

Перспектива



Перспектива - система изображения объемных тел на плоскости, которая передает их расположение в пространстве и удаленность от наблюдателя. Используется как одно из художественных средств, усиливающих выразительность образов.



Это явление кажущегося искажения пропорций и формы тел при их визуальном наблюдении. Например, два параллельных рельса кажутся сходящимися на горизонте.



В зависимости от назначения перспективного изображения перспектива включает такие виды как:

[Воздушная перспектива](#)

[Прямая перспектива](#)

[Линейная перспектива](#)

[Обратная перспектива](#)

[Аксонометрия](#)

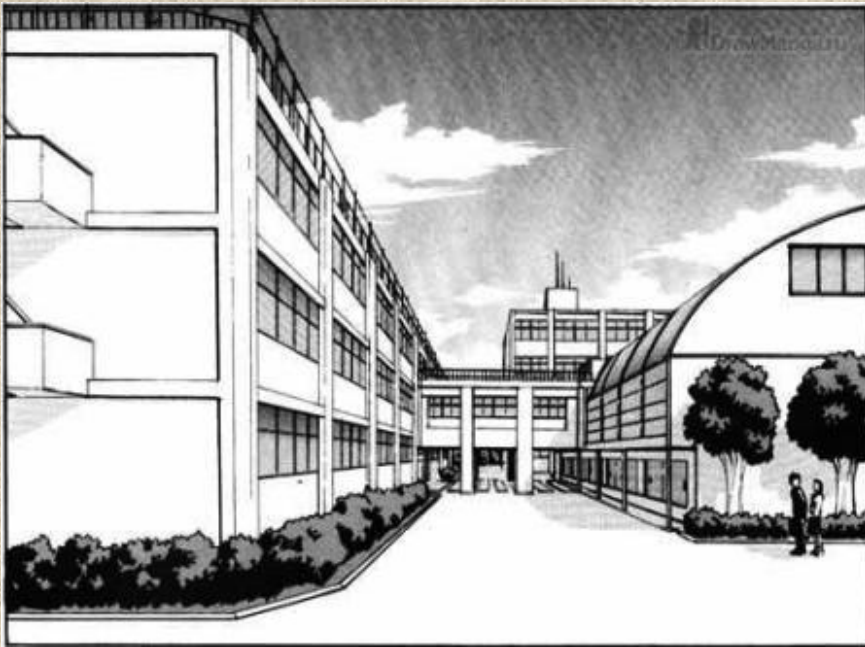
[Сферическая перспектива](#)



Воздушная перспектива - способ передачи светотеневых и колористических (а не линейных) качеств изображаемых объектов. Это изменение в цвете и тоне предмета, изменение его контраста в сторону уменьшения, приглушения при удалении вглубь пространства.



Прямая перспектива - изображение, построенное на плоскости, рассчитанное на фиксированную точку зрения и предполагающее единую точку схода на линии горизонта (предметы уменьшаются пропорционально по мере удаления их от переднего плана).

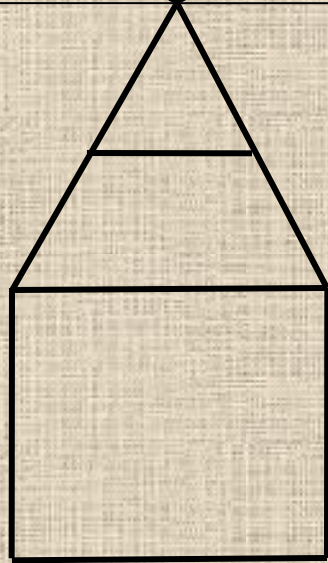


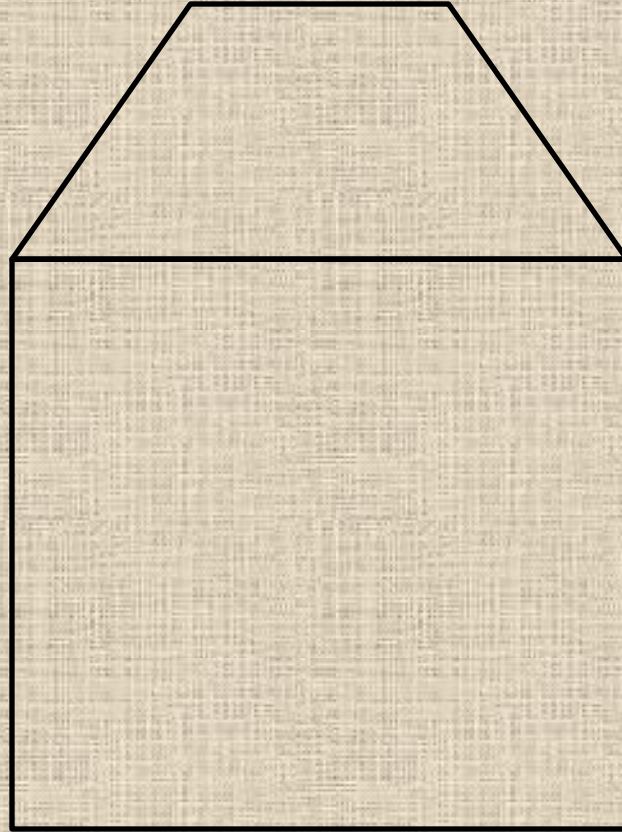
Исходя из законов перспективы все параллельные линии сходятся в бесконечно удаленных точках, называемых точками схода. А параллельные плоскости имеют бесконечно удаленные линии схода. Одна из таких линий - линия горизонта. Это линия схода для всех горизонтальных плоскостей. Воспринимается она как линия, лежащая в плоскости на уровне глаз. Стоит присесть - и линия горизонта опускается, встать - поднимается. Поэтому правильнее применять такое понятие как уровень горизонта.

