

# DRAWING THE HEAD AND HANDS

by Andrew Loomis

---

*Эндрю Лумис*

## Рисование голов и рук

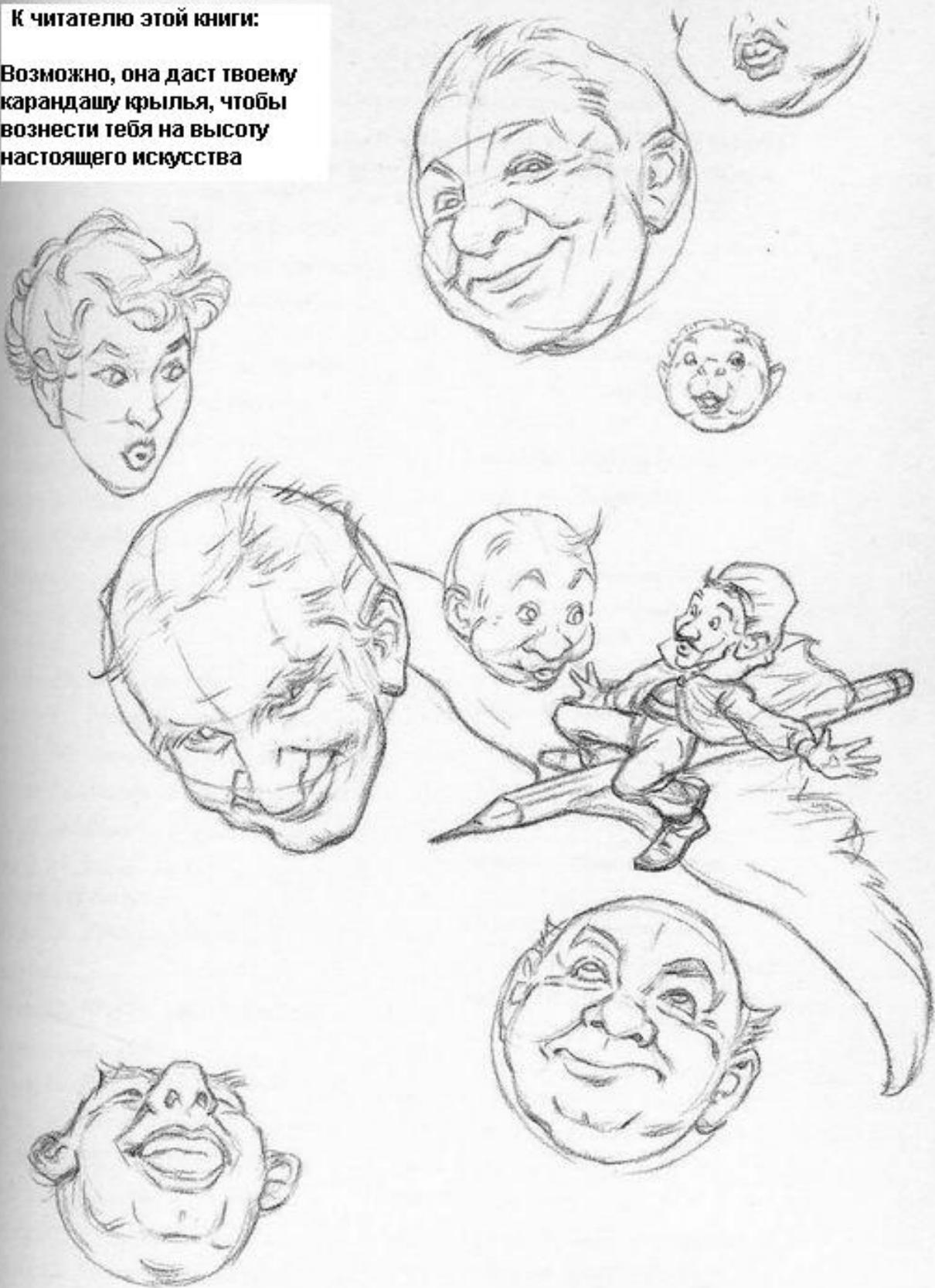


Нью-Йорк, Викинг-Пресс

Перевод: WildBoar

**К читателю этой книги:**

**Возможно, она даст твоему  
карандашу крылья, чтобы  
вознести тебя на высоту  
настоящего искусства**



**СОДЕРЖАНИЕ**

Короткий разговор с читателем	4
Часть I. Мужские головы	9
Плоскости	18
Ритм	25
Стандартная голова	26
Мышцы на голове и лице	27
Почему нужна анатомия, чтобы рисовать головы	30
Тонирование	40
Часть II. Женские головы	47
Часть III. Детские головы	58
Часть IV. Рисование мальчиков и девочек	65
1. Маленькие дети	66
2. Дети младшего школьного возраста	75
3. Подростки	80
Часть V. Руки	84
Напутствие читателю	99

## КОРОТКИЙ РАЗГОВОР С ЧИТАТЕЛЕМ

Как удачно для человечества, что каждый мужчина, женщина или ребёнок наделён индивидуальным и узнаваемым лицом! Если бы все лица были одинаковыми, как этикетки на банках томатов, мы жили бы в весьма запутанном мире. Если хорошенько подумать, жизнь – это постоянный поток впечатлений и контактов с людьми, различными людьми. Вообрази на мгновение, что Джон, продавец яиц, является точной копией Смита, банкира; что лицо сидящего за столом напротив может принадлежать миссис Мёрфи, миссис Голдблатт или миссис Троцки – и ты не можешь с уверенностью сказать, кому из них. Представь, что все лица в журналах и газетах, по телевизору относятся к одному мужскому и одному женскому типу – какой скучной тогда оказалась бы жизнь! Даже если твоё лицо далеко от идеала красоты, всё равно ты должен быть благодарен природе хотя бы за то, что каждый из нас – личность и каждое лицо, хорошее или плохое, неповторимо.

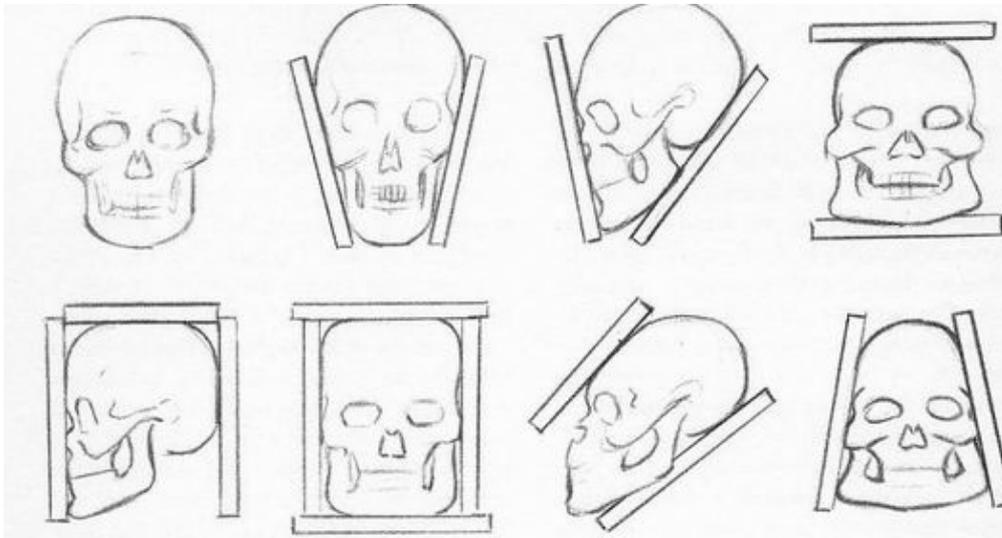
Эта индивидуальность лиц представляет большой интерес для изучения, особенно тем, у кого есть хотя бы малейший талант рисования. Когда мы начинаем постигать причины этих различий, обучение становится захватывающим. Природа не только сделала наши лица средством идентификации, она может рассказать через лица довольно много о каждом из нас.

Наши мысли, наши эмоции и отношения к чему-либо, даже тип жизни, которую мы ведём, отражаются в наших лицах. Оставив в стороне психологию и эмоции, мы можем выразить простым языком основные технические причины для улыбки, испуга и других выражений лица. Мы говорим, что этот человек выглядит виноватым, пристыженным, испуганным, довольным, сердитым, чопорным, уверенным, расстроенным и т.д. Несколько мышц, прикрепленных к костям черепа, обеспечивают механику каждого выражения и эти мышцы и кости не так уж сложно изучить. Сколько здесь скрыто интересного!

Позволь мне сказать вначале: для того, чтобы успешно рисовать голову, не надо быть «ловцом душ» или «читателем мыслей». Рисование – это прежде всего правильное представление формы в её пропорциях, перспективе и освещении. Все другие качества входят в рисунок, как способы, которыми представлена форма. Если художник делает это правильно, рисунок передаёт душу персонажа. Как художники, мы только видим, анализируем и рисуем. Глаза, нарисованные конструктивно правильно и верного размера, будут казаться живыми благодаря мастерству, а во все не способности художника читать душу натурщика.

Элемент, который подвержен самым большим вариациям – это форма самого черепа. Бывают круглые головы, квадратные головы, головы с широкими и выступающими скулами, удлинённые головы. Есть головы с высокими затылками или лбами, а есть с низкими. Некоторые лица выпуклые, а другие – вогнутые. Носы и подбородки бывают выступающими и плоскими. Глаза – большими или маленькими, отстоящими друг от друга широко или сближенными. Уши – всевозможных форм и размеров. Есть худые и полные лица, с крупными или мелкими костями. Существуют длинные губы, широкие губы, тонкие губы, полные губы и такое же разнообразие в формах и размерах носов. Понятно, что сочетание этих разнообразных факторов даст миллионы различных лиц. Конечно в усреднённом виде некоторые комбинации факторов повторяются. По этой причине люди, которые иногда никак не связаны друг с другом, оказываются похожими. У каждого художника бывали случаи, когда о голове, которую он нарисовал, говорят, что она похожа на кого-то из их знакомых или родственников.

Для художника самое простое вначале – полагать, что череп является податливым и принимает определённую форму, как результат нажатий – как если бы резиновый мяч сжимали разными способами без изменения его объёма. Хотя разнообразие форм черепов весьма велико, их объём примерно одинаков. Представь, что ты сделал модель черепа из мягкой глины, а затем сжимаешь его между досками в разные формы. Таким образом из одного объёма можно сделать вытянутую голову, широкую голову, выступающие скулы и все другие типы голов. Как головы приобрели такую форму – это уж не наша проблема, мы только анализируем и определяем тип черепа определённой головы, которую хотим нарисовать. Позднее, когда ты познакомишься с конструкцией черепа, ты сможешь нарисовать практически любой тип, какой только захочешь.



К тому времени, как ты поймёшь, как плоть распределяется поверх костей на лице, ты сможешь рисовать различные выражения на одном и том же лице. Важно запомнить, что череп зафиксирован в своей позиции и, за исключением челюстей, не двигается; плоть же подвижна и постоянно меняется, а также подвержена влиянию здоровья, эмоций и возраста. После того, как череп полностью сформировался, он остаётся неизменным на протяжении всей жизни и является структурным основанием изменяющегося вида плоти. Таким образом, череп всегда – основа, а все прочие детали строятся поверх него.

Глядя на череп, мы можем изучить расположение деталей, для художника более важное, чем сами детали. Детали должны занимать правильное место в нашей конструкции. Если они делают это, их рисование не вызывает затруднений. Попытаться нарисовать деталь без правильного её расположения – задача безнадёжная. С глазами происходят странные вещи, рот вместо улыбки выражает злобную гримасу, лицо принимает причудливое и ненатуральное выражение. Попытки исправить его дают отрицательные результаты. Вместо того, чтобы вернуть глаз на место, обрезаются щека; меняя линию челюсти, удлиняем лоб. Вначале следует научиться рисовать в контур головы. И этому, я уверен, ты сможешь научиться, читая последующие страницы книги.

Большая разница между полностью любительскими попытками и профессиональным подходом состоит в том, что новичок начинает с рисования глаз, носа, ушей и рта на чистом листе бумаги, окружая их неким контуром, который представляет лицо. Это рисование в двух измерениях – только высота и ширина. Мы должны как-то добавить третье измерение, и это означает, что следует рисовать голову целиком, как она существует в пространстве и строить лицо поверх неё. Делая так, мы не только можем разместить детали, но и установить плоскости света и тени и, в дальнейшем, идентифицировать все бугорки и складки, вызванные лежащей под ними структурой мышц, костей и жира.

Чтобы помочь новичку перейти к третьему измерению, разными преподавателями предлагались разные подходы. Некоторые используют форму яйца, другие – форму куба или кирпича. Некоторые даже начинают с одной детали и строят форму вокруг неё, пока не будет завершена вся голова. Однако все они оставляют большие шансы для ошибки. Только спереди голова выглядит как яйцо, и даже в этом случае отсутствует линия скул. В профиль голова не похожа на яйцо. То же и с кубом – нет точного способа установить положение головы в нём. Голова с любой точки зрения совсем не похожа на куб. Куб имеет только одно значение для рисования головы – он помогает установить вспомогательные линии в перспективе, как ты узнаешь позднее. Логичнее начать с формы, которая изначально похожа на череп – простой для рисования, но достаточно точной для целей конструирования. Этих целей можно достичь, нарисовав шар, представляющий верх черепа, который является круглым, но сжатым с боков, а затем добавить к нему челюсть и прочие детали. Несколько лет назад я открыл для себя этот метод и положил его в основу моей первой книги «Fun with a pencil» («Забавы с карандашом» - прим. перев.). Рад сообщить, что метод этот был принят с большим энтузиазмом и теперь широко используется как в обучении, так и профессиональными художниками.

Любой прямой и эффективный подход должен основываться на черепе, его частях и точках их разделения. Это не менее логично, чем начинать рисование колеса с квадрата, а рисование головы – с куба. Отрезав углы квадрата и подравнивая то, что осталось, в конце концов можно получить вполне хорошее колесо. Можно также отщипывать кусочки от куба, пока не получится голова. Но зачем выбирать такой долгий путь? Почему не начать с круга или шара? Если не можешь нарисовать круг, обведи монетку или другой круглый предмет. Скульптор ведь начинает с общей формы лица, прикреплённой к шару черепа. Он не может делать иначе.

Я представляю этот простой путь в моей книге потому, что этот подход является одновременно творческим и точным. Любой другой точный подход предполагает использование механических приспособлений: проектора, кальки, пантографа или расчерчивания на квадраты. Возникает вопрос, что же ты хочешь развить в себе: способность рисовать голову или способность использовать приспособления, чтобы проектировать её? Если второе, то, думаю, эта книга тебе будет неинтересна. Если твоя цель – создание абсолютно точной копии, и ты не хочешь рисковать, тогда рисуй голову любым способом, который тебе лучше подходит для этого. Если же ты хочешь испытать удовольствие и дрожь волнения от завершённой работы, я предлагаю тебе средство улучшить собственные способности. Рисунки на стр.7-8 показывают возможность создания любых типов и разновидностей черепов. После того, как ты научишься устанавливать шар и плоскость, ты сможешь делать с ними всё, что угодно, собирая вместе все части по отметкам, которые сделал на средней линии лица. К твоему распоряжению челюсти, уши, рты, носы и глаза, и каждый из них может быть большим или маленьким. Скулы могут быть высокими и низкими, верхняя губа – длинной или короткой, щёки – полными или впалыми. Различными комбинациями этих деталей ты можешь получить почти бесконечное разнообразие персонажей. Это огромное удовольствие – экспериментировать.

Хотя в конструировании любой головы ты столкнёшься с более-менее одинаковыми проблемами, эта книга поделена на части, посвящённые рисованию мужчин, женщин и детей разных возрастов. Как мы увидим, хотя технические отличия невелики, имеется заметная разница в подходах и ощущениях. Технические проблемы излагаются в первой части, а знания, которые даст нам их изучение, будут применяться в следующих частях книги.

Умение правильно рисовать руки также важно для художника. Часть 5 поможет тебе понять принципы конструкции, на которой основано реалистичное изображение рук.

А теперь давай приступим к делу.

## ТИПЫ ЛИЦА



Круглое



Квадратное



Узкое



Широкое



Узкая челюсть



Высокий лоб



Низкий лоб



Толстое



Худое



Покатый лоб



Выступающий лоб



Плоский затылок



Большой нос, низкий лоб



Квадратная челюсть



Покатая челюсть

Высокий лоб, небольшая  
челюсть

Тяжёлая челюсть



Круглый профиль



Впалый профиль

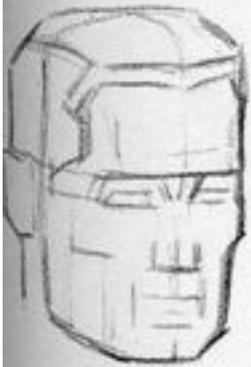


Угловатое



Широкая голова

Построение вытянутой головы



Тяжёлая кость, выступающие скулы

Квадратная голова



Круглая голова

Впалая челюсть



Различные детали прикреплены к одному и тому же черепу



## ЧАСТЬ 1. МУЖСКИЕ ГОЛОВЫ

Давай вначале определим основную цель. Ты можешь интересоваться рисованием, как хобби. Ты можешь быть студентом, посещающим курсы рисования. Ты можешь быть молодым профессионалом, вышедшим из школы, прилагающим усилия для улучшения своей работы, чтобы она приносила больше дохода. Возможно, ты учился рисованию много лет назад, а теперь у тебя появилось время и стимул начать снова. Возможно, ты уже многого достиг в сфере коммерческого искусства, где присутствует огромная конкуренция, и ищешь что-то новое, что поможет тебе удержать свои позиции и, может быть, продвинуться вперёд. К какой бы из этих категорий ты ни относился, эта книга будет полезна для тебя, потому что она даёт практические знания в технике рисования голов как для начинающего, так и для более опытного художника в те раздражающие моменты, когда нарисованная им голова оказывается неудачной.

Должен быть настоящий основной мотив за твоими усилиями. Спроси себя честно: «Почему я хочу рисовать головы и делать это хорошо?». Для удовлетворения своими достижениями? Достаточно ли этого для тебя, чтобы жертвовать своим временем и другими делами для обучения? Надеешься ли ты когда-нибудь продать свою работу и сделать рисование средством существования? Хочешь ли ты рисовать портреты, головки девушек для календарей, иллюстра-

ции для журналов, для рекламы? Может быть, рисование – это форма релаксации для тебя, помогающая снять напряжение и очистить разум от забот и проблем? Найди свой основной мотив, потому что, если он достаточно силён, он поможет тебе противостоять разочарованиям, крушению иллюзий и прочим неудачам.

Позволь дать тебе совет? Каким бы ни был твой мотив, постарайся не быть нетерпеливым. Нетерпение – одно из самых больших препятствий на пути к действительным способностям. Делать что-то хорошо, по моему мнению, означает преодолевать препятствия разного рода на пути к цели. Мастерство – это способность преодолевать препятствия, первое из которых – недостаток знаний о вещах, которыми ты собираешься заниматься. Мастерство – это результат попыток делать вновь и вновь, применяя свои способности и проверяя знания, которые получил. Давай отбрасывать прочь неудачные попытки и продолжать работу. Давай считать препятствия чем-то ожидаемым в любых устремлениях, тогда они не будут казаться непреодолимыми.

Наша книга будет иметь небольшое отличие от других учебников. Обычно в учебниках материал ограничен изложением проблем и решений или техническим анализом. Это, как я считаю, и является причиной, почему учебники и справочники так трудно читать. Каждое творческое усилие затрагивает индивидуальность, поскольку мастерство – это индивидуальное качество. Мы имеем дело не с органическими материалами, а с человеческими качествами, такими как надежды и амбиции, вера или разочарование, мы должны выбросить из книги формулы и считать личные достижения основным элементом нашего плана. Учитель будет не очень успешным, если он даёт ученикам только слова из учебника, только холодные голые факты без чувств, без похвал, без личного приободрения. Я не могу разделить с тобой твои личные проблемы, но я могу точно вспомнить мои собственные и предполагаю, что твои проблемы вряд ли сильно от них отличаются. Таким образом, книга будет предсказывать решение этих проблем ещё до того, как ты с ними встретишься.

Моя задача – предоставлять тебе рабочий материал, а не показывать, чего ты можешь достичь. Успех приносят лишь собственные усилия, а помогают им знания. Если бы это было не так, то мы могли бы научиться всему на свете, просто читая книги. Все мы знаем, что это не так. Есть книги почти на любую тему. Их ценность зависит от объёма знания, которое они заключают в себе и от того, насколько хорошо это знание поглощается и применяется на практике.

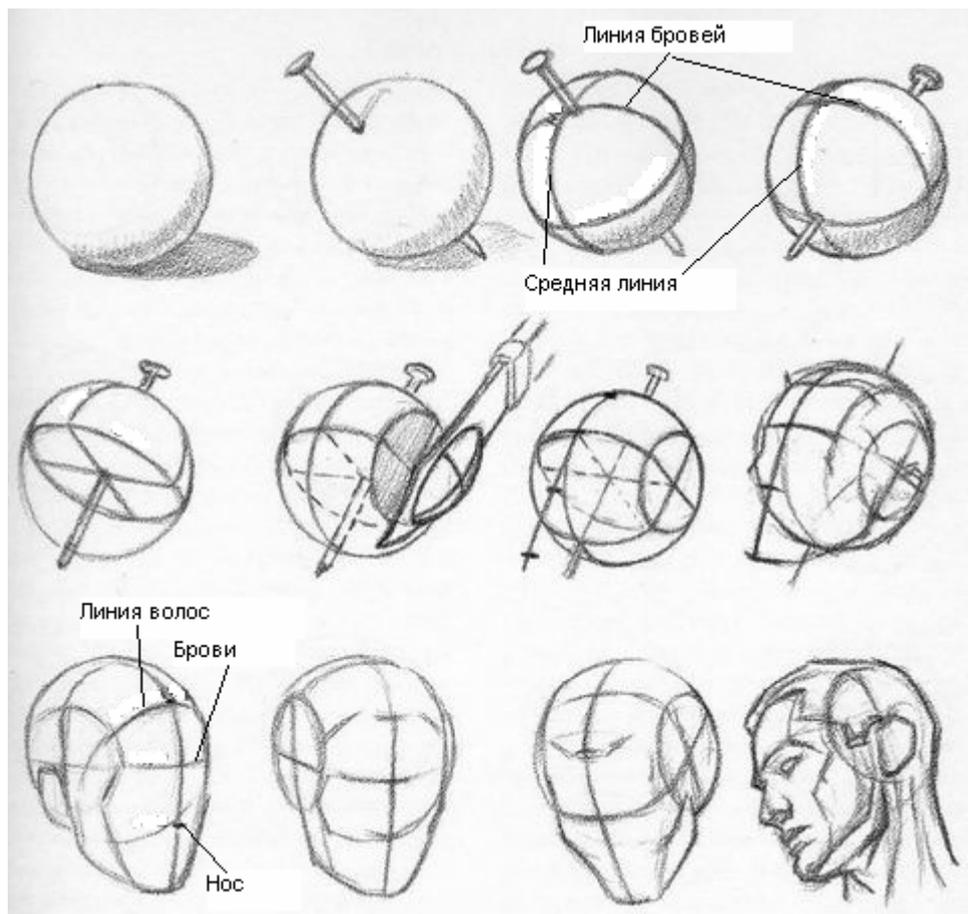
Чтобы хорошо рисовать головы, художник должен отделить своё внимание от эмоциональных качеств натурщика и найти объективную точку зрения. Иначе он будет рисовать одну голову вечно, пытаясь запечатлеть каждое изменение выражения лица, каждое настроение натурщика. Лицо может меняться постоянно, а рисунок должен передать эффект одного мгновения. Считай, что голова – это лишь форма в пространстве, как натюрморт, а не постоянно изменяющаяся индивидуальность.

Логично, что наша книга начинается с чисто объективного подхода, с формы, наиболее похожей на среднестатистическую голову, со среднестатистическими деталями и усреднённым расстоянием между ними. Индивидуальные характеристики слишком сложны, пока мы не научимся привязывать их к основной структуре. Давай запомним, что череп – это структура, а всё остальное – лишь добавки.

Анатомия и конструкция могут казаться скучными, но только не тому, кто ими занимается. Может быть скучно учиться пользоваться пилой и молотком, но не когда строишь свой собственный дом. Возможно, трудно думать о голове, как о механизме. Но если ты изобретаешь этот механизм, ты не потеряешь к нему интерес. Просто осознай, что красивая голова должна быть хорошим механизмом, и ты будешь рисовать её с большим интересом, как если бы ты хотел, чтобы собираемый тобой мотор имел хорошие характеристики.

Очевидно, что нам следует начать с основной формы, настолько близкой к черепу, насколько это возможно. Череп больше всего похож на шар, сплюснутый с боков и в задней части несколько полнее, чем спереди. Кости лица, включая глазницы, нос, верхнюю и нижнюю челюсть прикреплены к передней части этого шара. Наша первоочередная задача – научиться конструировать шар и лицевую плоскость так, чтобы они составляли единое целое, которое можно наклонять или поворачивать как угодно. Важно конструировать голову целиком, а не только её видимую часть. В действительности мы не можем видеть больше половины головы, но с точки зрения конструкции невидимая часть так же важна, как и видимая.

Если ты согласишься на рис.1, то увидишь, что я нарисовал шар так, как если бы он был прозрачным, чтобы конструкция всего шара стала очевидной. В этом случае рисунок на видимой стороне шара может быть сделан так, что он будет казаться идущим по всей его окружности, и можно вообразить невидимую сторону как дубликат видимой. Мой старый учитель говорил: «Будь готов нарисовать невидимое ухо», - что в то время меня очень озадачивало. Позднее я понял, что он имел в виду. Голова не может считаться полностью нарисованной, пока ты не можешь почувствовать невидимую сторону.

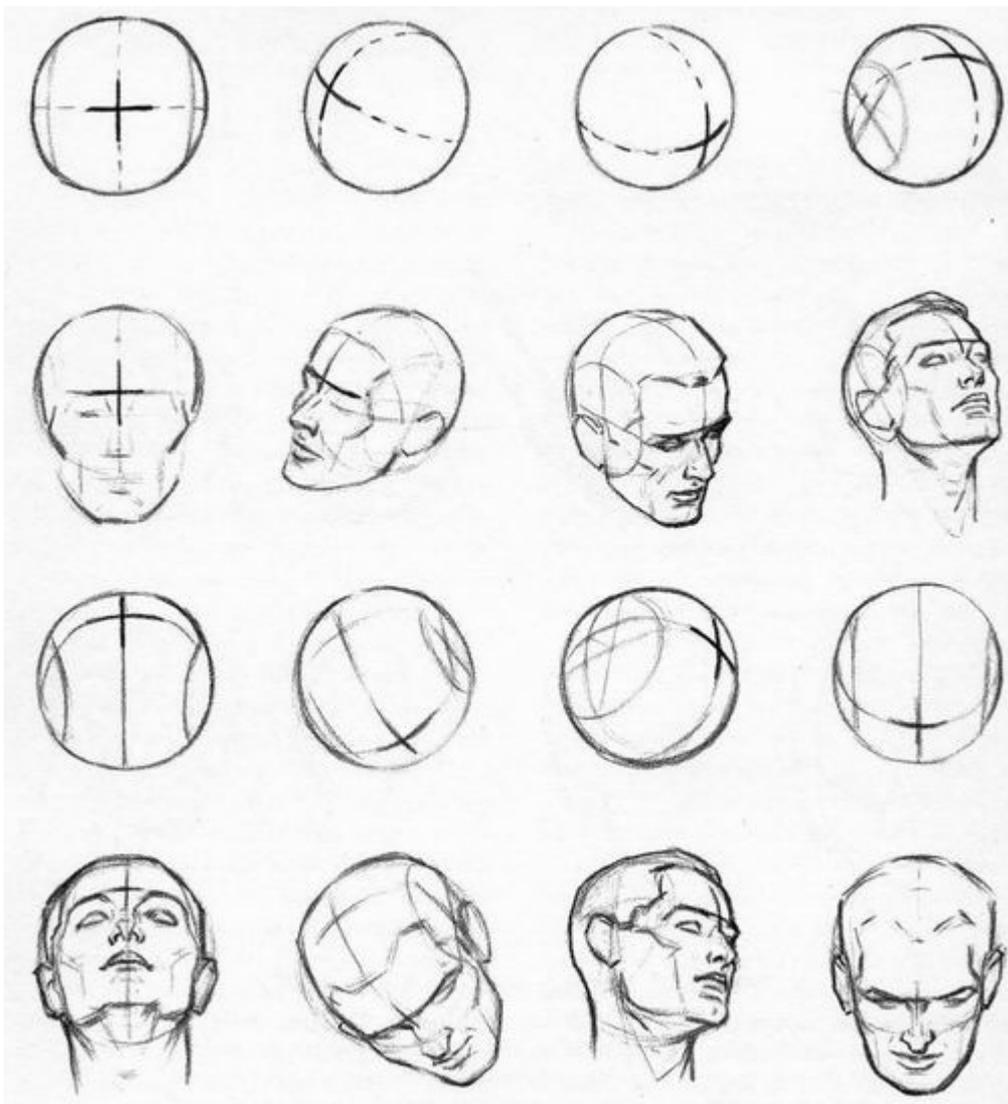


**Рисунок 1. Основная форма сплющенного шара**

*Череп больше похож на шар, чем на что-то ещё. Чтобы нарисовать шар как объёмный предмет, надо установить ось, наподобие гвоздя, воткнутого в верхушку шара. Теперь через точки, где проходит ось мы можем разделить шар на четверти, затем ещё пополам – по экватору. Срезав небольшие ломтики с обеих сторон шара, мы получим форму, очень похожую на верх черепа. Экватор становится линией бровей. Одна из линий, делящих шар на четверти, будет средней линией лица. Примерно на полпути между линией бровей и осью помечаем линию волос, она же – верх лица. Продолжим среднюю линию прямо вниз за пределы шара. На ней отмечаем две точки на расстояниях, примерно равных высоте лба (от линии бровей до линии волос). Та, что выше, указывает длину носа, а нижняя – низ подбородка. Теперь мы можем создать плоскость лица, нарисовав линию челюстей, которая доходит примерно до половины шара с каждой стороны. Уши прикрепляем на середине боковых сторон головы на дистанции, примерно равной расстоянию от бровей до кончика носа. Шар можно наклонять в любом направлении.*

Из всего вышесказанного можно понять, что невозможно нарисовать голову правильно, начиная с носа или глаза, не обращая внимание на череп и расположение деталей на нём. Это то же самое, что пытаться рисовать машину, начиная с руля. В любом рисунке ни одна часть не бывает важнее целого, а целое всегда состоит из собранных вместе пропорциональных частей. Мы всегда можем разделить целое на части, вместо того, чтобы подбирать части, надеясь что они соберутся вместе в нужную конструкцию. Например, проще знать, что лоб – это одна треть лица и где

его позиция на черепе, чем строить череп, начиная со лба. Мы большей частью думаем о голове в терминах, определяющих индивидуальность, и никогда не чувствуем её механически. Мы думаем не о том, что улыбка имеет механический принцип действия, а о том что это доказательство оптимистичной личности. В действительности механика, заключённая в улыбке та же, что в шнурке, раздвигающем шторы. Шнурок прикреплён к чему-то неподвижному на одном конце и к ткани на другом. Если потянуть за верёвку, материал собирается в складки. Щёки собираются в складки подобным же образом. Работа челюсти подобна дверной петле, но тип петли – шаровой шарнир. Глаз двигается в глазницах как шар, удерживаемый на месте. Веки и губы похожи на щель в резиновом шаре, для которой естественнее быть закрытой, кроме случаев, когда её растягивают. За каждым движением стоит механический принцип, заложенный в мозг. Плоть лица и мускулы, которые способны растягиваться и сокращаться подобны другим мускулам на теле. Более подробно мы обсудим этот интересный материал позднее.



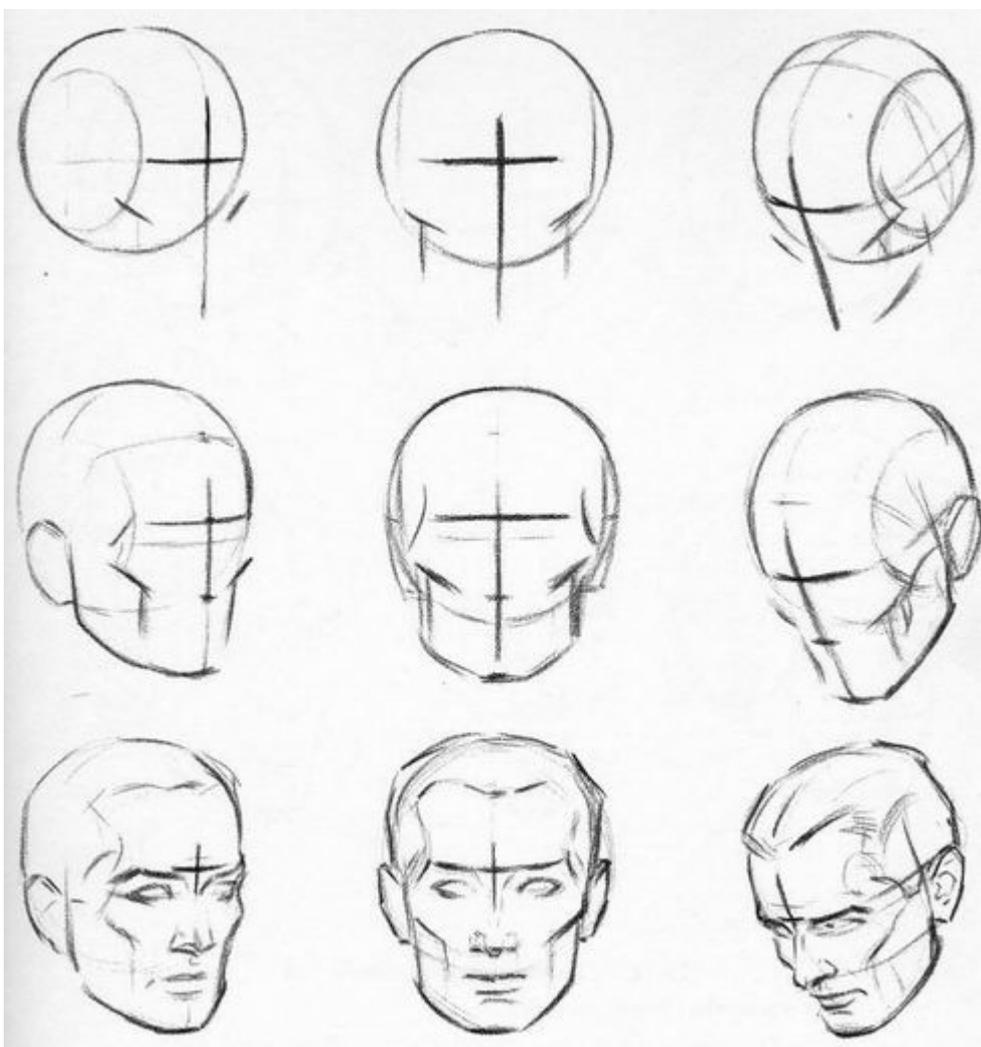
**Рисунок 2. Очень важный крест на голове**

*«Крест» или точка, в которой линия бровей пересекает среднюю линию, это ключевая точка в конструкции головы. Она определяет позицию лицевой плоскости на шаре, то есть угол, под которым мы видим лицо. Её легко найти на модели. Продолжая среднюю линию вверх и вниз, мы устанавливаем её для всей головы. Продолжая линию бровей вокруг головы, мы можем найти точки, где располагаются уши.*

Мы начинаем рисование головы с установления точек на шаре и лицевой плоскости. Неважно, насколько ты опытен, хороший ли у тебя глазомер, всегда следует начинать рисование лица с разметки, так же как даже опытный столяр всегда измеряет доску, прежде чем отпилить её.

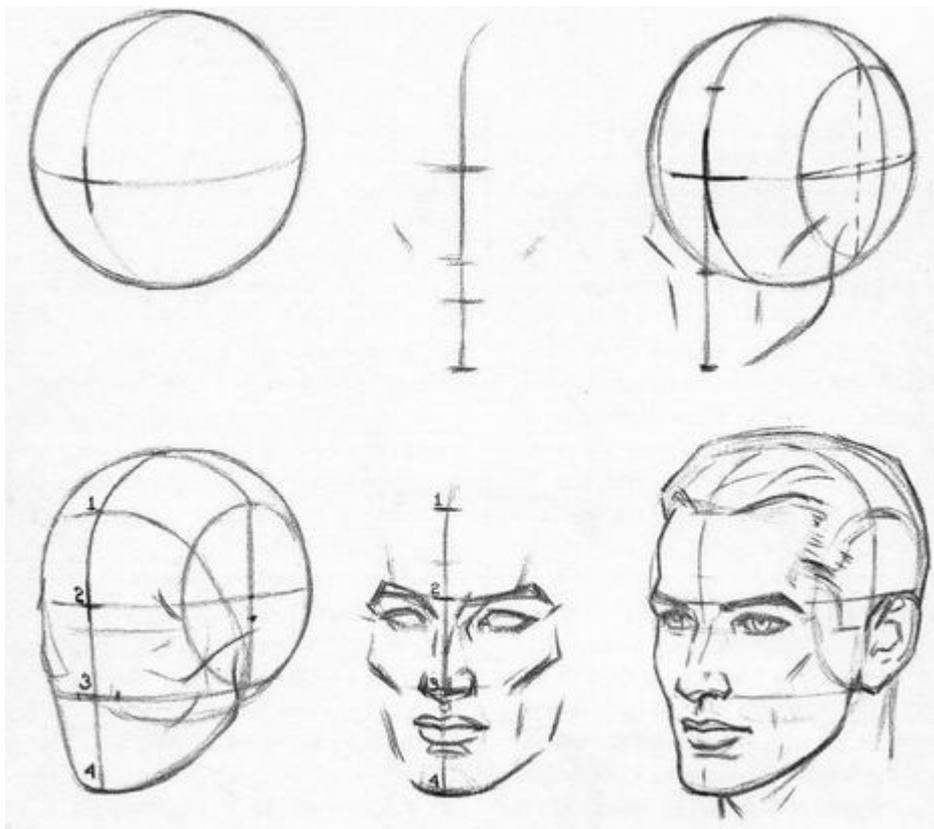
Иначе конструирование основывается на догадках, как азартная игра. На один случай, когда ты угадываешь правильно приходится множество неудачных. Наиболее важная точка на голове – это точка непосредственно над переносицей, между бровями. На шаре это точка пересечения «экватора» и «главного меридиана», двух линий, которые делят шар вертикально и горизонтально. Все измерения начинаются с этой точки. На полпути от этой точки к верхушке головы мы отмечаем линию волос, она ограничивает высоту лба. Откладывая такое же расстояние вниз, получаем длину носа, то есть расстояние от кончика носа до бровей примерно равна высоте лба. Отмерив вниз ещё такое же расстояние, получаем низ подбородка. Итак, все эти три расстояния равны между собой.

Взгляни на рис.3 и 4. Я предлагаю тебе взять карандаш и бумагу и начать рисовать эти головы, наклоняя их во всевозможных направлениях. Это будет твоим первым уроком. От того, как ты это делаешь, будет зависеть всё, что ты будешь делать дальше. Рис. 4 подаст тебе идею, как разместить детали правильно. Размещение более важно, чем само рисование деталей. На этом этапе не так уж важно, чтобы детали были нарисованы правильно. Размещай их вдоль вспомогательных линий, чтобы две стороны головы выглядели одинаково, независимо от точки зрения.



**Рисунок 3. Крест и средняя линия определяют позу.**

*Вначале самое важное – научиться правильно располагать шар и среднюю линию. Не заботься пока о деталях. Это просто конструкция, которую ты будешь использовать всю жизнь. Установи крест. Пытайся думать о конструкции головы в целом. Челюсти прикрепляются примерно на середине каждой из сторон головы. Помни, что глаза и скулы ниже линии бровей. Уши на уровне области от кончика носа до бровей. Крест определяет положение всего лица. С этого начинается рисование любой головы в любой позиции.*



**Рисунок 4. Размещение средней линии.**

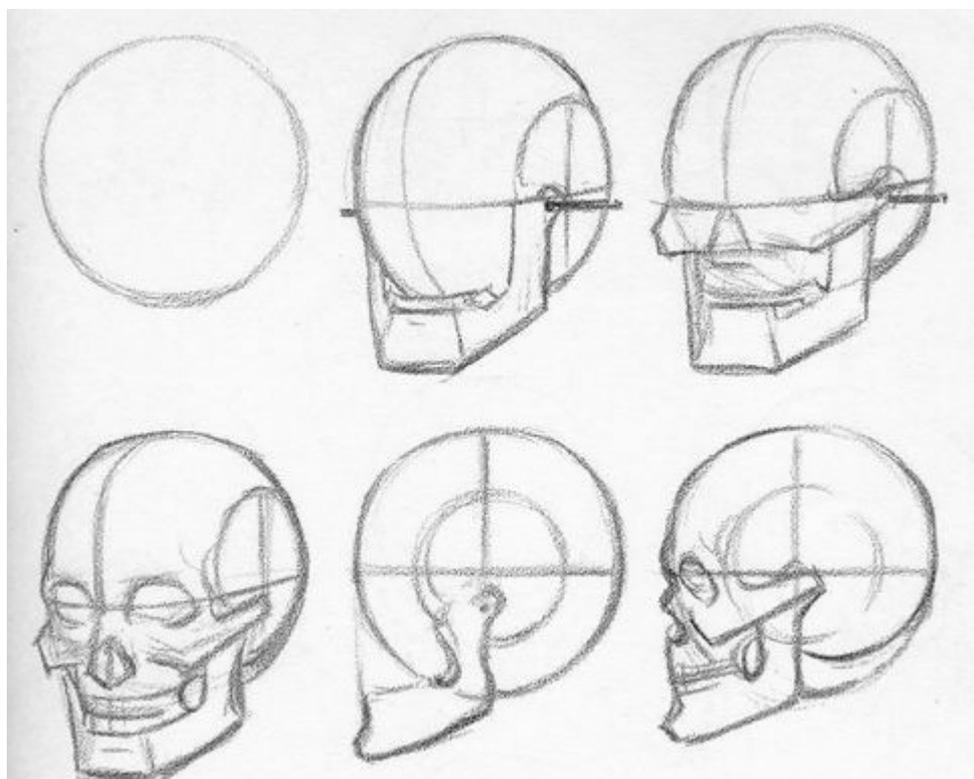
Если ты отработал рисование шара и плоскости и их деления, у тебя не будет больших проблем с размещением деталей. Однако, ты должен осознать, что детали не подойдут к голове, пока они не размещены правильно, в соответствии с вспомогательными линиями на голове. Каждый художник должен быть готов к некоторым затруднениям с конструкцией, так что не позволяй себе разочароваться. Рисование любой головы основывается на конструкции, так же как и рисование здания, машины, вообще – любого трёхмерного объекта. В этом и заключается работа художника: отображать трёхмерные объекты на двумерной поверхности. О любом предмете, который мы рисуем, нужно думать, как его измерения выглядят для нас с определённой точки зрения. Представление трёх измерений требует знаний и обучения. Но эти знания не более сложны, чем в любой другой области деятельности. Неважно, насколько ты талантлив: талант в том, чтобы работать со знаниями и делать это хорошо. Когда поиск знаний становится для тебя удовольствием, половина битвы выиграна. Сложность конструирования не должна волновать тебя; опыт придёт с практикой.

