

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
детская художественная школа города Тихорецка  
муниципального образования Тихорецкий район

Методическое сообщение  
**«Рисунок гипсового куба»**

Выполнила преподаватель:  
**Чулюкина А.А.**

г. Тихорецк  
2020г.

## Рисунок гипсового куба.

Всё, что нас окружает, имеет объём, но лист бумаги перед художником совершенно плоский. Каждый раз художник, как иллюзионист, пытается изобразить кусочек реального мира с передачей объёма и пространства.

Из чего складывается иллюзия объёма? Без чего не возможен пространственный рисунок? Без конструктивного построения предметов, ракурса, без светотени.

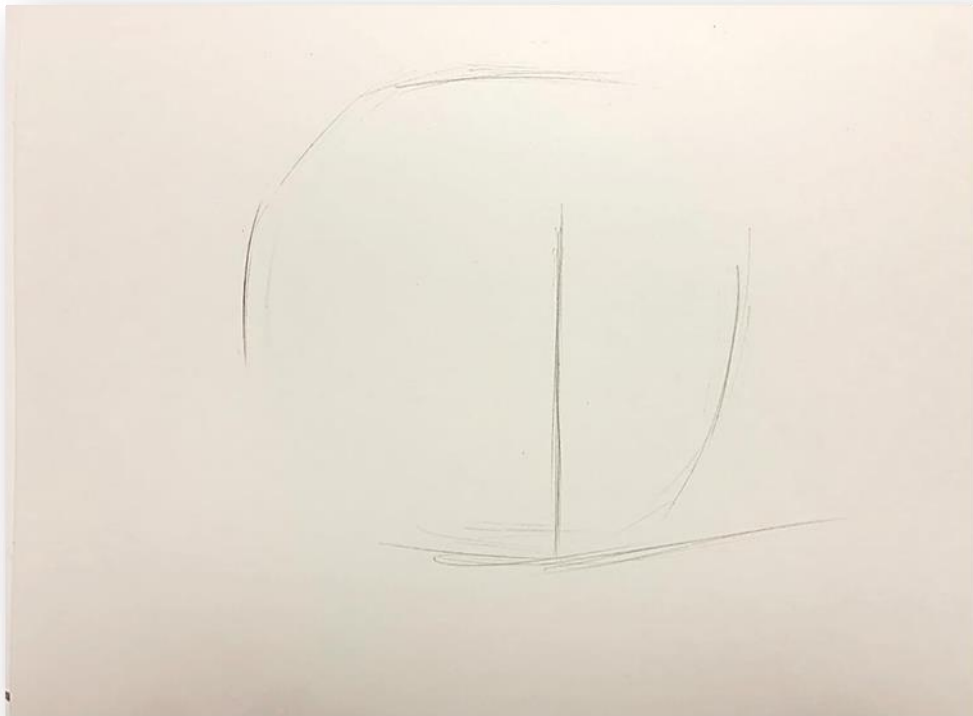
Куб является одним из самых простых геометрических тел. Мы встречаем эту форму повсеместно. В строениях домов, торговых центров, спортивных площадок, в домашней мебели, в посуде, игрушках, а также в конструкции человеческого тела.



Куб представляет собой прямоугольную равностороннюю призму, которая состоит из шести граней, противоположные грани куба параллельны. Места пересечения граней называются рёбрами куба. Все рёбра можно разделить на три группы, в каждой из них все грани параллельны друг другу.

