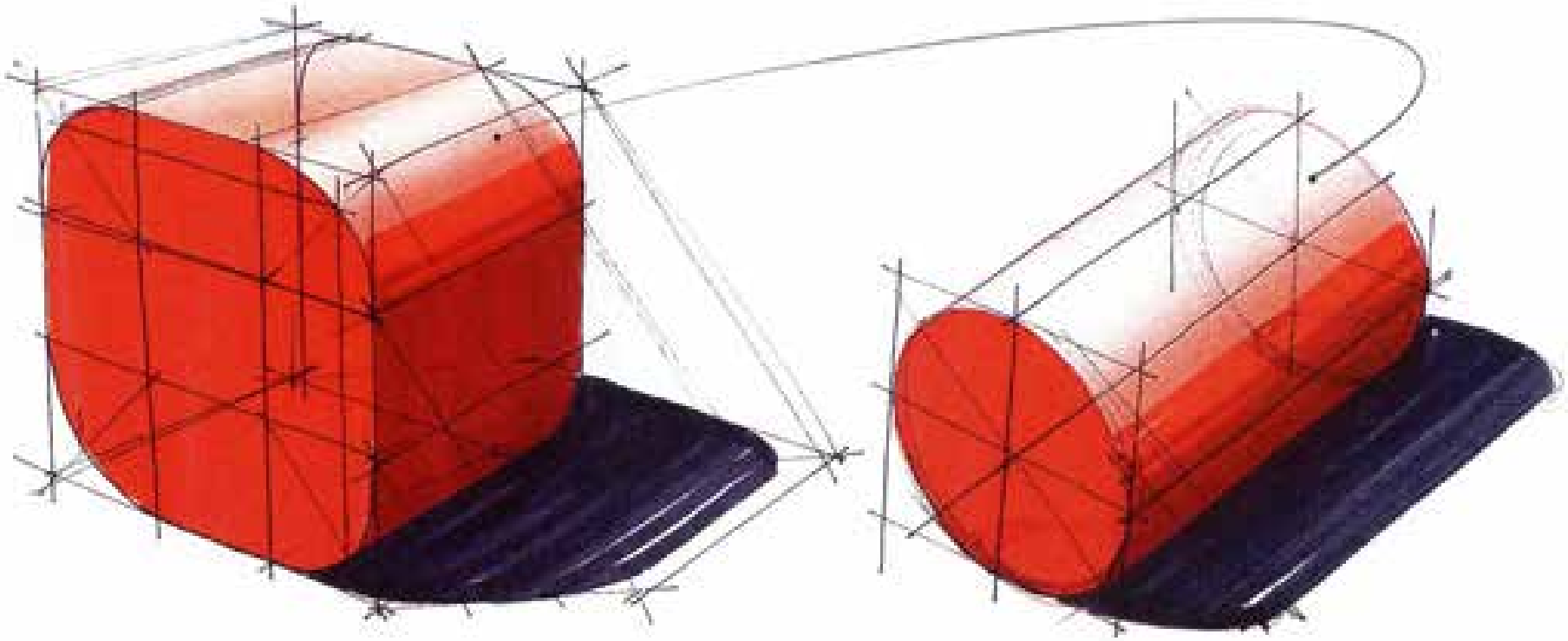
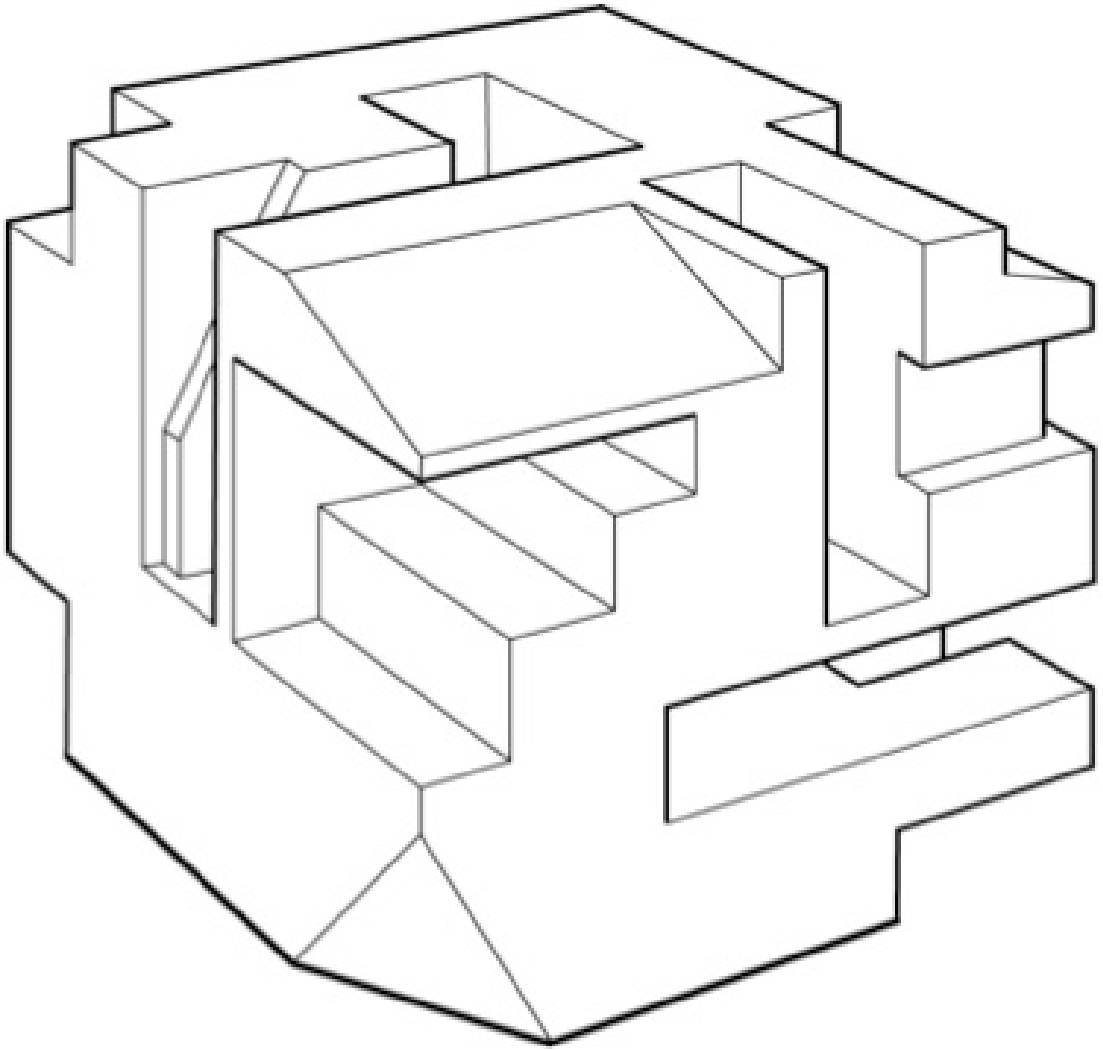


