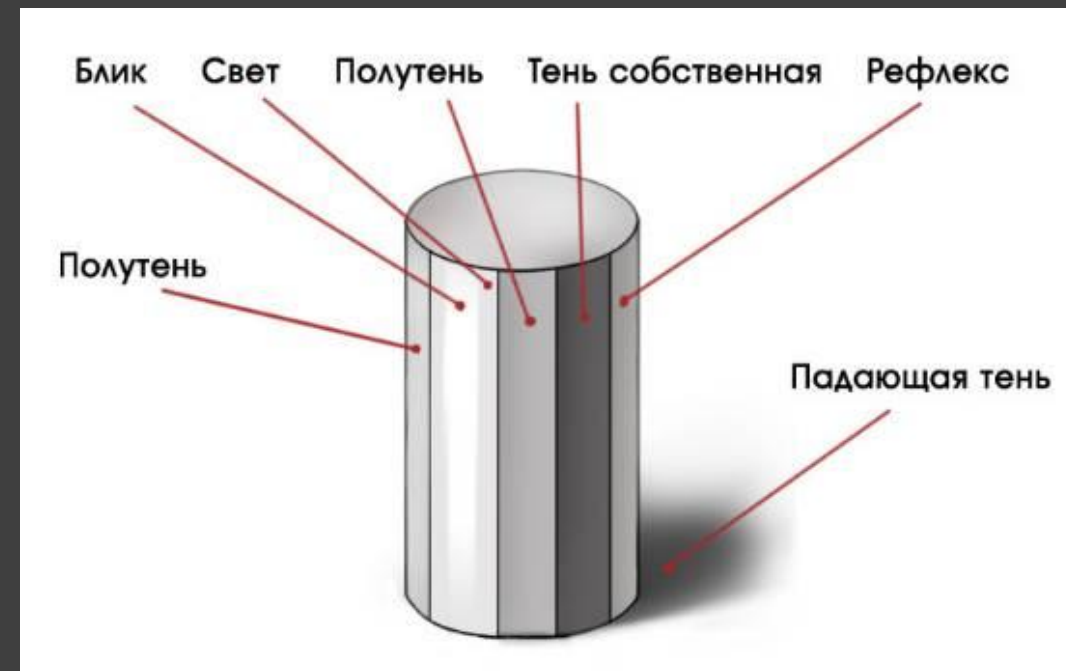


Освещение.

СВЕТ И ТЕНЬ

Правила распределения светотени:



Блик-

световое пятно на ярко освещённой выпуклой или плоской глянцевой поверхности, когда на ней имеется ещё и зеркальное отражение.

Свет- поверхность, ярко освещённая источником света.

Полутень-

слабая тень, возникающая, когда объект освещён несколькими источниками света. Она также образуется на поверхности, обращённой к источнику света под небольшим углом

