

# ПОЭТАПНОЕ РИСОВАНИЕ ГИПСОВОЙ (АНТИЧНОЙ)ГОЛОВЫ

Пособие по общеразвивающей программе  
«Архитектура и Дизайн» , 3-ий год обучения.

# ПОЭТАПНОЕ РИСОВАНИЕ ГИПСОВОЙ (АНТИЧНОЙ) ГОЛОВЫ

Изображение головы – один из наиболее сложных видов рисования. Прежде чем приступить к работе, нужно обладать достаточным опытом и знаниями в области академического рисунка; знать и понимать особенности строения головы, черепа, частей лица; изучить построение обрубков по Гудону и экорше.

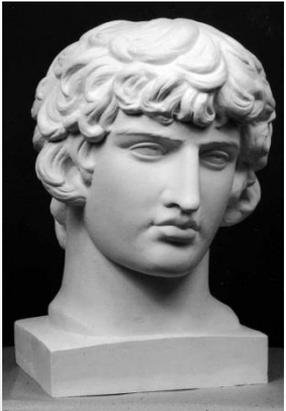
Начинать лучше с гипсовых голов греческого наследия. Процесс построения античной головы состоит из взаимосвязанных шагов, которые приведут к результату, только если выполнять все этапы в определенной последовательности. Необходимо научиться изображать сложную форму головы с передачей анатомической структуры, грамотной моделировкой форм светом и тенью, передачей материальности.

Гипсовая модель неподвижна, однородна по материалу и фактуре, что помогает сосредоточить внимание на форме, объеме и характере постановки.

Цели обучения — изучить канонические пропорции античных голов, овладеть умением схватывать характер и пропорции гипсовой головы в различных поворотах, наклонах, ракурсах и перспективных сокращениях; развить академический подход к выполнению рисунка гипсовой (античной) головы.

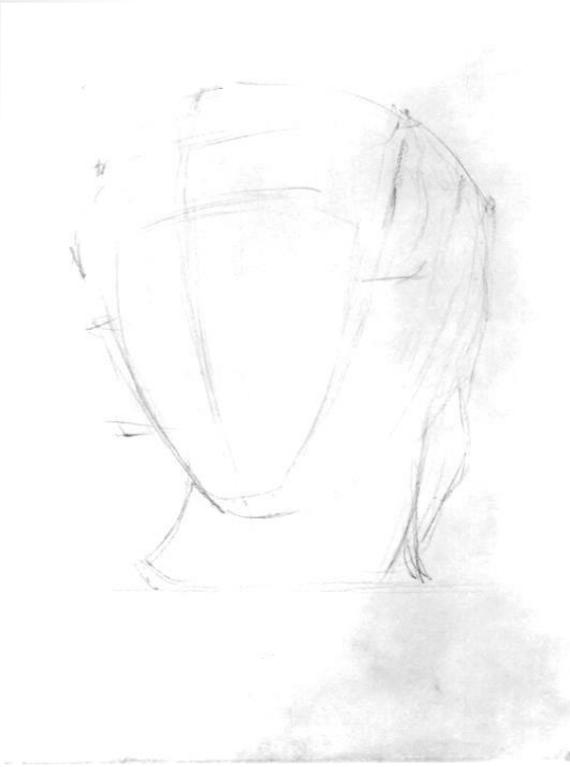
# Последовательность изучения ГИПСОВОЙ ГОЛОВЫ

- Перед началом работы нужно познакомиться с натурой, узнать имя изображаемого персонажа и обратить внимание на характерные особенности внешности, связанные с полом и возрастом.
- Выбор ракурса – важный момент, потому что каждое положение имеет свои трудности и преимущества. Ранее мы уже изучили строение черепа и познакомились с обрубкой и экорше. Это поможет нам анатомически правильно построить голову.
- Нужно изучить форму объекта, т.е. найти особенности формы – выдающийся нос, разрез глаз, прическа, характерный овал лица, т.е. то, за что можно «зацепиться» и сделать узнаваемой гипсовую голову.



