

ГЛАВА 1

ЧЕРЕП

Логично начать с внутренней конструкции головы человека — черепа. Он имеет маленькую особенность: все его костные детали выделяются на лице вместе с выступающими точками, которые надо знать. Человеческое лицо — самая неподвижная часть тела. Изучив точное расположение элементов черепа, вы сможете нарисовать любой портрет.

Череп — самая схематичная часть головы, и его рисование необходимо освоить. Если вам тяжело начинать с него, можете перейти к рисованию гипсовой головы, а потом вернуться и увидеть, где соответствующие точки находятся на ней или на портрете, и понять, как здесь проявляется череп.



[Почитать описание, рецензии и купить на сайте МИФа](#)

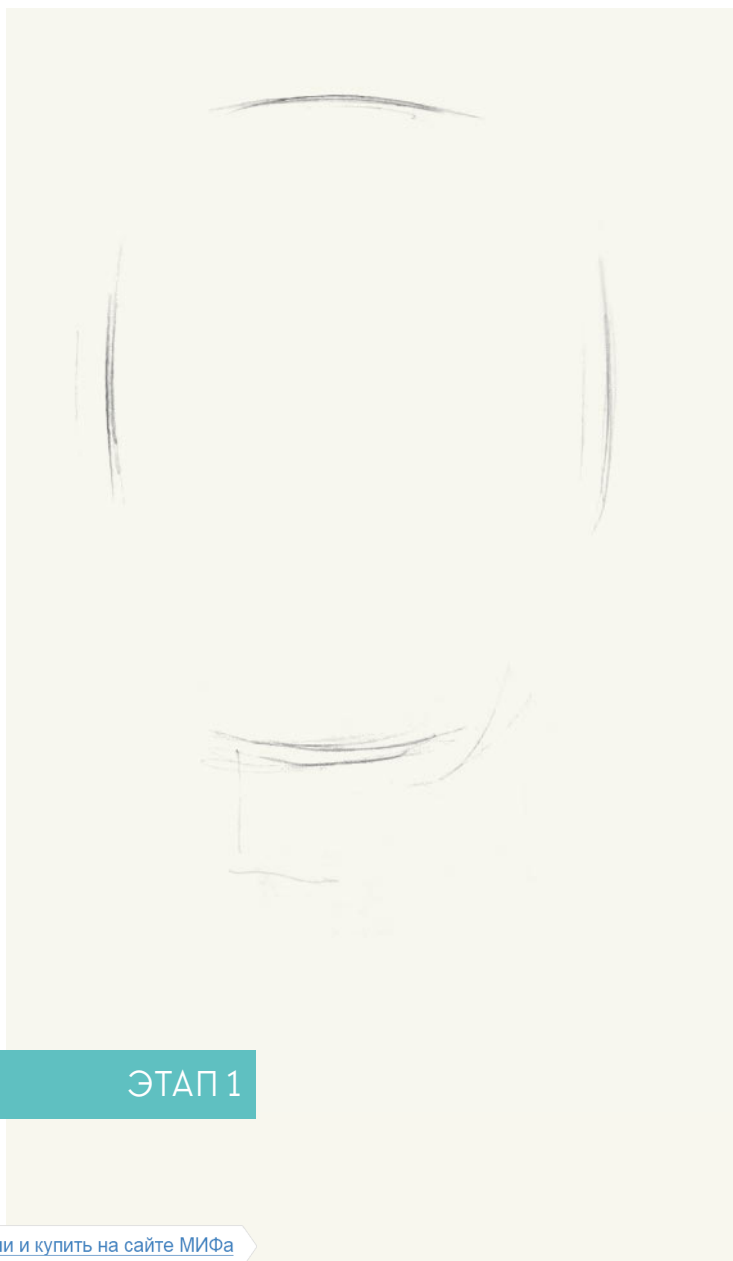
1. КОМПОЗИЦИЯ НА ЛИСТЕ

Начнем с точной композиции на листе. Голову размещаем всегда чуть выше центра. Верхнюю точку обозначаем на расстоянии двух-трех пальцев руки (по ширине) от верхнего края. Расстояние до нижней отметки определяем на натуре: отмеряем на листе расстояние от кончика большого пальца до кончика мизинца при разведенных в стороны пальцах рук. В нижней части листа нужно свободное пространство — там можно изобразить подставку или плоскость, на которой стоит череп. Со стороны, куда направлено лицо, оставляем чуть больше пространства, чем со стороны затылка. Это правило действует для случаев, когда мы рисуем голову в ракурсе $\frac{3}{4}$. Можно оставить одинаковое пространство, если вы рисуете череп анфас. Получается плотная композиция, не позволяющая работать с фоном.

Итак, вот список самых важных ориентиров композиции:

- расстояние в 2 пальца от верхнего края листа до макушки;
- голова в натуральную величину;
- чуть большее расстояние до края листа со стороны лица, чем со стороны затылка;
- пространство под подставку в нижней части листа.

Этап построения композиции на листе короткий, но очень важный. Если его пропустить, голова будет «сдвигаться» и вам придется постоянно изменять компоновку в ходе работы. Конечно, это нежелательно.



2. ПОСТРОЕНИЕ БОЛЬШИХ ФОРМ: ПРОПОРЦИИ И ОТНОШЕНИЯ

Первый шаг при построении больших форм — сравнить ширину с высотой, чтобы не ошибиться в соотношениях.

Как это сделать при помощи карандаша? На вытянутой руке мы карандашом измеряем расстояние между самыми выступающими точками модели слева и справа. Здесь это затылок и край надбровной дуги. Далее мы измеряем расстояние от подбородка вверх — получаем расстояние до лобного бугра. То же расстояние мы переносим карандашом непосредственно на лист. Так мы убеждаемся в верном соотношении ширины и высоты.

Далее нужно определить расстояние от внешнего края левой брови до внутреннего правой и от внутреннего края правой до затылка. Проведя замеры, мы получим соотношение 1:1,5. Так мы очертим зону бровей.

Теперь надо найти середину головы. Для этого проведем замеры черепа и выясним, что его середина — в районе слезной кости. Здесь же находится верхний край носовой кости. Выставим линию середины черепа. Найдем передний лицевой и боковой планы черепа, которые обозначим примитивными овалами. Вспомним схематичное изображение черепа с «отрезанными уголками», формирующими скошенные плоскости лба. На нем мы четко видим лицевую, боковую и другие плоскости с точки зрения геометрии.