Теперь обратись к рис.5 с упрощённым расположением костной структуры. Ни одна из деталей этой структуры не имеет для нас большого значения, но их совместная форма имеет огромное значение. По этой форме мы будем находить глазницы, правильно располагая их по обеим сторонам средней линии. Мы найдём две скулы, противоположные друг другу и переносицу, которая должна лежать на средней линии наверху и расширяться от средней линии вниз. Мы найдём углы челюстей и проведём линии челюстей вниз к подбородку. Голова должна конструироваться так, чтобы её детали были сбалансированы относительно средней линии. Рис.6 даёт нам более правдоподобный вид и расположение костей. Обрати внимание, как на этих рисунках конструкция идёт по всей окружности головы. Я пытался передать впечатление, что это не контуры, а границы объёмной формы, по поверхности которой я мог бы провести рукой. Чувствуешь ли ты, что мог бы взять эти головы в свои руки и почувствовать такими же объёмными сзади, как и спереди? Это и есть то, над чем мы сейчас работаем.

Рис.7 показывает движения головы на её точке опоры между верхом позвоночника и основанием черепа. Мы должны помнить, что эта точка внутри окружности шеи и глубоко под черепом. Это действие не вращения на петле, а поворота от точки немного ниже средней линии шеи. Так что, когда голова наклоняется назад, шея сжимается и кое-где выпячивается, формируя складку у основания черепа. Когда голова наклоняется вперёд, кадык скрывается в шее. При бо-

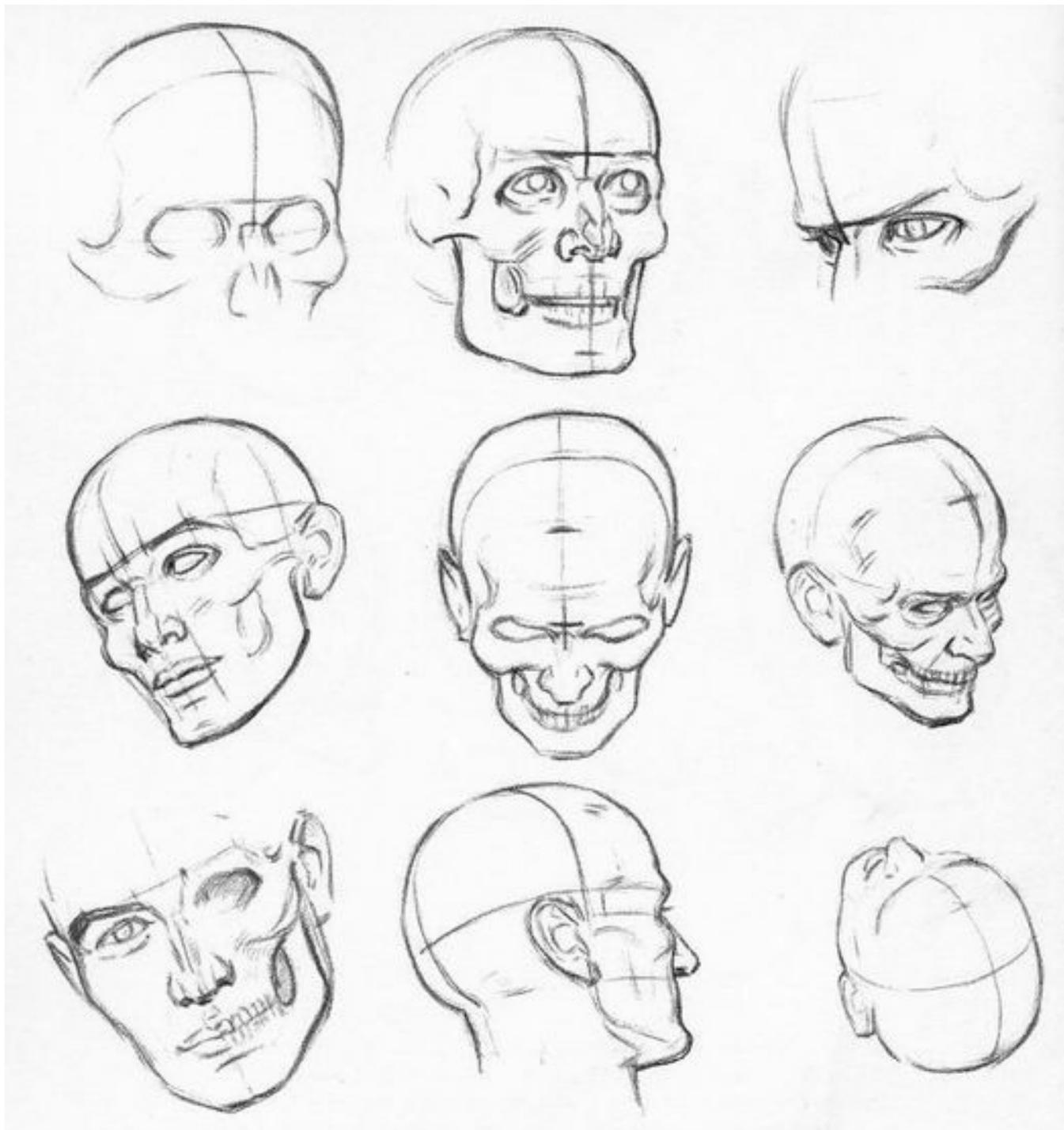
ковых движениях заметна игра длинных мышц, которые прикреплены к черепу позади ушей, а другим концом спереди грудины между ключицами. Сзади есть две сильные мышцы, которые прикреплены к основанию черепа, и тянут голову назад. Чтобы голова правильно сидела на шее, требуется некоторое знание анатомии; мы обсудим это позже.

Некоторые художники предпочитают считать голову сложенной из кусочков, которые соединяются вместе таким образом, чтобы передать подкожную структуру головы. Взгляни на рис.8. Он особенно полезен в придании третьего измерения твоему рисунку. Очень часто лицо рисуют как нечто плоское. Мы должны передать округлость двух челюстей, соединённых вместе. Мы можем забыть о дугообразной линии, по которой расположены зубы под губами, потому что она скрывается в плоти лица. Она ещё более выражена у животных, для которых резкий глубокий укус может оказаться вопросом жизни и смерти. Чтобы дать себе представление о том какова округлость этой области, оставь укус на куске хлеба и изучи его. Думаю, после этого ты уже никогда не нарисуешь губы плоскими. Следует также помнить, что глаза круглые, хотя часто их можно видеть нарисованными плоско, как щели в листе бумаги. Глаза, нос, рот и подбородок – все они имеют объём, которым нельзя пожертвовать без потери целостности рисунка.



**Рисунок 5. Упрощённая структура черепа.**

*Большую помощь в конструировании головы окажет точное представление о структуре костей черепа. Конечно, рисуя голову, мы не увидим кости в деталях, но мы будем думать о них, как о каркасе головы. Все точки деления головы относятся к костной структуре, а не к плоти. Этот рисунок делает понятным, почему мы выбрали для упрощённого представления черепа шар и плоскость.*



**Рисунок 6. Структура костей в конструкции черепа**

Теперь взглянем на кости поближе, осознавая, что, за исключением щёк, плоть головы лежит на костях и на неё влияет форма костей. Значительно упрощает нашу задачу то, что кроме костей челюсти, кости черепа находятся в фиксированной позиции и двигаются только вместе с движением головы в целом. Только плоть вокруг глаз, щёки и рот способны к отдельным движениям.

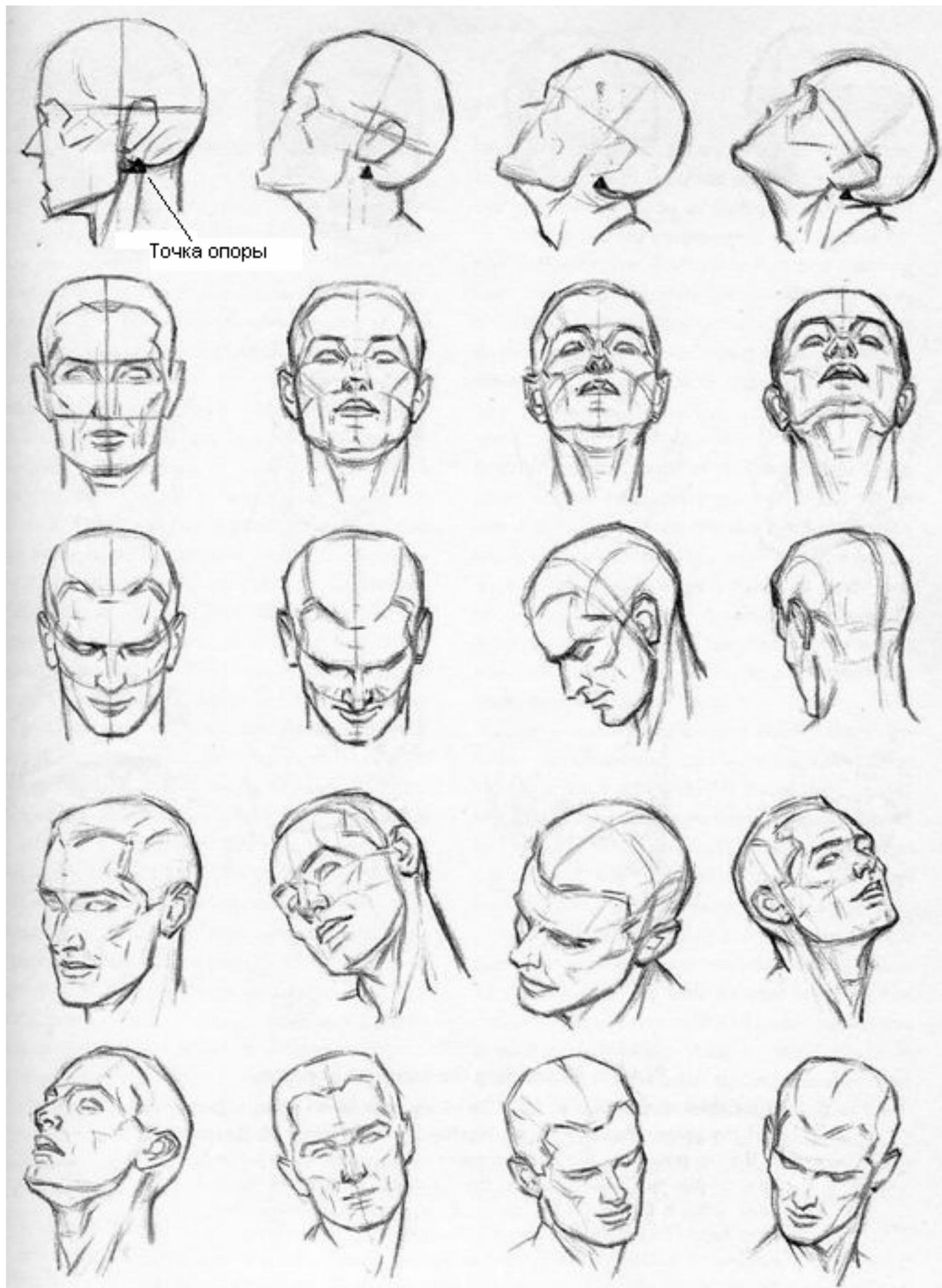
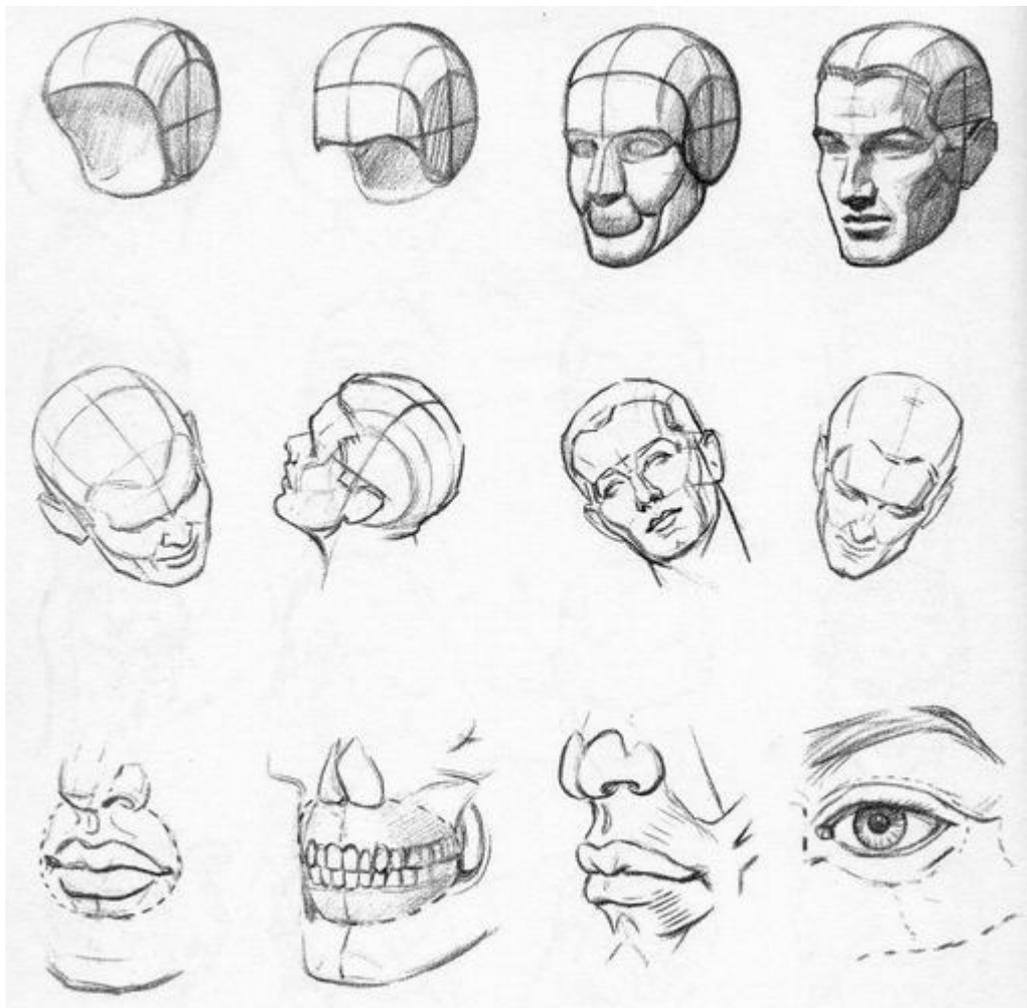


Рисунок 7. Движения головы на шее.



**Рисунок 8. Построение головы из кусочков**

*Если считать голову собранной из отдельных кусочков, то форма и расположение их будет такими как в верхнем ряду рисунка. Обрати внимание на закруглённый кусок, на котором будут располагаться губы. При рисовании рта следует учитывать кривую линию верхней и нижней челюсти и передних зубов. Очень часто рот рисуется, как если бы он был плоским на плоской поверхности. В нижнем ряду три рисунка слева показывают губы и структуру под ними. Глаз должен лежать в глазнице, как показано справа. Веки лежат на округлой поверхности так же, как и губы.*

## ПЛОСКОСТИ

Мы начали с представления головы как круга. Это логично, потому что она скорее круглая, чем квадратная. Однако, одним из более поздних открытий в искусстве стал факт, что постоянная округлость может быть более скучной, а в комбинации с квадратностью может создавать впечатление энергичности действия, которой недостаёт в работах многих старых мастеров. Округлость создаёт эффект «прилизанности», так раздражающий современных художников и критиков. Мне кажется, что идеал лежит где-то посередине между этими двумя крайностями. Слишком «квадратный» рисунок выглядит так, как будто он вытесан из дерева или камня. С другой стороны, слишком «круглый» рисунок выглядит столь благодным и гладким, что кажется, что отсутствует всякая структура под поверхностью, всё отполировано и блестит. Художники обнаружили, что придавая плоскостям квадратность и сглаживая лишь настолько, чтобы убрать эффект «каменности», возможно добиться объёмности и жизненности без впадения в крайности. Они также обнаружили, что плоскости имеют тенденцию приобретать небольшую кривизну на расстоянии. Если рассматривать проекцию на большом экране вблизи, удивительно, насколько плоским выглядит изображение. Но если отойти назад, плоскости исчезают и приобретают округ-

лость.

В настоящее время всё же давай рисовать плоскости так, как будто они действительно лежат на форме. Этими плоскостями мы будем передавать подлинную объёмность. Лучше научимся превращать форму в её подлинную структуру, чем пренебрегать превращением, так что она будет выглядеть плоской и бесформенной. Сейчас мы не беспокоимся о яркости или затенении. Мы просто хотим знать, как плоскости создают основную форму лица или головы. Другими словами, мы хотим перейти от круглых к более угловатым формам, потому что эта угловатость придаёт гораздо больше характера, особенно мужским головам. Посмотри на рис.9. Изучи его внимательно, чтобы запомнить эти плоскости. Они подобны аккордам, из которых строится музыка, они являются основой и практически любую голову можно построить по ним.

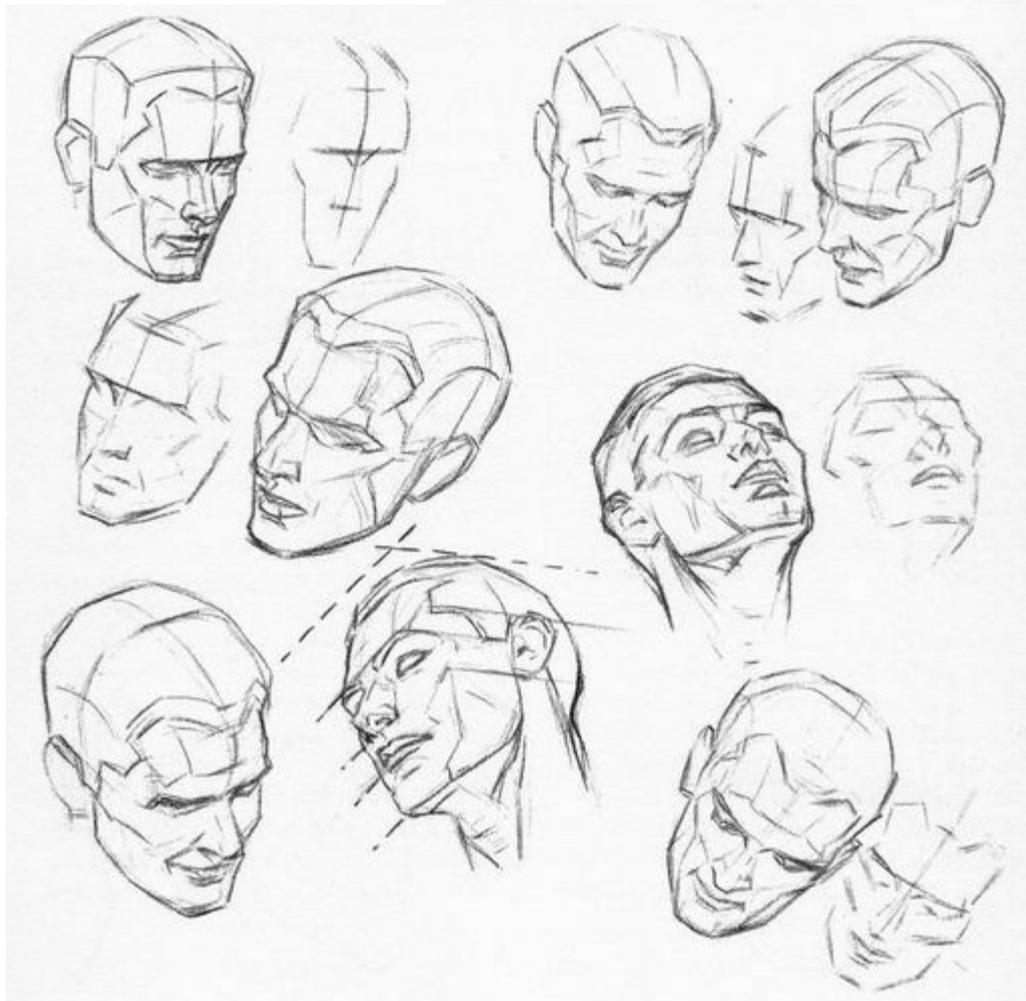
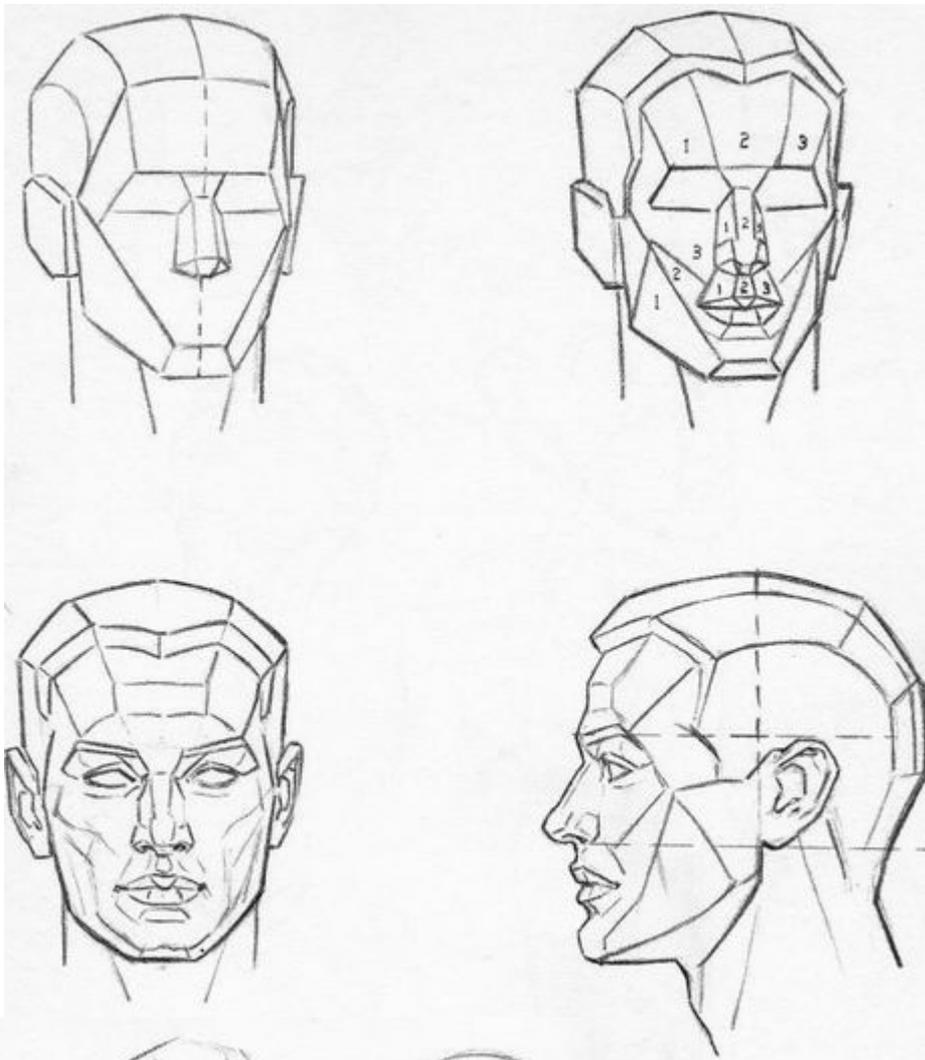
После того, как запомнишь эти плоскости, попробуй строить их на наклонённой голове, как показано на рис.10. От этих плоскостей ты можешь перейти к перспективе, как продемонстрировано на рис.11. Когда отработаешь конструирование шара и плоскостей на лице, научишься использовать правильное расположение и вспомогательные линии, можешь считать, что прошёл уже большой путь к хорошему рисованию голов. Ты уже должен быть способен справиться со многими возникающими трудностями и вносить коррективы в свой рисунок. При рисовании многих портретов художники через несколько дней работы обнаруживают, что имеются ошибки в базовой конструкции. Что-то нужно передвинуть – глаз, нос или рот – и желаемое выражение лица никак не получается. Очень хороший способ изучения конструкции – нарисовать вспомогательные линии на копии с рисунка, сделанного кем-то другим, тогда ты сможешь увидеть точное расположение всех частей. Многие очень талантливые художники в действительности не знают как правильно конструировать и проводят много часов, добиваясь нужного результата. Никакие профессиональные трюки в рисовании голов не сравнятся с глубокими знаниями.

На рисунках 12-16 я подготовил для тебя немного забавного. Мы начнём допускать некоторые вольности в обращении с базовым шаром и плоскостями. Лучше делать это, не копируя. Мы будем экспериментировать с типами лица. Чтобы создавать разные типы, мы будем изменять идеальные, среднестатистические размеры. Три отрезка на средней линии лица могут быть сделаны неодинаковыми или искажёнными по твоему желанию. Затем мы можем менять форму черепа и его костных структур. Предлагаю тебе поиграть с выражениями лиц и характерами. Это интересно, а иногда и восхитительно – создавать разные характеры через изменение основных форм и расположения деталей. Трудно угадать, что получится, пока не закончишь рисунок. С другой стороны, ты можешь планировать заданный тип и добиваться наиболее точного приближения к нему твоего персонажа. Ты обнаружишь, что рисуешь головы вполне приемлемо, а иногда твои работы даже имеют вполне профессиональный вид. Советую попробовать добавлять бороды, усы, использовать высокие или низкие, толстые или тонкие брови, большие или маленькие носы, выступающие или срезанные подбородки, узкие или широкие головы, выступающие скулы и так далее. Пользуйся возможностью позабавиться. Ты можешь быть заинтересован или нет в мультипликации, но это забавно – рисовать разных персонажей и ты обнаружишь, что можешь неплохо делать то, что раньше считал для себя невозможным. Следи за перспективой и конструкцией так аккуратно, как только можешь, но в то же время искажай всё, что возможно. Хороший способ для экспериментов – сделать краткое описание будущего персонажа, а затем нарисовать то, что описано. Далее, попроси кого-нибудь задавать для тебя описание персонажа. Такая практика означает, что ты уже на ранней стадии обучения начинаешь творить, как если бы ты был иллюстратором. Учись правильно рисовать приведённые в этой книге примеры, но пытайся создавать и свои собственные типы.

Например, твоё описание может быть таким: «Джон худой и долговязый, его глаза глубоко посажены под лохматыми бровями. Под скулами у него впадины. У него большой нос, тяжёлые челюсть и подбородок. Его волосы редкие на макушке, но густые вокруг ушей и на затылке. Глаза маленькие, тёмные и блестящие». А теперь попробуй нарисовать Джона по этому описанию.

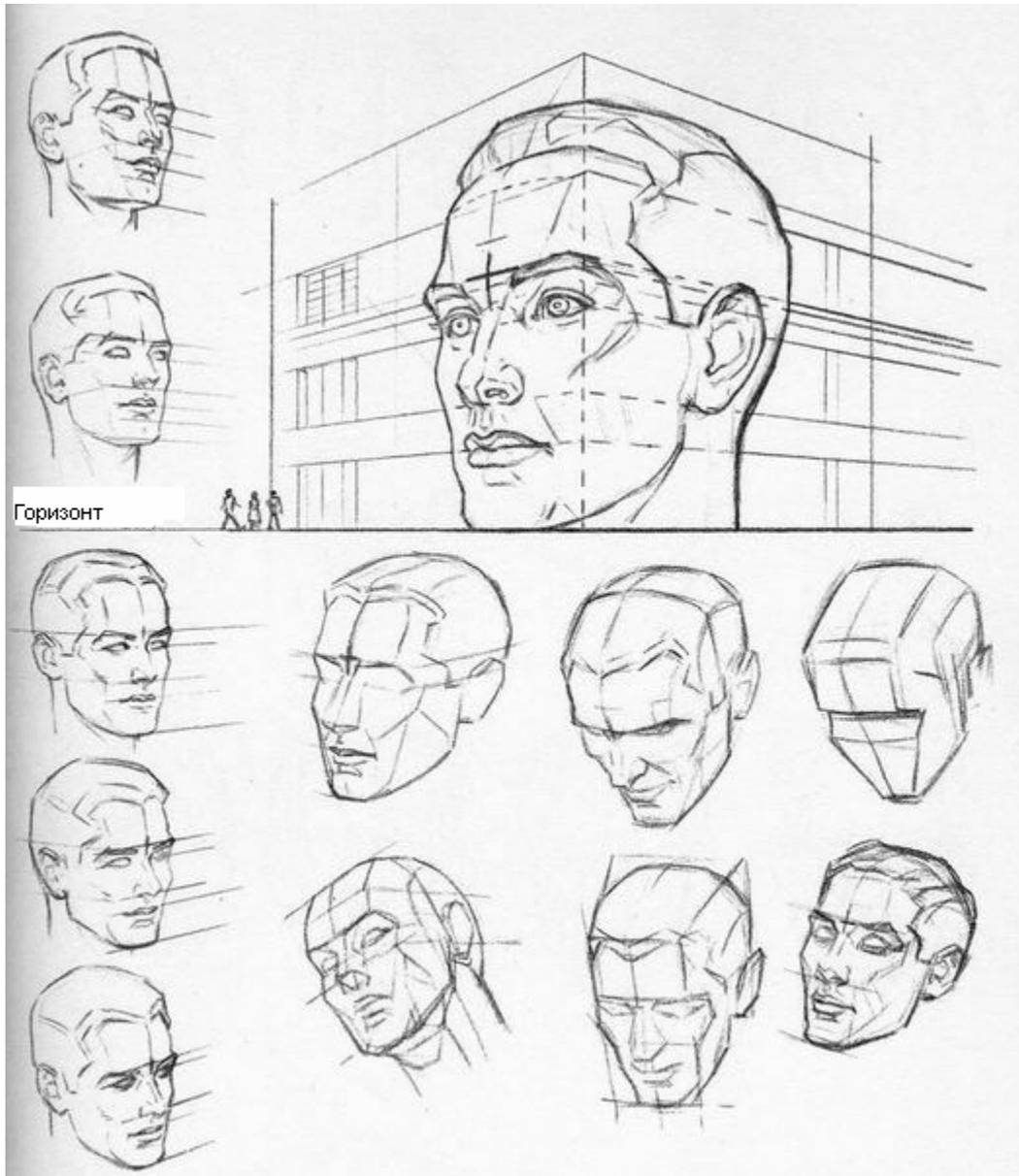
**Рисунок 9. Основные и второстепенные плоскости на голове.**

Плоскости головы нужно запомнить, потому что они являются основой для рендеринга головы в свете и тени. Начни с основных плоскостей (вверху слева) и изучай их, пока они не отложатся в твоей памяти. Затем перейди к второстепенным плоскостям. По этому набору плоскостей можно построить практически любую голову. Поверхность индивидуальна для каждого персонажа, но с плоскостями ты можешь сделать пропорциональную, правдоподобно выглядящую



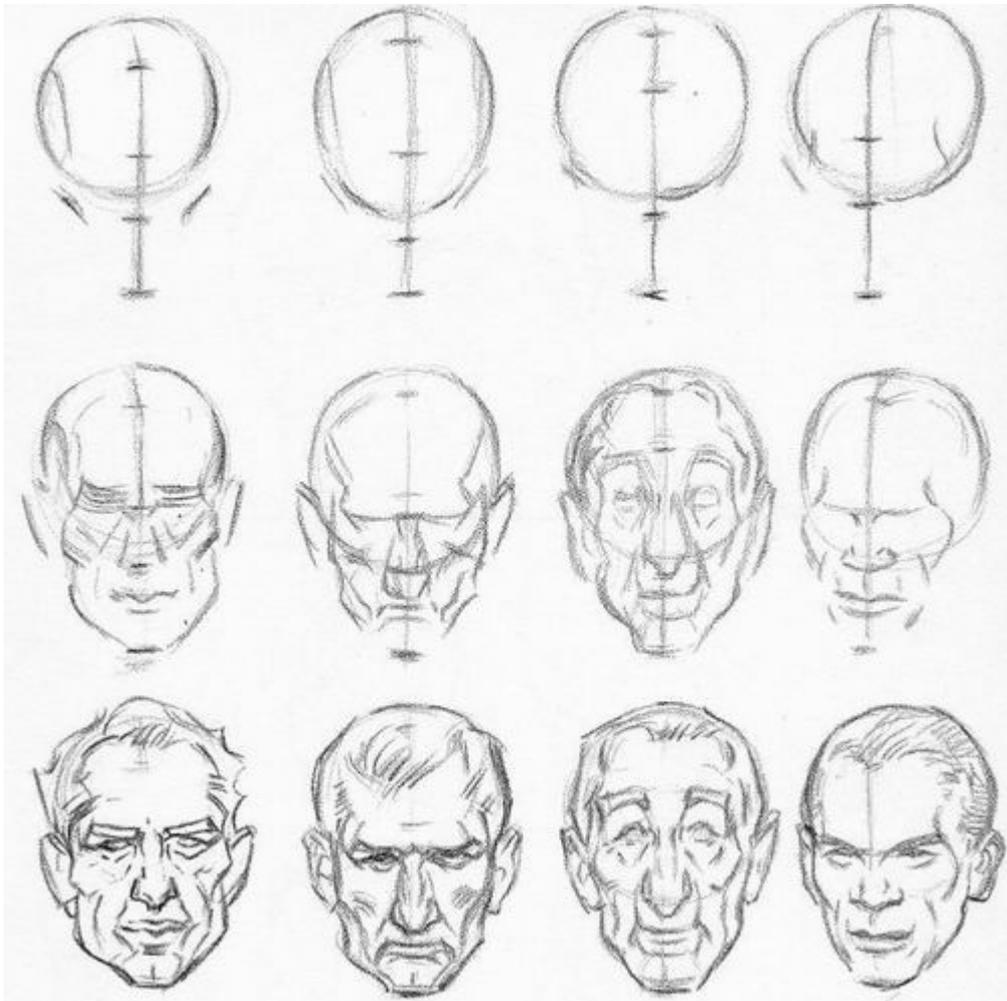
**Рисунок 10. Наклон головы.**

Плоскости помогают нам создавать конструкцию лица и головы с вспомогательными линиями разделения. Становится проще рисовать нижнюю часть лица в любом наклонном положении. Наклонные поверхности щёк и скруглённый прямоугольник лба стыкуются на линии третьей снизу точки на средней линии лица. По этому представлению головы в блочной форме мы определяем все остальные углы. Это наш первый шаг к изображению головы в перспективе.



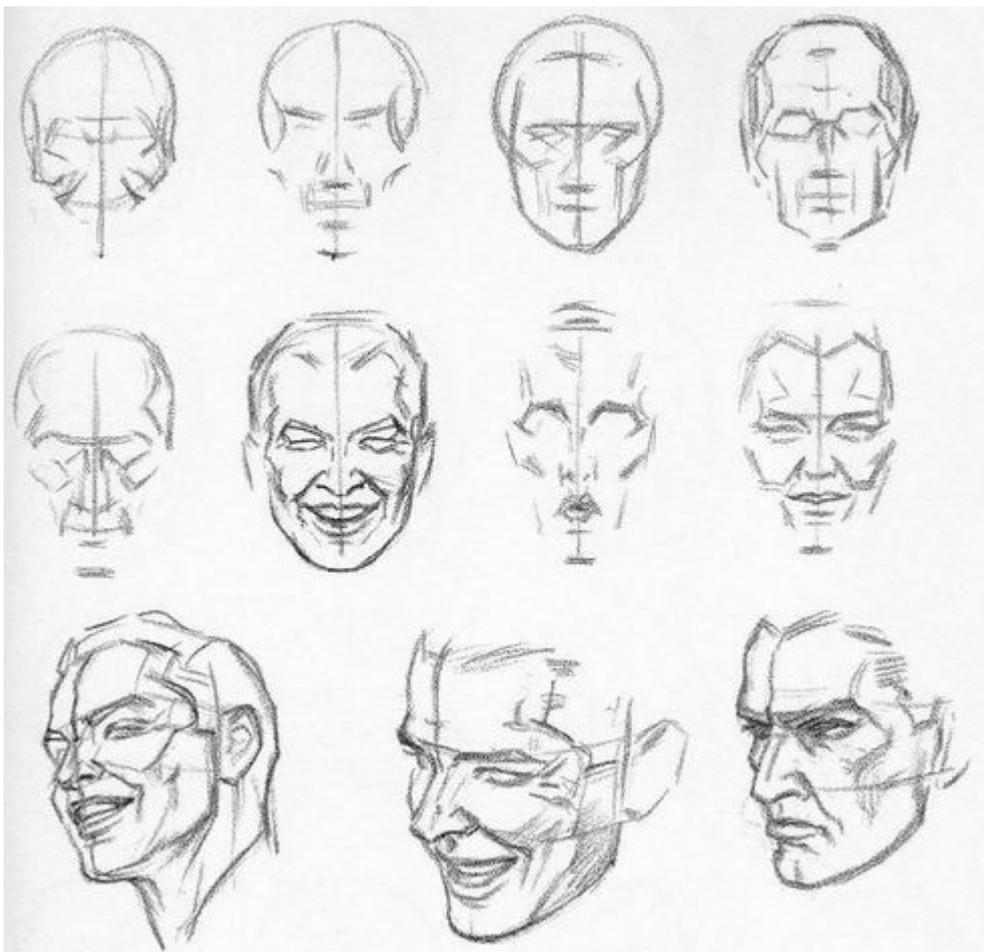
**Рисунок 11. Перспектива в рисовании головы.**

*Работа с перспективой отличает любителя от профессионала. Каждый нарисованный объект имеет уровень глаз или горизонт, который ощущается, даже если в действительности не нарисован. Слева мы видим плоскости головы, как мы их видим с точки над или под горизонтом. Если бы голова была такой же большой, как здание, перспектива действовала бы на неё так же, как действует на здание.*



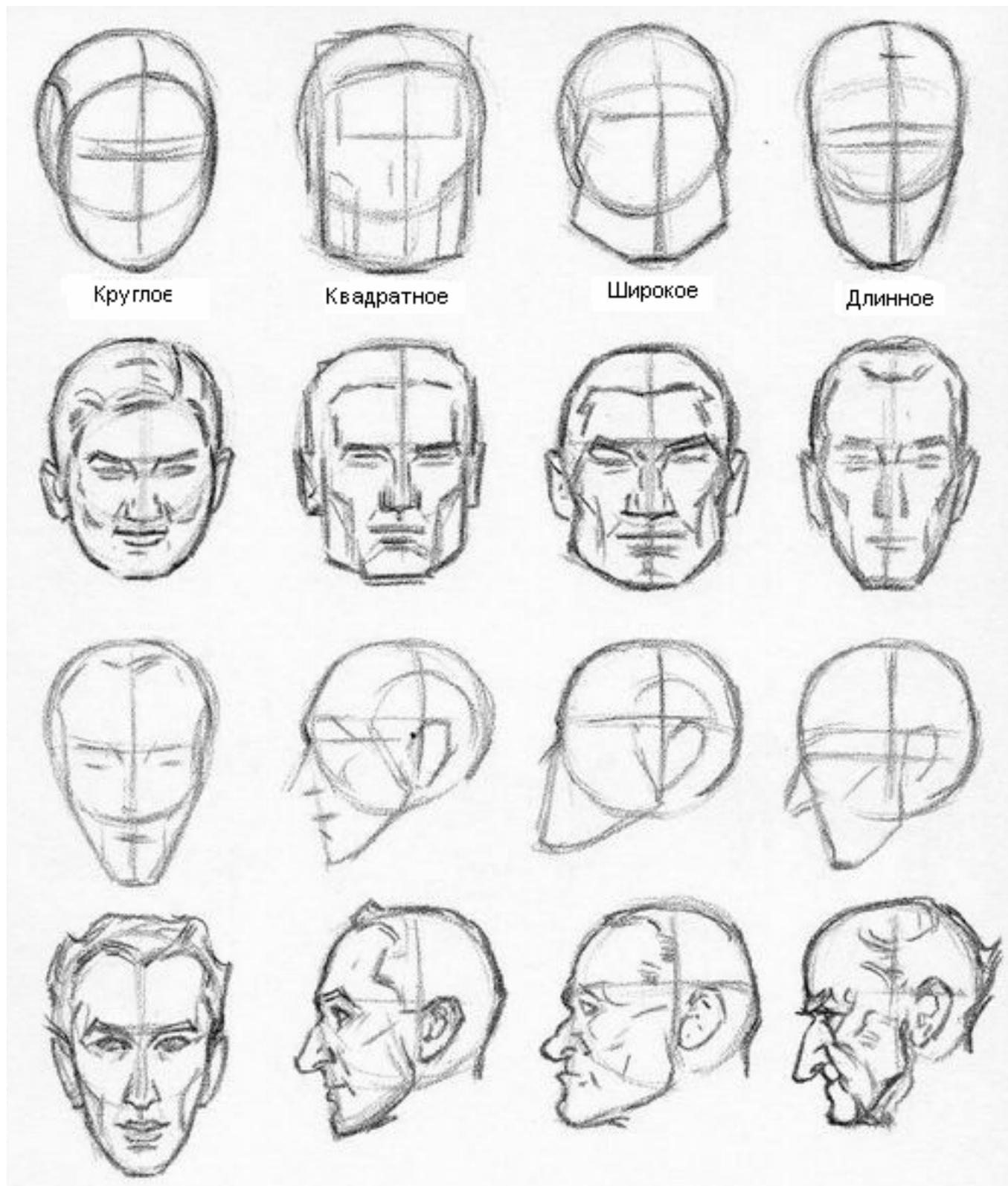
**Рисунок 12. Разнообразие в расположении деталей создаёт типы.**

Чтобы создать разнообразие в типах и характерах, мы можем решить не придерживаться основных меток деления слишком тщательно. Через измерение пропорций трёх отрезков на лице мы придём к большому разнообразию в результатах. Существуют тысячи возможных комбинаций. Забавно поэкспериментировать с ними.