Гипсовый слепок головы Антиноя  
в разных ракурсах

## Последовательность рисования гипсовой (античной) головы



Первый этап работы над рисунком головы

- Во-первых нужно компоновать голову в лист, а именно определить наиболее выигрышное расположение будущего рисунка на бумаге. Важно учитывать размер (не крупно и не мелко), ракурс (перед лицом оставляем немного больше места), тон (при тоновой проработке может нарушиться равновесие, которое было в линейном построении).
- Проанализировав, как объект расположен в пространстве, т.е. определив ракурс и линию горизонта, переходим к оценке пропорций (соотношение частей лица и прически с целым). В этом нам поможет метод визирования.
- Карандашом работаем слегка нажимая, без усилий и схематично, немного геометризуя изображение. Обязательно учитываем перспективные сокращения, иначе можем получить эффект «обратной перспективы». Обязательно намечаем профильную линию, которая делит лицо на две половины (ближняя будет больше, а дальняя – меньше). Очень важно правильно определить местоположение профильной линии, т.к. она является главным ориентиром. Далее разграничиваем лицевую и боковую плоскости головы (ориентир – скуловая кость). На этом этапе не требуется вырисовывания деталей, только общие черты. Помните, нужно постоянно смотреть на работу издалека, это поможет обнаружить ошибки и даст отдых глазам.

