение карандаша в руке, помогает "поставить" руку, освоить основные приемы штрихования.*

1. На листе наметим "окно".
2. Разделим его на части, создадим "раму".
3. Произвольно наметим разные геометрические фигуры, вписанные в раму: квадраты, треугольники, круги, полукруги...





4. Заштрихуем их линиями в разных направлениях и разной формы (прямые, полукруги, круги).

Придумайте свои варианты таких "окон". Можно лист разделить пополам и выполнить упражнение два раза, на каждой половинке.

И так. Думаю, за это время было сломано немало грифелей, истрачено бумаги и нервов. А результат все как-то не впечатляет?! Ну что ж! Пришло время открыть еще парочку секретов!

### **Секреты:**

**Секрет 1.** Грифель должен лишь скользить по бумаге! Даже если он твердый! Для более толстых и ярких линий лучше использовать более мягкий карандаш и заточить его должным образом.

**Секрет 2.** У самураев был очень хороший принцип: "Нет Цели! Есть Путь!". Т.е. самое главное это как идти, само движение, а не призрачная конечная точка (более подробно и точно спрашивайте у японцев)! Это значит, что когда вы хотите изобразить прямую, то забудьте о той точке, в которую она должна придти! Выберите начальную точку, направление и ведите руку, вычерчивая линию и следя за тем, чтобы она была как можно прямее. Со временем научитесь и приводить её в нужную точку, а сейчас главное научиться делать линию прямой!



**Секрет 3.** Ваша "прямая" совсем не обязательно должна быть одной линией! Порой лучше создавать ее несколькими штрихами в заданном направлении. И если ваши движения легки, а линии тонки, то вам будет легче добиться результата. Останется лишь подвести полученный результат более мягким карандашом. Вы спросите: "А как же потом с этим множеством линий? Придется ведь все равно воспользоваться ластиком?!" А вот и нет! На что нам тогда тени?! Но это позже.

**Секрет 4.** Если у вас нет желания пользоваться несколькими карандашами, можете взять один, средней мягкости, и более тонкие линии вырисовывать лишь чуть касаясь грифелем бумаги. Для начала сработает, но, как показала практика, серьезная графика одним карандашом не рисуется.



**Секрет 5.** Держать кисть, карандаш или мелок так же, как и шариковую ручку, мягко говоря, не рекомендуется! Пальцы, держащие карандаш, должны быть лишь слегка согнуты (рис.1).



Неудобно?! Ну ничего! Привыкнете быстро, а качество, со временем, от этого станет заметно выше!  
Кстати, качество подчерка тоже!



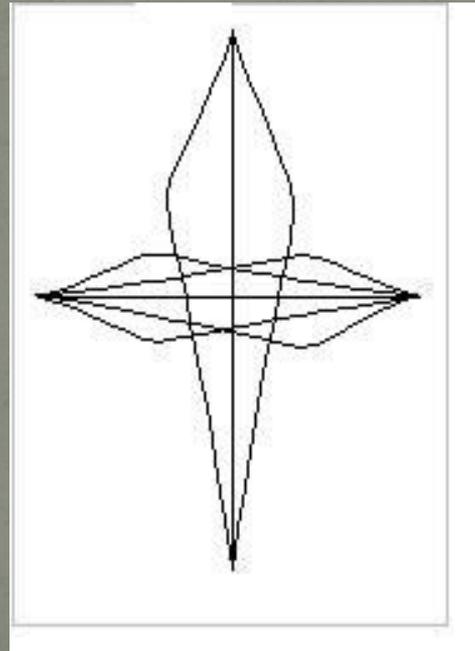
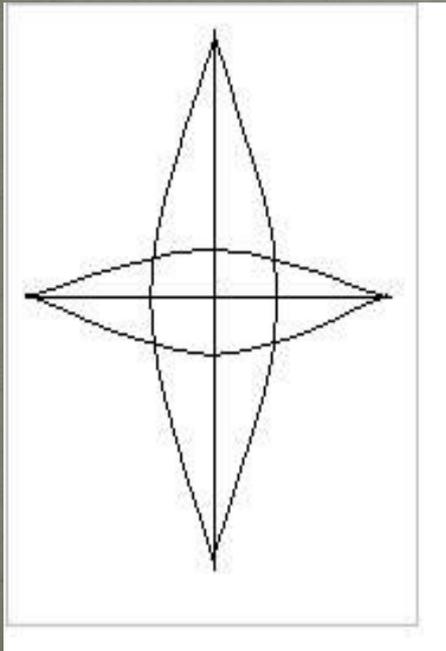
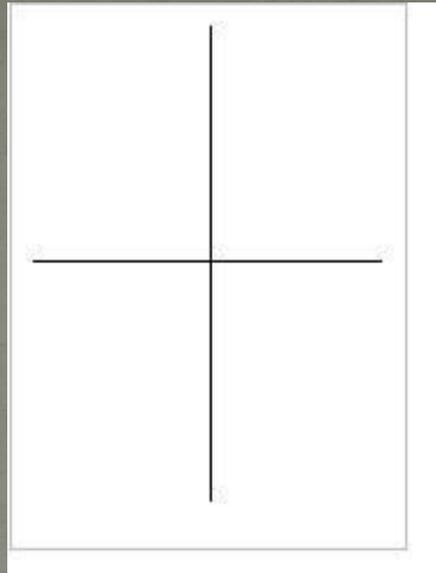
## Упражнение 3

- Возьмите стандартный лист бумаги и поставьте точек 10-20 располагая их по всему листу более менее равномерно. Затем от каждой из точек провести прямые ко всем другим точкам. Результат достигнут, когда линии будут начинаться и заканчиваться именно на точках, а не в стороне от них, и линии будут похожи на прямые, а не на исковерканные в боях кривые сабли.

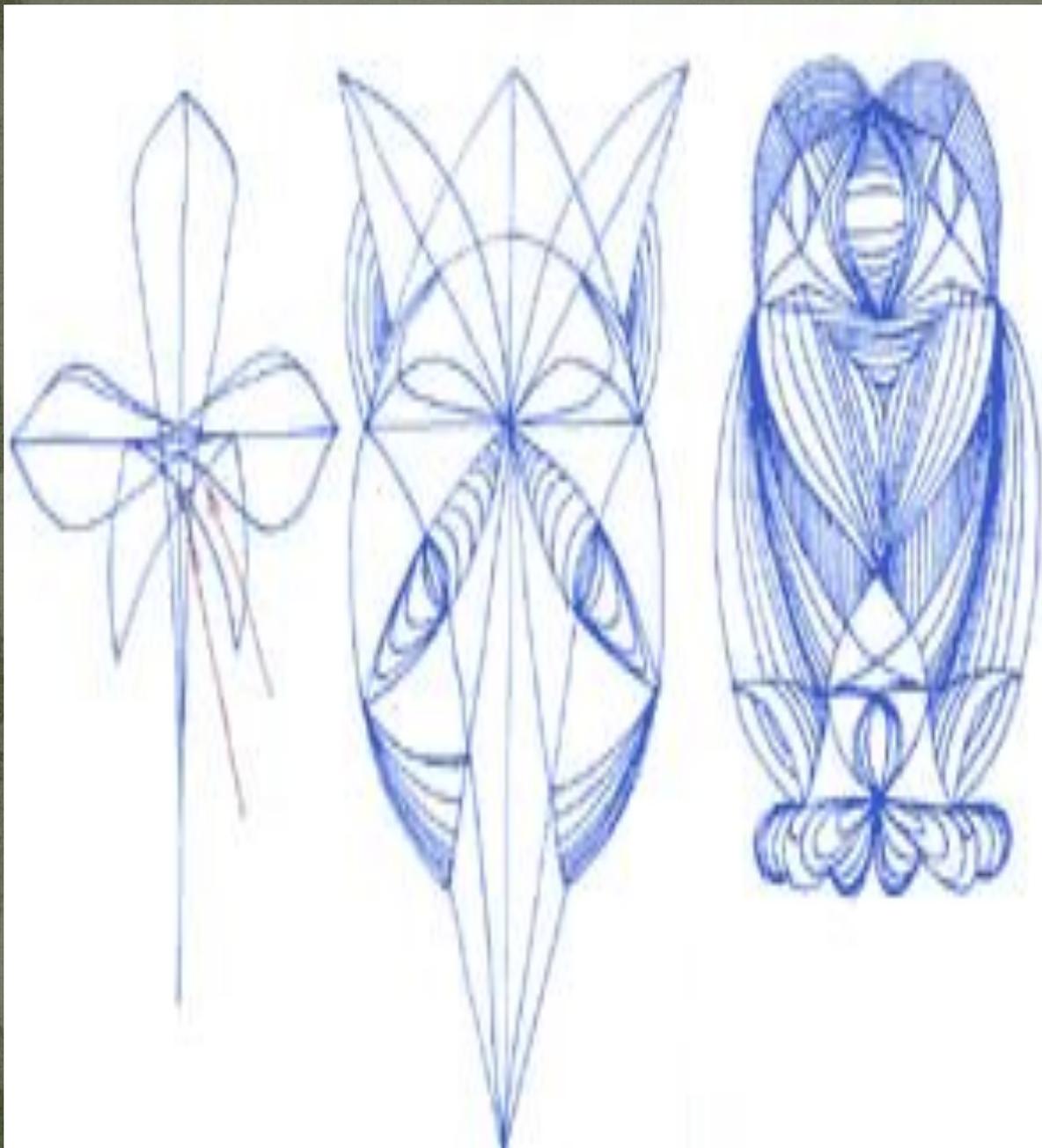
## Упражнение 4

- Расположите стандартный лист горизонтально. Нарисуйте восьмерку высотой в ширину стандартного листа, поместив ее с левой стороны. Восьмерка должна быть симметричной, с плавными линиями. Рука должна идти плавно, в одном темпе. Чуть отступите вправо и нарисуйте следующую, а затем еще и еще пока не заполните весь лист. Отступ должен составлять примерно 7 мм. Результат достигнут когда: восьмерки симметричны
- размер восьмерок одинаков по высоте и ширине
- созданные получившимися линиями многоугольники, более или менее одинаковы
- вы не можете с легкостью найти место "стыка"

## Упражнение 5



Самое сложное и единственный случай, когда мы отступим от правил! Для этого упражнения лучше подойдет капиллярная ручка, желательно какого либо приятного цвета, синего или зеленого. Расположите перед собой горизонтально стандартный лист бумаги. Проведите две взаимоперпендикулярные линии через центр листа (рис.2). Проведите полукруглые линии от вершин линий к их противоположным линиям примерно как показано на рис. 3.



А затем продолжите рисунок, вернее рисунки, примерно как на следующих трех рисунках.

**Правило – максимально возможная симметричность**

Обратите внимание, красными стрелками показаны зоны ошибок, т. е. там где линии не сходятся в одной точке с правой стороны так, как с левой. Результат достигнут когда: вы на сложном рисунке (будем называть это кристаллами) допустили не более 2-х, 3-х ошибок кристаллы абсолютно "трезвые" и не заваливаются на бок

- ❖ вам интересно развивать кристалл дальше или рисовать следующий более сложной формы
- ❖ кристаллы не похожи друг на друга
- ❖ Ну и не забывайте про рисование кругов!
- ❖ И еще раз, не "холявьте"! Потом ведь будете обижаться что не получается, а виноваты будете сами! Сказано без линеек и циркулей – значит без линеек и циркулей! Сказано без ластика – значит без ластика! Это не прихоть – это необходимый инструмент для работы с нашим подсознанием!



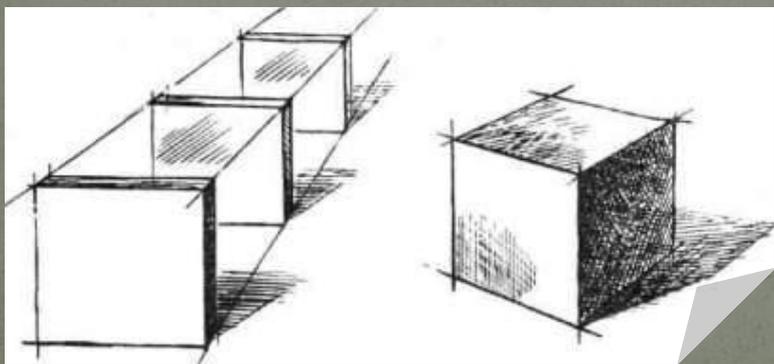
# Рисуем объекты



а)



б)



Объекты в графике – это изображение предмета обладающего объемом. Т.е. изображая объект, мы должны, по возможности, соблюдать все законы 3D пространства и перспективы. Сделаем парочку пробных работ. Для начала нарисуем оси X и Y под прямым углом друг к другу, а затем отметим на них точки 1, 2, 3 и 4 на некотором одинаковом расстоянии от центра нашей координатной плоскости (рис. 1.1). Далее точки 1.2, 2.2, 3.2 и 4.2, находящиеся посередине между центром и ранее отмеченными точками. И еще точка 3.3 между центром пересекающихся осей и точкой 3 2

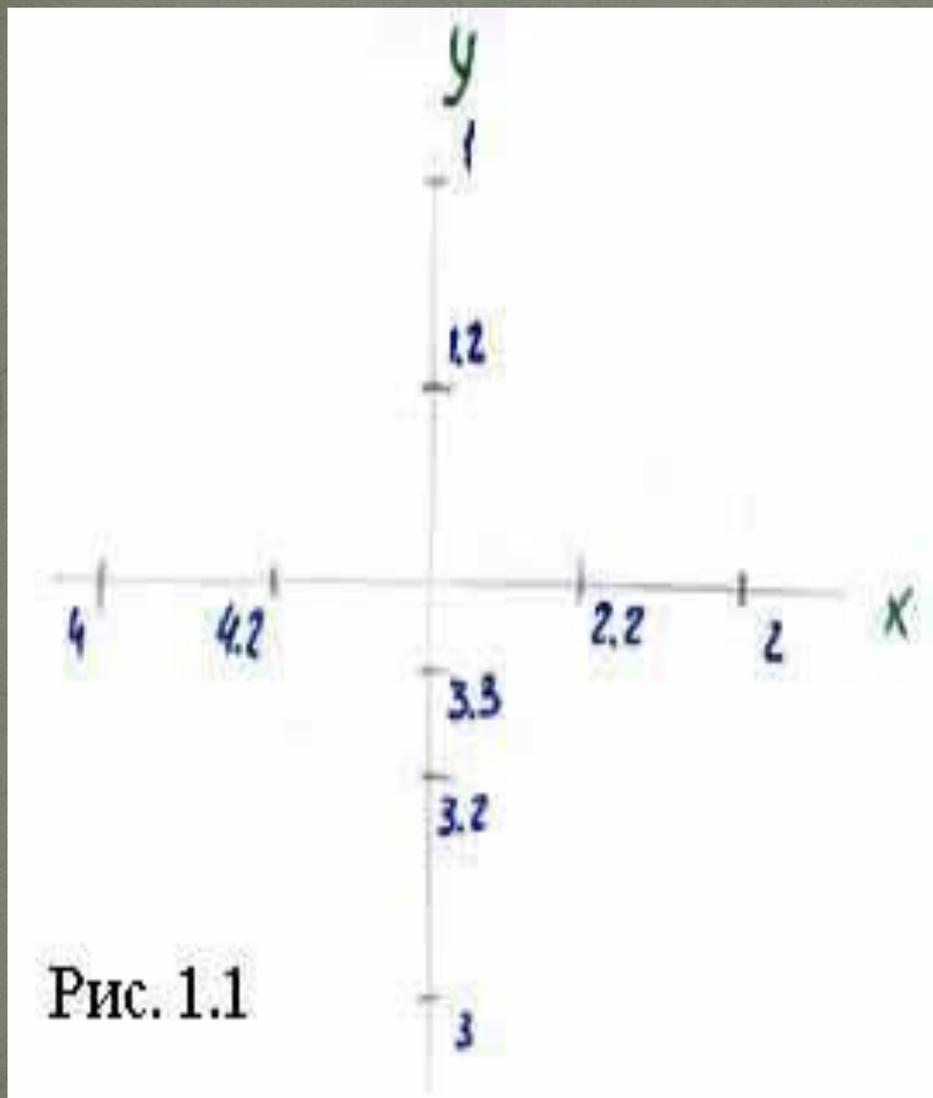


Рис. 1.1

Проведем обычным методом рисования круга полукруглые черточки через точку 1.2 и от точек 4.2 и 2.2, но уже только вверх! От последних двух точек по направлению вниз черточки должны пойти под более крутым радиусом кривизны. Такие же черточки, но уже в обе стороны и с чуть меньшим радиусом кривизны через точки 2 и 4, а через точки 1.2 и 3.2 почти прямые черточки (рис. 1.2). Точки 1 и 3 нам уже не понадобятся

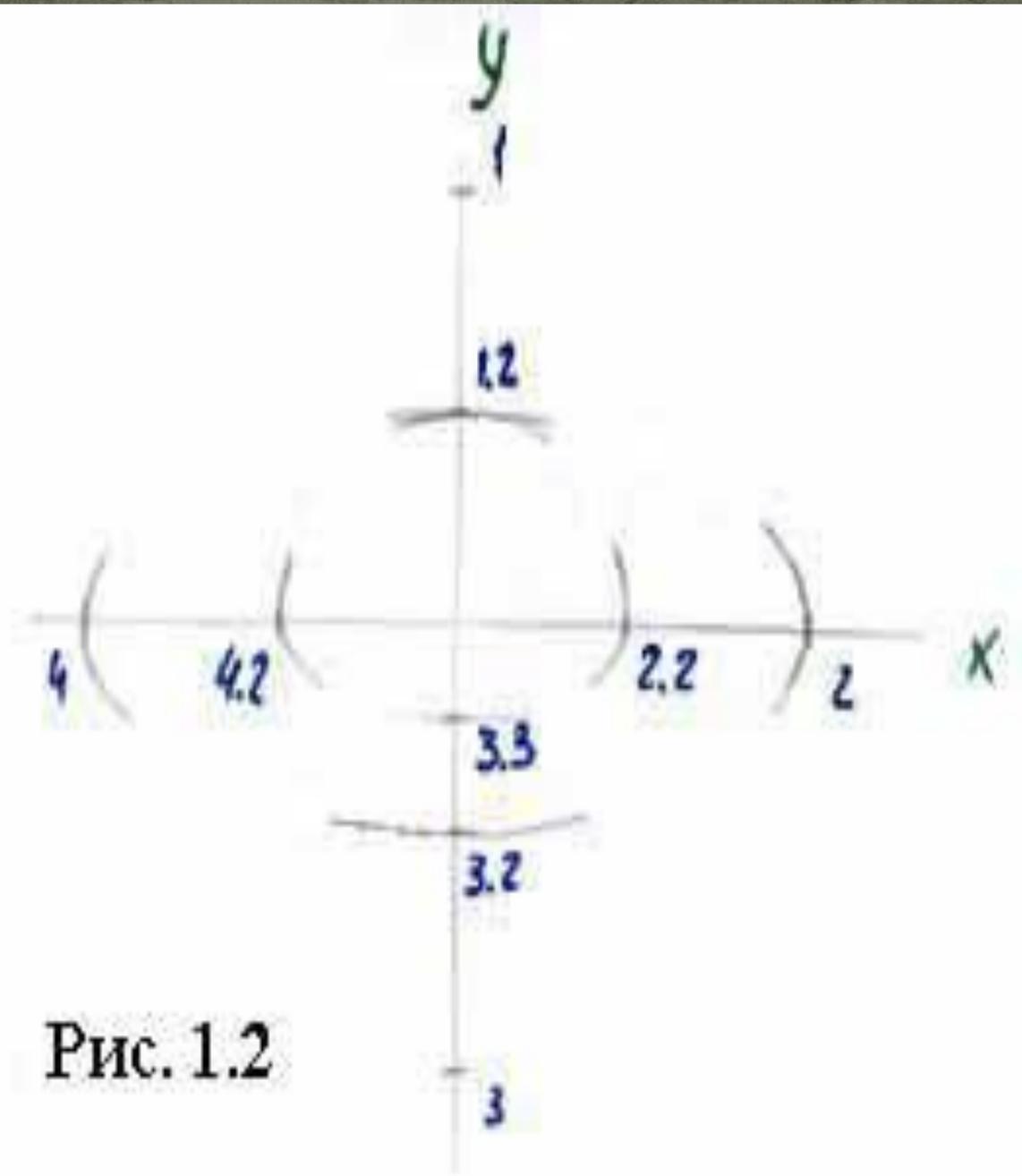


Рис. 1.2

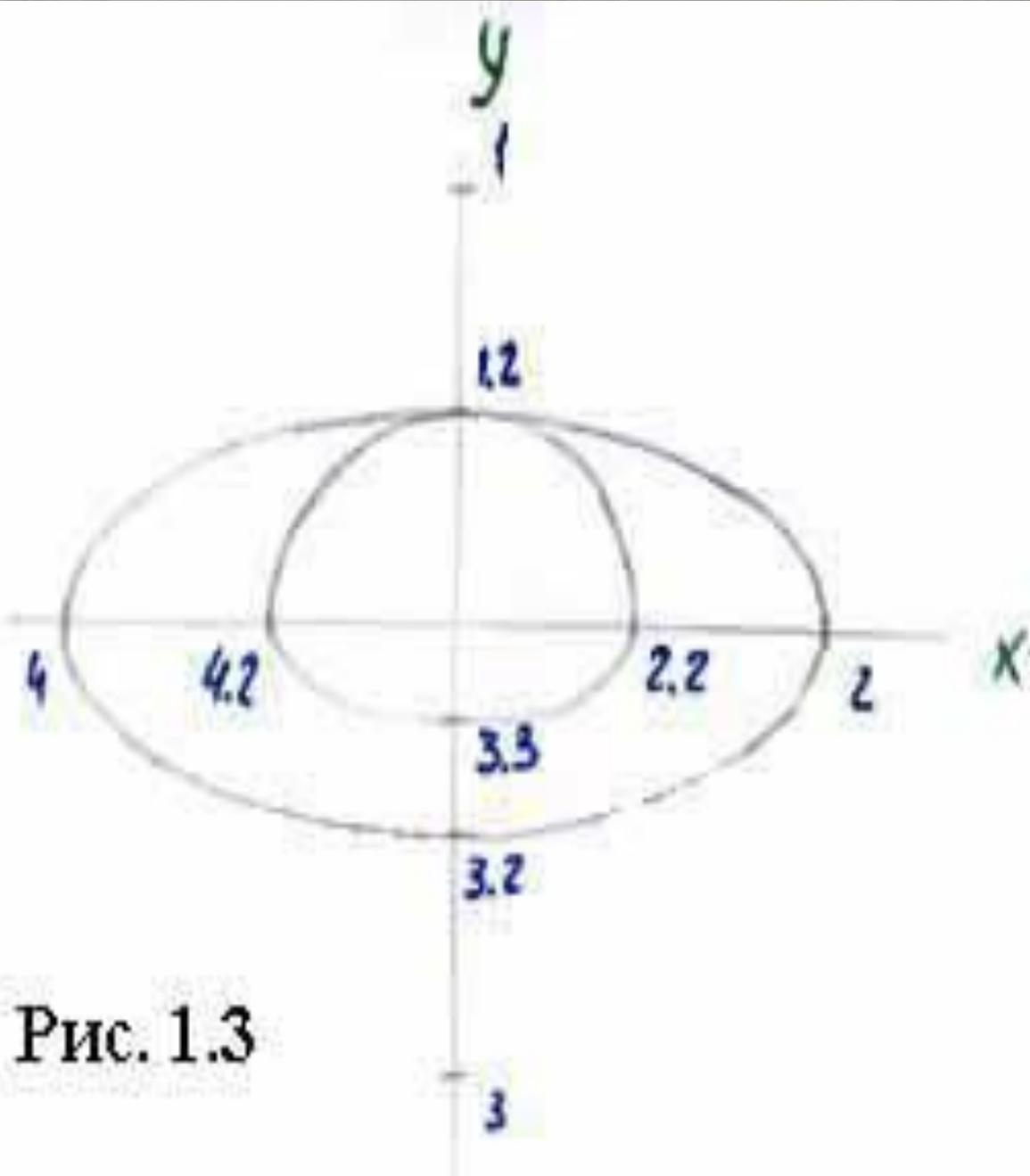


Рис. 1.3

Все полученное безобразие желательно соединить полукруглыми линиями так, чтобы получилось что-то вроде фигуры на рис. 1.3.

Можно конечно и лучше. И повнимательнее с точкой 1.2, у нас там две черточки!

Ну как? Вот только объема у нас как-то еще не получилось! Исправим это упущение.



**Рис. 2**



Создадим объем линиями, начиная вести их прямо по дуге 1.2 – 2.2 сверху вниз, а затем - уводя влево по форме дуги 2.2 – 3.2 резким, отрывистым движением (рис. 2).

Рис. 3



Причем длина линий при этом будет получаться различной, что собственно говоря нам и надо, вот только не надо их делать слишком короткими или длинными (рис. 3). Кстати, их средняя длина определяет местоположение вашего виртуального источника света. Чем больше подобных линий, тем больше проявляется ваша **ТЕНЬ**. А тень, дорогие мои, это во многих случаях единственный инструмент создания объема! Отнеситесь к ней с должным почтением, тогда и результат будет надлежащим!