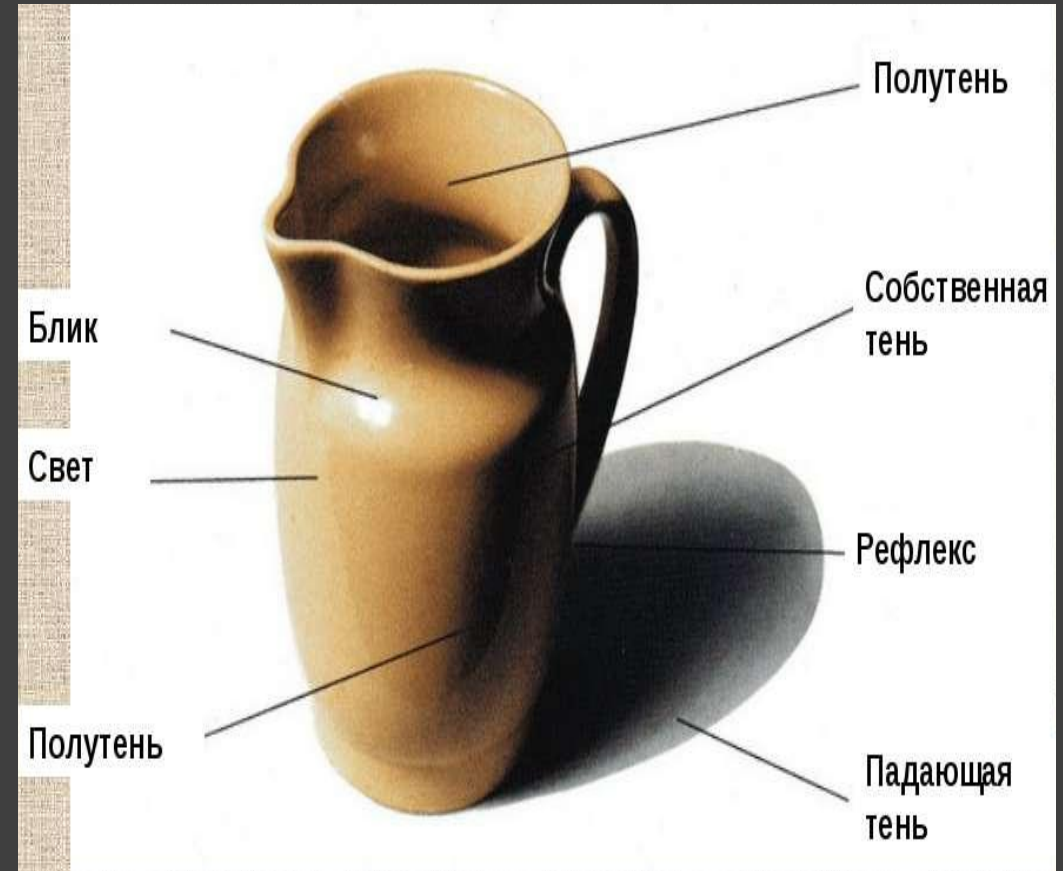
