

RĒZEKNES MĀKSLAS UN DIZAINA VIDUSSKOLA

**Akadēmiskā ģipša galvas zīmējuma apguve integrējot
mākslas vēstures, literatūras un mitoloģijas tēmas.**

Jolanta Jonikāne

Rēzekne

2019

Saturs:

Ievads	1.lpp.
Metodiskās izstrādes mērķis	2.lpp.
Nepieciešamās zināšanas, uzsākot zīmēt ģipša galvu	2.lpp.
Secīga ģipša galvu izvēle	6.lpp.
Ģipša galvas uzstādījuma noteikumi	11.lpp
Modeļa novietojums	13.lpp
Nepieciešamies materiāli	13.lpp.
Ģipša galvas zīmēšana: 1. posms	14.lpp
Ģipša galvas zīmēšana: 2. posms	15.lpp.
Ģipša galvas zīmēšana: 3. posms	17.lpp.
Ģipša galvas zīmēšana: 4. posms	19.lpp.
Uzdevumi audzēkņiem	20.lpp.
Literatūras saraksts	20.lpp.

Ievads.

Galvas zīmēšana no ģipša modeļiem nav pašmērķis, bet būtisks sagatavošanās posms cilvēka galvas zīmēšanai no dabas. Grieķu skulptūru kopijas, ko izgatavoja romiešu meistari un arī Romas republikas un impērijas laika mākslinieku radītie portreti marmorā, ir lieliski modeļi cilvēka ķermeņa, šai gadījumā, galvas zīmēšanas apgūvē. Dižais grieķu skulptors Polikleits 5.gs.pirms Kristus radīja jauna vīrieša statuju, tā saucamo Kanonu – un valdošais princips tajā ir saskanīgas daļu attiecības. Tādēļ antīkās skulptūras ir pilnības un skaistuma summa, to proporciju, gaismēnu kustības studijas zīmējot dod nepieciešamās zināšanas, lai pārietu uz dzīva cilvēka modeļa zīmēšanu.

Mākslas programmas audzēkņi apgūst ģipša galvas zīmēšanu 2.kursa 1. un 2. semestros. Stundu skaits pēc mācību plāna 64/88, no tām teorijai atvēlētas 14/20 stundas, praktiskajām nodarbībām 50/68 stundas.

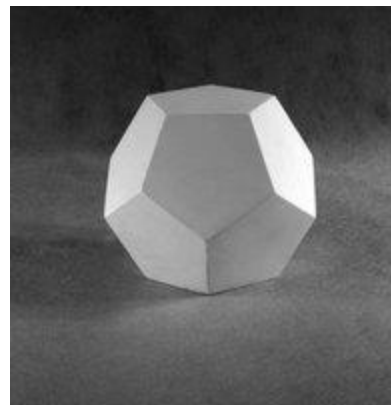
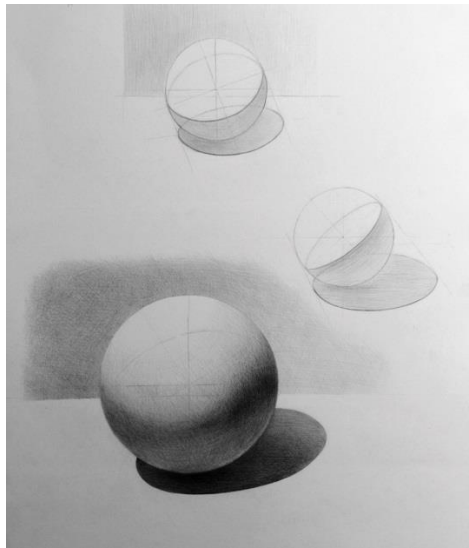
Metodiskās izstrādes mērķis:

Apkopot ģipša galvas akadēmiskā zīmējuma metodikas materiālus, norādot nepieciešamās prasmes, lai uzsāktu darbu pie zīmējuma, apkopojot ģipša galvu modeļu secīgu izvēli un aprakstot zīmējuma darba secīgumu, lai iegūtu vēlamu rezultātu.

Mācību stundu laikā tāpat tiek apgūtas zināšanas par antīkās pasaules mitoloģiskajiem tēliem, vēsturiskajām personām, tēlniekiem, tā padziļinot savas zināšanas mākslas un kultūras vēsturē. Audzēkņi, veicot mājas uzdevumus par uzdotajām konkrētajām tēmām, sagatavo publisku prezentāciju un tādējādi pilnveido runas un uzstāšanās prasmes auditorijas priekšā.

Nepieciešamās prasmes, uzsākot zīmēt ģipša galvu.

Uzsākot ģipša galvu zīmēšanu, audzēkņim jau jābūt zināšanām par formas konstruēšanu un tonālo zīmējumu. To apgūst, zīmējot ģeometriskās figūras, galvu, kura sadalīta virsmās un ģipša galvas sejas detaļās. Bez šīs zīmēšanas pieredzes darbs pie ģipša galvas nedos pozitīvus rezultātus, jo panākumi ir atkarīgi no pareizas modeļa uzbūves izpratnes un zināšanām, ar kādiem paņēmieniem to attēlot.

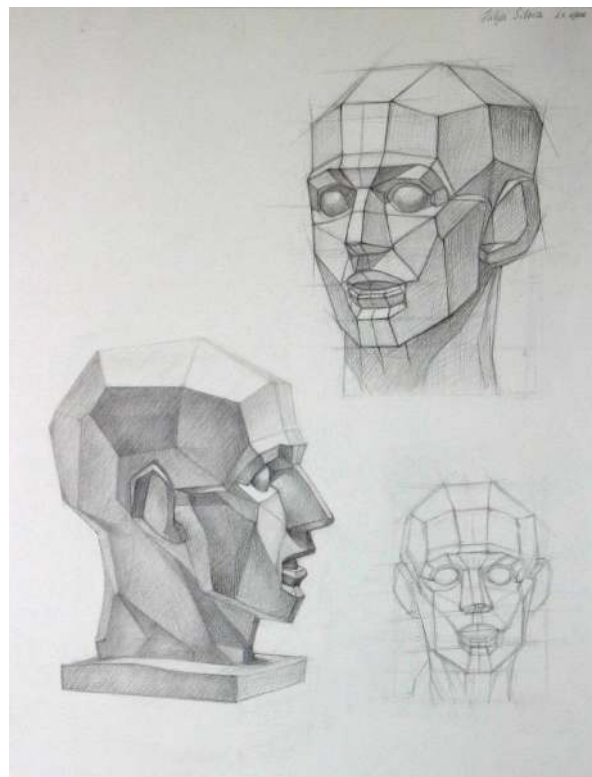


1.att., 2.att., 3.att. Ģeometriskas figūras.

Lai saprastu ģipša galvas ģeometrisko uzbūvi, parasti izmanto dažādu veidu ģipša galvu modeļus, kas mākslīgi sadalīti pa šķautnēm. Tas palīdz izprast, kā viena plakne pāriet otrā.

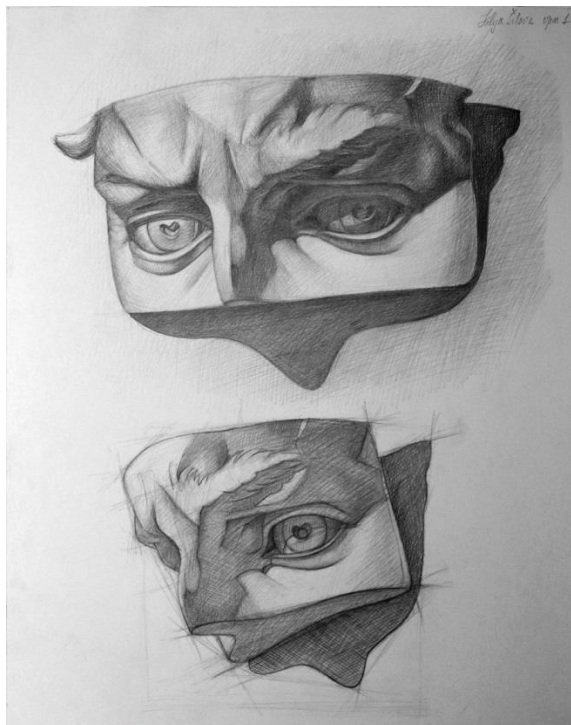


4.att.



