

ΣΧΕΔΙΟ ΜΕ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΑ ΤΟ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟ ΠΡΟΣΩΠΟ

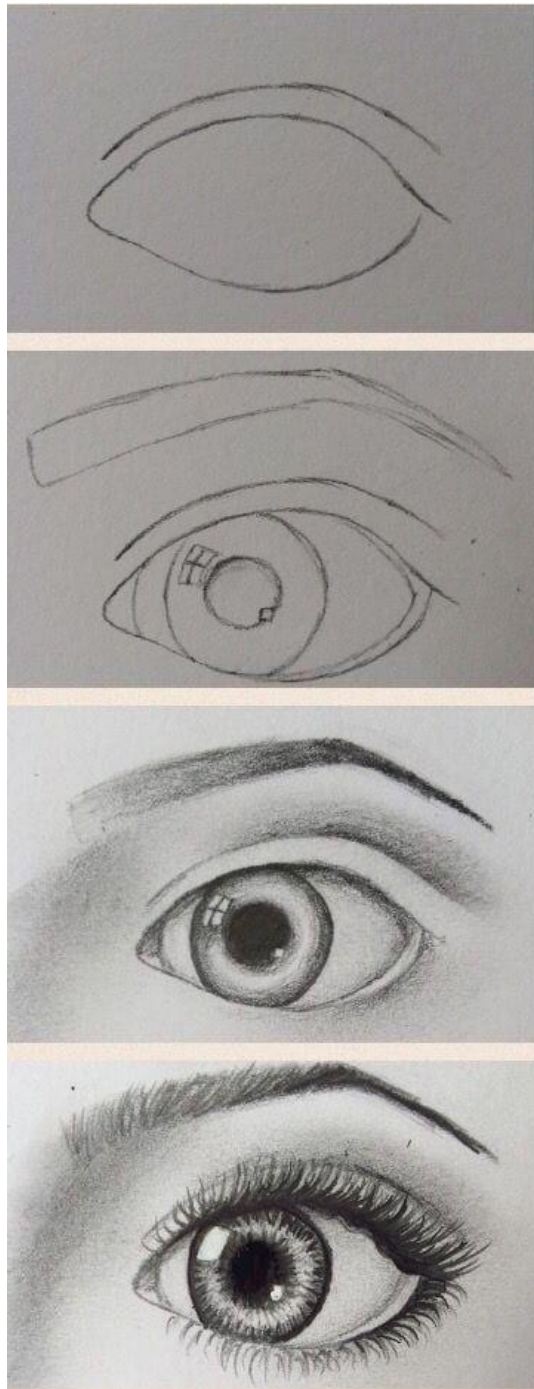
Από τα πιο διασκεδαστικά θέματα που μπορεί να καταπιαστεί ένας /μια σπουδαστής-στρια ΣΧΕΔΙΟΥ, είναι να εργαστεί πάνω στον λεπτομερή σχεδιασμό μέρους του ανθρώπινου σώματος.

Πρότυπο μπορεί να αποτελέσει είτε μια **φωτογραφία** ματιού που μπορείτε εύκολα να βρείτε στο διαδίκτυο είτε απλά κοιτάζοντας **τον εαυτό μας στον καθρέφτη** (παραδοσιακός τρόπος για εικαστικούς):



Ο χρόνος δημιουργίας ενός σχεδίου ματιού είναι πάντα σχετικός-ανάλογα του πόσες **λεπτομέρειες** ρίξουμε πάνω στη δουλειά μας. Όσες

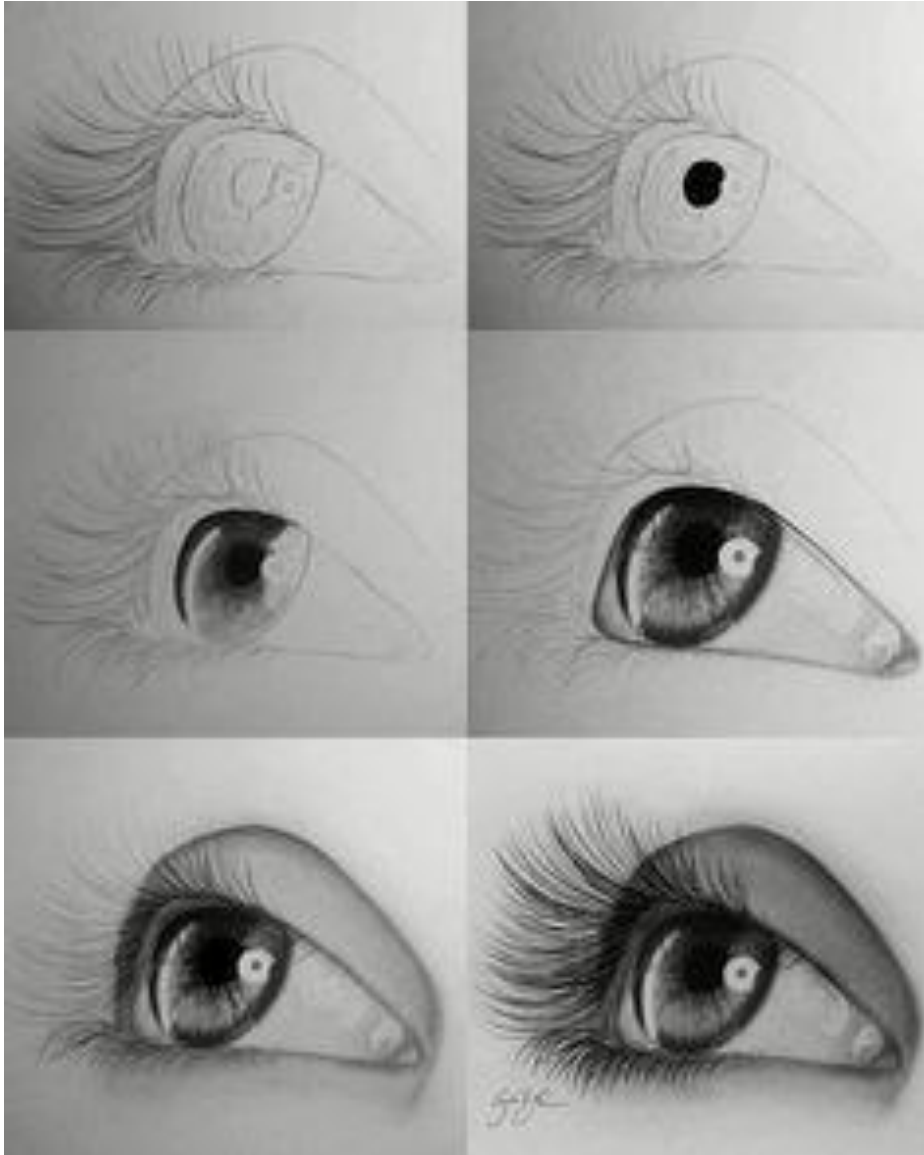
περισσότερες λεπτομέρειες αξιοποιήσουμε στο σχέδιο μας, τόσο πιο ρεαλιστικό αποτέλεσμα μπορούμε να έχουμε:



Ουσιαστικά, δίνουμε έμφαση στις **τονικές διαβαθμίσεις** του σχεδίου μας. Όσο μεγαλύτερες αποκλίσεις τονισμών, τόσο το καλύτερο.

Μελετήστε τις παρακάτω εικόνες παραδειγμάτων για τον ορθό σχεδιασμό του ματιού, ως μέρος της ανθρώπινης ανατομίας.

Πάντα ξεκινάμε με το **περίγραμμα** του ματιού – ξεκινώντας από το αμυγδαλωτό σχήμα του έως τη στρογγυλή κόρη –και κατόπιν συμπληρώνουμε με βλέφαρα και φρύδια (εάν θέλουμε). Στη συνέχεια προσπαθούμε να αποδώσουμε τον φωτισμό της συγκεκριμένης «γωνίας επιλογής» μας, προσέχοντας τον τύπο της τονικής διαβάθμισης:

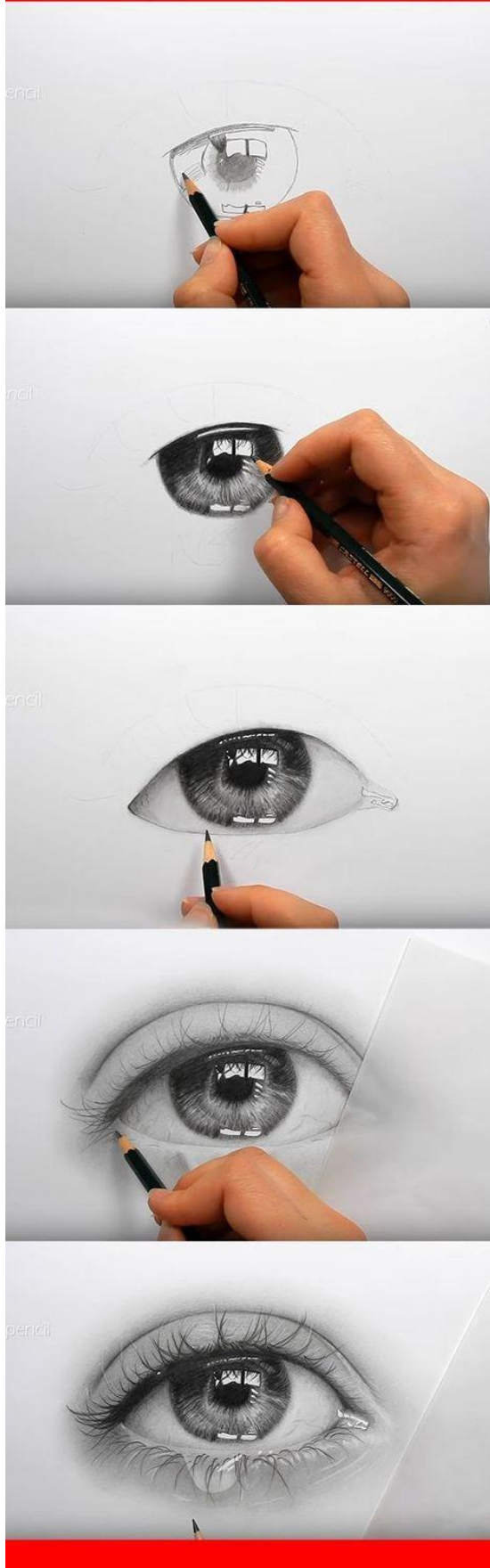


... σημασία έχει και η ιδιαίτερη χρήση των **στοιχείων γραφής**: συνιστάται η χρήση **απαλών γραμμών** σε προοπτική ανάπτυξη, εστιάζοντας την αντίθεση του πιο φωτεινού σημείου μέχρι του πιο σκοτεινού αντίστοιχου. Όταν δώσουμε προσοχή στα σημεία αυτά, η δουλειά του σχεδίου μας γίνεται πιο πετυχημένη και πειστική στο τελικό της αποτέλεσμα:



Ιδανική εξάσκηση είναι το σχέδιο από διαφορετική προοπτική γωνία.

