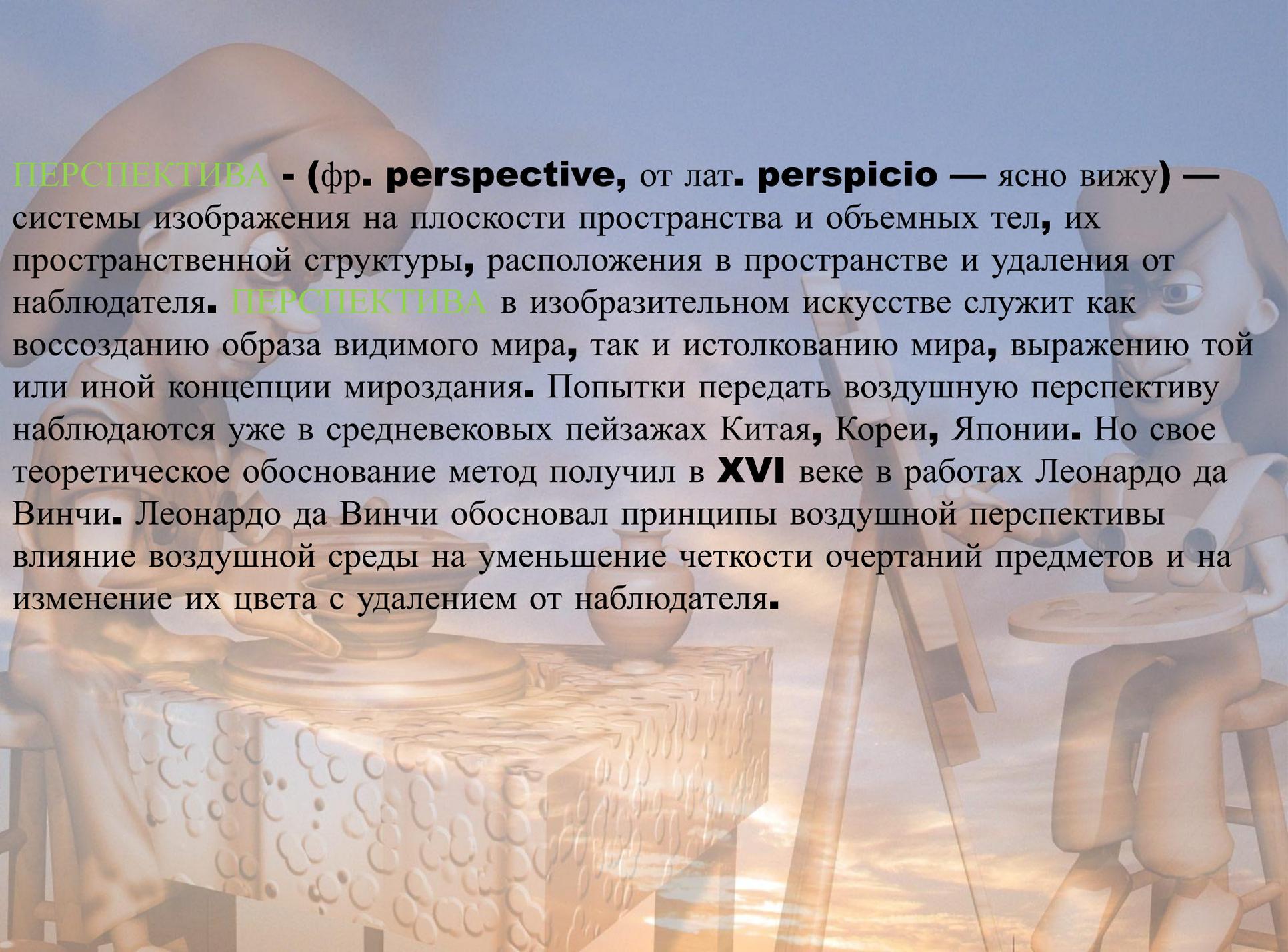
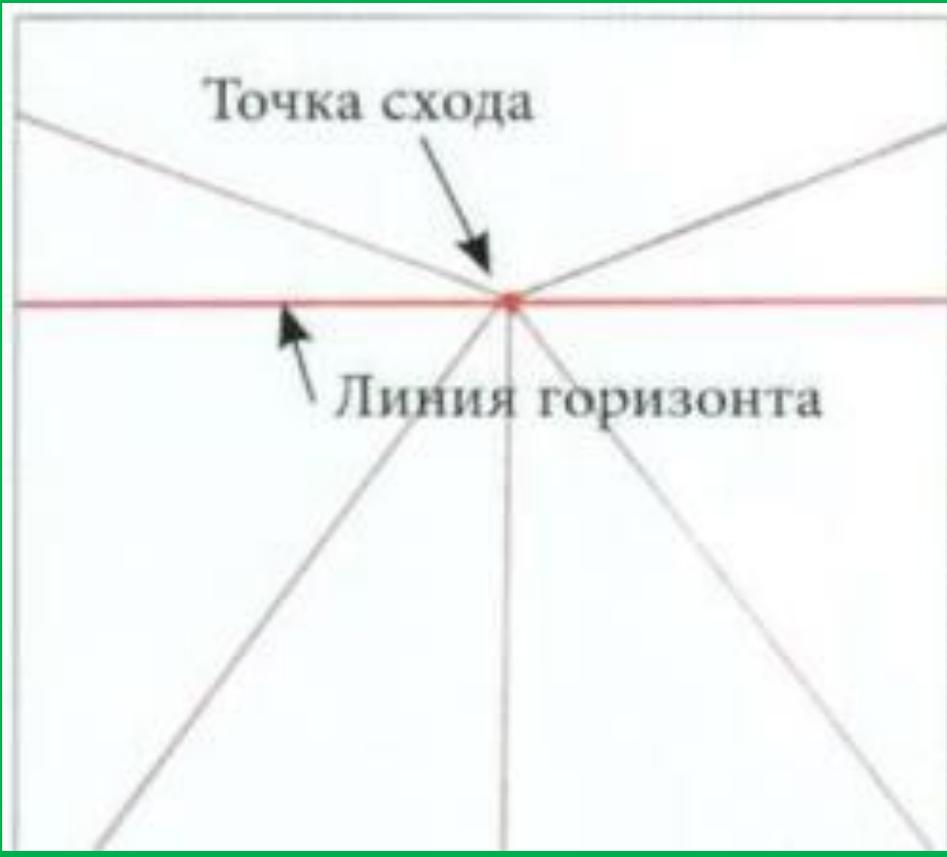




**ЗАКОНЫ ЛИНЕЙНОЙ И  
ВОЗДУШНОЙ ПЕРСПЕКТИВЫ.  
ЛИНИЯ ГОРИЗОНТА.  
ТОЧКА СХОДА.**



**ПЕРСПЕКТИВА** - (фр. **perspective**, от лат. **perspicio** — ясно вижу) — системы изображения на плоскости пространства и объемных тел, их пространственной структуры, расположения в пространстве и удаления от наблюдателя. **ПЕРСПЕКТИВА** в изобразительном искусстве служит как воссозданию образа видимого мира, так и истолкованию мира, выражению той или иной концепции мироздания. Попытки передать воздушную перспективу наблюдаются уже в средневековых пейзажах Китая, Кореи, Японии. Но свое теоретическое обоснование метод получил в **XVI** веке в работах Леонардо да Винчи. Леонардо да Винчи обосновал принципы воздушной перспективы влияние воздушной среды на уменьшение четкости очертаний предметов и на изменение их цвета с удалением от наблюдателя.

A diagram illustrating perspective drawing. It shows a central vertical line representing the center of mass. Two diagonal lines, labeled as 'Линии схода' (vanishing lines), extend from a central point (labeled 'Точка схода' or vanishing point) downwards and outwards. A horizontal line, labeled 'Линия горизонта' (horizon line), passes through the vanishing point. The background of the diagram is white, and the entire diagram is enclosed in a green border.

Точка схода

Линия горизонта

**Видимый горизонт** - это линия, на которой сходятся земля и неба.

**Линия горизонта (упрощенный истинный горизонт)** - это воображаемая прямая, условно находящаяся в пространстве на уровне глаз наблюдателя.

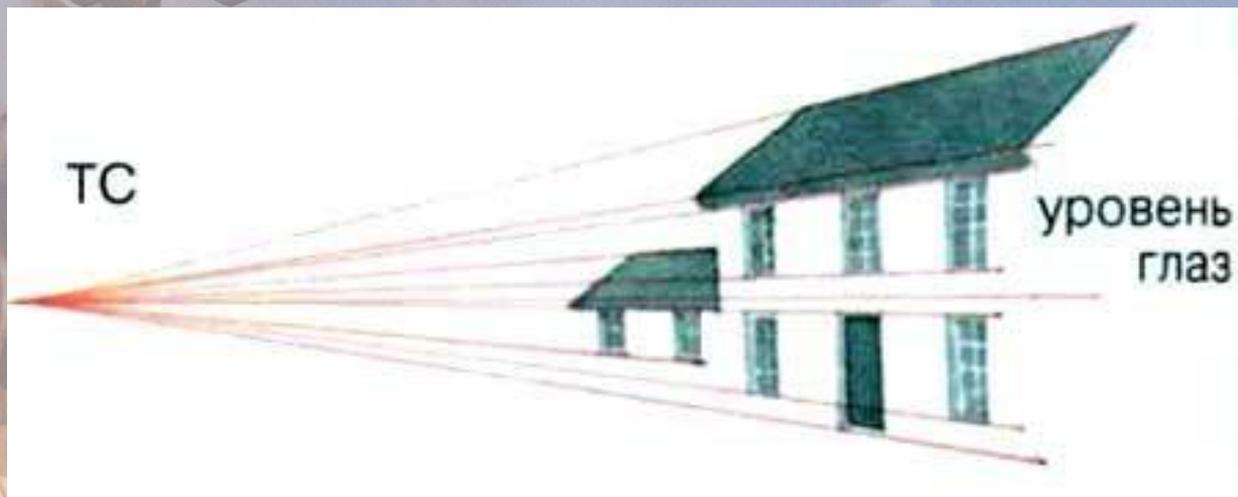
**Линии схода** - это линии, образующие края формы объекта с учетом их удаленности от точки наблюдения и показывают положение объекта в перспективе.

