

МИСТЕР ГРЕЙ

ТВОРЧЕСКИЙ КУРС
ПО РИСОВАНИЮ

ГОЛОВА И ФИГУРА ЧЕЛОВЕКА

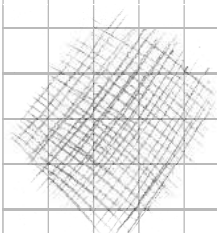


Издательство АСТ
Москва

Штрихи

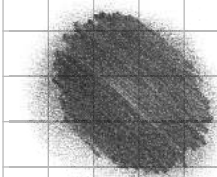
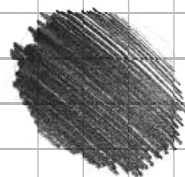
Обычно в художественных школах учат рисовать карандашом с простых геометрических фигур: шара, пирамиды, квадрата. И чтобы показать их объем, освещают лампой с одной стороны. Тогда на фигурах проступают тени, которые изображают на рисунке отдельными штрихами и в некоторых местах их растушевывают.

Три основных вида штриховки:



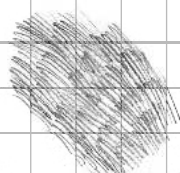
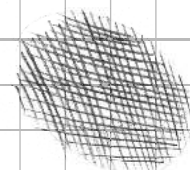
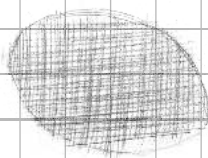
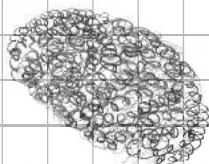
Перекрестное штрихование: непрерывные линии проведены в разных направлениях.

Штриховка-тонирование: плотные штрихи нанесены в одном направлении.



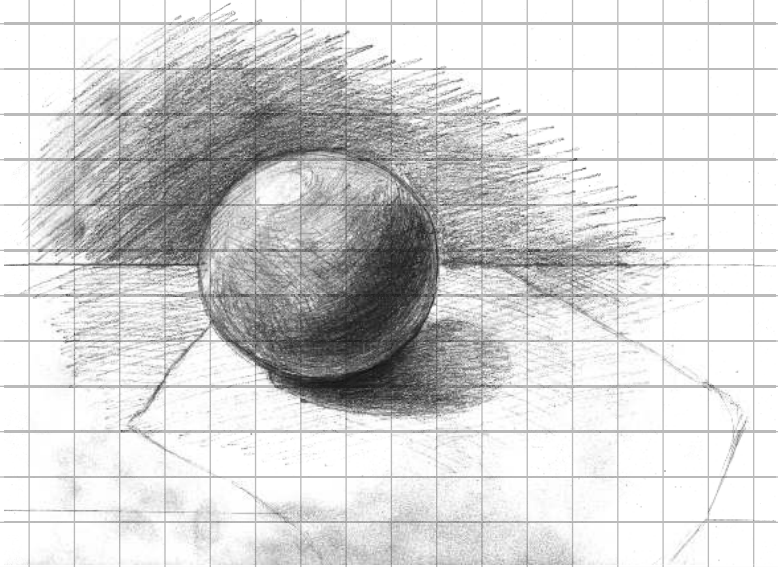
Штриховка с растушевкой: оба вида штриховки растушевываются пальцем или обычным кусочком бумажки.

А вообще видов штрихов довольно много:



Свет и тень

Рассмотрим порядок уменьшения освещенности по зонам на шаре:



Блик. Это самый яркий участок предмета, на который падает свет. Его можно не разукрашивать.

Свет. Находится вокруг блика, и чуть-чуть темнее него, его делают легкими штрихами.

Граница света и тени. Здесь угол падения лучей увеличивается - и шар становится темнее, разграничивая свет и тень.

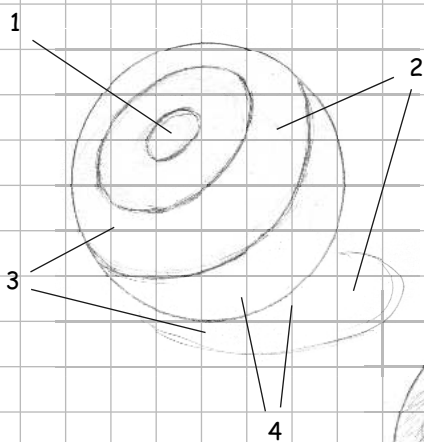
Полутень. Угол падения света еще больше, шар становится еще темнее.

Собственная тень. Самый темный участок на шаре расположен на противоположной стороне от блика.

