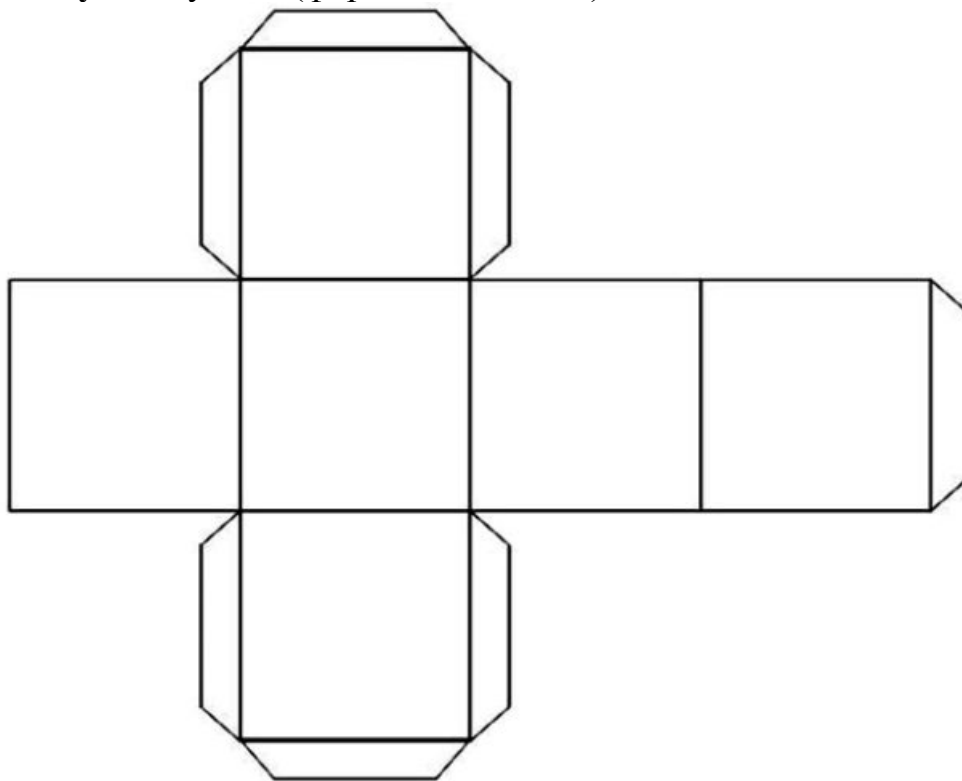


2А (жив) - 4 часа (9.04.20, 16.04.20)

Рисунок следует вести только с натуры. В качестве пособия может служить самостоятельно изготовленный куб.

Изготовить **куб** из бумаги (формат А3 или А4)



Построение куба - урок повторение (2 положения).

Цель: закомпановать и построить куб. Светотеневое решение.

Задачи: Формировать знания об изображении предметов в перспективе.

Развивать навыки построения предметов в пространстве; создания линейной и воздушной перспективы; умение вести тональный рисунок.

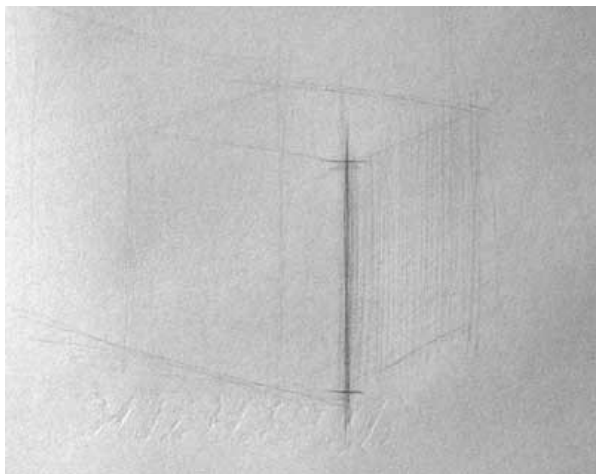
Воспитывать аккуратность, четкость ведения рисунка

Материалы: карандаши различной твердости, бумага А3, ластик.

