

2 класс Скульптура тема 8 “пейзаж” рельеф

задание на 4 недели

Этапы работы

1. Набор массы рельефа
2. Компоновка. Построение
3. Рельеф. Детали.
4. Подробная детализировка

Общие сведения

Рельеф – один из видов скульптуры, в котором все изображаемое создается с помощью объемов, выступающих над плоскостью фона.

Сегодня наша задача изобразить архитектурный исторический объект на плоскости рельефа. При работе над изображением архитектурного объекта мы должны обратить внимание на:

Характер формы, Пропорции. Сочетание планов и плоскостей
Характер формы. Что это значит? Давайте проведем анализ формы.

Это- разобрать на основные элементы формообразования
(примеры с трехмерным изображением храма)- разобрать конструкцию храма (план,) крестовокупольный, базиликальный, смешанный тип. Пропорции. Каждый храм уникален и неповторим. Чтобы как можно точнее передать архитектурные особенности храма, нужно тщательно изучать пропорции.

Что же такое пропорции? Пропорции это соотношение размеров или величин, как же схватывать пропорции?

Лучше всего , если вы в состоянии это делать на глаз .

Это возможно , если глаз ваш острый. И вы безо всяких измерений сразу можете схватывать верные соотношения. Такая особенность человека верно видеть на глаз расстояния и

размеры называется «глазомером».

Для проверки своего глазомера
служат измерения - это циркули и линейки



Этапы работы

1. Набор массы рельефа
2. Компоновка. Построение
3. Рельеф. Детали.
4. Подробная детализировка

Общие сведения

Выстраиваем на плоскости плинта основные пропорции храма. Сочетание планов и плоскостей

**Ближе предмет(объект – выше выступает над плоскостью плинта
Дальше объект - ниже**

**(глубже) относительно плоскости плинта. Выявленный
передний план Крупные элементы композиции**

**Свет носит решающее значение в восприятии рельефа,
необходимо выявлять плоскости перпендикулярные источнику света**

За счет контрастности светотеневой моделировки

и пластического решения объемов ,

**предметы выступают на передний и отступают на дальний
планы.**