FKGPID

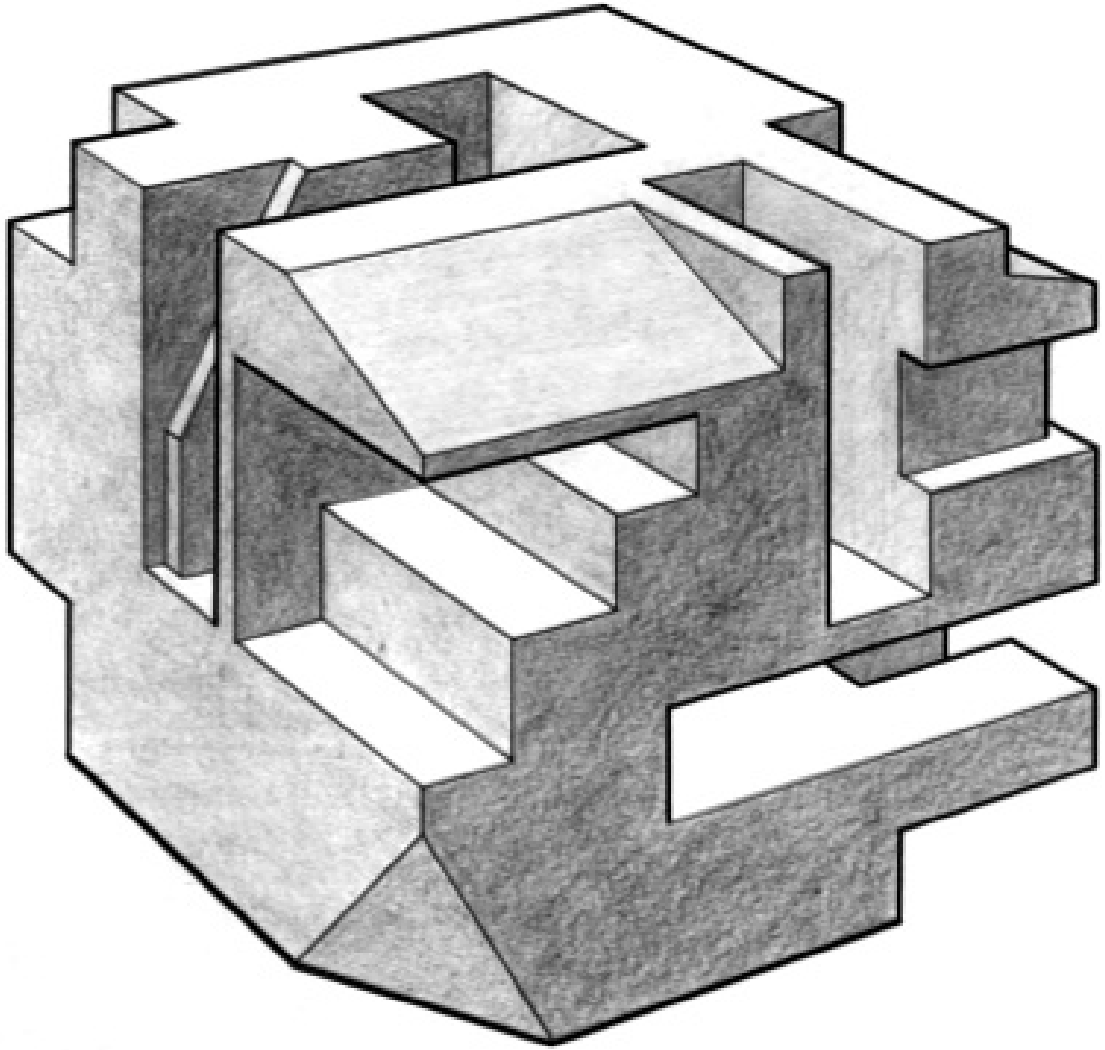
HDK-Valand, VT2024

Skuggor/volym

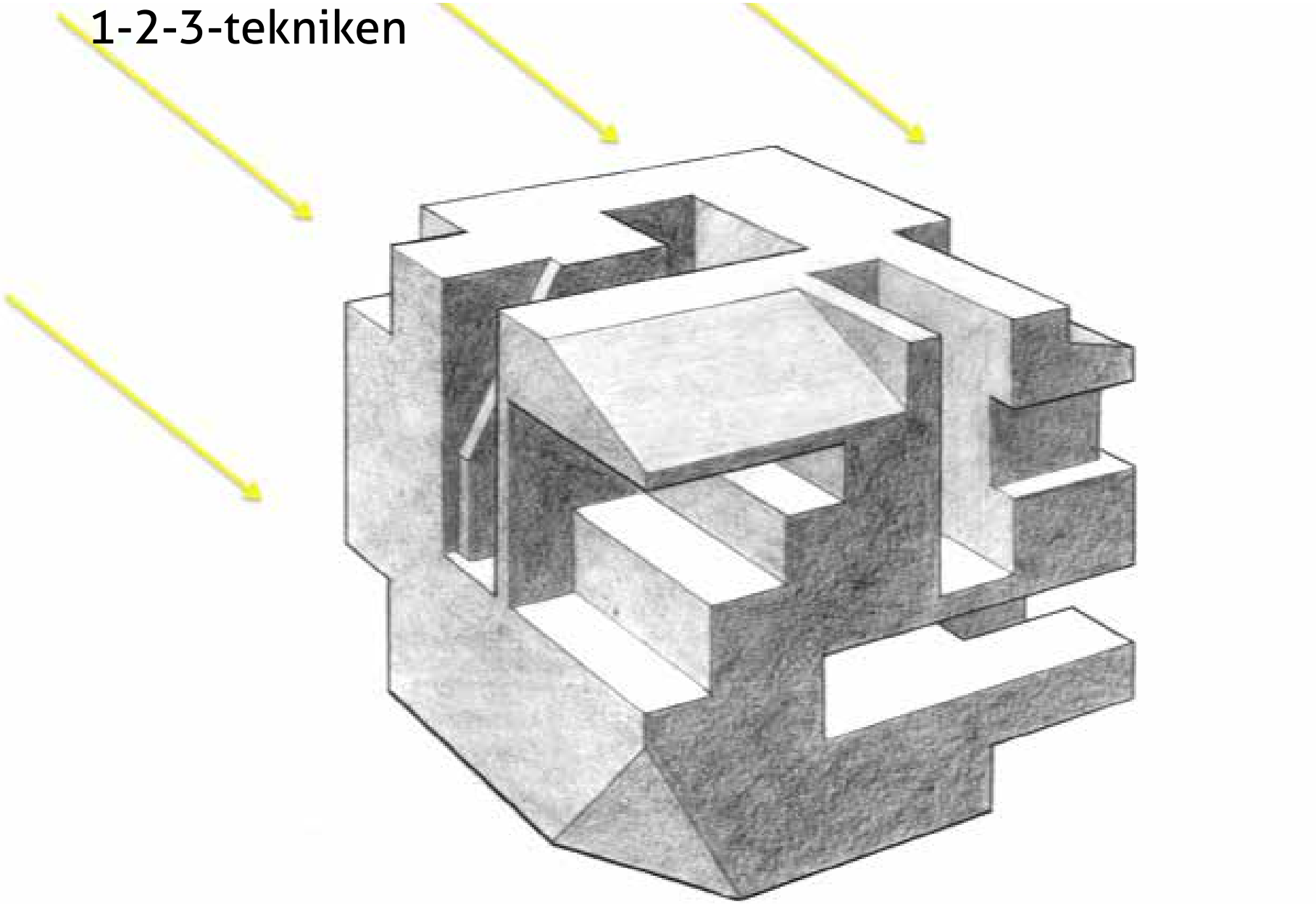
1-2-3-tekniken



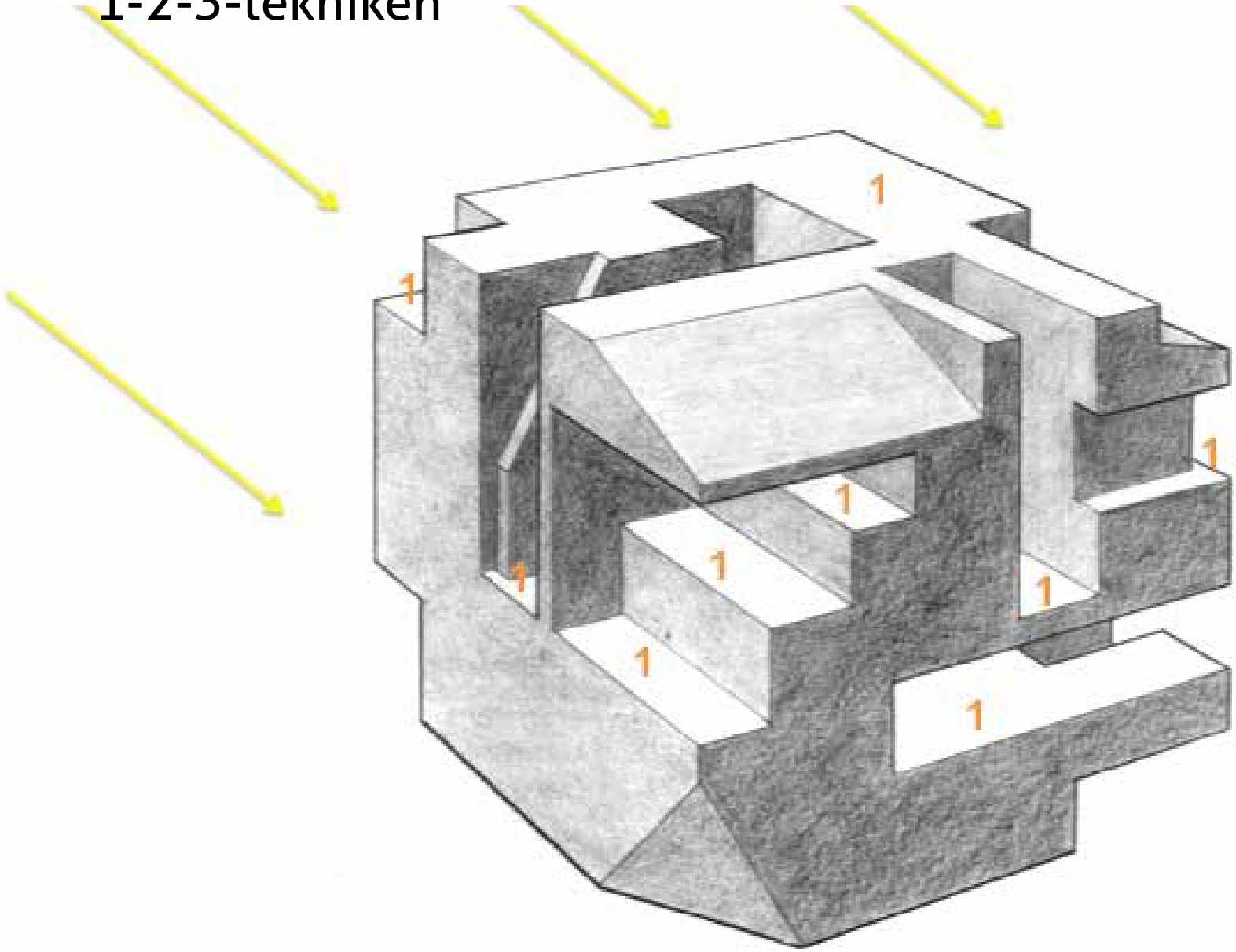
1-2-3-tekniken



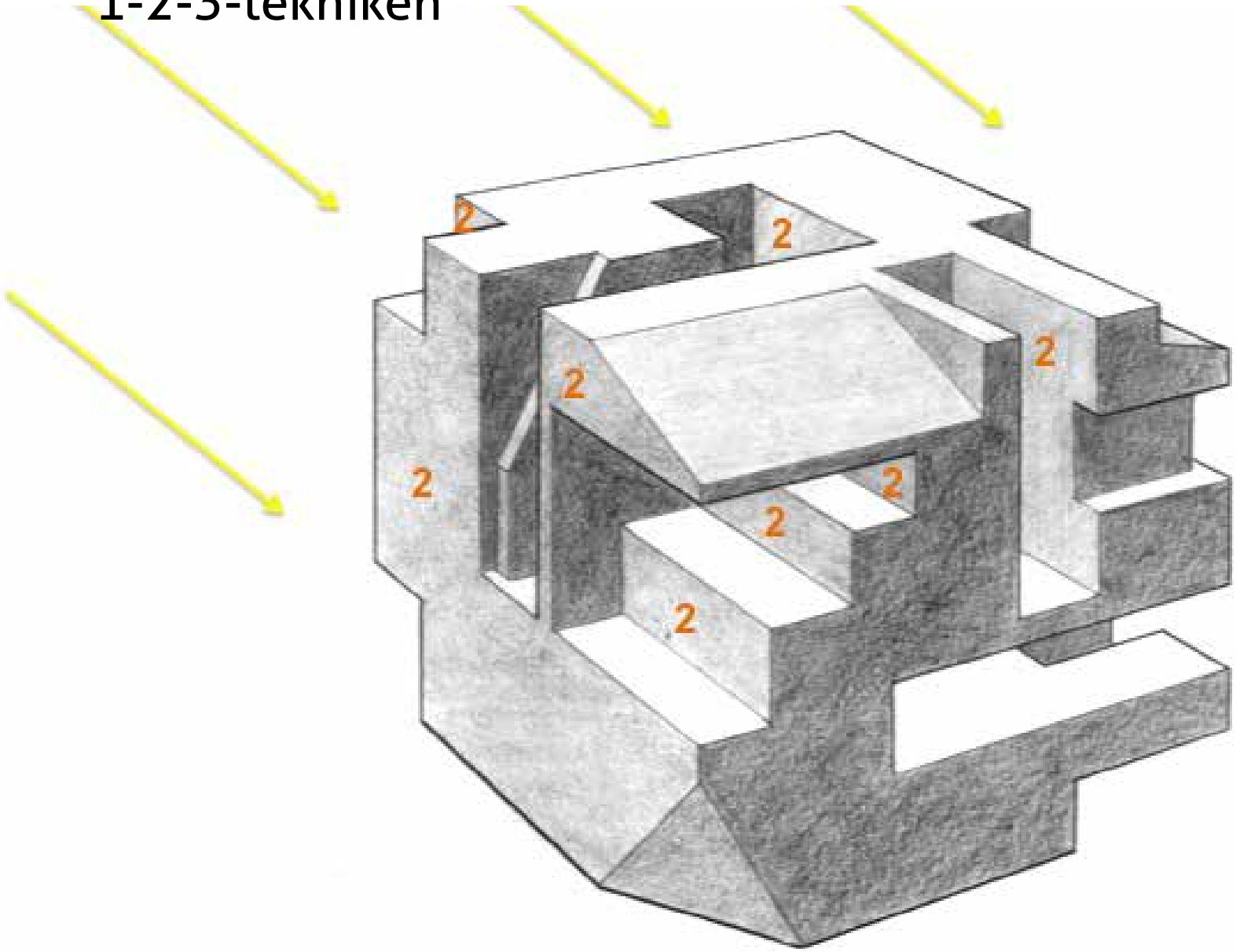
1-2-3-tekniken



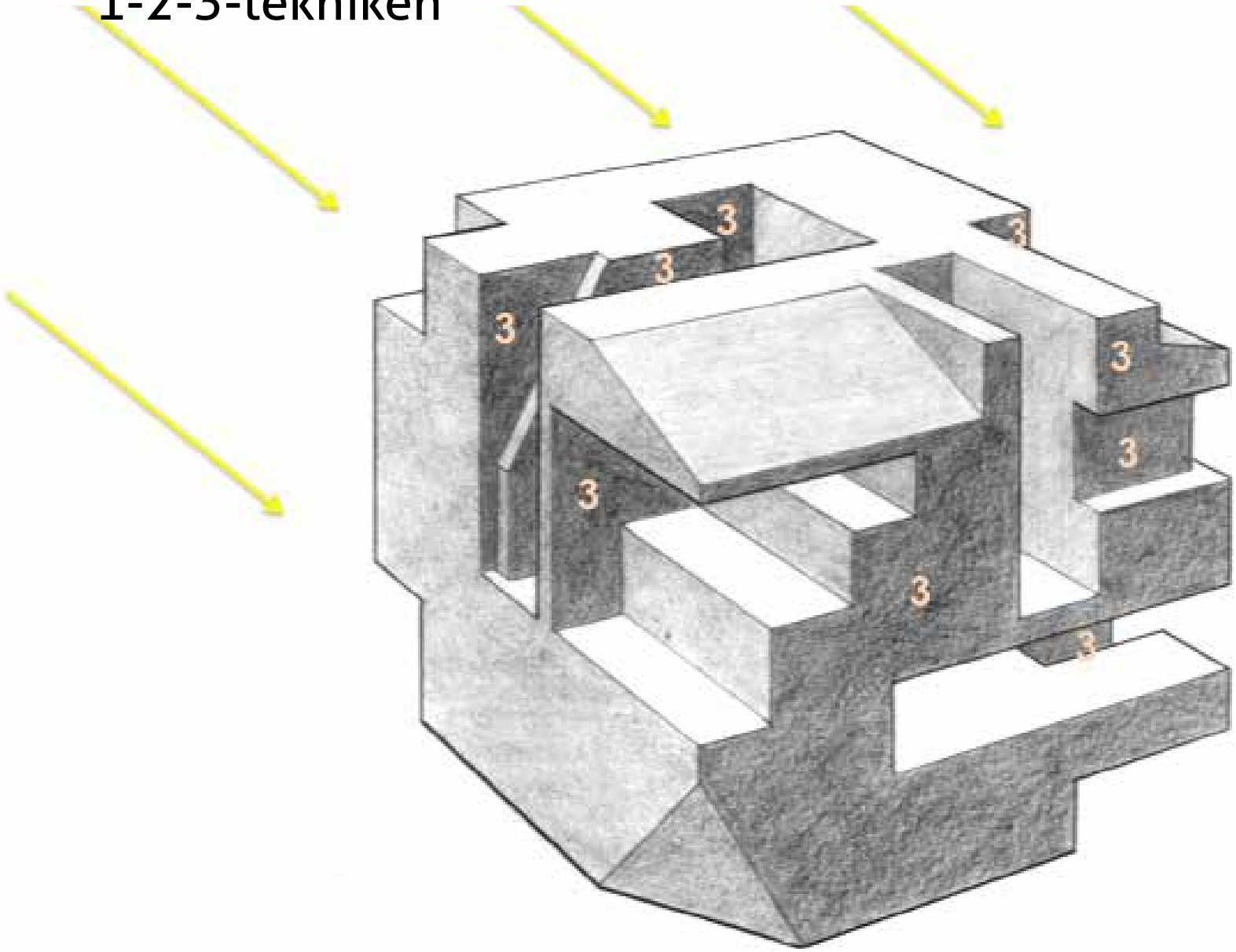
1-2-3-tekniken



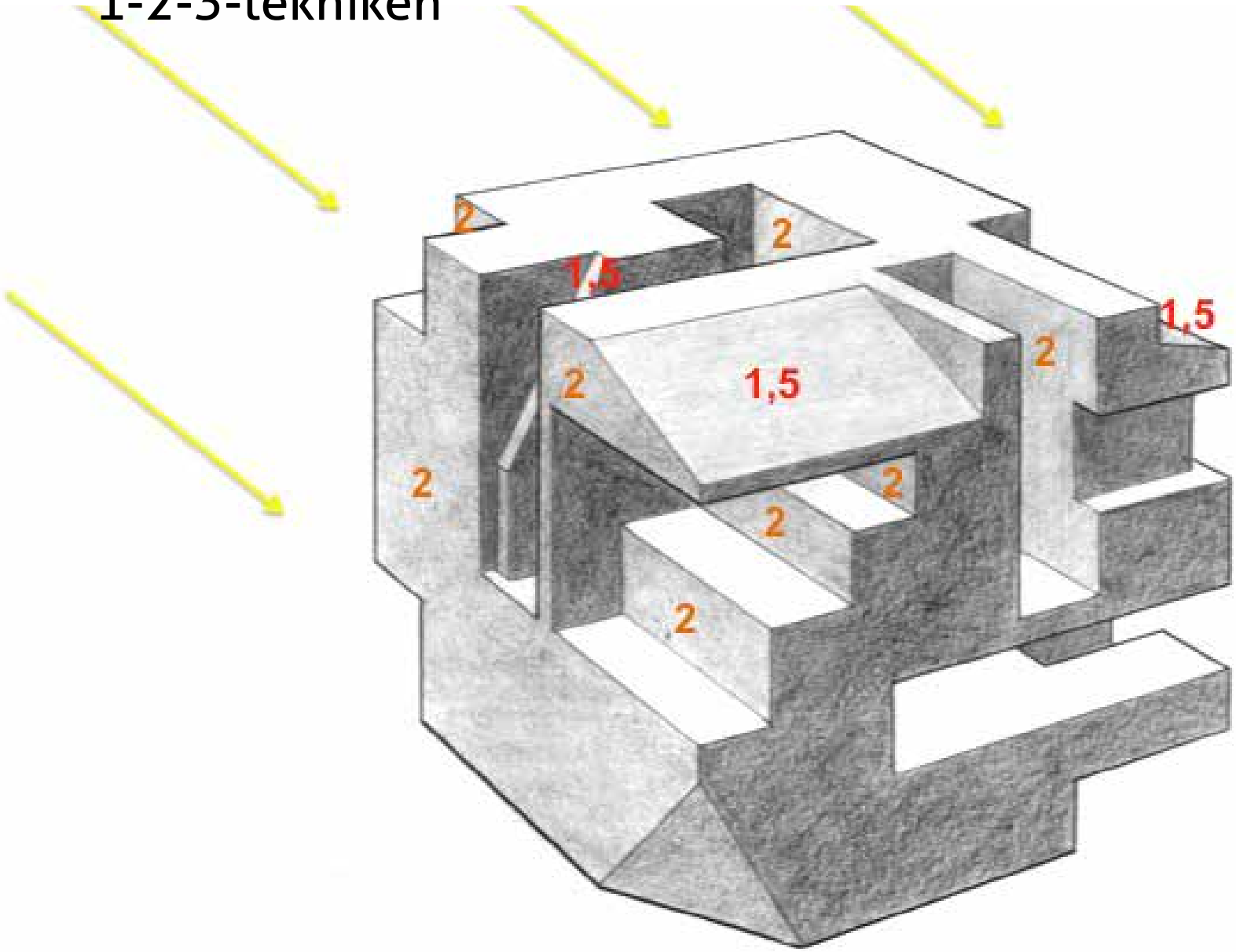
1-2-3-tekniken



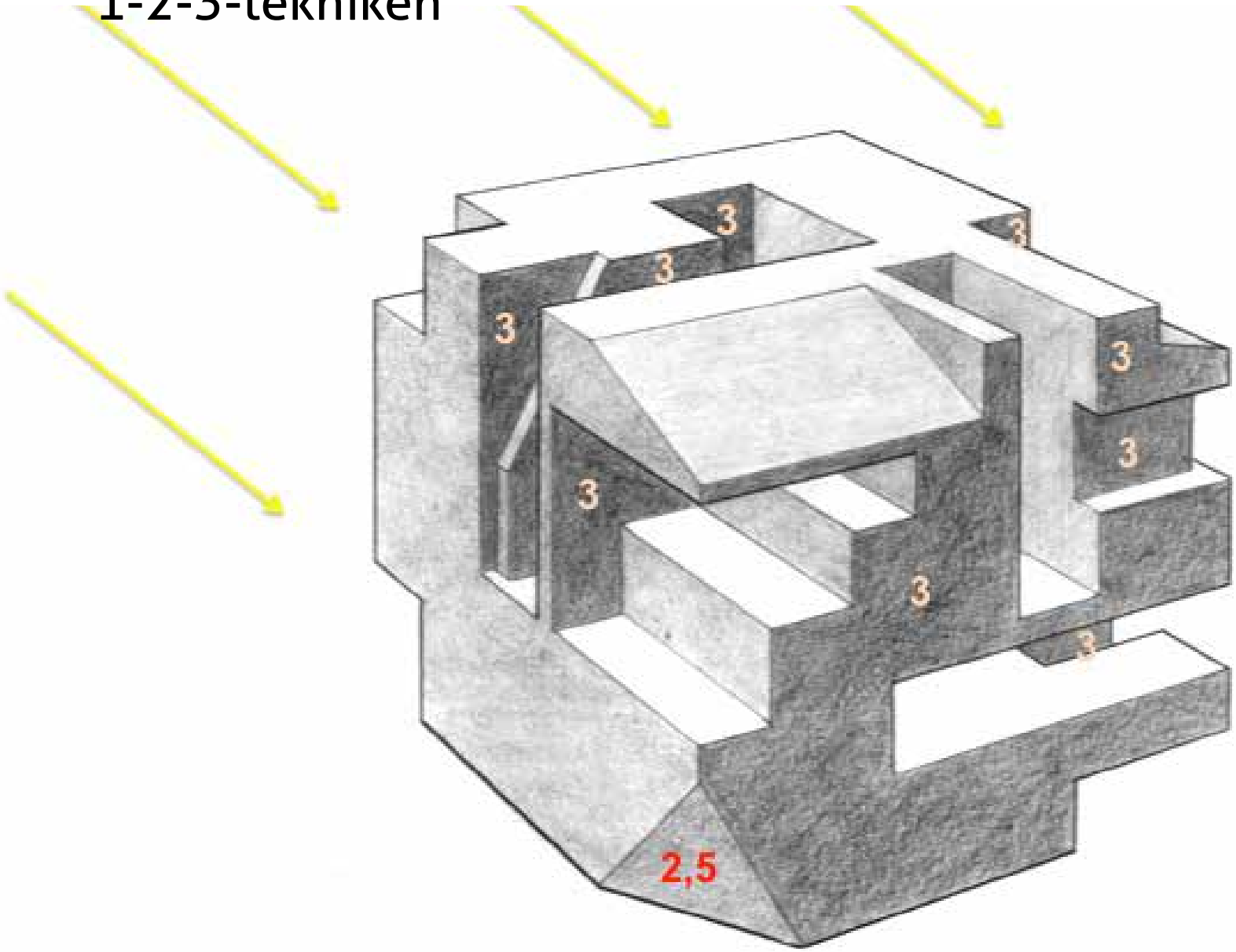
1-2-3-tekniken



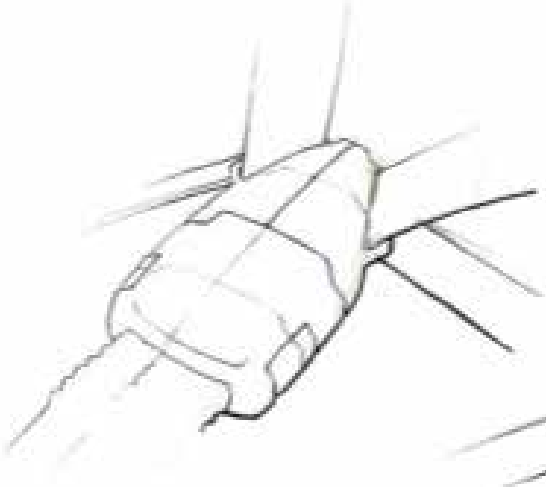
1-2-3-tekniken

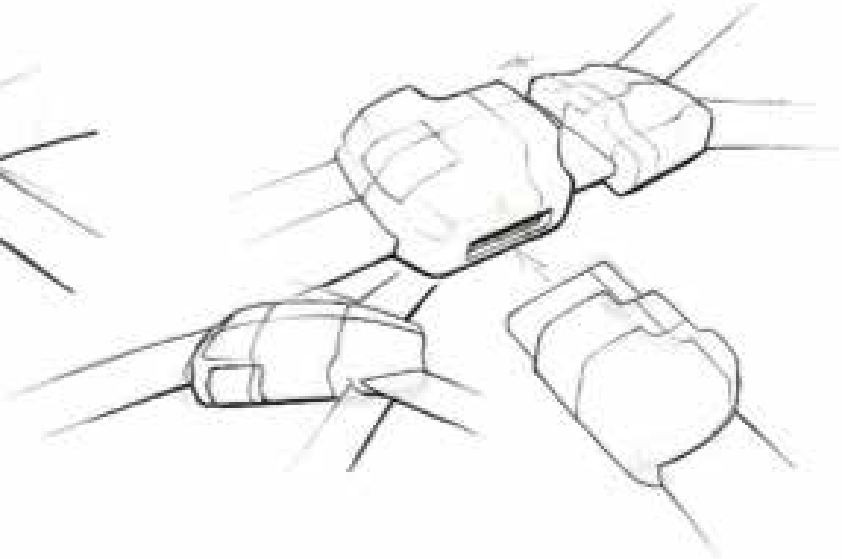


1-2-3-tekniken

