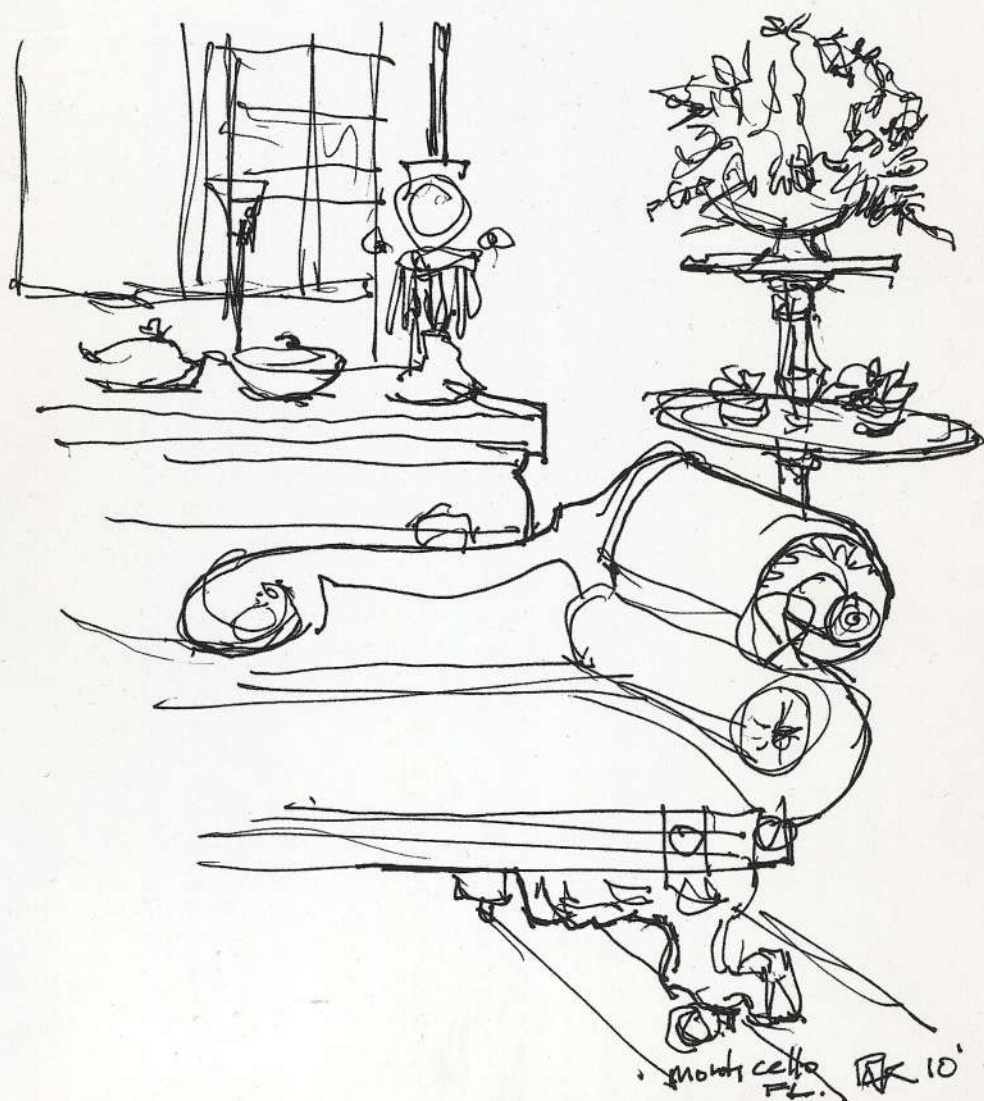


# ГРАФИЧЕСКИЙ РИСУНОК

ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ

ДИЗАЙНЕРОВ



3-е издание

ПИТЕР  
КЕНИГ





# *Design Graphics*

---

## Drawing Techniques for Design Professionals

THIRD EDITION

**Peter A. Koenig**

*Florida State University*

**Prentice Hall**

Boston Columbus Indianapolis New York San Francisco Upper Saddle River  
Amsterdam Cape Town Dubai London Madrid Milan Munich Paris Montreal Toronto  
Delhi Mexico City Sao Paulo Sydney Hong Kong Seoul Singapore Taipei Tokyo



ПИТЕР КЕНИГ

# ГРАФИЧЕСКИЙ РИСУНОК

ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ  
ДИЗАЙНЕРОВ

3-е издание



Москва • Санкт-Петербург • Нижний Новгород • Воронеж  
Ростов-на-Дону • Екатеринбург • Самара • Новосибирск  
Киев • Харьков • Минск

2014

**Питер Кениг**

**Графический рисунок для профессиональных дизайнеров**

**3-е издание**

*Перевел с английского В. Иванов*

Заведующий редакцией  
Ведущий редактор  
Литературный редактор  
Художественный редактор  
Корректоры  
Верстка

*Е. Андропова  
Е. Власова  
Е. Васильева  
С. Заматевская  
С. Беляева, А. Прищепова  
Л. Родионова*

ББК 85.15

УДК 747.012

**Кениг П.**

**K35** Графический рисунок для профессиональных дизайнеров.  
3-е изд. — СПб.: Питер, 2014. — 192 с.: ил.

ISBN 978-5-496-00800-6

Книга Питера Кенига, профессора университета Флориды, в течение 40 лет практиковавшего в качестве архитектора и дизайнера, посвящена такому необходимому дизайнерскому навыку, как создание скетчей и графических рисунков. На каждом этапе работы, от первичных консультаций с заказчиком до проработки замысла и презентаций, без рисунков, дающих представление о ваших идеях, не обойтись, и чем они точнее и красивее, тем больше у вас шансов на успех. Практические советы, подробные и доступные объяснения профессора Кенига, а также примеры его собственных дизайнерских работ покажут студентам и профессиональным дизайнерам, как наиболее эффективно использовать в работе возможности рисунка.

ISBN 978-0137136964 англ.

ISBN 978-5-496-00800-6

© 2012, 2006, 2000 Pearson Education, Inc., publishing as Pearson Prentice Hall

© Перевод на русский язык ООО Издательство «Питер», 2014

© Издание на русском языке, оформление ООО Издательство «Питер», 2014

Права на издание получены по соглашению с Prentice Hall Europe. Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

Информация, содержащаяся в данной книге, получена из источников, рассматриваемых издательством как надежные. Тем не менее, имея в виду возможные человеческие или технические ошибки, издательство не может гарантировать абсолютную точность и полноту приводимых сведений и не несет ответственности за возможные ошибки, связанные с использованием книги.

ООО «Питер Пресс», 192102, Санкт-Петербург, ул. Андреевская (д. Волкова), д. 3, литер А, пом. 7Н.

Налоговая льгота — общероссийский классификатор продукции ОК 005-93, том 2; 95 3005 — литература учебная.

Подписано в печать 07.02.14. Формат В4х108/16. Усл. п. л. 20,160. Тираж 3000. Заказ 7423/14.

Отпечатано в соответствии с предоставленными материалами в ООО «ИПК Парето-Принт». 170546,

Тверская область, Промышленная зона Боровлево-1, комплекс №3А, www.pareto-print.

Посвящается  
Донали, моей любимой супруге;  
нашей дочери Мойе и ее «маленькой принцессе»  
Мие — свету моей жизни;  
маме, папе и дяде, да покоятся они с миром;  
Майку, который всегда может рассчитывать на  
мою поддержку

# СОДЕРЖАНИЕ

Содержание . . . . .	6
Предисловие . . . . .	7
Об авторе. . . . .	10
Введение. Рисование . . . . .	11
<b>Часть первая. Эскиз . . . . .</b>	<b>14</b>
1. Основы . . . . .	25
2. Линия . . . . .	35
3. Свет. . . . .	49
4. Текстура. . . . .	59
<b>Часть вторая. Компонировочный набросок . . . . .</b>	<b>68</b>
5. Концептуальные схемы / диаграммы . . . . .	72
6. Перспективный рисунок. . . . .	88
<b>Часть третья. Работа над рисунком . . . . .</b>	<b>103</b>
7. Глазомерная перспектива с одной точкой схода . . . . .	111
8. Глазомерная перспектива с двумя точками схода . . . . .	127
9. Метод наложения . . . . .	140
10. Антураж . . . . .	159
11. Презентация . . . . .	181
Список литературы . . . . .	186
Глоссарий . . . . .	187

# ПРЕДИСЛОВИЕ

Эта книга представляет собой переработанный курс лекций по графическому дизайну интерьеров. Я начал свою карьеру в 1969 году в Нью-Йорке в качестве дизайнера интерьеров и архитектурного дизайнера. В 1970 году я открыл курсы графики для дизайнеров интерьеров. На протяжении многих лет я преподавал, опираясь на работы множества специалистов в области графики, включая Керби Локарда, Эдварда Т. Уайта и Поля Лясо.

Передо мной был большой выбор книг, которые я мог бы использовать в качестве учебников для нового курса. Но вскоре стало ясно, что потребуется не одна, а несколько книг, причем в них будет содержаться много не связанного с предметом материала. Как правило, авторы работ, посвященных графике, стараются охватить как можно больше тем, из-за чего книги не всегда удовлетворяют конкретным требованиям. И тогда я выпустил брошюру, отвечающую моим персональным запросам, основанную на моем профессиональном опыте и снабженную моими рисунками. Из этой брошюры и возникла впоследствии данная книга.

Тремя областями, которым уделяется основное внимание в этом издании, по-прежнему остаются эскиз, компоновочный набросок и работа над рисунком. Это наиболее важные навыки, необходимые дизайнеру для разработки рисунка и передачи своего замысла. Насто-

... ящая работа касается только монохромных техник —  
... рисование в цвете является предметом другого курса  
... в рамках обучения графике. Тем не менее основные  
... положения этой книги дают необходимый базис и для  
... успешного выполнения работ в цвете.

... Данная книга предназначена для тех, кто обучается  
... дизайну интерьеров, однако она подходит также для  
... студентов и профессионалов во многих других областях  
... дизайна.

... Поскольку это издание задумано как учебник для  
... начинающих, в нем описываются простейшие приемы  
... и навыки, относящиеся к рисованию эскизов, разработке  
... рисунка, а также схематической, или предварительной,  
... стадии подготовки презентации. Такие элементарные ме-  
... тодики могут принести огромную пользу профессионалу.

... Хотя эта книга создавалась, чтобы предоставить  
... помощь и подсказку обучающимся рисунку от руки,  
... значительная часть ее первоначальной разметки и  
... форматирования выполнялась с помощью компьюте-  
... ра. В эпоху компьютерной графики, при наличии раз-  
... нообразных вариантов программного представления  
... материала чрезвычайно важно, чтобы художники-гра-  
... фики сохраняли умение рисовать от руки. Я полностью  
... убедился на собственном опыте, что пришедшие из  
... прошлого техники рисования могут существовать в усло-  
... виях компьютерной эры, быть ее неотъемлемой частью.  
... И действительно, все профессиональные архитекторы  
... и дизайнеры, с которыми я встречался после выхода  
... данной книги, были согласны с этим тезисом.

... Я выражаю искреннюю признательность за ценные  
... и содержательные комментарии моим глубокоуважае-  
... мым коллегам: Энн Келлогг из Института искусств Ил-  
... линойса, Нэнси Кволлек из Техасского университета  
... в Остине, Кристин Майрс из Арканзасского универси-

тета, Дэвиду Р. Поулу из Университета Мемфиса, Марии Сьера из Университета Миссури и Кэтрин Сент-Джон из Колледжа Беркли. Хочу также поблагодарить Джейми Брока за подготовку глоссария.

Большое спасибо рецензентам этой книги: Одри Беннетт из Политехнического института Ренсселера, Джули Секер Шнайдер из Пенсильванского университета и Деборе А. Сим из Политехнического университета Вирджинии.

Я признателен Дэвиду Батлеру, Бобу Берку, Тиму Уайту и Керби Локарду за помощь и поддержку при подготовке этой книги к выходу в свет. И наконец, хотя уже год как я оставил преподавание, я по-прежнему очень благодарен моим студентам, которые мне очень помогли при доработке данного издания.

*Питер А. Кениг*

# ОБ АВТОРЕ



Питер А. Кениг, заслуженный профессор Совета преподавателей дизайна интерьеров (IDEC), более 40 лет был дизайнером интерьеров, преподавателем и архитектурным дизайнером. Он получил степень бакалавра изобразительных искусств в области дизайна интерьеров в Институте Пратта и степень магистра ландшафтной архитектуры и планирования охраны окружающей среды в Университете штата Юта. Питер Кениг вел обучающие курсы для архитекторов и дизайнеров интерьеров в различных городах штата Флорида, а также читал лекции по графике, дизайну интерьеров и студийному дизайну в Университете штата Флорида до 2009 года. Он до сих пор занимается тем, чему учил всю жизнь.



# Введение

---

## РИСОВАНИЕ

### *Для чего мы рисуем?*

Наиболее простой ответ на этот вопрос: разумеется, чтобы передавать идеи. Дизайнер может попробовать сделать это вербально либо же с помощью письма, однако мы не должны пытаться имитировать поэтов или писателей, поскольку наше искусство лежит в области визуального.

Графический дизайн включает в себя разделы, посвященные рисованию эскизов и работе над рисунком. Возможно ли овладеть этими художественными навыками? Ответ: определенно да! Художественные способности являются плюсом, однако они не обязательны. Ключом к успеху, скорее, может быть желание учиться и готовность тренироваться, тренироваться и снова тренироваться.

Во многих случаях нашим проводником служит внимание к окружающему миру или обучение умению видеть. Как правило, людям достаточно такого видения, которое всего лишь позволяет им не наткнуться на предметы в повседневной жизни. От дизайнера, однако, требуется совсем другой уровень умения видеть вещи. Для дизайнера как наблюдателя чрезвычайно важно особое внимание к взаимосвязям, элементам и деталям.

В целом акт рисования — процесса нанесения линий и знаков на поверхность — на протяжении веков сохранился в неизменности. Очевидно, что в эпоху компьютерной графики это искусство подвергается угрозе. К счастью, преподаватели рисунка верят не только в то, что это умение следует сохранять, но также и в то, что оно является необходимым условием для развития искусства дизайна, дополняющим компьютерные технологии.

### **РИСОВАНИЕ РАДИ ЗАБАВЫ**

Порой, наслаждаясь своим умением координировать руку и глаз, дизайнеры рисуют или делают наброски просто ради эмоционального и физического удовольствия, которое несет этот процесс.

### **РИСОВАНИЕ ДЛЯ ДИЗАЙНА**

На предварительном, или схематическом, этапе работы мы имеем возможность *продумать* использование визуальных кодов, рисуя концептуальные схемы и диаграммы с целью исследовать потенциальные решения на бумаге. Мы рисуем:

- чтобы зафиксировать свои идеи, не полагаясь на память;
- чтобы отследить последовательное развитие идеи;
- чтобы перевести идею из **чистого представления**, где она фактически еще не существует, в такой вид, который способен отражать будущую действительность;
- для творческого самовыражения;
- чтобы предусмотреть изменения в проекте, до того как они потребуют слишком больших финансовых и физических затрат;
- чтобы обеспечить предварительное, а затем и окончательное одобрение заказчика.

## **РИСОВАНИЕ ДЛЯ ПЕРЕДАЧИ ИДЕЙ**

Это умение донести свои дизайнерские идеи, концепции и решения до заказчика. Такие рисунки могут быть представлены в различных форматах — от эскиза *на салфетке* за завтраком до полноценной презентации. В третьей части «Работа над рисунком» я рассматриваю несколько различных вариантов представления работ, включая *метод наложения*. Эти методы могут варьироваться и всегда зависят от временных и бюджетных ограничений.

# Часть первая

---

## ЭСКИЗ

### От чего зависит эскиз?

Искусство **эскиза** представляет собой выражение стиля или техники рисования от руки. Как правило, ему учатся посредством рисования того, что видят, полагаясь на развитие *координации руки и глаза*.

Эскиз может быть:

- **строгим или свободным** (рис. Р 1.1),
- **рисунком в одну линию** (рис. Р 1.2 и Р 1.3) или
- **любой комбинацией линии, тона/тени или текстуры** (рис. Р 1.4 А, В, С, D). (Рисование в цвете здесь не рассматривается.)

Техникой рисования эскизов овладевают, выполняя упражнения, развивающие умение видеть, одновременно оттачивающие координацию руки и глаза.

Дизайнер по-настоящему осознает первостепенную пользу эскизов на схематическом, или предварительном, этапе работы над рисунком. На этой стадии выполняются концептуальные схемы и диаграммы, делаются предварительные наброски. При этом быстрые эскизы в свободном стиле чрезвычайно экономят время.

Техника эскиза не знает ограничений по материалам и средствам исполнения; вы можете пользоваться всем, что вам нравится или попадает под руку. Тем не менее наиболее популярными инструментами на сегодняшний день остаются разного рода карандаши, шариковые ручки или фломастеры.

Несмотря на то что мы живем в эпоху компьютеров и развитых коммуникационных технологий, вам по-прежнему стоит повсюду носить с собой альбом, так как дизайнерские идеи могут посетить вас в любое время и в любом месте. Творческий процесс у настоящего дизайнера не останавливается ни на секунду. Поскольку невозможно запомнить все идеи, приходящие вам в голову в течение трудового дня, лучше сразу наносить их на бумагу — это обезопасит вас от риска упустить потенциальный шедевр. Сейчас выпускаются альбомы самых разнообразных размеров и типов; выберите тот, который придется вам по вкусу и которым вы действительно будете пользоваться.

Тренируясь делать эскизы, рисуйте только существующие в реальности объекты, которые вы можете хорошо рассмотреть; не пытайтесь использовать воображение. Выберите, какие аспекты своей техники вам хотелось бы улучшить, и работайте, сосредоточившись исключительно на них.

Эскизы — это только кусочки информации, не нужно считать их произведениями искусства. У них есть собственная, присущая только им красота; эскизы не следует сравнивать с другими техниками рисования, занимающими больше времени.

Зачастую эскизы выполняются на таком уровне простоты, который позволяет зрителю самостоятельно довершить картину. Этот тип эскиза называется виньетированным и позволяет тратить на рисунок гораздо меньше времени.

РИС. Р 1.1.

СВОБОДНЫЙ ЭСКИЗ В ОДНУ  
ЛИНИЮ: МАТЕРИАЛЫ ИЗ  
ИТАЛЬЯНСКОГО АЛЬБОМА

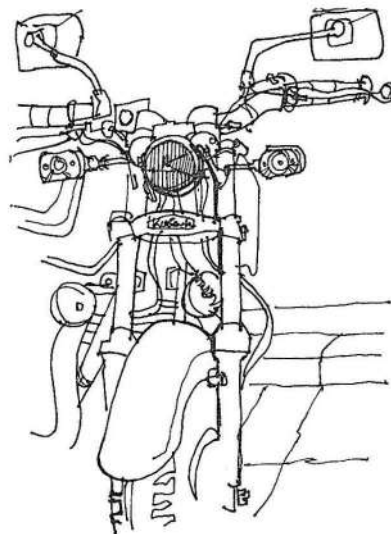


РИС. Р 1.2.  
ВАРИАЦИИ ТОЛЩИНЫ  
ЛИНИИ: ИЗ ИТАЛЬЯНСКОГО  
АЛЬБОМА



Несомненно, **эскиз** — очень важная дизайнерская техника, которую обязательно следует развивать. Ее можно применять в любом месте и в любое время, с минимальным количеством оборудования, на протяжении всей вашей дизайнерской карьеры. Зачастую эскиз-миниатюра, созданный за несколько минут, может дать достаточно верное представление об объекте и впоследствии вылиться в более законченный рисунок или дизайнерскую работу (см. рис. Р 1.5–Р 1.7). Быстрые зарисовки, выполняющиеся непосредственно на глазах у заказчика, служат одним из наиболее эффективных средств донести до него вашу мысль. После того как вы овладеете этим ценным умением, оно станет неотъемлемой частью вашего художественного словаря.

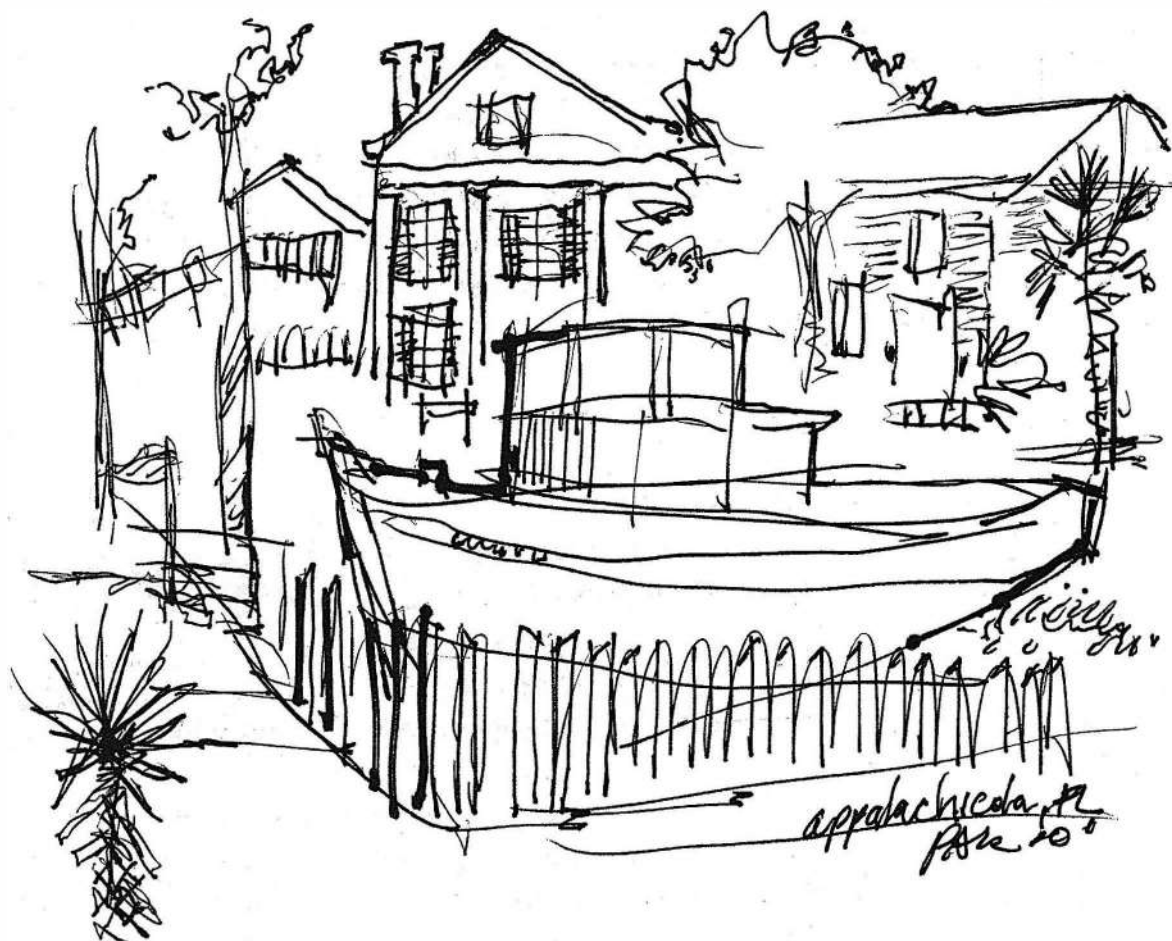


РИС. Р 1.3.  
ВАРИАЦИИ ТОЛЩИНЫ ЛИНИИ:  
АПЛАЧИКОЛА, ФЛОРИДА



РИС. Р 1.4 А.  
СВОБОДНЫЙ ЭСКИЗ  
С НАТУРЫ: КОМБИНАЦИЯ  
ЛИНИИ И ТЕКСТУРЫ



РИС. Р 1.4 В.  
ОЗЕРО ЭЛЛА, ТАЛЛАХАССИ,  
ФЛОРИДА





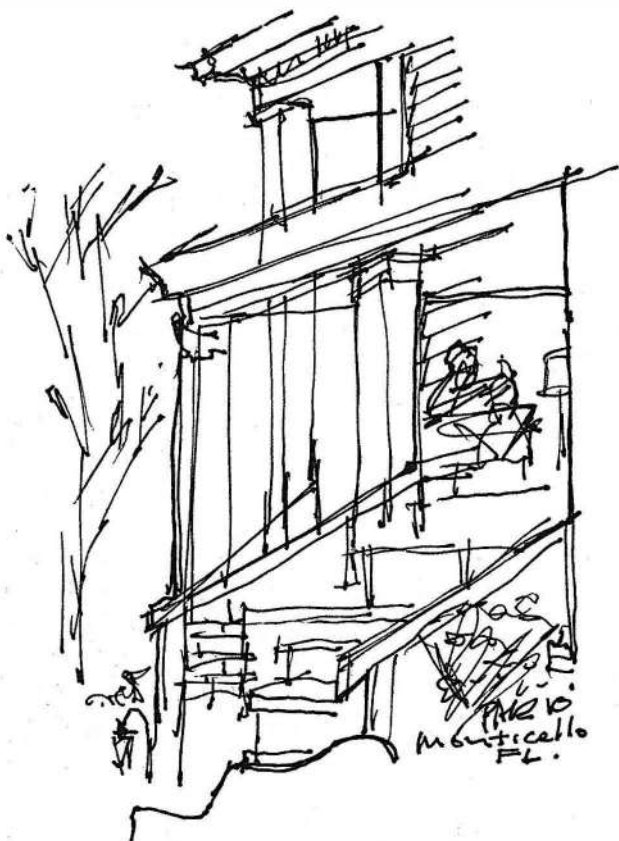
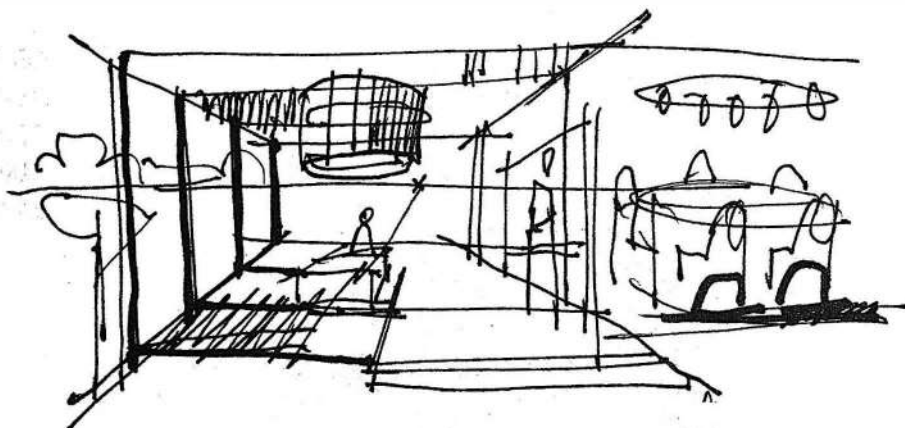


РИС. Р 1.4 С.  
МОНТИЧЕЛЛО, ФЛОРИДА

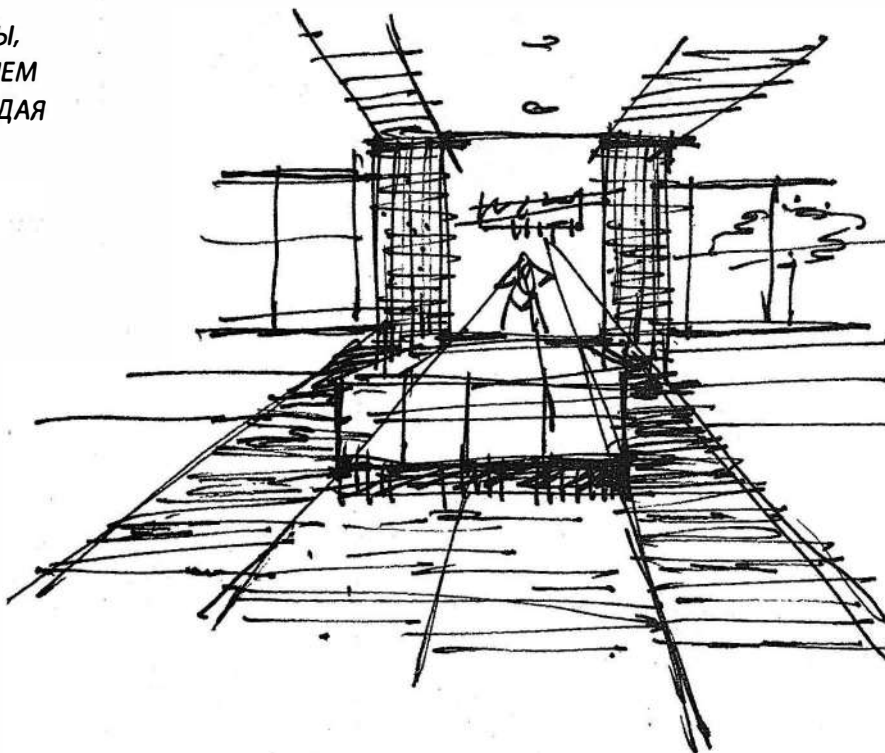


РИС. Р 1.4 D.  
ВАРИАЦИИ ТОЛЩИНЫ  
ЛИНИИ



A

РИС. Р 1.5 А, В.  
ЭСКИЗЫ-МИНИАТЮРЫ,  
СДЕЛАННЫЕ МЕНЕЕ ЧЕМ  
ЗА ТРИ МИНУТЫ КАЖДАЯ



B

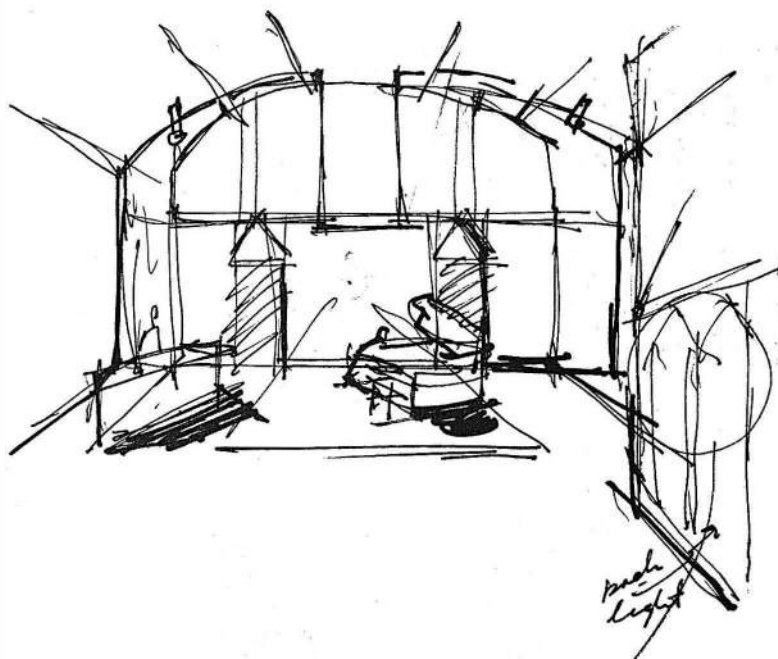


РИС. Р 1.6 А.  
СЕРИЯ ЭСКИЗОВ  
ЛЕКЦИОННОГО ЗАЛА:  
ОТ НАБРОСКОВ К БОЛЕЕ  
ЗАКОНЧЕННЫМ  
ВАРИАНТАМ

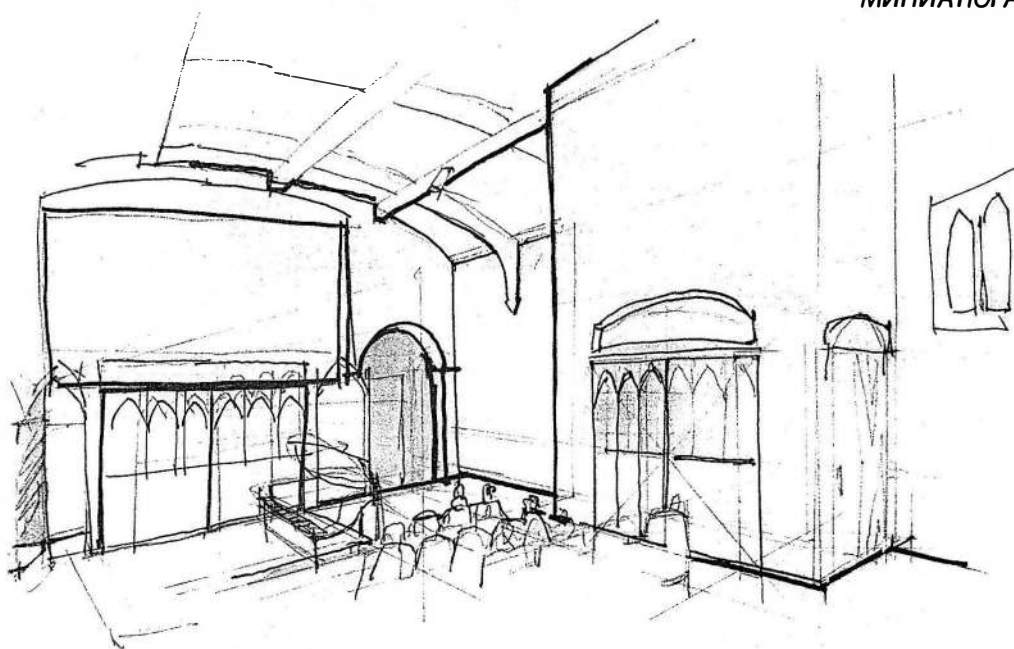


РИС. Р 1.6 В.  
МИНИАТЮРА

РИС. Р 1.6 С.  
МИНИАТЮРА

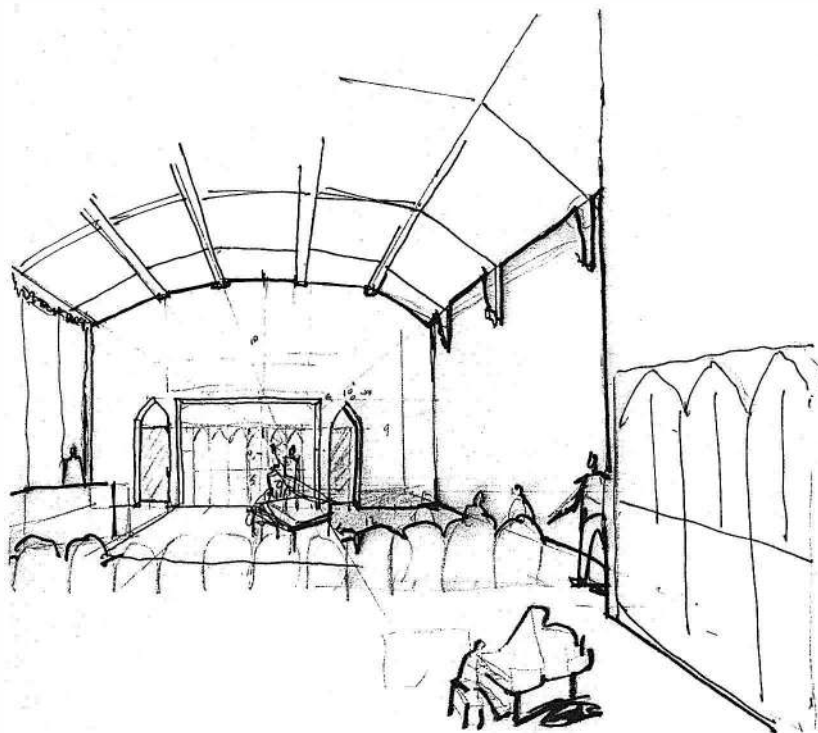
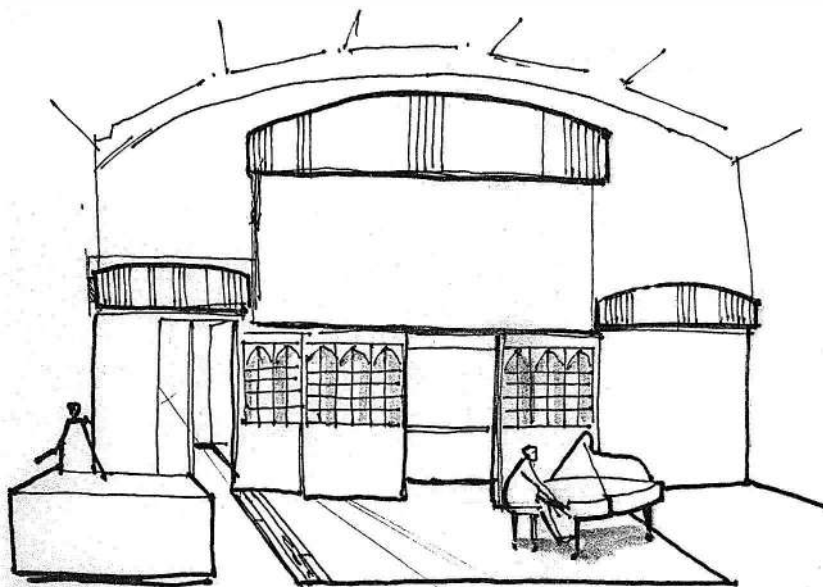


РИС. Р 1.6 D.  
БОЛЕЕ ЗАКОНЧЕННЫЙ  
ВАРИАНТ



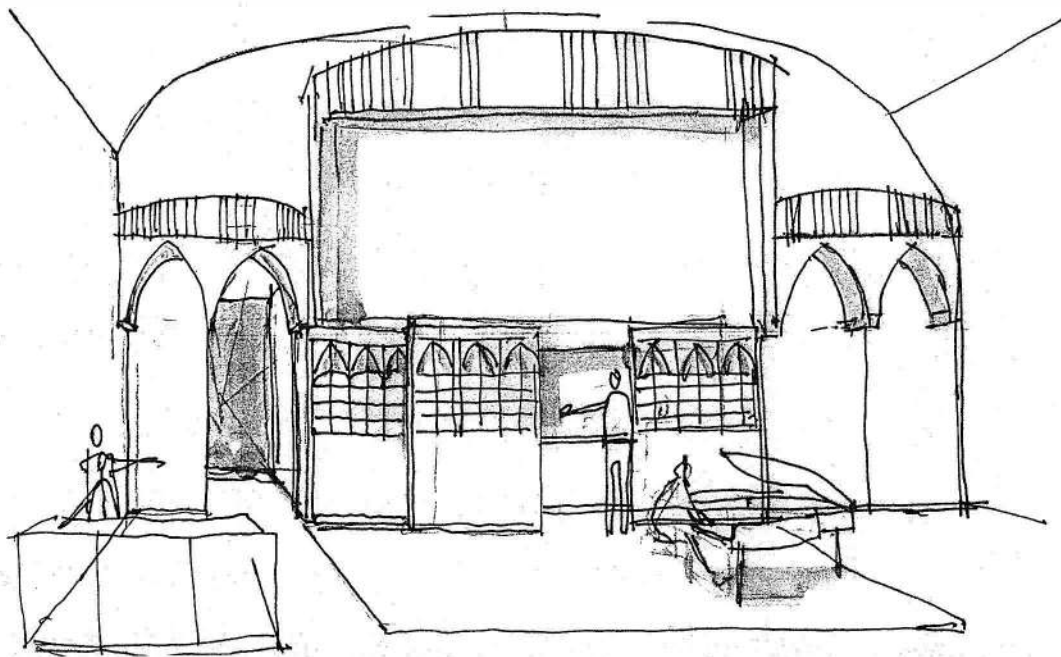


РИС. Р 1.6 Е.  
БОЛЕЕ ЗАКОНЧЕННЫЙ ВАРИАНТ

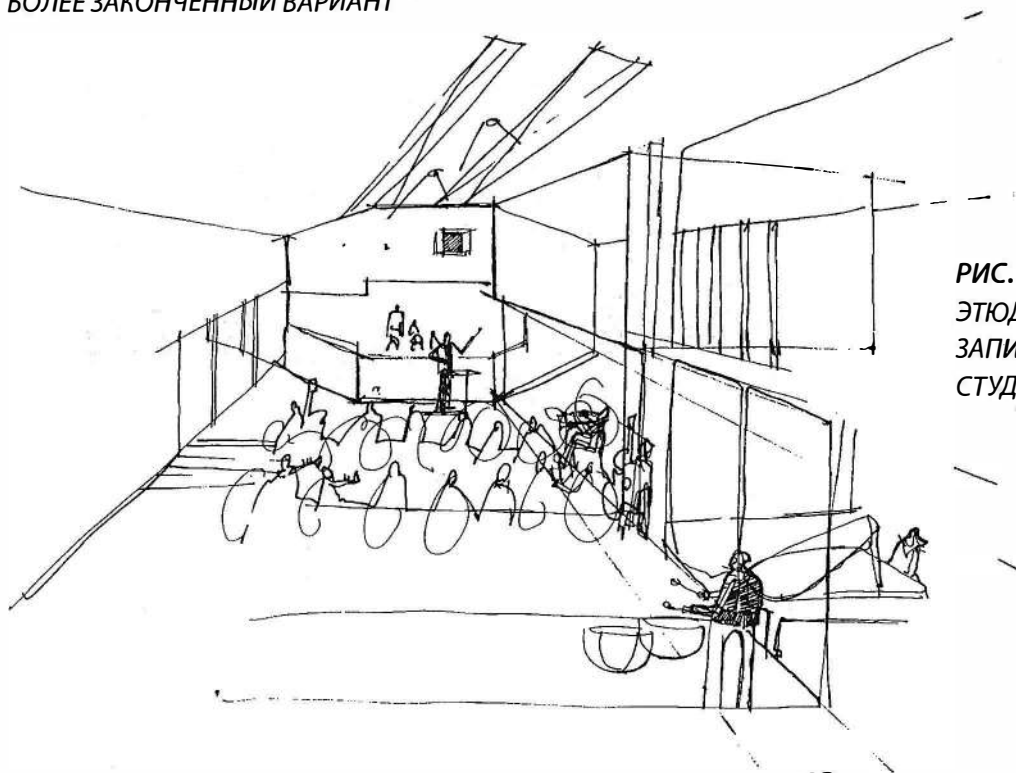
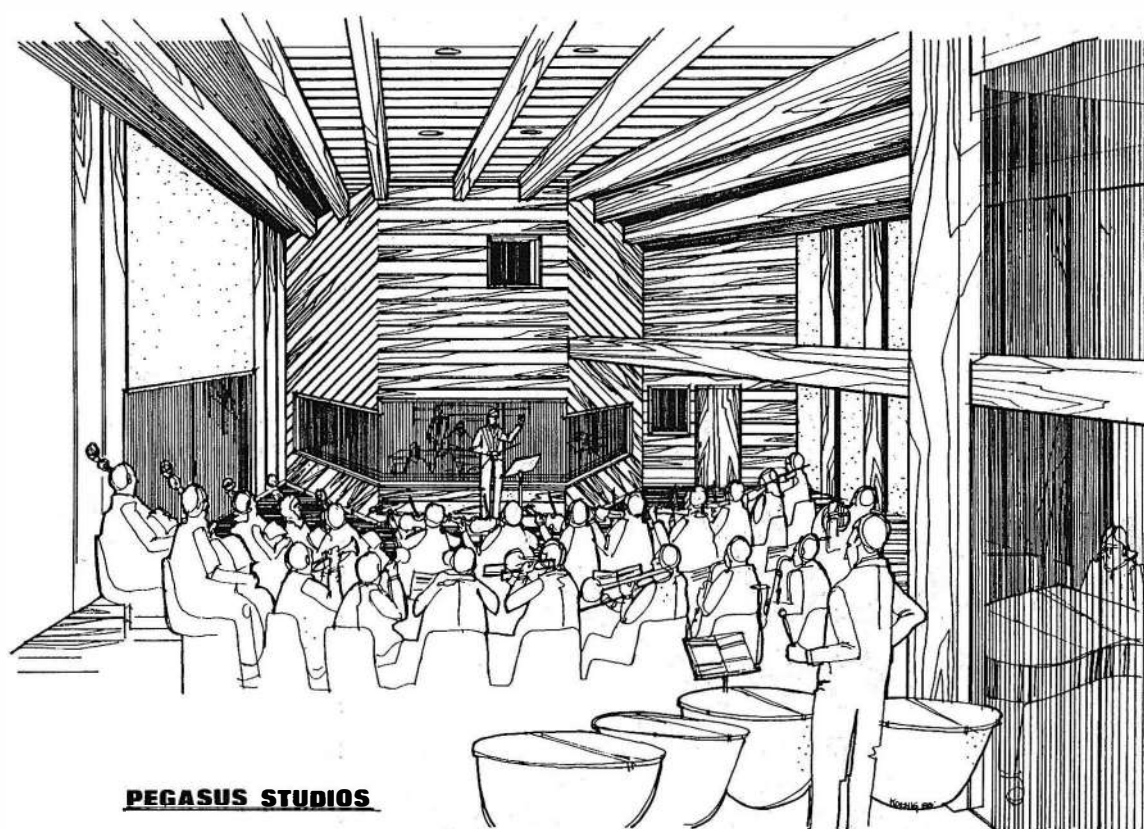


РИС. Р 1.7 А.  
ЭТЮД ДЛЯ ЗВУКО-  
ЗАПИСЫВАЮЩЕЙ  
СТУДИИ PEGASUS

РИС. Р 1.7 В.  
ФРАГМЕНТ РИС. 1.7 А



РИС. Р 1.7 С.  
ОКОНЧАТЕЛЬНАЯ  
РАБОТА ДЛЯ  
ЗВУКОЗАПИСЫВАЮЩЕЙ  
СТУДИИ PEGASUS,  
ВЫПОЛНЕННАЯ ПЕРОМ  
И ЧЕРНИЛАМИ



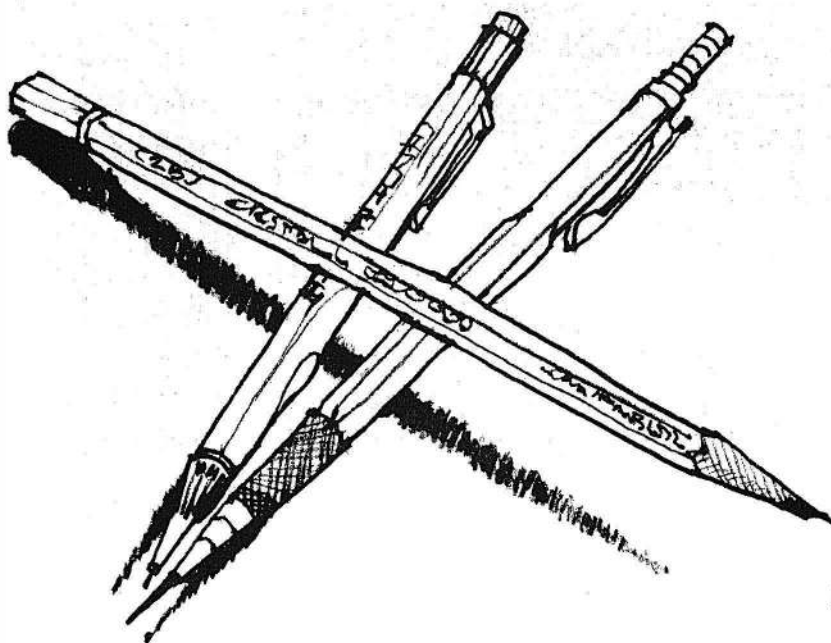
# ОСНОВЫ

## 1

### *Какие материалы мне потребуются?*

В учебниках для начинающих часто много внимания уделяется перечислению (и изображению) инструментов и материалов, используемых для передачи визуальных идей; порой авторы заходят так далеко, что тщательно изображают прозаический грифельный карандаш (рис. 1.1). Поскольку даже краткий набег на хороший магазин художественных принадлежностей сможет предоставить вам все необходимое, нижеследующая информация предлагается всего лишь в качестве точки отсчета.

РИС. 1.1.  
КАРАНДАШИ:  
КАРАНДАШНЫЙ  
НАБРОСОК



## ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ РИСОВАНИЯ

### Карандаши

Карандаш — один из наиболее универсальных инструментов, хотя им зачастую незаслуженно пренебрегают. Типичный карандаш для рисования представляет собой немеханический инструмент из дерева и графита, без стирательной резинки. Можно использовать и механические карандаши с выдвижным грифелем, однако применяющийся в них тип грифеля невозможно заточить **под скос** — как правило, он хрупок и легко ломается. Для достижения хорошего качества эскиза необходимо, чтобы у карандаша был острый кончик, поэтому всегда имейте под рукой точилку для карандашей или носите с собой маленькую карманную. Кончик, заточенный под скос, дает возможность получать различное качество линии, стоит только поставить карандаш по-другому. Правильной заточки можно добиться, потеряв кончик заточенного карандаша о шкурку или даже обычную бумагу (рис. 1.2).

Как упоминалось выше, к типичному карандашу для рисования не прилагается стирательная резинка, чему есть объяснение, и оно, наверное, скорее психологического свойства, нежели практического. Поскольку эскиз — это мгновенное индивидуальное выражение идеи или же способ зафиксировать то, что вы видите, нет необходимости поправлять рисунок или вносить в него изменения. Таким образом, нужды в стирательной резинке нет.

Карандаши выпускаются со стержнями различной жесткости: наиболее твердые имеют маркировку 6H, наиболее мягкие — 6B. Чем мягче стержень, тем более он пригоден для рисования эскизов, в то время как твердые стержни лучше подходят для черчения. Точнее сказать, подходили — на сегодняшний день черчение вручную уступило место компьютерной графике.

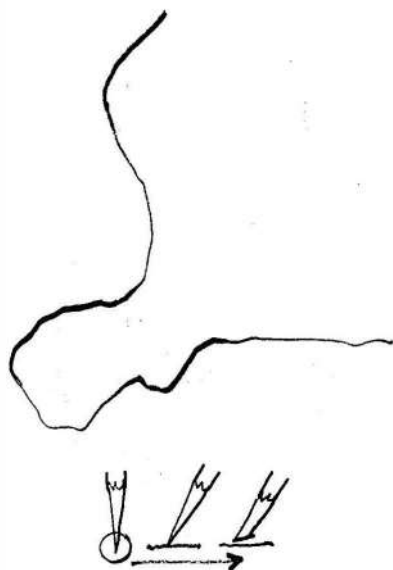
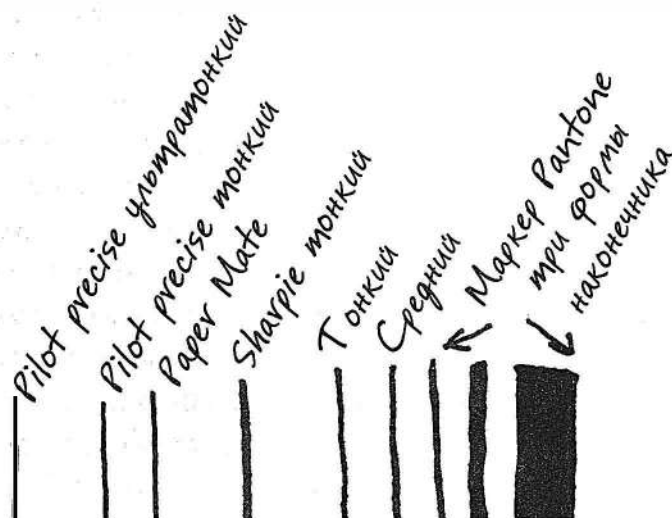


РИС. 1.2.  
ЗАТОЧКА ГРИФЕЛЯ  
ПОД СКОС



### **Черные фломастеры с войлочным, волоконным или нейлоновым стержнем**

Такие фломастеры очень популярны для рисования эскизов. Многие рисунки в этой книге были сделаны с помощью фломастеров марок Pilot, Pentel или Sanford (рис. 1.3).

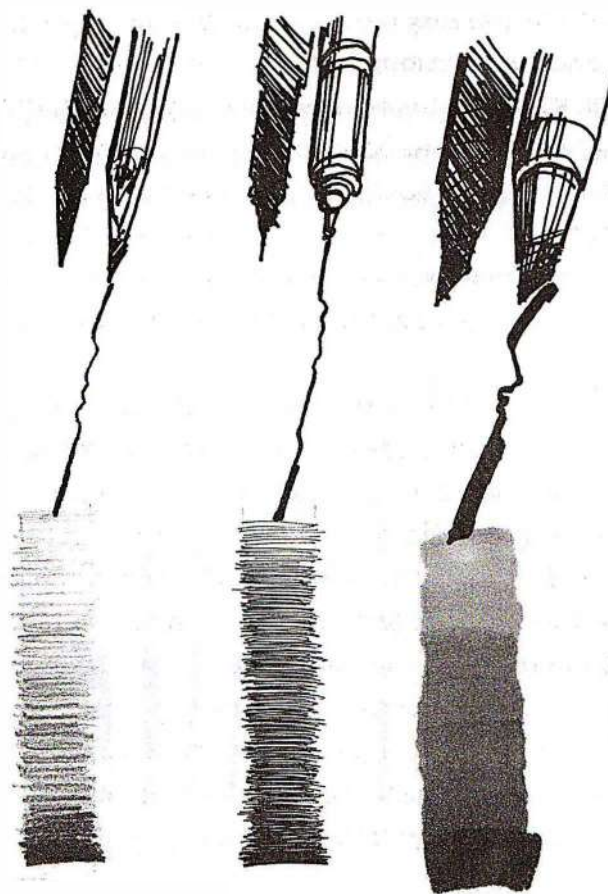


**РИС. 1.3.**  
ЛИНИИ РАЗЛИЧНОЙ  
ТОЛЩИНЫ, ПРОВЕДЕННЫЕ  
ФЛОМАСТЕРАМИ  
С ВОЙЛОЧНЫМ,  
ВОЛОКОННЫМ  
И НЕЙЛОНОВЫМ  
СТЕРЖНЕМ

Эти фломастеры выпускаются с наконечниками различной толщины, от ультратонкого до широкого. В настоящее время предлагаются маркеры с наконечниками нескольких размеров на одном инструменте, благодаря чему можно изменять толщину рисуемой линии. Тем не менее и обычный широкий скошенный кончик — весьма многогранное орудие, если применять его с достаточной точностью. Разнообразие имеет необычайную важность, ведь нам необходимо учитывать непрерывность, толщину и характер линий, поскольку все это оказывает влияние на то, что мы рисуем.

Для рисования эскизов и передачи ваших идей подойдет любой инструмент, имеющийся под рукой, или просто тот, который вам больше нравится (рис. 1.4).

