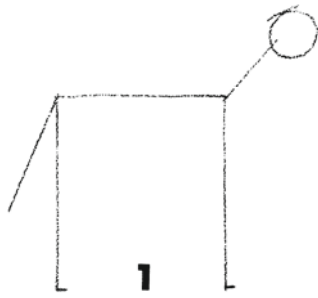


СОДЕРЖАНИЕ

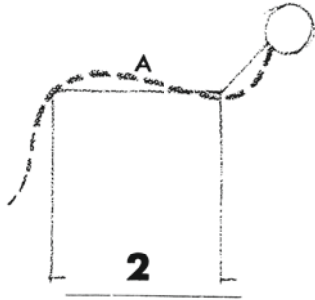
Борзая: семь последовательных шагов	7	Морда тигра	44
Упрощенное изображение животного	8	Внешний вид леопарда	44
Три основные части		Тигр в движении	45
туловища животного	9	Леопард, сидящий прямо	45
Азбука строения тела животного	10	Рычание и рев	46
Как применять азбуку	11	Пасть изнутри	47
Основные принципы		Сравнение голов кошачьих	48
строения конечностей животного	12	Несколько полезных советов	49
Упрощенный скелет	13	Профили льва и тигра	49
Расположение коленного сустава	14	Голова, изображенная в ракурсе	49
Сравнение передних конечностей	15	Форма тела и окрас кошачьих	50
Сравнение задних конечностей	16	Рисуем по простой схеме	52
Сравнение мышц животных	17	Простой метод изображения медведя	53
Скелет борзой	18	Медведи в сравнении	54
Структура мышц борзой	18	Рисуем голову медведя в фас	55
Поверхностная анатомия борзой	19	Сравнение медведя с человеком	56
Вид сзади	19	Некоторые особенности	
Вид спереди	19	внешнего вида медведей	57
О лапах и когтях	20	Сравнение медведей	58
Сравнение костей конечностей	21	Рычащий медведь	59
Головы животных и их сходство	21	Походка медведя	60
Носы животных	22	Лошадь — воплощение красоты	61
Глаза животных	23	Голова лошади: шаг за шагом	62
Уши животных	23	Как правильно рисовать лошадь	64
О быстром движении	24	Советы по поверхностной	
Общие сведения о беге	25	анатомии	65
Основы строения тела		Скелет лошади	66
представителей семейства кошачьих	26	Мышцы лошади	66
Сходство маленьких и больших		Поверхностная анатомия лошади	67
представителей семейства кошачьих	27	Изображение лошади:	
Домашняя кошка как модель		несколько простых приемов	68
для изображения льва	28	Рисуем ноги	68
Помощь в рисовании льва	29	Лошадь: вид спереди	69
Простой подход к рисованию кошек	30	Как лошадь ходит	70
Советы по рисованию кошек	31	Передвижение рысью	70
Как рисовать льва	32	Легкий галоп	70
Походка льва: вид спереди	33	Лошадь в движении	71
Рисуем голову льва	34	Как лошадь бежит	72
Грива льва	35	Рисуем бегущую лошадь: советы	74
Лев: вид сзади	36	Лошадь в прыжке	75
Походка льва: вид сбоку	37	Лошадь: вид сзади	76
Изображение морды кошачьих	38	Выступающие кости и мышцы	76
Достоинство и грациозность львицы	39	Необычные положения лошади	77
Различия в изображении морд	40	Несколько дополнительных советов	78
Рисуем голову тигра	40	Форма и окраска зебры	79
Различия между головами		Начинаем рисовать слона	80
тигра и льва	41	Голова слона: семь простых шагов	81
Внешний вид тигра	42	Простые очертания тела слона	82
Сидящий тигр	42	Индийский и африканский слоны	
Как правильно нарисовать		в сравнении	82
полосы у тигра	43	Бивни	82
Вид сзади и сверху	43		

