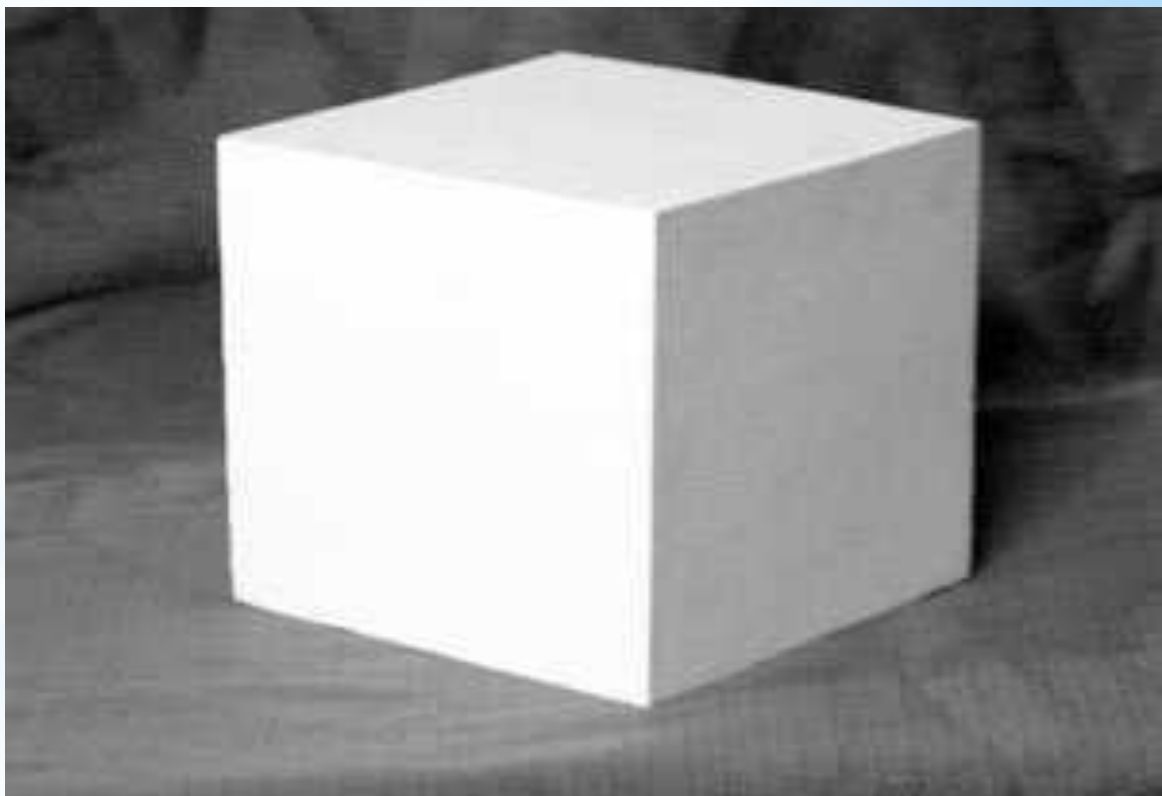
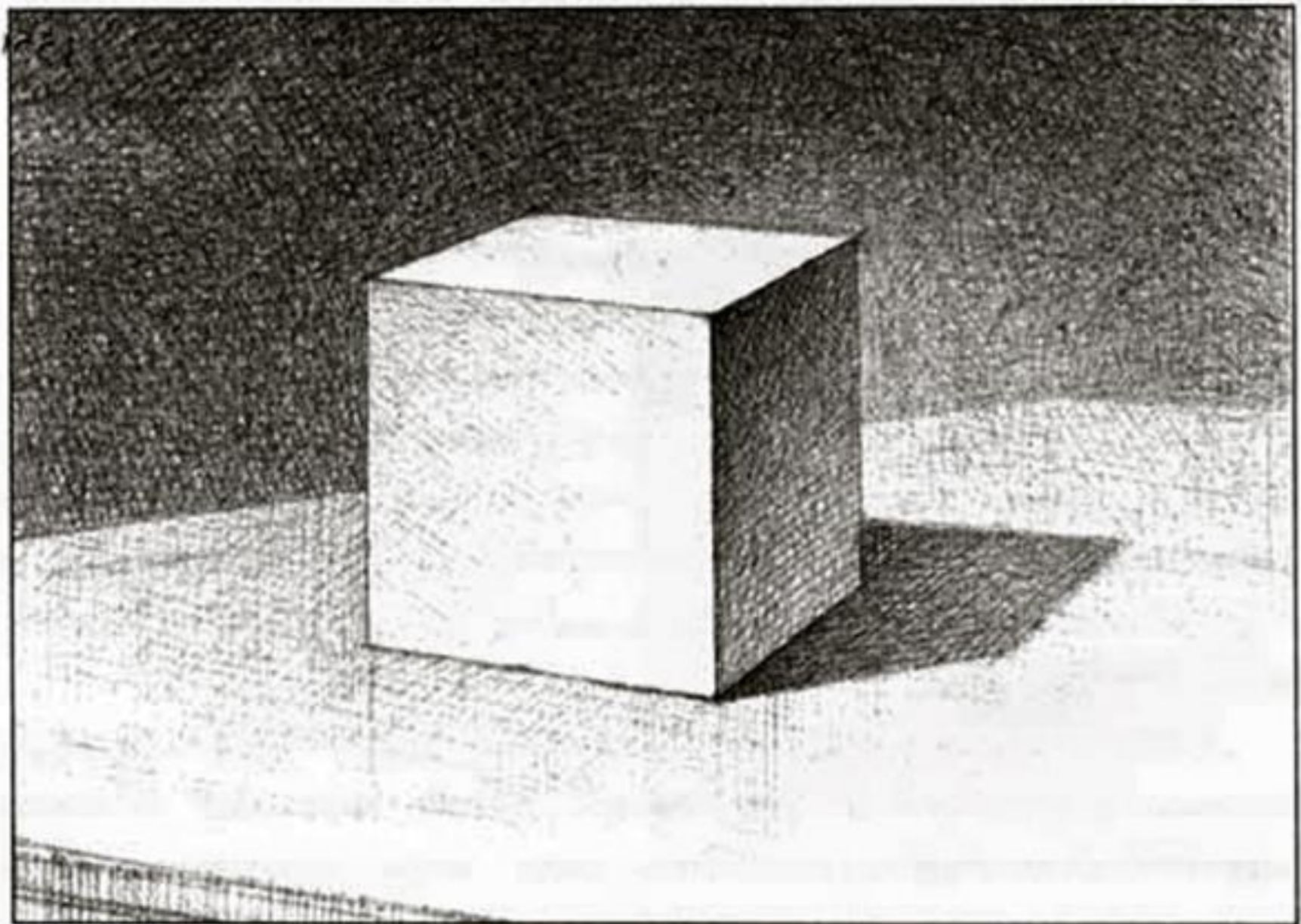