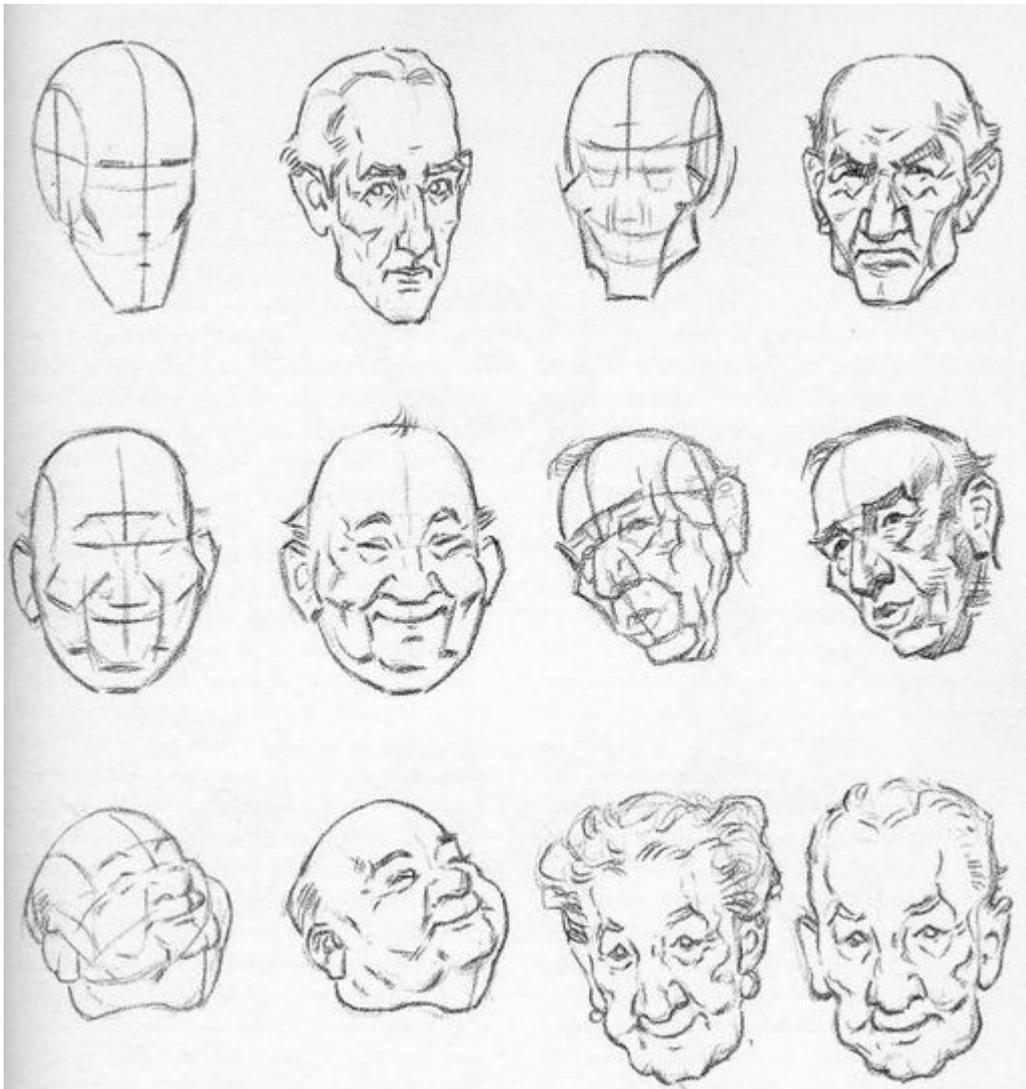
**Рисунок 13. Всегда делай построения, основываясь на средней линии.**

Рисуя голову, всегда помни о балансе форм по обе стороны от средней линии. Костные части остаются зафиксированными, а выражения вмещаются между ними. Всё, что может делать челюсть – это открываться и закрываться. Выражение заложено в глазах, щеках, рте и некоторых морщинках на лбу и вокруг глаз. Всё, что мы делаем с одной стороной, мы должны повторить на второй.



*Рисунок 14. Создавай любые желаемые типы*

Не вижу причины, по которой ты не мог бы абсолютно свободно обращаться с шаром и плоскостью. Разнообразие типов, упоминавшееся в начальной части книги достигается просто построением внутренней структуры, которая может быть широкой, квадратной, длинной, заострённой – любой, какой только пожелаешь. У тебя уже есть основа конструкции, так что теперь опробуй некоторые её вариации.

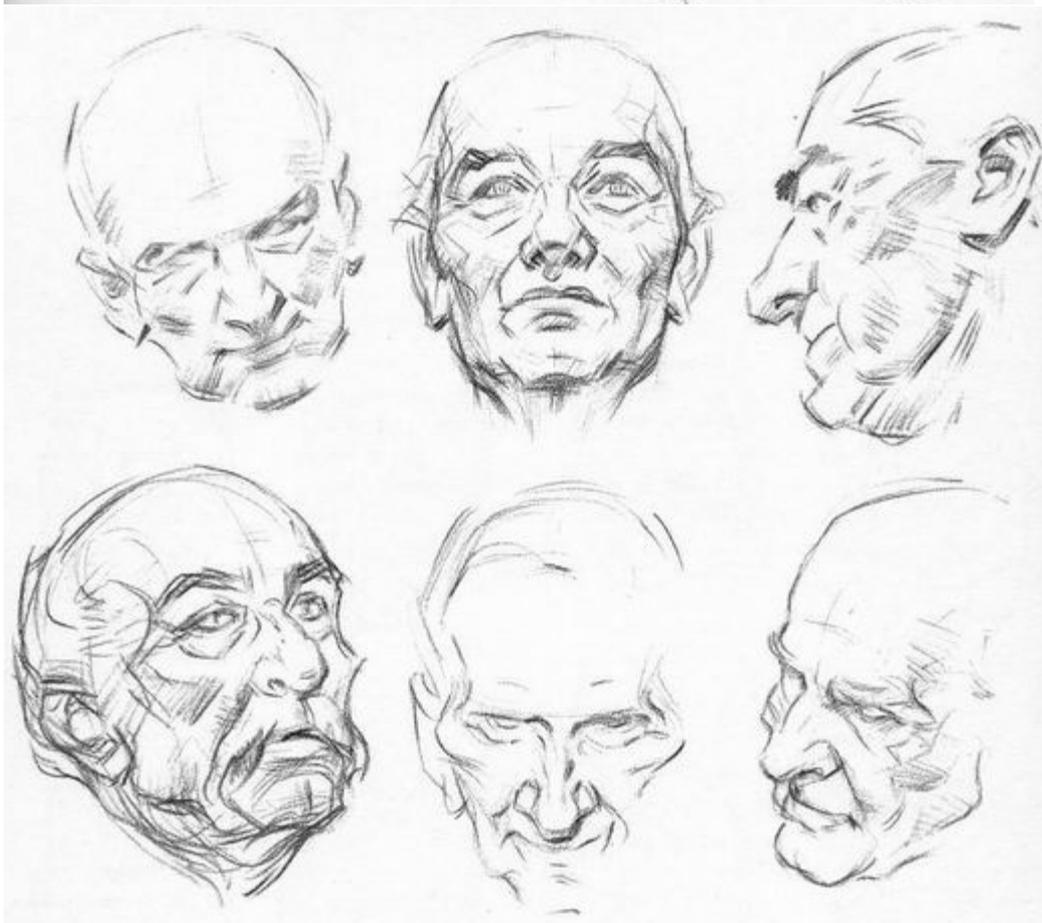


**Рисунок 15. Типы, построенные вариацией шара и плоскости**

Взгляни на людей, которых ты знаешь и которые окружают тебя. Изучи их с новым пониманием. Смотри на комбинации, созданные природой. Взгляни на участок от бровей до волос, затем на средний – от бровей до кончика носа и, наконец, до низа подбородка. Взгляни на среднюю линию лица; изучи, что видишь с каждой её стороны.

**Рисунок 16. Как передать характер.**

Зная, как линии конструкции располагаются на голове, ты можешь быстро анализировать лица и черепа. Вначале всегда смотри на костные формы и расположение деталей. Затем – на форму плоти на щеках, вокруг рта и глаз. Эти формы можно легко обнаружить. Посмотри, выдаются ли скулы и подчёркиваются ли формой тени под ними. Взгляни на нос и форму ноздрей, на губы и складки между губами и щеками, формы на подбородке и вдоль линии челюстей. Эти основные характеристики более важны для формы головы в целом, чем фотографическая точность передачи каждого дюйма поверхности. Пожилые люди более интересны для такого изучения, чем молодые, потому что у них на лице больше деталей.



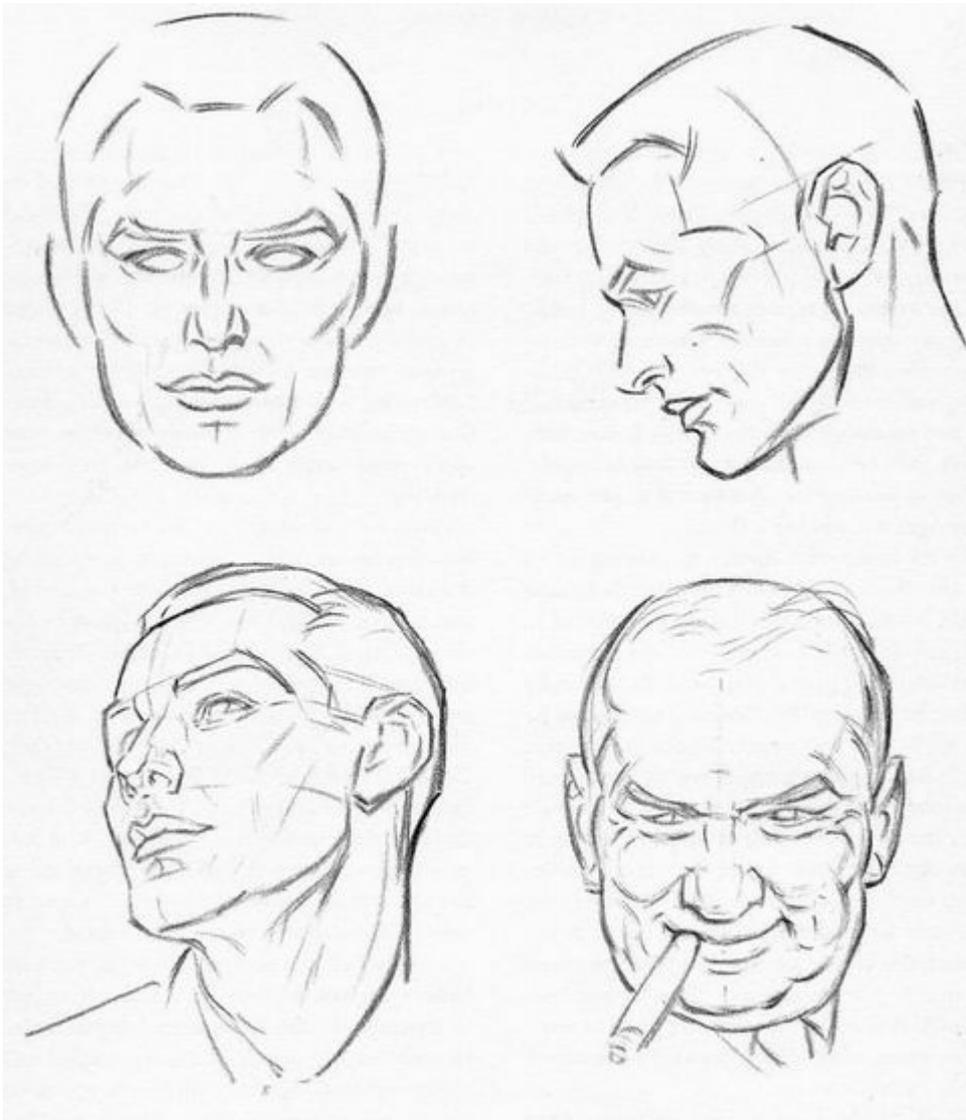
## РИТМ

Ритм в рисунке – это нечто осязаемое. Ритм должен быть тесно связан с дизайном и каждая голова имеет дизайн. Это относительный поток линий, где одна линия работает совместно с другой или противостоит ей. Ритм – это свобода в рисовании, свобода выражать формы не тщательно, но в гармонии. Ритм – это когда рука работает больше с мозгом, чем с глазами, чувствуя вещи, а не глядя на них. В рисовании ритм приходит с практикой, так же, как и в гольф-клубе. Никто не скажет тебе, как его достичь, но когда станешь осознавать его, то начнешь распознавать, есть он или нет.

Чтобы попытаться описать ритм в рисунке, скажу, что художник чувствует упрощённую форму целой вещи, когда рисует каждую её часть. Ты видишь его руки движущимися над бумагой прежде, чем карандаш опустится на неё. Он чувствует линию раньше, чем делает её. Ритм – это не всегда кривые линии. Кривизна может быть противопоставлена блочности. Ритм может быть акцентирован там, где он больше подходит. Часто он скорее предполагает форму, чем точно

передаёт её детали. И здесь художник оставляет камеру далеко позади, ибо камера должна записывать факты в деталях, а только присутствие в них ритма позволяет поймать неуловимые качества. Зритель чувствует ритм в твоей работе, даже если не может осознать его. Ты можешь почувствовать ритм в некоторых книгах, в то время, как другие ощущаются как слишком тяжёлые, порывистые или корявые.

Некоторым людям ритм дан от природы, другие должны стремиться приобрести его. Возьми карандаш в ладонь между большим и указательным пальцем, а не так, как держишь его при письме, между сжатыми, стиснутыми пальцами. Взмахни им над бумагой, используя запястье и кисть, оставляя пальцы свободными. Это способ рисовать ритмичные линии. Ты можешь научиться рисовать всей рукой, а не только пальцами. Для начала рисуй вещи большими. Джордж Бригман, известный преподаватель анатомии, иллюстрировал свои лекции, рисуя мелом на конце 4-футовой



**Рисунок 17. Ритмические линии в рисунке головы**

*Интересно искать ритмические линии в лицах. Ты должен найти округлые или искривлённые линии в противоположность угловатым и блочным. Блочность помогает отойти от фотографической точности рисунка. Тогда голова будет выглядеть нарисованной, а не скопированной с фотографии. В кривых есть шарм, но блочные формы выглядят солидно и весомо. Ты можешь комбинировать и то и другое, вместо точного копирования каждой складки или уголка. Так ты разовьёшь чувство творчества, и в то же время создашь хорошую форму.*

палки. Некоторые из этих рисунков были во много раз больше, чем объекты в жизни, и они были прекрасны.

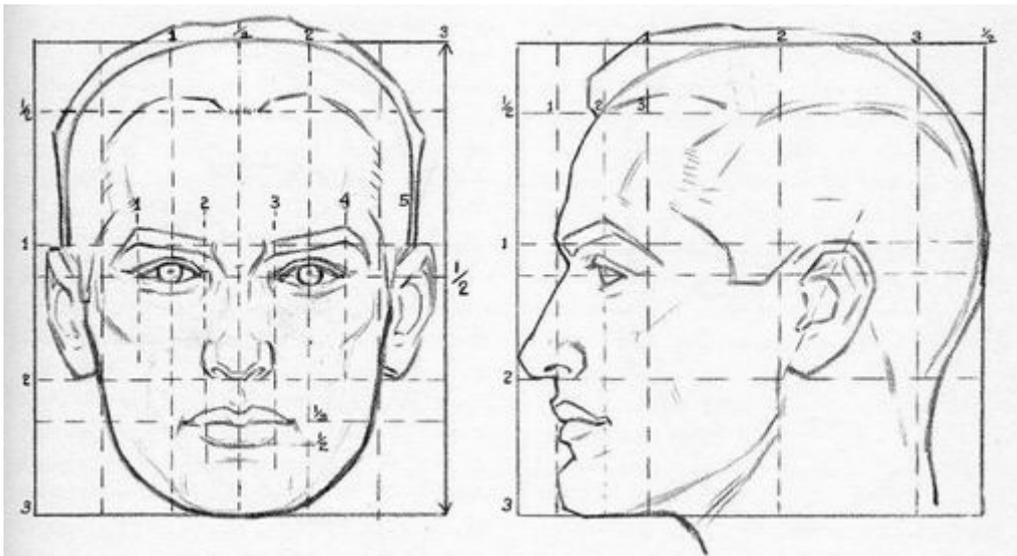
Ритм – это всё вокруг нас, но мы должны научиться видеть и распознавать его. Он может быть описан как самая длинная линия, прямая или кривая, которую можно сделать до того, как изменится угол. Длинная прямая линия более выразительна, чем множество торчащих в разные стороны мелких. Стрела в полёте – это прекрасный пример ритма, движение воды или волны – другой пример. Дуга, описываемая баскетбольным мячом в воздухе, движение рук игрока, которым он ловит мяч, движение форм в женской причёске – всё имеет ритм. Можно сказать, что это непрерывное течение линии, которое отражает движение руки художника.

Я не могу сказать тебе, как добиться этого, но я верю, что ты сможешь. Неловкость происходит от недостатка тренировки: организации, координации, знаний и способностей, действующих вместе. Ритм – это вещь, которую ни камера, ни проектор не могут дать тебе. Ты чувствуешь его и стремишься передать – или же не чувствуешь. Помашаи карандашом над бумагой, чтобы рисовать свободные линии. Ни у кого не получается это хорошо с первой попытки.

### СТАНДАРТНАЯ ГОЛОВА

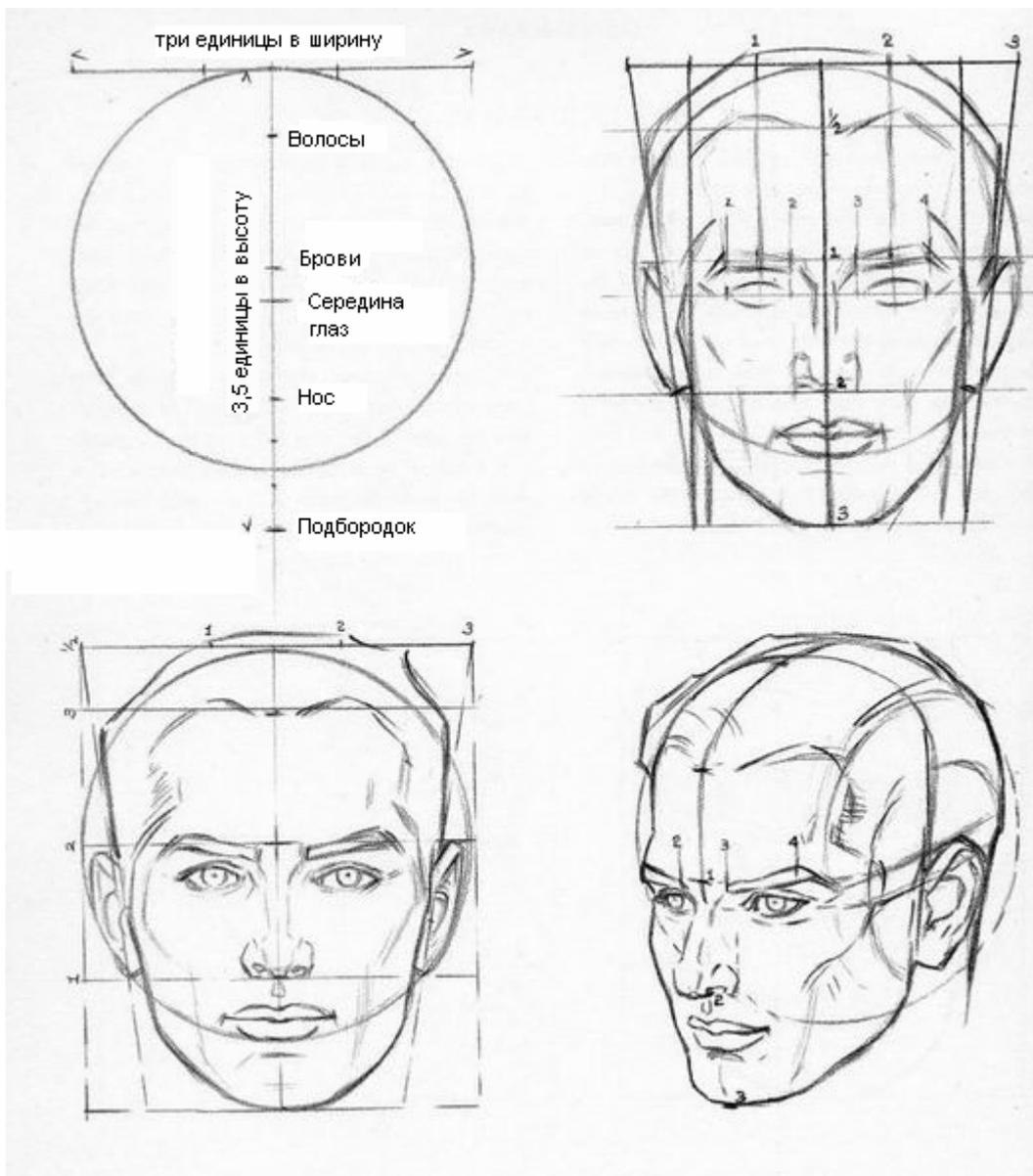
Головы обычно различны по размерам и пропорциям. Однако, художники находят более практичным держать в голове общие размерности и пропорции, основанные на усреднении и упрощении. Вид головы спереди хорошо вписывается в прямоугольник с пропорциями три единицы измерения в ширину и три с половиной – в высоту. С каждой стороны возле уха остается немного пустого места. Деление единиц измерения пополам поможет определить место для глаз, носа и рта, а также установить линию глаз на половине высоты головы, как это в среднем бывает у большинства реальных голов. Этот метод измерения определяет линию волос и три фронтальных деления лица. Вид головы сбоку точно вписывается в квадрат со стороной три с половиной единицы.

Эти пропорции, показанные на рис.18, разработаны на основе множества исследований, они просты и практичны в использовании. Они отлично подходят к методу шара и плоскости.



**Рисунок 18. Пропорции мужской головы.**

*Стандартные пропорции мужской головы разработаны для вида спереди и сбоку. Их легко запомнить. Голова 3,5 единицы высотой, примерно 3 единицы шириной (включая уши) и 3,5 единицы от кончика носа до задней стороны головы. Три единицы делят лицо на лоб, нос и челюсти. Уши, нос до бровей, губы и подбородок – все они шириной в одну единицу. Так ты можешь нарисовать голову любого размера, используя собственную единицу измерения.*



**Рисунок 19. Рисунок головы в единицах**

Здесь ты видишь, как пропорции работают на практике. Круг представляет шар, его ширина – ширину головы, включая уши. Мы видим, что лицо шириной примерно 2 единицы, а глаза умещаются между серединами половинок этих единиц, т.е. на точках деления на четверти (см. справа сверху). Это совпадает с делениями шара и плоскости, с которыми ты уже знаком.

## МЫШЦЫ НА ГОЛОВЕ И ЛИЦЕ

Я не вижу никакого преимущества для художника в знании названий всех мышц и костей на голове, но очень важно для него знать, где они находятся, как прикреплены и что делают. Важно знать, что некоторые мышцы прикреплены к кости обоими концами, в то время как другие прикреплены к кости одним концом, а другим – к другой группе мышц. Первые имеют функцию двигать костную структуру, вторые двигают плоть. Рис. 20 показывает мышцы и как они соединены. Наиболее важная мышца на голове – это мощная мышца, которая закрывает челюсти. Ты можешь найти её в углу челюсти, под ухом. Цирковые акробаты могут удерживать вес своего тела на конце каната, закусив твердый ремень, прикрепленный к канату. Челюсть также прикреплена к мышце, которая идет от боковой стороны черепа. Эти две мышцы позволяют разгрызать и перемалывать пищу во рту.

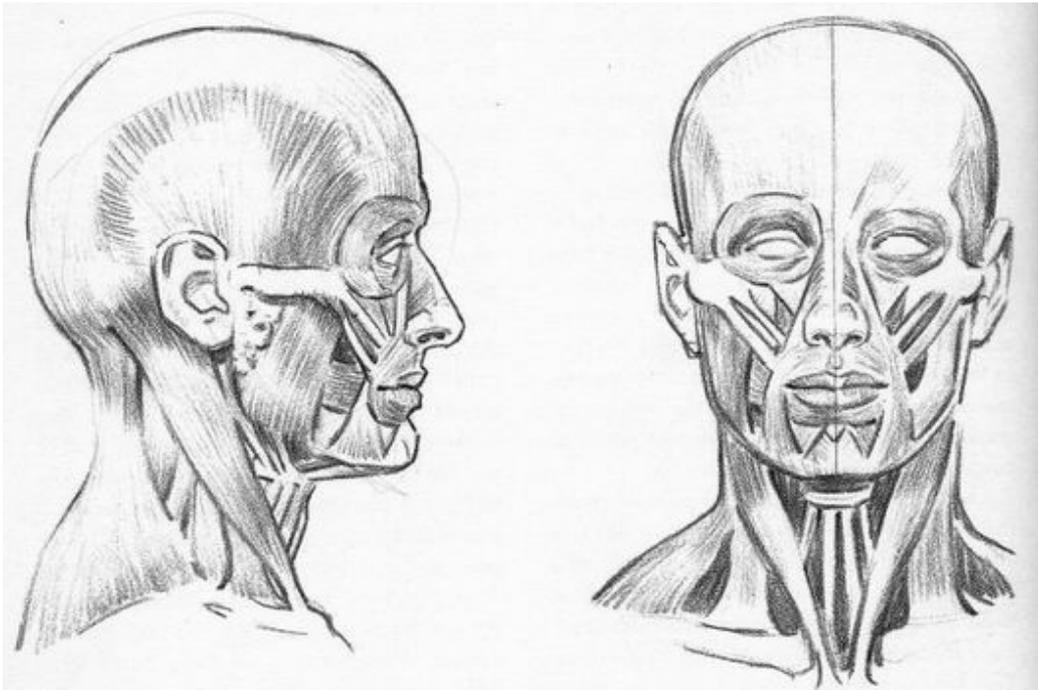
Замечателен механический принцип функционирования глаз и рта. Оба они заключены в кольцо мышц. Если взять половинку резинового мяча и прорезать в нём щель, то щель сама со-

бой закроется. Однако, растягивая резину, легко можно заставить щель открыться. Вес челюсти заставляет рот открываться, но чтобы открыть рот широко, нужно приложить значительное усилие. Закрыть же рот можно без особого усилия.

Очень важны маленькие ремневидные мышцы, которые открывают губы в ширину, растягивая уголки рта. Это «мышцы улыбки». Они округляют щёки, стягивая плоть. Когда они тянут диагонально вверх и блистает улыбка, происходят удивительные вещи, далёкие от механики. Запомните их, как «мышцы счастья». Они прикреплены к скулам и идут диагонально вниз щёк к мышцам вокруг рта.

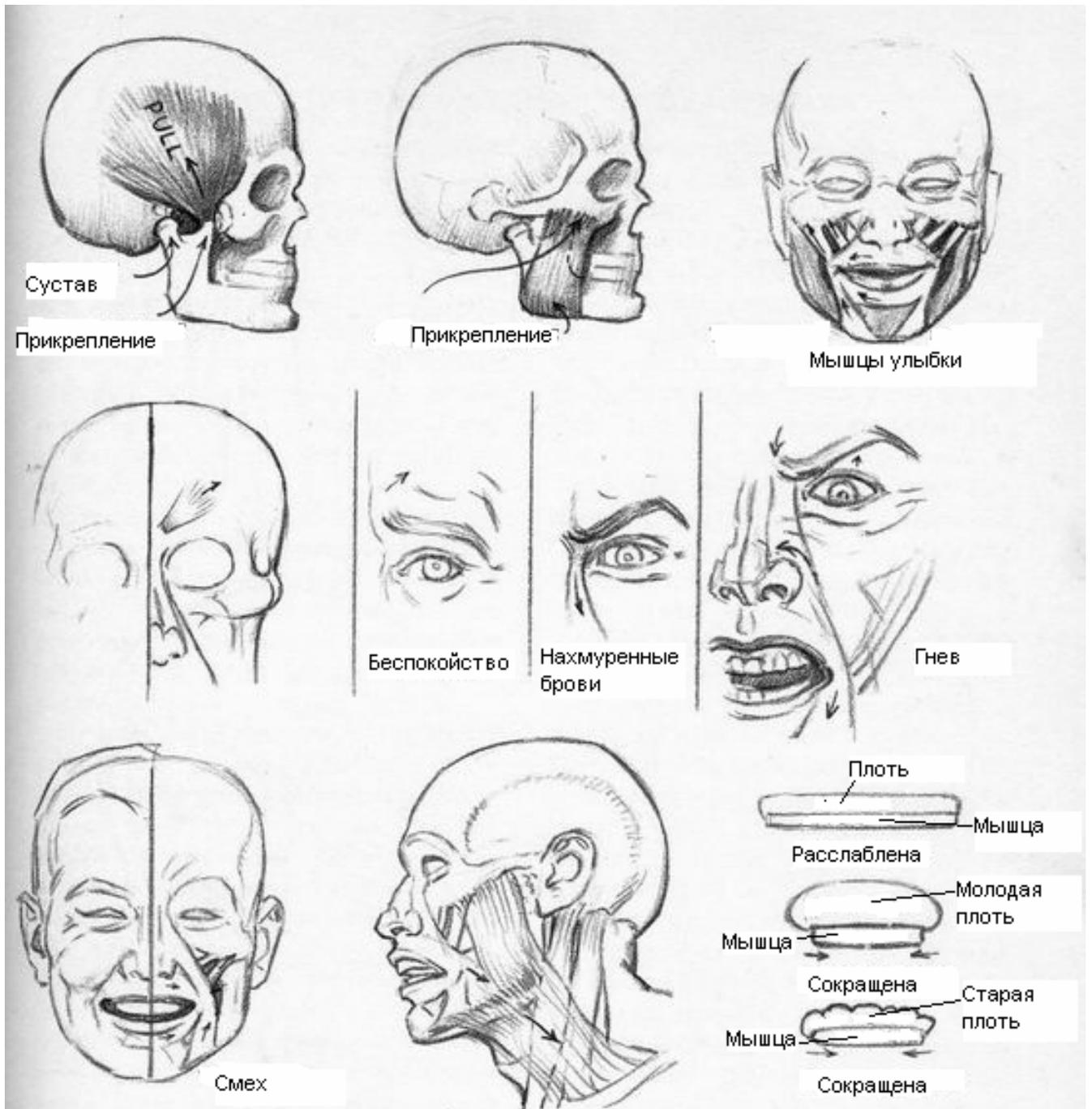
Обрати внимание на мышцы, идущие от сторон носа мимо углов рта к подбородку. Это «мышцы несчастья». Будучи прикреплены к кости вокруг носа одной стороной и к челюсти другой, они тянут губы вверх при рычании или вниз, искривляя их. Действуя с обеих сторон, они обнажают зубы так, как животные показывают свои клыки. Эти мышцы работают, когда ты чистишь зубы щёткой. Они тянут вниз, когда ты поднимаешь тяжёлый груз или при любой другой экстремальной нагрузке на тело, например, при беге. Действие «счастливых» или «несчастливых» мышц – это основа большинства выражений лица. Морщинки в уголках глаз вызываются просто изгибанием плоти щёк при тяге вверх «счастливых» мышц. Округление щёк также вызывает складки под глазами при улыбке. В одних лицах эти явления выражены заметнее, чем в других. Когда «счастливые мышцы» натягивают каждую сторону при улыбке, ноздри немного расширяются, становясь более заметными и это одна из вещей, которые формируют улыбку. Ямочки или направленные вниз складки в нижней части щёк при улыбке вызываются зазором между «несчастливыми мышцами» и мышцами челюсти. В пожилом возрасте эти складки становятся более выраженными, в молодом же – это просто ямочки.

Остальные лицевые мышцы можно назвать «мышцами морщин». Одна из них во внутреннем углу бровей возле носа. Она поднимает уголки бровей в выражениях озабоченности или вопроса. «Несчастливая мышца» тянет вниз внутренние уголки бровей, когда мы нахмуриваемся. Две «мышцы морщин» над бровями также морщат лоб. Есть две маленьких «мышцы морщин» на подбородке. Углубление между этими мышцами – это ямочка на середине подбородка. Они также заставляют подбородок сморщиваться в некоторых выражениях лица.



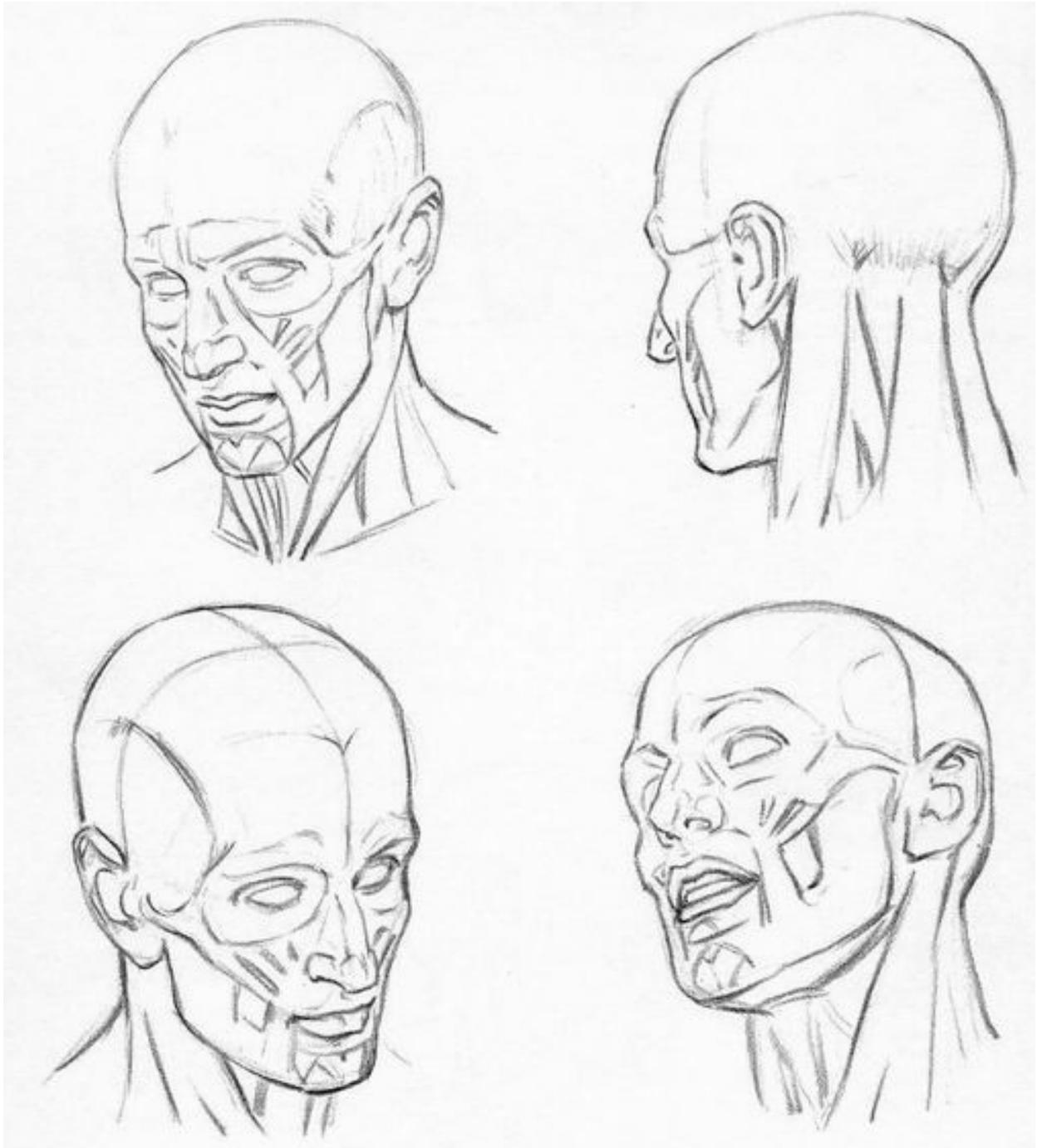
**Рисунок 20. Анатомия головы.**

*Для изучения мышц на лице встань перед зеркалом и задай им хорошую работу. Эти рисунки помогут понять, как образуются выражения лица. Удели немного внимания мышцам шеи – ведь голову обычно рисуют вместе с шеей. Две диагональных мышцы, поворачивающие голову, прикреплены одним концом позади ушей, другим к груди. Две сильные мышцы, прикрепленные к задней стороне головы, держат голову прямо или наклоняют её назад. Вперёд голова наклоняется в основном под собственной тяжестью. Знание этих мышц поможет тебе в рисовании головы.*



**Рисунок 21. Как работают мышцы.**

Этот рисунок важен для художника, если он хочет придать своим персонажам выразительность. Улыбка очень важна в коммерческом искусстве и в рекламе. При иллюстрировании книг иногда нужно нарисовать сердитое лицо, но большинство лиц, которые ты будешь рисовать будет симпатичными. Однако, гораздо проще нарисовать бесстрастное лицо, чем счастливое. Так что изучи этот рисунок как следует.



**Рисунок 22. Мышцы с разных углов зрения**

*После того, как ты изучил мышцы на голове, попробуй размещать их на голове в разных позах. Наклоняй и поворачивай голову, обеспечивай баланс мышц на обеих сторонах лица. Ты удивишься, как легко помещать их на нужное место по вспомогательным линиям, которые ты уже изучил ранее.*

## **ПОЧЕМУ НУЖНА АНАТОМИЯ, ЧТОБЫ РИСОВАТЬ ГОЛОВЫ**

Похоже, лишь немногие художники имеют более чем смутное представление об анатомии головы, или о том, как работают мышцы. Если бы лицо не имело выражений, нам потребовалось бы лишь немного знания. Некоторые утверждают, что выражения лиц следует изучать по фотографиям. Многие так и делают. Я же считаю, что любой человек может изучить необходимые принципы анатомии всего за 2-3 вечера. Если нужно так мало усилий, почему бы не изучить то, что всегда будет нужным для тебя.

Каждое выражение лица полностью зависит от очень небольшого числа мышц, лежащих под плотью и прикреплённых к ней. Понимание того, как они лежат и что делают и отличает зна-

ние от догадок. Выражение должно быть убедительным, а убеждать легче, когда ты знаешь факты, с которыми работаешь.

Много лет главной трудностью для меня было рисование улыбки. Я был убеждён, что морщинки при улыбке начинаются у ноздрей и идут прямо к уголкам губ. В действительности они идут снаружи уголков губ и слегка вокруг них к боковой стороне подбородка. Это потому, что губы лежат в овальном щитке мышц и морщинки формируются по внешней стороне этих мышц. Маленькие ремневидные мышцы, идущие вниз от скул, прикреплены к этому щитку мышц за внешнюю сторону и вызывают морщинки при улыбке. В некоторых улыбках натяжение этих маленьких мышц заставляет уголки рта округляться вместо того, чтобы заканчиваться в определённой точке. По каким-то причинам я не усвоил этого вначале своего обучения. Это показывает, как полезно возвращаться к истокам, когда ты в затруднении.

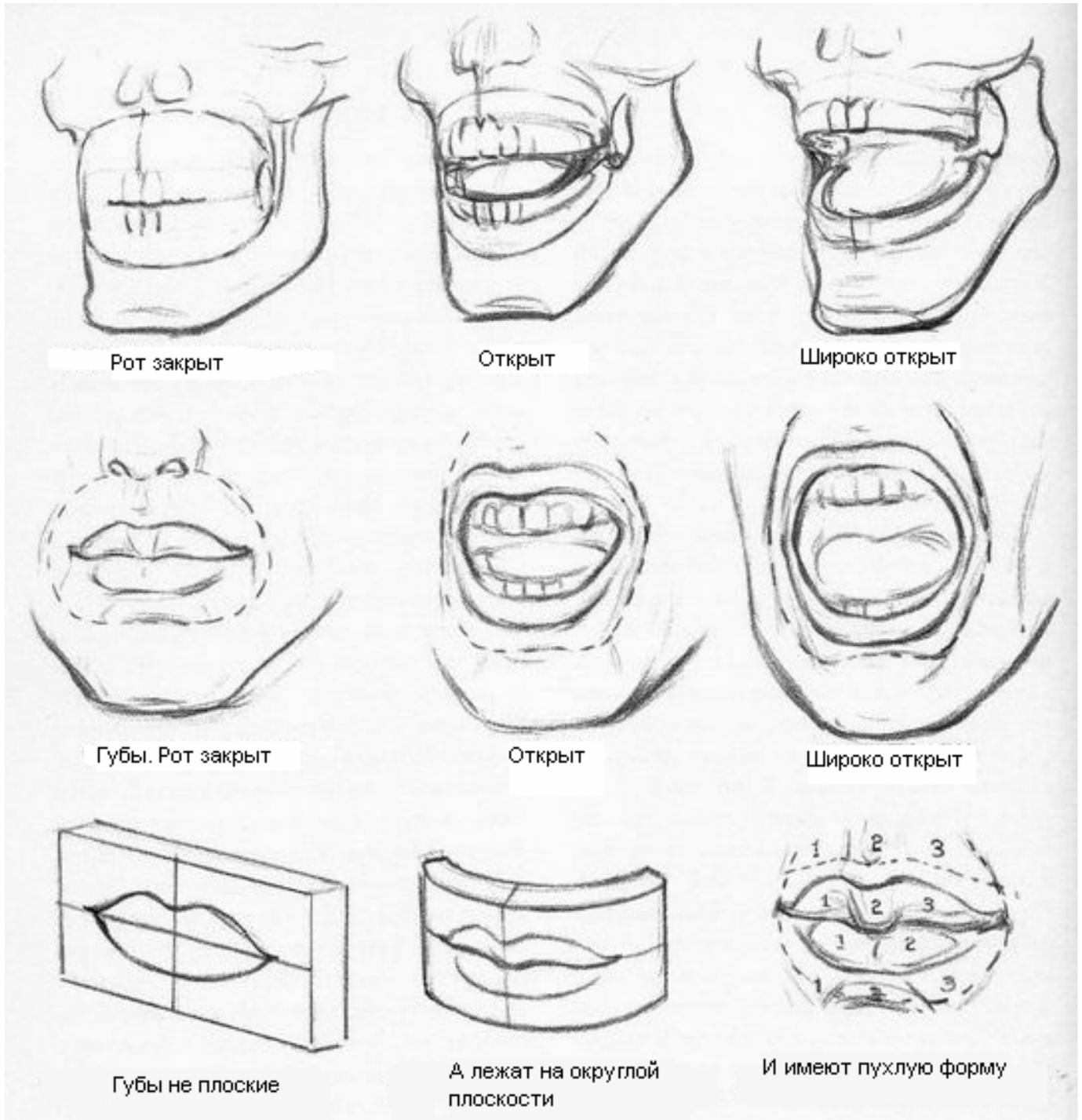
Важная вещь в улыбке – это то, как образуются складки плоти вокруг глаз. Иногда они придают веселья улыбке, иногда нет. Не могу сказать, почему. У некоторых лиц эта особенность выражена ярко, у других почти незаметна. Трудность в том, чтобы передать эти складки правильно, как естественную часть улыбки, а не как мешки под глазами. Эти складки легче изобразить в рисунке краской, чем карандашом, потому что краской можно передать оттенки освещённости, а карандаш делает складки слишком тёмными. То же самое с морщинками у внешних углов глаз. Если они слишком тёмные, то становятся похожи на отпечаток вороньей лапы. Многие улыбки портит то, что линии вокруг ноздрей слишком тёмные и тяжёлые, передают скорее усмешку, чем улыбку или придают персонажу такой вид, как будто он вдохнул что-то весьма неароматное.

