

```
int maxSpines = 5000;  
int numNodes;  
int maxNodes = 6000;
```

Faculty of Fine Arts
University of Porto

```
void makeSpine(float X, float Y, float T, float MTime) {  
  if (numSpines < maxSpines) {  
    Spine[numSpines] = new Spine(numSpines);  
    Spine[numSpines].setPosition(X, Y);  
    Spine[numSpines].setTheta(T);  
    Spine[numSpines].traceInto(MTime);  
    numSpines++;  
  }
```

```
void begin() {  
  // reset object counters  
  numSpines = 0;  
  numNodes = 0;
```

```
void setup() {  
  size(8000, 4000, P3D);  
  // size(dims, dims, P3D);  
  takeColor("Form 11.jpg");  
  background(0, 0);  
  ell.pasMode(CENTER);
```

```
void draw() {  
  // draw all connections  
  for (int n=0; n<numNodes; n++) {  
    for (int m=0; m<numNodes; m++) {  
      if (GNode[n].isConnected(m)) {  
        stroke(100, 100, 100);  
        strokeWidth(1);  
        line(X[n], Y[n], X[m], Y[m]);  
      }
```

```
void drawNodeBase(int n) {  
  // draw node base  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);
```

```
void drawNodeDecor(int n) {  
  // draw node decor  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);
```

```
void drawNodeColor(int n) {  
  // draw node color  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);
```

```
void drawNodeDepth(int n) {  
  // draw node depth  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);
```

```
void drawNodeInit(int n) {  
  // draw node init  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);
```

```
void drawNodeInitConnections(int n) {  
  // draw node init connections  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);
```

W S O N

SVETOSLAV KOSEV

www.kosev.com

```
for (time=random(MT); time<MT*2; time+=random(0.1, 2.0)) {  
  grow();  
}
```

```
void grow() {  
  // save last position  
  xx = x;  
  yy = y;  
  
  // calculate new position  
  xi=step*cos(theta);  
  yi=step*sin(theta);
```

```
void rotationalMeander() {  
  float theta = 0.0;  
  for (int n=0; n<depth; n++) {  
    theta += amp[n]*sin(time*(n));  
  }
```

St Cyril and St. Methodius
University of Veliko Turnovo
Faculty of Fine Arts
BULGARIA

```
void draw() {  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  line(X, Y, XX, YY);
```

```
void drawNodeBase(int n) {  
  // draw node base  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);
```

```
void drawNodeDecor(int n) {  
  // draw node decor  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);
```

```
void drawNodeColor(int n) {  
  // draw node color  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);
```

```
void drawNodeDepth(int n) {  
  // draw node depth  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);
```

```
void drawNodeInit(int n) {  
  // draw node init  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);
```

```
void drawNodeInitConnections(int n) {  
  // draw node init connections  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);  
  fill(100, 100, 100);  
  stroke(100, 100, 100);  
  strokeWidth(1);  
  ellipse(X[n], Y[n], 10, 10);
```

7
9 May 2018



ST. CYRIL AND ST. METHODIUS UNIVERSITY OF VELIKO TARNOVO



1963-2018

www.uni-vt.bg



ST. CYRIL AND ST. METHODIUS UNIVERSITY OF VELIKO TARNOVO





ST. CYRIL AND ST. METHODIUS UNIVERSITY OF VELIKO TARNOVO





FACULTY OF FINE ARTS



1974 - 2018



FACULTY OF FINE ARTS

DEPARTMENTS

- Graphics Department
- Graphic Design Department
- Painting Department
- Art Studies and Theoretical Subjects Department
- Art Education Department
- Drawing Department
- Sculpture Department
- Mural Painting Department



<http://www.uni-vt.bg/eng/?zid=9&page=0>



FACULTY OF FINE ARTS

GRAPHIC ARTS





FACULTY OF FINE ARTS

GRAPHIC ARTS



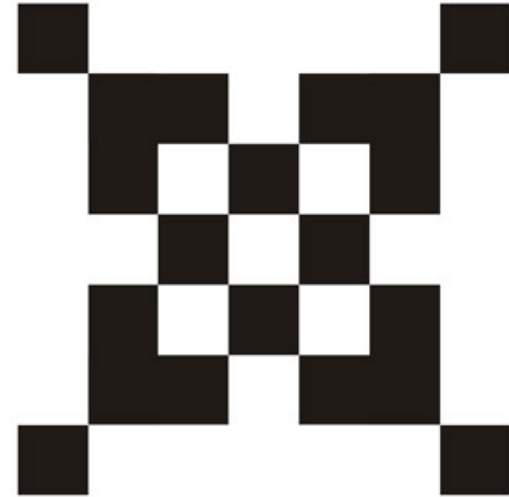
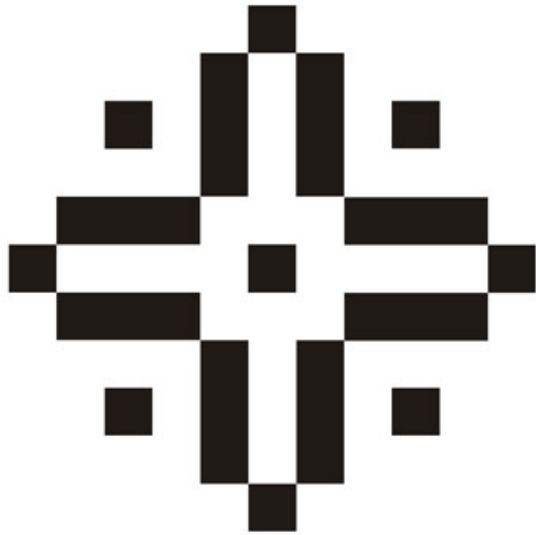


FACULTY OF FINE ARTS

GRAPHIC DESIGN



Graphic Design - I year



Graphic Design - I year



Graphic Design - I year



POSTER



**RADIMIRA YORDANOVA - POSTER
AWARD IN KRAKOV, POLAND**



**YOANA STANEVA - SECOND PRIZE IN AN
INTERNATIONAL COMPETITION
ORGANIZED BY THE DG 'MOBILITY AND
TRANSPORT' OF THE EUROPEAN
COMMISSION ON "YOUNG ARTISTS FOR
ROAD SAFETY"**

BOOKS DESIGN



RUSHDIE ALHAYAT - SCHOOLWORK, BOOK DESIGN – SERIES OF THE AUTHOR DIMITAR TALEV



YOANA STANEVA - SCHOOLWORK, BOOK DESIGN - SERIES DIMITAR TALEV

DIPLOMA THESIS



ALEXANDER PETROV

DIPLOMA THESIS



BOYAN YORDANOV

DIPLOMA THESIS



BOYAN YORDANOV

DIPLOMA THESIS

ив

българската кирилица и руската...

Типографията е дъщеря на професионалния дизайн, претърпяла умелата и естетически изградена употреба на различните шрифтове. Типографията прави най-близката идентификационна връзка между писаното и обикновеното ни го българското писане, като и обикновените му характеристични разпознавателни и размер на кирилицата, пространствено между свързаните събития, отстоявания и пропорции между свързаните и несвързаните букви и т.н. В съвременната типография, прилаганата и използваната на типографията по време на проектирането, всяка буква всъщност се държи на буквите. След дигитализирането, дигитална на проекцията на шрифтовете става много по-обширна.

Типографията е дъщеря на професионалния дизайн, претърпяла умелата и естетически изградена употреба на различните шрифтове. Типографията прави най-близката идентификационна връзка между писаното и обикновеното ни го българското писане, като и обикновените му характеристични разпознавателни и размер на кирилицата, пространствено между свързаните събития, отстоявания и пропорции между свързаните и несвързаните букви и т.н. В съвременната типография, прилаганата и използваната на типографията по време на проектирането, всяка буква всъщност се държи на буквите. След дигитализирането, дигитална на проекцията на шрифтовете става много по-обширна.

Двойните дължини
правят българската кирилица
четима, различаема и красива.
Пиши на български!

...

Аа Бб Вв Гг Дд
Аа Бб Вв Гг Дд

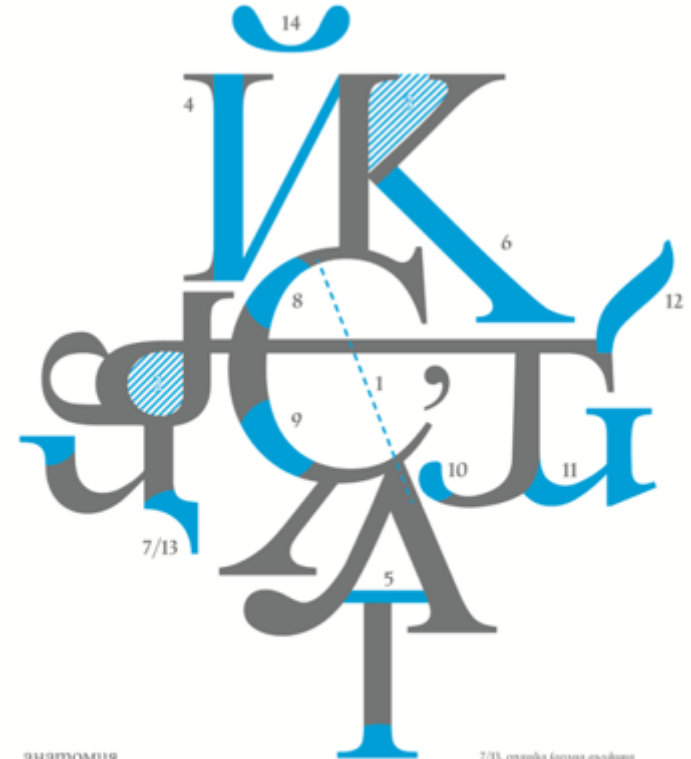
Ее Жж Зз Ии Йй
Ее Жж Зз Ии Йй

Кк Лл Мм Нн Оо
Кк Лл Мм Нн Оо

Пп Рр Сс Тт Уу
Пп Рр Сс Тт Уу

Фф Хх Цц Чч Шш
Фф Хх Цц Чч Шш

Щщ Ъъ Ыы Юю Яя
Щщ Ъъ Ыы Юю Яя



анатомия на типографията

Буквите не е абстрактна форма.
Можем да я утвърждаваме
и деформираме, до толкова,
до колкото ни остава различаема.

...

