

*Книги Эндрю Лумиса, выходящие
в издательстве «Колibri»:*

РИСОВАНИЕ ФИГУРЫ
ЗАБАВЫ С КАРАНДАШОМ
ИСКУСНОЕ РИСОВАНИЕ
РИСОВАНИЕ ГОЛОВЫ И РУК
Я ХОЧУ РИСОВАТЬ
ИСКУССТВО ИЛЛЮСТРАЦИИ



ANDRÉ III
LOHME

ЭНДРЮ ЛУМИС

РИСОВАНИЕ ГОЛОВЫ И РУК



УДК 741.02
ББК 85.15
Л84

Andrew Loomis
DRAWING THE HEAD AND HANDS

Данный перевод произведения Drawing the Head and Hands, впервые изданного в 1943 г., опубликован с согласия Titan Publishing Group Ltd of 144 Southwark Street, London SE1 OUP, England.

Эндрю Лумис
РИСОВАНИЕ ГОЛОВЫ И РУК

Перевод с английского Натальи Томашевской
Оформление обложки Сергея Карпухина

Индивидуальность лиц – предмет, интересный для каждого, и особенно для тех, у кого есть хоть небольшой талант к рисованию. Как только мы начинаем понимать причину различий в лицах, эта тема становится всепоглощающей. Лица не только выделяют нас, но и говорят о каждом из нас очень многое. Мысли, эмоции, мироощущение и даже наш образ жизни запечатлены на наших лицах. Подвижность плоти – иными словами, мимика – дает лицу больше, чем просто уникальность.

Сразу скажу: от вас не требуется умения «заглядывать в душу» или читать мысли, чтобы хорошо нарисовать голову. Для этого нужно в первую очередь правильно истолковывать формы в пропорциях, перспективе и освещении. Все остальные качества появляются на рисунке как результат интерпретации формы. Если художник правильно уловил ее, то «душа», или характер, откроется. Для художника также очень важно уметь убедительно рисовать руки, и в моей книге есть материал и по этой теме.

Эндрю Лумис

Научно-популярное издание

Эндрю Лумис
РИСОВАНИЕ ГОЛОВЫ И РУК

Редактор *Н. Галактионова*
Художественный редактор *Н. Данильченко*
Технический редактор *Л. Синицына*
Корректор *Т. Дмитриева*
Верстка *О. Храмова*

ISBN 978-5-389-23738-4

© 1943 Andrew Loomis,
2011 The Estate of Andrew Loomis
© Томашевская Н.Н., перевод на русский язык, 2015
© Издание на русском языке, оформление.
ООО «Издательская Группа «Азбука-Аттикус», 2023
КоЛибри®

ООО «Издательская Группа «Азбука-Аттикус» –
обладатель товарного знака «КоЛибри»
115093, Москва, вн. тер. г. муниципальный округ Даниловский,
пер. Партийный, д. 1, к. 25
Тел. (495) 933-76-01, факс (495) 933-76-19
E-mail: sales@atticus-group.ru

Филиал ООО «Издательская Группа «Азбука-Аттикус»
в г. Санкт-Петербурге
191123, Санкт-Петербург, Воскресенская набережная, д. 12, лит. А
Тел. (812) 327-04-55
E-mail: trade@azbooka.spb.ru

www.azbooka.ru; www.atticus-group.ru

Подписано в печать 14.07.2023. Формат 60×84 1/8
Бумага офсетная. Печать офсетная. Усл. печ. л. 17,67.
Тираж 2000 экз. O-ARS-32692-01-R. Заказ №

Знак информационной продукции
(Федеральный закон № 436-ФЗ от 29.12.2010 г.)

12+

Эндрю Лумис (1892–1959) – один из выдающихся художников-иллюстраторов Америки, стоящий в одном ряду с такими звездами иллюстрации, как Норман Роквелл и Алекс Росс. Его коммерческие работы в области рекламы, в том числе для Kellogg's, Coca Cola, Lucky Strike, оформление календарей и другой печатной продукции быстро стали популярными, его реалистичный стиль нашел множество последователей.

Лумис широко известен как автор серии классических пособий по рисованию, которые стали бестселлерами уже с первой публикации. В пособиях освещаются все темы, необходимые для постижения принципов объемно-пространственного изображения и освоения техники рисования: линии, формы, пропорции, перспектива, постановка, светотень, цвет и многое другое. Написанные живо и увлекательно, книги включают пошаговые инструкции, полезные советы и великолепные иллюстрации, – это мастер-класс для молодых художников, стремящихся к вершинам профессии.

*Я благодарен моей жене, Этель О. Лумис,
за ценнейшую помощь в создании этой книги.*

Читателю этой книги

Да наградит она ваш карандаш
крыльями, чтобы вы воспарили
к вершинам искусства!



Содержание

ВСТУПЛЕНИЕ	11	ЗАЧЕМ НУЖНА АНАТОМИЯ	
Часть 1. МУЖСКИЕ ГОЛОВЫ		ПРИ РИСОВАНИИ ГОЛОВ	49
Основная форма – уплощенный шар	21	Механика рта	50
Важнейшие пересечения на шаре	22	Механика глаз	53
Положение головы определяется		Движения губ	54
«крестом» и средней линией	25	Строение носа и ушей	55
Определение средней линии	26	Мимика – смех	56
Упрощенное строение черепа	27	Разные выражения лица	57
Кости в построении	28	Мимика и характер	58
Движения головы и шеи	29	Анализ морщин на лице	59
Построение головы		Люди разного возраста	60
из нескольких частей	30	ТОН	61
ПЛОСКОСТИ	31	Построение плоскостей	63
Основные и вспомогательные		Сочетание анатомии,	
плоскости головы	33	построения и плоскостей	64
Наклоны головы	34	Тон и плоскости	65
Перспектива в рисовании головы	35	К каждой голове нужен свой подход	66
Типажи – это разнообразие расстояний	36	Типы характера	67
Всегда полагайтесь на среднюю линию	37	Улыбающиеся мужчины	68
Нарисуйте любой типаж	38	Пожилые мужчины	69
Типажи – это вариации на шаре		Характер	70
и плоскости	39	Часть 2. ЖЕНСКИЕ ГОЛОВЫ	
Характер	40	Построение женской головы	77
РИТМ	41	Делайте построение каждой головы	78
Ритмические линии головы	42	Кости и мышцы женской головы	
ТИПИЧНАЯ ГОЛОВА	43	менее заметны	79
Пропорции мужской головы	43	Магия заключается в простом	
Рисование головы по частям	44	наброске	80
МЫШЦЫ ГОЛОВЫ И ЛИЦА	45	Женские головы и плоскости	81
Анатомия головы	46	Несколько девичьих голов	82
Как работают мышцы	47	Еще девичьи головы	83
Мышцы в разных ракурсах	48	Наброски	84
		Наброски	85
		Бабушки	86
		Процесс старения	87

