

КАК РИСОВАТЬ

Эпоху Средневековья



Шаг
За
Шагом!



КАК РИСОВАТЬ

Эпоху Средневековья

Даймон Дж. Райнегл



Шаг
За
Шагом!



ПОПУРРИ
Минск 2001

ПРЕЖДЕ ЧЕМ ВЫ НАЧНЕТЕ...

Приготовьтесь к рисованным средневековым приключениям! Книга "Рисуем эпоху средневековья" поможет вам в этом. Мы начинаем с простых инструкций, нескольких общих правил рисования и базовых форм. По мере продвижения вперед мы будем добавлять детали — текстуру, узоры и тона — и складывать все это воедино. Работая с этой книгой, важно начинать с первых страниц и следовать всем указаниям, продвигаясь вперед шаг за шагом. Если вы так и поступите, то будете удивлены тем, насколько легко рисуются великолепные средневековые фантазии. Если, однако, вы устремитесь сломя голову вперед, пропуская страницы и пытаетесь приступить сразу к сложным рисункам, не изучив начальные инструкции, вы можете оказаться в роли незадачливого художника, а это уже НЕ интересно. Так что давайте начнем с начала...

Вам понадобятся:

- карандаш
- точилка
- резинка
- бумага
- линейка
- место для работы
- ОЧЕНЬ ХОРОШЕЕ НАСТРОЕНИЕ!

И пусть начнутся приключения!

DANIEL PENABAZ



ОБЩЕ ПРАВИЛА РИСОВАНИЯ

Правило I.

СМОТРИТЕ! Различайте формы

Почти все, что вы рисуете, основано на простых геометрических формах типа кругов, овалов, квадратов, прямоугольников и треугольников. Если вы сосредоточитесь и будете внимательны, вы сможете увидеть формы во всем, на что смотрите. СМОТРИТЕ! Различайте формы!

Правило II.

Первые наброски рисуйте очень светлыми линиями — всегда, всегда, всегда!

Восстановительная хирургия (стирание) дается гораздо легче, если вы рисуете, не нажимая на карандаш. Кроме того, легкие эскизные линии помогают придавать формам объем и текстуру. Поэтому всегда, всегда, всегда эскизы выполняйте очень легкими линиями!

Правило III.

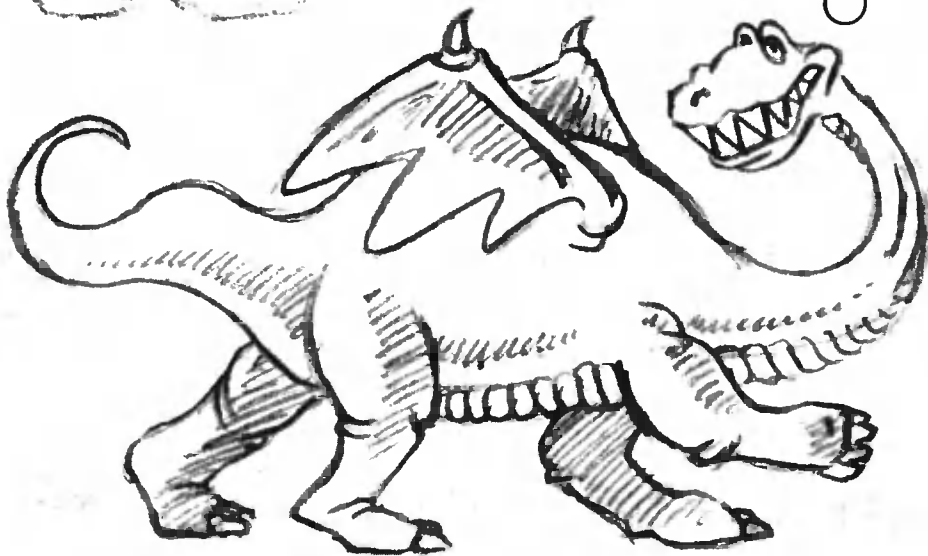
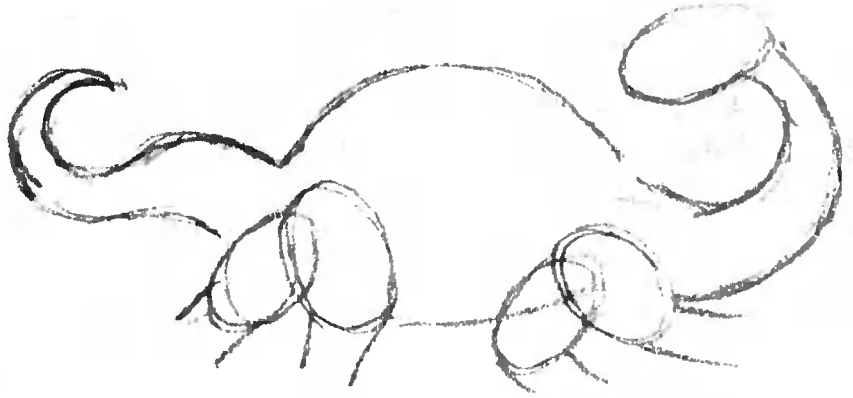
Побольше творчества! Используйте свое воображение

Вы можете стать специалистом по копированию шаг за шагом рисунков из этой книги. Но настоящее удовлетворение от рисования приходит, когда вы создаете собственные персонажи и фантастические миры, используя свое воображение. Поэтому больше творчества и воображения!

Правило IV.

Практика, практика, практика!

Если на первых порах у вас не все получается... занимайтесь, занимайтесь, занимайтесь, и с каждым днем вы будете рисовать все лучше.



Всем художникам, начинающим и профессиональным, которые следуют этим важным правилам рисования, гарантируются **ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ** рисунки!



Глава I

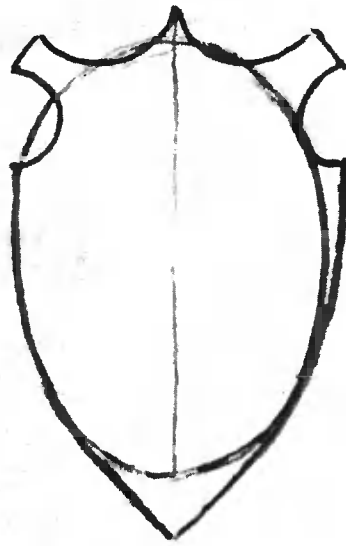
БАЗОВЫЕ

ФОРМЫ

НАКЛОННЫЕ ОВАЛЫ

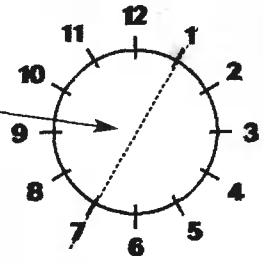
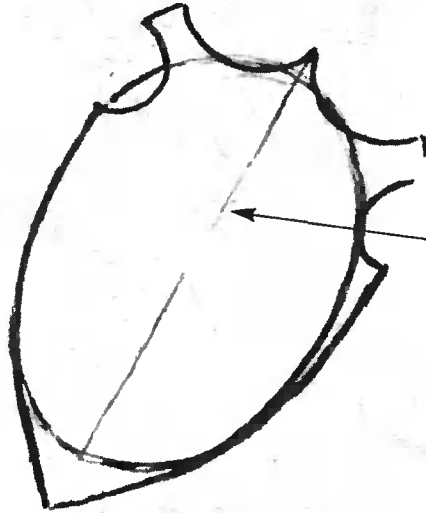
Большую часть из того, что вы рисуете, можно составить из простых геометрических форм типа кругов, овалов, квадратов, прямоугольников и треугольников. Многие рисунки начинаются с овалов.

Видите, как этот рисунок щита начинается с овала?



Однако овалы не всегда располагаются вертикально. На рисунках они чаще наклонены.

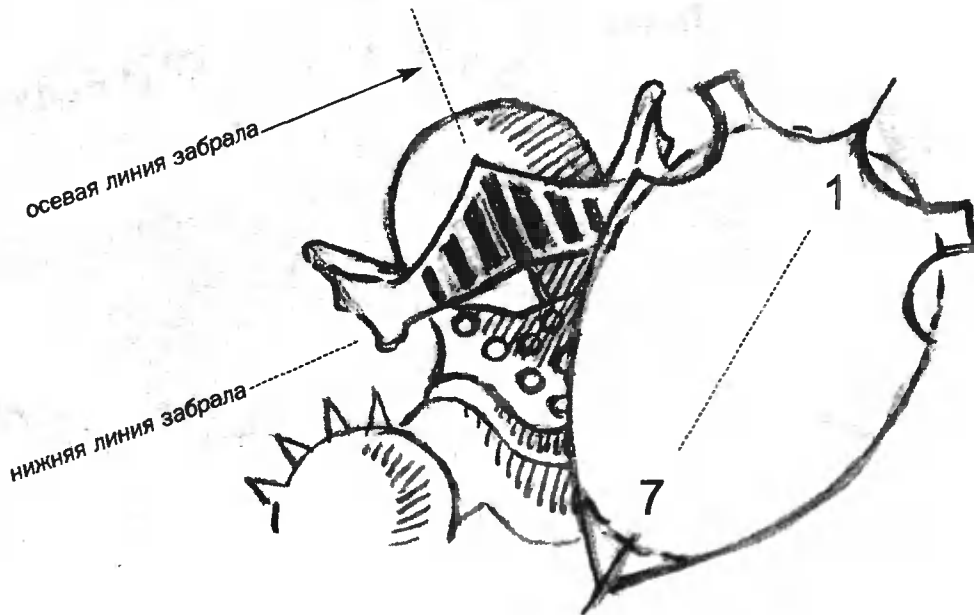
По мере изучения этой книги вы обнаружите много рисунков, которые начинаются с овалов. Глядя на них, представляйте циферблат часов и сравнивайте наклон овала с наклоном стрелок на часах.

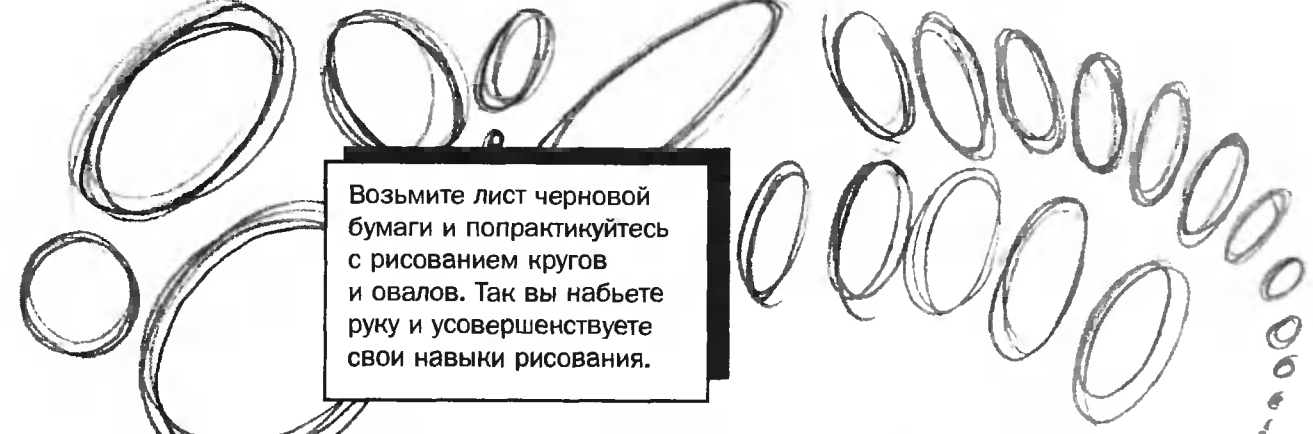


Щит, который держит этот рыцарь, наклонен. Наклон овала соответствует 1 часу — 7 часам. Наклон щита делает рисунок более интересным, чем если бы щит был нарисован просто вертикально.

Ага! Вы заметили, что голова рыцаря тоже наклонена?

Как расположилась бы нижняя линия забрала на циферблате? А осевая линия забрала?





Возьмите лист черновой бумаги и попрактикуйтесь с рисованием кругов и овалов. Так вы набьете руку и усовершенствуете свои навыки рисования.

ЗАНИМАЙТЕСЬ КАЖДЫЙ ДЕНЬ

Практика улучшает ваши способности и повышает вашу уверенность в себе. Рисуйте круги и овалы всех размеров — жирные, тонкие, высокие, приплюснутые — под самыми разными наклонами. Рисуйте также овалы внутри овалов.

Занимайтесь, занимайтесь, занимайтесь, и с каждым днем вы будете рисовать все лучше.



Попробуйте нарисовать овалы так, чтобы они выглядели как дырки в швейцарском сыре.

НАБИВАЙТЕ РУКУ И РАЗВИВАЙТЕ ВОООБРАЖЕНИЕ!

Набить руку и придать энергии вашим рисункам позволит также использование изогнутых и зубчатых линий.



Что может означать эта зубчатая линия?
Чешую на спине дракона? Волны на бурном море?



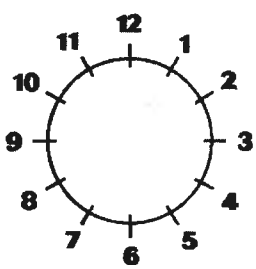
А эта изогнутая линия?

Кляксу?
Гриву коня?

А теперь рисуйте всевозможные волнистые, изогнутые, зубчатые каракули. Набивайте руку и развивайте воображение.



Нарисуйте несколько линий очень медленно, следя за каждым своим движением. А теперь нарисуйте несколько линий так быстро, как только сможете. Забавляйтесь!



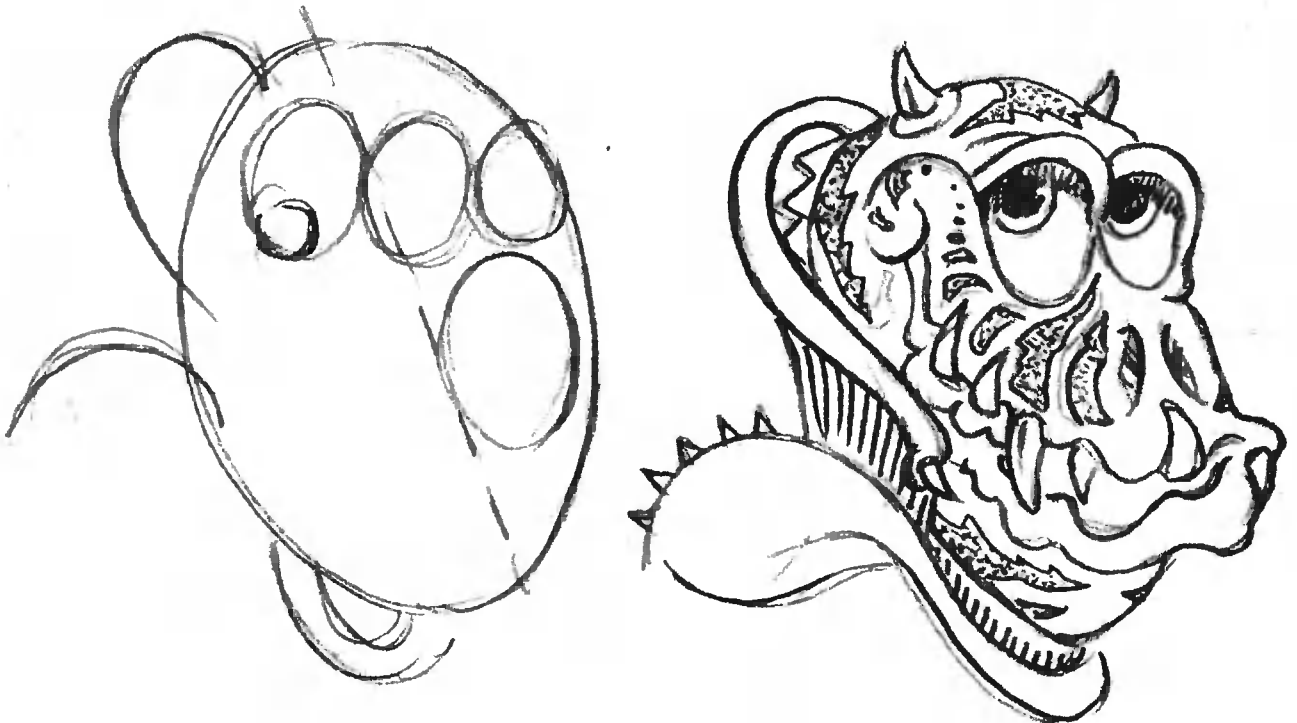
ПРОСТО СМОТРИТЕ... СЛЕДИТЕ ЗА ФОРМАМИ!



Здесь вы можете видеть наклонные овалы и изогнутые линии во взаимодействии. Голова рыцаря начинается с наклонного овала (каков его наклон по сравнению с циферблатом?). Затем добавляются другие детали, изогнутые линии шлема и перьев.

Внизу: овалы внутри овалов, а также изогнутые и зубчатые линии образуют голову этого очаровательного персонажа.

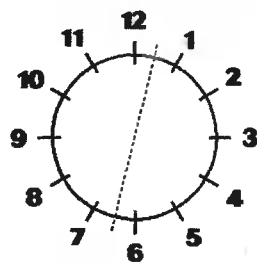
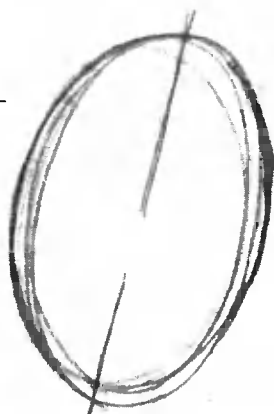
Каков наклон главного овала?