1. не на буквите
2. око (интервал, интервал)
3. бреше
4. слаба греда
5. хоризонтална (хоризонтална) греда
6. полета на греда
- 7/13. слаба (горна дължина на малките букви)
8. гребен
9. горна част на буквите
10. изпъкналост (изпъкналост)
11. къса част на малките букви
12. горна дължина на малките букви
14. дължината на

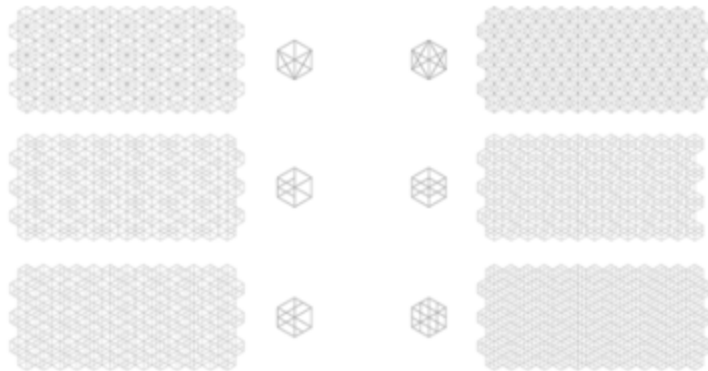
DIPLOMA THESIS



RADIMIRA YORDANOVA

DIPLOMA THESIS

MARMAL TEXTURES



MARMAL PC SOFTWARE



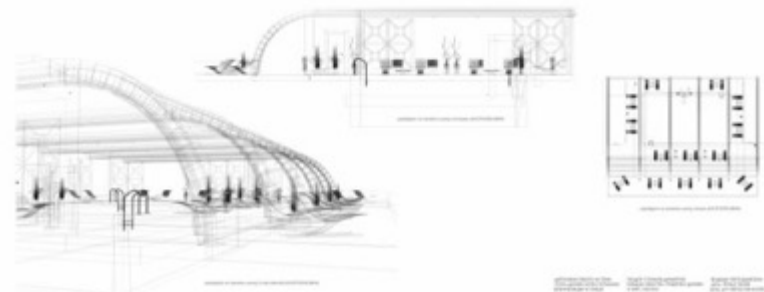
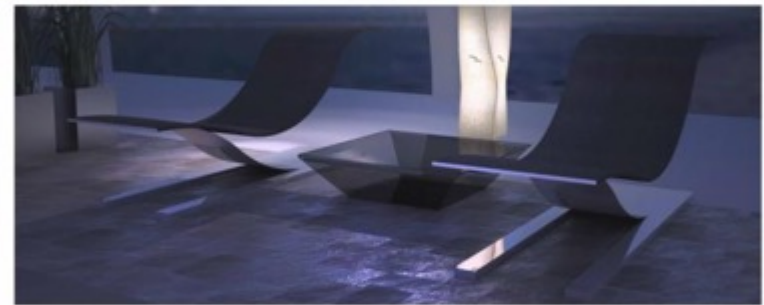
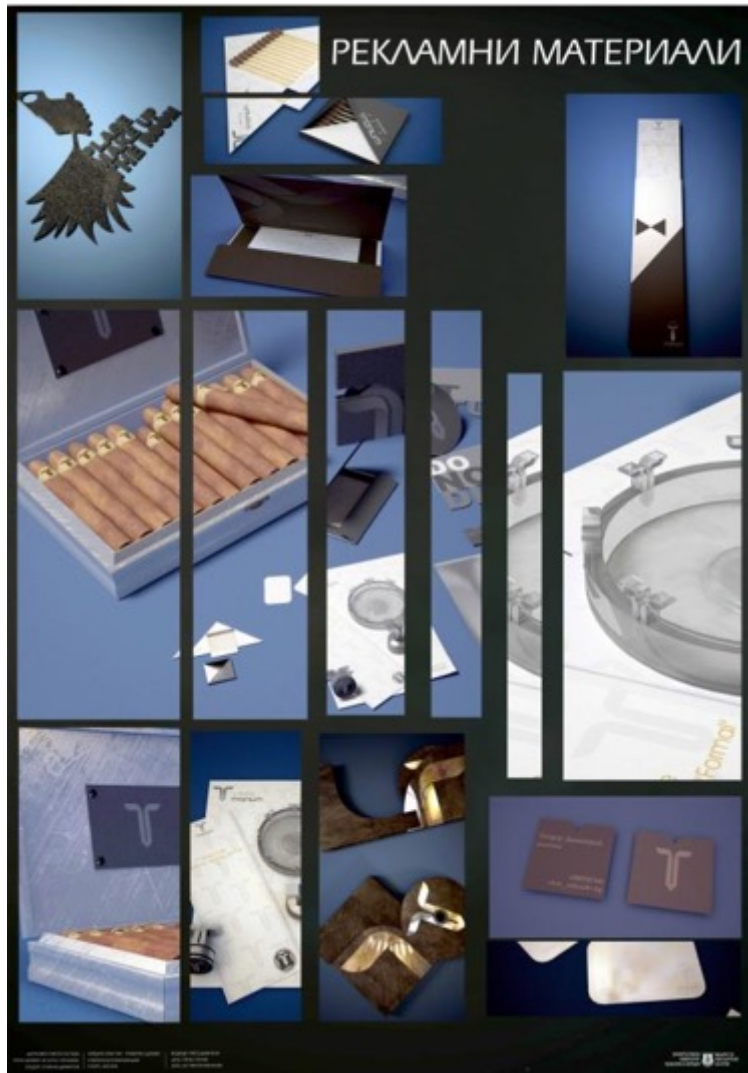
MONIKA KOUSHEVA

DIPLOMA THESIS



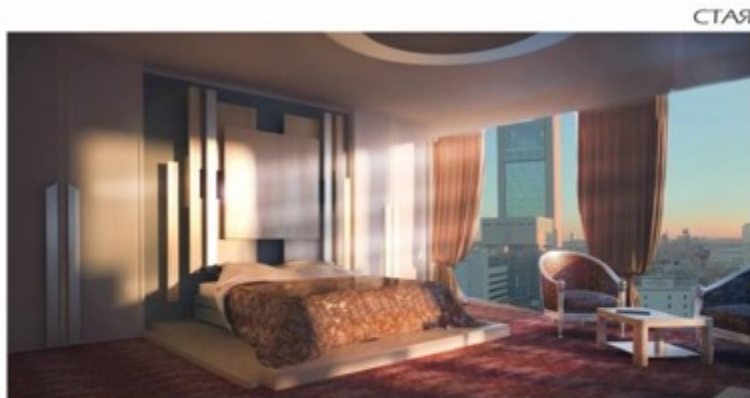
MONIKA KOUSHEVA

DIPLOMA THESIS

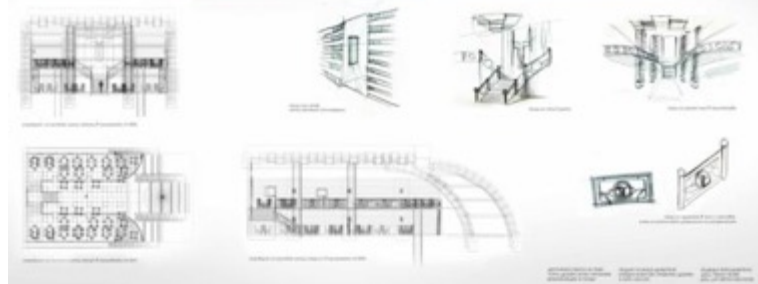
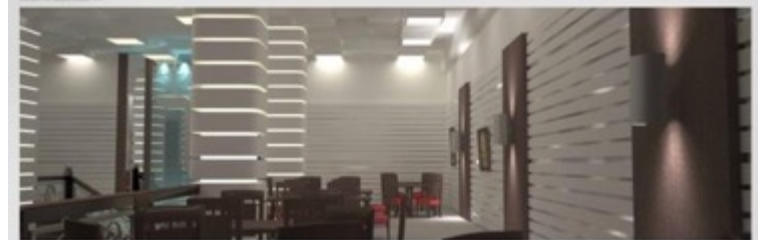
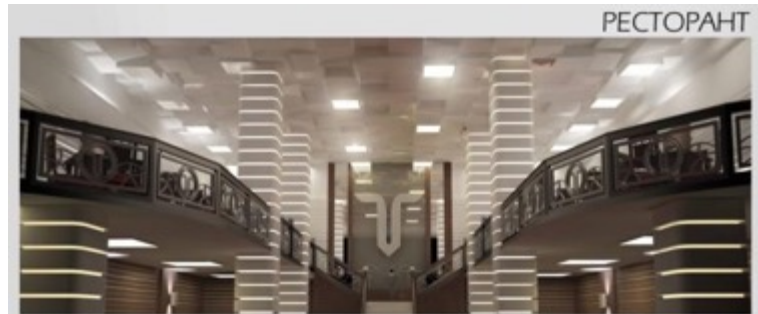


TEODOR DIMITROV

DIPLOMA THESIS

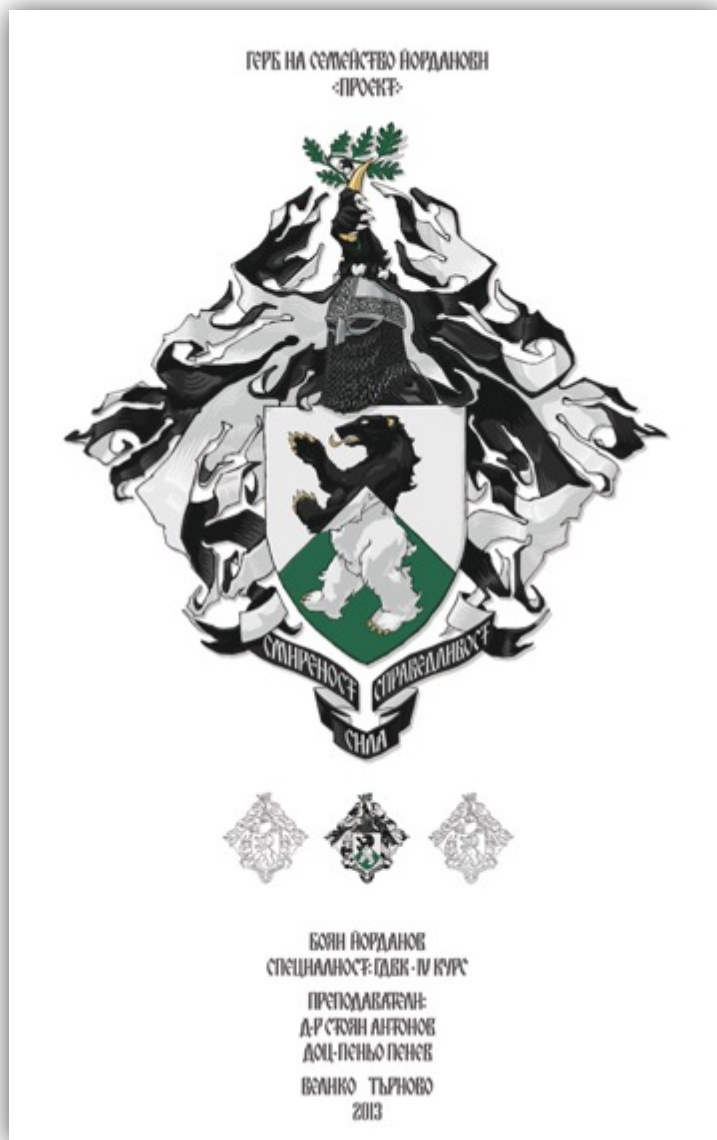


ТЕОДОР ДИМИТРОВ



ТЕОДОР ДИМИТРОВ

HERALDRY – IV YEAR



BOYAN YORDANOV



YOANA STANEVA

HERALDRY – IV YEAR

Герб на семейство “Сидерови”
(проект)



Проект на: Мария Сидерова Сидерова
Специалност: Графичен дизайн и визуални комуникации , 4ти курс
Преподаватели: д-р Стоян Антонов и доц. Пеньо Пенев
Велико Търново
2013г.

MARYYA SYDEROVA

Герб на фамилия Димитрови
Проект



Рушдия Алхайт
ИН ГДВК IV курс
Преподаватели: д-р Стоян Антонов и доц. Пеньо Пенев
Велико Търново
2013г.