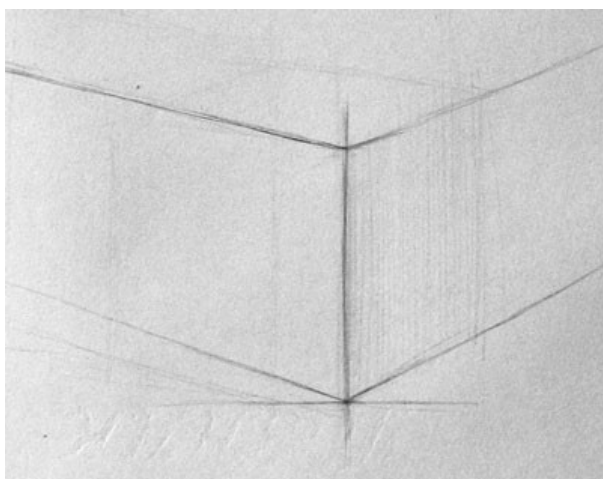
Куб представляет собой прямоугольную равностороннюю призму, которая состоит из 6 граней, противоположные грани куба параллельны. Места пересечения граней называются рёбрами куба. Все рёбра можно разделить на 3 группы, в каждой из них все грани параллельны друг другу. На примере нашего рисунка куба 4 грани вертикальные, 4 горизонтальные грани, повернутые влево и 4 горизонтальные грани, направленные вправо.

1. Сначала легкими линиями намечаем в листе, где будет нарисован куб. Размещаем изображение чуть выше середины листа, оно не должно быть слишком мелким или крупным. Куб стоит немного подвинуть в сторону теневой части. За счёт этого композиция будет уравновешена большим светлым пространством.

2. Затем проведём ближнюю к нам вертикальную линию. Засечками ограничиваем высоту куба (вернее, высоту ребра, но весь дальнейший рисунок следует вести, ориентируясь на неё, поэтому следует внимательно проследить, чтобы высота ближнего ребра куба была на своём месте и правильной по размеру)



3. Следующий этап рисунка куба — изображение его основания, начиная с видимых линий. На данном этапе важно точно определить углы наклона этих линий относительно горизонтали. Для этого следует поднести карандаш строго горизонтально к нижнему ближнему углу куба и запомнить эти углы. Как правило, видны 2 вертикальных грани куба. Определите, какая больше развёрнута, а какая меньше. Соответственно, если грань больше развёрнута к рисующему, то угол меньше. Частный случай — куб развёрнут одной гранью, тогда нижняя и верхняя линии будут горизонтальными.



4. Перед тем, как перейти к рисованию верхних линий, следует вспомнить основные законы линейной перспективы. Главной основой перспективы является то, что видимый размер предметов, по мере удаления, уменьшается. Из неё вытекают остальные правила. Возьмём две линии, которые удаляются в бесконечность. Видимое расстояние между ними сокращается по мере удаления (пример - рельсы, уходящие вдаль). В какой-то момент это

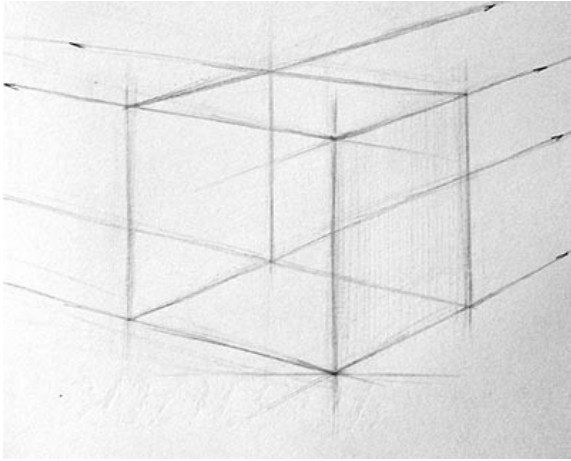
расстояние становится настолько ничтожным, что видно как точка. Сформулируем правило: любые параллельные линии, уходящие от зрителя, сокращаются в одну точку.

У куба, который мы рисуем, есть 4 ребра, направленных влево, и 4 ребра, направленных вправо. Все четыре линии рёбер, уходящие влево, если их продолжить, сокращаются в одной точке слева. Также сокращаются линии, идущие вправо, но уже в одну точку справа от куба.

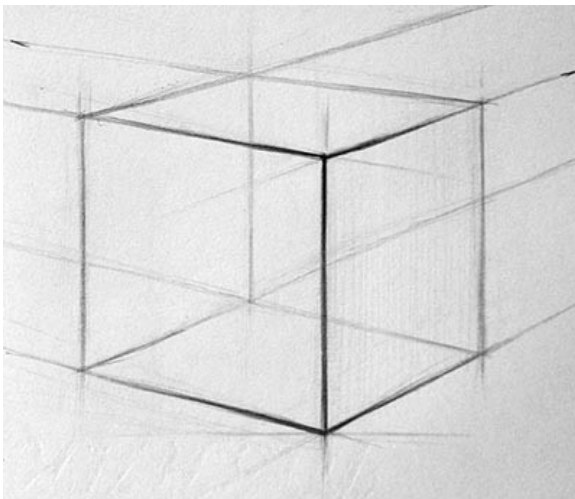
Где находятся точки схода рёбер? Наш куб находится на горизонтальной плоскости. Горизонтальная плоскость — плоскость, параллельная земле. Это стол, пол или потолок, и водная гладь лесного озера, и т. п. Любая линия, лежащая на горизонтальной плоскости, также является горизонтальной и если линия удаляется от зрителя, то он увидит, что она уходит к линии горизонта. Если имеется несколько параллельных горизонтальных линий, то они все будут иметь одну точку схода на линии горизонта.

