

1. СОДЕРЖАНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ ПО «РИСУНКУ»

Цель: Повышение образовательного и творческого уровня обучающихся для подготовки к сдаче вступительных испытаний по «Рисунку», в том числе творческой направленности на базе учащихся организаций общего (полного) среднего и среднего профессионального образования. Целью изучения дисциплины «Рисунок» является практическое освоение основных её разделов и методически обоснованное понимание возможности и роли курса при решении задач базовой подготовки. Освоение дисциплины направлено на приобретение знаний и формирования у абитуриентов навыков, и умений практической деятельности в данной области, получения системного представления о роли и месте принципов и методов, используемых при работе в различных графических техниках, применение этих знаний, навыков и умений, в том числе и для освоения внутреннего пространства интерьеров; научить эффективному целенаправленному решению задач формирования комплексных средовых объектов.

Одной из основных задач дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы по «Рисунку» является знакомство учащихся с основами академического рисунка для последующего развития архитектурного мышления. В процессе обучения учащийся приобретает знания и навыки по следующим темам общеобразовательной программы:

1. Рисование геометрических тел.

Куб состоит из шести одинаковых поверхностей в форме квадрата, при изображении их в перспективном сокращении, имеющих форму четырёхугольников.

Конус состоит из окружности в основании (в перспективном изображении эллипса) и поверхности образованной вершиной перпендикуляра, восстановленного из центр этой окружности, соединённом с основание. В перспективном изображении данная форма состоит из равностороннего треугольника основанием которого служит кривая (часть эллипса).

Призма состоит из шести прямоугольников, два из которых являются квадратами, а остальные четыре – параллелограммами. В перспективном изображении призмы становятся правильными четырёхугольниками.

Шар относится к телам вращения. Центр этого тела равноудалён от любой точки его поверхности. В перспективном изображении шар меняет свои пропорции. В сечении шара всегда будет окружность, которая в перспективе выглядит как эллипс.

2. Рисование силуэта простейших геометрических форм: квадрат, круг, прямоугольник.

Квадрат состоит из плоскости, образованной четырьмя равными сторонами.

Круг состоит из плоскости образованной окружностью, центр которой равноудалён от любой точки на ней. Через него проходит диаметр круга. В перспективном изображении круг становится эллипсом.

Прямоугольник состоит из плоскости, ограниченной четырьмя попарно параллельными сторонами, две из которых являются его длиной, другие – две – шириной.

3. Построение геометрических тел.

Куб. Необходимо построить основание куба т.е. равносторонний четырёхугольник, затем восстановить перпендикуляры из его четырёх углов и завершить рисунок построением его верхнего основания. Все стороны куба равны.

Шар. Провести окружность и изобразить поперечное сечение, выделяя нажимом карандаша ближнюю сторону сечения.

Конус. Построить основание в виде эллипса, найти его середину, восстановить перпендикуляр из неё, соединить вершин у перпендикуляра с эллипсом основания по линии диаметра.

Призма. Построить основание в виде четырёхугольника, восстановить перпендикуляры из углов и построить верхнее основание.

4. Перспектива и ее применение в построение геометрических тел.

Основное правило перспективы состоит в следующем: линия горизонта (реально существующая) – это уровень глаз рисующего человека. Все параллельные линии в перспективе сходятся в точке схода, располагающейся на ней. Это правило необходимо учитывать при построении любых геометрических тел.

5. Применение светотени в рисунке.

Светотеневой рисунок необходим для максимально полного выявления объёма при рассеянном или при направленном освещении.

6. Построение светотеневой моделировки формы в световоздушной среде.

Светотеневая моделировка формы в световоздушной среде выявляется путём различного наложения систем штриха по форме изображаемого рисунка.

7. Тональный рисунок.

Тональный рисунок показывает всё разнообразие светотеневой шкалы изображаемого объекта от самого светлого объекта до самого тёмного.

8. Составление тональных отношений в рисунке натюрморта из различных предметов.

Тональные соотношения в рисунке сопоставляются путём сопоставления его тёмных и светлых частей. Таким, образом первоначально определяются наиболее контрастные, а впоследствии менее различимые в тональности предметы.

Рисунок ведётся от средней лёгкой тональности изображения к постепенному усилению тона, к правильному соблюдению всех тональных (светлотоновых отношений).

