

Andrew Loomis. Fun With a Pencil.

Эндрю Лумис

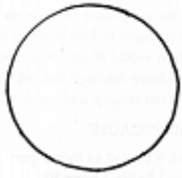
Забавы с карандашом

(Как каждый может легко научиться рисовать)



Посвящается всем, кто любит карандаши

Все рисунки и текст в этой книге являются собственностью их авторов и не должны использоваться иначе, как для целей практики и обучения.



Всё, что тебе надо знать, чтобы начать читать эту книгу
- это как нарисовать круг...



И пусть даже он будет перекошен, как
твой семейный бюджет - это не имеет
большого значения.

Не начинай с этой старой отговорки: «Я не могу нарисовать прямую линию». Я тоже от руки не могу. Если нам нужна прямая линия, можно воспользоваться линейкой. Так что попробуй, просто для развлечения.



Привет!

Кто я? О, просто один из маленьких смешных человечком, нарисованных Энди. Но я имею большое значение! Он дал мне работу. Я дух книги, любопытный нос и всё такое в этом роде. Я представляю здесь всё нарисованное синим цветом. Моё настоящее имя - Основная Форма, но это звучит чересчур напыщенно. Так что он назвал меня просто «Профессор Блук». Поскольку Энди не может говорить с тобой персонально (а этот парень любит поговорить!), он поместил меня сюда, чтобы мы с тобой могли общаться. А теперь я скажу тебе несколько интересных вещей.

Верх головы похож на мяч



Наш план действий основывается на использовании простых форм, которые тебе уже известны и хорошо знакомы, и которые ты уж точно сможешь нарисовать. Из этих простых форм мы построим другие формы, которые иначе было бы нарисовать слишком сложно. Например, голова близка по форме к мячу. Так что мы нарисуем мяч и добавим к нему нужные детали. Так мы приблизимся к необходимым нам контурам, вместо того, чтобы угадывать их.

Только самые талантливые и опытные художники могут рисовать сразу готовые контуры. Это сложно, и это одна из причин, по которой многие люди бросают рисование. Но знание того, как «конструировать» делает рисование простым и лёгким, приятным занятием. Строя вспомогательные фигуры мы узнаём где в действительности рисовать линии. Это было бы сложно без использования простых форм.

Ух ты!
Подходит!



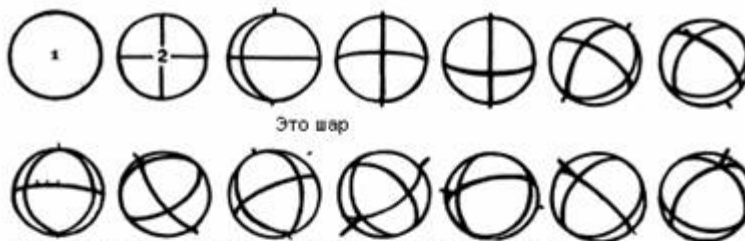
«Santa had a belly, like a bowl full of jelly» (у Санты пузо, как блюдо, полное желе). Это правильное наблюдение. Так мы поймем, на что оно похоже, мы даже можем представить, как оно трясётся! И так, идея в том, чтобы нарисовать блюдо перед животом. Конечно, мы можем закрыть его шубой и штанами, но штаны не смогут заслонить великую идею. Я выбрал Санту потому, что он не будет возмущаться что я обращаю слишком большое внимание на его внешность. Я мог бы с таким же успехом выбрать своего соседа по дому: его живот такой же круглый и так же трясётся. Любая форма похожа на более простую форму с той или иной вариацией и с добавленными к ней дополнительными частями.

Простейшие формы, которые мы знаем – это сфера, куб и яйцо. Если я скажу: «Нарисуй линию», - ты не можешь знать что я имею в виду. Прямую линию? Кривую линию? А может быть линию зигзагом или волнистую? Есть тысячи видов линий. Но если я скажу нарисовать мяч, куб, яйцо, цилиндр, пирамиду, конус, кирпич – ты справишься с заданием превосходно. Ну а если ты никогда раньше не видел мяч, можешь бросить читать эту книгу прямо сейчас.

Когда ты начнёшь строить все виды форм из более простых, ты поразишься, как аккуратно и цельно будет выглядеть результат. Сюрприз в том, что когда вспомогательные линии будут стёрты, мало кто сможет догадаться, как был сделан этот рисунок. Он будет выглядеть как профессиональная работа, тем более, что профессиональные художники также используют этот метод, чтобы их работа выглядела «профессионально».

Если ты уделишь последующим страницам некоторое внимание, я уверен, что ты будешь удивлен своими возможностями, о которых, возможно, ранее и не догадывался. А пока я просто скажу тебе, что этот метод прост, практичен, и, я надеюсь, возможен для изучения любым человеком.

ВНИМАТЕЛЬНО ПОСМОТРИ НА ЭТУ КАРТИНКУ



Это шар

Шары 1 и 2 выглядят "плоскими". Симметричное разделение придает шарам более цельный, "вещественный" вид. Хотя разделение может быть различным, внешний контур шара не изменяется.

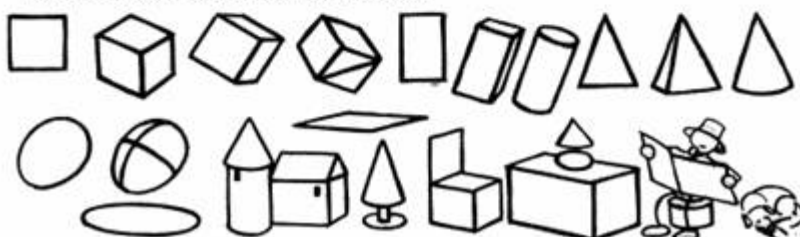


Как можно использовать шар



Можно придавать лицу разные положения, используя тот же шар

Простые формы - наши строительные блоки



Круг – это плоский диск. Если нарисовать «внутренние» контуры, он становится шаром, приобретая третье измерение. Мы будем налеплять другие формы, подобно кускам глины, на этот шар. Вспомогательные линии будут стёрты, но впечатление объёмности останется, придавая нашей форме реальный вид.



ЧАСТЬ 1. КАК РИСОВАТЬ СМЕШНЫЕ РОЖИЦЫ.

Быстрее бери карандаш и бумагу! Нарисуй всё что ты видишь напечатанным синим цветом. Выполняй этап за этапом, до самого последнего, на котором мы рисуем жирными линиями (напечатаны чёрным цветом) окончательные контуры поверх вспомогательных линий. Вот и всё, чему нужно учиться! Рисунки основаны на базовых формах. Я назвал эти рисунки «Блуками», в честь себя.

ИТАК, НАЧНЁМ

Я обещал, что всё что вам надо знать, чтобы начать заниматься по этой книге - это как рисовать круг. Какую бы форму вы ни нарисовали, она может стать основой для забавной рожицы. Даже если твой круг больше похож на картошку, это неважно.



Очень хорошо



Неплохо



Всё ещё есть надежда



2



Раздели шар пополам. Нарисуй в середине нос. Добавь поперечные линии над и под ним.



3



Добавь глаза, уши, рот, брови и т.п. Прилепи пару шаров как основу для щёк. Рисуй тонкими линиями. Затем нужные линии можно будет обвести пожирнее.



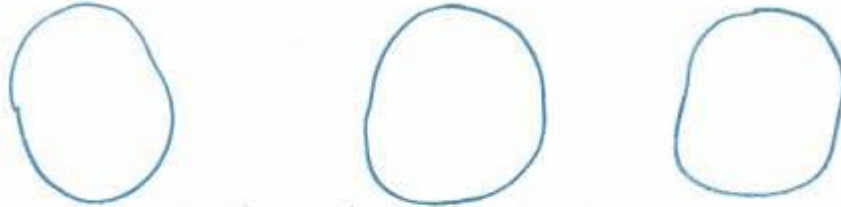
4



Вот и всё! Разве не просто? Попробуй сам придумать рожицу. Необязательно копировать нарисованные здесь.

ВЕСЕЛЬЕ НАЧИНАЕТСЯ!

Главная идея – начать с «формы». Затем присоединить другие «формы» к ней. Рисуйте окончательные линии, уничтожая ненужные вспомогательные линии. Я оставлю свои, чтобы показать, как это делалось.



Попробуем ещё! Если твои линии не совсем совпадают с моими, это не страшно.



Главное - понять принцип. Обрати внимание, что стороны лица должны совпадать. Не рисуй одну щеку или ухо выше чем другое.



Все синие линии - тонкие, лёгкие. Затем можешь или стереть их за ненадобностью, или обвести более жирно, чтобы получить окончательный рисунок.



Рисуй не очень мелко. Поскольку это твои формы, ты сам можешь придумать лицу "оригинальные" черты.

МЕТОД, ПОДХОДЯЩИЙ ДЛЯ КАЖДОГО



Нарисуй четыре круга примерно одного диаметра. Ничего, если они не совсем круглые.



Теперь добавь маленький кружок где-нибудь внутри большого или касающийся его снаружи.



Подели большой круг так, чтобы линии деления пересеклись в точке касания "носа" и большого круга



Добавь линии над и под носом, как мы уже делали раньше. Теперь дорисуй остальное.



Уши должны находиться прямо посередине боковых сторон головы.



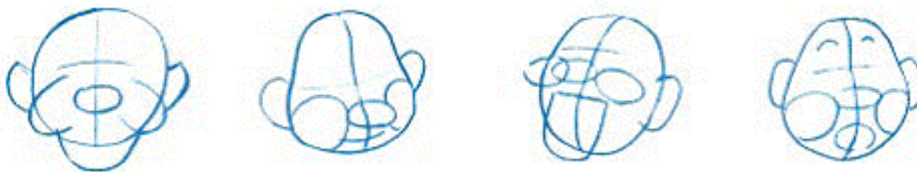
Заканчивай рисунок так, как тебе нравится. Желаю позабавиться!

ЭТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ОКАЗЫВАЕТСЯ ЛЕГЧЕ ЧЕМ ТЫ ОЖИДАЛ

Ну что же, возможно, твой первый рисунок не идеален, но не расстраивайся. Скоро ты поймёшь идею. Когда ты начнёшь чувствовать форму, всё заработает.



Средняя линия обеспечивает «реальность», объёмность формы. Качество рисунка - это результат простых форм, на которых он построен.



Ты можешь контролировать «тип» лица, выбирая формы, которые дают эффект, который тебе нужен. Со временем ты научишься чувствовать выражение лица ещё до того, как рисунок будет завершён.



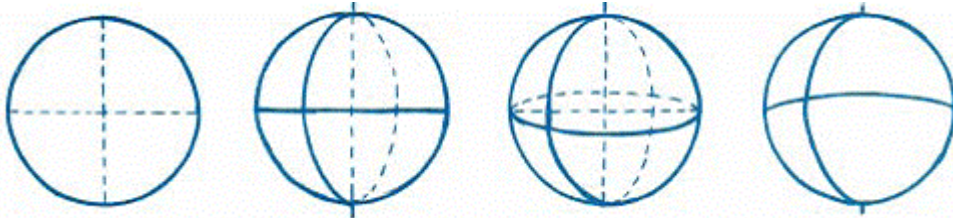
Многие рисуют одно и то же лицо, пока им это не надоест. Этим методом ты никогда не получишь два одинаковых, если будешь поднимать или опускать, менять выпуклость или размеры, изобретать формы, которые ты добавляешь.



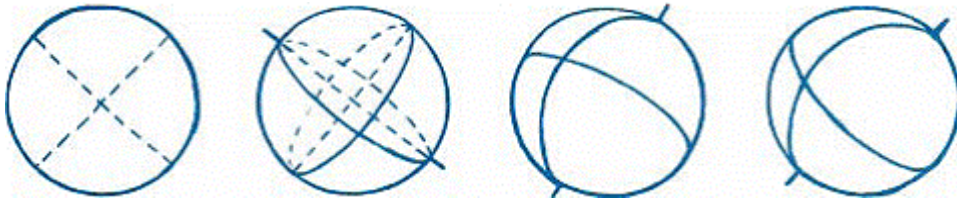
К тому времени, как дочитаешь книгу, ты сможешь создавать почти любого персонажа: высокого, низенького, толстого, тонкого, весёлого, печального, застенчивого – какого только пожелаешь. Но пока мы учимся рисовать голову. Это очень важно.

«ШАРИК БЛУКА»

Используй свои глаза, чтобы понять где рисовать линии, разделяющие шар.



Не обязательно доводить деление шара до совершенства, но всё же практикуйся делать это правильно.



Как много видов деления шара ты можешь нарисовать? Всегда рисуй ось.



Используй компас или монету, если хочешь, пока не поймёшь идею.



Чем лучше ты научишься рисовать эти шары в любой позиции, тем лучше пойдёт у нас дело. Линия сверху до низу - это «средняя линия» лица. Горизонтальная линия, напоминающая экватор - это «линия глаз», на ней также располагаются уши.

ПОПРАКТИКУЙСЯ НА ЭТИХ «БЛУКАХ»



ЛУЧШИЙ СПОСОБ СДЕЛАТЬ ЭТО

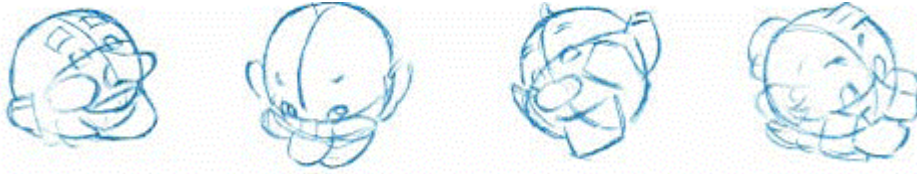
Нарисуй шар, раздели его под любым углом.



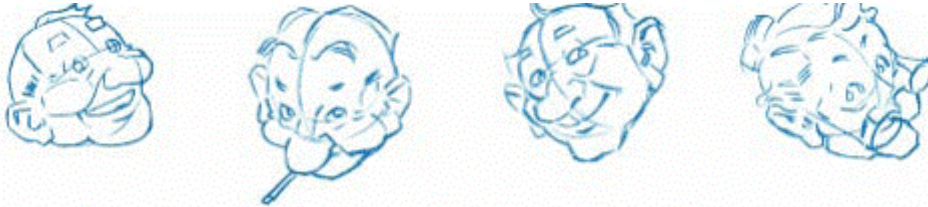
Добавь нос, уши и подбородок.



Теперь глаза, рот, щёки, брови.



Построенные формы подскажут тебе другие детали.



Когда всё готово, обрисуй чёрным.



ДОБАВЛЯЕМ ЕЩЁ ОДНУ ЛИНИЮ К ШАРУ



Посмотри на рисунок. Эта новая линия идёт вокруг шара, через ось и пересекает линию глаз как раз на середине каждого полушария, образованного средней линией. Ухо прикрепляется к голове в точке пересечения линии глаз и линии ушей.



Нарисуй шар



Добавь нос и уши

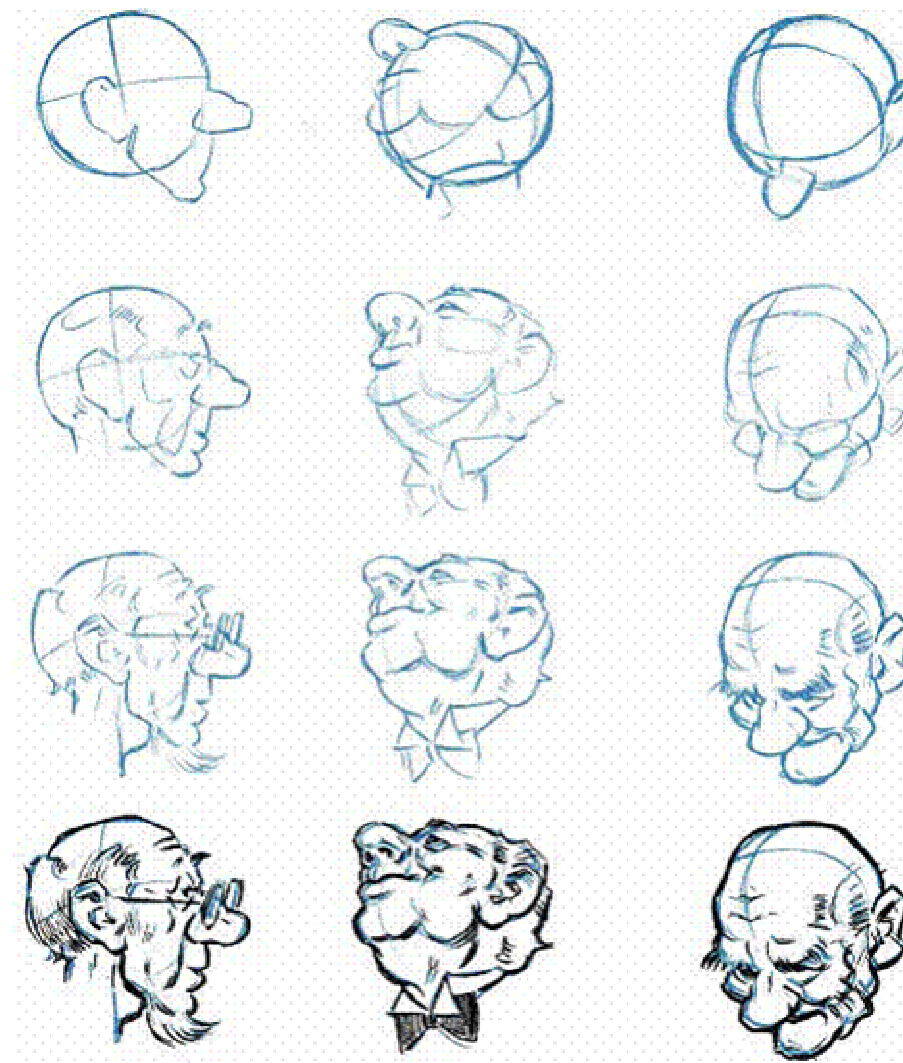


Придумай остальные формы



НЕТ ПРЕДЕЛА РАЗНООБРАЗИЮ

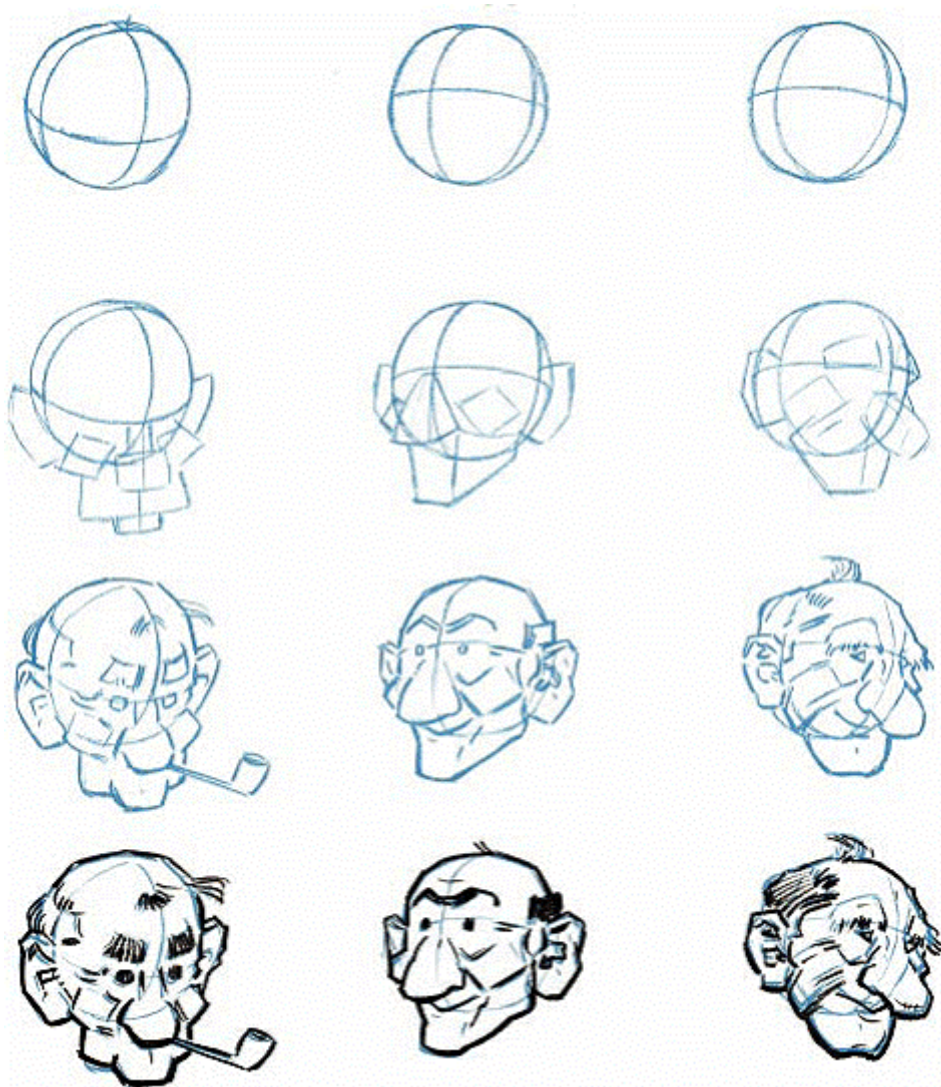
Будет лучше, если ты поймёшь метод и будешь создавать свои собственные формы, чем копировать мои. Но копирование моих форм поможет тебе в начале.



Всегда начинай конструировать голову с черепа. Другого подходящего пути нет. Как ты видишь, позиция шара определяет позу головы. Детали, которые ты поместишь на него, определяют характер персонажа.

ОБРАБОТКА «БЛОКАМИ» ПРИДАЁТ ХАРАКТЕР

«Блочные» формы всегда интересно комбинируются с круглыми формами. Хорошая идея – делать окончательные линии угловатыми даже вокруг кривых. Это даёт ощущение костей и грубости, суровости характера. Не делай этого, когда рисуешь симпатичных девушек или детей.



А теперь у меня сюрприз для тебя. Вместо того, чтобы рисовать этих болванов, попробуй что-нибудь реальное. Я буду позировать для тебя

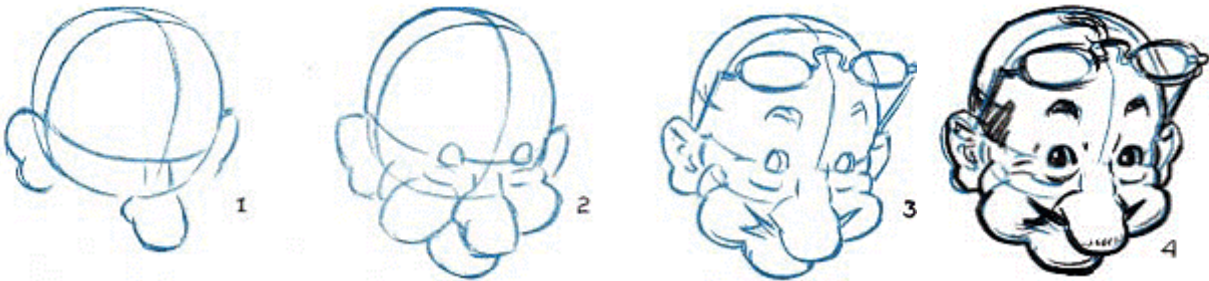


БЛУК ПОЗИРУЕТ

Ты не замечаешь этого, но я всё время заглядываю тебе через плечо. Ты всё делаешь правильно. Надеюсь, ты уже не так сомневаешься в себе? А теперь попробуй нарисовать меня. Это не так уж сложно сделать.



Вот положение шара. Рисуй его аккуратно.

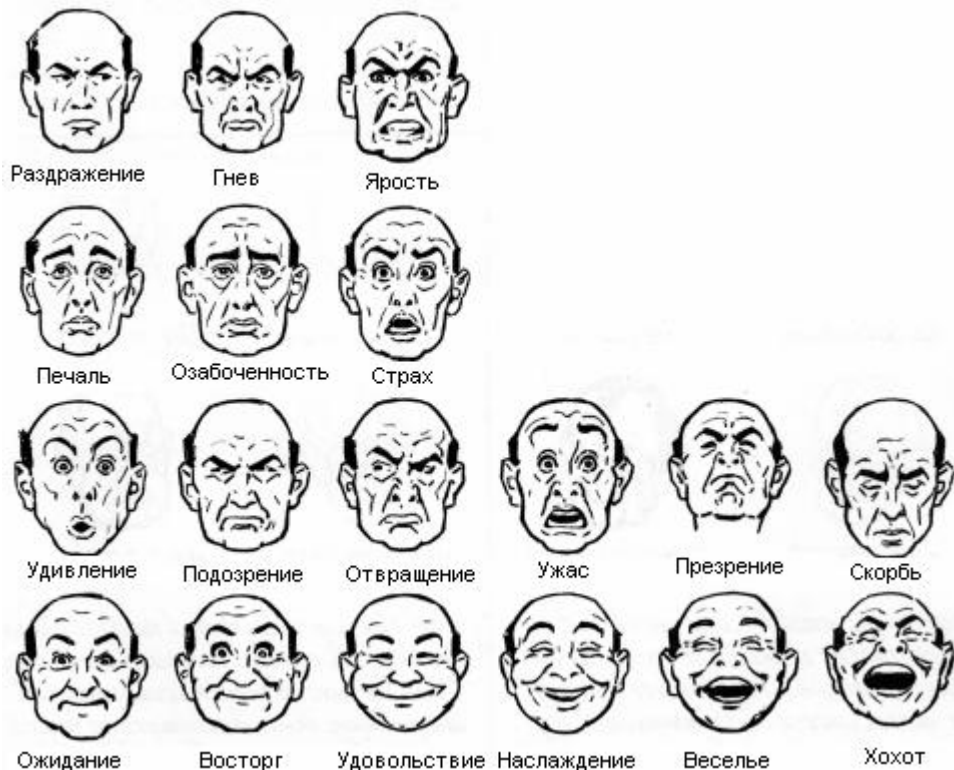


Вот и всё! Разве я тебе не говорил, что сделаю из тебя художника? Теперь ты почувствовал вкус того забавного, что есть в этом занятии. Но, пожалуйста, не удовлетворяйся этим – настоящие забавы ещё впереди!

ЭМОЦИИ



Эмоции каждый выражает по своему, и это величайшее затруднение для начинающего художника. Так что специально для тебя я приготовил Таблицу эмоций. Лица, конечно, непохожи друг на друга, но есть одинаковые вещи, которые происходят на любом лице для каждого вида эмоций. Толстяк выглядит удивлённым так же, как и худой человек. Другой художник, возможно, изобразит эмоции немного по-другому, но эта таблица позволит тебе с чего-то начать.



ЭМОЦИИ

Улыбка



Главные особенности улыбки – прищуренные глаза, складки под глазами. Щёки полные и складки щёк расположены по направлению к ушам. Широкий рот размещается между складками щёк.

Смех



Придвиньте щёки высоко к глазам, накрывая внешние уголки глаз. Складки под глазами. Уголки рта сильно подняты вверх. Показывайте только верхние зубы.

Выражение неодобрения



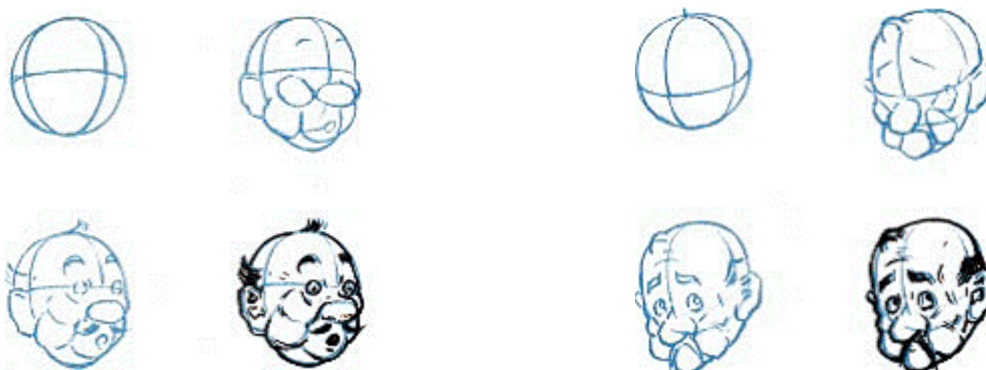
Наклони шар вниз. Печальные и недовольные лица получаются лучше из угловатых или блочных форм. Попробуй придумать такие формы сам.

Действительно злой.



Наклони шар вниз. Расширь глаза. Раздуй ноздри. Покажи зубы. Поддай щеки вперед и вниз. Уголки рта широко открыты и опущены вниз.

РАЗЛИЧНЫЕ ВЫРАЖЕНИЯ ЛИЦА



Я думаю, что забавно создать маленькое лицо и посмотреть, что оно может делать. Эмоции имеют огромное значение. Скоро тебе захочется рисовать последовательности действий в нескольких картинках.

При удивлении, тревоге, жалости восторге, страхе, ожидании, удовольствии брови приподняты. Брови - это важная деталь в выражении эмоций.

