

# ТВОРЧЕСКИЙ КУРС ПО РИСОВАНИЮ ЧЕЛОВЕКА

Самые продаваемые книги по рисованию на данный момент связаны с изображением человека. Это одновременно самый сложный и прекрасный объект для изображения, от рисунка карандашом до скульптуры - каждый мускул человека прекрасен, в этом видна гениальная рука Творца.

Но даже в таком сложном вопросе нужно все делать поэтапно, и этот скетч-бук поможет постигнуть основы карандашного наброска и карандашного рисования фигуры человека. От пропорций и композиции, штриховки и теней до анатомического рисования.

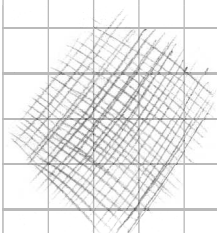
Всему этому можно научиться всего за 4 шага, а освоение техник упростит разметка страниц клеточкой.

Скетч-бук предназначен для начального уровня рисования, идеальный способ «набить» руку.

# Штрихи

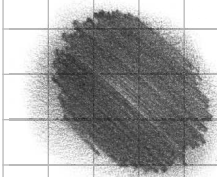
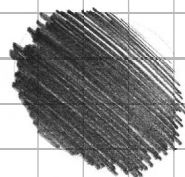
Обычно в художественных школах учат рисовать карандашом с простых геометрических фигур: шара, пирамиды, квадрата. И чтобы показать их объем, освещают лампой с одной стороны. Тогда на фигурах проступают тени, которые изображают на рисунке отдельными штрихами и в некоторых местах их растушевывают.

Три основных вида штриховки:



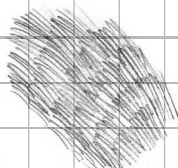
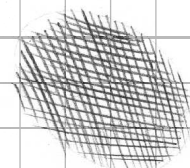
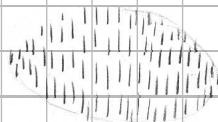
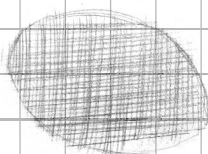
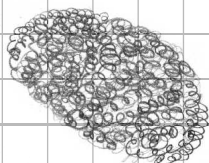
Перекрестное штрихование: непрерывные линии проведены в разных направлениях.

Штриховка-тонирование: плотные штрихи нанесены в одном направлении.



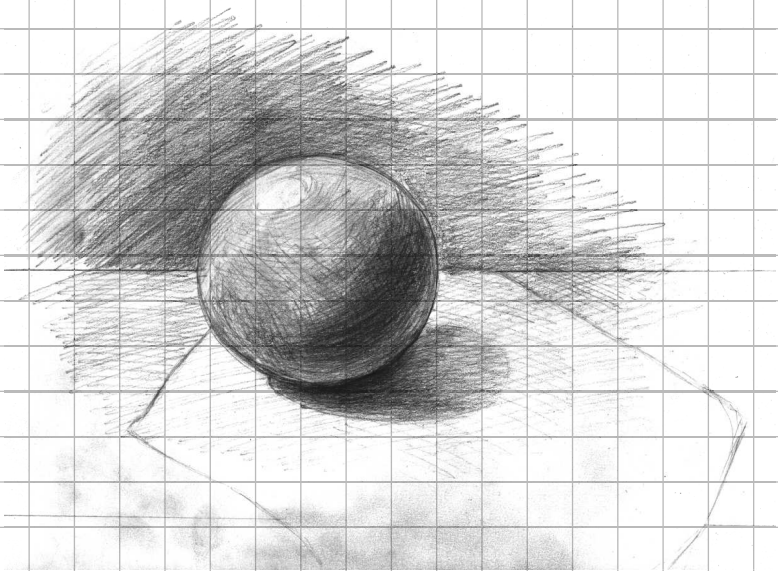
Штриховка с растушевкой: оба вида штриховки растушевываются пальцем или обычным кусочком бумажки.

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.

