

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ «ВИТЕБСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ГРАФИКА

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ
К ВЫПОЛНЕНИЮ КОНТРОЛЬНОЙ РАБОТЫ
для студентов специальности
1-50 01 02 02
«Конструирование и технология швейных изделий»
заочной формы обучения**

**Витебск
2012**

УДК 76

Художественная графика : методические указания к выполнению контрольной работы для студентов специальности 1-50 01 02 02 «Конструирование и технология швейных изделий» заочной формы обучения.

Витебск: Министерство образования РБ, УО "ВГТУ", 2011

Составители: ст. преп. Самутина Н.Н.,
ст. преп. Кириллова И. Л.

В методических указаниях определены объём и содержание контрольной работы, изложены рекомендации к выполнению. Настоящие методические указания предназначены для самостоятельной работы студентов специальности 1-05 01 02 02 «Конструирование и технология швейных изделий» заочной формы обучения.

Одобрено кафедрой дизайна 29.09. 2011 г., протокол № 2.

Рецензент: доц. Минин С.Н.
Редактор: к.т.н., доц. Казарновская Г.В.

Рекомендовано к опубликованию редакционно-издательским советом
УО «ВГТУ» «_____» _____ 2011 г., протокол № _____.

Ответственный за выпуск: Трусова Т.Г.

Учреждение образования «Витебский государственный технологический университет»

Подписано к печати _____ Формат _____ Уч.- изд.
лист _____
Печать ризографическая. Тираж _____ экз. Заказ _____
Цена _____

Отпечатано на ризографе учреждения образования «Витебский государственный технологический университет».
Лицензия № 02330/0494384 от 16 марта 2009 г.
210035, г. Витебск, Московский пр-т, 72.

Содержание

1	Основные положения	4
2	Методические указания к выполнению контрольной работы	4
3	Методика ведения рисунка фигуры	6
4	Модельерский рисунок	10
	Приложение А	21
	Список рекомендуемых литературных источников	33

1 Основные положения

Целью выполнения контрольной работы по курсу «Художественная графика» студентами специальности 1-05 01 02 02 «Конструирование и технология швейных изделий» заочной формы обучения является углубление и закрепление теоретических знаний, а также приобретение практических навыков по графике костюма, а именно освоение творческих приёмов, выразительных средств, необходимых для графической подачи эскизов моделей одежды.

В результате выполнения контрольной работы у студентов развивается: наблюдательность, объёмно-пространственное мышление, умение всесторонне анализировать формы костюма на фигуре человека, познавать структуру и конструкцию, овладение основными графическими средствами композиции, творческое мышление, что окажет большую помощь в работе специалиста инженера-конструктора.

В результате освоения дисциплины «Художественная графика» студент должен

знать:

- строение человеческого тела и пропорциональные особенности фигуры;
- графические материалы, техники и способы их применения;
- принципы стилизации и трансформации;
- основные законы гармонизации цвета;

уметь:

- передавать различные пластические свойства текстильных материалов;
- организовать коллекцию;
- создавать гармонические отношения цветов;
- убедительно передавать тональные отношения;
- обобщённо изображать фигуру человека в одежде;
- отражать в эскизах модельерский замысел;
- использовать навыки и знания в процессе учебной и дальнейшей практической деятельности;

владеть:

- профессиональными навыками графического изображения одежды в рамках процесса проектирования.

2 Методические указания к выполнению контрольной работы

По курсу «Художественная графика» для студентов специальности 1-05 01 02 02 «Конструирование и технология швейных изделий» заочной формы обучения предусмотрено выполнение одной контрольной работы.

Данная контрольная работа фактически состоит из 10-ти графических

листов:

1. Рисунок фигуры человека в костюме с натуры (женской или мужской).
2. Творческая переработка рисунка фигуры человека в костюме с натуры в линейное решение.
3. Творческая переработка рисунка фигуры человека в костюме с натуры в пятновое решение.
4. Творческая переработка рисунка фигуры человека в костюме с натуры в линейно-пятновое решение.
5. Эскиз фигуры человека в костюме в линейном решении.
6. Эскиз фигуры человека в костюме в пятновом решении.
7. Эскиз фигуры человека в костюме в линейно-пятновом решении.
8. Эскиз фигуры человека в костюме с передачей фактуры в чёрно-белой графике.
9. Эскиз фигуры человека в костюме в цвете.
10. Эскиз фигуры человека в костюме в цвете с передачей фактуры конкретно предложенного вида материала.

Рисунок 1 выполняется карандашом на листе плотной рисовальной бумаги формата А4 и должен являться результатом глубокого осмысливания в изучения теории и большого упорного труда в овладении навыками и техникой рисунка. Рисунки 2 – 8 выполняются гелиевой, капиллярной ручкой или тушью на листе плотной рисовальной бумаги формата А4. Рисунки 9 – 10 представляют собой завершённые эскизы и являются результатом глубокого изучения теории цветоведения и упорного труда в овладении навыками и техникой эскиза. Все десять графических листов работы должны быть сброшюрованы вместе с титульным листом. Рамки на графических листах не наносятся. Титульный лист выполняется чётко и аккуратно. Пример оформления титульного листа контрольной работы представлен на рисунке 1.

МИНИСТРЕСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ	
Учреждение образования «Витебский государственный технологический университет»	
кафедра дизайна	
Контрольная работа	
по курсу «Художественная графика»	
Факультет заочный специальность гр. шифр Исполнитель Рецензент	
Витебск 20__	

Рисунок 1 – Титульный лист контрольной работы

3 Методика ведения рисунка фигуры

Главное в изобразительном искусстве — это рисунок. Впервые рисунок как важнейший элемент художественного творчества, в противоположность всей средневековой теории и практике искусства, стал рассматривать итальянский художник и теоретик XV в. Ченнино Ченнини. Он утверждал, что «в основе искусства и связанных с ним ремесел лежит рисунок — постоянный спутник художника, начиная с первых шагов его деятельного обучения в мастерской».

Рисунок — основа всех видов изобразительного искусства, самый непосредственный и гибкий способ изобразительной техники. Успешная творческая работа художника немислима без овладения так называемыми академическими дисциплинами — рисунком и живописью, причем рисунок стоит на первом месте. Не владея рисунком, нельзя достичь успеха и в композиции — одной из главных дисциплин для инженера-технолога.

В настоящее время роль художника-дизайнера очень возросла, так как декоративно-прикладное искусство, объединяющее художественное начало с утилитарным и создающее предметы практически необходимые и в то же время красивые, входит в жизнь, повседневно воспитывая наш эстетический вкус. Художник-дизайнер должен в совершенстве владеть рисунком, уметь использовать свои зарисовки в практике составления декоративных композиций, перерабатывать рисунки именно в этом направлении.

Рисунок можно рассматривать как специфическое средство познания окружающей действительности. Основная задача познавательного рисунка — изучение форм природы. Но это изучение обязательно содержит элементы творчества.

Рисунок — не только основа изобразительного искусства, но и самостоятельная область творчества. Рисунок нужен и живописцу, и скульптору, и художнику промышленности. Рисунок — это фундамент и в то же время средство создания произведения искусства и выражения творческого замысла, он является одной из форм фиксации быстропроходящих натуральных впечатлений.

Существует ряд общих моментов, которые должны быть усвоены всеми студентами. Изображение фигуры человека имеет свою специфику, что требует своей методики работы над рисунком. Рисовальные материалы очень разнообразны — карандаш, уголь, мел, соус, перо, кисть и т. д. Важно умело пользоваться материалами, очень опасно техническое мастерство сводить к изображению внешне изящной, но пустой, безразличной к объектам природы, к обработке поверхности дешевой формалистической фактурности. Другая крайность — претенциозная неряшливость рисунка, пренебрежительное отношение к свойствам материала, его беспорядочное применение. Эти крайности одинаково тормозят развитие художника и

лишают его возможности реализовать свои творческие замыслы.

