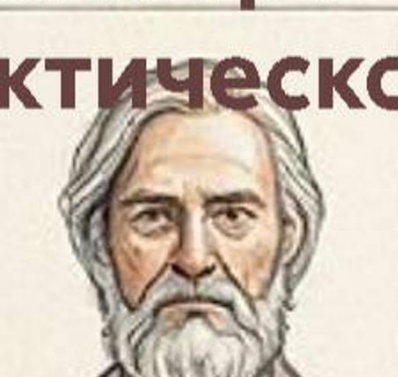
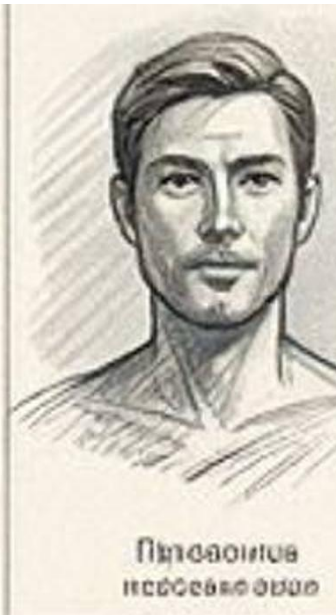
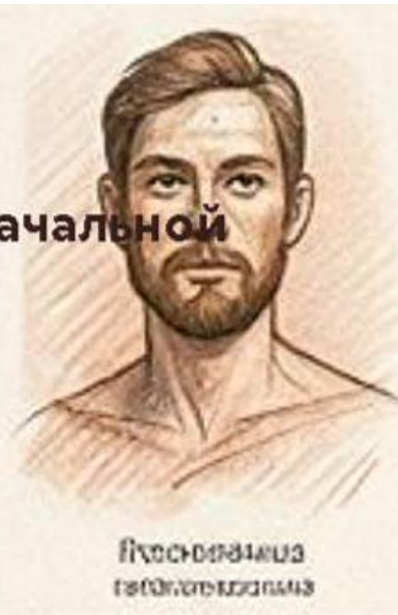
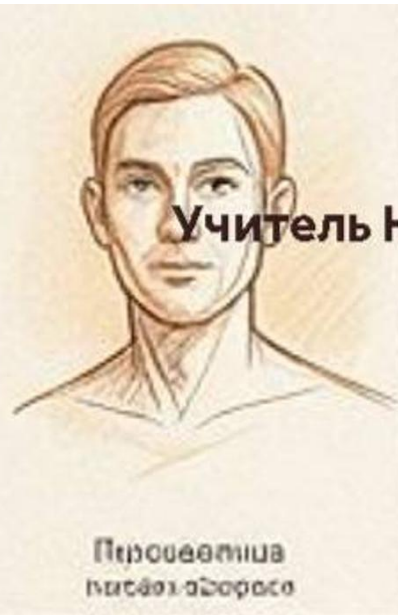
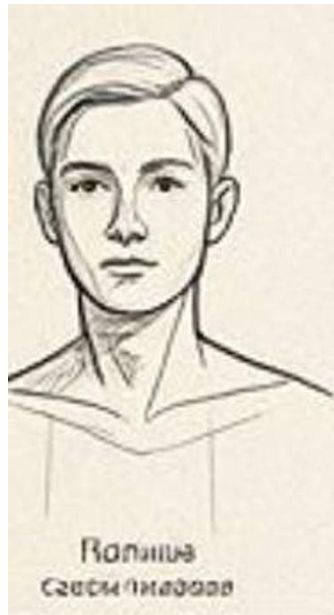




**Курс рисования Полное
руководство от основ до
мастерства 20 глав
практического обучения**

Учитель Начальной

**Курс рисования Полное
руководство от основ
до мастерства 20 глав
практического обучения**

«Автор»

2026

Начальной У. Ш.

Курс рисования Полное руководство от основ до мастерства 20 глав
практического обучения / У. Ш. Начальной — «Автор», 2026

«Курс рисования» — практическое руководство из 20 глав, которое шаг за шагом ведёт от первых линий до уверенного рисунка фигуры, портрета и пейзажа. Книга рассчитана на начинающих и тех, кто хочет систематизировать навыки. Здесь нет пустых обещаний «нарисуй шедевр за неделю» — только понятная теория, разбор типичных ошибок, конкретные упражнения и примеры. Вы освоите материалы, штриховку, перспективу, светотень, пропорции человека, жестовый рисунок, натюрморт, животных и основы цвета. Отдельные главы посвящены цифровому рисованию и поиску собственного стиля. Каждая тема подкреплена практикой, которую можно выполнять ежедневно по 20–40 минут. Книга станет надёжной картой для тех, кто готов рисовать регулярно и видеть реальный прогресс. От простого к сложному — без лишней воды, с пользой на каждом шаге.

© Начальной У. Ш., 2026

© Автор, 2026

Учитель Начальной

Курс рисования Полное руководство

от основ до мастерства 20

глав практического обучения

ГЛАВА 1. ВВЕДЕНИЕ В РИСОВАНИЕ

Рисование — один из древнейших способов познания мира и самовыражения. Наскальные изображения в пещерах Ласко и Альтамиры, египетские росписи, греческие вазы, средневековые манускрипты, гравюры Дюрера, этюды Рембрандта и современных иллюстраторов — всё это разные грани одного и того же навыка: умения видеть и передавать увиденное линией и тоном.