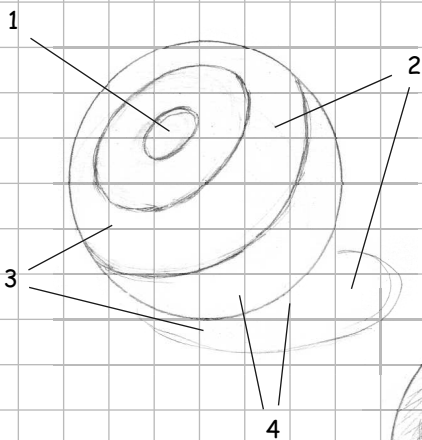
**Полутень.** Угол падения света еще больше, шар становится еще темнее.

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

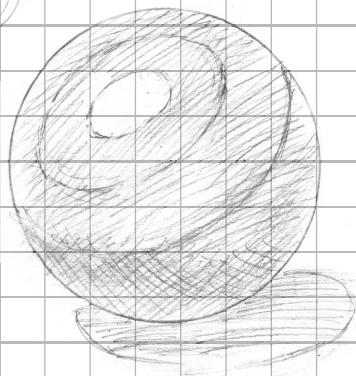
**Рефлекс.** Чуть светлее собственной тени, но темнее полутени. Это отраженный свет.

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

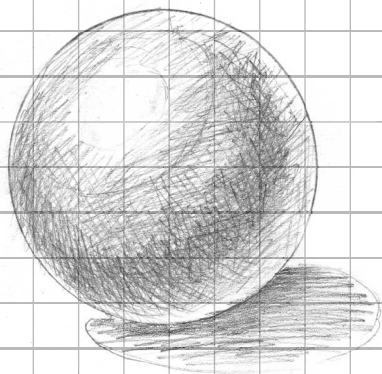
Так поэтапно выглядит раскрашивание шара:



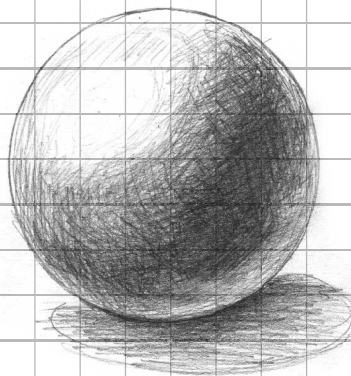
1. Блик
2. Светлое место
3. Полутень
4. Теневые (темные места)



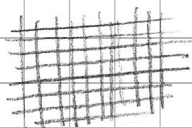
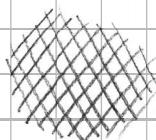
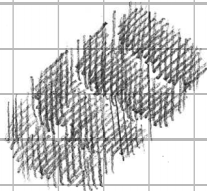
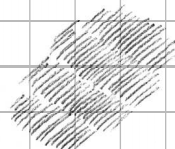
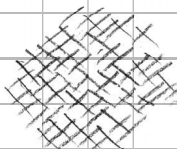
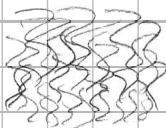
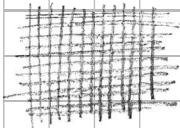
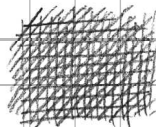
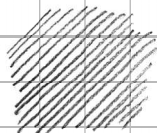
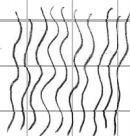
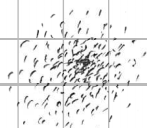
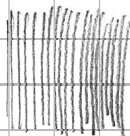
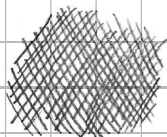
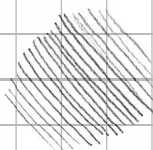
Покрываем нужными по тону пятнами.



