

Искусство рисования

Уилли Погейни



«Искусство рисования» —
наиболее популярное и информативное
руководство по рисованию, явившееся источником вдохновения
для многих поколений художников. Автор передает основные
принципы искусства рисования в простой конструктивной
манере. Более того, Погейни представляет полное анатомическое
описание каждой части тела, включая кости скелета и мышцы.

Книга содержит множество иллюстраций, наглядно
демонстрирующих процесс создания законченного рисунка.
Эта книга пригодится любому художнику —
как начинающему, так и уже сложившемуся.



ТОЧКА

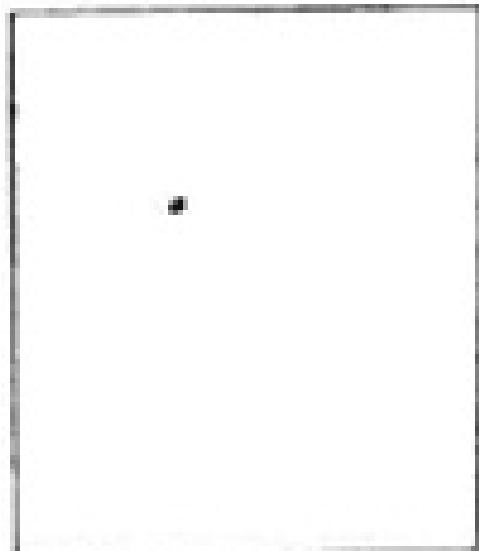
Точку нарисовать легче всего, поэтому давайте с нею и начнем.

Возьмите небольшой блокнот для рисования.

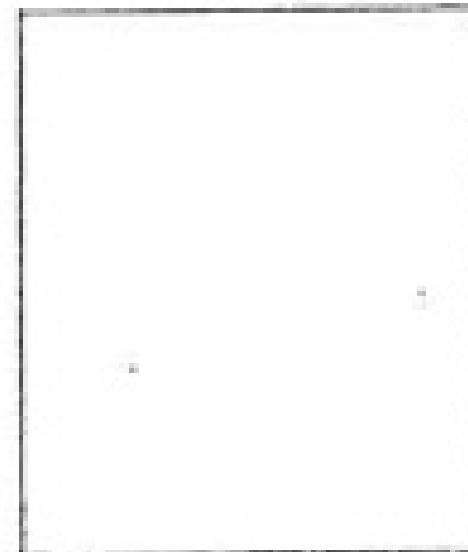
Вырвите из него несколько страниц.

На одной из страниц в любом месте нарисуйте точку.

РИСУНОК

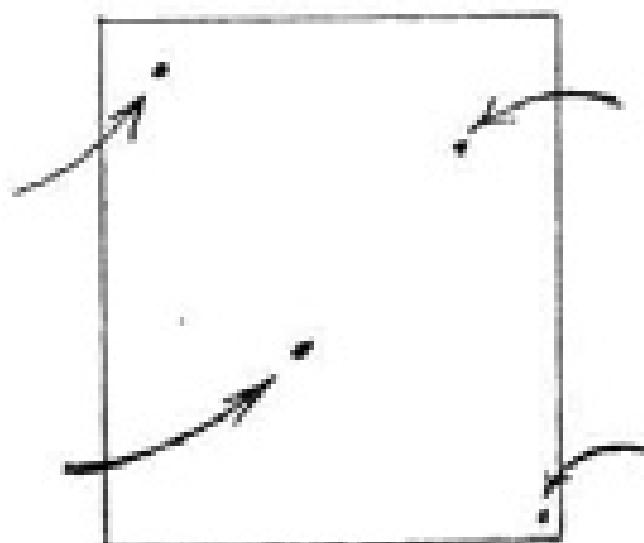


ЧИСТАЯ СТРАНИЦА



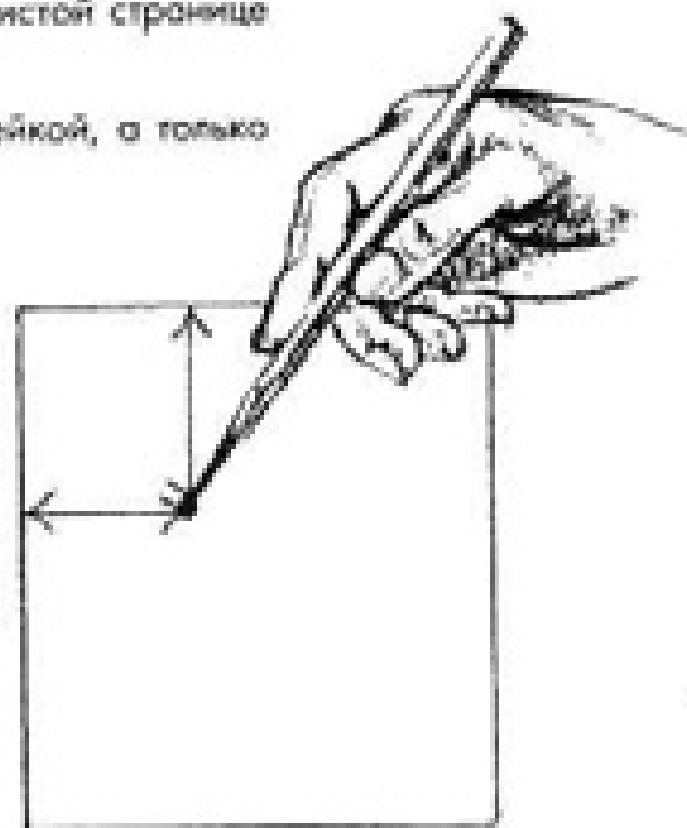
А теперь посторойтесь нарисовать точку на чистой странице
тихою к тому же месту.

Не копируйте. Не измеряйте расстояние линейкой, а только
на глаз.



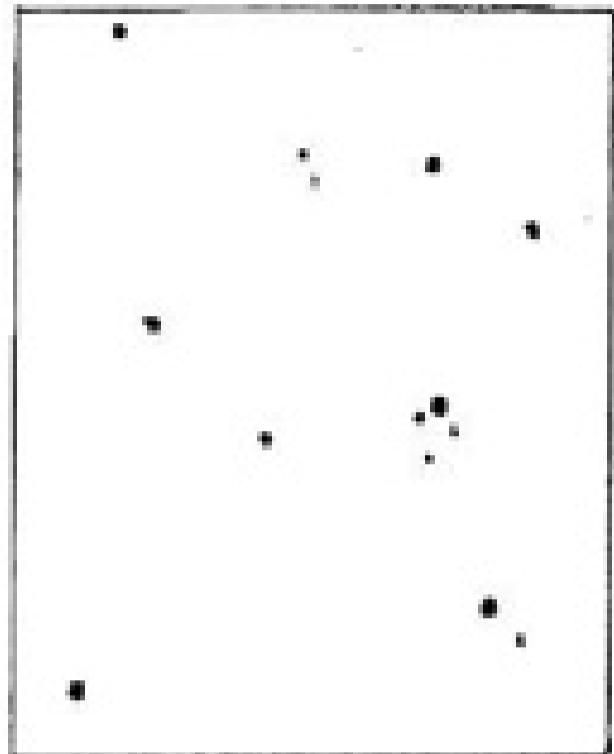
Видите, насколько неверно бы-
ло бы поставить точку в любом
из этих мест.

НО

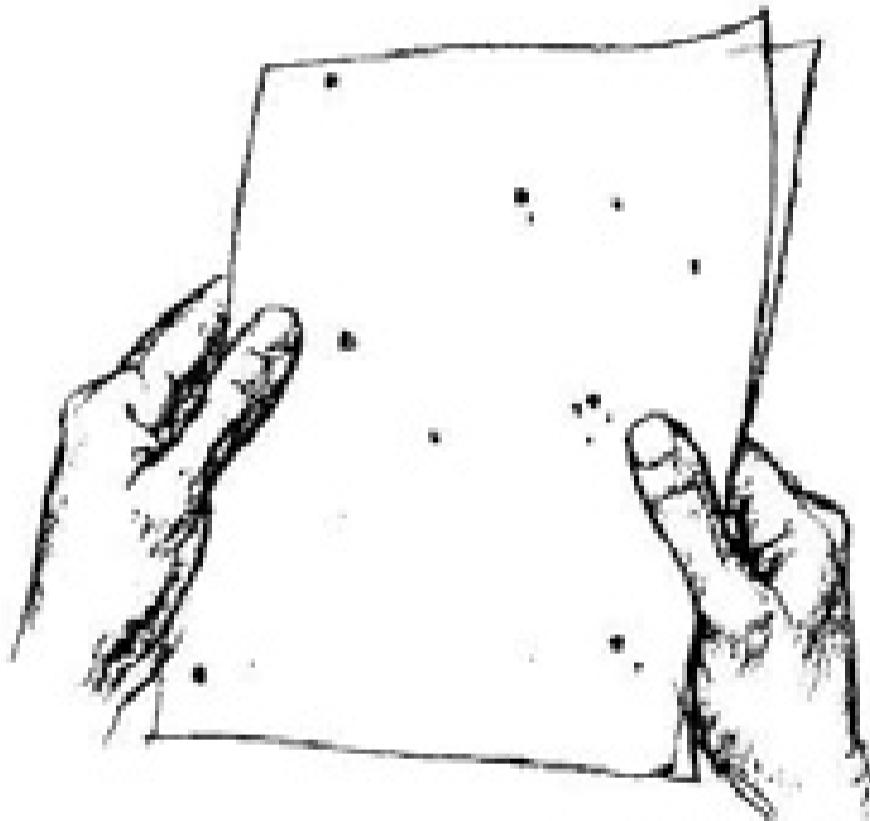


Если вы на глаз правильно опре-
делили расстояние от точки до
края страницы, то ваша точка
будет расположена верно.

А теперь на чистой странице
нарисуйте несколько точек где придется,
чтобы получилось что-нибудь в таком роде.



Затем перенесите их на чистый лист бумаги.
Не измеряйте расстояние и не копируйте, посторойтесь
попытаться определить расстояние на глаз.



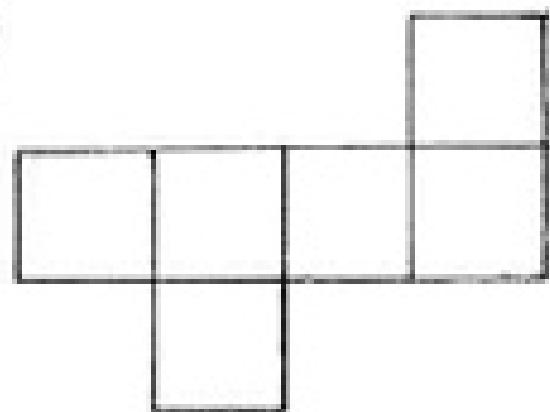
Чтобы определить, насколько верно вы перенесли точки, положите копию на оригинал и поднесите оба листка к свету. Заметьте свои ошибки.

Выполняйте это несложное упражнение до тех пор, пока не добьетесь необходимой точности. Это упражнение очень полезно для развития чувства расстояния, направления и пропорций.

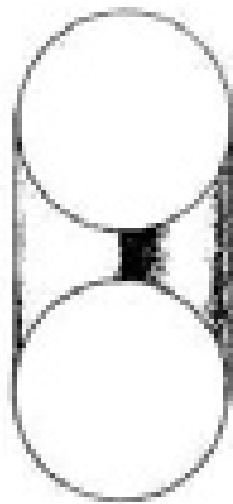
ПЕРСПЕКТИВА

Мы знаем, что у куба шесть сторон.

Мы знаем также, что каждая из его сторон представляет собой квадрат, но если мы нарисуем куб, сообразуясь только с тем, что мы знаем, то он не будет выглядеть кубом.



Мы знаем, что у человека есть лицо и затылок, но мы никогда не видели их одновременно.

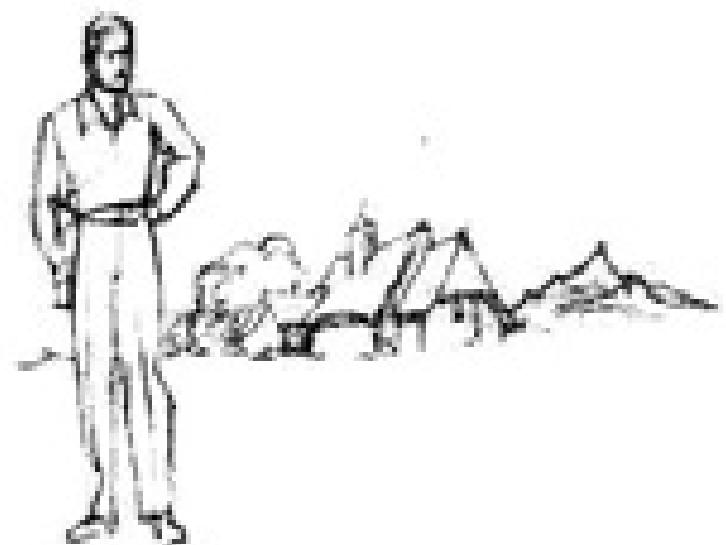


Мы знаем, что у консервной банки круглый верх и круглый низ одинакового размера, но мы должны признать, что никогда не видели такой банки.

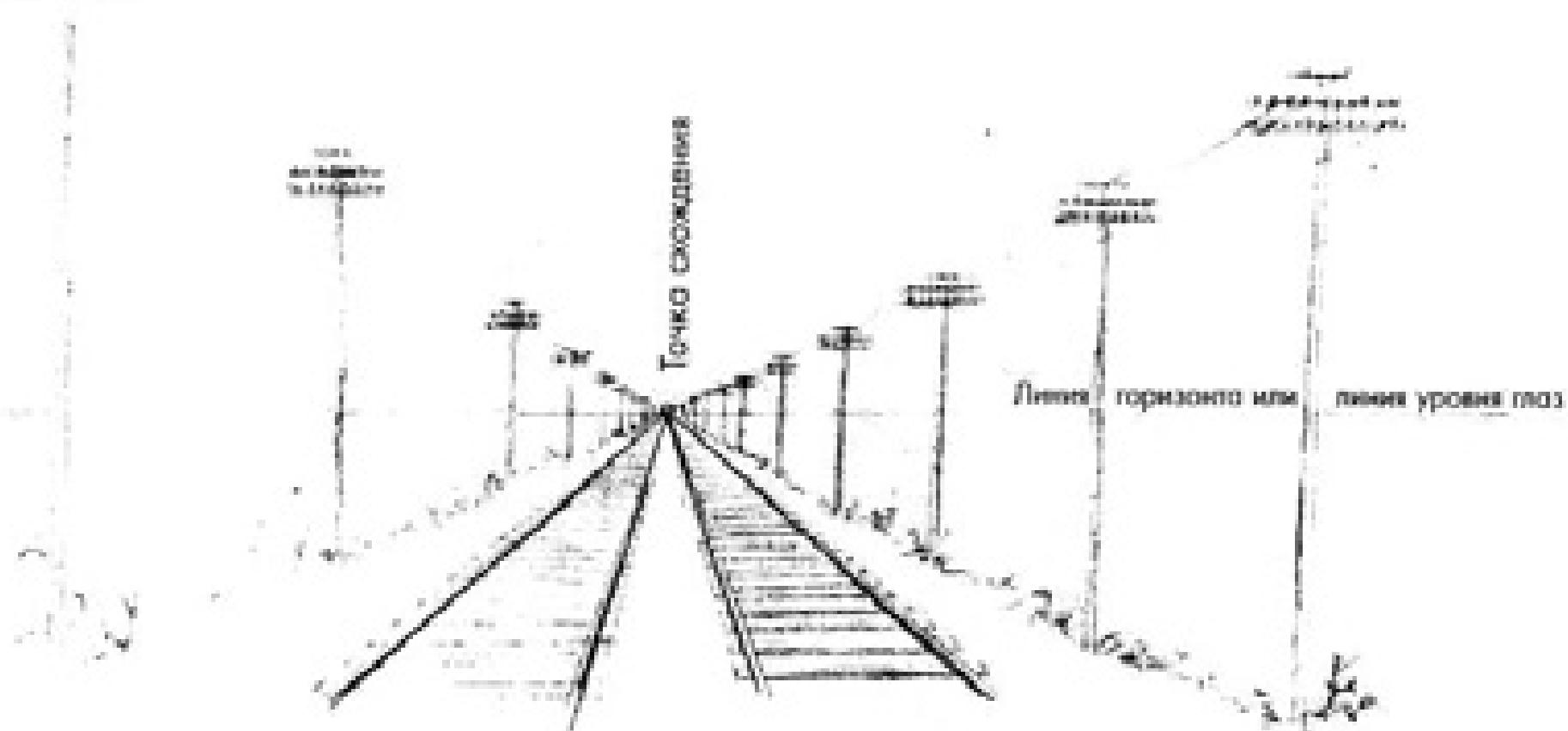
Мы знаем, что дом, находящийся вдали, гораздо больше, чем человек, стоящий близко к нам.

Мы знаем также, что гора, расположенная дальше дома, намного превосходит его по размеру. Однако мы знаем, что человек крупнее дома, а дом больше горы.

Объекты, находящиеся ближе к нам, кажутся больше, а расположенные на расстоянии — *кажущимися* меньшими.



Линия горизонта
Линия уровня глаз



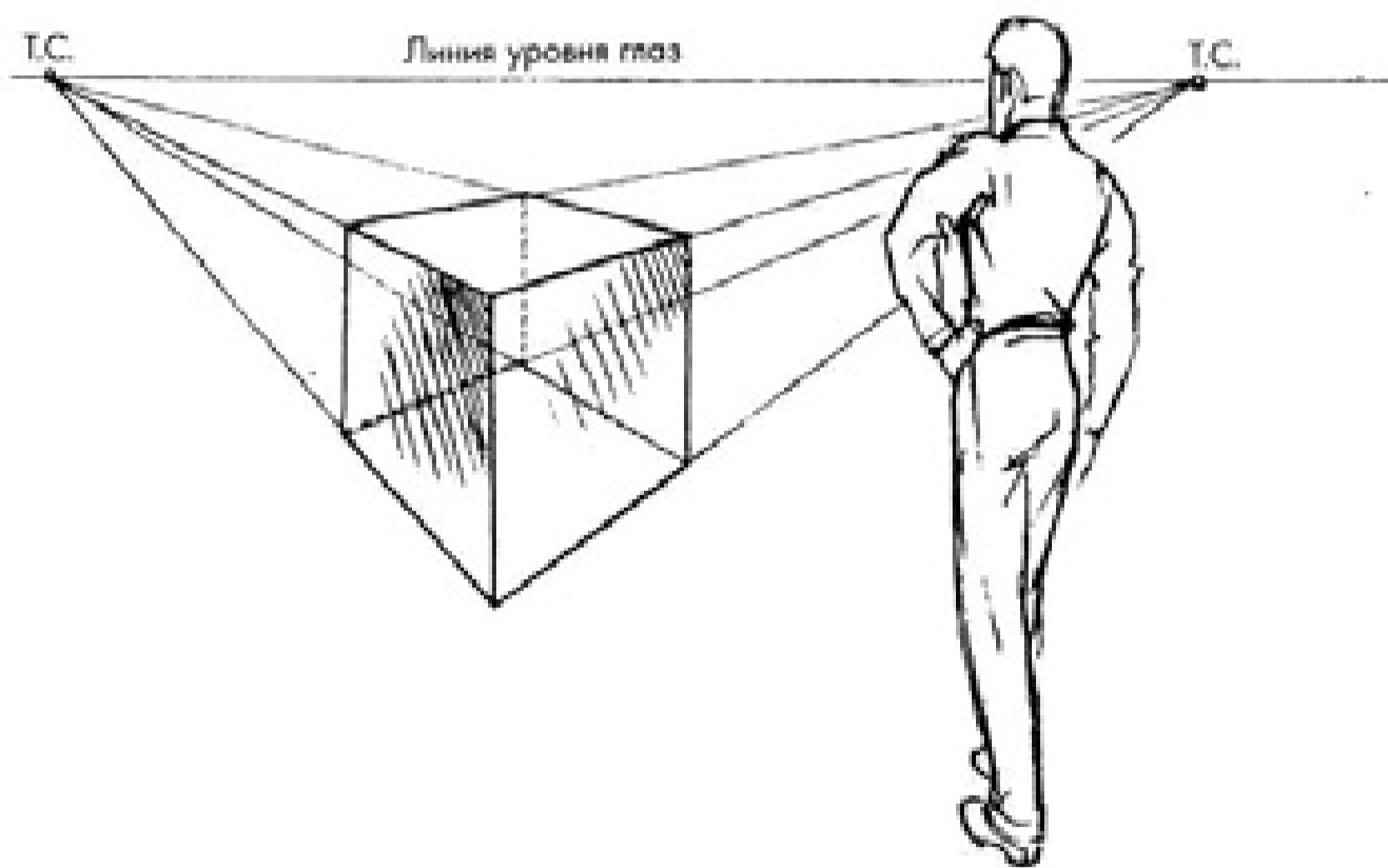
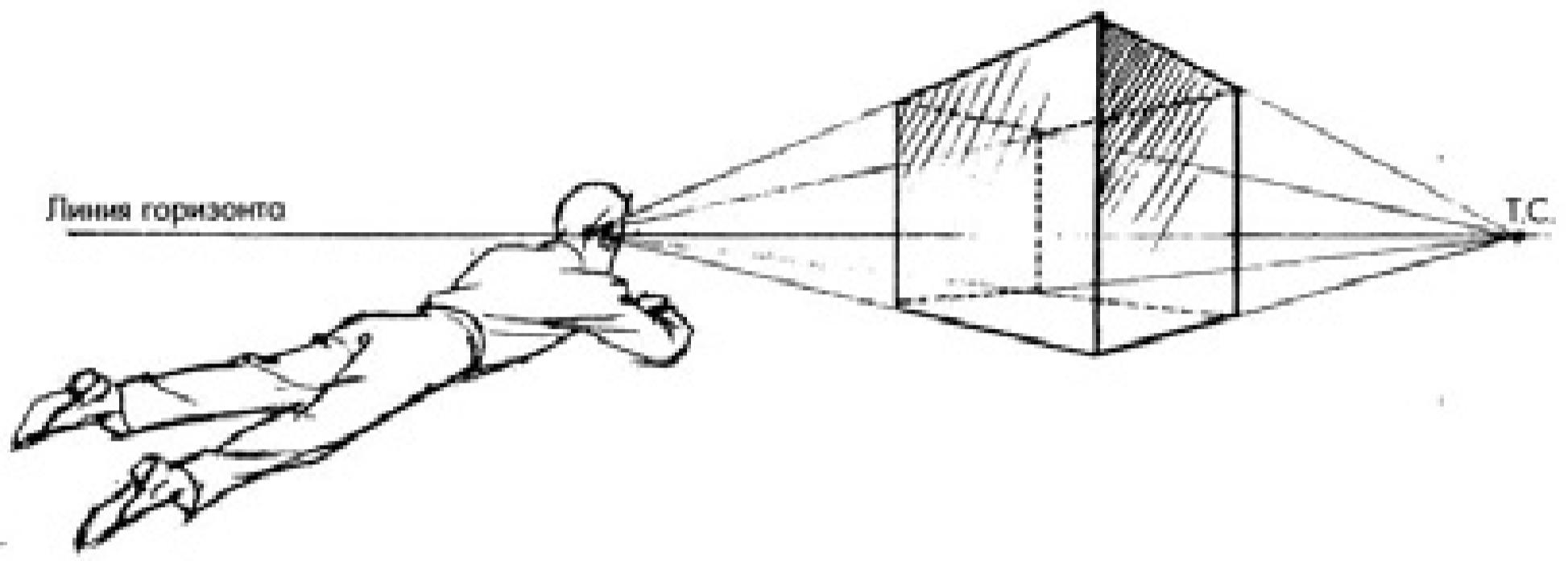
Мы знаем, что железнодорожные рельсы идут параллельно.

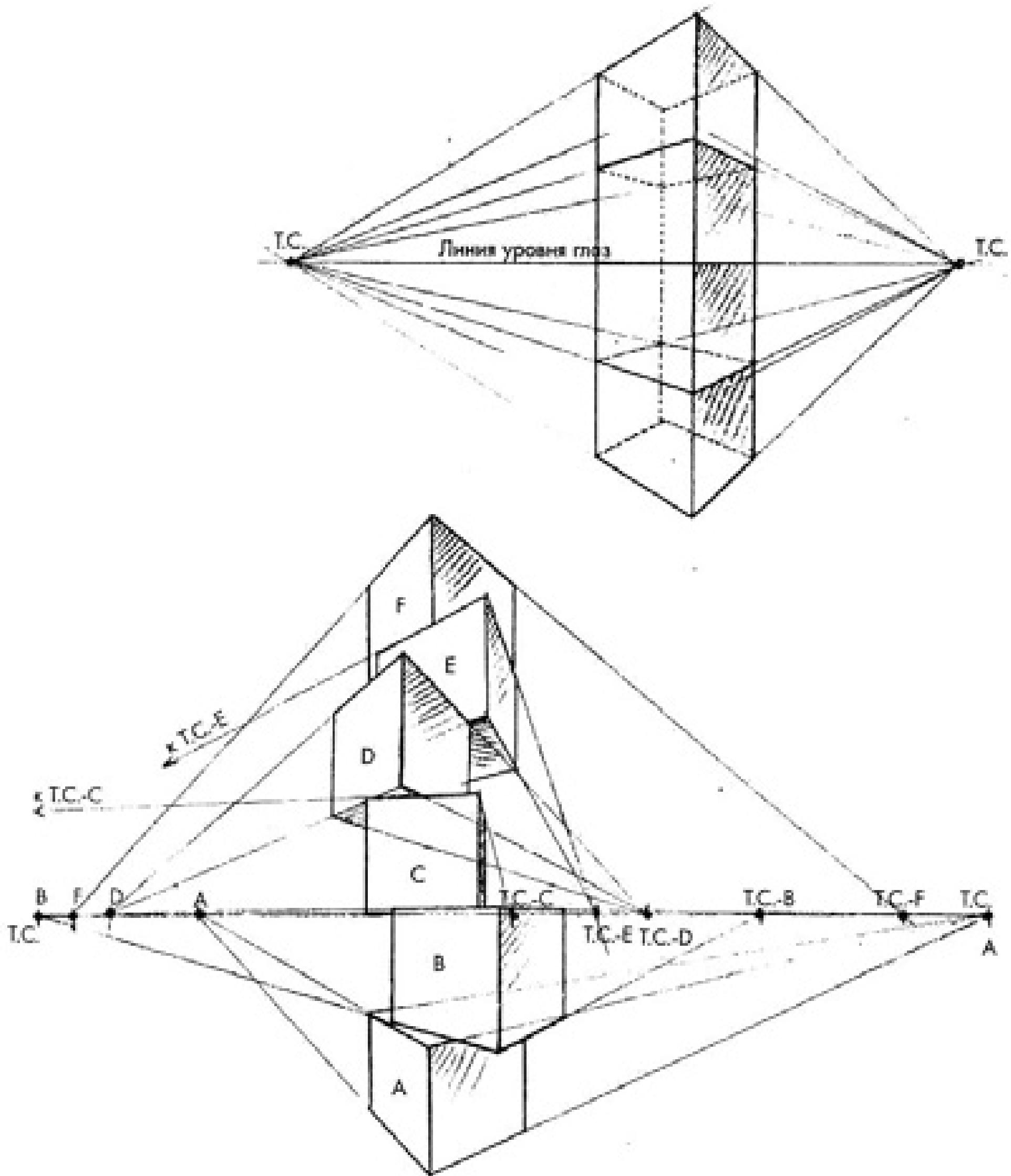
Мы знаем, что на всем протяжении пути расстояние между ними остается неизменным.

Мы знаем, что все телеграфные столбы примерно одной высоты.

И все же мы видим, что рельсы подходят все ближе и ближе друг к другу, и видим, что телеграфные столбы по мере удаления становятся все меньше, пока, наконец, и рельсы и столбы не сходятся в какой-то одной точке, расположенной на линии горизонта.

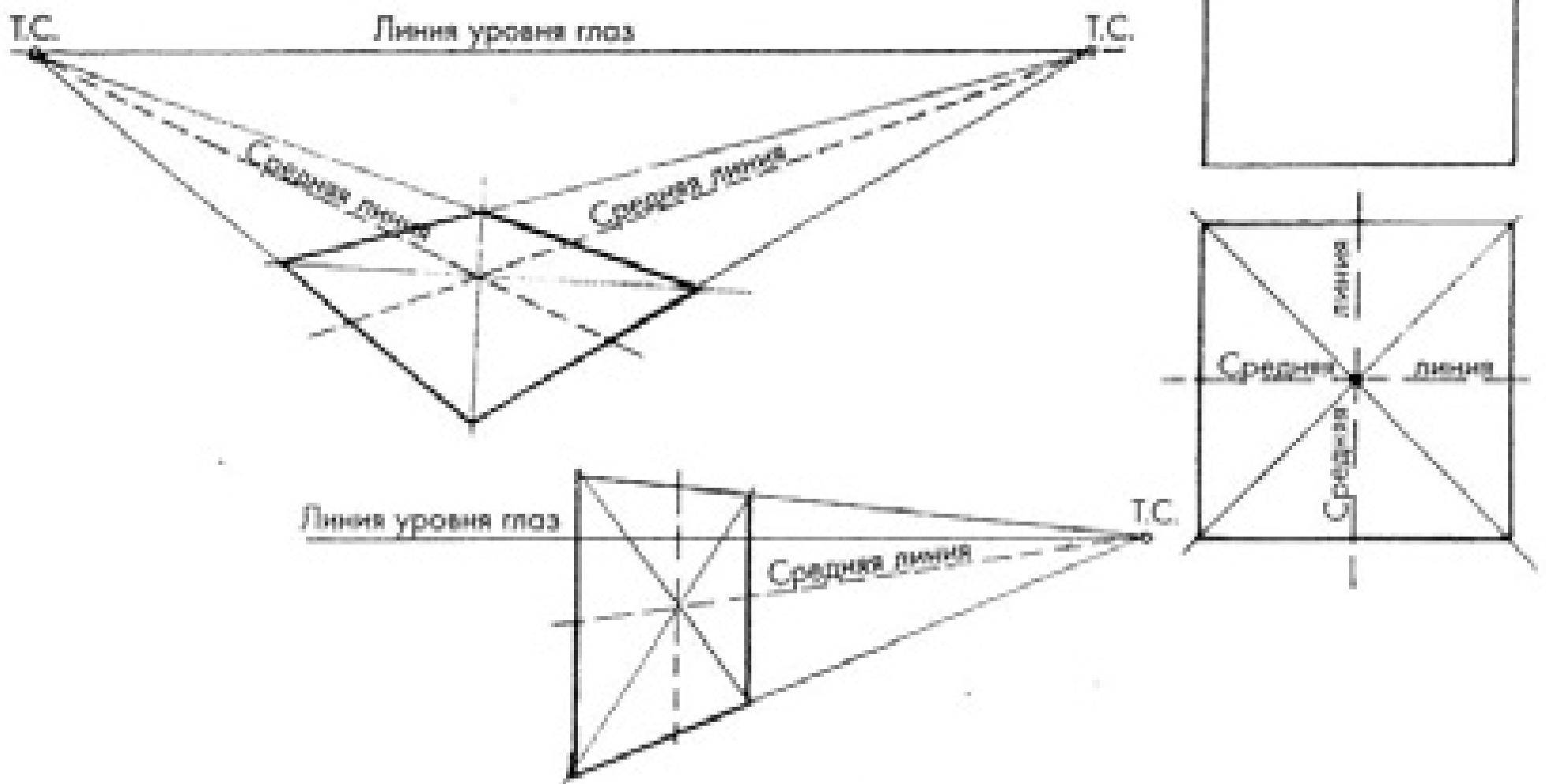
Эта точка называется ТОЧКОЙ СХОЖДЕНИЯ параллельных прямых в перспективе.



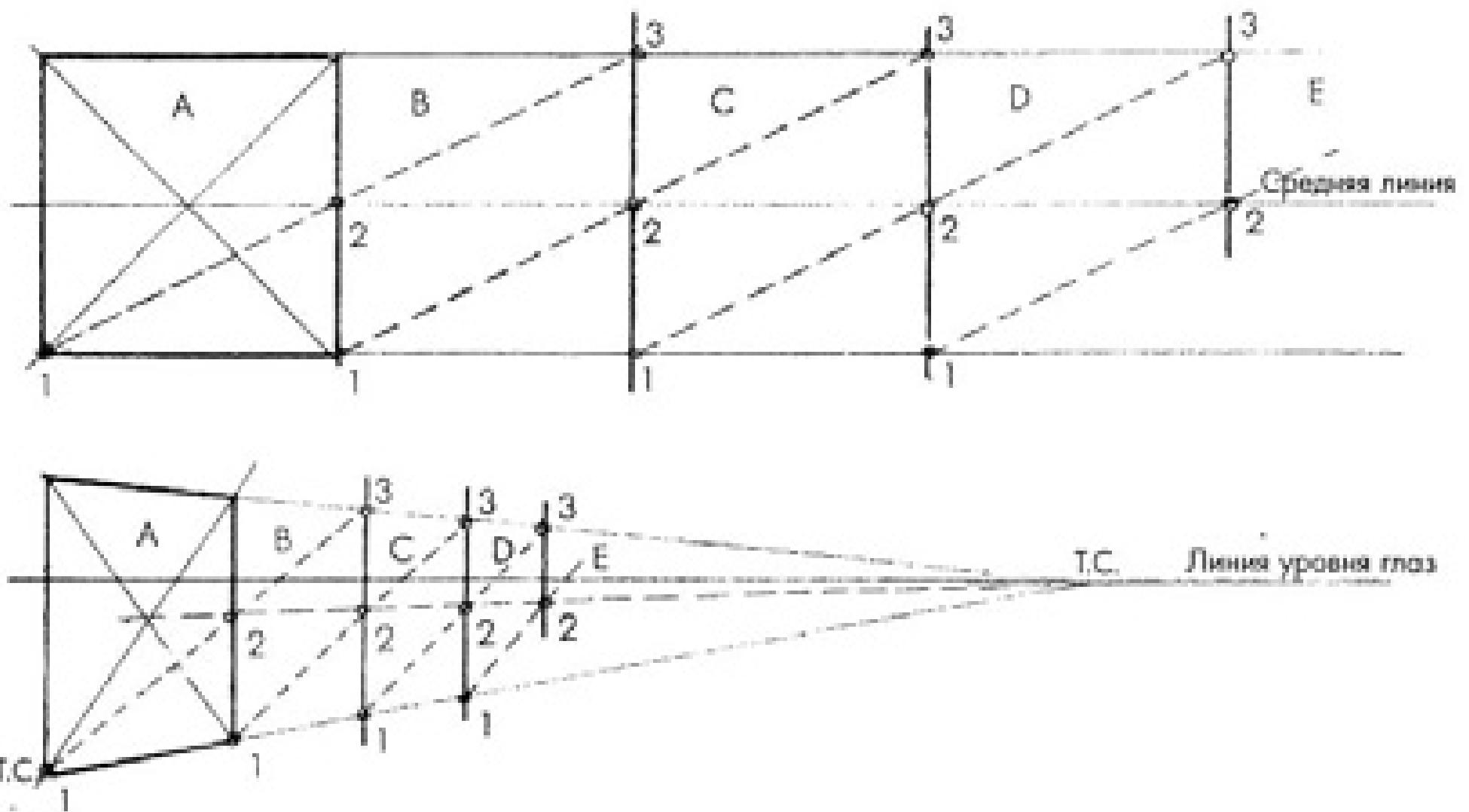


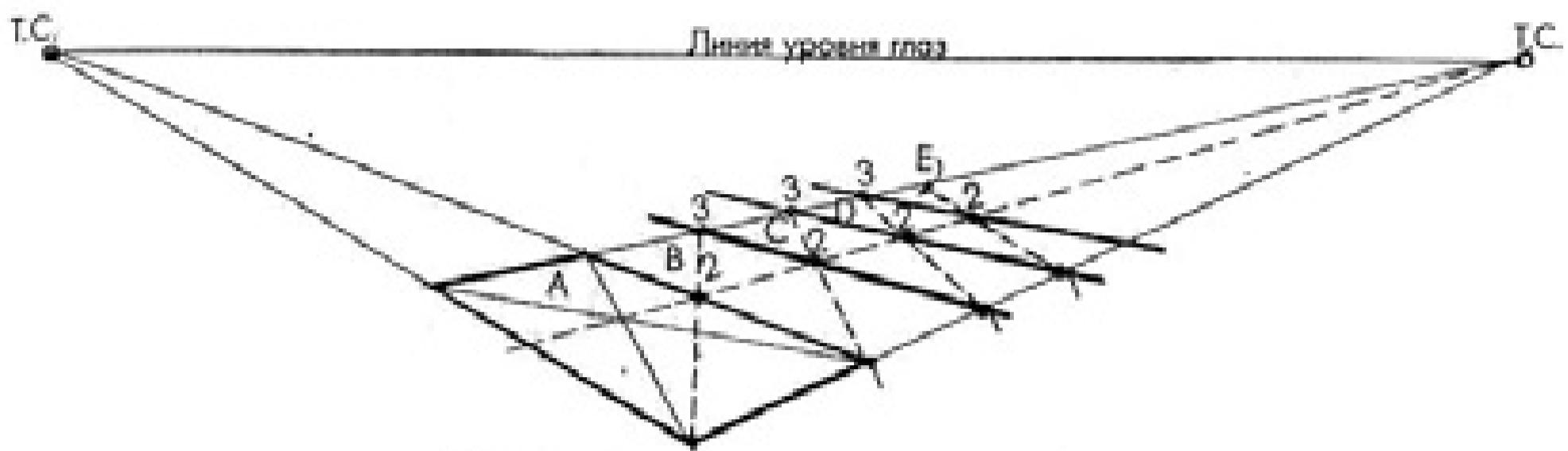
Существует простой способ определения центра квадрата или иной фигуры.