Определив верхний край носа, мы инстинктивно начинаем искать ось, которая разделяет лицевую часть. Мы уже установили расстояние от скулы (надбровной части) до носа. Проверим расстояния от внешнего края брови до носа и от носа до внешнего края второй брови. Их соотношение составит 2:5.

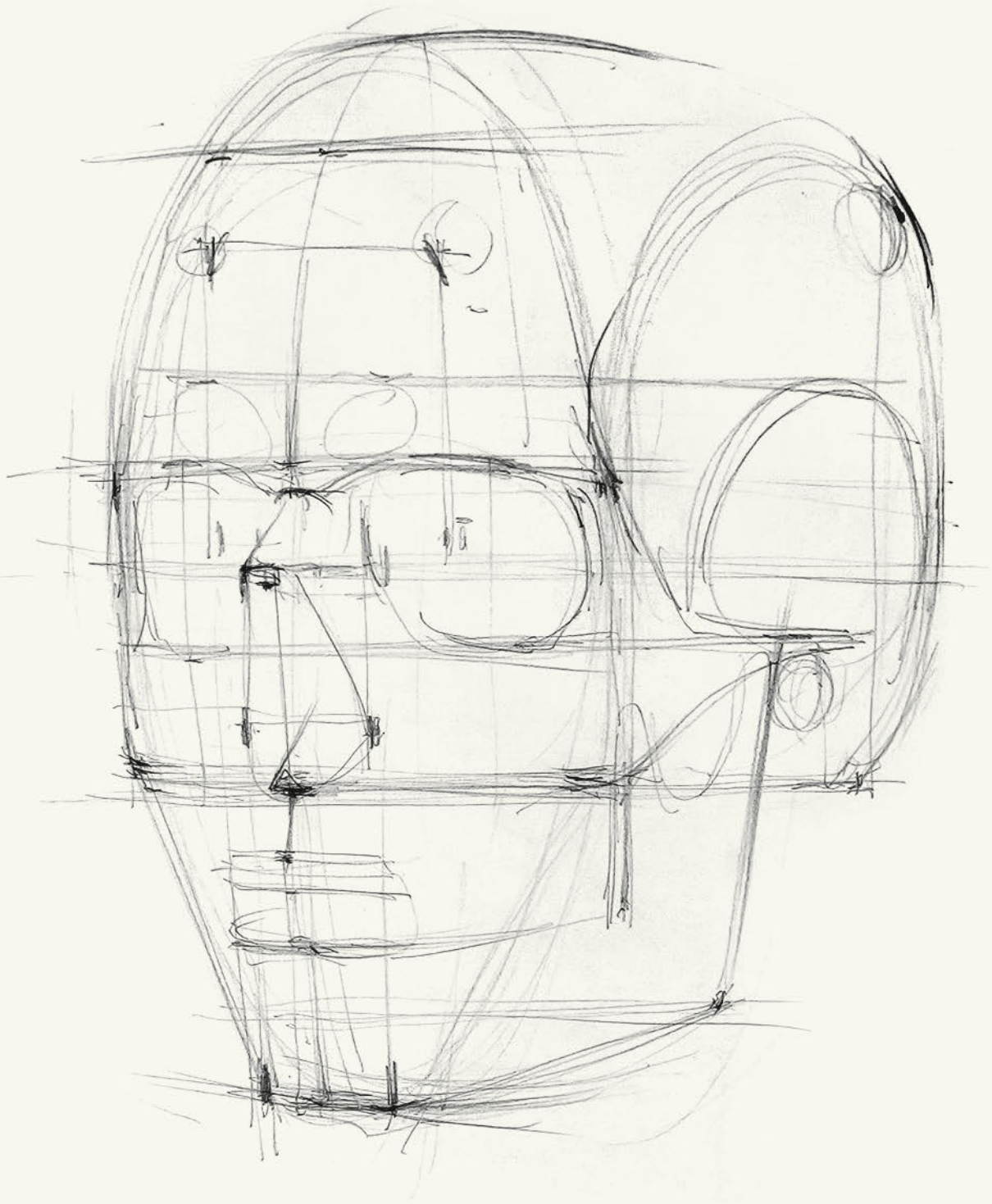
Чаще всего носовая кость сильно выдвинута вперед. Соответственно, при ракурсе в $\frac{3}{4}$ осевая линия глубже, чем эта кость. Как убедиться в правильном положении этой осевой точки? Соотношение расстояний от внешнего края дальней брови до осевой линии и от осевой линии до внешнего края ближней брови должно составлять 1:1,5.

Далее нам нужно определить расстояние от подбородка до основания носа — кости под названием сошник. Как правило, расстояния от подбородка до основания носа, от основания носа до внутреннего края бровей и от бровей до начала роста корней волос одинаковы. Мы измеряем их на модели при помощи карандаша в вытянутой руке и переносим параметры на рисунок.

Итак, мы обозначили зоны бровей, основания носа и подбородка, разделили общее вертикальное пространство (до линии роста волос) на три равные части. Чтобы убедиться в точности пропорций, можете обозначить выявленные оси горизонтальными линиями. Определив точки основания носа и края носовой кости, можно схематично обозначить грушевидное отверстие.

Следующий шаг — поиск скуловых костей. Их основание находится на линии основания носа. Низ совпадает с основанием грушевидного отверстия, поэтому мы проводим горизонтальную ось, соединяющую нижние точки скуловых костей и основание носа. Если череп наклонен, точки скуловых костей могут оказаться чуть выше основания носа. Возможны отклонения от точных пропорций, но на начальных этапах обучения советуем придерживаться канонов и абсолютной симметрии.

Получив объем скул и надбровную зону, мы должны определить зону верхней и нижней челюстей. Вначале можно наметить края верхней и нижней челюстей (без зубов)



ЭТАП 2

[Почитать описание, отзывы и купить на сайте МИФа](#)

на глаз. Чтобы точнее определить пропорции, мы измеряем расстояние от нижнего края подбородка до альвеолярного края (место, где «вставляются» зубы).

Карандашом в вытянутой руке замерим расстояние от края подбородка до края нижней челюсти. Вторая точка окажется ровно посередине между сошником и краем подбородка. Расстояние от сошника до альвеолярного края верхней челюсти чуть меньше (равно длине зуба), чем между челюстями.

Все большие элементы намечены.