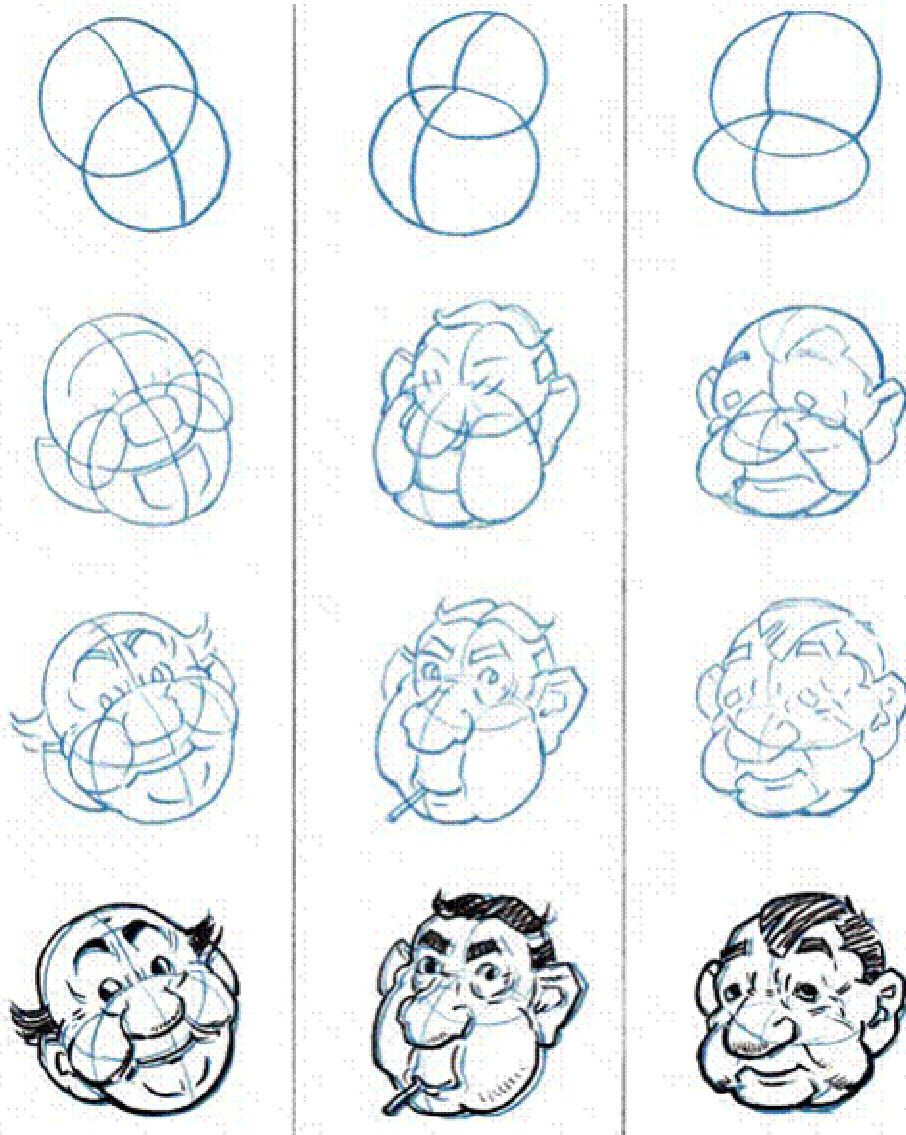


При раздумье, стеснении, недоверии, отвращении, раздражении, злости, ярости, концентрации и хохоте внутренние концы бровей опущены вниз. В различных эмоциях есть много тонкостей. Изучи их.

Скоро ты научишься "чувствовать" эмоции. Попробуй рисовать собственное отражение в зеркале. Если кто-то поймает тебя за этим занятием, скажи, что это он псих, а ты гений.

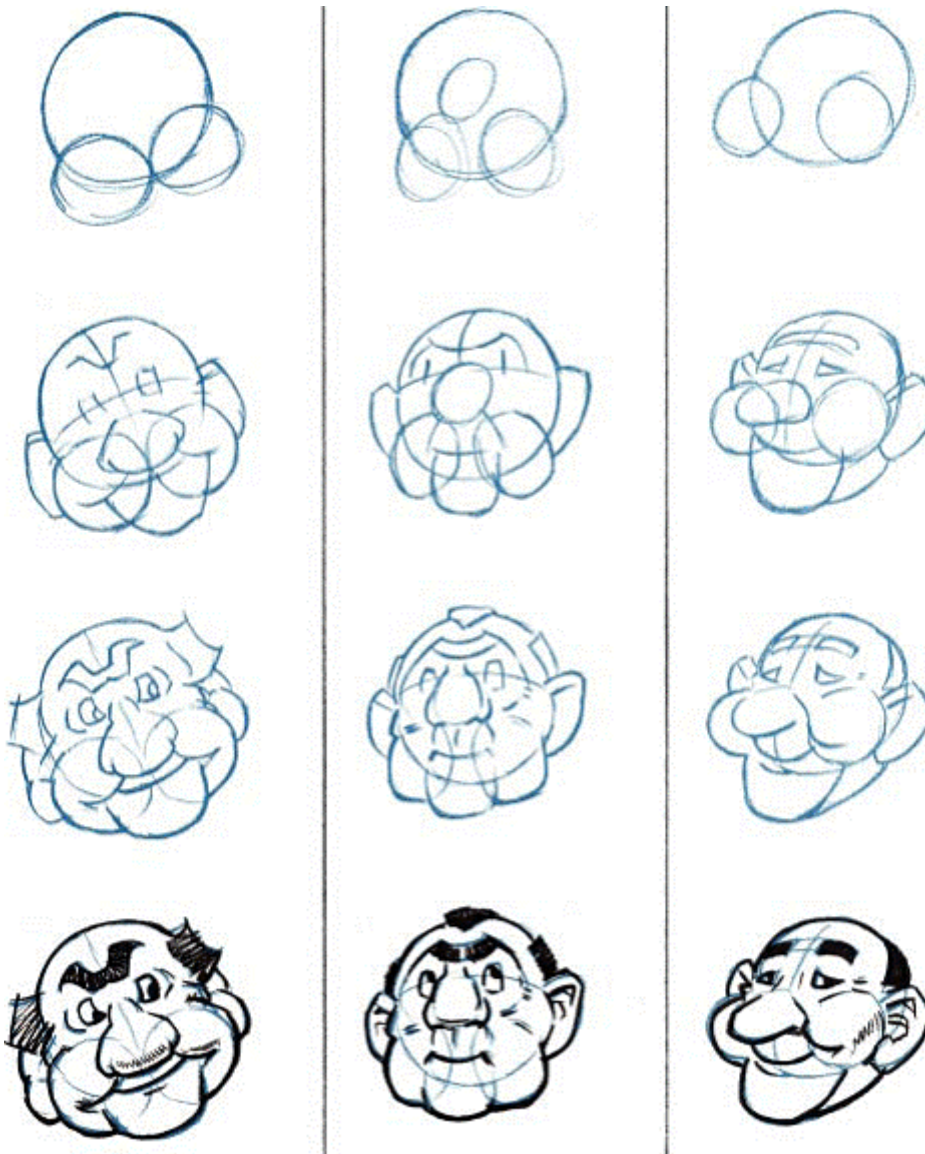
НЕБОЛЬШОЙ ТРЮК

Попробуй нарисовать два перекрывающихся круга любого размера. Нарисуй среднюю линию через оба круга и дострой недостающие детали. У тебя получится голова. Конечно, рисуй тонкими линиями.

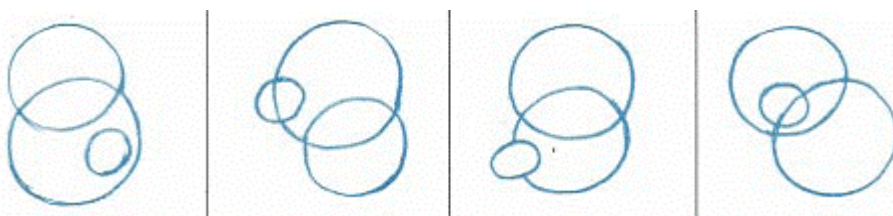


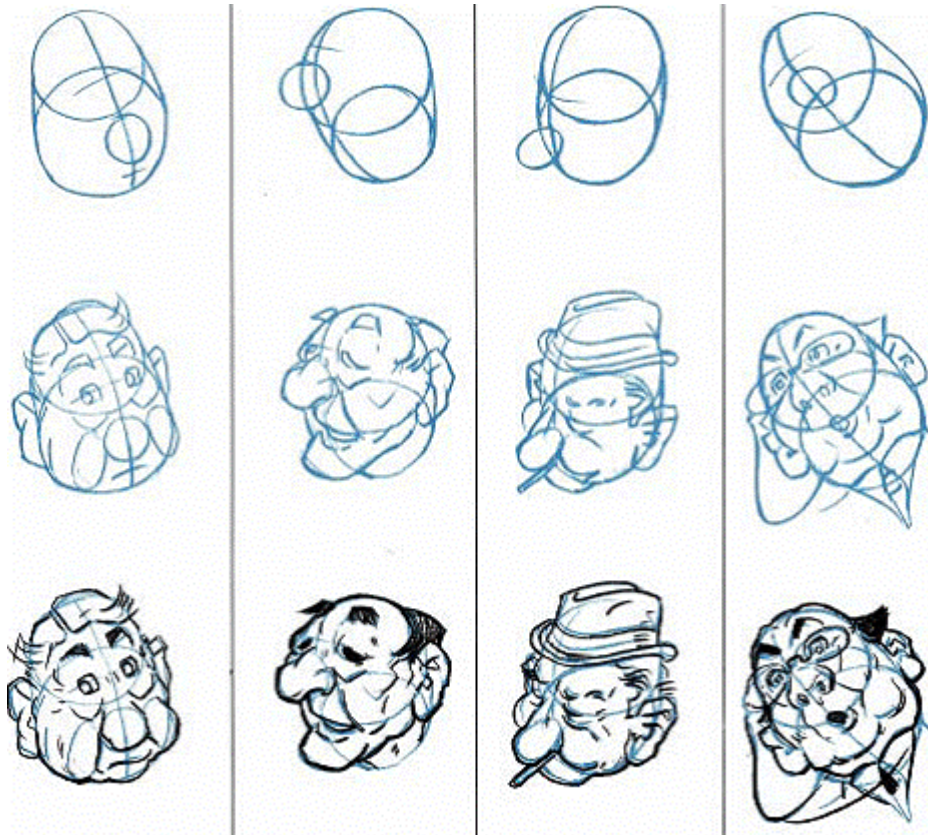
ЕЩЁ ОДИН ТРЮК

Нарисуй круг. Добавь два маленьких круга, недалеко друг от друга. Можешь добавить ещё один пониже между ними. Теперь нарисуй среднюю линию между двумя маленькими кругами. Далее действуй как обычно.

**ВОТ ТАК ФОКУС!**

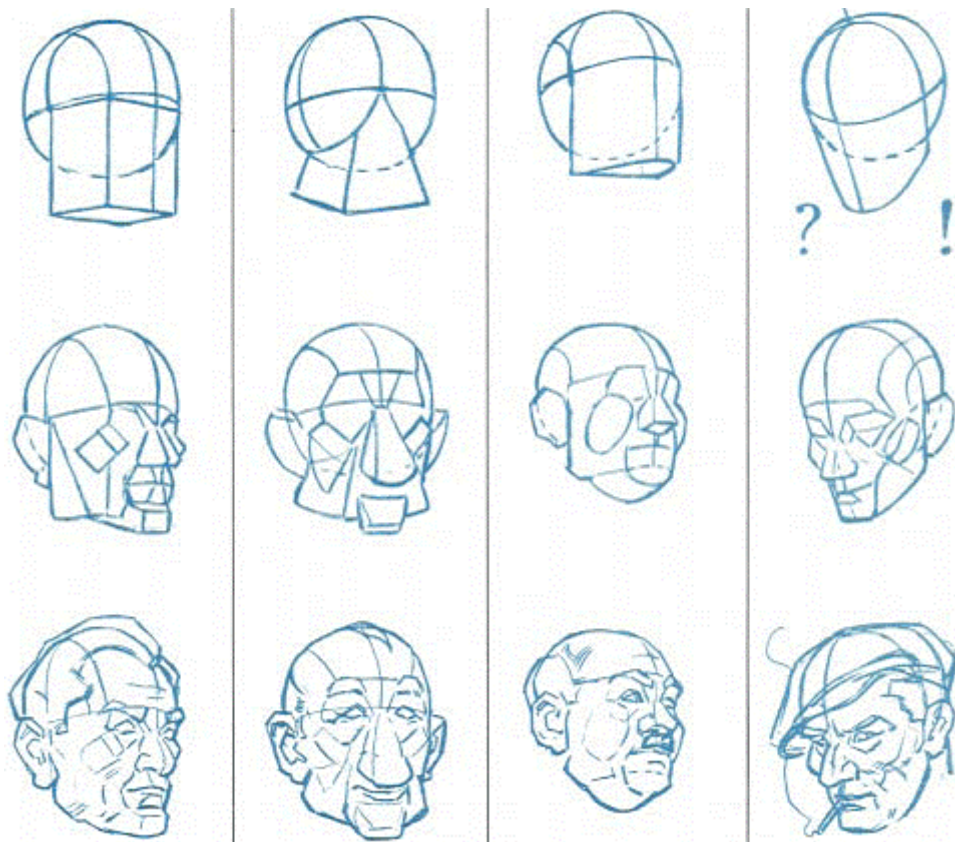
Нарисуй три круга, один из них маленький, в любой позиции. Соедини большие круги. Нарисуй среднюю линию так, чтобы она проходила "под" маленьким кругом. Получится нечто вроде головы. Используй своё воображение, чтобы завершить рисунок.





НЕ ПРОПУСКАЙ ЭТУ СТРАНИЦУ!

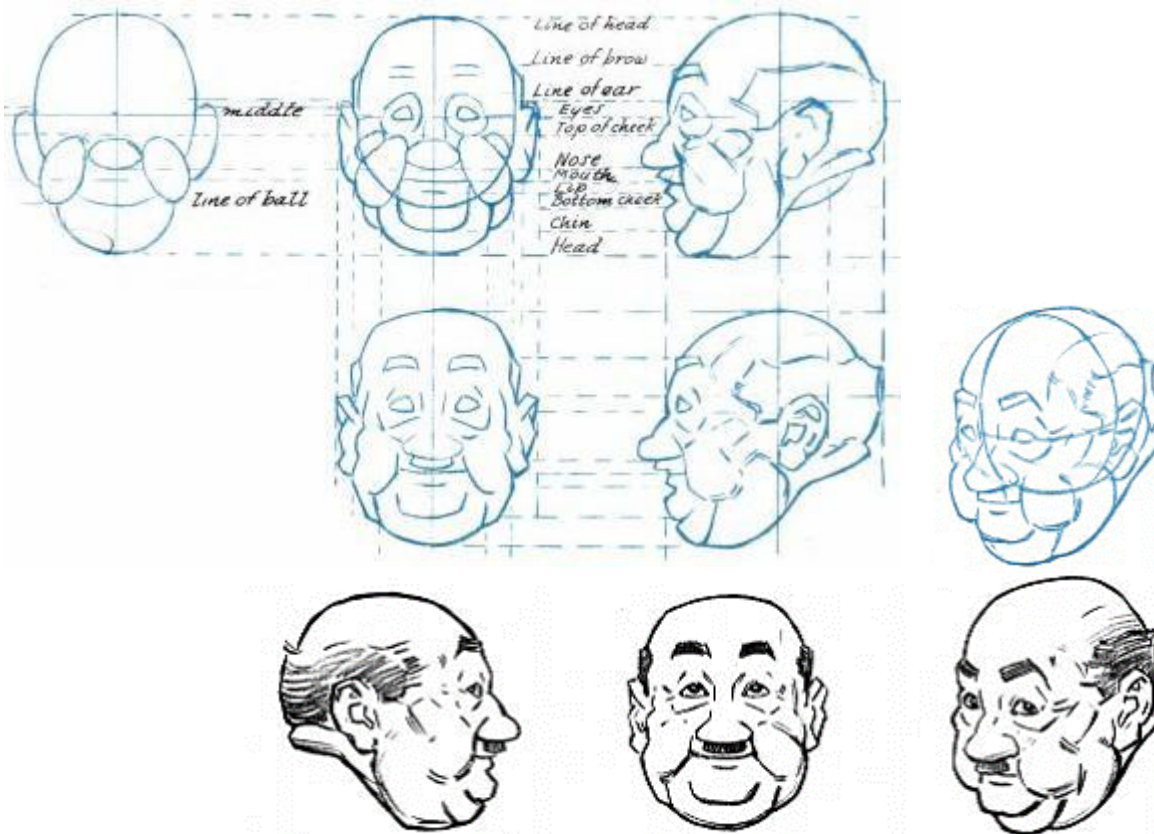
Здесь мы комбинируем шар с другими основными формами. С объёмными формами голова начинает выглядеть более реальной. Ты можешь делать всё, что угодно с вспомогательными формами.





ПРОЕКЦИИ

Эта страница - для умных людей. Это метод проекции персонажа, который ты будешь рисовать в различных позах. Для начала попробуй с очень простой головой. Рисовать надо очень аккуратно. Сначала рисуешь фронтальный вид головы. Затем по измерительным линиям, перенесённым горизонтально, строишь профиль. Следи, чтобы детали рисунка правильно соотносились с соответствующими линиями. Когда тебе нужен вид спереди-сбоку, ты можешь повернуть или наклонить шар и рисовать "на глаз".

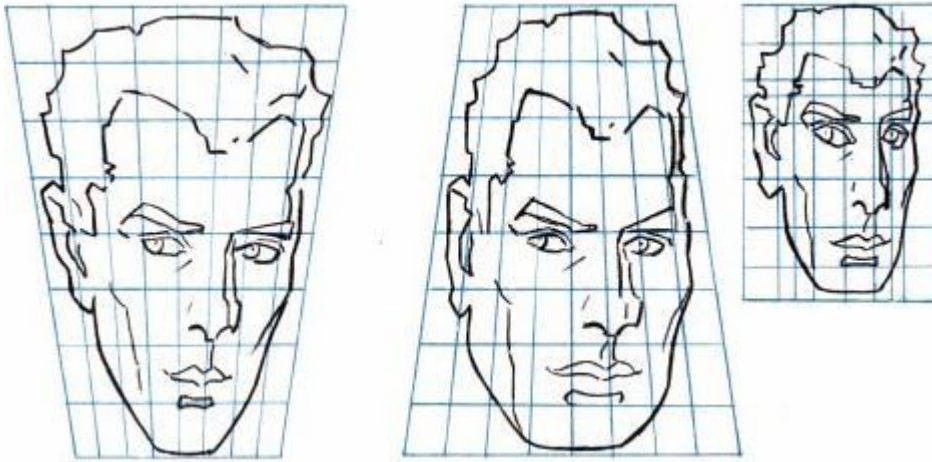


РАЗНООБРАЗИЕ ЧЕРЕЗ ИСКАЖЕНИЕ



Возьми любую голову. Ты можешь исказить её нарисованными ниже способами. Это полезно для карикатур. Нарисуй сетку из квадратиков. Измени размер или пропорции этих квадратиков. Теперь скопируй рисунок по новой сетке.





ДЕТИ



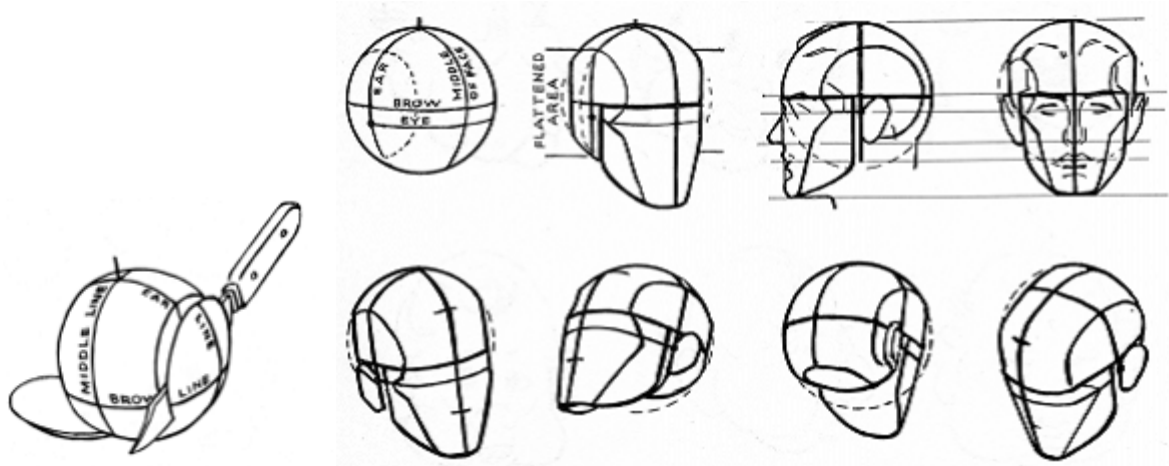
КАРИКАТУРНЫЕ ДЕТИШКИ



МЕТОД УСЕЧЁННОГО ШАРА И ПЛОСКОСТИ

Эндрю Лумис придумал этот метод, делающий конструирование разных типов головы очень простым.

Сейчас мы подходим к наиболее важному разделу книги. Метод, описанный здесь, основан на тех простых навыках рисования, которые ты уже освоил ранее. И пусть тебя не пугает, что он чуть более сложный.

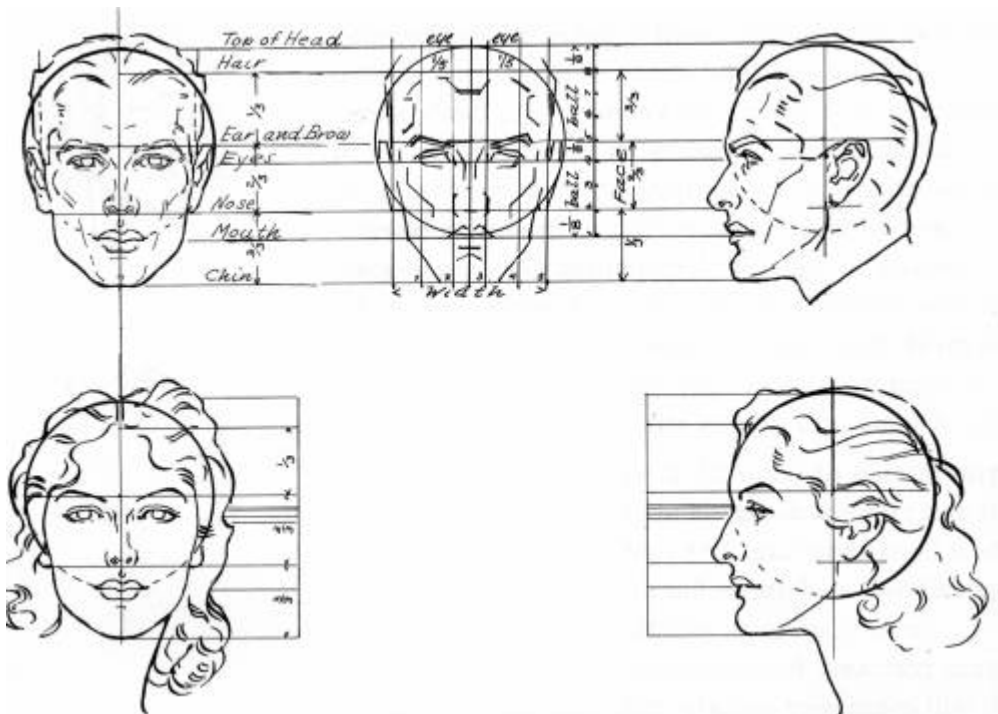


Череп, как ты, вероятно, заметил - это не совсем точный шар. Тем не менее, мы можем взять шар, обрезать его с двух сторон, срезая к затылку немного больше и что-нибудь добавить к нему, или, наоборот, убрать. Лоб можно сделать плоским, скосить назад или сделать вступавшим вперёд. Череп можно удлинить, расширить, заострить. Лицевая плоскость также может быть добавлена без нарушения нашего рабочего принципа. Ты просто приделываешь плоскость там, где хочешь, и таким образом можно изобразить *любой тип головы*. Все другие методы, с которыми я сталкивался, не берут за основу форму, похожую на череп и не дают такого разнообразия форм.

После публикации этой книги я с интересом обнаружил, что похожий метод уже использовался мисс Е.Грейс Хэнкс из института Pratt в Бруклине и она написала книгу, основанную на этом методе.

МЕТОД УСЕЧЁННОГО ШАРА И ПЛОСКОСТИ

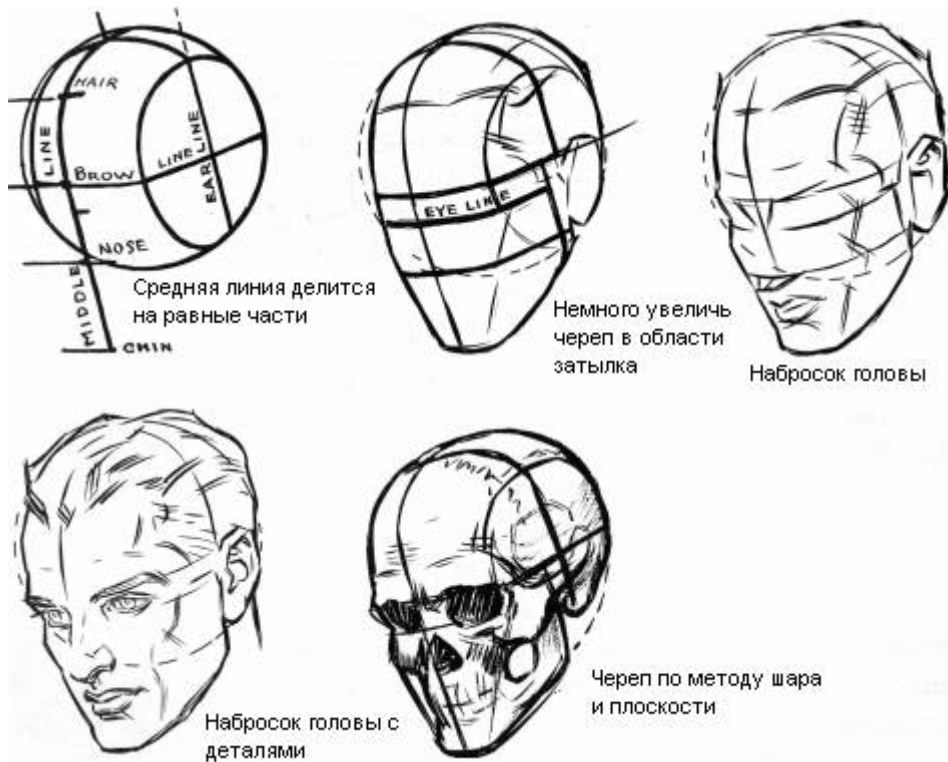
Это измерения, которые я лично принимаю за идеал. Понимая, что "стандартные" пропорции основаны на латинском типе, я разработал их для "идеального американца".



Эти пропорции основываются на размерах шара и плоскости и автоматически изменяются, если изменяются шар или плоскость.

Для меня реальное значение этого метода в том, что он делает возможным аккуратное моделирование головы, позволяя воспроизвести тип головы с узнаваемостью и точностью. С такой же лёгкостью он даёт возможность преувеличения и искажения для комических рисунков и карикатур. Он открывает дорогу для новичков без утомительного и длительного обучения и даёт начало нужному качеству рисунка, обычно приходящему лишь после изучения строения скелета и мускулов. Метод шара и плоскости создаёт впечатление действительной структуры костей. В основе этой базовой формы лежит череп. Но это также и полезное пособие, помогающее разместить детали головы на их правильные места, относительно положения головы. Это умение придёт очень быстро, и вскоре глаз сам будет отмечать любую «неправильность» на рисунке.

Много лет назад, когда я учился рисованию, мне говорили, что надо рисовать голову как яйцо или овал. Неплохо для фронтальной точки зрения. Но как быть с профилем? Ещё меня учили начинать рисование с куба. Это даёт чувство перспективы, но это не даёт представления о черепе. Как много нужно отрезать от куба? Ещё я слышал о «методе тени» и других, но в основе их всех лежит необходимость предварительного изучения головы.



Как нарисовать шар и плоскость





















Нарисуй шар так, как делал это раньше, затем опусти среднюю линию вниз за пределы шара. Раздели её на 4 равные части, каждая равна половине расстояния от линии бровей до верхушки шара. Срежь бока, опустив линию ушей прямо вниз. Средняя линия и линия ушей в этих областях будут параллельны. Линия глаз оказывается ниже «экватора», который теперь будет именоваться линией бровей. Линия носа идёт от середины плоскости к ушам. Уши прикрепляются на пересечениях линии глаз и линии ушей. Плоскость немного не доходит до ушей. Верх ушей касается линии бровей. Череп немного выдаётся из шара на затылке. Всё очень просто.

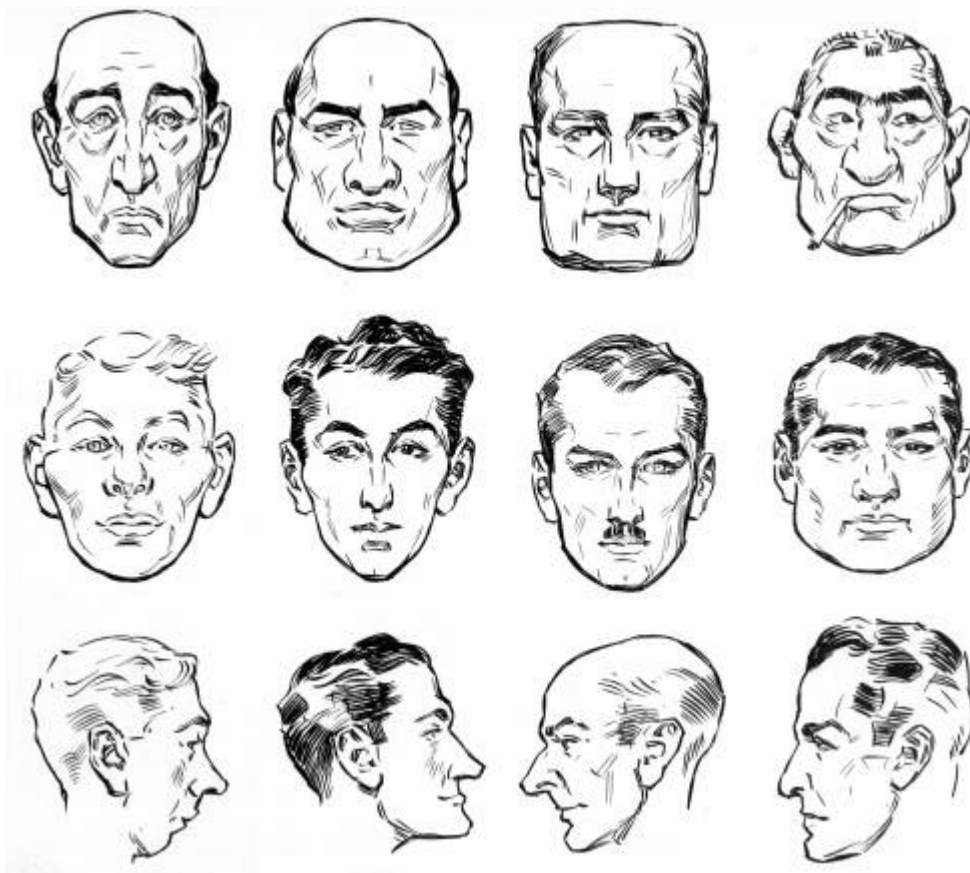
Что мне было нужно, так это метод, посредством которого я могу найти, что нарисовано неправильно. Попытки вмешаться в уже нарисованную голову, чтобы исправить что-либо в её конструкции обычно доводят работу до полного разрушения. Очевидно, лучше правильно начать, чтобы после многих часов работы не оказаться разочарованным в своём рисунке.