**Точка схода** - точка, в которой соединяются линии схода.

**Линейная перспектива** - это закономерное изменение масштабов изображения разноплановых объектов расположенных на плоскости. Иными словами, это технический рисунок. Линейная перспектива способствует достижению пространственного воздействия посредством изменения формы групп растений и архитектурных элементов. Она помогает укоротить или удлинить расстояния между ними.

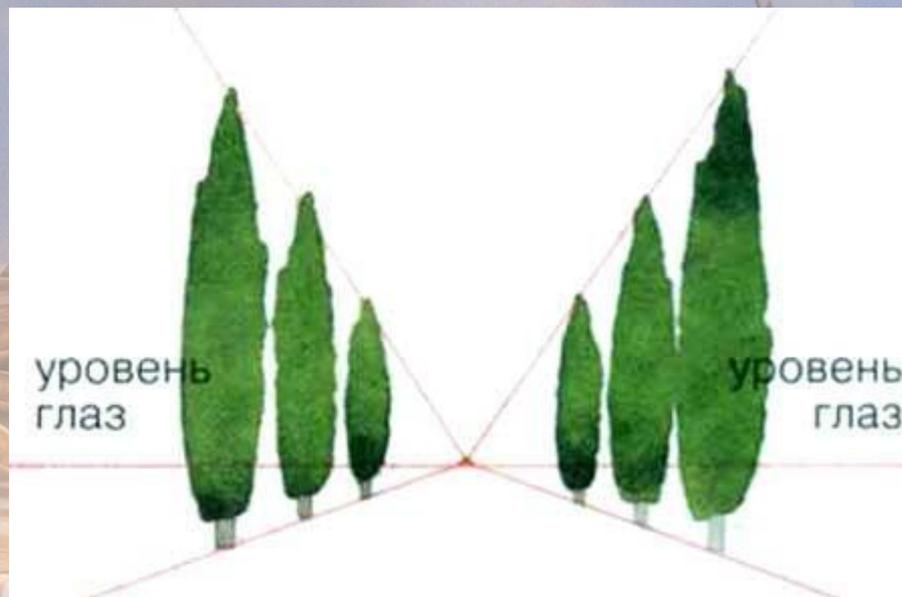


Самый простой вид перспективы в рисунке — **одноточечная**, когда все линии встречаются в одной точке. Точка схода в одноточечной линейной перспективе совпадает с направлением вашего взгляда, то есть находится прямо перед вами. Вот так как нарисовано на картинке.

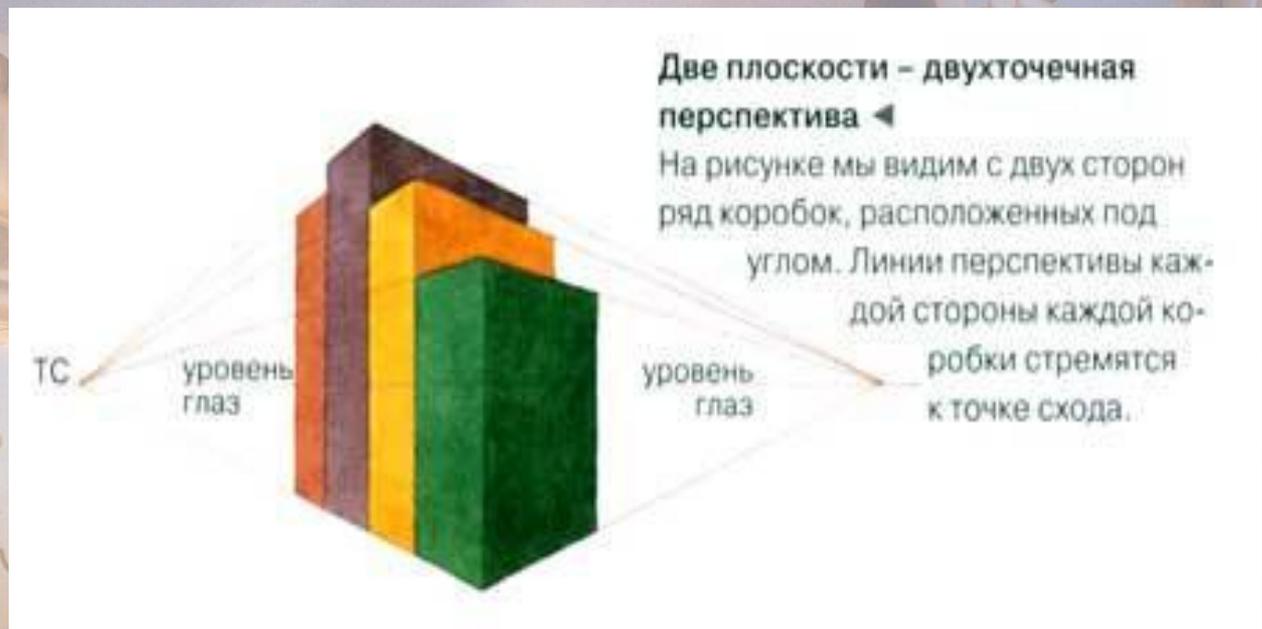


Параллельные линии, вид сбоку. Здесь все горизонтальные линии дома находятся в одной плоскости, поэтому все они встречаются в одной точке схода (ТС). Эта точка не находится на земле, она именно на уровне глаз и роста человека.

Параллельные линии стремятся прочь от зрителя. На этом простом рисунке с односточечной линейной перспективой деревья, которые на самом деле, разумеется, одного размера, кажутся меньше по мере удаления от зрителя. Все линии перспективы, находящиеся выше уровня глаз, зрительно опускаются к точке схода, и, соответственно, наоборот.

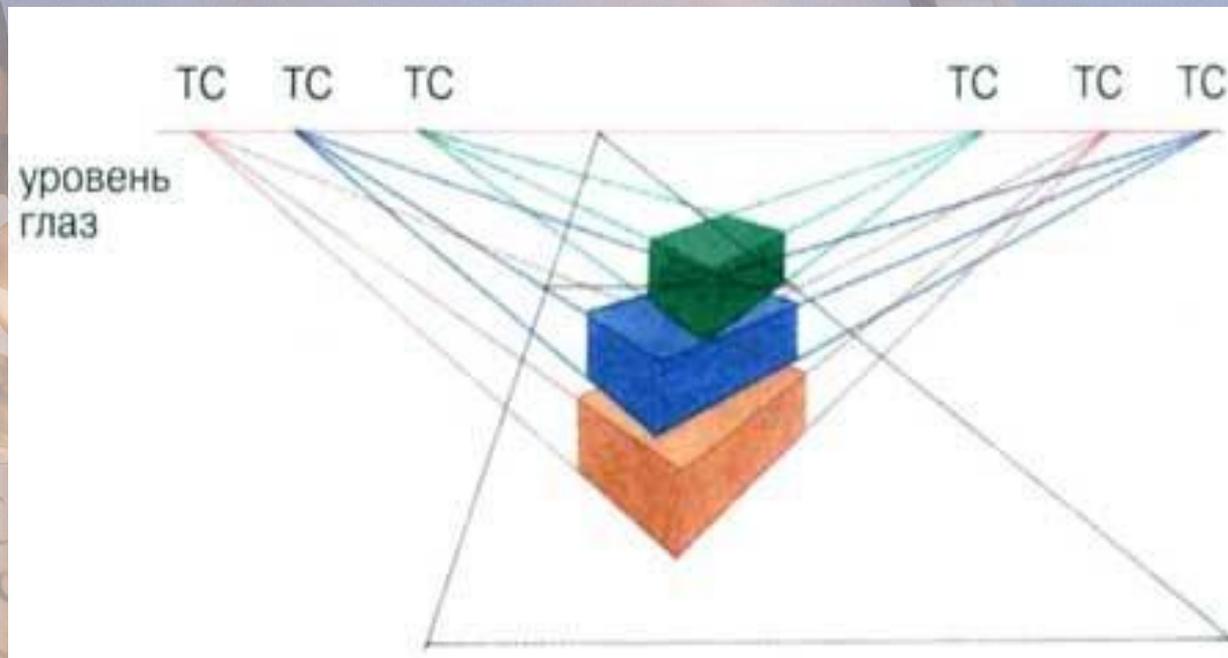


В двухточечной перспективе все точки схода располагаются не по центру. У правой плоскости линии будут сходиться в точке справа, у левой плоскости — слева. Даже если вы переместитесь в позицию выше вашего объекта, линия горизонта, на которой располагаются все точки схода, будет по-прежнему располагаться на уровне ваших глаз, и все линии двухточечной перспективы будут стремиться вверх. Если же вы переместитесь в позицию ниже вашего объекта, все линии перспективы будут опускаться вниз, чтобы достигнуть горизонта.



