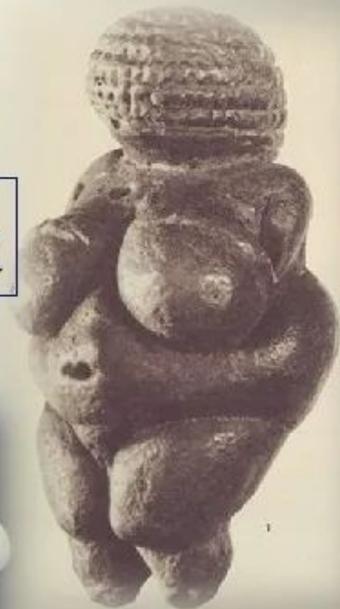


ПРОПОРЦИИ ФИГУРЫ ЧЕЛОВЕКА И МОДЕЛЬЕРСКИЙ РИСУНОК

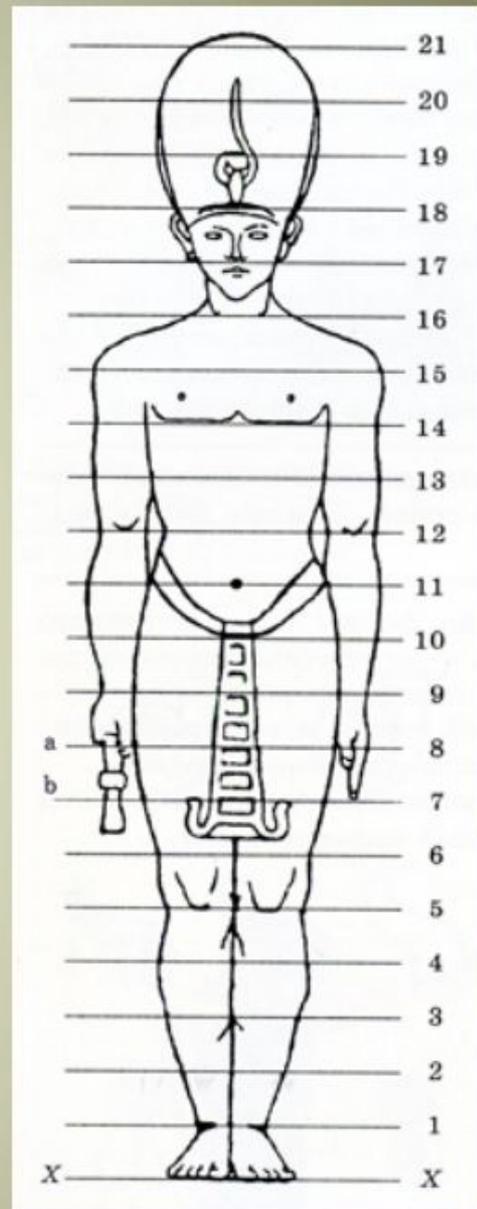
Богодухова Е.В.

Пропорции фигуры человека

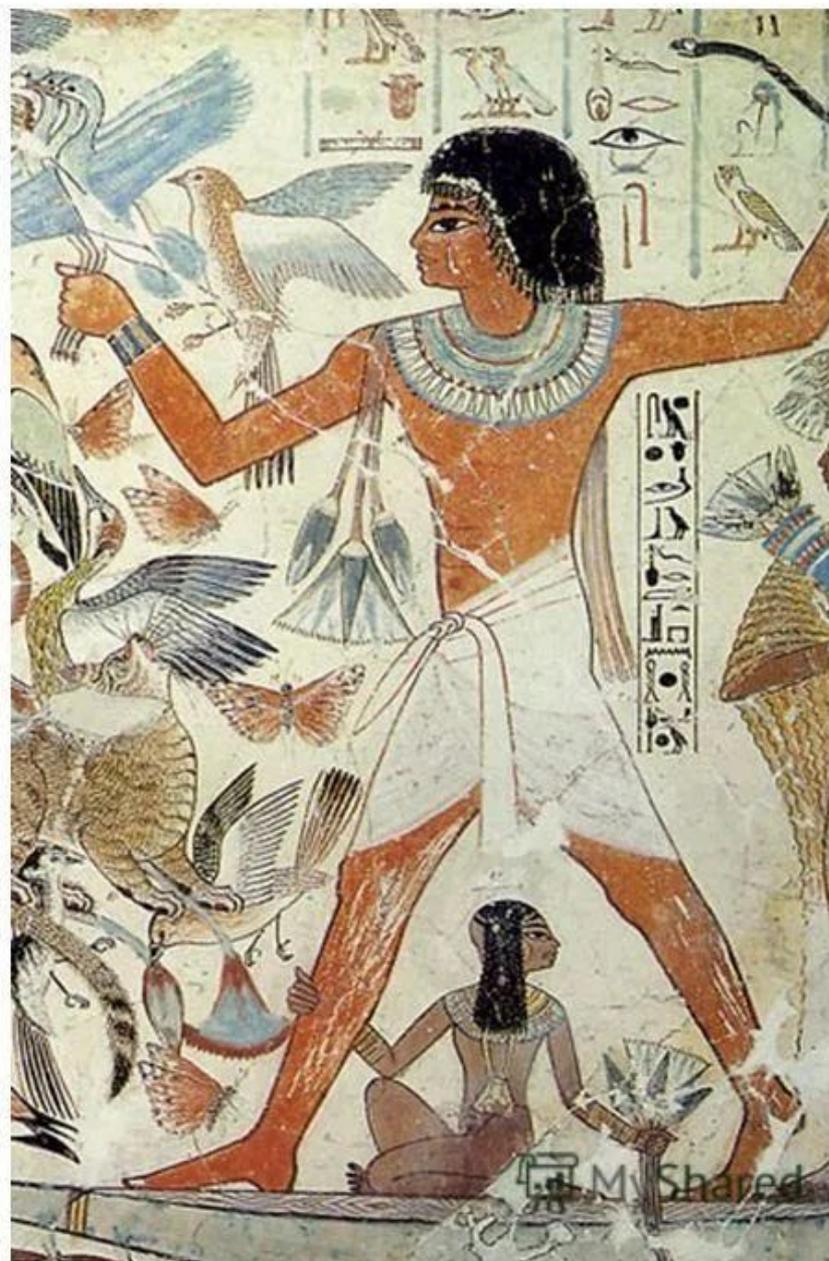


*«Человек есть мера всех вещей»
Протагор*

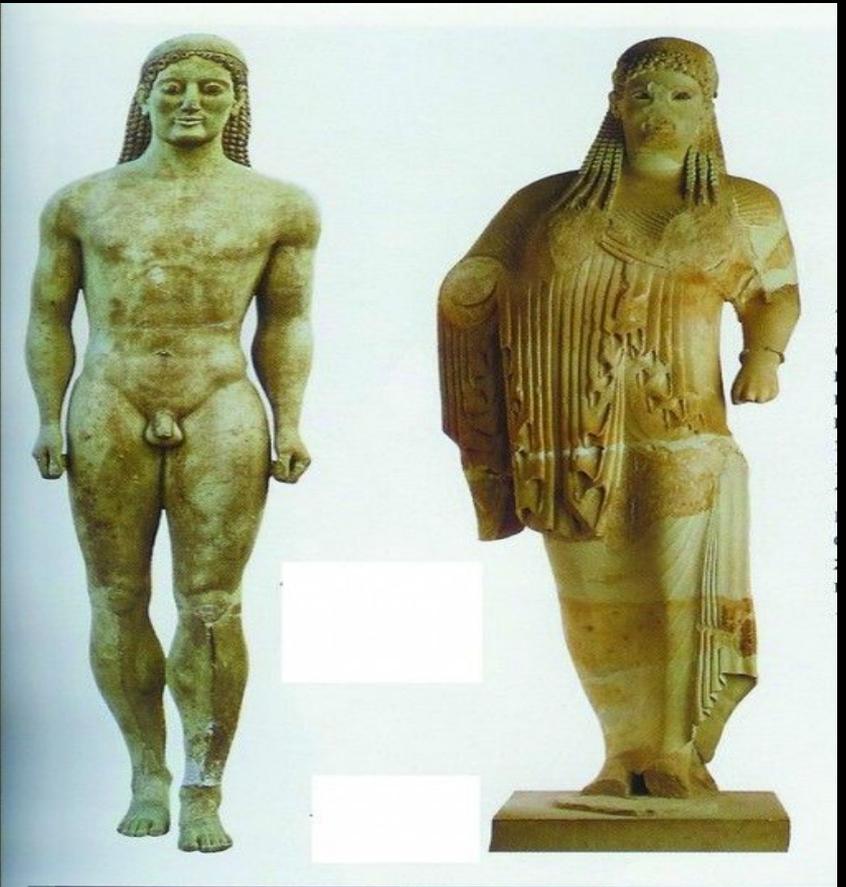
В Древнем Египте для изображения человеческой фигуры был разработан специальный канон – такая система пропорций человеческой фигуры, которая делила изображение на части и позволяла по части определить целое – по одной части тела определить другую. Известно, что египтяне положили в основу деления фигуры $21 \frac{1}{4}$ части. В это число входили 19 равных частей деления самой фигуры, а 2 % приходились на изображение традиционного головного убора.



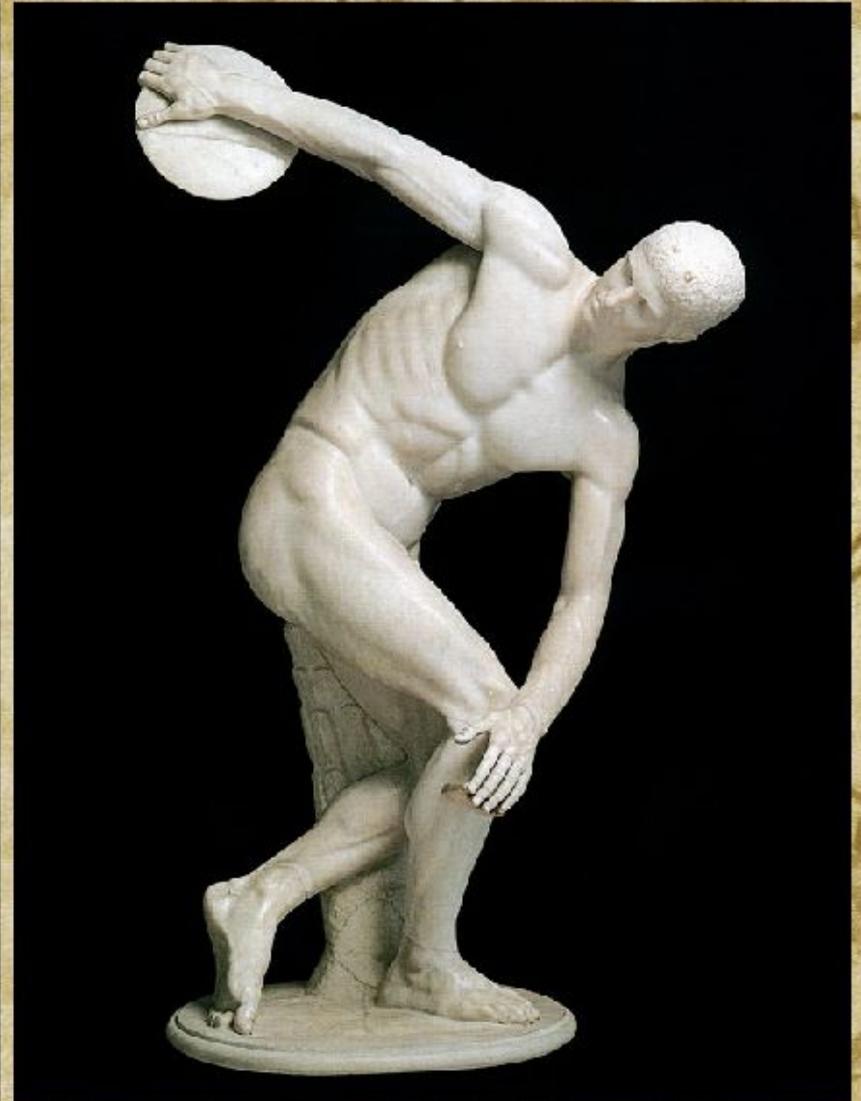
- Дети были еще меньше, хотя на египетских росписях они выглядели как маленькие взрослые.
- Лицо и ноги изображали в профиль, ноги – в движении
- Верхняя часть туловища – анфас



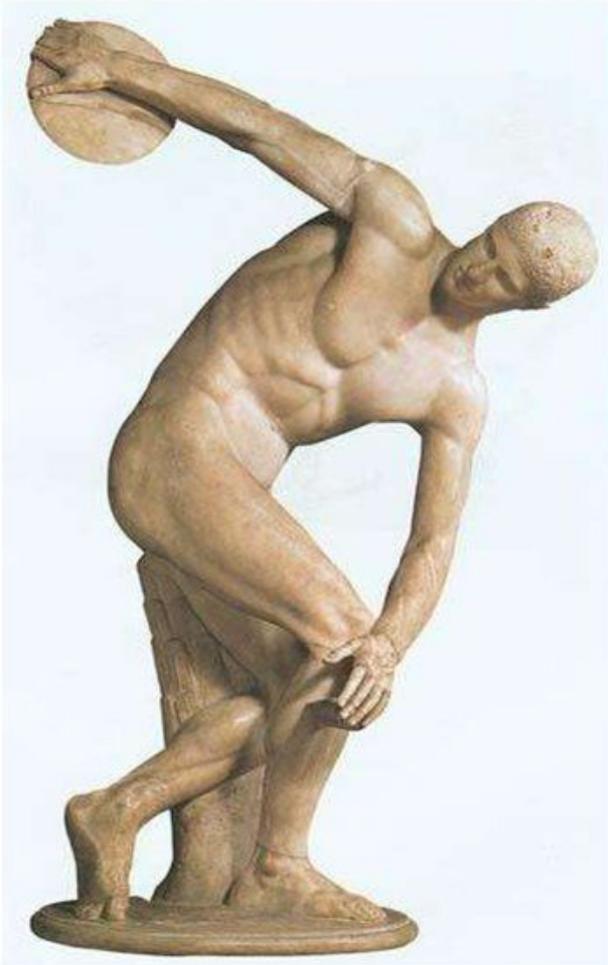
В ЭПОХУ АНТИЧНОСТИ ЛЮДИ СТРЕМИЛИСЬ ПОКАЗАТЬ КРАСОТУ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ФИГУРЫ, ЕЁ ГАРМОНИЧНЫЕ ПРОПОРЦИИ. СКУЛЬПТОРЫ ИСКАЛИ КАНОНЫ ДЛЯ ПОСТРОЕНИЯ ФИГУРЫ



АНТИЧНОСТЬ



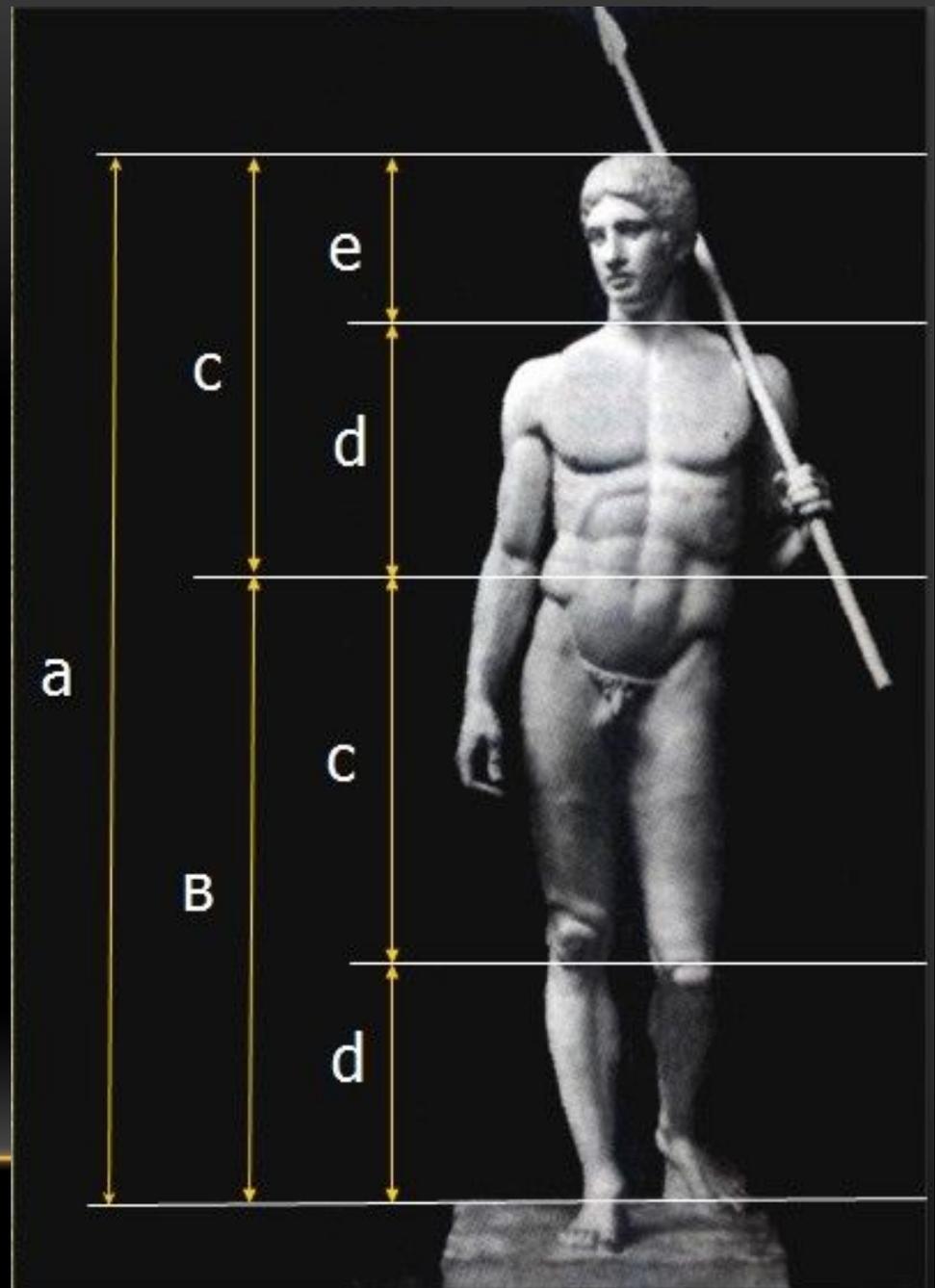
ПРОПОРЦИИ (СООТНОШЕНИЕ, СОРАЗМЕРНОСТЬ)



Пропорции строения тела человека в Античности определяли красоту и пропорциональность греческой архитектуры. Особенно важную роль в искусстве играет *золотая пропорция* — пропорция золотого сечения, применявшаяся со времен Античности. Лучшие произведения искусства — архитектуры, музыки, живописи, литературы — построены по правилам золотого сечения.

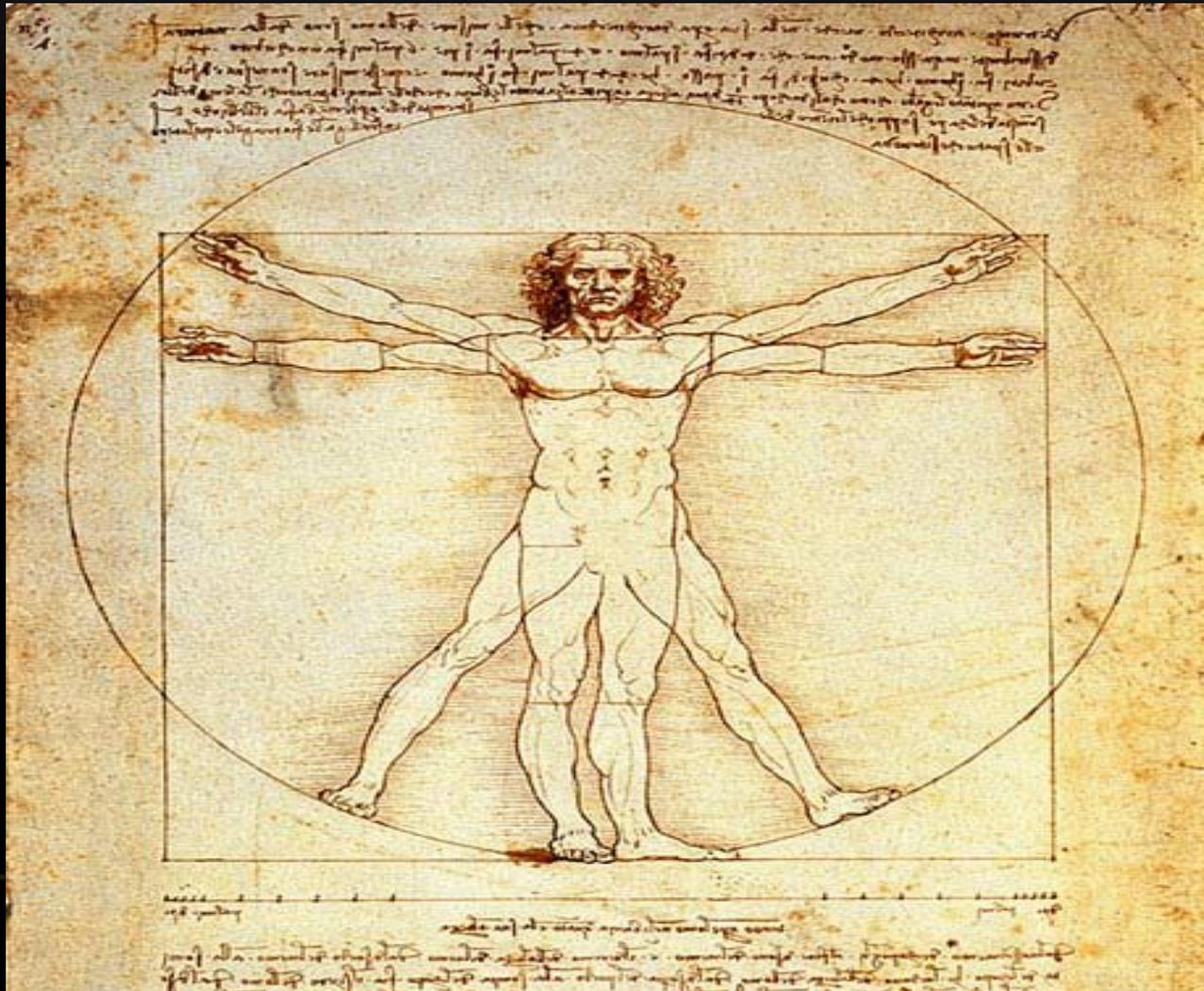
Мирон. Дискобол

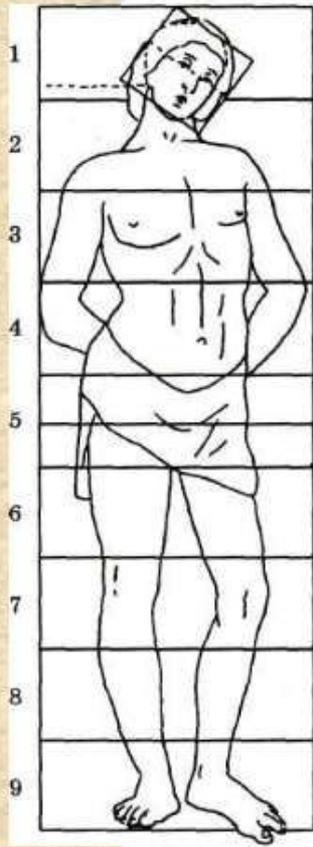
В Древней Греции систему идеальных пропорций человеческой фигуры создал скульптор Поликлет в V веке до и. э. Его теоретическое сочинение на эту тему называлось «Канон», а выражением в скульптуре этой системы явилась его статуя «Дорифор», что означает «копьеносец».



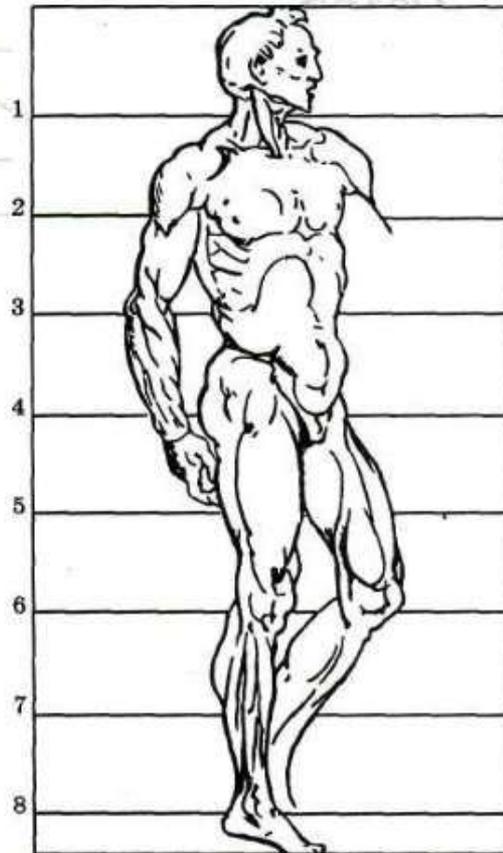
Теоретически принцип золотого сечения был сформулирован в эпоху Возрождения. Леонардо да Винчи, изучавший и глубоко анализировавший опыт древних, разрабатывая правила изображения человеческой фигуры, пытался на основе литературных сведений восстановить так называемый «квадрат древних». Он выполнил рисунок, в котором показана пропорциональная закономерность в соотношении частей тела человека. Над выработкой канонов пропорций трудились такие знаменитые мастера эпохи Возрождения, как С. Боттичелли и Микеланджело.