Для этого существует парочка правил:

1. При прорисовке теней не следует сильно давить на карандаш
2. Грифель карандаша, при прорисовке теней, не должен быть остро заточен.
3. Хорошая тень рисуется несколькими карандашами различной твердости.
4. Сначала рисуется весь рисунок, затем создаются тени, даже если рисунок рисуется тенями (Можно! Можно! вот только позже об этом!).
5. Сначала тени прорисовываются более твердым карандашом, а затем более мягким, усиливая более темные места.
6. Даже если вы стерли предварительные линии, но они были нанесены с нажимом, то при нанесении теней вы получите кучу неприятных сюрпризов.  
Отсюда правило 7:
7. **НИКОГДА не давите на карандаш!**



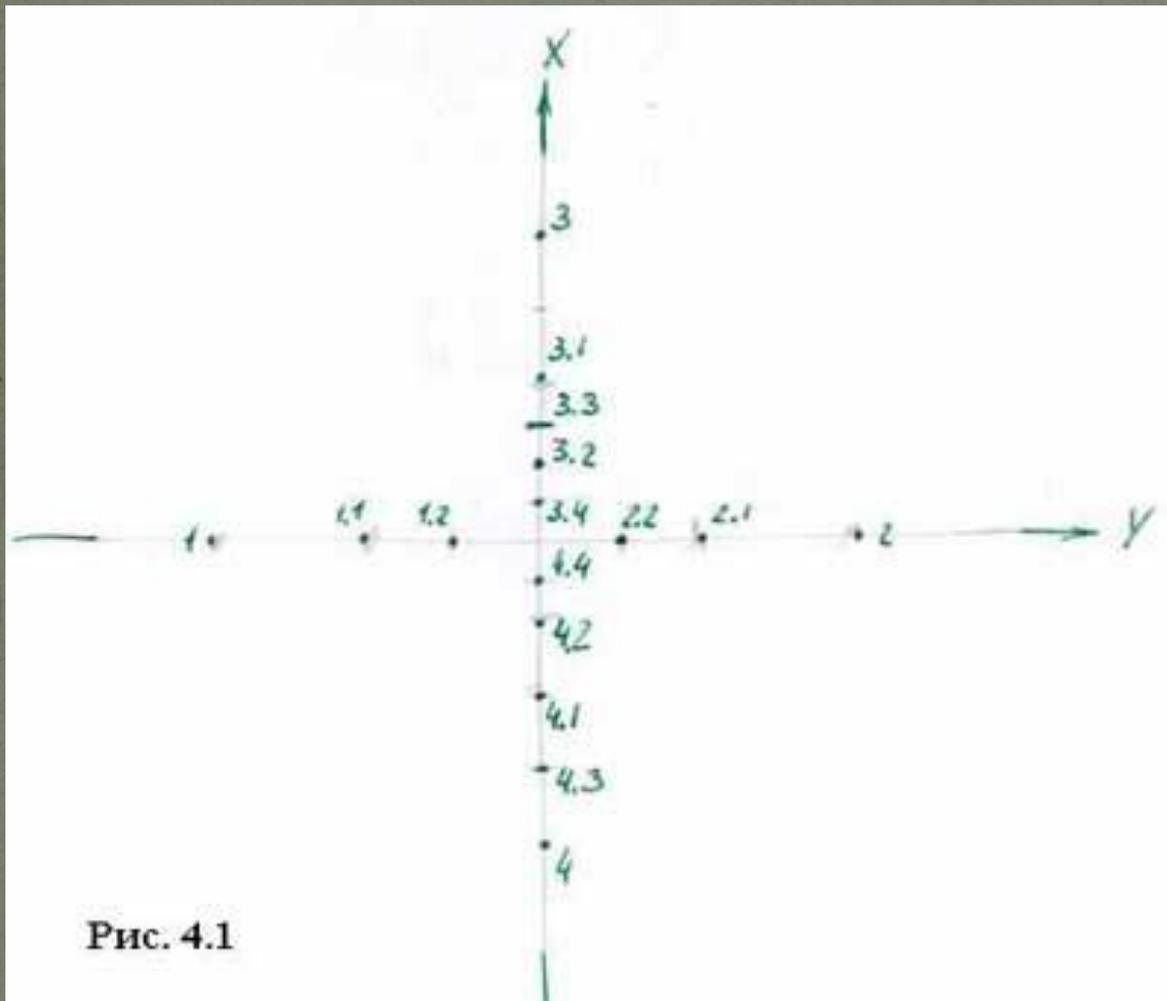


Рис. 4.1

Нам снова понадобятся две оси X и Y, вот только почему-то они у меня поменялись местами, вот все время с ними так! Что хотят – то и делают! Ну да и ладно! Просто будьте и вы повнимательнее.

Вот только в этот раз нарисуйте их подлиннее, уж больно много точек нам понадобится.

Начнем наш долгий, счастливый творческий путь. Рис 4.1.

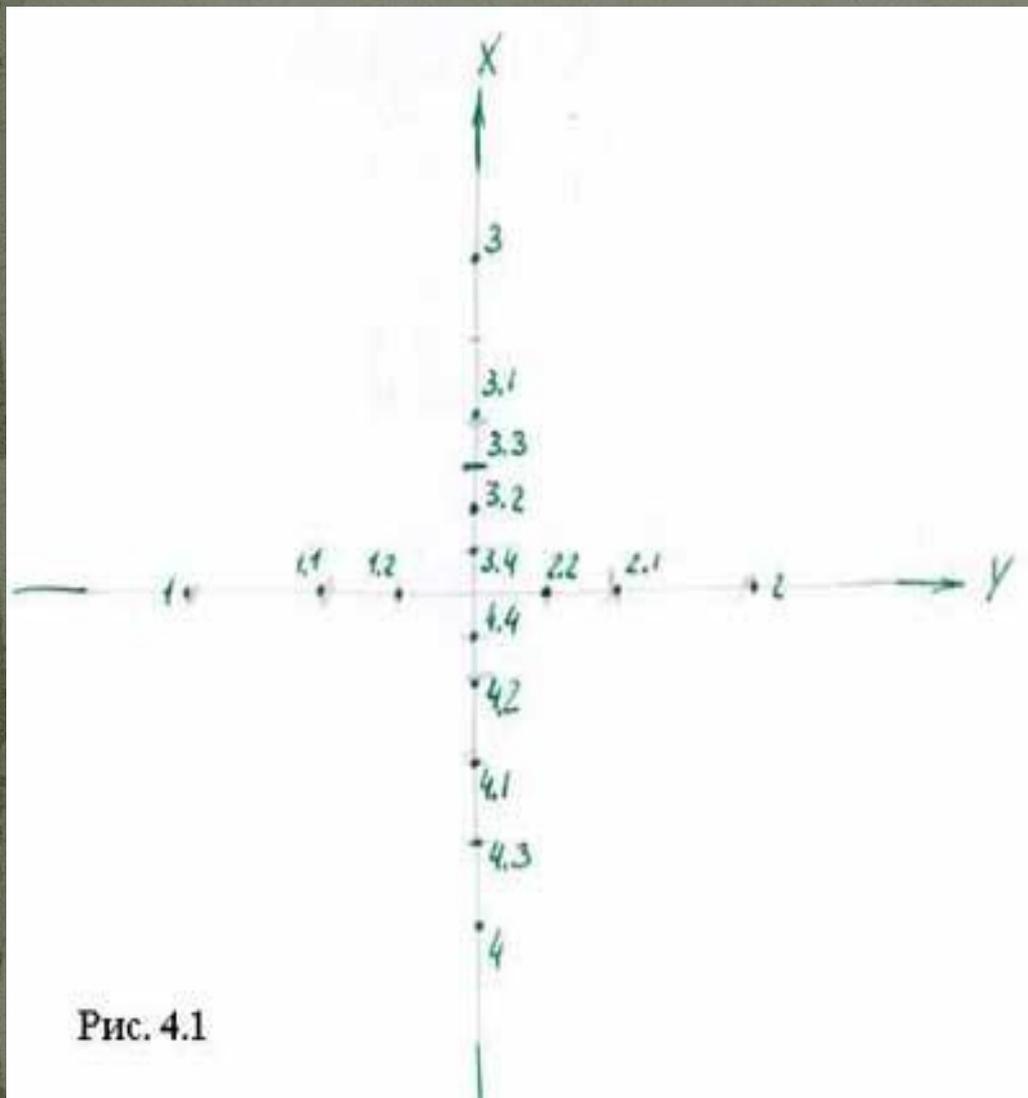


Рис. 4.1

На одинаковом расстоянии от центра пересечения осей отметим точки 1; 2; 3 и 4.

Посередине полученных отрезков отметим точки 1.1; 2.1; 3.1 и 4.1 соответственно.

Посередине, между точками полученными в пункте 2. и центром пересечения осей, отметим точки 1.2; 2.2; 3.2 и 4.2.

Отметим точки 3.3 между точками 3.1 и 3.2, и 4.3 между точками 4 и 4.1.

Отметим точки 3.4 и 4.4 между центром пересечения осей и точками 3.2 и 4.2 соответственно.

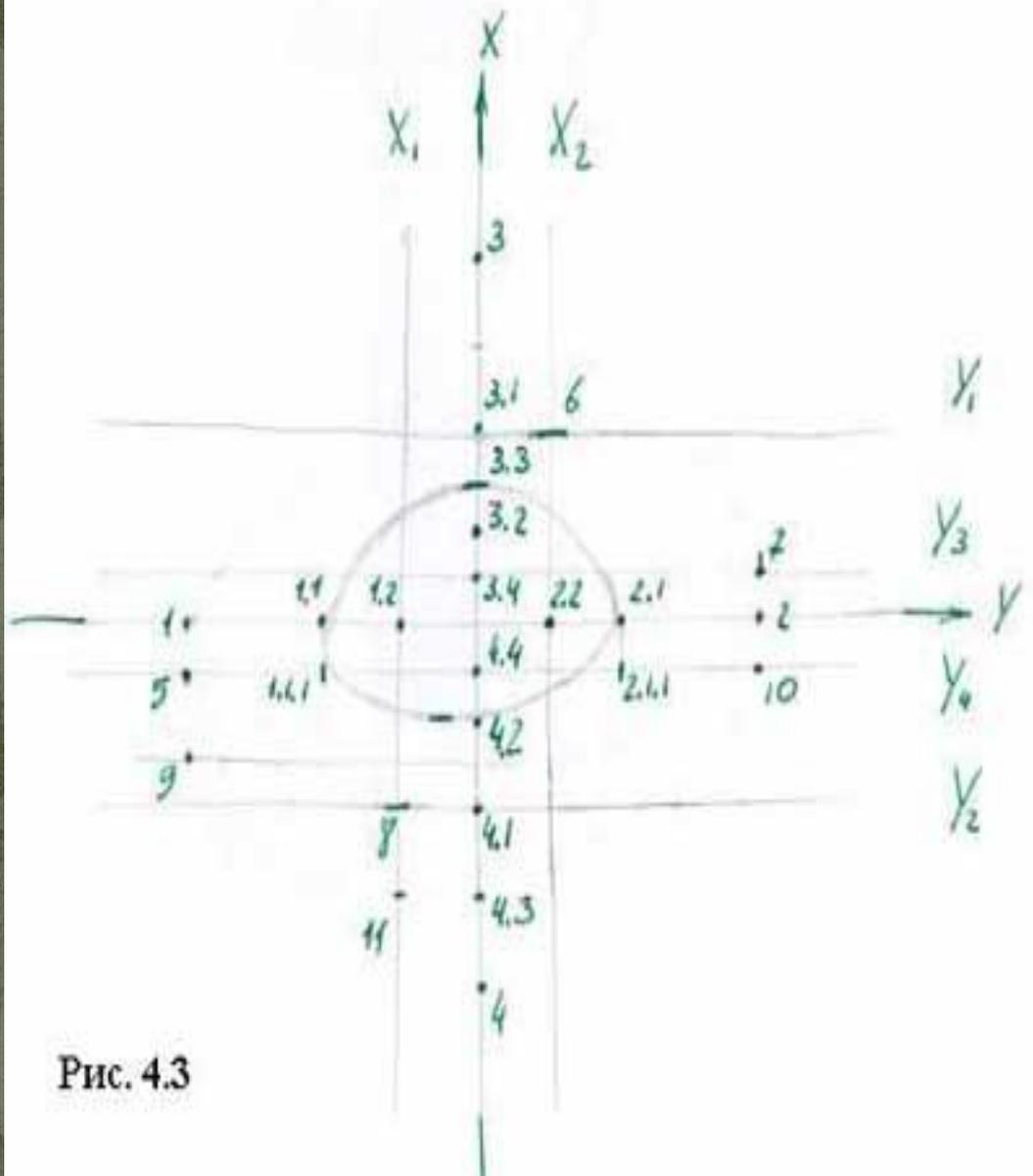


Рис. 4.3

## Перейдем к следующему шагу

Через точки 3.1; 4.1; 3.4 и 4.4 проведем линии параллельно оси Y и обозначим их как оси Y1; Y2; Y3 и Y4 соответственно. Через точки 1.2 и 2.2 проведем оси X1 и X2 соответственно. Через точку 2 параллельно оси X проведем линию до пересечения с осями Y3 и Y4 и обозначим точки 7 и 10 (см. рис.) От точки 1.1 до пересечения с осью Y4 провести линию и на пересечении отметить точку 1.1.1. Такую же операцию проделать с точкой 2.1 для получения точки 2.1.1. От точки 1 параллельно оси X провести линию вниз до пересечения с линией идущей параллельно оси Y посередине между осью Y2 и точкой 4.3. Обозначить на пересечении точку 9 и на пересечении отрезка 1-9 и оси Y4 точку 5. От точки 4.2 провести линию до оси X1. От точки 4.3 провести линию параллельно оси Y до пересечения с осью X1 где и отметить точку 11. Отметить точку 8 на пересечении осей X1 и Y2. Отметить точку 6 на пересечении осей X2 и Y1.



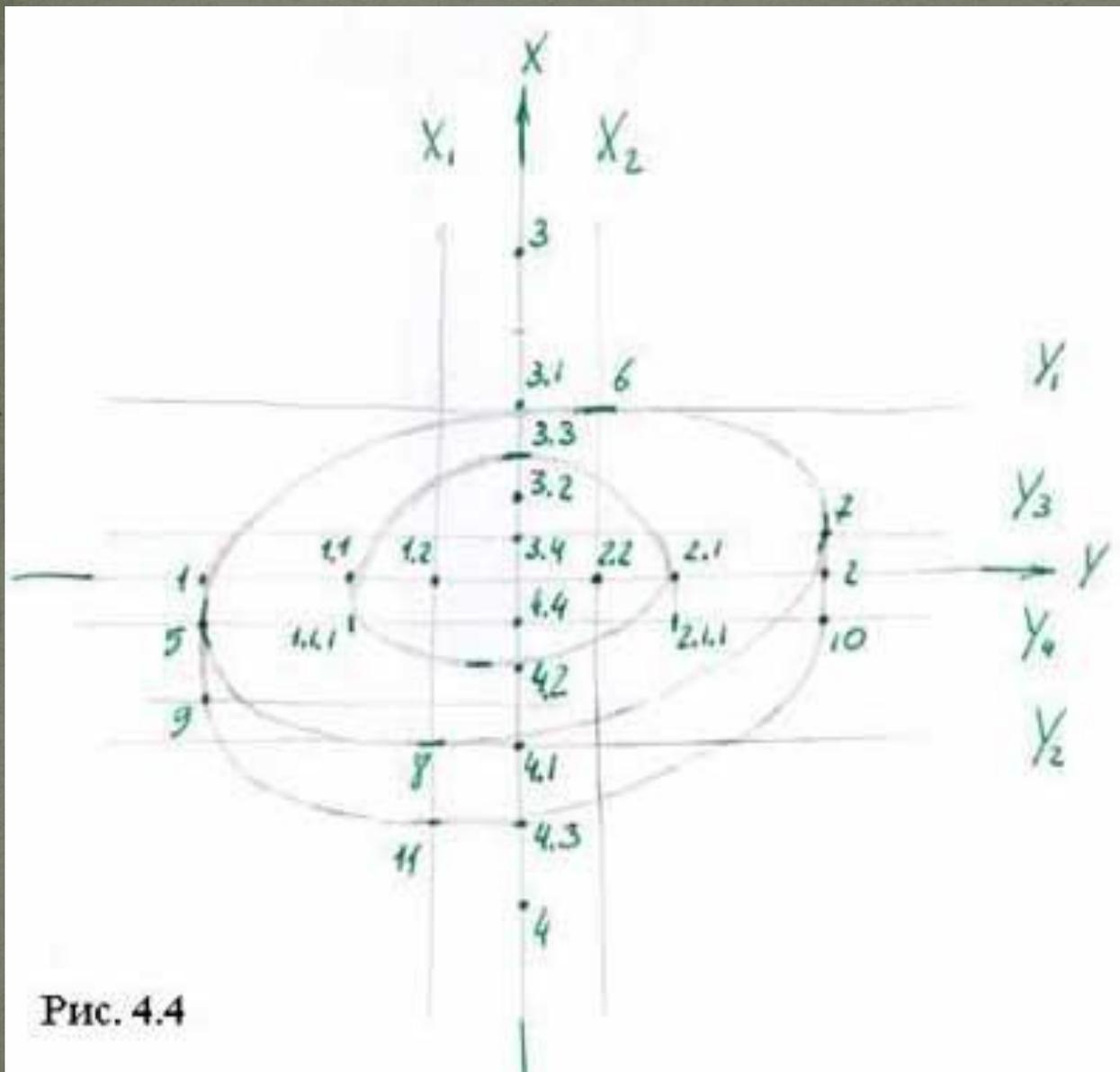
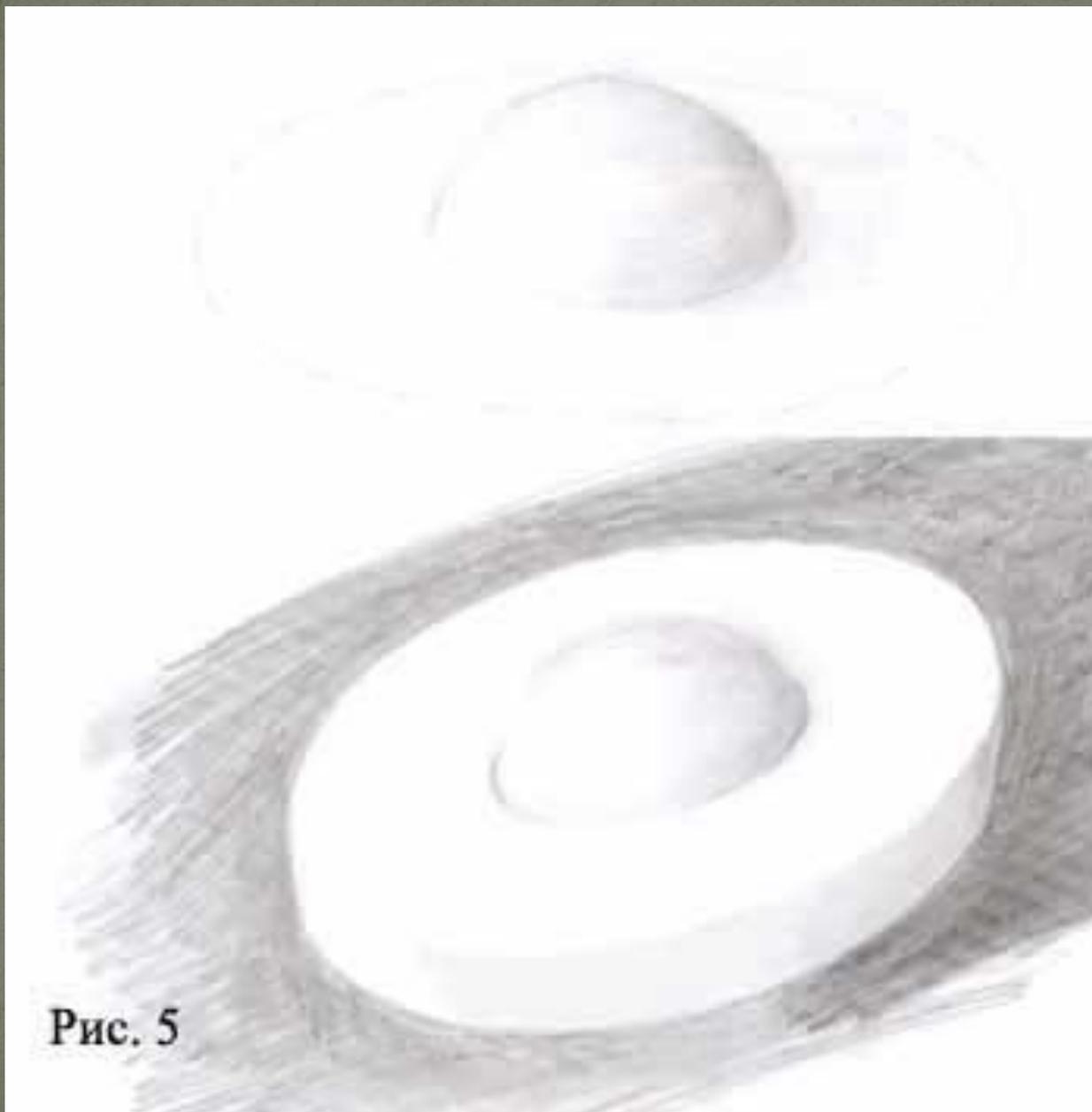


Рис. 4.4

Следующий шаг. Овал через точки 5, 6, 7 и 8 (рис. 4.4)

Нижнюю часть овала нашего диска через точки 9, 11 и 10 нарисовать еще проще (по примеру и можно сказать "параллельно" верхнему). Ну а соединить точки 7 и 10; 5 и 9 – проще простого!



**Рис. 5**

Попробуйте  
перерисовать рисунок  
и сейчас уже можно  
без таких подробных  
деталей и  
расчерчиваний.

А затем можно и в  
тених потренироваться  
(рис. 5)

## Упражнение 6

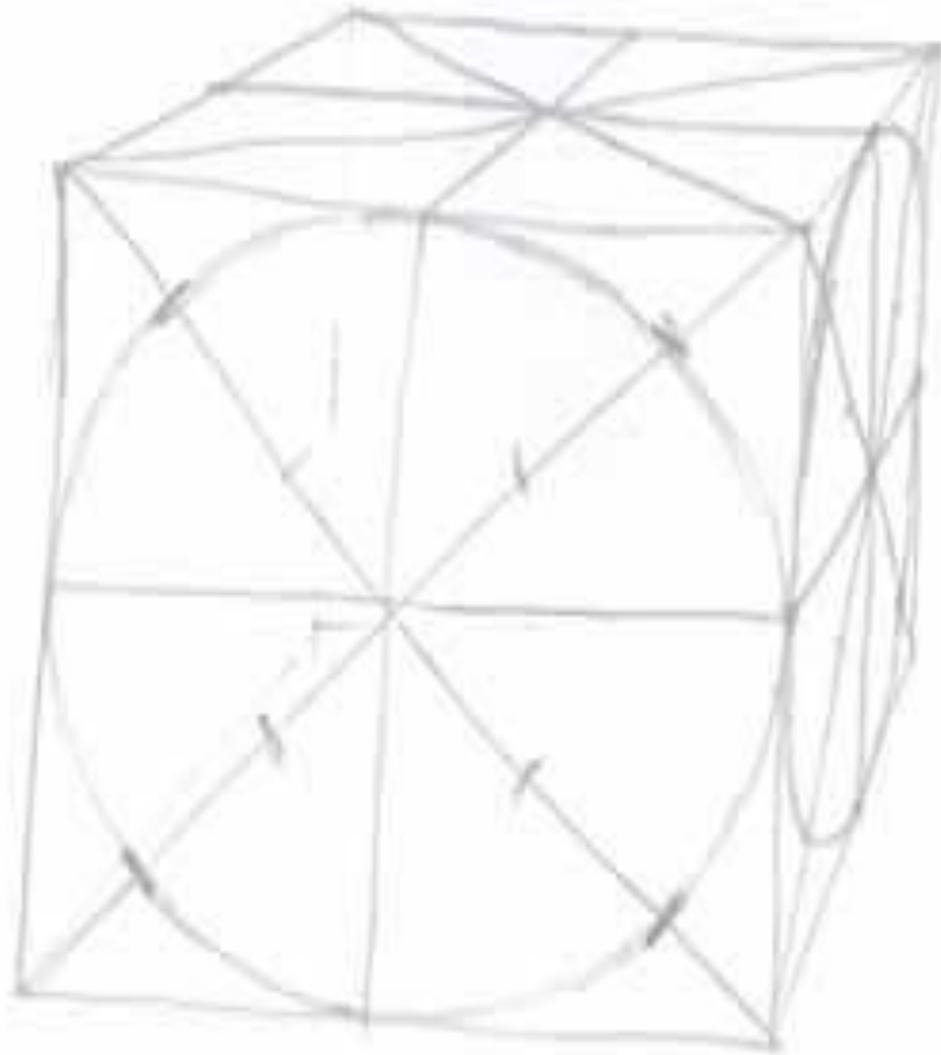


Рис. 6

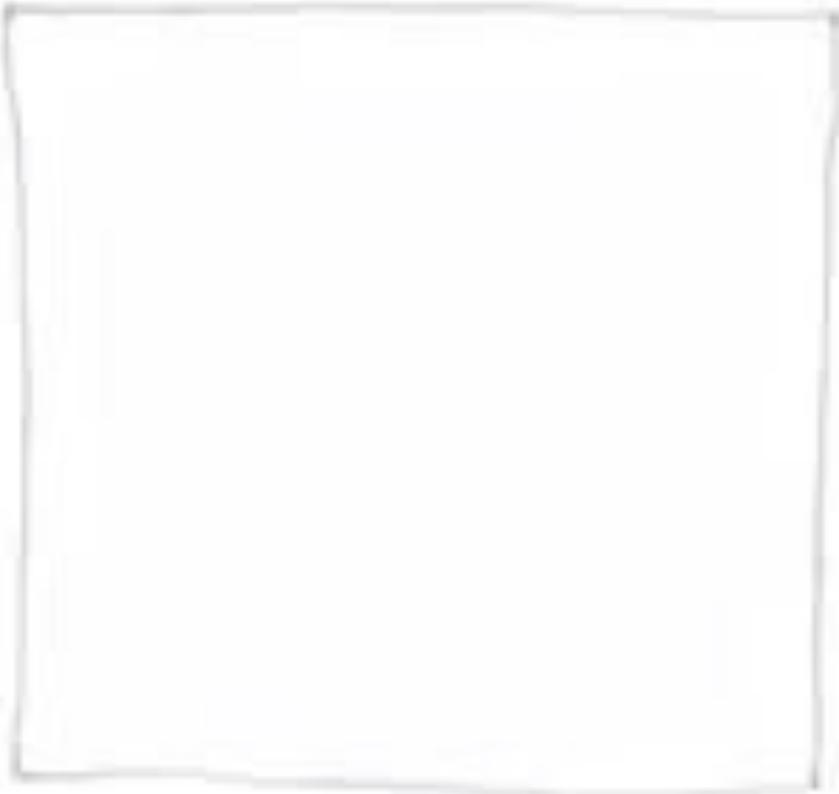
начертить квадрат, или даже куб, не так уж и сложно. Сделайте это, потом соедините диагонали, каждую часть диагонали от центра до угла разделите на 3 равные части и потом можно уже легко нарисовать окружность под любым интересующим вас углом. Попробуйте проделать это сами, но уже без помощи. Хотя для примера вам рисунок 6.

