

# Содержание

**Первая неделя.** Давайте сперва научимся рисовать тело. Разберемся с цветами . . . . . 3

Этап 01	Ориентирование . . . . .	4
Этап 02	Правило восьми голов . . . . .	10
Этап 03	Прямое положение — анфас (женщина) . . . . .	12
Этап 04	Прямое положение — анфас (ноги расставлены) . . . . .	19
Этап 05	Позы модели стоя и при ходьбе . . . . .	25
Этап 06	Изменения в повернутом туловище . . . . .	36
Этап 07	Стоящая поза модели (диагональный вид) . . . . .	53

**Вторая неделя.** Давайте научимся рисовать части тела и предметы одежды . . . . . 67

Этап 08	Варианты поз . . . . .	68
Этап 09	Как рисовать лицо/голову . . . . .	76
Этап 10	Технический рисунок 1: предметы одежды нижней половины тела . . . . .	99
Этап 11	Технический рисунок 2: предметы одежды верхней половины тела . . . . .	107
Этап 12	Одежда на теле . . . . .	115
Этап 13	Обводка . . . . .	125
Этап 14	Раскрашивание . . . . .	133

**Третья неделя.** Попробуем рисовать красками . . . . . 137

Этап 15	Упражнение 1 (Раскрашивание цилиндров) . . . . .	138
Этап 16	Как раскрашивать (практические примеры) . . . . .	145
Этап 17	Изображение тканей: фокус на нити ткани . . . . .	149
Этап 18	Изображение тканей 2: различные материалы/узоры . . . . .	164
Этап 19	Дизайнерский эскиз по фотографии: 1 . . . . .	170
Этап 20	Дизайнерский эскиз по фотографии: 2 . . . . .	177
Этап 21	Дизайнерский эскиз по фотографии: 3 . . . . .	188

**Четвертая неделя.** Овладение дизайнерским эскизом и создание собственного дизайна . . . . . 193

Этап 22	Дизайнерский эскиз по фотографии: 4 . . . . .	194
Этап 23	Дизайнерский эскиз по фотографии: 5 . . . . .	199
Этап 24	Дизайнерский эскиз по фотографии: 6 . . . . .	204
Этап 25	Идеи скетчей для оригинального дизайна . . . . .	209
Этап 26	Набросок технического рисунка . . . . .	212
Этап 27	Набросок дизайнерского эскиза . . . . .	215
Этап 28	Раскрашивание . . . . .	218





# Первая неделя

Давайте сперва научимся  
рисовать тело

Разберемся с цветами

## Что такое дизайнерский эскиз?

Дизайнерские эскизы, иными словами, рисунки одежды, используемые ее производителями, можно условно разделить на две большие категории. Одна иллюстрация, известная как модная, помимо непосредственно дизайна изделия, отражает общую согласованность предметов одежды и стиль. Вторая иллюстрация, называемая техническим рисунком, просто передает форму и детали одежды.

Основываясь на концепции, представленной мерчендайзером (МД), дизайнеры одежды продумывают варианты дизайна в соответствии с элементами, которые подвержены сезонным изменениям, например тканями или материалами, цветами, формами и деталями. В ходе данного процесса дизайнерский эскиз используется как средство выражения и передачи своих идей окружающим. Создатели узоров опираются на эти рисунки при разработке узоров и подготовке спецификаций, на основе которых шьются готовые изделия. В розничных магазинах дизайнерские эскизы иногда используются в каталогах, демонстрируемых покупателям. Таким образом, дизайнерские эскизы играют важную роль, указывая направление, в котором движутся производители одежды.

Учитывая крайне богатое разнообразие дизайнерских эскизов — от детально прорисованных до искаженных, — порой бывает нелегко определить, как создать подходящий рисунок для той или иной цели. На данном этапе предлагаются критерии обоснования выбора, дополненные различными дизайнерскими эскизами.

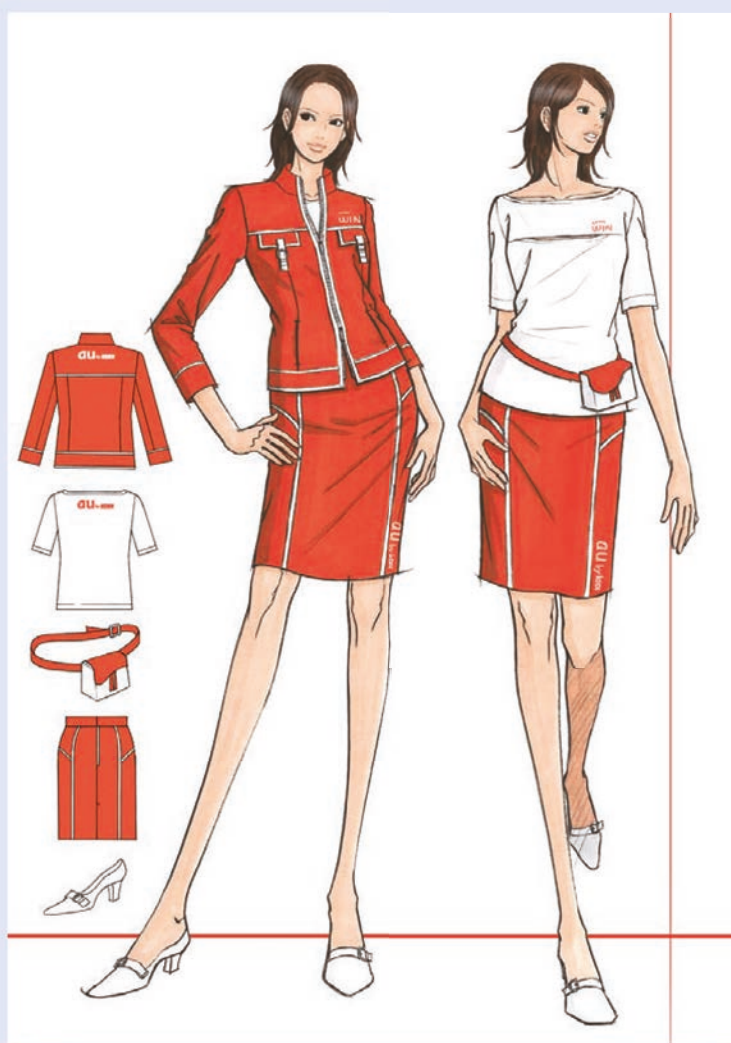
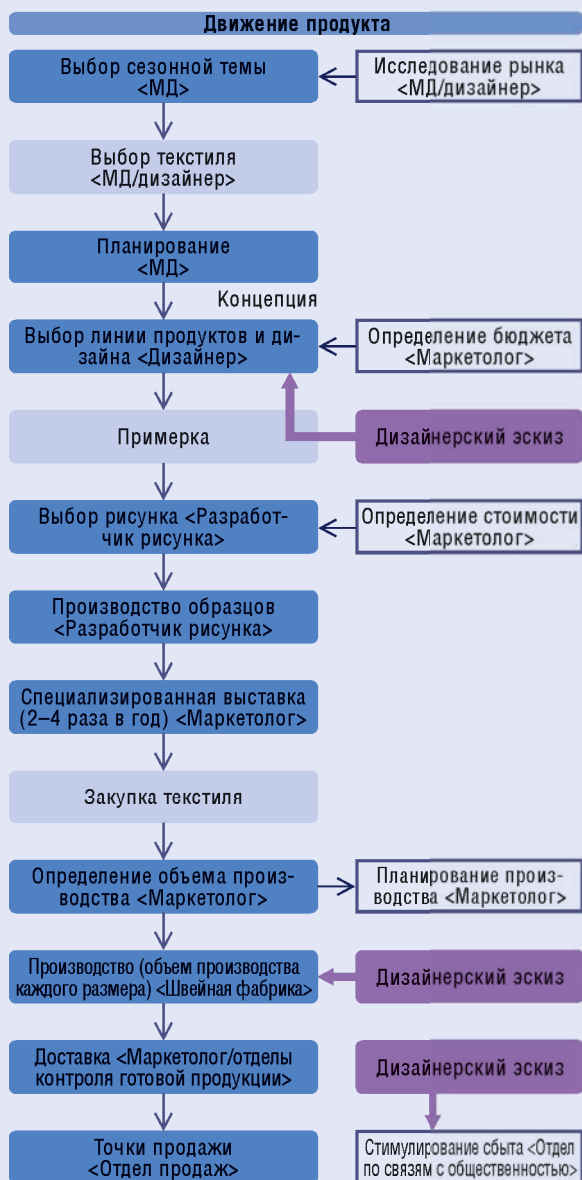


Рис. 1. Типичный пример дизайнерского эскиза, характерного для производства униформы. Для конкурсов дизайна зачастую нанимается профессиональный фэшн-иллюстратор, который готовит рисунки более высокого качества. (Униформа, предложенная для компании — оператора мобильной связи KDDI.)

< >: персонал/ответственный отдел МД: мерчендайзер



Рис. 2. В некоторых случаях элементы ансамбля изображаются не полностью, например, части одежды представлены по отдельности (униформа, предложенная Chanel Parfum).

На рисунках 1 и 2 приведены примеры наиболее распространенных дизайнерских эскизов, где основной дизайн занимает центральное положение, а невидимые элементы располагаются рядом в виде технического рисунка или маленьких иллюстраций.

Производители одежды применяют разделение труда, и когда рабочий процесс выполняется несколькими сторонами, такими как МД, дизайнер, разработчик рисунка, швейная фабрика и розничный магазин, то становится очевидным, насколько важно, чтобы один эскиз отражал все мельчайшие детали.

В случае дизайнерской коллекции, когда иллюстратор отвечает за единое направление, с помощью дизайнерского эскиза, в фокусе которого находится образ (см. рис. 3), гораздо эффективнее передавать чувства, пробуждаемые одеждой. Дизайнерские эскизы для конкурсов также создаются посредством индивидуального художественного исполнения.



Рис. 3. Подобный метод изображения с акцентом на цельный образ традиционно применяется в рисунках для коллекций и конкурсов (рисунок выполнен вручную и обработан на компьютере).



← Уровень глаз

На рисунке 4 изображено несколько фигур. Использование более чем одной фигуры в одном рисунке создает дизайн с визуальным ритмом, иными словами, такой метод повторного и эффективного выражения идеи дизайнера воздействует на подсознание покупателей на глубинном уровне. Учитывая усложненную визуальную композицию, данный рисунок можно отнести скорее к фэшн-иллюстрации, чем к простому дизайнерскому эскизу. Используемый в данном случае прием позволяет безошибочно отличить творение дизайнера от работ конкурентов, он также незаменим во время дизайнерских конкурсов, так как позволяет завоевать право планирования и производства.

На рисунке 5 представлены швейные спецификации, служащие связующим звеном между производителем одежды и швейной фабрикой. В них содержится информация касательно размеров, текстиля и методов шитья. Готовится она разработчиком рисунков, а техническая схема исполняется дизайнером.