Другая хитрость в изображении улыбки в том, что она обнажает больше верхние зубы, чем нижние. Это означает как большее число видимых зубов, так и большую их видимую область. Уголки рта оттянуты в сторону от зубов, вызывая тёмную область в уголках рта. Зубы никогда не рисуются до самых уголков рта, как если бы они были прижаты к губам по всей длине. Натяжение мышц растягивает и уплощает губы, но кривая, по которой располагаются зубы, остаётся неизменной и становится даже более явной из-за теней, отбрасываемых уголками рта. То есть, чем глубже зуб, тем больше его надо затенять. Два передних верхних зуба, напротив, должны быть более освещёнными. Лучше не пытаться очень подробно моделировать зубы, потому что это наверняка сделает линии слишком тёмными. Линии, отделяющие один зуб от другого в действительности не очень выражены. Зубы чаще должны предполагаться, чем рисоваться в деталях – разве что в тех случаях, если вы рисуете рекламу зубной пасты. Андерс Зорн был мастером изображения зубов в улыбке.

Рис. 23 показывает механику рта. Вверху изображены кости без плоти. Всегда следует помнить, что верхняя челюсть зафиксирована вместе с остальной частью лица, а все движения совершает нижняя челюсть. Кривая верхних зубов остаётся неизменной, на неё влияет только угол зрения. Открытие нижней челюсти может добавить максимум два дюйма к длине лица. В этом случае не забудьте пропорционально опустить подбородок. И ещё раз напоминаю о необходимости передавать округлость части лица вокруг губ.

Рис. 24 даёт подробный взгляд на глаза. Мы часто считаем глаза чем-то круглым (радужка) на чём-то белом (глазное яблоко). Пока не проанализируем структуру, мы не знаем, насколько округлость глазного яблока влияет на веки. Причина в том, что мы видим лишь чуть больше четверти глазного яблока между веками. Но округлость глаза очень заметна от одного угла век до другого. Веки работают точно так же, как и рот. За исключением вида на лицо спереди, глаза никогда не изображаются как дубликаты один другого. Если радужка одного глаза ближе к внутреннему углу, радужка второго – ближе к наружному. Видимая часть глазного яблока чуть более выпукла, по сравнению с веками. Думай о глазах, как о паре шаров, насаженных вместе на палочку. Когда поворачивается палочка, поворачиваются и глаза. Думай о веках, как оболочке на двух шарах, подобно изображенному в правом нижнем углу рис.24. Рисуй много глаз, рисуй отдельно, затем в парах. Вырежи найденные где-нибудь изображения глаз и пытайся скопировать их.

На рис.25 губы и зубы изображены отдельно. Попробуй нарисовать эти рты или возьми зеркало и нарисуй свой собственный. Двигай губы, наклоняй голову под разными углами. Заметь, что зубы более-менее выделяются не линиями между ними, а дёснами вверху и тёмной областью внизу. Очень просто сделать подробности строения зубов чересчур выделенными, так что они не будут казаться деталью рта. Чересчур выделенные зубы могут испортить хороший во всех про-

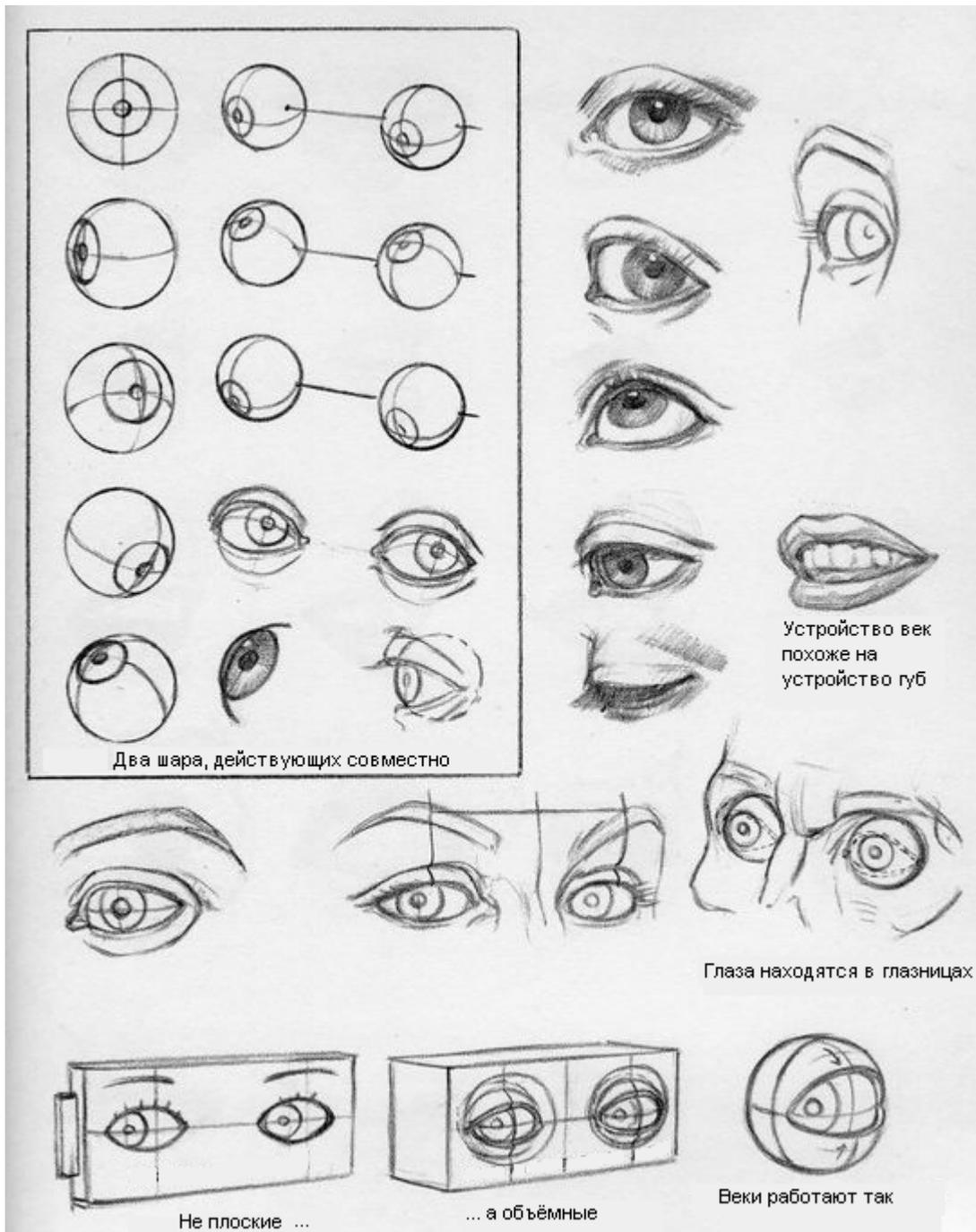


**Рисунок 23. Механика рта.**

*Губы и челюсти трудно нарисовать хорошо без понимания, как работает рот. Начинающие художники рисуют рот так, как будто он расположен на плоской поверхности. Нужно учитывать кривизну линии, по которой расположены зубы и полноту самих губ.*

чих отношениях рисунок головы.

Носы и уши показаны на рис.26. Они так же подвержены влиянию угла зрения и перспективы, как и губы. Поэтому нужно понять, как важно определить точку зрения для головы в целом, прежде чем рисовать любую из её деталей. Когда рисуешь с натуры, очень важно, чтобы положение головы не изменялось между этапами рисования отдельных деталей. Нос должен соотноситься с вспомогательными линиями головы, иначе он будет выглядеть неправильно. Нос и ухо должны рисоваться вместе, чтобы видеть их соотношение. Ухо выглядит совсем по-разному спереди, сбоку и сзади. Следи, чтобы нос был под правильным углом к линии глаз и бровей. Когда брови наклонены, наклонён и нос, фактически всё лицо наклонено. Рис.27 показывает несколько приме-



**Рисунок 24.**  
**Механика глаз**

ров смеющихся и улыбающихся лиц. По ним ты можешь видеть, как работают мышцы под кожей. Парень в верхнем правом углу демонстрирует том, что я называю улыбкой с резкими уголками рта. У лиц сверху и снизу в среднем ряду улыбка с округлёнными уголками рта. Плохо нарисованная «округлённая улыбка» легко может стать гримасой. Улыбки требуют долгого изучения. Многочему можно научиться в зеркале.

На рис.28 несколько примеров других выражений лица. Действия губ могут изменить многое. Основа большинства выражений лица – это рот. Мультипликаторы во время рисования держат в руке зеркало, поскольку оно может рассказать о нужном выражении лица больше, чем модель.

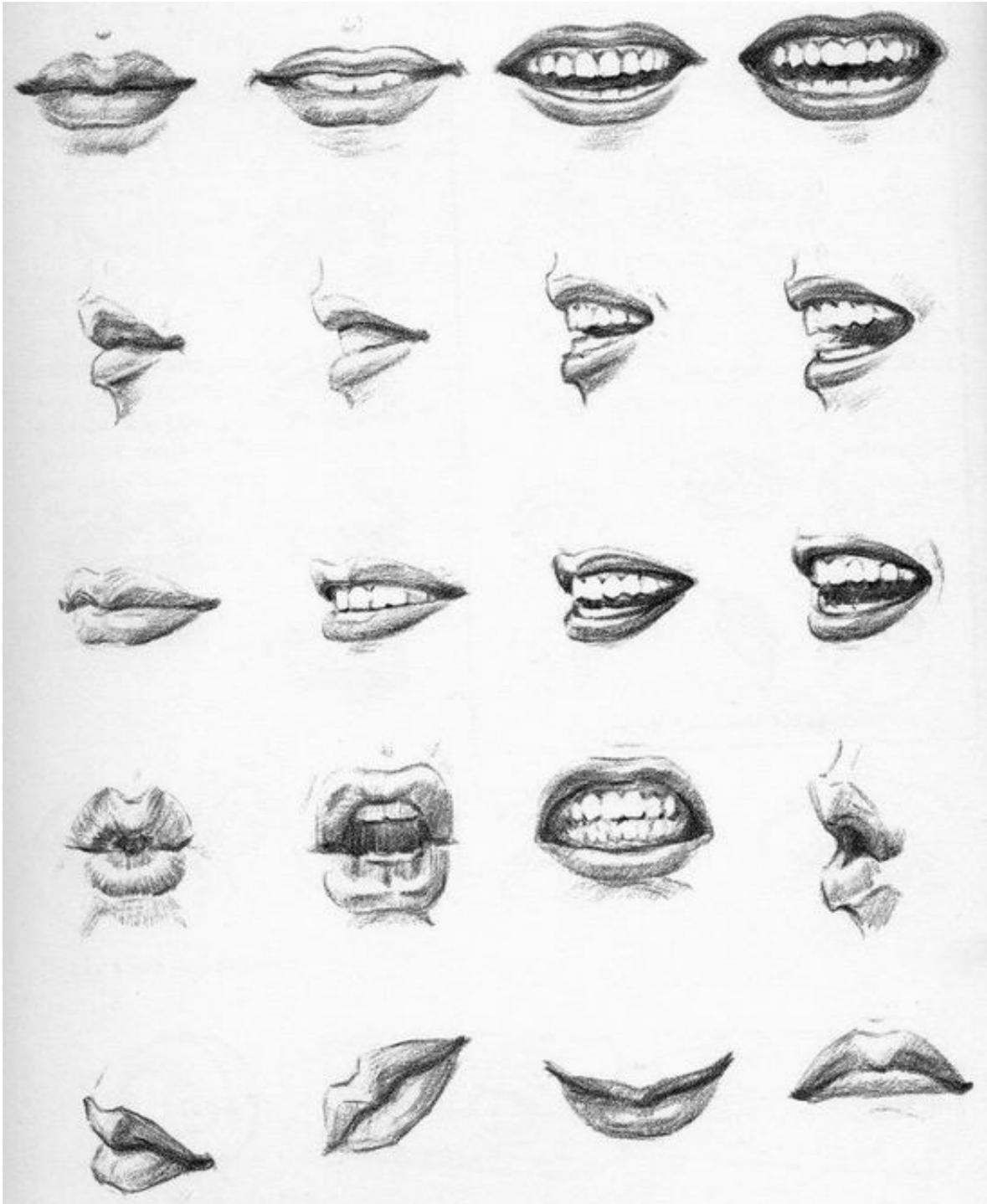
В зеркале смотри лишь на действие мышц, не надо пытаться придавать рисунку похожесть на себя. Зеркало даёт художнику одно большое преимущество – у него всегда есть натура, с которой можно рисовать голову и руки. С двумя правильно установленными зеркалами он может получить вид в профиль или в три четверти или заставить левую руку выглядеть, как правую.

Нет ничего плохого в том, чтобы использовать фотографии для изучения, как выглядят разные выражения лица. Можно сделать фотографии своего лица в зеркале, чтобы получить подбор-

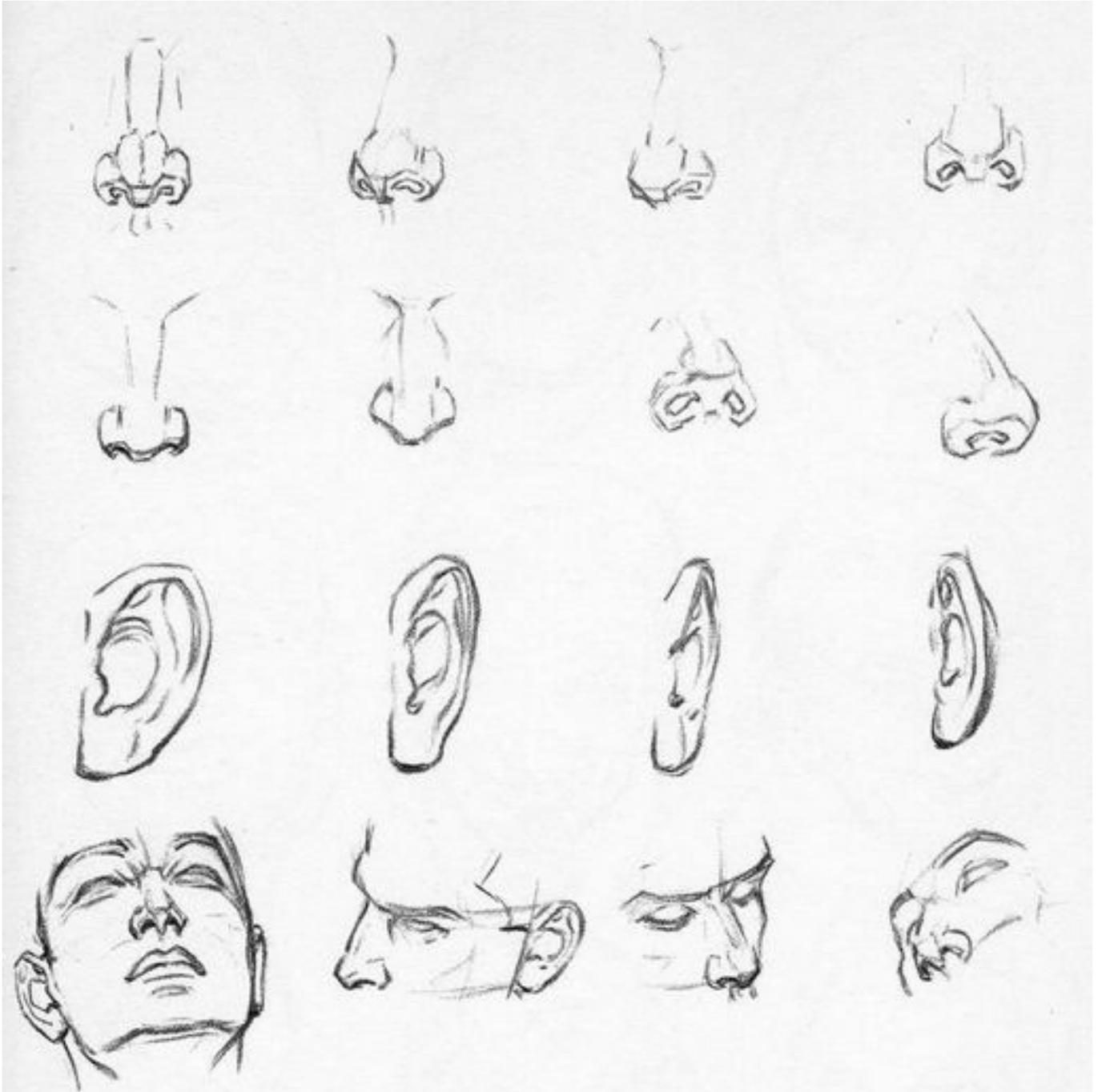
ку выражений лица. Я не люблю видеть художника, слишком полагающегося на камеру, и всегда говорю, что самостоятельное рисование даёт больше, чем использование всяких пантографов, фотостатов и проекторов. Фотографии имеют определённые искажения, которые переносятся на сделанные с них рисунки. Я думаю, эти искажения происходят из того, что мы видим двумя глазами, а камера – только одним. Дистанция от камеры до объекта также бывает причиной искажений. Посмотри на фотографии внимательно, и ты сам заметишь это.

Разные типы и разные выражения лиц показаны на рис.29. Это хорошая тренировка – создать тип лица, а затем нарисовать его с несколькими разными выражениями лица. Это забавно, и в то же время постоянно улучшает твои возможности.

На рис.30 лицо проанализировано с точки зрения структурных причин разных линий и бугорков на нём. Когда ты усвоишь их, то сможешь применить эти знания в рисовании лиц людей разных возрастов, как на рис.31.

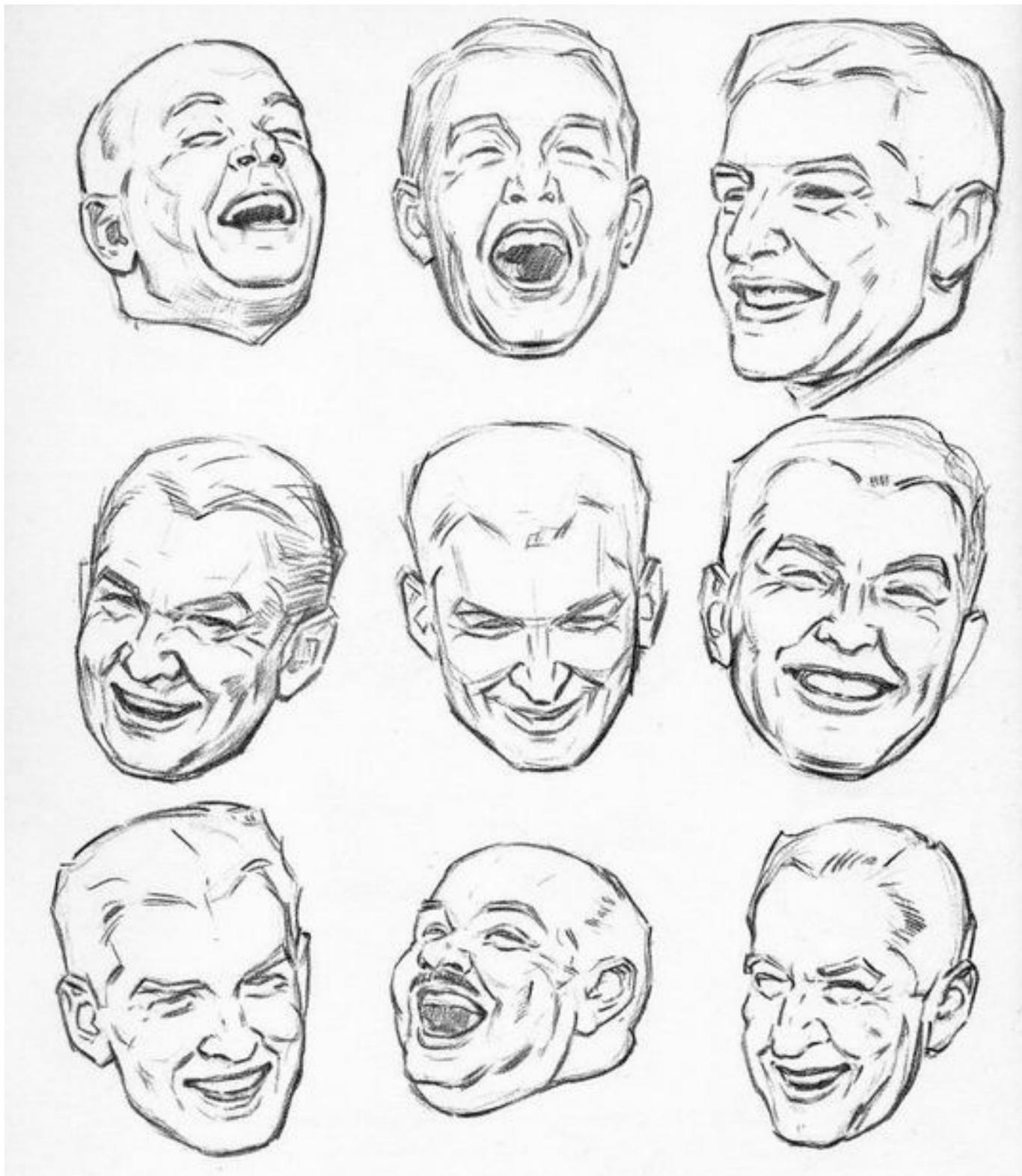


*Рисунок 25. Движения губ.*

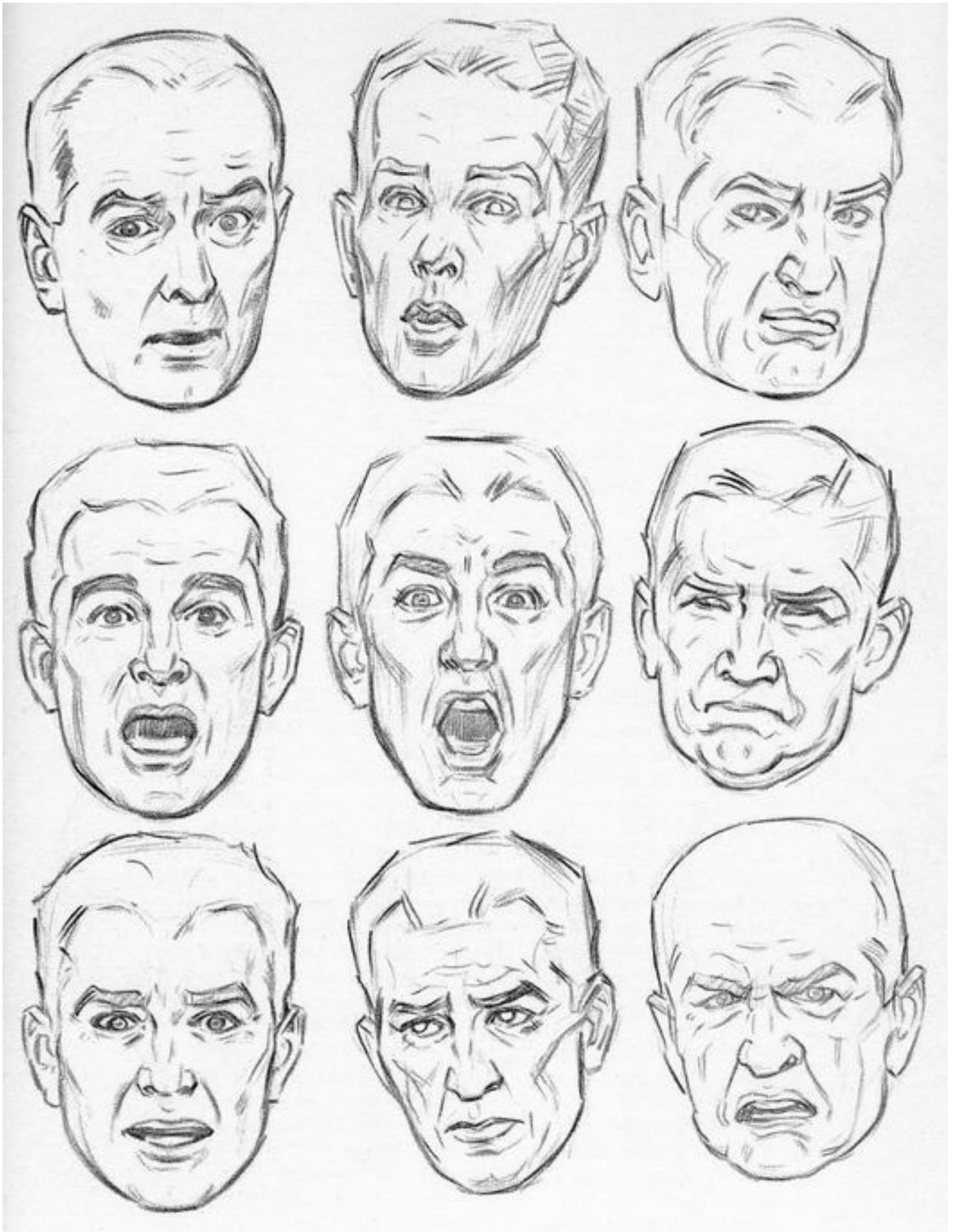


**Рисунок 26. Конструирование носов и ушей.**

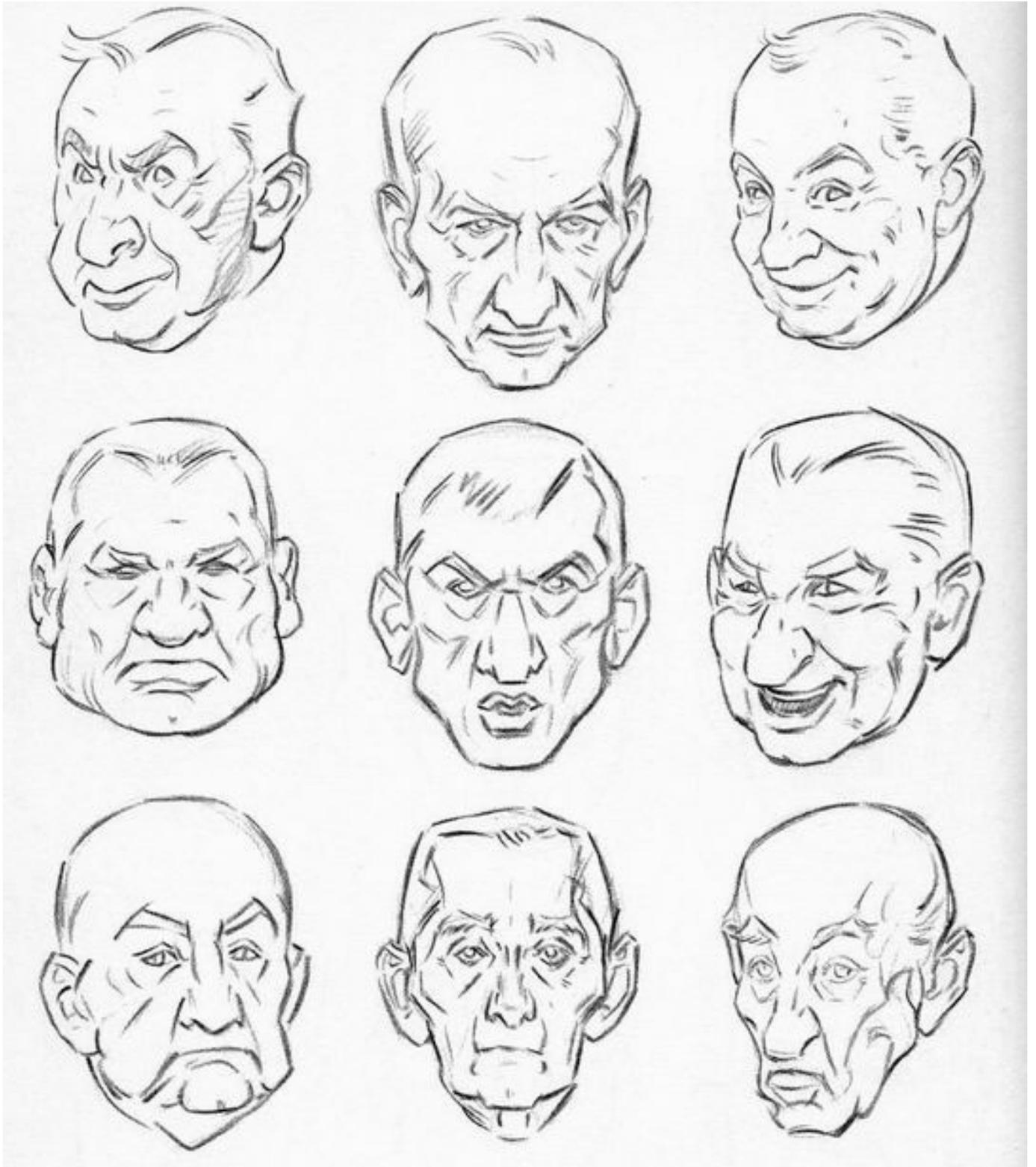
То, как выглядят носы и уши, зависит от точки зрения, с которой они нарисованы. Проблема больше в установке их в правильную позицию в конструкции головы, чем в рисовании их деталей. Носы и уши очень разнообразны по форме, но не сильно различаются в основе своей конструкции. Ноздри должны быть расположены точно на линии, идущей от основания носа к основанию ушей. Попробуй рисовать носы и уши под разными углами зрения, пока не освоишь полностью их размещение в любой позиции головы.



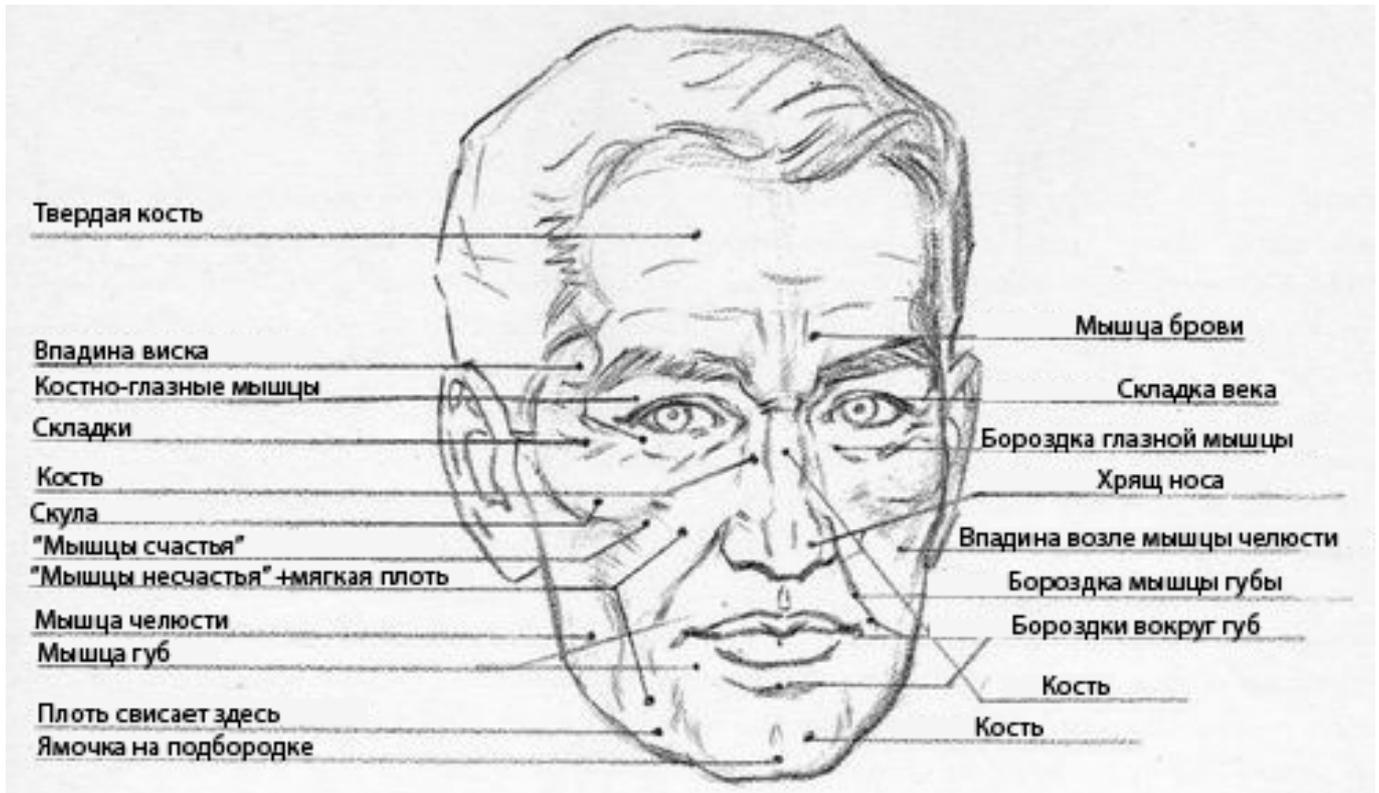
*Рисунок 27. Выражения лица – смех.*



*Рисунок 28. Различные выражения лица.*



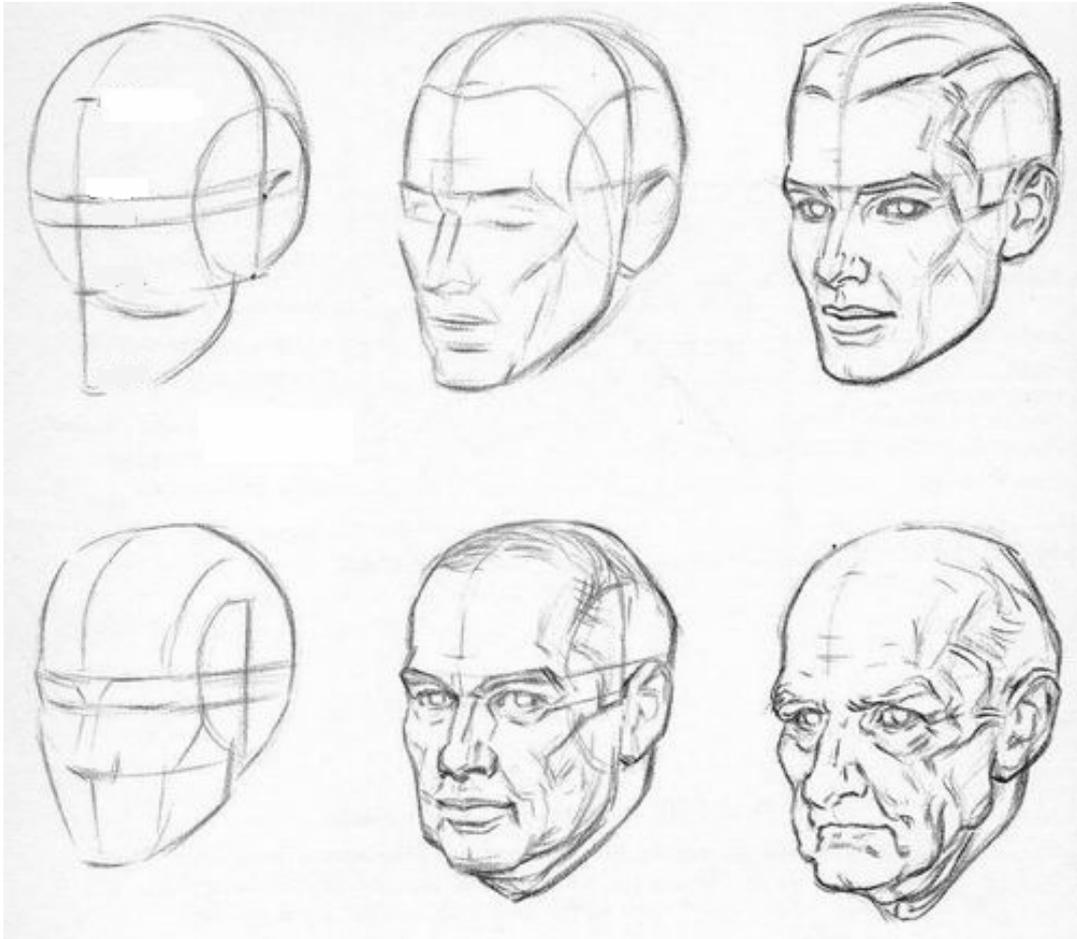
*Рисунок 29. Выражение характеров через рисунки.*



**Рисунок 30. Анализ неровностей на лице.**

Нетрудно запомнить размер, форму и расположение мышц на лице. Когда ты сделаешь это, ты всегда будешь способен определить линии, впадины и выпуклости на лице. Пожилые люди лучше молодых, как источник этой информации, потому что у них линии и морщины резче выражены. Можно научиться отделять маленькие морщинки от лицевых линий. Маленькие морщины связаны с усадкой плоти между мышцами, в то время как линии – с границами самих мышц. Маленькие морщинки редко рисуют, поскольку они образуют сеть случайно расположенных морщинок по всему лицу. Более важны формы и большие складки или линии между ними. Есть длинные складки на щеках, вокруг рта, над и под глазами. Мышцы хорошо выражены у мужчин. Когда мы говорим о «сильном» лице, то в основном имеем в виду мышцы и костные структуры.

Только в выражениях лица с поднятыми бровями следует заботиться о морщинах на лбу. Во многих случаях можно вообще не рисовать многие морщины и сконцентрироваться на линиях, костях и мягких формах плоти. Чем больше морщин ты уберёшь, тем лучше будет выглядеть рисунок. Помни, что морщины в действительности – вовсе не чёрные линии, а очень тонкие линии тени, которые можно видеть лишь с расстояния в несколько футов. Именно поэтому так легко можно убрать их, и всё же не потерять схожести с оригиналом. Более глубокие складки очевидны с некоторого расстояния, как тени плоскостей головы. Никогда не рисуй лицо, как сеть морщинок.



**Рисунок 31. Рисование лиц разных возрастов.**

*Ты легко можешь научиться, как состарить лицо, добавляя формы измождённых мышц и складок, которые лежат между ними. Скулы, углы челюстей, кость подбородка становятся более заметными в процессе старения. Хрящ носа и ушей становится больше, когда мы делаемся старше. Главные изменения имеют место на щеках и вокруг глаз и рта. Плоть обвисает по сторонам подбородка и вдоль линии челюсти. Мешковатые формы под глазами и более глубокие линии в уголках глаз. Губы становятся тоньше и уходят вглубь, так что они передаются на рисунке более прямой линией. Появляются линии от уголков рта вниз, к сторонам подбородка. Плоть над глазами обвисает и брови сдвигаются внутрь к переносице. Появляется несколько глубоких линий на лбу и между бровями, однако не следует делать их чересчур выделенными. Волосы, конечно же, редуют, так что линия волос сдвигается вверх и назад и заметно утончение волосяного покрова на макушке. Однако, мы рисуем голову, основываясь на всё той же конструкции, что и раньше.*

## ТОНИРОВАНИЕ

Когда мы переходим от линии к тону, мы делаем очень большой шаг, потому что тон – это эффект света на форме. Хотя в рисовании карандашом нет такой нужды заботиться о тонкостях тонирования, как в рисовании красками, мы всё же должны делать разницу в освещённости более или менее заметной. Для начала лучше освещать объект ярко или же брать такой объект, который относительно прост для передачи света и тени. Тени, фактически, – это фигуры, которые появляются на поверхности формы, так что мы должны принимать во внимание и фигуру самой формы и фигуру тени на ней. Так что придержишься, по возможности, простых света и тени. Сначала освещай объект сверху вниз. Позже ты можешь захотеть подсветку сзади, но никогда не давай обоим источникам освещать одно и то же место. Это создаёт фальшивость освещения и, следовательно, фальшиво выглядящую форму. Форма в действительности существует только в свете, полутени и тени, которые определяют её – если нет света, мы не можем видеть форму.

В очень рассеянном свете мы видим форму так, как мы представляем её только в контуре.

Если свет падает со всех сторон, форма уплощается, поскольку именно удалённость от источника света создаёт полутень и тень на поверхности объекта и отбрасываемую им тень. Под отбрасываемой тенью мы понимаем тень, продолжающуюся на другой плоскости, типа стены, или внизу, на шее под подбородком. Отбрасываемая тень имеет собственные границы, зависящие от направления, с которого приходит свет. В случае обычной тени, некоторые области формы просто оказываются так далеко, что свет не может достичь их. На круглой форме существует полутень, перед тем как мы достигнем тени, и полутень граничит с тенью. На квадратных или блочных формах тень резко следует за углом, который отсекает свет или вокруг угла, который свет не может достичь. Нос отбрасывает тень в ярком освещении; на щеках же, имеющих более округлую и плавную форму, свет смешивается с тенью.