Проведите диагонали и они пересекутся точно в центре.

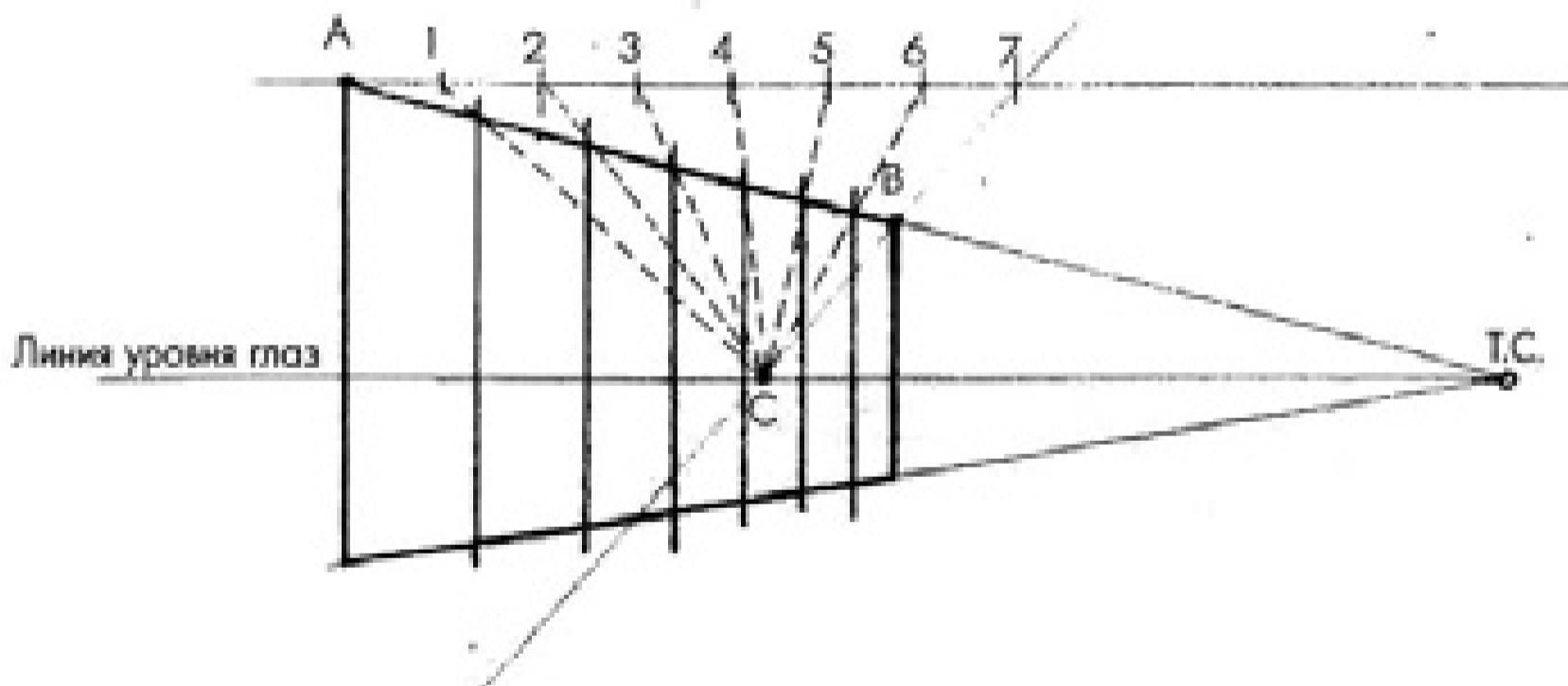
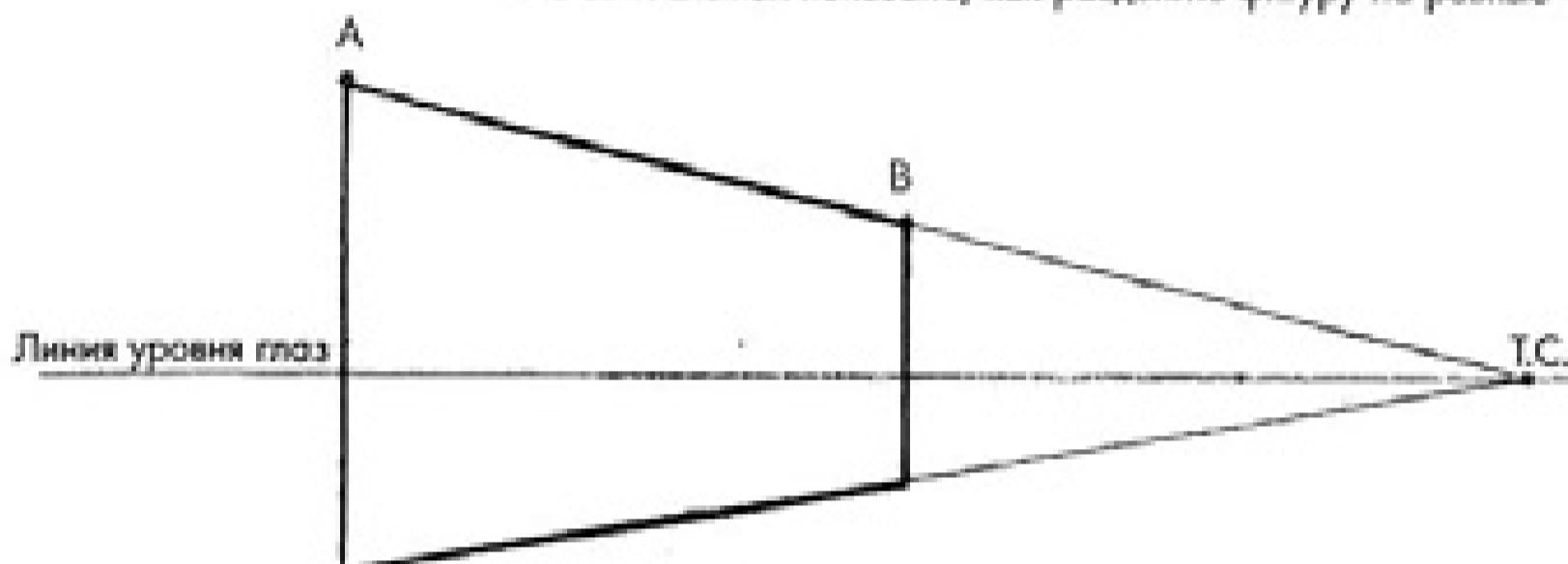


На этих схемах показано, как нарисовать квадрат и другие фигуры в перспективе.





На этих схемах показано, как разделить фигуру на равные части.



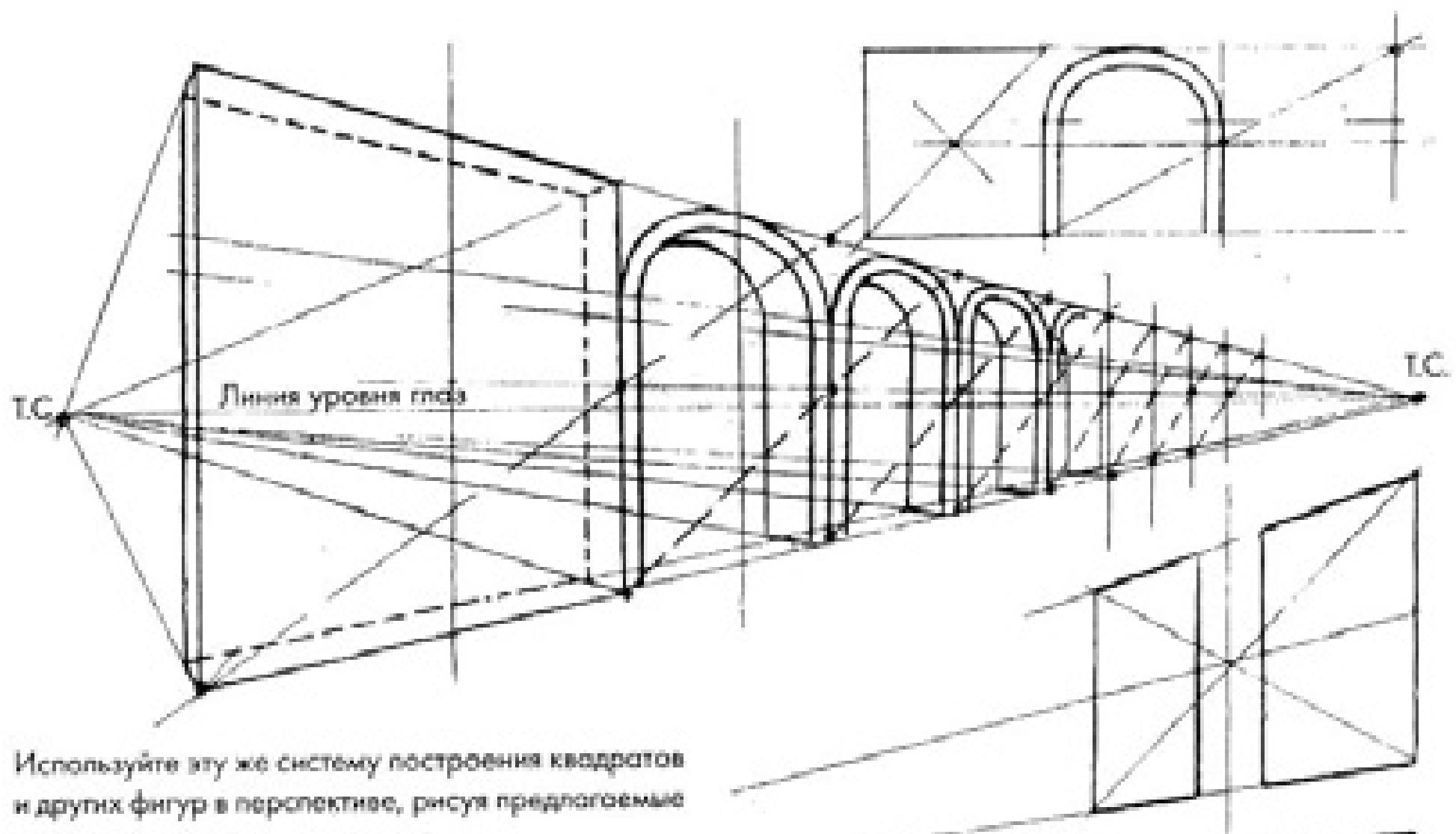
Через точку А проведите линию, параллельную линии горизонта.

На этой линии отметьте нужное вам количество равных отрезков.

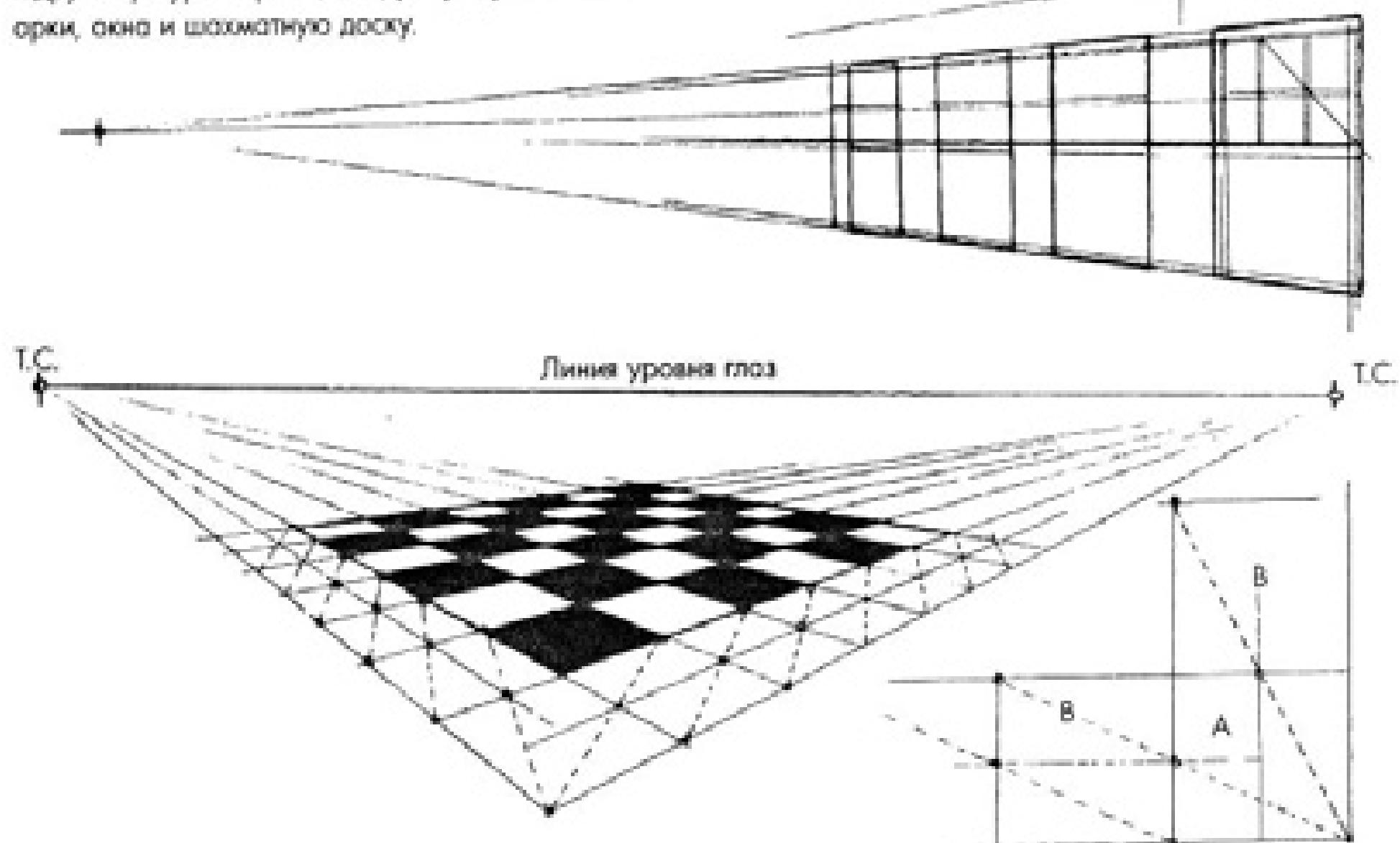
Через последнюю отмеченную вами точку и угловую точку В проведите линию к линии горизонта (точка С).

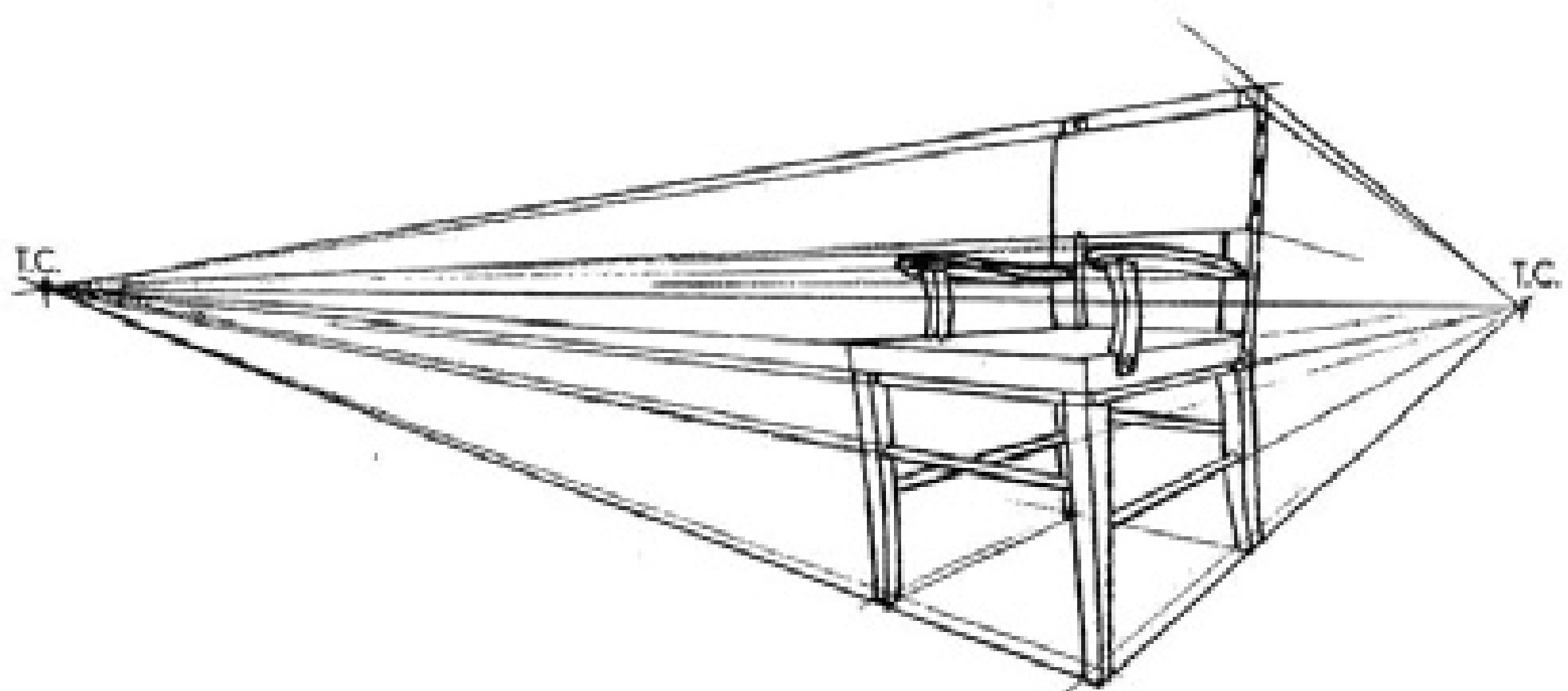
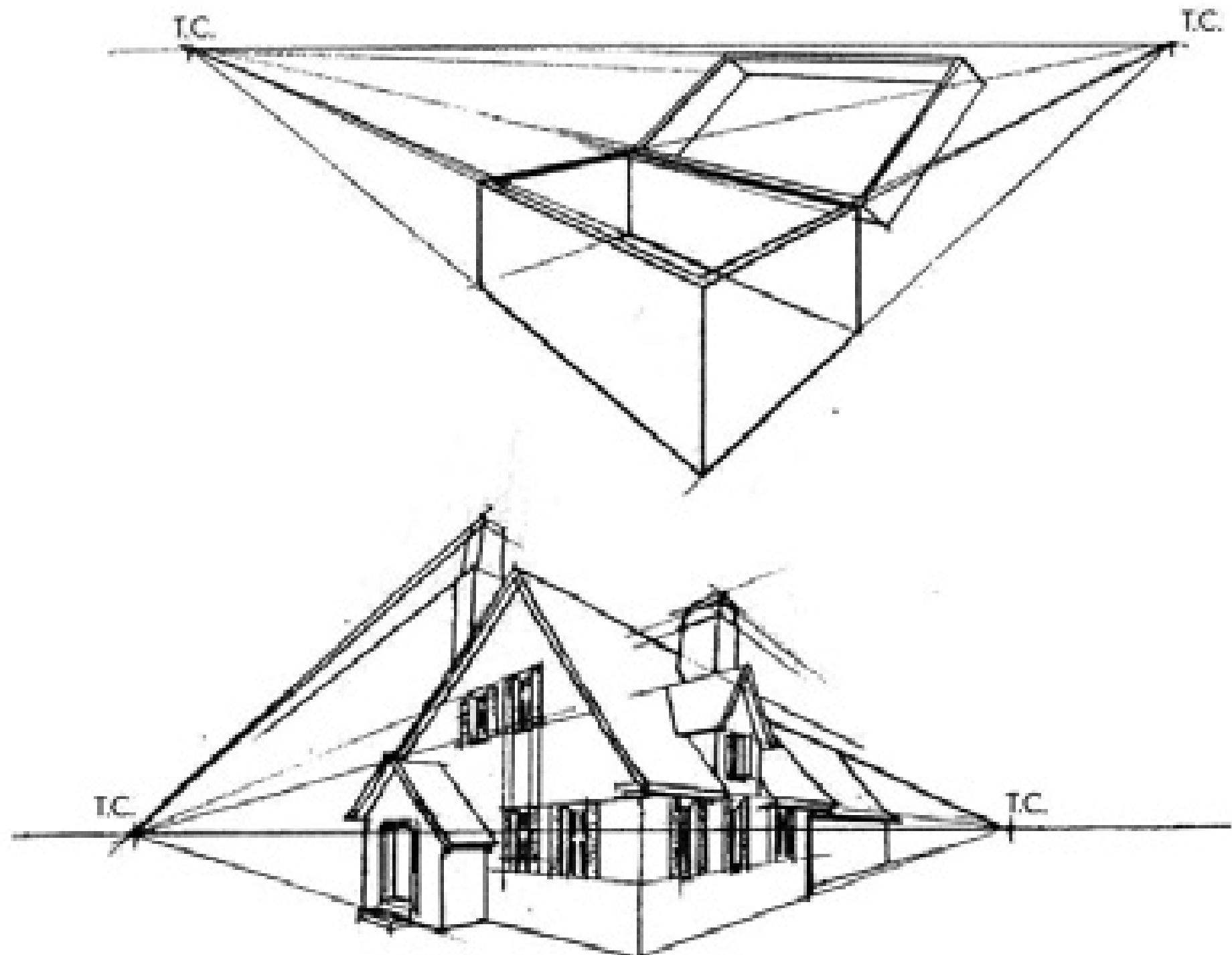
К полученной точке С проведите линии от каждой отмеченной вами точки.

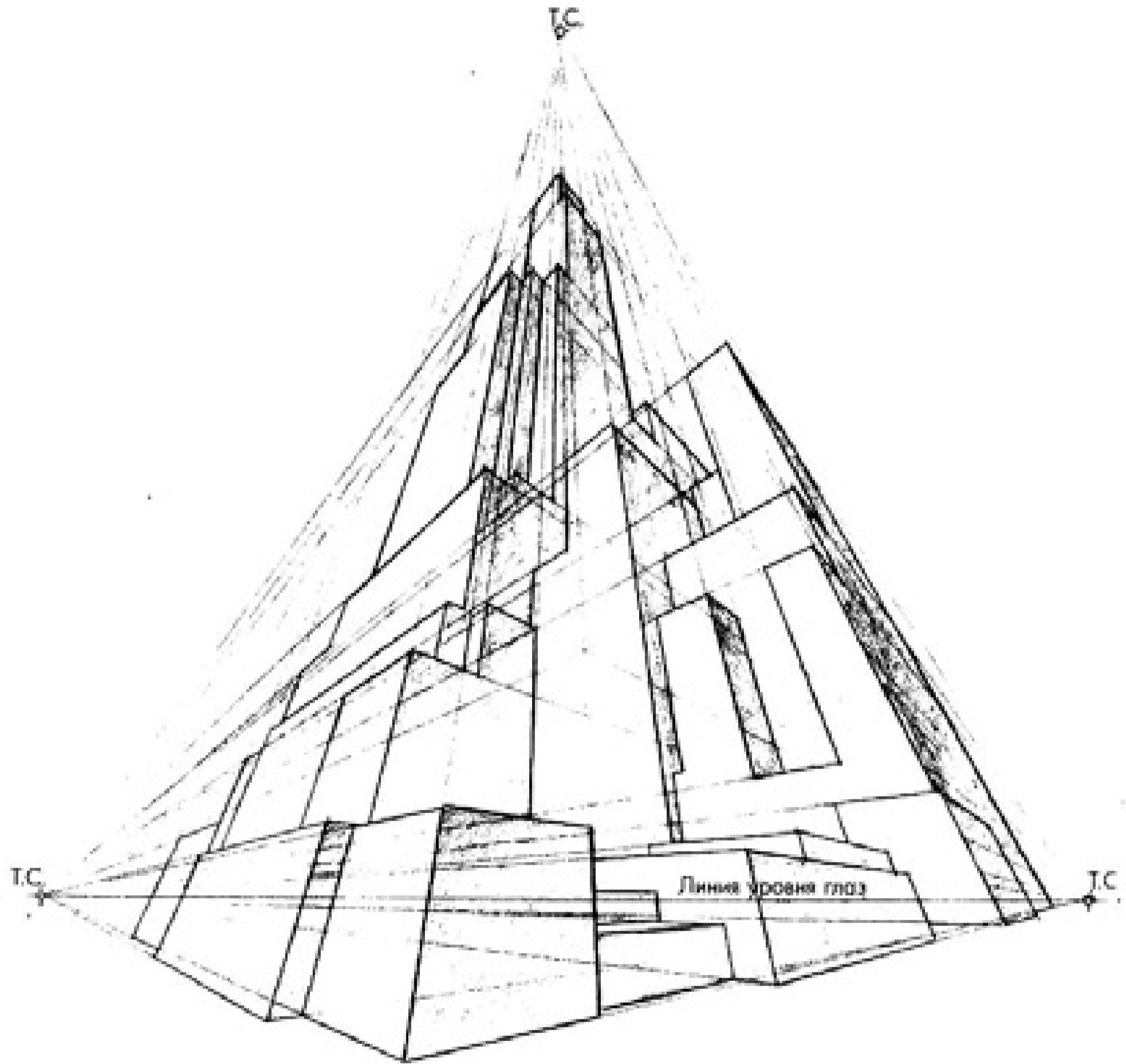
Там, где сходящиеся в точке С линии пересекут отрезок А—В, и будут точки, проведя через которые параллельные линии, вы получите желаемый результат.



Используйте эту же систему построения квадратов и других фигур в перспективе, рисуя предложенные арки, окна и шахматную доску.







Если вы посмотрите вправо на группу высотных зданий, то обнаружите, что центральная точка схождения находится гораздо выше линии горизонта.

Если же вы смотрите книгу, то основная точка схождения располагается ниже линии горизонта.

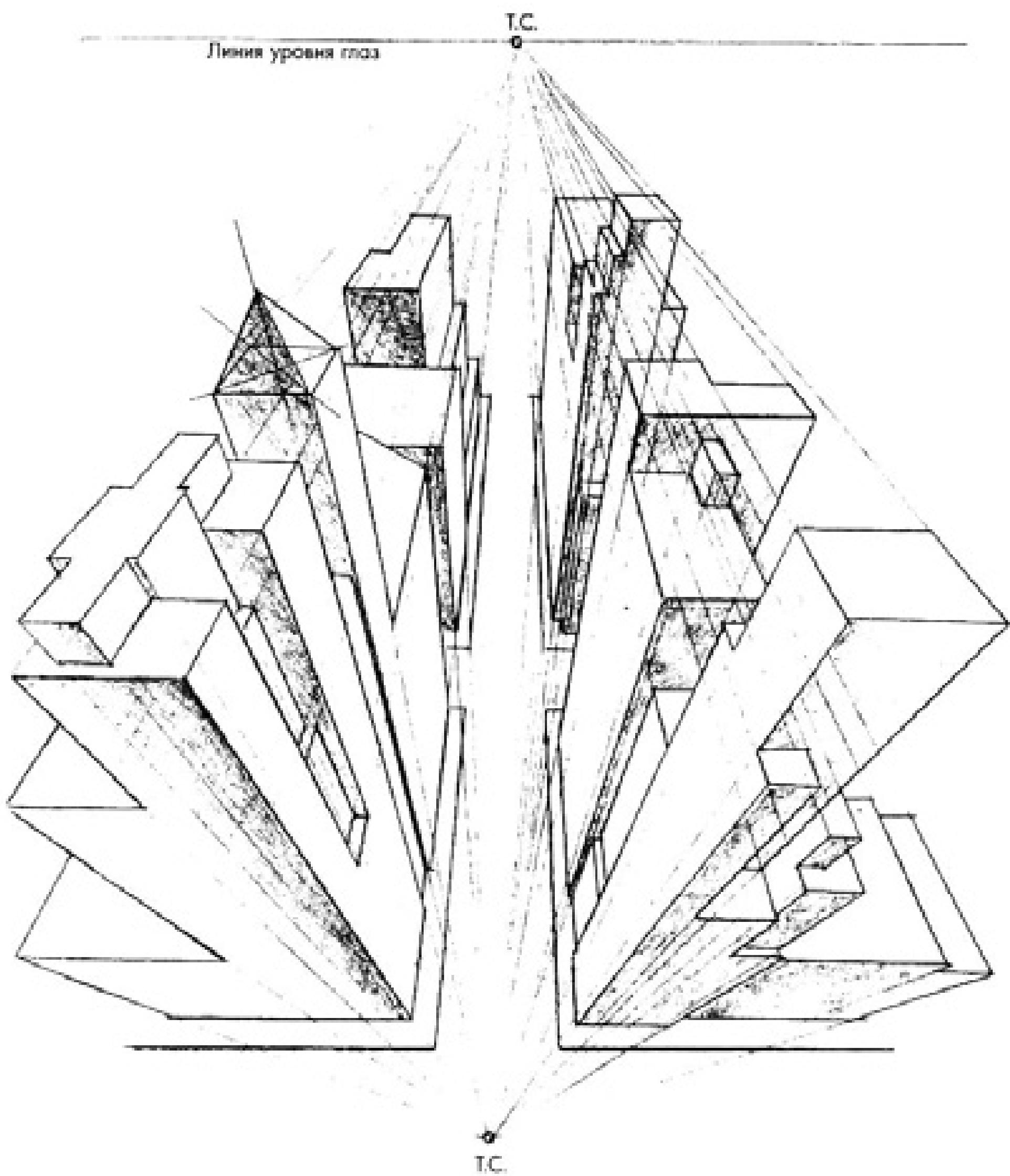
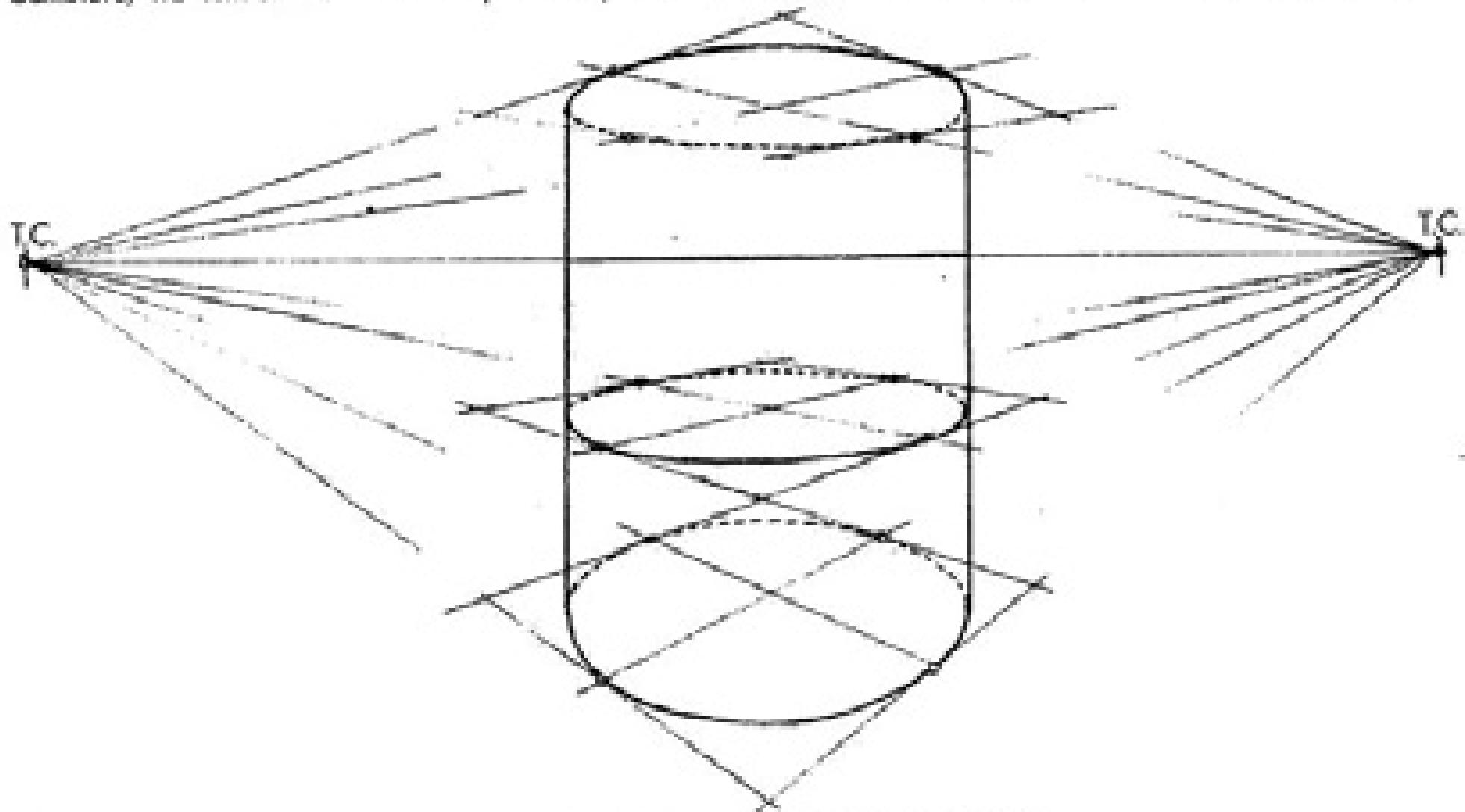


РИСУНОК ЦИЛИНДРА В ПЕРСПЕКТИВЕ

Заметьте, что чем ближе к линии горизонта расположены окружности, тем менее круглыми они кажутся.