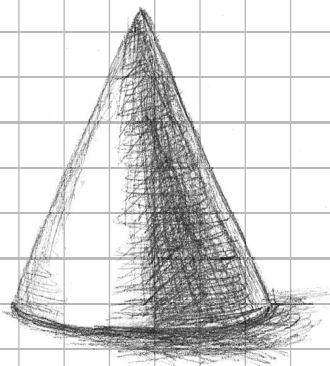
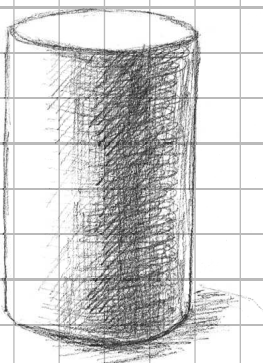
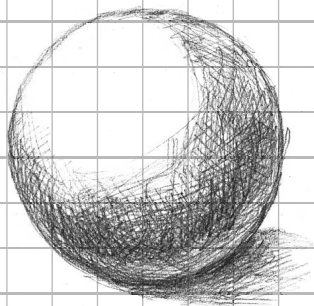
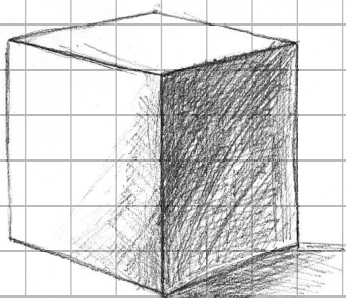
Растираем пятна растушковкой.



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.

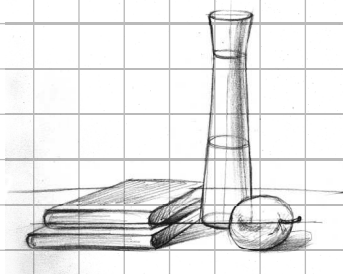
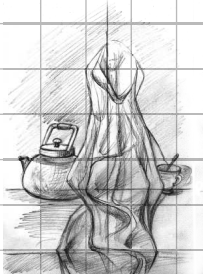
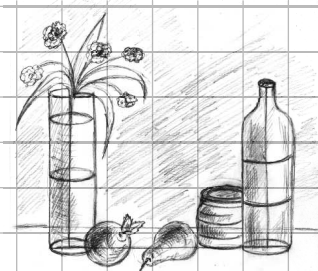
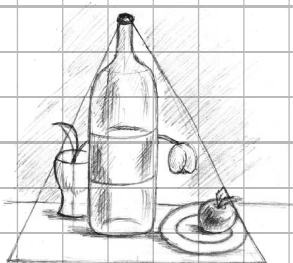


Ровная штриховка одного тона делает предметы плоскими, а штриховка, наложенная по форме объектов с учетом света и тени, - объемными. Сравните эти два «разных» рисунка:

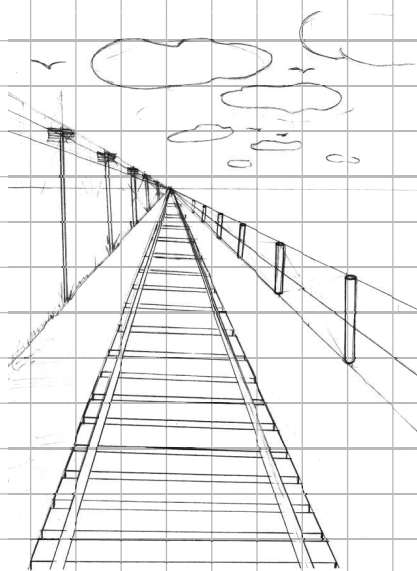
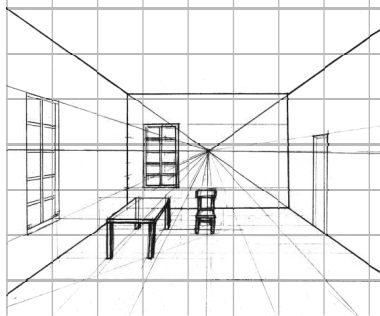
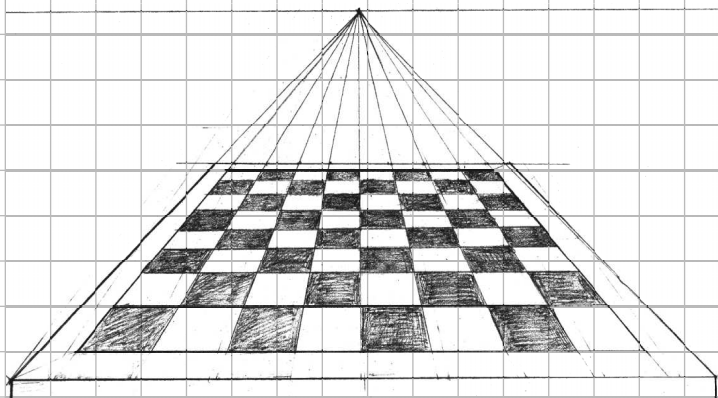