Часть 3. МЛАДЕНЧЕСКИЕ ГОЛОВЫ		Наброски со школьницами	119
Пропорции детской головы –		Подростки	
первый год жизни	92	Пропорции головы	
Пропорции детской головы –		мальчика-подростка	122
второй и третий годы жизни	93	Пропорции головы девочки-подростка	123
Строение детской головы	94	Мальчики-подростки	124
Наброски с детьми	95	Девочки-подростки	125
Эскизы с детьми	96		
Еще эскизы с детьми	97	ЧАСТЬ 5. РУКИ	
И еще эскизы с детьми	98	Анатомия руки	131
Четыре участка лица –		Прямоугольные формы руки	132
третий и четвертый годы жизни	99	Пропорции руки	133
		Строение руки	134
		Впадина ладони	135
Часть 4. ДЕТСКИЕ ГОЛОВЫ		Ракурсное сокращение	
Маленькие дети		в рисовании рук	136
Пропорции головы маленького		Руки в движении	137
мальчика	104	Костяшки	138
Пропорции головы маленькой девочки	105	Рисование своих рук	139
Строение головы маленького мальчика	106	Женские руки	140
Строение головы маленькой девочки	107	Пальцы, сужающиеся к кончикам	141
Эскизы с маленькими мальчиками	108	Делайте много эскизов рук	142
Эскизы с маленькими девочками	109	Младенческая рука	143
Еще маленькие мальчики	110	Эскизы младенческих рук	144
Еще маленькие девочки	111	Детские руки	145
Школьники		Пропорции остаются	
Пропорции головы школьника	114	относительно неизменными	146
Пропорции головы школьницы	115	«Возраст» рук	147
Четыре участка – школьники	116		
Четыре участка – школьницы	117		
Наброски со школьниками	118	НАПУТСТВИЕ ЧИТАТЕЛЮ	149

Вступление

Какое счастье для рода человеческого, что каждый мужчина, каждая женщина и каждый ребенок наделены индивидуальностью и узнаваемостью лица! Если бы все лица были одинаковы, как этикетки на консервных банках, мы жили бы в очень запутанном мире. Если вдуматься, жизнь – это непрерывный поток встреч и переживаний, связанных с людьми, с самыми разными людьми. Вообразите на минуту, что фермер Джонс – точная копия клерка Смита; лицо соседки по обеденному столу может с равным успехом принадлежать миссис Мерфи, миссис Голдблатт или миссис Троцкой, и вам не дано знать наверняка, которой из них. Представьте, что в журналах, газетах и на телевидении все мужчины были бы на одно лицо, и все женщины тоже, – как было бы скучно жить! И даже если вы считаете, что вам не очень-то повезло с лицом, это все-таки дар природы, и, какое ни есть, оно уж точно ваше собственное.

Индивидуальность лиц – предмет, интересный для каждого, и особенно для тех, у кого есть хоть небольшой талант к рисованию. Как только мы начинаем понимать причину различий в лицах, эта тема становится всепоглощающей. Лица не только выделяют нас, но и говорят о каждом из нас очень многое.

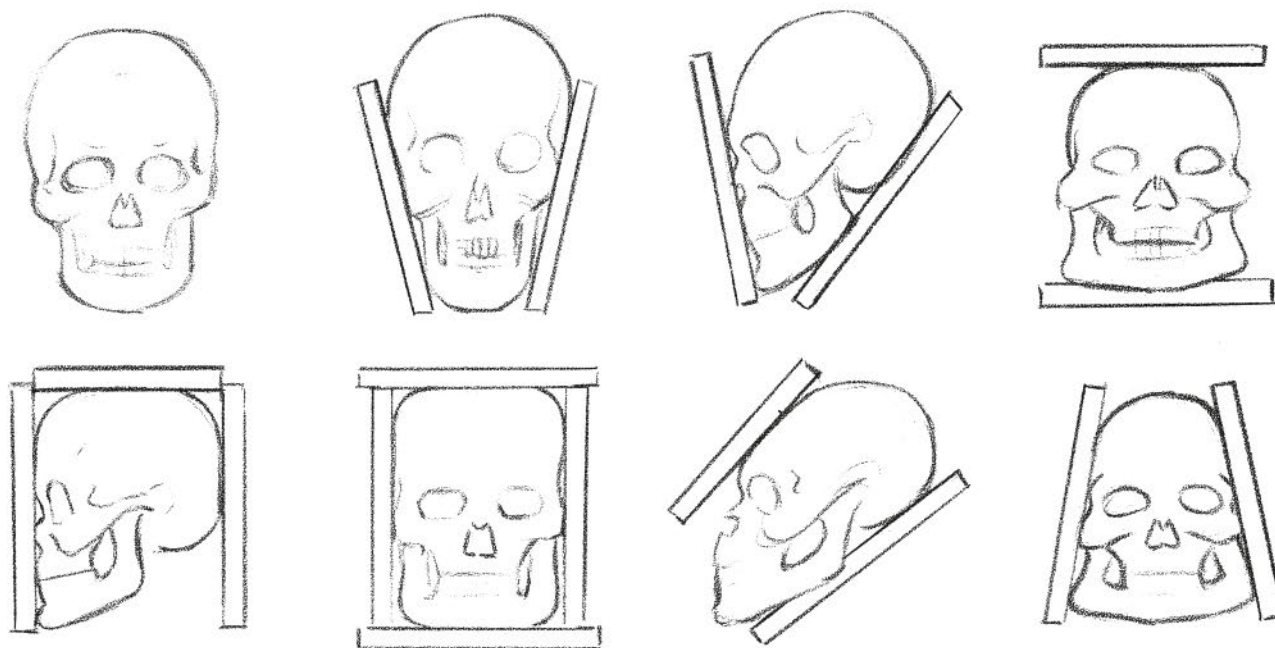
Мысли, эмоции, мироощущение и даже наш образ жизни запечатлены на наших лицах. Подвижность плоти – иными словами, мимика – дает лицу больше, чем просто уникальность. Давайте обратим более пристальное внимание на бесконечную череду лиц, которую воспринимает сознание. Оставив в стороне психологические и эмоциональные аспекты мимической выразительности, можно очень просто показать механику улыбки, нахмуренности и всего диапазона мимических выражений. Можно понять, когда человек выглядит виноватым, пристыженным, напуганным, довольным, сердитым, самодовольным, уверенным, расстроенным, и определить еще массу выражений, слишком многочисленных, чтобы их