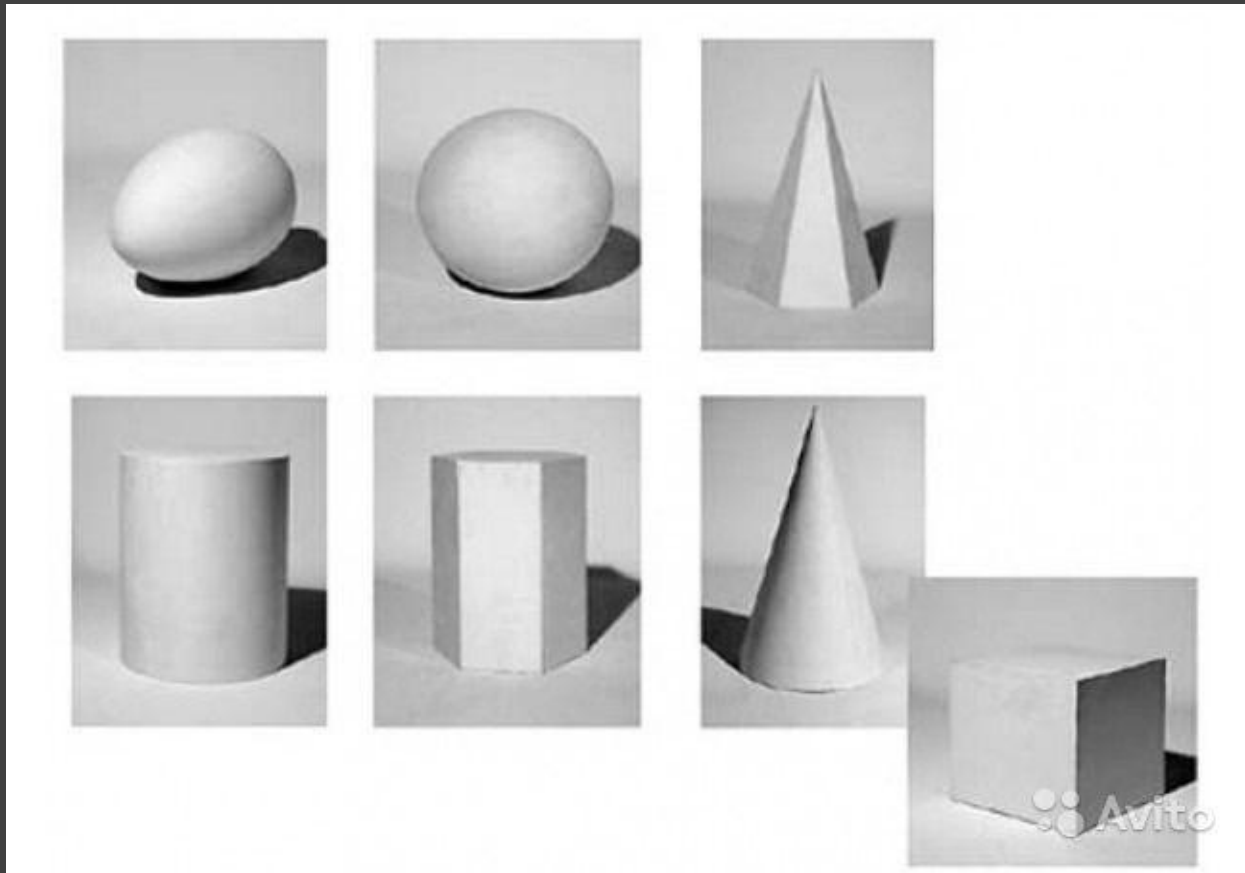
Рефлекс -