ДАВАЙТЕ РИСОВАТЬ! ШАГ ЗА ШАГОМ... НАЧИНАЯ С НАКЛОННОГО ОВАЛА

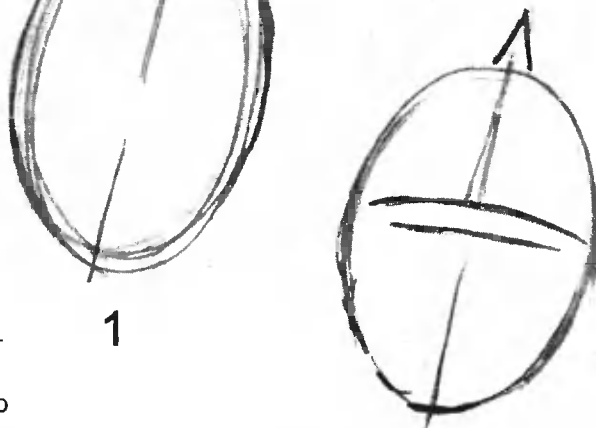
Шаг 1

Наметьте наклонный овал. Каков его наклон (посмотрите на циферблат)? Нанесите тонкую линию наклона.



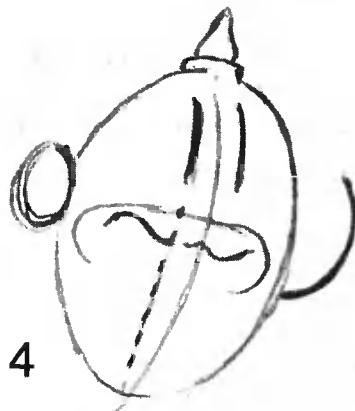
Шаг 2

Добавьте треугольник поверх овала и две линии глаз.



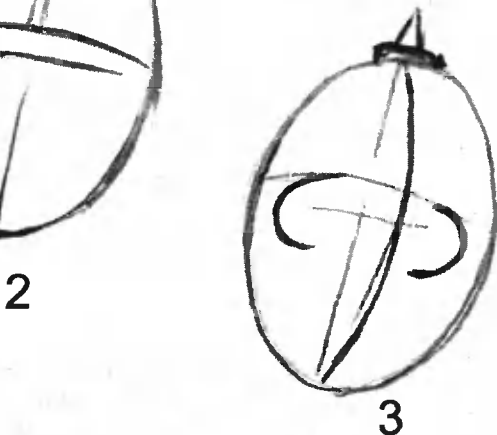
Шаг 3

Нарисуйте выступ под треугольником. Добавьте изогнутую линию, соединяющую верхнюю и нижнюю точки овала, — это будет направляющая линия носа и рта. По обе стороны от нее нарисуйте еще две изогнутые линии, образующие в шлеме отверстия для глаз.



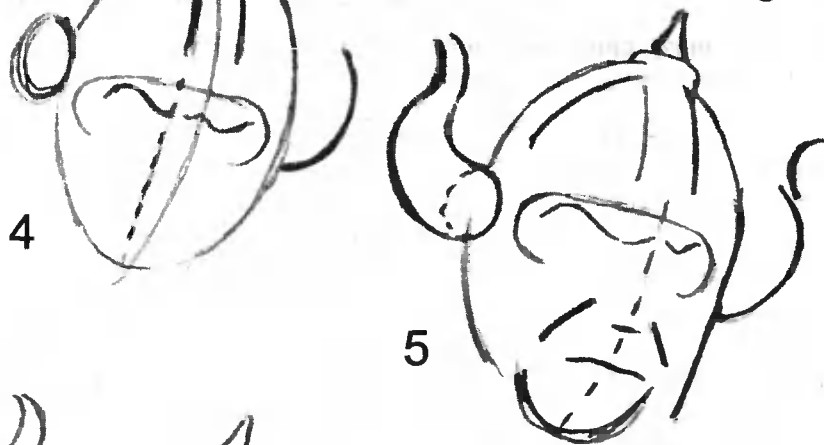
Шаг 4

Наметьте овал и кривую как направляющие линии для рогов. Сотрите линию наклона. Добавьте изогнутые линии, придающие форму шлему.



Шаг 5

Нарисуйте дополнительные линии для шлема, рогов и лица. Сотрите направляющие линии.



Шаг 6

Закончите рога. Дорисуйте остальные линии шлема. Добавьте глаза и нос.



Шаг 7

Детализируйте шлем. Нарисуйте зубчатые линии меха. Добавьте тона и другие детали, какие видите.



Хорошая работа!



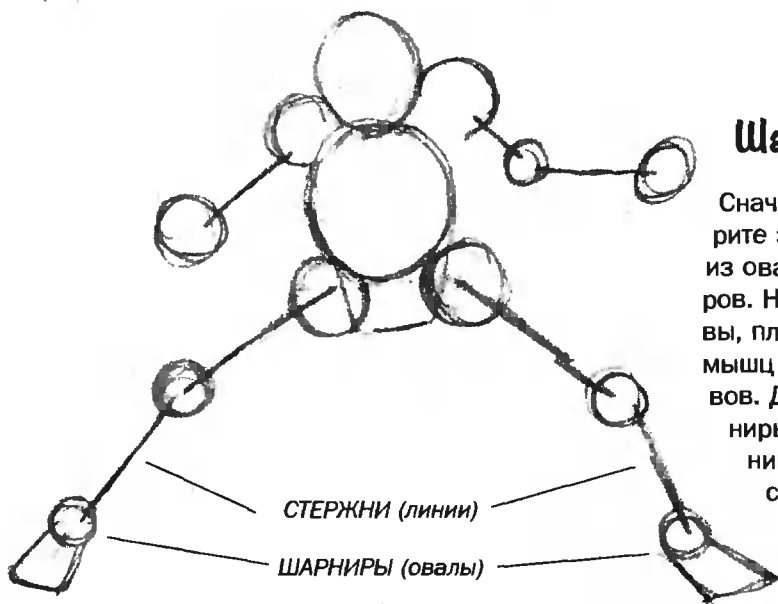
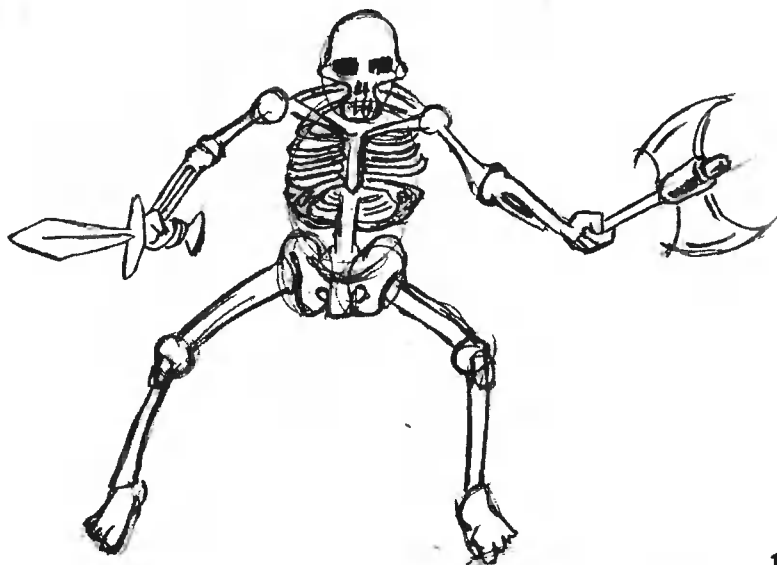
Глава II

СТЕРЖНИ И ШАРНИРЫ

ВОИН

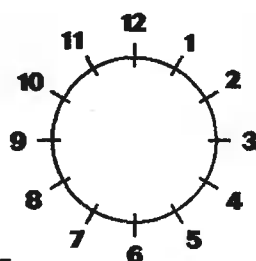
Если бы мы сняли с воина, нарисованного на следующей странице, все доспехи, одежду, кожу и мышцы, мы бы увидели скелет.

Но чем рисовать весь скелет, воина гораздо легче рисовать с использованием СТЕРЖНЕЙ (линий) и ШАРНИРОВ (овалов)!



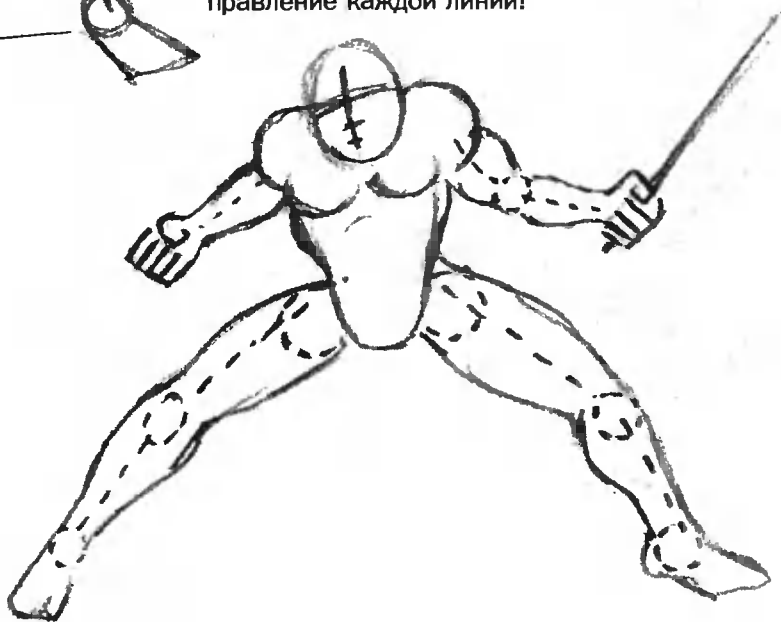
Шаг 1

Сначала внимательно рассмотрите эту фигуру, составленную из овалов, стержней и шарниров. Нарисуйте овалы для головы, плеч, туловища, грудных мышц и тазобедренных суставов. Добавьте стержни и шарниры рук и ног. Наметьте линии ступней. Обращайте пристальное внимание на направление каждой линии!



Шаг 2

Наметьте линии для частей лица. Нарисуйте изогнутые линии, формирующие туловище и руки. Нарисуйте пальцы и рукоятку оружия. Нарисуйте линии, формирующие ноги и ступни. Сотрите направляющие линии.



Шаг 3

Теперь обратимся к деталям.

Вы можете изобразить
воина-мужчину с топором...

или...

добавив длинные волосы
и округлив грудь, —
воина-женщину!

Вам решать.

Используйте
свое воображение.

Нарисуйте шлем, черты лица,
оружие, костюм, сапоги и другие
видимые детали.



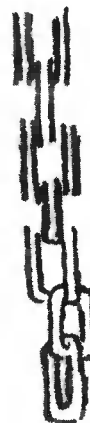
Заметьте, что тона, нанесенные на эти персонажи, показывают, что свет падает с одного и того же направления.

Нанесите тона на свой рисунок.
Всегда учитывайте направление света.



СМОТРИТЕ!

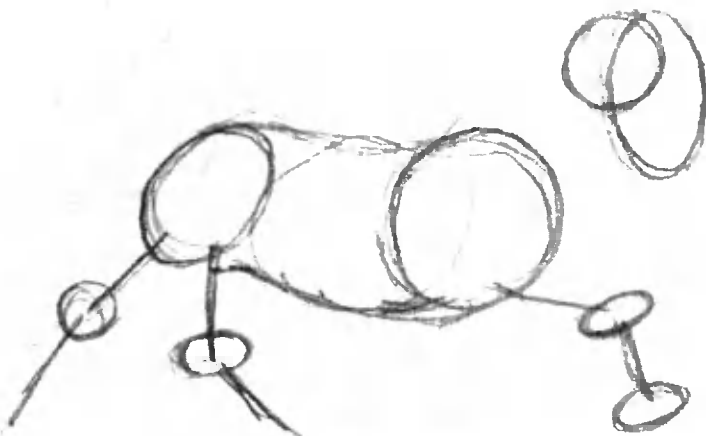
Четыре параллельные линии начинают каждое звено цепи. Изогнутыми линиями эти звенья соединяются между собой.



КРЫЛАТЫЙ ЕДИНОРОГ

Тело лошади, в основе своей, состоит из множества овалов и линий.

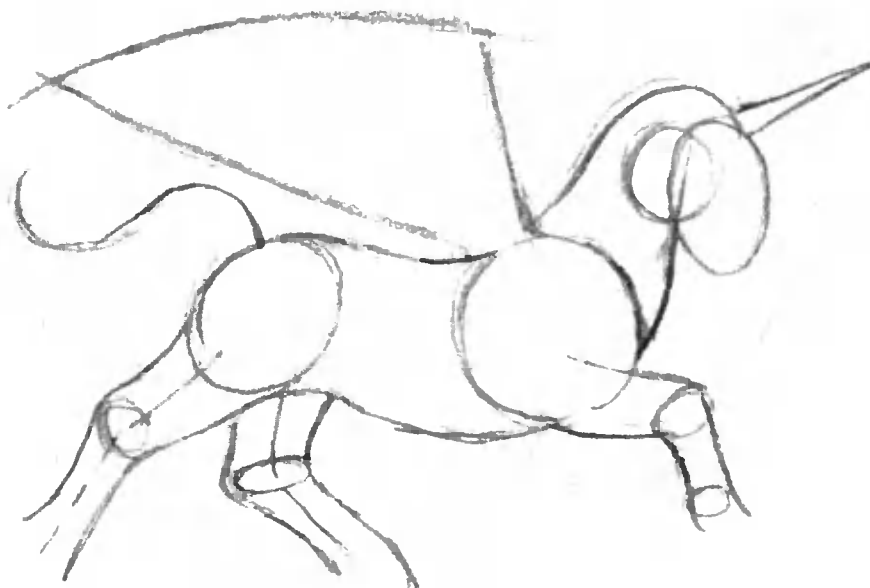
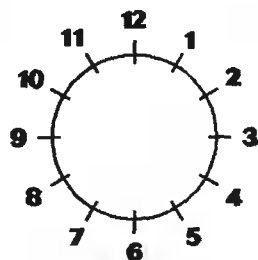
Прежде чем приступить к этому рисунку, в качестве разогревающего упражнения порисуйте овалы и линии. Рисуйте без нажима на карандаш. Не бойтесь накладывать друг на друга овалы и линии, чтобы прочувствовать форму животного.



Шаг 1

Наметьте овалы для головы и туловища. Нарисуйте линии, соединяющие их между собой.

Внимательно посмотрите на циферблат, чтобы определить направление ног. Нарисуйте стержни (линии) и шарниры (овалы), задающие ноги.



Шаг 2

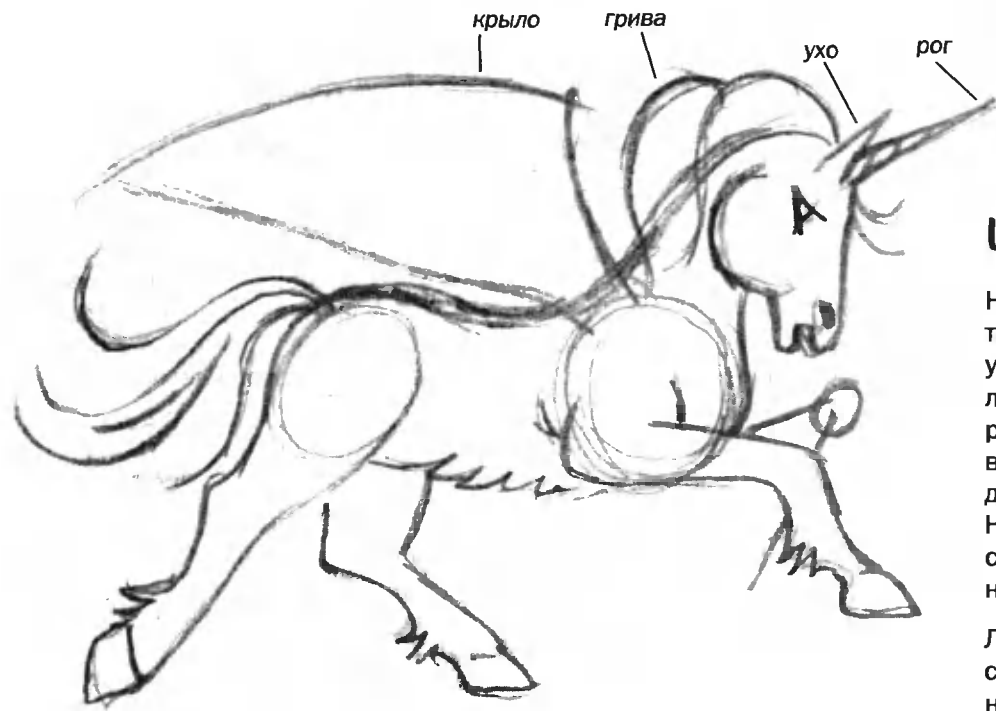
Наметьте треугольную форму, задающую крыло лошади. Нарисуйте изогнутые линии, соединяющие голову с туловищем. Нарисуйте рог. Нарисуйте линии, формирующие ноги. Нарисуйте изогнутую линию хвоста.

Сотрите направляющие стержни и шарниры.

НЕ ЗАБЫВАЙТЕ...

СОХРАНЯТЬ ПОЗИТИВНЫЙ НАСТРОЙ!

Не ждите, что ваши рисунки с первого раза будут выглядеть точно так, как они приведены в книге. Если в первый раз не получается... занимайтесь, занимайтесь, занимайтесь, и с каждым разом вы будете рисовать все лучше!



Шаг 3

Начав с головы, нарисуйте треугольник для уха и треугольник для глаза. Нарисуйте линии, формирующие голову, рот и ноздрю. Нарисуйте волнистые линии для гривы, другого крыла и хвоста. Нарисуйте три копыта. Нарисуйте зубчатую линию шерсти над копытами и под брюхом.

Легкими линиями нанесите стержни и шарниры четвертой ноги.



Шаг 4

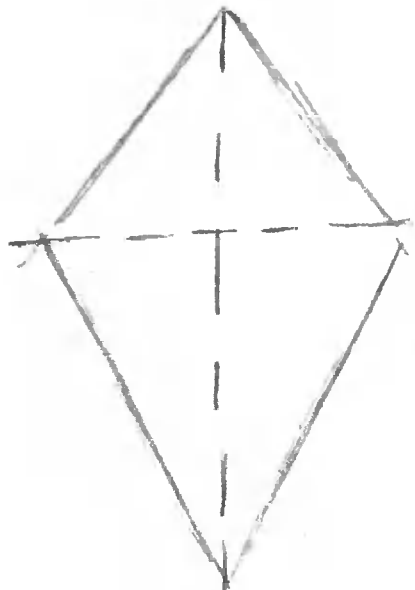
Нарисуйте линии, формирующие другую переднюю ногу и копыто. Сотрите линии стержней и шарниров. Нарисуйте изогнутые линии, делящие крыло на перья. Закончите хвост и гриву дополнительными волнистыми линиями. Детализируйте рог и морду.