Итак, этот метод вырос из моей личной необходимости. Поначалу я не имел ни малейшего намерения писать о нём книгу. Однако, когда разработка его была закончена, я был захвачен его простотой. Это одна из тех вещей, которые удивляют, почему их раньше никто не придумал. Тот факт, что он связан с нашими первыми детскими каракулями, передающими грубую форму без внешних деталей, лишь увеличил мой энтузиазм. Почему бы, в таком случае, не сделать этот метод доступным всем?

Я не сомневаюсь, что эти несколько страниц окажут неоценимую помощь многим практическим художникам, которые сталкиваются с теми же трудностями, что и я. Но в первую очередь – это книга для обычного человека, который всю жизнь мечтал рисовать, но у него это не получалось.

В ПРИМЕНЕНИИ К РАЗНЫМ ТИПАМ ЛИЦА

			
Длинное лицо	Широкое лицо	Треугольное лицо	Выступающая челюсть
			
Широкие скулы	Низкий лоб	Высокий лоб	Квадратная голова
			
Волнуй профиль	Выпуклый профиль	Выступающие надбровные дуги	Высокий затылок
			
Низкий затылок	Плоский затылок	Выступающий затылок	Высокий череп
			
Плоский череп	Негроид	Монголоид	Широкий череп

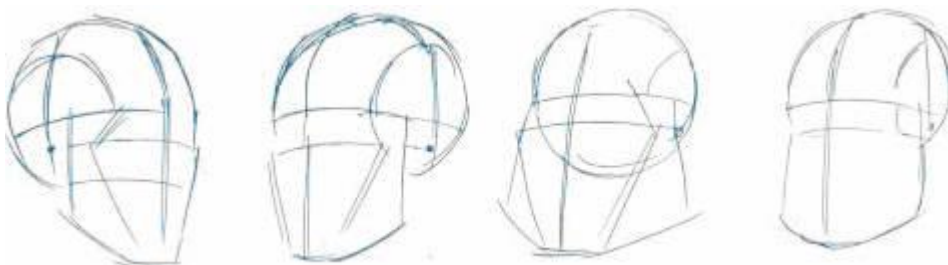


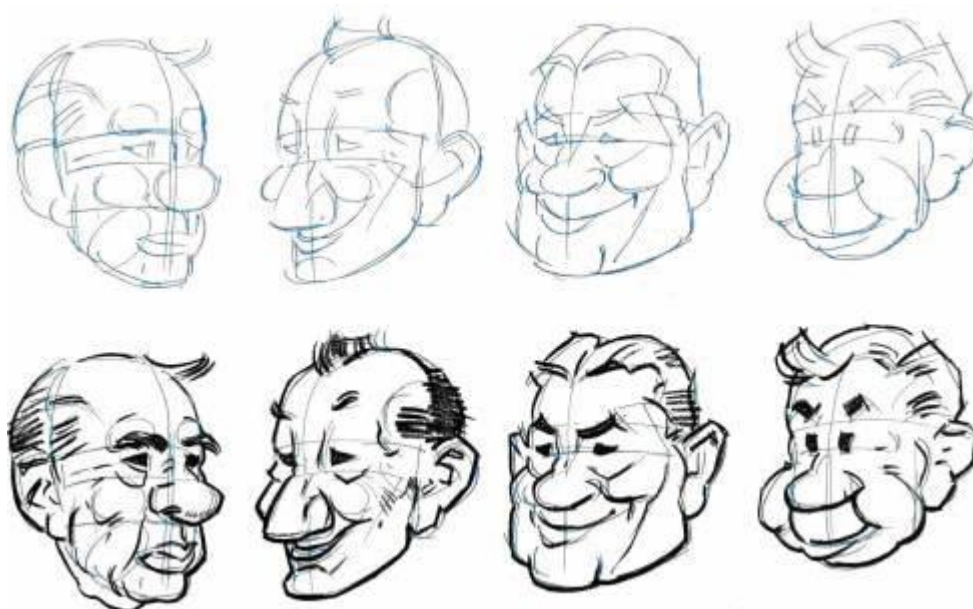
Проверь своё чувство формы: как много типов голов ты сможешь классифицировать?

Эта страница даст тебе представление о бесонечном разнообразии типов и характеров, которые можно построить методом усечённого шара и плоскости. Существуют тысячи типов, и все они непохожи друг на друга благодаря тому, что отличаются детали черепа. Забавно изучать индивидуальность и пытаться определить, какие типы шара и плоскости нужно соединить, чтобы получить это лицо. Ты учишься заглядывать вглубь, внутрь характера. Этот метод не требует ясновидения, а только быстрый глаз и умелую руку.

КОМИЧНЫЕ ГОЛОВЫ ПО МЕТОДУ ШАРА И ПЛОСКОСТИ

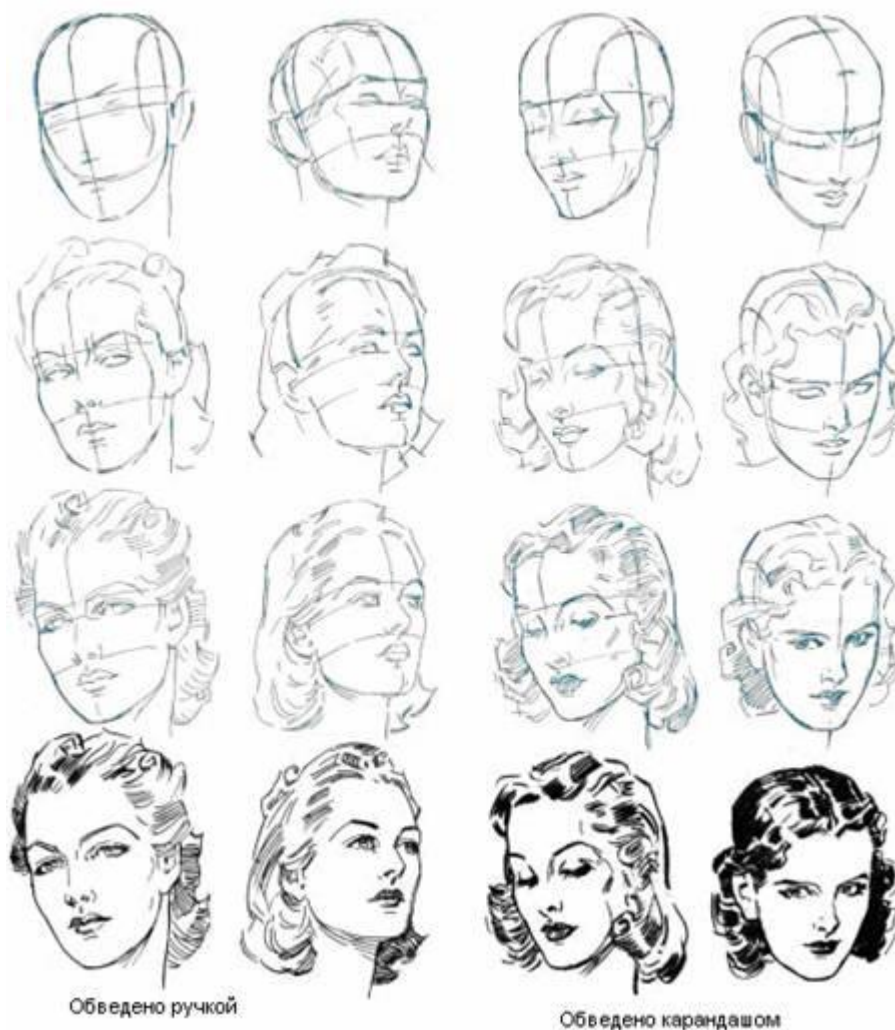
Вот простое применение метода. Это не более трудно, чем добавлять формы непосредственно на шар. Однако, вероятность ошибки гораздо меньше. Ты можешь использовать как метод целиком, так и часть его. Я советую тебе время от времени возвращаться к этим разделам и пробовать рисовать их снова. С каждым разом будет получаться всё лучше. Ни в коем случае не сдавайся! Твои руки сумеют делать удивительные вещи.





СИМПАТИЧНЫЕ ДЕВУШКИ

Красота женской головки на 99% зависит от того, как аккуратно ты нарисовал её. Шар должен быть нарисован правильно, вспомогательные линии верно размещены на шаре и плоскости, детали также должны быть размещены точно. Запомни, что расстояние между глаз равно ширине глаза. Не помещай рот слишком низко и не делай нос слишком длинным. Этот рисунок я обвел ручкой. Пробуй и ты иногда делать это.



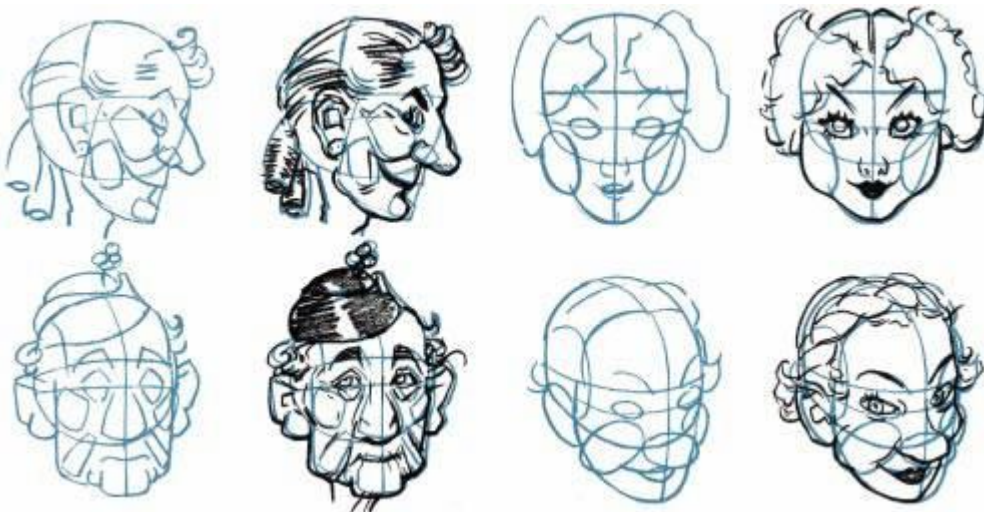
Обведено ручкой

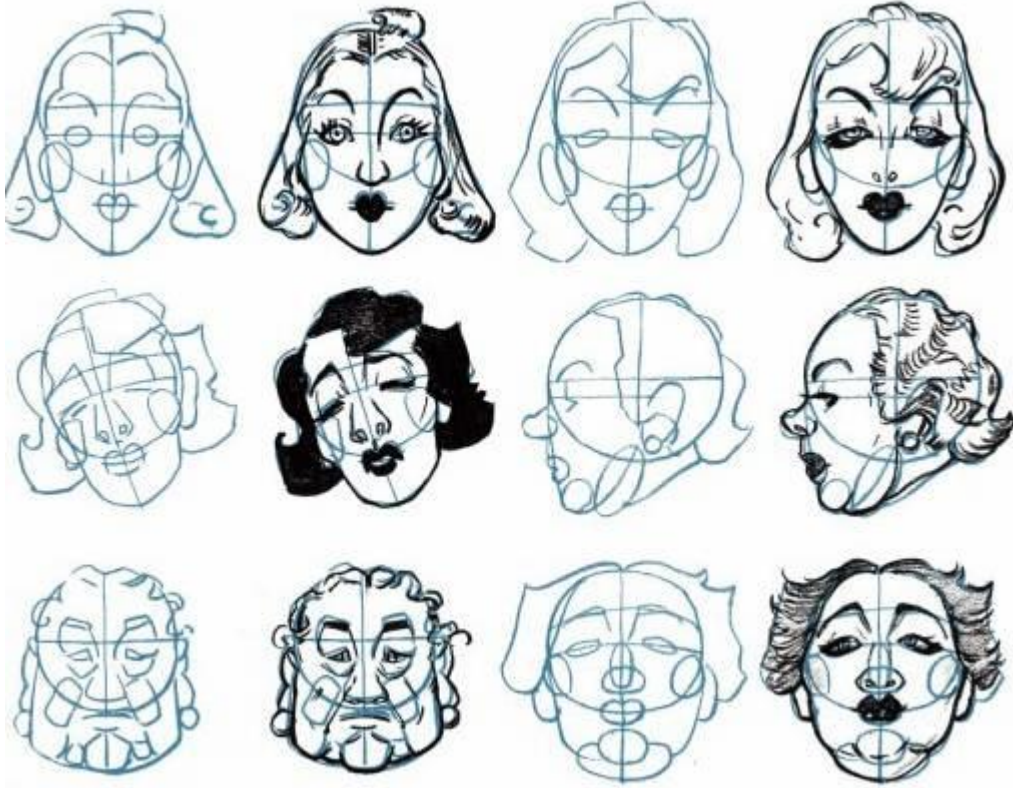
Обведено карандашом

МЕТОД ПРОВЕРКИ



ПРЕКРАСНЫЙ ПОЛ





ДВАДЦАТЬ ДЕТЕЙ



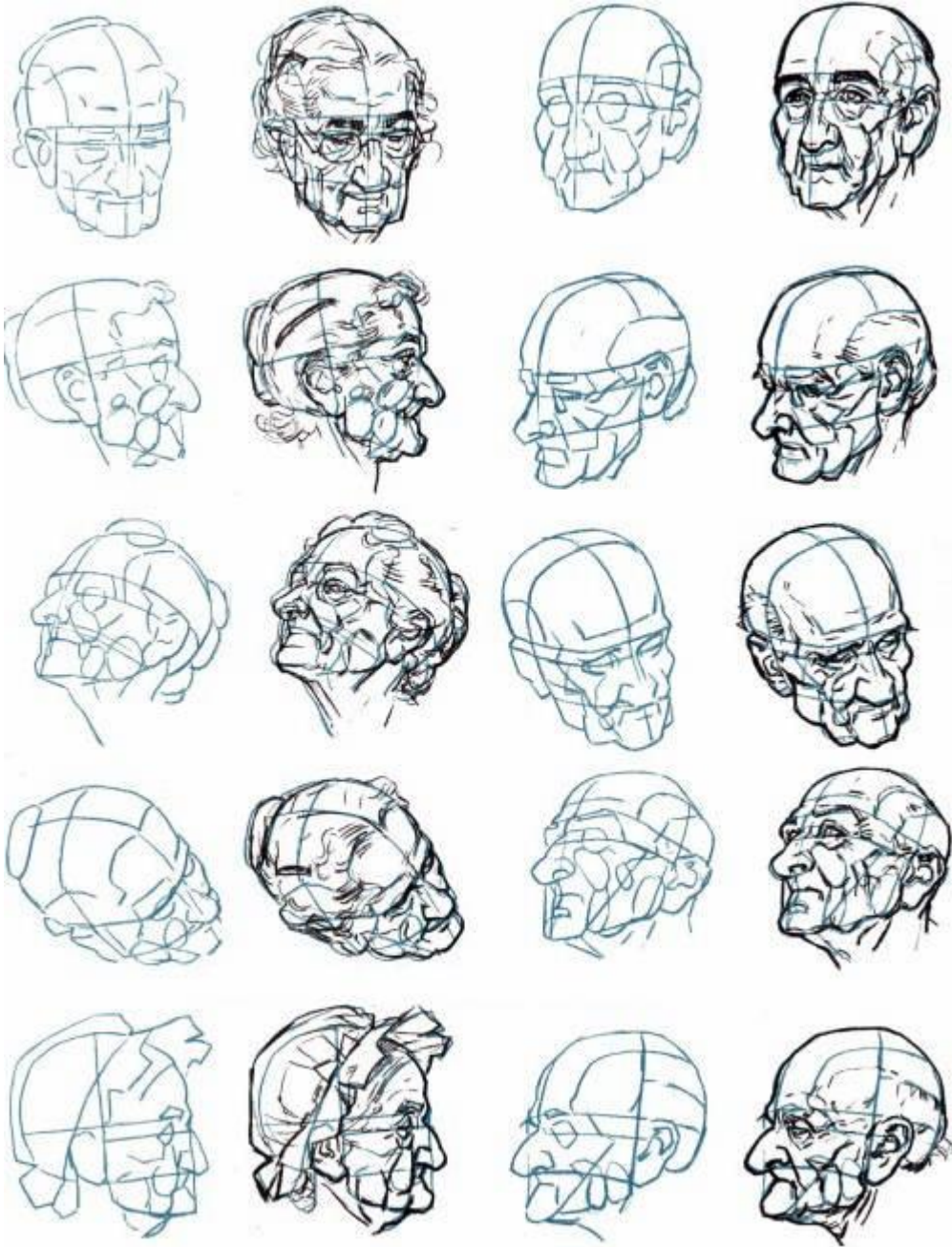


ВЕЧНАЯ МОЛОДОСТЬ

Ты должен быть способен сконструировать и нарисовать до конца эти рисунки.



ПОЖИЛЫЕ ЛЮДИ



*НУ, ДРУЖИЩЕ, ВОТ ТЕПЕРЬ ТО ЗАБАВА
ДЕЙСТВИТЕЛЬНО НАЧИНАЕТСЯ!*



ЧАСТЬ 2. ПРИДЕЛЫВАЕМ ГОЛОВУ К ТУЛОВИЩУ.



ЗАБАВНЫЕ ФИГУРКИ

Подозреваю, ты уже исчесался от нетерпения перейти к этой части книги. Действительно, это здорово - создавать маленьких человечков, делающих то, что ты от них хочешь. Никто тебя в этом не ограничивает. Делай это небольшими дозами, чтобы получать удовольствие.

Когда ты был очень маленьким мальчиком (или девочкой), твои человечки, наверное, напоминали нарисованных здесь. Если так, у тебя огромный запас неразвитого таланта, и если ты с тех пор не рисовал - это просто позор! Когда ребёнок начинает рисовать, он инстинктивно делает лучше, чем в более позднем возрасте. Он начинает с основы, с грубого представления объёма без деталей. Скоро он забывает про туловище, и начинает рисовать пуговицы и одежду с лицом наверху. Результат: он разочаровывается и переключает своё внимание на какую-нибудь симпатичную девчущку на новом велосипеде.

А если серьёзно, я бы сказал, что рисунки 1 и 2 имеют большие возможности, 3 и 4 всё ещё подают надежду. Но 5 опустился до уровня этих ужасных рисунков в публичных местах.

Сейчас мы начнём с чего-то весьма похожего на рисунки 1 и 2. В ожидании лучшего имени мы будем звать его "Духинкус". Всё что нам надо - добавить нечто вроде коробки для таза, подушечки вместо ладоней и ступней, шарики вместо суставов и прямая линия, проведённая через плечи.

Итак, мы даём ему следующие характеристики:

Голова - это шар;

Грудь - это шар;

Таз - коробка, скошенная наружу сзади и внутрь с боков;

Позвоночник проходит не через шар груди, а вокруг него позади;

Ноги не прямые, а искривлены внутрь к коленям и наружу около ступней;

Предплечья слегка изогнуты;

Грудной шар разделён линией посередине и расходящимися линиями вниз, подобно перевёрнутой букве Y.

Смысл искривления костей в том, чтобы они стали более "прыгучими" и поглощали сотрясения

Каждая конечность может двигаться практически в любом направлении.

Грудная клетка зафиксирована на позвоночнике, но позвоночник может изгибаться в любом направлении, скручиваться и поворачиваться, так что возможен широкий диапазон движений между позвоночником и тазом.

Человеческое тело - пожалуй, лучший в мире механизм. Мы можем идти, бежать, прыгать, взбираться, стоять прямо, сидеть - и всё это без смазки и перегорания предохранителей. Наш "мотор" запускается и останавливается лишь однажды в жизни. И если бы мы заботились о нём, его срок службы превосходил бы срок службы его металлических аналогов.



1



2



3



4



5



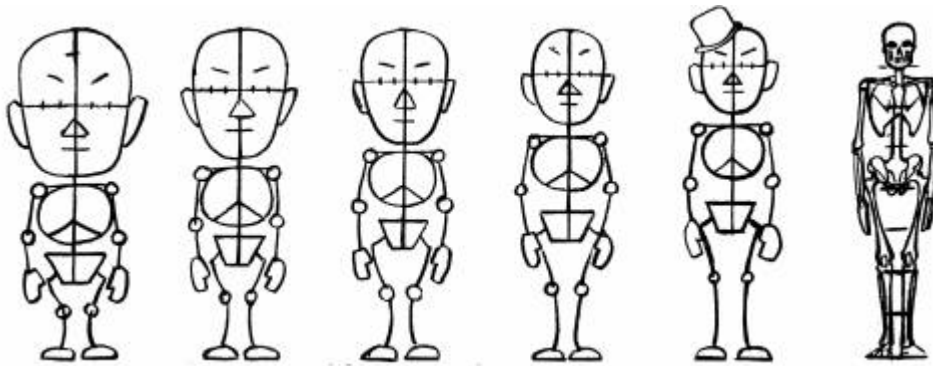
Какой он был



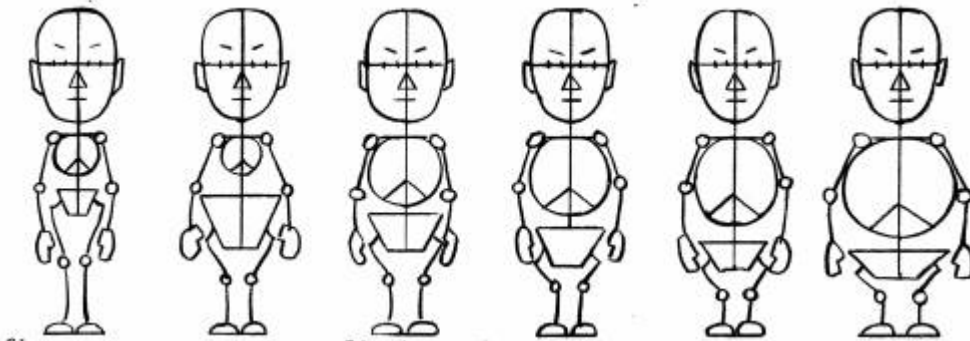
Каким он будет

ИТАК, НАЧНЁМ

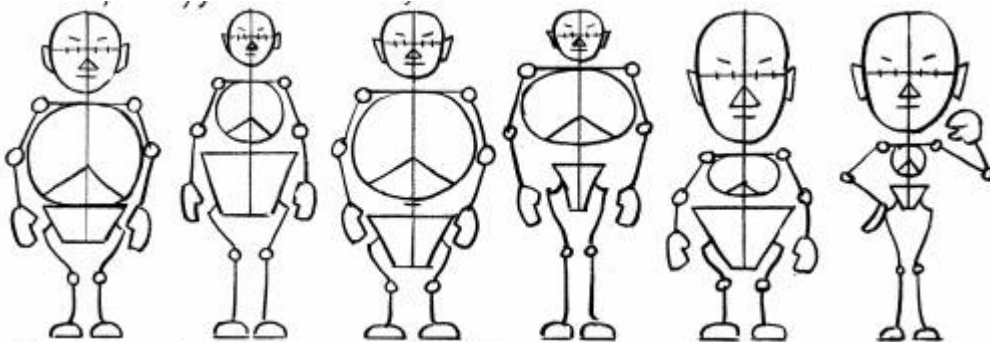
Пропорции твоих маленьких фигурок могут изменяться. На рисунке внизу показаны примеры таких изменений.



Преувеличение размера головы по отношению к туловищу.



Увеличение туловища относительно головы.



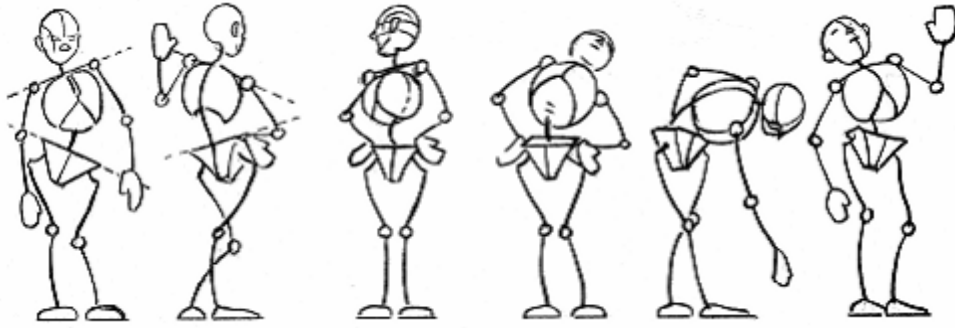
Разнообразные изменения головы и туловища.

НАЧНЁМ РАБОТУ С ФИГУРОЙ

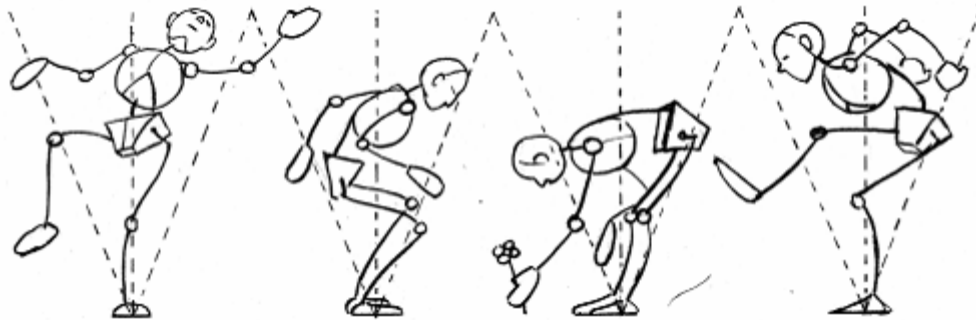
Начинаем с того, что запустим её в действие. Всегда имеет движение частей фигуры. Рисуй эту страницу аккуратно и внимательно знакомься с движением каждой части.



Голова может принимать любую позицию шара и плоскости.

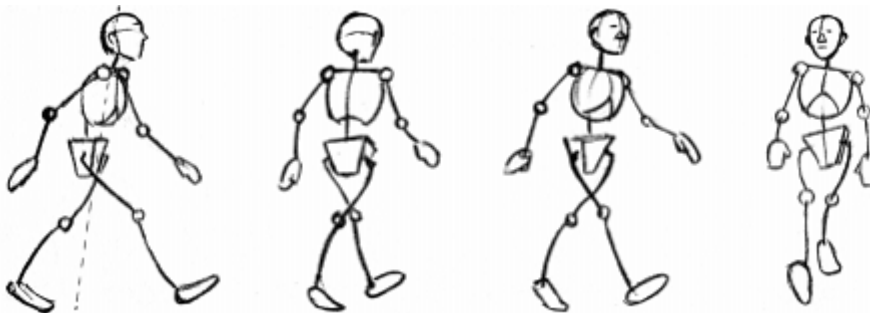


Движения плечей, бёдер, позвоночника и таза. Скручивание. Наклоны.

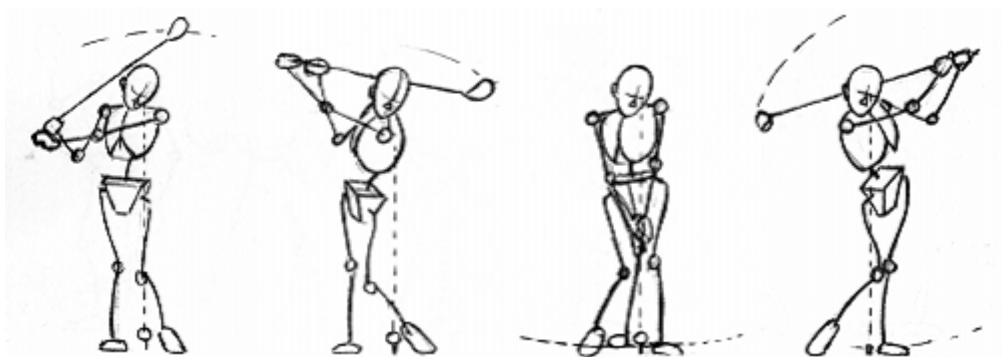


Вес тела равномерно распределён относительно центральной точки гравитации.
Это равновесие. Всего пара линий - и готово, не так ли?

