

Предмет: «Основы изобразительного искусства»

«Художественная графика костюма»

Тема программы: «Графическое решение головы человека»

Тема: Рисование головы человека по пропорциональным схемам»



Профессии: «Портной», «Художник по костюму»,
«Закройщик»

Преподаватель: Воропаева И.М.

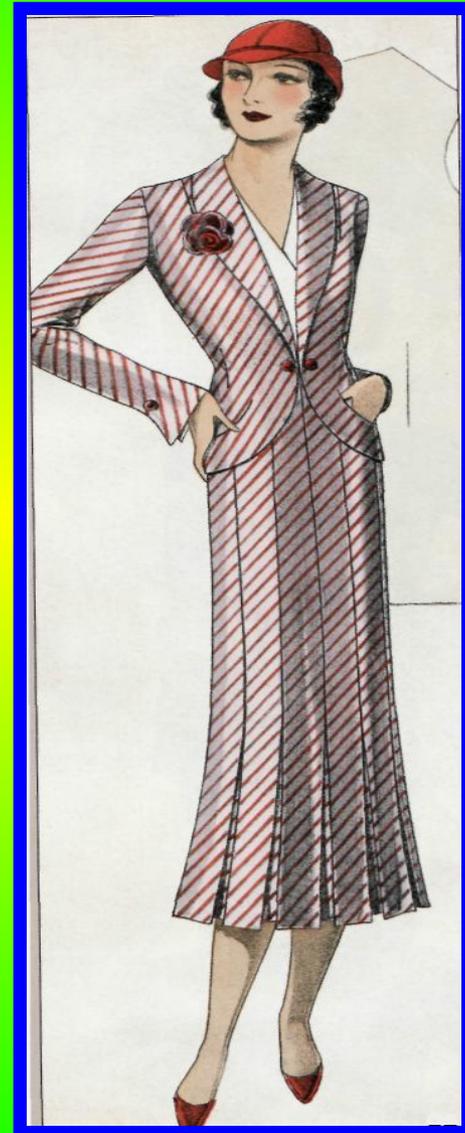
Модельерский рисунок: голова

1. В модельерском рисунке очень важно не только передать пропорции и пластику движения фигуры, но и необходимый наклон головы и характерные черты лица модели. Всё это обогащает графику эскиза костюма.
 - Знание пропорций головы и лица, умение воплотить эти навыки в эскизе помогут полнее раскрыть художественный образ модели.



Модельерский рисунок: голова

- Эскиз модного ансамбля включает изображение модели одежды, головного убора или прически, поэтому необходимо владеть рисунком, знать закономерности пропорций и анатомического строения головы человека.
- В жизни невозможно встретить похожих друг на друга людей, вместе с тем, при всём многообразии индивидуальных различий в строении формы головы, есть общие правила ведения рисунка



Основные пропорции головы человека

- Голова составляет 1/8 часть высоты всей фигуры
- Линия разреза глаз делит высоту головы на две равные части
- Расстояние между глазами равно длине глаза
- Высота уха равна длине носа
- Лицо по высоте делится на три равные части: от линии роста волос до линии бровей, от бровей до линии основания носа, от основания носа до нижней точки подбородка
- Соблюдение пропорций придает рисунку головы необходимую жизненность и правдивость.
- Не стоит увлекаться излишней натуралистичностью деталей лица, чтобы не отвлекать зрителя от главного в модельерском рисунке – передачи формы и деталей модели одежды