Сотрите линии, которые вам больше не нужны (вы ведь рисовали начальные линии без нажима, не так ли?).

ЧЕЛОВЕК-ЯЩЕР

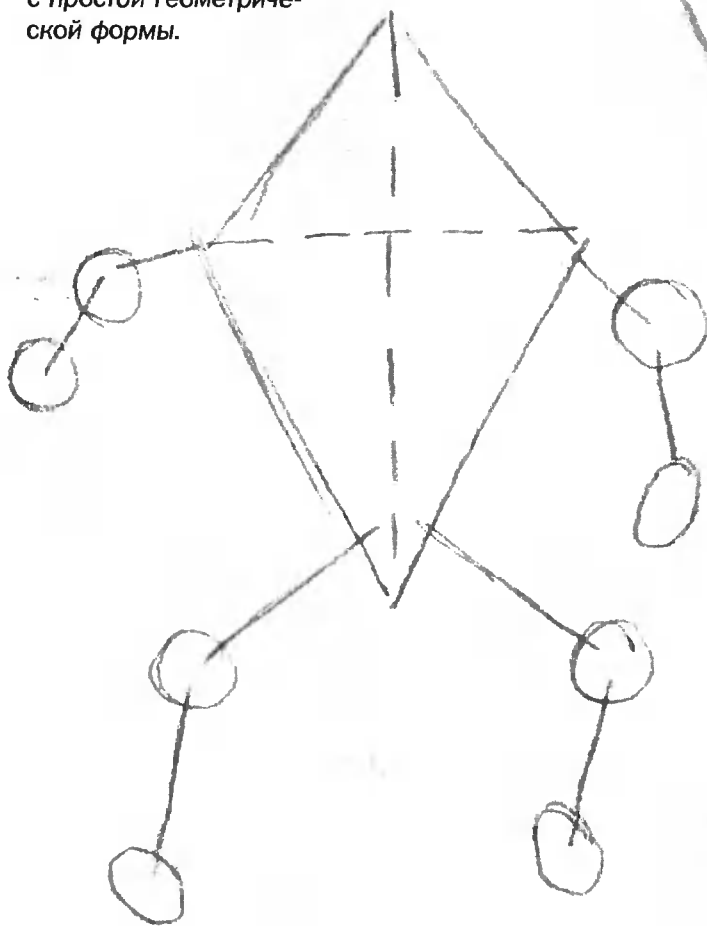
Сейчас мы увидим, как реальная анатомия, комбинируемая с фантастическими деталями, позволяет создавать воистину уникальные персонажи.

Человек-ящер — прекрасный пример персонажа, которого можно начать рисовать с простой геометрической формы.



Шаг 1

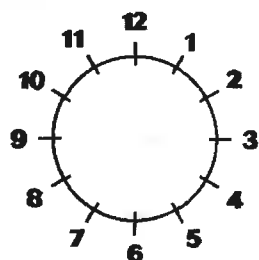
Легкими линиями наметьте напоминающий воздушного змея ромб с двумя направляющими линиями, пересекающимися в центре. Это будут торс и голова человека-ящера.



Шаг 2

Внимательно следите за наклонами каждой руки и ноги. Набросайте руки и ноги, используя систему стержней и шарниров.

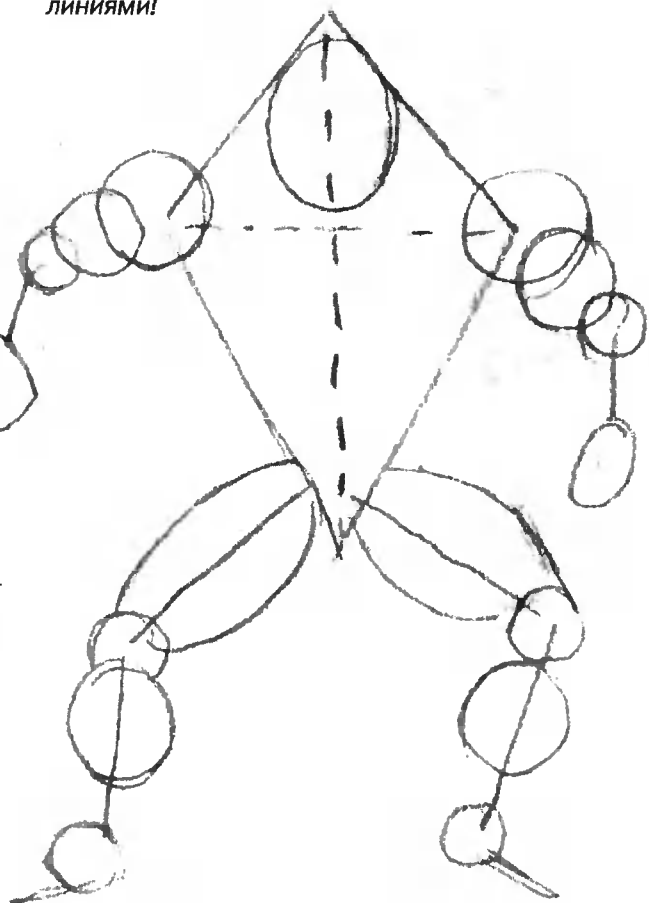
Вначале рисуйте тонкими линиями!

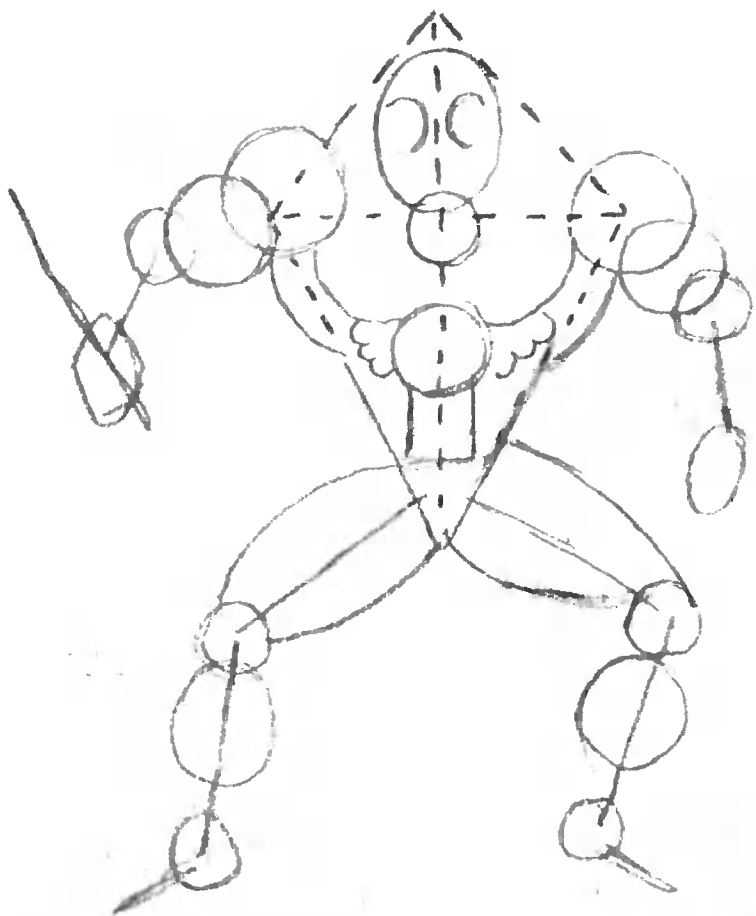


правая кисть

Шаг 3

Наметьте овал головы. Добавьте овалы плеч. Придайте овалу правой кисти угловатую форму. Нарисуйте изогнутые линии, формирующие бедра. Добавьте овалы для голеней. Наметьте линии ступней.





Шаг 4

Нарисуйте половинки овалов для глаз и полный овал для рта. Добавьте овал и прямоугольник в районе живота. Нарисуйте изогнутые линии, задающие контуры мышц груди и живота.

Нарисуйте рукоять оружия, обращая внимание на угол наклона.



Шаг 5

Нарисуйте зубчатые линии волос вокруг головы. Детализируйте лицо. Нарисуйте изогнутые линии, формирующие плечи. Нарисуйте шипы на плечах. Сформируйте руки, ноги и пальцы. Нарисуйте оружие в правой руке.

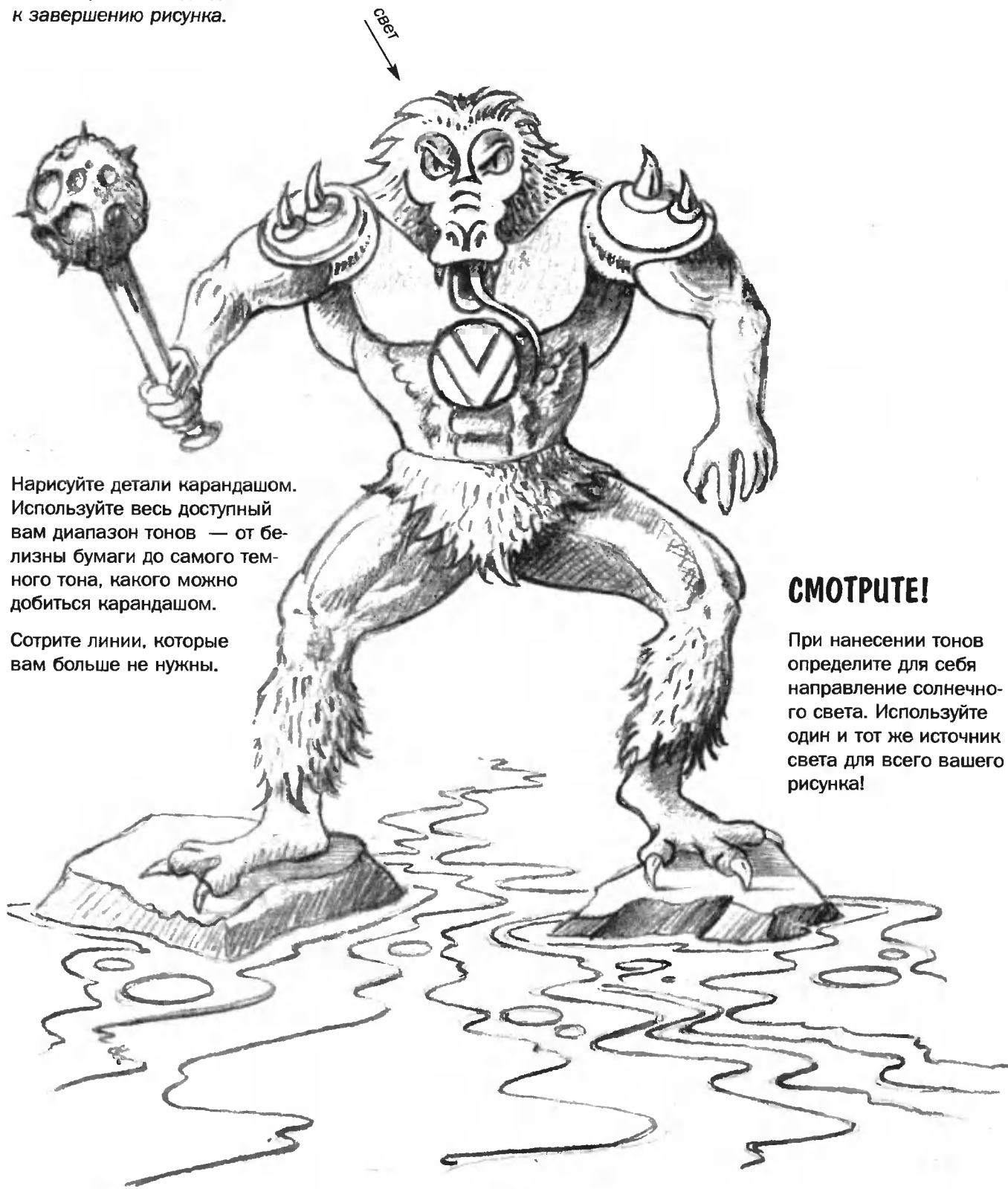
Нарисуйте изогнутые линии, формирующие ноги. Добавьте овалы для пальцев ног.

Смотрите внимательно! Не упустил ли я каких-то деталей? Добавьте их!

Сотрите направляющие линии.

Теперь перейдем к деталям...

Вот два разных подхода к завершению рисунка.



Нарисуйте детали карандашом. Используйте весь доступный вам диапазон тонов — от белизны бумаги до самого темного тона, какого можно добиться карандашом.

Сотрите линии, которые вам больше не нужны.

СМОТРИТЕ!

При нанесении тонов определите для себя направление солнечного света. Используйте один и тот же источник света для всего вашего рисунка!

Или...

Вы можете нарисовать потрясающий черно-белый шедевр, используя тонкий черный фломастер. Закончите фон интересными зигзагообразными узорами для придания предметам текстуры!

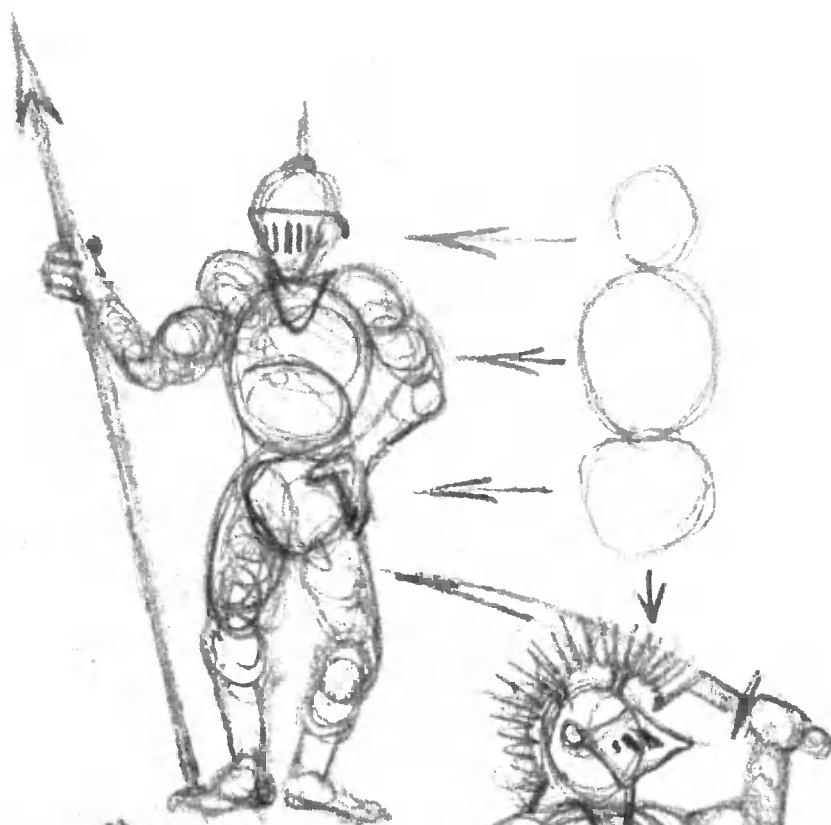
Когда рисунок будет завершен и чернила высохнут, тщательно сотрите направляющие линии.



РИСУНКИ-ЖЕСТЫ

Рисунки-жесты — это быстрые наброски, выполняемые преимущественно изогнутыми линиями и овальными формами. Большинство художников начинают работу с этих расслабляющих рисунков, прежде чем приступать к детальной проработке своих произведений.

Заметьте, что оба наброска рыцаря начинаются с одних и тех же базовых овалов для головы и туловища. Изменяя положение рук и ног рыцаря, можно придавать персонажу совершенно различные позы.



Рассмотрите рисунки-жесты на этой странице. Попробуйте перерисовать некоторые из них, а другие придумайте сами.



Как насчет рисунка жестикулирующего рыцаря?





Глава III

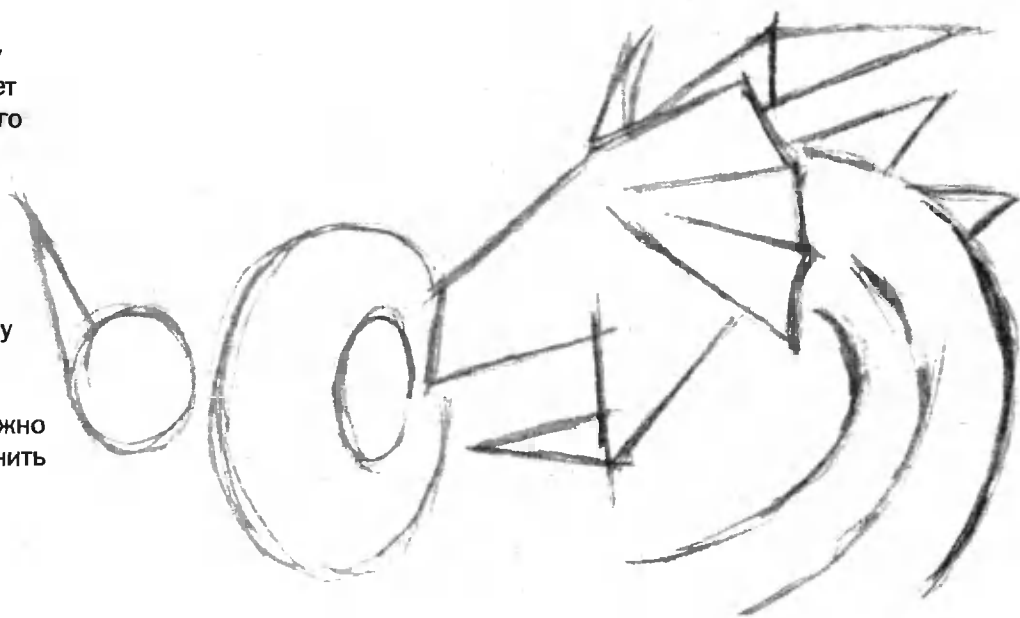
ДРАКОНЫ

МОРСКОЙ ЗМЕЙ

Шаг 1

Наметьте маленький овал с присоединенным к нему треугольником — это будет начало хвоста мифического дракона.