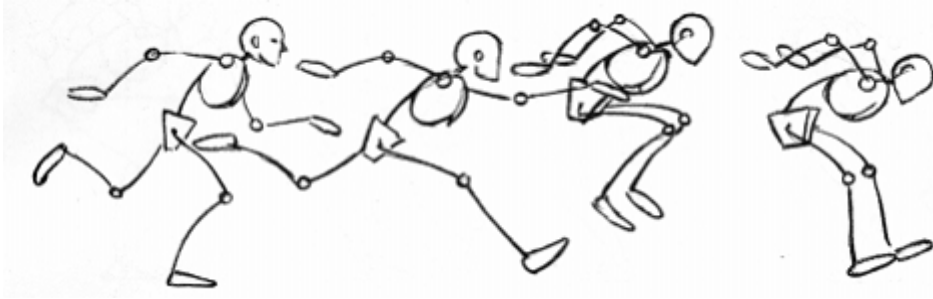
ДУХИНКУС ДВИЖЕТСЯ. ИЗУЧАЕМ КАРКАС.



При ходьбе руки движутся противоположно ногам. Например, левая нога вперёд - левая рука назад.
Вес смещён вперёд, сохраняя баланс при каждом шаге.

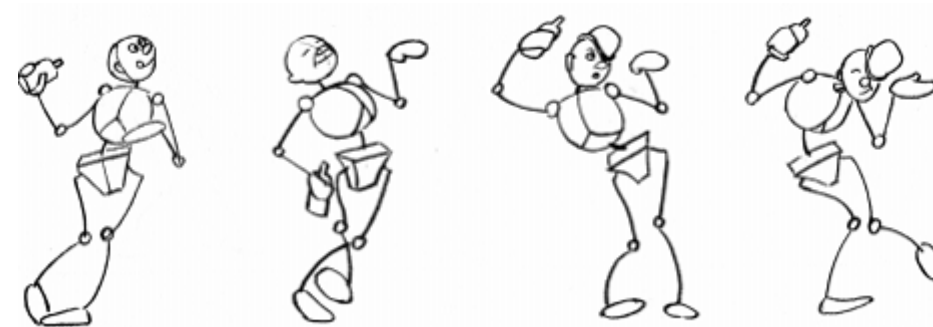


Последовательность действий. Я специально выбрал такую трудную, что можно сломать себе шею.



При беге руки также двигаются противоположно ногам. При прыжках руки и ноги движутся в унисон, ноги вперёд, руки назад. Затем руки двигаются вниз при приземлении.

НЕБОЛЬШАЯ ПОТЕРЯ БАЛАНСА



Теперь, чтобы лучше познакомить тебя с движениями Духинкуса, представляю тебе небольшую драму под названием: "Он встретился с Нелли, к её досаде".

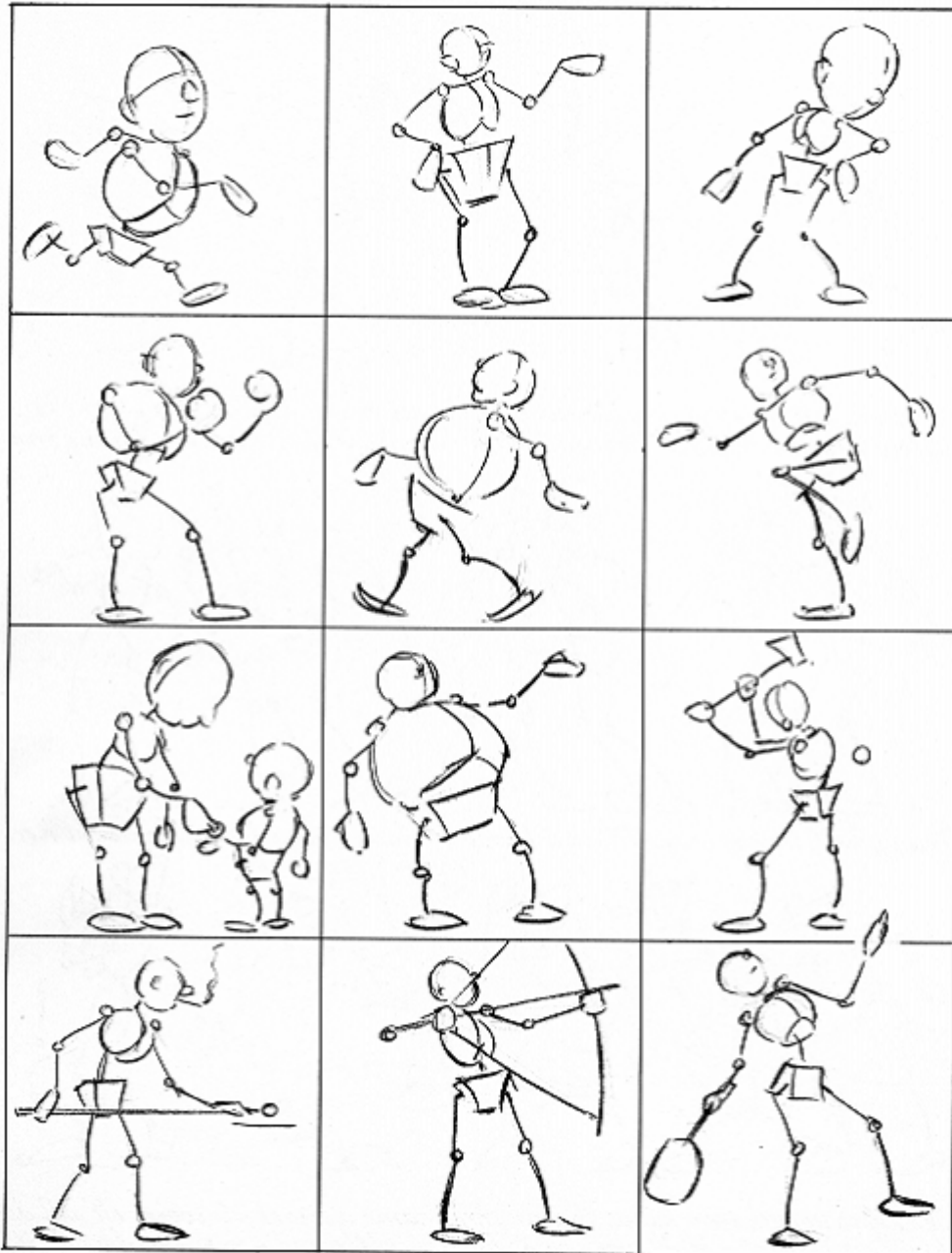


"Привет, крошка", - сказал Духинкус. "Можно мне войти?" И он попытался её обнять.

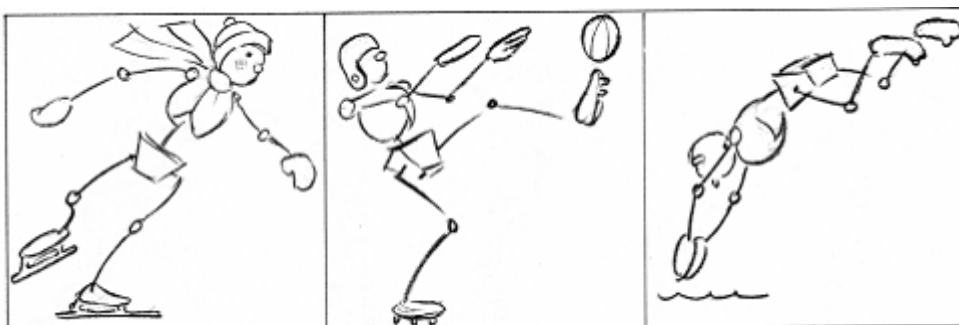


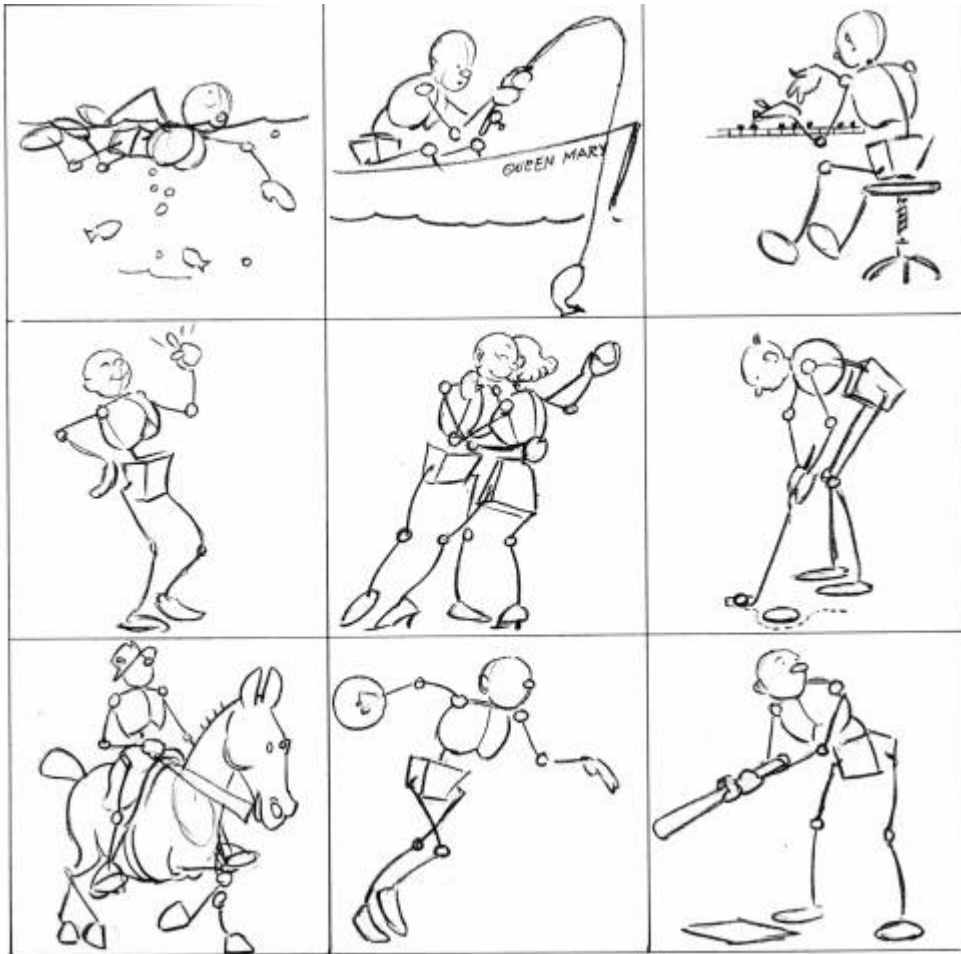
Она элегантно удалилась, оставив ему на память пощёчину (Занавес).
Мораль: девушки и бутылки несовместимы.

НАРИСУЙ ЧТО-НИБУДЬ ИЗ ЭТОГО

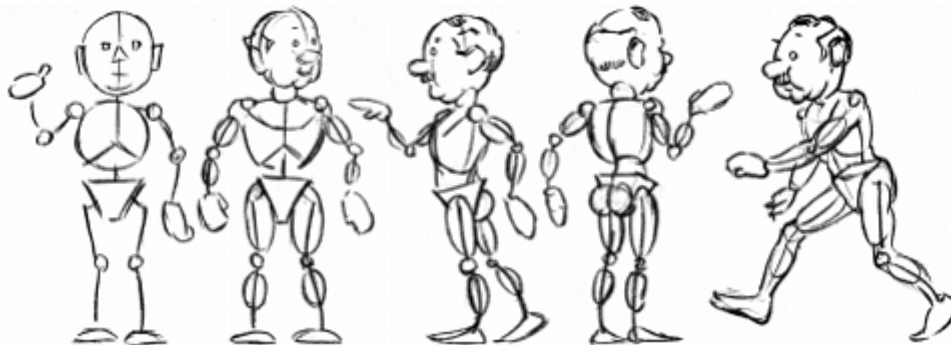


ПОПРОБУЙ ЭТО, ЗАТЕМ ИЗОБРЕТИ ЧТО-НИБУДЬ САМ





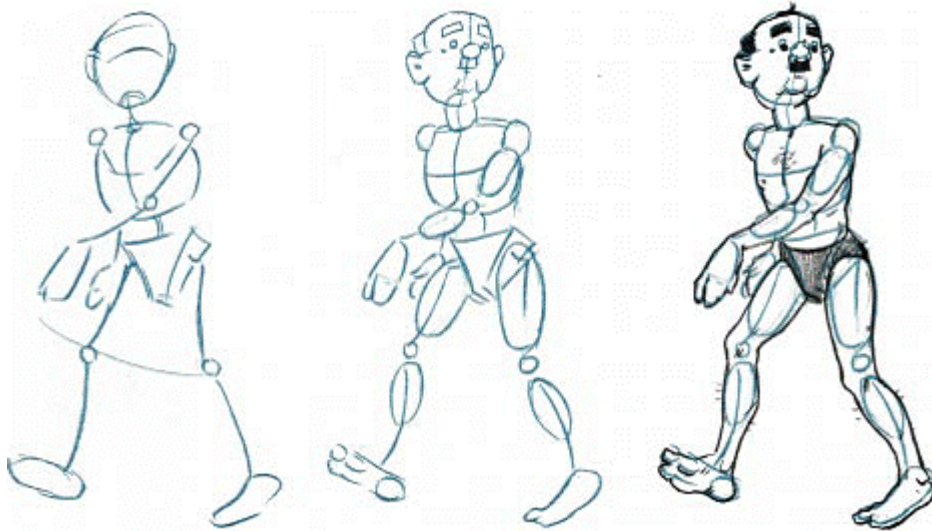
ПОСТРОЕНИЯ НА КАРКАСЕ



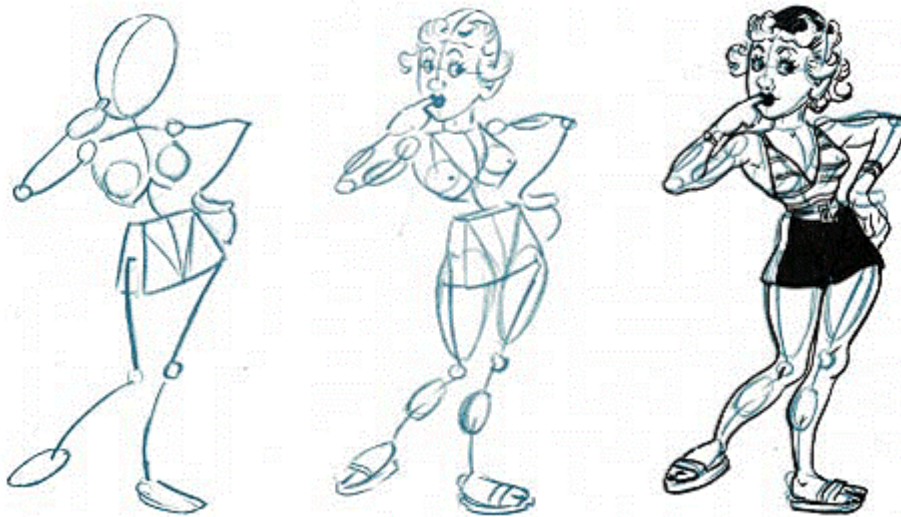
Это несложно: добавь "мясные шарики" между суставами. Теперь обведи плавными линиями полученные формы. Это рисование "изнутри наружу".



Взгляни, как похож на серьезно нарисованную фигуру наш маленький приятель.



Создание небольших каркасов и построение из них фигур может быть действительно забавным.



Заметь, для фигурки девушки блок, изображающий таз, перевёрнут.

СПОСОБ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ДЕЙСТВИЙ

Возьми любую куклу, у которой можно сгибать конечности и поясницу. Я воспользуюсь специально сделанным деревянным манекеном. Он, конечно, не красавец, но он сделан из отдельных частей, а нас как раз и интересует, как будут выглядеть эти части во время различных действий. Для этой цели манекен Духинкуса лучше, чем живая модель. Черные линии на нём помогут передать его объём, так же, как те, что мы рисовали на шаре.

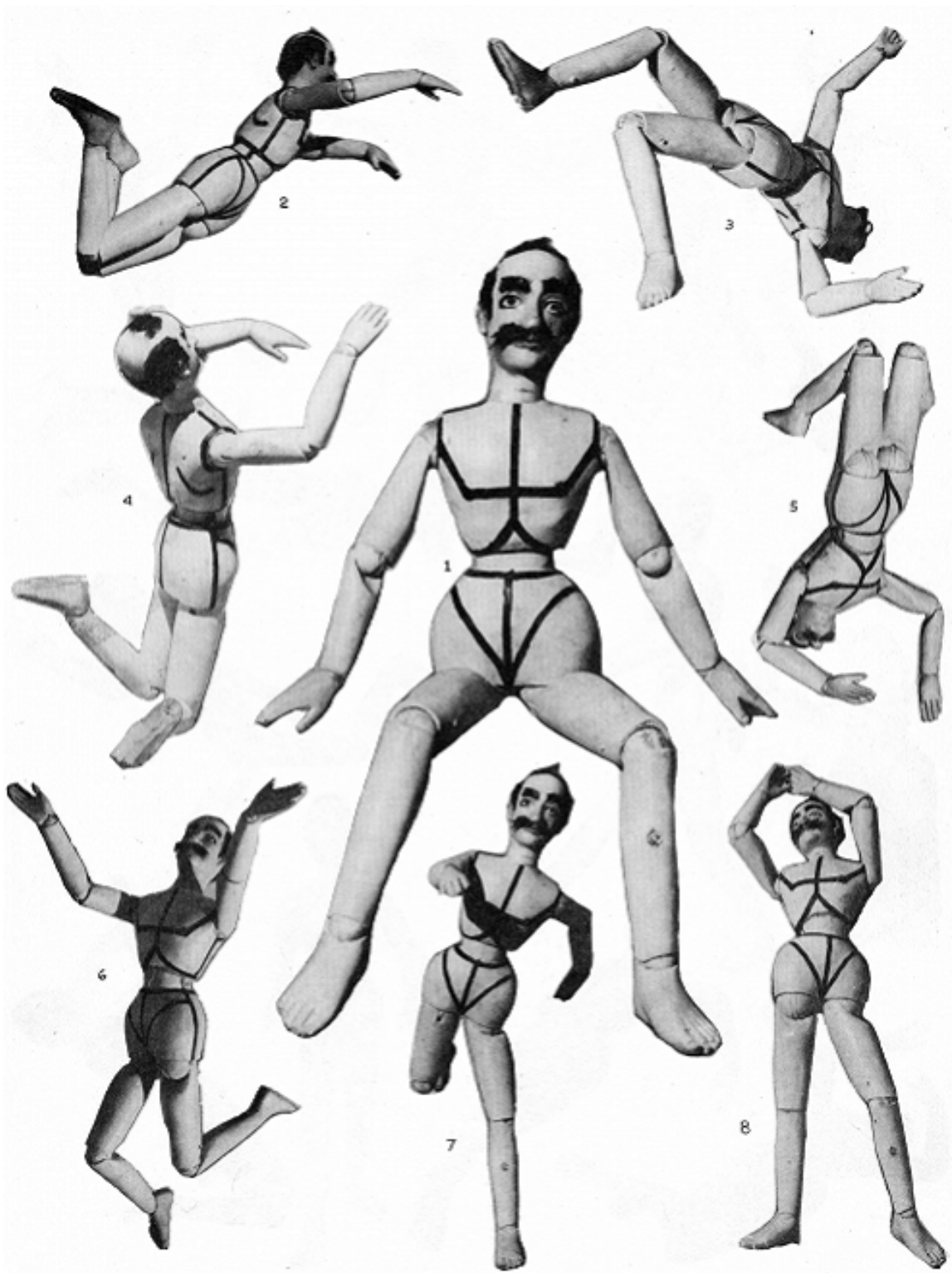
Возьми какую-нибудь из этих поз. Начни рисовать с каркаса. Сейчас необязательно соблюдать пропорции, да и голову можно нарисовать любую. Главное, внимательно следить за положением отдельных частей. Обращай внимание, где линии возле суставов изгибаются вверх или вниз, как части приближаются или удаляются от тебя, можешь преувеличить действия плеч и бёдер, поскольку у манекена они весьма ограничены. При желании, можешь даже попытаться отобразить свет и тени.

Просто копирование изображённого здесь, без самостоятельного построения, не принесёт тебе пользы. Но если ты сам построишь с дюжину фигур, ты научишься их построению практически в любом действии. Правильно собрать вместе части фигурки важнее, чем действительное расположение костей и мускулов. Ты не сможешь правильно одеть фигурку без знания того, что расположено под одеждой и растягивания или собирания в складки материала от одной части к другой.

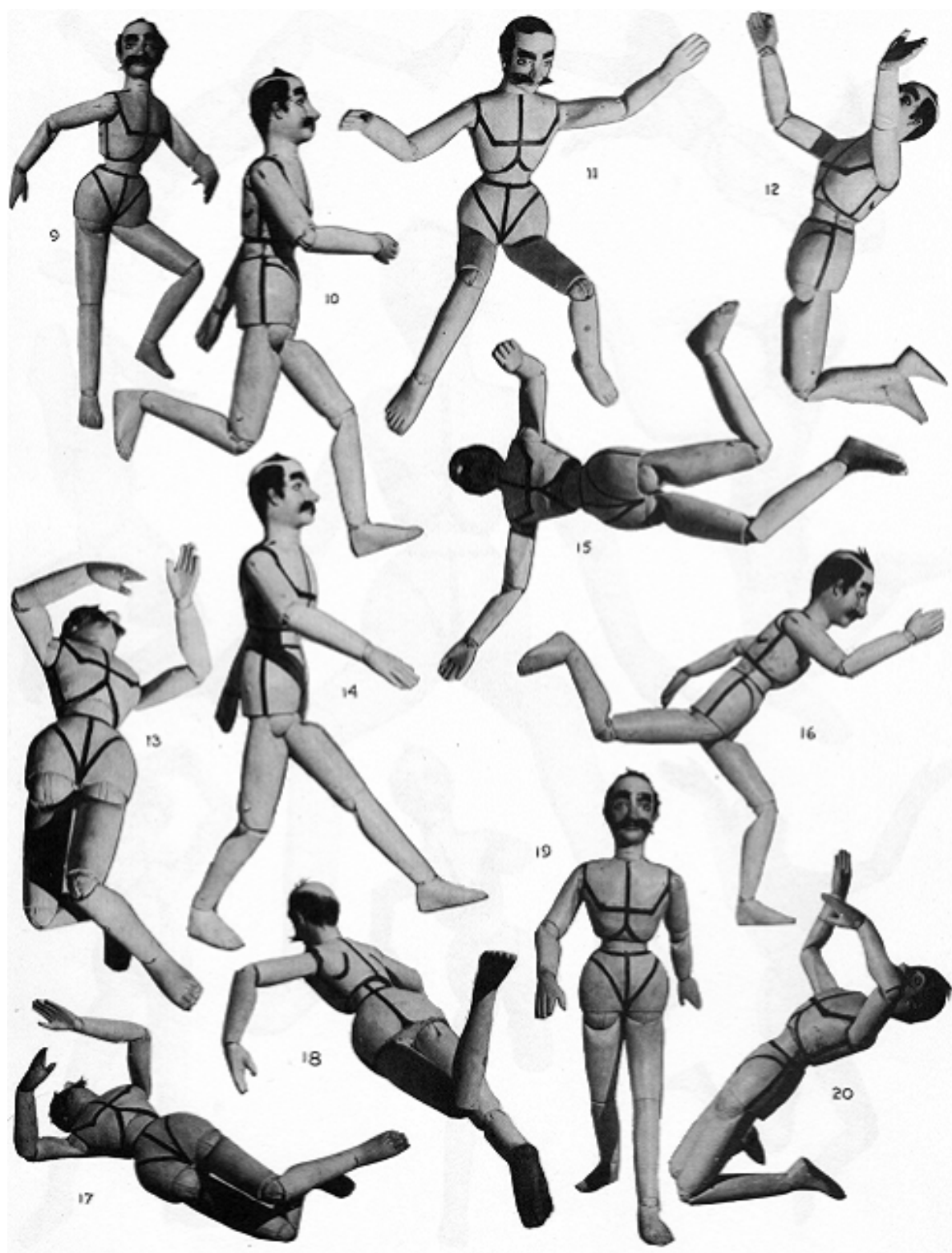
Его Императорское Величество манекен Духинкуса (без нижнего белья)



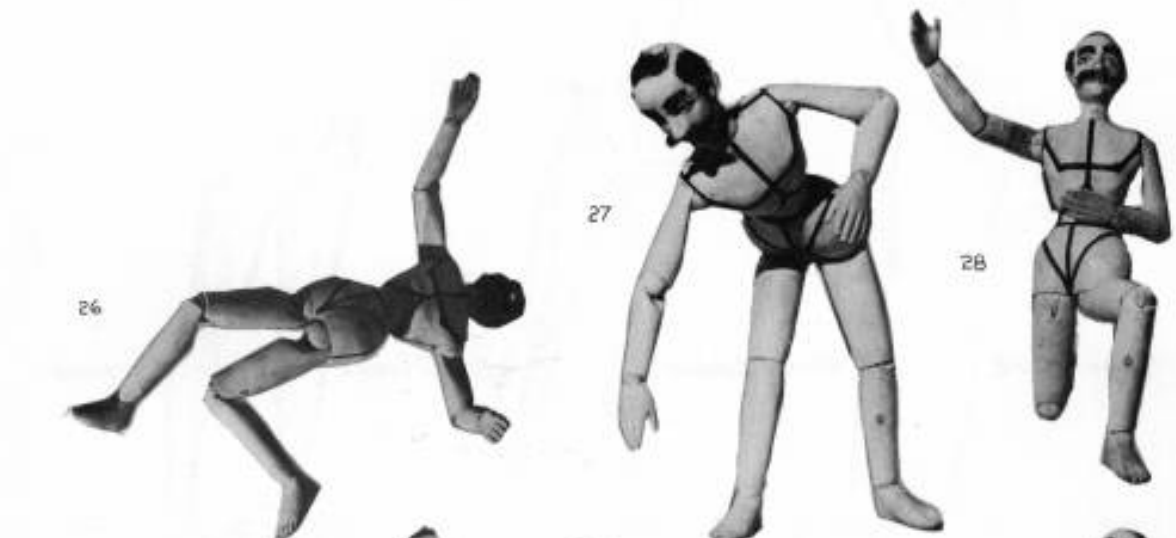
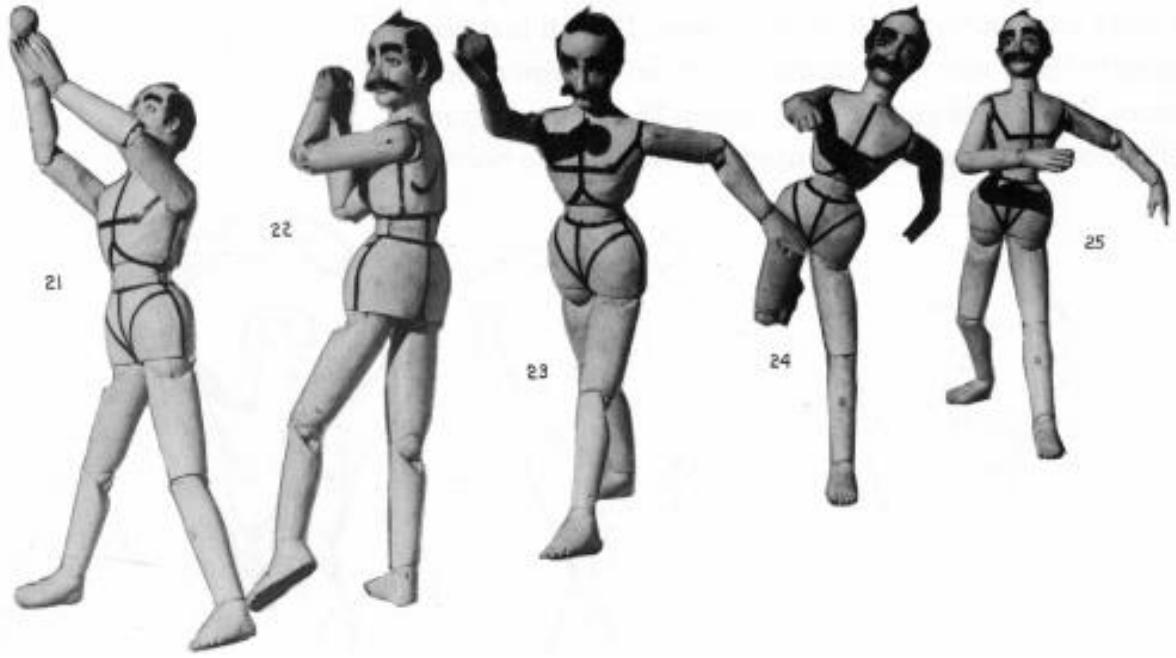
ДУХИНКУС ПОКАЗЫВАЕТ СВОИ ЧАСТИ В ДЕЙСТВИИ