точка схода

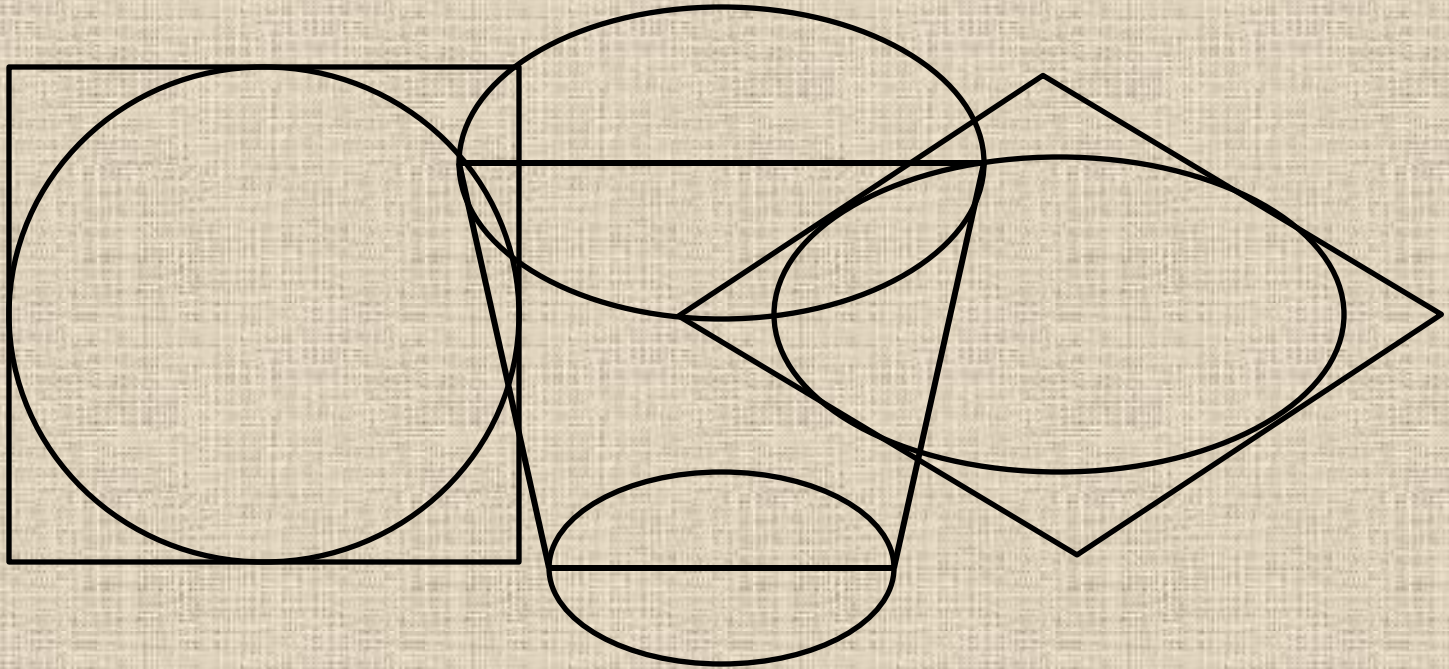


уровень горизонта

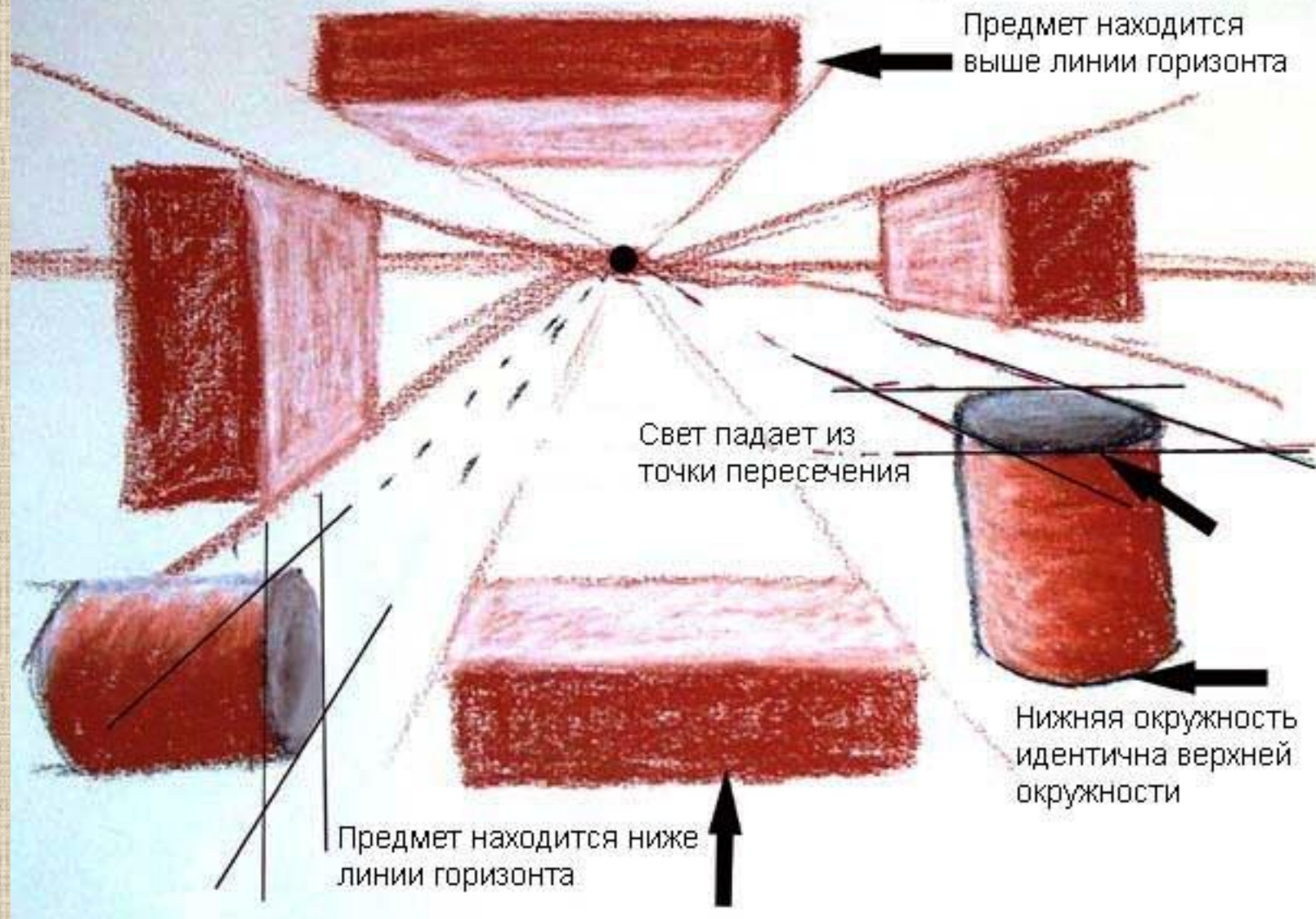




Перспектива круга