слабое светлое пятно в области тени,
образованное лучами, отражёнными от близко
лежащих объектов

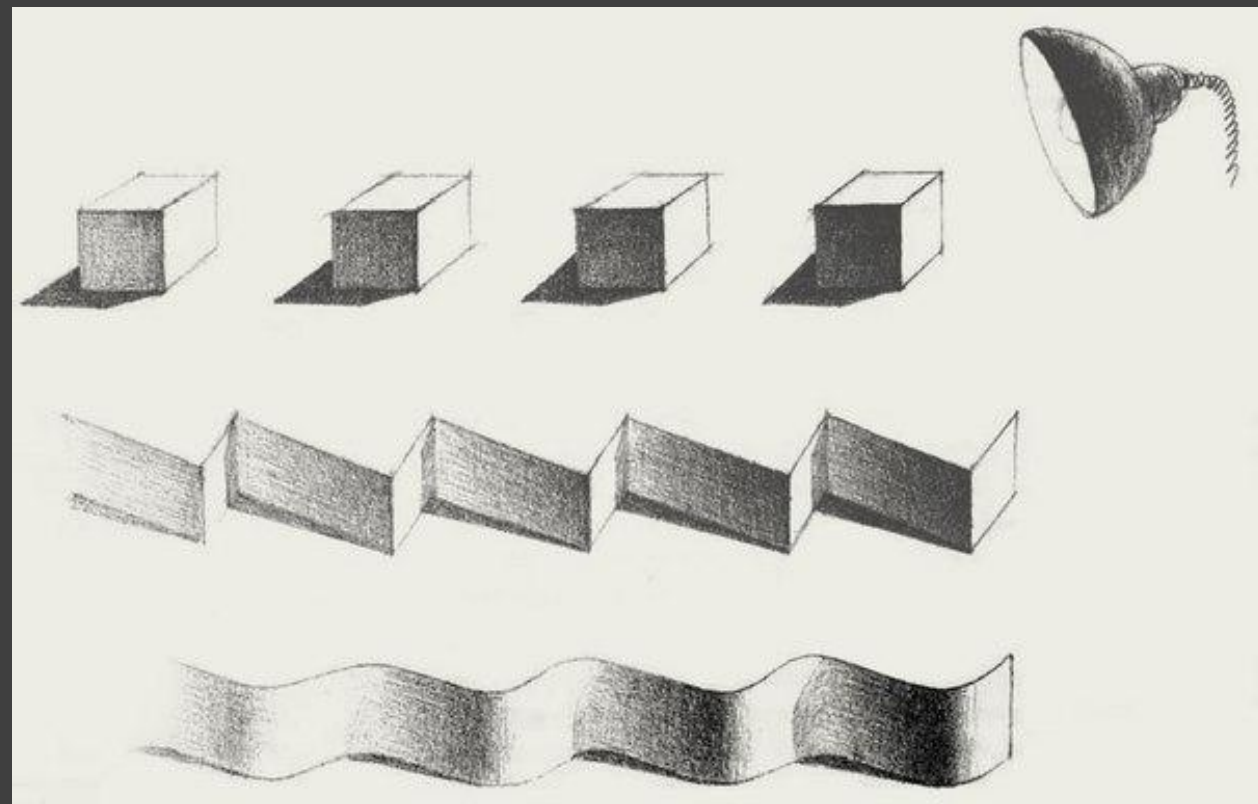
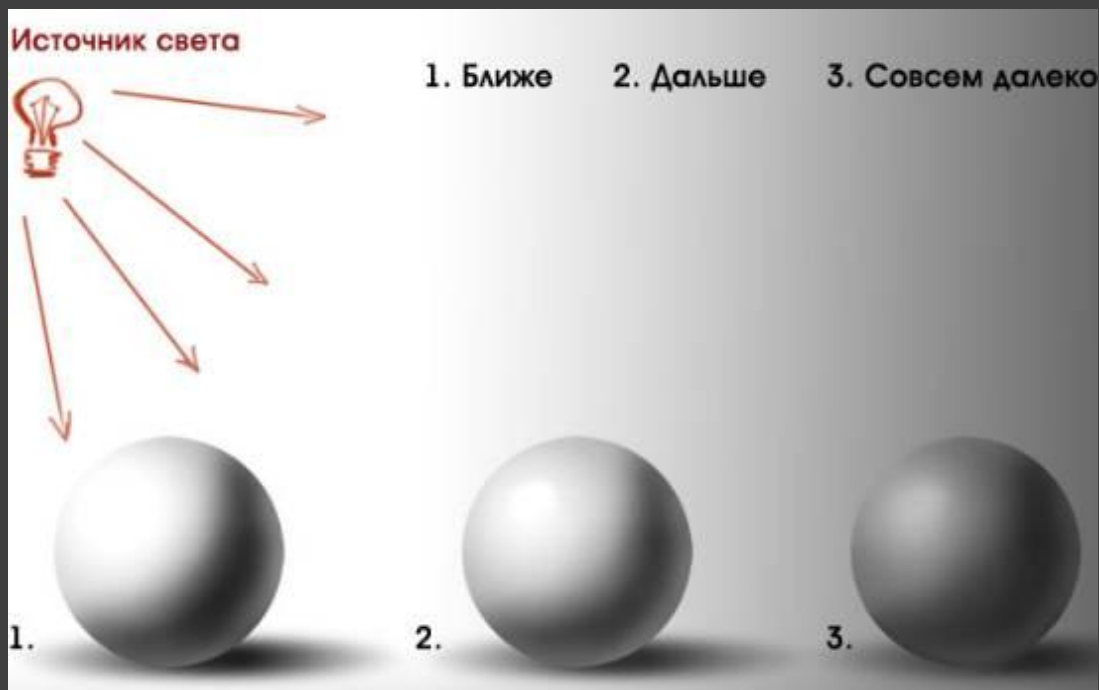
Собственная и падающая тень -

неосвещённые или слабо освещённые участки объекта. Тени на неосвещённой стороне объекта называются собственными, а отбрасываемые объектом на другие поверхности — падающими