RUSHDIYA ALKHAYAT

HERALDRY – IV YEAR

ГЕРБ НА АЛЕКСАНДЪР ЕДУАРД ПЕТРОВ
-ПРОЕКТ-



АЛЕКСАНДЪР ПЕТРОВ
СПЕЦИАЛНОСТ: ПАВК - IV КУРС

ПРЕПОДАВАТЕЛИ:
Д-Р СТОЯН АНТОНОВ
ДОЦ. ПЕНЬО ПЕНЕВ

ВЕЛИКО ТЪРНОВО
2017

ALEXANDER PETROV

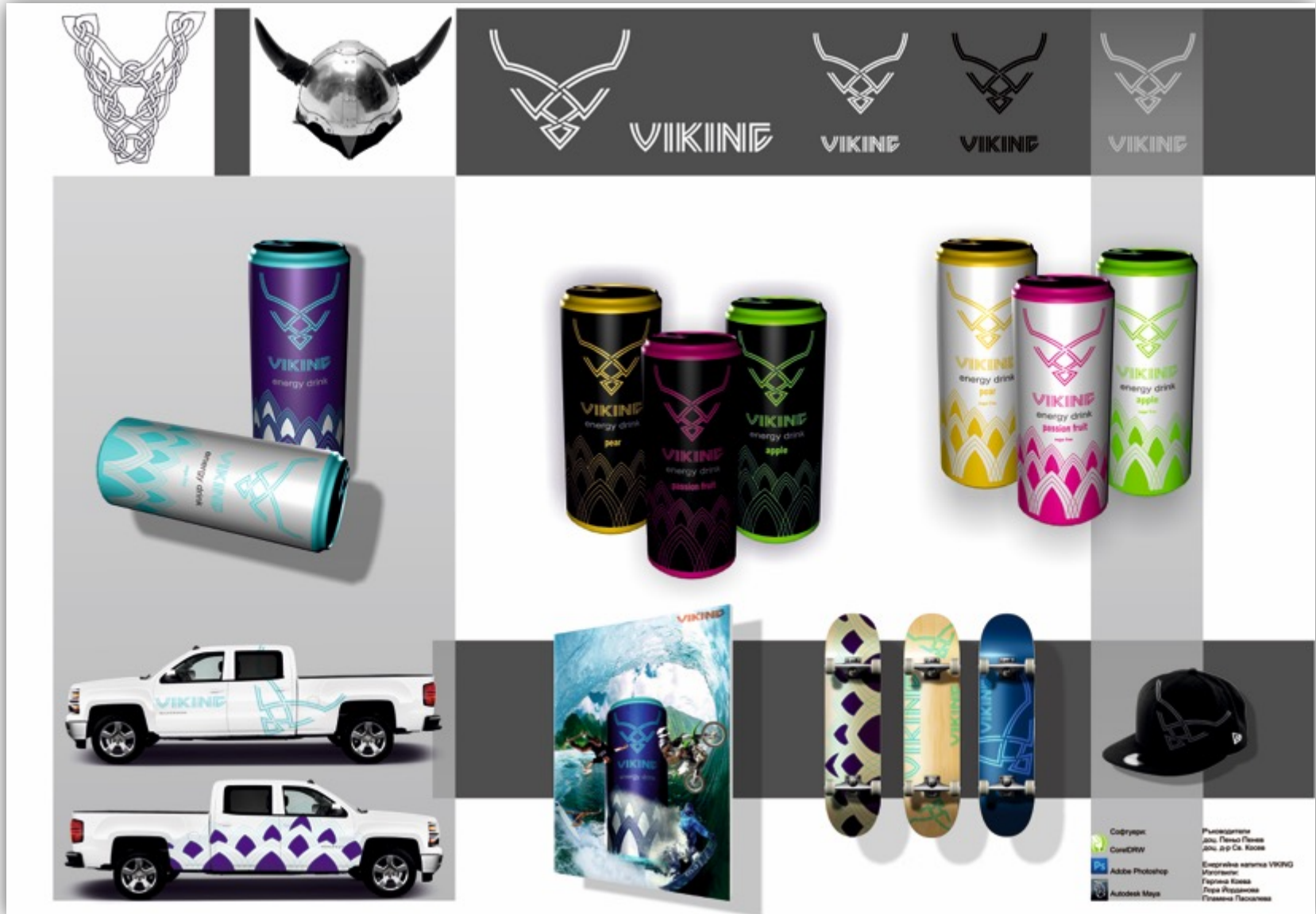
Герб на фамилия Недялков
Проект



Радослав Недялков
ГДВК IV курс
Преподаватели: В. д-р. Стоян Антонов и доц. Пеню Пенев
Велико Търново
2013