На рисунке 6 показаны ответы производителя одежды, включая несколько технических рисунков, на опросник, отправленный журналом. Отдел связей с общественностью компании-производителя сообщает различным средствам массовой информации сезонную тематику и дизайнерские детали, рассылая эскизы и комментарии. Если у сотрудников PR-отдела имеется опыт в создании технических рисунков, они без труда понимают эскизы, создаваемые дизайнером, а в случае необходимости могут даже самостоятельно готовить дополнительные эскизы. Независимо от профессии (PR или маркетинг) умение рисовать играет важную роль в построении карьеры любого лица, занятого в сфере производства одежды.

Рис. 4. Группа фигур; характерна для детальных макетов, предназначенных для презентаций. Для заднего фона используется перспектива в одну точку. Изображение с перспективой имеет большое значение для эскизов с несколькими фигурами. В данном случае уровень глаз располагается на линии глаз женских фигур — одной горизонтальной линии (рисунок выполнен вручную и обработан на компьютере).

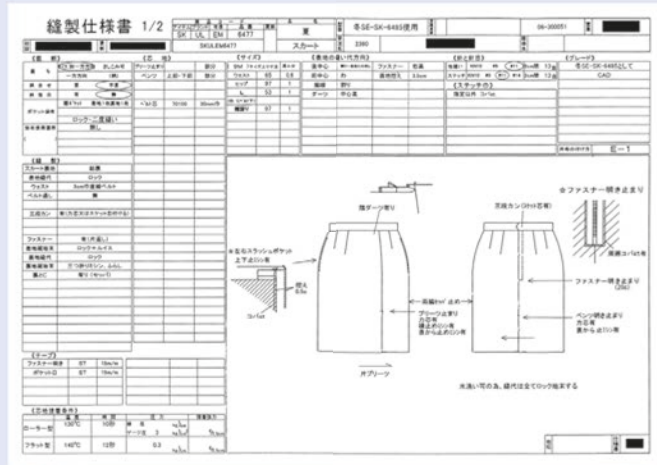
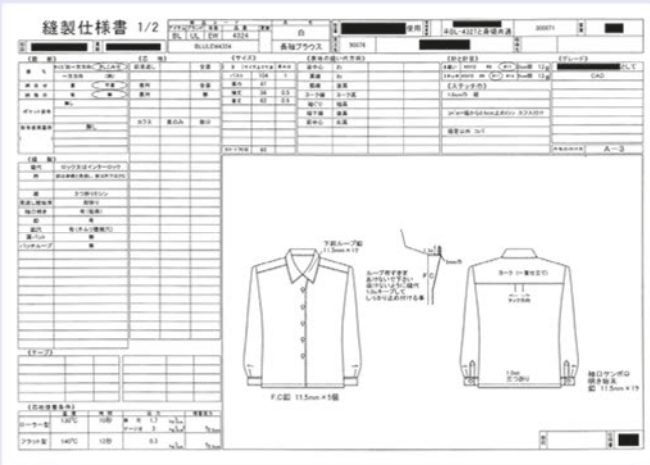


Рис. 5. Швейные спецификации содержат не только конструкцию изделия, но и подробные инструкции, включая метод шитья.

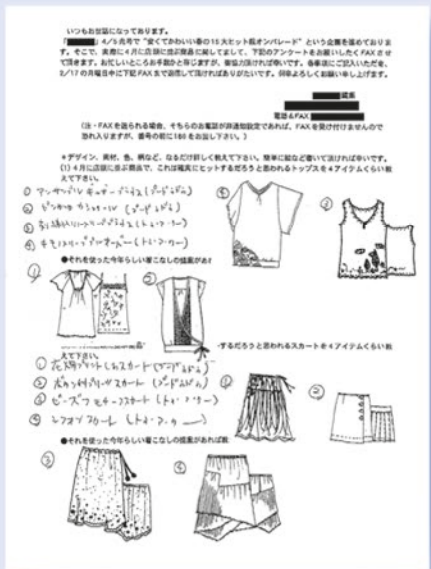
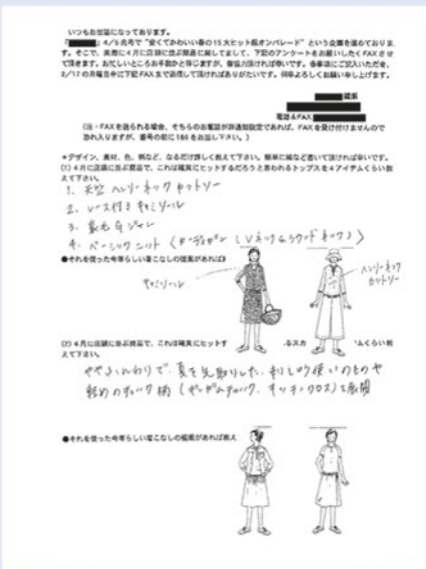


Рис. 6. Информация, предоставленная СМИ; PR-отдел компании-производителя продвигает свою продукцию, подробно отвечая на вопросы медиа.

Как уже упоминалось, существует широкий диапазон методов изображения в зависимости от конкретной цели, однако стандартная основная задача при создании дизайнерского эскиза сводится к «верной подаче и передаче идей и образов».

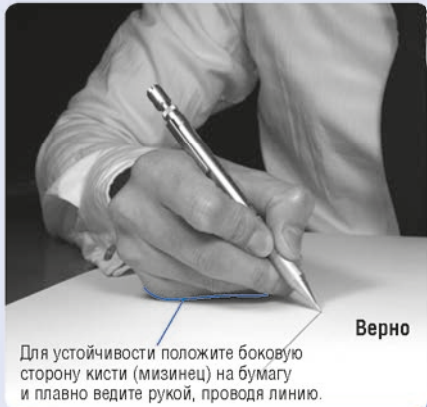
Для осуществления этого необходимо:

- изучить наилучшим образом сбалансированные пропорции одетого тела;
- изучить конструкцию изделий, пропорции одежды и правильно выбрать цвет.

Давайте попробуем создать дизайнерский эскиз, опираясь на эти два пункта.

## Рисование линии от руки

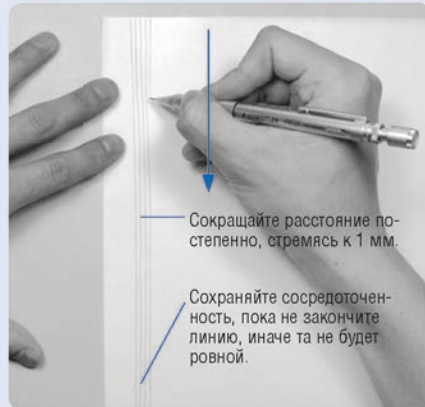
Ведите прямую линию, как будто режете ножом



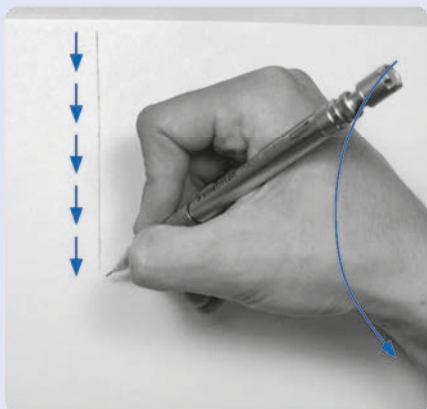
Работайте карандашом твердостью М или мягче. Карандаши с твердыми грифелями вроде Т оставляют царапины и делают поверхность бумаги неровной. Ведите линию мягко, без излишнего нажима.



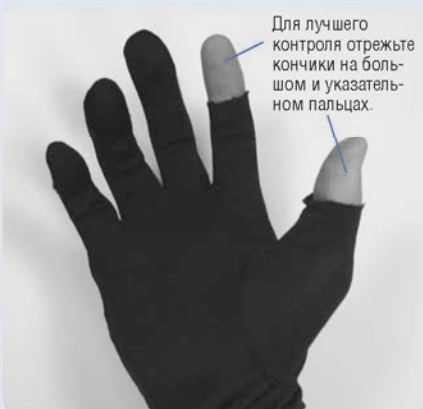
Кисть находится в неустойчивом положении, опираясь только на грифель карандаша.



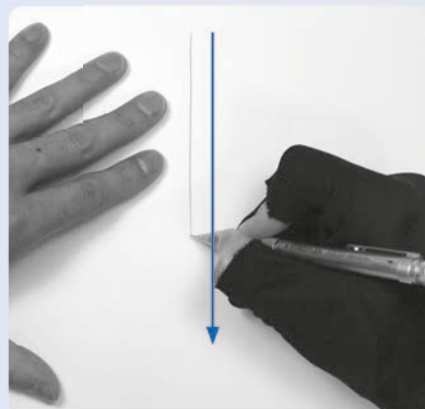
Проведите линию, словно разрезаете бумагу ножом. Двигаться должна кисть, а запястье остается неподвижным. Если локоть прижимается к телу, отодвиньте лист вбок, в сторону рисующей руки.



Попробуйте нарисовать длинную непрерывную линию, не останавливаясь. Не шевелите запястьем, в противном случае у вас будут выходить короткие изогнутые линии.

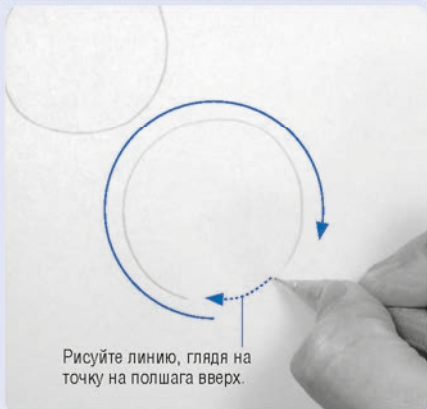


Если кисть потеет от напряжения и становится липкой, наденьте перчатку. Идеальный вариант — шелковая, она гладкая и дышащая.



Перчатка хорошо скользит, и вы сможете провести ровную прямую линию.

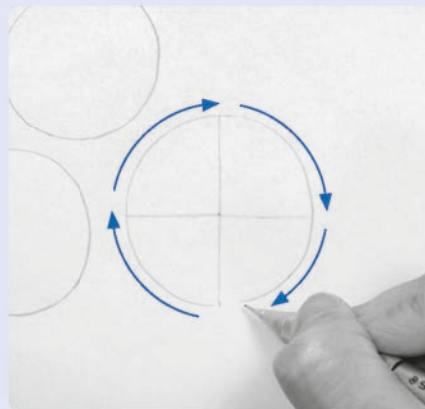
Смотрите на точку на полшага вперед



Нарисуйте круг, начиная снизу и ведя линию вверх.



Если ведущая рука у вас правая, соответствующая половина круга получается больше. Помните об этом и постарайтесь увеличить другую сторону.

