

определения уровня сложности заданий. Пропорции тела мы рассмотрели на предыдущем уроке, а сегодня изучим тело более подробно.

Теория

Стоит открыть тайну что такое анфас, профиль и полупрофиль(полуанфас).

Анфас- положения объекта лицевой стороной к нам. Профиль- положение объекта повернутого лицевой стороной на 90 градусов.

В художественных школах и кружках поворот чего-либо между профилем и анфасом обозначается дробями или градусами, а у нас на занятиях любой такой поворот будет именоваться полупрофилем или же полуанфасом.

Интерактивно с учениками повторяем пропорции тела человека, где они уже сами должны отвечать, что в каких половинках от чего. Дальше рассказываем, как рисовать человека, НЕ стоящего в анфас. С этого момента старайтесь делать так, чтобы у детей не было возможностей рисовать арты исключительно в полупрофиль, а в идеале держащих разные части тела в разных полупрофилях.

Главным помощником в рисовании человека в любой позе являются несколько линий, три горизонтальных и одна вертикальная, которые и задают нам основу. Три горизонтальные линии – линия плеч, линия таза и линия ног.

Линия плеч нам может показать какое плечо поднято, какое опущено или же в какую сторону развернута грудная клетка персонажа. В некоторых случаях можно данную линию «надломить», чтобы показать полностью опущенные плечи или наоборот полностью поднятые.

Линия ног позволяет определить их положение, расстояние между собой и перспективу поверхности, на которой стоит персонаж. По сути это основа для всего положения тела.

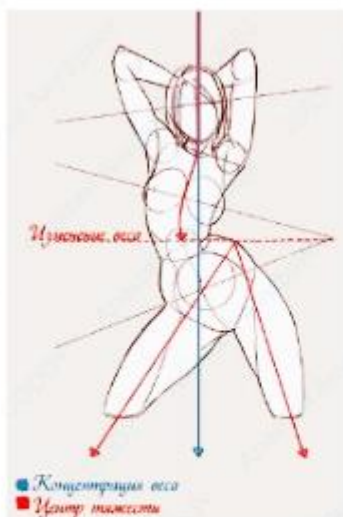


Рисунок 19. Пример фигуры с разным положением базовых линий

Линия таза переходная позиция между линиями плеч и ног. Она позволяет не допустить неестественных поз как в египетских фресках, где таз принимал положение либо как у ног в профиль, либо как у плеч в анфас. Так же позволяет показать на какую ногу опирается персонаж, ведь она будет ниже второй.



Рисунок 20. Египетская фреска в графике

Вертикальная линия же задает нам искривление и направление тела. Она либо является базовой направляющей позы, а три горизонтальные ее

поддерживают в композиционном плане и построении, либо наоборот она соединяет три горизонтальные линии, строящие позу. Данная линия идет всегда через позвоночник и повторяет его изгибы. Рисунок 21 демонстрирует данную линию. При помощи красного цвета. Голубым цветом показан центр тяжести тела, как это делали в школе на физике. К ней мы еще вернемся на данном уроке во время рассмотрения движения.



Рисунок 21. Вертикальная линия.

Линии моделирующие кости в художественном скелете стоит рисовать плавно. Они должны сохранять прямое направление, но строго прямыми не должны быть. Это позволит создать плавность движений.



Рисунок 22. Художественный скелет в свободной позе.

Но художественный скелет - не персонаж. Нам нужно добавить ему объем, добавить мышц. Отложив твердый карандаш для разметки в сторону, берем мягкий и поверх скелета рисуем мышцы.



Рисунок 23. Мышцы тела.

У тела есть много мышц, причем некоторые можно поделить на группы. Большинство из них нам не пригодится, но самые большие группы нам стоит запомнить и учитывать в рисунках. Начнем с рук.

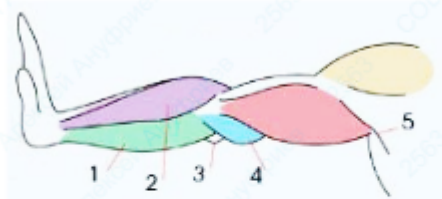


Рисунок 24. Мышцы рук.

1. Лучевой сгибатель запястья;
2. Лучевой разгибатель запястья;
3. Локоть «пик»;
4. Круглый пронатор;
5. Линия перехода к туловищу.

