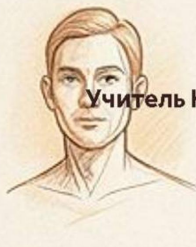


Учитель Начальной



Полная
счастливая



Просветитель
любознательный



Просветитель
любознательный



Просветитель
любознательный



Полная
счастливая



Просветитель
любознательный



Полная
любознательная



Просветитель
любознательный



Полная
счастливая



Просветитель
любознательный



Просветитель
любознательный



Просветитель
любознательный

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

*<https://litres.ru/74525748>
SelfPub; 2026*

Аннотация

«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.

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 прямоугольни-

ков и заполните

их от самого светлого (едва заметный тон 2Н) до самого тёмного (6В

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. Даёт более глубокий тон и фактуру.
3. Обволакивающая (по форме) — штрихи следуют за изгибом поверхности. Подчёркивает объём.
4. Точечная (stippling) — тон создаётся 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.