## Многоточечная перспектива

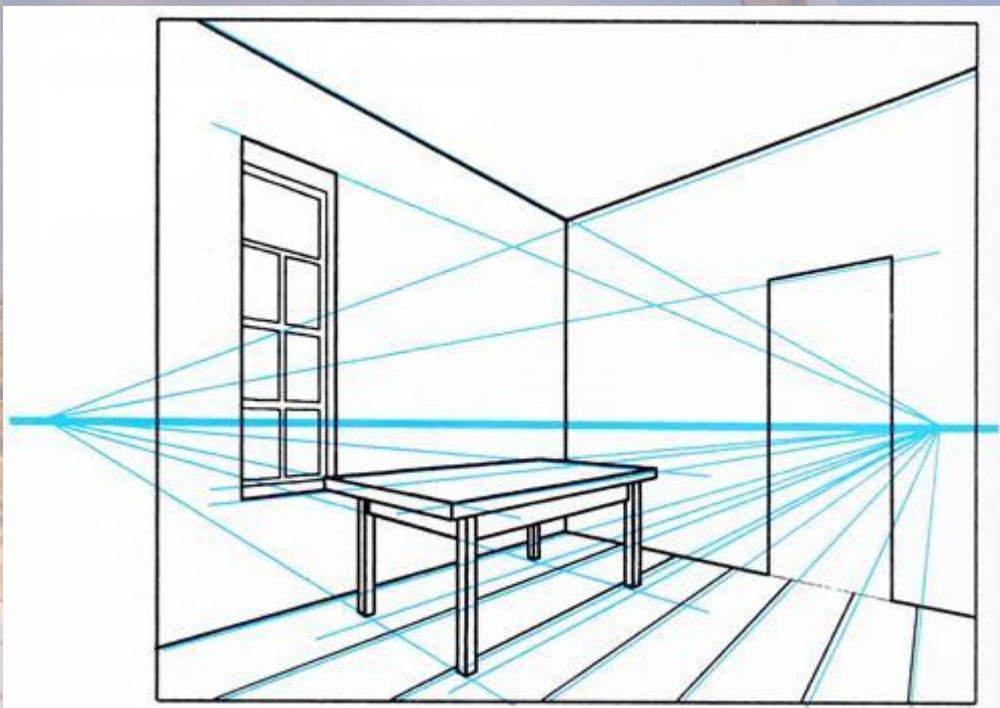
Когда несколько объектов расположены на различной высоте и под разными углами, в игру вступает многоточечная перспектива. Она немного сложнее, но правила остаются прежними. Каждый из объектов следует рассматривать отдельно, и его точки схода и линии перспективы будут располагаться соответственно его расположению в пространстве.



Перспективу делят на два вида: фронтальную и угловую. Фронтальная перспектива – это, например, если Вы взяли куб, поднесли его к уровню глаз и видите его как четырёхугольник без плоскостей, как клеточку в тетради. Фронтальная перспектива - когда предмет расположен фронтально по отношению к вам и вы видите только одну его сторону.



**А угловая,** это – если вы смотрите, например, на тот же куб сверху или снизу или сбоку, то есть когда Вы смотрите на него под углом. Угловая перспектива - это когда предмет по отношению к вам располагается под углом и вы можете видеть его грани, ребра, плоскости.



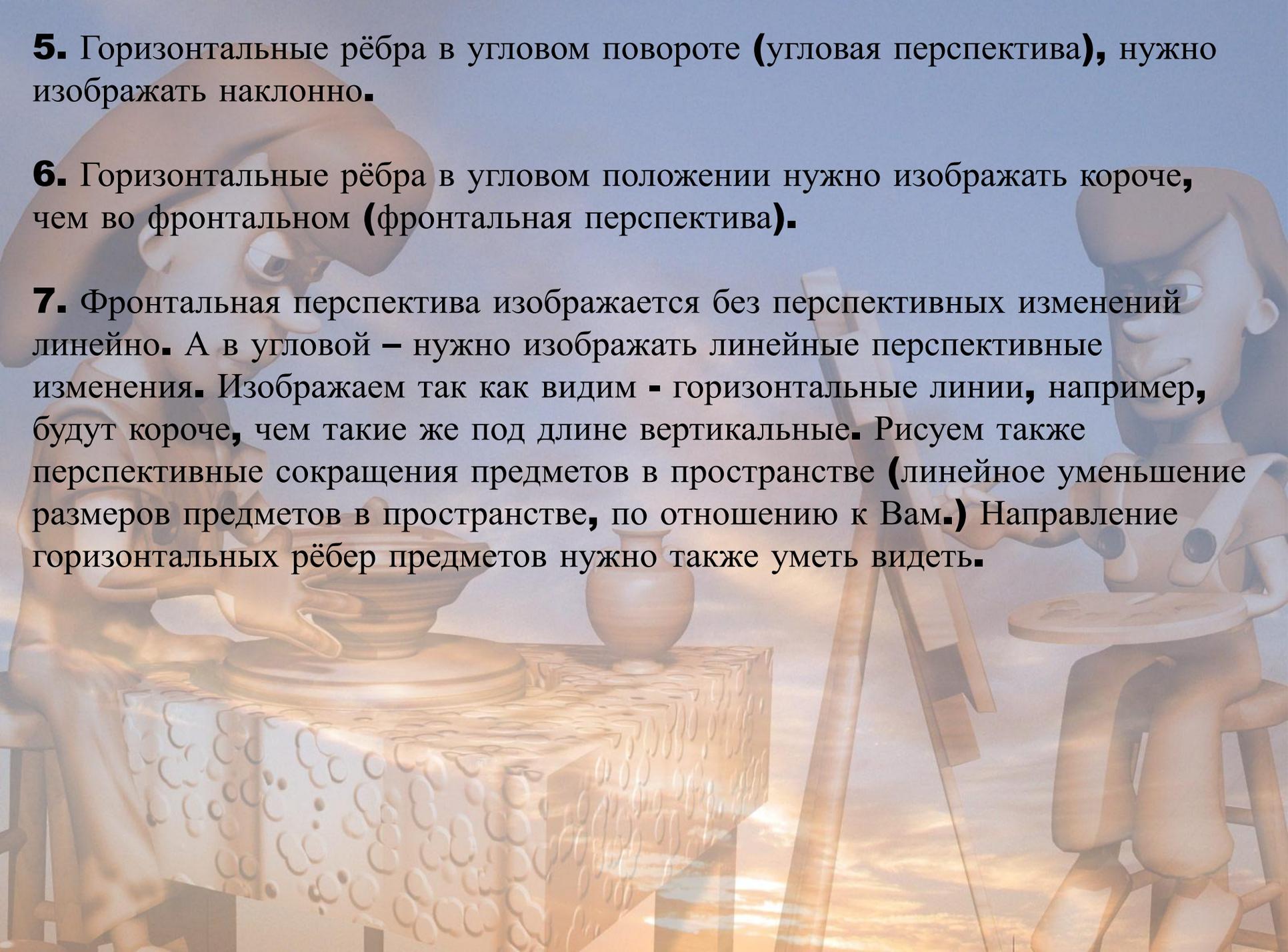
# Законы линейной перспективы.

- 1.** Для того чтобы изобразить глубину пространства, нужно частично ближним предметом перекрывать дальний. То есть сделать плановость в рисунке. В учебном рисунке обычно делают около трёх планов.
- 2.** Ближний предмет всегда зрительно больше, чем дальний, если они одинаковые по высоте в реальности.
- 3.** Чем ближе расположен к Вам рисуемый предмет, тем ниже его основание к краю листа. Чем дальше он, тем выше его основание от края листа. Если есть другой предмет, который расположен в реальности дальше от Вас, при рисовании тем выше его основание по отношению к предмету, который ближе к Вам.
- 4.** Все вертикальные линии изображаются всегда вертикально, без изменений, кроме тех случаев когда предмет очень высокий и мы смотрим на него с верха или с низа, например смотрим и рисуем многоэтажку. Или же например Вы стоите около деревьев с поднятой головой вверх.

