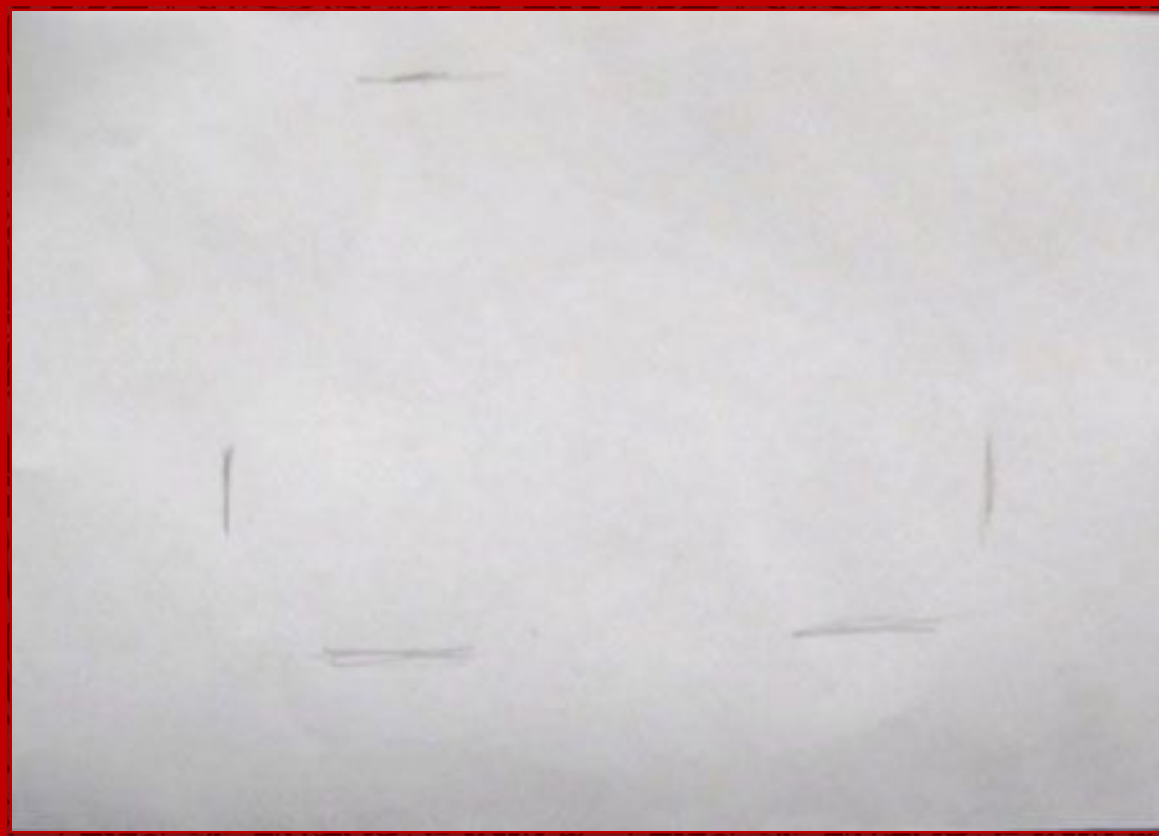


Рисование с натуры натюрморта из геометрических тел (куба, цилиндра, конуса)



Подготовила
педагог –организатор Мальцева М.С.

- Начинаем рисунок группы геометрических тел с обобщённого наброска всей группы без выделения отдельных предметов.
- Вначале короткими отрезками определяют конечные точки группы тел по горизонтали и по вертикали.