HOW TO DRAW EYES



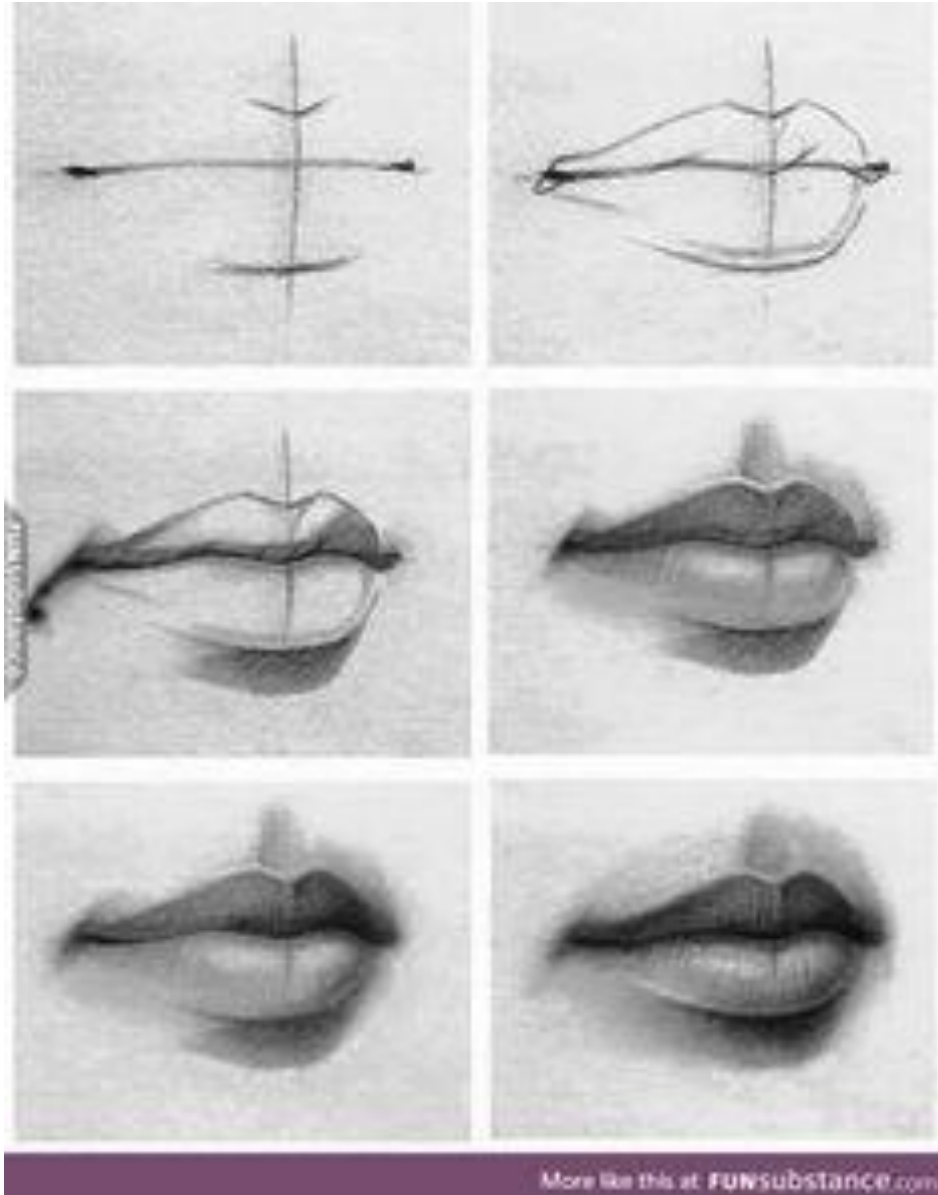
"SIMPLE EYE" PICTURE TIME LAPSE

BY: Dazel Todd

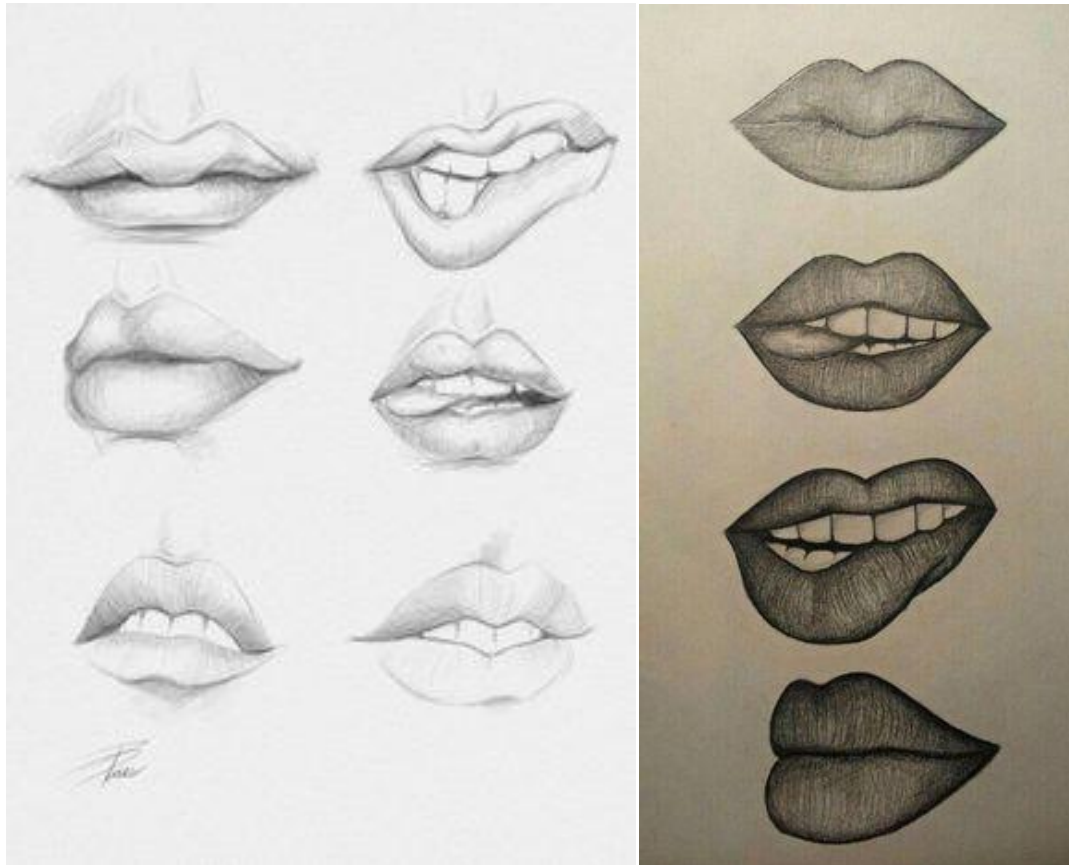
- Materials:
 - HB Pencil
 - 2B Pencil
 - 8B Pencil
 - Eraser
 - Blending Stumps