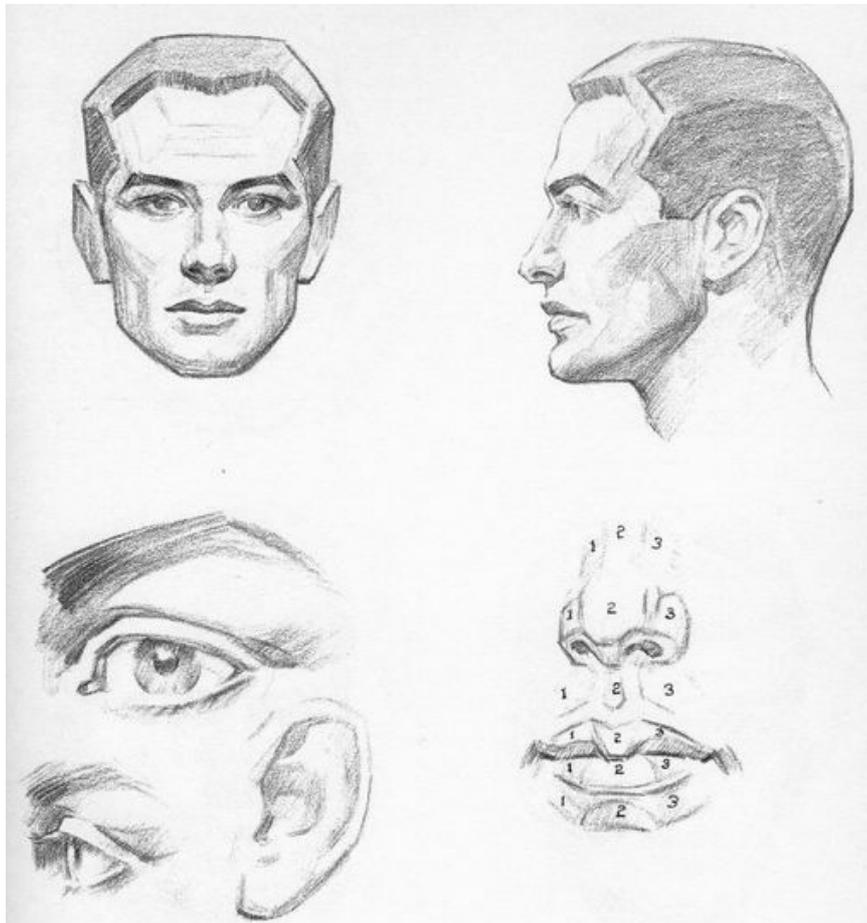
Это смешивание света с тенью показывает разницу между плохим и хорошим рисунком. Если углы тени слишком смешаны со светом, рисунок теряет характер; если недостаточно – рисунок делается грубым и «хрупким». Хороший способ найти золотую середину – это спросить себя: «Сохранил ли я очевидность плоскости или потерял её?» Если ты округлил края настолько, что потерял плоскость, рисунок становится расплывчатым, фотографическим. Как раз поэтому приходится определять плоскости, когда делаешь рисунок с фотографии, ведь на ней они не видны отчётливо. При рисовании плоскостей мы можем заставить догадаться о направлении плоскости по направлению линии, без сильного изменения её яркости. По этой причине рисунки карандашом могут выглядеть весьма основательно, в то время как рисунок красками может потерять многое в передаче характера. Это принцип, эффективно используемый в рисовании пером – делать штрихи так, чтобы они следовали направлению плоскостей. Его можно использовать и в рисовании другими инструментами.

Надеюсь, что читатель уделит внимание рис.33, потому что я считаю эту страницу одной из наиболее важных в книге. Здесь собран воедино практически весь материал, изложенный ранее: конструкция, анатомия, плоскости, и окончательный рендеринг на примере одной головы.

В дополнение к внимательному изучению этой страницы ищи собственный материал. Попробуй, сможешь ли ты выполнить рендеринг некоторых своих рисунков, где, по твоему мнению, правильно переданы пропорции, анатомия и плоскости головы. Так ты научишься лучше, чем копируя сотни голов, нарисованных в учебниках. Это послужит проверкой, нет ли какого-то пробела в твоих знаниях. Если есть, повесь эти работы на стене, как постоянное напоминание, что ещё нужно тебе улучшить. Если ты всем доволен – можешь гордиться. Они послужат напоминанием о качествах, которые должны присутствовать в хорошо нарисованной голове. В законченном рисунке на заднем плане ты должен чувствовать то усилие, которое убеждает, что это рисунок головы, а не просто копия.

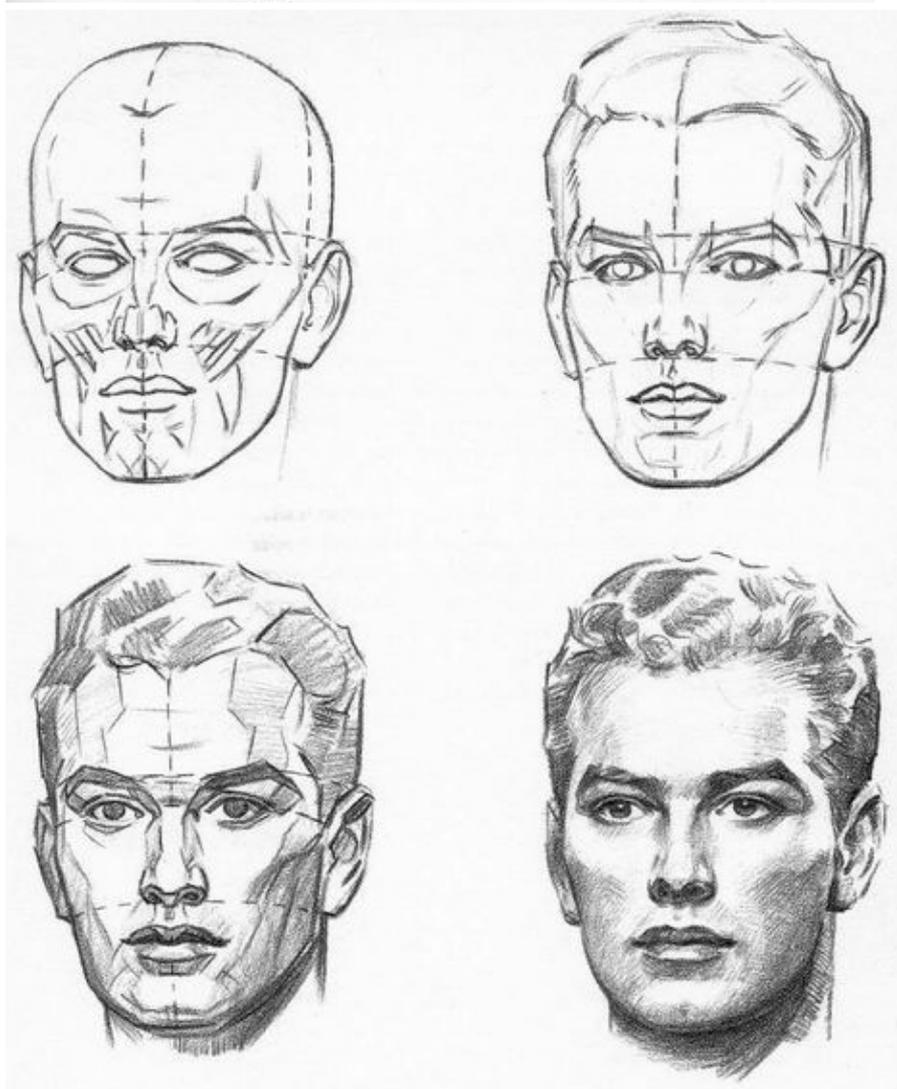
Рисунки 35-39 помогут тебе освоить технику рендеринга, ибо, по моему мнению, ученик должен сделать это сам. Проблемы пропорций, анатомии и плоскостей обычно одинаковы для всех нас, но техническое решение этих проблем – дело индивидуальное.

К несчастью, обычно ученики не видят многих хороших примеров рисования голов, потому что публикуют их мало. В последнее десятилетие лишь несколько человек публиковали свои работы в этой области. Хотелось бы привлечь внимание к работам Уильяма Оберхардта. Надеюсь, читатель сможет найти хотя бы несколько из множества его рисунков, бывших опубликованными. Английские школы, похоже, произвели на свет гораздо больше прекрасных примеров рисунков головы, чем американские. Я думаю, это потому, что молодые американские художники имеют тенденцию обращаться за материалом к фотографии прежде, чем действительно освоят рисование головы. Я скромно предлагаю для образца рисунки в этой книге, хотя есть много художников, чьи способности превосходят мои; но из-за недостатка полезных книг по этой тематике я думаю, что ты сможешь извлечь из них пользу.



**Рисунок 32. Моделирование плоскостей.**

Как основу для изучения показа освещённости формы, обратись к рис.9, чтобы сделать рисунок плоскостей головы, как показано здесь. Запомни, что мы можем передать объёмность формы только через её вид в свете, полутени и тени. Тень становится темнее, когда форма отворачивается от источника света. Свет из одного источника всегда проще рисовать, чем из нескольких, разрушающих теньевые тона и делающих всё более сложным. Для начала забудь о морщинках на поверхности и думай о плоских областях, окрашенных в различные тона.



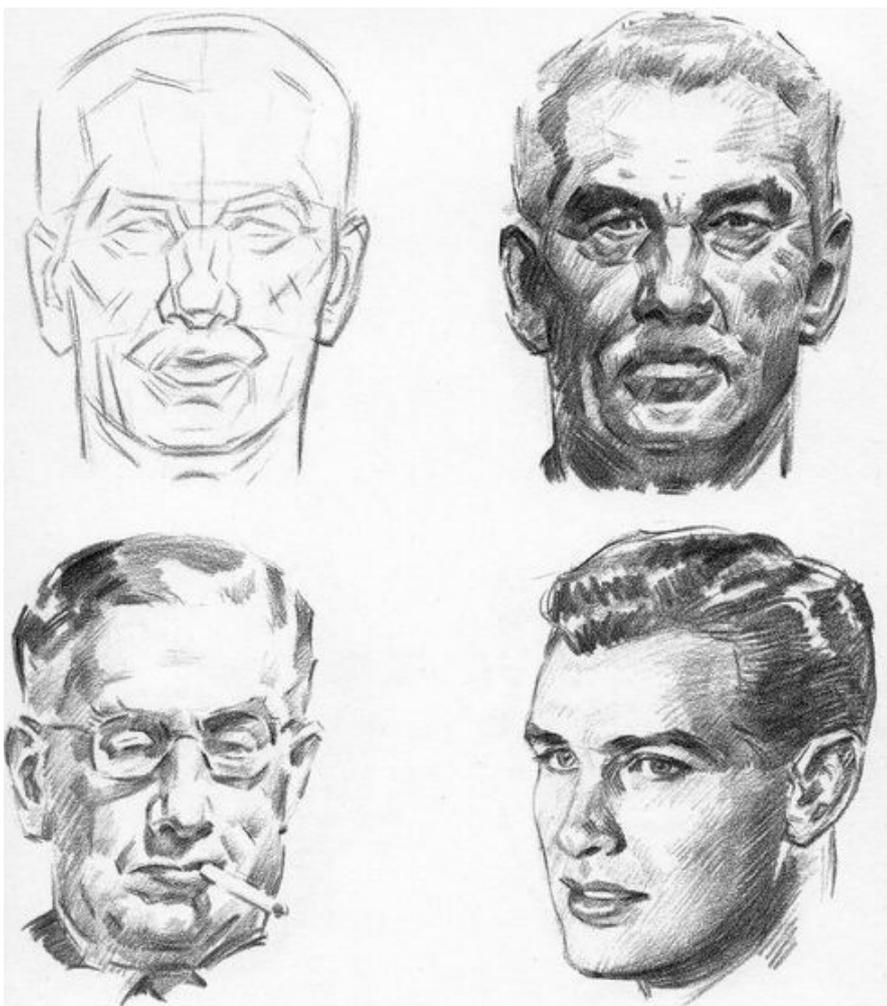
**Рисунок 33. Комбинирование анатомии, конструкции и плоскостей.**

Этот рисунок один из наиболее важных в книге, потому что он показывает все стадии рисования головы от анатомии и конструкции через контуры к плоскостям и, наконец, окончательному рисунку. Невозможно следовать ему без достаточного знания предыдущей информации. Изучай рисунок внимательно, он очень ценен как справочный материал.



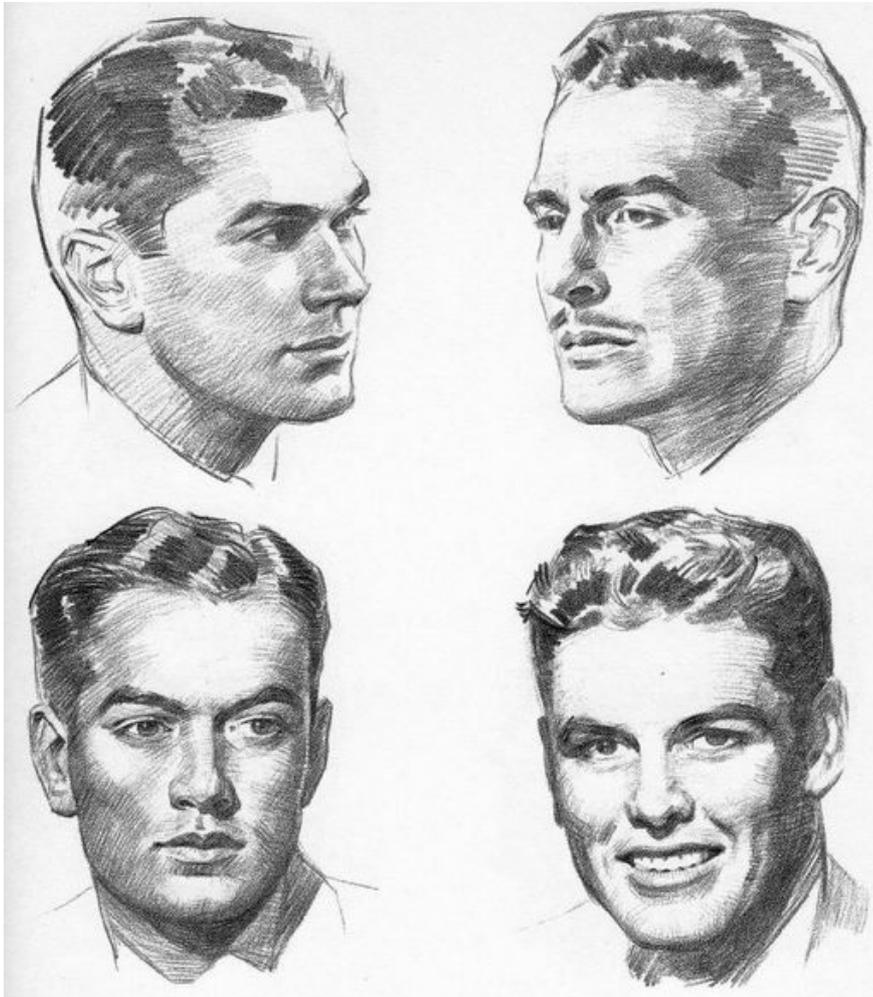
**Рисунок 34. Построение плоскостей тоном.**

Этот рисунок показывает, как плоскости могут быть интерпретированы, как прямые плоские поверхности, каждая из которых имеет собственное соотношение света и тени. Очень светлые плоскости должны иметь очень лёгкое тонирование. Направлением штрихов можно заставить плоскости поворачиваться не изменяя сильно их яркость. Можно получить большую объёмность, если сделать освещённые плоскости чуть более светлыми, а затенённые чуть более тёмными, чем они есть на самом деле.



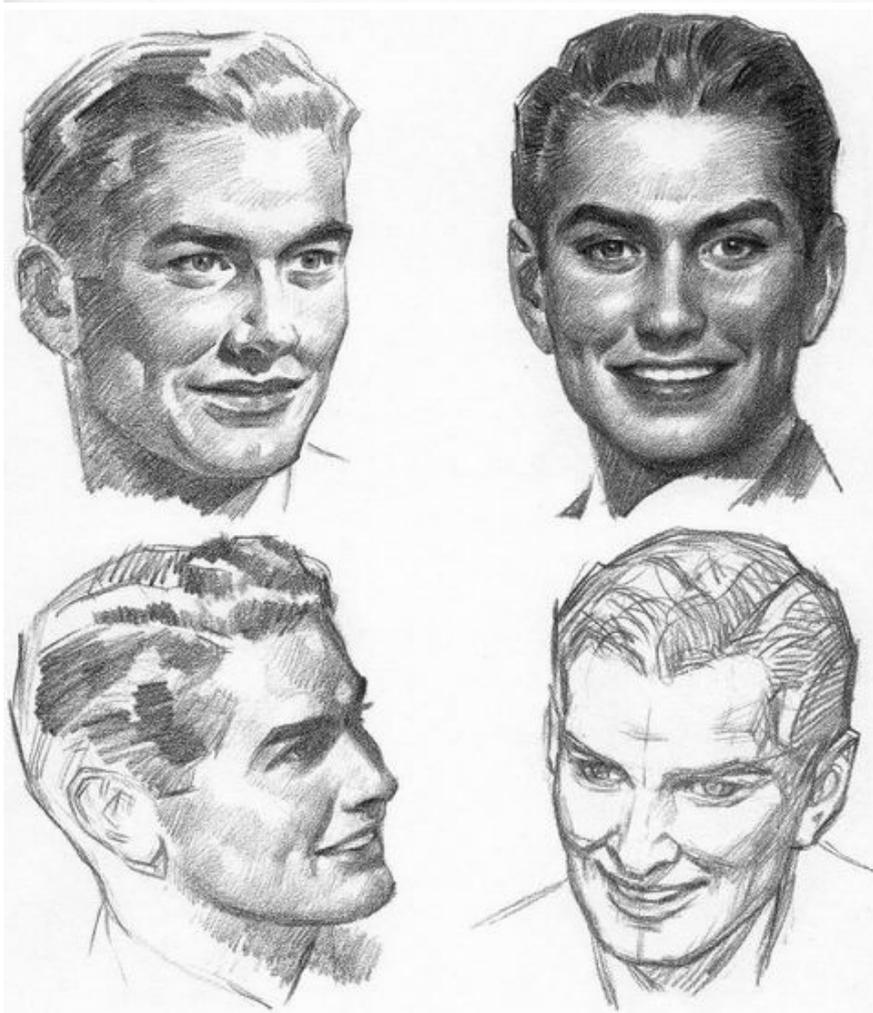
**Рисунок 35. Каждая голова – отдельная проблема.**

Каждая голова – это индивидуальное сочетание форм, линий и расстояний. Разнообразие черепов и деталей головы, вместе с разными расстояниями между ними дают миллионы возможных комбинаций. Забудь все другие лица и сконцентрируйся на том, которое ты рисуешь. Подчёркивай индивидуальность форм везде, где только сможешь. Учись рисовать реальных людей, собирай вырезки и фотографии, чтобы было, на чём практиковаться. Не пытайся копировать – рисуй!



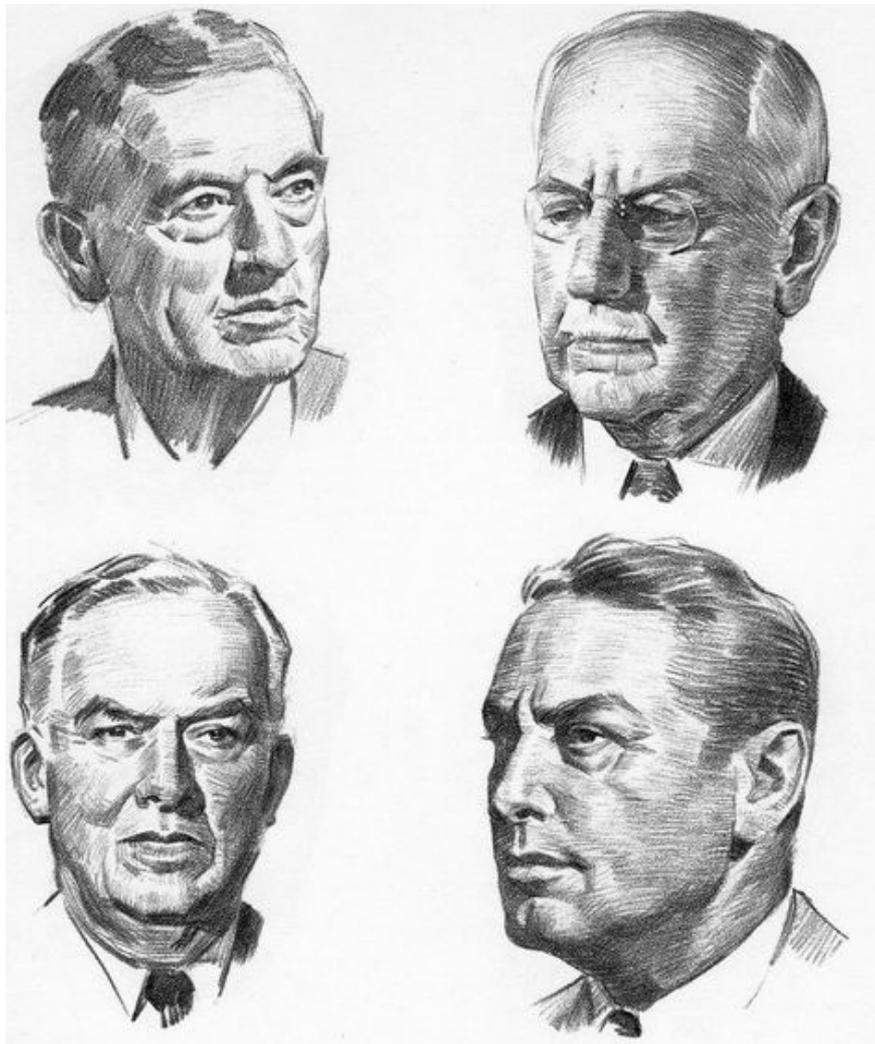
**Рисунок 36. Типы характера.**

Характер в отношении головы — это результат индивидуальности костей и мышц, он может быть передан через точную конструкцию и размещение деталей. Но красота рисунка всегда зависит от того, как ты используешь линии и тон в передаче света и тени на формах. Экспериментируй самостоятельно и создавай собственную технику. Иногда незавершённый набросок более привлекателен, чем законченный рисунок.



**Рисунок 37. Улыбающийся мужчина.**

Улыбки, излучающие счастье, трудны для художника. Их гораздо проще отобразить в рисунке контура, чем в тональном рисунке. Практикуйся рисовать улыбку по вырезкам из журналов, поскольку живая модель редко может долго удерживать улыбку неизменной. Изучи отдельно формы вокруг уголков рта и форму щёк.



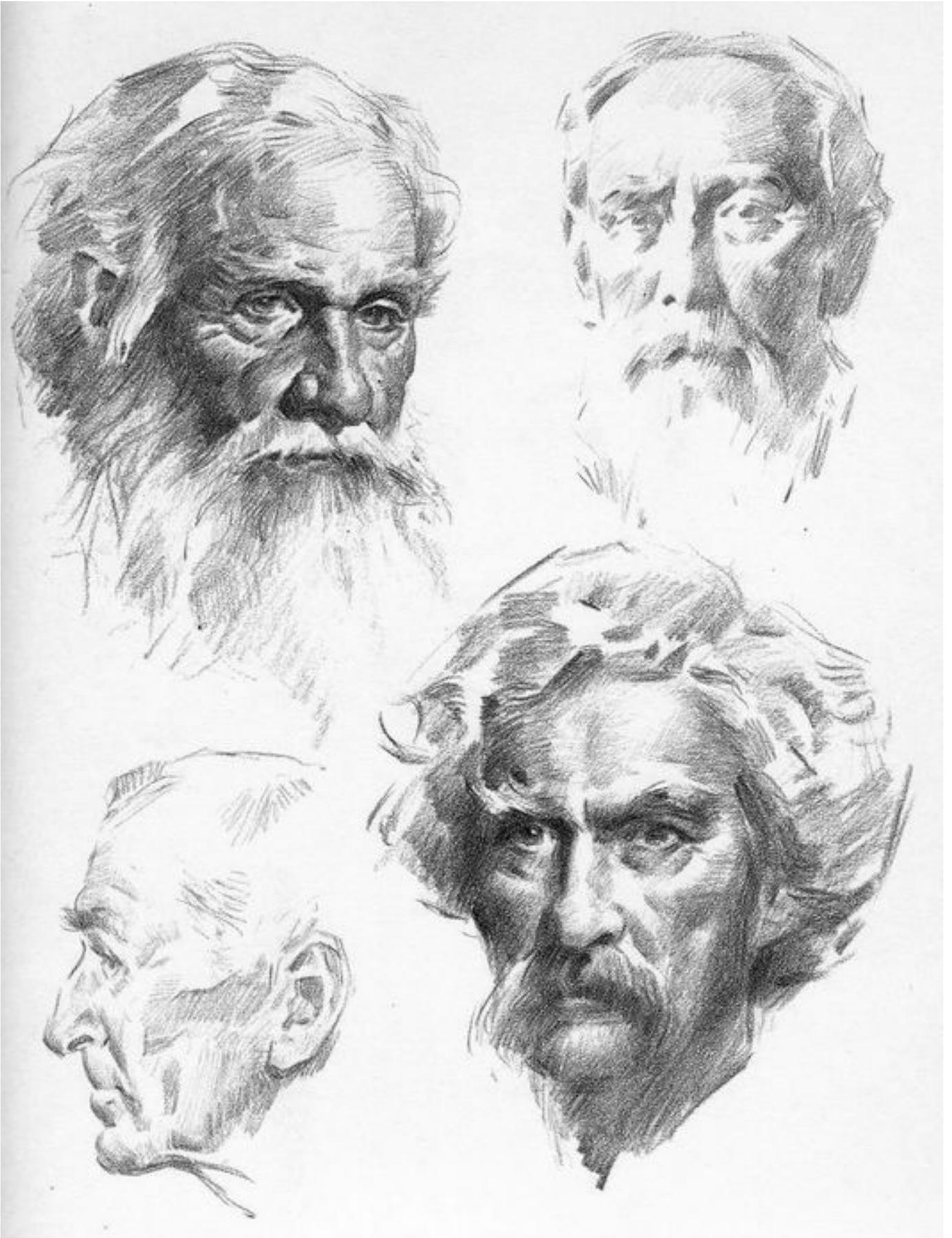
**Рисунок 38. Пожилые люди.**

Лица пожилых людей дают больше материала для художника в смысле форм и линий. Заметь, однако, что на лицах на этом рисунке большинство морщинок не изображены, оставлены лишь главные линии и формы. Впечатление возраста достигнуто без случайных незначительных морщинок.



**Рисунок 39. Характеризация**

Здесь конструкция, освещение и выражения лица собраны вместе. Это характеризация – способ заставить лицо выглядеть так, как оно выглядит в определённый момент. Выражения лица – не более, чем искажение расслабленных его форм. Такие искажения вызывают движения мышц вниз и соответствующие изменения на поверхности. Тем более важно знать, как двигаются мышцы (см. рис.21).





## ЧАСТЬ 2. ЖЕНСКИЕ ГОЛОВЫ

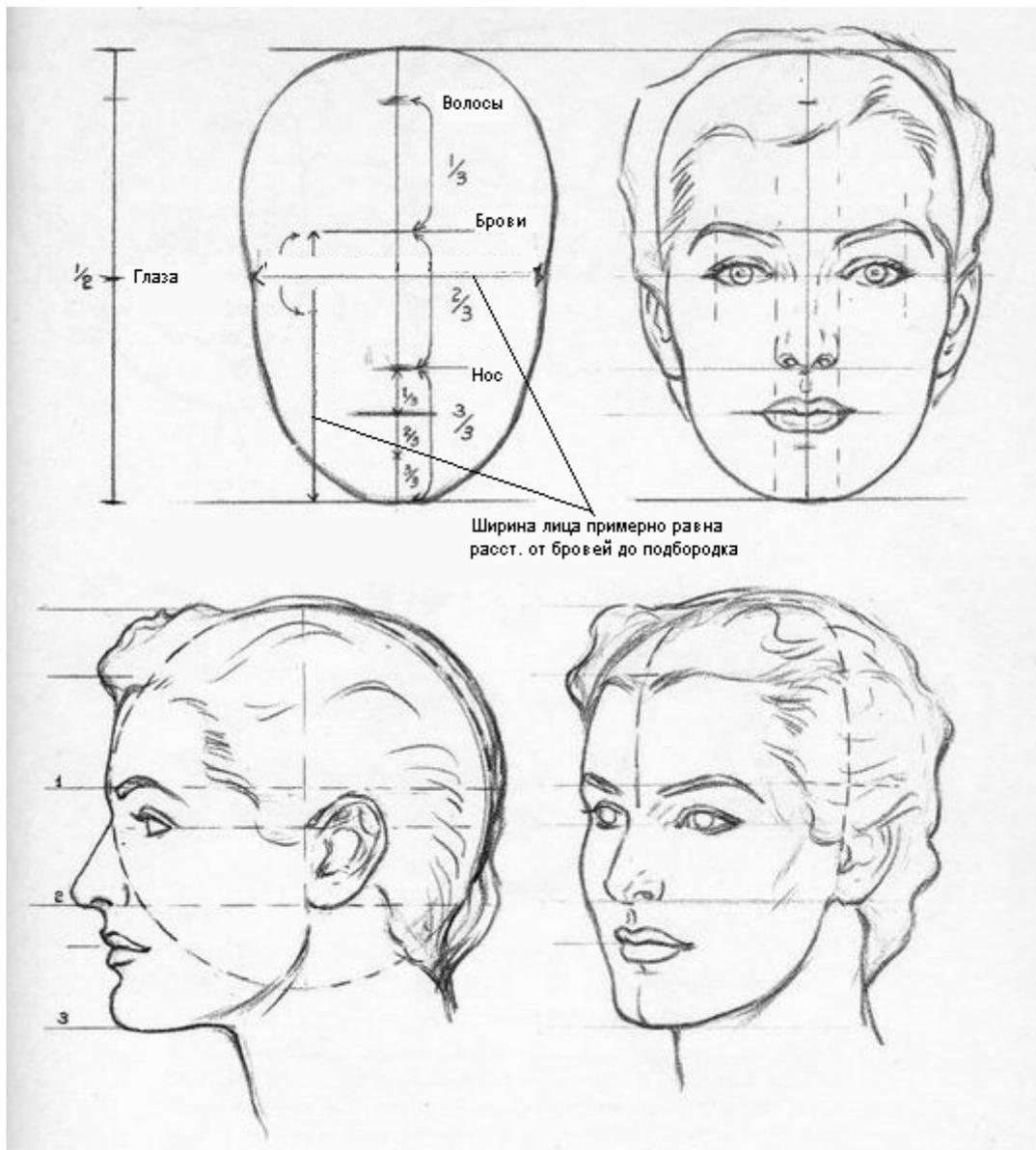
В иллюстрациях к американской рекламе и журналам способность хорошо рисовать женскую голову – большое подспорье для вашего бумажника. Хотя коммерческое искусство имеет много направлений, ни одно другое так не выгодно. Это умение открывает двери в рекламные агентства, офисы редакторов и производителей календарей, как ничто другое. Портреты продать гораздо проще, чем эти завершённые рисунки красками, потому что они стоят дешевле. Рисунки карандашом в красивой рамке можно повесить где угодно в доме, в то время как место портретов краской более-менее ограничено полочкой над камином в гостиной. Мужчина чаще предпочитает хороший карандашный рисунок его самого или его жены и детей сложному рисунку краской. К счастью, художник может сделать такой рисунок карандашом недорого, гораздо быстрее, чем рисунок краской, и предложить его по цене, вписывающейся в нормальный семейный бюджет. Рисование портретов даёт замечательные возможности. Это приятная работа, она может занимать неполный день и она выгодна. Такие рисунки очень подходят для комнат, холлов, офисов и других помещений, где не так много мебели. Вряд ли найдётся мать, которой не хотелось бы иметь изображений её детей. Многие художники в этой стране уже весьма преуспели на рисовании портретов. Цены обычно в диапазоне 50-150 долларов и даже выше, что не так плохо за несколько часов работы. Эти рисунки могут быть даже сделаны по фотографическим снимкам, с добав-

кой к ним индивидуальных способностей и знаний.

При рисовании женских голов нужно обратить особое внимание на свободное и нескованное изображение волос. Обычно более эффективна простота, чем фотографическая точность изображения каждой пряди и локона. Следующее важное качество, о котором я уже говорил раньше, это эффект блочности. Камера видит всё округлым, художник видит ритмы и их углы.

По некоторым причинам, в женской голове более терпимо немного мужских черт, чем женственности в мужской. Похоже, эксперты моды специально выбирают модели с худыми лицами и угловатыми челюстями – видимо потому, что остальная часть фигуры у них достаточно стройная, чтобы смотреться на страницах модных журналов. Почему-то костистость лица не придаёт женщинам больше характера, как это происходит с мужчинами. Наверное, мы потому предпочитаем худощавость пышности, что её труднее достичь и поддерживать. По крайней мере в этом мы отличаемся от старых мастеров.

Всё это означает, что в рисовании женщин мы также будем создавать плоскости, хотя и не так сильно подчёркивать их, как при рисовании мужчин.



**Рисунок 40. Конструирование женской головы**

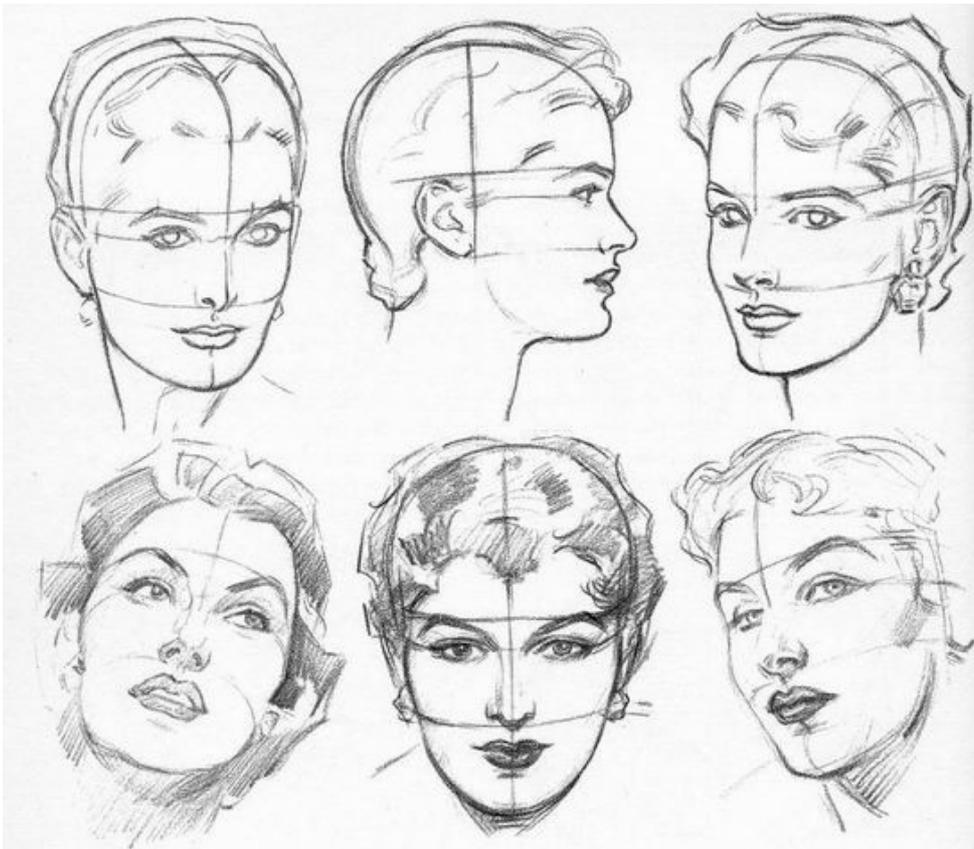
Общие пропорции женской головы слабо отличаются от пропорций мужской, но костная и мышечная структура легче и слабее выражена. В коммерческом искусстве предпочитается скорее некоторая твёрдость челюстей, чем округлённость. Брови у женщин обычно немного выше над глазами, чем у мужчин. Рот меньше, губы более полные и округлые, глаза немного больше. Не подчёркивайте мышцы челюстей и щёк.

Рис. 42 показывает мужскую голову по сравнению с женской в той же позе. Заметь, что ощущение плоскостей очевидно в обоих, но более выражено в мужской голове. Заметь также, что очертания носа и рта более аккуратны в изображении женщины. Я хотел показать тебе, что мягкость и округлость обычно ассоциируются с женщиной, а квадратность и угловатость – с мужчиной. Степень, в которой ты подчёркиваешь то или другое зависит от твоего личного видения объекта рисования. Рис.44 показывает, как блочность может применена к женской голове.

Рис. 45 и 46 – это технические примеры женских голов, которые могут оказаться для тебя интересными. Рис.47 и 48 – наброски, в которых чувствуется и округлость и квадратность. Предлагают тебе сделать множество набросков такого типа с натуры и с иллюстраций в журналах.

Рис. 49 и 50 показывают возрастные характеристики. В рисовании пожилых женщин полнота кажется допустимой. Всем нравятся полные бабушки.

Именно в рисунках пожилых женщин твоё знание анатомии наиболее очевидно. Молодые женщины стараются как следует скрыть анатомию своего лица и мы польстим им больше всего, если будем стараться делать то же и на рисунках. Но раньше или позже морщинки и складки появляются. Мы можем скрыть морщинки, но изменения форм всё равно придётся принять во внимание. Новые формы появляются на щеках, показывая, как прикреплены мышцы; кости становятся ближе к поверхности. Мягкая плоть собирается в бугорки и создаёт драпировку на подбородке. Мы можем быть любезными и не слишком подчёркивать процесс старения, но полное игнорирование его приведёт к утере схожести и характера. Красота есть и в зрелости, и даже в пожилом возрасте. Нет большей любезности и обаяния, чем у пожилой женщины, которая отбросила большинство слабостей и легкомыслия юности. Будь в своих рисунках добр, но не угодлив. Неискренняя работа вредит твоей репутации, а она более важна, чем любой рисунок любого лица в мире. Изучай процесс старения, знакомься с тем, что происходит при этом и относись к этому с нежностью.



**Рисунок 41. Завершённость конструкции головы**

*Практически невозможно нарисовать красивую женщину, если конструкция и размещение деталей неаккуратных. Не рисуй ноздри большими и следи за расположением челюстей и ушей. Глаза и рот должны быть правильно размещены и нарисованы, иначе результат окажется странным и некрасивым. Сейчас брови оставляют довольно густыми, а несколько лет назад в моде было делать их тонкими. Лично я предпочитаю натурально выглядящие брови, но, как и губы, они подвержены тенденциям мо-*

*ды. То же верно в отношении причёсок. Обращай больше внимания на общую форму массы волос, а не на детали. Красота лица – это красота пропорций, так что сначала изучи пропорции, а затем уже индивидуальные черты объекта. В модных журналах много материала для изучения, к тому же ты будешь в курсе изменений в моде. Не рисуй губы плоскими. Рисуй освещённые области на них очень аккуратно, неправильное изображение света и тени на них может испортить всё выражение лица.*



**Рисунок 42. Костная и мышечная структура слабее выражена в женской голове.**

Вверху слева показана анатомия женской головы. При рисовании молодых женщин мы показываем на поверхности очень мало анатомических подробностей, хотя знать их всё равно надо, чтобы нарисовать поверхность правильно. Внизу – сравнение мужской и женской голов. Обрати внимание, что более тяжелые костные и мышечные конструкции характерны для мужских голов.



