

Министерство образования и науки Российской Федерации  
*АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ*

А.А. Тахаев, В.А. Серебряков,  
С.А. Попов

# АЗБУКА ТЕХНИКИ РИСУНКА

*Учебно-методическое пособие*

Благовещенск  
Издательство АмГУ

2011

ББК 85.15 я73

Т 24

*Рекомендовано  
учебно-методическим советом университета*

*Рецензент:*

*В.В. Кондратьев, член Союза художников России, председатель АОСХ*

Тахаев А.А., Серебряков В.А., Попов С.А.

Т 24 Азбука техники рисунка: учебно-методическое пособие / А.А. Тахаев, В.А. Серебряков, С.А. Попов. – Благовещенск: Амурский гос. ун-т, 2011. – 40 с.

В пособии представлены основные методические указания, способствующие развитию у студентов первоначальных навыков рисования с натуры в учебных мастерских и в процессе самостоятельной работы.

Пособие отражает исторический путь развития техники рисунка с древних эпох до современности.

В качестве иллюстративного материала использованы рисунки студентов, выполненные на занятиях по дисциплине «Академический рисунок», включены также учебно-методические рисунки авторов пособия.

Пособие предназначено для студентов специальностей 070603 «Искусство интерьера», 070601 «Дизайн среды», 070801 «Декоративно-прикладное искусство» при самостоятельной работе по дисциплине «Академический рисунок».

ББК 85.15 я73

## Введение

Обучение художника-дизайнера, живописца и других представителей пластических искусств начинается именно с рисунка. Еще на рубеже Средневековья и эпохи Возрождения итальянский художник Ченино Ченини (1372-1440 гг.), обобщая опыт своих предшественников, в «Трактате о живописи» уделял много внимания технике рисунка, подробно рассказывая о способах изготовления инструментов и материалов. Он считал, что наибольшую пользу в обучении приносит рисование с натуры, ставшее затем классической базой всех методик, исповедующих реализм. В частности Ч. Ченини писал: «Заметь, что самый совершенный руководитель, ведущий через триумфальные врата к искусству, – это рисование с натуры. Оно важнее всех образцов; доверяйся ему всегда с горячим сердцем, особенно когда приобретешь некоторое чувство в рисунке. Постоянно, не пропуская ни одного дня, рисуй что-нибудь, т.к. нет ничего, что было бы слишком ничтожным для этой цели; это принесет тебе огромную пользу».

Рисунок не только искусство, но и наука, обучающая мыслить формой, понимать конструктивную основу, изображать пластическую структуру предмета на плоскости.

Будущий дизайнер должен постоянно стремиться к более совершенному решению всех проблем проектирования, и рисунок – одно из главных средств достижения этой цели. Владея техникой рисунка, дизайнер активно, образно и логически познает бесконечное богатство окружающего мира, фиксирует свои разнообразные художественные, научные и технические идеи на пути их выполнения.

Начиная с первобытной эпохи могучим средством в развитии искусств, техники, науки – вместе с языком, речью, словами, буквами – был рисунок с его точками, линиями, штрихами, пятнами, мазками, тушевкой и изображениями.

## Из истории рисунка

Рисунок – язык наглядных образов – часто бывает убедительнее слов, поэтому еще на заре человечества появились первые изображения предметов и животных. Рисунок в течение многих тысячелетий носил символический характер, это был знак предмета, его иероглиф. Постепенно изображения приближались к натуре, передавая не только условный контур, но и объем, освещенность, фактуру предмета.

Древние цивилизации не выделяли рисунок в отдельный вид искусства, хотя рисунки на вазах были превосходны. В Египте известны рисунки на папирусах, а в Китае были созданы великолепные графические миниатюры на шелке.

Европейский рисунок, как вид искусства, сложился в эпоху Возрождения. На рубеже Средневековья и Возрождения, а также в эпоху раннего Возрождения художники не сохраняли свои рисунки.

Высокое Возрождение изменило отношение к рисунку. Великие мастера Леонардо да Винчи, Микеланджело, Рафаэль создали и, к счастью, сохранили много своих рисунков. Ценность этих работ велика, потому что в это время закладывались научные основы реалистического рисунка. Был создан аппарат для изучения перспективы, изучались анатомии человека и животных.

Техника рисунка в эпоху Возрождения описана Ченино Ченини. Применялся серебряный карандаш, рисунок наносился на бумагу или пергамент, часто покрытые зеленой, черной, серой или красно-коричневой темперой. Света иногда наносили белилами. Рисовали также пером, кистью, используя бистр.

Качественно новый метод рисования предложил Пизанелло (1395-1455). Он начал делать рисунки с натуры, изучая предметы с точки зрения формы. Это были первые учебные рисунки. По технике они предшествуют высокому Возрождению, когда рисунок становится самостоятельным видом искусства. Развитию рисунка способствовало появление новых материалов.

С XVI в. применяется графит, а с конца XVIII в. – карандаш современного типа в деревянной оправе.

Великие мастера рисунка итальянского Возрождения выработали технику двух направлений – линейную и тональную.

Европейский рисунок приобрел новые черты в XVII в. в Голландии, в XVIII в. – во Франции. Клуэ и Энгр во Франции, Рембрандт в Голландии, Рубенс во Фландрии, Тьеполо и Гварди в Италии создают классические по мастерству исполнения рисунки, на которых учатся многие поколения художников.

Начиная с XIX в. рисунок приобретает особый темперамент и жизненность (испанец Гойя). Новые грани выразительности рисунка нашли Доре и Гаварни, барбизонцы и импрессионисты, Ван Гог и Тугуз-Лотрек. Современный рисунок – это и Пикассо с его лапидарной линией, это и Барлах с острой реалистичностью форм, это и Гуттузо с деформированным плетением штрихов.

В России история классического рисунка начинается со второй половины XVIII в., тогда в Петербургской академии художников преподавали А. Лосенко, Г. Угрюмов, А. Иванов, К. Брюллов.

Эту реалистическую традицию подхватили затем А. Венецианов, П. Федотов, и другие художники XIX в.

Новый подъем рисовального искусства связан с П. Чистяковым, учителем И. Репина, В. Сурикова, В. Васнецова, В. Поленова, В. Серова, М. Врубеля и др.

Живым и крепким рисунком владели передвижники – от Крамского до Касаткина. Особую виртуозность и изящество в графике выработали мастера «Мира искусства» А. Бенуа, Л. Бакст, М. Добужинский, К. Сомов.

В послереволюционный период техника рисунка, пережив годы невежественного отрицания, сохранила реалистические традиции и осталась одним из главных элементов обучения, неотделимой от содержательной стороны рисунка. Имена И. Бродского, В. Фаворского, О. Верейского, А. Лактионова, А. Пахомова, А. Дейнеки, П. Корина, Д. Жилинского и многих других рисовальщиков говорят о высоком уровне современного российского рисунка. Ведущие художественные и прикладные вузы России основательно готовят будущих ху-

дожников, дизайнеров, архитекторов, уделяя огромное внимание рисунку как базовой учебной дисциплине.

### **Базовые элементы рисунка**

Техника рисунка начинается с расчленения сложного и непрерывного процесса на простые элементы, на первый взгляд, не имеющие прямого отношения к художественным задачам. Знакомство с этими элементами служит стартовой площадкой к тайнам мастерства.

Любой рисунок строится с помощью трех базовых элементов: точки, линии, тона.

Точка (рис. 1). В рисунке точка – конкретное видимое изображение: это или след от кончика карандаша или место (точка) пересечения двух линий. Точка – один из важнейших элементов рисунка, с нее начинается познание формы, выстроенной с помощью отметок высоты, ширины, глубины; от точки до точки проверяются пропорции и направления.

В учебном рисунке точкой пользуются очень широко, и чем конструктивней, чем точнее строится изображение, тем большее значение придается точке, которая буквально фиксирует узловые моменты формы и определяет все ее повороты. При обучении профессиональному рисунку в качестве первой модели обычно предлагается куб как наиболее простая форма, на которой можно объяснить все законы классического рисунка. Строя куб, рисовальщик не сможет начать работу без точек, потому что куб в пространстве определяется взаиморасположением вершин. Более сложная форма – например, голова человека, тоже требует расстановки точек – ориентиров, определяющих высоту и ширину рисунка, места глазных впадин, скуловых выступов, лобных бугров, кончика носа и переносицы, ушных отверстий, уголков рта и множества других элементов, составляющих узлы конструкции головы.

Линия (рис. 1). Суть рисунка составляет линия. Линия ограничивает объемы, определяет оси, изменениями своего направления отражает пластику формы. Линия обладает самостоятельной эстетической ценностью. Она может быть

красивой, сильной или слабой, вялой, деликатной, спокойной, грубой, нервной, четкой, цельной, рваной и т.д. Линия через две точки – прямая, через три или более точек – кривая. Это первый технический прием в начальной стадии учебного рисунка. Строя какое-либо простое геометрическое тело, начинают с пограничных точек, через них проводят линию, от нее намечают следующий шаг в пространство с помощью точки и опять через точку проводят строящую линию – так точка дает ориентир для каждого следующего хода.

Для примера, построим конус. (рис. 2). Ставим две точки, у вершины и основания, ограничивающие высоту конуса. Через эти точки проводим вертикальную прямую – это ось конуса. Определив диаметр основания в сравнении с высотой, отмечаем по обе стороны оси на расстоянии предполагаемого радиуса две точки, прямая между ними есть большая ось эллипса. Малая ось эллипса перпендикулярна большой оси, т.е. совпадает по направлению с высотой. От точки пересечения высоты конуса с большой осью эллипса откладывают по обе стороны (вертикально) две точки, определяющие раскрытие эллипса – концы малой оси. Через четыре точки будущего эллипса проводят плавную кривую, это и будет изображение основания, лежащего на горизонтальной плоскости. Осталось соединить концы большой оси эллипса с вершиной и рисунок построен.

Каждый из трех базовых элементов (рис. 3) определяет свою стадию рисования. Первая стадия (ориентировочная) характерна определением и примерной расстановкой опознавательных точек. Вторая стадия (анализ конструкции) включает в себя соединение линиями опознавательных точек и линейный анализ формы. Третья стадия (выявление объема) связана со штриховкой по форме и прокладкой теней. Каждый последующий элемент как бы поглощает предыдущий: точка растворяется в линии, линия растворяется в тоне.

### **Светотень**

Видимым может быть только освещенный предмет. На сетчатку глаза попадают лучи разной интенсивности, отраженные от разных частей предмета, совокупность которых и называют светотенью.

Светотень состоит из следующих элементов (рис. 4): тень, полутень, рефлекс, полусвет, свет, блик. Сюда следует добавить еще падающую тень. Хотя этот вид тени и не участвует напрямую в формировании объема предмета, его роль в передаче формы весьма существенна.

Светотень – свет и тень. Это две обобщенные части изображения реального объекта. Для описания элементов светотени удобнее всего воспользоваться шаром, лежащим на горизонтальной плоскости. Самая светлая часть поверхности шара – блик.

Блик – это полное отражение лучей света, идущего от его источника. На белом гипсовом шаре блик не слепящий, он матового белого цвета, который в рисунке остается не заштрихованным. Вокруг блика – освещенная часть, передаваемая в рисунке легкими, чуть заметными штрихами (свет), постепенно переходящая в так называемый полусвет, т.е. небольшое потемнение освещенной части при повороте поверхности. Дальнейшее потемнение тона с приближением к тени – полутень, граница тени и света в виде эллипса, перпендикулярного лучу света – наиболее ответственная и важная часть формообразования в рисунке: здесь начинается тень, которая в основном и строит объем. Вблизи границы со светом тень наиболее темная (линия светораздела), она охватывает шар размытым поясом, ослабляясь к свету, но также постепенно ослабляясь и в противоположную от света сторону.

Приближаясь к плоскости, на которой лежит шар, тень ослабляется еще сильнее, явственно образуя более светлое пятно в нижней части шара. Это рефлекс, т.е. вторичное освещение отраженным от опорной плоскости светом. Рефлекс это все-таки тень; он темнее, чем самая темная поверхность на освещенной части шара.

Взаимоотношения света и тени на граненных поверхностях отличаются резкими переходами на ребрах, а также четкой градацией освещенности граней: самая темная – теневая грань – с противоположной стороны от источника света, самая светлая обращена к источнику света, а промежуточные грани – полутеневые – ступенчато изменяют тон с каждым поворотом.



## Объем и пространство

Чтобы сознательно овладеть техникой реалистического рисунка, надо изучить общие закономерности восприятия объемного предмета в пространстве. Два фактора оказывают решающее влияние на восприятие: расстояние от зрителя и слой воздуха, – иначе говоря, линейная и воздушная перспектива.

Ввиду того, что пособие посвящено технике рисунка, а не вообще принципам рисования, здесь опускается построение чертежа, объясняющего перспективный аппарат, ограничимся лишь упоминанием о главном выводе из чертежа: с удалением от зрителя предмет как бы уменьшается в размерах, стремясь стать точкой в бесконечности.