9. Основные геометрические объемы головы человека.

Нос – это трёхгранная призма, переднее ребро которой срезано дополнительной плоскостью. Трапециевидное основание этой призмы является нижней плоскостью формы носа, нависающего над верхней губой

Глаз – это шар, находящийся под верхним и нижним веком в глазнице. Передняя часть глазного яблока имеет выпуклую радужную оболочку.

Губы – это круговая мышца рта, разделённая по горизонтали разрезом губ, повторяющими характер смыкания зубов. Верхняя губа имеет трёхчастное членение формы. Средняя её часть является продолжением центральной носогубной складки – фильтруема, внизу заканчивается хоботком, слева и справа от которого к уголкам рта сходят две одинаковые парные формы. Нижняя губа делится на две симметрично противоположные формы.

Ухо – это хрящевое образование, всем своим видом, выражающим функциональное назначение. Является парной ассиметричной по своему строению формой в средней части, которого располагается ушное отверстие

10. Для чего рисуют отдельные части головы человека.

Отдельные части головы человека рисуют для того, чтобы иметь представление о строении этих частей и иметь представление об общей картине головы, её форме и характере.

11. Для чего рисуют гипсовый слепок головы человека с предельно обобщенными формами.

Рисуют обобщённый слепок головы человека для того, чтобы видеть форму сразу, не дробить её, а обобщать.

12. Для чего существует короткий рисунок, набросок.

Перед большой и длительной работой делают сперва, небольшой рисунок, который называется наброском. С помощью наброска рисующий видит и определяет общую композицию в листе.

13. Компонировка в листе гипсового слепка головы человека.

Рисунок гипсового слепка головы komponуется чуть выше середины листа.

14. Конструктивное построение головы человека.

Рисунок головы человека, особенно учебный, всегда нужно начинать с построения конструкции, так как конструкция даёт понятие об объёме всей головы и её частей.

15. Из чего состоит конструктивное построение.

Конструктивное построение состоит из построения линиями общей формы и отдельных частей, которые присутствуют на этой форме.

16. Как определить характер головы человека.

Характер головы человека определяется построением формы головы человека и её частей: глаз, носа, рта и т.д.

17. С помощью какого инструмента определяются пропорции головы и характер человека.

С помощью обычного карандаша рисующий определяет пропорции и характер головы человека.

18. Для чего komponуют предметы в листе.

Компоновка предметов в рисунке на листе существует для того, чтобы найти общую композицию. Грамотная композиция собирает все предметы в единое целое.

19. Что такое пропорции предметов.

Пропорции предметов – это замер с помощью построения каждого предмета.

20. Анализ и уточнение пропорциональных соотношений целого и его частей в изображении.

Целостная композиция состоит из нескольких предметов, которые имеют определенные пропорциональные соотношения, определяемые построением каждого предмета в целой композиции.

21. Для чего нужен рисунок натюрморта из бытовых предметов.

В каждом рисунке натюрморта из бытовых предметов следует понимать, что все предметы состоят из геометрических форм. С помощью построения предметов происходит анализ предмета и его характера.

22. Для чего рисуют череп головы человека.

Череп человека – это основа головы, её каркас. Без знания черепа не состоится рисунок головы.

23. Основные кости черепа.

Череп состоит из черепной коробки, нижней и верхней челюстей, скуловой, височной костей, глазниц, носовой впадины. Черепная коробка состоит из лобной кости, теменной, затылочной и височной.

24. Обрубковка головы человека и для чего ее рисуют.

Обрубковка гипсового слепка головы состоит из плоскостей, которые находятся во взаимосвязи между собой и помогают рисующему глубже понять объём всей головы.

25. Из чего состоит обрубковка головы человека.

Обрубковка гипсового слепка головы человека состоит из геометрических форм, основные части головы показаны в виде простых геометрических форм.

26. Для чего рисуют экарыше головы человека.

Экарыше головы человека показывает основные мышцы головы человека и шеи. Рисующие показывают и изучают основные пропорции мышц и их характер, а также места крепления мышц.

27. Для чего применяют светотональное решение в рисунке головы человека.

С помощью тона штриха определяются главные объёмы головы.

28. Для чего рисуют гипсовую голову.

