



Рисуем ЧЕЛОВЕКА

Пропорции фигуры

План урока

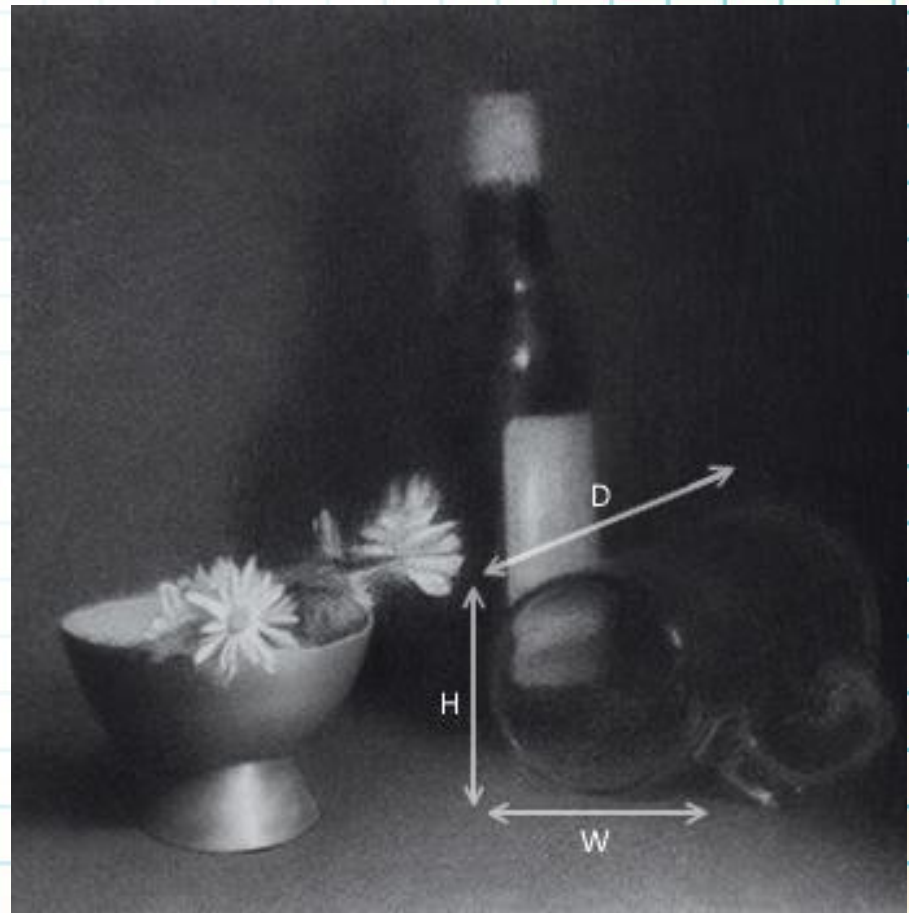
- 1 ПРОПОРЦИИ
- 2 КАНОНЫ
- 3 В ЧЕМ РАЗНИЦА МЕЖДУ ВЫСОТОЙ 7,5 И 8 ГОЛОВ?
- 4 СИСТЕМА ПРОПОРЦИЙ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ФИГУРЫ: ЗА И ПРОТИВ

Пропорции – это соотношения между собой ширины, высоты и глубины объекта.