ВИТРУВИАНСКИЙ ЧЕЛОВЕК, СОЗДАН ЛЕОНАРДО ДА ВИНЧИ В
1490-92Г.Г. ПОСВЯЩЕННЫЙ ТРУДАМ РИМСКОГО
АРХИТЕКТОРА ВИТРУВИЯ. *КВАДРАТ ДРЕВНИХ*

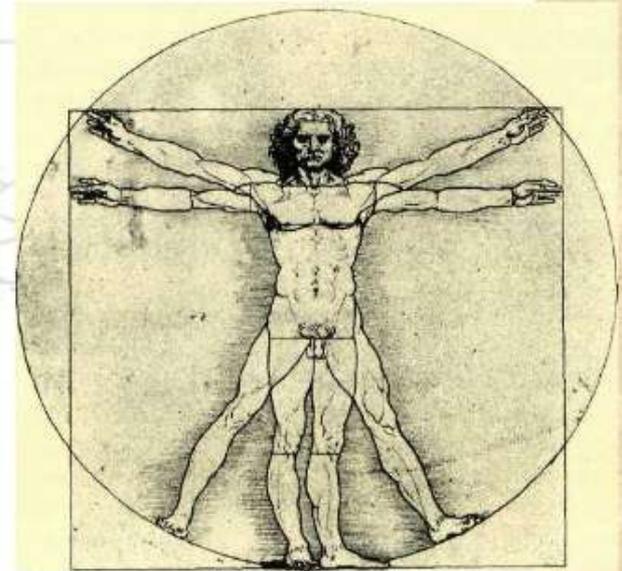




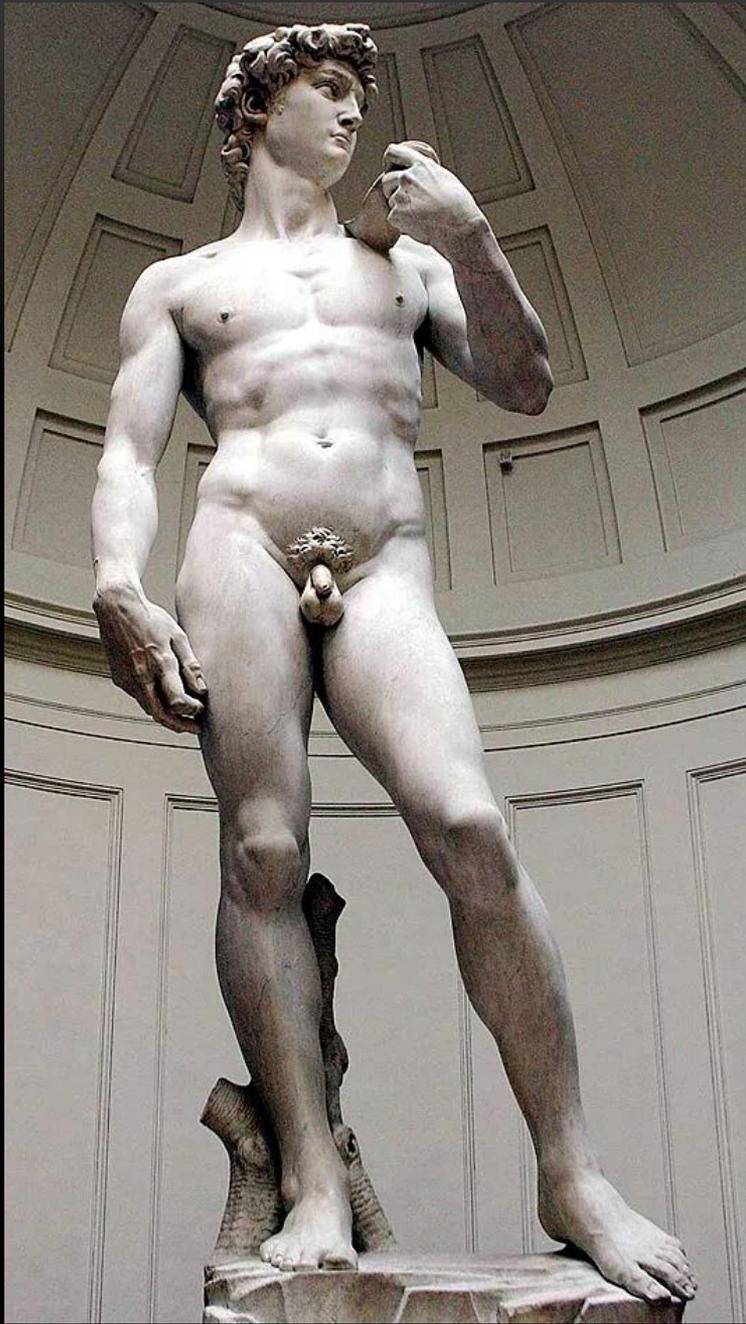
С. БОТТИЧЕЛЛИ. Канон пропорций



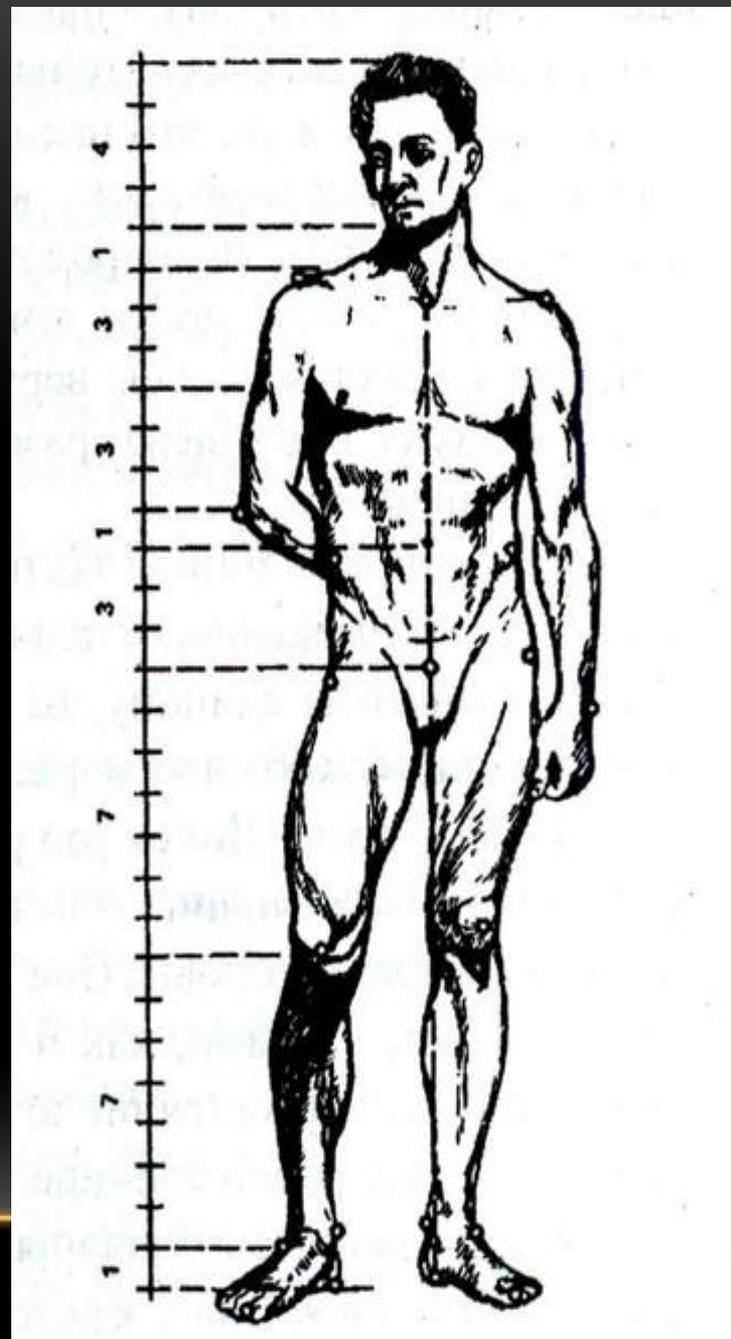
МИКЕЛАНДЖЕЛО. Пропорции фигуры человека



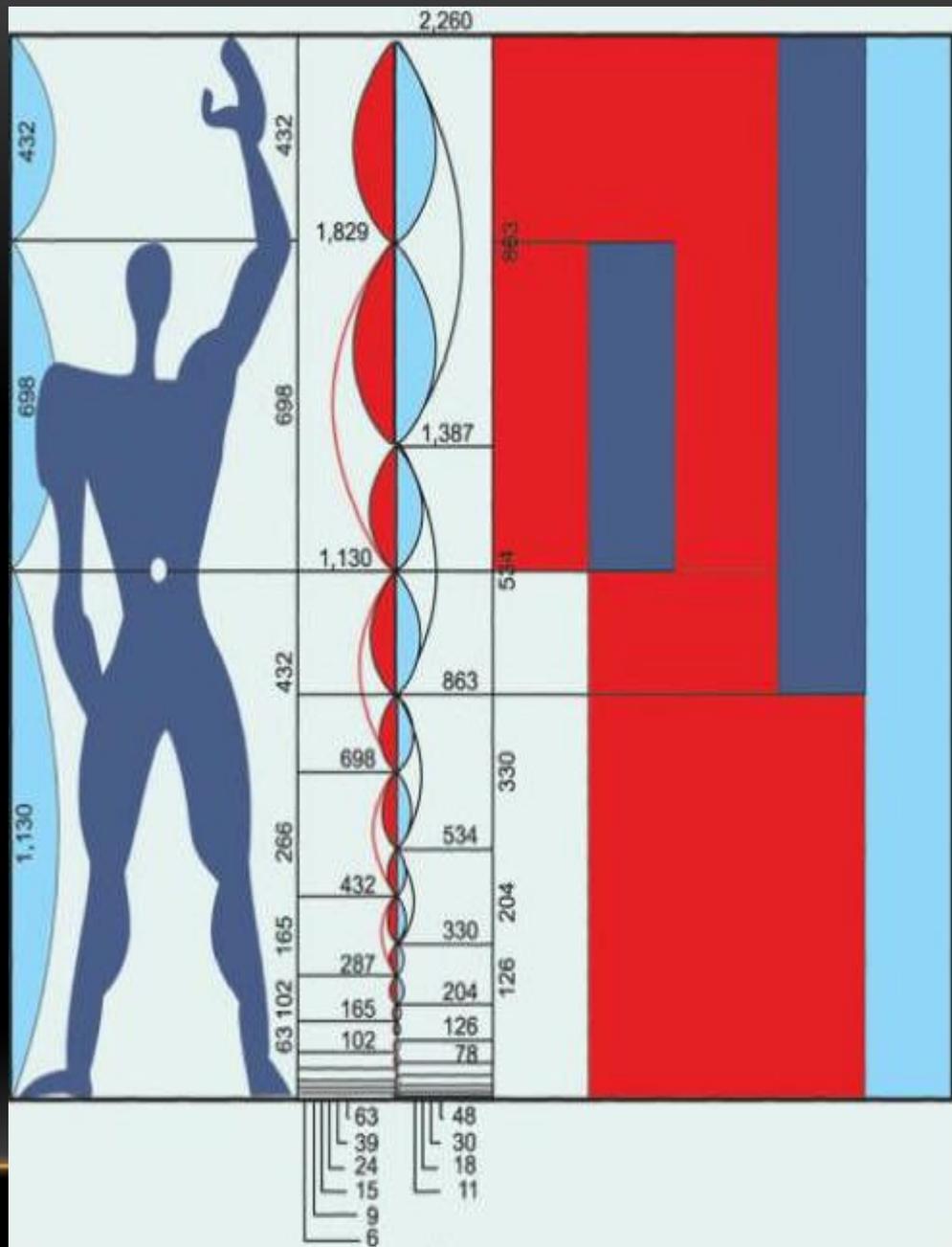
ЛЕОНАРДО ДА ВИНЧИ. «Квадрат древних»



Проблема поиска системы идеальных пропорций остается актуальной и для художников и архитекторов XX века. А вот профессор Петербургской академии художеств А. Сапожников (XIX век) предложил более подробное пропорциональное членение человеческой фигуры с помощью более мелкого модуля. За единицу отсчета от принял высоту стопы или шеи, которые, по его выводам, укладываются в высоте идеальной фигуры точно 30 раз.



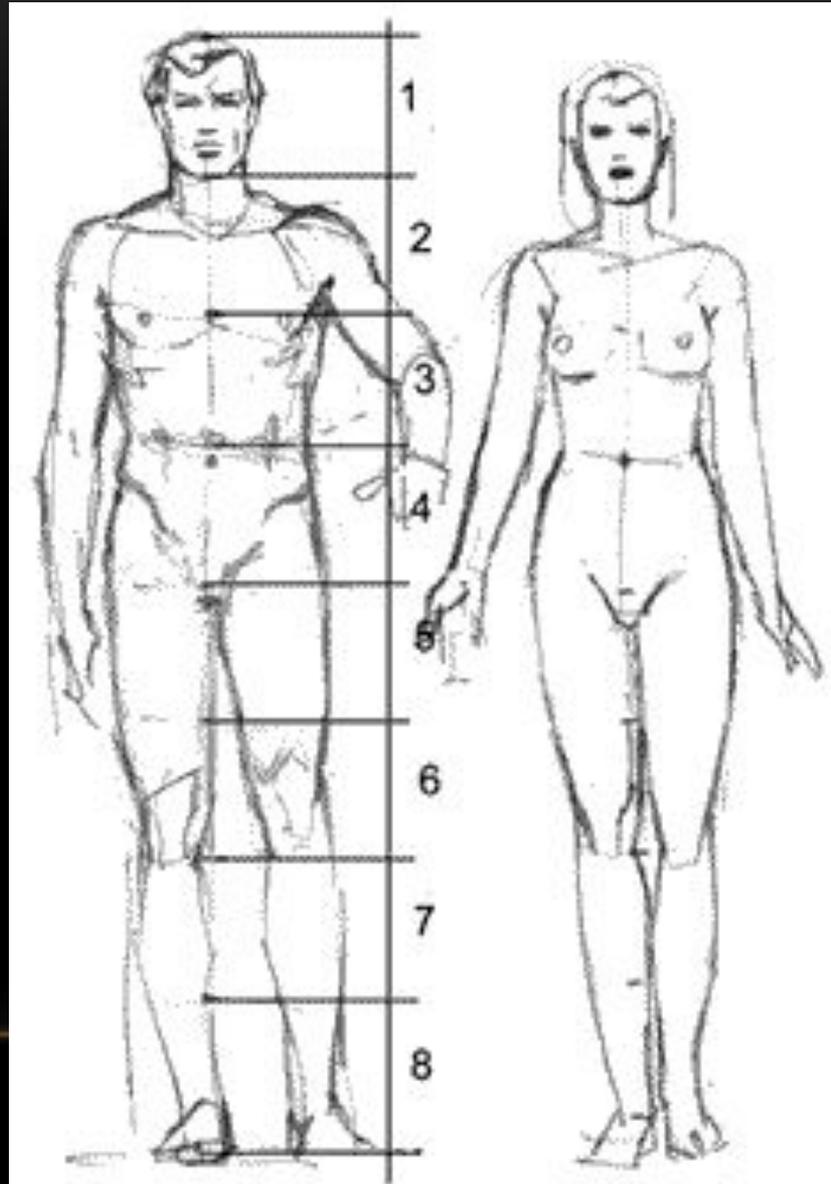
Французский зодчий Ле Корбюзье в 1947 году разработал «Модульор» - систему деления человеческой фигуры на согласованные в золотом сечении отрезки от ступни до талии, от талии до затылка и от затылка до верха пальцев поднятой руки. На этой основе была создана школа модулей для архитектурного проектирования и дизайна.

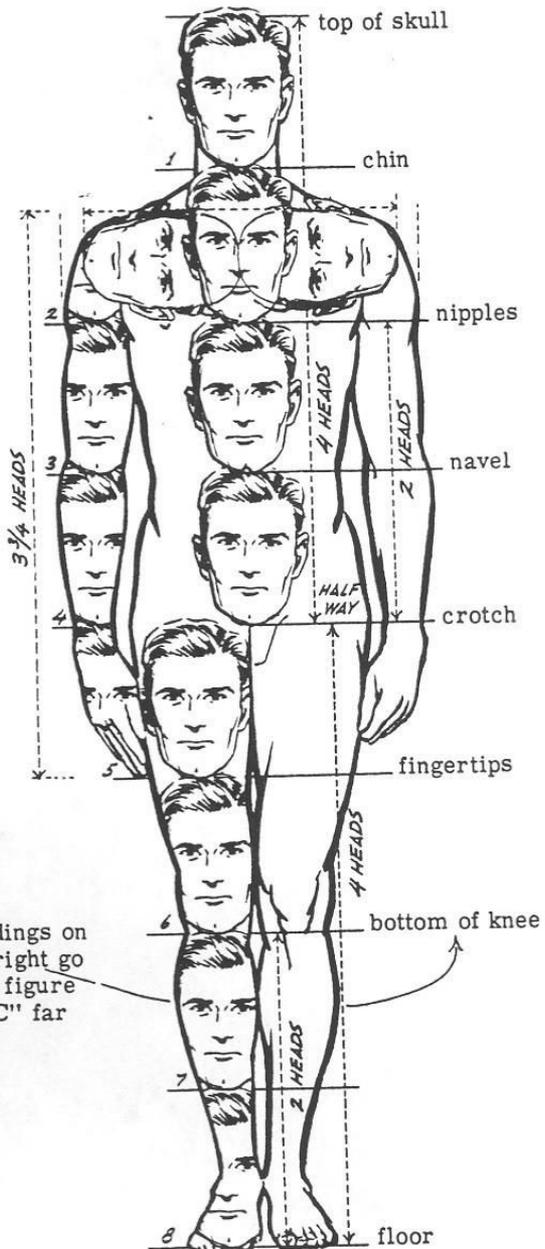
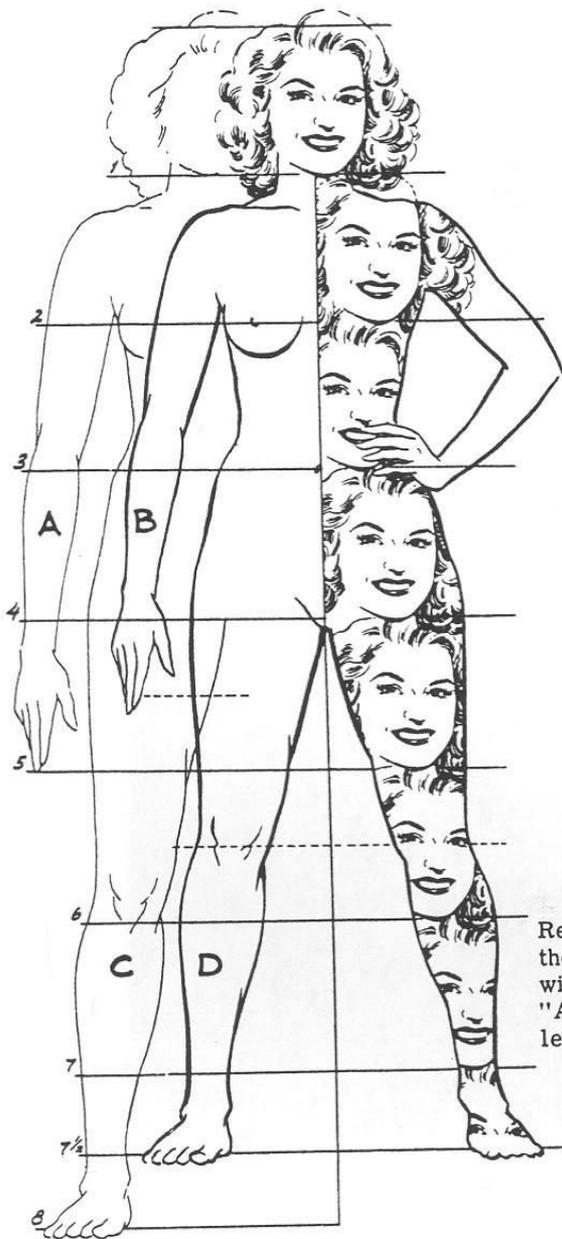


Модульор.

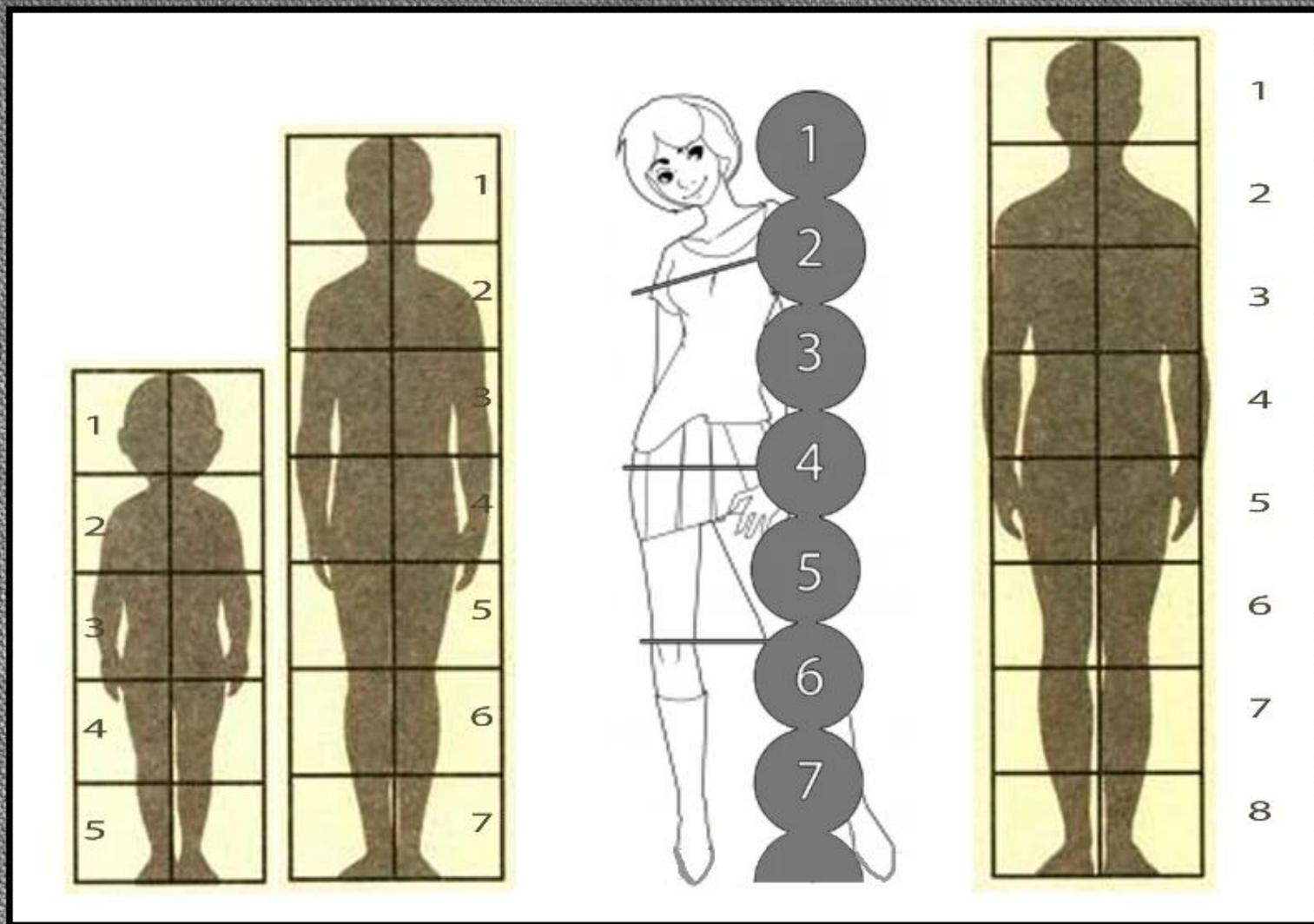
ПРОПОРЦИИ (ЛАТ. PROPORATIO-
СОРАЗМЕРНОСТЬ) – СОРАЗМЕРНОСТЬ
ВСЕХ ЧАСТЕЙ ХУДОЖЕСТВЕННОГО
ПРОИЗВЕДЕНИЯ ИЛИ АРХИТЕКТУРНОГО
СООРУЖЕНИЯ, ИХ СООТВЕТСТВИЕ ДРУГ
ДРУГУ И ОПРЕДЕЛЕННОЕ
СООТНОШЕНИЕ С ЦЕЛЫМ.

ПРОПОРЦИИ ЖЕНСКОЙ И МУЖСКОЙ ФИГУРЫ ОТЛИЧАЮТСЯ





Readings on the right go with figure "A-C" far left.