упоминать. Несколько мышц, присоединенных к костям черепа, обеспечивают механику каждого мимического выражения, и изучить эти мышцы и кости совсем несложно. Сколько любопытного можно обнаружить!

Сразу скажу: от вас не требуется умения «заглядывать в душу» или читать мысли, чтобы хорошо нарисовать голову. Для этого нужно в первую очередь правильно истолковывать формы в пропорциях, перспективе и освещении. Все остальные качества появляются на рисунке как результат интерпретации формы. Если художник правильно уловил ее, то «душа», или характер, откроется. Пара глаз, при правильном построении и нарисованная правильными оттенками, будет казаться живой благодаря художественному мастерству, а не способности художника постичь душу модели.

Самый большой вклад в разнообразие лиц вносит форма черепа. Бывают круглые головы, квадратные, головы с широкими и расширяющимися челюстями, продолговатые, узкие, со скошенными челюстями. Некоторые лица вогнутые, некоторые – выпуклые. Носы и подбородки выдаются или «убегают». Глаза могут быть большими или маленькими, широко расставленными или близко посаженными. Уши бывают всех форм и размеров. Лица – пухлые или худые, широкие или узкие. Губы – большие, широкие, узкие, полные, выступающие. И в том, что касается форм и размеров носов, мы видим точно такое же разнообразие. Очевидно, что, по-разному сочетая все эти параметры, можно получить миллионы неповторимых лиц. Конечно, по закону больших чисел некоторые комбинации будут повторяться. Именно поэтому люди, которые не состоят в родстве, иногда очень похожи. Каждому художнику доводилось слышать от какого-нибудь зрителя, что нарисованная голова похожа на его голову или на голову знакомого либо родственника этого зрителя.

Вообразите, что череп пластичен и получил определенную форму из-за давления –



так сплющивается резиновый шар, образуя разные формы без изменения объема. Хотя бывает много разных форм черепов, все их параметры довольно близки. Это говорит о том, что их объемы почти совпадают, отличается только форма. Представьте, что мы моделируем череп из глины и меняем форму, сжимая его по бокам. Таким образом из черепа одного и того же объема можно сделать узкую или широкую голову, голову с расширяющимися челюстями и все остальные формы. Почему головы бывают такой формы – это нас не интересует, нам надо только анализировать и определять тип конкретной головы, которую мы хотим нарисовать. Позже, когда вы больше узнаете о строении черепа, вы будете показывать эти различия так хорошо, что сможете нарисовать практически любую форму головы убедительно. И в то же время вы будете способны просто вообразить любой тип черепа. Когда вы поймете, как плоть распределяется по костям лица, вы сможете придавать разные выражения лица одной и той же голове. Нужно запомнить, что череп, за исключением нижней челюсти, неподвижен, а ткани подвижны и изменчивы и их положение зависит от состояния здоровья, от возраста и эмоций. После того как череп полностью сформировался, он остается неизменным в течение жизни, это структурная база, на которой ткань переходит из состояния в состояние. Поэтому череп всегда

является основой, а индивидуальные черты вписываются в нее или добавляются к ней.

Череп задает расстояния между элементами лица, и эти отрезки для художника важнее, чем сами элементы. Черты лица должны быть на своем месте. Если они правильно расположены, нарисовать их будет совсем несложно. Попытки изобразить элементы лица в неверном расположении обречены на провал. Глаза странно скашиваются, рты не улыбаются, а ухмыляются, выражения лица становятся странными и жуткими. И все попытки поправить неверное изображение лица ведут к новым ошибкам. Вместо того чтобы вписать глаз в глазницу, мы опускаем ниже щеку; когда неверна линия челюсти, мы поднимаем выше лоб. Еще при первых набросках необходимо понимать, что голова – это прежде всего построение. Я уверен, что вы поймете это с помощью следующих страниц.

Огромное различие между любительским и профессиональным подходами состоит в том, что новички начинают рисовать глаза, уши, носы и рты на пустом белом пространстве, окруженном чем-то вроде абриса лица. Это рисунок только в двух измерениях, высоты и ширины, а нам надо так или иначе придать рисунку третье измерение, глубину: необходимо рисовать всю голову так, как она расположена в пространстве, и вписывать в нее лицо. Таким образом мы распределяем не только черты лица, но

и плоскости света и тени и затем все выпуклости, бугорки и ямки так, как они определяются нижележащими мышцами, костями и жировой тканью.

Чтобы помочь новичкам рисовать в трех измерениях, многие преподаватели предлагают разные подходы. Одни берут овальную форму, другие – куб или параллелепипед. Некоторые даже начинают с одного элемента и выстраивают форму вокруг него, пока не появится вся голова. Однако при этом очень легко сделать ошибку. Голова может быть овальной только анфас, да и то без учета линии челюсти. В профиль голова овальной не выглядит. Что же касается куба, то точного способа вписать в него голову нет. Голова совсем не похожа на куб, с какого ракурса ни посмотри. Единственная полезная вещь, которую он дает при рисовании голов, – это, как будет ясно позже, возможность определить линии построения в перспективе.