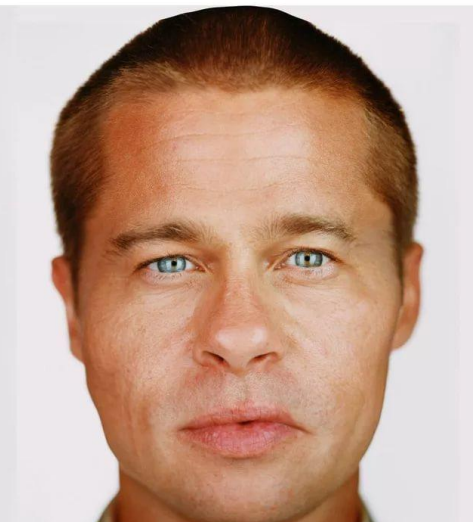
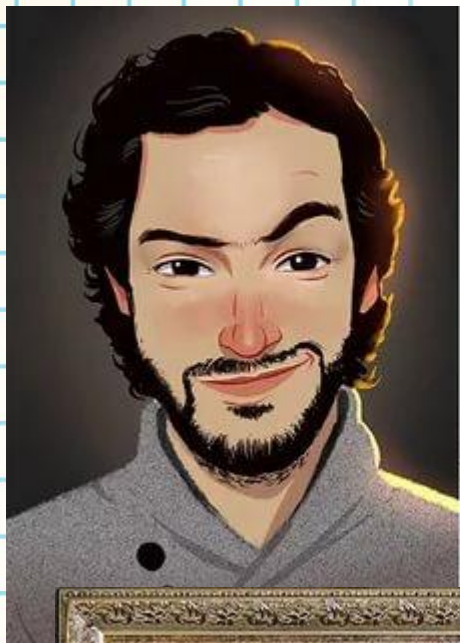
Чтобы нарисовать правдоподобное изображение чего угодно, независимо от того, что это или кто это, нам необходимо максимально точно передать соотношения пропорций этого объекта.

Например, на рисунке справа, ширина и высота ободка кружки, примерно равны, в то время как глубина кружки примерно в полтора раза превышает ширину. Эти пропорции характерны для данной кружки, именно в данной ситуации.

Что случится, если я изменю пропорции? Нарисованная кружка не будет в точности походить на ту кружку, что находится передо мной, но она все равно получится довольно узнаваемой.



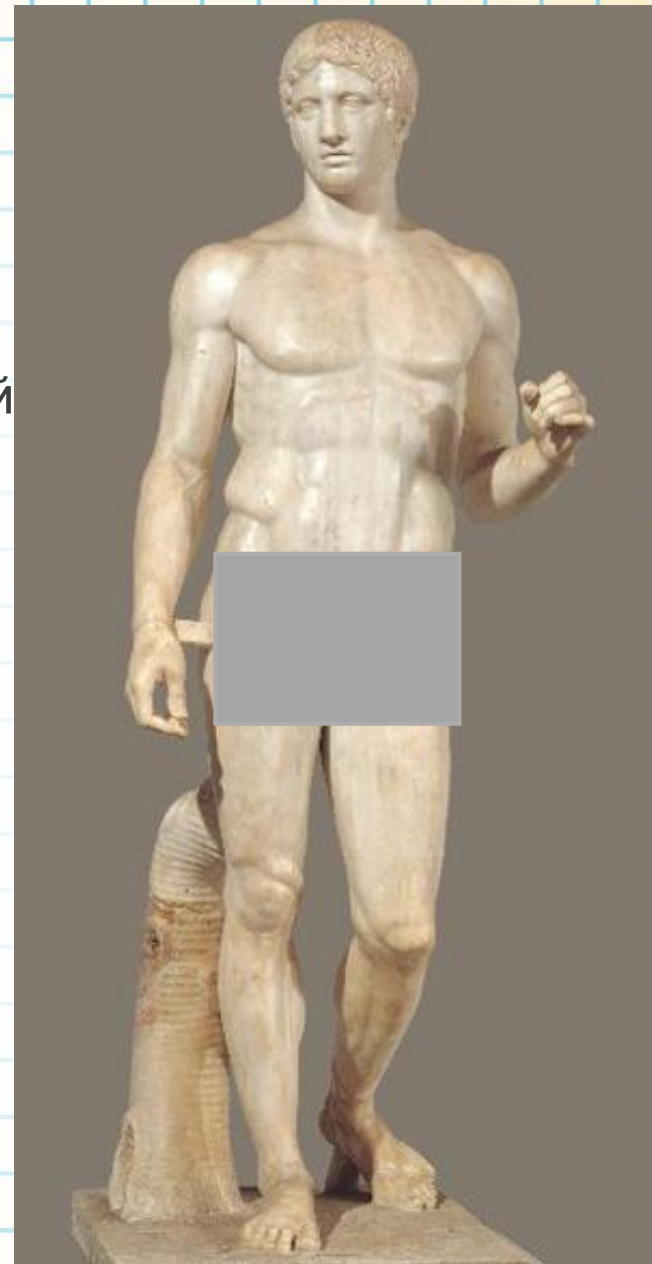
- Мелкие погрешности в пропорциях тела лишь уменьшат сходство с конкретным человеком, в то время как крупные ошибки могут серьезно исказить анатомическое строение.