Процесс создания длительного рисунка начинается с определения основного движения и характера натуры. Уясняются особенности пропорций, определяются композиционное размещение на листе, пластическая характеристика объемно-пространственных масс. На этой стадии работа подкрепляется подсобными зарисовками наблюдаемой модели с разных сторон. Детальный рисунок фигуры человека с исчерпывающей характеристикой пластических и пространственных свойств натуры — необходимое условие обучения рисунку. Мастерство заключается в точном учете роли каждой детали, построении целого и отборе деталей соответственно их роли. Нужно уметь выявить главное, характерное, обобщить все второстепенное. Усиленный интерес к проблемам изучения взаимоотношения частей в большой форме выражен уже в самом названии рисунка — линейно-конструктивный; иногда его еще называют линейно-объемным. Форма строится не светотональной передачей состояния модели, а посредством системы линий различной толщины, нанесенных строго с учетом выявленных объемов конструкции. Важно научить студентов «видеть», не слепо копировать, а мыслить формой. Штрих, возможный в рисунке, только помогает линии выявлять форму. Форма четко ориентирована в пространстве и не завуалирована фактурными разработками. Важно, чтобы студент за массой отвлекающих или наносных деталей не потерял чувство большой (общей) формы.

Проблема выражения фактуры на форме не предлагается к решению, чтобы не усложнять задания. Однако разнообразие одежды на фигуре заставляет в определенной степени менять характер нанесения линии или штриха. Бесконечные светотеневые (свет, тень, блик, рефлекс, полутень и т.д.) и тональные градации, существующие в натуре, также приносятся в жертву простоте усвоения конструкции модели. Они могут сохраняться в незначительной степени для выявления объема.

Стремление к конструктивности рисунка не переходит границу грубого «оболванивания» натуры и утраты жизненных пластических связей «живой» формы. Не так сложно создать жесткую геометризованную систему рисунка, которая будет более или менее решать проблему определения данной трехмерной формы в пространстве. Она будет умозрительно логична, но мертва из-за того, что будет потеряна «трепет жизни». Не скатиться к грубой геометрии, с одной стороны, и не закопаться в индивидуальных бесконечных особенностях природных форм, с другой, — в этом сложность проблемы.

Сложная пластическая форма (фигура человека) требует ее усложненной трактовки. Поэтому на смену жесткой конструктивной линии приходит система «заходов форм», «ступенек форм». Сложные пространственные заходы форм за форму в «дышащей» живой модели, переходы увязанных друг с другом мышечных образований передаются системой линий

различной «силы» и «энергии нанесения», выражающих пластическую взаимосвязь объемов в трехмерном пространстве. Более важные с пластической точки зрения и работающие на конструкцию, близкие к рисуящей формы выделяются более активной линией, которая «внахлест» частично прикрывает линии, очерчивающие дальние от художника формы. Разумеется, это делается не по шаблону, а в соответствии с конкретным строением предложенной модели.

Создается эффект выхода объемных форм друг из друга, что, собственно, и было одной из задач построения. Конструктивные линии могут переходить в штрих, более скульптурно выхватывающий объем. Тон в таком рисунке присутствует постольку, поскольку он есть в нанесенных линиях, а не с целью выявления тонального подobia постановки.

Изображение фигуры находится в пространстве, не ограниченном рисовальными приемами (в рисунке фигуры человека иногда условно намечается плоскость пола). Границей данного неорганизованного пространства является только край листа. Это дает возможность сконцентрировать большее внимание на изображении натуры и служит отправной точкой для изображения деталей одежды человека на плоскости листа вне конкретного пространства. Рисунок живой модели имеет самую непосредственную связь с набросками, а зачастую и прямо выходит на них.

При изучении натуры во всем ее многообразии преобладающей моделью служит человек, изображенный в конкретной среде. Студентам постепенно отводится все больше времени для работы над одетой и обнаженной фигурами.

На начальных курсах достигается умение разрабатывать детальную пластическую характеристику формы (голова, конечности и т. д.), свободно передавать средствами рисунка разнообразие материалов, целостно, композиционно охватывать натуру и осваивать опыт мастеров рисунка в связи с поставленными задачами. Все это помогает студентам постичь культуру рисунка — базу, где начинается еще более ответственный этап работы над художественным образом.

Прежде чем перейти к рисованию фигуры, в качестве предварительного упражнения рисуют все виды складок так, чтобы под ними чувствовались формы фигуры. Хорошо задрапированная часть фигуры говорит о движении или позе человека. Складки ткани, драпируясь, подчеркивают главные повороты объемов, облекая их, хорошо выявляют форму. Давая задание, необходимо обратить внимание студентов на расположение складок в зависимости от конструкции и анатомического строения тела.

Постоянно должна вестись углубленная работа над образом, творческими обобщениями и выводами. Много времени отводится на работу над подготовительными (рабочими) рисунками композиции. Эскизы должны тесно увязываться с работой над длительными постановками, давая возможность, изучая модель, обобщенно разработать варианты

композиционного ее размещения.

Зрелость образа, зафиксированного в эскизе, оказывается в прямой зависимости от восприятия натуры. Главное внимание направляется на охват натуры в активном, тематически осмысленном отношении с окружающим. В связи с этим большое значение приобретают специальный подбор натуры и показ характерного для нее действия. Не меньшее значение имеют подбор предметного окружения, создание определенной среды и пространственных отношений.

Одним из пластических свойств натуры являются пропорции. Они определяются соразмерностью частей друг к другу и к целому. Важным элементом в работе над рисунком становится соблюдение пропорций, т.е. подчинение всех величин единому масштабу. Целостность изображения в рисунке — это подчинение всех частей одной общей форме, одной идее, одному плану.

При работе над рисунком одетой модели необходимо твердо уяснить последовательность изобразительного процесса — от общего к частному и от частного к завершающему, обогащенному цельному изображению.

В композиционном решении большую роль играет ритмичность. Ритмика рисунка строится главным образом на соподчинении центра и боковых областей. Ритм в композиции выражается также масштабами и соотношением величин, чередованием больших и малых пятен. Ритм определяет относительную динамичность всей композиции рисунка модели в костюме, акцентирует внимание на важных частях и моментах, заставляет взгляд скользить по незначительным подчиненным деталям и задерживаться на крупных локальных и основных частях рисунка.

В рисунке модели в одежде очень важна линия как средство выражения формы. Линии способны стать самой логичной частью рисунка. Однако линии, оторванные от форм поверхностей фигуры, органически не вытекающие из них, способны превратиться в сухой прием, лишенный жизни и эстетической ценности.

Работа над линией в рисунке, сводящаяся только к контурной обводке, приводит к недооценке, а порой и вульгаризации одного из могущественных средств характеристики в рисунке пластической формы. Задача, стоящая перед студентами, — композиция фигур на листе, для чего необходимо удачно выбрать точку зрения на натуру. Следует обратить внимание на пластическую взаимосвязь фигур и их связь с пространством. Идеально для художника в каждой постановке видеть что-то новое, отрабатывая различный подход, неординарный взгляд на обычные вещи. Он должен как бы заново открывать для себя изображаемый объект, через отвлеченную форму узнавать, угадывать реальную. Изображая людей, надо уметь представить, что это какая-то сложная, большая форма (дерево, цветок или какой-либо другой ассоциативный образ). Такое восприятие позволит открыть в изображаемой группе людей что-то новое.

Основные этапы рисования обнаженной и одетой моделей:

- 1) восприятие изображаемой натуры;
- 2) выбор изобразительного материала (карандаш, соус, сангина, уголь);
- 3) изображение модели:
 - а) композиция на листе;
 - б) построение и нахождение пропорций;
 - в) пластическое и ритмическое решение натуры.



