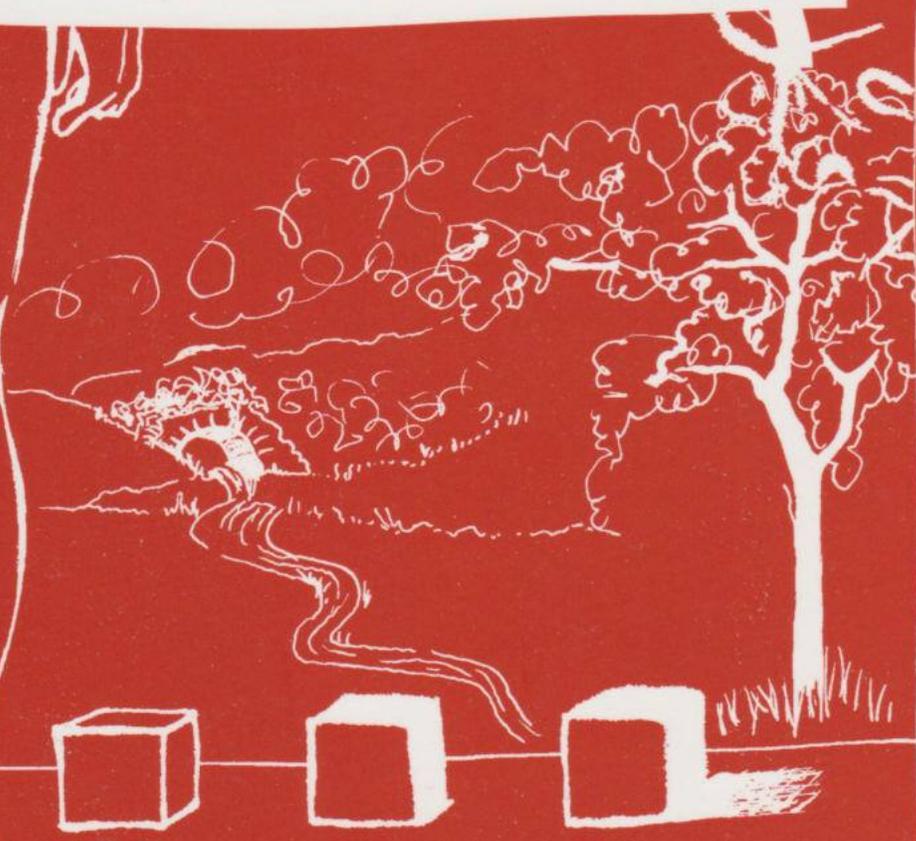




СКЕТЧБУК, КОТОРЫЙ НАУЧИТ ВАС

# РИСОВАТЬ!

РОБИН ЛАНДА



THE GUNDED METHOD  
OF WOMEN BENDS TANT

Эта книга принадлежит

---

Контакты владельца

---



THE GUIDED SKETCHBOOK  
THAT TEACHES YOU HOW TO

# DRAW!

ROBIN LANDA



Peachpit  
Press

**СКЕТЧБУК, КОТОРЫЙ  
НАУЧИТ ВАС**

# **РИСОВАТЬ!**

**РОБИН ЛАНДА**

Перевод с английского Александра Вапнярчука

2-е издание

Москва  
«Манн, Иванов и Фербер»  
2016

УДК 741.02  
ББК 85.154  
Л22

Издано с разрешения Pearson Education

Научный редактор Мария Анненкова

**Ланда, Робин**  
Л22 Скетчбук, который научит вас рисовать / Робин Ланда ; пер. с англ. Александра Вапнярчука. — 2-е изд. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2016. — 224 с. : илл.

ISBN 978-5-00100-174-4

Эта книга — не только стильный скетчбук, но и практическое пособие по рисованию. Вы узнаете об основных элементах, техниках и законах рисования. Прямо в книге вы сможете отработать все изучаемые приемы, выполняя интересные и развивающие задания, а также воспользоваться подсказками автора и изучить примеры работ современных художников. Подходит для всех, кто мечтал научиться рисовать, а также для тех, кто любит создавать визуальные заметки и скетчи.

УДК 741.02  
ББК 85.154

Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав. Правовую поддержку издательства обеспечивает юридическая фирма «Вегас-Лекс».

**VEGAS LEX**

ISBN 978-5-00100-174-4

© 2014 Robin Landa  
© Перевод на русский язык, издание на русском языке, оформление. ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2016

## Посвящается

моей любимой дочери Хейли и вам, дорогой читатель. Надеюсь, вы полюбите рисование.

## Благодарности

Я очень благодарна этим необычным людям, которые внесли свой вклад в эту книгу и в развитие ваших художественных навыков:

Полли Апфельбаум	Гленн Гриффин	Хсинпинг Пан
Эйприл Аллен	Джеймс Гулливер Хэнкок	Шелл Редферн
Роберто Бертоя	Джессика Хелфанд	Даймонд Ривера
Лиз Блэйзер	Александр Айли	Тед Роуз
Роберт Бринкерхофф	Кристина Джанкроф	Марк Романоски
Жанна Брауэр	Нэнси Лэмперт	Джеймс Ромбергер
Стефан Бюхер	Лорин Латарро	Генри Сене Йи
Майкл Чо	Грег Лешэ	Мэри Энн Смит
Лестер Коэн	Лаура Летински	Роберта Смит
Лиман Далли	Рут Лингфорд	Дженнифер Стерлинг
Джим Доукинс	Кендра Мейер	Джессика Стокхолдер
Аллан Драммонд	Дениз Миттерхоф	Юм Тавилвежакул
Джонатан Кайл Фармер	Барбара Нессим	Фрэнк Вива
Роуз Гоннелла	Джош Оуэн	Эллен Йи-Лун До



Я также выражаю благодарность художникам, сделавшим свой вклад в книгу в виде изумительных рисунков: Лиз Блейзер, Стефану Бучеру, Лиман Далли, Джонатану Кайлу Фармеру, Роуз Гоннелле, Грегу Лешэ, Дениз Миттерхоф, Хсинпинг Пан, Даймонду Риверу, Марку Романоски, Мэри Энн Смит, Дженнифер Стерлинг и Юму Тавилвежакулу.

Никки Макдоналд — о таком умном, мыслящем и готовом всегда помочь редакторе может мечтать каждый автор. Я очень благодарна ей за ее веру в этот проект. Большое спасибо друзьям из Peachpit Press: Кэти Лэйн, Шарлин Чарльз Уилл, Бекки Уинтер и Даниэль Фостер.

Огромное спасибо моей звездной производственной команде, которая создала прекрасный дизайн книги и иллюстрации для нее: Дениз Андерсон, Доунмари МакДэрмид, Лауре Мензе, Дениз Миттерхоф и Митци Тестан.

За поддержку проекта со стороны университета Кин я выражаю свое почтение: президенту университета доктору Давуду Фарахи, проректору доктору Джеффри Тони, главе колледжа культуры и искусства доктору Джорджу Аразимовичу, исполнительному директору школы дизайна имени Роберта Буша профессору Роуз Гоннелле, доктору Сюзанн Ганнон, а также всему бюро научно-исследовательских работ и спонсорских программ, моим коллегам и великолепным выпускникам и студентам школы дизайна имени Роберта Буша университета Кин.

За помощь и поддержку я благодарю Райана Дэниела Бека, Стивена Броуэра, Пола Дото, Саманту Гняздовски, Стефани Кноп, Мартина Холлоуэй, Карлоса Альберто Хернандеса Малагона, Джейми Килсби, Маргарет Лаубер, Мелиссу Локасио, Джейсона Ортенберга, Робин Рей, Деборе Ривера, Карен Сонет Розенталь, Рио Вентурин и галерею Clifton Benevento. С любовью благодарю Дениз Андерсон, Пола Боско и своего мужа Гарри Груенспана.

Но в самом большом долгу я нахожусь перед моей любимой дочерью и вдумчивым читателем Хейли, которая тщательно изучала и редактировала мою рукопись и создала на ее основе замечательные рисунки.



*Изобразительное искусство, возможно, один из самых сокровенных и честных видов искусства. Используемые в нем легкие материалы позволяют художнику работать практически где угодно, и очень часто усилия вознаграждаются искренностью, которая обнажает все нервные окончания его таланта. Иногда оно действует словно импульс, который извлекает из эмоций художника его сущность. Иногда оно раскрывает дар, который нельзя увидеть через какой-либо другой вид искусства.*

— Роберта Смит, помощник художественного критика, «Нью-Йорк таймс»

# Содержание

## Необходимые материалы и инструменты, 10

Инструменты, 10

Цифровые носители, 13

Рисуем вместе: Элизабет Блейзер, 14

## Введение, 15

Почему люди рисуют, 15

Рисуем! Проверьте себя, 17

Рисуем вместе:  
Даймонд Ривера, 18

## 1 Образное мышление, 19

Подумайте о листе, 19

О композиции, 24

Плоскость изображения, 26

Изучаем визуальные  
соотношения, 27

Рисуем вместе:  
Хсинпинг Пан, 40

## 2 Формальные элементы рисования, 41

Линия, 41

Форма, 46

Цвет, 60

Текстура, 60

Узор, 60

Рисуем вместе:  
Юм Тавилвежакул, 70

## 3 Композиция, 71

Рисуем форму, 72

Рисуем графическое  
пространство, 75

Пространственное  
соотношение, 78

Принципы композиции, 78

Рисуем вместе:  
Стефан Бюхер, 90

## 4 Рисуем линиями! 91

Рисуем вместе:  
Джонатан Кайл Фармер, 104

## 5 Форма, плоскость, объем и перспектива, 107

Форма, 107

Плоскость и объем, 108

Перспектива, 120

Рисуем вместе:  
Марк Романоски, 124

## 6 Натюрморт и пейзаж, 125

Натюрморт, 126

Пейзаж, 126

Рисуем вместе:  
Роуз Гоннелла, 150

**7 Человеческая фигура и лицо, 151**

Человеческая фигура, 152

Лицо, 153

Рисуем вместе:  
Мэри Энн Смит, 179

Рисуем вместе: Лиман Далли, 180

**8 Экспериментируем, 181**

Рисуем вместе:  
Дженнифер Стерлинг, 198

**9 Творческая встряска, 199**

Рисуем вместе: Грег Лешэ, 216

Рисуем вместе:  
Дениз Миттерхоф, 217

**Глоссарий, 218**

# Необходимые материалы и инструменты

Время подготовиться! Для выполнения заданий из этой книги вам потребуется многое из списка ниже.

## Инструменты



### Бумага

Рисовать прямо в этой книге — это правильно. Я как раз этого от вас и хочу! Но чтобы практиковаться, вам потребуется дополнительная бумага. Большинство видов бумаги сгодится для новичков. Обзаведитесь альбомом для рисования с бескислотной\* бумагой, на которой можно рисовать ручкой, чернилами, маркерами, карандашом, пастелью, углем и делать растушевку. Для большинства рисунков подойдут листы размером 30 × 35 см (11 × 14 дюймов) или 35 × 43 см (14 × 17 дюймов), которые удобно класть на колени.

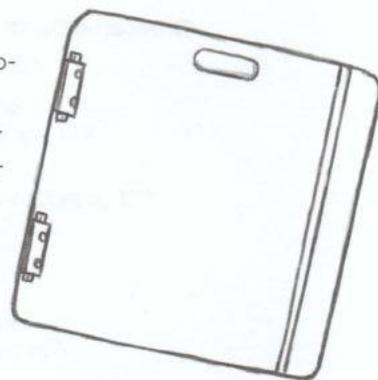
Второй вариант: возьмите миллиметровую бумагу, на которой можно рисовать карандашом или маркером, — сетка облегчает визуальную оценку объектов.

Для выполнения некоторых практических заданий этой книги вам потребуется более плотная бумага. Например, картон, который может послужить вам в качестве легкой доски с двумя рабочими поверхностями — передней и задней.

Вам также будет необходима бумага коричневого или серого цвета, которую можно приобрести или сделать самим. При помощи большой кисточки нанесите на бумагу холодный кофе или чай, разведенные чернила или краску на водной основе и придайте бумаге необходимый тон.

### Планшет

Когда вы будете рисовать, можете положить альбом на стол или на колени, но, возможно, удобнее будет использовать планшет. Недорогие планшеты из фанеры хорошо подойдут.

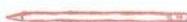


### Карандаши

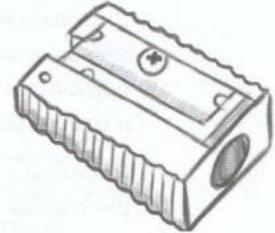
Карандаши различаются по твердости грифеля, от очень мягкого (8B) до твердого (6H). Мягкие простые карандаши оставляют более темные штрихи и отлично подходят для быстрых набросков. Твердые карандаши



\* Бумага, не содержащая кислотных производных в своем составе, в особенности проклеивающих квасцовых добавок.



позволяют рисовать более светлые, тонкие линии и ставить маленькие точки; они хороши для отрисовки прямых линий и проработки деталей. Возьмите карандаши 6B, 2B, B, H или HB и 2H. Если в каком-то практическом задании я не указываю, какой именно карандаш надо использовать, поэкспериментируйте, посмотрите, на что способен каждый грифель, и сами выберите наиболее подходящий.



### Точилка для карандашей

Маленькая металлическая точилка стандартного размера (8 мм) отлично подходит для наших целей.

### Уголь для рисования



Виноградные и ивовые угольные палочки — отличный инструмент для быстрых набросков и создания цветowych зон. Они легко удаляются с бумаги при помощи ластика-клячки. Некоторые художники предпочитают спрессованный уголь за его прочность. Угольные палочки недороги, поэтому у вас есть возможность поэкспериментировать с разными видами. Нанесите на рисунок нетоксичный фиксатор, чтобы сохранить его (см. следующую страницу).

Угольные палочки недороги, поэтому у вас есть возможность поэкспериментировать с разными видами. Нанесите на рисунок нетоксичный фиксатор, чтобы сохранить его (см. следующую страницу).

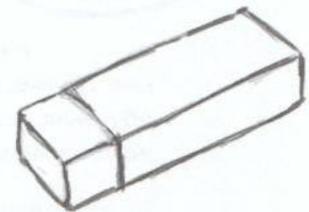
### Белый и черный карандаш Конте\*

Карандаши Конте сделаны из смеси натуральных пигментов, каолиновой глины и графита. Они используются для создания быстрых набросков и подходят для разных типов бумаги. Такие карандаши очень популярны среди художников. Вы можете заточить кончик карандаша до остроты иглки (используя наждачную бумагу), чтобы работать с деталями, или же использовать тупой его конец или боковую сторону.

### Ластики

#### Белый пластиковый ластик

Такие ластики полностью убирают следы графита с бумаги, и я рекомендую именно их при работе с простым карандашом.



#### Ластик-клячка

Эти ластики могут принимать любую форму и довольно чисто стирают, а также собирают различные ненужные остатки с бумаги. Они легко отчищаются, когда их мнешь, и превосходно подходят для стирания карандаша и угольных палочек.

#### Ластик Pink Pearl

Мягкий и гибкий, этот ластик удаляет графитные следы и имеет скошенные концы для более тонкой работы.

#### Ластик-резинка

Это универсальный ластик, но после него остается много мусора.

\* Подвид французского мелка. Состоит из глины, воды и красящего элемента, которые прессуются и подвергаются обжигу.



## Маркеры

Для создания эскизов или рисования многие художники предпочитают черные маркеры с тонким кончиком. Попробуйте разные бренды: у некоторых маркеров скольжение легче, чем у других. Помните, что маркер не так легко, а иногда и невозможно стереть.

Маркеры с широким кончиком хорошо подходят для экспериментов, смелого рисования, выделения элементов рисунка и закраски больших областей.

Такие маркеры бывают самых разных цветов. Недорогой небольшой набор вполне подойдет для работы с этой книгой. Можете взять вместо него набор школьных цветных карандашей.

## Фиксаторы

Существует множество нетоксичных фиксаторов, пригодных для дальнейшей обработки (то есть вы можете наносить рисунок поверх фиксатора). Спрей SpectraFix с натуральным казеином — один из них. Фиксаторы защитят ваше творение. Даже если вы используете нетоксичный фиксатор, делайте это в хорошо проветриваемой комнате или на улице.



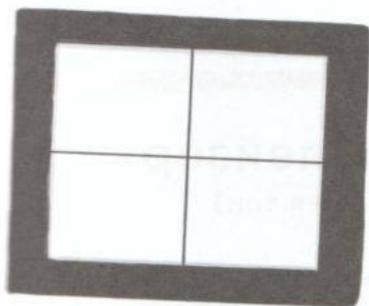
## Черная тушь

Черная тушь — это сильно пигментированная, непрозрачная тушь. Ее можно развести водой и использовать для большинства кисточек. Она хорошо подходит для рисунка размывкой и для различных экспериментов. При рисовании по мокрому я рекомендую.

## Кисточки

Неплохо было бы иметь как тонкую заостренную кисточку, так и плоскую. Избегайте небольших кисточек, которыми вы сможете рисовать, работая только кистью, а не всей рукой. Профессиональные художественные кисти стоят дороже. Школьные как раз подойдут для обучения. Если у вас есть старые, потрепанные кисти, их тоже вполне можно использовать, к тому же они неплохо послужат для различных экспериментов.





## Помощники в рисовании

### Видоискатель

Видоискатель для рисования — это легкая дощечка из прозрачного пластика, на которую нанесена сетка 3×3. Такой инструмент помогает при визуализации композиции. Он позволяет вам изолировать часть изображения

или разделить отдельные места и пространства на модули, чтобы определить, где лучше всего расположить элементы рисунка. Вы можете сделать такой видоискатель самостоятельно из прозрачного твердого пластика при помощи легко стираемого маркера или приобрести уже готовый, например фирмы QuicKomp. Видоискатели также могут быть использованы в качестве линейки.

### Решетка «Правило третей»

Решетка «Правило третей» (об этом правиле вы узнаете больше в главе 1) — это асимметричная композиционная пластиковая решетка, которая может использоваться в качестве видоискателя для определения точки фокуса. Такую решетку вы можете приобрести или сделать сами.

### Решетка, разделенная на четыре квадрата

Видоискатель, разделенный на четыре квадрата, сделанный из пластика или плотной монтажной пленки, позволяет вам разделить ваш рабочий лист на меньшие части, которые легче воспринимать. Такой видоискатель вы также можете приобрести или сделать сами.

### Деревянный манекен

Это человеческая фигурка с правильными пропорциями (бывают различных размеров), которой вы можете придавать нужную позу. Такой манекен облегчает мысленное представление объекта.

## Цифровые носители

### Цифровые ручки и графические планшеты

Некоторые цифровые ручки и планшеты могут имитировать ощущение рисования на бумаге. Приобретите самый большой планшет, который можете себе позволить. Кому-то удобно рисовать при помощи мышки или трекпада, но эти инструменты не смогут сравниться по вызываемым ощущениям с цифровыми ручками и графическими планшетами.

Перед покупкой подобных устройств всегда уточняйте спецификации и требования к программному обеспечению.

### Ручкой-по-экрану

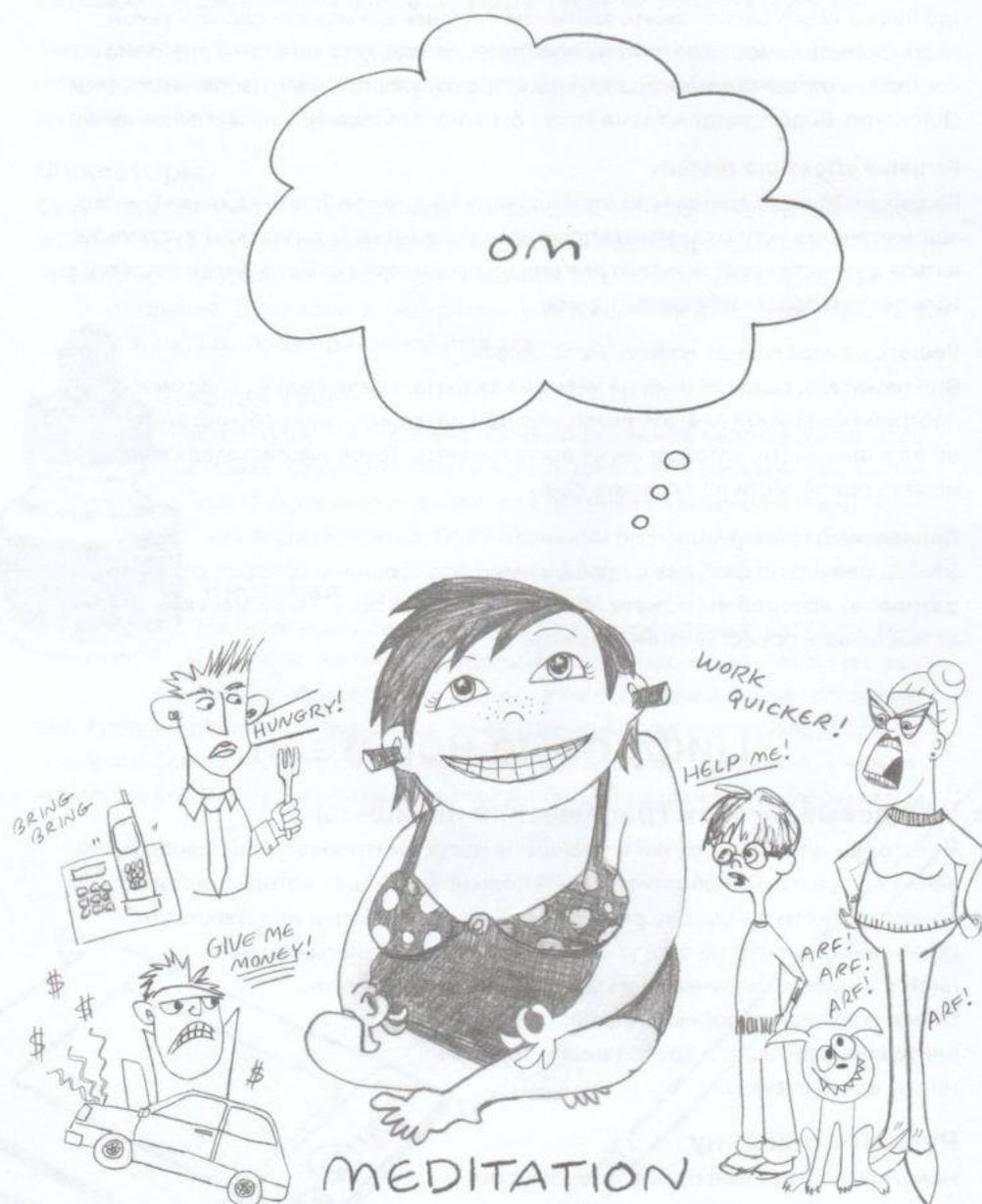
Некоторые цифровые ручки позволяют рисовать прямо на поверхности ЖК-дисплеев.



## Рисуем вместе: Элизабет Блейзер

(художник-мультипликатор, дизайнер, LIZBLAZER.COM)

«Нарисуйте себя, делающего невозможное»



# Введение

## Почему люди рисуют

Ваш мозг радуется, когда вы рисуете.

Рисование задействует сразу несколько областей мозга. Лобная доля включается в работу, отвечая за планирование, движение, эмоции и решение проблем. Теменная часть отвечает за движения и ориентацию, распознавание и восприятие. Затылочная доля обеспечивает обработку визуальных данных. Височная доля обслуживает память и восприятие, а мозжечок — дополнительные движения.

Когда вы рисуете, вы концентрируетесь, позволяя образовываться нейромедиатору дофамину, отчего вы испытываете удовлетворение. Некоторые люди сообщают, что рисование их успокаивает; другие говорят, что оно очень помогает им сосредоточиться.

Рисование может приносить удовольствие.

Рисование — это метод познания самого себя, способ общения с другими людьми и изучения своей индивидуальности. Оно позволяет вам исследовать визуальную часть мира и по-своему передавать то, что вы видите.

Рисование позволяет установить связь между идеями и чувствами.

Рисование увековечивает людей, места, вещи, моменты и события.

Рисование — это форма творческого самовыражения.

Рисование — это образное мышление, способ исследования и осознания идей и опыта.

Рисование с натуры предполагает интерпретацию и визуализацию того, что вы видите. Или же вы можете изобразить в концептуальном рисунке то, о чем думаете и что представляете.

Будучи ребенком, вы рисовали свою кисть, обводя ее карандашом, и это было волшебно. На уровне инстинктов вы знали, что рисование — это способ увековечить свое существование. Сейчас ваш рисунок может быть каким только пожелаете: реалистичным, стилизованным, абстрактным, беспредметным, эксцентричным, сатирическим, плоским, иллюзорным, текстурным, красочным, экспрессионистским — любым.

Порядок раскрытия тем в этой книге позволяет вам развить свою технику, навыки построения композиции и понимание ее. Для некоторых техник рисования приведены исчерпывающие пошаговые руководства. Кое-какие инструкции представляют собой коротенькие рисунки-задания, вдохновляющие на творческую деятельность. Глубокоуважаемые художники, дизайнеры, иллюстраторы,

архитекторы, кинорежиссеры, художники-мультипликаторы, карикатуристы, педагоги и другие профессионалы творческой области внесли большой вклад в создание материалов этой книги.

Существует очень много способов рисовать. Изображать мир таким, каким мы его видим, — лишь один из способов визуального отображения. Эта книга научит вас рисовать то, что вы видите, а также побудит к экспериментам и созданию концептуального рисунка. Так что осчастливьте свой мозг — начните рисовать!

### Проверенные методы

**Когда вы рисуете...**

**Будьте терпеливы.** Дышите. Расслабьтесь и наслаждайтесь. Чтобы научиться рисовать, потребуется много времени.

**Стирайте.** Не бойтесь делать ошибки. Все художники их делают.

**Будьте открыты экспериментам.** Они расширяют ваше видение и развивают художественный навык.

**Отбросьте предубеждения.** Смотрите на вещи свежим взглядом.

### Практические советы

- Попробуйте использовать «сущностное», или комплексное мышление, думая о целом вместо частного. Например, рисуя натюрморт, не пытайтесь сначала изобразить один объект, а затем сразу же перейти к другому. Лучше проработайте всю композицию целиком, создавая пространственные взаимоотношения между объектами.
- Играйте!
- Наблюдайте осознанно.
- Оцените существующие взаимоотношения. Уделяйте не меньше внимания пустому пространству между объектами, чем самим объектам. Представьте, что между каждыми двумя объектами натянута резинка, которая создает визуальное напряжение.



## Рисуем! Проверьте себя

Рисуя, не забывайте про:

- П** = Пространственные взаимоотношения. Относитесь к пространствам между формами точно так же, как и к самим формам.
- Г** = Границы. Учитывайте формат рисунка, работая над его элементами.
- А** = Акцент. Не забывайте делать акценты на одних элементах и убирать с других. Создавайте точку фокуса.
- Н** = Негативные формы/пространства\*. Принимайте во внимание все негативные пространства.

- .....
- Подходит ли ориентация листа основному направлению и акценту, которые вы предали изображаемому объекту?
  - Какое пространство вы хотите создать? Реальное или иллюзорное? Приближенное или отдаленное?
  - Обозначена ли фокусная точка?
  - Позволяет ли композиция вести взгляд зрителя по картине определенным путем?
  - Создана ли точка входа в композицию?
  - Были ли оценены пространственные взаимоотношения?
  - Учтены ли негативные формы?
  - Композиция сбалансирована? Если нет, то какую выразительную задачу решает отсутствие баланса?
  - Были ли учтены отличительные свойства каждого отдельного объекта?
  - Использовались ли все преимущества различных инструментов для рисования?

\* Негативное пространство — в искусстве — пространство между объектами или вокруг них. *Прим. ред.*



## Рисуем вместе: Даймонд Ривера (художник)

«Когда вы только приступаете к работе, с новой идеей в голове и чистым листом перед собой, не стремитесь сразу изображать каждый сантиметр вашей истории. Включите в рисунок ровно столько деталей, чтобы зритель смог уловить, что происходит на листе».

«Пусть зритель сам мысленно заполняет пробелы в вашем рисунке — это увлечет его на более длительное время. И это нормально, если у разных людей в голове возникают разные образы».

«Обрежьте изображение, чтобы сделать его интереснее».





## Образное мышление

Вы научитесь лучше рисовать, если станете чутким наблюдателем. Перед тем как взяться за карандаш, прочтите эту главу. Вы узнаете, как можно смотреть на визуальные взаимоотношения окружающих нас объектов, вы сможете увидеть такие формы, которые раньше никогда не замечали. Вы будете поражены тем, как внимательное наблюдение улучшит ваши навыки рисования и изменит восприятие мира.

### Подумайте о листе

У каждого листа для рисования, будь это бумага или экран графического планшета, есть определенные ограниченные размеры — они определяются его внешними краями или границами и областью, заключенной в эти границы. Подумайте, как то, что вы рисуете, соотносится с границами листа.



## Важность ориентации листа

Бумага и электронные листы бывают абсолютно любых форм и размеров: прямоугольные, квадратные, круглые, четырехугольные или произвольной формы. Расположите ваш лист так, чтобы он лучше всего подходил для пространства рисунка и изображаемого предмета.

Каждый элемент вашего рисунка будет взаимодействовать с границами и формой листа. Границы листа будут восприниматься как часть композиции.

Если вы нарисуете линию, параллельную одному из краев листа, она будет вторить его направлению и усиливать его. Непараллельные линии зрительно более активны. Например, диагональные или волнистые линии, заключенные в прямоугольник, будут выглядеть более оживленно. Если лист удлиннен в одном направлении, то линии, параллельные длинной стороне, будут более убедительны. Если граница рисунка имеет форму круга, то изогнутые линии будут аккомпанировать окружности, в то время как горизонтальные, вертикальные или нарисованные под углом линии будут создавать зрительное напряжение, как бы двигаясь в противовес границам круга.