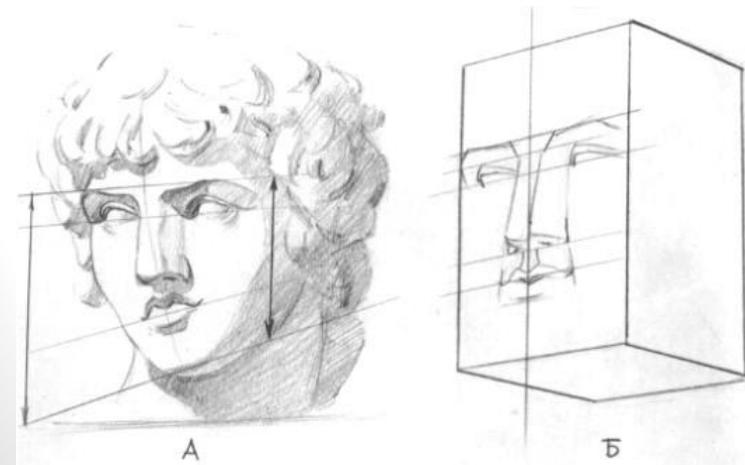


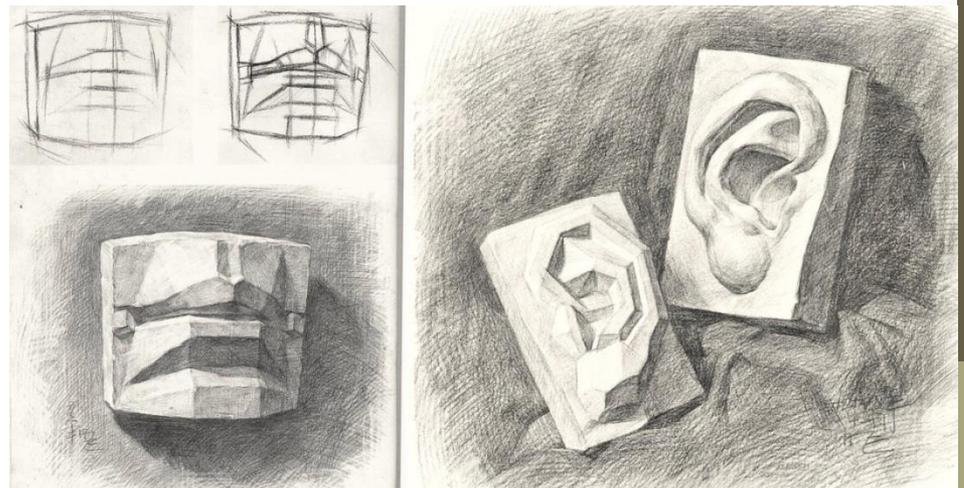
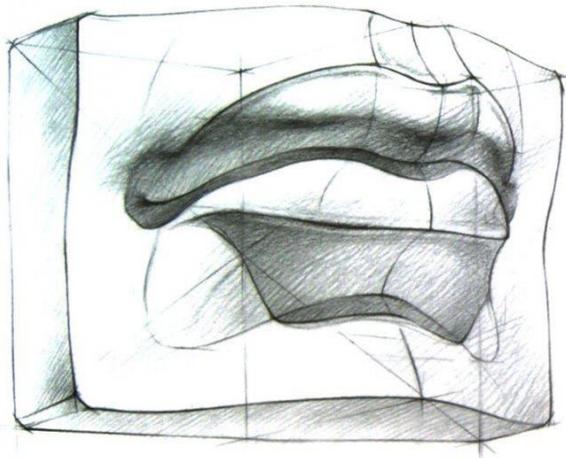
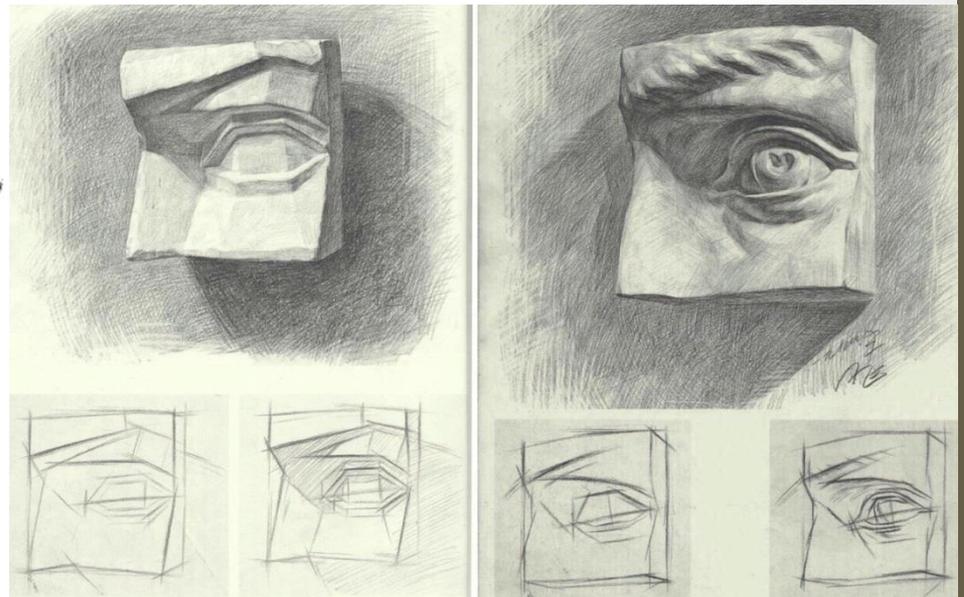
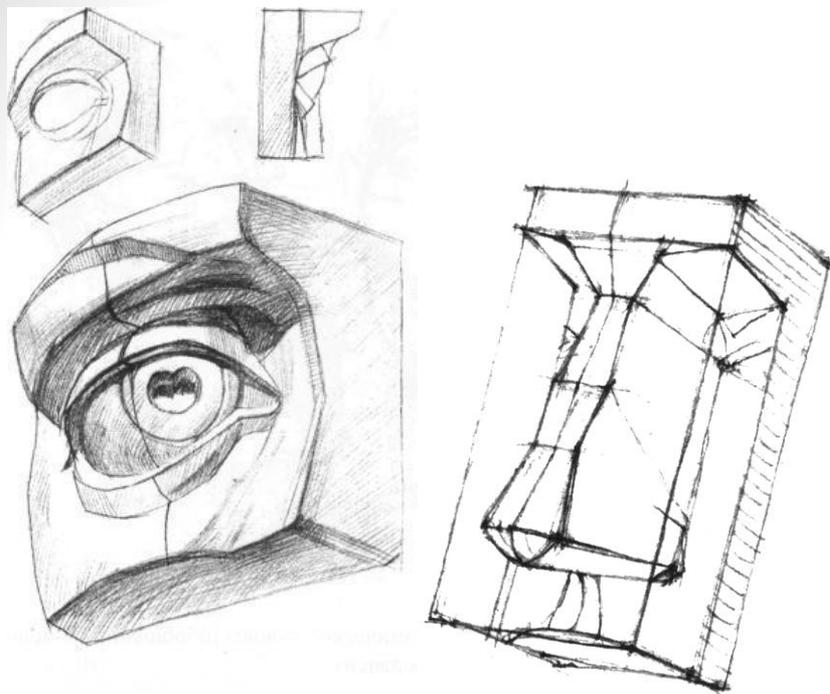
Рисунок головы в обратной перспективе