Рисунок 2 — Основные пропорции и особенности постановки фигуры

4 Модельерский рисунок

Для грамотного изображения модели необходимо руководствоваться данными об основных пропорциональных соотношениях фигуры. Общепринятым модулем (единицей измерения) принято считать высоту головы. При создании рисунка фигуры следует учитывать, что в росте среднего человека она укладывается 7,5 — 8 раз, но в модельерском рисунке соотношение головы к росту тела увеличивается до 8,5 частей. Чтобы достичь идеальных, современных пропорций, удлиняются в основном ноги, а точнее голень — расстояние от колена до линии лодыжки.

Модельерский рисунок отличается от классического рисования не только вытянутыми пропорциями фигуры, но и обобщенной, плоскостной трактовкой изображения, а также условной постановкой фигуры в динамике или статике.

Приступая к изображению, очень важно выбрать движение и правильный ракурс модели. Постановка фигуры может быть простой (статичной) и сложной (динамичной). К статичной постановке относится рисование фигуры с опорой на две ноги. Динамично воспринимается модель, стоящая с опорой на одну ногу. Для рисования фигуры с различной

пластикой движения тела необходимо наметить и проследить направление вспомогательной вертикали, проходящей через центр тяжести от яремной ямки до середины горизонтальной линии, соединяющей точки опоры. За точку опоры следует принимать плоскость стопы. Вспомогательная вертикальная линия является осью равновесия фигуры.

Для изображения модели в динамике ось равновесия должна проходить строго вертикально от яремной ямки до внутренней лодыжки опорной ноги. При изображении фигуры с опорой на две ноги вспомогательная линия будет располагаться строго посередине — между точками опоры стоящей фигуры. Средняя линия — ось симметрии фигуры — помогает наметить пластику движения и конструктивную схему всей фигуры, т. е. определить положение головы, торса и ног. Она следует контурам тела и в зависимости от наклона торса имеет прямую, плавную или S-образную конфигурацию. Наметив контуры рисунка легкой линией карандаша, следует проверить основные пропорции модели.

Чистовые эскизы в этой главе выполнены преимущественно фломастером, чтобы облегчить калькирование.

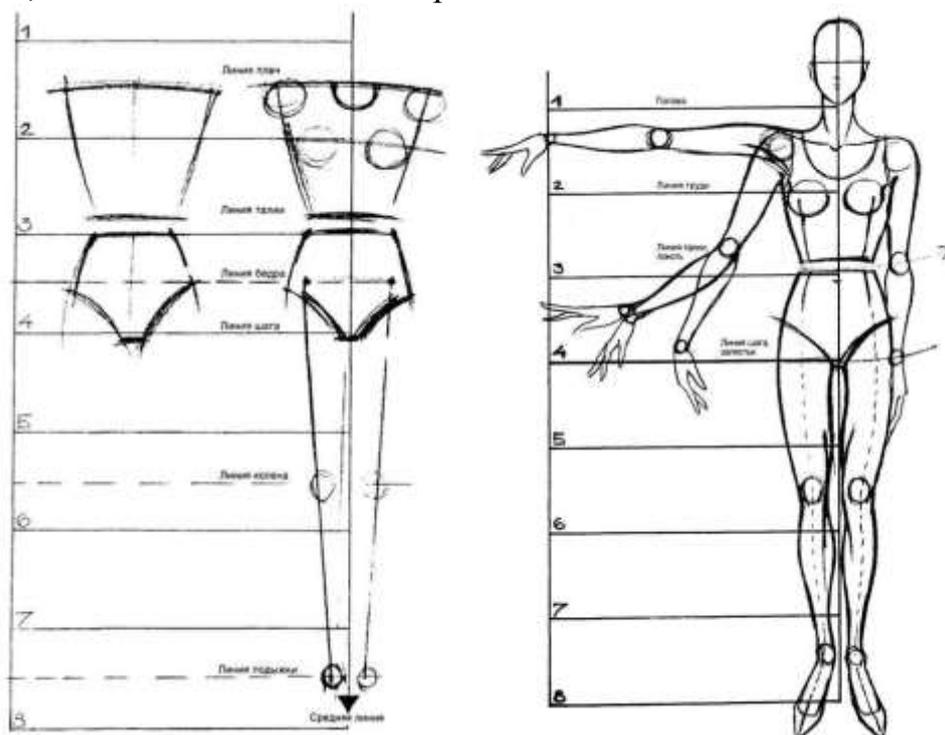


Рисунок 3 – Схема пропорций

Рисунок фигуры начинают с общего построения схемы пропорций. Для этого необходимо определить основные конструктивные линии: плеч, талии, бедер, колен и стоп, а также наметить положение соответствующих суставов: плечевого, коленного и голеностопного.

В основе современного модельерского рисунка лежат практические знания и навыки:

- зрительное восприятие внешнего мира;
- видение гармоничных пропорциональных отношений частей и целого;
- наблюдательность и тренировка;
- постоянная практика в работе над рисунком; изучение анатомии человеческого тела;
- анализ современных методик модельерского рисунка.

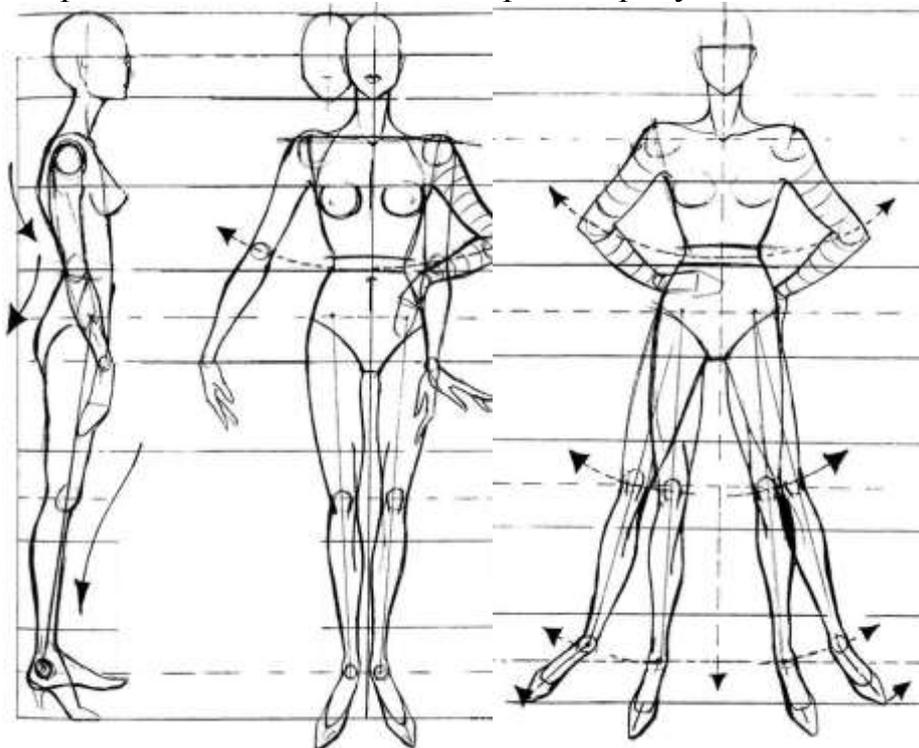


Рисунок 4 – Схема пропорций

Ширина головы составляет примерно две трети от ее длины; ширина плеч примерно вдвое превышает длину головы или втрое — ее ширину.

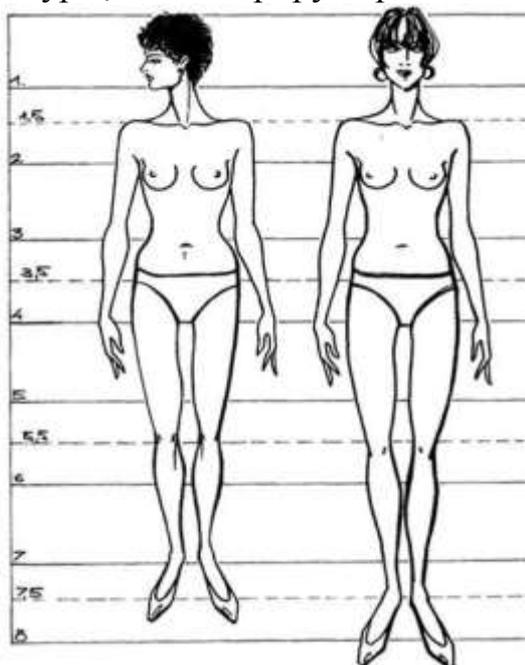
Ширина по линии талии женской фигуры соответствует примерно длине головы, а ширина по линии бедер превышает длину головы в полтора раза.