5.att.

Atsevišķu ģipša galvas sejas daļu pētīšanai akadēmiskajā zīmējumā parasti pielieto pazīstamās **Mikelandželo skulptūras “Dāvids”** (7.uzd.) sejas daļas. Lai gan tā nav antīka skulptūra, Mikelandželo pamatīgi studēja antīko skulptūru un Kanona likumsakarības savos darbos noveda līdz pilnībai.



6.att.



7.att.



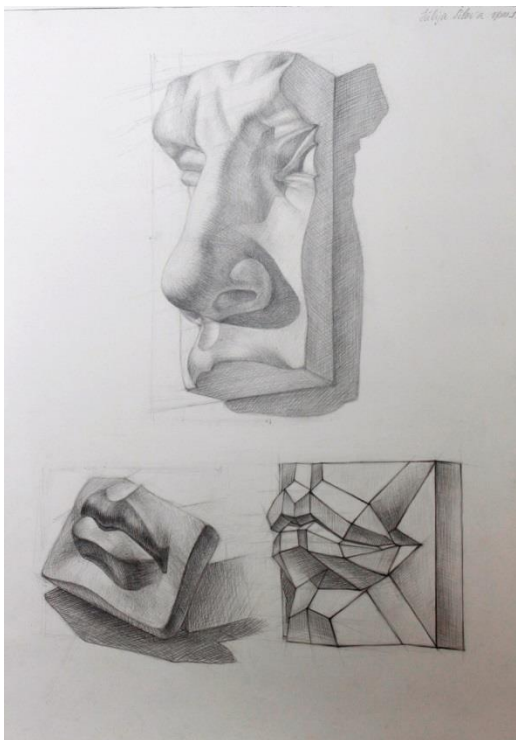
8.att.



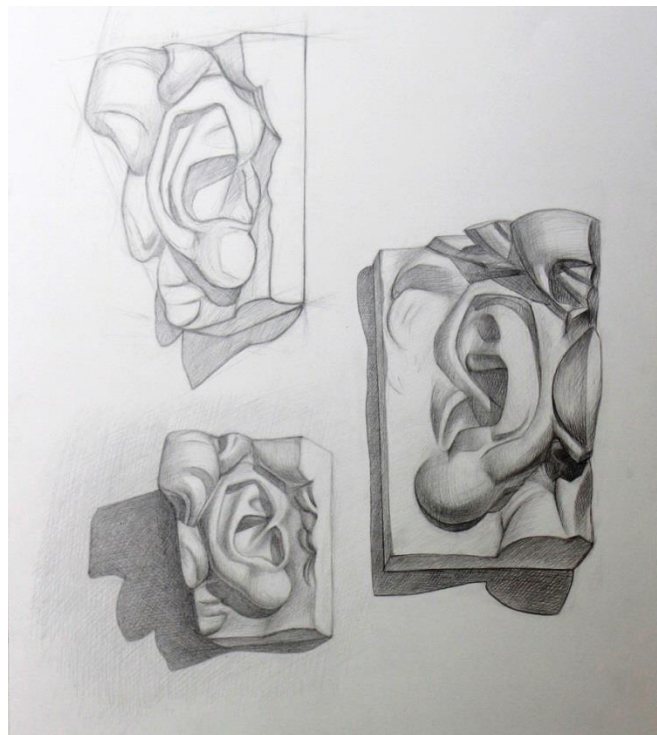
9.att.



10.att.



11.att.

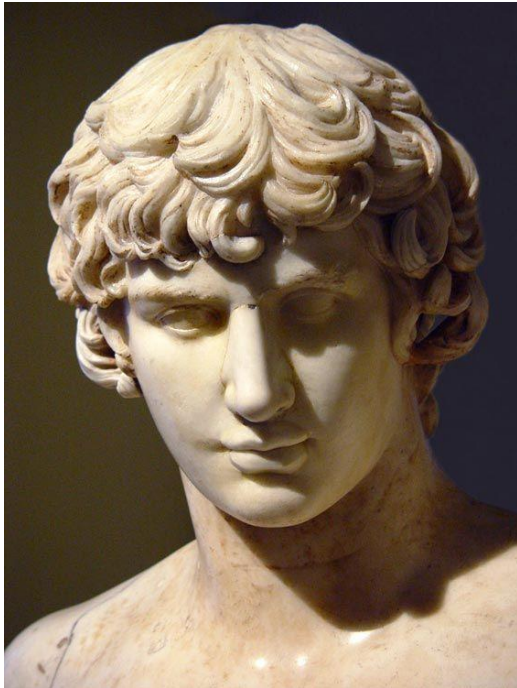


12.att.

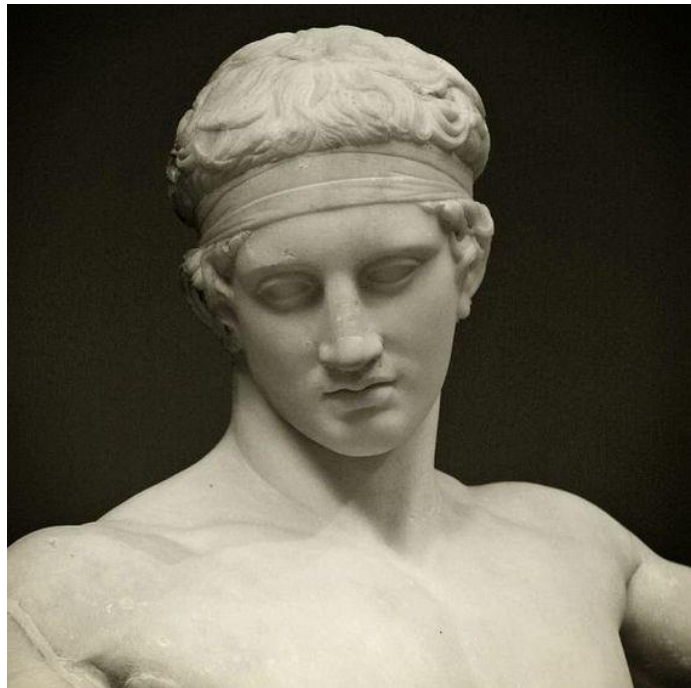
6.att., 7.att., 8.att., 9.att., 10.att., 11.att., 12.att. Mikelandželo "Dāvids" sejas daļas. Zīmējumi no RMDV fondiem.

Secīga ģipša galvu izvēle.

Audzēknim attīstot zīmēšanas prasmes, nepieciešams ievērot ģipša modeļa galvu izvēles secību, turklāt šī secība ir atkarīga no uzdevumiem, ko pedagogs izvirza zīmētājam. Lai apgūtu pamatformas un iegūtu izprasti par ģipša galvas uzbūves likumiem, būtu jāzīmē vispārinātāka, monumentālāka rakstura galvas – grieķu skulptūru kopijas, ko veica romieši, piemēram, *Polikleita “Dorifors”, “Hēra”, “Diadumens”* (5.uzd.), vai arī *Antinoja* skulptūras galva. Šo skulptūru galvām ir vienota forma – olas, ovāla forma, attēloti jauni cilvēki, sejas izteiksme ir mierpilna, proporcijas ir ideālas. Tas viss atvieglo darbu zīmētājiem.



