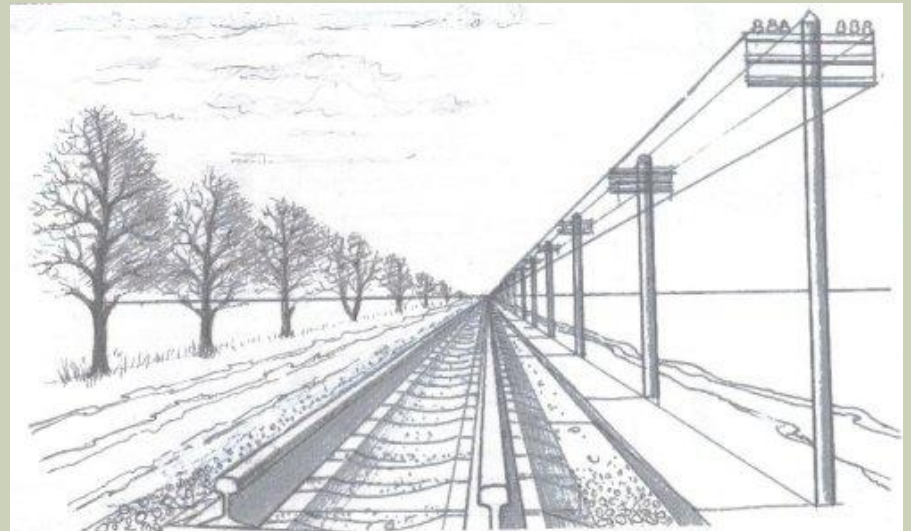
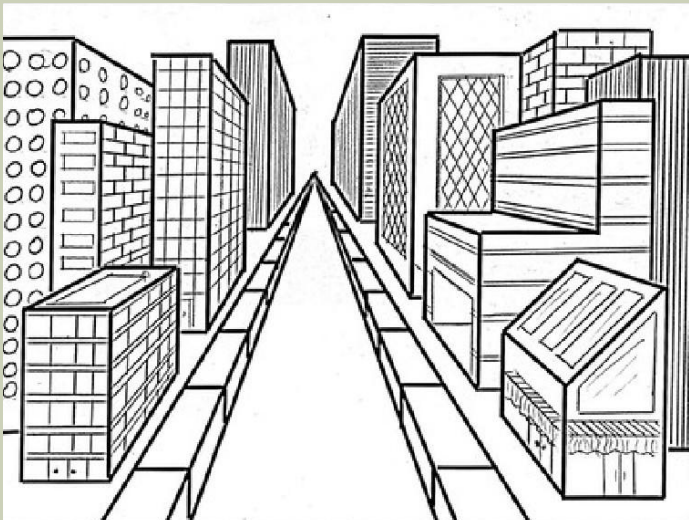


КОСТЫЧЕВА СВЕТЛАНА
6 «Б» КЛАСС
МОБУ РАЗВИЛКОВСКОЙ
СОШ
ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПО ИЗО
ТЕМА: ПЕРСПЕКТИВА

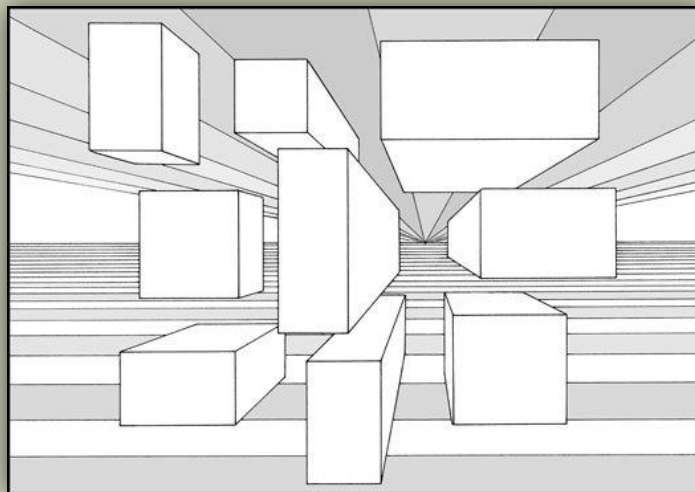
ЧТО ЖЕ ТАКОЕ ПЕРСПЕКТИВА?