Пример построения перспективы по одной точке

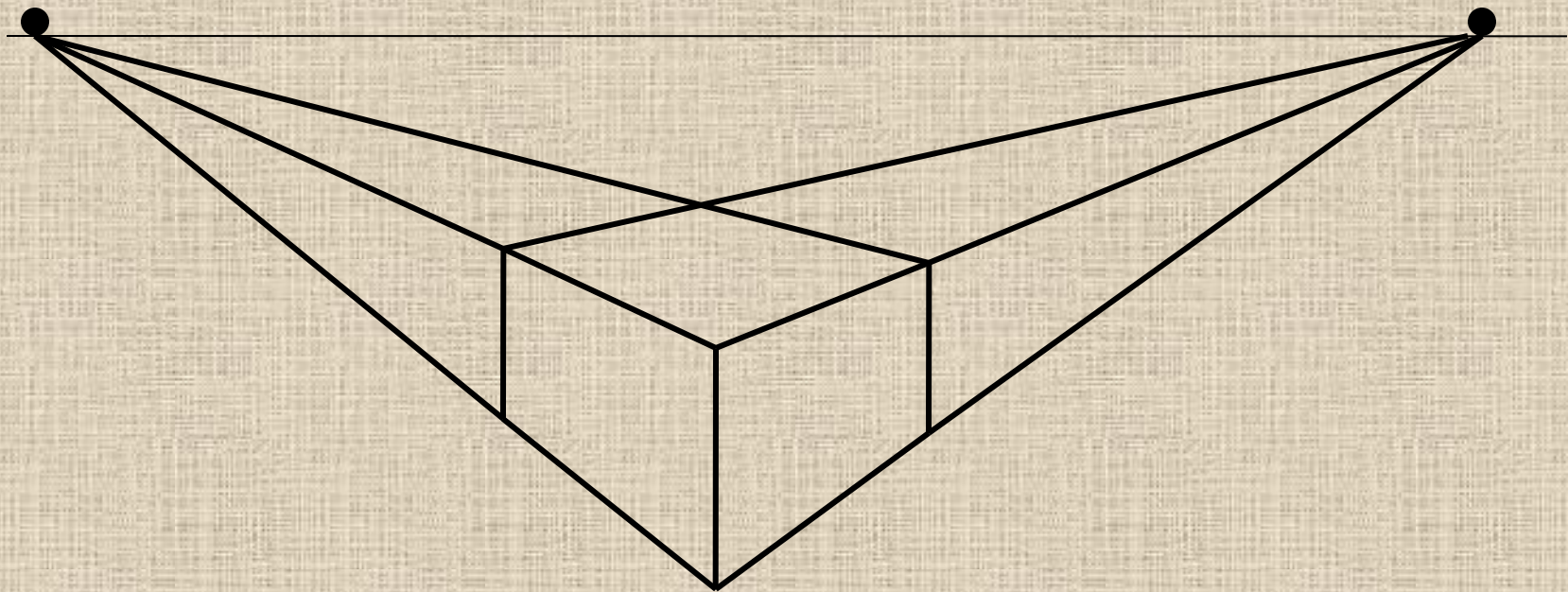


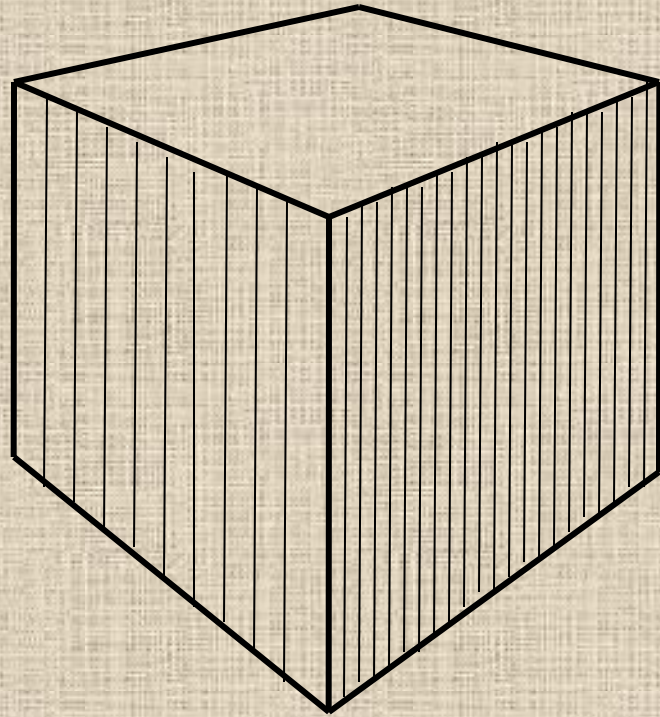
Линейная перспектива – двухточечная, когда предметы проецируются на основе линий, сходящихся в двух точках схода, которые находятся на линии горизонта как правило за пределами листа.