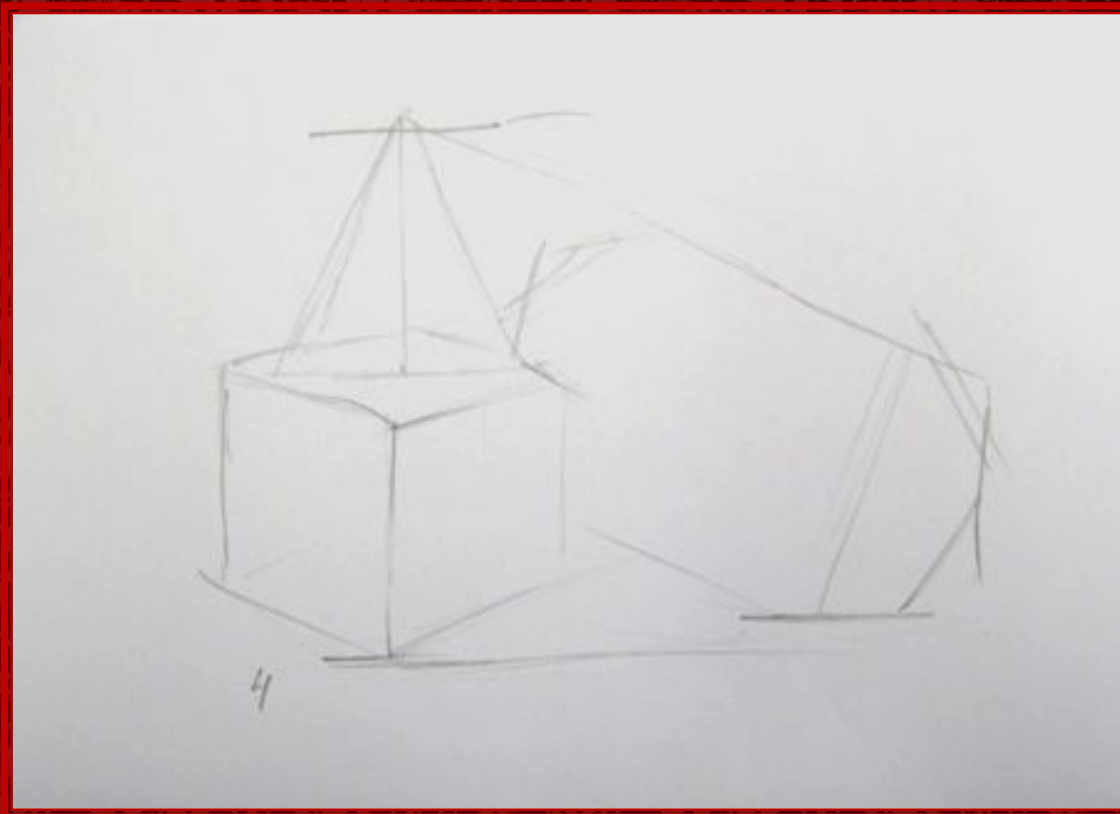


Затем они соединяются в своеобразную геометрическую фигуру, очерчивающую основные границы всей группы



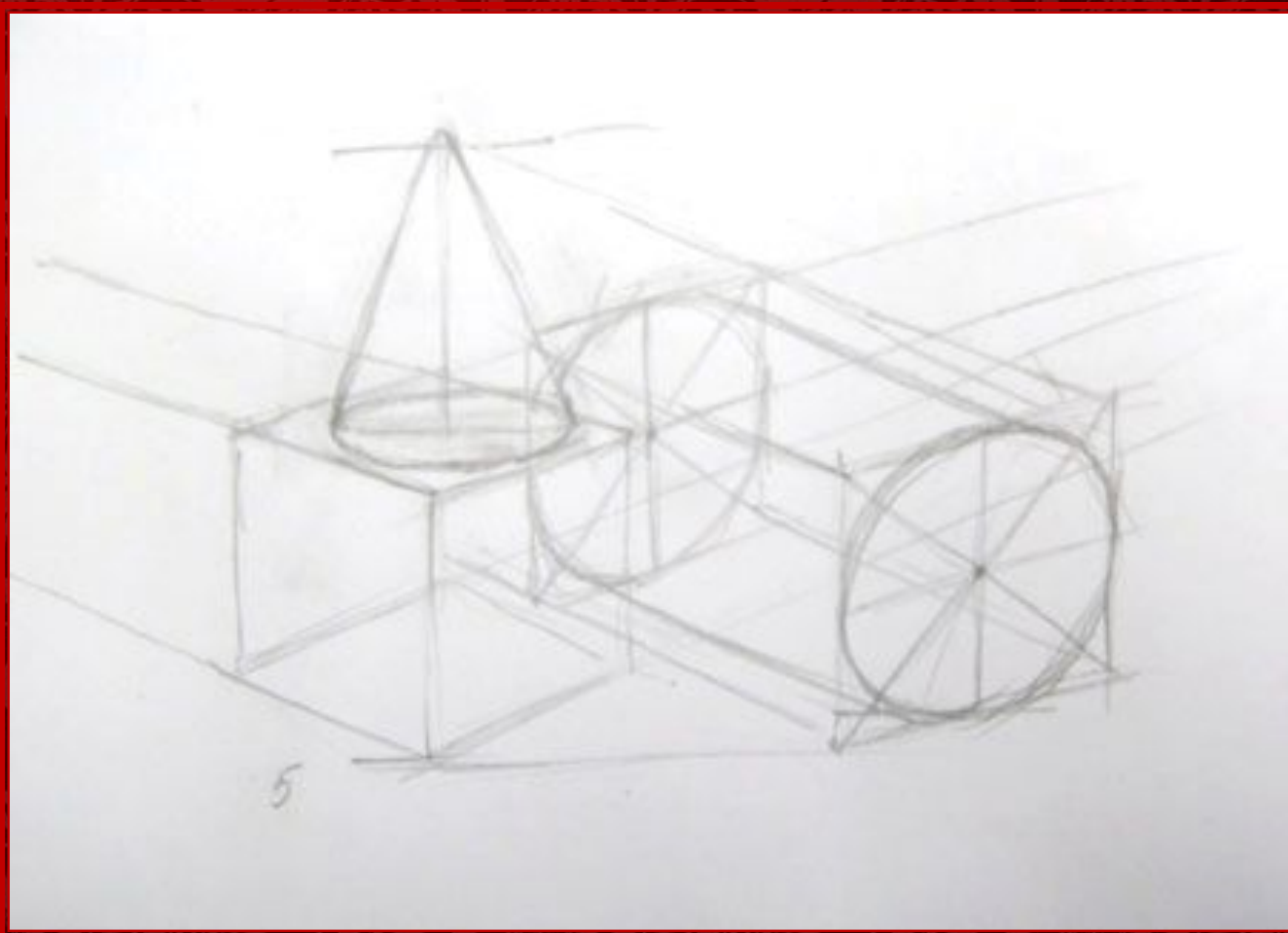
Первые карандашные засечки (линии) определяют и композиционное расположение рисунка всей группы, и её пространственное расположение, т. е. лист для рисования располагается горизонтально или вертикально. 2-й этап. Прорисовка линиями общих размеров и очертаний каждого геометрического тела.