В рисунке гипсовой головы человека рисующие показывают все знания, которые они приобрели за предыдущие занятия. Это переходный этап к рисунку живой модели

29. В чем состоит рисунок капители.

Рисунок капители состоит из изучения основных пропорций форм из которых состоит сама капитель. Пропорциональные сочетания форм и объёмов показывают красоту данной капители.

30. Какие виды капителей существуют.

Капители бывают трёх видов:

1. Дорическая капитель
2. Ионическая капитель
3. Коринфская капитель

31. Виды голов:

Дорифор, Диадумен, Антиной, Афродита, Сократ, Цезарь (Сенека, Кондотьер Гатмелата, Зевс и т.д.)

32. Что такое симметрия, блик, рефлекс.

Симметрия – это подобие двух зеркально отображающих друг друга частей относительно оси.

Блик – это самая светлая часть геометрической фигуры, головы человека или элемента натюрморта. На неё попадает больше всего света. Чем ближе блик к источнику освещения, тем он светлее. У предметов с глянцевой поверхностью блики всегда контрастнее, чем у матовых.

Рефлекс – это свет, отражающийся от светлой близко расположенной поверхности, и попадающий на теневую сторону объекта. Чем светлее поверхность и чем сильнее отражаемый свет, тем светлее рефлекс.

33. Виды штриховок:

Смешанная штриховка - один из популярных методов штриховки. Графит является замечательным средством для осуществления этого метода. Этот метод штриховки состоит в том, что сначала графитом делается некоторый набросок, а затем линии смешиваются. Теперь смешивать графит можно используя косметические салфетки, но вы можете использовать и что-нибудь другое. Играя с различными материалами для смешивания, вы можете создавать различные структурные оттенки. Косметические салфетки приводят к очень гладкой штриховке.

Круговая штриховка - это очень популярный метод штриховки среди художников. Идея этого метода состоит в рисовании очень крошечных кругов, которые накладываются и переплетаются. Создание тона может быть довольно утомительным, но результаты того стоят. Этот метод штриховки является лучшим для передачи реалистичной структуры кожи. Используйте лёгкий нажим и создавайте тон.

Черная штриховка. Большинство людей, желая получить очень темные цвета, сталкиваются с неприятностью, используя для этого графит. Если честно, то графит не лучшее средство для получения черного цвета. Более всего для этого подходит древесный уголь. Для темного цвета с графитом лучше взять карандаш 7В. Нажим должен быть достаточно сильным. При рисовании можете использовать технику, описанную выше.

Свободная штриховка - если вы рисовали что-нибудь прежде, то вероятно уже использовали этот метод, поскольку он очень прост и эффективен. Основная идея этого метода состоит в наложении линий. Сначала проложите ряд параллельных линий по диагонали, а затем разверните ваш рисунок на 90 градусов и проложите такой же диагональный ряд поверх предыдущего. Вы можете повторить это несколько раз, чтобы создать нужный тон. Штриховка может быть столь же напряженной или столь же свободной, как вы сами того захотите.

Свободная штриховка - если вы рисовали что-нибудь прежде, то вероятно уже использовали этот метод, поскольку он очень прост и эффективен. Основная идея этого метода состоит в наложении линий. Сначала проложите ряд параллельных линий по диагонали, а затем разверните ваш рисунок на 90 градусов и проложите такой же диагональный ряд поверх предыдущего. Вы можете повторить это несколько раз, чтобы создать нужный тон. Штриховка может быть столь же напряженной или столь же свободной, как вы сами того захотите.

34. Тела вращения – это геометрические фигуры, имеющие центральную геометрическую ось, вдоль которой их сечение остаётся неизменным. Примеры тел вращения: конус

и цилиндр. Призма, например, не является телом вращения. Шар имеет бесчисленное количество осей, вдоль которых он имеет регулярное сечение.

35. Светотеневая шкала – это тоновая растяжка от самого тёмного тона, получаемого карандашом с максимальной мягкостью, до белого листа. Главный принцип светотеневой шкалы – плавный переход из тона в тон. Она помогает в сравнении тонов рисунка, а также развивает плавность перехода штриховки у рисующего.

36. Геометрические тела.

Существуют простые и сложные геометрические формы. Простейшие геометрические тела – это конус, призма, куб, шар, пирамида. На простейших геометрических телах рассматриваются принципы изображения в перспективе. Сложные тела имеют большое количество граней и сложную структуру. Например – октаэдр.