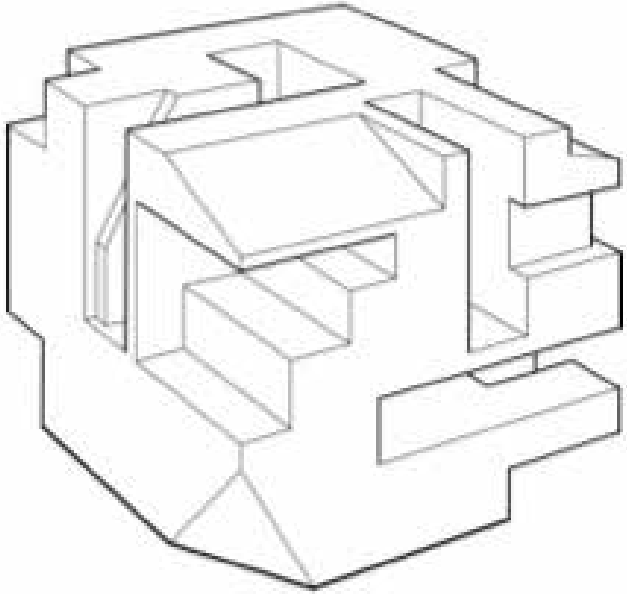


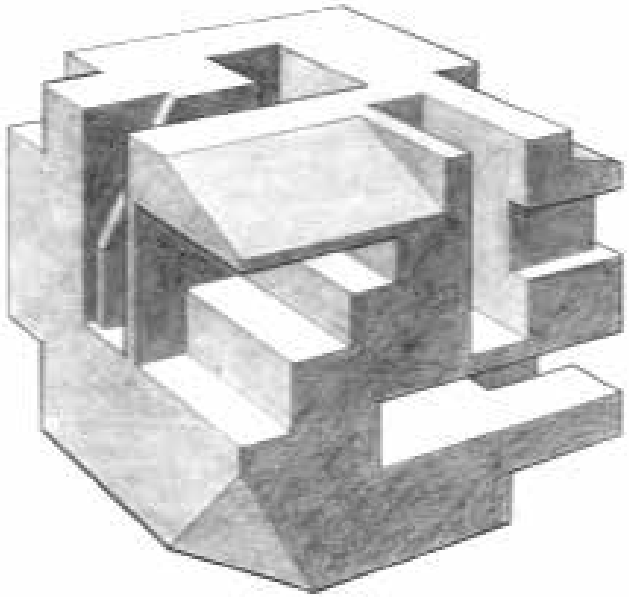
1-2-3-tekniken



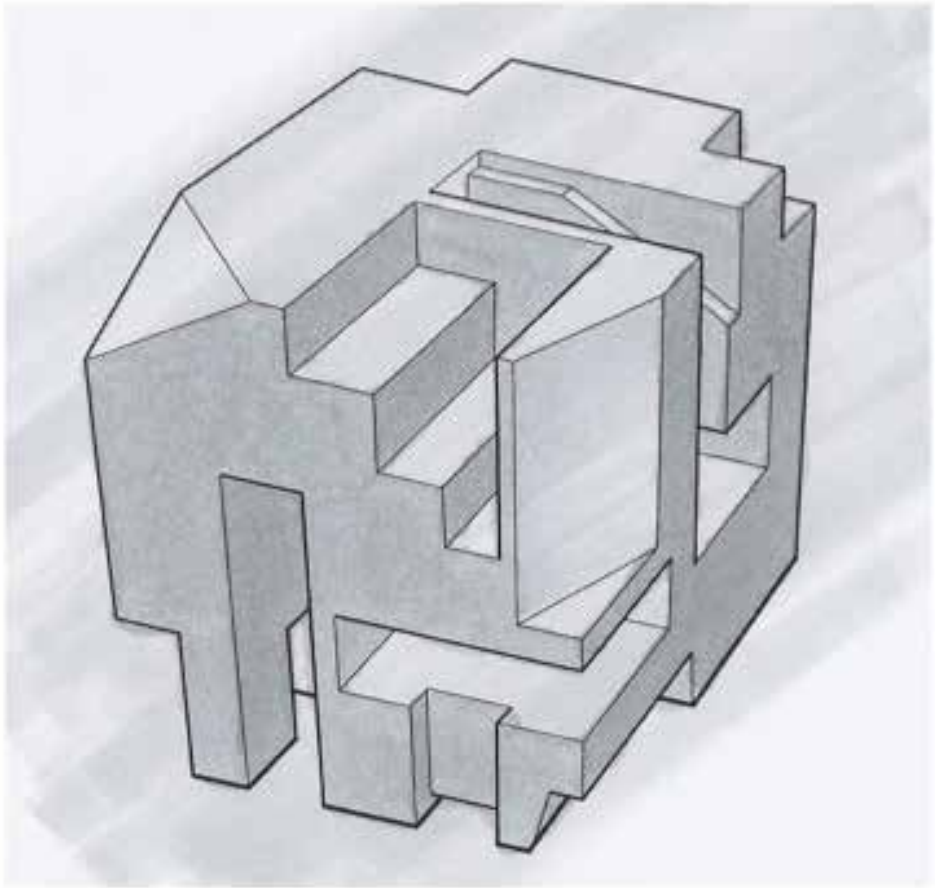


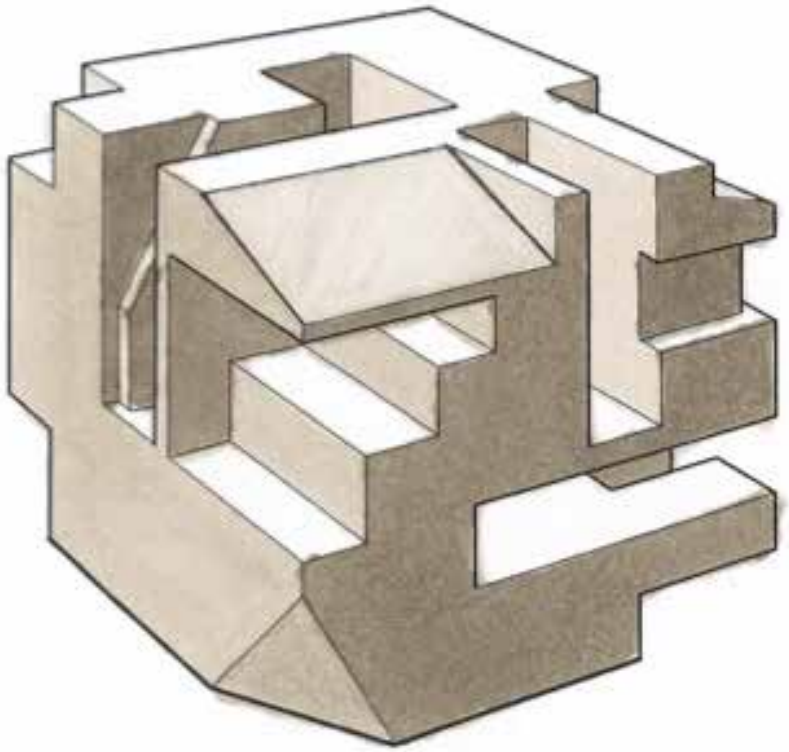




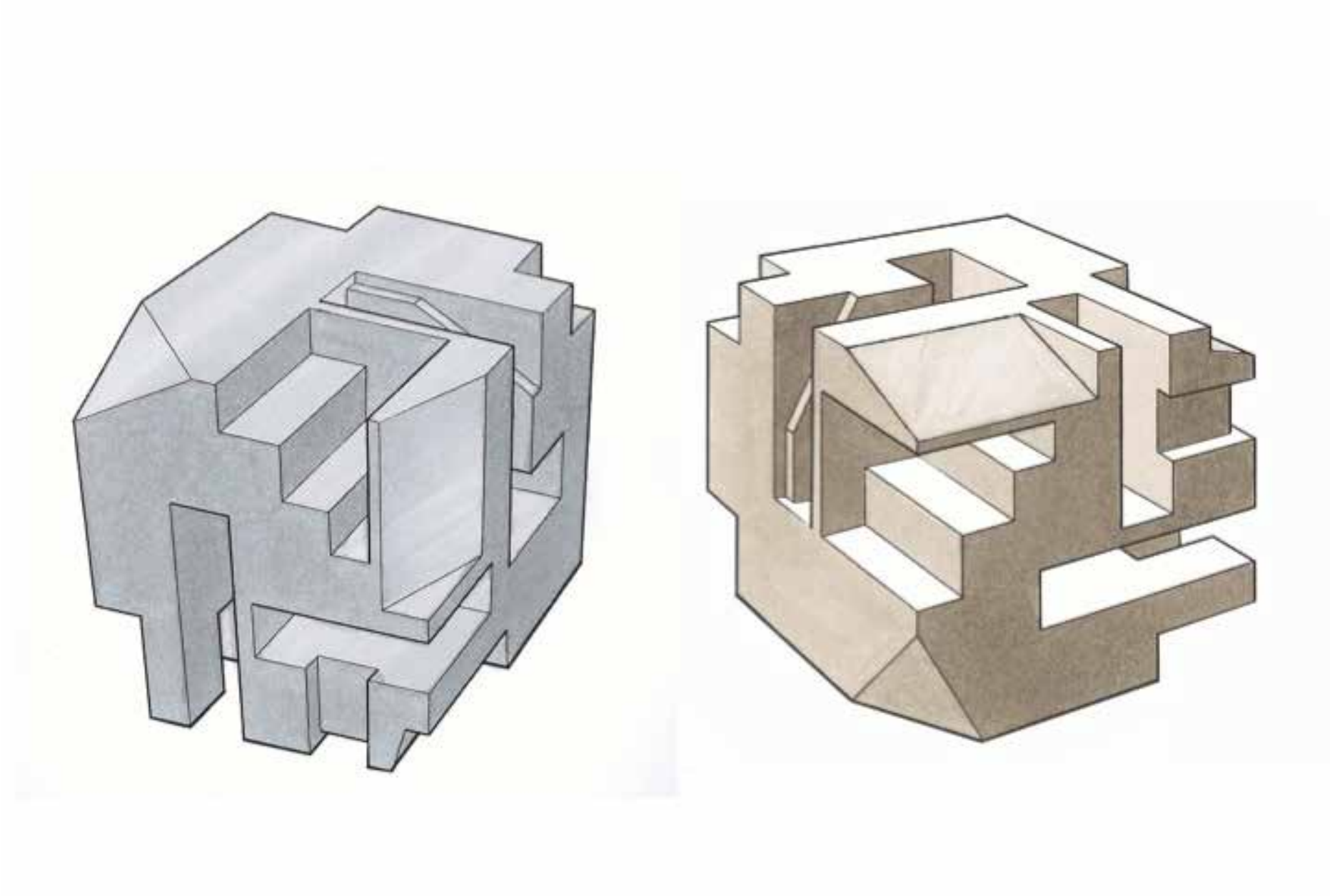


1-2-3-tekniken

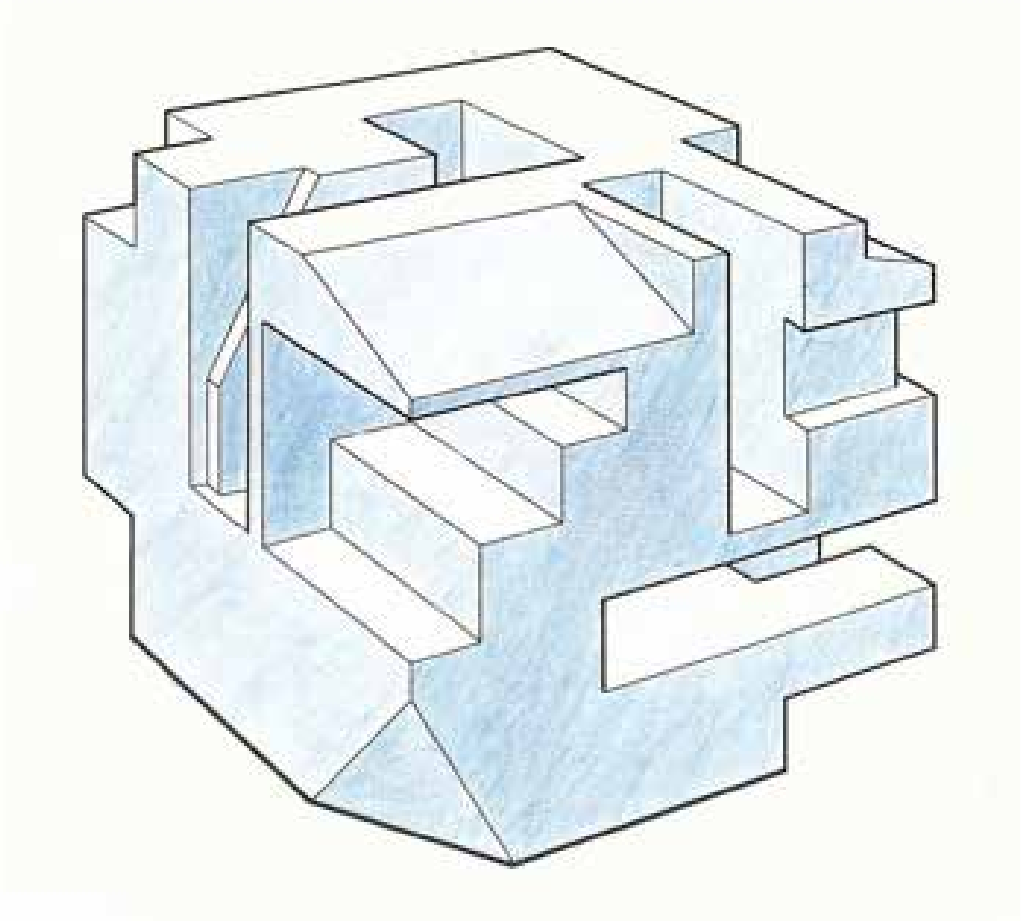




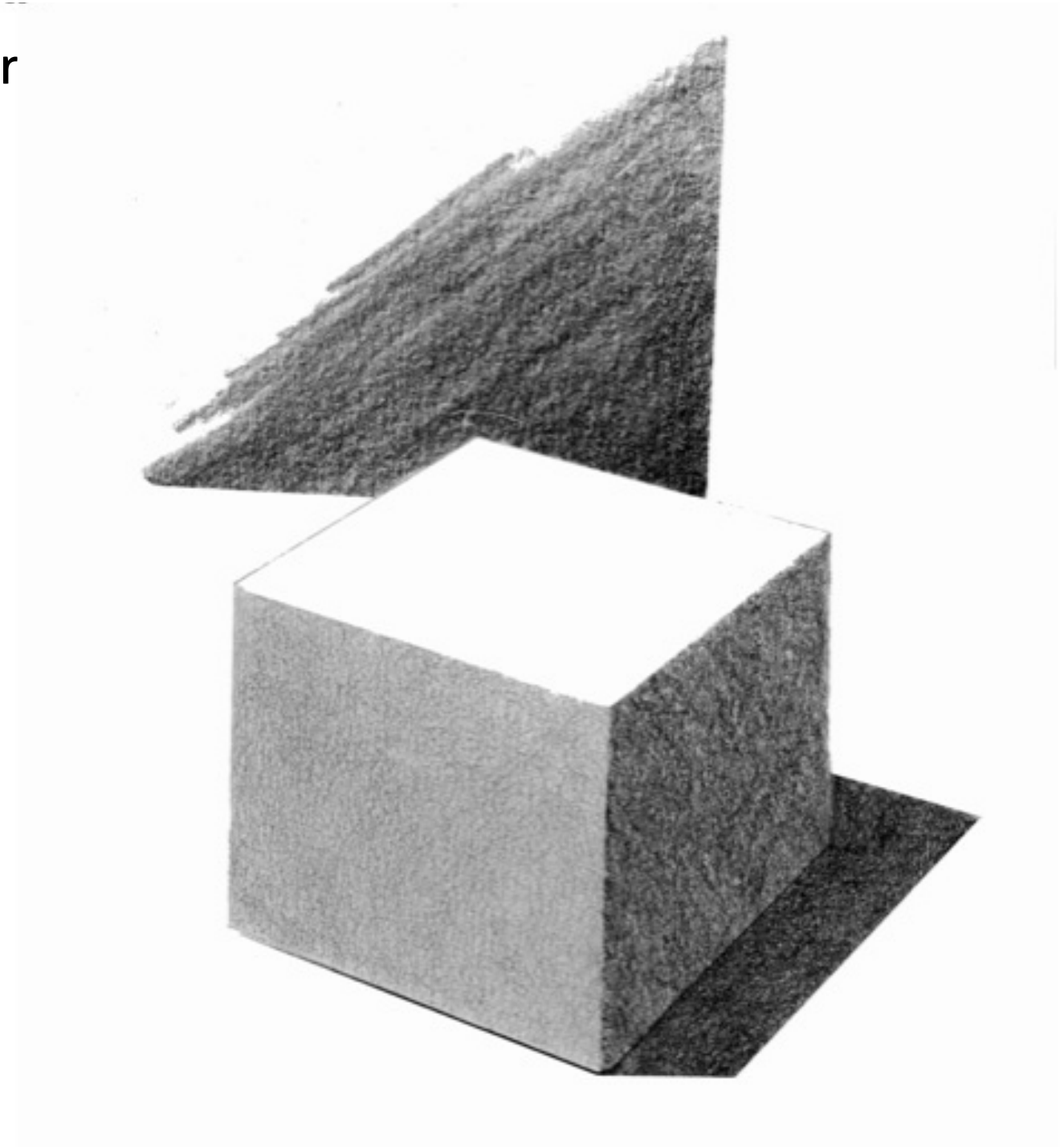
1-2-3-tekniken



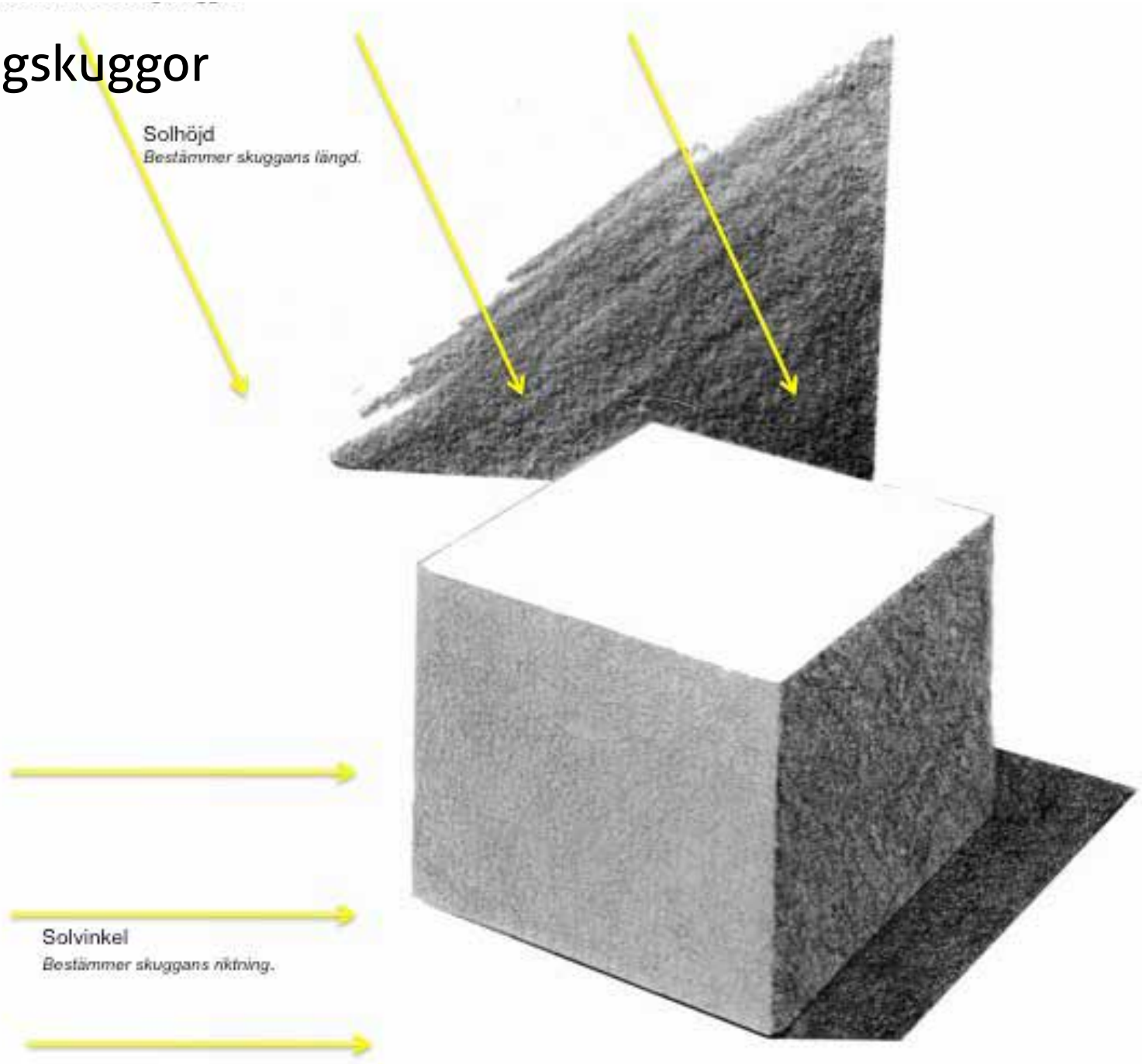
1-2-3-tekniken

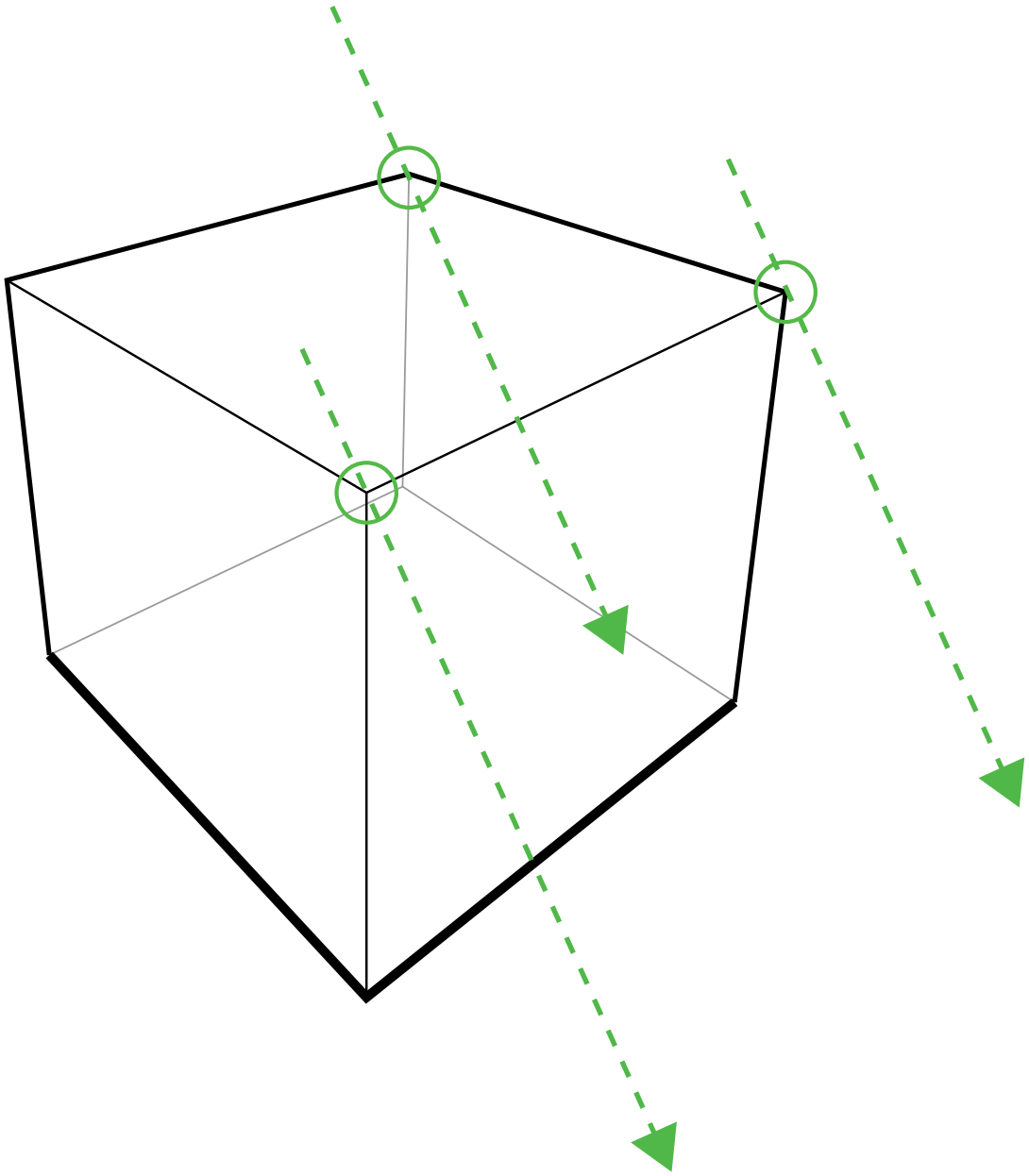


Slagskuggor



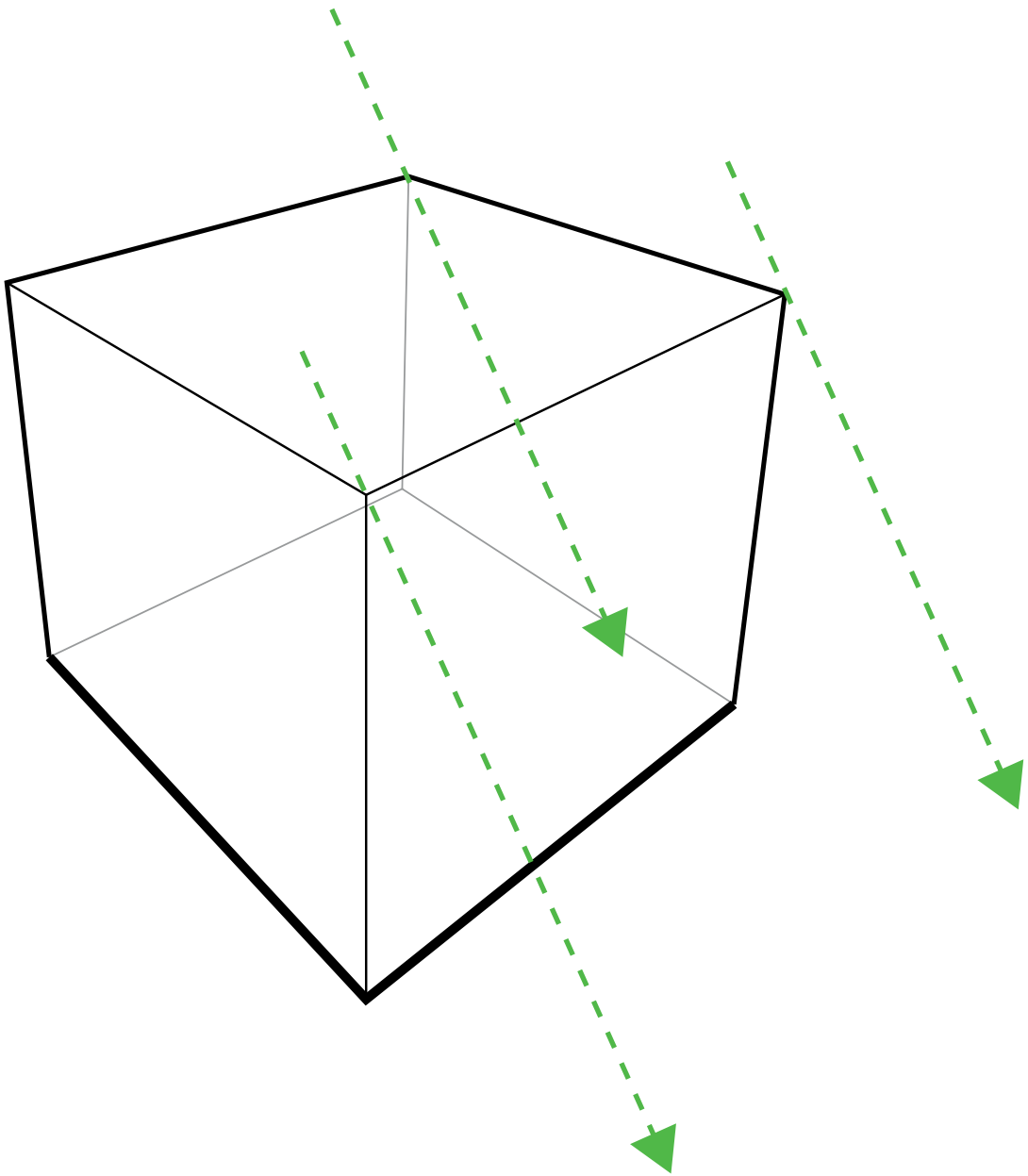
Slagskuggor





Slagskuggor - kuben