**5.** Горизонтальные рёбра в угловом повороте (угловая перспектива), нужно изображать наклонно.

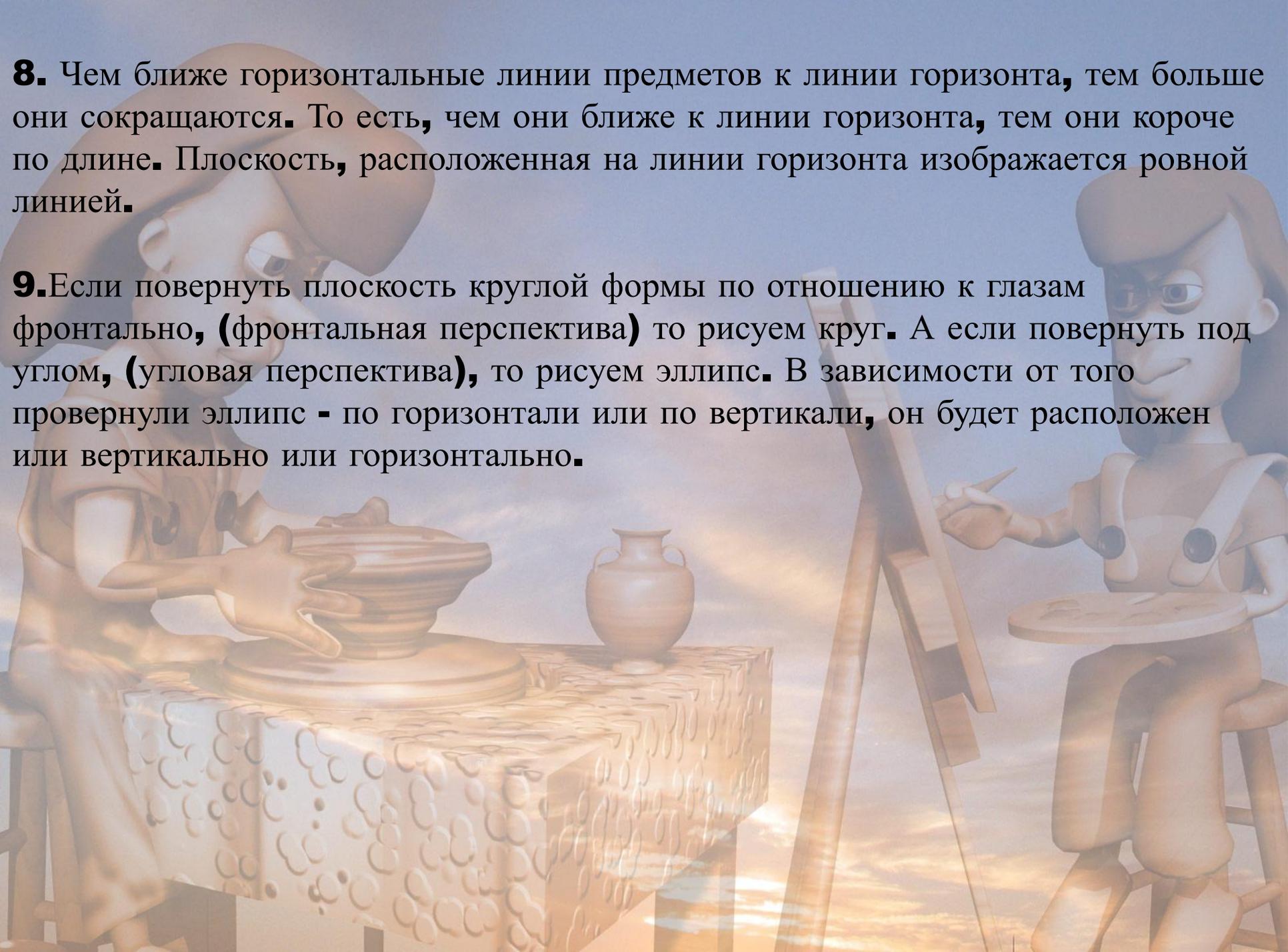
**6.** Горизонтальные рёбра в угловом положении нужно изображать короче, чем во фронтальном (фронтальная перспектива).

**7.** Фронтальная перспектива изображается без перспективных изменений линейно. А в угловой – нужно изображать линейные перспективные изменения. Изображаем так как видим - горизонтальные линии, например, будут короче, чем такие же под длине вертикальные. Рисуем также перспективные сокращения предметов в пространстве (линейное уменьшение размеров предметов в пространстве, по отношению к Вам.) Направление горизонтальных рёбер предметов нужно также уметь видеть.



**8.** Чем ближе горизонтальные линии предметов к линии горизонта, тем больше они сокращаются. То есть, чем они ближе к линии горизонта, тем они короче по длине. Плоскость, расположенная на линии горизонта изображается ровной линией.

**9.** Если повернуть плоскость круглой формы по отношению к глазам фронтально, (фронтальная перспектива) то рисуем круг. А если повернуть под углом, (угловая перспектива), то рисуем эллипс. В зависимости от того повернули эллипс - по горизонтали или по вертикали, он будет расположен или вертикально или горизонтально.



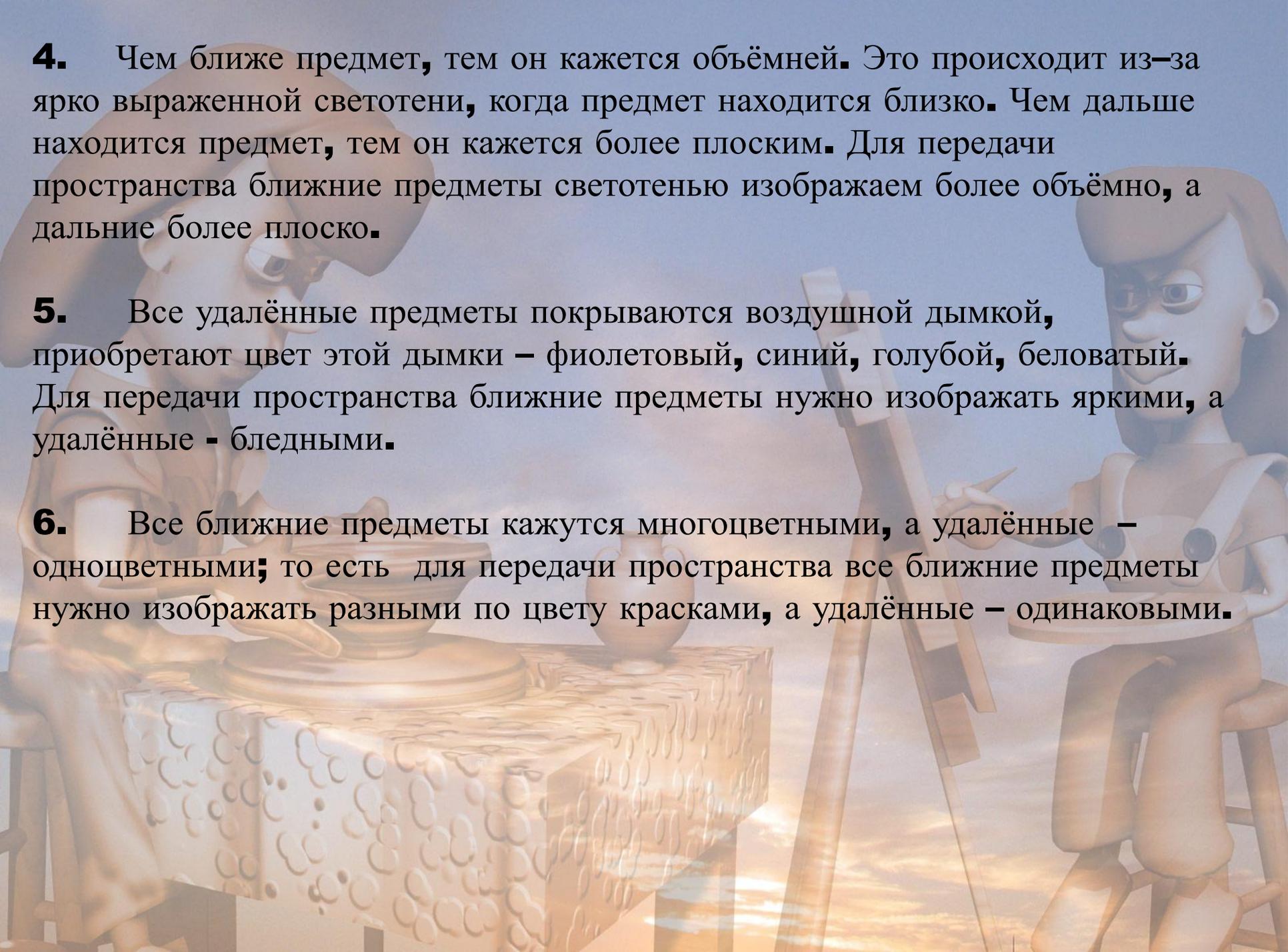
# Воздушная перспектива



# Законы воздушной перспективы.

Воздушной перспективой называют кажущиеся изменения признаков предметов под воздействием воздушной среды и пространства.

- 1.** Изображаем так как видим, все ближние предметы видим подробно. А удалённые обобщённо. Так и рисуем.
- 2.** Все ближние предметы воспринимаются чётко, а дальние неопределённо. Соответственно для передачи пространства контуры ближних предметов нужно делать резче, а дальних мягче.
- 3.** Чем дальше находится предмет тем кажется светлее, чем ближе, тем темнее так и изображаем. На большом расстоянии (пейзаж например) светлые предметы кажутся темнее, а тёмные предметы светлее ближних. Так и рисуем.