*Всё это конечно не так-то и просто, но не расстраивайтесь, дальше будет сложнее! Но и интереснее. А пока, пока тренируйтесь и обращайтесь внимание на облака – неистощимый источник образов! Развивайте ваше воображение, Смотрите на облака и "отгадывайте" что они вам "рисуют"!*



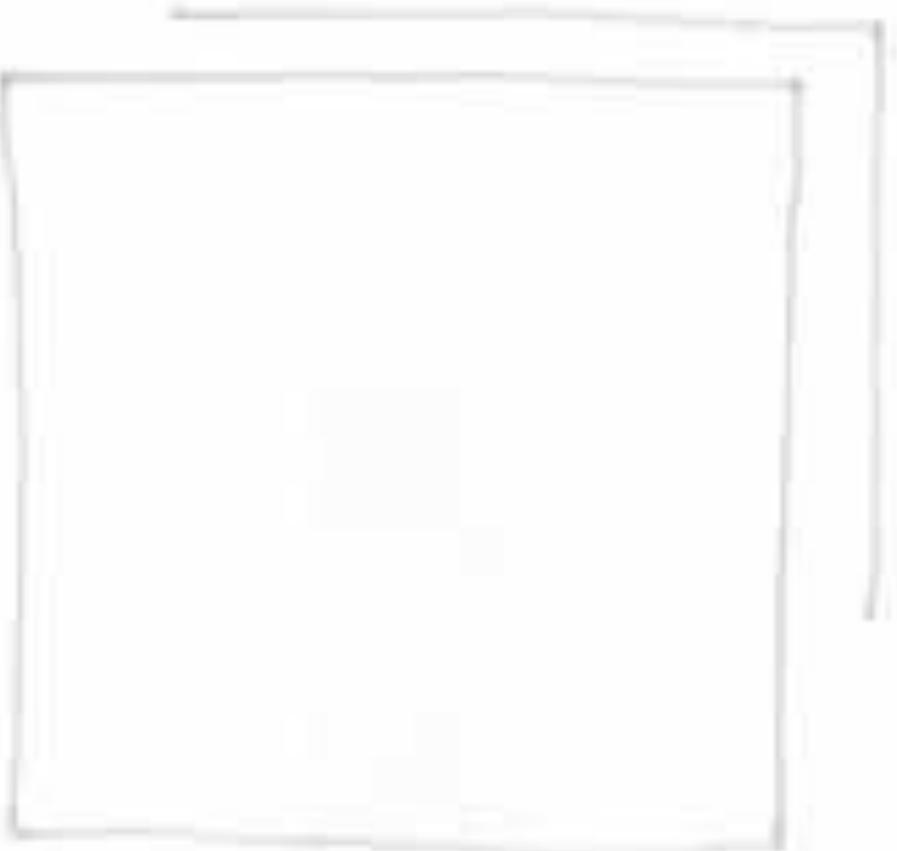
**Перспектива**, говоря простым языком, это изображение плоскости или объекта таким образом, когда их отдельные части находятся на разном удалении от нас и чем дальше от нас отдельная часть плоскости или объекта, тем меньше становится их видимый размер. Главная наша задача изобразить объект или плоскость так, чтобы эта самая перспектива смотрелась наиболее понятно и "выгодно" с точки зрения "смотрительности", т.е. несколько преувеличивая эффект перспективы. Немножко неправды, зато как смотрится!





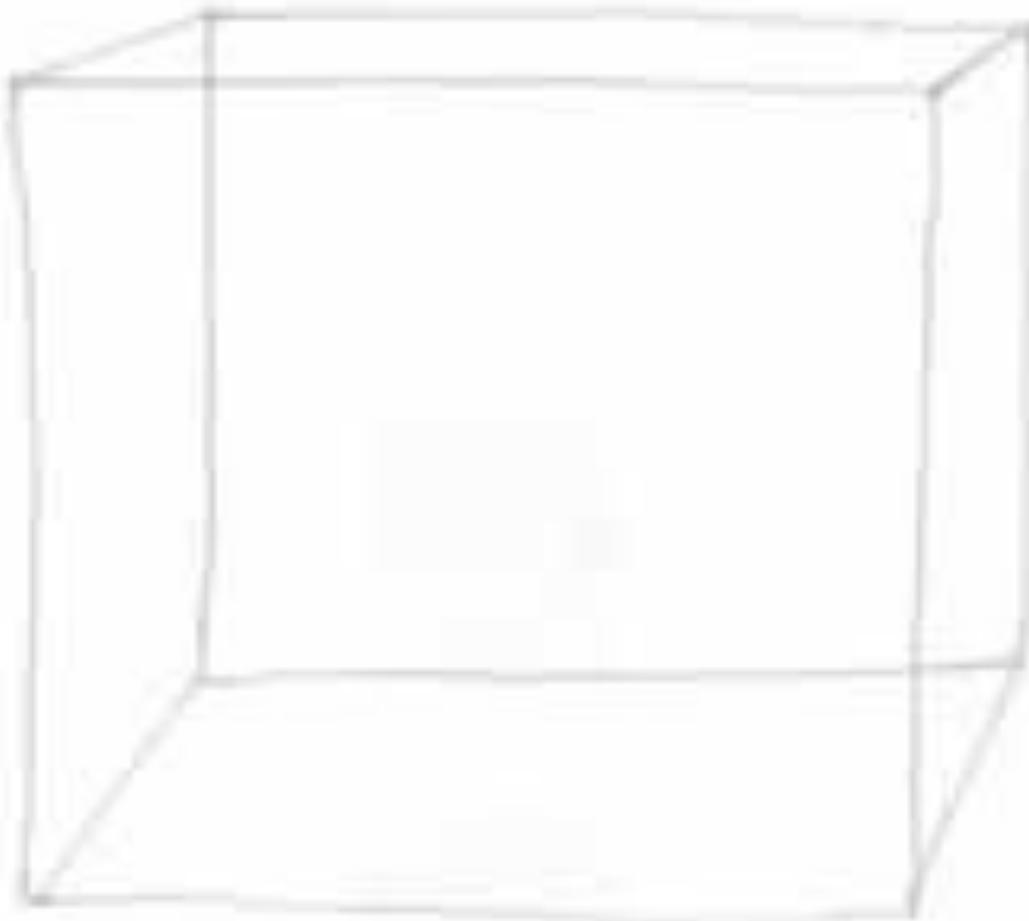
**Рис. 1.1**

1. Нарисуем  
квадрат размером  
примерно 4 x 4 см.  
(Примерно! От  
руки и без  
линейки!)



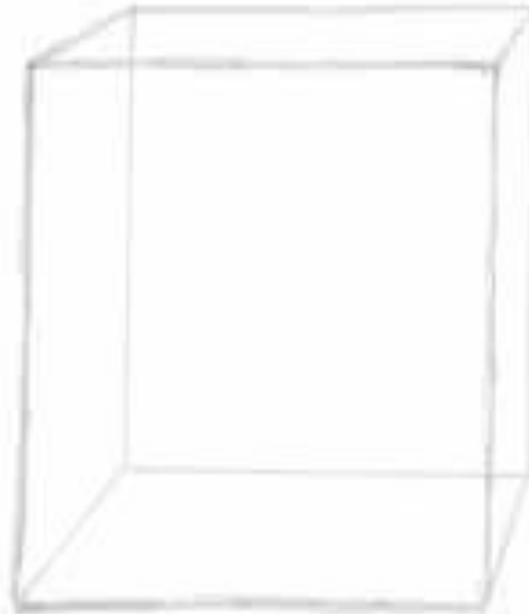
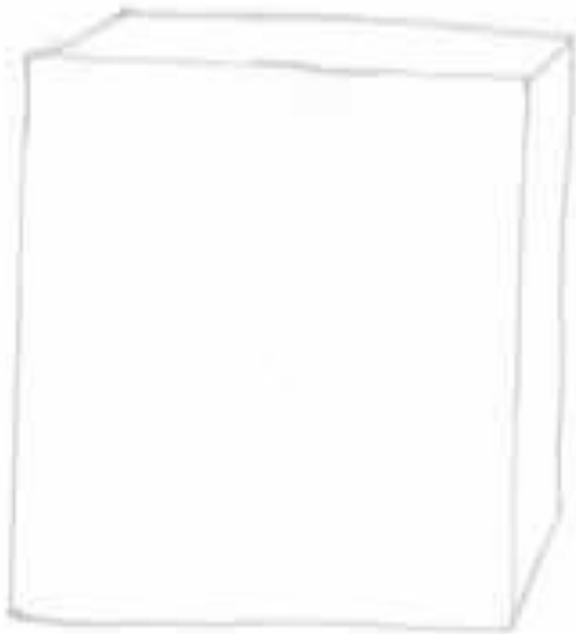
**Рис. 1.2**

2. Добавим еще пару линий как показано на рисунке 1.2, но так, чтобы линии были несколько меньше параллельно им близлежащих (неамного)



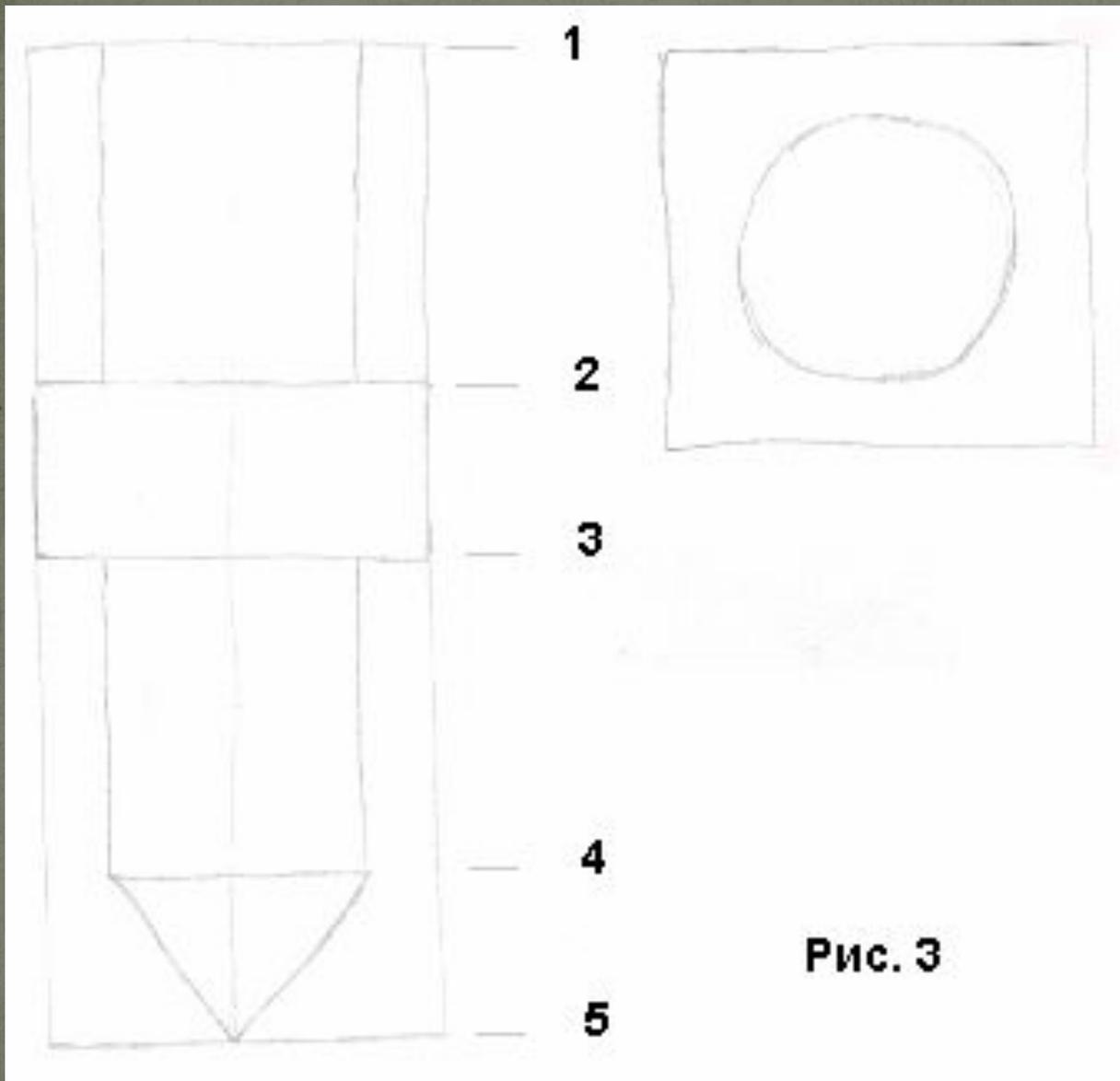
**Рис. 1.3**

3. Ну и конечно же соединим их должным образом (рис. 1.3)



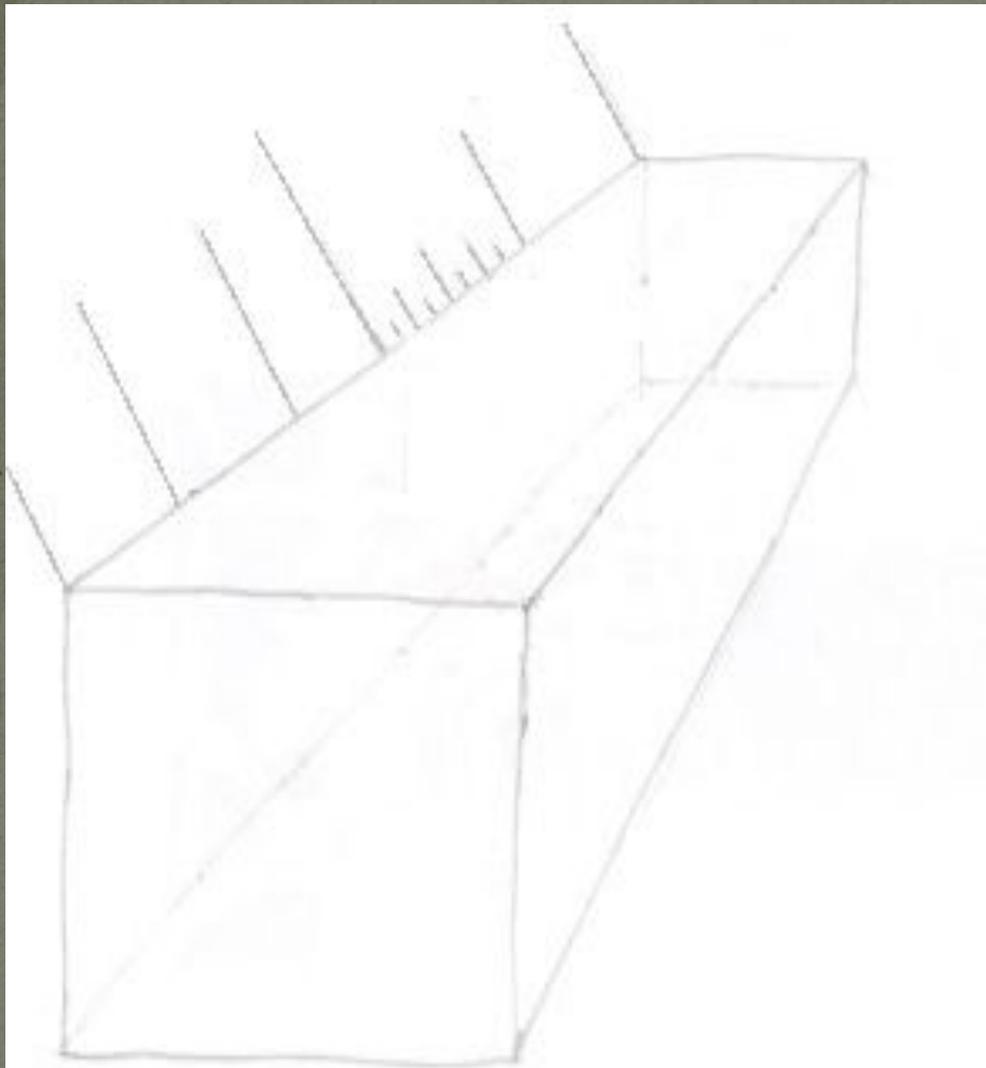
**Рис. 2**

4. При перерисовке можно добавить получившемуся кубу немного большей правдоподобности, скрыв "невидимые грани" или сделав их более тонкими (рис. 2)



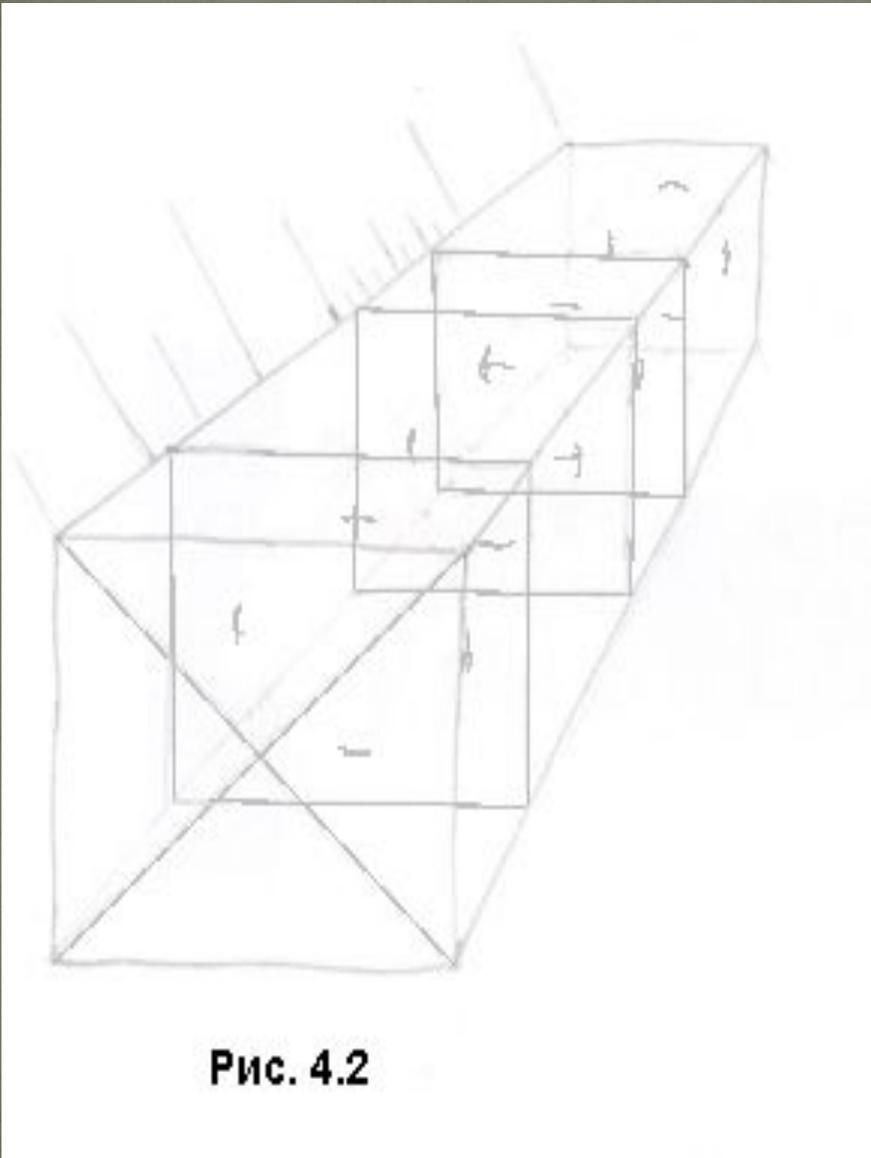
**Рис. 3**

Ну что? Просто и скучно?! Ну, да посмотрим, что вы скажете дальше. Возьмём для примера более сложную фигуру, где есть и четырехгранник, и цилиндр, и конус (рис. 3) На виде сбоку объект заключен в рамку! Да только это не рамка, а вспомогательный контейнер размеры, которого совпадают с максимальными размерами нашего объекта. А теперь к делу! Придадим нашему объекту объем!



**Рис. 4.1**

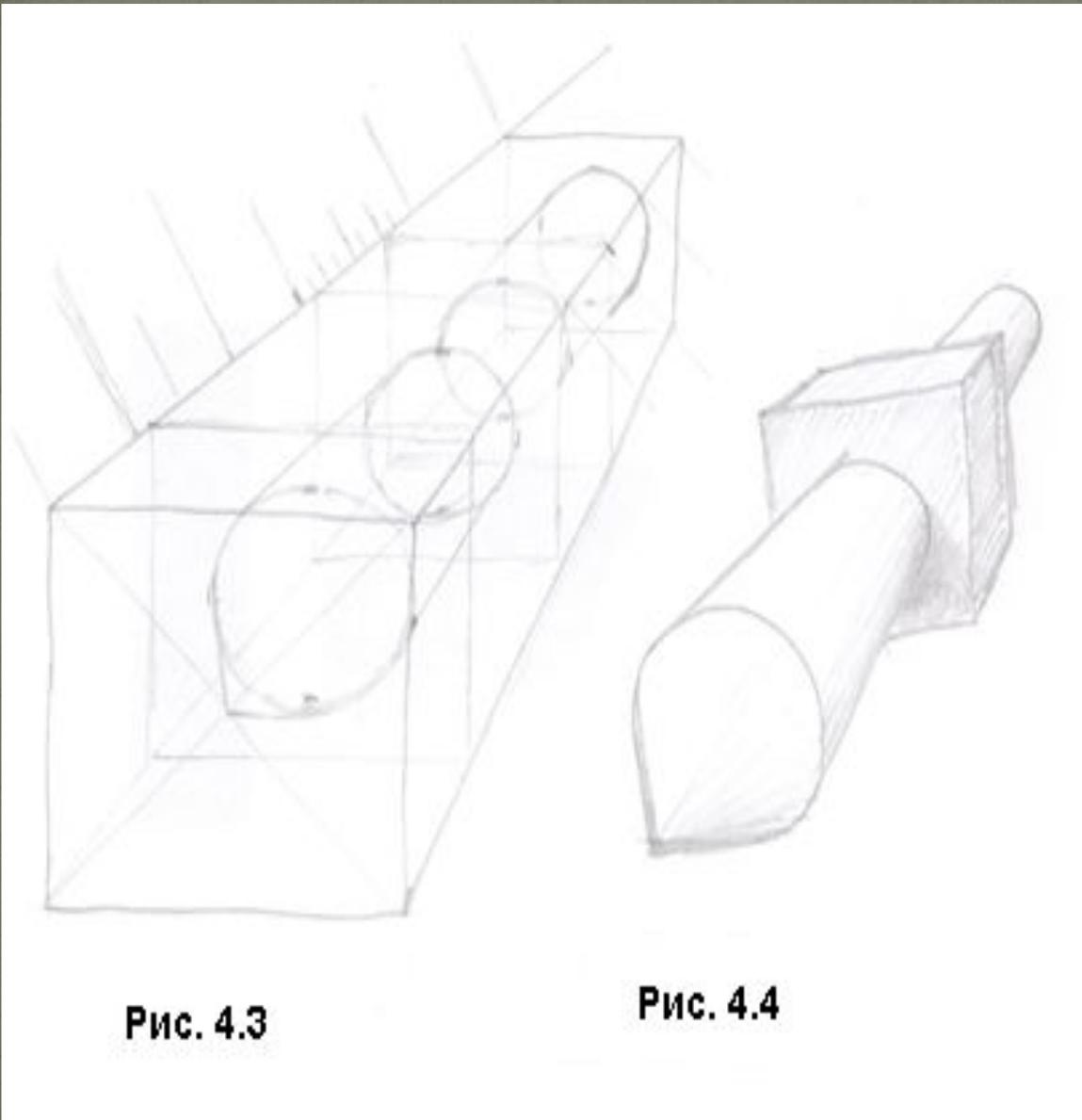
1. Изобразим вспомогательный контейнер в перспективе, уменьшив практически до безобразия его дальнюю часть (рис. 4.1) и разделим одну из его сторон на две равные части, затем ближнюю долю на три равные доли, а дальнюю на две. А затем и еще немножко поделим одну из дальних долей на восемь равных частей. Зачем все это? А затем, что наш объект можно логически расчленить на фигуры. Т.е. Дальняя от нас доля – одна третья часть - это называлось когда-то тетраэдром (такой объемный параллелепипед), а вторая часть – цилиндр. Но две абсолютно равные части какого либо объекта в перспективе будут иметь разный графический размер, т.к. более удаленная часть должна иметь меньшие размеры! Вот мы и будем изворачиваться создавая "правдоподобную" перспективу!