13.att. Antinojs. 2.gs.vidus, romiešu skulptūra



14.att. Polikleits “Diadumens”,
430.g.pr.Kr., Atēnas
nacionālais arheoloģijas muzejs

Nākamais posms zīmēšanā varētu būt *“Belvedera Apollona”* (1.uzd.) un *Mikelandželo “Dāvida” galvas* (4.uzd.), jo tām raksturīgs izteiksmīgāks matu veidojums, turklāt šīs figūras visā augumā atrodas noteiktā kustībā, līdz ar to galvas kakla daļa arī ir kustībā un zīmētājam jāpēta sarežģītāks rakurs. (7.uzd.)

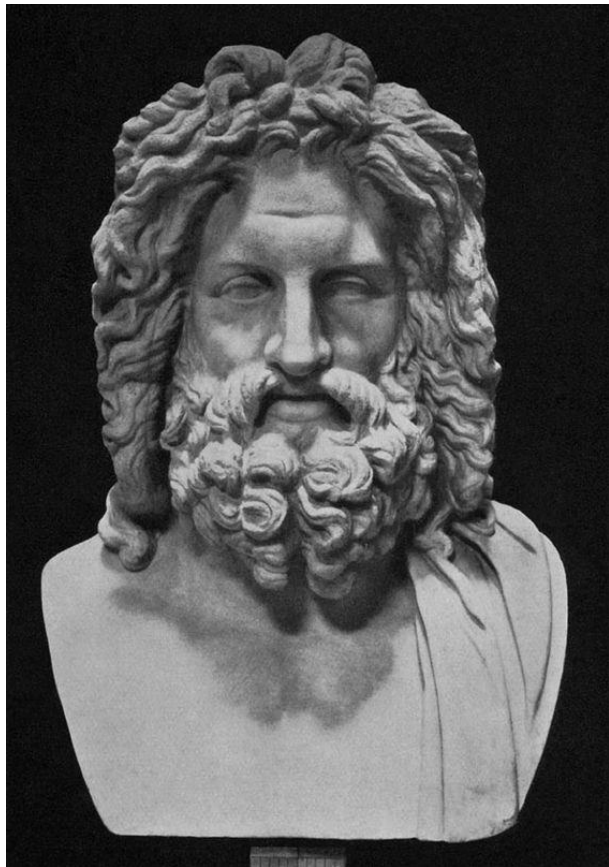


15.att. Mikelandželo “Dāvids”, 1501 -1504, Galleria dell’Accademia, Florence, Itālija

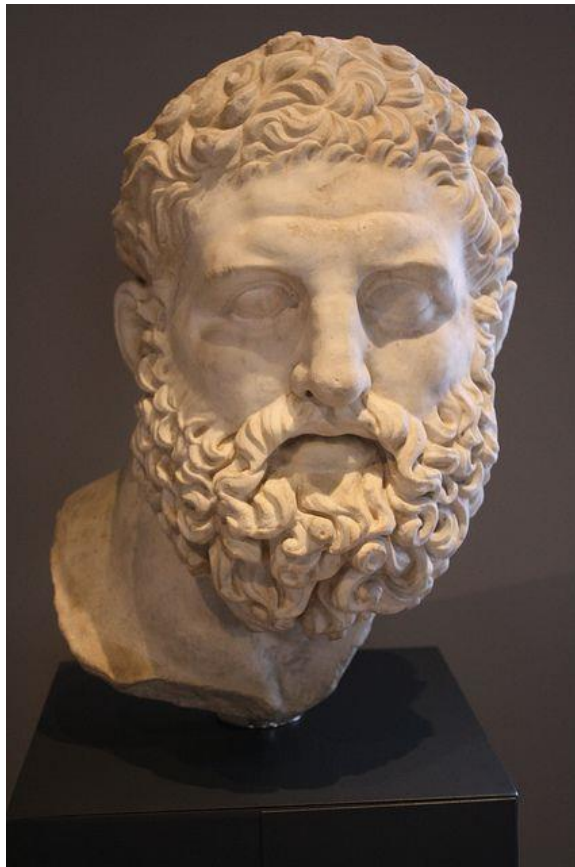


16.att. Belvedera Apollons, 1.gs. romiešu kopija pēc 4.gs.pr.Kr.origīnāla, Roma, Vatikāna muzeji

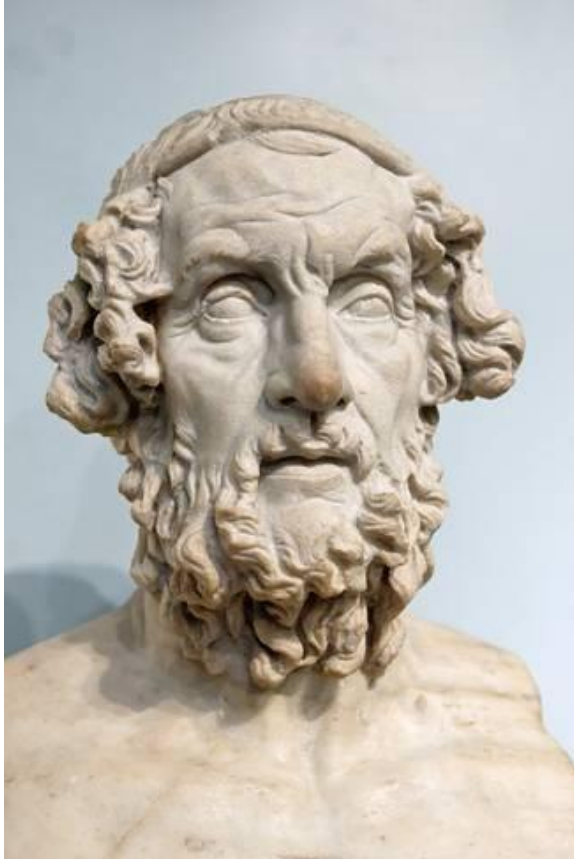
Sarežģījot uzdevumus, kas saistīti ar formas un gaismēnas attēlojumu, ieteicams zīmēt **“Zeva”**, **“Herkulesa”** (1.uzd.), **“Homēra” un “Sofokla”** (2.uzd.) ģipša lējumus. Šīm ģipša galvām raksturīgs izteiksmīgs matu un bārdas attēlojums, tie ir vīrieši vidējos gados ar ādas krunku iezīmēm, sejas izteiksme skarbāka, tādēļ šie modeļi zīmēšanai interesantāki.



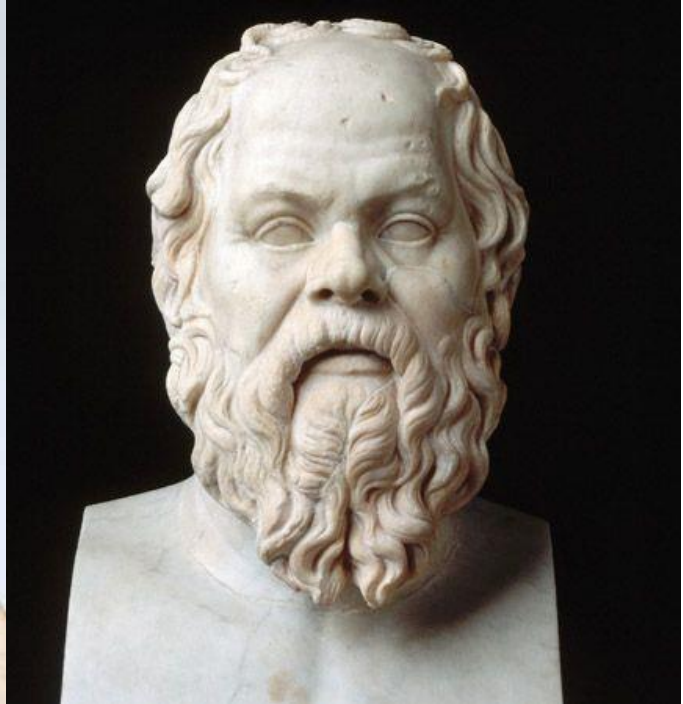
17.att. Zevs, rekonstrukcija, Ermitāža, Sanktpēterburga



18.att. Hērakls, 2.gs, Roma, kopija no grieķu helēnisma laika tēlnieka Līsipa darba “Herakls Epitrapezios”, 330.g.p.Kr.