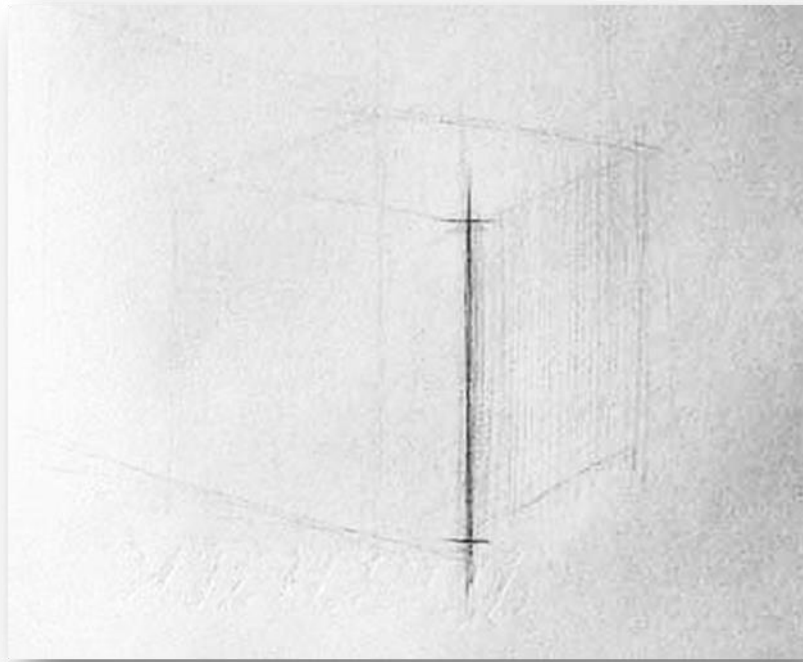
## Последовательность выполнения рисунка куба:

1) Любая грамотная работа художника начинается с компоновки и композиционного размещения предметов на листе. Легкими линиями намечаем в листе место, где будет нарисован куб. Размещаем изображение чуть выше середины листа, так называемого геометрического центра. Этот набросок не должен быть слишком мелким или крупным.



Мы будем выполнять тональный рисунок, поэтому у нас будет присутствовать не только сам куб, но и его падающая тень. Для нее мы тоже определяем место.

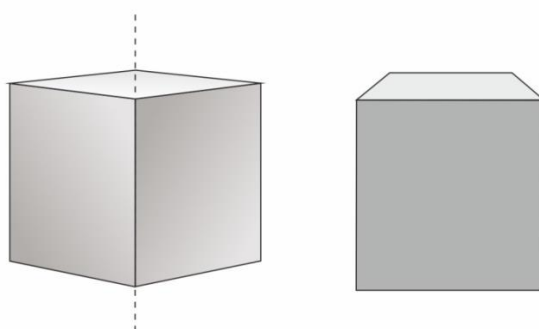
Затем проведём ближнюю к нам вертикальную линию. Засечками ограничиваем высоту куба (вернее, высоту ребра).



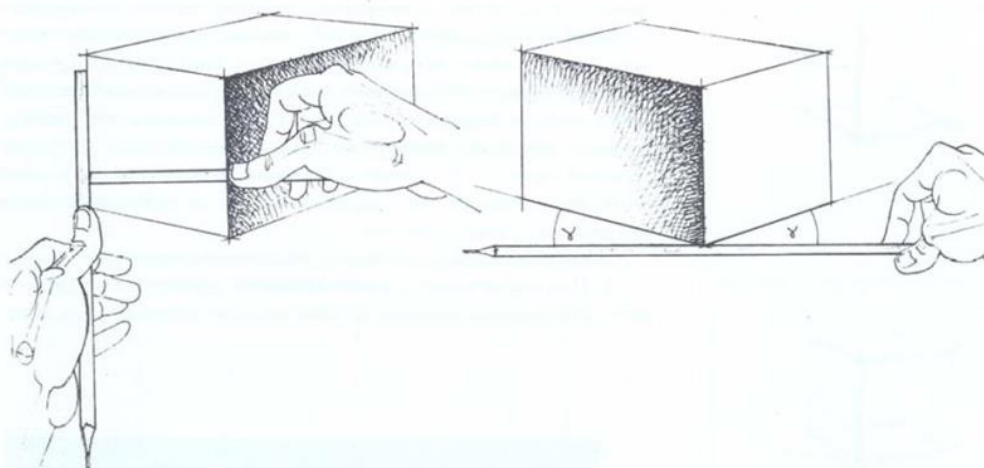
2) Следующий этап рисунка куба - изображение его основания, начиная с видимых линий. Основание куба – это квадрат, лежащий на горизонтальной плоскости. Если представить куб каркасной моделью, то основание нам представится ромбом. На данном этапе важно точно определить углы этого ромба. Для этого следует поднести карандаш строго горизонтально к нижнему ближнему углу куба и запомнить эти углы.