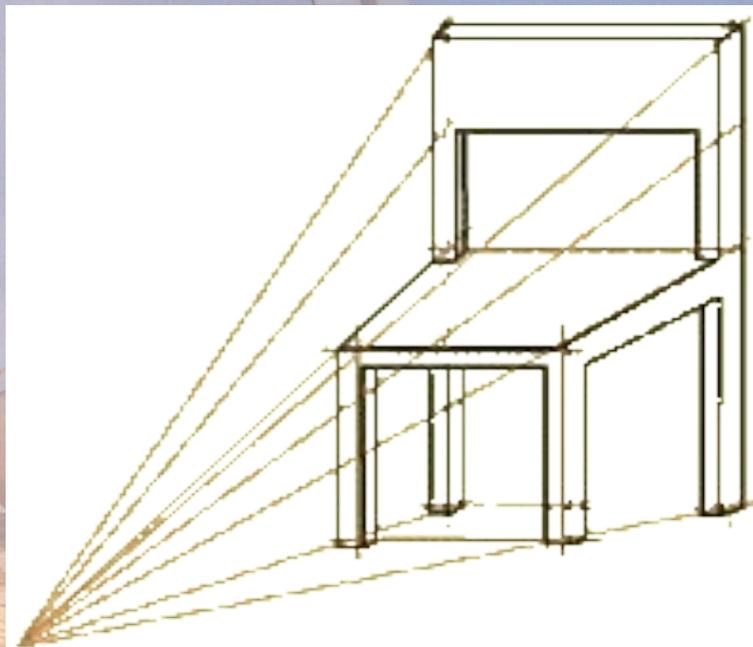
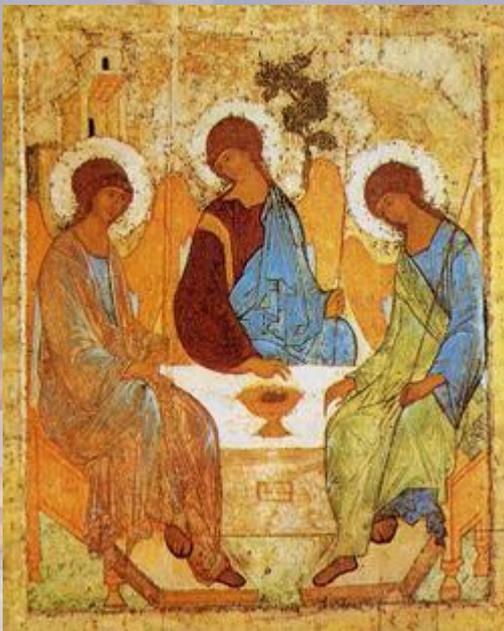


**4.** Чем ближе предмет, тем он кажется объёмней. Это происходит из-за ярко выраженной светотени, когда предмет находится близко. Чем дальше находится предмет, тем он кажется более плоским. Для передачи пространства ближние предметы светотенью изображаем более объёмно, а дальние более плоско.

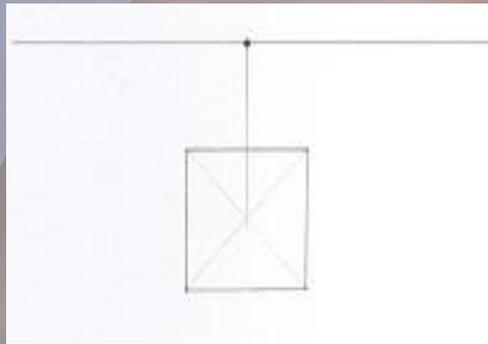
**5.** Все удалённые предметы покрываются воздушной дымкой, приобретают цвет этой дымки – фиолетовый, синий, голубой, беловатый. Для передачи пространства ближние предметы нужно изображать яркими, а удалённые - бледными.

**6.** Все ближние предметы кажутся многоцветными, а удалённые – одноцветными; то есть для передачи пространства все ближние предметы нужно изображать разными по цвету красками, а удалённые – одинаковыми.

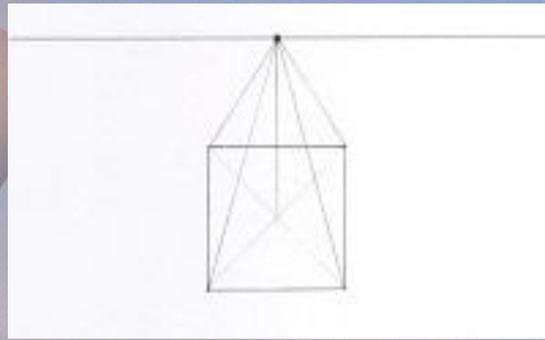
Особый вид перспективы использовали древнерусские живописцы в иконописи, фресках, миниатюре. Они рисовали параллельные линии, уходящие вдаль расходящимися, а не сходящимися, то есть в обратной перспективе.