Уши слона83	Вилорогая антилопа: положения при ходьбе105
Ноги и ступни слона84	Овцы, козлы, антилопы, ламы и другие животные106
Сравнение ног85	Изображение бизона107
Хобот, нос и рот слона86	Рисуем корову108
Рот слона изнутри87	Как быстро нарисовать быка109
Как рисовать хобот87	Кости109
Голова и глаза слона87	Мышцы109
Слон: вид сзади88	Различные рогатые животные110
Трюки слона89	Простой способ рисования свиньи111
Слон в положении лежа и стоя90	Дикие свиньи111
Как слон ходит91	Схематичное изображение обезьяны112
Голова волка, койота и лисы: шаг за шагом92	Рисуем голову обезьяны113
Строение волка93	Вид головы обезьяны сбоку114
Шерсть93	Профиль обезьян114
Сравнение внешнего вида псовых94	Различные виды обезьян115
Рисуем собак95	Обезьяны: вид спереди115
Собаки и их сородичи96	Делаем наброски обезьян116
Животные, похожие на собак97	Вид обезьяны в движении и сбоку117
Двугорбый верблюд98	Глаза обезьян118
Арабский верблюд99	Шимпанзе118
Голова жирафа100	Внешний вид гориллы119
Бегущий жираф100	Рисуем кенгуру120
Замечания по рисованию жирафа101	Рисуем кролика120
Окапи101	Странные и необычные животные121
Как рисовать гиппопотама102	Маленькие животные122
Рисование по простым схемам103	Интерпретация изображения животных и абстракция124
Рисуем оленя в три этапа104	Предметный указатель126
Строение головы оленя105		

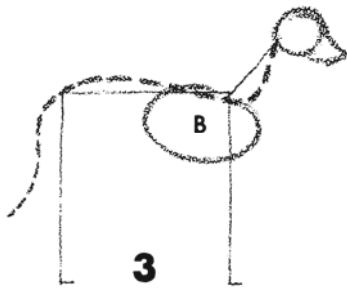
БОРЗАЯ: СЕМЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫХ ШАГОВ



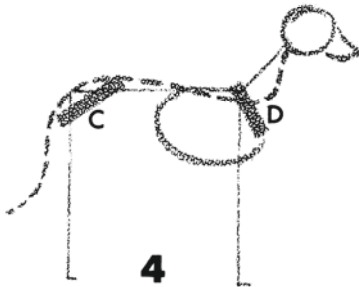
На рис. 1 мы видим несколько простых линий, изображающих животное. Даже ребенок, который еще не умеет написать свое имя, может нарисовать что-нибудь подобное. Две лапы, спина, шея, голова и хвост. Используя это как начало, попробуем сделать кое-какие изменения. И в результате прямые линии превратятся в гладкую борзую. В то же время мы узнаем некоторые интересные факты об анатомии животных.



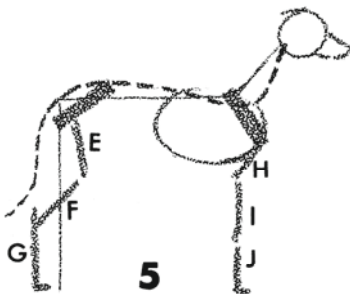
Ни у одного животного нет прямого позвоночника. Когда голова находится в естественном положении, позвоночник от головы до хвоста прогибается, как показано на рис. 2.



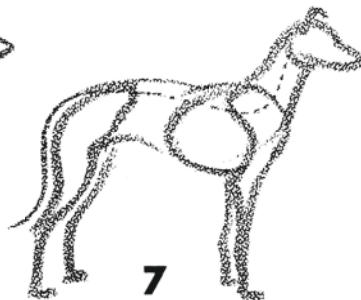
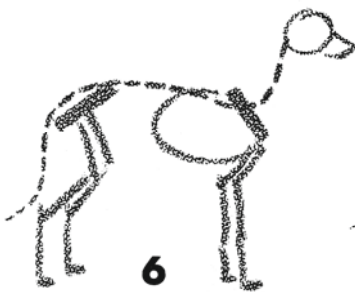
Дальше рассмотрим самую объемную часть туловища животного — грудную клетку. Часть ее возвышается над передними лапами, которые, кстати, выдерживают больший вес, чем задние.



На рис. 4 уже изображены кости *C* и *D* (в упрощенном виде), соединяющие туловище с лапами. Вид сбоку показывает, что и линия тазовой кости (*C*), и лопатки (*D*) отходят от линии позвоночника под углом. В то время как *C* проходит через бедра, две линии лопаток располагаются по обе стороны грудной клетки.



Почти у всех животных передние лапы короче задних, и они соответствуют прямой линии на рис. 1. Они являются основной опорой, так как расположены ближе к центральной части, чем задние лапы. И чем массивнее передняя часть туловища животного (к примеру, бизона), тем короче передние лапы (*I* и *J*), которые рисуются прямо одна под другой. *E* (бедро) и *H* (плечевая кость) — наклонные линии, отходящие от наружных концов наклонных линий *C* и *D* (см. рис. 4). Очень важно запомнить эти линии изображения животных. Обратите внимание на то, как связаны между собой задняя лапа *EFG* и прямая линия с рис. 1. Этой лапой животные отталкиваются при прыжках.

