

## Základní druhy osvětlení



Ing. Jan Matěják

[www.matejakart.com](http://www.matejakart.com)

Jedním ze základních stavebních prvků na obraze je světlo. Světlo určuje vzhled modelu, jeho barevnost, kontrasty apod. Směr, kvalita, množství, barevnost ovlivňují významně vlastní model a určují jeho výsledný vzhled i celkovou atmosféru výtvarného díla. Světelný zdroj může být umělý, např. žárovka, zářivka apod. nebo přírodní. V tomto krátkém přehledu se zaměříme především na přírodní zdroje osvětlení, které nejvíce používám k vlastní práci.

**Jasný slunečný den** má v podstatě 3 světelné zdroje, slunce, modrou oblohu a odražené světlo od osvětlených předmětů. Slunce jako primární hlavní světelný zdroj je obklopeno modrou oblohou, která produkuje difuzní studené osvětlení. Toto sekundární osvětlení dopadá na model z několika různých směrů. Ve vyšších polohách kde je vzduch čistý má obloha více modro fialový nádech a stíny jsou tmavší a studenější. Čím je více mraků na obloze tím šedivěji bude modrá působit. Při modelování a je třeba všechny 3 světelné zdroje zohlednit a musí se projevit na modelu.

V zásadě je třeba se držet systému:

lokální barva osvětlené části tělesa = teplé světlo slunce (lokální barva má žluto oranžový nádech)

polostín = studené světlo modré oblohy (polostíny budou mít modravý nádech a nižší chroma v porovnání s lokální barvou)

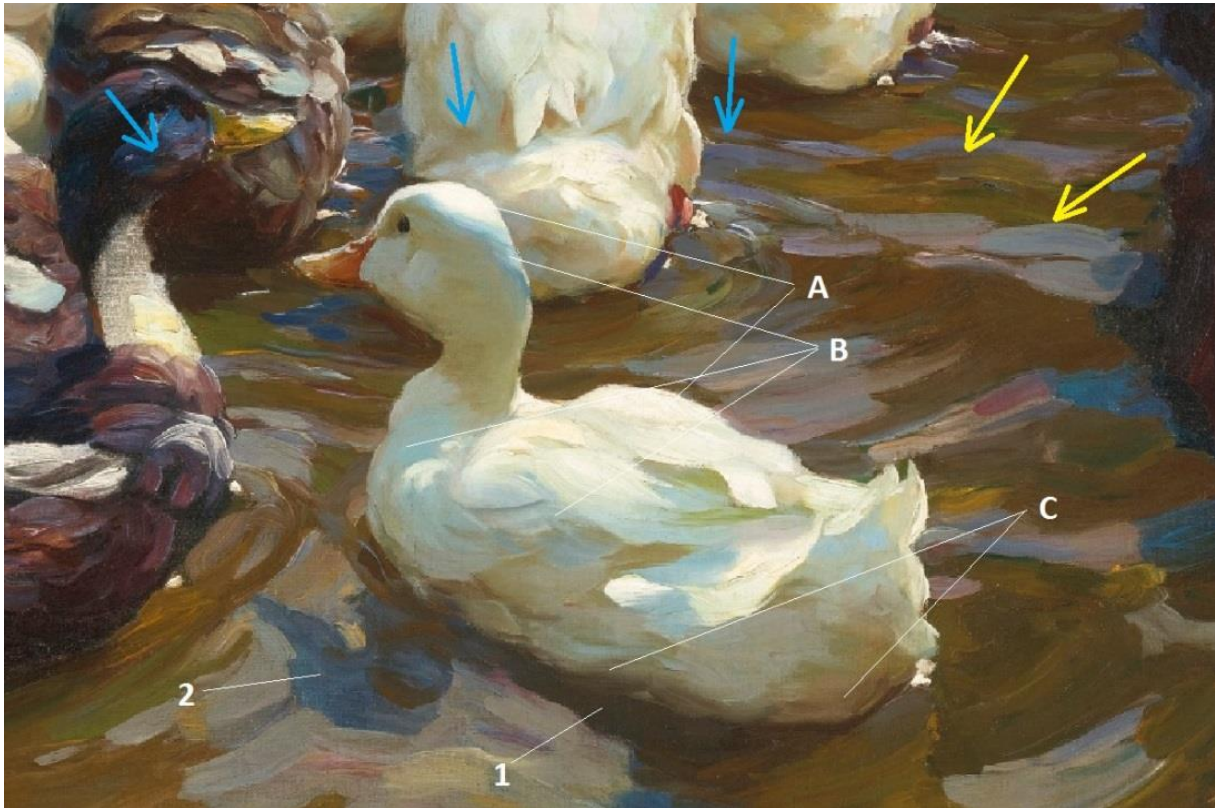
Vlastní stín = odražené světlo (teplejší nádech v porovnání s polostímem)