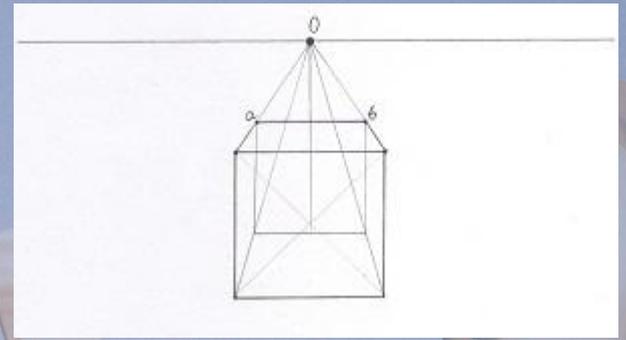
# Упражнения в выполнении перспективы



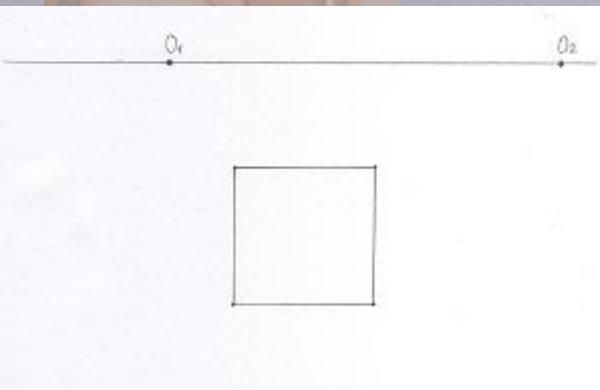
1



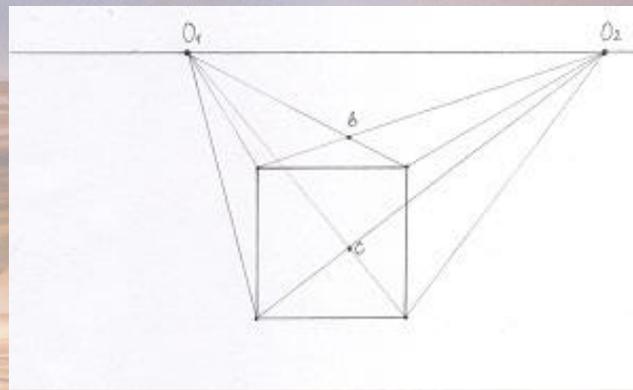
2



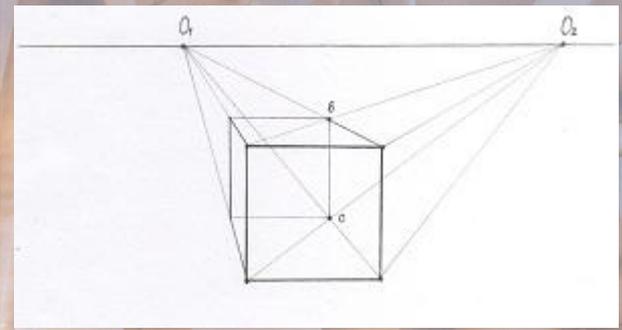
3



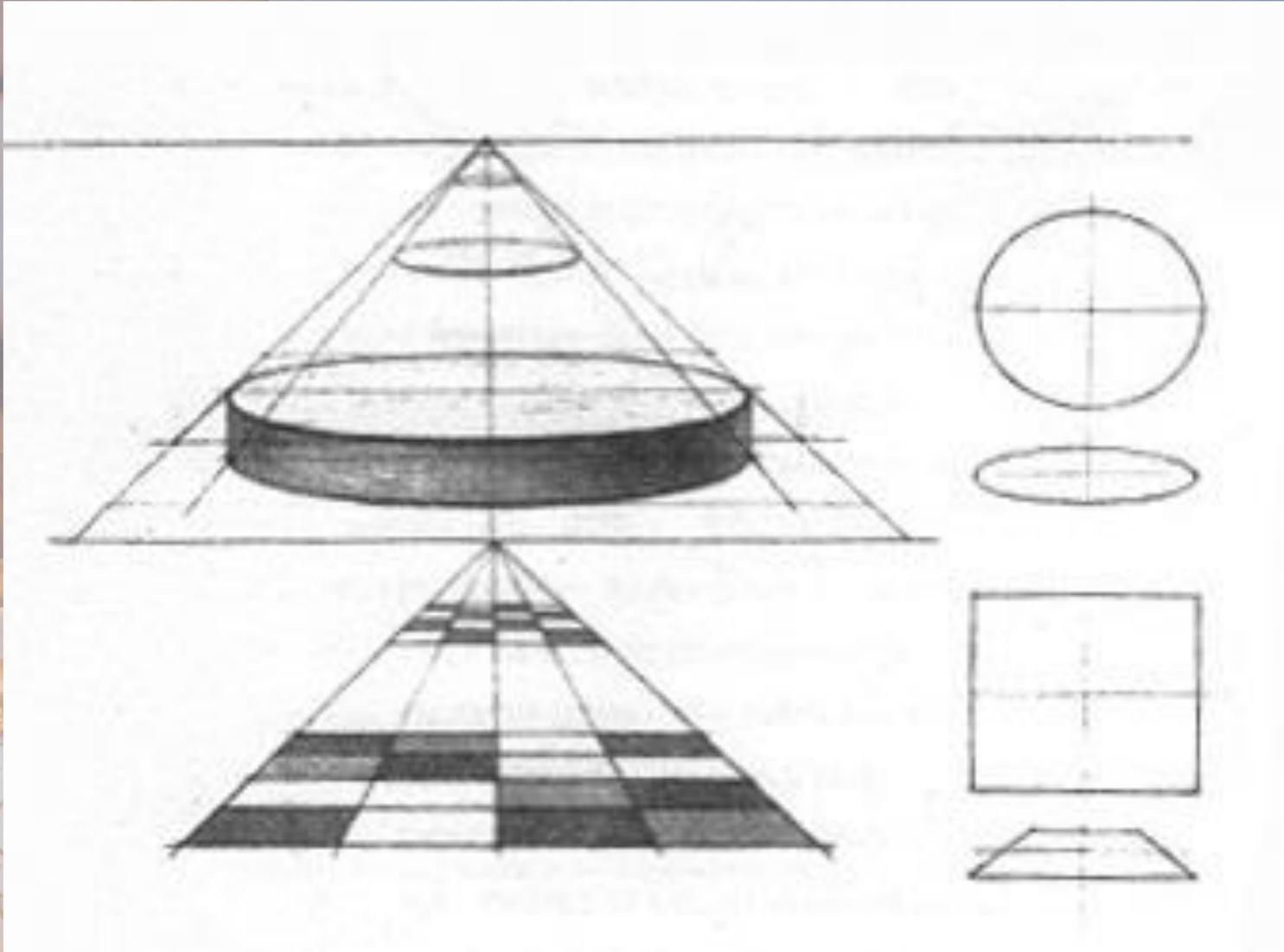
1

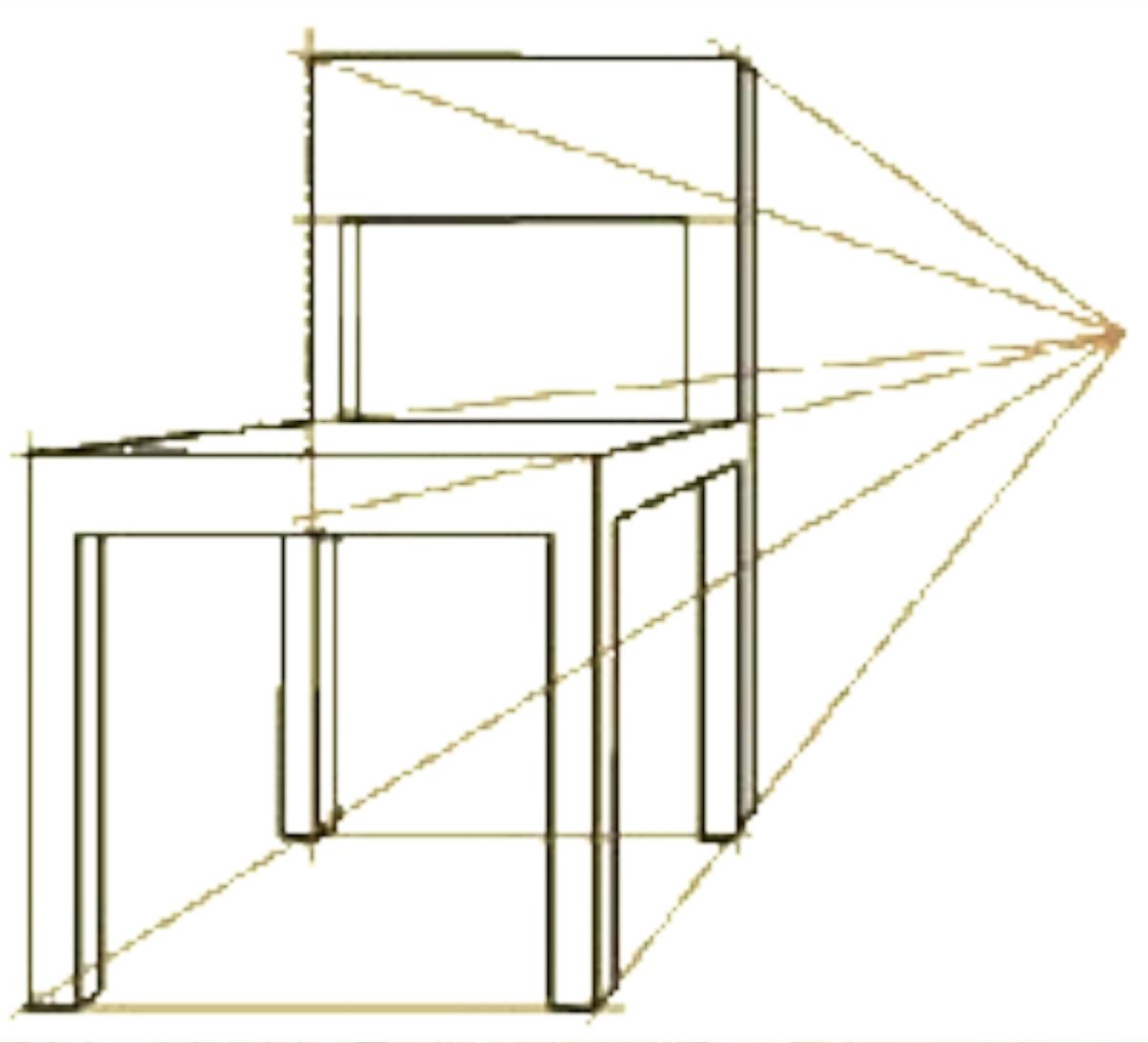