37. Ось геометрического объекта - это линия, идущая вдоль всего объекта. Она показывает наибольшие характеристики, например, высоту, длину, диагональ. Как правило под осью понимают ось симметрии объекта, относительно которой симметричны две противоположные его части.

38. Нюанс и контраст – это противоположные друг другу характеристики. Контраст показывает резкий переход с чёткой визуально различаемой границей. Например: резкий переход объекта из света в тень. Нюанс – это сопоставление двух практически одинаковых величин. Например, чёрный матовый объект на фоне чёрной драпировки вполне может считаться нюансным.

39. Капитель – это верхняя часть колонны, на которую опирается фриз. Капитель представляет из себя ствол, сверху которого располагается опорная плита-подушка, называемая абакой. Дорическая капитель в под абакой имеет валик в форме четвертного вала, называемый эхином. Эхин иногда имеет крашение иониками. Под эхином располагается валик с полочкой и выкружкой. Далее вниз по стволу колонны капитель имеет расширение с круглым завершением, которое имеет один ступенчатый уступ - каблук. Под выступом располагаются двадцать ребристых выемок – каннелюр. Если на эхине есть ионики, их количество тоже всегда равняется двадцати.

40. Построение головы.

Сперва, предельно обобщённо рисуется весь объем головы исходя из общего её ориентирования в пространстве. Далее ведётся сопоставление крупных величин. В ходе построения лица мы делим его на основные плоскости. Сперва, проводим центральную ось. Делим голову в высоту на три равные части: верхнюю – лобная доля, среднюю – высоту носа, и нижнюю. Нижнюю, делим пополам, чем обозначаем место для линии смыкания губ. Примерно на 2/3 отступаем снизу средней части, и получаем срединную линию положения глаз. Положение ушей определяется продлением линии высоты носа по обхвату головы. Уши будут находиться на линии пересечения нижней челюсти и нижней линии срединной части лица. Получается, что уши примерно равны по высоте носу.

Голова человека должна «умещаться» не более семи раз на полную высоту человеческого роста. Руки доходят до середины бёдер человека. Колени и локти находятся посередине длины конечностей. (и т.д.)

41. Источники освещения.

Чем ближе источник освещения к изображаемому объекту, тем контрастнее будет переход от света к тени, и тем светлее будет блик. При рассеянном освещении или при нескольких источниках света, контрастность изображения уменьшается.

Естественное и искусственное, точечные и рассеянное.

42. Основные формообразующие принципы.

Существует два основных формообразующих принципа. От общего – к частному и От частного – к общему. Что такое парные формы?

Парные формы — это основные части головы, симметричные относительно её центральной оси. Это уши и глаза.

43. Лепка объема формы тоном.

«Тон» – от греческого слова «tonos», обозначает «напряжение», является физической характеристикой силы света. Зависит от количества и качества света, определяющих его интенсивность и удаленность от освещаемого предмета. Тон объединяет силу света на предмете и его окраску. Изображение гипсовых предметов на условном фоне белой бумаги позволяет вести изображение исключительно светотеневыми отношениями. Однородно окрашенные, нейтрально – белые гипсовые слепки помогают рисовальщику освободиться от решения вопросов цветности и сосредоточиться исключительно над работой с градациями света и тени на форме. Свет и тень на объеме имеют свою нюансировку в тоне. Блик, свет, полусвет (полутон) – грации света на объеме. Тень, полутень, рефлекс – градации тени на предмете. Падающая тень – отбрасываемая предметом тень. Если рефлекс в тени определить, как следствие действия отраженного света, то последовательность его градаций в порядке убывания их светосилы будет такова: рефлекс, полутень, тень. Наличие трех нюансов в тени позволяет сделать ее легкой, светоносной, от чего выигрывает объемность изображения и его связанность с окружающей средой. Закономерность убывания светосилы в нюансах прямого и отраженного света на объеме позволяет подчеркнуть ситуацию обратной связи между ними, дающими возможность сравнивать их по парам, подчиняющимся принципу противоположности, противопоставленности.