Правила распределения светотени:



Влияние источника света:



Тип освещения:



Фронтальное



Боковое



Против света

Природа освещения:

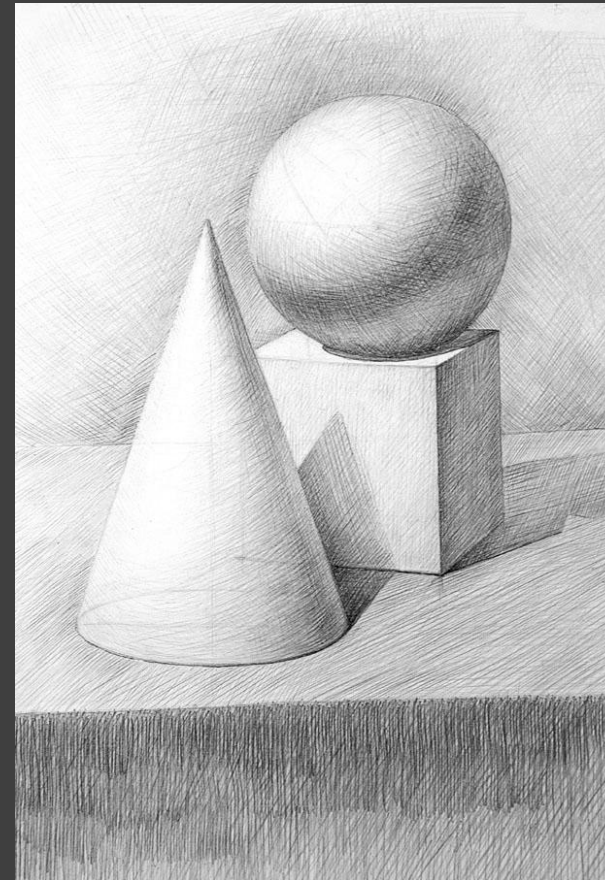
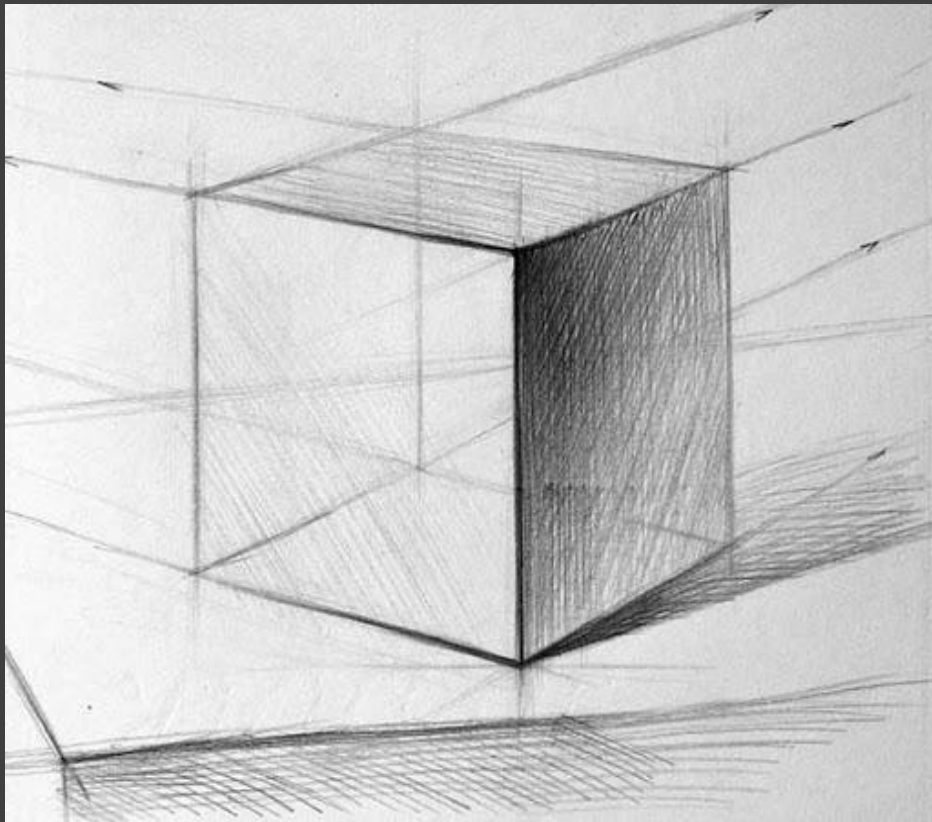