**Рисунок 43. Обаяние заложено в основах рисунка.**



*Рисунок 44. «Блочность» применяется и в изображении женских голов*



*Рисунок 45. Несколько голов девушек*



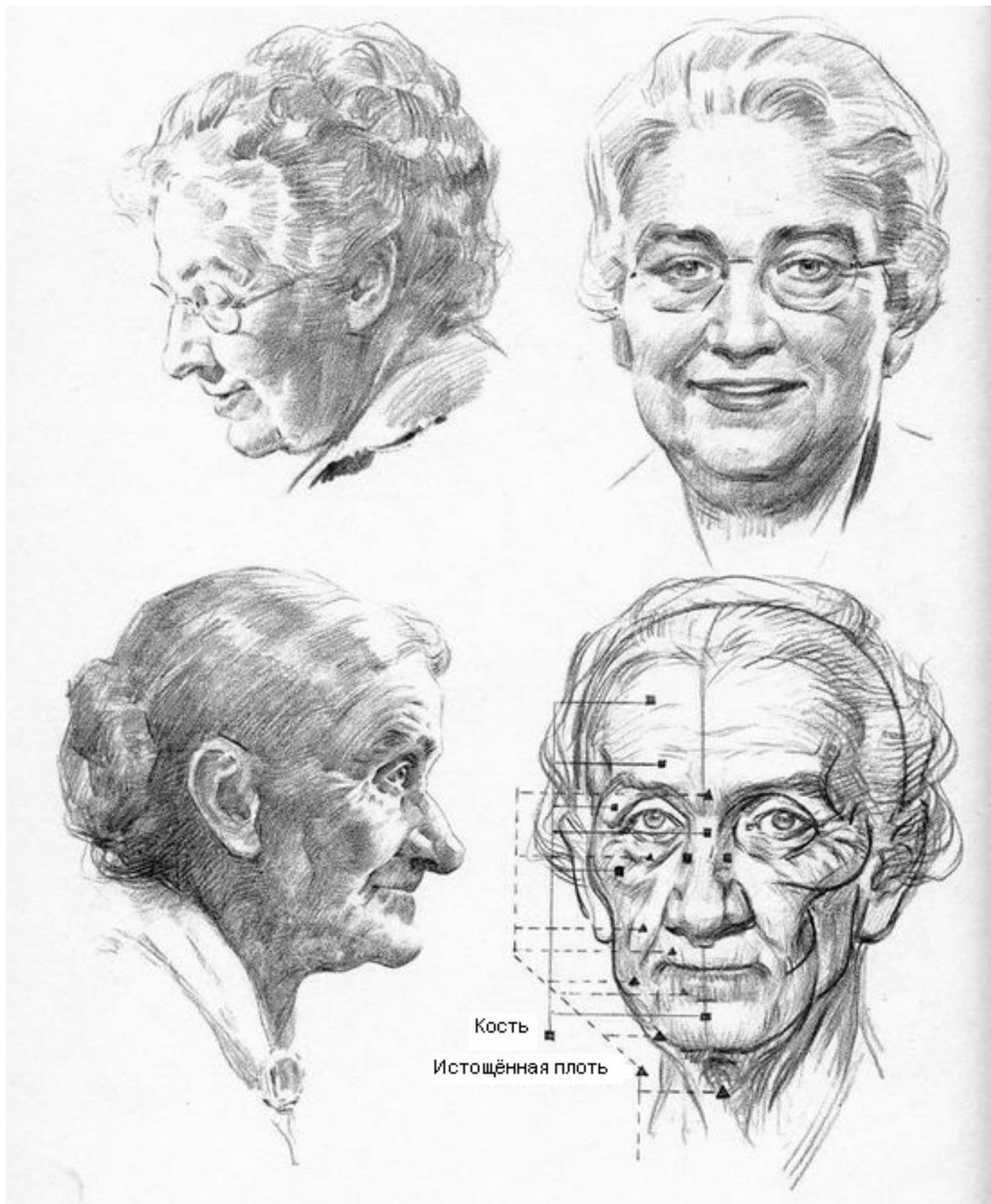
*Рисунок 46. Ещё головы девушек*



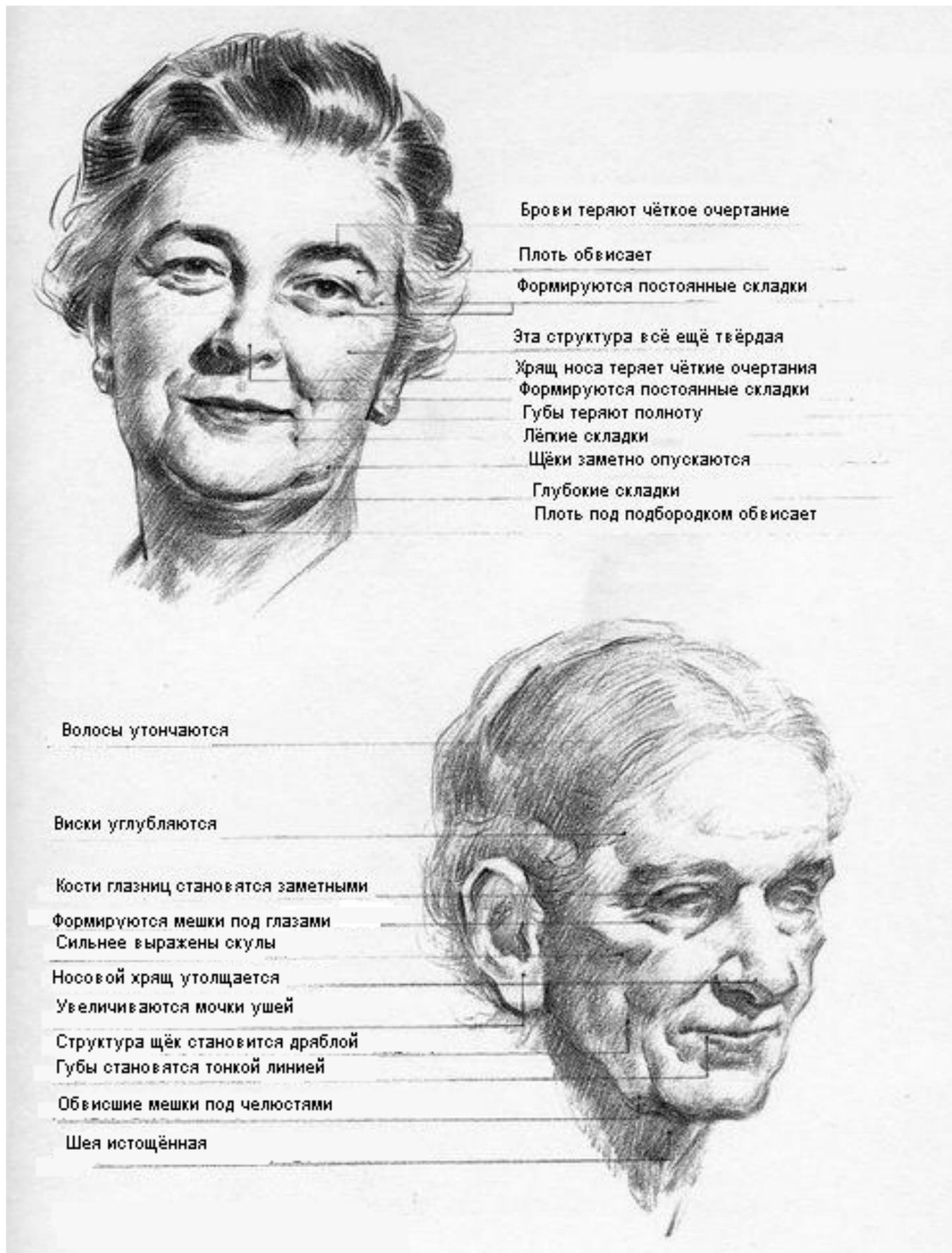
*Рисунок 47. Наброски*



*Рисунок 48. Наброски*



*Рисунок 49. Бабушки*



*Рисунок 50. Процесс старения*



### ЧАСТЬ 3. ДЕТСКИЕ ГОЛОВЫ

Рисование детей можно само по себе считать практически отдельной отраслью искусства. Как иллюстраторам, так и коммерческим художникам часто приходится включать изображения детей в свои работы. Многие семьи с удовольствием заказывают изображения своих детей.

Если как следует изучить детскую голову, нарисовать её не труднее, чем любую другую, а иногда и легче. Причина в том, что художник имеет дело больше с пропорциями и конструкцией, чем с анатомией. Череп, как всегда, важен, но мышцы спрятаны так глубоко, что практически не проявляются на поверхности. Как показывают рис.51 и 52, пропорции кое в чём отличаются от пропорций взрослого человека.

Костная структура у ребёнка ещё не полностью развита. Кости челюстей, скулы и переносица гораздо меньше. Это делает детское лицо меньше по отношению к черепу, так что лицо от бровей вниз занимает только четверть всей площади головы. Носовой хрящ отстоит далеко от костной структуры, так что нос обычно курносый. Верхняя губа длиннее, а подбородок, будучи не полностью развитым, обычно покатым или находится прямо под губами.

Лишь радужка глаза развита полностью, что заставляет глаза выглядеть большими и «пуговкой». Они кажутся отстоящими друг от друга дальше, чем у взрослых, потому что находятся на меньшем по размерам лице. Слишком близко посаженные глаза некрасивы на детском лице и могут испортить рисунок. Детскую голову можно изучать, когда ребёнок спит, или обратиться к иллюстрациям в журналах. Дети не могут долго сидеть спокойно, и с этим ничего не поделаешь. Поэтому особенно важно зафиксировать в памяти средние пропорции.

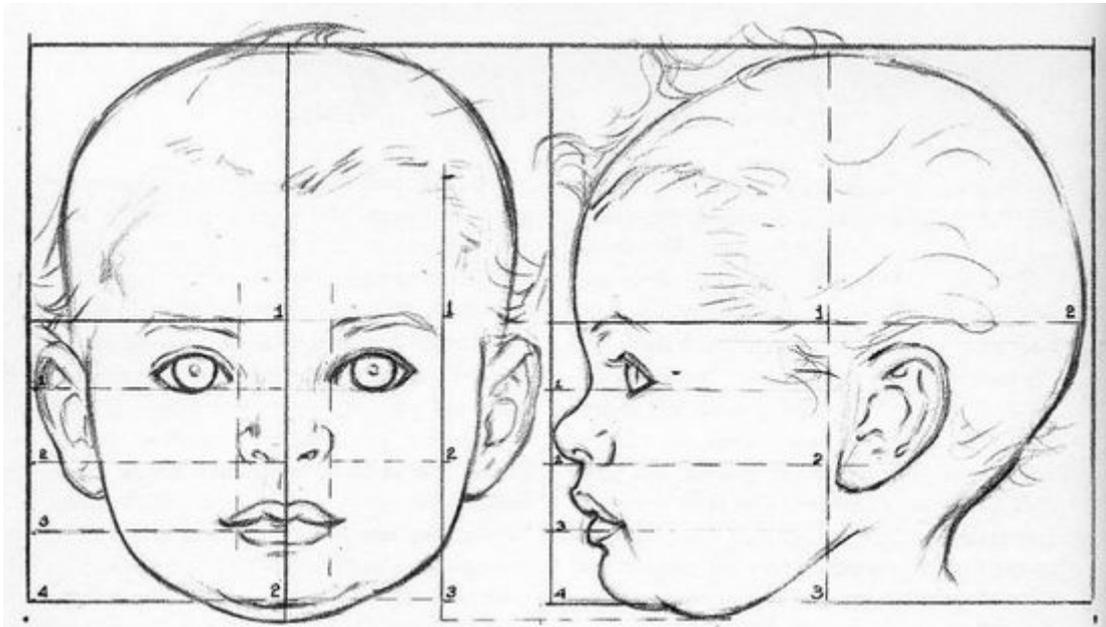
Некоторая «блочность» плоскостей и углов может внести жизненность в изображение ребёнка. Лица детей так мягки и округлы, что будучи тщательно скопированным на бумагу, это качество может заставить рисунок потерять характер. Если тебя беспокоит вид углов на изображе-

нии, то возможно, это просто потому, что ты смотришь на рисунок слишком близко. Сделай шаг назад и вид изменится. Maude Tousey Fangel, один из величайших художников, рисующих детей, делает рисунки весьма энергично, с углами и плоскостями. Mary Cassat, импрессионист и ученица Дега, также использует их в своих работах.

Рис.53 показывает общую форму детской головы, как выпуклость, прикрепленную к шару. Дистанции вверх и вниз между деталями относительно невелики, и лицо кажется широким. Первоначальное построение основной формы должно иметь этот «детский» вид.

В набросках на рис.54 глаза находятся в нижней половине первой четверти. Верхняя линия – это линия бровей, нос находится на линии второй четверти, уголки рта – на третьей и подбородок – чуть ниже четвертой линии деления.

Рис.58 показывает деление лица на 4 части для ребёнка в возрасте от 3 до 4 лет. Обрати внимание, что брови чуть выше верхней линии, нос глаза и рот также подняты выше линий деления. Эти изменения делают ребёнка выглядящим чуть старше. В действительности, мы оставили немного больше места для подбородка и тем самым слегка удлиннили лицо. Рис. 55, 56 и 57 показывают несколько детских голов, нарисованных с упомянутыми выше пропорциями, но слегка отличающихся по характеру в результате небольших различий в размещении деталей и соотношении лица с черепом. Хотя пропорции меняются очень слабо, черепа детей могут сильно различаться по форме. Мы можем найти высокие, низкие или удлинённые черепа у детей, так же как и у взрослых.

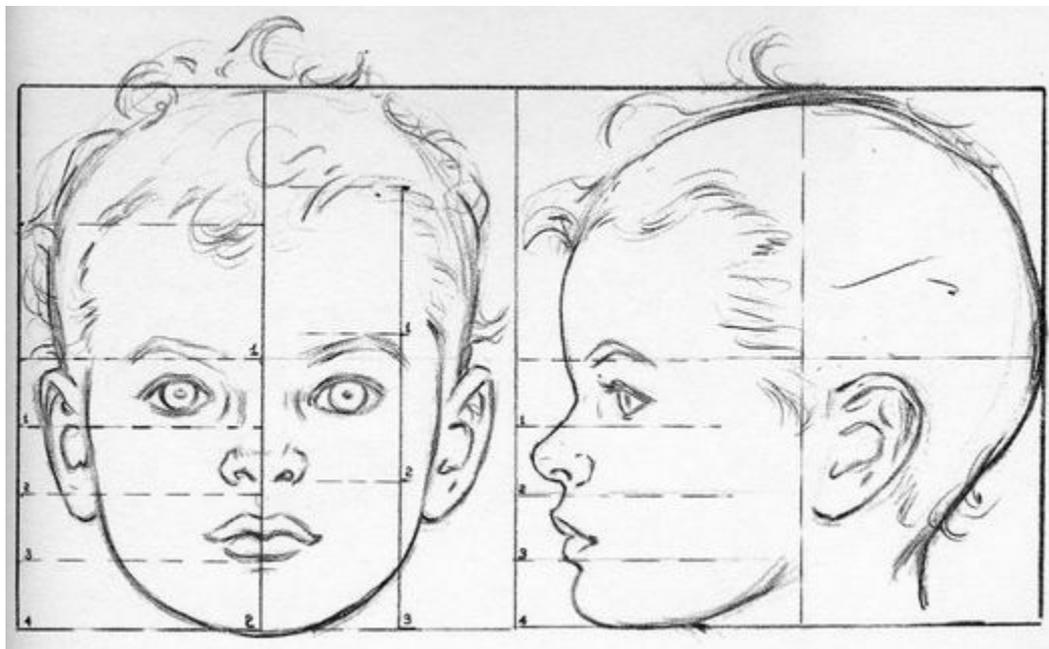


**Рисунок 51. Пропорции детской головы в возрасте 1 год.**

*Изменения в детском черепе происходят очень быстро с момента рождения в течение первого года или двух. Именно в младенческом возрасте череп принимает свою форму. Причинами индивидуальности формы черепов может быть давление на череп в предродовом периоде и степень твёрдости костей. После рождения кости приспосабливаются к действующим на них условиям, росту мозга, закрытию секции черепа на макушке (родничка), которая первоначально открыта, чтобы облегчить роды. Расовые отличия черепов являются врождёнными, а вот индивидуальность приобретает вследствие действия обстоятельств.*

*В детстве череп значительно больше по отношению к лицу, чем в зрелом возрасте. Лицо до бровей занимает лишь четверть всей головы. Эта причина помещает глаза ниже точки деления напополам. Наиболее подходящий способ конструировать детскую голову – это использовать точки деления на четверти. Нос, уголки рта и подбородок почти точно попадают на эти точки.*

*По мере развития ребёнка, лицо удлиняется по отношению к черепу, что даёт эффект поднятия глаз и рта. На самом деле, это развитие нижней челюсти делает её ниже; нос и верхняя челюсть также удлиняются. В результате у взрослых и даже у подростков глаза оказываются на средней линии головы. Очень важно знать это, потому что размещение глаз по отношению к средней линии – прямой путь установления возраста ребёнка. Радужка глаза у ребёнка полностью развита и больше уже не станет, следовательно, у взрослого человека глаза выглядят гораздо меньше. Однако, расстояние между веками увеличивается, так что у взрослого мы видим большую часть глазного яблока, чем у ребёнка.*



**Рисунок 52. Пропорции детской головы – возраст 2-3 года.**

На второй и третий годы глаза уже примерно на середине верхней четверти. Нос и рот также кажутся переместившимися вверх а брови теперь выше средней линии. Губы касаются нижней линии третьей четверти. Уши не достают средней линии. Однако лицо достигает пропорций деления на три части: от линии волос до бровей, от бровей до низа носа, от низа носа до низа подбородка. В действительности эти три раздела всё ещё сжаты и каждый из них будет увеличиваться позже. Линия, показывающая деление на 3 раздела, показана справа на первом рисунке. При рисовании детей кажется про-

ще использовать деление на четыре части, а не на три, как для взрослых. Хотя голова меньше, но относительное расстояние между деталями шире. Глаза расставлены шире, верхняя губа длиннее, расстояние от глаза до уха выглядит очень большим. Нужно учитывать эти пропорции, чтобы ребёнок выглядел



**Рисунок 53. Конструкция детской головы**

При рисовании очень маленьких детей рисуй лицевую плоскость гораздо короче. Помести брови на средней линии. Подели лицо от бровей вниз на 4 части. Глаза касаются нижней линии первого отдела. Нос касается нижней линии второго. Уголки губ попадают на нижнюю линию третьего отдела и подбородок оказывается чуть ниже четвёртого. Уши ниже средней линии.



*Рисунок 54. Наброски детей.*



**Рисунок 55. Учебные рисунки детей**

*В журналах полно изображений детей и это лучший материал для практики, потому что дети не могут сидеть спокойно достаточно долго, чтобы как следует изучить пропорции их лиц. В лучшем случае можно сделать быстрые наброски. По этой причине завершённые изображения детей обычно нарисованы с фотографий, как и те, что на этом рисунке*



**Рисунок 56. Ещё учебные рисунки детей**

*Когда у детей вырастает больше волос, они выглядят старше, хотя пропорции их меняются незначительно. У некоторых детей появляются длинные ресницы, которые совместно с большими и широко открытыми глазами создают прекрасный вид. Осторожнее с бровями, не перестарайся.*



**Рисунок 57. Ещё немного учебных рисунков детей.**

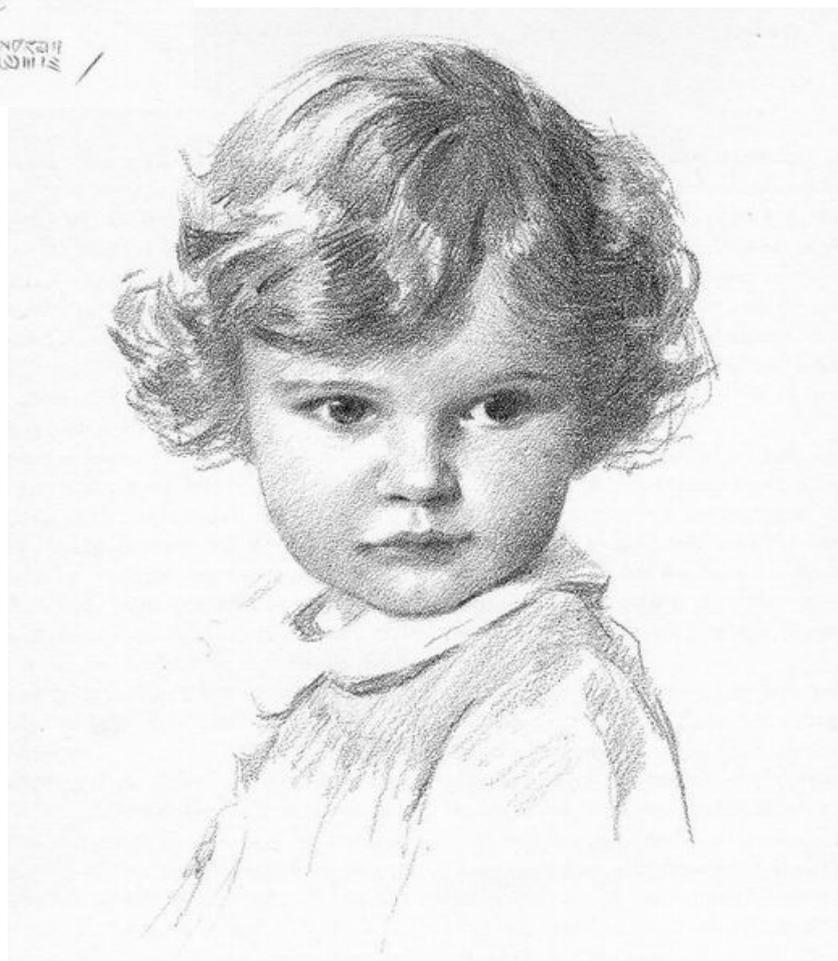
*Не забудь располагать переносицу низко и делать её вогнутой, а две маленьких округлых ноздри довольно широко расставленными. Верхняя губа выступает вперёд, когда ребёнок не улыбается. Уши располагай довольно низко, а подбородок делай округлым и не выступающим вперёд а, наоборот, поданным назад. Щёки рисуй высокими и полными. Обычно на них добавляют лёгкий тон и освещённые области.*



*Рисунок 58. Четыре деления лица – третий и четвёртый год.*



**ЧАСТЬ 4.  
РИСОВАНИЕ  
МАЛЬЧИКОВ И  
ДЕВОЧЕК**



## 1. МАЛЕНЬКИЕ ДЕТИ

Для начала давай усвоим, что ни одна область искусства не может быть полностью сведена к одной формуле без ущерба самому искусству, входящему в неё. Мы, конечно пытаемся искать пути и средства, чтобы достичь цели, и эта цель – правильность изображения реального объекта. Искусство, тем не менее, не сводится к подгонке правильности. Искусство – это не отражение. Можно сказать, что искусство – это форма выражения и полностью выражение не может быть сведено к формуле. Африканская скульптура имеет выражение и поэтому она – искусство. Она не передаёт в точности истины, какую мы знаем, но есть истина большего значения, которую знают они. Мы можем достичь большей истинности упрощением. Каждый волосок в брови – это истина, но он не несёт в себе большого значения. Каждый лист травы является деталью, но мы можем быть больше заинтересованы изображением покрытого травой холма и лучей света на этом холме.

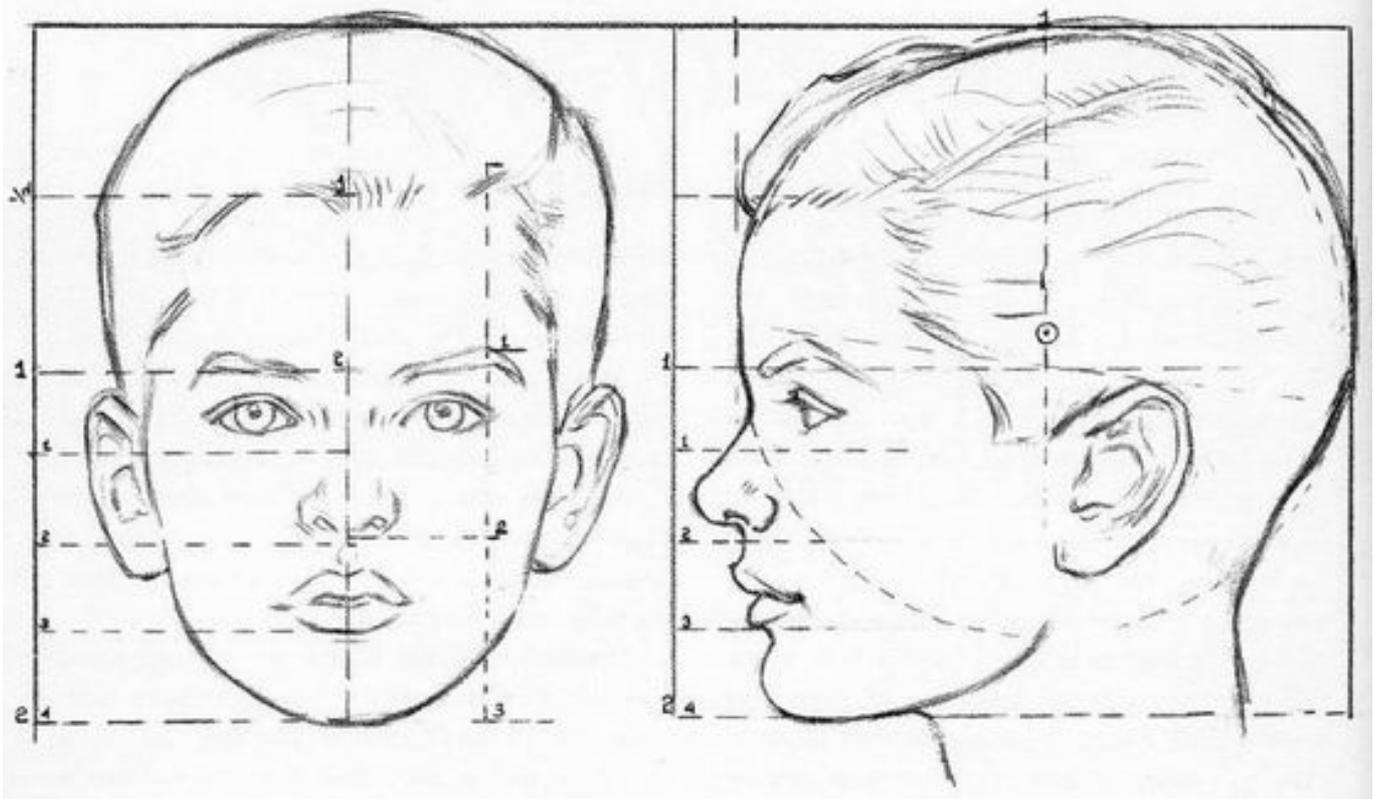
В рисовании детей нужно руководствоваться как правилами конструкции и анатомии, так и собственным ощущениям. Луч света на волосах ребёнка может быть так же прекрасен и привлекателен, как освещённый солнцем холм. Озорной блеск в глазах маленького мальчика может быть действительно тем, что мы рисуем, а не правильная анатомическая конструкция глаза.

Легко слишком увлечься техникой и забыть о значении. Техническое в рисунке должно быть связано с духовным, ибо техника без души – ничто. Но чувства нельзя передать без техники и стоящих за ней знаний.

Каждая часть рисунка должна быть частью одного целого. Свет и тени, углы, текстура и материал так же должны рассматриваться с точки зрения дизайна и упорядочения, как и любое другое качество. В рисовании голов, узора волос, отбрасываемой головой тени, детали одежды всё даёт возможности для дизайна. Свет и тени на лице сами по себе создают дизайн, хороший или плохой, сознаём мы это, или нет. Голова в целом – это дизайн форм, собранных вместе, и это – чудо дизайна как с точки зрения функциональности, так и искусства.

Я говорю всё это, чтобы ты подходил к объекту рисования со смиренностью и преклонением перед его чудесами. Для меня нет ничего более прекрасного и удивительного в мире, чем голова маленького ребёнка. Жизнь ещё не оставила на нём никаких шрамов, никаких следов недовольства и расстройств; это цветок, только что распутившийся из бутона, свежий и нетронутый.

Если вид детей не трогает твою душу, вероятно, будет ошибкой пытаться рисовать их. Ты не можешь рисовать детей, отдалившись эмоционально. Когда из твоей работы уходит радость, это способно затянуть её в трясины чистой техники. В своей работе мне часто случается рисовать детей и, чем больше я это делаю, тем больше нахожу удовольствия. Я чувствую, что здесь есть вершина восхитительной истины, к которой я лишь чуть-чуть приблизился и это пришло после рисования наверное тысяч голов взрослых людей. Рисование детей имеет обширный и относительно неиспользуемый коммерческий рынок. Нам нужно больше рисунков детей и меньше фотографий, как в рекламе, так и на стенах наших квартир. Тот факт, что дети не могут сидеть смиренно, не должен обескураживать тебя. Можно рисовать по фотографии и передать при этом больше художественного выражения, чем точных фотографических деталей.

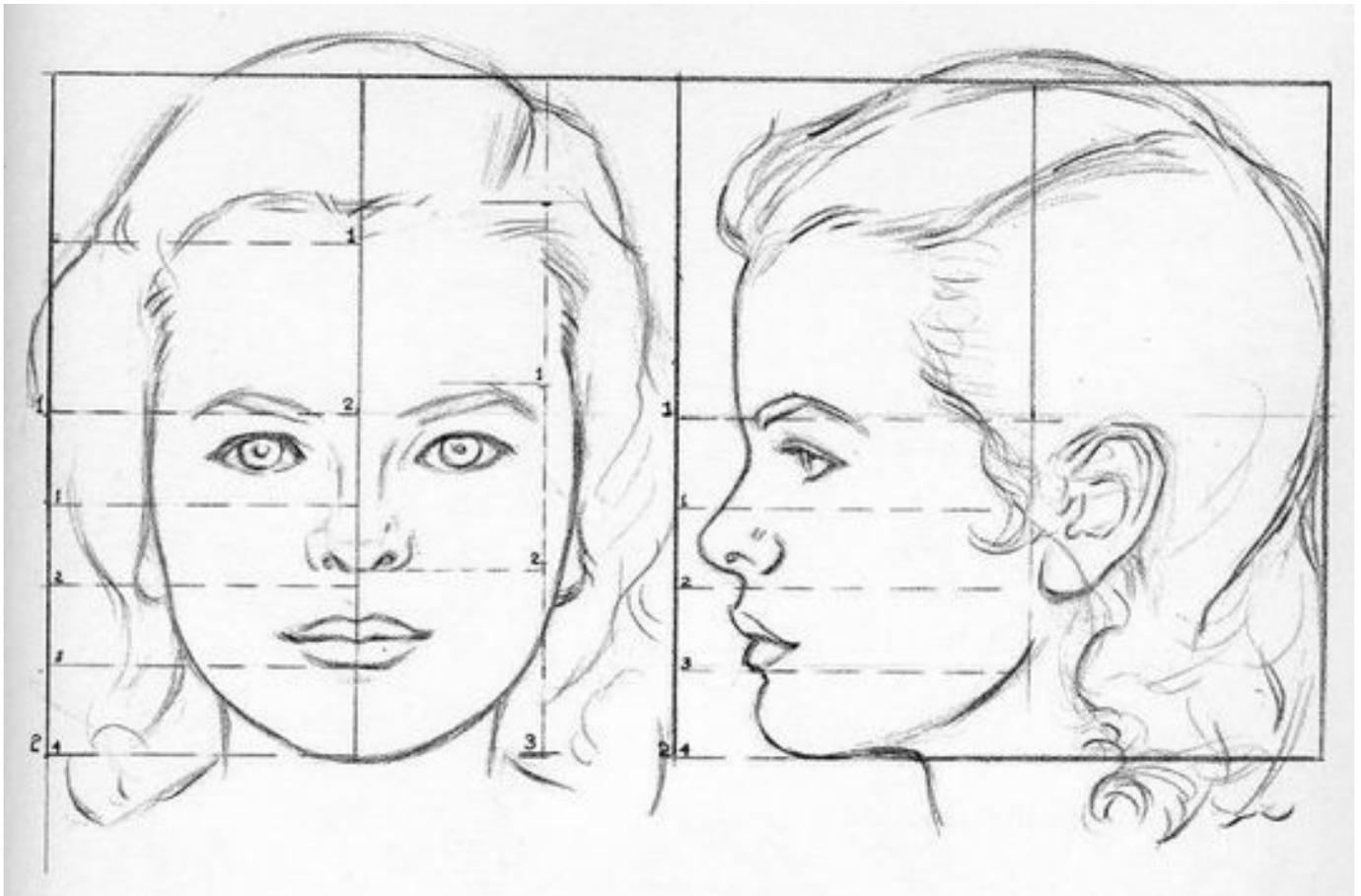


**Рисунок 59. Пропорции головы маленького мальчика.**

Пропорции головы по вертикали для маленького мальчика примерно те же, что и для более взрослого, однако лицо относительно уже, хорошо вписываясь в квадрат на виде спереди. Глаза кажутся меньше, потому что они, в отличие от лица, не растут. Можно использовать большие глаза- "пуговики" лишь для совсем маленьких детей. Челюсть и подбородок начинают расти, делая подбородок более выдающимся вперёд. Переносица выше и нос слегка длиннее, почти достигает низа второй четверти. Губы касаются нижней линии третьей четверти. В очень раннем возрасте вырастает целая копна волос. Это подчёркивает большой череп, но оставляет лицо выглядеть маленьким. Если волосы растут кудрявыми, матери иногда позволяют им расти, пока они не начнут выглядеть гротескно.

Маленьким мальчикам трудно сидеть спокойно; в рисовании их, как и в рисовании младенцев, используй фотографии и вырезки из журналов. Обрати внимание, что ухо поднято вверх к средней линии. Головы маленьких мальчиков оставляют впечатление выдающегося назад затылка, потому что шея ещё тонкая и мышцы, прикреплённые к основанию черепа, ещё не развиты.

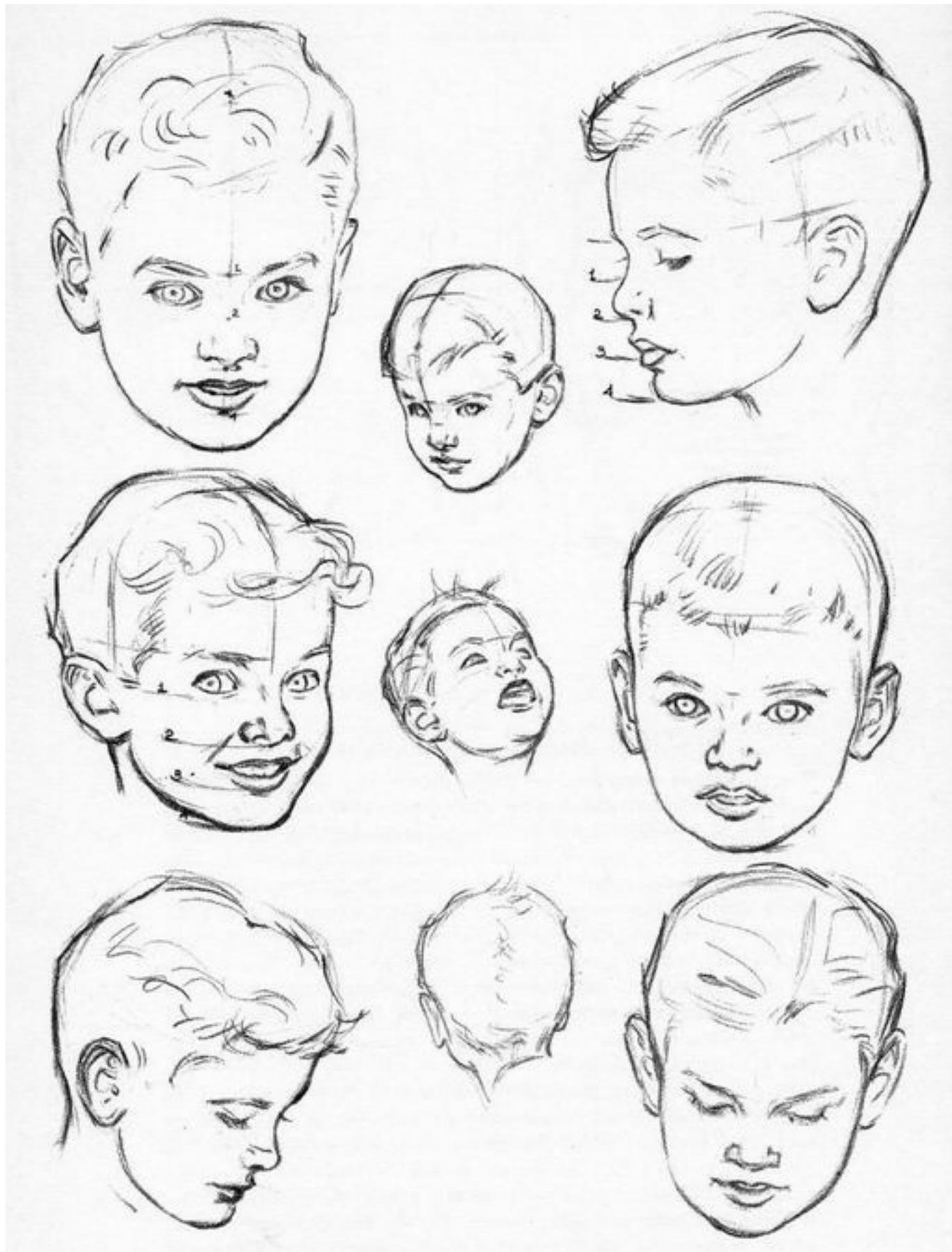
Также заметь, что ноздри увеличились и верхняя губа кажется короче. Уши в этот и последующий за ним период вырастают значительно. Я думаю, уши полностью развиваются к тому времени, когда ребёнку исполняется 10-12 лет. Расстояние от носа до уха всё ещё остаётся достаточно большим. Ресницы длинные. Волосы над висками растут хорошо.



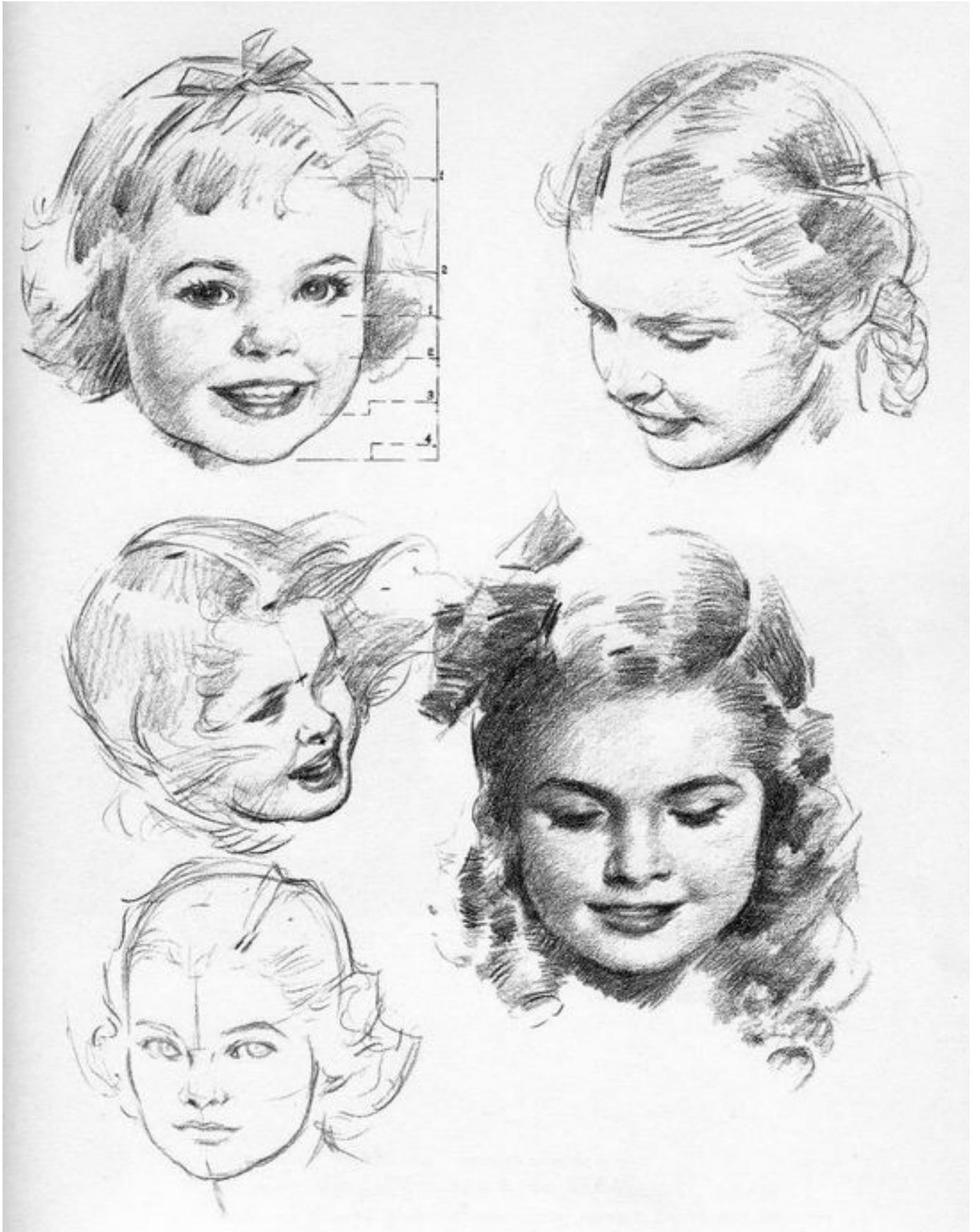
**Рисунок 60. Пропорции головы маленькой девочки.**

Пропорции практически те же, что и для маленьких мальчиков. Характерные особенности маленьких девочек: бóльшая ширина лица на уровне глаз и челюстей и более округлый подбородок. Очень часто складка верхнего века едва видна над глазом. Все линии контура обычно более округлые. Знание этих особенностей поможет тебе сделать маленькое лицо более женственным. Лоб у девочек в раннем возрасте выше, чем у мальчиков. Некоторые утверждают, что это свидетельствует о более быстром умственном развитии девочек. Так ли это, я не знаю, но точно могу сказать, что более низкая линия волос больше подходит для мальчиков, а более высокая – для девочек.

Надо проявлять аккуратность, чтобы не нарисовать рот слишком большим или слишком тёмным. Это придаст более взрослый вид или эффект «театральности», не украшающий детскую голову. Шея девочки округлая и небольшая по сравнению с головой. Складка между шеей и челюстью часто поднимается вверх до уха, но направлена ниже его. Часто она чётко очерчена. Лоб может слегка выдаваться вперёд в верхней части. Плоскости лица округлены, но, чтобы рисунок не выглядел слишком «фотографичным», можно добавить некоторую блочность в изображение волос. Ухо более хрупкое по структуре и поднято до средней линии головы. Брови также следует рисовать очень аккуратно.



*Рисунок 61. Конструирование голов мальчиков.*



*Рисунок 62. Конструирование голов девочек.*



**Рисунок 63. Учебные рисунки маленьких мальчиков.**

*Иногда в рисунках головы освещение сзади или сверху-сзади эффективно в комбинации с фронтальным освещением. При этом важно не позволять свету от обоих источников падать на одну и ту же поверхность потому что такой тип освещения создаёт области перекрёстных теней. Конструируй волосы с использованием блочных форм.*



**Рисунок 64. Учебные рисунки маленьких девочек.**

*Волосы обеспечивают над чем поработать в облике девочек. Маленькие косички, вероятно, никогда не выйдут из моды. Чёлки тоже кажутся вечно популярными, как и волосы, свисающие свободно или локонами. В цветных рисунках присутствие яркого цвета в виде резинки или ленточки на волосах очень эф-*



**Рисунок 65. Ещё маленькие мальчики.**

*Когда художник прогрессирует в рисовании детей, его начинают впечатлять яркость характеров и личностей, которые он в них обнаруживает. У детей столько же эмоций и чувств, сколько и у взрослых и выражают они их более свободно. Когда мы становимся старше, скрывать свои настоящие эмоции, иногда очень глубоко. Большинство детей намного более правдивы, чем взрослые.*



**Рисунок 66. Ещё маленькие девочки.**

*Гораздо проще показать выражения детских лиц на рисунке, если сначала поймешь эти выражения на фотокамеру. Выражения лиц детей меняются очень быстро и не стоит пытаться заставить их удерживать эмоции.*

## 2. ДЕТИ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

В этой части главы мы будем иметь дело с детьми младшего школьного возраста. Это возраст относительно спокойного роста перед новым рывком роста в юношеском возрасте. Это также возраст, в котором начинают формироваться и проявляться на лице привычки и характер. Можно также назвать его возрастом озорства, поскольку энергия не находит выхода в росте и выплёскивается в физической активности.

Это важно помнить, чтобы рисовать детей этого возраста с улыбкой – не только на лице того, кого рисуешь, но и на твоём собственном. Практически 100% детей в рекламе должны выглядеть активными и счастливыми. С другой стороны, лица детей очень красивы и во время отдыха. Иногда хочется, чтобы редакторы и художественные директора журналов предпочитали второе. Но в рекламе, особенно в рекламе еды, дети должны выглядеть приходящими в восторг от рекламируемого продукта.