RADOSLAV NEDYALKOV

BRAND DESIGN – III YEAR

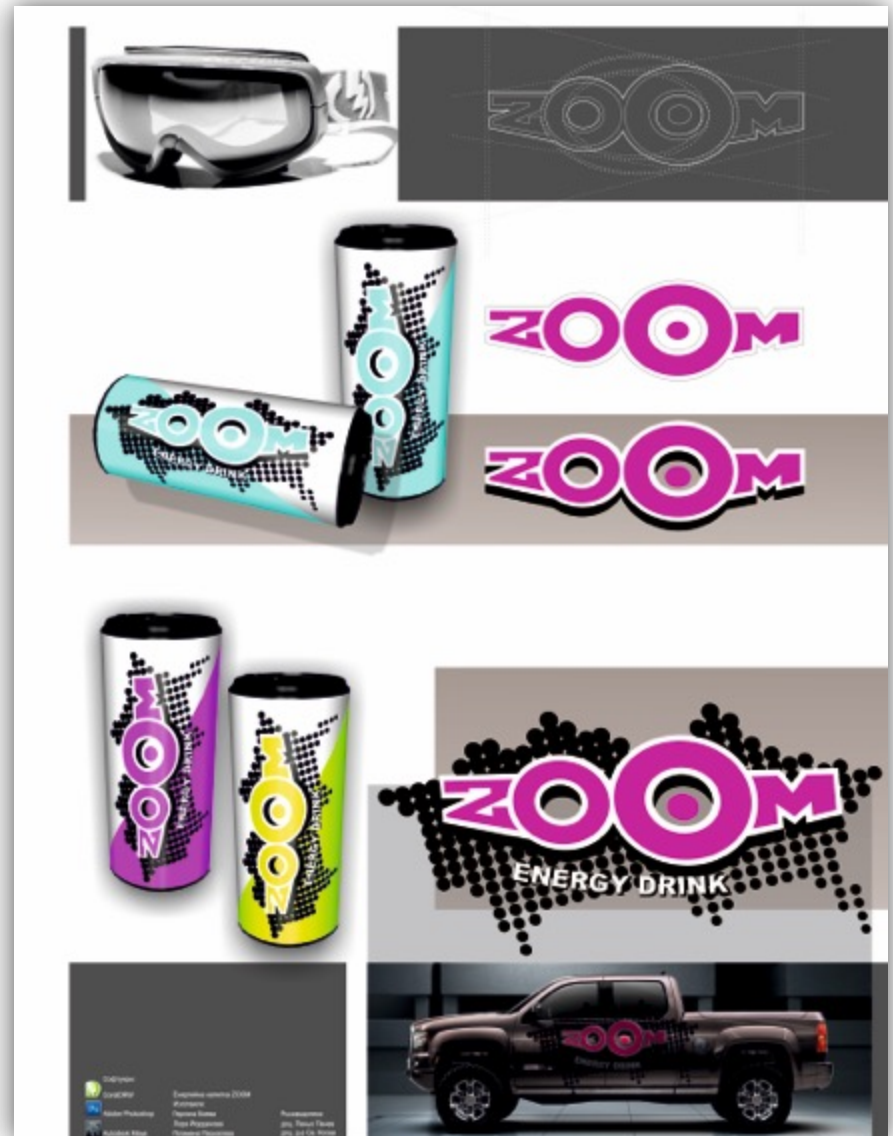


GERGINA KOEVA, LORA JORDANOVA, PLAMENA PASKALEVA

BRAND DESIGN – III YEAR



SIMEON ZHELEV, TSVETELINA TODOROVA,
MARIYA-DEISLAVA KASABOVA



GERGINA KOEVA, LORA YORDANOVA, PLAMENA
PASKALEVA

TYPOGRAPHY – III YEAR

Q
N
G
B
X
O
P
R
F
E
X
H
D
L
U
M
A
K
O

C
H
A
Y
K
U
E
F
J
X
S
R
W
P
I
T
S
O
M
U
N
D
B
R
G
Q
Z

SIMEON ZHELEV

TYPOGRAPHY – III YEAR

БОЛЯР
BOLYAR

БОЛЯР
BOLYAR

SIMEON ZHELEV

БРАВА

БРАВА

БРАВА

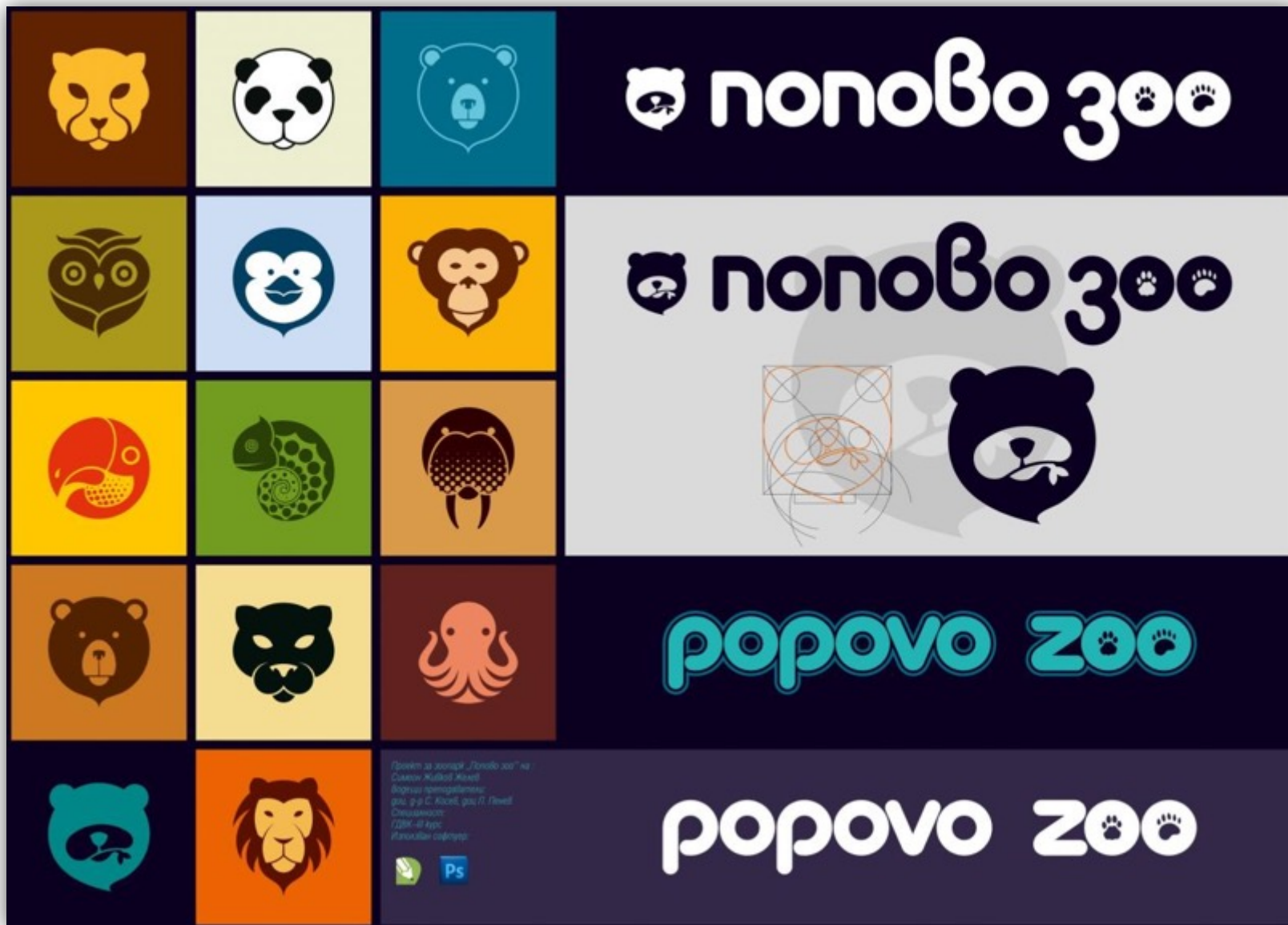
BRAVA

BRAVA

BRAVA

SIMEON ZHELEV

PICTOGRAMS AND LOGOTYPES – III YEAR



INTERIOR DESIGN



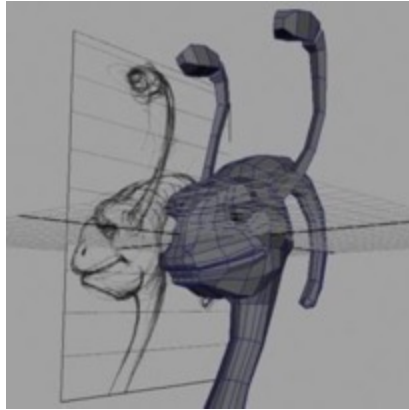
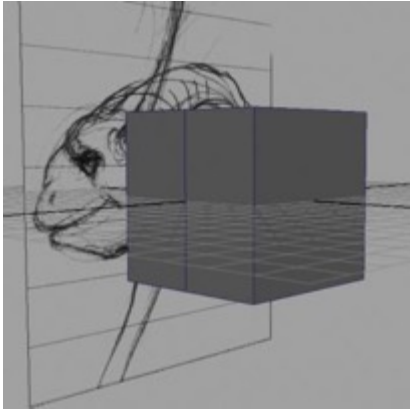
SVETOSLAV KOSEV

3D GRAPHICS



MARIN KRANZOV - COMPUTER GAME CHARACTER

3D GRAPHICS



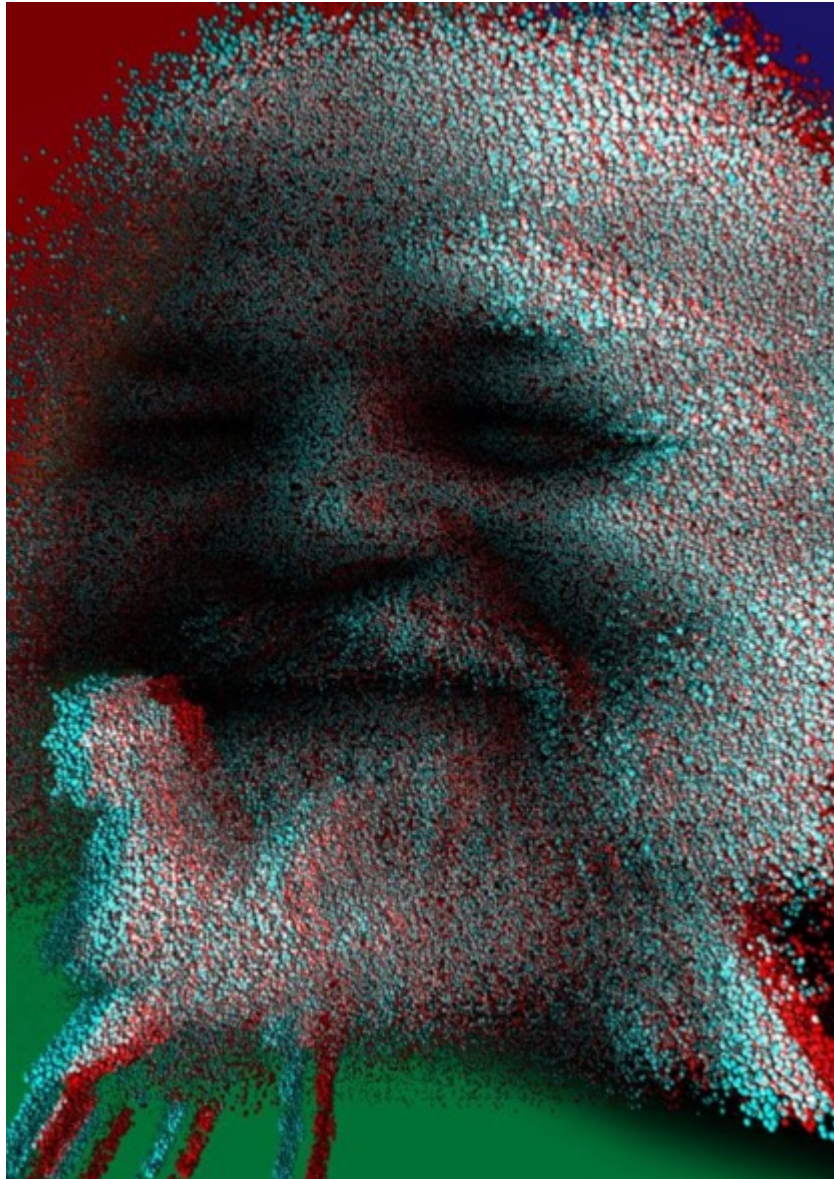
SVETOSLAV KOSEV – FILM CHARACTERS

3D GRAPHICS



SVETOSLAV KOSEV – TEXTURING

3D GRAPHICS – CREATIVE SOLUTIONS



SVETOSLAV KOSEF – PROF. RADEV AND THE GREEN HORSE

3D RECONSTRUCTION



GRAPHIC DESIGN – WORK IN PROGRES



GRAPHIC DESIGN – WORK IN PROGRES



GRAPHIC DESIGN – WORK IN PROGRES



GRAPHIC DESIGN – WORK IN PROGRES



GRAPHIC DESIGN – WORK IN PROGRES



ANNUAL STUDENT EXHIBITION





FACULTY OF FINE ARTS

SCULPTURE





FACULTY OF FINE ARTS

SCULPTURE





FACULTY OF FINE ARTS

SCULPTURE





FACULTY OF FINE ARTS

SCULPTURE





FACULTY OF FINE ARTS

Drawing and Intermedia





FACULTY OF FINE ARTS

Drawing and Intermedia





FACULTY OF FINE ARTS

Painting





FACULTY OF FINE ARTS

Painting





FACULTY OF FINE ARTS

Department of Theoretical Disciplines





FACULTY OF FINE ARTS

Department of Mural Painting





FACULTY OF FINE ARTS

Department of Mural Painting





FACULTY OF FINE ARTS

Department of Mural Painting





FACULTY OF FINE ARTS

Department of Mural Painting





FACULTY OF FINE ARTS

Department of Mural Painting





FACULTY OF FINE ARTS

Department of Mural Painting





FACULTY OF FINE ARTS

Department of Mural Painting





FACULTY OF FINE ARTS

Department of Mural Painting



```
int maxSpines = 500;  
int numNodes;  
int maxNodes = 6000;
```

Faculty of Fine Arts
University of Porto

```
void makeSpine(float X, float Y, float T, float MTime) {  
    if (numSpines < maxSpines) {  
        Spine *spine = new Spine(numSpines);  
        spine[numSpines].setPosition(X, Y);  
        spine[numSpines].setTheta(T);  
        spine[numSpines].traceInto(MTime);  
        numSpines++;  
    }
```

```
void begin() {  
    // reset object counters  
    numSpines = 0;  
    numNodes = 0;
```

```
void setup() {  
    size(8000, 4000, P3D);  
    // size(dims, dims, P3D);  
    takeColor("Form 11.jpg");  
    background(0, 0);  
    ellipsMode(CENTER);
```

```
void draw() {  
    // draw all connections  
    for (int n=0; n<numNodes; n++) {  
        GNode *gnode = nodes[n];  
        gnode->drawConnections();  
    }
```

```
void drawNodeDecor() {  
    for (int n=0; n<numNodes; n++) {  
        GNode *gnode = nodes[n];  
        gnode->drawNodeDecor();  
    }
```

```
void drawNodeBase() {  
    for (int n=0; n<numNodes; n++) {  
        GNode *gnode = nodes[n];  
        gnode->drawNodeBase();  
    }
```

```
void drawNodeColor() {  
    for (int n=0; n<numNodes; n++) {  
        GNode *gnode = nodes[n];  
        gnode->drawNodeColor();  
    }
```

```
void drawNodeDepth() {  
    for (int n=0; n<numNodes; n++) {  
        GNode *gnode = nodes[n];  
        gnode->drawNodeDepth();  
    }
```

```
void drawNodeInit() {  
    for (int n=0; n<numNodes; n++) {  
        GNode *gnode = nodes[n];  
        gnode->drawNodeInit();  
    }
```

```
void drawNodeInitSelf() {  
    for (int n=0; n<numNodes; n++) {  
        GNode *gnode = nodes[n];  
        gnode->drawNodeInitSelf();  
    }
```

```
void drawNodeInitConnections() {  
    for (int n=0; n<numNodes; n++) {  
        GNode *gnode = nodes[n];  
        gnode->drawNodeInitConnections();  
    }
```

```
void drawNodeInitConnectionsSelf() {  
    for (int n=0; n<numNodes; n++) {  
        GNode *gnode = nodes[n];  
        gnode->drawNodeInitConnectionsSelf();  
    }
```

```
void drawNodeInitConnectionsSelfColor() {  
    for (int n=0; n<numNodes; n++) {  
        GNode *gnode = nodes[n];  
        gnode->drawNodeInitConnectionsSelfColor();  
    }
```

W S O N

Svetoslav
Kosev's
presentation

SVETOSLAV KOSEV

```
for (float t=0; t<T; t+=dt) {  
    for (int n=0; n<numNodes; n++) {  
        GNode *gnode = nodes[n];  
        gnode->grow();  
    }
```

```
void grow() {  
    // save last position  
    xx = x;  
    yy = y;  
  
    // calculate new position  
    x = step*cos(theta);  
    y = step*sin(theta);
```

```
void rotationalMeander() {  
    float theta = 0.0;  
    for (int n=0; n<depth; n++) {  
        theta += amp[n]*sin(time*(n));  
    }
```

```
void draw() {  
    stroke(0, 0, 0);  
    strokeWidth(1);  
    line(x, y, xx, yy);
```

```
void drawNodeDecor() {  
    for (int n=0; n<numNodes; n++) {  
        GNode *gnode = nodes[n];  
        gnode->drawNodeDecor();  
    }
```

```
void drawNodeBase() {  
    for (int n=0; n<numNodes; n++) {  
        GNode *gnode = nodes[n];  
        gnode->drawNodeBase();  
    }
```

```
void drawNodeColor() {  
    for (int n=0; n<numNodes; n++) {  
        GNode *gnode = nodes[n];  
        gnode->drawNodeColor();  
    }
```

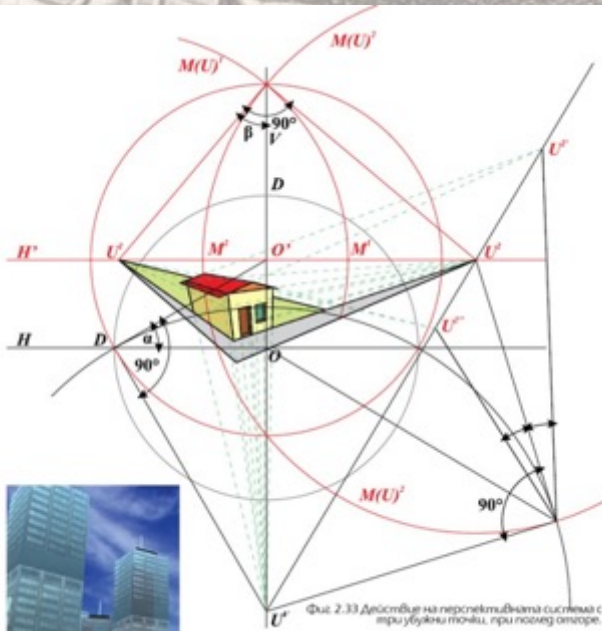
```
void drawNodeDepth() {  
    for (int n=0; n<numNodes; n++) {  
        GNode *gnode = nodes[n];  
        gnode->drawNodeDepth();  
    }
```

```
void drawNodeInit() {  
    for (int n=0; n<numNodes; n++) {  
        GNode *gnode = nodes[n];  
        gnode->drawNodeInit();  
    }
```

```
void drawNodeInitSelf() {  
    for (int n=0; n<numNodes; n++) {  
        GNode *gnode = nodes[n];  
        gnode->drawNodeInitSelf();  
    }
```

7
9 May 2018

I teach the following disciplines at the Faculty of Fine Arts: Perspective, Graphic Design, Three-Dimensional Computer Graphics



Фиг. 2.33 Действие на перспективна система с триъгълна точка, при подем отглед.