Для того, что бы грамотно и реалистично создать рисунок, нужно знать некоторые **законы перспективы** и уметь работать с ними. *Перспектива* – это целое направление в искусстве рисунка, которое помогает нам определить размеры различных объектов, изменяющихся в зависимости от их расположения и удалённости от нас - это могут быть дома, другие объекты, вообще всё. Перспектива так же служит для того, что бы сделать наш рисунок объёмным. Теперь разберёмся подробнее, что же такое перспектива для художников.



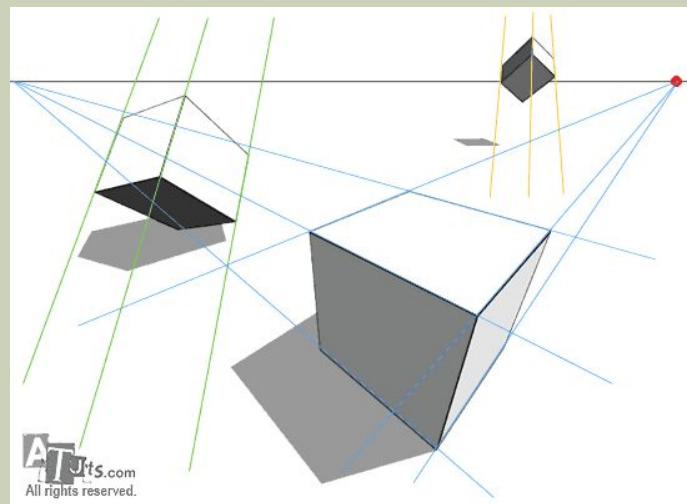
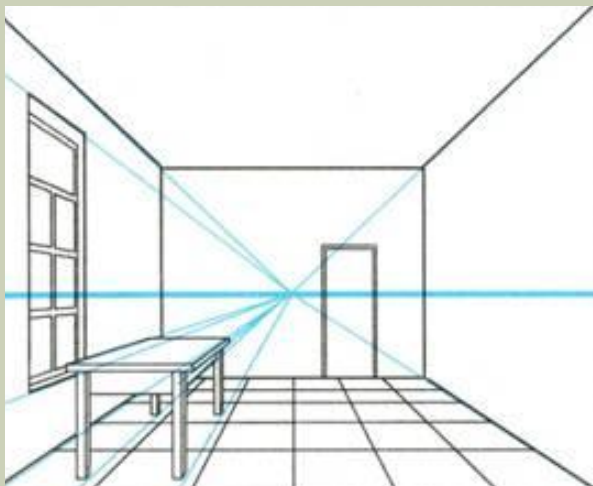
ПЕРСПЕКТИВА ДЛЯ ХУДОЖНИКА

Перспектива в рисунке учитывает точку, с которой мы смотрим на происходящее, что мы видим с этой точки, под каким углом мы видим объекты на рисунке. Большинство законов этой области были разработаны ещё в эпоху Возрождения. С тех пор художники умеют изображать картины с любой точки зрения, и делать их объёмными. В основе законов стоят прямые, которые при определённых правилах их наложения точно нам укажут размеры объектов по мере их удаления. Когда мы начинаем рисунок, то стараемся переложить трёхмерную сцену на холст или бумагу, так как же это сделать?



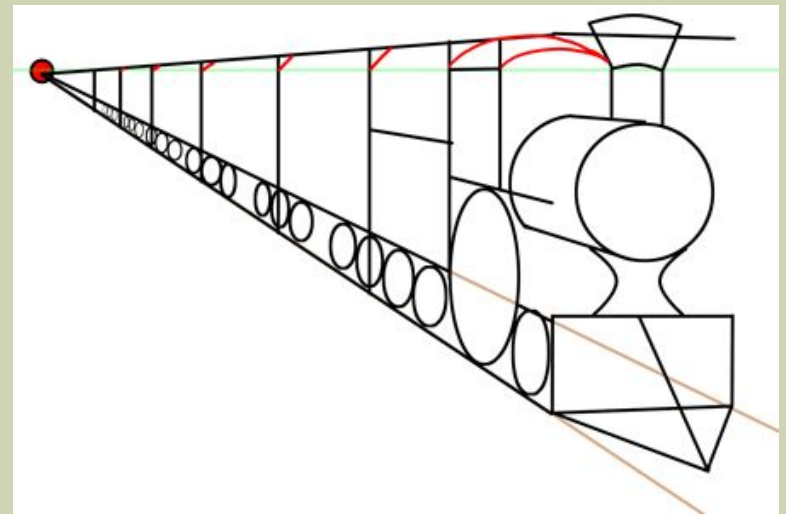
КАК ОПРЕДЕЛИТЬ ПЕРСПЕКТИВУ?