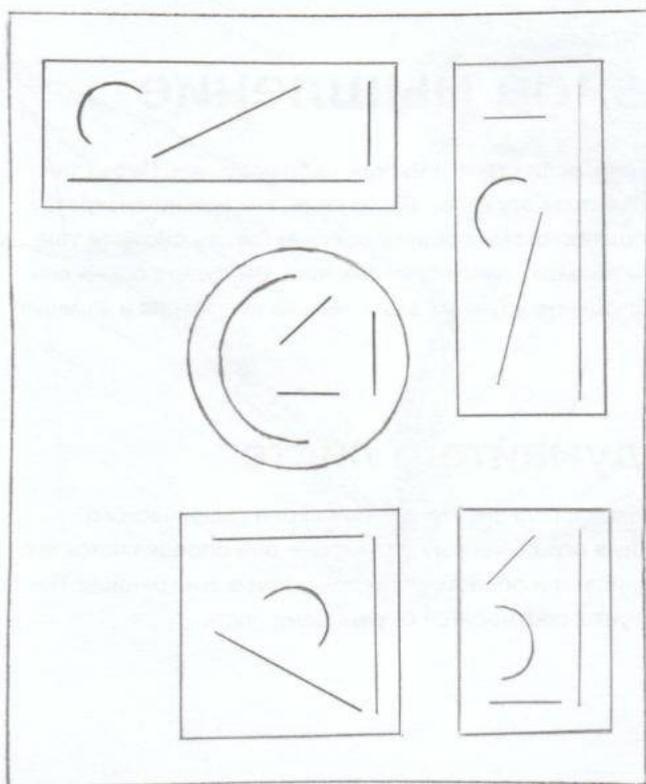


Диаграмма движений  
в различных формах



## Связь между областью листа и его границами

Как только вы нанесли первый штрих на чистый лист, вы начинаете построение композиции в пределах внутренней графики или пространства рисунка (графическое пространство и пространство рисунка понятия взаимозаменяемые, однако термин графическое пространство лучше подходит для описания абстрактных работ, а пространство рисунка — для предметно-изобразительных). Вот несколько вещей, о которых стоит задуматься в самом начале рисования.

### Закрытая и открытая композиция

Рисунок может иметь замкнутую (тектоническую) или открытую (атектоническую) композицию. Начнем с открытой.

Вы можете рассматривать лист как открытое пространство и создавать композицию, которая будет казаться бесконечной, пренебрегающей границами листа или каким-то образом растворяющей их. Такая композиция называется атектонической.

Или вы можете принять края листа в качестве жестких рамок, строго ограничивающих композицию (тектоническую). Изображение удерживается внутри такой замкнутой композиции. Часто при замкнутой композиции элементы идут параллельно границам листа. Внутренние элементы взаимодействуют с краями, но действие не выходит за них.



***Попробуйте:** смотрите прямо на какой-нибудь объект и представьте, как пространство выходит за пределы фокуса и уходит в бесконечность. Границы поля зрения не фиксированы, они раздвигаются за пределы центра внимания. Такое ощущение должна рождать открытая композиция.*

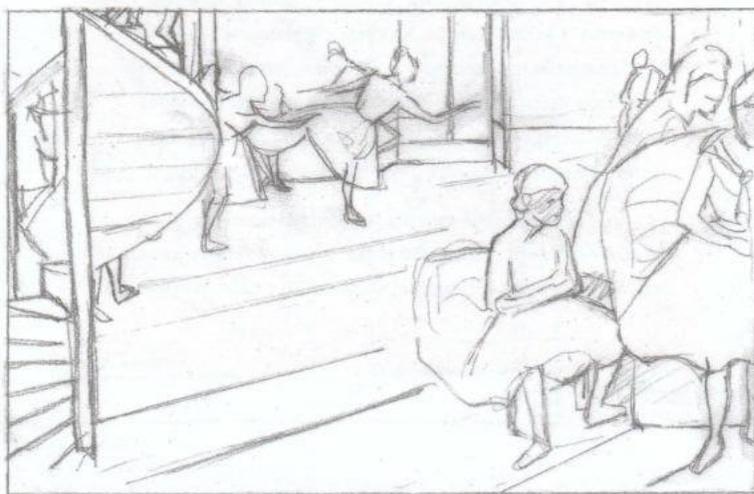
***Затем:** сфокусируйтесь и пристально смотрите на один объект. Такое сосредоточение удерживает вас от перехода к периферии вашего поля зрения.*



Термины *открытый* и *замкнутый* ссылаются на отношение элементов композиции к границам листа. Как правило, если основные действия рисунка противопоставлены границам (например, идут по диагонали) или направляют наш взгляд дальше, за края формата, то считается, что создана открытая композиция. Если же внутреннее изображение или направления штрихов в значительной степени повторяют края листа и внимание наблюдателя плотно удерживается внутри формата, такая композиция называется замкнутой.

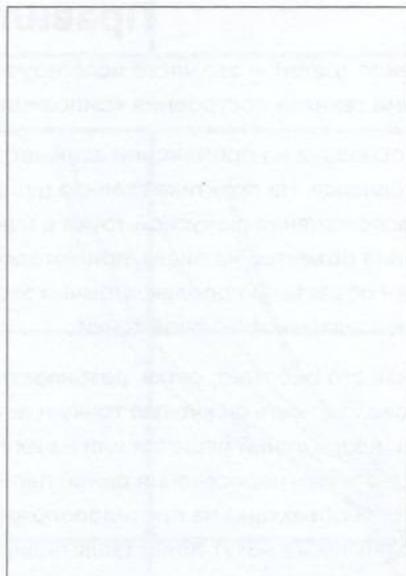
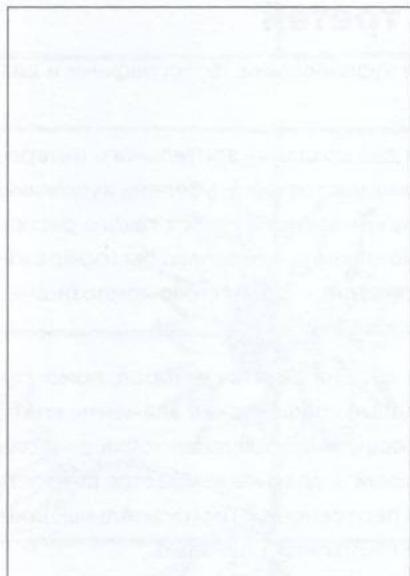


Замкнутая и открытая композиции по мотивам произведений Эдгара Дега



**РИСУЕМ!**

Сделайте две зарисовки вращающегося столба, похожего на торнадо. В одном используйте замкнутую композицию — нарисуйте торнадо параллельно вертикальным краям листа, и пусть стихия остается в пределах границ. В другом создайте открытую композицию, нарисовав его так, чтобы казалось, что торнадо пытается выйти за пределы листа.



## О КОМПОЗИЦИИ

Если вы когда-либо фотографировали, то вам доводилось создавать композицию снимка. Прикинув к видоискателю, вы продумывали кадр так, чтобы все смотрелось красиво.

В рисовании также важно создание композиции. Вам нужно перенести трехмерное пространство, которое вы наблюдаете или представляете себе, на ограниченную двумерную поверхность. Большинство художников не используют видоискатели для создания композиции при рисовании с натуры, но некоторым они бывают полезны. Пока вы только учитесь рисовать с натуры, видоискатель поможет вам не только создать композицию, но и научиться видеть окружающий мир в пределах ограниченного формата. Границы видоискателя соответствуют краям листа, что позволяет вам легче видеть и понимать композиционное расположение. Некоторые видоискатели разделены на модули в соответствии с правилом третей.

### Правило третей

*Правило третей* — это часто используемая художниками, фотографами и дизайнерами техника построения композиции.

Она основана на применении асимметрии для создания зрительного интереса и баланса. На практике главная цель правила третей — уберечь художника от расположения фокусной точки в центре композиции или от такого распределения объектов на листе, при котором композиция делилась бы изображаемыми объектами пополам. Обычно это приводит к дроблению композиции, а не к созданию фокусной точки.

Вот как это работает: сетка, разбивающая лист на девять секторов, помогает вам расположить фокусную точку или главные графические элементы композиции вдоль линий решетки или на их пересечении. Фокусная точка располагается в месте пересечения одной пары линий и уравнивается второстепенными объектами на противоположном пересечении. Горизонтальные линии решетки также могут представлять линию горизонта в пейзаже.

Несмотря на то что пересечения предоставляют вам основные направления и план расположения главных объектов рисунка, вам все равно придется принимать самостоятельные решения, учитывая баланс и контраст. После того как вы сделаете правило третей одним из руководящих принципов рисования, вы научитесь составлять композицию, создавая правильный визуальный интерес, и вскоре сможете обходиться без решетки или видоискателя.



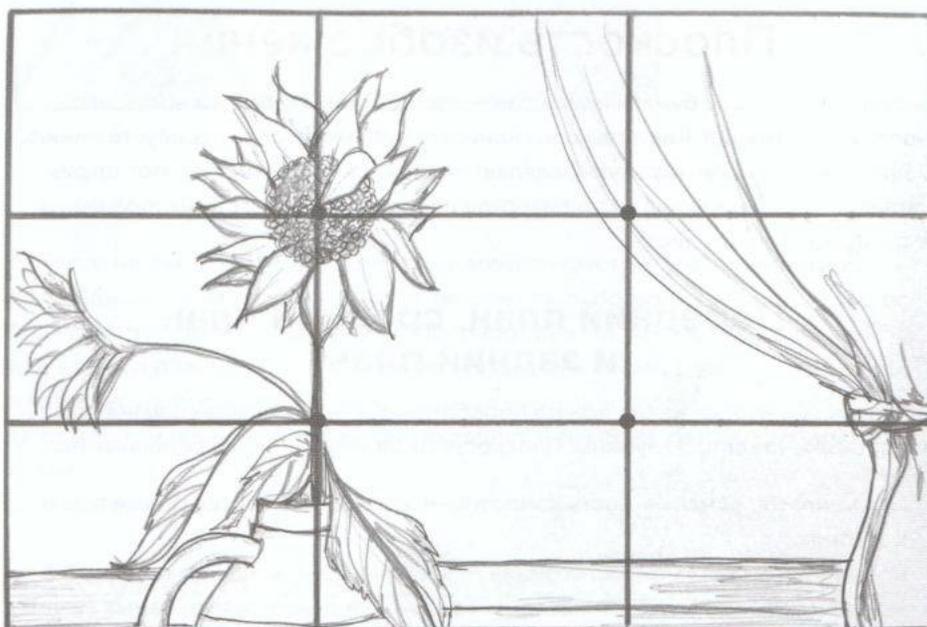


Рисунок Дениз Миттерхоф



Правило третей иногда называют правилом золотой решетки, потому что секторы, создаваемые решеткой, грубо соотносятся в пропорции золотого сечения (правило третей:  $2/3 = 0,666$ ; золотое сечение =  $0,618$ ). На протяжении всей истории западного искусства художники, дизайнеры и архитекторы использовали правило золотого сечения в качестве основы для определения пропорций и разделения графического пространства. Золотое сечение — это соотношение двух величин, которое можно выразить так:  $(a + b)/a = a/b$ . Считается, что формы или структуры, созданные в соответствии с правилом золотого сечения, красивы с эстетической точки зрения.

**Обратите внимание:** вы можете успешно организовать композицию, расположив фокусную точку по центру или даже разделив композицию пополам: посмотрите на работы некоторых великих итальянских художников Средних веков, таких как Дуччо ди Буонинсенья, или портреты могольских императоров, созданные индийским художником Говардханом. Но пока вы только начинаете учиться рисовать, вы выиграете от организации асимметричной композиции. Просто не забывайте, что каждую свою композицию вы должны оценить на предмет эстетических качеств и использования базовых принципов построения композиций.

## Плоскость изображения

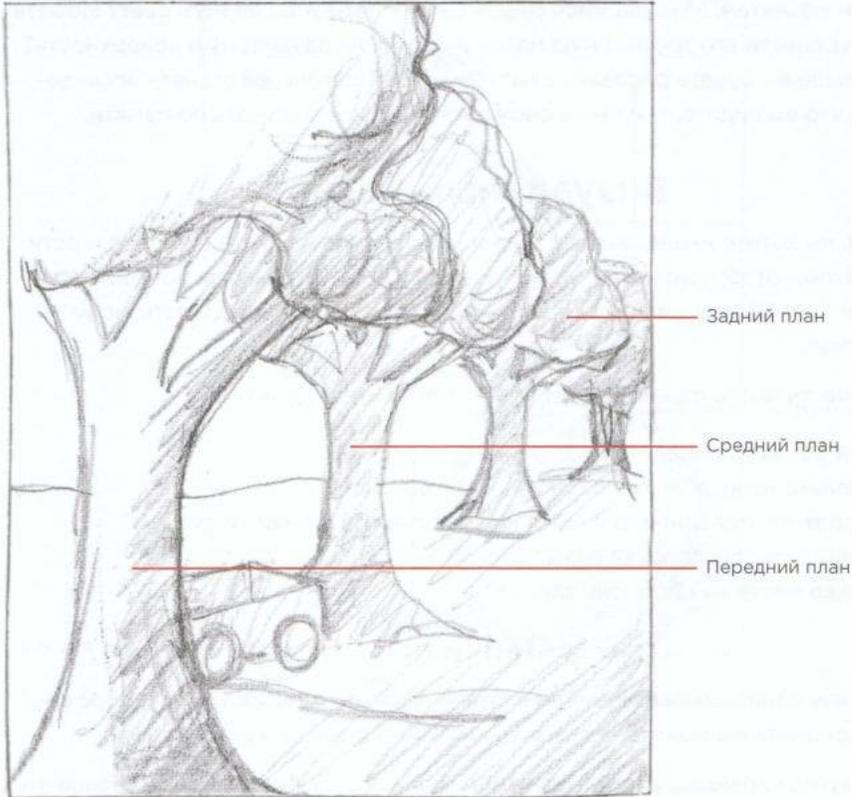
Любой лист — кусок бумаги или экран — это двухмерная поверхность, плоскость изображения. Как только вы нанесете первый штрих (нарисуете линию, графический символ, каракулю, сделаете мазок) на поверхность, этот штрих повлияет на внешний вид и графическое положение плоскости изображения (а также на границы листа).

## Передний план, средний план и задний план

С плоскостью изображения можно поработать так, чтобы была создана иллюзия пространственной глубины. Плоскость разделяется на три основных плана:

- *Передний (ближний)* — часть композиции, которая находится ближе всего к зрителю.
- *Средний* — промежуточная позиция между передним и задним планом.
- *Задний (дальний)* — то, что находится вдали или лежит позади самых важных элементов композиции рисунка.





Для того чтобы создать иллюзию трехмерного пространства, элементы рисунка, расположенные на переднем плане, должны быть больше и ярче, могут быть более контрастными и тщательнее проработанными, чем объекты среднего и заднего планов. Эта графическая иллюзия на двухмерном пространстве имитирует способ восприятия в реальном мире: чем дальше объекты находятся от нас, тем меньше и темнее они выглядят, и наконец, совсем растворяются вдали.

## Изучаем визуальные соотношения

Вероятнее всего, когда вы прочтете слово «яблоко», у вас в голове сразу же возникнет соответствующий образ. Но когда вы смотрите на яблоко с намерением нарисовать его, вы должны отрешиться от образа яблока, который воспроизводится в мозгу, и вместо этого перейти к тщательному изучению предмета, находящегося перед вами. Это один из ключевых уроков этой книги.

Каковы особенности формы и внешнего вида яблока? Какого оно цвета? Как оно расположено в пространстве? Насколько оно большое по отношению

к другим объектам, находящимся рядом с ним? Падают ли на него свет? Можете ли вы перенести его трехмерную массу и форму на двухмерную поверхность? Чем больше вы будете рисовать с натуры и чем тщательнее станете исследовать то, что вы видите, тем легче сможете в будущем рисовать по памяти.

## Визуальный расчет

Скажем, вы хотите нарисовать яблоко и вазу, расположенные на поверхности стола. Чтобы отобразить эти предметы на рисунке, вам сначала потребуется вспомнить те формы, на которые похожи эти предметы, — это и есть визуальный расчет.

Стоит учесть много факторов, перед тем как начать рисовать:

- Какой объект больше? Насколько?
- Насколько ниже яблоко по сравнению с вазой?
- Как соотносится ширина яблока и вазы? А в сравнении со столом?
- Каковы размеры яблока? Вазы? Стола?
- Сколько места на листе они займут?

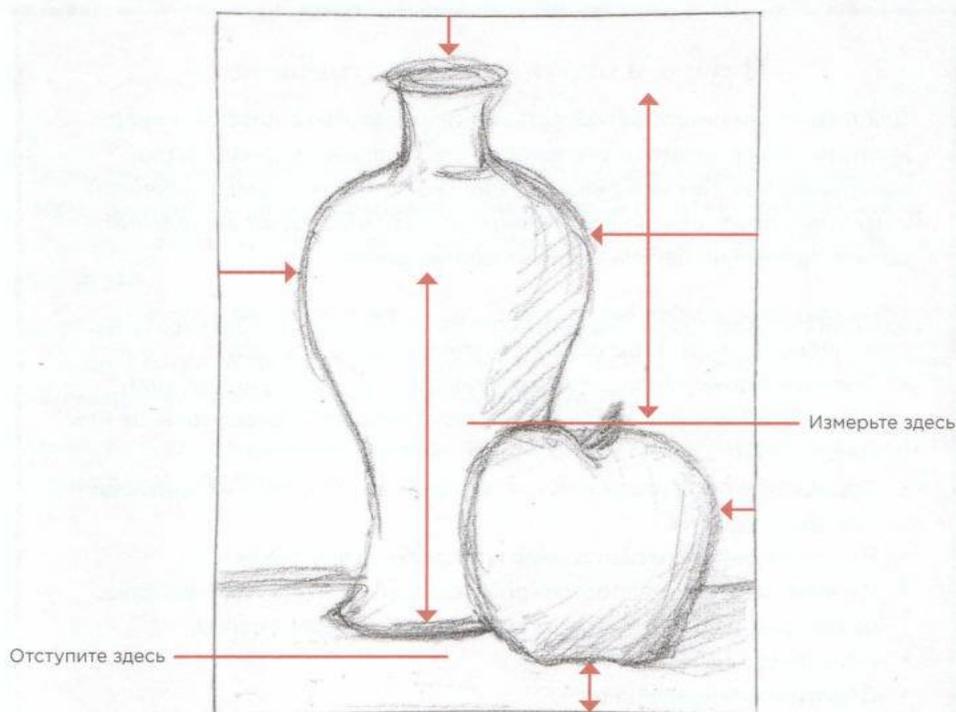
## Прикидка

Для определения относительных высоты и ширины, а также углов изображаемого предмета вы можете пользоваться таким приемом, как прикидка.

Используйте карандаш в качестве измерительного инструмента для сравнения относительных размеров. Закройте один глаз. Держите карандаш в вытянутой руке. Совместите кончик карандаша с верхушкой объекта, а большой палец используйте для определения другого его конца. Не меняя расположения пальцев, переведите карандаш на другой объект натюрморта или пейзажа и сравните размеры.

Чтобы определить угол наклона, используйте тот же метод. Закройте один глаз, возьмите карандаш и вытяните руку. Поворачивайте карандаш так, чтобы выровнять его с углом, под которым расположен объект. Сравните его с другими углами или прямыми гранями. Перенесите на свой рисунок.





### Изучайте перекрытия и интервалы

- Объекты находятся рядом или один перекрывает другой? Если перекрывает, то какой из них находится впереди? Как сильно один предмет заходит за другой? (Перекрытие создает иллюзию глубины.)
- На глаз оцените расстояние между объектами. Оцените пустоты (свободное пространство между фигурами).
- Если между объектами есть расстояние, то какое очертание имеет пространство между ними?
- Близко ли к переднему краю стола расположены объекты? К заднему? К стене? Где находятся объекты относительно пространства комнаты?



### Изучаем визуальное соотношение

Для того чтобы интерпретировать и запечатлеть на плоской поверхности то, что вы видите в реальном мире, вы должны провести ряд измерений. Нет, вам не нужно в буквальном смысле ходить с линейкой и измерять предметы, но вам нужно провести некоторый *визуальный расчет*, тщательно изучив видимые соотношения.

- На глаз рассчитайте такие величины, как размер (длина, ширина и глубина) и масштабы объектов относительно друг друга.
- Оцените форму и/или очертания каждого объекта. Это круг или сфера? Круглое или овальное? Квадрат или куб? Прямоугольное или квадратное?
- Определите пропорции каждого отдельного объекта и их соотношение друг с другом.
- На глаз определите расстояния и пустоты между объектами.
- Изучите негативные пространства (формы) — это те пространства, на которых не располагаются сами образы и изображения.
- Изучите свет и тени.
- Обратите внимание на цвет.
- Определите точку обзора — то, где вы находитесь относительно изображаемого объекта: прямо перед ним, в стороне, сверху, снизу, а также как близко вы от него.
- Проанализируйте ракурс (чтобы адекватно уменьшить глубину изображаемого объекта и создать иллюзию перспективы).



**РИСУЕМ!**

Расположите несколько предметов из вашей кухни или кабинета на столе так, чтобы некоторые из них перекрывали друг друга. Обратите внимание на относительную высоту каждого и на то, как именно они расположены относительно друг друга.

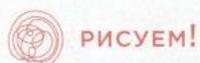
Выгляните в окно. Внимательно изучите перекрывающиеся объекты. Есть ли на улице дерево, которое стоит перед машиной? Если да, каково их визуальное соотношение? Насколько один объект выше другого?

Изобразите, как один объект перекрывает другой. Создали ли вы иллюзию пространственной глубины?

**Осмысление и интерпретация**

Вспомните, как вы рисовали в предыдущем разделе. Какие предметы вы использовали? Как вы их расположили? Какие линии вы использовали? Какие цвета? Как вы использовали пространство? Какие эффекты вы создали? Какие иллюзии вы создали? Какие вопросы вы задавали себе? Какие ответы вы получили? Какие выводы вы сделали? Какие идеи вы получили? Какие вопросы вы задавали себе? Какие ответы вы получили? Какие выводы вы сделали? Какие идеи вы получили?



**РИСУЕМ!**

**Шаг 1:** Осмотрите пространство комнаты, в которой вы находитесь. Нарисуйте только очертание пространства, которое создается между двумя любыми объектами в комнате (например, пространство между стулом и столом).

**Шаг 2:** Уприте руку, которой вы не рисуете, в бок и посмотрите на себя в зеркало. Зарисуйте форму пространства, образовавшегося между вашей рукой и корпусом.

**Шаг 3:** Встаньте напротив зеркала во весь рост. Подогните ведущую ногу, поместив стопу на щиколотку второй ноги, — такое положение в балете называется *sur le cou-de-pied\**. Оцените форму получившегося пространства. Вернитесь к книге и зарисуйте ее.

---

\* С фр.: на шею стопы.



### Определяем точку обзора

Где вы находитесь по отношению к объектам, которые видите? Где точка обзора? У вас полный обзор объектов? Вы видите их сбоку или под углом? Видите ли вы объекты в ракурсе\*?

### Изучаем свет и тени

Падает ли на объекты свет? Он падает только с одной стороны? Сверху? Снизу? Падает ли на объекты тень других объектов? Отбрасывают ли объекты тени на стол или пол?

### Изучаем цвет

Какие цвета (и какие оттенки, интенсивность и насыщенность) вы видите? Эти цвета теплые или холодные?

### Осмотр и перспектива

Большинство курсов по рисованию включают в себя изучение перспективы — схематический способ перевода трехмерного пространства в двухмерное. Перспектива основана на идее, что диагонали, движущиеся в точку на горизонте, которая называется *точкой исчезновения*, будут имитировать отступление пространства вдаль и создавать иллюзию пространственной глубины. Открытие перспективы приписывается художнику и архитектору эпохи итальянского Ренессанса Филиппо Брунеллески, который воспроизвел трехмерные объекты в двухмерном пространстве.



\* Ракурс — перспективное сокращение формы предмета, изменяющее его привычные очертания. Ракурс обусловлен точкой зрения на натуру, а также положением натуры в пространстве.



Большинство художников и дизайнеров создают иллюзию пространственной глубины менее формальным способом — пристально «осматривая» то, что они видят или представляют. Мы начнем учиться рисовать то, что мы видим, посредством пристального осмотра и пронизательного наблюдения.

В сущности, если вы намереваетесь создать графическое пространство, имитирующее то, что вы видите в реальном мире, вам следует понять вот что: эта небольшая страничка книги, которую вы держите в руках, есть кадровая единица иллюзии трехмерного пространства. Страница становится полем зрения. Если вы хотите, чтобы предметы выглядели так, словно они стоят на поверхности, вы должны обдумать, как будете создавать наклонную плоскость, на которой они расположатся. Если вы хотите, чтобы пространство рисунка выглядело так, словно оно отступает вдаль, обдумайте размеры элементов — масштаб предметов по отношению друг к другу и к странице.

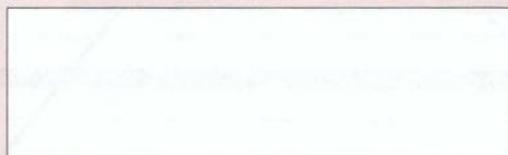
## Плоский или глубокий?

Вы можете наколдовать иллюзию трехмерного пространства в своем рисунке, отрицая плоскость бумаги или экрана. Такое пространство может стать глубоким или неглубоким, двусмысленным или даже ломаным (кубизм). Или же вы можете сохранить плоскость. Все полностью на ваше усмотрение.

Оттенки и штриховка также могут создавать иллюзию объема. Об этом я расскажу в главах 5 и 6.

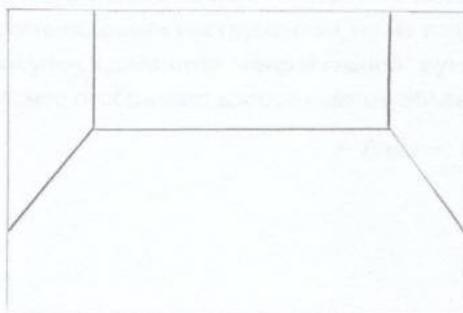


*Нарисуйте диагональ в этом прямоугольнике или на чистом листе, но не проводите линию из угла в угол. Обратите внимание, что эта диагональ выглядит так, как будто уходит вглубь пространства. Всего лишь одна линия может создать намек на трехмерное пространство.*



**РИСУЕМ!**

Нарисуйте на этой странице простое помещение, примерно такое, как показано ниже. Добавьте несколько объектов: куб, стул или какую-нибудь фигуру, создав иллюзию трехмерности.



**РИСУЕМ!**

Набросайте человеческую фигуру с правильным положением частей тела и характерными чертами лица.

**ГЛОБКИ ИЛИ ГЛУБОКИИ**

Покажите на эскизе, как вы понимаете, что такое «глобкий» и «глубокий» рисунок. Используйте для этого различные штрихи, линии, точки и другие элементы рисунка.

Объясните, почему вы считаете, что «глобкий» рисунок лучше, чем «глубокий».



**РИСУЕМ!**

Мне в голову приходит несколько классических техник, которые использовал мой учитель по рисованию Роберт Симбало.

«Примотайте или приклейте ваш инструмент для рисования к длинной палочке и поработайте с таким приспособлением. Попробуйте рисовать этим не ведущей рукой. Или рисуйте обычным инструментом, но не ведущей рукой. Удивительно, но иногда рисунок, сделанный "неправильной" рукой, гораздо лучше получается и интереснее отображает изображаемые объекты».

— Джеймс Ромбергер, художник





«Купите цветы, а еще лучше, если кто-нибудь вам их подарит, и зарисуйте их. Именно так я сделала недавно (мне подарили букет гвоздик)».

— Полли Апфельбаум, художник





**РИСУЕМ!**

«Нарисуйте по памяти дом своего детства, затем зайдите на Google maps и проверьте, похоже ли вышло».

— Джеймс Гулливер Хэнкок,  
иллюстратор, jamesgulliverhancock.com



## Рисуем вместе: Хсинпинг Пан

(художник-мультипликатор, [HSINPINGPAN.COM](http://HSINPINGPAN.COM))

«Представьте, что вы растение. Наделите его своими чертами, а также нарисуйте своих друзей-растения».





## Формальные элементы рисования

Нарисовали ли вы линию при помощи стебля сельдерея, окунутого в тушь, или своего старого доброго карандаша, вы создали многофункциональный и в то же время фундаментальный элемент рисунка — *линию*. Используйте линии, чтобы нарисовать ананас, — только что вы создали *форму*. Добавьте к изображению *цвет, текстуру, тень* или *узор* — и вот вы уже применили другие формальные элементы изобразительного искусства и дизайна для дальнейшего развития вашего рисунка. Каждый элемент добавляет выразительности. Чтобы рисовать пейзажи, лица или что угодно из того, что вы наблюдаете вокруг или придумали сами, нужно изучить каждый из этих формальных элементов.

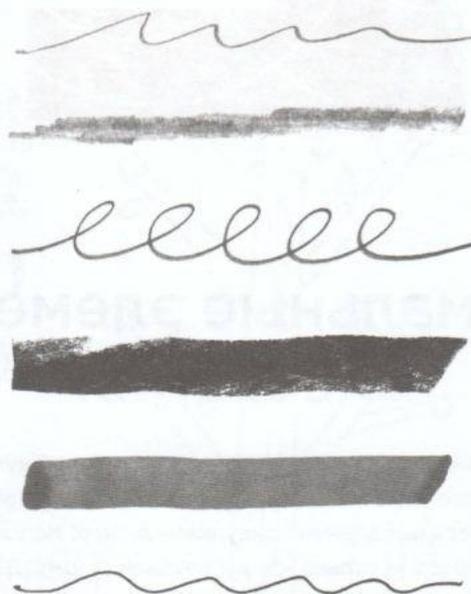
### Линия

Проведите ручкой по листу. Только что вы нарисовали линию. Нарисуйте букву S — получилась кривая линия. Обмакните палец в шоколадный соус и изобразите у себя на руке молнию — это тоже линия.



Линия — это путь движущегося объекта. Это след, оставшийся на поверхности после того, как вы провели по ней инструментом для рисования. Линию можно нарисовать огромным количеством инструментов: карандашом, маркером, тонкой кисточкой, цифровой ручкой или любым объектом, который может оставлять следы. Даже бутонем розы, обмакнутым в соевый соус.

Возьмите карандаш и нарисуйте линию. Эта линия будет иметь направление и характерное свойство. Линии могут быть прямыми, кривыми и ломаными. Они могут вести взгляд наблюдателя в определенном направлении и по определенному пути. Будь линия изящной или жирной, плавной или угловатой, толстой или тонкой, у нее всегда есть отличительное свойство.





Нарисуйте плотную линию, которая забавно извивается по всей странице.

Нарисуйте прерывистую линию. Пусть разрывы будут такими, чтобы зритель все еще воспринимал ее как непрерывную.

Нарисуйте две фигуры, у которых есть одна общая сторона. Например, два треугольника.

Нарисуйте линию, которая проведет взгляд наблюдателя в определенном направлении. Например, размашистую линию сверху вниз.



**РИСУЕМ!**

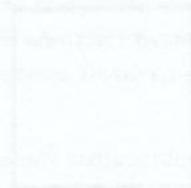
Возьмите какой-нибудь шнур или кабель, например провод от наушников или зарядки для телефона. Используйте его в качестве «линии», придав ему какую-нибудь интересную форму. Зарисуйте эту форму ниже. Чтобы проверить свою наблюдательность (и ради спортивного интереса), придайте шнуру сложную форму и зарисуйте ее по памяти.