Výše uvedené si prakticky vysvětlíme na následujícím obrázku.

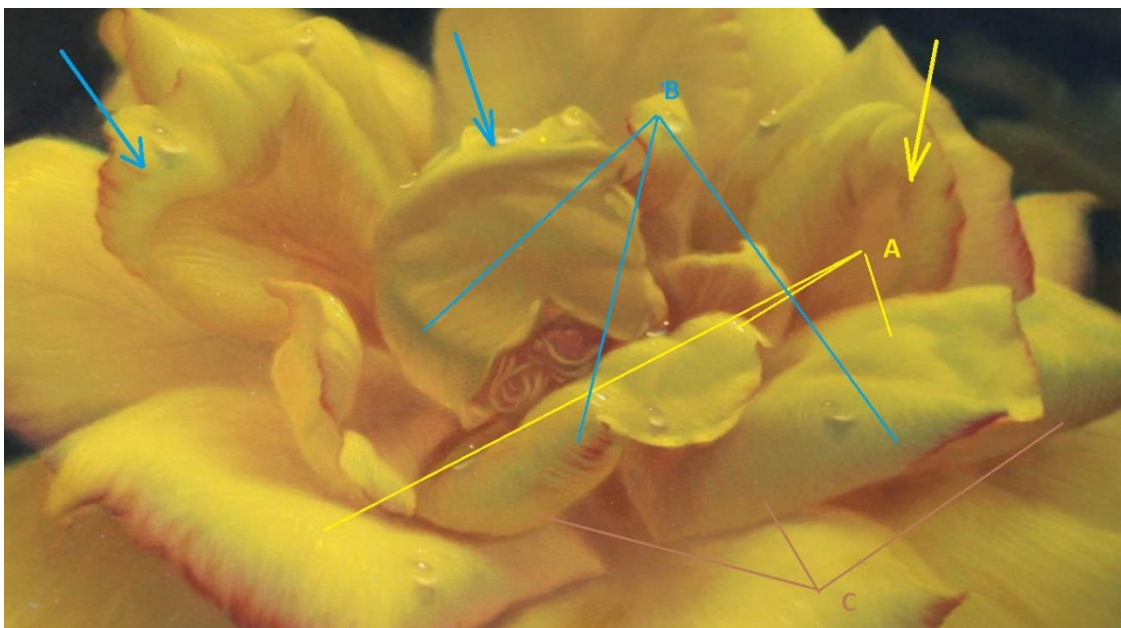
Žluté šipky představují směr slunečního světla a modré šipky představují světlo z modré oblohy, kterou je slunce obklopené. Vzhledem k tomu, že náš model má lokální barvu bílou je pro nás jednodušší všechny uvedené barevné změny vidět zřetelněji.

V bodech **A** dopadá na model sluneční světlo, bílá barva má tedy barevný nádech od světelného zdroje, v našem případě bude tedy bílá s nádechem do žluté nebo žluto oranžové. V bodech **B** je model více nakloněn směrem k sekundárnímu světelnému zdroji, modré obloze. Proto oblasti v polostímu mají modravý nádech. V bodech **C** ovlivňuje model odražené světlo a stíny jsou v porovnání s polostímem teplejší.

