



РИСУНОК ДРАПИРОВКИ

**Что такое драпировка?
Как выбрать ткань для драпировки?
Светотень в рисунке**

Драпировка – ткань, собранная в красивые свободно лежащие или ниспадающие складки. Художники и дизайнеры широко используют драпировку в одежде, как фон для натюрморта, дизайне интерьеров и др.

На каком расстоянии от рисующего размещается драпировка? Мы об этом уже говорили в уроке 2. Итак, расстояние до изображаемого предмета должно равняться трем-четырем его максимальным измерениям (т.е. в случае, если предмет вытянут в вертикальном направлении, то 3-4 его высоты). Это связано с тем, что человеческий глаз имеет определенный угол обзора (примерно 28°),



и весь предмет должен уместиться в пределах того угла.

Эскизы драпировок Альбрехта Дюрера и Леонардо да Винчи (15-16 вв.)



В центре: Сергей Андрияка. Натюрморт. Старые книги с синим бархатом, акварель, 1997

Таким образом, расположение предмета на указанном удалении позволит увидеть форму в целом, а также определить пропорции изображаемого предмета. Лучше, если объект рисования (модель) будет располагаться чуть левее рабочего места.



Студентка группы ТС-103 Бабажанова Махфуза

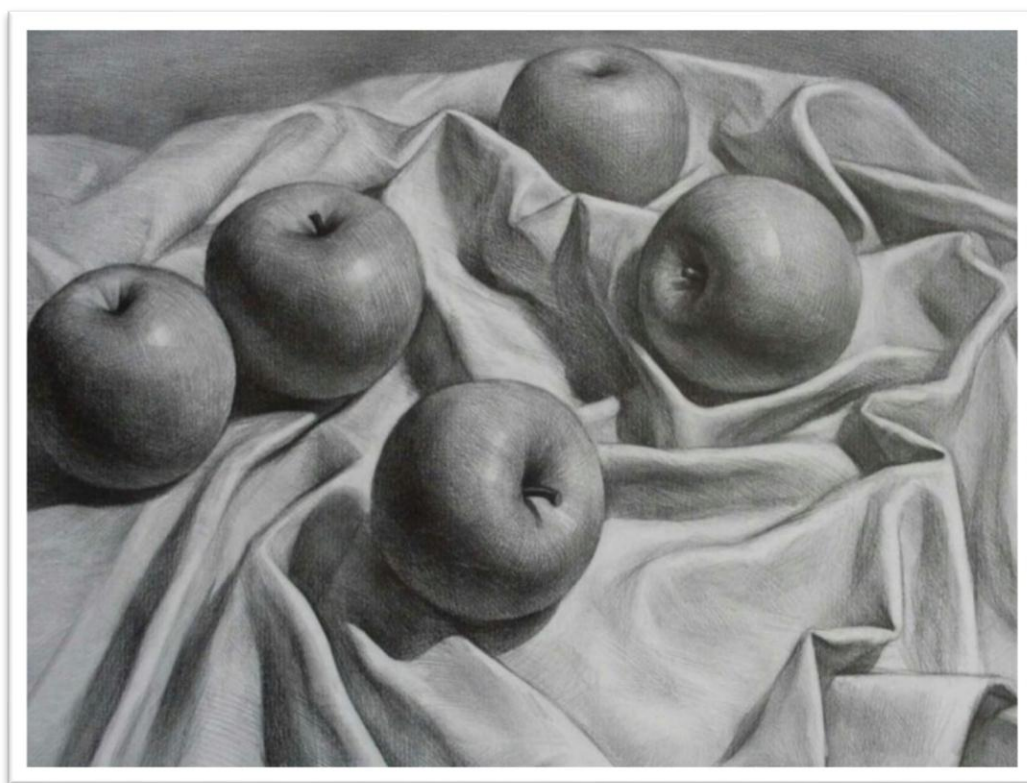
Источник света для драпировки – спереди сбоку.

Лист бумаги располагаем на наклонной плоскости на расстоянии вытянутой руки. Плоскость рисунка должна быть перпендикулярна к центральному лучу зрения рисующего (кратчайшее расстояние от глаза до центра рисунка).