**РИСУЕМ!**

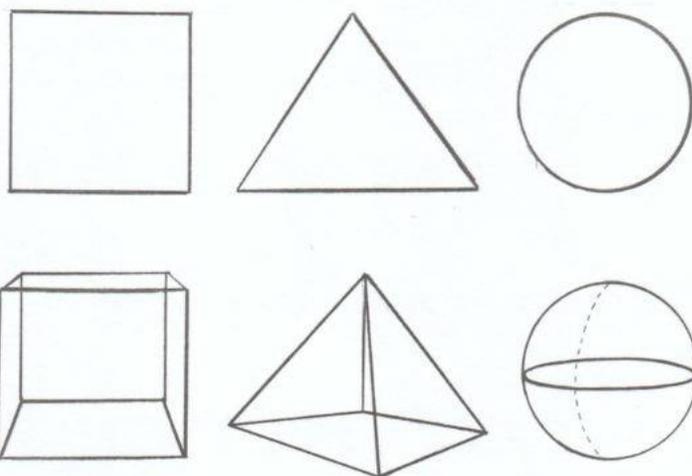
Закройте глаза и представьте реальное или фантастическое существо или объект, например дракона или мост. Зарисуйте его очертание, используя только линии. Нарисуйте существо или объект достаточно большим, чтобы он соприкасался по крайней мере с тремя границами листа.



## Форма

Когда вы предпочитаете одну модель машины другой, на ваш выбор влияет ее форма. То же самое происходит, когда вы выбираете себе друзей. Вы можете не задумываться, как форма чего-либо (или кого-либо) влияет на ваш выбор, но это влияние присутствует. Форма — это общее очертание какого-либо объекта. Также она называется замкнутой линией. Вы можете нарисовать форму при помощи линий (для очертаний и контуров) или с помощью цвета, тени и текстуры.

Форма — плоская. Фактически любая форма может быть создана из трех основных: из квадрата, треугольника и круга. У каждой из этих базовых форм есть соответствующая объемная фигура: куб, пирамида и сфера.



## Фигура/фон

Изобразите вашего друга стоящим с распростертыми руками и ногами на фоне пустой стены. Ваш друг — это *фигура*, а стена — *фон* (или задний фон). Вероятнее всего, конечности вашего друга визуальнo разделили стену на какие-то интересные (благодаря причудливой позе) формы, которые называются *негативными формами*\*.

Другой пример: буквы, которые вы видите на этой странице, не что иное, как фигуры, или позитивные пространства. Белая страница — это фон (или остающееся негативное графическое пространство).

\* Позитивные формы — это непосредственно сам предмет, а негативные — фон, пространство между частями предмета. *Прим. ред.*



Если вы рассмотрите соотношение вашего друга со стеной или букв со страницей, то увидите, что у каждой пары фигура/фон (или позитив/негатив) присутствует взаимосвязь форм. Обычный человек сочтет форму фона или негатива ненужными «объедками», но *деятель изобразительного искусства всегда рассматривает взаимосвязь форм фигуры и фона как неотъемлемую часть композиции*. Никакая форма не может быть мусором. Воспринимайте позитивные и негативные пространства как активных участников композиции.

## Интенсивность цвета

Вы выбираете светло-голубые джинсы, а не темно-синие, красите стены столовой в нежно-зеленый вместо темно-зеленого, выбираете темные цвета для своей палитры вместо светлых. В каждом случае вы принимаете решение относительно интенсивности цвета. *Интенсивность цвета* относится к уровню его освещенности. Например, цвет может быть *светло-голубым* или *темно-красным*.

В рисовании *светотеневой контраст* наиболее полезен для установки различия между формами. Обратите внимание на светотеневой контраст буквы (фигуры) и белой страницы (фона), на которые вы сейчас смотрите. Такой контраст наиболее четко отделяет фигуру от фона.

Различные соотношения света и тени производят разный выразительный эффект. Узкий спектр интенсивности цвета называется *низкой контрастностью* и представляет спокойное или ненавязчивое соотношение, которое обычно вызывает у наблюдателя иной эмоциональный отклик, нежели вызванный широким диапазоном интенсивности цвета — *высокой контрастностью*.



*Черный и белый — это цвета (пигменты), но они не считаются цветами, как, например, красный или зеленый. Их нельзя найти в видимой части спектра, и поэтому они считаются ахроматическими, или нейтральными. Черный — самый темный цвет, белый — самый светлый, их смесь создает серый цвет — промежуточный цвет между черным и белым.*





## РИСУЕМ!

Охарактеризуйте формы. Можете ли вы приписать формам черты человеческого характера?

- Нарисуйте геометрическую фигуру, характеризующуюся прямыми краями, аккуратными изгибами и/или измеряемыми углами.
- Нарисуйте криволинейную, обладающую сложной структурой (природную) биоморфную форму, образуемую кривыми, плавными линиями. Свободно набросайте ее или нарисуйте аккуратно.
- Нарисуйте правильную форму, составленную из прямых линий и углов.
- Нарисуйте неправильную форму из комбинации прямых и кривых линий.
- Придумайте и нарисуйте абстрактную форму, которая не будет напоминать человека, место или какой-либо предмет.





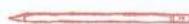
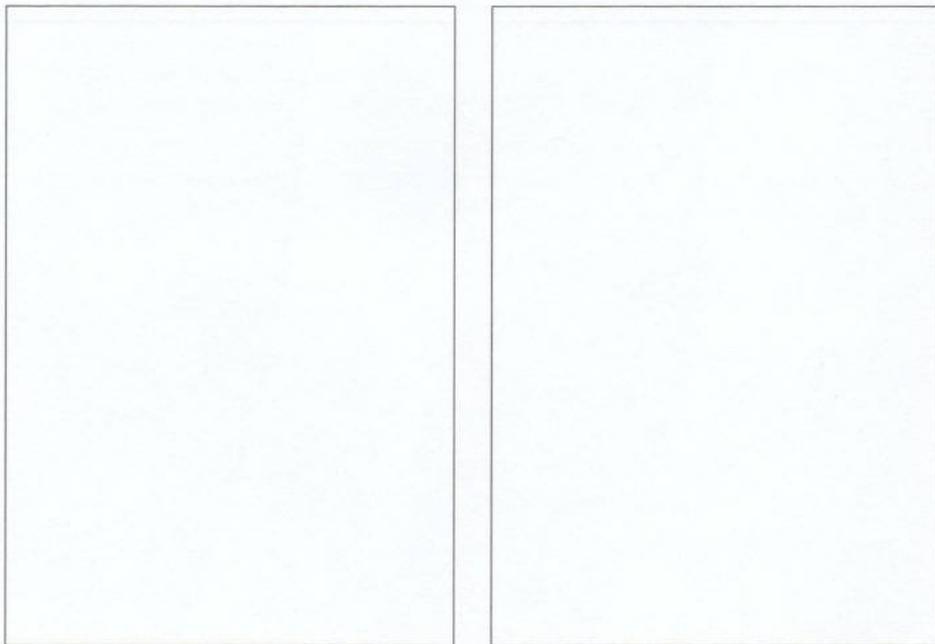
1. Впишите в один прямоугольник грушевидную форму. Получившаяся груша — это фигура. Оставшееся пространство — это фон. Что случится с графическим пространством, если вы нарисуете множество завитков на фоне? Попробуйте.
2. Нарисуйте большую звезду в другом прямоугольнике так, чтобы вершины звезды соприкоснулись со всеми его четырьмя краями. Звезда — это фигура, а оставшиеся многоугольники — это негативные формы. Станут ли эти многогранники более оживленными, если вы добавите в них цвет? Попробуйте.



**РИСУЕМ!**

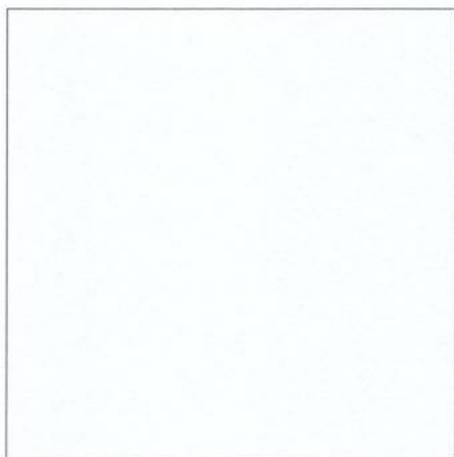
Полностью заполните один из прямоугольников очень тоненькими буквами N. Вы видите два вида треугольников на фоне — один вверху и один внизу?

В другом прямоугольнике изобразите букву N, используя *только* два треугольника. Они сформируют негативные формы, которые имела ваша предыдущая N в верхней и нижней частях прямоугольника. Вы создаете букву N при помощи негативных форм (посетите [toma.org](http://toma.org), чтобы увидеть «Большую N» американского художника Эла Хелда).



**РИСУЕМ!**

1. Нарисуйте в одном из квадратов букву X, чтобы она касалась его верхнего и нижнего краев.
2. Сделайте линии, образующие букву X, толстыми. Вы видите четыре белых треугольника на фоне?
3. В другом квадрате нарисуйте четыре черных треугольника, чтобы сформировать букву X. Саму букву, пожалуйста, не рисуйте.





## РИСУЕМ!

«Закройте глаза и нарисуйте по памяти стул с деревянной дощатой спинкой. Закрасьте любые негативные пространства».

— Александр Айли, дизайнер, Alexander Isley



**РИСУЕМ!**

Возьмите два ключа, два кленовых листочка или любые два объекта с интересными силуэтами. Расположите их на столе. Обратите внимание на негативное пространство, образующееся между этими двумя объектами, и внимательно его изучите. Если это пространство — пустота — выглядит недостаточно интересно, то перегруппируйте объекты, чтобы получить что-нибудь более интригующее. Нарисуйте образовавшееся между этими объектами негативное пространство. Наконец, нарисуйте сами объекты.





## РИСУЕМ!

«Нарисуйте негативное пространство, образующееся между вашей рукой и телом, ухом и плечом, подбородком и грудью, и между бедрами».

— Лорин Латарро, хореограф



**РИСУЕМ!**

Изобразите какое-нибудь растение с листьями, рисуя только формы, образующиеся между листьями.



**РИСУЕМ!**

Нарисуйте контур трех бананов. Разместите один из них на переднем плане, другой — на среднем и третий — на заднем. Тот, что на переднем плане, закрасьте черным цветом. Банан на среднем плане закрасьте серым цветом, используя серый маркер, мягкий карандаш или угольную палочку. Последний банан оставьте незакрашенным. Усиливает ли светотеневой контраст иллюзию глубины?



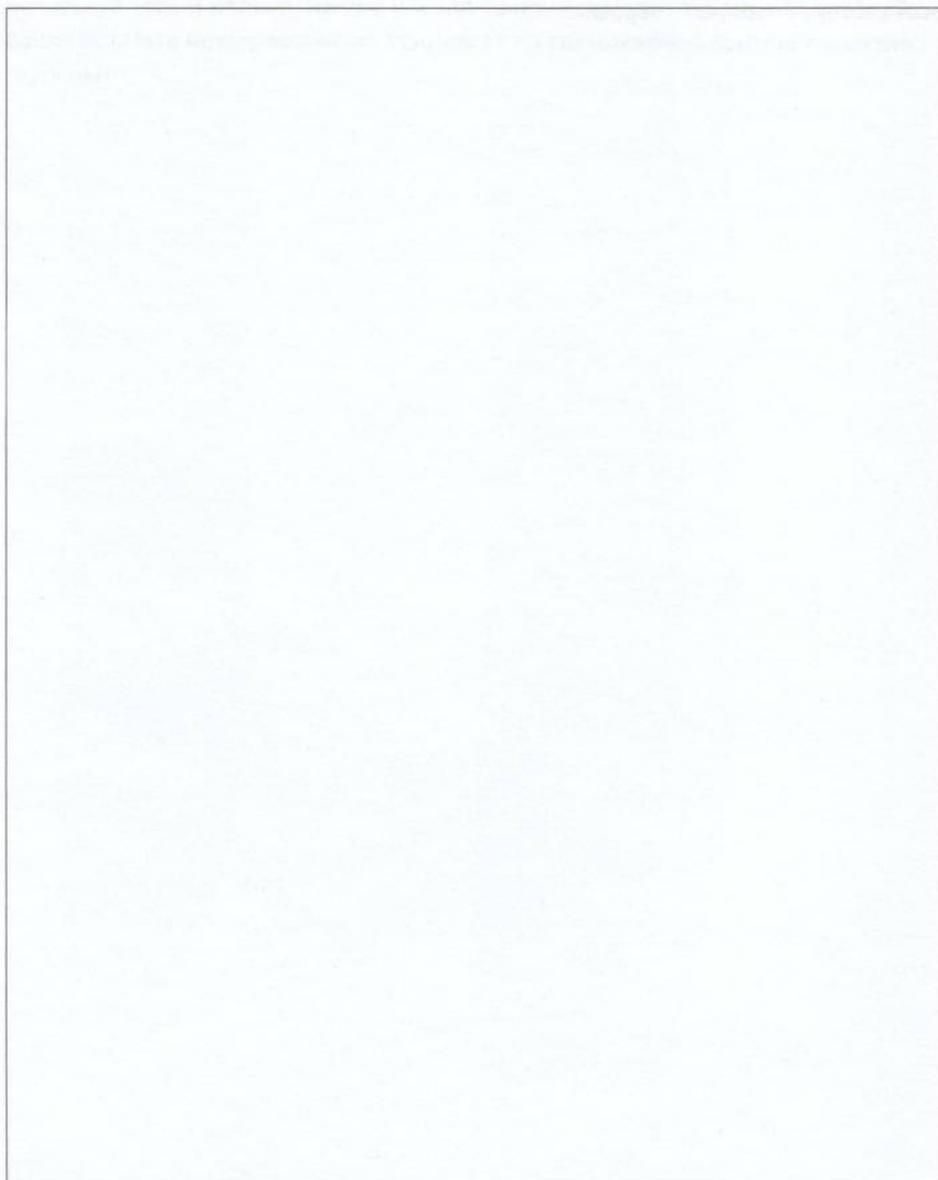
**РИСУЕМ!**

Нарисуйте коробку так, чтобы было видно ее верхнюю поверхность. Используйте светотеневой контраст для создания иллюзии трехмерности формы. Переднюю часть коробки оставьте незакрашенной, верхнюю — закрасьте серым цветом, боковую — черным.



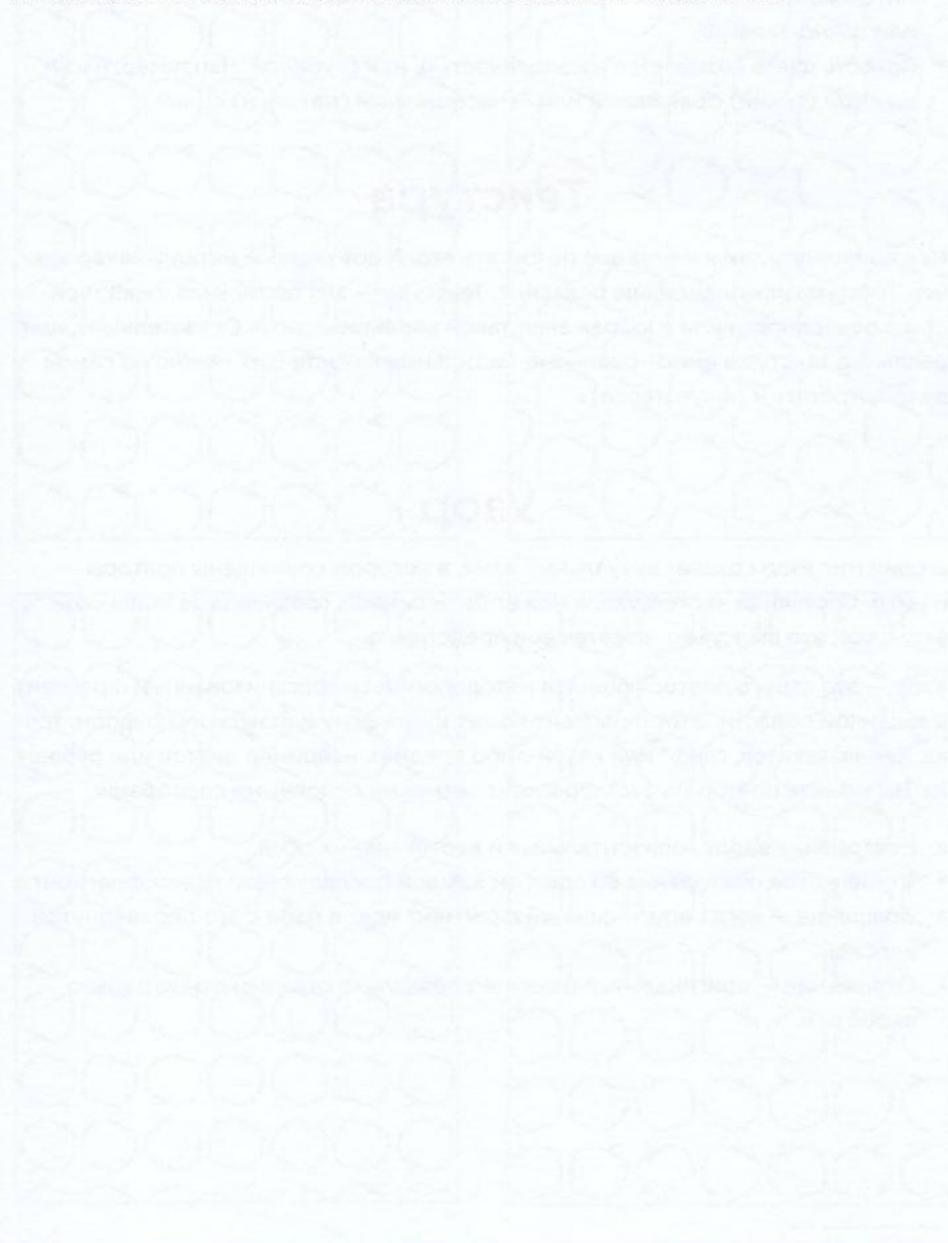
**РИСУЕМ!**

Используя мягкий карандаш или угольную палочку, закрасьте представленную снизу область от светлого цвета к темному постепенно нарастающим серым.



**РИСУЕМ!**

Заполните эту страницу огромными звездами. Используйте принцип светотеневого контраста: звезды оставьте белыми, а негативные пространства между ними закрасьте черным маркером, мягким карандашом или тушью.



## Цвет

Как вы опишете цвет давленого винограда? Или осеннего заходящего солнца? Какой оттенок зеленого вы предпочтете? Художники и дизайнеры для описания и определения *цвета* используют три термина:

- *Цвет* — название цвета: красный или зеленый, например.
- *Интенсивность* — степень насыщенности цвета, например *светло-красный* или *темно-зеленый*.
- Яркость цвета называется *насыщенностью*, или *глубиной*. Например, *насыщенный* (яркий) оранжевый или *ненасыщенный* (матовый) синий.

## Текстура

Мех шиншиллы так и манит вас потрогать его. А вот ржавый металл, наверное, нет. Текстура искушает наше осязание. Текстура — это тактильная характеристика поверхности или изображение такой характеристики. Осязательные, или реальные текстуры имеют реальные тактильные качества, их можно на самом деле потрогать и почувствовать.

## Узор

В один миг *узор* создает визуальный язык, в котором совмещены повторы и ритм. Составной частью узора может быть символ, графическое поле, объект — все, что вы только можете себе представить.

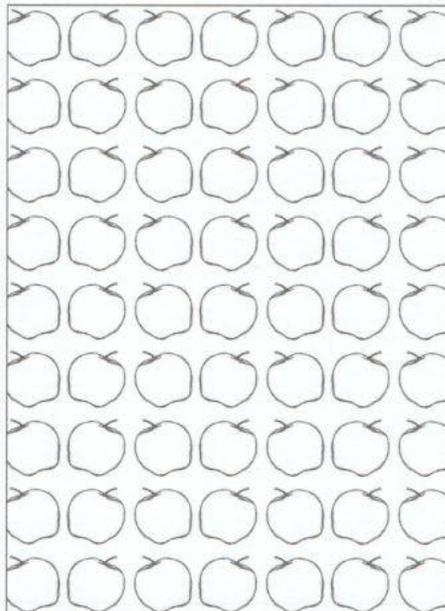
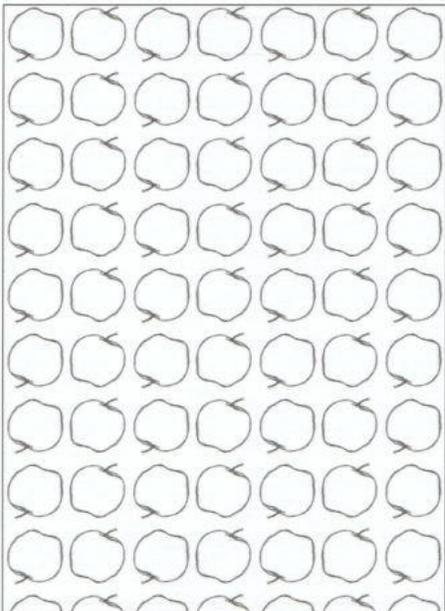
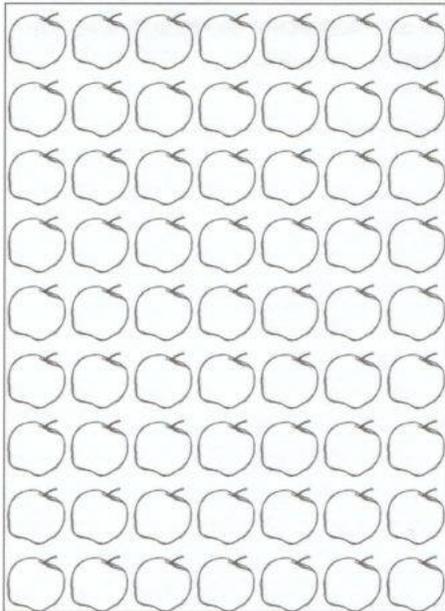
Узор — это строго повторяющийся методологически организованный фрагмент в заданной области. Этот фрагмент может иметь одну или несколько форм: точка, линия, завиток, глиф\* или какой-либо предмет, например цветок или рубашка. Вы можете повторять этот фрагмент четырьмя основными способами:

- Повторение вдоль горизонтальных и вертикальных осей.
- Ступенчатое повторение со сдвигом каждой последующей линии фрагмента.
- Вращение — когда оригинальный фрагмент идет в паре с его перевернутой версией.
- Отражение — оригинальный фрагмент зеркально отражен относительно своей оси.

\* Глиф — единица графики, абстрактно-информационный элемент; элемент компьютерного символа, единица текста (буква, число, знак препинания или пиктограмма, декоративный символ, графическая метка). *Прим. науч. ред.*

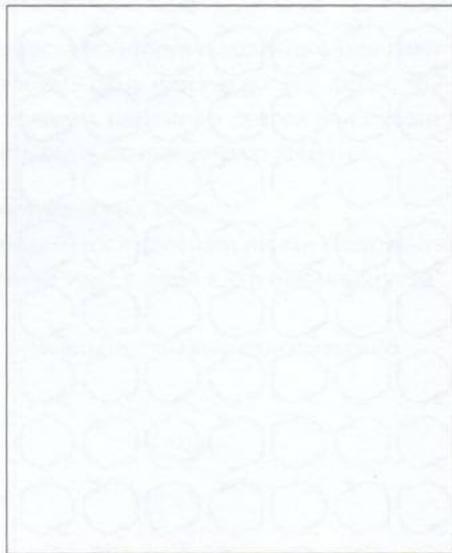
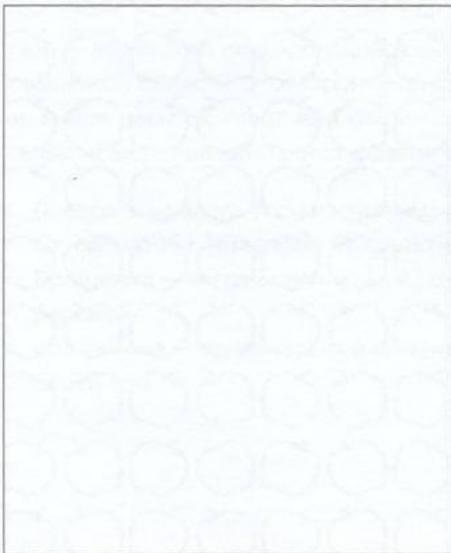
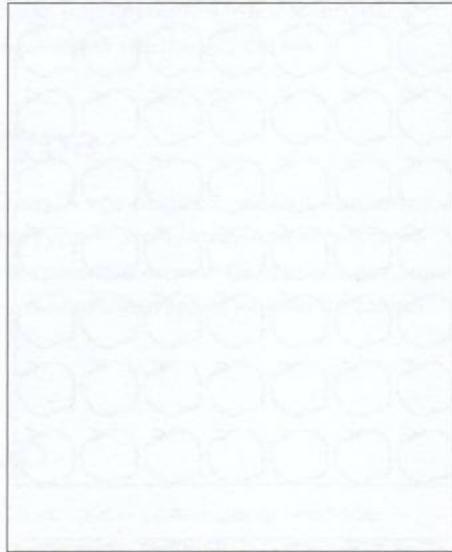


Узор из параллельных линий создает полосы, а пересекающиеся линии образуют решетчатый узор.



**РИСУЕМ!**

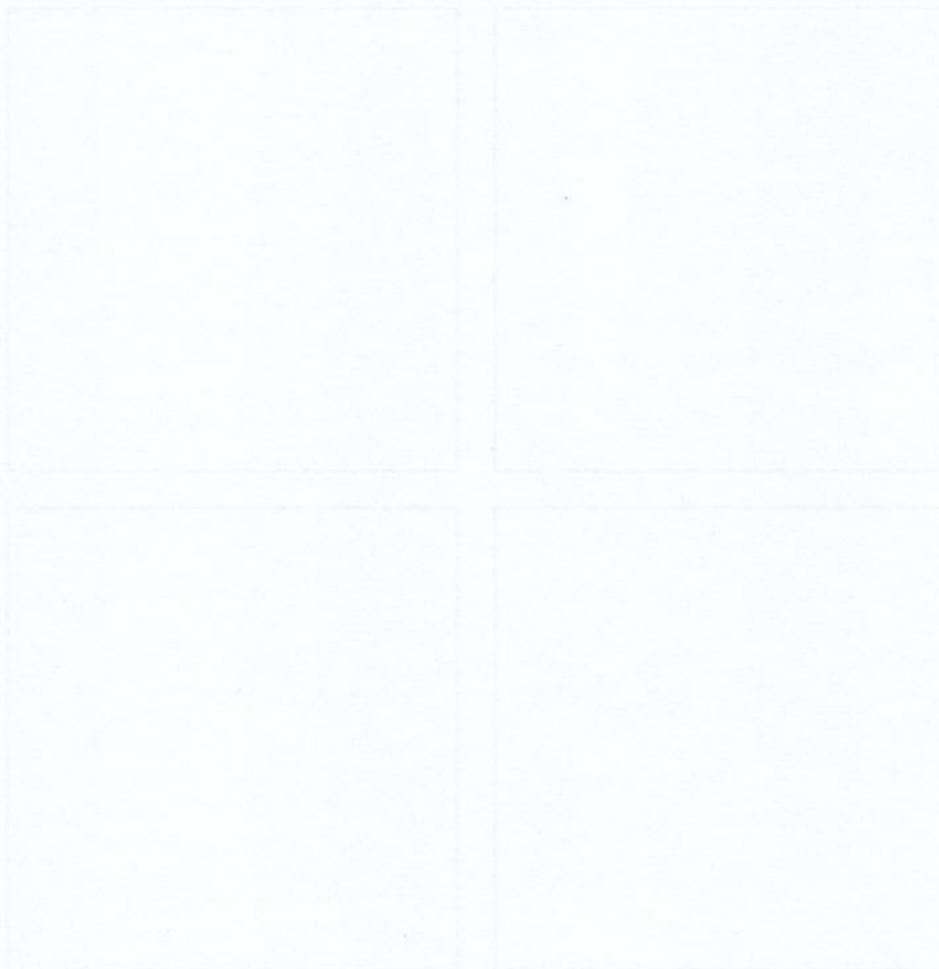
Впишите разные формы, например молоток или сердце, в каждый из блоков. Припишите каждой форме какую-либо эмоцию. Раскрасьте каждую форму одним или несколькими цветами, чтобы передать эту эмоцию.



**РИСУЕМ!**

«Возьмите желтую краску и сделайте ее цвет на листе самым глубоким, самым темным, встроив его в композицию».

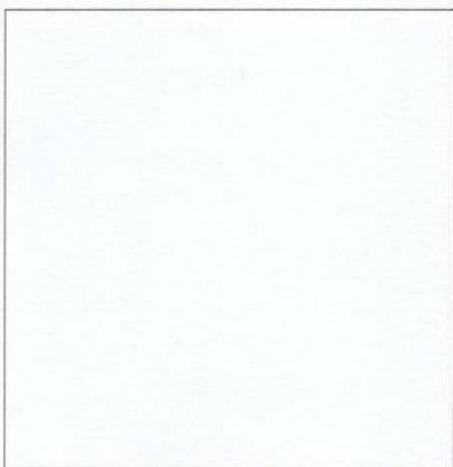
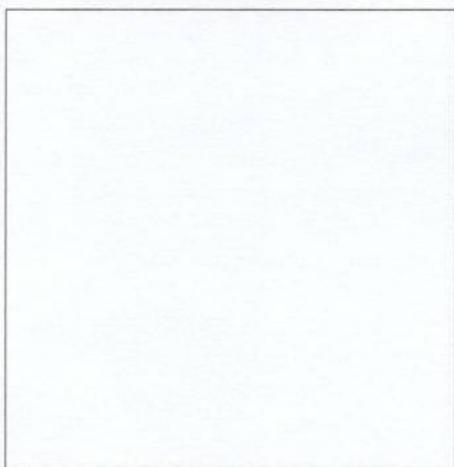
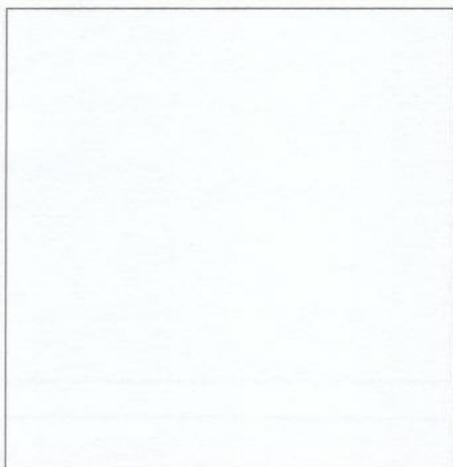
— Барбара Нессим,  
художник, иллюстратор и преподаватель



**РИСУЕМ!**

Изобразите в каждом прямоугольнике текстуру.