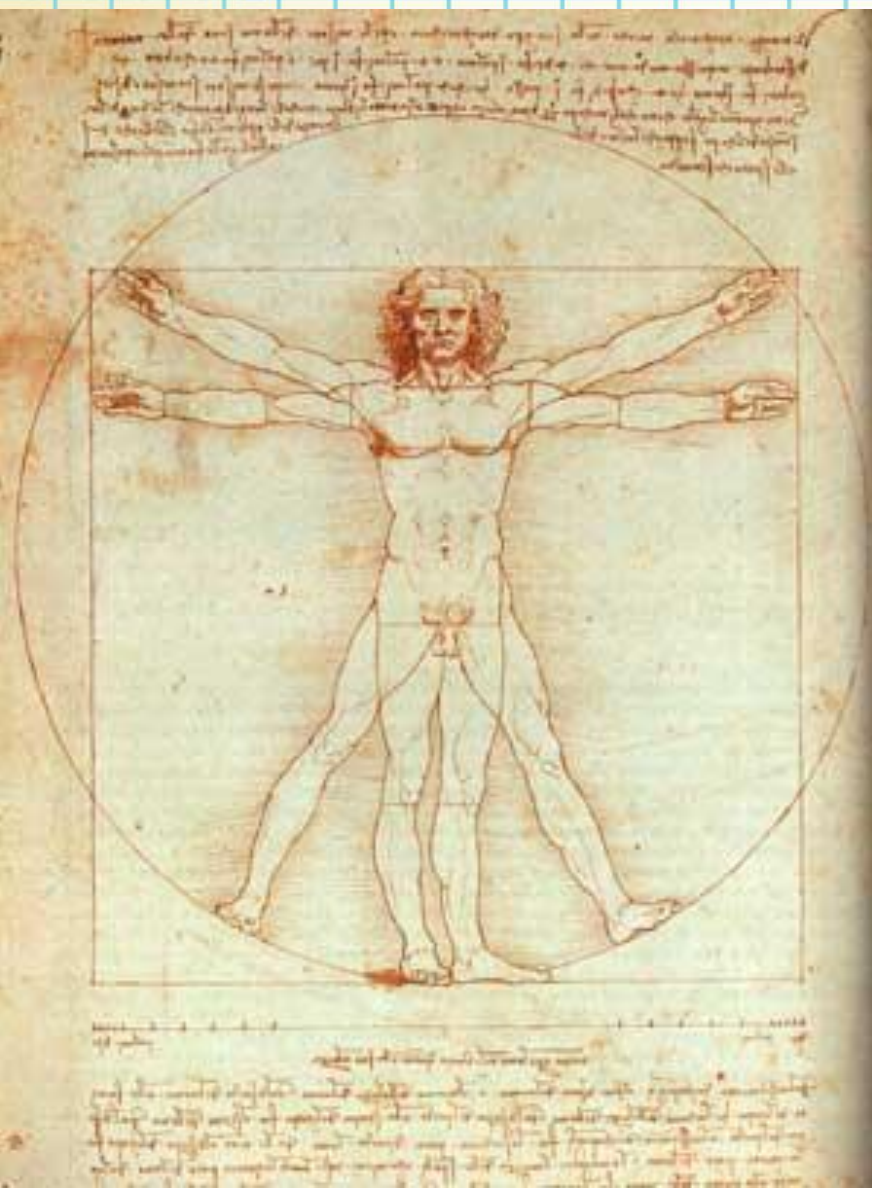


- Каждый **канон** (система измерения пропорций), родился в поиске определенного идеала красоты. Так как понятие красоты очень субъективно и изменчиво, такими же, на протяжении всей истории, были и каноны.
- Например, прославленный древнегреческий канон, созданный Поликлетом, формирует облик сильного, мужественного атлета, который достиг успехов в гимнастике и прекрасно владеет оружием.

Типичный пример работы в этом каноне – статуя Дорифора, одна из самых знаменитых статуй эпохи Классической Греции.

В наше время не часто встретишь людей, чье тело полностью соответствует современным “идеалам” красоты, так, вероятно, и во времена Поликлета, немногие могли похвастаться таким “идеальным” телом, как у Дорифора.