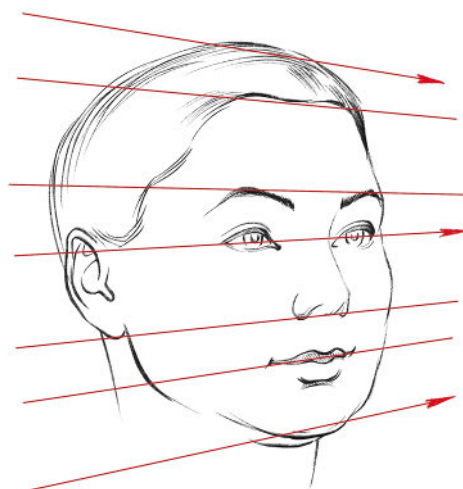
Схематично обозначив зону челюсти, переходим к глазнице. У нее есть верхняя, нижняя, внутренняя и наружная орбиты. Мы измеряем их относительно грушевидного отверстия. Расстояние от нижнего края толщины носовой кости до верхнего края сошника — **высота орбиты глазницы**. Высота грушевидного отверстия похожа на высоту глазницы.

Стоит вскользь упомянуть систему перспективных сокращений. Если ваша модель находится на уровне глаз, то все, что выше линии горизонта, будет перспективно сокращаться в направлении А, а все, что ниже, — в направлении Б.

Перспективное сокращение должно оставаться незаметным, не бросаться в глаза, если только вы не создаете нарочито утрированное изображение. Но для нас это неактуально, ведь мы изучаем академический рисунок.

Определив зону бровей, мы можем обозначить ее спускающейся к переносице линией.

Высоту глазницы мы знаем, а как найти ее ширину? Слезная косточка располагается на одной вертикальной оси с краем грушевидного отверстия. Проверяем соотношение ширины глазницы к высоте грушевидного отверстия. Максимальный его размер по всей высоте совпадает с шириной глазницы, а ширина равна внутренней высоте глазницы, а ширина равна внутренней высоте глазницы. Последняя также равна ширине передней поверхности подбородка и дальней глазницы, уходящей в перспективу.



Осталось найти и обозначить сосцевидный отросток за мочкой уха. **Сосцевидный отросток, скуловая кость и основание носа находятся на одной горизонтальной оси.**

Соединив линией два последних, мы получим положение сосцевидного отростка. Поднявшись чуть выше к краю глазницы, мы найдем положение слухового отверстия. В ракурсе $\frac{3}{4}$ перед слуховым отверстием оказывается линия нижней челюсти. На самом деле она сдвинута чуть ближе к скуловой кости.

Как определить угол наклона челюсти? Подставим карандаш на вытянутой руке под челюсть модели в нужном месте. Затем поднесем его к рисунку на прямой руке. Она должна быть неподвижна и напряжена. Но здесь определить угол наклона можно и на глаз. Край угла челюсти по высоте обычно посередине между краем подбородка и альвеолярным краем нижней челюсти.

3. ПОСТРОЕНИЕ ЛИЦЕВОЙ ЧАСТИ

На третьем этапе мы уточним все элементы черепа, которые уже намечены, не переходя к детальной прорисовке. Будем прорабатывать точные края форм, а также добавим штриховку — легкий тон.

Мы определили точное положение на оси, вверху переносицы. Вся надбровная часть дугой огибает зону носа, показывая объем носовой кости. Далее эта линия полукругом переходит на область верхней орбиты глазницы. Точнее, мы формируем нижнюю плоскость лобных пазух, потом туда нано-

сим легкий тон. Последний позволяет нам понять правильный объем.

Далее нужно обозначить зону теменного бугра. В ракурсе $\frac{3}{4}$ эта точка окажется чуть дальше сосцевидного отростка.

Лобные бугры лежат на осях, проходящих через середины глаз, точнее, глазного дна. Середину глазницы смещаем чуть к носу, точка лобного бугра располагается прямо над ней.

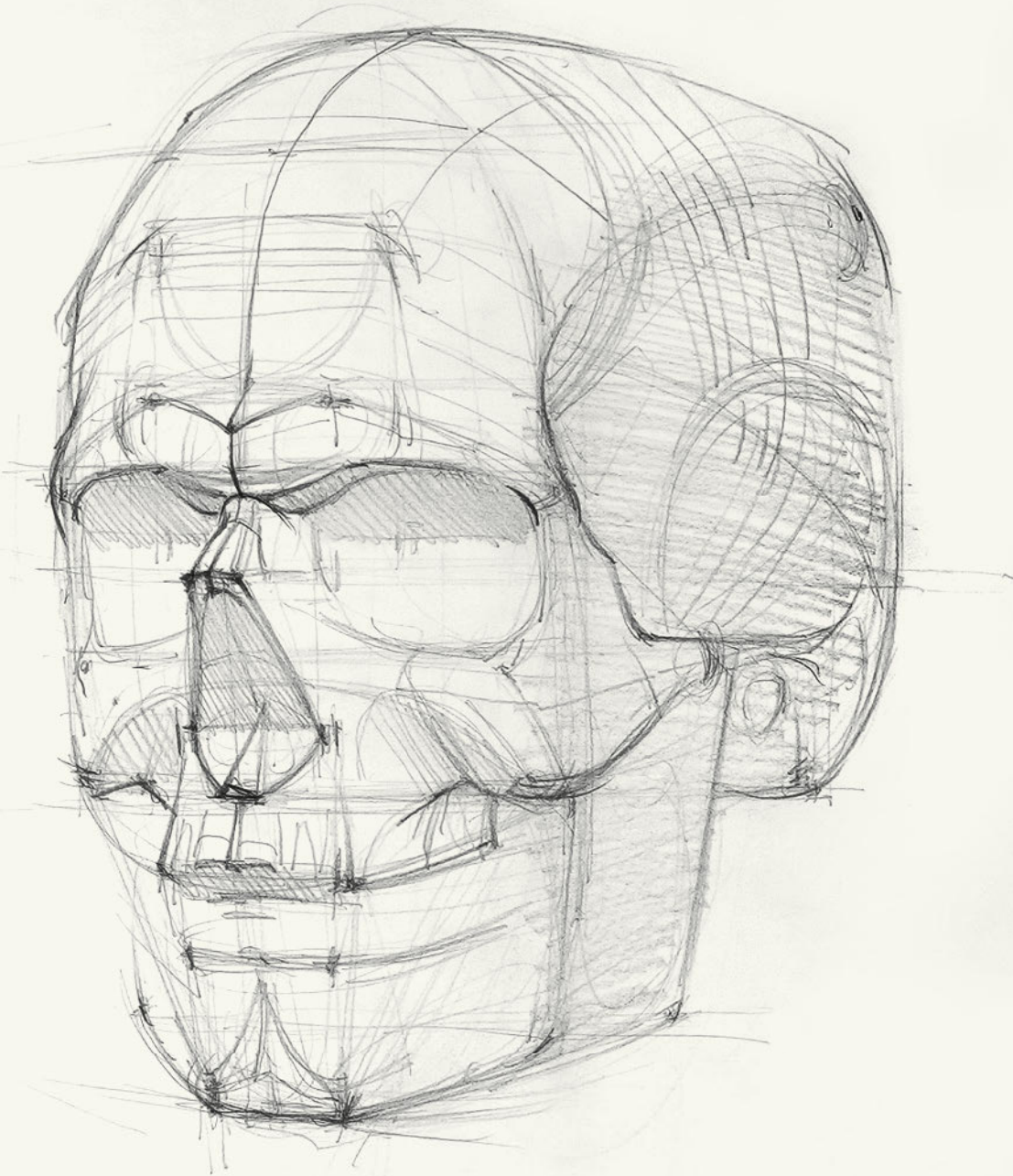
Напоследок построим зону скуловой кости. Верхний ее край почти всегда совпадает с линией основания глазницы. Тут же находится чешуя височной кости, примерно на высоте надбровных дуг. Те проходят над бровями, а положение их верхнего края по высоте — где-то посередине между бровью и лобным бугром.