**Рис. 4.2**

2. Очертим на нашем контейнере плоскости 2, 3, и 4, причем с положенными отступами (рис. 4.2). Обратите внимание, что плоскость 4 немножко смещена от полагающейся ей третьей части объема. Подобное хватническое поведение создает дополнительное ощущение объема, по причинам на которых мы заострили внимание в начале урока. К стати плоскости 2 и 3 лучшим поведением не отличаются.

3. На плоскостях 1, 2, 3 и 4 отметим полукруглые штрихи для прорисовки кругов, а на плоскости 5 найдем середину, нарисовав диагонали, для нашего конуса. Для правильного пространственного расположения полукруглых штрихов необходимо зрительно определить соотношение размеров плоскостей 1, 2, 3, или 4 (они ведь все одинаковы) и размеров кругов.

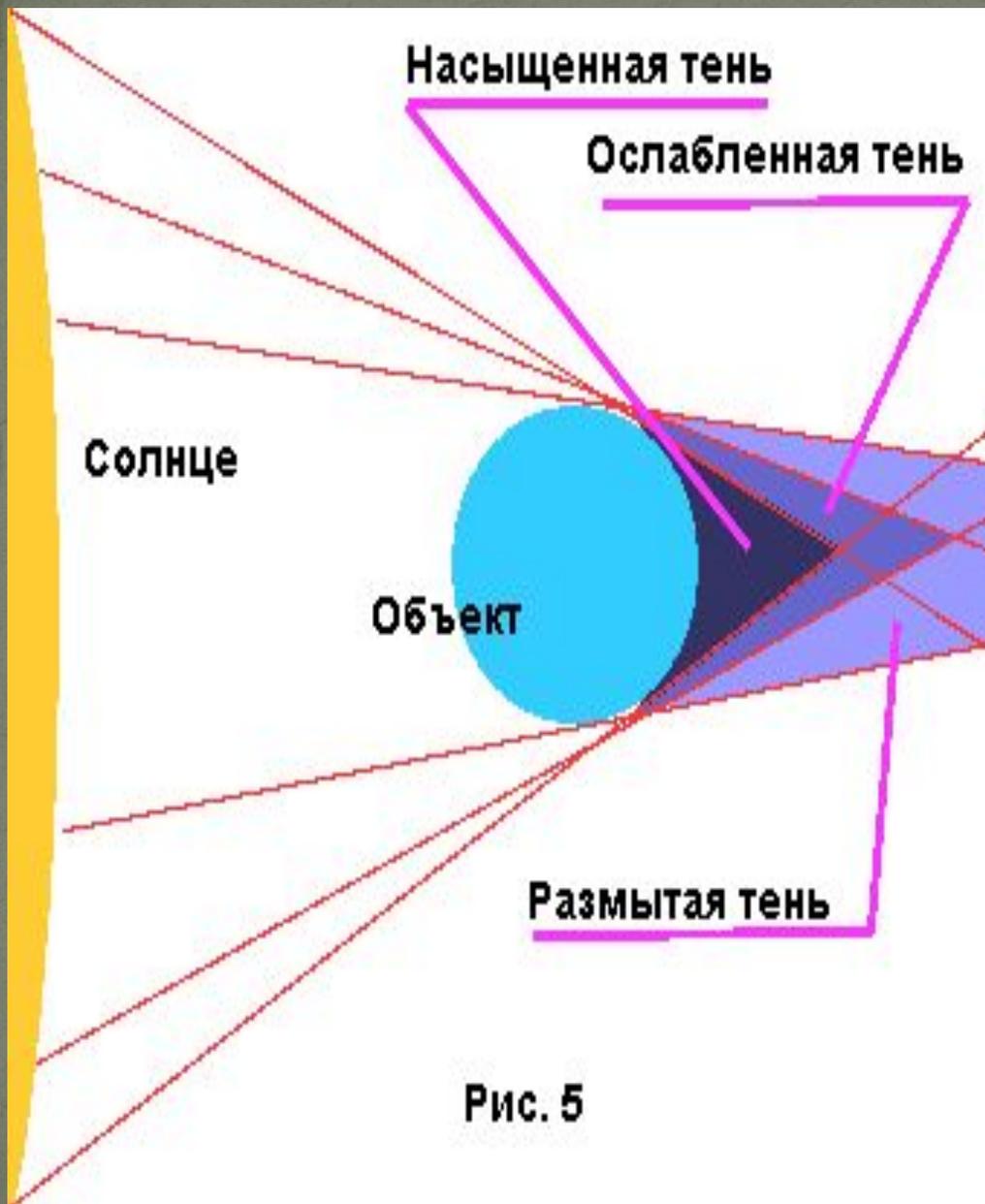


**Рис. 4.3**

**Рис. 4.4**

4. Нам осталось лишь соединить штрихи для получения кругов, круги для получения цилиндров и дорисовать конус. Тетраэдр-то у нас уже и так готов! (рис. 4.3)

Но будьте осторожны! Соединяя круги обратите внимание на то, что соединительные линии проходят по касательной к кругам, а не к отмеченным ранее полукруглым штрихам! Ну вот практически и все! Осталось только перерисовать получившийся супер объемный объект, скрывая невидимые грани, ну и возможно добавить к нему теней (рис. 4.4).



А вот тут-то и еще один секрет эффектности изображений! Размеры солнца (уж извините за лирическое отступление) гораааздо больше размеров любого из предметов! А потому тень от солнца имеет несколько коническую форму, да и та коническая форма имеет разную освещенность в силу того, что **КАЖДАЯ** точка источника света светит **ВО ВСЕ СТОРОНЫ!** Вот что примерно при этом получается (рис. 5)



## Упражнение 7

Вы художник! Творец! А не ксерокс! Даже фотографии у хороших художников никогда не будут похожи на ксерокопии, потому как они думают, а вернее чувствуют все то, что влечет за собой настрой, настроение, притягательность. Если в вас не воспитаны такие чувства, то их нужно воспитать продумывая подобные детали и многие другие. Вот только еще парочку примеров (рис. 6)



Вы много раз уже рисовали круги, квадраты и более изощрённые фигуры. Но что за этим кроется?! А вот что! Сначала вступает в дело воображение, т.е. даже если вы об этом не задумываетесь сначала ваше воображение проделывает всё то что вы хотите сделать, в том числе и что-либо нарисовать. А потом уже ваша рука старается изобразить то, что наваяло ваше воображение. Ваше воображение безупречно?!

А давайте проверим?

### ● Упражнение 1

Закройте глаза. Мысленно нарисуйте ПРАВИЛЬНЫЙ КРУГ С ЧЕТКИМИ ГРАНЯМИ! А ведь уже с трудом получается, а?! Но это еще не все. Специально для оптимистов:

А теперь вообразите на этом круге аккуратную, маленькую светящуюся точку и заставьте ее двигаться против часовой стрелки с заданной равномерной скоростью! А?! Ну как?! А в другую сторону? А одновременно меняя размер круга? А Представить куб плавно вращающийся, то приближающийся к вам, а то удаляющийся? Что, хватит? Если нет, то можете добавить фигур в картину и заставить их взаимодействовать. И не забывайте о игре теней в игре вашего воображения! Довести подобные тренировки надо до такого состояния, когда вы сможете сами себе продемонстрировать что-то вроде мультфильмов на сон грядущий. К стати, помогает засыпать.

Что, немного смахивает на шизофрению?! Ага! А кто сказал что художники нормальные люди?

### ● Упражнение 2

Представьте плавную, с парочкой изгибов линию и постарайтесь наиболее точно отобразить ее на бумаге. Если получилось, усложните конфигурацию линии или изобразите что-либо объемное.

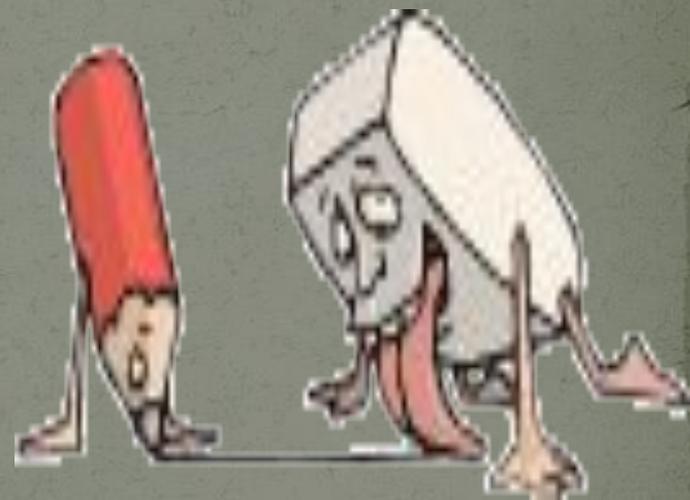
Тренировка! Что бы мы без неё делали!? Хуже – учли, исправились, сделали по-другому! А главное – рука набивается! Вот и будем набивать руку.

Что делать если рука никак не движется как надо?! А так же как ... ну допустим в большом теннисе! Кто-то должен повести вашу руку своей. Тогда автоматически запоминается движение и улучшаются результаты. Ну не с первого раза конечно...!

А что делать с глазомером!? Что делать, если он нетренирован ни разу, а рисовать хочется! И не как-нибудь, а прилично! Ну в самом деле! Нарисуешь чего хорошего, но так ... корявенько! И что?! Желание-то пропало! Опять же интересно было бы посмотреть как это кто-либо своими глазами будет водить глаза другого, с целью тренировок?!?! Придется пойти другим путем!



# Рисуем по клеточкам



**Рис. 01**



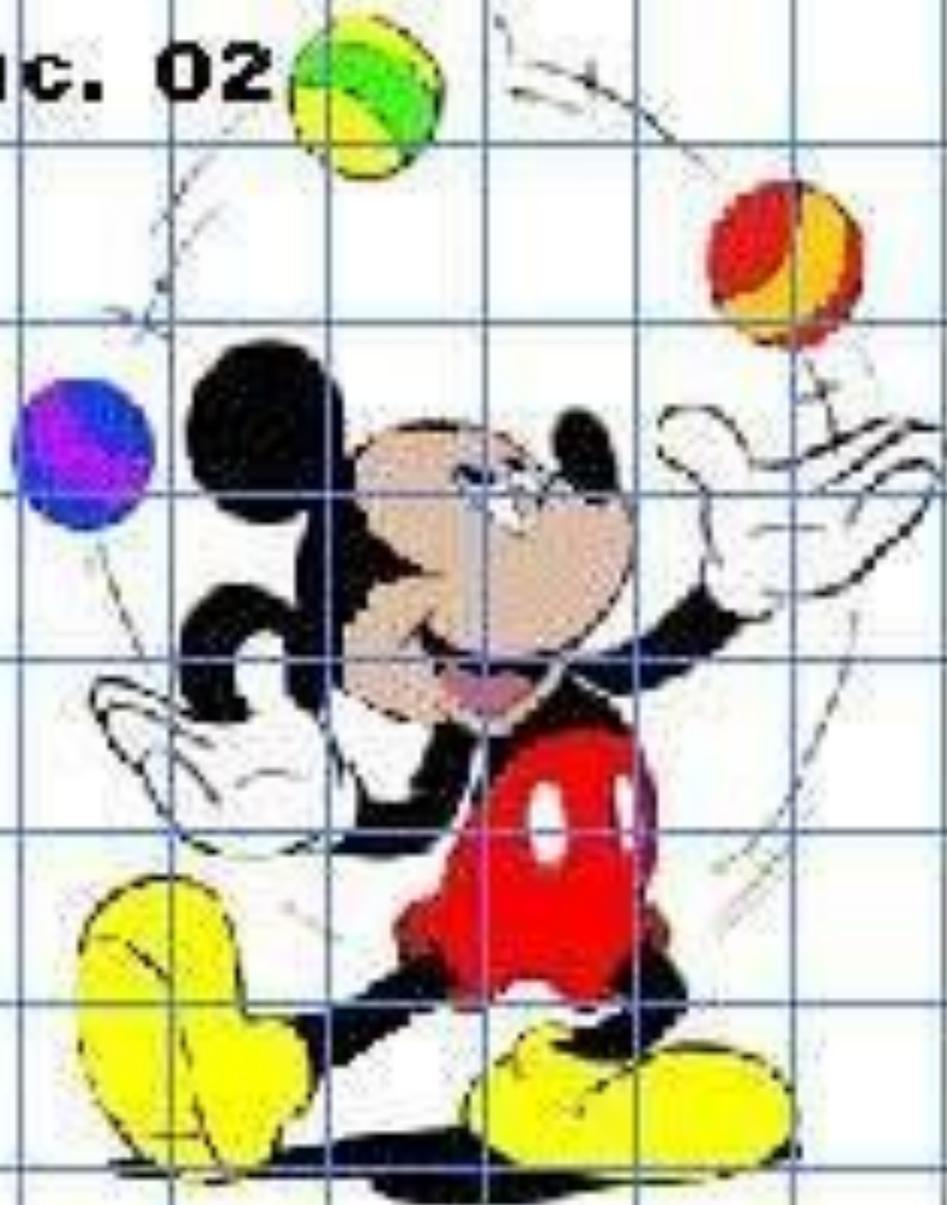
Инструменты:

1. Линейка
2. Транспортир или угольник
3. Острозаточенный карандаш средней твердости

а еще нам понадобится какой-либо простенький рисунок, с простыми, незамысловатыми линиями. Ну например как на рис. 01.

Видите?! Простые линии! Да, для неопытного художника их возможно и много, но!

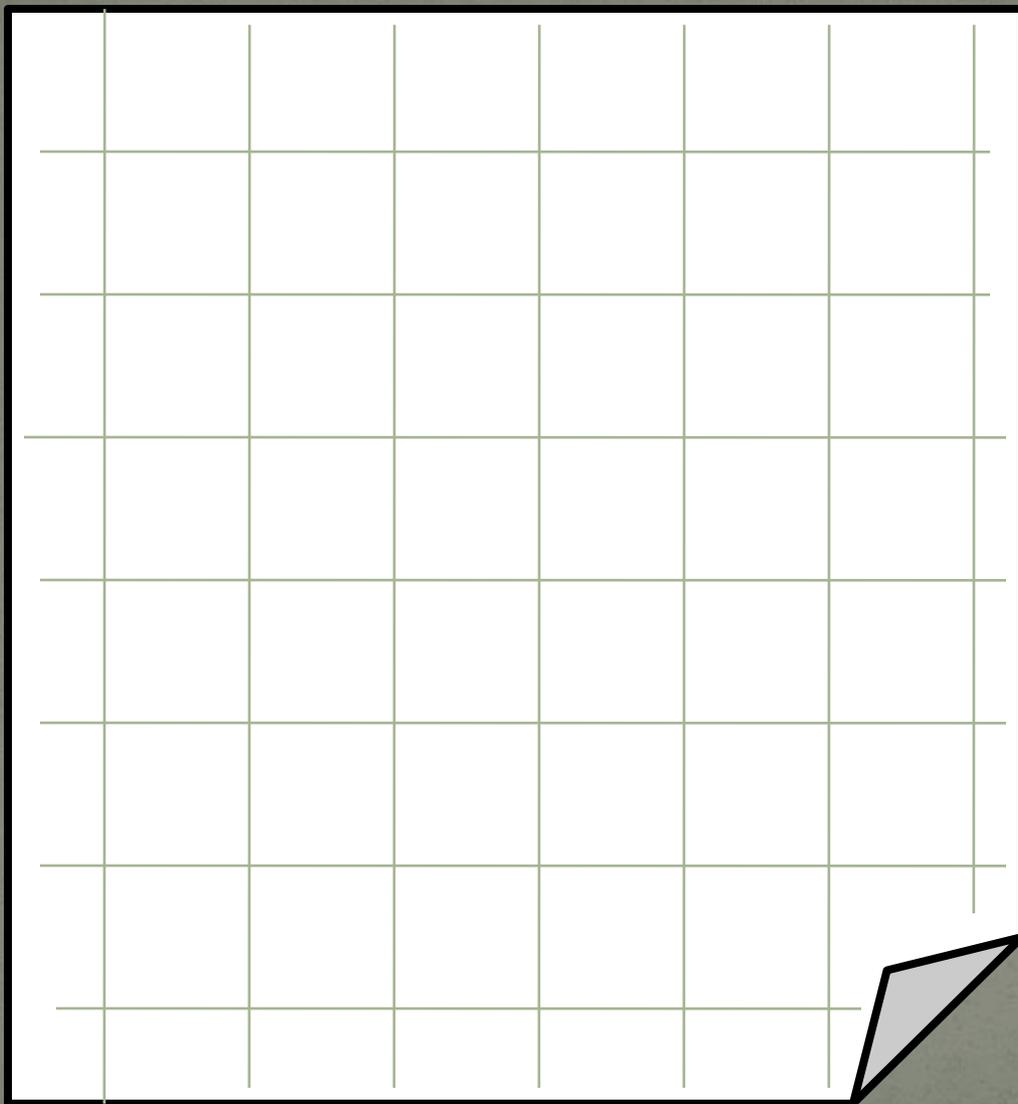
**Рис. 02**



Представьте себе, что вам необходимо отложить две точки на заданном расстоянии друг от друга. А глазомер подводит!

Что делать?! Правильно! Взять линейку! А если у нас плоскость, на которой нужно отображать фигуры?! Тогда ... нам понадобится уже целая куча линеек, которые будут расположены перпендикулярно друг к другу. Но не отчаивайтесь! Бежать в магазин, или по соседям за линейками не придется! Мы выберем другой путь. Простой выход из положения – сетка!

Т.е. разбиваем рисунок на заданное количество клеточек (рис. 02)



И такое же количество клеточек расчерчиваем на нашем листе бумаги.

Причем чем большее количество клеточек вы используете, тем выше точность передачи рисунка, но со временем это количество надо уменьшать, иначе это будет не тренинг для глазомера, а массовое копирование!

Кстати, размеры клеточек на исходном и конечно рисунках могут отличаться, что позволяет менять масштаб изображений.

## Рис. 03



1. Определить важные и второстепенные детали рисунка.

В данном случае ко второстепенным деталям можно отнести мячи и полукруглые линии создающие эффект движения. Т.е. второстепенные детали – это детали, которыми, в сущности, можно пренебречь. Т.е. которые можно вообще не рисовать.

2. Определить детали рисунка, расположенные на переднем плане.

В данном случае это кисти «рук», «ступни», шорты, голова (не считая нижнего уха), ну и мячи.

3. Выбрать одну из деталей рисунка, находящуюся на переднем плане и определить все ее критические точки, т.е. точки наибольшей или наименьшей ширины, точки закругления, граничные точки детали и сообразуясь с их расположением на исходнике, нанести их в ту же клеточку на вашем рисунке, учитывая опыт предыдущих уроков (Рис. 03)

**Рис. 04**



**Рис. 05**

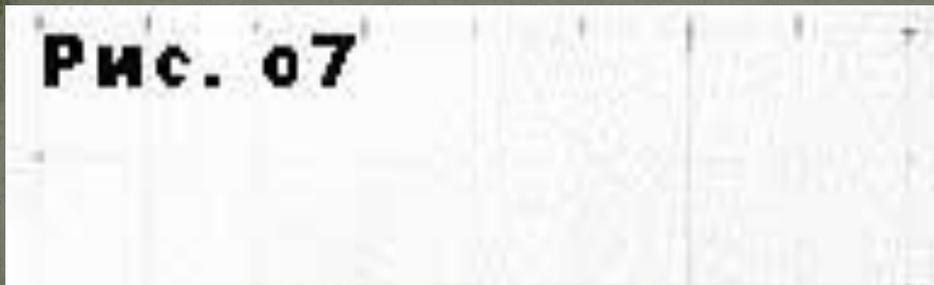


**Рис. 06**

соединить полученные точки и линии. Точно так же необходимо поступить и с остальными деталями переднего плана рис. 04-06

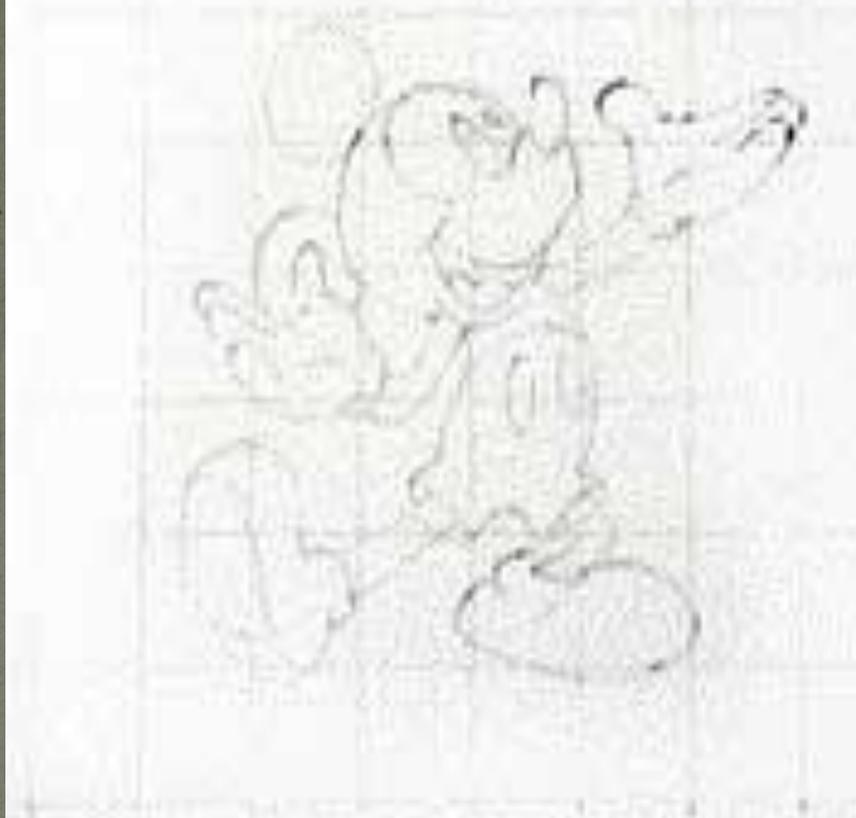


**Рис. 07**



4. Нанести детали второго плана сообразясь с их расположением в клеточке и относительно деталей первого плана (рис. 07)
5. Нанести второстепенные детали (при желании) - рис. 08

**Рис. 08**



## Рис. 09



6. и последнее –  
раскрасить наше  
ваяние.

Можно добавить теней.  
Чего-то недостает ... ?

А!? Тени под  
мышонком!