2

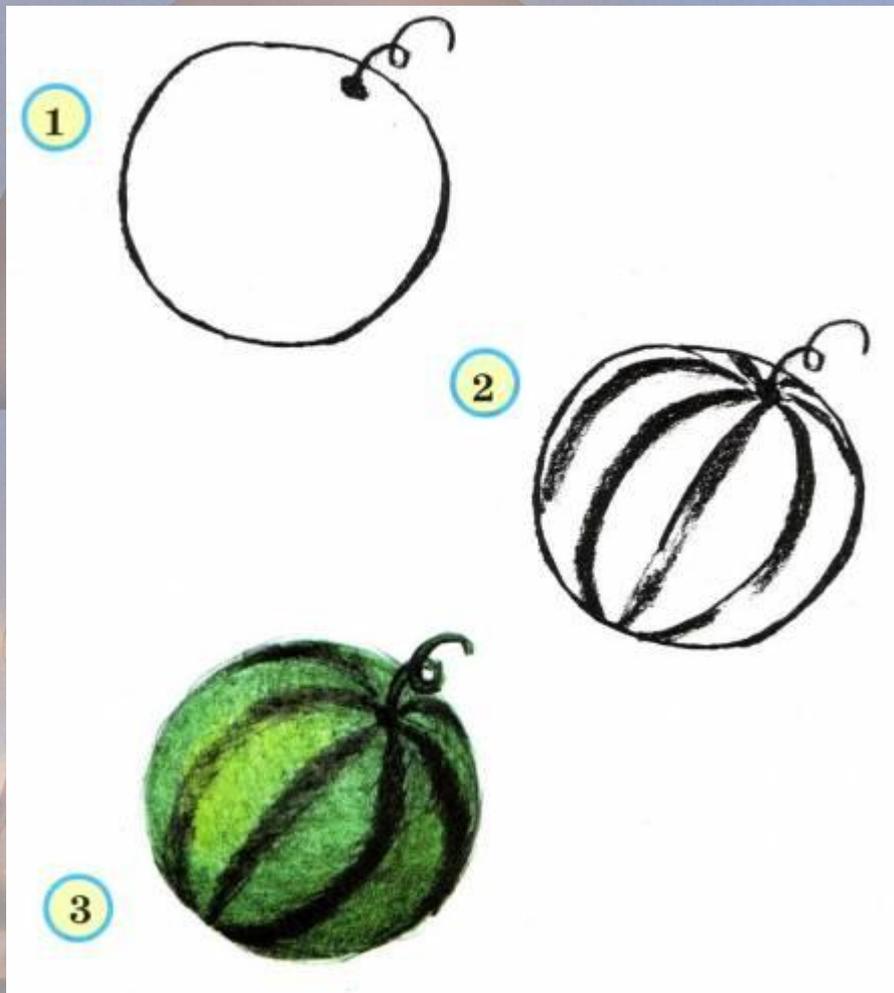


3

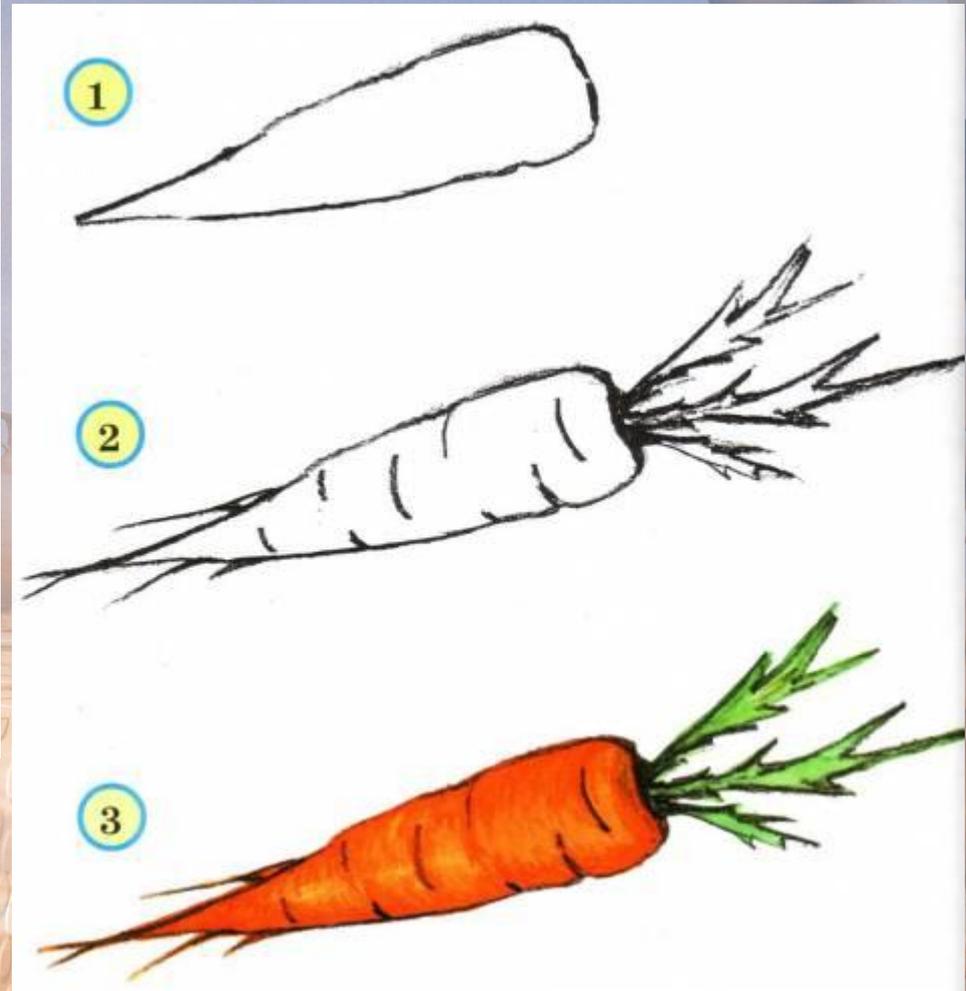




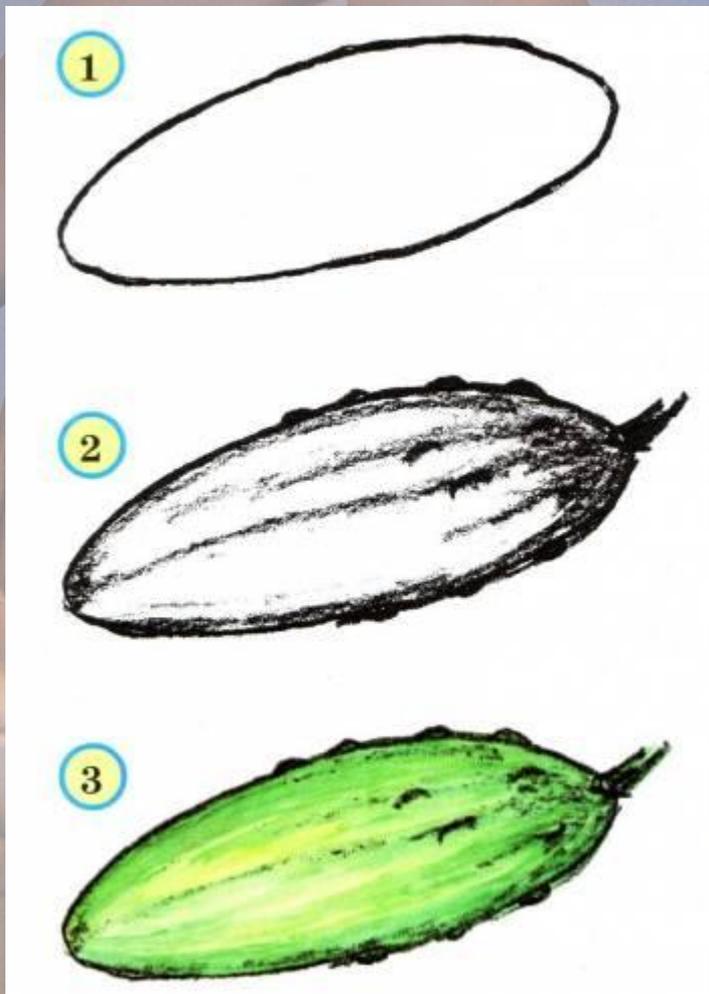
# Учимся рисовать арбуз



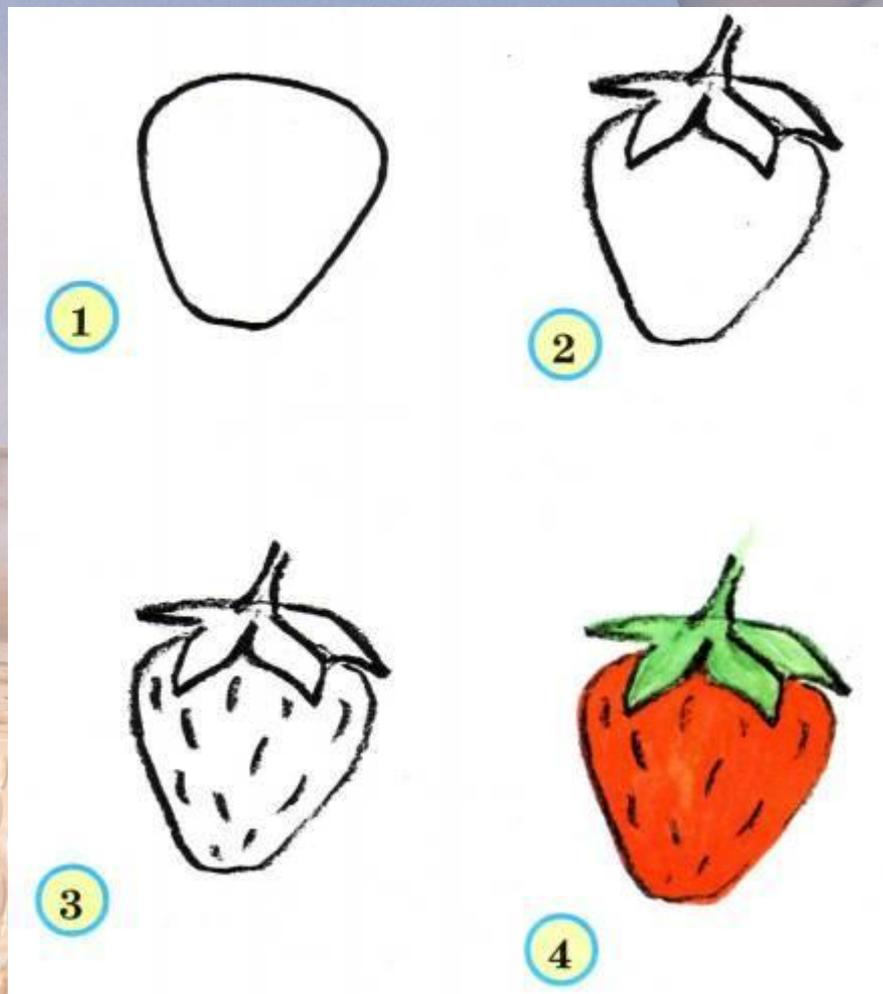
# Учимся рисовать морковь



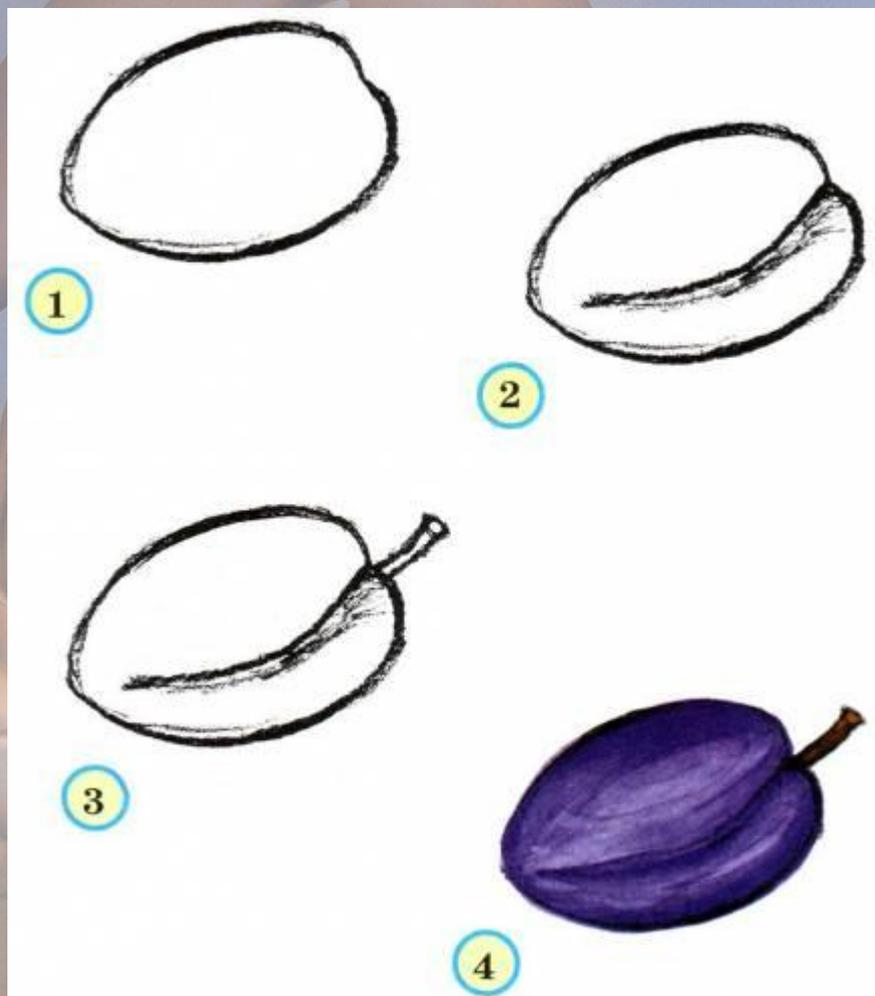