Дети этого возраста живут в своём собственном мире. Кажется, что время от времени внутри них происходит маленькая



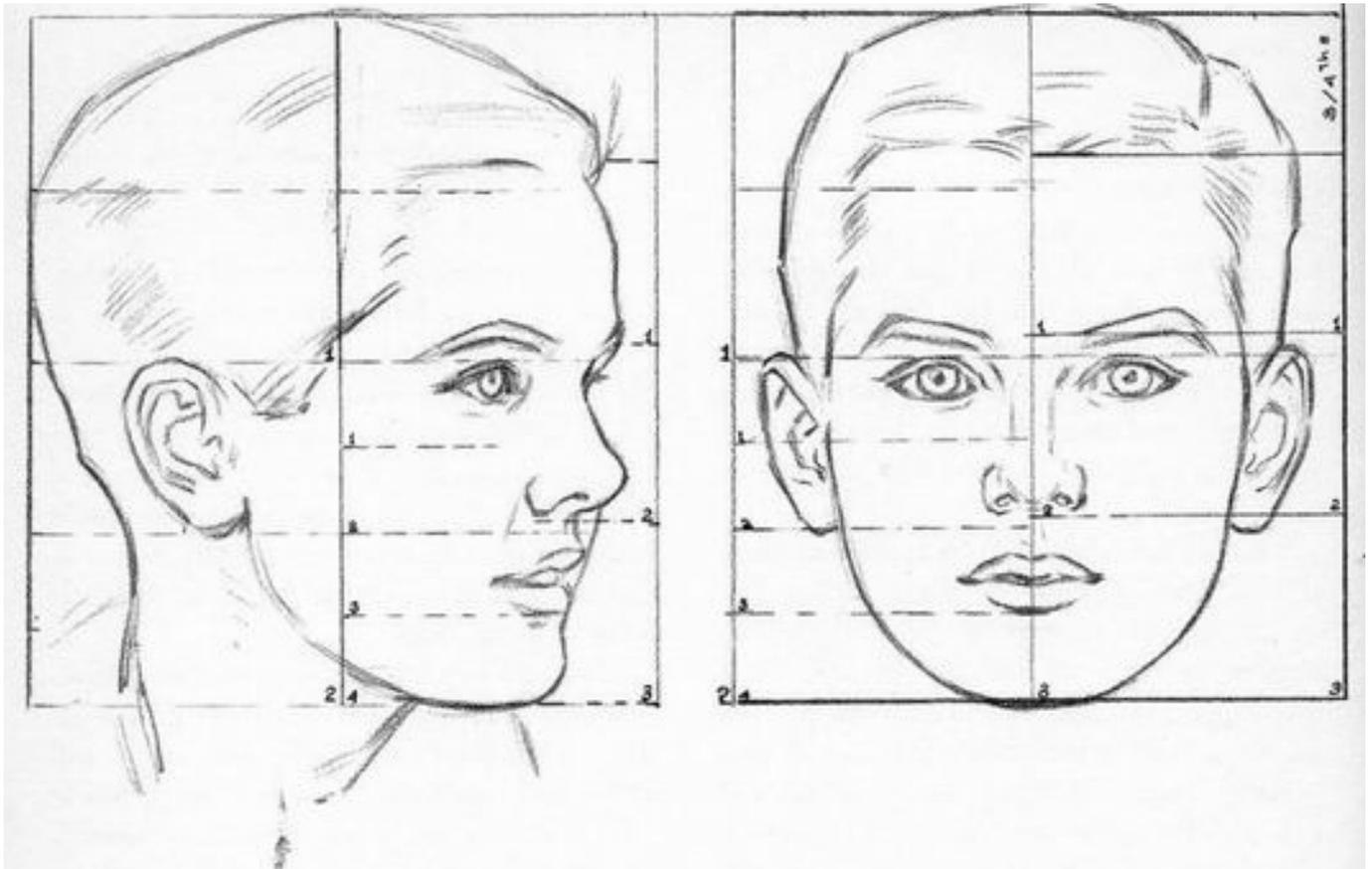
революция против того руководства, которым обременяют их родители и учителя, для понимания которого они ещё недостаточно взрослые. Попробуй вспомнить свои школьные дни. Когда тебя спрашивали, почему ты делаешь то или это, тебе часто хотелось ответить: «Потому что я уже устал от всех этих ваших поучений!». Часто взрослым трудно понять, отчего их наставления проходят мимо ушей ребёнка, а ответ прост: потому что их слишком много.

Когда мы считаем, что это возраст учёбы, то часто забываем, что обучение лучше достигается экспериментом, чем советами. Взрослые часто забывают это. Если ваш малыш разбирает на части будильник или разбрасывает ваши любимые инструменты за забором, это происходит из-за тяги к экспериментам и ваш ребёнок был бы тупым, если бы не делал некоторые из этих вещей.

Когда ты рисуешь детей, или даже

фотографируешь их, забудь, что сам ты уже взрослый. Попытайся встретиться с ребёнком в его собственном мире. Ребёнок, который боится тебя или игнорирует, не будет самим собой и не станет хорошей моделью для рисования, если, конечно, ты заинтересован передать в рисунке дух детства. Этот дух выражается в лицах детей только когда они свободны от поучений. Понаблюдай за изменениями их лиц, когда кто-то начинает давать им наставления. Я не отрицаю необходимости наставлений вообще, я говорю лишь о том, что негодование и надутость на лицах не позволяют сделать привлекательный рисунок.

Поскольку мы уже подробно обсудили пропорции, можешь поучиться из рис.67 и 68, как применять их к лицам детей младшего школьного возраста.

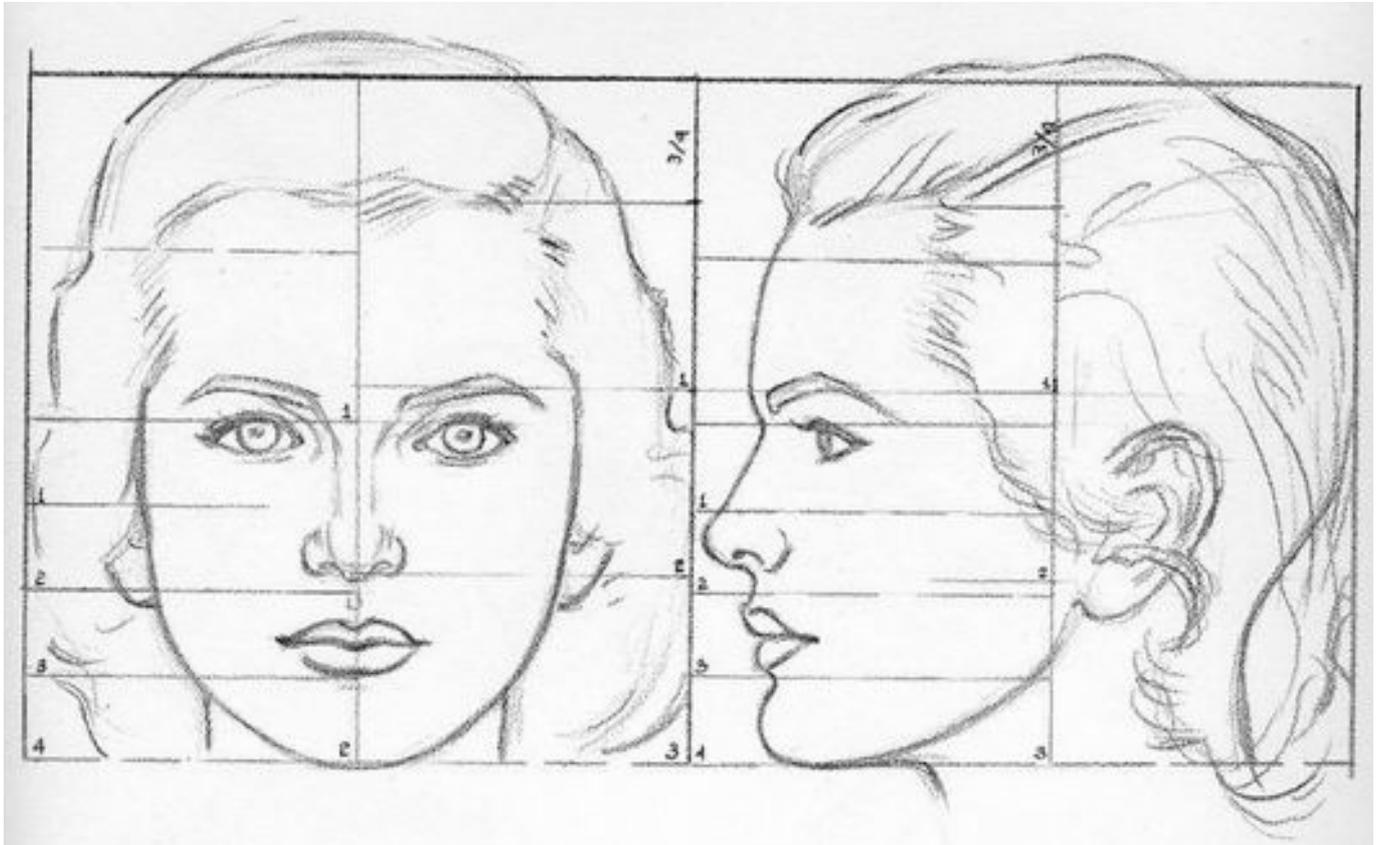


**Рисунок 67. Пропорции головы мальчика младшего школьного возраста.**

Детей 8-12 лет рисовать труднее, чем совсем маленьких или взрослых. Тип головы уже установился к этому времени и некоторые дети даже имеют почти взрослый вид. Но есть трюк, позволяющий отличить эту возрастную группу. Глаза перемещаются вверх и касаются средней линии лица, а расстояние от линии волос до верха головы составляет  $\frac{3}{4}$  единицы вместо половины единицы у взрослых. У взрослых средняя линия проходит через центры глаз и через внешние их уголки, в то время, как у детей в возрасте около десяти лет весь глаз находится ниже этой линии. Нос всё ещё слегка выше второй четверти в нижней половине лица. Нижняя губа касается линии третьей четверти.

У мальчиков заметно развитие ушей. Рот во многом теряет младенческий вид. Молочные зубы сменяются постоянными и челюсть приспосабливается к этому изменению. Ноздри развиваются и хрящ носа расширяется. Кость переносицы развивается немного медленнее, так что у многих мальчиков сохраняются курносые носы.

Это возраст веснушек. Это также возраст озорства и беззаботного счастья. Волосы непокорные; передние зубы выглядят большими. В то время, как передняя часть челюсти развивается, остальная часть в углах под ушами отстаёт в своём развитии. Большая квадратная челюсть больше, чем любая другая деталь придаёт вид зрелости. Если хотите, чтобы лицо выглядело юным, углы челюсти должны оставаться округлёнными.



**Рисунок 68. Пропорции головы девочки младшего школьного возраста.**

Поскольку девочки взрослеют быстрее мальчиков, характеристики лица развиваются также соответственно быстрее. Многие девочки достигают вполне зрелого вида уже в свои 10 лет. Как я уже говорил раньше, у девочек более высокий лоб и соответственно поднятая линия волос. Щёки более округлые и на виде спереди часто большее расстояние между внешними уголками глаз и краями лица в тех местах, где прикреплены уши.

Нужно помнить что мы имеем дело с усреднёнными величинами. Всегда имеются вариации и исключения. На фотографиях девочки 10-12 лет часто выглядят более взрослыми, чем в действительности. Иногда причина этого – то, что мы видим только голову и плечи, а не всё тело. У девочек 13-14 лет голова уже почти полностью выросла, но тело – ещё нет.

Полнота губ всегда украшает лицо девочек и округлость черт предпочтительнее костлявости. Как и у мальчиков в этом возрасте, у девочек часто появляются веснушки, но не перестарайся с изображением веснушек в изображении девочек.

Чтобы хорошо рисовать головы детей этой возрастной группы, нужно практиковаться в рисунках множества лиц.

**Рисунок 69. Четыре деления – мальчики младшего школьного возраста**

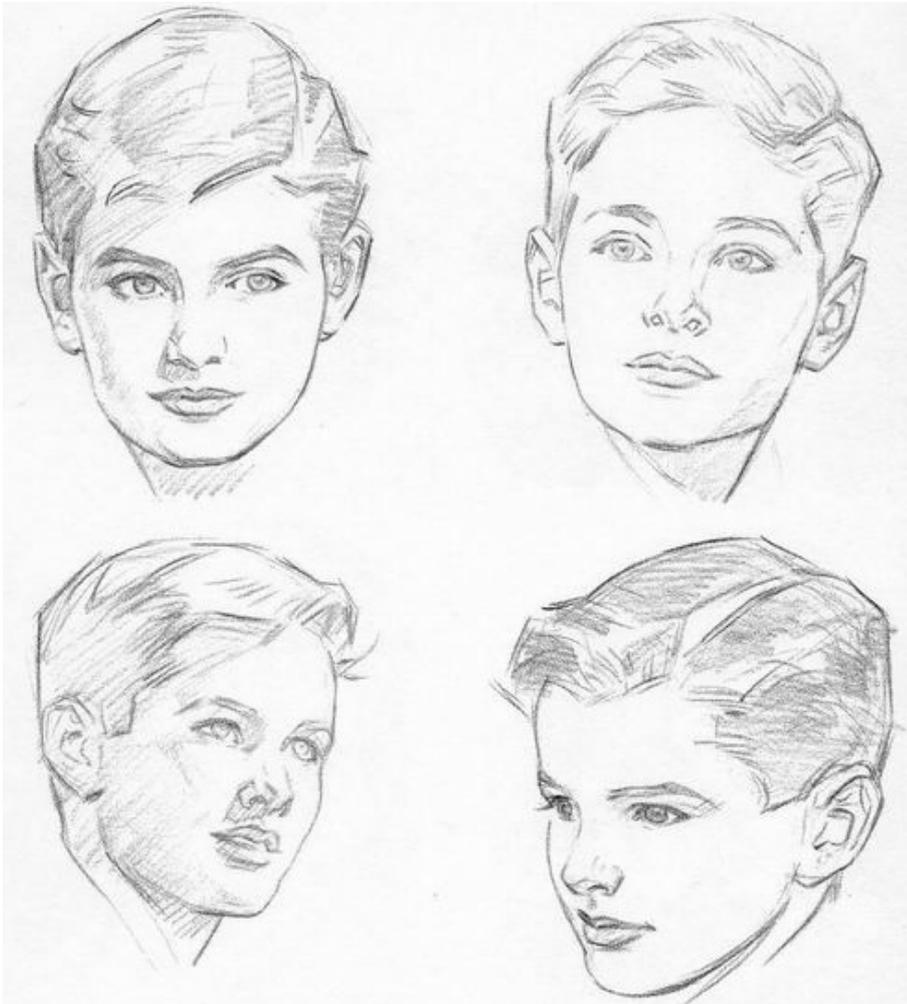
Если ты планируешь заниматься иллюстрациями для рекламы, или уже работаешь в этой области, ты обнаружишь, что рисование мальчиков и девочек весьма выгодно. Почти любая реклама еды предназначена для матерей с подрастающими детьми или для самих детей. Ты можешь практиковаться рисовать как головы, приведённые на этом рисунке, так и любые другие из женских журналов.



**Рисунок 70. Четыре деления – девочки младшего школьного возраста**

Наверху справа – обычное разделение на четверти. Интересно и полезно заметить, как пересекаются диагонали на лице девочки. Диагонали из уголков глаз через точку в основании носа идут к уголкам рта; другие от внешних концов бровей идут через уголки рта к точке в середине основания подбородка.





**Рисунок 71. Наброски мальчиков младшего школьного возраста**

Эти головы нарисованы только в контурах, поскольку контуры, вероятно, будут более полезны, чем завершённые работы. Здесь есть широта юных лиц, которая больше чувствуется, чем поддаётся измерению. В рисовании детей очень важно доверять своим чувствам. Иногда лицо получается моложе или старше, чем ты ожидаешь вне зависимости от того, что ты с ним делаешь. В этом случае лучший выход – попробовать другой объект для рисования.



**Рисунок 72. Наброски девочек школьного возраста.**

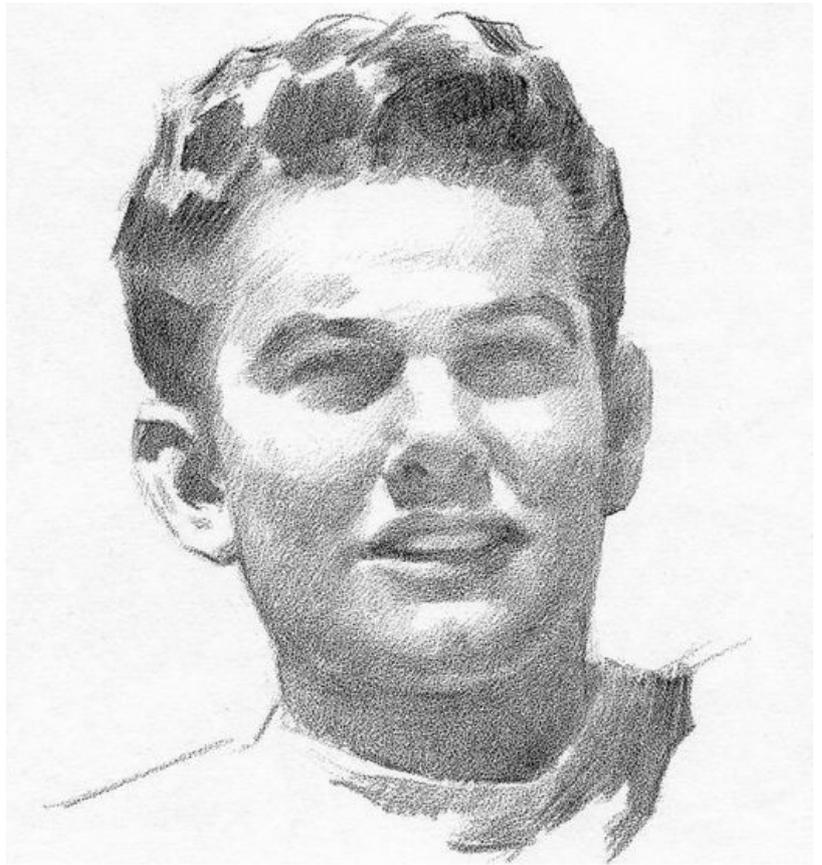
Рисуй головы в контурах, пока не будешь удовлетворён видом возраста и выражения лица. Тон должен наноситься лишь на уже построенные формы. Если они выглядят неправильно, тон вряд ли поможет. Иногда рисунок головы в контурах выглядит гораздо лучше, чем завершённая работа.

### 3. ПОДРОСТКИ.

Подростки – наиболее популярный объект изображения в художественной литературе, рекламе и портретах. Поскольку пропорции уже почти те же, что и для взрослых, мы пришли практически к тому, с чего и начинали, но, надеюсь с гораздо большим пониманием.

При рисовании подростков мы должны принимать во внимание большое разнообразие типов. У мальчиков костистые лица с хорошо заметными мышцами ассоциируются с атлетическим типом. Мышечная активность требует некоторой худощавости. Другой тип – с круглым лицом, длинными ногами и руками с большими кистями и ступнями, предпочитающие отдохнуть и ненавидящие усилия – особенно работу по дому. Как правило, эти мальчики более энергично развиваются позднее, когда они полностью вырастают.

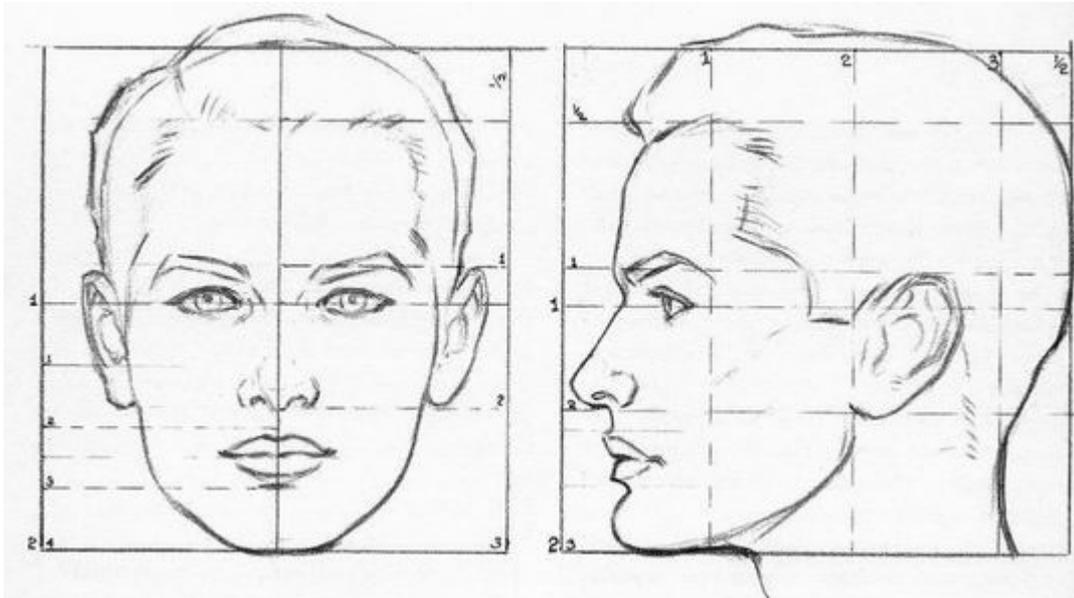
Большинство подростков, как мальчики, так и девочки – хорошие едоки, так что, если они не занимаются физическими упражнениями, то



имеют тенденцию к полноте. К счастью, они теряют большую часть этого избыточного веса во всплеске энергии, сопутствующем росту.

Относись с подросткам со всем возможным пониманием. Помни, что это возраст первого сильного биения сердца, возраст, в котором необходимость отличаться от других выражается всеми возможными способами: в одежде, причёске и личности. Изучай подростков внимательно, чтобы уловить и передать в рисунках дух юности.

Теперь, когда мы завершаем изучение голов, ты можешь найти полезным для себя пересмотреть предыдущие части книги, ранее вызывавшие у тебя затруднения. Новые рисунки должны выглядеть значительно лучше старых. Ты найдёшь всё гораздо более простым и достигнешь уверенности в процессе практической работы.

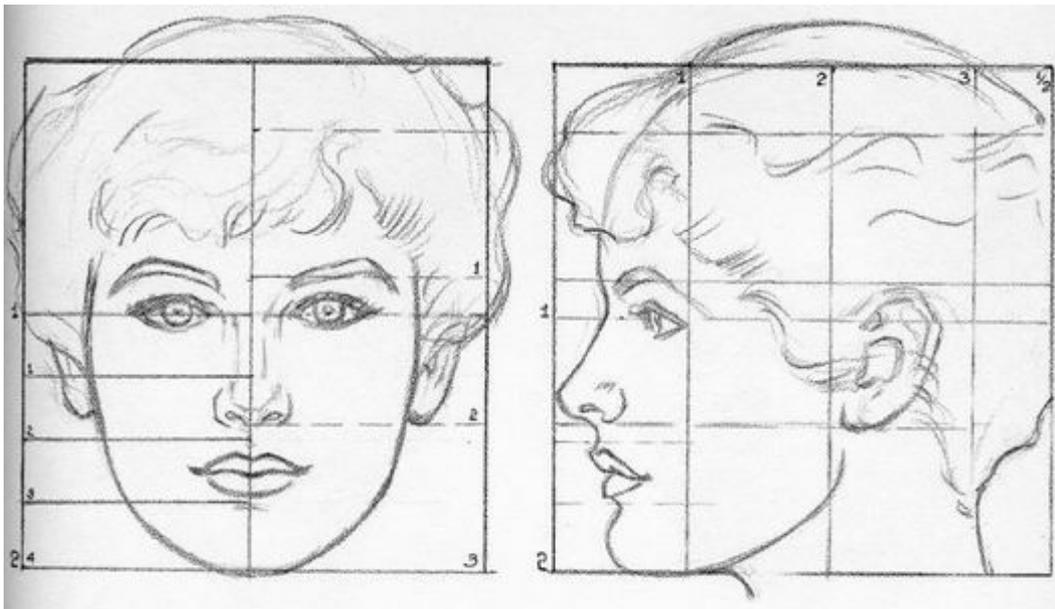


**Рисунок 73. Пропорции головы мальчика-подростка.**

Пропорции головы подростка почти идентичны пропорциям взрослого; разница скорее в ощущениях. У мальчиков костная структура становится более заметной, хотя и не так, как у взрослого мужчины. Нет заметно выделяющихся линий. Плоть упругая и всё ещё слегка округ-

лая. Щёки округлые без сильно заметного выпячивания мышц. Челюсть за короткое время значительно развивается и выступает вперёд, принимая свою окончательную форму.. Переносица также принимает свою окончательную форму. Поскольку челюсть и череп увеличились, уши кажутся меньше по отношению к голове в целом, чем у маленьких мальчиков. Хрящ уха уже хорошо развит; уши теряют свою округлость и очерчены более угловатыми контурами. Волосы сдвигаются выше от висков. Брови значительно утолщаются. Губы полностью развиваются.

Не полностью развита лишь одна кость в углу челюсти. Она продолжает развиваться до достижения 20 и более лет. Я считаю, что череп не достигает максимального размера до полной зрелости, хотя дальнейший рост уже не влияет заметно на пропорции головы.

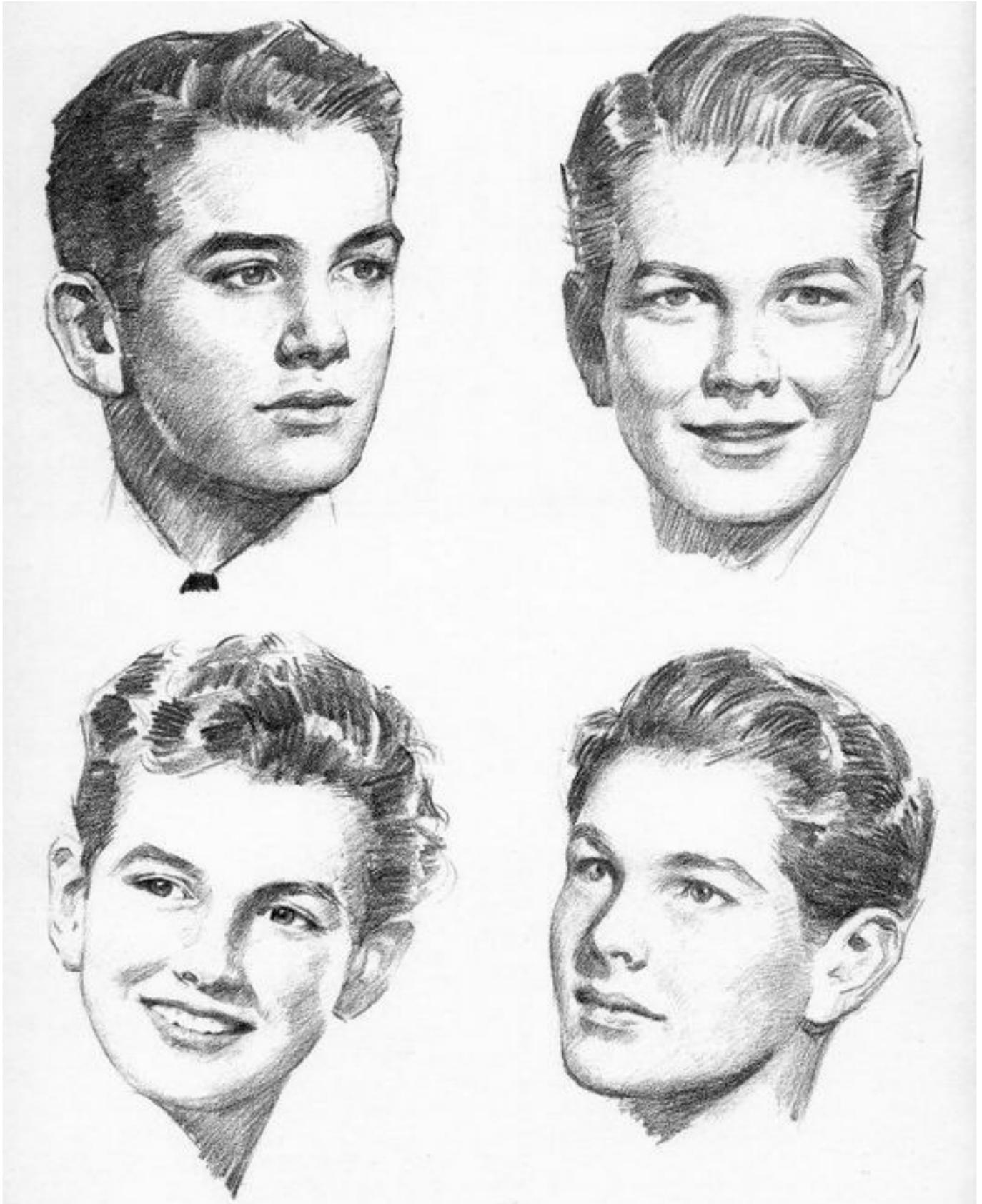


**Рисунок 74. Пропорции головы девушки-подростка.**

Шестнадцать лет традиционно считаются прекрасным возрастом для девушки. К этому времени они теряют долговязость быстрого роста и становятся мягкими, округлыми и хорошенькими. В наше время девушки занимаются спортом, и на их лицах заметно больше мышц, чем было у их матерей в том же возрасте. Но

преобладающее качество юности – лица, не исчерченные морщинами, полные свежести и бодрости. Это важно в рисовании портретов молодёжи, потому что пропорции лица меняются очень мало с шестнадцати лет до шестидесяти. Челюсть может немного развиться, но недостаточно, чтобы это оказало влияние на пропорции рисунка. Поэтому художник должен «чувствовать» возраст, который он собирается рисовать.

Очень важно найти хорошие образцы для рисования. Нарисовать красивую юную девушку не с модели, а просто «из головы», очень трудно, если только ты не рисовал уже много голов и знаешь все пропорции наизусть. Не думаю, что знаменитые художники стали бы таковыми, не имея они адекватного исходного материала для работы. Помни, что красота – это в основном следствие прекрасных пропорций и прекрасного расположения деталей. Коммерческому иллюстратору в его работе понадобится рисовать множество симпатичных девушек.



*Рисунок 75. Мальчики-подростки*



*Рисунок 76. Девушки-подростки.*



## ЧАСТЬ 5. РУКИ

Вероятно, ни один аспект рисования не сопровождается большей неразберихой и не обеспечен менее адекватным материалом для изучения, чем рисование рук. Большинство затруднений вызвано поиском материала, вместо использования материала, который всегда доступен, потому что две твои собственные руки – лучший источник информации. Наверное, ты никогда не думал о них с этой точки зрения. Рисование рук ты во многом должен постичь сам. Ни один инструктор не даст тебе больше фактов, чем твои собственные руки.

Изучение рук, помимо изучения их анатомической конструкции, состоит в основном в изучении соотношения размеров их частей. Пальцы имеют определённую длину по отношению к ладони; расстояния между суставами находятся в определённой пропорции с длиной всего пальца. Ширина ладони находится в соотношении с её длиной. Расстояния между костяшками на тыльной стороне пальцев больше, чем между складками на ладонной стороне. Длина самого длинного пальца от кончика до третьего сустава на тыльной стороне составляет практически половину длины тыльной стороны кисти до запястья. Большой палец почти достаёт до второго сустава указательного пальца. Длина кисти примерно равна длине лица от подбородка до линии волос. Ты сам можешь сделать эти сравнительные измерения.

Кисть руки – это наиболее гибкая часть всей анатомии, ей можно обхватить предмет практически любой формы с разумным размером и весом. Именно эта подвижность создаёт затруднения для художника, потому что рука может принимать огромное количество разнообразных положений. В то же время механические принципы работы руки остаются неизменными. Ладонь, будучи впадиной, может открываться и закрываться, а пальцы – складываться по направлению к середине ладони. Ногти – это жёсткие образования, защищающие кончики пальцев и дающие ребро жёсткости для более точного захвата. Иголку мы берём кончиками пальцев, молоток – их подушечками и всей остальной поверхностью. Тыльная сторона ладони более-менее устойчива к давлению пальцев, используемых для нажатия. По приспособлению к практически бесчисленным возможным действиям кисть – самый удивительный механизм из тех, что мы знаем. В дополнение к её совершенству, как инструмента, она является наиболее тесно связанной с мозгом частью тела. Многие из её движений управляются подсознательными рефлексивными; например, печатание

на машинке или игра на пианино.

Человек начинает обучать свои руки задолго до того, как начинает сознательно обучать свой мозг. Младенец может эффективно использовать свои руки ещё до того, как он начинает думать. Он может схватить зажжённую спичку ещё до того, как научится тому, что она жжётся. История человеческого прогресса, начиная с древних времён, тесно связана с приспособляемостью человеческих рук.

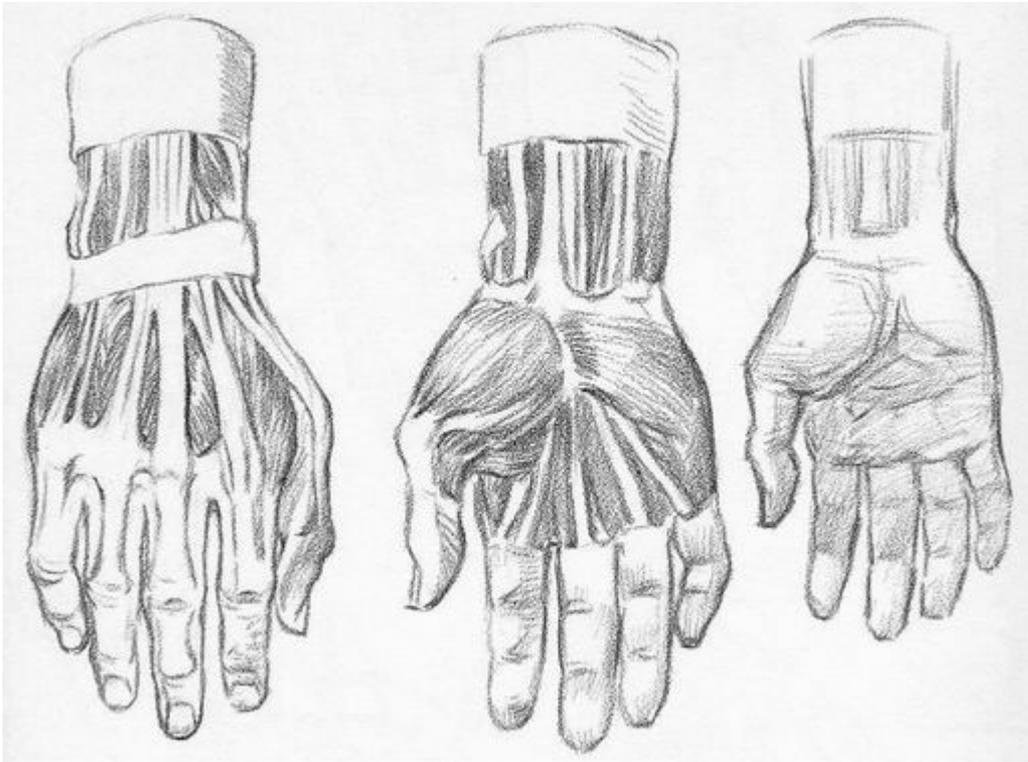
Тот факт, что руки и их движения требуют такого небольшого участия сознания, может быть одной из причин, почему у нас так мало идей, как правильно рисовать их. Посмотри на свои руки – ты увидишь их в новом свете. Обрати внимание, как рука автоматически принимает форму объекта *перед тем, как схватить его*. Чтобы нарисовать руку, берущую объект, сначала надо изучить контуры объекта, затем понаблюдать за автоматической подстройкой руки к этому контуру. Для начала возьми мяч, персик или яблоко и понаблюдай за действиями своих пальцев прямо перед захватом предмета. Лежащий в этом действии механический принцип очень важен в рисовании рук.

Тыльная сторона руки обычно можно нарисовать тремя плоскостями – секция пальцев до нижнего сустава указательного пальца и две другие, пересекающиеся на тыльной стороне и сходящиеся к запястью. В большинстве действий тыльная сторона руки изогнута и этот изгиб сводится к этим трём плоскостям. Ладонь обычно моделируется тремя блоками, окружающими её впадину – основание ладони, утолщённое основание большого пальца и область под остальными пальцами. Суставы большого пальца и остальных должны быть выровнены, чтобы сжиматься по направлению к центру ладони, а в разогнутом виде находиться под правильными углами. Также надо тщательно выравнивать ногти. Ноготь должен лежать на поверхности кости и его средняя линия должна совпадать со средней линией пальца, иначе он будет выглядеть смещённым.

Продолжай изучать свои руки. Мышцы лежат так глубоко, что они не так значимы, как внешние формы. Единственные костные формы, которые видны – костяшки пальцев и кости на запястье. Если ты научишься рисовать ладонь практически в любом положении, будет гораздо проще присоединить к ней пальцы и выровнять их. Изучи сравнительную длину пальцев, запомни, что большой палец во многих случаях находится почти под прямым углом к остальным. Забудь о мысли, что руки рисовать сложно. Это сложно, только если ты не знаешь, как они работают; однажды понятые, руки становятся восхитительными.

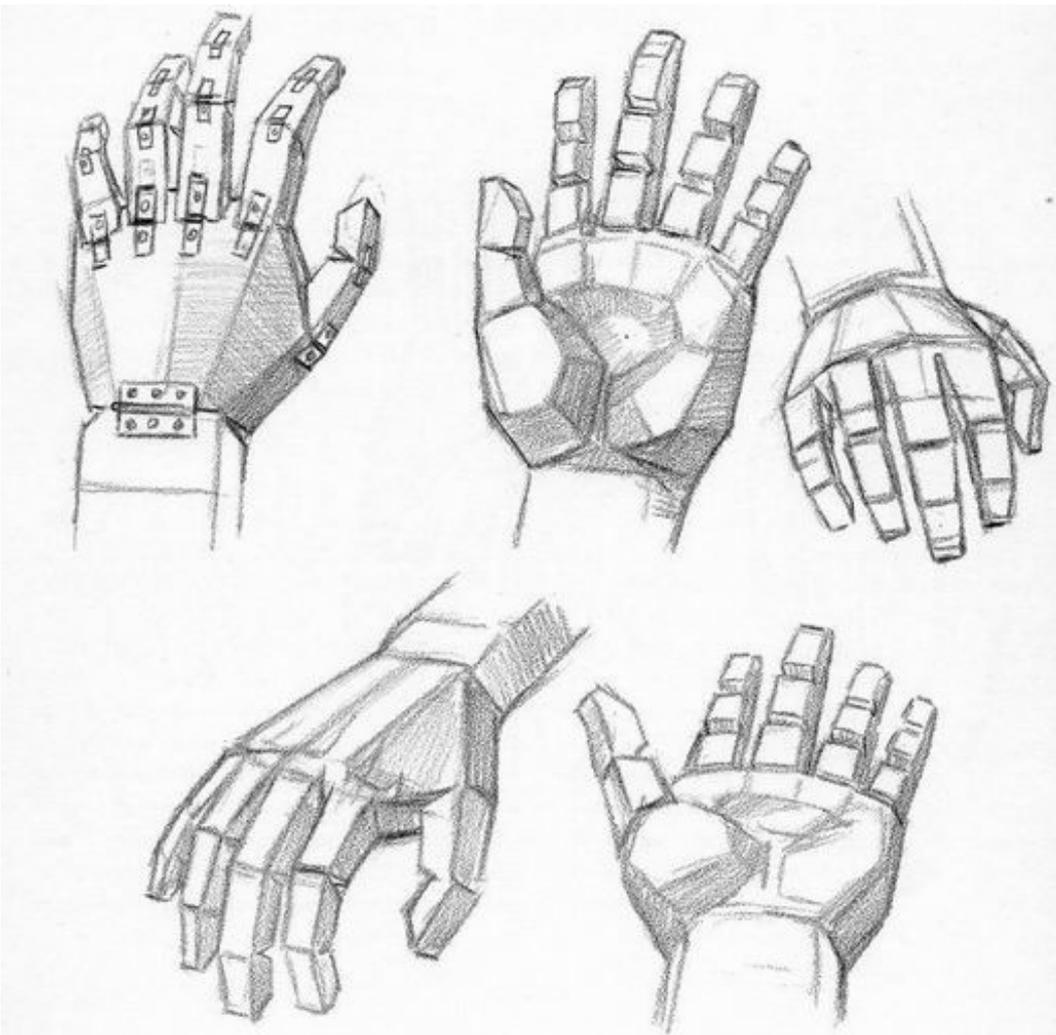
Наиболее важный факт – то что кисти рук вогнуты со стороны ладони и выпуклые с тыльной стороны. Выпуклости так расположены по окружности ладони, что в ней можно даже удерживать жидкость. Рука служила первобытному человеку чашкой, и, сложив две ладони в форме чаши, он был способен есть пищу, которую не мог удержать одними пальцами. Крупная мышца большого пальца – одна из важнейших в кисти. Эта мышца, во взаимодействии с мышцами других пальцев обеспечивает захват настолько прочный, что позволяет удерживать в подвешенном состоянии собственный вес. Эта мощная мышца может держать дубину, лук, копьё. Можно сказать, что существование животных зависит от мышц их челюстей, а существование человека зависит от его рук.

После того, как ты освоишь конструкцию и пропорции рук (рис.77-85), будет значительно проще использовать свои знания, чтобы показать особенности женских рук и рук детей.