- Сравнить объёмные отношения одного тела по отношению к другому, уточняются пропорции тел по высоте, ширине.



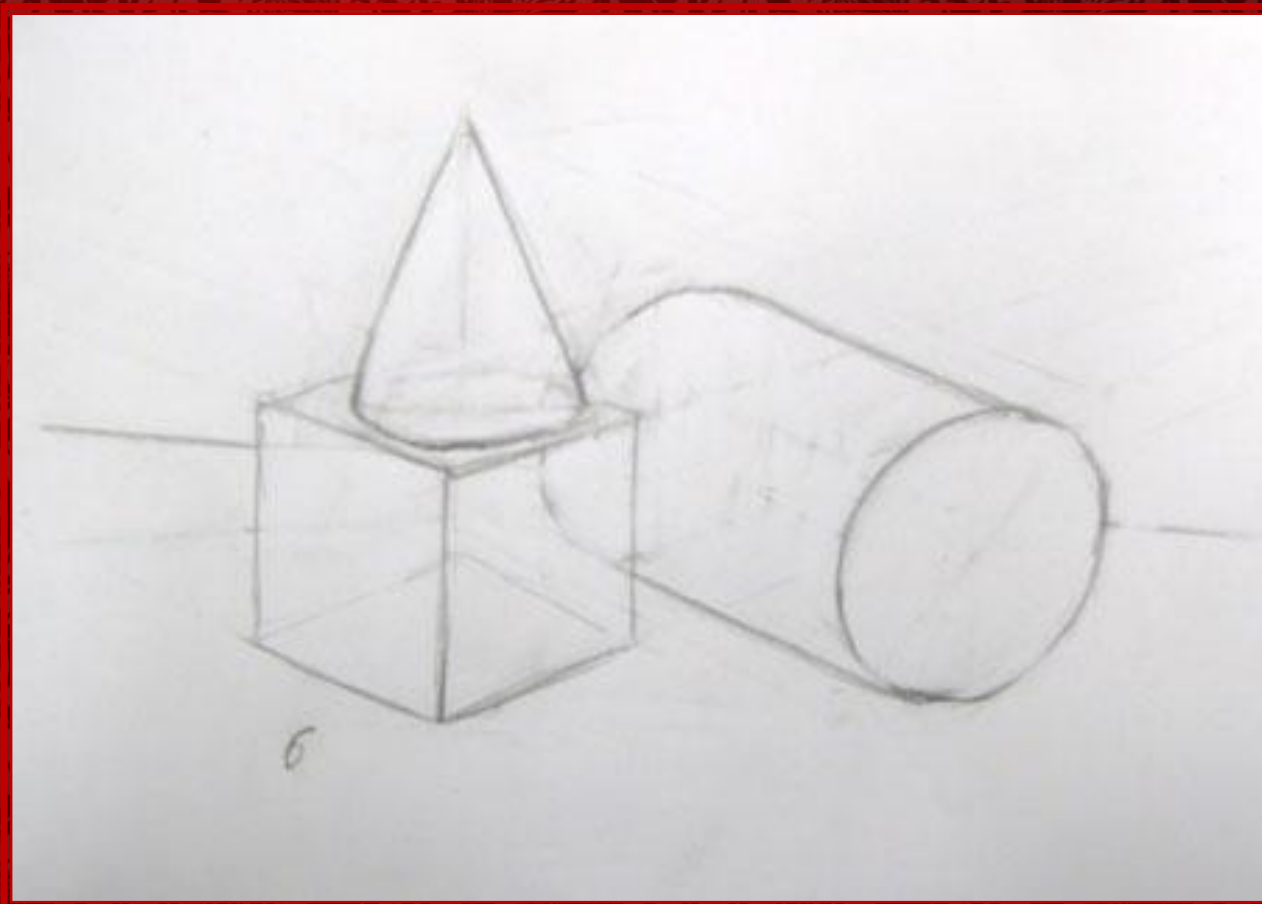
- Определить уровень горизонта (он находится на уровне глаз) и уровень перспективного сокращения плоскости, на которой расположена изображаемая группа предметов. Отсюда зависят пространственные отношения между предметами, степень перспективного сокращения их плоскостей (оснований, боковых граней), углы расположения ближайших задних граней.