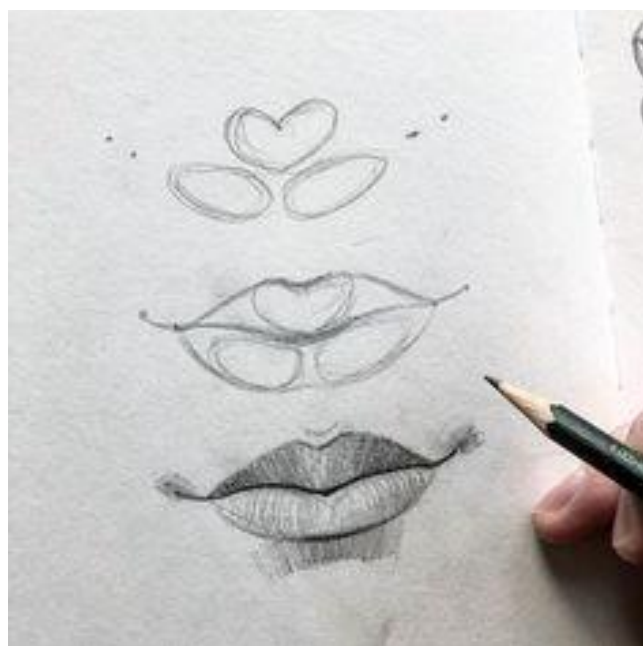
Με ανάλογους τρόπους και σκεπτικό προχωρούμε και στο σχέδιο ΣΤΟΜΑΤΟΣ. Ίδια έμφαση σε προοπτικό σχεδιασμό, τονικές διαβαθμίσεις και επιλογή των κατάλληλων στοιχείων γραφής για πιο πειστικό εικαστικό αποτέλεσμα:

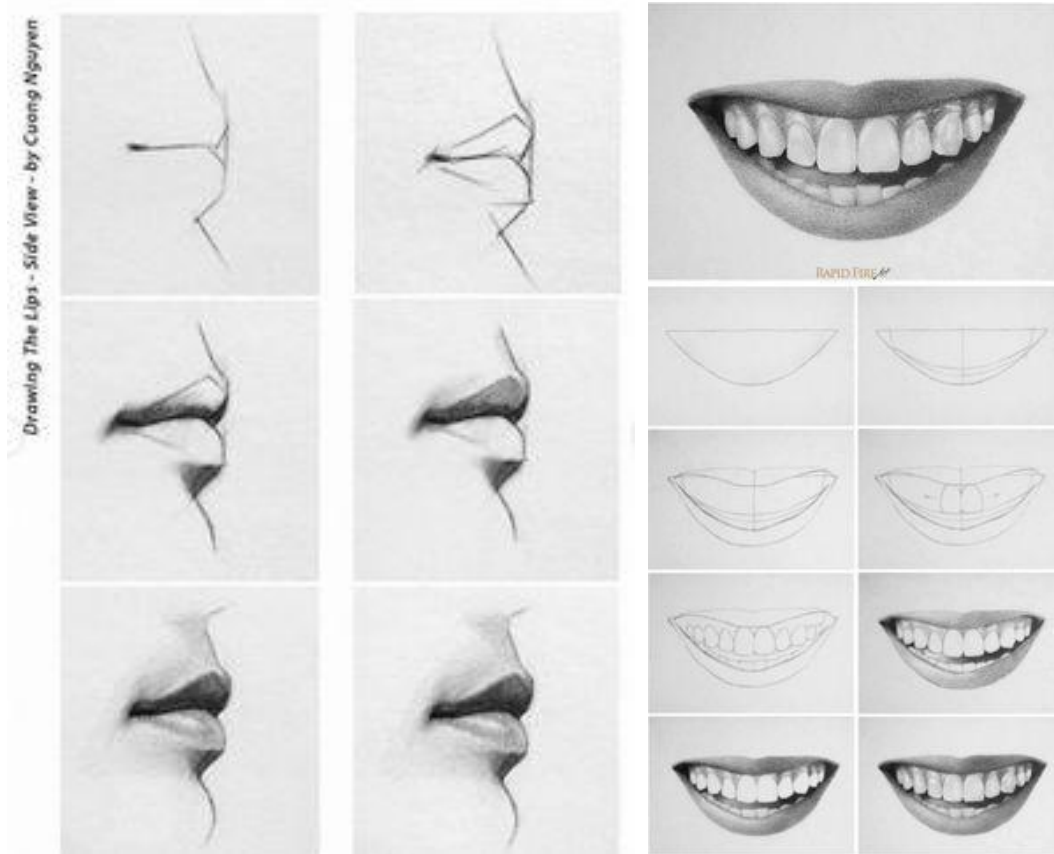


Φυσικά προσπαθούμε –με την ιδανική προσέγγιση του προσωπικού μας σχεδίου –να αποδώσουμε και **το φύλο** του προσώπου (*άντρας; γυναίκα;*) καθώς και **την ηλικία** του (*παιδί; έφηβος; μεσήλικας; ηλικιωμένος;*). Θα χρειαστεί εξάσκηση βέβαια, ειδικά στο επίπεδο των στοιχείων γραφής.