Искусственное



Естественное

Примеры работ: академический рисунок



Практическая работа:

Используя полученные знания в правилах линейной перспективы и светотени

нарисуйте простым карандашом, на формате А4, куб (пример изображения приведен ниже)

НЕ забывайте про компоновку в листе!

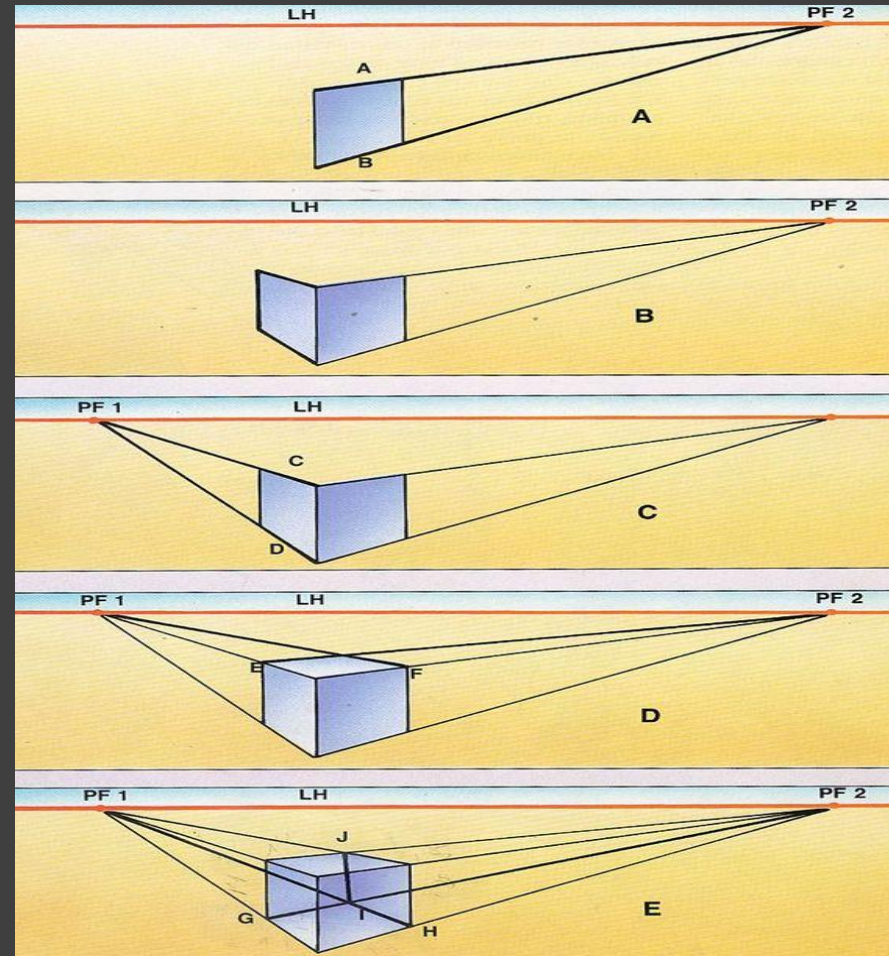
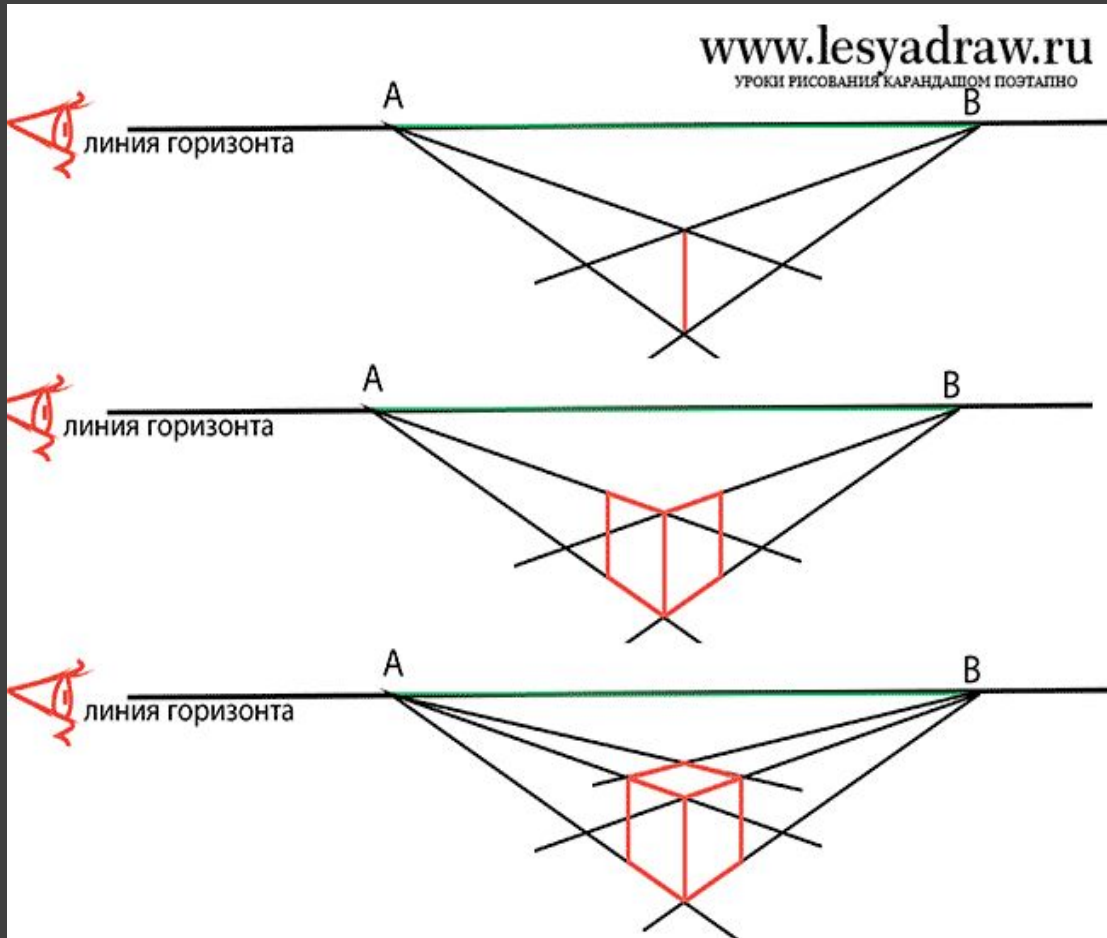
Начало работы.

1. Постройте используя правила линейной перспективы – куб.