Мы обозначили основные массы и элементы, пропорции и соотношения размеров. Далее подробно рассмотрим детали построения черепа.

Точка, из которой выходят надбровные дуги, расположена на самой горизонтальной поверхности лобных пазух. Центральная ось как будто переваливается через эту точку на поверхность лба и идет дальше к затылку.

Пазухи, которые дают объем в межбровном пространстве, заканчиваются, не доходя до середины верхней орбиты глазницы.

Важная особенность академического рисунка в том, что мы всегда должны фиксировать крайние точки объемов, сохраняя симметрию и «парную» систему.



ЭТАП 3

[Почитать описание, рецензии и купить на сайте МИФа](#)

Они не идут до самого края глазницы или до виска. Пазухи ограничены зоной лобных бугров, которые находятся над ними.

Спускаясь по носовой кости, мы делаем линию ее контура более пологой. Ось носовой кости делит ее пополам.

Для начала рассмотрим переднюю поверхность грушевидного отверстия. Мы фиксируем его крайние верхние точки, крайние точки самой широкой части слева и справа, а также нижний край и основание сошника. Тем самым мы получаем первую симметрию переднего плана.

Далее фиксируем точки верхней челюсти. Сперва надо обозначить точки прикрепления двух передних зубов, которые выступают и поднимают поверхность губы. Затем то же проделываем со вторыми зубами и переходим к клыкам. Они здесь особенно важны, ведь губы человека тесно с ними связаны. От расстояния между клыками зависит ширина рта человека.

Начиная с клыков, мы видим мощный поворот к боковой поверхности челюсти и головы в целом. Найдя точки клыков, сравним их с шириной грушевидного отверстия. Расстояние между клыками чуть больше.

Спускаясь, определим зону начала нижних зубов.

Мы наметили области и углубления (грушевидное отверстие, нижняя плоскость пазух, межчелюстное пространство), которые нужно заполнить одинаковой штриховкой для придания объема формам.

Штриховку можно класть по направлению падающего света — это удобный прием в работе.

У большинства людей нижние зубы меньше верхних, как будто заходят за них, и нижняя часть нижней челюсти чуть уже верхней.

Спускаемся еще ниже, к углам подбородка. Здесь мы видим своего рода треугольник, образующийся из-за пирамидального мускула, который прикреплен к подбородку. Он формируется двумя мышцами, опускающими нижнюю губу. Чем сильнее мышцы, тем ярче выражен «треугольник» и тем мощнее челюстные структуры лица выдаются вперед.

В области большой жевательной мышцы есть поворот челюсти, он хорошо виден в ракурсе $\frac{3}{4}$. Это зона щечной поверхности. Наметив нужные точки, мы находим зоны щечной поверхности, жевательного мускула и переднего плана верхней и нижней челюстей.

Поставив нижнюю крайнюю точку щечной поверхности с видимой нам стороны, мы симметрично дублируем ее на другой стороне. Дуга, образованная точками подбородка и щечного края, видна нам на линии скула — верхняя челюсть — скула.

А вот надбровные формы помогут нам определить дугу, образованную собачьими ямками. Края ее лежат на скуловых костях. А еще она сопоставима с дугой лобного пространства. Заметим, что дуги нижней части черепа искривлены вниз, а дуги верхней части — вверх.

Обозначив лобные бугры еще раз, мы можем зафиксировать линию боковой надбровной части. Как и челюстное пространство, лоб условно разделен на три части: передняя поверхность и отходящие от нее две боковые слева и справа. Направление с двумя изменениями поворота фиксируем горизонтальными линиями, показывающими поворот поверхности.

При этом боковая линия лба по вертикали тоже имеет три поворота, третий из которых намечает крайнюю верхнюю точку

черепа. Далее контур головы переходит в теменную кость. От точки третьего поворота вбок идет линия, которая спускается внутрь височной области, в костный поворот вокруг глазницы. Линия этого поворота вертикально связана с нижней точкой скуловой кости.

Клиновидная кость в углублении височной области образует дно глазницы, которое уходит вглубь, поэтому мы выстраиваем наружный верхний край глазницы. Он довольно массивен. Эти точки всегда неизменны, и нам нужно наметить их.

Обозначим карандашом нижний край глазницы немного четче, но не так, как верхний, а гораздо мягче и светлее.

Важно, что масса и объем не передаются в полной мере с помощью линий, поэтому необходимы тональные пятна в работе. Заштриховываем падающую тень пространства глазницы. Тонем также обозначим область собачьих ямок. Фиксируем край скуловой кости, соединяющийся с верхне-челюстной. Сама скуловая кость имеет отростки, ее форма показана на рисунке ниже.

Наметим точку, где скуловая кость «приросла» к верхней челюсти, и уведем линию кости дальше по дуге вниз на челюсть. Обозначим край верхней челюсти.

Ненадолго вернемся к повороту глазницы. Спускаясь ниже к скуловой кости, фиксируем карандашом верхний край ее отростка, а затем нижний край кости. Можно наметить этот край шире, двумя линиями карандаша, поскольку сама кость довольно толстая. Так мы создадим эффект ее глубины и толщины.