Чтобы степень реального удаления предметов совпала со степенью их уменьшения на изображении, надо делать сравнения: если, к примеру, глаз наблюдателя отмечает, что на фоне куста вершина далекого дерева не поднимается выше середины этого куста, – значит, на рисунке надо зафиксировать это соотношение и затем последовательно отмечать размеры далеких предметов на каком-либо перекрывающем их более близком предмете. Таким образом, будет выстроено пространство, переданное с помощью расположенных в нем предметов. Но еще более убедительно пространство будет выглядеть на рисунке в том случае, если изображение повторит реальное ослабление четкости деталей с удалением от наблюдателя.

Дальние предметы видны через значительный слой воздуха, который сам по себе не имеет цвета, но рассеивает солнечные лучи, от чего приобретает голубоватый оттенок и как бы скрывает светотеневые контрасты. Дальний план не только менее контрастен по сравнению с ближним, но в общем, как правило, и значительно светлее. Это и есть воздушная перспектива (рис. 5). Объемное изображение отдельного предмета строится также с использованием законов линейной и воздушной перспективы (рис. 6). На предмете имеются ближний и дальний планы, правда, не очень явно выраженные, но все равно заметные.

Первый план в глубоком пространстве на ближней стороне предмета просматривается более четко и подробно. Резкость переднего плана чуть-чуть

энергичнее, чем резкость второго. Находить разницу в четкости художник начинает с приобретением опыта. На начальном этапе обучения рекомендуется несколько умозрительное рассуждение о линейной и воздушной перспективе, в масштабе одного предмета, смело растягивать разницу планов. Объем предмета, его восприятие связаны со светотенью. Все элементы светотени, передающие форму, тоже имеют протяженность в глубину пространства, поэтому их насыщенность изменяется по мере удаления от зрителя. В какой мере эта насыщенность зависит от расстояния, а в какой – от освещенности, следует определять на конкретном предмете, в совокупности с приемами лепки формы.

### **Начальные упражнения**

Говоря о технике рисунка, на первый план выдвигают умение совершенно свободно, автоматически проводить прямые линии, эллипсы, окружности и более сложные кривые, а также умение наносить тон с помощью штрихов и тушевкой. Все упражнения выполняются карандашом.

Уверенно проведенная линия рисовальщика не имеет ничего общего с чертежной линией именно с точки зрения техники. Любители аккуратных, «правильных» рисунков стараются провести линию лекалом, циркулем или линейкой. Такие чертежеобразные рисунки мало развивают технику, они сковывают рисовальщика и в лучшем случае вырабатывают терпение. Нас интересует более живой подход к линии, отсутствие боязни ошибиться и в конечном итоге даже не сами линии, а раскованное движение руки рисовальщика. Артистизм в технике начинается тогда, когда на саму технику художник не затрачивает видимых усилий, изображение складывается как бы само собой.

Для преодоления скованности предлагается ряд упражнений, не очень сложных и не требующих много времени, но при регулярном повторении дающих надежные результаты.

#### ***Упражнение первое***

##### Проведение прямых линий (рис. 7).

По направлению эти линии могут быть вертикальными, горизонтальными и наклонными. Вырабатывая технику проведения вертикальных линий,

следует придерживаться одного правила – вести линию сверху вниз, а не наоборот. Движение руки должно быть свободным, не только кисть, но и все предплечье движется вместе с карандашом. Карандаш не зажимается, держится легко, причем для длинных линий берется способом «а ля шпага», а для коротких можно держать карандаш как при письме. Вертикальность линий проверяется по боковому обрезу бумаги, поэтому при проведении линий в поле зрения следует держать и край бумаги. Конечная цель этого упражнения – умение провести вертикаль одним движением. Надо переступить через стремление к аккуратности, и с каждым упражнением рука будет увереннее и точнее.

### *Упражнение второе*

#### Проведение окружности и эллипса (рис. 8).

Замкнутые выпуклые кривые требуют для своего построения как минимум четырех точек, обозначающих концы диаметров или осей, перпендикулярных друг другу.

Здесь у ученика есть два пути: 1) проводить окружность или эллипс сразу через четыре точки одним движением руки; 2) постепенно приближаться к требуемой форме через квадрат (или прямоугольник для эллипса), срезая углы и увеличивая количество граней многогранника до впечатления требуемой кривой.

В первом варианте, как и в случае с прямыми, не надо стремиться сразу к окончательному варианту. Свободным движением карандаша замыкаете кривую, она, конечно, на первых порах будет весьма неудачна; еще раз повторите эту же кривую, но более точно, и повторяйте весь процесс до тех пор, пока не добьетесь желаемого результата.

По второму варианту сначала в легких линиях строят квадрат или прямоугольник по размерам кривой. Затем последовательно срезают углы, обращая внимание только на внутреннюю часть многогранника, где в какой-то момент сама собой проявится окружность (или эллипс).

### ***Упражнение третье***

#### **Штрихование плоскости** (рис. 9).

Цель этого упражнения – развить чувство равномерности штриха, чтобы штригуемая поверхность не выглядела изогнутой или пятнистой. Совсем иной уровень трудности содержится в упражнении с постепенным ослаблением или усилением тона на плоскости. Обычно учащийся допускает две ошибки. Первая заключается в том, что тон усиливается или ослабляется не постепенно, а скачками, поэтому поверхность выглядит неряшливой, не производит впечатления ровной плоскости. Вторая ошибка: излишне заботясь о равномерности штриха, рисовальщик так и не решается заметно усилить тон к одной из сторон плоскости, оставляя поверхность в одном тоне.

Есть два способа нанесения штрихов: параллельно друг другу и перекрестно. На начальной стадии обучения перекрестный штрих предпочтительнее, так как в этом случае легче выполнить условия упражнения. Надо избегать перпендикулярного перекрещивания штрихов, поворот направления штриха при последующей прокладке лучше делать на 15 – 30 градусов.

### ***Упражнение четвертое***

#### **Штрихование выпуклых и вогнутых поверхностей** (рис. 10).

Здесь на первый план выступает смена направлений штриховки в связи с поворотом формы.

Упражнение не предусматривает работу со светотенью, это еще впереди, сейчас важно приучить руку автоматически следить за изгибами формы и выработать наиболее удобные для себя положения руки при штриховке. Некоторую сложность представляет штриховка по форме перекрестным штрихом, так как можно запутаться в направлениях, но уже через несколько упражнений эта проблема решится сама собой – достаточно каждый слой штриховой прокладки прокладывать с изгибом, т.е. тоже по форме.

### ***Упражнение пятое***

#### **Тушевка, т.е. нанесение тона без явно выраженных штрихов** (рис. 11).

Легче всего это упражнение выполняется боковой поверхностью грифеля, чтобы след от карандаша был широкий и бархатистый. Для этого заточка ка-

рандаша должна быть удлиненной и деревянная рубашка обязательно затачивается под тем же углом, что и графит.

Упражнение заключается в прокладке тона на плоскости и кривых поверхностях. В отличие от штриховой прокладки здесь не имеет большого значения, в каком направлении движется карандаш, работа ведется исходя из удобства, но все-таки следует придерживаться движения по форме. Имитируя тушевкой плоскость, уходящую в глубину пространства, начинать следует с первого плана, а затем, делая нажим все меньше и меньше, постепенно ослаблять тон до исчезновения в белизне бумаги. Изображая криволинейную поверхность, надо идти от самой темной корпусной тени к более светлым местам. Такая последовательность – от самого темного к светлому – позволяет делать рисунки легкими, воздушными.

Неоднократно проделав все пять начальных упражнений, учащийся вполне готов к освоению техники любого рисунка как по сложности, так и по применяемым материалам.

## **Построение изображения**

### Три способа проверки

Рассматривая базовые элементы рисунка, мы отмечаем, что все начинается с точки. А так как учебный рисунок выполняется с натуры, то перед началом построения очень полезно на реальном предмете (или группе предметов) найти геометрический центр композиции, что облегчит компоновку изображения. Определив эту воображаемую точку, надо подумать о том, какая часть предмета находится вверху или внизу от центральной точки, какая – справа или слева.

Фиксируя общую высоту и общую ширину рисунка, расставляя ориентировочные точки, определяющие конструктивные узлы предметов, рисовальщик готовит плацдарм для дальнейшего развития изображения. Подключение к работе линии и в некоторых случаях тона уже на начальной стадии рисунка позволяет увидеть удачные и неудачные места, проверить пропорции. С точки

зрения техники в данном случае важно уметь применять какой-либо несложный способ проверки построения. Такие способы есть. Каждый из них исходит из относительно самостоятельных начал, из трех принципов видения: обобщения, экстраполирования, последовательного сравнения. Это станет ясно из описания каждого способа.

Три способа проверки построения рисунка.

1. По массам (рис. 12). Этот способ требует раскрыть глаза пошире в прямом смысле этого слова. Не вглядываясь ни в одну деталь, несколько рассеянным, нефокусированным взглядом охватить весь предмет целиком. И без всякого измерения рисовальщику откроются многие истины. Масса, т.е. обобщенное пятно предмета, сразу говорит о пропорции и характере формы. Например, рисуя голову, таким способом легко проверить общий силуэт – то ли это «редька хвостиком вверх, то ли хвостиком вниз». В учебном рисунке скелета таким способом мгновенно сравнивается масса черепа с массой тазовых костей или с массой грудной клетки. Хорошо, если рисовальщик перед основным построением нанесет на лист обобщенные массы предметов. По массам проверяют правильность компоновки и пропорции предметов в натюрморте, как бы распределяют их в листе по отношению друг к другу. Способ проверки по массам предостерегает от крупных ошибок, особенно в начальной стадии построения.

2. По осям и направлениям (рис. 12а). Что такое проверка по осям, знает любой начинающий рисовальщик, слышавший хотя бы раз объяснения преподавателя о срединных линиях, т.е. осях, мысленно проводимых в каждом повороте формы. Пример – трилистник. В этом рельефе три основные оси с определенным углом между ними сразу задают форму, которая затем уточняется и детализируется с помощью вспомогательных осей. Однако в сложных и несимметричных телах проверка по осям дополняется очень эффективным способом проверки – экстраполяцией, т.е. продолжением линий по форме до пересечения с каким-нибудь уже построенным элементом. Например, чтобы правильно

«привязать» на портрете голову к шее и торсу, особенно при повороте головы, можно поступить следующим образом. Мысленно на натуре проследить линию шеи и как бы продлить, экстраполировать эту линию далее по голове и по торсу, замечая, где бы она прошла при своем продолжении. Обязательно найдется ориентир – будь то мочка уха или кончик носа, – по которому на рисунке легко проверить направление линии шеи. Способ проверки по осям и направлениям обычно применяется в конце начальной стадии рисунка, перед проработкой деталей. Средняя стадия рисунка, когда построение приобретает более или менее законченный вид, требует точного соответствия в пространстве всех изображаемых деталей. Лучше всего в данном случае подходит способ вертикалей и горизонталей, который условно называется способом координат.

Способ координат (рис. 12б). Когда человек последовательно сравнивает расположение каких-либо элементов или предметов, он часто пользуется мысленным проведением вертикальных и горизонтальных линий, чтобы выявить, что правее, что левее, что выше и что ниже. По сути дела это некое подобие координатной сетки, дающей возможность проверить правильность построения деталей в рисунке. Рисуя сложную форму, – например, фигуру человека или голову, – после определения направлений осей головы, шеи, торса, опорной ноги и т.д. строят главные части фигуры и намечают некоторые детали. С этого момента необходима проверка по координатам. Используются горизонтальные и вертикальные линии, – например, последовательно проводимые через уголки глаз, кончик носа, плечевой пояс, колени и т.д. Выяснение относительного расположения точек-ориентиров позволит ликвидировать неточности, допущенные ранее и не выявленные с помощью первых двух способов проверки. Построение изображения – важнейший этап рисования. Именно на этапе построения складывается последующая гамма технических приемов, наиболее естественно лепящих форму. Легкое и точное линейное построение скорее всего потребует деликатного и изящного продолжения, а решительное и с долей приблизительности размещения элементов формы на следующем этапе – мощных

тональных отношений и неперменного уточнения деталей с помощью сильных и таких же решительных линий.

### **Техника лепки формы**

Слово «лепка» в рисунке подразумевает работу светотенью, по форме предмета в большинстве случаев должна быть аналитически выстроена с помощью ориентировочных точек и линий построения. Правильность пропорций взаимного расположения плоскостей или других поверхностей дает надежную основу для тонального завершения работы, той самой лепки формы, которая отличает совершенный мастерский рисунок.

Рассмотрим принципы лепки формы на простых геометрических телах, которые включают в себя все типы поверхностей, к которым сводится любая сложная форма. Исходных поверхностей не так уж и много: это плоскости в различных сочетаниях и наклонах; цилиндрические поверхности – выпуклые и вогнутые; конусы с их увеличивающейся кривизной к вершине; шаровидные поверхности. Необходимо выявить закономерности светотени на граненых и плавных поверхностях, а также предложить способы штриховки, помогающие восприятию этих поверхностей.