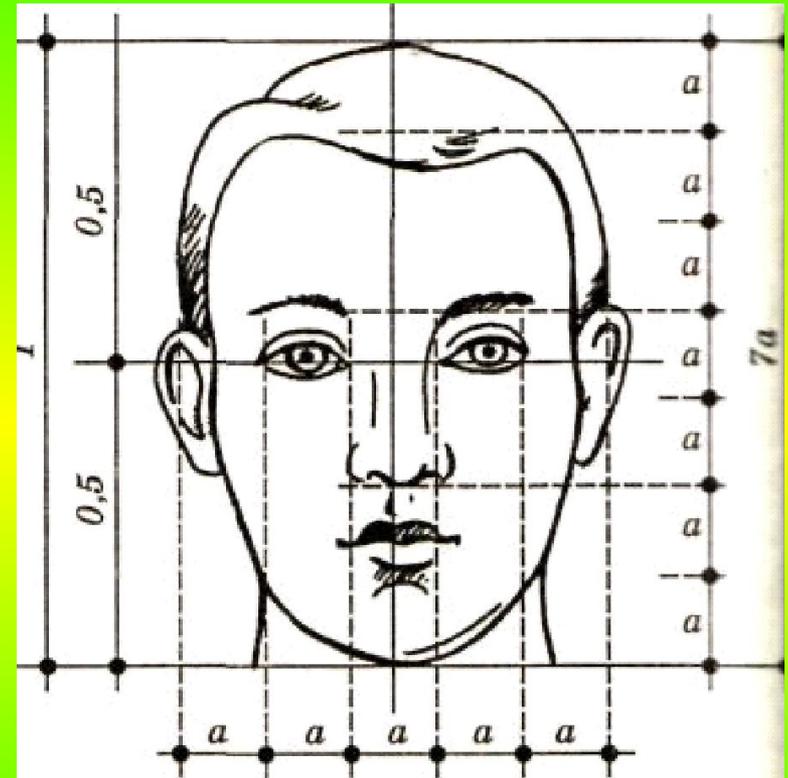


Рис. 1.55. Пропорции головы человека

Рисунок головы в фас

- Определяем композицию рисунка головы в листе. Обычно эскиз располагают в центре листа. Изображение не должно быть больше натуральной величины головы, а также соответствовать заданному формату.
- Проводим профильную линию и отмечаем на ней высоту головы – произвольную, но с учетом композиции.

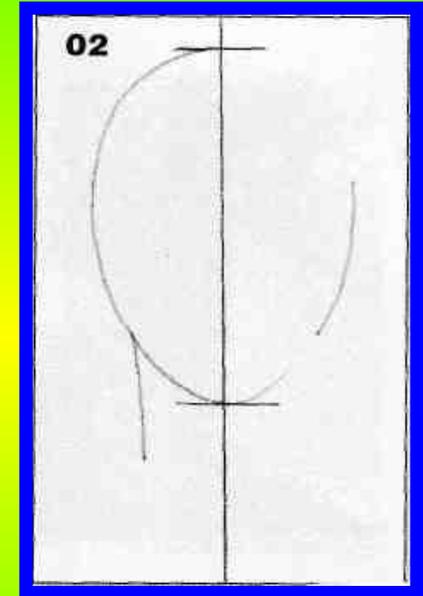
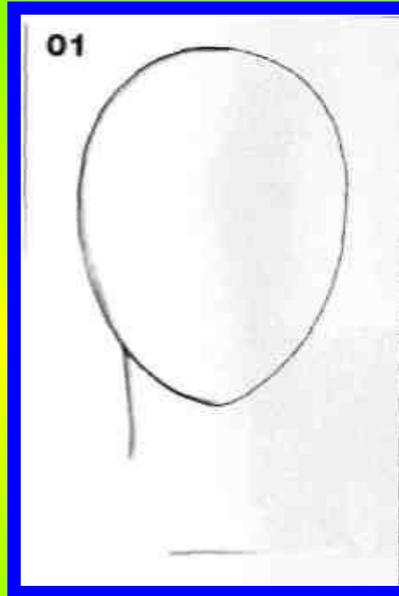


Рисунок головы в фас

- Откладываем на профильной линии от нижней точки овала вниз высоту шеи равную примерно $\frac{1}{3}$ высоты головы, выделяем яремную ямку, проводим линию плеч.
- Далее по намеченной овальной форме проводим линию разреза глаз, которая делит первоначальную форму на две равные части: от верхней теменной точки до переносицы и от переносицы до нижней точки подбородка
- Находим высоту лицевой части головы: от самой верхней точки формы находим положение горизонтальной линии роста волос – $\frac{1}{7}$ части высоты головы. Величина лицевой части равна расстоянию от линии нижней границы роста волос до подбородка