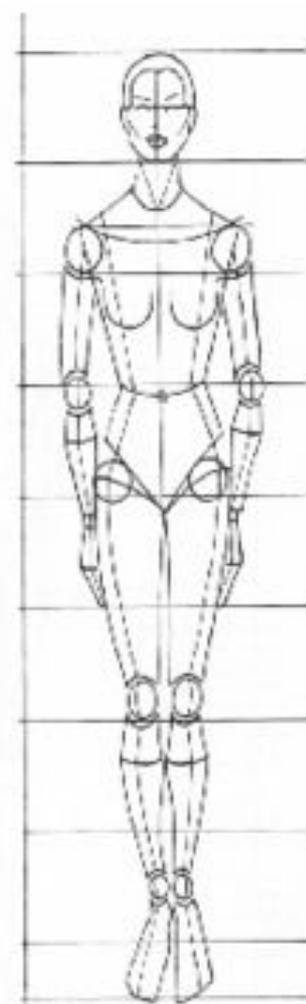
Рост ребенка равен 5 размерам головы.

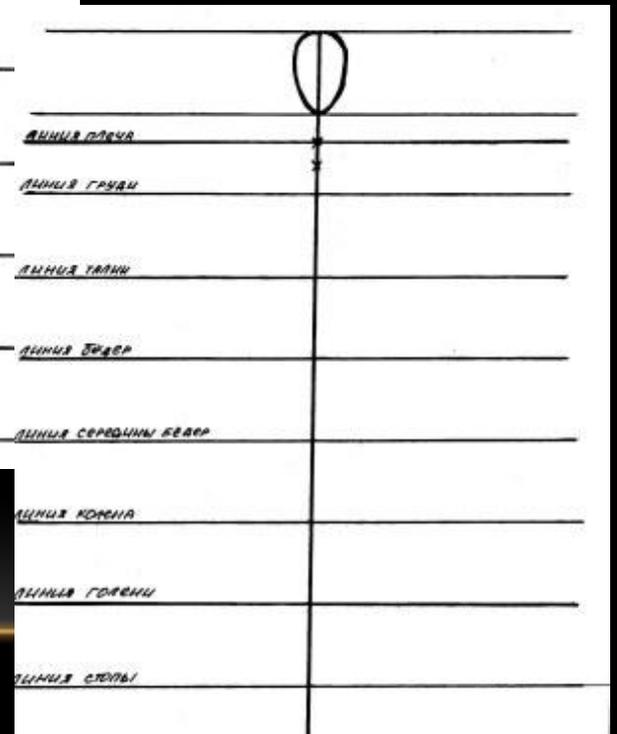
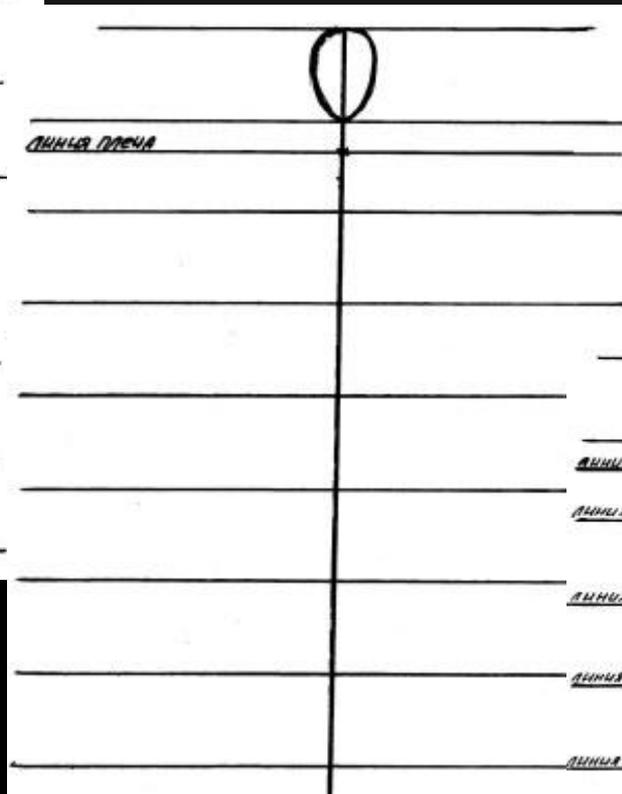
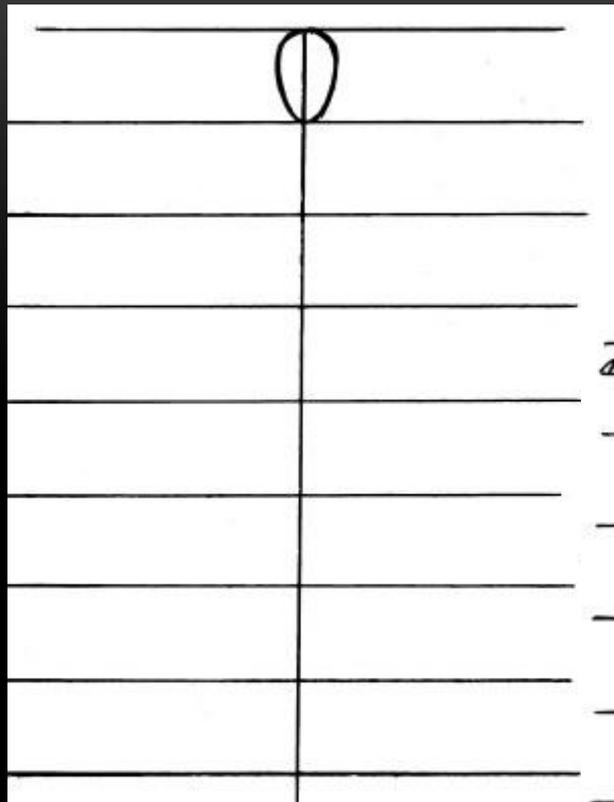
С возрастом пропорции человека меняются.

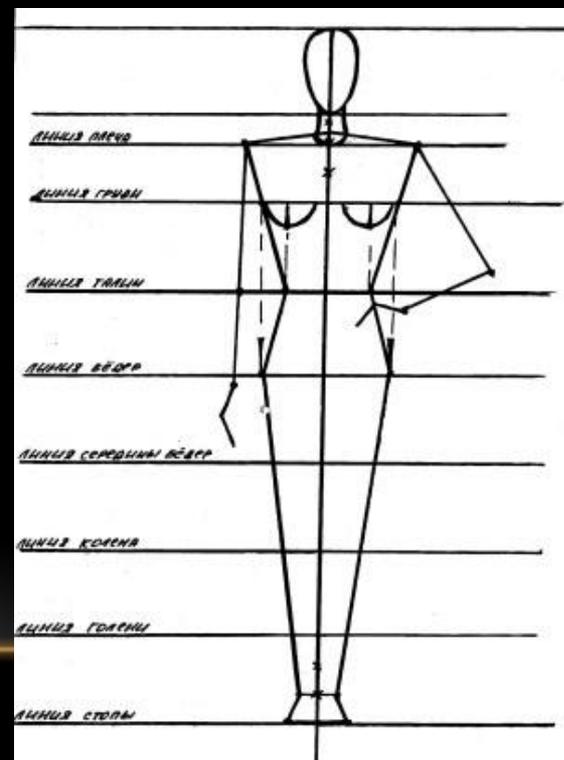
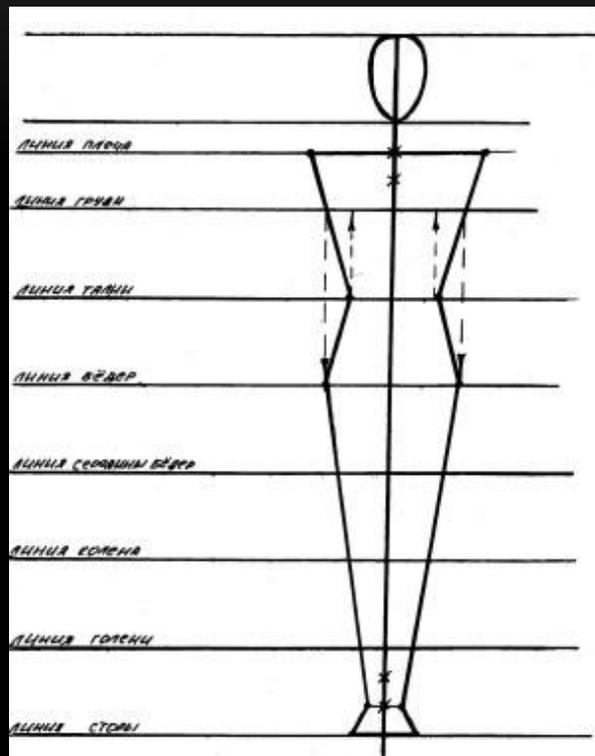
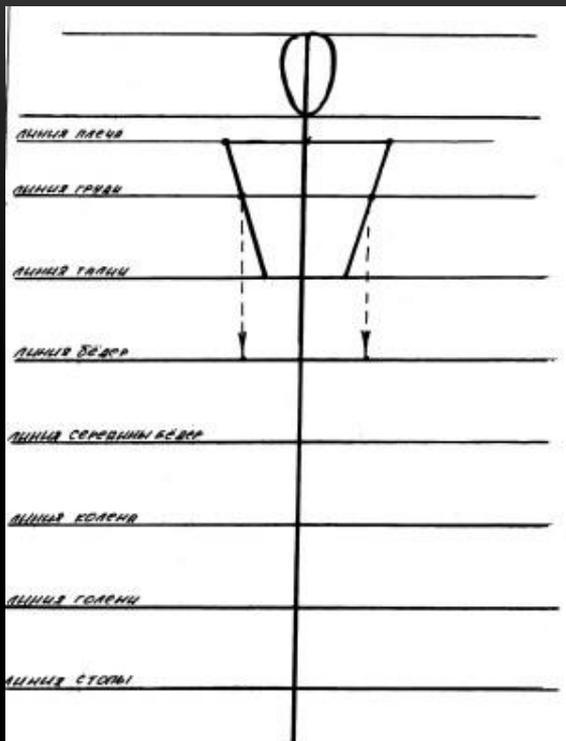
Рост взрослого человека равен 8 размерам головы.

Пропорции фигуры человека

- ❖ Модуль – голова человека
- ❖ Голова – $1/8$ часть фигуры
- ❖ До талии – 3 головы
- ❖ От талии до бедер – 1 голова
- ❖ Ширина талии равна длине головы (чуть меньше)
- ❖ Ширина бедер равна 1,5 длине головы
- ❖ Лонное сочленение делит фигуру пополам







ЛИНИЯ ПЛЕЧА

ЛИНИЯ ГРУДИ

ЛИНИЯ ТАЛИИ

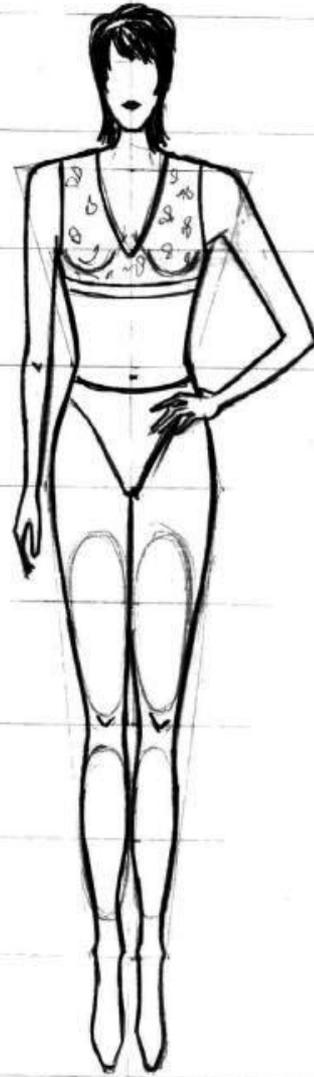
ЛИНИЯ БЕДЕР

ЛИНИЯ СРЕДНИИ
БЕДЕР

ЛИНИЯ КОЛЕНА

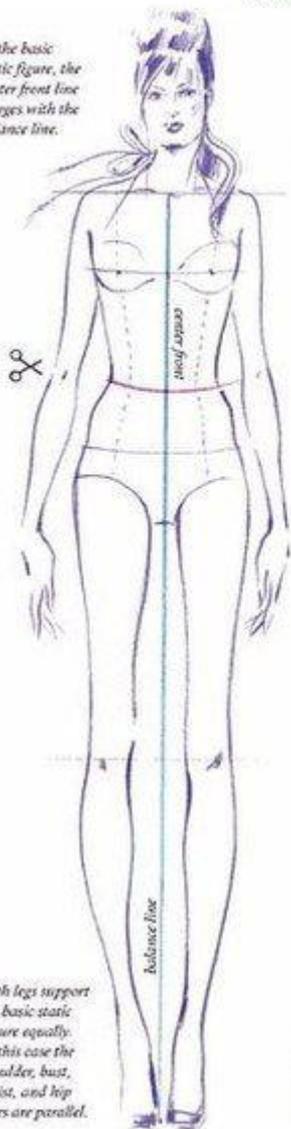
ЛИНИЯ ГОЛЕНИ

ЛИНИЯ СТУПНИ

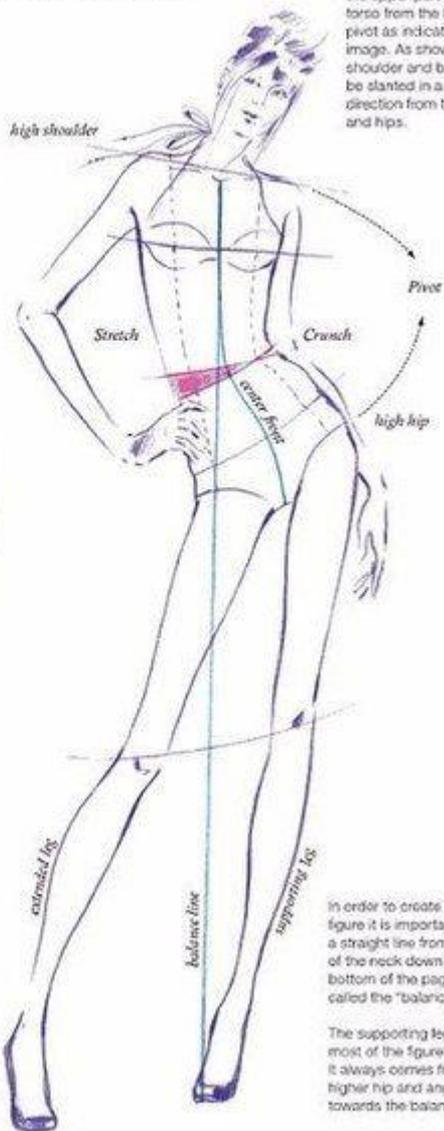


BALANCE & MOVEMENT

In the basic static figure, the center front line merges with the balance line.



Both legs support the basic static figure equally. In this case the shoulder, bust, waist, and hip lines are parallel.

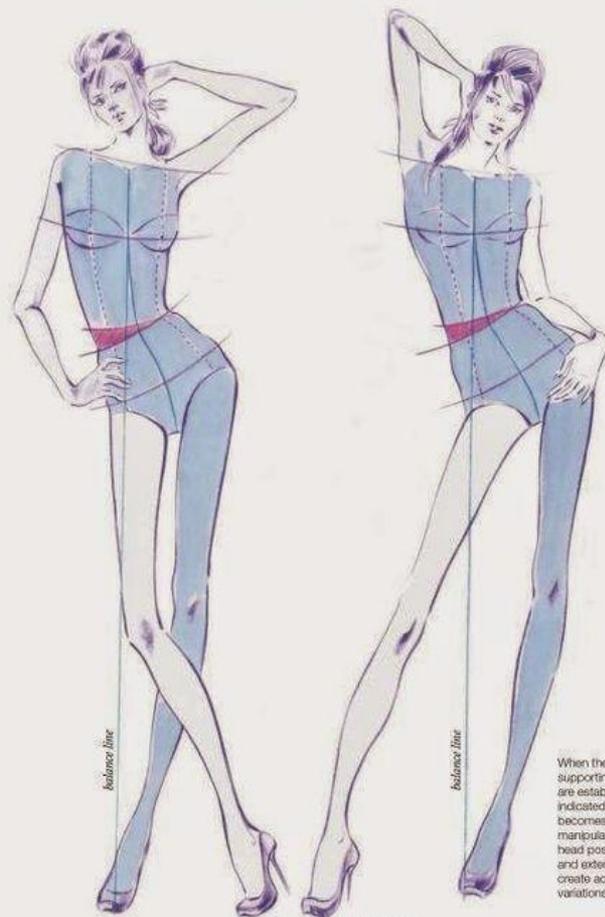


The best way to achieve movement is to separate the upper part of the torso from the lower, and pivot as indicated on the image. As shown, the shoulder and bust lines will be slanted in a different direction from the waist and hips.

In order to create a balanced figure it is important to drop a straight line from the base of the neck down to the bottom of the page. This is called the "balance line."

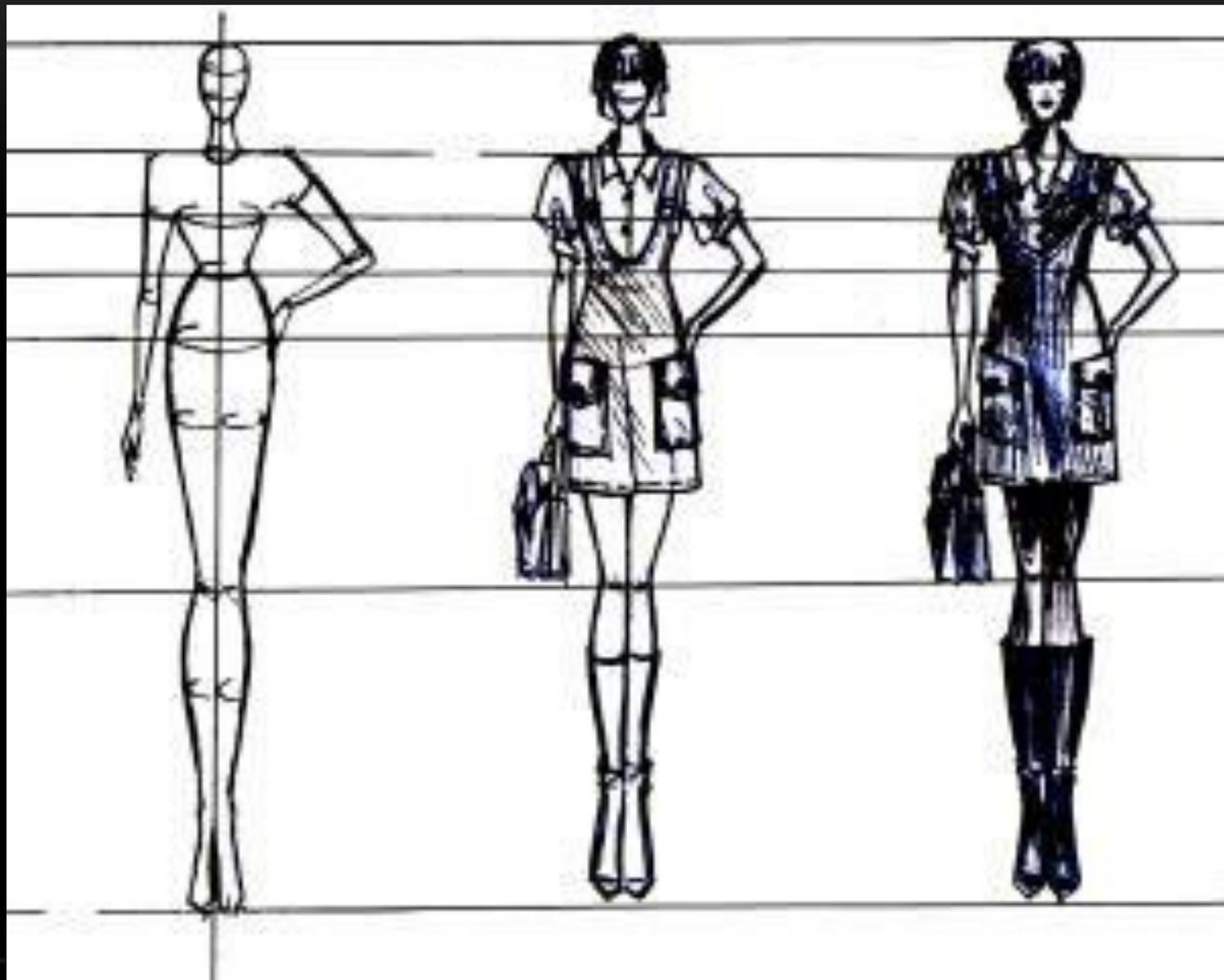
The supporting leg bears most of the figure's weight. It always comes from the higher hip and angles down towards the balance line.

Copyrighted Material MANIPULATING THE FIGURE CROQUIS

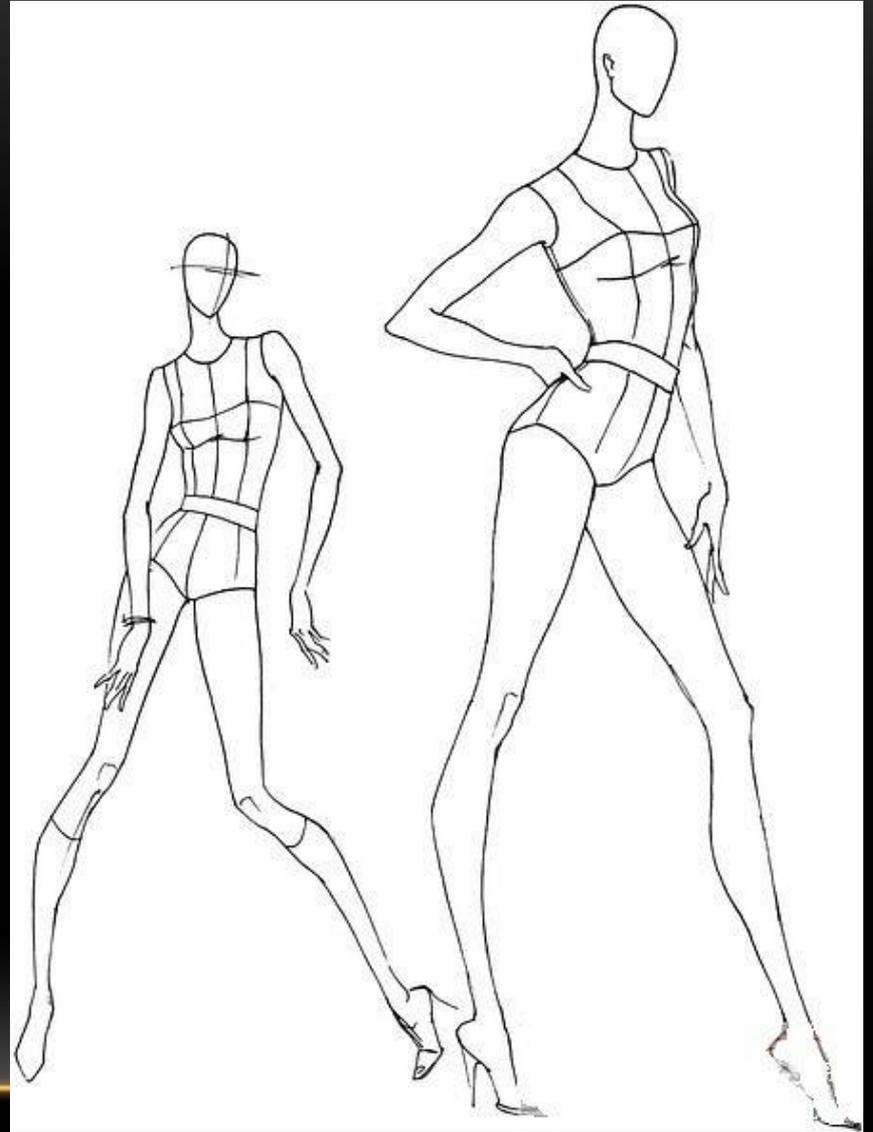
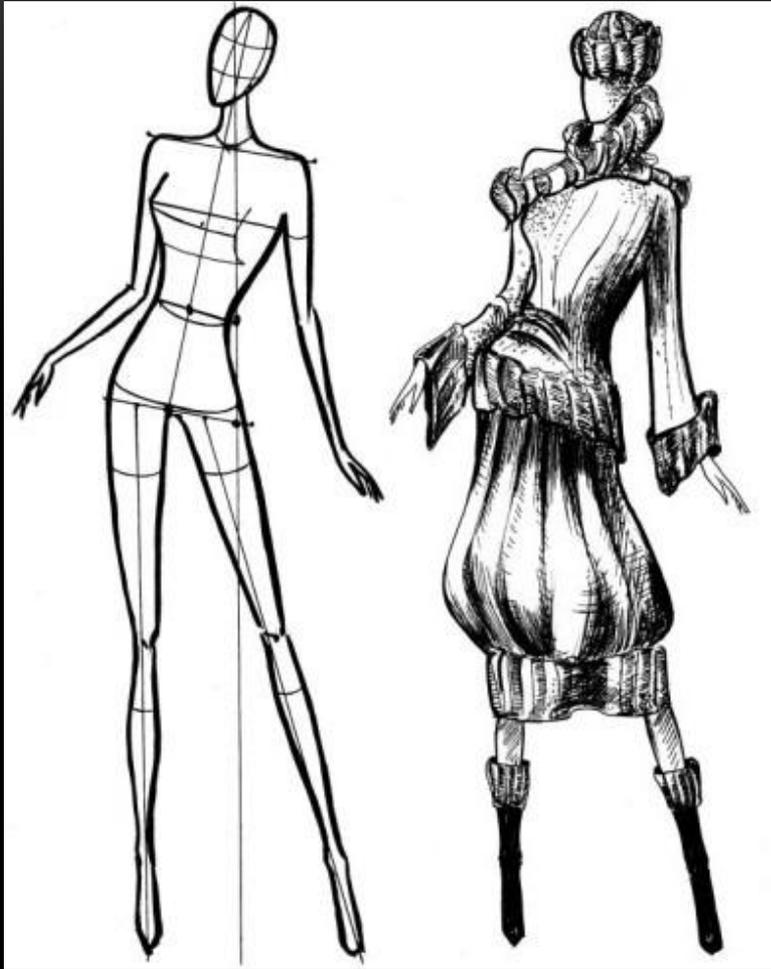