Мы видим две вертикальных грани куба. Определяем, какая больше развёрнута, а какая меньше. Если грань больше развернута к рисующему, то угол острее. Возможен такой вариант, при котором вертикальные грани одинаково к нам развернуты. Переднее ребро будет совпадать с осью симметрии. Углы при этом будут одинаковы. Если мы видим всего две грани (переднюю и верхнюю), то нижнее ребро будет параллельно нижнему краю листа. Но это частный случай.



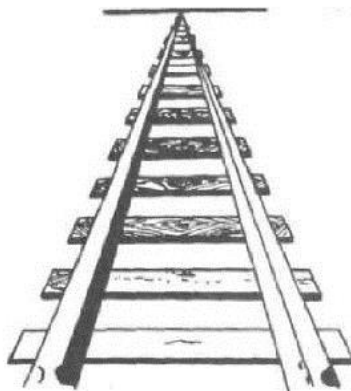
Как правило, в учебных постановках выставляют куб тремя видимыми гранями. На практике часто используют прием визирования. С помощью карандаша на вытянутой руке, параллельно модели можно попытаться ухватить направление ребер куба, посмотреть пропорциональную разницу граней. Но не нужно злоупотреблять этим методом, следует тренировать зрительную память. Угол и пропорции вполне можно запомнить. Но проверить себя таким образом разрешается.



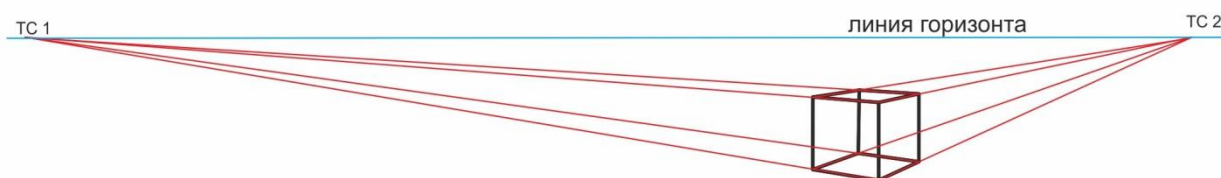
3) Перед тем, как перейти к рисованию верхних линий, следует вспомнить основные законы линейной перспективы.

Главным правилом перспективы является то, что чем дальше от нас отрезок, тем он меньше. 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 воспринимается как точка. Сформулируем правило: любые параллельные линии, уходящие от зрителя, сходятся в одну точку, точку схода.

## Перспектива линейная



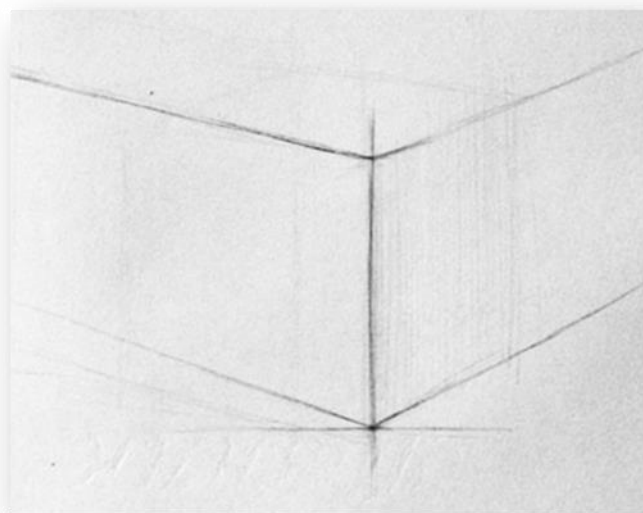
У куба, который мы рисуем, есть четыре ребра, направленных влево, и четыре ребра, направленных вправо. Все четыре линии рёбер, уходящие влево, если их продолжить, сходятся в одной точке слева. Также сходятся линии, идущие вправо, но уже в одну точку справа от куба.



Эти точки схода находятся на уровне глаз рисовальщика. Это линия горизонта. Нужно отметить, что линия горизонта у каждого на разном уровне. Потому что мы все разного роста. Если мы изменим положение

головы, поднимемся на какую-то высоту или наклонимся, линия горизонта будет восприниматься по-другому.

Поэтому при изображении верхних линий относительно нарисованных нижних, нужно следить, чтобы они были изображены стремящимися друг к другу. Для того чтобы точнее нарисовать линии, сокращающиеся в перспективе, их можно провести до краёв листа.