1. Куб (рис. 3), как и все другие предметы, на этапе построения должен выглядеть как бы прозрачным, это дает возможность проверки и исправления ошибок. Определяющими элементами формы являются вершины куба. Эти точки – начало построения. Линиями через вершины ограничиваем объем, делаем поправки в расположении вершин в пространстве и проводим более точные линии. Куб построен. Начинается лепка.

Тон трех видимых граней куба разный, и главное – переднее ребро наиболее четко выделяется в предмете. Тень в верхней части грани несколько насыщеннее, чем внизу. Вписывая куб в белое пространство листа бумаги, дальше ребра мы обязаны ослабить по сравнению с передним ребром с учетом воздушной перспективы.



Штриховку следует начинать с самой темной грани, с передней ее части. Не стоит брать тон сразу в полную силу, первая прокладка теней должна придать рисунку вид как бы через кальку, а последующие прокладки проявят его, как постепенно проявляется фотография.

Обязательное правило: никогда не завершать какую-нибудь деталь рисунка отдельно, не согласуя ее с главными теневыми массами всего предмета.

Технику лепки условно можно разбить на три стадии: первая – легкая прокладка главных теневых масс, вторая – более решительная штриховка на ближайших элементах предмета, третья – окончательная отделка теневых граней и при необходимости – прокладка светов.

2. Лепка светотенью цилиндрических поверхностей (рис. 13). Самая насыщенная часть тени явственно выделяется на цилиндре вдоль осевой образующей. В этом месте следует провести легкую, еле видимую линию, которая будет ориентиром при работе светотенью. Если цилиндр стоит вертикально, нижняя часть корпусной тени заметно светлее, как и в случае с гранями куба, так как получает некоторую долю отраженного света от подиума.

Штриховка по форме цилиндрической поверхности не обязательно должна совпадать с направлением линии эллипса, но обязательно должна прокладываться с изгибом по форме движения от тени к свету, если штриховать поперек формы. Начало работы – в верхней, самой темной части. Штрихуя вдоль или поперек объема, постепенно продвигаемся вдоль намеченной легкой линии вниз, одновременно ослабляя нажим карандаша. Проложив таким образом главную тень, распространяем штрих в сторону рефлекса, т.е. работаем на теневой части цилиндра. Затем снова возвращаемся к главной тени, увеличивая четкость рисунка и теперь уже штрихуем не только теневую часть, включая рефлекс, но и освещенную поверхность, оставляя нетронутым только самый яркий свет. Верхний срез цилиндра, как правило, освещенный, штрихуется с таким расчетом, чтобы передняя часть плоскости выглядела более контрастной, чем дальняя.

3. Конус (рис. 2). Главная особенность этой формы – переменная кривизна, наибольшая у вершины и как бы развертывающаяся к основанию. Чем больше кривизна, тем насыщеннее тень, поэтому конус к вершине выглядит темнее. Спускаясь к основанию конуса, рисовальщик постепенно сглаживает разницу в тоне освещенной к теневой стороне, что помогает восприятию конуса как движения формы от тугого свернутого тела в районе вершины и плавному развертыванию у основания.

4. Шаровидные поверхности (рис. 14). Обычно вызывают наибольшие трудности при лепке формы. Нередко вместо объемного предмета у рисовальщиков получается плоский диск. Однако никаких трудностей не возникнет, если лепить форму по законам светотени, а не бездумно переносить на бумагу светлые и темные места, мучительно путаясь в тональных градациях. Художники прекрасно понимают непродуктивность такого подхода и успешно избегают ловушек с помощью простого правила: что ближе – рисуем четче, что дальше – списываем с фоном. В данном случае это правило наиболее эффективно при прокладке границы тени и света.

Отметив границу света и тени, начинаем штриховать по форме, обратив внимание на следующее: самая ближняя часть эллипса (образующей пара) заметно темнее и четче, чем уходящие к границам шара ветви, и темнее всей остальной тени. Главное: разница в пространственных планах достигается только разницей в тоне. Почувствовав, что шар на рисунке постепенно становится объемным, можно слегка от границы светотени поработать на освещенной части, ослабляя штрихи до еле видимых, приближаясь к блику. Прокладывая падающую тень (от шара тень видна в виде эллипса), обращаем внимание на то, что густота тени увеличивается с приближением к точке касания шара и уменьшается в сторону, противоположную от света.

Научившись лепить форму простых геометрических тел, мы готовы к освоению техники рисования более сложной формы, так как практически любая форма может быть разложена на более простые части, имеющие в своей основе соответствующий геометрический прообраз.

## Сложные формы

На начальной стадии обучения рисованию настойчиво подчеркивается необходимость расстановки точек-ориентиров, проведения направляющих осей и вообще поощряются некоторая чертежность, инженерная определенность в работе. Анализ формы – основа профессионального рисунка, особенно у художника-дизайнера. Поставленной таким образом глаз легко находит закономерные движения формы и уже автоматически отмечает необходимые ориентиры, поэтому на более высокой ступени обучения можно постепенно отказаться от схематичного каркаса.

Переходя к сложной форме, с одной стороны, надо нарабатывать точность построения пропорций, последовательно проверяя их по массам, осям и координатам, а с другой стороны, постоянно делать наброски, краткие зарисовки, обращая основное внимание на характер, выразительность движения. Чтобы не растеряться перед множеством частных задач, следует несколько упростить каждый объем, мысленно свести его к известным нам простым геометрическим формам. К примеру, рисуем голову человека. Первое упрощение – яйцеобразная основа всей формы. Второе – лоб как три плоскости. Нос – призма и т.д.

Если рассматривать фигуру человека (рис. 16), то все упрощения (голова, бочкообразная грудная клетка, «накладка» прямой мышцы живота, конечности и т.д.) только по количеству элементов отличаются от менее сложных форм, а принципиально новых геометрических прообразов мы не обнаружим. Техника рисунка базируется на уже освоенной студентами лепке формы, поэтому все трудности вполне преодолимы. Но в отличие от геометрических тел в рисунке головы и фигуры человека требуется подчеркивание некоторых элементов не только по принципу «что ближе – выделяем, что дальше – списываем», а и по своей смысловой значимости. На лице это, как правило, глаза, а на фигуре (если это портрет) – лицо и руки.

Итак, сложная форма по технике выполнения принципиально та же, что и простая.

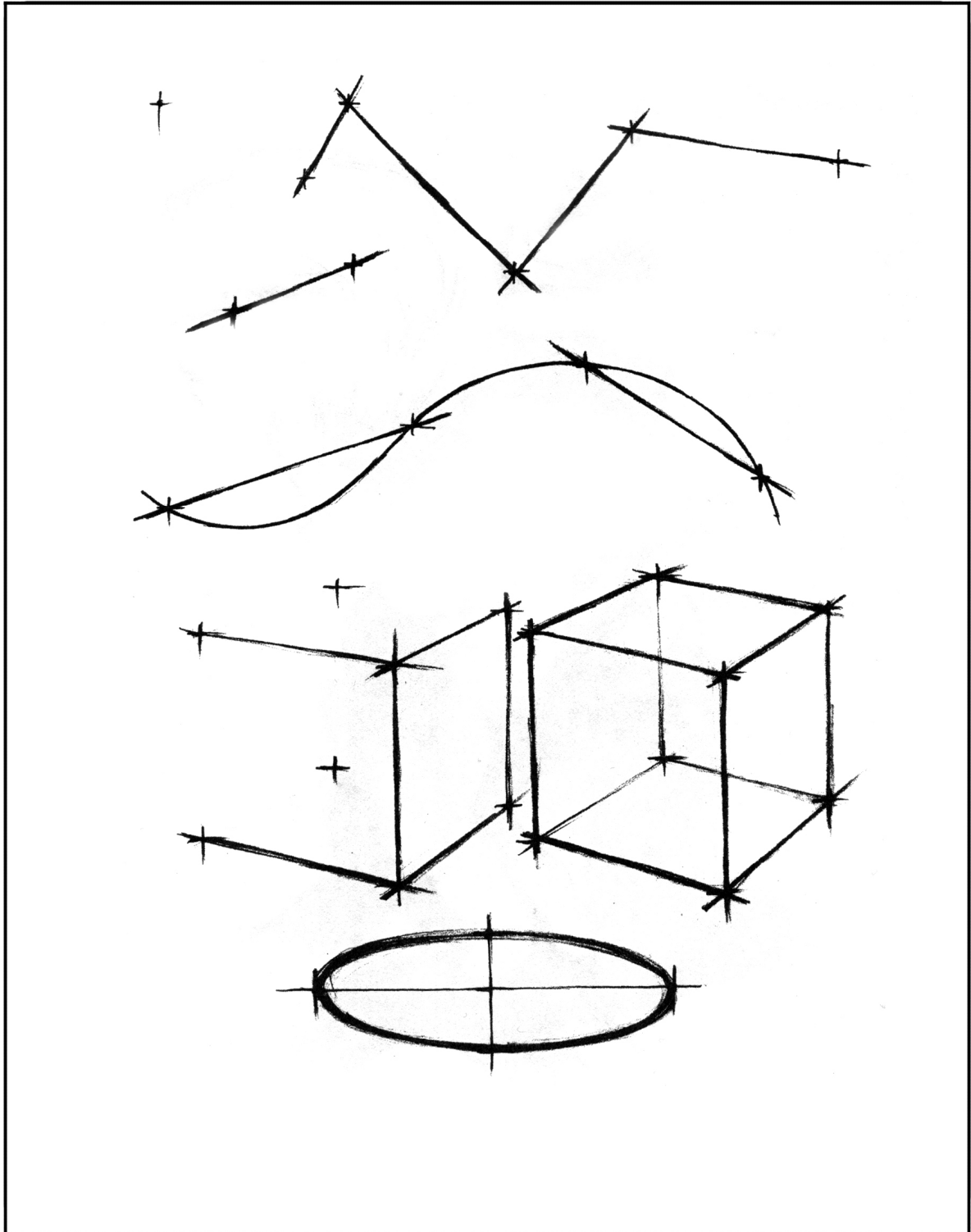
## **Заключение**

Современный дизайнер может успешно выполнять свою работу, если будет обладать всесторонней культурой и широким кругозором. Культура дизайнера, его кругозор должны быть тесно связаны с рисунком.

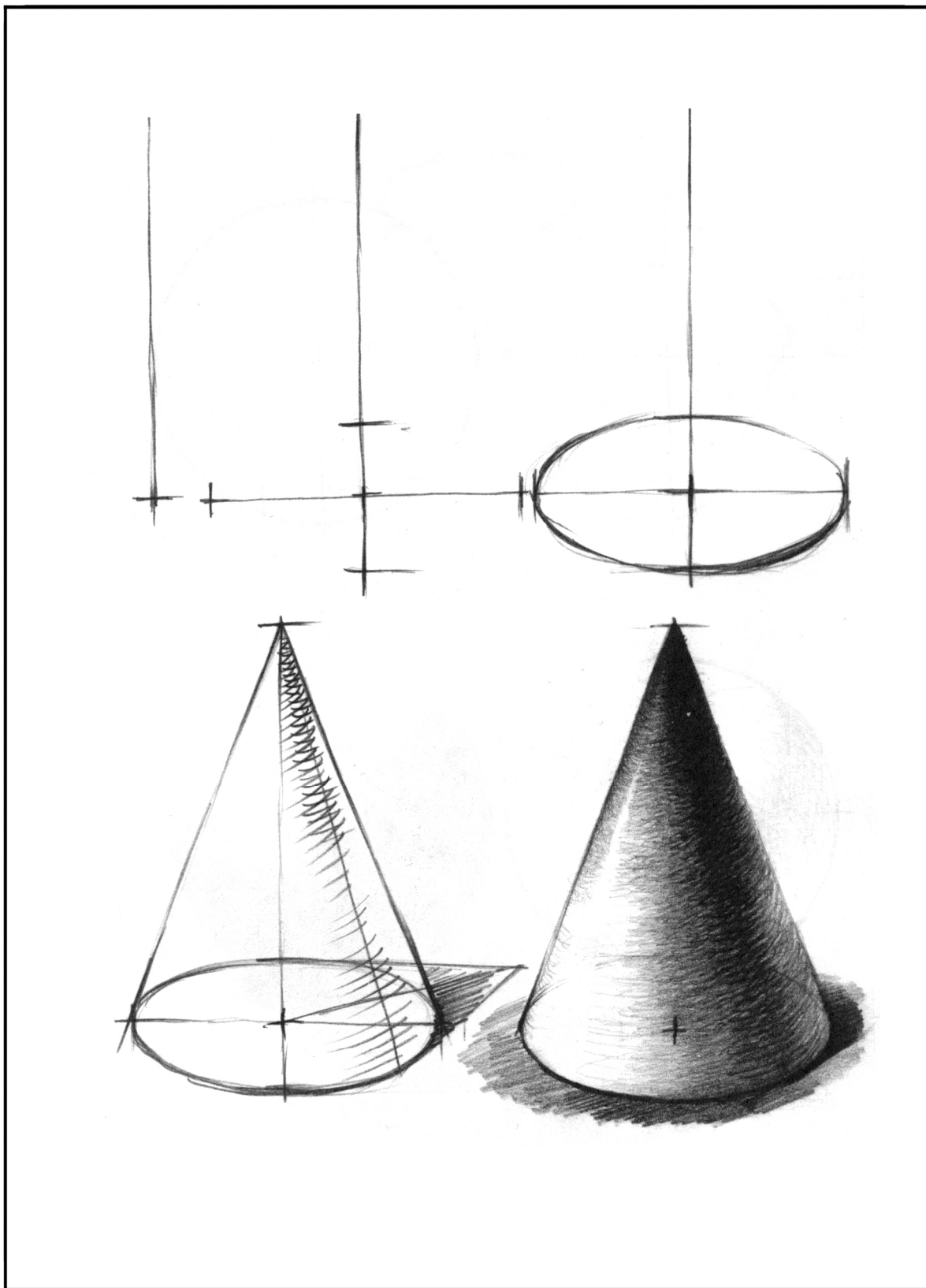
В основе методики российского рисунка – работа с натуры, начиная с самых простых геометрических форм и кончая сложнейшей природной формой – человеком. Постепенное усложнение, требование к точности построения, постоянные штудии формы – это путь профессионального рисунка.