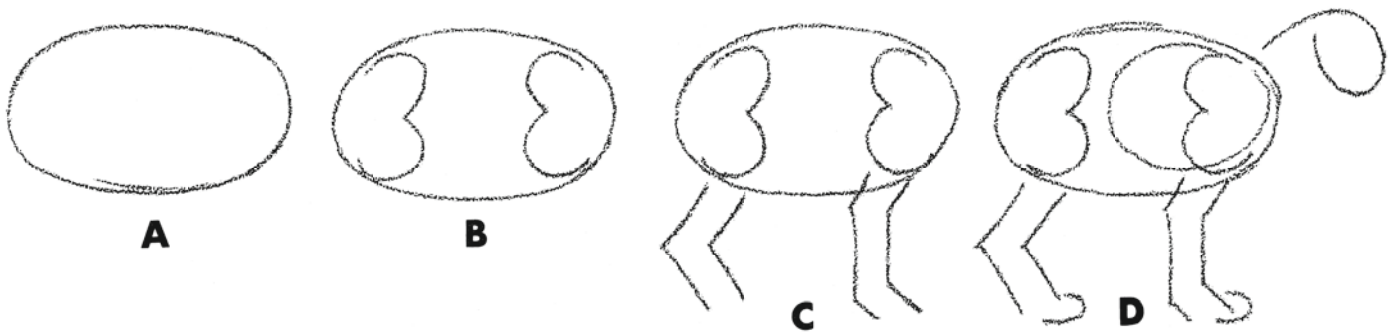


На рис. 6 изображены задние лапы. На рис. 7 карандашом приблизительно показаны основные части туловища борзой. Они являются ключевыми, которые есть у всех животных. И их совсем не трудно запомнить, хотя вам может казаться иначе. Предположим, что вы уже научились видеть эти важные части тела. Это сильно облегчит изучение и понимание их строения.

УПРОЩЕННОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЖИВОТНОГО



Сейчас рассмотрим еще один элементарный подход к рисованию животных. Мы не будем останавливаться на определенном животном. Вверху вы видите части, которыми мы воспользуемся в дальнейшем. Овал (рис. 1) представляет тело без головы и ног. Возможно, позже овал придется модифицировать. Но ведь есть много животных с густым мехом, которые имеют овальные тела. На рис. 2 две “тройки”, одна из них нарисована задом наперед. Они в свое время превратятся на нашем рисунке в мышцы бедер и плеч. Параллельные линии (рис. 3) станут передними и задними лапами, обращенными в нашу сторону. У оленя ноги будут потоньше, а у полярного медведя, наоборот, — потолще. С помощью другого овала (рис. 4), нарисованного в передней части тела, можно изобразить грудную клетку. “Девятка” наоборот (рис. 5) станет шеей и головой, а пара “U” по сторонам — лапами.

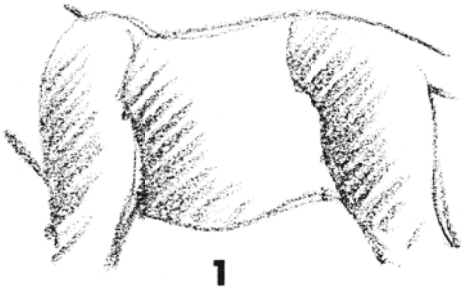


Теперь попробуем соединить эти простые части. Начнем с овала (A), вставим две “тройки”, как показано на рис. B. У некоторых животных верхняя часть троек будет возвышаться над линией позвоночника. Добавим передние и задние ноги, как на рис. C. Наконец, нарисуем грудную клетку, добавим шею, голову и лапы (рис. D).

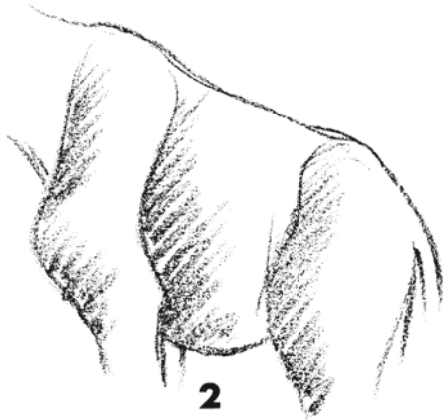


Поищите части тела, описанные вверху страницы, в этих упрощенно нарисованных животных. Нарисовав фигуры A, B, C, D в общих чертах, попытайтесь плавно соединить бедра и плечи с ногами.