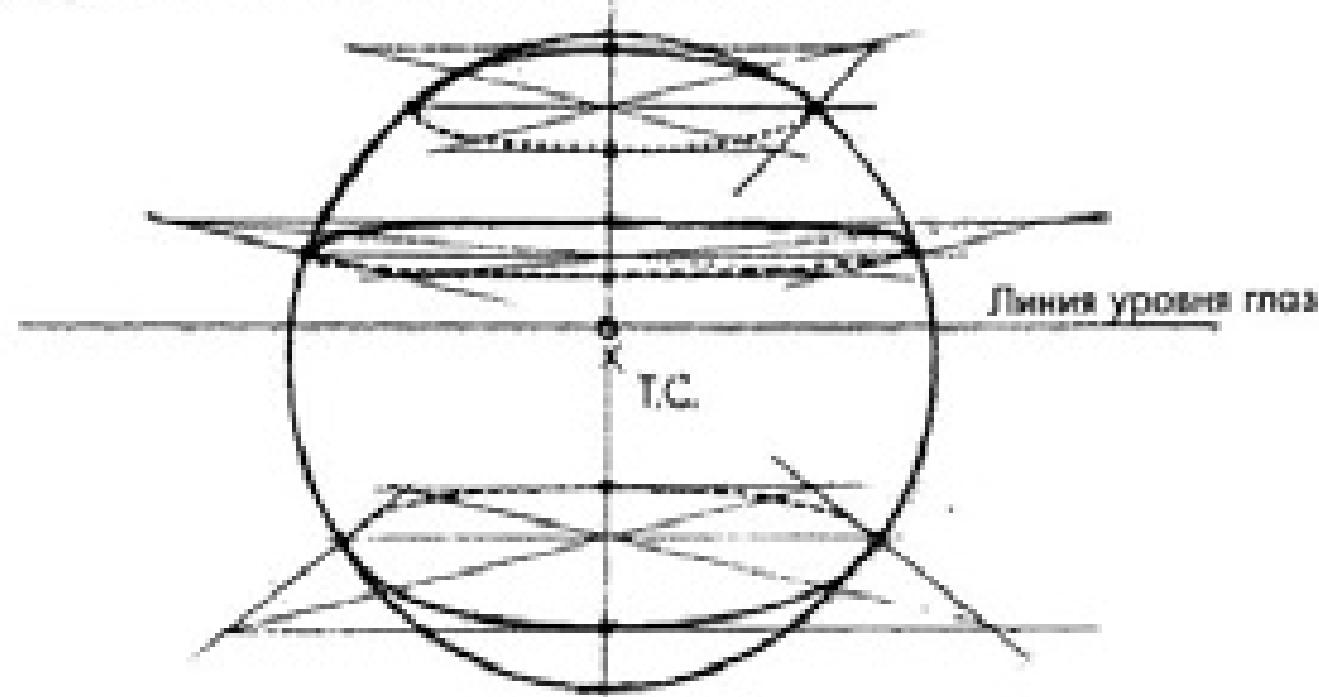


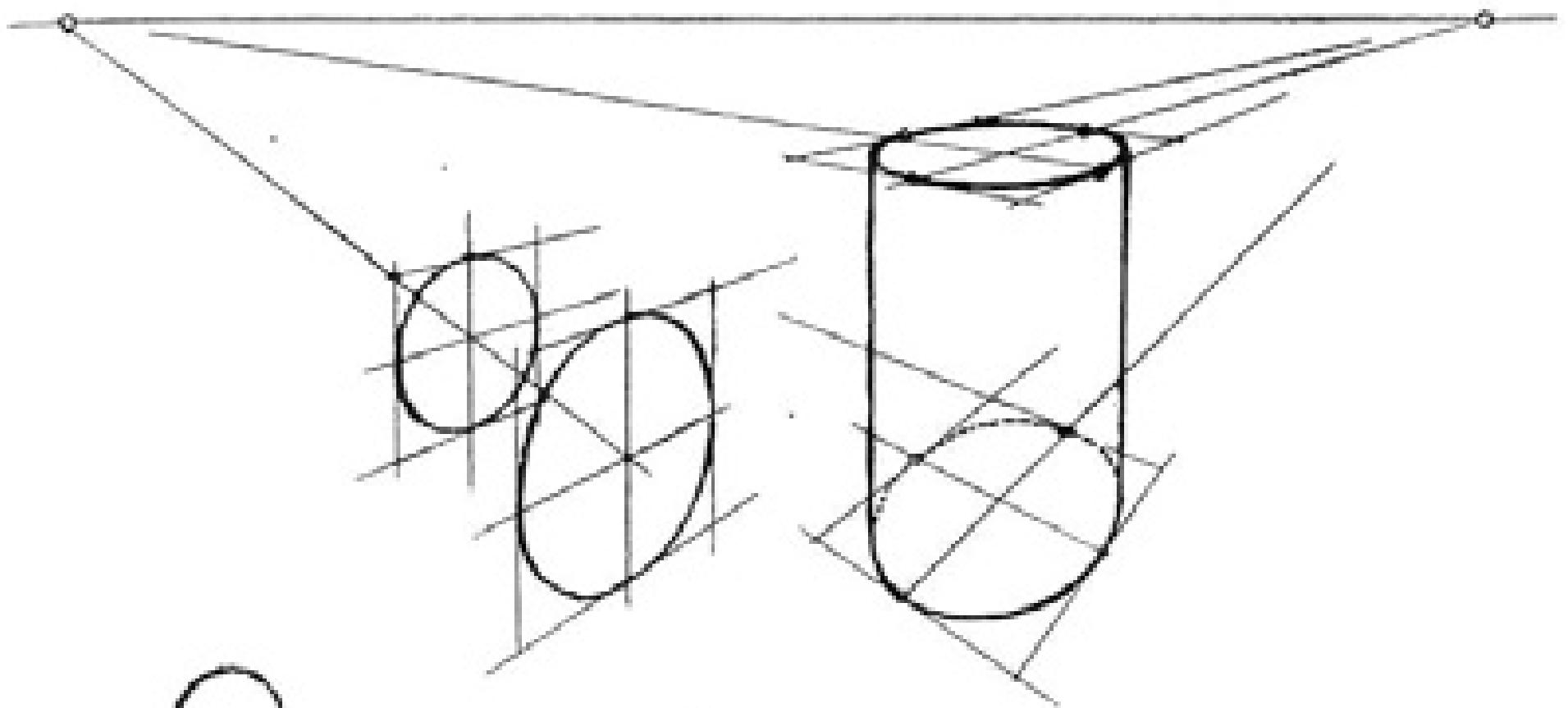
На уровне глаз край окружности представляется нам горизонтальной линией.

Выше уровня глаз мы видим дальнюю стенку цилиндра.

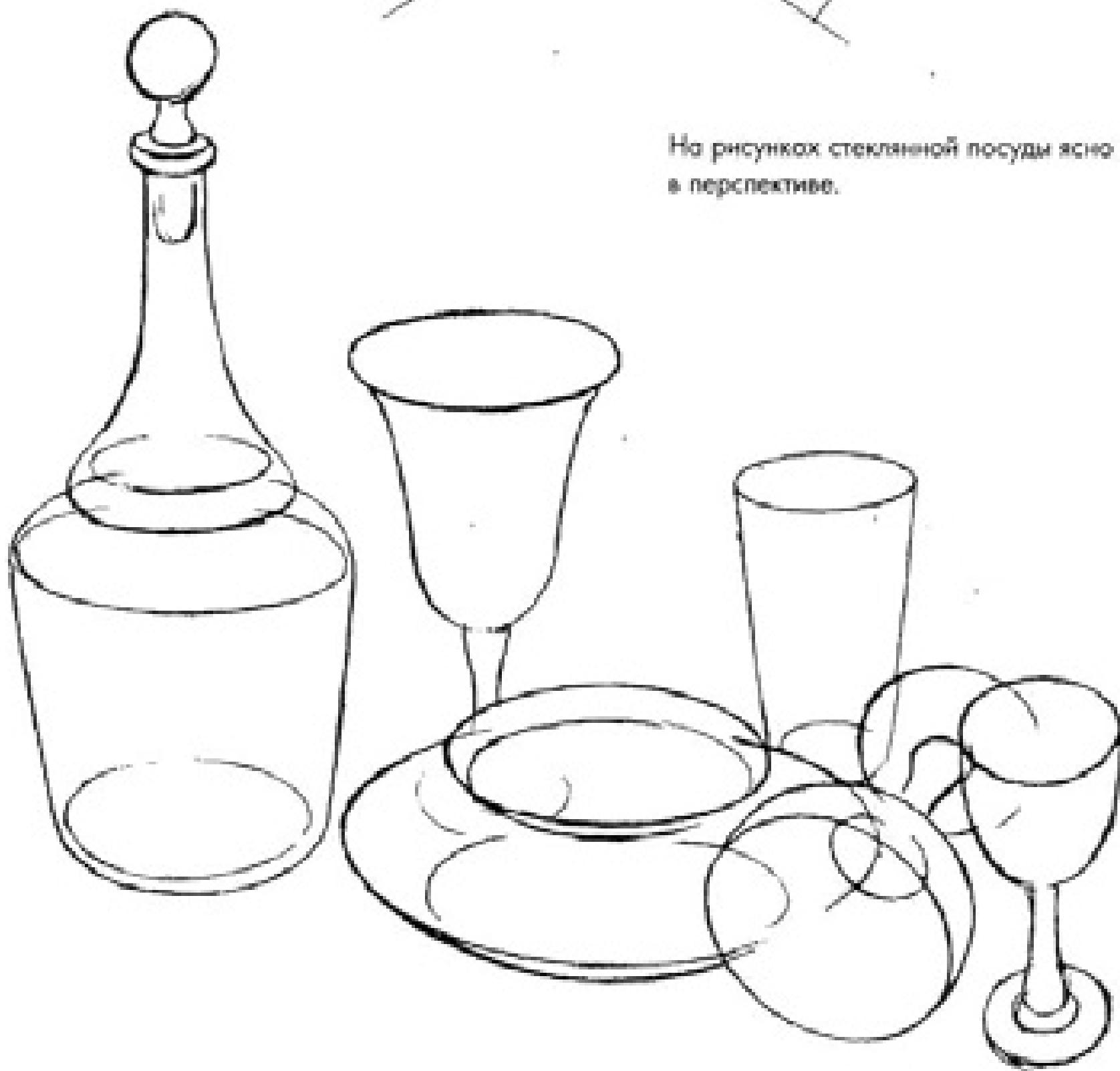
ПРОВЕДИТЕ ЭКСПЕРИМЕНТ:

Поднимите стакан вертикально и проследите, как круглый верх стакана изменяет форму, пока на уровне глаз не превращается в прямую линию.



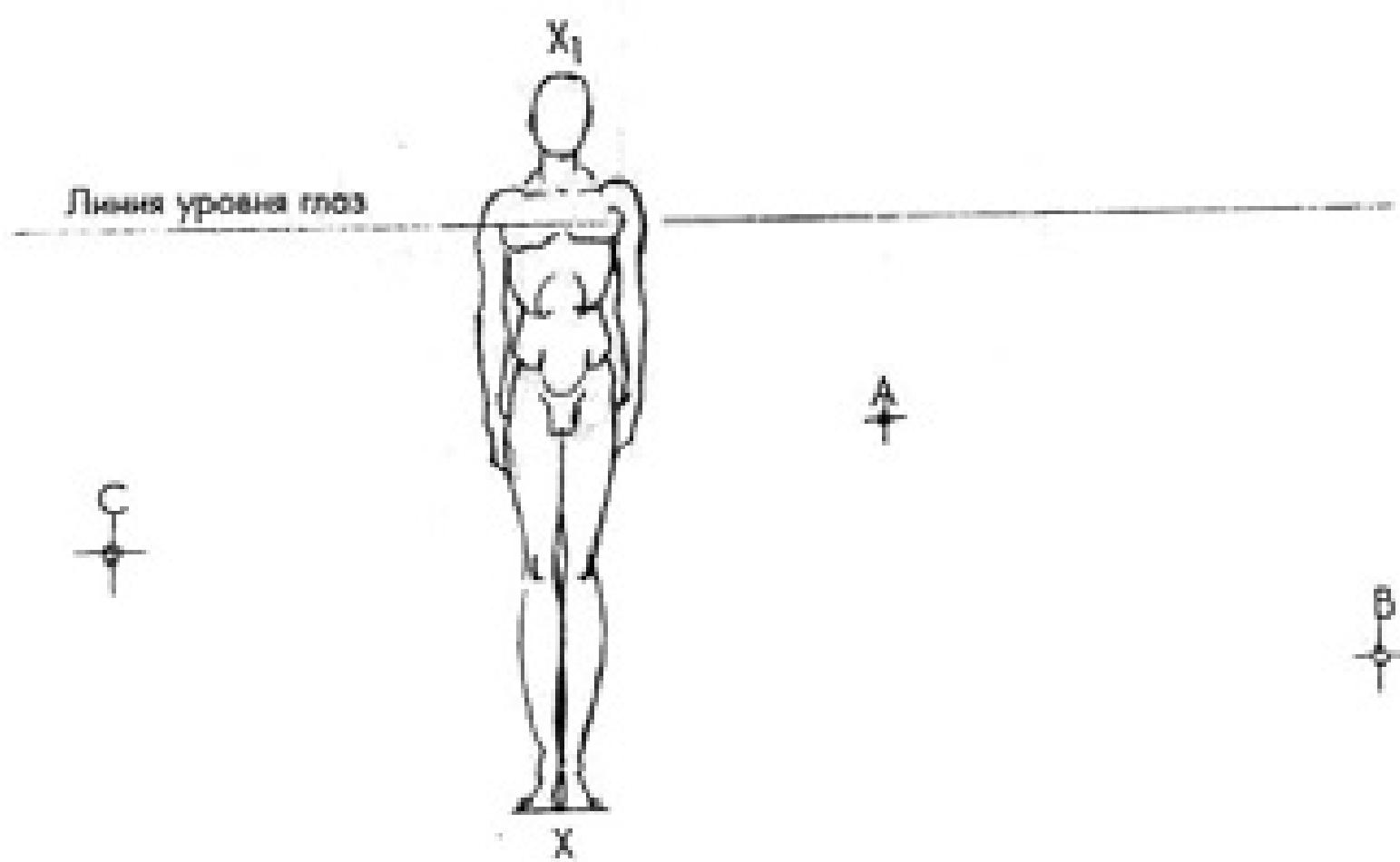


На рисунках стеклянной посуды ясно видны круги в перспективе.



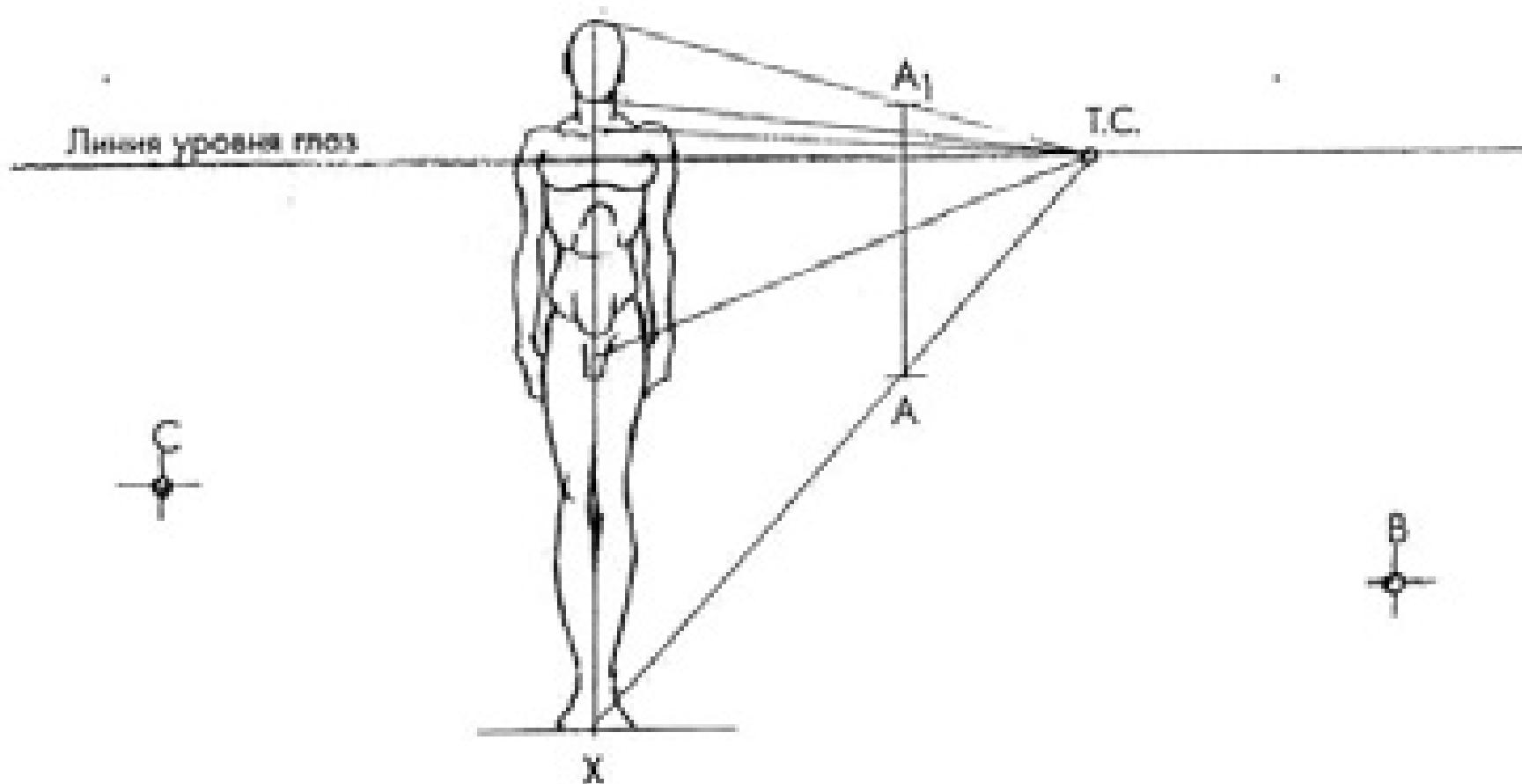
КАК НАРИСОВАТЬ ПРОСТОЙ РИСУНОК В ПЕРСПЕКТИВЕ

Задача — нарисовать несколько человеческих фигур, находящихся на некоторых расстояниях друг от друга. Пусть фигуры располагаются в точках А, В и С.

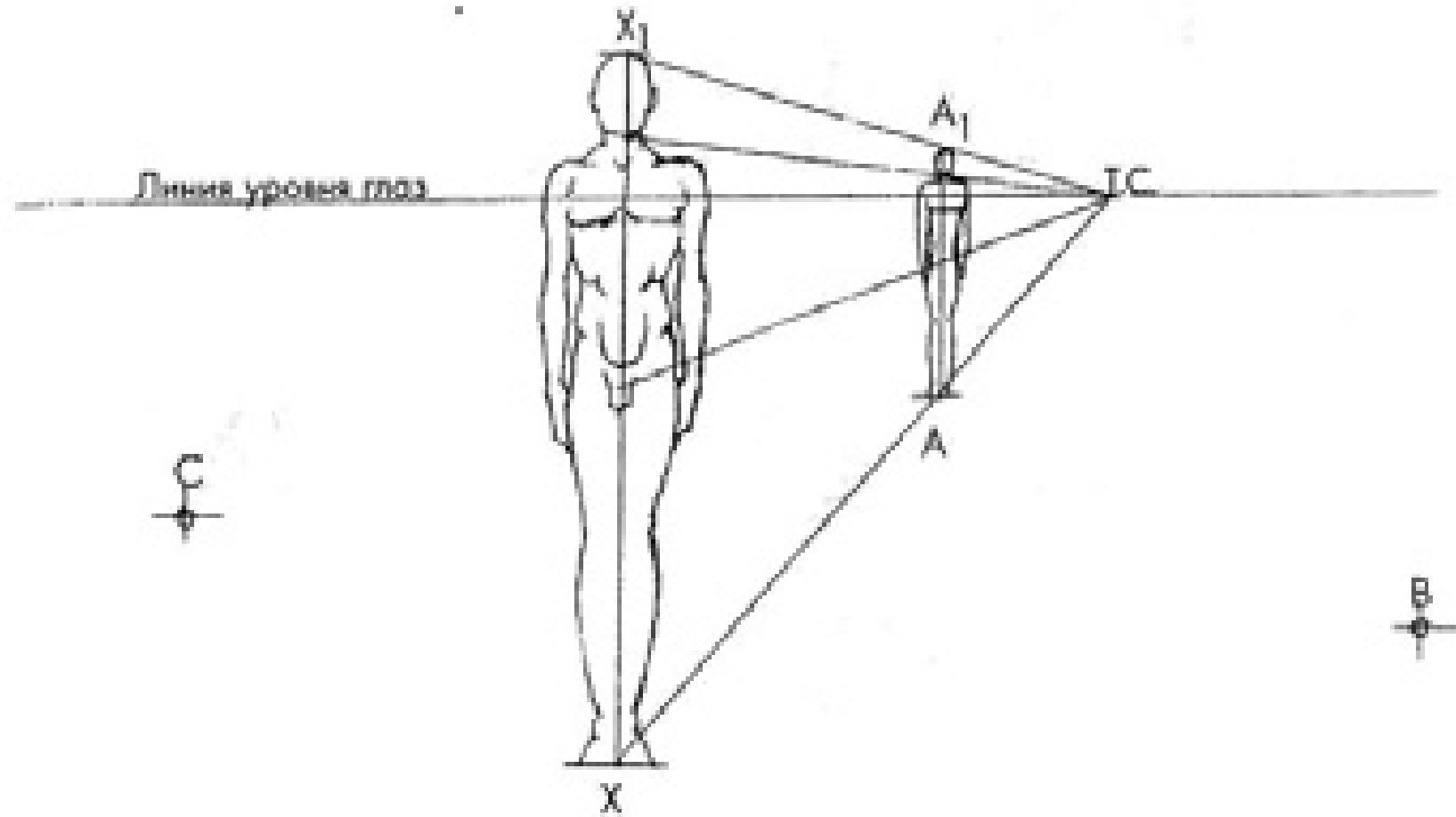


Для начала найдем точку схождения, проведя проекционную линию из точки X_1 от ног фигуры, через точку А к линии горизонта.

Проведем линию из точки X_1 к точке схождения [Т.С.], чтобы определить высоту фигуры.

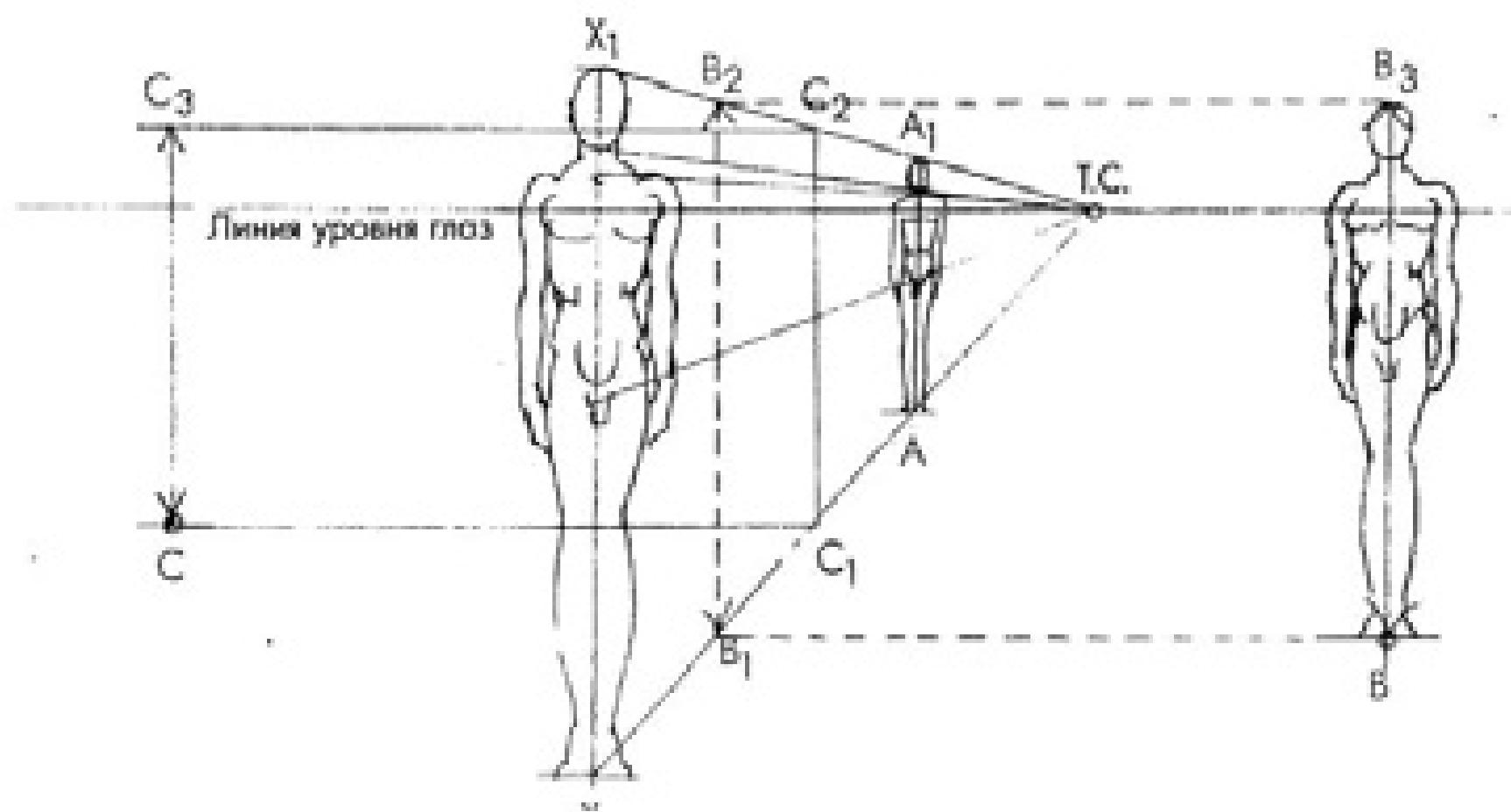


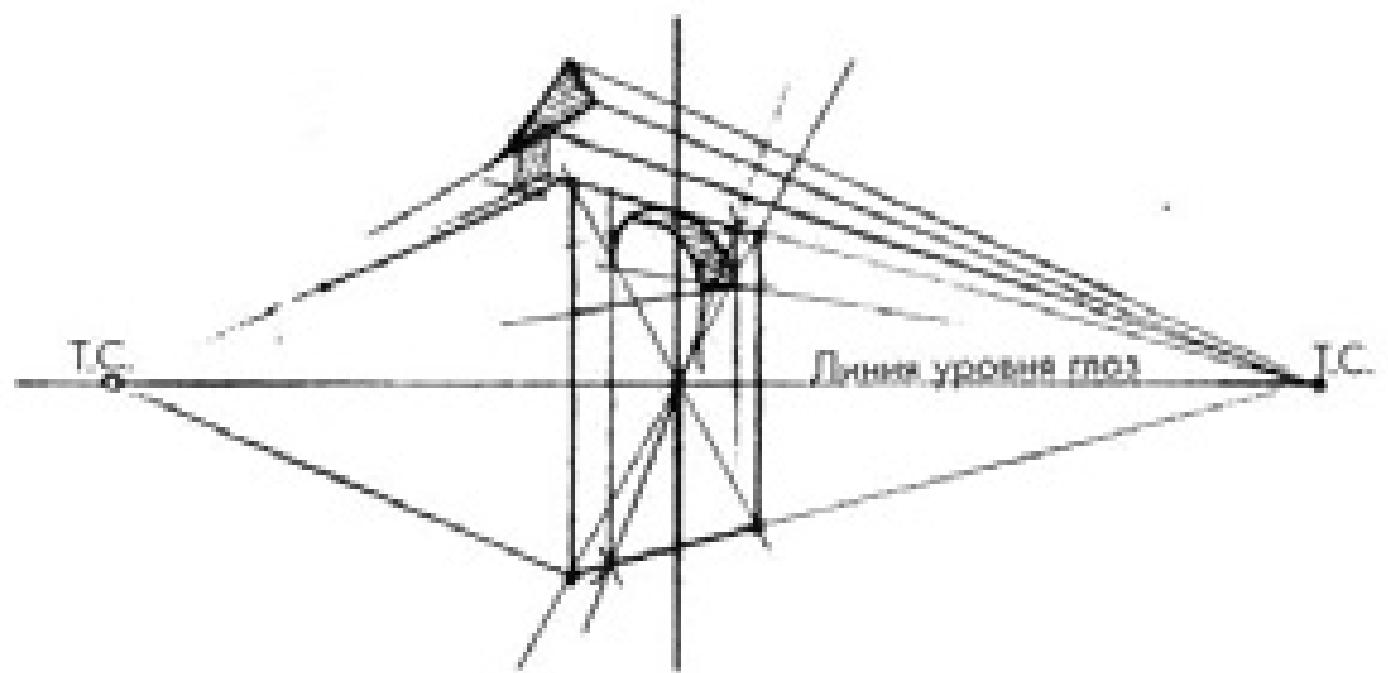
Затем проведем все необходимые проекционные линии к точке схождения. Проведя вертикальную линию в точке A, получим все пропорции, необходимые для того, чтобы нарисовать фигуру A.



Чтобы нарисовать фигуру В, проведём горизонтальную линию из точки В к проекционной линии X—A—TC. Из точки В₁ проведем вертикальную линию к проекции X₁—TC. Это вертикальная линия В₁—В₂ даст высоту фигуры В—В₃.

Попытайтесь таким же способом нарисовать фигуру в точке С.