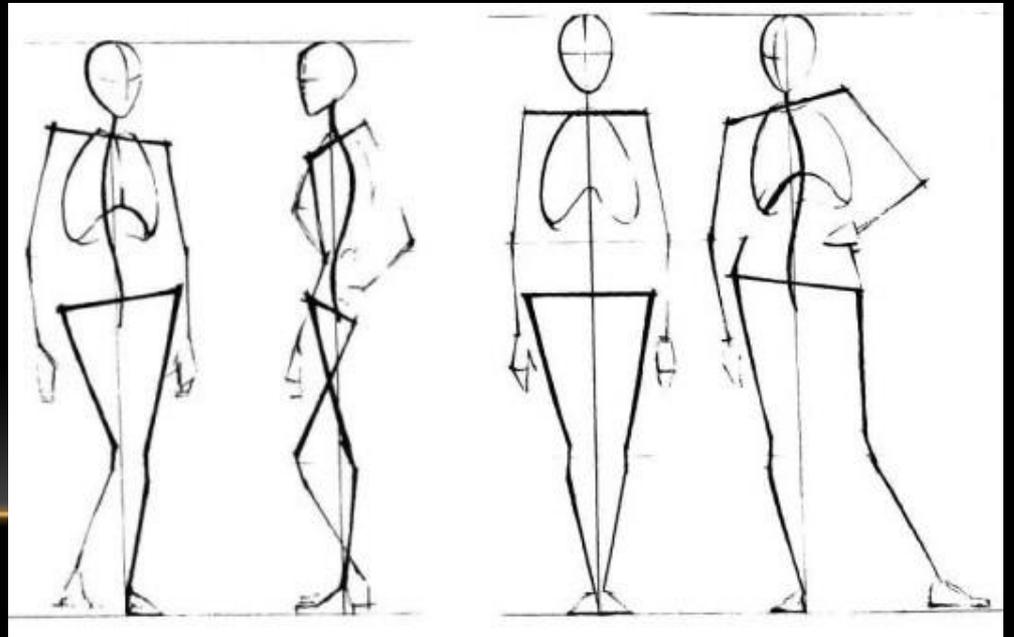
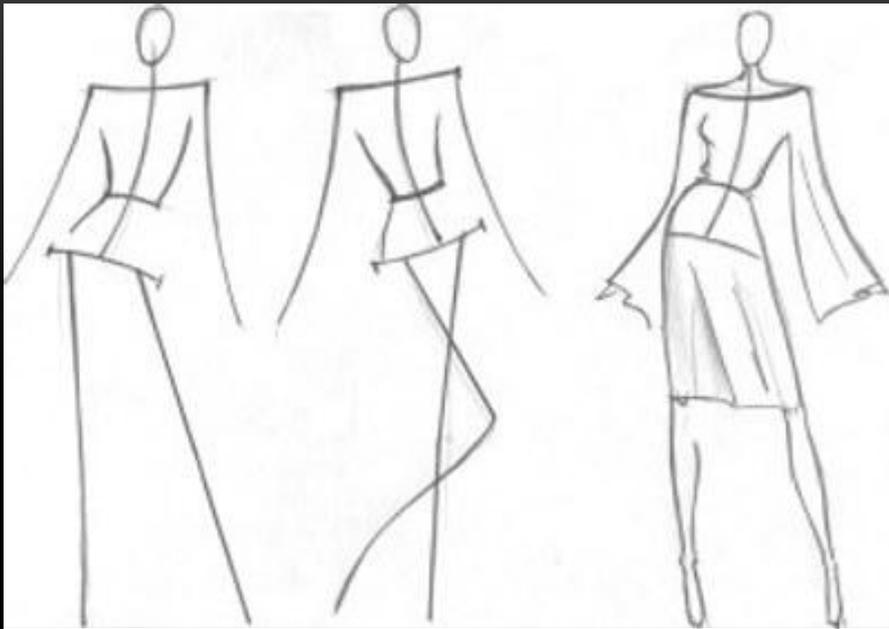
When the torso and supporting leg positions are established, as indicated in blue, it becomes possible to manipulate the model's head position, arms, and extended leg to create additional figure variations.

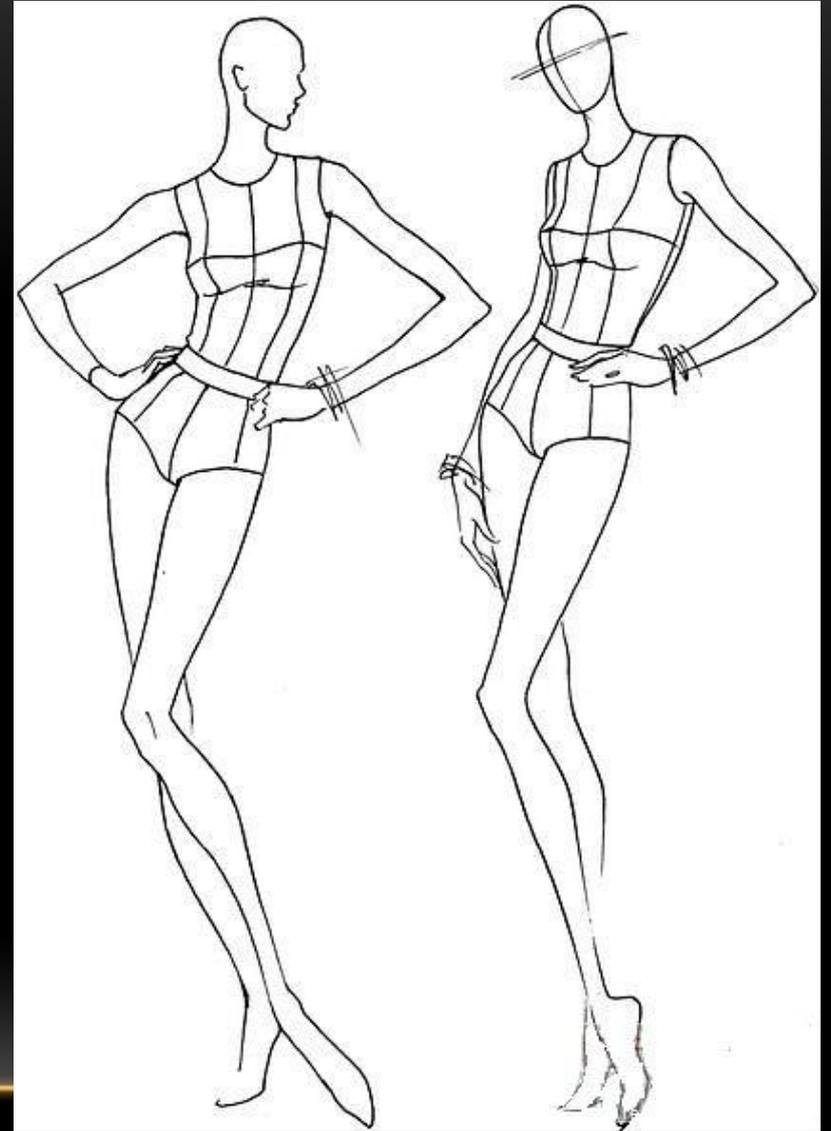
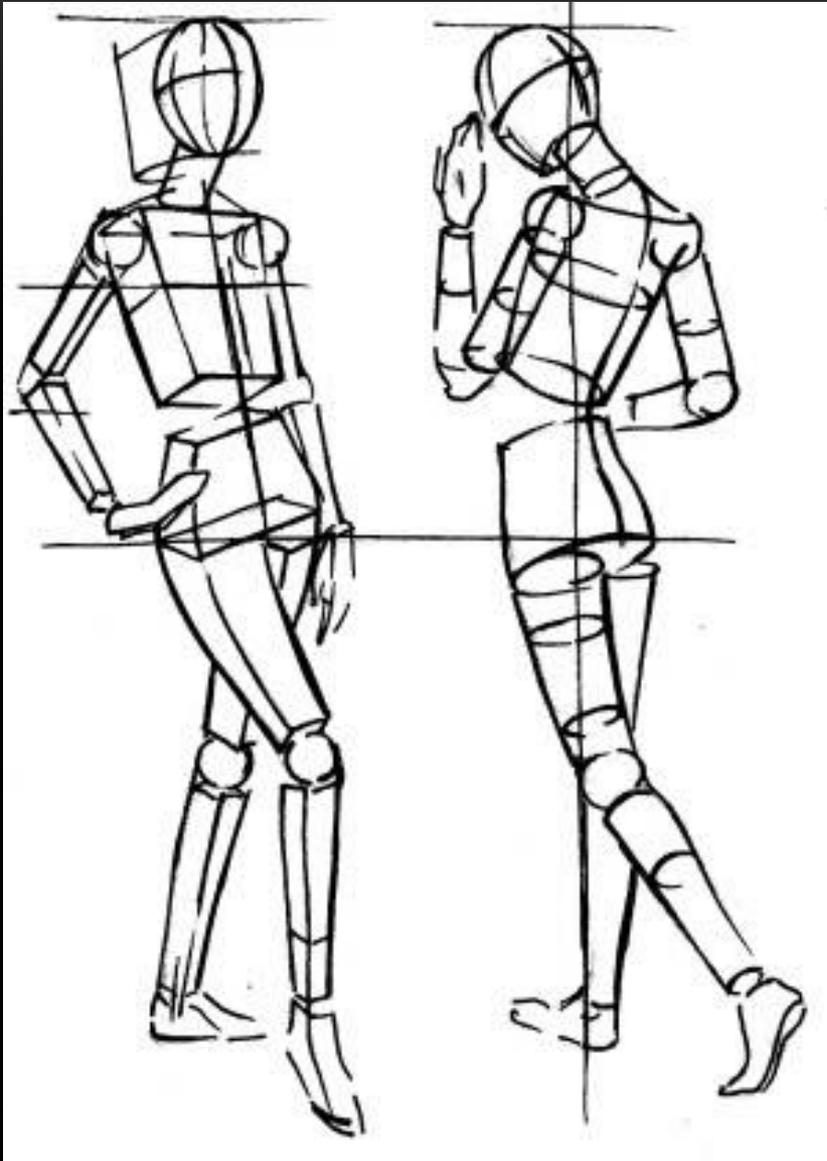
Copyrighted Material

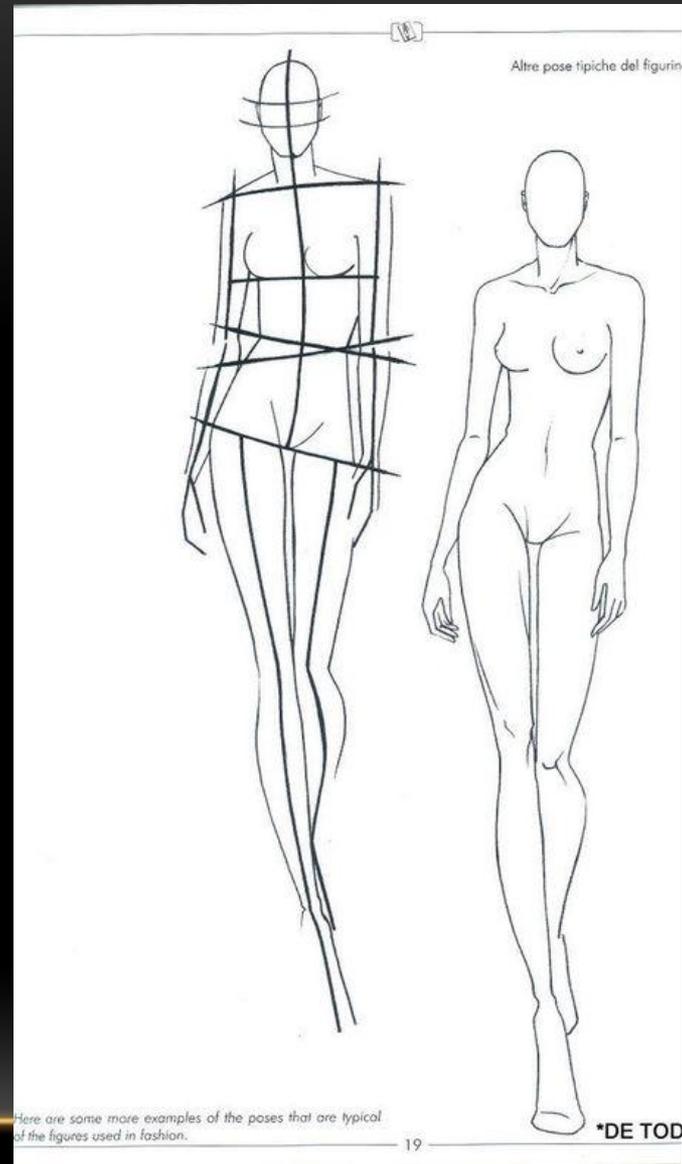
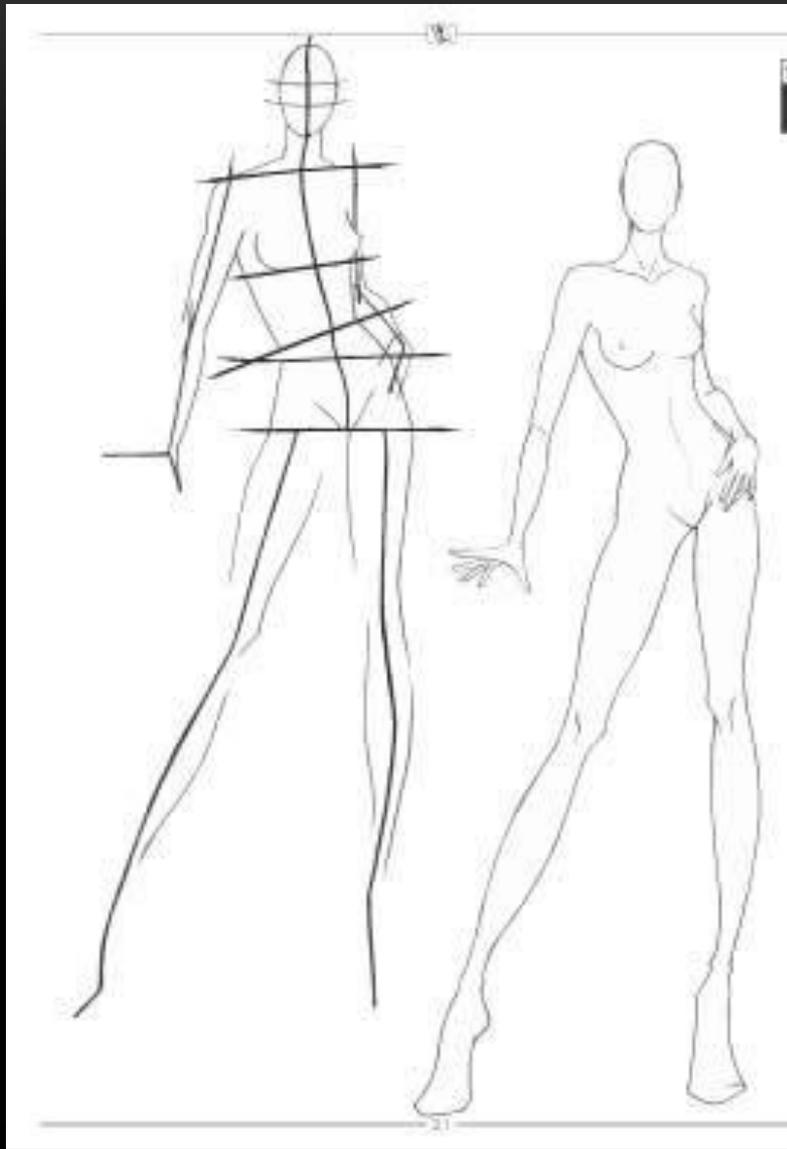


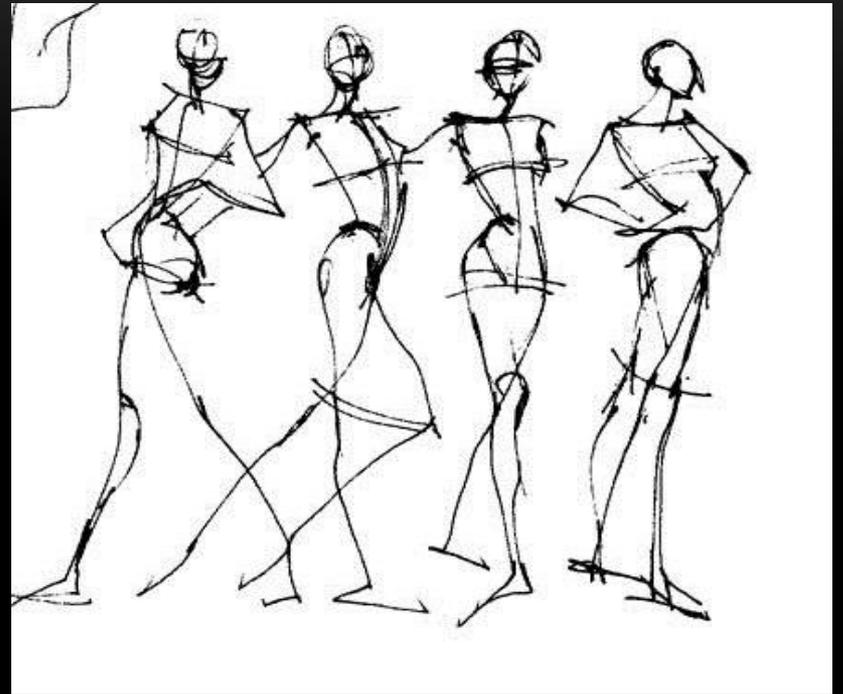
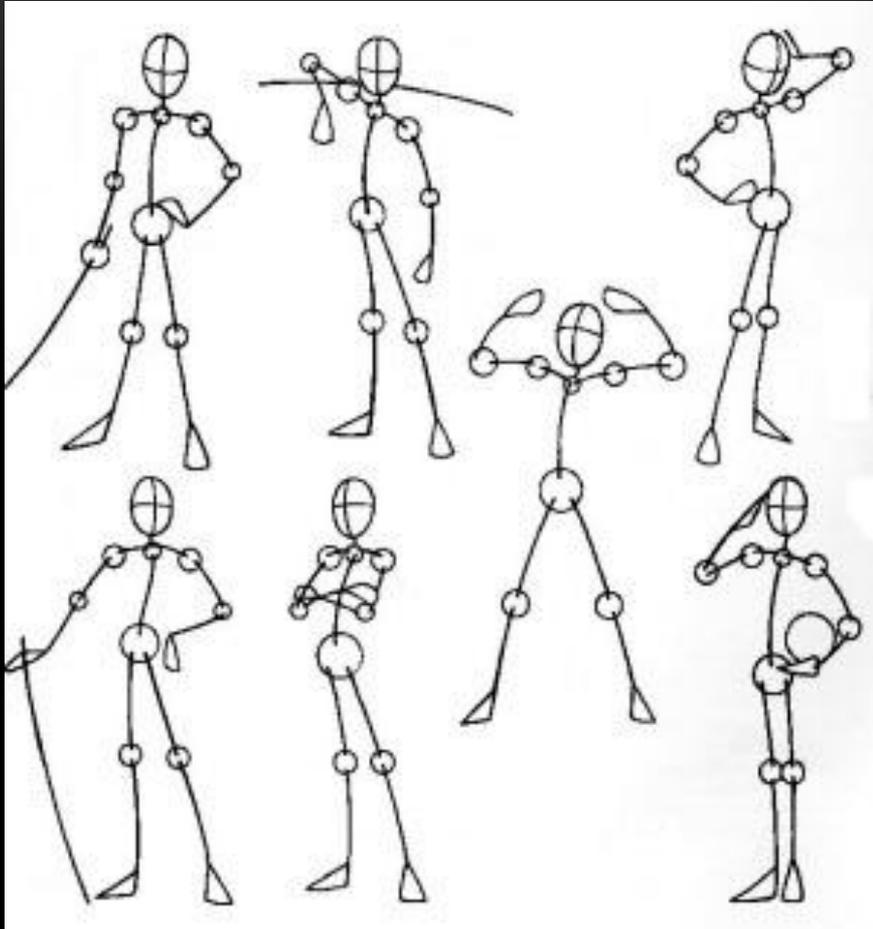