# Композиция и перспектива

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.

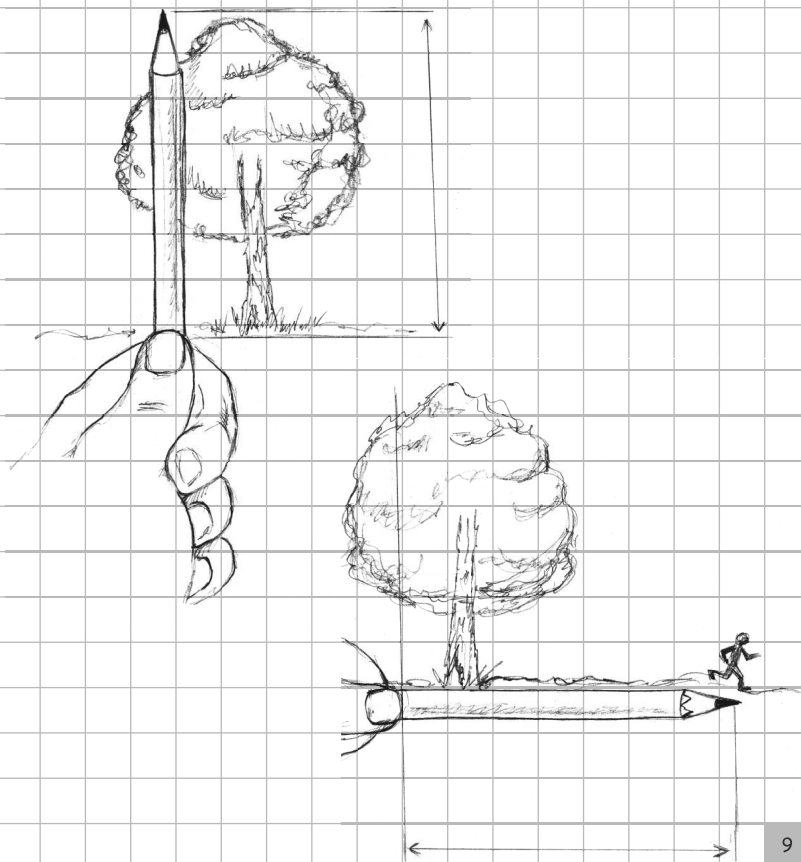


А также важна перспектива, показывающая иллюзию глубины плоской картины и как будто наполняющая ее «воздухом». Например, два параллельных рельса, которые кажутся сходящимися в точке на горизонте. Специалисты линию горизонта называют линией глаз, потому что она всегда располагается на уровне взгляда человека.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

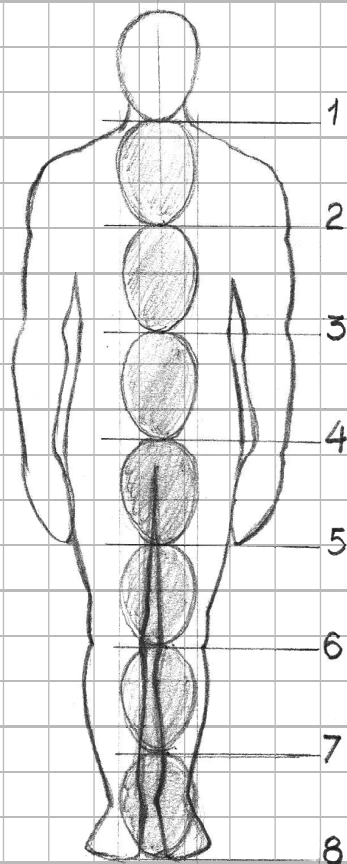


# Пропорции

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.