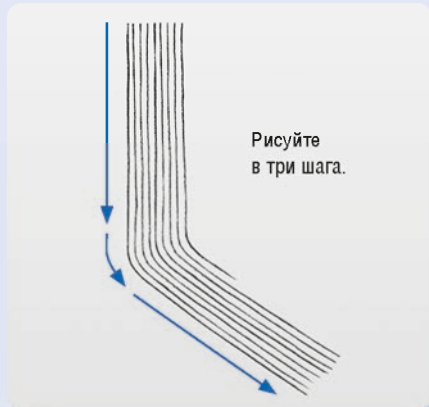


Если вам тяжело нарисовать ровный круг, сперва нарисуйте крест и ориентируйтесь по нему.

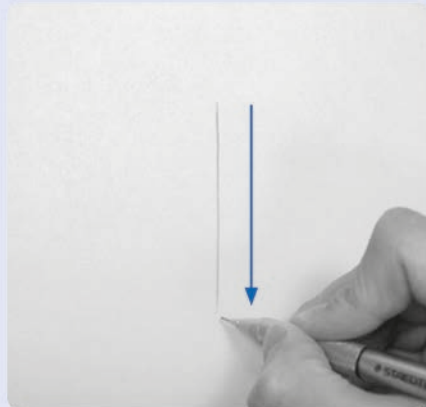
Для упражнений на этапах 1–12 подготовьте следующие предметы:

- Альбом или блокнот формата В4 или любую другую бумагу, достаточно прозрачную, чтобы просвечивал набросок.
- Карандаш твердостью М или мягче или механический карандаш.
- 30- и 50-сантиметровые линейки. Рейсшины для проведения параллельных линий.

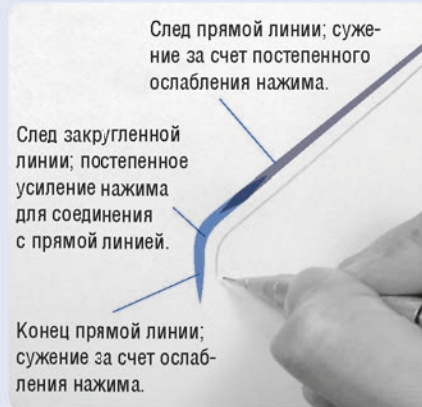
**Рисуйте прямую/изогнутую линию по шагам**



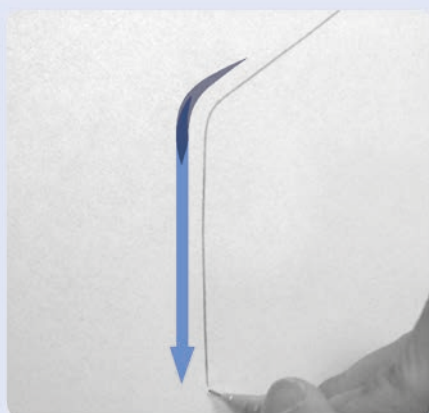
Если линия состоит из прямых и изогнутых участков, рисуйте поэтапно, останавливаясь непосредственно перед резким закруглением.



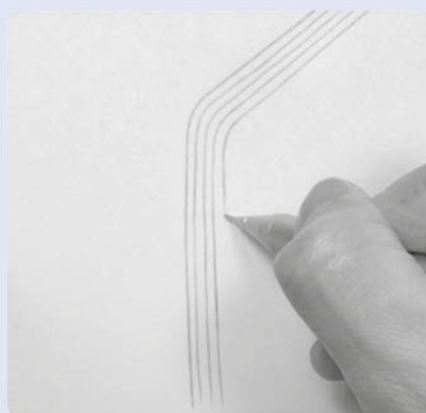
Проведите прямую линию.



Проведите закругленный отрезок.

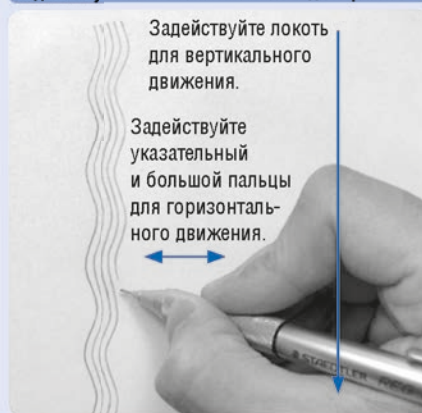


Чтобы соединить прямой и закругленный отрезки, чуть-чуть увеличьте нажим.



Проведите много параллельных линий через равные промежутки.

**Задействуйте запястье и локоть одновременно**



Для проведения волнистой линии рисуйте так же, как рисовали прямую линию, добавляя движение запястьем.

**Повторение 1-го этапа**

На первом этапе сконцентрируйтесь на рисовании линии, помня о следующих моментах:

- Для гладкого движения не отрывайте боковую сторону кисти и мизинец от бумаги.
- Для проведения прямой линии двигайте руку.
- Рисуйте прямые и изогнутые линии по шагам.
- Рисуйте волнистые линии, комбинируя вертикальные и горизонтальные движения.

Далее мы перейдем к рисованию сетки как основе пропорций туловища.



# Правило восьми голов

Чтобы рисовать дизайнерские эскизы с правильными пропорциями, необходимо четко представлять себе тело, скрывающееся под одеждой. Планируйте загодя: не торопитесь начинать рисунок, иначе фигура окажется слишком большой и не поместится на бумаге; или слишком маленькой и трудной для восприятия; или вы не сможете грамотно расположить объекты; или слишком увлечетесь деталями, не продумав общую соразмерность.

Для завершения рисунка крайне важно добиться высокой степени детализации, обращая при этом самое пристальное внимание на общую соразмерность. Овладев умением рисовать стандартное пропорциональное тело, вы сможете должным образом подчеркнуть ключевые элементы дизайнерских нарядов, которые постоянно меняются в соответствии с модными тенденциями. Первый шаг — научиться свободно рисовать человеческое туловище с одинаковыми пропорциями со всех углов.

### Используйте сетку как подложку, позволяющую все время сохранять гармоничные пропорции

Как показано на рисунке с изображением костной структуры человека на странице 19, суставы представляют собой шарниры, обеспечивающие движения, а части тела расположены между этими суставами. Таким образом, подготовив сетку с учетом расположения суставов и используя ее как ориентир, вы сможете без проблем рисовать столько тел с одинаковыми пропорциями, сколько захотите.

### Пропорции человеческого тела неизменны независимо от расы

Учитывая долгую историю нашей планеты, человек существует на Земле относительно недавно по сравнению с другими живыми организмами, и в контексте эволюции между разными расами не так уж много различий. Если, к примеру, сравнить виды пернатых, такие как пингвин, страус и сокол, нетрудно заметить, что их скелеты характеризуются совершенно разными пропорциями. В противоположность им скелетная структура представителей европейской, африканской, азиатской и смешанной рас, несмотря на разные цвета кожи и волос, имеет приблизительно одинаковые относительные пропорции. Данный вид, иными словами человеческое существо с небольшими индивидуальными структурными особенностями, можно рисовать, предварительно изучив определенные неизменные принципы. Давайте познакомимся с ними поближе.

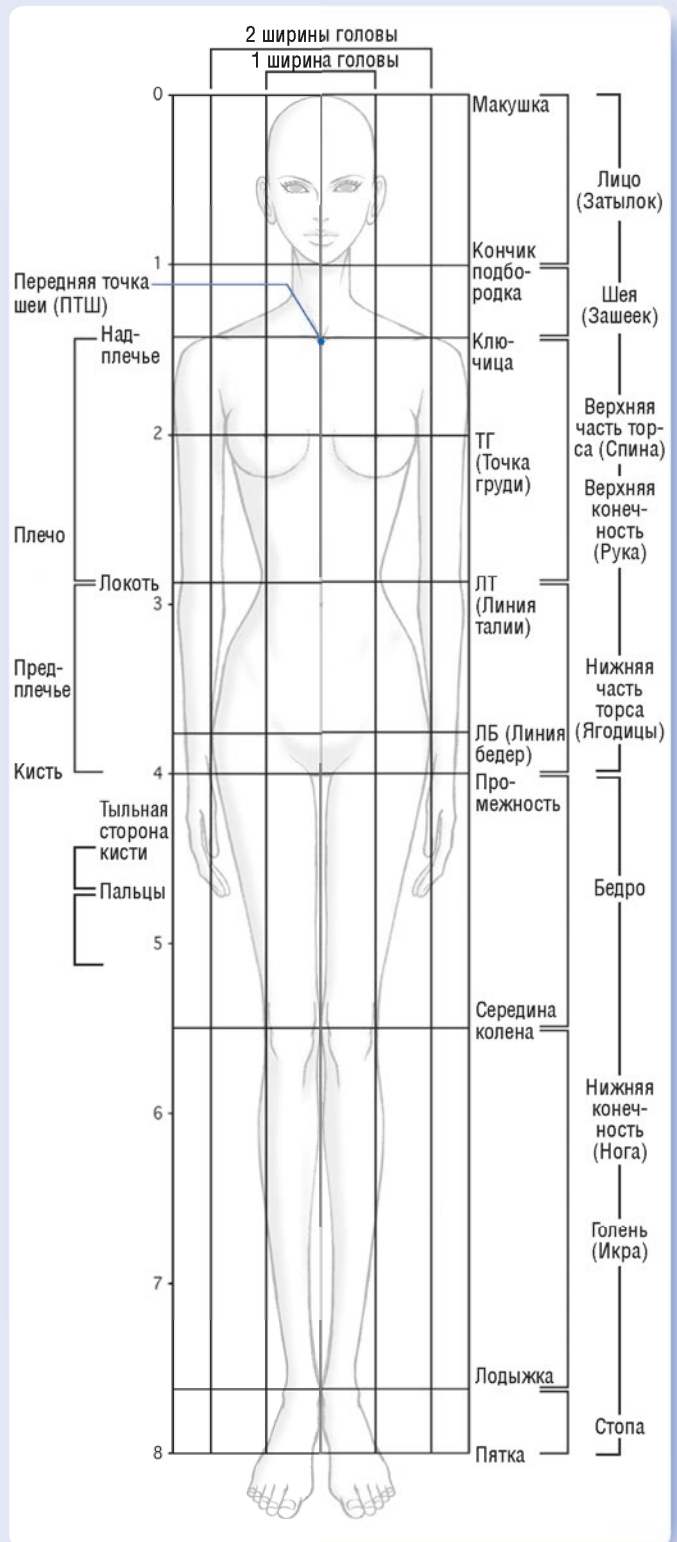
### Пропорции тела модели

На манекенщицах, дефилирующих на модных показах, любая одежда смотрится прекрасно. Каковы отличительные внешние свойства модели?

1. Маленькое относительно туловища лицо.
2. Более худое по сравнению с обычными людьми тело.
3. Длинные конечности.

