

Простые и сложные формы

Предметы **простой формы** в своей основе имеют **одну геометрическую фигуру**, а предметы **сложной формы**

-
несколько геометрических фигур

Более сложные объекты обычно называют **комбинированными**, имея в виду, что данный объект в своей основе представляет **сумму геометрических тел**

. К таким объектам можно отнести, например, машину любого вида, животных и множество других объектов действительности.

Не случайно художники, подчёркивая геометрическую форму объектов, так и говорят: "Этот предмет имеет кубическую форму, этот - цилиндрическую, а тот - шарообразную и тому подобное...".

Геометрическая основа строения объектов окружающего мира вовсе не означает, что при рисовании надо изображать геометрические формы. Проблема заключается в следующем: за внешними очертаниями предмета необходимо увидеть его конструкцию, а затем в рисунке построить форму предмета в виде упрощенных геометрических тел, фигур или плоскостей, усложняя её до полного реалистического изображения.

Практическая оценка этих свойств используется для построения различных **форм** в "легкой" и "тяжелой" группах. Определяются их предельные состояния и связанные с ними выразительные особенности. Ставится задача преобразовать **форму**

из одного вида в другой, например, перевести ее из "легкой" группы в "тяжелую" и наоборот с частичным изменением предметных функций.

Существует шутливое выражение: "Художнику достаточно показать только женскую пяточку, остальное дорисует воображение" или говорят: "Он чувствует линию". И то, и другое необходимо дизайнеру в его творческой работе.

Существуют способы развития **пространственного воображения**. Один из них - прорисовывание не только того, что вы видите, но и обратной стороны предмета. Это поможет вам избавляться от досадных ошибок и промахов в работе, а заодно приучит вас мысленно видеть весь предмет в целом.

Художники рекомендуют ставить [мольберт](#) не прямо перед натурой, а боком к ней - с левой стороны, чтобы этим продлить время на переосмысление увиденного и не позволять себе рисовать, как на стекле. В живописи не допускается пользование измерительными инструментами или приемом промерки пропорции с помощью [карандаша](#), удерживаемого в вытянутой руке. Глаз точнее циркуля, впечатление ярче, чем копия с природы, говорят мастера.

Попробуйте потренироваться в проведении параллельных [линий](#) на глаз, в разбивке отрезков, кратных одному миллиметру или сантиметру. Если ошибка в разбивке не превышает - истинной величины, у вас хороший глазомер, в противном случае вам необходимо его развивать.

Очень часто начинающий дизайнер старается вообразить, "разглядеть" и нарисовать каждую деталь предмета "отдельно", то есть, вне зависимости от целого, и рисует по очереди вначале одну часть предмета, потом другую, затем третью, забывая о пропорциях, [композиции](#), цветовых соотношениях. В результате получается рисунок "сеятеля", как у Остапа Бендера на пароходе.

Гармония - в пропорциях предмета. Дизайнер должен обладать обостренным чувством пропорции, точно улавливать и определять соотношение длины, ширины и высоты предмета, его характерных особенностей. Ищите компоновку, думая о пропорциях. Определяйте пропорции, думая о композиции.

Форма кувшина



Прежде чем приступить к изображению кувшина с натуры, полезно проанализировать, из каких геометрических форм он состоит. Если мысленно расчленить форму кувшина, отбросив носик и ручку, то можно представить, что горло - это цилиндр, а основная часть сосуда состоит из шара и двух усеченных конусов.

Форма натюрморта

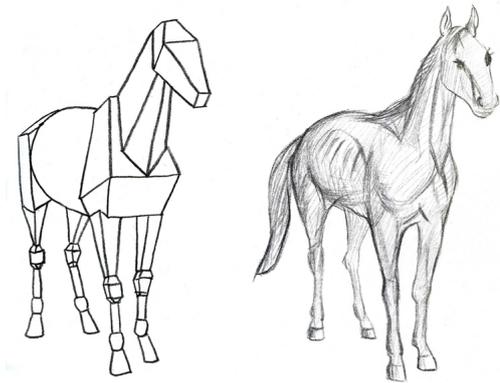


Давайте сделаем анализ формы предметов, входящих в несложный натюрморт. Стрелками показаны основные направления формообразования. Зелёные стрелки показывают, в каких направлениях внешние силы "заставляют" искривляться поверхность, а красные - представляют силы внутри самого предмета, которые словно раздвигают форму.