ТРИ ОСНОВНЫЕ ЧАСТИ ТУЛОВИЩА ЖИВОТНОГО



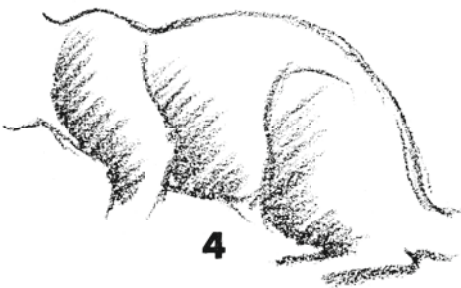
1



2



3



4

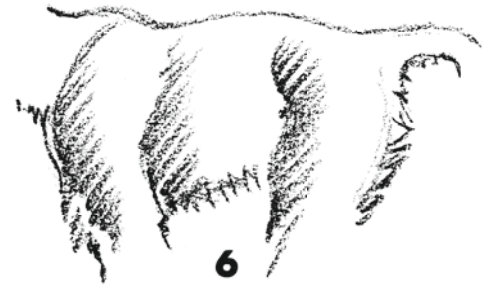
То, что изображено на этой странице, имеет особо важное значение. На первый взгляд кажется, что все изображения одинаковы. Нелегко определить, тело какого животного нарисовано, так как голова, шея, ноги, лапы, хвост отсутствуют.

Но есть части тела, присущие всем животным. Это очень полезно знать, хотя иногда такой момент вносит однообразие в работу. Когда вы научитесь рисовать тело, у вас всегда будет основа, к которой можно дорисовывать остальные части. Но постоянное рисование одних и тех же форм быстро надоедает. Однако постепенно мы рассмотрим детали, с помощью которых легко определить животное даже среди очень схожих. И это доставит вам много удовольствия и приятного волнения.

Для начала рассмотрим части, на которые мы уже ссылались ранее. Когда вы рассматриваете животное, — неважно, на фотографии, в кино или в природе — сконцентрируйте свое внимание на трех частях туловища.



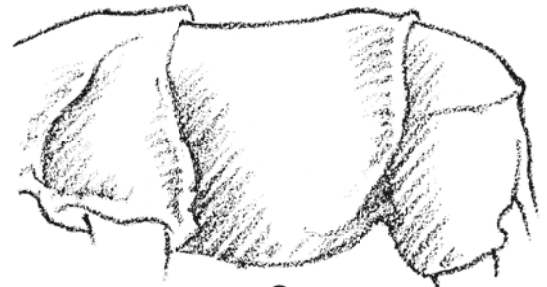
5



6



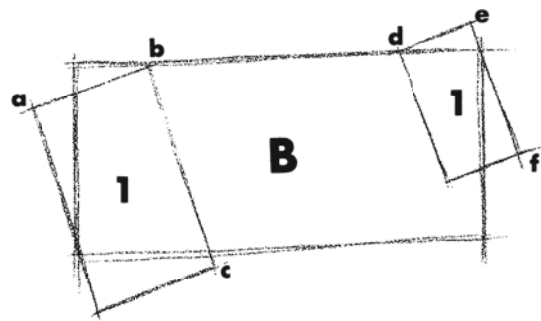
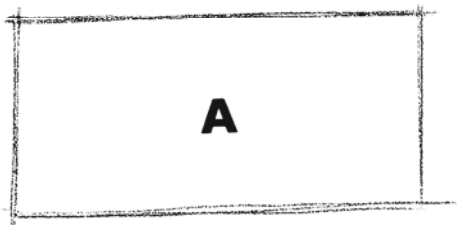
7



8

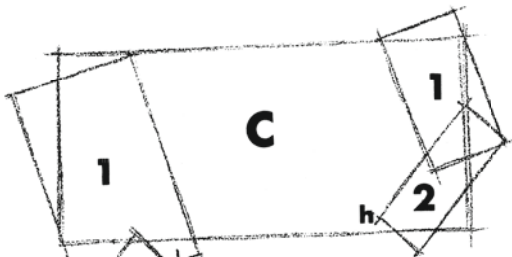
На рис. 1 вы видите ягуара без “предательского” хвоста, которого можно превратить в любое животное семейства кошачих. Из рис. 2 — жираф. Никаких длинных ног, шеи либо броской окраски тела — просто обратите внимание на контуры тела, особенно передней части туловища. На рис. 3 — корова, которую узнать не так сложно; присмотревшись, мы видим три характерные части тела коровы. На рис. 4 в увеличенном виде изображена белка; на рис. 5 — дикий кабан; рис. 6 — обезьяна; рис. 7 — шакал. На рис. 8 нетрудно узнать индийского носорога. Обратите внимание на то, как выделены у него три части туловища.