РИС. 1.4.  
ОСНОВНЫЕ  
ИНСТРУМЕНТЫ —  
КАРАНДАШ, ФЛОМАСТЕР  
И ДИЗАЙНЕРСКИЙ  
МАРКЕР — И ИХ  
ПРИМЕНЕНИЕ

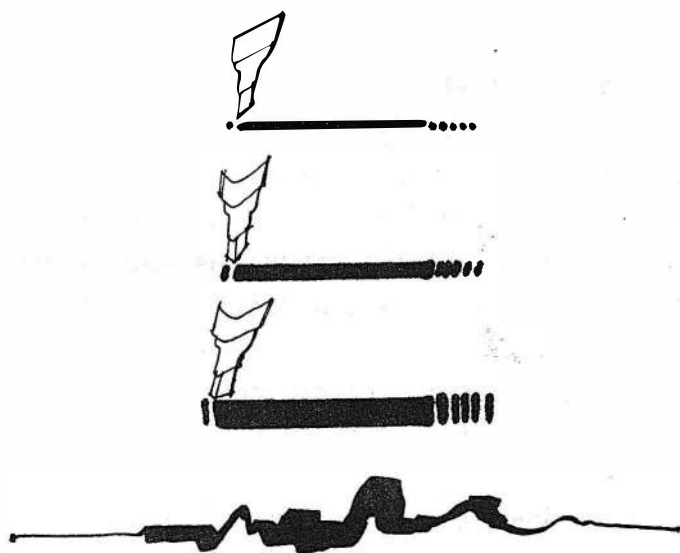


### **Дизайнерские маркеры**

Дизайнерский маркер — инструмент для быстрой работы, экономичный и простой в уходе. Я работал дизайнерскими маркерами больше 40 лет, и за это время они в целом остались теми же, за исключением некоторых незначительных изменений корпуса и появления разнообразия стержней. Стержни варьируются от тонких до широких, причем для некоторых маркеров предлагается выбор из трех и более стержней. По моему мнению, основная модель маркера с широким кончиком, безусловно, самая многообразная и простая в использовании. Эффективное применение маркеров зачастую зависит

от некоторых ваших нехитрых решений — например, какую бумагу вы выбираете. Пергаментная бумага или обычная калька, а также альбомная бумага хороши для предварительных набросков, однако маркер на пергаментной бумаге долго не высыхает, а на альбомной начинает расплываться. Чертежная калька специально разработана для окончательной отрисовки маркером. Ниже приведены некоторые советы по работе маркерами.

**Линия.** Работая маркером с широким стержнем, поворачивайте его самым узким краем, чтобы получить тонкую линию, вполоборота — для линии средней толщины и широким краем — для широкого штриха (рис. 1.5). Для более тонких линий я предпочитаю использовать обычный фломастер с войлочным стержнем, однако лишь немногие инструменты обладают гибкостью и универсальностью стандартного дизайнерского маркера. Все маркеры различных производителей по сути одинаковы; я делаю свой выбор, основываясь на цветовой гамме и удобстве формы корпуса.



**РИС. 1.5.**  
ПРИМЕРЫ ЛИНИЙ  
РАЗЛИЧНОЙ ТОЛЩИНЫ,  
ПРОВЕДЕННЫХ МАРКЕРОМ

**Тона и тени.** Дизайнерский маркер особенно эффективен при быстрых набросках, когда вам нужно охарактеризовать форму предметов и изображаемое пространство с помощью тонов и теней. Таким образом можно за очень короткое время покрыть большие площади эскиза или окончательно доработать рисунок. Здесь мы обнаруживаем некоторые особенности использования маркера, которые могут представлять трудности для начинающего. Например, при вертикальной или горизонтальной штриховке плоскости недостаточно ровные штрихи будут перекрываться, давая эффект полосатости (рис. 1.6). Если, однако, этот эффект применяется продуманно, он может подчеркнуть вертикальное движение на плоскости в перспективе. Кроме того, наложение друг на друга сонаправленных или встречных штрихов при работе одним и тем же маркером позволит вам получить линии, различающиеся глубиной тона. Чтобы достичь эффекта **акварели** или более ровного красочного слоя, наносите штрихи круговым движением (рис. 1.6 А, В).

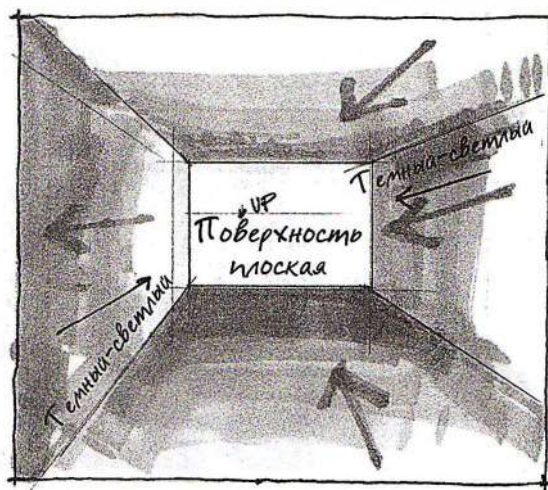
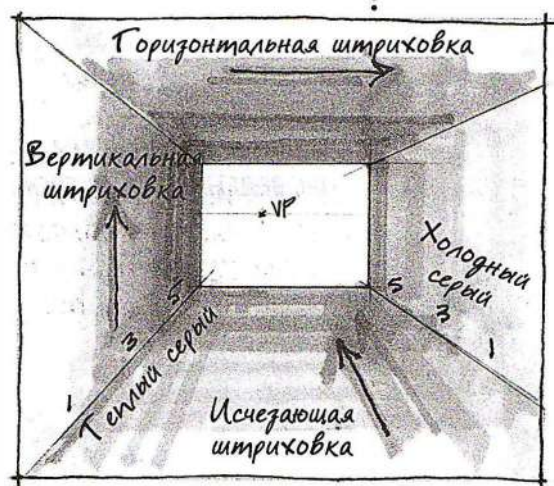


РИС. 1.6 А, В.

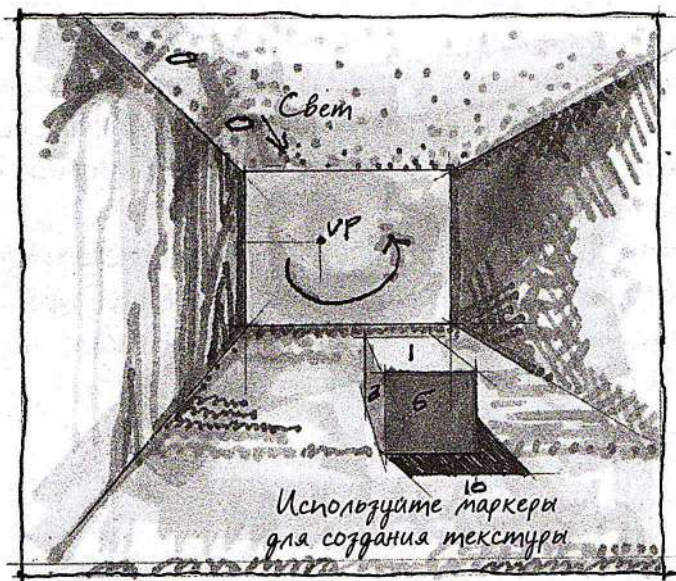
ЭФФЕКТЫ ШТРИХОВКИ МАРКЕРОМ ПОЗВОЛЯЮТ ПОКАЗАТЬ ДВИЖЕНИЕ НА ПЛОСКОСТИ В ПЕРСПЕКТИВЕ



С помощью разнообразных маркеров вы сможете отражать на рисунке стандартную шкалу яркостей от 0 до 10 (где белая бумага принимается за нулевое значение, а сплошное покрытие черным цветом — за 10).

Крайне необходимо помнить о том, что маркер — инструмент, работающий от светлого к темному; сперва создавайте светлые тона и лишь затем более интенсивные. Например, если вы сразу нанесете на бумагу тон с яркостью 7, то потом вам уже не удастся привести его к более низкому значению, используя тот же инструмент. Вместе с тем, работая в смешанной технике, например маркером и цветными карандашами, вы сможете добиться некоторого осветления тона.

**Текстура и материал.** Используя разные края кончика маркера и типы штрихов, вы можете создавать многообразные текстуры. Рейсшина и угольник, хотя эти инструменты и вышли из употребления, помогут вам контролировать штрихи и избежать чрезмерной плотности рисунка (рис. 1.6 С).



**РИС. 1.6 С.**  
ТЕКСТУРА, СОЗДАННАЯ  
МАРКЕРОМ. ШТРИХИ,  
ВЫПОЛНЕННЫЕ КРУГОВЫМ  
ДВИЖЕНИЕМ (РАЗМЫТИЕ),  
ОБЕСПЕЧИВАЮТ БОЛЬШУЮ  
ГЛАДКОСТЬ ПОВЕРХНОСТИ;  
ИЗБЕГАЙТЕ ПЕРЕКРЫТИЯ  
ШТРИХОВ

В этой книге мы рассматриваем только теплый и холодный оттенки серого и роль, которую они играют в монохромных этюдах и рисунках. Разумеется, маркеры выпускаются во всей цветовой гамме, что делает этот инструмент одним из наиболее популярных среди дизайнеров; он применяется для создания как эскизов, так и законченных рисунков, предназначенных для клиентских презентаций.

## **БУМАГА ДЛЯ РИСОВАНИЯ**

### **Альбом**

Выбрать нужный альбом совсем несложно, поскольку техника рисования, для которой он предназначен, чаще всего указана на обложке.

Важной характеристикой бумаги для получения нужного эффекта является ее **зернистость** — шероховатость или гладкость поверхности листа. Любая бумага хорошего качества и средней зернистости годится для работы карандашом, она позволяет добиться богатства оттенков и текстуры. Более шероховатые типы бумаги сильнее поглощают влагу, и фломастер или маркер на них может расплываться — неприятный и чаще всего нежелательный фактор, если вы хотите контролировать свою технику рисунка.

Итак, обычно выбор альбома определяется попросту его размером; во внимание принимается удобство пользования, а не тип бумаги, которая, скорее всего, будет более или менее стандартной.

## **Калька**

Существует три основных типа кальки: пергаментная бумага (упоминавшаяся выше), веллум и чертежная калька. Два последних вида — это бумага высокого качества, пригодная для работы различными инструментами и достаточно прочная для снятия копий. Как мы увидим несколько позже, калька является ключевым элементом при использовании метода наложения.

**Желтая или белая пергаментная бумага.** Это самая дешевая разновидность кальки; она поставляется в рулонах или пачках различной толщины и размера. Такая бумага отличается повышенной ломкостью и подходит только для предварительных набросков и этюдов. Пергаментная бумага предназначена для интенсивного использования, а потом ее без сожаления выбрасывают. Дизайнеры традиционно называют ее «мусором» или «туалетной бумагой». С точки зрения рисовальщика, пергаментная бумага может служить для предварительных быстрых, свободных набросков, которые впоследствии неминуемо придется переделывать. На такой поверхности лучше всего работать мягкими карандашами и фломастерами с войлочным стержнем, поскольку любой твердый инструмент наверняка порвет ее. В настоящее время большей популярностью пользуется белая калька.

**Веллум и чертежная калька.** Как правило, веллум рекомендуется для черчения, в то время как чертежная калька используется для презентаций. Поверхность чертежной кальки хорошо подходит для графита, чернил и маркеров. Рисунки на веллуме и чертежной кальке могут быть сохранены как оригиналы с помощью разнообразных методов копирования, применены в окончательных презентациях либо же отсканированы для использования в компьютерных программах или презентациях PowerPoint.

### **Другие виды бумаги**

Вы можете составить потрясающую подборку различных типов рисовальной бумаги, покупая ее полистно. Я еще раз предлагаю вам посетить магазин художественных принадлежностей, где вы сможете увидеть и попробовать все, что вам нужно.

### **ГЛАВНЫЙ СОВЕТ РИСОВАЛЬЩИКУ**

Самый первый шаг на пути к успеху в рисовании — это **расслабиться**. В основе рисования, как и во множестве атлетических упражнений, лежит связь между умом, глазом и рукой. Поэтому, как и в любых физических упражнениях или работе, здесь необходима разминка. В этом помогут простые движения рук, кистей и пальцев. Во время рисования зажатые мышцы и суставы окажут неблагоприятный эффект — будьте расслаблены, свободны и спокойны. Это позволит вам насладиться процессом рисования и улучшить свою технику.



# ЛИНИЯ

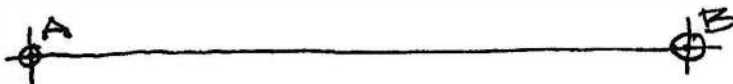
## 2

### *Что такое линия?*

**Линия** — это основной элемент, общий для всех рисунков. У начинающего рисовальщика сам акт проведения первой черты, нарушающей чистоту и совершенство белого листа, может вызывать страх. Помните, что такой страх иррационален, так что будьте смелее и рисуйте сколько душе угодно!

Хотя даже сейчас, в эпоху компьютерной графики, у большинства учащихся по-прежнему имеются рейшина и угольники, на этапе рисования эскизов пользоваться этими инструментами запрещено.

Начинающие рисовальщики, которые не чувствуют в себе особого художественного дарования, часто восклицают: «Я даже прямую линию не могу провести!» В ответ мы подчеркиваем, что дизайнерскому рисунку и рисованию эскизов можно научиться. На самом деле главное при рисовании от руки — добиться достоверной иллюзии прямой линии. Разумеется, с практикой вы сможете достичь относительной прямизны линий благодаря улучшению координации руки и глаза. В конце концов, отнюдь не умение провести линию от точки А к точке В (рис. 2.1) делает человека художником!



**РИС. 2.1.**  
ПРОВЕДИТЕ ПРЯМУЮ ЛИНИЮ  
ОДНИМ ШТРИХОМ

РИС. 2.2.  
НЕ ВЫВОРАЧИВАЙТЕ ЛИНИЮ

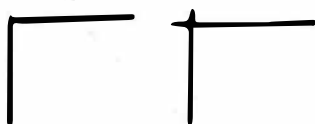
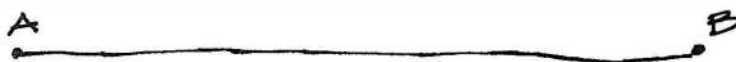


РИС. 2.3.  
ПРИМЕР СТРУКТУРНОГО  
ПЕРЕСЕЧЕНИЯ ШТРИХОВ

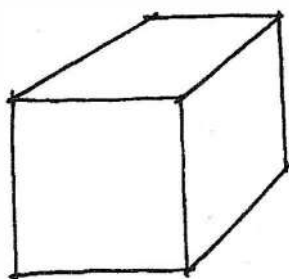
РИС. 2.4.  
ПОСТОЯНСТВО ЛИНИИ

Пытаясь начертить прямую линию, положите расслабленную руку на устойчивую поверхность и двигайте по бумаге только кисть и предплечье. Избегайте того, что я называю «выворачиванием линии» (рис. 2.2). Старайтесь нарисовать линию одним смелым уверенным штрихом, не останавливаясь и не пытаясь скорректировать направление. Пересекая концы линий на углах рисуемого контура, можно достичь специфического эффекта структуры (рис. 2.3).



## ЭЛЕМЕНТЫ ЛИНИИ

Тремя основными элементами линии являются постоянство, толщина линии и ее качество.



## Постоянство

Чтобы отработать этот эффект, необходимо рисовать, соблюдая одинаковую толщину и характер линий независимо от изображаемого объекта (рис. 2.4). Это интересная, но ограниченная техника, являющаяся скорее упражнением в контроле над собой. С большей эффективностью ее обычно удается использовать в техническом рисунке или чертеже (см. рис. 2.4 В).

## Варьирование толщины линии

Варьирование толщины линий усиливает иллюзию трехмерности форм. Чем тоньше линия, тем меньше ее визуальная тяжесть. Различия в визуальной тяжести помогают отделять друг от друга структурные элементы и устанавливают индивидуальные формы (рис. 2.5). Наиболее легкие, тонкие линии обычно используются внутри контура объектов и обозначают их форму. Линии средней толщины, или профильные линии, обрисовывают объект и определяют его размещение в пространстве. Жирные, тяжелые линии подчеркивают структурные элементы или исполняют роль линий основной плоскости, помогающих «заземлить» объект (рис. 2.6).

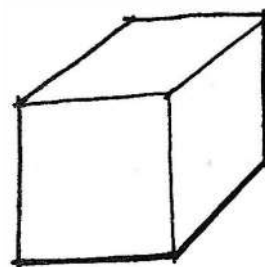


РИС. 2.5.  
ВАРЬИРОВАНИЕ  
ТОЛЩИНЫ ЛИНИИ

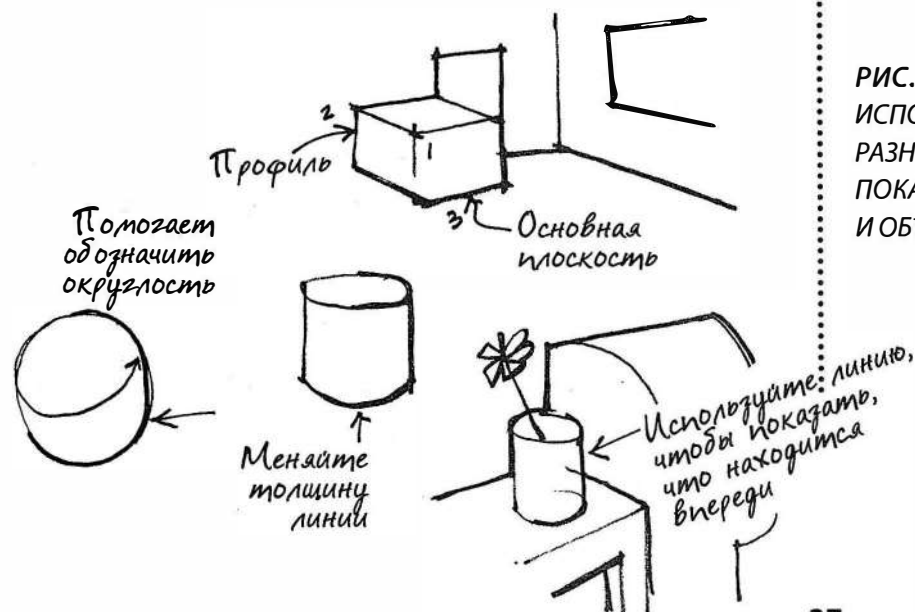
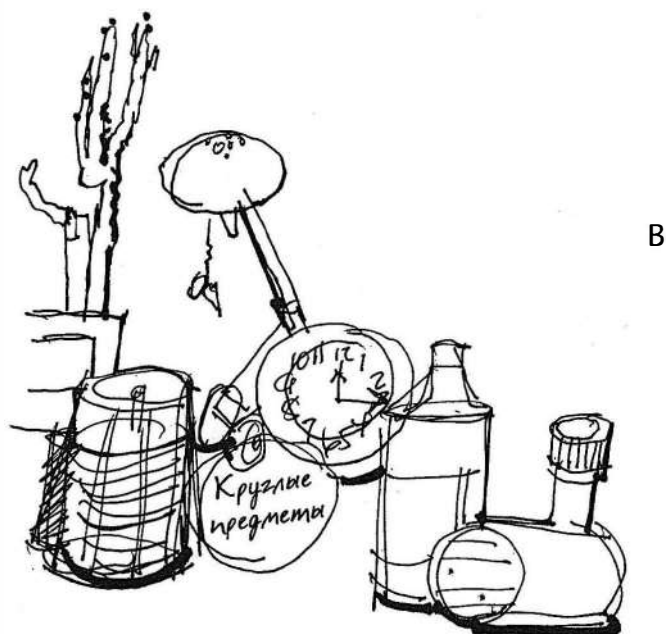
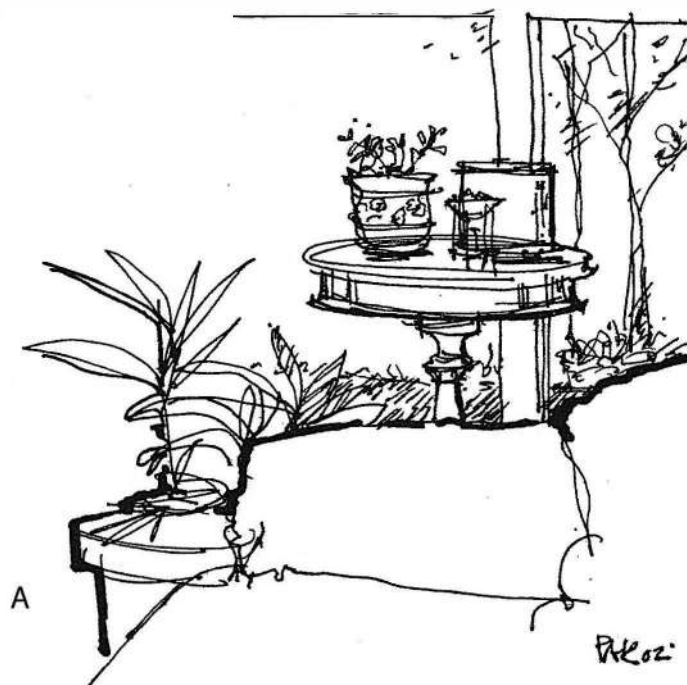


РИС. 2.6.  
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛИНИЙ  
РАЗНОЙ ТОЛЩИНЫ ДЛЯ  
ПОКАЗА ПРОСТРАНСТВА  
И ОБЪЕКТОВ

На двух эскизах на рис. 2.7 А, В показано варьирование толщины линии на альбомной бумаге; на рис. 2.7 С можно видеть варьирование толщины линии на сером картоне.

РИС. 2.7 А, В.  
ЭСКИЗЫ С ВАРЬИРОВАНИЕМ  
ТОЛЩИНЫ ЛИНИЙ  
НА АЛЬБОМНОЙ БУМАГЕ



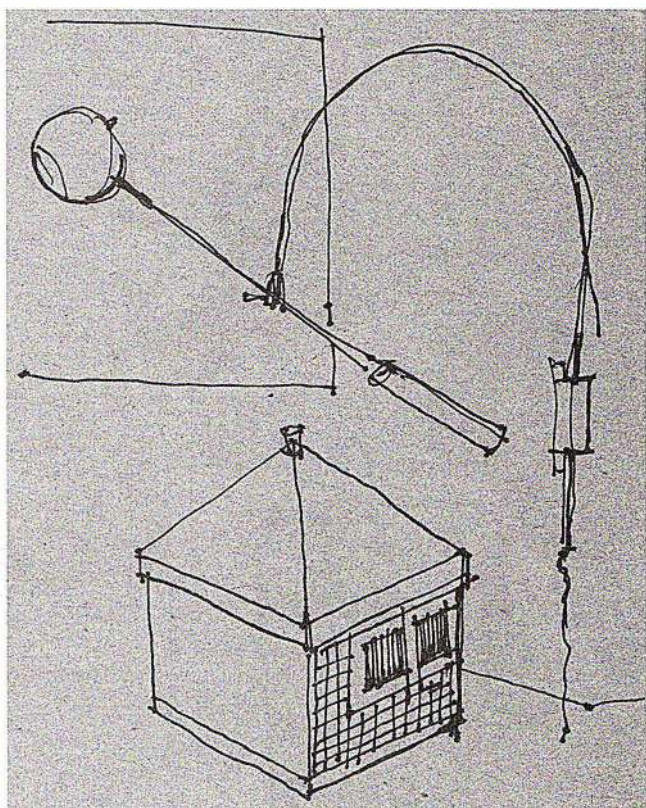


РИС. 2.7 С.  
ЛИНИЯ НА СЕРОМ КАРТОНЕ

### **Качество (характер) линии**

Качество — наиболее выразительная особенность линии, которая значительно улучшает стиль эскиза. Хорошее качество линии помогает оформить объекты и делает иллюзию изогнутых или округлых форм более достоверной (рис. 2.8 А, В, С, D). Однако с наибольшим успехом характер линии, как правило, используется в объектах свободной формы, таких как растения, одежда, занавески и многие другие элементы, обычно присутствующие на эскизах жилых или деловых интерьеров, а также в экстерьерных зарисовках.

РИС. 2.8 А, В, С  
КАЧЕСТВО ЛИНИИ

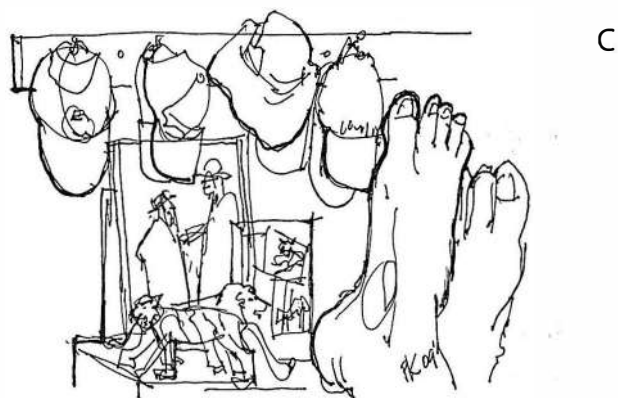
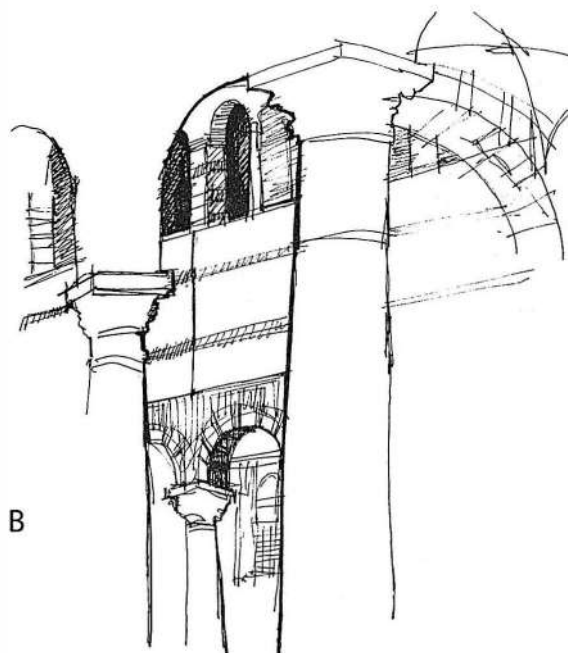
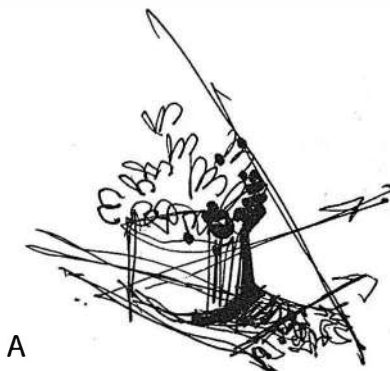




РИС. 2.8 D.  
(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

### ЭКСТЕРЬЕРНЫЙ ЭСКИЗ

Рисование **экстерьерных эскизов** — превосходный способ тренировать координацию руки и глаза, одновременно наслаждаясь свежим воздухом и природой. Рисуйте все, что хотите запечатлеть для будущего использования. Это могут быть архитектурные элементы,

места, которые вы посещали, или же делайте зарисовки природы просто ради собственного удовольствия.

Рисуете ли вы естественные или рукотворные объекты, важно всегда помнить основные моменты: линия, тона и тени, текстура и материал.

Изображая деревья и цветы, внимательно присматривайтесь («учитесь видеть») к их форме, паттернам роста, контурам и текстурам. Естественное солнечное освещение является наиболее мощным источником света, оно будет влиять на все элементы и общее впечатление от вашего рисунка. Как правило, в солнечные дни образуются тени, дающие возможность создать наиболее энергичные эскизы.

Тщательно выбирайте объекты, которые собираетесь рисовать, и продумывайте композицию вашего альбомного листа с точки зрения фотообъектива. О композиции не следует забывать, независимо от того, рисуете вы загородный пейзаж или городской вид, одиночный элемент или даже мельчайшую деталь.

Пока вы еще только учитесь, следует ограничивать объем того, что вы хотите изобразить, и следить за тем, сколько времени у вас уходит на завершение намеченной работы. Впоследствии, попрактиковавшись, вы сможете увеличить темп и сократить время, которое вам требуется для создания эскизов. Важно, чтобы вы знали основы перспективы с одной и двумя точками схода. Рисуя на открытом воздухе, находите положение линии земли, линии горизонта и точек схода; устанавливайте картинную плоскость так, чтобы она делала иллюзию перспективы более достоверной (рис. 2.9).

Всегда определяйте цели, которых вы хотите достичь в упражнениях, — это позволяет измерять свой успех. Так, я порой рисую этюды зданий, используя только линию. Или, допустим, исследую паттерны роста листьев на каком-либо дереве.



Устанавливайте для своих эскизов временные ограничения от нескольких минут до часа (см. рис. 2.10 А, В, С).

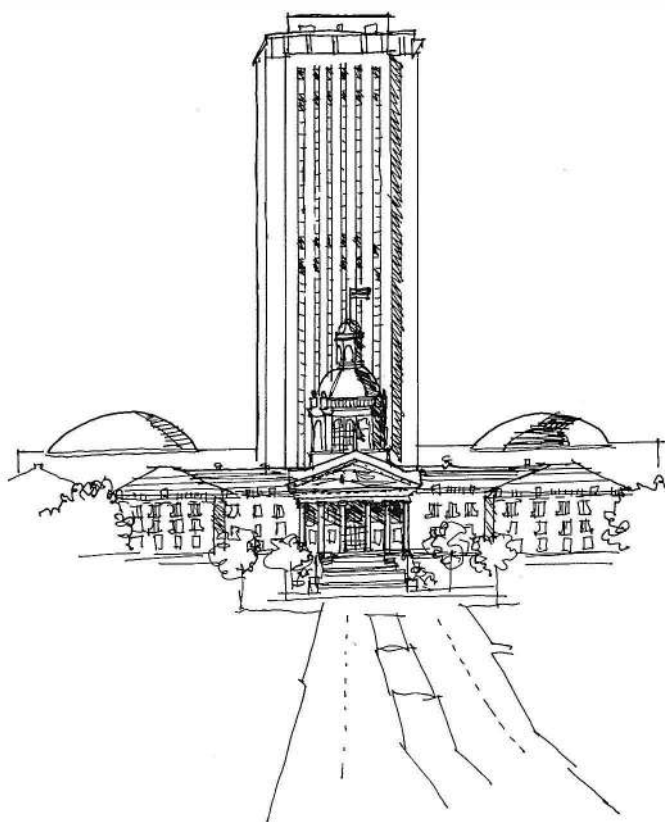


РИС. 2.9.

ЭТЮД-НАБРОСОК ЗДАНИЯ:  
КАПИТОЛИЙ, ТАЛЛАХАССИ,  
ТОЛЬКО ЛИНИЯ, 10 МИНУТ

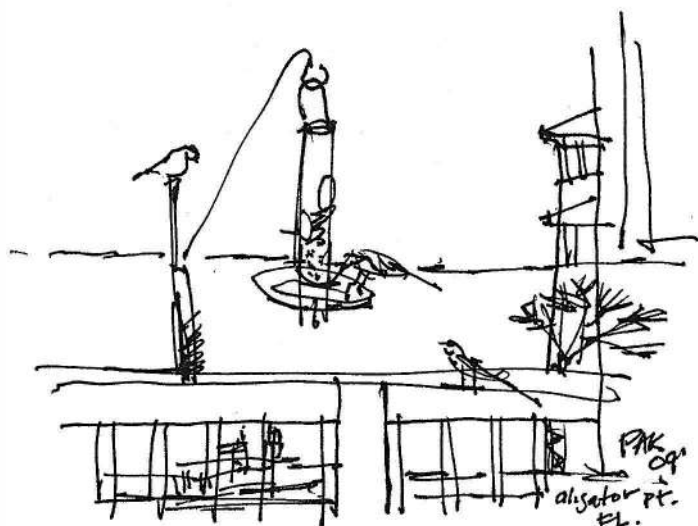


РИС. 2.10 А.

ЭКСТЕРЬЕРНЫЕ  
ВИНЬЕТИРОВАННЫЕ ЭСКИЗЫ

## ИНТЕРЬЕРНЫЙ ЭСКИЗ

Объекты для интерьерного эскиза всегда находятся перед глазами и не зависят от погодных условий. Вы можете рисовать целые комнаты в жилых и нежилых помещениях, предметы мебели в различных соотношениях — как правило, хороший результат дают группы из трех объектов. Либо же изображайте отдельные детали интерьера.

Также ничто не мешает вам самим составить натюрморт, чтобы упражняться в рисовании элементов, фигур, форм и текстур, которые представляют для вас сложность. Или выйдите на улицу и поищите объекты, на которых будет интересно попрактиковаться.

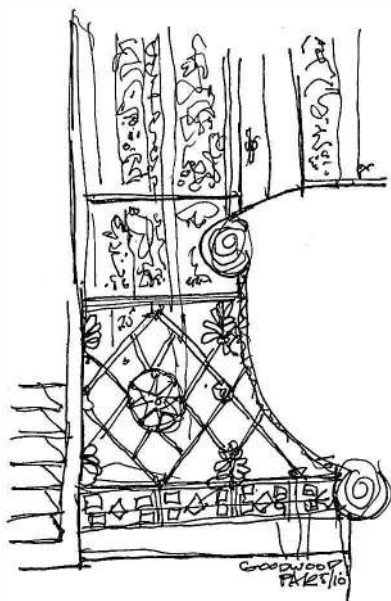


РИС. 2.10 С.  
АРХИТЕКТУРНАЯ ДЕТАЛЬ

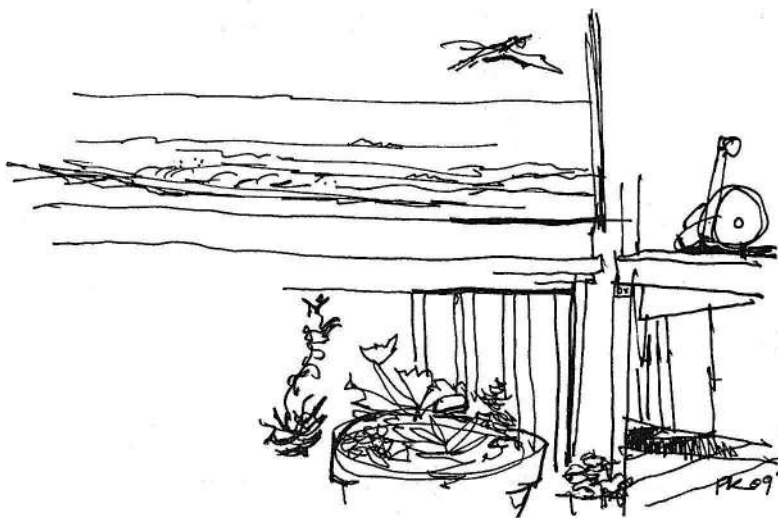
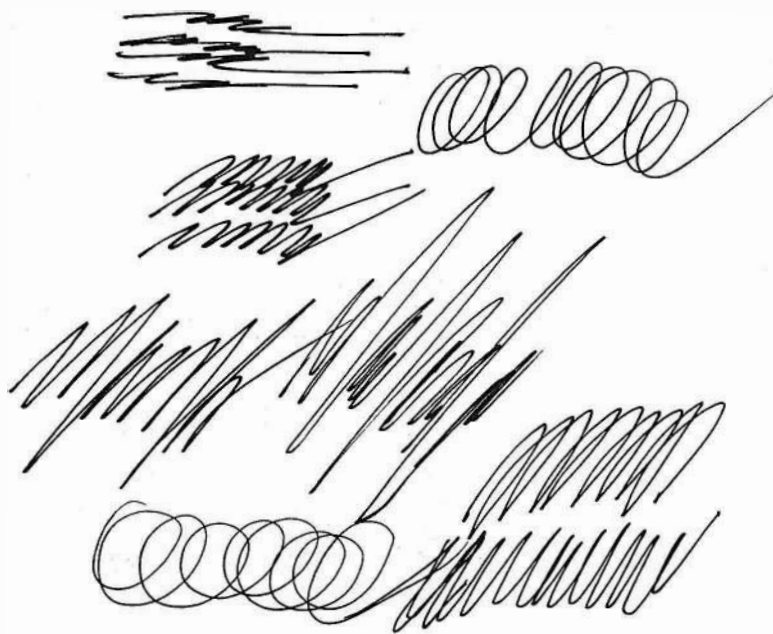


РИС. 2.10 В.  
ЭКСТЕРЬЕРНЫЕ ВИНЬЕТИРОВАННЫЕ ЭСКИЗЫ

# Упражнения по теме «Линия»

## I. УПРАЖНЕНИЕ ДЛЯ РАЗМИНКИ

Самое свободное из разминочных упражнений состоит в нанесении линий на бумагу с использованием различных типов движений. Все эти упражнения должны выполняться в быстром темпе; они служат только для подготовки к рисованию.

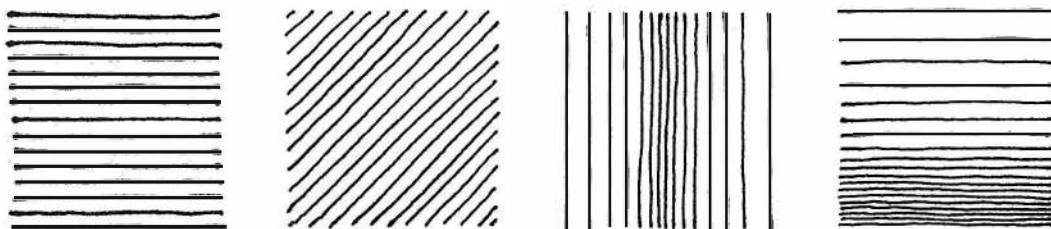


Инструменты и материалы: альбомная бумага, любой карандаш, авторучка, фломастер и т. п.

## II. УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ КОНТРОЛЯ НАД ЛИНИЕЙ

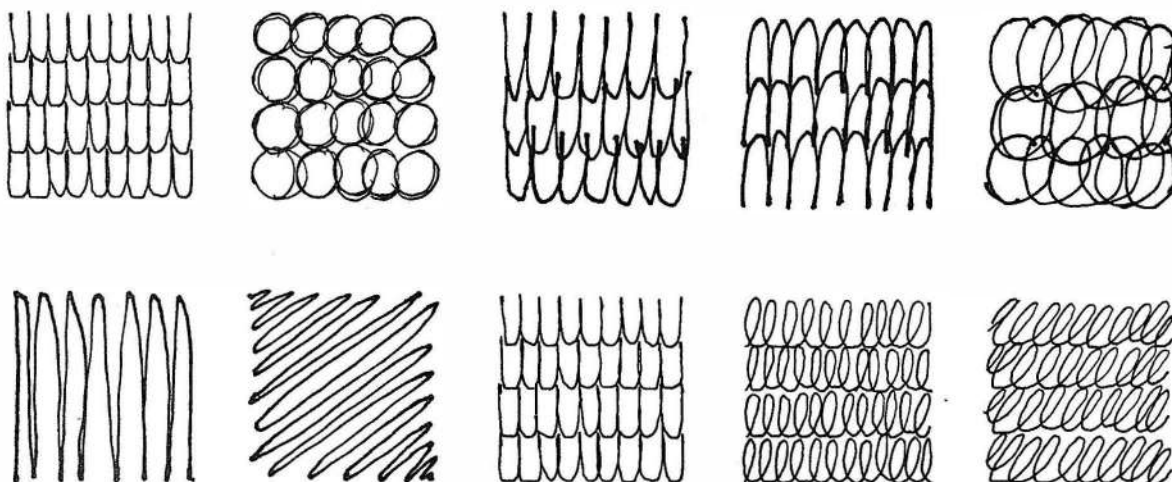
### 1. Постоянство основной линии

Рисуйте разнообразные вертикальные, горизонтальные и диагональные линии или же варьируйте расстояние между ними, соблюдая неизменную толщину. Ключом к этому упражнению является контроль.



## 2. Постоянство линии с вариациями

Рисуйте петли, завитки или любые другие интересные вариации линий, какие подскажет вам воображение.



Инструменты и материалы: альбомная бумага, карандаш, фломастер, маркер  
1-2 страницы  
Размер: от 1/2 до целого листа

## III. УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ КООРДИНАЦИИ РУКИ И ГЛАЗА. НАТЮРМОРТ

Объектом для этого этюда может быть отдельный предмет или сложная композиция. При работе в аудитории лучше всего, если у вас будет достаточное разнообразие фигур, форм и текстур. Это могут быть консервные банки, бутылки, кошельки, куртки, чертежные приспособления, растения и другие предметы, какие только найдутся. Рисование натюрмортов совершенствует координацию руки и глаза.

## 1. Линия

Рисуйте объект, используя только линии различной толщины.

## 2. Текстура и материал

Исследуйте только текстуру и материал, не обращая внимания на линию и свет. Необязательно рисовать весь натюрморт, выбирайте то, что вам нравится, так, чтобы уложиться в намеченное время.

И снова временное ограничение нестрогое, однако эффективен минимум в 10 минут. Это упражнение может выполняться как в помещении, так и на открытом воздухе.

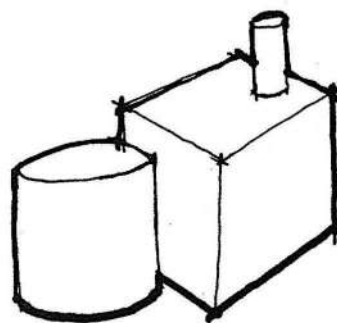
При работе в аудитории используйте для всех перечисленных упражнений одну и ту же композицию. В нее должны входить объекты, обладающие явно выраженной текстурой или узором. Хорошо подходят дерево, стекло, шероховатые ткани, растения, а также многие другие материалы.

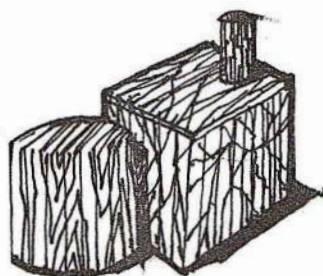
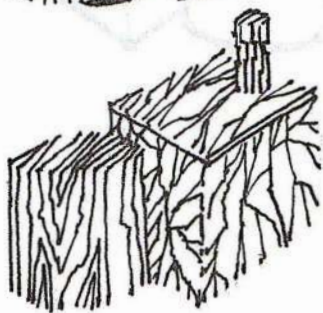
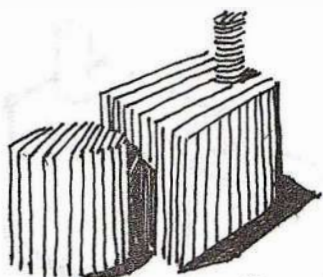
Текстуру имеют все предметы, однако объекты с гладкой или скользкой поверхностью не настолько хорошо поддаются отображению. Тем не менее вы можете смело использовать для них условные текстуры, применяя точечную или перекрестную штриховку.

## 3. Тон/тень

Упражняться в создании тонов и теней можно как в помещении, так и на открытом воздухе. Если вы работаете в аудитории, полезно составить натюрморт. Очень важен хороший источник света.

Изучайте свой объект только на предмет тонов и теней. Не оконтуривайте объекты, но с помощью тонов обозначьте форму и тени, чтобы подчеркнуть направление и количество света. Запомните одно важнейшее правило: тень темнее тона. Не обращайте внимания на текстуру или узоры.





Инструменты и материалы: альбомная бумага, карандаш, фломастер, маркер  
Размер: от 1/2 до целого листа  
Время: 10-20 минут

#### 4. Линия, тон/тень, текстура и материал

Это упражнение, как правило, является последним шагом в этой части обучения. После анализа вашего натюрморта на предмет света и текстуры/материала (или паттерна) по отдельности вы должны свести их воедино, выбрав такие способы отображения, которые позволят получить наиболее достоверный рисунок. Как вы узнаете из книги позже, эта же основная концепция стоит за методом наложения.

Здесь время, затраченное на работу, также будет зависеть от масштаба и сложности натюрморта.

# СВЕТ

# 3

## *Что такое свет?*

Свет — это элемент рисунка, определяющий все, что мы видим, а также то, как мы это видим. Прежде всего мы выбираем либо солнечный свет, либо искусственное освещение от любого источника; от этого зависит, насколько наш рисунок будет читаться и какое визуальное впечатление произведет. Мы выделяем в пространстве поверхности и формы с помощью тона, степени яркости или оттенка (как правило, эти термины взаимозаменяемы), а также теней, отбрасываемых формами, на которые падает свет.

### **ТОН, СТЕПЕНЬ ЯРКОСТИ ИЛИ ОТТЕНОК**

Термины «тон», «степень яркости» и «оттенок» описывают характер воздействия света на поверхность, объект или форму. Термин «степень яркости» чаще всего используется, чтобы определить градации света и тени. Степень яркости варьируется от нуля (0), означающего белый цвет, до 10 — это черный (рис. 3.1).

Яркость со значением 10 обычно оставляют для теней, согласно основному правилу: «Тень темнее тона». Это очень важно, поскольку мы можем ясно увидеть взаимоотношения форм, только когда более светлый оттенок противопоставлен более темному. Если у формы с яркостью 10 тень сделать тоже с яркостью 10, они сольются воедино и четкость очертаний формы будет потеряна.

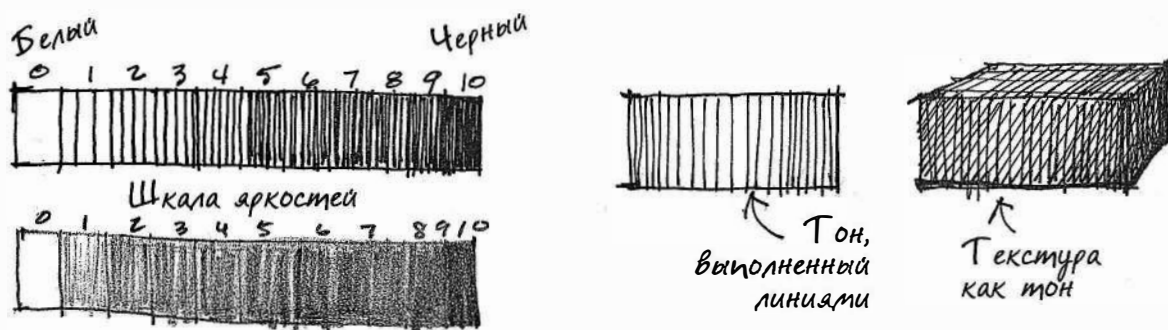


РИС. 3.1.  
ШКАЛА ЯРКОСТЕЙ

Изменение степени яркости достигается посредством изменения направления и интенсивности источника света.

## ТЕНЬ

Существует почти неограниченное количество формул, связанных с отбрасыванием теней. Ключом к пониманию работы с тенями в рисунке может служить правило «Что видишь, то и получаешь». И все, в этом нет ничего сложного. Вы можете получать тени, приближенные к реальности, с помощью обычной лампы как источника света, направленного на объект или модель, таким образом имитируя сцену, которую вы хотите создать.

РИС. 3.2 А.  
ЭСКИЗ, ВЫПОЛНЕННЫЙ  
ЧЕРНОЙ ГЕЛЕВОЙ РУЧКОЙ

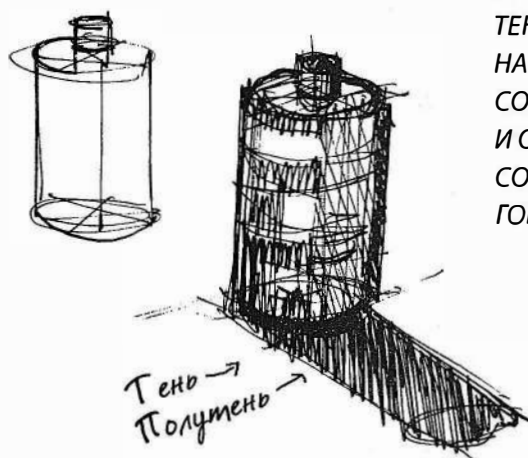


РИС. 3.2 В.  
ТЕНЬ ЗАВИСИТ ОТ  
НАПРАВЛЕНИЯ  
СОЛНЕЧНОГО СВЕТА  
И ОТ РАСПОЛОЖЕНИЯ  
СОЛНЦА НАД УРОВНЕМ  
ГОРИЗОНТА





Тени часто разделяют на **умбру** (тьень) — более темные области и **пенумбру** (полутень) — более светлые (рис. 3.2 A, B, C, D). Они могут быть резкими с четкими границами или иметь мягкие очертания и в большей степени сливаться с остальным рисунком. Источник освещения в ваших рисунках всегда должен быть определенным и постоянным. Люди, которые смотрят на ваши рисунки, могут не быть художниками, но они привыкли видеть действие света в своей повседневной жизни. Поэтому, если вы хотите, чтобы они восприняли иллюзию, передаваемую вашим рисунком, нужно критически подходить к использованию света.

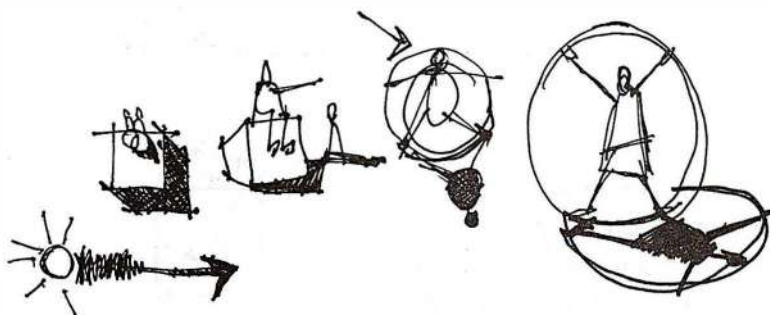


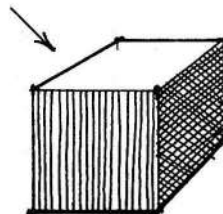
РИС. 3.2 С.  
ЭСКИЗ ФИГУР И ИХ ТЕНЕЙ



РИС. 3.2 D.  
МОЯ И МЯ,  
ОТБРАСЫВАЮЩИЕ ТЕНИ

## ТЕНЬ ПРИ ПЕРСПЕКТИВЕ С ОДНОЙ ТОЧКОЙ СХОДА

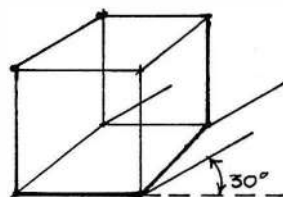
1. Определите положение источника освещения.



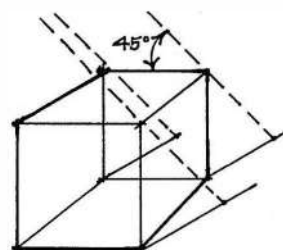
2. Нанесите тона на ваш объект (рис. 3.3).

3. Выберите точки на тех плоскостях объекта, которые будут блокировать свет, отбрасывая тень.

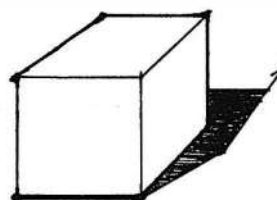
4. Последовательно постройте из этих точек углы (как правило, они составляют  $30^\circ$ ).



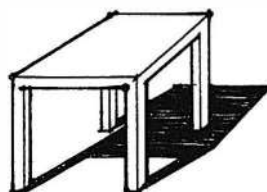
5. Из верхних точек плоскости, отбрасывающей тень, опустите линии под углом в  $45^\circ$ , чтобы определить длину тени. В действительности эти углы меняются вместе с перемещением источника света; когда источник освещения находится непосредственно над объектом, тени не возникает.



6. 45-градусные линии пересекутся с 30-градусными; завершите контур тени, проведя линию, параллельную основанию объекта, и другую линию, направленную в точку схода.

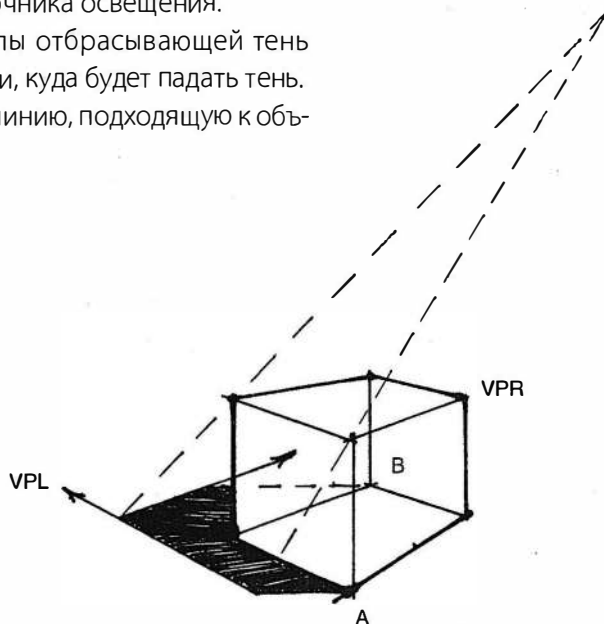


7. Те же принципы применимы и к этому столу.



## ТЕНЬ ПРИ ПЕРСПЕКТИВЕ С ДВУМЯ ТОЧКАМИ СХОДА

1. Определите положение источника освещения.
2. Проведите линии через углы отбрасывающей тень плоскости в том направлении, куда будет падать тень.
3. Проведите горизонтальную линию, подходящую к объекту в точке A.



4. Из точки, где эта линия пересечет траекторию тени, отброшенной от источника света, проведите линию в направлении левой точки схода.
5. Из точки, где эта линия пересечет вторую траекторию отбрасывания тени от источника света, проведите линию в направлении правой точки схода.
6. Завершите контур тени сзади горизонтальной линией к точке B.

На рис. 3.4 показана тень, отбрасываемая окном под углом  $45^\circ$ .