- Намечаем линии глаз, носа и губ. При рисовании основных деталей лица исходим из геометрической формы, лежащей в основе каждого элемента (например, глаза – шар, нос – трапеция). Не вырисовываем детали, сейчас главное – это соблюдение пропорций и место размещения частей лица на рисунке. Следим за расположением парных и симметричных объектов. Их лучше рисовать сразу один за другим (например, два глаза, две скулы) и проводить параллельные линии от края до края формы, чтобы элементы не смещались в сторону. Рисуя глаз, веки только наметьте. Располагая нос, не смещайте его относительно профильной линии, которая должна проходить четко посередине переносицы. Она же разделяет бантик губ четко посередине, но, учитывая поворот головы, один край губы будет меньше.
- Далее намечаем размер губ и сверяем их месторасположение. Для этого рисуем вспомогательные линии, чтобы проверить как соотносятся уголки губ и крылья носа, а также расстояние от основания носа до верхней губы. Проверьте месторасположение конца волос в соотношении с горизонтальной линией губ. Теперь на рисунке можно наметить локоны. Обратите внимание, где заканчиваются локоны. Обозначьте их легкими движениями карандаша без особого нажима. На этом этапе еще раз проверьте работу на наличие ошибок. Обнаружив их, не оставляйте на потом, а сразу исправляйте. Они могут повлечь новые неточности в передаче изображения, которые потом будет сложнее исправить.



Второй этап — передача характера формы головы, пропорций и положения головы в пространстве

# Части лица Давида



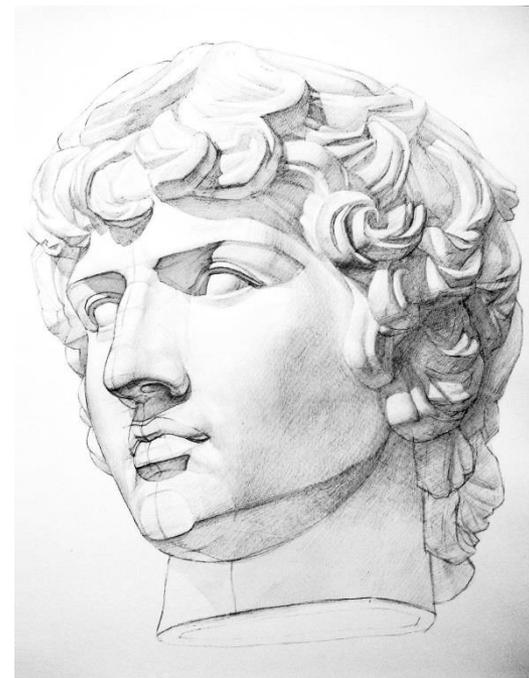
Повторение. Части лица Давида, их построение и геометрзация.

- Выявляя конструктивные основы, не следует спешить с моделированием форм при помощи светотени. После того, как была намечена конструктивная основа головы и ее составляющих, можно корректировать получившейся рисунок, сглаживая линии и делая их более пластичными. Прорисовывая глаза, помните об их шаровидной форме. Учитывая это, сверху рисуем веки. Они не должны получиться плоскими, поэтому сразу передавайте толщину при помощи нескольких линий. При детализации губ, не забудьте про ложбинку между верхней губой и носом (фильтр) и проверьте их расстояние между собой. Линии, разделяющие формы, не должны быть яркими, т.к. они же выступают в роли границы света, тени и полутени.
- Теперь, прорисовывая пряди волос, определяем их месторасположение. Нужно следить, чтобы локоны не получились в отдельности сами по себе. Вначале намечаем общую форму волосяного покрова, после чего переходим к детализации каждого из них. Выявляем трехмерность формы, т.е. у каждой плоскости есть толщина.