ПОСТРОЙ ЭТИ ФИГУРКИ, НАЧИНАЯ С КАРКАСА

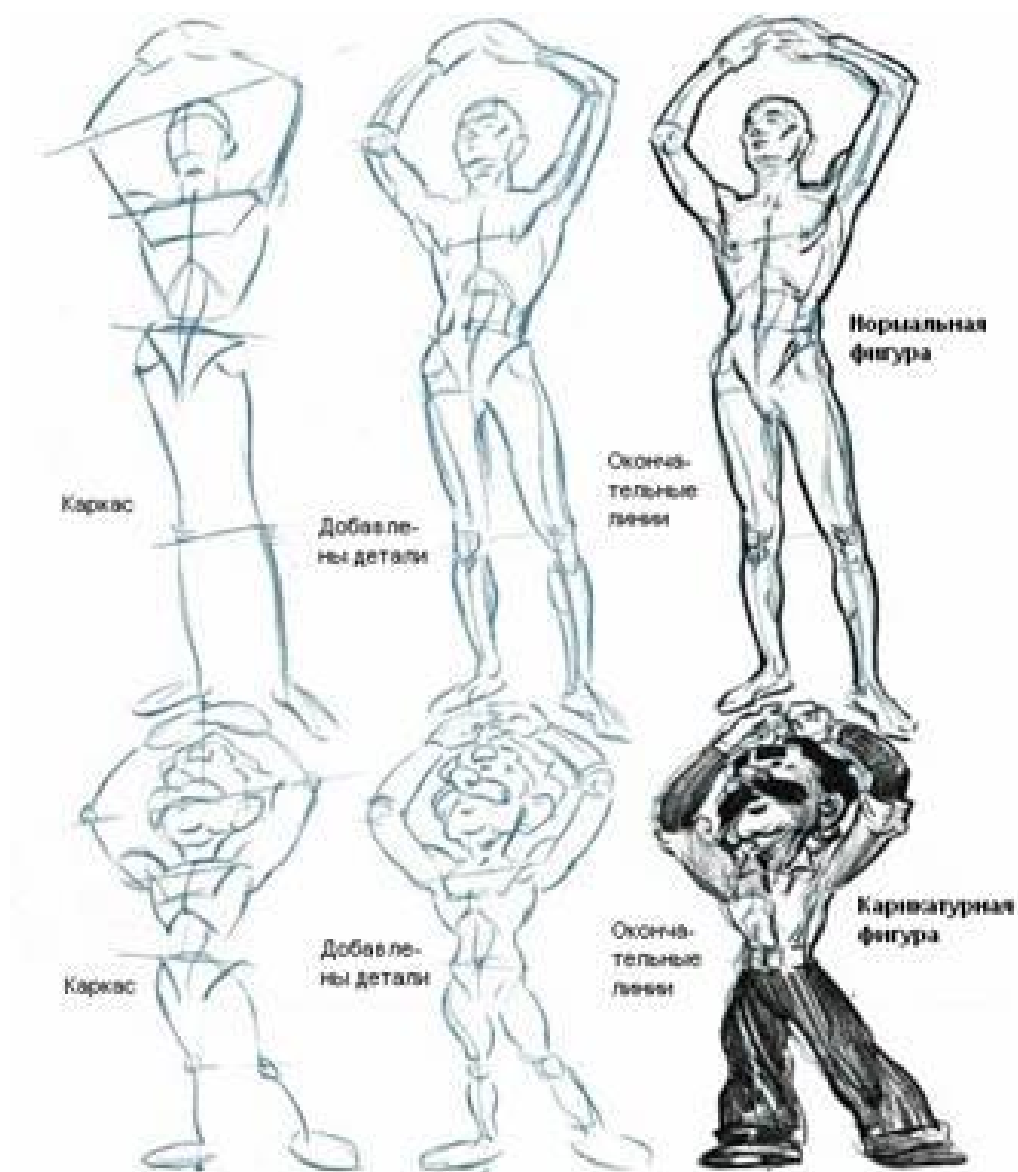


ТЕПЕРЬ ПОПРОБУЙ НАРИСОВАТЬ ЭТИ



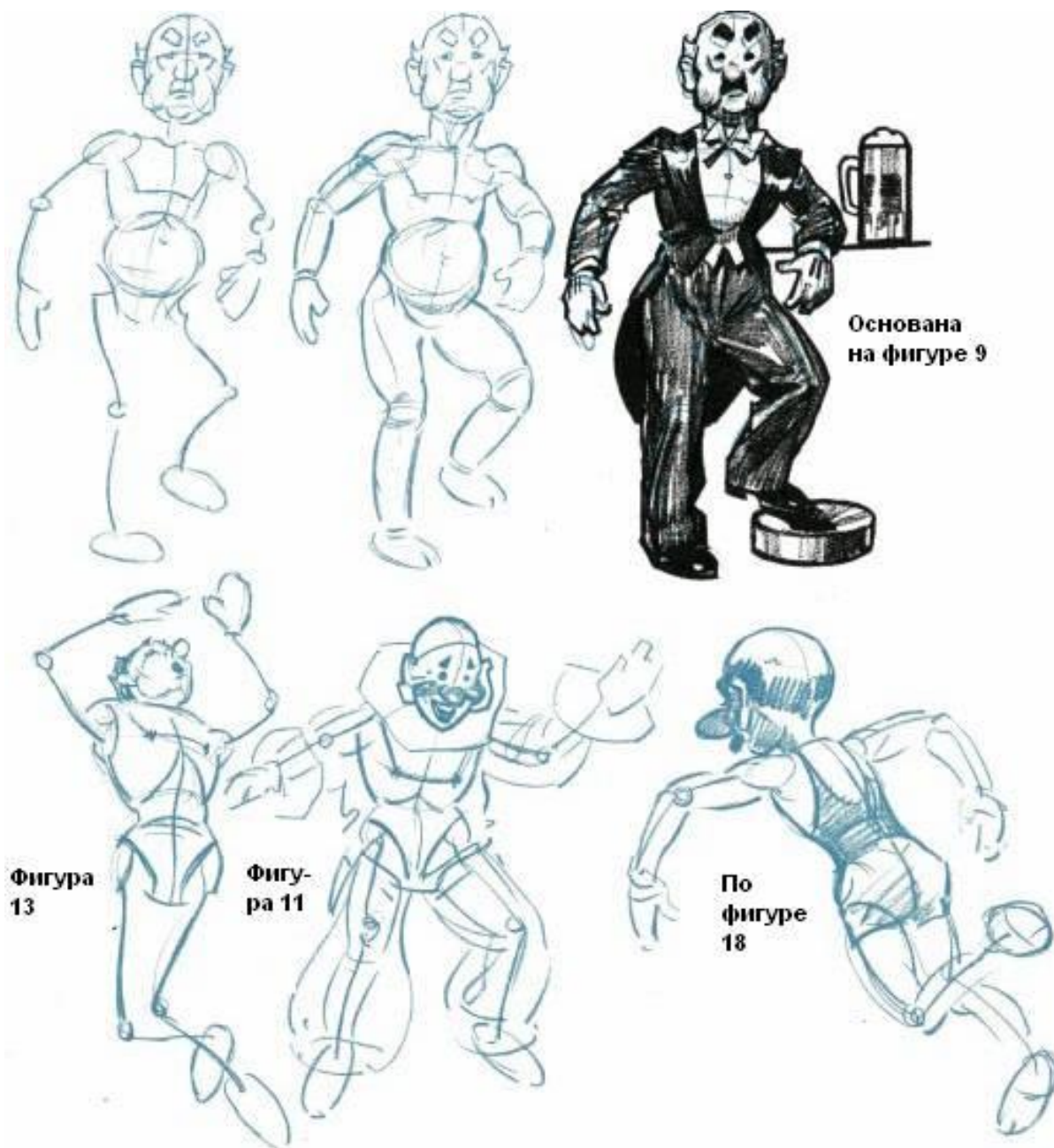
КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПОЗЫ ДУХИНКУСА

Вот способ использовать предыдущие позы. Я выбрал для примера фигурку №8. Для начала неплохо бы изучить, как выглядит настоящая фигура. Можешь не рисовать это, если тебе неинтересно. Нижняя часть рисунка показывает, как преувеличение основывается на норме.

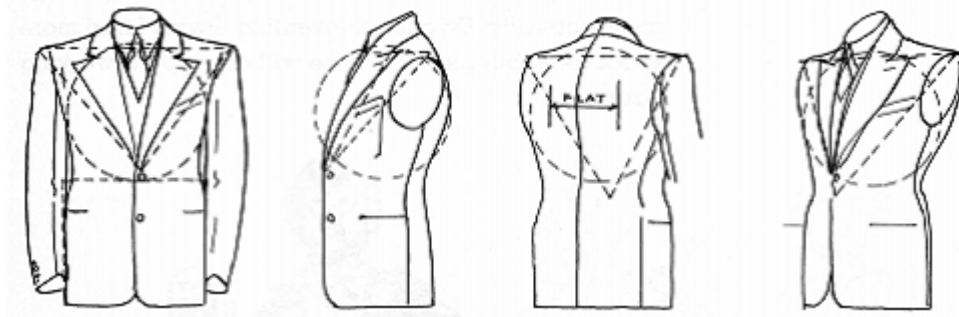


ПРОСТО ПОИГРАЙ С ФИГУРКАМИ

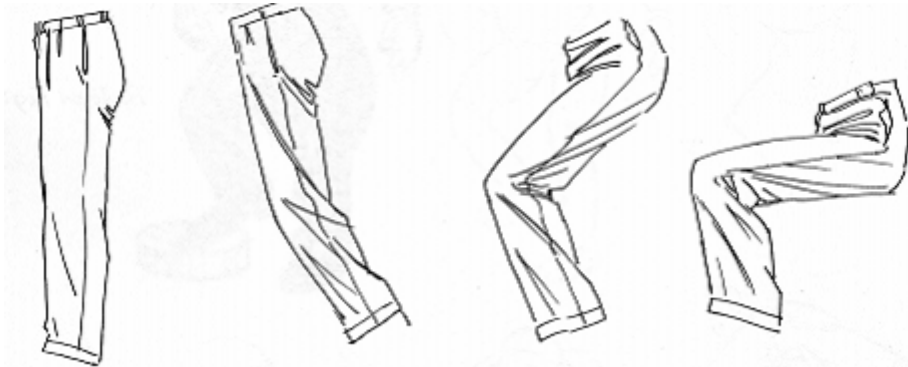
Главная цель - доставть себе удовольствие. Однажды ты решишь поместить одежду поверх каркаса. Не следуй примерам слишком тщательно. Изобретай сам. Эти примеры - лишь основа для самостоятельньй работы.



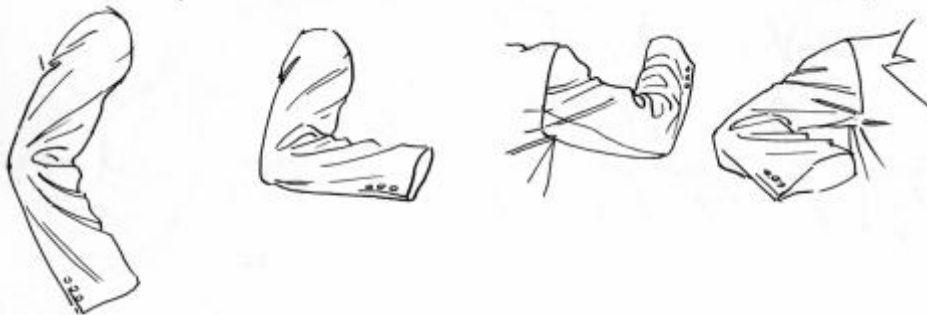
Наброски на основе поз Духинкуса.

КОСТЮМ

Шар, квадрат и треугольник могут быть основой для костюма. На виде сбоку и повороте на 3/4 шар имеет плоскую область на спине и обрезается спереди.



Брюки рисовать не так просто. Запомни, что складки расходятся от суставов и образуют "морщину" на противоположной стороне. Изучай складки в реальной жизни. Колени, локти, бёдра и пуговицы образуют складки. Изучай их, они помогают передать действие фигуры.



Рукава похожи на брюки, только вместо колена - локоть. Обрати внимание на большее разнообразие сгибов.

ПЛАТЬЕ

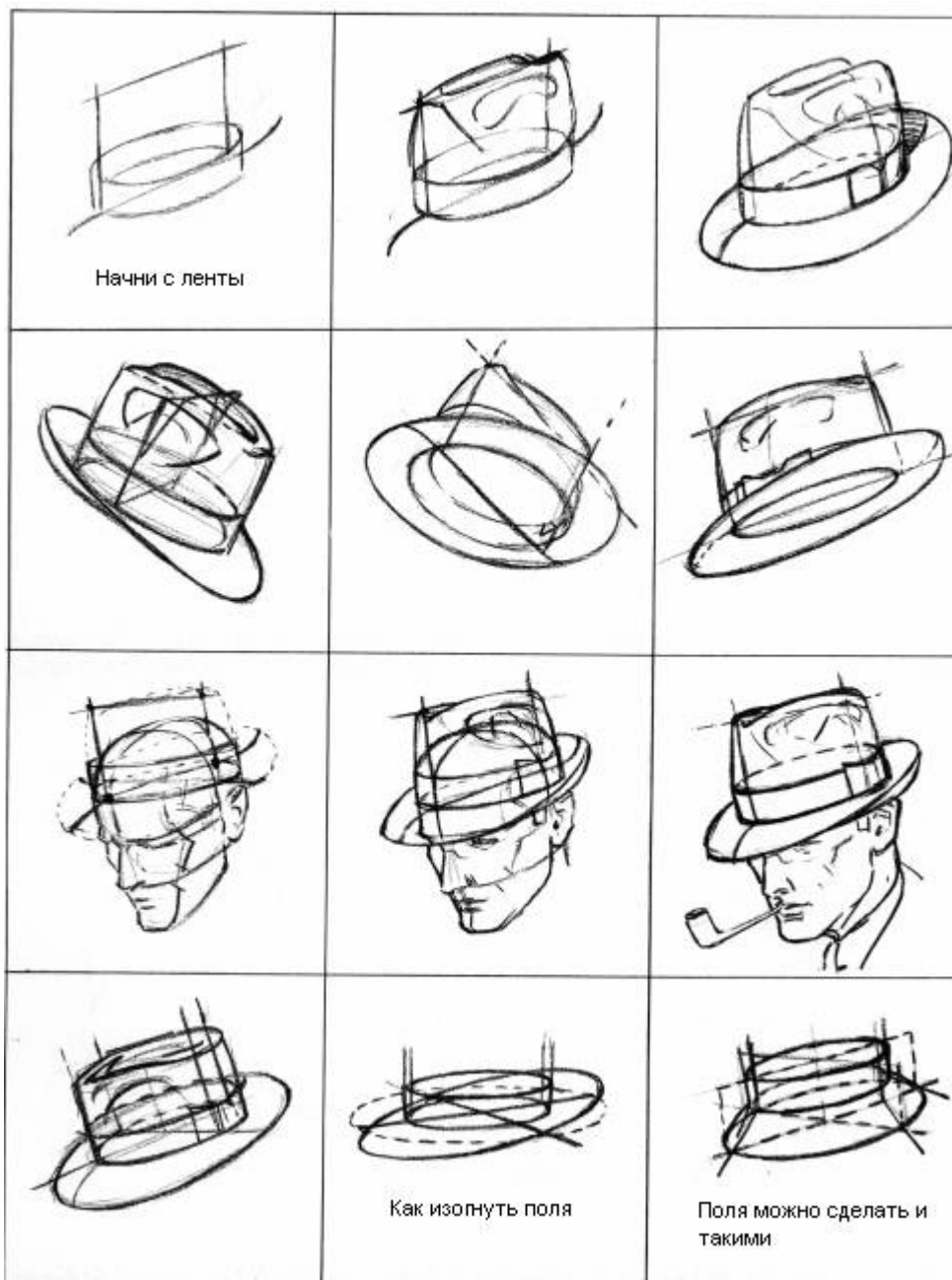
Всё так же, как при рисовании брюк.



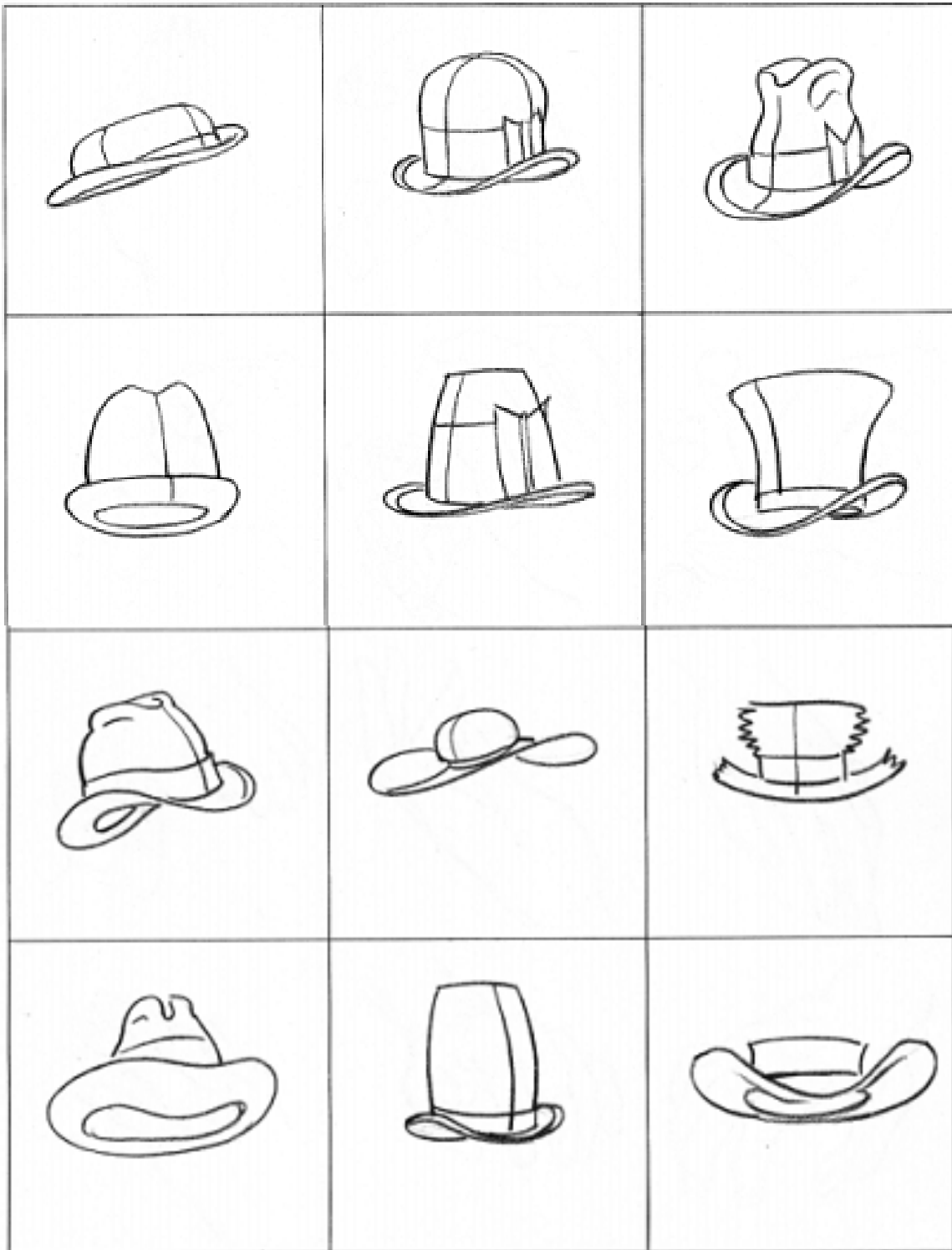
Грудь, бёдра, плечи и колени важны в том, как одежда драпируется женское тело. Складки расходятся оттуда. Великолепные образцы можно взять из "модных журналов"

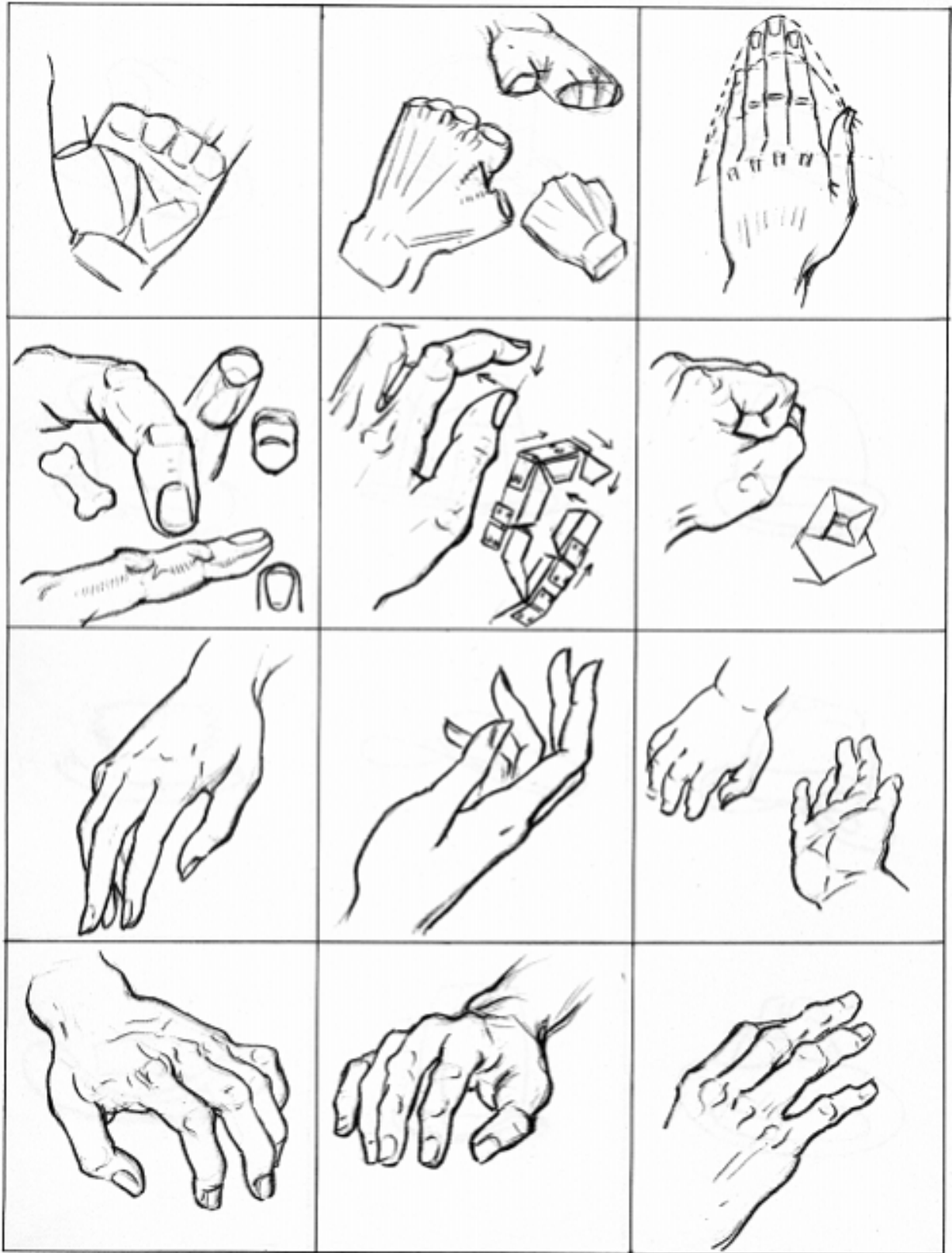
Одежда меняется, но принцип остаётся. Одежда может рассказать историю о фигуре.

КАК ПРАВИЛЬНО НАРИСОВАТЬ ШЛЯПУ

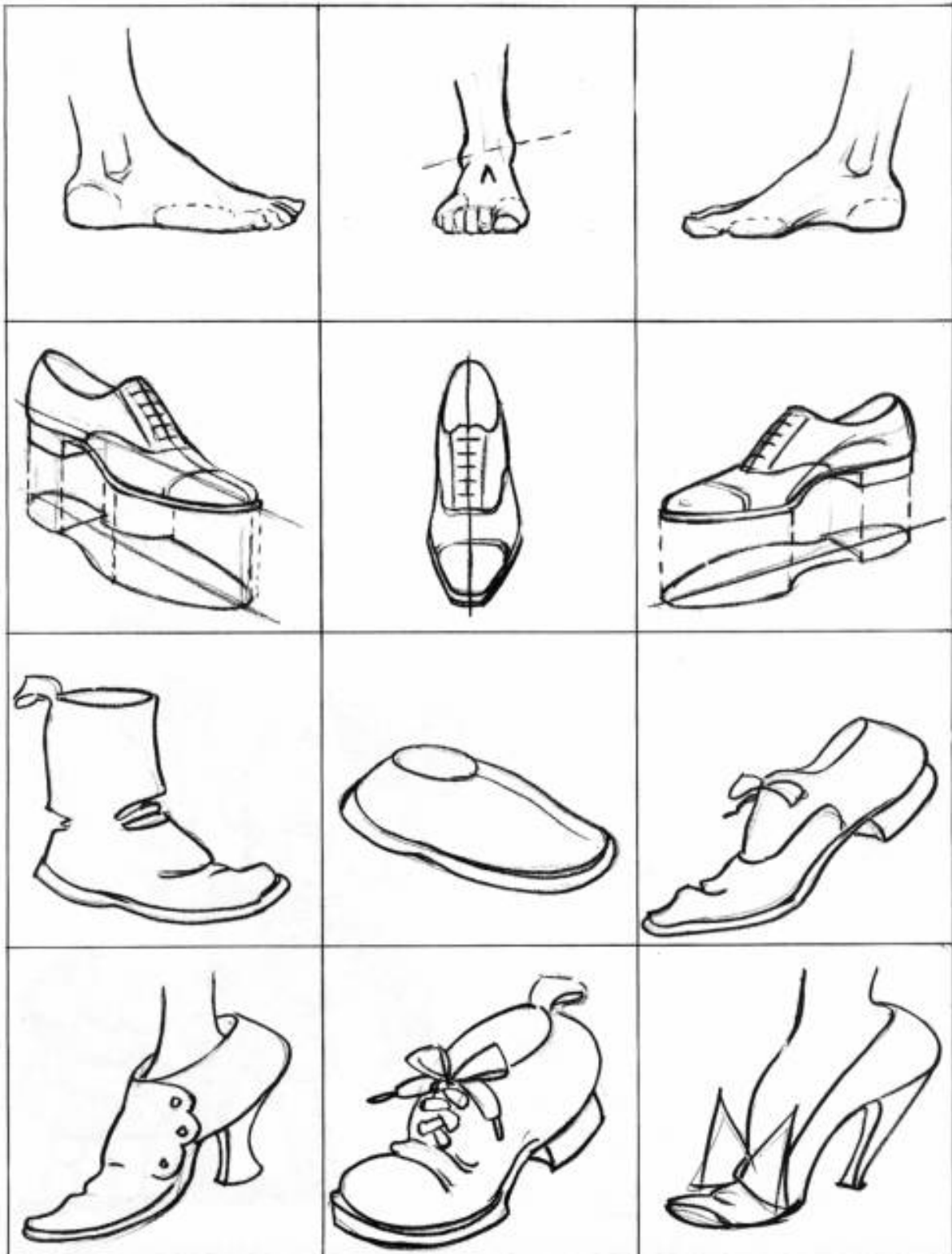


ПРИЧУДЛИВЫЕ ШЛЯПЫ





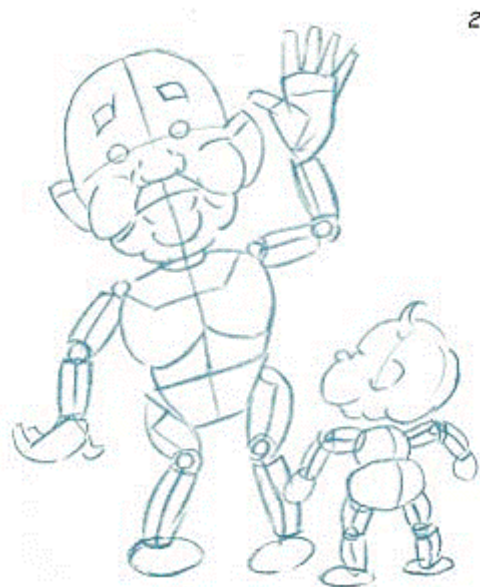
НОГА



КАК ПОСТРОИТЬ ФИГУРУ И "ОДЕТЬ" ЕЁ



Сделай набросок Духинкуса.



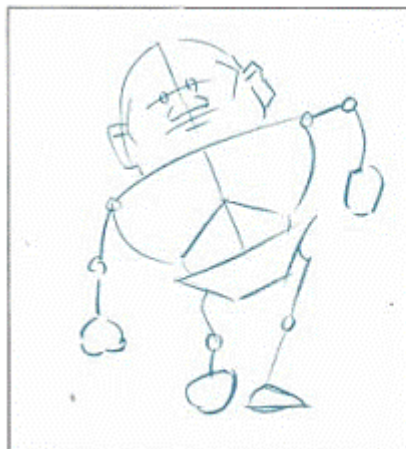
Добавь части конечностей.



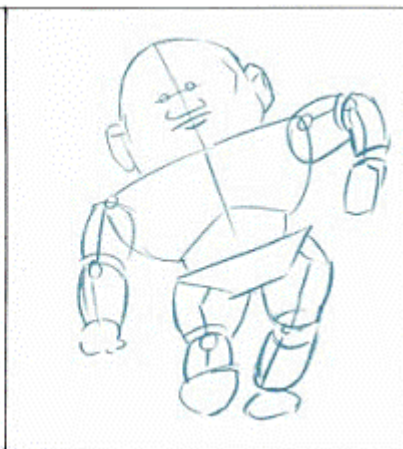
Сотри ненужные линии. Сделай набросок одежды. Затем обводи жирными линиями.



ЭКСПЕРИМЕНТИРУЕМ НА ФЕЛИКСЕ, НЕСУЩЕМ ЛЁД



Строим каркас.