РИС. 3.3.  
ТЕКСТУРА ПОВЕРХ ТОНА



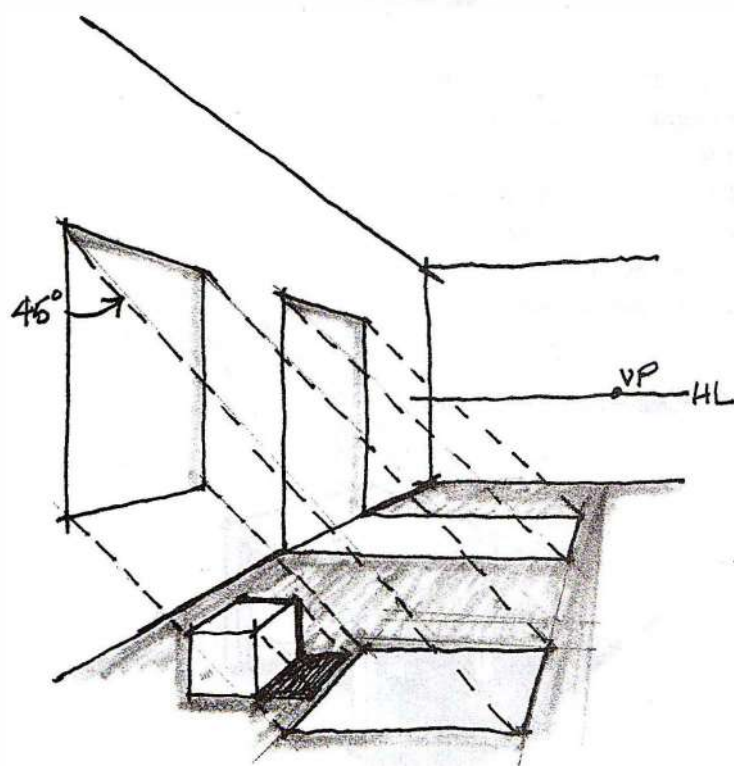
А  
Выполненный  
линиями тон  
не должен  
напоминать  
текстуру



В  
Нет необходимости  
рисовать излишнюю  
линию



РИС. 3.4.  
ТЕНЬ, ОТБРАСЫВАЕМАЯ  
ОКНОМ ПОД УГЛОМ 45°



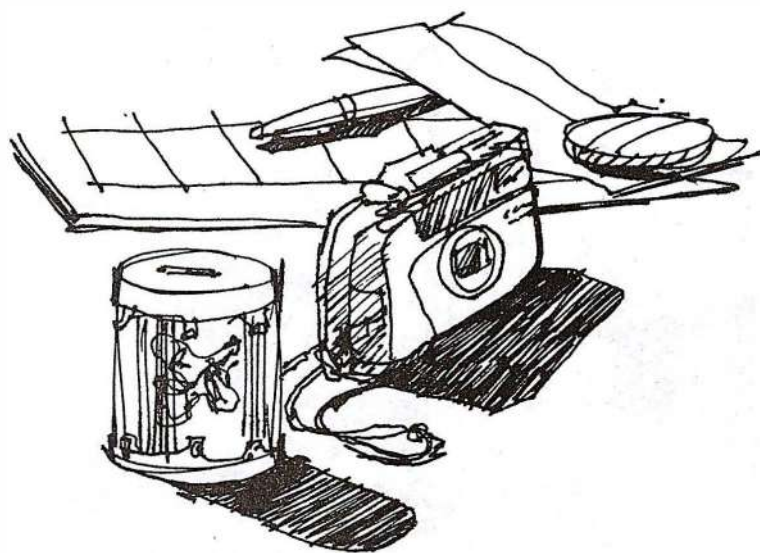


РИС. 3.5.  
ИСКУССТВЕННОЕ  
ОСВЕЩЕНИЕ, РУЧКА PILOT  
PRECISE

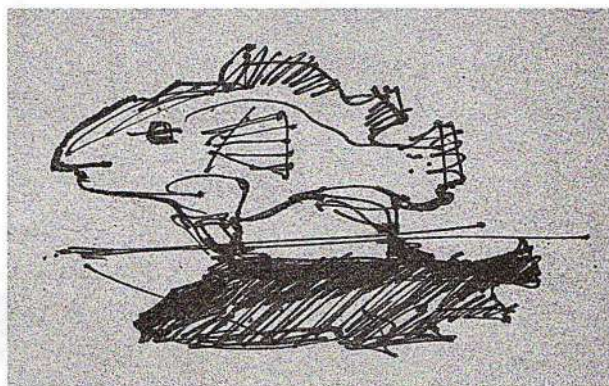
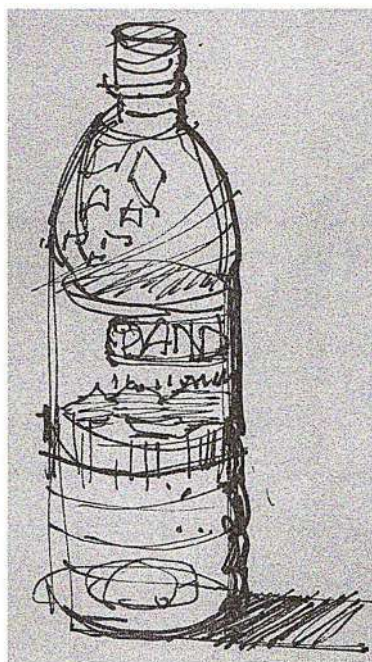


РИС. 3.6.  
А. СЕРАЯ БУМАГА; В. СЕРЫЙ КАРТОН



РИС. 3.7.  
ЭТЮД: ВАРИАЦИИ  
ТОЛЩИНЫ ЛИНИИ

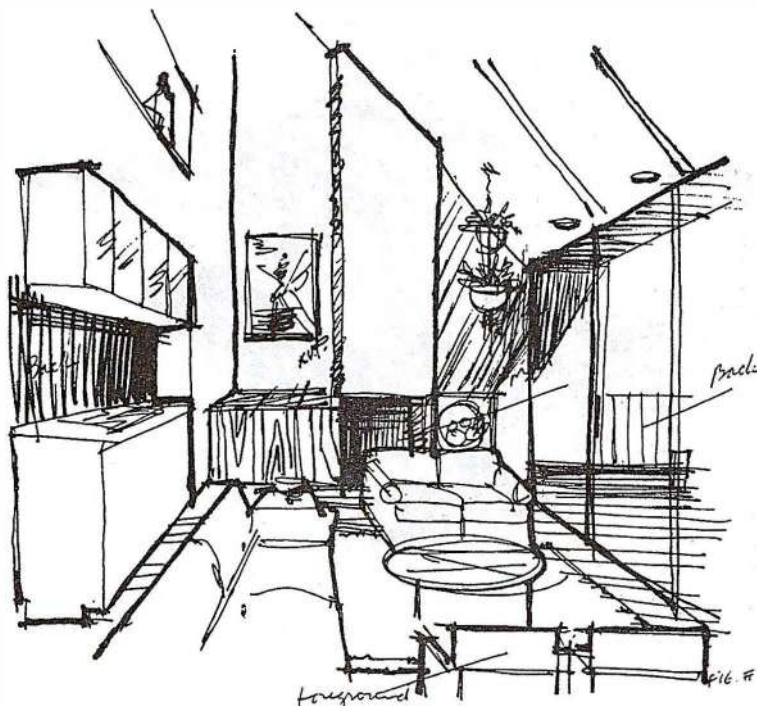
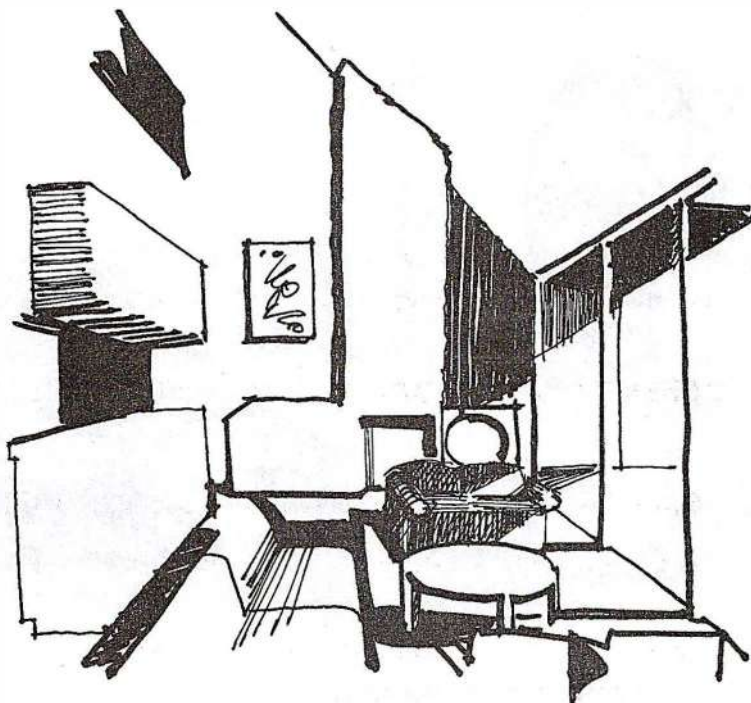


РИС. 3.8 А.  
ЭТЮД: СВЕТО И КОНТРАСТ  
В ИНТЕРЬЕРЕ



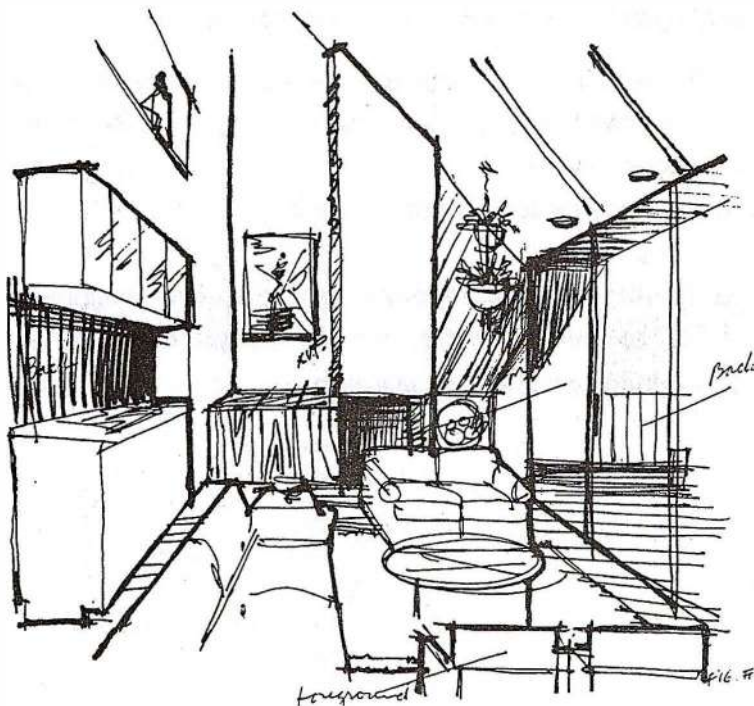


РИС. 3.8 В.

ЭТЮД: ТОН / ТЕКСТУРА

## Упражнения по теме «Свет»

### 1. СТЕПЕНЬ ЯРКОСТИ

- Тренируйтесь передавать степень яркости от 0 до 10.
- Инструменты и материалы: альбомная бумага, карандаш, фломастер, маркер.

### 2. ОБЪЕКТЫ НА ПРИРОДЕ ПРИ СОЛНЕЧНОМ ОСВЕЩЕНИИ

### 3. ОБЪЕКТЫ В ИНТЕРЬЕРЕ ПРИ СОЛНЕЧНОМ И ИСКУССТВЕННОМ ОСВЕЩЕНИИ

- Сосредоточьтесь исключительно на тонах и тенях.
- Используйте технику оттенков или тона, выполненные линиями.
- Инструменты и материалы: альбомная бумага, карандаш, фломастер, маркер.
- Время: от 5 до 20 минут на каждый этюд.

#### **4. ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ (КУБ, ЦИЛИНДР И Т. Д.)**

- а. Выберите стандартный источник освещения; пусть свет падает то из верхнего левого, то из верхнего правого угла.
- б. Вначале работайте над тоном.
- в. Тень.
- г. Тренируйтесь в передаче «умбры» и «пенумбры».
- е. Инструменты и материалы: альбомная бумага, карандаш, фломастер, маркер.



# ТЕКСТУРА

## 4

### *Что такое текстура?*

**Текстура** — это элемент рисунка, который помогает обозначить характер пространства. Все поверхности имеют текстуру, варьирующуюся от грубой до гладкой. Тип и плотность использованной текстуры помогают реализовать основной принцип дизайна: акцентирование. Пользуйтесь возможностью применить текстуру, поскольку она придает рисунку наиболее интересные, динамичные, чувственные, осязаемые черты.

### **МАТЕРИАЛЫ**

Как естественные, так и рукотворные материалы имеют текстуру и узор. Рисуя эскизы на открытом воздухе, мы имеем дело с растительной жизнью, водой, камнем и множеством других природных материалов. Если на рисунке присутствуют архитектурные элементы, на сцену выходят как природные, так и искусственные материалы. При работе в помещении наиболее распространенными материалами будут дерево, камень, кирпич, стекло, обои, ковры и ткани (рис. 4.1 А, В, С).

Разумеется, одни материалы гораздо легче рисовать, чем другие. Такие поверхности выгодно подчеркивать, в то время как на некоторые достаточно просто намекнуть. Ключевым моментом в рисовании материалов

РИС. 4.1 А.  
ЭТЮД: ТЕКСТУРА В ЯРКОМ  
КОНТРАСТЕ

является их тщательное изучение и понимание. Например, древесина пород, выращенных специально для производства мебели, имеет характерный, четко выраженный паттерн зернистости. Этот рисунок меняется в зависимости от того, каким образом было спилено дерево, также важно, используется в качестве материала цельная древесина или фанера. Как уже отмечалось, у обычного человека может не быть художественного вкуса, но у него есть чувство реальности. Если ваши рисунки не будут реалистичными, зритель не воспримет передаваемую вами иллюзию.

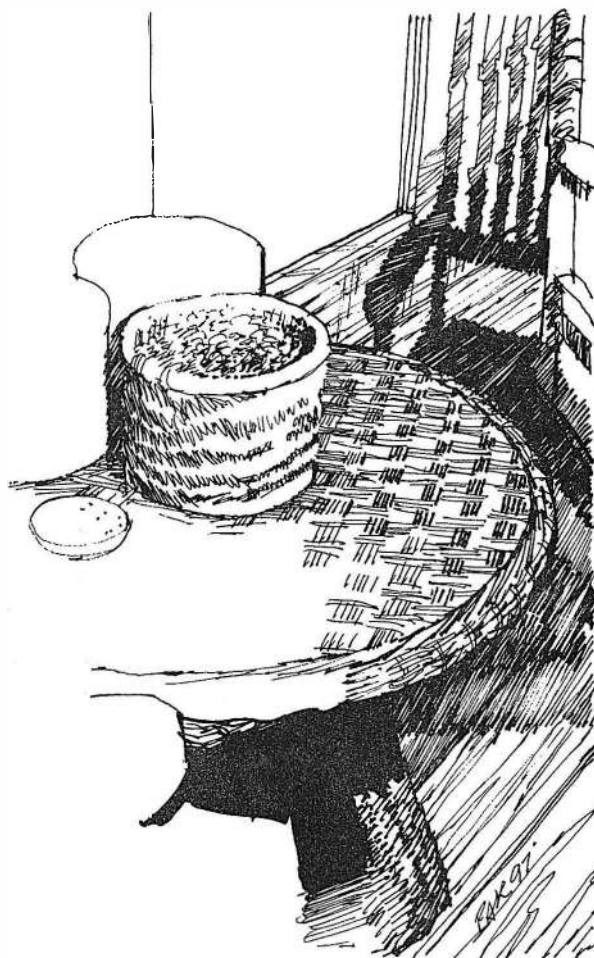
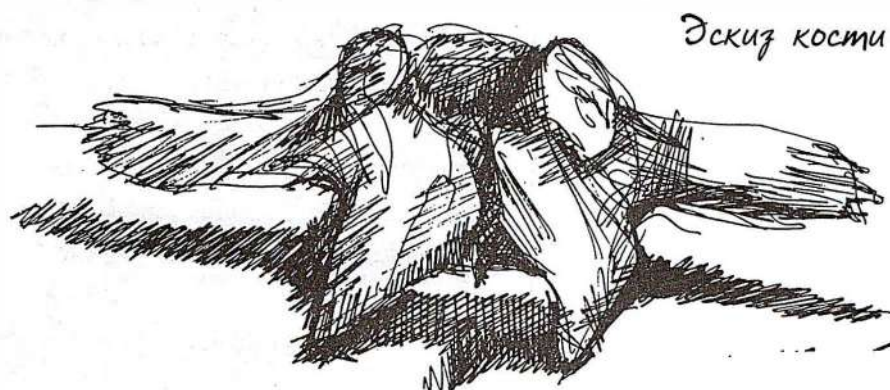
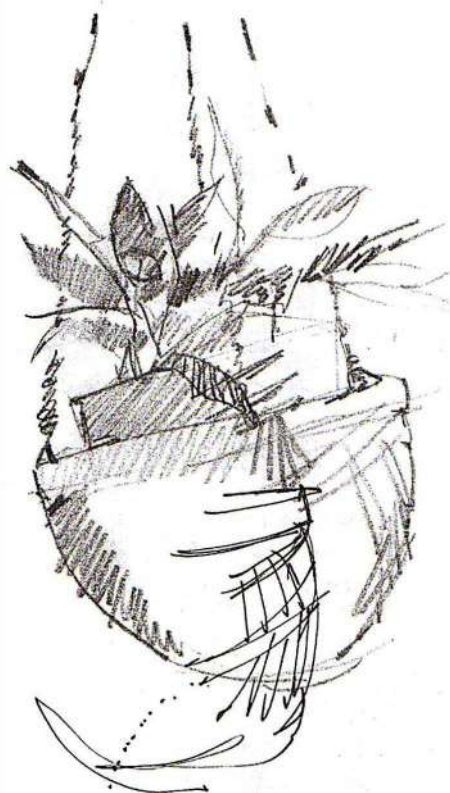


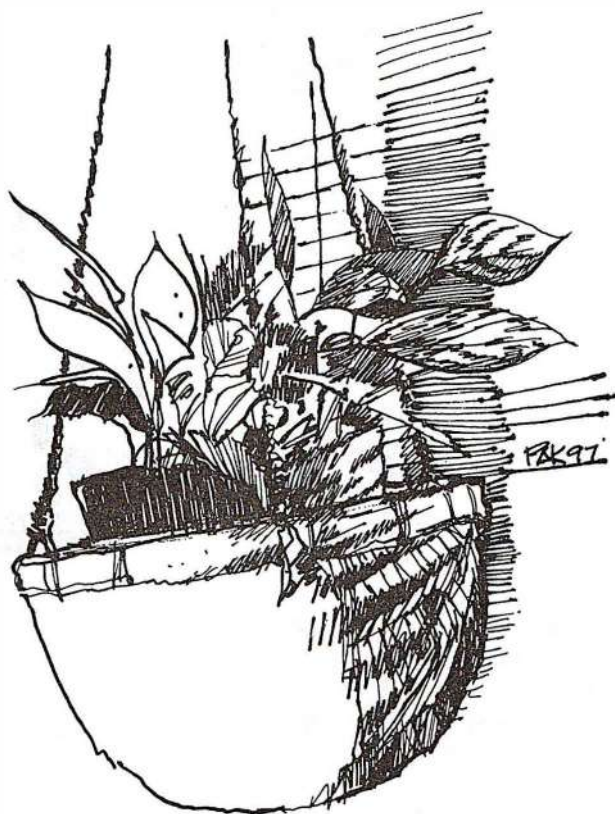
РИС. 4.1 В, С.  
(ПРОДОЛЖЕНИЕ)



В

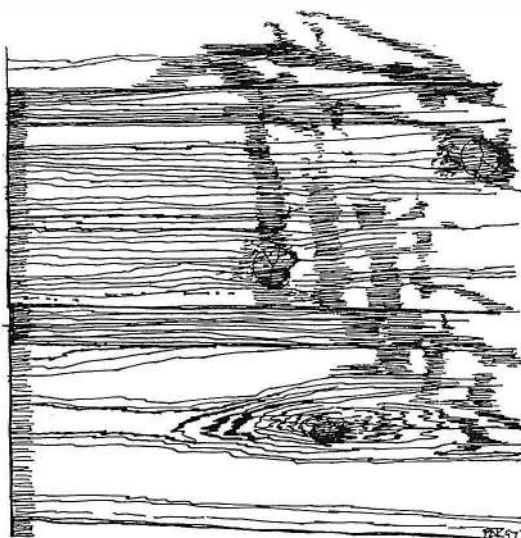


С. Предварительный эскиз



Законченный эскиз

РИС. 4.2.  
ЭТЮД: ТЕКСТУРА ДЕРЕВА  
И КИРПИЧ



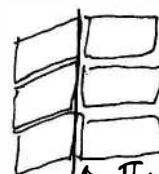
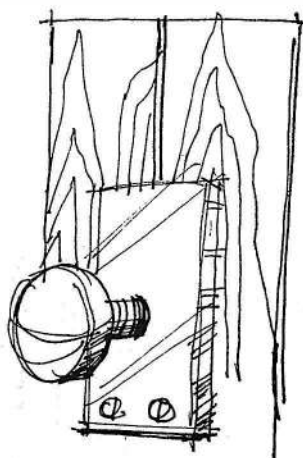
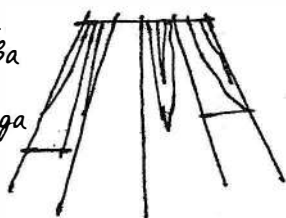
Деревянный пол  
Параллельная перспектива  
с одной точкой схода



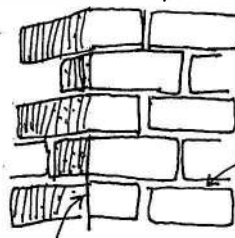
Перспектива с двумя  
точками схода



Исчезающая  
перспектива  
с одной  
точкой схода



Похоже на обои  
✓ Кирпичная кладка



Покажите  
раствор  
и неза-  
метные  
кружки

Избегайте  
излишних  
линий



Вид в плане

Каменная кладка,  
а не обои с рисунком

Способ, которым выложены камень, кирпич и деревянный пол, также наделяет их индивидуальными характеристиками (рис. 4.2). Это наиболее очевидно, когда мы имеем дело с материалами стандартного размера. Самым распространенным материалом для покрытия полов является ковер — превосходный объект для работы над текстурой. И вновь следует внимательно относиться к тому, как вы изображаете ковер, поскольку он обладает рифленой поверхностью с абсолютно неслучайным линейным характером. Чтобы не казалось, что пол на вашем рисунке взлетает вверх, и узор, и полотно ковра должны уменьшаться в размерах, уходя в перспективу.

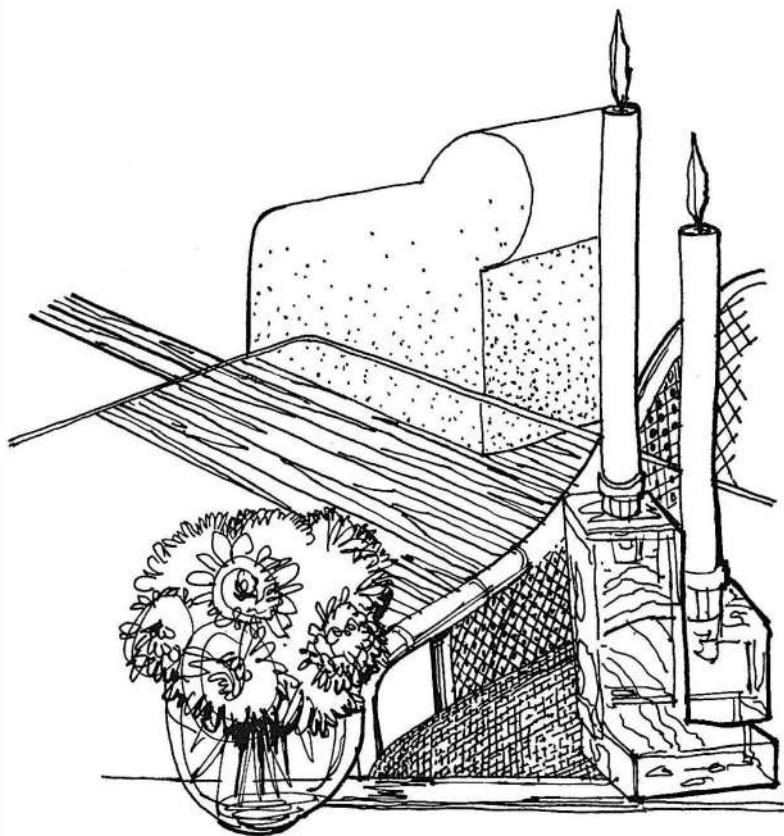
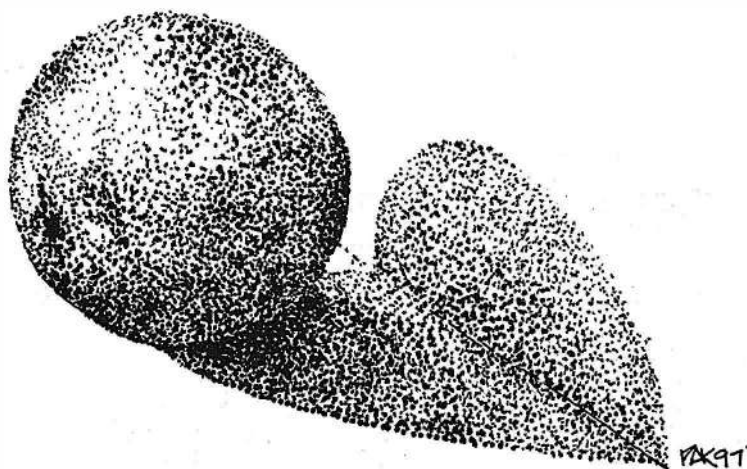


РИС. 4.3.  
ЭТЮД: ТЕКСТУРА СТЕКЛЯННОЙ  
ПОВЕРХНОСТИ

Стекло, будь это окно или деталь мебелировки, часто представляет трудность для рисовальщика. Лишь разница в степени четкости того, что вы видите в комнате, и того, что вы видите за окном, помогает зрителю заключить, что перед ним стекло. Это также верно для изображения предметов, видимых сквозь стеклянную столешницу (рис. 4.3). Важно найти такие техники, которые вызовут в сознании смотрящего определенные знаки и символы, благодаря которым он не сможет не поверить в то, что вы ему показываете.

На рисунке могут изображаться такие материалы, как обои и настенные ковры. Зачастую именно паттерн является тем, что оживляет материал. При мелком масштабе изображения невозможно предусмотреть все детали, но иногда достаточно просто намекнуть на существование узора путем выразительного использования текстуры и линий. Наиболее распространенные материалы, такие как нейлон и кожа, легче показать, отчетливо обрисовывая, как материал расположен на мебели, — например, изображая стежки, швы или свисающий край драпировки.

Текстуры и материалы могут быть прорисованы условно или же реалистично. Существует несколько вариантов условных текстур: **точечная штриховка** (точки различной величины, рис. 4.4), перекрестная штриховка, петли и т. д. Важно помнить, что на одном рисунке нельзя использовать одинаковую условную штриховку для отображения различных материалов. Если вы уже применили точечную штриховку для материалов с твердой поверхностью, таких как штукатурка или бетон, вы не должны предусматривать ее для мягкой ткани. Это только собьет с толку зрителя, пытающегося подстроить свое восприятие к использованной вами условной текстуре.



**РИС. 4.4.**  
ЭТЮД: УСЛОВНАЯ  
ТЕКСТУРА (ТОЧЕЧНАЯ  
ШТРИХОВКА) С ТЕНЬЮ,  
ВОСХОДЯЩЕЙ ПО  
ВЕРТИКАЛЬНОЙ  
ПЛОСКОСТИ

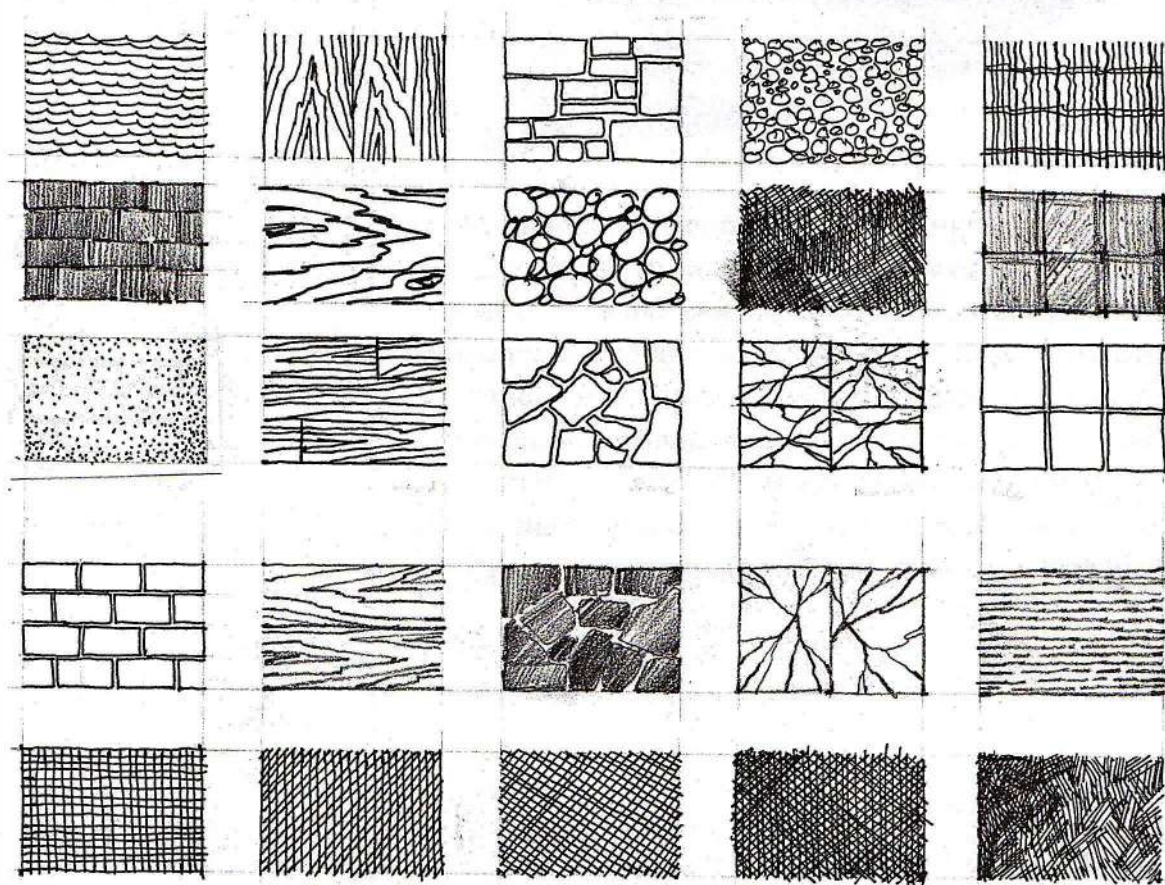
Хотя реалистичная передача иллюзии конкретного материала на бумаге часто зависит от ваших художественных способностей, вы должны обладать знанием о его паттернах, структурных характеристиках, строении и основных свойствах или особенностях. Терпеливо практикуясь, вы сумеете придать должный акцент текстурам, материалам и узорам. Отчетливые тактильные переживания обогатят визуальное воздействие ваших рисунков, что станет для вас источником вдохновения и удовлетворения.



# Выражения по теме «Текстура»

## I. ОТРАБОТКА РЕАЛИСТИЧНОЙ И УСЛОВНОЙ ТЕКСТУРЫ

Первое упражнение с текстурой и материалами состоит в отработке контролируемого «умения видеть». Смотрите на определенные текстуры и материалы и рисуйте их в квадрате или прямоугольнике. Либо же можете просто играть с различными текстурами.



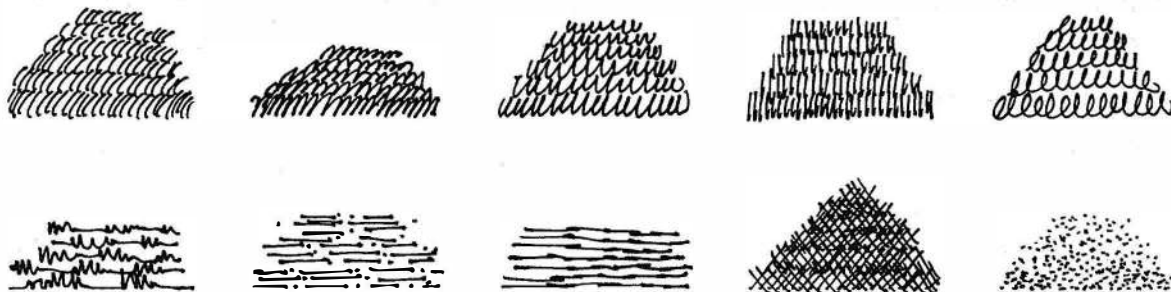
Инструменты и материалы:

альбомная бумага, карандаш, фломастер

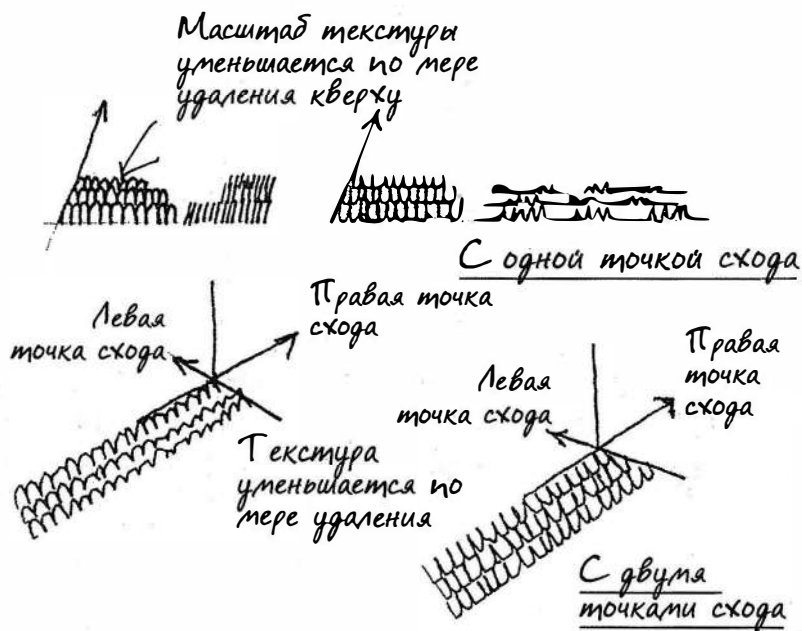
Размер: 1 x 1,5 дюйма [~2,6 x 4 см]



## II. ТЕКСТУРА, ПОКАЗЫВАЮЩАЯ ЭФФЕКТ УДАЛЕНИЯ



1. Инструменты и материалы: альбомная бумага, карандаш, фломастер
2. Рисуйте в перспективе, чтобы показать на текстуре эффект удаления



## *Часть вторая*

---

# КОМПОНОВОЧНЫЙ НАБРОСОК

### *Что такое компоновочный набросок?*

Компоновочный набросок — это визуальный язык, система стенографических символов, используемая на схематическом, или предварительном, этапе процесса работы над рисунком для облегчения поиска потенциальных решений поставленных задач.

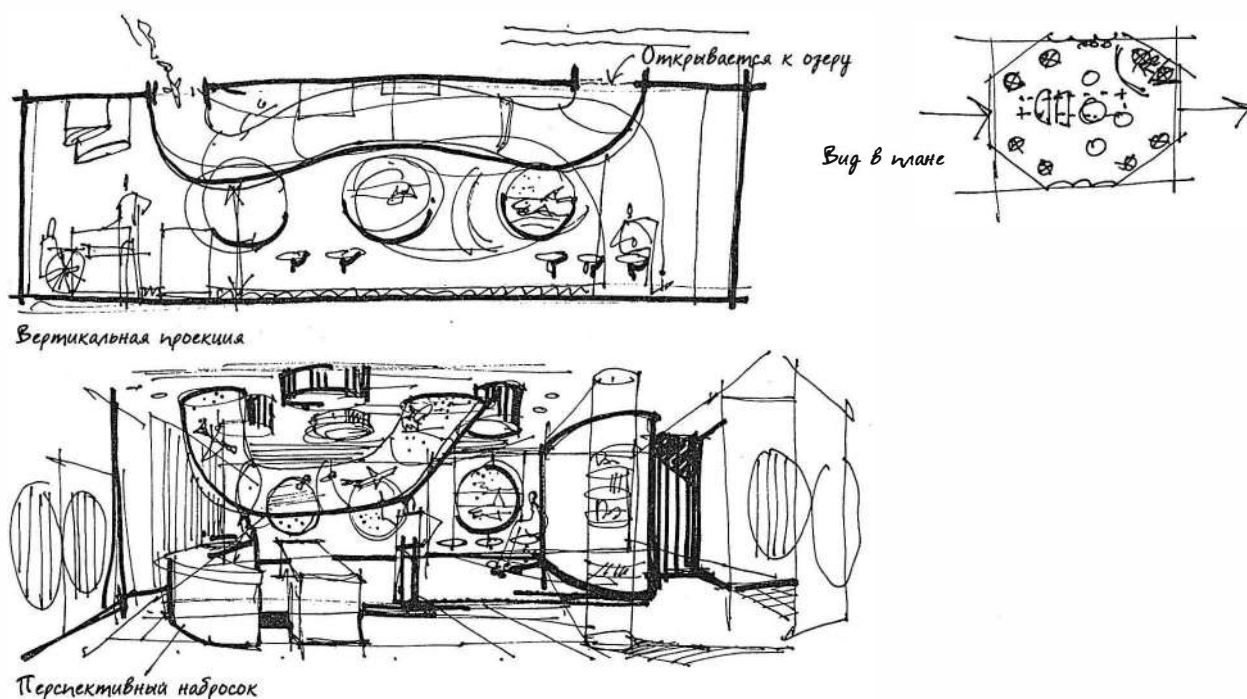
В этой части мы рассмотрим пузырьковые потоковые диаграммы, концептуальные схемы / диаграммы, различные типы перспектив и перспективные наброски — приемы, применяемые для компоновочного наброска. Все эти виды работ предназначены для использования дизайнером в процессе решения поставленных задач и, как правило, не показываются заказчику. Рисунки такого типа имеют свою специфику, стиль и индивидуальность; о них не следует судить, исходя из достоверности передачи изображаемого или их художественной ценности. Здесь в первую очередь имеет значение не тщательность отрисовки, а скорость, с которой подобный рисунок наносится на бумагу (см. рис. Р 2.1–Р 2.3).

В определенных ситуациях, в моменты повышенного напряжения, умение быстро рисовать бывает чрезвычайно полезным. Для сдающего экзамен студента — стоит ли перед ним задача

нарисовать эскиз за максимально короткое время или за восемь часов — подобный навык может оказаться решающим фактором для получения профессиональной лицензии.

В некоторых случаях, однако, компоновочный набросок используется для создания быстрых эскизов в целях объяснения своей идеи заказчику. Один из типичных примеров такой техники, со временем приобретший популярность, получил название «салфеточного искусства» (дизайнер бегло набрасывает идеи на салфетке во время бизнес-ланча). Такое умение, как правило, производит впечатление на клиентов и часто подтверждает известное изречение: «Картинка стоит тысячи слов». Большинство преподавателей графики считают компоновочный набросок наиболее ценным и надежным инструментом, который получают их студенты на пороге дизайнерской карьеры.

РИС. Р 2.1.  
ВИД НА ПЛАНЕ,  
ВЕРТИКАЛЬНАЯ ПРОЕКЦИЯ  
И ПЕРСПЕКТИВНЫЙ  
НАБРОСОК



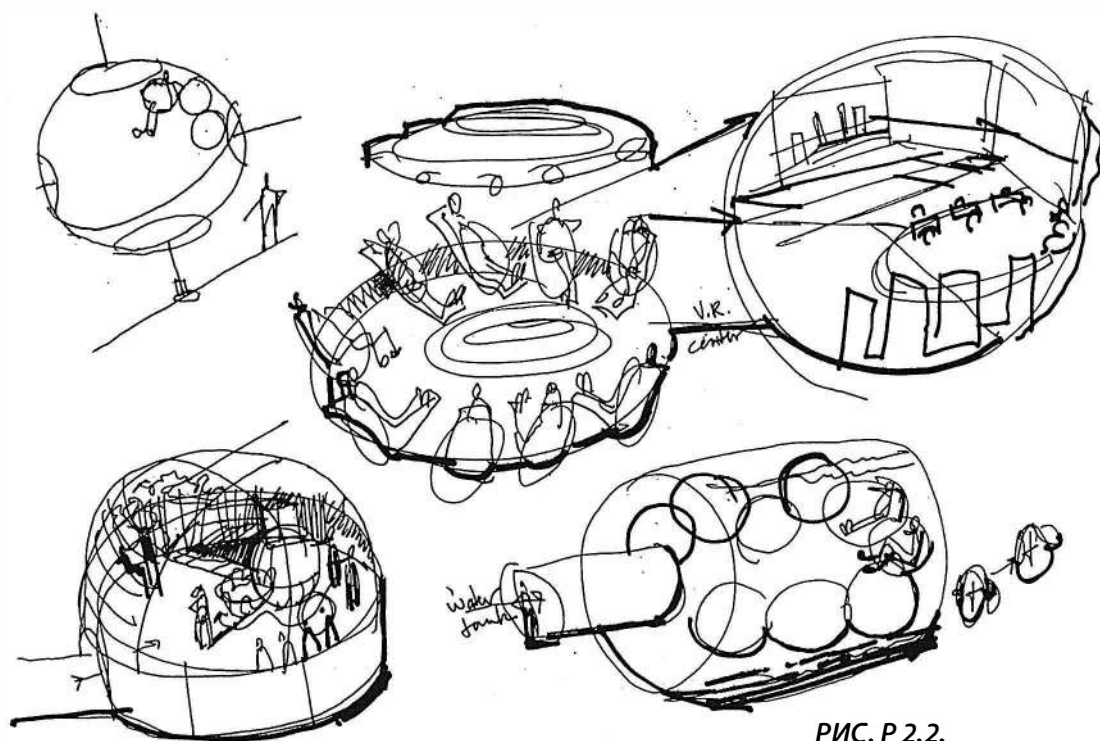


РИС. Р 2.2.  
ЭТЮД: АНАЛИТИЧЕСКИЙ  
ЦЕНТР

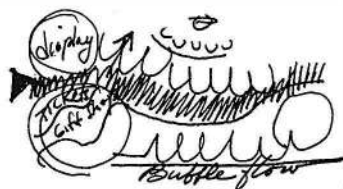
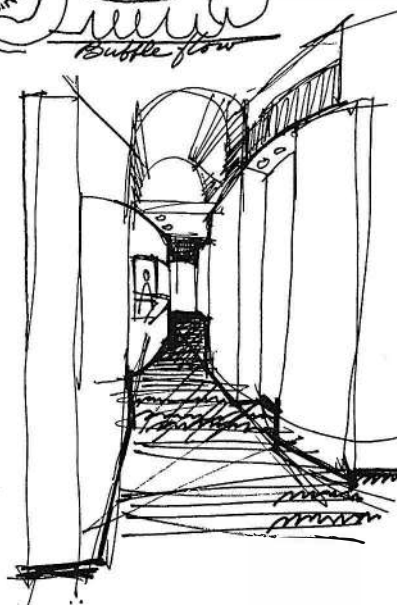
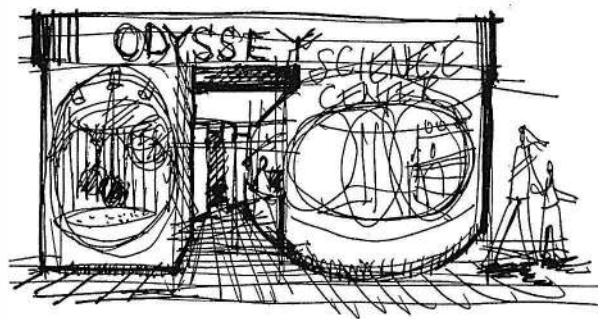


РИС. Р 2.3.  
ЭТЮД: НАУЧНЫЙ ЦЕНТР



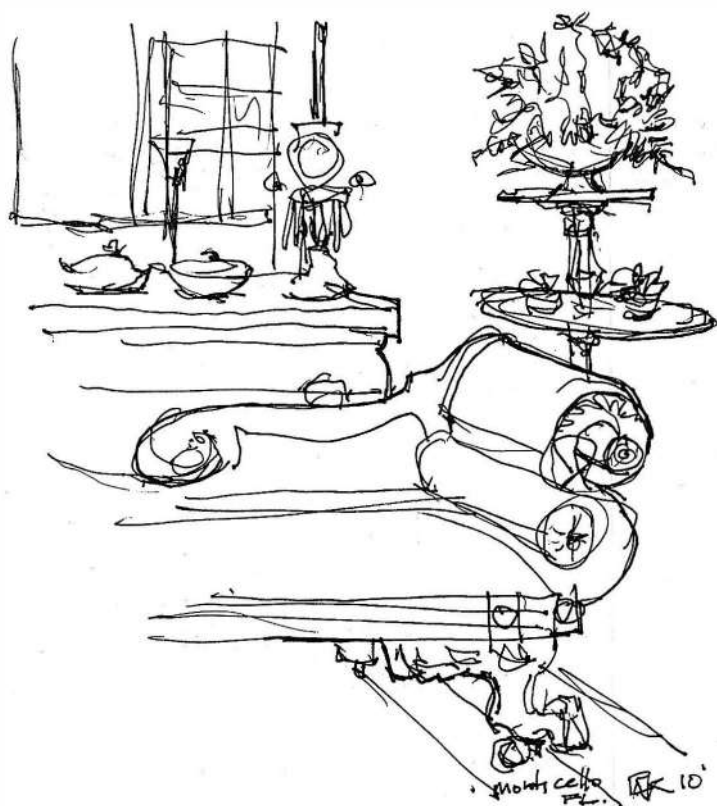


РИС. Р 2.4.  
ЭСКИЗ ИНТЕРЬЕРА,  
МОНТИЧЕЛЛО, ФЛОРИДА

# КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ СХЕМЫ / ДИАГРАММЫ

## 5

### *Что такое концептуальная схема / диаграмма?*

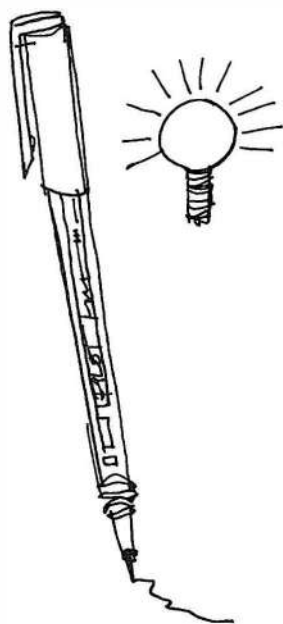


РИС. 5.1.  
ПРИМЕРЫ ТОГО,  
ЧТО НЕ ЯВЛЯЕТСЯ  
КОНЦЕПТУАЛЬНОЙ  
СХЕМОЙ / ДИАГРАММОЙ

Концептуальная схема / диаграмма — ядро схематического этапа рисования. Это самые первые штрихи, наносимые дизайнером на бумагу, после того как он закончил предварительные исследования и планирование. Концептуальные схемы — визуальная стенография дизайнера, использующая в качестве символов маленькие, быстрые, свободные зарисовки. Такие диаграммы помогают дизайнеру исследовать множество различных идей на предварительном этапе работы над поставленной задачей. Концептуальные схемы / диаграммы создаются дизайнером для собственного пользования и, как правило, не показываются клиенту. Это значит, что они должны быть понятны только самому рисовальщику и необязательно служат для коммуникации.

Любой человек так или иначе рисовал в жизни какие-нибудь наброски или схемки. В нашем определении, однако, мы специально поставили перед словом «схемы» прилагательное «концептуальные», чтобы напомнить о том, что эта деятельность ни в коем случае не должна быть бессмысленной. Наброски на рис. 5.1 не являются

концептуальными схемами. Авторучка здесь — это просто эскиз авторучки; электрическая лампочка может быть символом «осенившей идеи», но, как вы вскоре увидите, ни один из этих рисунков не является концептуальной схемой / диаграммой.

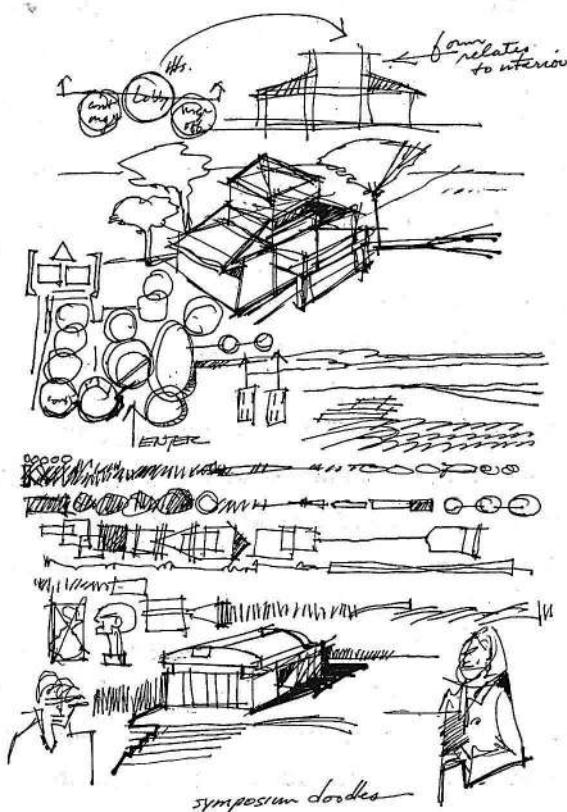
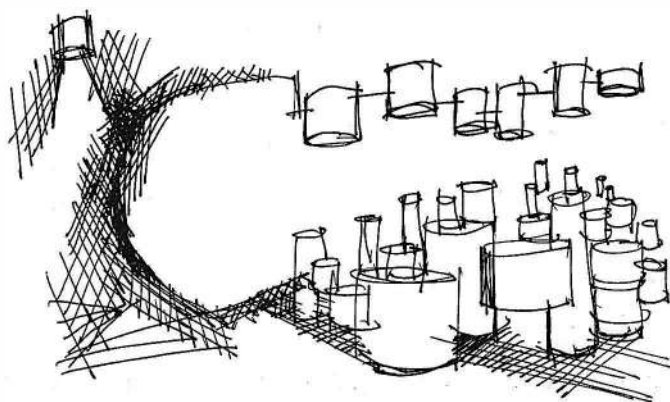


РИС. 5.2.  
КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ СХЕМЫ  
С ФАКУЛЬТЕТСКОГО  
СОБРАНИЯ

РИС. 5.2.  
(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

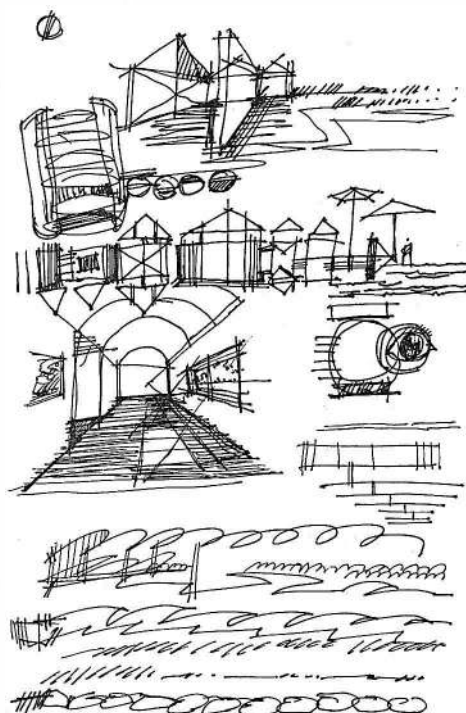
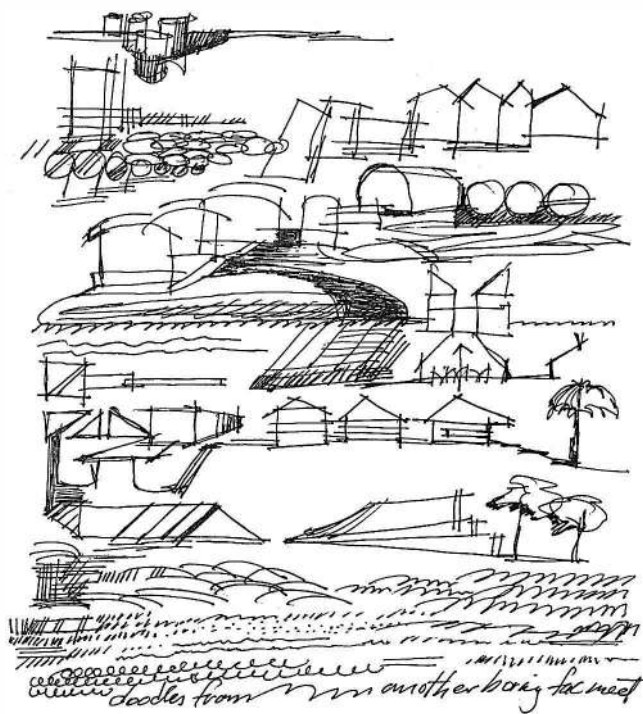






РИС. 5.2.  
(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

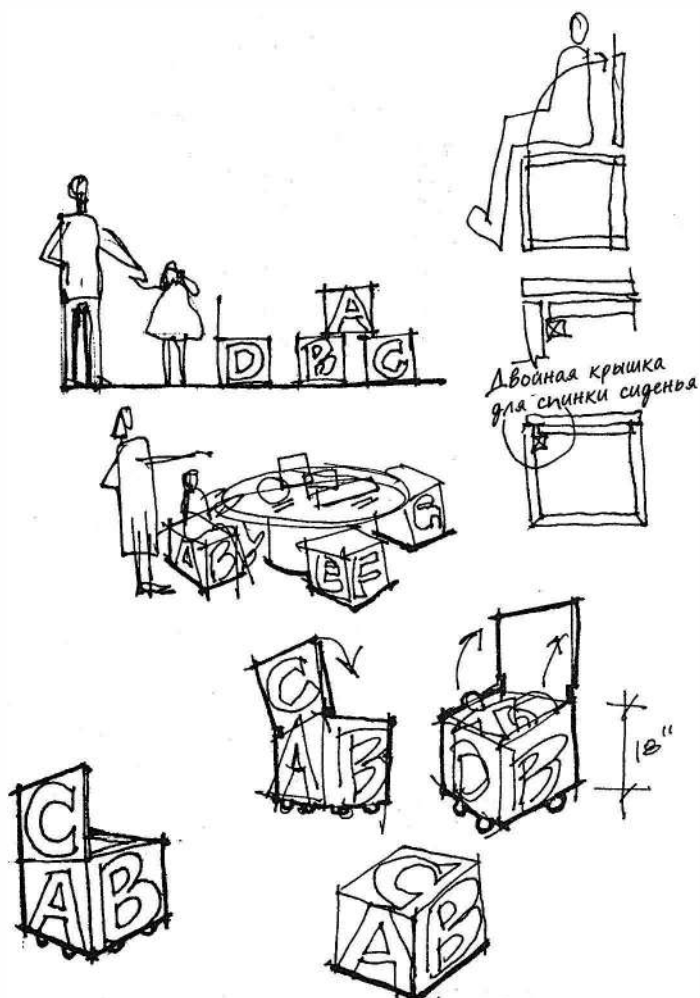


На рис. 5.2 представлены концептуальные схемы с факультетского собрания и семинара.

**Концептуальная схема** определяется как форма дизайнерской графики, выражающая слово, пространство или действие и используемая для исследования потенциальных дизайнерских решений на схематической стадии работы над заданием. Ключевым здесь является слово «потенциальных», поскольку на этом этапе вы должны искать альтернативные решения, которые могут впоследствии быть развиты (рис. 5.3 и 5.4).