Начинающие рисовальщики в начале обучения испытывают трудности в изображении пропорций, убедительной передаче движения, изгиба торса или ракурса модели. Самое простое для восприятия и поэтому самое распространенное изображение постановки фигуры на листе — это статичная модель с прямой линией плеч и бедер, стоящая в фас. Положение средней линии (оси симметрии) фигуры соответствует положению вспомогательной вертикали или оси равновесия.

Для практической работы могут потребоваться фигуры с различными пропорциями. Чтобы виртуозно овладеть техникой рисунка, следует практиковаться в эскизировании, сопоставляя и анализируя нюансы изображения фигур с естественными и вытянутыми пропорциями ног.

Благодаря различному наклону головы, найденному интересному положению рук и ног можно оригинально варьировать даже простые

статичные постановки фигуры, демонстрируя оригинальные особенности.



а б

Рисунок 5 – Соизмерение фигур: а) с естественными пропорциями; б) с удлинёнными пропорциями

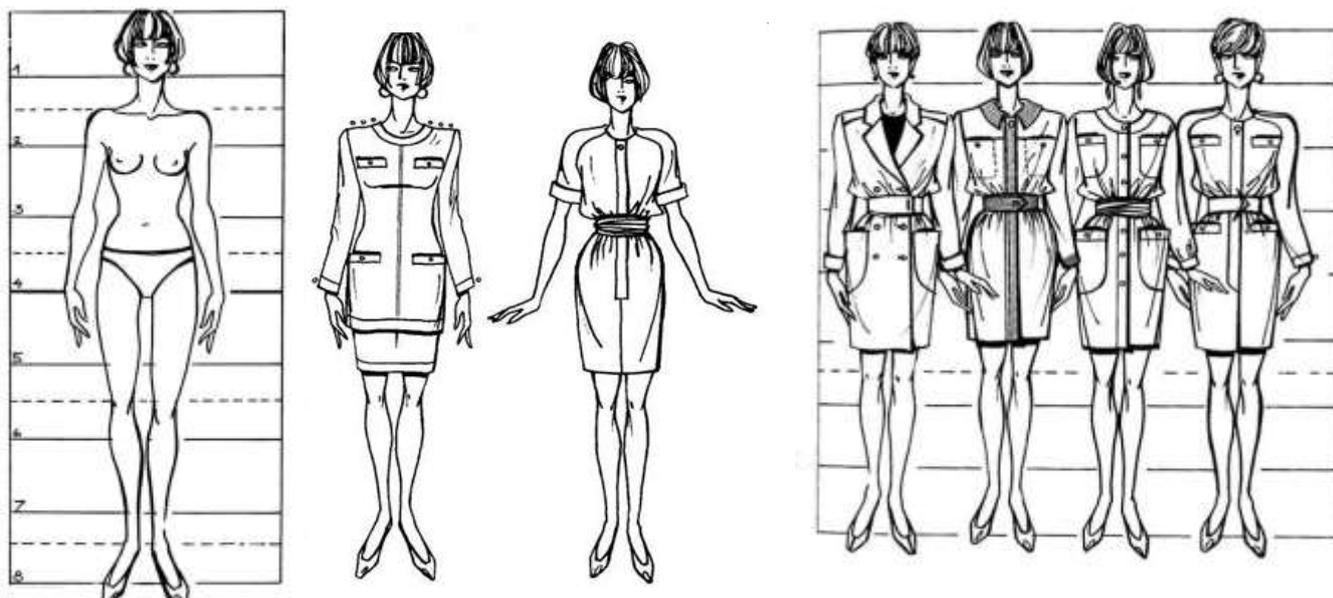


Рисунок 6 — Эскиз модели вида спереди в статике

В процессе работы над рисунком фигуры рекомендуется начинать зарисовки, переходя постепенно от простого к сложному. Изображение анфас выполнить проще, т. к. такие детали одежды, как карманы, воротники, а также линии швов, можно располагать совершенно симметрично

относительно линии середины.

Следует обратить внимание на то, как одежда облегает фигуру, какие при этом образуются складки и как ложится ткань.

В изображениях моделей одежды лицо, прическа и аксессуары должны поддерживать общий стиль модели, но не отвлекать от главного.

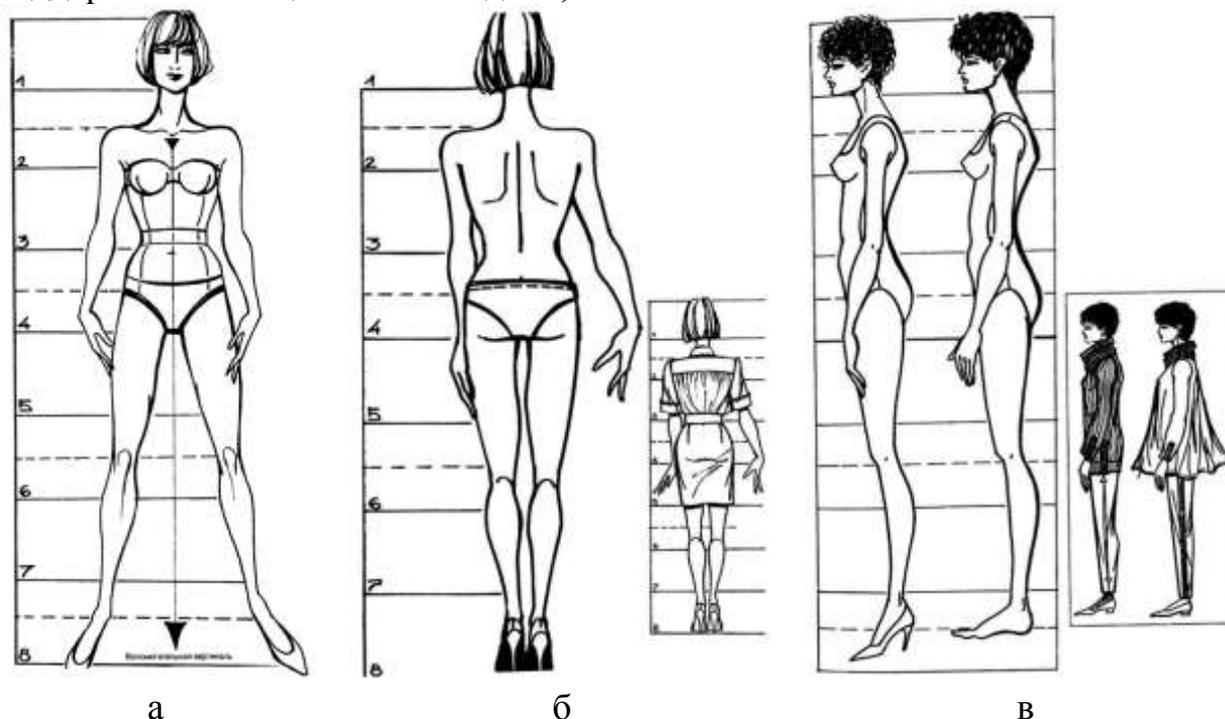


Рисунок 7 – Виды эскиза модели: а) спереди; б) сзади; в) в профиль

Для создания эскиза костюма от модельера требуется изображение фигуры как спереди, так и с видом сзади. Поэтому так необходимо умение рисовать модель со спины.

Иногда бывает достаточно технического рисунка (изображения единичного изделия без фигуры, но с соблюдением всех пропорций), который дает представление о покрое модели.

