Рисуем аллозавра

Для начала нам необходимо обзавестись различными изображениями скелетов и черепов аллозавров (а как иначе). Ведь мы собираемся изобразить его достоверно и значит должны знать как себя (ну это в идеале). Неплохо бы, конечно, заиметь оригинальную публикацию с описанием, тем более сейчас, благодаря Роману, это не проблема.

Как известно скелет это результат взаимодействия костной, мышечной и др. тканей. Соответственно Опираясь на строение костей можно достоверно реконструировать мягкие ткани (не считая различные складки кожи и т.п.).

ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО РИСУНКА – ОТ ПРОСТОГО К СЛОЖНОМУ и ОТ ОБЩЕГО К ЧАСТНОМУ. Когда начинаешь рисовать всего динозавра от ноздри, то получается, что и на лист он не помещается и пропорции кривые, и ноги подкашиваются.

Чтобы научиться хорошо рисовать любое живое существо нужно овладеть одним нехитрым навыком (часто используется архитекторами и дизайнерами) – видеть во всех объектах геометрические тела. Это значительно упрощает работу и помогает правильно построить рисунок с учетом пропорций, перспективы и других важных вещей. Т.е. первое – это нужно попробовать представить животное в виде простых геометрических тел (упростить, так сказать). Найти общую форму и характер. Это поможет выявить пропорции.

Ч.1. Голова

Рис. 1.

Итак, имея рисунок черепа аллозавра, пробуем его упростить до простой геометрической фигуры.

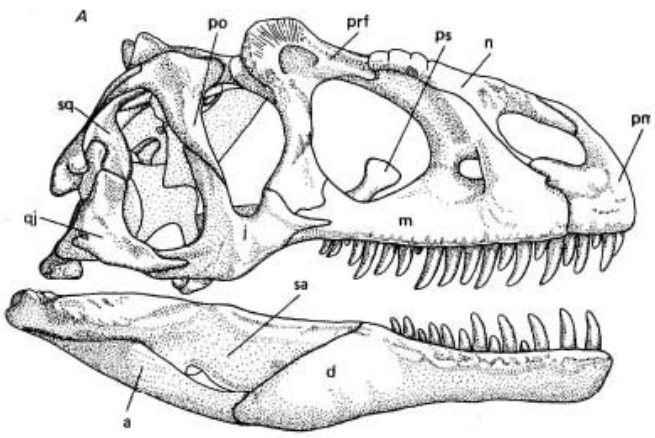


Рис. 2.

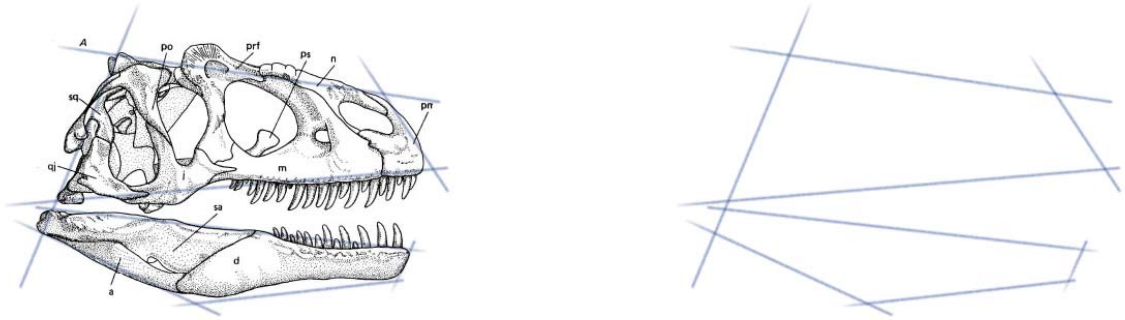


Рис. 2-3.

Чем еще хорош такой метод? Он позволяет отвлечься от всяких нагромождений (выростов, неровностей) и вычленить из этой массы ФОРМУ головы.