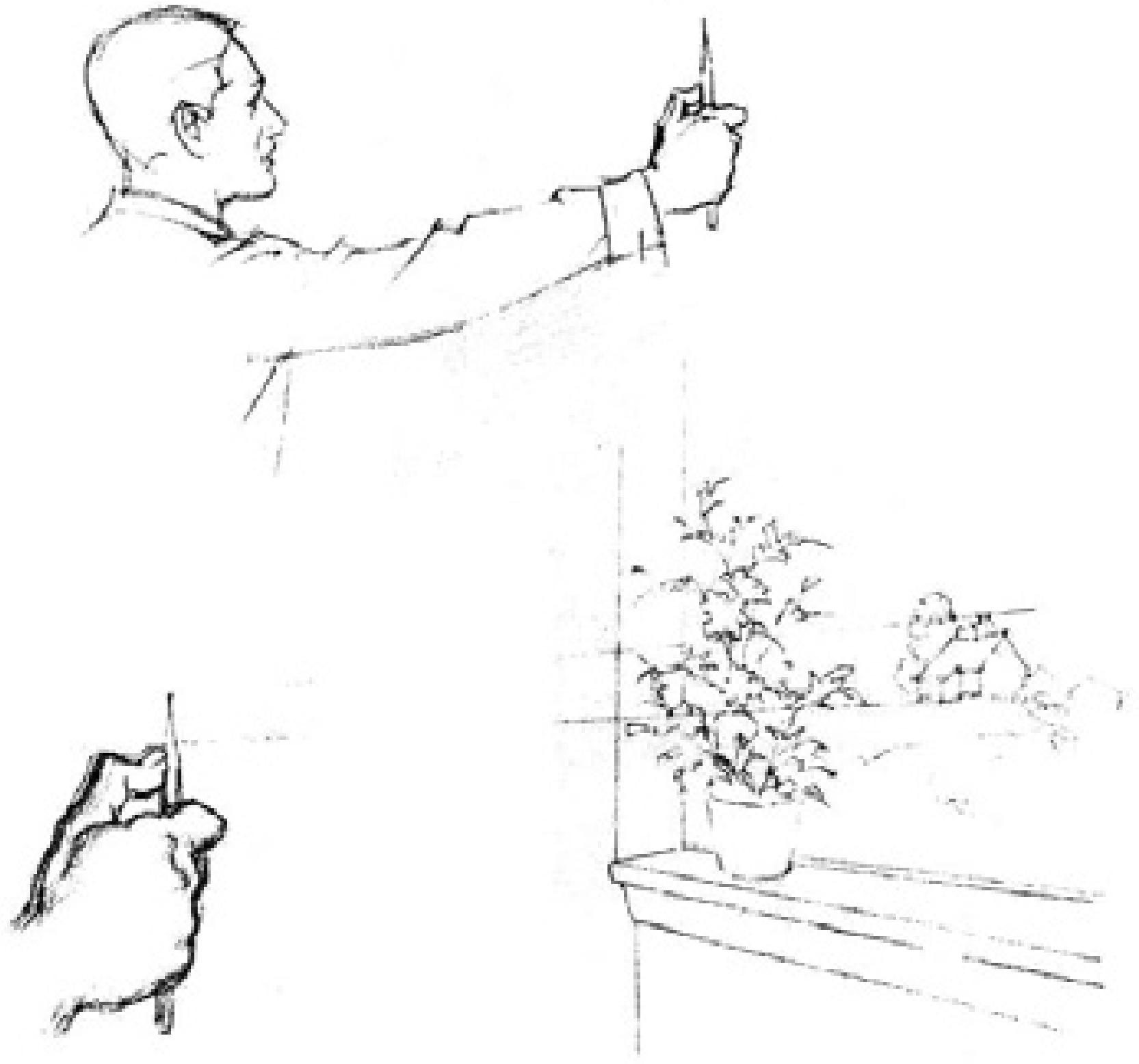


IC

Линия уровня глаз

IC

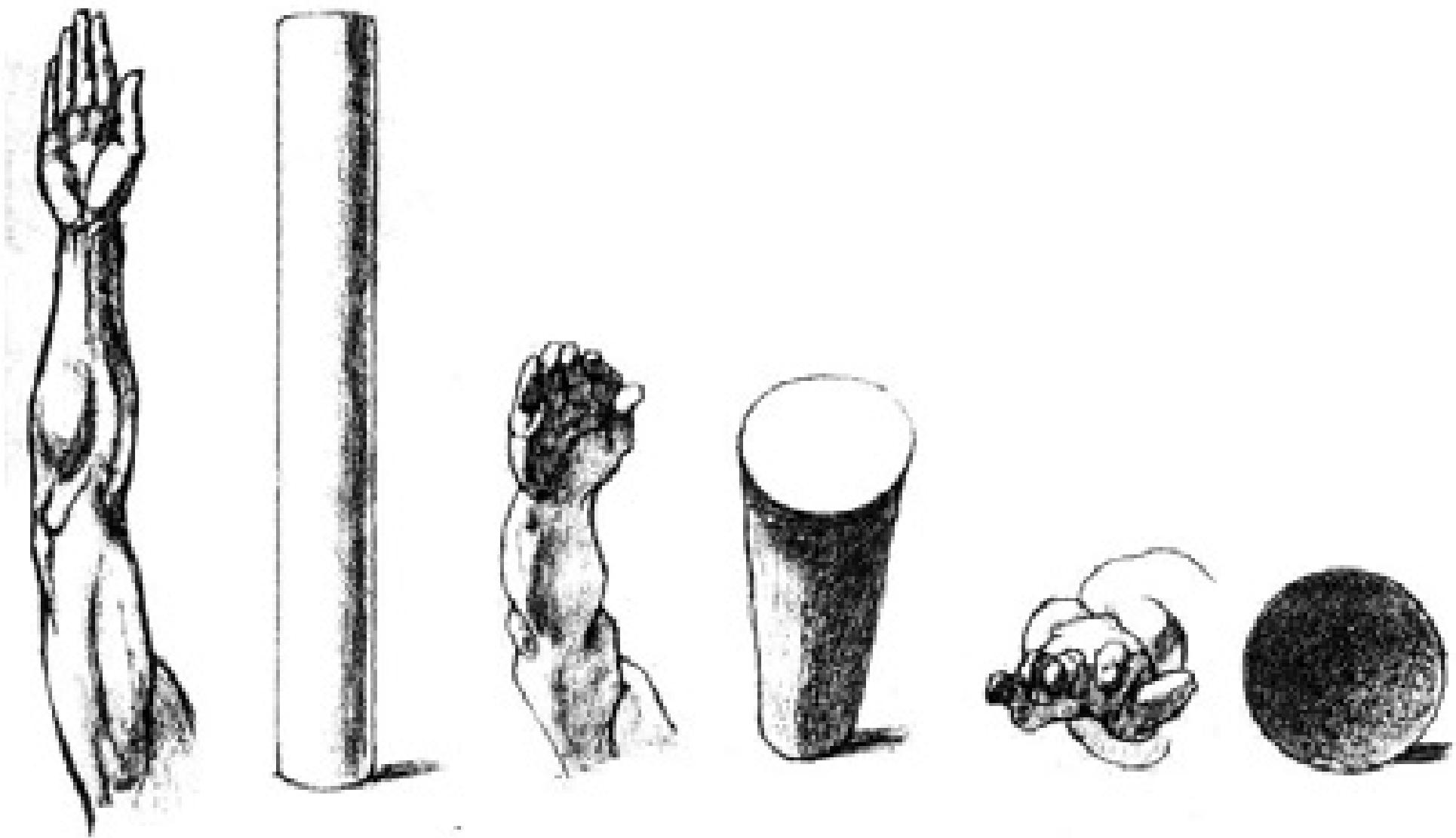
Высоту удаленных объектов можно измерить следующим образом: вложив руку карандашом, вытяните руку и, держа карандаш вертикально, отметьте на нем соразмерную высоту большим пальцем — вот так:



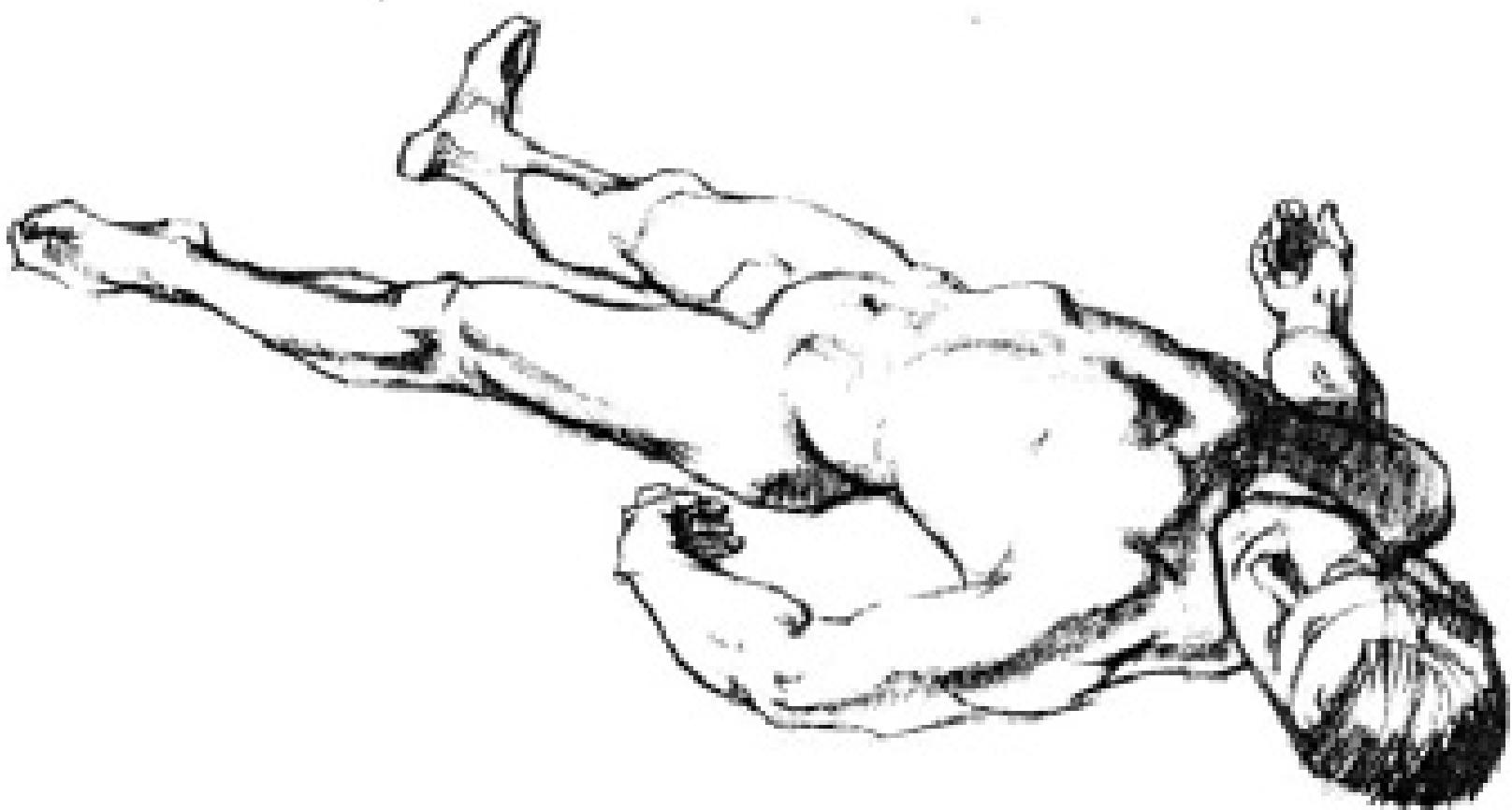
Представьте, что мы стоим перед открытым окном. На подоконнике находится горшок с цветком, а вдали за окном виден дом, который мы хотим измерить.

Каким бы ни был размер нашего рисунка, пропорции останутся неизменными. В данном случае высота дома всегда будет составлять примерно одну пятую высоты цветка с горшком, а цветок в высоту будет почти в четыре раза пре-восходить размер горшка. Так можно измерять любые объекты и определять их пропорции.

Если вы будете постоянно заниматься рисованием, то через некоторое время вам все реже придется прибегать к этому способу измерения. Ваши глаза настолько приспособятся, что вам лишь изредка будет необходимо проверить себя, измерив пропорции таким способом.



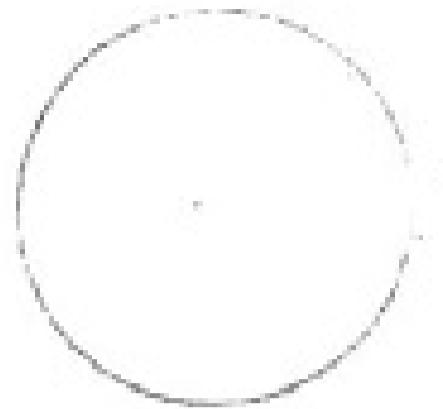
Если объект наклонен в вашу сторону, то части, расположенные ближе к вам, естественно кажутся непропорционально большими и зачастую закрывают собой части, находящиеся дальше от вас. Такое зрительное искажение называется иллюзией.



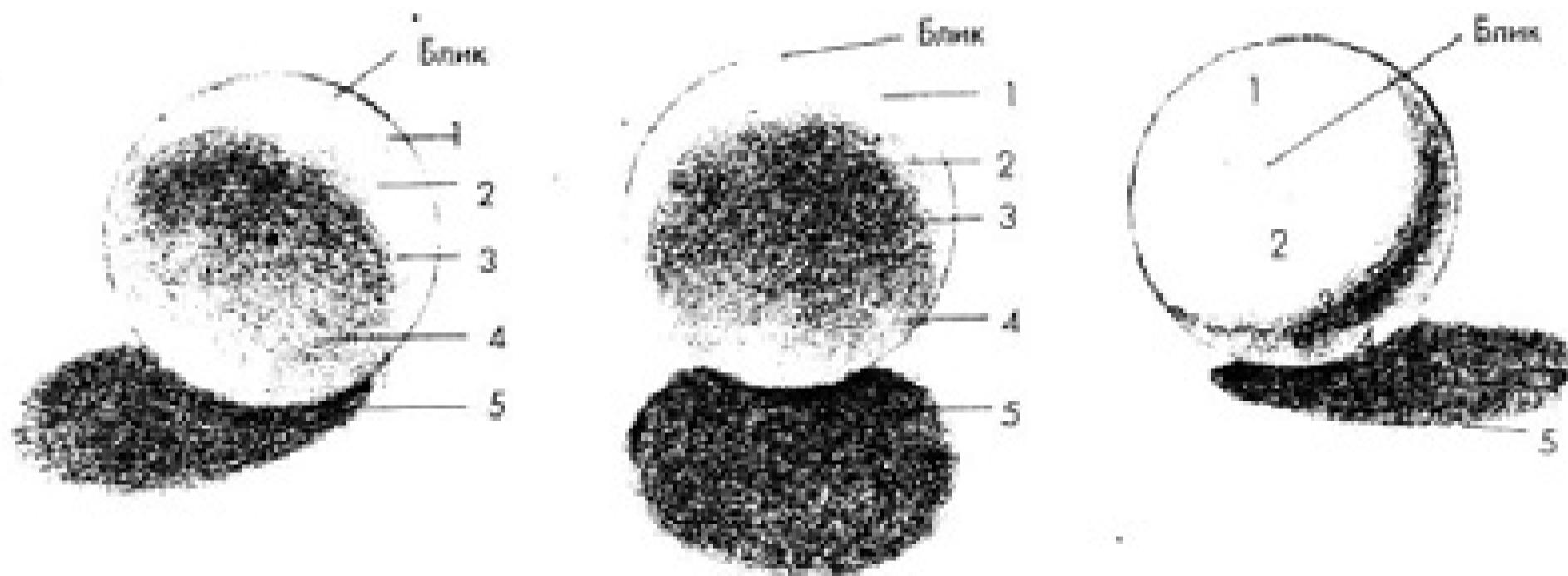
ТУШЁВКА

На рисунке шар предстает вот таким кругом.

Однако контур очерчивает лишь форму, а чтобы показать объем шара необходимо тушёвка.



Эти шары освещены одним и тем же источником света, но под разными углами.

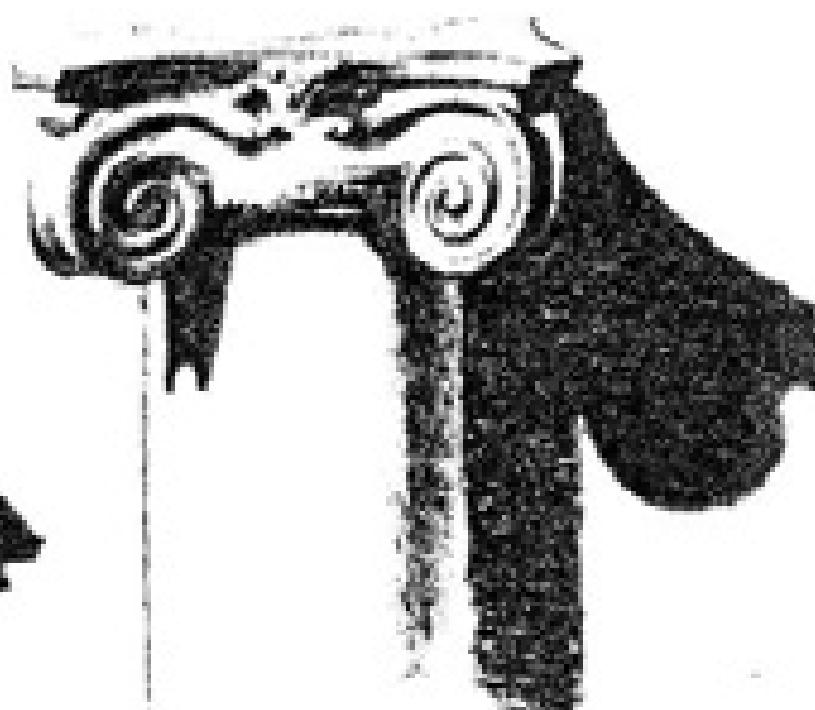
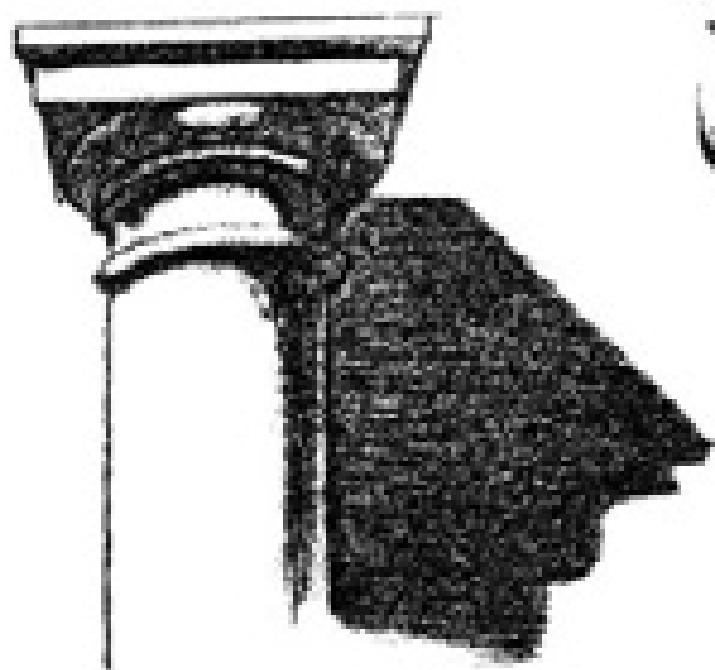
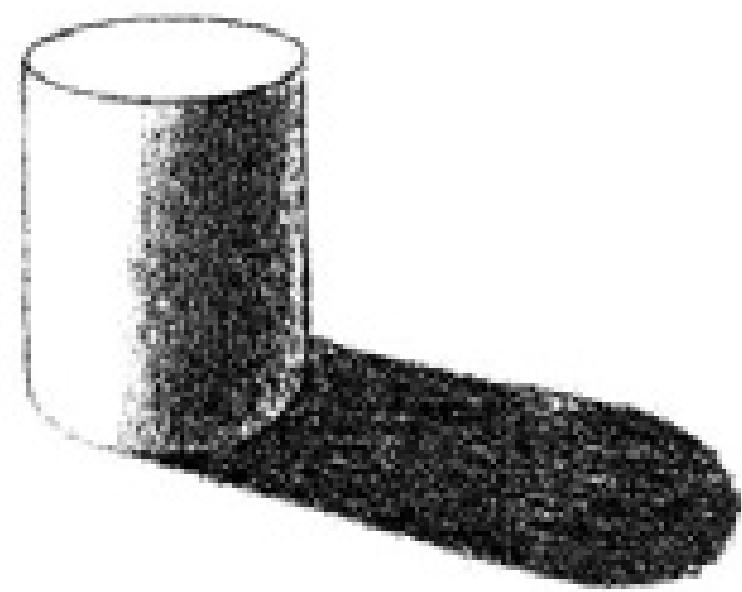
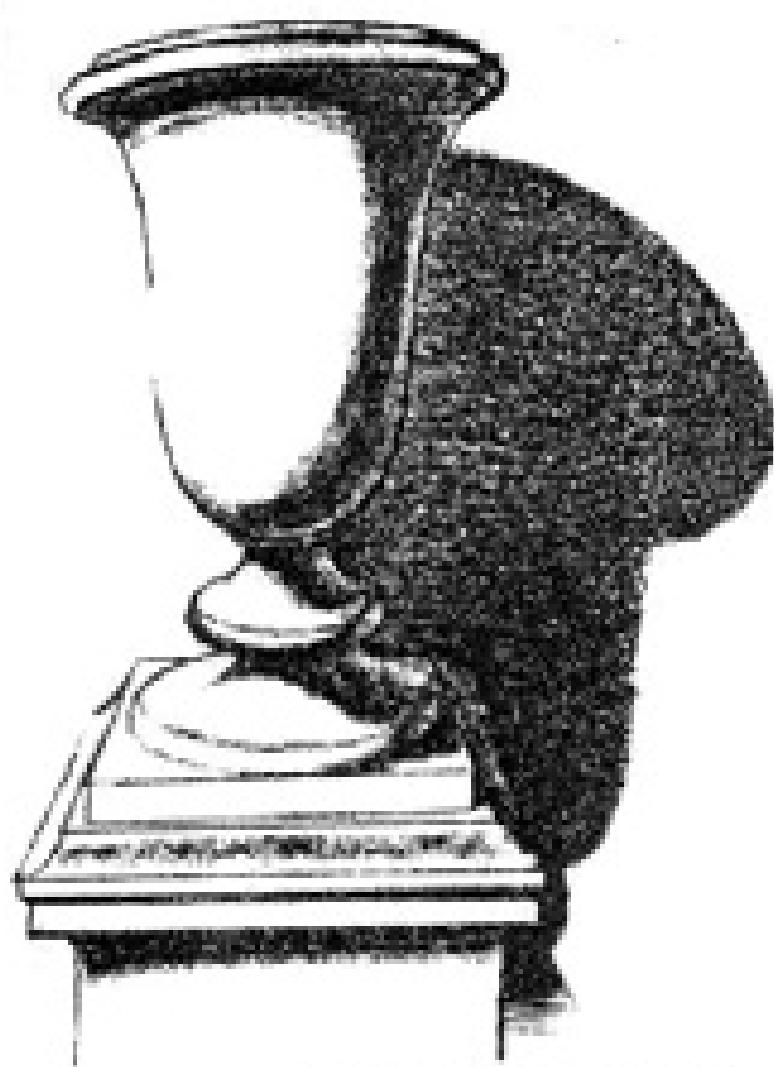
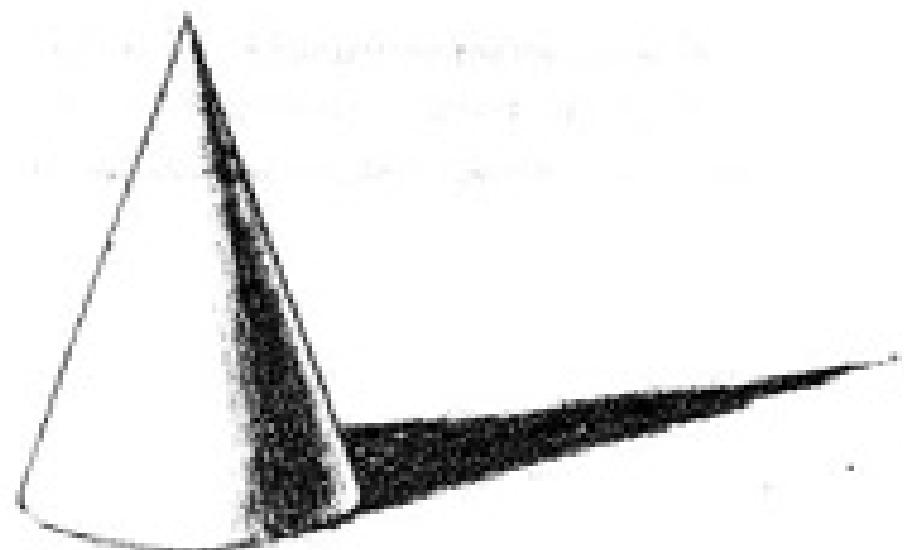
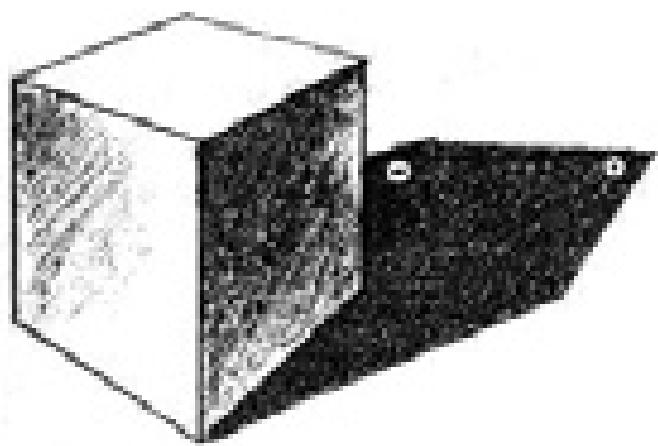


Согласно с особенностями распределения света на форме предмета различают:

1. Свет
2. Полутень
3. Тень
4. Рефлекс
5. Падающая тень

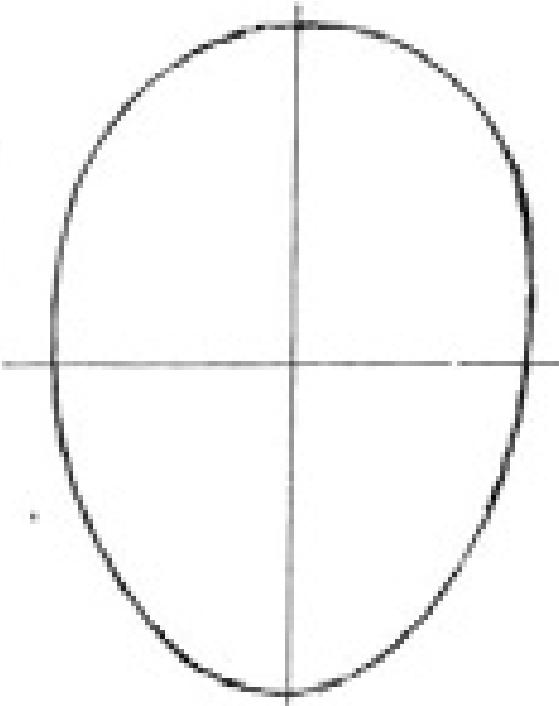
Темнее всего штрихуется падающая тень.

На полностью освещенной поверхности (свете) обычно видно блестящее пятно, называемое блеском.



ГОЛОВА

Голова человека имеет овальную яйцевидную форму. Если смотреть анфас, то высота овала лица примерно на треть больше самой широкой его части. Существует немало методов, позволяющих нарисовать лицо модельных пропорций.

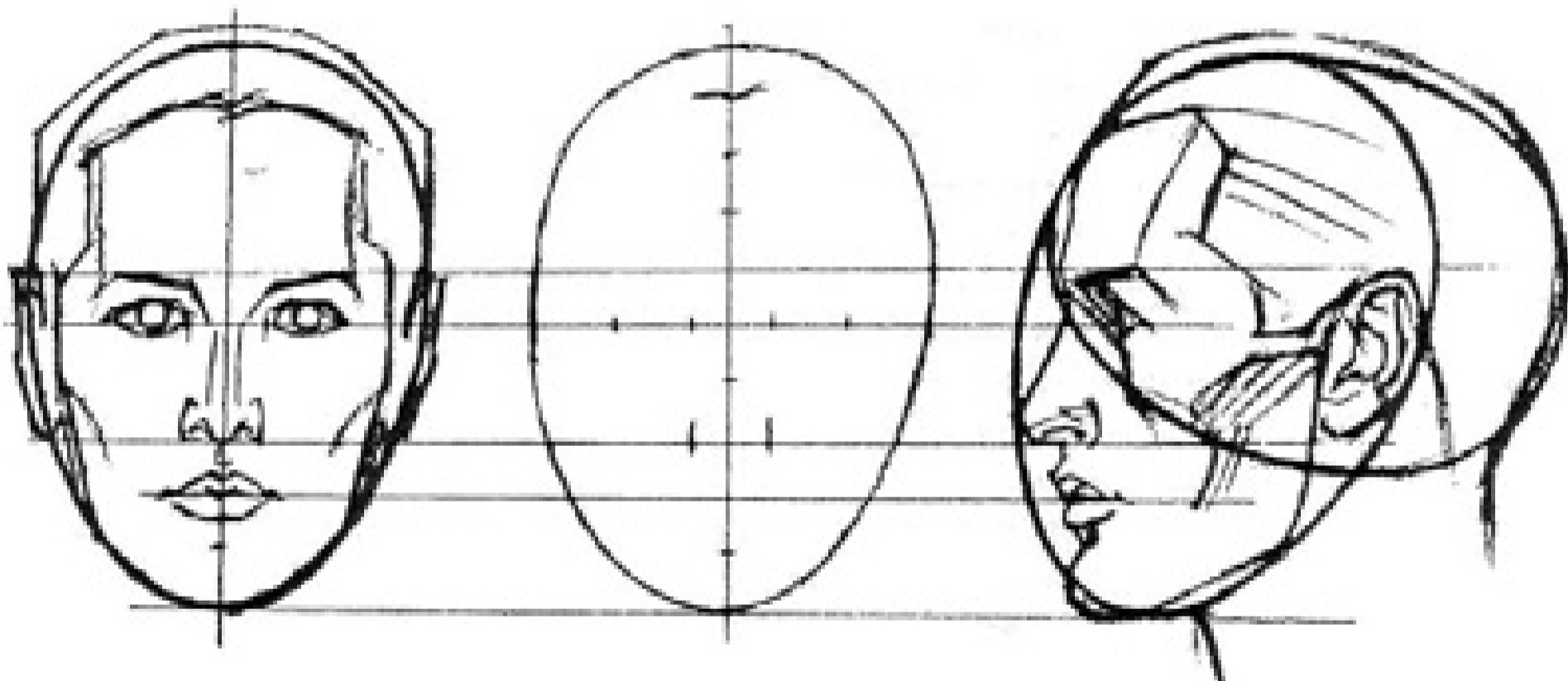
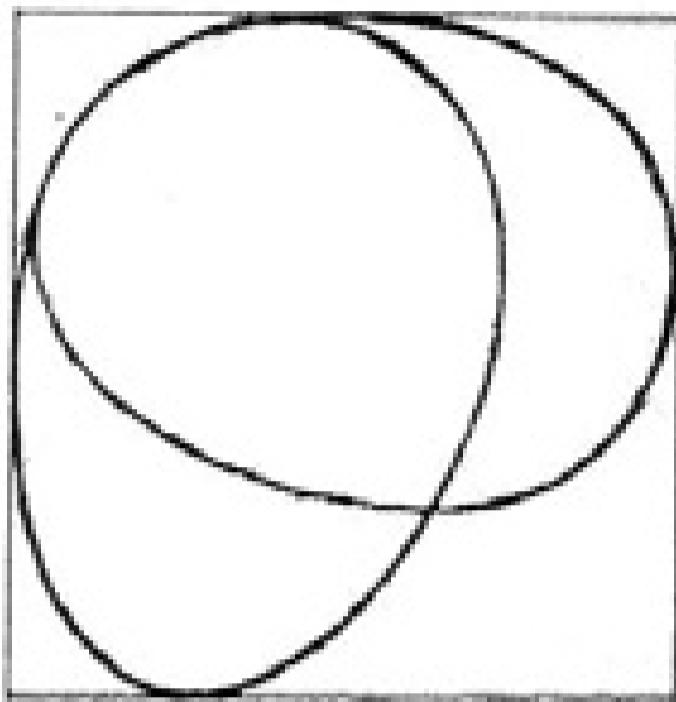


Вот очень простой метод:

1. Разделите овал лица пополам вертикально и горизонтально.
2. Разделите горизонтальную линию на пять равных частей.
3. Разделите вертикальную линию на десять равных частей — пять выше и пять ниже центральной горизонтальной линии раздела.

Если посмотреть на голову человека в профиль, то видно, что ее высота и ширина примерно равны.

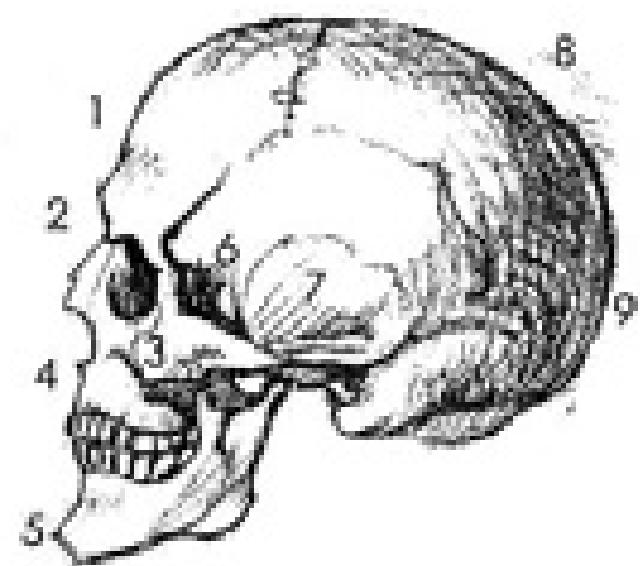
Два овала одного размера дадут вам примерное представление о форме головы.



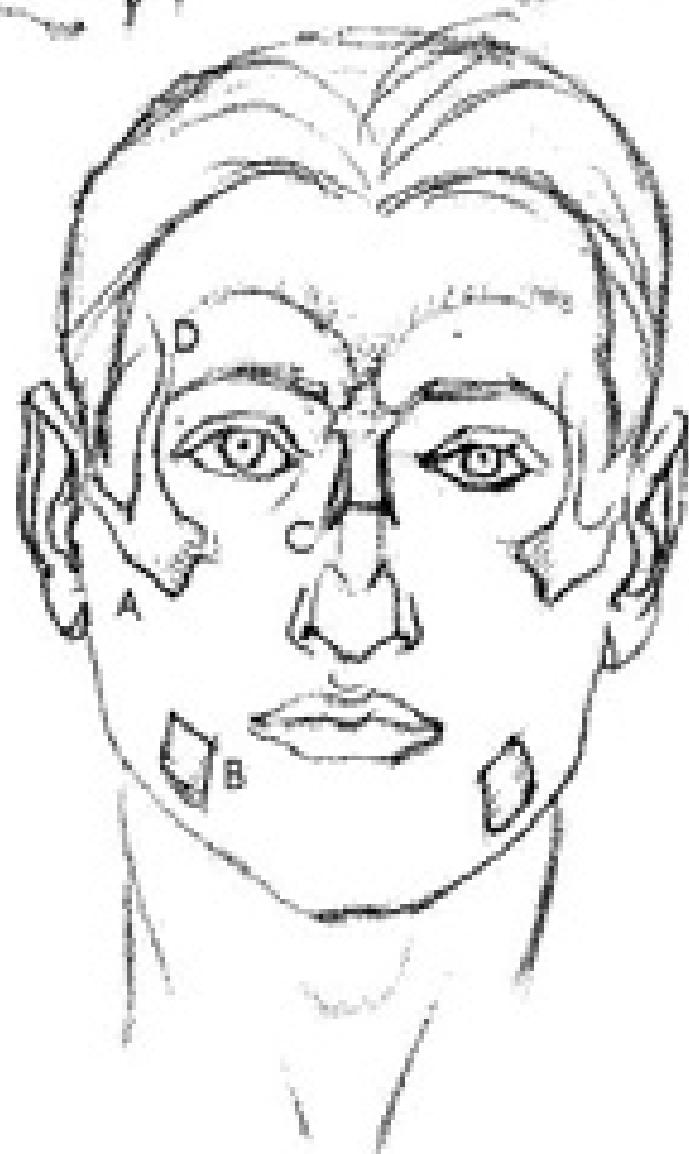
Те же овалы с прорисованными чертами лица.



A

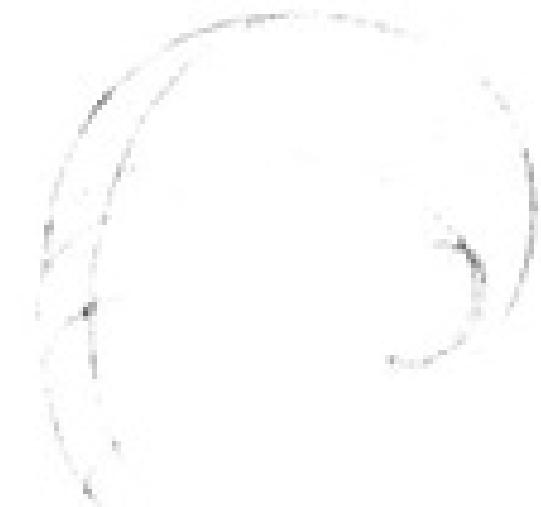
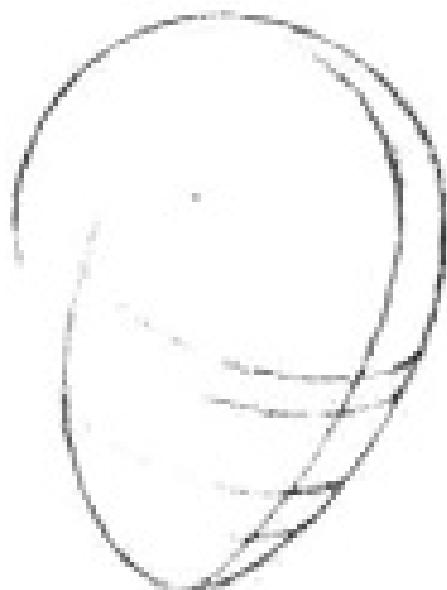
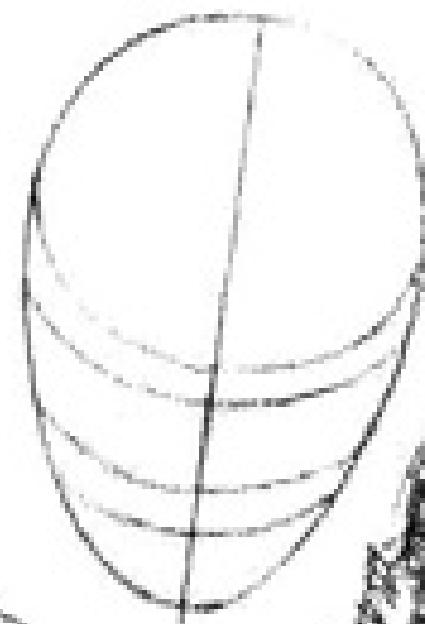


B

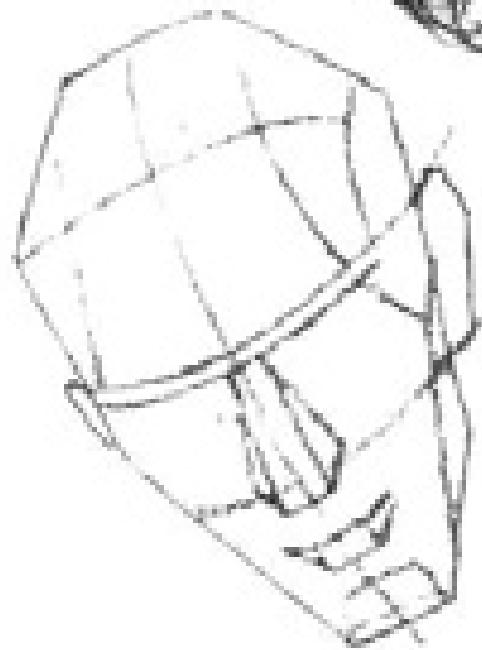


Поскольку голова имеет сферическую форму, то, как бы она ни была повернута и с какой бы стороны мы на нее не смотрели, воображаемые разделительные линии будут располагаться, следуя тем же законам перспективы, что и любые круговые отметки на поверхности шара или его поперечные сечения.