- Нарисуйте вертикальные линии поверх горизонтальных, имитируя текстуру сетки от комаров.
- Нарисуйте завитушки, имитируя текстуру волос.
- Нарисуйте несколько тоненьких незамкнутых кругов, изображая пенопласт.
- Нарисуйте группы, состоящие из пяти коротеньких, наполовину изогнутых линий для имитации тканого полотна.



**РИСУЕМ!**

«Используя боковую сторону угольной или пастельной палочки или мелка, совместив различные способы натирания листа, создайте мозаику из текстур».

— Шелл Редферн,  
руководитель программ, технический разработчик проектов,  
Колледж юго-западной Флориды





## РИСУЕМ!

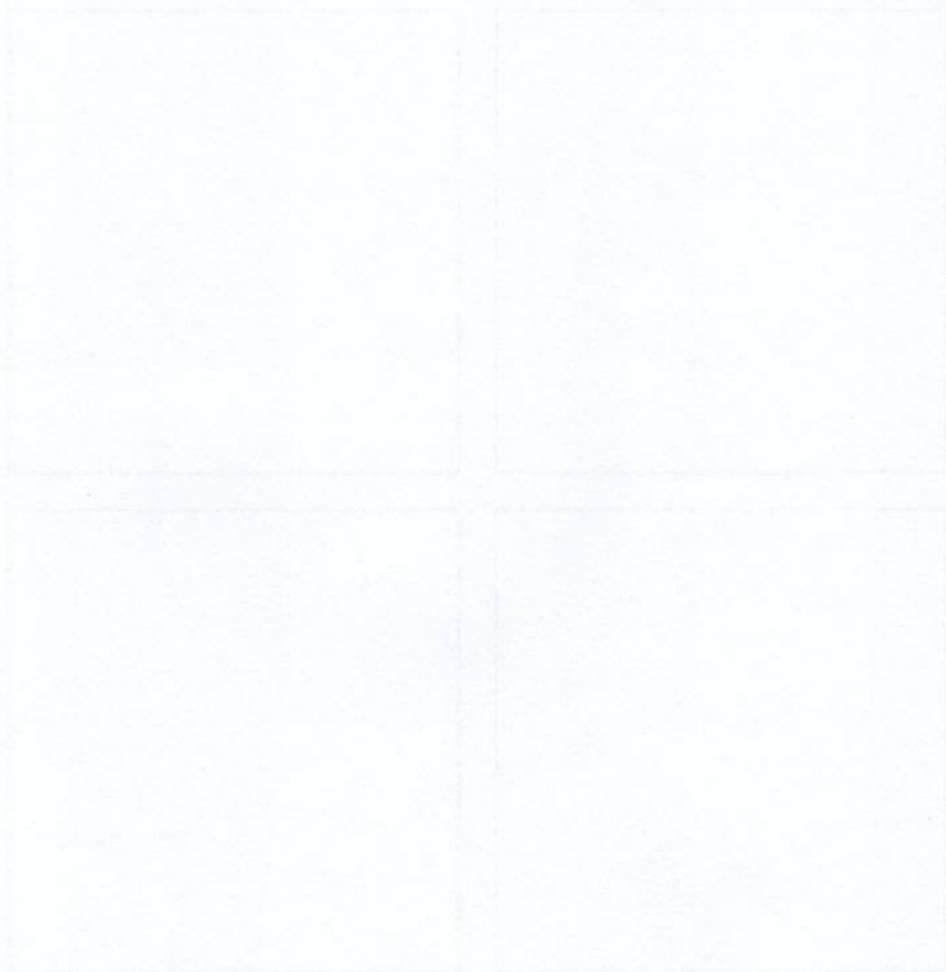
Создайте простой узор.

**Шаг 1:** Начните с нескольких точек или горизонтальных черточек.

**Шаг 2:** Дополните. Например, нарисуйте небольшой прямоугольник вокруг каждой точки или черточки.

**Шаг 3:** Нарисуйте слезу или звезду над или под каждым прямоугольником.

**Шаг 4:** Сделайте следующий ряд точно таким же или перевернутым.



**РИСУЕМ!**

Один из неплохих способов больше узнать об узорах — рисовать закорючки. Начните рисовать непрерывную линию так, чтобы она пересекала саму себя в нескольких местах. Эти пересечения поделят страницу на несколько секций.

Создайте палитру узоров, по одному на каждую секцию. Например, один узор может состоять из треугольников, другой — представлять собой шахматную доску, следующий — стену из кирпичиков, еще один состоит из штриховых линий, меняющих направление, или напоминает плетеную соломенную корзину. Каждая зона с узором вносит свой вклад во всю композицию, а все они вместе взятые создают один цельный узор.



**РИСУЕМ!**

«Наступите на лист бумаги ногой, а затем нарисуйте получившийся узор».

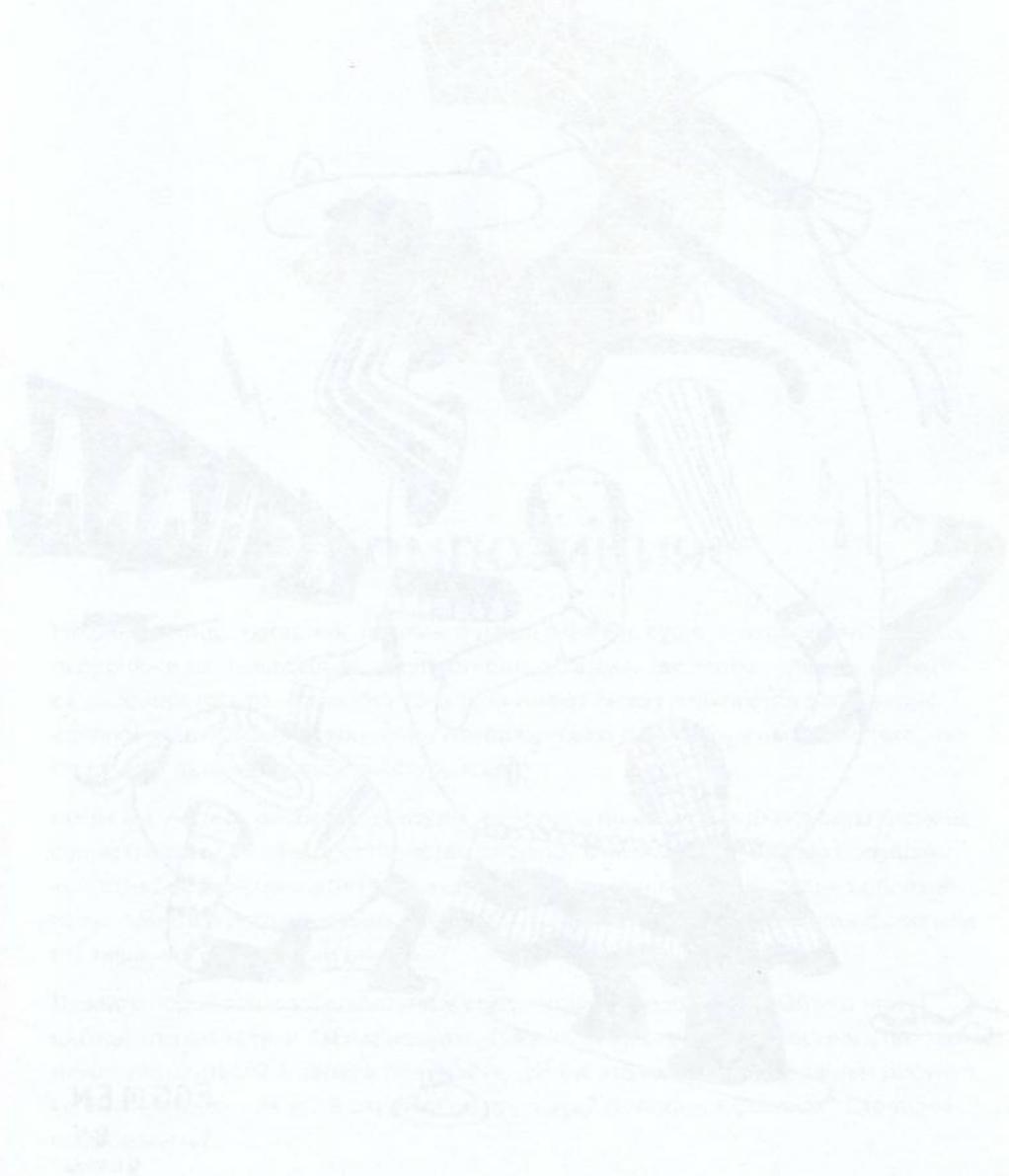
— Джим Доукинс,  
архитектор, дизайнер, преподаватель





**РИСУЕМ!**

Используя черную шариковую ручку, нарисуйте узор на кожуре банана, затем сделайте его отпечаток на этой странице.



## Рисуем вместе: Юм Тавилвежакул

(ХУДОЖНИК, [FACEBOOK.COM/YOOMARTIST](https://www.facebook.com/yoomartist))

«Нарисуйте вымышленных персонажей, образы которых навеяны реальными объектами».



EGGMEN  
BY  
yoom





## Композиция

Машины, птицы, растения, реальные и выдуманные существа, самолеты, платья, персонажи из мультфильмов, супергерои, злодеи и так далее — людям нравится рисовать то, что они любят. Они принимают вызов и пытаются достоверно воспроизвести объект, аккуратно отобразив всю сущность и свойства того, что они видят, включая массу, текстуру и цвет.

Когда вы учитесь рисовать с натуры, то вскоре понимаете, что объекты должны существовать где-то в пространстве рисунка. Они являются частью большей композиции. В связи с этим возникает интересный вопрос касательно образного восприятия: когда рисуешь с натуры, что первично — изображение форм или составление композиции рисунка?

Давайте подойдем к этому вопросу следующим образом: подумайте о чем-нибудь, что вы хотели бы нарисовать. Где именно в реальном пространстве это может находиться? А теперь подумайте, где бы это находилось в вашем рисунке. На переднем плане? В окружении природы? Летящим в облаках? Стоящим на горизонте?



Так что же все-таки идет первым: изображение форм или создание композиции? На самом деле и то и другое должно происходить одновременно, и, чтобы научиться этому, вам потребуется некоторое время и практика. В этой главе я предложу вам несколько хороших упражнений, которые помогут вам научиться рисовать абсолютно любые формы и размещать их в нарисованном мире с правильной пространственной взаимосвязью.

## Рисуем форму

Любой может совершенно ясно увидеть, что банка содовой или ствол дерева имеют цилиндрическую форму. Можете ли вы подумать о человеческом бедре или предплечье как о чем-то, что тоже имеет цилиндрическую форму? Может ли грудная клетка человека быть представлена в виде перевернутого конуса? Может ли бульонная чашка состоять из половины сферы? Может ли жилой дом представлять собой стопку кубов? Сможете ли вы дойти до того, что будете думать о человеческой голове словно о кубе?

На плоском листе вы можете нарисовать любой объект. Вы можете создать иллюзию трехмерной формы. Это можно сделать, используя элементарные формы: сферу, пирамиду, конус, призму или цилиндр. Нужно натренировать свое зрительное восприятие таким образом, чтобы вы могли раскладывать любой объект на эти простейшие формы.

Конечно, лучший способ научиться рисовать такие формы — наблюдать за ними и зарисовывать то, что вы видите. Это существенно усилит ваши основные навыки.



Для того чтобы нарисовать сферу, возьмите мягкий карандаш (6B) и нарисуйте круг. Частично сотрите левую верхнюю часть круга, оставляя линию разорванной. Это должно придать ощущение объема. Или:

- Нарисуйте круг.
- Нарисуйте две прямые линии, разделяющие круг на четверти.
- Штриховой линией нарисуйте овалы вокруг каждой линии.
- Сотрите первоначальные разделяющие линии.

Теперь круг должен представлять собой округлую плотную форму — сферу. Нарисуйте линию под сферой, чтобы обозначить пол или поверхность стола. Или превратите сферу в планету в открытом космосе.

Чтобы нарисовать куб, начните с квадрата.

- Чуть ниже (опустившись примерно на полстороны нарисованного квадрата) нарисуйте еще один квадрат, который будет перекрывать первый.
- Соедините четыре угла этих квадратов между собой.
- Нарисуйте горизонтальную линию, чтобы обозначить поверхность, на которой стоит куб.

Чтобы нарисовать пирамиду, начните с треугольника.

- Затем нарисуйте диагональную линию, уходящую вправо вниз из верхней вершины треугольника, но не доходящую до уровня нижней горизонтальной линии треугольника.
- Соедините правый нижний угол треугольника с концом диагональной линии. Только что вы создали еще один, более узкий треугольник, присоединенный к правой стороне первого треугольника.
- Оттените дальнюю сторону.
- Нарисуйте горизонтальную линию, чтобы обозначить пол или поверхность стола.

Чтобы нарисовать цилиндр, проведите две вертикальные прямые параллельные линии одинаковой длины. Затем соедините их верхние концы при помощи овала, а нижние при помощи половины овала. Где находится цилиндр в пространстве рисунка?



В середине 1560-х годов итальянский художник Лука Камбьязо в качестве метода быстрого рисования начал изображать человеческие фигуры при помощи упрощенных кубических форм. Такая зарисовка — быстрый способ разбивки любой трехмерной формы на базовые. Попробуйте нарисовать машину таким способом.

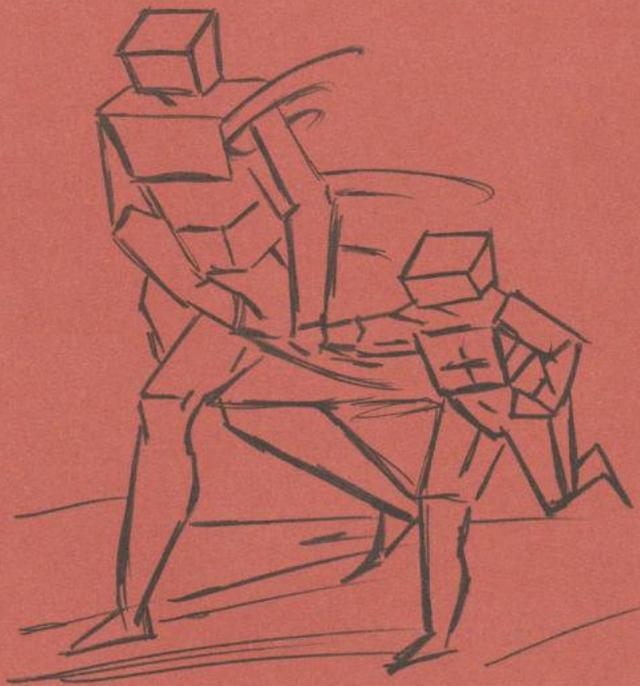


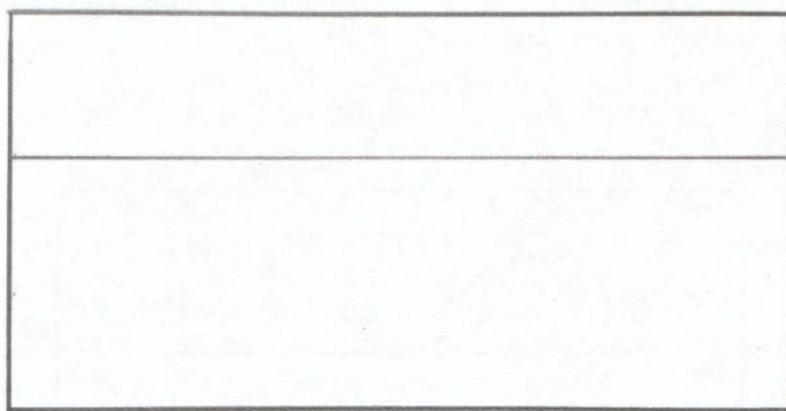
Рисунок по мотивам Луки Камбьязо



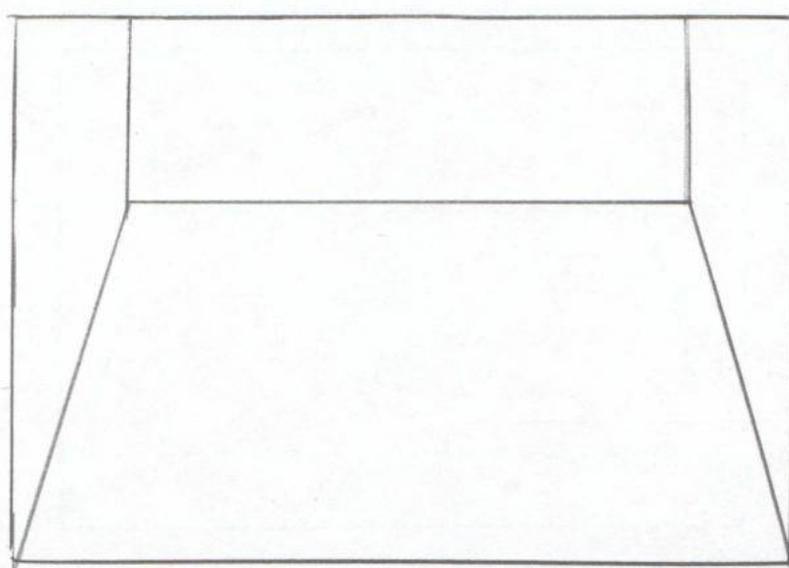
## Рисуем графическое пространство

Представьте, что этот прямоугольник — оконное стекло. Отступив одну треть от верхнего края прямоугольника, нарисуйте горизонтальную линию вдоль прямоугольника.

В получившейся верхней части нарисуйте небо, а в нижней — землю. Вы только что создали простейшую открытую композицию. Горизонтальная линия — это линия горизонта.

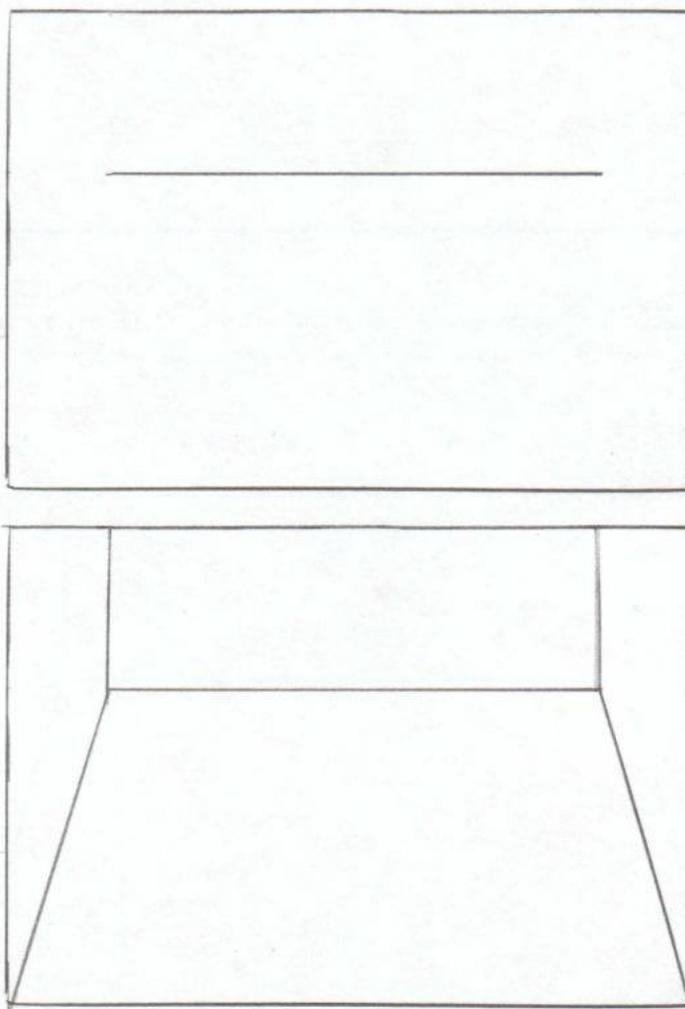


Если вы нарисуете на листе диагональную линию, то создадите иллюзию графического пространства. Наклонная плоскость может создать иллюзию плоскости пола.



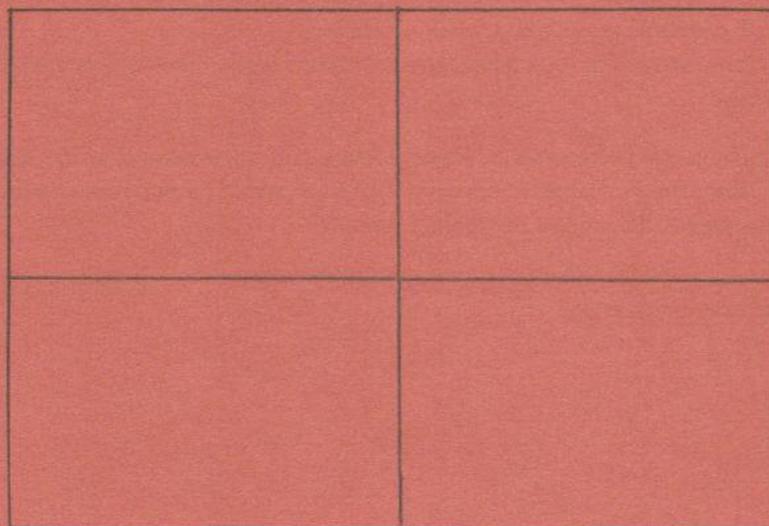
Представьте, что прямоугольник — это пространство комнаты и вы смотрите прямо на ее дальнюю стену. На расстоянии одной трети стороны от верхнего края прямоугольника нарисуйте горизонтальную линию, концы которой не касаются боковых краев прямоугольника, а заканчиваются в паре сантиметров от них. Соедините при помощи диагональных линий концы горизонтальной линии с боковыми сторонами прямоугольника. Вы только что создали наклонную плоскость, которая имитирует плоскость пола.

Теперь проведите две вертикальные линии из верхних углов наклонной плоскости к верхнему краю прямоугольника. А сейчас вы нарисовали примитивную комнату, в которой дальняя стена находится от вас дальше, чем невидимое переднее оконное стекло (плоскость).



Чтобы нарисовать одну из комнат вашего дома вместе с ее содержимым, для начала разделите лист на четыре четверти — это позволит вам определить и зафиксировать расположение объектов реальной комнаты (или пейзажа, натюр-морта, всего, что только пожелаете срисовать) на плоской поверхности.

1. Разделите лист на четыре равные секции при помощи горизонтальной и вертикальной линий.
  - Горизонтальная линия будет представлять место соединения пола со стеной. Все, что находится в комнате выше этой линии, будет нарисовано в верхних секциях, над горизонтальной линией.
  - Нижняя часть любого объекта, находящегося на полу, будет нарисована под этой горизонтальной линией. Если такой объект частично выходит за линию соединения пола со стеной, то его выступающие элементы будут нарисованы в верхних секциях листа.
2. Поместите швабру или любой другой длинный прямой предмет в центре комнаты. Рукоятка швабры — вертикальная линия, которая делит лист пополам. Или держите карандаш на линии взгляда (закройте один глаз, чтобы определить, как карандаш делит пространство).
3. Нарисуйте любой предмет, находящийся по правую сторону от рукоятки швабры (или карандаша), в правых секциях листа.
4. Предмет, находящийся по левую сторону от рукоятки швабры (или карандаша), нарисуйте в левых секциях.



## Пространственное соотношение

Во времена искусства эпохи Возрождения иллюзию пространственной глубины создавали при помощи движения от переднего плана к заднему. Плоскость рисунка рассматривалась как оконное стекло, а все формы уходили вглубь пространства рисунка.

В эпоху барокко художники пробились через эту переднюю плоскость — оконное стекло, — создавая иллюзию движения форм как вперед, так и за плоскость рисунка. Представьте забавного супергероя, чей кулак пробивает плоскость рисунка и проникает сквозь нее, как будто бы он действительно двигается по направлению к зрителю.

Чуть ранее в этой главе вы учились рисовать формы. Сейчас вы начинаете рассуждать с точки зрения композиции. Представленное упражнение заставит думать вас в большей степени о пространстве, чем об изображении объектов.

## Принципы композиции

Объекты создаются с помощью элементарных форм.

Для построения композиции в изобразительном искусстве и дизайне существуют базовые принципы: баланс, акцент, единство и ритм. Все эти принципы полностью взаимосвязаны.

- *Баланс* — это стабильность и создание равновесия.
- *Акцент* используется для создания точки фокуса в композиции.
- *Единство* композиции имеет место, когда ее элементы целостны или обладают четко выраженными зрительными связями.
- *Ритм* — визуальный темп и движение от одного нарисованного элемента к другому.

В изобразительном искусстве вы можете нарушать эти правила, чтобы добавить выразительности. В дизайне и иллюстрировании этими принципами пренебрегают очень редко, если вообще пренебрегают.

Следующие упражнения помогут вам понять эти принципы и в дальнейшем применять их на практике.



**РИСУЕМ!**

**От передней плоскости к задней:** соорудите на столе какой-нибудь натюрморт. Стол должен находиться у стенки. Сами разместитесь так, чтобы вам было видно передний край стола. Начните рисовать передний край стола, который идет параллельно вашему листу. Затем осмотрите плоскость стола и начинайте рисовать объекты, располагающиеся на ней.





## РИСУЕМ!

**От задней плоскости к передней:** соберите на столе еще один натюрморт. Стол должен находиться у стены. Смотрите на стену за столом. Нарисуйте то, что видите с этой точки. Если вы сравните пространство этого рисунка с предыдущим, «От передней плоскости к задней», то вы заметите, что в одной композиции объекты находятся к вам ближе, чем в другой.



**РИСУЕМ!**

**Симметричная композиция:** симметрия гарантирует баланс в композиции. Это означает зеркальное отображение одинаковых элементов, равное распределение зрительного веса по обеим сторонам центральной вертикальной оси. Составьте симметричную композицию. Зеркально отразите на другую сторону то, что вы нарисуете по одну сторону вертикальной оси. Используйте абстрактные формы, геометрические или природные.



**РИСУЕМ!**

**Асимметричная композиция:** асимметрия — это равное распределение зрительного веса, которое достигается, когда вы компенсируете вес одного элемента весом другого, *избегая зеркального отображения* элементов по краям центральной вертикальной оси. Составьте любую асимметричную композицию, используя абстрактные природные или геометрические формы.



**РИСУЕМ!**

**Визуальная иерархия:** нарисуйте три футбольных мяча разных размеров. Расположите их в порядке зрительной иерархии. Используя размер, цвет, последовательность, контраст, узор и/или расположение, направляйте внимание зрителя. Какой мяч вы бы хотели, чтобы зритель увидел первым? Какой вторым? Третьим? Заставляют ли зрителя смотреть на мячи именно в таком порядке их размер и позиция?





## РИСУЕМ!

**Точка фокуса как точка входа:** у множества рисунков есть точка фокуса — объект или элемент рисунка, которому придан особый акцент, а другие элементы подчиняются ему. Зрители ищут точку фокуса, которая позволяет визуально войти в композицию. Создайте такой акцент: нарисуйте очень большое изображение, например собаки или кого-то еще, — которое будет восприниматься в качестве точки фокуса. Любые другие изображения и элементы рисунка должны остаться второстепенными относительно точки фокуса.



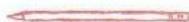
**РИСУЕМ!**

**Композиционное движение:** нарисуйте пять или шесть форм, природных или геометрических, на ваш вкус. Расположите их так, чтобы композиция двигалась *сверху вниз* по простому ясному пути: по вертикали, диагонали, S-образному или зигзагообразному маршруту (композиционная структура должна иметь форму букв S или Z).



**РИСУЕМ!**

**Композиционное движение:** нарисуйте пять или шесть форм, природных или геометрических, на ваш вкус. Расположите их так, чтобы композиция двигалась *снизу вверх* по простому ясному пути: по вертикали, диагонали, S-образному или зигзагообразному маршруту (композиционная структура должна иметь форму букв S или Z).



**РИСУЕМ!**

**Создание акцента через направление:** нарисуйте девять стрелочек (любого вида), так чтобы они создали точку фокуса на этой странице. Для этого направьте их все на конкретное место на странице.





## РИСУЕМ!

**Создание акцента через контраст:** создайте композицию, в которой точка фокуса (объект, фигура, монстр и т. п.) создается посредством контраста. Точка фокуса должна быть гораздо темнее или светлее (если вы используете краски), чем любая другая часть композиции.