Body **1** a **2** označují vržený stín. V bodě **1** je vržený stín teplejší v porovnání s bodem **2**, neboť v bodě **2**, který je více vzdálen od modelu se již projevuje osvětlení modré oblohy, která stín ochlazuje čím dále je od modelu.



Uvedená pravidla se promítají i na dalším obrázku růže, která má žlutou lokální barvu. Polostín v bodech **B** je ovlivněn modrou barvou oblohy a ve spojení s lokální žlutou barvou má polostín modro zelený nádech. V bodech **A** je lokální barva nepatrně ovlivněna dopadem slunečního světla, které jí do jisté míry otepluje.



V případě malování světelných odrazů na více či méně lesklých předmětech nebo modelech nikdy nezapomeňte namalovat kolem hlavního světelného odlesku představující slunce rovněž modravou část představující modrou oblohu, tak jak je znázorněno na následujícím obrázku.



Body **A** představují odraz slunečního světla a body **B** odraz modré oblohy.

**Zatažená obloha** produkuje jemnější difuzní osvětlení než jasný den. Tento druh osvětlení vám umožní malovat předměty v jejich skutečné lokální barvě bez výrazných tonálních a barevných kontrastů mezi světlem a stínem. Stíny nejsou tak ostré a modelové přechody mezi světlem a stínem jsou pozvolnější. Překvapivě se lokální barva projevuje čistější formou, neboť není ovlivněna přímým světlem a díky nízkému chromatu osvětlení se barvy na obraze vlivem barevnému kontrastu jeví sytější. Toto difuzní osvětlení se během dne příliš nemění a umožňuje tak delší práci na obraze aniž by docházelo k výrazným změnám v souvislosti s osvětlením modelu.

V zásadě je třeba se držet systému:

Lokální barva osvětlené části tělesa a polostín = studené světlo (barva modré nebo šedé oblohy)

Vlastní stín = odražené světlo (teplejší nádech v porovnání s polostímem a lokální barvou)

Opět si uvedené pravidla vysvětlíme na následujícím obrázku. Šedé šipky představují směr dopadu difúzního osvětlení. Na obraze je patrné, že zde nejsou žádné výrazné tonální ani barevné kontrasty. Celkově má obraz klidnou melancholickou atmosféru bez dramatických

tonálních změn, ostrých stínů vlastního modelu nebo stínů vržených, tak jak tomu bývá u přímého slunečního osvětlení.



V bodech **A** je hnědá lokální barva modelu ovlivněna dopadajícím šedivým osvětlením což způsobuje ochlazení a zešednutí (snížení chromatu) lokální barvy. V bodech **B** se projevuje odražené světlo, což způsobuje oteplení v oblastech stínů.

Obecně lze tedy říci, že teplé světlo produkuje studené stíny a především polostíny a studené světlo produkuje teplé stíny.

**Severní světlo** má obdobné vlastnosti jako předchozí druh osvětlení. Tento druh osvětlení má modravější nádech nicméně i toto je relativní, neboť barva světla závisí na konkrétních světelných podmínkách. Tento druh světla je velice oblíbený a mnoho umělců tento druh přírodního osvětlení rádo používá a záměrně mají okna svého ateliéru směřující na severní stranu. Na jejich model pak dopadá chladné stabilní difuzní světlo s chladnějším modravým nebo šedivým nádechem, které se během dne výrazně nemění.

**Umělé osvětlení** se obecně řídí pravidly pro osvětlení přírodní. Je nutné si uvědomit jakou barvu a intenzitu náš umělý světelný zdroj má a dle něj pak volit barevné a teplotní schéma stínů a polostínů. Jasně světlo umístěné blízko malovaného předmětu vytváří ostré stíny a hrany. Světlo vzdálenější produkuje hrany jemnější s pozvolnějším přechodem a gradací.

Zdroje:

1. James Gurney - Color and Light

3. [www.huevaluechroma.com](http://www.huevaluechroma.com)

4. [www.matejakart.com](http://www.matejakart.com)