АЗБУКА СТРОЕНИЯ ТЕЛА ЖИВОТНОГО



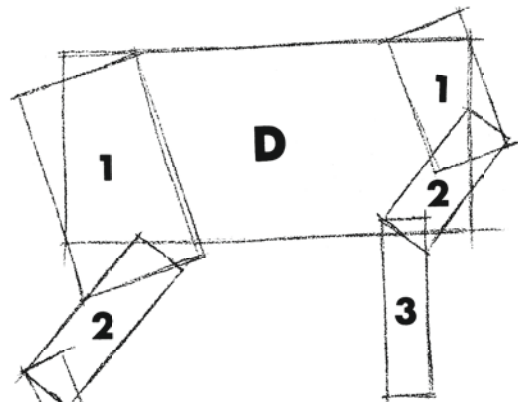
Без ног, шеи и головы туловища почти всех животных в два раза больше в длину, чем в высоту. Чтобы ознакомиться с общей формой, нарисуйте прямоугольник в пропорции 1:2.

Добавьте два меньших прямоугольника (так мы вводим описанное на предыдущей странице деление туловища): больший частично совпадает с задней нижней частью, а меньший — с верхней передней. Прямоугольники должны быть нарисованы под углом параллельно один другому. *ab* показывает наклонную линию бедер, *c* — коленную чашечку (немного ниже большой прямоугольник), *de* изображает лопатку, и *f* — точку плеча.

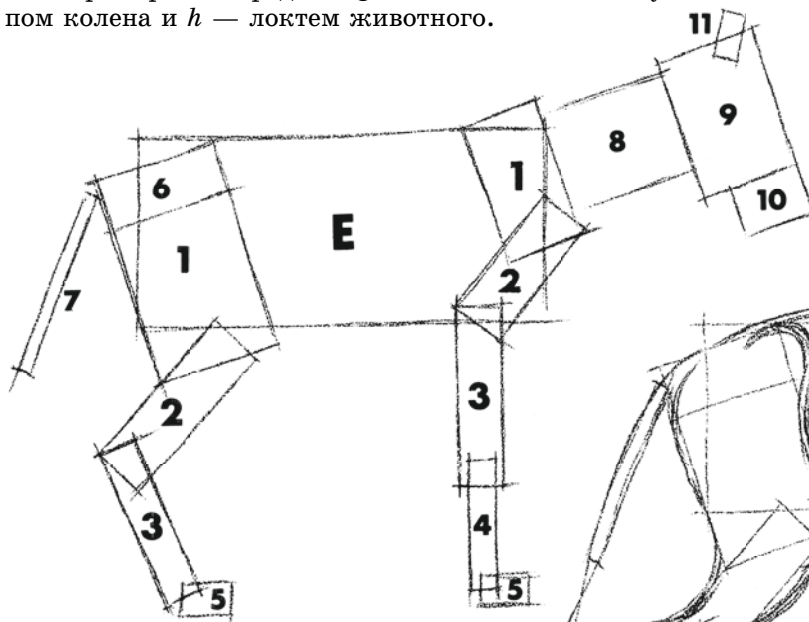


Добавьте два прямоугольника потоньше и поменьше спереди и сзади. Они представляют большую берцовую и плечевую кости, их также следует рисовать параллельно один другому (причина того, почему мы их рисуем вместе).