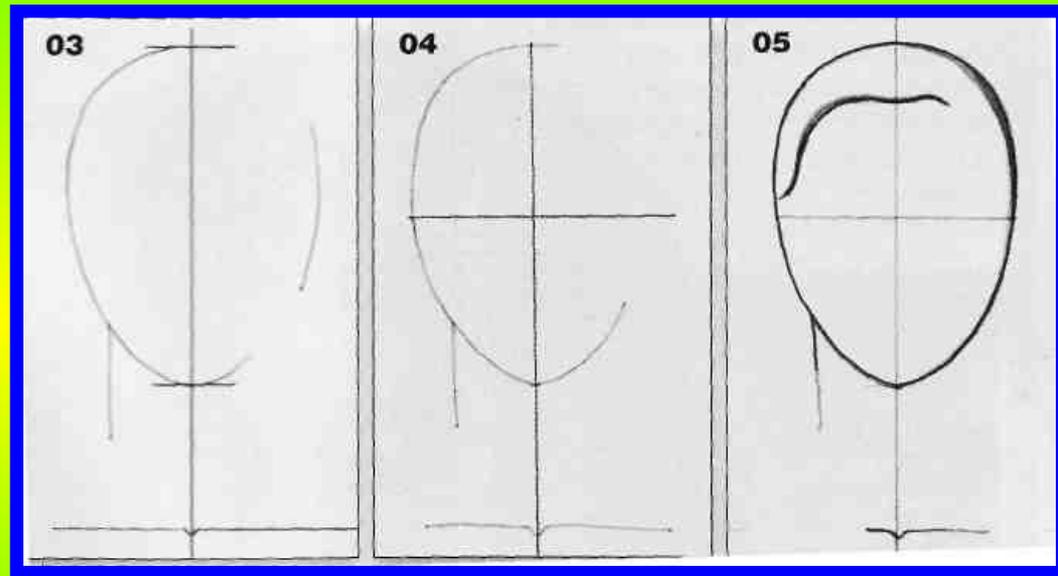


Рисунок головы в фас

- Вся лицевая часть головы делится на три равные части: верхняя часть соответствует высоте лба, средняя – длине носа и высоте уха, нижняя – подбородку.
- Следующий этап – поиск местоположения глаз. Для этого среднюю горизонтальную линию головы делим на пять частей и проводим вспомогательные отрезки. Соответственно, височные части лица и переносица (расстояние между глазами) равны длине глаза, так как занимают равные отрезки

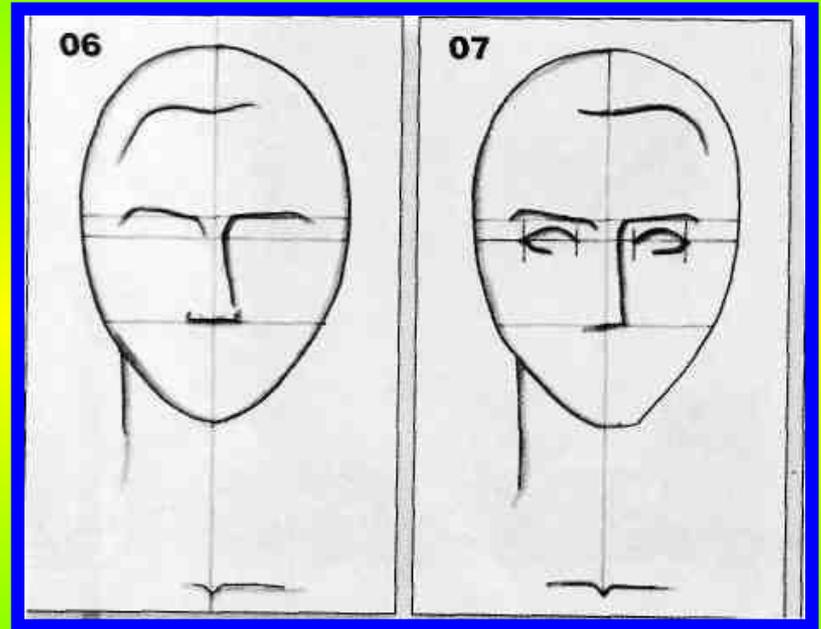


Рисунок головы в фас

- Чтобы определить положение рта, нужно нижнюю часть лица от основания носа до подбородка разделить на три равные части. Верхнее деление соответствует линии рта.
- Намечают форму носа, рта, глаз и ушей.
- Когда общая форма и овал лица определены, переходят к изображению характерных черт лица, уточняют форму прически, проводят плавный контур шеи и плеч. Контурные линии шеи - вертикальны

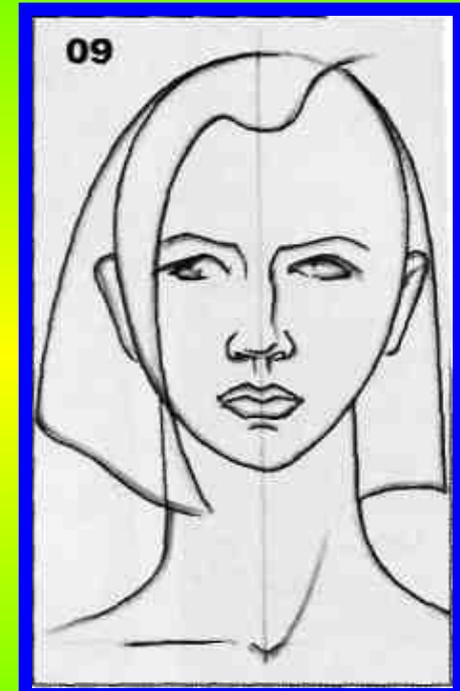
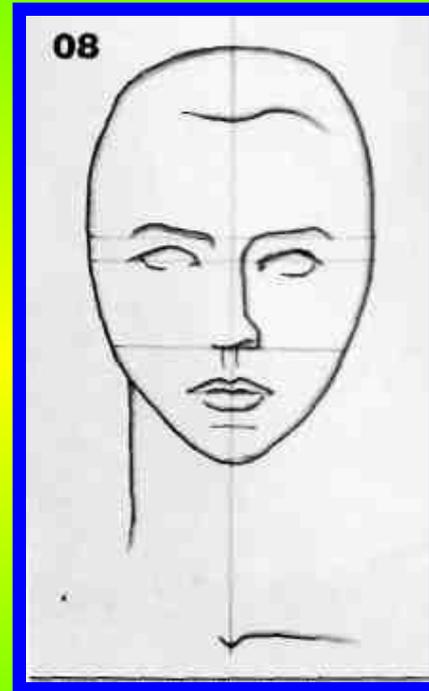


Рисунок головы в фас

- Проверив основные пропорции рисунка и уточнив все детали, можно очистить рисунок от вспомогательных линий с помощью ластика.
- Линии изгиба бровей, век и характерные пряди волос достаточно подчеркнуть более насыщенными контурами карандаша.