Прямой свет	Отраженный свет
блик	рефлекс
свет	полутень
полусвет	тень

Сравнивая по светосиле эти пары между собою легче настроить восприятие на целостное видение их тональных отношений. Остается только провести активное зонирование их границ на изображении предмета, сопровождая его поиском и утверждением тональных отношений между ними. При этом нужно помнить, что линии в построении изображения всегда имеют временный характер. В законченном светотеневом, тональном изображении они исчезают, так как являются всего лишь условными обозначениями пограничных контрастов между предметом и окружающей его средой, между светом и тенью на форме и их градациями.

Категория слушателей: учащиеся организаций общего (полного) среднего и среднего профессионального образования.

Объем образовательной программы: 400 часов/80 часов

Режим занятий: Очная форма обучения

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЕ ПЛАНЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕ-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «РИСУНОК» (400 учебных часов)

2.1. Срок обучения по образовательной программе: 8 месяцев (одно занятие в неделю)

№№ занятий	Наименование разделов дисциплины	Всего часов	Сам. работа
1-5	Тема: Изображение геометрических тел Рисование геометрических тел (куб, шар, конус, призма). Компонировка, пропорции, построение. Светотеневая моделировка формы. Построение светотеневых отношений. Рисование натюрморта из геометрических тел. Построение композиционных и пространственных взаимосвязей предметов в листе. Светотеневая моделировка формы в световоздушной среде.	16	16
6-9	Тема: Капитель - №1 Рисование дорической капители. Компонировка изображения в листе. Конструктивное построение взаимосвязей частей и целого. Уточнение пропорциональных соотношений целого и его частей в изображении. Моделировка формы капители светотеневыми отношениями.	16	16
10-13	Тема: Части лица Рисование гипсового слепка глаза человека. Рисование гипсового слепка носа человека. Рисование гипсового слепка губ человека. Рисование гипсового слепка уха человека.	24	24
14-16	Тема: Голова человека - №1 Рисование черепа головы человека (гипс). Рисование обрубочной головы человека (гипс). Рисование экорше (гипсового анатомического слепка головы человека). Рисование экорше (гипсового анатомического слепка головы человека).	24	24
17-20	Тема: Голова человека - №2 Рисование предельно обобщенной гипсовой головы (Дорифор). Рисование женской гипсовой головы (Афродита). Рисование гипсовой головы (Цезарь). Рисование гипсовой головы (Сократ).	24	24
21-24	Тема: Голова человека - №3 Компировка, пропорции, характерные особенности построения головы человека. Построение взаимосвязей частей и целого при изображении головы человека. Построение светотеневых отношений на форме головы человека. Моделирование объемной формы головы тональными отношениями.	24	24
25-28	Тема: Капитель - №2 Конструктивное построение объемно-пространственного каркаса формы капители, Уточнение пропорциональных отношений целого и его частей. Построение светотеневых взаимосвязей на форме капители в изображении. Обобщение рисунка капители уточнение тональных отношений.	24	24
29-32	Тема: Голова человека - №4 Компировка изображения, построение объемно-пространственной модели формы головы. Уточнение построения средствами светотени. Выявление характерных особенностей целого и его частей. Моделирование формы головы светотенью и тональными отношениями.	24	24

33-35	Тема: Капитель - №3 Компоновка, построение перспективных взаимосвязей целого и частей. Моделирование формы капители светотеневыми и тональными отношениями.	24	24
	Итого по дисциплине	400	

2.2. Срок обучения по образовательной программе: 2 недели (три занятия в неделю)