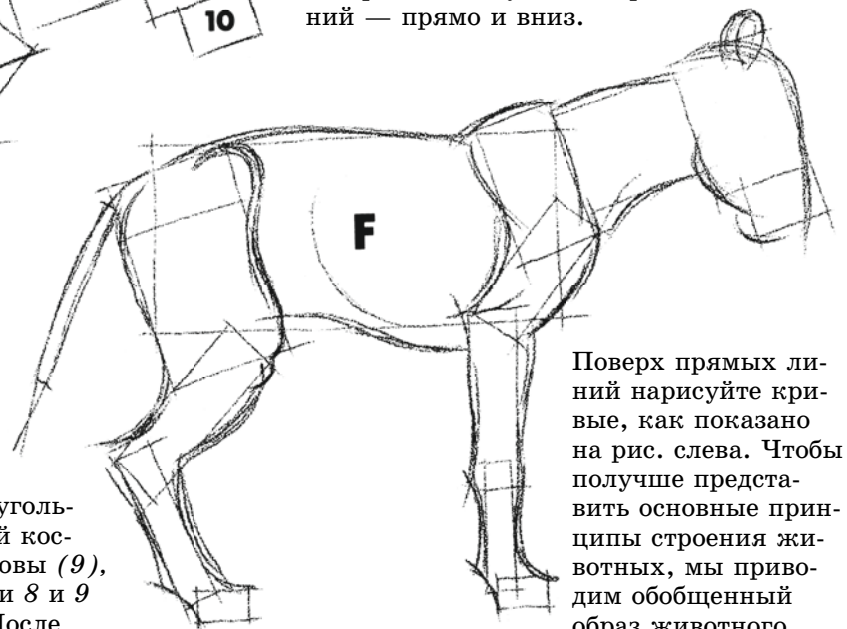
Обратите внимание, как нижний левый угол прямоугольника 1 проходит через вершину прямоугольника 2 примерно в середине. *g* станет нижним выступом колена и *h* — локтем животного.



Следующие прямоугольники (3) еще уже. Они представляют плюсну и радиусный сегмент (хотя нас, главным образом, интересует естественная "1-2-3" прогрессия). Задний прямоугольник 3 изображен под углом, передний — прямо и вниз.

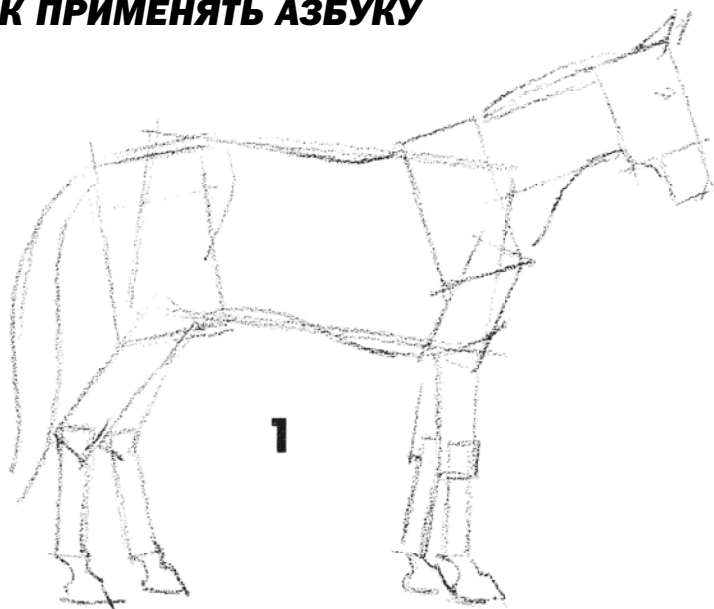


Добавьте последний вертикальный прямоугольник 4 (пасть), копыта (5), область тазовой кости (6), набросок хвоста (7), шеи (8), головы (9), морды (10) и ушей (11). Прямоугольники 8 и 9 размещены в одну линию с передним 1. После того как вы выполните *F*, неплохо еще раз закрепить азбуку строения животных.

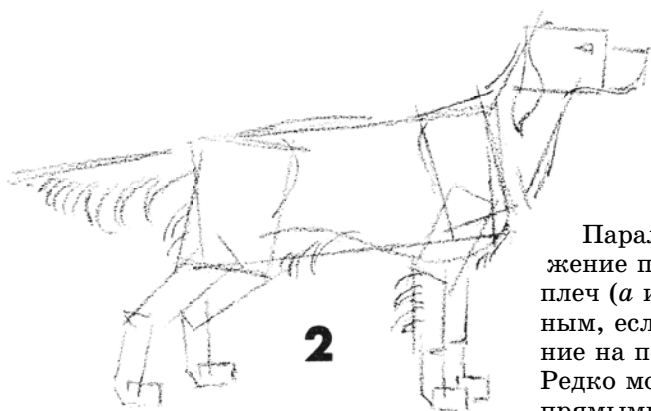


Поверх прямых линий нарисуйте кривые, как показано на рис. слева. Чтобы лучше представить основные принципы строения животных, мы приводим обобщенный образ животного.