Справа от овала нарисуйте несколько большую овальную форму в виде бублика. Наметьте линии, начинающие голову и шею змея. Заметьте, сколько овалов, уголков и изогнутых линий вам нужно нарисовать, чтобы выполнить этот первый шаг.



Шаг 2

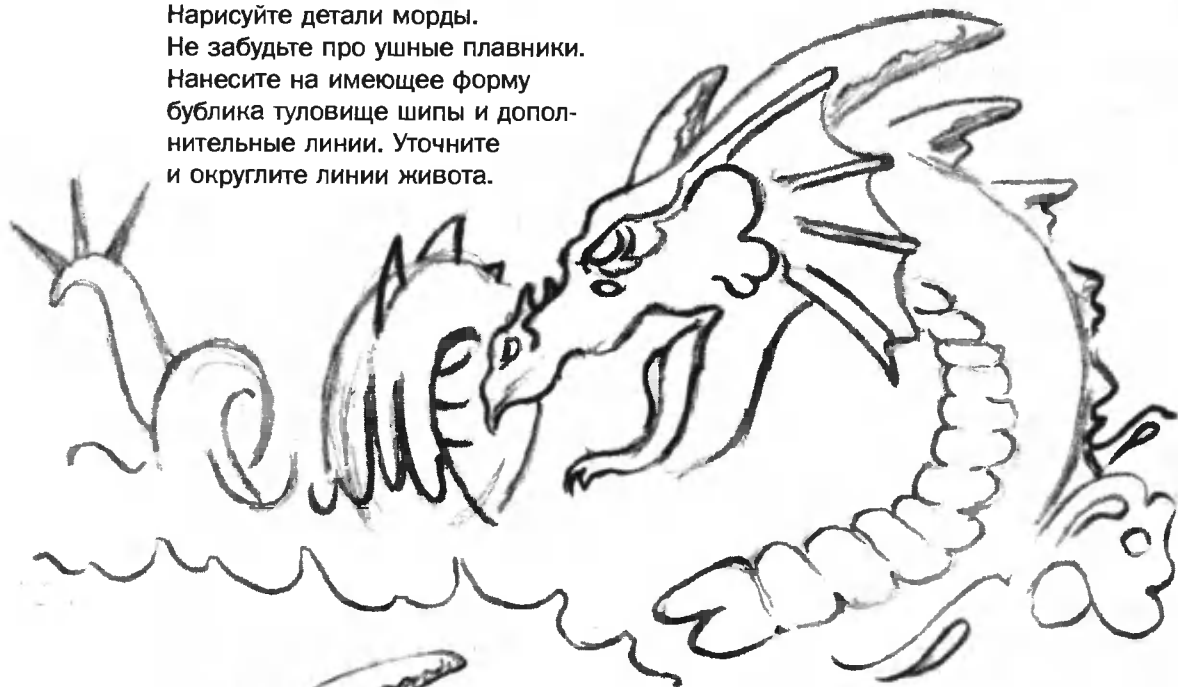
Округлите и детализируйте плавники на голове морского змея. Нарисуйте две шишечки над областью глаза. Добавьте длинный язык. Наметьте поперечные линии на животе. Нарисуйте хвост и добавьте шипы.

Нарисуйте несколько волнистых линий, задающих поверхность воды.



Шаг 3

Смотрите! Игривый дракон?
Нарисуйте детали морды.
Не забудьте про ушные плавники.
Нанесите на имеющее форму
бублика туловище шипы и допол-
нительные линии. Уточните
и округлите линии живота.



Шаг 4

Для завершения рисунка вы можете
нанести карандашом тона

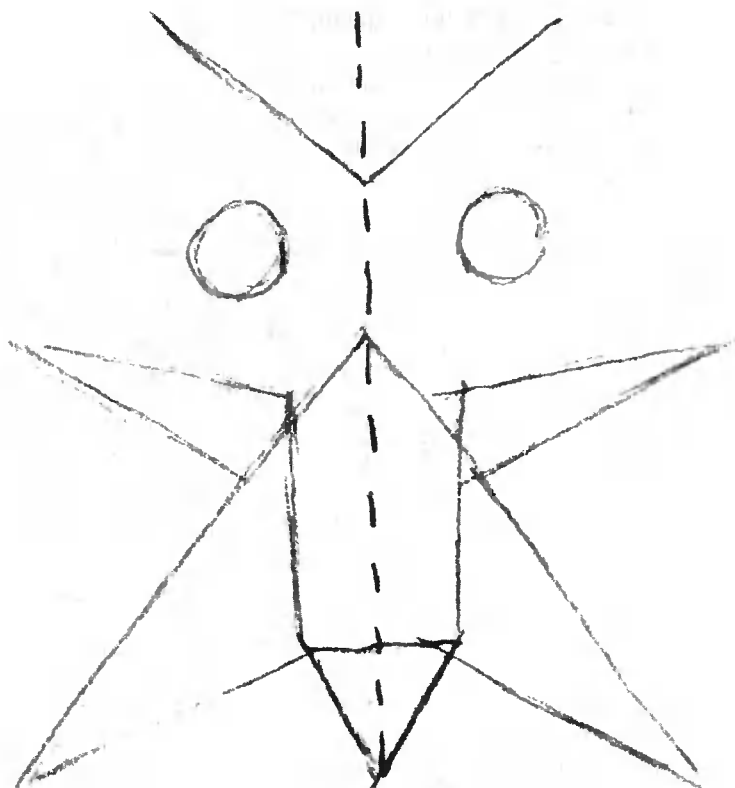
или... обвести контуры тонким черным
фломастером, обозначив затененные
участки маленькими точками.

Нанесение теней точками требует тер-
пения, но эффект — потрясающий!



КОРОЛЕВСКИЙ ДРАКОН

Изучите симметрию этого рисунка. Одна сторона является зеркальным отражением другой. Пунктирная линия показывает ось симметрии рисунка.



Шаг 1

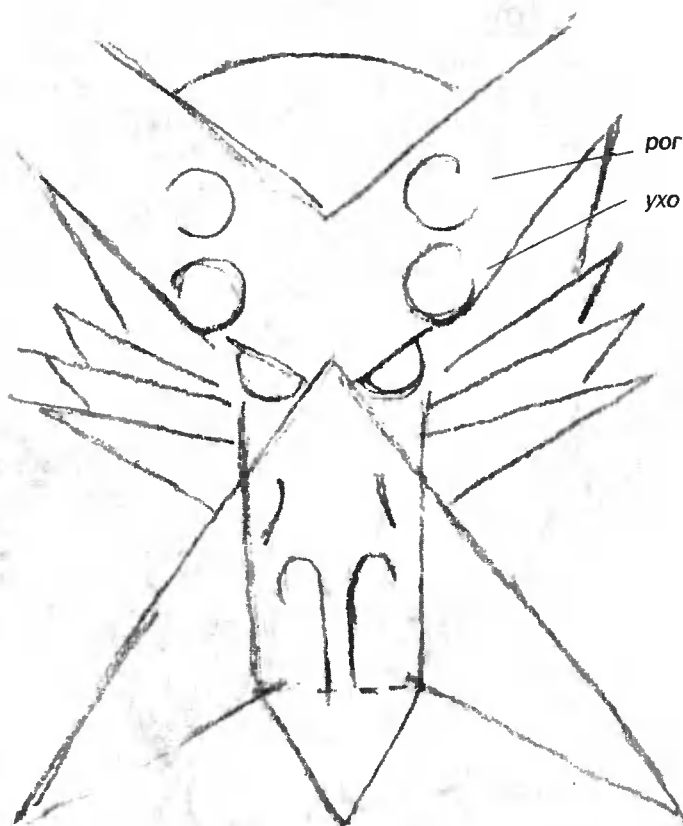
Нанесите треугольники, линии и два овала. Обращайте особое внимание на расстояния между ними.

Сравните шаг 1 и шаг 2 в книге. Оставьте на своем рисунке достаточно места для добавления линий и форм, которые вы видите на втором рисунке.

Шаг 2

Наметьте дугу через угол в верхней части головы. Эта дуга задаст размер короны дракона. Наметьте половинки овалов для будущих рогов. Добавьте уши и глаза. Добавьте линии для носа и ноздрей.

Нарисуйте еще три треугольные формы с каждой стороны лица напротив глаз — помните о симметрии!





Шаг 3

Нарисуйте две изогнутые буквы "V", закладывая основу для короны на этой величественной голове. Нарисуйте рога. Округлите и оформите линии лица дракона. Сколько треугольных чешуек вы видите по обеим сторонам шеи этой величественной твари? Нарисуйте их.

Сотрите направляющие линии.



Шаг 4

Обратите внимание на свет, падающий на голову дракона. Рассмотрите тени. Изучите тончайшие детали форм, тонов и текстуры на этом рисунке.

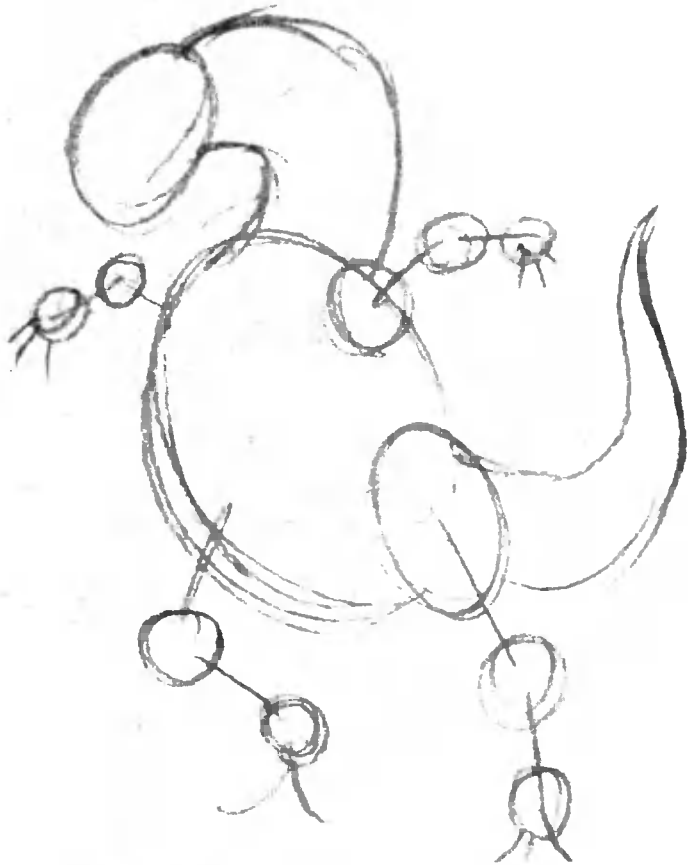
Теперь приступайте к рисованию деталей. Начав сверху, округлите и сформируйте похожую на оперение корону. Детализируйте и доработайте голову и лицо. Нанесите округлые пятна текстуры на лицо и шею. Закруглите и сформируйте чешую. Добавьте острые зубы.

Нанесите тона.

ВЕНЦЕНОСНЫЙ ДРАКОН

Шаг 1

Наметьте овал для головы и большой овал для туловища. Нарисуйте две изогнутые линии шеи. Нанесите стержни (линии) и шарниры (овалы) рук и ног. Добавьте две изогнутые линии хвоста.



Шаг 2

Придайте форму рукам. Добавьте когти. Сформируйте и выделите ноги. Нанесите овалы для пальцев ног. Сотрите направляющие линии стержней и шарниров.



Шаг 3

Внимательно рассмотрите этого дракона!

Нарисуйте две лопасти для короны. Сформируйте голову с открытым ртом. Добавьте глаз, ухо и ноздрю. Нарисуйте на спине гребень в виде ряда шипов. Нанесите поперечные линии на горле и животе.

Нарисуйте ступни с когтями.

Сотрите направляющие линии.

Рассмотрите свой рисунок!

Не слишком ли велики какие-то части? Или слишком малы? Если какие-то части кажутся непропорциональными, исправьте их, прежде чем продолжать работу!



Шаг 4

Если вы предпочтете остановиться на шаге 3, ваш рисунок будет достаточно похож на дракона.

Однако, добавив несколько деталей, вы можете сделать своего дракона **УЖАСНЫМ!**

Воспользуйтесь своим воображением!

Нанесите шипы на корону. Придайте больше реализма голове, челюсти и спинному гребню! Добавьте острые зубы. Оформите и округлите линии на животе. Добавьте интересный узор.

УЖАСНЫЙ венценосный дракон!

ГОРДЫЙ ПАПА

Шаг 1

Наметьте наклонный овал для головы. Наметьте овал для туловища и внутри его меньший овал для ноги. Обратите внимание, что они наклонены по-разному. Соедините голову и туловище двумя изогнутыми линиями.

Наметьте частичный овал для второй ноги. Нарисуйте длинную извилистую линию хвоста. На поверхности земли нарисуйте еще один овал — драконово яйцо.



Шаг 2

Добавьте три гребня на макушке головы. Нанесите стержни и шарниры для рук. Добавьте изогнутые линии когтей. Наметьте две изогнутые линии, задающие шею и живот. Нарисуйте ноги. Добавьте еще одну изогнутую линию для хвоста.

Ого! Яйцо шевелится!



Шаг 3

Зубчатыми линиями нарастите гребни на голове и ушные лопасти. Сформируйте и детализируйте голову, нижнюю челюсть и подбородок. Добавьте черты лица — глаза, ноздри и ребра носа. Наметьте распахнутые крылья по обе стороны дракона. Добавьте линии, формирующие руки. Нарисуйте изогнутую линию для тазобедренного сустава.

Сотрите стержни, шарниры и направляющие линии.

Яйцо раскололось!

Шаг 4

Внимательно **РАССМОТРИТЕ** этого дракона. Замечайте все детали — два когтя на каждой руке, два когтя на каждом крыле, маленькие острые зубы (в сущности, треугольники), чешую на животе и длинные тонкие линии ребер на каждом крыле.

Нарисуйте эти и другие видимые вами детали. Сотрите линии, которые больше не нужны.

Теперь рассмотрите тени. Завершите рисунок нанесением тонов.

Гордый папа выглядит **ВЕЛИКОЛЕПНО!**

Хорошая работа! То, что надо!



КРЫЛАТАЯ УГРОЗА

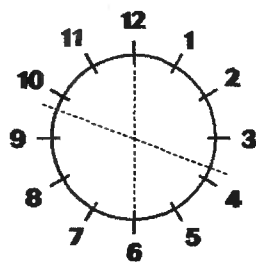
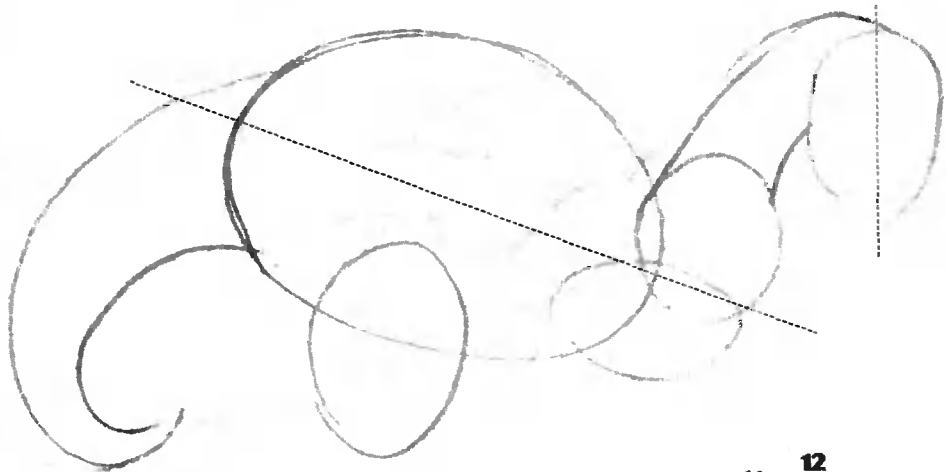
Шаг 1

Наметьте маленький овал для головы и больший овал для туловища. Обратите внимание на наклон каждого из них.

Наметьте еще два овала для основания шеи. Добавьте две изогнутые линии шеи.

Наметьте еще один овал для тазобедренного сустава.

Нарисуйте хвост.

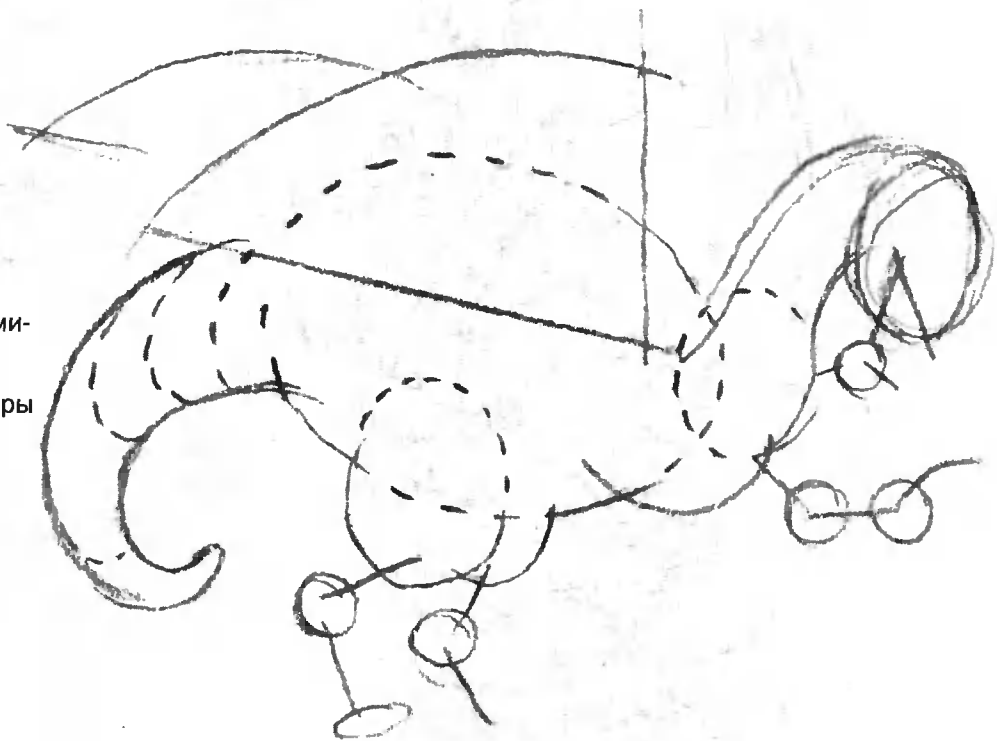


Шаг 2

Наметьте крылья.

