

Александр Рыжкин

при участии Елизаветы Рыжиной и Виталия Лещенко



# ГОЛОВА ЧЕЛОВЕКА

как рисовать

Авторская методика из 6 этапов

МИО

**Александр Николаевич Рыжкин  
Елизавета Рыжкина  
Виталий Лещенко**

**Голова человека: как  
рисовать. Авторская  
методика из 6 этапов**

**Серия «Мастерская художника»  
Серия «МИФ Арт»**

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=67764459](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=67764459)*

*Голова человека: как рисовать. Авторская методика из 6 этапов /  
Александр Рыжкин, Елизавета Рыжкина, Виталий Лещенко: 2022;*

*Москва; 2022*

*ISBN 9785001955214*

### **Аннотация**

Базовое и подробное руководство для художника по созданию портрета.

Автор даёт детализированные объяснения и поэтапно демонстрирует, как нарисовать голову человека – от построения черепа до рисования с натуры. Понимание последовательности работы и точные пошаговые указания позволят добиться

искусного исполнения, глубины, цельности и выразительности рисунка.

В основе книги лежит методика Александра Рыжкина, основанная на двадцатилетнем опыте преподавания, а также его талант объяснять, обучать и вовлекать в творческий процесс. Книга станет незаменимым пособием для художника, иллюстратора, дизайнера, аниматора и любого, кто всегда хотел рисовать реалистичные портреты.

## **От автора**

На начальном этапе обучения всех нас поджидают неудачи. Поэтому хорошо, если рядом будет учитель, который поможет исправить допущенные ошибки, или учебник, в котором отмечены все вехи на пути. Пройдя его поэтапно, будущий художник сможет понять последовательность работы. Если вы изучите ранние произведения известных мастеров, то увидите, какими они были наивными поначалу. Но постепенно они набирались опыта – и добивались цели.

Творчество бывает разным. Для творца-профессионала главное – умение реализовать задуманное. Поэтому чем большим инструментарием обладает художник, тем лучше. Академический рисунок помогает нам видеть форму, уметь ее реалистично

передать на листе, учит чувствовать тональные соотношения, видеть перспективу и искажения объектов по мере их удаления от зрителя, различать цвета. Академический рисунок – азбука искусства. Именно он развивает мозг художника, учит улавливать красоту ритмов и связи всех форм.

## **Для кого эта книга**

Для начинающих художников, иллюстраторов, дизайнеров, аниматоров и всех, кто хочет рисовать реалистичные портреты.

# Содержание

Вступление	7
Часть I. Основы создания портретов	12
Глава 1. Череп	13
Конец ознакомительного фрагмента.	45

**Александр Рыжкин  
при участии Елизаветы  
Рыжкиной и  
Виталия Лещенко  
Голова человека: как  
рисовать. Авторская  
методика из 6 этапов**

*Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.*

© Александр Рыжкин, 2022

© Оформление. ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2022

\* \* \*

# Вступление

Как известно, в молодом возрасте легче усваивать новую информацию, а во взрослом проще видеть цель, к которой идешь. Рисовать можно и нужно начинать в любом возрасте. Самое главное – постичь гармонию этого мира.

На начальном этапе обучения всех нас поджидают неудачи. Именно поэтому хорошо, если рядом будет учитель, который поможет исправить допущенные ошибки, или учебник, в котором отмечены все вехи на пути. Пройдя его поэтапно, будущий художник сможет понять последовательность работы. Если вы изучите ранние произведения известных мастеров, то увидите, какими они были наивными поначалу. Но постепенно они набирались опыта и добивались цели.

Для художника очень важны усидчивость, сила воли для достижения цели, хорошая память, насмотренность и, конечно, самоорганизация.

Каждый, кто решил посвятить себя изобразительному искусству, сам выбирает, какая тема или жанр ему ближе всего: пейзаж, натюрморт, портрет или что-то другое. Важно определить философию своего творчества и эмоциональный характер работы, найти свое звучание, свой узнаваемый стиль, ведь мы постоянно в поиске нового взгляда на окружающий мир.