ИЗО-студия

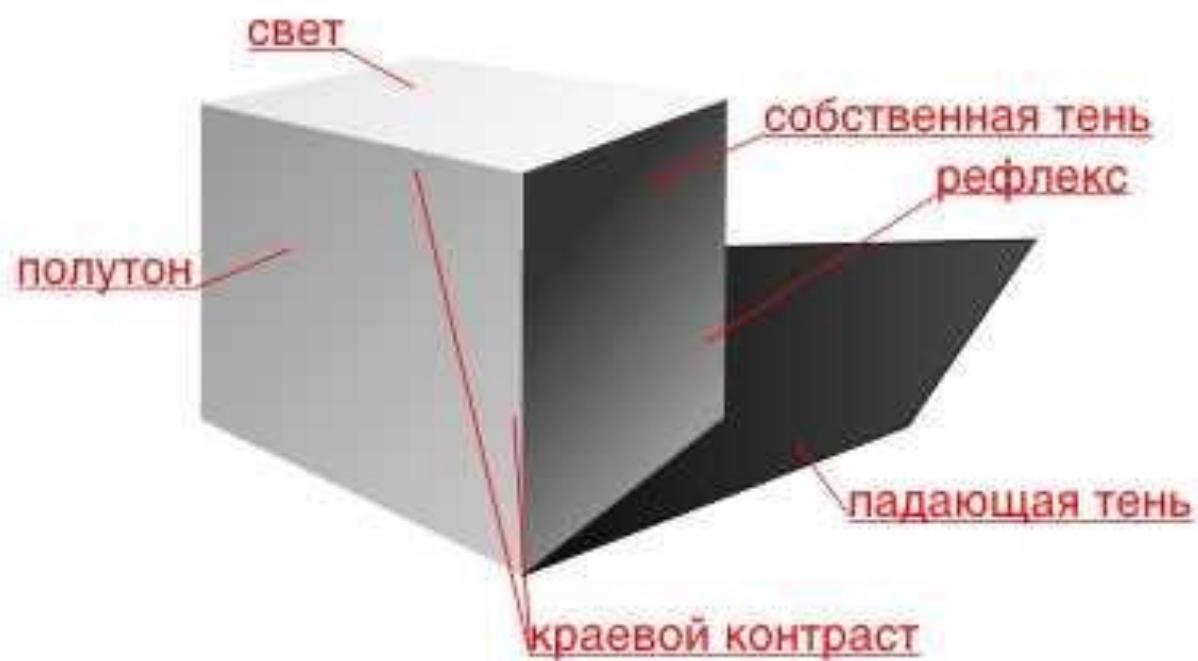


**Куб.**  
**Рисунок**  
**карандашом**



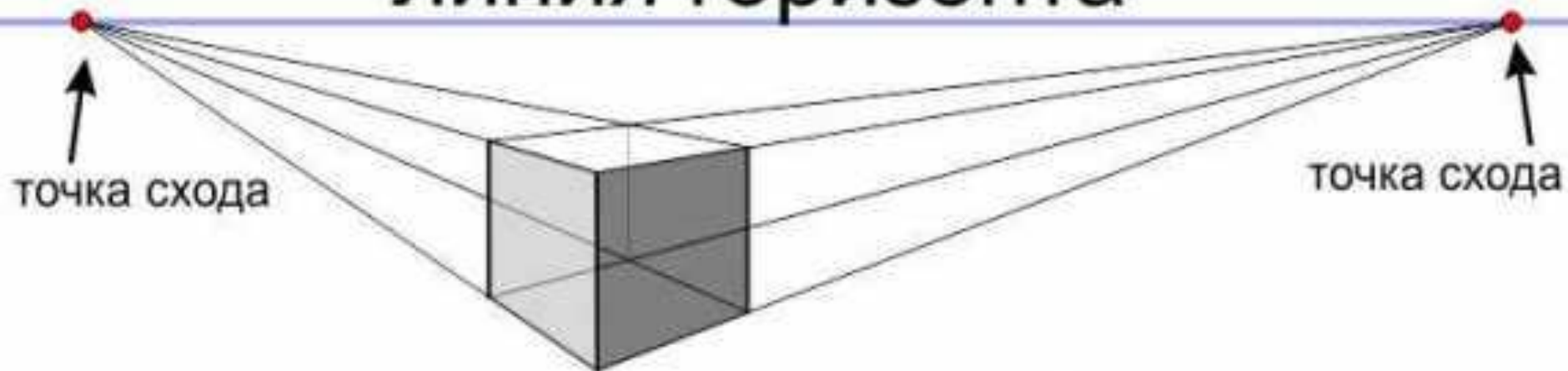


ИСТОЧНИК  
света



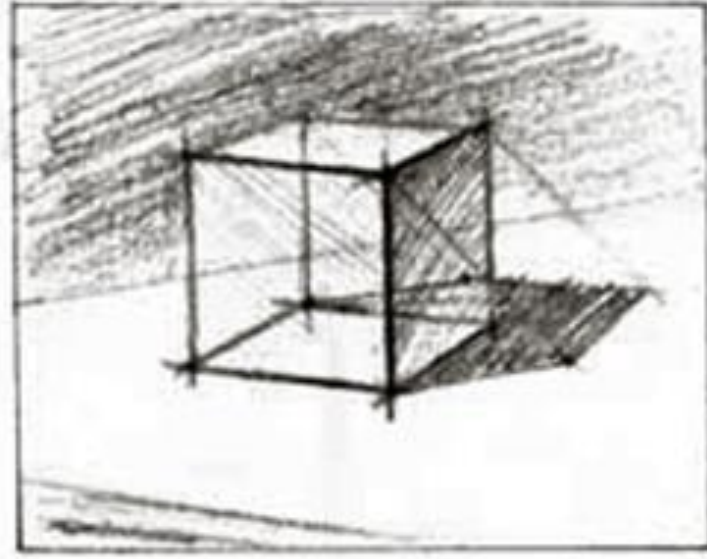
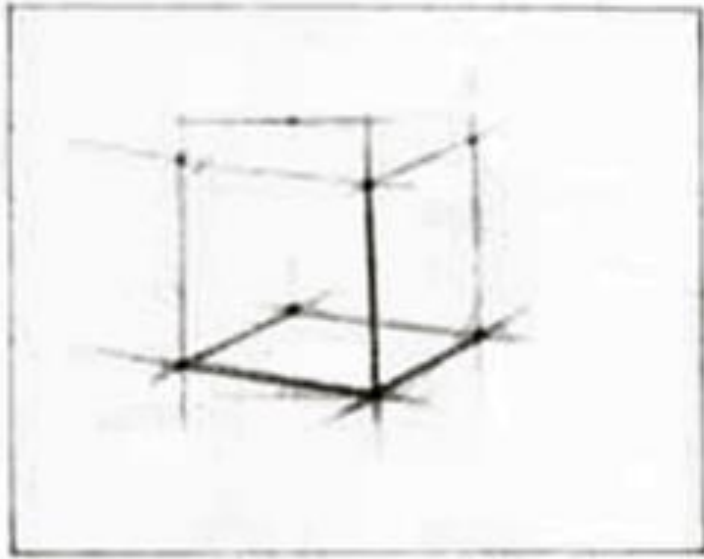
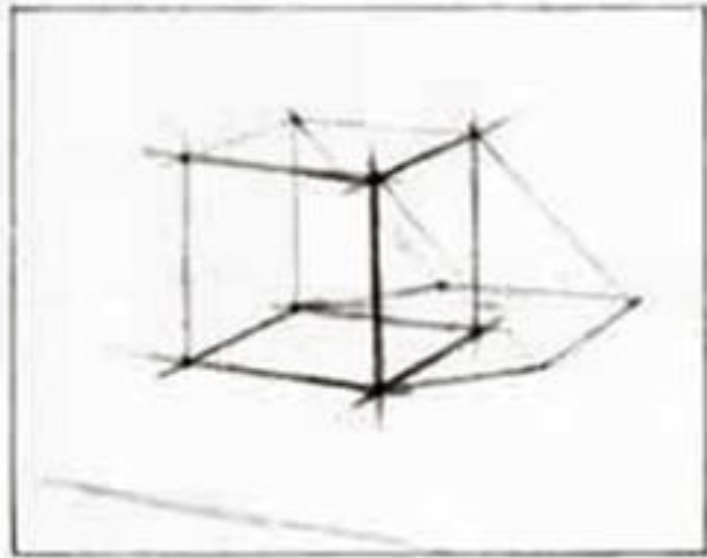
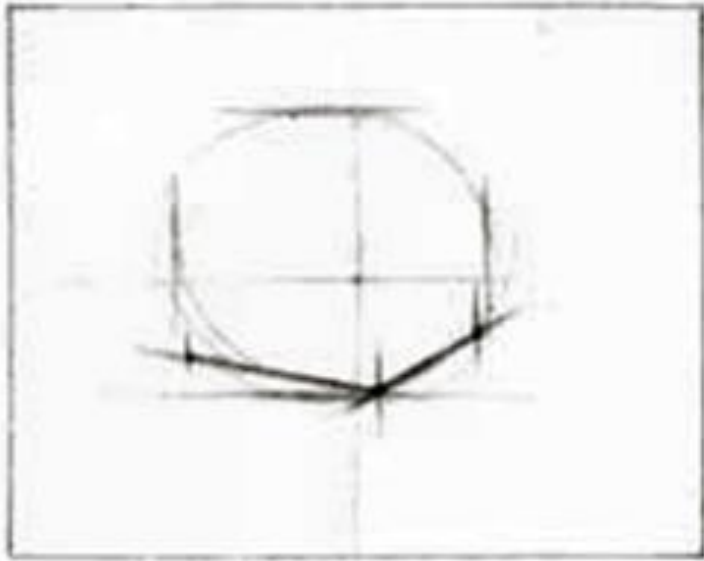