Распространённый миф: «рисование — врождённый талант». На самом деле это навык, который развивается точно так же, как умение писать, играть на инструменте или водить машину. Да, у кого-то прогресс идёт быстрее, но без регулярной практики даже «талантливый» человек остаётся на месте, а «бесталанный», но упорный — уходит далеко вперёд.

Что даёт умение рисовать

- Наблюдательность. Вы начинаете замечать пропорции, свет, цвет, фактуры в повседневных вещах, которые раньше проходили мимо.
- Координацию руки и глаза. Это напрямую влияет на точность движений и даже на почерк.
- Пространственное мышление. Понимание перспективы и объёма помогает в дизайне, архитектуре, 3D-моделировании, инженерии.
- Эмоциональную разгрузку. Рисование снижает уровень стресса, работает как медитация.
- Творческую свободу. Открывает путь к иллюстрации, комиксам, анимации, концепт-арту, дизайну персонажей, тату, fashion-иллюстрации и многим другим профессиям.

Как устроен этот курс

Книга построена по принципу «от простого к сложному». Каждая глава содержит:

1. Краткую теорию с объяснениями «почему так».
2. Практические советы и типичные ошибки.
3. Конкретные упражнения с указанием времени и количества.
4. Примеры, на что обращать внимание.

Рекомендуемый режим:

- Лучше рисовать по 20–40 минут каждый день, чем 4 часа раз в неделю.
- Ведите скетчбук и периодически сравнивайте старые работы с новыми.
- Не стремитесь к «красивому» результату на каждом листе. Цель — понимание и контроль.

Упражнение 1.1 (точка отсчёта)

Возьмите простой предмет (чашку, яблоко, книгу, свою руку) и нарисуйте его так, как умеете сейчас, без подсказок. Подпишите дату. Положите рисунок в папку. Через 4–6 недель курса сравните с новыми работами — прогресс станет очевиден.

ГЛАВА 2. МАТЕРИАЛЫ И ИНСТРУМЕНТЫ

Хорошие материалы помогают, но не делают художника. Начинать можно с самого простого набора. Главное — удобство и регулярность.

Бумага

- Офисная бумага А4 80 г/м² — для набросков и упражнений. Дёшево и не жалко.
- Бумага для рисования 120–160 г/м² — для более серьёзных работ карандашом и углём.
- Бумага с фактурой (торшон, ватман) — для угля, сангины, пастели.
- Гладкая плотная бумага — для туши, линеров, маркеров.
- Скетчбук — обязательный спутник. Выбирайте формат, который удобно носить с собой (А5 или А4).

Карандаши

Маркировка: Н — твёрдые (светлые линии), В — мягкие (тёмные линии), НВ — средний. Цифра показывает степень: 2Н твёрже, чем Н; 6В мягче, чем 2В.

Минимальный набор для обучения:

- 2Н или Н — для лёгких построений и тонких линий.
- НВ — универсальный.
- 2В, 4В, 6В — для тона и теней.

Дополнительно полезны:

- Механический карандаш 0,5 или 0,7 мм — для мелких деталей.
- Угольные карандаши (soft, medium, hard) — дают глубокий чёрный и бархатистую фактуру.
- Цветные карандаши (по желанию) — для знакомства с цветом.

Другие инструменты

- Ластик обычный (виниловый) и клячка (для мягкого осветления и создания бликов).
- Точилка или канцелярский нож (нож даёт более острый и длинный грифель).
- Линейка и угольник — для перспективы и построений.
- Растушёвка (бумажная или из ваты) — для мягких переходов тона.

- Фиксатив (лак для фиксации) — чтобы уголь и пастель не смазывались.
- Планшет или твёрдая подложка — чтобы бумага не прогибалась.

Типичные ошибки новичков

- Покупать сразу огромный набор «всего». Лучше освоить 5–6 карандашей.
- Рисовать только на «красивой» бумаге и бояться её испортить.
- Держать карандаш как ручку для письма — для рисунка нужен более свободный хват (часто — ближе к концу карандаша).

Упражнение 2.1

Сделайте тональную шкалу: нарисуйте 7–9 прямоугольников и заполните их от самого светлого (едва заметный тон 2H) до самого тёмного (6B или уголь). Это поможет понять возможности каждого карандаша.

Упражнение 2.2

На одном листе нарисуйте одну и ту же простую форму (яйцо или шар) разными карандашами и сравните характер линии и тона.

ГЛАВА 3. ОСНОВЫ ЛИНИЙ И ШТРИХОВ

Линия — основа любого рисунка. Она может быть:

- контурной (описывает край формы);
- конструктивной (помогает строить объём);
- жестовой (передает движение и энергию);
- тональной (создает светотень штрихами).