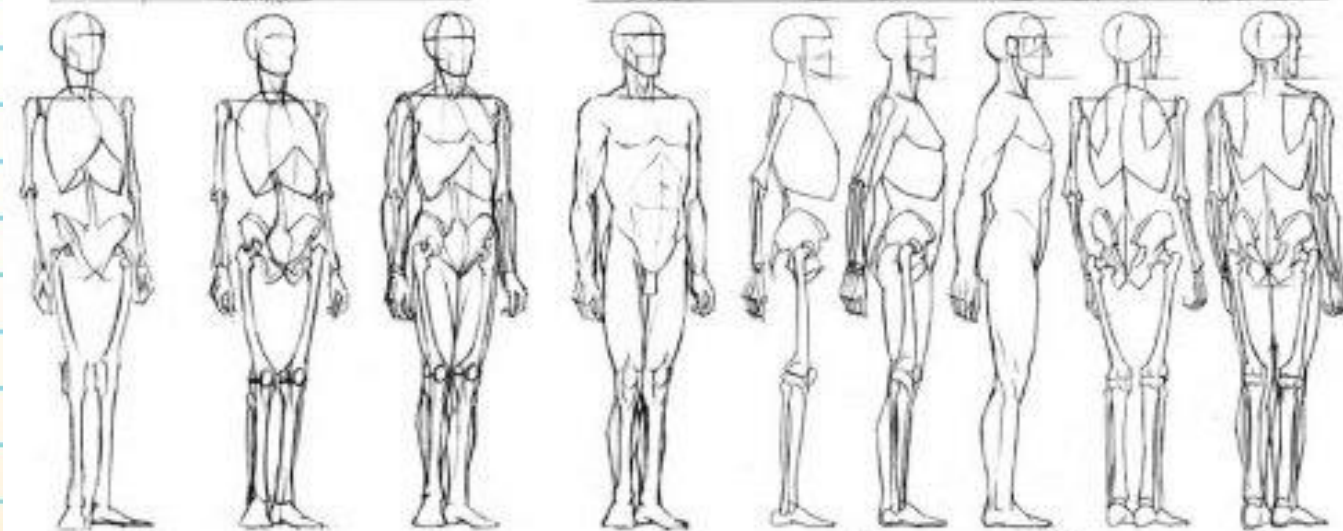
Кроме того каноны использовались для установления единиц измерения, с помощью которых тело было удобно разбивать на части, которые потом составлялись в “идеальные” пропорции. Например, в древнейшей системе пропорций, древнеегипетском каноне, такой единицей измерения была длина среднего пальца. Считалась, что она равна $1/19$ длины всего тела.