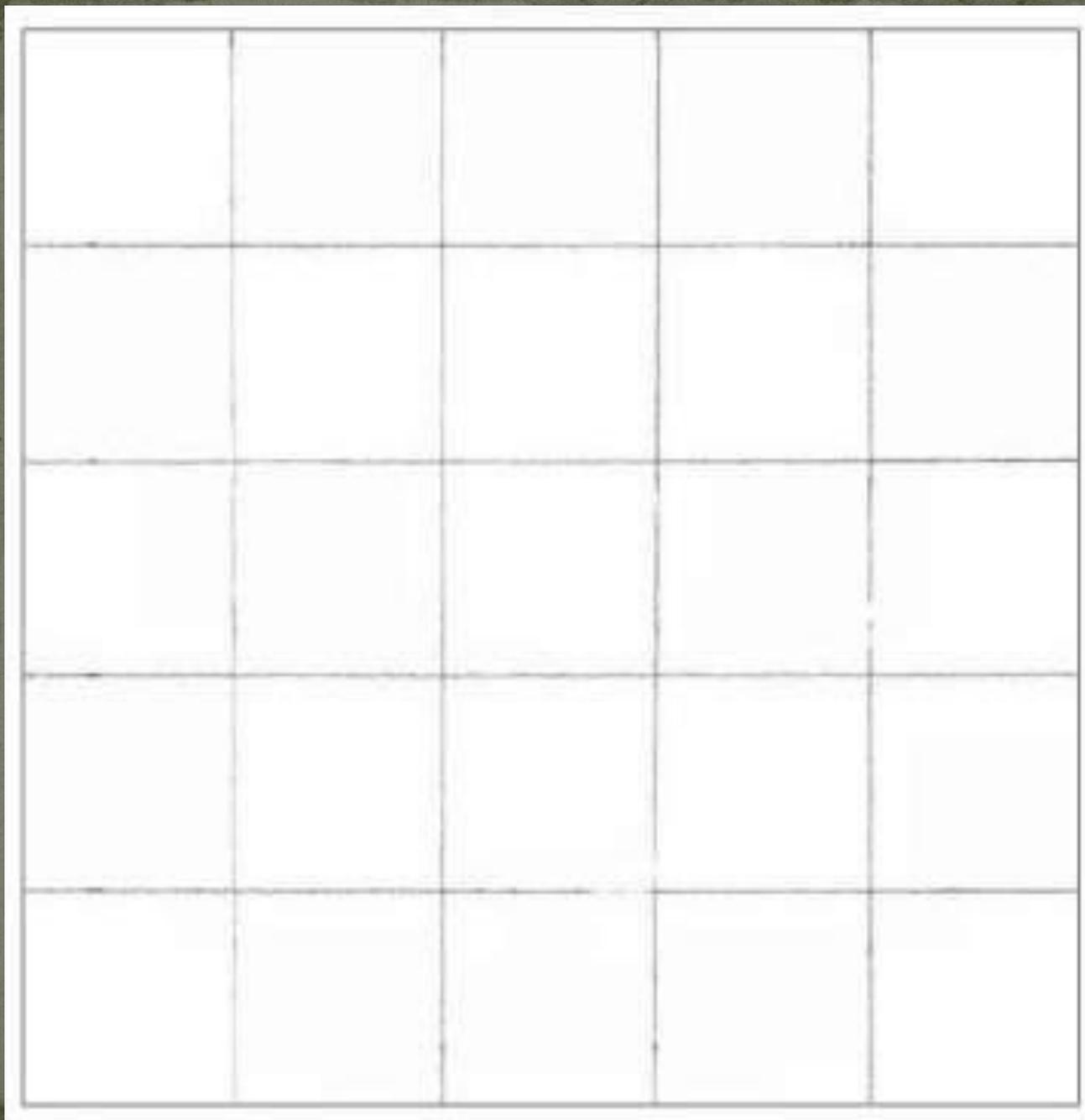
Но это вы уже САМИ!  
САМИ!

*Найдите другие изображения подобного характера, потренируйтесь экспериментируя с количеством клеточек. И не забывайте, клеточки – это лишь временный вспомогательный инструмент, который служит лишь для тренировки глазомера и со временем этот инструмент должен отмереть за ненадобностью!*



# *Рисуем по клеточкам кошку*

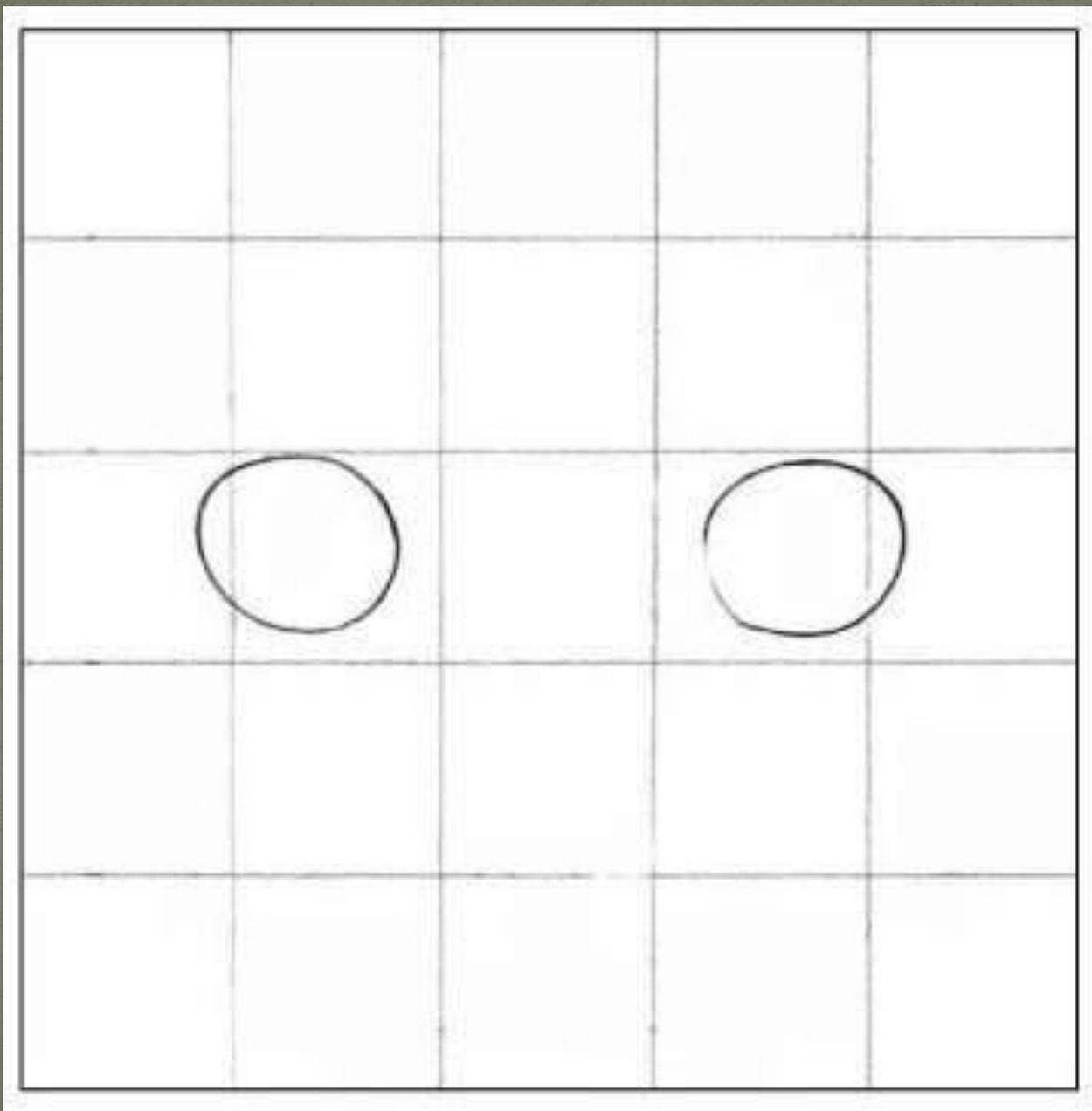




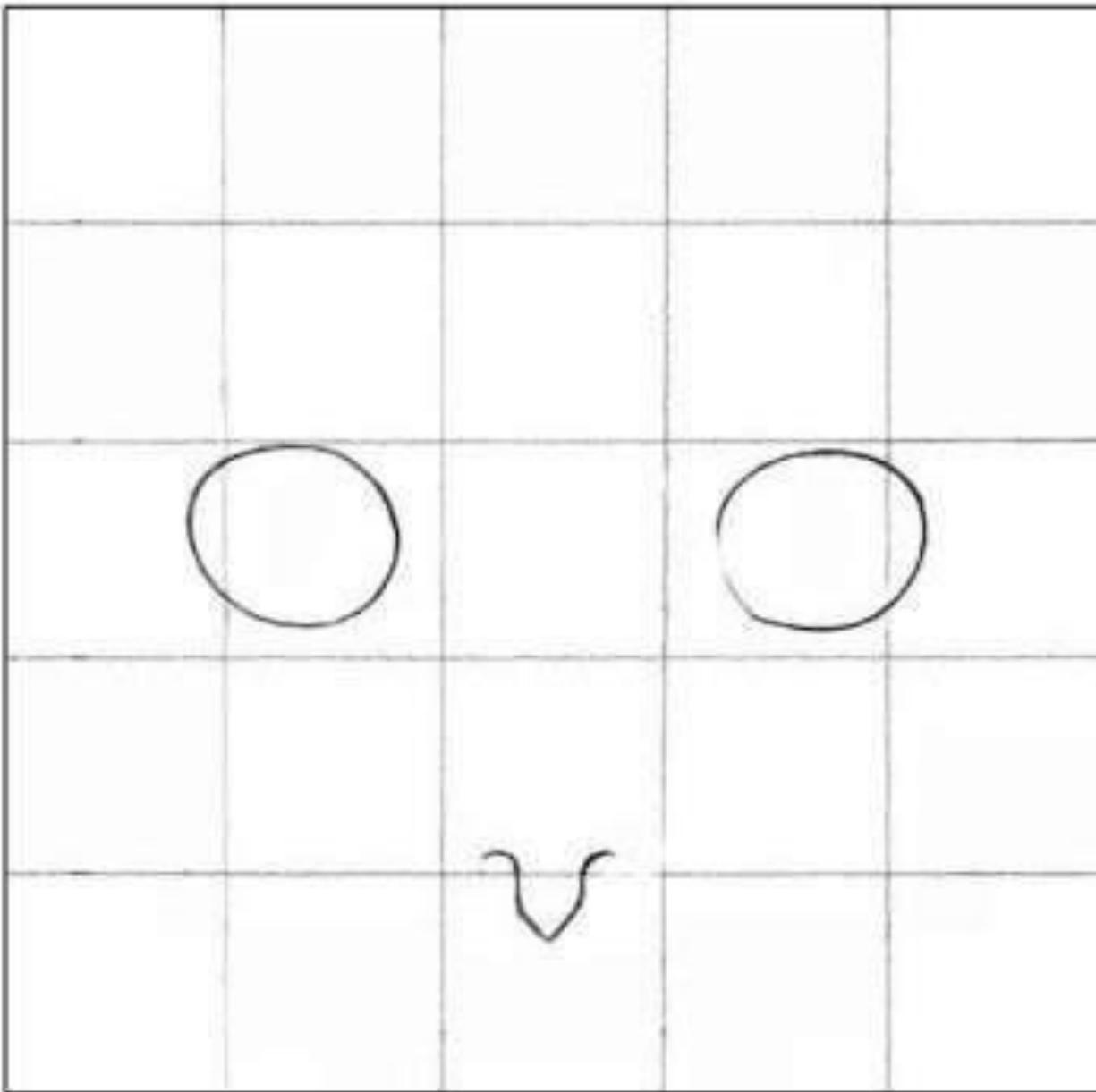
- 1) **Рисуйте сетку из пяти квадратов по ширине и пяти по высоте.**

**Квадрат формата 5X5. Но не стесняйтесь делать больше квадратов.**

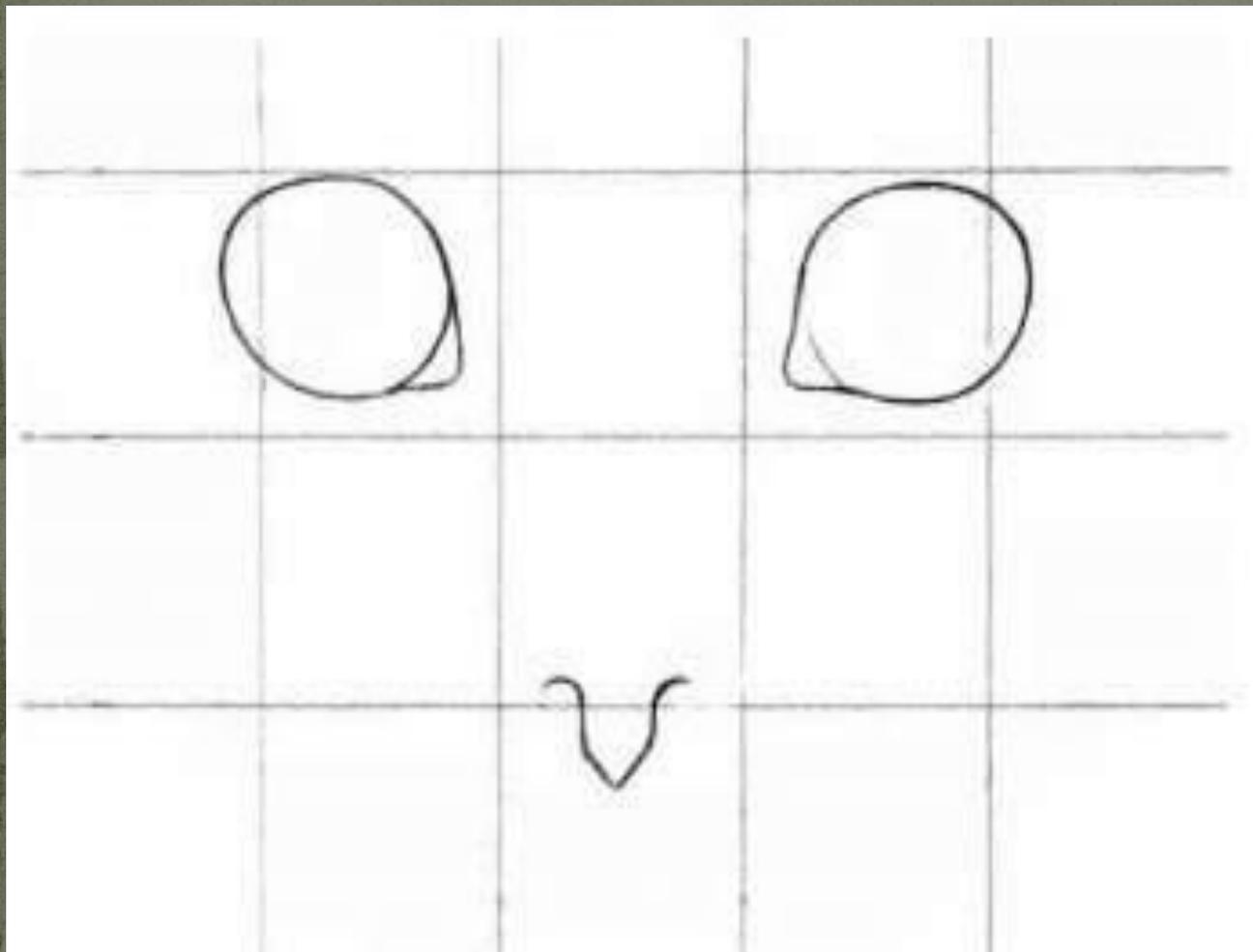
**Рисуем линии очень легким нажатием. Предпочтительно взять HB карандаш.**



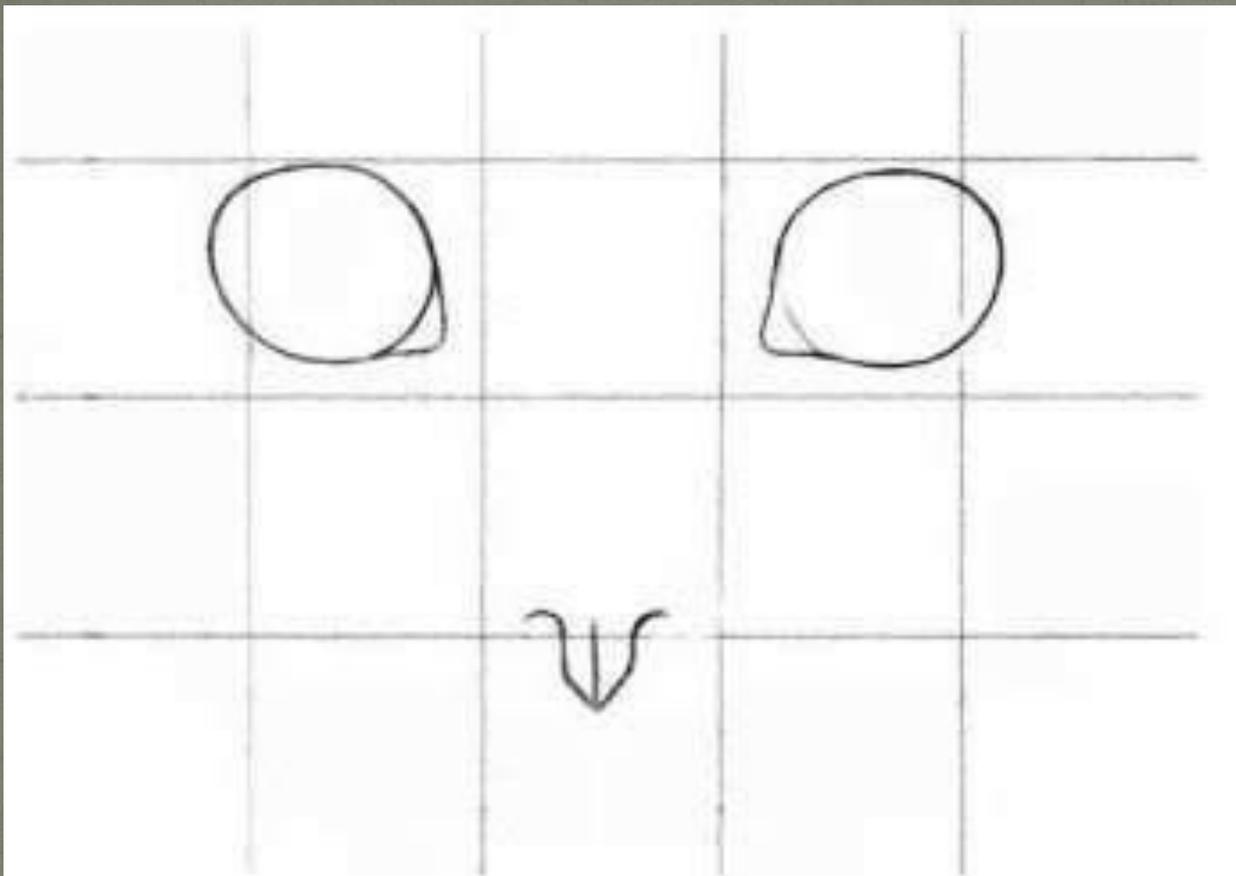
2) Вашим НВ  
карандашом, рисуем  
круги, контуры  
радужной оболочки,  
используя сетку как  
помощь.



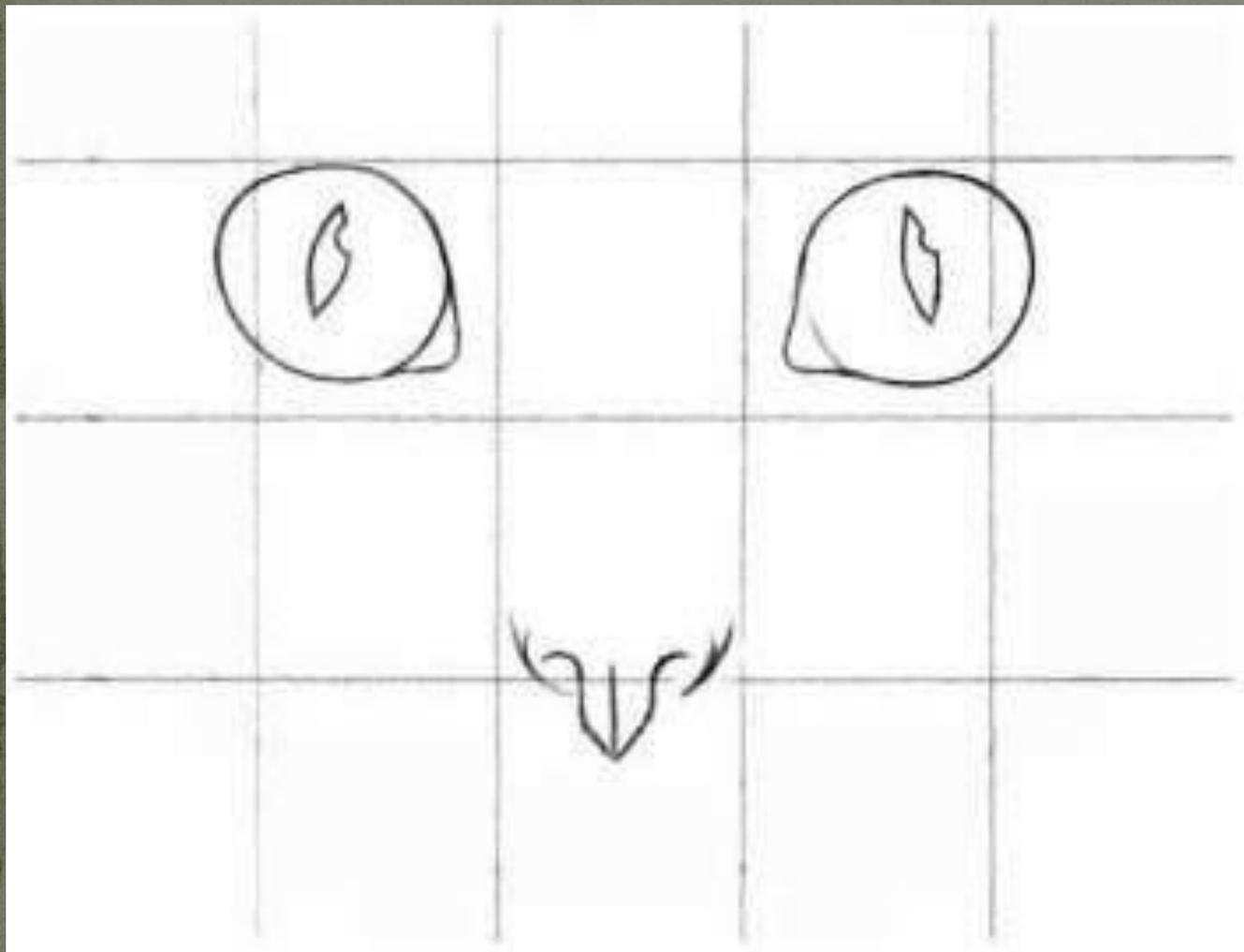
3) Рисуем V-образную форму, с крошечными закругленными вершинами, чтобы сделать нос.



4) Добавьте небольшие закругленно-треугольные контуры на каждый глаз, имитирующие уголки глаз.



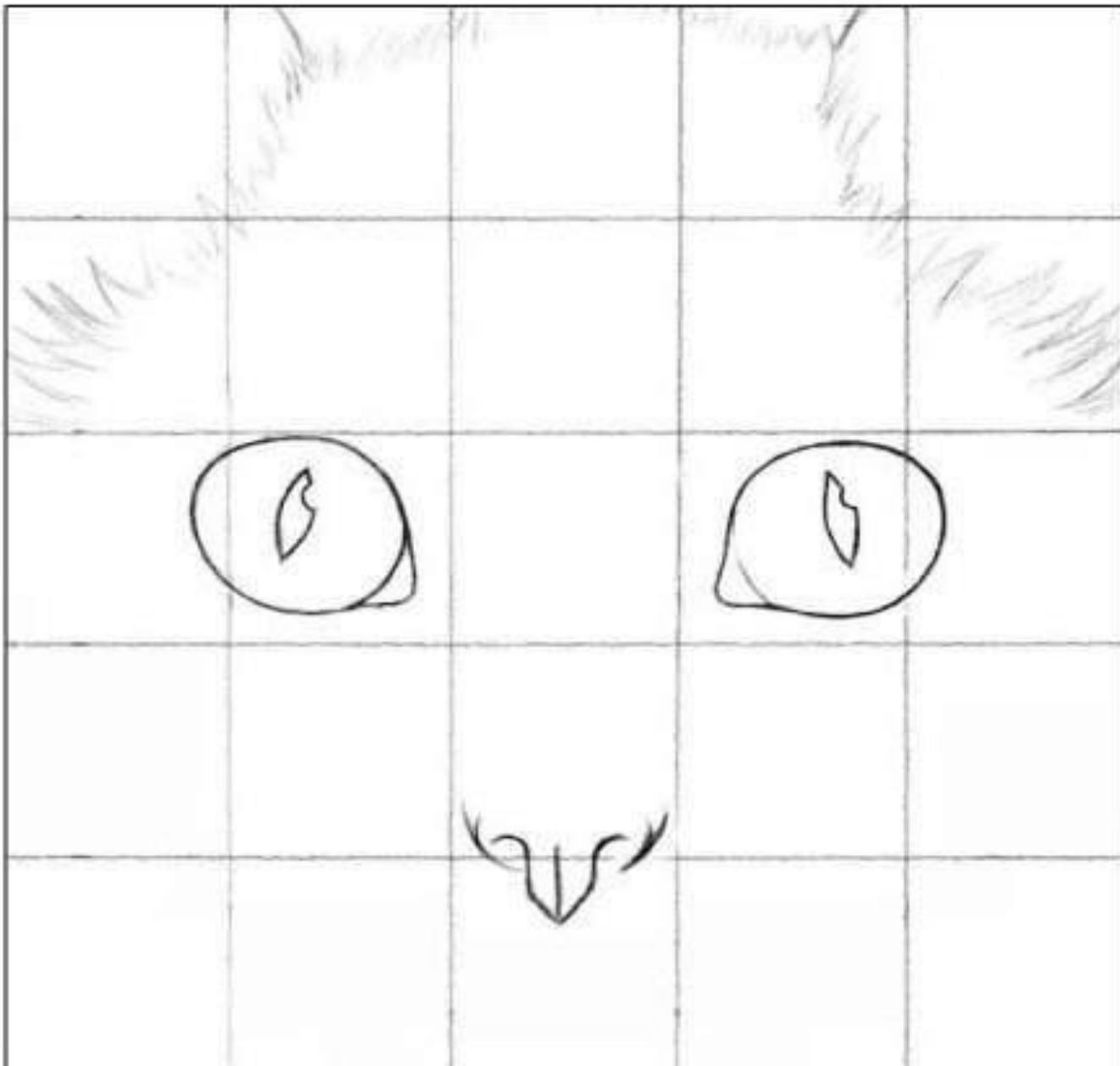
5) Добавьте линию по центру носа.