Фиксируем линиями повороты поверхности скуловой кости. Внешний край скуловой дуги станет самой широкой линией черепа.

Что остается? Проработать боковую поверхность теменной и височной костей. Мы уже определили направление линий от центральной оси черепа по шву теменной кости, уходящих в направлении клиновидной кости. Нам нужно продолжить эти линии, которые всё так же будут спускаться, уходя дугами внутрь по направлению к скуловой кости.

Далее еще раз обозначим сосцевидный отросток, слуховое отверстие, край челюсти.

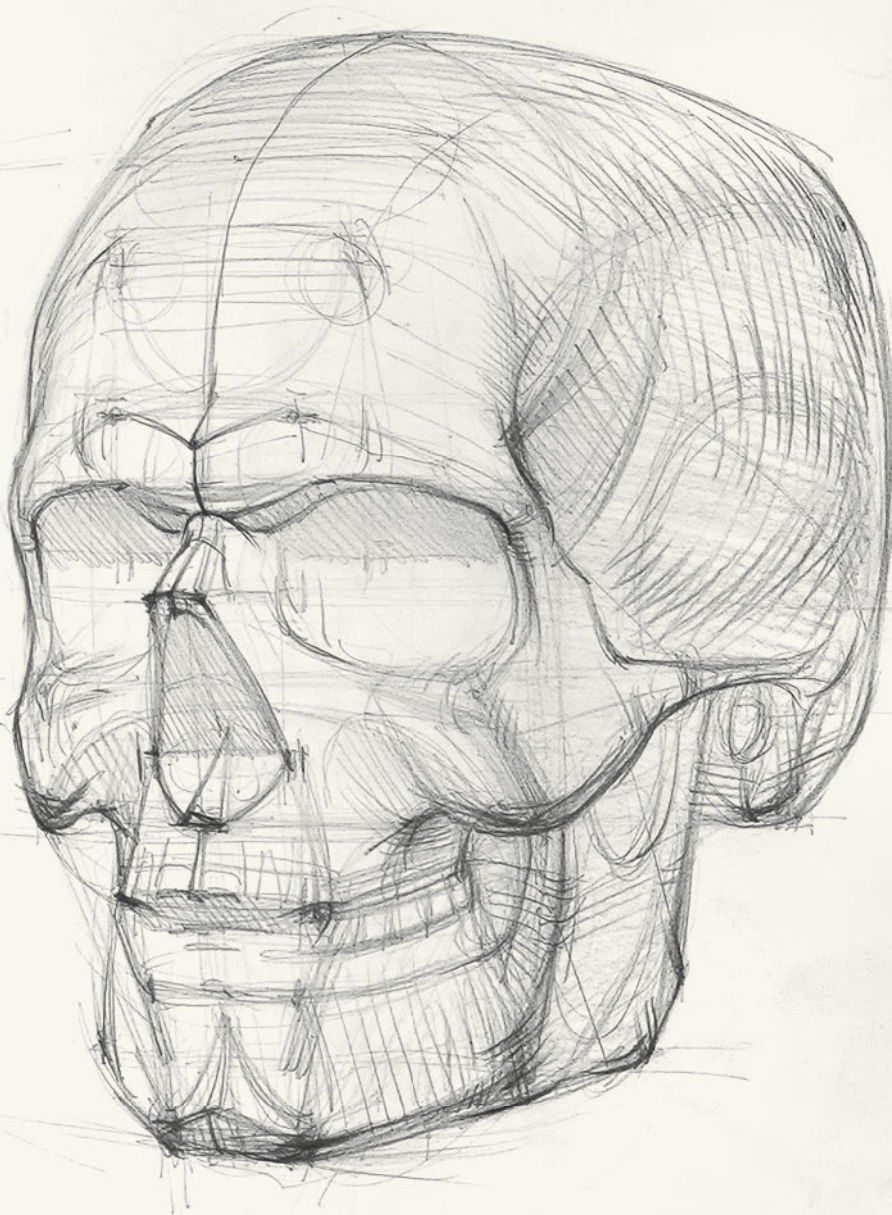
Что в итоге? Мы уточнили все необходимые элементы, большие формы, обозначенные на предыдущем этапе. Теперь стоит отдохнуть и покрыть работу легким тоном, показав разницу между передней и боковой поверхностями черепа. Благодаря этому можно снова убедиться в правильности объемов и форм.

4. ОТРИСОВКА МЕЛКИХ ДЕТАЛЕЙ. ПРОРАБОТКА ОСНОВНЫХ ТОНАЛЬНЫХ ОТНОШЕНИЙ

Мы уже нашли и уточнили крайние точки и контуры форм черепа, а на четвертом этапе начинается настоящее рисование. Мы будем прорабатывать каждый элемент, невзирая на большие объемы. Однако фокусироваться на отдельных деталях мы будем с учетом симметрии, обязательно сохраняя связь правой и левой частей.

Для начала возьмем ластик и уберем все лишние элементы, линии и огрехи за линиями силуэта.

Приступим к отрисовке лобной поверхности. Здесь присутствует эффект закругленности, которого мы добиваемся легкой штриховкой вдоль силуэтной линии черепа. Так мы обозначим эффект рефлекса между



ЭТАП 4

[Почитать описание, рецензии и купить на сайте МИФа](#)

линией силуэта лба и глазничным поворотом. То же повторяем с другой стороны. Штриховкой мы показываем направление поворота от одного края лба к другому.

Выходим на край силуэта скуловой части. Собираем силуэтную линию черепа воедино, спускаясь ото лба к скуловой кости. Не стоит делать это на начальном этапе — ее придется в дальнейшем постоянно уточнять вместе с корректировкой крайних точек. Обозначив край силуэта, такую же линию мы симметрично должны провести и с другой, видимой нам стороны черепа. Горизонтальной штриховкой придаем нужную толщину выступающей лобной кости у глазниц с обеих сторон.

Чтобы обозначить толщину скуловой кости, наносим по верхнему краю несколько линий вдоль ее вертикальной оси. Они не должны быть темнее, чем линии верхнего края. На повороте скуловой кости, там, где она уходит на боковую часть, мы используем структурные линии карандашом.

Структурные линии проводятся так: вы постоянно перемещаете карандаш назад-вперед — около 20 раз. Получается широкая полоса, имитирующая плавный переход одной поверхности в другую.