2 точка схода

1 точка схода





Тени при использовании перспективы по двум точкам

Источник света

Точка пересечения

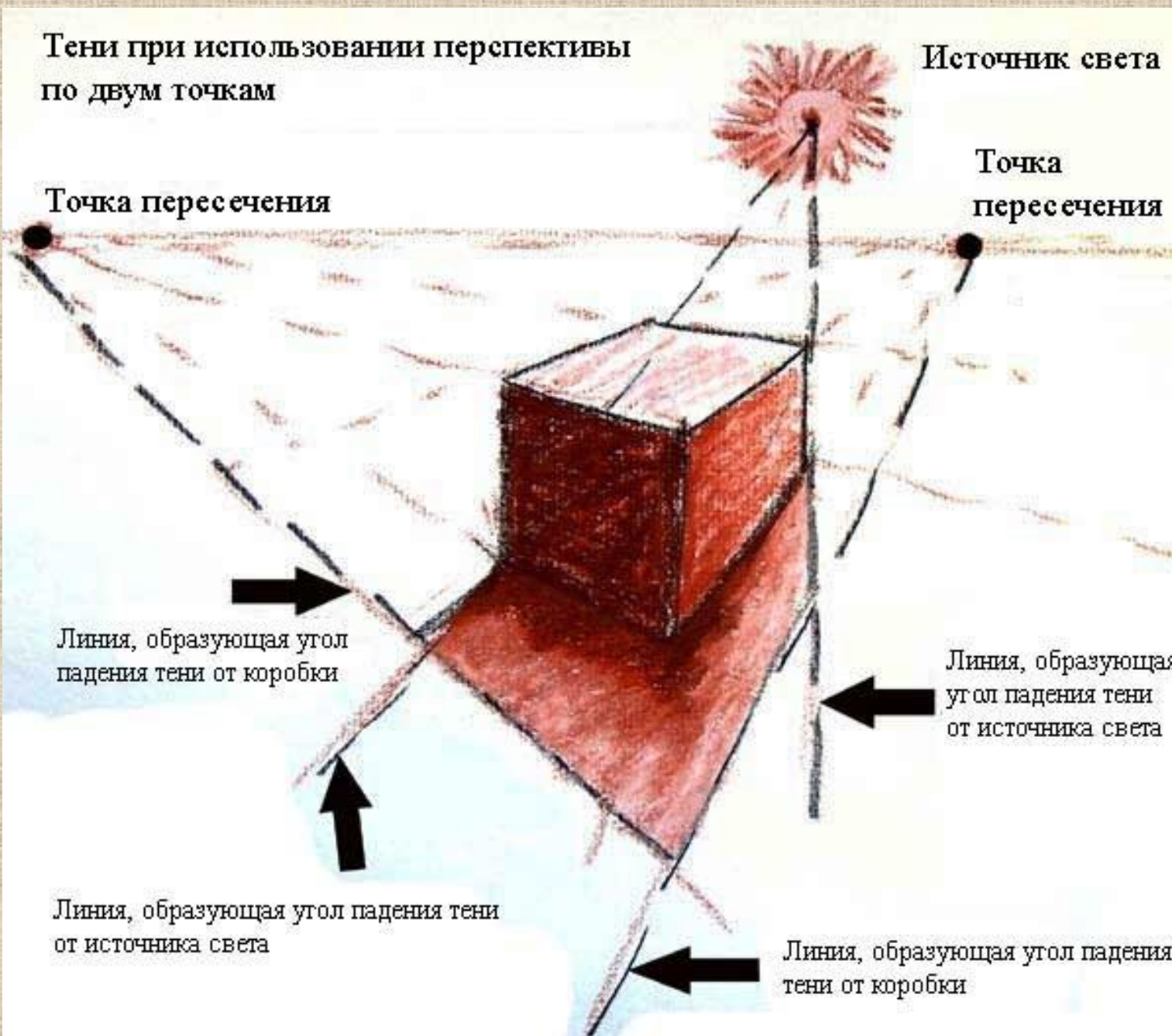
Точка пересечения

Линия, образующая угол падения тени от коробки

Линия, образующая угол падения тени от источника света

Линия, образующая угол падения тени от источника света

Линия, образующая угол падения тени от коробки



Обратная перспектива применялась в византийской и древнерусской живописи. Изображенные предметы представляются увеличивающимися по мере удаления от зрителя, картина имеет несколько горизонтов и точек зрения.

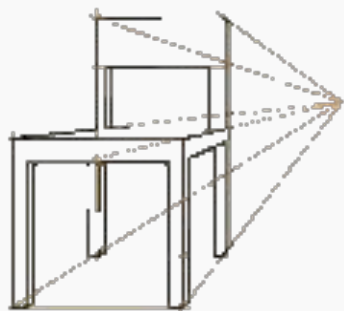


Схема построения *линейной* перспективы.