Примеры построения (используйте любой пример более понятный Вам)

Так же можно посмотреть 6 минутное видео по построению куба ссылка

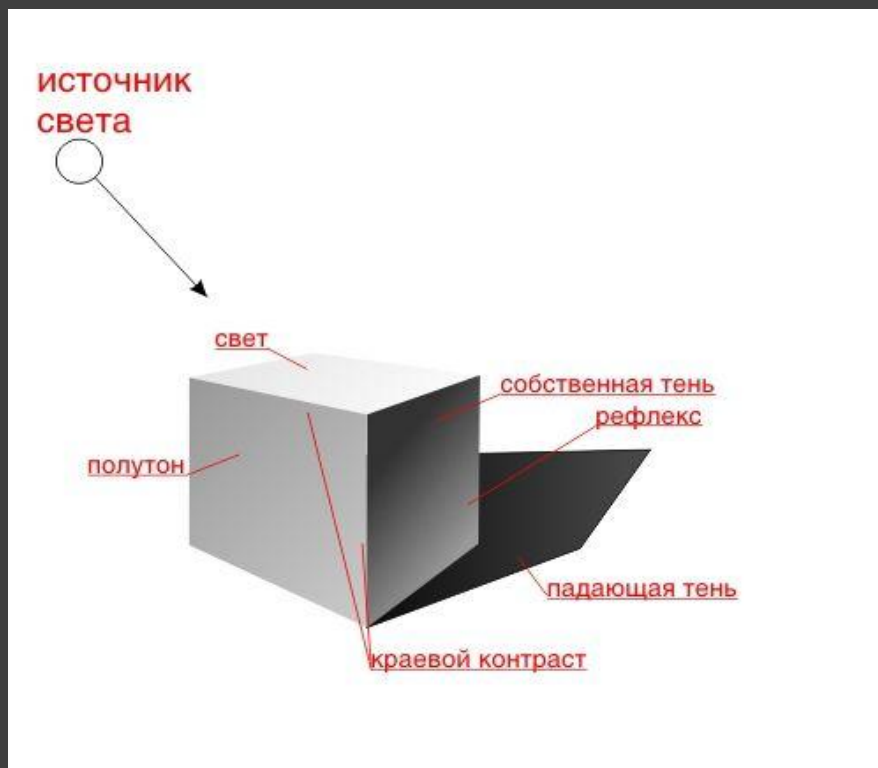
<https://www.youtube.com/watch?v=3gJU4uDOr3M>:



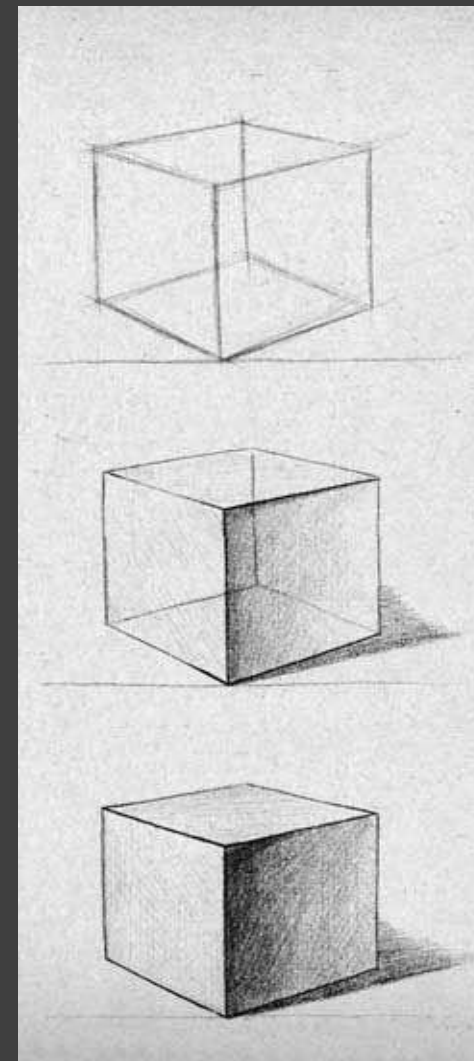
2. На построенном изображении нанесите предполагаемую светотень.

Пример :

Схематичный пример с заданным источником света.



Поэтапное нанесение светотени.



В Вашей работе (на кубе) источник света –расположение светотени задается Вами самостоятельно, по Вашему желанию!

Творческих успехов!