Более логичным кажется начать с той формы, которая похожа на череп, с той, что просто нарисовать и что позволяет точно выполнить построение. Череп похож на шар, немного сплюснутый по бокам, с присоединенной к нему нижней челюстью и прочими элементами лица. Несколько лет назад я написал об этом подходе свою первую книгу, «Забавы с карандашом» (Fun with a Pencil). Приятно отметить, что эта идея была принята с большим энтузиазмом и теперь широко распространилась в учебных заведениях и среди профессиональных художников. Любой прямой и действенный подход должен намечать череп, его части и точки деления. Начать рисовать голову с куба – это как начать рисовать колесо с квадрата. Если убрать углы и доработать квадрат, можно получить довольно неплохое колесо. Точно так же можно «вырезать» из куба голову. Но это в лучшем случае слишком длинный путь. Почему бы сразу не начать с круга или шара? Если вы не можете изобразить шар, используйте монетку или циркуль. Скульптор начинает с общей формы лица, которое присоединено к шару черепа. По-другому он не может.

Я рассказываю здесь об этом простом подходе потому, что он единственный является точным и творческим одновременно. Любой

другой точный подход предполагает использование технических средств, таких как проектор и пантограф, и технических приемов, таких как копирование и увеличение с помощью деления на квадраты. А основной вопрос заключается в том, хотите вы развивать свои художественные способности в рисовании голов или удовлетворитесь умением механически копировать их. Мне кажется, что, если бы дело было в последнем, вас эта книга не заинтересовала бы. Если абсолютное сходство – ваш хлеб насущный и рисковать вам не хочется, добивайтесь сходства любыми средствами. Однако, если работа дает вам радость и удовольствие от исполнения, я настоятельно рекомендую вам совершенствовать свои способности.

Рисунки на с. 14 и 15 изображают возможные формы и типы голов, основанные на разнообразии черепов. После того как вы научились изображать шар и плоскость, вы можете делать с ними практически все, что захотите, вписывая все необходимые части в построение с помощью делений, отмеченных на центральной линии лица. В вашем распоряжении имеются челюсти, уши, рты, носы, глаза – и все они могут быть разных размеров.

Скулы могут располагаться высоко или низко, верхняя губа бывает длинной или короткой, щеки – пухлыми или впалыми. Разные сочетания этих черт создают почти бесконечное многообразие лиц. Экспериментировать в этой области очень весело.

Хотя построение любой головы затрагивает примерно те же самые вопросы, эта книга разделена на главы, посвященные рисованию мужчин, женщин и детей разных возрастов. Как мы увидим, хотя технических различий немного, существует значительная разница в подходе и ощущениях. Технические вопросы объясняются в части 1-й и развиваются в последующих разделах о головах.

Для художника также очень важно уметь убедительно рисовать руки, и в моей книге есть материал и по этой теме. Часть 5-я поможет вам понять основные принципы построения, с помощью которых можно реалистично нарисовать руки.

А теперь усердно примемся за работу!