Все предметы изображаются, как будто они прозрачны или сделаны из проволоки. Для этого прорисовываются и те грани и рёбра, которые невидны в натуре. Проверить нижнее основание куба и нижнее основание описанной вокруг цилиндра призмы, чтобы не было проникновения куба в цилиндр.



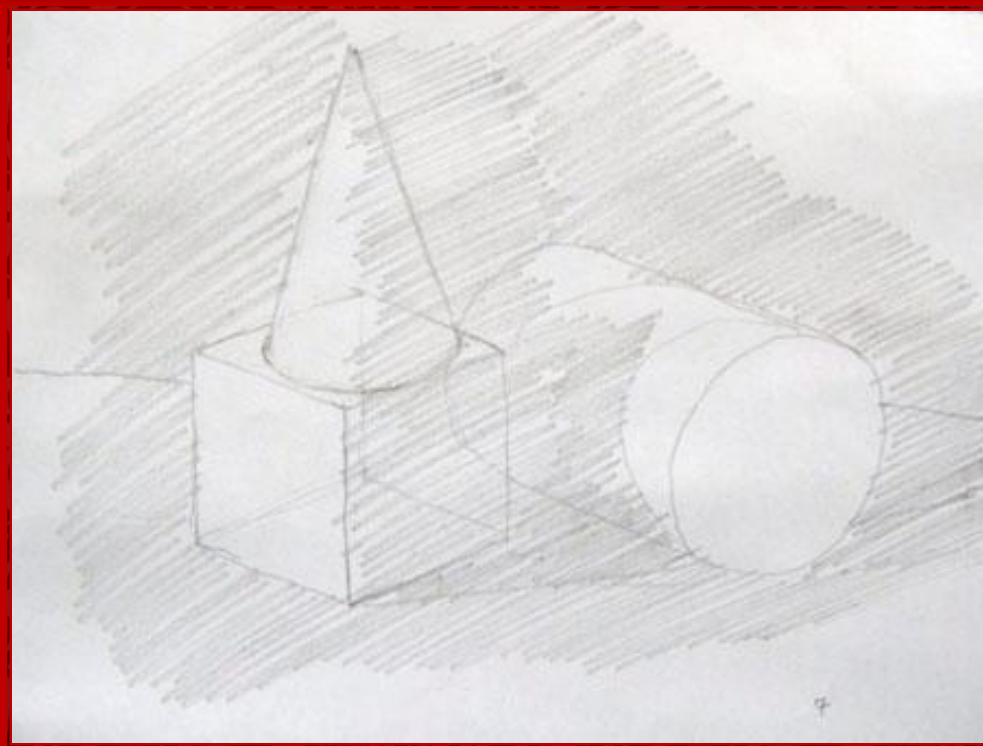
Всё построение ведётся тонкими линиями со слабым нажимом. Одновременно стираются вспомогательные линии, линии построения. Отделяем линией горизонтальную плоскость стола от вертикальной плоскости стены.