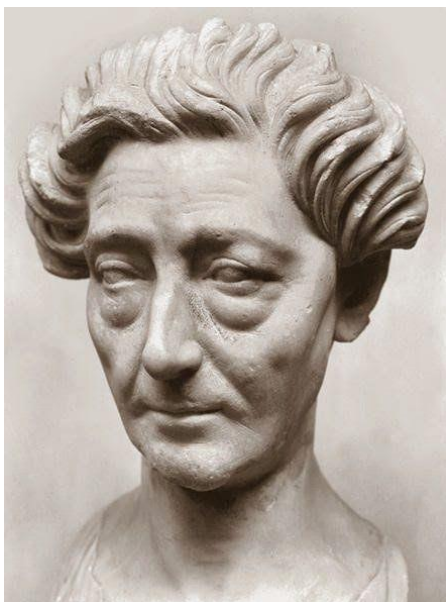


19.att. Homērs, 2.gs. romiešu kopija pēc grieķu helēnisma laika oriģināla, Britu muzejs, Londona



20.att. Sokrāts, 1.gs. romiešu kopija no Līsipa bronzas skulptūras, Luvra

Nākamais, vissarežģītākais ģipša galvu zīmēšanas posms, ir romiešu tēlniecības portreti - *Flāviete, Seneka, Jūlijs Cēzars* (2.uzd.) un citi, jo šie ir kādreiz dzīvojošu cilvēku skulpturālie portreti, kas maksimāli tuvi jau nākamajam zīmēšanas posmam – zīmējumam no dzīva modeļa.



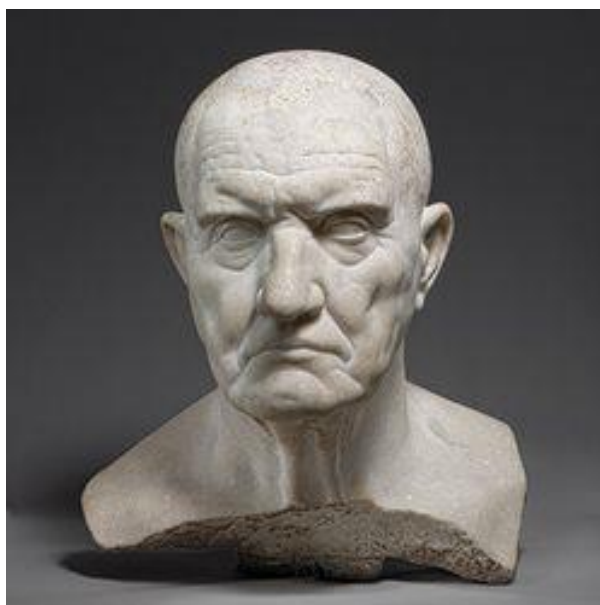
21.att. Flāviete, 20.g., Romas impērijas laiks, Romas Kapitolijs



22.att. Seneka, 2.gs. Roma, Nacionālais muzejs

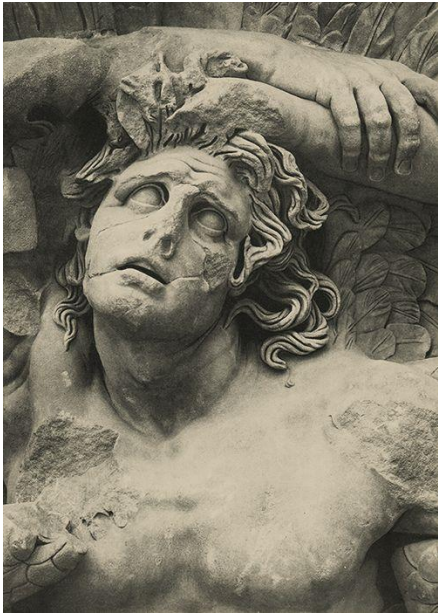


23.att. Jauna Flāviete, 1.gs. Romas Kapitolijs



24.att. Romas patricietis, 1.gs., Romas republikas periods, Torlonijas muzejs

Galvas zīmēšanai stiprā pagriezienā un ar kailu kaklu klasiski izmanto mirstošo *Maķedonijas Aleksandru, Laokoonu* (6. uzd.) vai citas helēnisma laika skulptūras, pareizāk sakot, to romiešu kopijas, piemēram, dažas galvas no *Zeva altāra reljefiem Pergamā* (3.uzd.). Spēcīgas emocijas, izteiksmīgs ciešanu attēlojums sejās – tas ir sarežģīts zīmēšanas uzdevums.



25.att. Pergamas altāra figūra, 2.gs.p.Kr., Pergamas muzejs, Berlīne



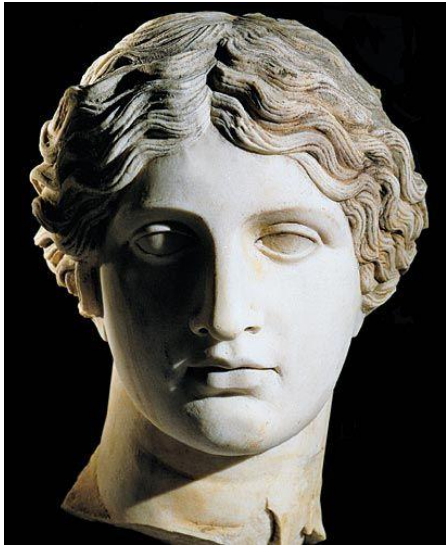
26.att. Laokoons, 1.gs.p.Kr., Roma, Vatikāna muzeji

Ģipša galvas uzstādījuma noteikumi.

Ģipša galvu zīmēšana ir lietderīga un nepieciešama tādēļ, ka dižo meistarų tēlniecības darbos jau ir atrastas un vispārinātas galvas, īpaši sejas daļas veidošanas formas, un zīmētājs redz gatavu modeļa raksturojumu. Tas atvieglo uzdevumu iesācējam, ļaujot viņam pievērst uzmanību galvas konstruēšanas uzdevumam. Bez tam modeļa nekustīgums un skaidri izteiktā gaismēna atvieglo zīmēšanas uzdevumu risināšanu, kas tiek izvirzīti jauniesācējam.

Tādēļ viens no svarīgākajiem ģipša galvas zīmēšanas pamatiem ir modeļa novietojums attiecībā pret zīmētāju un gaismas uzstādīšana. (8.uzd.) Ģipša modeļa virsmas un apjoma raksturu vislabāk atklāj mākslīgais gaismas avots, kas apgaismo galvu no augšas 45 ° leņķī. Ja nav mākslīgās gaismas, modeli var pietuvināt pie loga, aptumšojot tā apakšējo daļu un tādējādi iegūstot augšējo gaismu no loga. Pārāk tumšas ēnas uz modeļa galvas jāmīkstina, novietojot ēnas pusē balto papīru vai drapēriju, kas dos nepieciešamos refleksus.