### **Библиографический список**

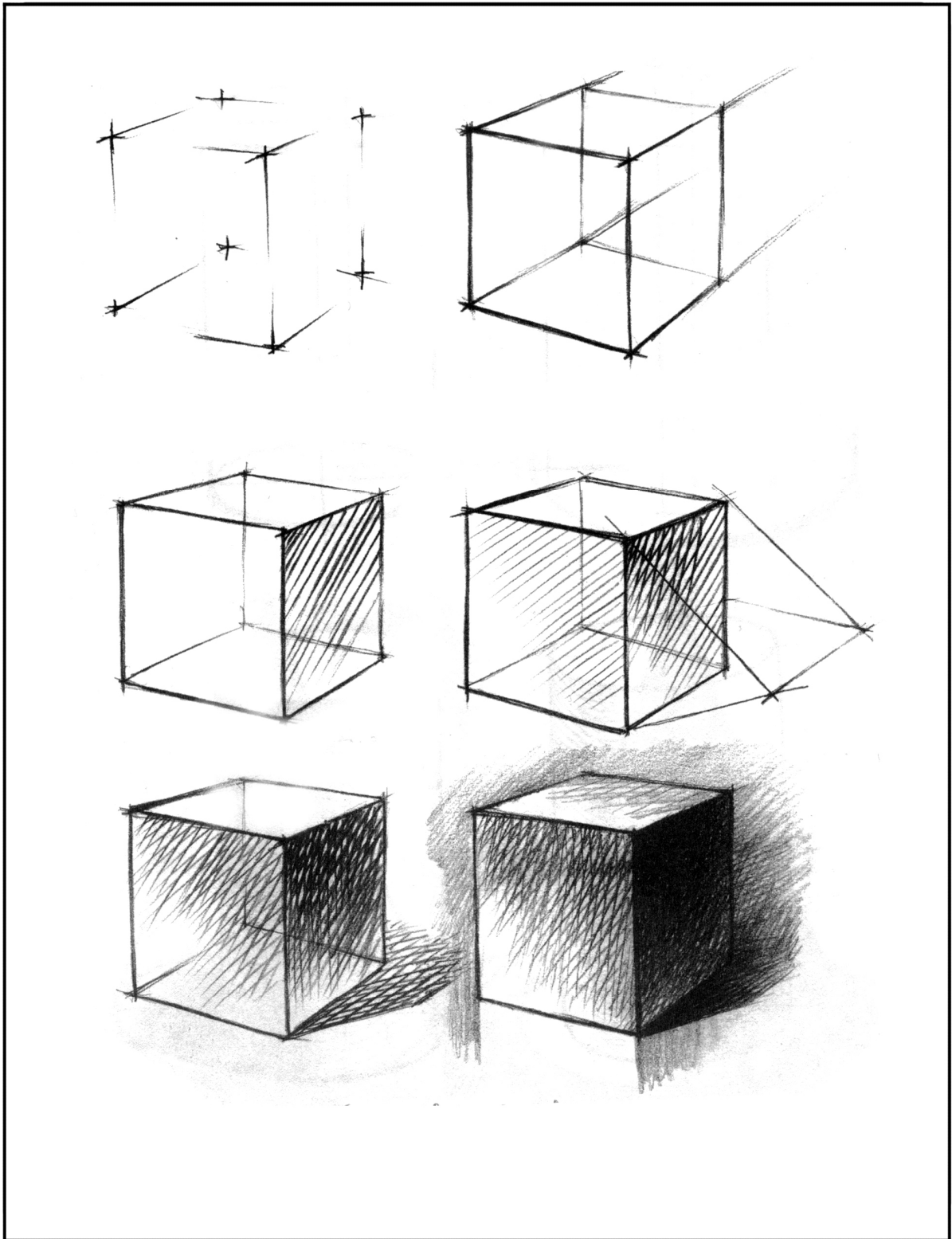
1. Михайленко В. Рисунок – геометрия – архитектура. – К., 1981.
2. Тихонов В. Рисунок. – М., 1983.
3. Ростовцев Н. Академический рисунок. – М., 1993.
4. Серов А. Рисунок. – М., 1997.
5. Лаптев А. Академический рисунок. – М., 1997.
6. Гордон Л. Техника рисования головы человека. – М., 2000.
7. Никодели Г. Рисунок: Школа рисунка. – М., 2004.
8. Дейнека А. Учитесь рисовать. – М., 2005.
9. Верделли А. Искусство рисунка. – Э., 2007.
10. Ли Н. Основы учебного академического рисунка. – М., 2007.
11. Ермолаева Л. Основы дизайнерского искусства. – М., 2009.



*Рис.1.* Базовые элементы рисунка. Точка и линия.



*Рис.2.* Построение конуса.



*Рис.3.* Построение куба.



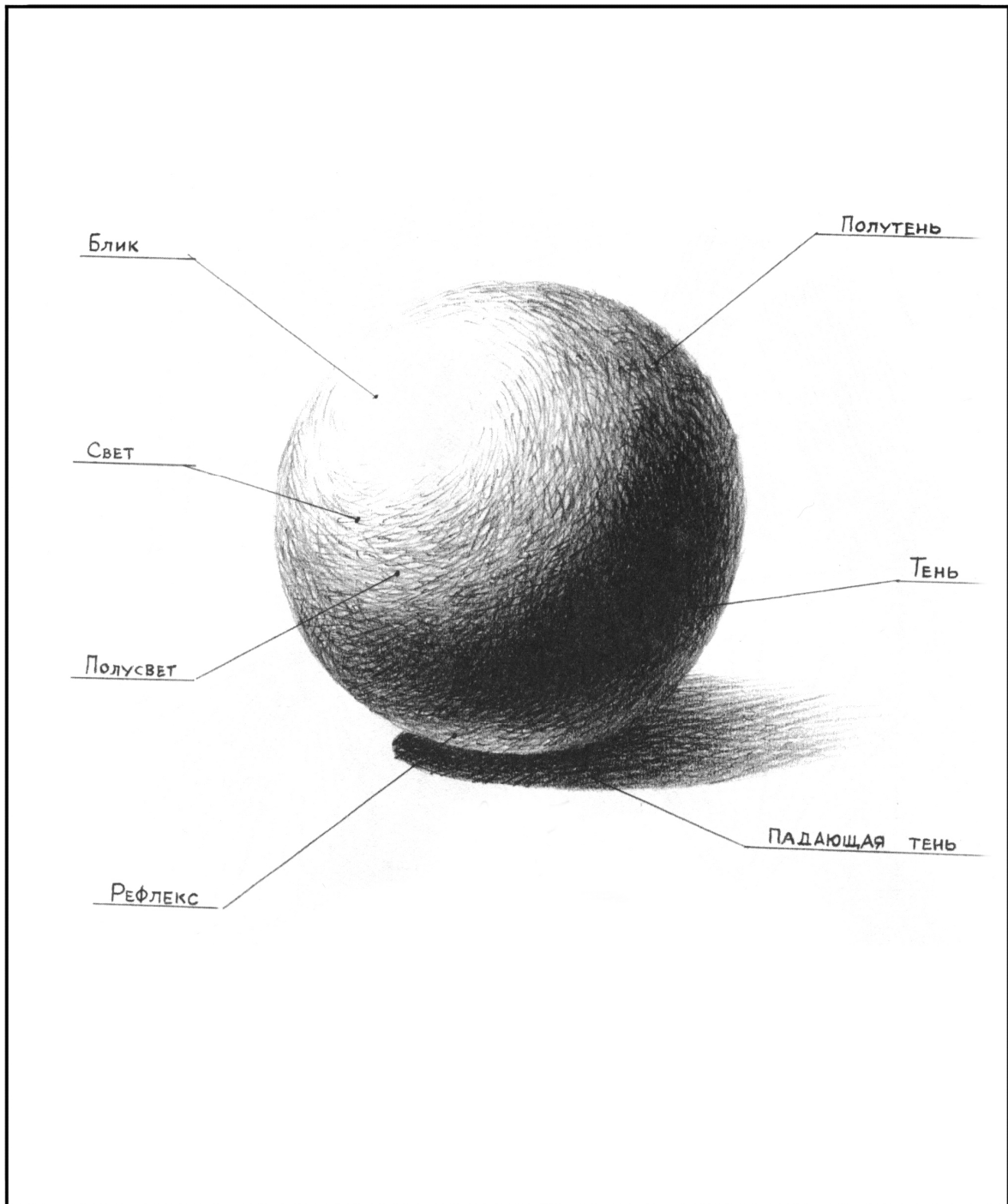
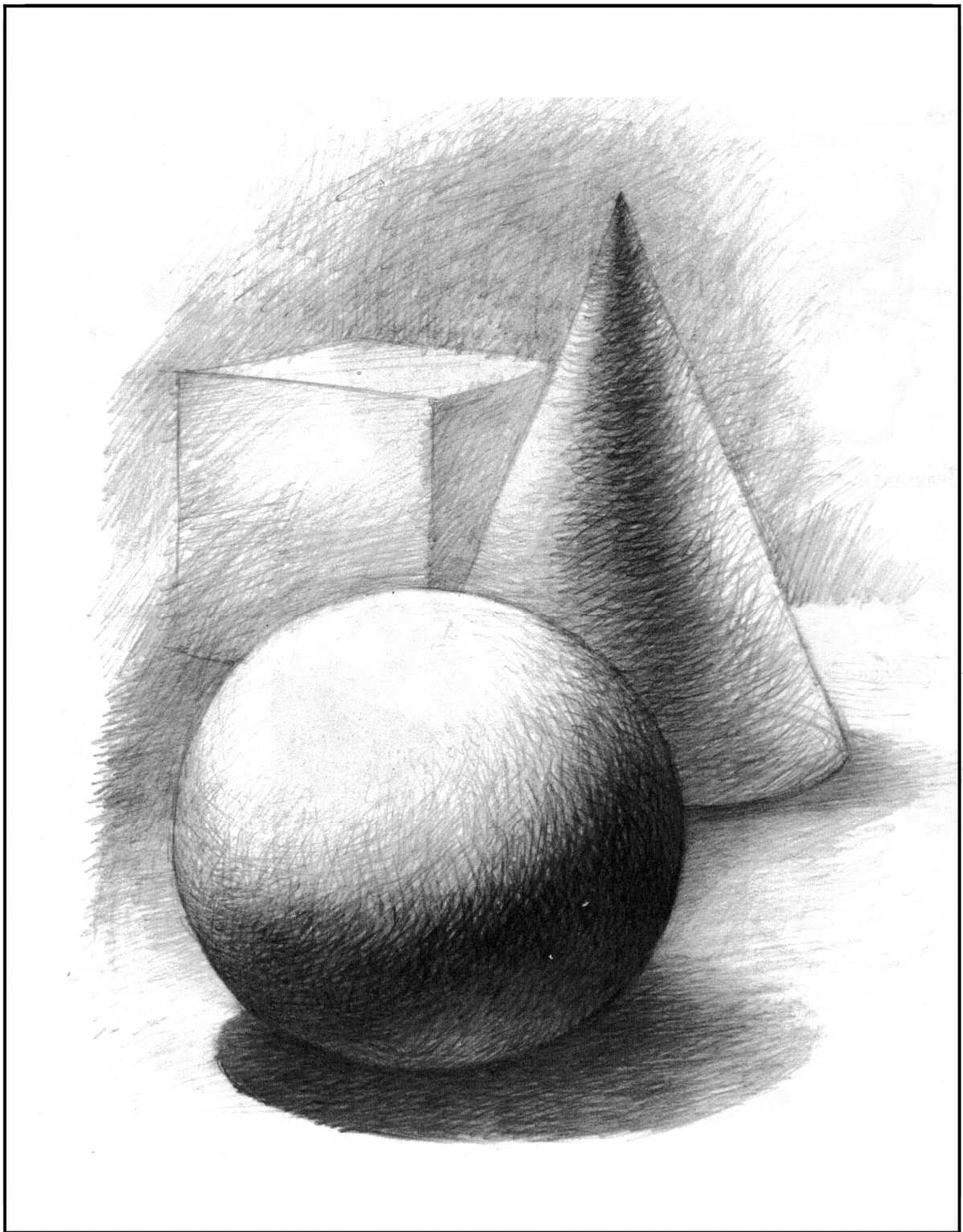
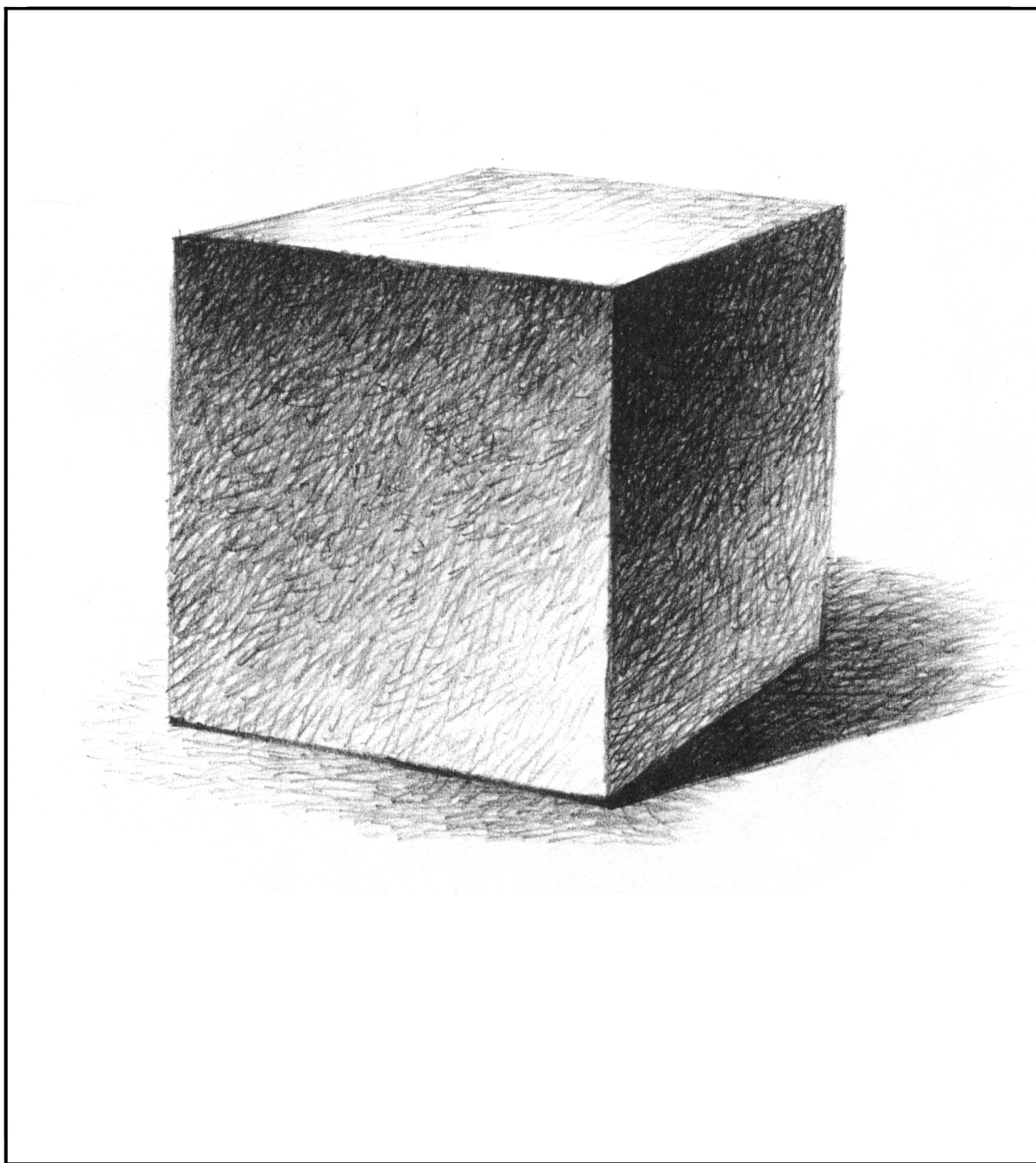