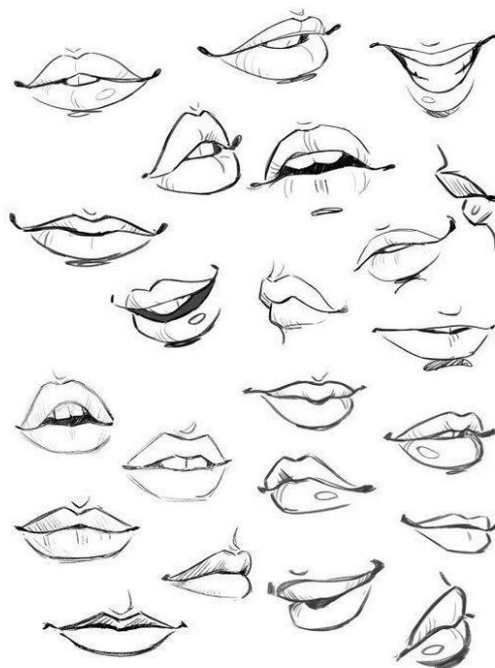


Καλό είναι να δοκιμάσετε ποικίλους τύπους ΜΟΛΥΒΙΩΝ (ή και καρβουνομόλυβο) να δείτε τις ποιότητες των εικαστικών αποτελεσμάτων στις εργασίες σας. Πραγματικά, οι διαφορές μεταξύ των εργασιών σας, εάν χρησιμοποιηθούν διαφορετικοί τύποι μολυβιών, είναι πασιφανείς.





Και όπως σε κάθε θέμα ανθρώπινου προσώπου, να εξασκηθείτε στο σχέδιο θέματος από **διαφορετική γωνία**. Και πάντα ακολουθώντας τις σχετικές προδιαγραφές σχεδίου.



ΦΡΥΔΙΑ:

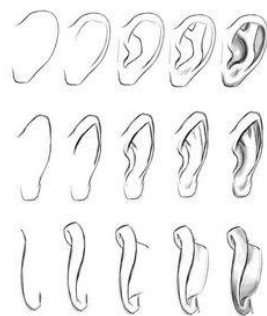


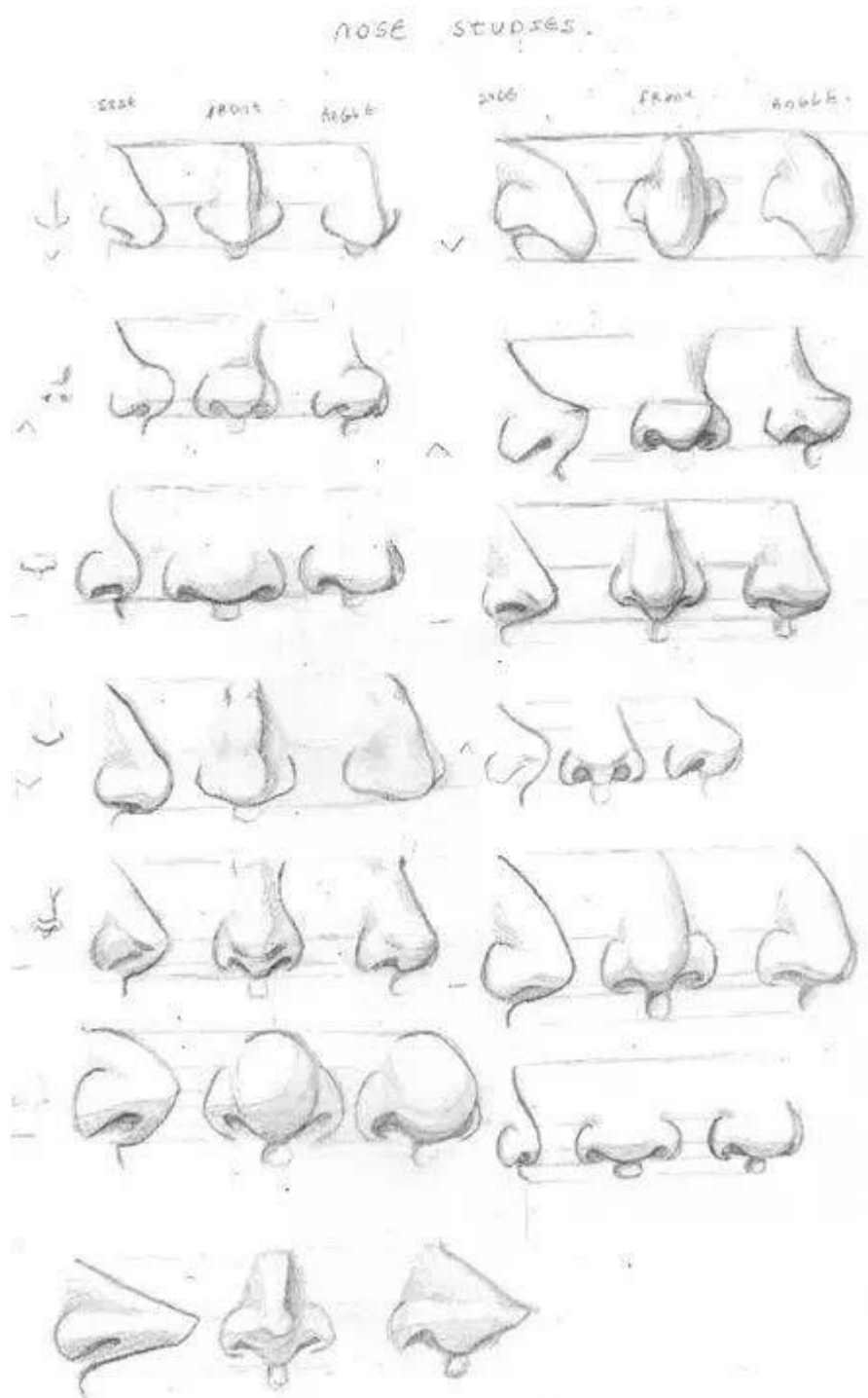
Ομοίως, εδώ οι ποικιλίες είναι σχετικά άπειρες, πάντα αναλόγως του φύλου και την ηλικίας του ανθρώπου. Προσοχή στα στοιχεία γραφής σας.