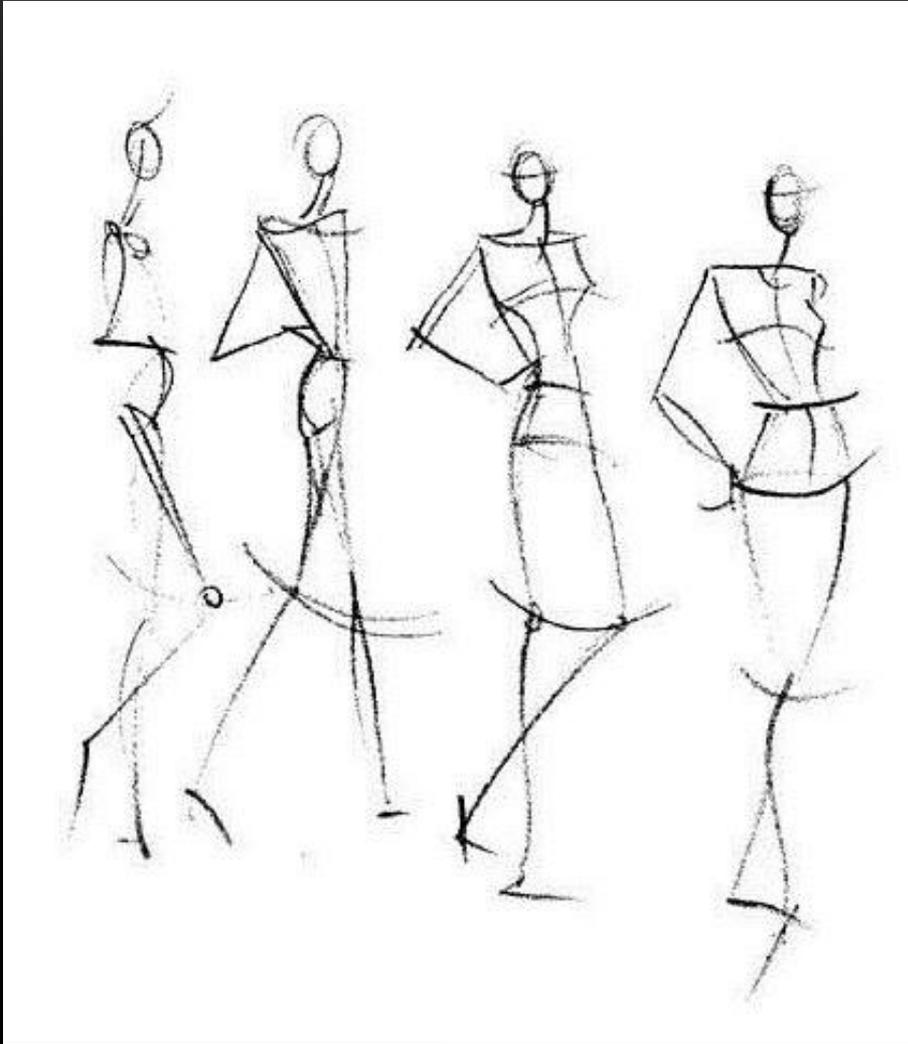


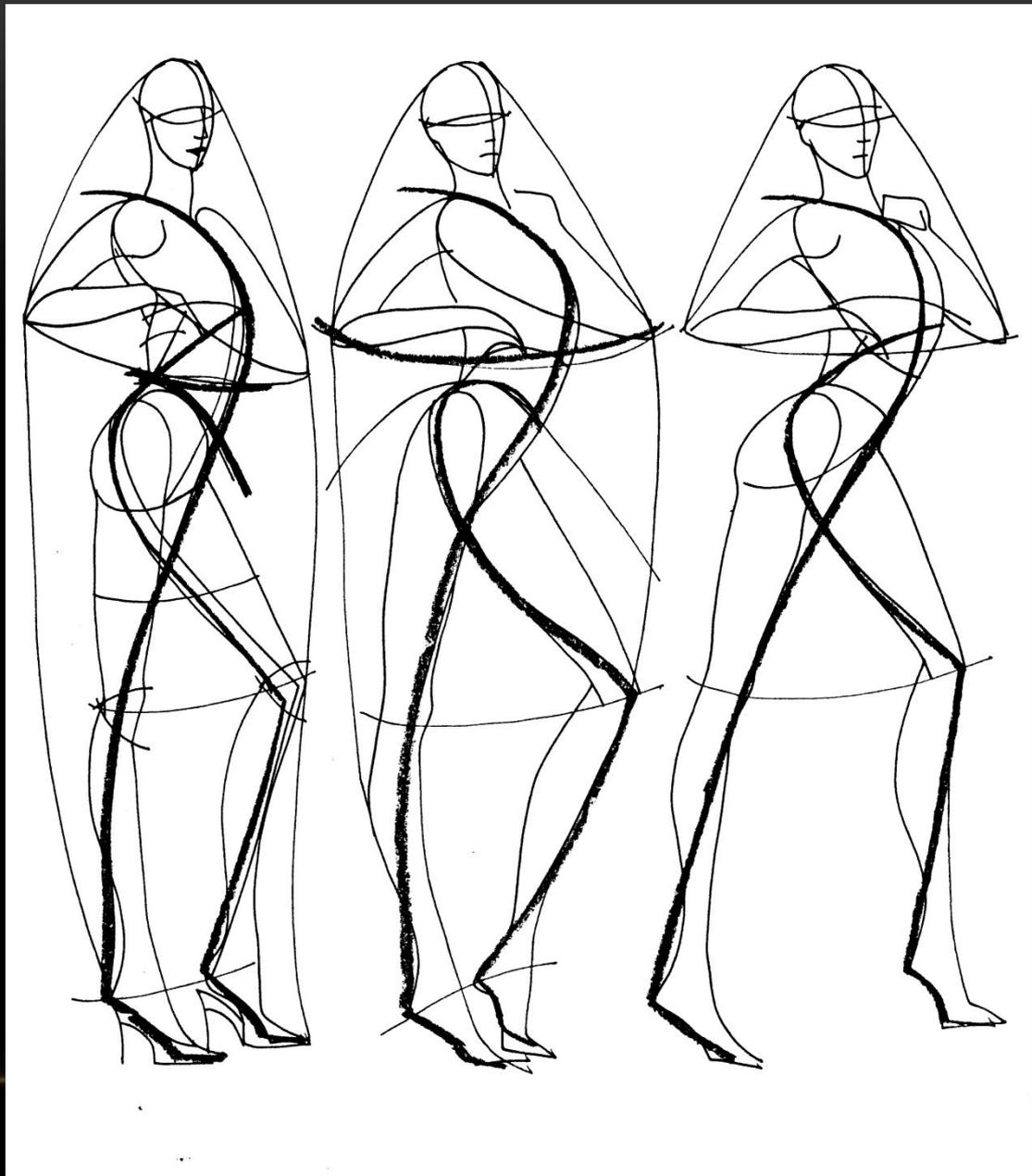












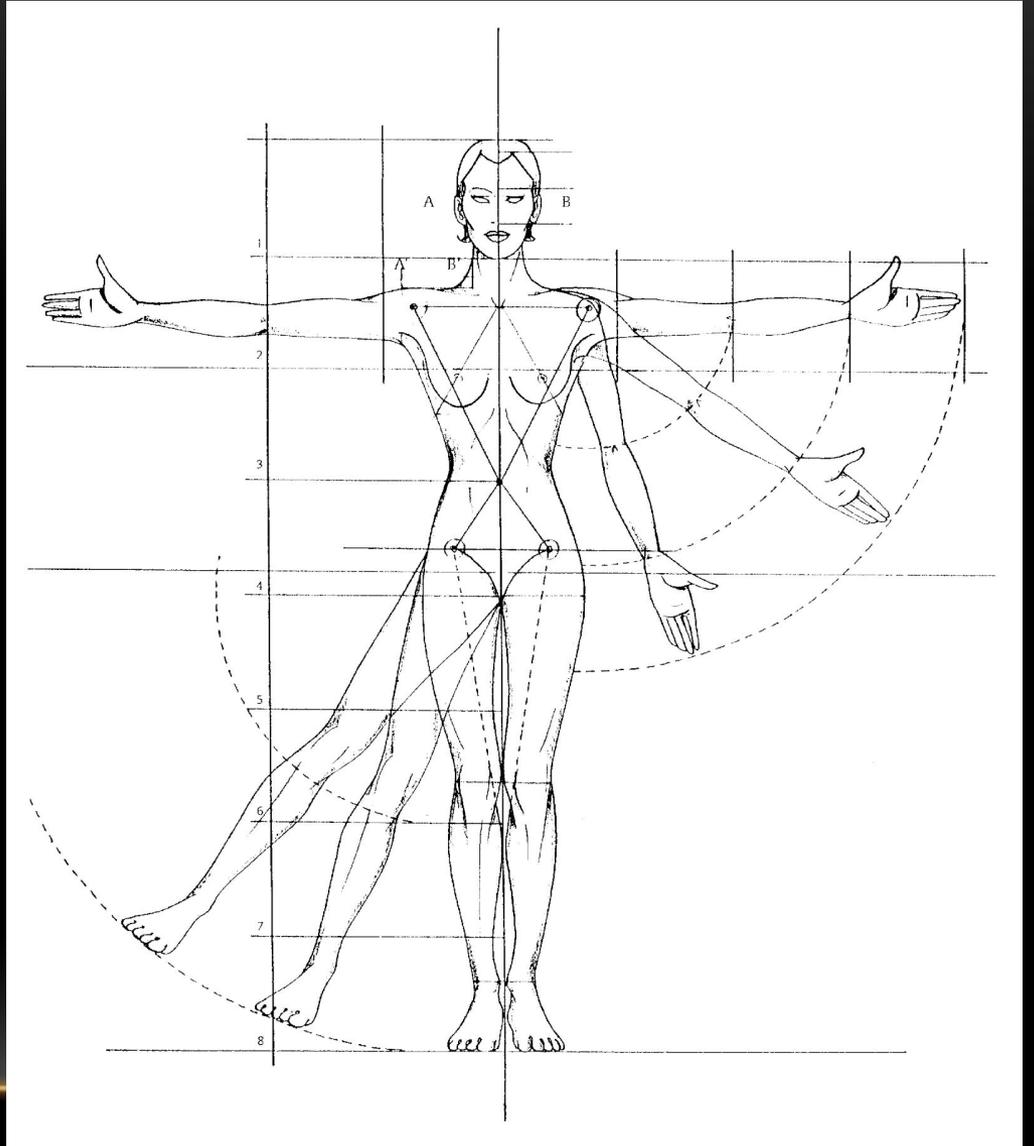
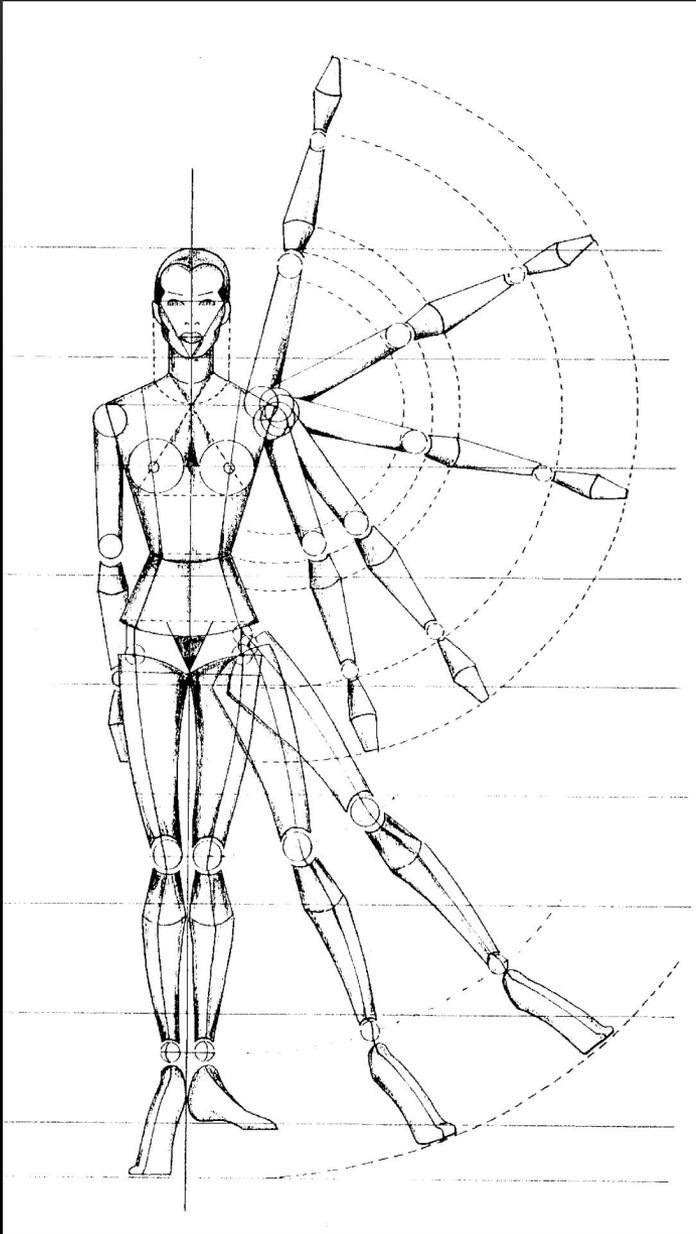
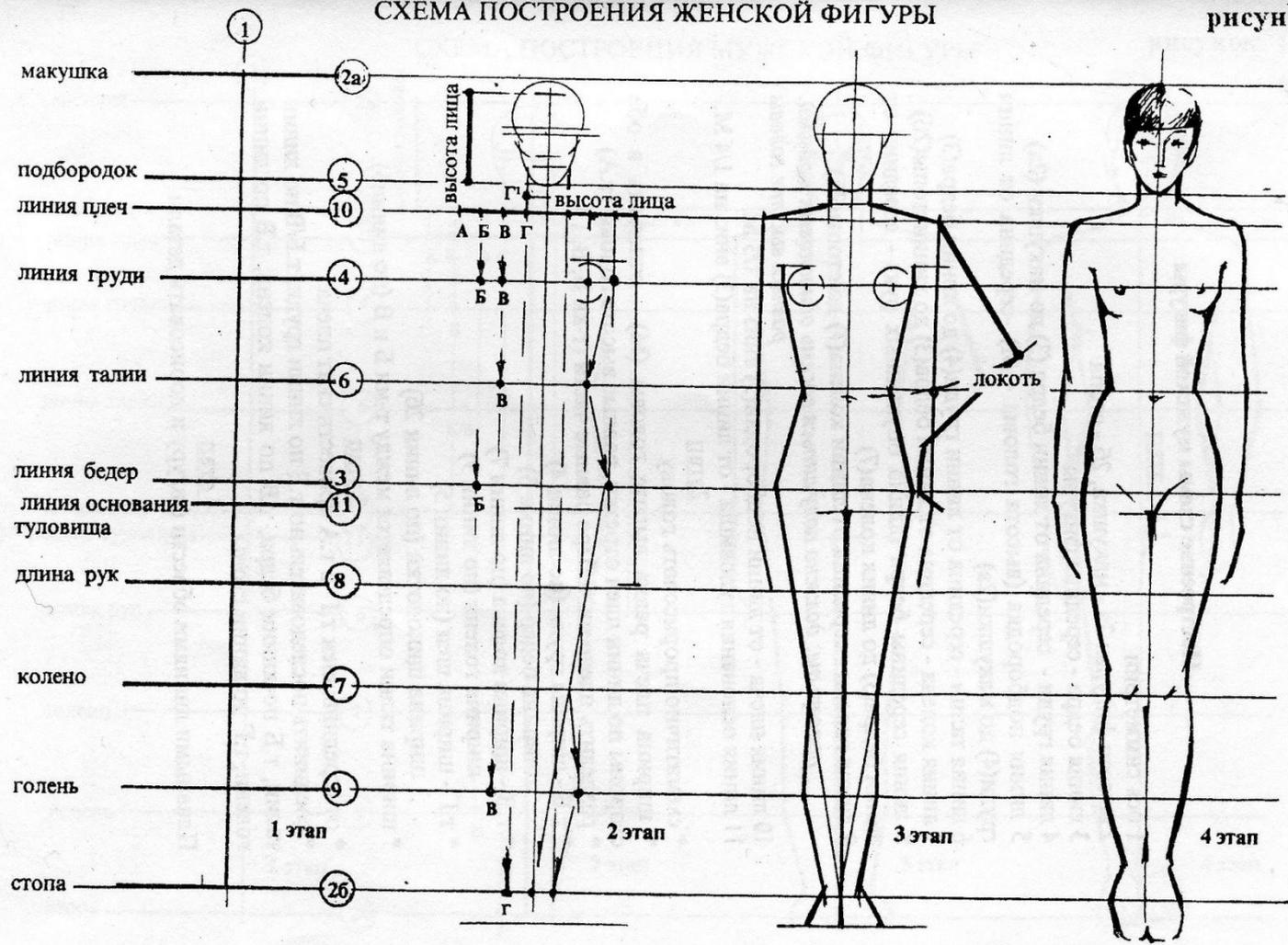
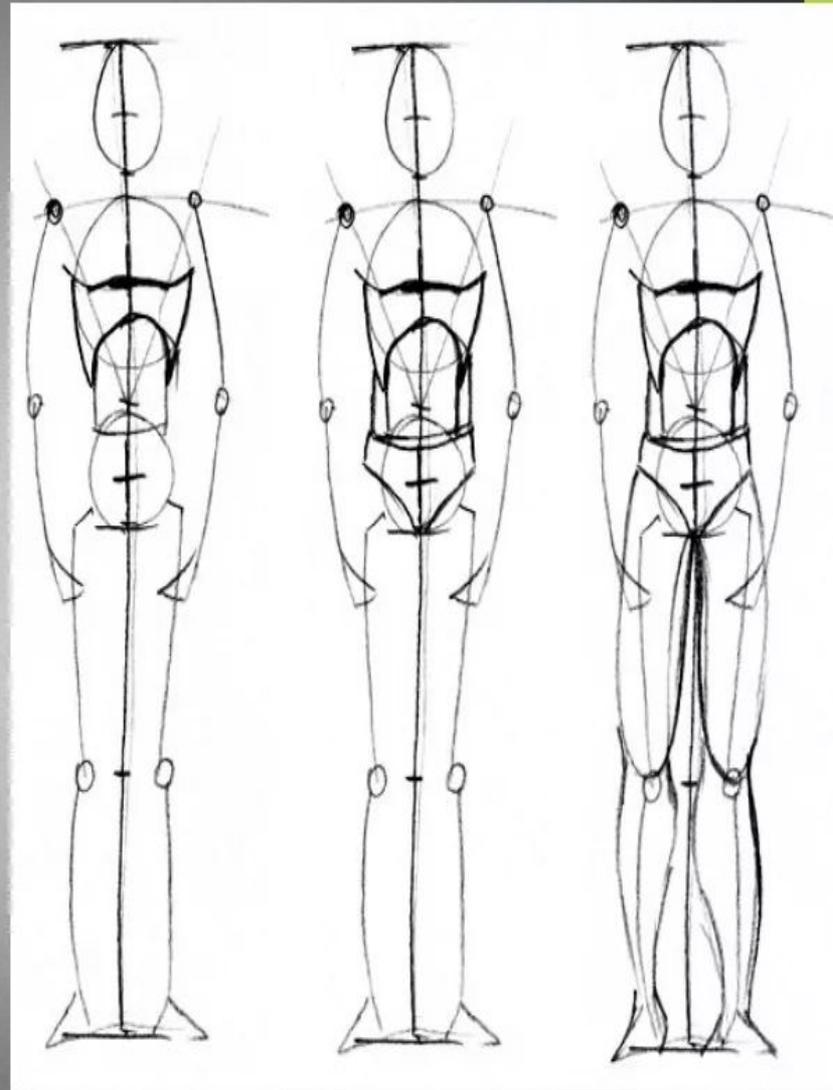
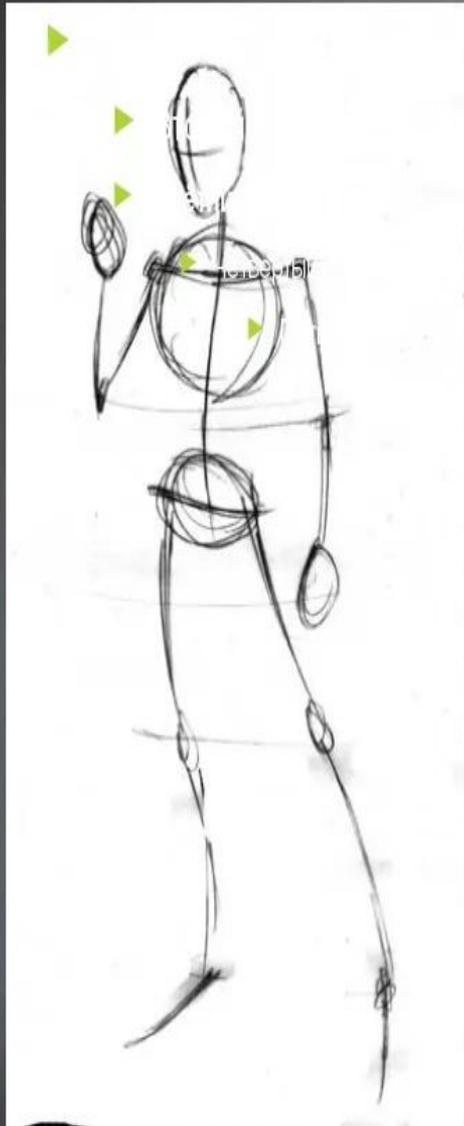


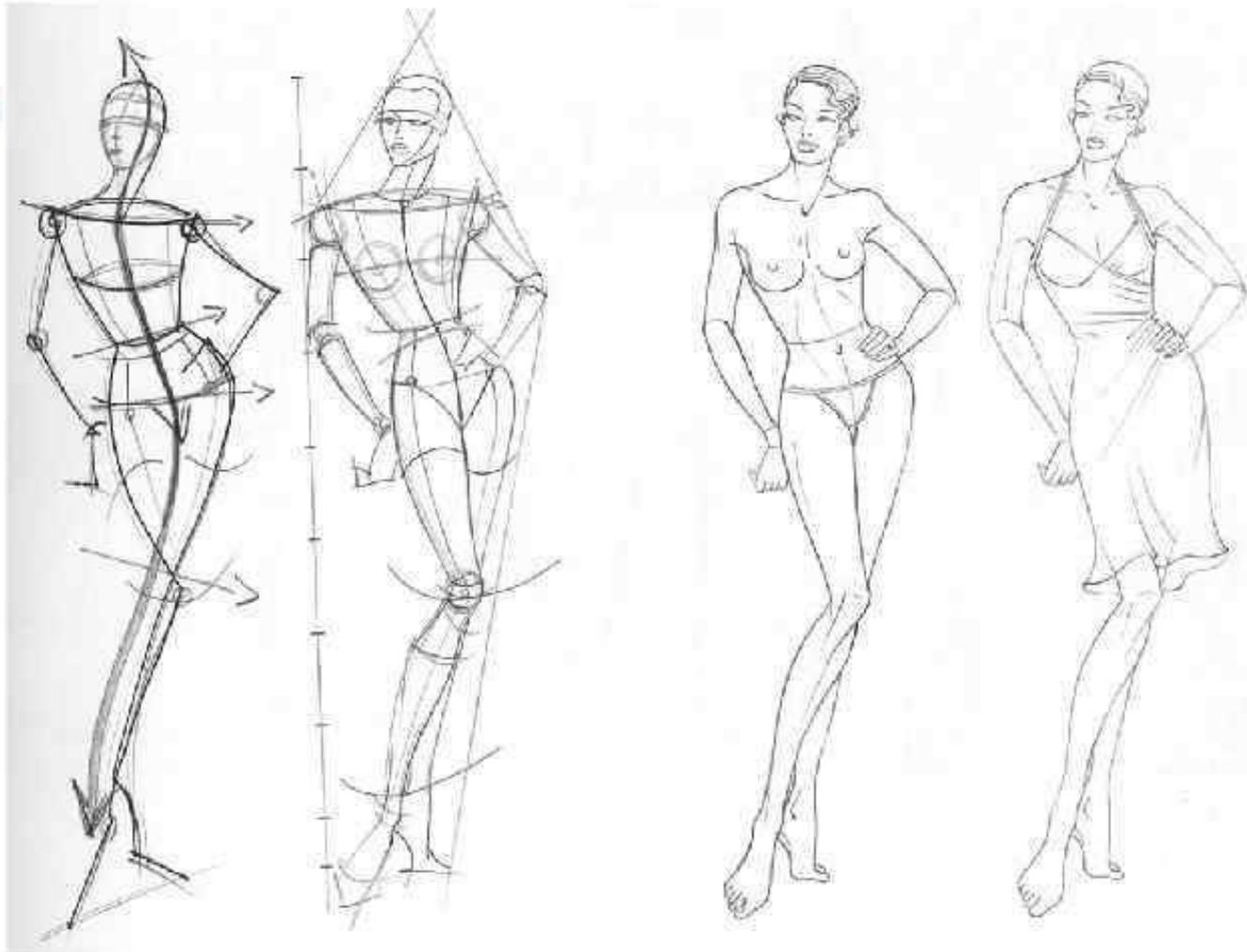
СХЕМА ПОСТРОЕНИЯ ЖЕНСКОЙ ФИГУРЫ

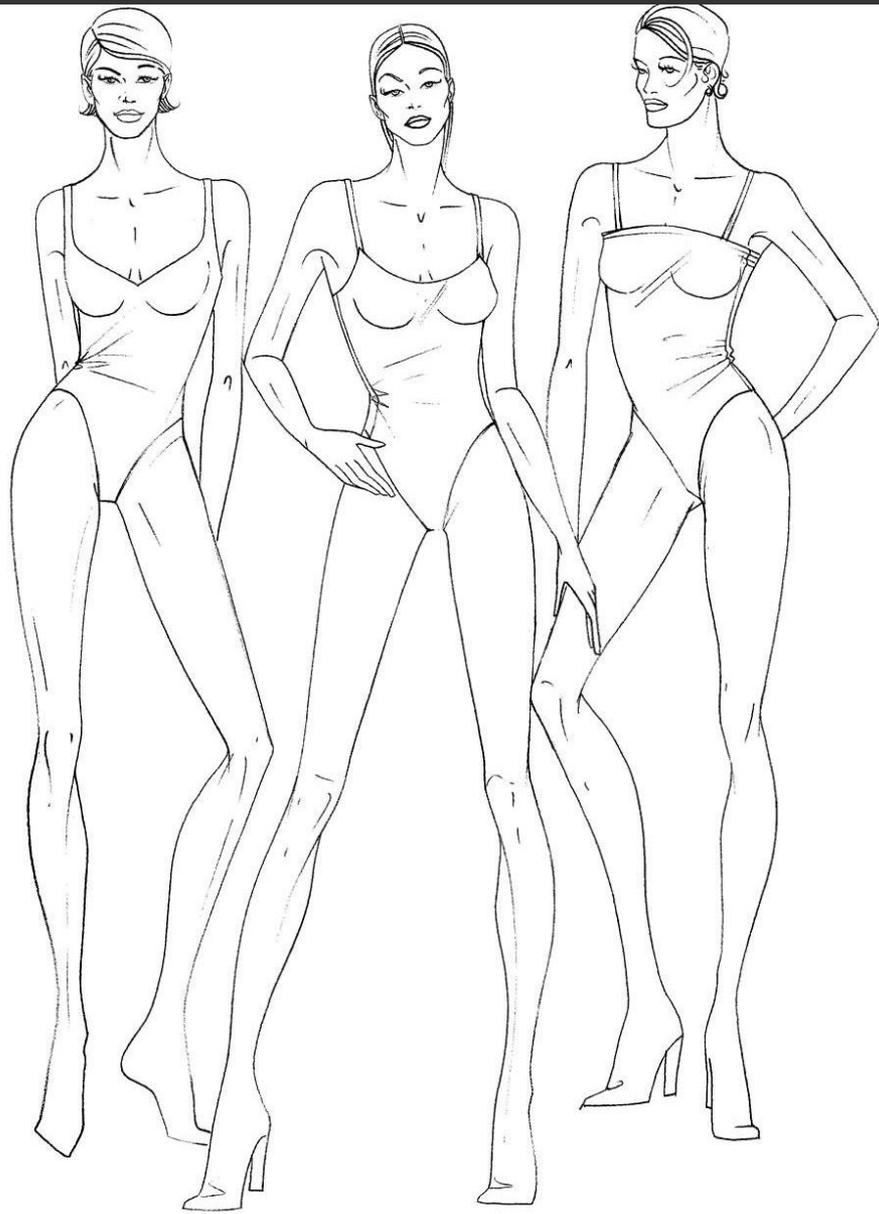
рисунок 3





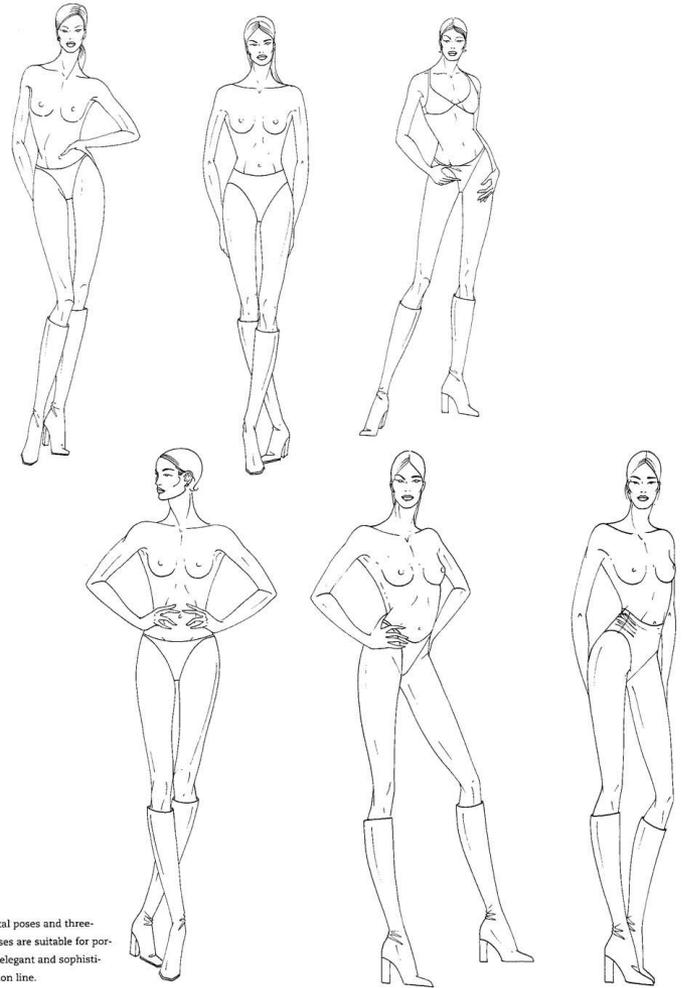
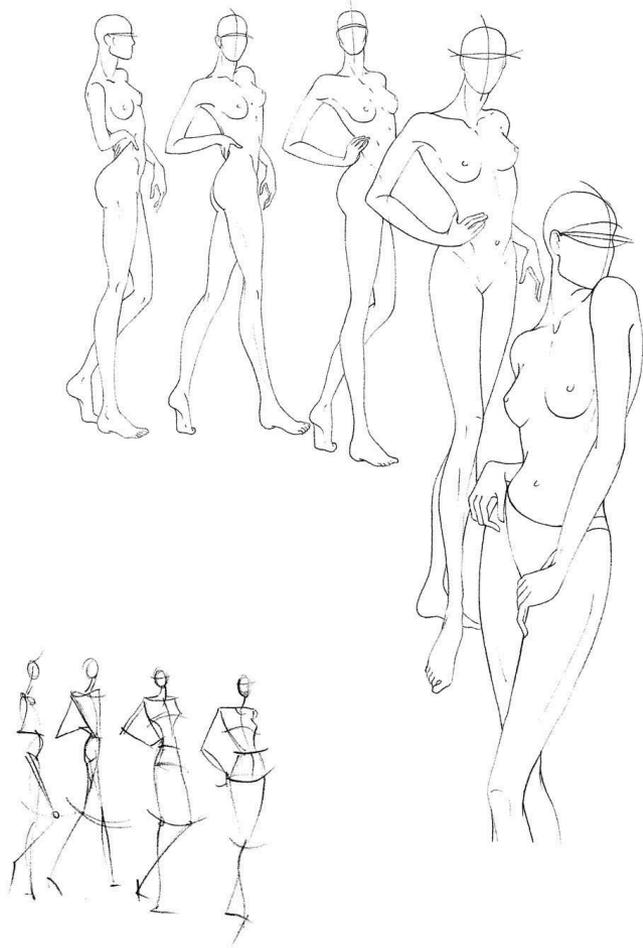
ИЗОБРАЖЕНИЕ ПРОПОРЦИОНАЛЬНОЙ ЖЕНСКОЙ ФИГУРЫ