Очень важно не забывать принципиальный момент: все, что существует в этом мире, структурировано и даже хаос имеет свою структуру. Художник постоянно выстраивает свой путь, цели, задачи, определяет метод реализации своей задумки. Но главный двигатель этого процесса – вдохновение. Лично для меня основным источником последнего становятся красота и люди. А их вокруг множество.

Творчество бывает разным. Для творца-профессионала главное – умение реализовать задуманное. Поэтому чем большим инструментарием обладает художник, тем лучше. Академический рисунок помогает нам видеть форму, уметь ее реалистично передать на листе, учит чувствовать тональные соотношения, видеть перспективу и искажения объектов по мере их удаления от зрителя, различать цвета. Академический рисунок – азбука искусства. Именно он развивает мозг художника, учит улавливать красоту ритмов и связи всех форм.

Я преподаватель. А преподавание – это в первую очередь саморазвитие. Умение делиться накопленным опытом помогает ставить цель и достигать ее. Прежде чем объяснить что-то кому-нибудь, нужно объяснить это себе. И конечно, приятно видеть, как у начинающего художника получается нарисовать лучше то, что давалось ему с трудом. У меня еще так много вопросов – и ответы на них легче всего искать вместе с теми, кто тоже ищет. А это ученики.

Самое важное в обучении искусству – это комплекс за-



нятий разными, на первый взгляд, предметами, без которых невозможно воспитать целостного художника, художника как личность. Нужно очень хорошо знать историю искусства, уметь рисовать, писать (работать с цветом). Философия искусства и ремесло должны идти рука об руку.

Курсы и книги, которые мы выпускаем, нужны в первую очередь художнику, который только начинает осваивать основы мастерства. Ведь у него возникает много вопросов: как и что делать, как проводить линию и куда, почему нужно штриховать в ту или иную сторону, как правильно передавать объем, как показать пространство на листе (на двумерной плоскости построить трехмерное пространство), как начинать рисунок и как его заканчивать, как компоновать на листе изображение? И конечно, ему очень важно научиться видеть ошибки и быстро их исправлять.

Поэтому рекомендую всем новичкам почаще ходить на выставки, рассматривать и анализировать произведения искусства, обязательно изучать историю искусств. Чтобы развиваться в своем деле, необходимо много копировать рисунки старых мастеров. Благодаря этому вы приобретете множество базовых навыков, крайне важных для овладения мастерством.

**Успехов в обучении и творчестве!**

Александр Рыжкин,

преподаватель МГХПА им. С. Г. Строганова  
[rizhkin.ru](http://rizhkin.ru)



# **Часть I. Основы создания портретов**

Работа с портретом включает несколько стадий. Нужно начать рисунок, вести его и завершить. С помощью этой книги вы создадите цикл работ: рисунок черепа, экорше, гипсовой головы и живой модели. Каждая из них включает шесть последовательных этапов, с подробным описанием шагов и иллюстрациями. Такое деление не случайно, с методической точки зрения умение четко придерживаться шести основных структурных элементов дает возможность начинающему художнику не отвлекаться во время работы над рисунком. Многолетние наблюдения за студентами-художниками позволили выявить практически идеальное соотношение шагов, ведущих к успеху в творчестве.

В результате вы освоите принципы академического мышления, о которых раньше не знали или сути которых не понимали. А при отработке навыков академического рисунка по данному пособию рекомендую использовать следующие материалы: лист формата А2 и простые карандаши твердостью Н, НВ, В, 2В.