Параллельные линии, которые идут к горизонту, будут стремиться в одну точку и на горизонте сойдутся в неё. Так же сходятся в одной точке на горизонте или на уровне глаз воображаемые линии, которые продолжают линии объекта. Чем ближе к вам объект, тем более искажённую форму он будет принимать. Например, спичечный коробок рядом с вами будет искажаться (уменьшаться угол схода) намного больше, чем большой дом вдалеке от вас. Более близкие предметы или планы кажутся крупнее, чем удаленные. Если вы рисуете с натуры, то измеряйте все размеры карандашом.



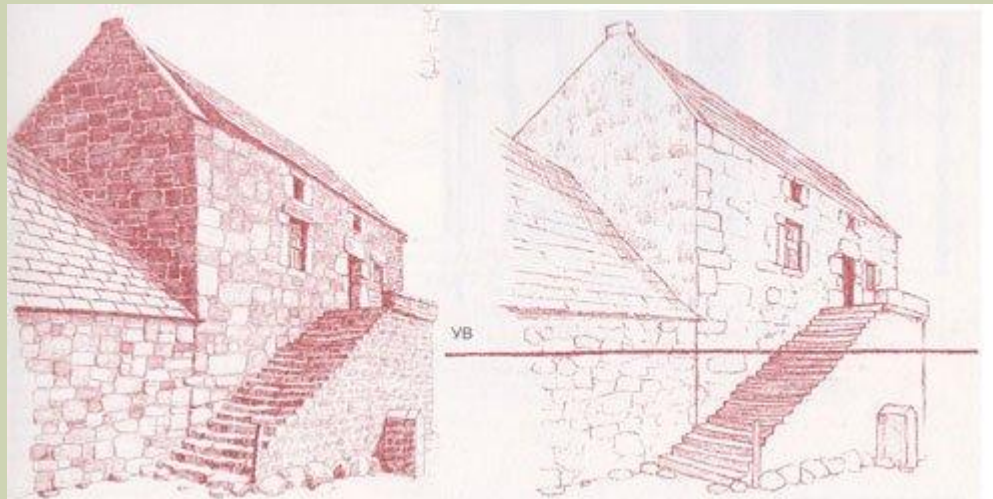
Пространство, которое вы рисуете, можно разделить на три условных плана. Дальний план – то, что в самой дали или у самого горизонта, средний план и ближний план – то, что находится непосредственно перед вами. Предметы по мере удаления становятся всё мельче и мельче. Для точных определений этих размеров применяются прямые, которые стремятся от края поверхности самых передних объектов к горизонту и сходятся в точку. Таким образом, можно выстроить правильную перспективу.

Очень важная составляющая в перспективе – это точка зрения или уровень взгляда, уровень глаз, можно назвать по-разному. Уровень взгляда и горизонт – это одно и то же! Если вы встанете перед рельсами на железнодорожном полотне, то вы увидите, что рельсы убегают вдаль, становятся всё мельче и прилегают теснее друг к другу, пока не сойдутся в точку, которая находится ровно на уровне глаз. Если вы присядете, то уровень глаз понизится, площадь над уровнем глаз заметно увеличится, а ниже уменьшится. Если мы взлетим на самолёте, то и уровень глаз и горизонт взлетит вверх, а не будет где-то внизу. Таким образом, мы выяснили и запомним, что горизонт и уровень глаз всегда находятся на одной и той же точке перед нами.