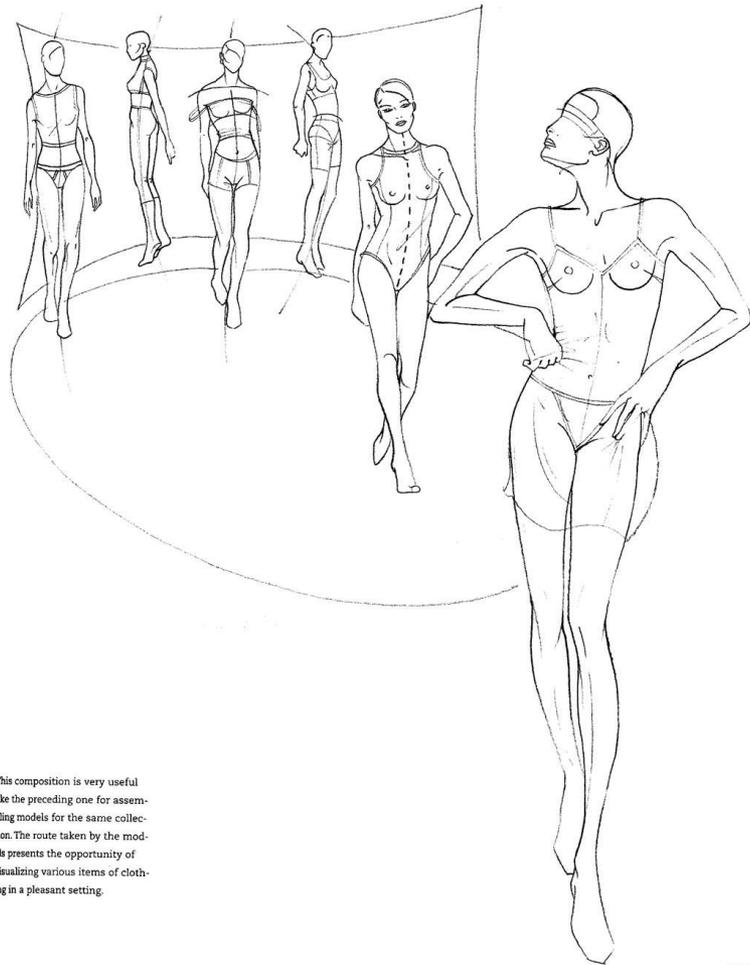


models have been
a fluid and more
line and with very light
which emphasizes the
of the body.



Static frontal poses and three-quarter poses are suitable for portraying an elegant and sophisticated fashion line.

MODELS ON THE CATWALK



This composition is very useful like the preceding one for assembling models for the same collection. The route taken by the models presents the opportunity of visualizing various items of clothing in a pleasant setting.

123

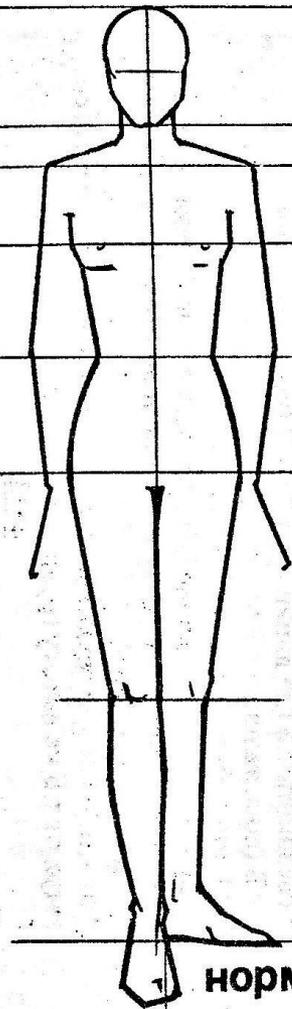


Very dynamic poses suitable for representing fashion that is casual and very youthful.