КРУГЛАЯ



КВАДРАТНАЯ



УЗКАЯ



ШИРОКАЯ



УЗКАЯ ЧЕЛЮСТЬ



ШИРОКИЙ ЛОБ



НИЗКИЙ ЛОБ



ПУХЛАЯ



ХУДАЯ



**СКОШЕННЫЕ
НАДБРОВНЫЕ ДУГИ**



**ВЫСТУПАЮЩИЕ
НАДБРОВНЫЕ ДУГИ**



ПЛОСКИЙ ЗАТЫЛОК



**БОЛЬШОЙ НОС,
НИЗКИЙ ЛОБ**



**КВАДРАТНАЯ
ЧЕЛЮСТЬ**



**СКОШЕННАЯ
ЧЕЛЮСТЬ**



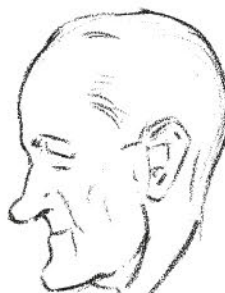
**ВЫСОКИЙ ЛОБ,
НЕБОЛЬШАЯ ЧЕЛЮСТЬ**



ТЯЖЕЛАЯ ЧЕЛЮСТЬ



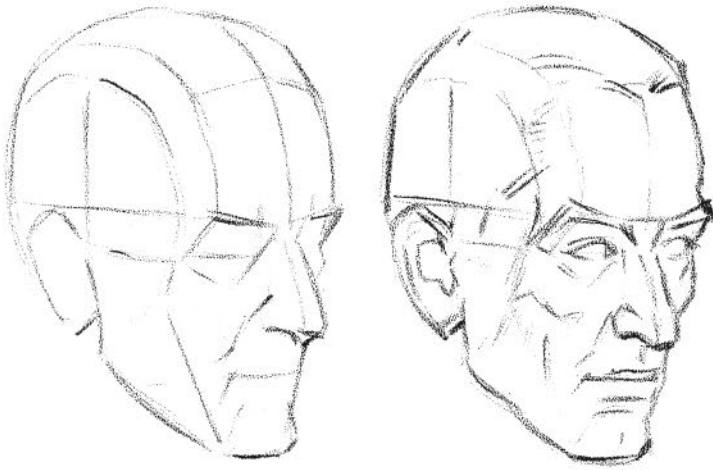
КРУГЛОЕ ЛИЦО



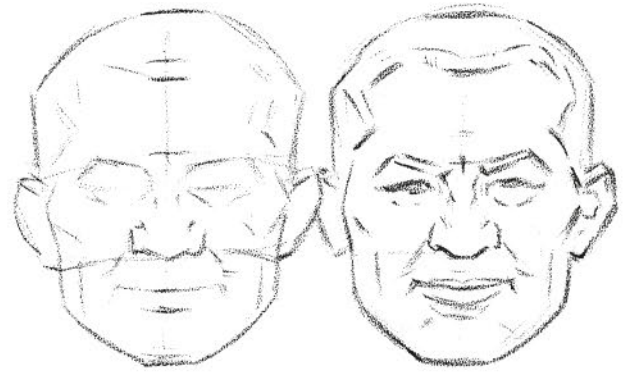
ВОГНУТОЕ ЛИЦО



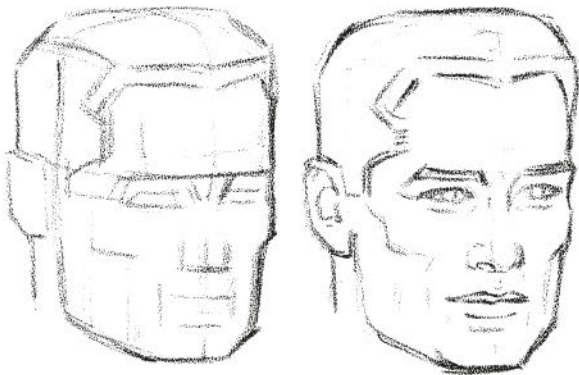
УГЛОВАТОЕ ЛИЦО



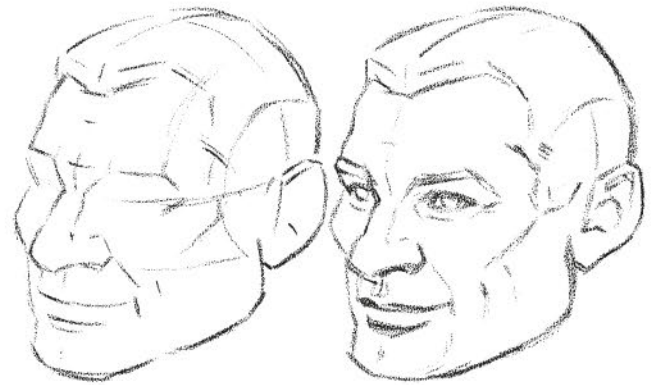
ФОРМИРОВАНИЕ УЗКОЙ ГОЛОВЫ



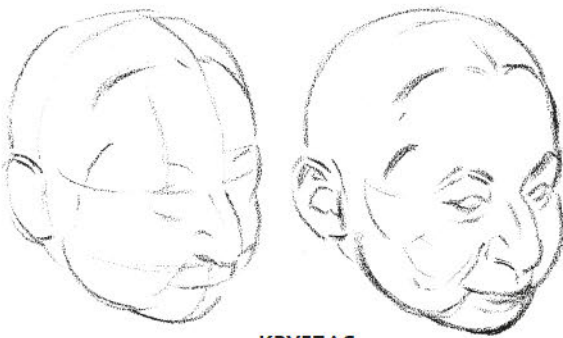
ШИРОКАЯ ГОЛОВА



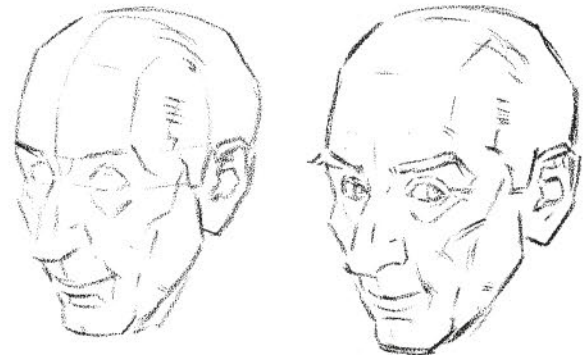
КВАДРАТ



ТЯЖЕЛАЯ РАСШИРЯЮЩАЯСЯ ЧЕЛЮСТЬ



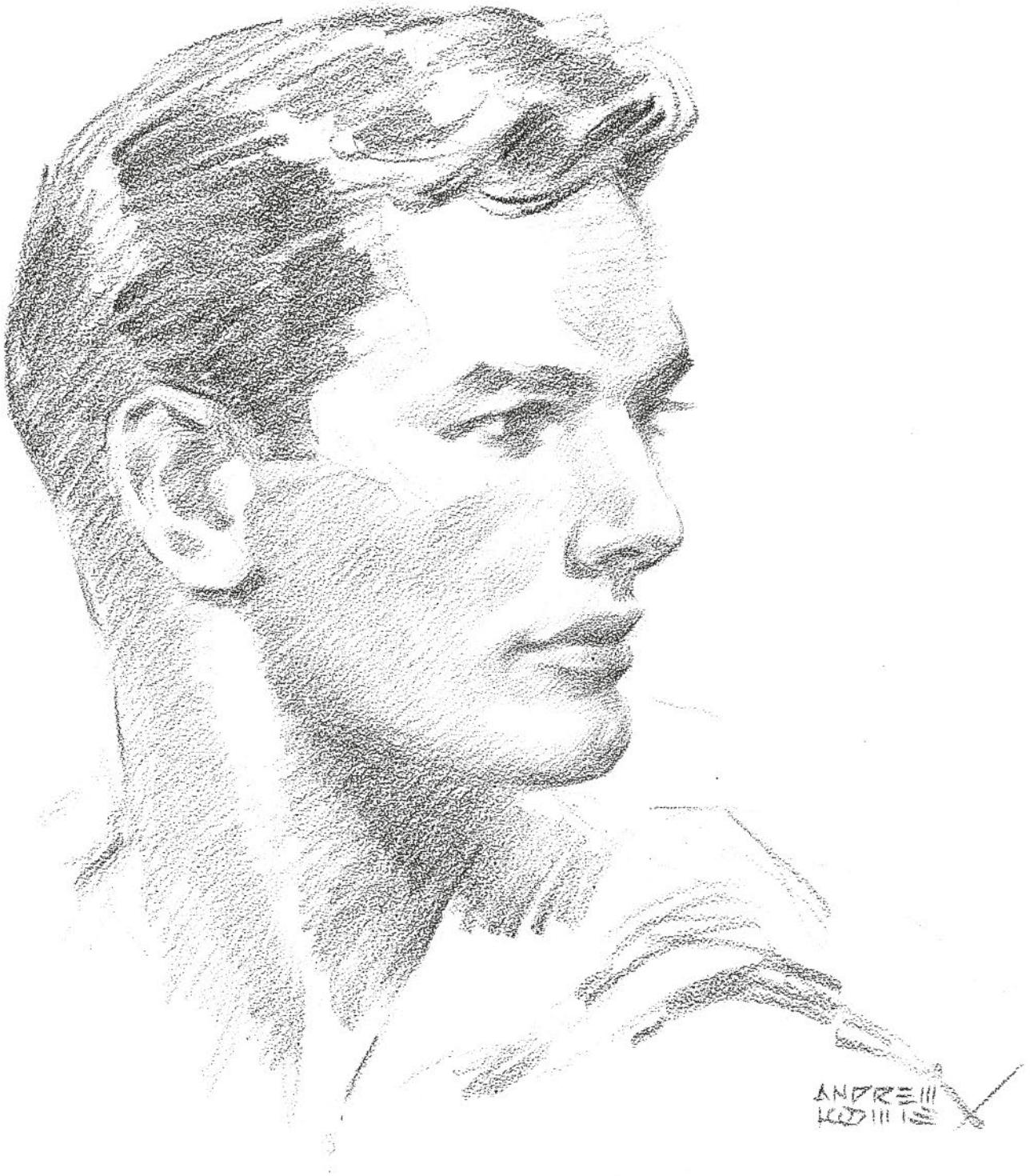
КРУГЛАЯ



СКОШЕННАЯ ЧЕЛЮСТЬ



РАЗЛИЧНЫЕ ЛИЦА, НАРИСОВАННЫЕ НА ОСНОВЕ ОДНОГО И ТОГО ЖЕ ЧЕРЕПА



ANDRE III
100 III 12

Часть 1

МУЖСКИЕ ГОЛОВЫ

Давайте начнем с поисков общей цели. Искусство – ваше увлечение? Вы – студент, учитесь в художественном учебном заведении? Вы – молодой художник, хотите восполнить пробелы в образовании, чтобы улучшить свои работы и увеличить заработок? А может быть, вы изучали искусство много лет назад и теперь у вас есть время и желание заняться им снова? Или же вы занимаете не последнее место в мире рекламы, где огромная конкуренция, ищете способ удержать это место и, если возможно, продолжить двигаться вперед? Кем бы вы ни были, эта книга поможет вам, потому что она дает технические знания о рисовании голов и начинающим, и более подкованным художникам в те раздражающие моменты, когда нарисованная ими голова, кажется, попросту не получается.

У каждого серьезного дела должна быть своя серьезная причина. Постарайтесь честно ответить сами себе на вопрос: «Почему мне хочется рисовать головы и рисовать их хорошо?» Нужно ли это для самовыражения? Сможете ли вы отказаться от других дел, чтобы учиться? Надеетесь ли вы когда-нибудь продавать свои работы и зарабатывать ими на жизнь? Нравится ли вам рисовать портреты, головы девушек для календарей, иллюстрации к журнальным статьям, людей для рекламы? Хотите ли вы улучшить качество рисования для того, чтобы продавать свои работы? Или рисование для вас – способ расслабиться, снять напряжение и очистить разум от тревог и проблем? Потихоньку и вдумчиво ищите причину, потому что, если она достаточно весома, она придаст вам сил, чтобы перенести упадок духа, разочарование, крушение иллюзий и даже кажущееся поражение.

Я дам вам один совет. Какой бы ни была причина, старайтесь не быть нетерпеливыми. Нетерпеливость – это, вероятно, самый большой камень преткновения на пути к успеху. Делать свое дело хорошо означает все время преодолевать те или иные пре-