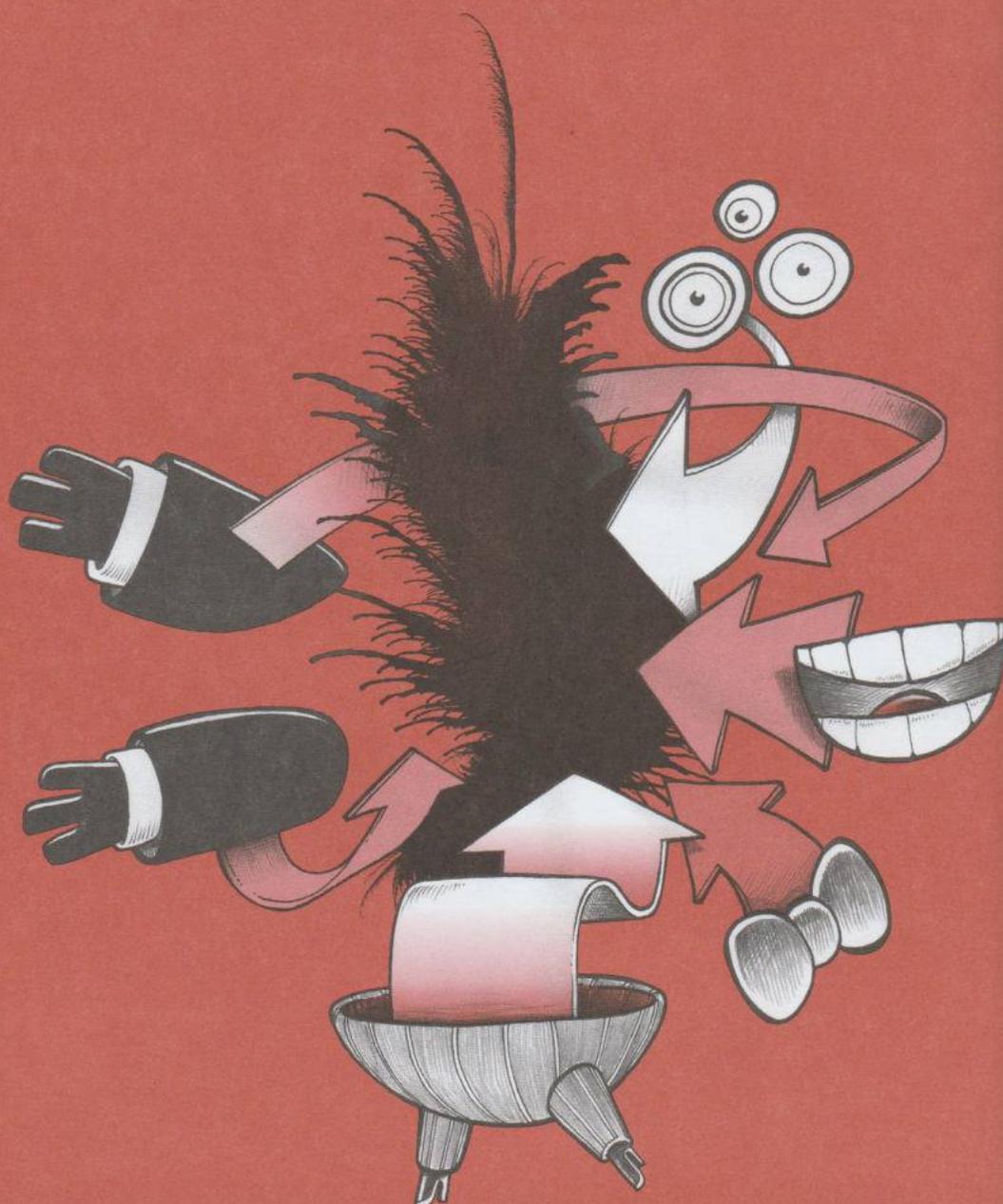
**РИСУЕМ!**

**Ритм и движение:** вытащите содержимое своих карманов, сумки, ящика стола и расположите их на этой странице так, чтобы позиция и направление одного объекта вели к другому. Как только вы будете удовлетворены расположением предметов, уберите их и постарайтесь по памяти воссоздать на листе.



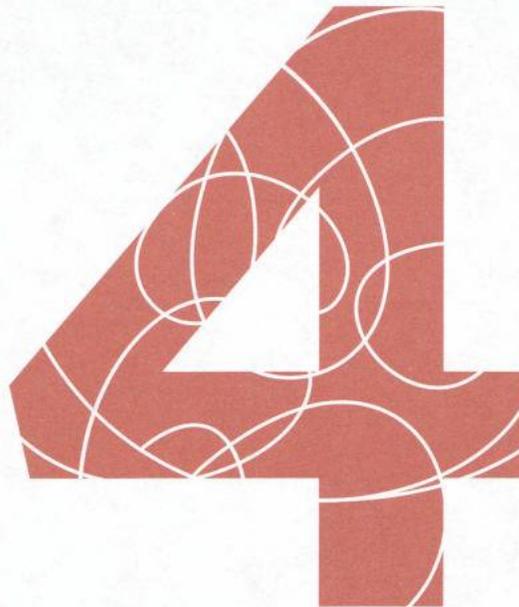
## Рисуем вместе: Стефан Бюхер (344LOVESYOU.COM)

«Сначала поставьте чернильное пятно, затем добавьте к нему глаза, рот, конечности... Приправьте все это по вкусу тонкими полосками и продолжайте рисовать, пока у вас не появится свой монстр».



© Stefan G. Bucher. All Rights Reserved.





## Рисуем линиями!

Иногда, оказавшись один на один с пустым листом, вы можете испытать замешательство. Как и гораздо более опытные художники. Художник Джеймс Ромбергер рассказывает, о чем думал и что чувствовал один маститый мультипликатор при виде чистого листа.

*«Морт Мескин (художник комиксов студии Golden Age) часто чувствовал тревогу и смятение, когда оказывался перед чистым листом. Он мог часами пялиться на белую бумагу, находясь в полнейшем оцепенении. Через какое-то время его коллеги по студии догадывались подойти к нему и нанести на лист пару произвольных мазков и линий, и тогда Морт уже мог начать создавать из них композицию».*

*Как потом рассказывал Алекс Тот (американский художник комиксов и дизайнер), перед началом работы Морт Мескин закрашивал весь лист плоской стороной грифеля, затем ластиком создавал белые зоны в определенных местах. Таким образом он избегал творческих блоков, которые раньше загоняли его в тупик.*

В этой главе множество идей, которые помогут вам преодолеть оцепенение и просто начать рисовать.



## Начните с каракулей

**Часть 1:** Возьмите какую-нибудь ненужную бумажку или, если есть, графический планшет. Начните не задумываясь выводить всякие каракули (если вы не привыкли к беспорядку и спонтанности, то вам придется постараться). Не загоняйте себя ни в какие рамки, не пытайтесь заранее обдумать, каким будет следующий штрих. Просто рисуйте каракули, делайте некоторые области листа темнее и тяжелее остальных. Заполните лист бумаги или экран планшета, не задумываясь над тем, что именно вы рисуете: человека или какой-то предмет.

*Вопросы для самопроверки:* Вы задействовали руку целиком? Рука лежала на столе?

Создают ли ваши каракули атмосферу? Удалась ли вам иллюзия пространственной глубины? Касались ли краев листа? Кажется ли, что у страницы нет границ?

.....

**Часть 2:** Возьмите очень большой лист бумаги, не обязательно для рисования. Например газету, десяток бумажных полотенец или кусок картонной коробки.

Расположите этот «лист» на полу или на столе. Начните рисовать каракули, на этот раз задействовав руку целиком. Лучше всего, если вы будете рисовать стоя.

Как и в части 1, заполните поверхность листа, не задумываясь об изображении чего-либо кроме каракулей.

*Вопросы для самопроверки:* Вы почувствовали разницу этих двух подходов? Различаются ли каракули?



**Палитра линий:** возьмите набор карандашей с разной твердостью, например 6В, 2В и Н, угольную палочку, любой цветной карандаш, маркер, кисточку и тушь (или краски), разбавленную краску и какой-нибудь необычный предмет, например ватную палочку, бутон розы или веточку.

У линии может быть своя *отличительная черта* — она может быть толстой или тонкой, сплошной или ломаной, неразрывной или пунктирной, неизменной или меняющейся, плавной или рваной и т. д. По очереди используя каждый инструмент для рисования, дважды проведите им по листу. Первый раз сделайте это легко и быстро, второй — с большим контролем, уделяя внимание нажиму.

Сравните получившиеся следы. Можете ли вы сопоставить каждую линию с какой-нибудь эмоцией? Текстурой?

Нарисуйте тонкую длинную линию. Затем нарисуйте грубую длинную линию.

Определите несколько типов линий, которые вы можете нарисовать, используя *один* и тот же карандаш. Например, тонкую и деликатную линию; рваную и грубую линию; небрежную и неаккуратную линию; темную и толстую линию; зигзагообразную линию и т. д.



*Используйте весь потенциал инструмента, которым рисуете, но никогда не старайтесь получить от него след, для создания которого он не был предназначен. Если, например, вы хотите нарисовать темную линию, воспользуйтесь мягким карандашом или другим подходящим инструментом (некоторые художники и дизайнеры используют неподходящие инструменты для создания неестественных следов, но они делают это умышленно).*





## РИСУЕМ!

Создайте палитру линий, используя больше одного инструмента для рисования. Например, с помощью твердого карандаша и карандаша Конте.

Посмотрите в окно и, используя вашу палитру, нарисуйте то, что видите, не забывая о том, какой вклад в общий эмоциональный тон делает каждая линия благодаря своим специфическим свойствам.



**РИСУЕМ!**

**Непрерывный контур:** представьте или положите перед собой лист дерева или цветок. Его вы и будете рисовать. При помощи непрерывной линии нарисуйте контур так, чтобы он заполнил всю страницу. Не закливайтесь на деталях, но силуэт изучите очень тщательно, стараясь точно повторить форму объекта. Попробуйте пройтись инструментом как можно ближе к краям листа. Как только вы начали рисовать, не отрывайте инструмент от бумаги, не поднимайте руку, пока не закончите (посмотрите в интернете рисунки цветов американского художника Эльсуорта Келли).





## РИСУЕМ!

**Непрерывная линия:** для выполнения этого практического задания лучше всего использовать мягкий карандаш, тонкий маркер, цифровую ручку или палец, если вы рисуете на планшете. Изображаемым объектом будет комната, натюр-морт, фигура в пространстве или вы сами.

Как только вы коснулись листа, не отрывайте от него инструмент, создавая непрерывную линию.

Выполняя это задание, представьте, что вы выводите линию на прогулку по графическому пространству. Используйте ее, чтобы описать то, на что вы смотрите, если вы срисовываете объект с чего-то, или то, что вы представляете себе. Если вы рисуете закрытые формы, пусть линии просто пересекаются. Объекты и пространства будут казаться прозрачными.



**РИСУЕМ!**

**Слепой контур:** представьте, как вы рисуете большой круг, который почти касается границ листа, *не глядя* на сам лист.

А теперь на самом деле нарисуйте контур какого-нибудь объекта с интересным силуэтом, например краба или ботинка, но не смотрите на лист — смотрите только на этот объект. Изобразите его настолько большим, насколько это возможно, пытаясь почувствовать границы листа. Не думайте о конечном результате, сфокусируйтесь на самом процессе создания *слепого контура*.





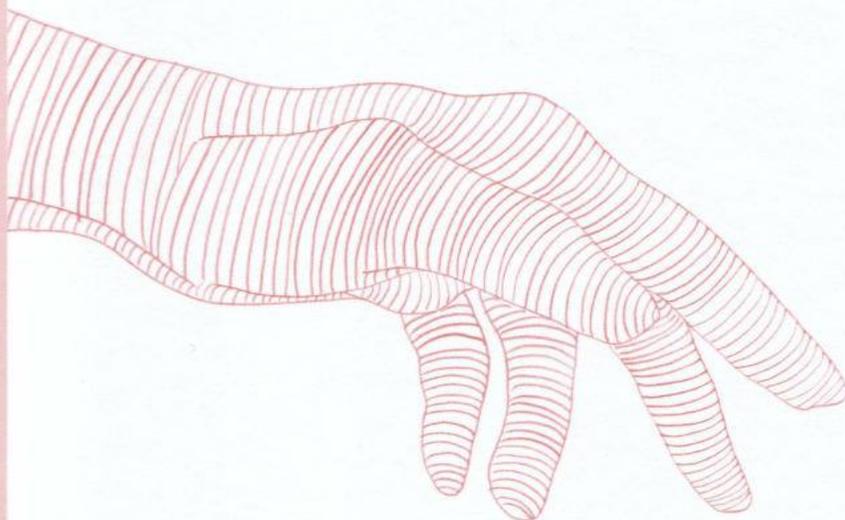
## РИСУЕМ!

**Быстрый контур:** попросите друга позировать вам. Нарисуйте контур фигуры одной линией. Ваша цель — быстро создать общие очертания. Изучите основную форму фигуры и рисуйте настолько быстро, насколько сможете (на рисунок должно уйти от 15 до 60 секунд). Повторите это упражнение несколько раз, выделяя больше времени — до двух минут. Вам может потребоваться много бумаги. Если рядом нет друга, используйте какой-нибудь предмет или животное в качестве объекта для быстрой зарисовки.



**РИСУЕМ!**

**Поперечный контур:** взгляните на сферический объект, например на кофейную кружку, грушу или свой кулак. Нарисуйте форму этого объекта, а затем добавьте линии, которые создадут поперечный контур, — кривые линии, идущие параллельно и описывающие округлость и объем объекта.





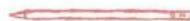
## РИСУЕМ!

**Плавная линия:** начните рисовать из левого верхнего угла листа. Позвольте себе рисовать то, что первым пришло на ум, — спираль, виноградную лозу, цветок, фигуру или машину. Для создания формы используйте плавную, нежную линию (посмотрите в интернете работы Анри Матисса).



**РИСУЕМ!**

**«Страдающая» линия:** используя угольную палочку или очень мягкий карандаш, нарисуйте что-нибудь, что огорчает вас. Рисуйте линии грязно, словно соскабливая бумагу.





## РИСУЕМ!

**Прерывистая линия:** нарисуйте машину, используя рваную линию. Ее должно быть достаточно, чтобы зритель понял форму объекта.

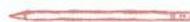


**Силовые линии:** используя мягкий карандаш, нарисуйте натюрморт, интерьер комнаты или городской ландшафт. Тщательно изучив все главные вертикальные и горизонтальные акценты каждого изображаемого объекта, начните рисовать горизонтальные и вертикальные линии, которые будут основой создания композиции, а также создадут структурные оси и опишут формы.

Силовые линии отображают и акцентируют структурные оси композиции и соединяют формы в пространстве. В то же время линии организуют пространство рисунка, создавая иллюзию пространственной глубины посредством наложения друг на друга, а также определяют основные объекты.

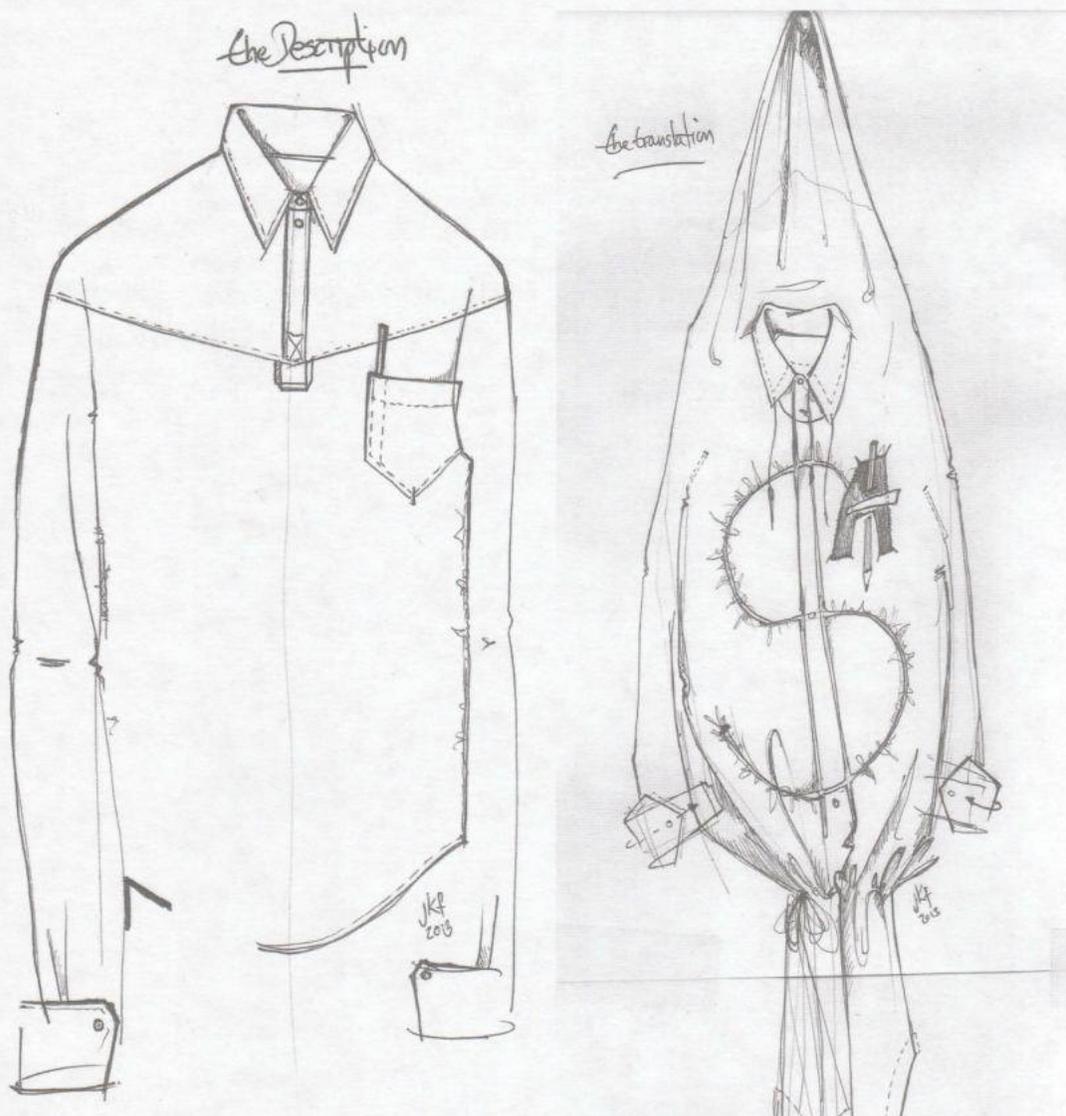
После того как при помощи горизонтальных и вертикальных линий вы заложили относительные высоты объектов, продлите эти линии дальше, выходя за формы, которые они описывают, прямо к смежным формам. Как будто бы объекты прозрачны. Эти линии пронизывают окружающее пространство рисунка, как лучи фонариков, изучающие это пространство. К примеру, если вы рисуете стул в помещении, линии, которые определяют его форму, также частично определяют и графическое пространство комнаты, стены и пола и других объектов, которые находятся рядом со стулом или перед ним.

Вы можете сделать прикидку — выставить перед собой карандаш и использовать его в качестве измерительного прибора для сравнения относительной высоты и ширины объектов.



## Рисуем вместе: Джонатан Кайл Фармер

(ДОЦЕНТ КАФЕДРЫ МОДЫ  
НОВОЙ ШКОЛЫ ДИЗАЙНА «ПАРСОНС»\*)



\* Ведущая школа в США и мире по направлению «дизайн, мода».



**МОДА И ПЕРЕВОД:  
ОПИШИТЕ ОБЪЕКТ, НАРИСУЙТЕ ЕГО.  
ПЕРЕВЕДИТЕ ОБЪЕКТ, НАРИСУЙТЕ ЕГО.**

**Описание:  
ЧТО ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ РУБАШКА?**

Это белая мужская рубашка на пуговицах, с разрезом от воротника до середины груди.

Воротник среднего размера с симметричной прошивкой.

Пуговицы сделаны из перламутра.

Нити от боковых швов гладко срезаны. Места около этих швов слегка помяты, из-за того что места плотных стежков были постираны, но не были поглажены.

На левой полочке есть нагрудный карман. Он традиционной формы — квадратный с V-образной нижней частью.

Вдобавок к горизонтальному верхнему стежку, проложенному в 3 см от верхнего края, карман также прошит сбоку и разделен таким образом на две секции.

Боковой шов отступает примерно на 2,5 см от центральной оси кармана, создавая тем самым небольшой отсек, в который с легкостью может войти ручка или карандаш.

Рукав цельный с манжетой на пуговице.

На манжете одна пуговица и косой срез в месте нахлеста.

Подол рубашки достаточно длинный, чтобы заправить его в брюки, и слегка закруглен на боках.

На кокетке нет шва и по центру задней ее части расположена петелька для крючка.

**НАРИСУЙТЕ ЭТО:**



**ПЕРЕВОД:****Русский → Греческий → Немецкий → Арабский → Китайский → Русский**

Вот есть пуговица на белой рубашке с разрезом до груди для мужчин.

Воротник подходит для прошивки до вытаскивания иголки.

Перламутровые шипы.

Начинайте сглаживать от боковых разрезов. Вокруг суставов часть этого места находится рядом с сетью отмыывания денег, но необычно.

На левой стороне есть нагрудный карман. Это традиционная форма почтового ящика в конце горизонтального шва вдобавок к ограничению в 3 см от верхней части кармана ко всем его частям.

На высоте примерно в 2,5 см от центра его бокового кармана маленькая часть ручки, или карандаша, которую легко можно заменить.

Декоративная часть рукава и обруч бочонка.

Мышцы — вращатели плеча содержат кнопку и угловой кусок краски. В подоле рубашки достаточно места, чтобы остаться в его штанах, когда они додумаются до небольшой кривизны на одной стороне.

Кокетка рубашки машинки для шитья на самом высоком подвешенном кольце в середине задней части кокетки.

**НАРИСУЙТЕ ЭТО:**



## Форма, плоскость, объем и перспектива

Что общего в изображениях летающего супергероя, дерева, здания или конусов и цилиндров, парящих в пространстве? Когда вы рисуете все это, вам необходимо создавать иллюзию объема. Чтобы нарисовать объекты, которые вы увидели или придумали сами — абсолютно схожие предметы или абстрактные формы, — вам необходимо научиться создавать формы, плоскости и объем и правильно обращаться с ними. А также вы должны обладать базовым чувством перспективы.

### Форма

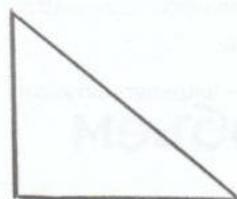
Когда мы говорим, что силуэт одной машины нам нравится больше остальных, мы обращаемся к форме. *Форма* — это общее очертание объекта, фигуры, предмета. Формы плоские, без объема. Например, треугольники, которые вы нарисовали на листе. Вы можете создавать их при помощи линий, текстуры или цвета.



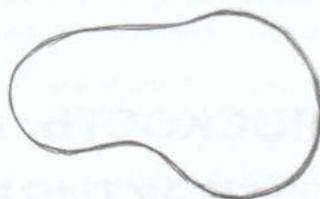
*Предметно-изобразительные* формы относятся к чему-либо, что можно увидеть в окружающем нас мире. Бабочка, например. *Абстрактная* форма отображает простое или сложное преобразование естественного вида объекта. *Нерепрезентативная* форма полностью выдумана, она не олицетворяет реальных людей, места или предметы.

Предметно-изобразительные, абстрактные и нерепрезентативные формы могут быть геометрическими, органическими или неправильными.

- *Геометрическая* (жесткая) форма характеризуется прямыми краями, четкими кривыми, измеряемыми углами. Это такие формы, как квадрат, треугольник или трапеция.
- *Природная*, криволинейная, свободная или биоморфная форма характеризуется кривыми или плавающими краями, которые могут носить продуманный или случайный характер.
- *Неправильная* форма — это комбинация прямых и кривых линий.



Геометрическая



Природная



Неправильная

## Плоскость и объем

*Плоскость* — это двумерная поверхность. У нее есть форма, как, например, у этого листа. Формы могут выступать в качестве плоскостей, на которых будет строиться объем.

Для того чтобы нарисовать, например, куб, вам необходимо создать иллюзию объема на плоском листе или экране. У куба шесть плоских граней, однако, если вы посмотрите на настоящий куб, вы не сможете увидеть все его плоскости одновременно. Конечно, вы можете нарисовать все шесть граней, если стремитесь увеличить выразительную составляющую рисунка, а не изобразить объект как можно ближе к реальности. Если вы расположитесь так, что уровень глаз будет точно совпадать с верхней гранью куба, то выглядеть он будет как квадрат. В том случае, если уровень глаз будет находиться немного поверх куба, вы увидите, что у него есть объем, потому что вы будете наблюдать его верхнюю грань.



У любого объекта, существа или предмета окружающей среды (природного или созданного человеком) есть масса и объем. Оба этих свойства можно отобразить на плоской поверхности. В жизни и в трехмерных изобразительных искусствах, как, например, в скульптуре, используются объект и пустота. В двухмерных изобразительных искусствах существуют позитивные и негативные пространства или фигура и фон.

Вы можете преобразовать плоскую форму в объемную фигуру, а также создать иллюзию масс и пустот на плоской поверхности, используя различные средства: линии, свет и тень, перспективу, цвет или оттенки (изменения от света к тени для создания иллюзии объема вы изучите в главе 6).

## Плоскость изображения

*Плоскость изображения* — это пустая, двухмерная поверхность на бумаге, словно стекло в оконной раме. Плоскость изображения может оставаться плоской благодаря используемым формам или линиям, которые делают акцент на этом ее свойстве, или же вы можете создать иллюзию глубины путем некоторых манипуляций с плоскостью изображения. Любой нарисованный на поверхности штрих влияет на внешний вид и графическое расположение плоскости изображения.

В изобразительном искусстве эпохи Возрождения плоскость изображения рассматривалась в качестве своеобразного окна, и иллюзия глубины двигалась за плоскость изображения. В эпоху барокко художники считали плоскость изображения более пластичной и создавали иллюзию движения форм перед плоскостью изображения, как будто объекты проникают через нее наружу, к зрителю. Это похоже на идею графического пространства комиксов, где кулак героя в момент удара словно бы прорывает лист.

Также вы можете делать что-то с графическим пространством рисунка, чтобы создать иллюзию пространственной глубины. Как рассказывалось в первой главе книги, помимо промежуточных существует три ключевых плана рисунка: передний, средний и задний.

Вы можете нарисовать и организовать эти планы так, чтобы казалось, что они удаляются за плоскость изображения. Или вы можете создать такое пространство рисунка, которое будет располагаться и перед плоскостью изображения, и за ней. Иллюзорная глубина может быть небольшой или значительной. Вы можете манипулировать графическим пространством или позволить рабочему листу выглядеть плоским.

Также вы можете расположить планы рисунка так, чтобы некоторые казались ближе к зрителю, чем другие. А можете и создать двойственные (с неоднозначными пространственными связями) или даже игнорирующие логику графические пространства. Рисунок может быть предметно-изобразительным, абстрактным и нерепрезентативным.





## РИСУЕМ!

Положите на эту страницу не ведущую руку с расставленными пальцами, расположив ее таким образом, чтобы создать интересные взаимосвязи между формами и границами листа. Ваша рука — это позитивное пространство, места между рукой и краями листа — негативные. Нарисуйте несколько небольших геометрических и природных форм в негативных пространствах.

Наконец, разделите большую форму руки на маленькие геометрические и природные формы.



**РИСУЕМ!**

Возьмите какую-нибудь игрушку или любой предмет интересной формы. Нарисуйте контур этого предмета, создавая интересные негативные пространства между объектом и краями листа.

Далее заполните негативные пространства цветом и/или визуальной текстурой.

В конце работы закрасьте позитивное пространство или создайте в нем текстуру.





## РИСУЕМ!

Возьмите какой-нибудь предмет, например ножницы или листок дерева — что-нибудь с интересным силуэтом. Или представьте птицу. Или, например, фен. Если у вас есть черная бумага, вырежьте из нее форму этого объекта (не рисуя сам объект). Пусть вырезанный кусок бумаги будет достаточно большим, чтобы можно было создать интересную композицию на этой странице. Приклейте его. Или создайте силуэт при помощи туши, акриловой краски или черного карандаша. Напишите какие-нибудь слова в негативных пространствах.



**РИСУЕМ!**

Соедините две формы. Например, создайте единую форму из осла и слона, перчатки и кролика или серпа и молота.



**РИСУЕМ!**

Расположите перед собой стул так, чтобы было видно, как его ножки касаются пола.

Нарисуйте и расположите на этой странице стул таким образом, чтобы он целиком, от верхушки спинки до кончиков ножек, заполнял всю страницу. Не забудьте про линию пола.

А теперь воспользуемся другим подходом при выполнении этого упражнения. Возьмите чистый лист бумаги. Опять расположите перед собой стул так, чтобы было видно, как ножки касаются пола.

Полностью зарисуйте стул таким образом, чтобы он занимал всю высоту страницы, но в этот раз изобразите его только посредством создания негативных пространств. Вам будет хотеться нарисовать сам стул, не поддавайтесь этому желанию.





Изобразите какое-нибудь растение с листьями, зарисовывая только пространства между листьями и стеблем, *не сами* формы (листья, стебель и т. д.). Прodelайте это упражнение несколько раз с разными предметами. *Изучайте взаимоотношения негативных пространств всех окружающих вас объектов.*



**РИСУЕМ!**

«Рассмотрите дерево с опавшими листьями и воссоздайте его на бумаге, рисуя только негативные пространства».

— Эйприл Аллен,  
кандидат наук, помощник профессора, дизайнер интерьеров,  
Университет штата Мичиган



**РИСУЕМ!**

Шкала серого цвета: это упражнение поможет вам научиться создавать спектр оттенков серого.

1. Найдите или распечатайте последовательный ряд серых оттенков, не забудьте про черный и белый цвета. Или вместо этого смешайте ряд оттенков при помощи черной и белой акриловых красок или на компьютере.
2. Разложите десять образцов по нарастанию серого, от белого до черного цвета.
3. Вырежьте из этих образцов одинаковые геометрические формы.
4. Расположите получившиеся формы по нарастанию серого, от белого до черного цвета.
5. Воссоздайте получившуюся шкалу, используя инструмент и технику, которые предпочтете сами (штриховка, полутона).



**РИСУЕМ!**

Нарисуйте четыре куба. Оттените их (создавайте оттенки штриховкой простым карандашом, мазками угольной палочкой или пастелью) для создания иллюзии трехмерного пространства. На каждом из кубов используйте разную технику: штриховку, полутона, текстуру или сплошную закраску.



**РИСУЕМ!**

Нарисуйте дерево на левой стороне страницы. Высота дерева должна равняться высоте листа. Нижняя часть дерева практически обрубается нижней границей листа. Нарисуйте за деревом линию горизонта.

Где в пространстве рисунка находится дерево?

Далее нарисуйте еще одно дерево, находящееся за первым (низ второго дерева должен находиться выше, чем низ первого дерева). Перекрывающиеся деревья должны создавать иллюзию пространственной глубины.



## Перспектива

*Перспектива* — это схематическая техника, используемая для отображения пространственных соотношений и создания иллюзии глубины на плоской поверхности. Она основана на идее о том, что диагонали, движущиеся в точку на горизонте, которая называется точкой исчезновения, сойдутся в ней. Это имитирует отступление пространства вглубь и создает иллюзию пространственной глубины (вспомните уходящие за горизонт железнодорожные рельсы).

Если вы хотите нарисовать городской пейзаж, вам необходимо интерпретировать трехмерные формы, которые окружают вас, и перенести их в двухмерное измерение. Вы можете сделать это посредством тщательного наблюдения и изучения объектов или используя перспективу. В обоих случаях вам сначала нужно будет определить *линию горизонта*. Это горизонтальная черта, находящаяся на уровне ваших глаз или глаз зрителя и обычно определяющая место, в котором земля или вода сходятся с небом.

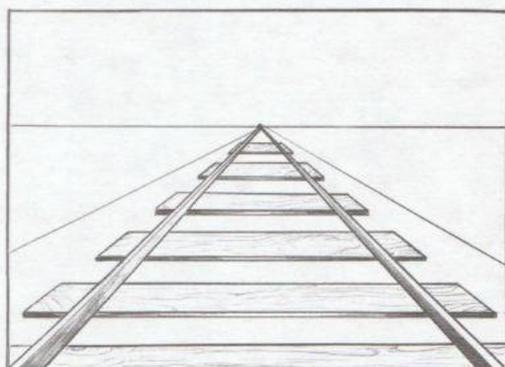
Ваша точка обзора обычно совпадает с точкой обзора зрителя. Она может находиться прямо перед объектом, сверху (вид глазами птицы) или снизу (вид глазами насекомого). Если бы вы стояли внизу лестничного пролета и рисовали объект, стоящий на верхней ступеньке, то вы наблюдали бы вид глазами насекомого. Если бы все было наоборот — вид глазами птицы. Если бы вы изображали фигуру, стоящую прямо перед вами, то у вас была бы прямая точка обзора.

