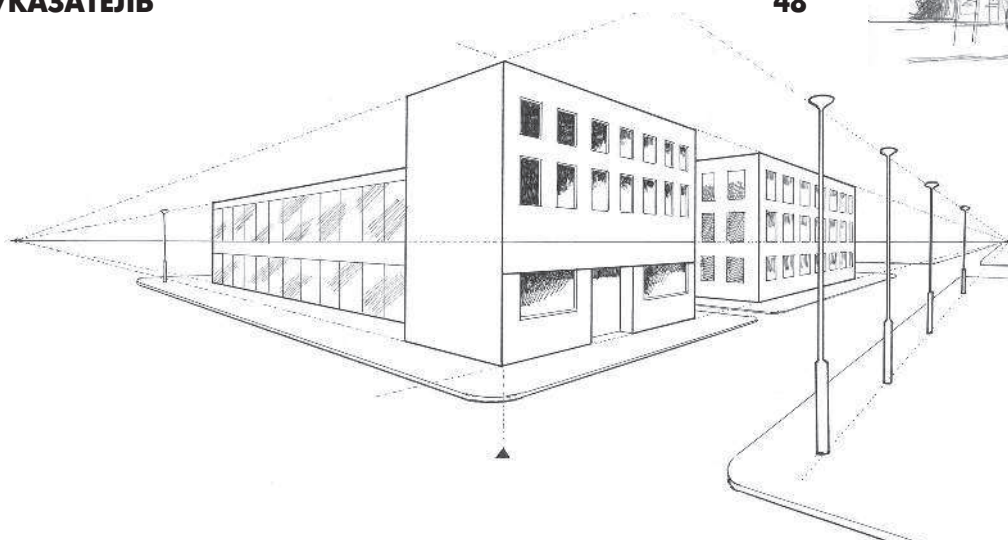
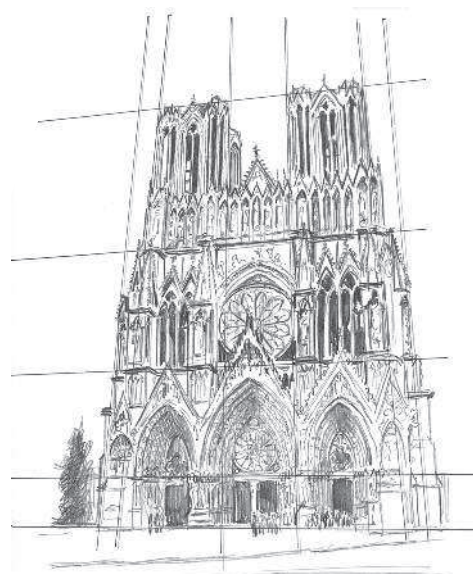
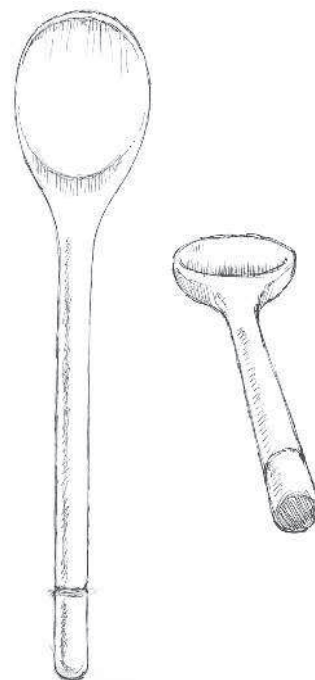