Мышцы руки грубо можно поделить на три группы: желтый, красный и фиолетово-зеленый, которые продемонстрировал Рисунок 24. Желтые мышцы по сути поднимают руку и при рисовании плавно сглаживают переход от плеч в руку. Далее идет красная мышца- бицепс и трицепс, она больше отвечает за локоть и направление руки. В рисовании напоминает небольшой конус, который утончается к локтю. Последняя по упоминанию группа фиолетово-зеленая (только потому что на рисунке обозначена двумя цветами). Она состоит из большого количества более мелких мышц, а по функционалу помогает двигать как самой рукой, так и кистью. В рисовании больше похожа на морковку с широкой частью у локтя.

На первых этапах рисования стоит детям сразу привить привычку рисовать выступающую косточку локтя. Это им в дальнейшем позволит более верно выставлять жесты рук. Кисти являются одним из самых сложных элементов в рисовании, и не только у детей. Поэтому на данном этапе стоит упростить кисти и ступни до моделирования «варежек и носок». Более подробно кисти будут рассматриваться отдельно на втором занятии третьего модуля на странице 74.

Рисунок 24 наглядно демонстрирует нам то, как расположены мышцы и как они должны выглядеть в упрощенном виде у накаченного персонажа. У персонажа не имеющего развитой мускулатуры мышцы будут иметь схожую форму, но еще более упрощенный вид. Цифрой 5 обозначена линия перехода к туловищу. Эта линия может быть нижней гранью желтой группы мышц и плавно перетекать в грудные мышцы, плавно соединяя тело и руку.

Детям стоит сразу объяснить, что эту желтую группу мышц стоит всегда делать более широкой, чем они привыкли. В противном случае рука все равно будет казаться мелкой лишней колбаской.

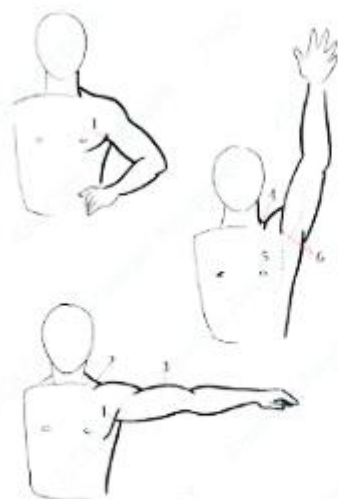


Рисунок 25. Переход от руки к телу.

В теле у нас тоже достаточно много групп мышц, но по сути нас сейчас интересует только одна- грудная. Мужская версия будет выглядеть более большой в анфас и более плоской в отличие от женской. Это связано с тем, что у женщин сильнее развиты молочные железы, чем у мужчин. Линия перехода руки к туловищу плавно переходит в линию грудной мышцы. У мужчин эта линия соединяется между собой в горизонтальную прямую. У женщин грудь находится ниже и не превращается в единую линию. Так же стоит всегда помнить, что она объемная.

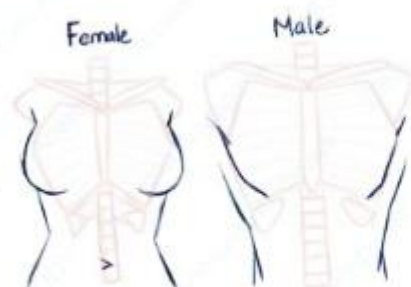


Рисунок 26. Грудь.

Так же стоит напомнить детям, что позвоночник у нас ровный только в анфас, а в профиль напоминает английскую букву «S».

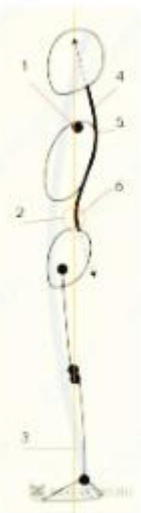


Рисунок 27. Позвоночник.

Далее мы рассмотрим ноги. С ногами как таковыми у детей проблем почти нет. Они рисуются проще, чем руки. Стоит обратить внимание на выступающую икроножную мышцу. См. цифра 5, Рисунок 28. На первых рисунках стоит рисовать ее несколько больше, чем она есть на самом деле, а позже, когда уже подсознательно о ней будут помнить все, то все нормализуется и выработается стиль и трактовка своего видения.

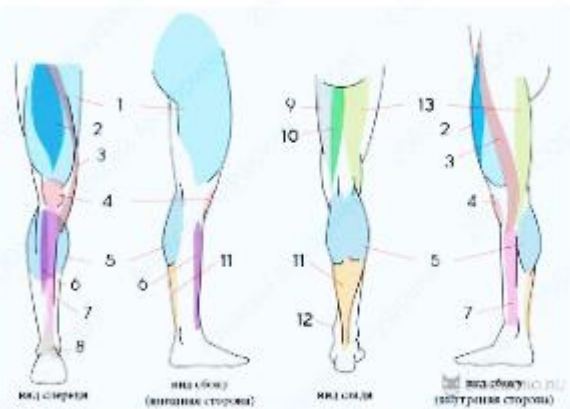


Рисунок 28. Ноги.