№№ занятий	Наименование разделов дисциплины	Всего часов	Сам. работа
1-5	Тема: Изображение геометрических тел Рисование геометрических тел (куб, шар, конус, призма). Компоновка, пропорции, построение. Светотеневая моделировка формы. Построение светотеневых отношений. Рисование натюрморта из геометрических тел. Построение композиционных и пространственных взаимосвязей предметов в листе. Светотеневая моделировка формы в световоздушной среде.	4	5
6-9	Тема: Капитель - №1 Рисование дорической капители. Компоновка изображения в листе. Конструктивное построение взаимосвязей частей и целого. Уточнение пропорциональных соотношений целого и его частей в изображении. Моделировка формы капители светотеневыми отношениями.	4	5
10-13	Тема: Части лица Рисование гипсового слепка глаза человека. Рисование гипсового слепка носа человека. Рисование гипсового слепка губ человека. Рисование гипсового слепка уха человека.	4	4
14-16	Тема: Голова человека - №1 Рисование черепа головы человека (гипс). Рисование обрубочной головы человека (гипс). Рисование экорше (гипсового анатомического слепка головы человека). Рисование экорше (гипсового анатомического слепка головы человека).	4	5
17-20	Тема: Голова человека - №2 Рисование предельно обобщенной гипсовой головы (Дорифор). Рисование женской гипсовой головы (Афродита). Рисование гипсовой головы (Цезарь). Рисование гипсовой головы (Сократ).	4	5
21-24	Тема: Голова человека - №3 Компоновка, пропорции, характерные особенности построения головы человека. Построение взаимосвязей частей и целого при изображении головы человека. Построение светотеневых отношений на форме головы человека. Моделирование объемной формы головы тональными отношениями.	4	5
25-28	Тема: Капитель - №2 Конструктивное построение объемно-пространственного каркаса формы капители, Уточнение пропорциональных отношений целого и его частей. Построение светотеневых взаимосвязей на форме капители в изображении. Обобщение рисунка капители уточнение тональных отношений.	4	5
29-32	Тема: Голова человека - №4	4	5

	Компоновка изображения, построение объемно-пространственной модели формы головы. Уточнение построения средствами светотени. Выявление характерных особенностей целого и его частей. Моделирование формы головы светотенью и тональными отношениями.		
33-35	Тема: Капитель - №3 Компоновка, построение перспективных взаимосвязей целого и частей. Моделирование формы капители светотеневыми и тональными отношениями.	4	5
	Итого по дисциплине	80	

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «РИСУНОК».

В ходе обучения учащийся осваивает:

1. Рисование геометрических тел.
2. Рисование силуэта простейших геометрических форм: квадрат, круг, прямоугольник.
3. Построение геометрических тел.
4. Перспектива и ее применение в построение геометрических тел.
5. Применение светотени в рисунке.
6. Построение светотеневой моделировки формы в световоздушной среде.
7. Тональный рисунок.
8. Составление тональных отношений в рисунке натюрморта из различных предметов.
9. Основные геометрические объемы головы человека.
10. Для чего рисуют отдельные части головы человека.
11. Для чего рисуют гипсовый слепок головы человека с предельно обобщенными формами.
12. Для чего существует короткий рисунок, набросок.
13. Компоновка в листе гипсового слепка головы человека.
14. Конструктивное построение головы человека.
15. Из чего состоит конструктивное построение.
16. Как определить характер головы человека.
17. С помощью какого инструмента определяются пропорции головы и характер человека.
18. Для чего komponуют предметы в листе.
19. Что такое пропорции предметов.
20. Анализ и уточнение пропорциональных соотношений целого и его частей в изображении.
21. Для чего нужен рисунок натюрморта из бытовых предметов.
22. Для чего рисуют череп головы человека.
23. Основные кости черепа.
24. Обрубковка головы человека и для чего ее рисуют.
25. Из чего состоит обрубковка головы человека.
26. Для чего рисуют экарше головы человека.
27. Для чего применяют светотональное решение в рисунке головы человека.
28. Для чего рисуют гипсовую голову.
29. В чем состоит рисунок капители.
30. Какие виды капителей существуют.
31. Виды голов.
32. Что такое симметрия, блик, рефлекс.
33. Виды штриховок.

34. Тела вращения
35. Светотеневая шкала
36. Геометрические тела.
37. Ось геометрического объекта
38. Нюанс и контраст.
39. Капитель.
40. Построение головы.
41. Источники освещения.
42. Основные формообразующие принципы.
43. Лепка объема формы тоном.
44. Словарь профессиональных терминов.
45. Вопросы к тестам по рисунку.
46. Пример решения ответа на вариант теста.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: техники; классификацию видов искусств, тенденции развития современного мирового искусства, направления и теории в истории искусств и дизайне; пластическую анатомию на примере образцов классической культуры; начертательной геометрии и теорию теней; основы построения геометрических предметов; основы перспективы;

Уметь: изображать геометрические объекты и гипсовые слепки с античных образцов; простыми графическими средствами (карандаш) передать объем геометрических фигур, рельефов и гипсовой головы.

Владеть: методами изобразительного языка академического рисунка.

Программа разработана на кафедре «Основ архитектуры» ГУЗ.