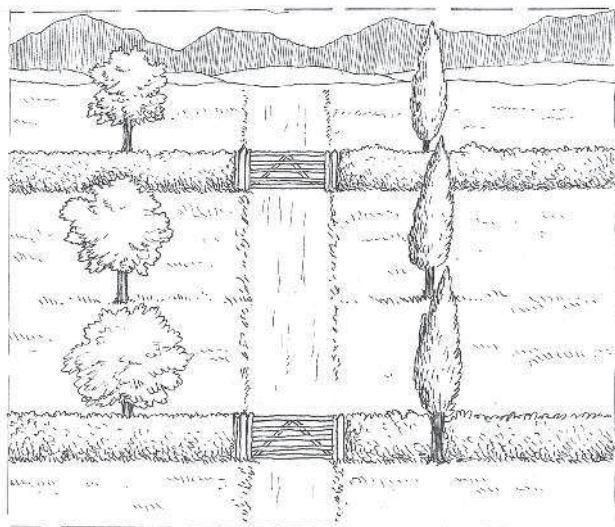
СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	6
МАТЕРИАЛЫ	7
КОНУС ПОЛЯ ЗРЕНИЯ	8
ПРОСТАЯ ПЕРСПЕКТИВА	10
ПРЯМАЯ ПЕРСПЕКТИВА	12
УГЛОВАЯ ПЕРСПЕКТИВА	14
ТРЕХТОЧЕЧНАЯ ПЕРСПЕКТИВА	16
СХЕМЫ ПЕРСПЕКТИВЫ	18
ЗДАНИЯ В ПЕРСПЕКТИВЕ	22
РИСУЕМ ВИД УЛИЦЫ	24
ГОРОДСКАЯ СЦЕНА	26
НЕПРАВИЛЬНАЯ ПЕРСПЕКТИВА	28
ВОЗДУШНАЯ ПЕРСПЕКТИВА	29
КОМПОЗИЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ХУДОЖНИКОВ	30
ПРЕДМЕТЫ В ПЕРСПЕКТИВЕ	36
РАКУРСЫ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ФИГУРЫ	40
УПРАЖНЕНИЕ: ИНТЕРЬЕР В ПЕРСПЕКТИВЕ	44
УКАЗАТЕЛЬ	48



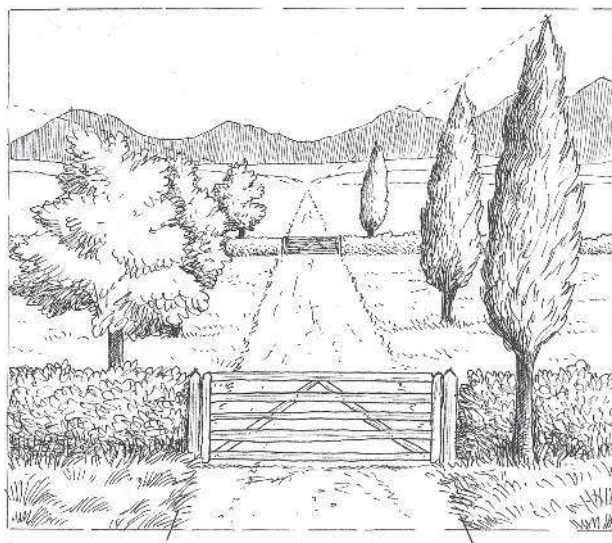
ВВЕДЕНИЕ

Сделать двухмерный рисунок трехмерным, дополнить длину и ширину еще и глубиной позволяет использование перспективы. Это великое открытие художников итальянского Ренессанса, основанное на математических принципах. Великий архитектор и инженер Филиппо Брунеллески стал первооткрывателем и испытателем законов перспективы. Он нарисовал флорентийский Баптистерий в соответствии с собственной системой линий горизонта и точек схода.



Сравните эти два рисунка. Один из них изображен без учета законов перспективы, а второй – по правилам прямой перспективы с одной точкой схода.

Обратите внимание на то, что на первом рисунке ворота и деревья имеют одинаковые размеры вне зависимости от того, близко к зрителю они расположены или далеко. Дорога не меняет ширины даже на горизонте. Мы не видим никакой разницы между ближайшими к нам деревьями и теми, что растут вдалеке. В результате изображение получилось довольно плоским.



Второй рисунок выполнен в соответствии с законами перспективы. Посмотрите, как изменился тот же самый пейзаж. Объекты, которые расположены ближе к нам, крупнее и лучше проработаны, чем те, которые от нас удалены; уходящая вдаль дорога сужается, сходится почти в точку на горизонте – все это придает изображению ощущение глубины. Хотя рисунок очень простой, но эффект очевиден.

Основой композиции многих работ является перспектива. В этой книге мы с вами поговорим о том, как использовать ее законы для того, чтобы сделать рисунки и картины естественными и убедительными.