Такой переход следует изобразить на повороте скуловой кости. То же делаем по верхнему краю скуловой кости (низ глазницы), чтобы показать ее толщину. Симметрично переносим линии на другую половину черепа.

Переходы должны выглядеть мягко и не быть похожими на четкие карандашные линии, иначе рисунок рискует превратиться в неэстетичное месиво проволок.

Мягко обозначаем нижний край скулы с левой и правой сторон. Прокладываем рефлекс по всей длине нижнего края скуловой кости. Рефлексами и штриховкой отмечаем переход нижнего края скуловой

кости в челюстную. Штриховкой показываем изгибы и направление поверхности.

Далее спускаемся к области верхней челюсти и намечаем края поверхности клыков. Именно они показывают поворот передней поверхности челюсти на боковую.

Но не нужно рисовать каждый зуб отдельно. Для начала обозначим всю линию зубов одной полосой, а затем схематично наметим границы каждого зуба, чтобы самим понимать, где они находятся.

Обозначим край нижней челюсти и толщину штриховкой. Не забывайте, что у реального черепа там, где ряд зубов кончается, есть пространство между верхней и нижней челюстями. На модели это лишь небольшое углубление для удобства отливки в гипс.

Чтобы показать изменение толщины кости нижней челюсти, мы задаем направление штриховки: из горизонтальной она переходит в вертикальную и опускается по боковой плоскости нижней челюсти. Боковая поверхность в результате выглядит почти прямой, только внизу мы показываем утолщение кости рефлексом. Точно так же мы «утяжеляем» силуэтную линию подбородка. По правилу симметрии те же утолщения прорабатываем с другой стороны черепа, той, что дальше от нас. Но линии там будут светлее, ведь поверхность от нас дальше. Точки подбородка и челюсти мы прорабатываем особенно тщательно: это финальный штрих при передаче объема головы.

Чем мощнее у человека челюсть, тем сильнее намечены углы в месте крепления жевательного мускула. Именно поэтому в данном месте увеличивается масса кости челюсти.

Через край скуловой дуги возвращаемся к слуховому отверстию. Это важная для нас точка, центр головы. А еще, если провести ось через слуховые отверстия и наклонять голову вверх и вниз, ось останется

стабильной и неподвижной. Слуховое отверстие — точка вращения головы.

Обозначаем край сосцевидного отростка привычной штриховкой и ямкой отделяем сосцевидный отросток. Он формирует плоскость, как будто уходящую внутрь параллельно поверхности лба. Так мы создаем своеобразное ощущение трех ступеней, трех глубин по направлению от подбородка к затылку.

Приступаем к повороту теменной кости, которая также направлена внутрь. Доходим до теменного бугра и уже знакомым нам рефлексом поворота обозначаем силуэтный край, спускаясь к затылку.

Мы получили все системы объемов в нижней части черепа. Остается закончить такую же систему объема в верхней части.

Поскольку лобная кость имеет сферическую форму, самые светлые пятна оказываются на выступающих лобных буграх. На верхнюю часть лобной кости наносим горизонтальную штриховку, по тону близкую к штриховке теменной кости. Так мы обозначаем плато поворота лобной кости. Такой же по тону штриховкой обозначаем скосы черепа с соответствующим направлением. Обязательно помните про рефлекс вдоль силуэтного края, который необходим для обозначения поворота поверхности.

Работая по ключевым точкам и сохраняя симметрию, мы еще глубже исследуем форму и уточняем ее. Осталось немного, в частности обозначить тональные соотношения на черепе.

5. СВЕТ И ТЕНЬ

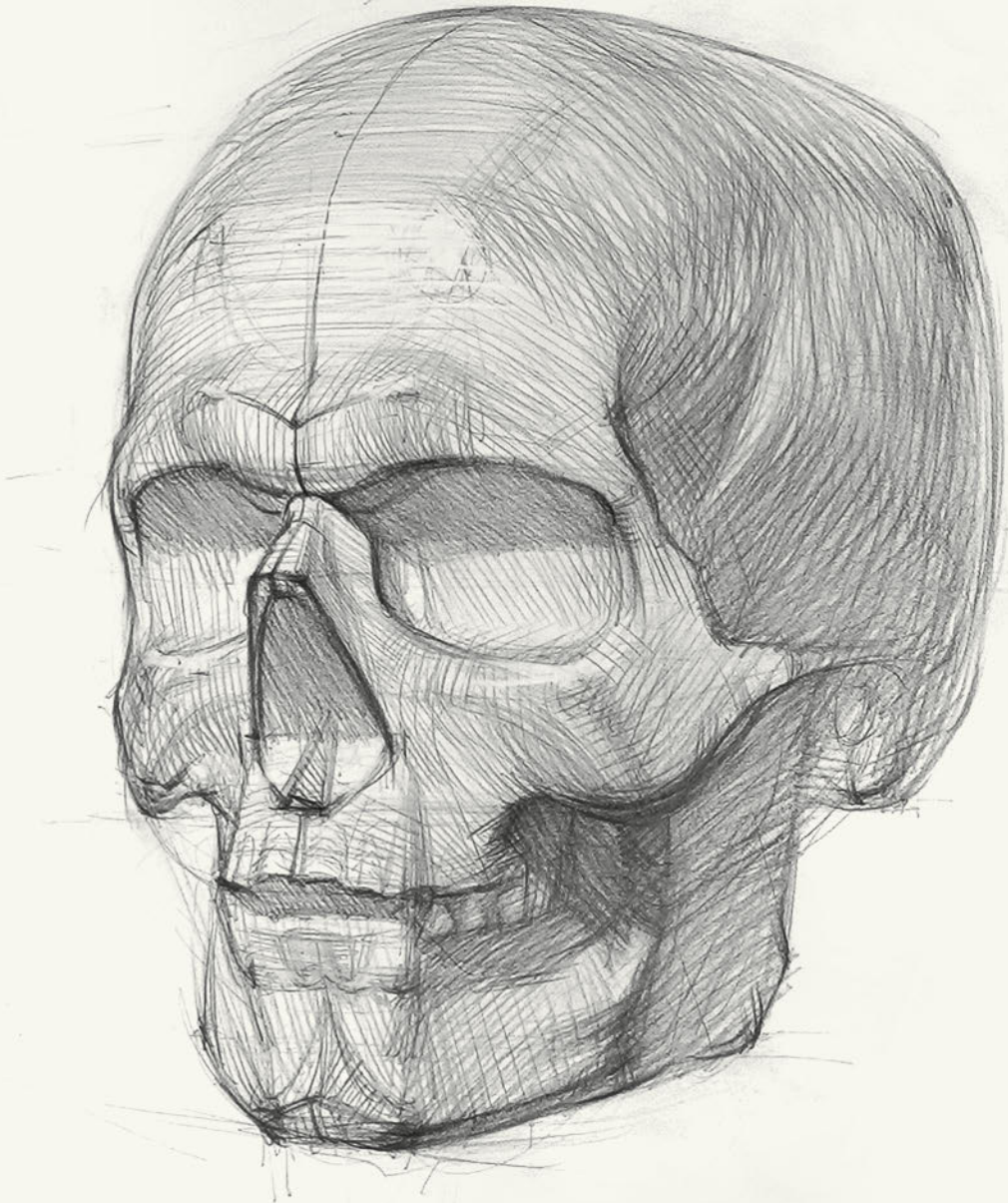
Пятый этап — самый долгий в рисовании черепа. Основная сложность в том, чтобы чувствовать тон и правильно обозначать штриховкой разницу между плоскостями, не размыв при этом общую конструкцию.