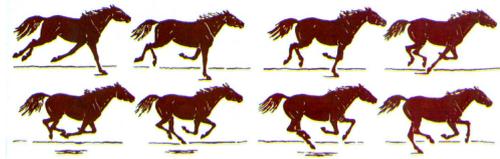
Чтобы наиболее точно передавать в рисунке объём предметов, следует мысленно проводить такой анализ.

Форма лошади

Сложным объектом для изображения является лошадь. Вообразить особенности её строения можно с помощью геометризации и обобщения формы. Сравните геометрическую конструкцию формы лошади и её реалистическое изображение.



"Обрубковка" формы помогает лучше представить объёмно-пространственное изображение, перспективное сокращение поверхностей. Голова лошади представляет усеченную пирамиду, тело - цилиндр.



Анализ формы

Рисунки выдающегося японского художника К. Хокуся представляются значительное явление в мировой графике. Многие из них являются образцами для учебников. Композиции и рисунки Хокуся построены на основе пластического анализа и конструктивного разбора форм лежат геометрические фигуры. Однако анализ не заслоняет ощущение натуры, поэтического восприятия природы. Наглядность метода мастера видна из сопоставления схематических рисунков и завершенных работ.

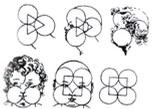


Кроме конструкции и общей формы предметов, мы видим и передаём в рисунке **контур (абрис)**, то есть внешнее очертание.

Интересно отметить, что можно образовать новую форму не только за счёт прибавления объёма, как в лепке, но и отнимая объём, как в [скульптуре](#). При этом внешние очертания предмета могут измениться до неузнаваемости. Посмотрите, какие метаморфозы произошли с яблоком. Как изменилась его круглая форма!

Обратите внимание, что **контур предметов в рисунке должен соответствовать их строению и общей форме.**

Форма человека



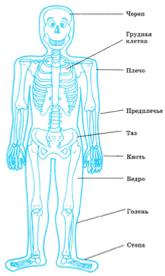
Наиболее сложной объемной **формой** является **форма человеческого тела**. Художник должен хорошо представлять себе фигуру человека. В принципе любую часть тела можно "задрапировать", используя всего три геометрические формы - шар, конус и цилиндр, а также правильно применяя плоскости сечения. Зная, что шар можно представить в виде отдельных соединенных между собой сегментов, разворачивающихся в плоскость, и, что также в плоскость можно развернуть конус и цилиндр.

Сложным объектом, с точки зрения формообразования, является человек. Можно представить, что голова - это шар, шея - цилиндр, грудная клетка - бочонок, руки и ноги - тоже цилиндрической формы и тому подобное...



На примере обобщенно-геометризированной гипсовой головы "обрубков" видно, что голова в целом построена по принципу геометрических объёмов и её изображение состоит из комбинации усложнённых геометрических тел. В такой геометризованно-обобщённой форме очень чётко и наглядно расшифровывается объёмное построение головы и её деталей.

В дальнейшем, рисуя живую голову, необходимо не потерять ощущение тех больших плоскостей, которые так хорошо просматриваются в "обрубке".



Форму и движения тела человека во многом определяет скелет. Он также играет роль каркаса в строении фигуры.

Полезно, передавая в рисунке форму человеческого тела и любого другого объекта, не только учитывать, но и намечать его каркас даже в тех случаях, когда он находится внутри и его можно себе только представить.



С помощью таких человечков легко передать любое движение. Сначала рисуем как бы проволочный скелет, а затем превращаем его в человека, наращивая объём.



Базисными элементами, использованные с помощью овалов, тоже помогают передать



Тело человека, являясь предметом вращения, образует в пространстве, представьте себе,



Формы вращения, образующиеся в пространстве, являются предметом вращения, образующие в пространстве, представьте себе,