Рис.4. Светотень.



*Рис.5.* Воздушная перспектива.



*Рис.6.* Передача объема предмета.

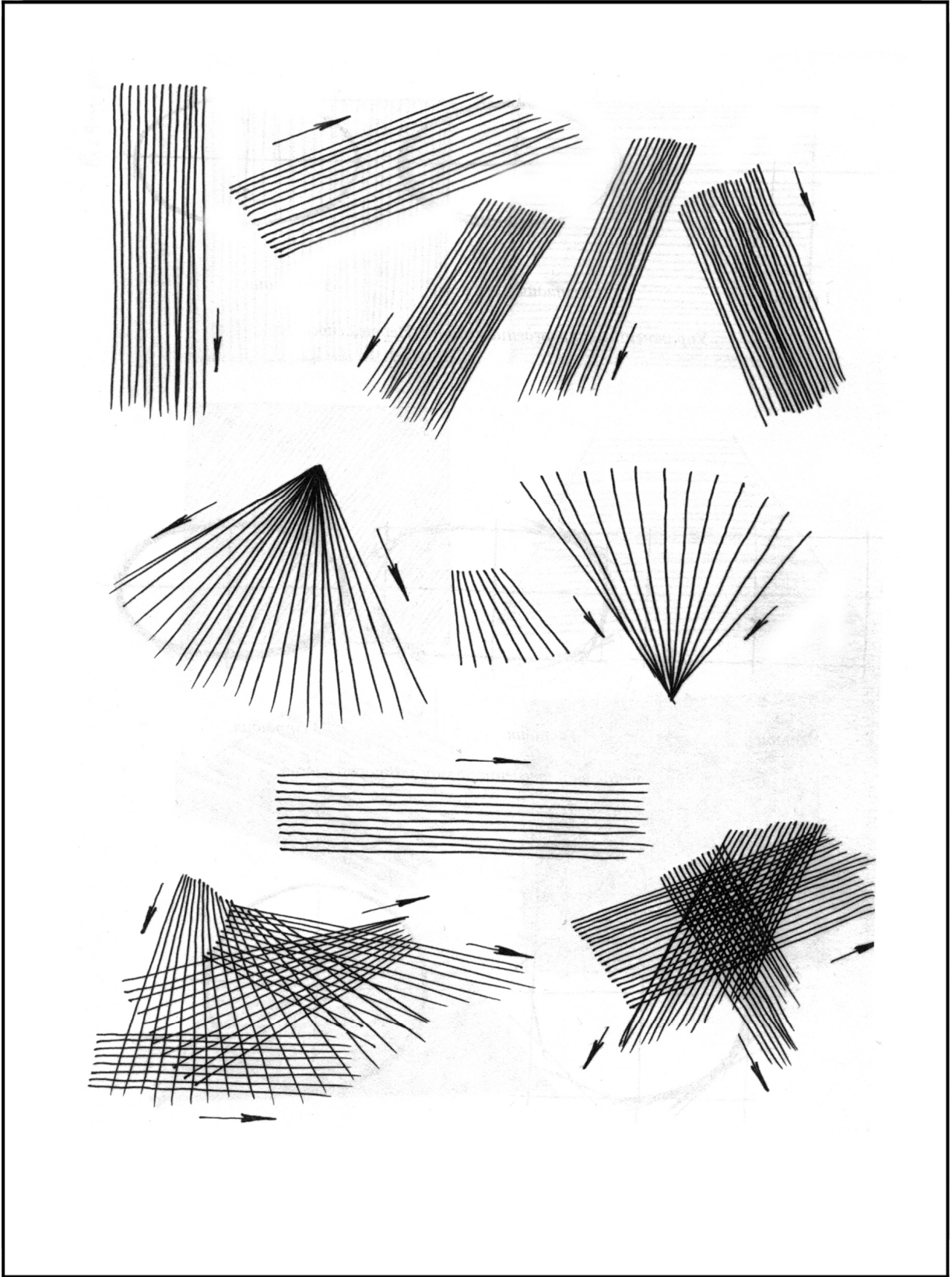


Рис.7. Упражнение первое. Проведение прямых линий.