# 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.



# 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.

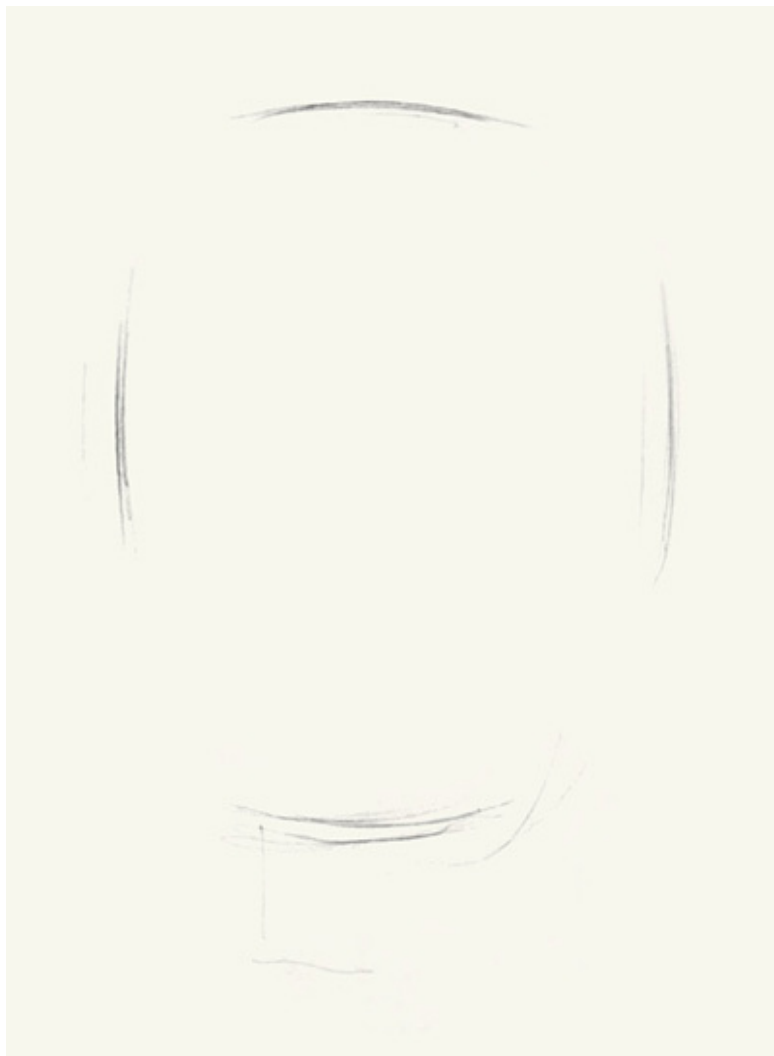
**Итак, вот список самых важных ориентиров композиции:**

- 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.

## ЭТАП 1



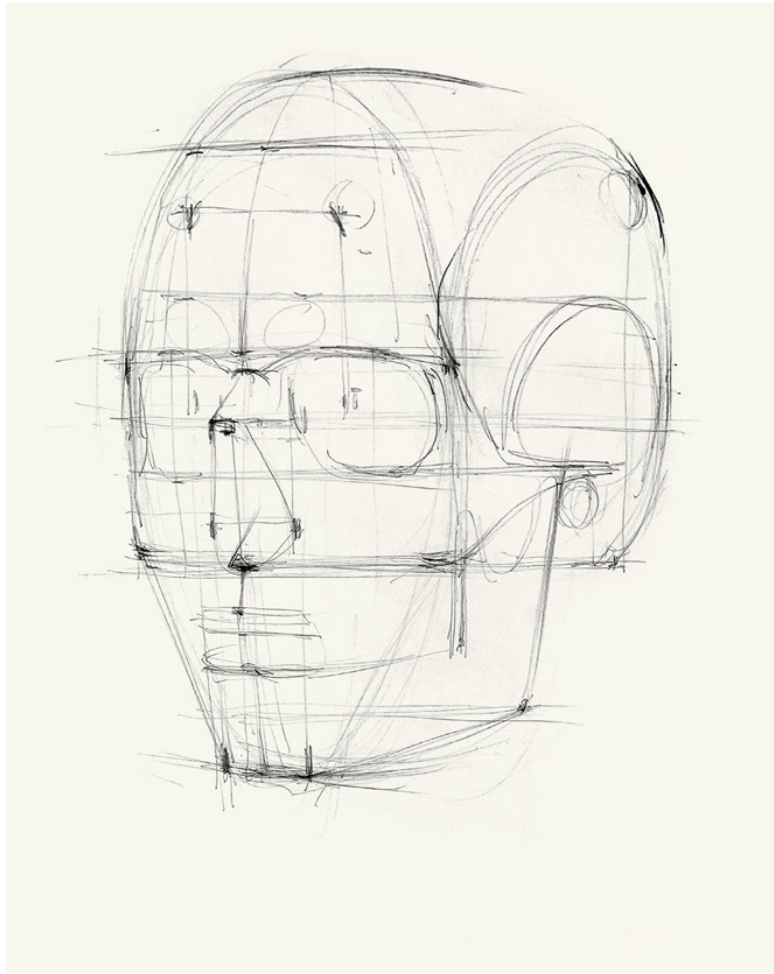


## **2. ПОСТРОЕНИЕ БОЛЬШИХ ФОРМ: ПРОПОРЦИИ И ОТНОШЕНИЯ**

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 замеряем расстояние между самыми выступающими точками модели слева и справа. Здесь это затылок и край надбровной дуги. Далее мы замеряем 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.