Kļūdas ģipša galvas apgaismojumā:



27.att.



28.att.

24.att. Gaismas avots novietots pārāk tuvu horizontam, tādēļ viena puse ir pārāk izgaismota, bet ēnas puse tumša un neizteiksmīga, ar nevajadzīgiem izgaismojumiem.

25.att. Gaismas avots ir novietots pārāk augstu, ēnas ir pārāk garas un virzītas uz leju.



29.att.

26.att. Dabisks apgaismojums neizceļ gaismēnas, tas apgrūtina galvas rakstura uztveršanu un nepieredzējis zīmētājs nespēs precīzi uzkonstruēt modeli.

Fons ģipša galvai jāņem tumšāks nekā modeļa apgaismotās daļas un gaišāks nekā tās daļas, kas atrodas ēnā. Spilgti apgaismotai galvai vislabāk izvēlēties pelēku fonu: ap gaišajām virsmām tas izskatīsies tumšāks, bet tumšās vietas izgaismosies. Šim optiskajam kontrasta likumam ir liela nozīme attēlojot formu telpā.

Modeļa novietojums.

Pirmajiem zīmējumiem galvu var novietot tādā augstumā, lai zīmētāja acu līmenis atrastos modeļa acu līnijā.

Viens no galvenajiem darba apstākļiem ir saglabāt nemainīgu pozīciju gan modelim, gan zīmētāja novietojumam pret to. Jācenšas neizmainīt redzes punktu pret apvāršņa līniju.

Nevajadzētu sēdēt pārāk tuvu vai pārāk tālu no modeļa. Vislabākais ir attālums, kas ir vienāds ar modeļa trīskāršu vertikālu lielumu. Šāds attālums ļaus sekot līdz kopējai galvas uzbūvei un labi pārredzēt detaļas. Tomēr zīmētāja attālums no modeļa atkarīgs arī no zīmētāja redzes kvalitātes.

Nepieciešamie materiāli.

Molberts. Var izmantot saliekamo molbertu, pie kura zīmējot sēž, vai arī stāvmolbertu, pie kura zīmējot stāv.

Papīrs. A2 formāts, balts zīmēšanas papīrs – “vatmanis”

Zīmulis. Zīmuļa grafitā cietības pakāpe ir atkarīga no audzēkņa individuālajām prasībām. Parasti izmanto ko-hi-nor grafitus no 2H – 4B.

Dzēšgumija. Tai jābūt tādai, lai viegli, nesmērējot, izdzēstu uzzīmēto.

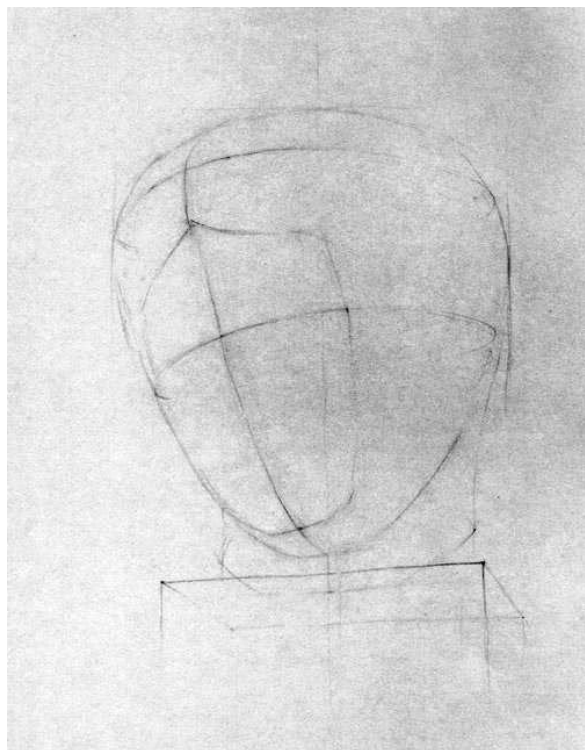
Prožektors. Uz statīva, regulējams, lai gaismas avotu varētu novietot no augšas 45 grādu leņķī.

Postaments. Attiecīga lieluma un stabilitātes postaments, augstums tāds, lai, novietojot uz tā ģipša galvu, modelis atrastos zīmētāja acu līmenī.

Ģipša galvas zīmēšana: 1. posms.

Uzsākot ģipša galvas zīmēšanu, jāņem vērā, ka, attēlojot to bez torsa, tai nav to ārējo balsta punktu, ar kuriem parasti tiek būvēti priekšmeti, kas tieši izvietoti uz plaknes (piemēram, uz galda, postamenta, zemes). Uz grīdas stāvošs krēsls, vāze uz galda tiek zīmēta no apakšējās pamatnes, proti, no ārējiem balsta punktiem uz plaknes. Galva, kas tiek attēlota telpā un kas nesaskaras ne ar kādu virsmu, tiek konstruēta savādāk – izmantojot tās iekšējos balsta punktus. Šie balsta punkti dod iespēju būvēt galvu jebkurā pagriezienā un slīpumā. Tāpēc, uzsākot zīmēt ģipša galvu, vispirms jāpievērš uzmanība tās ģeometriskajai uzbūvei - no tā radies profesionāls termins “būvēt galvu”.

Sākumā galvas un kakla stāvoklis, ja nav ārējo atbalsta punktu, tiek noteikts ar vertikāles un horizontāles līnijām; tiek atzīmēta līnija no pieres vidus līdz zoda vidum, tiek iezīmētas arī līnijas, kas nosaka acu un citu tām paralēli izvietotu formu virzienus.



30.att.



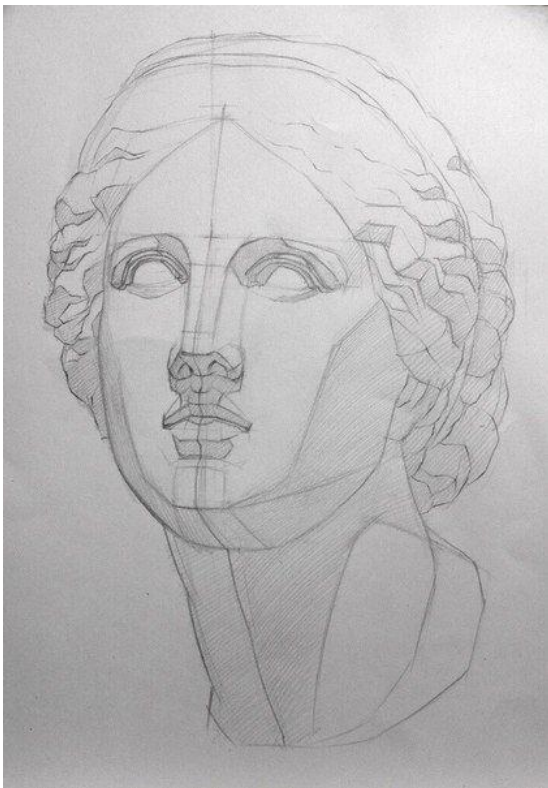
31.att.

Nosakot modeļa augstuma un platumā attiecības, jāiezīmē sejas ovāls un kakla stāvoklis, pēc tam jāveido vispārīgais galvas apjoms, atdalot galvas sejas virsmu no virsmas, kas veido pakausi. Šajā stadijā var precīzāk noteikt atsevišķu galvas daļu stāvokli un proporcijas.