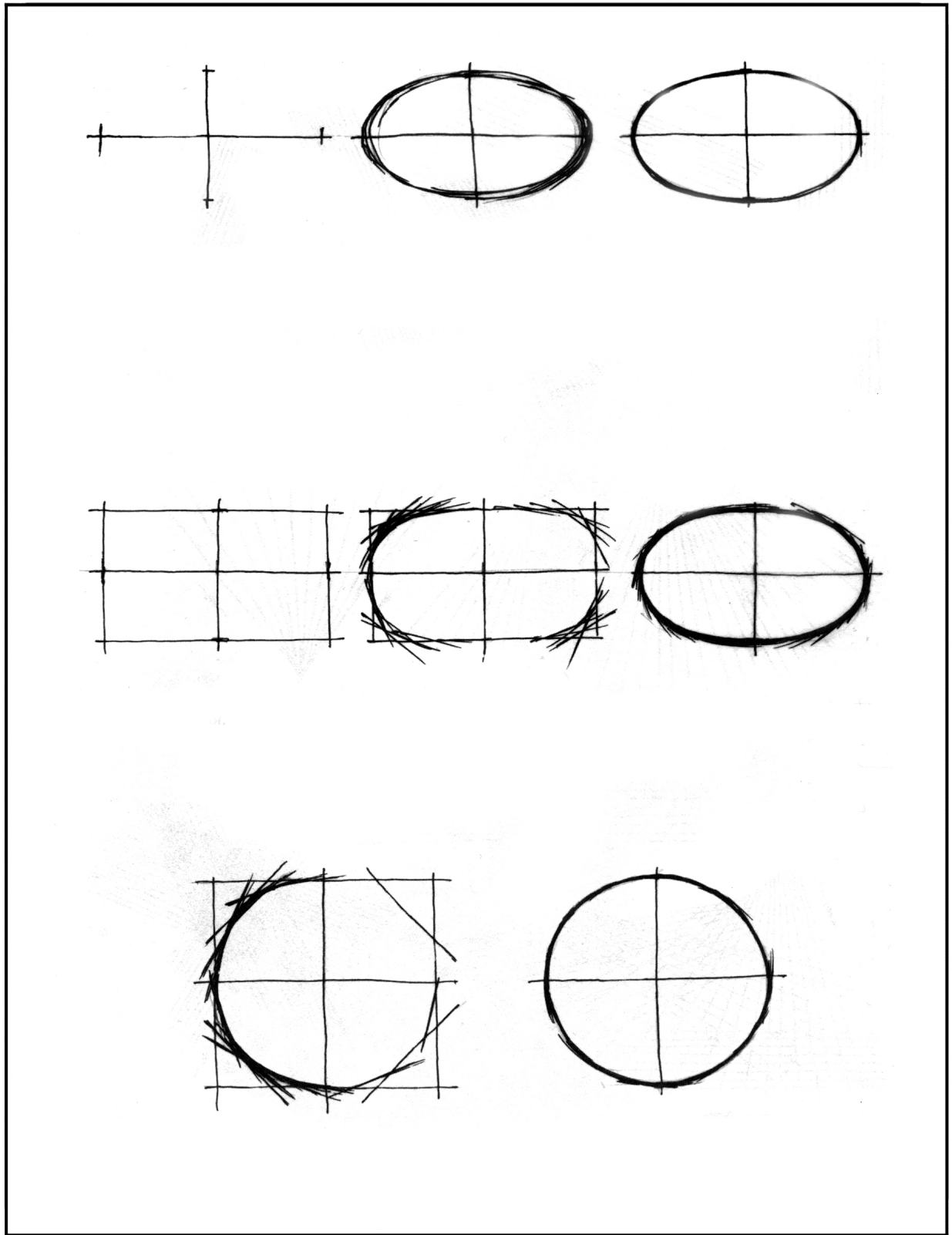
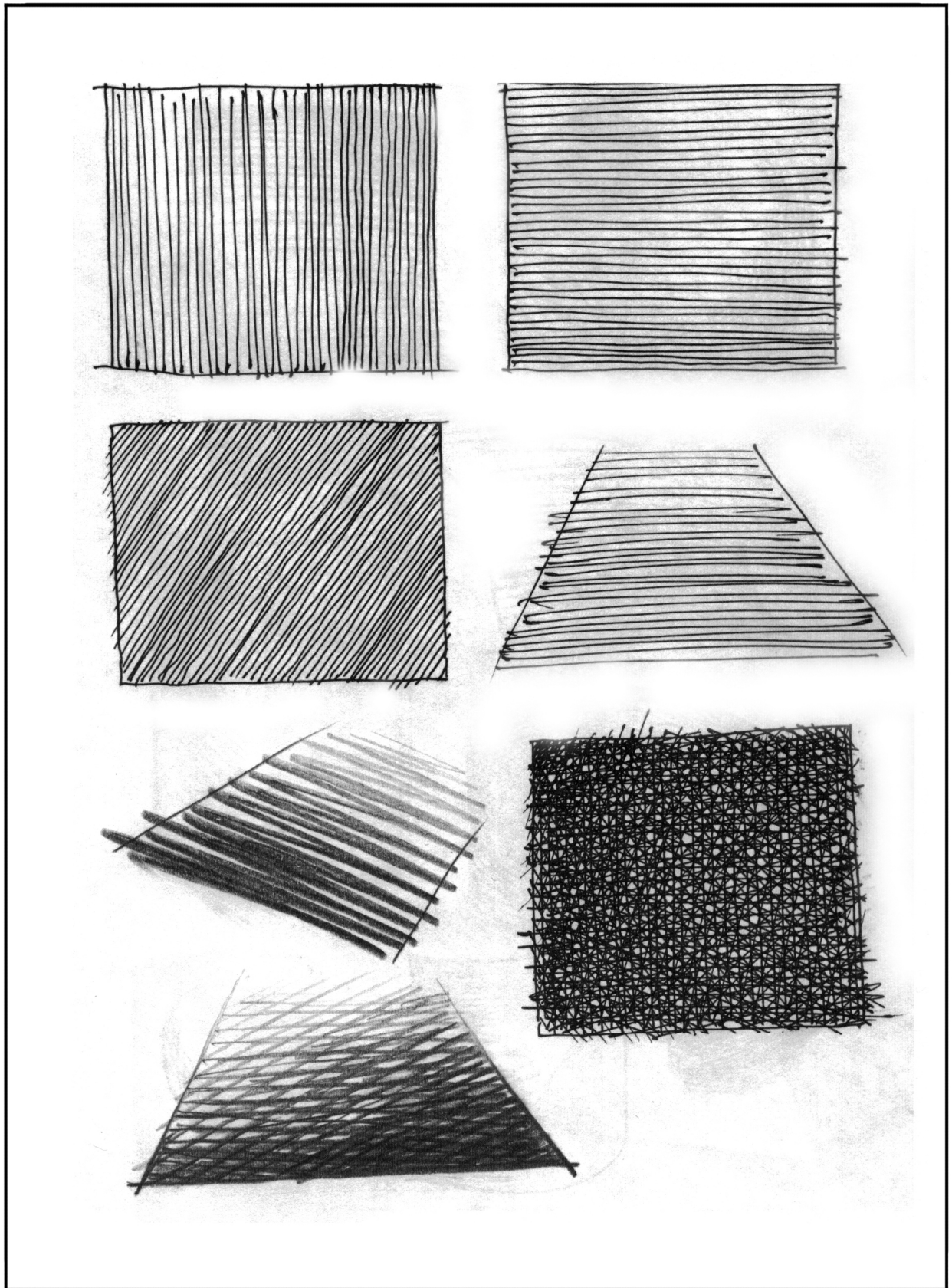
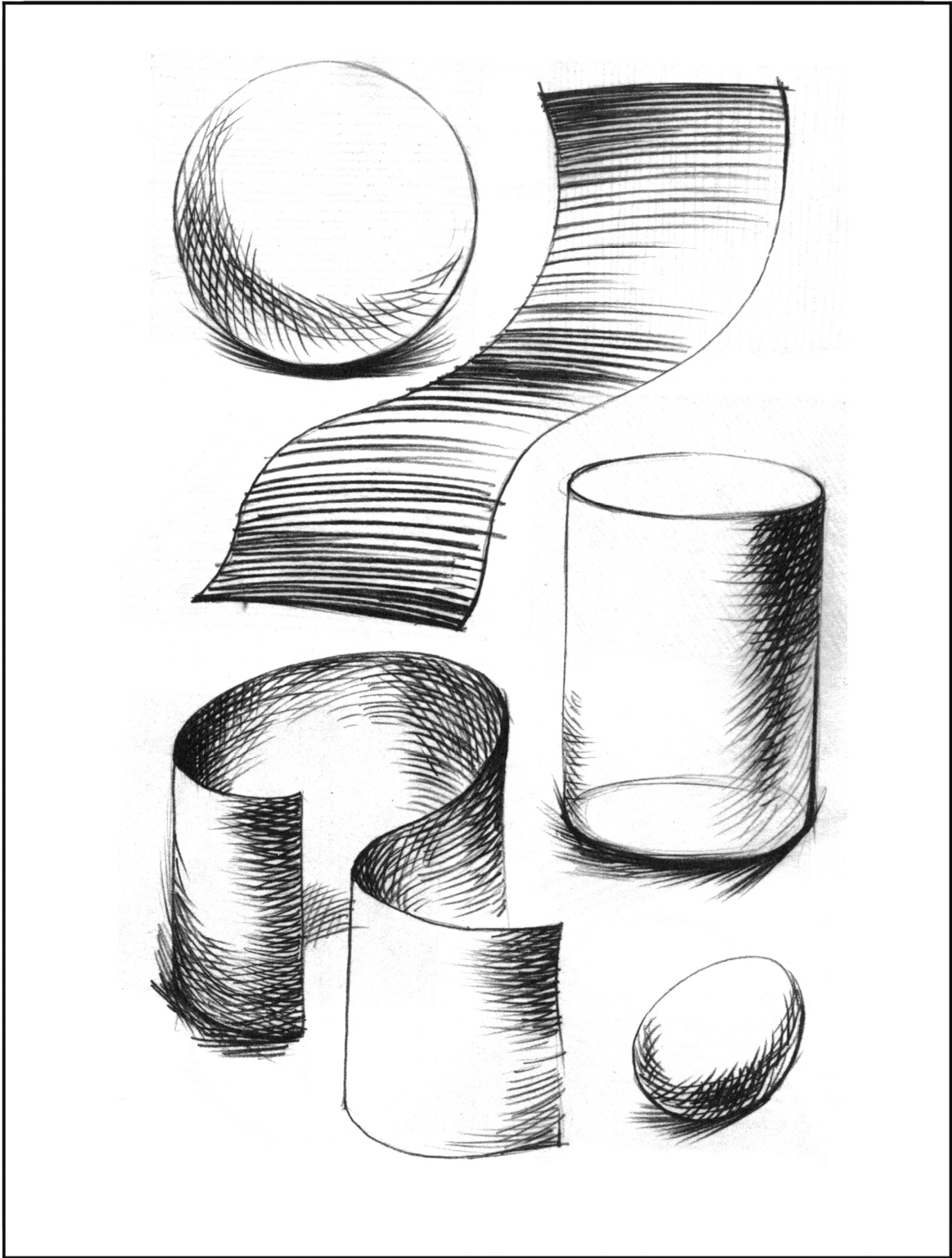


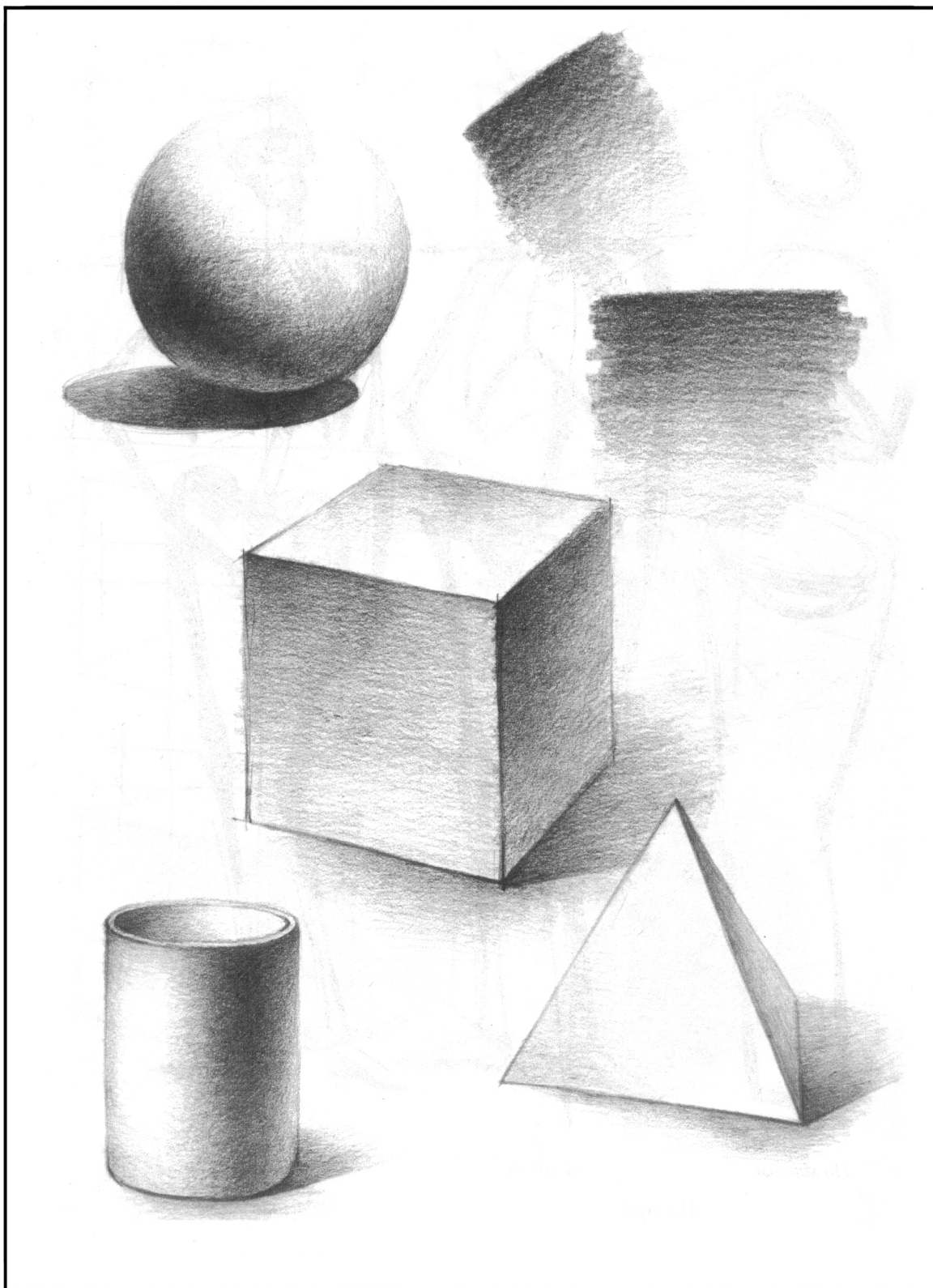
Рис.8. Упражнение второе. Проведение эллипса и окружности.



*Рис. 9. Упражнение третье. Штрихование плоскости.*

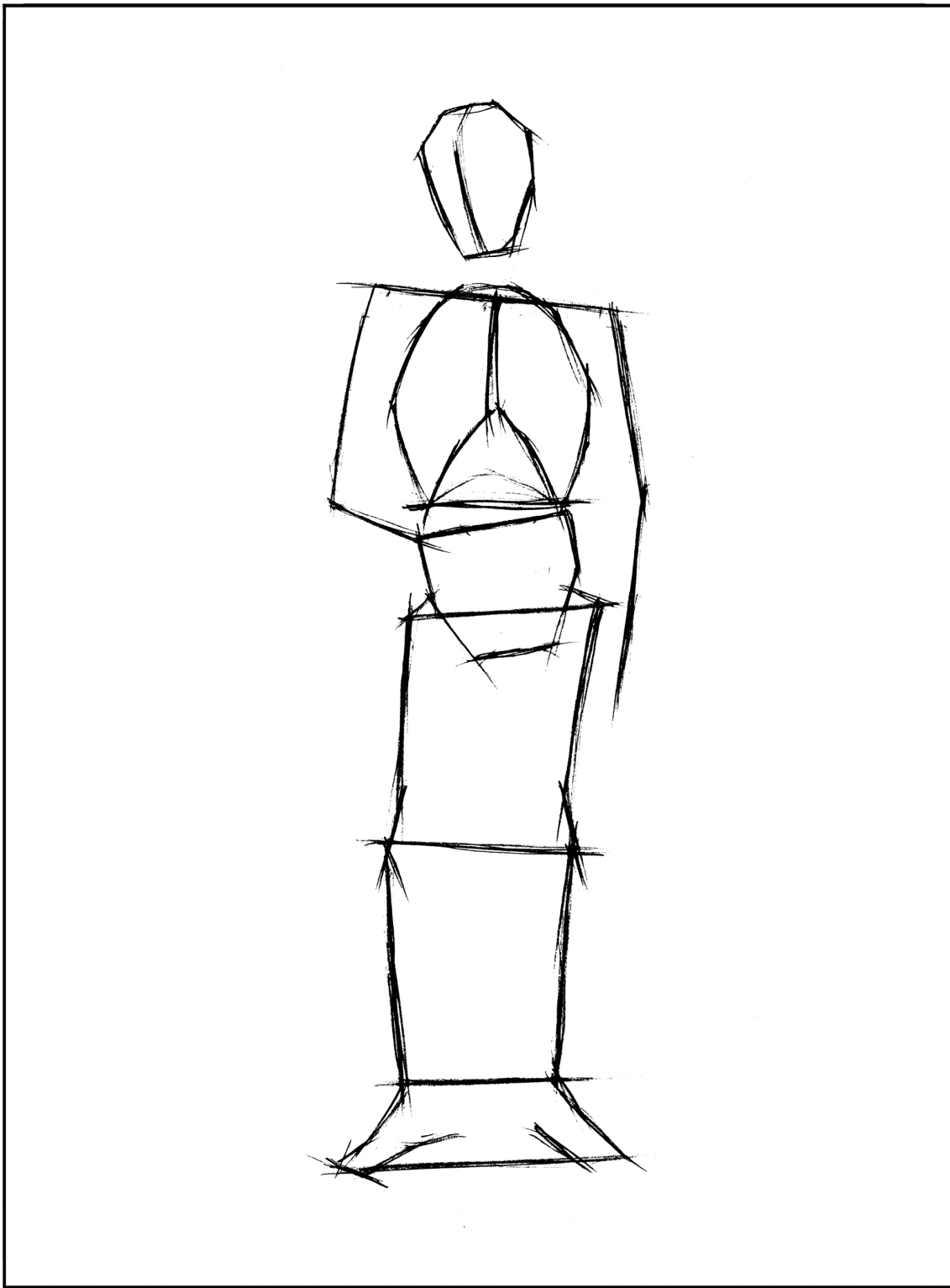


*Рис.10.* Упражнение четвертое. Штрихование выпуклых и вогнутых поверхностей.

