|  |
| --- |
|  |

***Приложение 3***

С помощью света и цвета художник не только формирует объем и пространство картины, но и вдыхает в полотно определенное настроение, наполняет его своими чувствами и ощущениями. Солнечный свет состоит из семи основных лучей, отличающихся между собой определенной длиной волны и местом в спектре. Если на пути солнечного луча поставить стеклянную призму, то на белом экране мы видим спектр, состоящий из простых цветов: красного, оранжевого, желтого, зеленого, голубого, синего и фиолетового. Кроме указанных семи цветов спектр состоит из множества различных оттенков, находящихся между полосами этих цветов и образующих постепенный переход от одного цвета к другому (красно-оранжевого, желто-оранжевого, желто-зеленого, зелено-голубого, сине-голубого и др.). Спектральные цвета являются самыми насыщенными цветами и самыми чистыми. Из художественных красок по чистоте тона ультрамарин, киноварь и желтый хром сравнительно выше остальных и в некоторой степени приближаются к спектральным цветам, большинство же красок кажется бледными, белесоватыми, мутными и слабыми.

При падении света на поверхность картин часть его отражается от поверхности и называется отраженным светом, часть поглощается либо преломляется, т. е. отклоняется от первоначального направления на известный угол, и называется преломленным светом. Свет, падая на ровную и гладкую поверхность красочного слоя, создает ощущение блеска, когда глаз расположен на пути отраженного света. При изменении положения картины, т. е. изменении угла падения света, блеск исчезает, и мы хорошо видим картину. Картины с матовой поверхностью отражают свет рассеянно, равномерно и на них мы не видим бликов. Шероховатая поверхность своими впадинами и выступами отражает лучи во всевозможных направлениях и под разными углами от каждой части поверхности, в виде мельчайших блесков, из которых только небольшая часть попадает в глаз, создавая ощущение матовости и некоторой белесоватости. Лакомасляные краски и густо положенный покровный лак придают поверхности картины блеск; избыток воска и скипидара — матовость.

При освещении красочного слоя часть лучей поглощается, некоторые лучи больше, другие меньше. Поэтому отраженный свет окрасится в цвет дополнительный тому, который поглотился краской. Если краска из падающих на нее лучей поглощает оранжевые, а отражает остальные, то она будет окрашена в голубой цвет, при поглощении красного — в зеленый, при поглощении желтого — в синий. Краски, которые часть света поглощают, а часть пропускают, называются прозрачными, а те, которые только отражают и поглощают, называются кроющими, или непрозрачными. Прозрачные краски представляют для живописи большую ценность по сравнению с кроющими, так как они имеют глубокий тон и являются - наиболее насыщенными.

Смешением красок пользуются для получения различных цветовых оттенков. Обычно в практике применяют три способа смешений: 1) механическое смешение красок; 2) наложение краски на краску; 3) пространственное смешение. Смешанная краска темнее любой одной краски, взятой для смешения, так как смешиваемые краски, кроме зеленого, содержат другие цвета.

Наряду с контрастами цветов, большое значение в живописи имеет воспроизведение пространства и глубины картины. Принято считать, что теплые и интенсивные цвета кажутся ближе их фактического расположения, холодные и малоинтенсивные кажутся удаленными. Кроме перспективного построения, глубина картины может быть достигнута размещением цветов: темные цвета создают иллюзию глубины; яркие цвета, светлые места выступают на первый план.

Красочный слой, в зависимости от освещения, в течение дня принимает разнообразные оттенки, так как солнечный свет под влиянием многих причин видоизменяет свой спектральный состав. Следовательно, при изменении характера источника освещения в картинах появляются настолько сильные оптические изменения, что совершенно нарушаются отношения между тонами и в целом колорит живописи, так как искусственное освещение имеет иной состав лучей (желтые и оранжевые лучи), сильно отличающийся от состава лучей дневного света.