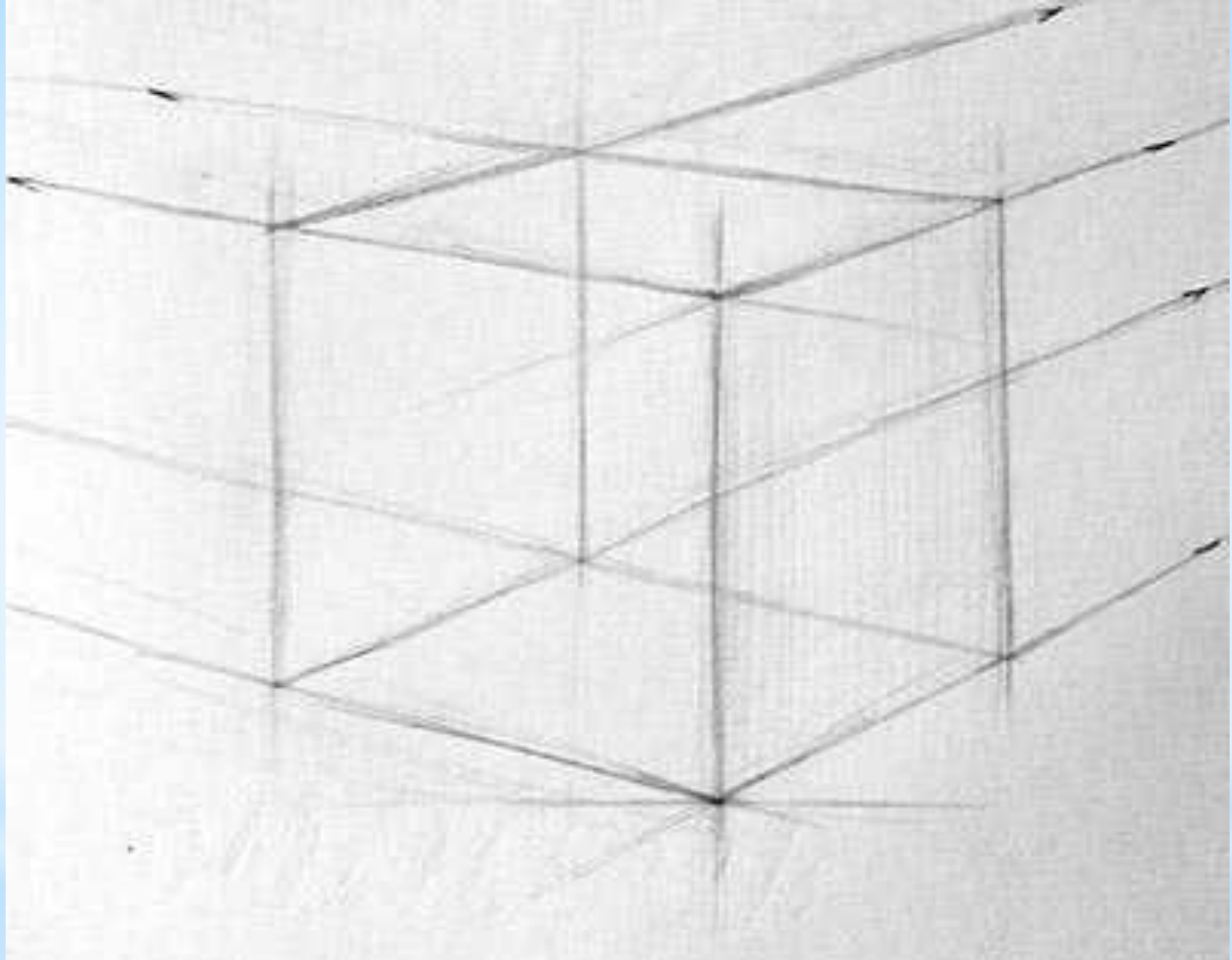
# линия горизонта



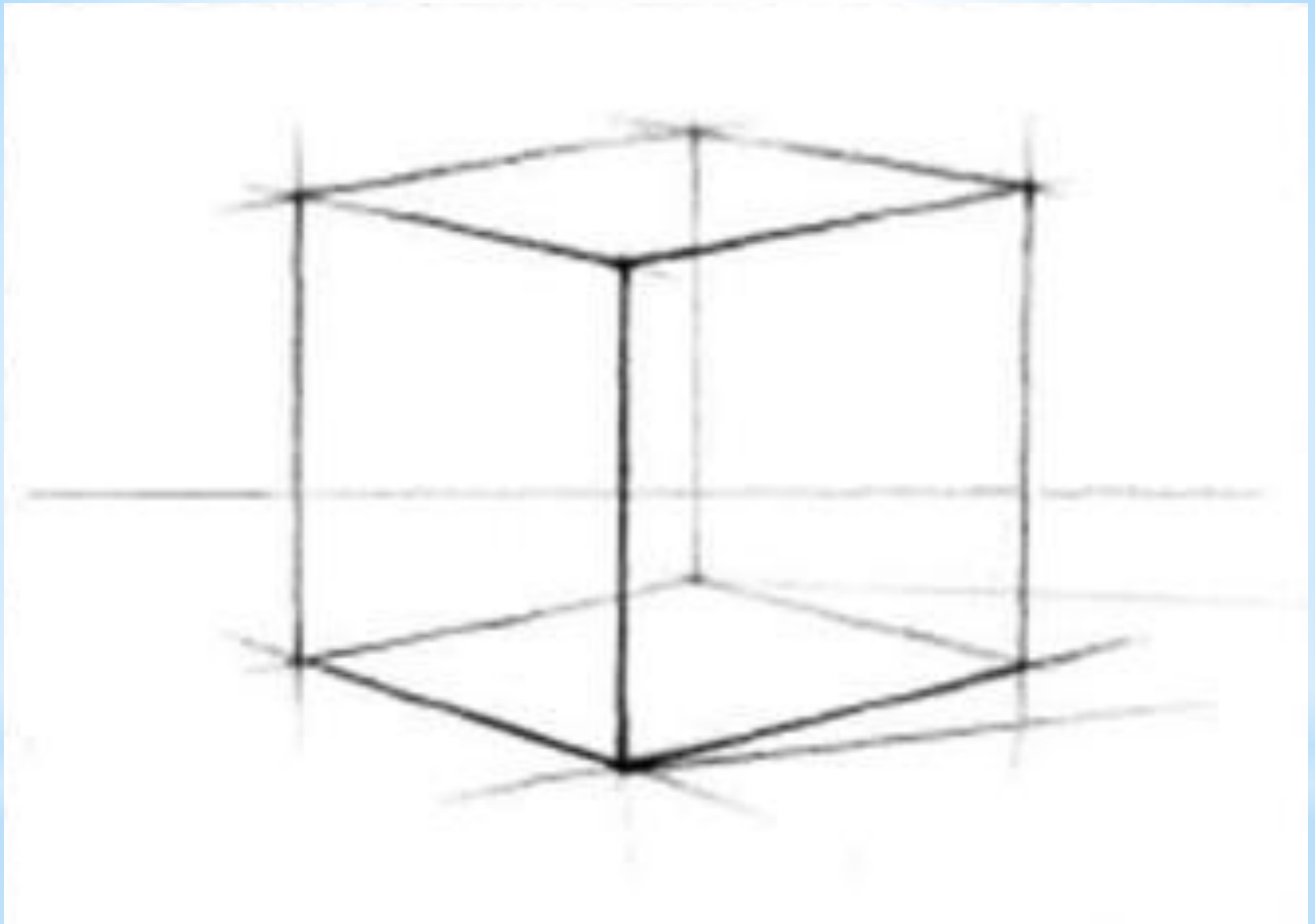
точка схода

точка схода

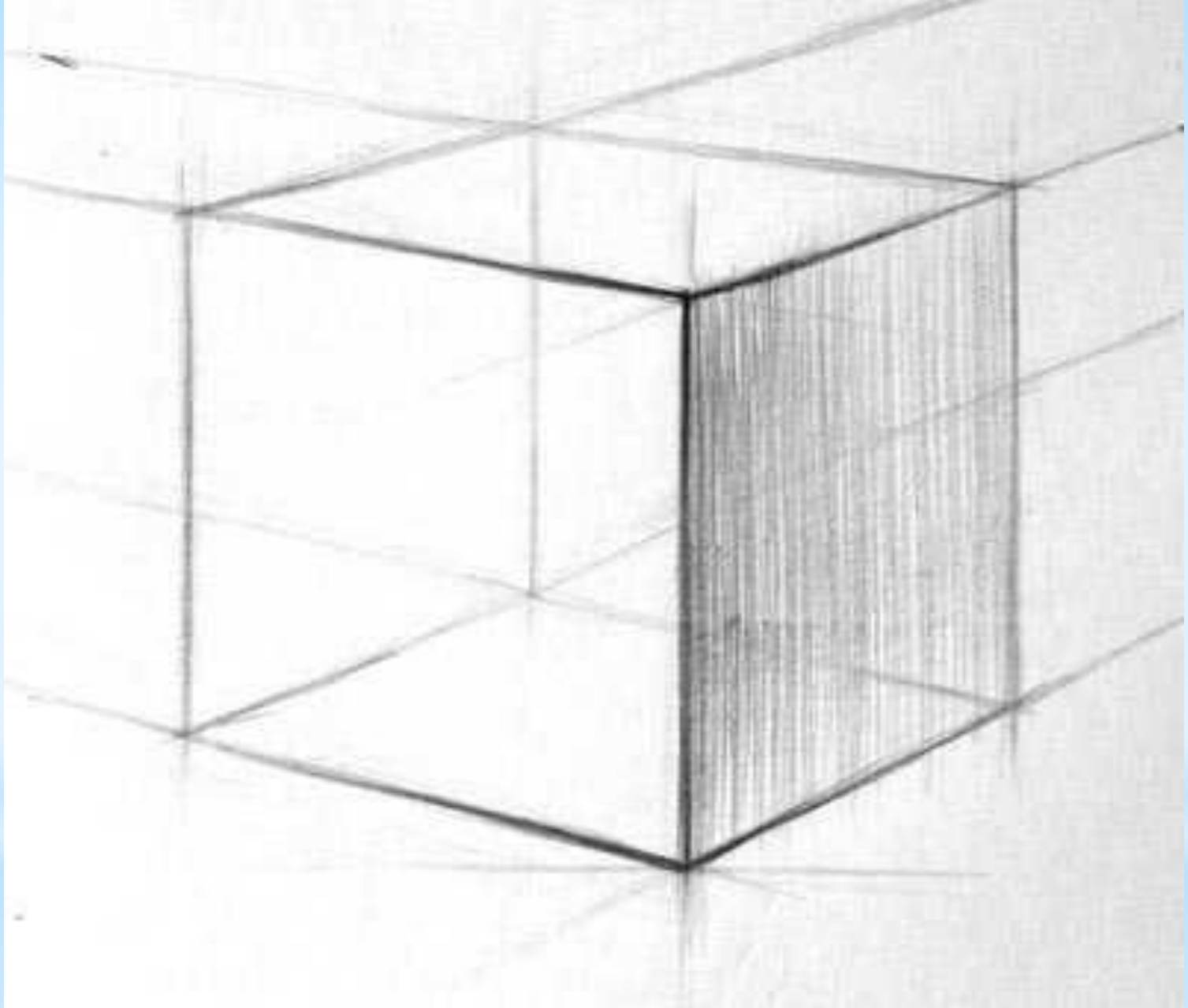




У нашего куба имеется четыре ребра, которые смотрят направо и столько же ребер налево. Все четыре линии ребер, которые уходят влево, при их