Фиг. 2.35 Визуализация на тримерна сцена, от различни ъгли и позици подем, биполод отглед; Б) подем от развизието на земната повърхност



БЮРО ЗА ПРОВЕДАНЕ НА КАНДАДАСТАНТОВСКИ ДОКУМЕНТИ

ВНЕШНО СЪПЪРНО	Мониторинг на изградените обекти
ИНЖЕНЕРСТВО	Изготвяне на проектни документи
САЩА	Изготвяне на технически документи
ТЕХНИЧЕСКА СЪПЪРНО	Изготвяне на технически документи
ПРОЕКТИРОВА	Изготвяне на технически документи
ПРОЕКТИРОВА	Изготвяне на технически документи
ПРОЕКТИРОВА	Изготвяне на технически документи

ЗА ПРОВЕДАНЕ НА КАНДАДАСТАНТОВСКИТЕ ИЗПИТИ - 2011

№	Специалност	Със състояние на изпитване
1	Архитектура	20
2	Гражданско инженерство	15
3	Проектиране на сградни обекти	10
4	Инженерство	5
5	Използване на компютърни технологии в графика	5
6	Използване на компютърни технологии в графика	5
7	Използване на компютърни технологии в графика	5
8	Използване на компютърни технологии в графика	5
9	Използване на компютърни технологии в графика	5
10	Използване на компютърни технологии в графика	5

ВАШИЯТ УНИВЕРСИТЕТ

- Вашият избор на университет
- Интердисциплинарна атмосфера
- Качество на обучението

2011

APPLICATION OF DIGITAL TECHNOLOGIES IN VISUAL ARTS – FILM CHARACTERS



SVETOSLAV KOSEV – FILM CHARACTERS

Teaching Perspective



Фиг. 1.1 Египетска сграда.

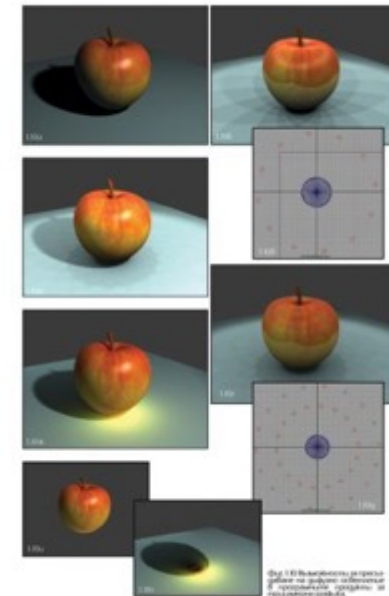


Фиг. 1.2 Дворна сграда на Швейцария.

ИМОСТРАЦИИ
КЪМ ГЛАВА ПЪРВА
КОМБИНАТИВНИ,
ПСИХОФИЗИОЛОГИЧЕСКИ,
МАТЕМАТИЧЕСКИ
И ИСТОРИЧЕСКИ
ПРЕДПОСТАВИ
ЗА ПОВЕЧЕ
НА ТРИЪЪМЕРНАТА
ГРАФИКА



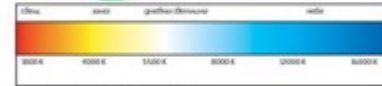
Фиг. 1.3 Разлагане на бяла светлина.



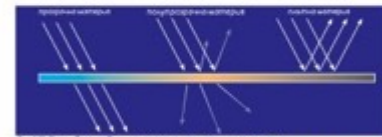
Фиг. 1.6 Визуална перспектива на обекта на различни височини и разстояния от зрителя.



Фиг. 1.7 Цветово колело на Нютон.



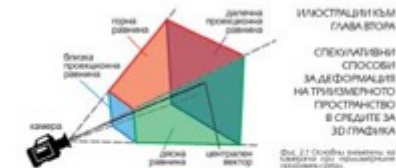
Фиг. 1.8 Цветово колело на Нютон.



Фиг. 1.9 Прогреси на Швейцария: перспектива и разстояние.

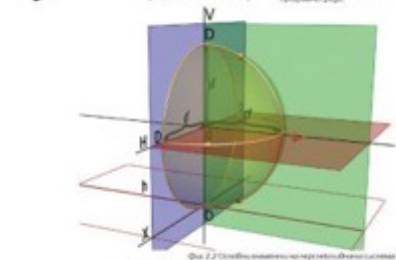


Фиг. 1.10 Перспектива на Швейцария: перспектива и разстояние.

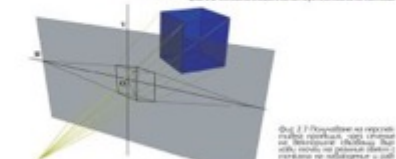


ИМОСТРАЦИИ
КЪМ ГЛАВА ВТОРА
СПЕКУЛАТИВНИ
ЗАДЕФОРМАТИ
НА ТРИЪЪМЕРНОТО
ПРОСТРАНСТВО
В СРЕДИЩЕ ЗА
3D ГРАФИКА

Фиг. 2.1 Обект на Швейцария: перспектива и разстояние.



Фиг. 2.2 Обект на Швейцария: перспектива и разстояние.

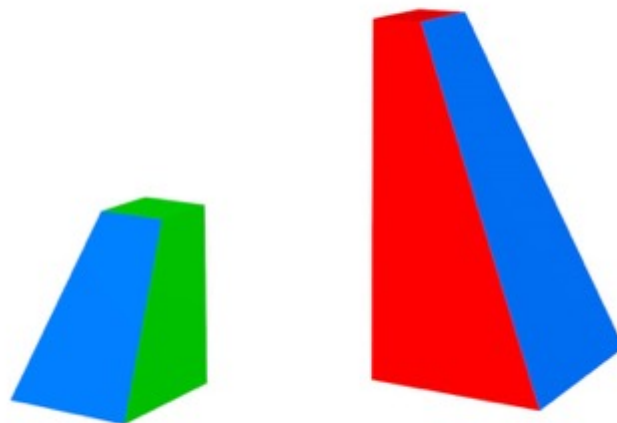
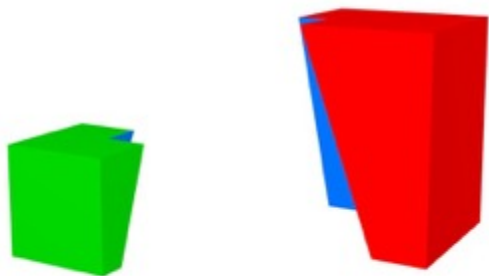
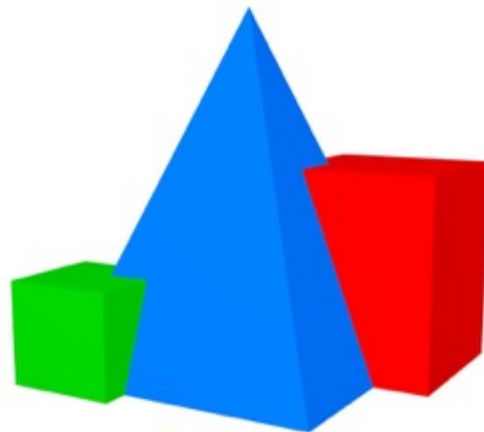
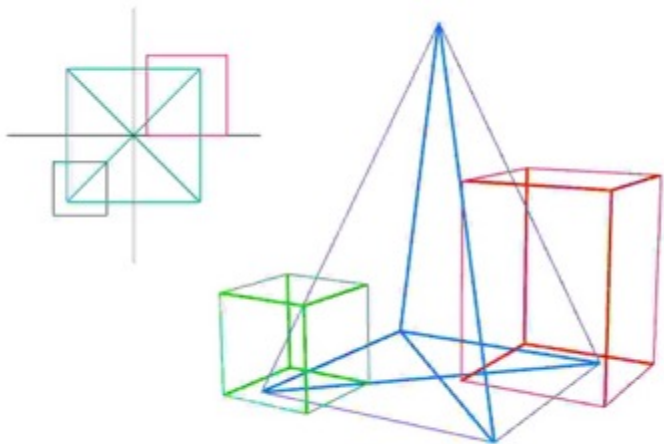


Фиг. 2.3 Обект на Швейцария: перспектива и разстояние.