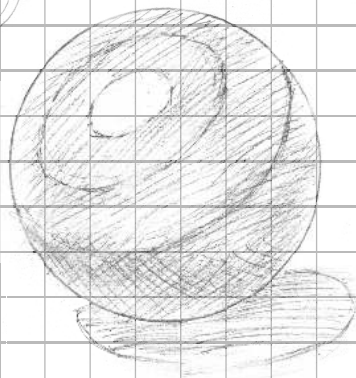
Рефлекс. Чуть светлее собственной тени, но темнее полутени. Это отраженный свет.

Падающая тень. Поскольку шар заслони́л свет, то он как бы отбрасывает свою проекцию на поверхность листа. Тень под шаром намного темнее собственной тени шара.

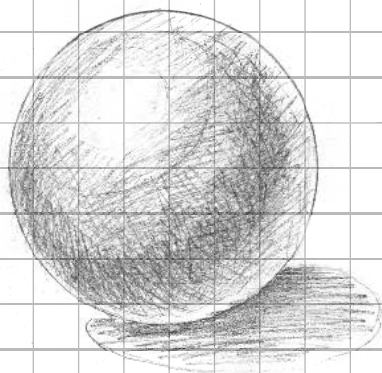
Так поэтапно выглядит раскрашивание шара:



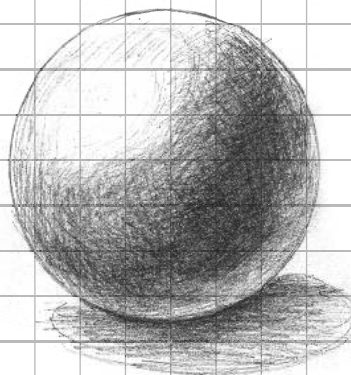
1. Ближ
2. Светлое место
3. Полутень
4. Теневые (темные места)



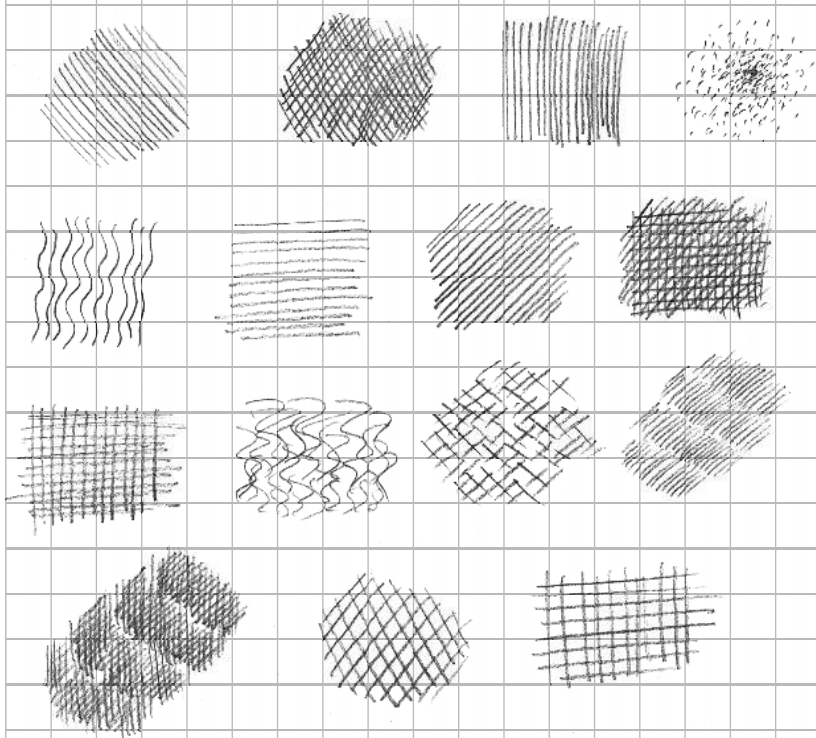
Покрываем нужными по тону пятнами.