**Диаграмма** определяется как серия взаимосвязанных концептуальных схем. Если концептуальная схема представляет собой стенографический символ, то диаграмма — это целое предложение или даже абзац. С точки

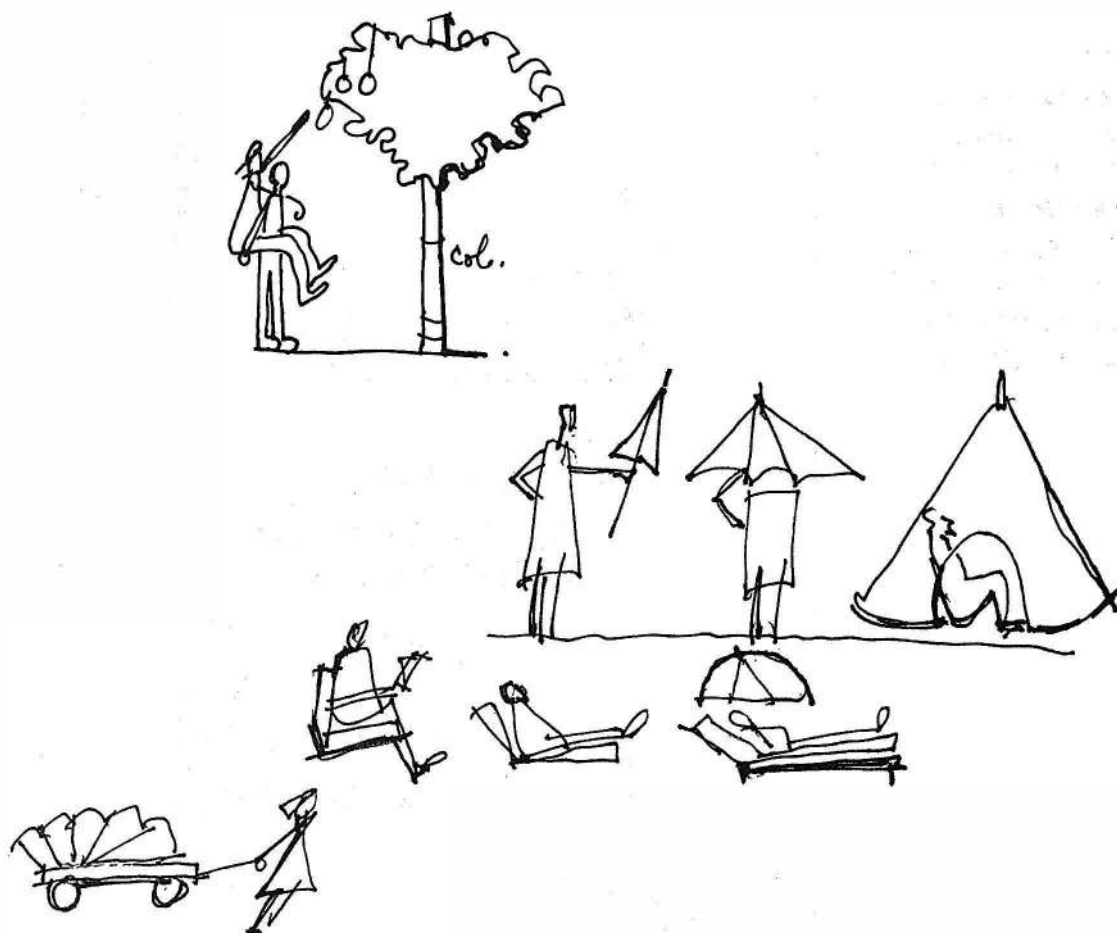
РИС. 5.3.  
ЗАДАЧА,  
РАССМАТРИВАЕМАЯ  
В КОНЦЕПТУАЛЬНОЙ  
СХЕМЕ / ДИАГРАММЕ:  
ЧЕРТЕЖ СИДЕНИЙ  
ДЛЯ ДЕТЕЙ В ДЕТСКОМ  
САДУ, ПОКАЗЫВАЮЩИЙ  
ОСНОВНЫЕ КОНТУРЫ,  
ФОРМЫ И МАСШТАБ



зрения дизайнера одиночная концептуальная схема, как правило, лишена смысла, если она не является частью диаграммы.

Концептуальные схемы / диаграммы играют для дизайнеров роль персонального стенографического языка. Они могут быть *реалистическими*, *символическими* или же *абстрактными*.

Подавляющее большинство концептуальных схем / диаграмм являются символическими, поскольку реалистические рисунки обычно отнимают больше времени.



Абстрактные рисунки, имеющие для нас то или иное значение, повторяясь достаточно часто, в конце концов тоже становятся символическими. Например, если бы на земле еще оставалось такое место, где не продавалась бы кока-кола, ее символ был бы для людей, проживающих там, абстракцией. Однако если бы по какому-то волшебству в той местности установили автомат с кока-колой, абстрактные буквы через очень короткое время превратились бы в символ обозначаемого ими безалкогольного напитка.

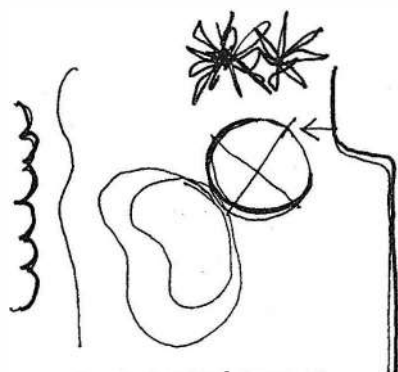
Основной процесс работы над заданием начинается со сбора данных и планирования, определения запро-

РИС. 5.4.  
СХЕМА / ДИАГРАММА

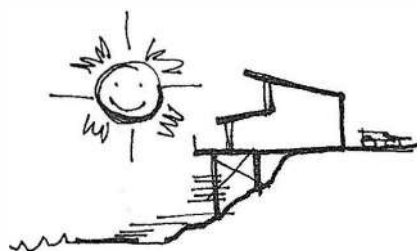
сов клиента и выяснения его имиджа и характера. Вы начинаете предварительную работу над задачей с концептуальных схем / диаграмм, используя *элементы* и *принципы* дизайна. Основными *элементами* являются: форма, масштаб, цвет, текстура и свет. Основные *принципы* — это единство, разнообразие, согласованность, равновесие, акцент, повторение и пропорция. Процесс работы над заданием включает в себя:

- программу проекта;
- исследование;
- предварительные работы:
  - а. пузырьковые потоковые диаграммы;
  - б. концептуальные схемы / диаграммы;
  - в. перспективный набросок;
- окончательный рисунок.

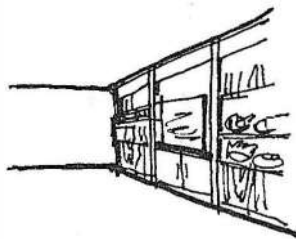
Во время предварительной работы над проектом я рекомендую двигаться от **макрокосма**, то есть общего взгляда, к **микрокосму** — более мелким деталям (рис. 5.5). Впервые берясь за концептуальные схемы / диаграммы, начинающие студенты-дизайнеры часто чувствуют искушение перескакивать к уже имеющимся у них концепциям дизайнерских решений, вместо того чтобы позволять решениям развиваться в ходе естественной эволюции проекта. Нередко наблюдается тенденция работы в обратном направлении — сначала они выдают дизайнерское решение, а затем подкрепляют конечный результат концептуальными схемами / диаграммами. Такой подход, разумеется, в корне лишает эти диаграммы смысла. Использование концептуальных схем / диаграмм имеет важнейшее значение на этапе разработки проекта — они служат доказательством логически возникшего и функционального предварительного дизайнерского решения.



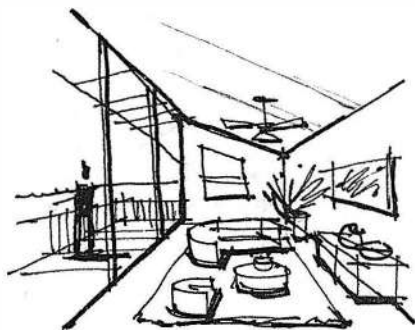
МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ



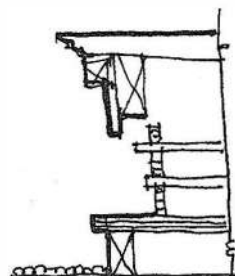
ДОМ



СТЕННОЙ ШКАФ



ИНТЕРЬЕР



ФРАГМЕНТ

**Напоминание:** наброски фигур играют в концептуальных схемах / диаграммах важную роль, помогая установить ощущение масштаба и пропорции (рис. 5.6).

### **КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ СХЕМЫ / ДИАГРАММЫ В ПЕРСПЕКТИВЕ**

Концептуальные схемы / диаграммы могут изображать план, вертикальную проекцию, разрез или перспективу. Концептуальные схемы в перспективе рисуются от руки, быстро, в малом размере и в свободной манере. Они

**РИС. 5.5.**  
ЭТЮД: ОТ МАКРОКОСМА  
К МИКРОКОСМУ  
НА ПРИМЕРЕ  
ПЛЯЖНОГО ДОМИКА

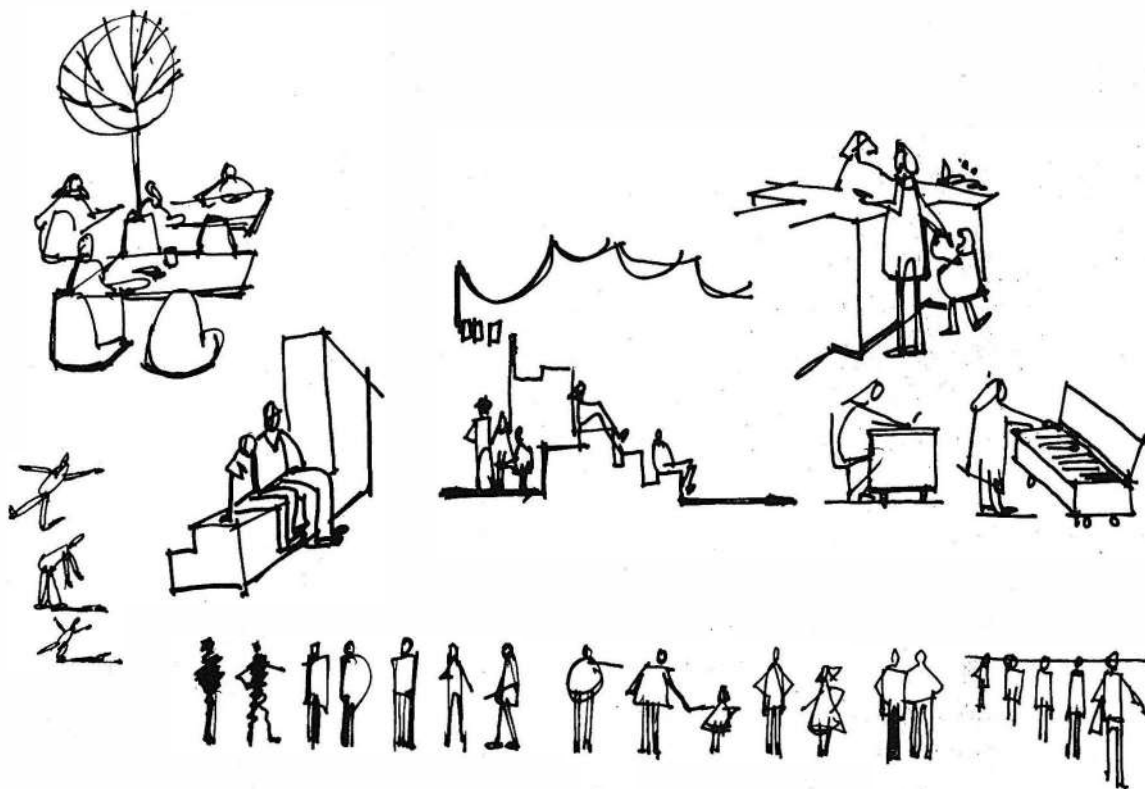


РИС. 5.6.  
ПРИМЕР ТИПОВЫХ  
ФИГУР, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ  
В ДИАГРАММАХ  
ДЛЯ МАСШТАБА

могут быть цветными или нет. Они необязательно красивы и скорее выражают *действие / ответное действие*, показывая конкретное потенциальное дизайнерское решение, которое лучше всего можно увидеть и понять в трехмерном пространстве (рис. 5.7). В отличие от традиционного перспективного рисунка, они могут быть испещрены пометками, стрелками и любыми другими символами, помогающими дизайнеру в его творческом процессе. Помните: концептуальные схемы / диаграммы считаются рисунками для внутреннего пользования, которые не предназначены для демонстрации заказчику. Такие перспективные эскизы наиболее эффективны, когда иллюстрируют те детали рисунка, которые могут меняться, двигаться, обладают некой *подвижностью* — *действие / ответное действие*.

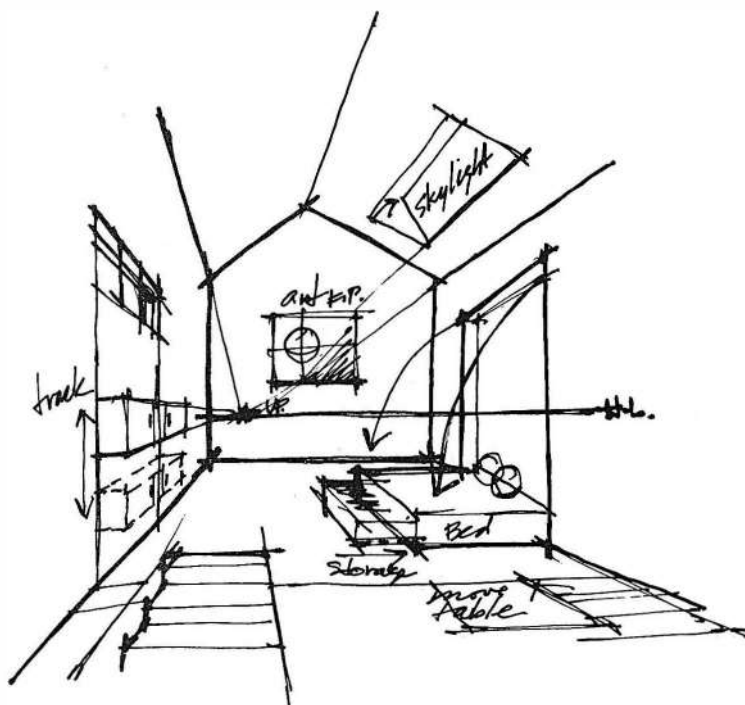


РИС. 5.7.  
КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ  
СХЕМА / ДИАГРАММА  
В ПЕРСПЕКТИВЕ,  
ИЛЛЮСТРИРУЮЩАЯ  
ДЕЙСТВИЕ / ОТВЕТНОЕ  
ДЕЙСТВИЕ

## ПУЗЫРЬКОВЫЕ ПОТОКОВЫЕ ДИАГРАММЫ

Пузырьковые потоковые диаграммы — один из наиболее популярных разделов схематического этапа дизайнерской работы. Они используются для планирования пространства и анализа перемещений внутри него. Пяти-этапная версия пузырьковой диаграммы, стилистически попадающая в разряд концептуальных схем / диаграмм, ведет к созданию предварительного плана этажа.

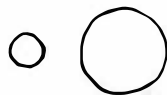
На основании предоставленной заказчиком информации может быть создано бесконечное множество пузырьковых потоковых диаграмм. Разумеется, количество диаграмм, разрабатываемых дизайнером, будет ограничиваться указанными в контракте сроками выполнения работы — временные ограничения всегда должны учитываться. Пузырьковая диаграмма с наибольшим потенциалом будет развита на конечном этапе дизай-

нерского проекта. Как и любые концептуальные схемы / диаграммы, пузырьки представляют собой личный код дизайнера; они часто сопровождаются специализированным и в некоторых случаях развернутым словесным описанием.

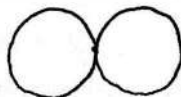
Все площади, перечисленные в предоставленном заказчиком дизайнерском задании, должны быть обозначены индивидуальными пузырьками. Рекомендуется внутри каждого пузырька указывать название обозначаемого им места или комнаты. Пузырьки следует рисовать от руки, поскольку применение кругового шаблона будет чересчур формальным и займет много времени. Можно использовать цвет для придания пространству того или иного психологического звучания. Теплые цвета более активны, холодные — более пассивны.

Вот основные рекомендации по использованию пузырьков в качестве языка:

1. Размер пузырька должен соответствовать размеру обозначаемого им места. Это основывается на простой пропорции: маленький пузырек может обозначать пространство размером 50 квадратных футов ( $\sim 40 \text{ м}^2$ ), тогда пузырек в четыре раза больше будет представлять площадь в 200 квадратных футов ( $\sim 18 \text{ м}^2$ ).

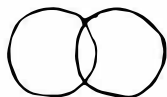


2. Два физически соприкасающихся пузырька означают, что две области граничат друг с другом. Однако на данном этапе еще не ясно, что находится между ними — это может быть стена, перегородка или любое другое средство разграничения пространства.

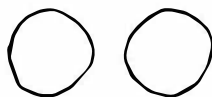




3. Пузырьки, перекрывающиеся друг друга, обозначают области, которые как-то взаимодействуют, имеют общие функции или связаны концептуально посредством пространственного планирования.



4. Зазор между двумя пузырьками указывает на то, что эти области не соприкасаются друг с другом; возможно, они разделены коридором.



### ПРИМЕР ПЯТИЭТАПНОЙ ПУЗЫРЬКОВОЙ ПОТОКОВОЙ ДИАГРАММЫ

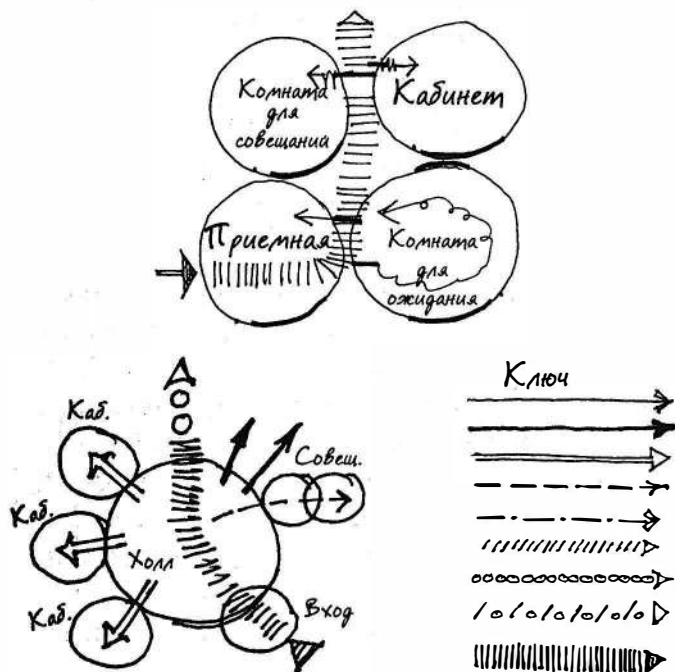
.....

**Шаг 1.** Этот шаг отвечает на вопрос «где?», то есть указывает местоположение каждой области в соответствии с предоставленным дизайнеру заданием, согласно нуждам заказчика. Обозначьте очерченные области:



**Шаг 2.** Это жизненно необходимый этап в анализе циркуляции потоков. Он показывает, как люди будут

перемещаться внутри данных областей. Здесь нужно использовать набор наглядных графических символов, показывающих главные и второстепенные закономерности циркуляции потоков или любой другой формы движения в границах данного местоположения и окружающей местности. На этой стадии вам понадобится ключ к расшифровке использованных символов.



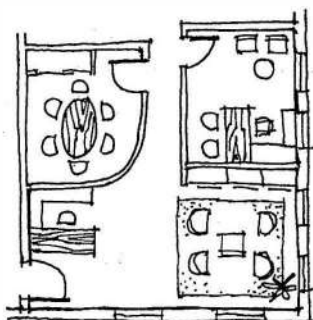
**Шаг 3.** На этом этапе вы трансформируете пузырьки в основные геометрические формы, которые на четвертом этапе станут узнаваемыми и превратятся в план этажа.



**Шаг 4.** На данном этапе вы отрисовываете в одну линию план этажа с узнаваемыми архитектурными элементами, такими как двери, окна, камины ит. д. Теперь становятся очевидными пространства, отгороженные стенами или какими-либо другими перегородками.



**Шаг 5.** Последним этапом является подготовка предварительного плана. Он должен быть отрисован в масштабе, по крайней мере приблизительно. Здесь показывается толщина всех стен и других архитектурных элементов. Необходимо обозначить также покрытия полов с соответствующей текстурой. На этом этапе схематической стадии проекта рекомендуется показать на плане примерную меблировку помещений. Подробнее конкретные предметы мебели будут описаны на более поздней стадии разработки проекта.



По завершении создания пятиэтапной пузырьковой потоковой диаграммы вы сможете ясно увидеть развитие вашей мысли. Когда вы отрисовываете проект шаг за шагом, становятся видны не только логические взаимосвязи отдельных этапов, но зачастую и проблемы, которые вы могли упустить или неверно решить. Разработанный вами предварительный план этажа будет отвечать всем запросам клиента относительно функциональности помещений и движения людских потоков. Теперь вы готовы внести любые изменения, чтобы получить окончательный план этажа, который будет использоваться для детализированных чертежей и последующего строительства. Разумеется, это потенциальное дизайнерское решение будет представлено лишь в двухмерном пространстве, то есть на плане. Чтобы развить идею в логической последовательности, вам необходимо одновременно работать над концептуальными схемами / диаграммами в вертикальной проекции, в разрезе и в перспективе. В качестве инструмента для быстрой эскизной зарисовки пятиэтапная пузырьковая потоковая диаграмма может играть важную роль в разрешении проблем, возникающих на схематическом этапе разработки проекта.

# *Упражнения по теме «Концептуальные схемы / диаграммы»*

## **I. ОТРИСОВКА ПЯТИЭТАПНОЙ ПУЗЫРЬКОВОЙ ПОТОКОВОЙ ДИАГРАММЫ**

Упражняйтесь в отрисовке описанных пяти этапов (используйте существующий учебный проект).

- a. Инструменты и материалы: альбомная или пергаментная бумага, карандаш, фломастер, маркер.
- b. Отрисовка вручную (без кругового шаблона).

## **II. ОТРИСОВКА КОНЦЕПТУАЛЬНОЙ СХЕМЫ / ДИАГРАММЫ**

Выберите задачу, которую будете решать (используйте существующий учебный проект), и четко обрисуйте ее.

- a. Работайте в направлении от макрокосма к микрокосму.
- b. Используйте элементы и принципы дизайна.
- c. Используйте типовые эскизные фигуры.
- d. Инструменты и материалы: альбомная или пергаментная бумага, карандаш, фломастер, маркер.
- e. Маленький размер, быстрое исполнение, рисунок от руки.
- f. Время: от 30 секунд до 10 минут на каждый рисунок.

# ПЕРСПЕКТИВНЫЙ РИСУНОК

## 6

### *Что такое перспективный рисунок?*

Перспективный рисунок — одно из наиболее старых и популярных средств передачи дизайнерской мысли. Как правило, заказчики чувствуют себя более комфортно, когда видят подобные наглядные изображения, которые зачастую гораздо проще понять, чем чертежи на плане, в вертикальной проекции или разрезе, обычно используемые дизайнерами. Два ключевых слова, часто соотносимых с перспективным рисунком, — это «реалистичность» и «достоверность». Я всегда учил студентов не искать чудесные решения или секретные формулы, но понять и принять концепцию «что видишь, то и получаешь». Говоря упрощенно, мы наблюдаем здесь модификацию перспективы с одной или в двумя точками схода в зависимости от того, как мы перемещаем взгляд, чтобы увидеть комнату или объем.

Ниже перечислены термины, являющиеся основными для понимания перспективного рисунка.

- **Точка наблюдения** — точка, откуда зритель смотрит на пространство или объект.
- **Линия земли** — линия пересечения визуальной плоскости с поверхностью земли.

- **Линия горизонта** — воображаемая линия, которая всегда соответствует уровню взгляда.
- **Точка схода** — точка (или несколько точек), которая всегда находится на линии горизонта и в которой параллельные линии сходятся воедино.
- **Картинная плоскость** — плоскость в пространстве, которая ограничивает и определяет рисуемую перспективу.

За свою более чем 40-летнюю карьеру профессионального рисовальщика я убедился, что подавляющее большинство перспективных рисунков интерьера лучше всего смотрятся с перспективой с одной точкой схода, в то время как самые удачные экстерьерные зарисовки исполнены в перспективе с двумя точками схода. В рамках изучения основ рисования вам, несомненно, следует познакомиться с инструментальными методами построения перспективы, однако вы должны также как можно скорее овладеть и методом рисования от руки и глазомерным методом. Почти все мои перспективные рисунки были сделаны с помощью глазомерного метода, за исключением нескольких сложных случаев, в которых я использовал чертежные инструменты. Отсюда следует, что в этой книге целесообразно ограничиться описанием глазомерного метода.

Существует большое количество различных типов перспективы и огромное разнообразие эффективных стилей рисования. Графический рисунок, безусловно, является формой искусства и зависит от индивидуального стиля и вкуса. Совершенно необходимо познакомиться со многими стилями рисования и даже пытаться подражать тем, которые наиболее вам близки, однако со временем у вас появится собственный стиль.

В этой главе будут представлены следующие типы перспективы:

- перспективный набросок;
- окончательный перспективный рисунок.

Эти виды перспективных рисунков и объем передаваемой ими информации строго соотносятся с той ролью, которую они играют в процессе работы над проектом. На них также будут оказывать влияние факторы времени и выделенного бюджета. Это в особенности относится к рисункам, используемым для клиентских презентаций, которые часто считаются дополнительными и оплачиваются соответственно. Однако если исключить их из проекта, может возникнуть потенциальный пробел в передаче дизайнерской идеи, который впоследствии дорого обойдется.

### **ПЕРСПЕКТИВНЫЙ НАБРОСОК**

Перспективный набросок — потрясающе эффективный дизайнерский инструмент *для внутреннего пользования*, поскольку все дизайнерские проекты имеют дело с концепцией клиента. Перспективные наброски должны выполняться в стиле глазомерного эскиза; как правило, их размер составляет 8½ × 11 дюймов [~21,5 × 28 см] или еще меньше. Эти рисунки являются частью схематического, или предварительного, этапа работы над проектом, поэтому позволяют дизайнеру исследовать множество потенциальных решений максимально быстро. Перспективный набросок имеет непосредственное отношение к использованию элементов и принципов дизайна. Следовательно, применение дизайнером линий, тонов, текстуры или цвета будет зависеть от того, что он пытается выяснить о пространстве своего рисунка.

Перспективный набросок — прекрасный источник информации о соотношениях между формой и масштабом, освещении, имеющихся вариантах текстуры и мате-



риалов и о многом другом. Тщательность и аккуратность исполнения в перспективном наброске не являются приоритетными; время, затраченное на такие рисунки, должно быть сведено к минимуму — от 10 минут до часа, не больше. В некоторых случаях перспективный набросок используется, чтобы проиллюстрировать концепцию или показать заказчику эскиз, до того как начнется собственно процесс работы над проектом. Для перспективного наброска будет приемлемо разнообразие стилей, от совершенно свободных и эскизных до более проработанных. В некоторых стилях допустимы даже линии, прочерченные по линейке, если они не сделают рисунок чересчур жестким и формальным. Такие изображения могут использоваться для рекламы или предварительной клиентской презентации, и на их завершение может быть потрачено несколько часов. На рис. 6.1 А, В–6.11 приведены примеры перспективных набросков.

**РИС. 6.1 А.**  
ПЕРСПЕКТИВНЫЙ  
НАБРОСОК: КАРАНДАШ,  
8 × 10 ДЮЙМОВ [ТО ЕСТЬ  
~20 × 25 СМ], 10 МИНУТ,  
ОФОРМЛЕНИЕ ИНТЕРЬЕРА  
РАКЕТБОЛЬНОГО КЛУБА

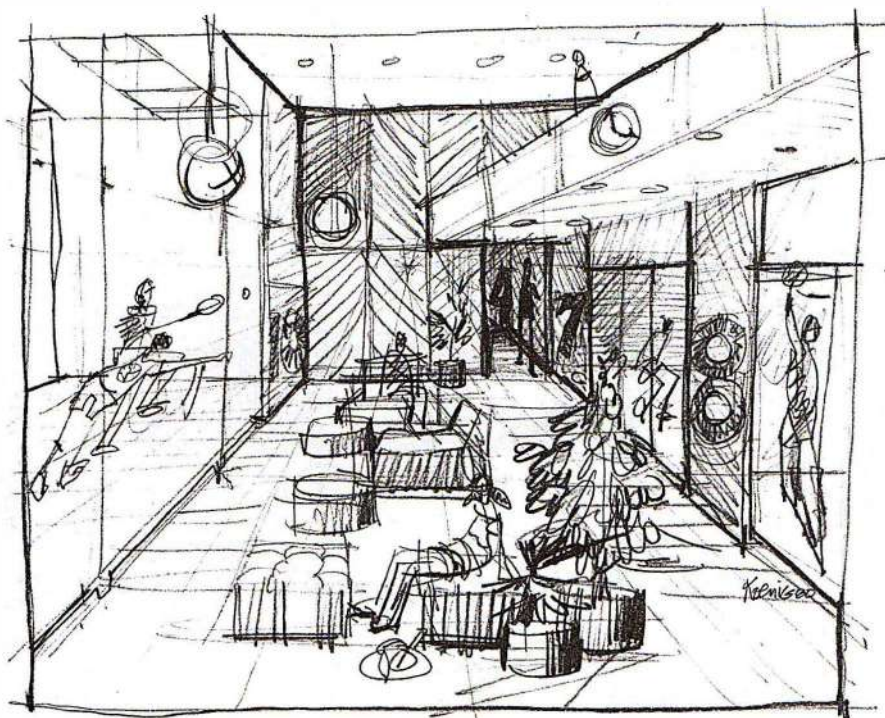


РИС. 6.1 В.  
(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

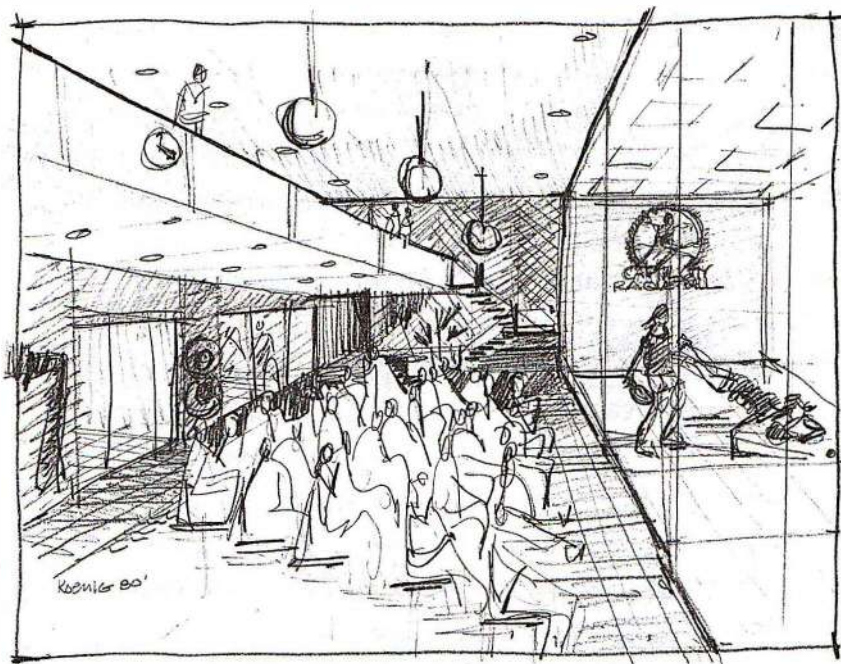
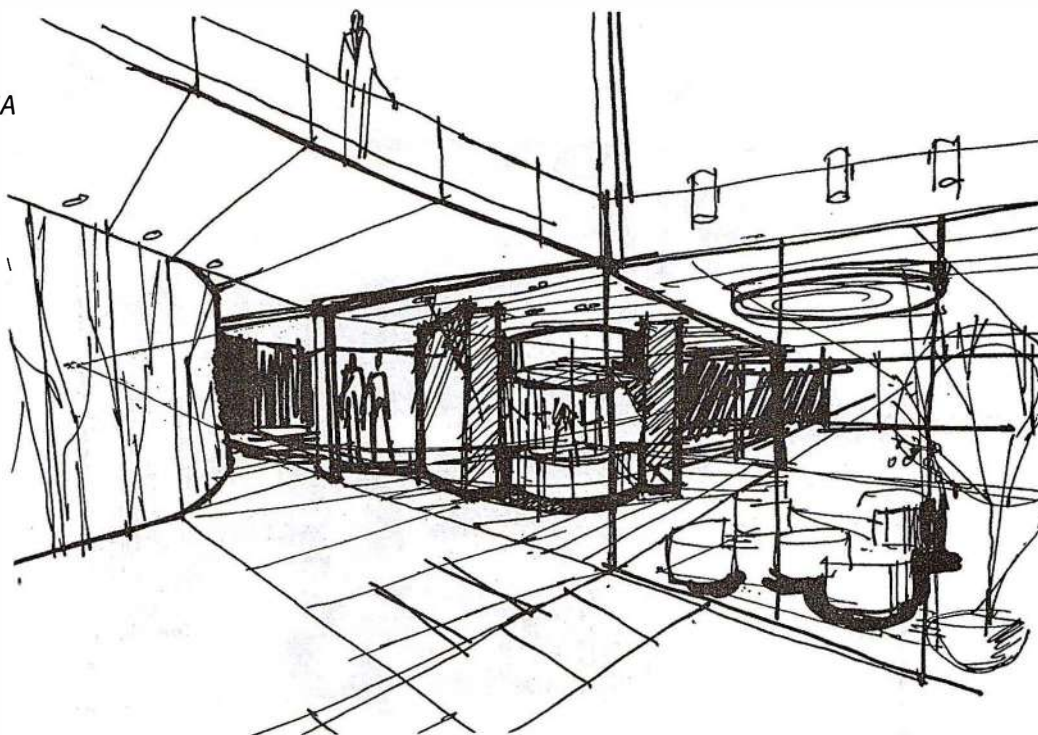


РИС. 6.2.  
ПЕРСПЕКТИВНЫЙ  
НАБРОСОК  
ОФОРМЛЕНИЯ ХОЛЛА  
НАЦИОНАЛЬНОЙ  
ЛАБОРАТОРИИ  
СИЛЬНЫХ  
МАГНИТНЫХ ПОЛЕЙ



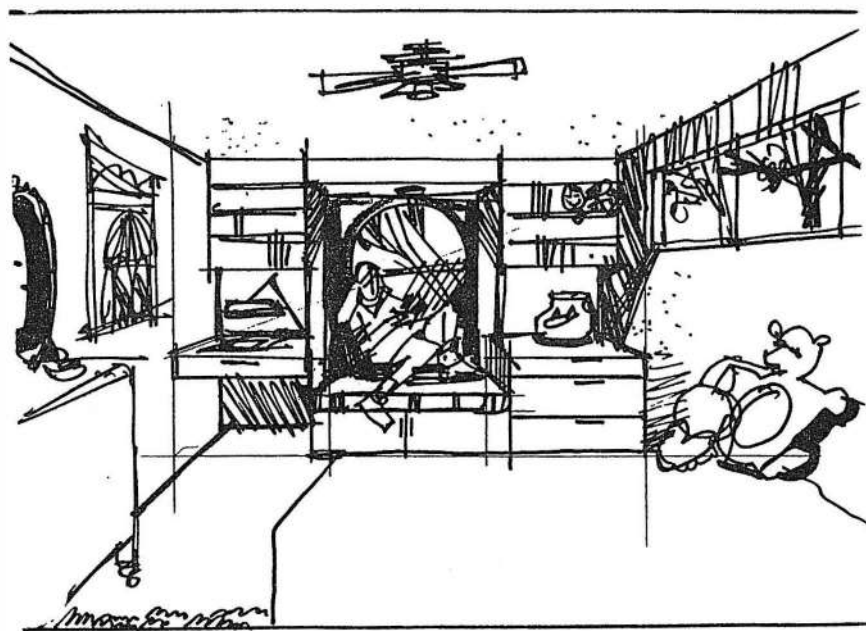


РИС. 6.3.  
ПЕРСПЕКТИВНЫЙ  
НАБРОСОК: ИСПОЛ-  
НЕНИЕ СВОБОДНОЕ  
И БЫСТРОЕ, НО НЕ-  
КОТОРЫЕ ЛИНИИ  
ПРОЧЕРЧЕНЫ С ИС-  
ПОЛЬЗОВАНИЕМ  
ИНСТРУМЕНТОВ —  
ПРЕДПОЛАГАЕМАЯ  
СПАЛЬНЯ МОЕЙ ДО-  
ЧЕРИ МОИ

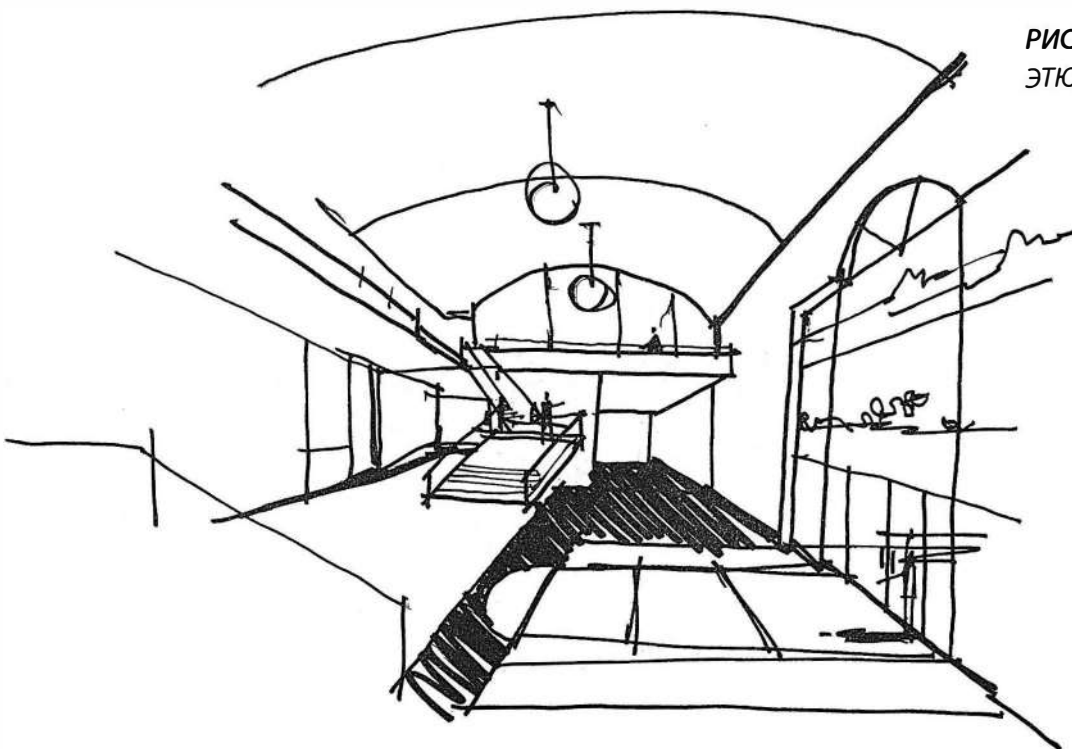


РИС. 6.4.  
ЭТЮД ХОЛЛА



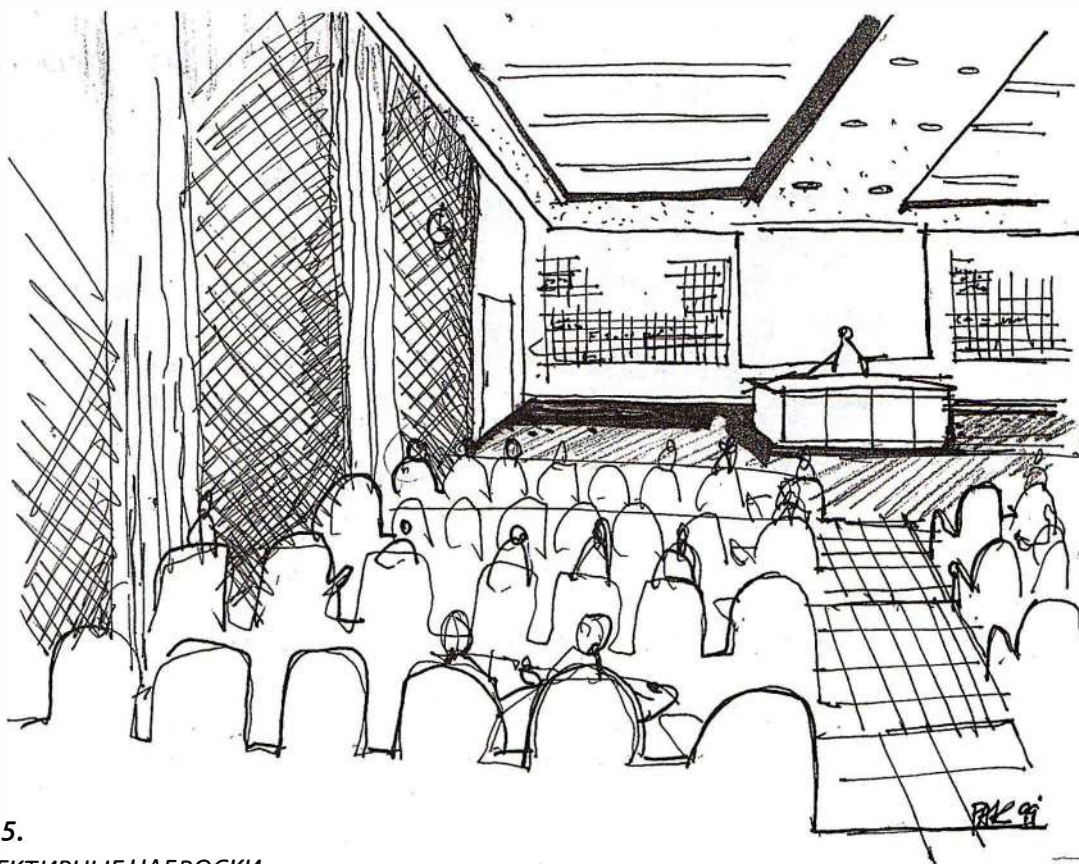


РИС. 6.5.  
ПЕРСПЕКТИВНЫЕ НАБРОСКИ  
ЛЕКЦИОННОГО ЗАЛА

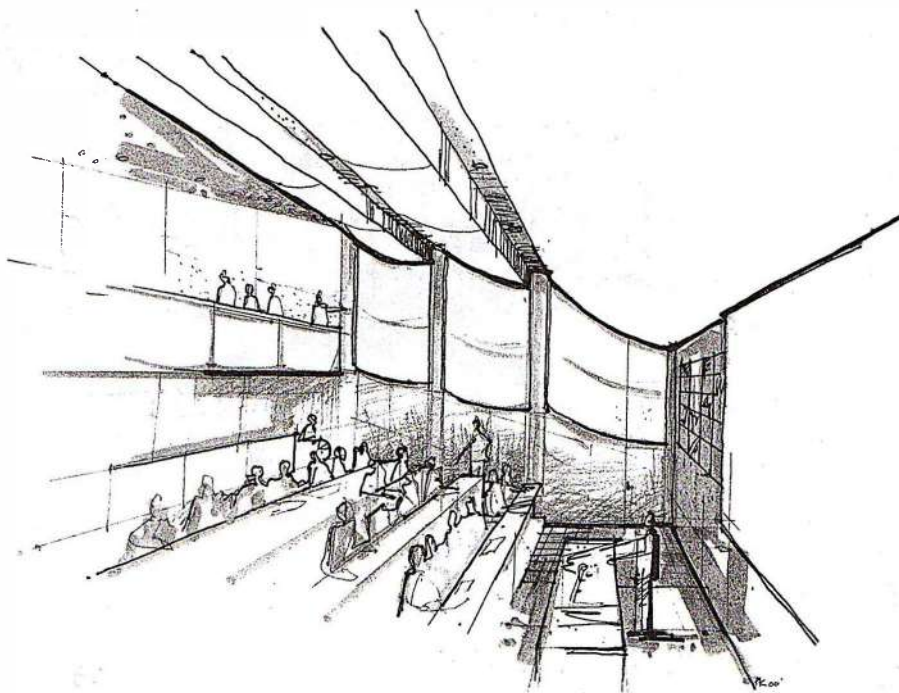


РИС. 6.6.  
ДОМАШНИЙ КАБИНЕТ

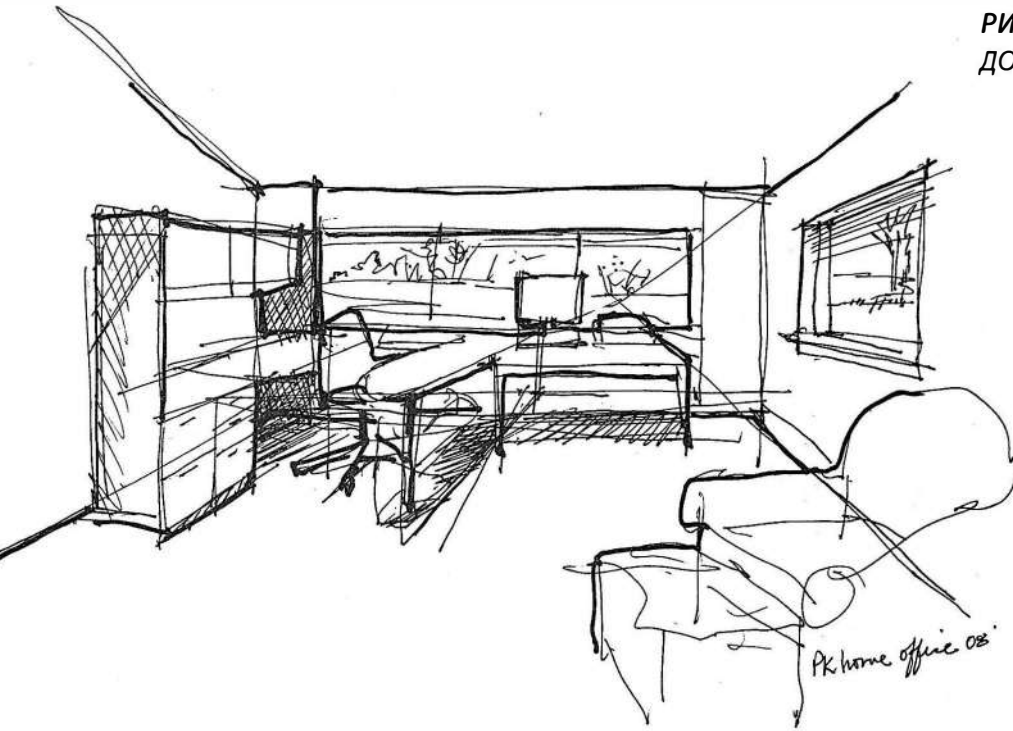


РИС. 6.7.  
ПЕРСПЕКТИВНЫЙ НА-  
БРОСОК: ПЕРСПЕКТИВА  
С ДВУМЯ ТОЧКАМИ СХО-  
ДА, ОФОРМЛЕНИЕ СТАН-  
ДАРТНОГО КАБИНЕТА

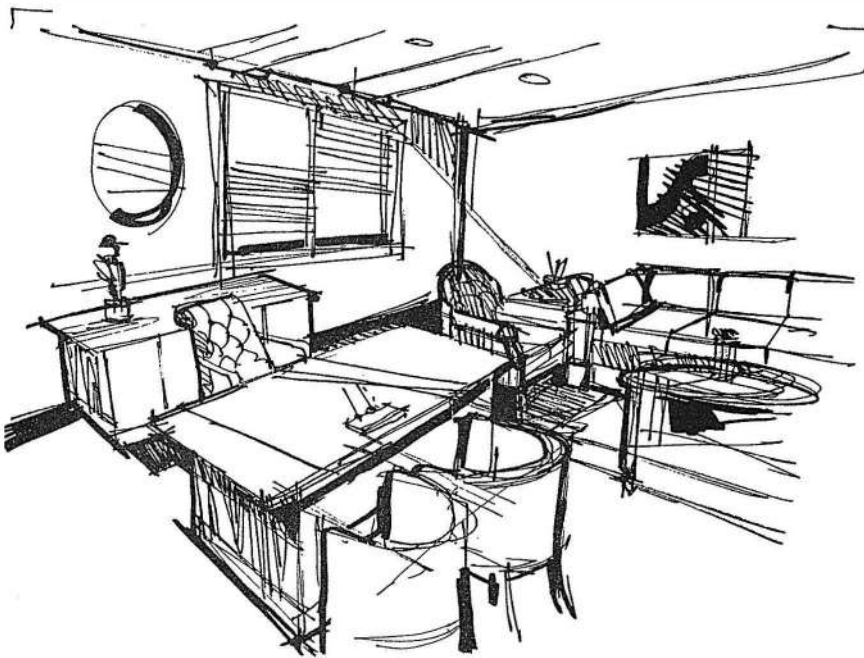


РИС. 6.8.  
ОБЩАЯ КОМНАТА

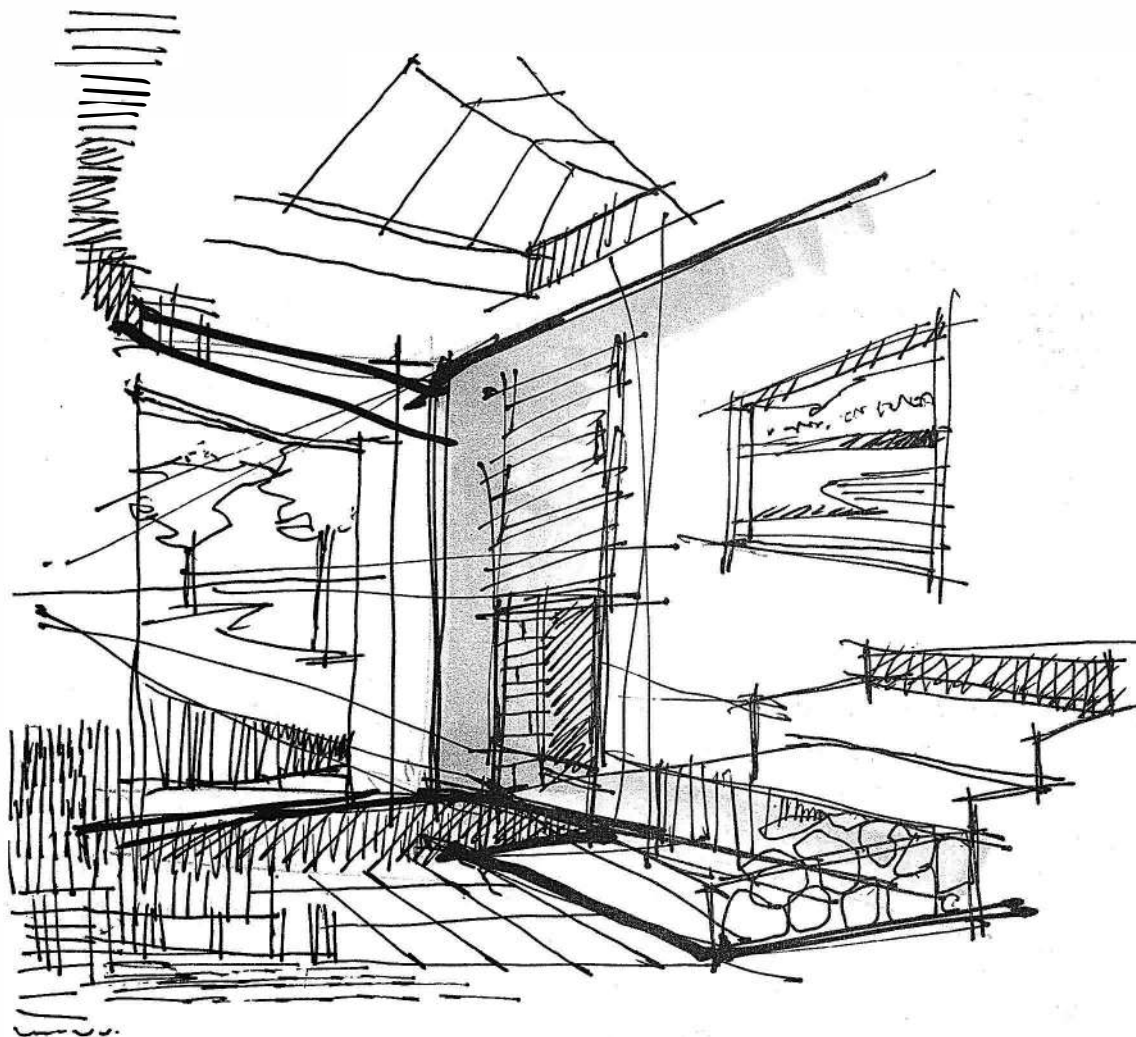
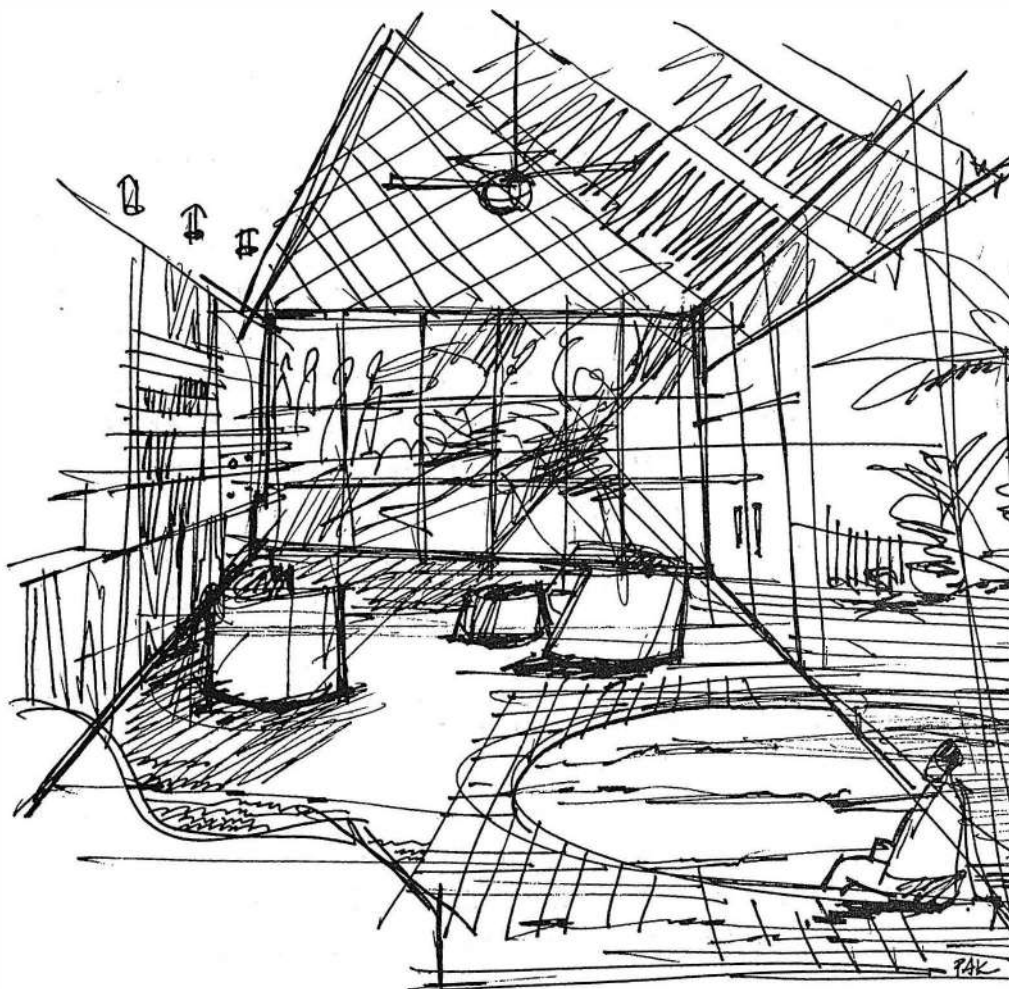


РИС. 6.9.  
ПЕРСПЕКТИВНЫЙ НАБРОСОК:  
ОБЩАЯ КОМНАТА,  
ПРОСТРАНСТВО РЯДОМ  
С БАССЕЙНОМ



**РИС. 6.10.**  
**ПЕРСПЕКТИВНЫЙ**  
**НАБРОСОК:**  
**ОФОРМЛЕНИЕ ЖИЛОГО**  
**ИНТЕРЬЕРА**



### **ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ ПЕРСПЕКТИВНЫЙ РИСУНОК**

Как показано в этой книге, окончательный перспективный рисунок является результатом *метода наложения* (см. главу 9).