Рисунок модели в профиль необходим в тех случаях, когда конструкция и технологические элементы костюма расположены сбоку. Например, для изображения моделей брюк, у которых необходимо показать сложный силуэт, продемонстрировать детали оформления рукава или линии боковых швов всего изделия.

Высота каблука значительно меняет осанку всей фигуры. Это надо учитывать при изображении женской фигуры в обуви на каблуке.

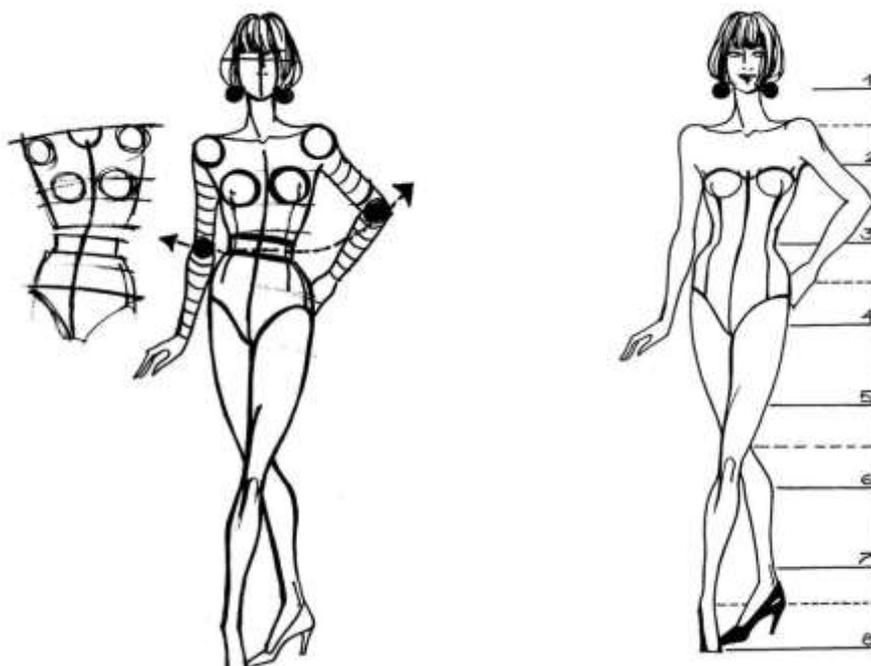


Рисунок 8 – Рисунок эскиза модели вида спереди в динамике

При изображении динамичной фигуры линия плеч и линия бедер имеют противоположные направления. Линия груди параллельна линии плеч, а линия бедер повторяет наклон линии талии. Средняя линия фигуры в данной постановке принимает плавную S-образную форму. Радиус, проведенный на рисунке пунктирной линией, помогает определить положение локтевых суставов для изображения фигуры в динамике.

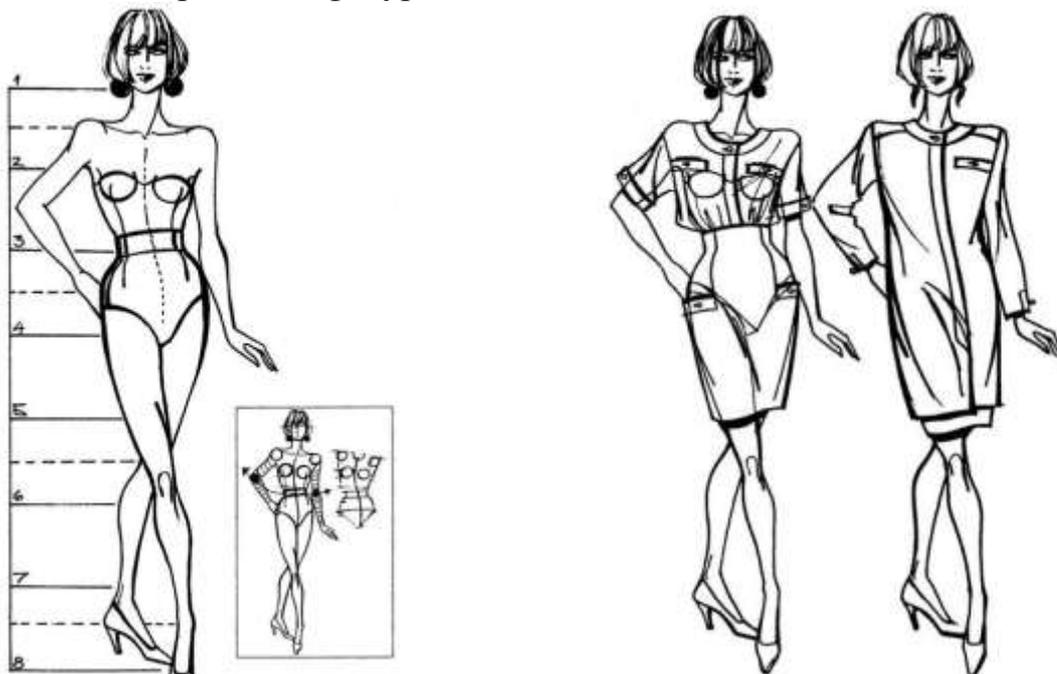


Рисунок 9 – Эскиз модели вида спереди в динамике

В данной постановке очень важно определить положение торса и таза, плечевого пояса и конечностей. Изображая фигуру в движении, следует учитывать, что линия плеч и линия бедер имеют противоположные направления. Корпус тела несколько отклонен в сторону относительно линии бедер.

Средняя линия, намеченная пунктиром, помогает в рисовании зеркально расположенных конструктивных элементов и технологических деталей костюма.

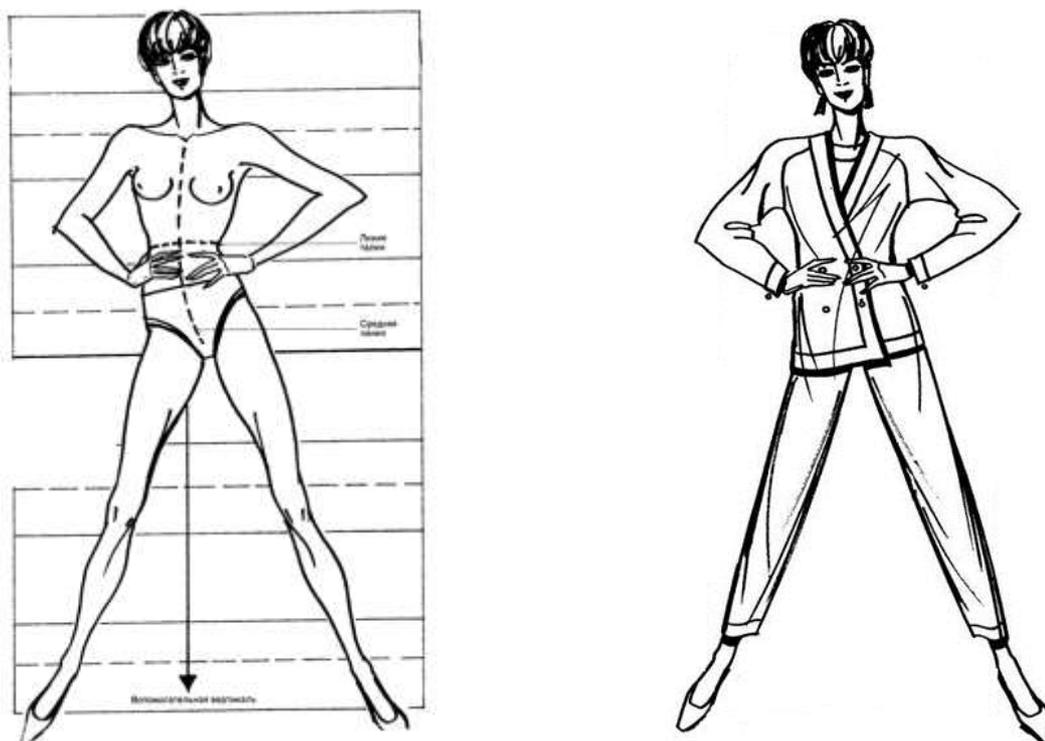


Рисунок 10 – Рисунок эскиза модели вида спереди в активной динамике

Фигура изображена в постановке с опорой на две ноги с активным смещением корпуса относительно линии бедер. Вспомогательная линия находится между двумя точками опоры, расположена строго вертикально, имеет соответствующее смещение в сторону центра тяжести фигуры.