Вот, что у меня получилось (2,3). Череп состоит из многоугольников. Можно отметить для себя его общую форму, наклоны плоскостей и пропорции. Например, угол нижней челюсти приходится почти на середину всей нижней челюсти. Или, высота кончика морды укладывается дважды в высоту

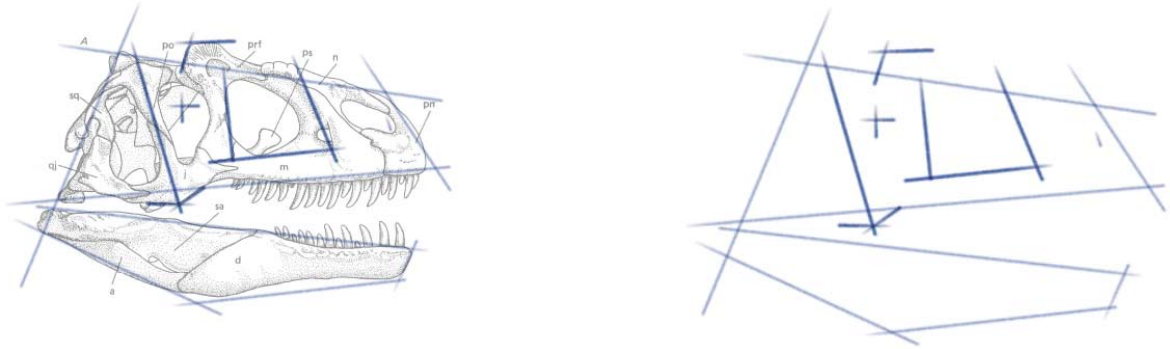
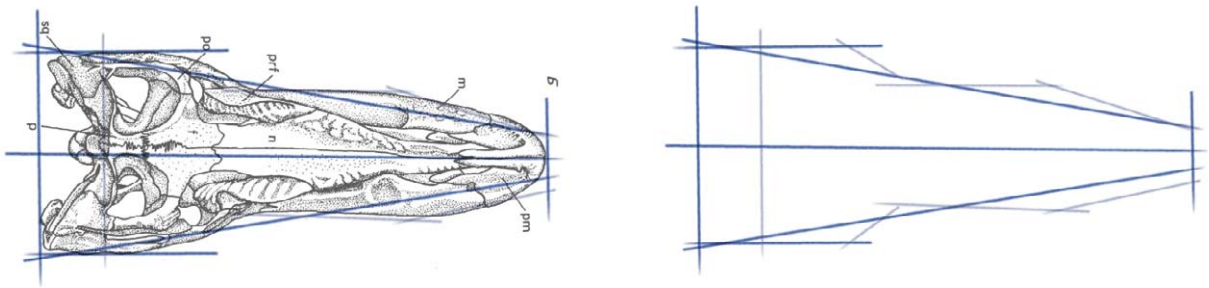


Рис. 4-5

основания черепа. Плоскость крыши черепа скошена по направлению к носу. И т.д.

Продолжаем уточнять форму и пропорции (4,5). Теперь, отмечаем скуловой угол (т.к. у аллозавра он несколько выдается вниз), предорбитальное окно, глаз, рожки. Т.е. все необходимые крупные образования, мелочь нам не нужна (по крайней мере пока). Неплохо на этом этапе отметить положение