Внешний вид окончательного перспективного рисунка сильно меняется от проекта к проекту. Такой рисунок может быть черно-белым, частично цветным или целиком в цвете; может быть нарисован в свободном эскизном стиле или же детально проработан в фотореалистичной манере.



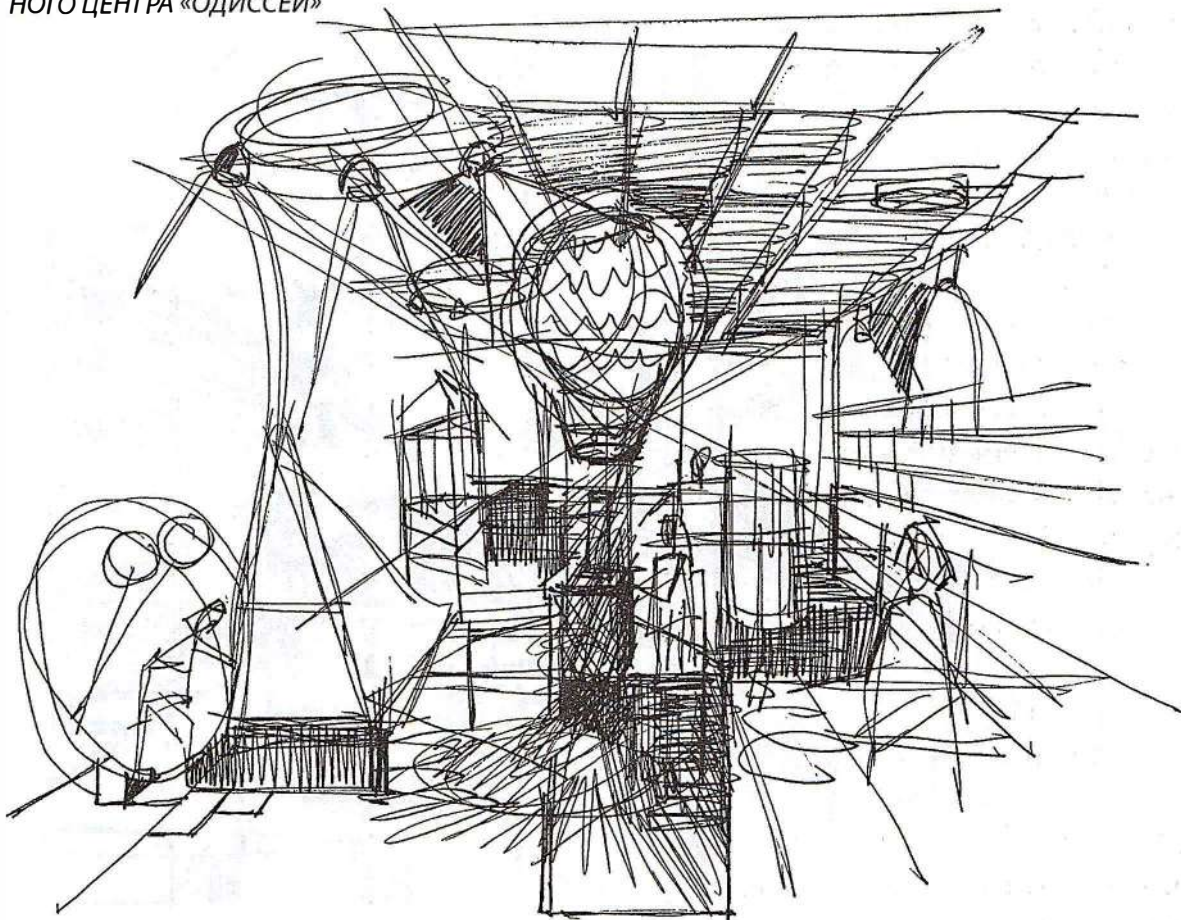
РИС. 6.11.  
ПЕРСПЕКТИВНЫЙ  
НАБРОСОК: УЛУЧШЕННЫЙ  
ВАРИАНТ РИС. 6.10



Как правило, окончательные перспективные рисунки вносятся в смету в графу дополнительных расходов. При составлении сметы на перспективный рисунок должны приниматься во внимание затраченное на него время, его размер и стиль, а также техника исполнения. К сожалению, фактор цены часто не позволяет использовать перспективные рисунки, а ведь такое трехмерное представление дизайнерского решения бывает очень точным

РИС. 6.12.

ПЕРСПЕКТИВНЫЙ НАБРОС:  
ЭСКИЗ ОФОРМЛЕНИЯ  
ПРЕДПОЛАГАЕМОГО НАУЧ-  
НОГО ЦЕНТРА «ОДИССЕЙ»



и оказывается неоценимым инструментом для убеждения заказчика в том, что он получает именно то, что хочет, задолго до начала строительства или закупки мебели. И наоборот, если что-то нуждается в изменении, на конечном этапе это будет стоить гораздо дороже, а значит, предварительные расходы на перспективный рисунок абсолютно оправданны. На рис. 6.12 показан вариант перспективного наброска оформления научного центра.

На протяжении многих лет окончательные перспективные рисунки в черно-белой стилистике в основном опирались на строгую технику, выполнялись пером и чернилами с применением довольно жестких инструментальных методов. На сегодняшний день компьютеры играют все большую роль в рисовании перспектив, хотя чаще всего они по-прежнему используются для отрисовки каркаса рисунка, который впоследствии дорабатывается вручную и вставляется в презентацию PowerPoint. Роль компьютеров продолжит изменяться, по мере того как изобразительные программы будут становиться более доступными для пользователей; их потенциал безграничен.

У меня, как профессионального рисовальщика, все окончательные рисунки основаны на различных вариантах глазомерного метода с переходом к методу наложения. Стилль этих рисунков варьируется от достаточно свободного до тщательной прорисовки. В настоящее время преобладает тенденция более простого и свободного подхода в обучении рисованию для дизайнерских презентаций.

В своей основе подход к презентациям претерпел не так уж много изменений. Однако я надеюсь, что дизайнеры не потеряют способность рисовать и выражать собственные идеи на уровне презентаций и что книги, подобные этой, будут по-прежнему использоваться в курсе обучения дизайнерскому рисунку.

# Упражнения по теме «Перспективный рисунок»

**НАРИСУЙТЕ ЧЕТЫРЕ НАБРОСКА НА ЛИСТЕ РАЗМЕРОМ 18 x 24 ДЮЙМА  
[~45,5 x 61 CM]**

- a. Два рисунка в перспективе с одной точкой схода и два рисунка в перспективе с двумя точками схода.
- b. Два рисунка карандашом или фломастером и два рисунка фломастером и маркером.
- c. Пергаментная или альбомная бумага (поскольку это предварительные рисунки).
- d. Метод рисования от руки, глазомерный.



## **РАБОТА НАД РИСУНКОМ**

### *Что такое работа над рисунком?*

Для дизайнера **работа над рисунком** неразрывно связана с **процессом дизайна**, как в смысле решения поставленных задач, так и в отношении представления найденных идей.

В главе 5 мы рассмотрели концептуальные схемы / диаграммы, затем создание перспективных рисунков и роль этих методик в процессе работы над проектом на схематическом, или предварительном, этапе. Далее мы переходим к развитию проекта, или конечному этапу работы, где нам становится доступен большой выбор художественных средств, позволяющих донести свое решение до клиента. Этот уровень мастерства требует определенного совершенствования, которое займет пропорционально большее количество времени. На этом этапе доводятся до завершения планы этажей, освещение, вертикальные проекции, мебель и детали обстановки.



Выбор способа представления рисунка здесь по-прежнему привязан ко времени и бюджету. Наиболее эффективным вариантом является перспективный рисунок, поскольку он обладает художественной выразительностью и понятен для клиента. На стадии представления работы дизайнер может принять решение не делать перспективный рисунок собственноручно, а перепоручить эту задачу профессиональному рисовальщику. Такой шаг часто зависит от того, насколько дизайнер ценит свое время. Возможно, у него много других задач, и, разумеется, расходы могут быть возложены на заказчика. Хотя затраты на всесторонний перспективный рисунок не всегда оказываются оправданными, когда речь идет о жилых зданиях, в коммерческих проектах такие издержки полностью окупаются, поскольку позволяют клиентам увидеть в точности, что они приобретают, еще до начала строительства. Таким образом, предотвращаются последующие изменения, которые могут обойтись в гораздо более крупные суммы, нежели те, что были вложены в презентационные рисунки (рис. Р 3.1 и Р 3.2).

В этом разделе рассматривается *метод наложения*, начиная с упражнений по композиции и заканчивая рисунками, пригодными для демонстрации клиенту. Как уже объяснялось выше, мы ограничимся изучением монохромных, то есть черно-белых, рисунков. Чаще всего для окончательных рисунков требуются решения в цвете. Добавление цвета — важный этап, следующий за выполнением рисунка, и этому предмету посвящено несколько исчерпывающих работ.

Чем меньше неожиданностей будет ожидать клиента в заказанном им дизайнерском проекте, тем меньше вероятность его негативной реакции. Буквально все взаимосвязи в проекте могут быть проиллюстрированы: от простейшего соответствия узора на обивке мебели

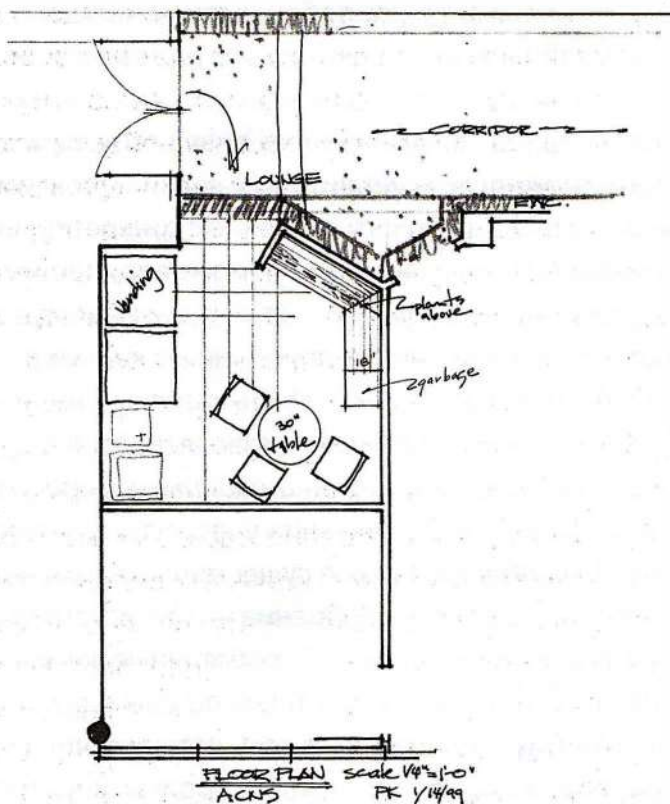
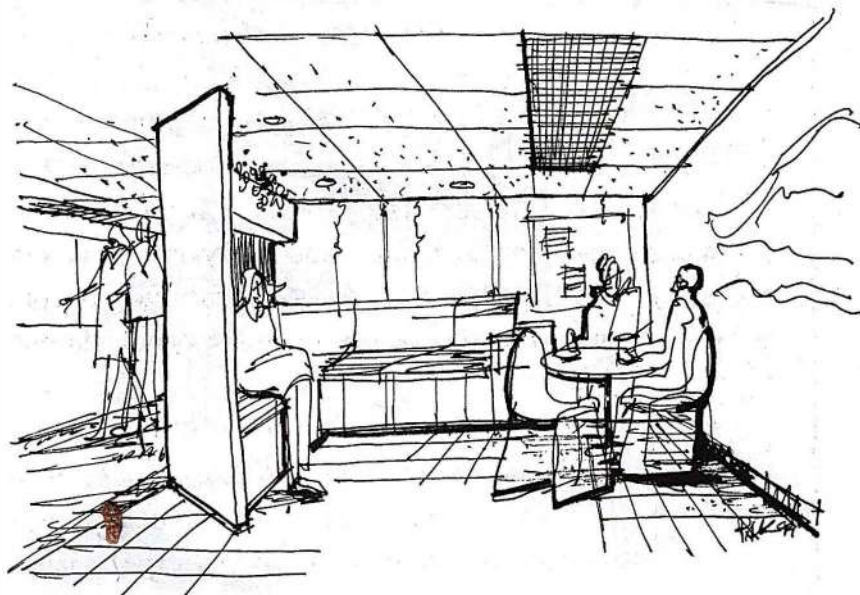


РИС. Р 3.1.

ЭТЮД, ВЫПОЛНЕННЫЙ  
СОВМЕСТНО С КЛИЕНТОМ:  
ОТДЕЛ СЛУЖБЫ ТЕХНИЧЕ-  
СКОЙ ПОДДЕРЖКИ УНИ-  
ВЕРСИТЕТА ШТАТА ФЛОРИ-  
ДА; ПЛАНИ И ПЕРСПЕКТИВА,  
КОМНАТА ОТДЫХА

РИС. Р 3.2.

ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ВИД  
КОМНАТЫ, ИЗОБРАЖЕН-  
НОЙ НА РИС. Р 3.1

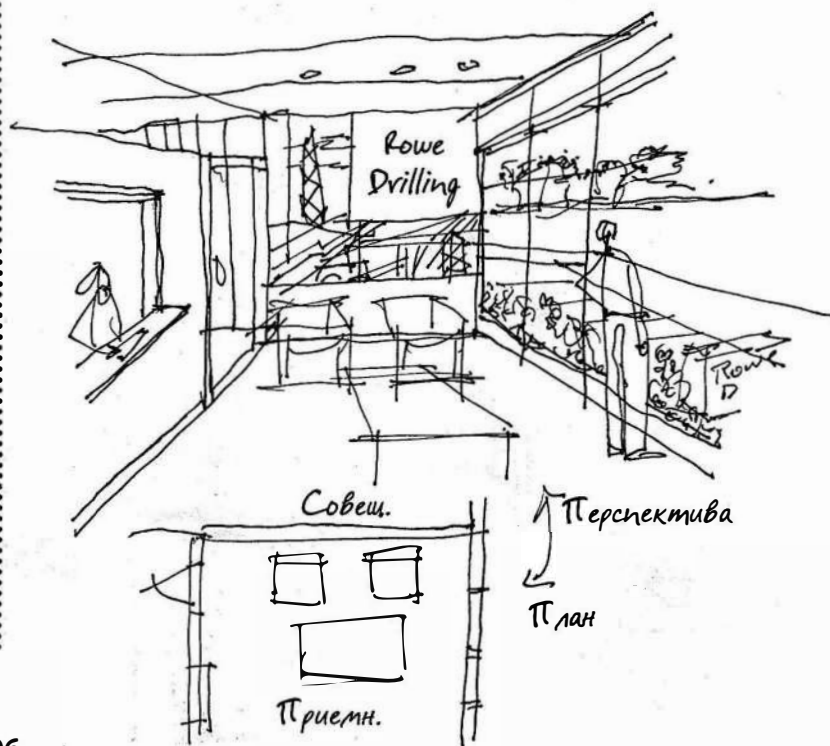


текстуре покрытия пола поблизости до самых сложных ситуаций, касающихся архитектуры или освещения.

Метод наложения позволяет дизайнеру выбирать уровень сложности и детализации задач, чтобы иметь возможность осуществлять общение с конкретными заказчиками. Фактически дизайнер может принести свои предварительные рисунки на встречу с клиентом и благодаря наложению друг на друга листов кальки в ходе обмена идеями в проект могут быть внесены изменения.

Наконец, процесс рисования позволяет дизайнеру выражать свои идеи на всех этапах работы над проектом (см. рис. Р 3.3–Р 3.10). Заказчик участвует в развитии решения, по ходу дела внося существенные изменения и давая окончательное одобрение на соответствующей стадии завершения проекта. Выработанные навыки рисования и составления презентаций придают дизайнеру значительную уверенность в том, что заказчик будет удовлетворен, задолго до начала строительных работ.

РИС. Р 3.3.  
ПРОЕКТ ДЛЯ ФИРМЫ  
ROWE PLUMBING, ПЕРВЫЕ  
НАБРОСКИ





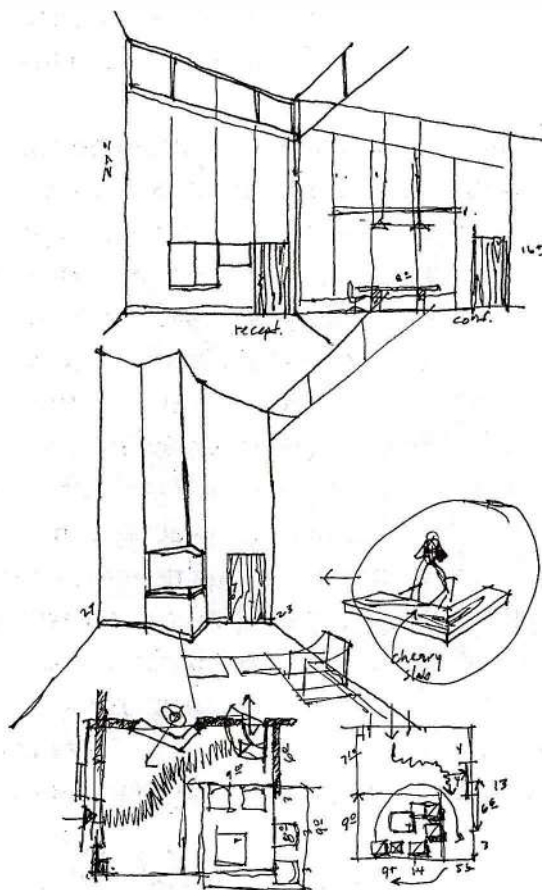


РИС. Р 3.4.  
 ROWE: ЭСКИЗЫ В ВЕРТИКАЛЬНОЙ ПРОЕКЦИИ,  
 В ПЕРСПЕКТИВЕ  
 И НА ПЛАНЕ

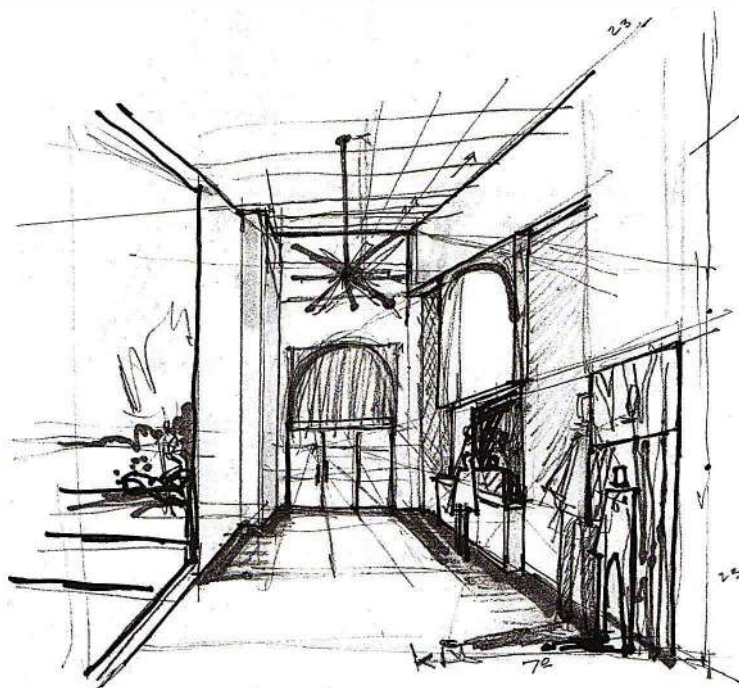


РИС. Р 3.5.  
 ROWE: АЛЬТЕРНАТИВНОЕ  
 РЕШЕНИЕ ХОЛЛА. ФИГУРЫ  
 ДАНЫ ДЛЯ МАСШТАБА

РИС. Р 3.6.  
 ROWE: АЛЬТЕРНАТИВНОЕ  
 РЕШЕНИЕ ХОЛЛА

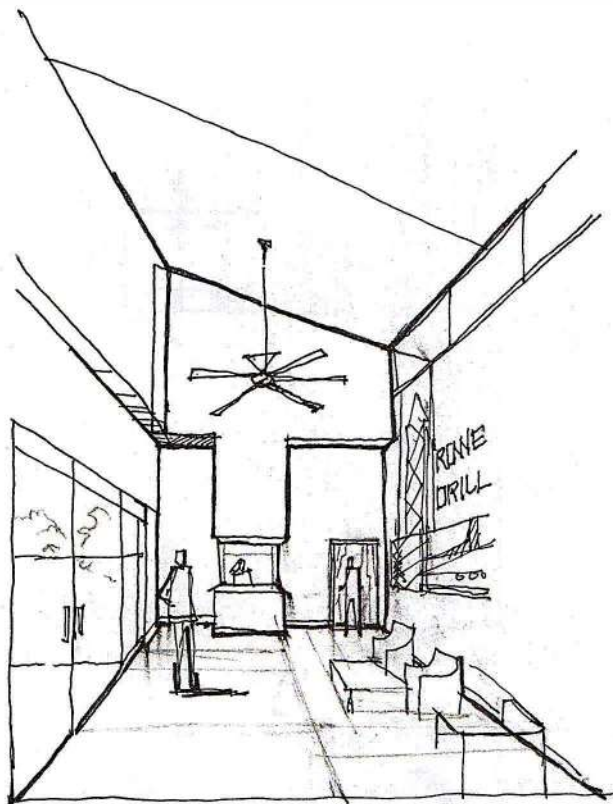
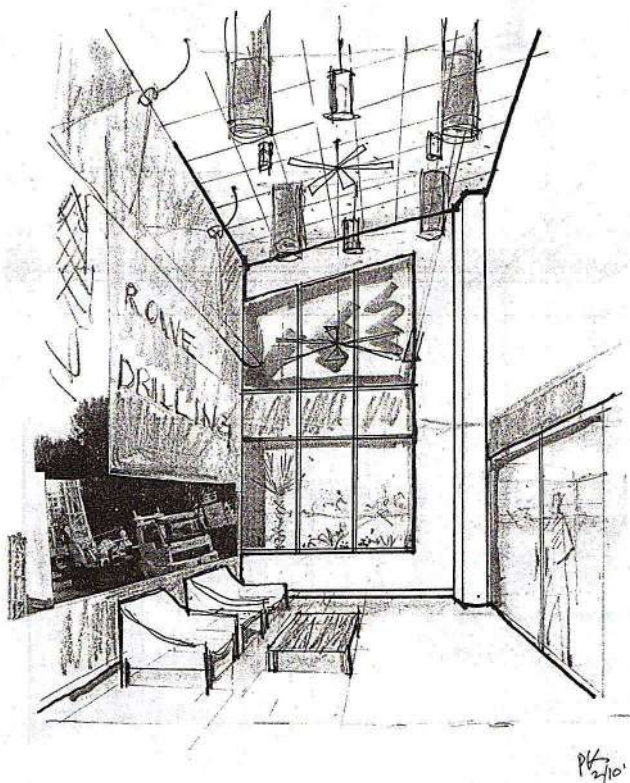


РИС. Р 3.7.  
 ИНТЕРЬЕР ХОЛЛА



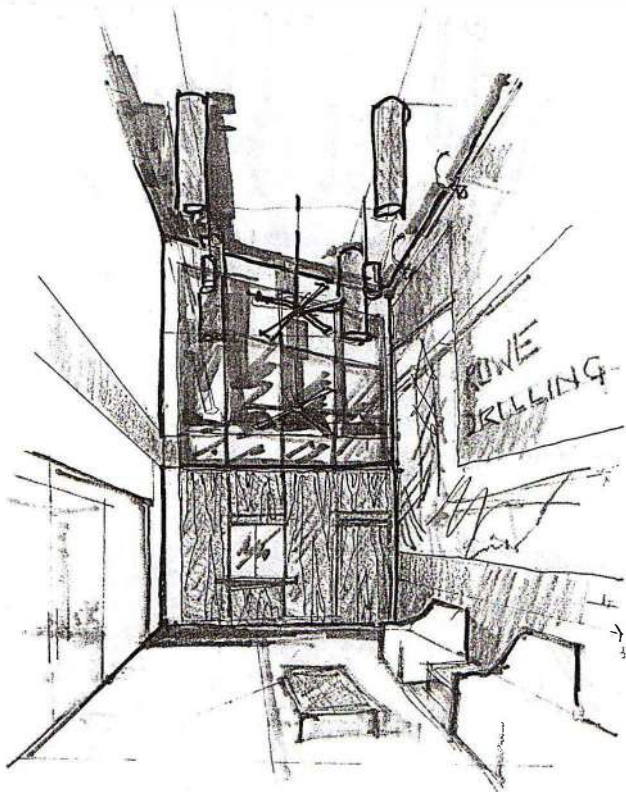


РИС. Р 3.8.  
 ROWE: ИНТЕРЬЕР  
 ДРУГОГО ХОЛЛА

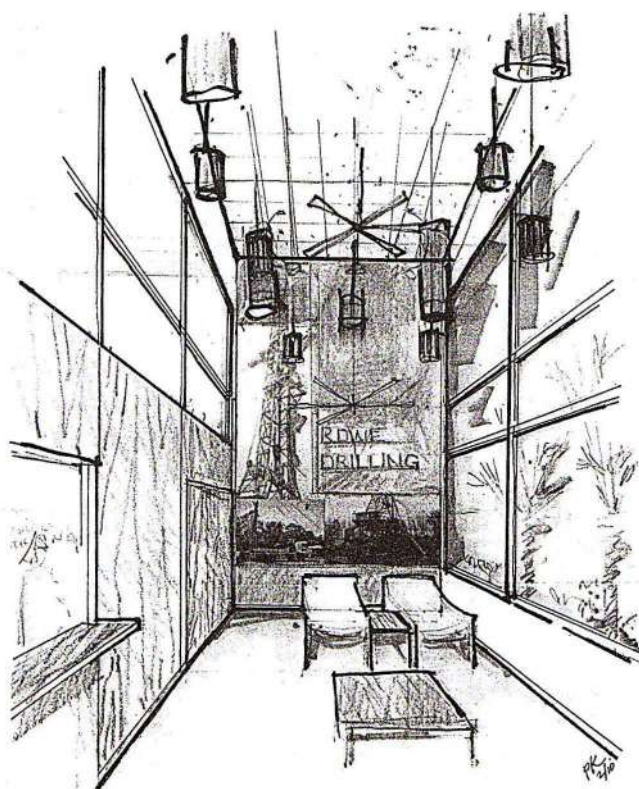
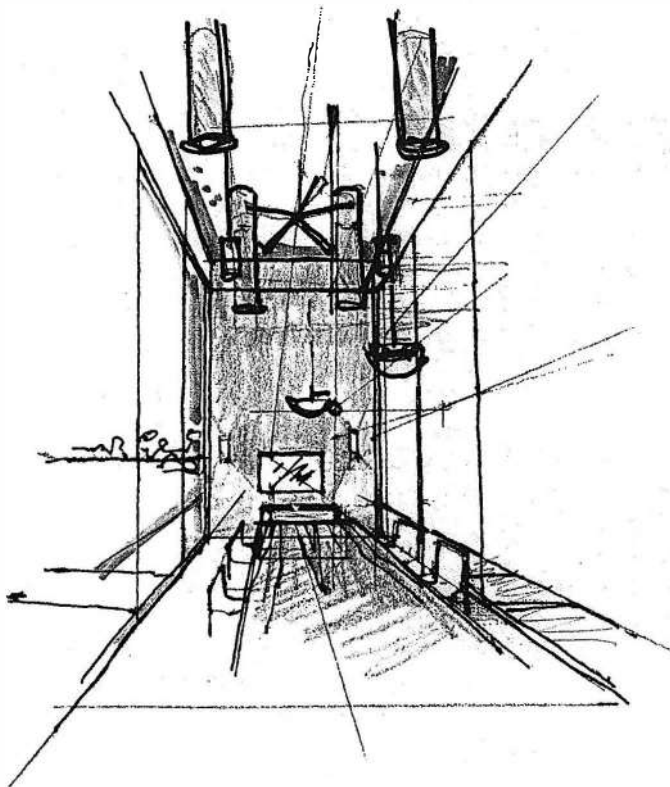


РИС. Р 3.9.  
 ROWE: ИНТЕРЬЕР  
 ДРУГОГО ХОЛЛА

РИС. Р 3.10.  
ROWE: ЭТЮД КОМНАТЫ  
ДЛЯ СОВЕЩАНИЙ





# ГЛАЗОМЕРНАЯ ПЕРСПЕКТИВА С ОДНОЙ ТОЧКОЙ СХОДА

7

*Что такое глазомерная  
перспектива с одной  
точкой схода?*

Я различаю термины **глазомерная перспектива** и **инструментальная перспектива** в зависимости от применяемого метода и стиля. Собственно, использование чертежных инструментов — рейсшины, угольника и компьютерных программ — не имеет никакого отношения к термину «глазомерный»; рисунки могут выполняться целиком от руки или создаваться частично с помощью чертежных приспособлений. В этой главе демонстрируются два различных подхода к рисованию *глазомерной перспективы*.

Глазомерный метод чрезвычайно ценен для быстрой, эскизной передачи идей. «Салфеточное искусство» — эскиз, выполненный на салфетке во время бизнес-ланча, — принадлежит как раз к такому типу рисования. Подобного рода эскизы позволяют дизайнеру выразить свои идеи в перспективе за несколько минут. *Глазомерные* методы могут использоваться для постро-

ения перспективных набросков в дизайне интерьеров или как эффективная альтернатива инструментальным методам в окончательных перспективных рисунках, рассчитанных на представление заказчику. Когда речь идет о **методе быстрой глазомерной перспективы с одной точкой схода**, единственной критической переменной является глубина изображения, поскольку эта величина всегда более или менее случайна и зависит от опыта рисовальщика. Однако *глазомерный метод* исключает элемент случайности благодаря применению *точки схода для глубины (VPD)*. Разумеется, никакой глазомерный метод не застрахует от ошибок, и внесение изменений на основании таких ключевых слов, как «реалистичность» и «достоверность», позволяющее рисунку лучше передавать идеи, всегда будет играть более важную роль, нежели разметка по линейке и инструментальные построения. Художники и рисовальщики разработали термин **случайный фактор**, который дает им свободу располагать элементы рисунка так, чтобы они выглядели более правдоподобно.

Перспективу с одной точкой схода лучше всего применять для интерьерных рисунков, поскольку она позволяет дизайнеру показать три стены помещения и сосредоточиться на фокусной точке, или акцентированной области. Существуют два возможных варианта общей композиции листа: **полнокадровый рисунок** (рис. 7.1), когда изображение распространяется на всю картинную плоскость, и **виньетированный рисунок** (рис. 7.2), когда все четыре плоскости равномерно исчезают с изображения.



РИС. 7.1.  
КОМПОЗИЦИЯ:  
ПОЛНОКАДРОВЫЙ  
РИСУНОК

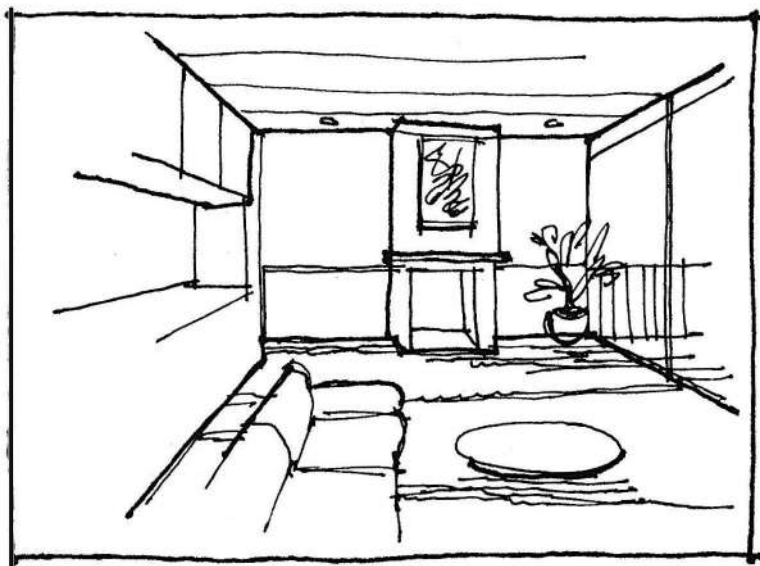


РИС. 7.2.  
КОМПОЗИЦИЯ:  
ВИНЬЕТИРОВАННЫЙ  
РИСУНОК

## БЫСТРЫЙ ГЛАЗОМЕРНЫЙ МЕТОД ПОСТРОЕНИЯ ПЕРСПЕКТИВЫ С ОДНОЙ ТОЧКОЙ СХОДА

.....

Масштаб не используется. Высота или длина линии зависят исключительно от вашего желания. Пропорции, несомненно, являются ключом к достоверности изображения. Все основные правила построения перспективного рисунка должны быть соблюдены.

1. Нарисуйте линию истинных высот (THL, true height line).

Выберите заднюю вертикальную проекцию вашей перспективы. С левой стороны проведите линию истинных высот, которая будет являться высотой помещения и к которой должны привязываться высоты всех объектов на изображении.

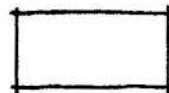


2. Проведите линию основания задней вертикальной проекции.

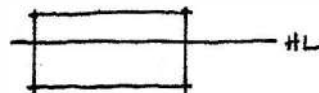
Она представляет истинную ширину объектов в помещении и должна быть пропорциональна линии истинных высот.



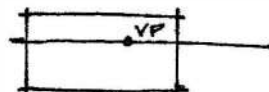
3. Нарисуйте плоскость задней вертикальной проекции.



4. Определите положение линии горизонта (HL); для нее традиционно выбирается высота приблизительно 3'6" [~ 107 см] или 5'6" [~ 168 см].



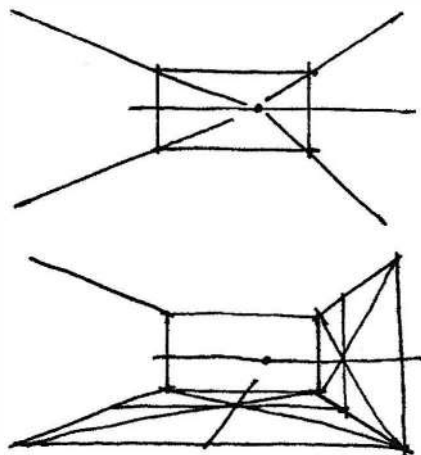
5. Разместите на ней точку схода (VP).



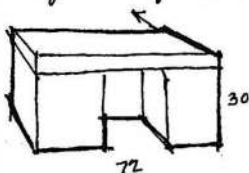


6. Определите глубину изображения. (Это очень существенный момент, поскольку здесь вы должны сделать осознанный выбор, где ваш опыт в построении пропорций будет играть важнейшую роль.)

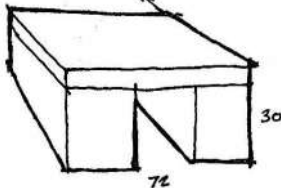
7. С помощью геометрического метода диагоналей разделите и продолжите пространство изображения. Геометрический метод диагоналей основывается на правиле, согласно которому на пересечении диагоналей, проведенных внутри квадрата, находится его центральная точка. Тот же принцип можно перенести и на перспективный рисунок квадратной, но уходящей в бесконечность плоскости. Этот метод чрезвычайно точен, если вы сразу правильно выбрали глубину изображения. (Помните: высота и ширина ваших объектов будет всегда достоверной, поскольку вы устанавливаете ее изначально, однако если неудачно выбрана глубина, то контуры мебели будут выглядеть либо чересчур укороченными, либо слишком вытянутыми) (рис. 7.3 А, В, С.)



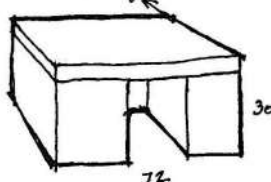
*Глубина недостаточна*



*Глубина слишком велика*

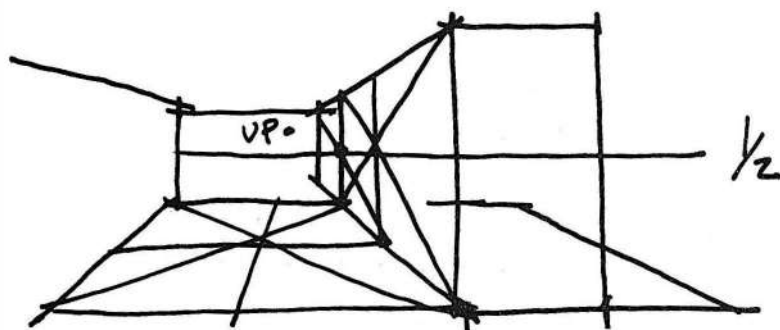
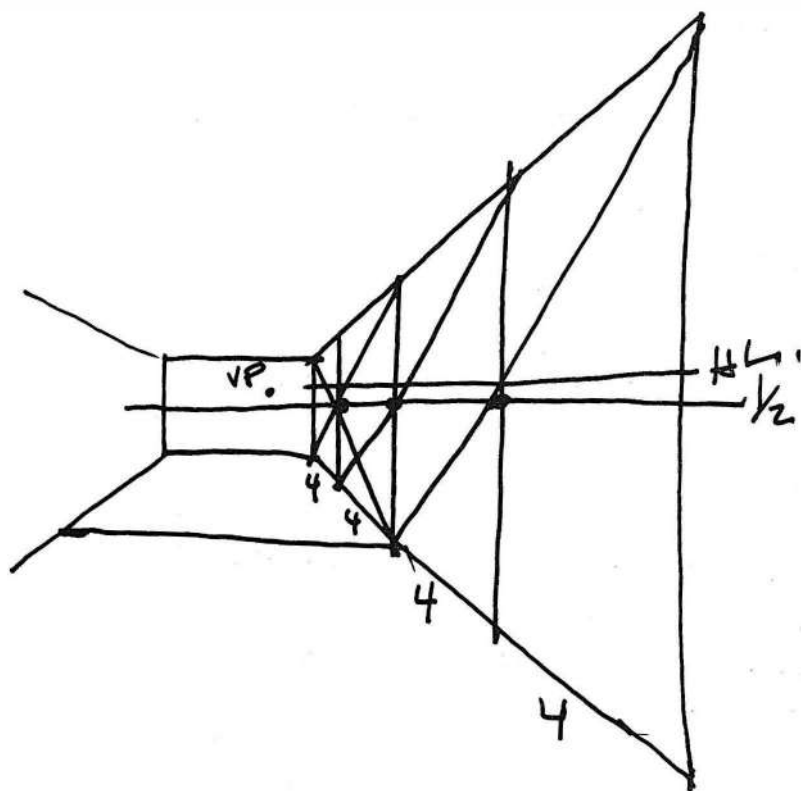


*То что нужно*



**РИС. 7.3.**

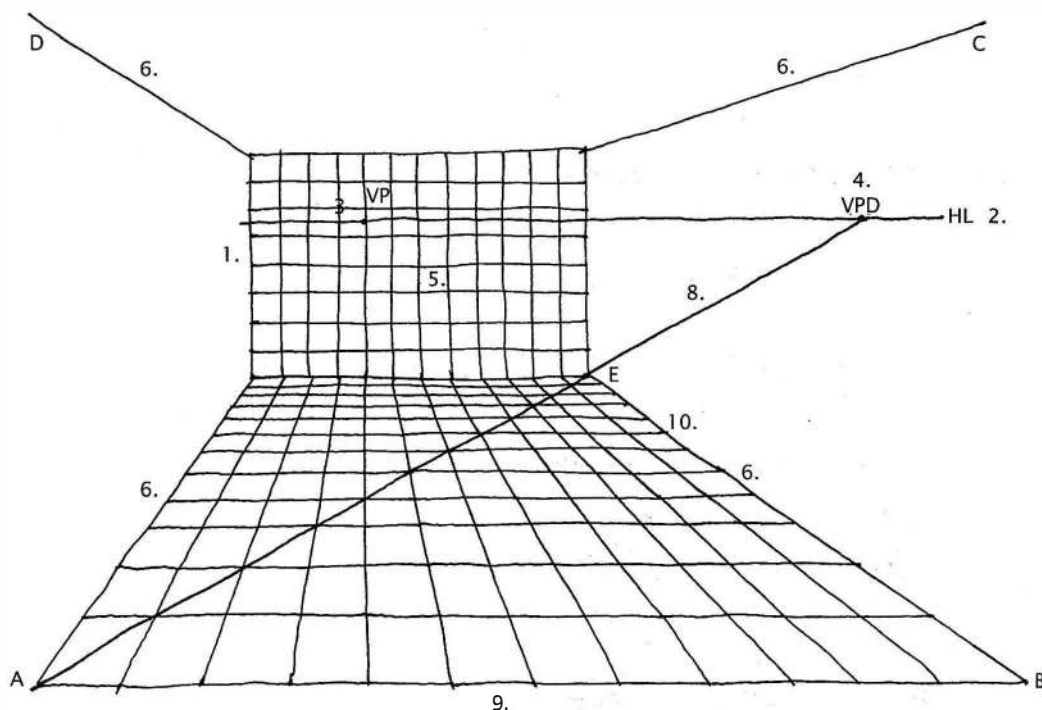
МОДЕЛЬ: СТОЛ; ВЫСОТА 30",  
ШИРИНА 72", ГЛУБИНА 36"  
[~76 × 183 × 91,5 CM]



## ГЛАЗОМЕРНЫЙ МЕТОД

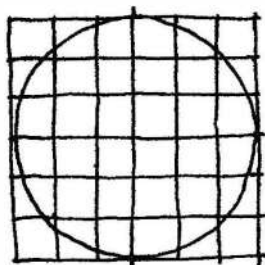
1. Начните с задней вертикальной проекции вашего изображения. Предположим, что потолок находится на высоте 8' [~20 см]. Используйте глазомер или рисуйте в масштабе.
2. Проведите линию горизонта на высоте 5'6" [~168 см] (или 3'6" [~107 см] для обзора из положения сидя).
3. Разместите на ней точку схода (VP) слева от центра (или справа, в зависимости от акцента вашего изображения).
4. Разместите точку схода для глубины (VPD) на расстоянии в полторы ширины задней вертикальной проекции от VP. (Это приблизительное расстояние, оно может варьироваться.)
5. Разбейте заднюю вертикальную проекцию сеткой с шагом в один фут.
6. Проведите линии из VP через угловые точки задней вертикальной проекции, чтобы оконтурить плоскости стен.
7. Проведите из VP линии разметки пола.
8. Проведите диагональ из VPD через точку E, чтобы получить точку A.
9. Проведите горизонтальную линию из точки A в точку B, вертикаль из B к C и горизонталь из C к D, чтобы завершить картинную плоскость.
10. Проведите горизонтальные линии в тех точках, где диагональ EA пересекается с уходящими в бесконечность линиями разметки пола; так вы получите сетку разметки пола.
11. Теперь, взяв VP с задней вертикальной проекции и разметку пола, вы можете нарисовать сетку разметки оставшихся стен и потолка (рис. 7.4).

РИС. 7.4.  
МЕТОД ГЛАЗОМЕРНОЙ  
ПЕРСПЕКТИВЫ С ОДНОЙ  
ТОЧКОЙ СХОДА, ШАГИ 1–11

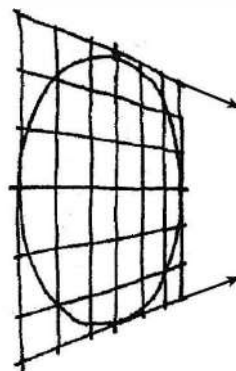
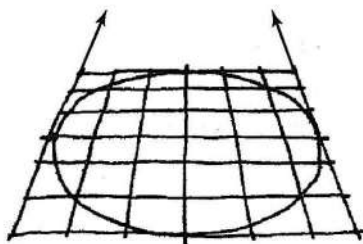


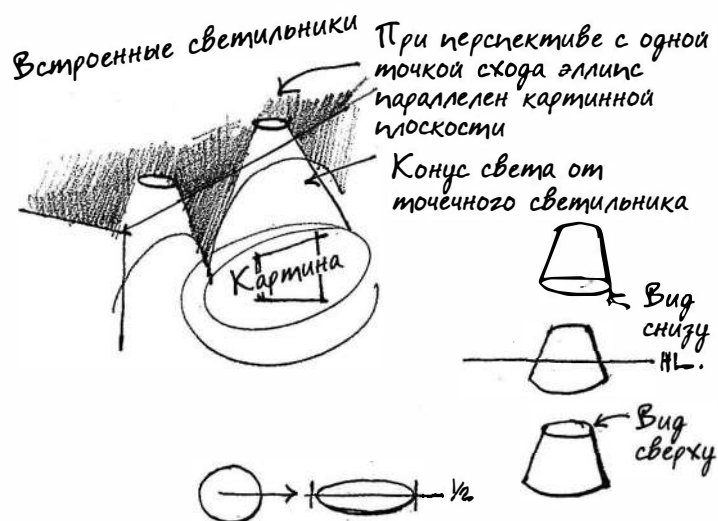
**Примечание:** Расположение VPD является критическим фактором, определяющим пропорции и (или) степень искажения всей сетки разметки. При необходимости оно может быть исправлено. Также я бы предложил использовать для линий разметки — линии горизонта и точек VPD, E, A — особый цвет, например красный, чтобы по завершении применения метода их можно было удалить; таким образом, будет меньше путаницы при использовании сетки разметки.

РИС. 7.5.  
КРУГ В ПЕРСПЕКТИВЕ

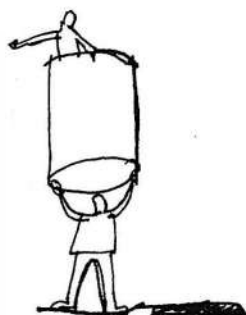
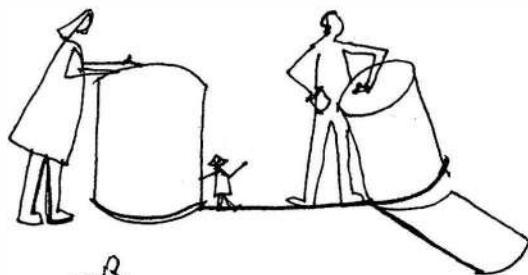
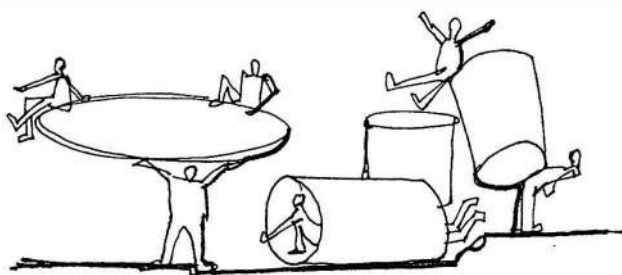


А. В ПЕРСПЕКТИВЕ КРУГ ВСЕГДА  
СТАНОВИТСЯ ЭЛЛИПСОМ





В. КРУГ В ПЕРСПЕКТИВЕ — ЭТО ЭЛЛИПС



С. КРУГИ В ПЕРСПЕКТИВЕ  
С ФИГУРАМИ  
ДЛЯ МАСШТАБА

РИС. 7.5.  
(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

РИС. 7.6.

ОСНОВНАЯ ГЕОМЕТРИЧЕСКАЯ ФИГУРА В ПЕРСПЕКТИВЕ С ОДНОЙ ТОЧКОЙ СХОДА

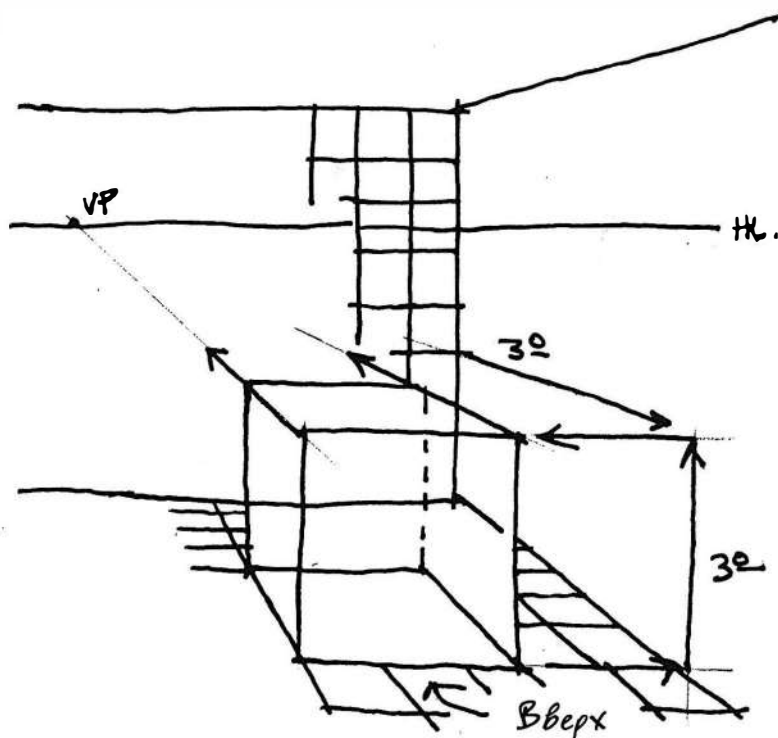
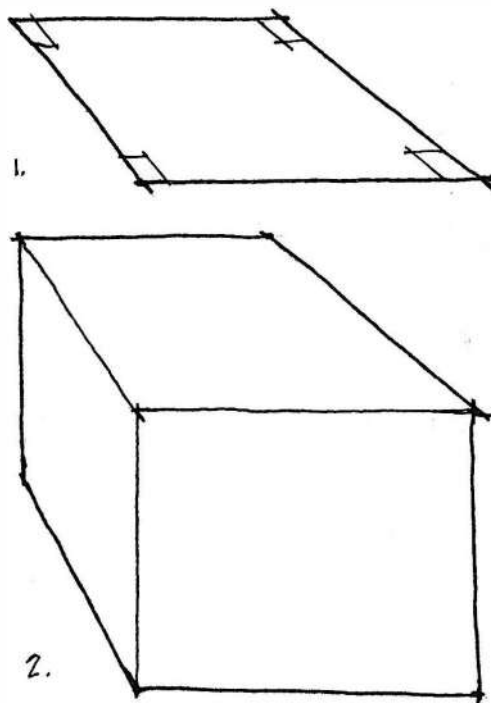


РИС. 7.7.