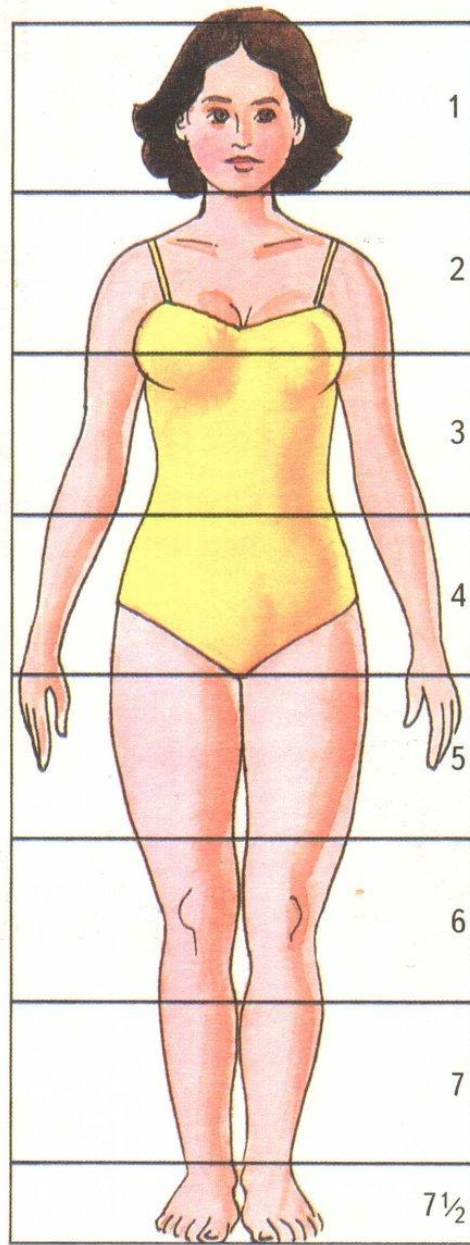
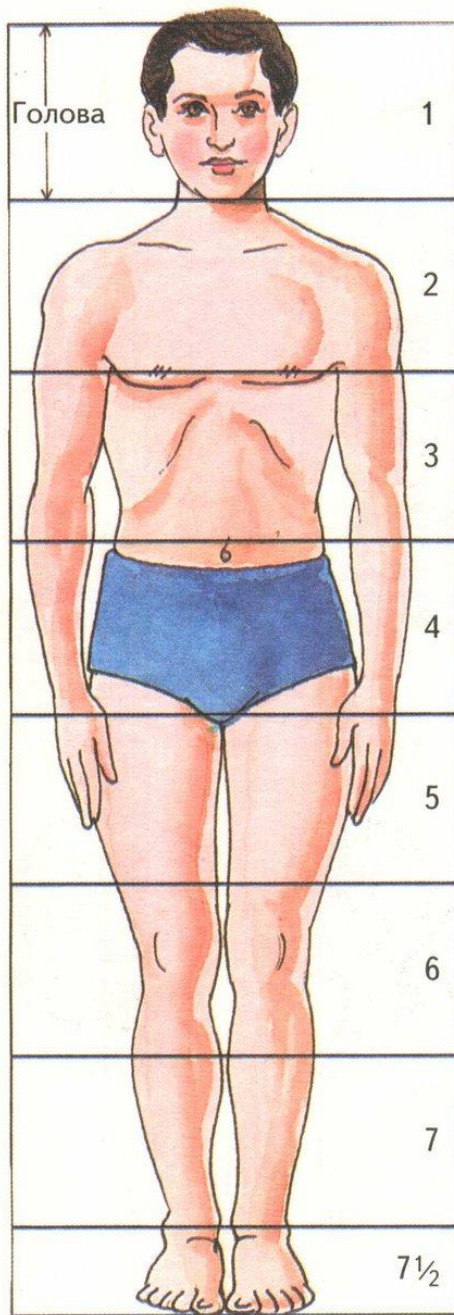
В древнегреческом каноне Поликлета единицей измерения была выбрана ладонь.

Древнеримский архитектор и писатель Марк Витрувий считал, что высота головы составляет $1/8$ от общей высоты человека.

Леонардо Да Винчи продемонстрировал многие идеи Витрувия с помощью знаменитого изображения “витрувианского человека”, на котором изображен человек в двух позах, наложенных друг на друга, вписанных одновременно в круг и в квадрат.

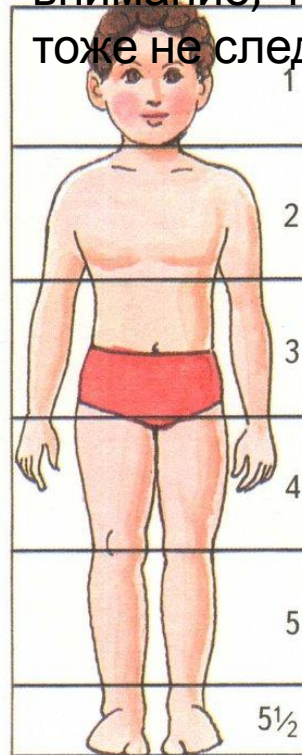
- Как вы могли догадаться, поиск совершенных методов измерения пропорций является бессмысленным занятием. Человеческие тела настолько различны, что все они никогда не смогут вписаться в единый стандарт. Уникальность каждого из них, является наиболее сложной и увлекательной частью изображения фигуры. Тем не менее:
- Знание нескольких, самых основных пропорций окажет нам существенную помощь в рисовании, если мы будем применять это знание в комбинации с внимательным изучением тела конкретной модели.
- Сегодня самой распространенной единицей измерения является голова. Считается, что общая длина тела составляет в среднем 7,5 – 8 голов.