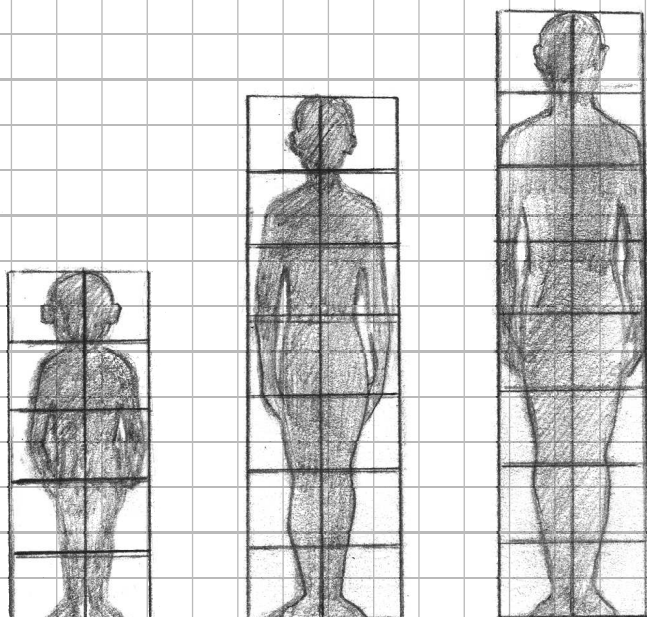


Существуют и пропорции человеческого тела. Единицей измерения человеческого тела считают размер головы. В среднем у человека 8 «голов» в высоту. Так выглядит 8-головая модель:

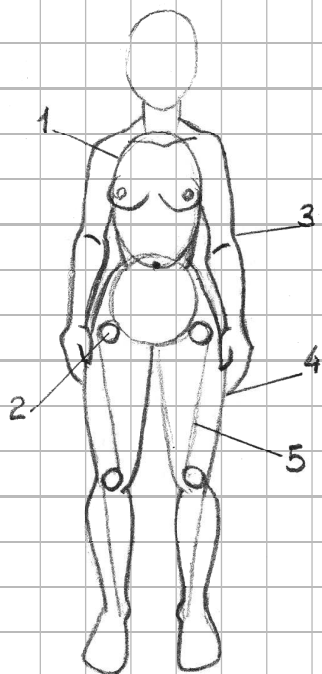


1. Голова
2. Соски
3. Пупок и локти
4. Промежности и запястья
5. Пальцы и бедра
6. Нижняя часть коленных чашек
7. Нижняя часть икроножных мышц
8. Подошвы ног

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.

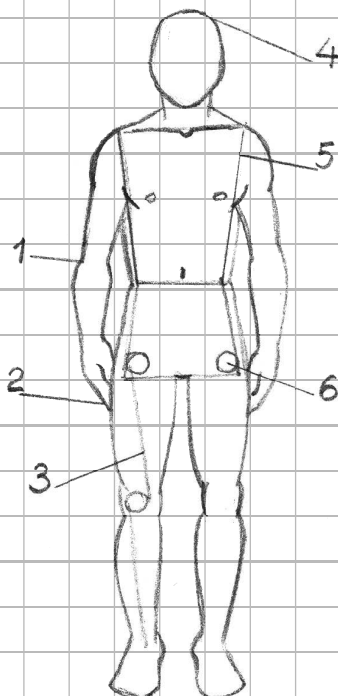


Женщина:

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.