# Учимся рисовать огурец



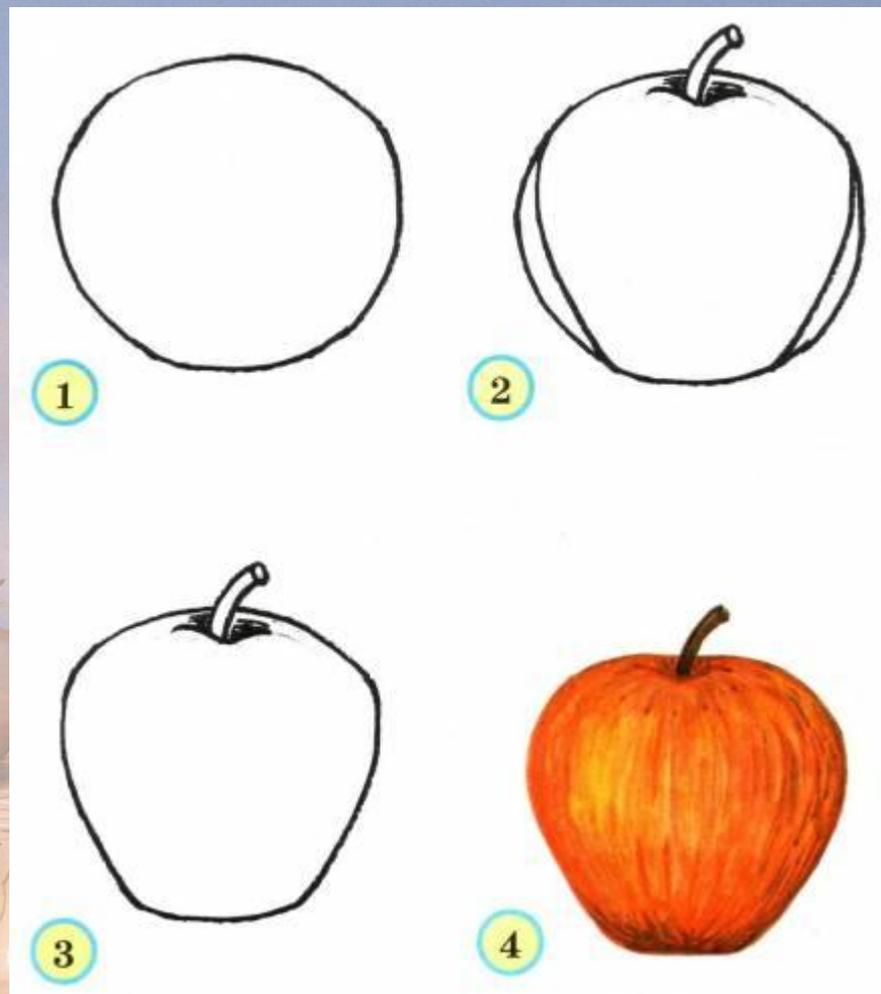
# Учимся рисовать клубнику



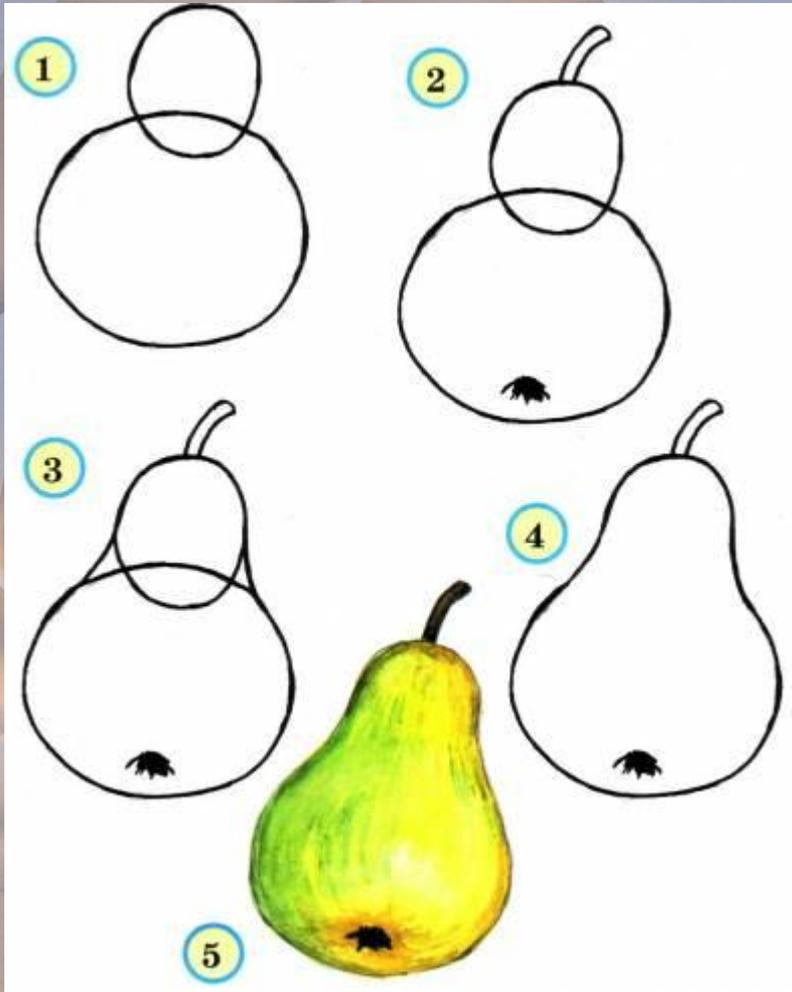
# Учимся рисовать сливу



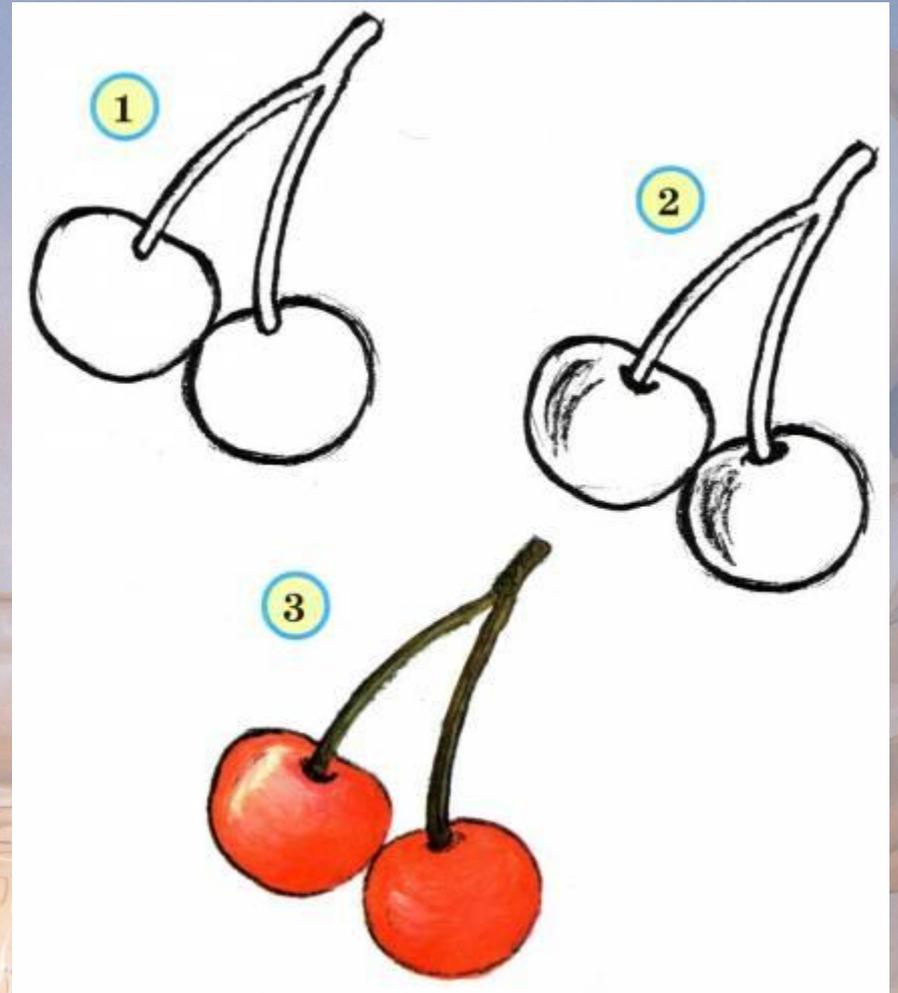
# Учимся рисовать яблоко



## Учимся рисовать грушу



## Учимся рисовать вишню



# Учимся рисовать смородину