пятствия на пути к цели. Мастерство – это способность решать проблемы, первая из которых – недостаток знаний о том, что вы хотите делать. И это справедливо для любой области. Мастерство складывается из множества активных попыток, стремления применить наши способности и – по мере получения – знания. Так что придется привыкнуть отбрасывать неудачные варианты и переделывать рисунок снова. Относитесь к трудностям как к обычному делу, тогда они не покажутся столь непреодолимыми или всепобеждающими.

Работа по этой книге будет отличаться от занятий по обычному пособию. Обычно материал подается в формате «вопрос – ответ» или в формате технического разбора, что, как мне кажется, является одной из причин, по которым информацию из пособий так трудно читать и усваивать. Любая сосредоточенная творческая работа – это самовыражение, мастерство несет на себе отпечаток личности. Люди – не винтики и не гайки, у людей есть надежды и стремления, люди верят и разочаровываются, поэтому надо отбросить методики из пособий и опираться на личные достижения. Преподаватель не помог бы своим студентам, давая им только материал из пособия, холодные непреложные факты, без чувств, без похвалы за достигнутое. Я не смогу помочь вам со всеми вашими вопросами, но я совершенно точно смогу вспомнить свои собственные, и я уверен, что они вряд ли сильно отличаются. Эта книга предлагает ответы на вопросы, которые еще даже не были заданы. Мне кажется, что это единственный эффективный способ работы с таким предметом.

Есть в этом определенная радость – делать то, в чем ты уже разобрался. Моя задача – не показать, что преуспеть может любой, а дать вам рабочий материал, на котором вы будете учиться создавать свои успешные работы. Успех приходит только к тем, кто приложил много усилий, приме-

няя полученные знания. Иначе мы бы смогли научиться чему угодно, просто прочитав необходимые книги. Мы все знаем, что это не так. Книги есть почти по любой теме. Качество их зависит от количества знаний, которые в них вложены, и от того, как эти знания усваиваются и применяются на практике.

Для того чтобы хорошо рисовать головы, художник должен отрешиться от эмоционального состояния позирующей модели и взглянуть на нее объективно. Иначе он может рисовать одну и ту же голову бесконечно, каждое мгновение подмечая новые крошечные изменения выражения лица или перемену настроения модели. Одно и то же лицо сменяет тысячи выражений, а на рисунке должно быть запечатлено лишь одно. Поэтому художнику следует думать о голове только как о форме в пространстве, как о части натюрморта, а не как о части бесконечно изменчивой самобытности.