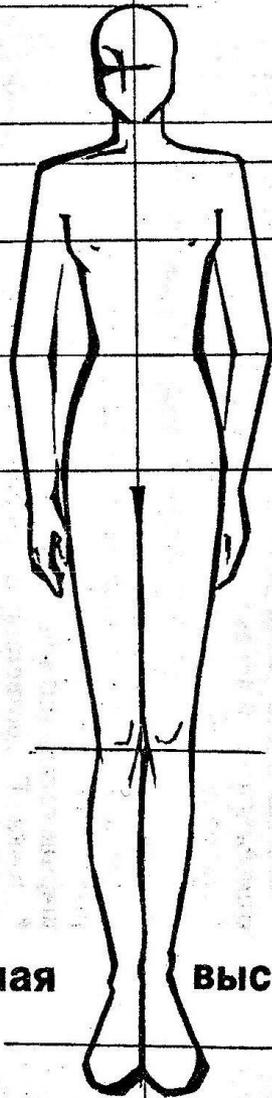
124

ТИПЫ ФИГУР

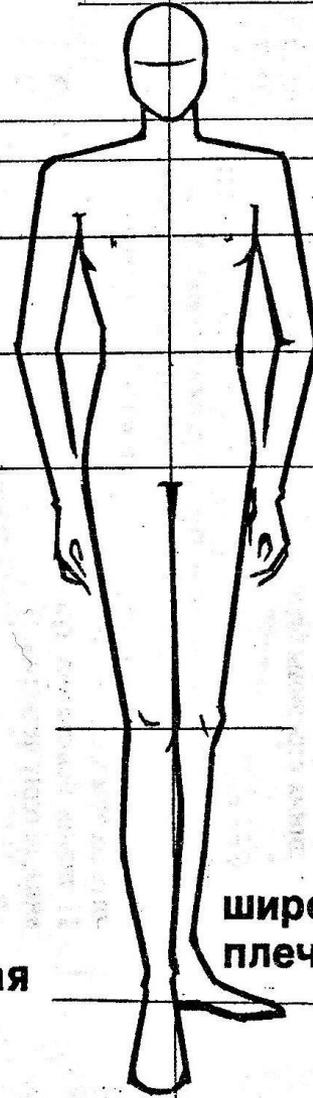
рисунок 2



нормальная



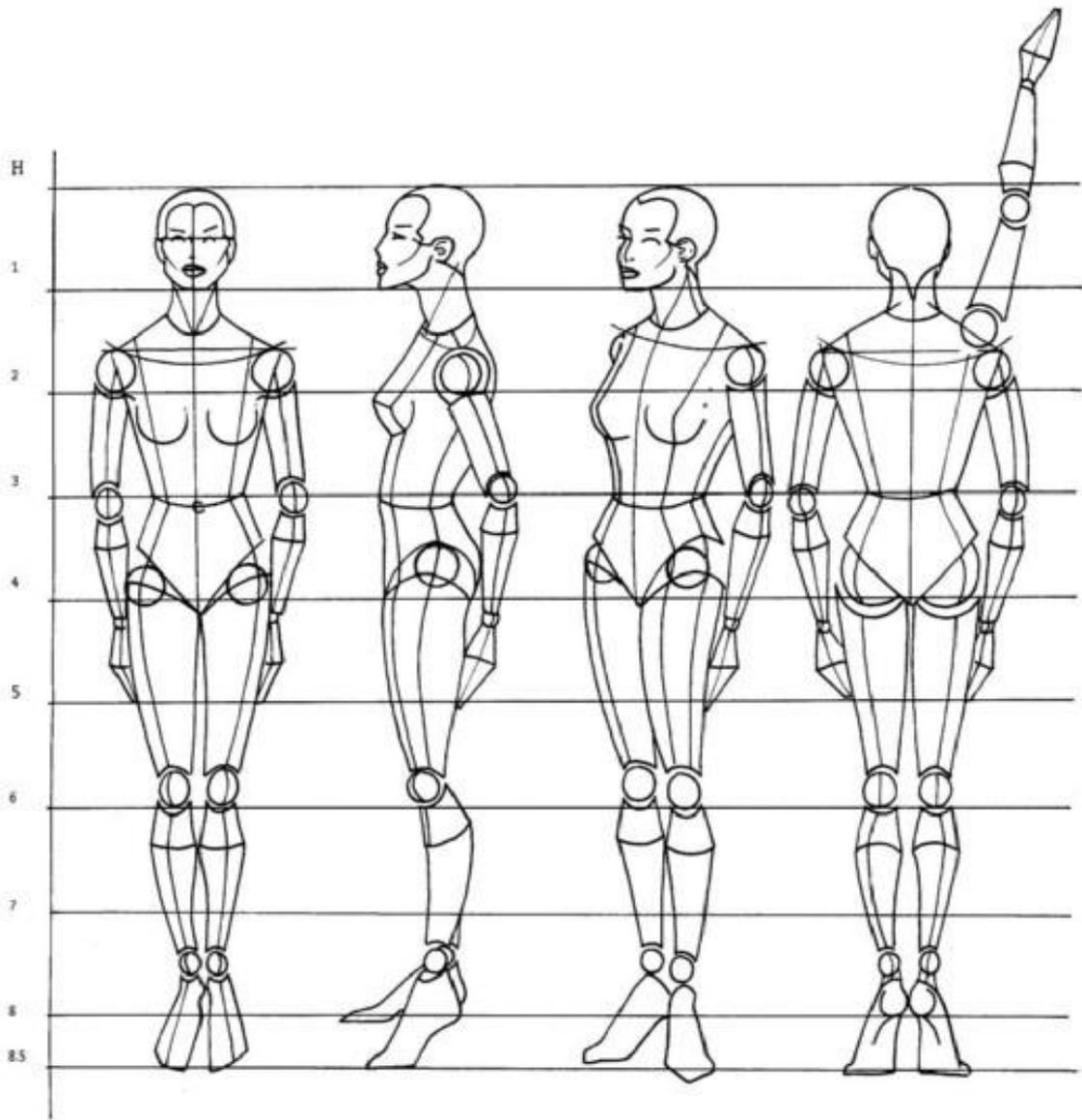
высокая



широкие
плечи



широкие
бёдра



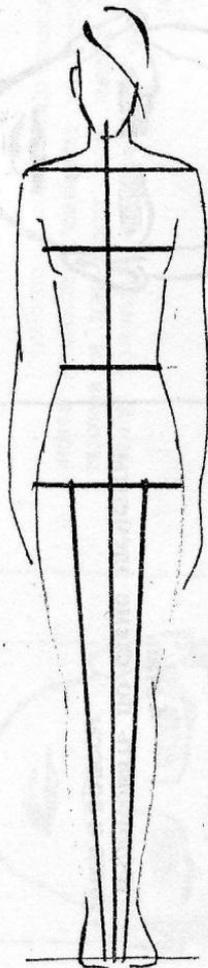


рис.10а

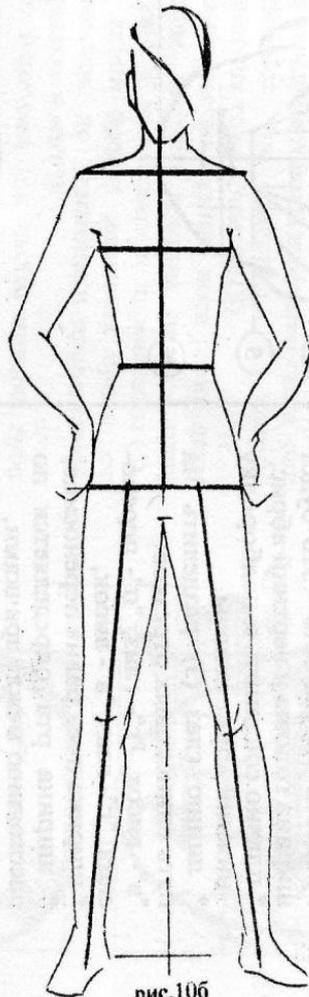


рис.10б

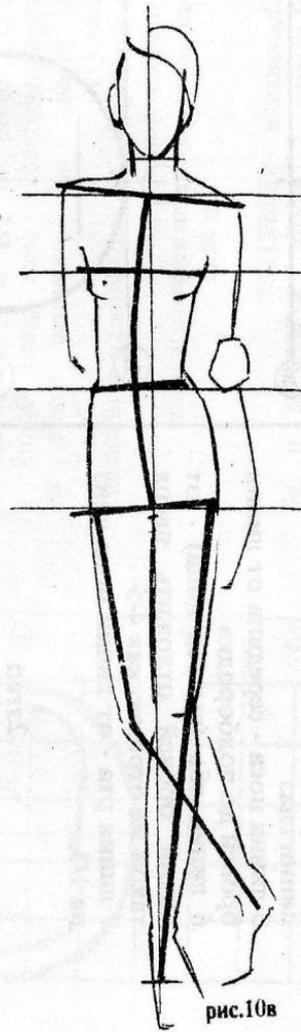


рис.10в

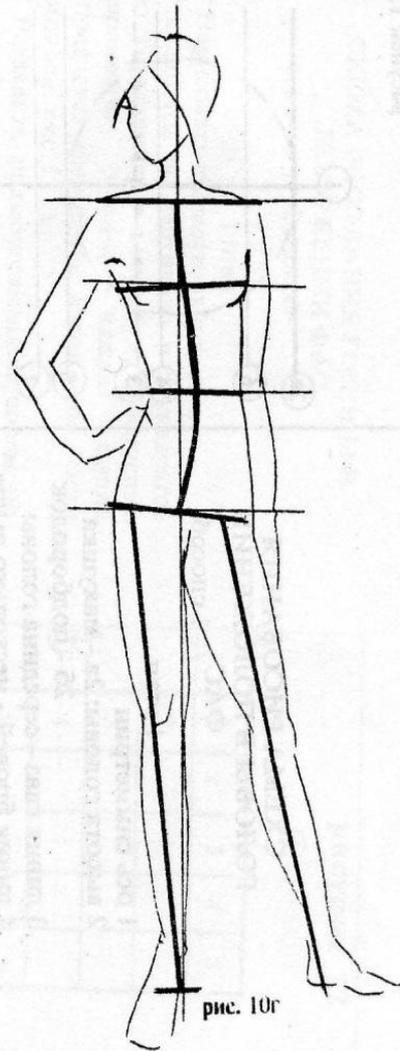
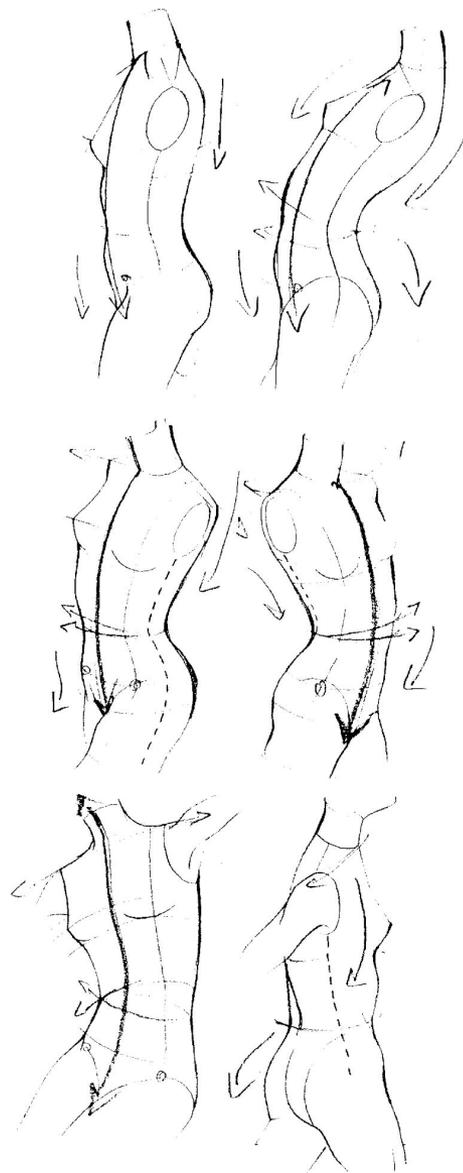
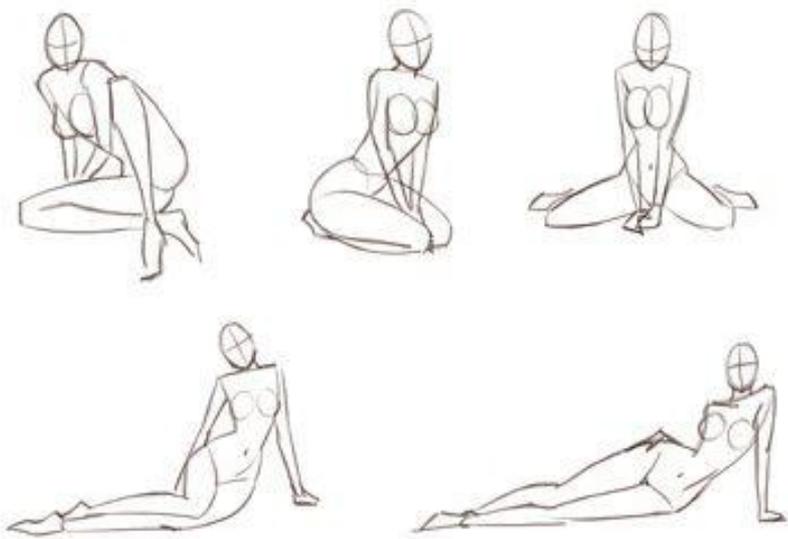
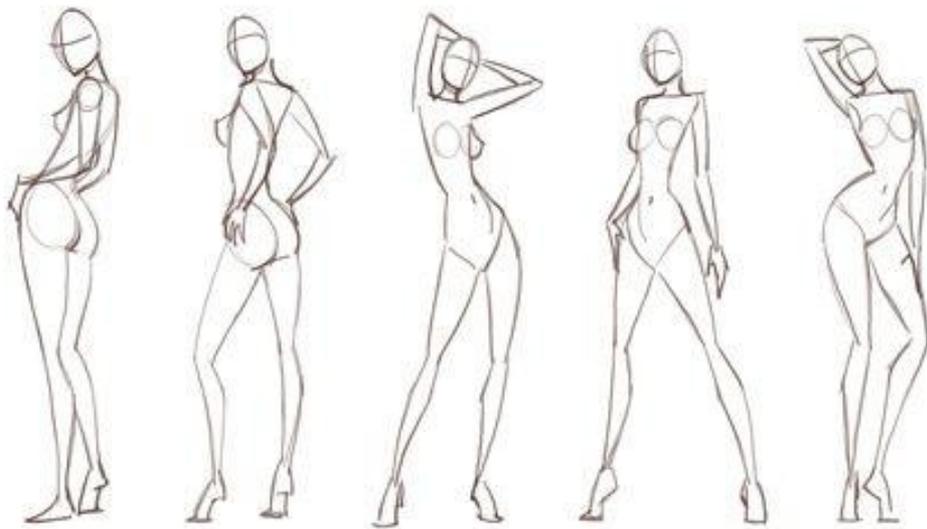
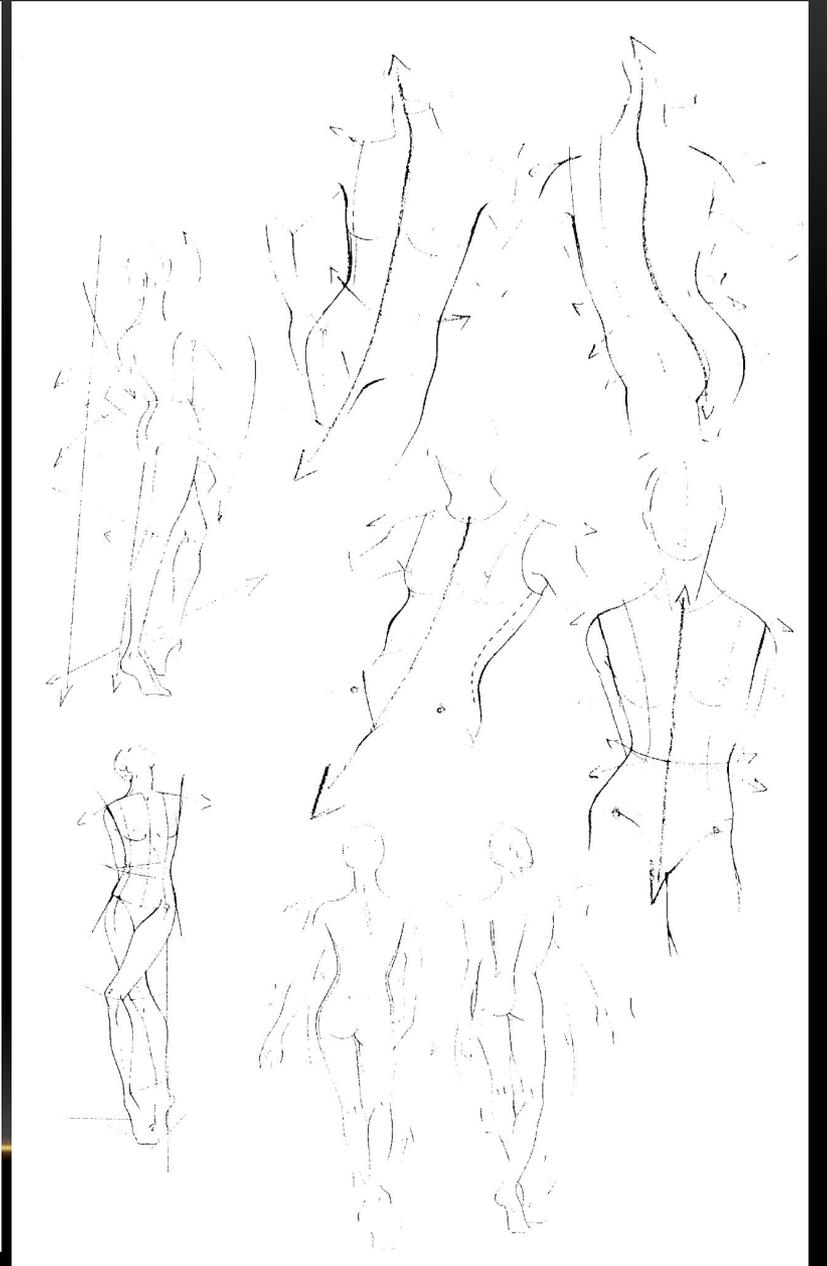
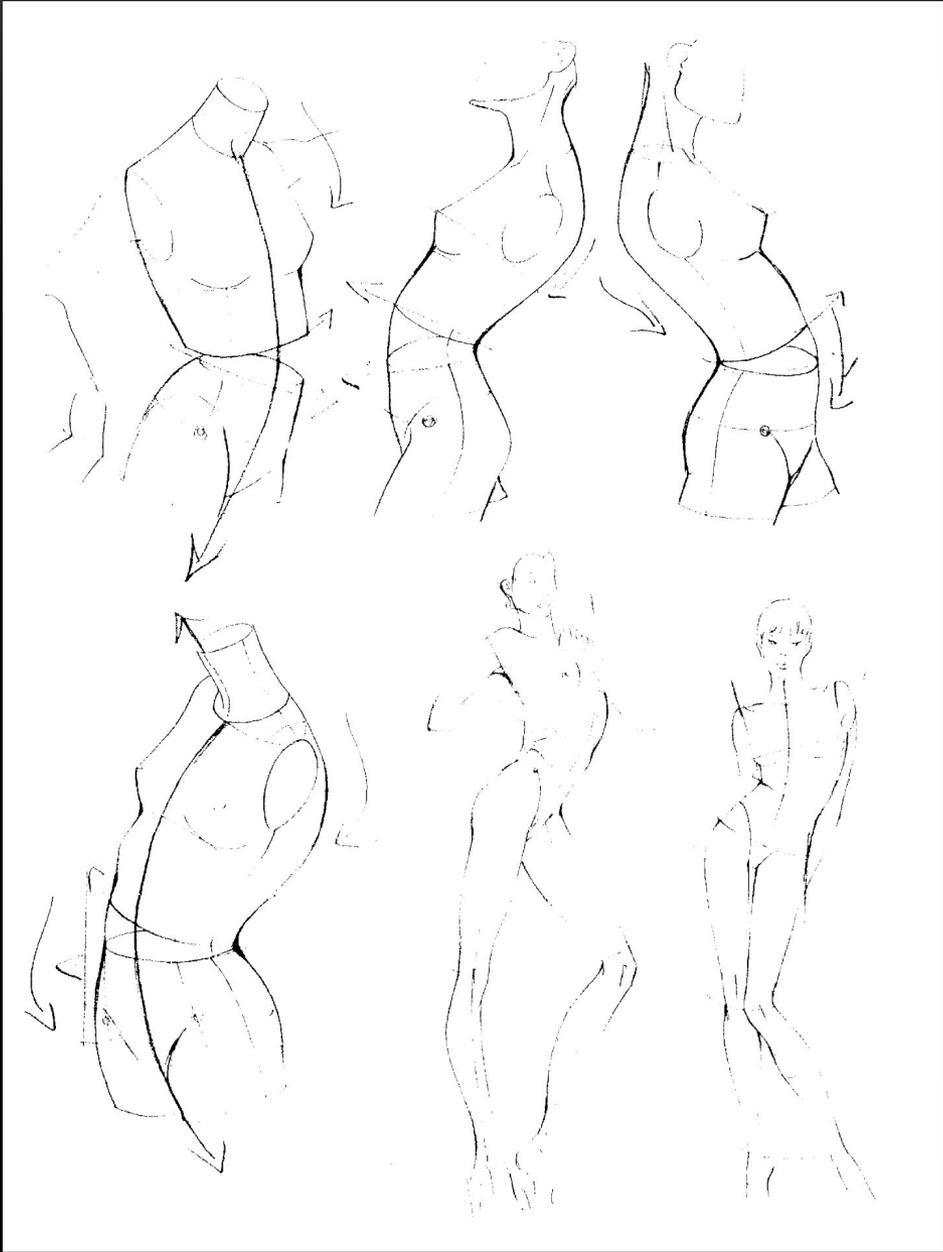
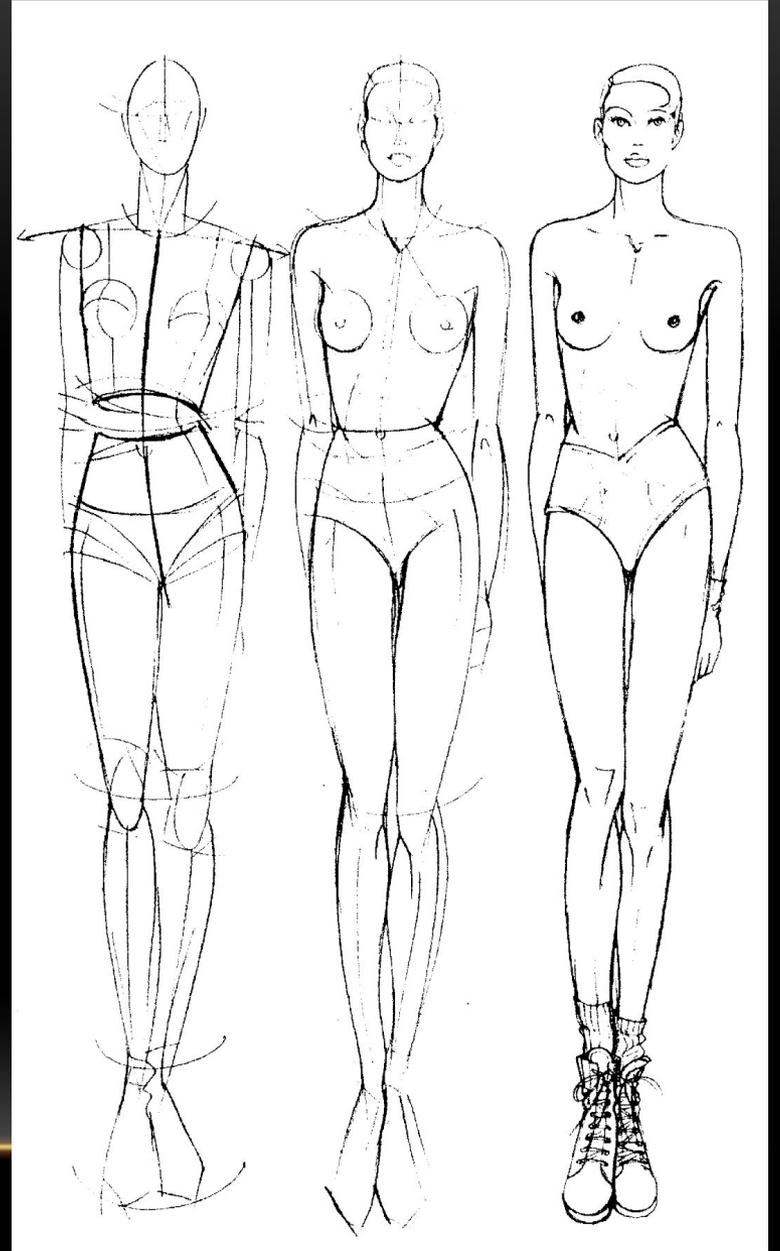
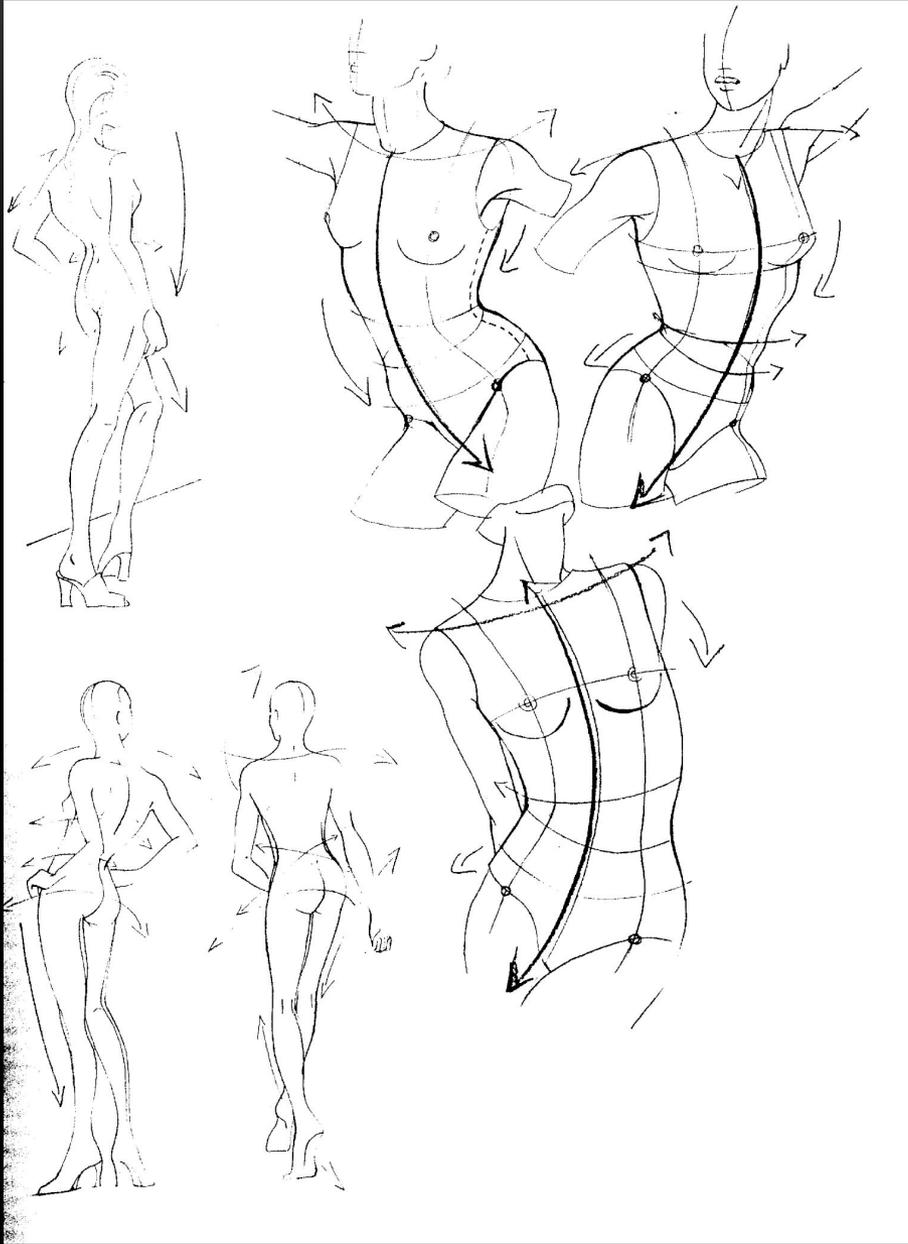
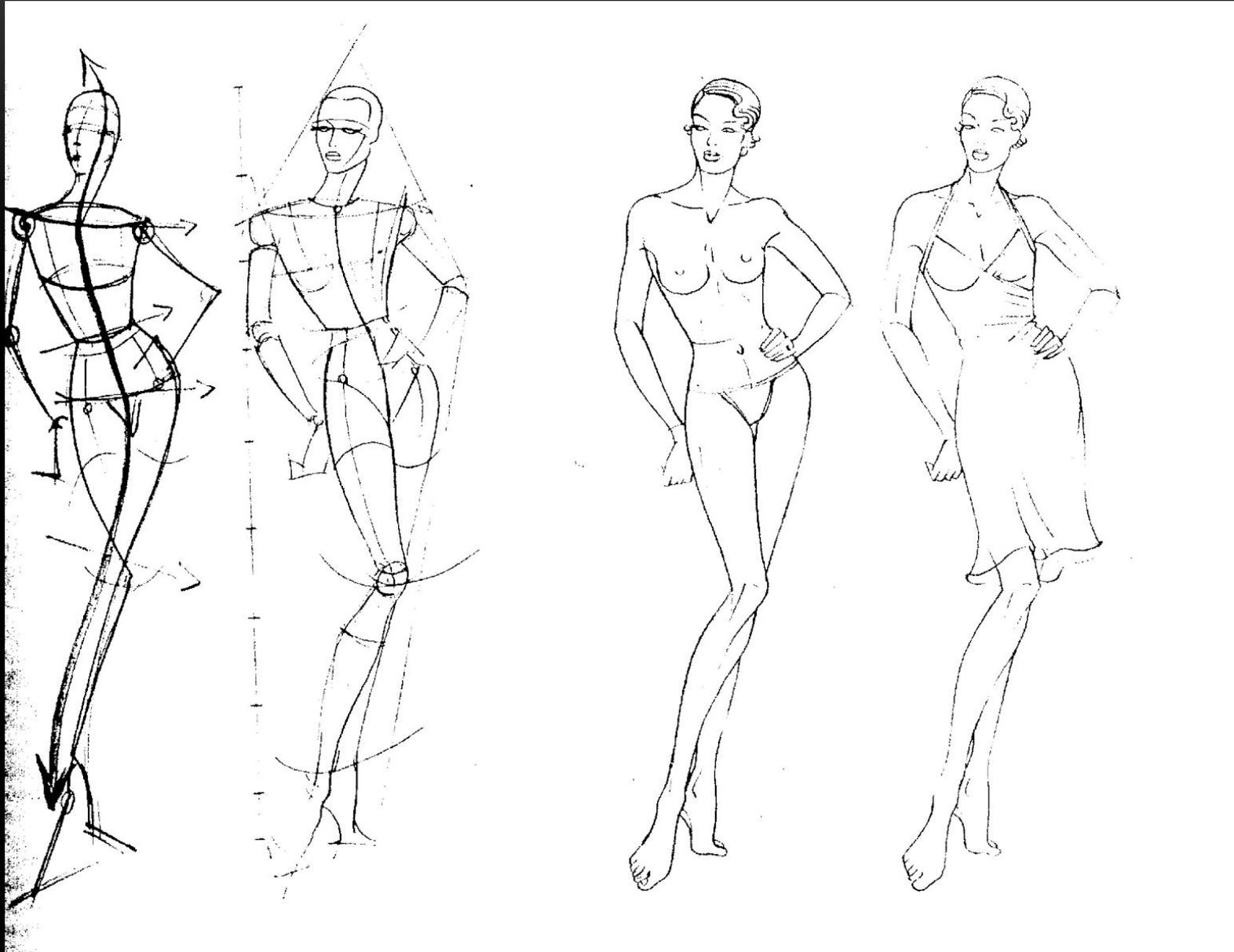


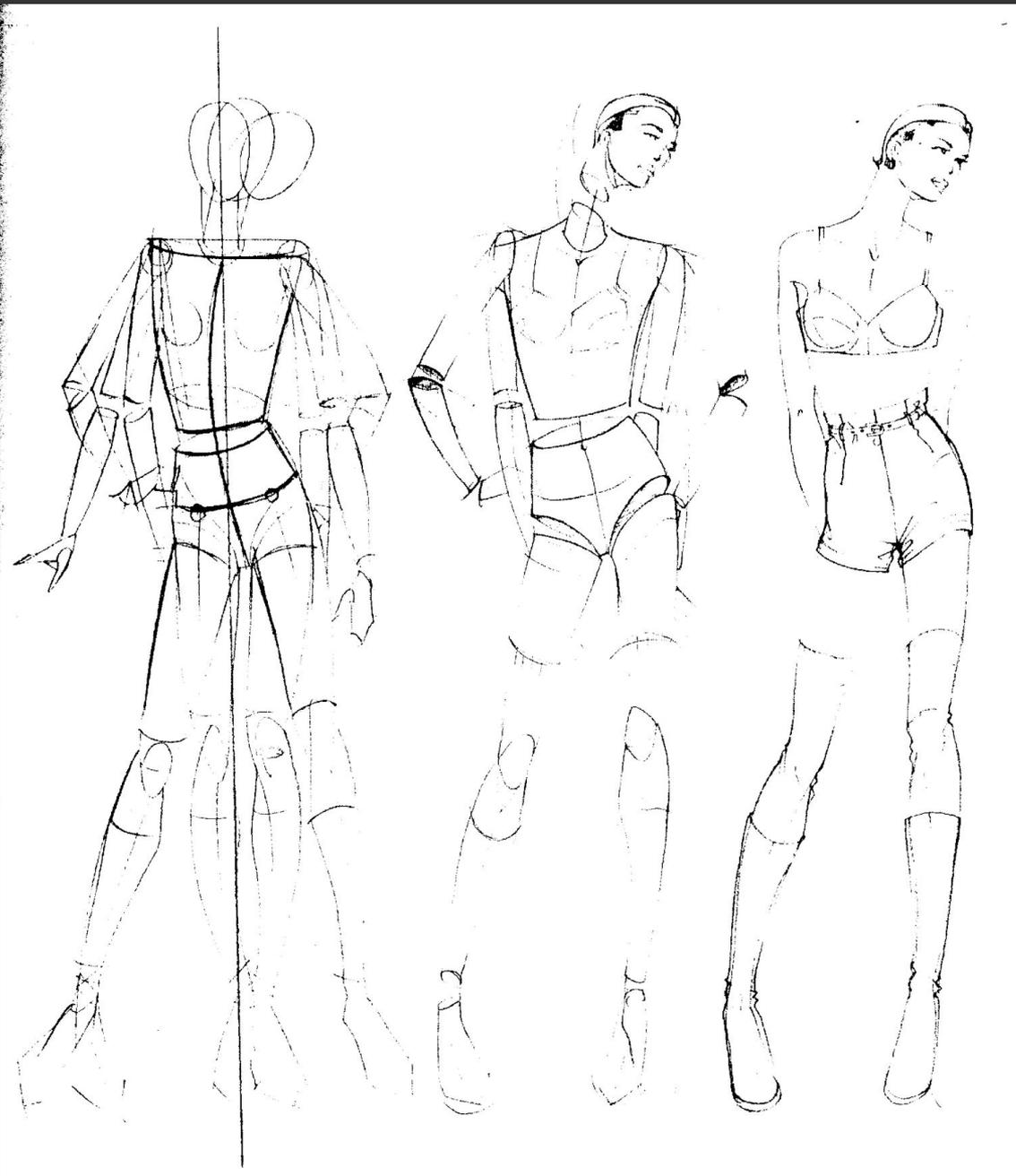
рис. 10г

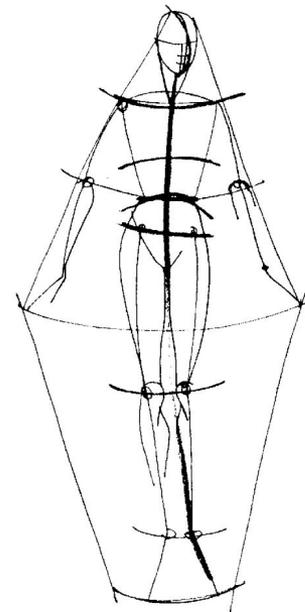
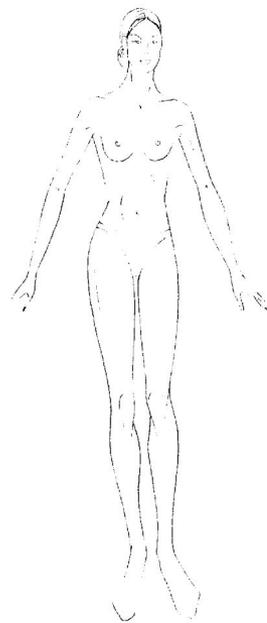
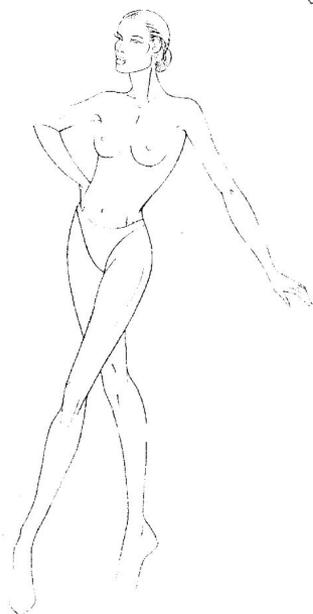
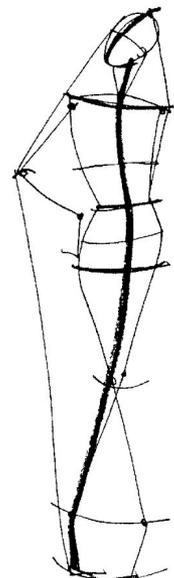
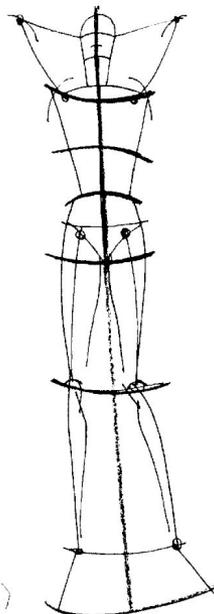
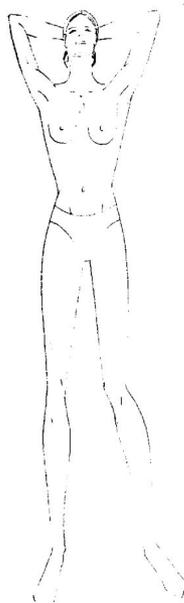
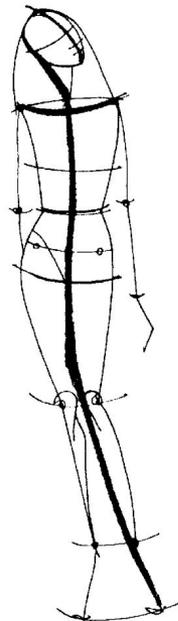
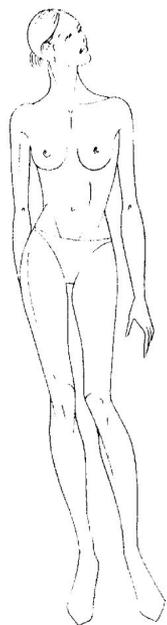
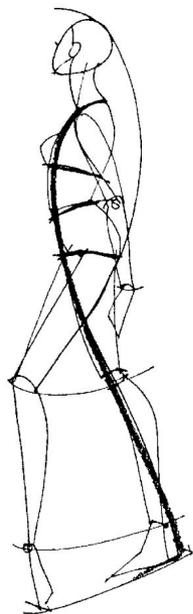
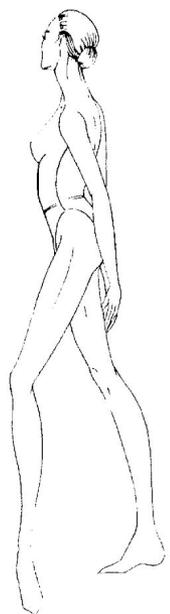


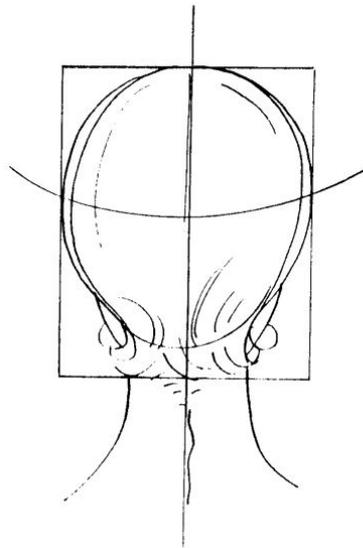
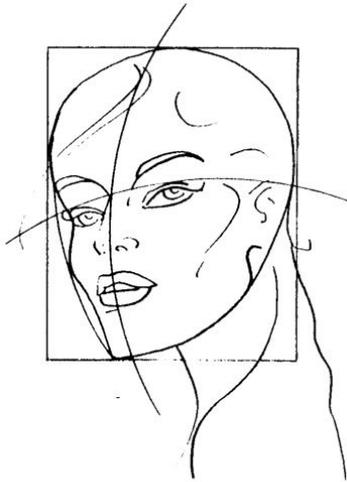
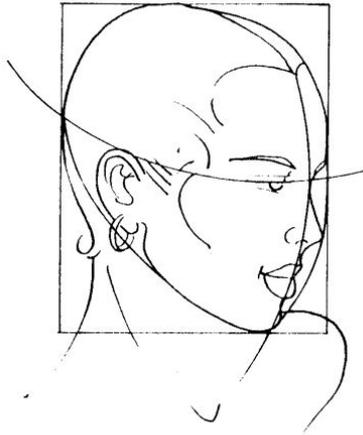
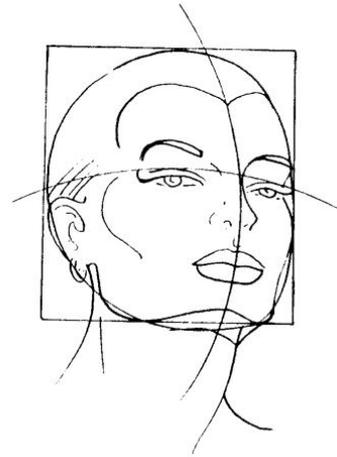
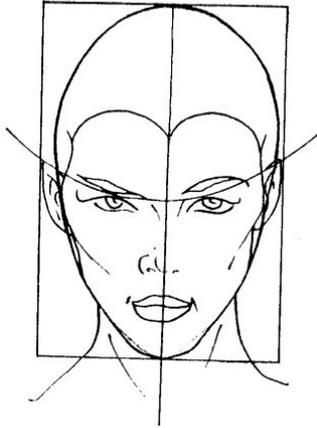
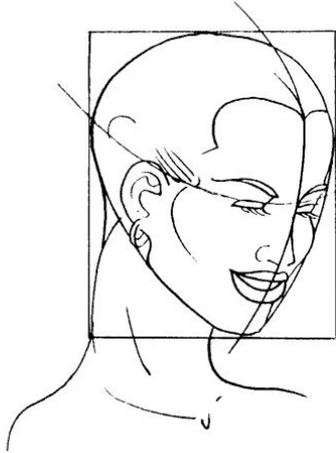
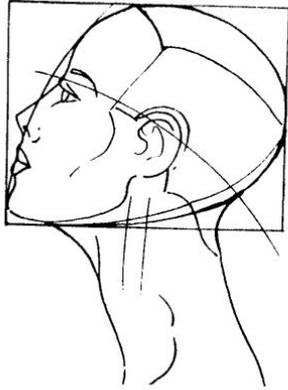