Данная постановка с удлинненными пропорциями ног наиболее ярко демонстрирует костюм, особенно подходит для эффектного изображения брюк. Руки, лежащие на талии и согнутые в локте, полнее демонстрируют характерные особенности покроя рукава, как, например, реглан или кимоно. Разметка застежки двубортного пиджака симметрична относительно средней линии модели.

Эта фигура рассчитана на основе соотношения роста к длине головы, равного 8,5. Намеченные линии длины рукава и вспомогательные линии швов очень полезны при конструировании и моделировании формы костюма

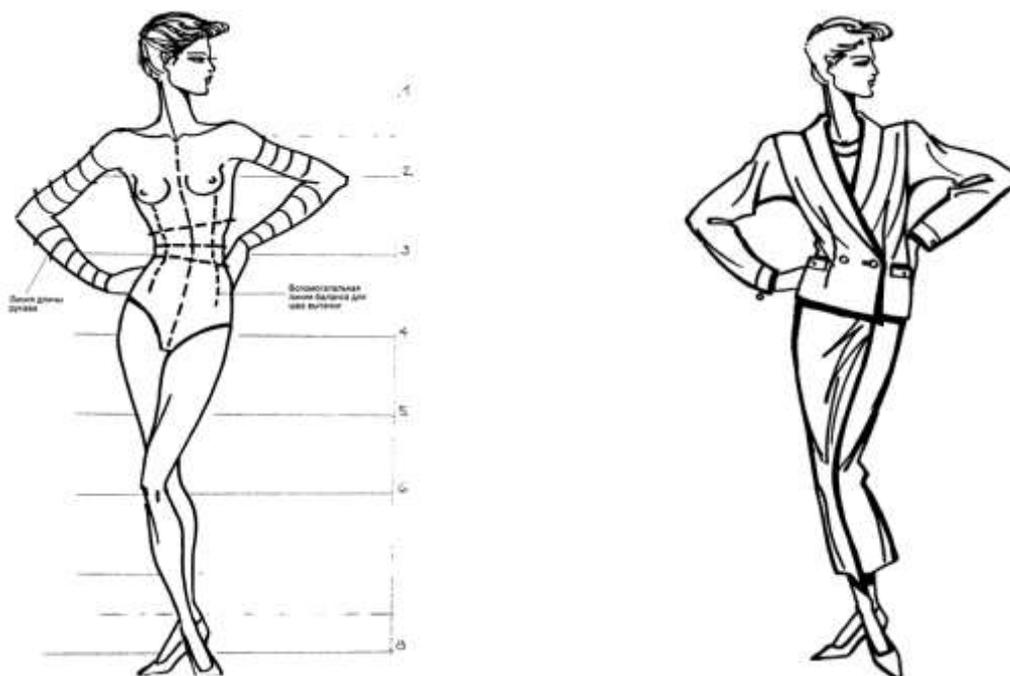


Рисунок 11 – Эскиз модели вида спереди в активной динамике

Динамичная постановка фигуры с опорой на одну ногу убедительно демонстрирует прямой, свободный силуэт костюма. Очертания ног, поставленных вместе в одну линию, подходят, прежде всего, для изображения узких юбок-карандашей. Активно согнутые в локте руки подчеркивают конструкцию изделия в области плеча и проймы. Линии костюма плавно повторяют пластику фигуры.



Рисунок 12 – Эскиз модели вида спереди в активной динамике

Фигура в ракурсе с поворотом торса. Все вертикальные линии фигуры смещены с учетом законов перспективы. Средняя линия повторяет динамичный контур изгиба торса в области груди и живота. Вспомогательные пунктирные линии нанесены для последующего рисунка модели одежды.

Сложные объемные формы и ультрасовременные силуэты костюмов наиболее выразительно смотрятся на фигурах, изображенных в активном движении. Для того чтобы подчеркнуть оригинальные детали и контрастные сочетания фактур тканей в представленных моделях, была выбрана динамичная постановка фигуры в ракурсе. Однако рисование таких фигур требует опыта, так как считается одним из сложных в модельерском рисунке.

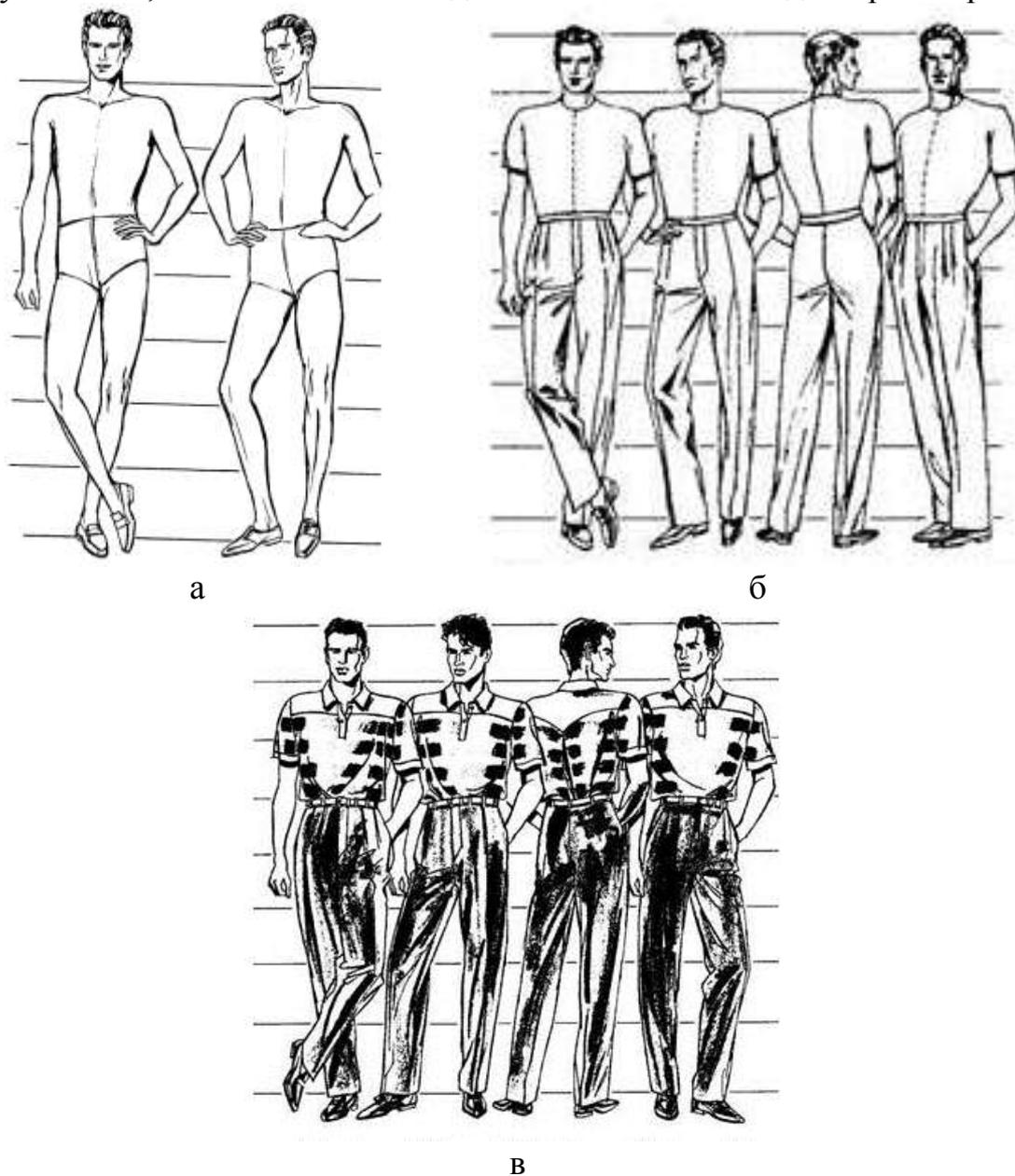


Рисунок 13 – Мужская фигура: а) пропорции; б), в) эскизы в динамике с контрастными сочетаниями фактур тканей