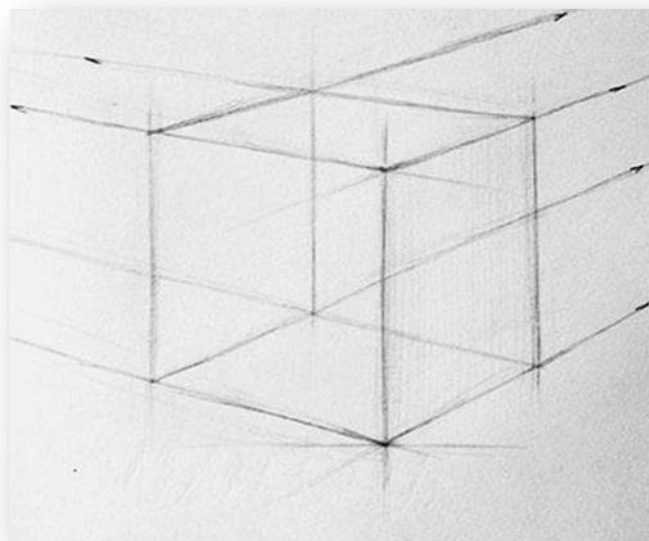


В работе над гипсовым кубом одна из частых ошибок, сильное перспективное сокращение граней и ребер. Следует понимать, что мы рисуем небольшой объект и расстояние до нашего объекта незначительное, а следовательно, сокращение будет небольшим.

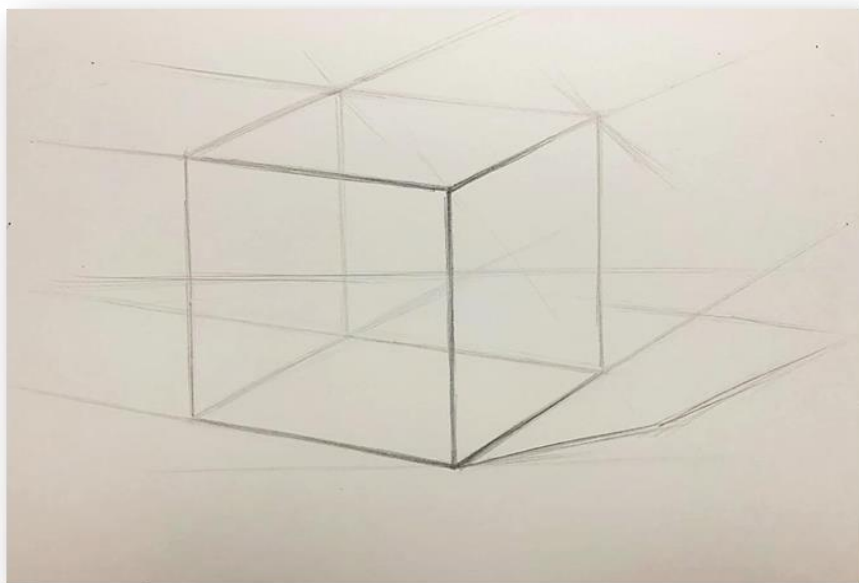
Обратная ситуация складывается, когда мы рисуем большие объекты, например, дома на улице.

Начинающему художнику следует всегда помнить о законах линейной перспективы, анализировать каждую линию, куда она идёт, только тогда удастся избавиться от стремления к рисованию в обратной перспективе. 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.

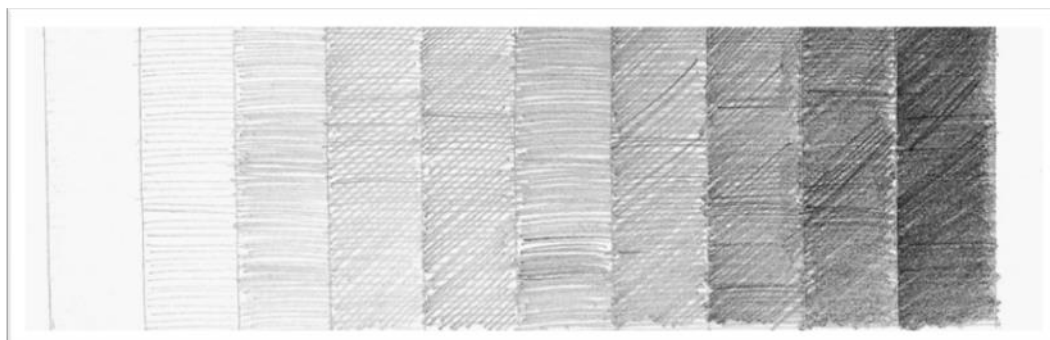


После того, как построение выполнено и проверено, выделим ближние к нам линии. Темная, жирная линия воспринимается нашим глазом как более близкая. Руководствуясь этим, даже в простом линейном рисунке можно передать пространство и объём.



