

АНАТОМИЯ ЛИЦА: МЕЙКАП И РЕТУШЬ

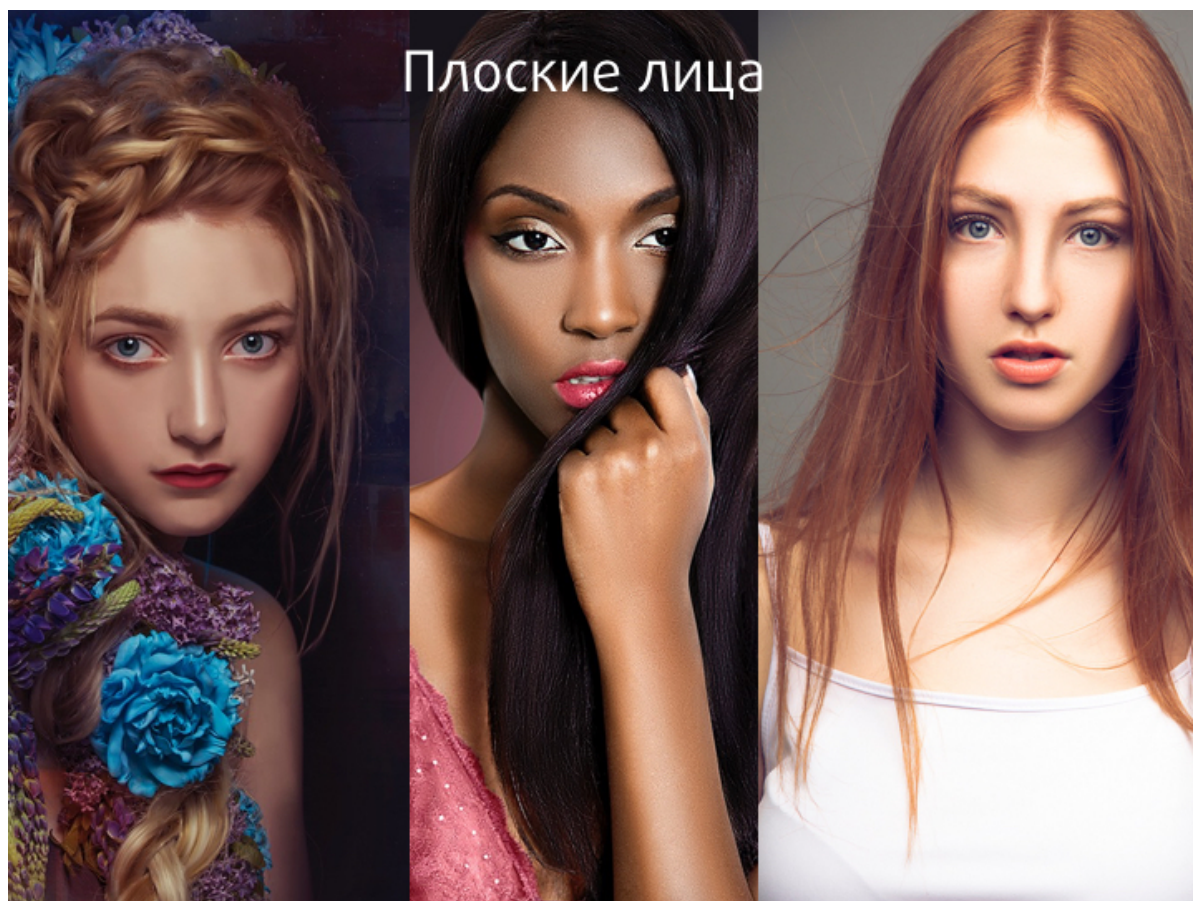
СОДЕРЖАНИЕ

- Виды и причины основных ошибок при ретуши
- Ошибки в анатомии
- Ошибки визажиста
- Виды и задачи ретуши по аналогии с работой визажиста
- Особенности работы визажиста
- Скинтон
- Анатомия
- Золотое сечение

ВИДЫ И ПРИЧИНЫ ОСНОВНЫХ ОШИБОК ПРИ РЕТУШИ

- Искажение анатомии
Ретушер видит плоское двухмерное изображение. Без дополнительной базы по анатомии сложно понимать, как и почему располагаются объемы на голове человека.
- Смещение зон "свет-объем"
Нарушение правила №1 – "Источник света на анатомию не влияет". Как бы не располагался источник относительно модели, он может дать лишь дополнительный блик или пучок света, но не изменять естественные анатомические объёмы.
- Искажение пропорций лица
Незнание правила "золотого сечения" или "божественной пропорции".
- При ретуши-чистке кожи модели смещаются участки кожи со своего "родного" места
Незнание основ дерматологии.
- Без внимания остаются "косяки визажиста"
Непонимание основ работы визажиста, ошибки остаются незамеченными. Отсутствие понимания принципов командной работы.

ОШИБКИ В АНАТОМИИ



Плоские щеки/скулы



Сломанные скулы



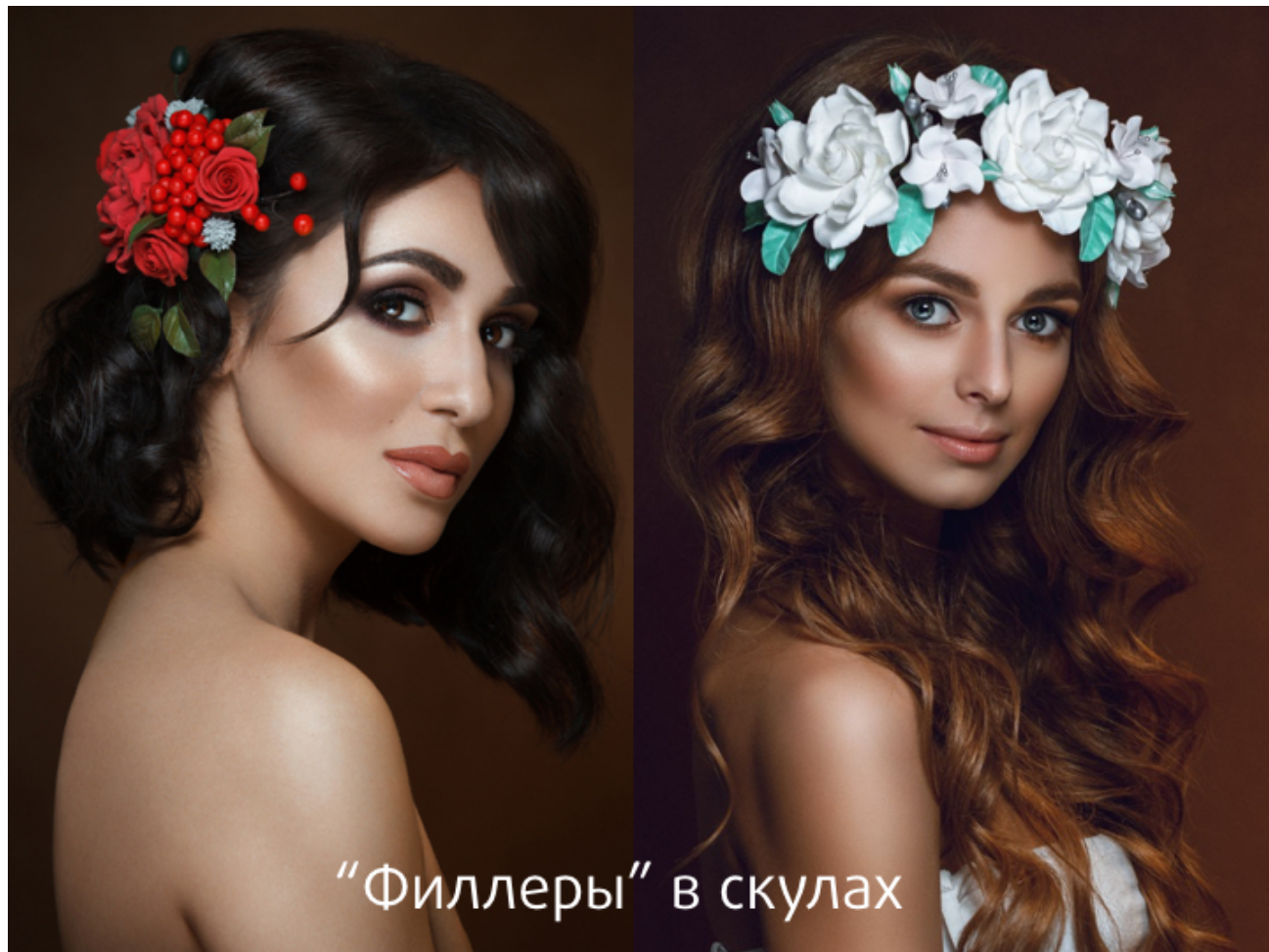


Отсутствующие носогубки

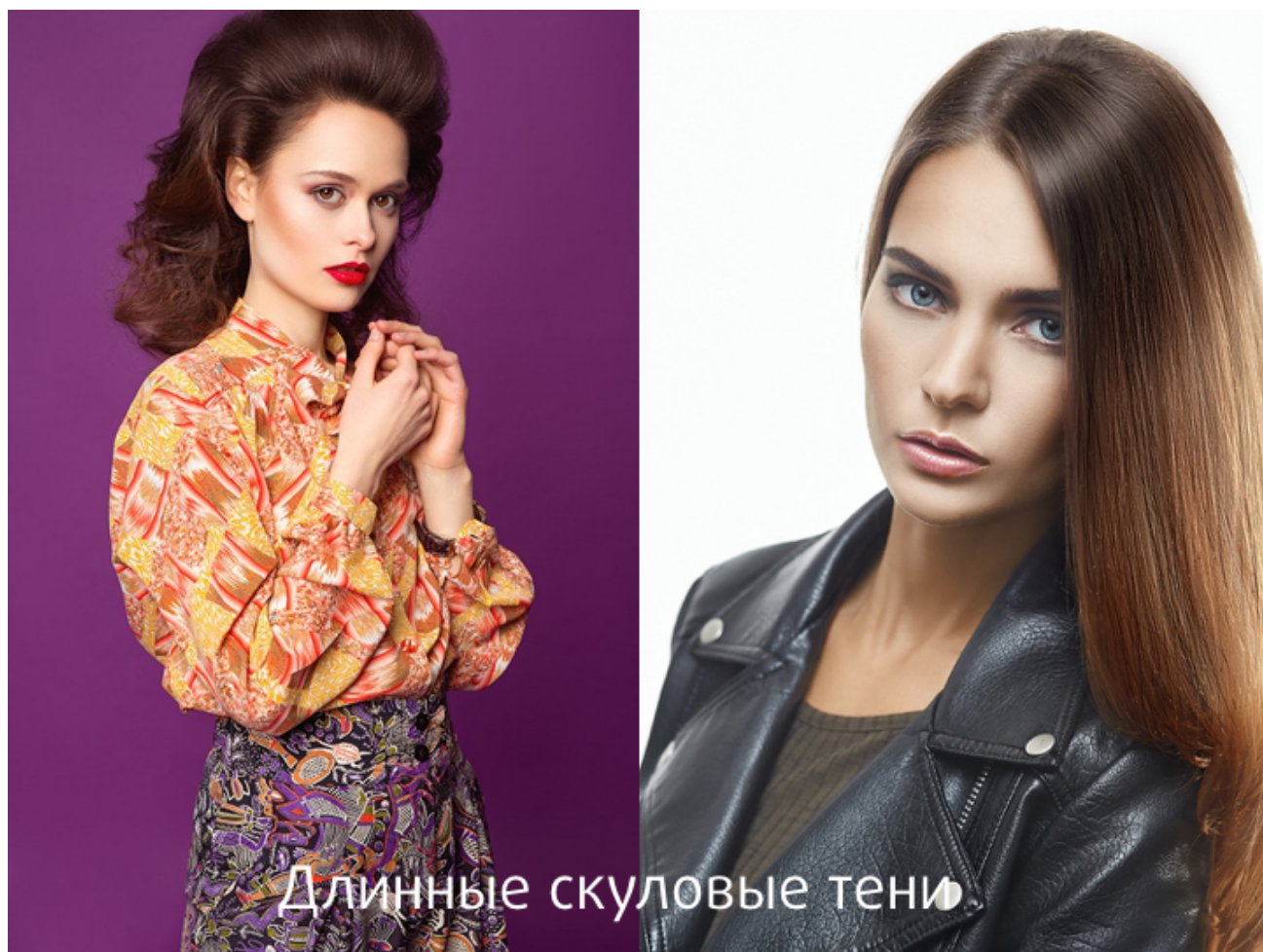


Отсутствующие орбитали

ОШИБКИ ВИЗАЖИСТА



“Филлеры” в скулах



Длинные скуловые тени

Неправильные тени скул



ВИДЫ И ЗАДАЧИ РЕТУШИ ПО АНАЛОГИИ С РАБОТОЙ ВИЗАЖИСТА

- Камуфлирующая ретушь. Подчистить дефекты кожи, тона.

Инструменты визажиста в данной ситуации:

- База под макияж – помогает устранить на начальном этапе ряд дефектов и подготовить кожу к нанесению тон.
- Тон – грамотно подобранный тон способен творить чудеса.

2 основных правила для визажистов, при несоблюдении которых ретушера придется выполнять дополнительную работу:

1. тональное средство выбирает тон в тон с оттенком кожи, проверить оттенок можно по шее. Лицо и шея должны быть одинакового оттенка и тона. Ретушера необходимо дополнительно обращать внимание на этот момент.

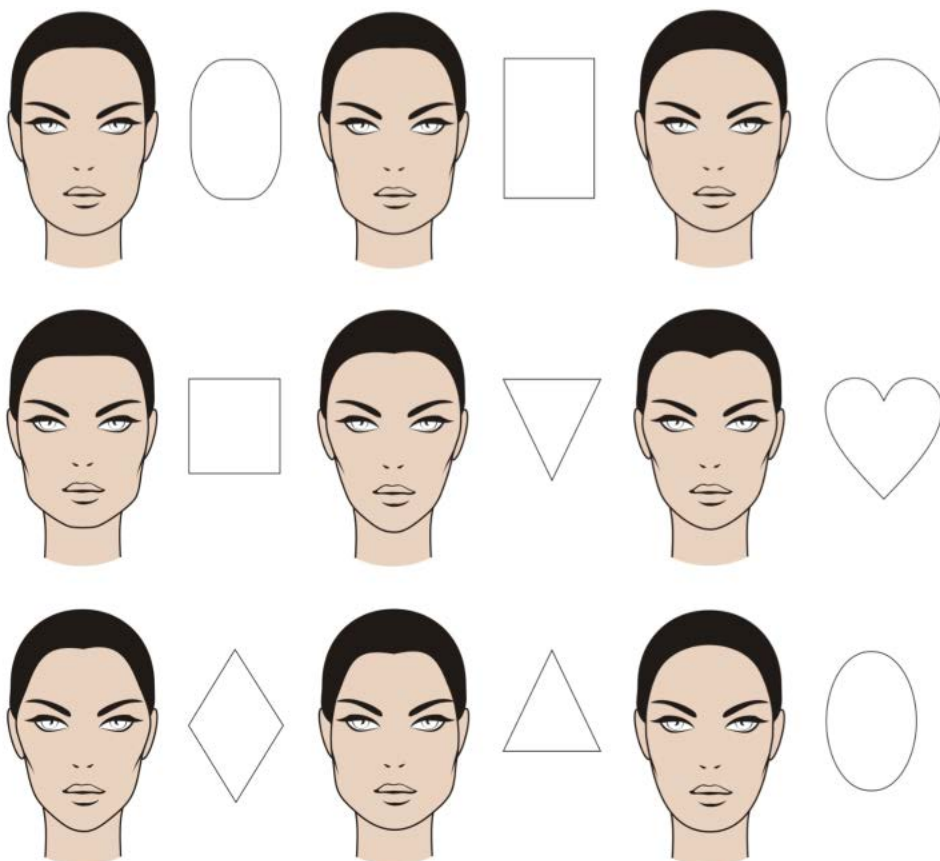
2. мягкое и плавное сведение линии тона «в кожу»- не должно быть границы или видимого перехода тона к коже. Ретушера необходимо так же помнить об этом нюансе.

- Моделирующая ретушь. При помощи света и тени привести лицо к идеальной форме: идеальным для женщины считается лицо приближенное к овалу, с мягкими чертами. Без резких, графичных элементов.
- Акцентирующая ретушь. Используя в работе свет и тень, подчеркнуть выгодные черты лица, "припрятать" недостатки".

ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ ВИЗАЖИСТА

- Есть возможность вращать лицо модели, рассматривая его в разных плоскостях.
- Используют геометрическую систему чтения лица, на которой базируется коррекция.
- Лицо модели в анфас по общим деталям оценивается, как геометрическая фигура: круг, квадрат, треугольник, трапеция, ромб, овал, прямоугольник (в разных школах виды и вариативность фигур отличаются).
- Недостаток этого подхода: ретушера не может изменить угол наклона и поворот лица модели в кадре, чтобы оценить его в анфас.

Большинство визажистов работают с классической «геометрической школой чтения лица», то есть каждое лицо модели анфас сравнивается с некой геометрической фигурой.



Далее, визажист при помощи специальных средств, таких как корректоры(тень), хайлайтеры (свет) оптически приближает лицо к овальной форме.

Минусов данной школы довольно много:

- Эта техника хороша при возможности разворачивать лицо модели анфас для оценки основных параметров. Увы. У ретушера нет такой возможности так как он изначально видит изображение в плоскости.
- Работает данная техника так же лучше всего анфас- при повороте головы оптическая иллюзия смещается, становится заметной.
- Коррекция формы лица базирующаяся на геометрической фигуре спорна, так как часто носит субъективный характер зависящий от особенностей восприятия конкретного человека.

Дело в том, что каждая фигура является идеальной моделью и в природе в чистом виде фактически не встречается, зато чаще всего присутствуют различные комбинации, в зависимости от этого два разных визажиста могут по-разному прочесть лицо одной и той же модели!

СКИНТОН

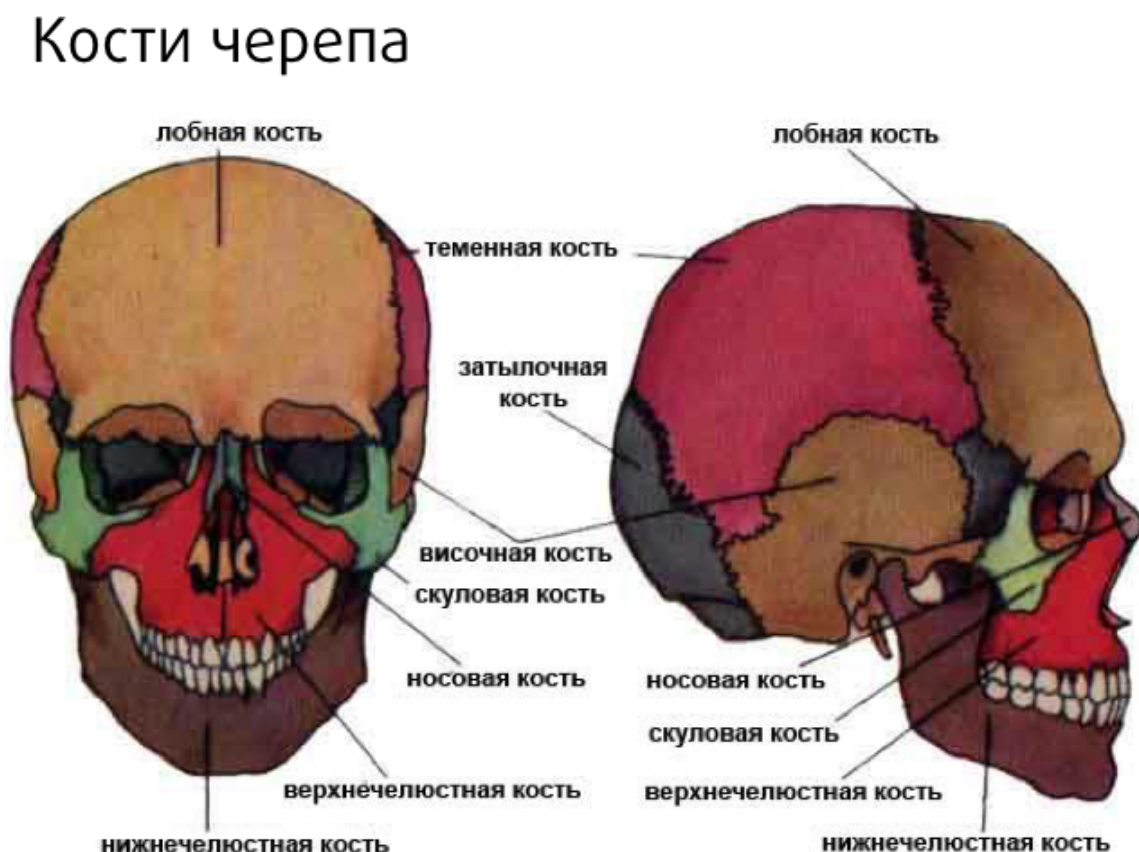
- Т-меланин – черный пигмент. Отвечает за насыщенность цвета, его глубину.
- Гемоглобин – синий пигмент. Холод. Красноватый цвет.
- Каротин – желто-оранжевый пигмент. Тепло. Желтоватый цвет.

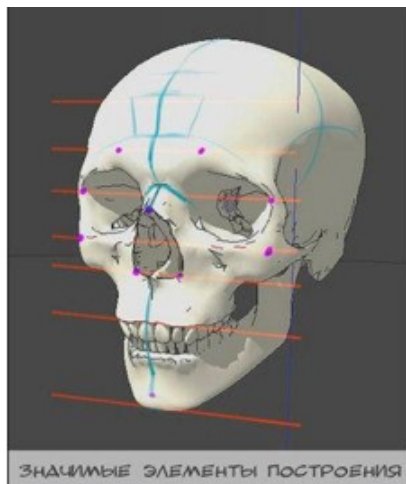
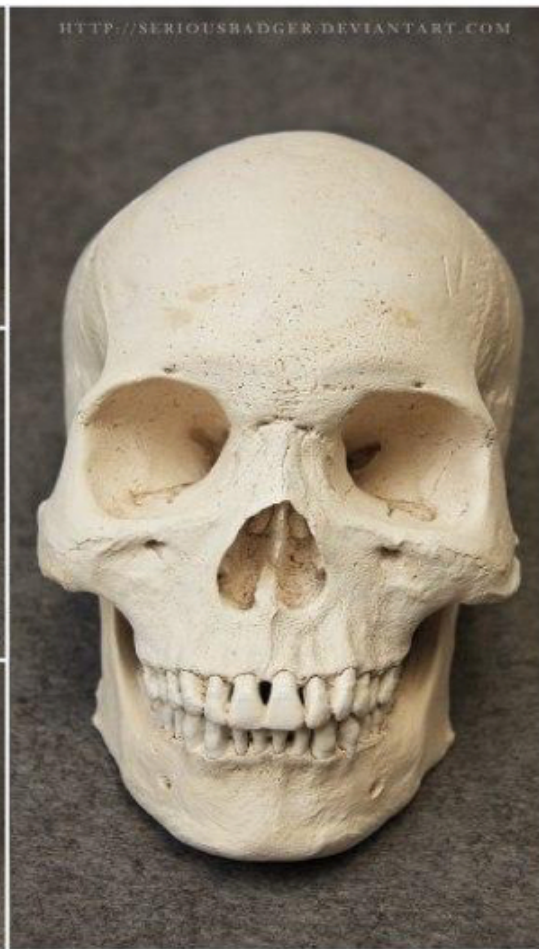
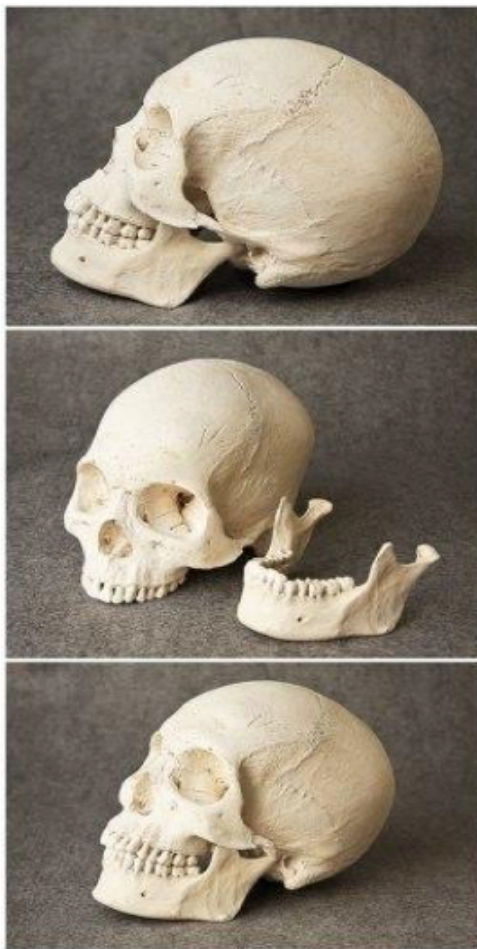
Микс этих трех пигментов создает оттенок кожи и уровень его глубины.

АНАТОМИЯ

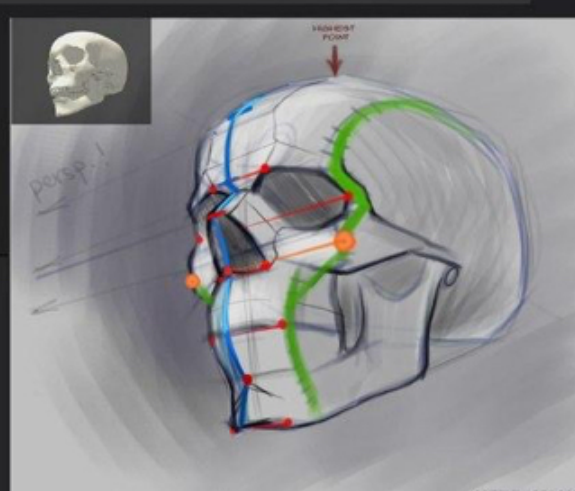
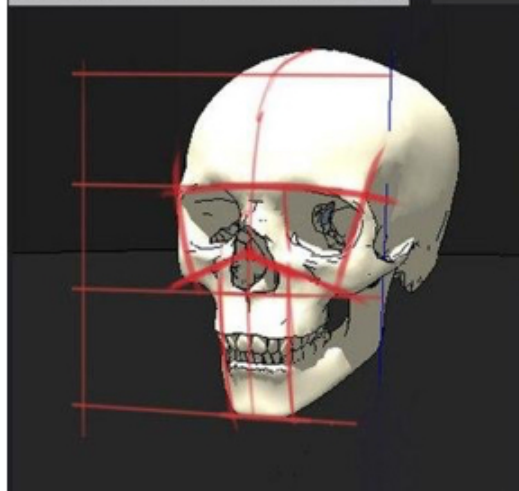
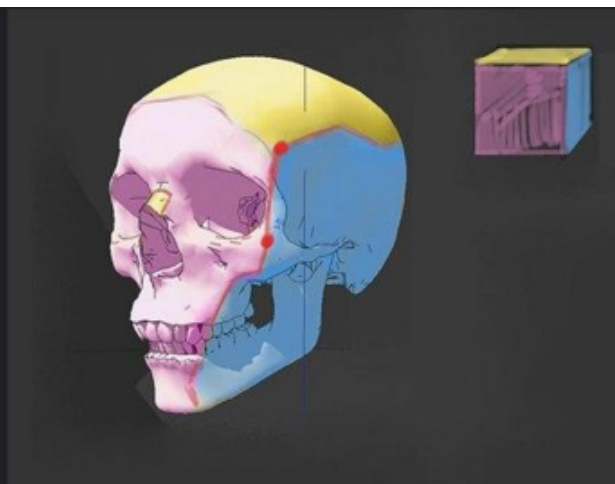
Полезные ссылки: www.anatomynext.com