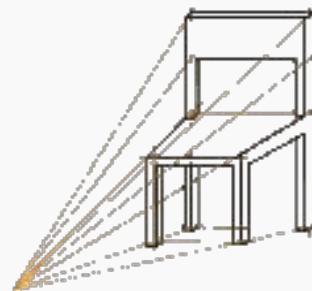
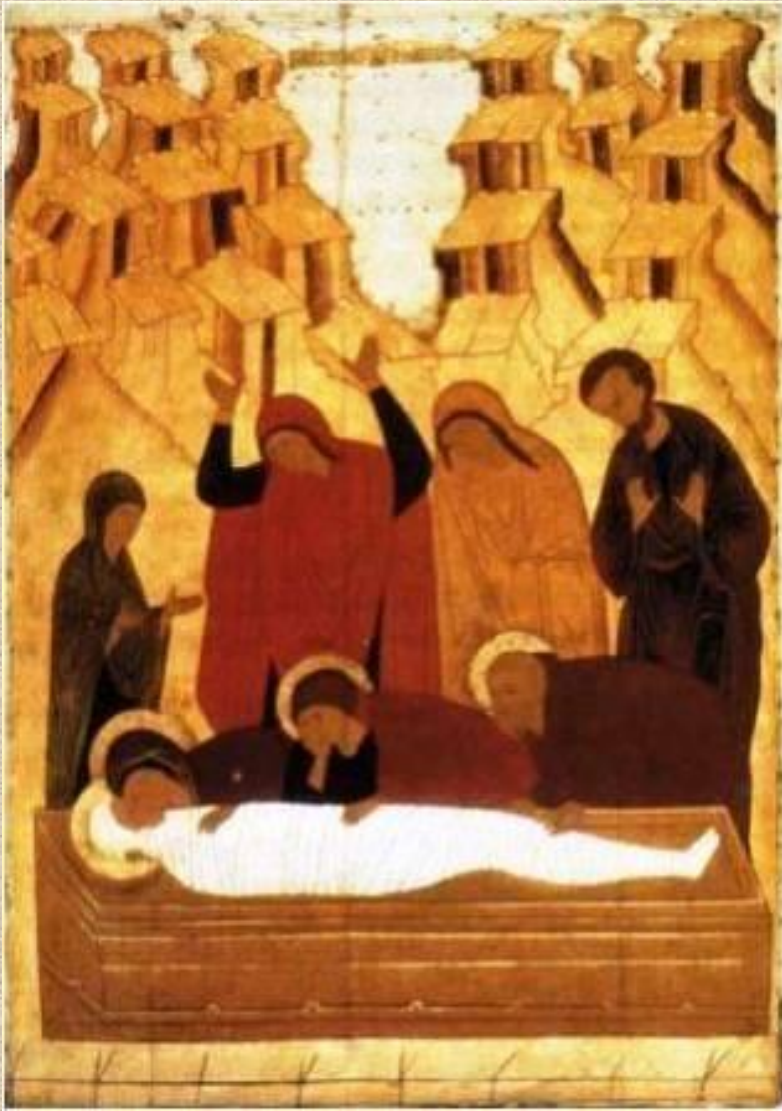
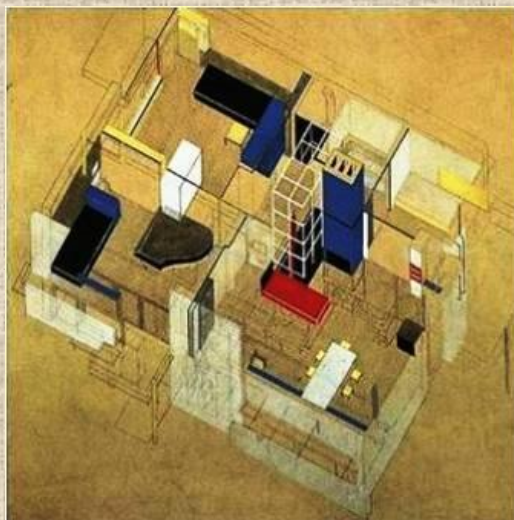
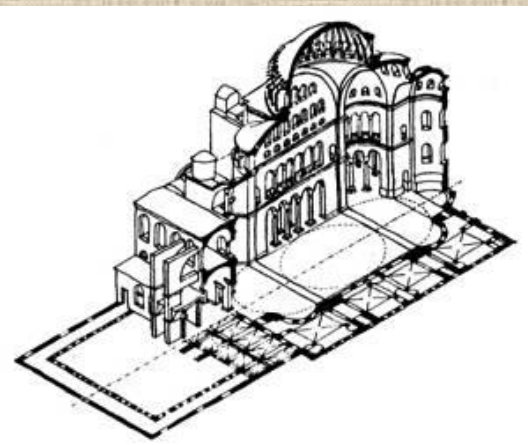


Схема построения *обратной* перспективы.

Обратная перспектива образует целостное символическое пространство, ориентированное на зрителя и предполагающее его духовную связь с миром символических образов.



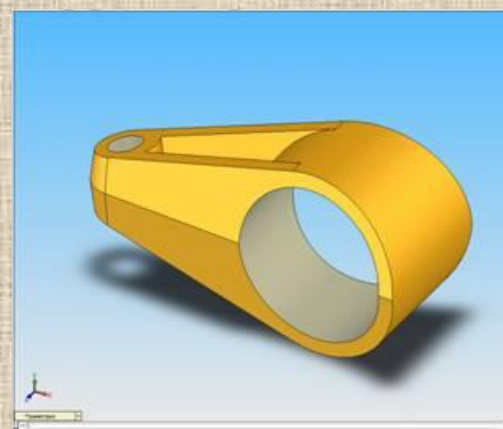
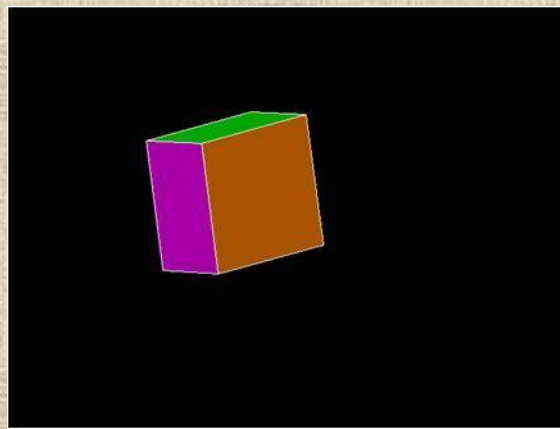
Аксонометрия (от греч. *αξον* — ось и.. *metreo* - измеряю) - один из видов перспективы, основанный на методе проецирования (получения проекции предмета на плоскости), с помощью которого наглядно изображают пространственные тела на плоскости бумаги. Аксонометрию иначе называют параллельной перспективой.