Данных знаний достаточно для изображения худого, не накаченного персонажа. Для изображения полных или накаченных людей стоит дополнительно места скопления жира и более подробно о мышцах соответственно.

На занятиях мы будем рассматривать несколько типов для поз.

1. Статика
2. Динамика
3. Перспектива

Статика – тип композиции, где предметы находятся в состоянии покоя, т.е. никакого движения.

Динамика – тип композиции, где предметы находятся в движении.

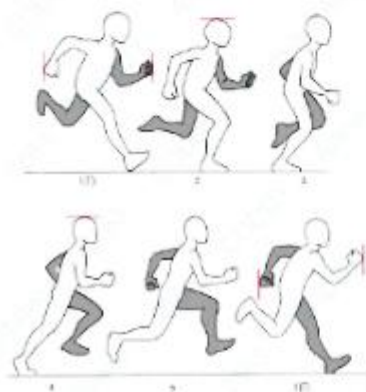


Рисунок 29. Бег. Динамика.

В нашем случае можно будет совмещать динамику и статику, т.к. объект один, но у этого объекта есть несколько подвижных частей. Например, персонаж стоит, что является статикой, но машет рукой, что является динамикой. Есть и другой пример, человек бежит, что является динамикой, но бегун смотрит вперед, значит голова его находится в статическом положении.

Показать динамику и статику можно изобразить при помощи линии центра тяжести (Рисунок 21). Если голубая линия заканчивается внизу не в ногах, то фигура «падает». Если это статическая поза, то стоит дополнительно сделать подпорку, если же это динамика, то помимо этого смещения стоит придать персонажу позу предполагающее движение, например, ходьба, бег.



Рисунок 30. Позы.

Любая часть тела, находящаяся в не в плоскости листа, подчиняются законам перспективы. Несмотря на то, что мы живем в трехмерном мире, у нас есть только два измерения для изображения предметов на бумаге. Третье измерение — то, которое придает глубину картине, рисунку, скетчу или чему-то еще, создается с помощью правил перспективы.

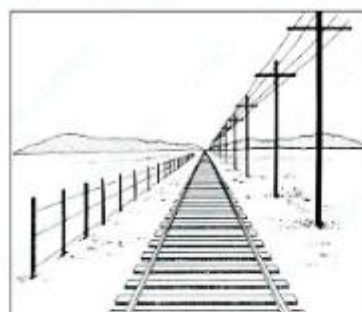


Рисунок 31. Перспектива

Перспектива — это скрытый, но жизненно важный элемент любого рисунка. Это, на самом деле, оптическая иллюзия, которая применяется ко всему, что вы видите. Перед вами стоит задача воспроизвести на плоском листе бумаги то, что на самом деле обладает третьим измерением: глубиной. Итак, перспектива — это всего лишь оптическая иллюзия, применяемая ко всему, на что вы смотрите. Шпалы, столбы линий электричества, которые показывает Рисунок 31 равны между собой, но если посмотреть на картинку, то шпалы постепенно уменьшаются.

цветовой тон - 61
Напряженность
насыщенность - 61
Насыщенность
напряженность, частота - 61

С

Светлота
тон - 61
Сенен
жанр аниме и манга,
означающий что история
рассчитана на парней-
подростков - 8
Сетка эмоций персонажа
Изображение демонстрирующее
персонажа испытывающего
различные между собой
эмоции, показывает мимику
персонажа - 35
Сингл
манга состоящая из одной
главы. - 7

Т

Тезис
Положение, кратко излагающее
одну из основных мыслей. - 56
Тон
светлота цвета - 61

Ф

Фанфик
термин, обозначающий
любительское сочинение по
мотивам популярных
оригинальных литературных
произведений, произведений
киноискусства (кинофильмов,
телесериалов, аниме и т. п.),
комиксов (в том числе —
манги), а также компьютерных
игр и т. д.. Так же может быть
в оригинальном жанре, не
привязанном к какому-либо
канону. - 42

Филлер
серия, которая не несет в себе
слысловой нагрузки и никак не
влияет на историю - 8

Х

Художественный скелет
Рисунок человечка при помощи
линий и простых
геометрических фигур с
соблюдением всех пропорций
- 9

Ч

Чистоота
насыщенность - 61