6) Добавьте закругленные линии на каждую сторону носа, сделав внешние края

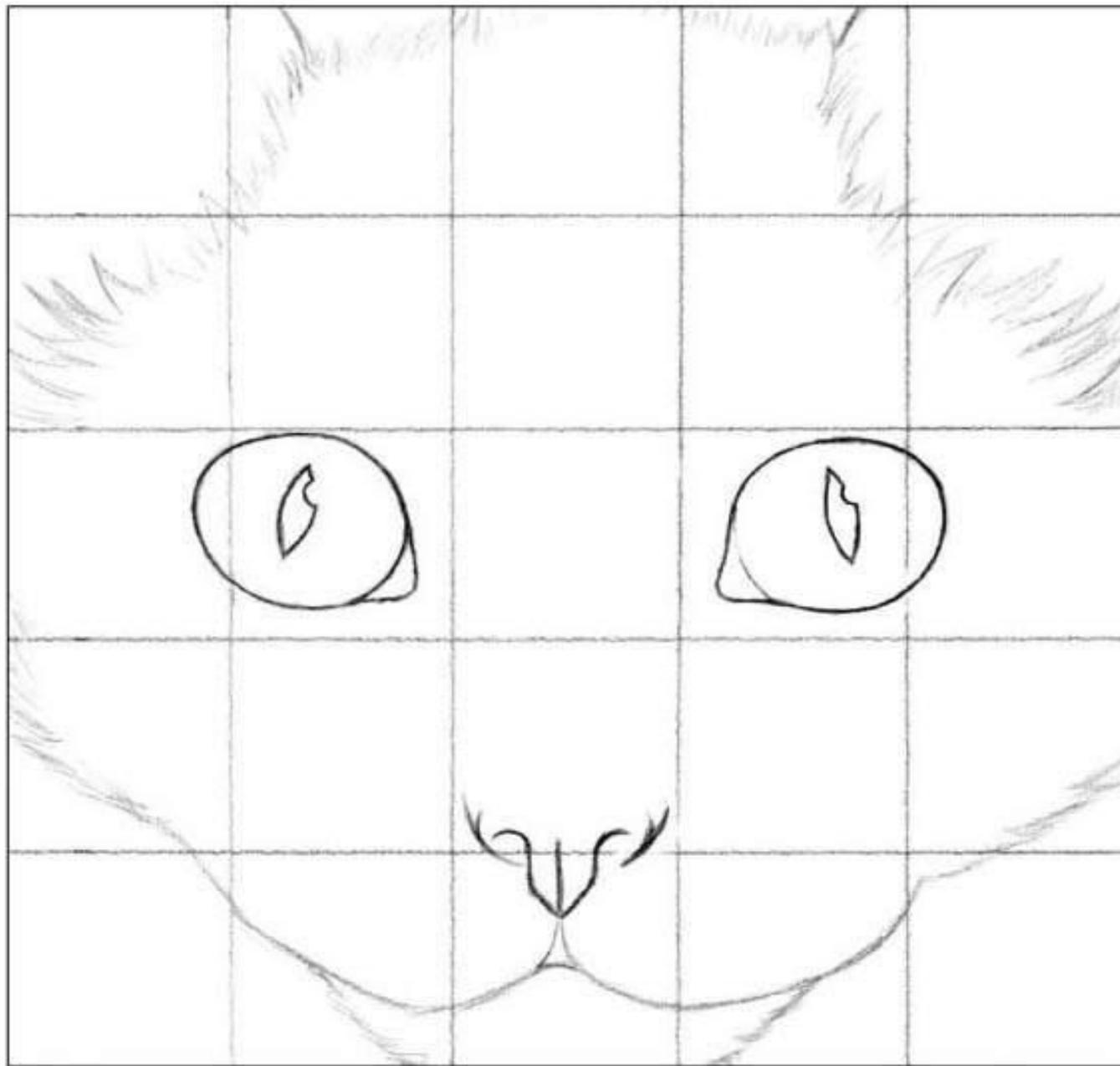
7) Нарисуйте длинные овальные формы на глаза с маленькой выщерблиной в верхней правой стороне .

8) Прежде чем вы продолжите, проверьте, что каждый элемент находится на своем месте.



9) Вашим НВ  
изношенным  
карандашом  
сделайте набросок  
пушистого меха на  
верху головы.

10) Добавьте  
короткие линии,  
чтобы указать  
внутренние грани  
каждого уха.



11) Добавьте схематично легкими движениями полукруги на кошачьей мордочке.

12) Набросайте пушистость на нижней части морды и подбородка.

13) Сотрите сетку на вашем рисунке, и перерисуйте те места, которые стерлись.



*Придание формы  
и текстуры с  
помощью  
штриховки*

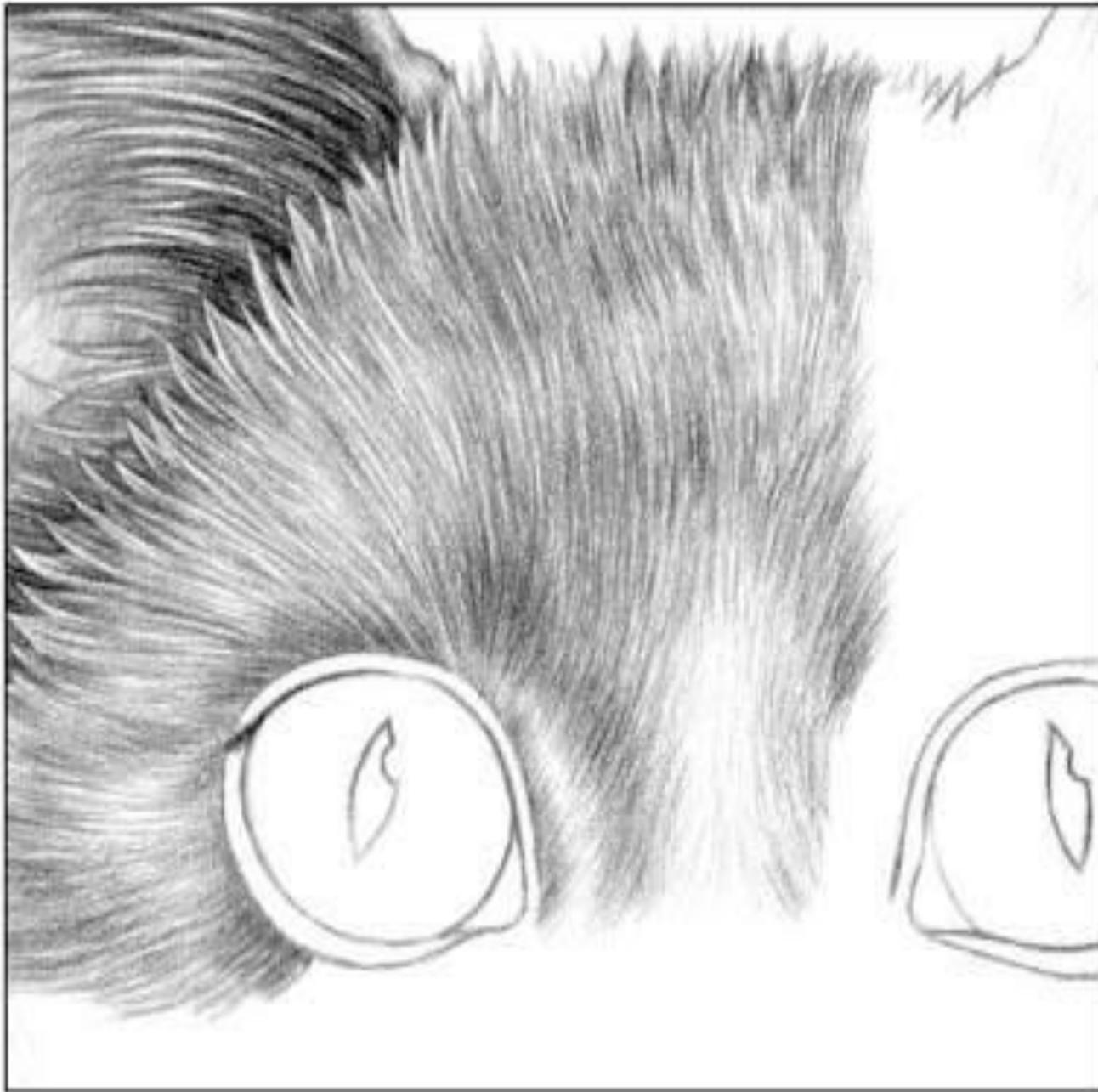
**14) НВ карандашом  
сделайте грани  
верхних и нижних век.**

**15) Схематично  
обозначьте мех  
вокруг головы  
впереди уха (слева).**



16) Используйте немного кривых штриховочных линий, для теней на внутренней стороне уха.

17) Добавьте световые оттенки по периметру головы, чтобы выделить область перед ухом.



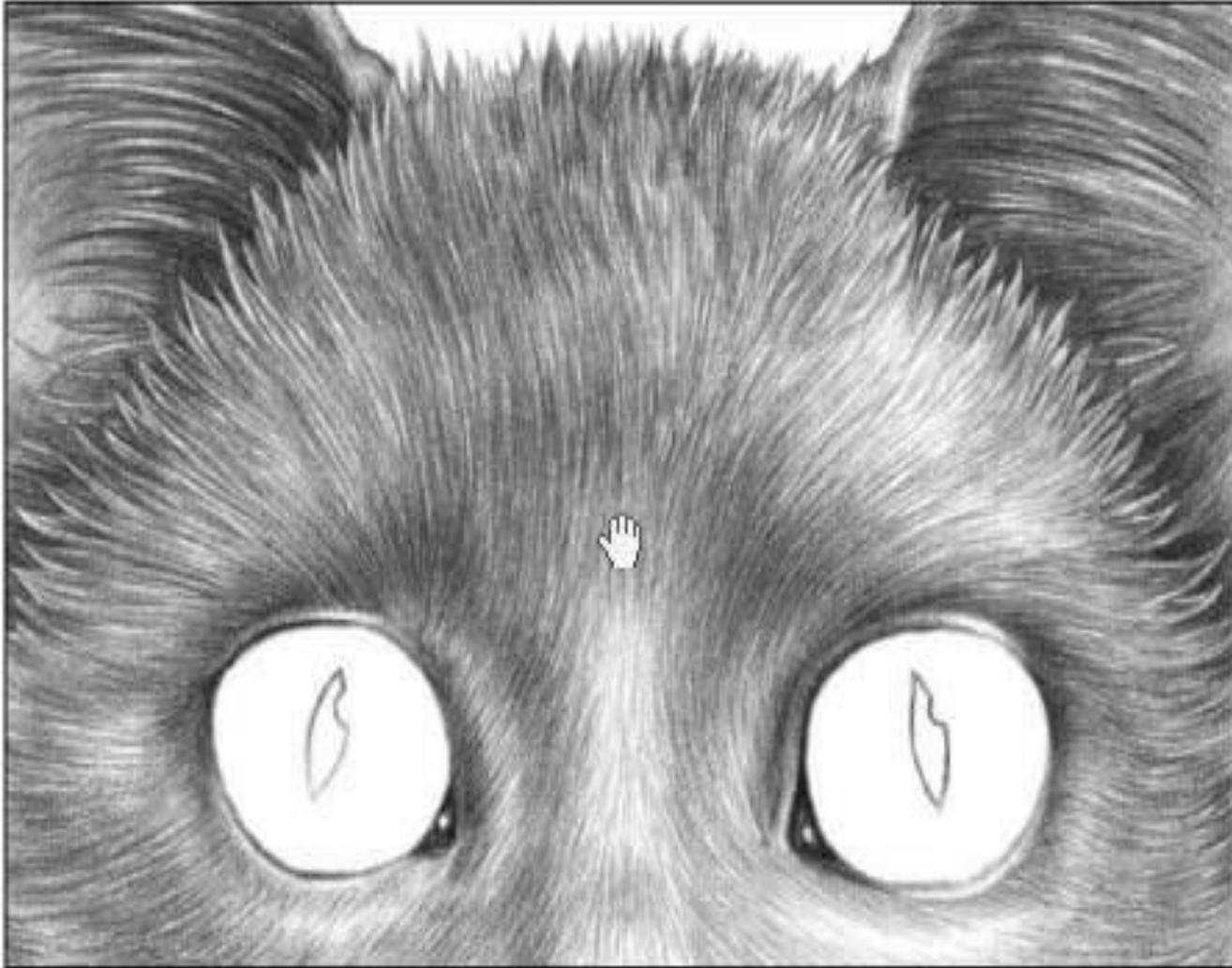
18) 2В карандашом подчеркните затемненные места.

19) Ластиком сделайте (сотрите) тонкие "клинья", осветлив мех.

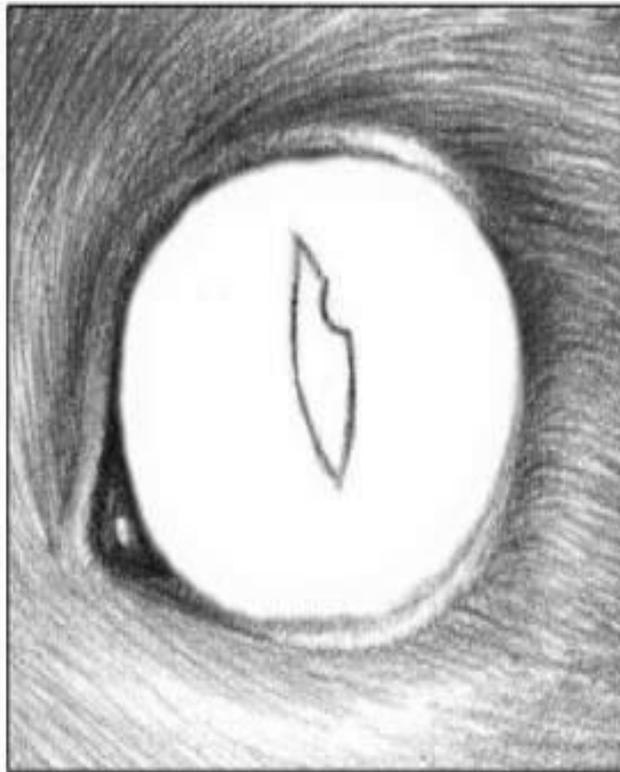
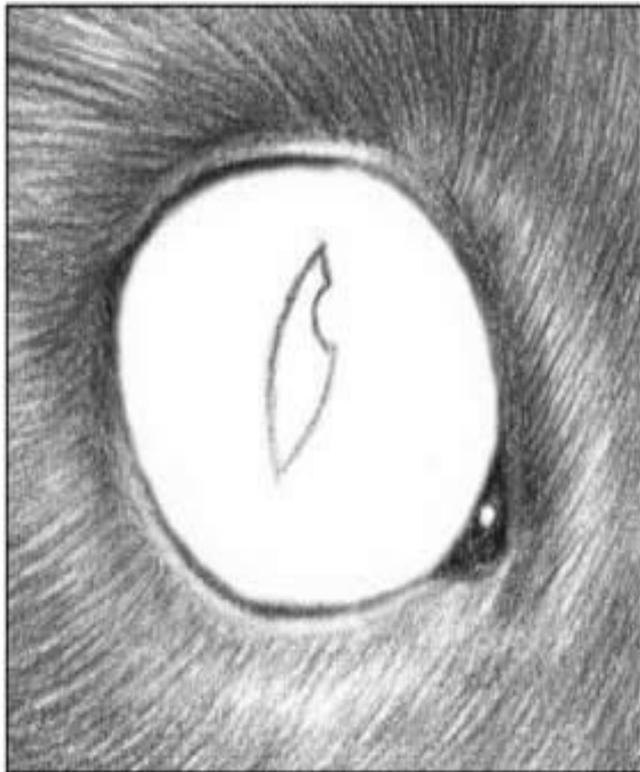


20) Добавьте света и теней в верхней части головы вокруг глаз слева и область между глаз НВ карандашом.

21) Используйте 2В карандаш, чтобы добавить больше штриховочных линий для затемнения.

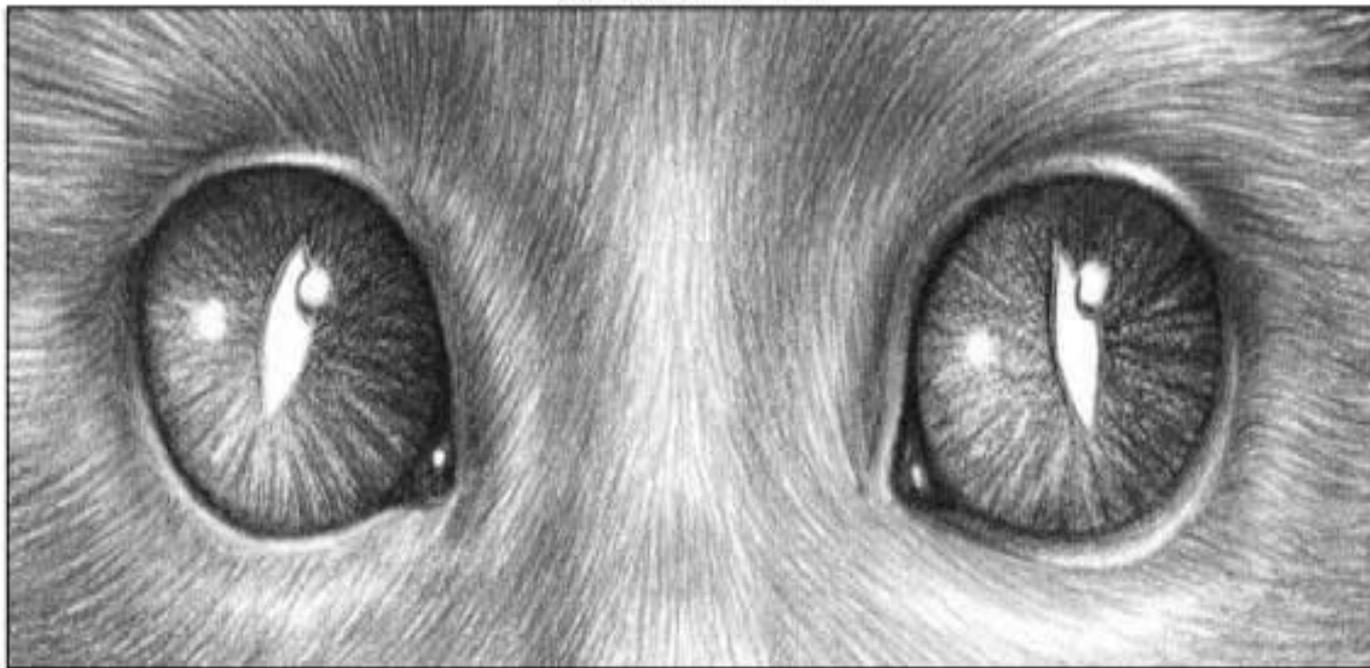


**22) Добавьте светлого и затемнения на другое ухо.**



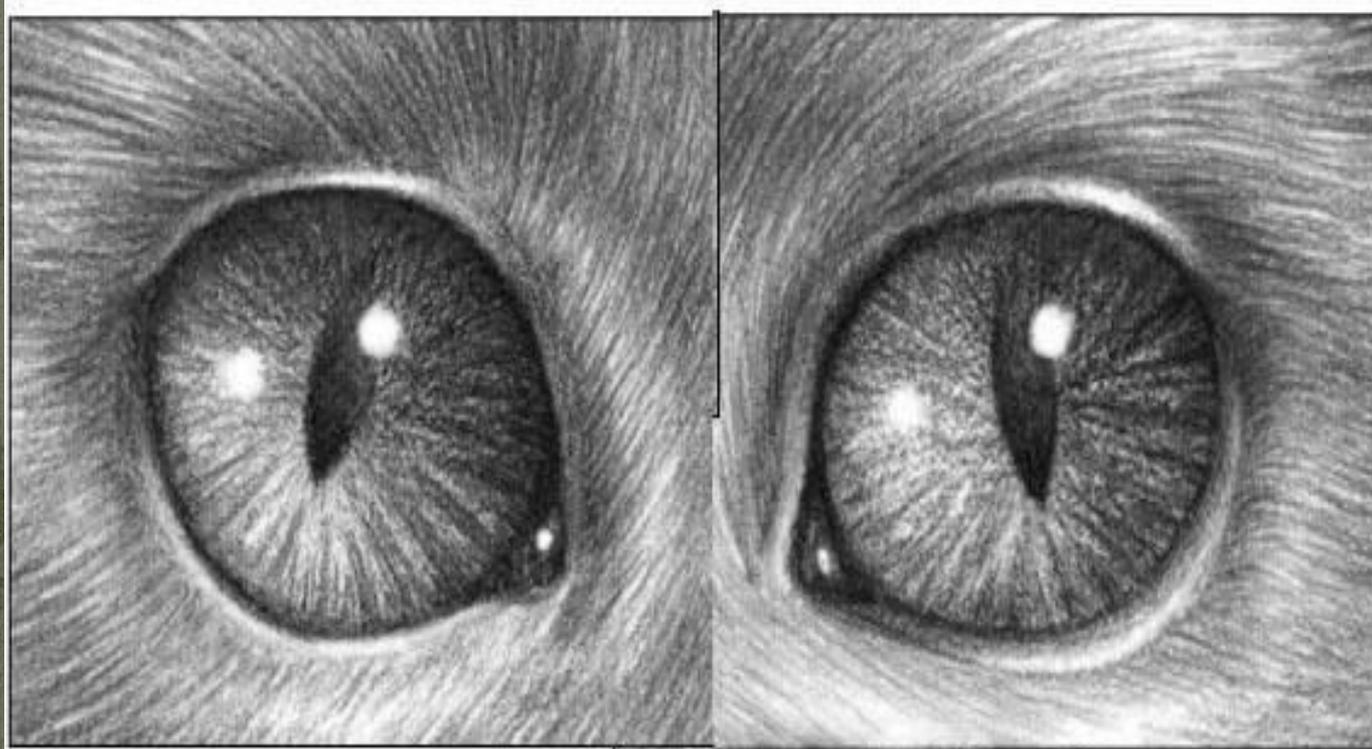
23) НВ карандашом добавьте светлых и средних оттенков нижним и верхним векам вокруг радужной оболочки.

24) Сделайте крошечные круги, обозначающие блики в уголках глаз.



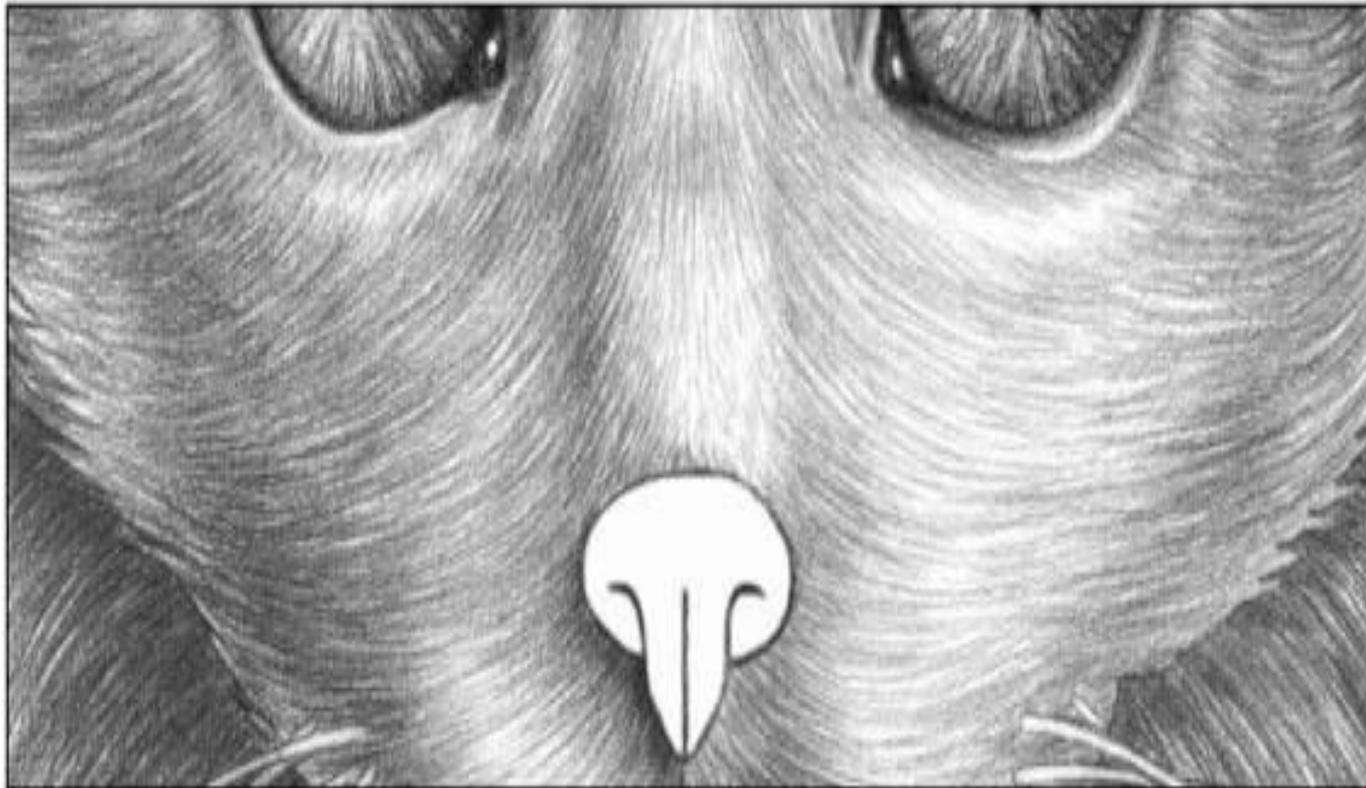
25) Используйте 2В и 4В чтобы добавить тени в каждый уголок.