продолжении, сокращаются в одной точке схода слева, а все линии, которые уходят вправо — сходятся справа.

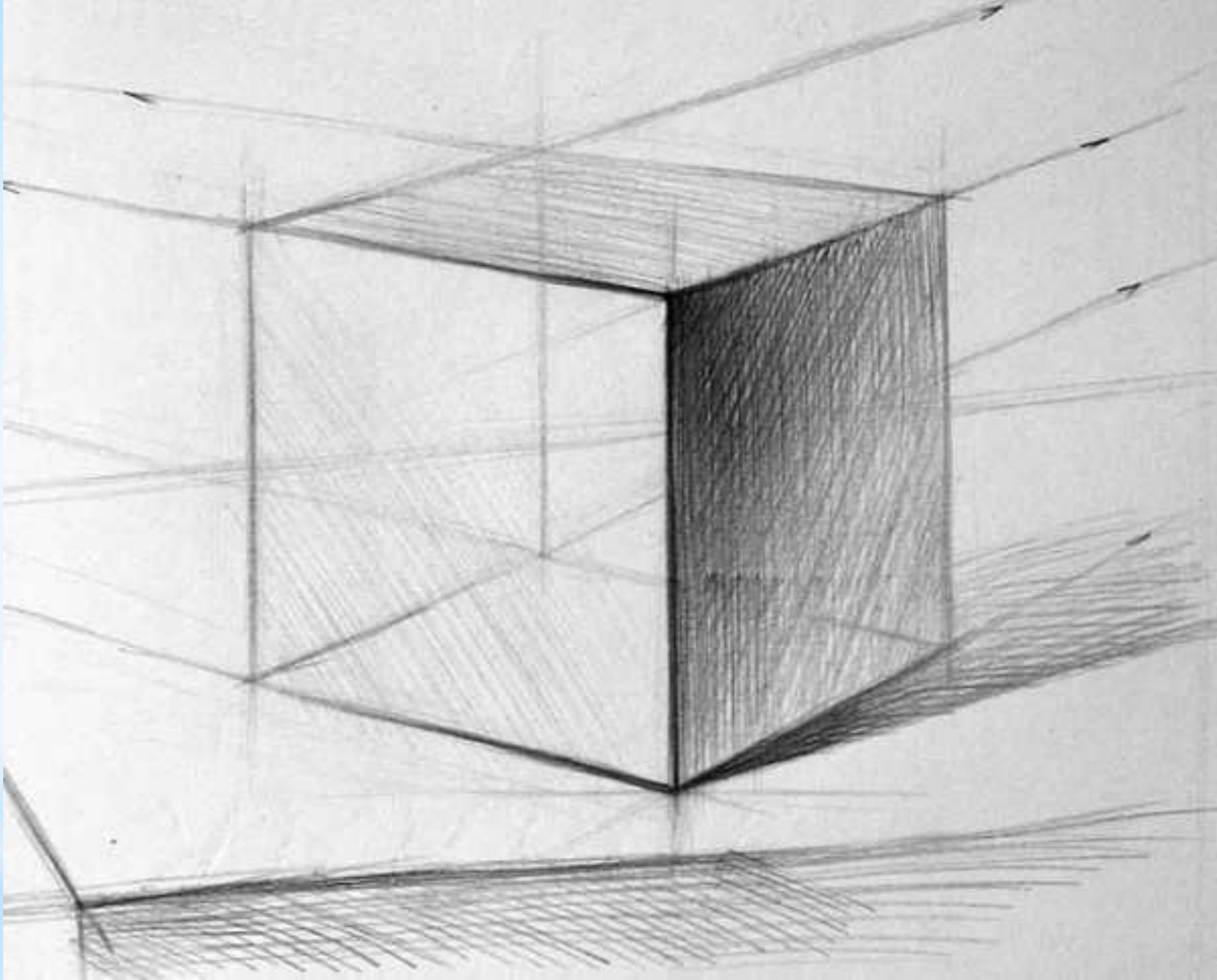


Как только, вы закончили с построением, выделите ближние к себе линии. Если линия темная — будет казаться, что она ближе. Зная это, можно передать пространство и объем.