Нарисуйте две линии, формирующие открытый рот.

Наметьте стержни и шарниры для рук и ног.





Шаг 3

Изогнутыми линиями сформируйте крылья. Сотрите направляющие линии крыльев. Добавьте извилистые линии там, где крылья крепятся к туловищу.

Сформируйте голову и рот. Добавьте рог и глаз. Нарисуйте изогнутую линию нижней челюсти.

Нарисуйте линии, формирующие передние и задние лапы и когти.

Сотрите направляющие линии.



Шаг 4

Внимательно рассмотрите окончательный рисунок! Для детализовки и тонов здесь использовались карандашные штрихи.

Используйте свое воображение!

Закончите эту крылатую угрозу деталями и тонами.

Добавьте камни, чтобы этому настоящему негодяю было на что опереться.

ВЕСЕЛЫЙ ДРАКОН

Прежде чем начнете, внимательно рассмотрите окончательный рисунок, чтобы увидеть базовые формы.



Шаг 1

Тщательно нарисуйте три изогнутые линии.

Шаг 2

Нарисуйте овал для головы. Второй изогнутой линией придайте форму шее. Наметьте овалы и линии, начинающие ноги. Второй изогнутой линией сформируйте хвост.



Шаг 3

Наметьте четыре треугольника для крыльев. Нарисуйте также две линии рта. Закончите рисование ног. Добавьте пальцы. Нарисуйте поперечные линии на животе.

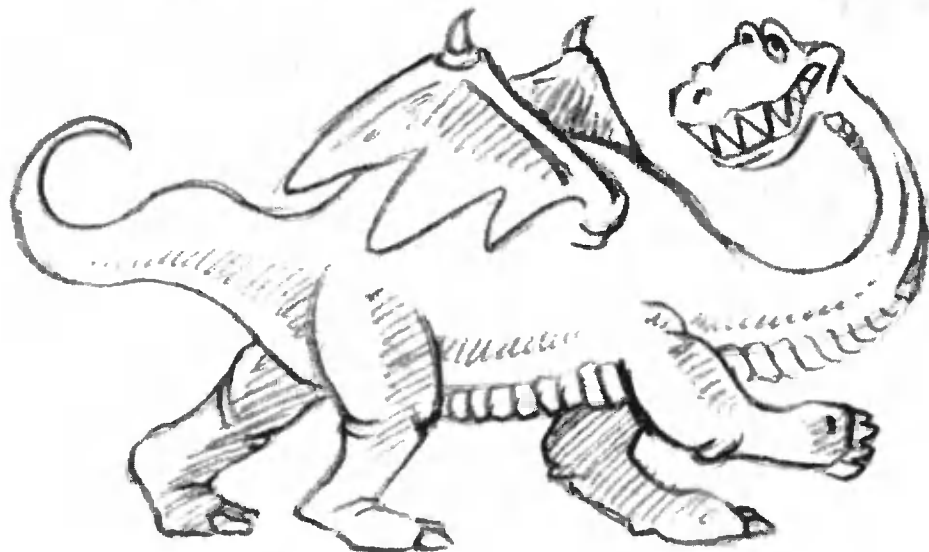


Шаг 4

Сформируйте голову этого жизнерадостного дракона. Нарисуйте черты морды. Округлите и детализируйте туловище, хвост и крылья. Оформите и округлите поперечные линии на животе и шее.

Сотрите направляющие линии.

Нанесите тона простой линейной штриховкой.



Глава IV

ЗАМКИ



ЗАМКИ В ПЕРСПЕКТИВЕ

В этой книге рисование всех замков начинается с нанесения линии горизонта (проходящей горизонтально через середину листа бумаги) и точек схода на обоих концах линии горизонта.



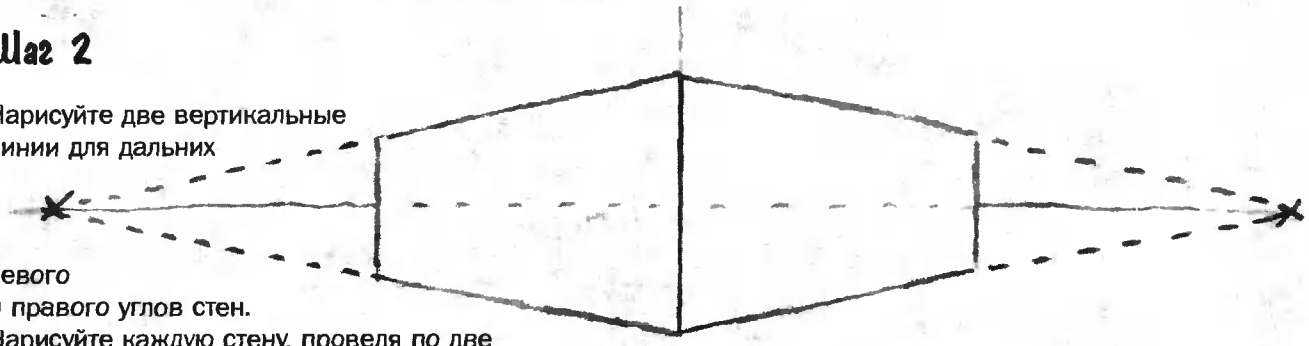
Шаг 1

Нанесите линию горизонта и два крестика, обозначающие точки схода. Добавьте вертикальную линию для ближнего угла замка.

Рисуйте все это СВЕРХтонкими линиями!

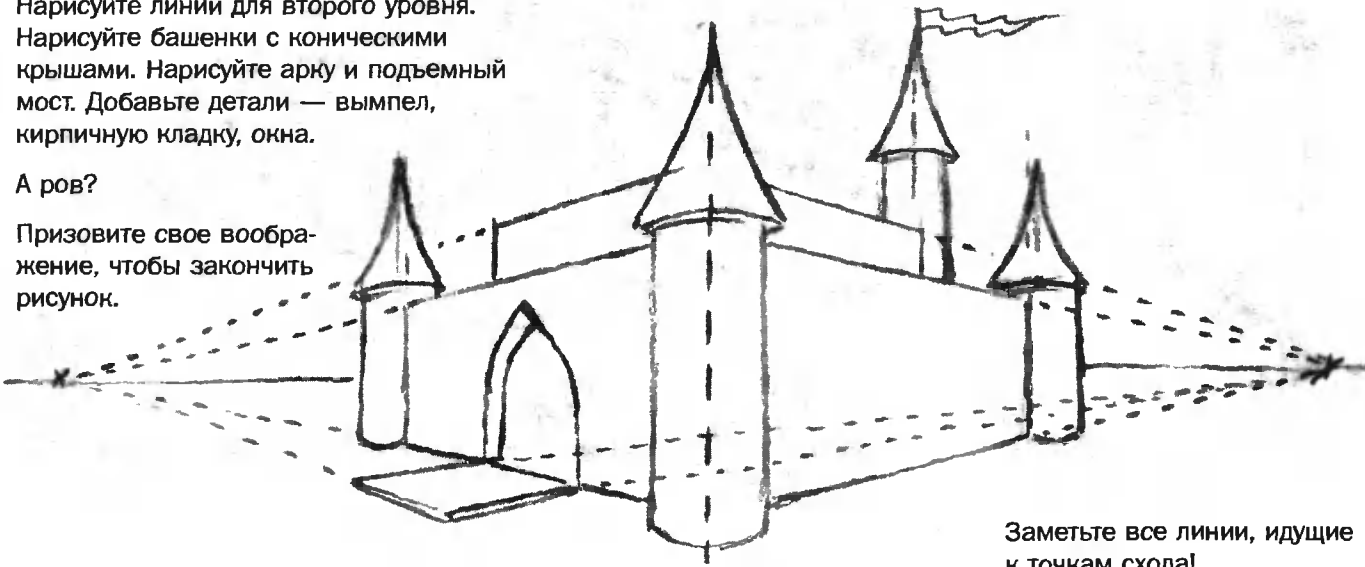
Шаг 2

Нарисуйте две вертикальные линии для дальних левого и правого углов стен. Нарисуйте каждую стену, проведя по две линии (сверху и снизу), наклоненные к левой и правой точкам схода.



Шаг 3

Нарисуйте линии для второго уровня. Нарисуйте башенки с коническими крышами. Нарисуйте арку и подъемный мост. Добавьте детали — вымпел, кирпичную кладку, окна. А ров? Призовите свое воображение, чтобы закончить рисунок.

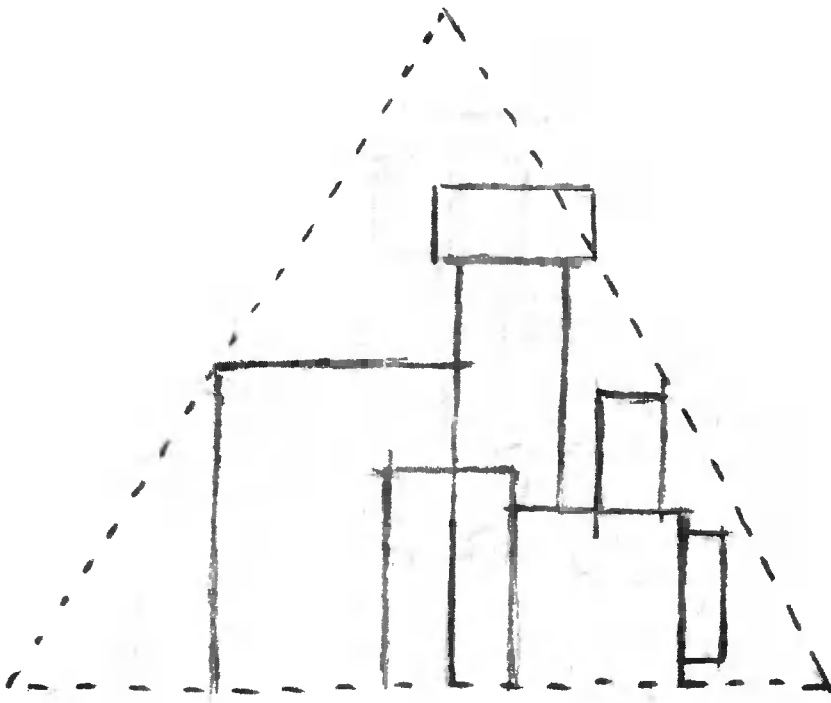


Заметьте все линии, идущие к точкам схода!

ЗАМОК-ОСТРОВ

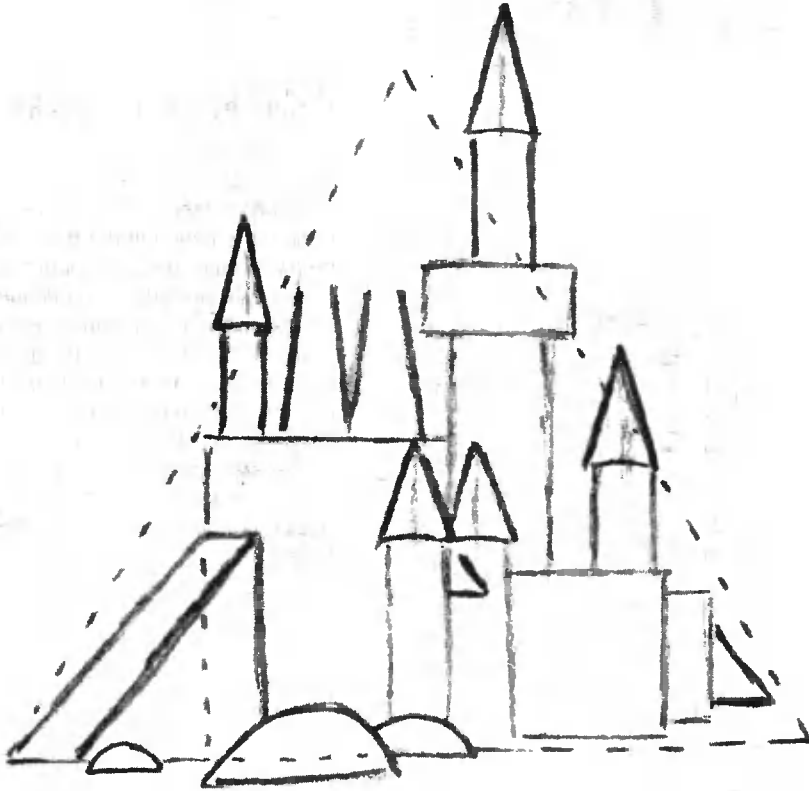
Шаг 1

Начните этот рисунок с нанесения на свой лист бумаги едва заметного треугольника (здесь он нарисован пунктиром). Внутри треугольника наметьте квадраты и прямоугольники. Они станут основой главных стен и башен замка. Заметьте, что углы некоторых из этих базовых форм касаются боковых сторон треугольника.



Шаг 2

Добавьте несколько маленьких полуovalов, обозначающих скалы. Добавьте треугольную форму на крайней левой стене. Эта структура называется контрфорсом. Она помогает поддерживать широкие стены замков и соборов. Нарисуйте контрфорс и с другой стороны. Нарисуйте дополнительные башни. Добавьте треугольники, задающие конические крыши башен. Нарисуйте линии в основании сдвоенной башни.



СМОТРИТЕ!

Рисую треугольники для конических башен, выгибайте середину их основания вверх, как показано здесь.

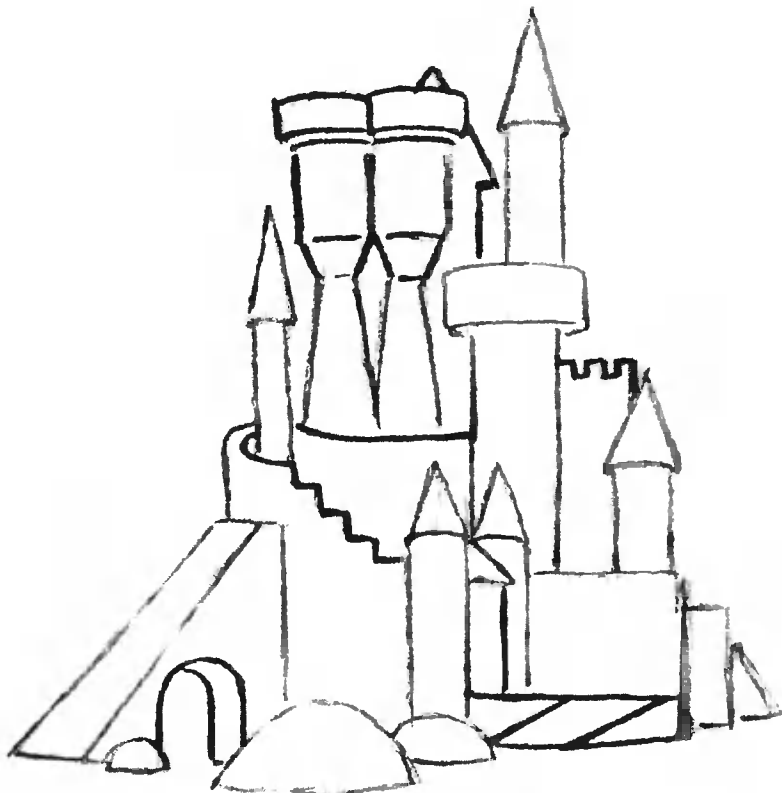


Шаг 3

Добавьте двойную башню. Нарисуйте за ней треугольную крышу. Чтобы ваш замок более походил на замок-остров, добавьте арку в контрфорсе.

Далее нарисуйте вертикальную линию главного входа между башнями передних ворот. Внимательно рассмотрите наклонную плоскость пандуса, спускающуюся от главного входа. Нарисуйте пандус.

Замок не достоин называться замком, если у него нет зубчиков на стенах. Нарисуйте несколько штук.



Советы по рисованию

Рисую расширяющиеся наверху башни, представьте, что видите перед собой свернутый в рулон лист ватмана с консервной банкой наверху. А еще лучше... поройтесь в кухне и разыщите несколько банок рыбных консервов, возьмите также несколько рулонов туалетной бумаги или бумажных полотенец, раздобудьте несколько картонных коробок, скомпонуйте это все по своему усмотрению, и — ВУА-ЛЯ! — у вас готова модель замка. Перестраивайте его и рисуйте снова.

Шаг 4

Добавьте зубчики на большой и сдвоенной башнях. Нарисуйте окна. На строении, расположенном прямо за входом, дорисуйте крышу. Сделайте конические крыши башенок более заостренными.

Заметьте, как линия горизонта проглядывает сквозь арку в контрфорсе. Это придает рисунку больше глубины. Нарисуйте линию горизонта.



Шаг 5

Сделайте свой замок более достоверным, добавляя простые детали вроде рассыпанных наугад по стенам и башням контуров выступающих из кладки кирпичей. На конических крышах нарисуйте узор черепицы. Нанесите тона, используя штриховку. Создайте драматическое настроение, нарисовав огромную луну и парящих над морем чаек!



ЗАМОК СО РВОМ

Шаг 1

Начните рисование этого замка с нанесения линии горизонта с двумя точками схода. Нарисуйте вертикальную линию, представляющую ближайший угол стен замка.