ΑΥΤΙΑ:

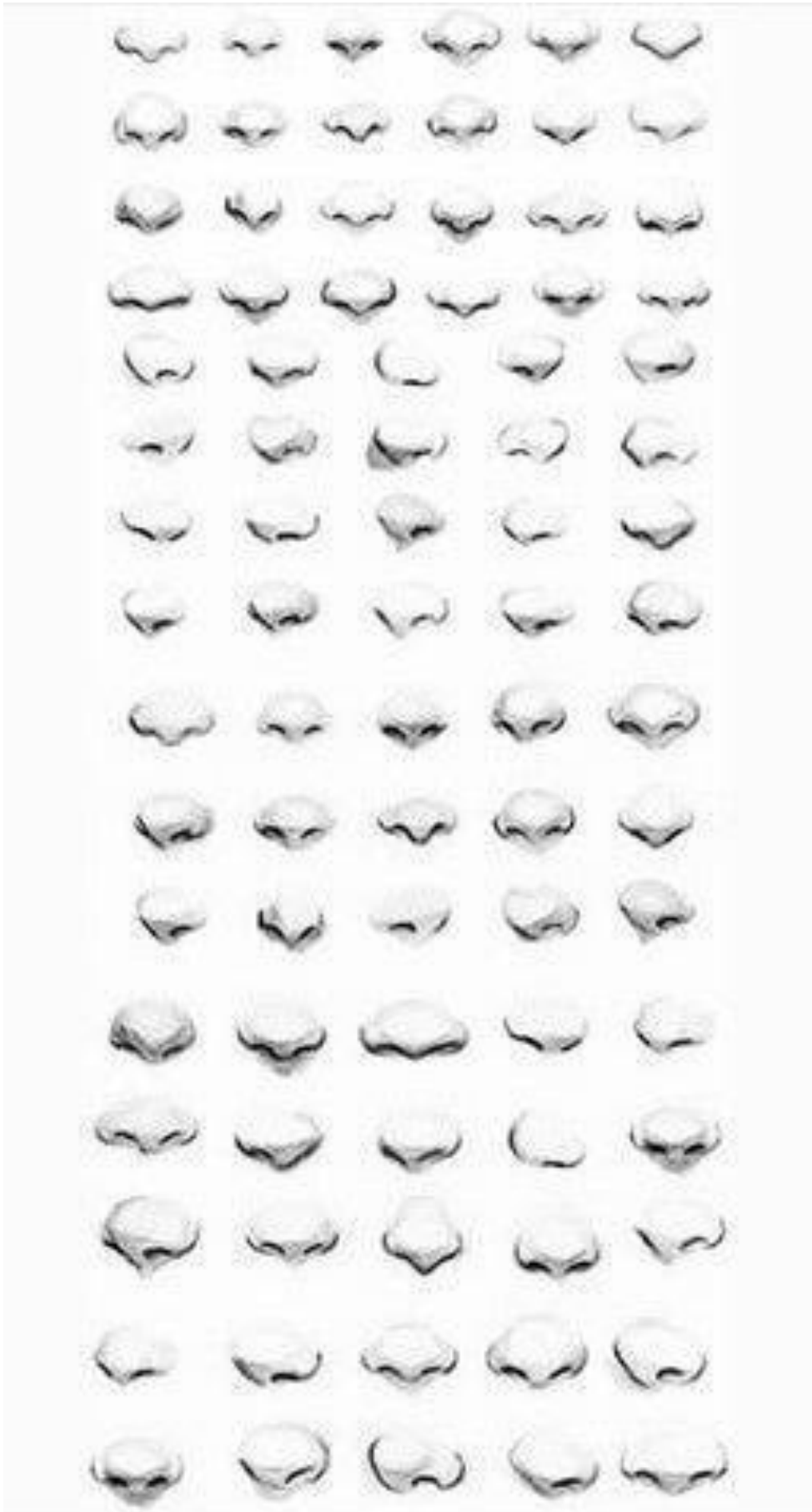


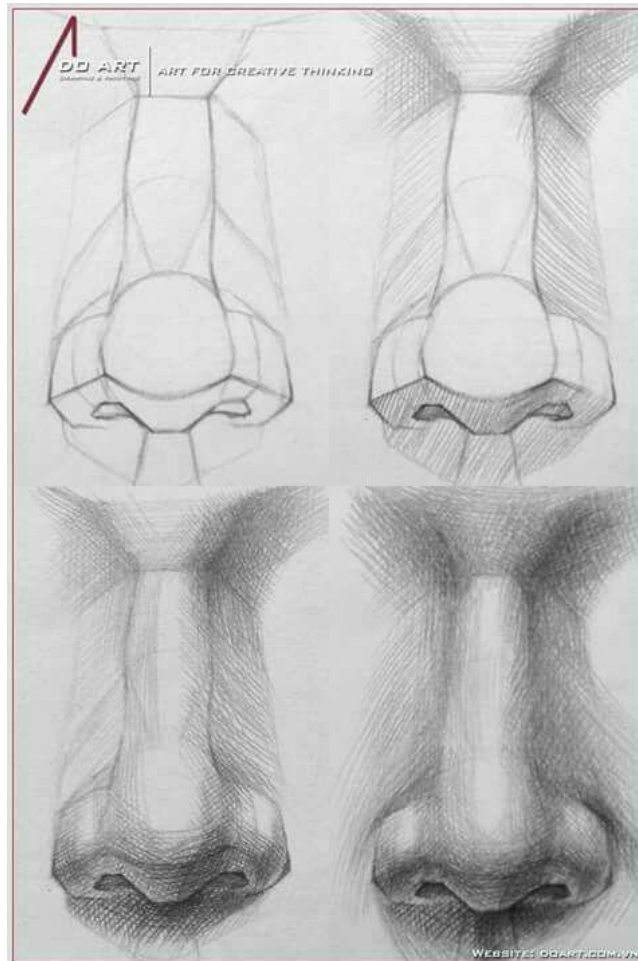
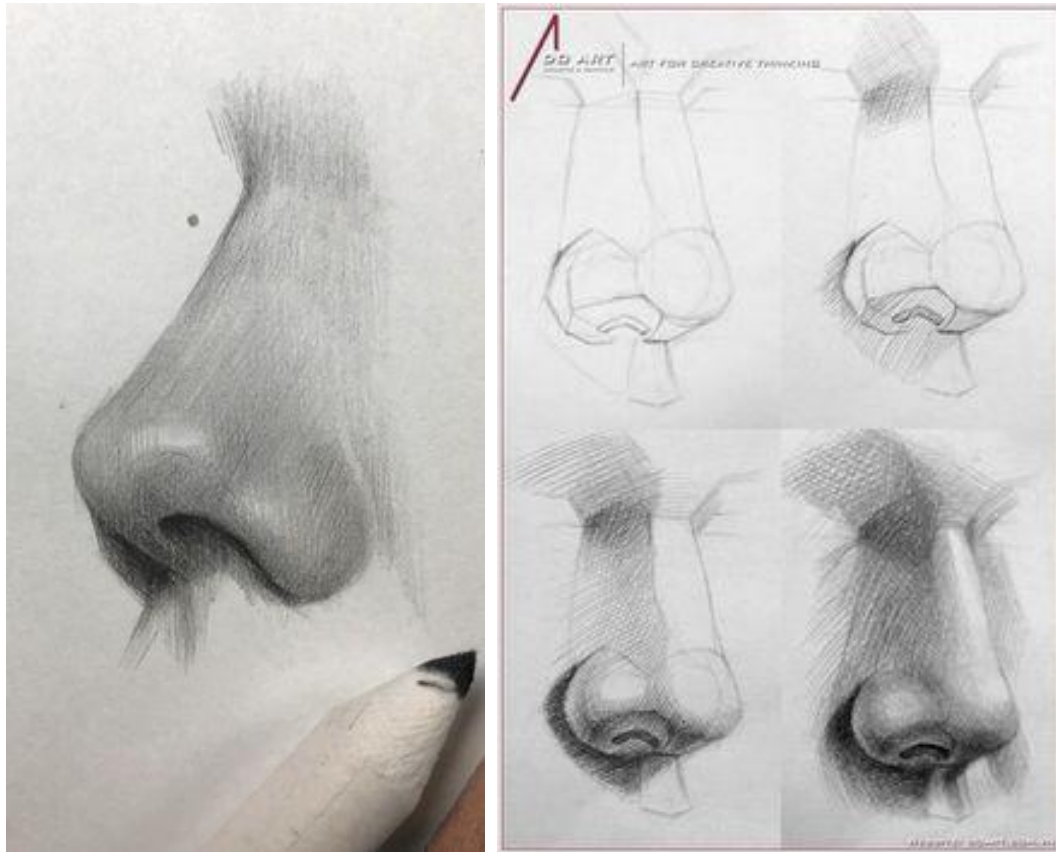
Ομοίως, εδώ οι ποικιλίες είναι σχετικά άπειρες, πάντα αναλόγως του φύλου και την ηλικίας του ανθρώπου. Προσοχή στα στοιχεία γραφής σας.