ЭТАПЫ РИСОВАНИЯ КРЕСЛА В ПЕРСПЕКТИВЕ С ОДНОЙ ТОЧКОЙ СХОДА

1. НАРИСУЙТЕ ПРОЕКЦИЮ НА РАЗМЕТКЕ ПОЛА. ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЛИНИЮ ИСТИННЫХ ВЫСОТ (ТНЛ)
2. НАРИСУЙТЕ ОСНОВНУЮ ФОРМУ
3. НАРИСУЙТЕ КРЕСЛО; ШИРИНУ ВОЗЬМИТЕ ИЗ СЕТКИ РАЗМЕТКИ ПОЛА (ПЕРЕДНЯЯ ПЛОСКОСТЬ БУДЕТ ИГРАТЬ РОЛЬ ВЕРТИКАЛЬНОЙ ПРОЕКЦИИ), А ДЛЯ ВЫСОТ ПОСТРОЙТЕ НОВУЮ ТНЛ
4. КРЕСЛО ГОТОВО



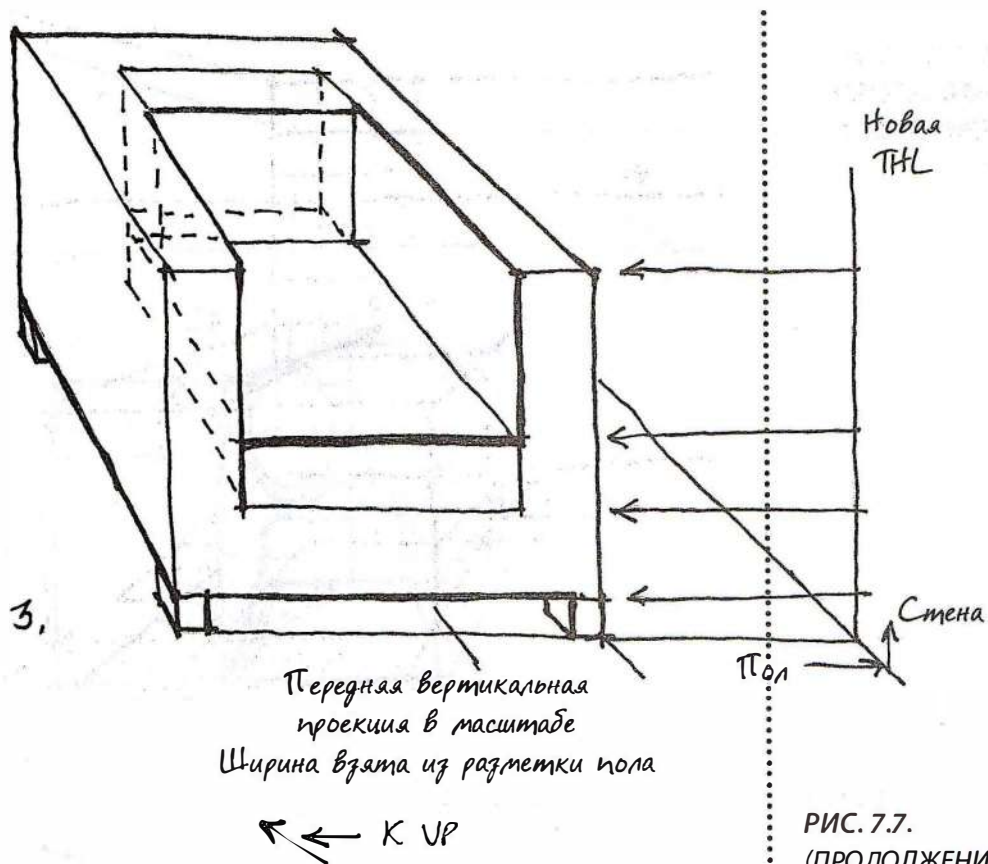


РИС. 7.7.  
(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

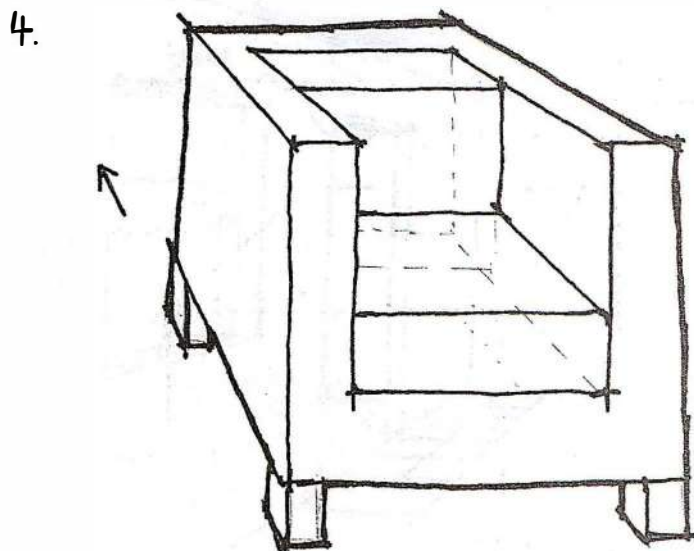


РИС. 7.8.  
ПОСТРОЙТЕ  
БОЛЕЕ СЛОЖНУЮ  
ФОРМУ, ОПИРАЯСЬ  
НА ОСНОВНУЮ

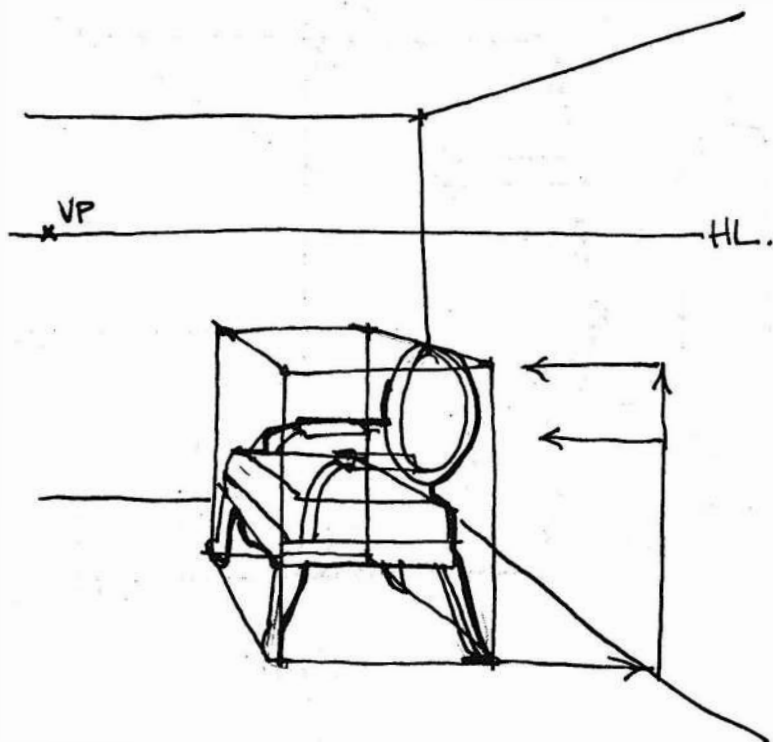
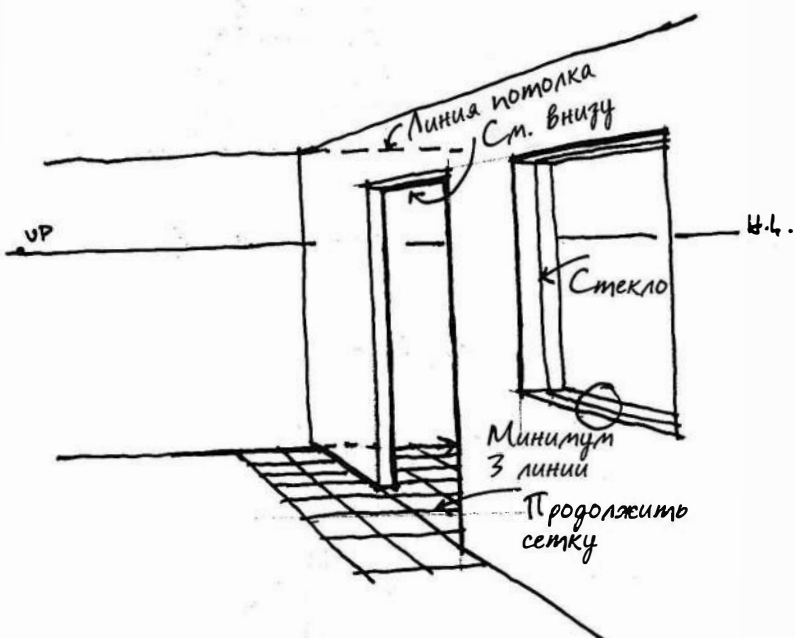
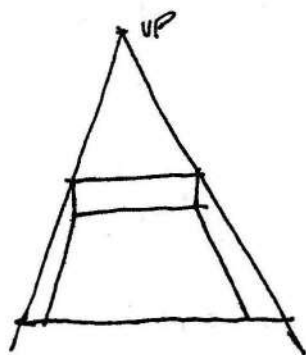
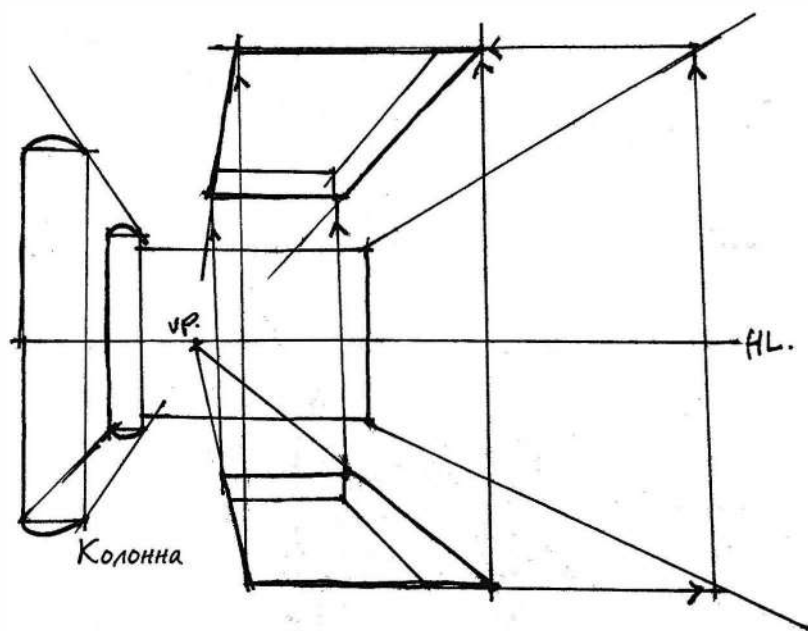


РИС. 7.9.  
ДВЕРЬ И ОКНО НА  
РАЗМЕТКЕ С ОДНОЙ  
ТОЧКОЙ СХОДА







Фронтальный вид

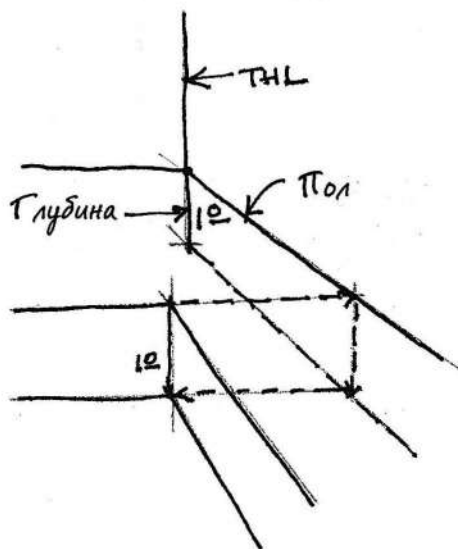


РИС. 7.10.  
ДЕТАЛЬНАЯ ПРОРИСОВКА  
УГЛУБЛЕНИЯ В ПОЛУ

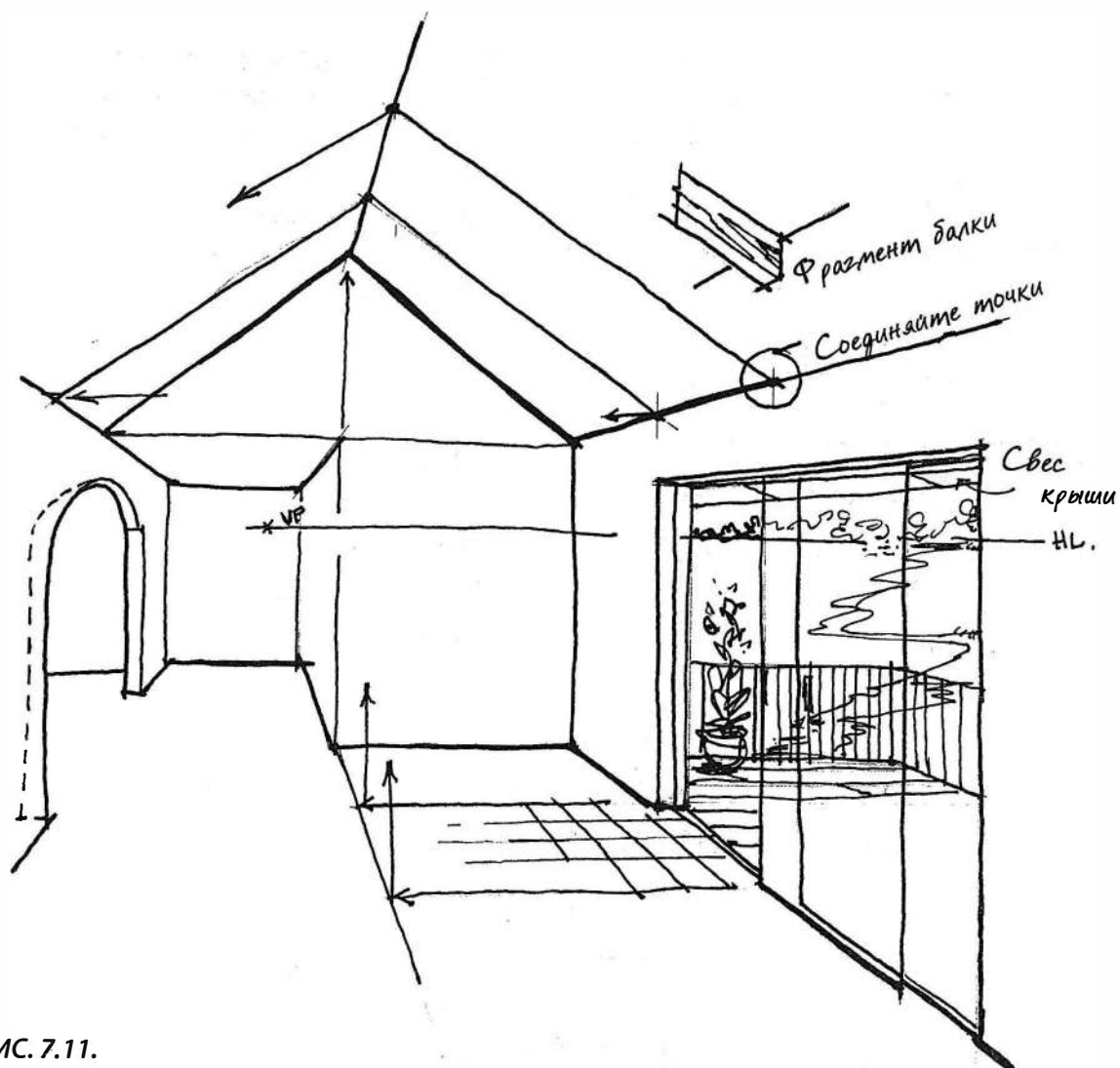


РИС. 7.11.  
БОЛЕЕ СЛОЖНЫЕ  
АРХИТЕКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ  
НА РАЗМЕТКЕ С ОДНОЙ  
ТОЧКОЙ СХОДА

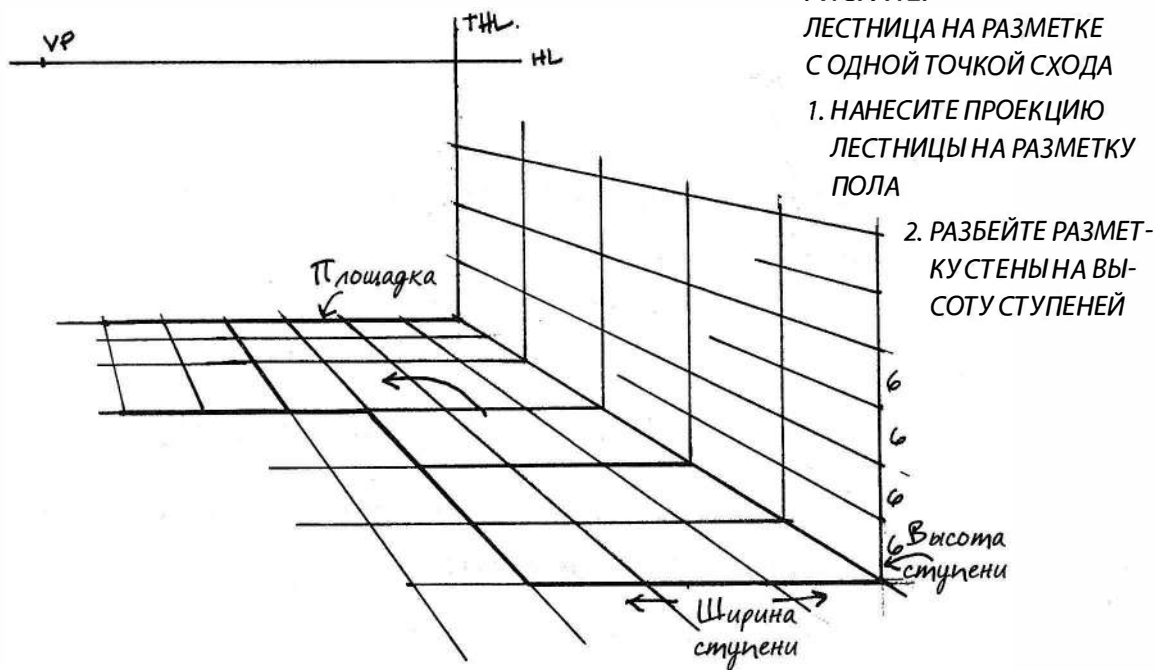


РИС. 7.12.

ЛЕСТНИЦА НА РАЗМЕТКЕ  
С ОДНОЙ ТОЧКОЙ СХОДА

1. НАНЕСИТЕ ПРОЕКЦИЮ  
ЛЕСТНИЦЫ НА РАЗМЕТКУ  
ПОЛА

2. РАЗБЕЙТЕ РАЗМЕТ-  
КУ СТУПЕНИ НА ВЫ-  
СОТУ СТУПЕНЕЙ

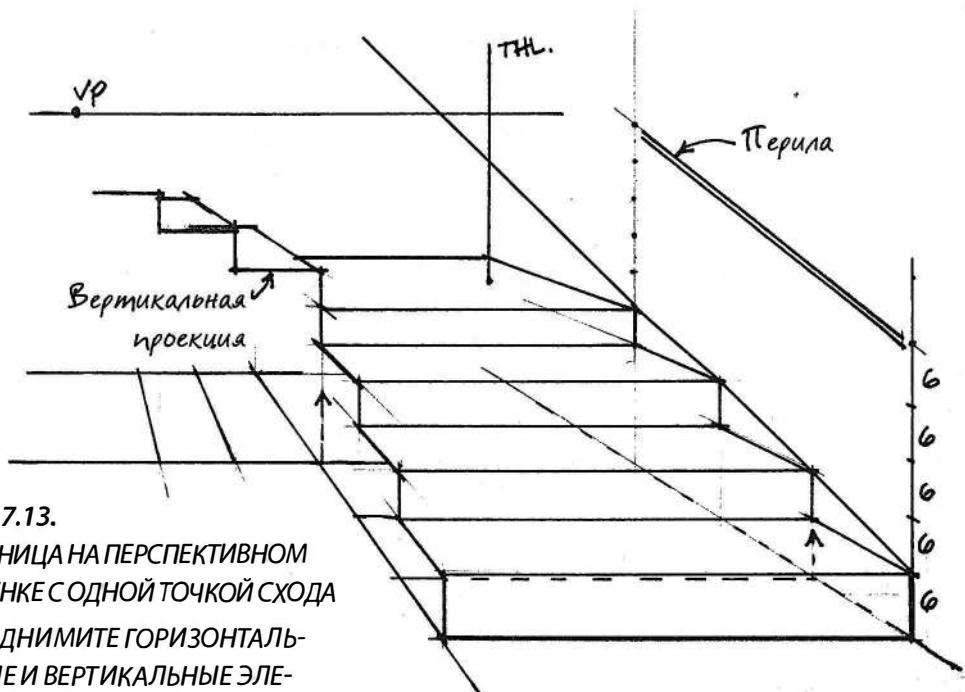


РИС. 7.13.

ЛЕСТНИЦА НА ПЕРСПЕКТИВНОМ  
РИСУНКЕ С ОДНОЙ ТОЧКОЙ СХОДА

1. ПОДНИМИТЕ ГОРИЗОНТАЛЬ-  
НЫЕ И ВЕРТИКАЛЬНЫЕ ЭЛЕ-  
МЕНТЫ СТУПЕНЕЙ НАД ПОЛОМ

2. ВЕРТИКАЛЬНЫЕ И ГОРИЗОН-  
ТАЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ СТУПЕ-  
НЕЙ ДОЛЖНЫ УМЕНЬШАТЬСЯ  
ПО МЕРЕ ИХ УДАЛЕНИЯ

# *Упражнения по теме «Глазомерная перспектива с одной точкой схода»*

## **I. ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ НА ГЛАЗОМЕРНОЙ СЕТКЕ**

- Нарисуйте сетку разметки в глазомерном масштабе.
- Добавьте основные фигуры: куб, цилиндр и т. п.
- Начинайте работу с плоскости пола и продолжайте вверх.
- Рисунок в одну линию.
- Инструменты и материалы: альбомная бумага, пергаментная бумага, карандаш, фломастер.

## **II. СЛОЖНЫЕ ФОРМЫ НА ГЛАЗОМЕРНОЙ СЕТКЕ**

- Нарисуйте сетку разметки в глазомерном масштабе.
- Постройте сложные формы, исходя из основных геометрических форм: стулья, столы и т. п.
- Начинайте работу с плоскости пола и продолжайте вверх.
- Рисунок в одну линию.
- Инструменты и материалы: альбомная бумага, пергаментная бумага, карандаш, фломастер.

## **III. АРХИТЕКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ПОМЕЩЕНИЯ**

- Рисуйте двери, окна, потолочные балки и т. п.
- Рисуйте обычный лестничный пролет.
- Рисунок в одну линию.
- Инструменты и материалы: альбомная бумага, пергаментная бумага, карандаш, фломастер.

# ГЛАЗОМЕРНАЯ ПЕРСПЕКТИВА С ДВУМЯ ТОЧКАМИ СХОДА

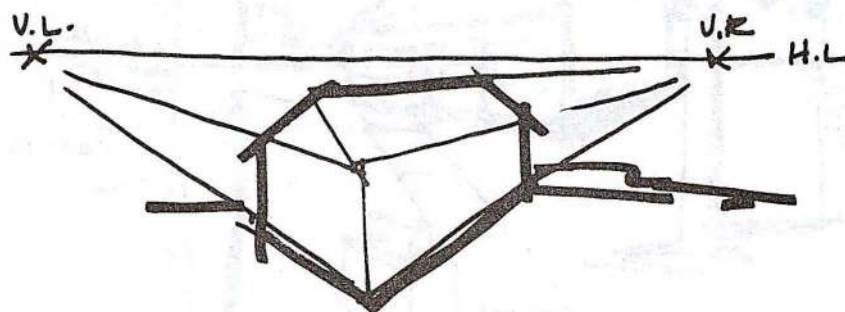
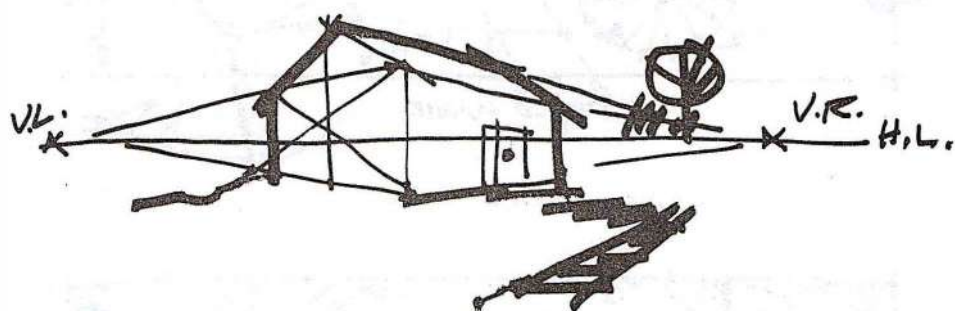
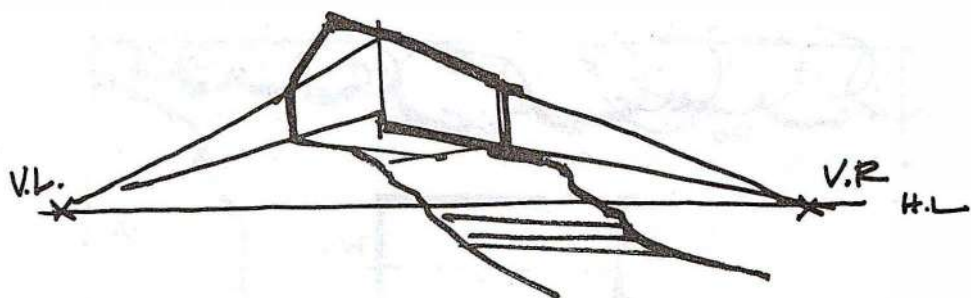
8

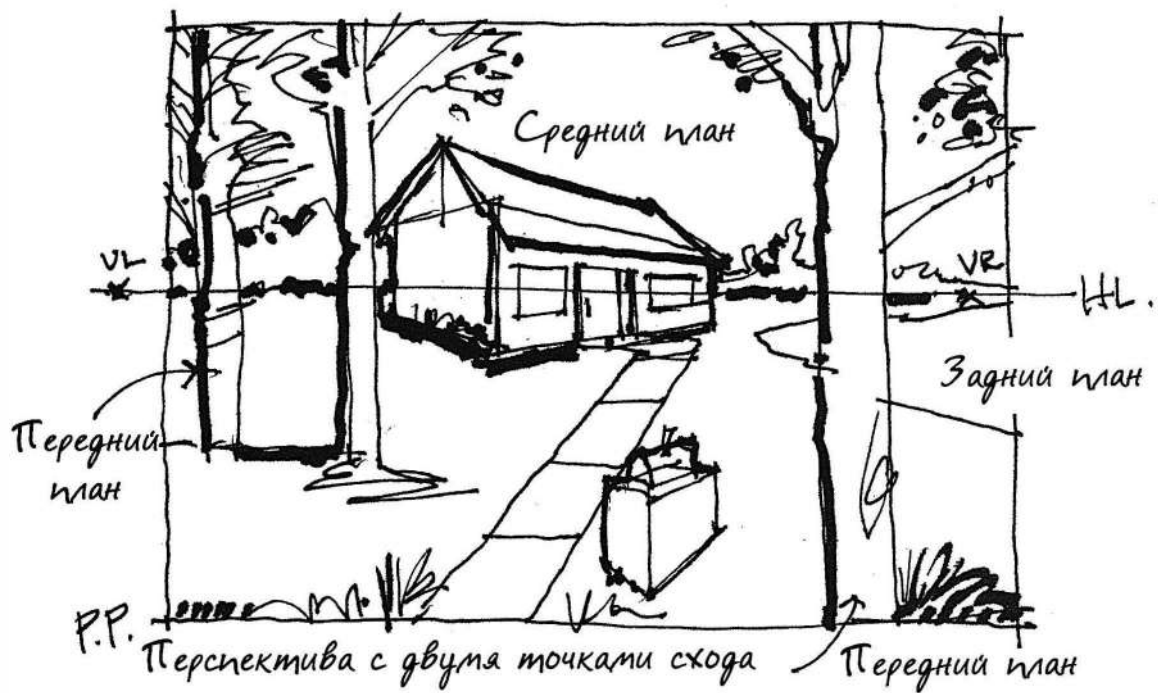
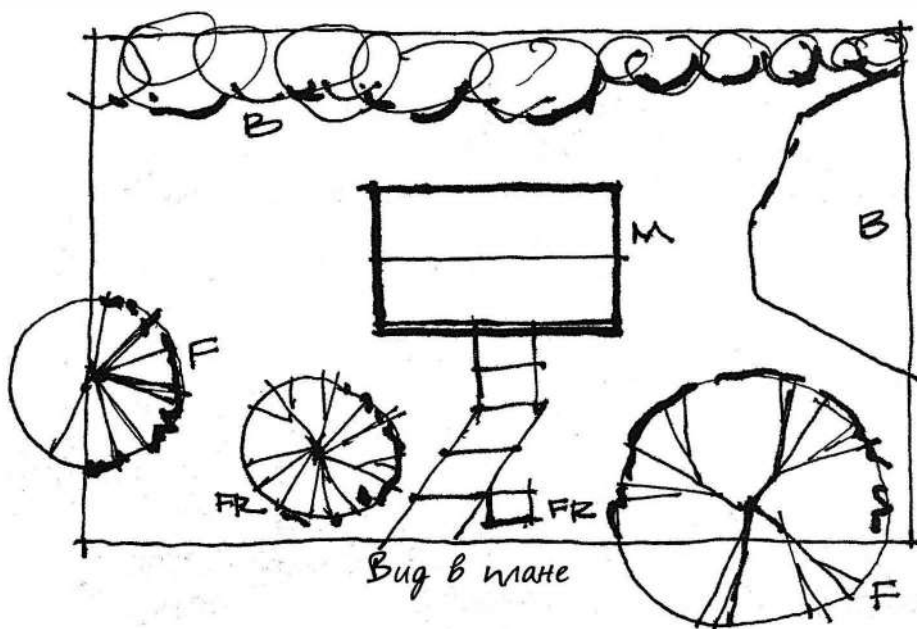
*Что такое глазомерная  
перспектива с двумя  
точками схода?*

Перспектива с двумя точками схода идеальна для показа угла или более детального вида помещения, поскольку на ней невозможно показать три стены помещения, как на перспективе с одной точкой схода. Многие считают, что в определенных случаях перспектива с двумя точками схода, несмотря на все ее ограничения может дать более интересный или выгодный вид на оформление. Я предпочитаю использовать перспективу с двумя точками схода для показа внешнего вида зданий.

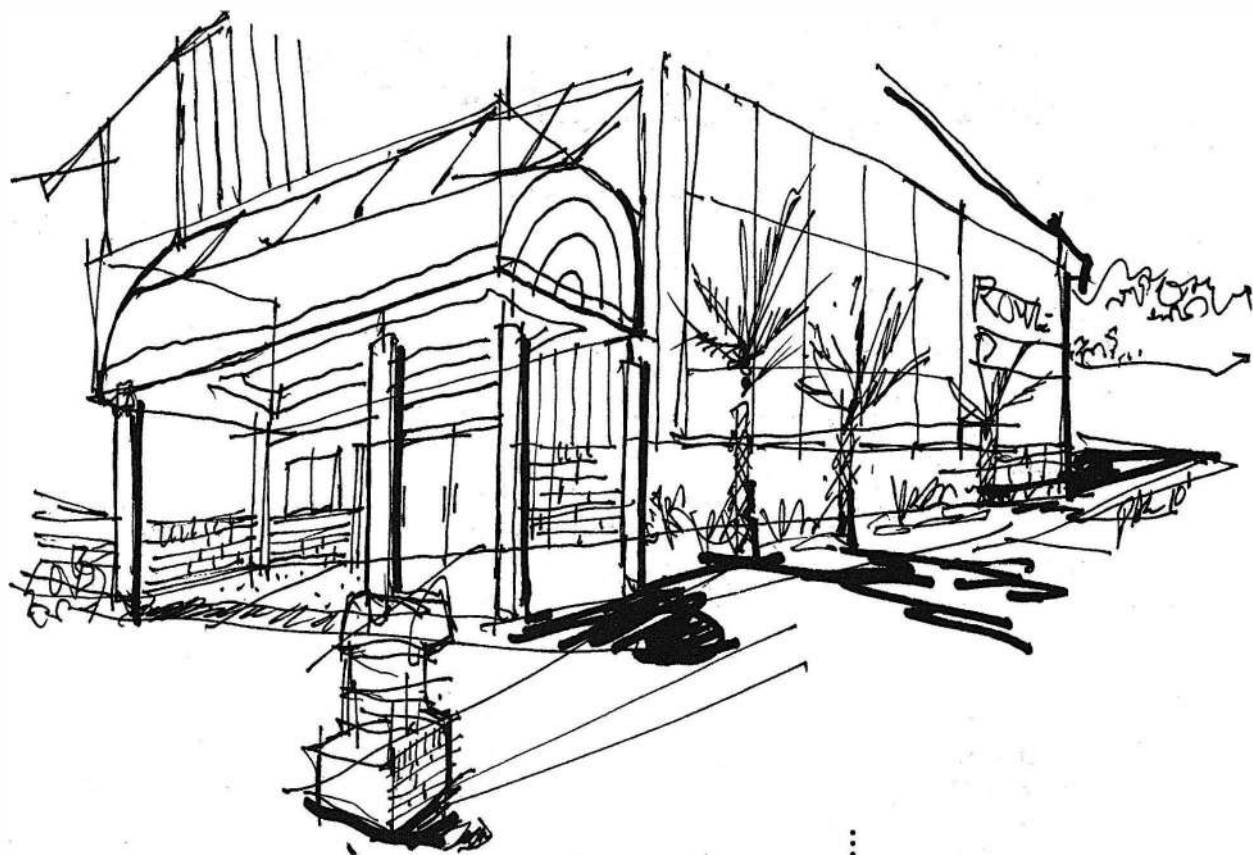
Так же как и перспектива с одной точкой схода, перспектива с двумя точками схода может быть построена с использованием *быстрого глазомерного* или *глазомерного метода*.











## ГЛАЗОМЕРНЫЙ МЕТОД ПОСТРОЕНИЯ ПЕРСПЕКТИВЫ С ДВУМЯ ТОЧКАМИ СХОДА

.....

Ниже перечислены шаги для построения глазомерной перспективы с двумя точками схода (рис. 8.1):

1. Проведите линию истинных высот (ТНЛ) глазомерно или пропорционально 8'0" [~2,4 м].
2. Продолжите ТНЛ вниз еще на 8'0" [~2,4 м], чтобы получить точку А.
3. Проведите линию горизонта (НЛ) на уровне 5'6" [~168 см].
4. Отметьте на НЛ левую (VPL) и правую (VPR) точки схода на равном расстоянии от ТНЛ.
5. Из правой и левой точек схода нарисуйте плоскости стен и пола.
6. Из левой точки схода проведите на правой стене уходящие в бесконечность линии сетки через точки, проставленные на ТНЛ через 1 фут [~30 см].
7. Проведите линии из левой и правой точек схода к точке А, чтобы получить точки D и B.
8. Проведите вертикальные линии из точек D и B, чтобы получить точки E и C.
9. Проведите диагональ из точки C к основанию ТНЛ, то есть к точке X.
10. Из каждой из точек, в которых диагональ пересечет уходящие в бесконечность линии сетки на стене, проведите вертикальную линию сетки.
11. Из правой точки схода проведите линии разметки пола.
12. Повторите те же действия, чтобы получить сетку разметки левой стены и завершить разметку пола.  
Чтобы продолжить стену, проведите диагональную линию из четырехфутовой отметки на линии основания стены через четырехфутовую отметку на линии ВС и получите точку F; из точек пересечения этой диагонали с линиями разметки проведите новые вертикали.

**Примечание:** расположение правой и левой точек схода имеет решающее значение для определения пропорций и степени искажения всей сетки разметки; при необходимости вы можете корректировать их местоположение.

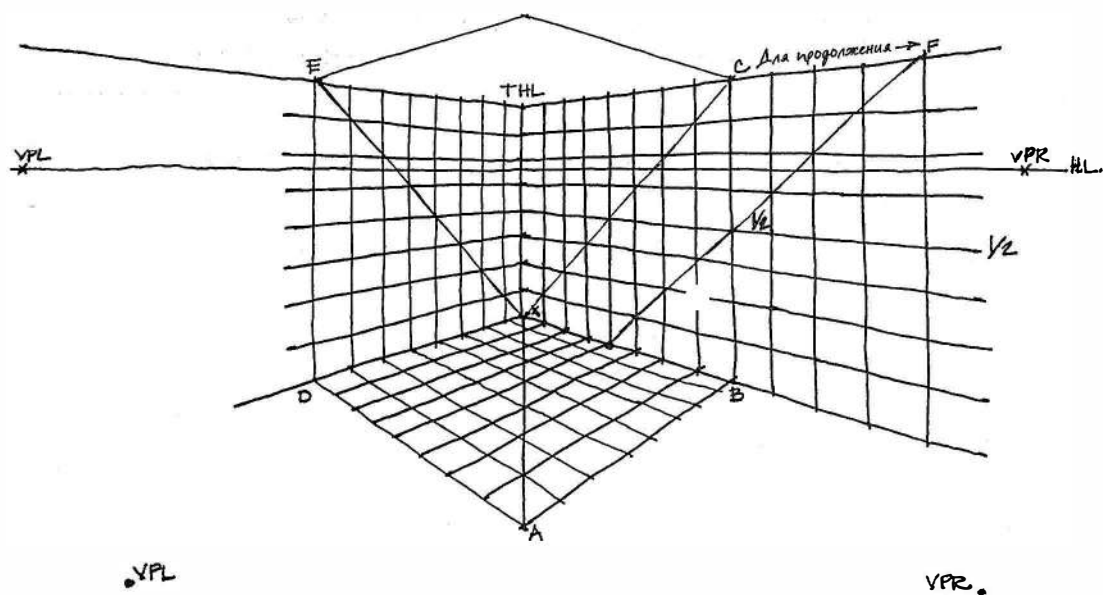
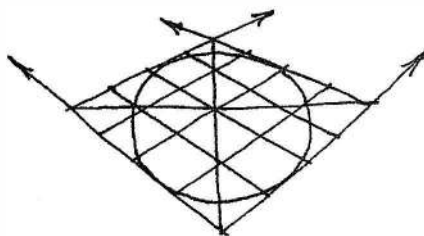


РИС. 8.1.  
ГЛАЗОМЕРНЫЙ МЕТОД  
ПОСТРОЕНИЯ ПЕРСПЕКТИВЫ  
С ДВУМЯ ТОЧКАМИ СХОДА,  
ШАГИ 1-2 И ПРОДОЛЖЕНИЕ  
СТЕНЫ



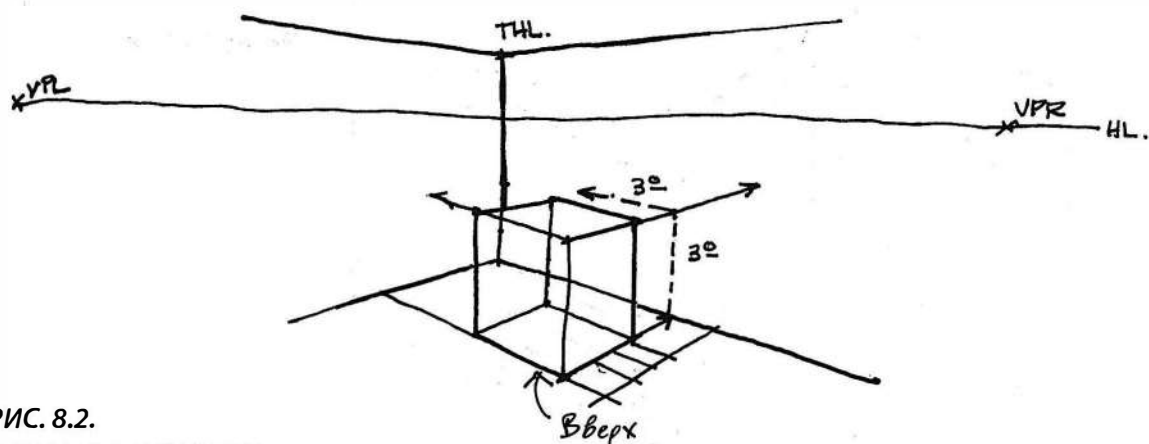
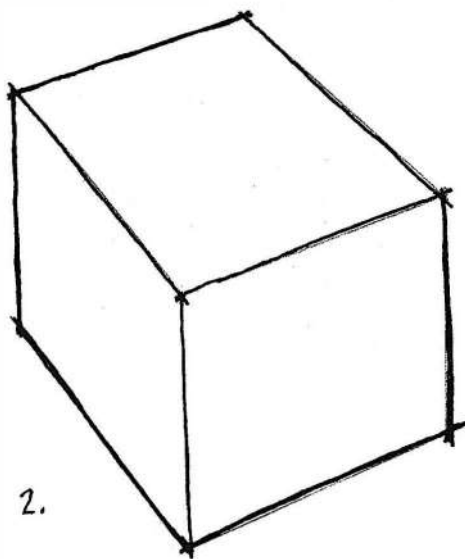
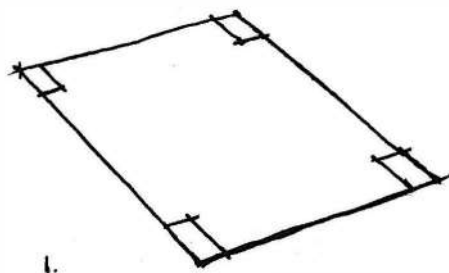


РИС. 8.2.  
ОСНОВНЫЕ ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ НА РАЗМЕТКЕ ПЕРСПЕКТИВЫ С ДВУМЯ ТОЧКАМИ СХОДА

РИС. 8.3.  
ЭТАПЫ ПОСТРОЕНИЯ КРЕСЛА НА РАЗМЕТКЕ ПЕРСПЕКТИВЫ С ДВУМЯ ТОЧКАМИ СХОДА

1. ПРОРИСУЙТЕ ПРОЕКЦИЮ НА РАЗМЕТКЕ ПОЛА
2. С ПОМОЩЬЮ ЛИНИИ ИСТИННЫХ ВЫСОТ (ТНЛ) НАРИСУЙТЕ ОСНОВНУЮ ФИГУРУ
3. ПОСТРОЙТЕ КРЕСЛО; ПАРАМЕТРЫ ШИРИНЫ ВОЗЬМИТЕ ИЗ РАЗМЕТКИ ПОЛА, ВЫСОТЫ — ИЗ НОВОЙ ТНЛ
4. ЗАКОНЧЕННЫЙ РИСУНОК КРЕСЛА НА СЕТКЕ РАЗМЕТКИ



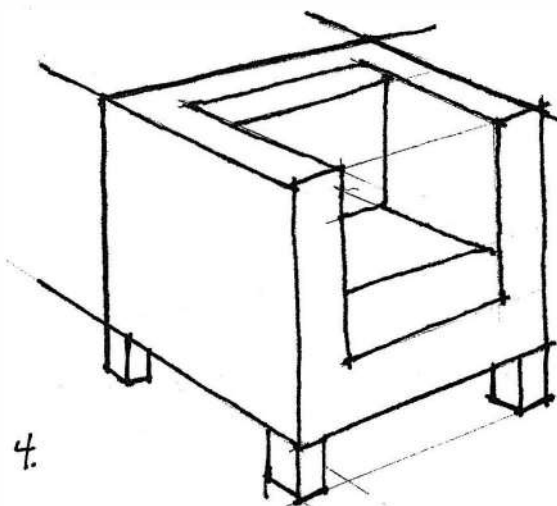
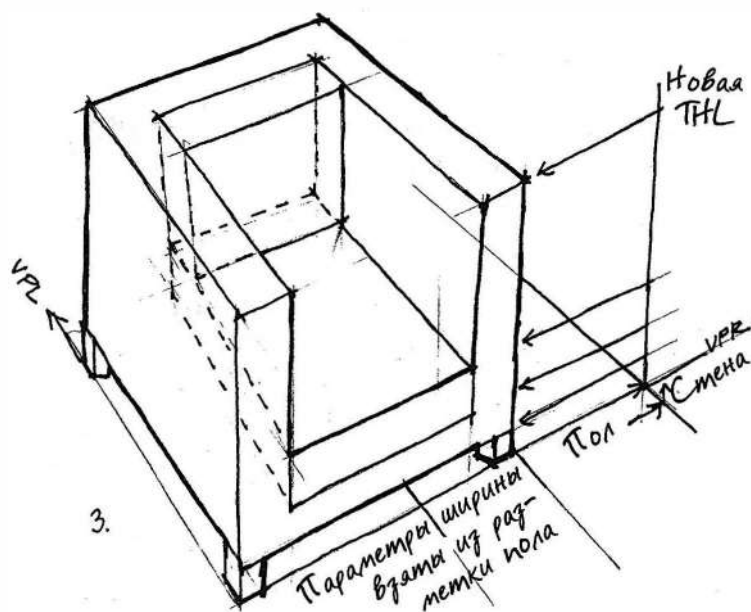


РИС. 8.3.  
(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

РИС. 8.4.

БОЛЕЕ СЛОЖНАЯ ФОРМА,  
ВЫВЕДЕННАЯ ИЗ ОСНОВ-  
НОЙ ФИГУРЫ НА РАЗМЕТ-  
КЕ ПЕРСПЕКТИВЫ С ДВУМЯ  
ТОЧКАМИ СХОДА

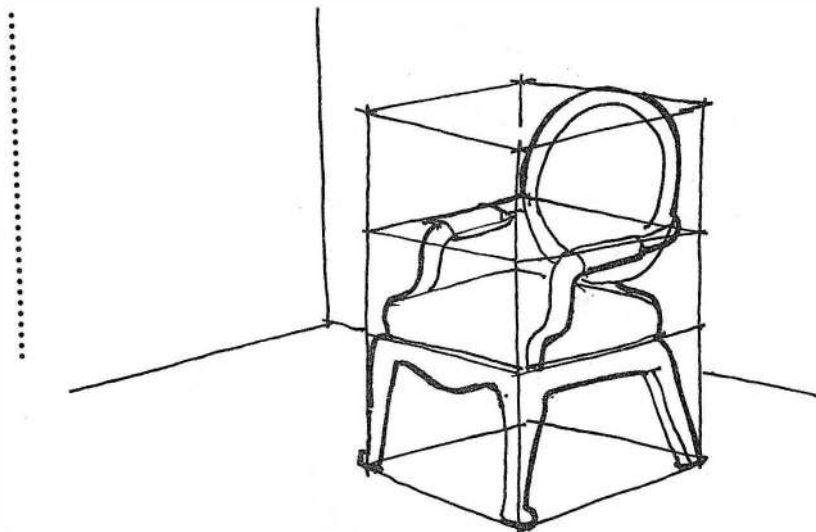


РИС. 8.5.

ДВЕРЬ И ОКНО НА РАЗМЕТКЕ  
ПЕРСПЕКТИВЫ С ДВУМЯ  
ТОЧКАМИ СХОДА

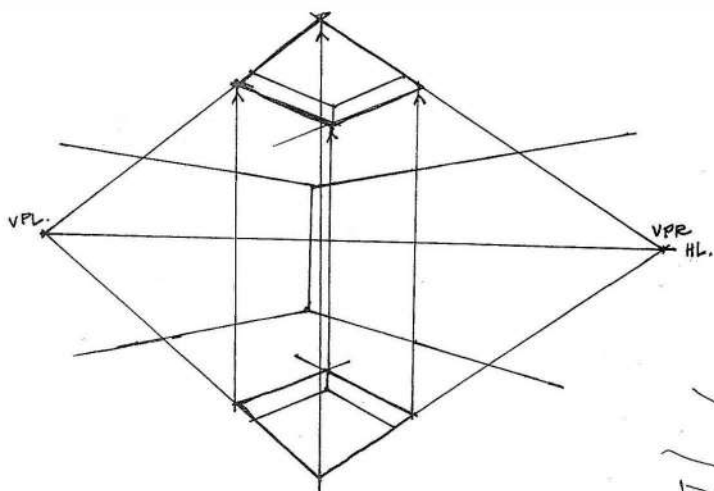
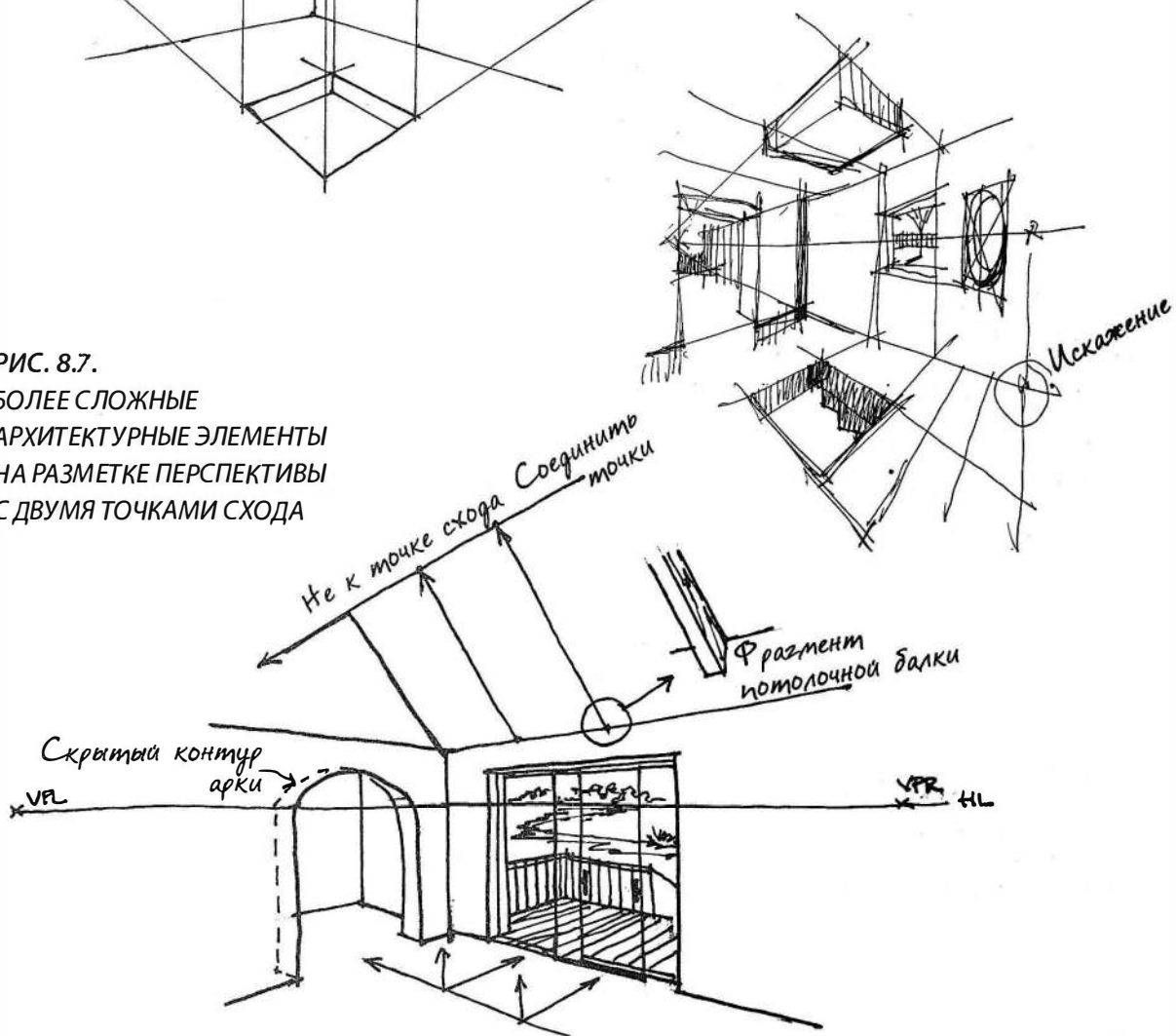


РИС. 8.6.  
УГЛУБЛЕНИЯ В ПОЛУ  
И ПОТОЛКЕ

РИС. 8.7.  
БОЛЕЕ СЛОЖНЫЕ  
АРХИТЕКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ  
НА РАЗМЕТКЕ ПЕРСПЕКТИВЫ  
С ДВУМЯ ТОЧКАМИ СХОДА





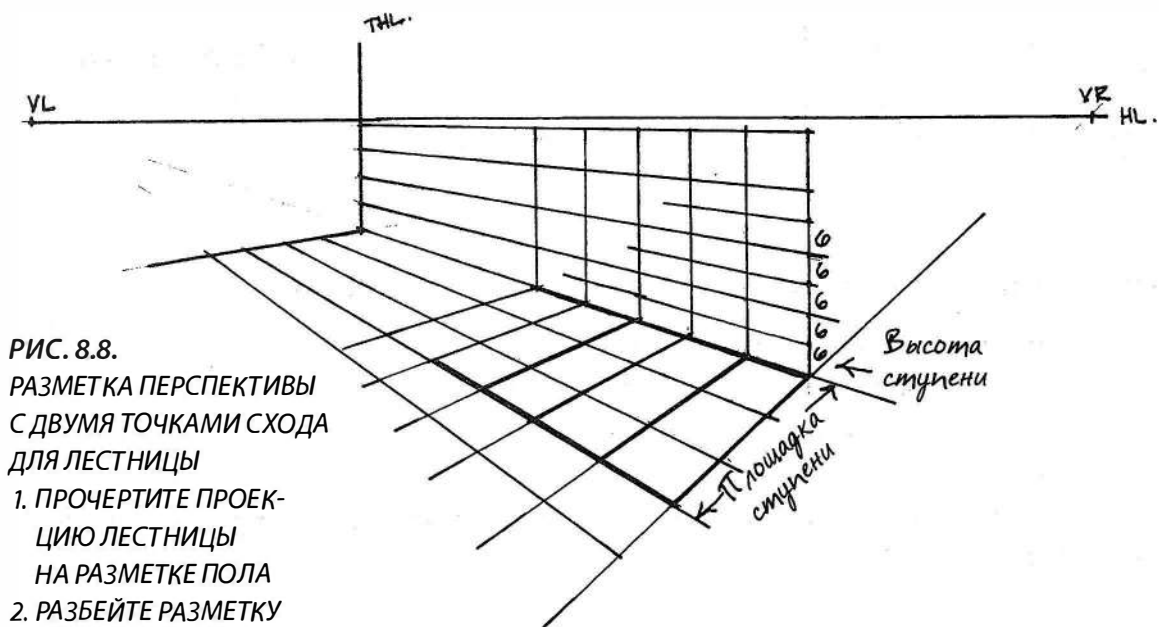


РИС. 8.8.

РАЗМЕТКА ПЕРСПЕКТИВЫ  
С ДВУМЯ ТОЧКАМИ СХОДА  
ДЛЯ ЛЕСТНИЦЫ

1. ПРОЧЕРТИТЕ ПРОЕКЦИЮ ЛЕСТНИЦЫ НА РАЗМЕТКЕ ПОЛА
2. РАЗБЕЙТЕ РАЗМЕТКУ СТЕНЫ НА ВЫСОТУ СТУПЕНЕЙ

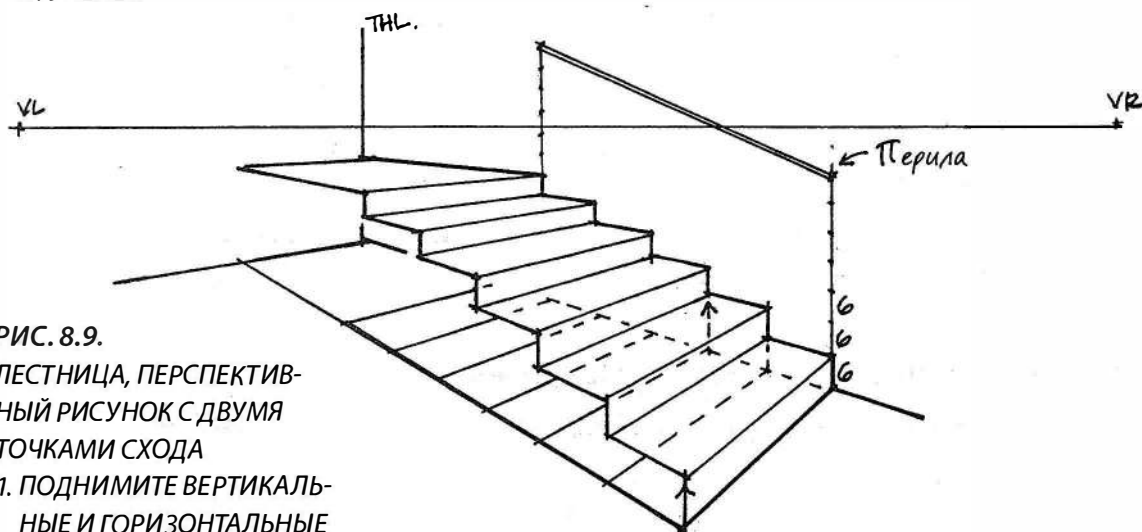


РИС. 8.9.

ЛЕСТНИЦА, ПЕРСПЕКТИВНЫЙ  
РИСУНОК С ДВУМЯ  
ТОЧКАМИ СХОДА

1. ПОДНИМИТЕ ВЕРТИКАЛЬНЫЕ И ГОРИЗОНТАЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ СТУПЕНЕЙ НАД ПОЛОМ
2. ПЕРИЛА: ОТМЕТЬТЕ ВЫСОТУ НАЧАЛА И КОНЦА И ЗАТЕМ СОЕДИНИТЕ ТОЧКИ

# *Упражнения по теме «Перспектива с двумя точками схода»*

## **I. ОСНОВНЫЕ ФИГУРЫ НА ГЛАЗОМЕРНОЙ СЕТКЕ РАЗМЕТКИ**

- a. Нарисуйте сетку разметки в глазомерном масштабе.
- b. Добавьте основные фигуры: куб, цилиндр и т. п.
- c. Начинайте работу с плоскости пола и двигайтесь вверх.
- d. Рисунок в одну линию.
- e. Инструменты и материалы: альбомная бумага, пергаментная бумага, карандаш, фломастер.

## **II. СЛОЖНЫЕ ФИГУРЫ НА ГЛАЗОМЕРНОЙ СЕТКЕ РАЗМЕТКИ**

- a. Нарисуйте сетку разметки в глазомерном масштабе.
- b. Исходя из основных геометрических фигур постройте сложные фигуры: кресла, столы и т. п.
- c. Начинайте работу с плоскости пола и двигайтесь вверх.
- d. Рисунок в одну линию.
- e. Инструменты и материалы: альбомная бумага, пергаментная бумага, карандаш, фломастер.

## **III. АРХИТЕКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ПОМЕЩЕНИЯ**

- a. Рисуйте двери, окна, потолочные балки и т. п.
- b. Рисуйте простой лестничный пролет.
- c. Рисунок в одну линию.
- d. Инструменты и материалы: альбомная бумага, пергаментная бумага, карандаш, фломастер.

# МЕТОД НАЛОЖЕНИЯ

## 9

### *Что такое метод наложения?*

На этом этапе мы должны выполнять упражнения по композиции для получения наиболее полного представления о том, что нам следует показать заказчику, чтобы продемонстрировать ему свои дизайнерские идеи. В конечном счете, такие упражнения экономят наше драгоценное время и закладывают фундамент для убедительного результата.

Хорошая композиция — безусловно, наиболее важная составляющая презентационного рисунка. На самом деле композиционные решения должны возникать автоматически, идет ли речь о самом небрежном наброске или о двадцатичасовой работе.

После того как выбран наилучший ракурс среди сделанных нами перспективных изображений с одной и с двумя точками схода, мы готовы приступить к методу наложения. Термин «наложение» указывает на использование кальки, которая поочередно накладывается на несколько этюдов для достижения конечного результата.