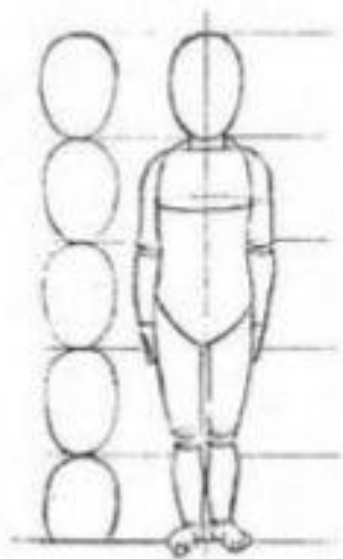




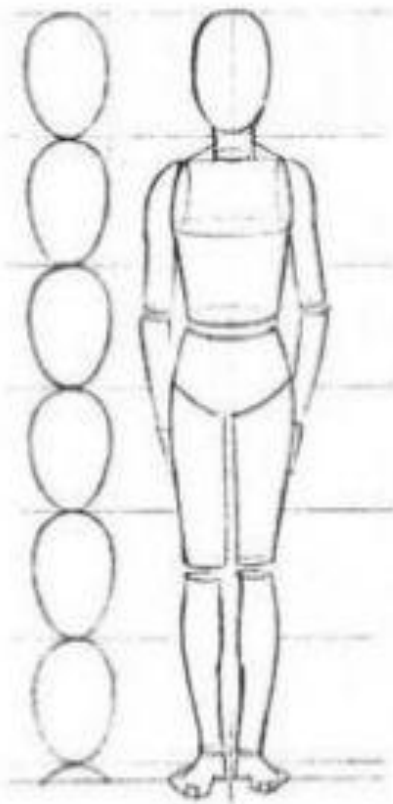
В ЧЕМ РАЗНИЦА МЕЖДУ ФИГУРАМИ ВЫСОТОЙ 7,5 И 8 ГОЛОВ?

Фигура высотой 8 голов будет иметь очень длинные ноги, такие как у топ-моделей, в то время как фигура высотой 7,5 головы выглядит более среднестатистической. Обратите внимание, что эти обобщения тоже не следует считать правилом