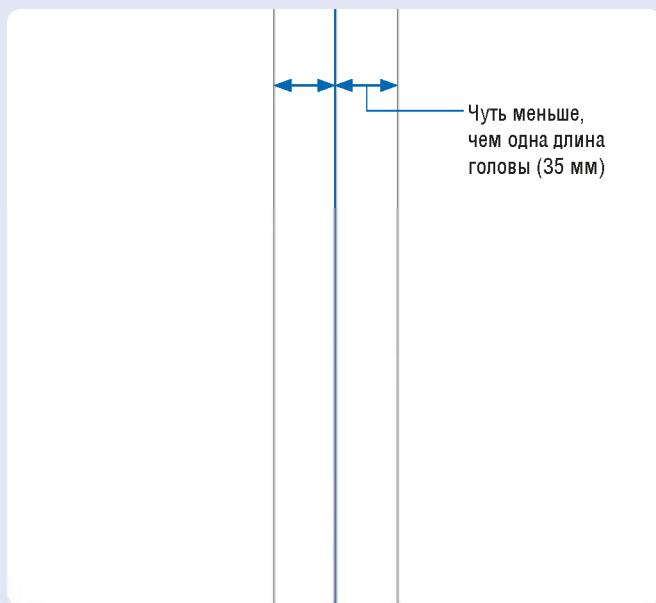
Дизайнеры намеренно переносят указанные признаки на фигуры в своих эскизах. Например, благодаря маленькому лицу (1) одежда кажется относительно больше, а дизайн заметнее. Худое тело (2) обусловлено особенностями средства распространения модной информации, в частности телевидением и журналами. Будучи плоскими (двухмерными), фигуры, представленные в упомянутых СМИ, в силу отсутствия четкой перспективы и глубины кажутся толще, поэтому на рисунках они изображаются на один размер меньше, для чего убираются затенения вокруг контуров фигуры. На телеэкранах знаменитости всегда выглядят полнее, чем в жизни, как раз потому, что экран плоский и не имеет глубины. Длинные конечности (3) позволяют добиться яркого впечатления от рисунка за счет более эффективного отображения динамики движений.

Давайте, руководствуясь изложенными выше положениями, подготовим сетку, отражающую принципы пропорций человеческого тела.

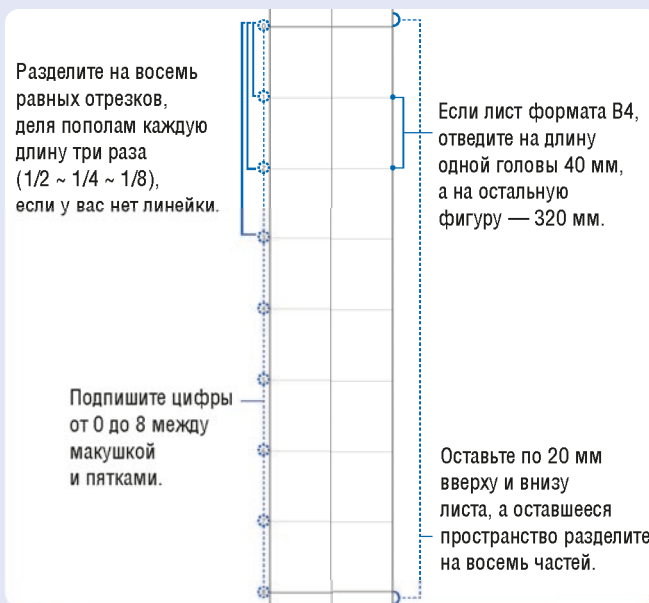


Сетка для пропорций по правилу восьми голов и наименования частей тела. В скобках даны наименования для задней половины туловища.

\* Все размеры, указанные в данной книге, приведены для листа бумаги формата В4 (250 мм × 353 мм).

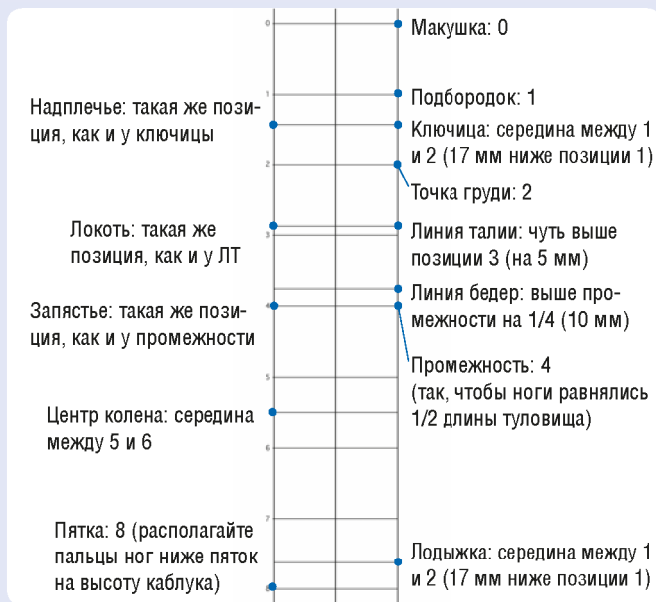


Сперва проведите центральную ось. Поскольку от оси зависит баланс веса, она должна располагаться строго посередине. Сложите лист пополам и проведите линию по сгибу с помощью линейки. Выделите ее цветом, так как она важна. Обозначьте максимальную ширину чуть менее чем две длины головы для женщин (70 мм).



Пользуйтесь правилом восьми голов.

02



Расположение каждой части тела: обратите внимание на пропорции каждой из них в зависимости от положения суставов. Если известно расстояние между последними, можно рассчитать длину костей, то есть частей тела. Отталкивайтесь от места расположения промежности. В скобках приведены размеры для листа В4.



Баланс ширины

04

### Повторение 2-го этапа

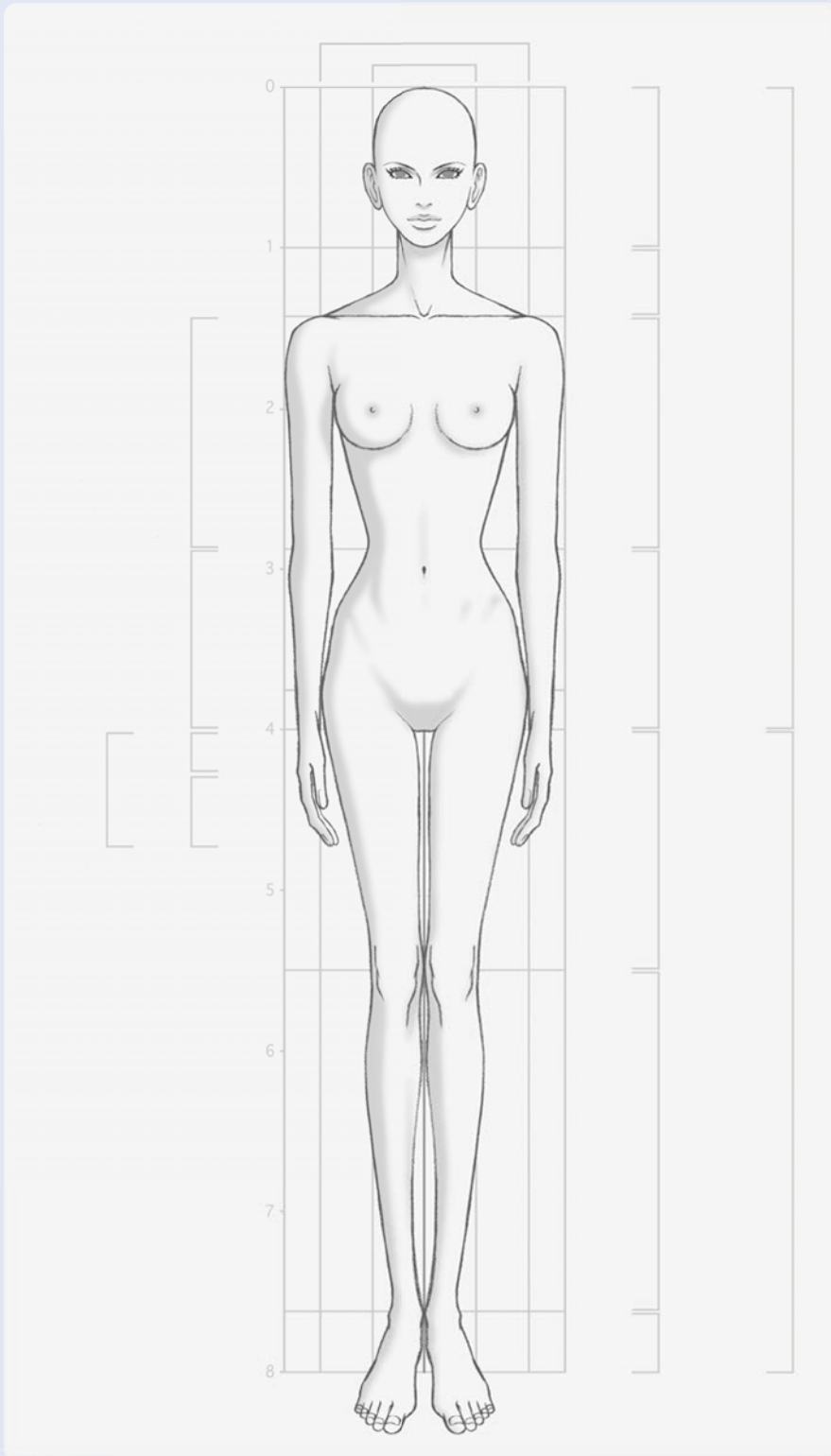
Соблюдайте гармоничные пропорции тела.

- Высота всего тела равняется длине восьми голов.
- Длина ноги составляет половину длины тела.
- Одна ширина головы равняется 2/3 ее длины.

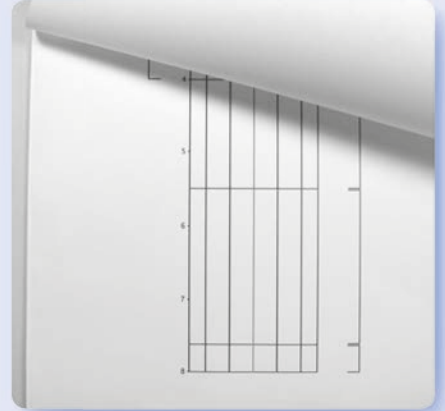
Далее мы будем рисовать тело анфас.

## Прямое положение — анфас (женщина)

Теперь мы переходим к рисованию туловища. Начинайте с частей тела, разделенных на суставы, чтобы лучше представлять себе их движения. Старайтесь сохранять одинаковые пропорции тела на всех рисунках. Мы начнем с базовой позы: прямой вид спереди.



**Используйте сетку для сохранения постоянной соразмерности**

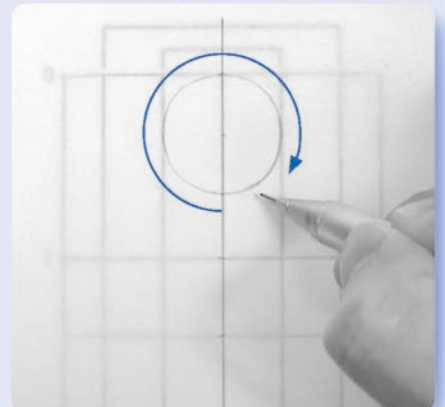


Используйте сетку, подготовленную самостоятельно, или ту, что прикреплена в этой книге, в качестве подложки блокнота или альбома.