Вот несколько способов, которыми вы можете создавать иллюзию пространственной глубины.



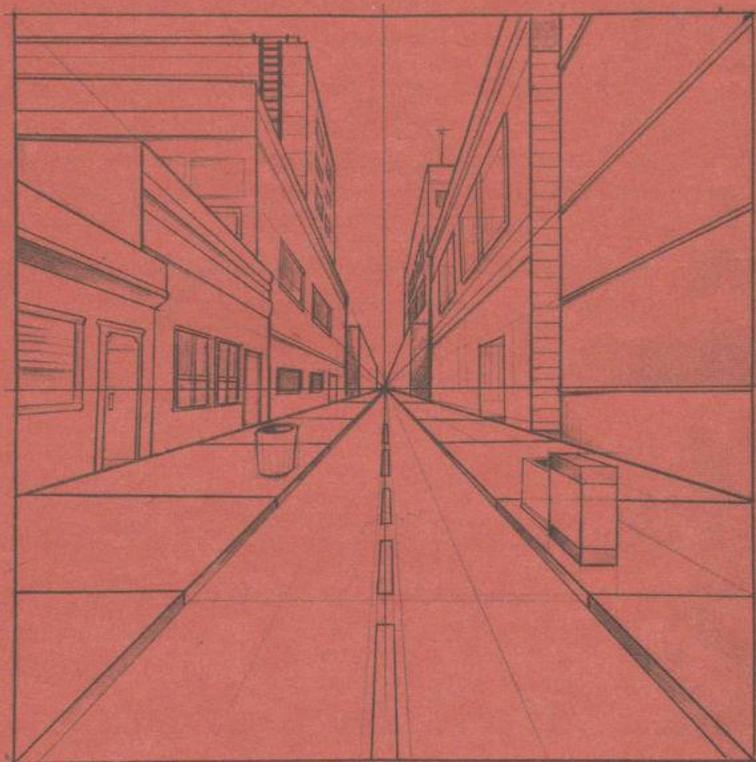
**РИСУЕМ!**

**Железнодорожные пути:** нарисуйте линию горизонта. По центру линии горизонта поставьте точку, она будет точкой исчезновения. Из каждого нижнего угла листа нарисуйте по диагональной линии так, чтобы они сошлись в этой точке. Между этими диагональными линиями изобразите шпалы. Добавьте в рисунок еще что-нибудь по своему желанию.



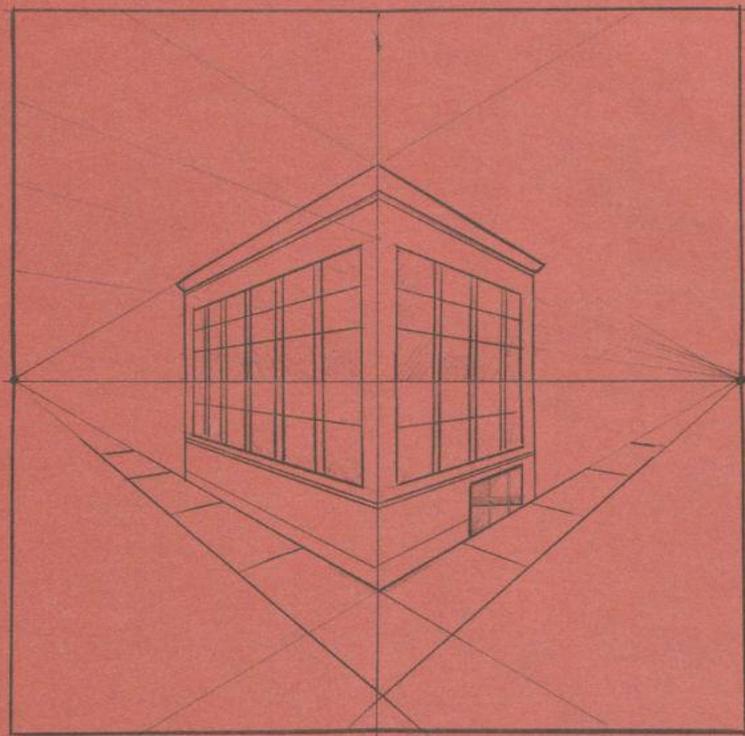
Одноточечная перспектива: нарисуйте линию горизонта.

1. По центру линии горизонта поставьте точку исчезновения. Все, что вы будете рисовать под линией горизонта, находится на земле. Все, что над, — движется к небу.
2. Нарисуйте на листе крест с центром в точке исчезновения.
3. На левой и правой сторонах страницы нарисуйте здания или деревья. Вертикальные линии зданий или деревьев должны идти параллельно вертикальным краям листа. Верхние и нижние части зданий должны следовать диагональным траекториям, создаваемым крестом.



Двухточечная перспектива: нарисуйте линию горизонта

1. На каждом конце линии горизонта поставьте точки, создавая две точки исчезновения.
2. Через центр линии горизонта проведите вертикальную линию. Она представляет ребро здания, в котором сходятся две его стороны.
3. Используя линейку, прочертите из каждой точки исчезновения диагональные линии, идущие к верхней и нижней частям вертикальной линии.
4. На половине расстояния от каждого края листа к его центру прочертите две вертикальные линии, чтобы завершить здание.



## Рисуем вместе: Марк Романоски

(художник, [MARK-ROMANOSKI.COM](http://MARK-ROMANOSKI.COM))

«Не пытайтесь быть совершенным, когда рисуете, — такой подход быстро разочарует вас. Лучше старайтесь каждый день рисовать немного лучше, чем вчера».





## Натюрморт и пейзаж

Люди наслаждаются рисованием натюрмортов и пейзажей. Дизайнер Генри Сене Йи предлагает заглянуть в суть вещей и понять, почему многим нравятся эти два жанра изобразительного искусства. По его мнению, натюрморт и пейзаж — это «свидетельство постоянства и изменчивости наших находящихся в постоянном движении жизней».

«Натюрморт стабилен и полностью находится под вашим контролем (за исключением естественного света). Пейзаж постоянно преобразуется — это проявляется в изменениях атмосферы/погоды/света. А в один момент картинка может просто перестать существовать», — добавляет аниматор Лиз Блейзер. Оба жанра предоставляют художникам шанс проанализировать и изучить свое умение видеть и запечатлеть увиденное.

Эти два жанра — отличный плацдарм для обучения художников, считает дизайнер Риа Вентурина. Их можно использовать для улучшения навыков наблюдения и для того, чтобы научиться устанавливать различия между просто осмотром объекта и активным наблюдением за ним.



## Натюрморт

В XVI веке художники Северной Европы, Италии и Испании запечатлевали на холстах объекты натюрмортов: растения, животных и созданные человеком предметы. Словно ученые, художники перешли к прямому визуальному наблюдению с целью постижения мира.

Натюрморт остается очень популярным жанром среди художников, начиная со старых мастеров, таких как француз Поль Сезанн, итальянец Джорджо Моранди и американка Джорджия О'Киф, заканчивая современными деятелями изобразительного искусства. Сам натюрморт может быть привычным, символическим, поверхностным или же экзотическим.

Темой натюрморта может быть почти все что угодно: завтрак, предметы, лежащие у вас на столе, *ванитас* (объекты, напоминающие о быстротечности и тщетности жизни), игры, цветы и насекомые, предметы быта или роскоши. Они могут быть обыденными, или значимыми для художника, или символическими для какой-то конкретной аудитории.

## Пейзаж

Пейзаж — одна из любимых тем художников и зрителей. До появления фотографии и пленки пейзажи были предметом созерцания и размышлений, миром, куда уходили художники, чтобы удовлетворить свои душевные позывы.

Эта обширная категория включает в себя любое внешнее окружение, как, например, морской пейзаж, горный или городской. Ваш пейзаж могут населять любые существа. Хотя некоторые художники воспринимают внутреннее пространство пейзажа как абсолютно отдельную тему, но мы примем как допустимую в контексте пейзажа.

Пейзажи сами по себе уже предоставляют вам чувство пространства. Для изображения большинства пейзажей вам не нужно обладать какой-то особенной информацией или владеть иконографией (символика в произведениях искусства). При изображении пейзажей художники используют огромное количество выразительных средств и стилей: от плавающих непрерывных линий до грубых мазков.

Дизайнер Роза Гонелла дает свои комментарии: «Пейзаж — это неиссякаемый поставщик самого прекрасного разнообразия линий, форм и фигур. По мне, эта тема предоставляет изобилие природных форм. Человек, в отличие от природы, никогда не сможет создать такое потрясающее разнообразие. Природа предлагает бесконечное множество объектов для изображения в искусстве и дизайне».





Расположите на столе фрукты и глубокую тарелку. Пусть объекты перекрывают друг друга. Постарайтесь передать их соотношение между собой как можно более точно.





## РИСУЕМ!

Расположите на столе фрукты и глубокую тарелку. Пусть объекты перекрывают друг друга. Нарисуйте их *меньше*, чем они есть на самом деле (этот рисунок должен отличаться от предыдущего).



 **РИСУЕМ!**

Расположите на столе несколько предметов (например, тарелку, чашку, фрукты, книги или еще что-нибудь). Пусть они перекрывают друг друга. Займите большую часть поверхности стола. Добавьте к натюрморту ткань, если возможно.

Начните рисовать с левой стороны натюрморта и продолжайте вдоль страницы по направлению к правой. Обратите внимание на переходы между объектами (представьте, что в промежутках есть невидимые связи между формами). Не беспокойтесь о деталях, думайте только о взаимосвязи форм объектов.

Не возвращайтесь назад, на левую сторону рисунка, если вдруг захотите сделать какие-либо доработки.





## РИСУЕМ!

Работайте с тем же натюрмортом, что и в предыдущем задании.

Начните свой рисунок с любого места листа. Подумайте, где зритель будет входить в пространство рисунка. Уделите внимание тому, где находятся объекты относительно друг друга. Сфокусируйтесь на относительных высотах и широтах объектов и на пространствах между ними, опять представив, что в промежутках есть невидимые связи между объектами.



Кьяроскуро — это итальянский термин, обозначающий отображение контраста светлых и темных тонов для описания формы объекта; другими словами, это распределение света и тени в живописи.

**Материалы:** белая бумага для рисования, мягкая угольная палочка, ластик-клячка, нетоксичный фиксатор.

Изображаемый объект: натюрморт. Совет: если у вас под рукой нет никаких интересных предметов, вы можете накрыть коробку из-под чая или хлопьев белой бумагой.

**Подготовка:** расположите на столе натюрморт из выбранных вами предметов. Осветите его с левой или правой стороны (но не сверху или снизу) прямым светом из окна или от лампы. Не используйте рассеянный свет. Вам необходимы очень яркие, сильные контрасты света и тени, такие, которые можно найти в работах итальянского художника Караваджо, его голландского коллеги Рембрандта ван Рейна или француза Жоржа де Латура (посмотрите их работы в интернете).

Процесс (предупреждаю, техника достаточно грязная):

1. Покройте весь лист углем, используя боковую грань угольной палочки. То, что получилось на листе, будет представлять собой тень.
2. В отличие от прочих техник, где тени дорисовываются к объектам, в этом упражнении вы будете создавать свет ластиком. Изучив, как на объекты, стол, фон падает свет, примите решение, какие темные области вам следует стереть.
3. Не беспокойтесь о деталях, просто стирайте широкие области, которые будут представлять свет.
4. Стертые области должны создать правильный поток света, проходящий через всю композицию.
5. Вы легко можете делать поправки в своем рисунке, заново покрывая углем необходимые места. Можете делать это сколько угодно раз.
6. Еще раз пройдитесь углем по рисунку, чтобы акцентировать падающие тени и более темные зоны объектов.
7. Покройте готовый рисунок нетоксичным фиксатором. Делайте это в проветриваемой комнате или снаружи помещения.



В данном упражнении вы будете создавать тоновый рисунок, работая с тоном среднего плана.

**Материалы:** пастельная бумага среднего тона (коричневая или серая) для рисования углем или мелками, белые и черные карандаши Конте, графитовый карандаш, уголь для рисования, нетоксичный фиксатор.

**Первичная подготовка:** составьте натюрморт, освещенный с одной стороны, или возьмите готовую картину с натюрмортом, которую и будете срисовывать, например какую-нибудь из работ голландского художника XVII столетия Яна Вермеера. (Советую рисовать с картины, написанной красками. Так вы будете больше интерпретировать, чем копировать.)

**Подготовка:**

1. Для этого упражнения нужную бумагу вы можете приобрести в магазине. Некоторые предпочитают самостоятельно закрашивать лист, используя краски, тушь, холодный чай или кофе. Если вы красите белую бумагу, дайте ей время высохнуть и положите под пресс, чтобы она не пошла волнами.
2. Некоторым удобно прибегать к помощи видоискателя (см. главу 1), помогающего определить, где в композиции будут находиться объекты. Разновидность видоискателя — лист картона или пластика, в котором вам нужно вырезать прямоугольную дыру, она и будет окном видоискателя. Если вы используете бумагу размером 22,5 на 30 см (формат А4), то окошко видоискателя должно быть пропорциональным листу, например 7,5 на 10 см.
3. Если вы срисовываете с другой картины, то советую нарисовать сетку на прозрачной пленке. Потом вы сможете наложить ее на репродукцию, чтобы понимать, где будут располагаться элементы композиции. Но можно обойтись и без вспомогательных средств, делая все прикидки на глаз.



## Процесс:

1. Подумайте, где в композиции будут располагаться объекты.
2. Вы будете создавать тоновые наброски, делая темные и светлые штрихи, и работать со средним планом.
3. Для создания света используйте инструмент, который рисует белым цветом. Нарисуйте все зоны, в которых свет падает на объекты.
4. Для создания темных областей используйте инструмент, который рисует черным цветом.
5. Все остальные планы будут представлены средним тоном самой бумаги. Он будет служить композиционным объединяющим фактором и главной опорой рисунка. Зритель сможет считывать свет по всей композиции, двигаясь от одной формы к другой. Черные зоны будут помогать создавать объем, выступая в роли самых дальних планов, затемненных мест и падающих теней.
6. Закончив рисунок, покройте его нетоксичным фиксатором. Делайте это в проветриваемой комнате или снаружи помещения.



**РИСУЕМ!**

Когда пейзаж ориентирован вертикально, вы можете представить, что пространство рисунка поделено на части или зоны из неба и земли, как будто рисунок разбит на рай, земную твердь и подземный мир. Можете придумать какое-нибудь другое сравнение.

Нарисуйте вертикально ориентированный пейзаж, разделив его на зоны.



**РИСУЕМ!**

Нарисуйте вертикально ориентированный пейзаж, в котором присутствует движение вверх или вниз по графическому пространству.





Когда пейзаж ориентирован горизонтально, вы можете создать иллюзию движения в горизонтальном направлении. Например, процессию, парад, бегущих лошадей и так далее (посетите [metmuseum.org](http://metmuseum.org), чтобы оценить работу французской художницы Розы Бонер The Horse Fair\*).

Нарисуйте пейзаж, в котором будет присутствовать иллюзия горизонтального движения.

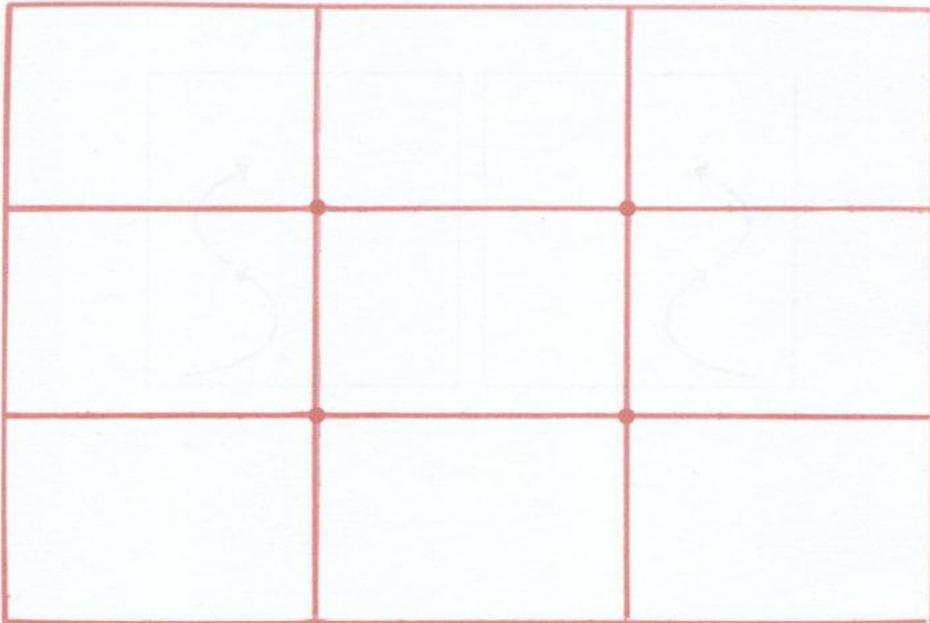
---

\* «Ярмарка лошадей».



**РИСУЕМ!**

Для создания асимметричной композиции некоторые художники применяют правило третей (см. главу 1). Используйте правило третей, чтобы нарисовать сельский или городской пейзаж.



**РИСУЕМ!**

В западном предметно-изобразительном искусстве зритель обычно входит в композицию через поверхность земли. Это может происходить с левого края, по центру или с правого края. Траектория взгляда зрителя идет вдоль поверхности земли и направляется дальше по композиционной расстановке к первой точке фокуса, затем ко второй точке фокуса и так далее.

Сделайте эскиз пейзажа с точкой входа на поверхности земли. Взгляд зрителя должен идти по S-образной кривой.



**РИСУЕМ!**

Создайте асимметричный рисунок, используя большие объекты, например дерево или здание, которые будут находиться на переднем плане и служить точкой входа в композицию.





«Нарисуйте двадцать перекрывающихся друг друга пирамид, затем заполните их различными формами и цветами».

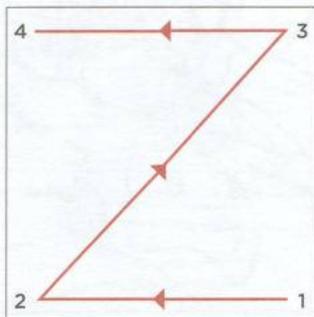
— Эллен Йи-Лун До,  
профессор промышленного дизайна и интерактивного вычисления,  
колледж архитектуры и вычислительной техники  
Технологического института Джорджии





## РИСУЕМ!

Нарисуйте эскиз интерьера или городского пейзажа с точкой входа на поверхности земли. Пусть взгляд зрителя идет через вашу композицию по Z-образной траектории.



 РИСУЕМ!

Сделайте эскиз интерьера, сельского или городского пейзажа, в котором точка входа будет создаваться преимущественно через диагональное движение и вести прямо к точке фокуса. Например, можете на переднем плане изобразить ветку дерева, расположенную по диагонали и направленную в точку фокуса.

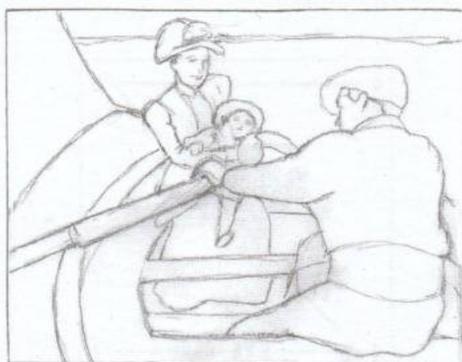


Рисунок по мотивам Мэри Кассатт



 РИСУЕМ!

Сделайте эскиз пейзажа, интерьера или городского пейзажа, в котором точка входа будет создаваться через большие формы и фигуры, которые ритмично перетекают к другим маленьким формам.



Рисунок по мотивам Винсента Ван Гога



 РИСУЕМ!

Нарисуйте эскиз, изображающий длинную дорогу, которая идет из любого нижнего угла листа и является точкой входа в вашу композицию (пример такой композиции можно увидеть в картине Уильяма Тернера «Дождь, пар и скорость — Большая западная железная дорога» в Лондонской национальной галерее или в интернете).



Рисунок по мотивам Винсента Ван Гога



**РИСУЕМ!**

Создайте иллюзию атмосферы в пейзаже. Используйте уголь для рисования или мягкий карандаш, чтобы манипулировать тонами. Объекты на переднем плане должны быть темными. Тона объектов, уходящих вглубь пространства рисунка, сделайте более светлыми. Также эти объекты должны становиться менее детализированными и неопределенными по мере отдаления. Такой прием позволяет симитировать изменения, вызванные эффектом атмосферы (насыщенностью воздуха) в тоне и цвете объектов, находящихся глубоко в композиции.





Создайте сюрреалистический рисунок с противопоставлением. Например, нарисуйте бетонную стену, превращающуюся в водопад, или душевую кабинку, трансформирующуюся в тропический лес.



**РИСУЕМ!**

Наносите слой за слоем мазки по всей поверхности листа. Пусть мазки будут штриховыми, небрежными, грубыми, делайте их ударами кисти. Покройте ими всю страницу.

Возвращайтесь к этой странице несколько раз в течение следующих нескольких дней, чтобы наносить новые слои мазков.

Через пару дней вновь откройте эту страницу. Рисуйте прямо поверх первого слоя. Делайте любые мазки, какие только захотите. На следующий день проделайте то же самое. И в итоге превратите изображение на этом листе в морской (или любой другой) пейзаж.



**РИСУЕМ!**

«Нарисуйте садовую калитку».

— Доктор Нэнси Лэмперт, кафедра художественного образования  
университета Содружества Виргинии



**РИСУЕМ!**

«Изобразите карту района, в котором вы жили в детстве. Нарисуйте геометрические фигуры, пропорциональные по размерам реальным зданиям. Отобразите значимость зданий для вас, сделав некоторые формы темнее, некоторые светлее. Используйте цвет, чтобы установить различие между домами, магазинами, церквями, правительственными зданиями и т. д. Проведите толстую линию между вашим домом и зданиями, которые имеют для вас особое значение, среднюю — между менее значимыми, и тонкую линию — между строениями, к которым вы безразличны, или теми, которые вы вообще не посещали».

— Эйприл Аллен,  
кандидат наук, помощник профессора, дизайнер интерьеров,  
Университет штата Мичиган



## Рисуем вместе: Роуз Гоннелла

(художник-иллюстратор и дизайнер.  
исполнительный директор школы дизайна  
ИМЕНИ РОБЕРТА БУША УНИВЕРСИТЕТА КИН)

«Термин *пленэр* (от фр. en plein air) означает “на открытом воздухе”. Фраза ссылается на технику изображения объектов в естественных условиях окружающей среды. Однако рисование на открытом воздухе также замечательно подходит и для изучения способов штриховки и нанесения мазков. Естественная окружающая среда предлагает богатый выбор форм и фигур в составе бесчисленного количества композиций, на которых вы можете сконцентрировать творческие усилия».

«Возьмите несколько разных карандашей хорошего качества (в диапазоне 9H — HB — 9B), точилку, толстую бумагу для рисования из стопроцентного хлопка и жесткий планшет с зажимом для бумаги. Выберите на улицу — сидите, стойте, ищите, наблюдайте, пока вам не встретится кусочек природы, который окажется вам по душе. Начните свой рисунок с линии горизонта. Начиная делать эскиз от этой линии, используйте разнообразные виды штрихов и мазков: короткие черточки, небольшие точки, жирные мазки, грубые мазки и/или длинные кривые линии, которые, по вашему мнению, хорошо помогут отразить ваше видение объектов».

«Создайте свое произведение, но пусть границы останутся неочищенными, грубыми, оставьте все сделанные вами штрихи и мазки. Характер этих штрихов станет объектом интеллектуального интереса помимо естественных форм. Сам процесс рисования — вот настоящий предмет ваших усилий».





## Человеческая фигура и лицо

Все мы очень неравнодушны к фигурам и лицам других. Исследования показывают, что даже новорожденные любят наблюдать именно за лицами. На протяжении всей истории искусств художники и зрители предпочитали изображения человека всем прочим. Изображения лиц и человеческих фигур играют ключевую роль в мультфильмах, комиксах и в иллюстрации вообще, как и в дизайне одежды, графическом дизайне и рекламе.

Как перенести на бумагу элемент мимики лица? Как закрепить фигуру человека в графическом пространстве? Как запечатлеть кого-нибудь, сохранив сходство? Как пропорционально уменьшить человеческую фигуру и уместить ее на листе? В выполнении всех этих задач вам помогут полученные базовые умения, а также навык внимательного наблюдения.

Попросите вашу семью и друзей позировать вам. Чем больше вы будете практиковаться, тем быстрее сможете определять, какие аспекты и особенности внешнего вида вам необходимо зарисовывать, чтобы передать на бумаге форму тела или элемент мимики.

Рисовать фигуру человека и лицо — не самое простое занятие, но, главное, продолжайте практиковаться!



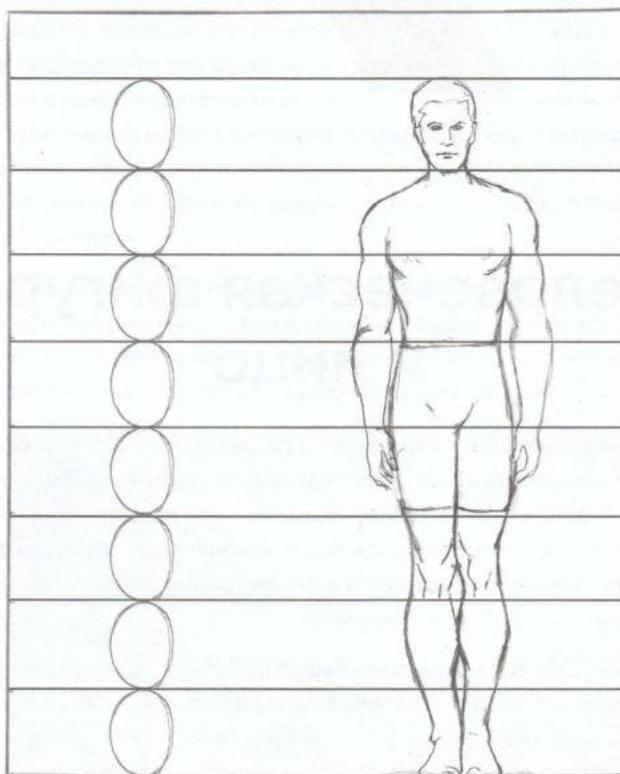
## Человеческая фигура

Рисуете ли вы человеческую фигуру с натуры или «из головы», понимание базовых пропорций чрезвычайно поможет вам в этом. Если вы разделите фигуру среднестатистического человека (не очень низкого и не очень высокого) на горизонтальные секции размером с человеческую голову, то разделение получилось бы такое:

1 = голова

3 головы = туловище

4 головы = ноги и ступни



Среднестатистический человек высотой примерно в восемь голов и, как правило:

- Плечи шире бедер
- Локти находятся на уровне талии
- Кисти рук достигают примерно середины бедер



Рисуя с натуры, всегда отображайте те пропорции, которые видите. Пропорции и формы у людей бывают абсолютно разные, и в зависимости от конституции человека, его позы и вашей точки обзора эти пропорции иногда необходимо подправлять.

Вместо того чтобы полагаться на свои понятия о том, как должны выглядеть фигура и лицо, внимательно рассматривайте изображаемый объект.

Уделите внимание:

- Визуальной прикидке — сопоставлению расстояний между формами.
- Изучению негативных пространств между фигурой и фоном или окружающими объектами.
- Определению размеров одних элементов фигуры относительно других и всего тела.
- Масштабному уменьшению наблюдаемых объектов для дальнейшего переноса на бумагу.
- Зрительной оценке расположения фигуры относительно линии горизонта, окружающего пространства или плоскости пола.
- Точному описанию контуров и границ.
- Определению, какие части тела или позиции передают жесты или форму фигуры человека.
- Оценке линий в качестве границ между фигурой и фоном.
- Оценке расстояний между отличительными чертами лица.

## Лицо

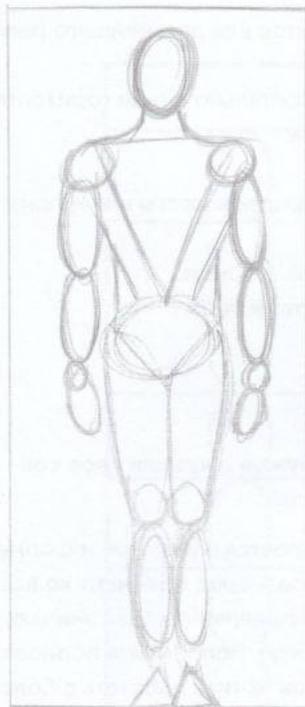
Всех нас интересуют человеческие лица, будь то чужое лицо или свое собственное, но их зарисовка требует серьезных усилий.

Что отличает одного человека от другого? Ответ кроется в размере и форме отличительных черт лица, пропорциях, отношениях размеров этих черт ко всему лицу целиком и расстоянии между ними во всех направлениях (напоминаю, что пропорция — это отношение размера части к целому). Попробуйте порисовать с натуры, практикуйтесь как можно больше. Если вы хотите работать с более доступным объектом, можете переключиться на автопортреты.