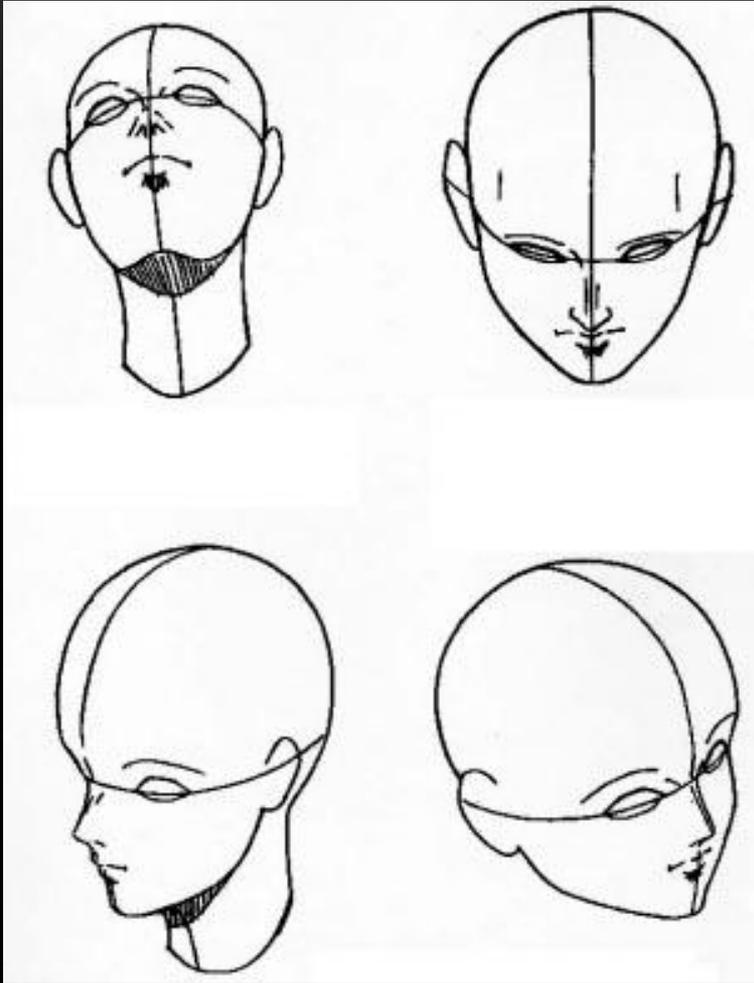












NOVINCE84.DEVIANTART.COM

1. PLACE THE HEAD

2. DECIDE THE DIRECTION OF THE FACE

3. VERTICAL AXIS FOR THE NOSE AND HORIZONTAL AXIS FOR THE EYES

4. DRAW THE NOSE AND REFINED THE LINES

5. DRAW THE EYES, EYEBROWS, EARS AND THE MOUTH

6. REFINED THE LINES, DRAW THE NECK

7. DRAW THE HAIR

8. OUTLINE AND SHADINGS

NOVINCE84.DEVIANTART.COM

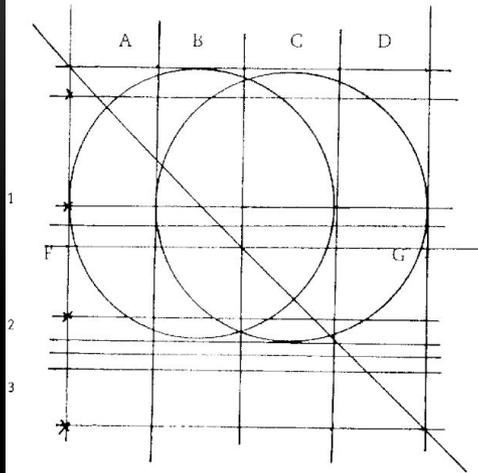


fig. 5



fig. 8

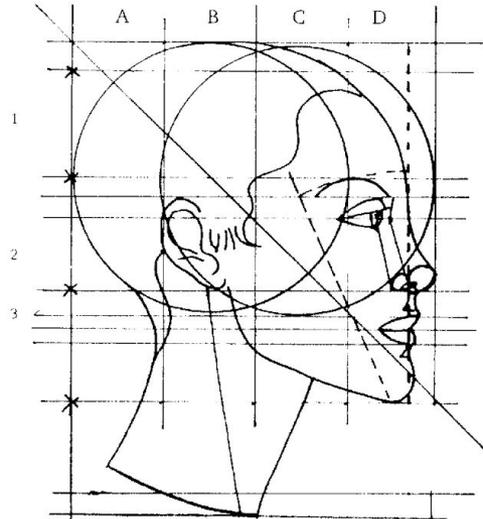


Fig. 6

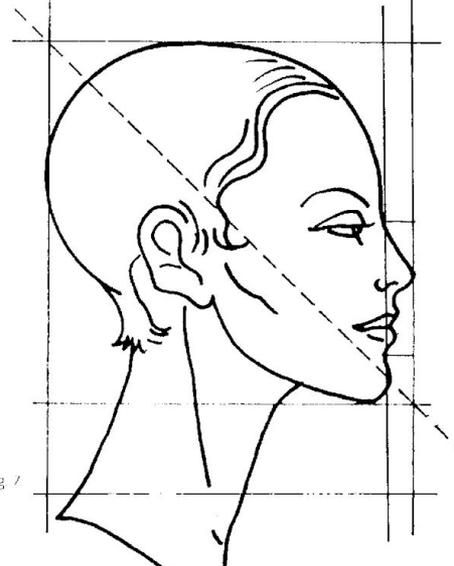
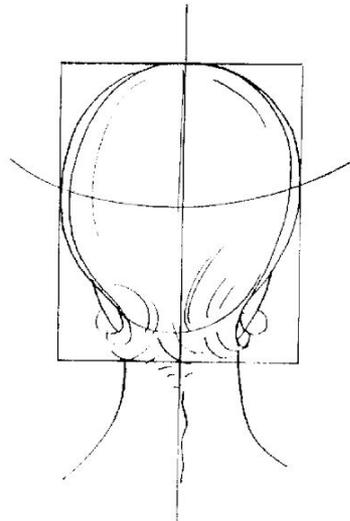
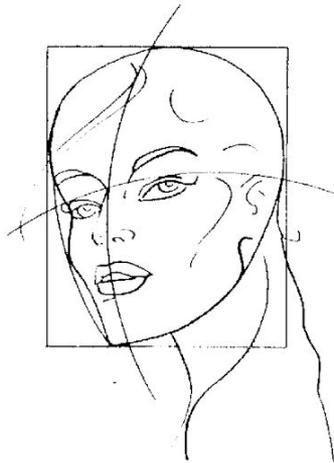
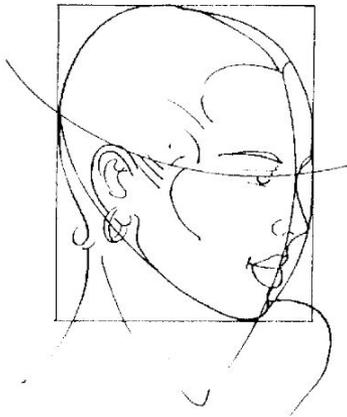
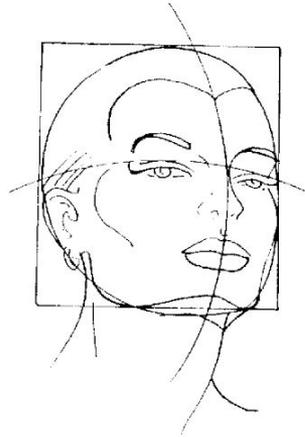
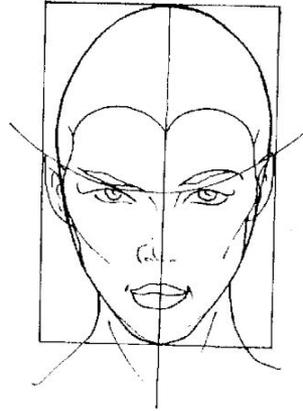
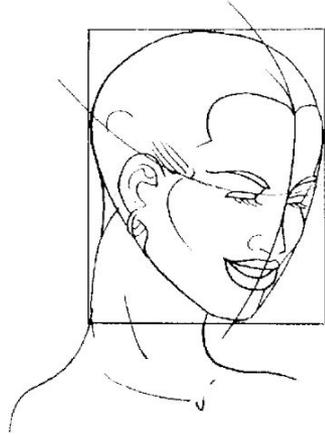
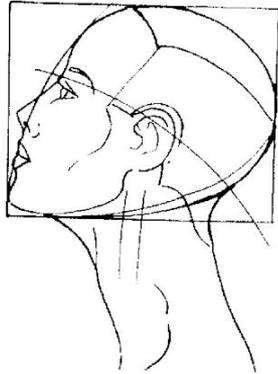
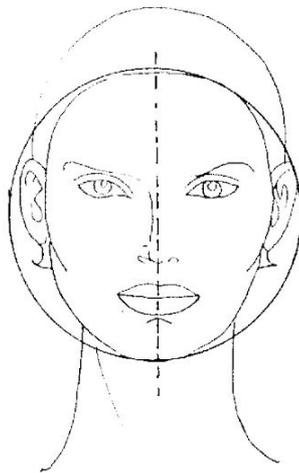
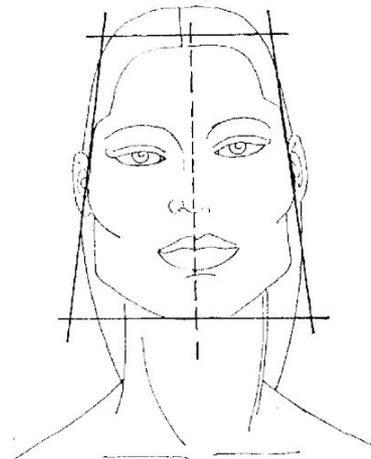


Fig. 7

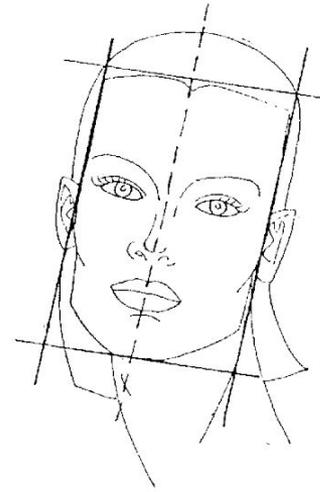




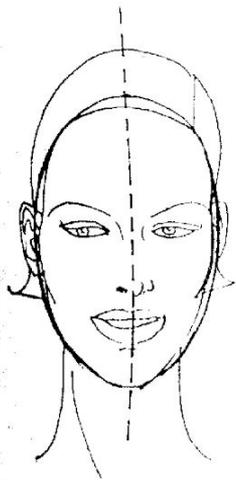
Rundes Gesicht



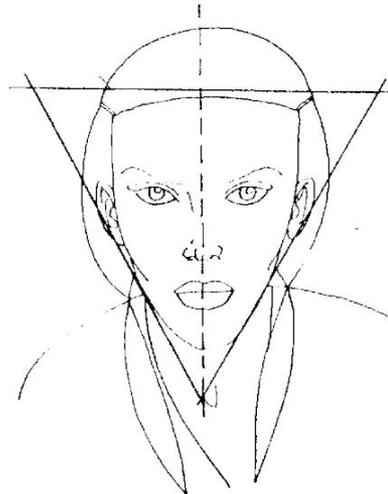
Trapezförmiges Gesicht



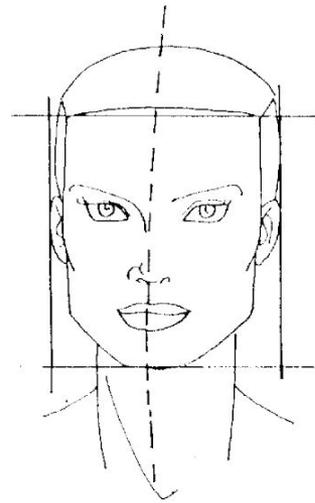
Rechteckiges Gesicht



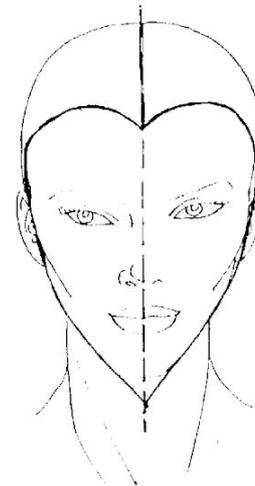
Ovales Gesicht



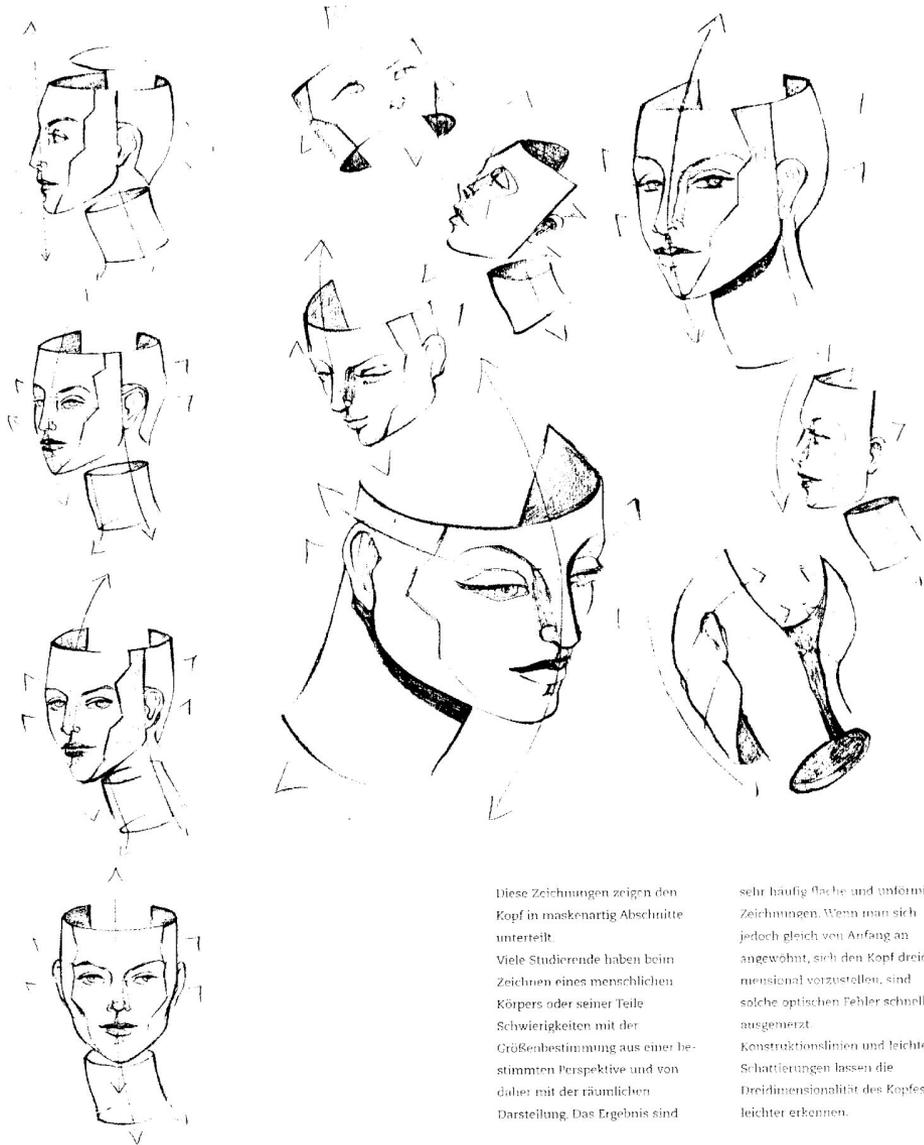
Dreieckiges Gesicht



Quadratisches Gesicht



Herzförmiges Gesicht



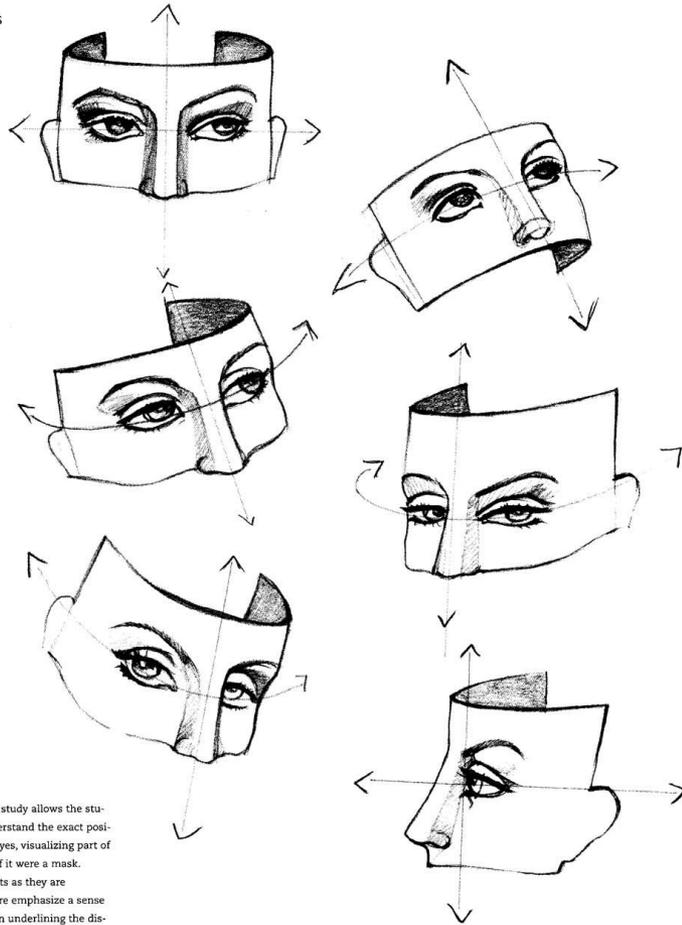
Diese Zeichnungen zeigen den Kopf in maskenartig Abschnitte unterteilt.

Viele Studierende haben beim Zeichnen eines menschlichen Körpers oder seiner Teile Schwierigkeiten mit der Größenbestimmung aus einer bestimmten Perspektive und von daher mit der räumlichen Darstellung. Das Ergebnis sind

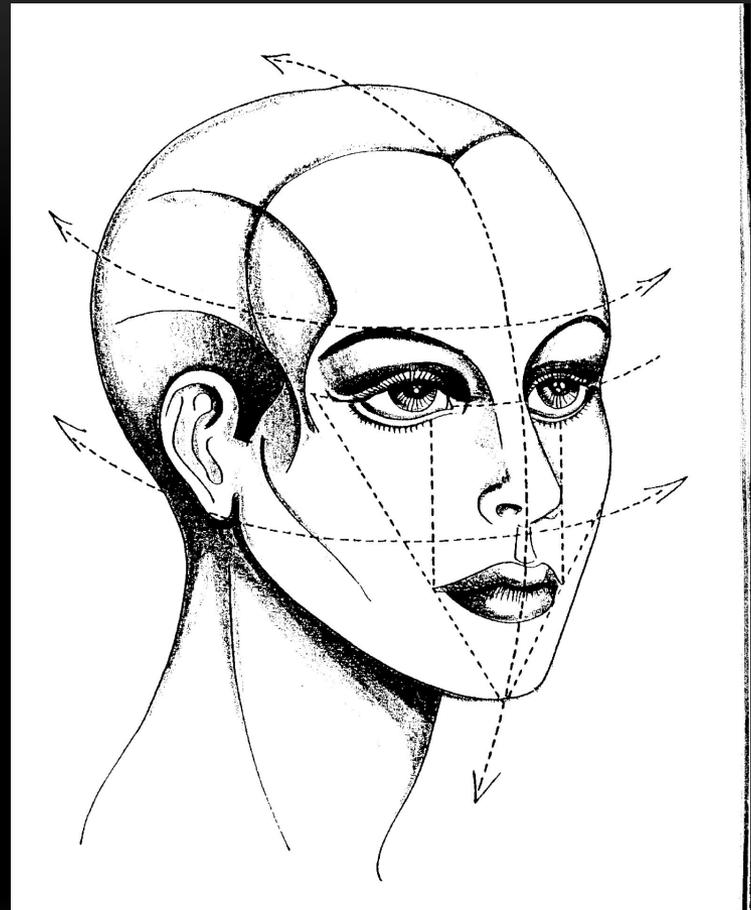
sehr häufig flache und unförmige Zeichnungen. Wenn man sich jedoch gleich von Anfang an angewöhnt, sich den Kopf dreidimensional vorzustellen, sind solche optischen Fehler schnell ausgeglichen.

Konstruktionslinien und leichte Schattierungen lassen die Dreidimensionalität des Kopfes leichter erkennen.

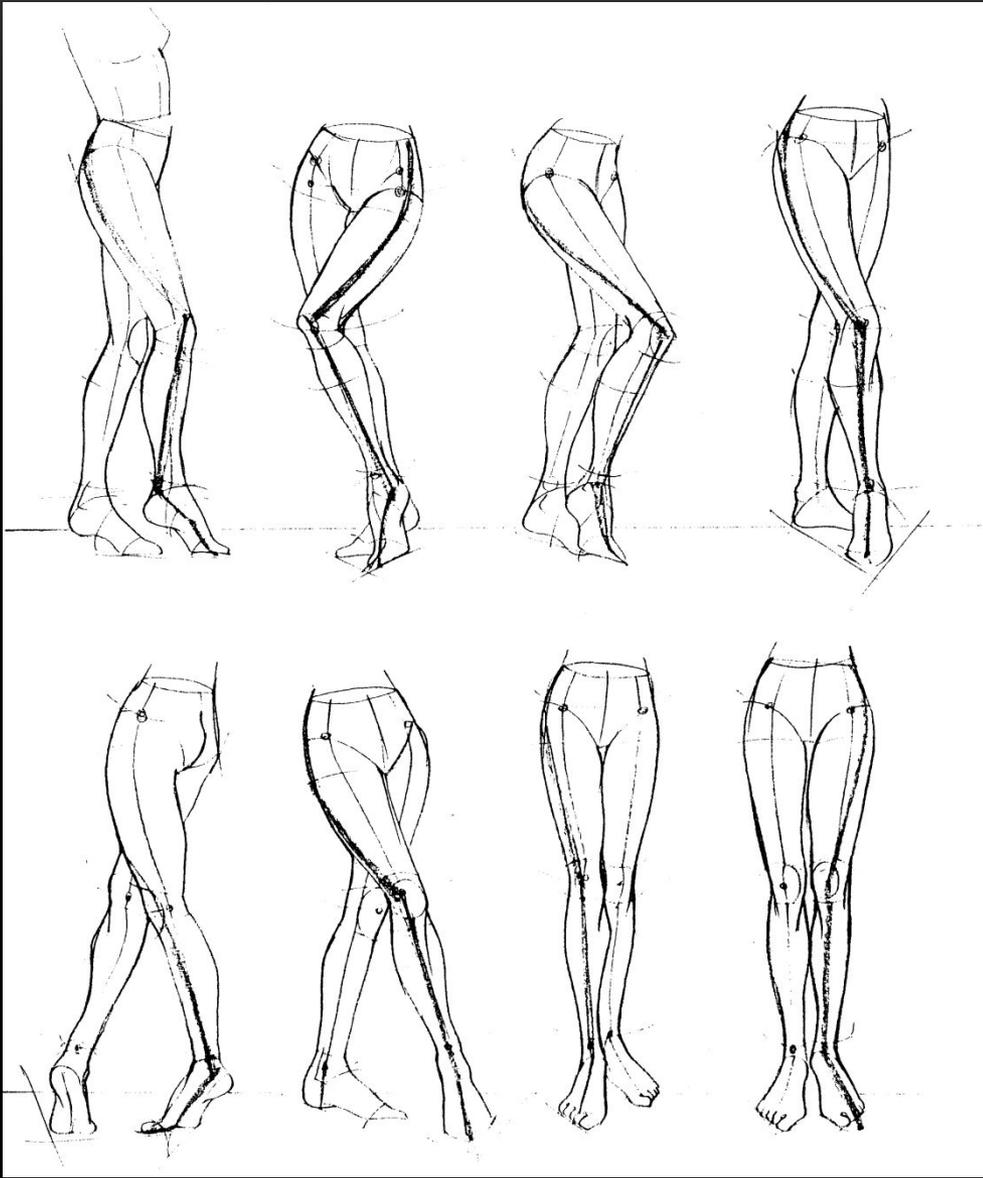
SECTIONS



This type of study allows the student to understand the exact position of the eyes, visualizing part of the face as if it were a mask. The segments as they are sketched here emphasize a sense of proportion underlining the distances, the areas, the internal and external spaces between what is being represented.







FASHION DESIGN



The illustrations on pages 129-61 show sequences which build up to the finished fashion image.

All of the illustrated fashion plates were created with special felt tip pens, using clear and precise strokes (poses on page 121). The technique of felt pens was chosen as it is the one most used by fashion designers for its fresh and impromptu nature.

If you want your design to be neat, it is necessary to trace the primary sketch on a white sheet of paper and to colour it in afterwards.

BEACH THEME