Рис. 6-7

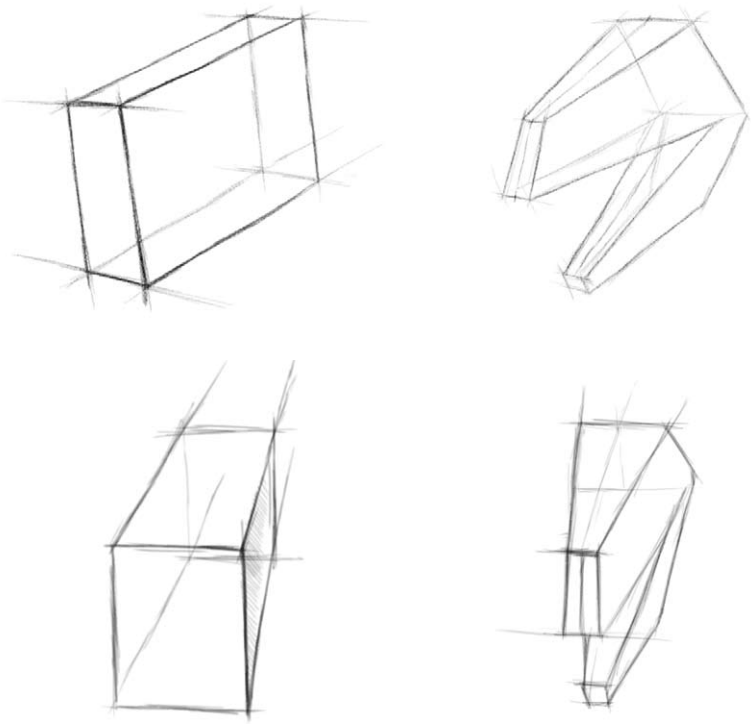


глаза. На сколько расстояние от кончика морды больше расстояния за глазом, а также посмотреть по высоте.

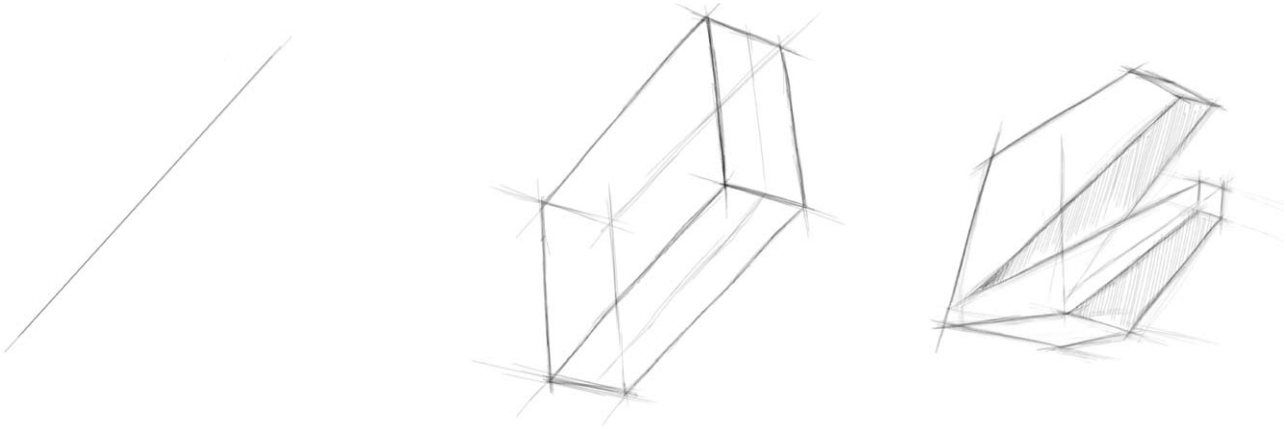
То же самое проделываем с черепом вида сверху (6,7). Череп аллозавра довольно узкий, почти параллельносторонний, несколько сужен кпереди. Скулы параллельные. Отмечаем срединную линию, как ось симметрии.

Итак, что мы имеем? Мы выявили общую геометрию и пропорции черепа аллозавра. Что это даст?

Рис. 8-14



Пример направляющей оси

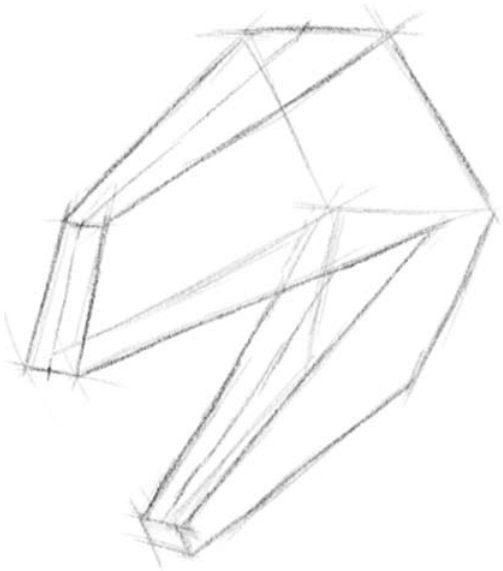


Да все! Мы сможем как угодно расположить голову в пространстве, а не только банальный профиль.