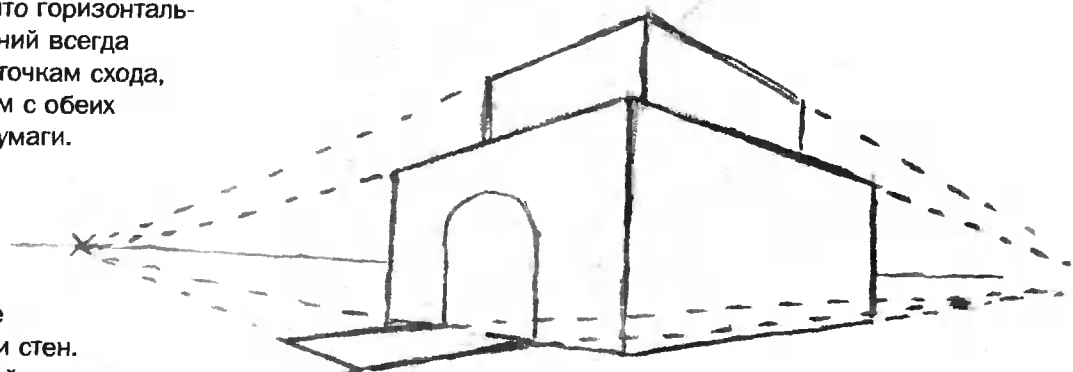


Шаг 2

Нарисуйте дополнительные вертикальные линии с обеих сторон, чтобы показать, где замок кончается. Следует иметь в виду, что горизонтальные линии зданий всегда направлены к точкам схода, расположенным с обеих сторон листа бумаги.

Используя две постоянные точки схода и линейку, проведите верхние и нижние линии стен. Добавьте второй уровень.

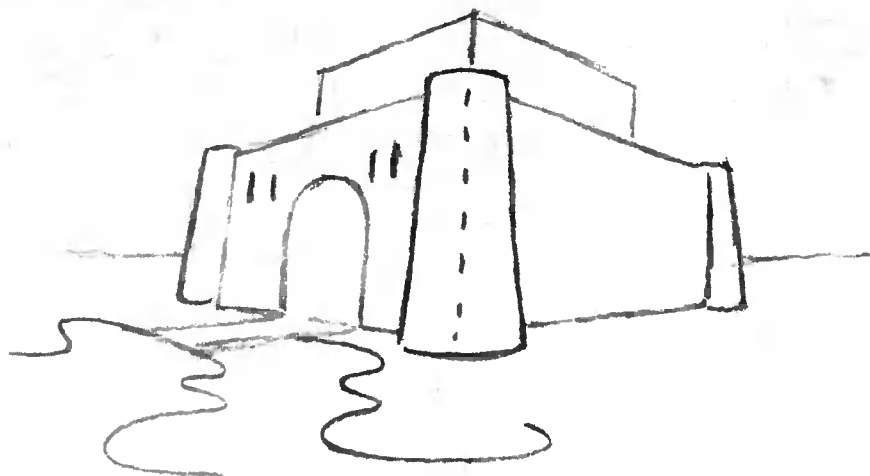
Нарисуйте вход в виде арки. Опять используя точки схода и линейку, нарисуйте у входа подъемный мост.



Шаг 3

На каждом углу нарисуйте башни. Заметьте, что боковые линии башен наклонены внутрь, порождая ощущение вертикальной перспективы.

Извилистыми линиями начните рисовать ров.



Шаг 4

Чтобы увеличить высоту замка, нарисуйте дополнительные башни на втором уровне. Угловые башни сверху расширьте. Нарисуйте коническую форму для крыши центральной башни. Добавьте окна, замечая, что они наклонены к точкам схода.

Нарисуйте извилистые линии и обрывы на краю островка.



Шаг 5

Пририсуйте конические крыши к задним башням. Нарисуйте зубчики на стенах второго уровня и на верху угловых башен.

Зигзагом обозначьте черепицу и в нескольких местах нарисуйте выделяющиеся из кладки кирпичи для придания большего реализма. Добавьте еще несколько окон.

Внимательно рассмотрите извилистые линии, изображающие ров и воду. Нарисуйте их. Детализируйте железные ворота. Добавьте канаты, удерживающие мост.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИДЕИ НАСЧЕТ ЗАМКОВ

Используйте свое воображение!

Забавляйтесь, обыгрывая различные идеи насчет рисования замков.

Как бы вы изобразили ледяной замок?



Какое самое неприступное местоположение для замка вы бы могли придумать?



Если бы вы были птицей, что бы вы увидели, пролетая над замком?





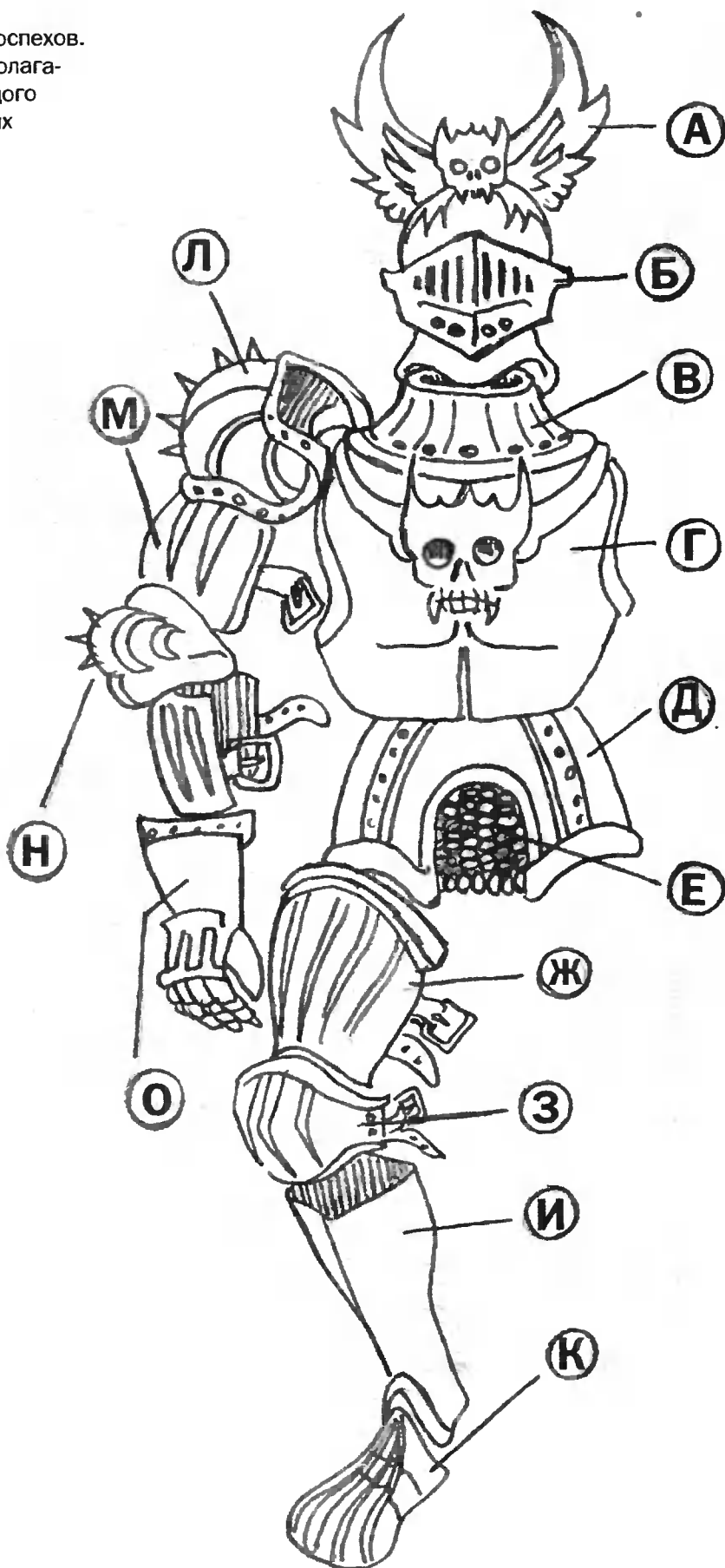
Глава V

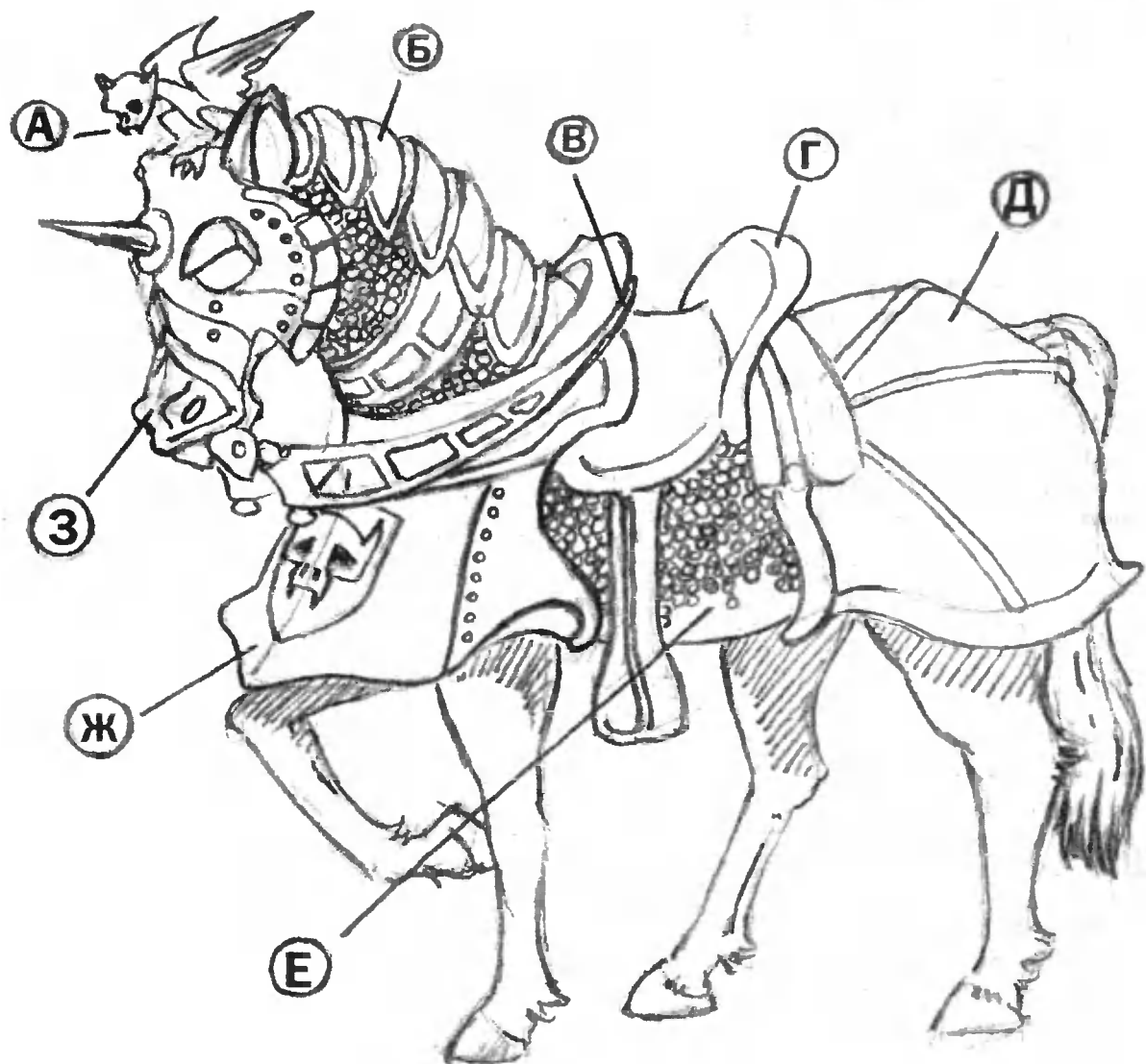
ГЕРОИ И РАЗБОЙНИКИ

ДОСПЕХИ XVI ВЕКА

Вот основные элементы средневековых доспехов. Обратите внимание, где какие части располагаются. Если вы запомните положение каждого элемента, вам легче будет создавать своих персонажей в доспехах.

- А — украшение на шлеме
- Б — забрало
- В — латный воротник
- Г — нагрудник
- Д — латная юбка
- Е — кольчуга
- Ж — набедренник
- З — наколенник
- И — наголенник
- К — накладка на ступню
- Л — наплечник
- М — нарукавник
- Н — налокотник
- О — латная рукавица





А — украшение на голове (обычно соответствует символу, который появляется на шлеме и щите рыцаря)

Б — ряд коротких щитков, защищающих шею

В — поводья

Г — седло

Д — попона (полотняная, кожаная или металлическая защита для крупа, которая крепится к седлу и обвязывается вокруг хвоста)

Е — защита для боков и живота лошади — в виде металлических пластин или кольчуги

Ж — нагрудник

З — защитная маска

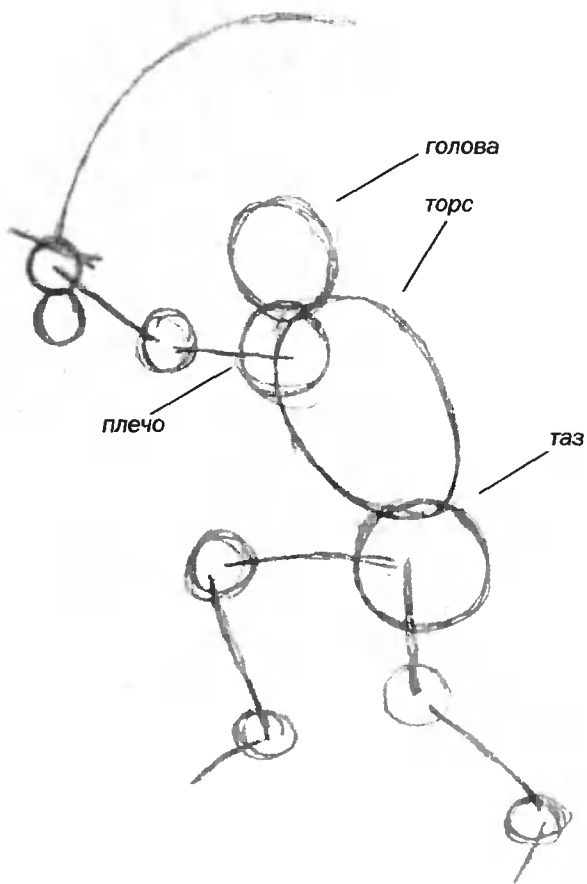
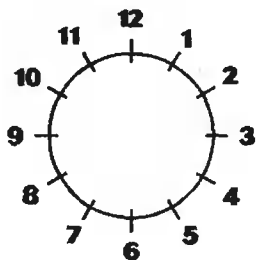
ПРИНЦЕССА-ВОИН

Шаг 1

Внимательно рассмотрите наклон овалов и направление всех линий. Сверяйтесь с циферблатом.

Легко наметьте овалы для головы, торса и таза. Наметьте стержни и шарниры для руки и ног.

Под овалом для кисти наметьте овал для кисти правой руки принцессы. Наметьте прямую линию и длинную изогнутую линию, начинающую меч.

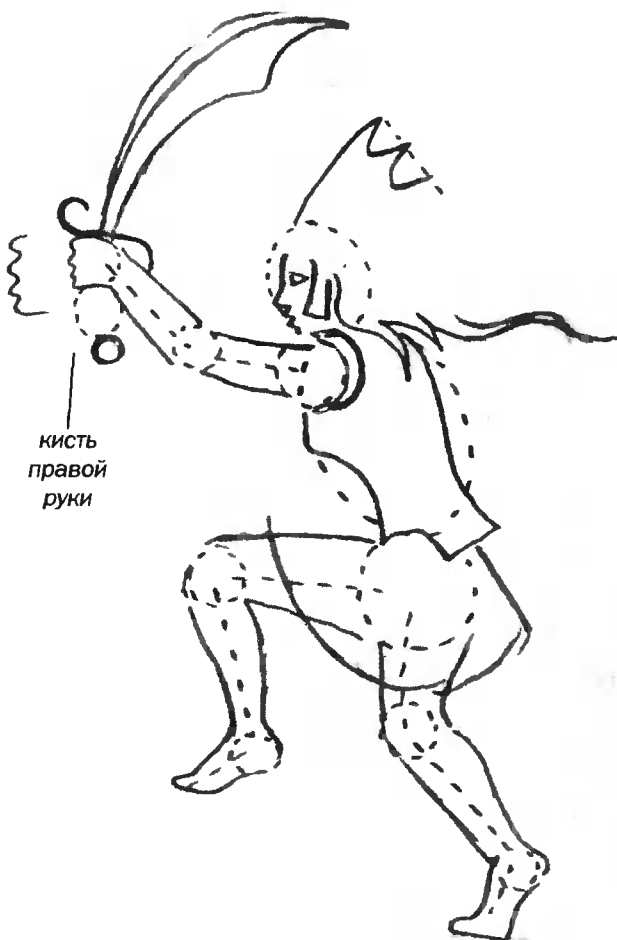


Шаг 2

Нарисуйте лицо в профиль. От лба проведите вверх линию, начинающую шлем. Сверху добавьте перевернутую цифру "3". Сформируйте руку и ноги. Добавьте ступни и кисти. Нарисуйте нагрудник и юбку. Нарисуйте извилистые линии волос и височную пластину шлема.

Принцесса могла держать в руке булаву, копье, факел, да все что угодно. Я решил дать ей меч. Нарисуйте линии, формирующие меч и рукоять.

Сотрите все направляющие линии, кроме той, что расположена прямо под левой рукой (на следующем этапе эта линия станет правой рукой).





Шаг 3

Теперь вещи действительно начинают вырисовываться! Нарисуйте еще несколько извилистых линий волос. Добавьте изогнутые линии для украшения на шлеме. Нарисуйте правую руку и правую кисть с пальцами. Нарисуйте линии рукавиц и зубчатые линии бахромы на рукавице.

Нарисуйте детали юбки. Добавьте линии для наколенников и накладок на ступни.

Шаг 4

Теперь перейдем к деталям! Давайте начнем с головы. Нарисуйте маленького дракона на голове принцессы. На наплечниках нарисуйте слои лепестков. Нарисуйте контуры нагрудника, добавьте ремешки.

Детализируйте юбку. Детализируйте наколенники, дорисовав на них ту же голову дракона, что имеется на шлеме принцессы. Добавьте простые линейные детали для накладок на ступни.

СМОТРИТЕ!