Новичку проще рисовать с образца или фотографии, так как они неподвижны и на них можно взглянуть объективно. Логичным образом эта книга начинается с объективного подхода, с формы головы, наиболее близкой к среднестатистической, со средними чертами лица и средними расстояниями. Индивидуальные характеристики слишком сложны, если они не привязаны к основной структуре, убедительной и точной. Давайте остановимся на том, что череп – это основа, а все остальное не более чем детали.

Анатомия и построение могут казаться скучными, но только не для мастера. Может быть, учиться владеть пилой и молотком скучно, но только не тогда, когда ты строишь свой дом. Возможно, трудно представить, что голова – это механизм. Но, если бы вы изобретали механизм, вам было бы не до скуки. Просто поймите, что удачная голова – это отлаженный механизм, и вы будете рисовать с таким же интересом, с каким инженер создает двигатель с хорошей производительностью.

Очевидно, что стоит начать с основной формы, которая приближена к черепу настолько, насколько это возможно. Если посмотреть на череп, то видно, что он похож

на шар, сплюснутый по бокам и более объемный сзади. Кости лица, включая глазницы, нос, верхнюю и нижнюю челюсть, крепятся к этому шару спереди. Наша первая задача – научиться строить шар и плоскость лица таким образом, чтобы они составляли единое целое, которое можно наклонить и повернуть в любом направлении. Очень важно строить голову как целую трехмерную форму, а не изображать только ее видимую часть. Да, мы не можем в один момент времени видеть более половины головы. Но с точки зрения построения та половина, которую мы не видим, важна точно так же, как видимая часть.

Если вы посмотрите на рис. 1, вы заметите, что я нарисовал шар таким образом, будто его нижняя половина прозрачна, поэтому всю конструкцию можно увидеть. Таким образом, видимая сторона головы дает представление о другой стороне, так что всегда можно вообразить невидимую часть как копию видимой. Мой старый учитель однажды сказал: «Сумей нарисовать невидимое ухо», что тогда безмерно меня поразило. Позже я понял, что он имел в виду. Голову нельзя нарисовать, пока вы не почувствуете невидимую сторону.

Из всего сказанного должно быть очевидно, что нарисовать голову правильно невозможно, если начинать с глаза или носа, забыв о черепе и расположении черт лица в его пределах. Можно с тем же успехом пытаться нарисовать автомобиль начиная с руля. На любом рисунке целое всегда важнее части. Целое – это всегда пропорциональное расположение соразмерных частей. Мы всегда можем разделить целое на составляющие его части, вместо того чтобы начинать с разрозненных элементов и надеяться, что они встанут в пропорциональную картину. Например, гораздо проще рисовать, зная, что лоб составляет треть лица, и зная его расположение на черепе, вместо того чтобы выстраивать череп начиная со лба. Представить голову как механизм сложно. У нас никогда не возникало и мысли о том, что улыбка – это и признак хорошего настроения, и механический принцип в действии. А ведь механика улыбки точно

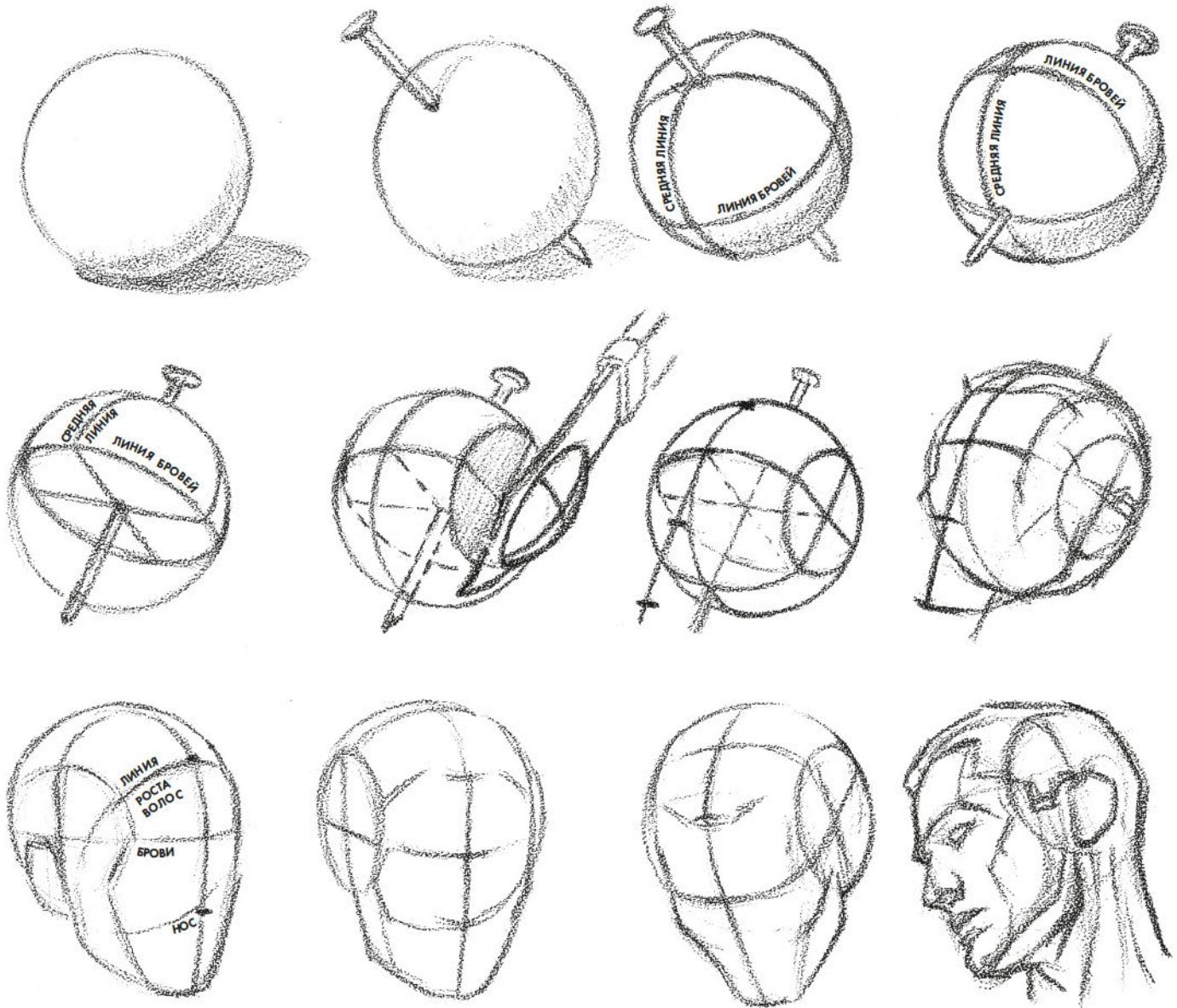


Рис. 1. Основная форма – уплощенный шар

Череп более всего похож на шар. Чтобы представить шар как объемную сферу, нам надо восстановить ось – будто вбить гвоздь в вершину шара. С помощью центров, отмеченных этой осью, мы делим шар на четверти и еще раз – с помощью «экватора». А теперь, если срезать с каждой стороны по небольшому куску, мы получим основную форму, которая очень близка к форме черепа. «Экватор» – линия бровей. Одна из линий, проходящих через ось, – средняя линия лица. На середине отрезка между линией бровей и вершиной шара проводим линию роста волос, или вершину лица. Затем опускаем среднюю линию до самого низа шара. На ней мы отмечаем два отрезка, равных отрезку лба, то есть отрезку между линией роста волос и линией бровей. Эти точки дают нос и низ подбородка. Теперь можно рисовать плоскость лица, проведя линию челюсти, которая соединяется с шаром по бокам с каждой стороны. Уши крепятся вдоль средней линии (сверху и снизу) на расстоянии, примерно равном расстоянию от бровей до кончика носа. Шар можно наклонить в любом направлении.

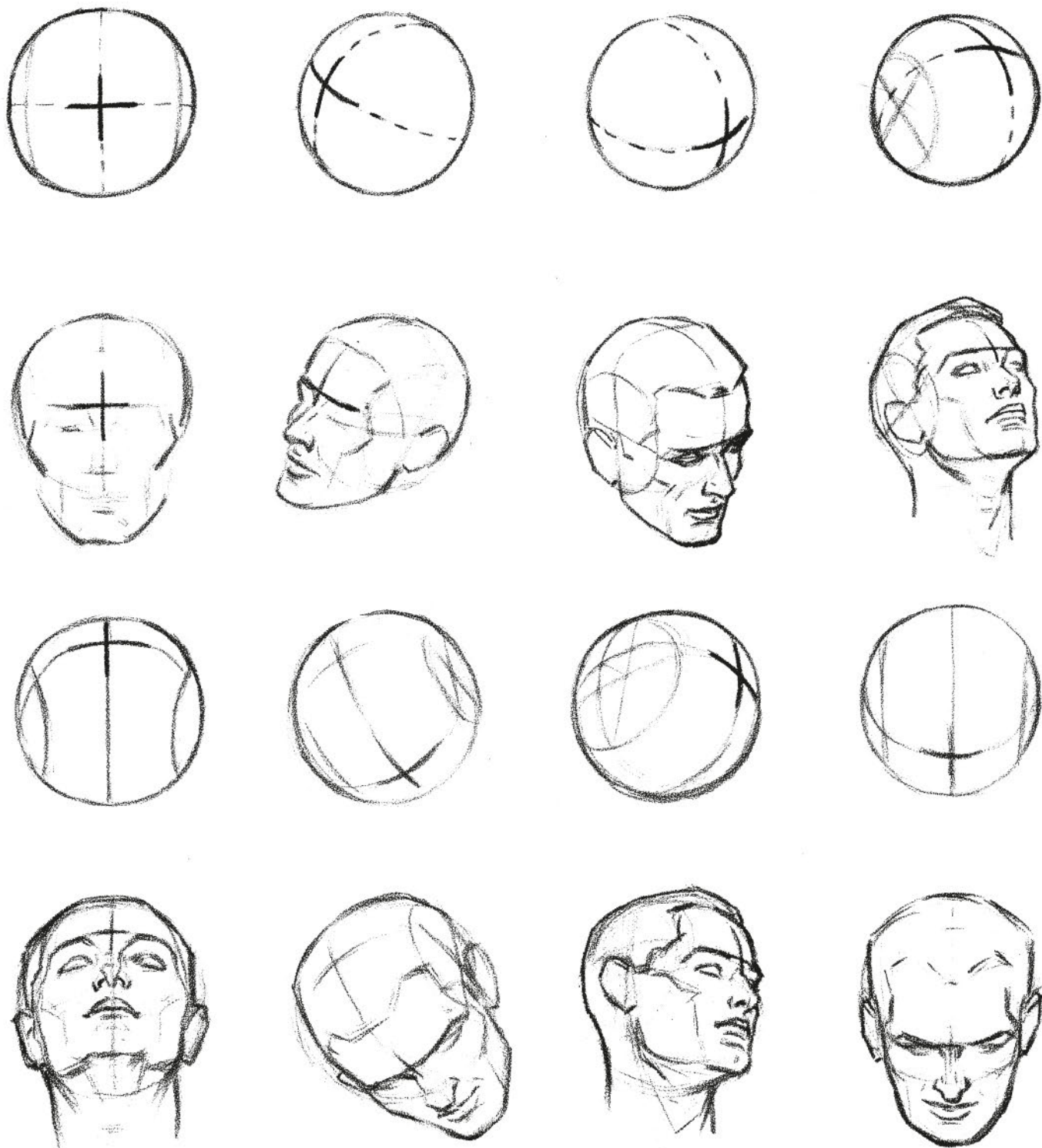


Рис. 2. Важнейшие пересечения на шаре

«Крест», или точка, в которой линия бровей пересекает среднюю линию лица, — ключевая точка построения всей головы. Она определяет положение плоскости лица на шаре, или ракурс, в котором мы видим лицо. Это легко заметить на модели или манекене. Продолжая линию вверх или вниз, проводим среднюю линию всей головы. Мы рисуем обе стороны лица и головы от этой линии. Продолжая линию бровей вокруг головы, можно определить расположение ушей.