### **ЭТАП 2**



Далее нужно определить расстояние от внешнего края ле-

вой 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 замеряем 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) на глаз. Чтобы точнее определить пропорции, мы замеряем расстояние от нижнего края подбородка до альвеолярного края (ме-

сто, 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. 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 ра-



курсе  $\frac{3}{4}$  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.

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.

### 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 наносим легкий тон. Последний позволяет нам понять правильный объем.

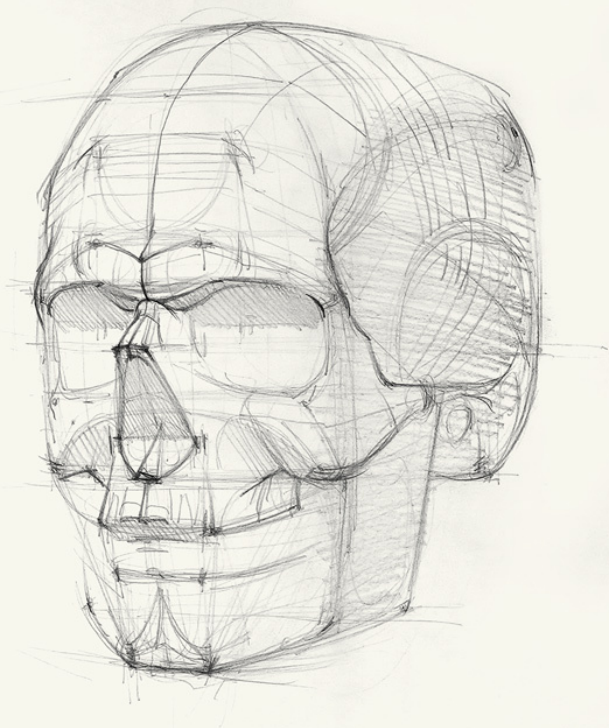
Точка, из которой выходят надбровные дуги, расположена на самой горизонтальной поверхности лобных пазух. Центральная ось как будто переваливается через эту точку на поверхность лба и идет дальше к затылку.

Пазухи, которые дают объем в межбровном пространстве, заканчиваются, не доходя до середины верхней орбиты глазницы. Они не идут до самого края глазницы или до виска. Пазухи ограничены зоной лобных бугров, которые находятся над ними.

Важная особенность академического рисунка в том, что мы всегда должны фиксировать крайние точки

объемов, сохраняя симметрию и «парную» систему.

## ЭТАП 3



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 по-

верхность 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 верхнечелюстной. 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.



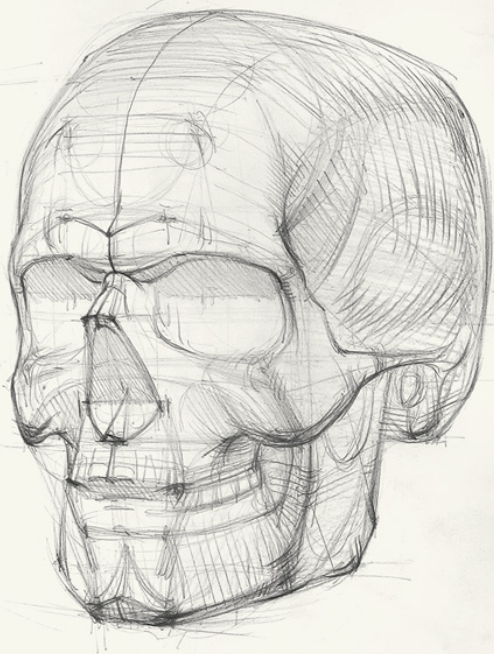
## **4. ОТРИСОВКА МЕЛКИХ ДЕТАЛЕЙ. ПРОРАБОТКА ОСНОВНЫХ ТОНАЛЬНЫХ ОТНОШЕНИЙ**

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

**ЭТАП 4**



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 гипсе.