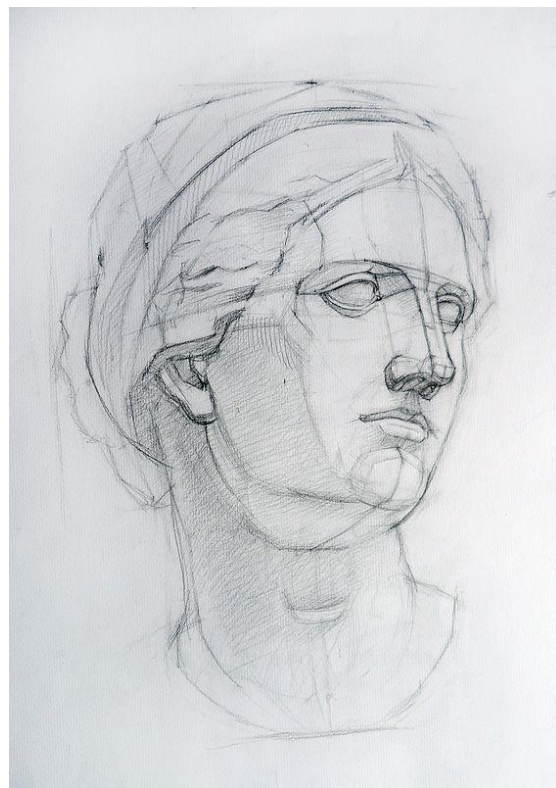
Iezīmējot sejas detaļu - acu, pieres, deguna, mutes, zoda - izvietojumu, salīdziniet to izmērus ne tikai vienam pret otru, bet arī pret visu galvas formu. Pretējā gadījumā, pat ja atrastas pareizas atsevišķu daļu proporcijas, vispārējā galvas forma var būt nepareiza. Ar katru jaunu detaļu tiek palielināts salīdzināmo lielumu skaits, tāpēc ir ļoti svarīgi, lai sākotnējo formu sākotnējās proporcijas netiktu pārkāptas. Neprecizitātes proporcijās izraisa neskaitāmu kļūdu skaitu. Piemēram, ja samazina galvas apakšējo daļu attiecībā pret augšējo, tad uz tās nevar pareizi izvietot atbilstošās daļas, nevar noteikt attālumu starp degunu, lūpām, zodu, noteikt to proporcijas. Virsdegune, kas atrodas visu formu vidū, ir visnoturīgākais punkts, attiecībā pret kuru nosaka acu dobumu, sejas priekšējo un sānu virsmu, uzacu loku vietas.

Ģipša galvas zīmēšana: 2. posms.

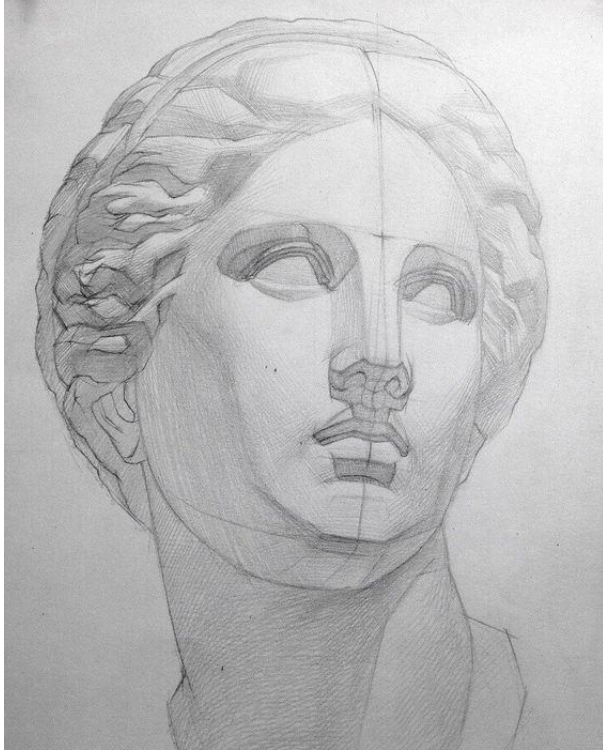
Galvas forma tiek veidota ar taisnām un izliektām virsmām. Ir jāņem vērā perspektīvas likumi, kas ir zīmējuma apjoma pamats. Bez perspektīvas likumiem jebkura, pat labi uzbūvēta galva, būs plakana. Zīmēšanas uzdevums ir atrast virsmas, no kurām katra ieņem tikai tai raksturīgo stāvokli. To definēšana dabā un turpmāka reproducēšana uz papīra – tā ir tilpuma uzbūve uz lapas plaknes.



32.att.



33.att.



34.att.



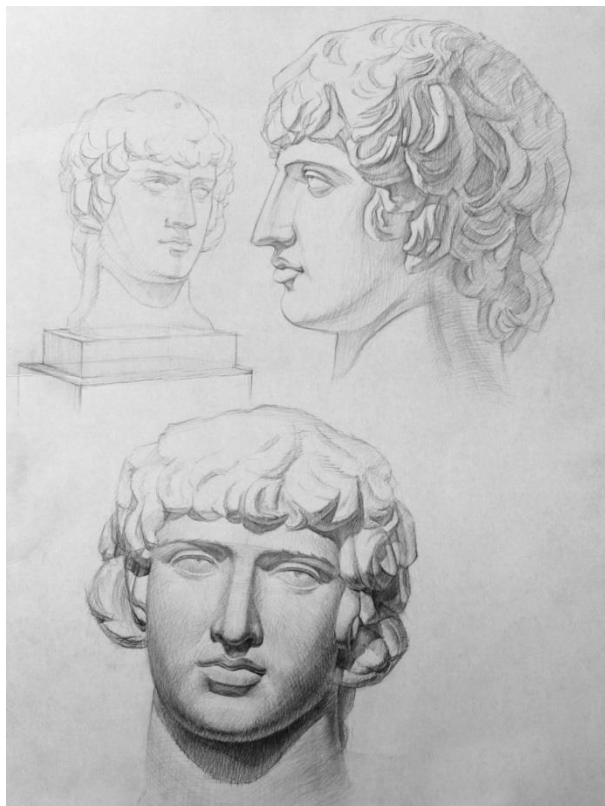
35.att.

Nosakot galvenās virsmas, nav jābaidās no zināmas vienkāršotības un asuma to traktējumā. Pareiza izpratne par galvas tilpumu, par tās pamatformas raksturu, spēju saskatīt visu tās daļu savstarpējo saistību ir svarīgāka par mazo detaļu - uzacu, acu zīlīšu, nāsu - izzīmēšanu, kas tik raksturīgi zīmētājiem iesācējiem. Jāatceras, ka galvas telpiskajā uzbūvē ir jāiet tas pats ceļš, kādu veic tēlnieks, kuram nav iespējams uzsākt savu darbu ne ar kontūru, ne ar detaļām, bet viņš uzsāk to veidot no lielām virsmām, apjoma. Šo virsmu kopums pat savā maksimāli vienkāršotā veidā sniedz reālu apjomu, kas ir pamats tālākai detaļu izstrādei.

Kad tiek iezīmētas formas virsmas, tās jāietonē ar vieglu gaismēnu, atstājot gaišām vietām tīru papīru un pārklājot ēnas ar štrihu. Tas piešķir zīmējumam sākotnējo telpisko izteiksmi.

Ģipša galvas zīmēšana: 3. posms.

Nākamā galvas zīmējuma stadija ir tās plastiskās formas attēlošana, jeb viena virsma pāriet citā, turklāt tā var būt vai nu pakāpeniska, vai strauja. Jābūt redzamai robežai, kas atdala apgaismoto galvas sejas virsmu no tumšajām sānu virsmas, kā arī asākas pārejas no ēnas uz gaismu uz izvirzītajiem vaigu kauliem un salīdzinoši mīkstākas pārejas apakšējā, noapaļotajā sejas daļā.



36.att.