Рисуем контуры блика на конусе



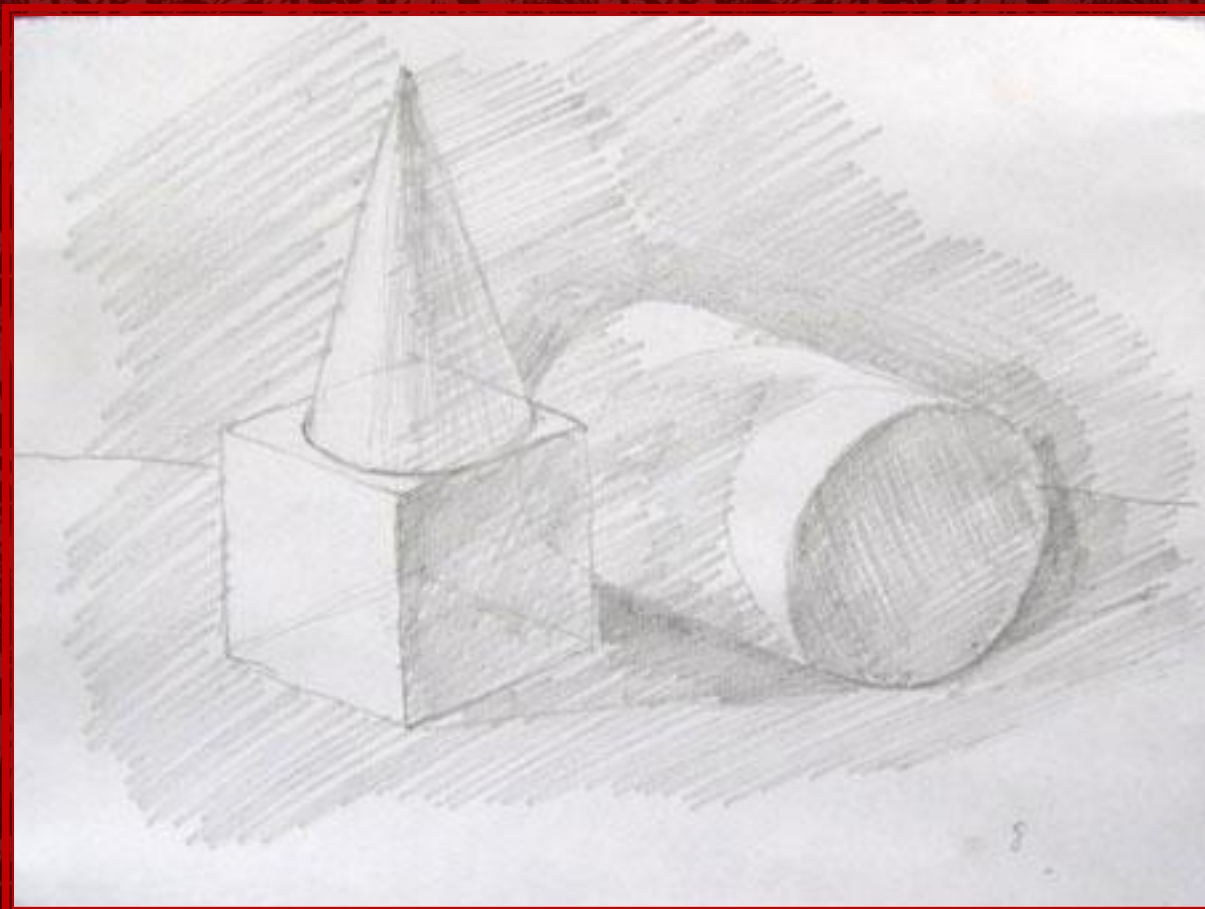
Тоновая проработка рисунка начинается с четкого определения и очерчивания на изображениях предметов границ собственной тени и падающих теней. При этом вначале создаются участки темного, затем среднего и, наконец, светлого тона.

Создаём светлые и серые тона.



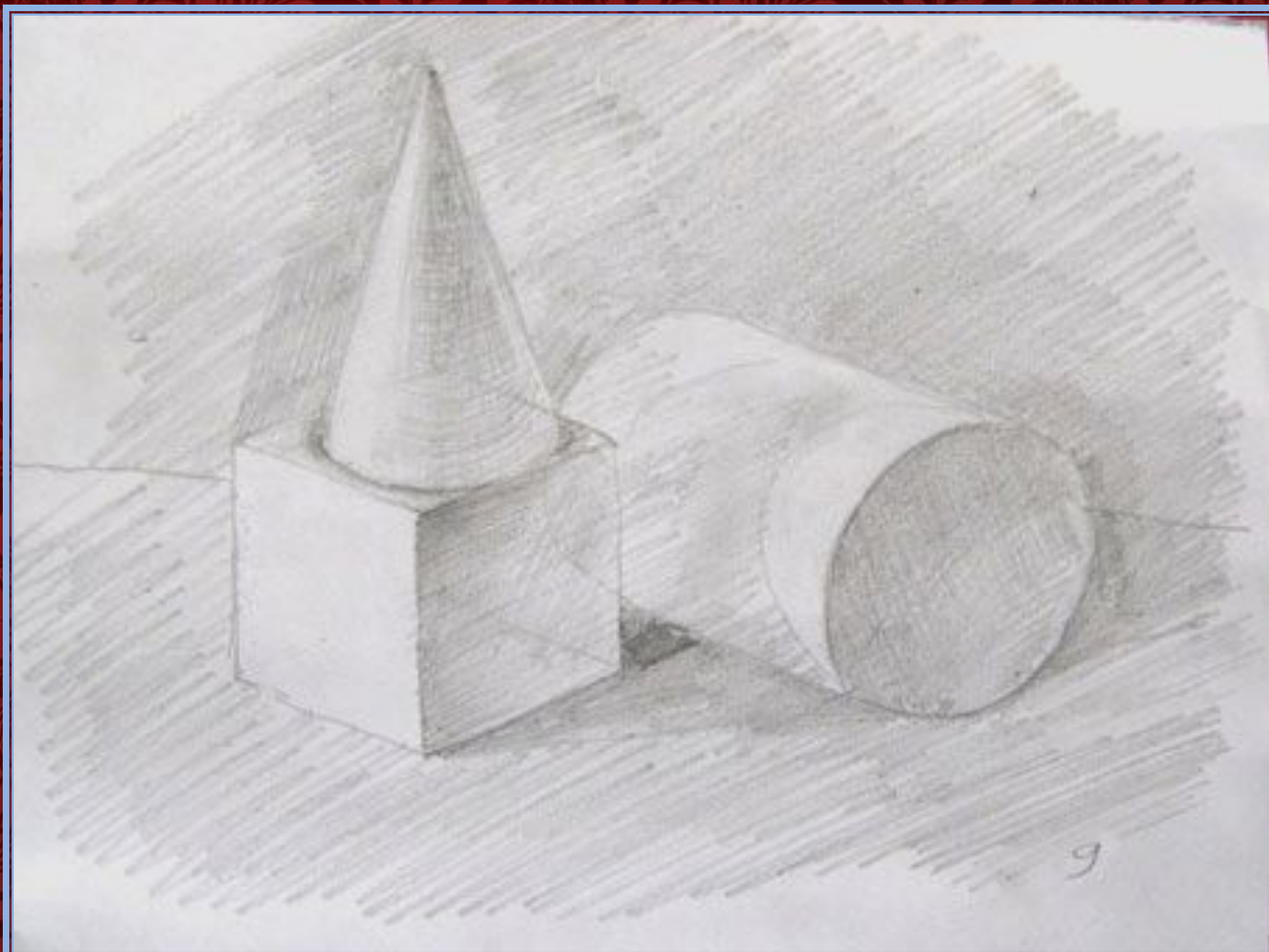
Возьмите мягкий карандаш 3В и начните добавлять тон. Для этого широкими диагональными штрихами покрываются средним (не очень сильным) тоном затенённые стороны куба, цилиндра, конуса, независимо от того, собственная ли это тень или падающая