Теперь пытаемся расположить голову в пространстве. Для этого нужно определиться, куда будет смотреть ваш Ал. Будет ли его голова задрана вверх или опущена и т.п. Для удобства все художники используют множество вспомогательных линий во время работы над эскизом. Нарисуйте, для начала простую линию – направление в которое будет направлена голова. Это будет срединная ось головы. От нее и отталкиваемся. Чтобы лучше представить себе голову в обьеме нарисуйте параллелепипед, который бы располагался по выбранной оси. Здесь вам помогут только навыки геометрии и черчения (только без линейки!;)). Затем, заменяем наш «кубик» на ту геометрическую голову, которая получилась. Либо вписываем форму в «кубик», если он по пропорциям совпадал с головой. Не забываем про перспективу – чем ближе тем больше и наоборот, параллельные линии сходятся в одной точке. Чем ближе объект к наблюдателю, тем явление перспективы сильнее. В дали перспектива сводится на нет (8-14).

Попробуйте всевозможные направления. Это хорошая тренировка, чтобы научиться видеть любой объект в объеме и расположить как душе угодно.

Рис. 15



Когда опредилились с расположением в пространстве, начинаем уточнять нашу геометрию другими основными деталями.

Рис. 16

Отмечаем положение скулового изгиба, глазницу, окна и рожки (16). Для соблюдения симметрии и перспективы нарисуйте линии, соединяющие симметричные объекты. В данном случае это рожки. Линии должны быть почти параллельными или сходиться (слегка или сильно) с учетом перспективы.

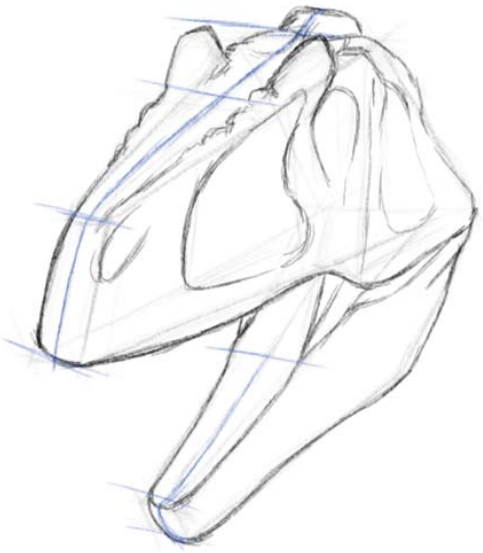
Продолжаем уточнять форму. Теперь смотрим, чтобы все изгибы были похожи на те, что и на

черепе (17).

Для удобства отмечаем срединную линию и другие вспомогательные линии (18)(отмечено синим).

Рис. 17

Рис. 18



Добавляем все больше и больше деталей. Добавляем зубы. Здесь важно соблюдать количество зубов, их форму и размер (19). Т.к. количество зубов у тероподов является диагностическим признаком. Поэтому старайтесь поместить зубов не больше чем на 1 (в случае вариации) чем у оригинала, а лучше чуть меньше. Не все зубы, вследствие их роста, выступали из мягких тканей, а некоторые могли быть обломаны, как это часто бывает. Соблюдаем длину зубного ряда. Так, например на верхней челюсти зубной ряд простирается почти до скулового изгиба, а на нижней он намного короче.

Глаз – это всего лишь шар. И подчиняется всем законам шарика. Поэтому и рисуем шарик (20).

Можно заканчивать контурный рисунок. Добавляем, вернее накладываем веки на глаз (21)(подробнее в отдельной статье).

Рис. 19

Проработав мелкие детали я получил итог (22).

Рис. 20

Рис. 21

Рис. 22