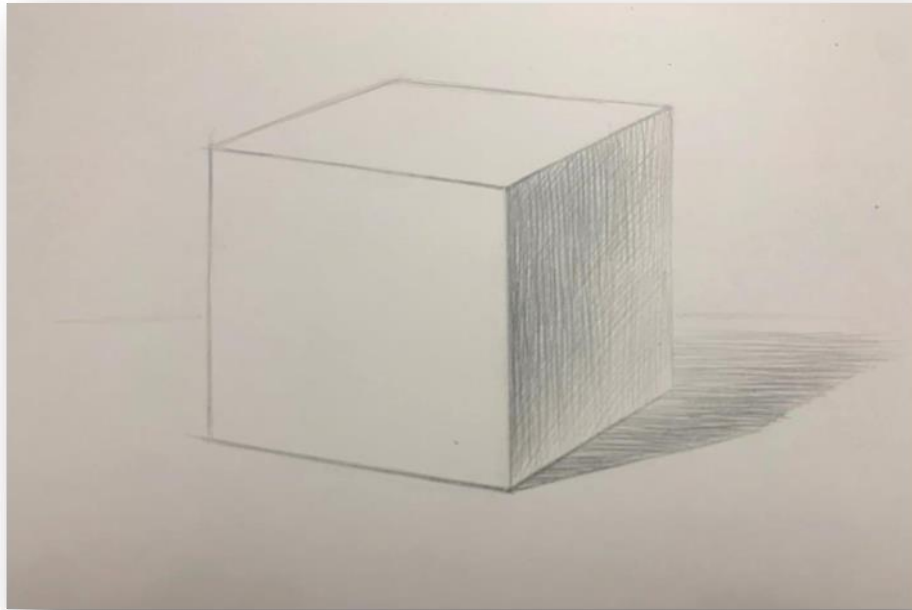


#### 4) Тональный разбор. Штриховка.



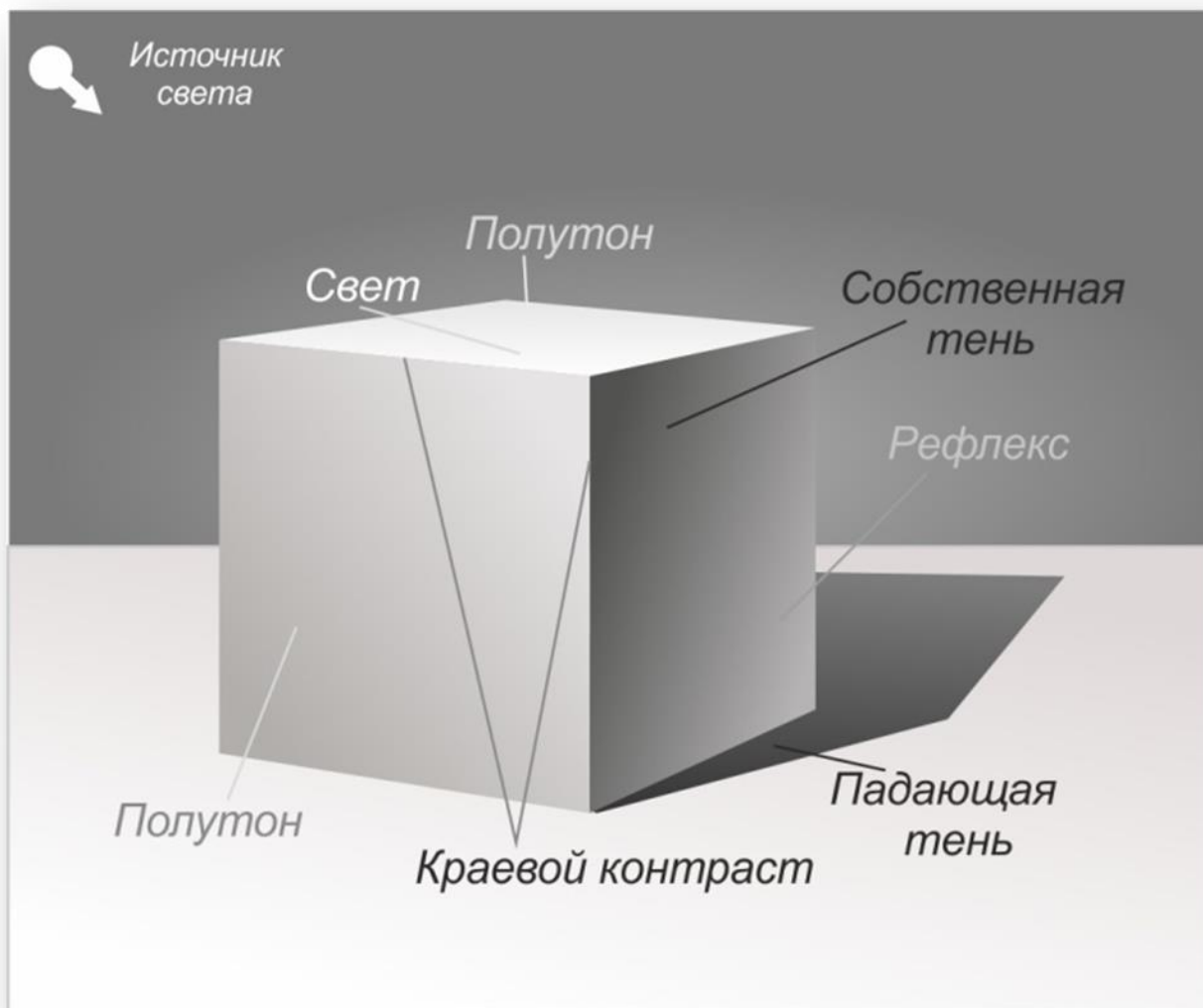
На уроках рисунка у нас имеется только простой карандаш. И наша задача - показать градацию тона, используя мягкость карандаша, нажим или манеру штриха. **Тон** – светосила, которая зависит от освещения, собственной окраски предметов, степени их удаленности от наблюдателя.

Если рассматривать куб в пространстве, то мы увидим, что куб - это фигура, полученная в результате поворота простых плоских объектов, в данном случае, квадратов. Штриховать мы должны стороны куба прямыми штрихами. В начальных заданиях по рисунку можно ограничить учащегося использованием вертикальных штрихов для всех вертикальных поверхностей и горизонтальных штрихов для горизонтальных поверхностей. Можно добавить перекрестный штрих под наклоном, но таким образом, чтобы не потерять в ходе работы вертикальность и горизонтальность изображаемых поверхностей. Нужно помнить, что у куба поверхности прямые, штрихи должны быть ровными, не изогнутыми. Существует множество манер штриховки, но самое главное для начинающего рисовальщика постараться передать именно ощущение пространства, используя правила воздушной перспективы и контраста.



Перелом формы в кубе острый, тонкий, прямой. В тональном понимании, это резкая граница между гранями. И чем ближе к рисующему эта граница, она будет более четкая, более контрастная. Накладывать штрих следует именно с той грани, которая дает нас самый яркий контраст. Это вертикальная теневая грань. Усиливаем штриховку возле грани, которая ближе всего к нам, и ослабеваем нажим по мере удаления от этой вертикальной линии. Таким образом, при помощи светотени мы показываем, какая грань находится к нам ближе, а какая дальше. Также необходимо проложить штрих на падающей тени.

Лепка формы любого предмета в рисунке происходит в единой структуре. Есть большой свет и есть большая тень. Иногда учащемуся следует прищурить глаза, чтобы видеть постановку более обобщенно.