Аксонометрия делится на три вида:

- 1) изометрия (измерение по всем трем координатным осям одинаковое);**
- 2) диметрия (измерение по двум координатным осям одинаковое, а по третьей - другое);**
- 3) триметрия (измерение по всем трем осям различное).**

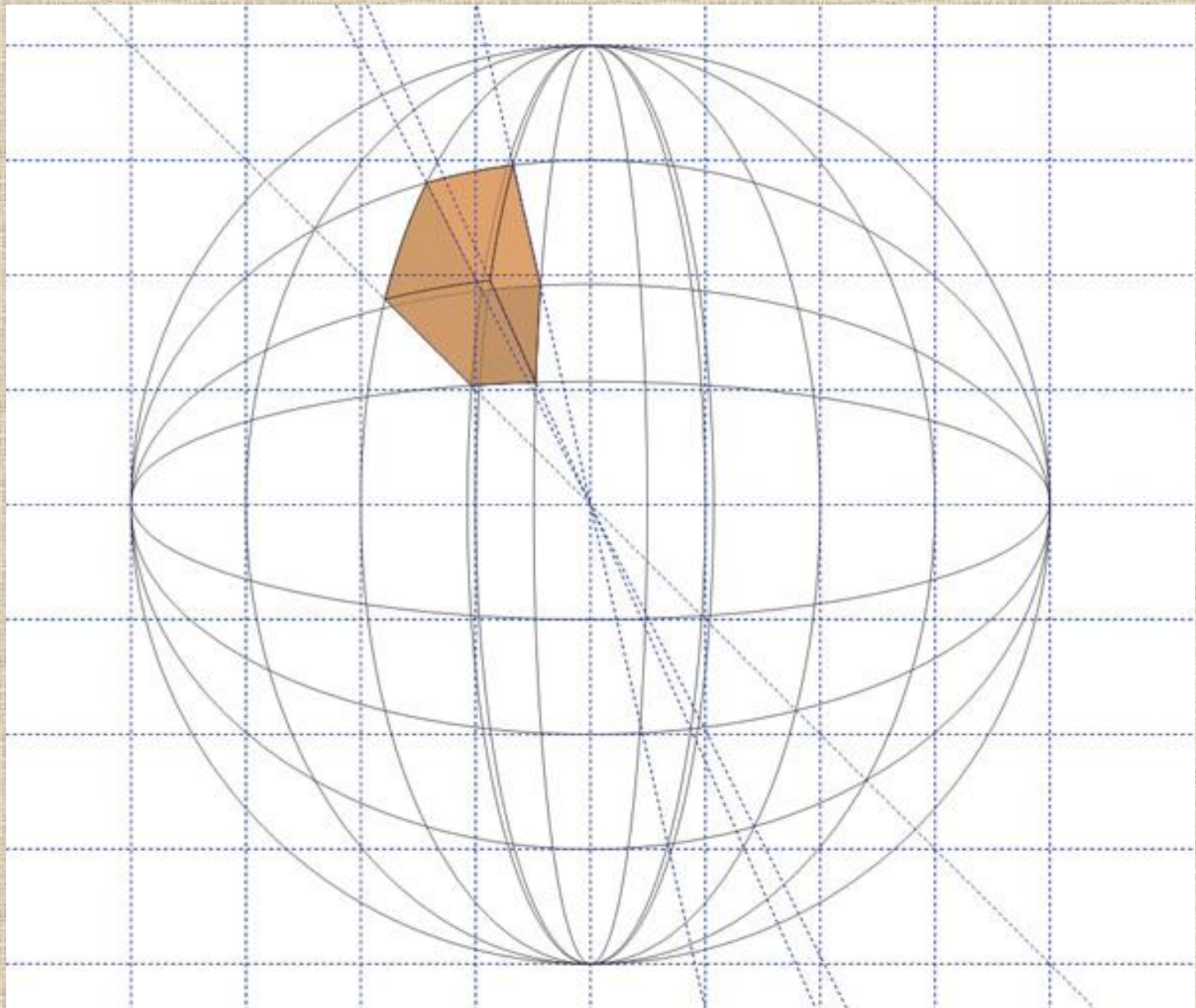
В каждом из этих видов проецирование может быть прямоугольным и косоугольным. Аксонометрия широко применяется в изданиях технической литературы. В инженерной графике такие изображения называются наглядными.

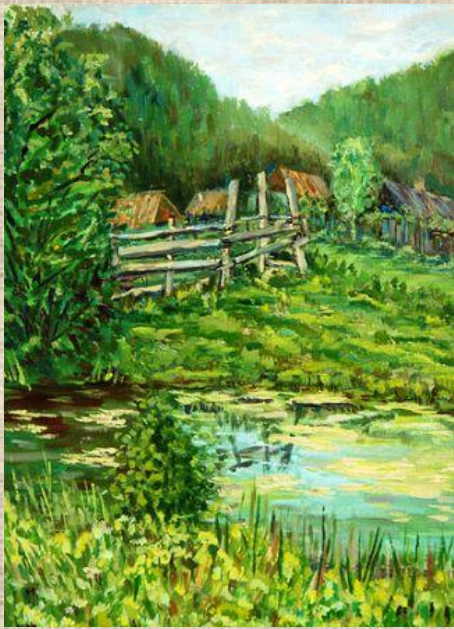


Сферическая перспектива — вид линейной перспективы, разработанный в 16—18 вв. для росписи внутренней поверхности куполов. Точка зрения находится внизу под куполом здания, а перспективные линии расходятся конусообразным пучком.