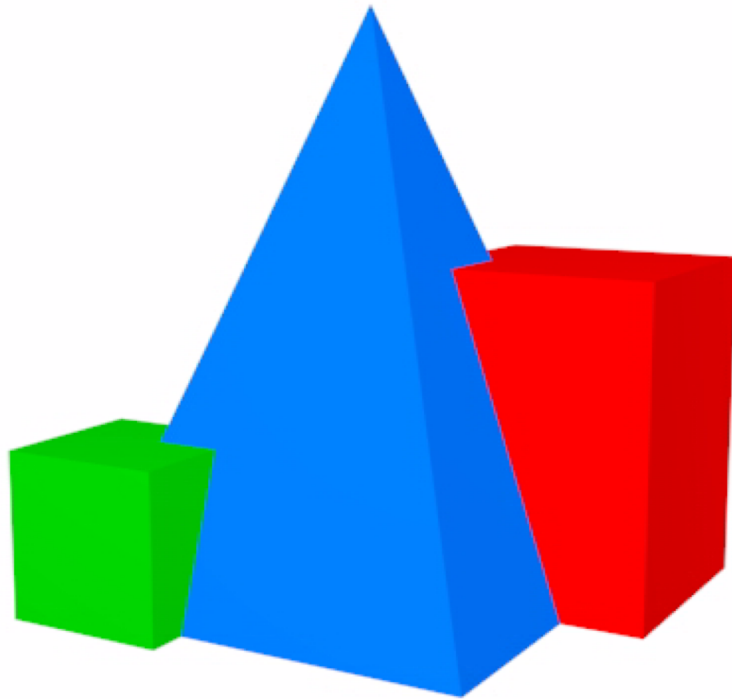


Task for students - intersections

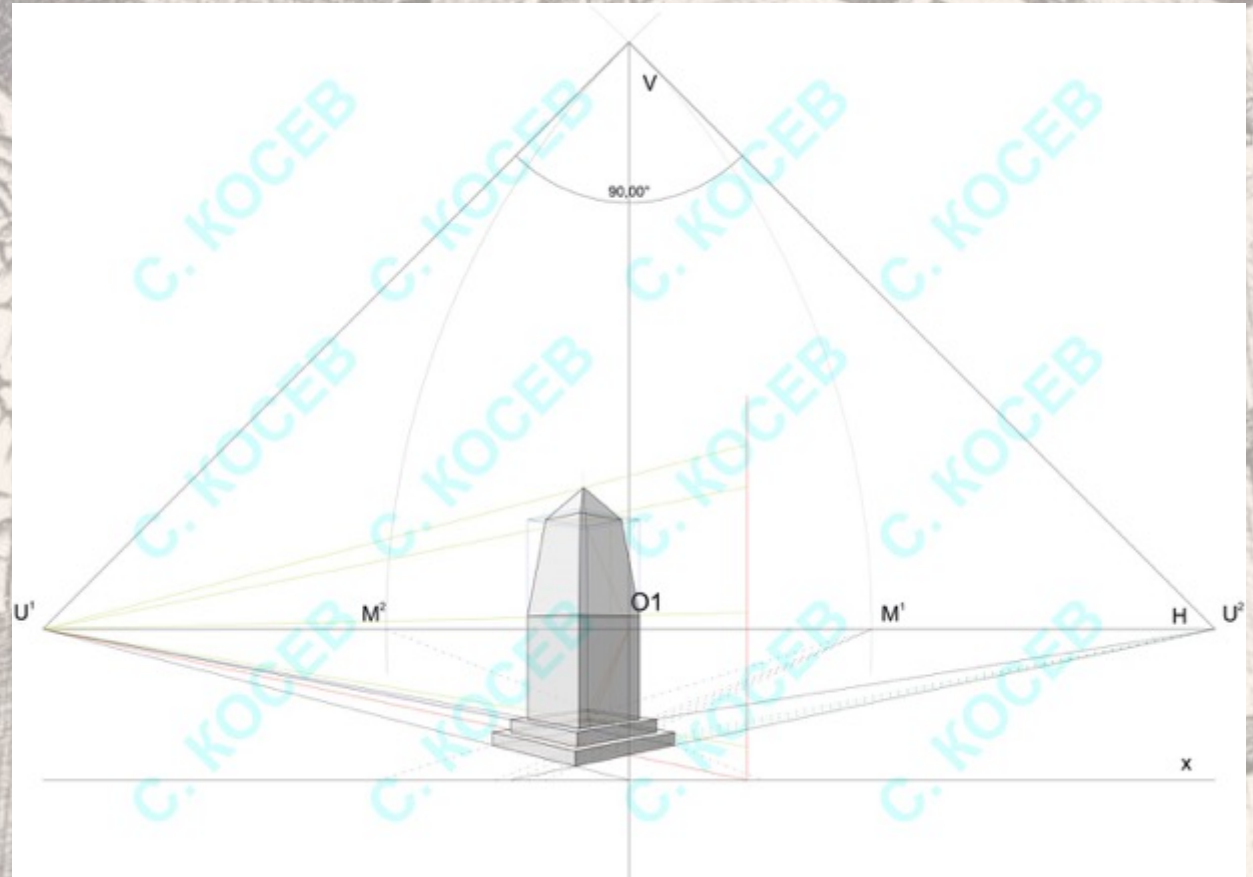
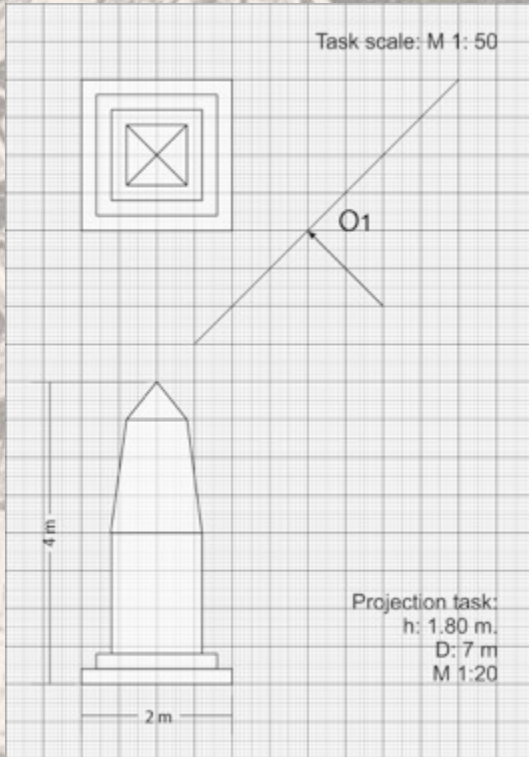
ЗАДАЧА: НАМИРАНЕ ГРАНИЦИТЕ НА СЕЧЕНИЕ МЕЖДУ ЗАДАДЕНИТЕ ОБЕКТИ



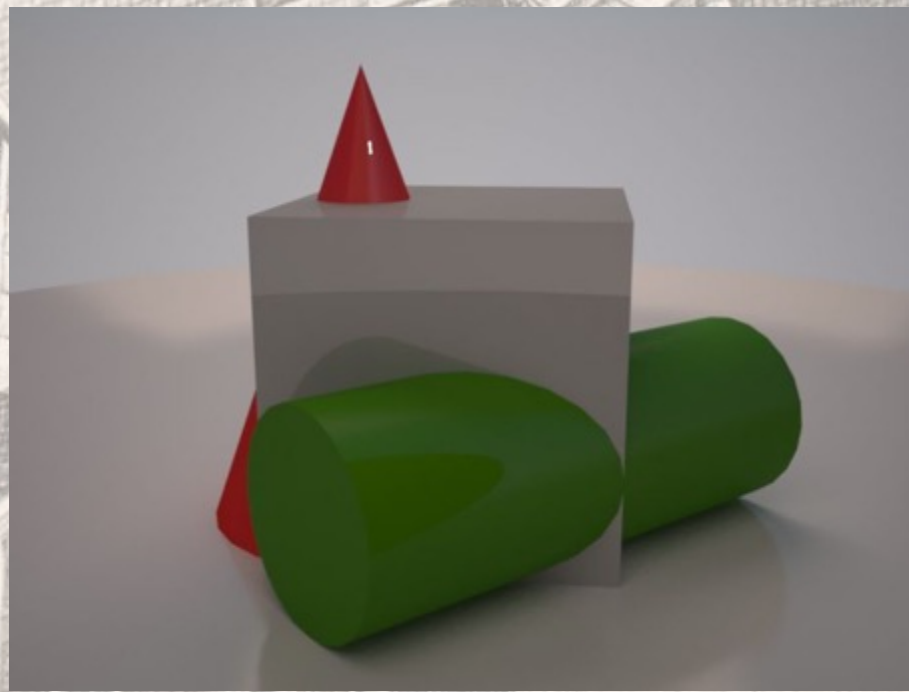
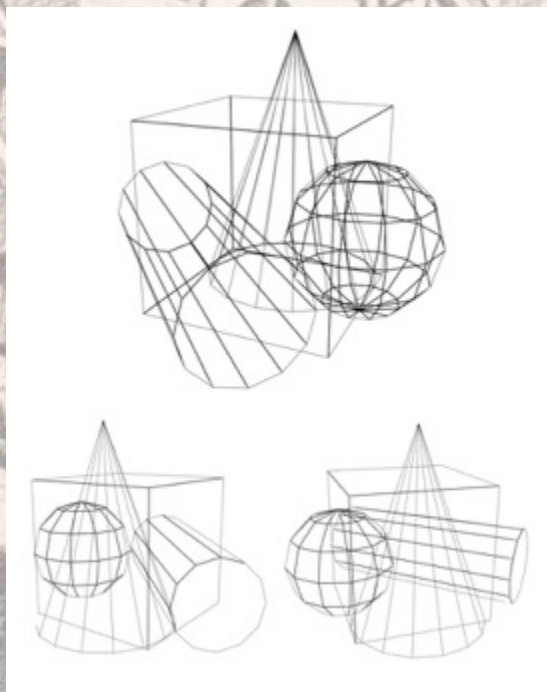
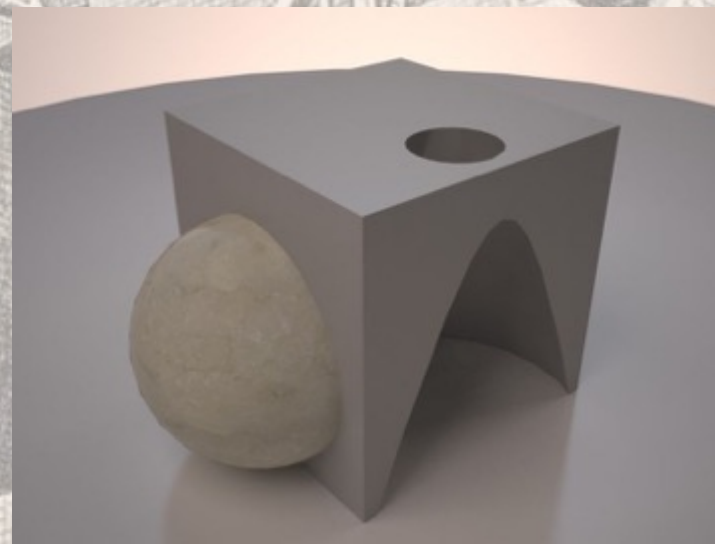
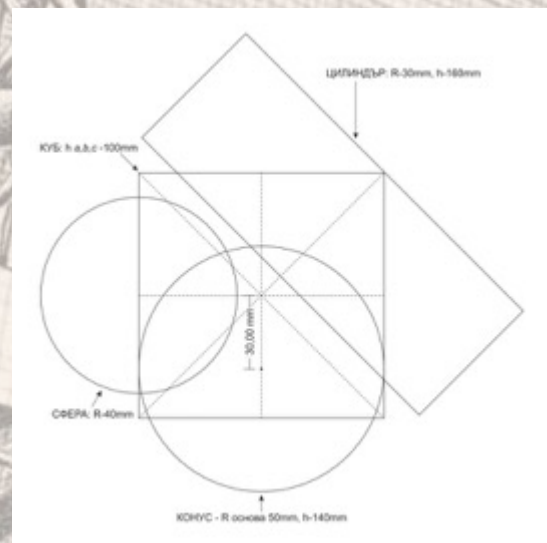
Task for students - intersections