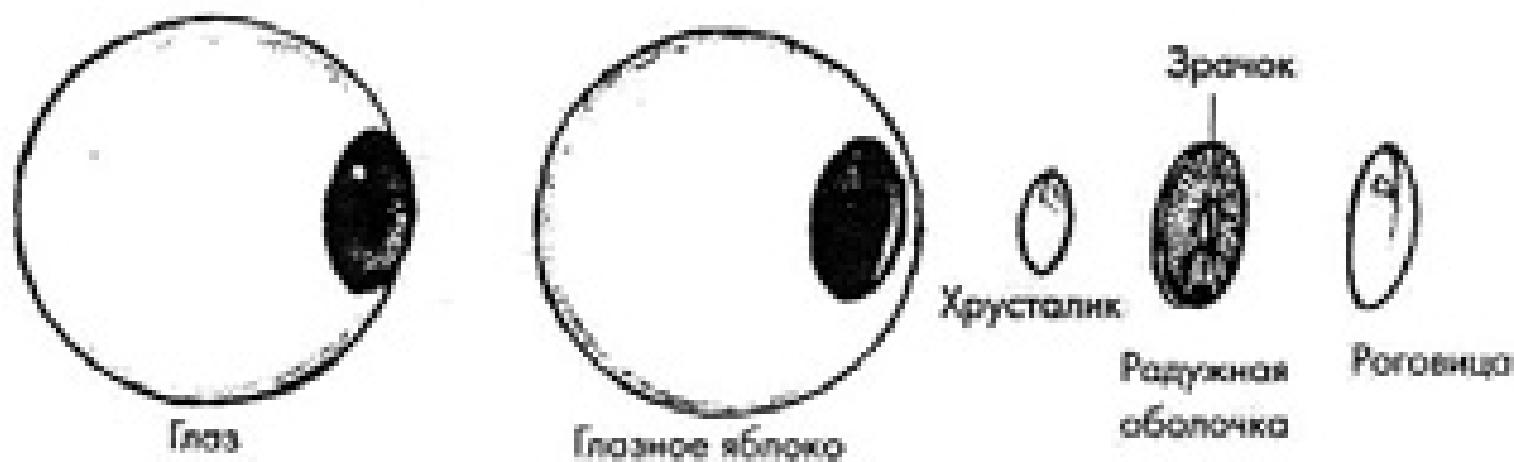




ГЛАЗА

Глаза человека было бы рисовать очень легко, если бы не веки. Упрощенно глазное яблоко представляет собой шар, укрепленный в глазничной впадине таким образом, что он может вращаться во всех направлениях.

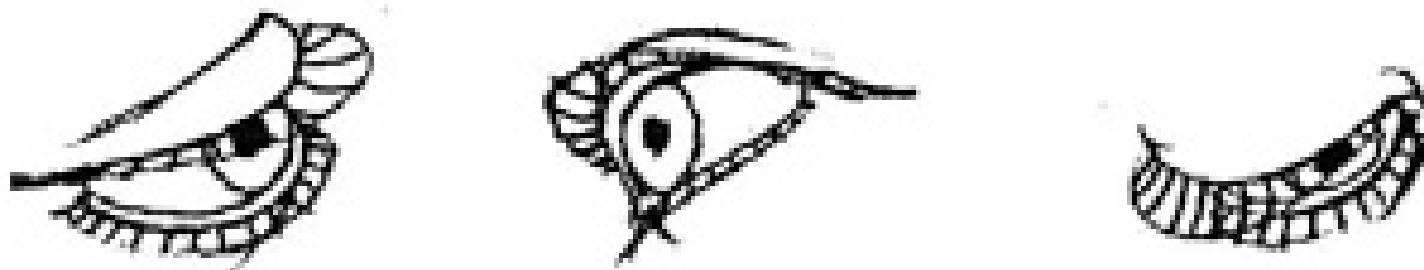
Действует глаз, как фотоаппарат, и подобным же образом устроен. Глаз состоит из глазного яблока, хрусталика, радужной оболочки, зрачка и роговицы.



Радужная оболочка — цветной диск, различного цвета у разных людей. Это своего рода круглая диафрагма с черной дырочкой — зрачком — посередине. За зрачком находится хрусталик, который не виден. Радужная оболочка покрыта прозрачной пленкой, которая называется роговицей.

Роговица отражает яркий свет, что делает глаза блестящими, иногда придавая им почти зеркальный блеск.

Веки выполняют роль своеобразных занавесок. Верхнее веко движется вверх и вниз подобно жалюзи, а нижнее веко практически неподвижно.

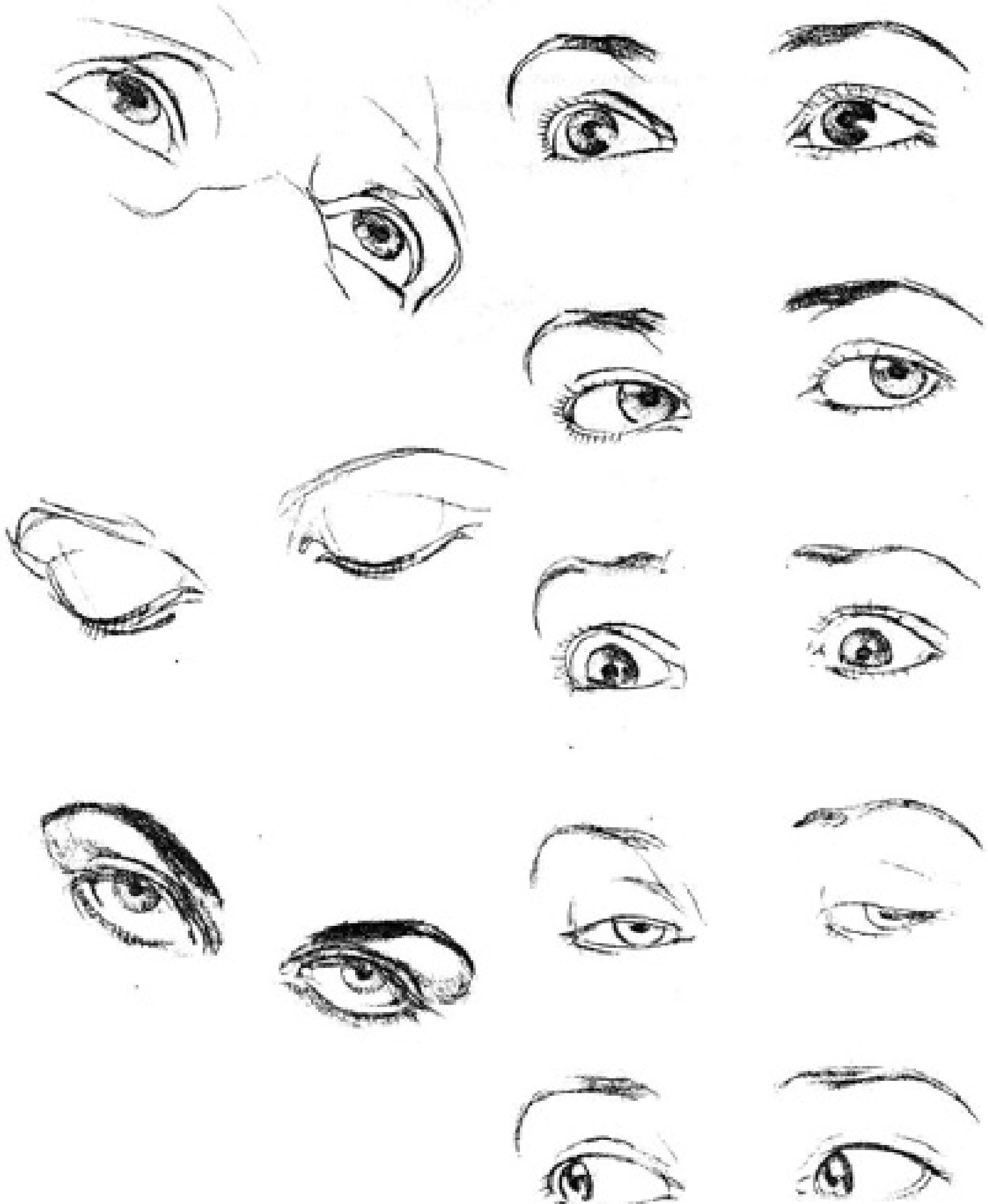


Изучайте веки под разными углами зрения, в различных положениях, наблюдайте, как они открываются и закрываются, обращайте внимание, как они выглядят в перспективе.

Тщательно прорисовывайте форму век, не забывайте об их толщине.

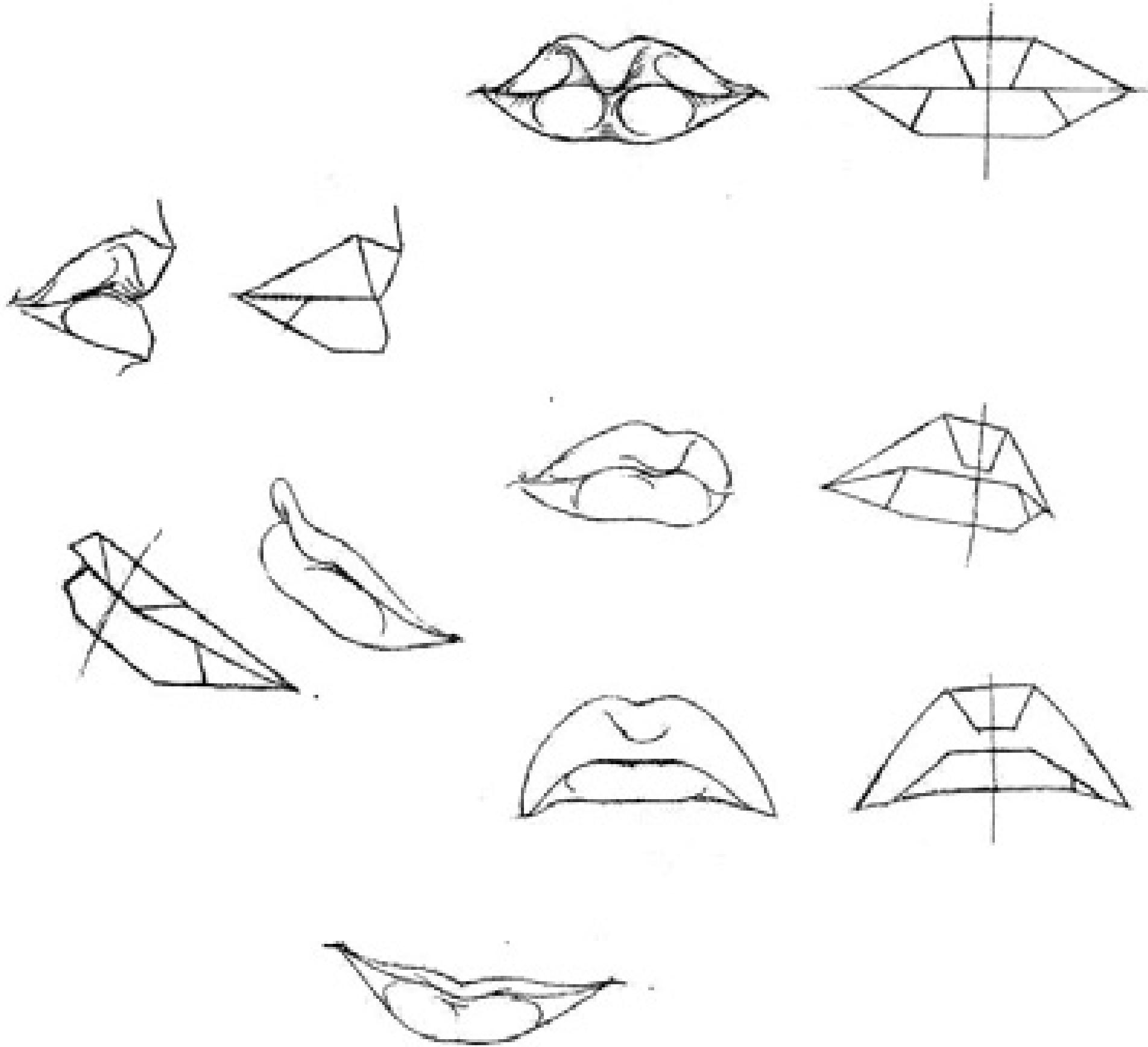
Внимательно отнеситесь и к ресницам. Ведь это не просто ряд случайных линий. Помните, что ресницы растут по внешнему краю век, лучами расходясь от воображаемого центра.

Во внутреннем утолще каждого глаза расположен слезник треугольной формы.



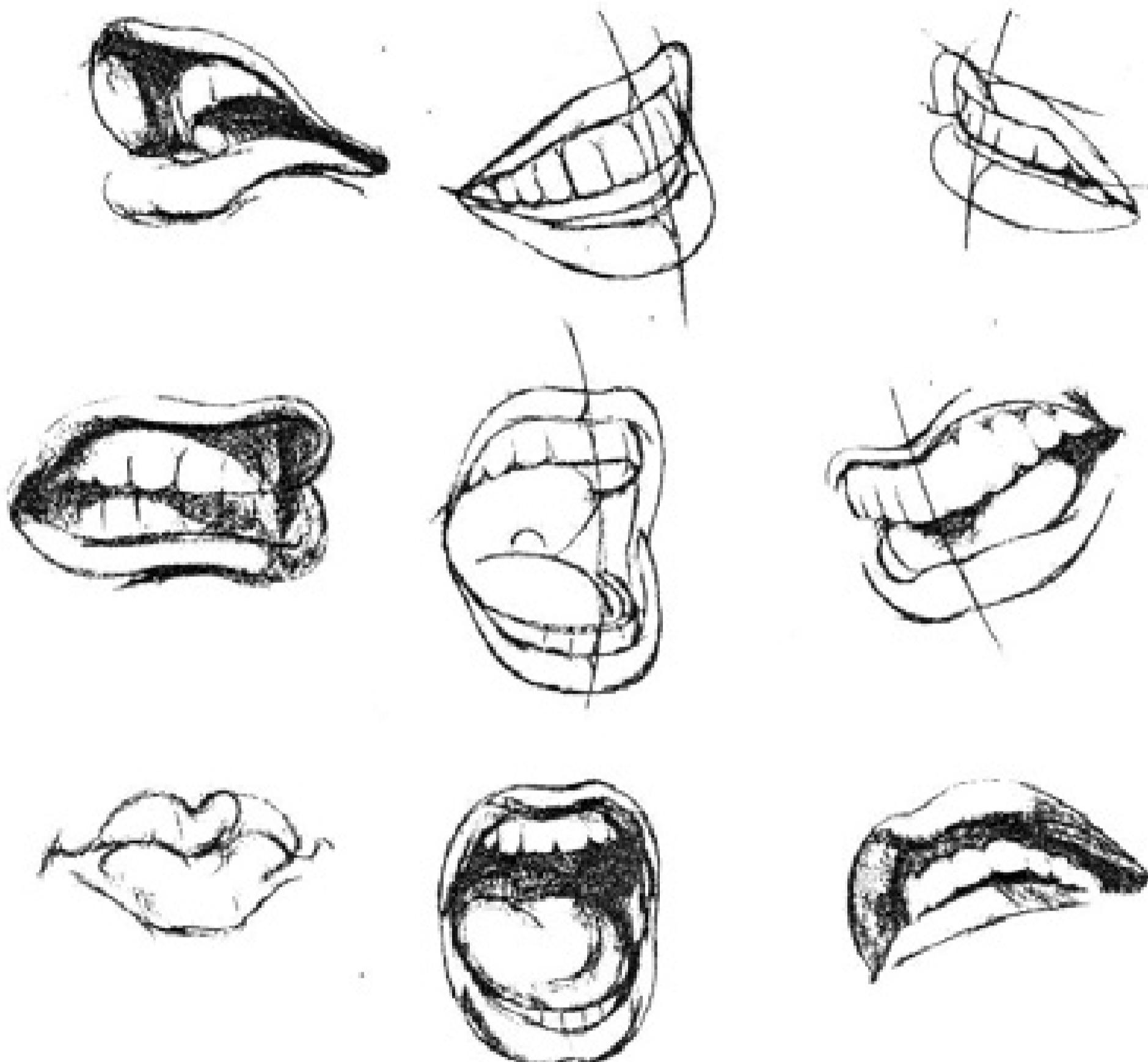
РОТ

Когда губы находятся в «покое», не движутся и ничего особенного не выражают, то нарисовать рот достаточно просто и это задача не должна вызвать особых трудностей. Нужно лишь обратить внимание на правильность перспективного построения формы губ и на сохранение пропорций.



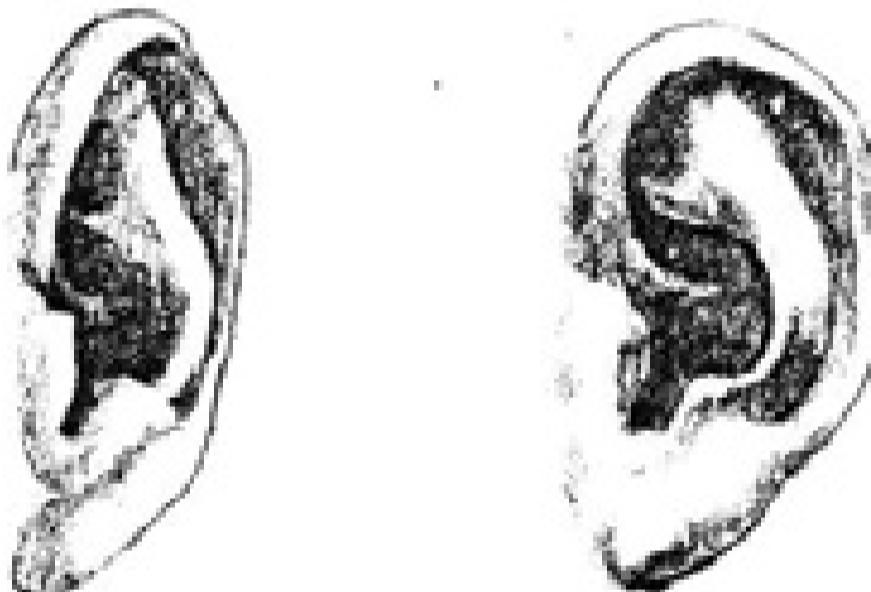
Однако рот чрезвычайно подвижен и выразителен. Губы улыбаются, надуваются, рот говорит, свистит, смеется, выражает боль, злость, удовольствие, соревнование и массу других чувств.

Наилучшим образом изучить рот в движении и научиться передавать на бумаге его разнообразные выражения можно, позируя себе перед зеркалом и рисуя свой собственный рот.

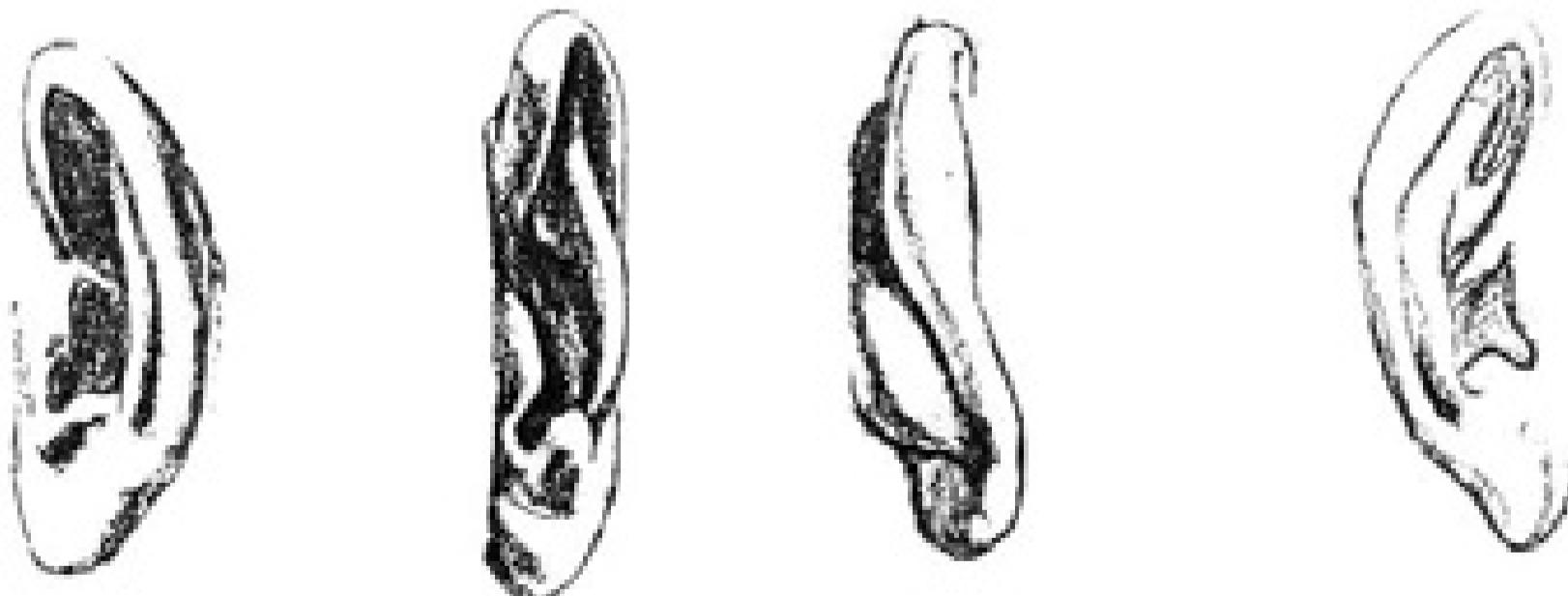


УШИ

Рисуя ухо, очень важно разместить его правильно и под верным углом. Ухо расположается по внешнему краю челюстной кости параллельно носу. Ихуально нарисованное ухо очень красиво. Все завитки уха должны быть тщательно проработаны. Не один прекрасно исполненный этюд головы был испорчен небрежно нарисованными ушами.

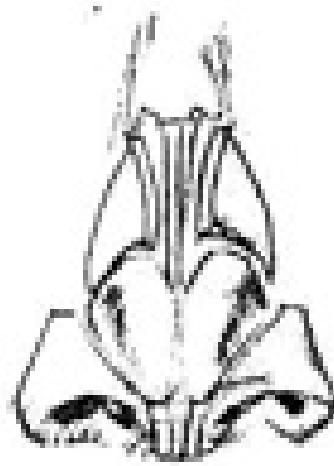
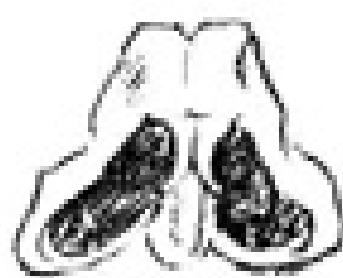
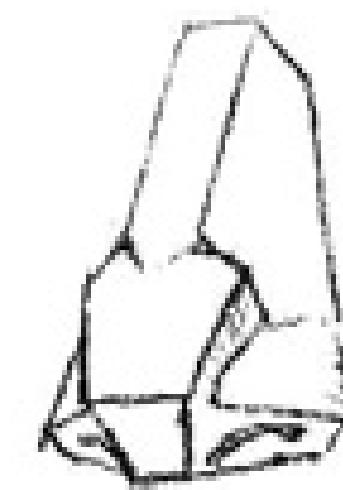
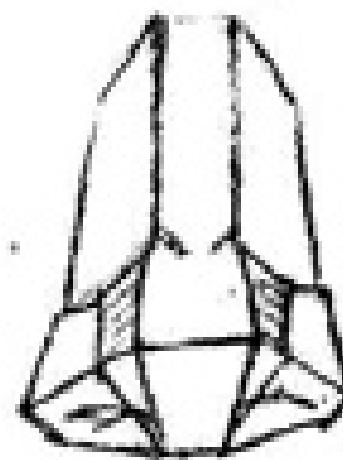
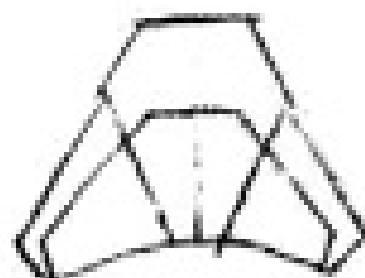
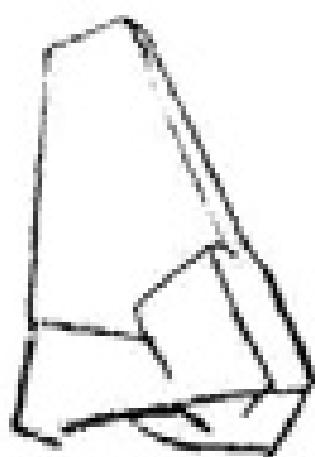


1. Завиток
2. Противозавиток
3. Козелок
- 3а. Противокозелок
4. Монжо
5. Раковина



НОС

Носы бывают всевозможных форм и размеров. Форма и размер носа — very important характеристики любого лица, поэтому, если вы хотите достичь максимального сходства с оригиналом, потрудитесь как следует нарисовать нос.



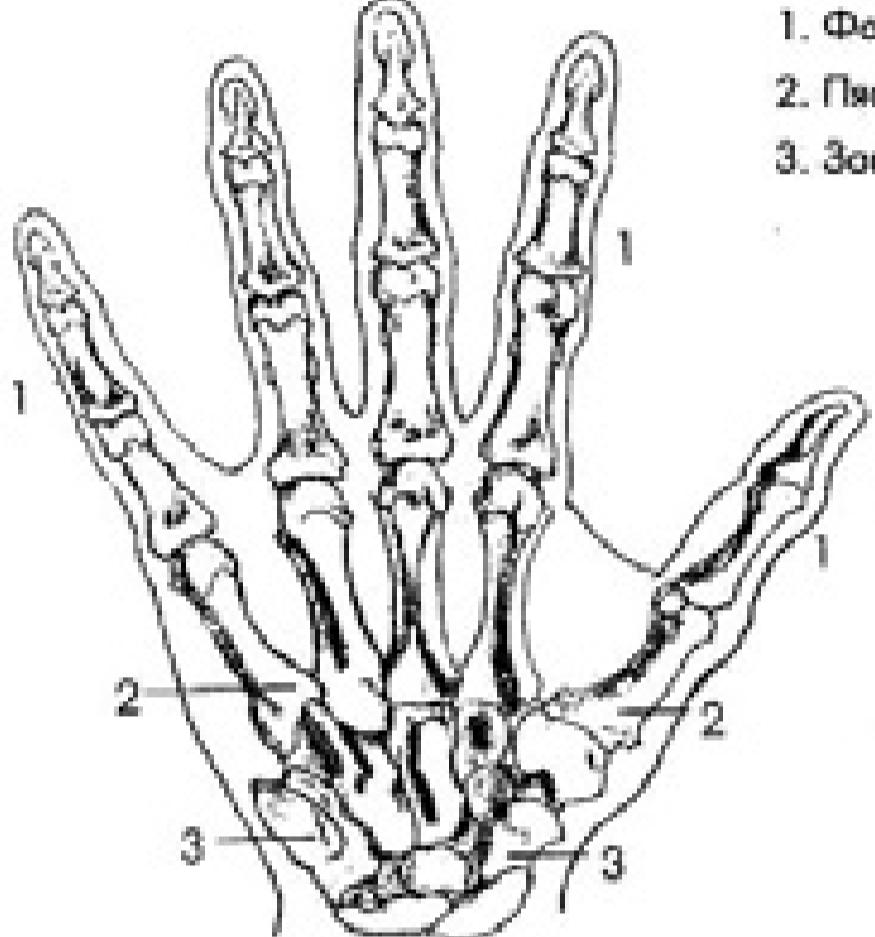
1. Носовая кость
2, 3, 4 и 5. Хрящи



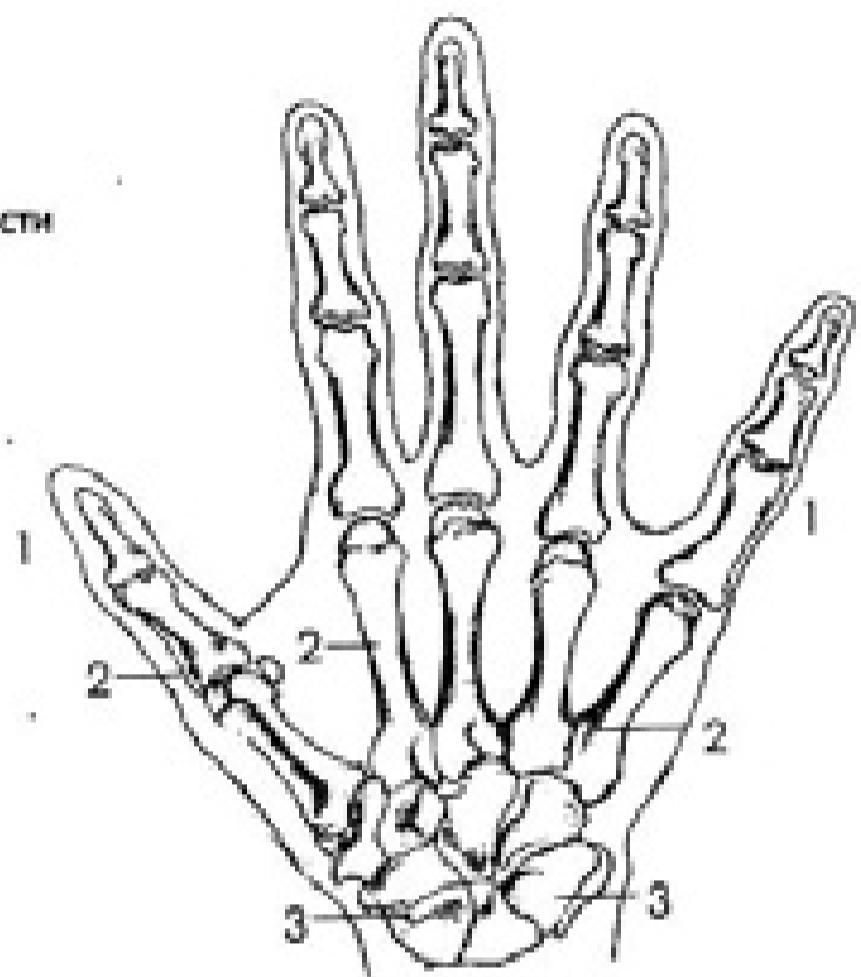
РУКИ

Руки, как и голова, представляют особый интерес для художника.

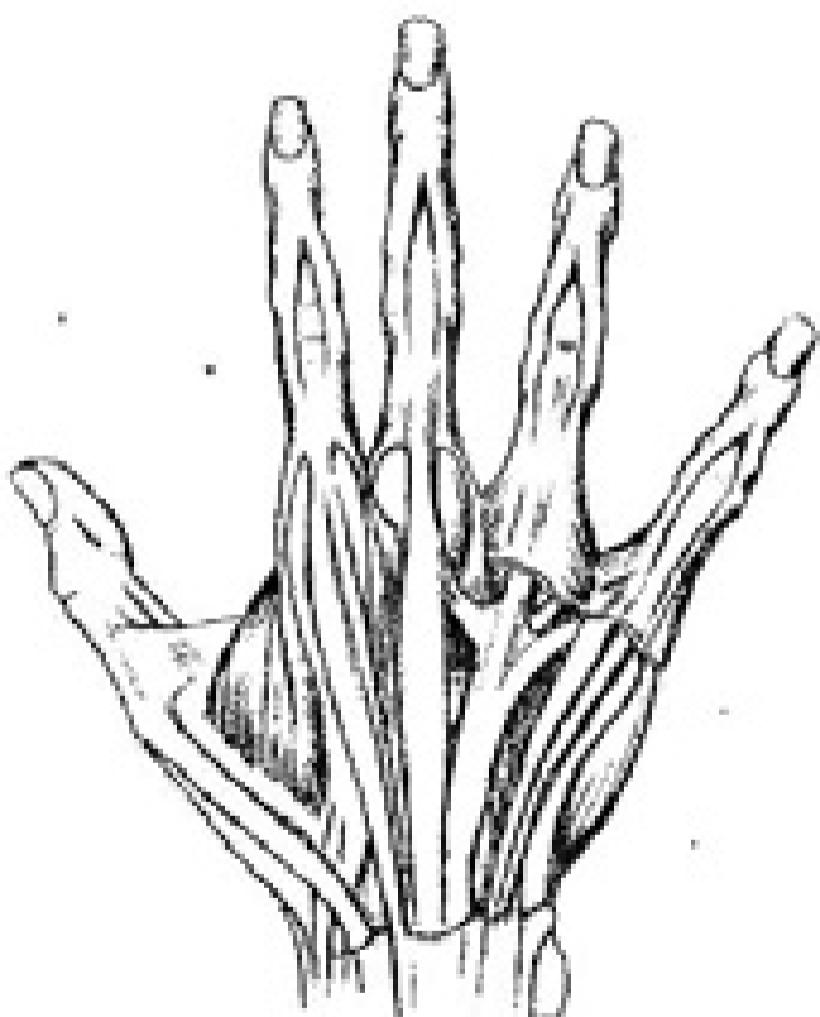
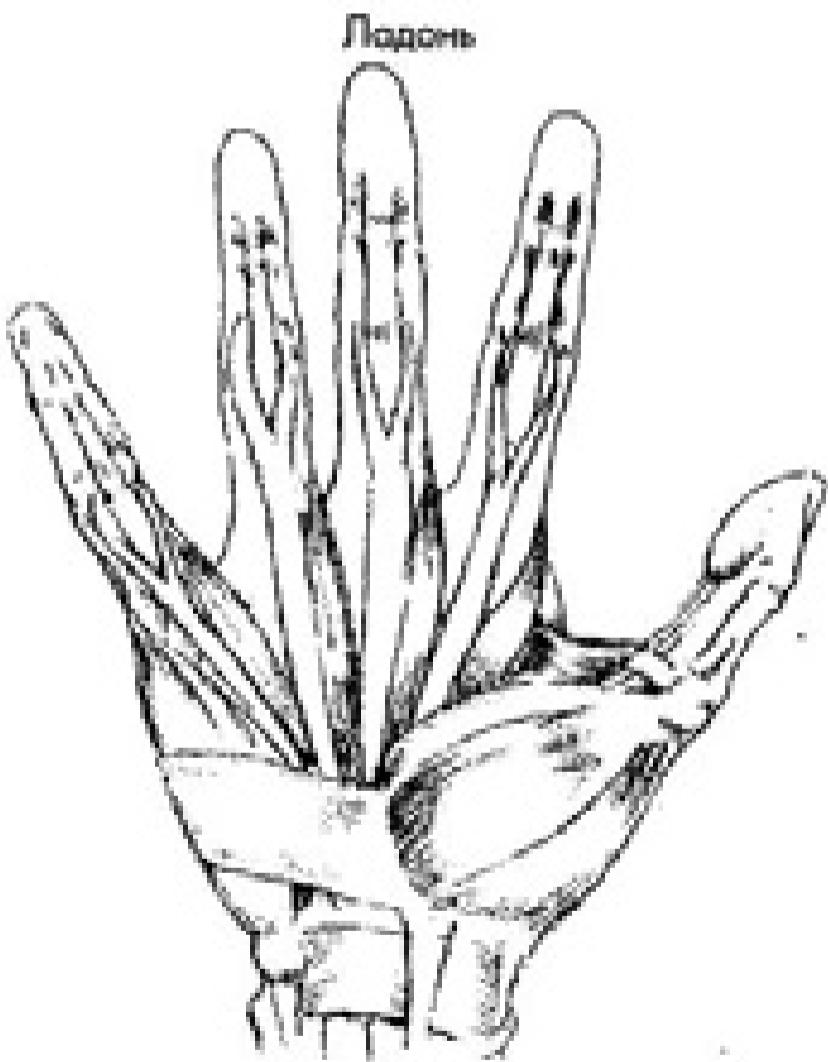
Срисуйте эти анатомические таблицы до тех пор, пока не выучите все мельчайшие детали строения рук, а затем рисуйте то же самое по памяти.