Рисунок головы в повороте и в профиль

- Различные положения головы: поворот $\frac{3}{4}$, профиль, фас лил наклон – обогащают модельерский рисунок, делая его интересным для восприятия модели
- Изображение головы в ракурсе – самый простой способ разнообразить рисунок фигуры в статичной постановке.

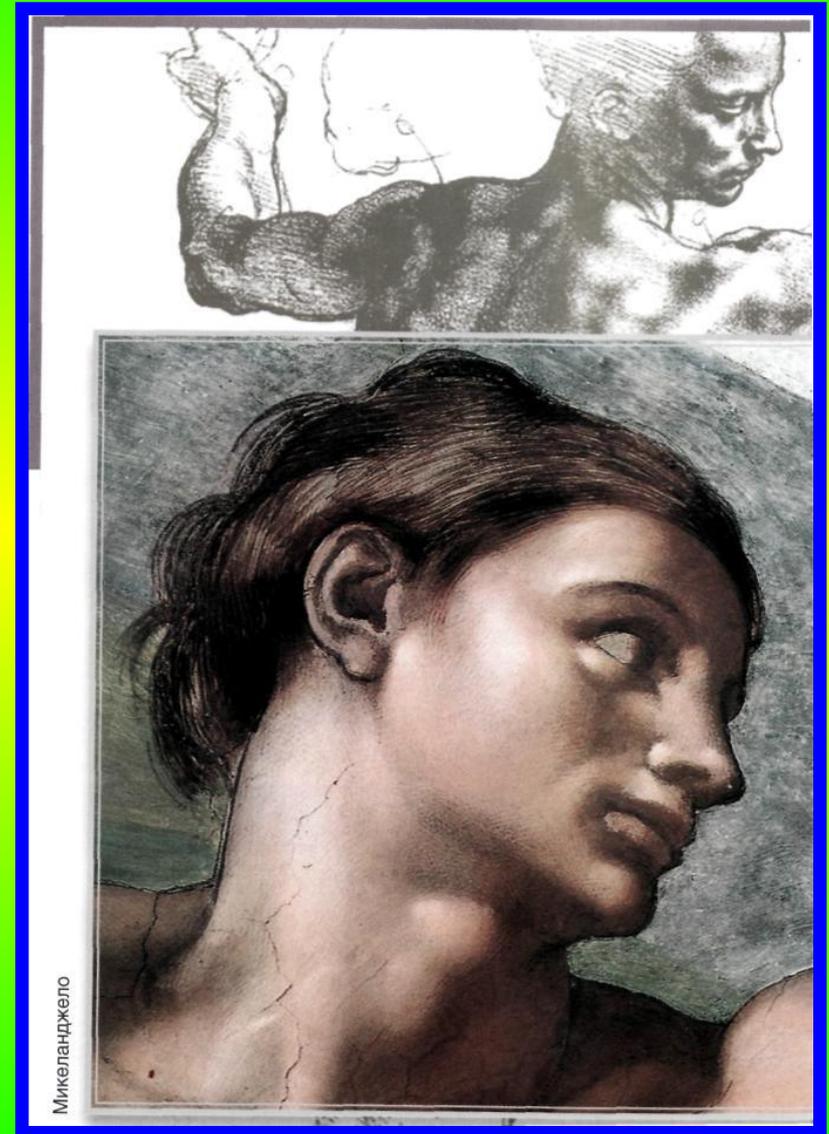
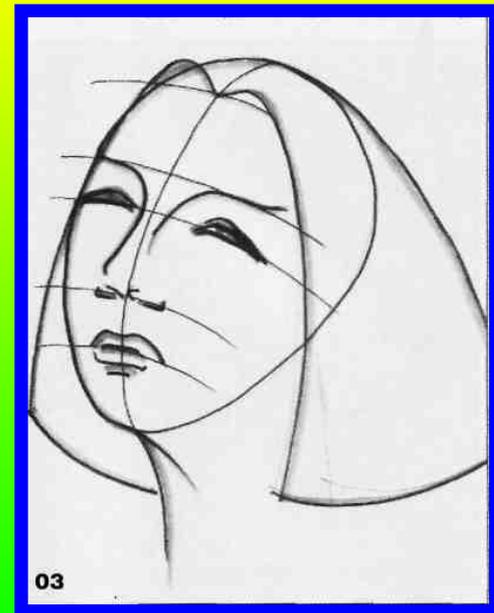
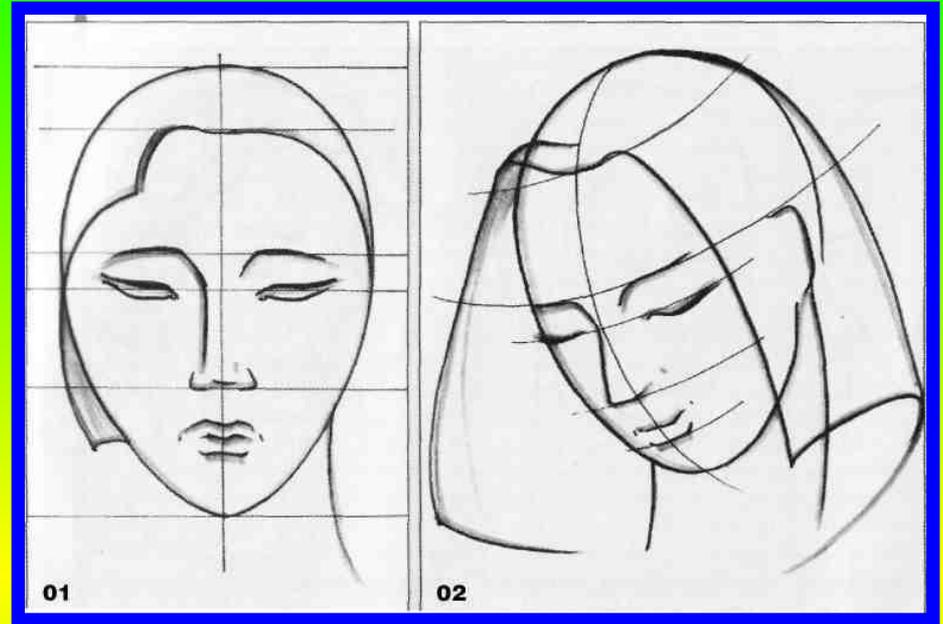