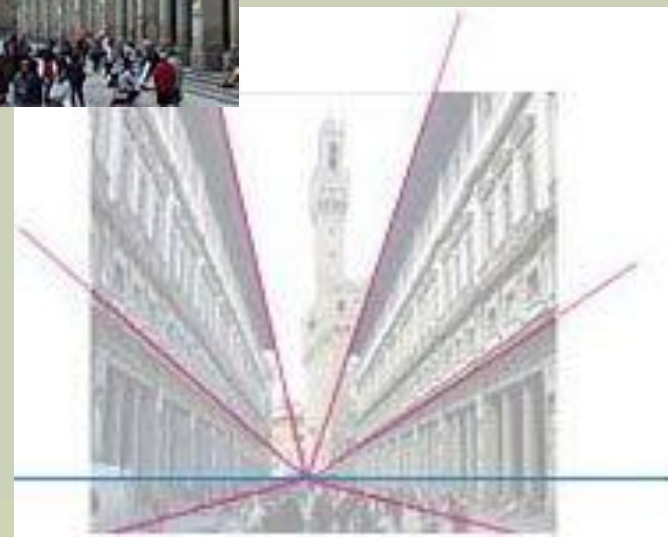
Если вы стоите перед зданием, у самого подножия, то вы никак не увидите его крыши. Это применяется и для более мелких объектов. Например, на этом рисунке ваш уровень зрения находится на уровне середины лестницы. Таким образом, вы видите верхнюю часть ступеней ниже вашего уровня зрения, но как только ступени преодолевают уровень зрения, то поверхность не только не будет видна, но ступени постепенно будут стремиться всё больше и больше закрыть его. Подобные, как бы казалось, элементарные мелочи, нужно помнить и применять во всём, изначально разделив плоскость вашего рисунка на две части, которые разделяют уровень взгляда. Если линии перспективы находятся выше вашего уровня взгляда, то они, естественно, стремятся вниз – к горизонту, если эти линии находятся ниже уровня взгляда, то они будут стремиться вверх.

С первого раза вроде бы всё понятно и элементарно. Но эти законы нужно вспоминать всегда, когда вы начинаете рисовать. Таким образом, вы сможете изобразить полноценные трёхмерные объекты, начиная с домов и заканчивая коробками, и трёхмерное пространство. На следующем примере мы видим, как линии могут помочь в рисовании здания и различных объектов на этом здании. В итоге все воображаемые линии, показывающие нам сужающуюся перспективу, сходятся в одной точке, которая находится точно на уровне нашего взгляда.



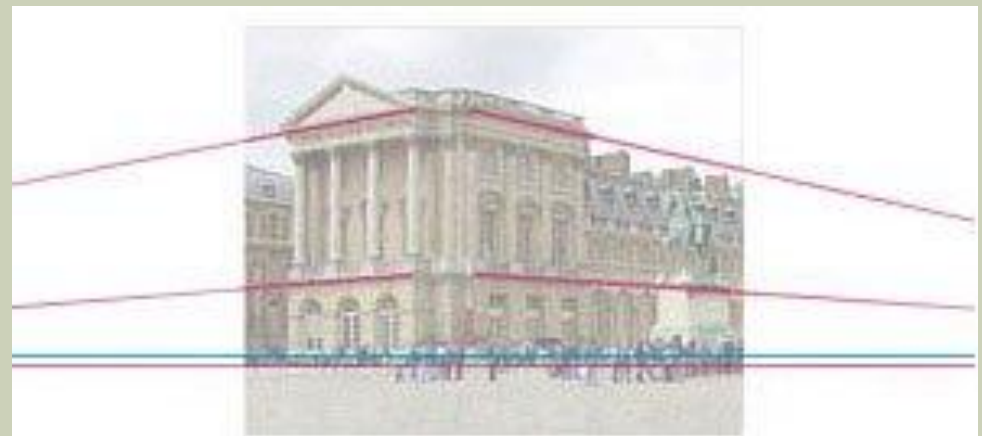
УРОК РИСОВАНИЯ. ОДНОТОЧЕЧНАЯ, ДВУХТОЧЕЧНАЯ И ТРЁХТОЧЕЧНАЯ ПЕРСПЕКТИВА.