Нужно начать с теневых зон и добиться того, чтобы тень заметно отличалась от света. Пока на рисунке нет явного тонального различия между затемненными и светлыми областями. Первые элементы, которые мы затемним, — глазница, область носа и пространство под скулой. Они ближе всего к зрителю.

Начнем с глазницы. Заполняем плотной штриховкой (направление штрихов — падающий свет) теневую область от лобной пазухи до внешнего края глазницы. Контурная линия ее верхнего края становится менее четкой; этого нельзя допускать. Уточним ее карандашом, применяя метод структурных линий, как будто растягивая ее толщину внутрь глазницы, делаем линию шире.

Тонируем область лба. Это обширная поверхность сферической формы, однако здесь не может быть блика по всей ее

Как выбрать направление штриха? Максимально информативным вариантом в нашем случае будет поперечный. Он как будто рассекает поверхность по горизонтали, меняя направление в соответствии с изменением изгиба поверхности.



ЭТАП 5

Чтобы не переборщить с нажимом карандаша и силой тона, советуем использовать карандаши В и НВ. Карандашом НВ прорабатываем все световые области, а для теневых лучше использовать более мягкий. Так нам не придется прикладывать слишком много физических усилий для их проработки.

Уделяйте особое внимание симметрии. Парные элементы нужно отрисовывать сразу вместе, не отвлекаясь на что-то другое. Например, положив тон одной глазницы, не переходите к другим деталям черепа, а сразу завершите и вторую. Тогда ваш рисунок будет выглядеть завершенным и органичным на любой стадии.

площади. Если вы уже изучали рисование шара, то знаете, какие светотеневые правила работают здесь.

Покрываем всю поверхность поперечным штрихом, чтобы зрителю были понятны изменения поворотов и изгибы плоскости. Направление штриха задает путь, по которому будут скользить глаза зрителя.

Заштриховав поверхность лба, берем ластик и обозначаем блики лобных бугров. Можно также наметить и уточнить карандашом границы этих бликов.

Если мы будем накладывать одинаковый тон на все участки лба, поверхность не приобретет нужный объем. Она будет серой и плоской. Чтобы такого не случилось, нам необходимо всегда чувствовать разницу между тоном верхней и нижней частей лобной кости. Не забываем добавлять больше тона в верхней части лба.

Поскольку штриховка «съедает» структурные элементы, которые мы выстроили ранее, стоит использовать уже знакомые структурные линии для их восстановления и уточнения.



Есть интересный и простой принцип, помогающий понять, где пространство будет затененным, а где — светлым. Представьте себе поверхность черепа. Если снег, упав на какую-то его часть, останется лежать, она освещена. Если же воображаемый снег не задержится на ней — это область тени.

Штриховкой мы уплотняем поверхности, которые повернуты в направлении от источника света. Мы используем попереочную штриховку, которая прекрасно показывает сферичность форм.

Теневые части черепа, находящиеся дальше от зрителя, не стоит уплотнять штриховкой до черноты. Они останутся затемненными, но как будто в тумане, не настолько явно прорисованными, как тени переднего плана.

Когда мы добавляем тон в нужных местах (лоб, скулы), такие области, как грушевидное отверстие, оказываются такими же по тону.

Положим еще один тональный слой в области носа. Это крупное теневое пятно, которое должно выделяться. Кладем штриховку той же насыщенности, что и на проработанном теневом пятне глазницы. Выстраиваем тональные отношения дальней части скулы, добавив тень.

И снова стоит напомнить, что для сферических форм черепа мы используем соответствующую штриховку, которая следует направлению контуров. Поскольку череп в целом — это, по сути, большой шар, общее направление штриховки должно соответствовать кольцевому движению по всей поверхности. И ни в коем случае не нужно для каждого участка использовать свой штрих.

Штриховка должна быть мягкой, и в нашем случае желательно, чтобы штрихи были параллельны друг другу. Так нам будет легче соединить ее края и избежать грубых переходов.

Любые структуры, на которые мы кладем тон, станут более расплывчатыми и нечеткими. Поэтому нам нужно уточнить их. Например, так мы прорисуем нижний край

глазницы, который до этого был обозначен всего несколькими линиями. Обозначим также четче край грушевидного отверстия.

Перейдем к области под скулой. Заполняем тоном боковую поверхность челюсти. Штриховка может быть размашистой: эта поверхность более плоская в сравнении со лбом, где нам приходилось учитывать повороты и направления. Тон будет плотным, он как будто «подбросит» скулу вверх и тонально выведет вперед.

Если дальняя скула слишком темная и не гармонирует с ближней, можно убрать лишний тон ластиком, используя промакивающие движения.

Ближнюю скулу мы выделим сильнее, жестче прочертив край собственной тени. Не забываем про рефлекс скулы вдоль этого края. Чем плотнее мы положим тон тени под ней, тем выгоднее она будет смотреться на его фоне.

Чтобы обозначить зубы, мы лишь наметим тени, разделяющие их по тону, и заштрихуем пространство под верхним рядом зубов. Штриховкой также проложим тень под передней поверхностью челюсти там, где зубов нет. Уточним край собственной тени верхней челюсти — он должен быть темнее падающей тени.

Область клиновидной кости — это еще одна теневая зона, которую мы пока игнорировали. Проложим штриховкой тон этой поверхности.