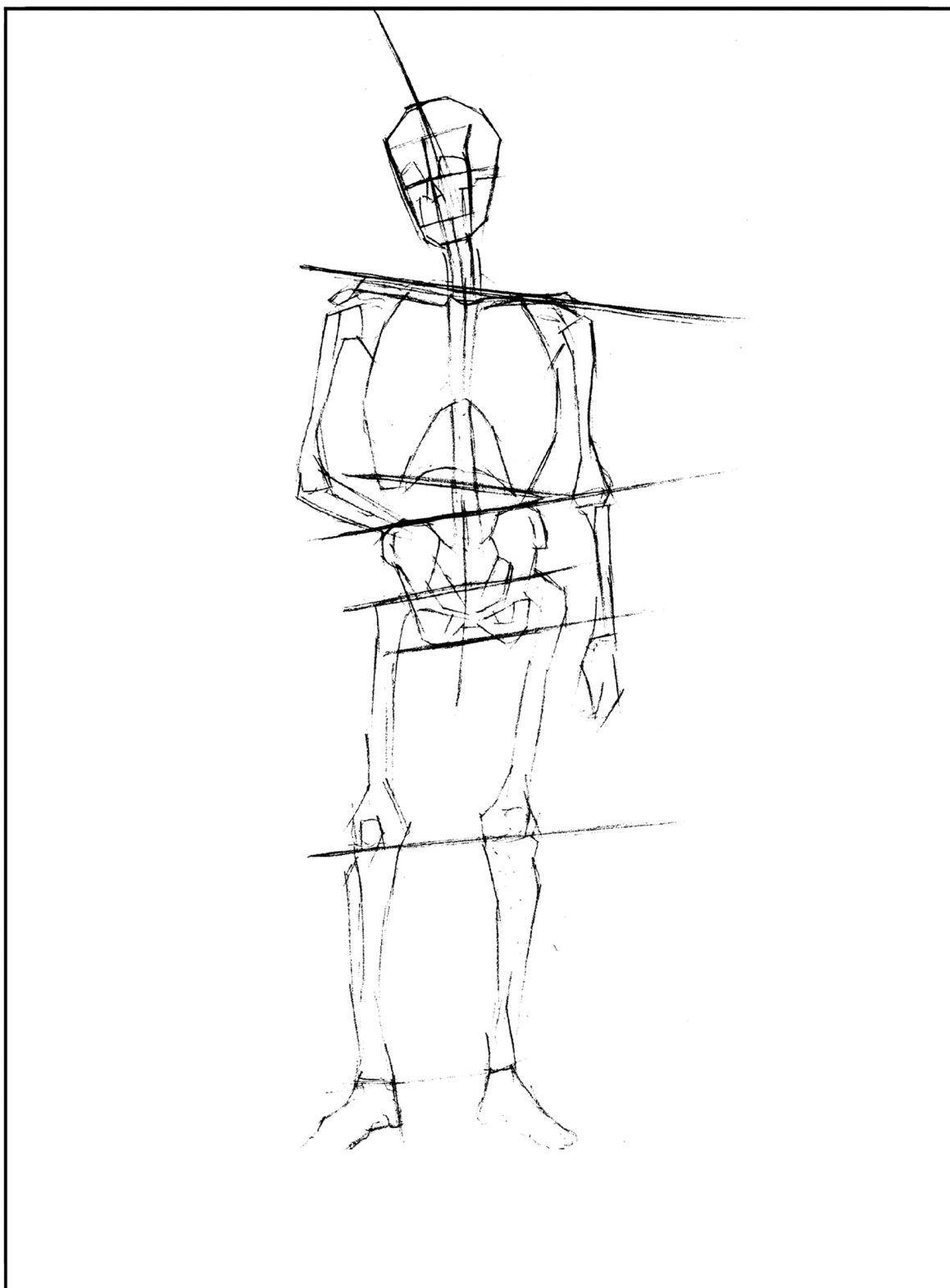


*Рис. 11.* Упражнение пятое. Штрихование выпуклых и вогнутых поверхностей.

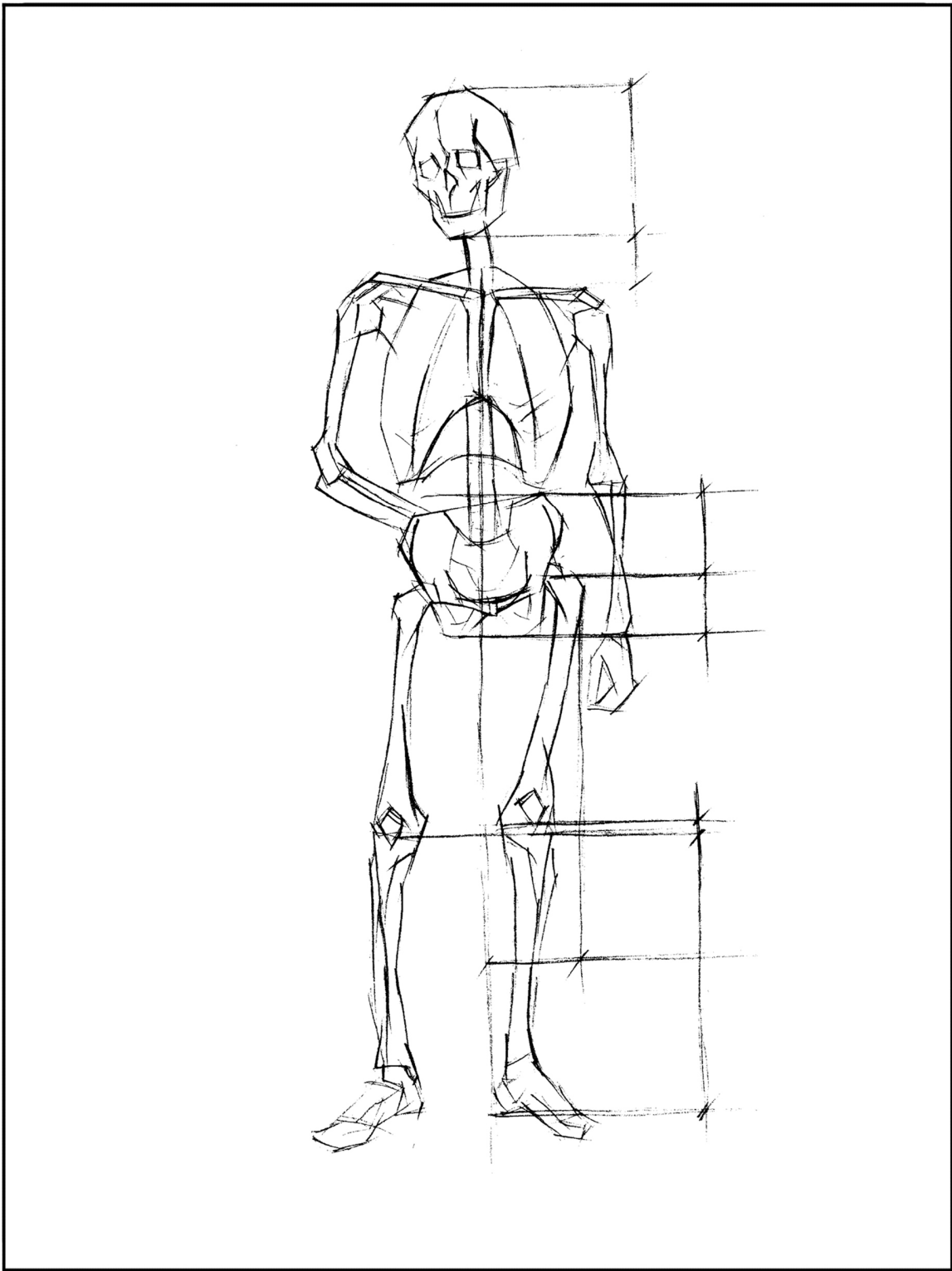




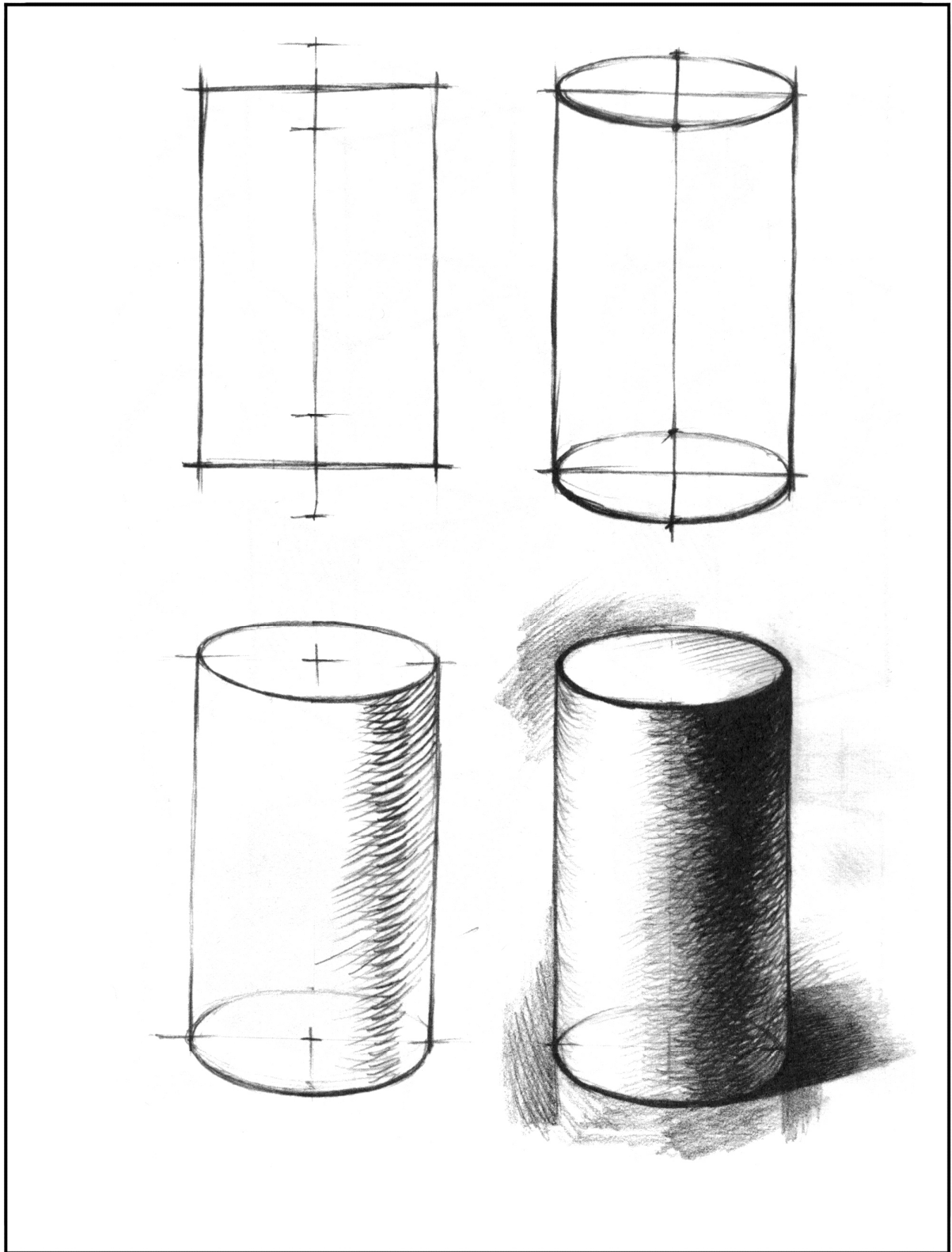
*Рис. 12.* Три способа проверки построения. Проверка построения по массам.