Переходим к тёмным тонам.



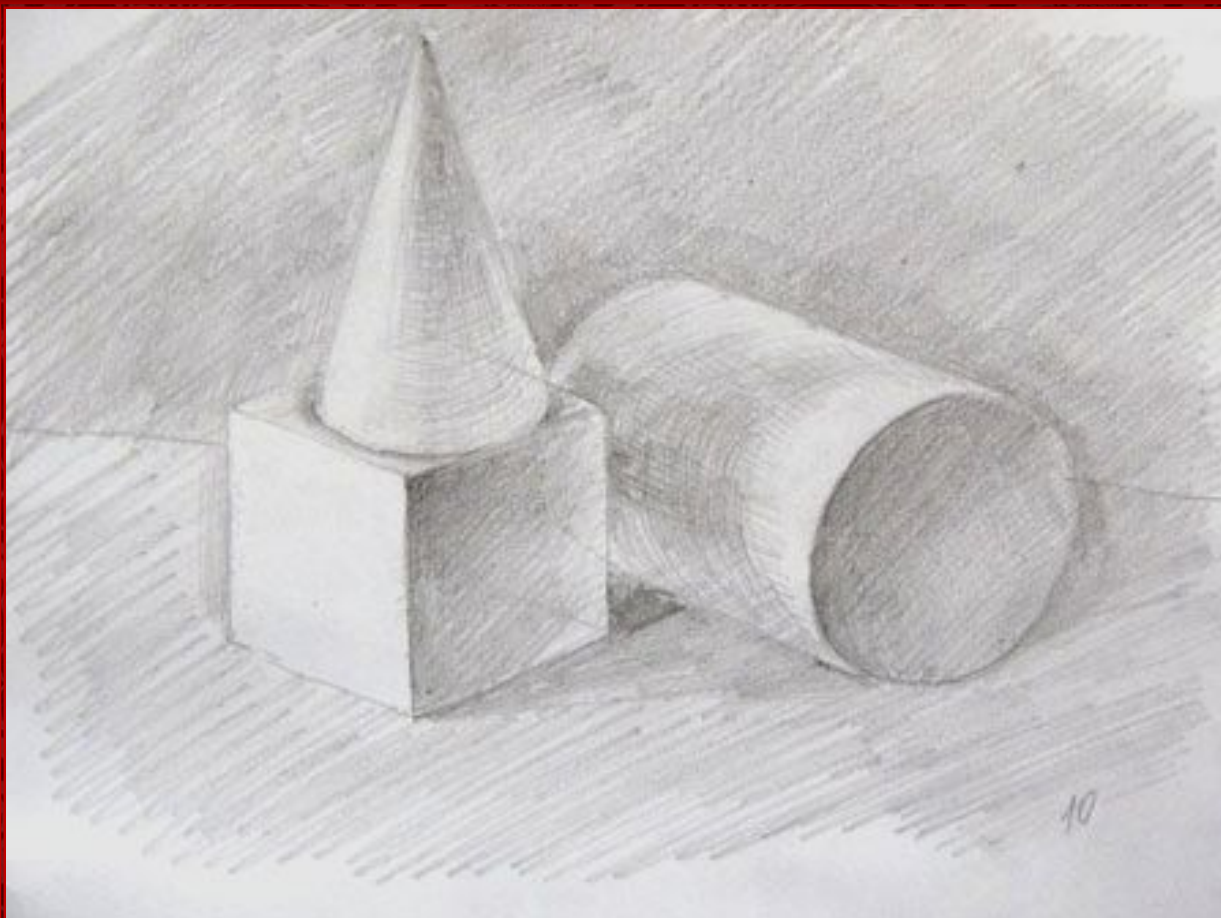
Нажимая немного сильнее на тот же карандаш, заштрихуем правую грань куба и основание цилиндра. Заштриховываем падающие тени от куба и цилиндра на горизонтальной плоскости и далее вокруг цилиндра. Усиливаем тон около границ света и тени, а это на грани куба и основании цилиндра. Легко наносим штриховку падающей тени от куба на цилиндре по форме.