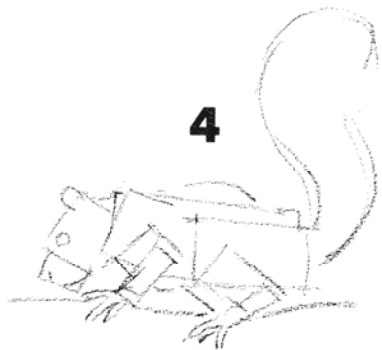
КАК ПРИМЕНЯТЬ АЗБУКУ



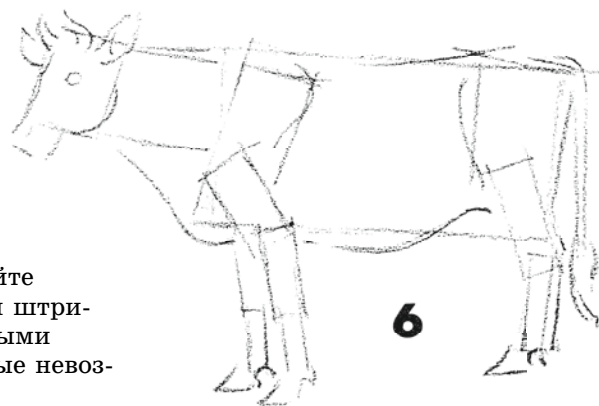
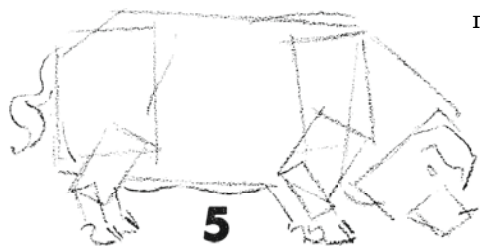
После того как вы ознакомились с формальным расположением частей тела (см. стр. 10), самое время поупражняться. Естественно, невозможно с помощью одного шаблона нарисовать всех животных. Также не следует разрывать указанный прямоугольник каждый раз, когда мы начинаем рисовать другое животное. Прямоугольник туловища *A* часто будет изображаться под наклоном (см. лошадь, рис. 1). Два прямоугольника *1* (на рис. со стр. 10) не всегда будут параллельными. Посмотрите на последовательное "1-2-3" изображение на рис. D (стр. 10). Видим сдвиг. Поза, например, собаки (рис. 2) сильно влияет на изображение прямоугольника *1* сзади.



Параллельное изображение прямоугольников плеч (*a* и *b*, рис. 3) будет верным, если вы обратите внимание на полноту животного. Редко можно закончить шею прямыми параллельными линиями, но на наброски в черновом варианте прямоугольника необходимо обратить особое внимание. Не стоит ожидать волшебного действия азбуки, пока вы внимательно не изучили животное в реальной жизни или на подлинной копии. Эти упражнения помогают изобразить животное в пространстве, а не на плоскости. Существует, конечно, много правил рисования в пространстве, с них и нужно начинать. С туловищем коровы и оленя можно работать, как с коробкой. Животных, при рисовании которых линии накладываются друг на друга, как у белки на рис. 4, можно показать вовлеченными в действие, изобразив их слишком маленькими.