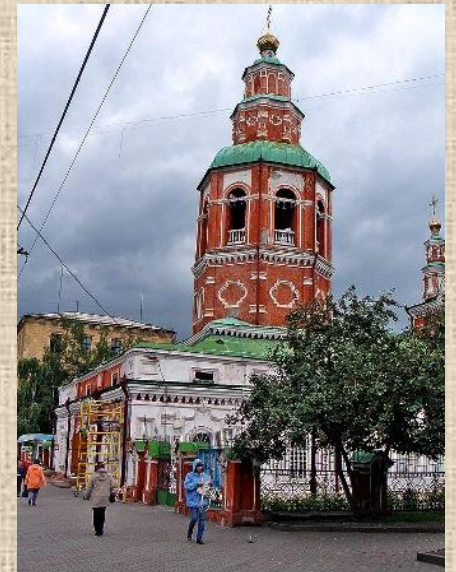


К. Петров-Водкин. Салатка. 1918. Х., масло. ГРМ





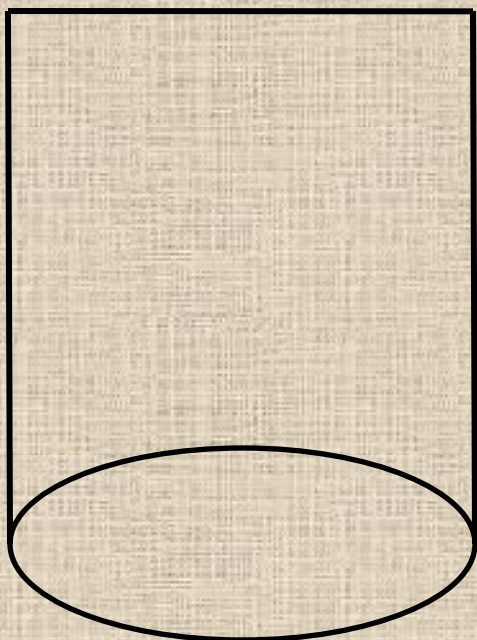
правильно



Какое изображение является примером прямой перспективы?

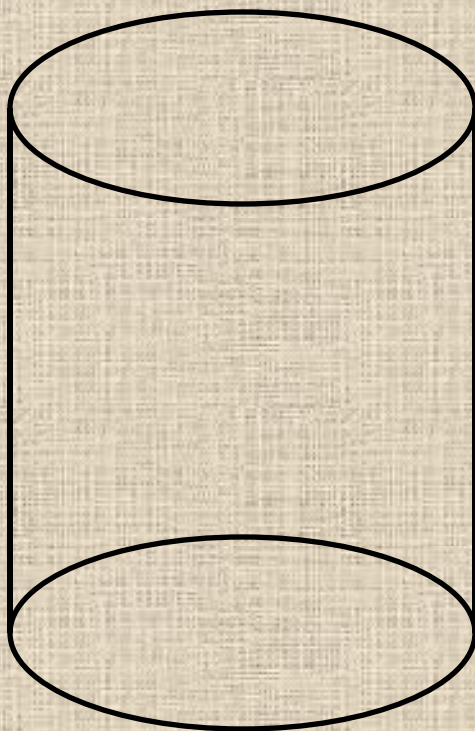
Какое из изображений выполнено правильно?

правильно

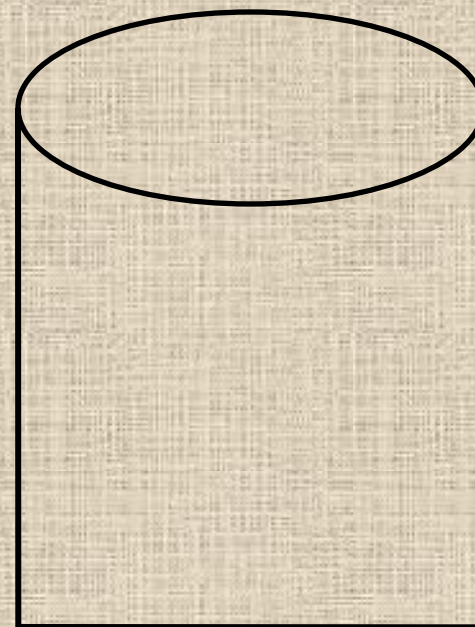


A

неправильно



B



C

неправильно