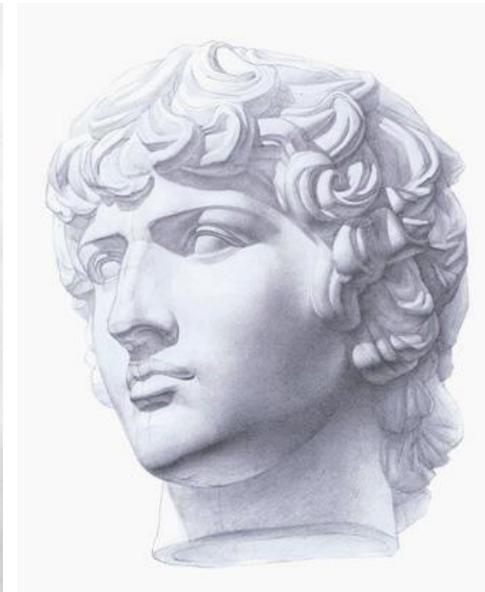
Третий этап работы над рисунком головы. Детализация

- Переходим к созданию объема при помощи светотеневых отношений. Следим за взаимосвязью линии и тона. Вначале накладываем тени, чтобы увидеть общий характер форм элементов. Тени изначально разные по тону, ведь разноудалены от источника света. После того, как проделана первоначальная работа над объемом при помощи наложения светотени, нужно вызвать рефлекс. Чтобы смоделировать детали при помощи тона, на переходах от одной детали к другой необходимо сильнее накладывать тон, резко отделяя одну плоскость от другой. Но рисунок не должен получиться слишком темным, ведь гипс имеет белый цвет.
- Детали, которые находятся на свету, остаются нетронутыми. Плоскости, уходящие от света, обозначаем полутенью. На каждом из описанных шагов работы над рисунком не стоит сильно нажимать на карандаш, движения должны быть легкими и быстрыми, чтобы всегда можно было внести коррективы, не используя ластик. Рисовать нужно в темпе.



Четвертый этап работы над рисунком головы. Начальная светотеневая проработка.

- На последнем этапе работы над рисунком надо прежде всего проверять общее состояние рисунка — подчиняем детали целому, уточняем рисунок в тоне (сравниваем блик со светом, рефлекс с полутоном), так как отдельные детали не должны вырываться из общего ансамбля.
- Затем еще раз уточняем: все ли находится на своем месте. Во время детальной проработки формы мог сбиться рисунок. Чтобы легче было увидеть ошибки, оставляем рисунок на расстоянии, к натуре, и смотрим на него издали.
- Особенно сложно установить верность тональных отношений. Здесь необходимо еще раз отметить самое темное и самое светлое место в натуре, и от них, сопоставляя полутона, привести рисунок к целостному решению. По четкости рисунка детали дальнего плана должны быть менее проработаны, переднего — более. Если детали дальнего плана «лезут» вперед, их надо приглушить.



Пятый этап работы над рисунком головы. Завершение работы



Поэтапное рисование гипсовой головы Антиноя

Достоинство рисовальщика-профессионала заключается в его мастерстве, в легкости и свободе воспроизведения рисунка.

Добиться этого можно только систематической целенаправленной и ежедневной работой.



## Список использованных источников:

- Методическая последовательность работы над рисунком гипсовой, античной головы для специальности: 070602 ДИЗАЙН (по отраслям)  
070602 ДИЗАЙН В ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЯХ  
педагог: Акимов Сергей Петрович
- *Н. Н. Ростовцев* ,Рисование головы человека. Изобразительное искусство.1989
- *Тихонов, С. В.* Рисунок / С. В. Тихонов, В. Г. Демьянов, В. Б. Подрезков. — М. :Стройиздат, 1983.
- *Ли, Н.Г.* Рисунок. Основы учебного академического рисунка : учебник / Н.Г. Ли. – М. : Изд-во Эксмо, 2008.
- Образцы рисунков из методического фонда вечерних подготовительных курсов Московского архитектурного института. Автор серии: И.В. Топчий  
Работы выполнили: А.В. Блищ, Е.А. Богатов, М.Г. Фасоляк, С.В. Репин, С.В.Лосицкий.
- <https://infourok.ru/risunok-postanovochnogo-natyurmorta-geometriceskikh-tel-s-drapirovkoj-myagkim-materialom-sousom-dani-kommentarii-etapov-raboti-n-435713.html>