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 прорабаты-

ваем 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 горизон-

тальную 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 ли-

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

**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.

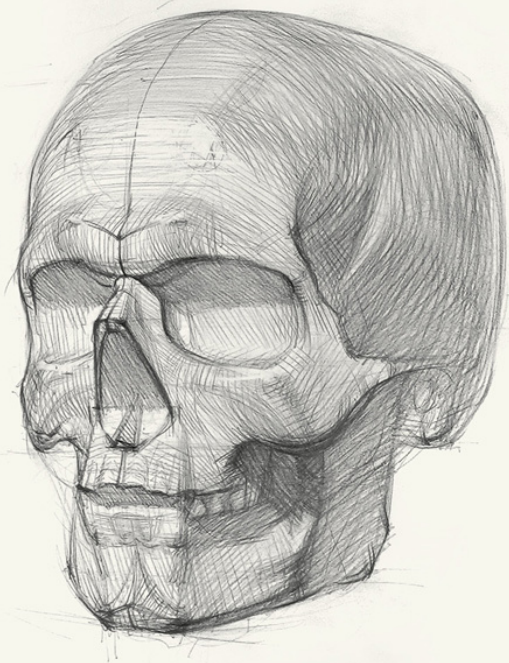
**Чтобы не переборщить с нажимом карандаша и силой тона, советуем использовать карандаши В и НВ.** Карандашом НВ прорабатываем все световые области, а для теневых лучше использовать более мягкий. Так нам не придется прикладывать слишком много физических усилий для их проработки.

**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.

## ЭТАП 5



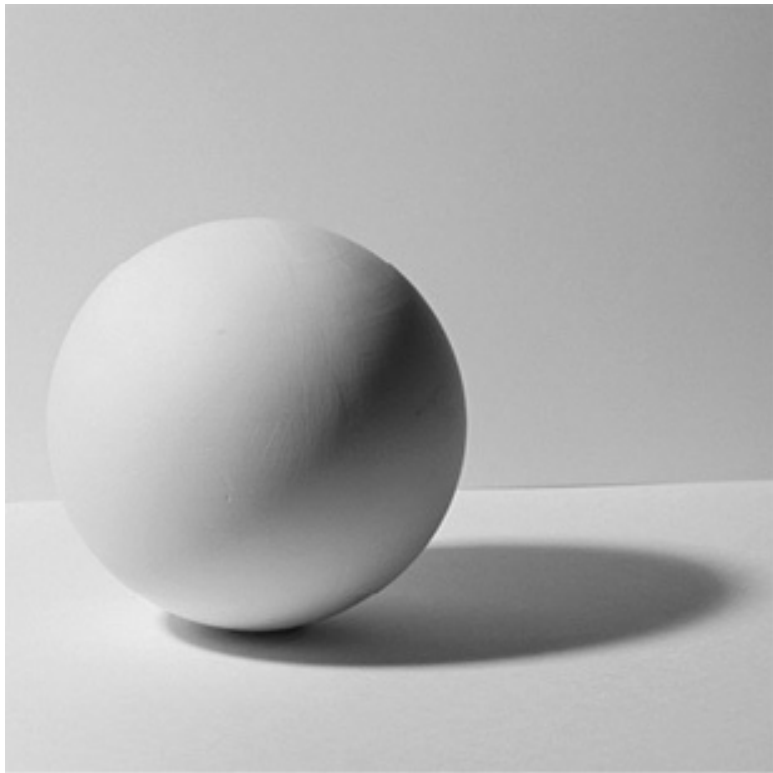


Покрываем всю поверхность поперечным штрихом, чтобы зрителю были понятны изменения поворотов и изгибы плоскости. Направление штриха задает путь, по которому будут скользить глаза зрителя.

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 повер-

нуты в направлении от источника света. Мы используем поперечную 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.

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.