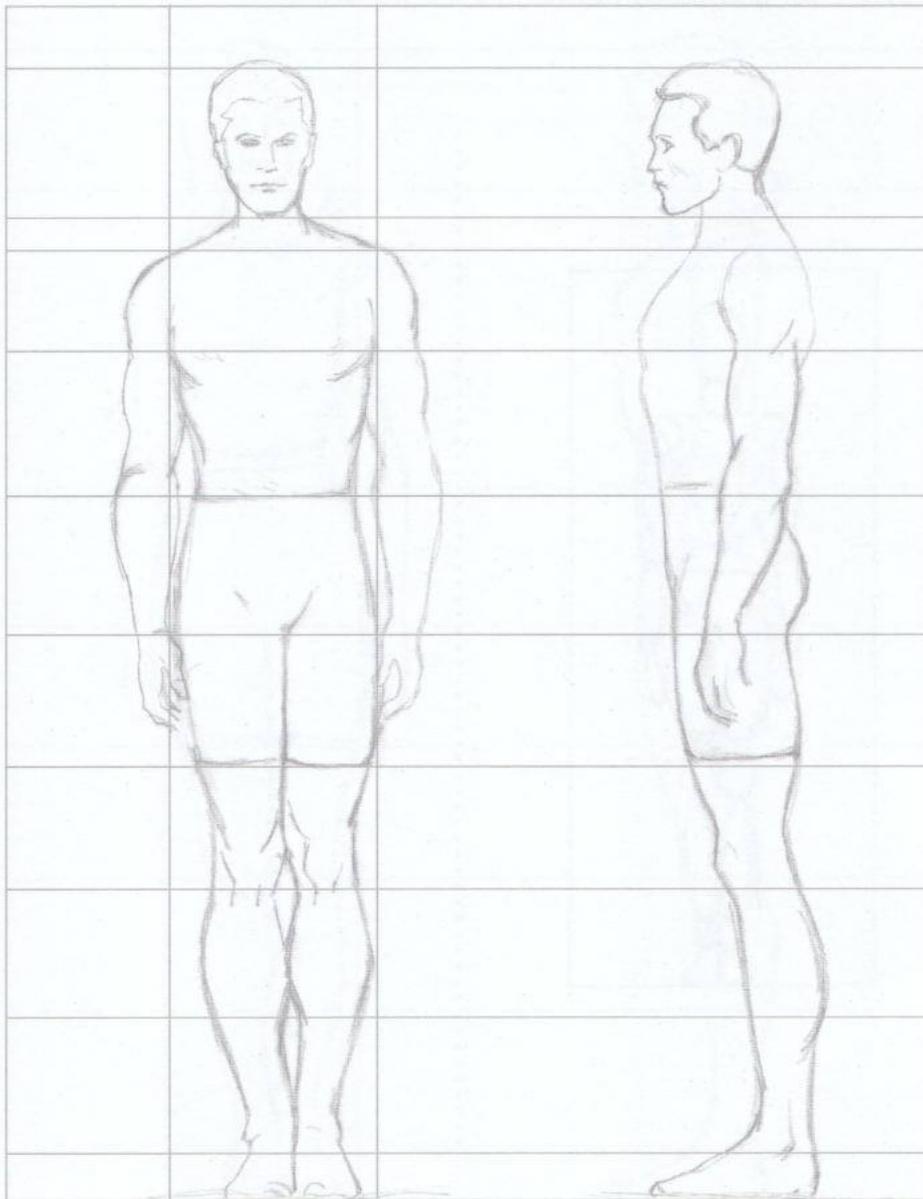
**РИСУЕМ!**

Попросите друга мужского пола позировать вам или используйте нарисованную ниже модель. Используйте простые формы (овалы, прямоугольники, треугольники и т. д.) для практики в создании эскизов мужских фигур.



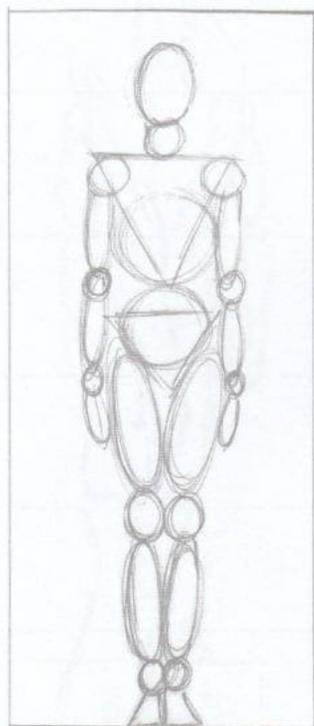
 РИСУЕМ!

Дополните деталями мужскую фигуру ниже.



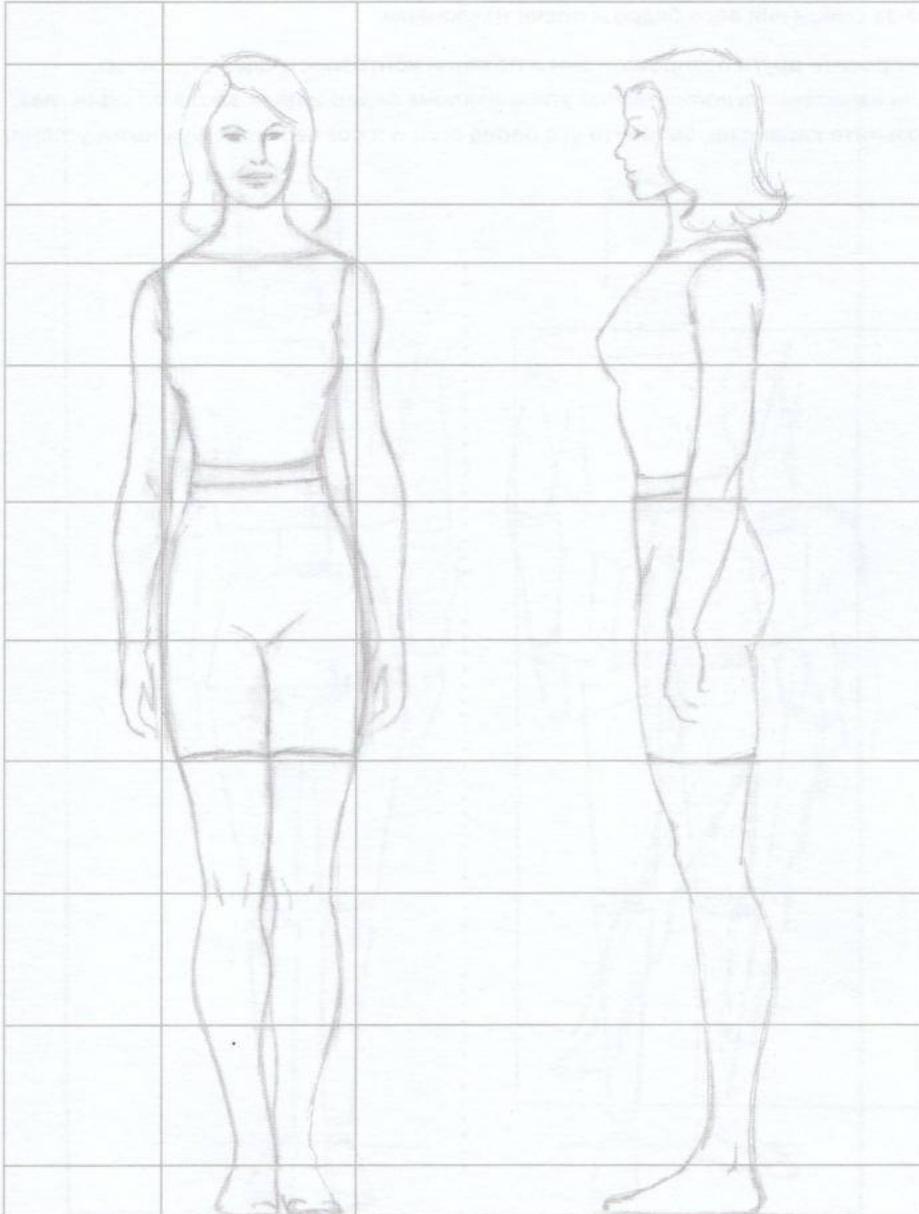
 РИСУЕМ!

Попросите подругу позировать вам или используйте нарисованную ниже модель. Попрактикуйтесь в создании эскиза женской фигуры, уделите внимание правильным пропорциям. Используйте простые формы.



**РИСУЕМ!**

Дополните деталями женскую фигуру ниже.



**РИСУЕМ!**

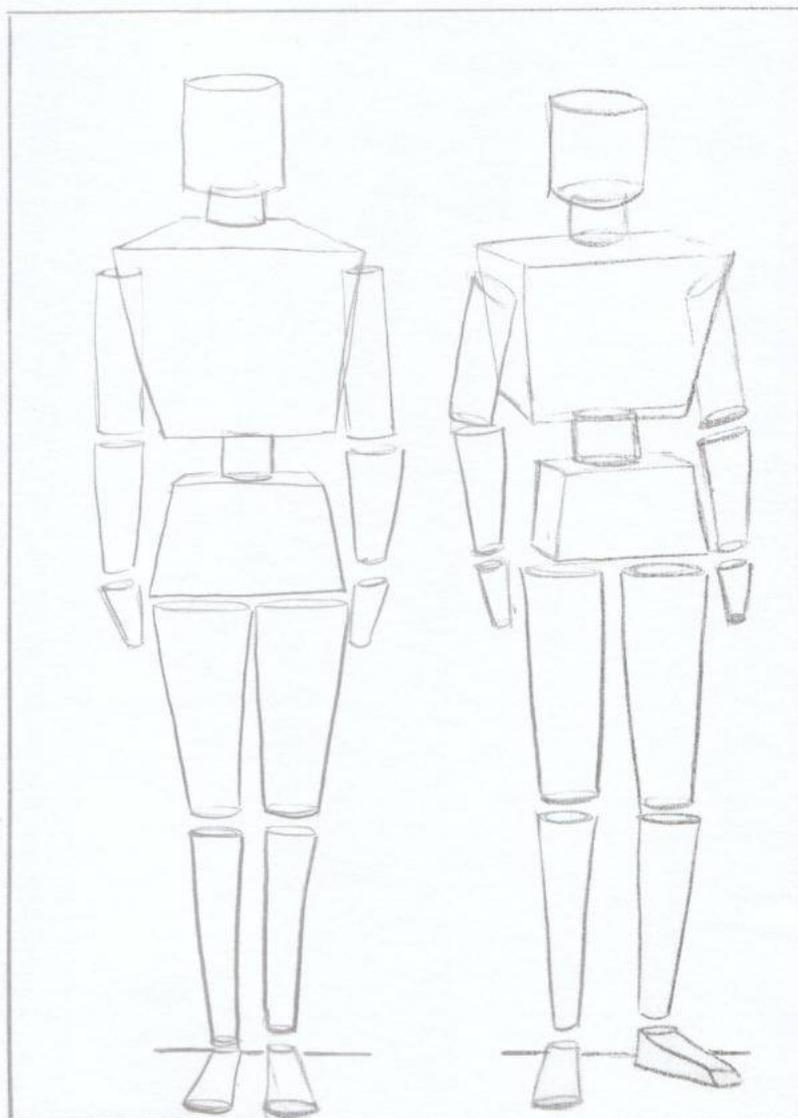
Позиция, когда человек стоит свободно, спокойно и его вес перенесен на одну выпрямленную ногу, а вторая немного согнута в колене, называется *контрапост*. Из-за смещения веса бедра и плечи наклонены.

Попросите друга позировать вам в позиции контрапост. Сделайте эскиз. Для измерения и копирования углов наклона бедер и плеч закройте один глаз, возьмите карандаш, вытяните его перед собой и совместите с нужными углами.



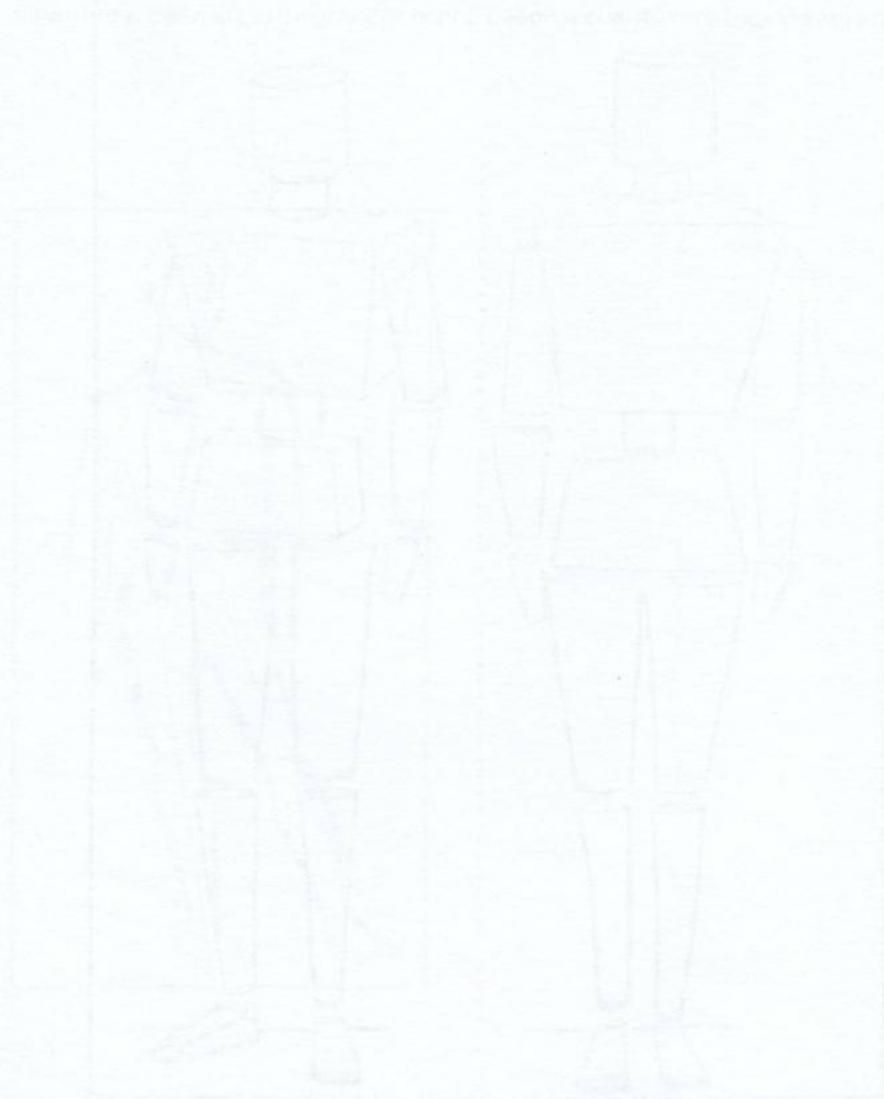
 РИСУЕМ!

Изобразите человеческую фигуру, используя упрощенные кубические формы (итальянский художник XVI века Лука Камбьязо использовал этот прием).



 РИСУЕМ!

Попросите кого-нибудь позировать вам. Быстро зарисуйте его или ее, используя плавные, широкие линии. Отобразите все жесты и положения частей тела.



**РИСУЕМ!**

Попросите кого-нибудь позировать вам. Быстро зарисуйте его или ее, используя завихренные линии или небрежные каракули. Отобразите все жесты и положения частей тела.



**РИСУЕМ!**

«Выберите наугад слово из словаря, а затем придумайте на его основе супергероя и нарисуйте его».

— Жанна Брауэр, художник



**РИСУЕМ!**

Попросите друга позировать вам, пусть он упрет руку в бедро. Нарисуйте получившееся между рукой и бедром пространство, а также другие негативные пространства, которые вы видите. Воздержитесь от зарисовки самой фигуры.



**РИСУЕМ!**

Нарисуйте простое пространство комнаты. Расположите одну фигуру на переднем плане, другую — на среднем и третью — на заднем.



**РИСУЕМ!**

В левой части листа нарисуйте очень большую фигуру. Она настолько большая, что не влезает на лист и видна только ее часть. Эту же фигуру, но уже целиком нарисуйте на заднем плане.





## РИСУЕМ!

В центре листа сделайте эскиз огромной человеческой фигуры (поищите в интернете иконы святых времен византийского искусства или портреты, созданные во времена поздней империи Мин в Китае). Фон украсьте узорами или как пожелаете.



**РИСУЕМ!**

Чтобы научиться рисовать человеческие фигуры в движении, начните с простого — со схематичных человечков из линий. Набросайте фигурки человечков, кидающих мяч, бьющих бейсбольной битой, бегущих, лежащих и сидящих.



**РИСУЕМ!**

Сделайте эскизы пяти человеческих фигур, которые чем-либо занимаются: выступают на сцене, идут по улице или танцуют (посмотрите работу французского художника Анри Матисса «Танец»).



**РИСУЕМ!**

Попросите друга позировать вам. Нарисуйте его. Потом, когда ваш друг уйдет, нарисуйте его еще раз по памяти (рисование с натуры очень отличается от рисования по памяти или «из головы»).



**Повествование:** в этом упражнении вы будете рассказывать историю, рисуя несколько фигур.

**Материалы:** бумага для рисования, карандаш и ластик, или маркер, или цифровая ручка и цифровой графический планшет.

**Изображаемый объект:** выберите какую-нибудь историю из жизни или из книги по мифологии, истории или литературы. Например, беспорядочную и динамичную сцену битвы при Марафоне (490 г. до н. э.).

1. Нарисуйте пять основных линий, связанных с границами листа. Решите, будут ли эти линии противопоставлены краям или идти параллельно им. Движения, противоположные краям, будут более активными и агрессивными, чем движения, повторяющие вертикальные и горизонтальные границы листа. Эти пять линий будут формировать основную структуру вашей композиции.
2. Преобразуйте две (как минимум) линии в фигуры, а остальные — в предметы, архитектурные элементы и объекты окружающей среды.
3. Вернитесь к первоначальным пяти основным линиям и выделите их. Дополнительно: на отдельных листах нарисуйте каждую фигуру, изучите их все.
4. Решите, хотите ли вы использовать для описания форм линейный стиль (преобладание линий для описания форм) или свет и тени. Ваша история может продиктовать стиль рисования — например, использование света и тени больше подойдет для изображения драматических сцен.
5. Любые объекты окружающей среды или архитектурные элементы должны композиционно поддерживать историю.



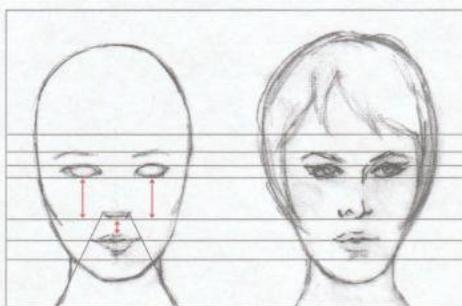
**РИСУЕМ!**

Используя быстрый (свободный) способ изображения форм, нарисуйте сцену спора между двумя соперниками. Один из них даже может быть вами. Такая техника быстрого рисования называется «эскиз, зарисовка» — она используется для передачи эмоционального тона сцены. Мазки и штрихи могут быть короткими, длинными, темными, светлыми, толстыми — любыми, но только не тщательно обдуманными.



 РИСУЕМ!

Главная хитрость в рисовании лица — правильно измерить расстояния между его элементами. Специально для этого можно провести направляющие линии, которые помогут вам соблюсти правильные соотношения. Нарисуйте лицо, используя такие линии.



**РИСУЕМ!**

Закройте один глаз. Посмотрите в зеркало. Используйте технику визуальной прикидки. Держите перед собой карандаш, чтобы измерить расстояния между элементами лица, например расстояние между внутренними концами бровей, ширину носа, расстояние между кончиком носа и верхней губой, расстояние между внешними уголками глаз. Запомните все эти размеры. Когда вы закончите измерения, нарисуйте лицо со всеми его элементами и характерными деталями.



 РИСУЕМ!

Посмотрите в зеркало. Расставьте на листе точки, которые будут отображать расположение следующих элементов лица: внутренние уголки глаз, кончики и верхние точки бровей, ноздри и средняя линия носа, центр закрытого рта и конец подбородка. Используйте эти точки в качестве каркаса для создания автопортрета.



**РИСУЕМ!**

Посмотрите в зеркало. Нарисуйте прямоугольник, определяющий область вашего лица (примерно в натуральную величину).

1. Поделите прямоугольник на четное число полосок шириной приблизительно 2,5 см. Эти полоски будут выступать в качестве зон, определяющих позиции элементов лица.
2. Впишите форму своего лица в этот прямоугольник.
3. Нарисуйте горизонтальные линии, которые будут определять позицию ваших глаз, нижнюю часть носа, середину рта, конец нижней губы и конец подбородка.
4. Используя эти линии, нарисуйте автопортрет.



**РИСУЕМ!**

Осветите с одной стороны свое лицо или лицо вашего друга. Не используйте освещение, которое находится у вас над головой. Наоборот, вы должны изображать лицо человека, который стоит в темной комнате и освещен одиночным источником света, например настольной лампой.

Возьмите уголь для рисования или карандаш Конте. Взгляните на изображаемый объект. Видите темные области? Нарисуйте только их. Не изображайте детали. Обращайте внимание только на широкие темные зоны.

Посмотрите на освещенную часть лица. В качестве фона нарисуйте широкие темные области, находящиеся позади этих частей лица. Они будут служить краями. Фон за темными частями лица должен быть более светлым.



**РИСУЕМ!**

Нарисуйте эскиз чьего-либо лица, используя технику непрерывной линии. Рисуйте, не отрывая от бумаги инструмент для рисования, рисуйте неразрывной линией. Продолжайте вести линию, пока не закончите рисунок. Для этого задания отлично подойдет тонкий маркер.





## РИСУЕМ!

Во Франции в XVI веке, во времена правления Людовика XV, было популярно искусство вырезания силуэтных портретов. Они были названы в честь министра финансов Этьена де Силуэта, которому очень нравилось это занятие. Современная художница Кара Уокер — представитель этого вида изобразительного искусства.

Возьмите черную бумагу, покрашенный лист или газету. Вырежьте из нее профиль лица друга. Некоторые художники рисуют силуэт на бумаге, перед тем как вырезать его. Вы тоже можете так сделать.



## Рисуем вместе: Мэри Энн Смит

(ХУДОЖНИК, [MARYANNSMITHWORK.COM](http://MARYANNSMITHWORK.COM))

*Рисуем настроение:* «Нарисуйте себя, не глядя в зеркало. Попробуйте передать свое душевное состояние».

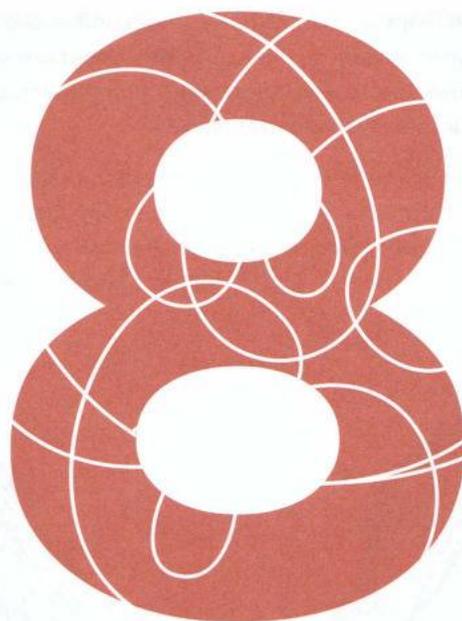


## Рисуем вместе: Лиман Далли

(художник/иллюстратор,  
[LYMANDALLY.COM](http://LYMANDALLY.COM) AND [MUSCLEART360.TUMBLR.COM/](http://MUSCLEART360.TUMBLR.COM/))

*«Рисуем форму по фотографии: вырвите из журнала какую-нибудь страницу с фотографией или найдите у себя фотографию размером 20 на 25 см с хорошими светотеневыми контрастами. Положите лист кальки размером 22,5 на 30 см поверх фотографии и закрепите. Возьмите черный карандаш и, используя боковую сторону грифеля, нарисуйте самые темные участки фотографии. Калька будет служить своеобразным фильтром, передавая более темные основные формы и затемняя более мелкие детали. Идея упражнения состоит в том, чтобы создать убедительное изображение, используя только темные формы и минимум обрамляющих линий».*





## Экспериментируем

Современные художники, иллюстраторы и дизайнеры искривляют, растягивают, сгибают, переделывают и иногда заново изобретают формы изобразительного искусства. В каждой эпохе и культуре существуют свои правила и общепринятые нормы, но люди во все времена испытывают их и бросают им вызовы, находя бесчисленное множество способов общаться со зрителем посредством штрихов на поверхности.

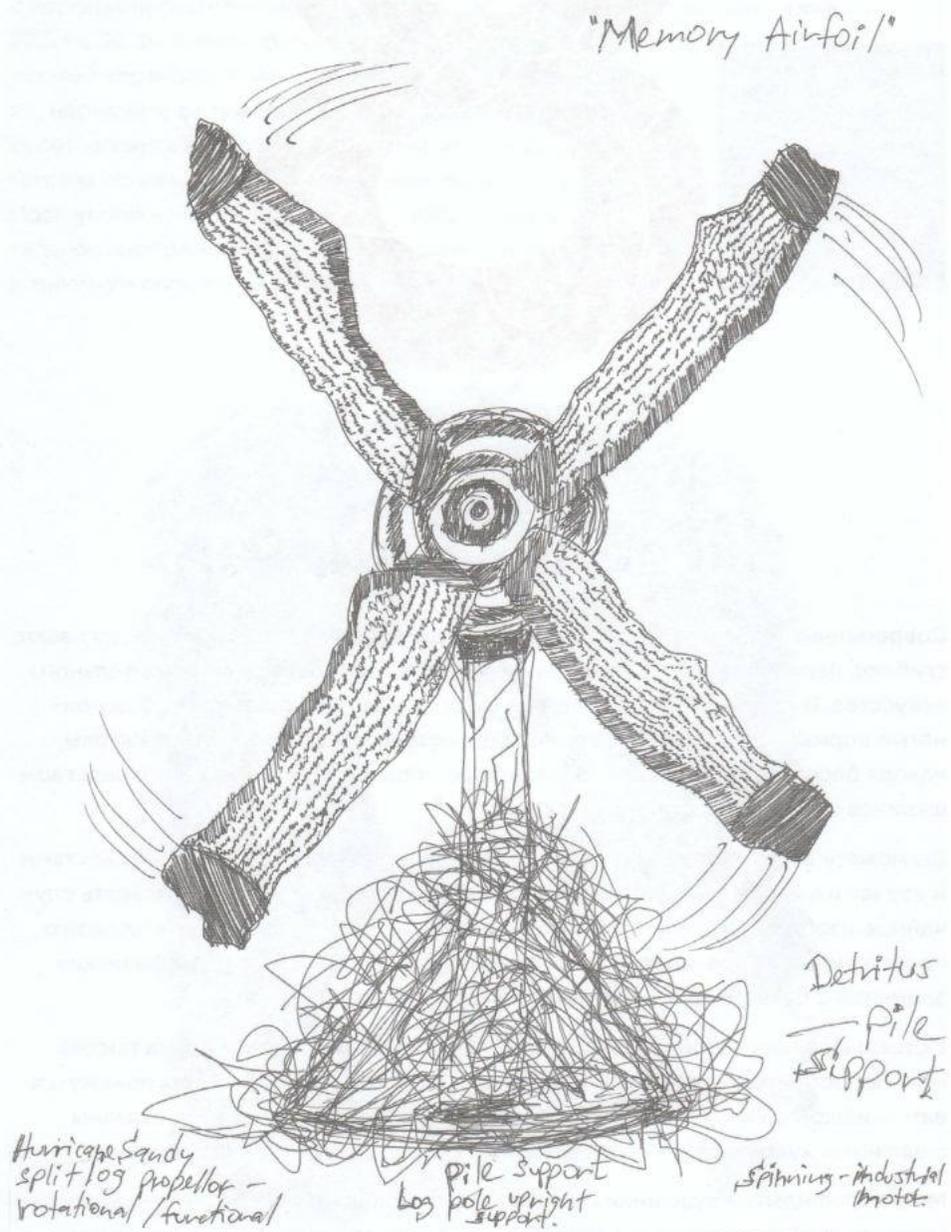
Вы можете выбрать любой способ, например рисовать, наблюдая за объектами и изучая их. Но существует множество других путей. Вы можете создавать случайные изображения или применять символизм. Вы можете строить иллюзию пространства, сворачивать плоскость рисунка, комбинировать графические элементы с буквами. *Вы можете экспериментировать.*

Оставшаяся часть этой главы посвящена расширению вашего опыта рисования. Попробуйте выполнить все задания, даже если какие-то из них покажутся вам слишком сложными или не понравятся. Некоторые из практик связаны с важными художественными движениями и выдающимися художниками.

Многопрофильный художник Грег Лешэ подчеркивает: «Рисование — один из видов изобразительного искусства, наиболее подходящих для передачи “непосредственности” и связи между творческим мышлением и созданием визуальных форм. Это магия и спонтанность перевода творческих мыслей



в осязаемые, видимые формы. Это основа зрительной грамотности и источник созидательного развития наших жизней. По мере практики рисование становится важным и мощным инструментом любого практикующегося художника, дизайнера и «думающего визуально» человека».



**РИСУЕМ!**

Рисуйте в абстрактной манере. Перегруппируйте или измените изображение фигуры, предметы природного происхождения или созданные человеком так, чтобы сделать их более выразительными (посмотрите картину Пабло Пикассо «Человек в шляпе и со скрипкой», 1992).



**РИСУЕМ!**

Выразите мысль или эмоцию, используя только придуманные вами формы и цвета. Рисунок должен быть *нерепрезентативного* типа. Пусть он будет емким как внутри, так и снаружи. Передавая посыл, не загоняйте себя в какие-либо рамки (например, символизма или предметно-изобразительного искусства).

Изучите творение русского художника Василия Кандинского, который ввел термин «нерепрезентативный» для описания работ, в которых нет прямой связи и ссылки на объекты, существующие в природе.



**РИСУЕМ!**

Художники — представители кубизма Жорж Брак и Пабло Пикассо изображали объекты с нескольких углов зрения одновременно и разбивали форму объекта на несколько геометрических плоскостей, которые критики называли маленькими кубами, испытывая тем самым представления людей о визуальном языке. В этом практическом задании думайте как кубист.

Изобразите объект или фигуру из окружающей среды так, чтобы разграничения между основной массой объекта и окружающим пространством были неявными, размытыми. Для формирования самих объектов и пустот создавайте контуры и плоскости, не забывая сохранять связь с двухмерностью пространства листа.





## РИСУЕМ!

В этом задании используйте нестандартный инструмент, материал и способ рисования (например, рисуйте, сдавливая бутылку, наполненную пищевым красителем или самодельной тушью, окунутый в краску теннисный мяч или следы, остающиеся от чашки с кофе). Создайте рисунок, который станет вызовом для ваших собственных норм и убеждений об изобразительном искусстве.



**РИСУЕМ!**

Нарисуйте сцену из повседневной жизни или натюрморт, но добавьте к ним неожиданный или абсурдный элемент (посетите [toma.org](http://toma.org), чтобы посмотреть творение французского художника Одилиона Редона «Яйцо» или работы бельгийского художника Рене Магритта).





## РИСУЕМ!

Создайте случайный рисунок. Порвите листок бумаги и бросьте клочки на эту страницу. Прикрепите их к странице, не меняя расположения. Рисуйте вокруг них, поверх и рядом с ними. Рисуйте на автомате, не думайте слишком много (почитайте про автоматизм).