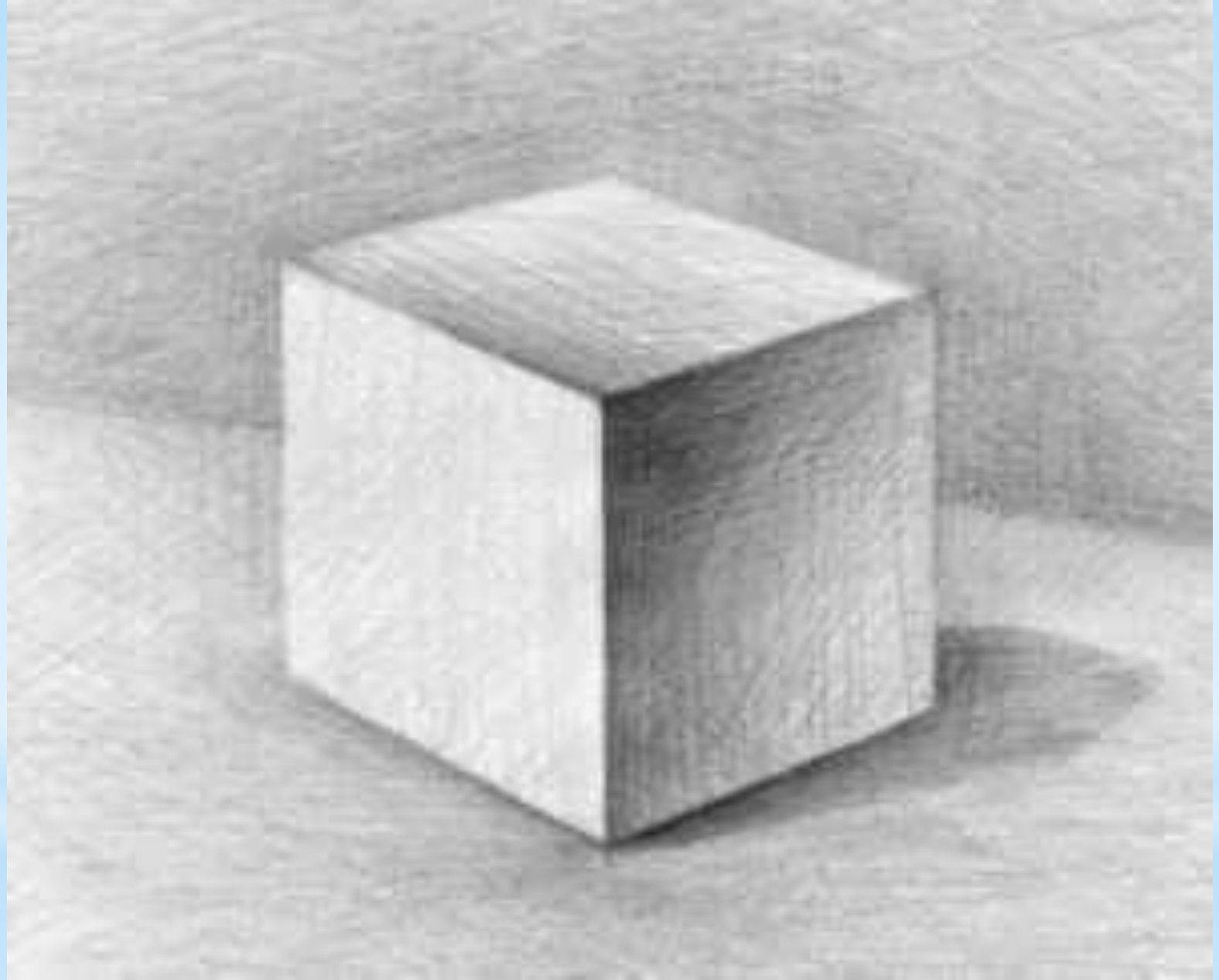


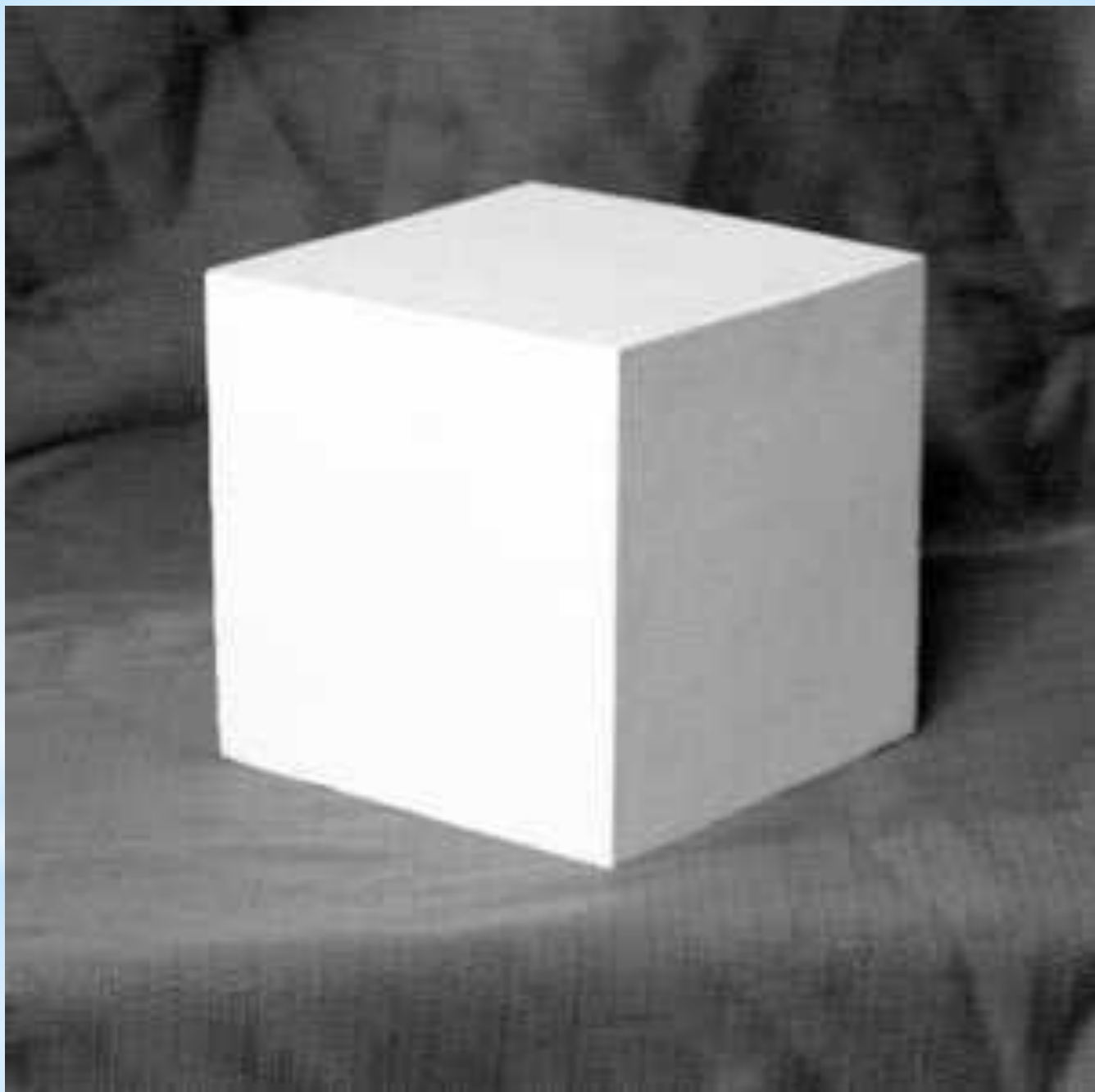
Главная задача штриховки — передать объем предметов. К штриховке нельзя приступать, если рисунок выполнен неправильно.