Definiera *solhöjden*, gör stödlinjer genom de övre hörnen på kuben. Linjerna ska vara parallella.

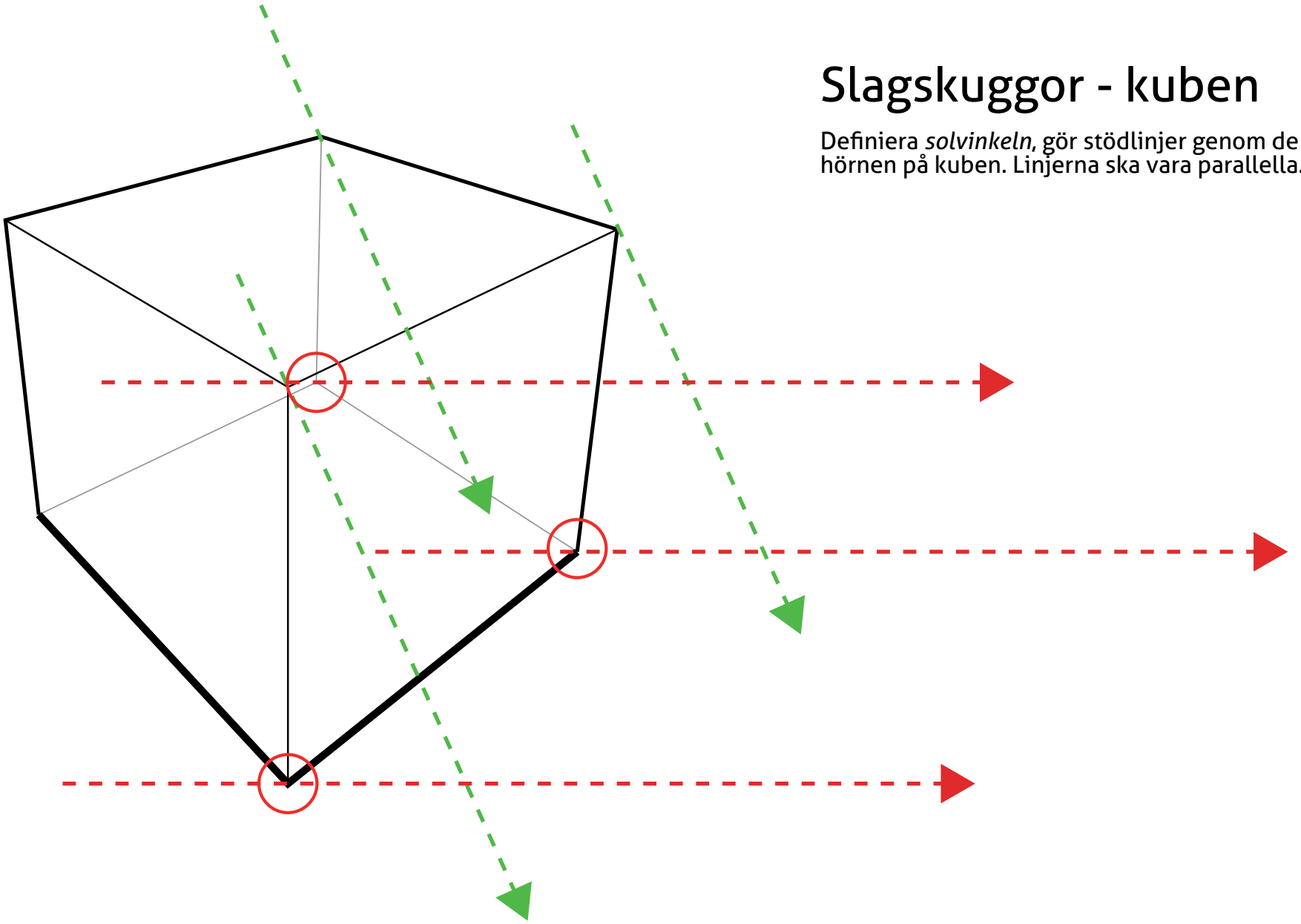


Slagskuggor - kuben

Definiera *solhöjden*, gör stödlinjer genom de övre hörnen på kuben. Linjerna ska vara parallella.

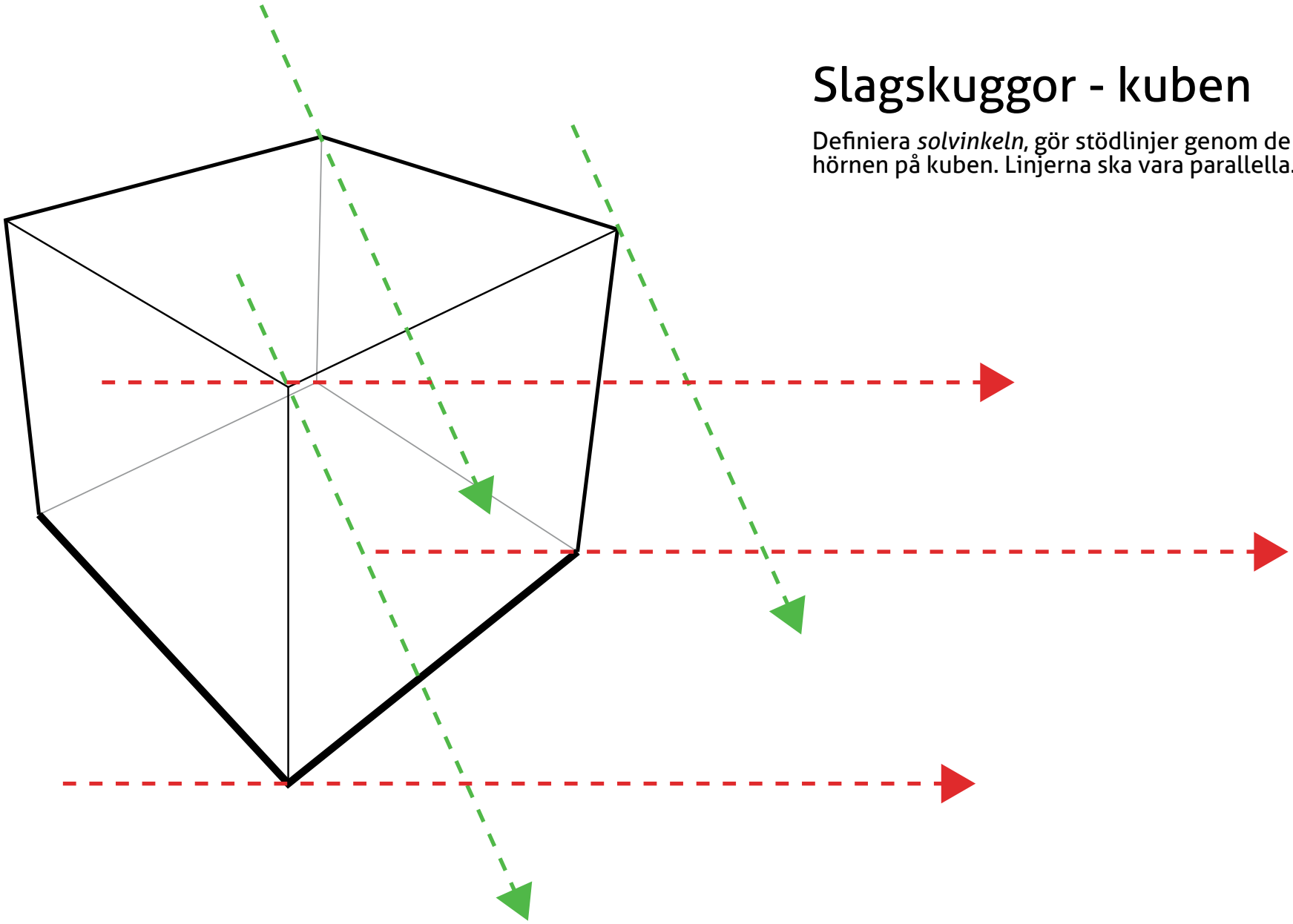
Slagskuggor - kuben

Definiera *solvinkeln*, gör stödlinjer genom de nedre hörnen på kuben. Linjerna ska vara parallella.



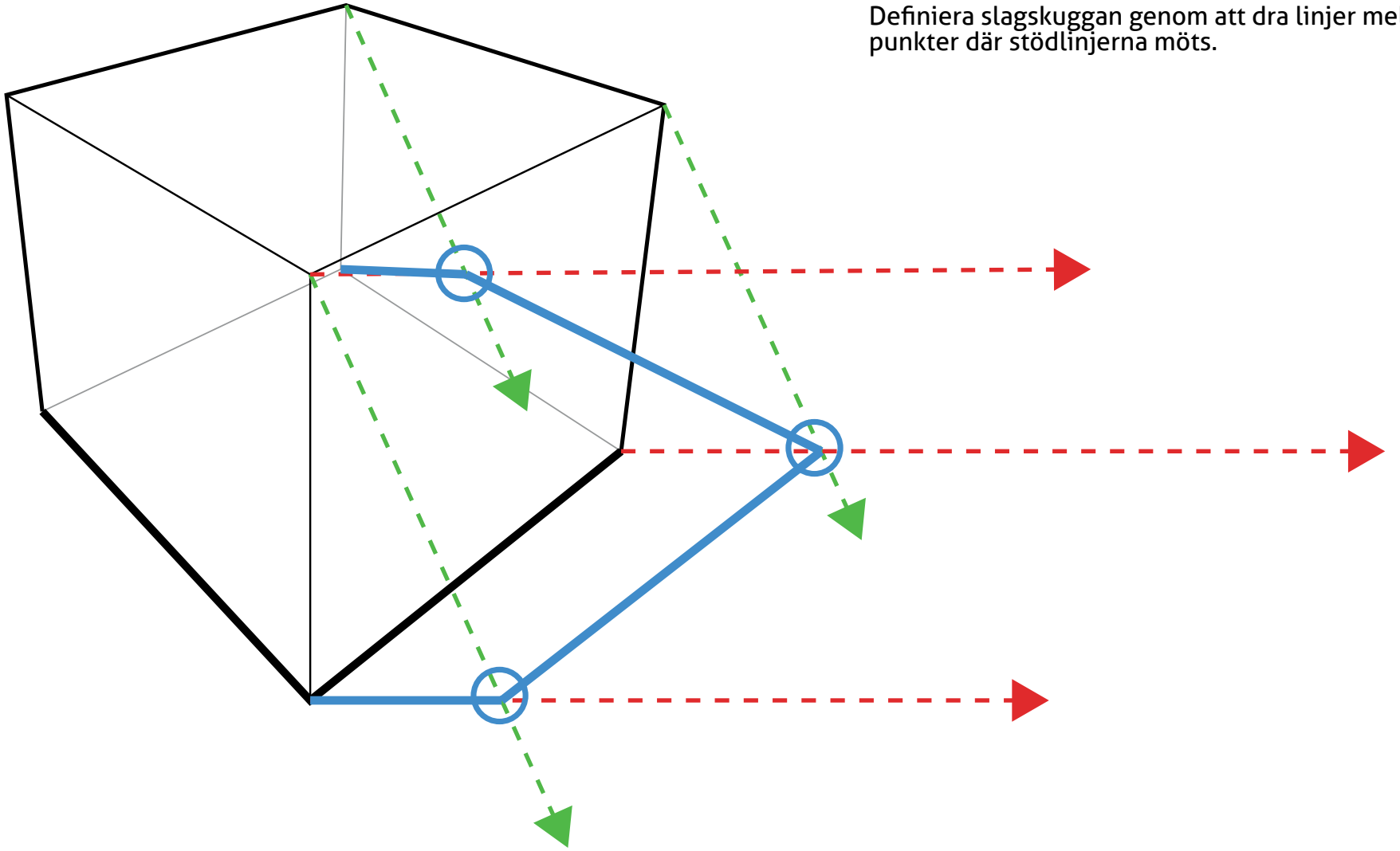
Slagskuggor - kuben

Definiera *solvinkeln*, gör stödlinjer genom de nedre hörnen på kuben. Linjerna ska vara parallella.