Чем больше штриховки мы кладем, чем больше прорабатываем тени и свет, тем четче нужная нам иллюзия объема. Постепенно мы смягчаем агрессивность штриха на заднем плане, чтобы не сосредоточивать на нем внимание зрителя. На этом пятый этап можно считать завершенным.

6. СБОРКА РИСУНКА

Мы подошли к финальному этапу. Нужно завершить рисунок, убрать все огрехи, допущенные ранее, и восстановить утраченные структуры.

Штриховка поглотила некоторые структурные элементы, сделав их недостаточно заметными. Вдобавок кое-где тона слишком близки, чересчур много серых пятен, которые сливаются друг с другом.

Нужно постепенно восстановить структурные элементы, например: линию надбровных дуг, верхний край глазницы, линии клиновидной кости, уходящей внутрь, и т. д. Некоторые участки, которые хочется сделать менее информативными, можно слегка растереть пальцем.

Какие элементы можно так дорабатывать? Все теневые области. Так они обобщаются, а штриховка переднего плана смотрится более выигрышно. Если же вы будете растирать штриховку светлых участков, а тень останется нетронутой, дальний план станет активнее, чем передний.

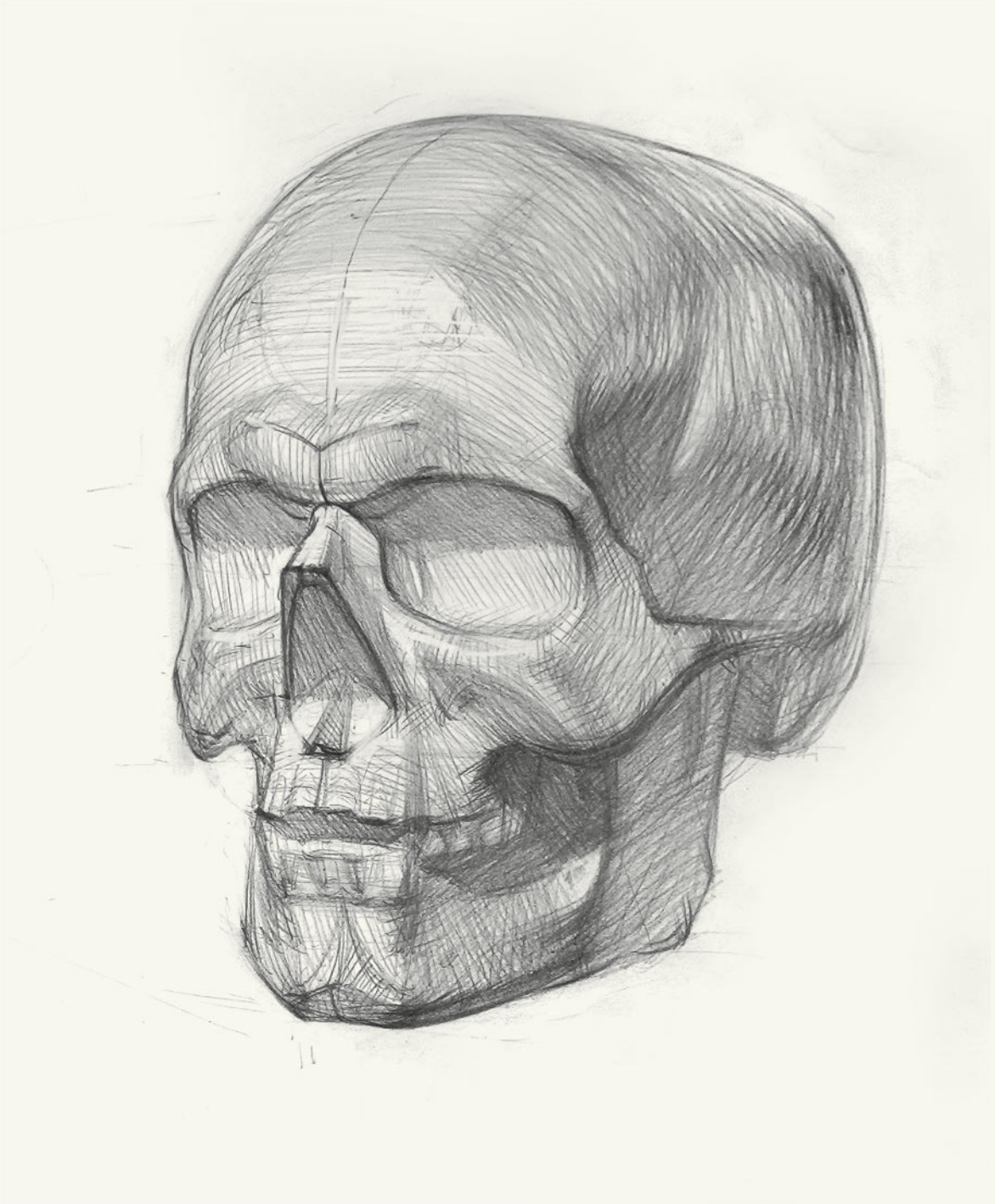
Восстанавливаем структуру лобной кости и теменного бугра. Очертания лобных пазух широко очерчиваем тоном, чтобы сделать их менее «рыхлыми». Добавляем тон в области собачьих ямок, а также в точки выхода нервных окончаний в зонах глазниц, собачьих ямок и подбородка.

Внимательно посмотрите на работу и найдите неаккуратно выполненные участки. Уточните и скорректируйте их края. В нашем случае есть помарки в области крепления боковых зубов нижней челюсти и подбородка. Добавьте также структуру поворота передней поверхности нижней челюсти в боковую и подчеркните нижний край отростка скуловой кости.

Важно следить за тем, чтобы дальний план не был прорисован более детально, чем передний.

В процессе сборки мы из серого рисунка делаем насыщенный и контрастный. Если в самом начале мы прорабатывали композицию, искали правильное место элементов, то сейчас нужно сделать упор на художественность и реалистичность.

Череп готов. Его прорисовка — один из самых важных и базовых навыков как для начинающего, так и для опытного художника. Это необходимо для написания портретов, ведь принцип создания композиции любого портрета основан на тех же точках. Освоив череп, художник в дальнейшем безошибочно будет видеть, как соотносятся все части лица и как строение костного каркаса определяет внешность человека.



ЭТАП 6



[Почитать описание, рецензии
и купить на сайте](#)

Лучшие цитаты из книг, бесплатные главы и новинки:

