

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет
промышленных технологий и дизайна»
Инженерная школа одежды (колледж)

Техники живописи



Составитель Пуртова А.Н.

Лессировка

- Лессировка (от нем. *Lasierung* — глазурь), глизаль или глейз (от англ. *Glaze* — глазурь, глянец) — техника получения глубоких переливчатых цветов за счет нанесения полупрозрачных красок поверх основного цвета.

Примеры работ в технике лессировки

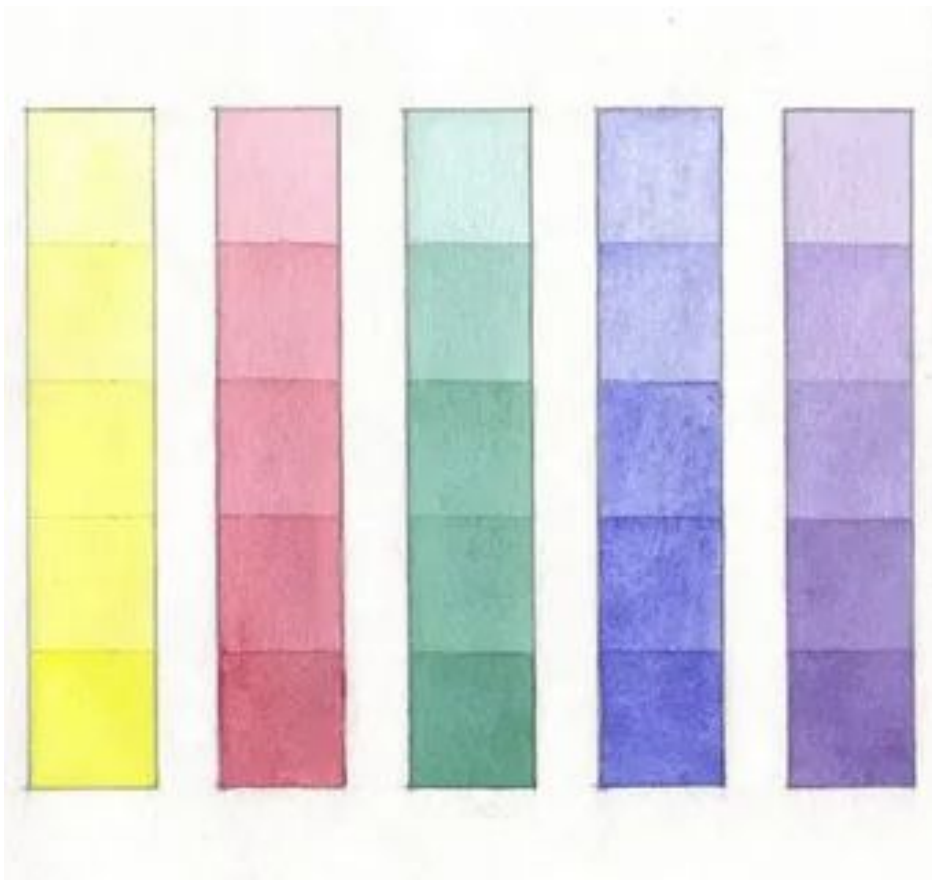


Примеры работ в технике лессировки



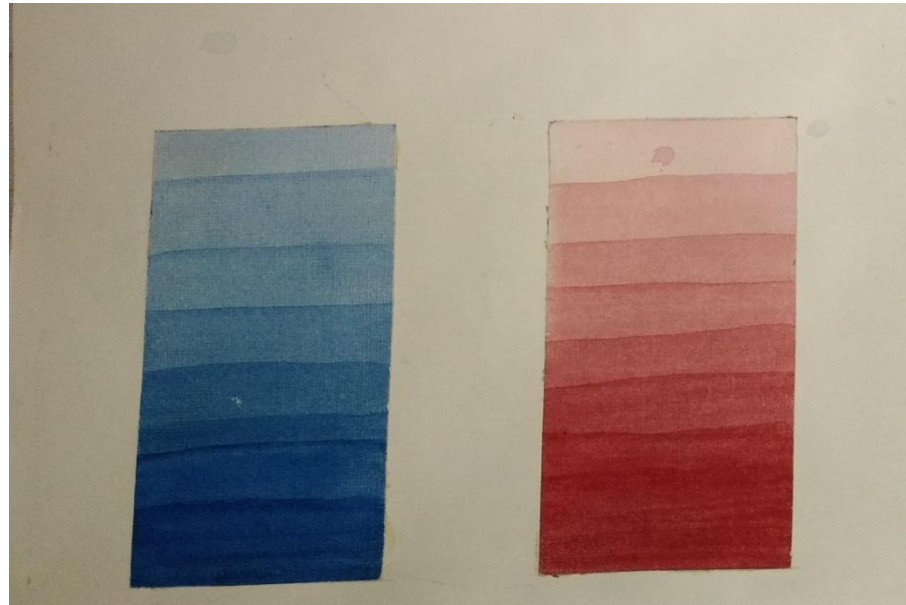
Примеры упражнений в технике лессировки





Задание

- ВЫПОЛНИТЬ В ТЕХНИКЕ ЛЕССИРОВКИ растяжку от светлого к темному, используя голубой цвет и цвет краплак.



Задание

- Выполнить переход от голубого к красному, от жёлтого к синему и от желтого к красному.



Задание

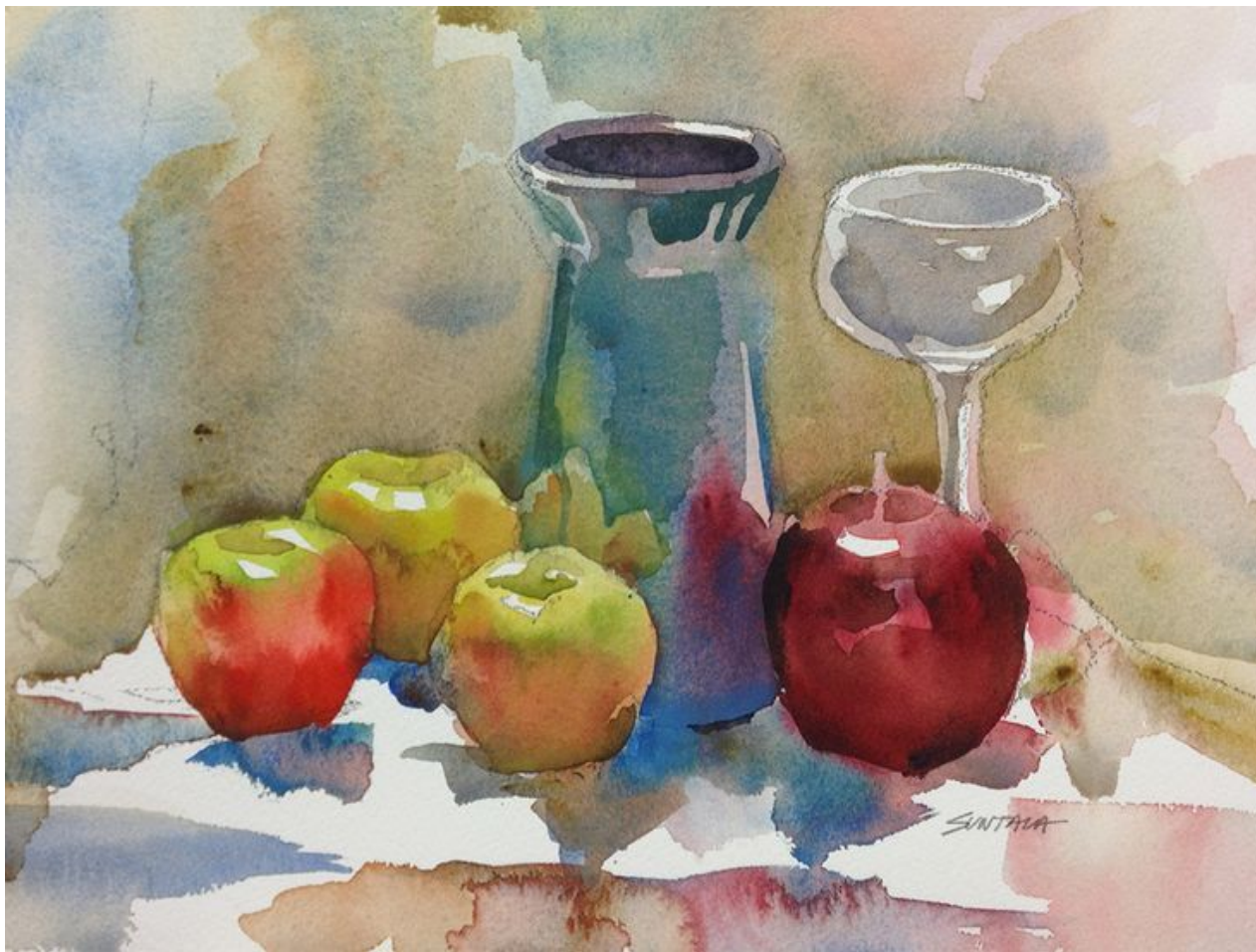
- Выполнить лессировкой произвольную композицию, можно из геометрических фигур. Первая композиция однотонная (применяем один цвет), вторая композиция двухцветная, третья- трёхцветная. Каждый слой должен быть виден, то есть просвечивать один из под другого.



Техника Алла-прима (по – мокрому)



Техника Алла-прима (по – мокрому)



Задание

- выполнить растяжку тона от светлого к темному и от темного к светлому по мокрому, используя цвета голубой и краплак. Бумагу необходимо предварительно намочить, затем убрать лишнюю воду и набрав немного краски на кисточку начинать заполнять цветом прямоугольник, постепенно набирая на кисточку краску. Наверху прямоугольник должен быть светлый, а внизу темный и наоборот.

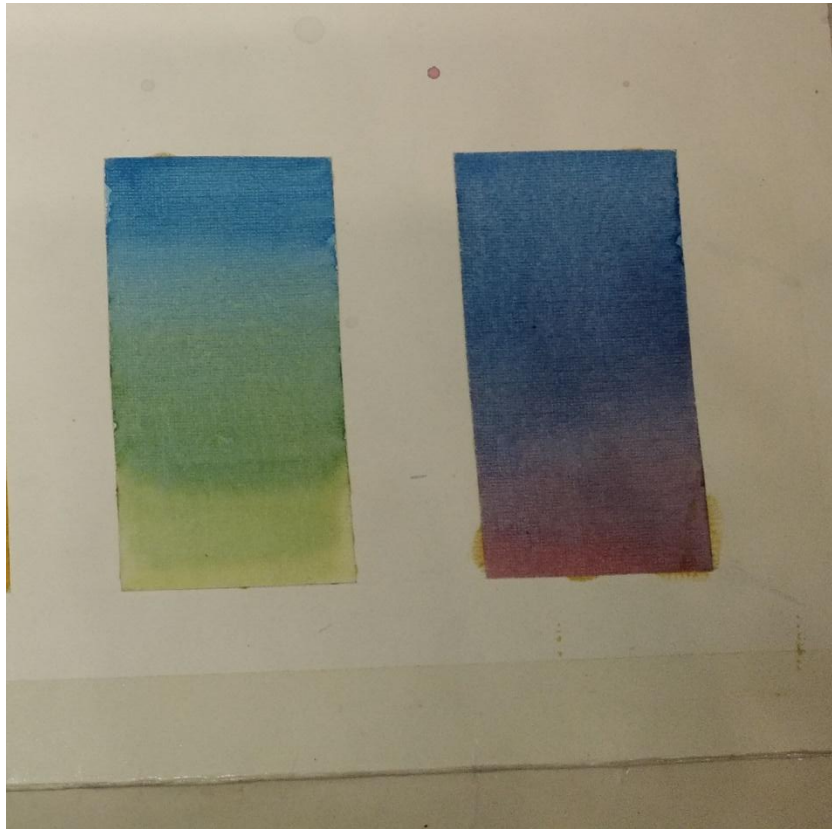
Пример упражнения



Задание

- Выполнить плавный переход одного цвета в другой. Например голубой плавно через сиреневый переходит в красный, использовать можно только два цвета голубой и краплак. Сиреневый получится путем смешения этих цветов. И голубой плавно через зелёный переходит в жёлтый, зелёный получается путём смешения голубого и жёлтого.

Пример упражнения



Один из вариантов выполнения задания, пример