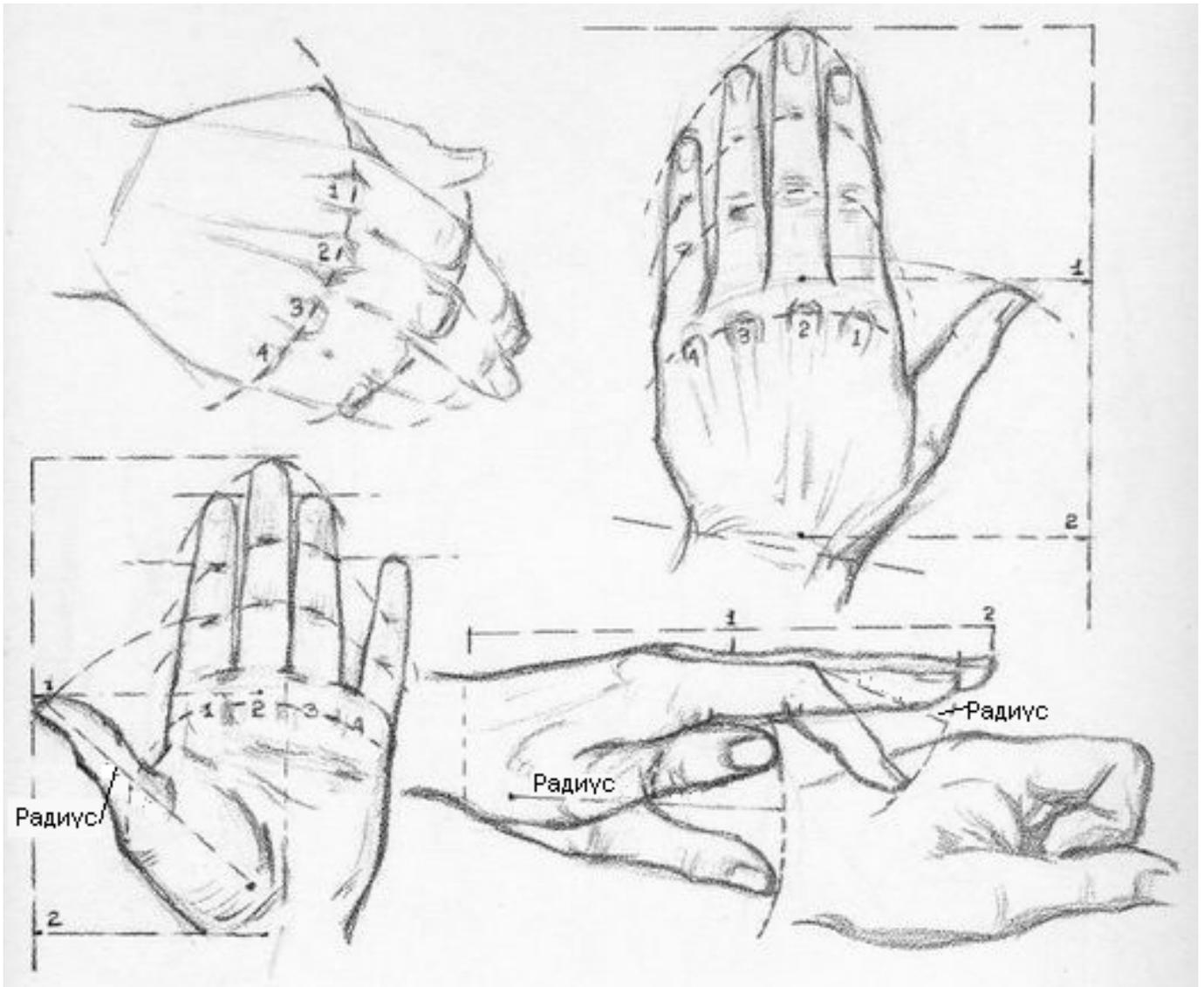
**Рисунок 77. Анатомия кисти руки.**

Обрати внимание на мощное сухожилие, прикрепленное к основанию кисти и как на тыльной стороне руки сгруппированы сухожилия пальцев. Эти сухожилия могут управлять как всеми пальцами вместе, так и каждым по отдельности. Мышцы, тянущие эти сухожилия, расположены на предплечье. К счастью для художника, сухожилия, в основном скрыты от взгляда. У детей и молодежи сухожилия на тыльной стороне руки не видны, но с возрастом становятся всё более заметными.



**Рисунок 78. Блочные формы руки.**

Кости и сухожилия на тыльной стороне ладони близки к поверхности, но те, что вокруг ладони и внутри пальцев, скрыты от глаз. Я сделал блочными подушечки, скрывающие их, чтобы тебе было легче с ними ознакомиться. Заметь особую толщину мышц большого пальца и основания ладони. В основании каждого пальца есть подушечка. Она защищает лежащие внутри кости и создают сцепление с удерживаемым объектом. Подушечка у основания мизинца может выдерживать сильный удар, особенно когда кулак сжат, без повреждения кисти.



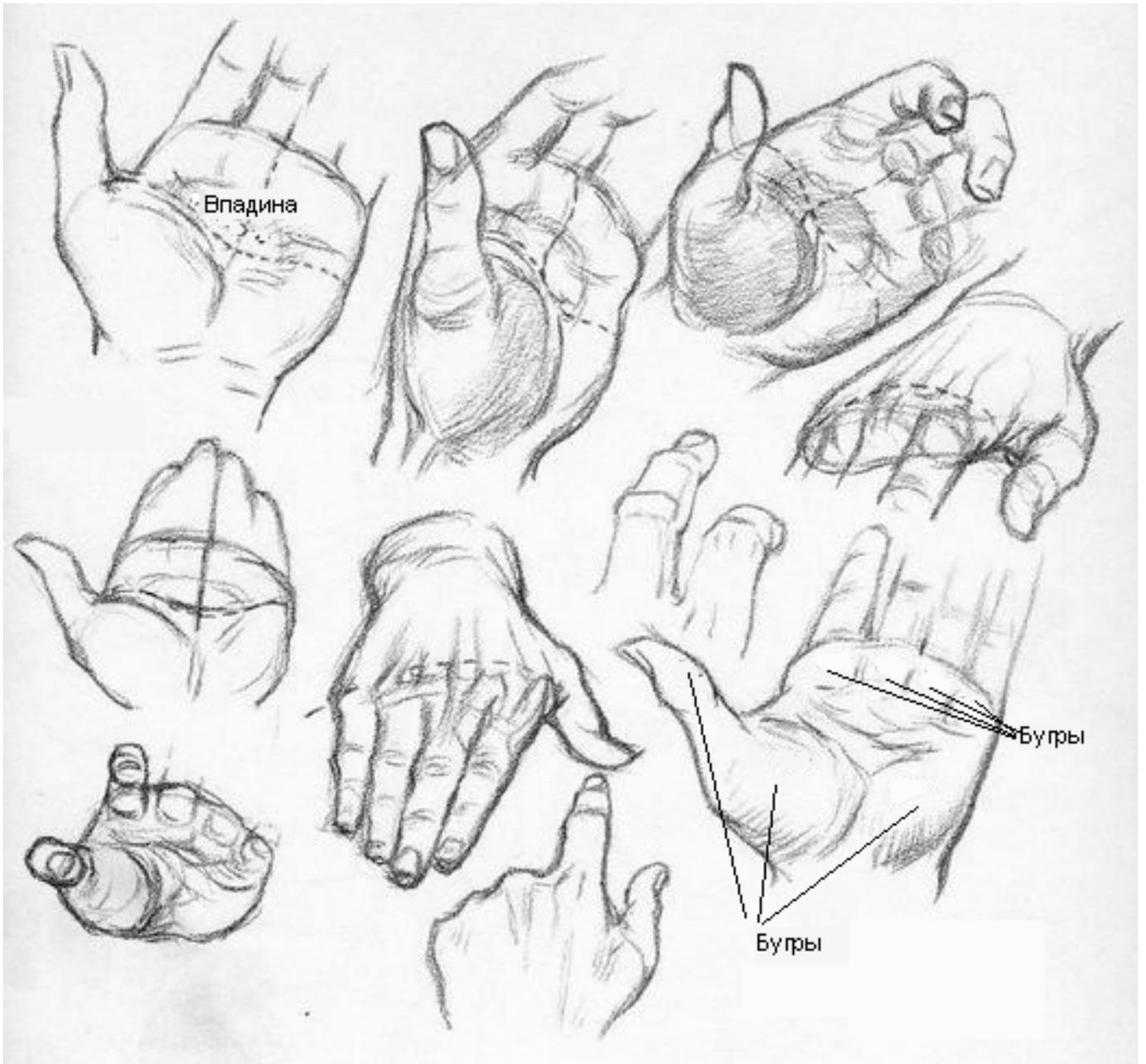
**Рисунок 79. Пропорции руки.**

Следующая важная вещь – это искривлённое расположение кончиков пальцев и суставов. Два пальца лежат по обоим сторонам от линии, проведённой через середину ладони. Сухожилие среднего пальца разделяет тыльную сторону кисти пополам. Важен также факт, что большой палец движется под прямым углом к движению других пальцев. Костяшки пальцев располагаются чуть впереди складок под ними на внутренней стороне ладони. Обрати внимание на кривые, по которой расположены костяшки пальцев и на то, что кривая становится тем круче, чем ближе костяшки к кончикам пальцев.

Средний палец – это ключевой палец, определяющий длину ладони. Длина этого пальца до сустава чуть больше половины длины ладони. Ширина ладони чуть больше половины её длины на внутренней стороне. Указательный палец почти на одном уровне с основанием ногтя среднего пальца. Безымянный палец почти одинаков по длине с указательным. Кончик мизинца почти на одном уровне с последним суставом безымянного пальца.



Рисунок 80. Конструкция руки.

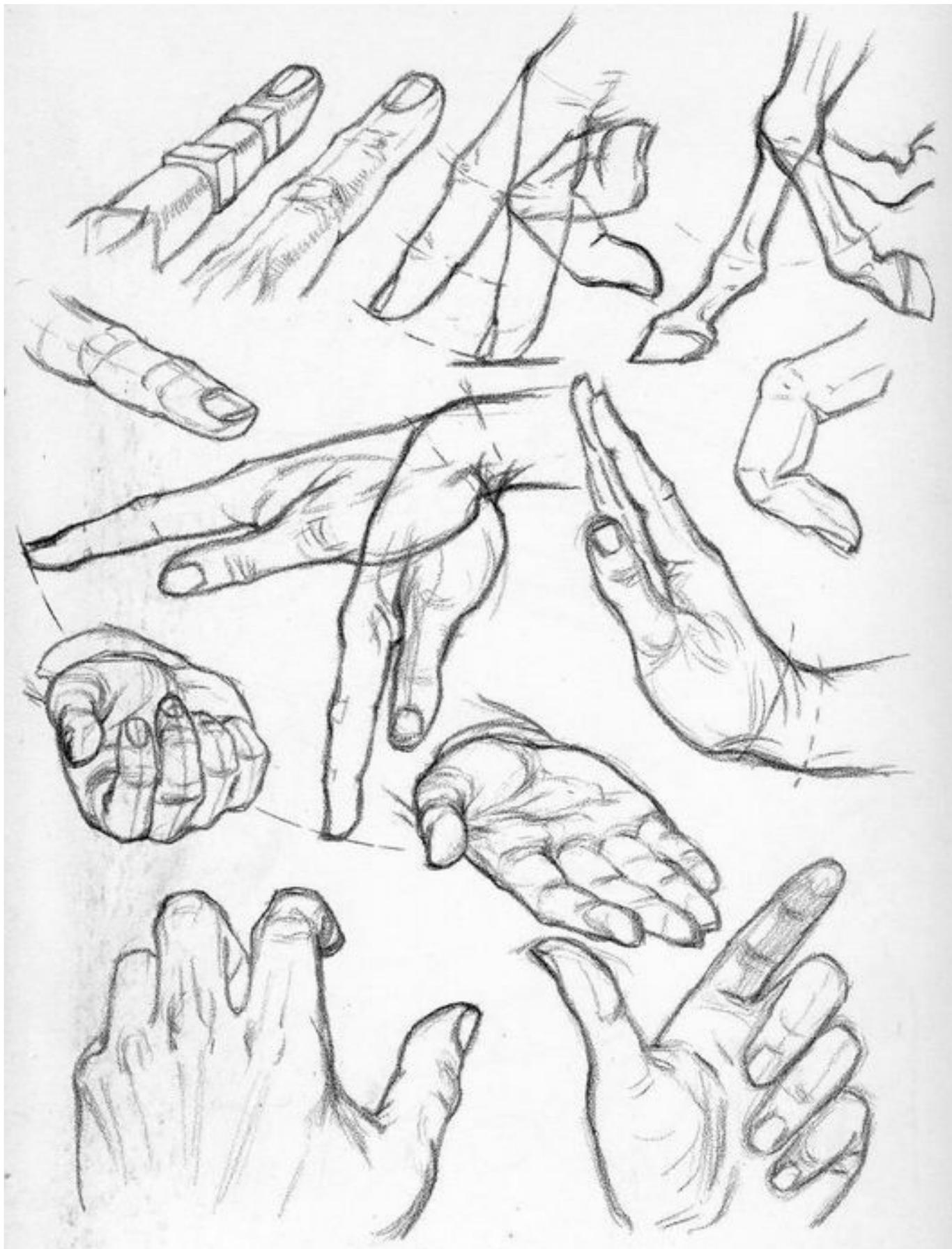


**Рисунок 81. Впадина ладони.**

На рисунке показано, как правильно определить положение впадины ладони. Также обрати внимание на кривую изгиба тыльной стороны кисти. Руки не будут выглядеть натурально, способными к хватанию, пока художник не освоит эти детали. Руки на рисунке изображены так, как если бы они держали какой-то предмет. Громкий звук аплодисментов производится резким сжатием воздуха между впадинками двух ладоней. Плохо нарисованные руки будут выглядеть неспособными аплодировать. Изучай свои собственные руки.



*Рисунок 82. Ракурс в рисовании рук.*



*Рисунок 83. Рука в действии.*

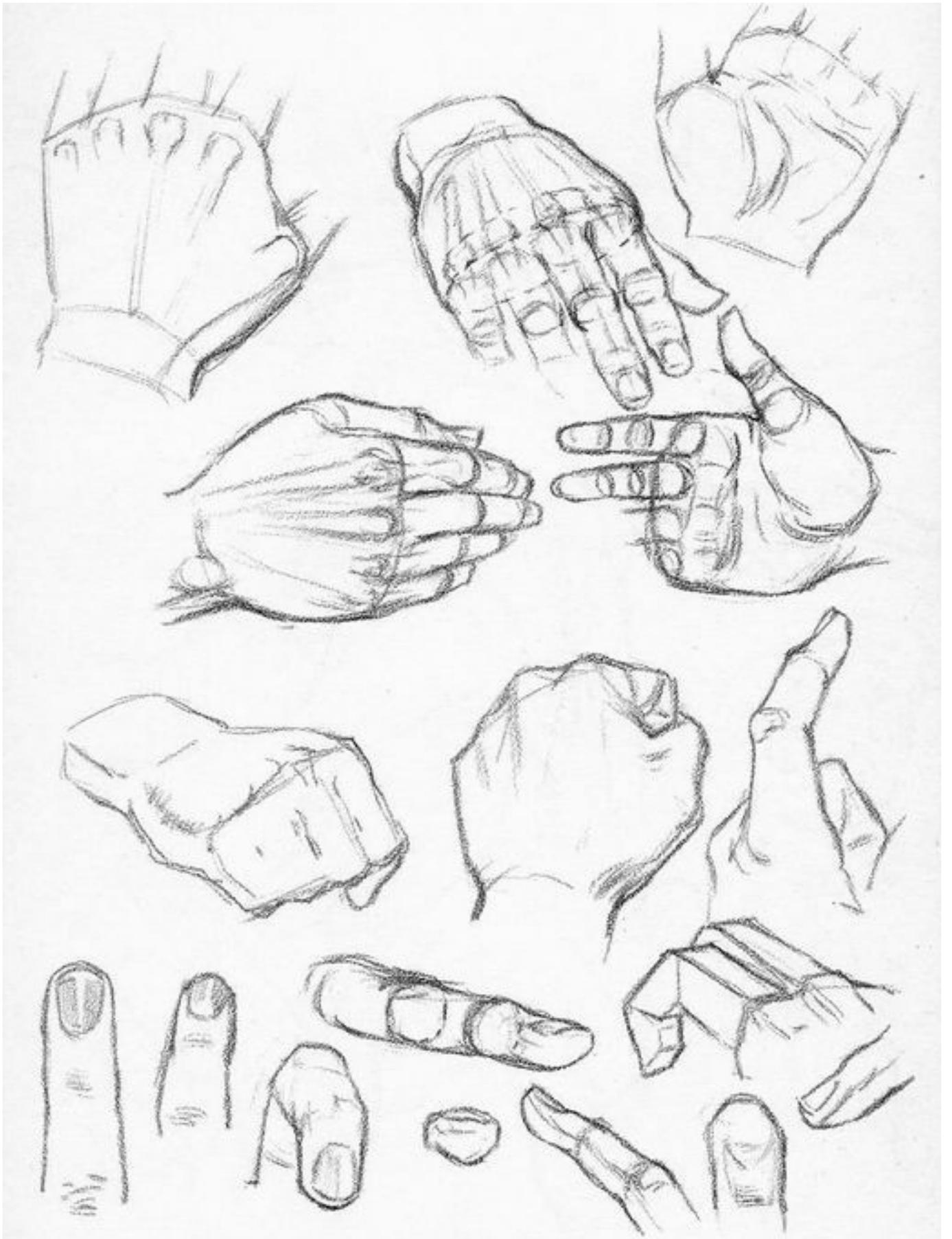
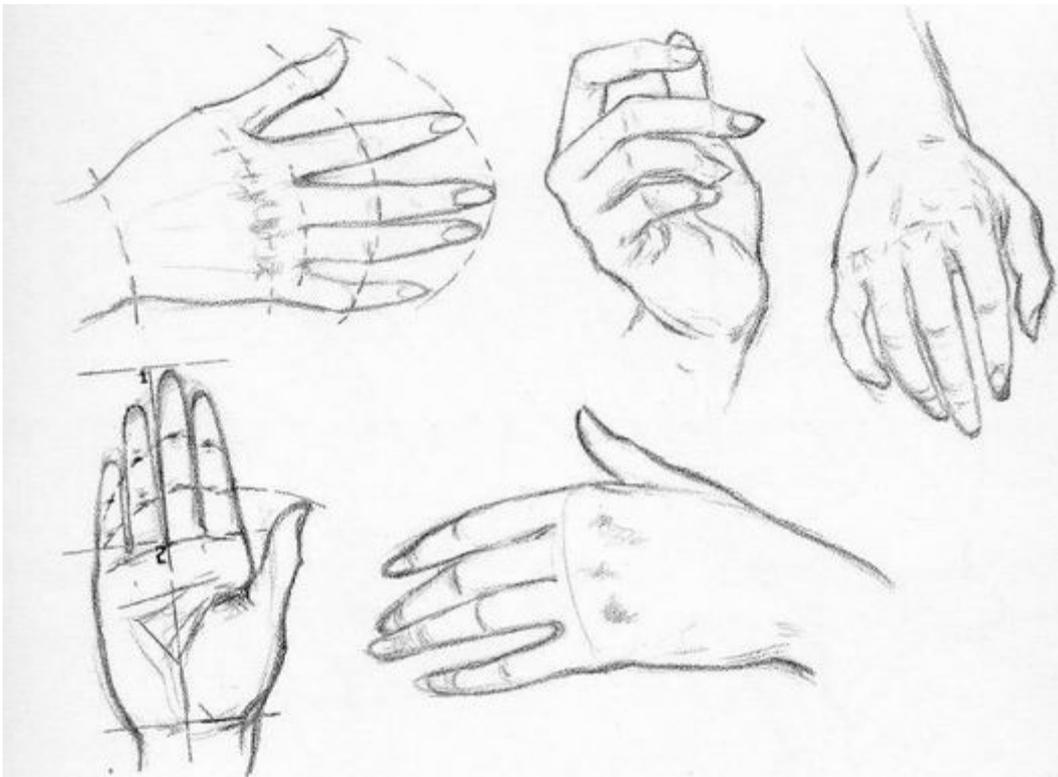


Рисунок 84. Суставы.



**Рисунок 85. Рисование собственной руки.**



**Рисунок 86. Женская рука.**

Руки женщин, как и их лица, отличаются от мужских в основном тем, что у них мельче кости, не так сильно выражены мышцы и большая округлость плоскостей. Если средний палец сделать размером по меньшей мере в половину длины ладони, рука будет более грациозной и женственной. Длинные пальцы, овальные по форме, добавляют шарма.

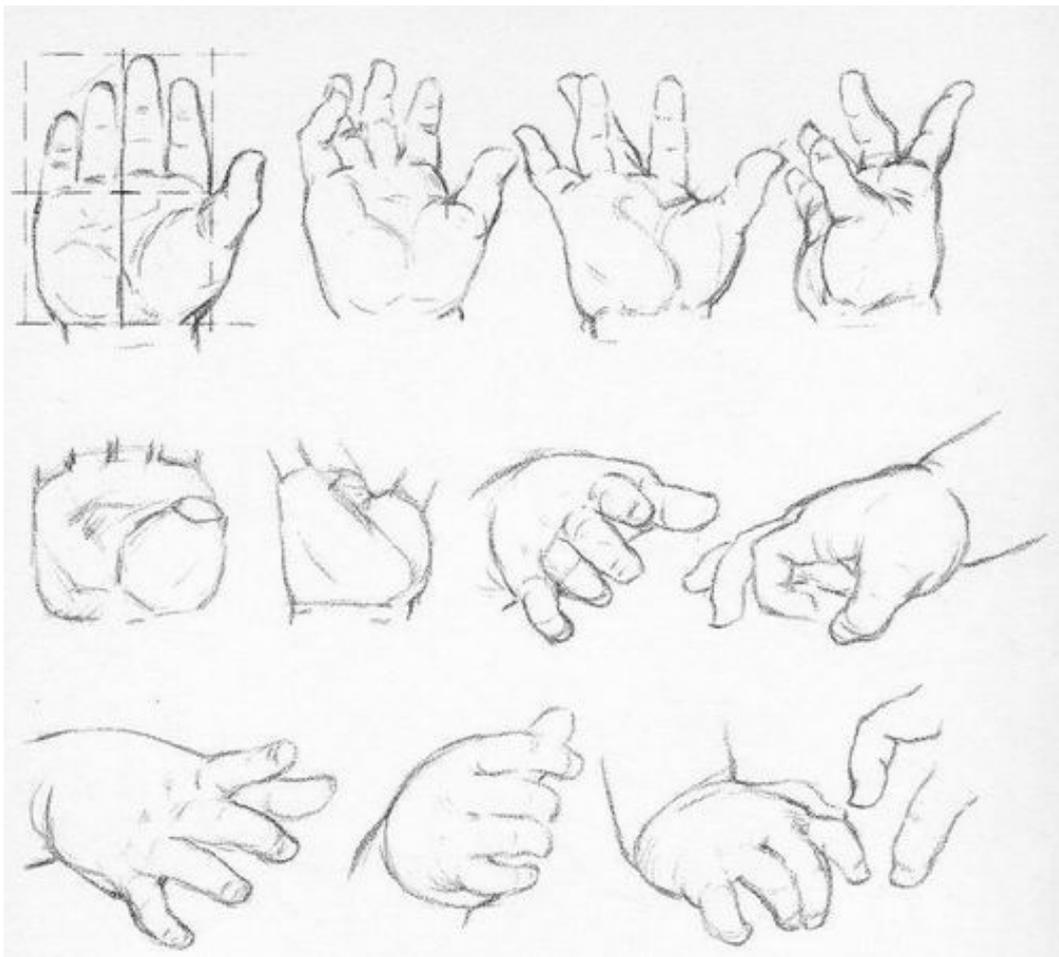


*Рисунок 87. Заострённые пальцы.*



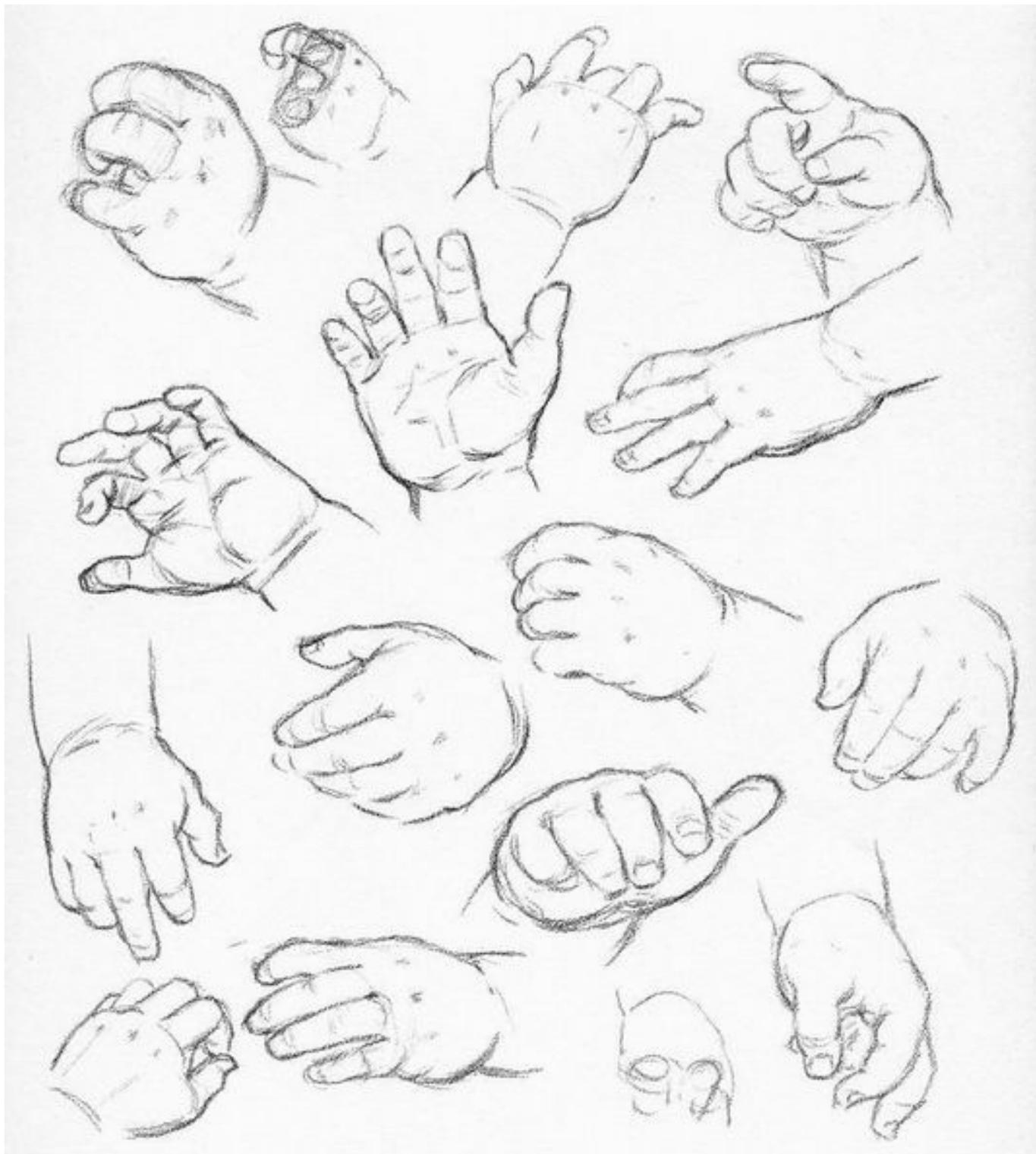
**Рисунок 88. Делай много рисунков рук.**

Есть только один способ научиться рисовать руки – делать много-много учебных рисунков. В рисовании рук, более чем в чём-то другом, важно правильное размещение. Ты должен разместить пальцы на ладони в определённом положении, которое видишь перед собой. Руки практически никогда не бывают прямыми и плоскими. Тщательно соблюдай расстояния между суставами. Часто руки требуют рисования в ракурсе, как показано на рис.82-85.

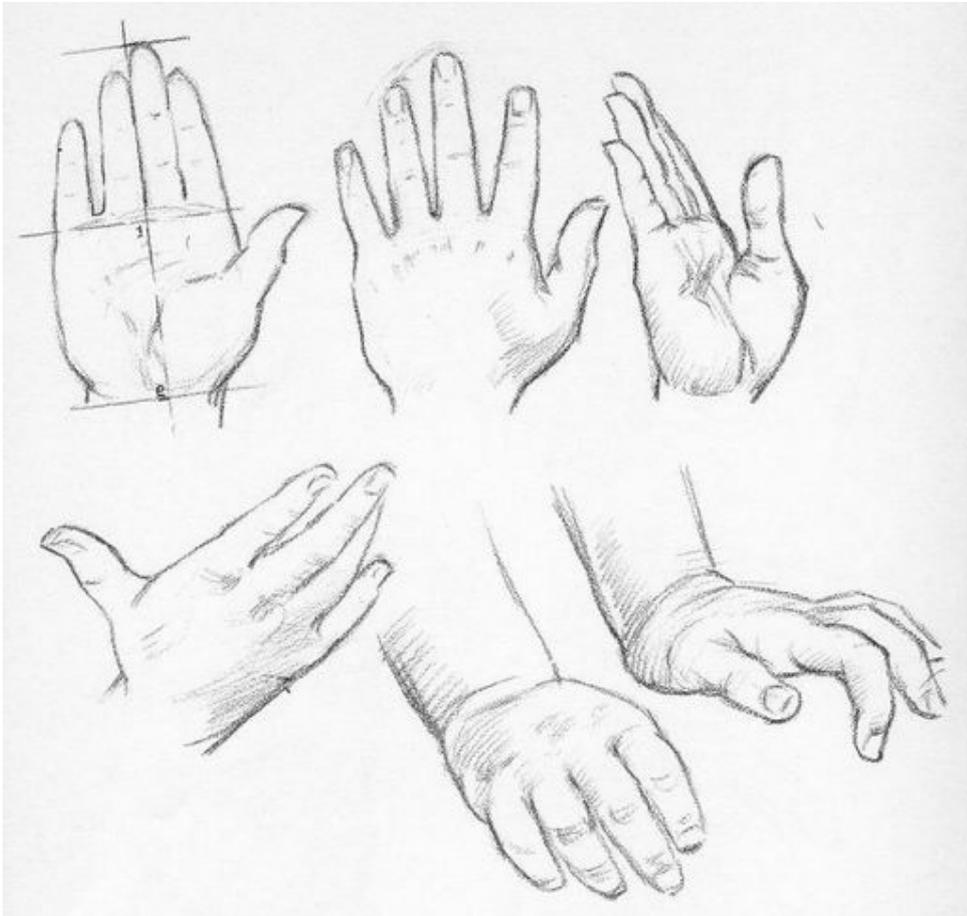


**Рисунок 89. Руки младенца.**

Руки детей – сами по себе хорошее упражнение в рисовании. Основное отличие от рук взрослых – то, что ладонь значительно толще в сравнении с маленькими пальцами. Мышцы большого пальца и основания ладони очень объёмные, даже маленькие дети могут удерживать собственный вес. Костяшки на тыльной стороне ладони скрыты плотью и заметны по ямочкам. Основание ладони полностью окружено складками; оно значительно толще, чем подушечки под пальцами.

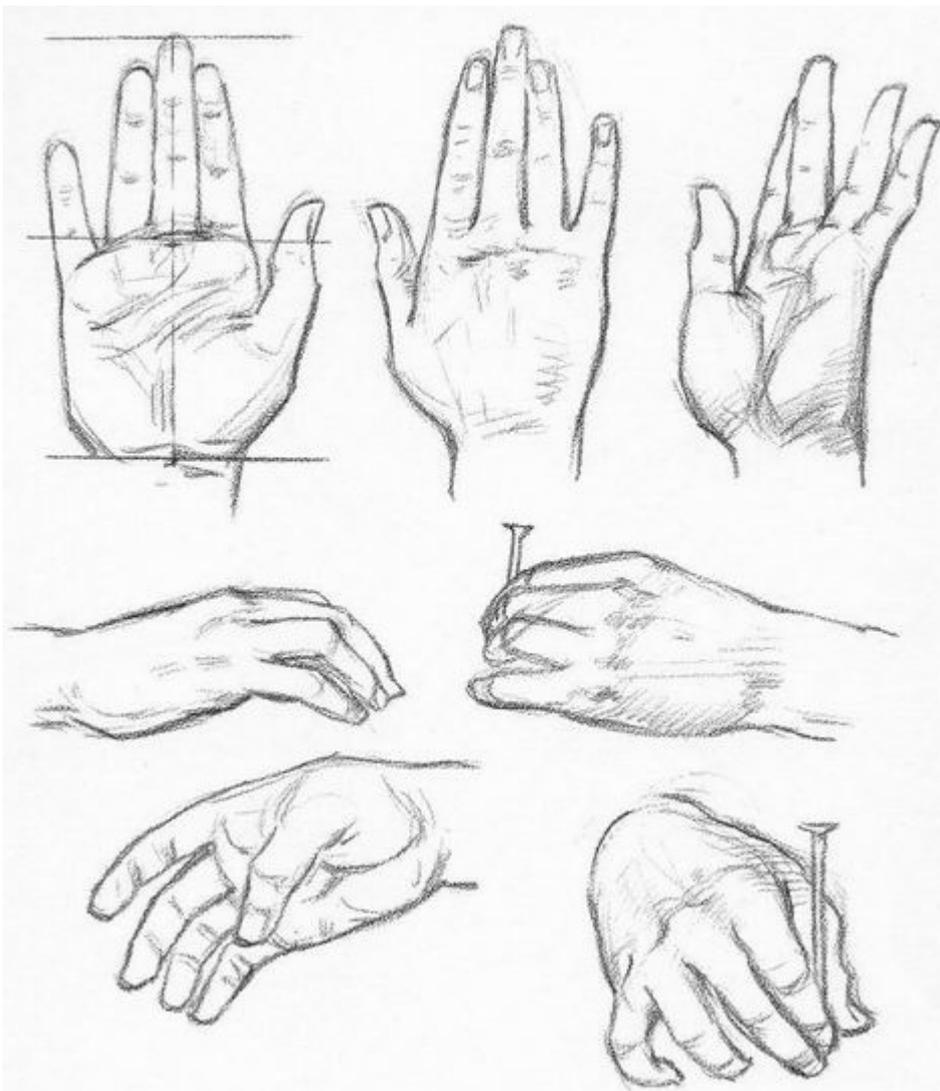


*Рисунок 90. Учебные рисунки рук младенцев.*



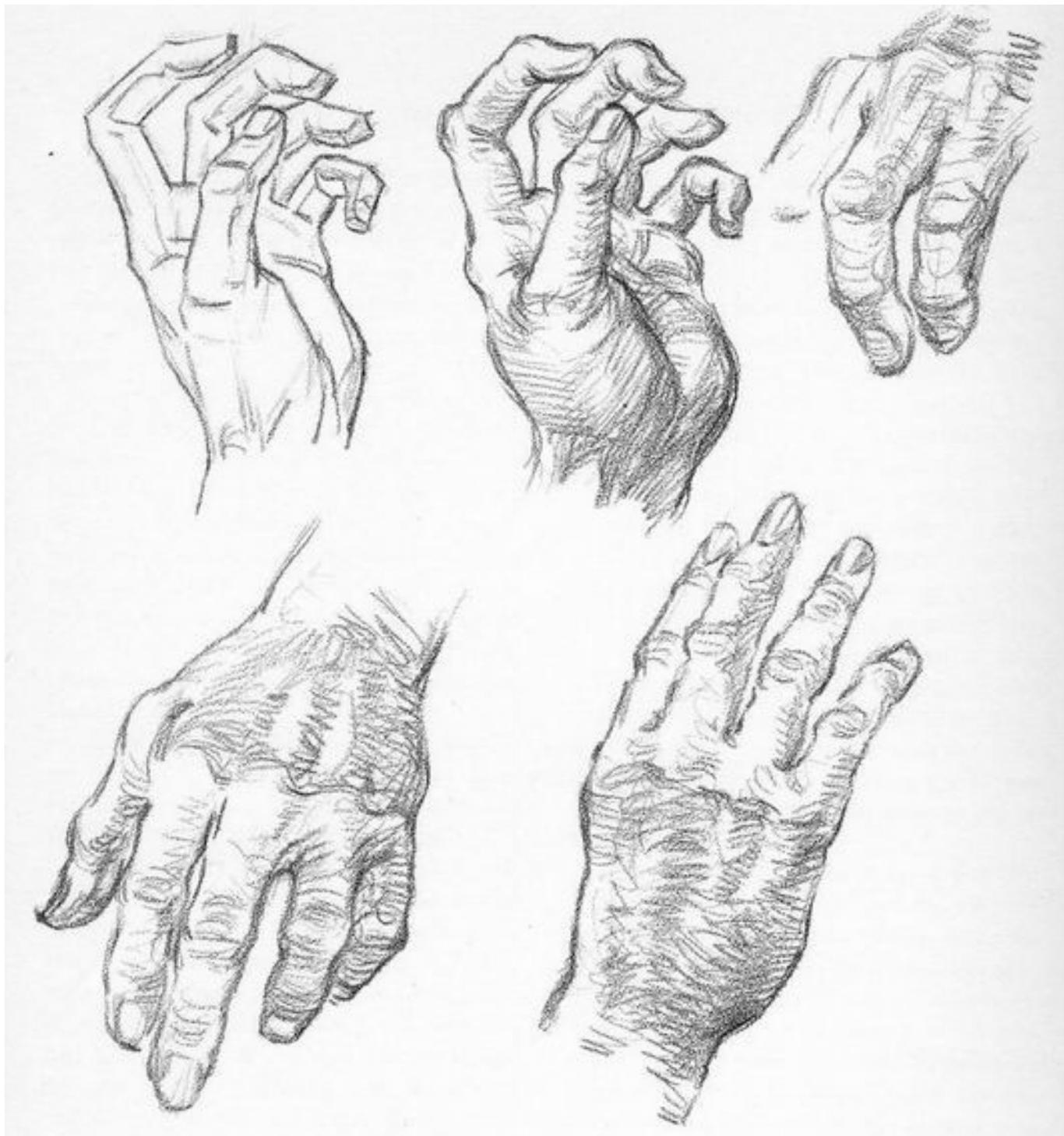
**Рисунок 91. Детские руки**

Детские руки – нечто среднее между руками младенца и руками подростка. Это означает, что мышцы большого пальца и основания ладони пропорционально толще, чем у взрослого, но тоньше в сравнении с пальцами, чем у младенца. Пальцы в соотношении с ладонью такие же, как у взрослых. Рука в целом меньше, немного полнее, с ямочками, и суставы, конечно, более округлые.



**Рисунок 92. Пропорции в основном остаются теми же.**

В возрасте начальной школы разница между рукой мальчика и девочки невелика, но в юности появляются большие изменения. Рука мальчика больше и крепче, показывая развитие костей и мышц. Кости девочек остаются меньше, поэтому у них никогда не развиваются такие большие костяшки пальцев, как у мальчиков. Основание ладоней также развивается больше у мальчиков, у девочек оно гораздо мягче и глаже. У мальчиков ногти, так же как и пальцы, слегка шире.



**Рисунок 93. Руки пожилых людей.**

*Освоив конструкцию рук, ты получишь удовольствие от рисования рук пожилых людей. В действительности рисовать их проще, чем руки молодых, потому что анатомия и конструкция руки заметна больше. Основы конструкции всё те же, но пальцы становятся толще, суставы больше, костяшки пальцев выдаются сильнее. Кожа становится морщинистой, но подчёркивать эту морщинистость нужно лишь на виде с близкого расстояния.*

## НАПУТСТВИЕ ЧИТАТЕЛЮ

В заключение книги я хочу поблагодарить читателей моих предыдущих книг за очень тёплые письма. Из за того что их очень много, а времени у меня не хватает, я никогда не смогу ответить на все, какие хотел бы. Если мои книги помогли вам, я счастлив.

Лишь в последнее десятилетие стало доступным так много книг по рисованию. Возможно, написание новых кажется излишним, но в своих поисках перед тем, как начать эту книгу, я обнаружил очень мало книг, сконцентрированных на рисовании голов и рук. Они так важны для коммерческих художников и портретистов, что я решил заполнить этот пробел. По моему мнению, автором такой книги должен быть тот, чьи средства существования зависят от материала, о котором он пишет. В этом качестве я почувствовал, что могу заменить теорию настоящей практикой, потому что мои собственные работы, базирующиеся на изложенных здесь принципах, проверены действительными продажами ведущим изданиям уже долгое время.

В области коммерческого искусства уже много замечательных людей и много учителей в школах, которые могут преподавать этот предмет. Это скорее вопрос наличия энергии и времени в уже очень плотном графике. Я обнаружил, однако, что можно найти время для любого занятия, которое интересно и приятно, просто сокращая время на конкурирующие удовольствия. Бóльшая часть этой книги написана вечерами, между постоянным давлением других дел. Надеюсь, что если я нашёл время написать книгу, другие также найдут время, чтобы изучить её. Наиболее удачными становятся люди, которые прошли трудный путь, без возможности почерпнуть множество информации из книг, собирая здесь и там информацию вместе с персональной практикой и экспериментами. Книги не сделают за тебя работу, но они могут сделать индивидуальные усилия более практичными и полезными, ускорить накопление нужных знаний, так что у художника останется больше лет для успешной практики.

Я не пытаюсь заставить читателя закрыть книгу и прекратить изучение голов и рук. Моя цель – дать ему хорошую основу для старта, чтобы у него было больше шансов добиться своих собственных способностей. Мы знаем, что голова не может быть хорошо нарисована без объёмности и хорошей конструкции. Портрет персонажа должен исходить из специфического анализа и понимания общей анатомии головы. Если я покажу, как сделать этот анализ и причины, по которым нужно делать именно так, твой собственный прогресс значительно ускорится.

Оставив в стороне технические знания, я чувствую, что художник должен иметь определённое почтение к красоте конструкции головы, качествам её форм, придающих ей индивидуальность, плюс желание передать красоту в изображении. Он никогда не должен позволять своей технике стать рутинной формулой, по которой все головы рисуются на один манер. Оставим ему постоянный эксперимент с выражением своих базовых знаний. Некоторые головы можно рисовать лишь в общих очертаниях, другие – во всех деталях. Рендеринг некоторых интереснее выполнить линиями, других – тонами. Менять свой технический стиль непросто, как и менять своё мышление. Требуется много практики и экспериментирования.

Очень хорошая идея для группы молодых художников – организовать класс набросков, встречаясь раз в неделю и совместно оплачивая стоимость работы моделей и прочие нужды. В таком классе у каждого есть возможность учиться у других и установить дружеские отношения на всю жизнь. Мы делали это в Чикаго в дни моей юности. Конечно, каждому, кто хочет сделать искусство своей жизнью, стоит, если возможно, посещать хорошую художественную школу. Но обучение на этом не заканчивается. Люди из упомянутой мною группы уже были практическими художниками, но они не потеряли интереса к дальнейшему обучению и организации полученной информации.

Я наслаждался написанием этой книги, несмотря на то, что это была целая гора работы. Я хочу пожелать удачи каждому читателю и надеюсь, что каждый найдёт на этих страницах что-то имеющее дальнейшее значение. Для тех, у кого рисование – скорее хобби, чем профессия, я надеюсь, что упрощение их проблем принесёт им ещё больше счастья в их дальнейшем времяпрепровождении.