#### **ШАГ 1. КОМПОЗИЦИОННЫЕ ЭТЮДЫ**

Композиционные этюды играют жизненно важную роль в разработке последнего этапа перспективного рисунка,

предназначенного для демонстрации клиенту. Разумеется, на этой стадии работы над проектом у нас уже имеется окончательный план этажа, обстановка и мебель выбраны. На данном этапе выбор ракурса, наилучшим образом передающего дизайнерское решение, играет решающую роль, а рисунок с выверенной композицией позволяет рисовальщику еще больше улучшить его с помощью тонов и теней, текстуры и материала, а также цвета.

Работа над композицией включает в себя некоторые основные правила хорошей композиции, которым необходимо следовать.

### **Равновесие**

В рисунке всегда должно быть равновесие. Есть два основных типа рисунка — симметричный и асимметричный, но в отношении принципов дизайна они по сути представляют собой одно и то же. Симметричная композиция менее впечатляет, чем асимметричная, однако если проект оформления симметричен, то и рисунок должен отражать это качество. Если вы используете в рисунке фигуры людей, помните, что они имеют собственный визуальный вес и могут быть использованы для достижения равновесия.

### **Акцент**

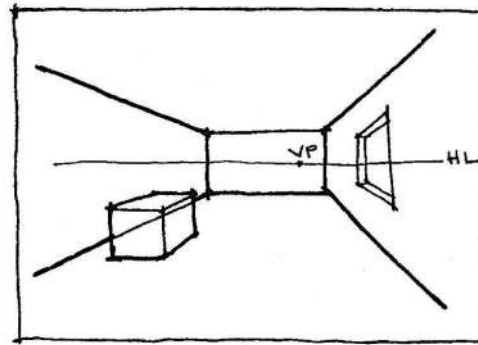
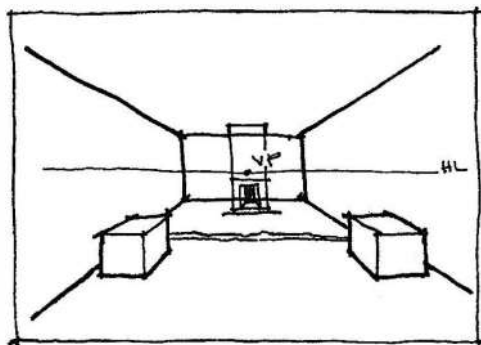
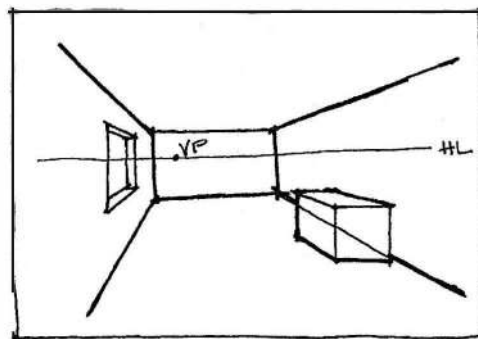
Акцент — это фактор, определяющий то, как мы добиваемся визуальной выразительности и размещаем в пространстве наиболее важные детали. При этом используется термин **фокусная точка**, указывающий на наиболее выразительный визуальный элемент в рисунке или оформлении. Это может быть камин, большая картина или скульптура либо какая-то другая существенная деталь архитектуры или оформления. Фокусную точку обычно располагают на среднем плане композиции. Если в оформлении нет ярко выраженной фокусной точки, можно выделить фокусную область (рис. 9.1).

### Положительное и отрицательное пространство

Умелое применение положительного и отрицательного пространства играет существенную роль в достижении равновесия в рисунке. Когда в композиции слишком много отрицательного пространства, это может ослабить впечатление или лишить рисунок равновесия. Чтобы справиться с этой проблемой, можно использовать человеческие фигуры.

**РИС. 9.1.**

ОСНОВНЫЕ ВАРИАНТЫ  
ПЕРСПЕКТИВНОГО  
РИСУНКА, ПОКАЗЫВАЮЩИЕ,  
КАК МЕНЯЕТСЯ АКЦЕНТ  
С ПЕРЕМЕЩЕНИЕМ ТОЧКИ  
СХОДА



### Передний, средний и задний планы

Внимание к этим областям рисунка заставляет зрителя активно перемещать взгляд через пространство изображения. Передний план определяется любым элементом, объектом или фигурой, которые проникают сквозь картинную плоскость. Обычно мы считаем, что объекты переднего плана находятся только в нижней передней

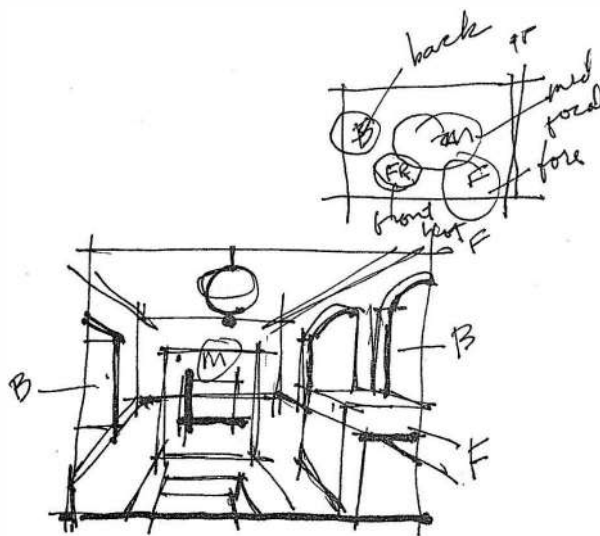
части композиции, однако в действительности они могут располагаться в любой точке по периметру изображения; главное — чтобы они пересекали картинную плоскость. Единственный важный момент, с которым мы должны определиться, — какую часть объекта нужно обрезать; как правило, это зависит от пропорций и от того, насколько зритель способен идентифицировать объект. Рисунок может оказывать достаточное воздействие и не имея выраженного переднего плана, однако наличие последнего повышает достоверность иллюзии того, что смотрящий находится внутри пространства. *Средний план* должен быть наиболее выразительной частью композиции, поскольку именно здесь располагается *фокусная точка* или *фокусная область*, передающая акцент изображения. Визуальное воздействие *заднего плана* композиции состоит в том, что он уводит взгляд зрителя за пределы основного изображаемого пространства — например, когда мы смотрим в окно или в глубь соседнего помещения. И в этом случае иногда нет возможности включить в композицию задний план, но рисунок все равно будет производить впечатление.

Композиционные этюды являются необходимым условием для применения метода наложения. Время и бюджетные ограничения не дают нам бесконечно рисовать перспективные виды, а следовательно, нам важно научиться ограничивать свои упражнения в композиции, выполнять их быстро, в одну линию и в маленьком размере. Глазомерный метод поможет нам сэкономить время, так же как и рисование в одну линию, поскольку на этот раз нас интересует только построение выразительной композиции, которая послужит основой для всех последующих наложений. Мы будем использовать только перспективу с одной и с двумя точками схода, выбирая стандартную высоту линии горизонта — 3'6" [~107 см] (обзор из положения сидя) или 5'6" [~168 см]

(обзор из положения стоя) — и типичные варианты расположения точки схода. Тем не менее это даст нам достаточно свободы, чтобы в каждой работе выбирать такие варианты композиции, которые будут наилучшим образом отражать ее характерные особенности.

Для окончательного выбора обычно бывает достаточно сделать от двух до четырех этюдов, хотя иногда конечная композиция развивается из их вариаций или комбинаций (рис. 9.2–9.6). В процессе работы над композицией не составит труда попробовать предварительные наложения слоев кальки, чтобы исследовать различные варианты контуров, освещения и текстуры, используя больший контраст. Или же, если в рисунке имеются сложные элементы, такие как вид из окна, сейчас самое время поэкспериментировать с ними (см. главу 10 «Антураж»). В среднем размер работы может не превышать 5" × 8" [~12,5 × 20,5 см], и желательно, чтобы временное ограничение составляло менее часа. Тем не менее, поскольку хорошая композиция является основой всей последующей работы, время, потраченное на эти упражнения, не пропадет зря.

**РИС. 9.2.**  
КОМПОЗИЦИОННЫЙ ЭТЮД  
С ОДНОЙ ТОЧКОЙ СХОДА,  
МИНИАТЮРА, ВРЕМЯ  
ВЫПОЛНЕНИЯ: 1 МИНУТА





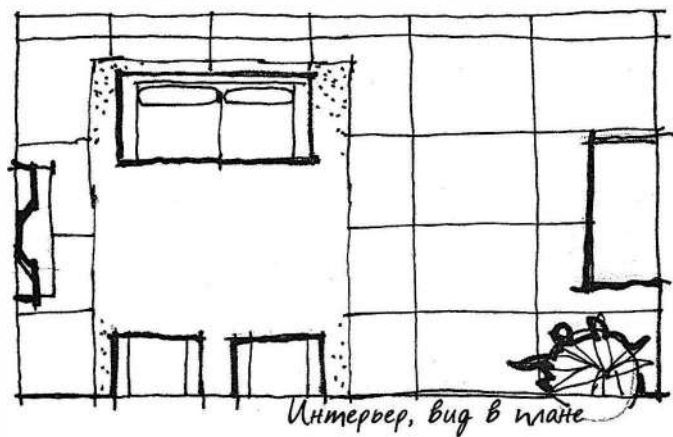


РИС. 9.3.  
ВИД НА ПЛАНЕ И КОМПО-  
ЗИЦИОННЫЙ ЭТЮД ИНТЕ-  
РЬЕРА С ОДНОЙ ТОЧКОЙ  
СХОДА

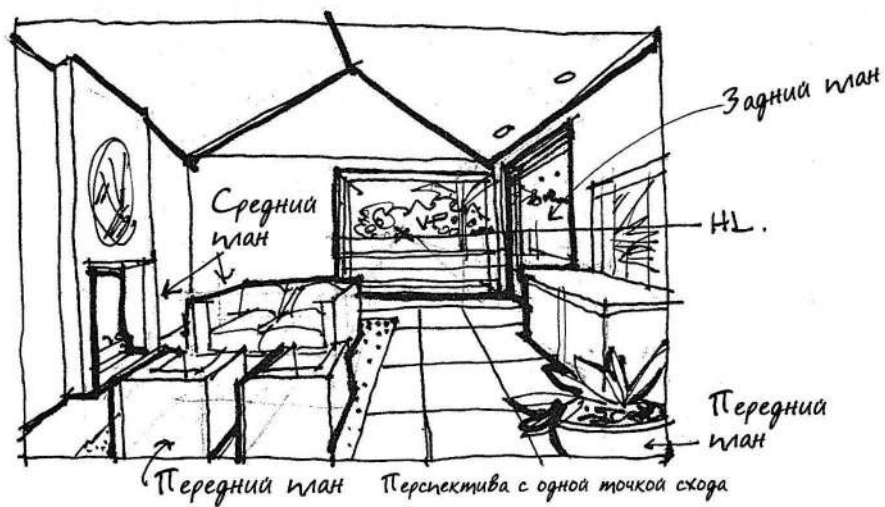


РИС. 9.4.  
КОМПОЗИЦИОННЫЕ  
ЭТЮДЫ С ОДНОЙ ТОЧКОЙ  
СХОДА, ДЕМОНИСТРИРУЮ-  
ЩИЕ:

1. ПЕРЕДНИЙ ПЛАН.

2. СРЕДНИЙ ПЛАН.

3. ЗАДНИЙ ПЛАН



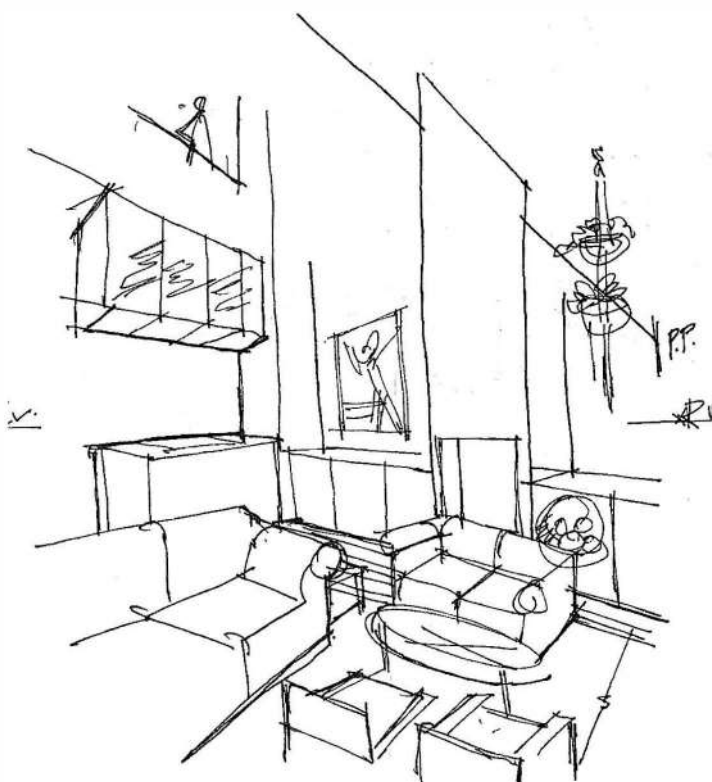
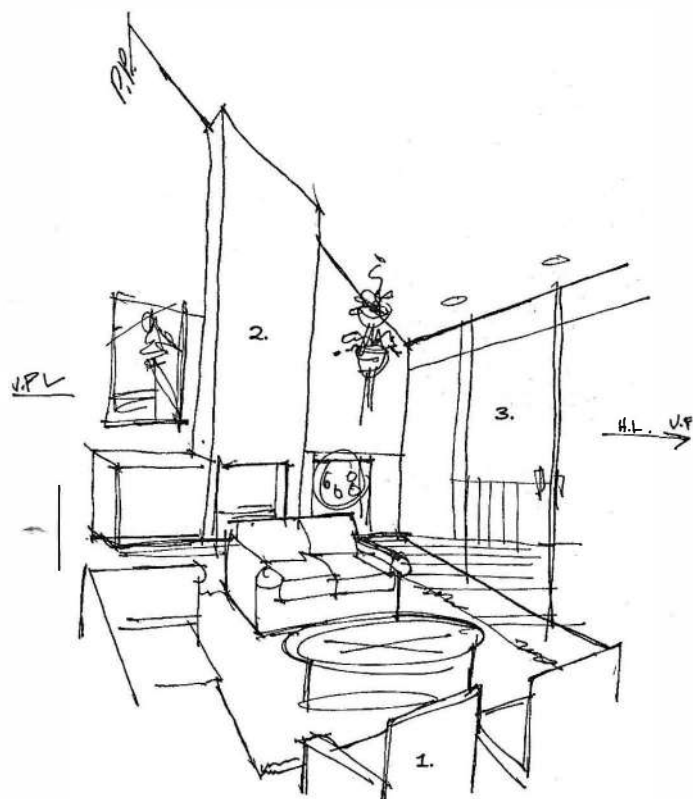
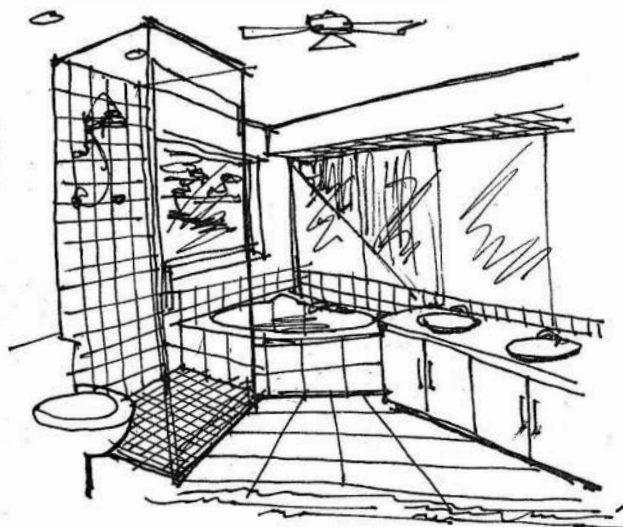
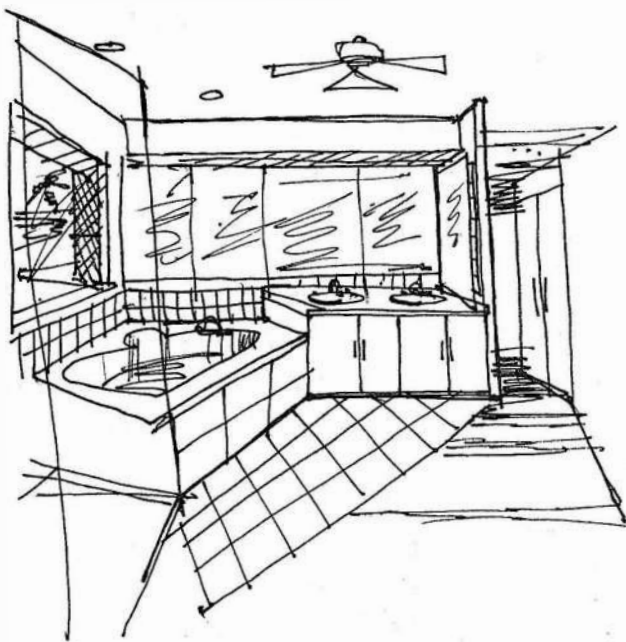


РИС. 9.5.  
КОМПОЗИЦИОННЫЕ ЭТЮДЫ  
С ДВУМЯ ТОЧКАМИ СХОДА

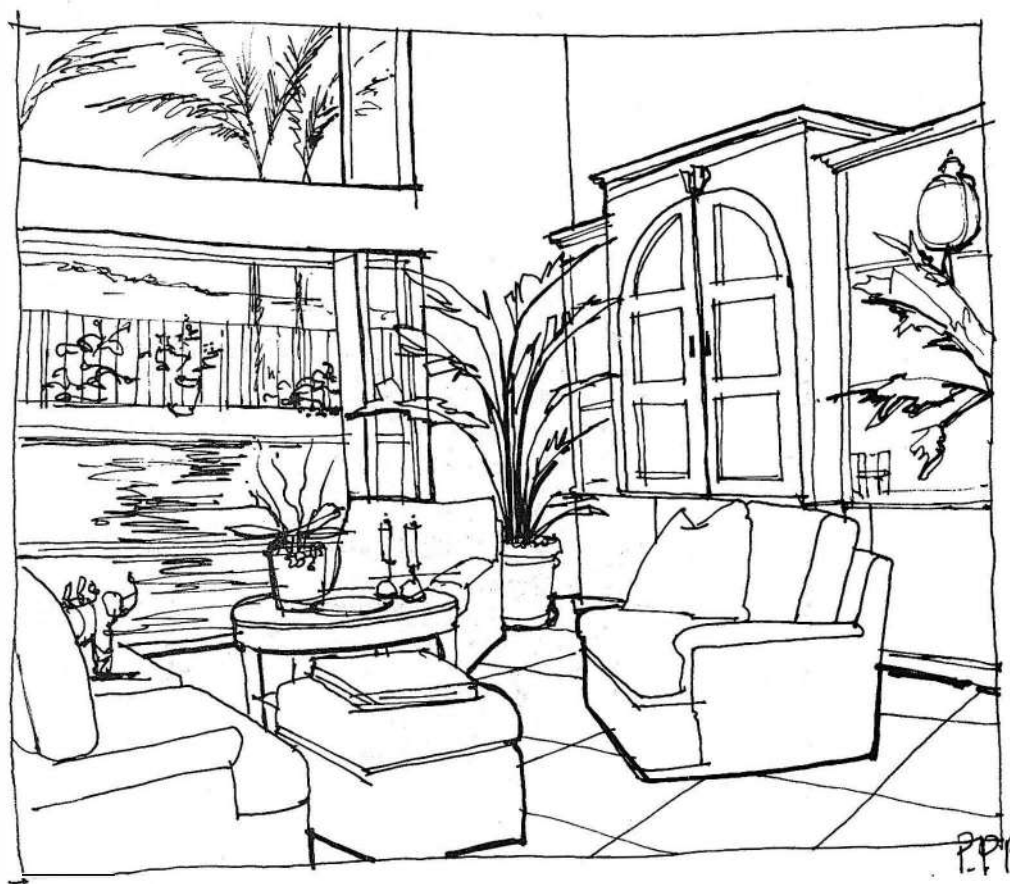
РИС. 9.6.  
ГЛАЗОМЕРНЫЕ КОМПОЗИ-  
ЦИОННЫЕ ЭТЮДЫ С ДВУ-  
МЯ ТОЧКАМИ СХОДА:  
ВАННАЯ КОМНАТА



## ШАГ 2. УВЕЛИЧЕННОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ В ОДНУ ЛИНИЮ

Прежде всего необходимо привести композиционный этюд к тому размеру, в котором он предстанет на конечной презентации. Перспектива может быть построена с помощью *глазомерного* или же *инструментального методов* (здесь не рассматривается). Стиль может быть свободным и эскизным или строгим и сдержанным. На этом рисунке вы должны обращать внимание главным образом на характер и толщину линии (рис. 9.7).

РИС. 9.7.  
МЕТОД НАЛОЖЕНИЯ: УВЕ-  
ЛИЧЕННОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ  
В ОДНУ ЛИНИЮ



### ШАГ 3. ЭТЮД С ТОНАМИ И ТЕНЯМИ

Наложите желтую или белую пергаментную бумагу поверх вашего увеличенного рисунка в одну линию. Для этой работы можно использовать карандаш, шариковую ручку, тонкий фломастер или маркер. Затем выберите источник освещения: оно может быть естественным, искусственным или комбинацией того и другого. При любой возможности используйте солнечный свет, поскольку он дает наиболее достоверные тени.

Прежде всего наложите тона, начиная с широких плоскостей — стен, пола и потолка. Помните: эффективнее всего двигаться по шкале яркостей от 0 к 10, то есть от белого к черному. Не забудьте оставить черный цвет для теней. Маркер — это инструмент, работающий от светлого к темному. **Внимание:** не рисуйте поверх уже проведенных линий, накладывайте только тон (рис. 9.8).

РИС. 9.8.  
МЕТОД НАЛОЖЕНИЯ: ЭТЮД  
СО СВЕТОМ, ТОНАМИ  
И ТЕНЯМИ





Далее наложите тени. Поскольку это этюды, работайте настолько быстро, насколько сможете, и не стесняйтесь экспериментировать с источниками освещения. На окончательном рисунке экспериментировать ни в коем случае не следует, сейчас же для этого самое время. Тени могут быть густыми, резкими и геометричными или же мягкими и нежными — только вам судить, какой стиль применять к каждому из рисунков.

Просто закрашивать пространство между линиями никуда не годится — при этом получается то, что я называю **эффектом книжки-раскраски**, — но вы можете использовать смешение двух тонов для образования линии на границе областей; таким образом вы уберете со своего рисунка **излишние линии**.

Большинство начинающих рисовальщиков опасаются использовать тона и тени. Здесь уместно будет отойти от рисунка на несколько шагов и посмотреть на него с расстояния, чтобы проверить зрительное впечатление. Это еще одна из несложных областей, в которых можно совершенствоваться.

#### **ШАГ 4. ЭТЮД С ТЕКСТУРОЙ И МАТЕРИАЛАМИ**

Для выполнения этой работы вам вновь будет необходимо наложить кальку поверх линейного рисунка. Все элементы в пространстве имеют свою текстуру; этот этюд поможет вам решить, что именно следует акцентировать в вашем рисунке (рис. 9.9). Поскольку на отрисовку текстуры и материалов может уйти очень много времени, имеет смысл применять техники, позволяющие зрителю самому мысленно дорисовать недостающие части изображения. Есть множество книг, посвященных антуражу, где описаны разнообразные реалистичные и условные текстуры, которые вы можете использовать. Тем не ме-



нее, поскольку не существует единственного правильного способа отображения текстуры, не стесняйтесь разрабатывать собственные методы; что дает нужный результат, то и правильно.

Помните, что текстура является элементом дизайна, пробуждающим визуальный интерес и стимулирующим воображение. Она может наделять пространство характером — от деревенской атмосферы до стилистики хай-тека. В ней находят отражение дизайнерские принципы единства и разнообразия.

### **ШАГ 5. ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ ПЕРСПЕКТИВНЫЙ РИСУНОК**

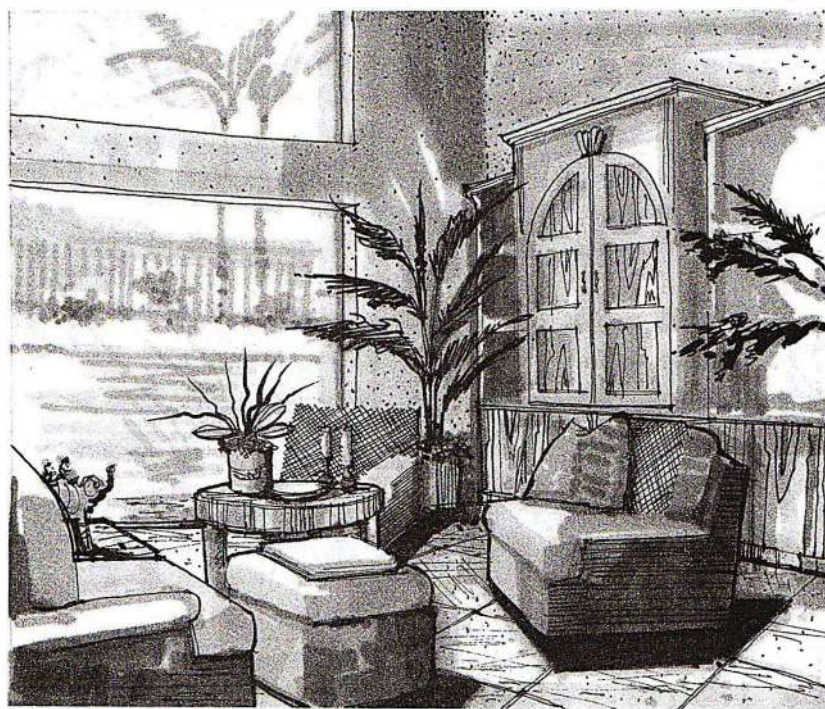
Это итог, полученный из суммы ваших лучших этюдов по наложению (рис. 9.10), рисунок, который станет частью вашей клиентской презентации. Конечный результат часто привязан к бюджетным и временным ограничениям. Как правило и к сожалению, лишь у крупноформатных проектов оказывается достаточно средств, чтобы оплачивать такой тип работ, поскольку в конечном счете информация, передаваемая такими рисунками, неизбежно экономит деньги, когда проект требует изменений.

Круг определений, описывающий окончательные рисунки, весьма широк. Стиль эскизов варьируется от строгого и инструментального черно-белого до полностью или частично цветного, от виньетированного до полнокадрового рисунка. Все приводимые мной здесь примеры окончательных рисунков выполнены *глазомерно*, полностью или до некоторой степени. Цена рисунка, как правило, определяется его размером, сложностью и техникой выполнения.

Хорошо сделанный окончательный рисунок может убедить клиента, что он получает именно то, что хотел.



**РИС. 9.9.**  
МЕТОД НАЛОЖЕНИЯ:  
ЭТЮД С ТЕКСТУРОЙ  
И МАТЕРИАЛАМИ



**РИС. 9.10.**  
МЕТОД НАЛОЖЕНИЯ: ВСЕ  
ЭТЮДЫ, СОВМЕЩЕННЫЕ  
НА ОКОНЧАТЕЛЬНОМ  
РИСУНКЕ

Задача рисовальщика — запечатлеть оформление настолько тщательно, насколько это возможно, и польстить ему настолько, насколько это возможно.

РИС. 9.11 А.  
ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ  
ЭТЮД СТОЛОВОЙ ФЛО-  
РИДСКОГО УНИВЕРСИ-  
ТЕТА СЕЛЬСКОГО ХОЗЯЙ-  
СТВА И МЕХАНИЗАЦИИ

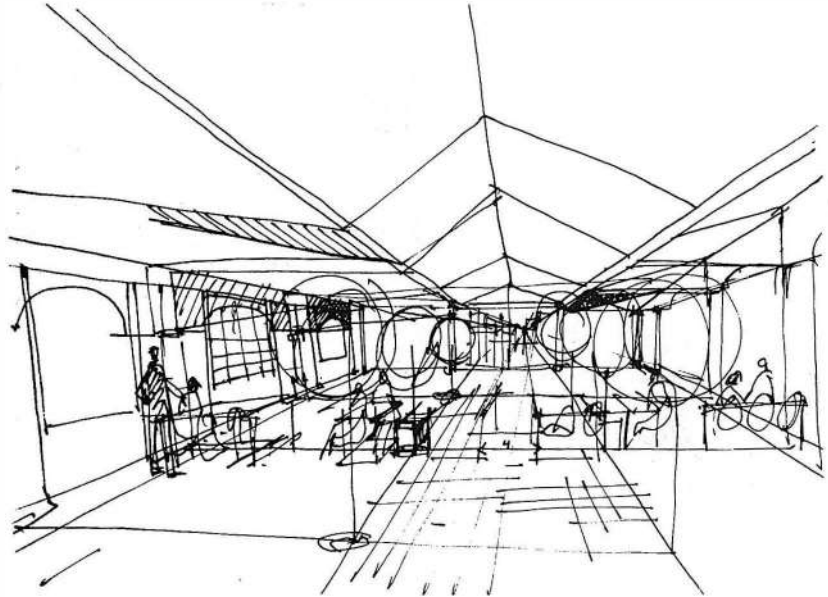
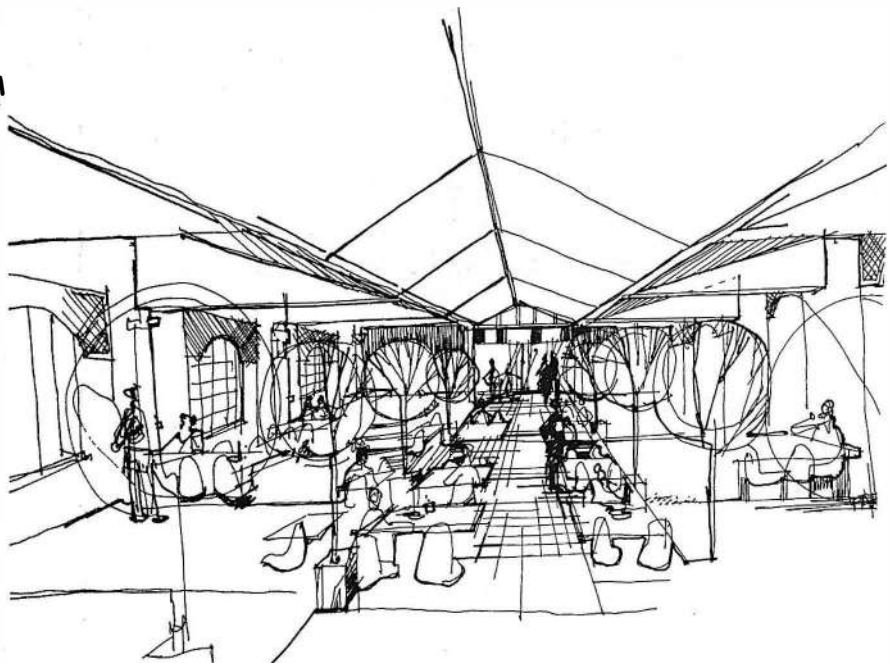
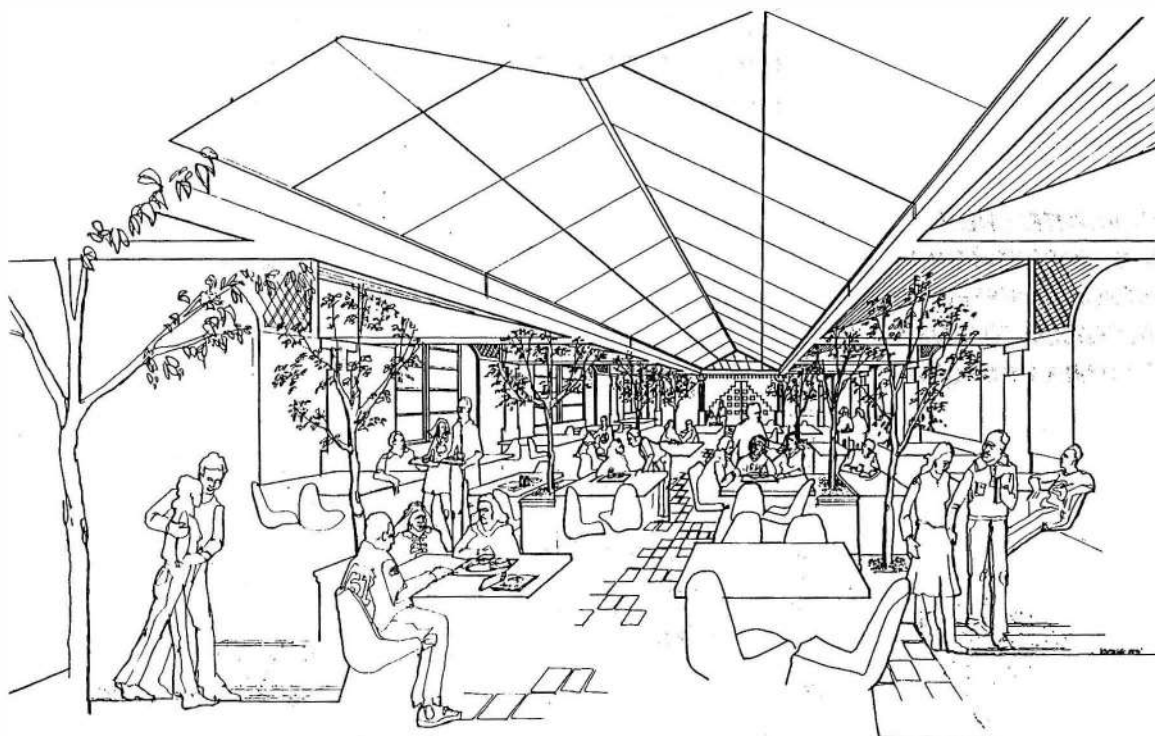


РИС. 9.11 В.  
ДОРАБОТАННЫЙ ЭТЮД  
СТОЛОВОЙ ФЛОРИД-  
СКОГО УНИВЕРСИТЕТА  
СЕЛЬСКОГО ХОЗЯЙСТВА  
И МЕХАНИЗАЦИИ





Однако мы не должны злоупотреблять нашими способностями, только чтобы угодить, используя множество уловок нашей профессии. Чтобы быть честными с клиентом, мы должны применять эту форму искусства для правдивого отображения действительности.

На рис. 9.11 и 9.12 показаны примеры предварительного и окончательного перспективного рисунка.

**РИС. 9.12.**  
КОНЕЧНЫЙ РИСУНОК ПЕРОМ  
И ЧЁРНИЛАМИ НА ОСНОВЕ  
РИС. 9.11 А И В



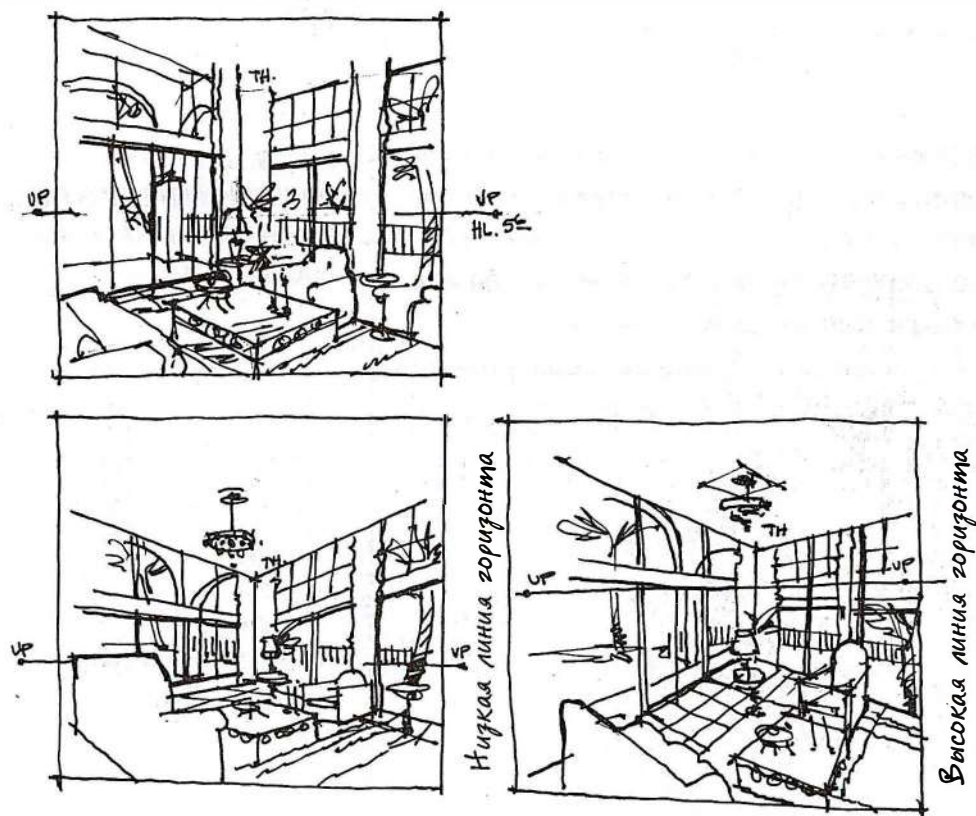
# Упражнения по теме «Метод наложения»

## ТРЕБОВАНИЯ

Альбомная или пергаментная бумага; окончательный рисунок выполняется на чертежной кальке; карандаш или фломастер плюс маркеры на предварительном или окончательном рисунке.

### 1. Минимум два композиционных этюда

- Исследуйте различные ракурсы, чтобы найти наилучший вариант композиции.
- Попробуйте существенно переместить линию горизонта и точки схода, чтобы добиться наилучшего композиционного решения.
- Перспективные рисунки с одной или двумя точками схода.
- Маленький размер: в половину альбомного листа или еще меньше.
- Рисунок в одну линию.
- Время: менее 20 минут на каждый рисунок.

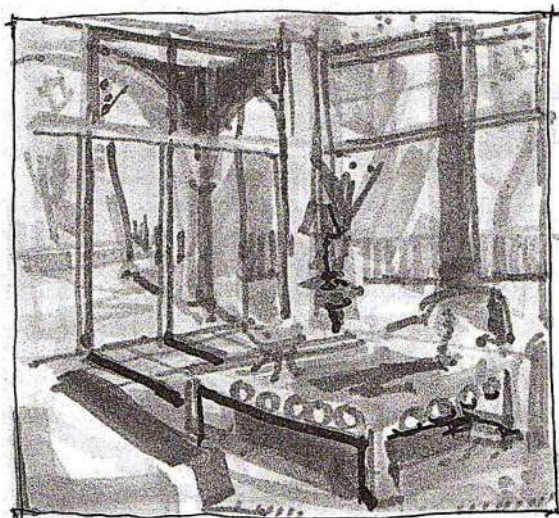


## 2. Увеличенное изображение в одну линию

- Выберите наилучший композиционный этюд, на основе которого вы будете работать.
- Увеличьте его до размера, необходимого для конечного проекта.
- Рисунок в одну линию.
- Метод глазомерной разметки (масштаб по необходимости).
- Пергаментная бумага.

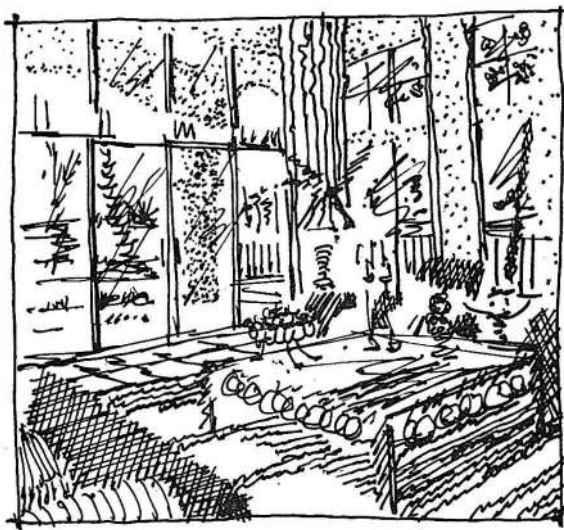
## 3. Этюд с тонами и тенями

- Работайте на пергаментной бумаге поверх увеличенного изображения в одну линию.
- Не рисуйте поверх имеющихся линий; наносите только тона и тени.
- Прежде всего нанесите оттенки на широкие плоскости.
- Выберите источник или несколько источников освещения. Лучше если это будет естественный свет.
- Нанесите оттенки на предметы обстановки и мебель.
- Тени нанесите в последний момент (для них оставьте оттенок со значением 10).



#### 4. Этюд с текстурой и материалами

- a. Работайте на пергаментной бумаге поверх увеличенного изображения в одну линию.
- b. Только текстура и материалы.
- c. Экспериментируйте с реальными и условными текстурами.
- d. Поскольку текстурой обладают все поверхности, этот этюд может занять много времени.



#### 5. Окончательный рисунок (сведение всех этюдов воедино)

- a. По необходимости используйте лучшие варианты толщины и характера линий.
- b. Используйте тона и тени для большей энергичности и читаемости рисунка.
- c. Применяйте наиболее выразительные текстуры и материалы (не забудьте, что текстура наносится поверх тонов), чтобы придать пространству осязаемость.
- d. Внесите в композицию дополнительные фигуры антуража, чтобы оживить изображаемое пространство.
- e. Этот рисунок предназначен для вашего клиента. Время, которое вы на него затратите, будет варьироваться в зависимости от размера, стиля и бюджета.



## *Что такое антураж?*

Термин «антураж» относится ко всем элементам рисунка, оживляющим его и вдыхающим в него жизнь. Сегодня доступны несколько книг, посвященных исключительно антуражу. В этих изданиях показаны главным образом фигуры людей в различных масштабах и позах, а также растения, деревья, машины и другие всевозможные предметы, которые можно увидеть на экстерьерных и интерьерных рисунках. Многие из этих элементов позволяют нам применять умения, которые мы приобрели, обучаясь делать эскизы от руки, что добавит рисунку привлекательности и непринужденности.

Такие книги занимают свое место в процессе обучения рисованию, однако не следует поддаваться искушению использовать их в качестве костылей, заменяющих практику, и учиться рисовать только то, что в них предлагается. Компьютерные программы также весьма усовершенствовались в отношении рисования фигур.

### **ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ ФИГУРА**

Человеческая фигура играет существенную роль в рисовании эскизов, компоновочных набросков и презентационных перспективных рисунках. Стили и типы фигур могут варьироваться в зависимости от цели рисунка.



ЖАКУТ

РИС. 10.1.  
ПРИМЕР ИЗОБРАЖЕНИЯ  
ФИГУРЫ В МАСШТАБЕ

Лучший способ научиться рисовать человеческую фигуру — использовать живые модели. Вы можете понять строение человеческой фигуры, просто изучая основы анатомии. Я обычно говорю своим ученикам, считающим, что научиться рисовать человеческую фигуру чересчур сложно, что если они способны научиться рисовать сложные предметы обстановки, внимательно глядя на них и замечая их форму и детали, то со временем они смогут научиться рисовать и человеческую фигуру.

При рисовании компоновочного наброска использовать фигуры необходимо, чтобы установить *масштаб* и *пропорции* (рис. 10.1). Существует несколько типичных стилей, отвечающих нашим потребностям в информации.



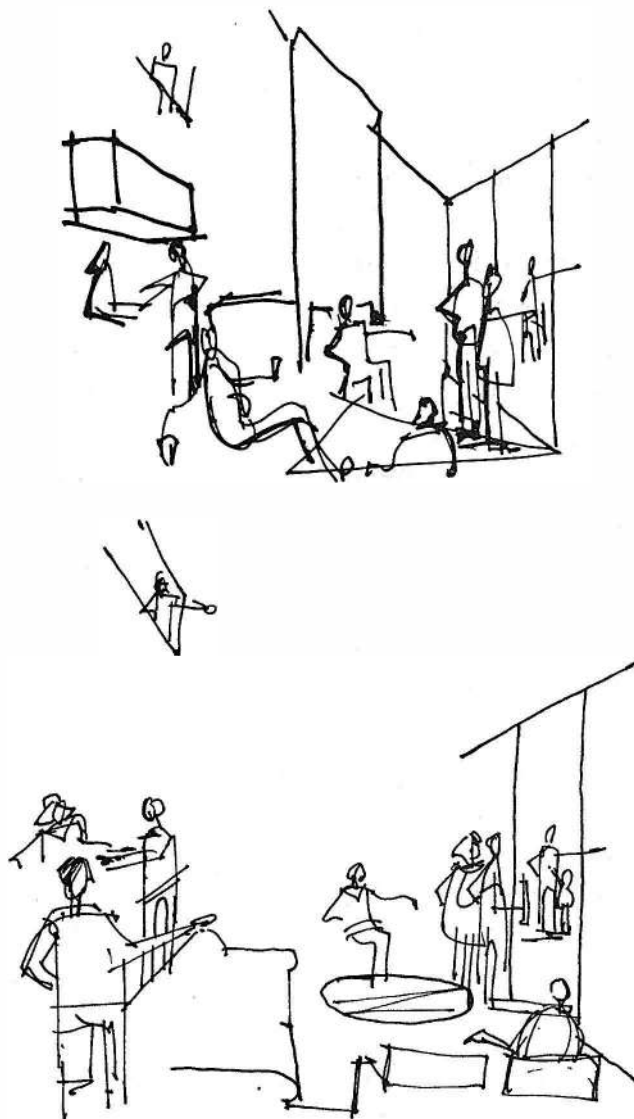
Даже в относительно небольшом масштабе быстрый набросок фигуры может оказаться очень эффективным, отражая антропометрические взаимосвязи, подразумеваемые в вашем дизайнерском решении. Люди стремятся соотносить с собой все окружающие их предметы, что делает использование человеческих фигур еще более важным.

В конечной презентации, идет ли речь о проекте жилого помещения или каком-либо другом, человеческие фигуры могут играть значительную роль. Тем не менее в презентациях жилых помещений их применение может поставить перед нами непростую задачу, так как, хотя фигуры, которые мы используем, совершенно условны, порой мы попадаем в ловушку и неловкое положение, пытаясь изобразить их похожими на нашего клиента. С другой стороны, используя фигуры в проектах нежилых или деловых помещений, мы можем показать, как функционирует пространство, и сделать его более живым. Человеческие фигуры способны играть и основную роль в составлении выразительной композиции. Они задают отчетливую форму; например, вертикальная фигура благодаря своему визуальному весу может выполнять функцию колонны как в интерьерных, так и в экстерьерных работах. Размещая фигуры в вершинах треугольника на переднем, среднем и заднем планах, можно добиться ощущения масштаба и иллюзии глубины композиции.

Избегайте крупных фигур на переднем плане, посередине фронтальной области — в таком случае их придется тщательно отрисовывать, и они будут отвлекать внимание зрителя от остальной части пространства или же заслонять важные детали изображения. Еще хуже, когда на переднем плане расположена крупная фигура, нарисованная со спины. Также не беритесь за позы, которых стараются избегать даже опытные художники: например, фигура, сидящая лицом к зрителю.

**РИС. 10.2.**  
**ЭТЮД: РАЗМЕЩЕНИЕ**  
**ФИГУР В ВЕРШИНАХ**  
**ТРЕУГОЛЬНИКА**

Фигуры должны быть уместными в изображаемом пространстве, их позы — выглядеть естественными в данном антураже. Поскольку для большинства людей отрисовка голов, рук и ног оказывается наиболее сложной задачей, я рекомендую рисовать фигуры группами или располагать их вблизи от предметов обстановки таким образом, чтобы был виден минимум вышеназванных частей тела (рис. 10.2).



Копировать фигуры из книг по антуражу — допустимый метод, но его необходимо применять с осторожностью, поскольку авторы таких книг — как правило, весьма умелые рисовальщики. Тщательное копирование фигур может привести к тому, что они будут по тем или иным причинам чересчур выделяться на вашем рисунке. Вот несколько предложений, чтобы избежать ловушки.

1. Рисуйте свою фигуру непосредственно рядом с фигурой в книге (рис. 10.3).
2. Скопируйте фигуру, а затем несколько раз скопируйте свою копию. Это позволит вам внести в рисунок нечто от вашей собственной манеры и стиля, благодаря чему фигура естественнее впишется в конечное изображение.
3. Частично измените заданную позу, например положение руки или ноги, добавляя нечто свое в характер фигуры. Старайтесь, чтобы руки и ноги не выглядели «резиновыми» (рис. 10.4 и 10.5).

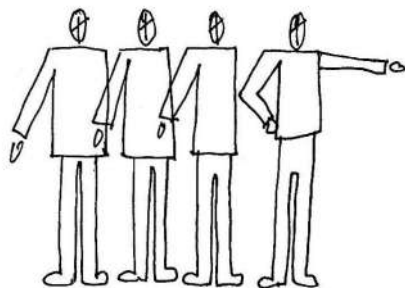
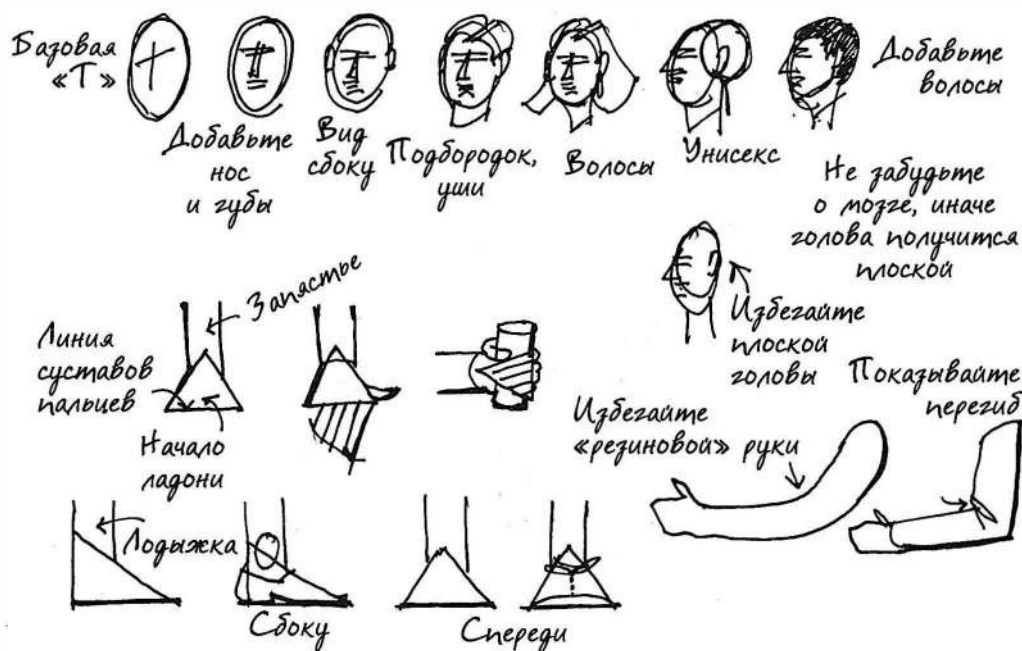


РИС. 10.3.  
КОПИРОВАНИЕ ФИГУР  
С ОБРАЗЦА

РИС. 10.4.  
ИЗОБРАЖЕНИЕ ОСНОВНЫХ  
ЧАСТЕЙ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА



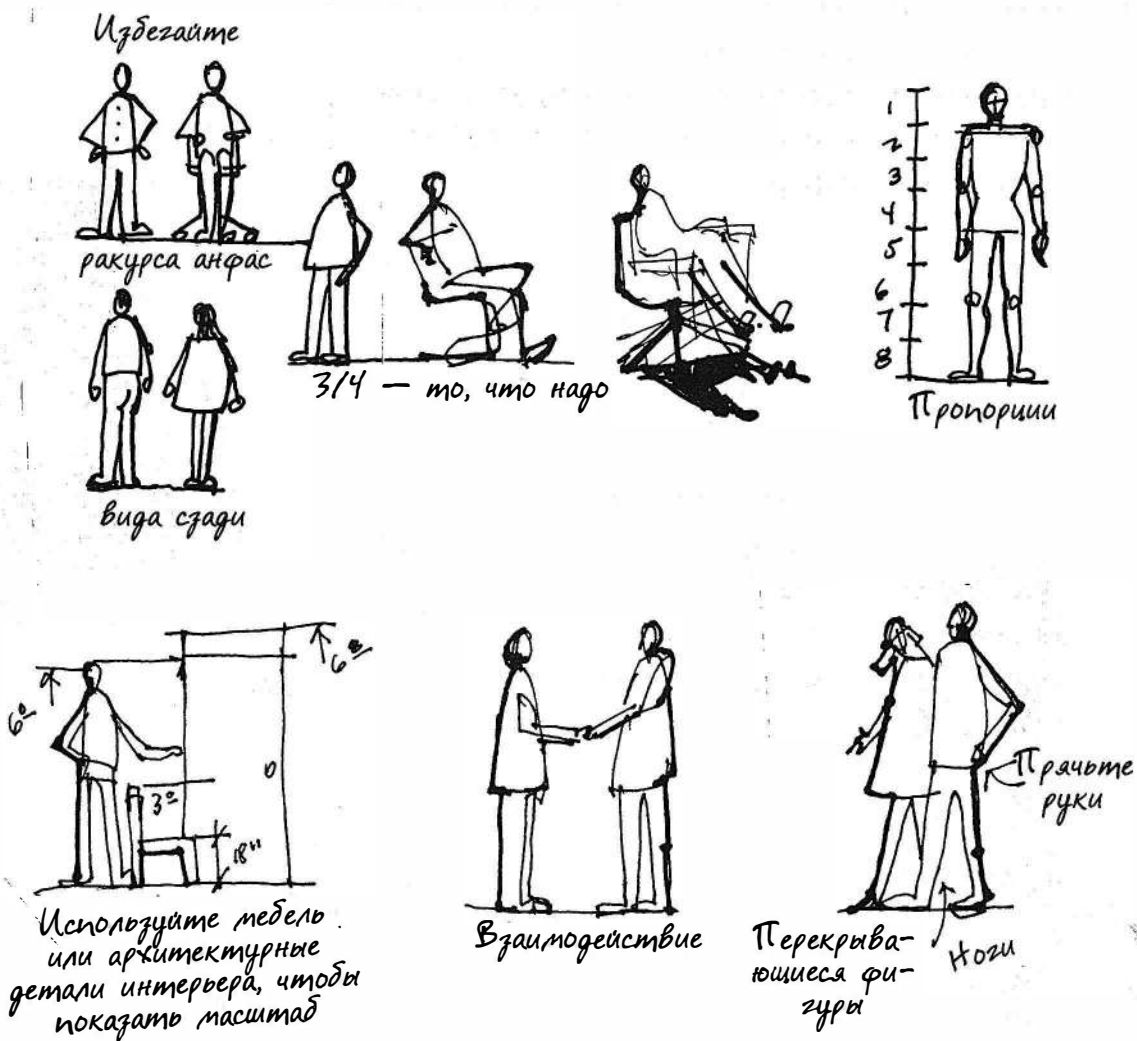


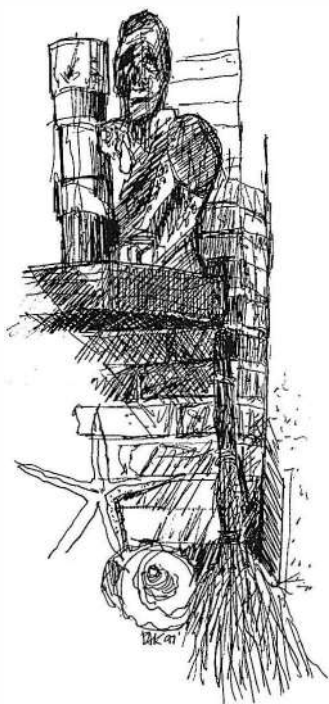
РИС. 10.5.  
ОСНОВНЫЕ  
ВЗАИМОСВЯЗИ



4. Наконец, подберите для фигур современные прически и одежду; проследите за тем, чтобы они были одеты соответственно изображаемому вами окружению. Чрезвычайно ценным может оказаться этюд с наложением фигур (рис. 10.6).