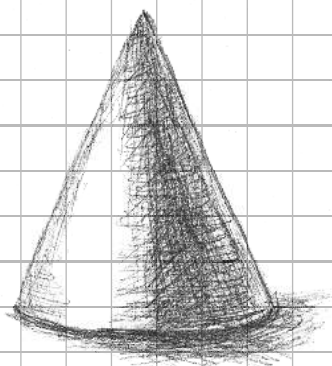
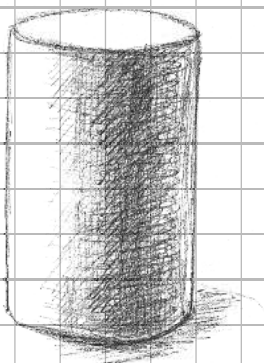
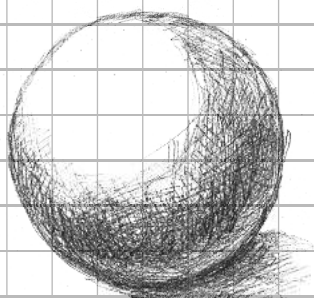
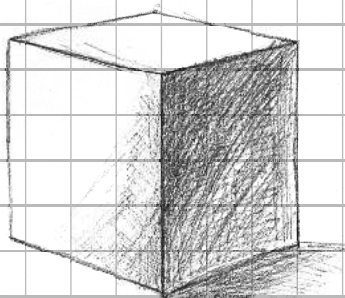
Растираем пятна растушувкой.



Потренируйся в создании объемных геометрических фигур, перед этим натренируй руку на штриховках.
Помни: там, где должен быть свет, почти не должно быть карандаша. Старайся штриховкой повторять форму объекта, так он не будет выглядеть плоским.

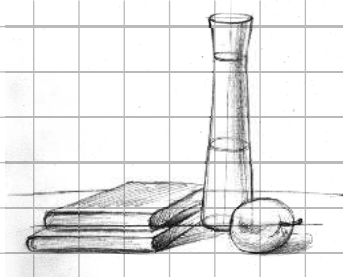
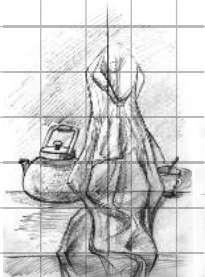
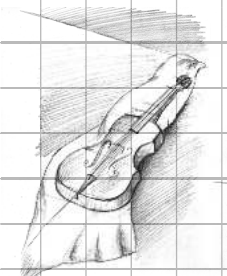
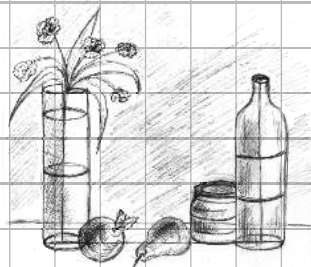
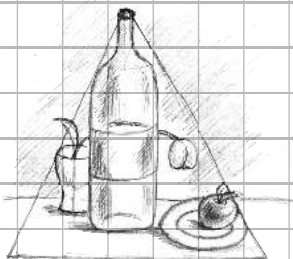


Ровная штриховка одного тона делает предметы плоскими, а штриховка, наложенная по форме объектов с учетом света и тени, - объемными. Сравните эти два «разных» рисунка:

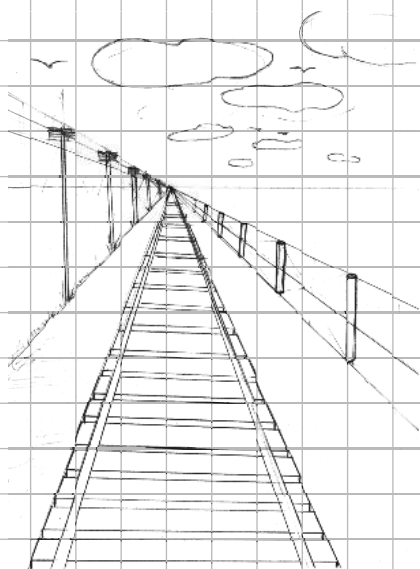
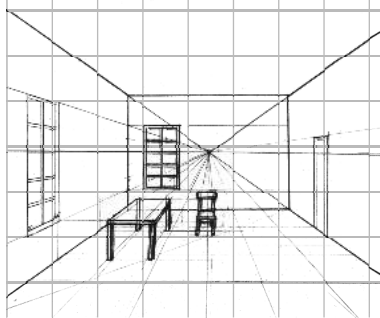
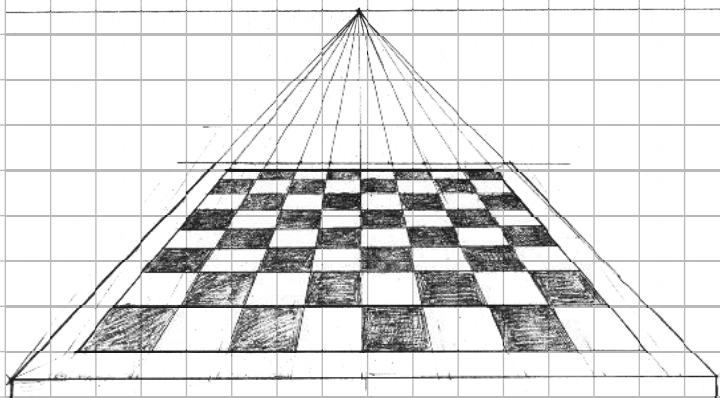


Композиция и перспектива

Важна композиция рисунка - это умение правильно расположить объекты на вашем листе. Вы должны придумать, где поместить главный объект, а где второстепенные. Для этого существуют передний и задние планы. Кроме того, как говорят специалисты, нарисованные объекты не должны быть слишком маленькими или слишком большими, «падать» с бумаги или быть смещены влево-вправо и разбросаны по углам.