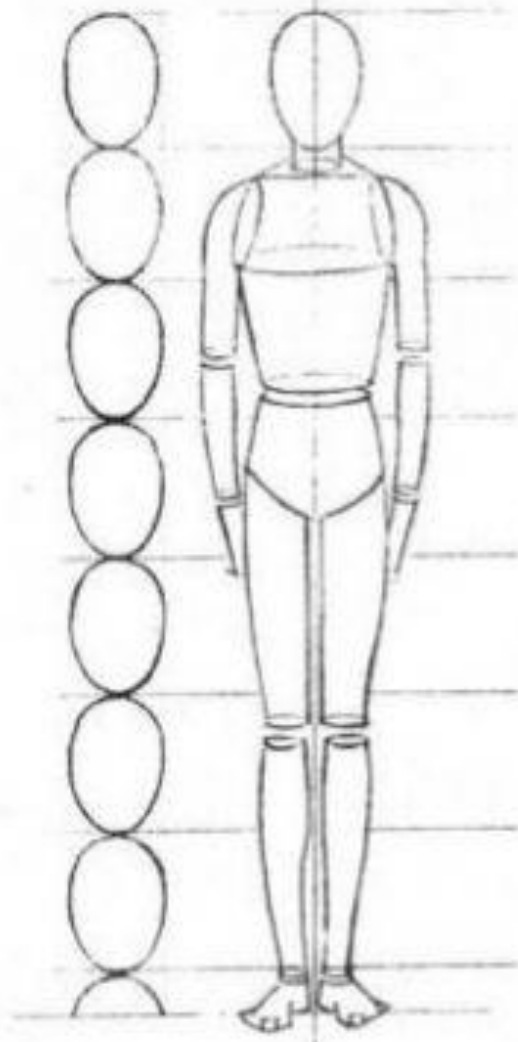




1 год



8 лет



12 лет

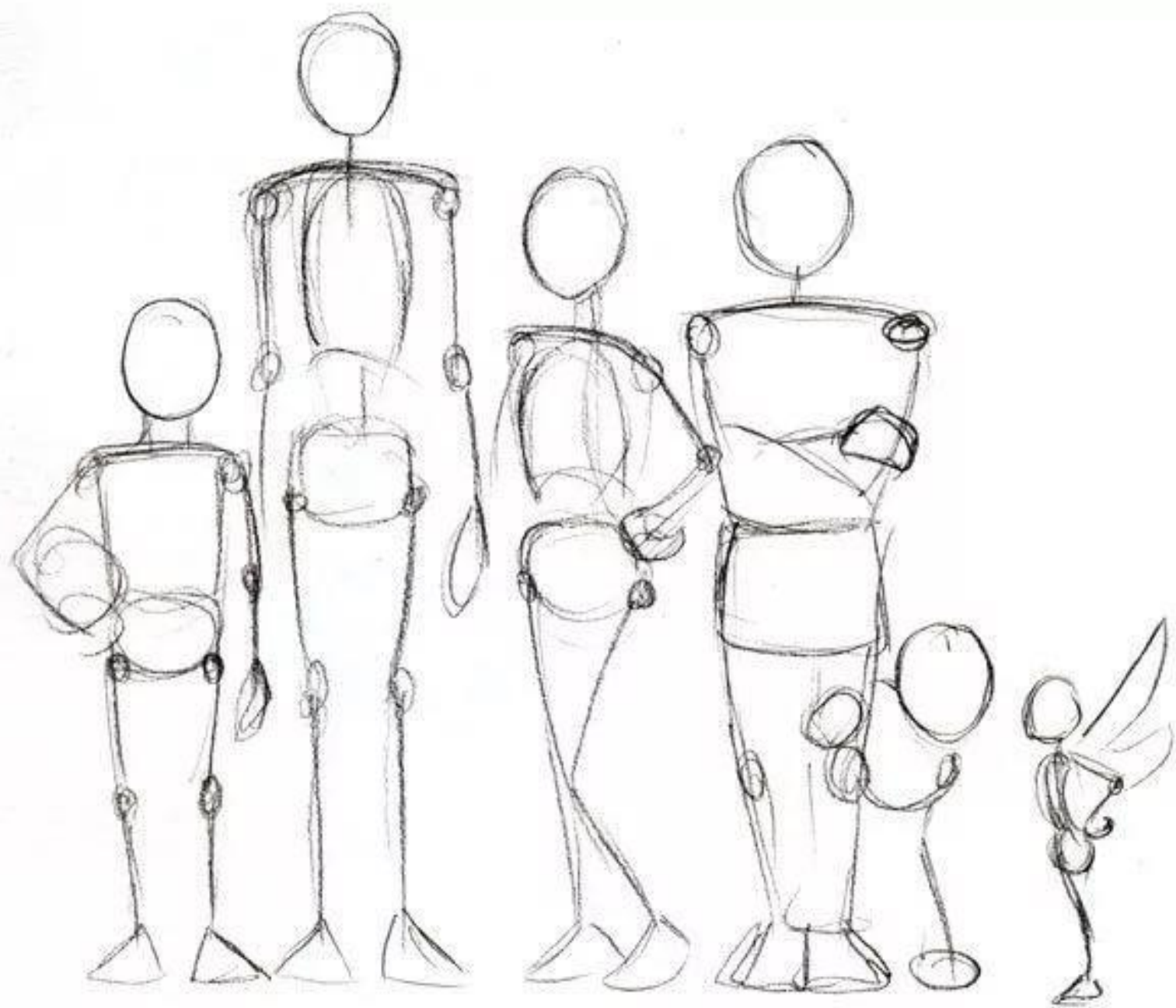
СИСТЕМА ПРОПОРЦИЙ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ФИГУРЫ: ЗА И ПРОТИВ