Начертите центральную ось и отметьте позиции всех частей тела. Центральную ось рисуйте строго сверху вниз.

**Нарисуйте лицо по форме яйца**



Разделите одну длину головы на три части и нарисуйте круг, занимающий верхние две трети.

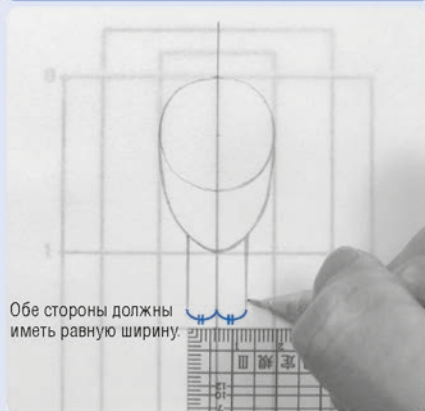
**Нарисуйте шею в виде наклонного вперед цилиндра**



Проведите линию височной кости, начиная с концов диаметра круга. Постепенно сужайте внутрь, чтобы щеки не получились обвисшими.

Плавно растяните контур к подбородку для придания формы яйца. Следите за симметрией.

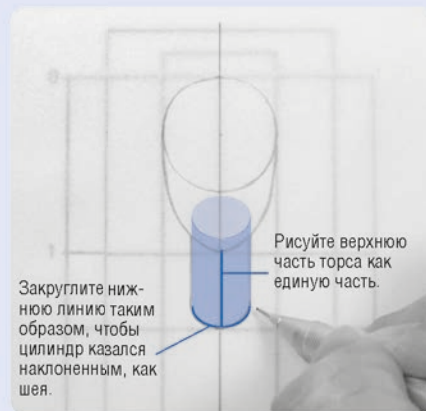
04



Обе стороны должны иметь равную ширину.

Проведите две прямые линии на расстоянии 1/2 головы друг от друга.

05



Рисуйте верхнюю часть торса как единую часть.

Закруглите нижнюю линию таким образом, чтобы цилиндр казался наклонным, как шея.

Нарисуйте нижнюю линию шеи в виде половины овала.

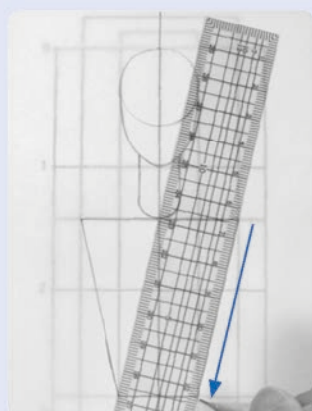
06

**Нарисуйте верхнюю часть торса**



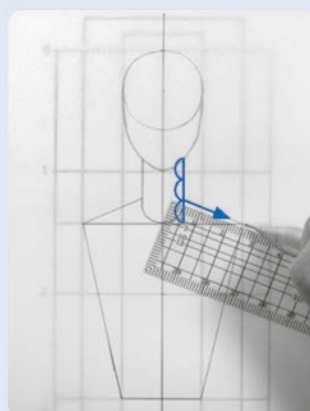
Плечо составляет 2 ширины головы.  
Срединная линия  
Талия составляет 1 ширину головы.

Поскольку в дизайнерских эскизах не используется согнутое положение, рассматривайте грудь и живот как одну область.



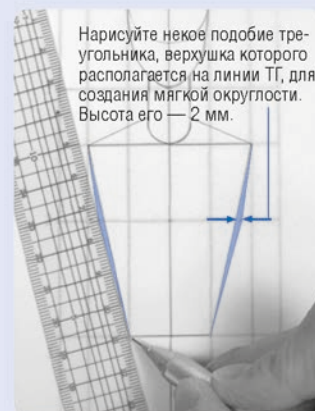
Соедините концы надплечий и линию талии прямыми линиями.

08



Нарисуйте по диагонали надплечье, начав от точки на 1/3 выше нижней линии шеи (8 мм над ключицей).

09



Нарисуйте некое подобие треугольника, вершшка которого располагается на линии ТТ, для создания мягкой округлости. Высота его — 2 мм.

Поскольку большинство частей тела имеет веретенообразную форму, добавьте объем. Другими словами, суставы расположены в самых узких местах.

10

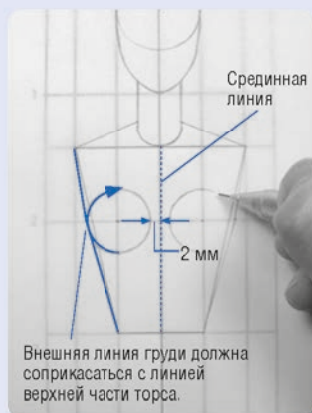
**Нарисуйте нижнюю часть торса словно одетую в нижнее белье большого размера**



1 ширина головы

Обозначьте ТТ на расстоянии 1 ширины головы друг от друга.

11

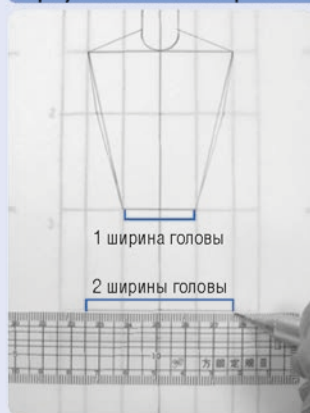


Срединная линия

2 мм

Внешняя линия груди должна соприкасаться с линией верхней части торса.

12



1 ширина головы

2 ширины головы

Ширина нижней части торса равняется ширине 2 голов.

13



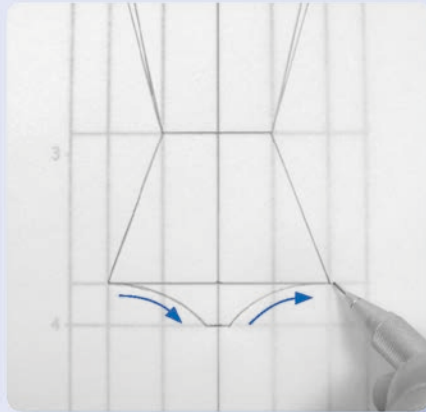
Соедините концы ЛТ и ЛБ.

14

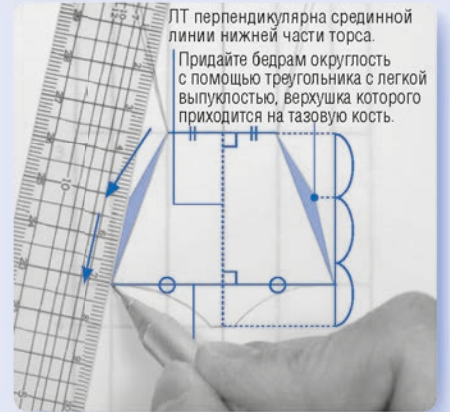


Оставьте небольшое место по обе стороны от центра (2 мм с каждой стороны).

Рисуйте ноги с небольшим расстоянием между ними.



Рисуйте нижнюю часть торса, словно одетую в нижнее белье большого размера.



ЛТ перпендикулярна срединной линии нижней части торса.  
Придайте бедрам округлость с помощью треугольника с легкой выпуклостью, вершунка которого приходится на тазовую кость.

Расположите тазовую кость примерно на 1/3 выше нижней линии нижней части торса.

### Ноги образуют букву «V»



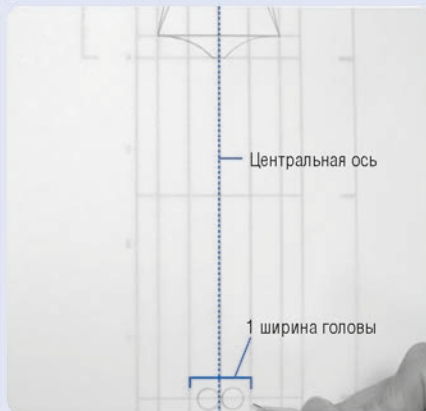
Обращайте внимание на внешние контуры, поскольку они влияют на общую соразмерность.

Внутренний контур можно менять, делая ноги более худыми или полными.

Раньше ноги были идентичны по форме рукам, но с появлением прямохождения стали в два раза толще, чтобы удерживать вес тела.

Ноги образуют букву V, каждая из них при этом похожа на сильно вытянутые цифры 3, которые смотрят друг на друга.

### Внешний контур ног



Центральная ось

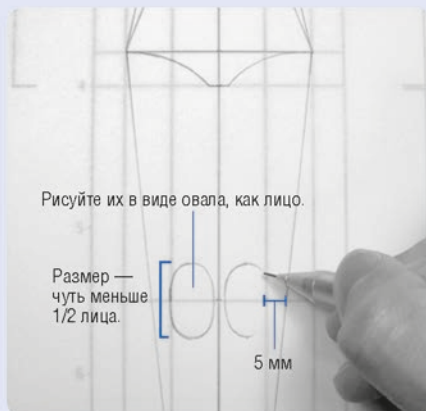
1 ширина головы

Отметьте положение лодыжек двумя кружками (каждый диаметром примерно 2/3 от ширины головы). Поскольку фигура стоит ровно, расположите их симметрично по отношению к центральной оси.



Рисуйте нижние конечности, не выходя за ориентировочную линию, поскольку у моделей очень стройные ноги.

Соедините тазобедренный сустав (большой вертел бедренной кости, если быть точнее) и лодыжку прямой линией.

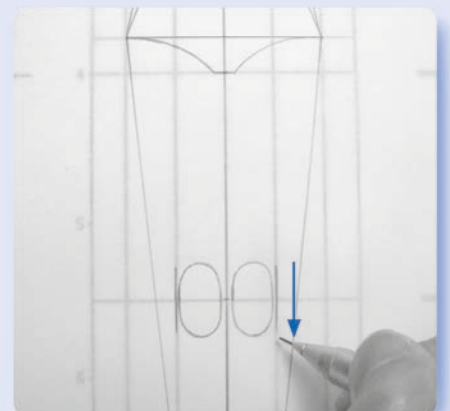


Рисуйте их в виде овала, как лицо.

Размер — чуть меньше 1/2 лица.

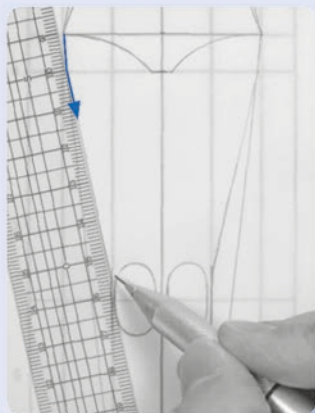
5 мм

Обозначьте коленные чашечки на расстоянии примерно 5 мм от внешнего контура ноги.

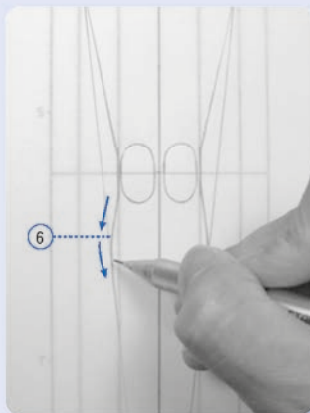


Внешний контур коленных чашечек рисуйте в виде прямой линии.