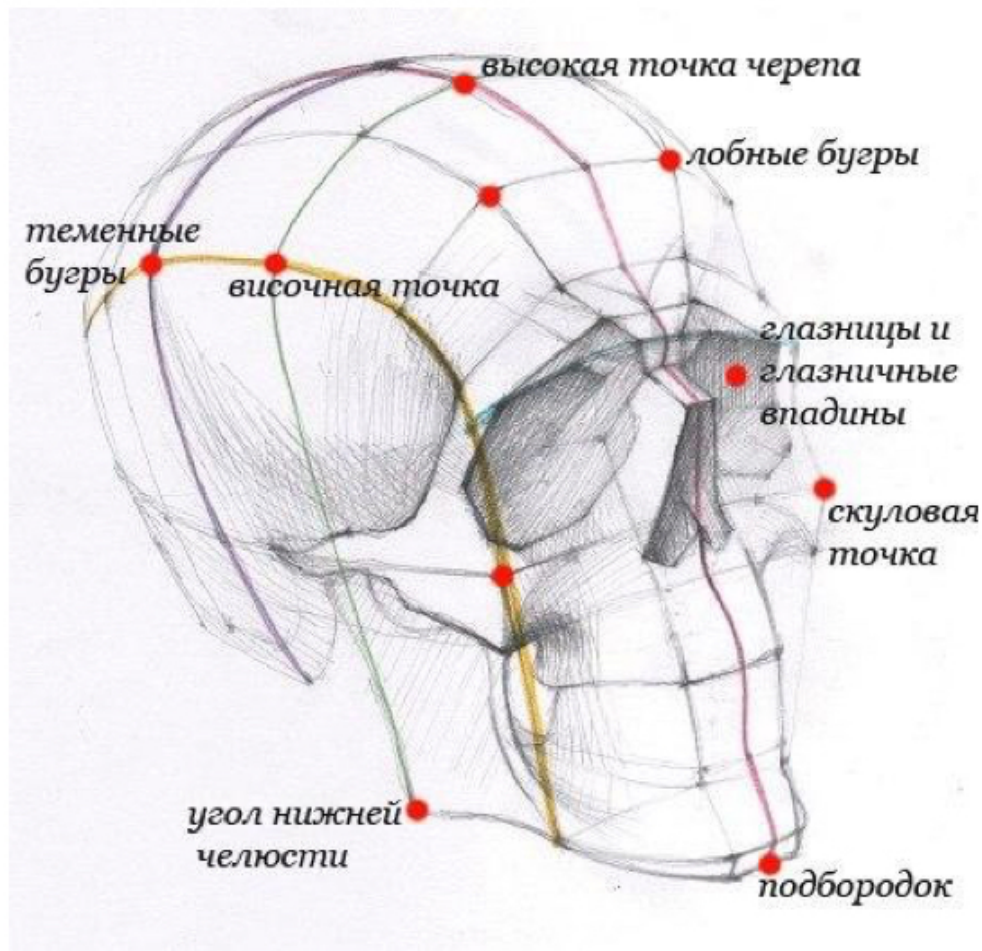
Кости черепа





ЗНАЧИМЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ПОСТРОЕНИЯ





Ретушеру и визажисту необходимо запомнить несколько основных моментов связанных с костями черепа, которые образуют карту глубин лица:

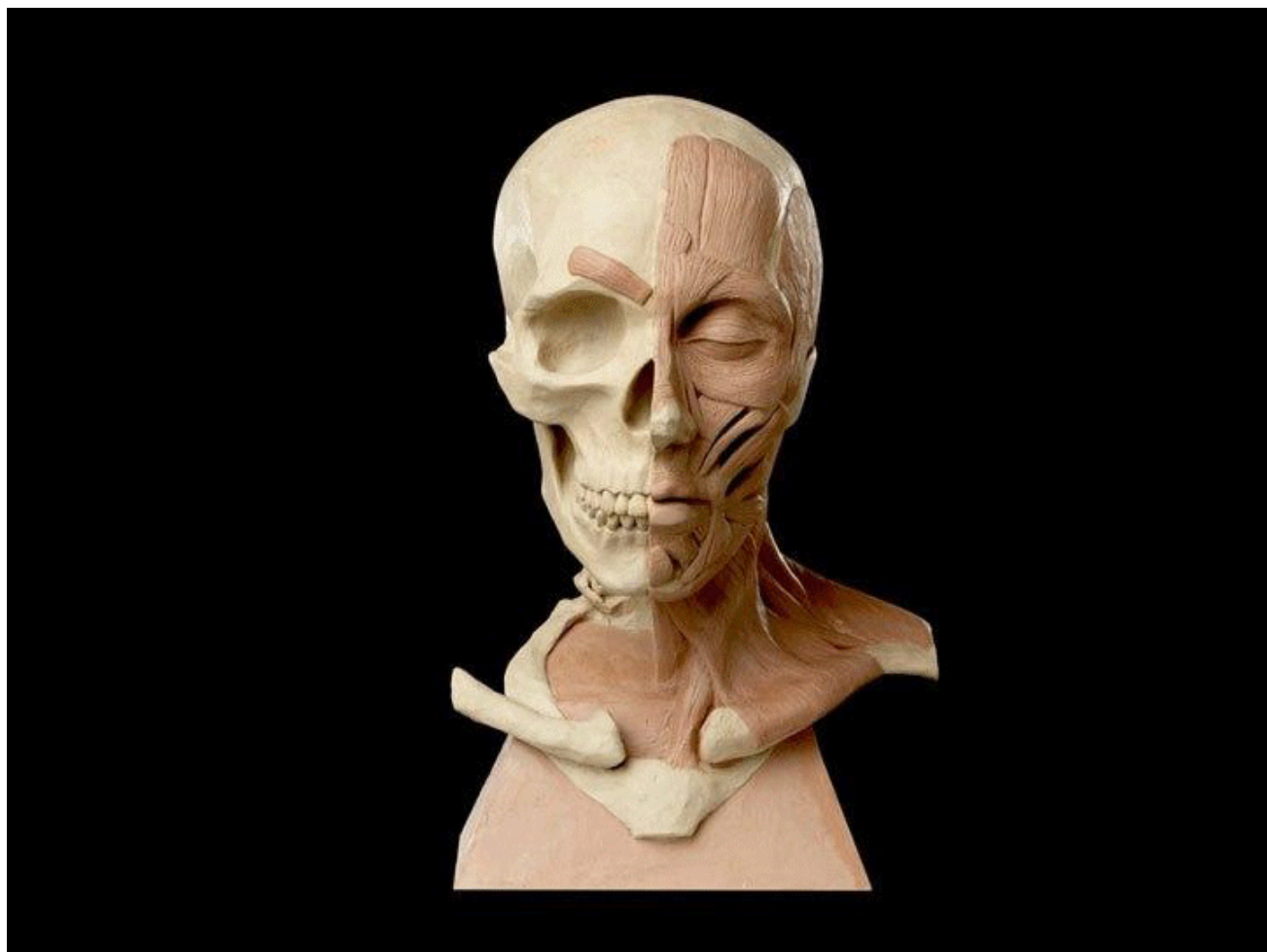
- Височная кость.
2 основных момента:
 1. Лобные бугры(в центре сверху)
 2. Надбровная дуга (сразу над «провалами» глазниц)
- Носовая кость.
Сразу после надбровной дуги дает провал, к кончику — дает объем.
- Центральная часть верхнечелюстной кости (там расположен объем + формирует так всеми нелюбимый носогубный треугольник и ответственна за появление носогубных впадин!)
- Скуловая кость, очень опасная деталь лица — дает объем, усиленный за счет оптической иллюзии, на контрасте со впадиной глазницы и «провалом» в месте окончания зубного ряда, между верхней и нижней челюстями.
- Центральная часть нижнечелюстной кости, так же имеет две зоны свет и тень: провал сразу под зубным рядом (на живом человеке под нижней губой) и активную зону объема(в идеале, мы не рассматриваем отдельные случаи строения) — подбородок.
- Височная кость — дает провал, можете прощупать его на себе.
- Глазница — провал.
- Еще одна «сложная», «спорная» зона: провал в конце зубного ряда между верхней и нижней челюстью. Он есть на черепе, но у живого человека в идеале есть ЩЕКИ (мышцы, жир, кожа) которые этот провал скрывают. Ярко выражена может быть при некоторых типах строения человека, а так же при явном дефиците массы тела. Излишнее подчеркивание этого провала может создать оптическую иллюзию «опухшей» скулы.