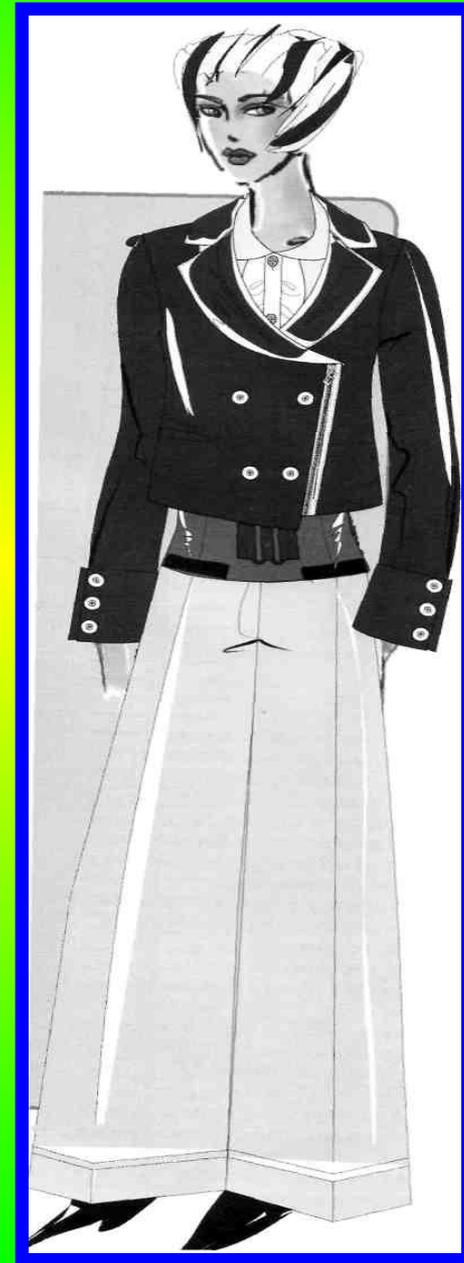
Рисунок головы в повороте и в профиль

- Рисунок головы в ракурсе строится в первую очередь с учетом законов перспективы
- В случае, если голова модели находится на уровне наших глаз, все горизонтальные линии лица – линия разреза глаз, основания носа и подбородка – изображаются прямыми.
- Если голова опущена вниз или приподнята вверх, то все вспомогательные линии примут дугообразную форму, соответственно объему головы