Поскольку ноги отличаются сложностью формы и длиной, проявите к ним максимальное внимание. Начав ходить на двух ногах, люди сумели преодолеть тяжесть гравитации, действующей на ноги, за счет округлой формы нижних конечностей.

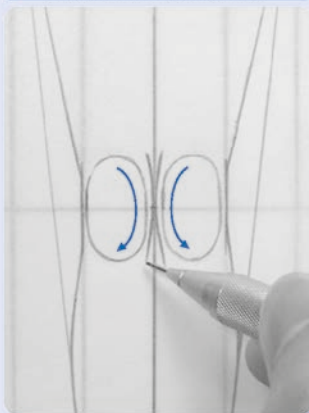


Внешнюю линию бедра проводите по ориентировочной прямой до точки 4, а оттуда продлите черту прямо до колена.

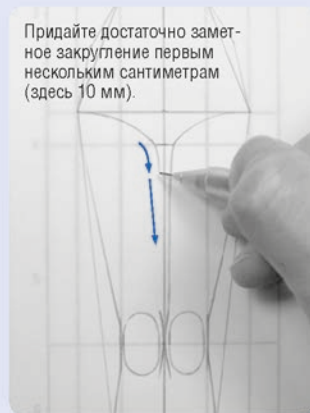


Внешнюю линию икры нарисуйте, сделав изгиб в точке 6 и соединив потом с ориентировочной прямой.

### Внутренние контуры ног



Придайте округлость внутренним изгибам колен, подчеркивая расположение бедренной кости от тазобедренного сустава до колена.



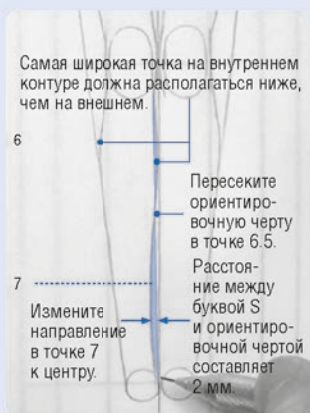
Придайте достаточно заметное закругление первым нескольким сантиметрам (здесь 10 мм).

Обозначьте внутренний контур бедра, плавно соединив промежуток и колено.

### Поработайте над закруглением надплечий



Проведите ориентировочную линию от колена до лодыжки.



Самая широкая точка на внутреннем контуре должна располагаться ниже, чем на внешнем.

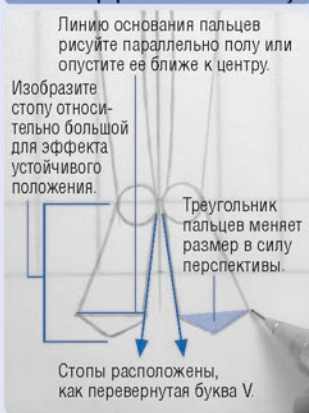
6

Пересеките ориентировочную черту в точке 6.5. Расстояние между буквой S и ориентировочной чертой составляет 2 мм.

7

Измените направление в точке 7 к центру.

### Стопа по форме похожа на галстук

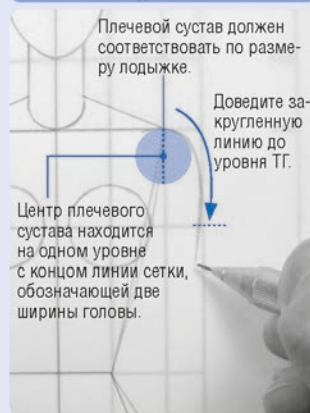


Линию основания пальцев рисуйте параллельно полу или опустите ее ближе к центру.

Изобразите стопу относительно большей для эффекта устойчивого положения.

Треугольник пальцев меняет размер в силу перспективы.

Стопы расположены, как перевернутая буква V.



Плечевой сустав должен соответствовать по размеру лодыжке.

Доведите закругленную линию до уровня ТГ.

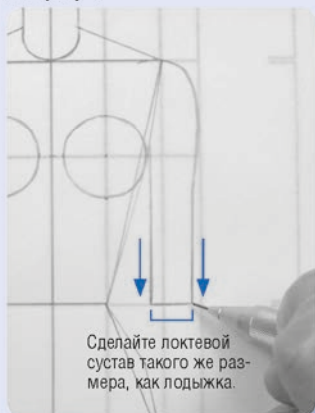
Центр плечевого сустава находится на одном уровне с концом линии сетки, обозначающей две ширины головы.

Поскольку голень часто является выступающей, будьте внимательны, когда рисуете ноги. Из-за влияния гравитации они изогнуты и в сомкнутом положении образуют букву V.

Нарисуйте сильно вытянутую букву S, руководствуясь ориентировочной чертой.

Стопа формой напоминает галстук. Область пальцев изобразите в виде треугольника, маленького и плоского, если смотреть на него спереди.

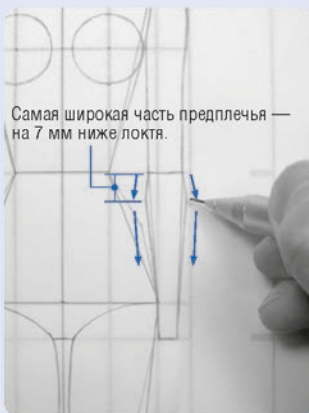
Придайте надплечьям округлость.



Сделайте локтевой сустав такого же размера, как лодыжка.

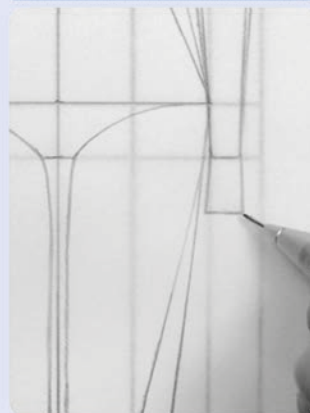


Слегка заузьте предплечье снизу (по 2 мм с каждой стороны).



Самая широкая часть предплечья — на 7 мм ниже локтя.

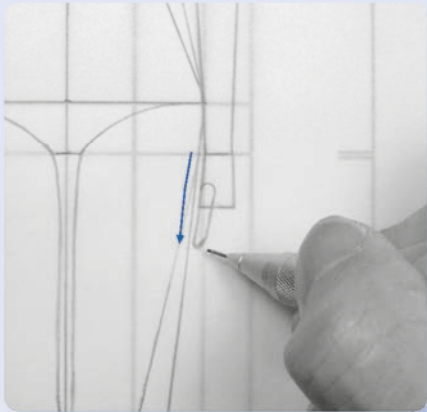
Придайте предплечью небольшую округлость.



### Кисть состоит из ладони и пальцев

Рисуйте плечо сверху вниз, начиная от надплечья. Внутреннюю линию проведите от уровня ТГ, делая ширину руки на один размер меньше шеи.

По длине кисть соответствует голове. Разделите кисть на ладонь и пальцы. Боковую сторону ладони нарисуйте в виде квадрата чуть короче, чем половина длины головы.



Нарисуйте большой палец отдельно от остальных, представляя, что он начинается от запястья.



Дорисуйте остальные пальцы, которые по длине должны быть равными ладони или чуть длиннее, максимум в 1,5 раза. Слегка согните их для более естественного вида. Помните, что в пальцах имеется три сустава.

**На страницах 76–98 вы найдете больше подсказок по рисованию лица**

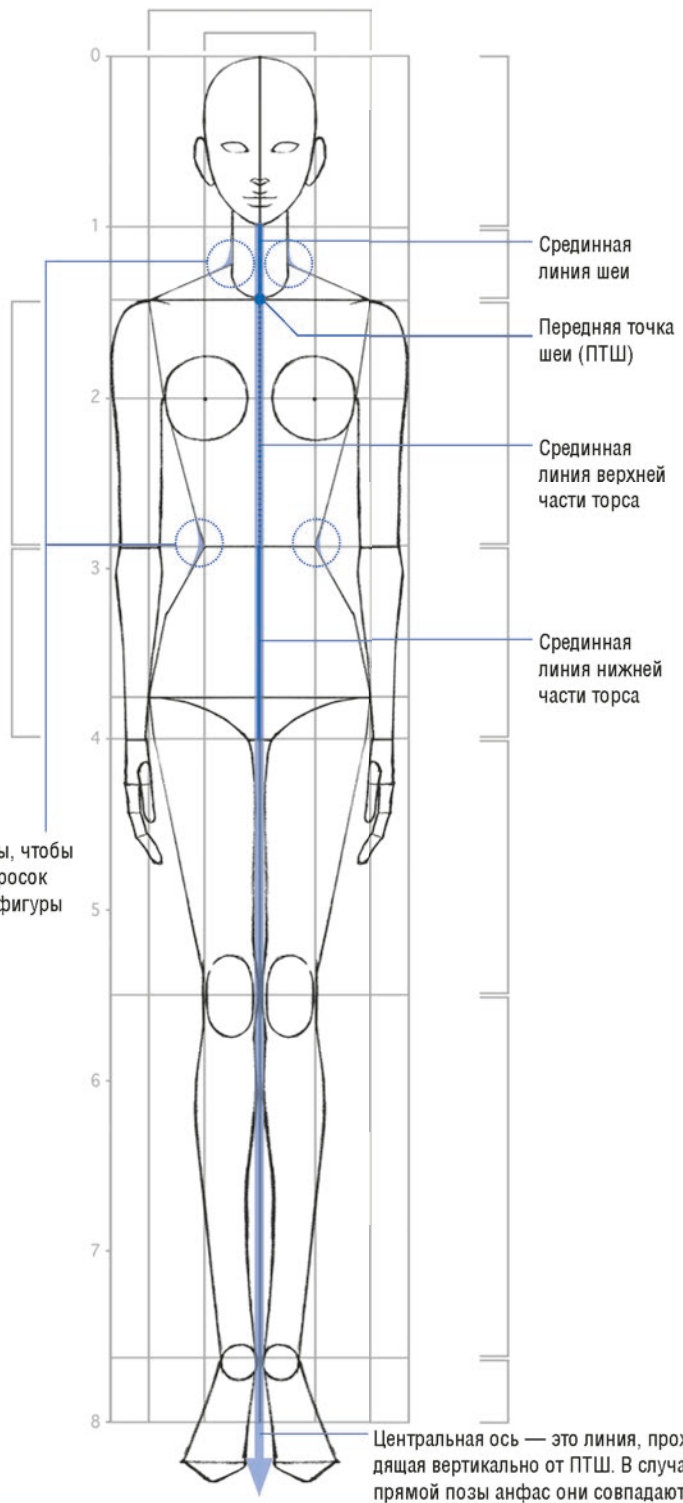


Верхнее веко и верхний край уха:  $1/2$  длины головы

Рот:  $2/3$  от  $1/4$  ( $= 1/6$ ) длины головы

Ноздри:  $1/4$  длины головы

Симметрично расположите и прорисуйте черты лица.