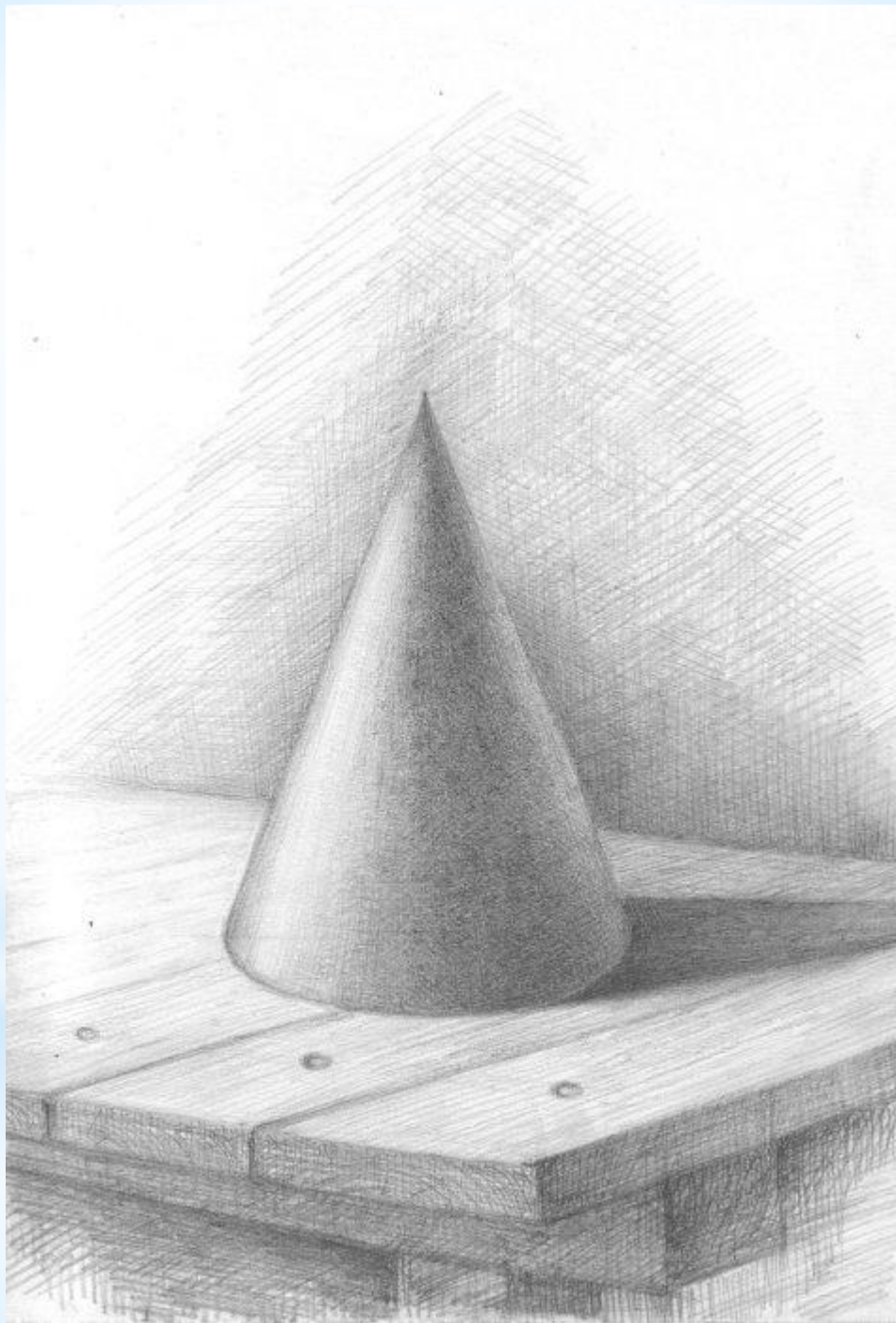


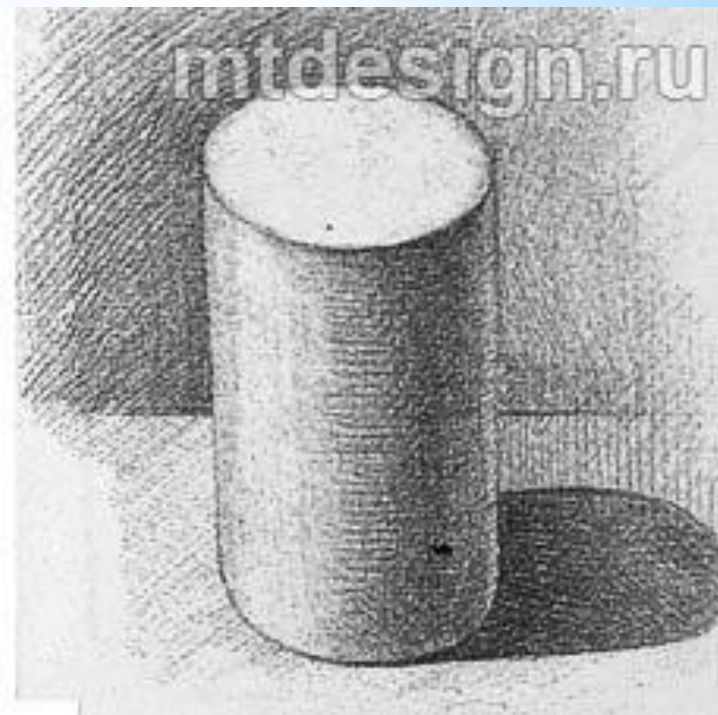
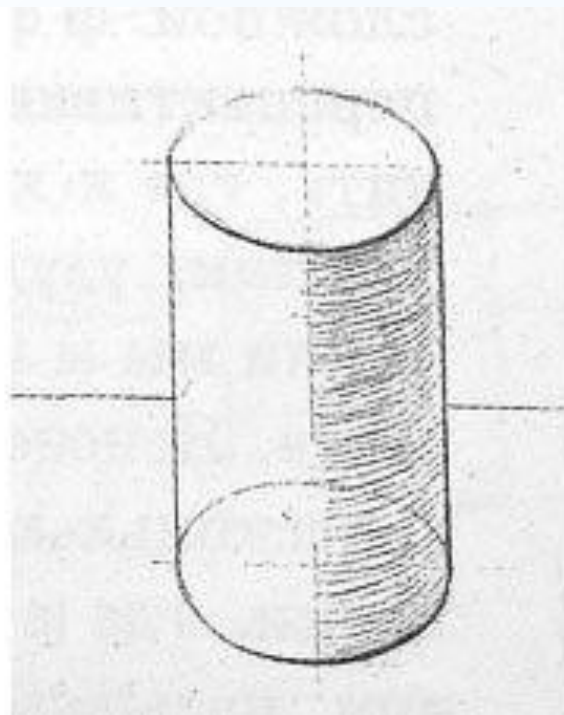
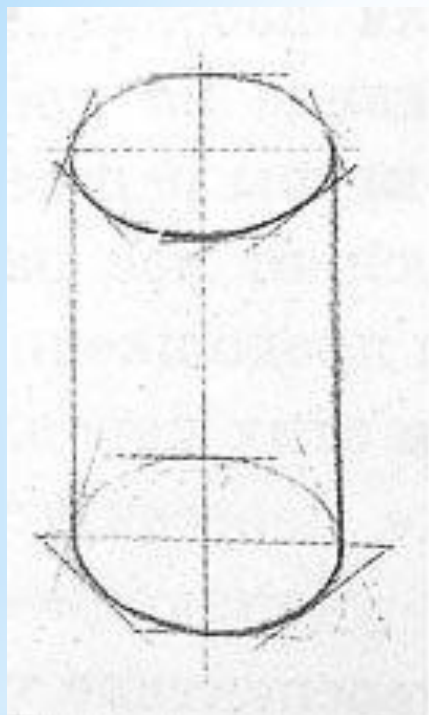