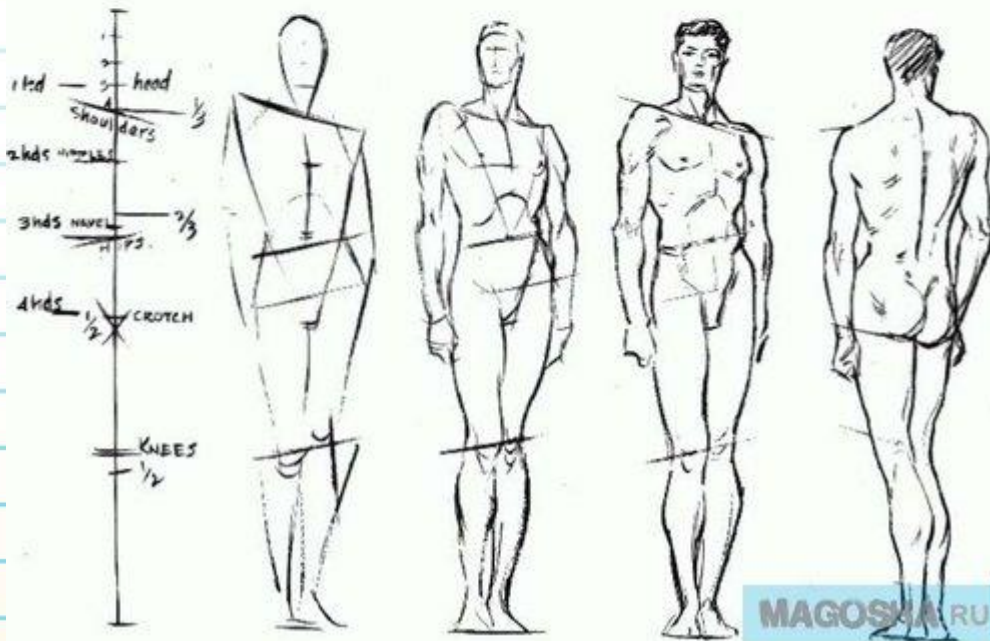
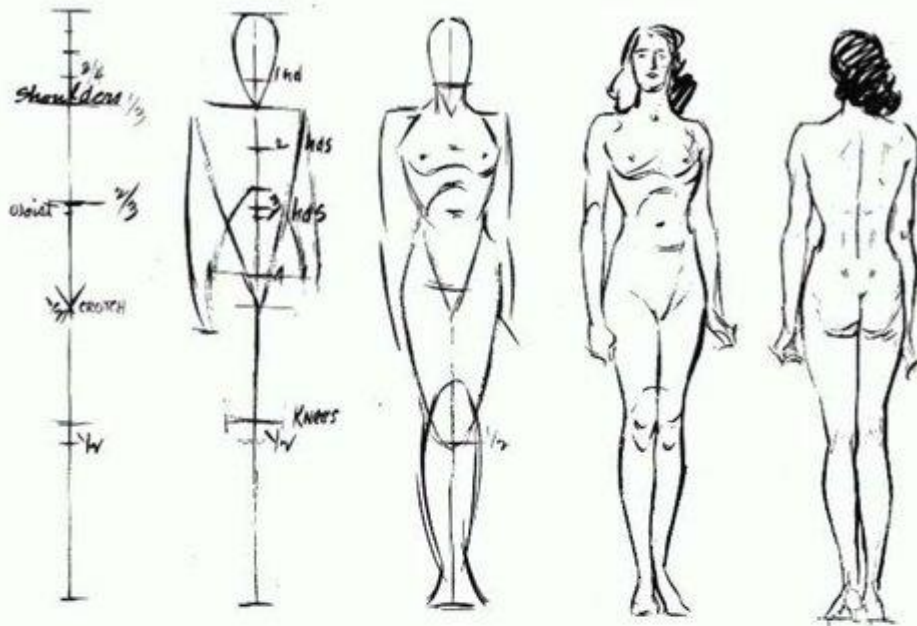
За:

- система пропорций дает вам основные ориентиры для определения верных расстояний
- пропорции помогают создать более точный рисунок, если сравнивать их с пропорциями конкретной модели
- запоминание пропорций окажет незаменимую помощь в рисовании по памяти или “из головы”
- запоминание пропорций поможет вам дать волю воображению, например, аниматор может принять решение удлинить или укоротить фигуру на одну-две головы, в случае, если он рисует вымышленного персонажа

Против:

- если слишком сильно полагаться на заученные пропорции, это может привести к тому, что вам будет лень разглядывать модель и ваши рисунки станут безжизненными
- из-за огромного разнообразия фигур и типов телосложений, ни одна система пропорций не может считаться непреложным правилом





7 fois la
hauteur de la tête