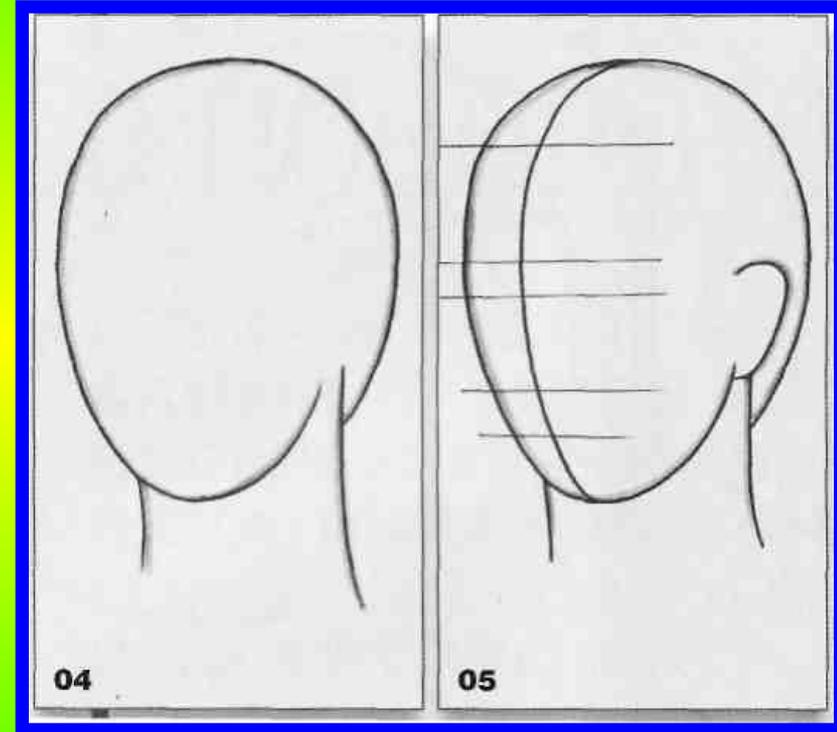
Особенности прорисовки головы в повороте 3/4

- В отличие от рисунка головы в фас, когда все части лица расположены симметрично профильной линии, изображение лица в ракурсе предполагает перемещение средней профильной линии в сторону, соответствующую степени поворота головы на эскизе.
- Все парные симметрично расположенные части лица – брови, глаза, скулы – изменят свои размеры и форму



Особенности прорисовки головы в повороте 3/4

- Начинают с композиционного расположения головы на листе
Изображение намечается очень легко и обобщенно, выявляется общая форма и движение – поворот головы и шеи
- Рисунок располагают, оставляя достаточное пространство лицевой части, чтобы не создалось впечатление лица «смотрящего» за рамку эскиза.
Поэтому поворот головы модели должен быть к центру эскиза.
- Затем намечается профильная линия лица или ось симметрии.
- Линия смещается, согласно законам перспективы, в сторону наклона лица, принимает форму дуги и определяет степень поворота головы на эскизе.
- Высота головы и все вспомогательные линии намечаются так же, как в положении в фас



Особенности прорисовки головы в повороте 3/4

- Далее намечается затылочная часть и гол нижней челюсти.
- Симметричное построение головы диктует рисовальщику попеременно строить то правую то левую области головы. Например, наметив правое крыло носа, следует сразу же наметить левое и т.д.
- Таким образом, идет прорисовка всех частей лица: формы носа, разреза и формы глаз, объёма губ.

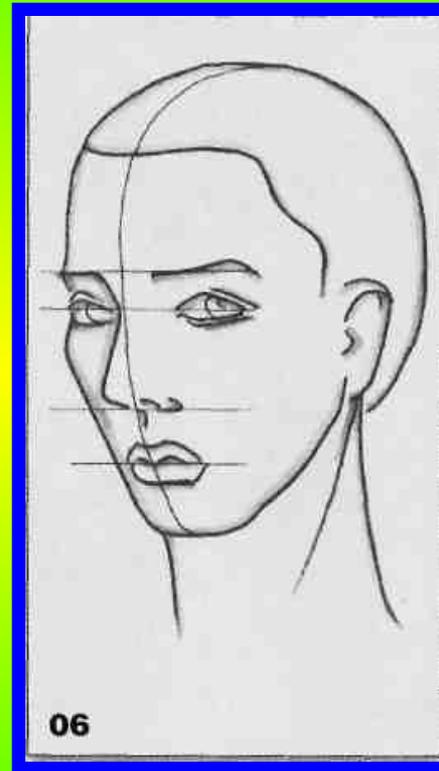
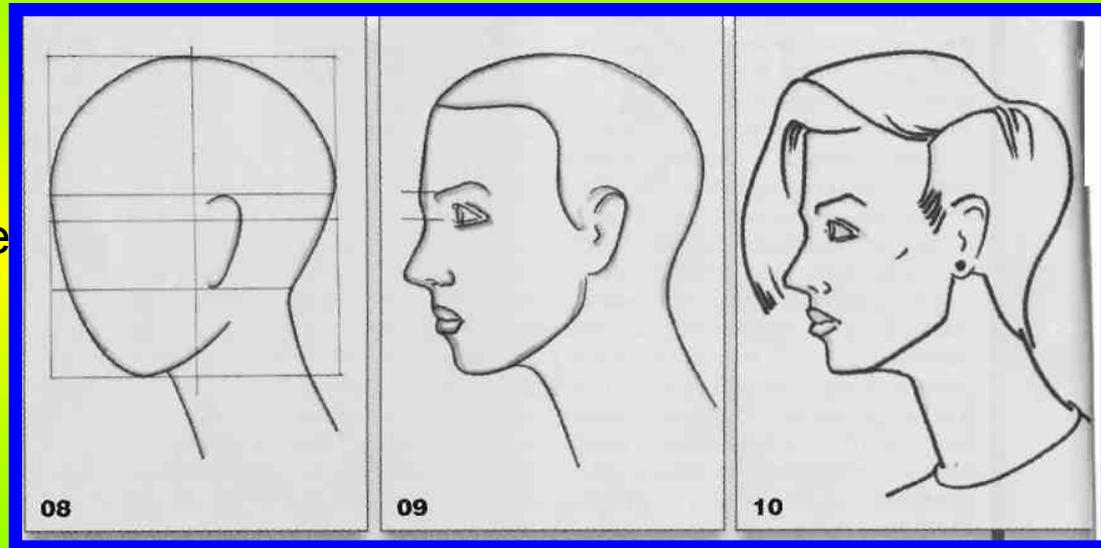


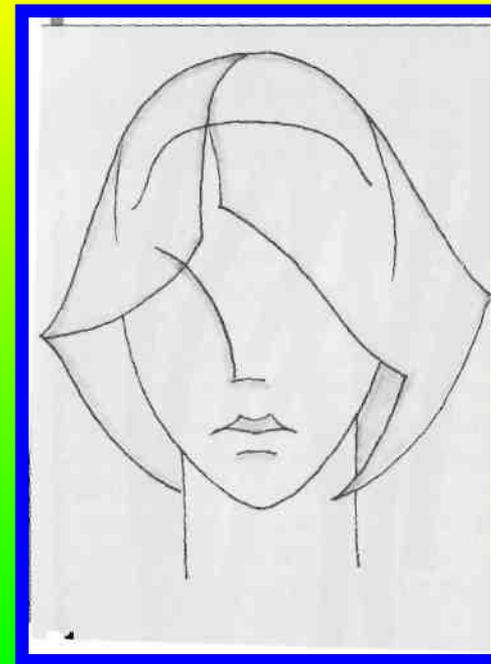
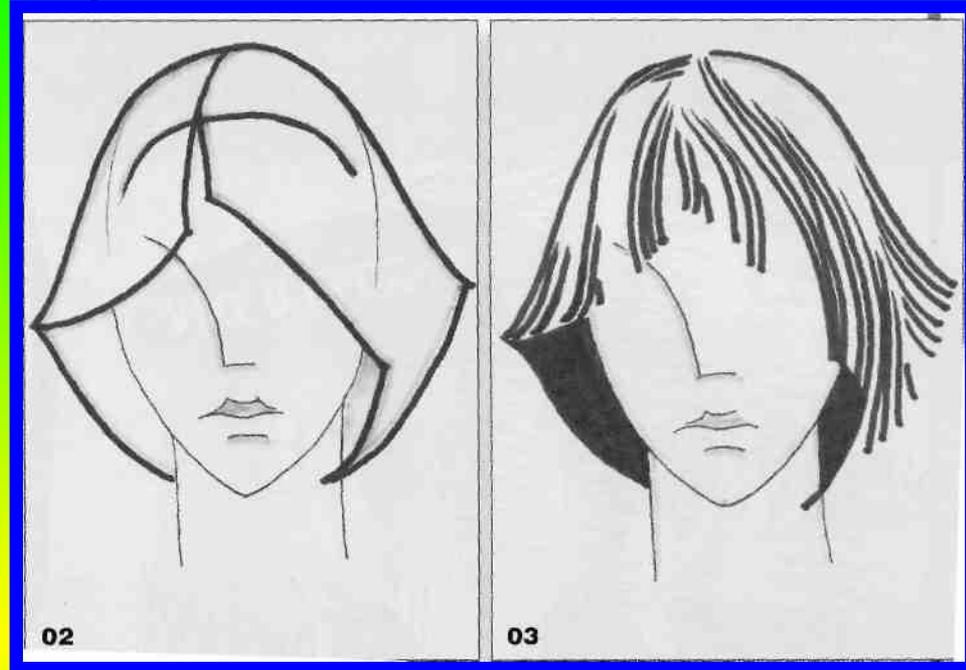
Рисунок головы в профиль

- В данном ракурсе видна одна сторона лица для рисования.
- Определяем композицию на листе, оставляя больше пространства лицевой части эскиза.
- Проводим вертикальную линию и намечаем на ней высоту головы и вспомогательные линии: основания волос, надбровных дуг, разреза глаз, основания носа, рта и подбородка как при рисовании головы в фас. Прорисованный квадрат поможет определить основные пропорции. Средняя линия, делящая квадрат на $\frac{1}{2}$ определяет границу лицевой и затылочной частей головы. На ней намечается ухо.
- Рисуем части лица, лицевая часть может выходить за пределы квадрата, нос выступает вперед
- Детально прорабатывают формы, намечая характерные черты.
- Шея наклонена вперед.