Как выбрать ткань для драпировки? Проще всего выбрать ткань опытным путем. Повесьте драпировку на крючок или горизонтальную перекладину (например, спинку стула). Посмотрите, образует ли она мягкие волнообразные складки. Лучше всего драпируется шелк, хуже всего – лен. Чем ткань плотнее, тем хуже она драпируется. Если это ваш первый опыт рисования драпировки, то лучше выбрать светлую (можно белую) гладкую ткань без рисунка. Правда, если на драпировке есть тонкие полосы, начинающим художникам это поможет лучше проследить направления складок и передать это в рисунке. Постарайтесь взять ткань без заломов и мятых участков – они будут мешать воспринимать объем крупных форм. Уложите ткань в красивые складки. Пусть их будет немного, но они будут выразительными.

Порядок работы:

1. Изучение натуры

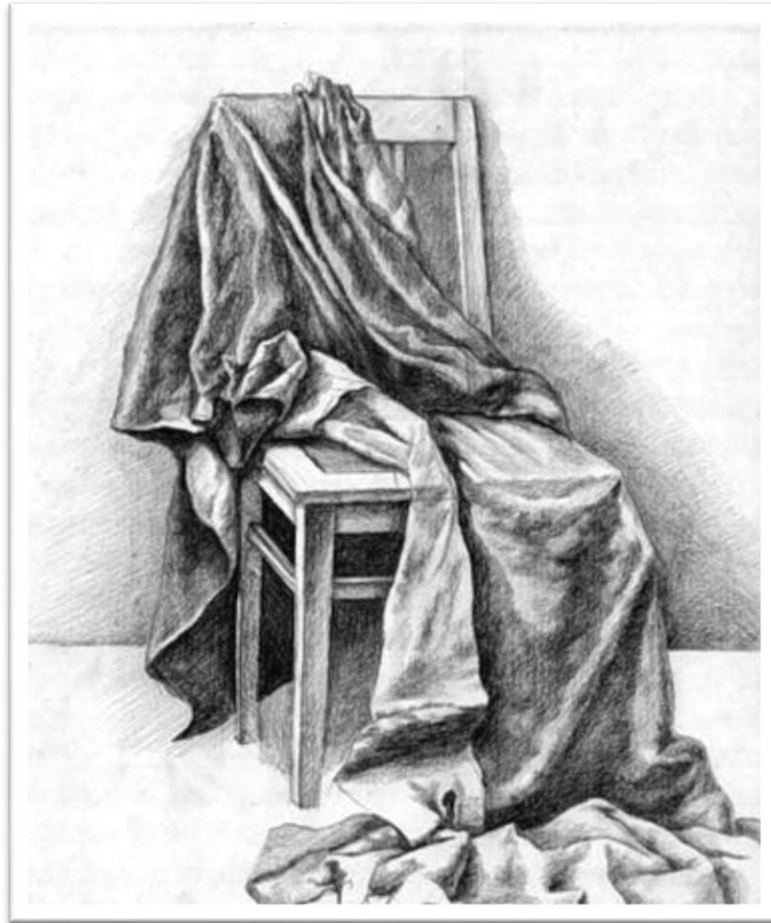


реже чем приступить к рисованию, внимательно изучите драпировку: как соотносятся между собой ее ширина и высота, под каким углом расположены складки, как они перекрываются и т.д. Не спешите начинать рисование. От первого этапа во многом зависит качество вашей работы.

2. Размещение в листе

Исходя из пропорций натуры определите, какое из положений листа более удачное – вертикальное или горизонтальное. Если ваша драпировка висит на спинке стула, сам стул вырисовывать подробно не нужно! Наметьте только фон (3-5 см) слева и справа от драпировки и падающую от драпировки тень.