Затемняем задний план и усиливаем тени.



Прорабатываем светлые и тёмные тона на конусе. Очень хорошо видно как усиливается тень к вершине и ослабляется к основанию конуса. Штрихи наносить нужно по форме.

Работаем над контрастным сопоставлением, белого и тёмного.



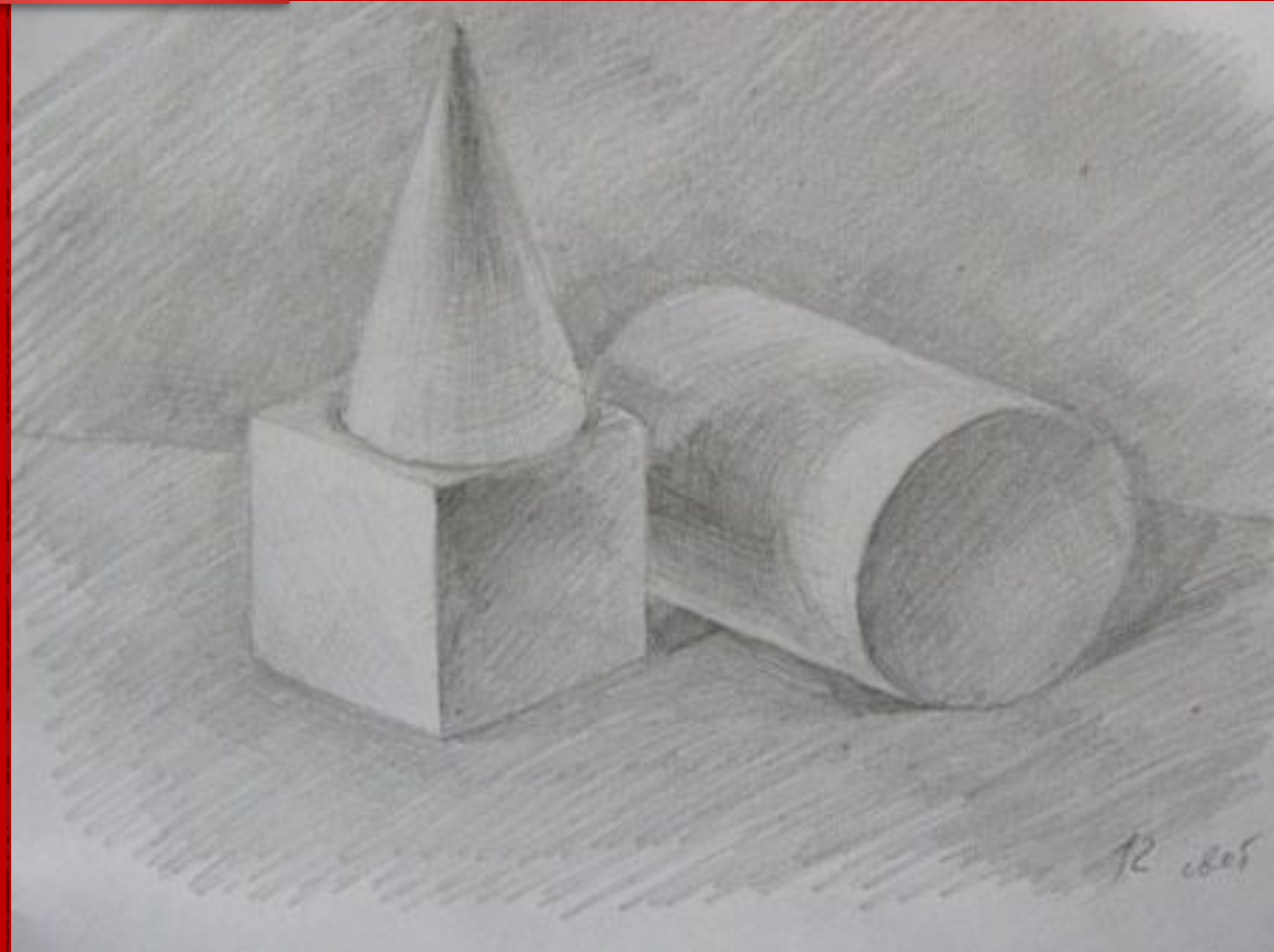
В верхнем ближнем углу куба усиливаем нажим на карандаш при штриховке теневой грани. На ней хорошо виден рефлекс (отражение света или цвета от соседнего предмета) от освещённой поверхности цилиндра свет отражается в тени грани куба. Такое же отражение от драпировки видно и в тени основания цилиндра.