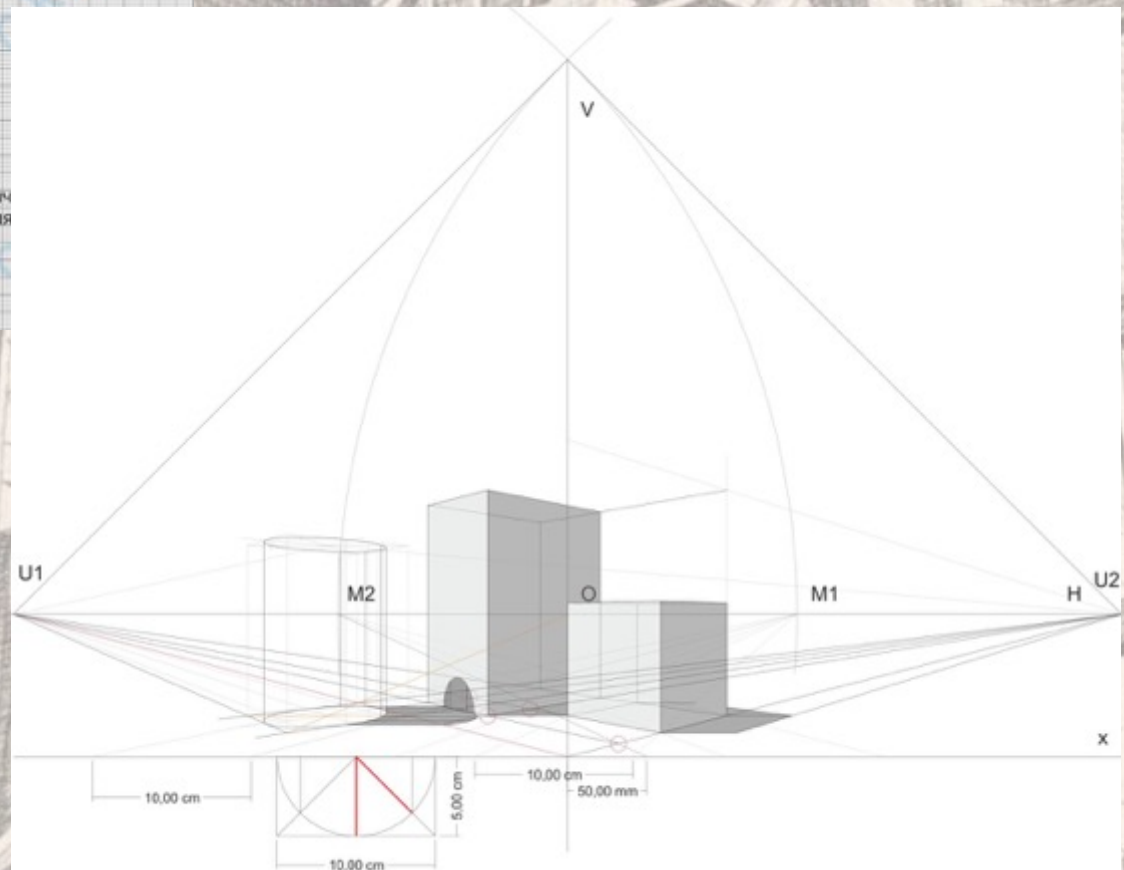
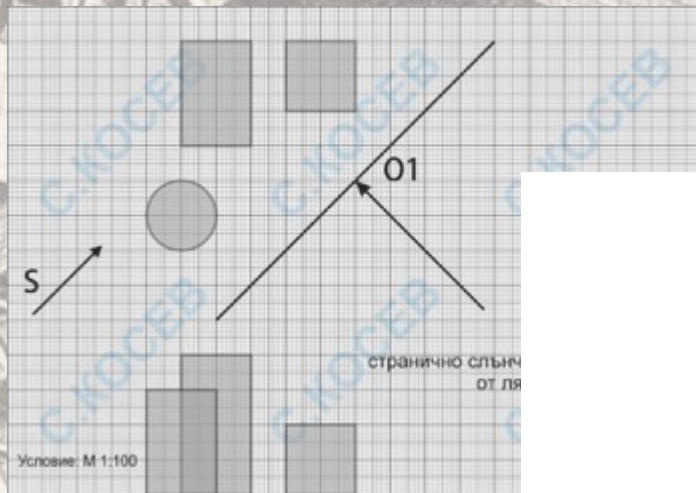
Task for students



Task for students - intersections



Task for students - shadows

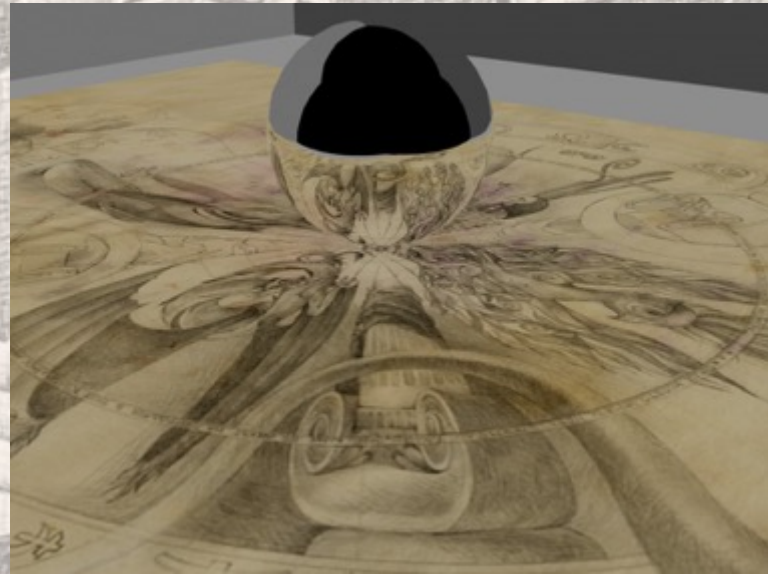
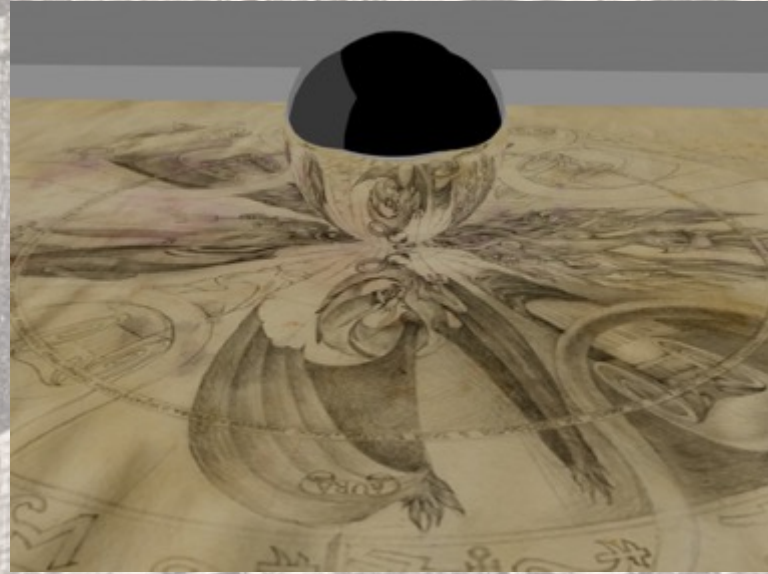
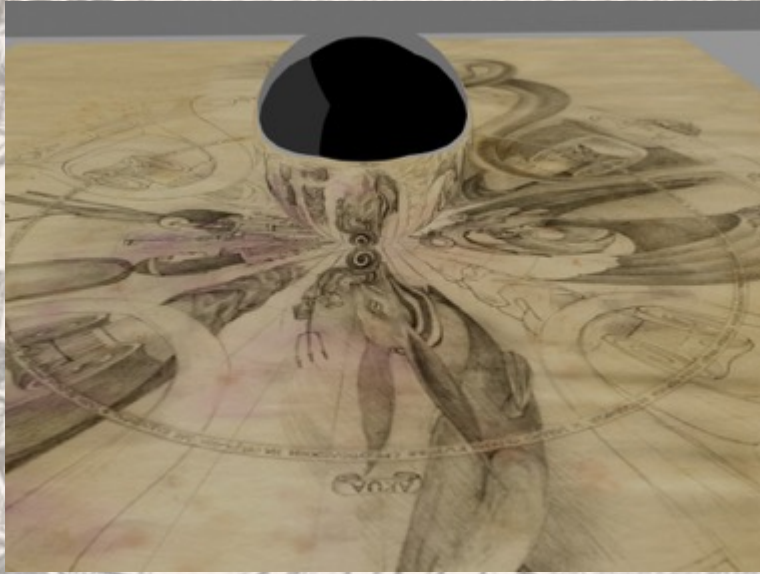


Research – Perspective phenomenon Spherical anamorphosis

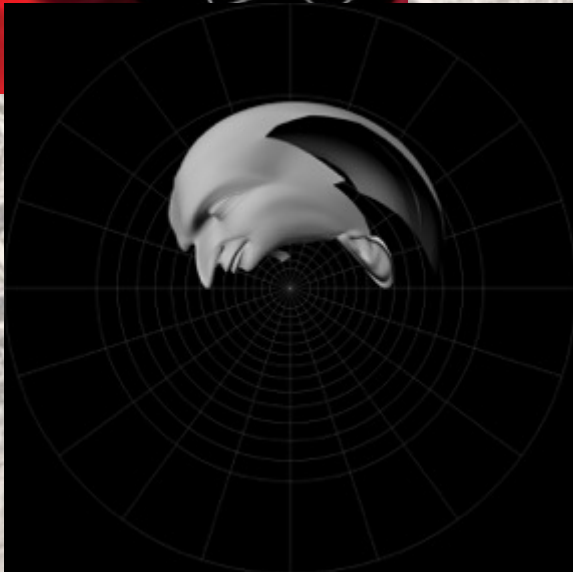


Research – Perspective phenomenon

Spherical anamorphosis

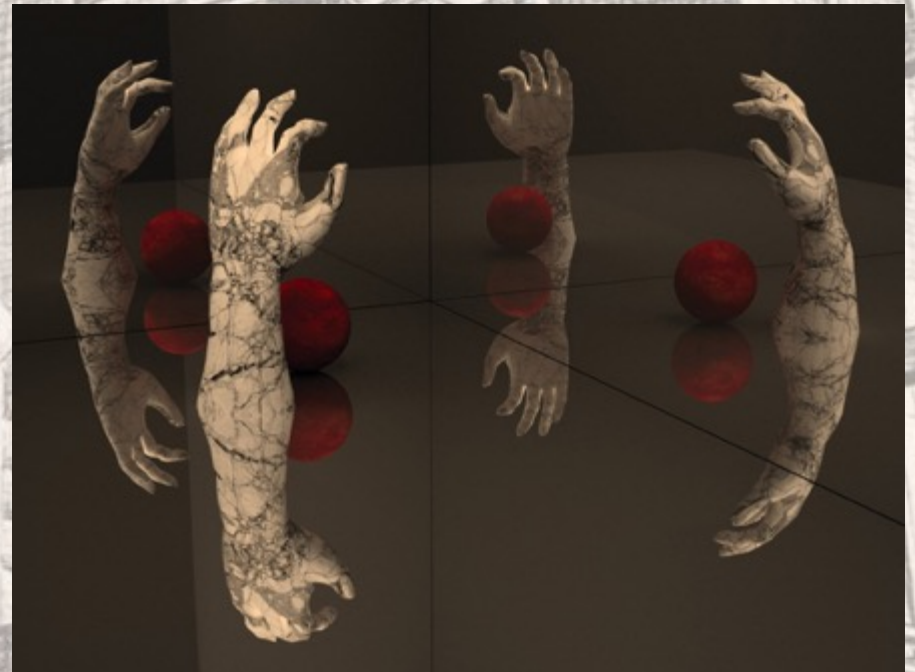
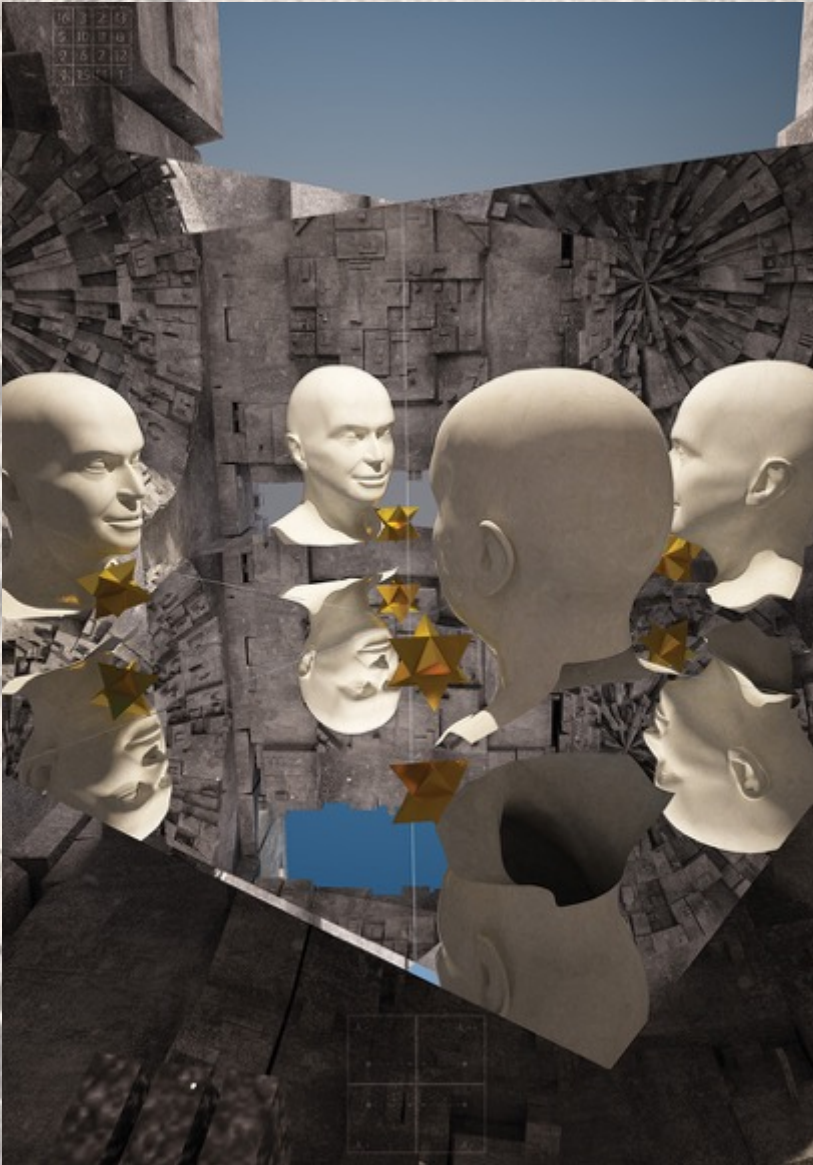