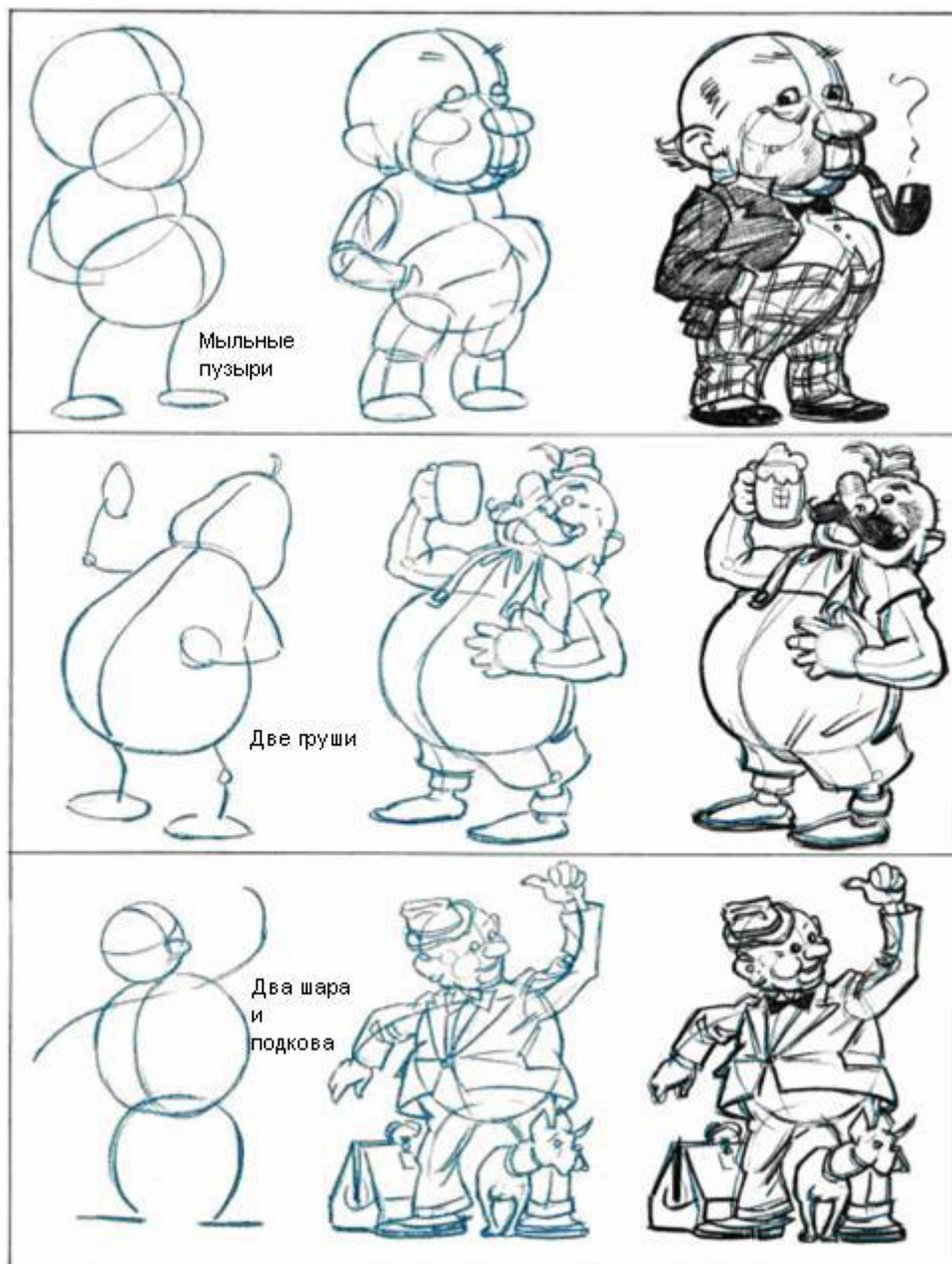
Создаём конечности.

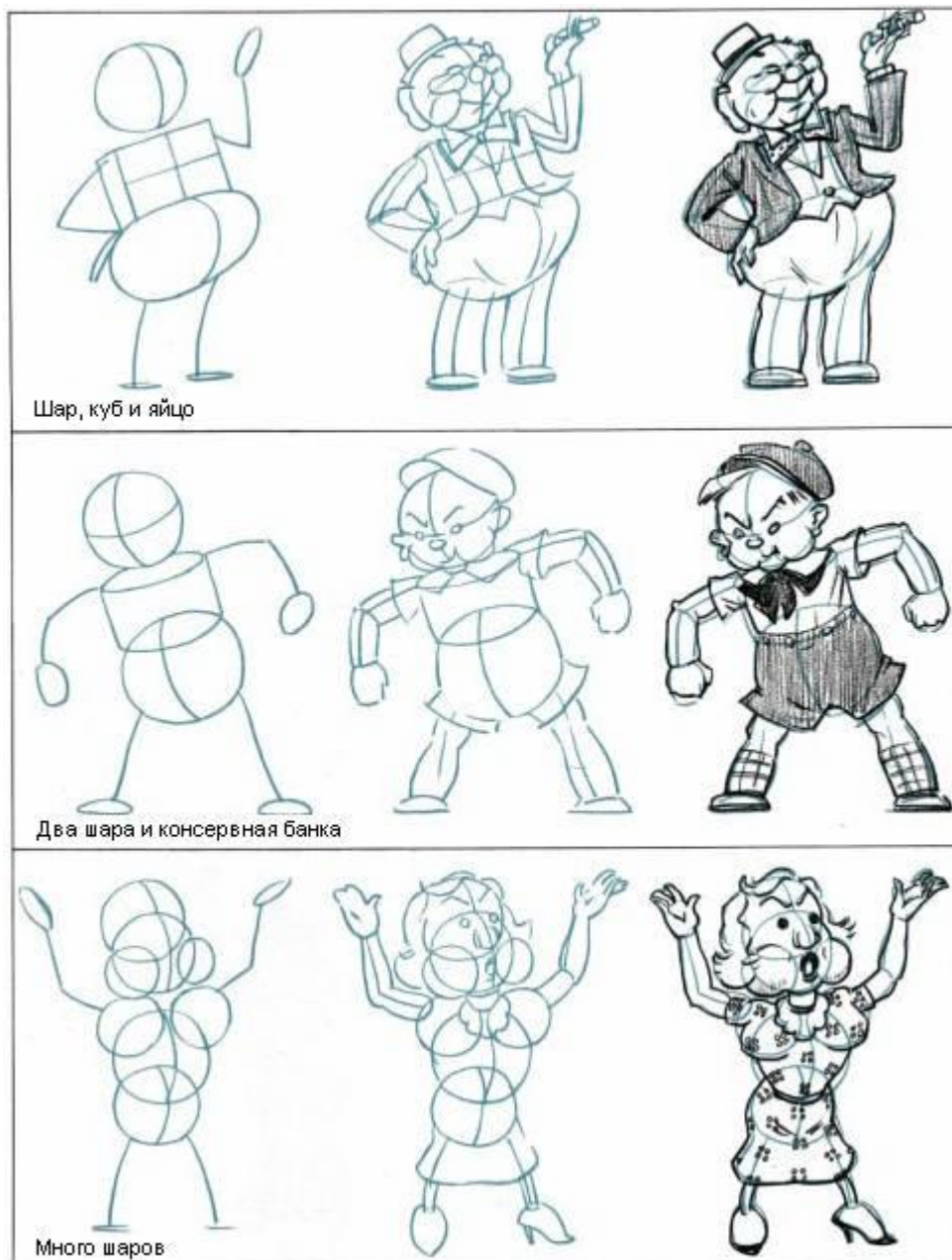


Рисуем одежду.

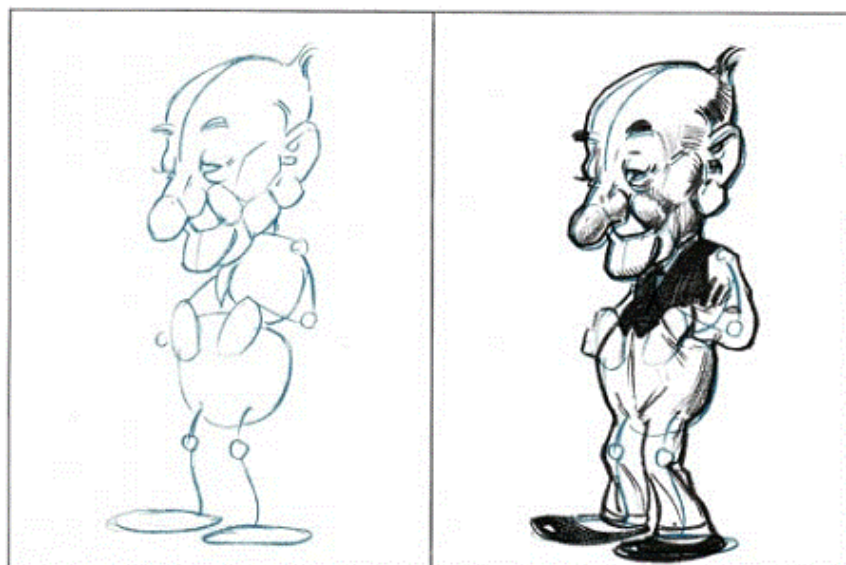
Ну, разве не просто?

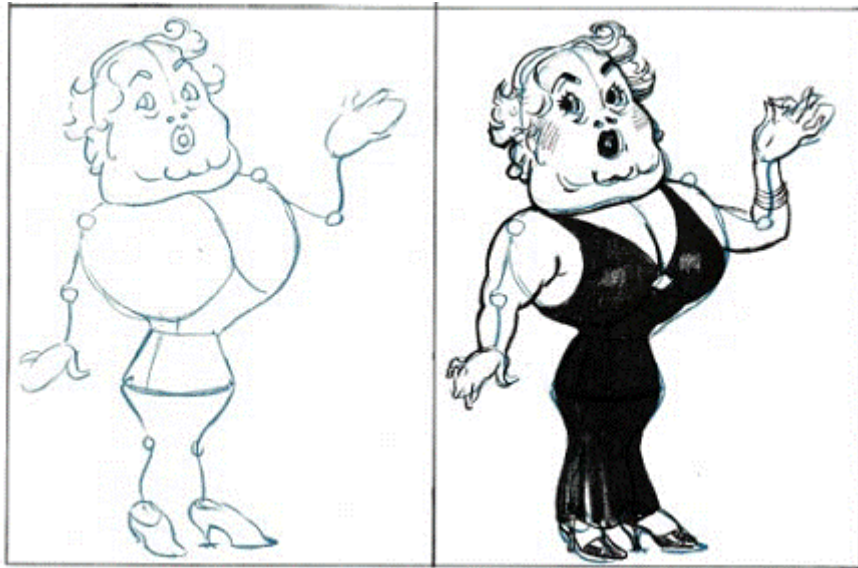
ТРЮКИ





НЕМНОГО ЗАБАВЫ

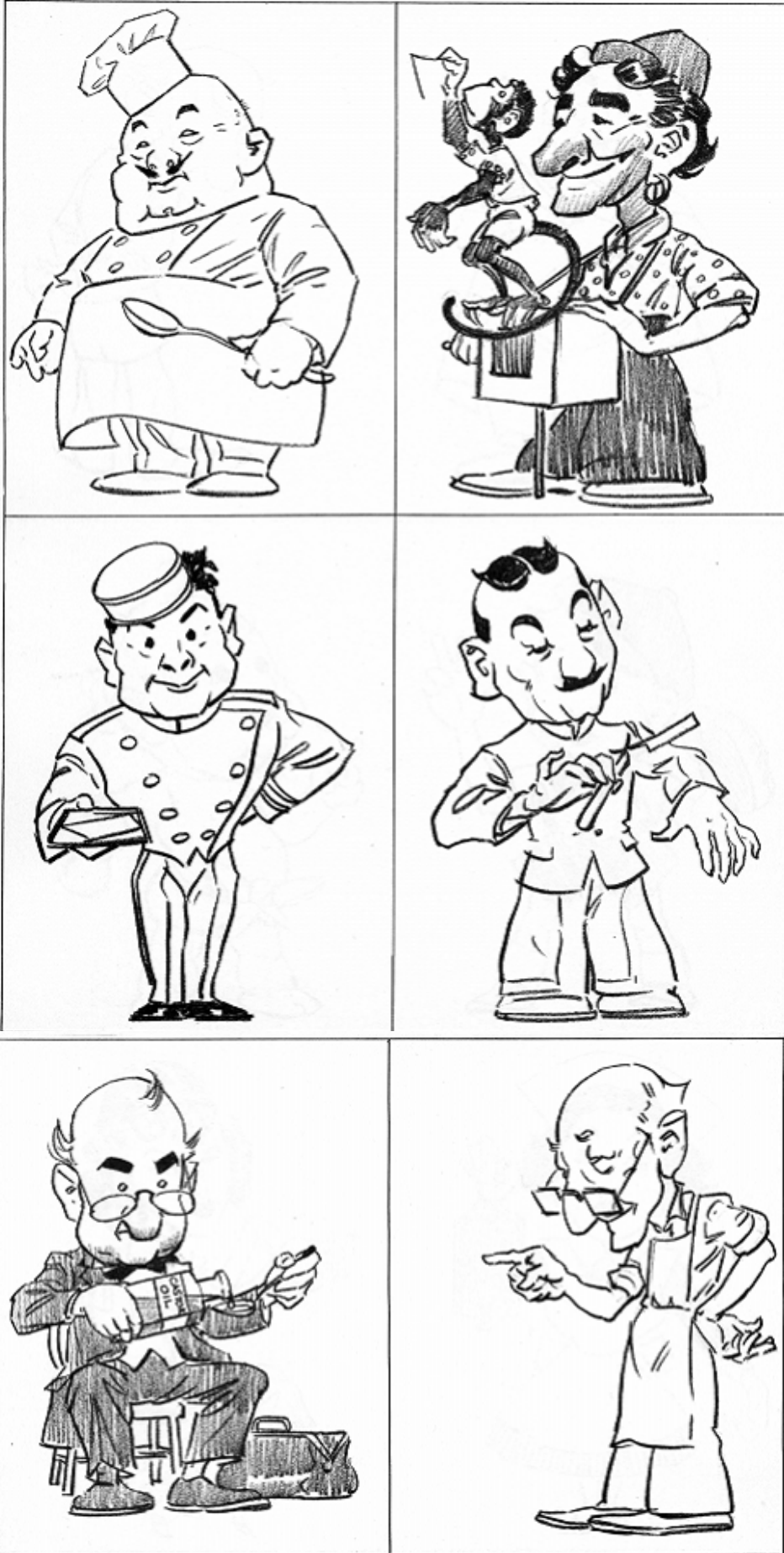




ПОПРОБУЙ НАРИСОВАТЬ ЭТО САМ



ПОЭКСПЕРИМЕНТИРУЙ НАД ЭТИМ





ЭТО МОЖЕТ БЫТЬ ИНТЕРЕСНЫМ



ПОСТРОЙ ИХ, НЕ ПЫТАЙСЯ ПРОСТО КОПИРОВАТЬ



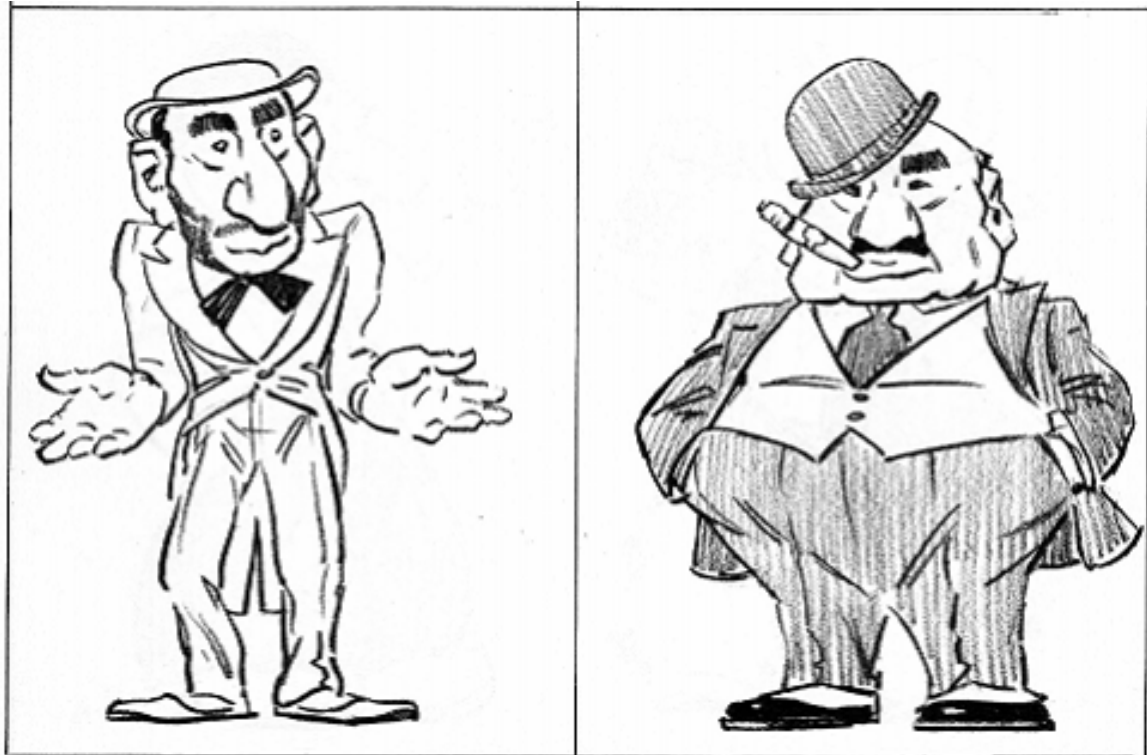
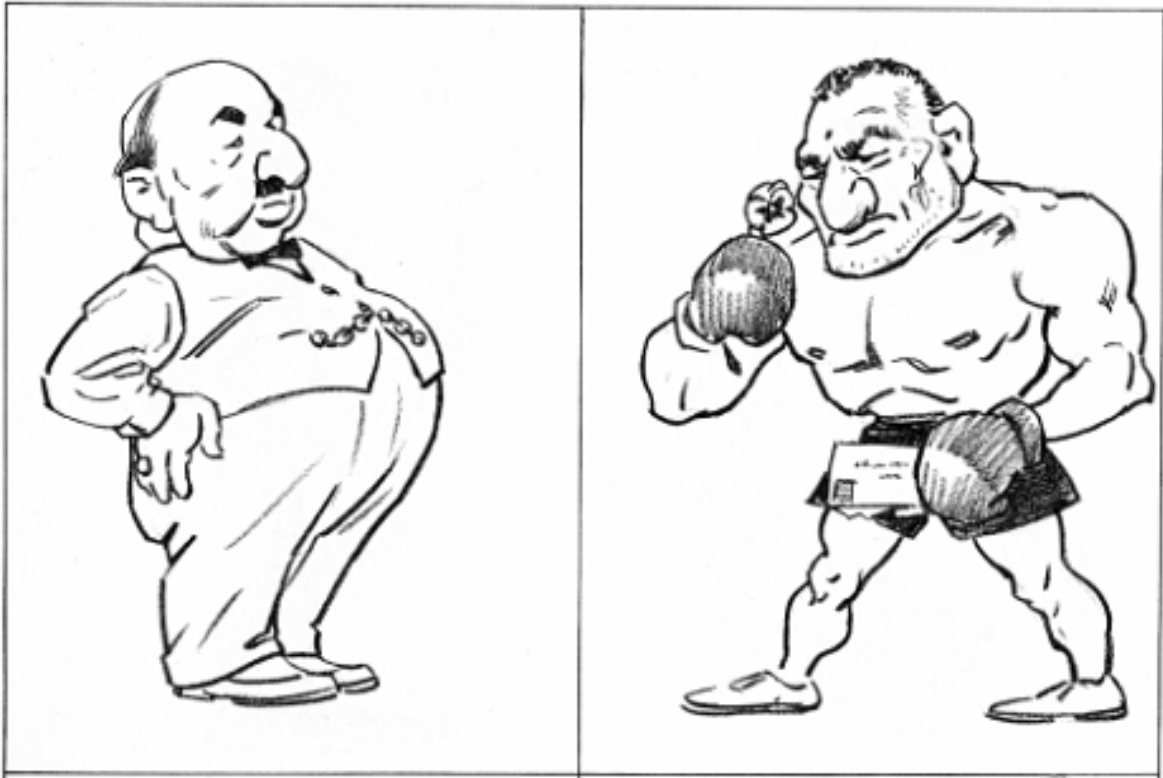
НЕМНОГО НАЦИОНАЛЬНОГО КОЛОРИТА



СМОЖЕШЬ ЛИ ТЫ НАРИСОВАТЬ ИХ НАШИМ МЕТОДОМ?



И ИХ ТОЖЕ

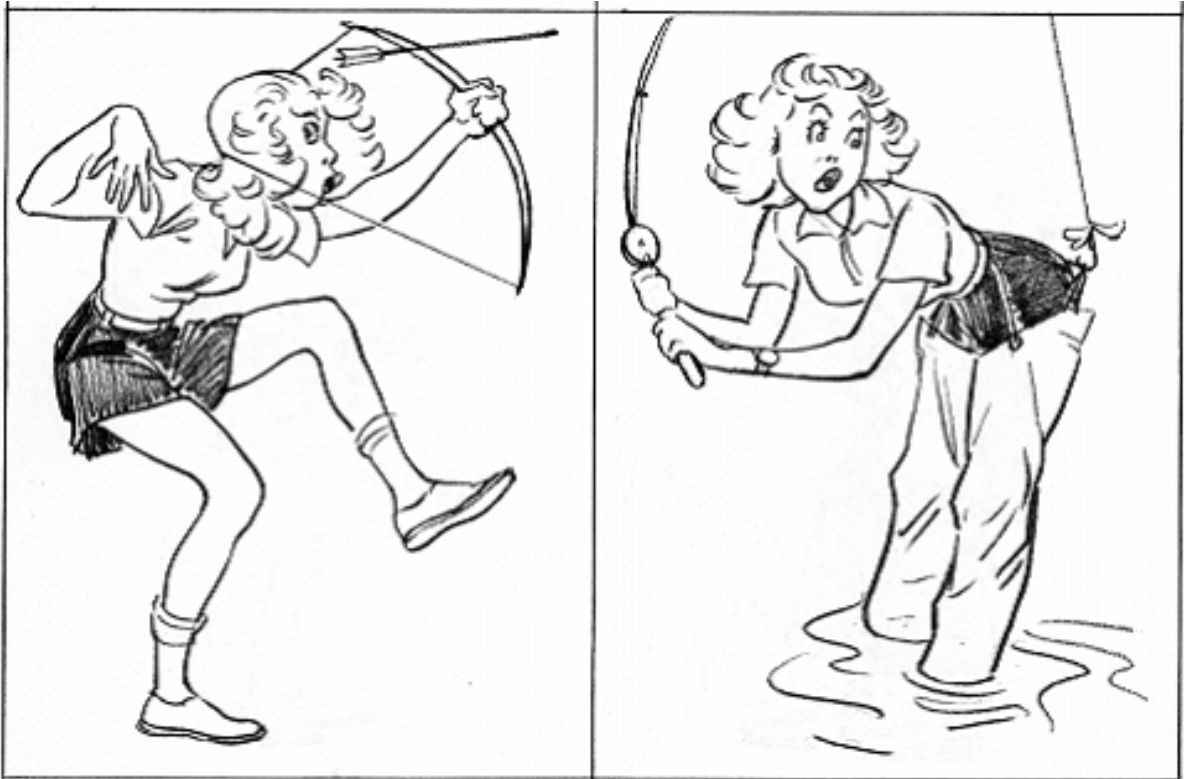
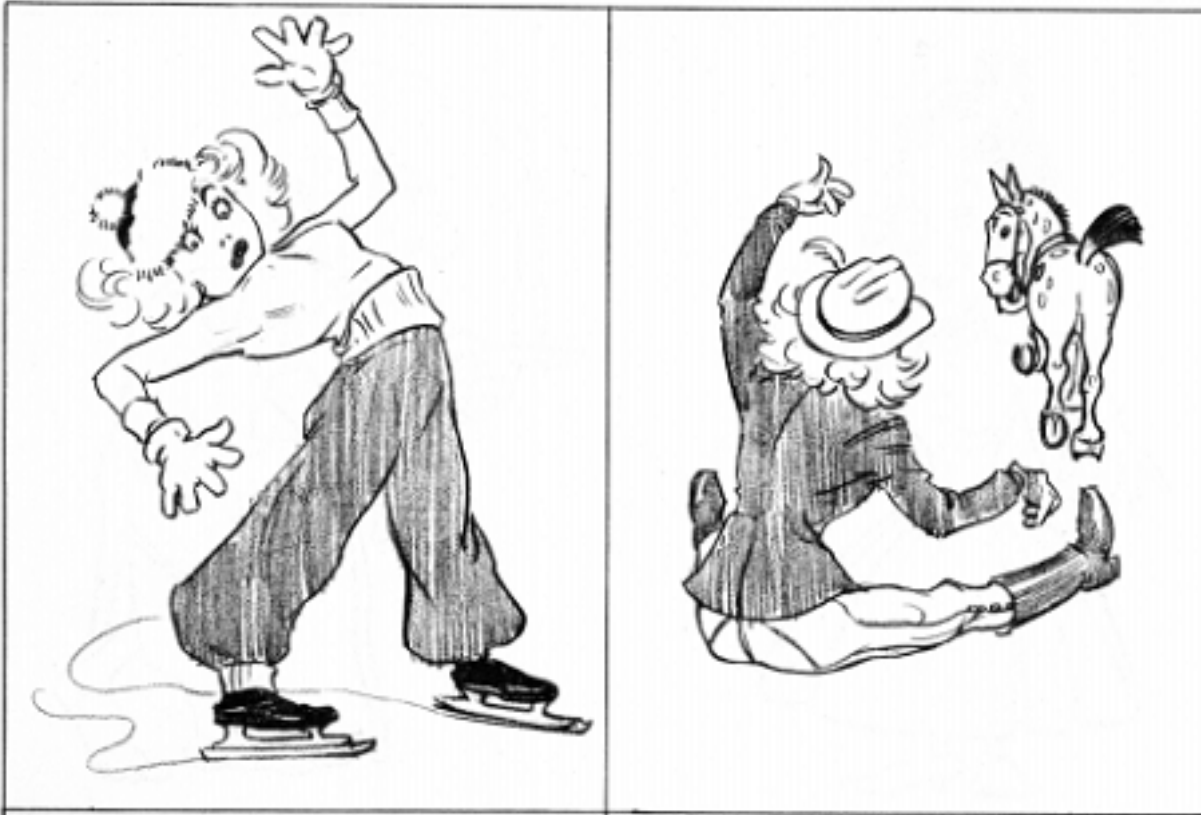




НА ФЕРМЕ



АННАБЕЛЬ



ТАКИМИ МЫ БЫЛИ В ЮНОСТИ, МЭГГИ...



HEMHOFO CIIOTPA



ЖЕНЩИНА-ВАМПИ





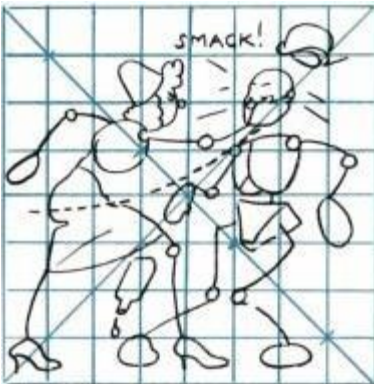
РИСОВАНИЕ В РАЗНЫХ РАКУРСАХ



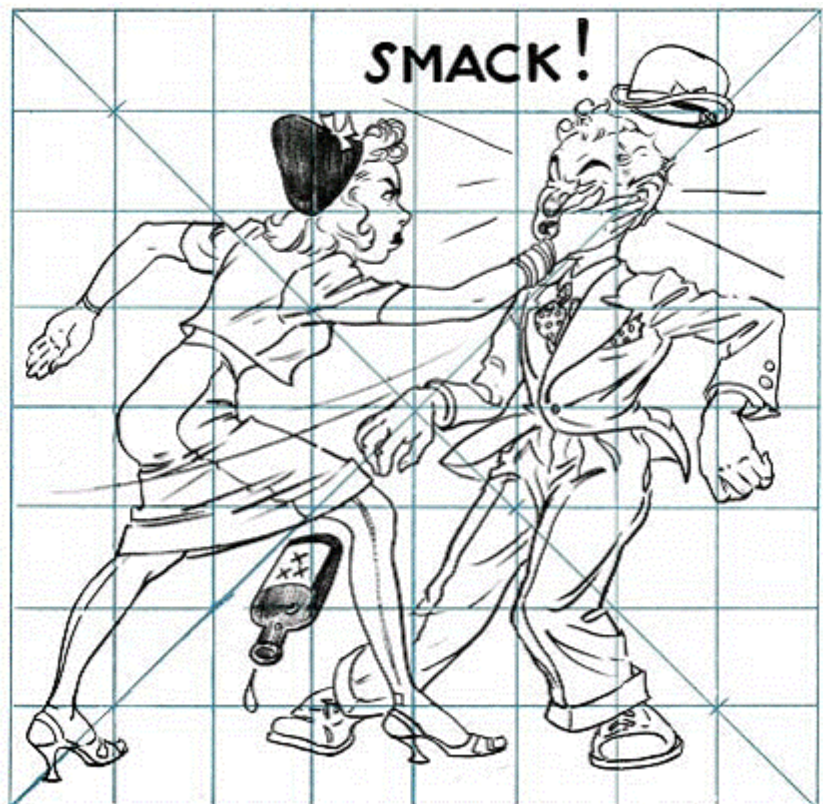
Несмотря на то, что это тоже метод построения, перенос в другой ракурс очень сложен. Если рассматривать фигуру как части, сложенные вместе, перенос в другой ракурс происходит так же, как мы это делали для рисунка головы в части 1.

Здесь показан перенос вида сбоку в вид спереди. Установи расположение важных точек фигуры и по перенесенным в сторону параллельным линиям построй фигуру, которая включает в себя эти точки. Когда фигура готова, увеличь части, которые ближе к зрителю и уменьши расположенные вдали. Я лично предпочитаю просто заново строить фигуру в новом ракурсе, но в сложных случаях этот метод может выручить.