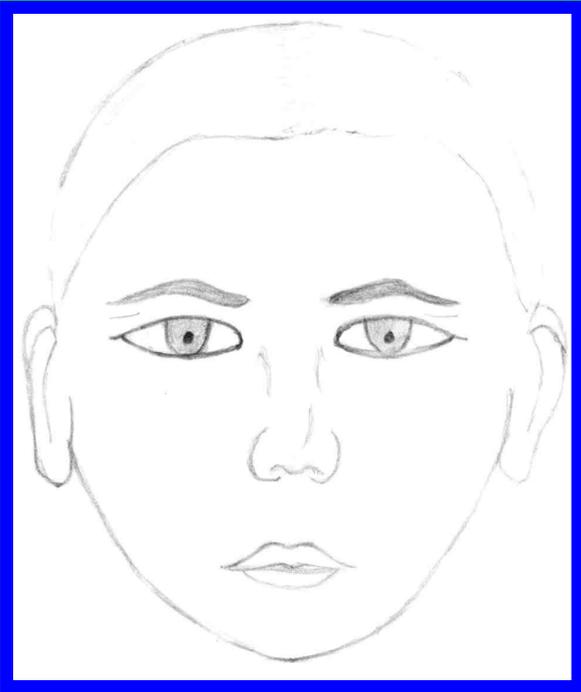


Костюм и прическа

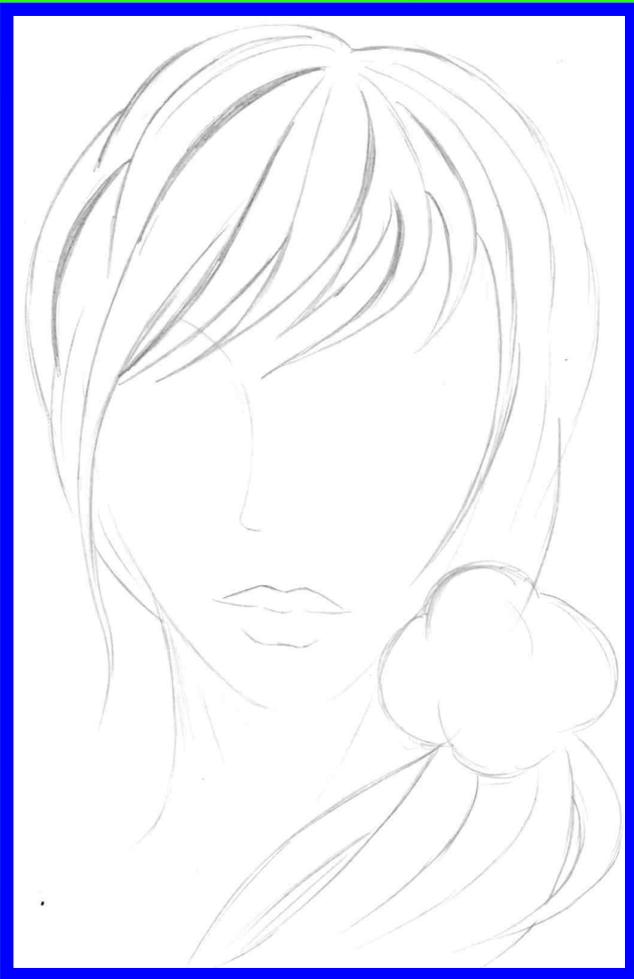
- Прическа обрамляет лицо модели. Эскизы с продуманной и обрисованной формой прически наиболее полно передают тот или иной стиль в моде.
- С помощью прически легче всего передать дух эпохи, перенести зрителя в 60-е или поддержать современную тему костюма.
- Рисуя волосы важно рассматривать их как один большой объем
- Направление линий волос располагается строго по форме.
- Наносить штрихи необходимо в одинаковом направлении, создавая объем
- Не надо увлекаться прорисовкой каждого волоска.
- Структура прически передается ритмом линий, различным по нажим и толщине, пятном и т.д.
- Главным в эскизе модели остается костюм, прическа лишь соответствует образу.



Образцы рисунков обучающихся



Образцы рисунков обучающихся



Вывод

- Искусство портрета – одна из самых сложных изобразительных задач и требует от начинающего рисовальщика развития зрительной памяти, наблюдательности и постоянной практической работы.
- Знание пропорций головы и лица, умение воплотить эти навыки в эскизе помогут полнее раскрыть художественный образ модели.

СПАСИБО
ЗА
ВНИМАНИЕ