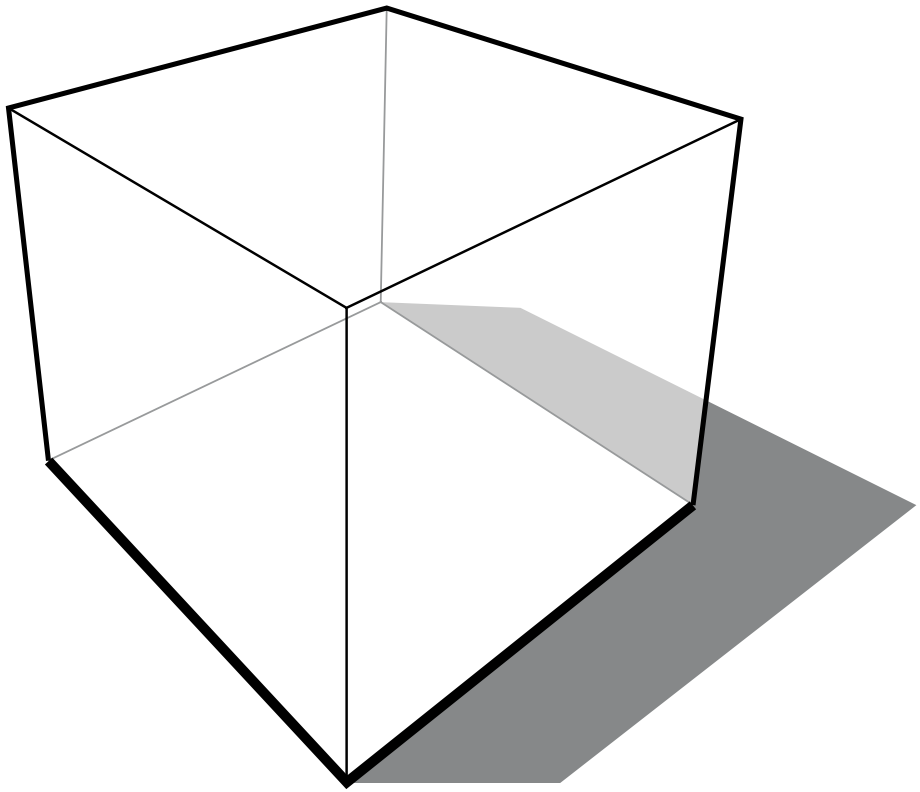
Slagskuggor - kuben

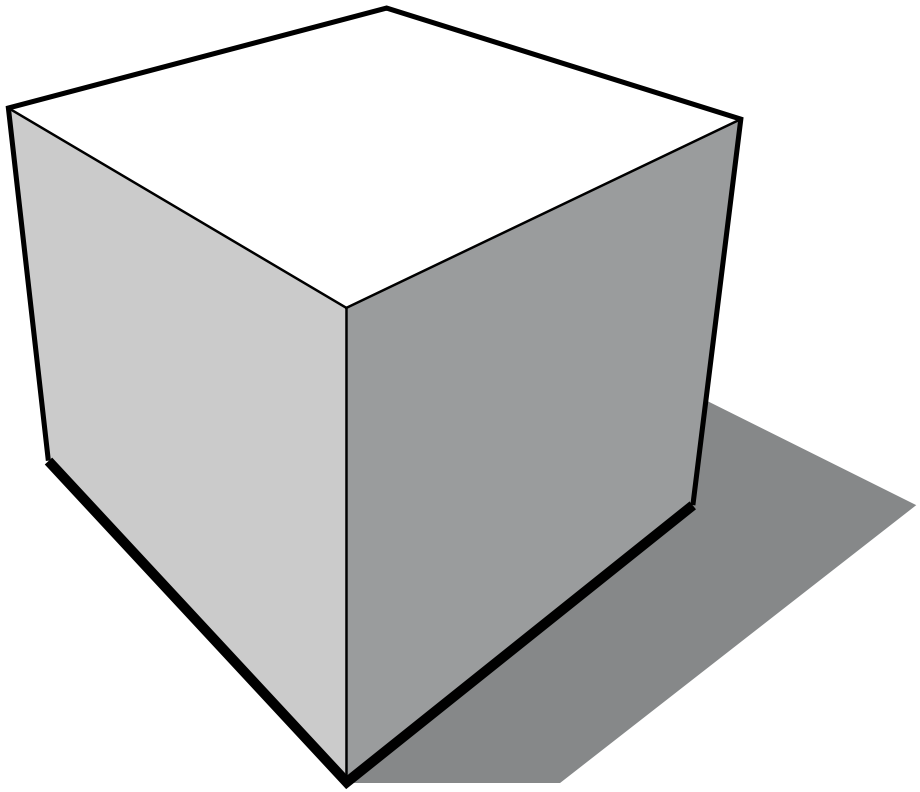
Definiera slagskuggan genom att dra linjer mellan de punkter där stödlinjerna möts.



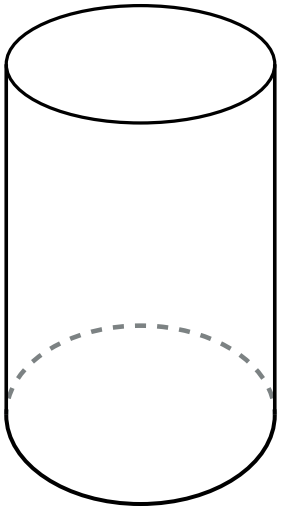
Slagskuggor - kuben

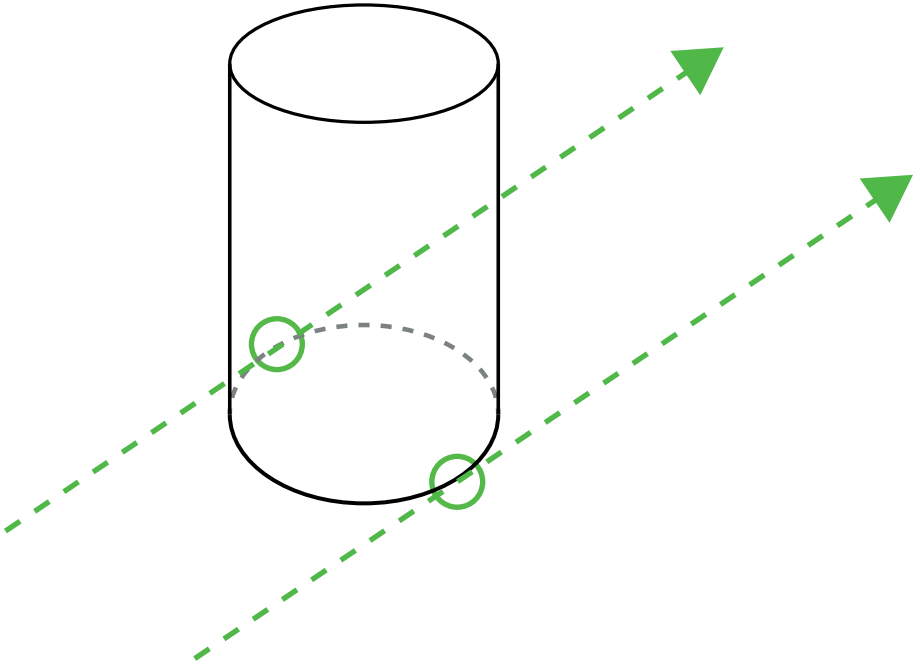
Ta bort stödlinjerna, fyll i slagskuggan.





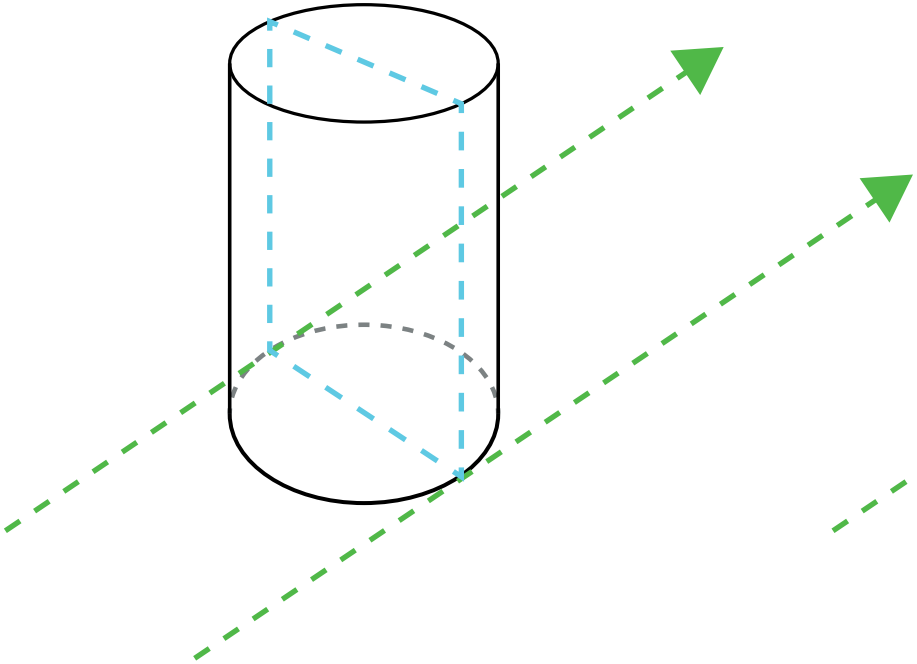
Slagskuggor - cylinder



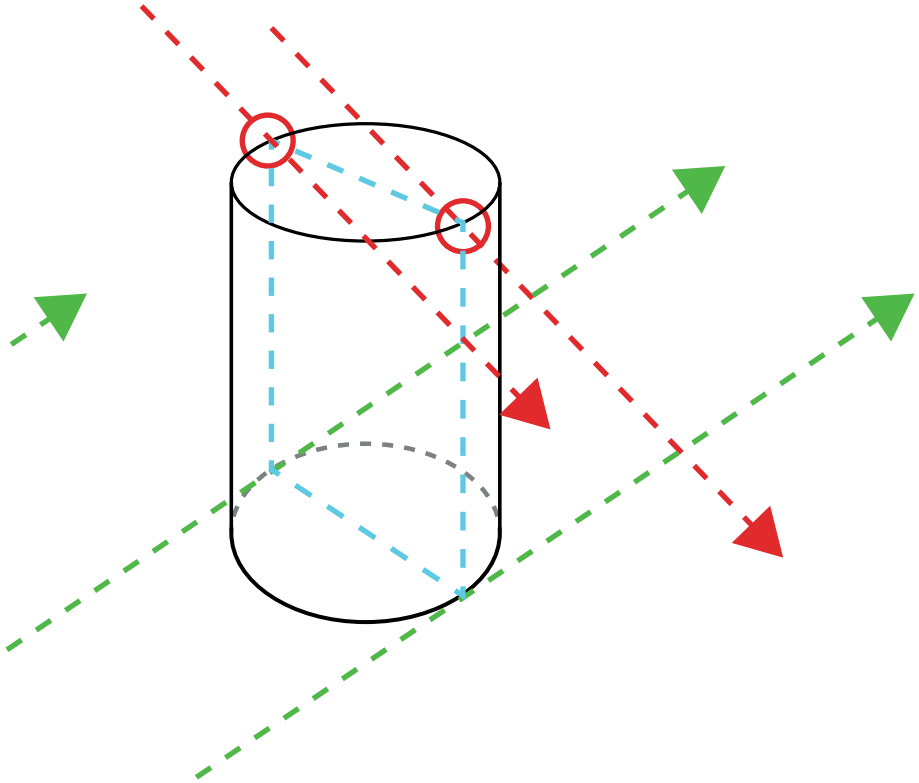


Definiera solvinkeln (bestäm varifrån du vill att ljuset ska komma).

Slagskuggor - cylinder

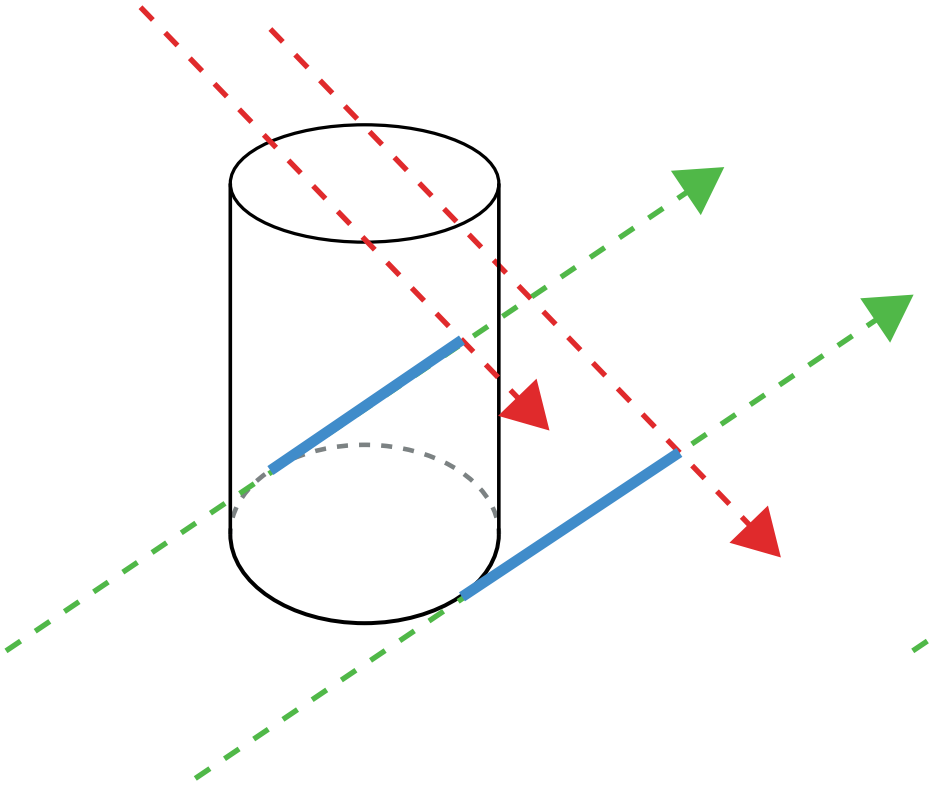


Gör stödlinjer från de punkter där stödlinjerna nuddar ellipsen.

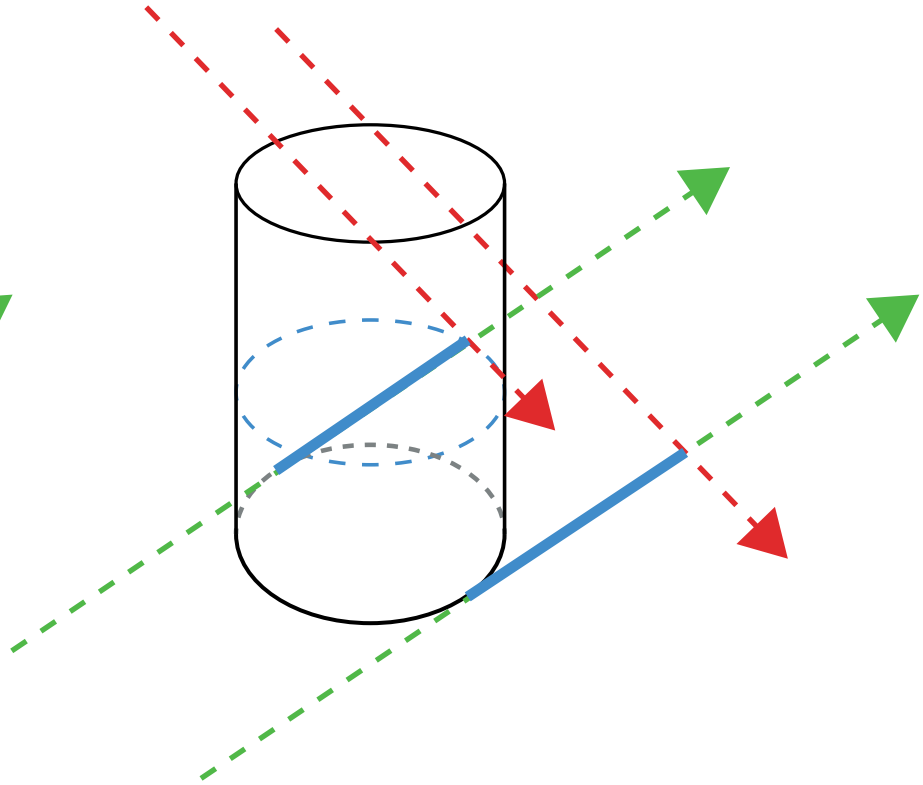


Definiera solhöjden (som bestämmer hur lång skuggan ska vara). Gör stödlinjer.

Slagskuggor - cylinder

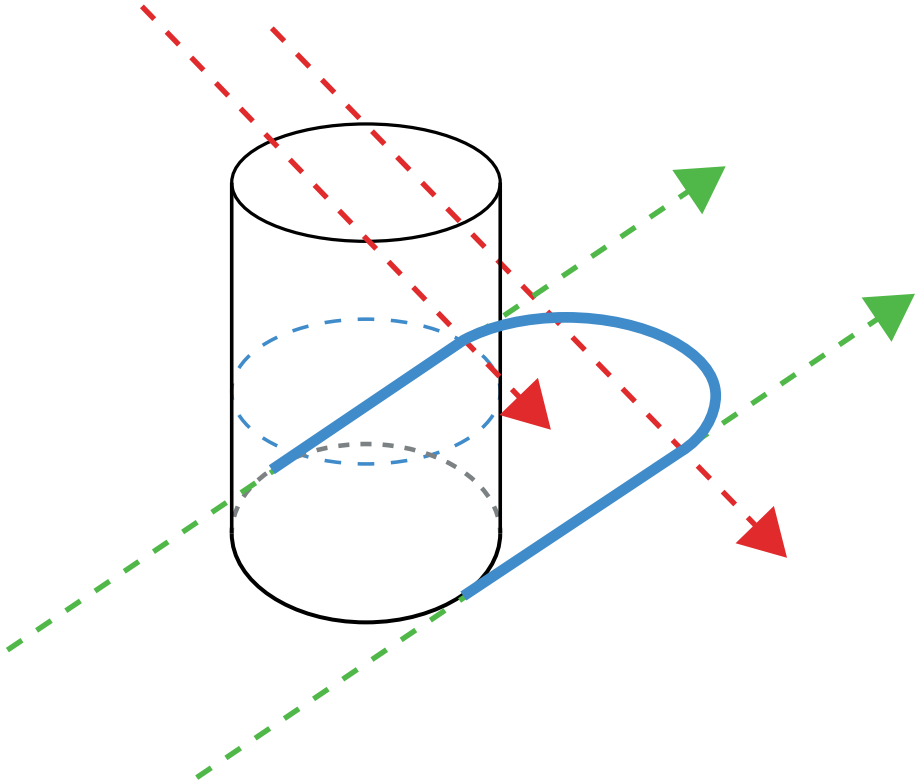


Gör slagskuggans linjer fram till där stödlinjerna möts.

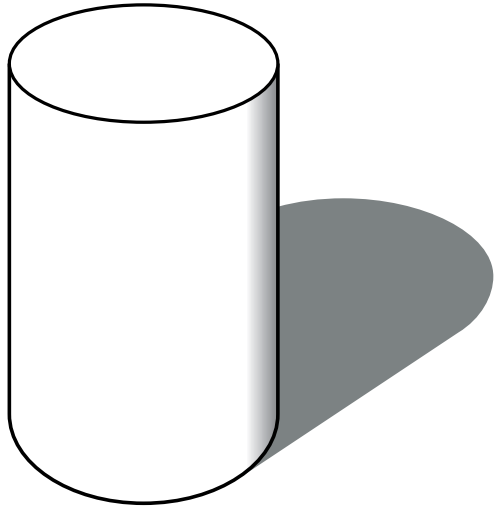


Definiera storleken på skuggans ellips genom att uppskatta motsvarande höjd på cylindern.

Slagskuggor - cylinder

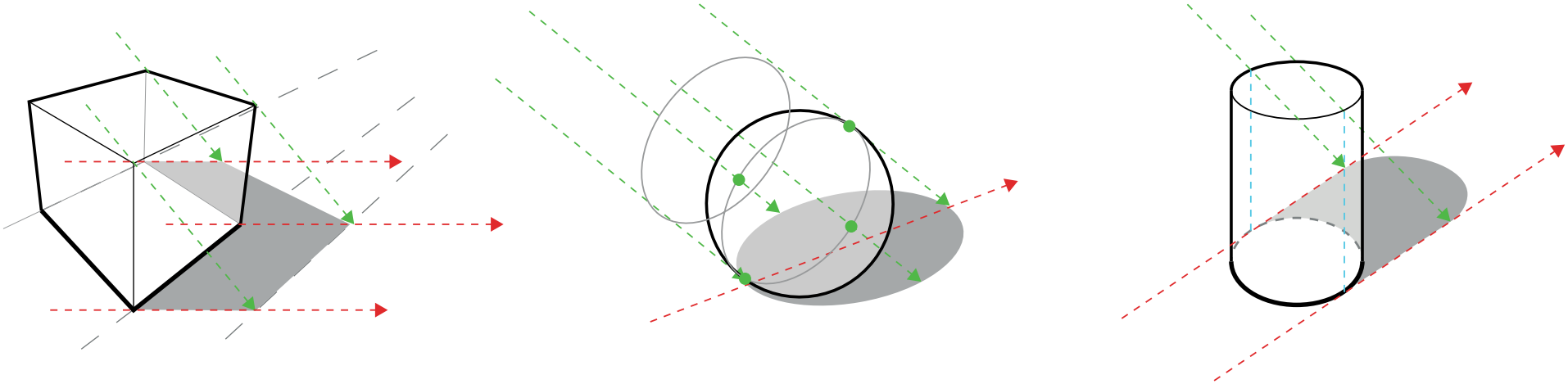


Gör avslutet/ellipsen på slagskuggan.