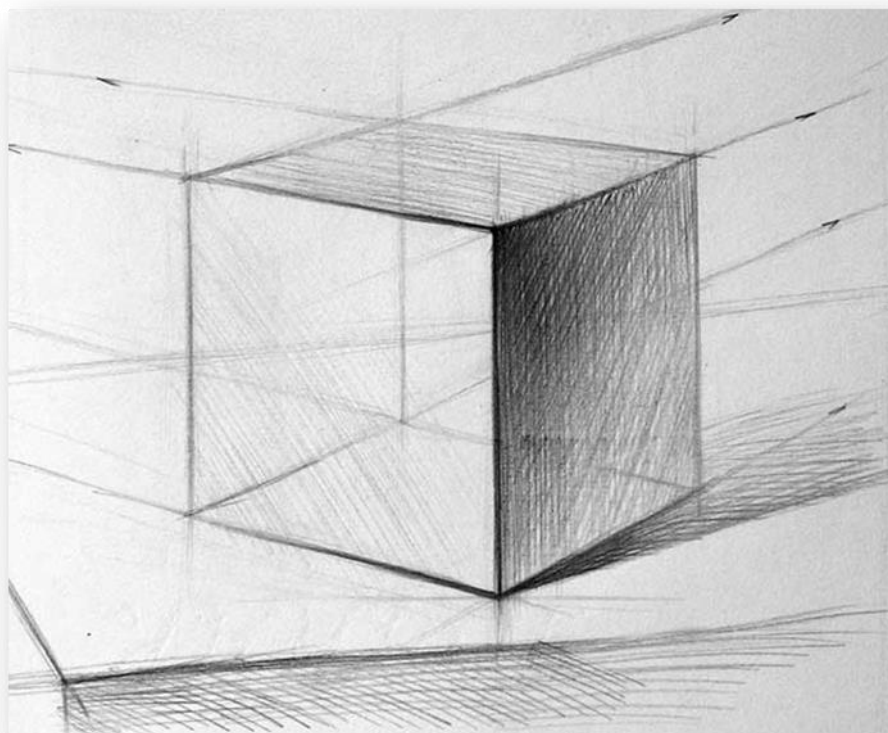
Изучая эту структуру, мы выделяем следующие компоненты света:

- 1) Блик – это место на предмете, где луч освещения находится под прямым углом к предмету. Это самое ярко освещенное место. Мы можем его оставить белым участком. На нашем кубе самый яркий свет останется на передней части верхней грани.
- 2) Свет – это область, где лучи освещения попадают на предмет, но уже под измененным углом. На нашем кубе это верхняя грань и передняя часть левой грани.
- 3) Полутон – это плавный переход от света к тени. Луч освещения попадает на предмет по касательной, поэтому полутон темнее света. Полутон может

быть представлен как полутень и полусвет. Это необходимо для мягкого перехода света в тень, особенно это важно для фигур вращения.

Рассмотрим тень:

- 1) Собственная тень – это место, наиболее отвернутое от света. На нашем кубе это правая грань. Но тень не однородна. На нее действует воздушная перспектива, и чем больше теневая грань от нас удаляется, тем менее контрастной становится. Тень должна перейти в рефлекс.
- 2) Наш куб окружен плоскостями, которые влияют на его освещенность. Это явление называется рефлексом. Рефлекс - это отражение. Это всегда часть тени, поэтому рефлекс темнее света.
- 3) Падающая тень – это тень на плоскости от нашего предмета. Передняя часть падающей тени самая темная. Но на нее также действуют правила воздушной перспективы. Необходимо передать во время штрихования воздушную перспективу.



Тональный разбор на каждом этапе работы должен быть грамотно выполнен. При этом не следует обходиться примитивным срисовыванием видимых «черточек и пятнышек», а необходимо проанализировать большой свет и большую тень в целом.

Работая светотеневыми отношениями, учащимся следует стремиться к гармоничному единству в рисунке. Все нюансы тона не должны выходить из общего тонального строя.

Знания закономерностей светотеней, полученные в процессе обучения рисунку на простых геометрических телах, будут способствовать решению тональных задач при изображении сложных форм.

### **Список используемой литературы:**

- 1) «Основы учебного академического рисунка» Н. Ли, 2009г.
- 2) «Академический рисунок и реальность. Методические комментарии к изучению предмета» Е. Залегина, 2012г.
- 3) «Академическое обучение изобразительному искусству» В. Шаров, 2013 г.
- 4) «Объемный рисунок «Перспектива»» Э. Норлинг, 2004 г.
- 5) «Перспектива» М. Берджин, 2019г.