26) 2В карандашом нарисуйте затемнения вокруг периметра радужной оболочки.



**27) Оттените каждую радужку небольшой темной штриховкой вокруг внешнего сектора.**

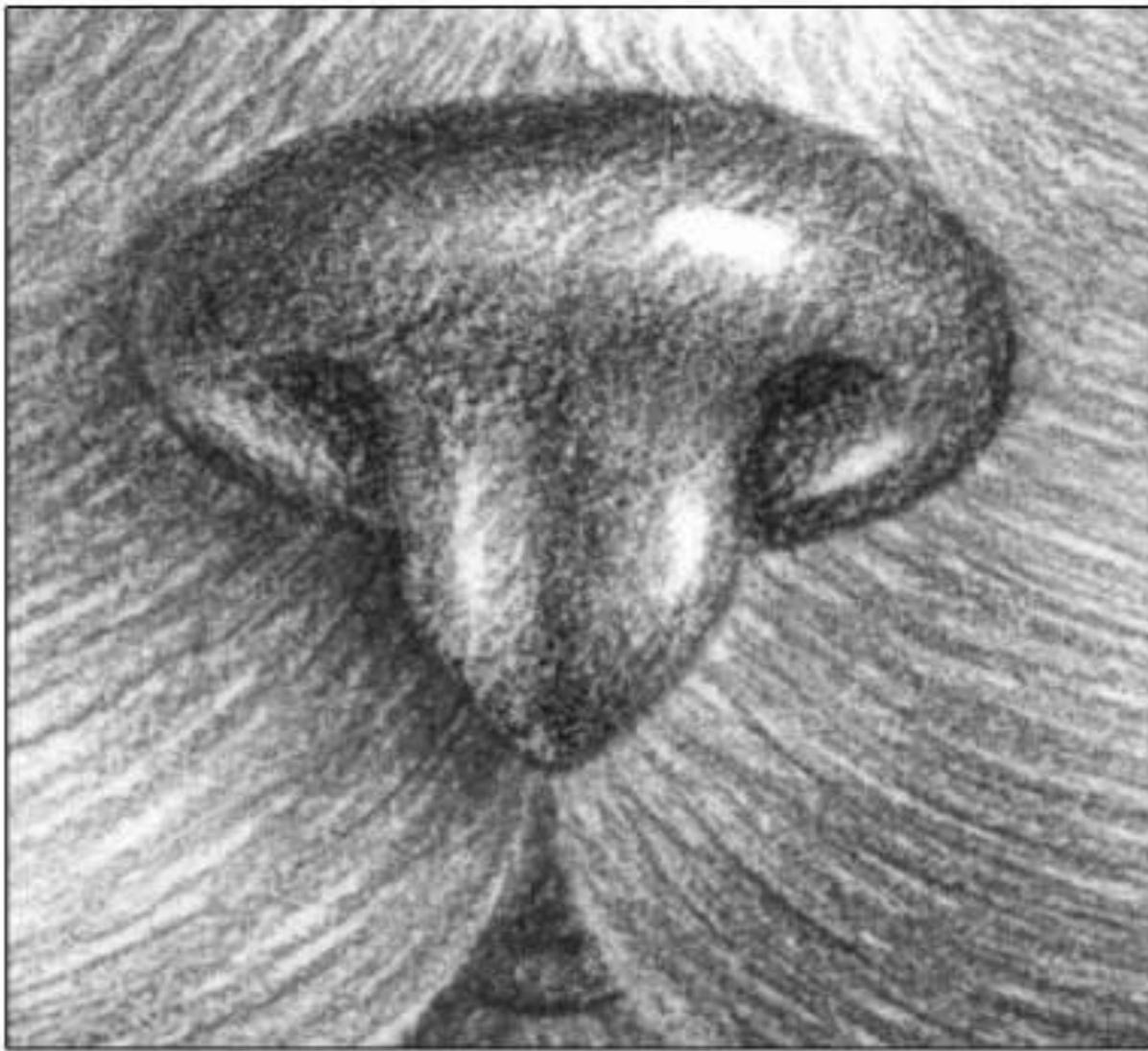
**28) Добавьте немного толстых и тонких линий от карёв центра радужных оболочек, чтобы представить крошечные мышцы глаз.**



29) Заканчивая мех в этом секторе морды, затемните некоторые места 2В карандашом.

30) Добавьте тени 6В карандашом.

31) Рисуйте мех под глазами и вокруг секции, расположенной выше носа.



32) Добавьте тени в главный сектор ее носа НВ карандашом.

33) 4В затемните внутренние части ноздрей.

34) Добавьте темные тени на нижнюю губу 2В карандашом.

35) Используйте НВ чтобы добавить закругленную штриховку под носом.



36) С помощью 4В добавьте тени от носа на мех.

37) Рисуем мех у кошки под шеей.



38) С помощью ластика оформите тонкие клинья, вытрите тонкие линии в ее меху для усов.

39) Эти осветленные усы обведите, заострив их НВ карандашом.



40) Используйте 4В, чтобы затемнить штриховку ближе к мордочке (под шеей).

41) Нарисуйте мех и усы на другой стороне морды и шеи.

42) Уделите несколько минут и сравните ваш рисунок с моим и определите некоторые области которые вам не совсем нравятся.

**Этот урок первое серьезное испытание вашей усидчивости. Итак!**

**Детали!!! Главное - детали!!!**

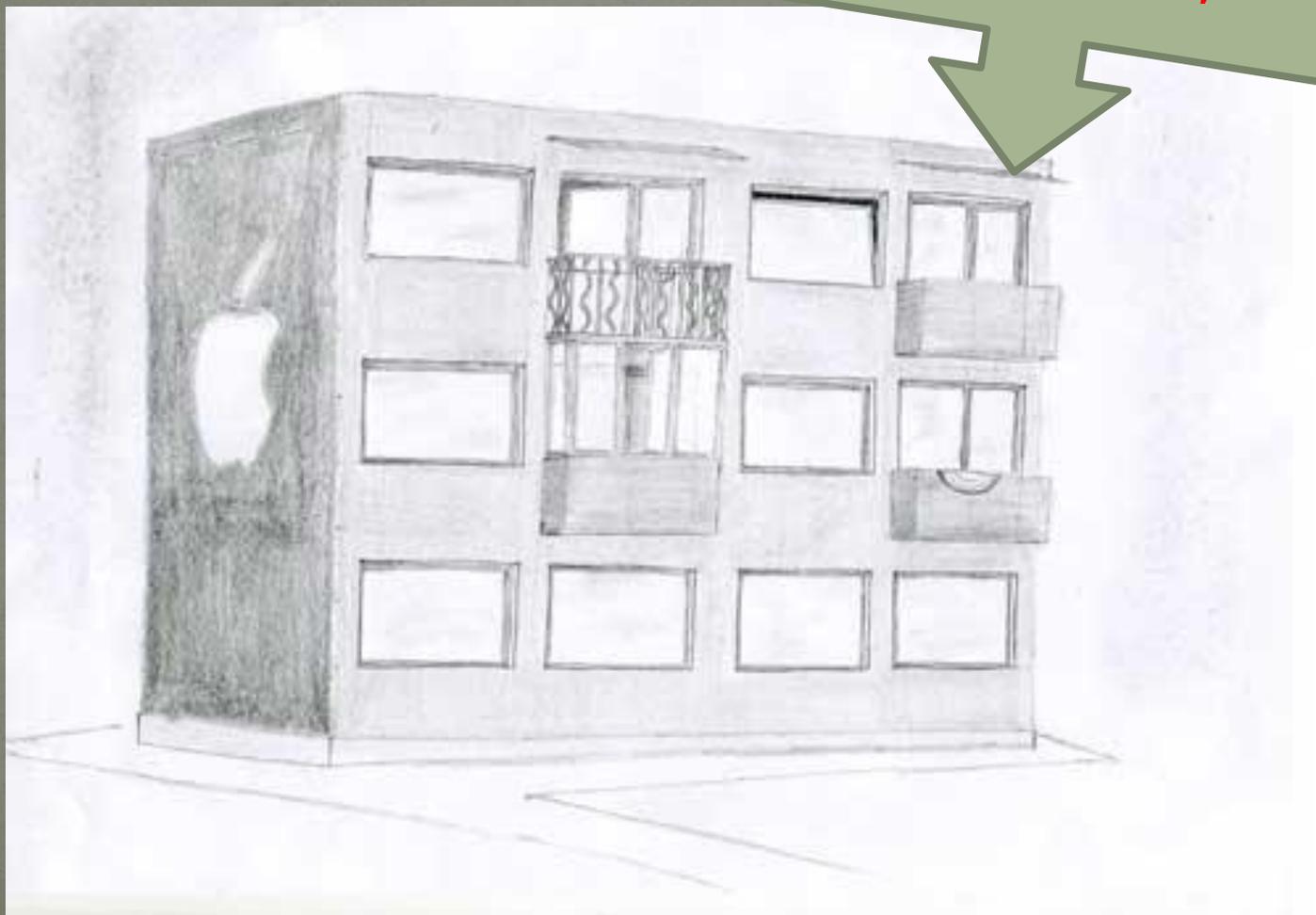
Инструменты:

1. Два стандартных листа бумаги (один на другом, для мягкости!)
2. Еще один стандартный лист бумаги, сложенный вдвое, для правки карандашей
3. Еще один стандартный лист бумаги (его мы будем рвать на клочки! Зачем?! А вот потерпите!).
4. Как минимум два простых карандаша различной мягкости.
5. Резинка (что поделаешь! Сегодня она пригодится!)
6. **Железные нервы, ангельское терпение, нечеловеческая усидчивость!**

Ну да с последним... не всё так страшно! Если у вас есть желание, то вы и не заметите убегającego времени. Но спешу предупредить! Это так же один из первых уроков, который, несмотря на внешнюю простоту, потребует очень много времени! Сегодня вы, возможно, поймете, почему некоторые картины пишутся годами!



# Рисуем ДОМ



# Рис. 01



Рисовать мы будем дом!  
Да простят меня  
архитекторы! Дом с  
балконами и рисунками  
во всю стену. И начнем  
мы с того самого рисунка.  
Я лично выбрал эмблему  
фирмы Apple.

Нарисуем, эмблему  
легкими линиями (не  
бойтесь, если вы  
никогда раньше  
самостоятельно такого не  
рисовали, но  
добросовестно  
выполняли то, чему я  
вас учил, т о для вас это  
не будет таким уж  
сложным!) (рис. 01).

Рис. 02

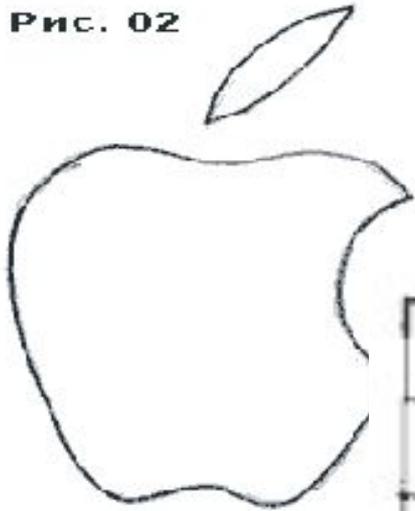
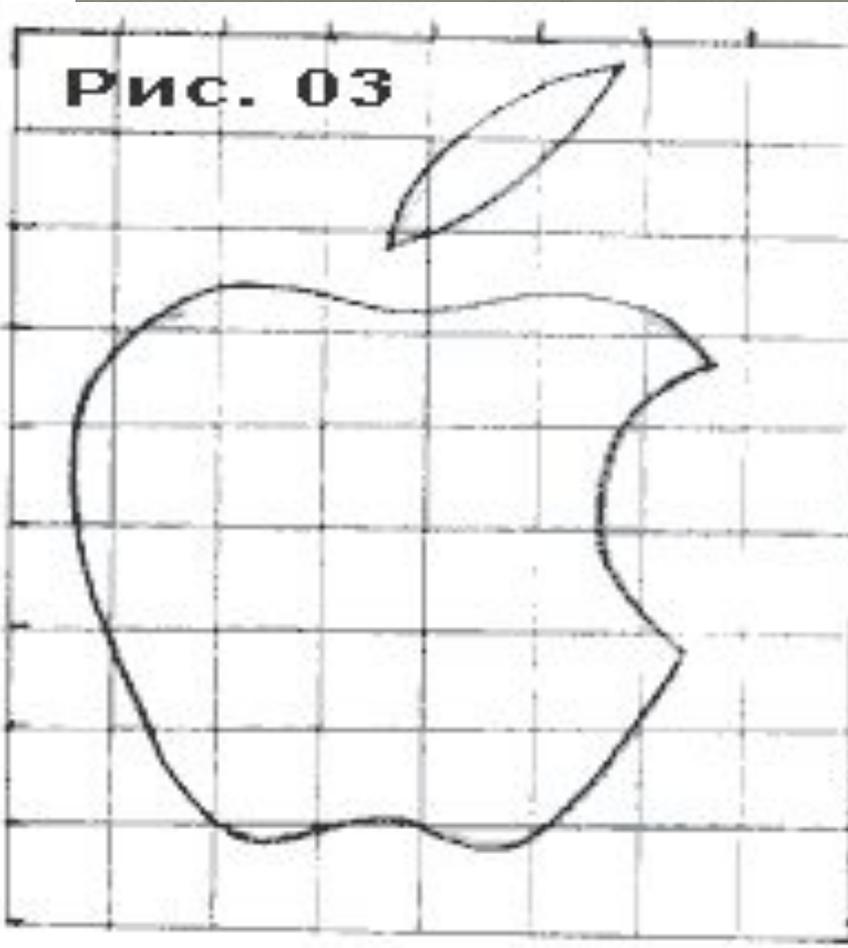


Рис. 03



При рисовании ведите карандаш легкими короткими линиями. Такой метод позволяет более точно вырисовывать общие линии, хотя и несколько «размывает» их.

Затем обведем его линией пожирнее (рис. 02) и покроем сеткой, знакомой нам с прошлого урока (рис. 03).

Этот лист (кстати, это был ЕЩЁ ОДИН лист) мы отложим в сторону и возьмем следующий!

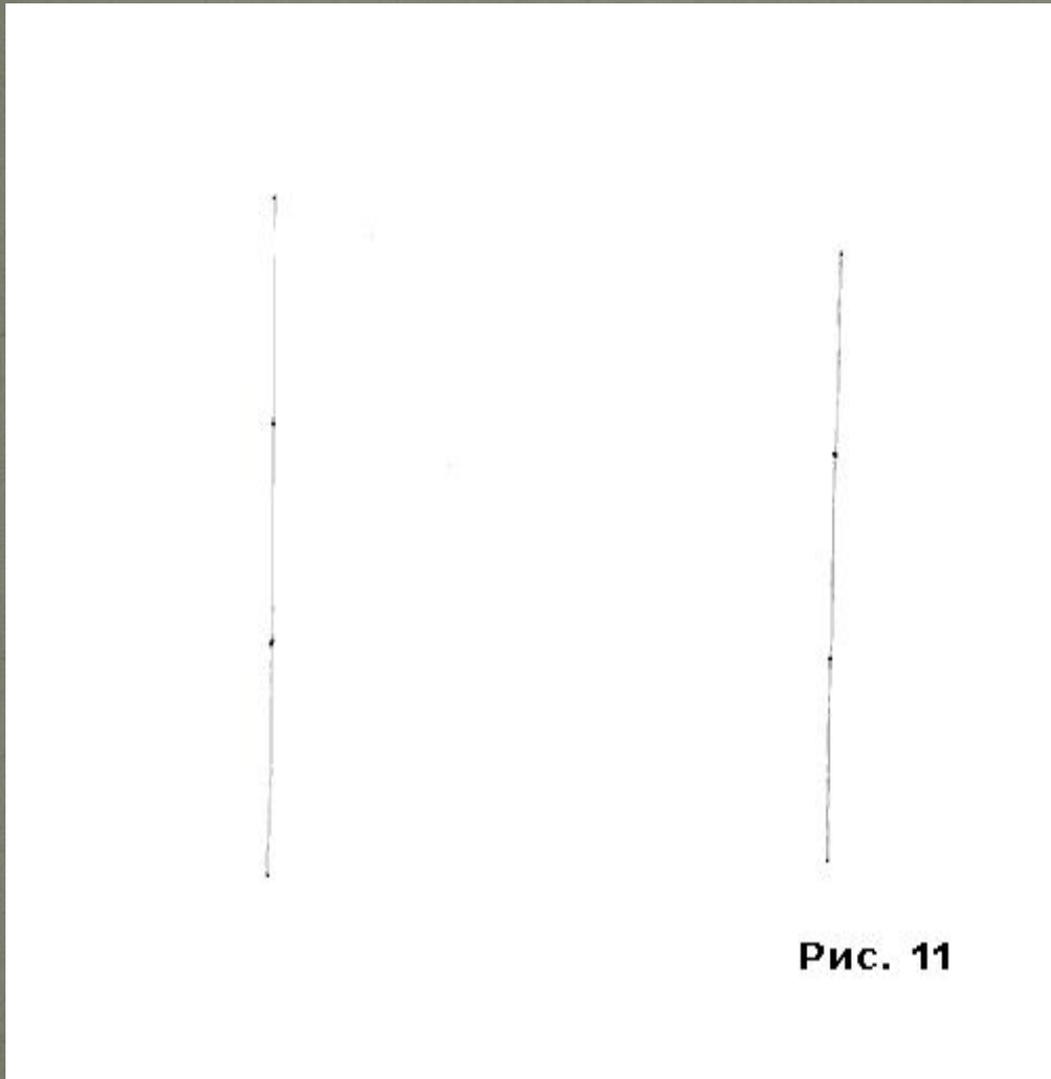
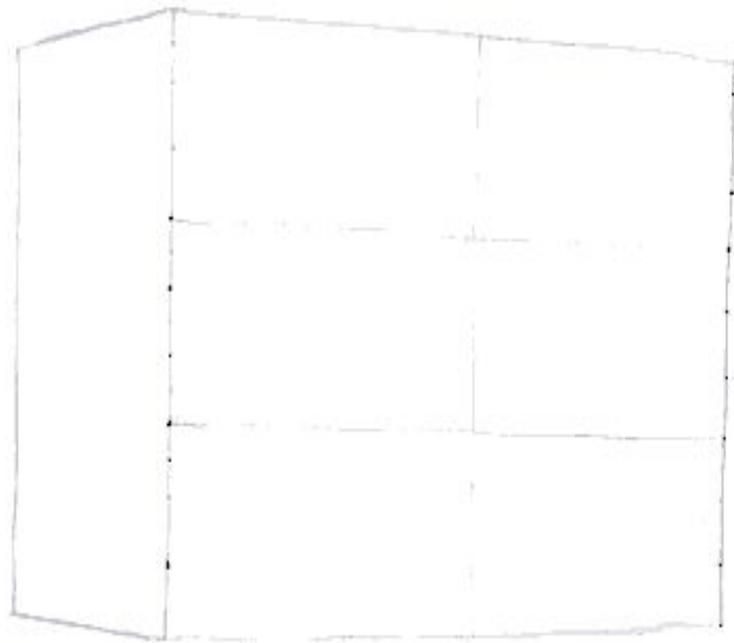


Рис. 11

Рисовать дом – это, конечно же, не предел мечтаний, это даже скучно! НО!!! В нашем случае – это серьезный полигон для «набивания» руки и глазомера! А без этого ... правильно! Никуда! Итак дом! Дом в изометрии!

На листе, где-то с левой стороны проведем линию сверху вниз и такую же с правой стороны, но чуть меньше. Причём правая линия должна начинаться на уровне более низком, чем левая и заканчиваться раньше. Разница между нижними точками полученных линий, должна быть меньше чем разница между верхними. На каждой из линий нанесем две точки, делящие линии на три равных части, так как дом у нас будет трехэтажный (рис. 11).

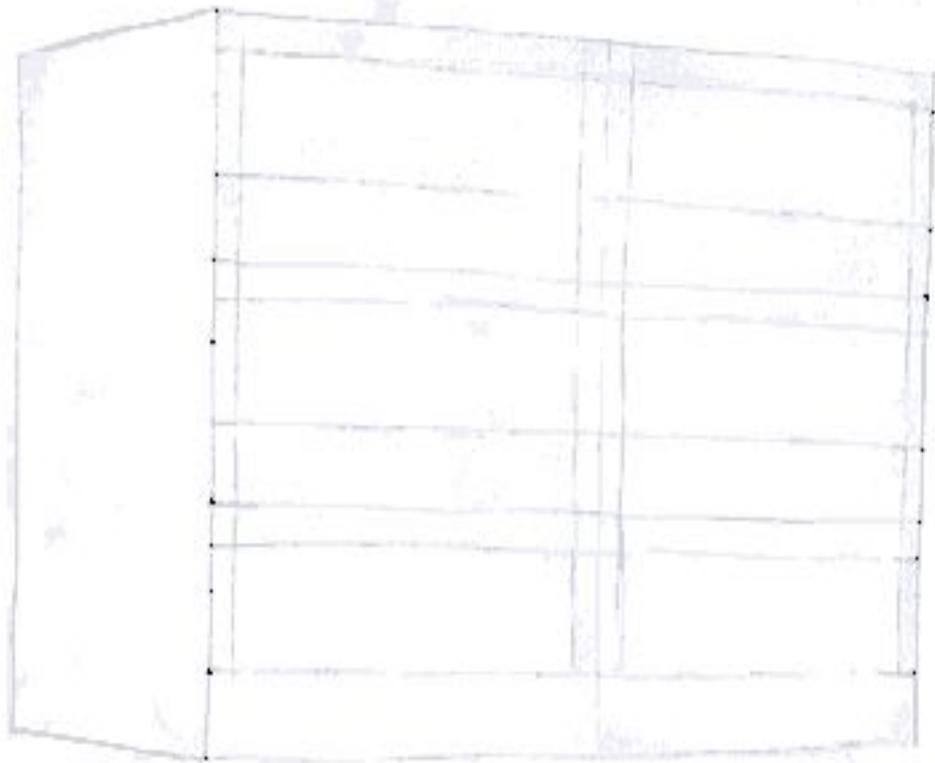


**Рис. 12**

Соединим точки линиями, и проведем линию посередине ... ну не совсем посередине, чуть ближе к правой, ну да это у многих получится автоматически (пользоваться линейками запрещено!). Это не так-то просто. Расположите лист так, чтобы две точки, которые вам надо соединить находились одна за другой от вас, ведите соединяющую их линию "от себя". Причём приставьте карандаш к ближней точке, поднимите локоть, взгляните на дальнюю точку, обратно ... (переводить взгляд с одной точки на другую столько, сколько посчитаете нужным) стараясь почувствовать рукой нужное направление, ведите линию концентрируя свое внимание на направлении, чем на точках или кончике карандаша. Можно вести линию и короткими, легкими линиями.

А затем обозначим и стену слева, проведя соответствующую линию и соединив ее с центральной линией отрезками. Помните, что разница между нижними точками должна быть меньше чем между верхними, так как точка наблюдения (т.е. мы) находится внизу.

На правой и левой вертикальных линиях главной плоскости (самой большой) отложим точки, делящие получившиеся у нас три этажа на три равные части. Посередине верхней части каждого этажа поставим точку, делящую эту часть пополам (рис. 12).