Различайте формы! Все вместе эти детали могут показаться непосильной работой, но если вы приглядитесь, то увидите, что все очень просто. Линии юбки и накладок на ступни — это всего лишь ЛИНИИ! Ремешки, скрепляющие половинки нагрудника, — ЛИНИИ! Бахрома на рукавице — зубчатые ЛИНИИ! Рисуйте шаг за шагом и сохраняйте эту простоту!

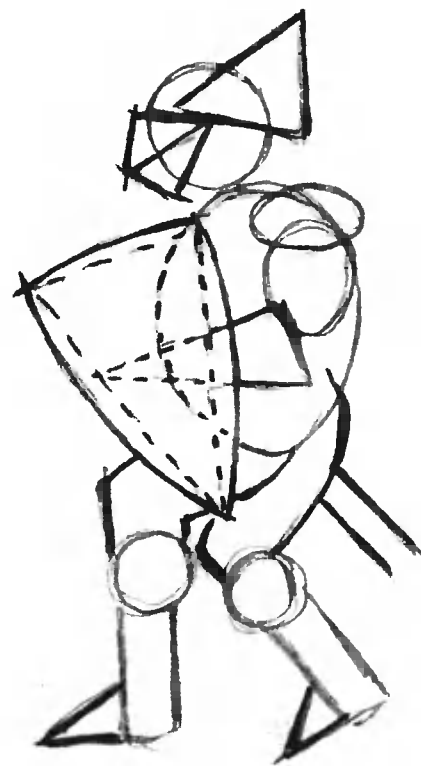
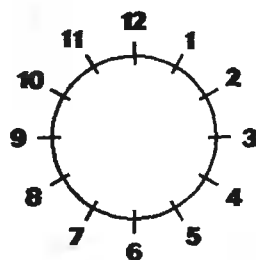
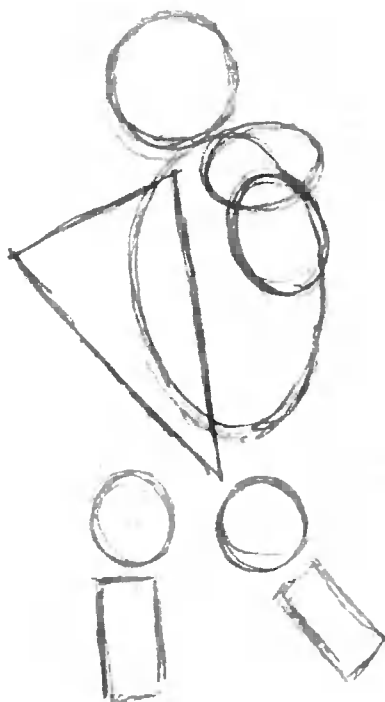


ДРАКОН-ЛЕБЕДЬ

Шаг 1

Создайте структуру этой фигуры, наметив необходимые овалы, круги, прямоугольники и треугольник. Как всегда, базовые формы рисуйте тонкими линиями, чтобы их можно было легко стереть, если понадобится!

Сверяйте правильность наклона овалов и направления линий с циферблатом.



Шаг 2

Наметьте три треугольника, задающих основу шлема. (Сравните их размеры.)

Сформируйте щит. Наметьте треугольник для руки, которая держит щит.

Сформируйте ноги. Добавьте треугольник для каждой ступни. Под правым бедром нарисуйте две линии, задающие ножны меча.

Сотрите направляющие линии.



Шаг 3

Над шлемом нарисуйте овал и треугольник — это будет началом украшения. Сформируйте шлем.

Нарисуйте наплечник, руку и латную рукавицу. Добавьте впереди щита линии для кисти и меча.

Смотрите внимательно! Какие еще детали нужно добавить? Какие направляющие линии следует стереть?

Шаг 4

Давайте добавим еще больше деталей. Не жалейте времени. Рисуйте каждую деталь поочередно!

Нарисуйте украшение на шлеме в форме лебедя.

Нарисуйте зубчатые линии, образующие крыло на шлеме.

Нарисуйте меч. Добавьте линии, формирующие пальцы, которые держат меч.

Закончите рисунок дракона на щите.



Шаг 5

Закончите рисунок, нанеся оставшиеся детали и тона.

Нарисуйте узор на плаще, вентиляционные отверстия забрала, шипы на наплечнике. Нанесите гравировку на сапоги и ножны.

Не забудьте про кольчугу. Теперь наш рыцарь достаточно гибок и готов к бою!



БРОДЯГА

Прежде чем вы начнете рисовать бродягу, внимательно рассмотрите расположение и наклон овалов, шарниров и стержней.

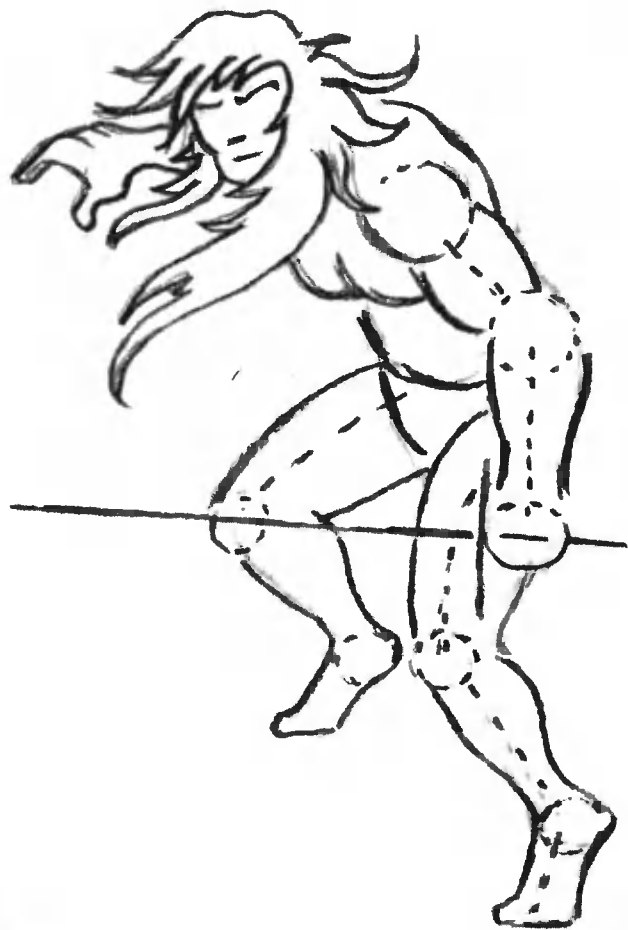
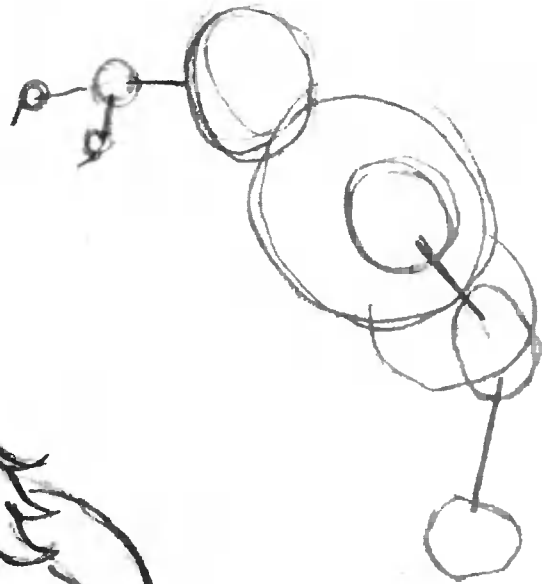
Шаг 1

Наметьте овалы, стержни и шарниры для головы, туловища и рук бродяги.

Шаг 2

Добавьте черты лица. зубчатыми и волнистыми линиями нарисуйте волосы. сформируйте грудь и туловище. добавьте линии в области таза.

Наметьте стержни и шарниры для ног.



Шаг 3

Нарисуйте правую руку бродяги.

Выделите контуры туловища, левой руки и ног.

Сотрите направляющие линии.

Нарисуйте линии для меча.

Шаг 4

Нанесите тона и детали на выразительное лицо бродяги.

Выделите линии, подчеркивающие мускулистость его тела.

Зубчатыми линиями изобразите мех набедренной повязки.

Нарисуйте меч.



Смотрите!

После того как вы нанесли на бумагу основные формы фигуры, за счет добавления иных деталей вы можете полностью преобразить свой рисунок.

ТЕПЕРЬ это уже не бродяга, а странствующий рыцарь с топором! У него есть шлем и щит с одинаковой символикой на обоих (что типично для средневековых времен). Его бедра покрыты кольчугой.

Заметьте, как падающая тень придает рисунку больший реализм и глубину.

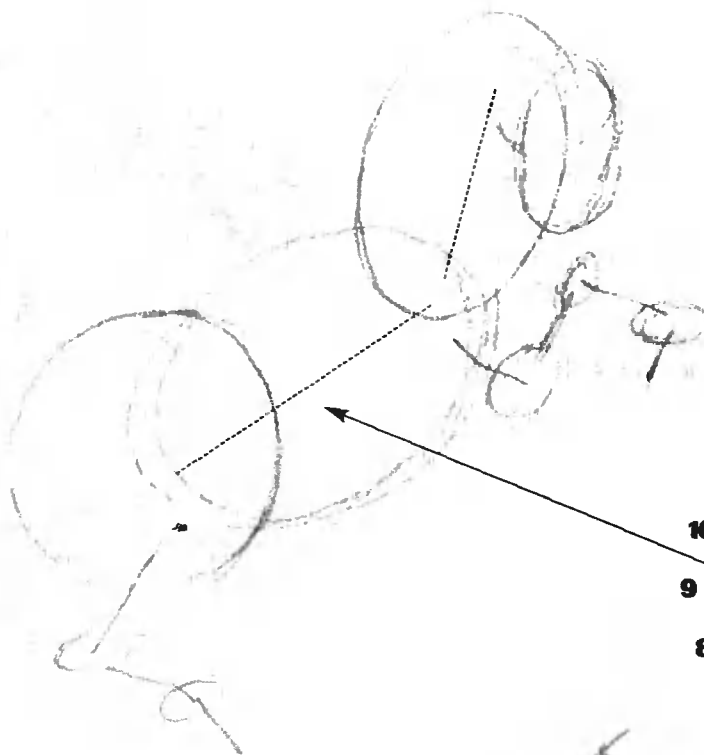
ИСТРЕБИТЕЛЬ ДРАКОНОВ

Шаг 1

Рассмотрите этот набросок! Обратите внимание на наклон всех овалов, стержней и шарниров.

Теперь наметьте овалы для головы, шеи, туловища и крупа лошади.

Наметьте стержни и шарниры для ног.

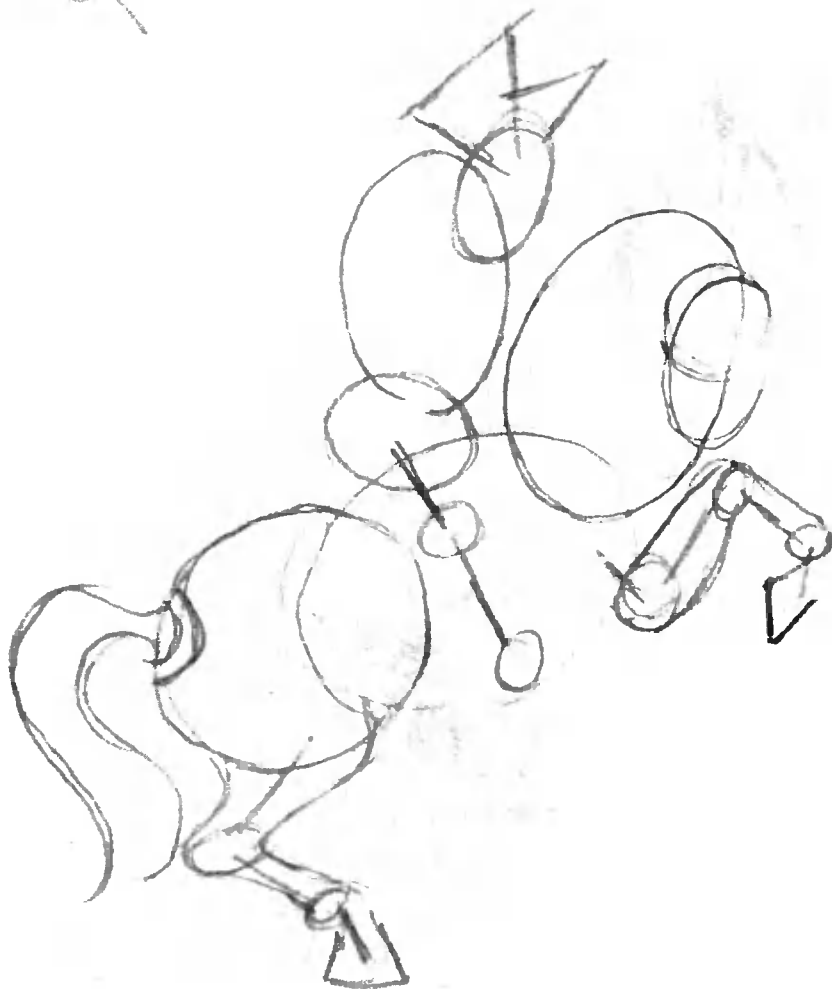


Шаг 2

Наметьте овалы для туловища и головы рыцаря. Наметьте две треугольные формы для шлема. Наметьте стержни и шарниры для ноги рыцаря.

Нарисуйте две изогнутые линии для хвоста лошади и две изогнутые линии попоны (см. конские доспехи на стр. 45).

Обведите контуры ног лошади. Добавьте копыта.



Шаг 3

Наметьте стержни и шарниры для правой руки рыцаря и рукояти копья. Нарисуйте длинную линию копья. Добавьте забрало и щит. Сформируйте ногу и ступню рыцаря.

Наметьте стержни и шарниры для дальних от вас ног лошади. Нарисуйте зигзагообразные линии для поводьев и попоны. Сформируйте голову и шею лошади. Нарисуйте ухо, глаз и ноздрю.

Сотрите линии, которые вам больше не нужны.

Шаг 4

Сформируйте крылышки на шлеме рыцаря. Нарисуйте руку и копье. Добавьте зубчатые линии налокотника. Добавьте линии нагрудника.

Наметьте контур гривы коня. Нарисуйте овалы и линии уздечки. Сформируйте дальние от вас ноги и копыта.

Нарисуйте седло и подпругу. Добавьте линии хвоста.

Сотрите направляющие линии.



подпруга

Шаг 5

Теперь детализируем нашего истребителя драконов...

Изобразите пышную гриву у лошади. Детализируйте забрало и доспехи рыцаря. Добавьте узор на полону. Нанесите тона на лошадь и всадника, добавьте другие детали, которые видите.

Используйте свое воображение!

Нарисуйте сцену истребления дракона!



Глава VI

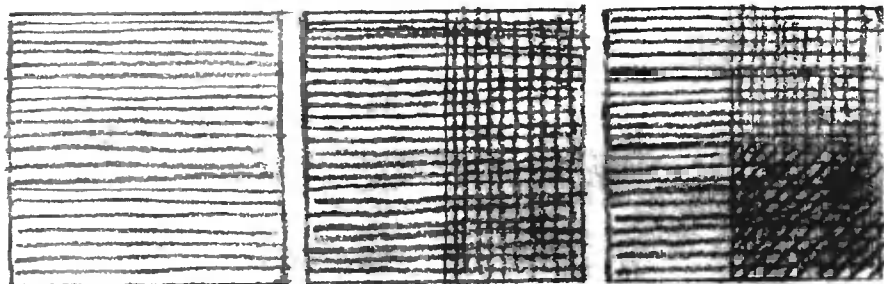
ТЕКСТУРА И УЗОРЫ



Основные приемы создания тонов и узоров могут придать вашим рисункам имитацию текстуры, большую глубину и сделать их более интересными...

Ряд 1

Горизонтальные линии задают направление и стабильность. Добавьте вертикальные линии для создания перекрестной штриховки. Где нужно еще более затемнить тон, добавьте диагональные линии. (Эта техника проиллюстрирована на стр. 20.)



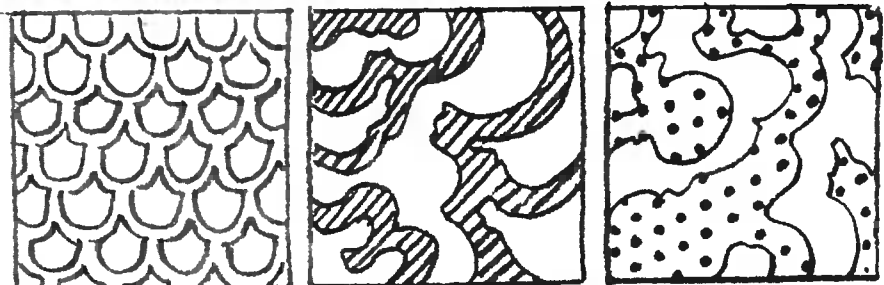
Ряд 2

Для создания мраморной или каменной поверхности начните с нанесения очень легкого серого тона и затем постепенно добавляйте более темные тона. (Эта техника использована на стр. 54.)



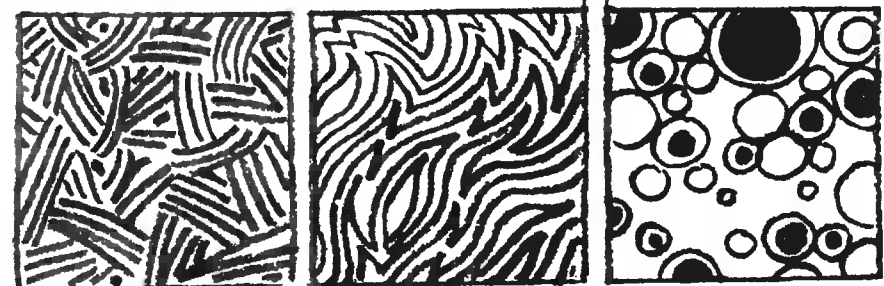
Ряд 3

Многократно повторяемый узор намекает на чешую или кожу. В клетках 2 и 3 показаны полезные узоры для кожи дракона. (Эта техника применяется на стр. 29.)