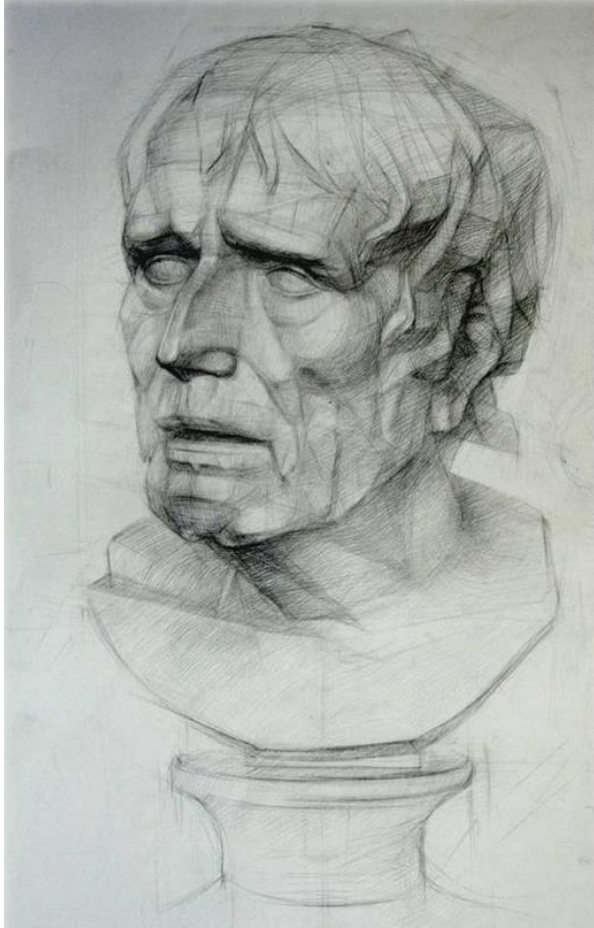
37.att.

Zīmējot galvas ārējās malas, jābūt īpaši uzmanīgiem pret virsmām, kas samazinās, kuru pareizai perspektīvas un tonālajai uzbūvei ir izšķiroša nozīme precīzai galvas apjoma attēlošanai.

Lai nedalītu galvas zīmēšanu atsevišķos mākslīgos posmos un saglabātu nepārtrauktu secību darba procesā radušos uzdevumu risināšanā, pāreja uz detaļu zīmēšanu ir pakāpeniska un gandrīz nemanāma.

Precizējos, piemēram, kopējo sākotnējo deguna formu, vērojot to detaļās, zīmējumā jāparāda, ka dažādās pēc tonalitātes un rakstura deguna virsmas ir sīkāku formu (deguna spārni, nāsis, deguna galiņš) atrašanās vieta, kas ir ļoti daudzveidīgas pēc formas: apaļas, asas utml.

Aplūkojot pieres virsmu, zīmētājam ir jāpamana modelī un jāparāda zīmējumā, ka pieres apakšējā daļa ir veidota no piecām tonāli atšķirīgām virsmām: vidējā (frontāla), divām virsmām, kas saskaras ar vidējo un divām sānu virsmām, uz kurām novietojas ausu gliemežnīcas.

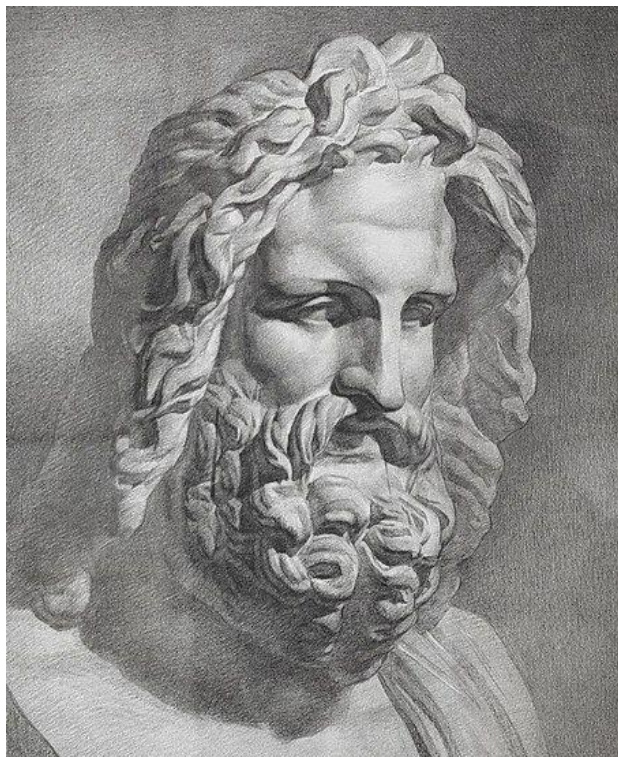


38.att.

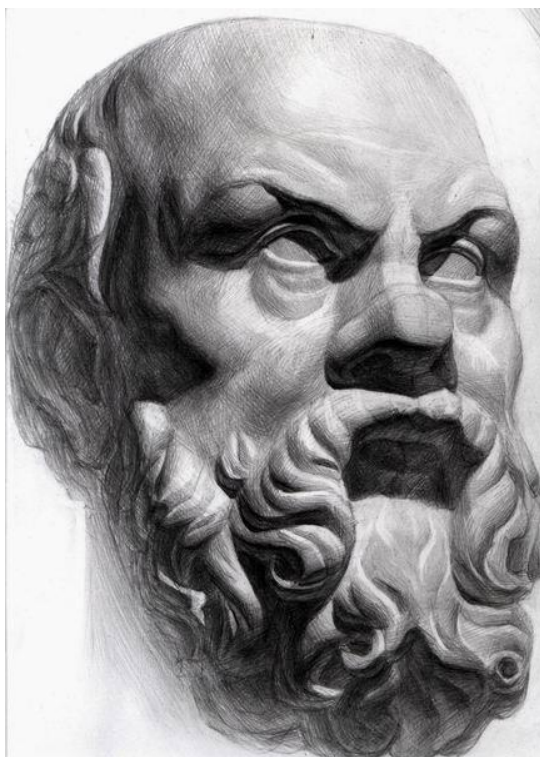
Tāpat zīmējumā jābūt skaidri redzamam, ka pieres daļas piecskaldņu shēma augšā pāriet pieres kaulu ovālajā formā. Tādai pašai pakāpeniskai sākotnēji definēto formu precizēšanai un to papildīšanai ar smalkāku dalījumu, jābūt visu daļu zīmēšanā: acis, lūpas, zods. Jāatceras, ka visas galvas pāra detaļas jāzīmē vienlaikus: tā ir vieglāk noteikt to perspektīvā samazinājuma pakāpi konkrētajā galvas pagriezienā.

Ģipša galvas zīmēšana: 4. posms.

Zīmējot ar līnijām, no paša sākuma jāatceras par formu, ko tās veido. Viegli jāietonē tās virsmas kas veido tilpumu, atstājot apgaismotajās vietās tīru papīru. Pēc tam, piešķirot ēnām pienācīgu dziļumu, uzmanīgi jāiezīmē tajās refleksus un gaismas pusē - pustoņus un gaismas. Nepārtraukti salīdzinot un saskaņojot to tonālās attiecības, izveidosies pareizs galvas atveidojums.



39.att.



40.att.

Lai nesamelninātu zīmējumu (kas bieži gadās iesācējiem zīmētājiem), vispirms jāatrod vistumšākās ēnas robežas uz ģipša, pret kurām tad arī jāietur zīmējuma kopīgo toni. Turklāt ir labi acu priekšā piestiprināt melna samta vai samelnota papīra gabaliņš, ar kuru salīdzinot ģipša visdziļāko ēnu nāksies ņemt vieglāku un caurspīdīgāku.