**Рис. 13**

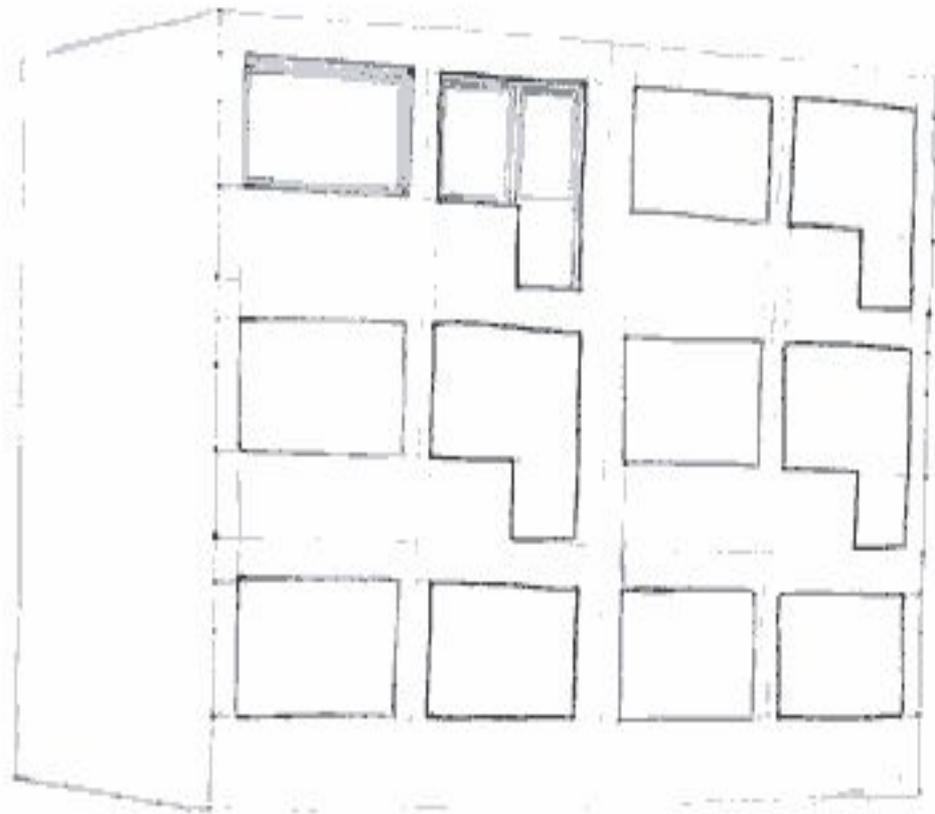
Вот уже и готов  
каркас нашего дома!  
Ну да ... "Лиха беда  
– начало"!!!

Верхние и нижние  
полученные на  
этажах точки,  
соединим легкими  
линиями. На главной  
плоскости, на  
некотором  
расстоянии от  
вертикальных линий  
проведем  
параллельно им  
вспомогательные  
линии (рис. 13).

**Рис. 14**



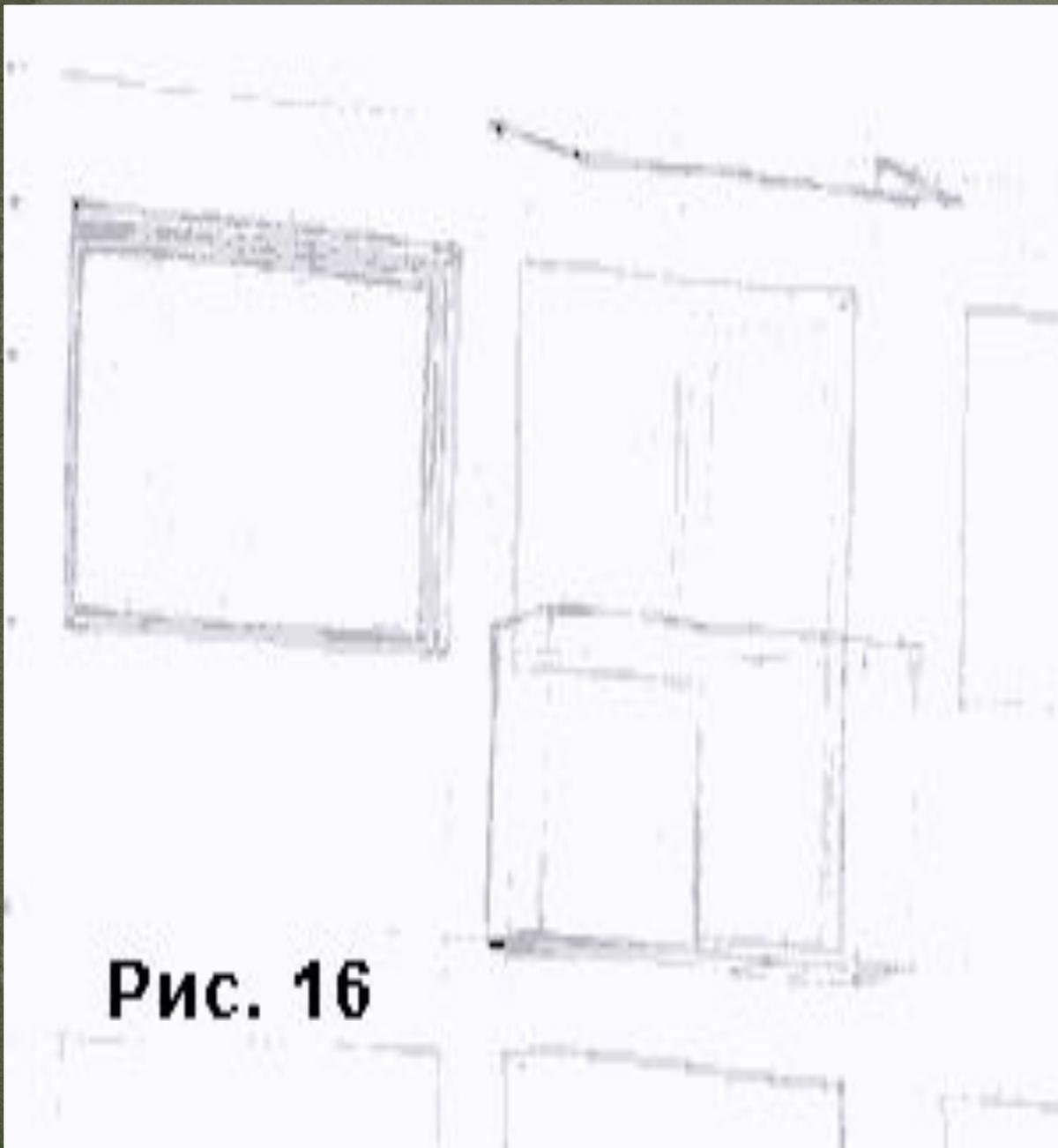
Посередине, между полученных вертикальных линий, отложим еще по вертикальной линии, и так же отложим на некотором расстоянии от них, справа и слева параллельно им вспомогательные линии (рис. 14).



**Рис. 15**

Итак, мы провели все необходимые нам вспомогательные линии для того, чтобы нарисовать окна и балконы шести видимых нам квартир. Причем на первом этаже, как обычно, балконов не будет (рис. 15).

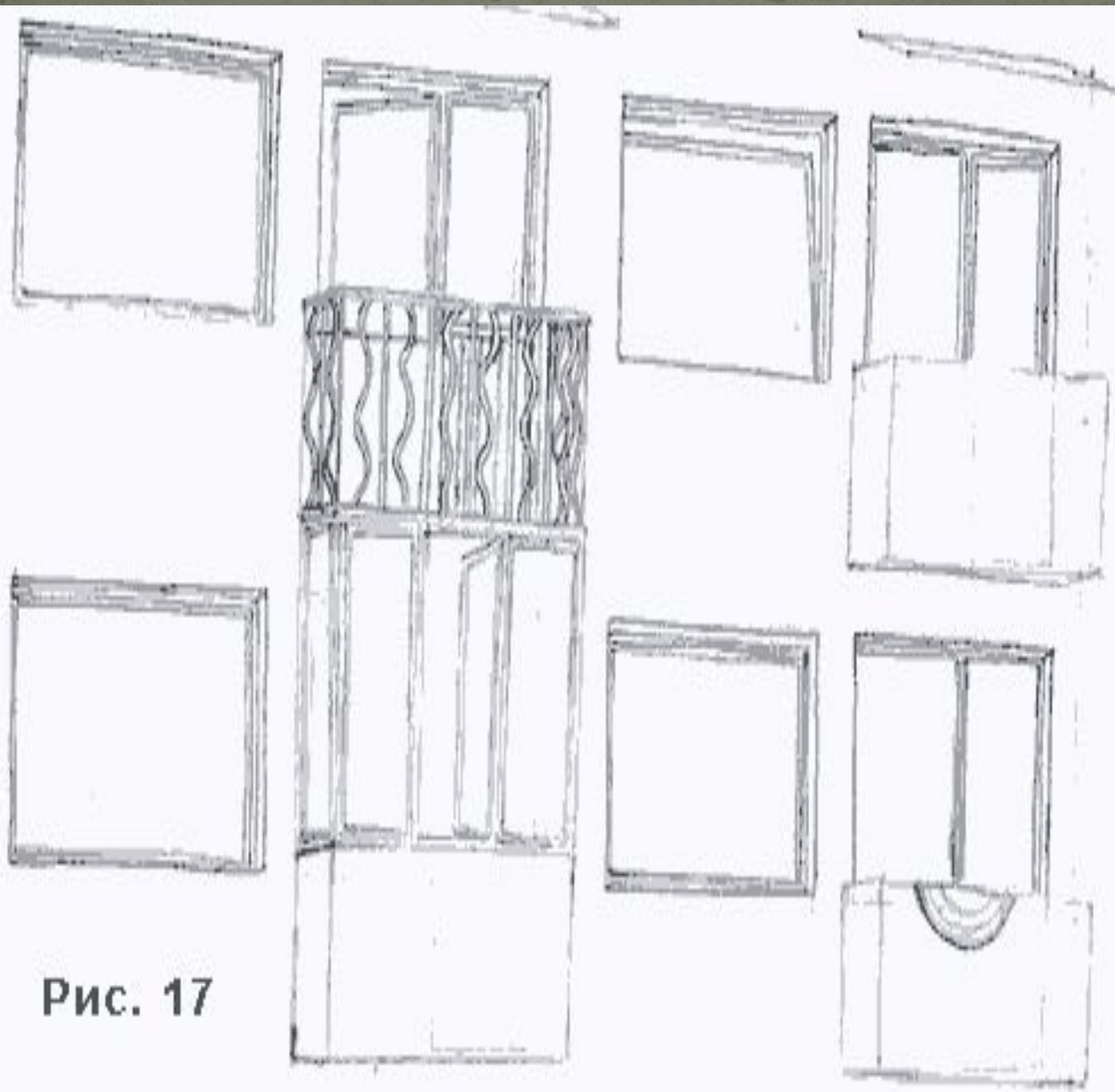
Обратите внимание, что ширина дверей второго и третьего этажей должны совпадать!



На рис. 16 показано как примерно необходимо обозначить торцы стен (в проемах дверей и окон), косяки окон и дверей, рамы и балкон.

Вот и начались ваши мучения! То, что вам сейчас предстоит, займет не один час вашего времени!

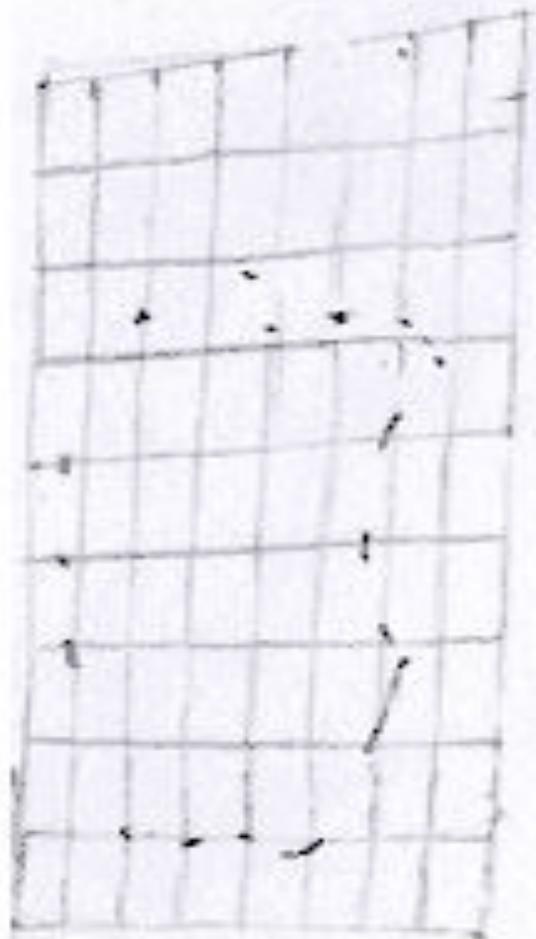
Т.к. линии должны быть параллельными, тонкими, нужно учитывать угол наблюдения, т.е. то что мы должны нарисовать справа у окна, не совсем похоже на то, что будет слева! Так же есть разница между нижним и верхним краем. Поэтому всматривайтесь внимательно, если нужно стирайте, рисуйте заново, но! Никакой "халявы"



**Рис. 17**

Так же не забывайте, что балконы могут быть выполнены по-разному, а окна закрыты или открыты (рис. 17)

И не бойтесь! Это только кажется сложным!

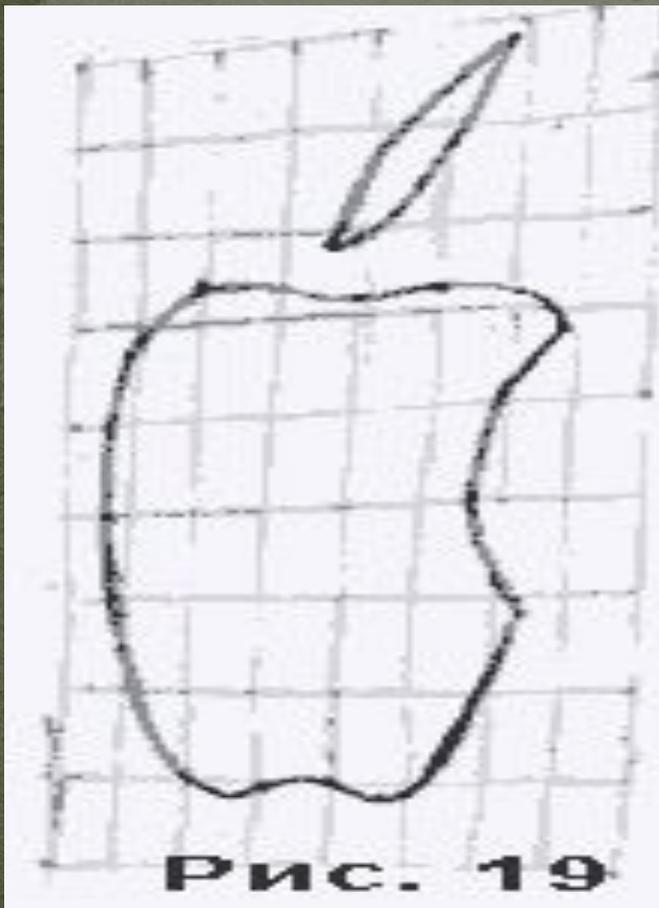


**Рис. 18**

Перейдём к нашей пустой стене. Вот на ней-то мы и нанесем нашу эмблему!

Для этого нам понадобится такая же сетка, как и на рисунке эмблемы, НО! Сетка должна быть точно так же искажена, как и стена (рис. 18)!

Нанесите сначала крайние линии, а затем разделите каждую из них на две равные части. Повторите эту операцию необходимое количество раз. По вертикали, правда, у нас 9 клеток вместо получившихся 10, но кто нам мешает стереть лишний ряд!

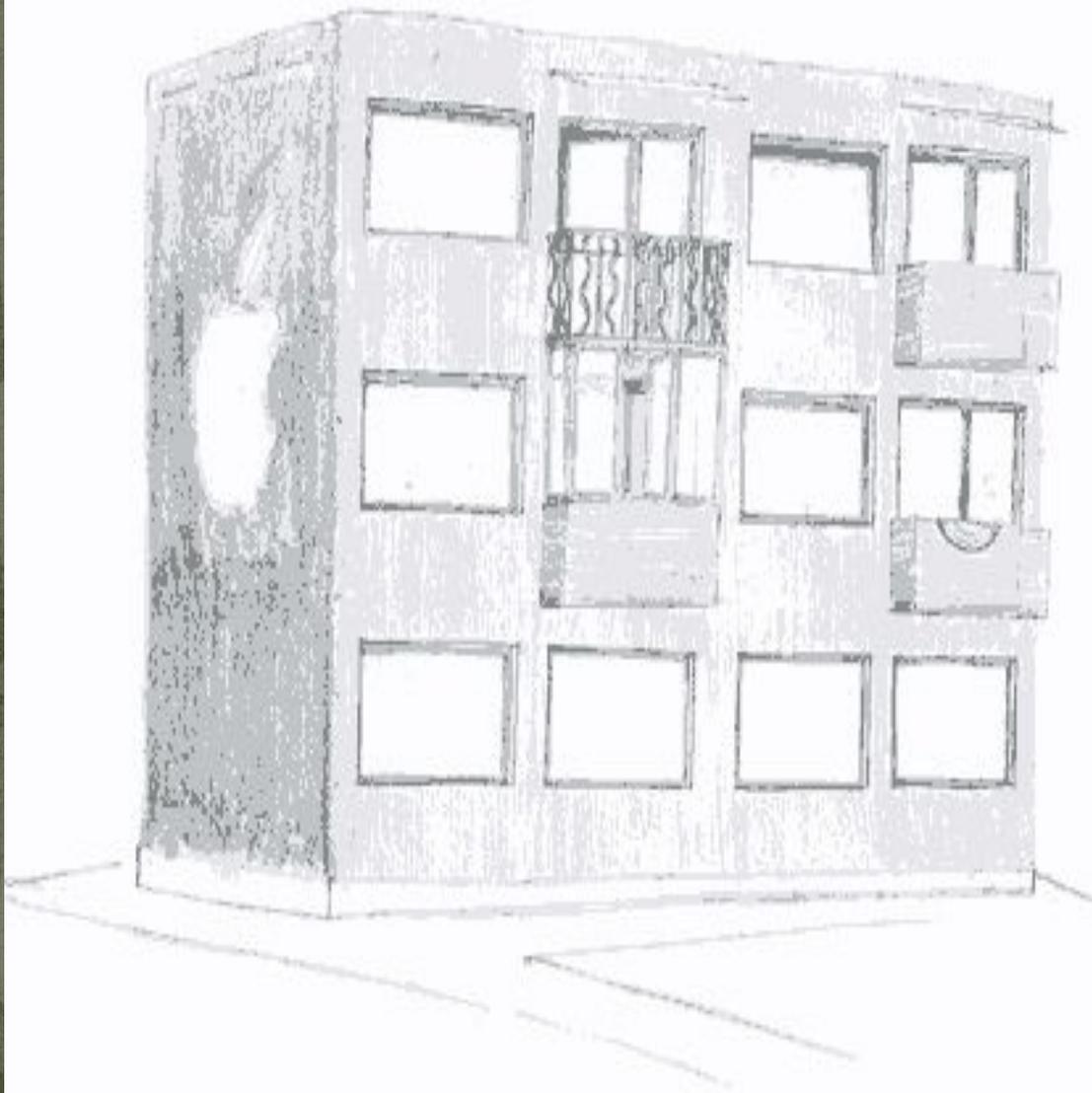


Когда сетка нанесена, просто отложите главные точки и соедините их (рис. 19).



После этого воспользуемся ластиком чтобы стереть ненужные линии и ослабить нужные (рис. 20).

Рис. 21



А дальше все просто! Используя разные по твердости карандаши, нанесём штриховку на поверхности (рис. 21). Для более темной поверхности используем более мягкий карандаш.

Кстати о листочке сложенном вдвое! Заточенный карандаш можно равнять именно на нем. Легкими возвратно-поступательными движениями, слегка прокручивая его вокруг своей оси.

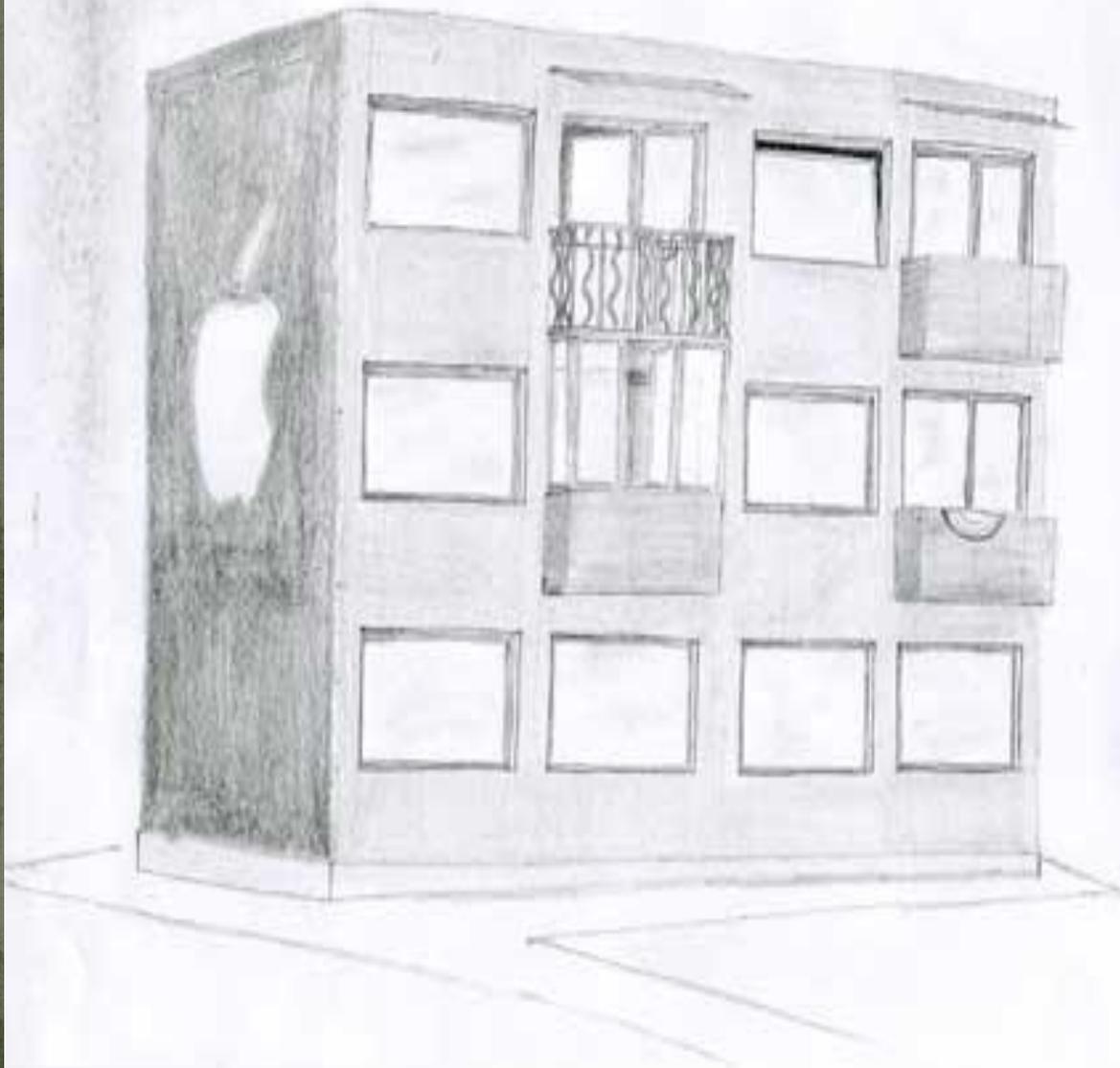
### **При штриховке помните:**

1. Направление штриховки не должно меняться для всей поверхности ограниченной другими фигурами или линиями плоскости.
2. Штрихи, по возможности, не должны "заходить" друг на друга.
3. Взяв в руки подготовленный карандаш, подправьте его на листочке для правки, даже если вы этим карандашом уже штриховали. Иначе, в силу того, что каждый раз карандаш у вас в руках повернут под каким-то ДРУГИМ углом, своей заточенной при предыдущей штриховке гранью, он нанесет парочку неприятных, трудно-изводимых штрихов.
4. Штрихи должны быть параллельными и как можно более прямыми, а потому держите локоть навесу!
5. Чем тщательнее вы наносите штрихи (имеется ввиду не сила нажатия), один штрих к другому, тем приятнее получится картина.
6. Штрихи должны располагаться вплотную к ограничивающим линиям, но не залезать на них.
7. Сила нажатия на карандаш должна быть одинакова по всей плоскости, если только это не изогнутая поверхность.
8. При создании разной освещенности поверхностей можно использовать карандаши разной твердости, разное давление на карандаш. Но при этом каждый карандаш с определенным надавливанием должен проходить всю поверхность, а не ее часть!
9. Более мелкие детали должны получать больше внимания!  
**Да, и не забудьте о том, что нормальный дом имеет фундамент и крышу!**  
Осталось лишь заняться тонировкой! Тут-то нам и пригодятся клочки бумаги! Но не просто клочки! Их нужно складывать в несколько раз и под разными углами. Чем больше раз сложили, тем тверже получится инструмент, чем меньше угол сложенного листочка, тем более тонкую работу он должен выполнять. Для этих целей можно использовать и другие подручные материалы, но это уже на ваше усмотрение. У каждого свое, и каждый использует это свое по своему!

### **Правила тонировки "размытия":**

1. Тонировка должна проводиться тщательно и осторожно, чтобы не "заехать" за края плоскости.
2. Особенно аккуратно "размывайте" полученную ранее штриховку у краев плоскостей.
3. Каждый листочек использовать только для плоскостей с одинаковой освещенностью.
4. Наиболее легкие тона наносятся без штриховки, но листочками ранее задействованными на тонировке заштрихованных плоскостей (например блики на стеклах).
5. При неудовлетворительном результате можно наносить дополнительную выборочную штриховку.

**Рис. 22**



Так, примерно это должно выглядеть (рис. 22):

Кстати, обратите внимание на то, что внутренняя часть застекленного балкона, так же должна быть несколько притемнена!

И помните, правильная штриховка занимает гораздо больше времени чем подготовка всего рисунка, а тонировка больше времени чем необходимо для подготовки рисунка и тонировки!

**Рисуем объекты в объёме**



**Продолжение  
следует**