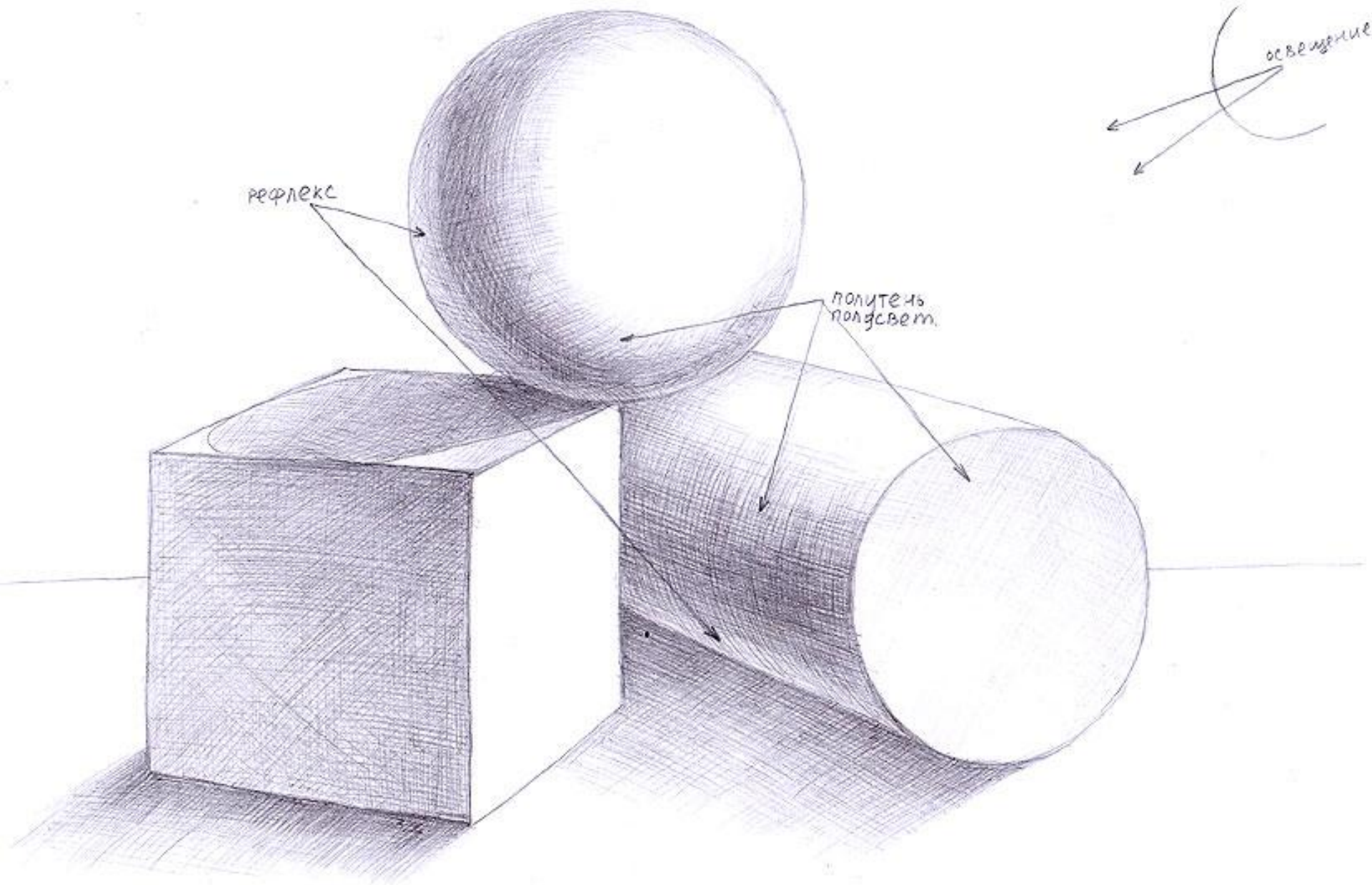
Не стоит забывать про тень от куба, которая расположена на плоскости, на которой он находится. Падающая тень на порядок темнее тени собственной. Плюс она граничит с рефлексом от освещенной плоскости