Ряд 4

В клетке 1 показано, как придавать текстуру затемненным участкам. (См. иллюстрацию на стр. 51.) Узор во второй клетке обозначает огонь. В клетке 3 просматриваются пузырьки, икринки, некая подводная сцена. Попробуйте эти приемы в своих рисунках!



Ряд 5

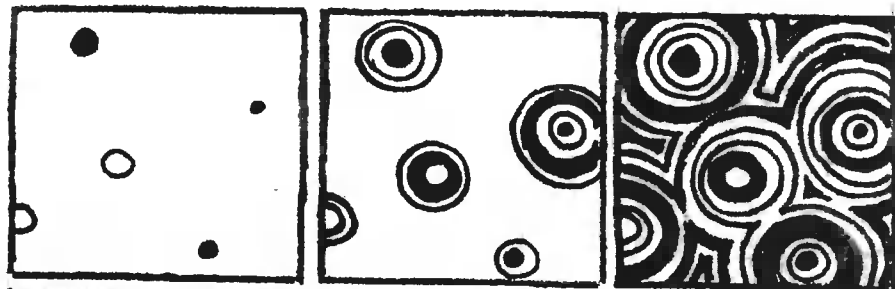
Я люблю ТОЧКИ! Для этой техники используйте тонкий фломастер. Она требует времени... но стоит того! Примеры этой техники тонирования имеются на протяжении всей книги. В последних двух клетках показаны узоры из тонких и толстых линий — слишком смелая идея фона для одного из ваших рисунков?



Вот еще несколько идей относительно узоров и текстуры, которые я использовал в этой книге и которые могут оказаться полезными и для вас.

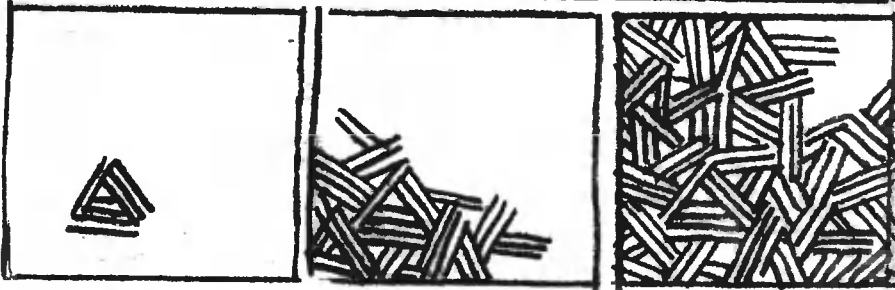
Ряд 1

Эти наугад разбросанные точки и круги могут придать большее разнообразие и интерес заднему фону — попробуйте!



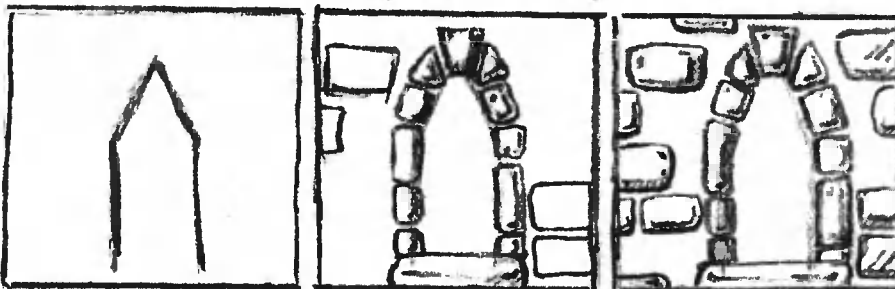
Ряд 2

Штриховку я использовал во многих своих рисунках — полистайте книгу и отыщите примеры.



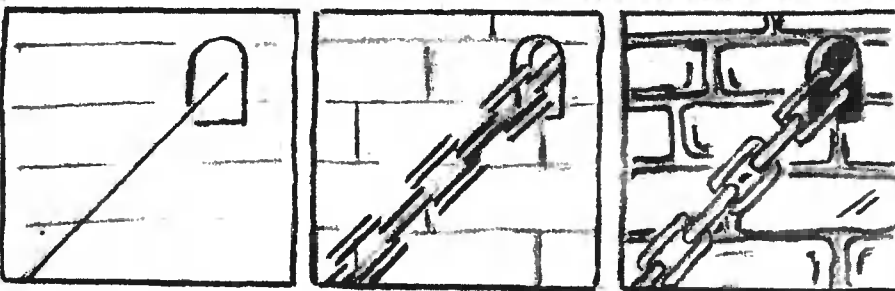
Ряд 3

Варьируйте форму камней и расстояние между ними, подыскивая наиболее интересный и реалистичный метод изображения стен замка.



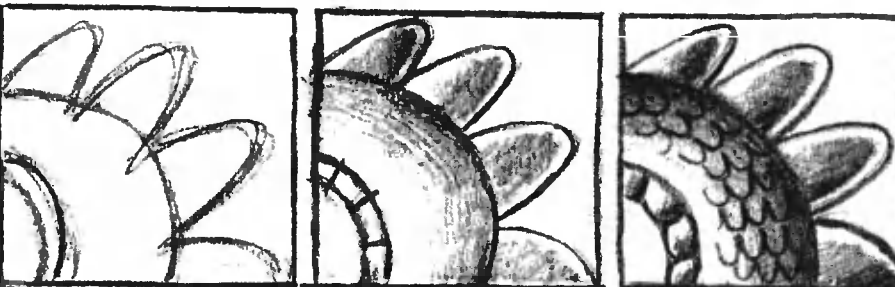
Ряд 4

Узоры могут сделать ваши рисунки гораздо более интересными! Заметьте узоры здесь: кирпичи вдоль плоской и идущая по диагонали цепь подъемного моста. Ищите возможности наложения узоров на свои рисунки.

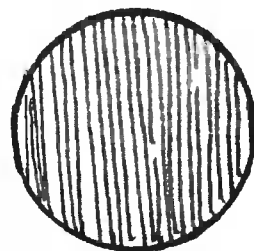
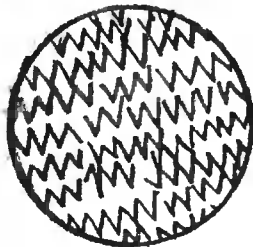
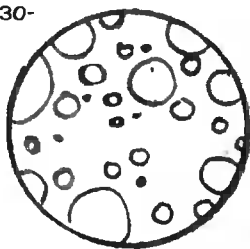
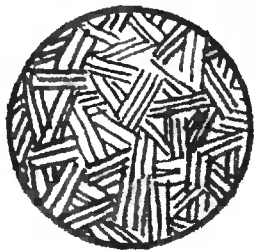


Ряд 5

Тонирование помогает добиться ощущения объема, но чешуя на шее дракона совершенно оживляет его! Заметьте, что сами чешуйки — не более чем повторяемые снова и снова буквы "U"!



В этих кругах проиллюстрированы четыре разных узора и четыре техники. Попробуйте отыскать эти узоры на приведенном ниже рисунке. Как бы вы могли использовать их в своих рисунках?



Глава VII



СЛОЖИМ ВСЕ ЭТО ВМЕСТЕ

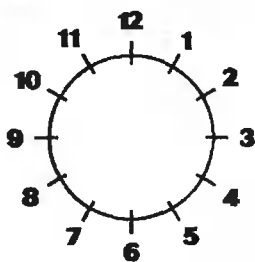
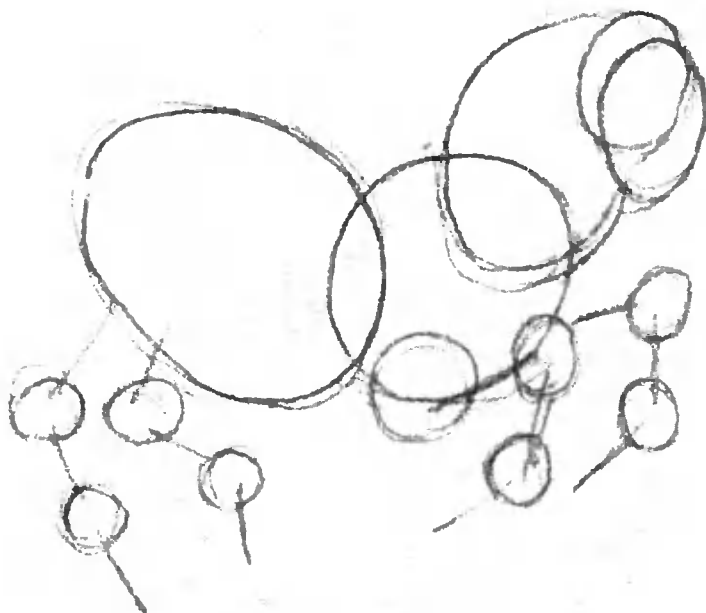
В АТАКУ!

Шаг 1

Начните этот рисунок с нанесения овалов для головы, шеи и туловища лошади. Наметьте стержни и шарниры для ног.

Определяя направление линий или наклон овалов, сверяйтесь с циферблатом.

К этому времени вам это уже, наверняка, дается легче!

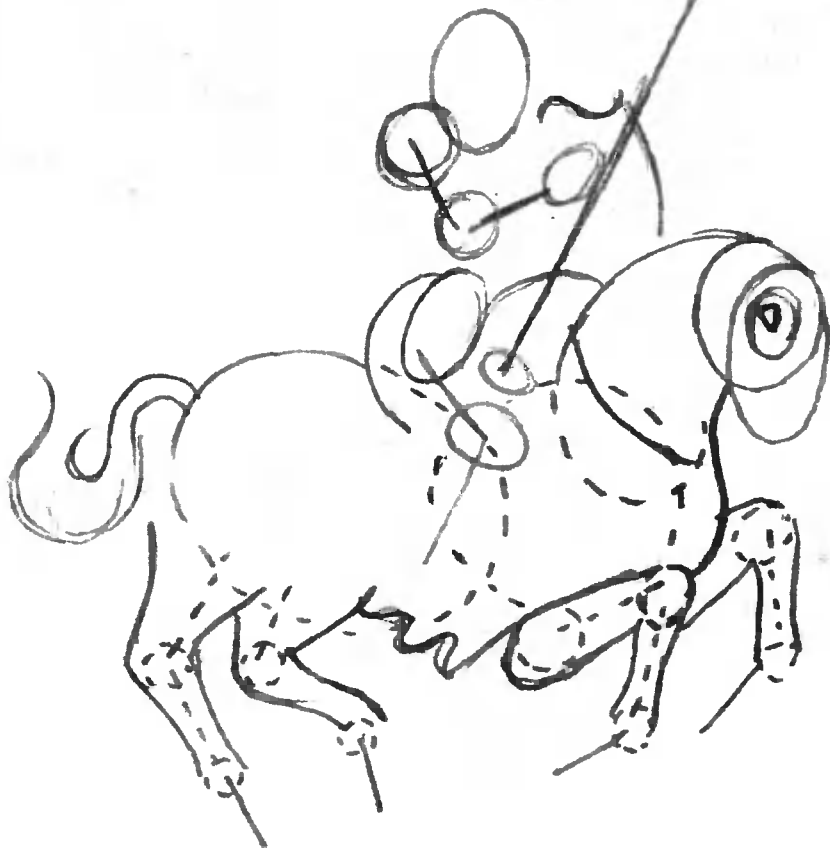


Шаг 2

Очертите контур лошади. Нарисуйте изогнутые линии под брюхом — начало попоны. Сформируйте ноги. Добавьте развевающийся хвост.

Наметьте овал для головы всадника. Наметьте стержни и шарниры для его руки и ноги. Наметьте щит. Нарисуйте длинную линию копья и овал для рукоятки. Нарисуйте изогнутые линии для передней и задней сторон седла.

Какие другие линии, которые вам следует дорисовать или стереть на этом этапе рисования, вы видите? Добавьте или удалите их.



Шаг 3

Да, этот рыцарь несет копье с развевающимся на нем знаменем (вымпелом мира?). Нарисуйте копье и рукоятку. Добавьте вымпел.

Нарисуйте треугольники для крыльев шлема.

Очертите руку и латную рукавицу рыцаря.

Добавьте попону, нагрудник и щитки, закрывающие шею (см. конские доспехи на стр. 45). Сформируйте и детализируйте голову лошади. Добавьте заостренные уши. Не забудьте про поводья.

Какие еще детали вы видите? Нарисуйте их.

латная рукавица

попона

шейные щитки

нагрудник

Это крестоносец? Или принцесса? А может, Жанна д'Арк?

В последнем случае она могла бы выглядеть, как показано на эскизах внизу!



Шаг 4

Давайте обратимся к деталям...

Закончите вымпел и копье. Детализируйте щит. Сформируйте и детализируйте шлем. Добавьте перья на крыльях шлема. Добавьте шипы на наплечниках. Детализируйте латную рукавицу. Детализируйте попону. Добавьте кольчугу, защищающую бока лошади. Дорисуйте защитную маску.

Нанесите тона на лошадь и всадника, добавьте другие детали, которые вы видите.

Шаг 5

А теперь сложите все воедино и создайте боевую обстановку.

Используйте свое воображение!

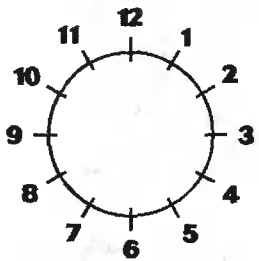
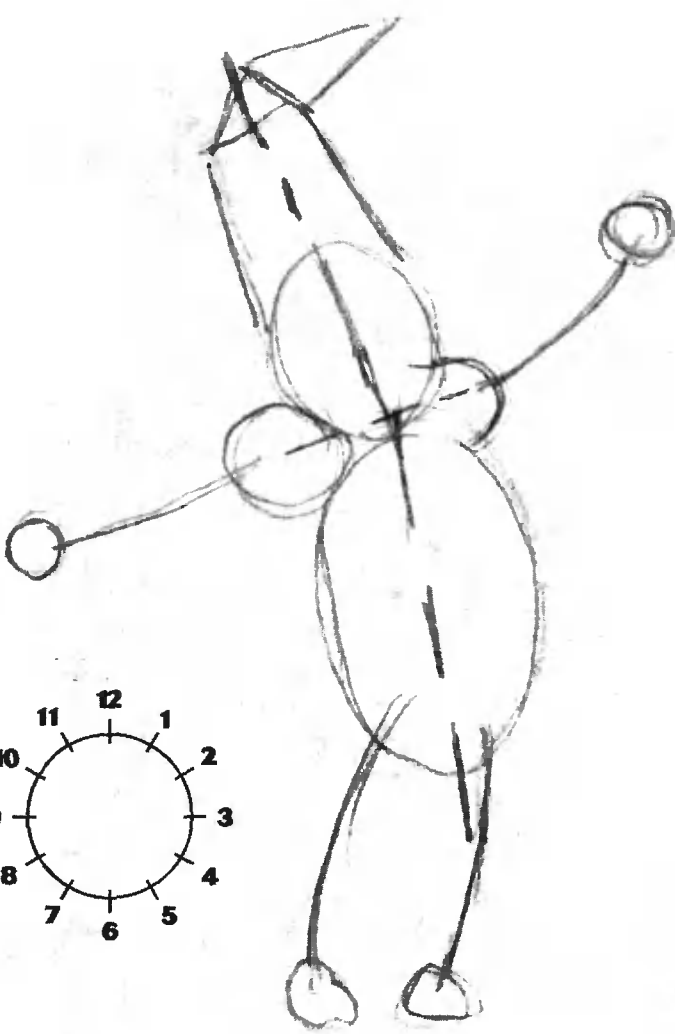
Посмотрите на мою версию того, как Жанна д'Арк бросается в атаку (стр. 59).



Шаг 1

И наконец, давайте создадим волшебника с его волшебной палочкой.

Наметьте простые формы для колпака, головы и туловища. Наметьте также стержни и шарниры для рук и ног.



Шаг 2

Из трех верхних треугольных форм соорудите колпак волшебника. Ради большей таинственности осыпьте ее звездами и полумесяцами. Нарисуйте курчавые волосы. Добавьте нос, глаза, густые брови и закрученные усы. Нарисуйте длинную и свободную сорочку. Нарисуйте кисти рук, волшебную палочку и ботинки с загнутыми носами на ногах.

Сотрите направляющие линии.

СТОП!

Внимательно рассмотрите этот рисунок!

Неужели волшебник создал все это одним мановением своей палочки?

Шаг 3

Давайте спросим у Мерлина...

Как он это сделал? Он поделится с нами своим секретом? Ну пожалуйста!

Постскриптум

Это легко! Правда, легко!
Просто...

1. СМОТРИТЕ!
2. Начинайте рисовать очень легкими линиями!
3. Используйте свое воображение!
4. Занимайтесь, занимайтесь, занимайтесь!

И, как по волшебству, вы с каждым днем будете рисовать все лучше и лучше!

А если вам понадобится совет или поддержка... обратитесь к любому волшебнику — художнику, учителю, другу — у них всегда полно хороших идей!



Издание для досуга

Серия «Шаг за шагом»

Даймон Дж. РАЙНЕГЛ

КАК РИСОВАТЬ ЭПОХУ СРЕДНЕВЕКОВЬЯ

Перевод с английского — П. А. Самсонов

Художник обложки М. В. Драко

Подписано в печать 31.10.2000. Формат 60×84/8. Бумага офсетная. Печать офсетная.
Усл. печ. л. 7,44. Уч.-изд. л. 8,48. Тираж 5000 экз. Заказ № 2364.

Налоговая льгота — Общегосударственный классификатор Республики Беларусь
ОКРБ 007-98, ч. 1; 22.11.20.600

ООО «Попурри». Лицензия ЛВ № 117 от 17.12.97.
Республика Беларусь, 220033, г. Минск, ул. П. Глебки, 12.

При участии ООО «Плопресс». Лицензия ЛВ № 50 от 08.10.97.
220013, Минск, ул. Я. Коласа, 35 — 306.

Отпечатано с готовых диапозитивов заказчика в типографии издательства «Белорусский Дом печати».
Республика Беларусь, 220013, г. Минск, пр. Ф. Скорины, 79.