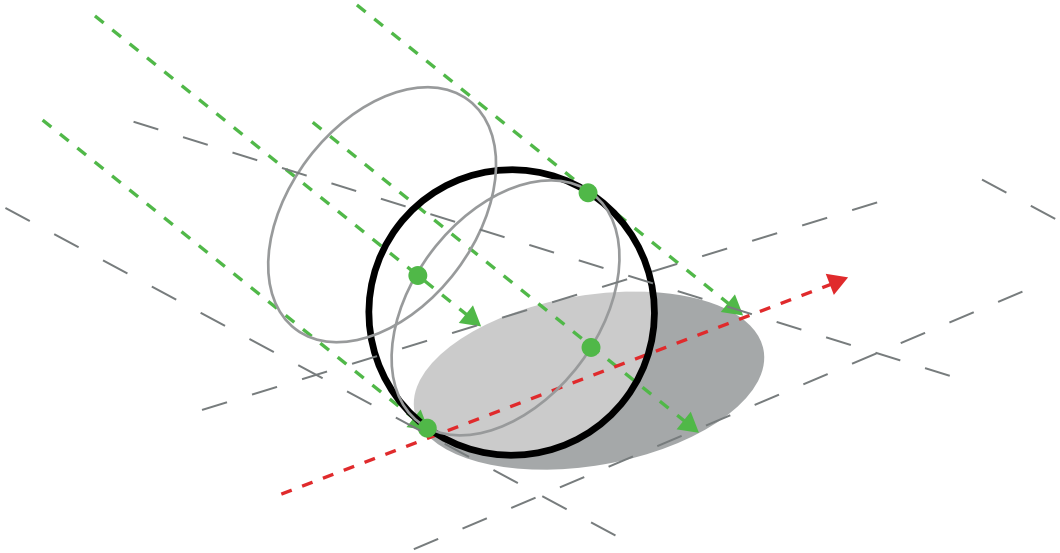
Fyll i slagskuggan och ta bort stödlinjerna.

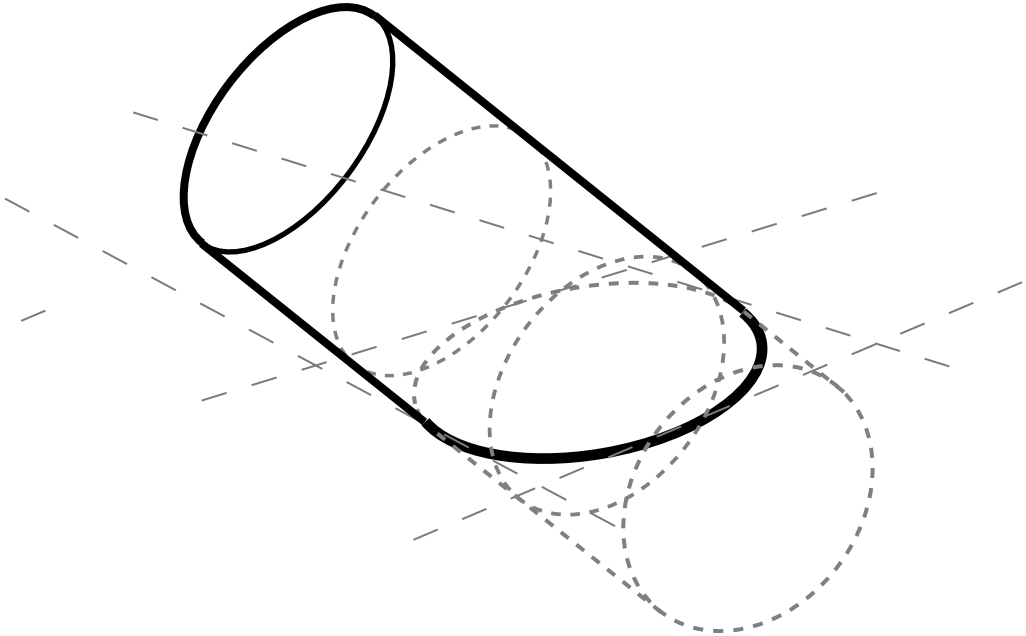
Slagskuggor



Slagskuggor

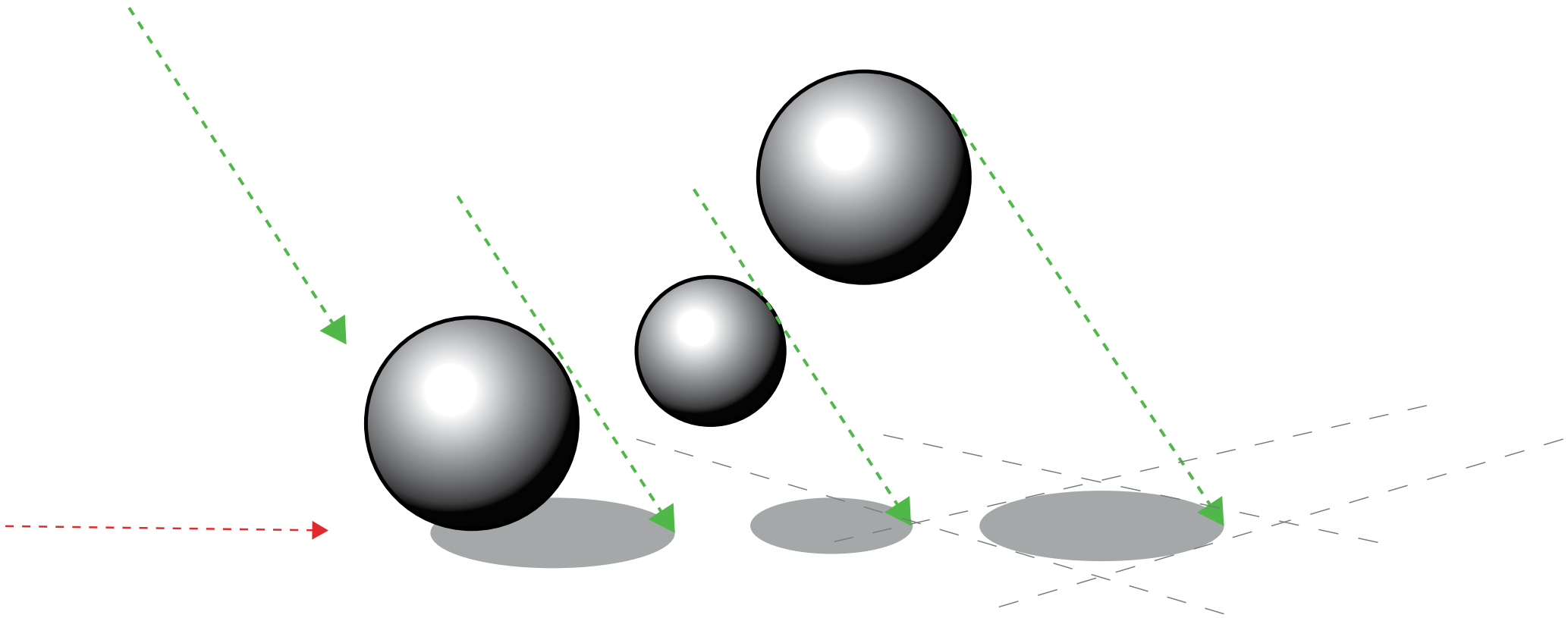
När man gör slagskugga till en sfär får man först definiera grundplanet. Som hjälp kan man tänka att skuggan motsvarar en cylinder som är vinklad i ljusets riktning. Slagskuggan motsvarar den yta som "skär" genom grundplanet.





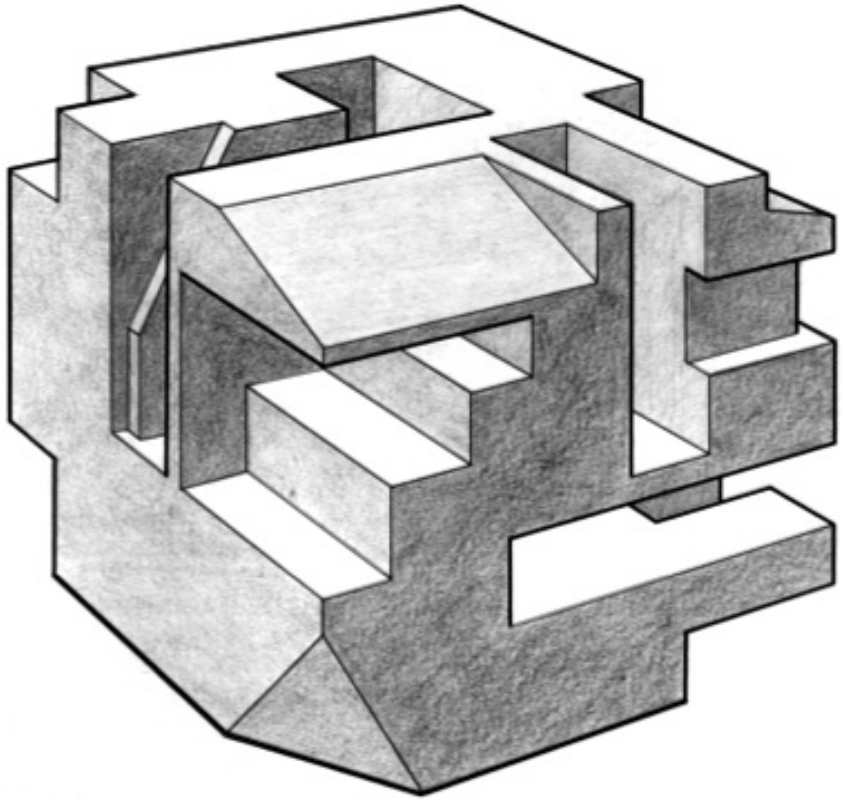
Slagskuggor

Med parallella slagskuggor (solhöjd och solvinkel) kommer skuggans storlek vara densamma oavsett hur högt upp från planet objektet befinner sig.



Övning

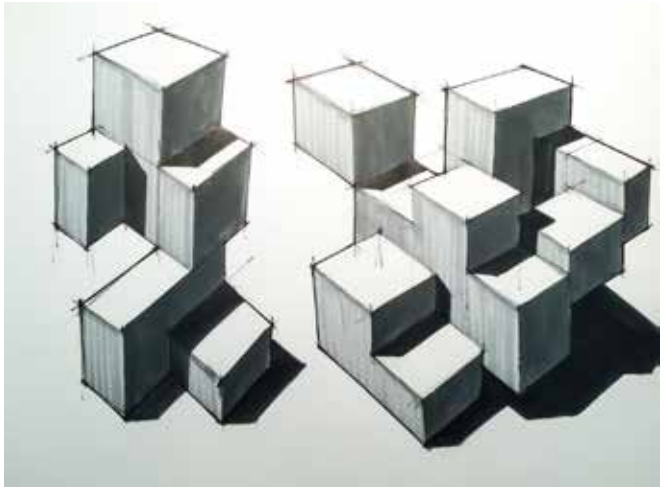
Skugga era deformerade kuber enligt 1-2-3 principen.
Testa gärna olika pennor.



Övning 123 & slagskugga

Teckna olika former i 2- eller 3-punktsperspektiv (kuber, rätblock, pyramider, cylindrar, sfärer), och skugga dem. Använd 1-2-3 och slagskuggor.

Testa gärna att bygga ihop flera grundformer till mer komplicerade former och fundera över hur slagskuggorna faller.



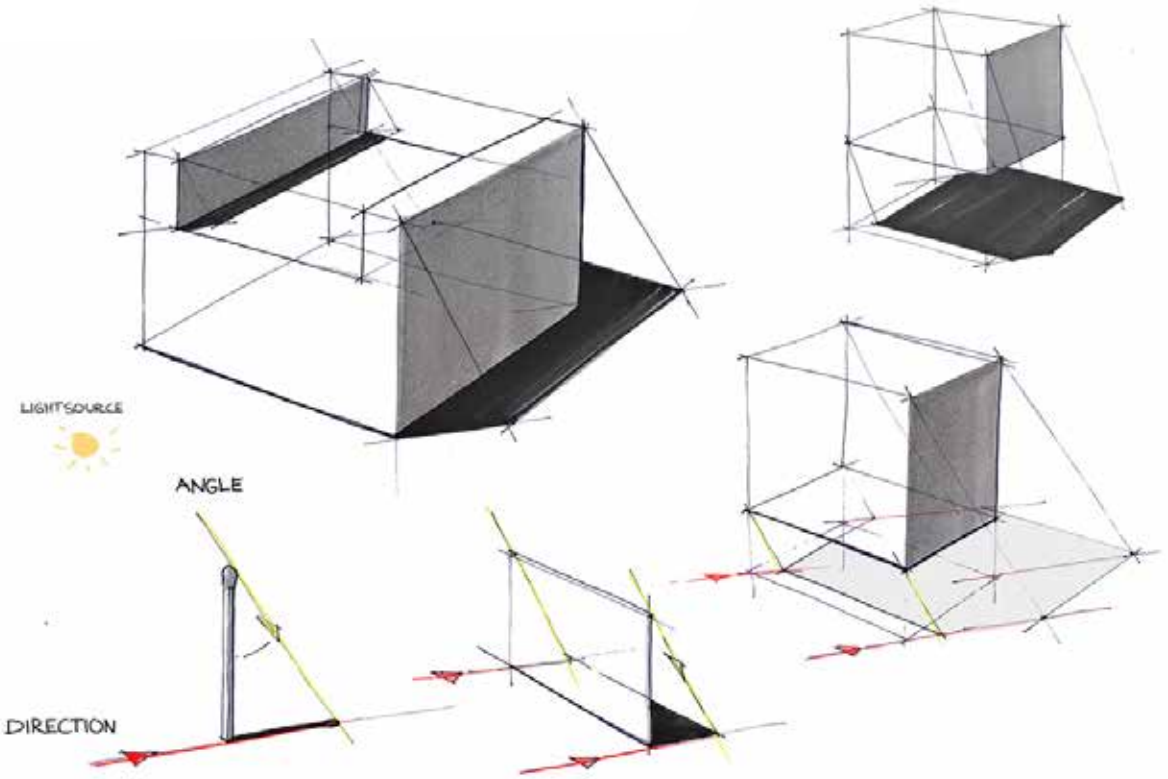
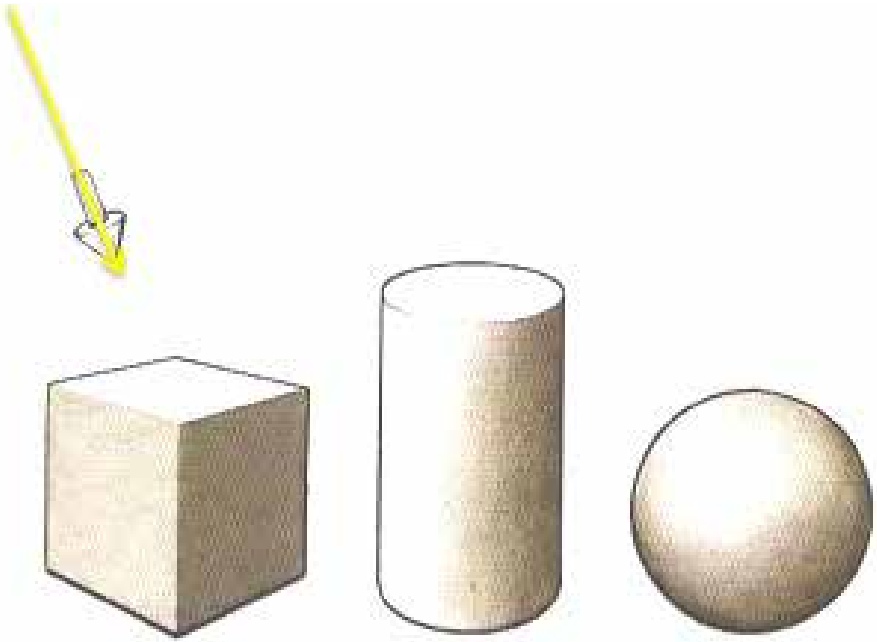
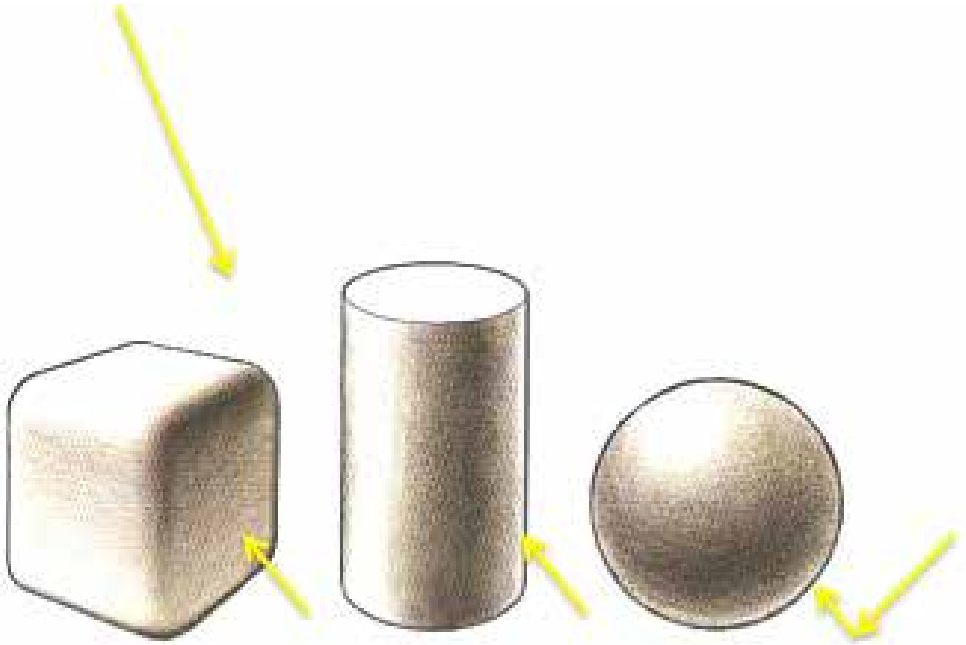