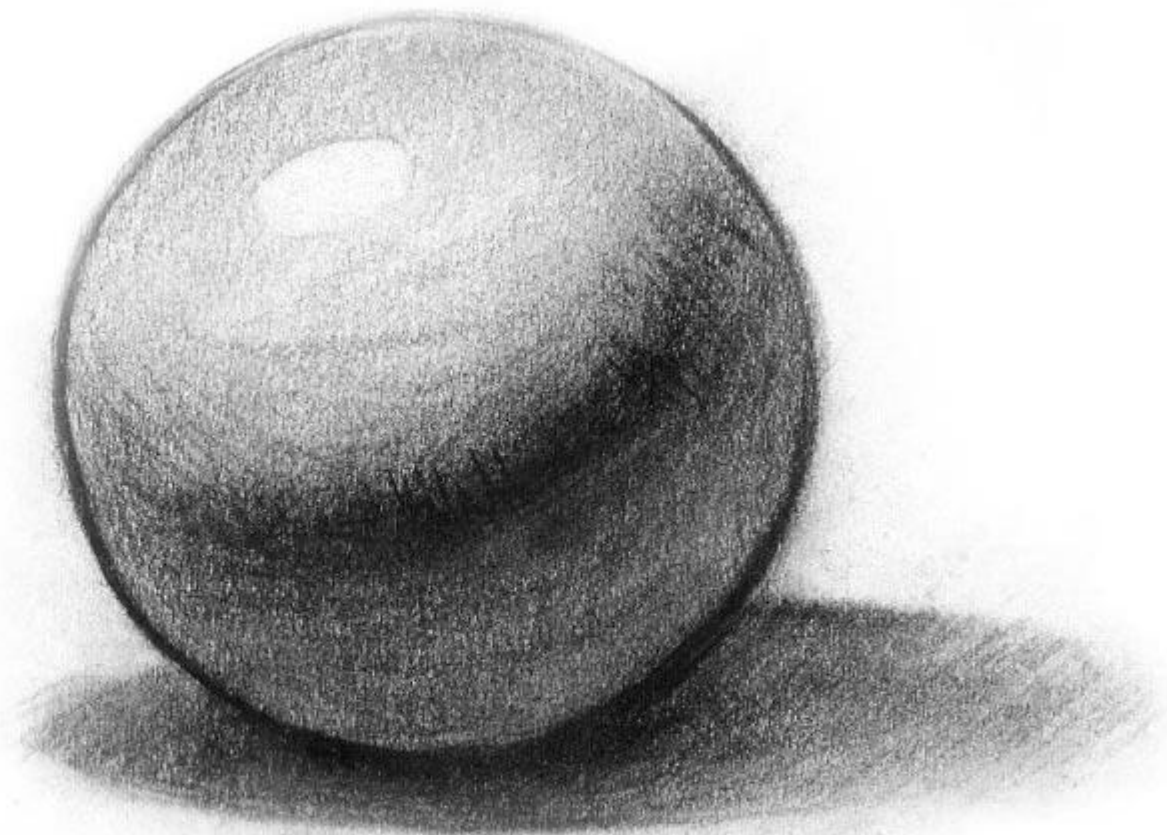




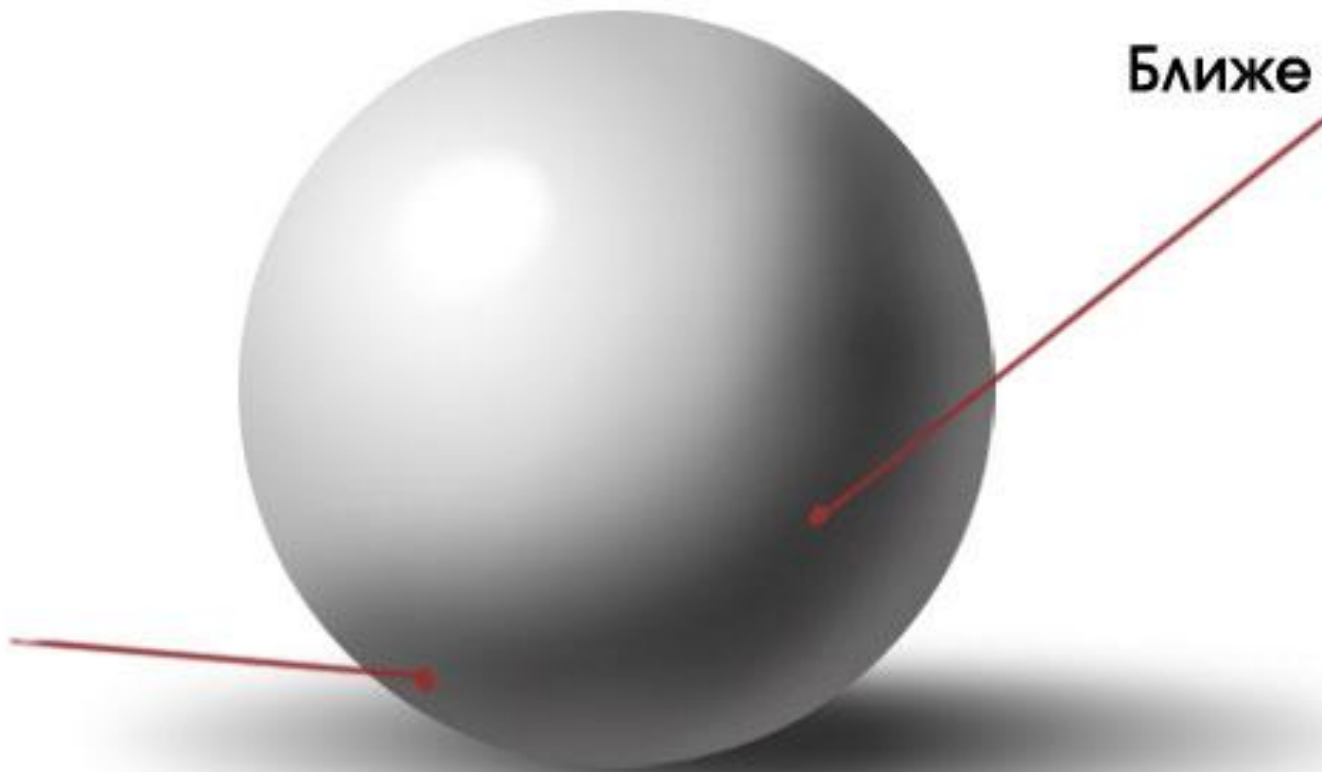








Дальше  
от нас



Ближе к нам



**ИСТОЧНИК СВЕТА**



**свет**

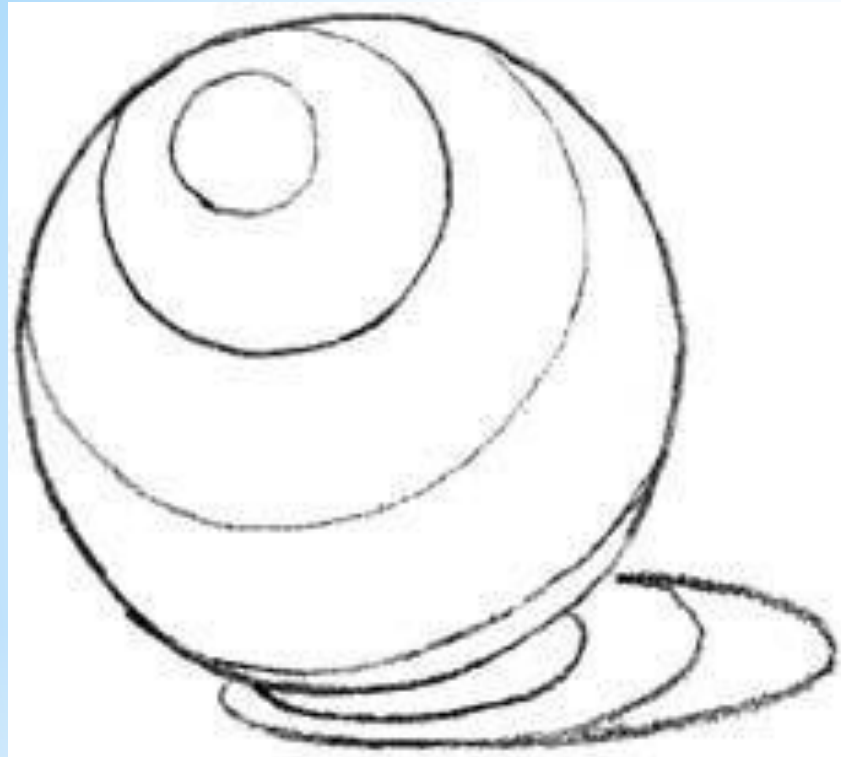


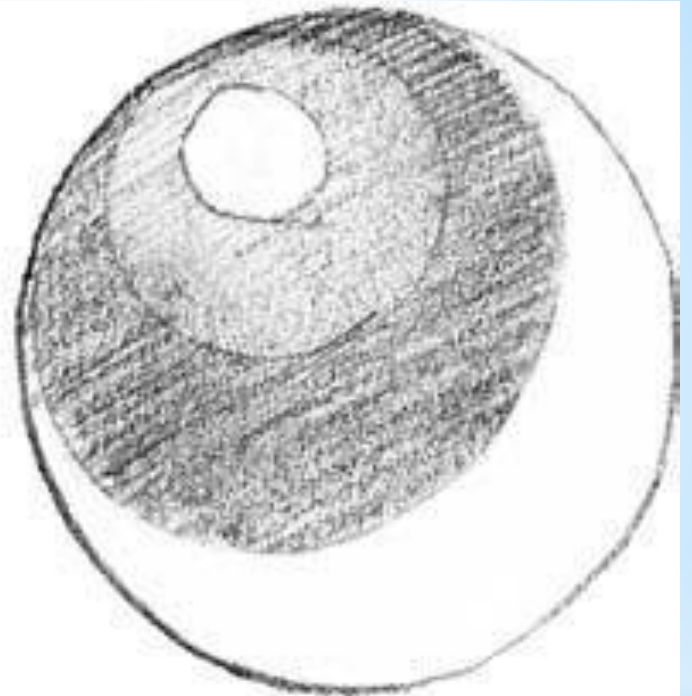
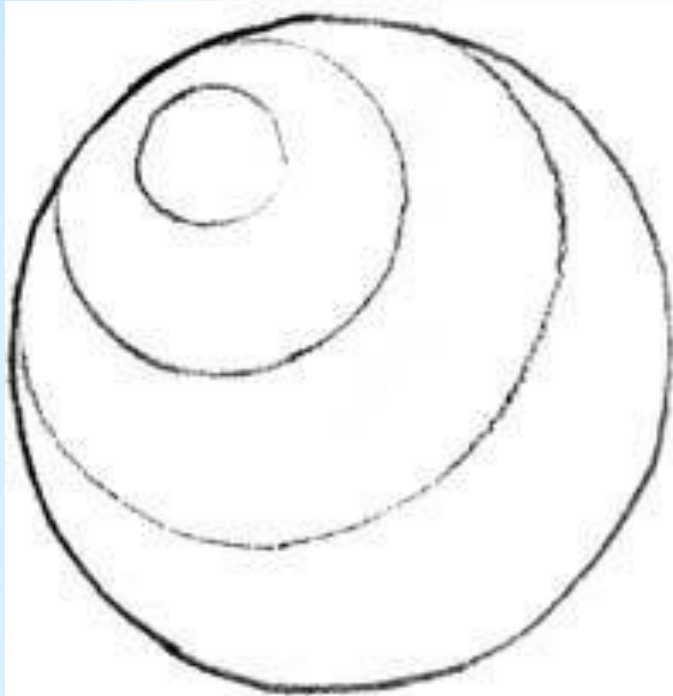
**полутон**

**собственная  
тень**

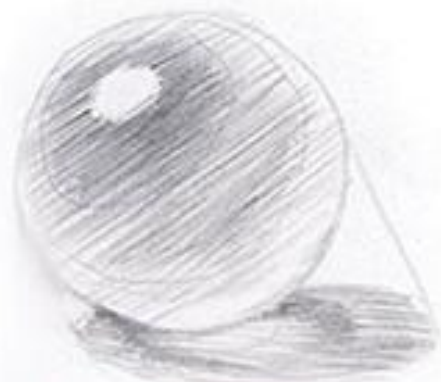
**рефлекс**

**падающая тень**





2 этап



На 2 этапе  
покрываем  
нужными по  
тону пятнами

3 этап



На 3 этапе  
растираем  
пятна  
растушкой

2 этап



На 2 этапе  
покрываем  
нужными по  
тону пятнами

3 этап



На 3 этапе  
растираем  
пятна  
растушкой