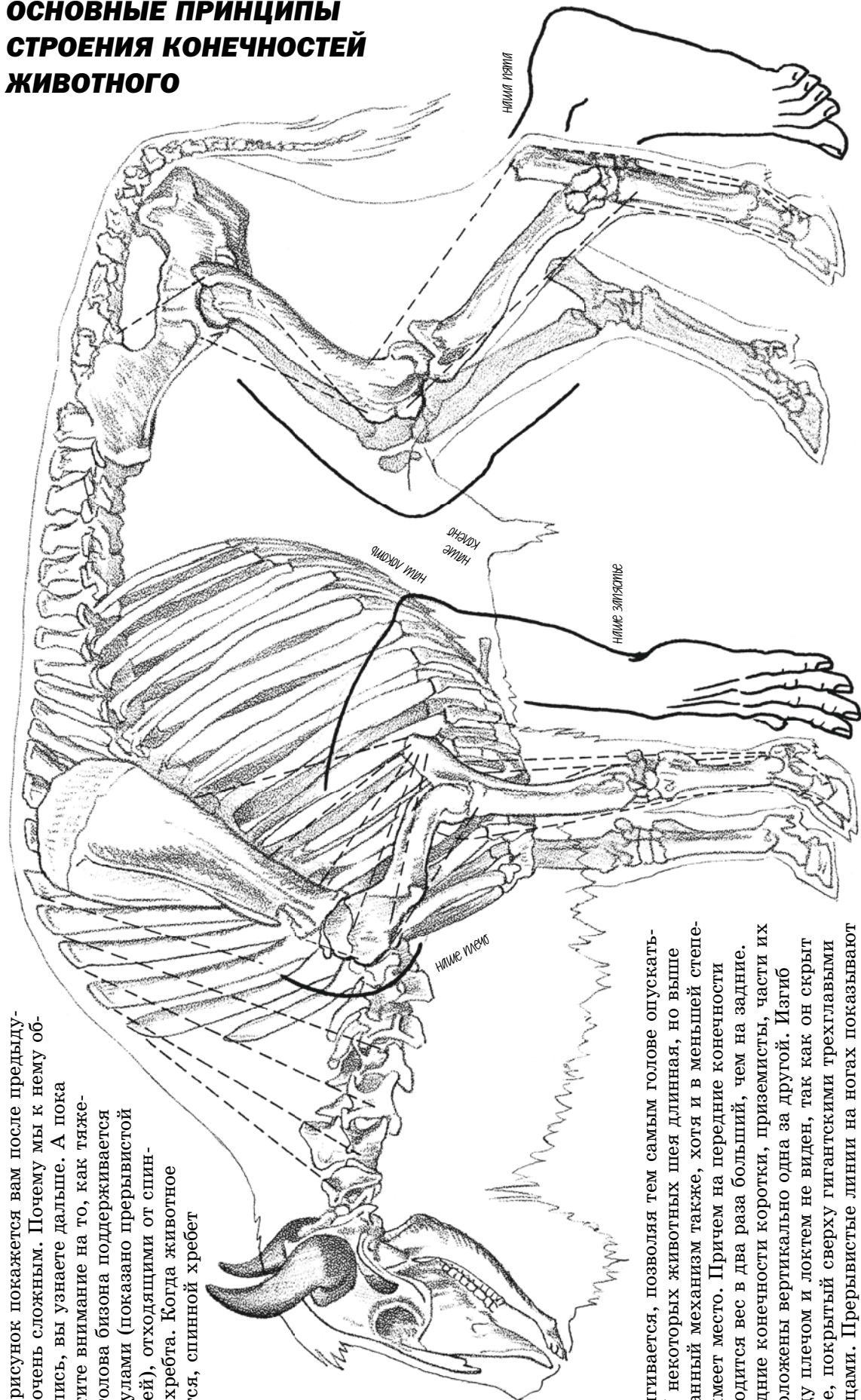


Попробуйте изобразить животное в пространстве, представив положение одной части тела относительно другой; закрепите этот навык. Рисуйте тонкими легкими штрихами, а не твердыми линиями, которые невозможно стереть.



ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ СТРОЕНИЯ КОНЕЧНОСТЕЙ ЖИВОТНОГО

Этот рисунок покажется вам после предыдущих очень сложным. Почему мы к нему обратились, вы узнаете дальше. А пока обратите внимание на то, как тянется голова бизона поддерживается мускулами (показано прерывистой линией), отходящими от спинного хребта. Когда животное пасется, спинной хребет



растягивается, позволяя тем самым голове опускаться. У некоторых животных шея длинная, но выше описанный механизм также, хотя и в меньшей степени, имеет место. Причем на передние конечности приходится вес в два раза больший, чем на задние. Передние конечности коротки, приземисты, части их расположены вертикально одна за другой. Изгиб между плечом и локтем не виден, так как он скрыт в теле, покрытый сверху гигантскими трехглавыми мышцами. Прерывистые линии на ногах показывают мышцы, которые удерживают кость в неподвижном состоянии, когда животное стоит.

ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ ЭТОГО РИСУНКА состоит в том, чтобы вы поняли, что почти все животные передвигаются скорее на кончиках ног, чем на самих ногах. Изображенный на рисунке европейский бизон действительно ходит на копытах. Если представить, что колени его передних ног — напальцы и вся нижняя часть его ноги соответствует нашей стопе, то он передвигается на двух передних и задних “пальцах”. Так же, как наши ладони короче наших стоп, у всех животных “запястье” короче их “пальцев” (копытах). Знание этих особенностей значительно облегчает рисование ног всех животных, которые передвигаются на “пальцах” (копытах). Следует отметить, что большинство животных, которых рисует художник, относятся именно к этой категории.