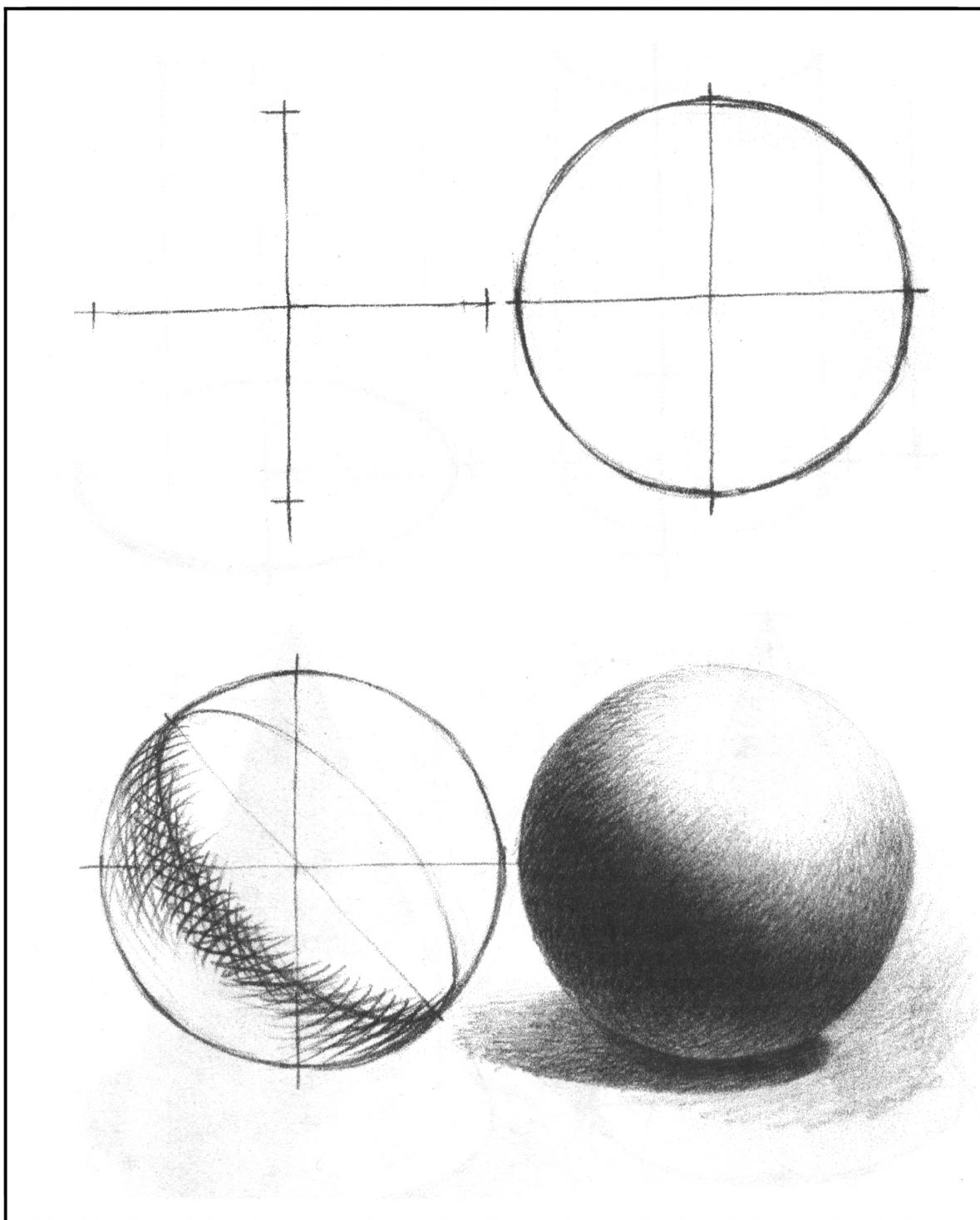
*Рис. 12а.* Три способа проверки построения. Проверка построения по осям и направлениям.



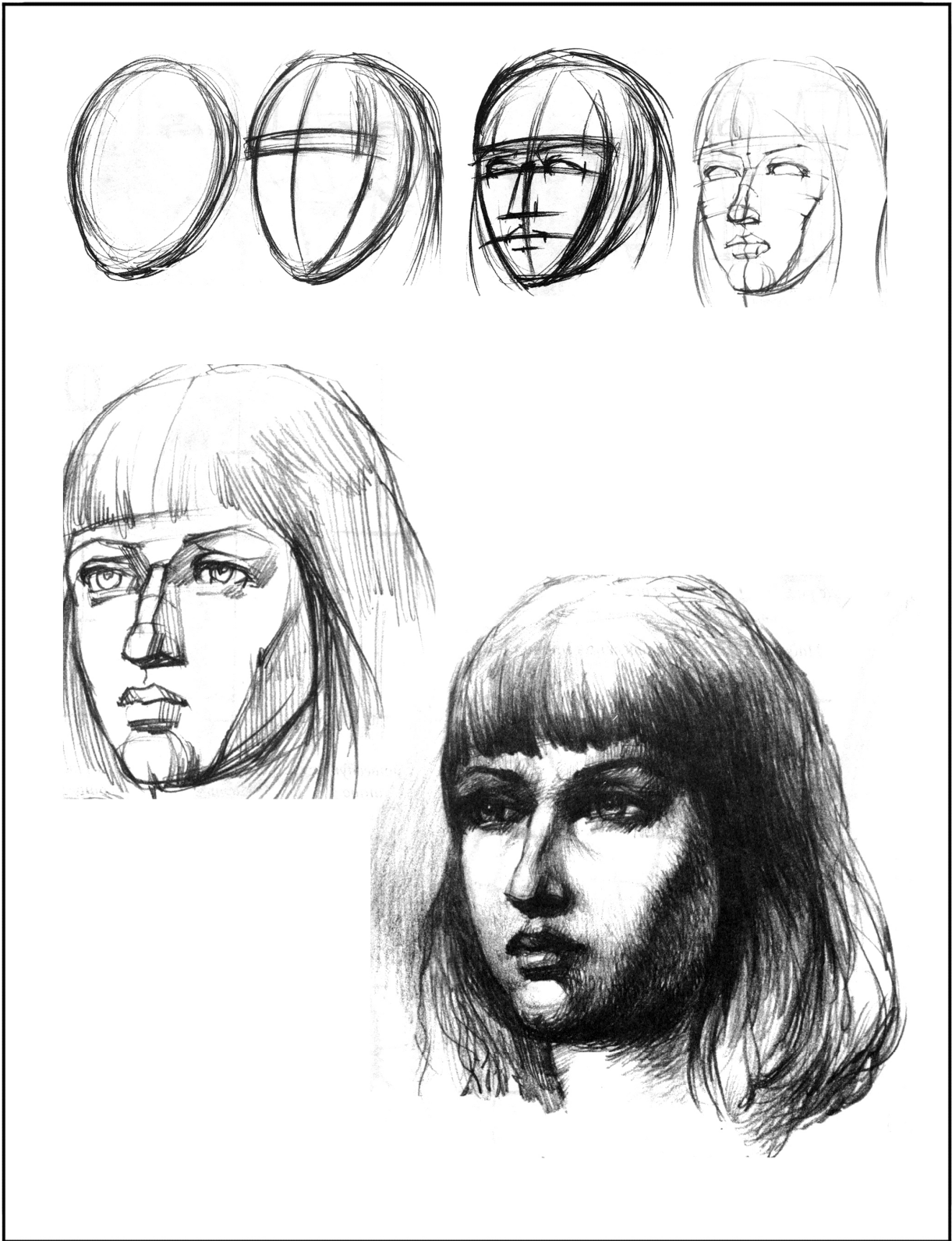
*Рис. 126.* Три способа проверки построения. Проверка построения способом координат.



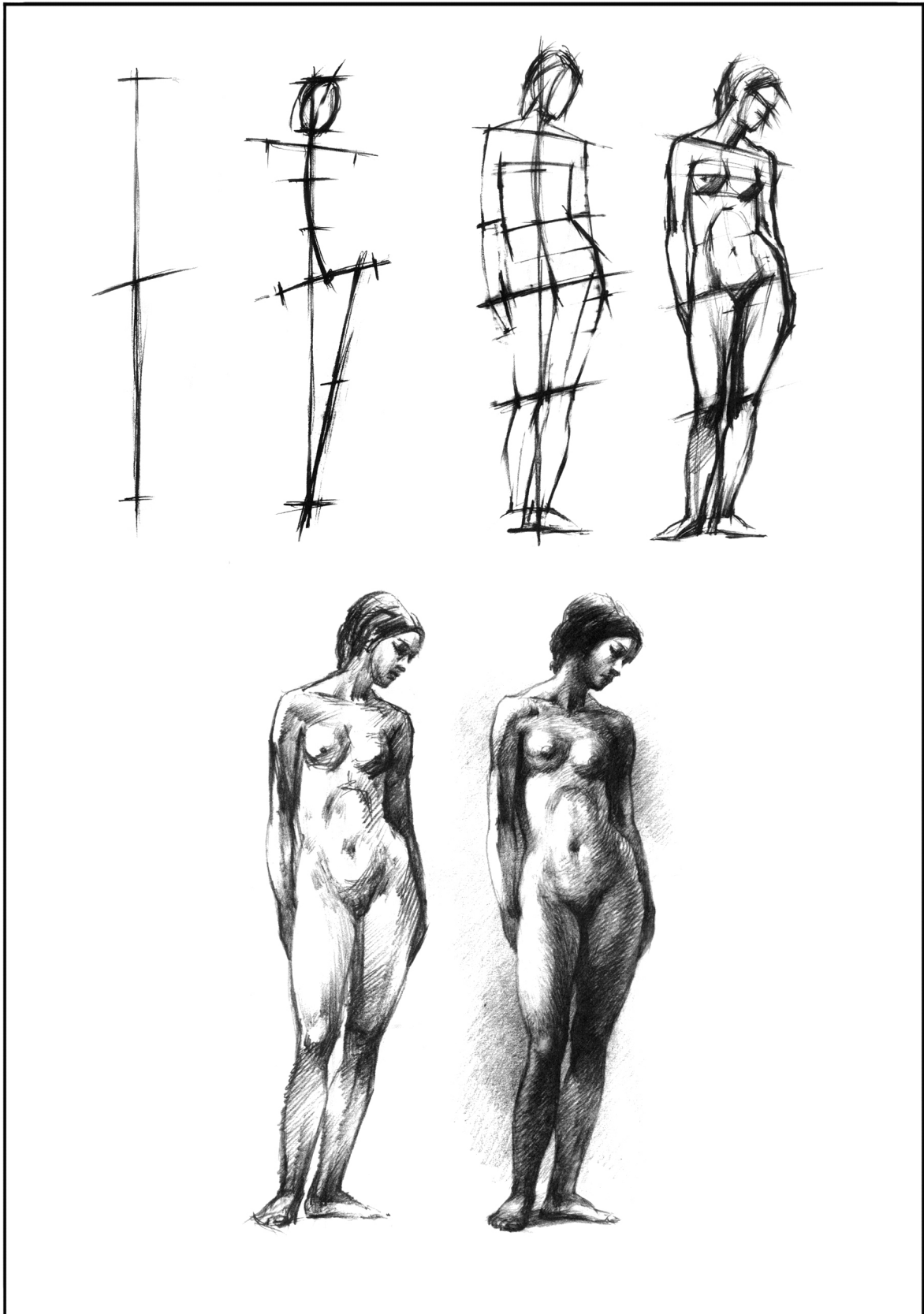
*Рис. 13.* Лепка светотенью цилиндрических поверхностей.



*Рис.14.* Лепка светотенью шаровидных поверхностей.



*Рис. 15.* Сложные формы. Последовательность рисования головы человека.



*Рис. 16.* Сложные формы. Последовательность рисования фигуры человека.

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
Из истории рисунка.....	4
Базовые элементы рисунка.....	6
Светотень.....	7
Объем и пространство.....	9
Начальные упражнения.....	10
Построение изображения.....	13
Техника лепки формы.....	16
Сложные формы.....	19
Заключение.....	20
Библиографический список.....	21
Приложение.....	22

**Тахаев Анатолий Алексеевич,**

*доцент кафедры рисунка и живописи АмГУ;*

**Серебряков Владимир Автономович,**

*доцент кафедры рисунка и живописи АмГУ;*

**Попов Сергей Анатольевич,**

*доцент кафедры рисунка и живописи АмГУ*

**Азбука техники рисунка. Учебно-методическое пособие.**

---

Формат 60x84/16. Усл. печ. л. 2,33. Заказ 248.