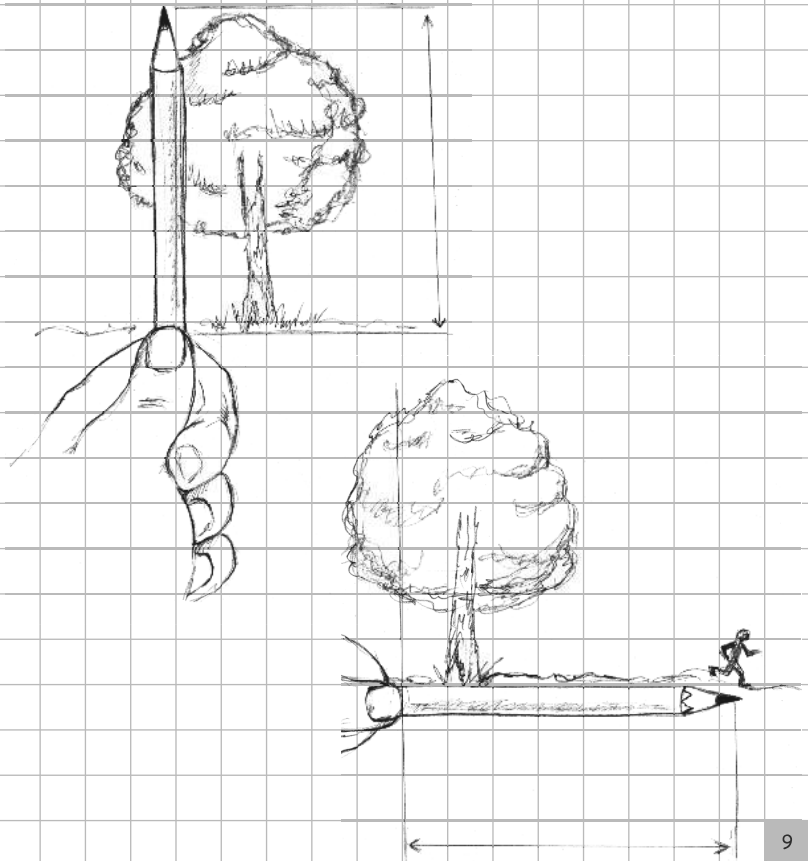


А также важна перспектива, показывающая иллюзию глубины плоской картины и как будто наполняющая ее «воздухом». Например, два параллельных рельса, которые кажутся сходящимися в точке на горизонте. Специалисты линию горизонта называют линией глаз, потому что она всегда располагается на уровне взгляда человека. И она нам нужна и при изображении комнаты, и даже шахматной доски.

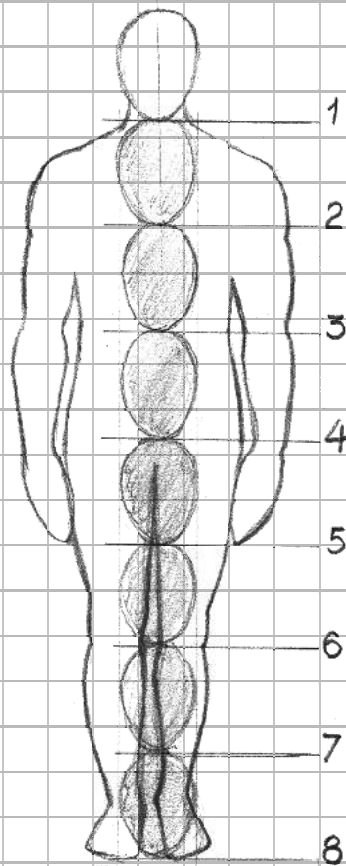


Пропорции

Не обойтись в рисунке и без «пропорций». В переводе с латыни это слово обозначает «соотношение», «соразмерность», то есть все предметы и объекты на рисунке должны правильно соотноситься друг с другом по высоте, ширине, объему. Ведь мы должны определить, какие из них будут длинные или короткие, высокие или низкие, широкие или узкие, большие или маленькие. Таким образом, пропорция – это метод сравнения между предметами и между частями формы отдельного предмета. Чтобы выявить все эти соотношения, определить размеры, понадобится обычный карандаш. Его надо держать на вытянутой руке, прищурив один глаз.