Bild: http://www.delftdesigndrawing.com/basics.html

Sekundär reflektion

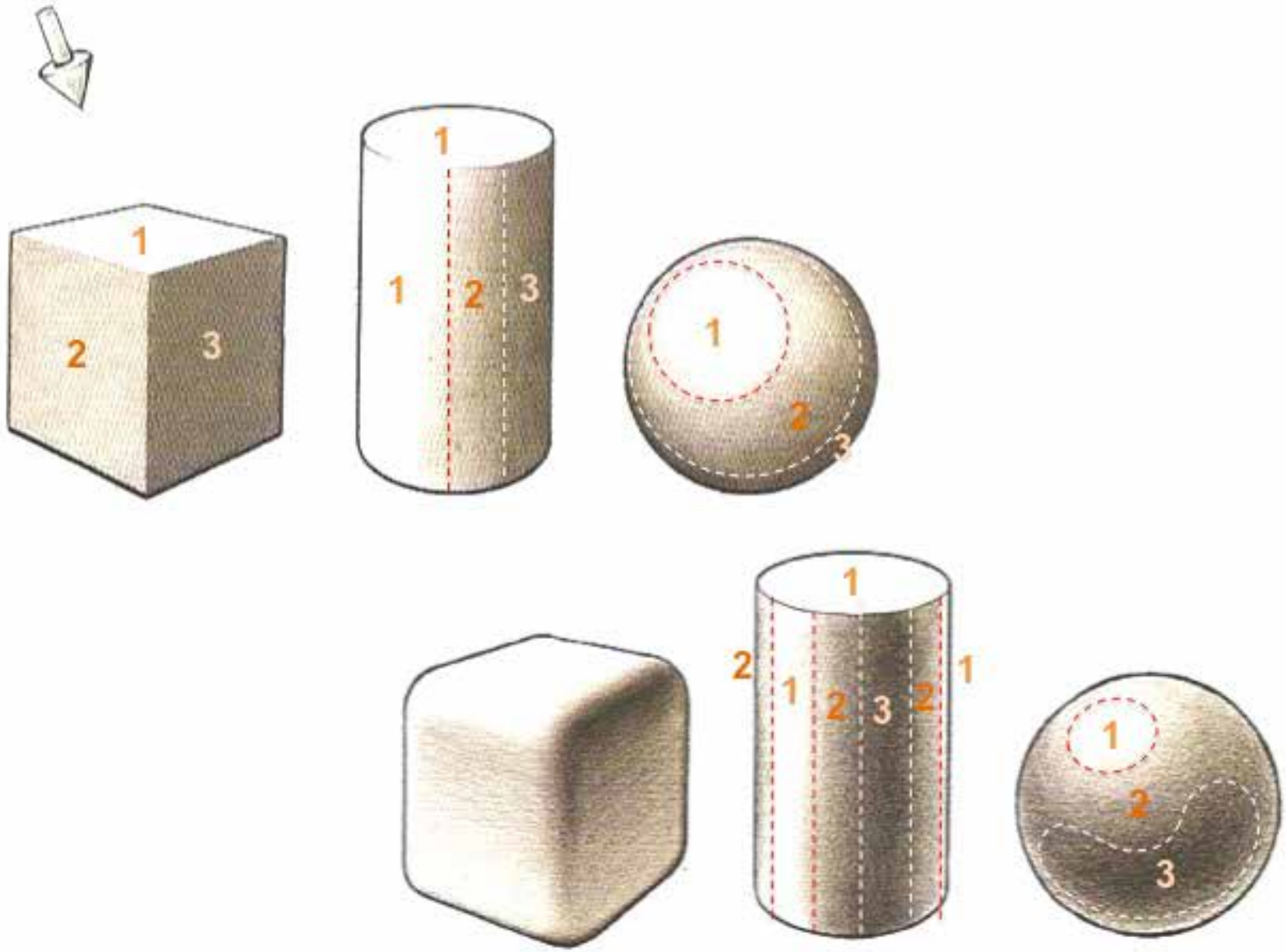


Former utan sekundär reflektion.
Direkt ljus.



Former med sekundär reflektion.
Direkt och indirekt ljus.

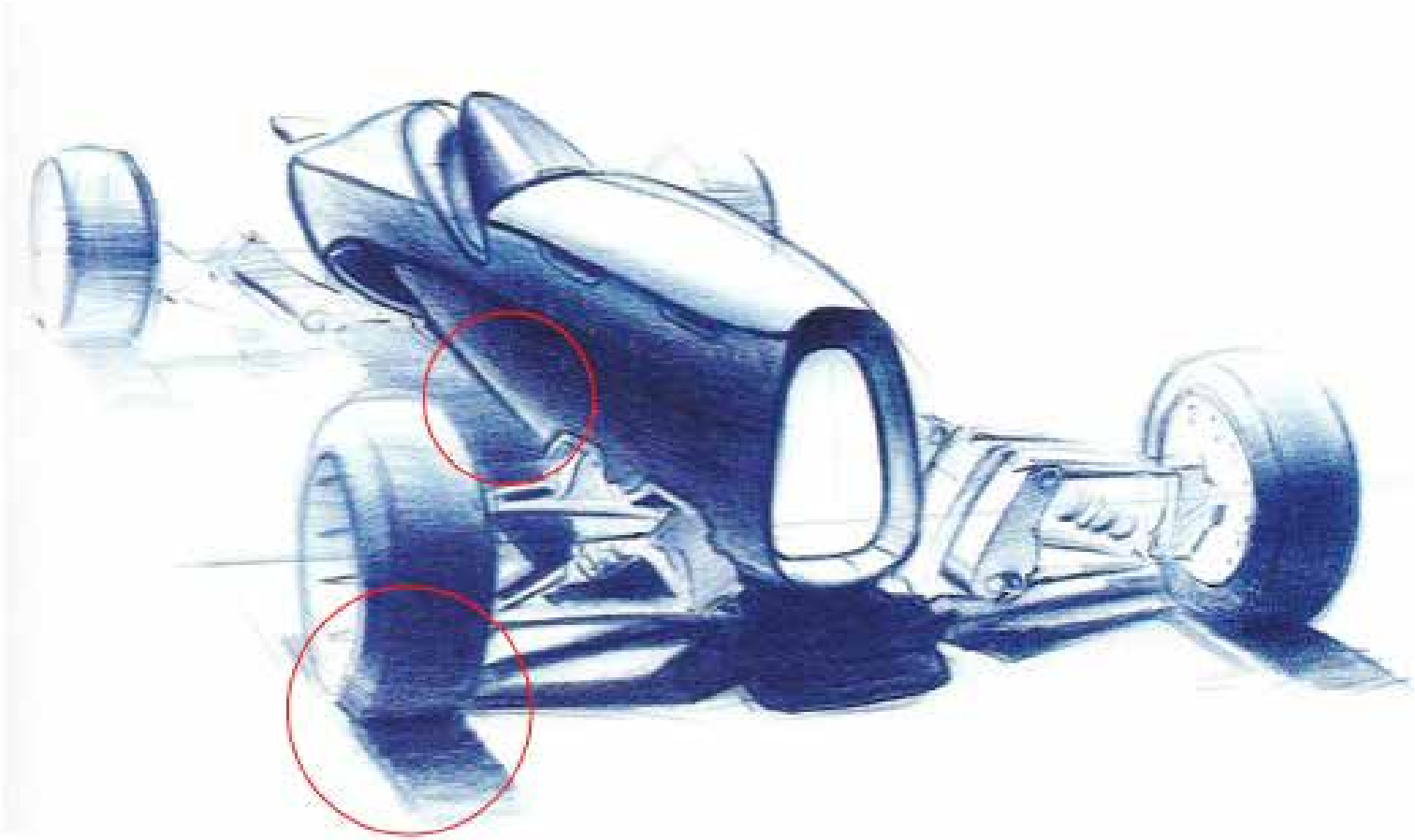
Sekundär reflektion - 1-2-3



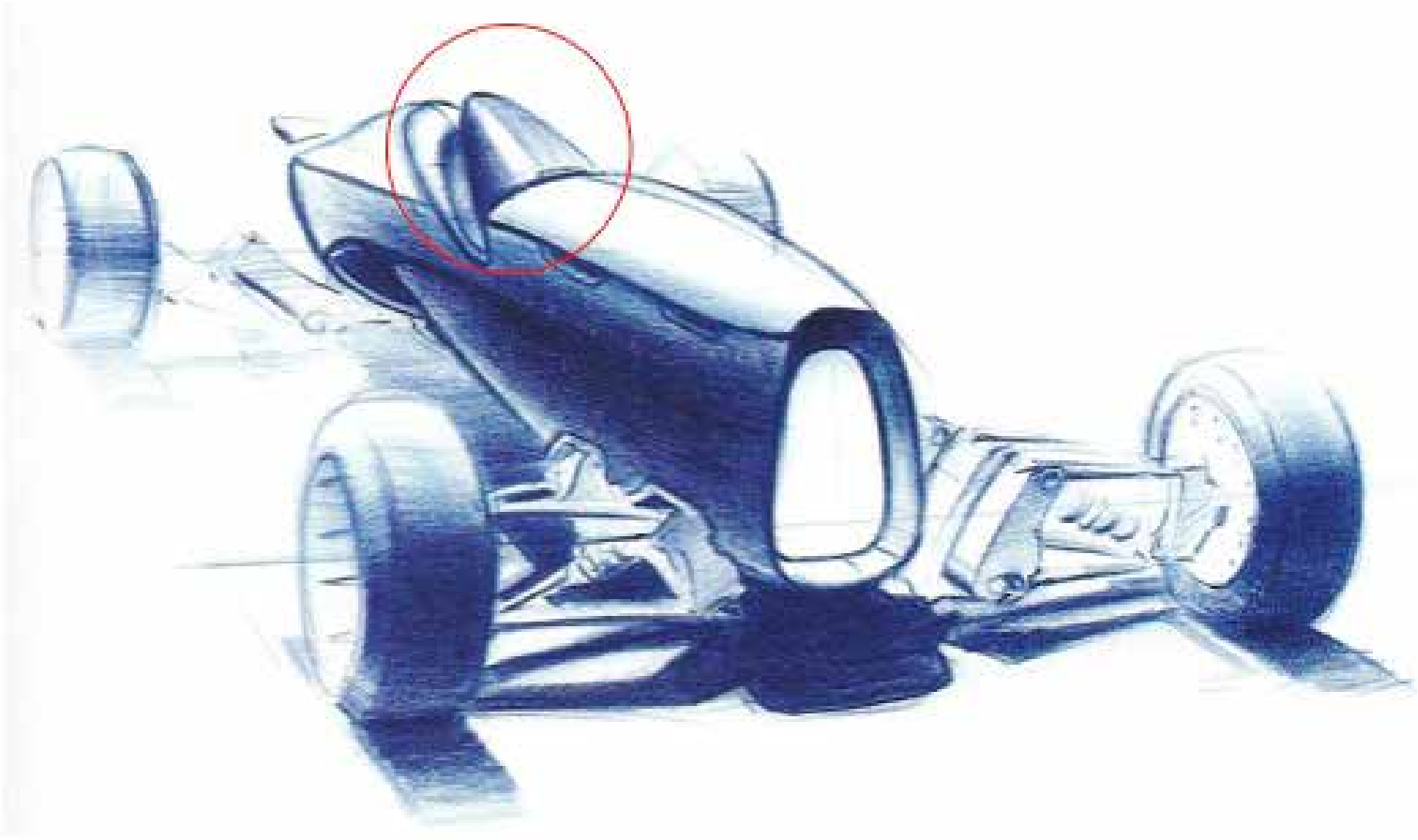
Sekundär reflektion



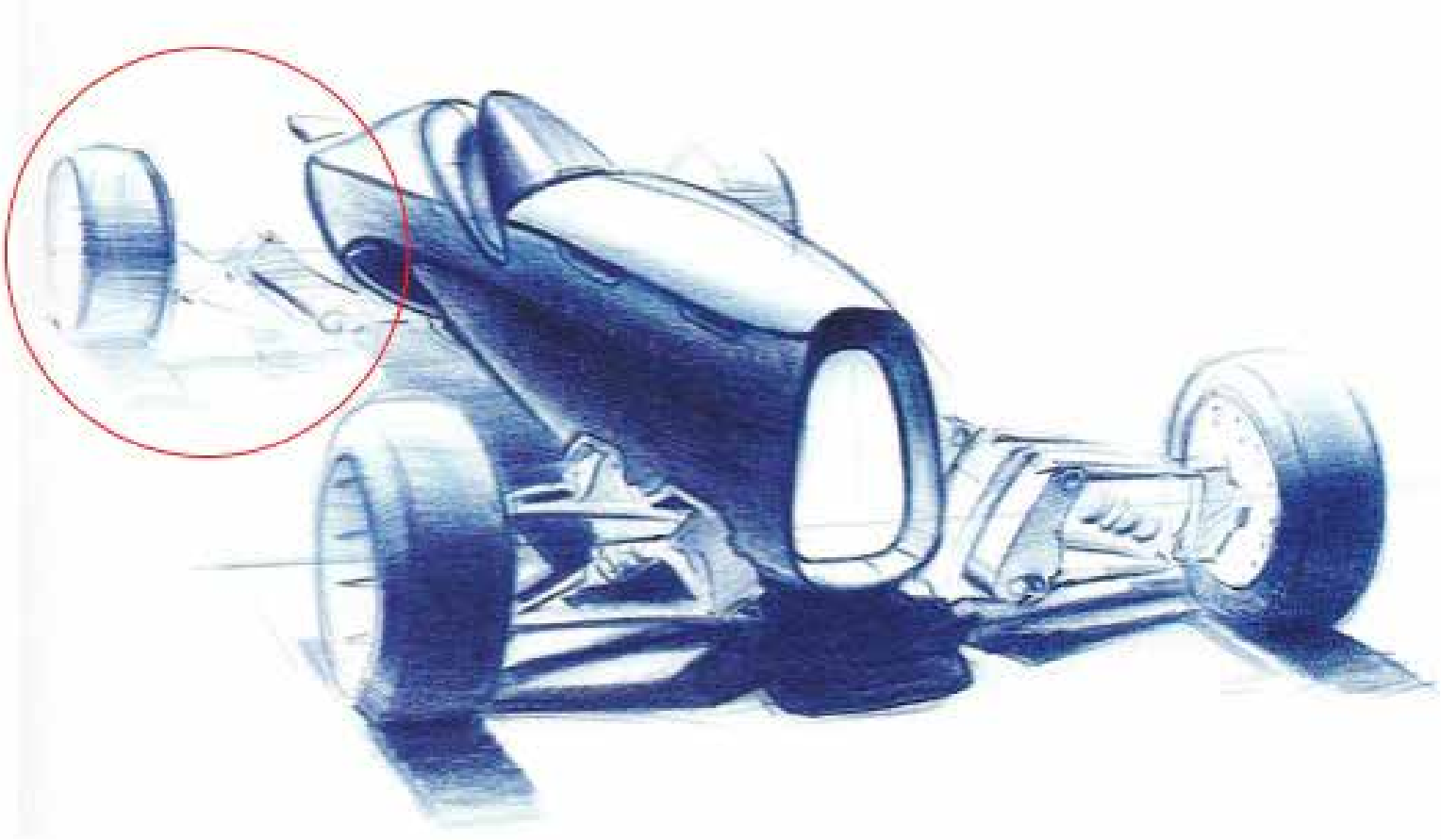
Sekundär reflektion

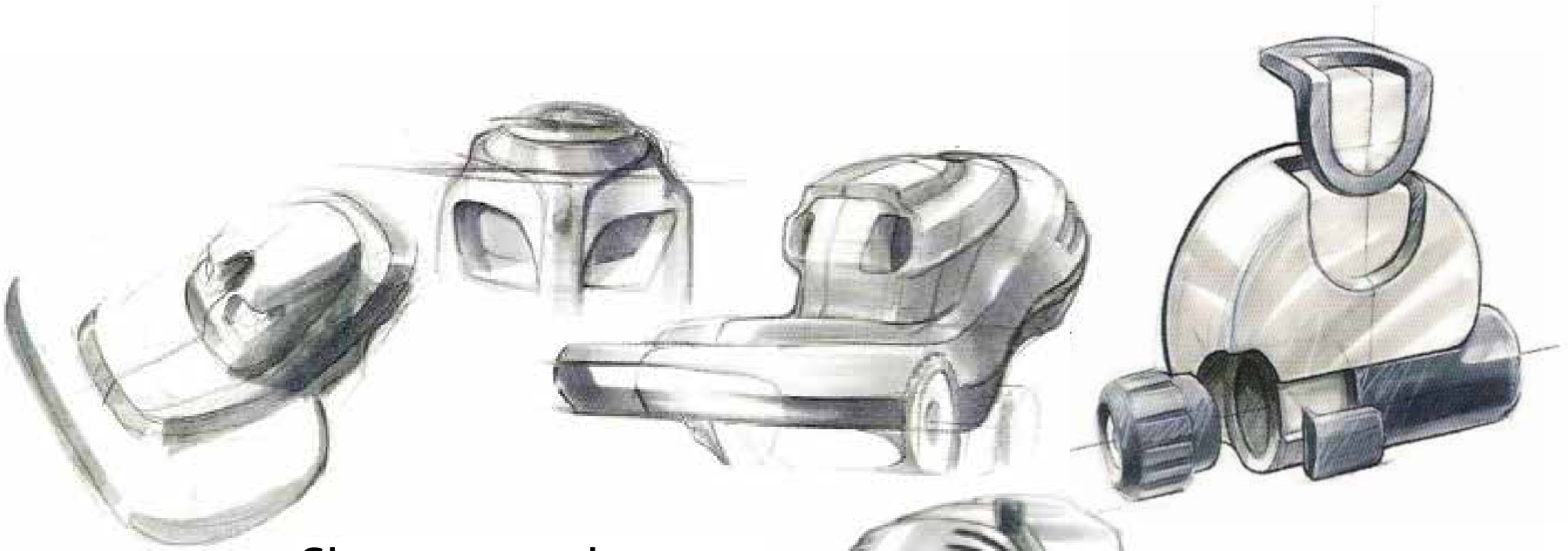


Sekundär reflektion



Sekundär reflektion



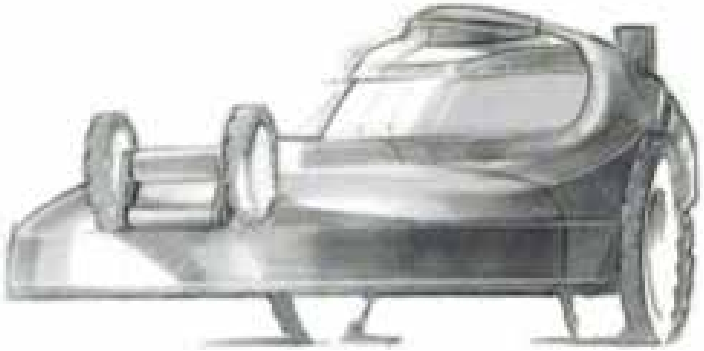


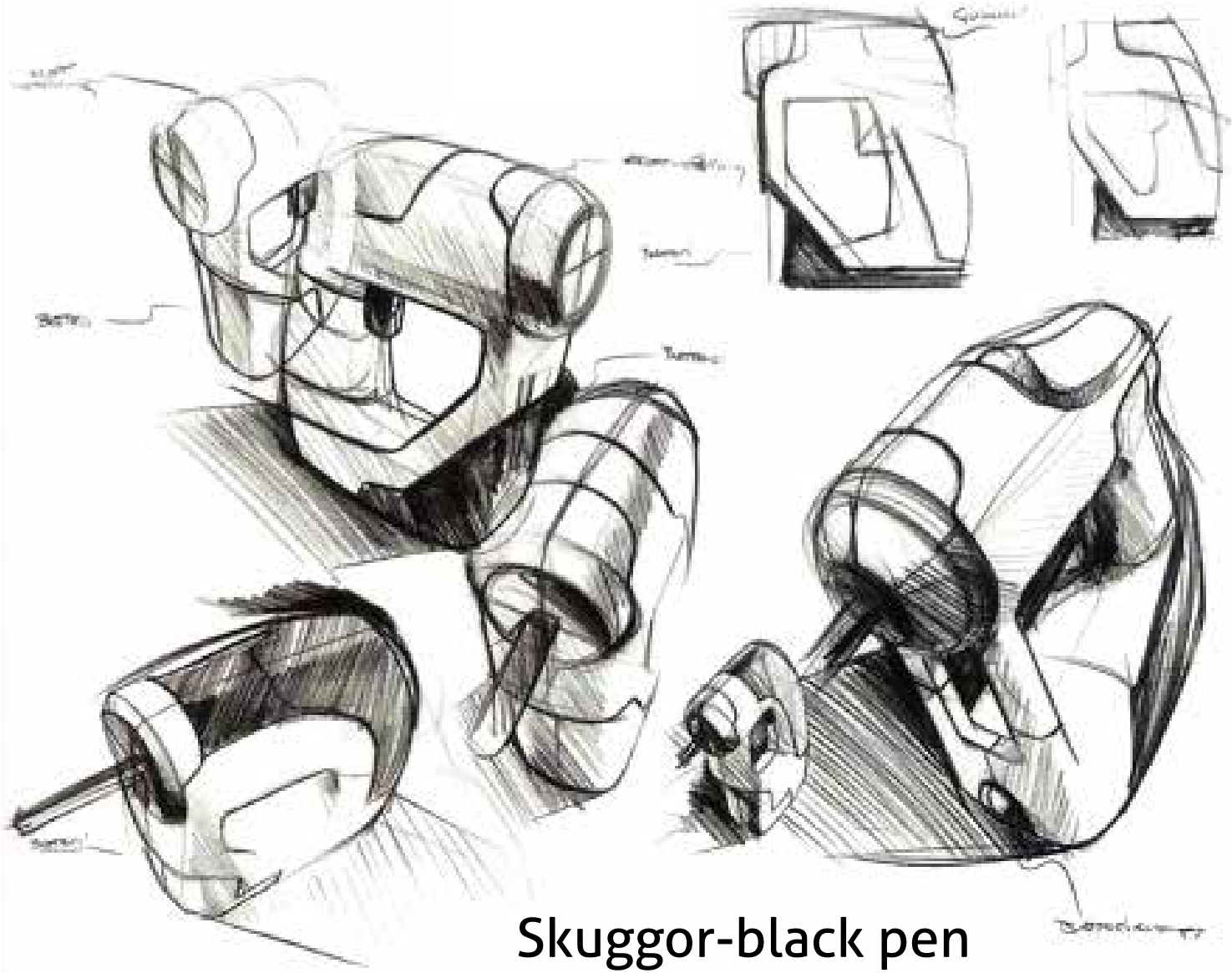
Skuggor-markers

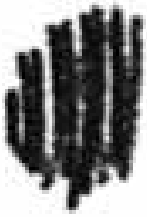
Variation av vyer
Hjälplinjer
Delningslinjer
Högdagrar i delningslinjer och kanter
Färgkontrast, beskrivning av materialskillnad