Смягчите углы, чтобы получить набросок обнаженной фигуры

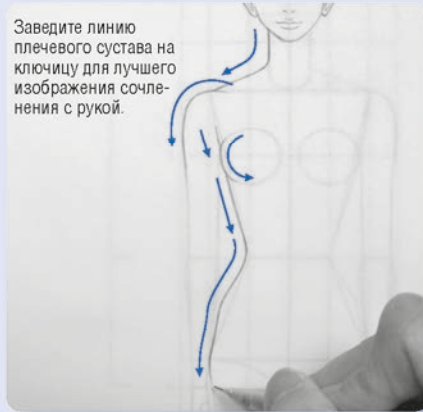
Центральная ось — это линия, проходящая вертикально от ПТШ. В случае прямой позы анфас они совпадают.

Для завершения наброска сотрите ориентировочные линии лица и ног. Линия, обозначающая середину тела, или позвоночник, называется срединной, соединяющей шею, верхнюю и нижнюю части торса. Линия, проходящая вертикально от ПТШ, носит название центральной оси, указывающей направление гравитационной силы. В случае прямой позы анфас срединная линия и центральная ось совпадают.

Последние штрихи



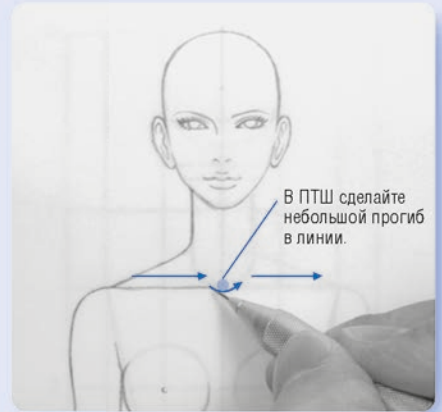
Выполняйте рисунок обнаженной фигуры в блокноте или альбоме, используя готовый набросок тела в качестве подложки. Плавности очертаний человеческого тела можно добиться, сгладжив угловатые линии суставов в области шеи и талии.



Заведите линию плечевого сустава на ключицу для лучшего изображения сочленения с рукой.

Для контрастности проводите линии отрезком за отрезком.

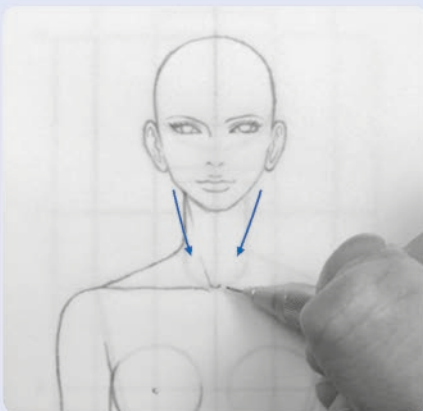
410



В ПТШ сделайте небольшой прогиб в линии.

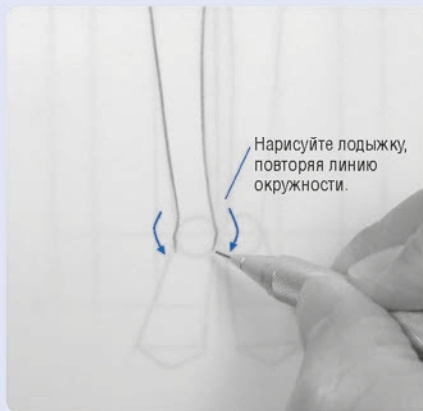
Линия, обозначающая ширину надплечий, также обозначает ключицу.

411



Для большей достоверности и четкости прорисуйте линии мышц шеи.

412



Нарисуйте лодыжку, повторяя линию окружности.

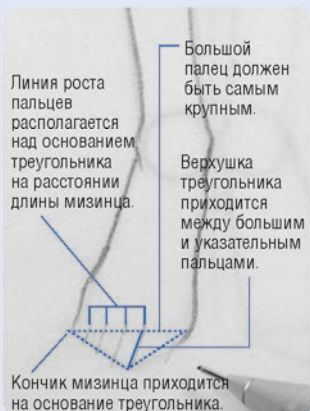
Обязательно обозначьте линию лодыжки.

413



Прочертите маленькую вогнутость на внутреннем контуре, обозначающую свод стопы.

414



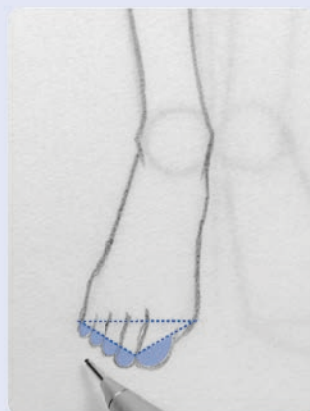
Линия роста пальцев располагается над основанием треугольника на расстоянии длины мизинца.

Большой палец должен быть самым крупным. Верхушка треугольника приходится между большим и указательным пальцами.

Кончик мизинца приходится на основание треугольника.

Нарисуйте пальцы, разделив переднюю часть стопы на пять частей.

415



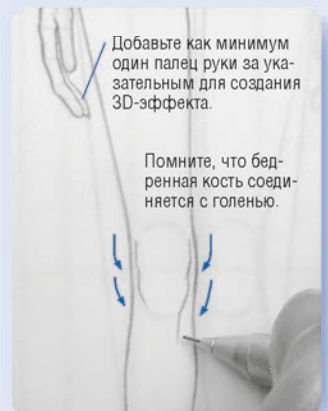
Закруглите кончики пальцев, выступая за передние стороны треугольника.

416



Прорисовывание ногтей помогает создать 3D-эффект. По форме они должны напоминать кровельную черепицу.

417



Добавьте как минимум один палец руки за указательным для создания 3D-эффекта.

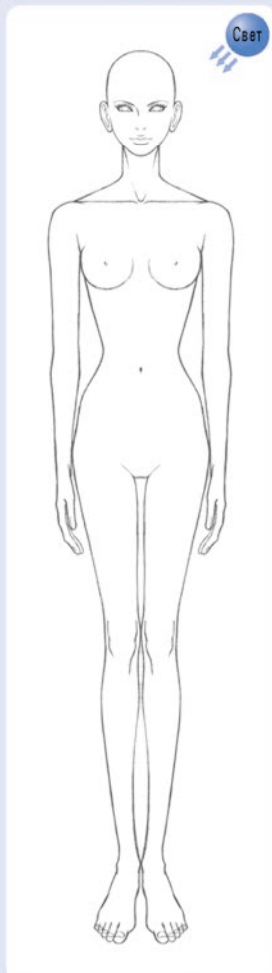
Помните, что бедренная кость соединяется с голенью.

Прорисуйте колени, словно обводя коленную чашечку.

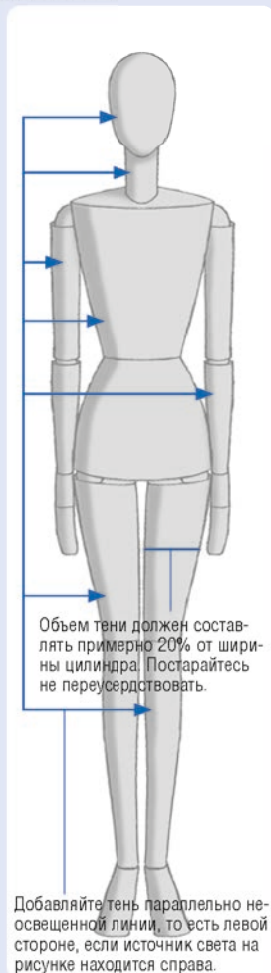
418



**Добавьте немного тени, представляя себе, что тело состоит из цилиндров**



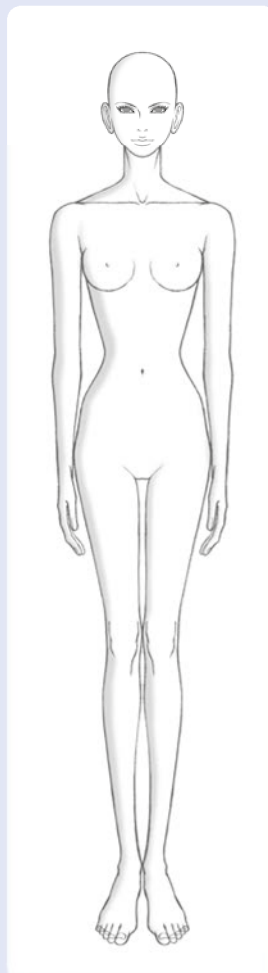
Прорисовывание контуров тела завершено. Установите источник света, чтобы добавить теней; обычно он находится сверху — слева или справа. В данном случае он расположен в верхнем правом углу рисунка.



Объем тени должен составлять примерно 20% от ширины цилиндра. Постарайтесь не переусердствовать.

Добавляйте тень параллельно неосвещенной линии, то есть левой стороне, если источник света на рисунке находится справа.

Форму частей тела можно свести к цилиндру. Добавьте затенения к каждой из этих геометрических фигур.



Затенение добавляется на тело с учетом его расположения на фигурах в форме цилиндра.

Обратитесь к странице 78 для наложения теней на лицо.



Линия мышцы шеи с затенением оставляет резкое впечатление.

Добавьте затенение под подбородком в форме полумесяца.

Добавьте округлые тени под грудью.

Для придания контраста добавьте затенение в области мышцы живота и тазовой кости.

На промежность добавьте затенение в форме перевернутого треугольника.

Для завершения добавьте затенения тем неравным областям, которые нельзя представить в форме цилиндра.