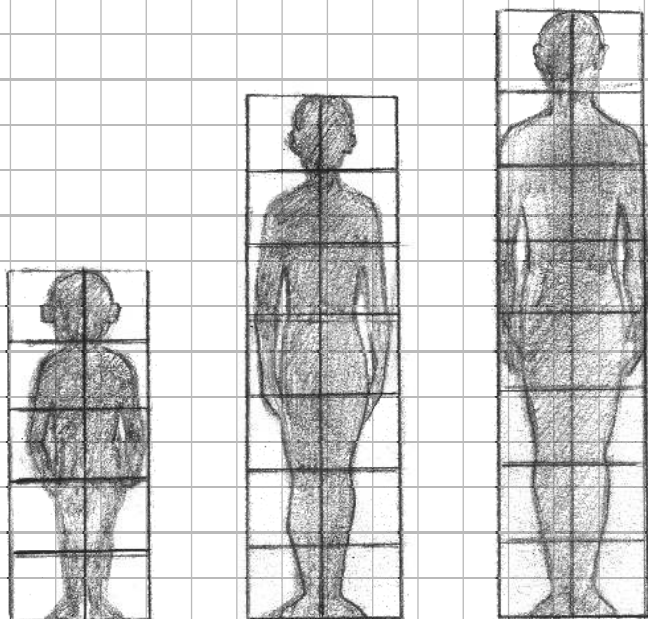


Существуют и пропорции человеческого тела. Единицей измерения человеческого тела считают размер головы. В среднем у человека 8 «голов» в высоту. Так выглядит 8-головая модель:

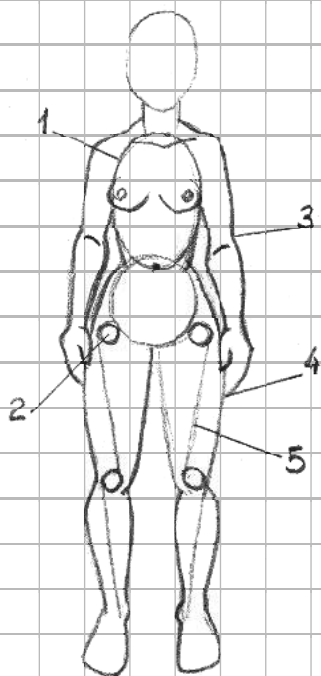


1. Голова
2. Соски
3. Пупок и локти
4. Промежности и запястья
5. Пальцы и бедра
6. Нижняя часть коленных чашек
7. Нижняя часть икроножных мышц
8. Подошвы ног

Пропорции взрослого, подростка и малыша различаются так:
у взрослого размер головы занимает примерно $\frac{1}{8}$ часть всего его
роста, у подростка - $\frac{1}{7}$ часть, а у ребенка четырех-пяти лет - $\frac{1}{5}$
часть.



А так различаются по пропорциям мужчина и женщина.

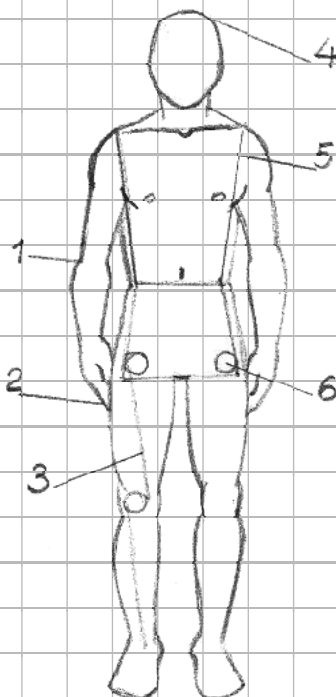


Женщина:

1. Туловище овальное.
2. Плечи уже бедер.
3. Локти на уровне талии.
4. Пальцы на середине бедра.
5. Ноги заметным конусом внутрь от бедер.

Мужчина:

1. Локти выше талии.
2. Пальцы на середине бедра.
3. Ноги мало заметным конусом внутрь от бедер.
4. Мужчина выше женщины.
5. Туловище - трапеция.
6. Плечи шире бедер.



Для простоты рисования тело человека можно «разбить» на геометрические фигуры: голова – шар, шея – цилиндр, грудная клетка – бочонок, руки и ноги – тоже цилиндры.

Форму и движения тела человека во многом определяет скелет, поэтому при рисовании он играет роль каркаса в строении фигуры.