РИС. 10.6.  
ФИГУРНЫЕ ЭТЮДЫ

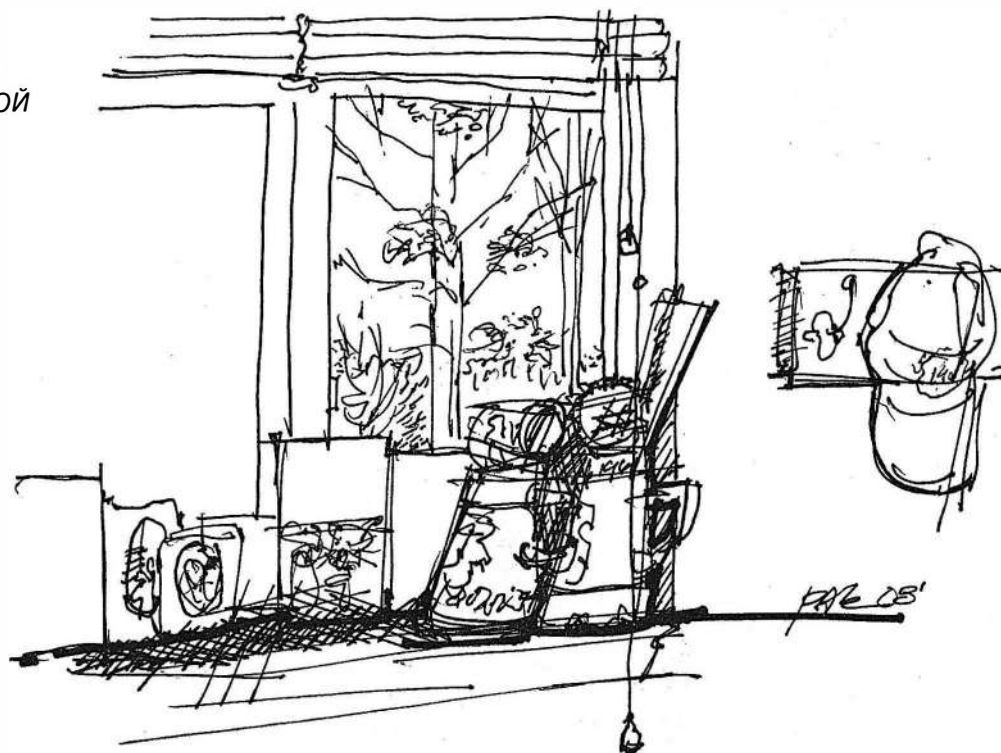




## АКСЕССУАРЫ НА ЭСКИЗАХ

Термин **аксессуары** относится ко всему, что можно увидеть в обычном интерьере или на открытом воздухе и благодаря чему эти пространства выглядят так, словно здесь кто-то живет или работает. Наличие аксессуаров показывает, что изображенные пространства действительно являются частью повседневного окружения. На экстерьерных изображениях мы видим такие объекты, как автомобили, автобусы, дорожные знаки, фонарные столбы и ограды. В интерьерах это книги, телефоны, журналы, стеклянная и фарфоровая посуда, а также — что наиболее важно — произведения искусства. Картины, всевозможные виды настенной росписи, скульптуры зачастую придают оформляемому помещению выразительность и достоверность (рис. 10.7 и 10.8).

РИС. 10.7.  
АКСЕССУАРЫ  
С НАНЕСЕННОЙ  
ТЕКСТУРОЙ





Список аксессуаров можно продолжать, но, как вы наверняка уже поняли, любые предметы, которые мы используем для придания естественности оформляемым пространствам, создают ощущение, что эти пространства существуют в реальности. Объекты, выбираемые нами для этюдов, идет ли речь об экстерьерных или интерьерных работах, составляют **натюрморт**. Вы должны создавать композицию рисунка точно так же, как это делает фотограф или художник, одновременно продолжая внимательно следить за линиями, тонами и тенями, а также за текстурой и материалами.

**РИС. 10.8.**  
ПЕРСПЕКТИВНЫЙ НАБРОСОК  
С ДВУМЯ ТОЧКАМИ СХОДА  
С ПРЕДМЕТАМИ ИСКУССТВА  
И СОПУТСТВУЮЩЕЙ  
ОБСТАНОВКОЙ



Правильное представление антуража, как показано в трех разделах этой книги, — одна из наиболее важных составляющих дизайнерского рисунка и процесса общения с заказчиком. В конечном счете именно люди являются нашими клиентами, именно для них мы работаем. Соответственно, оживление собственных рисунков, которое мы начинаем уже на этапе эскизов, — это не просто удовольствие для нас как рисовальщиков, оно имеет важнейшее значение для создания фактора узнавания клиентами, а также для достижения нами успеха в профессии дизайнера.

### **ДЕРЕВЬЯ И РАСТЕНИЯ**

В экстерьерных работах деревья и растения являются превосходным источником свободных линий и текстур. Они хорошо откликаются на естественное освещение, создавая выразительные узоры теней. Здесь, как и прежде, чрезвычайно важно рисовать с натуры и упражняться в изображении того, что вы видите. Исследование паттернов роста и формы листьев придает этим элементам на ваших рисунках гораздо больше достоверности.

В интерьерах растения также играют ту или иную роль. Изучите наиболее типичные разновидности комнатных растений и тренируйтесь их рисовать. Фикусы, драцены, папоротники, пальмы, разнообразные виды плюща — вот лишь несколько возможных примеров.

Познакомившись с различными формами растительности и научившись убедительно их изображать, вы сможете с успехом использовать в эскизах несколько условных типов листьев и растений (рис. 10.9 и 10.10).

Вы уже практиковались в эскизном изображении деревьев и растений с натуры, изучили их паттерны роста и то, как на них воздействует освещение (рис. 10.11 и 10.12). Растения играют жизненно важную роль

в оформлении интерьеров, и если на вашем рисунке будут присутствовать действительно существующие растения, это сделает его более правдоподобным. В интерьерах, где есть окна, необходимо соблюсти линию горизонта рисунка и суметь достоверно передать вид за окном. Как правило, наружный пейзаж и объекты в нем должны быть приглушены по освещенности и менее детально прорисованы, поскольку дизайнер заинтересован в том, чтобы удерживать внимание зрителя на пространстве помещения. Хотя реалистичность изображения по-прежнему важна, умелое применение условных текстур для растительности может оказаться как эффективным, так и — порой это имеет еще большее значение — экономящим время (рис. 10.13).

РИС. 10.9.  
УСЛОВНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ  
РАСТЕНИЙ

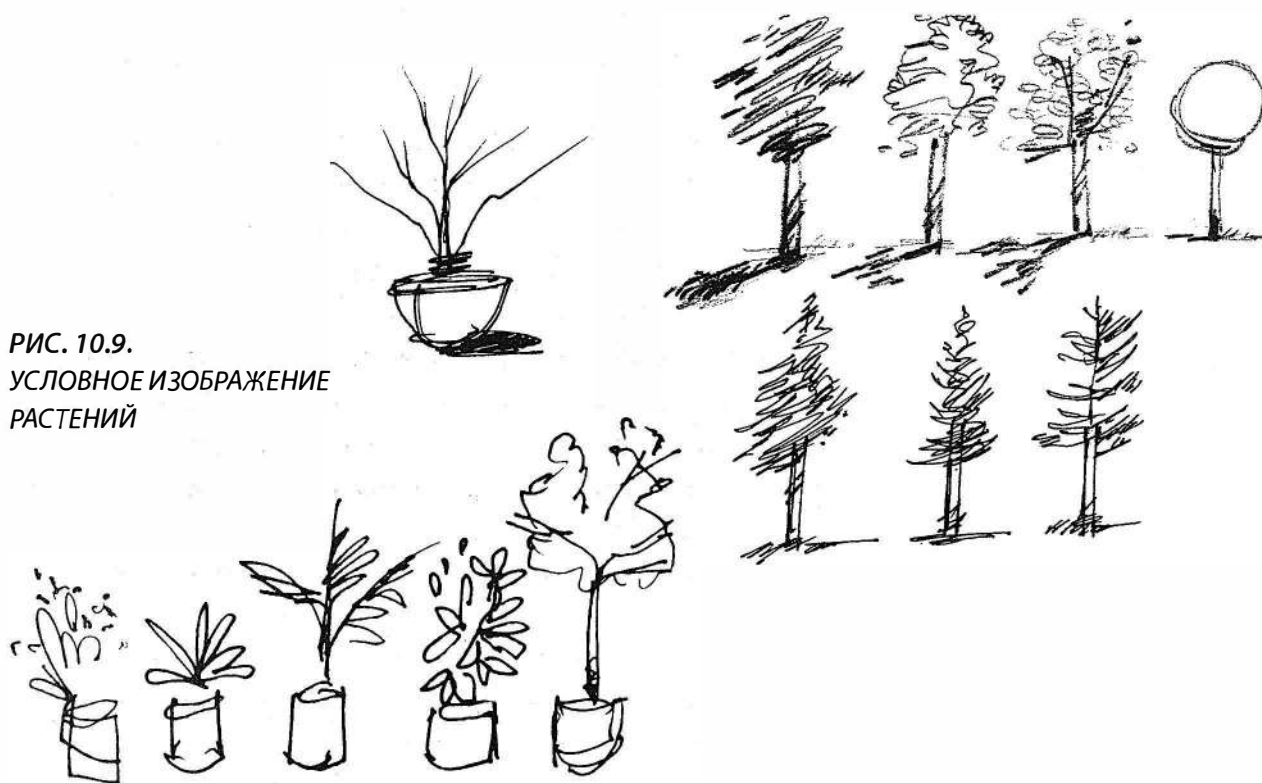


РИС. 10.10.  
ПРИМЕРЫ УСЛОВНОГО  
ИЗОБРАЖЕНИЯ ЛИСТЫ

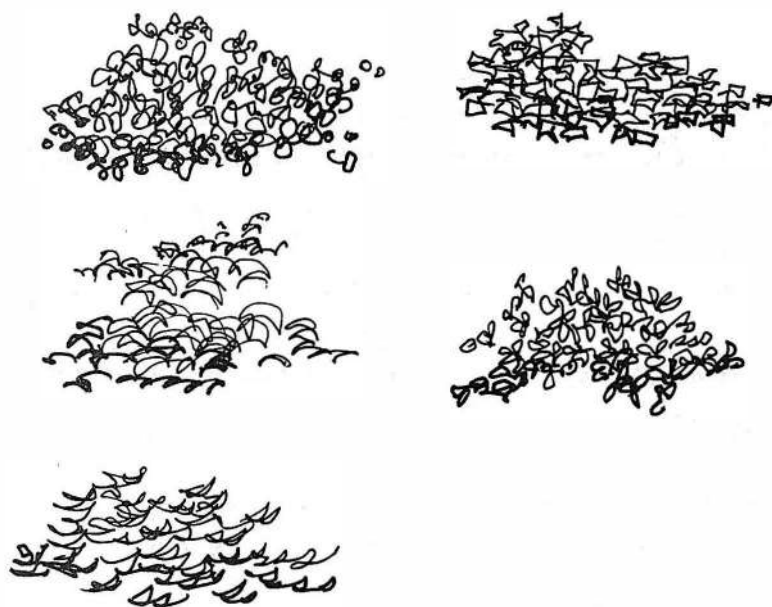


РИС. 10.11.  
ДЕСЯТИМИНУТНЫЙ  
ЭСКИЗ С НАТУРЫ С РАСТЕ-  
НИЯМИ, КУСТАРНИКОМ  
И РАЗЛИЧНЫМИ ВИДАМИ  
РАСТИТЕЛЬНОСТИ

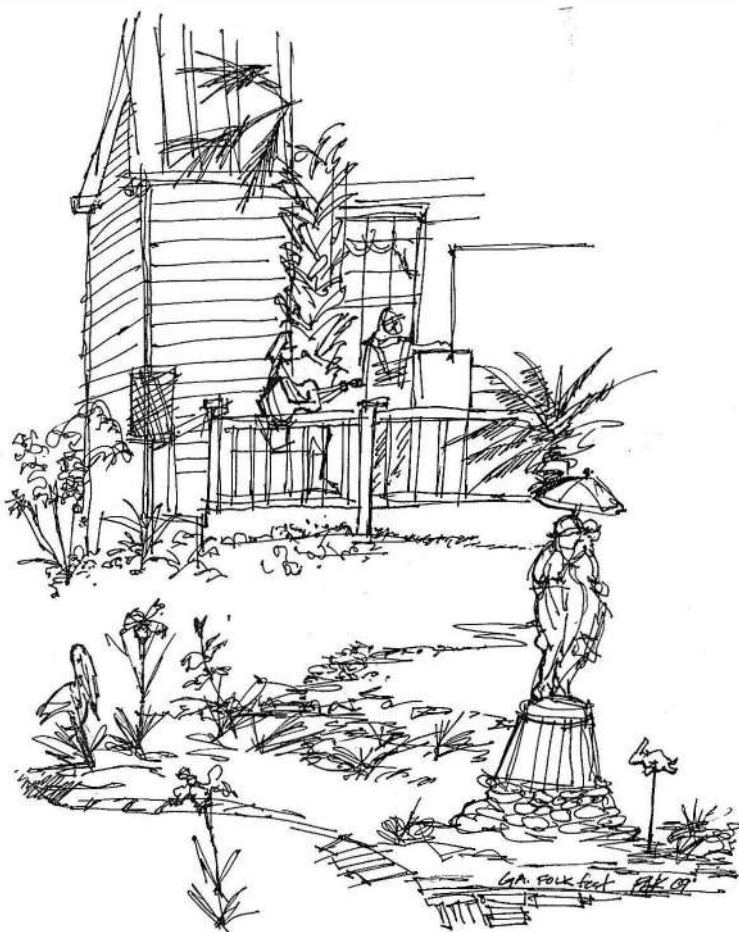


РИС. 10.12.  
УВЕЛИЧЕННОЕ ИЗОБРА-  
ЖЕНИЕ ЖИЛОГО ЗДАНИЯ

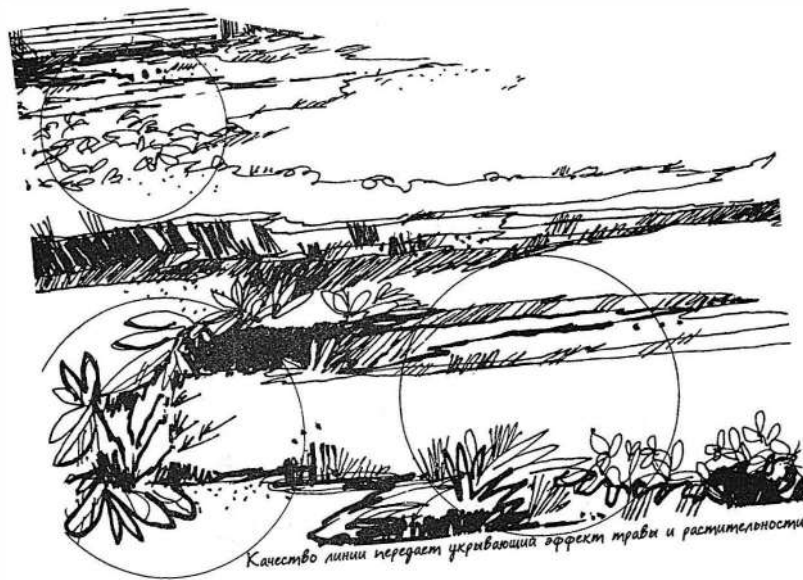
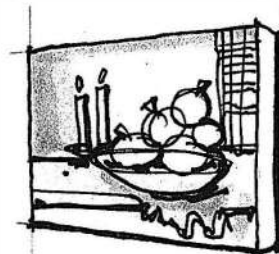
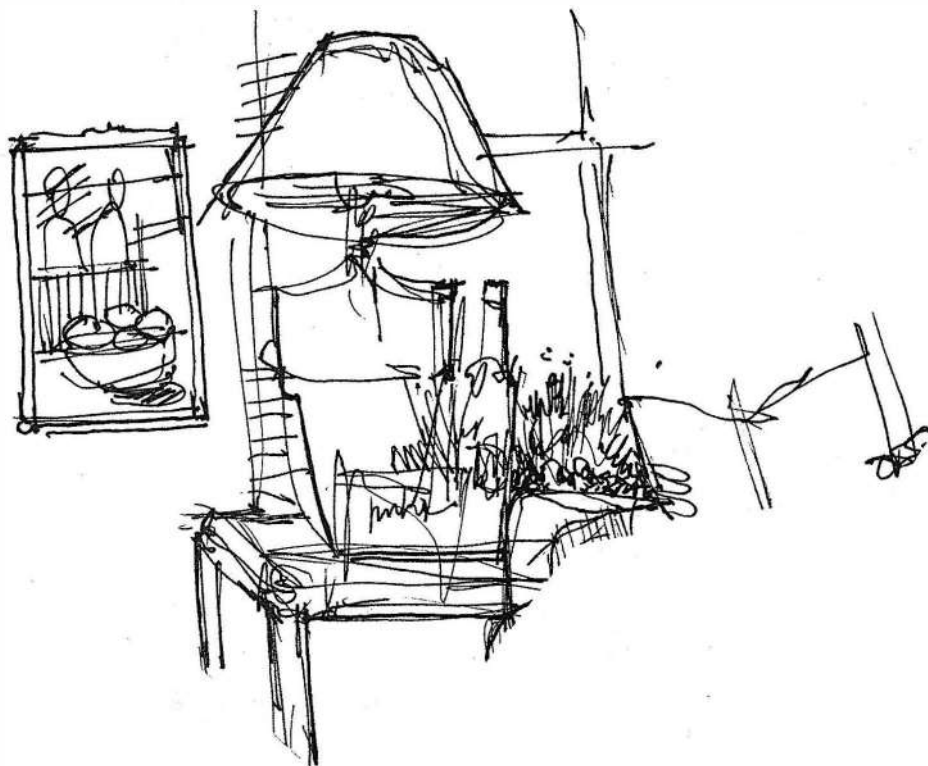


РИС. 10.13.  
РАСТЕНИЯ И МАТЕРИАЛЫ  
В ЭКСТЕРЬЕРНЫХ РАБОТАХ

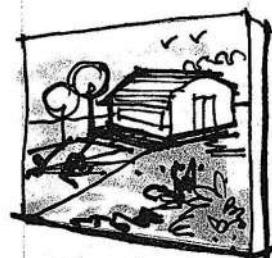


## ПРЕДМЕТЫ ИСКУССТВА

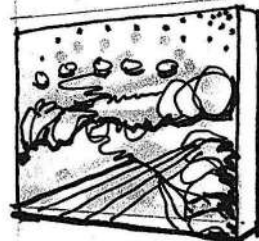
Предметы искусства часто оказываются ключевой деталью в оформлении жилого или делового помещения (рис. 10.14–10.19). Лучше не пытаться делать ваши изображения предметов искусства слишком подробными. Чаще всего случается так, что ко времени вашей презентации художественные украшения помещения еще не определены окончательно. Поэтому подобрать нужный тип произведения искусства для изображаемого пространства не менее важно, чем найти подходящие фигуры. Например, никто не ожидает увидеть выполненный в реалистичной манере пейзаж в хайтековом интерьере. Главное — изображайте картины или скульптуры просто; придавайте им характер, не слишком вдаваясь в детали.



Реалистичный



Символический



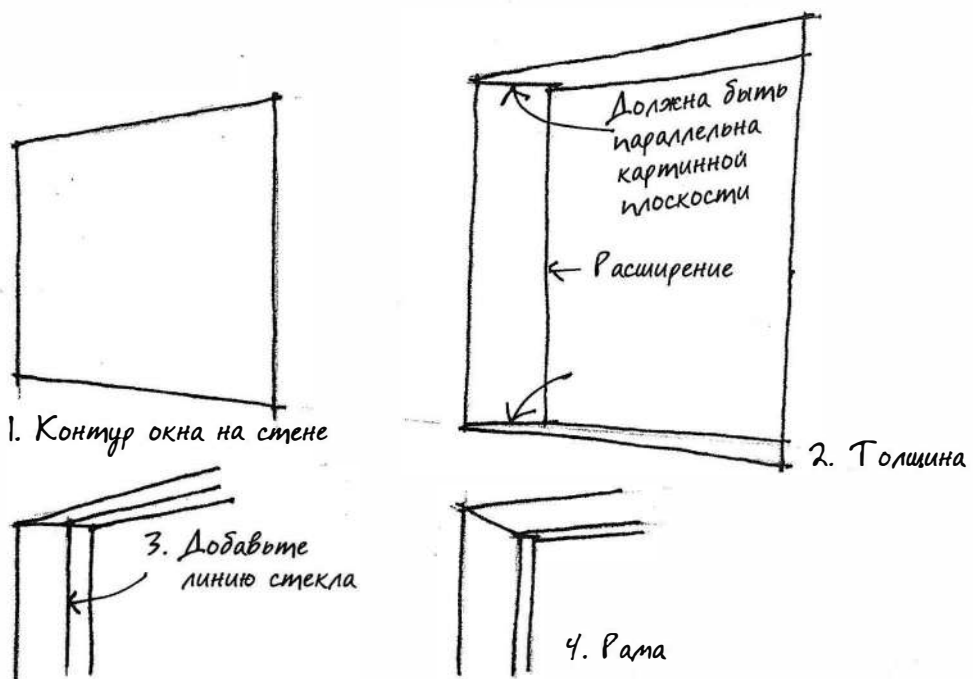
Абстрактный

РИС. 10.14.  
ЭСКИЗ С КАРТИНОЙ



Антураж — последний штрих, добавляемый к изображению при применении метода наложения, однако вполне возможно, что именно он наиболее важен. Зритель чувствует себя комфортнее всего, когда видит вещи, которые ему знакомы. Это может способствовать развитию вашего диалога с клиентом. Дизайнерские решения, которые вы представляете заказчику на своих рисунках, способны повлиять на то, чтобы он выбрал именно вас для творческого решения его проблем.

**РИС. 10.15.**  
ОКНО В РАМЕ: ПРОСТАЯ  
КОНСТРУКЦИЯ



Окно с одной точкой схода

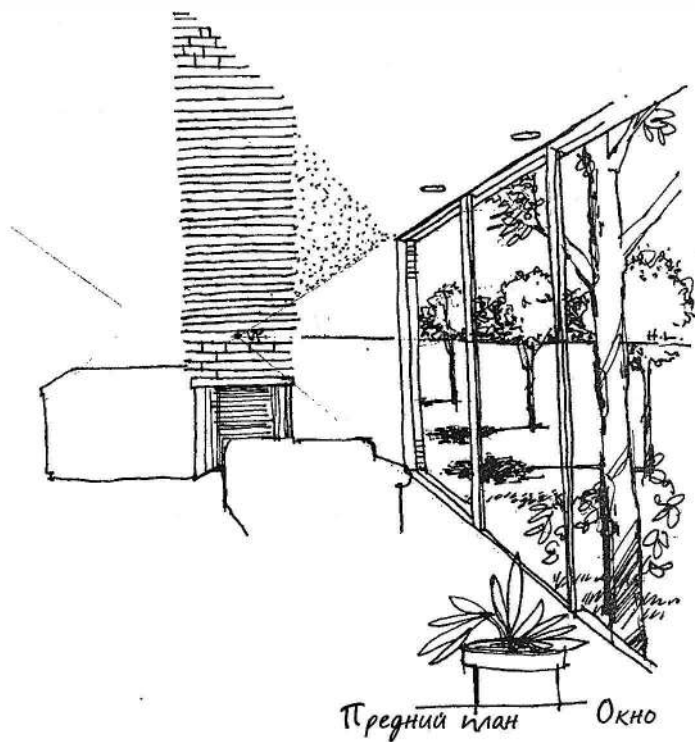
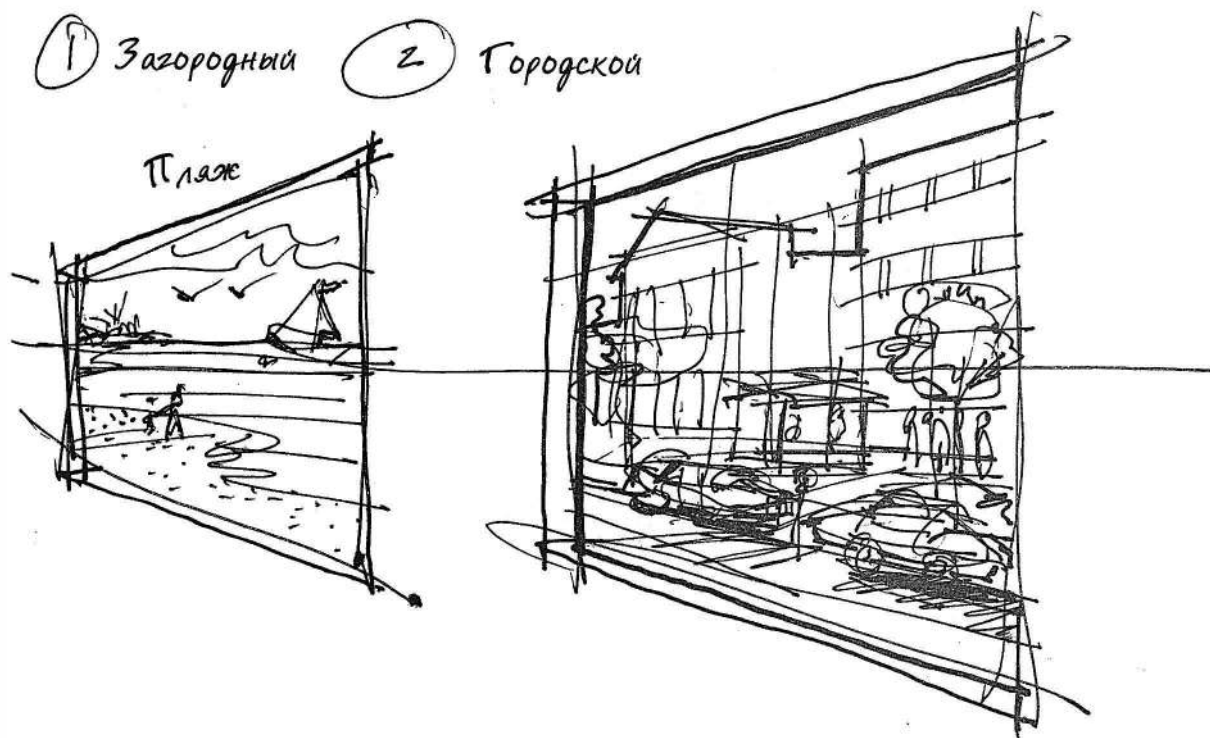


РИС. 10.16.  
ЭТЮД С ТЕКСТУРОЙ, ОБЪ-  
ЕКТОМ НА ПЕРЕДНЕМ ПЛА-  
НЕ И ВИДОМ ИЗ ОКНА

РИС. 10.17.  
ЭСКИЗЫ ВИДОВ ИЗ ОКНА



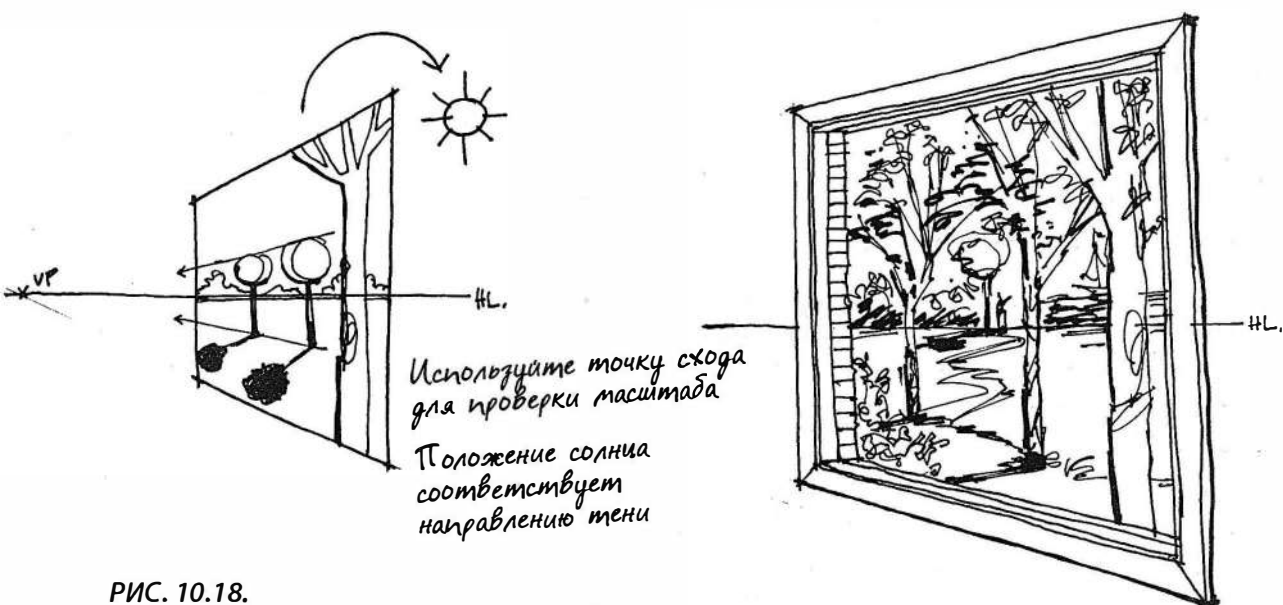


РИС. 10.18.  
ОКНО С ЛИНИЕЙ ГОРИЗОНТА



РИС. 10.19.  
ЭСКИЗ: ПЕЙЗАЖ В ОКНЕ

# Выражения по теме «Антураж»

## I. РИСОВАНИЕ ФИГУР

### 1. Рисование телодвижений

Рисование телодвижений — превосходное начальное упражнение для изображения фигур. Оно помогает рисовальщику «научиться видеть» и дает ему возможность разогреться. В учебной аудитории вы можете использовать в качестве моделей других студентов, дома прибегайте к помощи друзей или членов семьи.

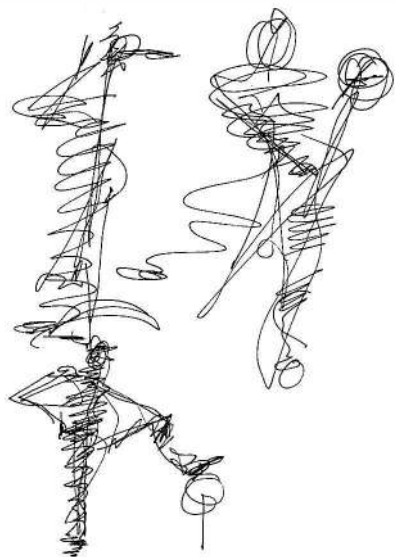
Время, затраченное на эти упражнения, должно составлять от 30 до 90 секунд. Цель — ухватить изменение позы, энергию движения и ощущение равновесия. Темп довольно высокий, поэтому пользуйтесь мягким свинцовым карандашом или фломастером; не оконтуривайте фигуру, а передавайте ее смелыми штрихами и путем создания ощущения массы.

Поскольку 30 секунд — это очень немного, ваша модель сможет удерживать почти любую активную позу. Как правило, лучшими натурщиками оказываются студенты, занимающиеся балетом или карате. Работая с двумя натурщиками, позирующими одновременно, можно получить интересные результаты.

При рисовании телодвижений форма тела или детали одежды абсолютно не важны; у вас просто не хватит времени, чтобы заняться этими элементами.

### 2. Фигурные этюды

Изменение времени зарисовки одной позы, например до 1½, 3 и 10 минут, позволит вам увидеть, какие впечатляющие результаты можно получить, работая короткими приемами. Небольшой отрезок времени сохраняет качество движения, но одновременно позволяет сделать



Инструменты и материалы:  
альбомная бумага, карандаш,  
фломастер  
Размер: телодвижения —  
1/2 листа; фигурные этю-  
ды — от 1/2 до целого листа



некоторые наблюдения за положением тела и одеждой. За 10 минут вы можете сосредоточиться на деталях, получить более выразительный характер линии. Разумеется, поза со временем изменяется и становится более простой. Такие этюды улучшают вашу способность «учиться видеть», координацию руки и глаза и одновременно подчеркивают важность роли фигуры для передачи идеи в изобразительном процессе.

## **II. УПРАЖНЕНИЯ НА КООРДИНАЦИЮ РУКИ И ГЛАЗА**

### **1. «Не отрывая»**

«Не отрывая» — одно из двух наиболее популярных упражнений на координацию руки и глаза.

Посмотрите на свой объект и начинайте рисовать откуда угодно, не отрывая инструмент от бумаги. Рисуйте в одну линию. Вы можете изменять нажим, чтобы добиться разной толщины линии, но в этом упражнении вас не должны заботить тон, тени или текстура.

Ведя линию, не торопитесь; здесь вы работаете не на такой скорости, как при рисовании телодвижений, благодаря чему обладаете большим контролем.

Хотя подобный рисунок никогда не будет достаточно точным, с практикой вы добьетесь большего соответствия оригиналу. В среднем время, отведенное на такой рисунок, составляет от 1 до 5 минут.

### **2. «Не глядя»**

«Не глядя» — второе по популярности и сложности исполнения упражнение на координацию руки и глаза. Оно требует большого терпения и самоконтроля и иногда даже лучших рисовальщиков ставит в тупик.

Посмотрите на свой объект и начинайте рисовать откуда угодно, не глядя на свою работу. Темп рисования

довольно медленный, сохраняйте уверенность и не беспокойтесь о точности передачи оригинала.

Вам позволено отрывать инструмент от бумаги, однако поскольку вы не должны смотреть на рисунок, то рискуете потерять место, где прервались, и уже не найти его снова. Если вы хоть раз посмотрите на рисунок в процессе рисования, упражнение считается законченным.

Время, отведенное на него, обычно составляет от 1 до 5 минут.

Здесь вы также рисуете только линиями, не обращая внимания на тон, тени и текстуру. Упражняйтесь в этой технике в аудитории и дома, и если результат начнет хотя бы немного напоминать оригинал, можете считать, что вы добились успеха.

### III. АКСЕССУАРЫ И ПРЕДМЕТЫ ИСКУССТВА

Рисуйте разнообразные аксессуары в жилых и деловых помещениях

- а. Включите в рисунок предметы искусства, растения, книги, сопутствующую обстановку и т. п.

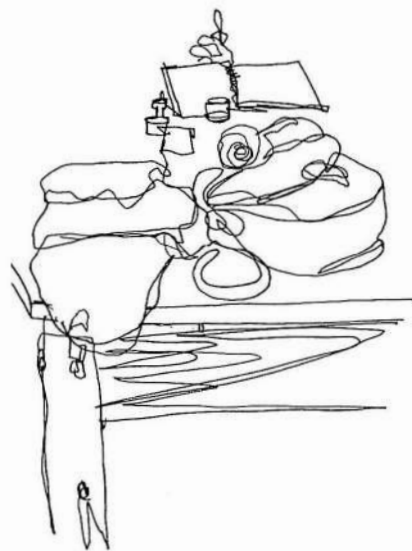
*Предметы искусства:* покажите реалистичные, символические и абстрактные варианты.

*Растения:* Исследуйте типы реальных растений: фикус, гевею и т. д.

- б. Эскизы на координацию руки и глаза или глазомерная разметка.
- с. Инструменты и материалы: альбомная бумага, карандаш, фломастер, маркер.

### IV. ВИД ИЗ ОКНА

Рисуйте окна в перспективе с одной и с двумя точками схода:



*Инструменты и материалы:*  
альбомная бумага, карандаш,  
фломастер  
Размер: 1/2 листа

- a. Тщательно нарисуйте оконную раму целиком.
- b. Учитывайте линию горизонта и точки схода.
- c. Покажите источник света, согласующийся с тенями объектов снаружи.
- d. Изобразите как природный, так и городской пейзажи.
- e. Глазомерные эскизы, выполненные от руки, или глазомерная разметка.
- f. Инструменты и материалы: альбомная бумага, карандаш, фломастер, маркер.



# ПРЕЗЕНТАЦИЯ

11

## *Что такое презентация?*

Презентация — это метод, который мы используем, чтобы продемонстрировать свои дизайнерские идеи заказчику. Презентация и ее успех или неудача не имеют абсолютно никакого отношения к вашим способностям рисовальщика или оформителя. Разумеется, навыки составления успешных презентаций пойдут дизайнеру только на пользу, в то время как ошибки в оценке собственных работ либо недостатки в мастерстве окажутся негативным или отвлекающим фактором.

Я свел материал этой главы к абсолютному минимуму, поскольку сейчас значительно усовершенствовались возможности презентаций на основе компьютерных программ. Тем не менее основные концепции представления клиенту дизайнерских идей остаются прежними.

Так как формат паспарту по-прежнему популярен среди художников, нижеследующие указания и сейчас уместны. Паспарту используют, чтобы ограничить изображение и направить взгляд смотрящего, придавая рисунку более формальный и законченный вид. При подборе паспарту учитываются два основных фактора: пропорции и цвет. Пропорции могут быть различными, поскольку они непосредственно зависят от размера рисунка. С учетом известного оптического эффекта расстояние от нижней кромки паспарту до изображения

всегда должно быть немного больше, чтобы сохранялось зрительное равновесие. Выбирая цвет для паспарту, не забудьте предварительно поместить образец картона рядом со своими рисунками, чтобы найти нужные значения яркости и насыщенности.

Нейтральные цвета, как правило, подходят для паспарту лучше всего. Фактически для паспарту черно-белого рисунка наиболее предпочтительным вариантом является белый или черный цвет, а также, возможно, один из оттенков серого. Теплые или холодные тона маркеров на рисунке будут определять оттенок серого, выбранный для паспарту. Черный цвет используйте с осторожностью — он может заглушить изящный рисунок.

Цветные паспарту, скорее всего, будут отвлекать внимание от монохромного изображения. Хотя этот предмет и не входит в тематику данной книги, я рекомендую проследить, чтобы цвет паспарту сочетался с цветовой гаммой рисунка. Не нужно добиваться точного соответствия, подберите такое значение яркости и насыщенности цвета паспарту, которое лучше всего оттенит вашу работу. Сейчас наблюдается тенденция к упрощению — проекты и портфолио делаются меньшего размера.

Ниже перечислены некоторые ключевые моменты, необходимые для презентации.

1. **Качество исполнения.** Оно играет важнейшую роль, поскольку неаккуратная презентация может повлиять на отношение клиента ко всей вашей работе. Если рисунки расположены неравномерно или помещены в криво обрезанные паспарту — это, несомненно, отвлечет зрителя.
2. **Композиция.** Составьте из своих рисунков цельную и уравновешенную композицию, по необходимости используйте невидимые границы. Это не только поможет создать впечатление единства презентации,

но также делает сложные изображения более понятными и читаемыми.

3. **Заголовок.** Тщательно продумайте информацию, которую вы вынесете в заголовок, и стиль последнего. Выбор гарнитуры и размера шрифта очень важен для создания нужного впечатления. Расположение текстовой информации также помогает расставить акценты и добиться равновесия. Будьте последовательны в центрировании и форматировании текста.
4. **Последовательность в презентации.** Располагайте стенды одинаково: либо вертикально, либо горизонтально. Также будьте последовательны в выборе техники, которая может быть смешанной. Выработайте для всех рисунков единый художественный стиль.

На рис. 11.1 показаны примеры методов подготовки презентации.

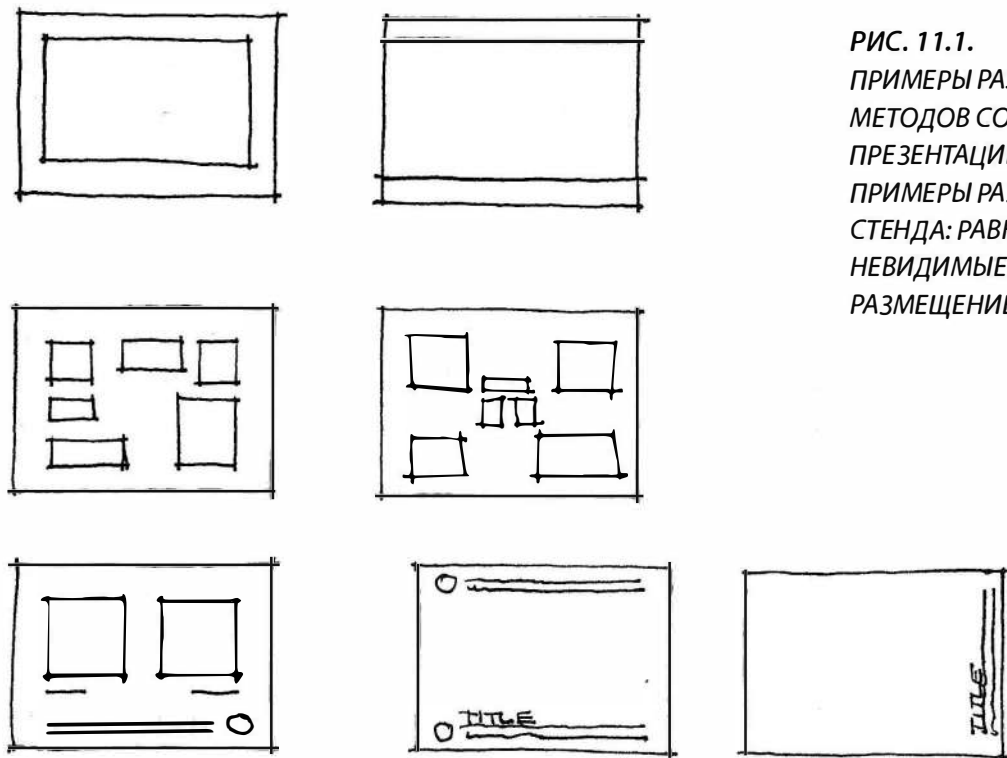


РИС. 11.1.  
ПРИМЕРЫ РАЗЛИЧНЫХ  
МЕТОДОВ СОСТАВЛЕНИЯ  
ПРЕЗЕНТАЦИИ  
ПРИМЕРЫ РАЗМЕТКИ  
СТЕНДА: РАВНОВЕСИЕ И  
НЕВИДИМЫЕ ГРАНИЦЫ;  
РАЗМЕЩЕНИЕ ЗАГОЛОВКА

Представление ваших рисунков и вариантов оформления является заключительным этапом, сводящим все в одно целое. На этой стадии ваши усилия могут привести лишь к одному из трех возможных результатов: а) они вам помогут, б) они вам помешают и в) они никак не повлияют на исход событий. Очевидно, поскольку вы тратите на презентацию значительное количество времени и денег, ваши решения должны дать первый вариант. Ничто из того, что вы делаете, никогда не должно оказывать на зрителя негативное или отвлекающее воздействие. Нужно чтобы методы и выбор материала для конечной презентации доносили ваши дизайнерские идеи легко, ясно и позитивно.

## СТЕНД СОПУТСТВУЮЩИХ МАТЕРИАЛОВ

Ниже приведен эскиз типичного стенда сопутствующих материалов. На таком стенде размещаются фотографии и образцы мебели и материалов, выбранных вами для окончательного варианта оформления.

1. Добейтесь сбалансированной композиции стенда.
2. Проследите, чтобы он соответствовал остальной презентации.
3. Для стенда или фона выберите белый или серовато-белый цвет (черный или цветной стенд изменит впечатление от цветовой гаммы).
4. Если у вас есть однотипные элементы, соберите их вместе и добавьте примечания.
5. Хорошее качество исполнения всегда учитывается!



# СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Arends, Mark*. Interior Presentation Sketching for Architects and Designers. New York: Van Nostrand Reinhold, 1990.
2. *Ching, Francis D. K.* Architectural Graphics (2nd Ed.). New York: Van Nostrand Reinhold, 1985.
3. *Ching, Francis D. K.* Drawing: A Creative Process. New York: Van Nostrand Reinhold, 1990.
4. *Crowe, Norman*, and *Laseau, Paul*. Visual Notes for Architects and Designers. New York: Wiley, 1986.
5. *Doyle, Michael E.* Color Drawing: Design Drawing Skills and Techniques for Architects, Landscape Architects and Interior Designers (2nd Ed.). New York: Wiley, 1999.
6. *Herzberger, Erwin*. Freehand Drawing for Architects and Designers: Watercolor, Colored Pencil and Black and White Techniques. New York: Watson-Guption, 1996.
7. *Laseau, Paul*. Graphic Thinking for Architects and Designers (2nd Ed.). New York: Wiley, 1988.
8. *Leach, Sid*. Techniques of Interior Design Rendering and Presentation. New York: McGraw-Hill, 1978.
9. *Lin, Mike W.* Drawing and Designing with Confidence. New York: Wiley, 1977.
10. *Lockard, William Kirby*. Design Drawing. Eldridge, IA: Crisp Publications, 1993.
11. *Lockard, William Kirby*. Drawing as a Means to Architecture (2nd Ed.). Eldridge, IA: Crisp Publications, 1995.
12. *Mitton, Maureen*. Interior Design Visual Presentation: A Guide to Graphics Models and Presentation Techniques. New York: Wiley, 2004.
13. *Oliver, Robert S.* The Complete Sketch. New York: Van Nostrand Reinhold, 1989.
14. *Wang, Thomas*. Pencil Sketching (2nd Ed.). New York: Wiley, 2001.
15. *White, Edward T.* Building Meaning: Analysis and Design for Image-Sensitive Projects. Tucson, AZ: Architectural Media, 1995.

# ГЛОССАРИЙ

**Антураж** Некоторые или все элементы рисунка, вносящие в него реалистичность, включая деревья, растения, людей и другие объекты, которые делают пространство более интересным и заставляют зрителя поверить в его обитаемость.

**Бумага для рисования** Виды бумаги, пригодные для различных техник рисования (обычно это карандаш).

**Варьирование толщины линии** Применение линий различной толщины или визуальной тяжести, приносящее в рисунок разнообразие. Тонкие линии применяются внутри контура объектов, линии средней толщины определяют их форму, а наиболее толстые обрисовывают структурные элементы или подчеркивают основные плоскости. Хороший рисунок должен содержать минимальное количество разных линий.

**Виньетированный рисунок** Эскиз, выполненный на таком уровне простоты, который позволяет взгляду зрителя завершить изображение; на таком эскизе все четыре плоскости равномерно исчезают с рисунка.

**Глазомерная перспектива** набросок, сделанный в перспективе без инструментальной разметки; обычно используется для быстрой, эскизной передачи идеи.

**Доработка вручную** Добавление к рисунку цвета, текстуры, тона, теней и характерных штрихов; работа может производиться маркером, цветным карандашом или любым другим инструментом.

**Заточка под скос** Скос, получаемый посредством трения заточенного кончика о шкурку; может быть использован для рисования линий различной толщины и характера.

**Зернистость** Характеристика текстуры бумаги; бумага с большей зернистостью обладает более ярко выраженной текстурой.

**Излишняя линия** Линия, ограничивающая поверхность или плоскость, которые и без того определяются градациями тонов и теней или текстуры.

**Инструментальная перспектива** Перспективный рисунок, выполняемый с применением чертежных инструментов.

**Инструменты для рисования** Различные типы карандашей, авторучек и маркеров.

**Интерьерный эскиз** Рисунок от руки, выполняемый в любом внутреннем пространстве здания.

**Калька** Бумага, просвечивающая насквозь; бывает трех типов: пергаментная бумага, веллум и чертежная калька.

**Картинная плоскость** В перспективном рисунке плоскость в пространстве, ограничивающая и определяющая изображаемую перспективу.

**Качество (характер) линии** Наиболее выразительная характеристика линии, чаще всего применяемая в свободных контурах или органических объектах, таких как деревья или растения.

**Композиционный этюд** Серия быстрых перспективных набросков, позволяющих дизайнеру обдуманно выбрать наилучший подход к конечному изображению определенного пространства.

**Концептуальная схема или диаграмма** Разновидность дизайнерской графики, служащая для отображения слова, пространства или действия с целью исследовать потенциальные дизайнерские решения на схематической стадии работы над проектом; объединяется в тематические серии.

**Концептуальная схема или диаграмма в перспективе** Быстрый эскиз в перспективе, служащий для иллюстрации действий или ответных действий.

**Линия** Основной элемент любого рисунка.

**Линия горизонта** Воображаемая линия на перспективном рисунке, которая всегда находится на уровне взгляда.

**Линия земли** Линия на перспективном рисунке, образуемая пересечением визуальной плоскости с поверхностью земли.



**Макрокосм** Наиболее общий взгляд, видение всей картины; с него следует начинать решение дизайнерской задачи.

**Метод наложения** Метод выполнения окончательного рисунка, состоит из нескольких этапов: увеличенный композиционный этюд в одну линию, этюд с тонами и тенями, этюд с текстурой и материалами. Завершающий этап заключается в совмещении трех вышеупомянутых этюдов в один конечный рисунок.

**Микрокосм** Мелкие детали; во время решения дизайнерской задачи отрабатывается в последнюю очередь.

**Компоновочный набросок** Визуальный язык или система символов, используемые на схематическом, или предварительном, этапе процесса работы над рисунком для облегчения поиска потенциальных решений поставленных задач.

**«Не глядя»** Техника, при которой рисовальщик выполняет рисунок, не глядя на лист, на котором работает.

**«Не отрывая»** Техника, при которой рисунок выполняется без отрыва инструмента от листа бумаги.

**Окончательный перспективный рисунок** Законченный рисунок, являющийся результатом использования метода наложения. Такие рисунки могут быть выполнены в свободной эскизной манере или быть фотореалистичными. Зачастую они вносятся в смету в графу дополнительных расходов клиента.

**Отбрасывание тени** Способность света давать тени, падая на любой объект.

**Пенумбра (penumbra, полутень)** Более светлая область в составе тени.

**Перспектива с двумя точками схода** Перспективный рисунок, сфокусированный на углу помещения или объема так, что на одном рисунке зритель может видеть только две стены данного помещения. Также может применяться для экстерьерной зарисовки зданий.

**Перспектива с одной точкой схода** Рисунок, в котором роль задней вертикальной проекции играет одна из стен помещения; на нем могут быть показаны также две другие стены.

**Перспективный набросок** Глазомерный рисунок в эскизном стиле, выполняющийся на предварительной стадии работы, который предоставляет дизайнеру возможность исследовать большое разнообразие вариантов и идей, относящихся к данному проекту.

**Перспективный рисунок** Наиболее старый и популярный способ передачи дизайнерской идеи; выполняется как бы с определенной точки внутри помещения. Такие рисунки могут быть весьма реалистичными и достоверными.

**Полнокадровый рисунок** Перспективный рисунок, расположенный на всей плоскости листа.

**Постоянство** Соблюдение неизменной толщины и характера линии в качестве упражнения для развития самоконтроля в рисовании.

**Презентация** Метод представления дизайнерского проекта, включающий в себя рисунки, выполняемые для заказчика.

**Пузырьковая потоковая диаграмма** Диаграмма, создаваемая в пять этапов, в ходе которых рисунок развивается от простых пузырьков до предварительного, эскизного плана этажа. Это распространенная методика на схематической стадии работы над проектом; она полезна для планирования пространства и потоков перемещений внутри него.

**Работа над рисунком** Этапы процесса рисования, как правило, в сочетании с компоновочным наброском.

**Равновесие** Характеристика композиции; композиция может быть симметричной или асимметричной.

**Разминка** Расслабление в процессе рисования, оно может быть достигнуто различными способами, включая рисование эскизов-упражнений в быстрой, свободной манере и физическую разминку пальцев.

**Размытие** Техника, при которой оттенки свободно переходят друг в друга, покрывая большую площадь; обычно ассоциируется с акварельными рисунками.

**Рисование телодвижений** Быстрые этюды, выполняемые в эскизном стиле, чтобы понять форму человеческого тела.

**Рисунок в одну линию** Рисунок, выразительным средством которого является только линия и ее характеристики: толщина, вариация и характер.

**«Салфеточное искусство»** Быстрый эскиз (в глазомерной перспективе), выполняемый на салфетке во время бизнес-ланча.

**Свободный эскиз** Быстрый набросок, выполняемый от руки.

**Случайный фактор** Художественная вольность, позволяющая художнику изменять или перемещать часть изображения, чтобы достичь большей достоверности.

**Стенд сопутствующих материалов** Стенд для презентаций, помогающий представить проект. На нем размещаются выбранные для оформления материалы, ткани, образцы мебели и другие элементы, облегчающие клиенту понимание дизайнерской концепции.

**Строгий эскиз** Рисунок от руки, выполняемый довольно медленно, с использованием чертежных инструментов.

**Структурное пересечение [штрихов]** Техника рисования, заключающаяся в пересечении штрихов на углах изображения, чтобы достичь специфического эскизного характера рисунка.

**Текстура** Элемент дизайна, помогающий определить характер изображаемого пространства. Текстурой обладают все объекты; она варьируется от совершенно гладкой до очень грубой.

**Толщина линии** Визуальная тяжесть линии; чем тоньше линия, тем меньше ее визуальная тяжесть.

**Тона и тени** Часть метода наложения, используется для изучения условий освещенности.

**Точечная штриховка** Серия точек небольшого или меняющегося размера, используемая в рисунках для создания тона, тени или текстуры.

**Точка наблюдения** Точка на перспективном рисунке, откуда зритель смотрит на пространство или объект.

**Точка схода** Точка или точки на перспективном рисунке, расположенные на линии горизонта, в которых сходятся вместе все параллельные линии.

**Умбра (umbra, тень)** Более темная область в составе тени.

**Условные фигуры** Человеческие фигуры, применяющиеся в концептуальных схемах или диаграммах, для того чтобы лучше передать ощущение масштаба и пропорций.

**Фигурные этюды** Рисунки человеческого тела.

**Чистое представление** Восприятие дизайнером того, как будет выглядеть или изменяться его работа; то, как мы видим вещи внутренним взглядом.

**Шкала яркостей** Шкала перехода от света к темноте, обычно колеблется в диапазоне от 0 (белый цвет) до 10 (черный).

**Экстерьерный эскиз** Рисунок от руки, сделанный на открытом воздухе.

**Элементы линии** Постоянство, толщина и качество линии.

**Эскиз** Стиль или техника рисования от руки; может быть свободным, строгим, в одну линию или с использованием любых сочетаний линий, тона и теней или текстуры.

**Эскиз-миниатюра** Небольшой быстрый набросок, обычно выполняемый на начальной стадии работы над проектом.

**Этюды с натюрмортом** Эскизы одиночного объекта или нескольких объектов. Используются техники «не отрывая», «не глядя», этюды с тонами и тенями, с текстурой и материалами или же их комбинации.

**Эффект книжки-раскраски** Нежелательный эффект, возникающий, когда рисовальщик пытается закрашивать области внутри контуров и четко обводить все элементы изображения.