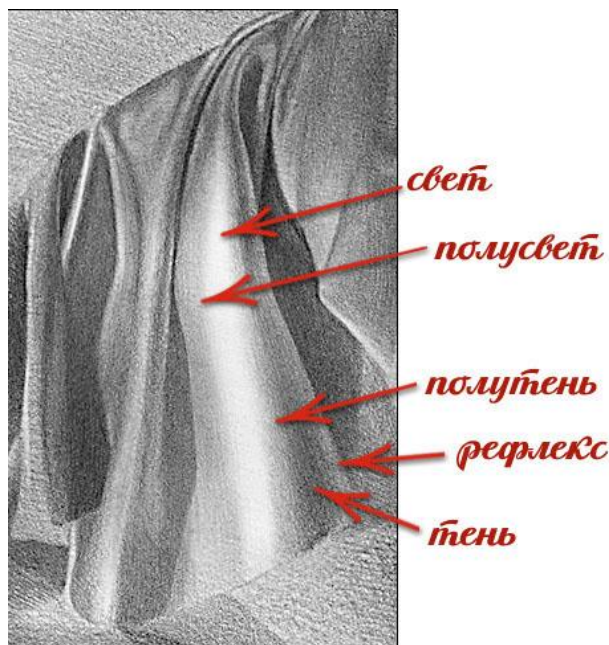
При необходимости на отдельном листе или в углу вашей работы наметьте схему расположения границ листа относительно драпировки – макет компоновки будущего рисунка. Найдите оптимальные размеры изображения. Определите, в какую фигуру (чаще всего это многоугольник) вписывается драпировка и разместите эту фигуру в листе таким образом, чтобы она не выходила за его пределы и не была слишком мелкой



3. Детализация складок (линейный рисунок)

Легкими линиями намечаем складки на ткани. Работаем по принципу «от общего к частному». В последующем при нанесении светотени линии не должны быть заметны – они сольются с тенью, – поэтому не следует их делать слишком темными и жирными.

4. Светотень. Принцип формирования



Форму драпировки передаем с помощью светотени. Ее градации (по мере утемнения) такие: свет – полусвет – полутень – тень. Поскольку поверхность ткани матовая, блика на ней нет (белым остался бы блик на глянцевой поверхности – как если бы мы изображали, например, освещенную металлическую или керамическую посуду). Вот почему, строго говоря, белых участков на изображении даже белой ткани быть не должно. Но для того, чтобы иметь больший диапазон оттенков для передачи светотени, примем за белый (то есть оставляем незаштрихованной белую бумагу) самый светлый участок драпировки на складке, расположенной на переднем плане.

Самые темные участки находятся в зоне тени (собственной или падающей). Это участки, куда не попадает прямой свет. Остальные участки драпировки попадают в зону «полусвета» (освещенные участки, расположенные на заднем плане или под углом к источнику света) или «полутени» (освещены не прямым от источника, а рассеянным светом). Если теневой участок граничит с освещенным, тень на нем подсвечивается отраженным светом, образуя «рефлекс», который светлее тени, но темнее «полусвета». Его интенсивность зависит от отражающей способности поверхности ткани.

5. Штриховка

Светотень передаем с помощью штриховки (см. 1).

При рисовании складок следите за закономерностью их образования. Штрихи накладываем по форме изгибов ткани, незначительно меняя направление каждого последующего слоя штрихов (техника «конопатка»).

В углублениях на дне складок штрихи идут вдоль линии натяжения ткани. Начинаем с легкой теневой проработки самых темных участков. Плавные или резкие границы тени и света передают ощущение формы и объема драпировки.

При работе все время прищуривайтесь и сравнивайте по тону разные участки. В рисунке существует принцип, который позволяет добиться выразительности: «светлое на темном, темное на светлом».

Обязательно использовать **эффект воздушной перспективы**: складки, расположенные на переднем плане, должны быть более контрастные (свет – светлее, тень – темнее) и четкие, чем складки дальнего плана (дальний план как бы в тумане). На заднем плане все складки драпировки можно сразу перекрыть легкой штриховкой, одновременно обобщая и слегка размывая их контуры.

6. Обобщение. Оценка качества работы и исправление ошибок

Работаем по принципу «от общего к частному» и «от частного к общему»: сначала детализация, потом обобщение: проверяем, не потерялись ли за деталями крупные формы и светотеневые отношения, соблюден ли принцип воздушной перспективы, «ушли» ли в тень линии, которыми на начальном этапе намечались складки. При необходимости вносим исправления.