Neskatoties uz to, ka antīko skulptūru formas ir vispārinātas, ģipša lējumu zīmēšana, formas vispārinājuma, detaļu, apgaismojuma un materiāla attēlošana prasa lielu tonālo variāciju risinājumu, kas parasti nepieredzējušiem zīmētājiem rada grūtības. Nespēja ieturēt kopējo tonalitāti rada zīmējuma sadrumstalotību. Rezultātā rodas kļūdas: refleksi ir vienādā tonalitātē ar gaismu, pārmelnotās ēnas rada bedru efektu, tālo plānu asie kontrasti “lien” uz priekšplānu. Pirmkārt šīs kļūdas var skaidrot ar pārmērīgu steigšanos un darba secības un uzmanības trūkumu.

Prasme salīdzināt zīmējumu ar modeli, atrast un labot kļūdas ir nepieciešamais nosacījums, lai veiksmīgi izpildītu zīmējumu. Lai vieglāk salīdzinātu zīmējumu ar uzstādījumu, jāmēģina tos uztvert kā viendabīgas parādības, proti, iztēloties reālu ģipša galvu kā uzzīmētu. Tad, ātri pārmetot skatienu no skulptūras uz zīmējumu, var uzreiz sajust atšķirību starp tiem galvas uzbūvēs procesā, vai apgaismojumā. Redzot ģipša galvas uzstādījuma kopējo mierīgu toni, uzreiz pamanāms tonāls raibums zīmējumā. Pareizi uzbūvēts, bet tonāli “samocīts” zīmējums var tikt labots. Izmantojot dzēšamo gumiju, ir iespējams atjaunot galvenās gaismas attiecības, atvieglot, bet neizņemt no kopējās tonalitātes izkrītošās detaļas, un, ja nepieciešams, var uzsvērt tuvplānu kontrastus.



41.att.

Labi pārdomāts, pareizi uzbūvēts un tonāli izturēts zīmējums lieliski attēlo formu, apgaismojumu, materialitāti un telpu.

Uzdevumi audzēkņiem.

1. Sagatavot stāstījumu par mitoloģiskajiem tēliem: Zevs, Hēra, Apollons, Laokoons, Dorifors, Diadomens.
2. Sagatavot stāstījumu par vēsturiskajām personām: Antinojs, Homērs, Dāvids, Seneka, Sofokls, Sokrats.
3. Sagatavot stāstījumu par Pergamas altāri.
4. Sagatavot stāstījumu par Mikelandželo "Dāvidu" un citiem Mikelandželo darbiem.
5. Sagatavot stāstījumu par Polikleita kanonu, analizēt Polikleita tēlniecības darbus.
6. Sagatavot stāstījumu par antīkās skulptūras pārvērtēšanu, atklājot Laokoona un Belvederas Apollona skulptūras 16.gs.
7. Sagatavot stāstījumu par romiešu skulptūru kopiju izgatavošanas darbnīcām.
8. Sagatavot stāstījumu ar praktiskiem piemēriem par ģipša modeļa apgaismojumu.

Literatūras saraksts.

Obligātā literatūra

1. Лу Н. Основы учебного академического рисунка. – М.: Эксмо, 2010. – 478с.:ил.
2. Лу Н. Голова человека. Основы учебного академического рисунка. - М.: Эксмо, 2010. – 264с. :ил.
3. Simblet S. *The drawing book*. – London, 2007. – 264p.
4. Simblet S. *Anatomy for the Artist*. – Anglija: Dorling Kindersey, 2001. – 256p.
5. Szunyoghy A. *Big Book of Drawing*. Vācija: Ulmann & Konemann, 2011. – 416 lpp.
6. Амбруш В. *Как изобразить фигуру человека*. - София: Альянс, 1998. – 116с. : ил.
7. Uldis Zarins with Sandis Kondrats *ANATOMY for SCULPTORS Understanding the human figurē*, Copyright 2014 EXONICUS, LLC228 сmp.
8. *Gottfried Bammes The Artists Guide to ANIMAL ANATOMY* Dover Publications, Inc. Mincola, New York (Unabridged Gover (2004) Oxford, 1994), 143 сmp.
9. Готтфрид Баммес *ОБРАЗ ЧЕЛОВЕКА учебник и практическое руководство по пластической анатомии для художников, ООДитон издание на русском языке, 513 сmp.*
10. Т.Е.Гудова *УЧЕБНИЙ РИСУНОК методика обучения рисунку в СПГХПА им.А.Л.Штиглица Санкт-Петербург 2017, 415сmp.*
11. Umberto Eco. *Skaistuma vēsture*. -Jāņa Rozes apgāds, 2009
12. Kūns Nikolajs. *Sengrieķu mīti un varoņteikas*. - Jumava, 2016
13. Hincena-Bolena Brigitte. *Roma un Vatikāns : mākslas ceļvedis*. - Jāņa Rozes apgāds: Rīga, 2009

Ieteicamā literatūra, teorētiskie un vizuālie materiāli u.c.:

1. Барц А.О. *Наброски и зарисовки.* – М., 1957.
2. Барбер Б., *Основы пейзажного рисунка: Практически курс.* - М.: АСТ: Астрель, 2007. -207с.: ил.
3. Барбер Б. *Искусство рисунка: Путь к совершенству.* – М.:АСТ: Астрель, 2004. - 208с.: ил.
4. Кузин В.С. *Психология.* – М., 1982.
5. Соловьёв Б.А. *Искусство рисунка.* – Лен.отд.: Искусство, 1989.
6. *Gottfried Bammes. Sehen und verstehen. Die menschlichen Formen in den didaktischen Zeichnungen. Volk und Wissen Volkseigener Verlag.* – Berline, 1985.
7. *Drawing and painting trees a strubs. A new Concept in Art Instruktion.* – Books Coopyright – 72.
8. *Foster T. Streets a wund the world by Ralf Nulett.* – Published by Walter. California – 80.
9. *Victor Perard. Sketching landscape.* – Publ.Corp.Toronto – 83.
10. *Loomis A. Fun With a Pencil.* – The Viking Press, 1946.
11. *Now to draw Book Cats.- California Tostin* – 80.
12. *Simblet S., Ihe Drawing Book.* – London, 2007. – 264p.: ill.
13. *Винкельман И.И. Избранные произведения и письма.* - Москва, 1996
14. *Potts A. Flesh and the Ideal. Winckelmann and the Origins of Art History.* - New Haven/London, 1994
15. *Harijs Tumans. Varoņi un varonība Senajā Grieķijā.* - Latvijas Universitāte, 2015
16. *Didzis Kukainis: Brigita Cīrule, Ināra Ķemere. Sengrieķu mīti.* - Zvaigzne ABC,

Papildliteratūra

1. *Guifferey-P. Marcel, Inventaine general des dessins du Musee du Louvre et du Musee de Versailles, Ecole francaise (X, avec la collaboration de G. Rouches), Paris, 1907*
2. *Lavalle P., le Dessin francais, Paris 1948*
3. *Vallery – Radot P., Le Dessin francais au XVI siecle, Lausanne, 1953*
4. *Leonardo Da Vinci Istituto Geografico de Agostini – Novara – 1958*
5. *Slava L. Boriss Bērziņš. – Rīga: Neputns, 2003*
6. *Johans Joahims Vinkelmanis. Pārdomas par grieķu darbu atdarināšanu glezniecībā un tēlniecībā. (Gedanken über die Nachahmung der griechischen Werke in der Malerei und Bildhauerkunst) 1755*

Interneta avoti: www.drawingsofleonardo.org, www.artlex.com, www.graphic.org.ru,
www.issu.com