Прорабатываем штриховкой фон вокруг предметов.



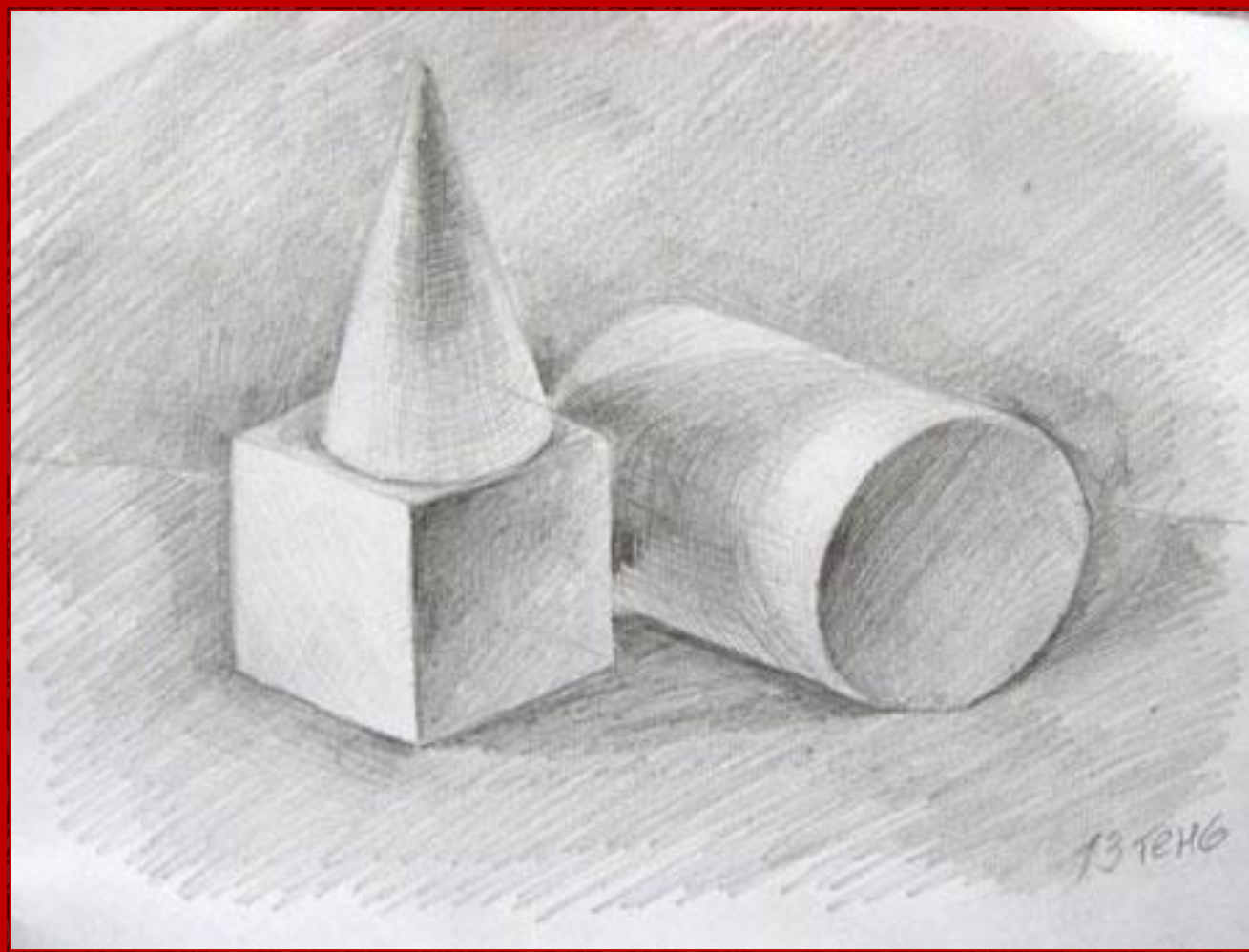
Усиливаем самые тёмные места в падающих тенях с соблюдением контрастов и рефлексов. Не забываем, что на границе освещённой поверхности с собственной тенью свет светлеет, а тень темнеет. Тень высветляется, если по соседству находится освещённый предмет.

Уточняем тона.



Продолжаем работу над фоном и усиливаем собственные и падающие тени. Определяем самые тёмные места в натюрморте. Мягким карандашом 4В, углубляя тон, показываем их.

Заканчиваем работу над серой поверхностью.



Тени, отбрасываемые предметами на серую горизонтальную плоскость, мало заметны, поэтому их нужно обозначить лёгкой штриховкой. Эти тени помогут «привязать» предметы к поверхности стола.

Немного высветлим фон над цилиндром.