ЗДЕСЬ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ВТОРАЯ ЧАСТЬ



Итак, Нелли снова с нами, и какой удар! Она здесь, чтобы продемонстрировать, что мы не зря тратили время на этих маленьких Духинкусов. Ты можешь внести реальность в свой рисунок за две минуты, вместо того, чтобы два дня мучиться с рисунком, который не был спланирован заранее. Если непохоже, что Нелли действительно даёт пощёчину этому парню, можете считать меня китайцем. Я почти слышу звук пощёчины.



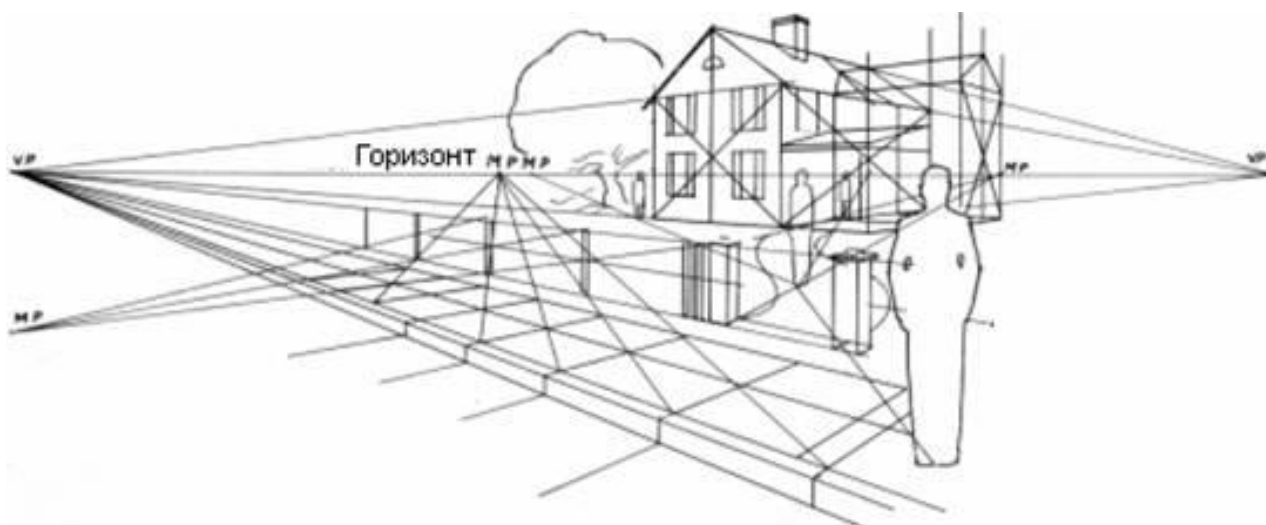
НУ ВОТ, ВЫ ВСЕ УЖЕ ЗДЕСЬ. ЧТО ЖЕ ДЕЛАТЬ ДАЛЬШЕ?



**ЧАСТЬ 3. МИР, В КОТОРОМ БУДУТ ЖИТЬ
ВАШИ ФИГУРЫ.**



ПЕРСПЕКТИВА



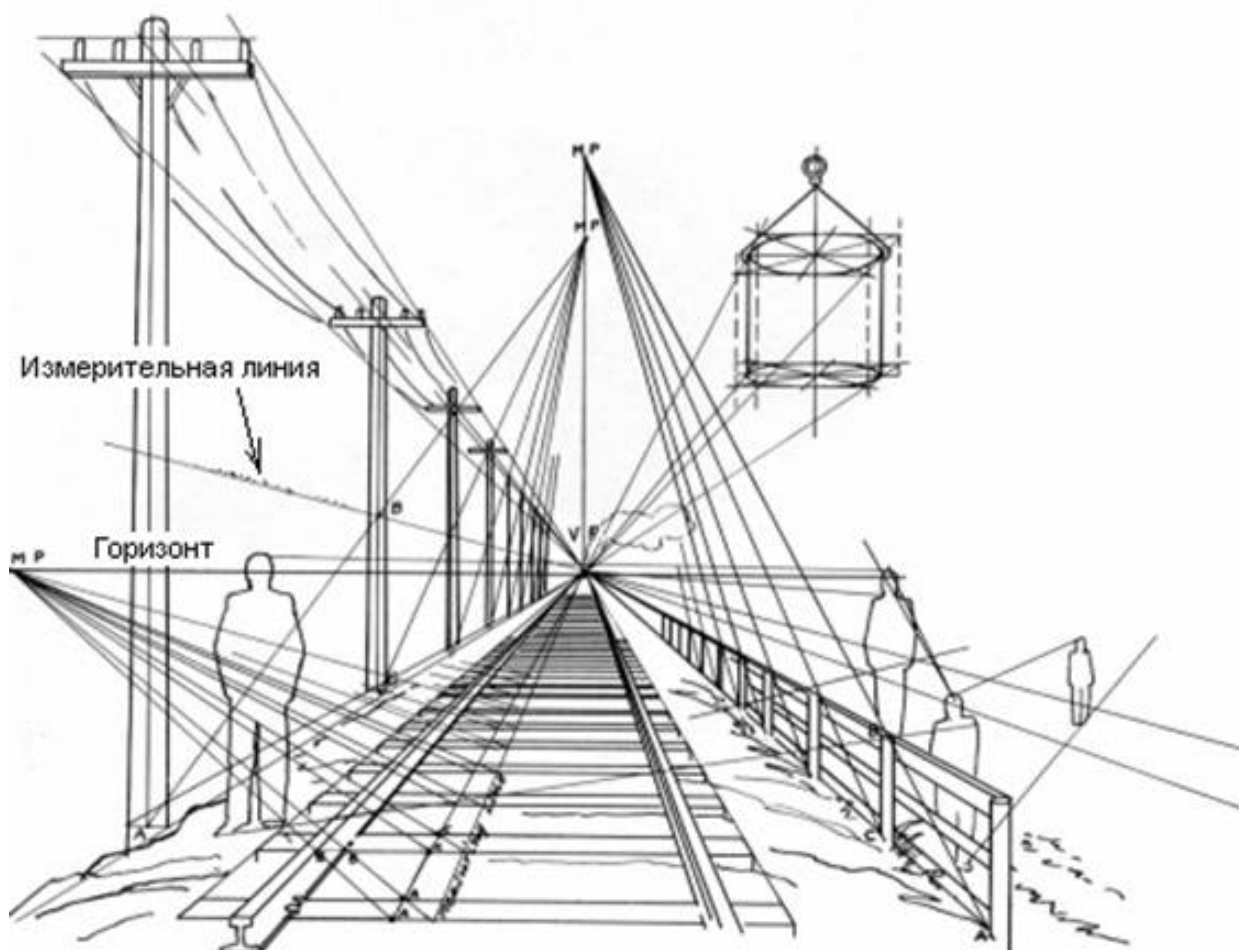
Двухточечная перспектива

V.P. (vanishing point) - точка схода

M.P. (measuring point) - измерительная точка

Дом измерялся только по диагонали, горизонт расположен на уровне глаз.

Все измерительные точки перпендикулярных плоскостей встречаются на перпендикулярной линии через V.P. и эти плоскости. Все измерительные точки плоскостей, параллельных плоскости земли будут расположены на горизонте.

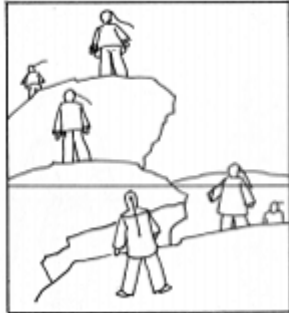


Одноточечная перспектива.

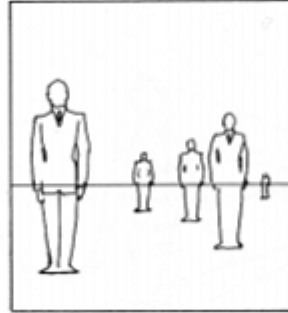
Чтобы выполнить повторяющийся элемент, просто проведите диагональ от первого элемента к горизонту (или перпендикуляру через VP) и обратно (от точки А через В к МР и обратно в С).

Перспектива выглядит гораздо сложнее, чем она есть на самом деле. Ты должен знать её, чтобы рисовать.

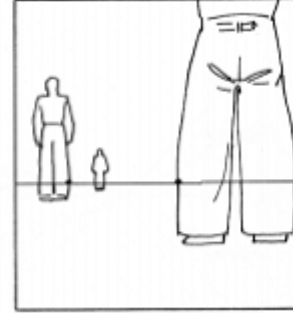
КАК РАССТАВИТЬ ФИГУРЫ НА ЗЕМЛЕ



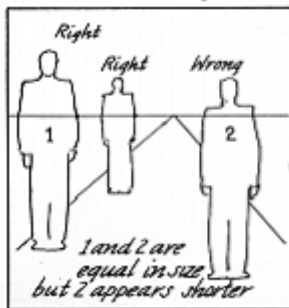
Когда плоскость земли не является уровнем, фигуры могут быть и выше, и ниже горизонта, но они должны быть показаны в правильной перспективе.



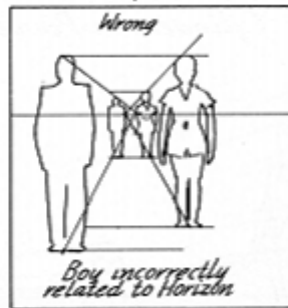
Если плоскость земли является уровнем, горизонт должен проходить через все фигуры на одинаковой высоте, в одном и том же месте фигуры.



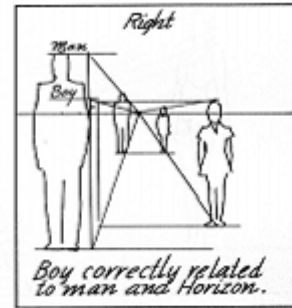
Всегда планируй рисунок по ближайшей фигуре, иначе она может выйти за границы рисунка.



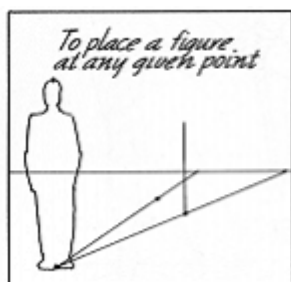
Горизонт может быть зафиксирован в любой части фигуры, но все фигуры должны соотноситься друг с другом.



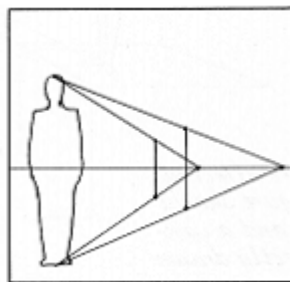
Хотя мальчик нарисован меньше, он получился больше из-за неправильного соотношения мужчины с горизонтом.



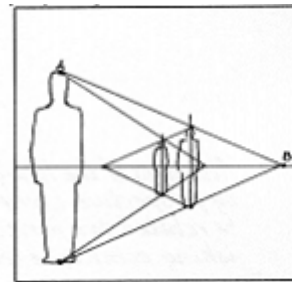
Рост мальчика должен вычисляться сравнением с мужчиной и он правильно должен быть установлен на плоскости земли.



Чтобы установить фигуру в любую заданную точку, выбери точку, куда будешь ставить фигуру и нарисуй линию от ног через эту точку к горизонту.

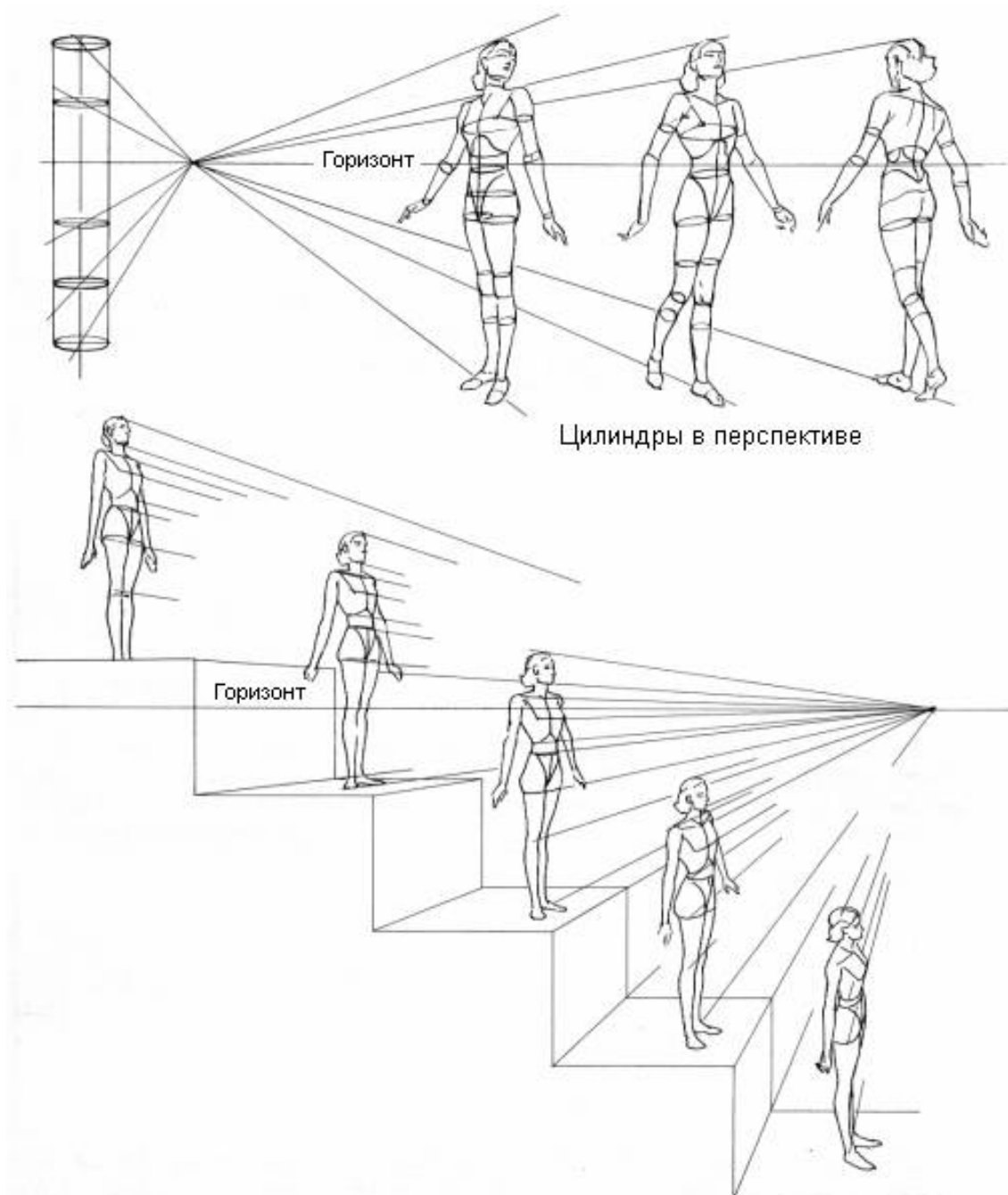


Затем от горизонта возврати линию к верху фигуры. Проведи перпендикуляр от заданной точки.



В точке, где АВ пересекает перпендикуляр, получаем относительную высоту исходной фигуры.

ПЕРСПЕКТИВА В ФИГУРЕ



Все части фигуры подвержены влиянию перспективы. Каждая фигура должна соотноситься с горизонтом и точкой схода, чтобы быть нарисованной правильно.

ТИПИЧНЫЕ ОШИБКИ



Изучи эти рисунки. В №1 ничто не соотносено.



А здесь перспектива и пропорции домов исправлены, чтобы соотноситься с фигурами.



Все точки схода должны лежать на одном горизонте. На рисунке это правило не соблюдается.



Исправлено. Лодки теперь соотносятся по размерам. Фигура уменьшена. Выглядит гораздо лучше!



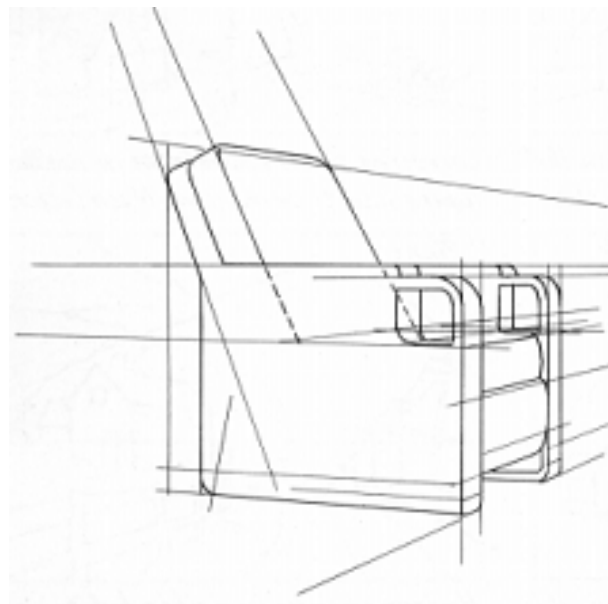
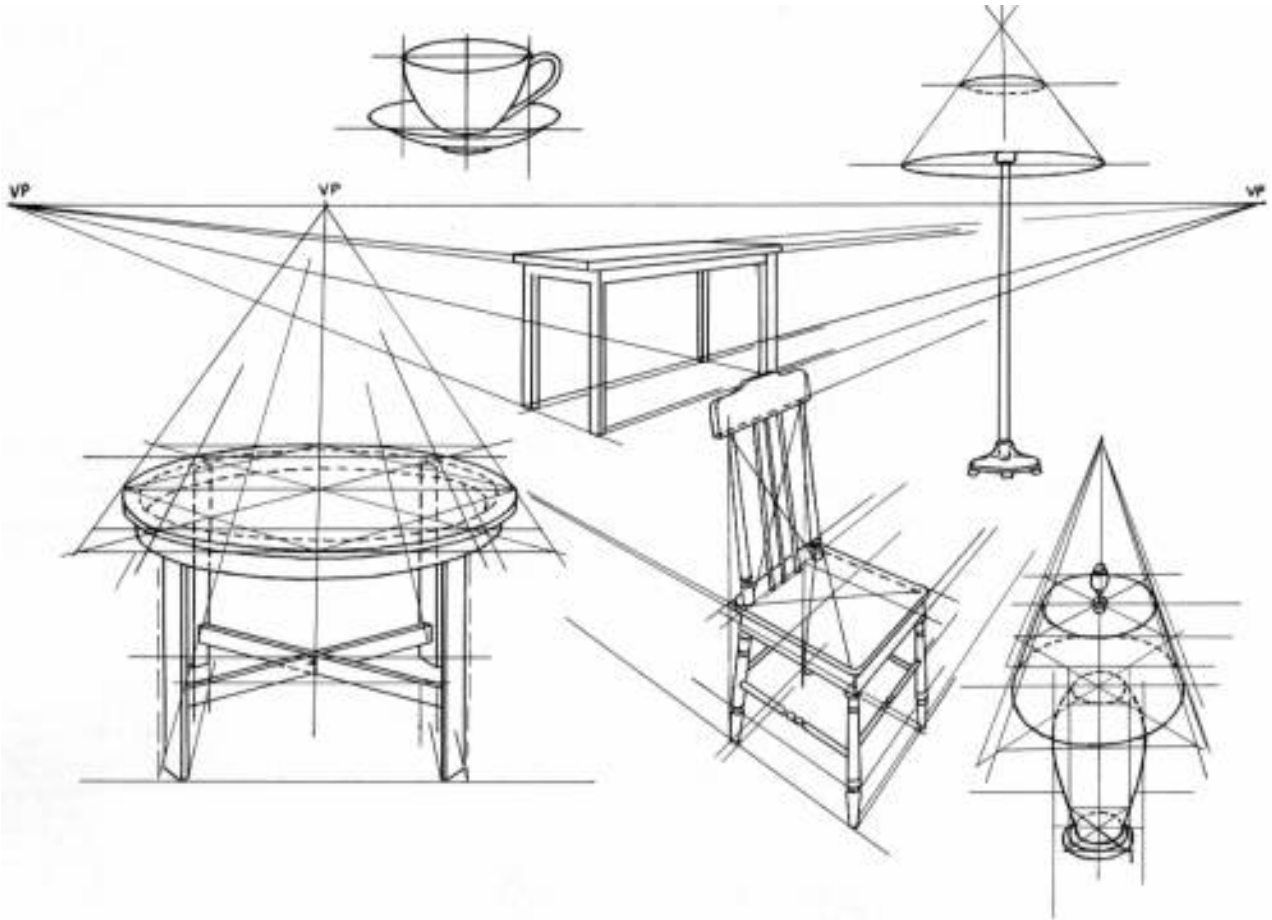
Если этот дом нарисован правильно, за горой должны виднеться ещё детали местности.



Горизонт может быть невидимым, но он всегда присутствует на уровне ваших глаз.

МЕБЕЛЬ

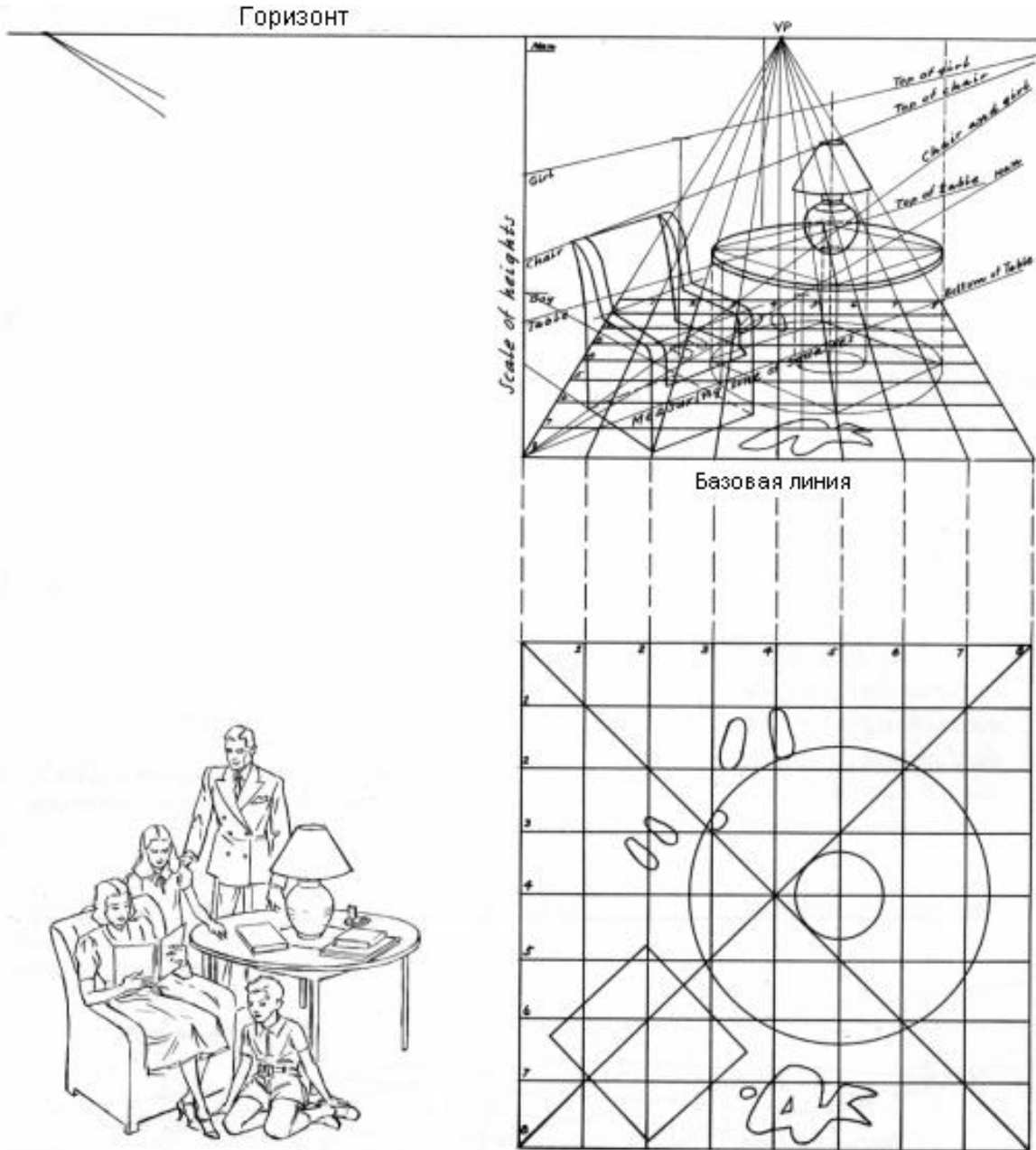
Мебель всегда должна быть нарисована в правильной перспективе. Посмотри на все эти точки схода, лежащие на горизонте. Особое внимание уделяй размеру мебели по отношению к фигурам. Рисуй все эллипсы параллельно к плоскости земли, а не наискосок. Фотографии часто искажают круглые объекты.



КАК РАЗМЕСТИТЬ МЕБЕЛЬ НА ПЛОСКОСТИ ЗЕМЛИ

Вот превосходный метод размещения мебели и фигур на плоскости земли.

Нарисуй квадрат или прямоугольник. Расчерти его на клетки. Спланируй размер и позиции мебели и фигур. Установи базовую линию над твоим планом и горизонт над ней. Перенеси сетку из квадратов через базовую линию к точке схода. Глубина первого квадрата (квадрат 8) неважна. Установи измерительную линию, нарисовав диагональ через квадрат 8. Там, где она пересечёт другие линии сетки, отметь глубину других квадратов. Пронумеруй квадраты и подпиши линии, чтобы их было легче найти. Теперь установи высоту каждой детали в желаемом масштабе, как это было описано ранее.



ПОСТРОЕНИЕ ИНТЕРЬЕРА ПО ПЛАНУ - 1

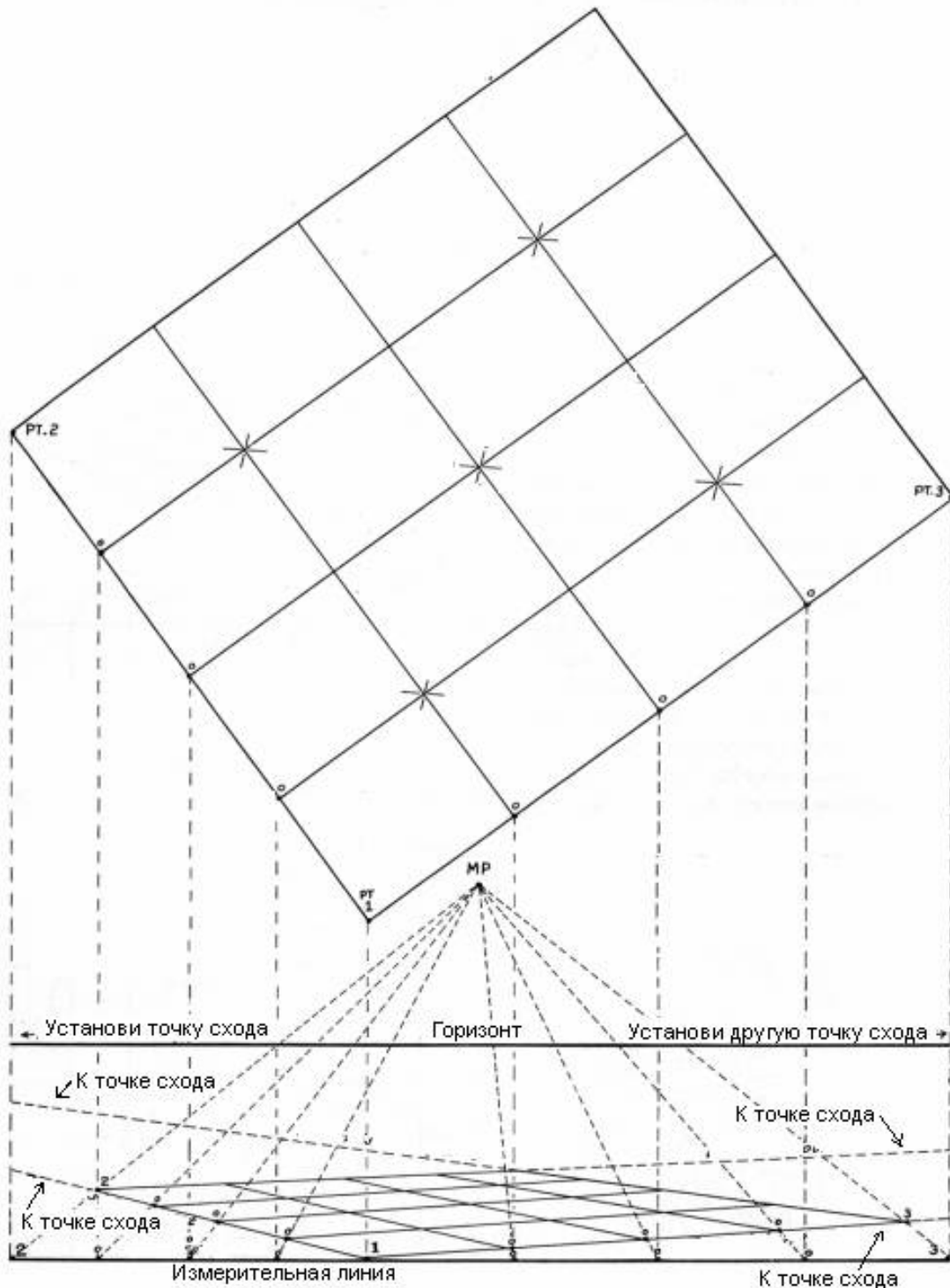
ПЕРВЫЙ ЭТАП

После того, как сделаешь это хотя бы раз, всё окажется просто. Не давай всем этим пунктирным линиям запугать тебя.

1. Нарисуй прямоугольник, подели его на 16 частей. Опустит перпендикуляры из трёх его углов (1,2,3) на измерительную линию, затем из точек "0". Установи измерительную точку (MP) на середине измерительной линии (необязательно).