Research – Perspective phenomenon Cylindrical anamorphosis



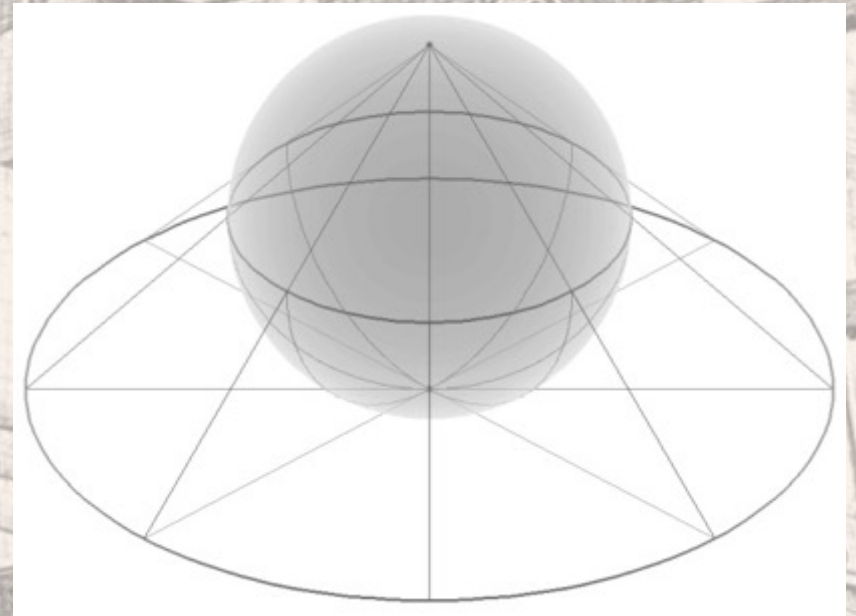
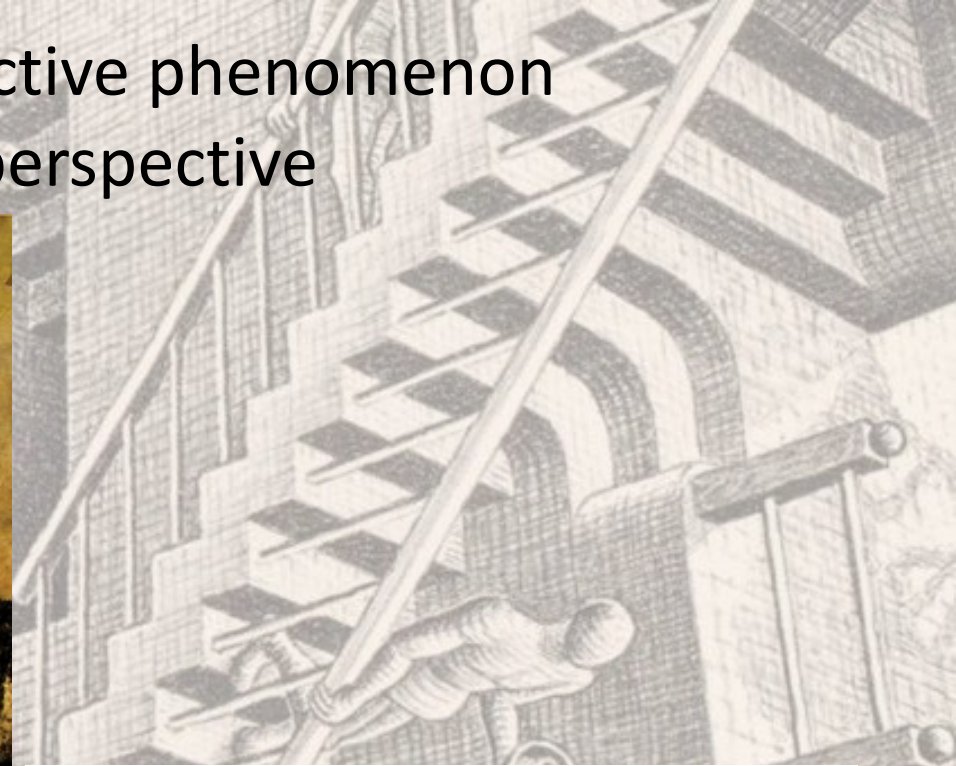
Research – Perspective phenomenon

Multiple reflection



Research – Perspective phenomenon

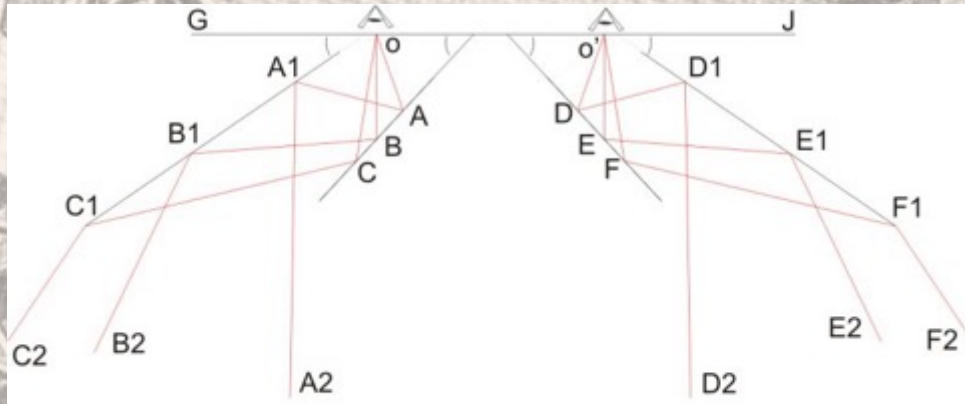
Spherical perspective



Research – Perspective phenomenon Complex Index of Refraction



Course project Plamen Kondov



Картината ,която трябва да се вижда от дясното око (т.О) се разполага в пространството видимо от лъчите C2 до лъч A2. Същото отговаря и за лъч D2 и F2 и лявото око. A1A2 е успоредна на D1D2 за да може разстоянието на картините да е постоянно без значение от дистанцията.

отсечката AC - огледало
отсечката A1C1 - огледало
отсечката DF - огледало
отсечката D1F1 - огледало
т.О - дясно око
т.О' - ляво око

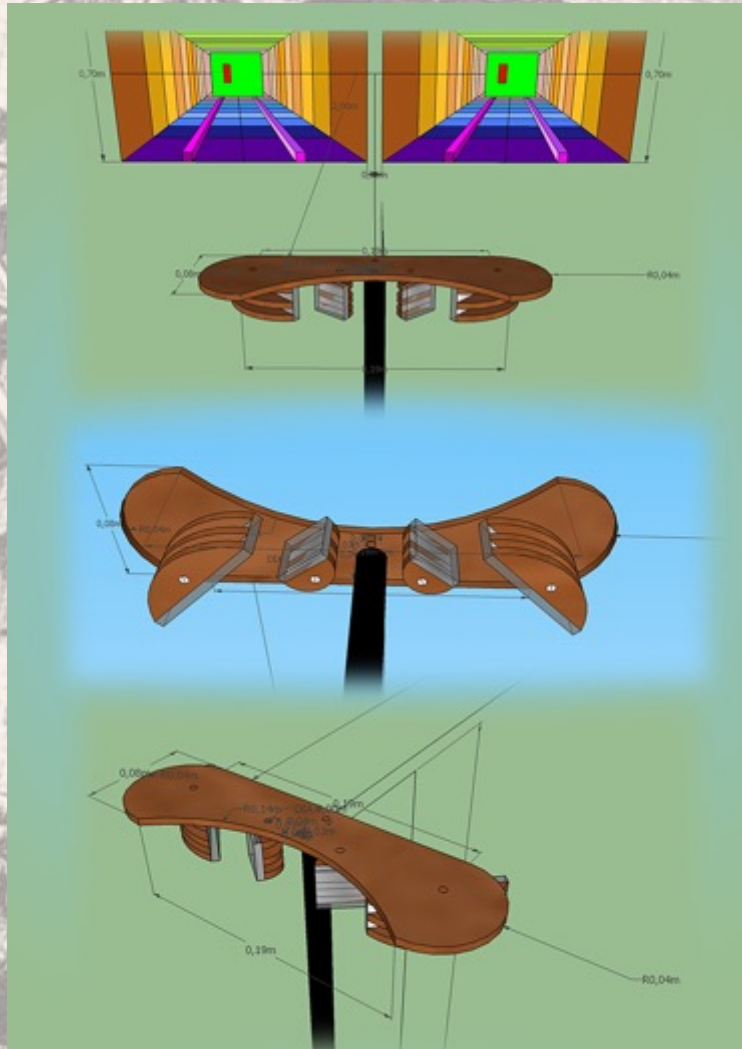


Картина за лявото око



Картина за дясното око

Course project Plamen Kondov



CONTACTS

Prof. SVETOSLAV KOSEV, Ph.D.

VICE-DEAN FOR ACADEMIC AFFAIRS AND RESEARCH

FACULTY OF FINE ARTS

UNIVERSITY OF VELIKO TARNOVO

BULGARIA

www.kosev.com

E-mail: kosevsa@ts.uni-vt.bg