Одноточечная перспектива в рисунке. Здесь присутствует только одна точка схода. Это может быть тоннель, где наш взгляд устремлён только в одну точку схода или мы смотрим вверх - на вершину небоскрёба. Такая перспектива с одной точкой, где сходятся все прямые, затягивает зрителя, создаётся ощущение полёта вдаль. Однако, многие художники стараются не применять одноточечную перспективу, так как считают её довольно скучной и однообразной. Такой вид перспективы лучше применять, когда вы точно знаете, что в данном рисунке применима только она.



ДВУХТОЧЕЧНАЯ ПЕРСПЕКТИВА

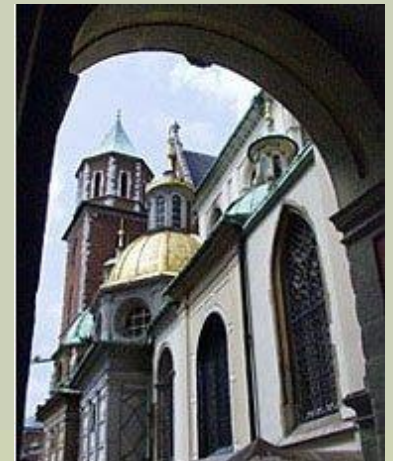
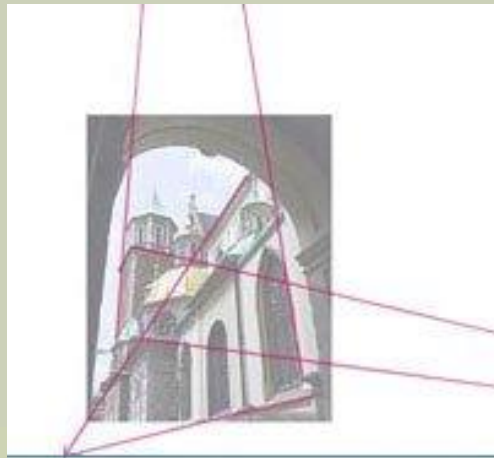
Двухточечная перспектива встречается гораздо чаще и приветствуется художниками. Это может быть сцена на улице или в помещении, где зрителя окружают различные предметы, стены. Сцена в таких случаях простирается в нескольких направлениях, все из которых стремятся сойтись в точках на горизонте. Обычно в двухточечной перспективе существует левая и правая точка схода на горизонте, куда стремятся предметы. Часть стремится к левой точке, часть к правой. Так же встречается эта перспектива с верхней и нижней точкой схода прямых. Последняя не совсем понятна, но я объясню, что это такое. Это может быть случай, когда человек идёт вперёд и смотрит вверх, либо он идёт вперёд по улице с небоскрёбами. В таких случаях, когда человек смотрит вверх, создаются две отточки схода – одна ниже его взгляда, туда уходит дорога и низы зданий и верх, где будут сходиться вертикальные прямые, подчёркивая высоту зданий.



ТРЁХТОЧЕЧНАЯ ПЕРСПЕКТИВА

Эту перспективу строить гораздо сложнее, но тем и интереснее. Она применяется тогда, когда художник хочет показать, что он смотрит снизу или сверху, а не прямо. В этом случае нужно поставить точки схода по горизонтальным двум точкам: точка одной из сторон и точка схода впереди на горизонте, точка схода слева и точка схода справа + точка схода по вертикальным линиям. Если вы смотрите сверху, тогда здания и другие высокие предметы будут сужаться книзу, если вы смотрите снизу, тогда, соответственно, здания и предметы будут сужаться кверху.

В перспективе размеры всех объектов рассчитываются на первый взгляд сложно. Но теперь, когда вы знакомы с её законами, то вам нужно правильно изобразить лишь один предмет на рисунке, определить границу, уровень взгляда и тогда остальные предметы можно определить только лишь продолжая линии от основного предмета, к примеру, здания. Например, здание с перспективой уходящей вдаль и два человека следом идущие друг за другом. Человек сзади будет ниже предыдущего, как же нам определить насколько он будет ниже. Это довольно просто. Делаем линию, параллельную линии крыши дома, только теперь не от крыши, а от макушки первого человек. Эта линия будет наглядно указывать, какого роста будет следом идущий человек.



Спасибо за внимание