2. Теперь установи линию горизонта и точки схода (на рисунке не показаны). Точки схода расположи вдалеке, чтобы избежать искажений. Соедини точку 1 с обеими точками схода.

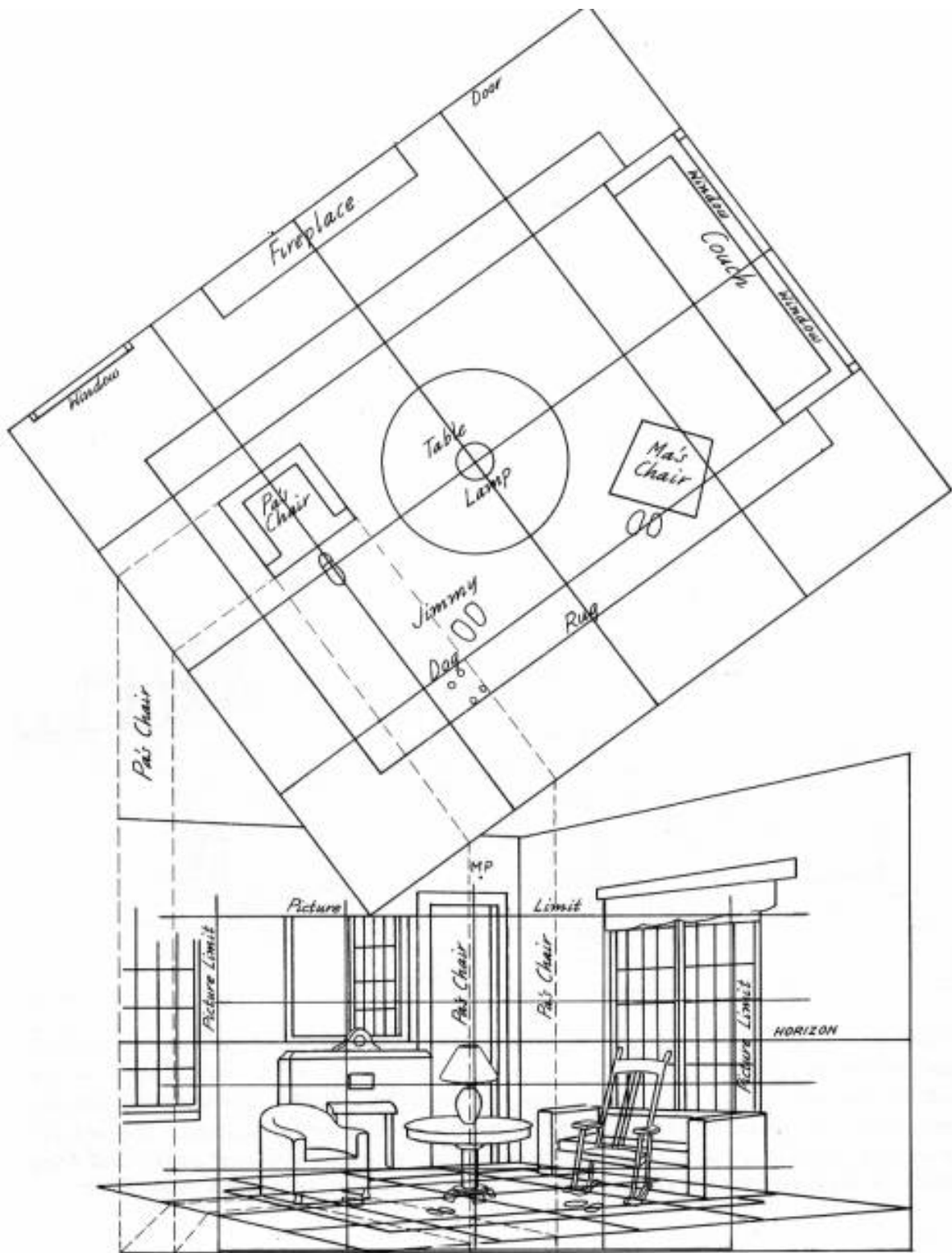
3. Соедини точки 2 и 3 на измерительной линии с МР. Углы 2 и 3 теперь заданы. Соедини их с точками схода. Теперь сделай то же самое с точками "0".



ПОСТРОЕНИЕ ИНТЕРЬЕРА ПО ПЛАНУ - 2

Спланируй комнату по своему желанию. Размести мебель на рисунке по квадратикам плана. Если не получается, то спроецируй границы объектов вниз на измерительную линию и обратно к МР (взгляни, как это было сделано с дедушкиным креслом). Построй стены и мебель на глаз или согласно масштабу.

Теперь определи, какую часть интерьера ты хочешь видеть на рисунке. Потом ты сможешь нарисовать поверх неё сетку и увеличить по ней рисунок до любого размера.

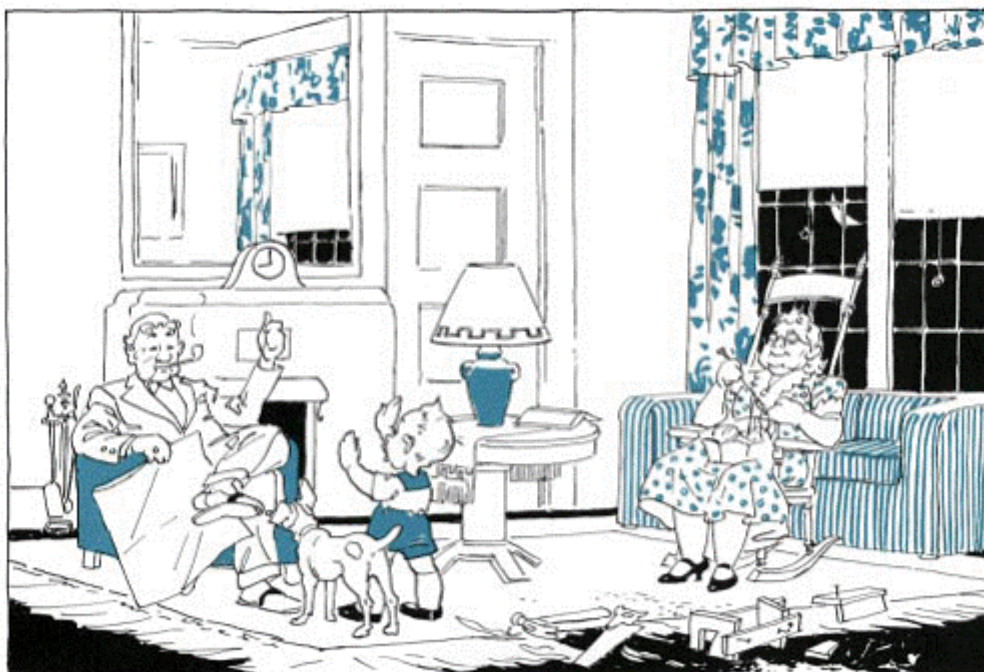


ПОСТРОЕНИЕ ИНТЕРЬЕРА ПО ПЛАНУ - 3

Возьми полученный маленький рисунок в перспективе, разлинованный сеткой из клеток и рисуй его увеличенную копию по большим клеткам. Сейчас самое время отбросить линейку и использовать свой глазомер. Линии, начерченные по линейке, выглядят негибкими и механистичными. Когда набросок комнаты закончен, рисуй фигуры. Если хочешь, сначала потренируйся на другом листе бумаги, пока не будешь уверен, что твои фигуры могут рассказать историю. Таким способом ты можешь построить любой тип рисунка.



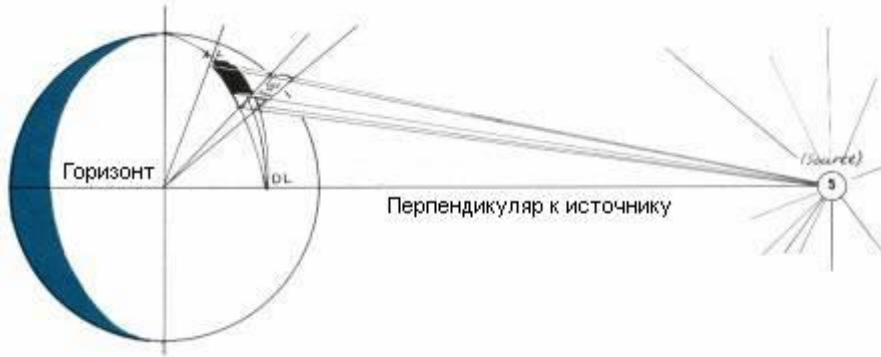
ПОСТРОЕНИЕ ИНТЕРЬЕРА ПО ПЛАНУ - 4



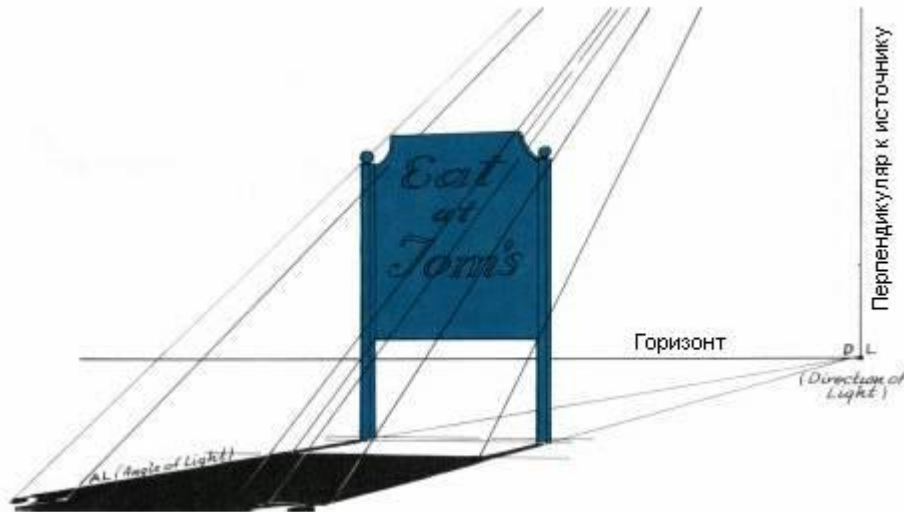
Ну, вот и законченный рисунок. Может быть забавно покрыть часть карандашного рисунка тушью или красками. Знание того, что такое правильная перспектива, помогла придать рисунку законченный и профессиональный вид. Эта процедура открывает целый мир для маленьких фигурок, которые ты научился рисовать.

А теперь перейдём к новой теме.

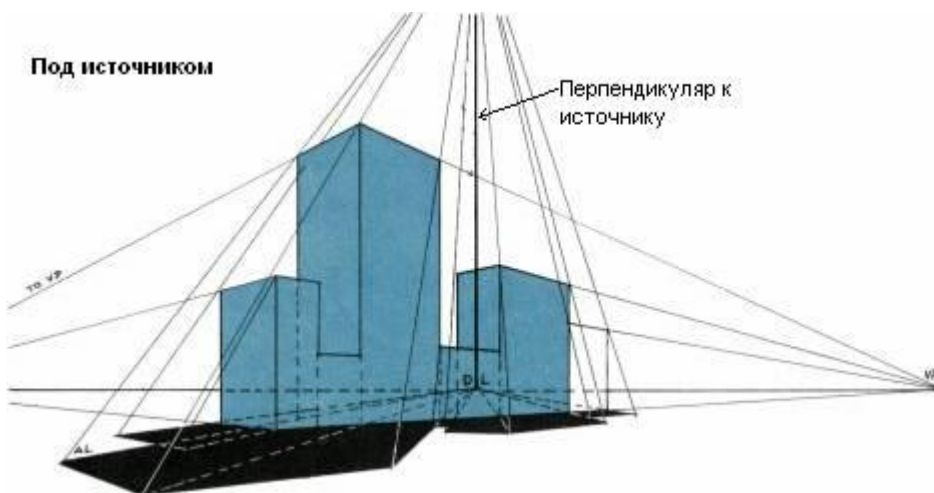
СВЕТ И ТЕНЬ: ОСНОВЫ



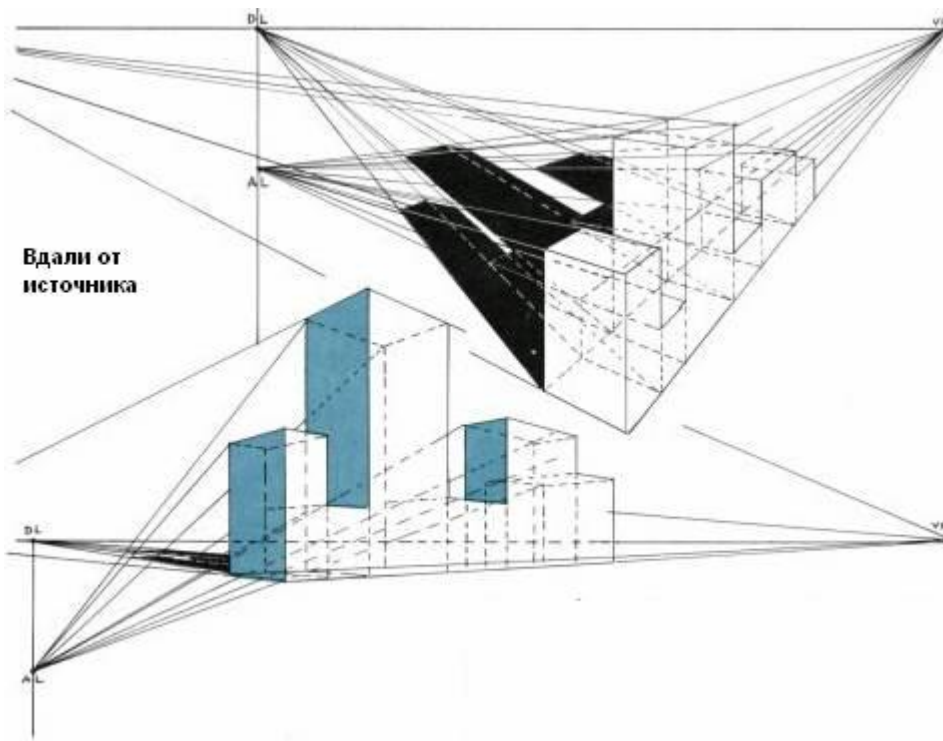
Лучи света путешествуют по прямым линиям. Из любой точки средний луч, "перпендикулярный к источнику" встречается с Землёй и проходит через её центр. В точке прямо под источником мы установим точку DL (direction of light), т.е. "направление света". S означает "source" (источник) на вершине перпендикуляра. Самая дальняя граница тени, источник и DL образуют треугольник. Третий угол треугольника назовём AL, что означает "angle of light" (угол света). DL может быть либо точкой схода тени, либо базовой точкой, от которой тень начинает распространяться.



УПРОЩЁННЫЙ МЕТОД ПОСТРОЕНИЯ ТЕНИ



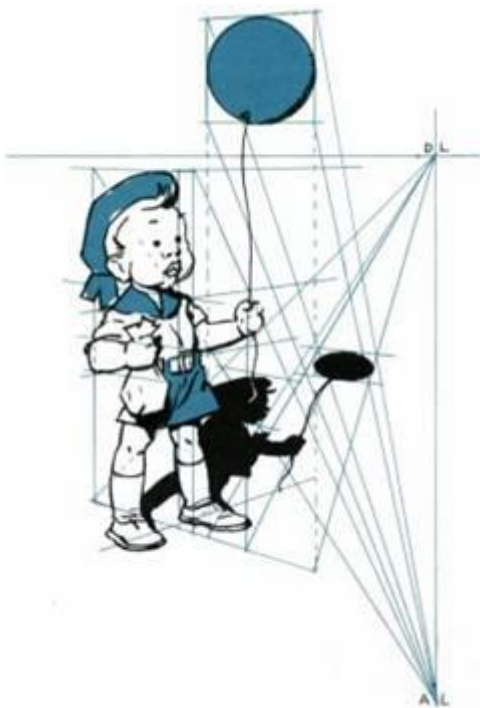
Эта страница - ответ на молитвы художников. На освещённой стороне объекта возведи перпендикуляр к горизонту. Его верхняя точка - источник света. Точка на горизонте - DL. Просто черти линии от этих двух точек через все углы объекта. Через верхние углы от источника, через нижние - от DL. Там где эти линии встретятся и будет граница тени.



Вдали от
источника

Поскольку здесь источник света за пределами видимости, придётся рисовать наоборот, от объекта к источнику. Рисуем перпендикуляр вниз от DL. Установи точку AL. Далее действуем так же, как и прежде.

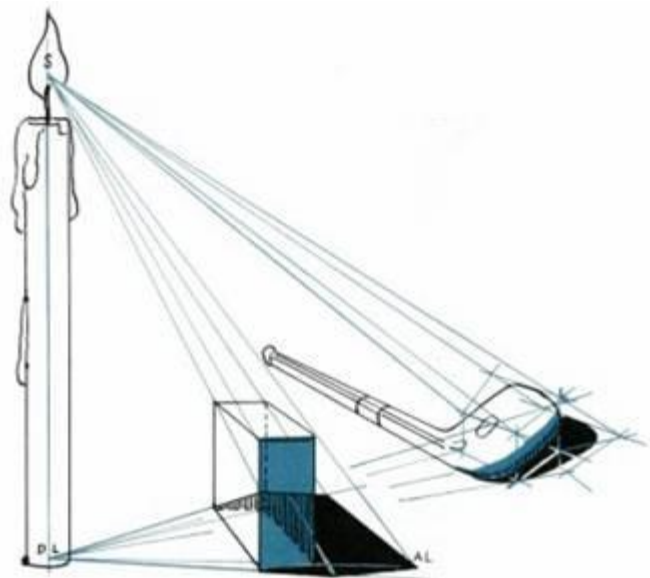
СВЕТ И ТЕНЬ

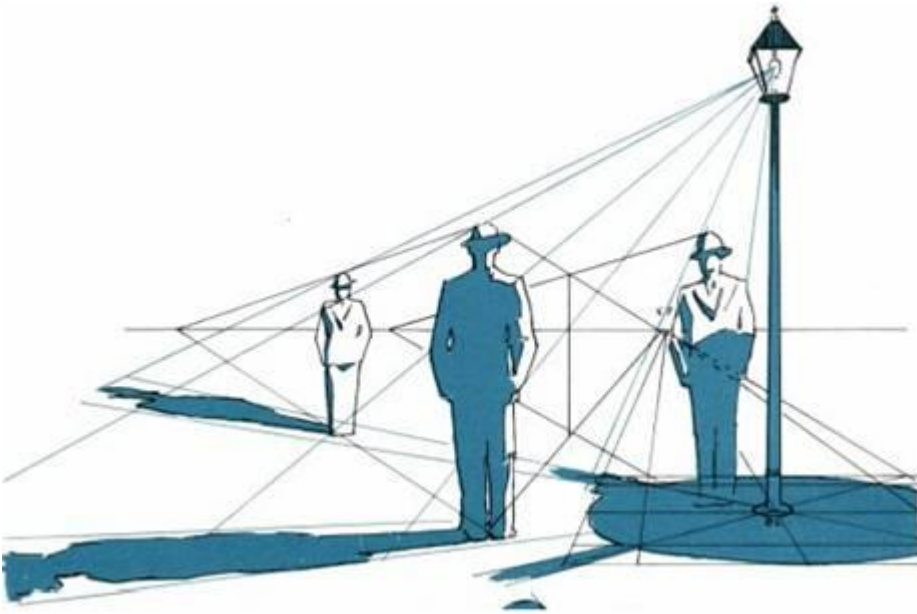


В случае, если нужно правильно нарисовать тень от человеческой фигуры, вот подходящий способ. Нарисуй прямоугольники вокруг фигуры, чтобы охватить все важные формы. Они рисуются по отношению к обычной точке схода для фигуры. Теперь установим DL и AL на перпендикуляре. Рисуем от углов прямоугольников линии к DL и AL, как до этого мы делали для здания. Теперь, имея проекции прямоугольников на земле, просто рисуем по ним тень от фигуры. Используем те же DL и AL для всех фигур.

Тени от искусственных источников.

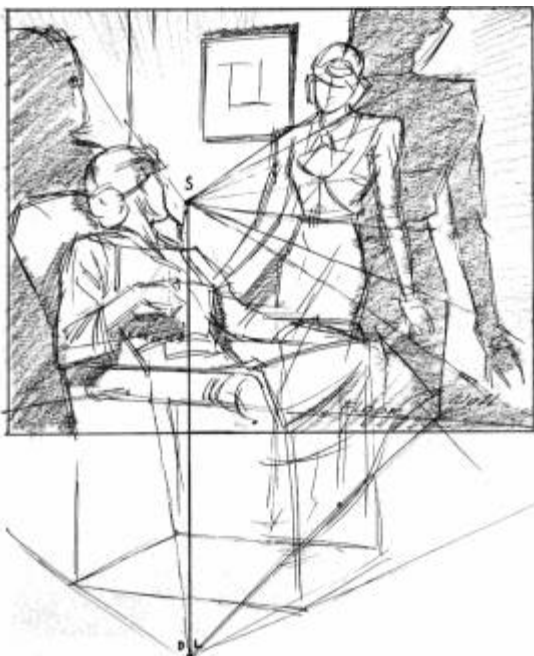
Принцип остаётся тот же, но DL теперь не на горизонте, а на базовой линии, перпендикулярной к источнику. DL может быть на любой точке поверхности, но всегда прямо под источником, если он видим на рисунке. Тени не остаются параллельными, а расходятся, подобно спицам колеса, от DL.





Процедура для свечи и уличного фонаря идентична. Обрати внимание на круг тени под фонарем и как он получается. Тени от фигур определяются обычным способом. Примерные области света и тени указаны на фигурах. Этот рисунок даёт представление об идее спиц колеса от DL в основании фонаря.

Будем надеяться, в жизни ты никогда не встретишься с таким типом освещения, но, возможно, тебе захочется нарисовать его. Принцип остаётся тем же, как бы ни был повернут или наклонён свет. Рисуи тени по линиям от DL через основание фигуры или объекта. В данном случае лучи света, направленные на голову мужчины, никогда не попадут на поверхность земли. Они попадут на стену или уйдут в бесконечность.



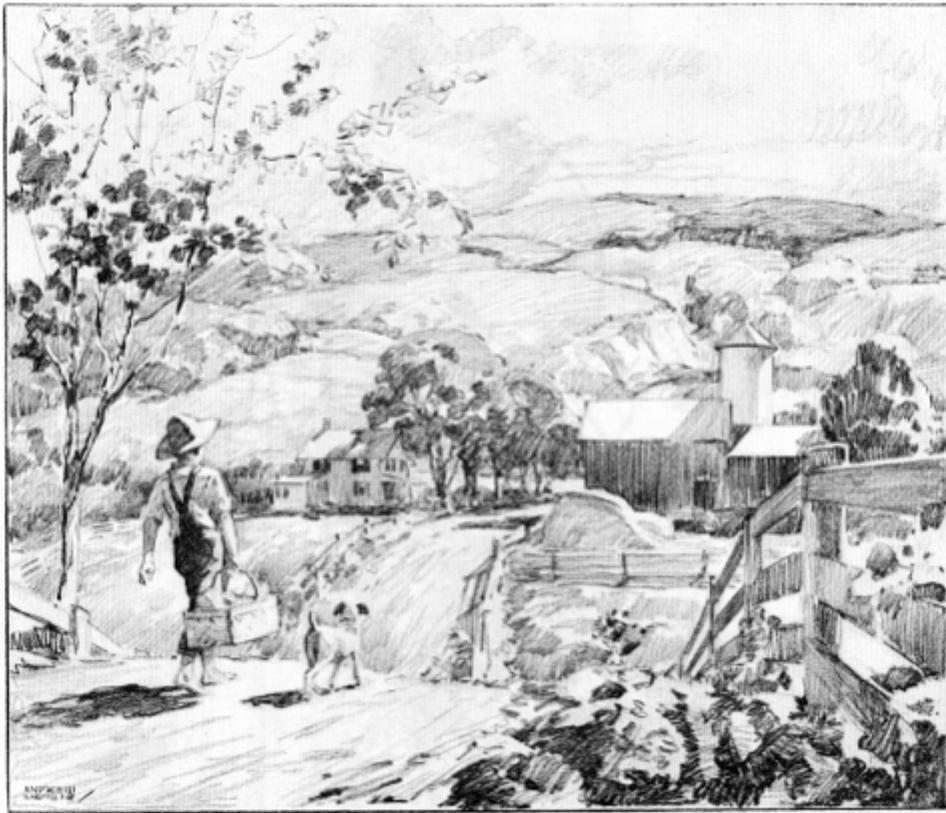
Когда источник света за пределами рисунка.

Предположим, что источник света спереди от плоскости рисунка. В таком случае желательно оставить под наброском достаточно места, чтобы закончить фигуры (черновыми контурами) и установить DL. Если тени падают на стену, нарисуй уровень пола на стене. Перенеси базовые линии туда, где они пересекут линию стены, затем прочерти линии вертикально вверх. Теперь выбери точки на фигуре и прочерти линии от S через эти точки, пока они не встретятся с линиями, которые ты провёл от пола.



Этот набросок показывает источник света под планом рисунка, почти на полу. Для многих сюжетов это даёт весьма драматический эффект. Тени не только создают пересекающиеся структуры, но и определяют интенсивность действий рассказываемой истории. Наброски фигур выполнены пером, а эффекты теней передаются мягким карандашом.

ПОСЛЕДНЯЯ ВЕРШИНА



Я выбрал здесь задачу, которая будет очень трудной без понимания основ, изученных в третьей части книги. Использование перспективы, совместно с эффектами света и тени, мы создаём иллюзию пространства, формы и реальности.

Этот рисунок оставляет ощущение того, что он нарисован с натуры, благодаря применённым в нём фундаментальным принципам. Однако, он сделан просто "из головы", чтобы показать тебе возможности.

Это отличный материал для рисования. Не копируй его. "Строй" так, как тебе кажется правильным. Вноси индивидуальность в каждую вещь, которую ты рисуешь. Это качество делает художника интересным.

ПОРА ПРОЩАТЬСЯ. ДО СВИДАНИЯ!



УГОЛОК АВТОРА

Полагаю, ты простишь меня за то, что этот маленький уголок книги я оставил для себя. Всё когда-нибудь кончается, в том числе и эта книга, моё первое произведение этого типа. Она потребовала больших усилий. Было время, когда я провожал закат и вновь встречал рассвет без сна. Я никому не скажу, сколько времени у меня отняли эти тысячи иллюстраций. Всё равно мне не поверят. Я ужасно устал, но в то же время счастлив. Это было очень интересно, вернуться на много лет назад к первым зачаткам знания того, чем теперь я живу. Это напомнило мне первые рисунки, которые так часто не получались.

Как просто могло бы это быть, если бы с самого начала имел эти принципы работы! Но это были кусочки знания, собранные подобно зёрнышкам в грудке мякины. Как ни странно, простейшие вещи начинаешь понимать самыми последними. Их крайняя простота - лучшая причина принять их, даже если цена за это - отбросить теории и идеи, которые собирал половину жизни.

Откуда мне знать, что сейчас я прав больше, чем в дни моего обучения? Ответ в том, что выздоравливающий - это тот, кто страдал от болезни и снова становится здоров. Отсутствие знания может быть большей пыткой, чем усилия по его поиску. Я знаю лишь, что сейчас я более счастлив, чем был тогда. Я публикуюсь там, где раньше и не надеялся. Я приступаю к работе со спокойствием духа и ощущением опытности. Эта книга - попытка передать это спокойствие духа тысячам других, кто иначе мог бы стать жертвой тех же самых ошибок, которые делал я.

КОГДА ВСЁ СКАЗАНО И СДЕЛАНО, НАТУРА - ЛУЧШИЙ ИНСТРУКТОР.



УЧИТЬСЯ РИСОВАТЬ ИЗ ЖИЗНИ



Когда учишься делать наброски из жизни, запомни этот весьма практичный способ. Держи карандаш или линейку на расстоянии вытянутой руки и определи на глаз среднюю точку твоего сюжета, как по горизонтали, так и по вертикали. Определи примерный размер прямоугольника, в который уместится сюжет и нарисуй его, поделив как на рисунке выше. Теперь, вспомнив, где была средняя точка, восстанови рисунок по квадратикам деления. Сначала размести крупные формы, затем мелкие. Нарисуй области теней и заштрихуй их.



PENCIL
SKETCH OF MY
DAUGHTER
ANDRELL
LOHME

Я не могу припомнить не одной области стремлений, которая, к сожалению, не испытывала бы недостатка в простой организации принципов работы. Ничто не бывает таким бессистемным, подверженным случайным удачам и неудачам, как усилия художника.

Я не художник-мультипликатор, но я выбрал карикатуры для обучения начинающих просто потому, что они забавные, и я хотел, чтобы с самого начала ученики почувствовали немного радости творчества. Если художник начинает накапливать опыт и свободно и скромно делиться им другими, тогда искусство имеет шанс занять сердца простых людей вместо механической точности фотокамеры, даже в период социальных и финансовых потрясений. Умственная депрессия нашего времени приносит больше вреда для нашего и будущего поколений, чем наличие или недостаток денег в кармане. Всем нужно иметь немного радости внутри. Возможно, моя книга будет шагом в этом направлении.

Да, друг мой, я устал, но я счастлив. Мой небольшой труд завершён. Я жду, затаив дыхание, твоих впечатлений от него так же, как я всегда ждал вердиктов художественного редактора или директора. Я провёл много бессонных часов, просто чтобы почувствовать вместе с тобой это волнение от создания первого произведения, даже если это были всего лишь простые линии карандашом. Ты полюбишь этих маленьких человечков, которых рисуешь, даже если они слегка неуклюжи или вообще лишь отдалённо похожи на людей.

НАДЕЮСЬ, КАРАНДАШ ВСЕГДА БУДЕТ ПРИНОСИТЬ ТЕБЕ РАДОСТЬ.

ДО ВСТРЕЧИ!

