**РИСУНОК ЧЕРЕПА**

Первоначально изображаемый объект помещают на уровне глаз рисующего (на линии горизонта), избегая ракурсных искажений модели. Наиболее информативным, с точки зрения анатомии, является профильное положение (видны 9 основных костей). При построении черепа вначале намечают прямыми линиями силуэт общей формы, затем определяют положение глазниц (примерно на середине общей высоты). Далее обозначают лицевой угол между линией, идущей от наружного слухового отверстия до нижней границы грушевидного отверстия и линией, проходящей через эту точку и выступы лобной кости. Еще одна линия, построенная от нижней границы грушевидного отверстия к подбородочному возвышению образует второй лицевой угол. Эти и подобные им линии связи помогают добиться сходства при передаче характерных пропорций и форм конкретной модели. На следующем этапе построения требуется прорисовка анатомических деталей, расположение, формы и названия которых должны быть предварительно изучены.

Границы собственных и падающих теней также должны быть намечены, до начала детальной тоновой проработки. Общие массы теней могут быть предварительно проложены однородным тоном. В дальнейшем не следует забывать, что рефлексы должны быть темнее освещенных поверхностей.

Модель в положении анфас имеет симметричный вид и является для изображения более простым, чем профильное, но менее информативным. В этом положении для построения используется вертикальная ось симметрии (совпадающая в данном случае с профильной линией) и ряд параллельных горизонтальных линий, связывающих симметричные точки.

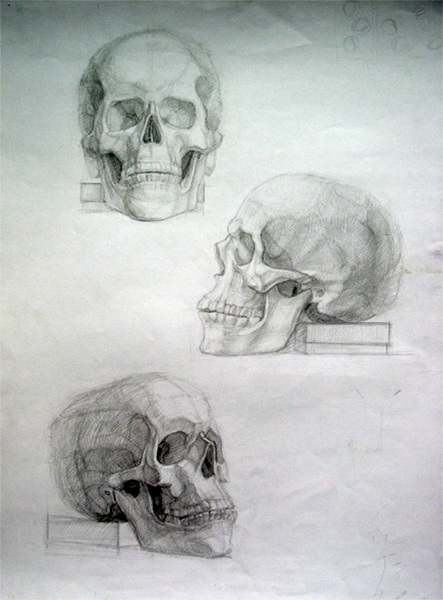
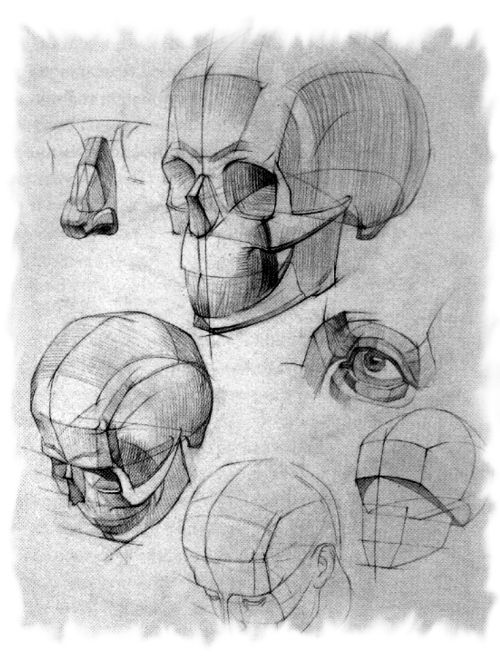
 В трехчетвертном положении профильная линия имеет форму, промежуточную между очертанием модели в профиль и вертикальной осью, т. е. это несколько сглаженный профиль. Если череп расположен на уровне линии горизонта, линии связи симметричных точек остаются горизонтальными и в этом положении.

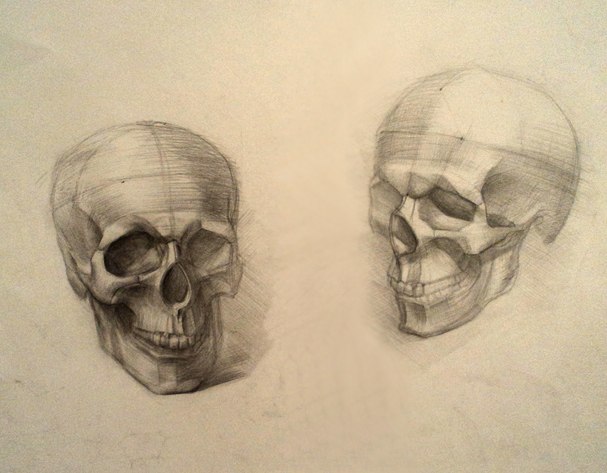
 Необходимо четко передавать в рисунке формы основных костей черепа, их границы. В натурной постановке они не всегда ясно различимы, поэтому необходимо, во-первых, изучить и запомнить формы и названия костей по анатомическим таблицам, во-вторых, в процессе работы не следует ограничиваться наблюдением с одной точки: полезно рассмотреть натуру поближе и с разных сторон.

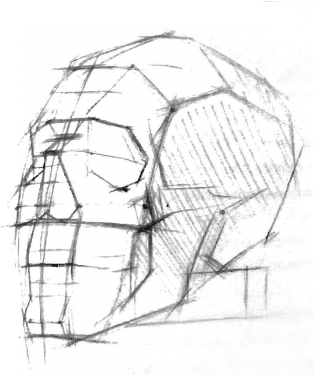
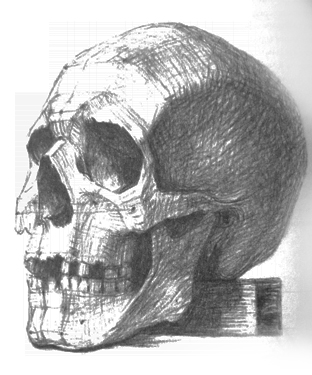
 Для тональной моделировки объема очень важно найти границы составляющих его плоскостей. Например, на поверхности лобной кости в положениях анфас и три четверти легко различимы три плоскости: передняя и две боковых. Сходным образом на три плоскости делятся верхняя и нижняя челюсти. Границы этих плоскостей примерно соответствуют границам основных элементов (тонов) светотени. Начинать моделировку нужно с крупных, контрастных по светлоте плоскостей, следуя этому принципу «лепки формы» и далее в процессе проработке деталей.

 После выполнения рисунков со средним горизонтом в основных положениях полезно выполнить зарисовки тех же положений при высоком и низком горизонтах (например: профиль, вид снизу и сверху, три четверти в нижнем и верхнем ракурсе и т. д.). В ракурсных положениях линии связи симметричных точек из горизонтальных преобразуются в наклонные.





** **