Где находится линия горизонта? Видимая линия горизонта находится на уровне глаз рисующего. Посмотрите в окно, представьте, где сходятся небо и земля. И мысленно продолжите эту линию по периметру помещения, в котором находитесь. Видно, что эта линия находится на уровне глаз. Если изменить положение головы, например, встать на стул, то и линия горизонта станет выше. Поэтому при изображении верхних линий относительно нарисованных нижних, проследите, чтобы они были направлены так, что, если их продолжить за пределы листа, они сойдутся в одной точке.

5. После того, как нарисованы верхние линии, определяем, насколько сократились боковые грани куба справа и слева. Ширину этих граней меряем строго по горизонтали (не под наклоном!), и сравниваем, насколько каждая из них меньше высоты ближнего ребра, а также между собой. Только после того, как проверены ближние линии и вертикальные ребра, можно перейти к изображению дальних уходящих линий. Невидимые линии также следует рисовать. Перед тем, как рисовать самое дальнее вертикальное ребро, убедитесь, что точки пересечения линий оказались друг над другом. Если они существенно расходятся, то при выполнении построения были допущены ошибки. В этом случае следует внимательно проверить и исправить рисунок, в той же последовательности, в которой он выполняется сначала. Если расхождение невелико, то нужно немного уточнить линии и нарисовать дальнее вертикальное ребро.



6. После того, как построение выполнено и проверено, выделим ближние к нам линии. Если линия тёмная, то кажется, что она ближе. Руководствуясь этим, даже в простом линейном рисунке можно передать пространство и объём.

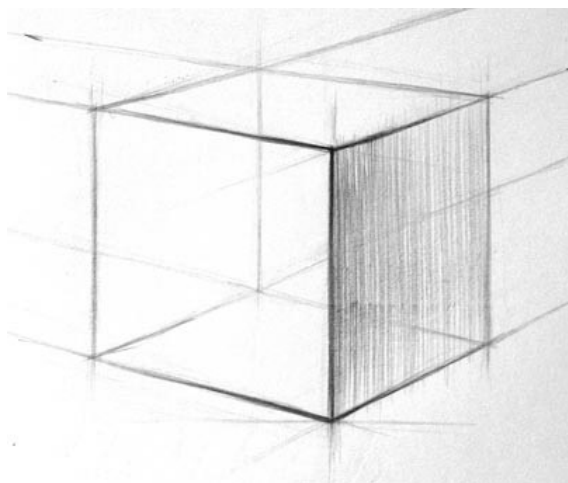


7. Теперь можно приступить к штриховке. Рисунок, в первую очередь, должен быть грамотно выполнен. При этом не следует обходиться примитивным срисовыванием видимых светов и теней.

Основная задача рисунка — передать объёмную форму изображаемых предметов. Мы видим три плоскости - верхнюю и 2 боковых грани куба. Положение в пространстве их такое: каждая грань уходит от зрителя в пространство. Для того, чтобы показать объёмную форму, следует нарисовать грани так, чтобы зрителю было видно, что они удаляются.

Заполнение штрихом начинаем с теневых частей предмета. У куба левая грань в тени, поэтому штрихуем её. Это вертикальная поверхность, отдадим предпочтение вертикальной штриховке. Штрихуем от ближней части, от себя, по мере удаления плоскости в пространстве нажим карандаша слабее,

штрих светлеет и видно, что нарисованная таким образом плоскость уходит вдаль.



Освещённую поверхность штрихуем также от себя, но ближний угол оставляем белым, а дальнюю часть слегка штрихуем. Штрих диагональный, хотя допустим и вертикальный. Верхнюю поверхность трактуем как полутон, промежуточную поверхность между светом и тенью. Сравниваем её со светом и тенью, задаваясь вопросом: она скорее темная или светлая. Затем усиливаем тень, введя ещё штрих, направленный по диагонали, также растягивая его от тёмного к светлому. Не забываем и про падающую тень от куба, лежащую на плоскости, на которой он находится. Падающая тень темнее тени собственной. К тому же она граничит с рефлексом от освещённой плоскости. Рефлекс — это свет, отражённый от соседних освещённых поверхностей. Рефлекс тем светлее, чем ближе и ярче источник отражённого света.