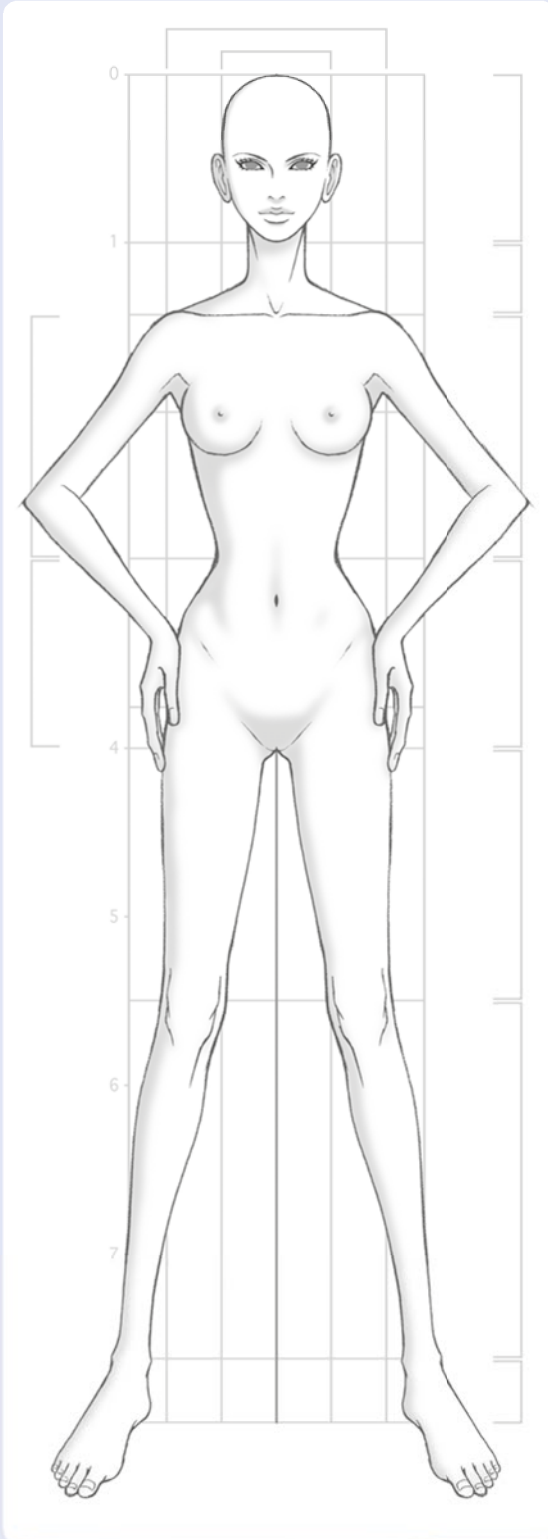
**Повторение 3-го этапа**

- Соблюдайте соразмерность тела, оперируя такой единицей, как длина головы. Общая высота тела равняется восьми головам, из которых половина приходится на ноги.
- Для рисования ног требуется дополнительная практика, поскольку это слишком выделяющаяся часть тела.
- Конечности рисуйте относительно длинными для большего эффекта устойчивости.
- Овладейте умением добиваться стабильных пропорций за счет постоянной практики.

**Далее мы придадим этому телу движение!**

## Прямое положение — анфас (ноги расставлены)

Мы уже изучили пропорции тела, а теперь будем постепенно придавать конечностям динамизм. Следите за тем, чтобы суставы выступали центром вращения. Учтявая, что части тела в движении обычно кажутся короче или больше, разместите рядом для сравнения рисунок тела, подготовленный на этапе 3.



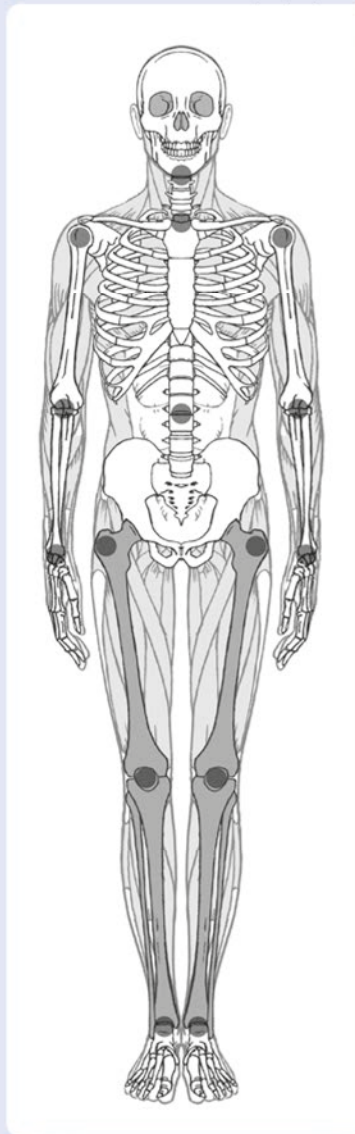
Прямое положение — анфас, с расставленными ногами. Изучите движения нижней половины тела, которая поддерживает общий вес, чтобы овладеть умением изображать их на бумаге.

### Вы должны ориентироваться на две позы

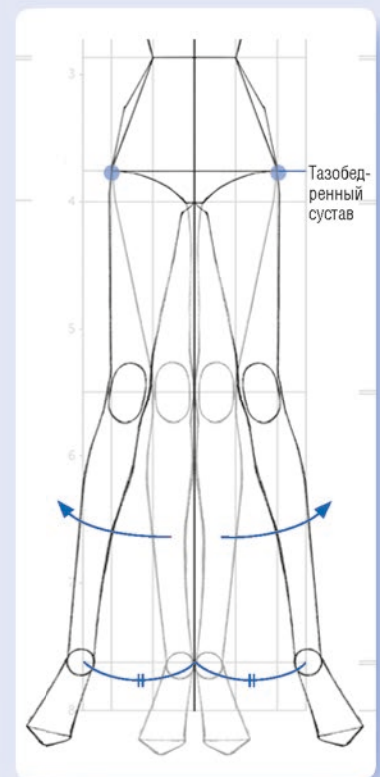
В дизайнерских эскизах используются только две позы. Одна — это «выпрямленное положение», при котором вес тела приходится в равной степени на обе ноги; вторая — «положение с весом на одну ногу». Для создания красивой позы очень важно точно передать, как распределяется вес тела.

На данном этапе мы будем рисовать фигуру в выпрямленной позе с расставленными ногами.

### Человеческий скелет (анфас)

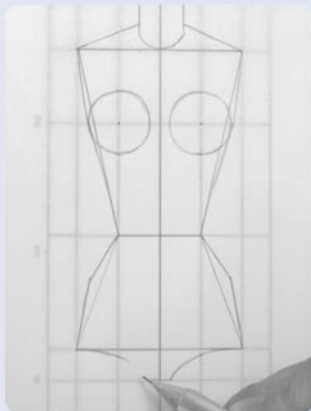


На рисунке отмечены суставы, служащие центром вращения.



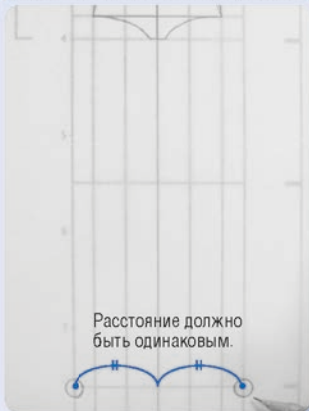
В выпрямленном положении ногами можно двигать, используя тазобедренные суставы в качестве центра вращения. Обратите внимание, что ноги разведены в стороны на равное от центральной оси расстояние.

**Верхняя половина туловища  
остаётся неподвижной**



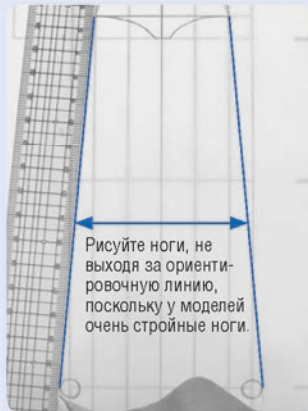
Поскольку лицо и верхняя/нижняя половины торса неподвижны, выполните шаги, описанные на страницах 12–14. Это хорошая возможность для повторения освоенного материала.

**Ноги остаются прежней формы**



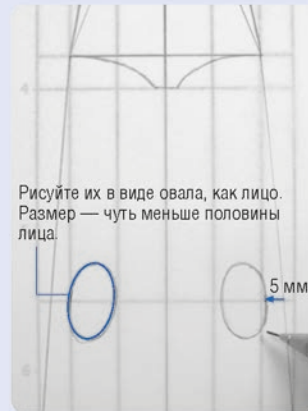
Расстояние должно быть одинаковым.

Отметьте расположение лодыжек, убедившись, что ноги разведены в стороны на одинаковое расстояние от центральной оси.



Рисуйте ноги, не выходя за ориентировочную линию, поскольку у моделей очень стройные ноги.

Соедините тазобедренный сустав (большой вертел бедренной кости, если быть точнее) и лодыжку прямой линией.

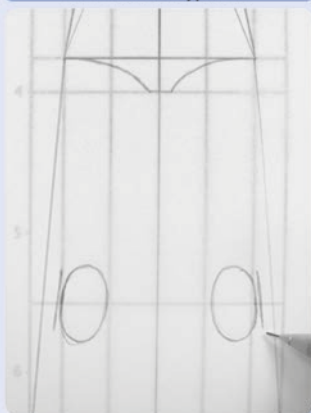


Рисуйте их в виде овала, как лицо. Размер — чуть меньше половины лица.

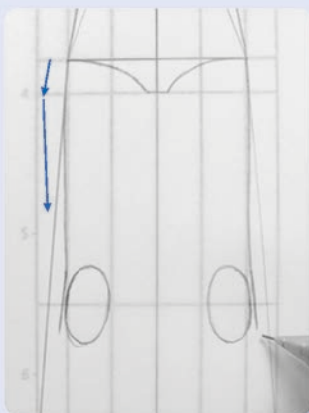
5 мм

Обозначьте коленные чашечки на расстоянии примерно 5 мм внутрь от внешнего контура ноги.

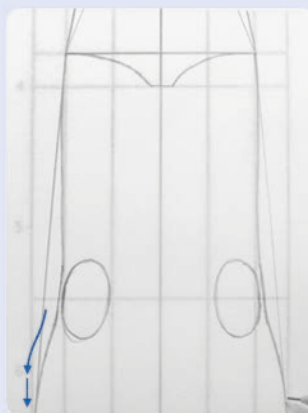
**Внешние контуры ног**



Внешний контур коленных чашечек рисуйте в виде прямой линии.



Внешний контур бедра проводите по линии сетки до точки 4, а оттуда продлите линию до колена.

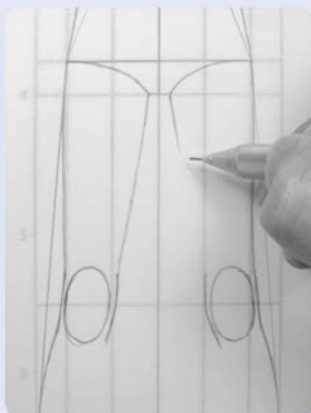


Внешний контур икры нарисуйте, сделав изгиб в точке 6 и соединив потом с ориентировочной линией.

**Внутренние контуры ног**



Придайте округлость внутреннему изгибу колена, подчеркивая, что бедренная кость направлена в сторону внутренней его поверхности.



Проведите линию внутреннего контура бедра, плавно соединив колено и промежность.

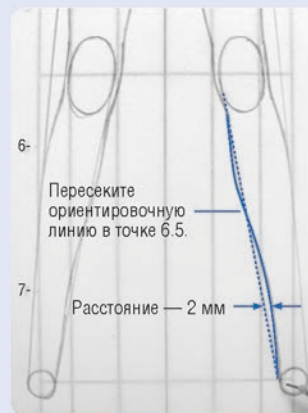


При расставленных в стороны ногах видны ягодицы.



Проведите ориентировочную линию от колена до лодыжки.

Поскольку рисовать голени нелегко, сперва проведите ориентировочную линию.



Пересеките ориентировочную линию в точке 6.5.

Расстояние — 2 мм

Нарисуйте сильно вытянутую S, руководствуясь ориентировочной линией. (Расстояние между S и ориентировочной линией составляет 2 мм.)