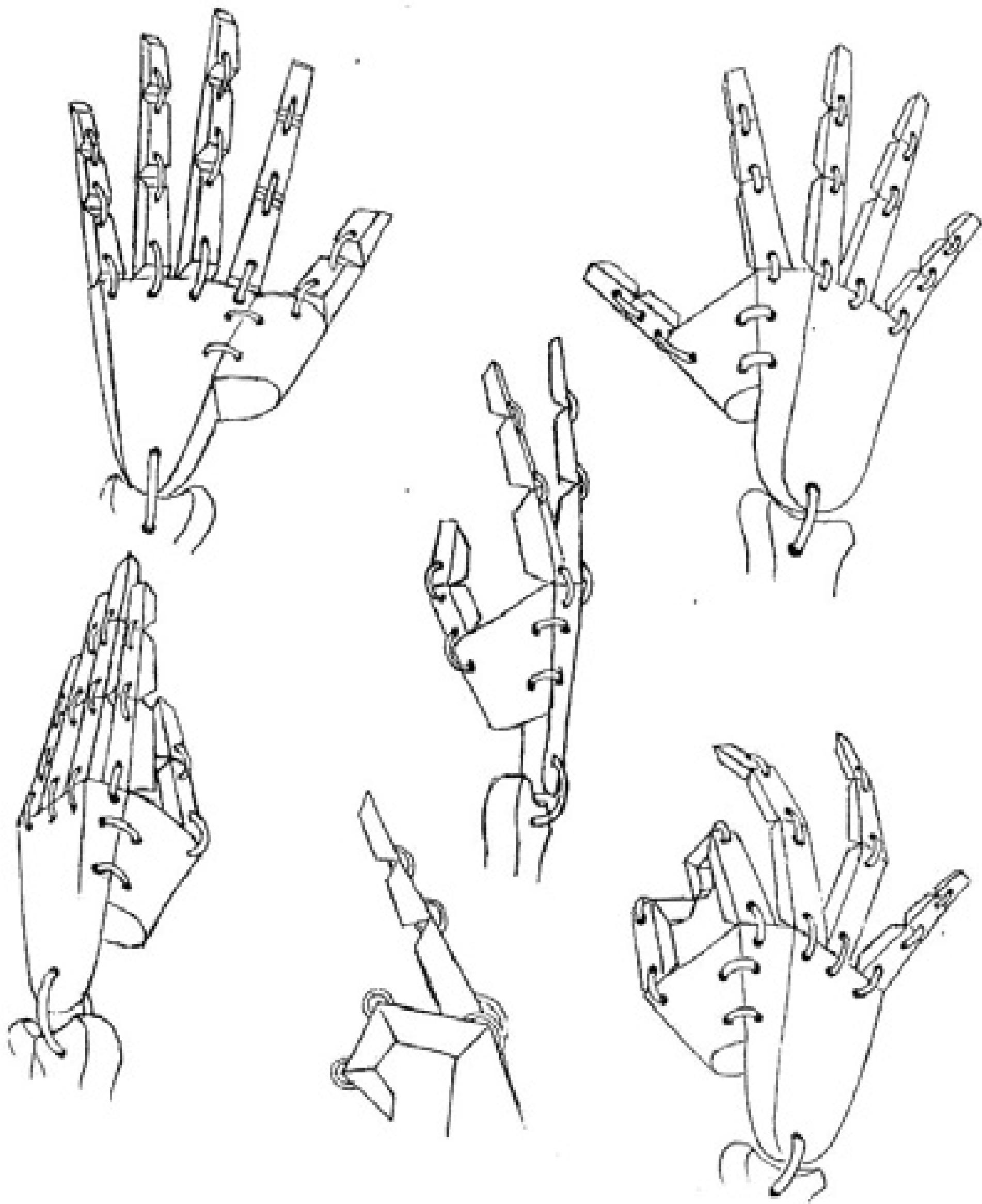
1. Фаланги
2. Пястные кости
3. Запястья

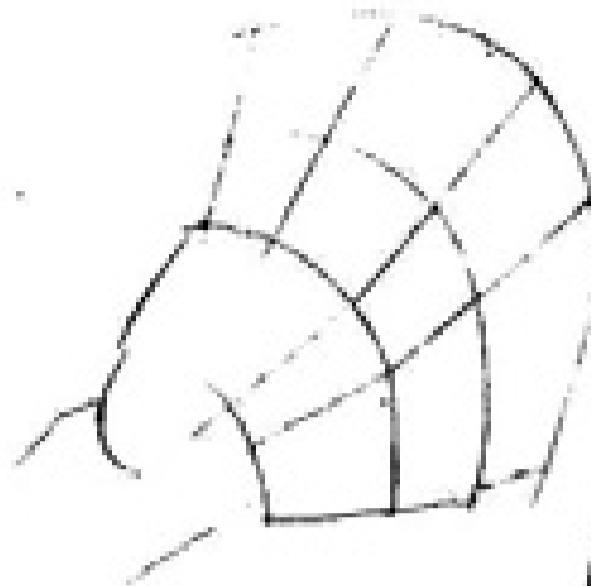


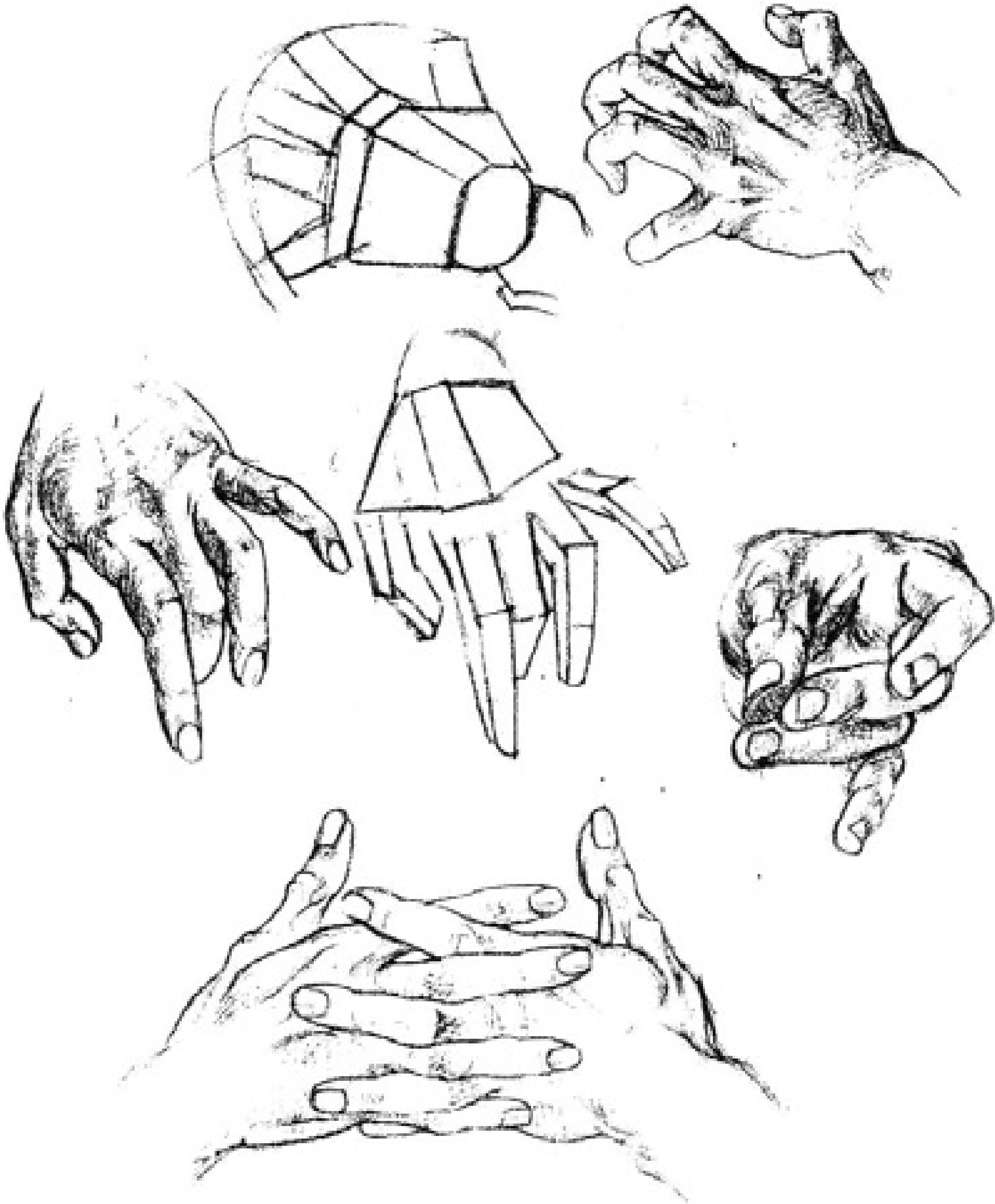
Тыльная сторона ладони



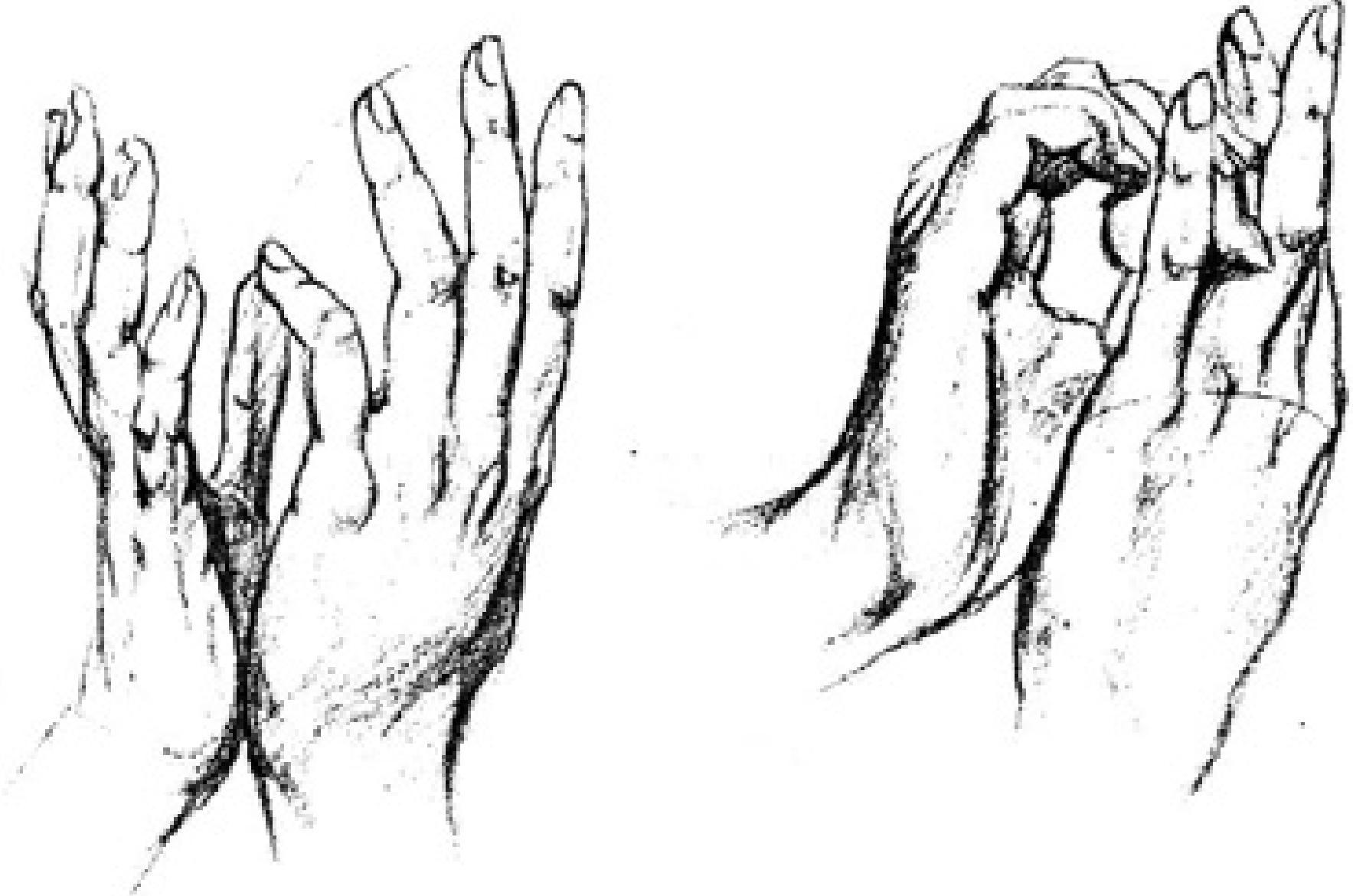
Рука работает вот таким образом.











СТУПНИ

Мышцы, кости и сухожилия ступни сравнительно небольшого размера.

Ступня сконструирована из последовательности сводов.

Эти своды представляют собой замечательную «инженерную» конструкцию, позволяющую ступням выдерживать вес всего тела.

Рисуя ступню, прежде всего набросайте ее общий вид, а затем внутри контура наметьте части стопы, не забывая о соблюдении пропорций и углах наклона.

Будьте особенно внимательны к пропорциям пальцев и положению лодыжки.

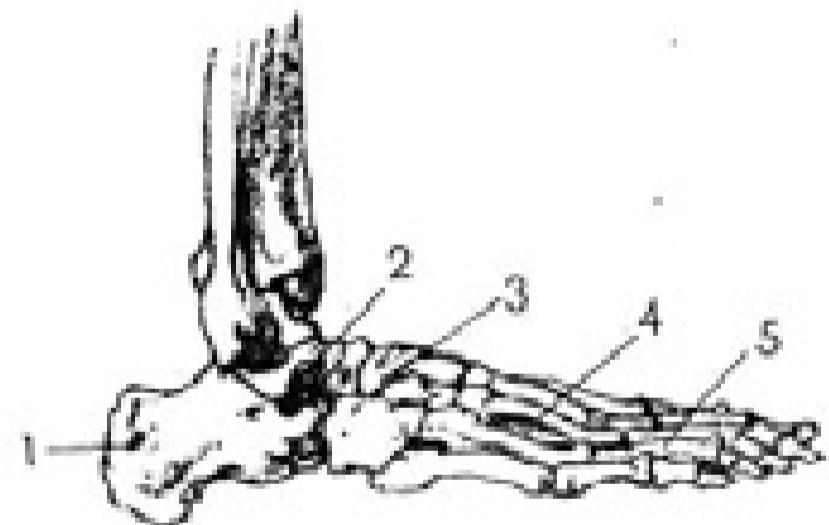
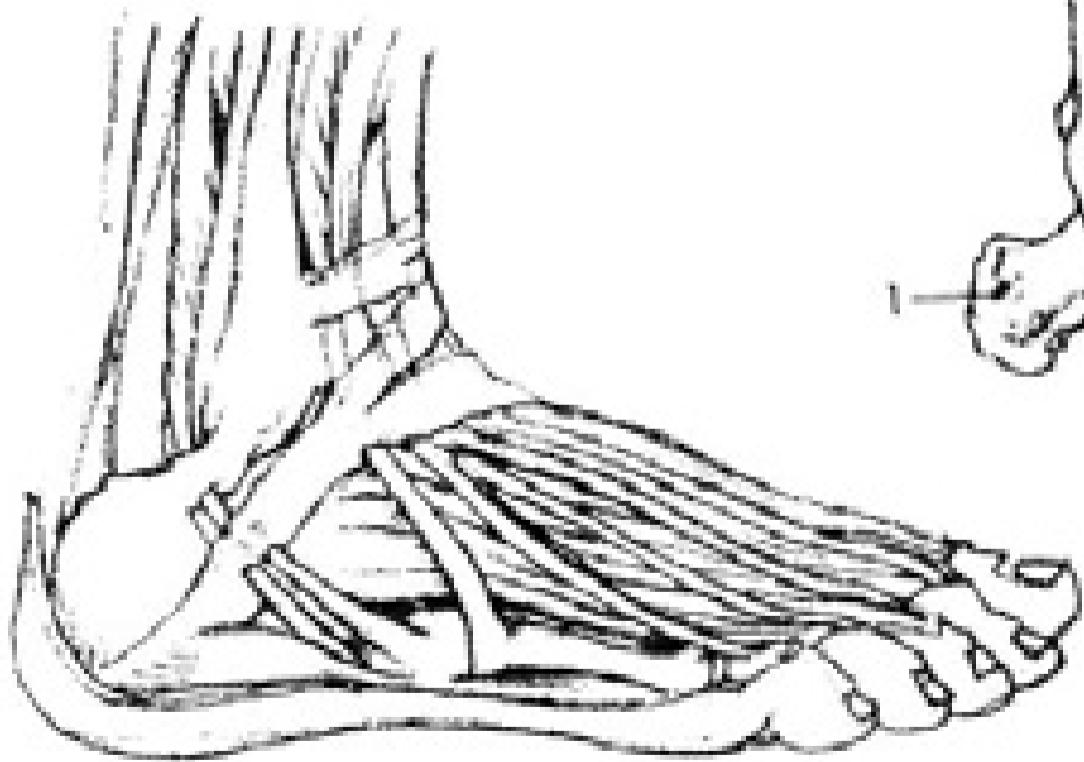
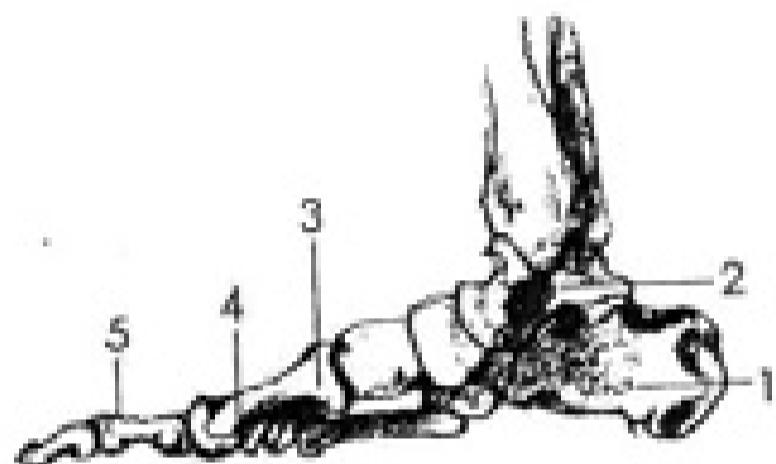
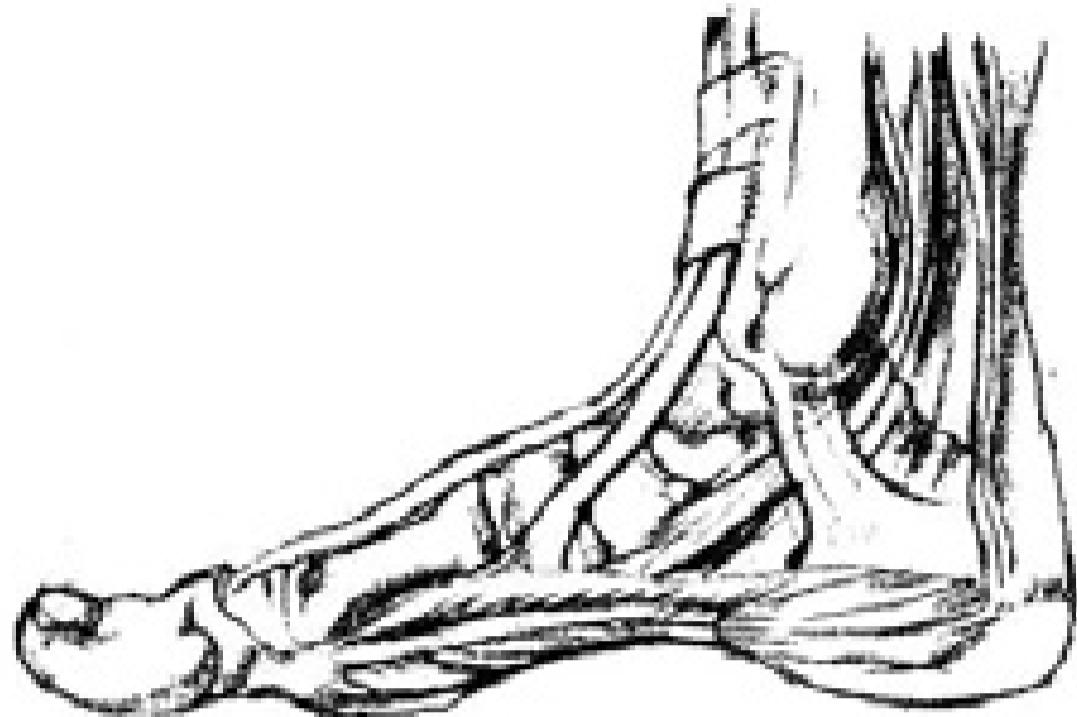
КОСТИ СТУПНИ

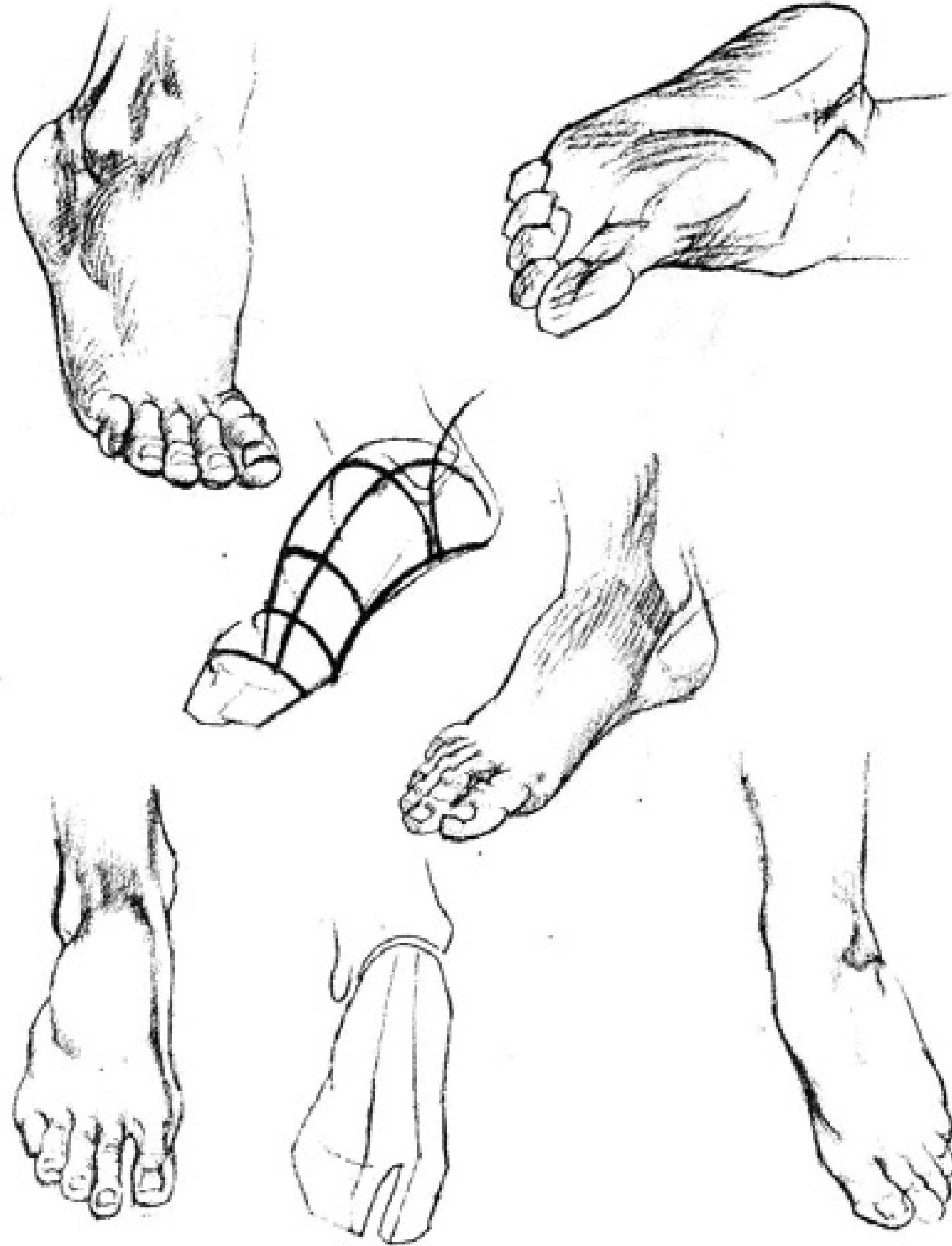
1. Пяточная кость
2. Надпяточная кость
3. Кости предплюсны (часть стопы между плоской и голеню)
4. Плюсневые кости
5. Фаланги пальцев

МЫШЦЫ

Мышцы подошвы ступни, или отводящие мышцы, сгибают пальцы.

Мышцы подъема ступни, или разгибющие мышцы, вытягивают и расправляют пальцы.

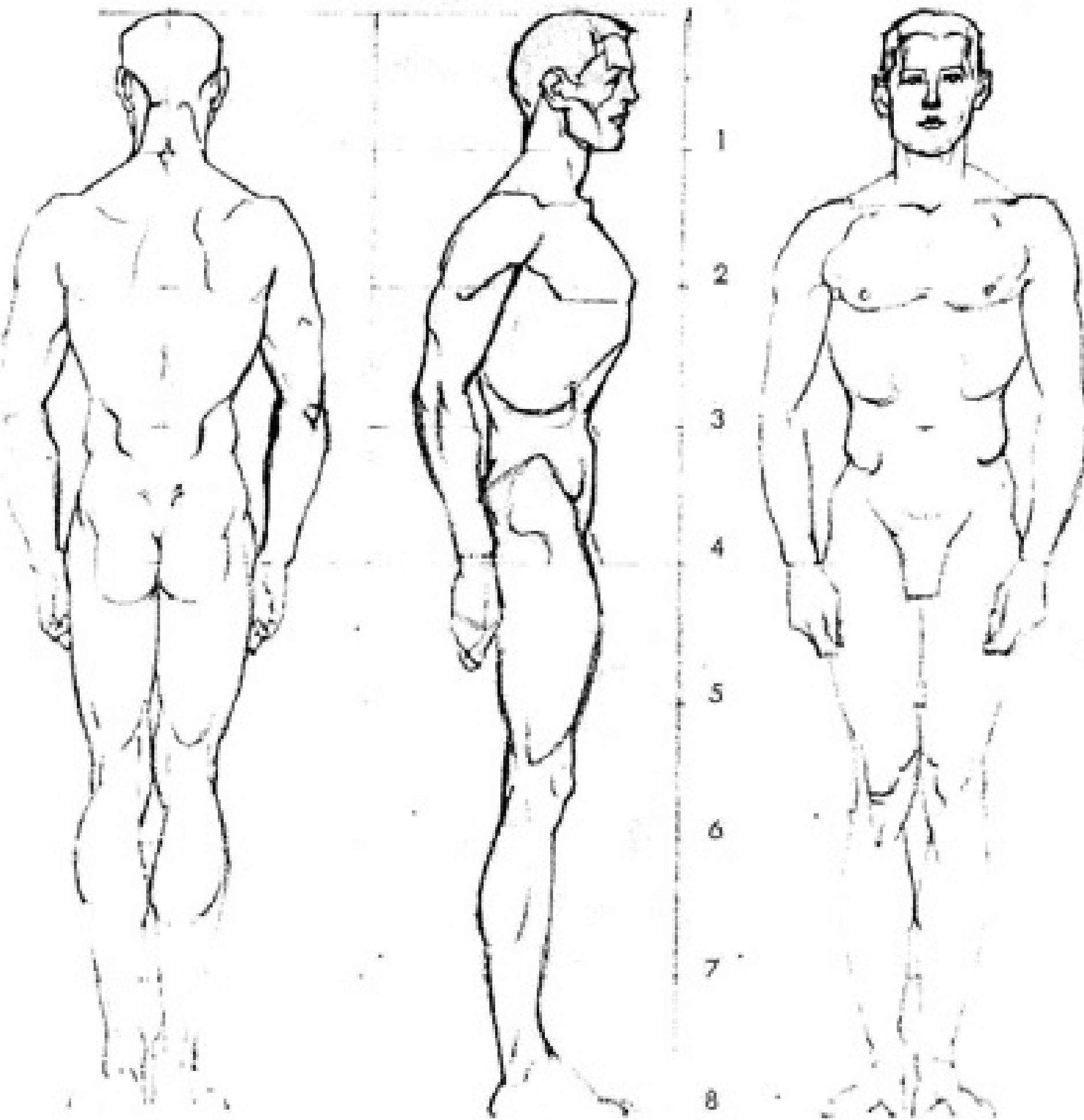






ФИГУРА ЧЕЛОВЕКА

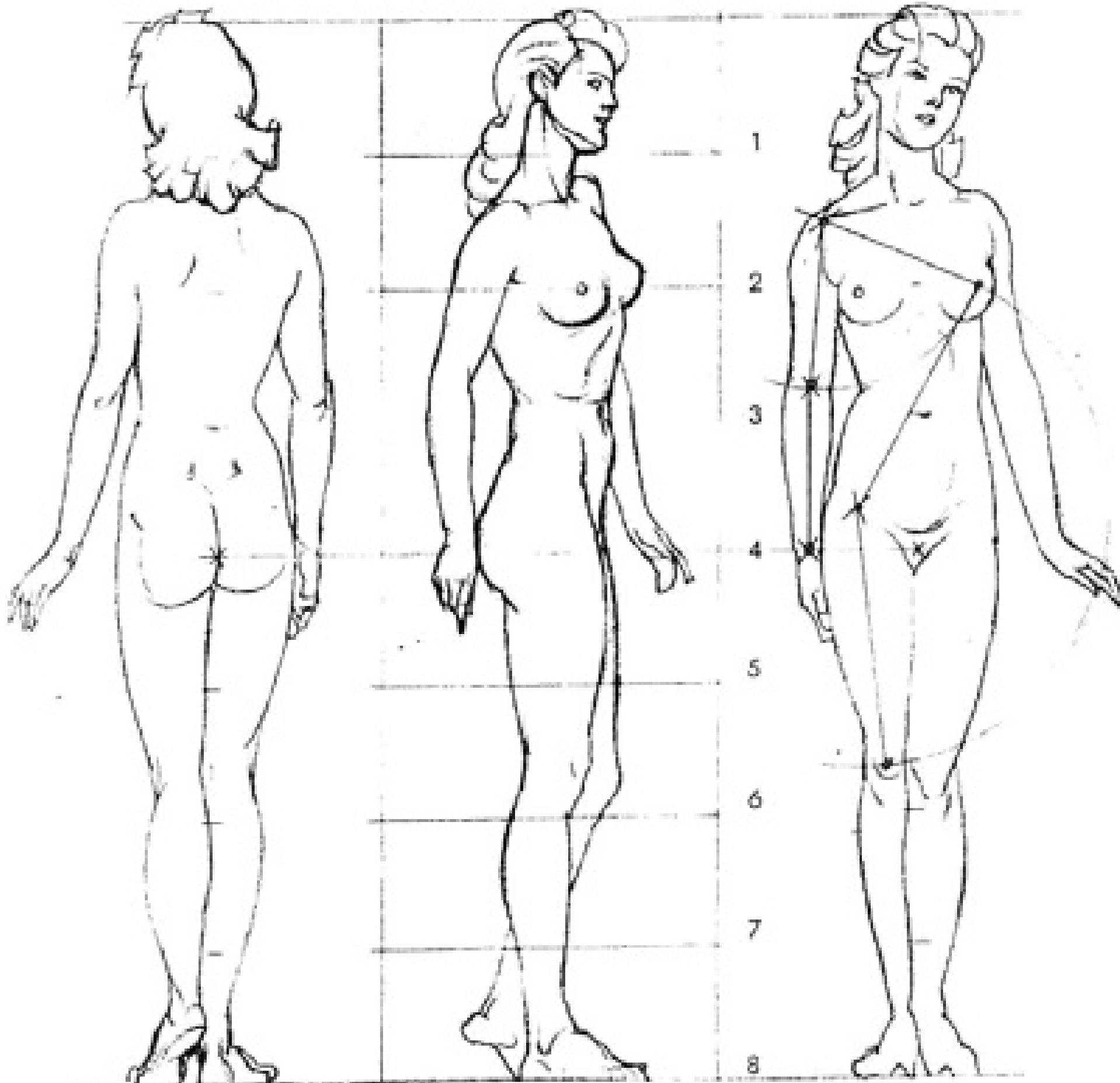
Ниже приводятся каноны пропорций мужской и женской фигур. В реальности голова человека по длине всей фигуры укладывается только сорок с половиной раз, однако мы рассматриваем вариант, когда голова укладывается по длине фигуры восемь раз, так как восемь делится на равные части. Кроме того, это удлиняет фигуру и делает ее более привлекательной. Центральную разделительную линию мы проводим на уровне лобковой кости (см. рисунок), в действительности же центр фигуры обычно располагается немногого выше.