Контроль линии

Новички часто рисуют дрожащей, «ломаной» линией, потому что держат карандаш слишком напряжённо и двигают только кистью. Правильнее:

- расслабить плечо и локоть;
- делать движение от плеча (для длинных линий) или от локтя;
- не бояться проводить линию несколько раз (поисковые линии).

Виды штриховки

1. Параллельная — штрихи идут в одном направлении. Хороша для ровных поверхностей и быстрого тона.
2. Перекрёстная (cross-hatching) — слои штрихов под углом друг к другу. Дает более глубокий тон и фактуру.
3. Обволакивающая (по форме) — штрихи следуют за изгибом поверхности. Подчеркивает объём.
4. Точечная (stippling) — тон создается точками. Медленно, но даёт мягкие переходы.
5. Свободная / жестовая — быстрые энергичные штрихи для набросков.

Давление и градиент

Учитесь менять давление на карандаш плавно. Один и тот же карандаш 2В может дать и светлый, и довольно тёмный тон. Тренируйте «градиент» — плавный переход от светлого к тёмному без резких границ.

Типичные ошибки

-
- Слишком сильный нажим с самого начала (потом сложно исправить).
 - Штрихи «вразнобой» без системы — рисунок выглядит грязным.
 - Игнорирование направления штриха (оно должно работать на форму).

Упражнения

-
- 3.1. Прямые линии. Нарисуйте страницу прямых линий разной длины и направления. Старайтесь делать их ровными, без дрожи.
 - 3.2. Дуги и кривые. То же самое с плавными кривыми и спиралями.
 - 3.3. Шкалы штриховки. Заполните несколько прямоугольников разными видами штриховки (параллельной, перекрёстной, по форме).
 - 3.4. Градиент. Создайте плавный переход от белого до почти чёрного только штриховкой, без растушёвки.
 - 3.5. Контур простых форм. Нарисуйте круг, квадрат, треугольник, эллипс одной уверенной линией (можно с 2–3 поисковыми).

ГЛАВА 4. ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФОРМЫ И ОБЪЁМ

Любой сложный объект — человек, животное, автомобиль, здание — можно разложить на комбинацию простых геометрических тел: куб, шар, цилиндр, конус, пирамида, призма.

Это основа конструктивного метода. Вместо того чтобы копировать контур «как вижу», вы сначала строите каркас из простых форм, а потом уточняете.

Куб

-
- Начните с квадрата (передняя грань).
 - Добавьте боковые грани с учётом перспективы (линии сходятся к точкам схода).
 - Задняя грань частично скрыта.
 - Полезно рисовать куб «насквозь» (видимые и невидимые рёбра) — так лучше понимается пространство.

Шар (сфера)

-
- Основной контур — круг.
 - Для ощущения объёма добавляют эллипсы (экватор, меридианы).
 - Светотень на шаре классическая: блик, свет, полутень, тень, рефлекс, падающая тень.

Цилиндр

- Два эллипса (верхнее и нижнее основание) + образующие.
- В перспективе ближний эллипс более открытый, дальний — более сплюснутый.
- Ось цилиндра помогает контролировать наклон.

Конус и пирамида

- Конус: круг/эллипс основания + вершина.
- Пирамида: многоугольник основания + рёбра к вершине.
- Важно правильно найти положение вершины относительно основания.

Как применять

Бутылка = цилиндр + усечённый конус + маленький цилиндр горлышка.

Чашка = цилиндр + ручка из изогнутых цилиндров.

Голова = сфера + челюстная «коробка».

Торс = комбинация кубов и цилиндров.

Рука = цилиндры разной толщины, соединённые в суставах.

Упражнения

- 4.1. Нарисуйте куб, шар, цилиндр, конус с трёх разных ракурсов.
- 4.2. Нарисуйте эти формы «насквозь» (с невидимыми рёбрами).
- 4.3. Разложите на геометрические формы: бутылку, кружку, лампу, стул, свою руку.
- 4.4. Скомпонуйте 3–4 простых формы вместе (например, куб + цилиндр + шар) и нарисуйте группу с учётом перекрытий и перспективы.
- 4.5. Возьмите сложный предмет (чайник, ботинок) и сначала набросайте его упрощённую геометрическую схему, потом уточните.

ГЛАВА 5. ПЕРСПЕКТИВА

Перспектива — способ передачи трёхмерного пространства на плоском листе. Без неё рисунки выглядят «картонными».

Линия горизонта и точки схода

Линия горизонта соответствует уровню глаз наблюдателя. Если вы сидите — горизонт ниже, если стоите на возвышенности — выше.

Точки схода — места, куда сходятся параллельные в реальности линии.

Одноточечная перспектива

Все линии, уходящие в глубину, сходятся в одной точке на горизонте.

Типичные сюжеты: коридор, дорога прямо от зрителя, фасад здания

анфас, комната «в лоб».

Как строить:

1. Проведите линию горизонта.
2. Поставьте точку схода.
3. От ближайших углов предмета проведите линии к точке схода.
4. Отметьте глубину и достройте дальние грани.

Двухточечная перспектива

Две точки схода на горизонте. Используется, когда предмет повернут углом к зрителю (угол здания, книга под углом, стол).

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.