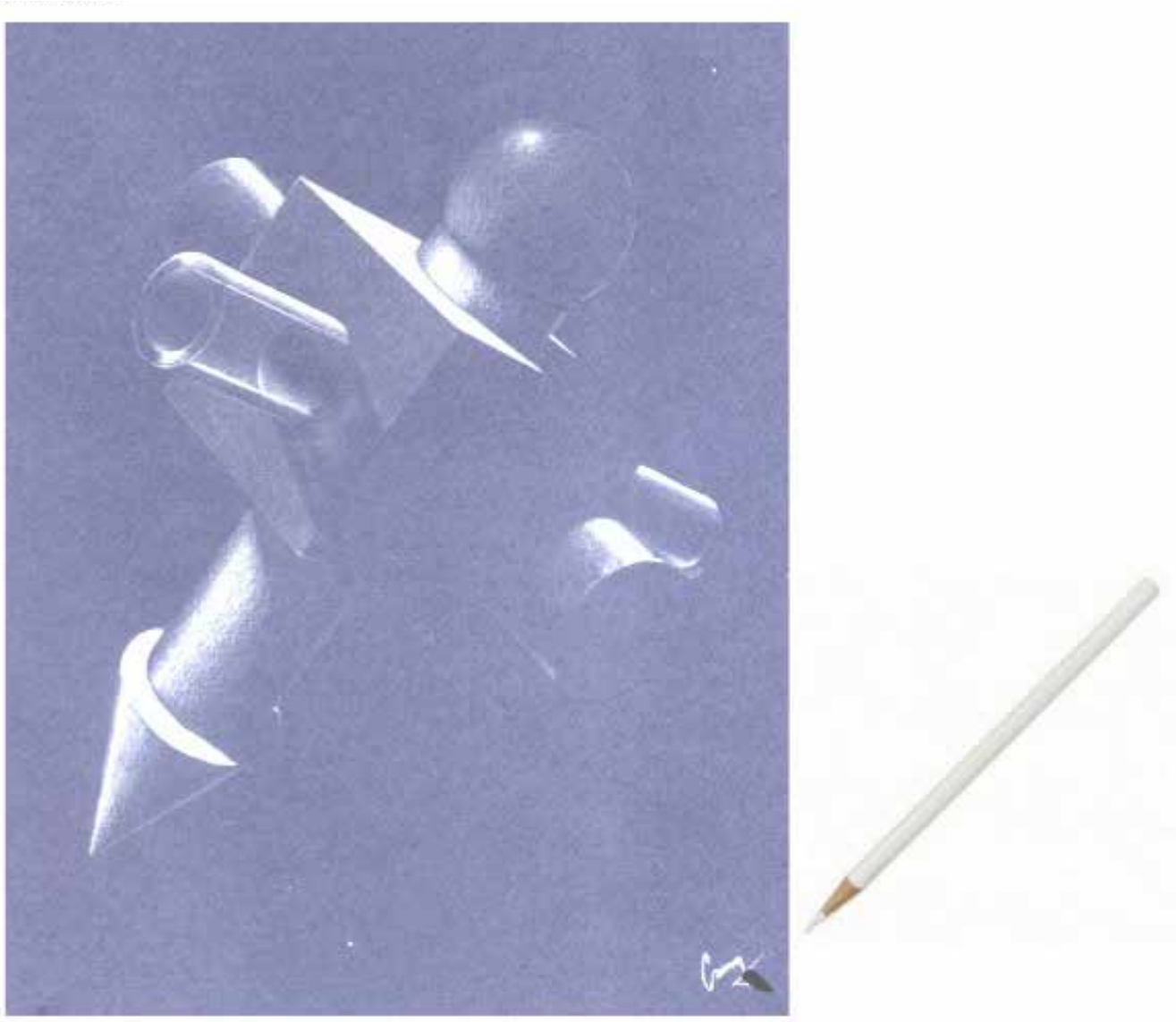




Skuggor-black pen

Graderade slagskuggor
Tydliga delningslinjer
Variation i vyer
Hög kontrast
Skärpedjup
Kommentarer

“Skugga” med vit penna på färgat papper



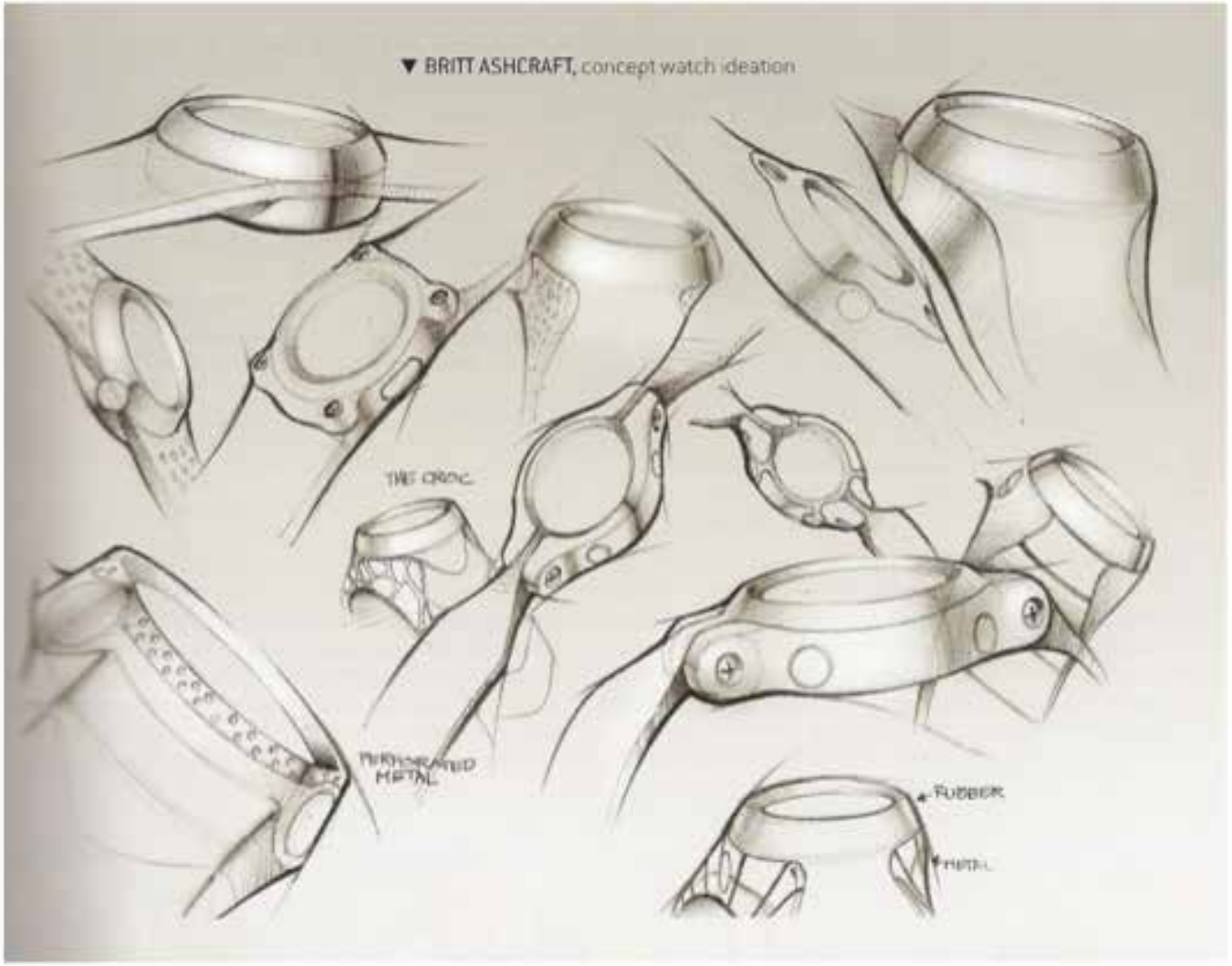
“Skugga” med vit och svart penna på färgat papper





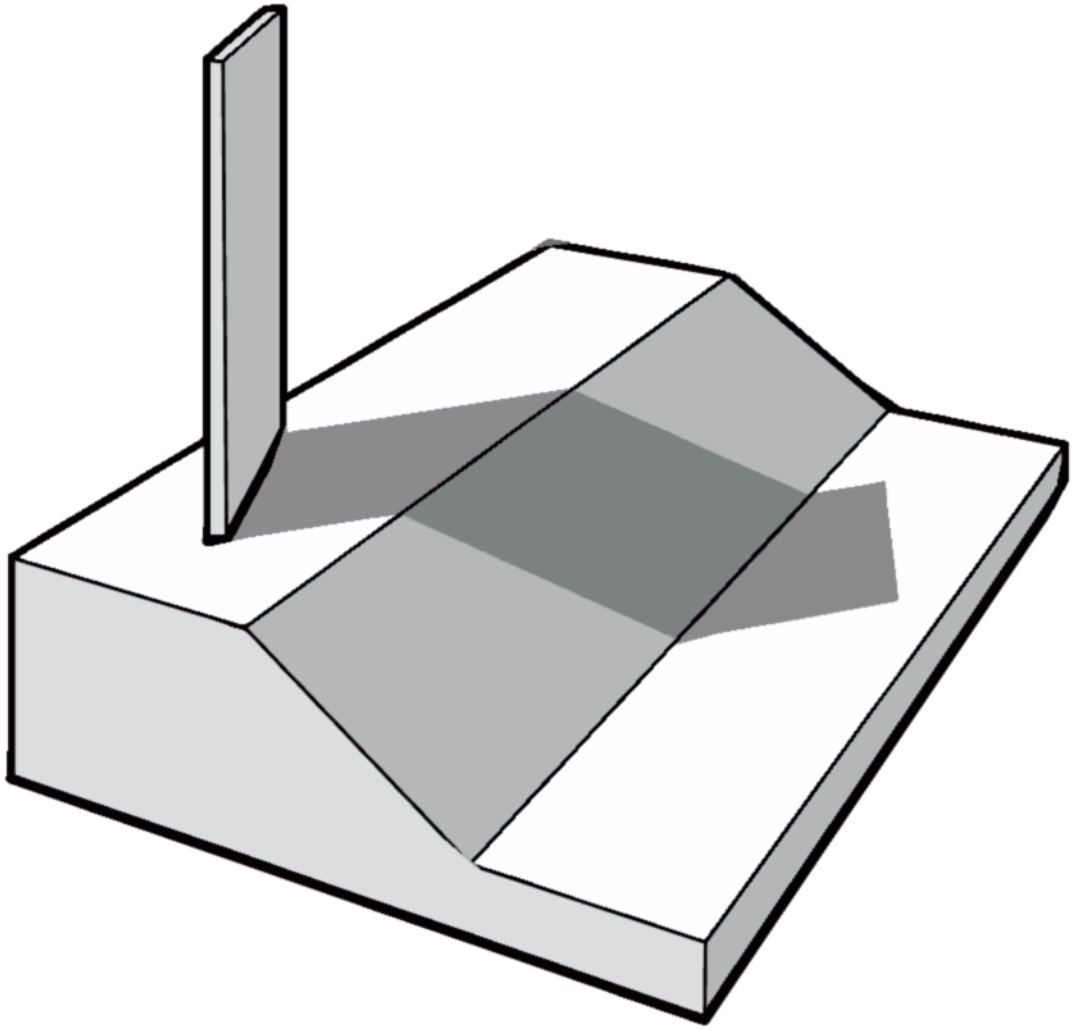


“Skugga” på papper med gradient

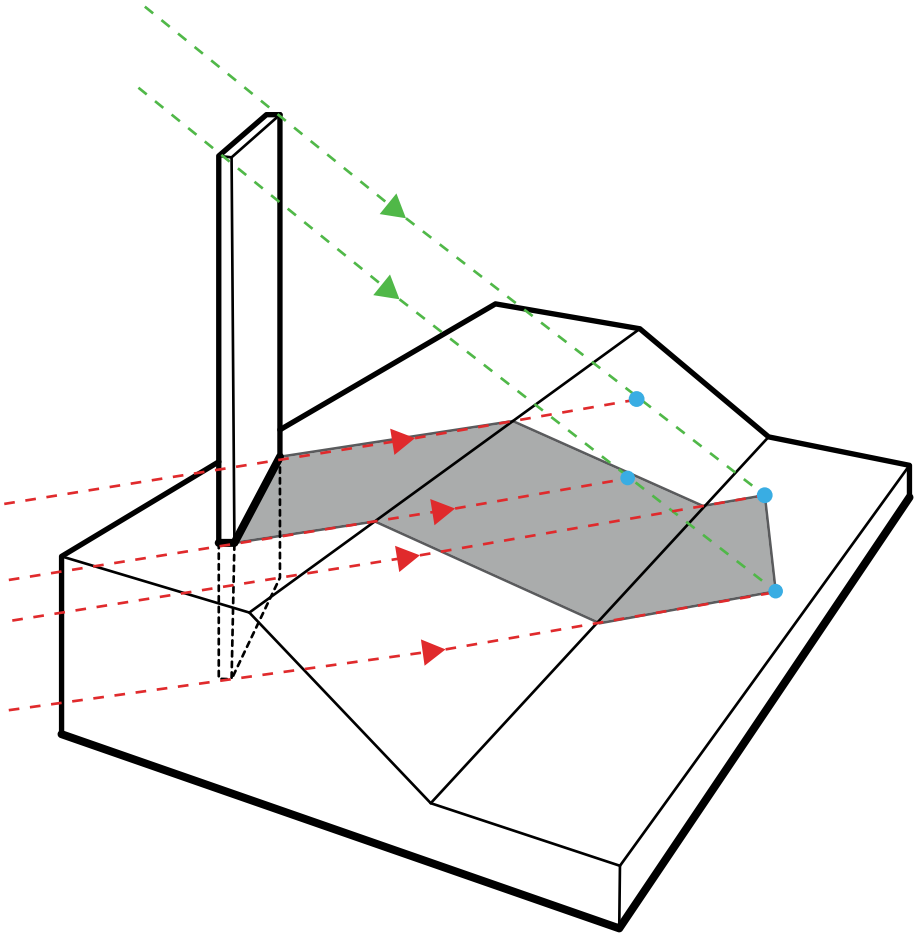




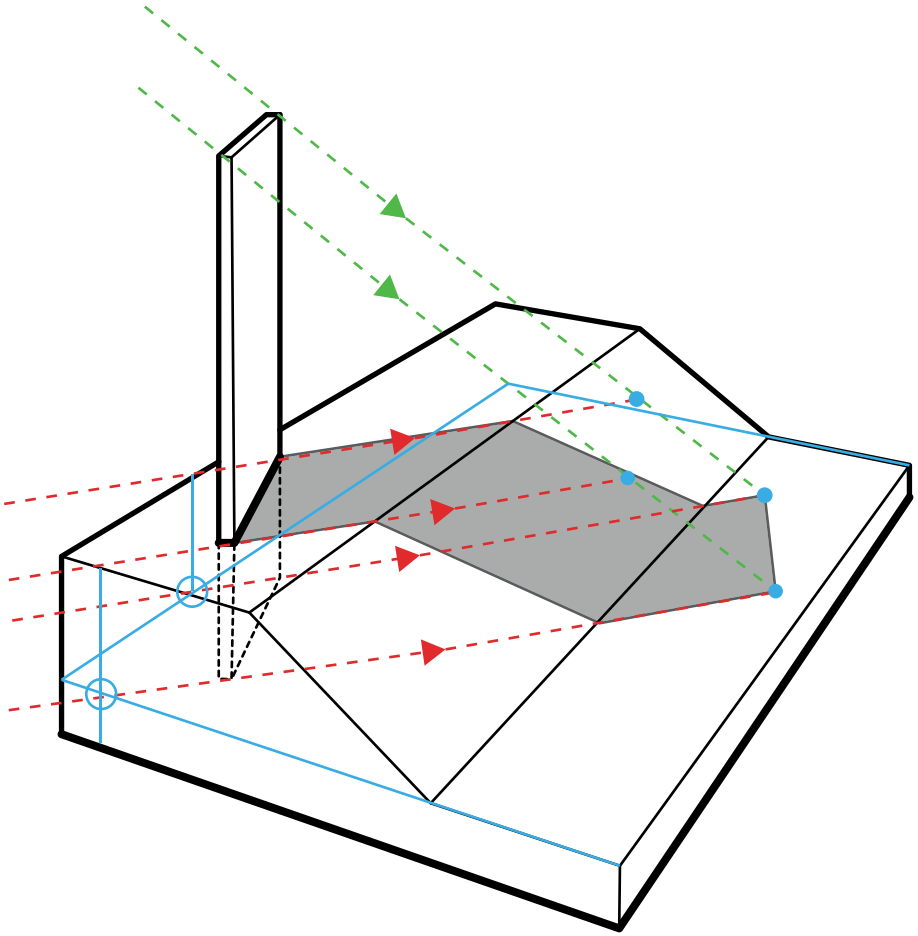
Slagskugga - komplexa figurer



Slagskugga - komplexa figurer



Definiera solhöjd och solvinkel.



Använd stödlinjer för att definiera de olika planen (blå linjer).