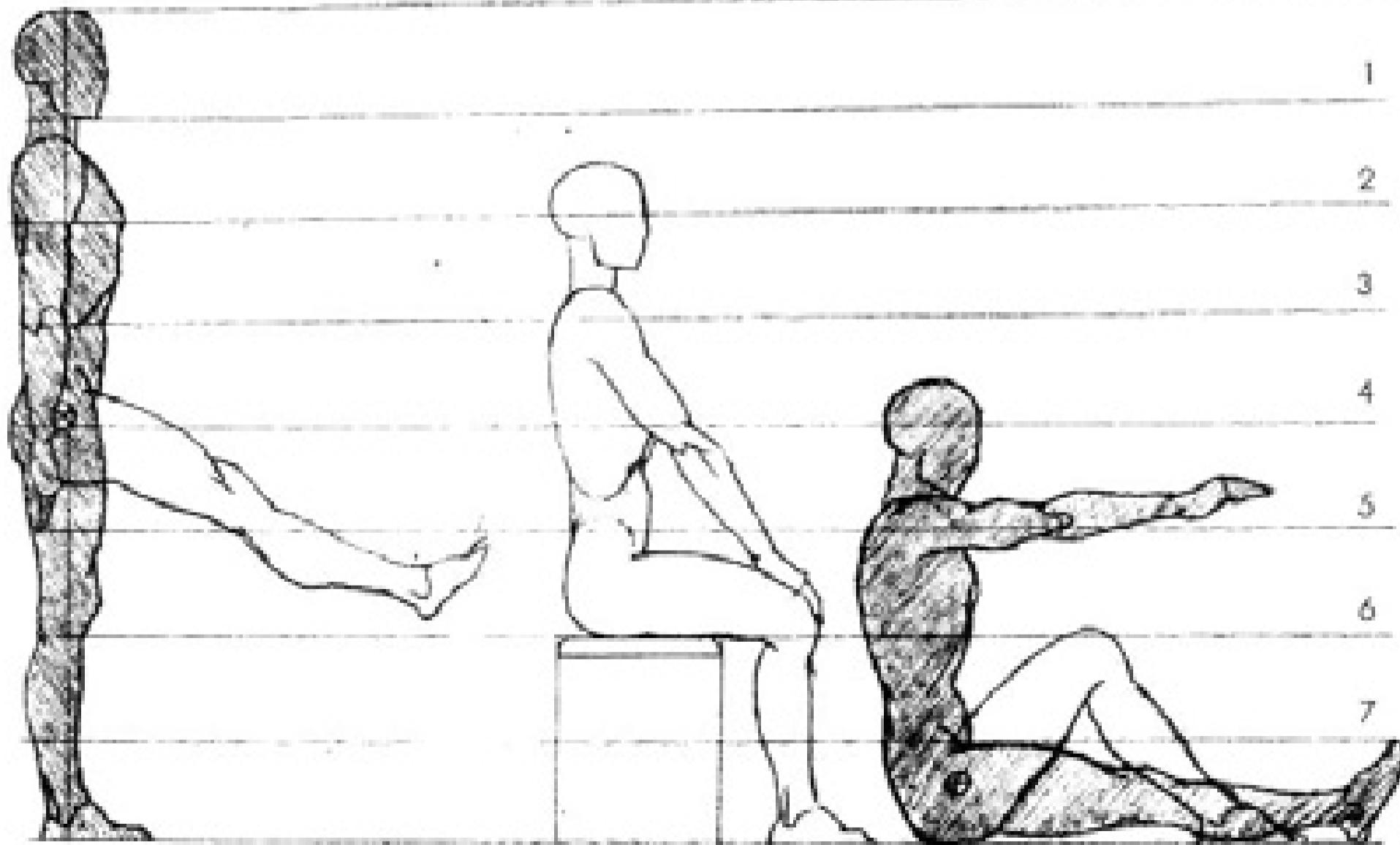
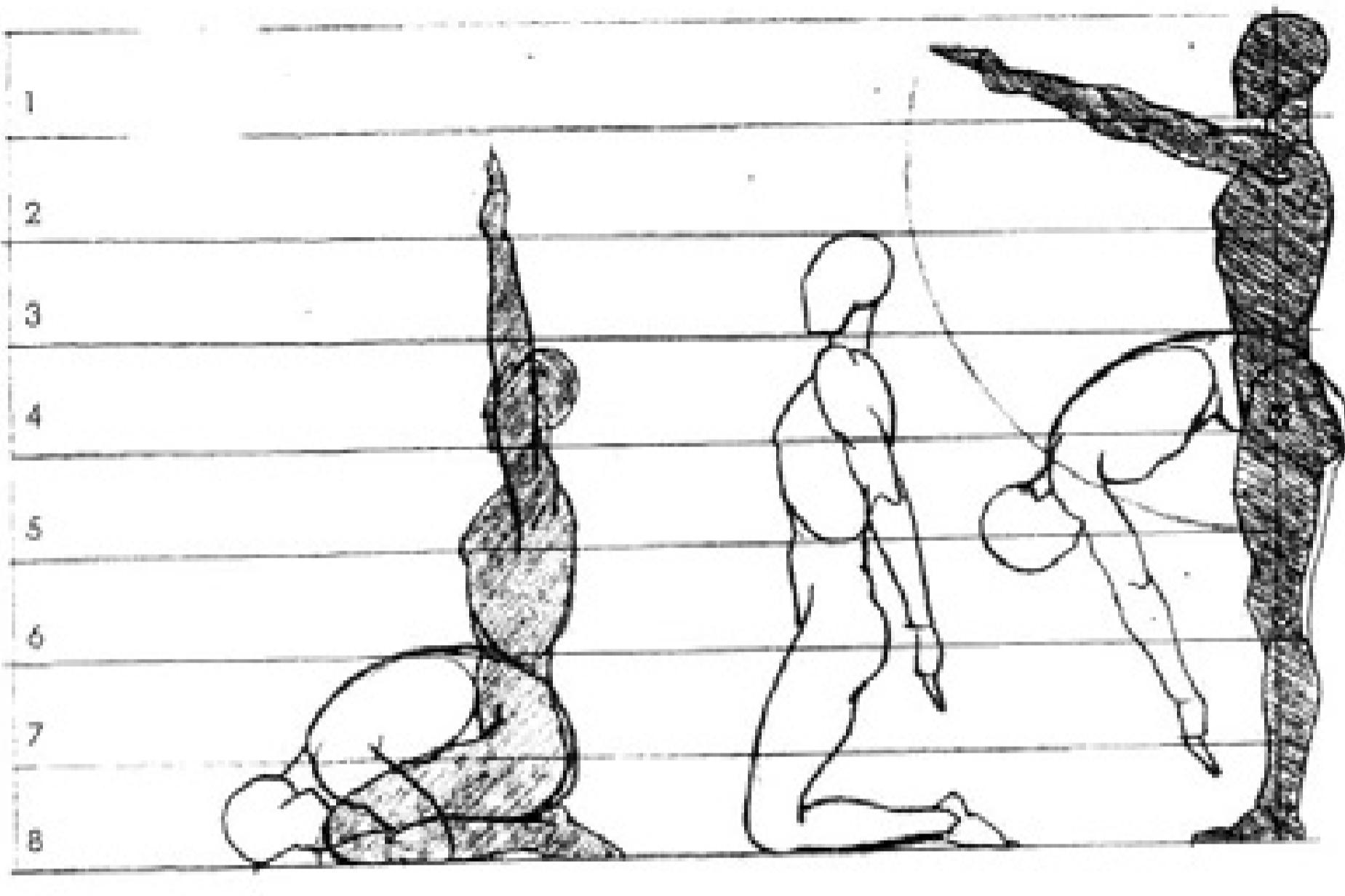
Такое деление фигуры на две равные части, как и выбранный канон пропорции, удлиняет ноги и приближает фигуру к идеальной.

Однако, если вы рисуете с натуры, то я бы посоветовал держаться как можно ближе к фактическим размерам и пропорциям.

Изучив рисунки, вы заметите, что вторая разделительная линия проходит по соскам груди, третья — по талии, четвертая — по лобковой кости, а пятая чуть ниже колен.



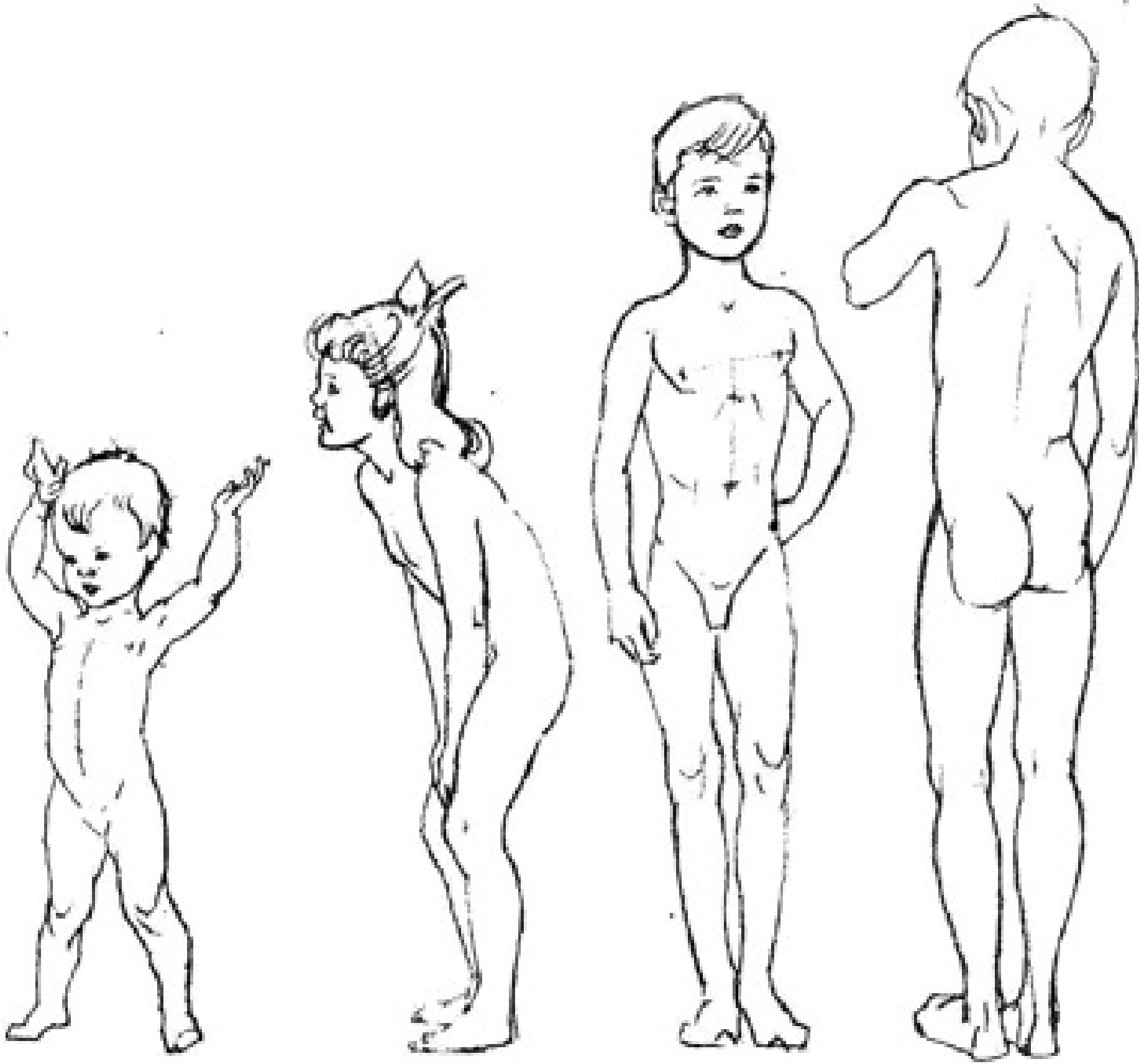
ПРОПОРЦИИ ФИГУРЫ ЧЕЛОВЕКА В РАЗЛИЧНЫХ ПОЛОЖЕНИЯХ



Пропорции тела ребенка изменяются в зависимости от возраста.

Голова младенца едва ли уложится три раза по длине фигуры. Голова у младенцев большая, туловище длинное, а руки и ноги коротенькие.

Ребенок растет, и пропорции его тела меняются. На рисунке показано, как с возрастом удлиняется туловище, ноги и руки. Голова увеличивается очень медленно. Чем старше становится ребенок, тем ближе пропорции его тела к пропорциям тела взрослого человека.



КОСТИ СКЕЛЕТА

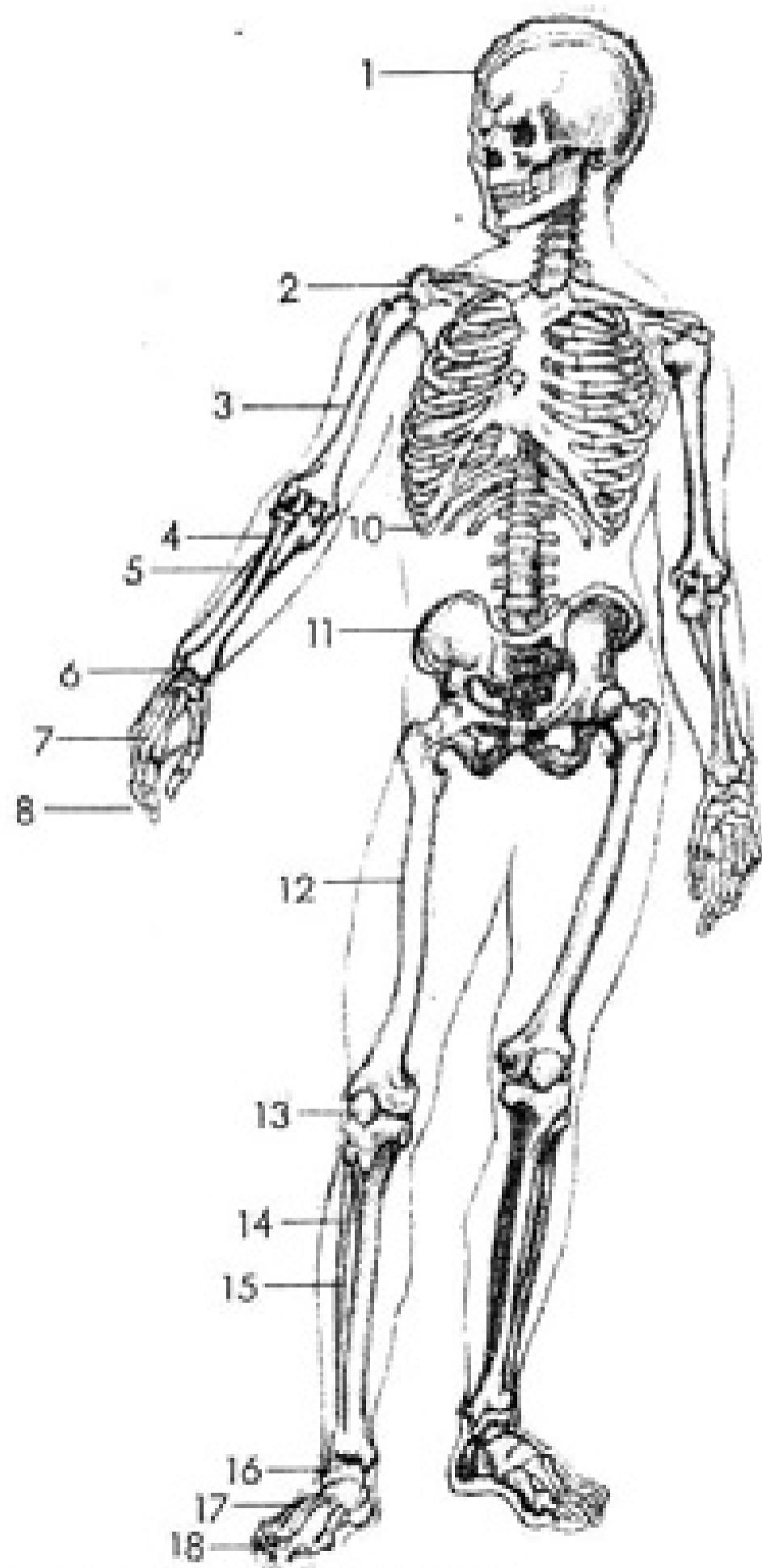
Вид спереди

1. Череп
2. Ключица
3. Плечевая кость
4. Лучевая кость
5. Локтевая кость
6. Запястие



7. Пястные кости
8. Фаланги
9. Грудина
10. Ребра
11. Таз
12. Бедро

13. Коленная чашечка
14. Большеберцовая кость
15. Малоберцовая кость
16. Предплюсневые кости
17. Плюсневые кости
18. Фаланги



Пунктами указаны места, где кости подходят непосредственно к коже.

КОСТИ СКЕЛЕТА

Вид сзади

1. Череп

3. Плечевая кость

4. Лучевая кость

5. Локтевая кость

6. Запястье

7. Пастные кости

8. Фаланги

10. Ребра

11. Таз

12. Бедро

14. Большеберцовая кость

15. Малоберцовая кость

16. Предплосневые кости

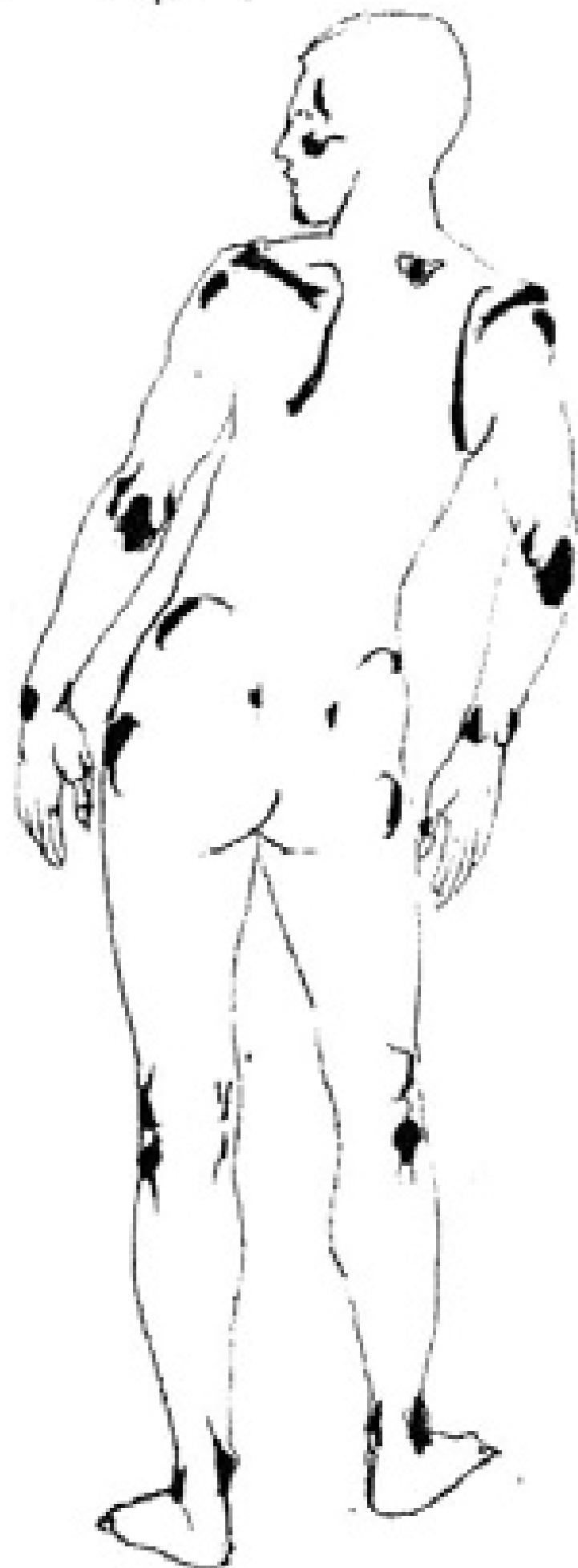
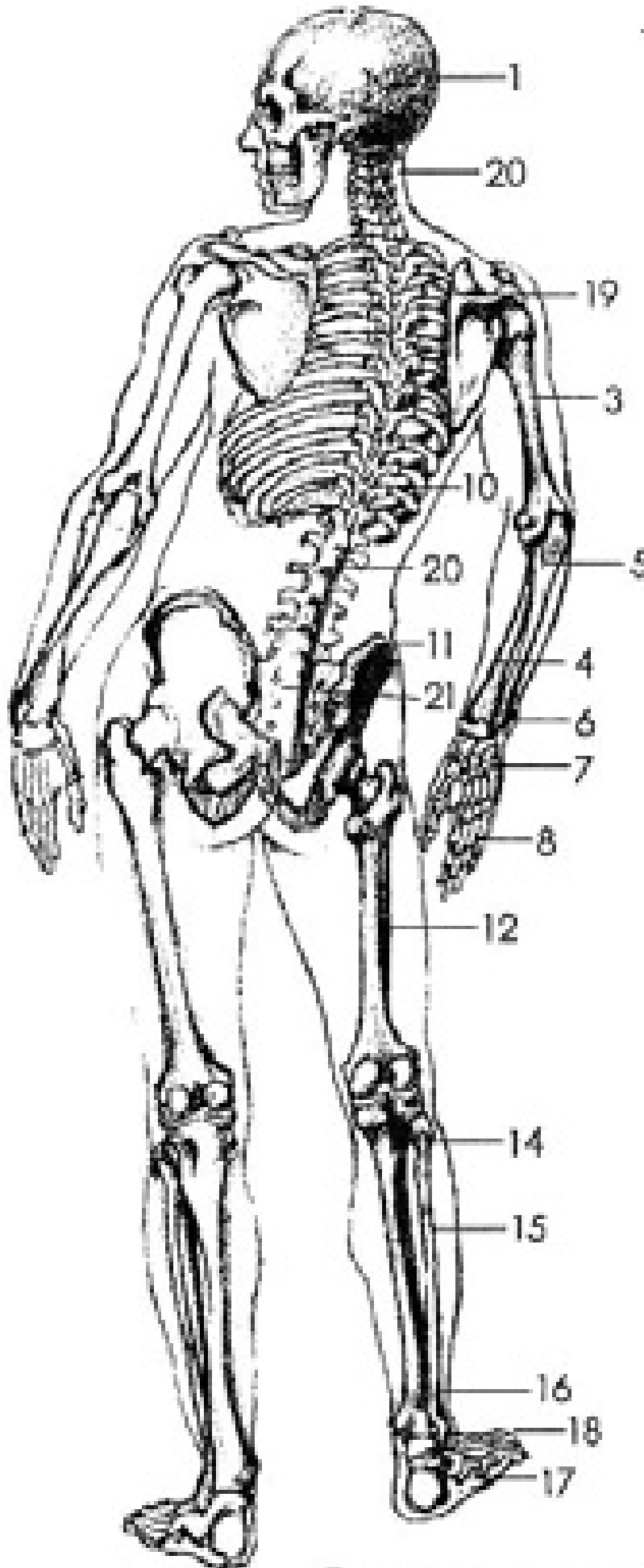
17. Плюсневые кости

18. Фаланги

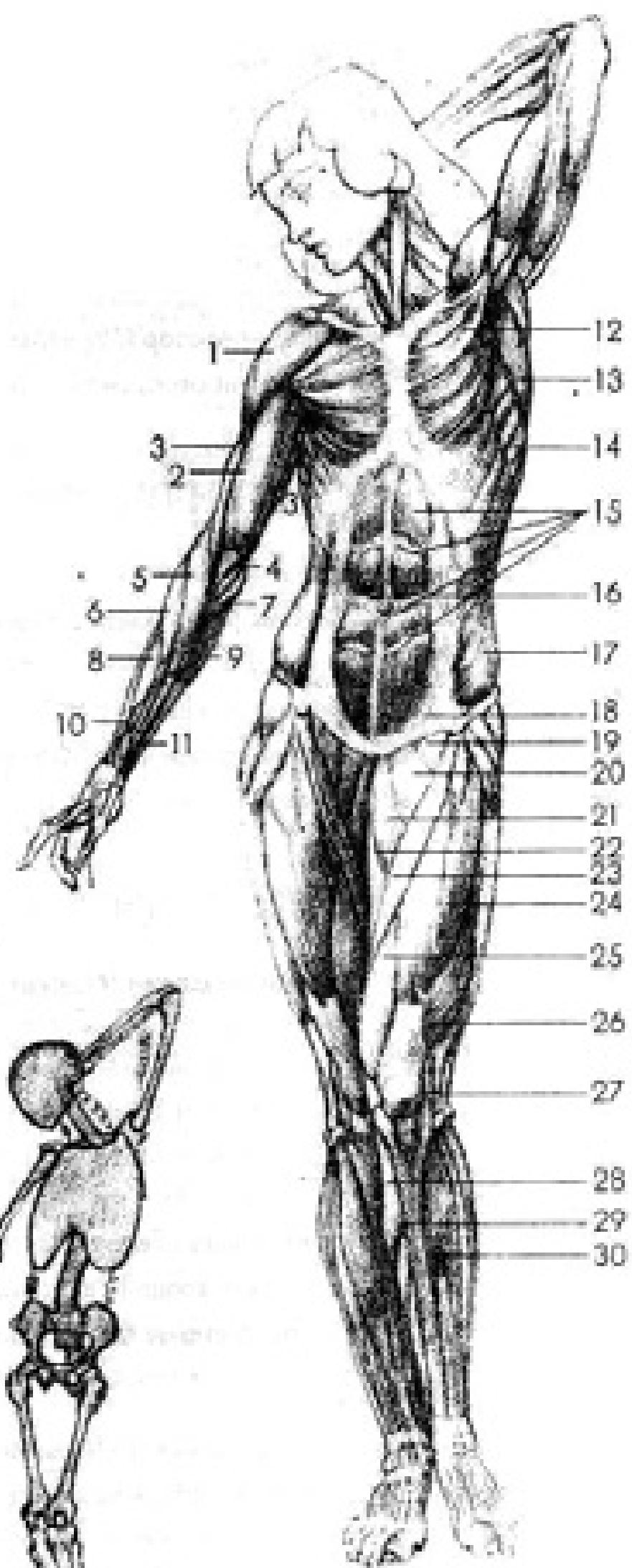
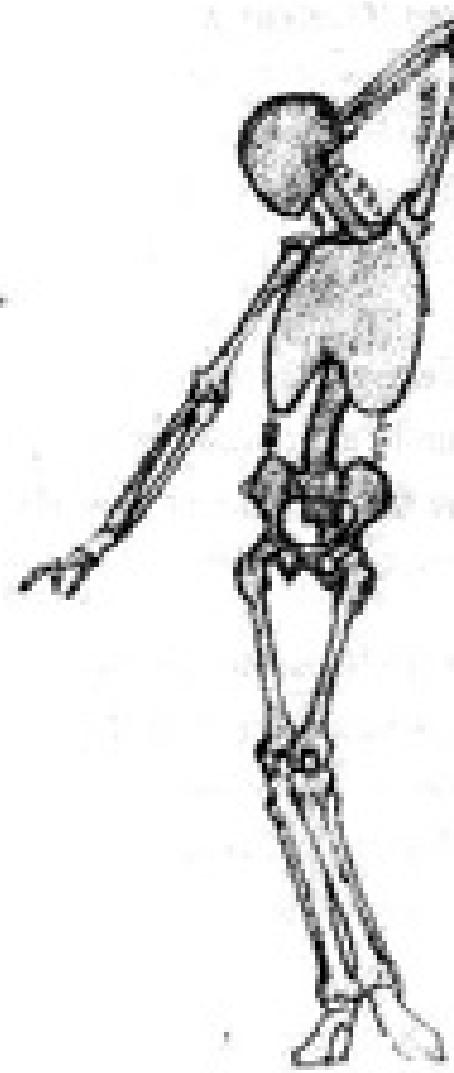
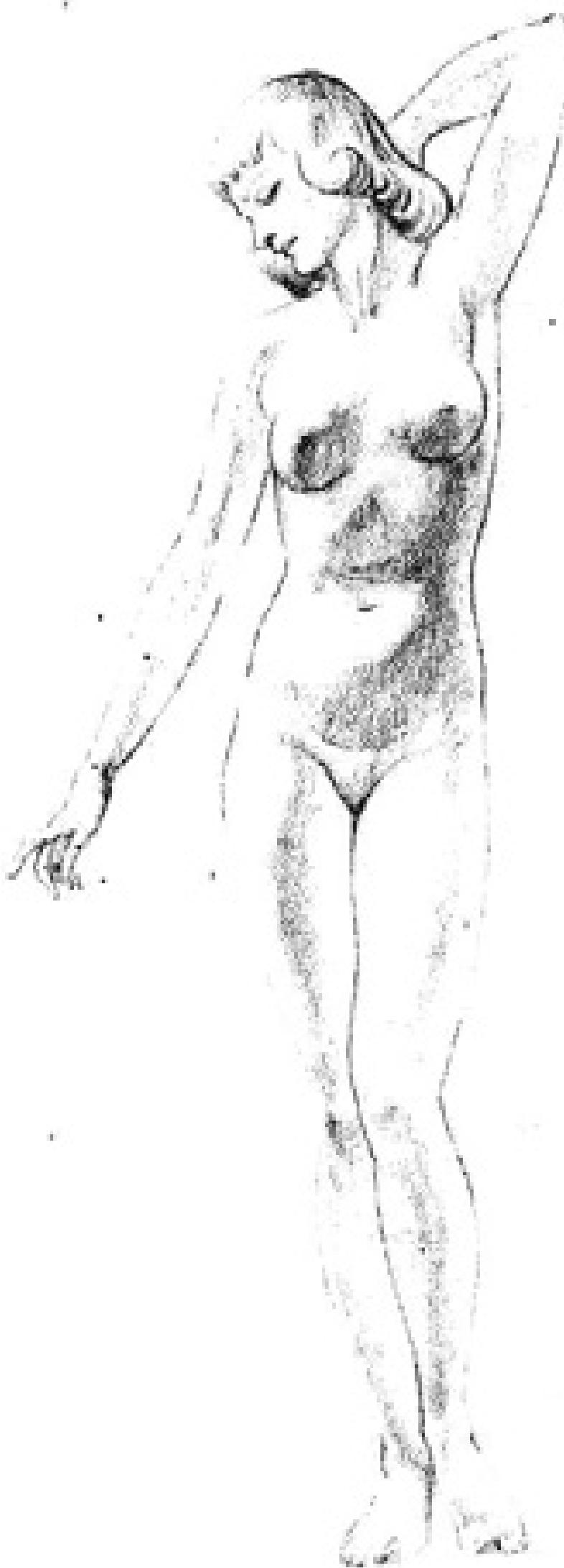
19. Лопатка

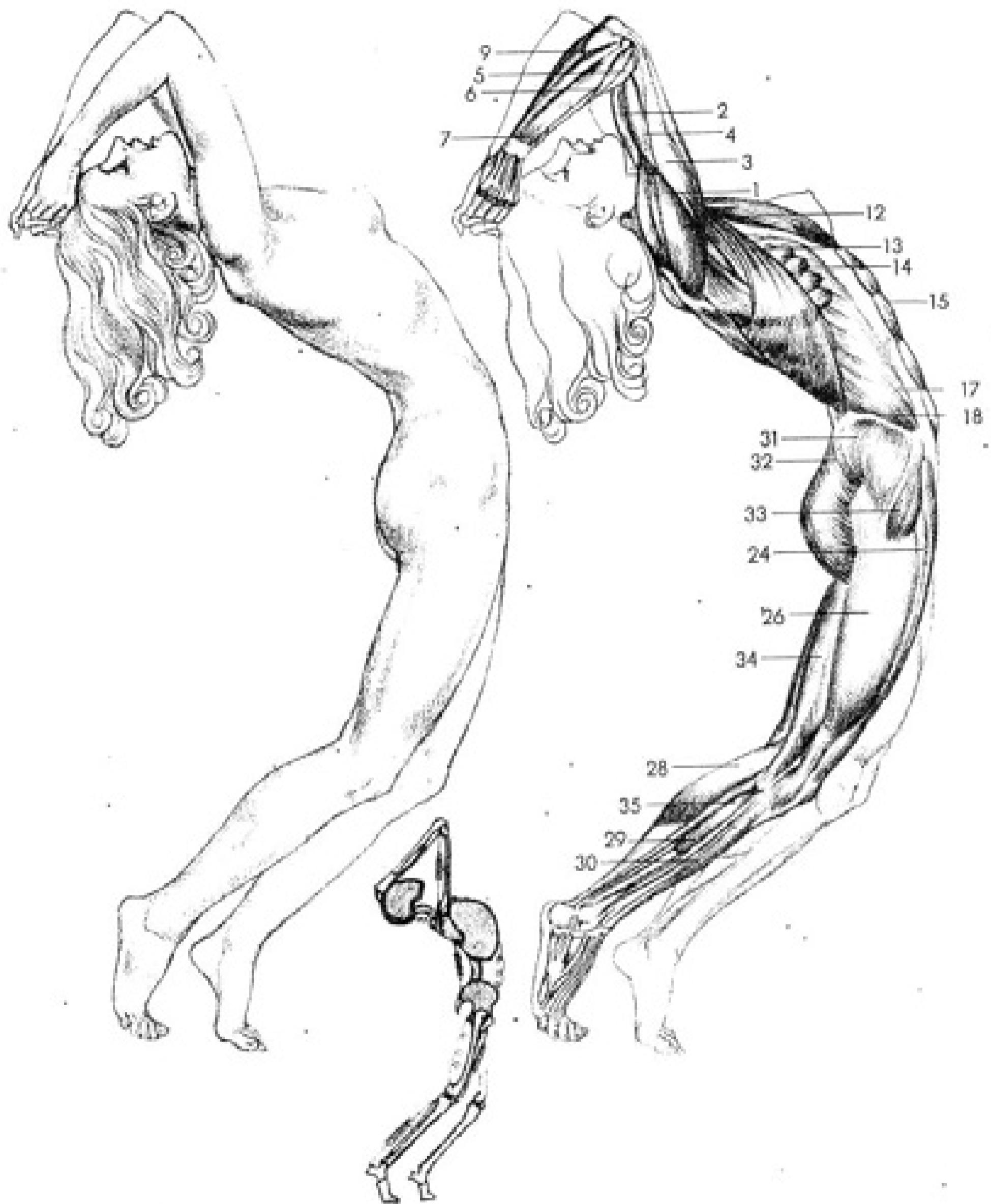
20. Позвоночный столб

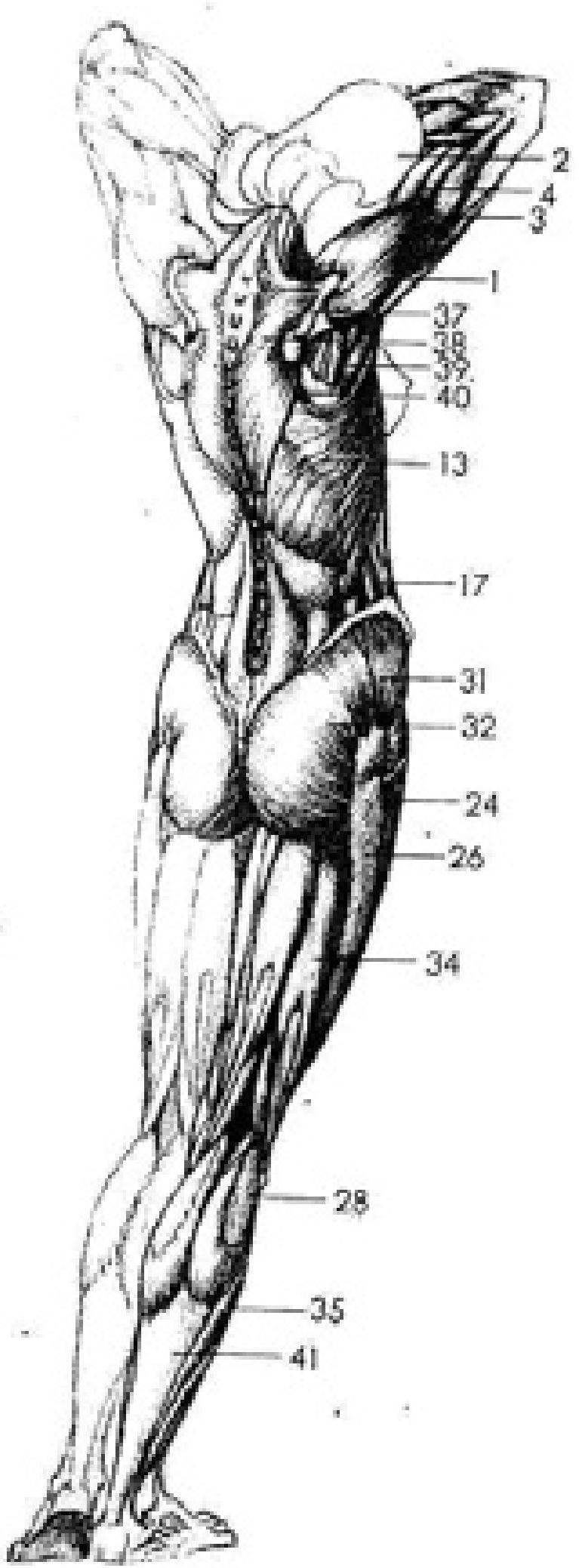
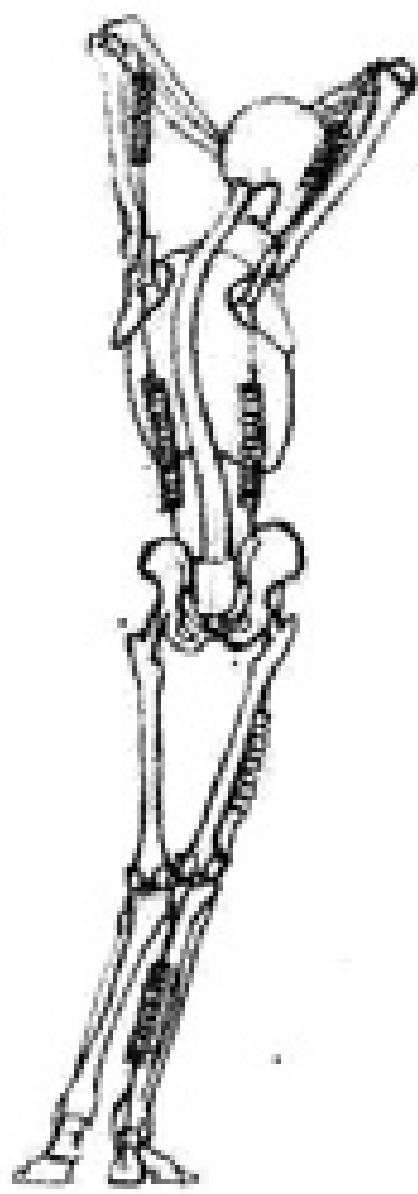
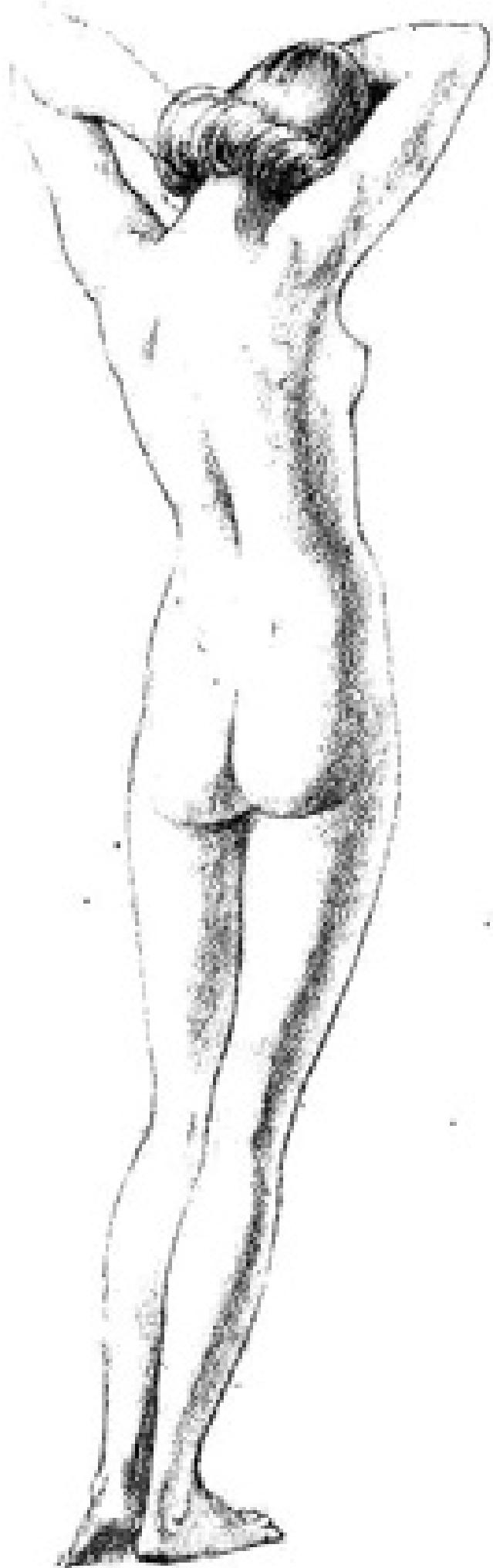
21. Крестец



Почтыми указаны места, где кости подходят непосредственно к коже.