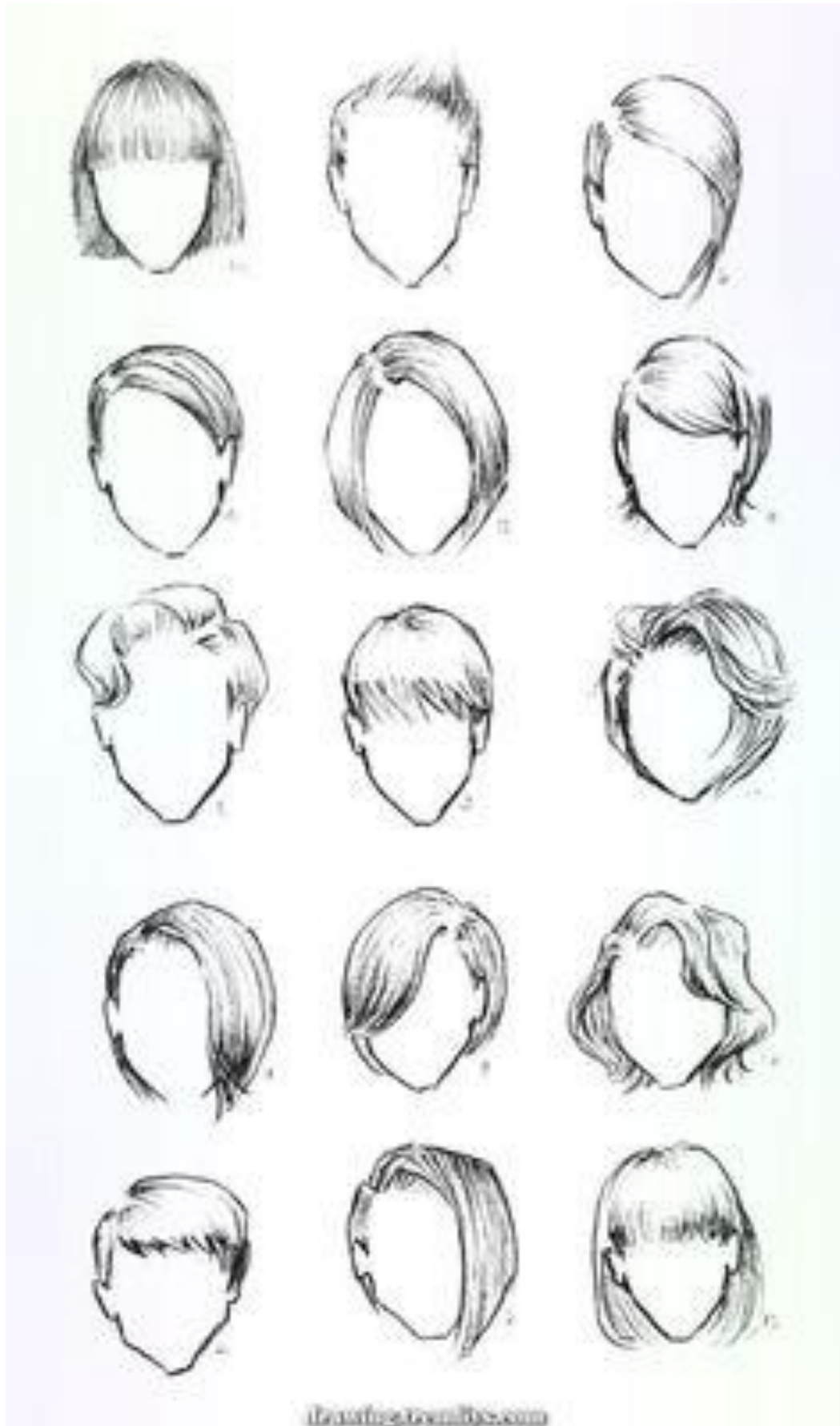
MYTH:

Εάν και εκ πρώτης όψεως, ο σχεδιασμός μιας ανθρώπινης μύτης μοιάζει εύκολος, σε περιπτώσεις παρουσιάζει δυσκολίες: *ιδιαίτερη προσοχή δίνουμε στον τόνο φωτισμού (της)*, διότι καθορίζει και το συνολικό αποτέλεσμα –στη περίπτωση που ζωγραφίζουμε ολόκληρο το πρόσωπο. Συνεπώς, **επιλέγουμε τα στοιχεία γραφής και τις τονικές διαβαθμίσεις** που θα μας δώσουν το επιθυμητό αποτέλεσμα.





ΜΑΛΛΙΑ:



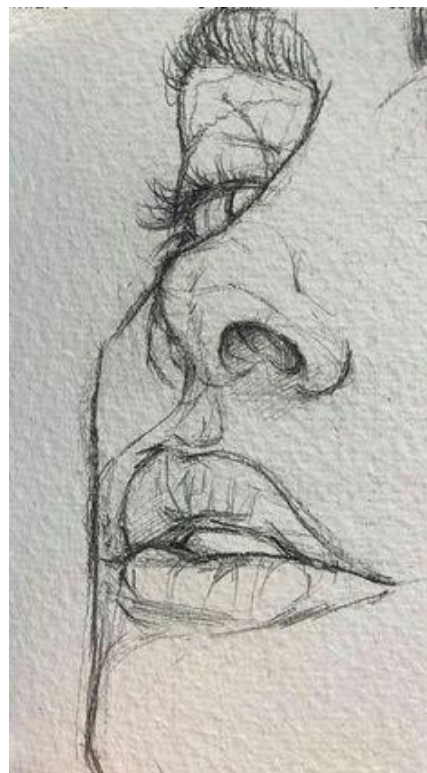
Τα μαλλιά μόνο ως θέμα παρουσιάζει **απίστευτη σχεδιαστική ποικιλία**, καθότι η Ιστορία του ανθρώπινου είδους καθαυτή έχει να μας δώσει πολλά παραδείγματα θεμάτων και ευκαιρίες για πειραματικούς σχεδιασμούς:



Για τους περισσότερους σχεδιαστές, πέραν του προφανούς της χρήσης του εαυτού ως πρότυπο (χρήση καθρέφτη), είναι προσβάσιμες οι φωτογραφίες –πρότυπα (για περιήγηση στο διαδίκτυο αρκεί). Η δυσκολία του θέματος έχει να κάνει τόσο με την «**ρευστότητα**» της γραμμής και του σχεδιαστικού στυλ όσο και με την **επιλογή των στοιχείων αυτών γραφής** που μπορούν να αποδώσουν σωστά το πρότυπο.



Στην πορεία των εργασιών μας πάνω στο θέμα του ανθρώπινου προσώπου, μπορούμε να δουλέψουμε σχεδιαστικά πάνω σε **μεγαλύτερα σύνολα**. Είτε μέρος του προσώπου είτε ολόκληρο και σε συγκεκριμένες θέσεις πόζας.



Ας ξεκινήσουμε λοιπόν, να σχεδιάζουμε το ΑΝΘΡΩΠΙΝΟ ΠΡΟΣΩΠΟ:





ΑΣΚΗΣΕΙΣ (να επιλέξετε 2 από τις 4) :

- 1> Να σχεδιάσετε ανφάς μια μύτη και τα χείλη.
- 2> Να σχεδιάσετε ολόκληρο πρόσωπο γυναίκας.
- 3> Να σχεδιάσετε ολόκληρο πρόσωπο άντρα.
- 4> Να σχεδιάσετε μια κόμη γυναίκας (λυτή).