Различия в пропорциях мужской и женской фигуры заложены в строении скелета и развитии мышц, формирующих внешнюю форму тела. Мужчины обычно выше ростом, плечи всегда значительно шире бедер, шея более короткая и широкая. В контурах мужской фигуры резче выделяются костные выступы и мышечные рельефы, особенно в области плечевого пояса. Очертания мужской фигуры имеют прямоугольную форму. При рисовании следует учесть, что у мужчин более широкая талия, чем у женщин, и размер стопы и кисти сравнительно больше. Для убедительной постановки мужской фигуры на плоскости и для графической передачи пластики движения тела необходимо наметить среднюю линию фигуры. Рисую со спины, нужно наметить соответствующую линию, идущую по позвоночнику до опорной ноги. Способы постановки мужской фигуры в динамике или статике аналогичны схеме рисования женской фигуры. При моделировании мужской одежды рекомендуется использовать такие ракурсы, в которых постановка ног позволяет увидеть ширину и покрой брюк.

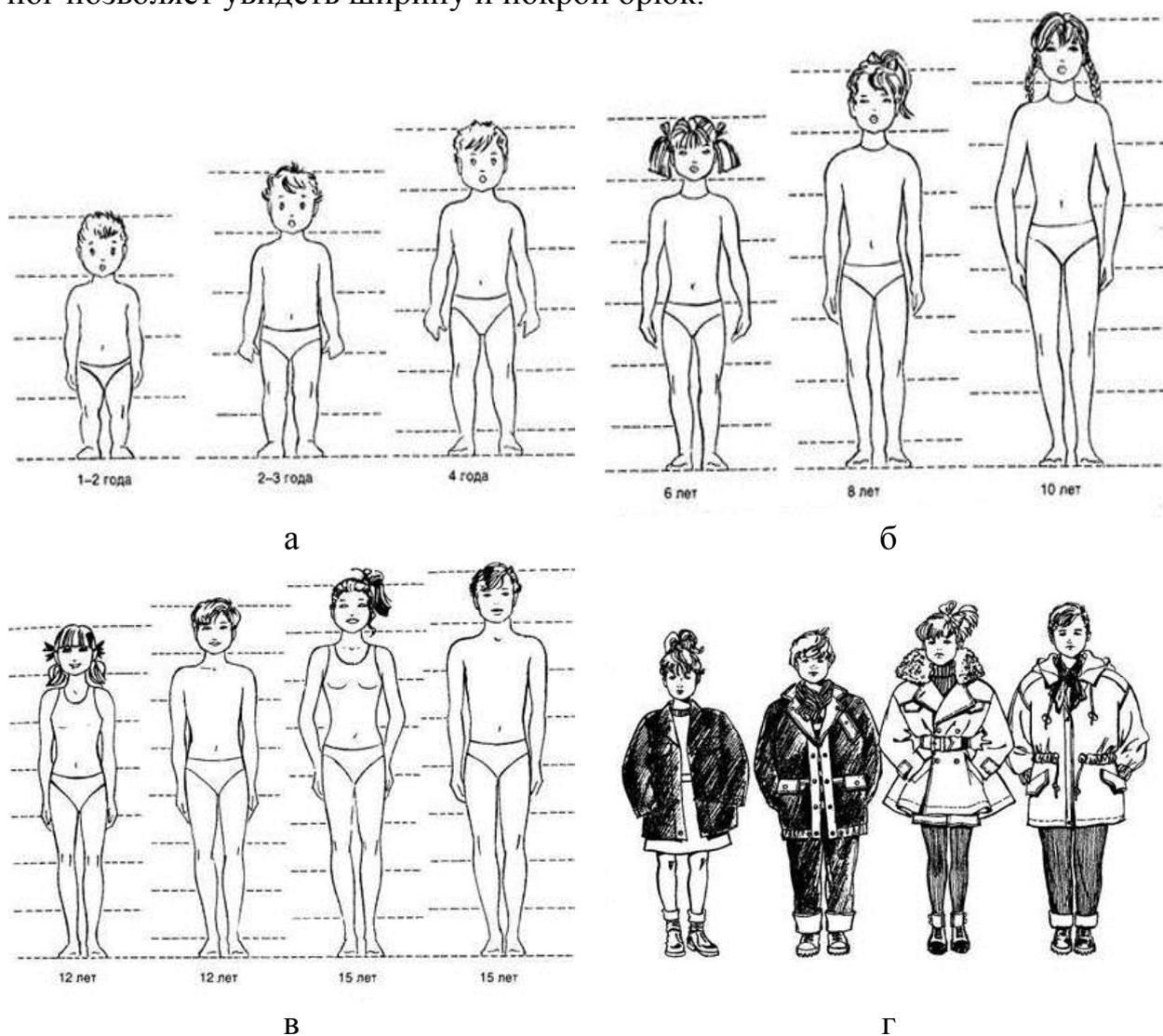


Рисунок 14 – Детская фигура: а), б), в) пропорции; г) эскизы в статике

При рисовании и моделировании детской одежды нужно помнить о возрастных особенностях телосложения ребенка. Схемы пропорций детских фигур наглядно демонстрируют, как с возрастом меняются соотношения размера головы и длины рук, ног и ступней к росту ребенка.

В годовалом возрасте высота головы относится к длине тела как 1:4. Шея короткая, большой живот и относительно длинные руки. С возрастом фигура ребенка вытягивается и худеет, шея и лицо удлиняются, туловище меняет форму. У 10 – 12-летнего ребенка голова укладывается в росте примерно 7 раз.

Фигура подростка 15-ти лет по пропорциям близка к фигуре взрослого человека, но отличается более стройными и легкими очертаниями. Модели были созданы с помощью кальки, наложенной на схему пропорций.