МЫШЦЫ ЧЕРЕПА



Мы лишь немного коснемся тех, которые усиливают и формируют естественные объемы и провалы лица:

- Мышца гордецов (сразу над переносицей).
Позволяет нам хмурить брови. Усиливает провал переносицы и объем надбровной дуги. У некоторых людей формирует довольно большой объем, что иногда требует коррекции, чтобы избежать тяжелого, злого взгляда питекантропа.
- Круговые мышцы глаза (расположены вокруг глаза)
Позволяют нам щуриться, жмуриться, моргать, распахивать глаза. Так же имеют свою форму. Поэтому глазница это не однородный провал, в нем так же есть более объемные зоны.
- Большая скуловая мышца, мышца поднимающая угол рта + часть круговой мышцы глаза + жир-переплетения этих структур дают нам щеку. У нормального человека без дефицита массы тела.
- Круговая мышца рта
Формирует объем, а так же работая в паре с мышцей поднимающей угол рта и большой скуловой мышцей - вместе создает наши так нелюбимые носогубные впадинки.
- Подбородочная мышца и мышца опускающая угол рта (поэтически – мышца кукол)
Формируют объемы и впадины подбородка.



Интересный интерактивный атлас мышц лица: <http://face-building.com/obshchee/face-muscles-interactive-atlas.html>

<https://youtu.be/zQie-IkAOfU> - принцип действия мышц.

ЗОЛОТОЕ СЕЧЕНИЕ

В математике пропорцией(лат. proportio) называют равенство двух отношений:

$$a : b = c : d.$$

Отрезок прямой АВ можно разделить на две части следующими способами:

- на две равные части – $AB : AC = AB : BC$;
- на две неравные части в любом отношении (такие части пропорции не образуют); таким образом, когда $AB : AC = AC : BC$.

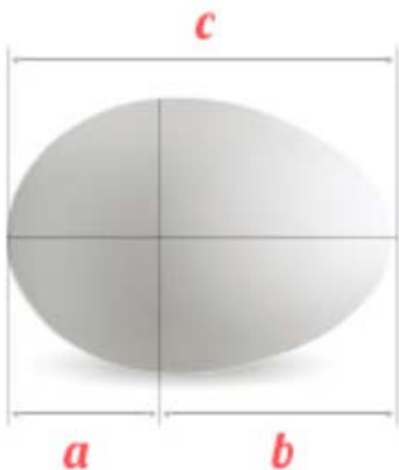
Последнее и есть золотое деление или деление отрезка в крайнем и среднем отношении.

Золотое сечение – это такое пропорциональное деление отрезка на неравные части, при котором весь отрезок так относится к большей части, как сама большая часть относится к меньшей; или другими словами, меньший отрезок так относится к большему, как больший ко всему:

$$a : b = b : c$$

или

$$c : b = b : a.$$



$$a : b = b : c$$

или

$$c : b = b : a$$

M A S F E M