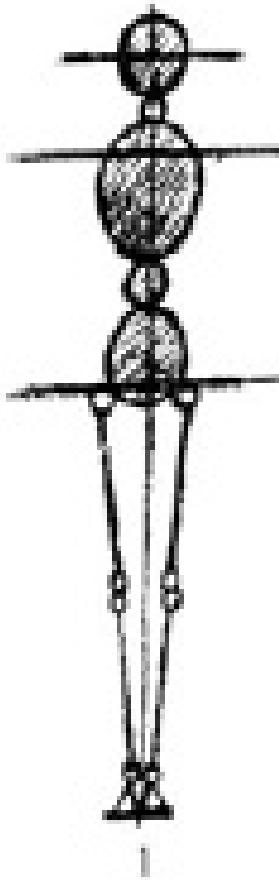
РАВНОВЕСИЕ И ДВИЖЕНИЕ

На рисунке 1 схематично представлено неподвижная человеческая фигура. Три крупные заштрихованные части определяют голову, грудь и область таза. Меньшими частями обозначены шея, талия и суставы ног. Однако фигура человека если и бывает столь неподвижна, как на рисунке 1, то весьма и весьма редко.

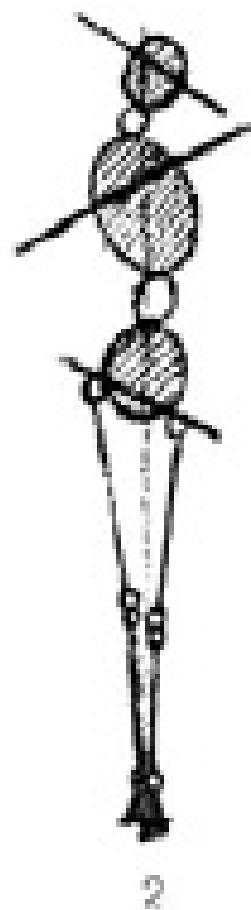
На рисунке 2 показано, что если голова наклоняется в одну сторону, то линия плеч тут же отклоняется в противоположную, а линия таза — в сторону, противоположную линии плеч. Это непреложное правило идеального равновесия.

Такое контравиение производится при любом движении и в любом направлении. Например, во время ходьбы или бега, когда правая нога движется вперед, то в тот же момент вперед выдвигается левая рука и наоборот (рис. 4, 5 и 6).

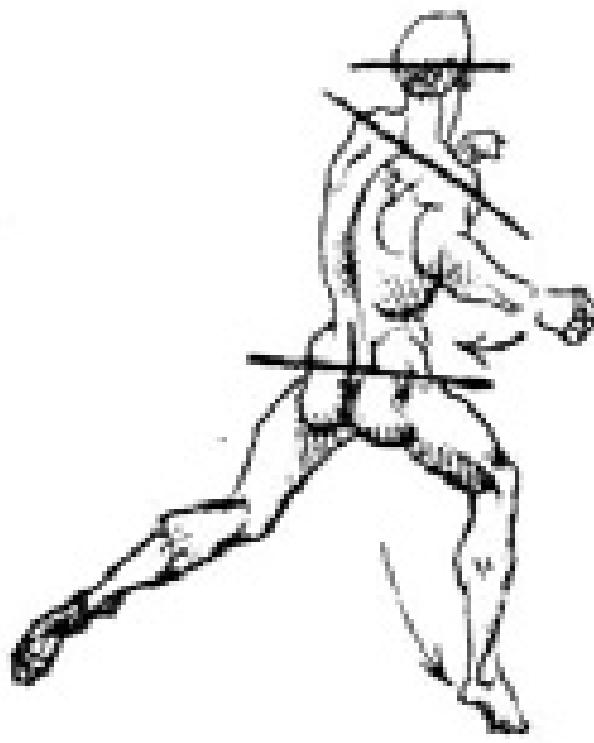
Строго придерживайтесь этого правила, если хотите передать настоящее движение, иначе ваши фигуры выйдут неподвижными и искусственными.



1



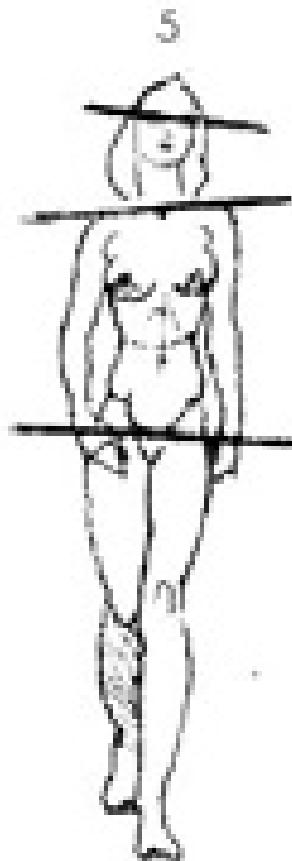
2



3



4



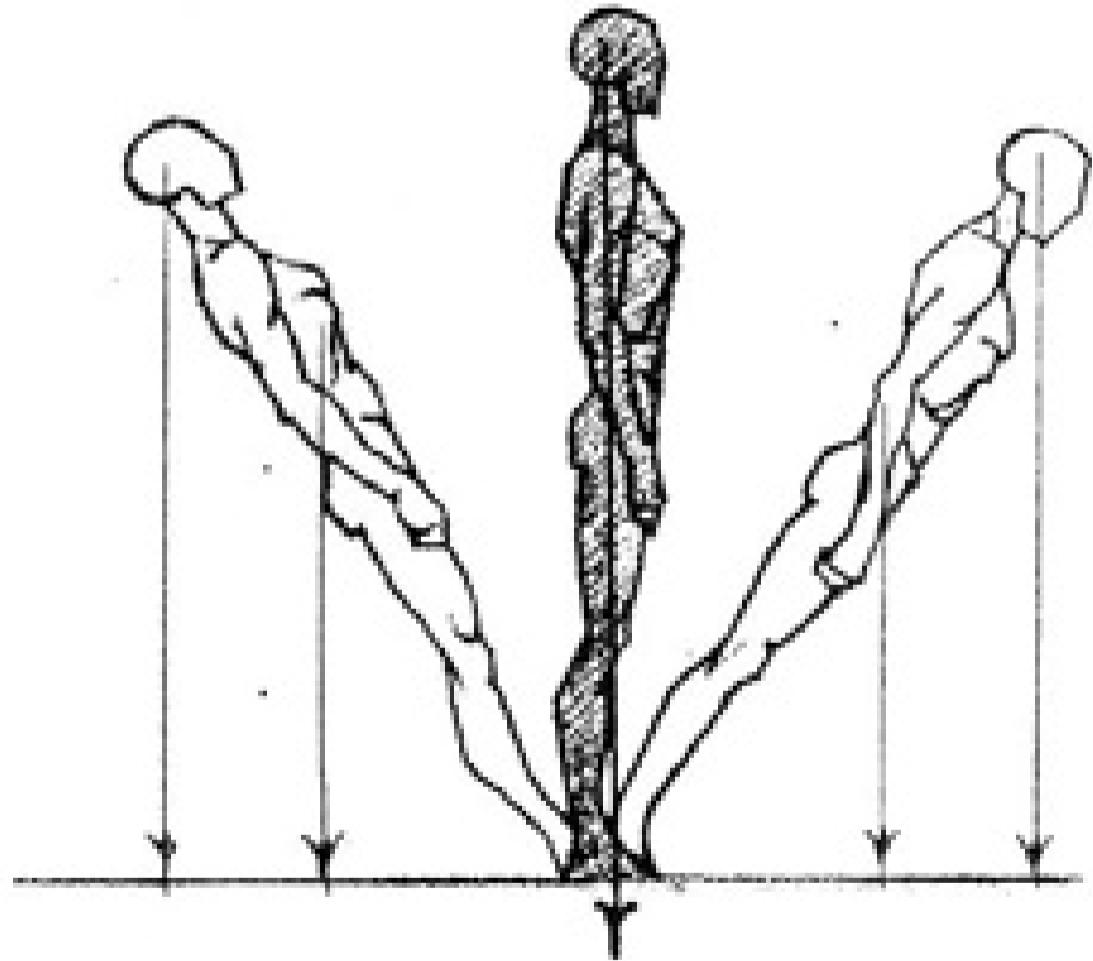
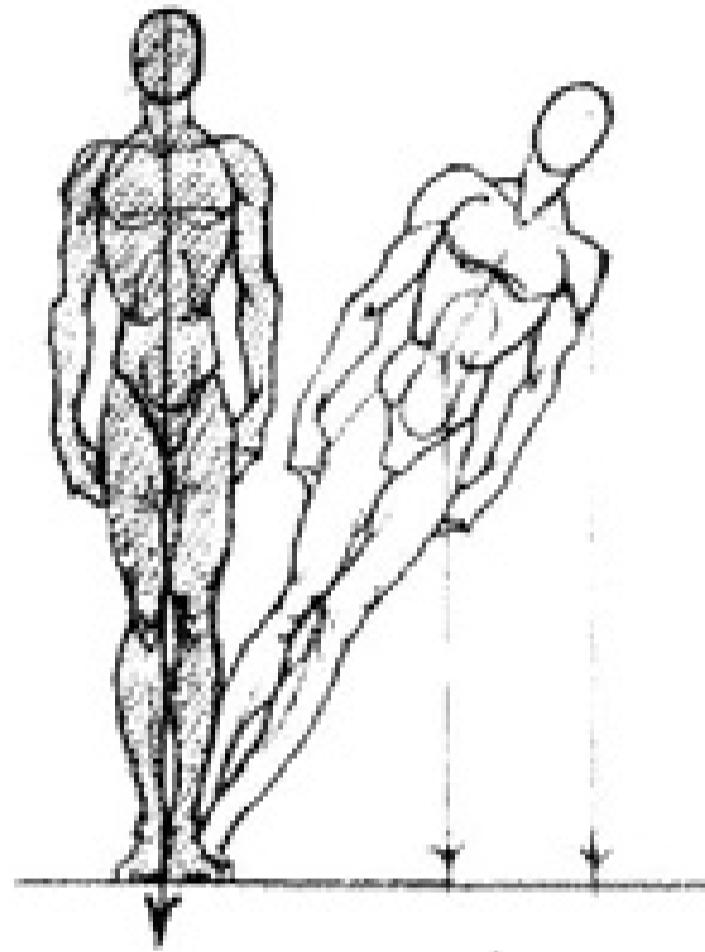
5



6

Тело человека должно постоянно поддерживать равновесие, иначе оно упадет. Убедитесь, что масса распределена правильно. На рисунке линия гравитации проходит по темным фигурам, светлые же фигуры отклонены чрезмерно далеко, чтобы удержать равновесие.

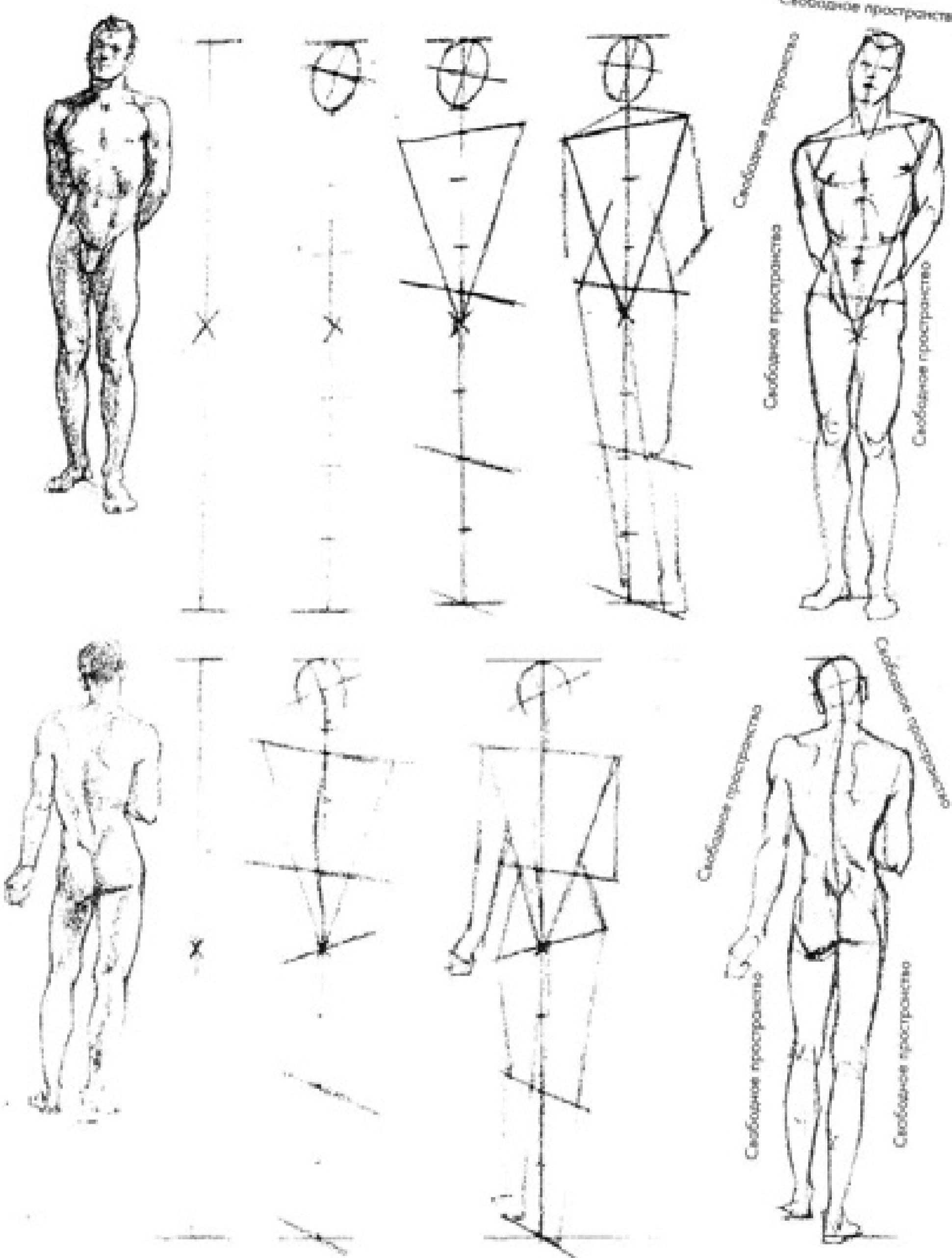
Начинайте рисовать человеческую фигуру, прежде всего проведите вертикальную линию, чтобы не казалось, что фигура парит в воздухе или вот-вот пойдет.

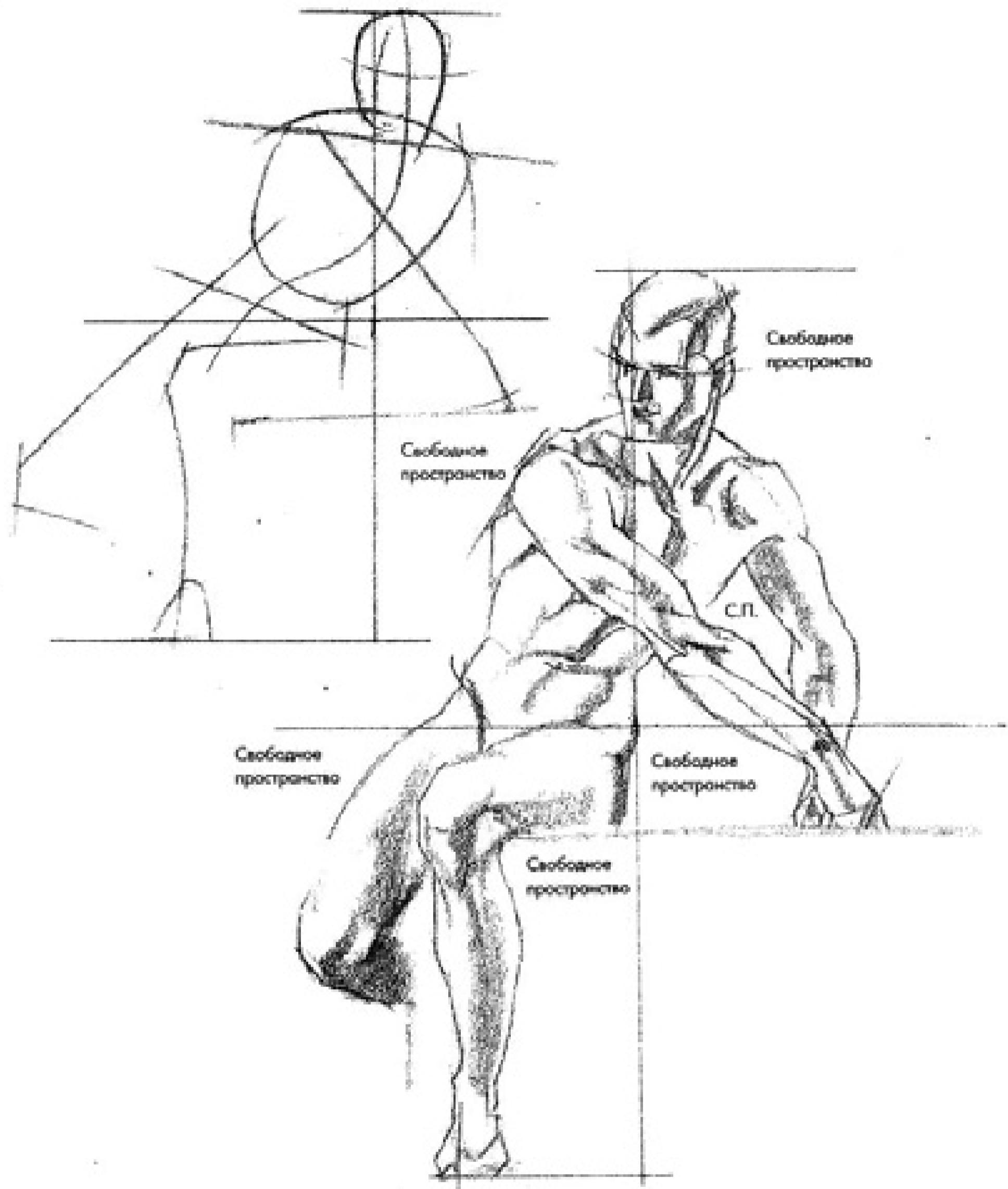


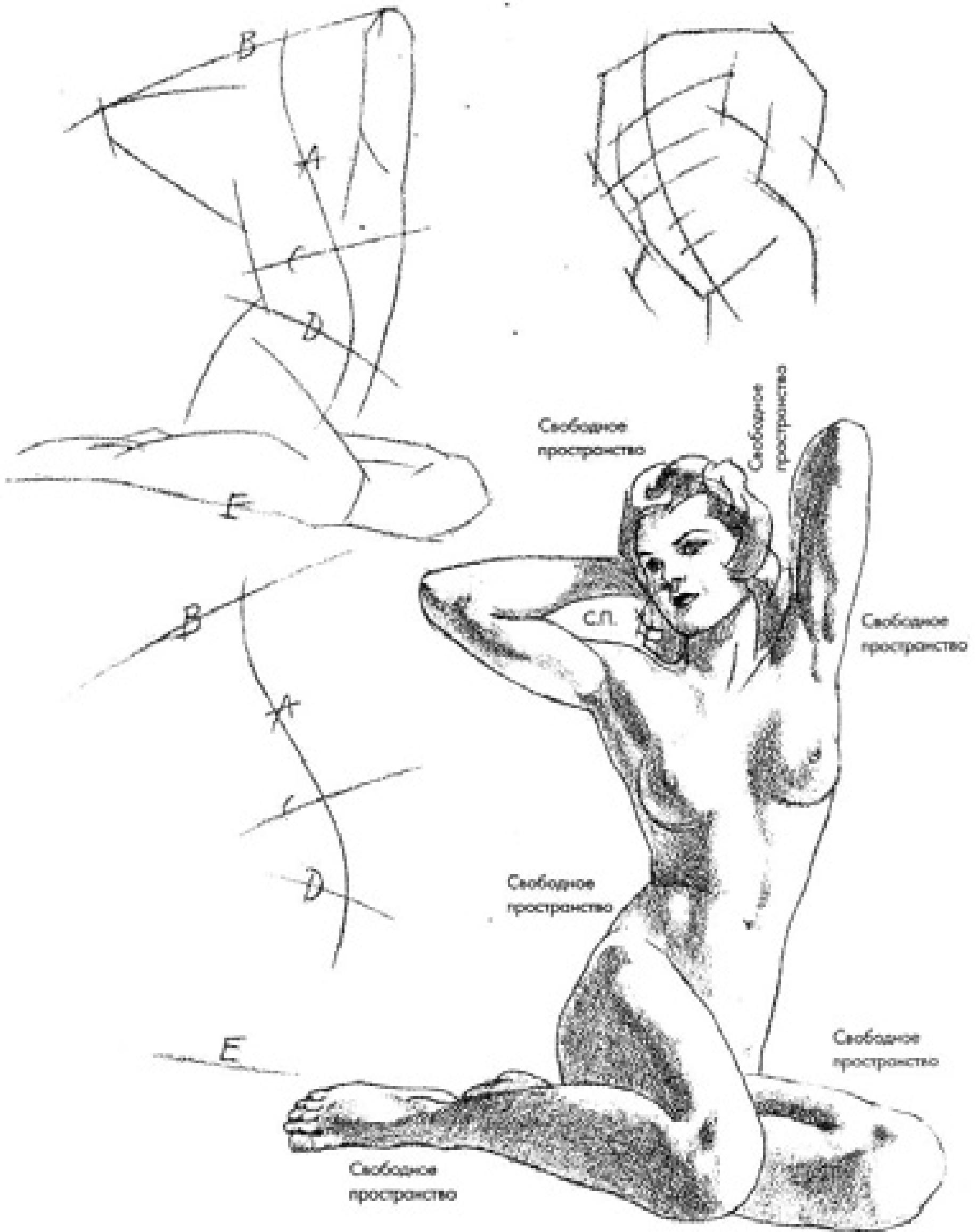












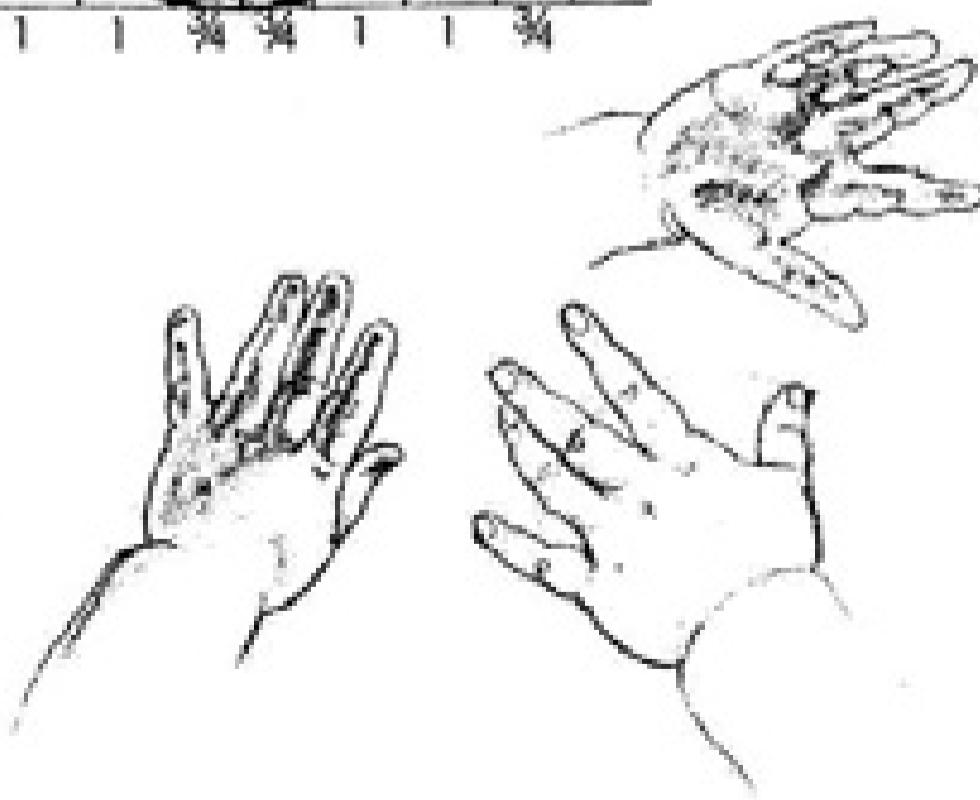
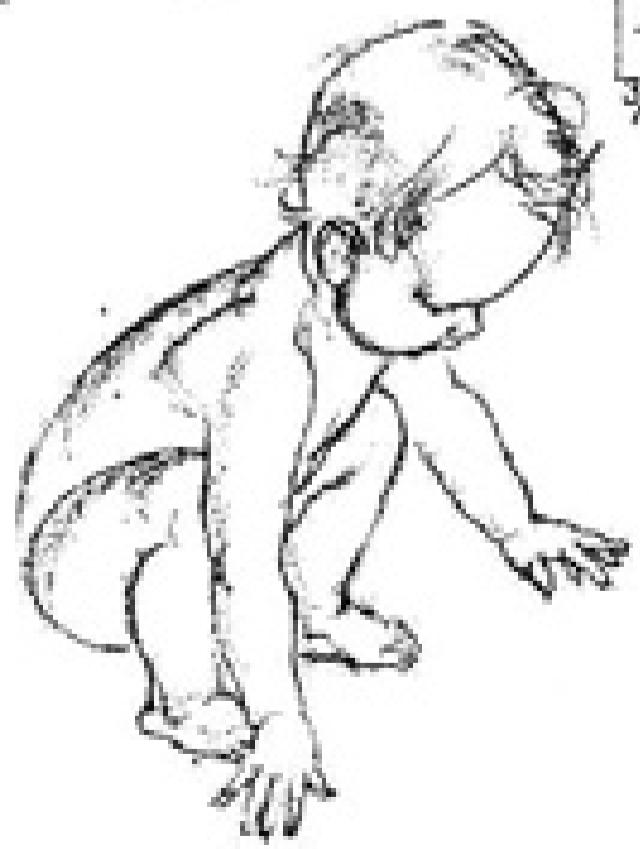
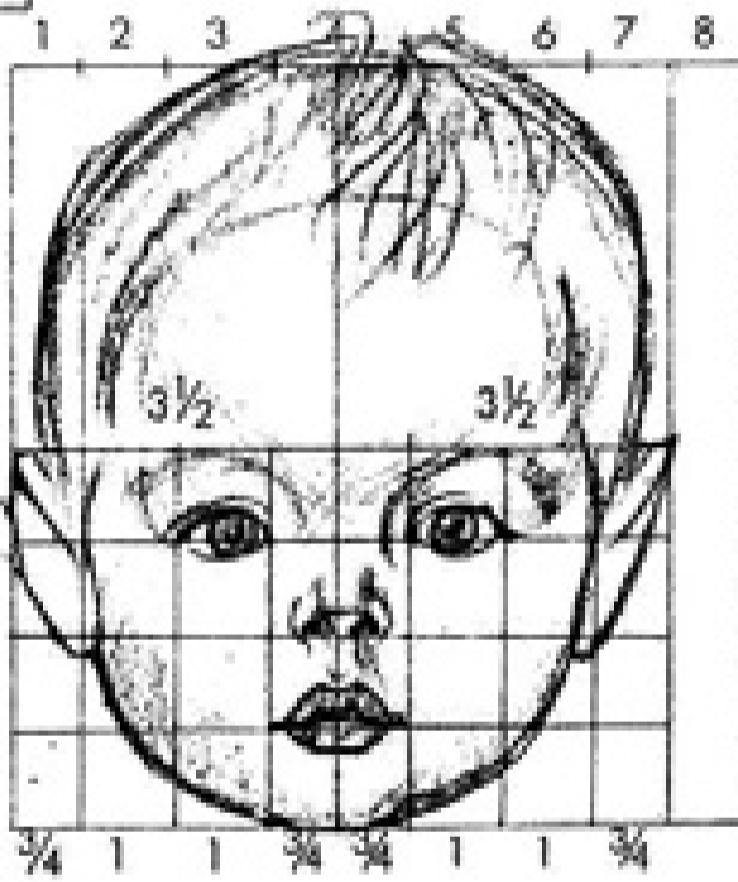
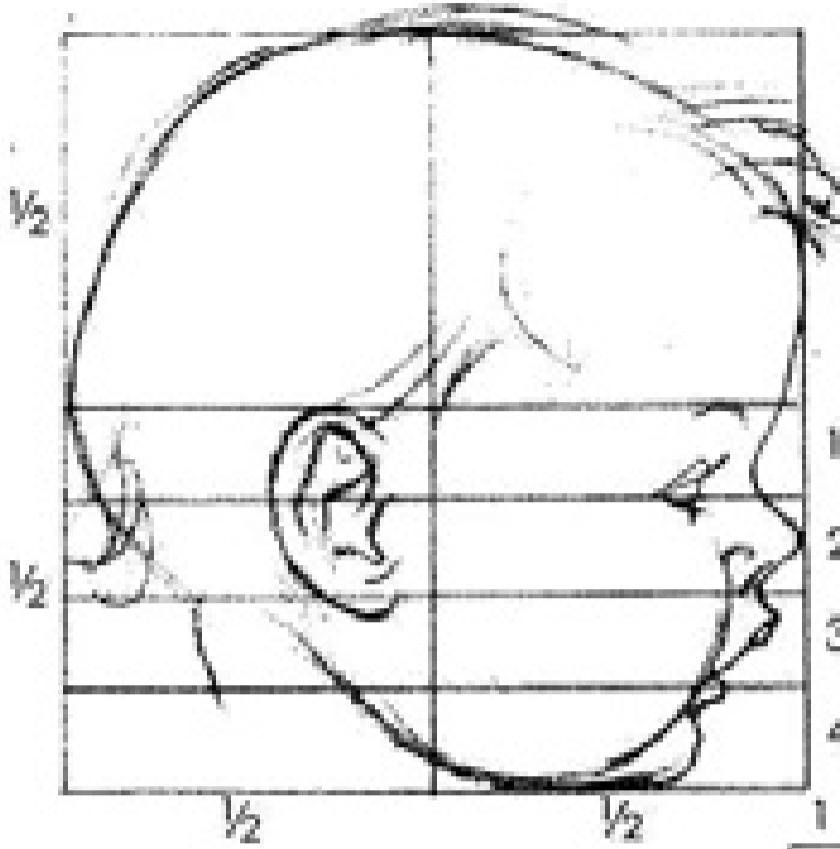














Sketches and Studies

(Эскизы и этюды)