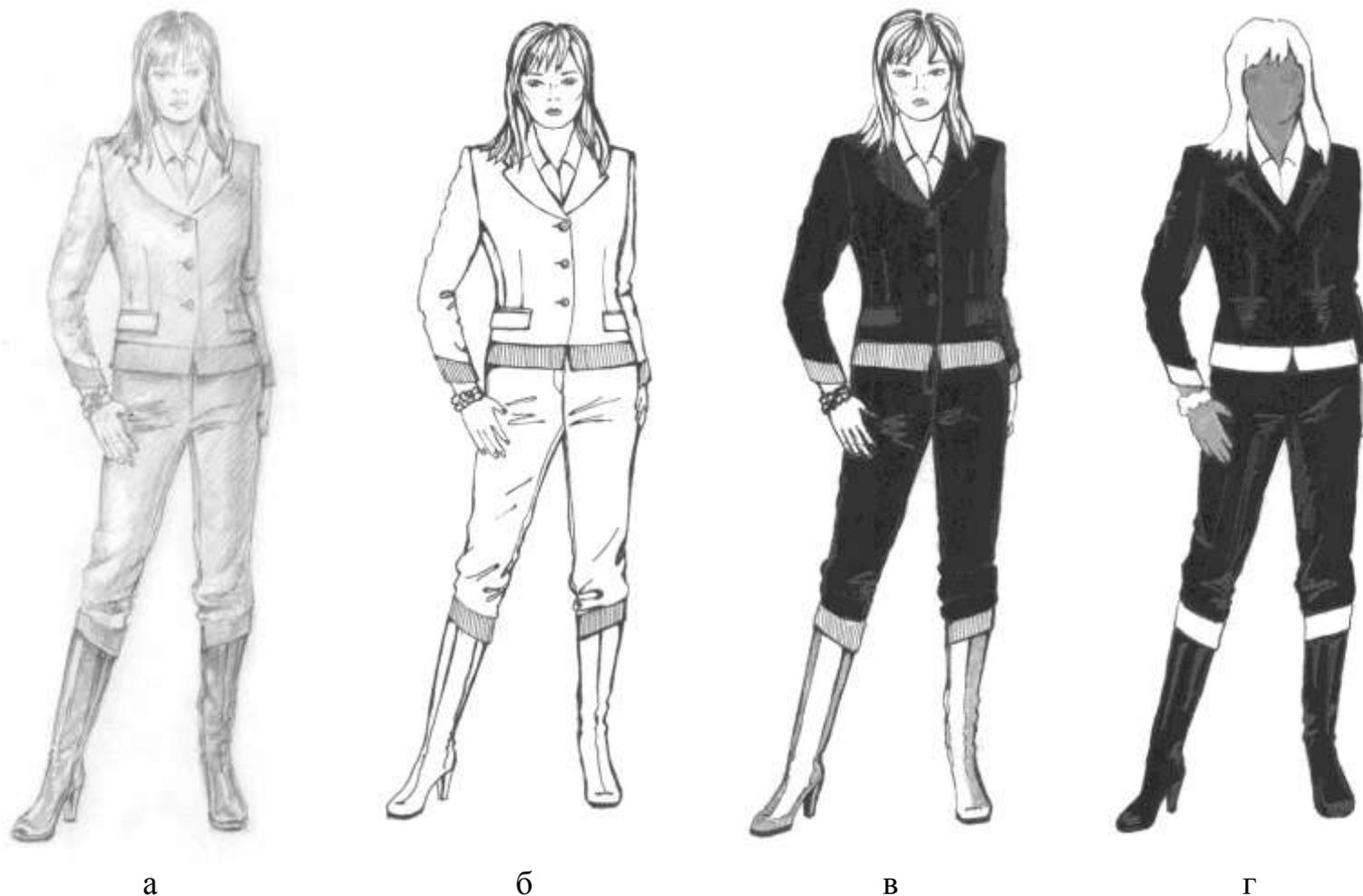


Рисунок 1.А – Пример № 1 выполнения контрольной работы студ. группы ЗШ-81а Любчук О. А.:
 а) рисунок фигуры человека в костюме с натуры; б) творческая переработка рисунка фигуры человека в костюме с натуры в линейное решение; в) творческая переработка рисунка фигуры человека в костюме с натуры в пятновое решение; г) творческая переработка рисунка фигуры человека в костюме с натуры в линейно-пятновое решение;



д



е



ж

д) эскиз фигуры человека в костюме в линейном решении; е) эскиз фигуры человека в костюме в пятновом решении; ж) эскиз фигуры человека в костюме в линейно-пятновом решении;



з



и



к

з) эскиз фигуры человека в костюме с передачей фактуры в чёрно-белой графике; и) эскиз фигуры человека в костюме в цвете; к) эскиз фигуры человека в костюме в цвете с передачей фактуры конкретно предложенного вида материала



а



б



в



г

Рисунок 2.А – Пример № 2 выполнения контрольной работы студ. группы ЗШ-81а Овсиенко И. В.:

а) рисунок фигуры человека в костюме с натуры (женской или мужской); б) творческая переработка рисунка фигуры человека в костюме с натуры в линейное решение; в) творческая переработка рисунка фигуры человека в костюме с натуры в пятновое решение; г) творческая переработка рисунка фигуры человека в костюме с натуры в линейно-пятновое решение;



д



е



ж

д) эскиз фигуры человека в костюме в линейном решении; е) эскиз фигуры человека в костюме в пятновом решении; ж) эскиз фигуры человека в костюме в линейно-пятновом решении;



з



и



к

з) эскиз фигуры человека в костюме с передачей фактуры в чёрно-белой графике; и) эскиз фигуры человека в костюме в цвете; к) эскиз фигуры человека в костюме в цвете с передачей фактуры конкретно предложенного вида материала



а



б



в



г

Рисунок 3.А – Пример № 3 выполнения контрольной работы студ. группы ЗШ-84а Коленда Т. В.:
а) рисунок фигуры человека в костюме с натуры (женской или мужской); б) творческая переработка рисунка фигуры человека в костюме с натуры в линейное решение; в) творческая переработка рисунка фигуры человека в костюме с натуры в пятновое решение; г) творческая переработка рисунка фигуры человека в костюме с натуры в линейно-пятновое решение;



д



е



ж

д) эскиз фигуры человека в костюме в линейном решении; е) эскиз фигуры человека в костюме в пятновом решении; ж) эскиз фигуры человека в костюме в линейно-пятновом решении;



з



и



к

з) эскиз фигуры человека в костюме с передачей фактуры в чёрно-белой графике; и) эскиз фигуры человека в костюме в цвете; к) эскиз фигуры человека в костюме в цвете с передачей фактуры конкретно предложенного вида материала



а



б



в



г

Рисунок 4.А – Пример № 4 выполнения контрольной работы студ. группы ЗШ-84а Луковец Е. В.:
 а) рисунок фигуры человека в костюме с натуры (женской или мужской); б) творческая переработка рисунка фигуры человека в костюме с натуры в линейное решение; в) творческая переработка рисунка фигуры человека в костюме с натуры в пятновое решение; г) творческая переработка рисунка фигуры человека в костюме с натуры в линейно-пятновое решение;

31



д



е



ж

д) эскиз фигуры человека в костюме в линейном решении; е) эскиз фигуры человека в костюме в пятновом решении; ж) эскиз фигуры человека в костюме в линейно-пятновом решении;

32



з



и



к

з) эскиз фигуры человека в костюме с передачей фактуры в чёрно-белой графике; и) эскиз фигуры человека в костюме в цвете; к) эскиз фигуры человека в костюме в цвете с передачей фактуры конкретно предложенного вида материала

Список рекомендуемых литературных источников

1. Уотсон, Э. У. Искусство карандашного рисунка / Э. У. Уотсон ; пер. с англ. Е. Л. Орлова. – Минск : Попурри, 2004. – 152 с. : ил.
2. Гордон, Л. Рисунок. Техника рисования фигуры человека / Л. Гордон. – Москва : ЭКСМО-Пресс, 2001. – 144 с. : рис.
3. Бердник, Т. О. Основы художественного проектирования костюма и эскизной графики : учеб. пособие / Т. О. Бердник. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2005. – 352 с. : ил.
4. Козлова, Т. В. Костюм. Теория художественного проектирования : учебник для студентов вузов, обучающихся по спец. 071501 "Художественное проектирование костюма" / Т. В. Козлова, Е. А. Заболотская, Е. А. Рыбкина ; под общ. ред. Т. В. Козловой. – Москва : МГТУ им. А. Н. Косыгина : Совьяж Бево, 2005. – 380 с. : рис.
5. Ермилова, В. В. Моделирование и художественное оформление одежды : учеб. пособие / В. В. Ермилова, Д. Ю. Ермилова. – Москва : Мастерство: Изд. центр «Академия» : Высш. шк., 2001, 2000. – 184 с. : ил.
6. Медведева, Т. В. Художественное конструирование одежды : учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по спец. «Сервис» / Т. В. Медведева. – Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2005, 2003. – 480 с. : рис., прил.
7. Пармон, Ф. М. Рисунок и графика костюма / Ф. М. Пармон, Т. П. Кондратенко. – стер. изд. – Москва : Архитектура-С, 2005. – 208 с. : рис.
8. Сафина, Л. А. Дизайн костюма : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по спец. 052400 "Дизайн" / Л. А. Сафина, Л. М. Тухбатуллина, В. В. Хамматова. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2006. – 390 с. : ил.