**РИСУЕМ!**

Нанесите тушь или краску на лист бумаги. Затем прислоните этот лист к этой странице и надавите, создавая тем самым случайное изображение, которое выльется во фрактальный узор. Наугад продолжите этот рисунок (и почитайте про декалькоманию).



 РИСУЕМ!

Используя черную акриловую краску или тушь, нарисуйте большую биоморфную форму. Далее, используя граттаж (технику создания рисунка путем процарапывания поверхности, залитой краской или тушью, инструментом с тонким наконечником), процарапайте закрашенную поверхность при помощи ключа, вилки или и того и другого, чтобы она вызвала тактильные ощущения.



**РИСУЕМ!**

Нарисуйте углем несколько форм, в которых будет создана иллюзия сферического объема. Заполните поверхности этих форм различными текстурами (посетите [toma.org](http://toma.org), чтобы посмотреть работу польской художницы Магдалены Абаканович Birth of Fly\*).

---

\* С англ.: «Рождение мухи».





## РИСУЕМ!

Используя тушь, нарисуйте спутанные линии, которые будут формировать стержень, состоящий из густой сети узелков и проходящий вдоль всего рисунка (посетите [toma.org](http://toma.org), чтобы посмотреть работу американского художника, уроженца Гонконга Пола Чана *My baby's been through it all\** и *Nasty Nets\*\**).

---

\* С англ.: «Мой малыш прошел все это».

\*\* С англ.: «Пошлые сети».



**РИСУЕМ!**

«Нарисуйте сон. Начните с одного элемента или сцены, которую вы помните из своего сна, затем наметьте пространство сна. Расскажите историю сна, используя последовательность рисунков».

— Рут Лингфорд,  
старший лектор по анимации, факультет визуальных исследований  
и исследований состояний окружающей среды  
Гарвардского университета





## РИСУЕМ!

«Мысленно определите точку, в которой начинает формироваться какая-либо ваша идея, затем начертите у себя в голове путь, по которому она будет развиваться. Когда у вас в голове появится полноценное представление об идее, которой вы захотите поделиться с кем-нибудь или воспользоваться ею сами, изобразите весь этот мыслительный процесс на бумаге, чтобы другие смогли его понять».

— Доктор Гленн Гриффин,  
доцент кафедры рекламы Университета штата Алабамы  
и соавтор книги

The Creative Process Illustrated: How Advertising's Big Ideas Are Born\*

---

\* С англ.: «Визуализация творческого процесса: как рождаются великие рекламные идеи».



**РИСУЕМ!**

Соберите воедино несопоставимые изображения из разных источников. Создайте персональную историю, сказочную графическую художественную интерпретацию своих сокровенных мыслей. Высказывайтесь спонтанно (поищите работы японской художницы Риоко Аоки или посетите [toma.org](http://toma.org), чтобы увидеть ее работы).



**РИСУЕМ!**

«Откройте словарь и наугад выберите три слова с трех разных страниц. Используя эти слова в качестве основы своего рисунка, создайте художественное повествование».

— Роберт Бринкерхофф,  
декан и профессор иллюстрации Школы дизайна Род-Айленда



**РИСУЕМ!**

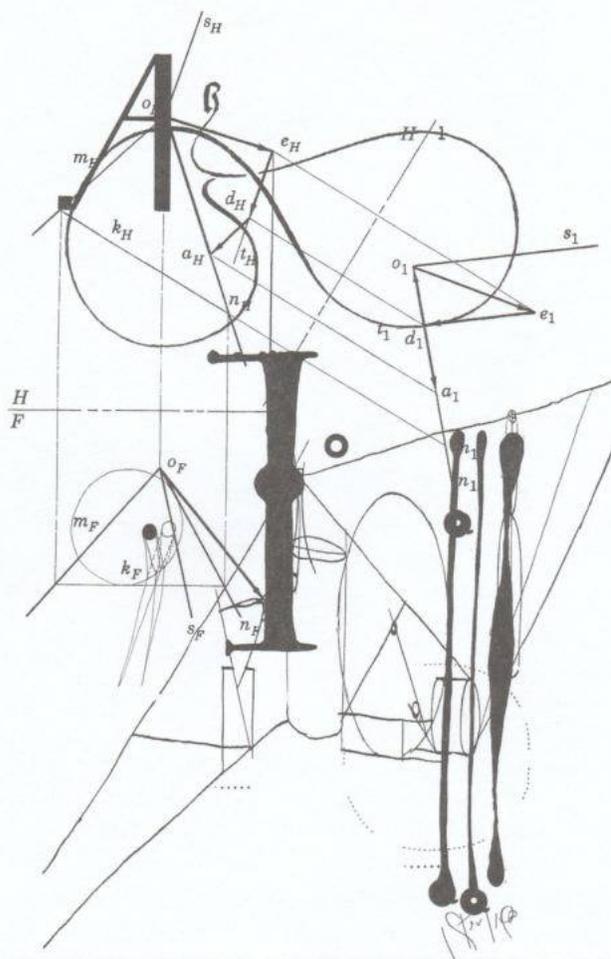
Возьмите какой-нибудь предмет или ненужный хлам, например каталог, комикс, упаковку из-под чего-либо. Используйте различные части предмета(ов) для создания коллажа, добавьте собственные художественные элементы. Тема — на ваше усмотрение.



## Рисуем вместе: Дженнифер Стерлинг

(ДИЗАЙНЕР, JENNIFERSTERLINGDESIGN.COM)

«Используя самое тонкое чернильное (тушевое) перо, изобразите на листе какое-нибудь слово (например, "надежда"), но не пишите само слово как такое... Нарисуйте то, что оно символизирует для вас на данный момент (например, ребенка, прогулку, облака и проч.). Изображайте таким образом разные слова в течение тридцати дней. Каждый день делайте фотографию рисунка. В конце месяца откройте их в Photoshop, увеличьте яркость/контраст и уберите помехи. Наложите слои друг на друга, используя функцию multiply layer (в Photoshop или Illustrator). Используйте получившуюся картину для создания постера».





## Творческая встряска

*«Иногда я думаю, что в мире нет ничего восхитительнее рисования».*

*Винсент Ван Гог*

Настает час, и художник начинает рисовать. Ради практики, развития образного мышления, создания каких-либо подготовительных эскизов или просто для самовыражения. Рисование позволяет вам открывать новое, думать и чувствовать. Оно может стать вашей отдушиной, поскольку легко может быть автобиографичным. К тому же этот вид искусства недорог и удобен. Рисование — естественное продолжение ваших рук, глаз и мозга.

- Рисование — это язык.
- Рисование — это наука.
- Рисование — это самовыражение.
- Рисование — концептуально.
- Рисование — это украшение.
- Рисование — это мода.
- Рисование — это символизм.
- Рисование — это образное мышление.
- Рисование — это профессия или заработок.
- Рисование — это...

Практические занятия, представленные в этой главе, позволят вам испытать на собственном опыте всю многозначность рисования.



**РИСУЕМ!**

«Мы часто забываем, какую силу несет в себе изображение руки. Нарисуйте свою вторую руку, которая не держит карандаш или ручку, в трех разных положениях»:

- Срывающую цветок с предельной заботой и любовью.
- Преподносящую цветок как символ надежды.
- Уничтожающую цветок со злостью и страхом.

— Аллан Драммонд, иллюстратор/автор



**РИСУЕМ!**

«Сделайте отпечаток своего большого пальца вверху страницы. Получившийся след будет головой. Теперь дорисуйте тело».

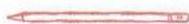
— Фрэнк Вива, Viva & Co.



**РИСУЕМ!**

«На листе бумаги нарисуйте что-нибудь с натуры, например натюрморт. Затем добавьте туда же несколько линий, глядя на какую-нибудь фотографию, а в конце добавьте пару штрихов, взятых из вашего воображения».

— Джессика Стокхолдер, художник/преподаватель,  
декан факультета изобразительных искусств  
Чикагского университета



**РИСУЕМ!**

«Научитесь быть терпеливым и вдумчивым. Забудьте об эстетике. Подумайте о какой-нибудь повседневной проблеме, разрешив или обойдя которую вы значительно сэкономите свое время. Пока не рисуйте. Обдумывайте эту проблему каждый день в одно и то же время в течение недели. Станьте одержимым ей. Сведите ее к самой сути, а затем нарисуйте. Красота вашей идеи естественным образом появится из ваших ясных, медитативных, выхватывающих суть мыслей».

— Джош Оуэн, президент Josh Owen LLC,  
доцент и декан кафедры промышленного дизайна  
Технологического института Рочестера





«Нарисуйте себя в виде коробки».

— Роберто Бертоя, доцент кафедры изобразительных искусств  
Корнелльского университета



**РИСУЕМ!**

«Вытряхните свою мусорную корзину и возьмите какие-нибудь остатки предметов, которые кажутся вам абсолютно ни на что не годными: отрывные талоны, фантики, обломанные кончики карандаша, чеки. Создайте коллаж, который даст этим предметам вторую жизнь, и они смогут создать какую-нибудь новую историю».

— Джессика Хелфанд, старший критик Йельского университета искусств



**РИСУЕМ!**

«Нарисуйте на листе бумаги трехмерный объект углем для рисования. Вырежьте его и используйте при создании коллажа».

— Александр Айли, дизайнер, Alexander Isley



**РИСУЕМ!**

«Составьте список существительных и прилагательных, описывающих объект, место или человека. Будьте как можно более конкретным. Отдайте этот список другому человеку, чья задача будет заключаться в том, чтобы изобразить объект, основываясь на этом текстовом описании. Затем попросите третьего человека составить подобный список, описывающий созданное вторым человеком изображение, и передайте перечень следующему. Продолжайте ad infinitum\*».

— Лаура Летински, художник, преподаватель Чикагского университета

---

\* До бесконечности (лат.).



**РИСУЕМ!**

«Создайте уникальное существо, объединив двух животных».

- Шелл Редферн, руководитель программ, технический разработчик проектов,  
Колледж юго-западной Флориды



**РИСУЕМ!**

«Нарисуйте место, где вы никогда не были, но вам там было бы хорошо и спокойно».

— Кристина Джанкроф, архитектор



**РИСУЕМ!**

«Изучите фотографию какого-нибудь умеренно сложного объекта. Теперь нарисуйте этот объект с абсолютно другого ракурса».

— Майкл Чо, художник-иллюстратор и мультипликатор



**РИСУЕМ!**

«Посмотрите на свою руку. Изобразите ее фрагмент, увеличенный в десять тысяч раз. Проникните под кожу, через волокна, в царство молекул и атомов. А теперь изобразите эту же руку с расстояния миллиона километров, из космоса, может, даже из другой галактики. Нарисуйте молекулы наряду с тем, что вы видите из далекого космоса. Изучите сходства микро- и макромиров природных систем».

— Лиз Блейзер, аниматор и дизайнер





РИСУЕМ!

«Вспомните вчерашний день и нарисуйте силуэт одежды, которую вы носили тогда. Попробуйте запечатлеть как можно больше деталей».

— Кендра Лаполла, доцент факультета моды Школы моды при Кентском государственном университете



**РИСУЕМ!**

«Изучите кусок дерева. Рассмотрите волокна. Позвольте узору поиграть в вашем мозгу самостоятельно. Начинают ли эти волокна напоминать лицо? Нарисуйте это лицо».

— Марк Романоски, художник



**РИСУЕМ!**

«Создайте рисунок, в котором показано, как прошлое изучается для того, чтобы лучше понять будущее. Нарисуйте объект, демонстрирующий свое развитие с течением времени (телефон, теннисную обувь)».

— Тед Роуз, преподаватель школы музыки и искусств  
университета Камберлэнд



**РИСУЕМ!**

«Нарисуйте хеппи-энд».

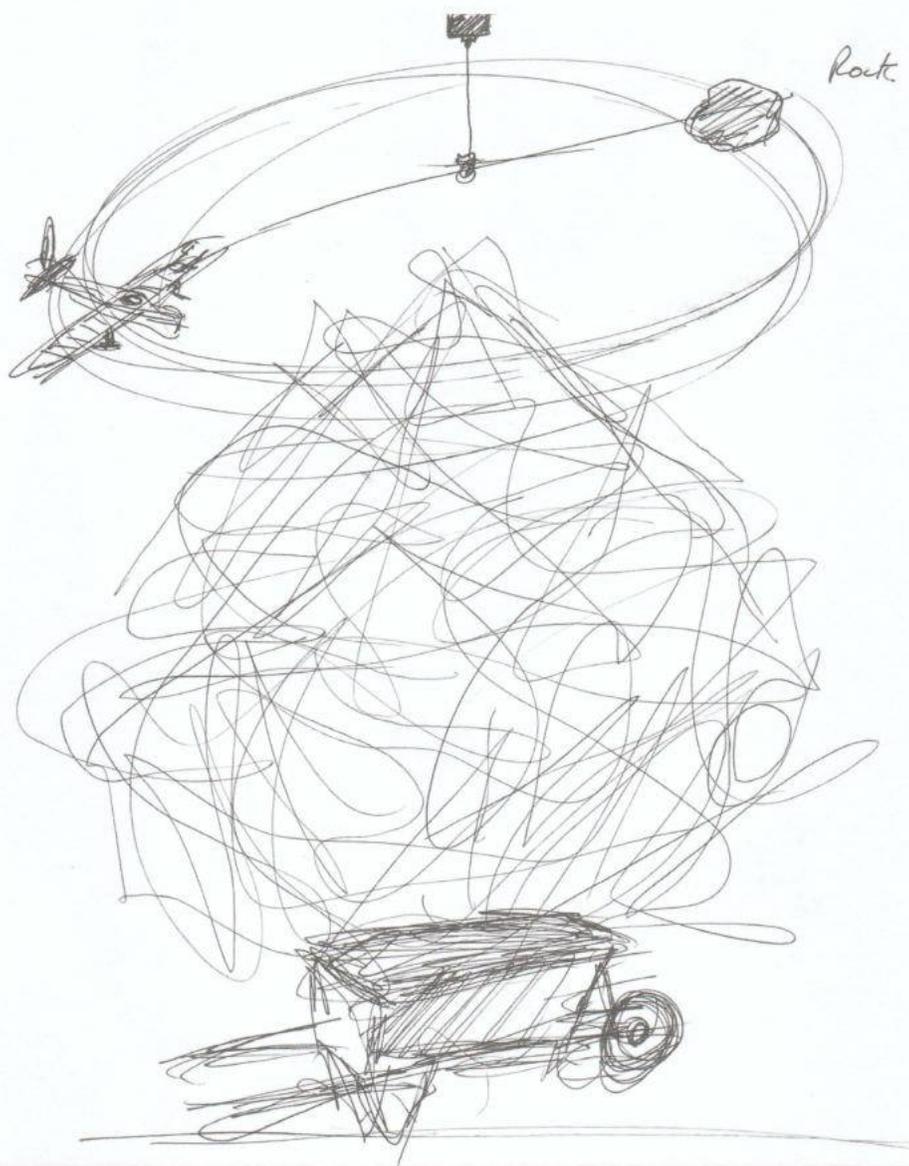
— Джим Доукинс, архитектор, дизайнер, педагог



## Рисуем вместе: Грег Лешэ

(многопрофильный художник,  
GREGLESHEPROJECTS.COM, GREGLESHE.COM)

«Возьмите несколько предметов, каким-либо образом связанных между собой, которые отображают ваш личный опыт и эмоционально заряжены. Расположите их так, чтобы они рождали у вас в голове уникальную историю, неожиданное повествование, пробуждали ваши душевные порывы. Нарисуйте эту энергию».



## Рисуем вместе: Дениз Миттерхоф

(ДИЗАЙНЕР/ИЛЛЮСТРАТОР/АНИМАТОР, MINENY.COM)

«Вдохните в бумагу немного жизни! Нарисуйте своего друга или какого-нибудь уникального персонажа. Разберите фигуру на составные части. Вырежьте эти части, а потом соберите вместе и прикрепите на картон при помощи кнопок. А теперь заставьте своего друга танцевать!»



# Глоссарий

**Абстракция:** простая или сложная переработка, изменение или искажение изображения натурального вида объекта. Используется для создания стилистического отличия и в целях взаимодействия со зрителем.

**Акцент:** расположение элементов рисунка в определенном порядке, при котором делается упор на некоторые элементы и уделяется им особое внимание.

**Асимметрия:** равное распределение зрительного веса одних объектов, достигаемое путем противопоставления им других объектов, без их зеркального отображения относительно центральной оси.

**Баланс:** стабильность, создаваемая равномерным распределением зрительного веса между всеми элементами композиции.

**Барокко:** стиль художественного творчества, широко распространенный преимущественно в Европе XVII века. Этот стиль отличается использованием сложных форм, толстого орнамента, совмещением контрастирующих элементов. Зачастую передает ощущение драматизма, движения и напряжения.

**Беспредметный:** полностью выдуманный, не относящийся ни к какому объекту реального мира, напрямую не представляющий ни человека, ни место, ни вещь. Также называется «вымышленный».

**Вариативность:** создается через разделение или изменение структуры или путем изменения таких элементов, как цвет, размер, форма, расстояние, позиция и зрительный вес.

**Видоискатель:** инструмент художника — прозрачная разлинованная

пластинка с различными модульными единицами, помогающая в создании композиции.

**Визуальная иерархия:** расположение элементов рисунка в соответствии с основными акцентами.

**Визуальная текстура:** иллюзия текстуры, создаваемая при помощи линий, яркости и цвета.

**Визуальный расчет:** метод рисования, основанный на тщательном наблюдении и визуальном исследовании объекта, а не на системе или схеме, как, например, перспектива.

**Высокая контрастность:** широкий диапазон интенсивности цвета.

**Глиф:** практически любой графический символ; символический знак, единица графики.

**Городской пейзаж:** художественное представление физических аспектов города.

**Граттаж:** французский термин, описывающий технику создания рисунка путем процарапывания поверхности, залитой краской или тушью, при помощи инструментов с тонким наконечником.

**Двойственное пространство:** пространственное соотношение, при котором создаются взаимозаменяемые формы (например, узор шахматной доски) или неоднозначные фигуры, взаимосвязи планов, и выделение заднего и переднего планов становится затруднительным.

**Единство:** когда все изображаемые элементы в композиции настолько взаимосвязаны, что создают большое целое или очень созвучны и гармонизированы. Все элементы выглядят так, словно были созданы друг для друга.



**Задний план:** то, что находится вдали или лежит позади наиболее важных объектов композиции.

**Замкнутая (или тектоническая) композиция:** композиция, в которой изображение заключено в границы листа. Зачастую ее элементы идут параллельно границам листа, а внутренние элементы взаимодействуют с краями, но действие не выходит за них.

**Золотое сечение:** отношение, используемое для создания форм или структуры композиции. Уравнением выражается как  $(a + b)/a = a/b$ .

**Зрительный вес:** иллюзия физического веса, создаваемая на двухмерной поверхности.

**Иконография:** образность или символика в произведениях искусства.

**Иллюзия пространственной глубины:** представление трехмерного пространства на двухмерной поверхности.

**Иллюстрация:** изображение, дополняющее или комментирующее текст, с целью прояснения, расширения, освещения или демонстрации посыла текста.

**Интенсивность:** относится к освещенности цвета, светлый он или темный.

**Композиция:** форма, все пространственные объекты и структуры, возникающие в результате переработки и отображения элементов рисунка по отношению друг к другу и к листу. Предназначена для зрительного взаимодействия или выразительности.

**Контрформа:** художественный прием, позволяющий из разных по содержанию форм составить новое изображение.

**Кубизм:** направление в изобразительном искусстве, созданное Пабло Пикассо и Жоржем Браком в XX веке. Отличительными чертами является уменьшение и дробление изображаемых

объектов и отображение их в неглубоком пространстве, а также использование множества точек обзора.

**Кьяроскуро:** итальянский термин, обозначающий отображение контраста светлых и темных тонов для описания формы объекта. Распределение светотени.

**Линейный:** элемент, созданный при помощи линий, используемый для определения композиции или описания форм.

**Линия:** след, остающийся после проведения инструментом для рисования по поверхности.

**Линия горизонта:** горизонтальная линия в композиции, которая находится на уровне ваших глаз или глаз зрителя. Обычно определяет место, в котором сходятся вода или земля с небом.

**Модуль:** одиночный фиксированный элемент в составе большой системы или структуры, например сектор на миллиметровой бумаге, пиксель на цифровом изображении, прямоугольный элемент решетки или изолированная часть композиции.

**Насыщенность:** яркость или матовость цвета.

**Натуралистическое изображение:** изображение, созданное в полном цвете с использованием света и тени, которое пытается скопировать объект точь-в-точь таким, каким он встречается в реальной жизни. Также называется реалистическим (хотя в изобразительном искусстве существует различие в терминах, когда речь идет о стиле).

**Непрерывная линия:** прямые линии воспринимаются в качестве самой простой траектории. Если линия прерывающаяся, то наблюдатель воспринимает ее общее движение, а не разрывы. Также называется неявной линией.

**Низкая контрастность:** узкий диапазон интенсивности света.



**Объем:** изображение массы на двухмерной поверхности.

**Открытая (или атектоническая) композиция:** композиция, которая кажется уходящей в бесконечность, как бы пренебрегающая границами листа и визуально растворяющая их.

**Оттенение:** переход от света к тени для создания иллюзии объема.

**Передний план:** часть композиции, которая находится ближе всего к наблюдателю.

**Перспектива:** схематический способ перевода трехмерного пространства на двухмерную поверхность. Основан на идее, что диагональные линии, двигающиеся в одну точку на горизонте, называемую точкой исчезновения, будут имитировать отступление пространства вдаль и создавать иллюзию пространственной глубины.

**Плоскость:** двухмерная поверхность, ограниченная линиями, которые определяют ее внешнюю форму. У плоскости есть длина и ширина, месторасположение и направление, но нет толщины.

**Плоскость изображения:** пустая, двухмерная поверхность на бумаге.

**Повторяемость:** возникает, когда один или несколько элементов рисунка повторяются несколько раз или с большой частотой.

**Позитив и негатив:** базовый принцип зрительного восприятия, который касается соотношения форм и фигур к фону в двухмерном пространстве. Также называется фигурой и фоном.

**Правило третей:** композиционная техника, в которой для создания визуального интереса и баланса используется асимметрия. Она нужна для того, чтобы не располагать фокусную точку в центре композиции и чтобы композиция не делилась

пополам из-за симметричного расположения предметов.

**Прикидка:** техника визуализации, используемая для определения относительной высоты, ширины и углов изображаемого объекта.

**Пропорция:** относительное соотношение размеров одной части объекта с другой или с целым.

**Пространственное соотношение:** расстояние между формами в композиции, а также расстояние по отношению к наблюдателю, то, как далеко или близко находится объект.

**Пустота:** пространство между формами.

**Раздробленное пространство:** использование в рисунке множества точек обзора, как в кубизме.

**Ренессанс:** гуманистическое возрождение классического влияния в Европе, начавшееся в XIV веке в Италии и длившееся до XVII века.

**Рисование в ракурсе:** перспективное сокращение формы в направлении глубины для создания иллюзии выступа или расширения пространства.

**Ритм:** узор, создаваемый путем повторения или варьирования элементов, с учетом пространства между ними и создания чувства движения от одного элемента к другому.

**Свет и тень:** светлые и темные тона, описывающие форму. Наиболее близко имитируют то, как мы воспринимаем формы в реальной жизни.

**Светотеневой контраст:** взаимосвязь одного элемента (целого, части или детали) с другим в отношении света и тени.

**Силуэт:** выраженная форма объекта с учетом его особенностей.

**Символ:** изображение, имеющее произвольную или традиционную связь между означаемым и означающим.



**Симметрия:** зеркальное отображение похожих элементов относительно центральной оси, выливающееся в равное распределение зрительного веса по композиции.

**Средний план:** промежуточная позиция между передним и задним планами.

**Стилизованный:** выразительный и уникальный подход к изображению форм, который отходит от натурального изображения.

**Стиль:** качество, которое придает работе отличительный характер.

**Тактильная (или фактическая) текстура:** текстура, которая обладает реальными тактильными качествами, которую можно физически потрогать и почувствовать.

**Текстура:** тактильное качество поверхности или имитация такого качества на изображении.

**Точка:** самая маленькая единица линии. Обычно принимается за круговой элемент.

**Точка исчезновения:** точка на линии горизонта, в которой сходятся диагонали.

**Точка фокуса:** часть рисунка, на которой делается наибольший акцент.

**Транспарентность:** при просмотре: легкий переход от одного изображения к другому, от одной формы к другой, от одной текстуры к другой.

**Узор:** строго повторяющийся фрагмент, методологически организованный в заданной области. Этот фрагмент может быть одной или нескольких форм: точка, линия, завиток, глиф или какой-либо предмет, например цветок или рубашка.

**Фигура/фон:** базовый принцип зрительного восприятия, который касается соотношения форм и фигур к фону в двухмерном пространстве. Также называется позитивным и негативным пространством.

**Фон:** формы или зоны, создаваемые между объектами. Также называется негативным пространством.

**Форма:** основной контур чего-либо.

**Цвет:** название цвета, например красный, зеленый, синий или желтый.

**Pochade (зарисовок):** французский термин, обозначающий технику быстрого наброска рисунка.



# Где купить наши книги

## Специальное предложение для компаний

Если вы хотите купить сразу более 20 книг, например для своих сотрудников или в подарок партнерам, мы готовы обсудить с вами специальные условия работы. Для этого обращайтесь к нашему менеджеру по корпоративным продажам: +7 (495) 792-43-72, [b2b@mann-ivanov-ferber.ru](mailto:b2b@mann-ivanov-ferber.ru)

## Книготорговым организациям

Если вы оптовый покупатель, обратитесь, пожалуйста, к нашему партнеру — торговому дому «Эксмо», который осуществляет поставки во все книготорговые организации.

142701, Московская обл., Ленинский р-н, г. Видное, Белокаменное ш., д. 1; +7 (495) 411-50-74, [reception@eksmo-sale.ru](mailto:reception@eksmo-sale.ru)

### *Санкт-Петербург*

ООО «СЗКО», 193029,  
г. Санкт-Петербург,  
пр-т Обуховской обороны, д. 84,  
лит. «Е»; +7 (812) 365-46-03 / 04,  
[server@szko.ru](mailto:server@szko.ru)

### *Нижний Новгород*

Филиал ТД «Эксмо»  
в Нижнем Новгороде  
603074, г. Нижний Новгород,  
ул. Маршала Воронова, д. 3;  
+7 (831) 272-36-70, 243-00-20,  
275-30-02, [reception@eksmonn.ru](mailto:reception@eksmonn.ru)

### *Ростов-на-Дону*

ООО «РДЦ Ростов-на-Дону»,  
344091, г. Ростов-на-Дону,  
пр-т Стачки, д. 243а;  
+7 (863) 220-19 34, 218-48 21, 218-48 22,  
[info@rnd.eksmo.ru](mailto:info@rnd.eksmo.ru)

### *Самара*

ООО «РДЦ Самара», 443052,  
г. Самара, пр-т Кирова, д. 75/1,  
лит. «Е»; +7 (846) 269-66-70 (71...79),  
[RDC@samara.eksmo.ru](mailto:RDC@samara.eksmo.ru)

### *Екатеринбург*

ООО «РДЦ Екатеринбург», 620007,  
г. Екатеринбург, ул. Прибалтийская,  
д. 24а; +7 (343) 378-49-45 (46...49)

### *Новосибирск*

ООО «РДЦ Новосибирск»,  
630105, г. Новосибирск,  
ул. Линейная, д. 114;  
+7 (383) 289-91-42;  
[eksmo-nsk@yandex.ru](mailto:eksmo-nsk@yandex.ru)

### *Хабаровск*

Филиал РДЦ Новосибирск  
в Хабаровске, 680000,  
г. Хабаровск, пер. Дзержинского,  
д. 24, лит. «Б», оф. 1;  
+7 (4212) 21-83-81,  
[eksmo-khv@mail.ru](mailto:eksmo-khv@mail.ru)

### *Казахстан*

«РДЦ Алматы», 050039,  
г. Алматы, ул. Домбровского,  
д. 3а; +7 (727) 251-58-12,  
251-59-90 (91, 92, 99),  
[RDC-Almaty@mail.ru](mailto:RDC-Almaty@mail.ru)



Если у вас есть замечания и комментарии к содержанию, переводу, редактуре и корректуре, то просим написать на [be\\_better@m-i-f.ru](mailto:be_better@m-i-f.ru), так мы быстрее сможем исправить недочеты.



Издание для досуга

**Ланда Робин**  
**СКЕТЧБУК,**  
**КОТОРЫЙ НАУЧИТ ВАС РИСОВАТЬ**

Главный редактор *Артем Степанов*  
Ответственный редактор *Мария Красовская*  
Арт-директор *Алексей Богомолов*  
Редактор *Дарья Сальникова*  
Верстка *Юлия Рахманина*  
Дизайн переплета *Наталья Майкова*  
Корректоры *Ярослава Терещенкова, Юлия Молокова*

Подписано в печать 12.05.2016.  
Формат 80×108/16. Гарнитура Gotham Pro.  
Бумага мелованная. Печать офсетная.  
Усл. печ. л. 22,4. Тираж 3000 экз.  
Заказ 160952.

ООО «Манн, Иванов и Фербер»  
[www.mann-ivanov-ferber.ru](http://www.mann-ivanov-ferber.ru)  
[www.facebook.com/mifbooks](http://www.facebook.com/mifbooks)  
[www.vk.com/mifbooks](http://www.vk.com/mifbooks)

Типография «Август Борг»  
107497, Москва, ул. Амурская, д. 5, стр. 2  
[www.augustborg.ru](http://www.augustborg.ru)



Всегда мечтали научиться рисовать? Эта книга — ваш шанс. Преподаватель Робин Ланда воплотила полноценный университетский курс рисования в яркой и стильной книге, которую так и хочется изрисовать собственными рисунками и скетчами.

Даже если вы никогда не брались за карандаш, эта книга научит вас делать реалистичные и качественные зарисовки, которые будут полностью соответствовать тому, что вы представляли себе перед их созданием.

Вы изучите основные элементы рисования — линии, формы, цвета, текстуры — и научитесь красиво рисовать скетчи, пейзажи, людей. Прямо в книге вы сможете отрабатывать все пройденные приемы, закрепляя их на практике, и вдохновляться подсказками автора и примерами иллюстраций от лучших современных дизайнеров и художников.



издательство  
**МАНН, ИВАНОВ И ФЕРБЕР**

Максимально полезные книги  
на сайте [mann-ivanov-ferber.ru](http://mann-ivanov-ferber.ru)

 Like [facebook.com/mifbooks](https://facebook.com/mifbooks)

 [vk.com/mifbooks](https://vk.com/mifbooks)

 [instagram.com/mifbooks](https://instagram.com/mifbooks)