МАТЕРИАЛЫ

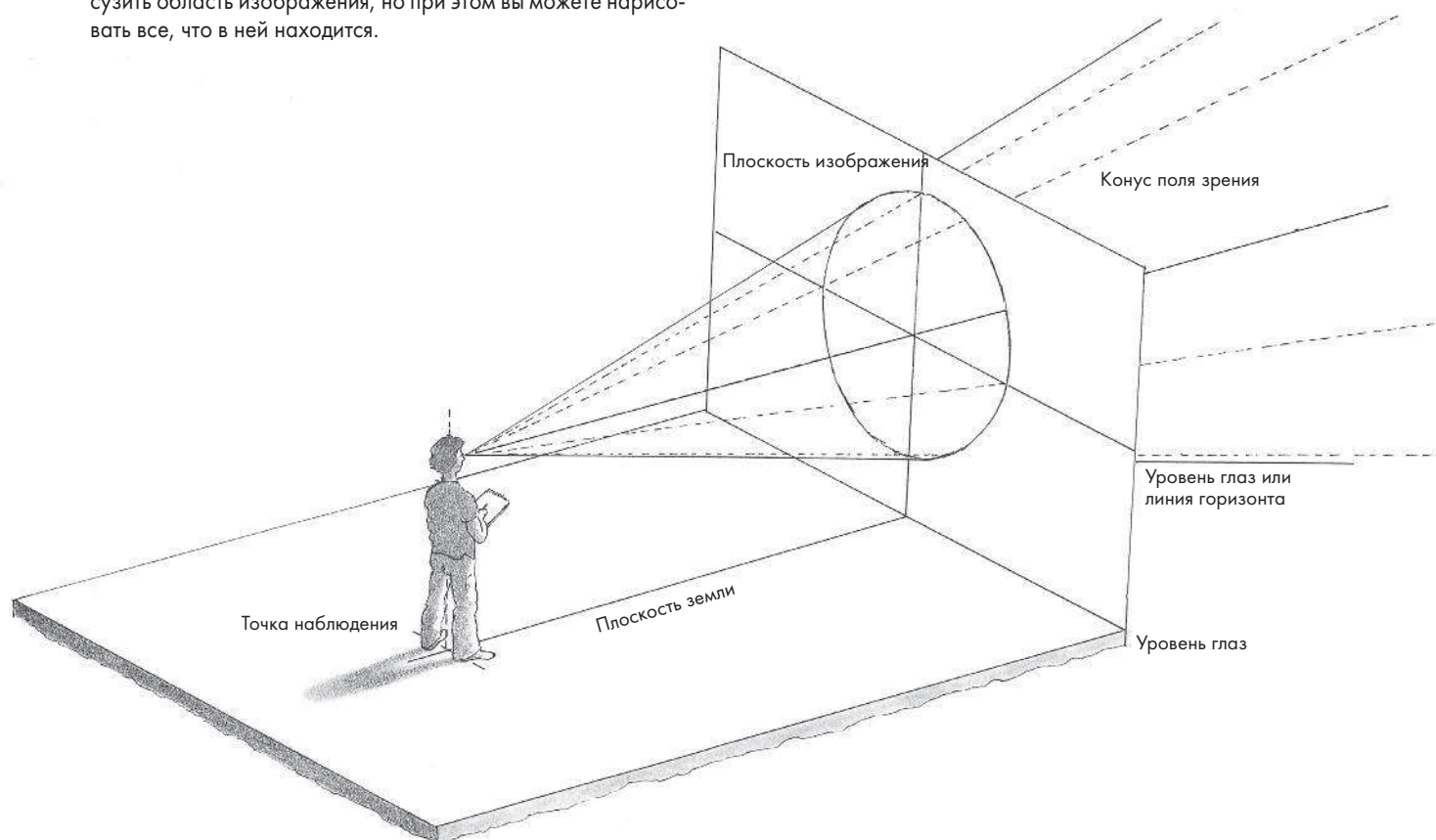
Для изображения перспективы подходит любой материал, и я продемонстрирую вам множество средств на выбор. Вам не нужно покупать все материалы, которые я предлагаю — экспериментируйте с ними поэтапно. Начните с различных карандашей. Когда попрактикуетесь на них, возьмите другой материал. Что касается бумаги, предлагаю начать с образцов средней плотности.



КОНУС ПОЛЯ ЗРЕНИЯ

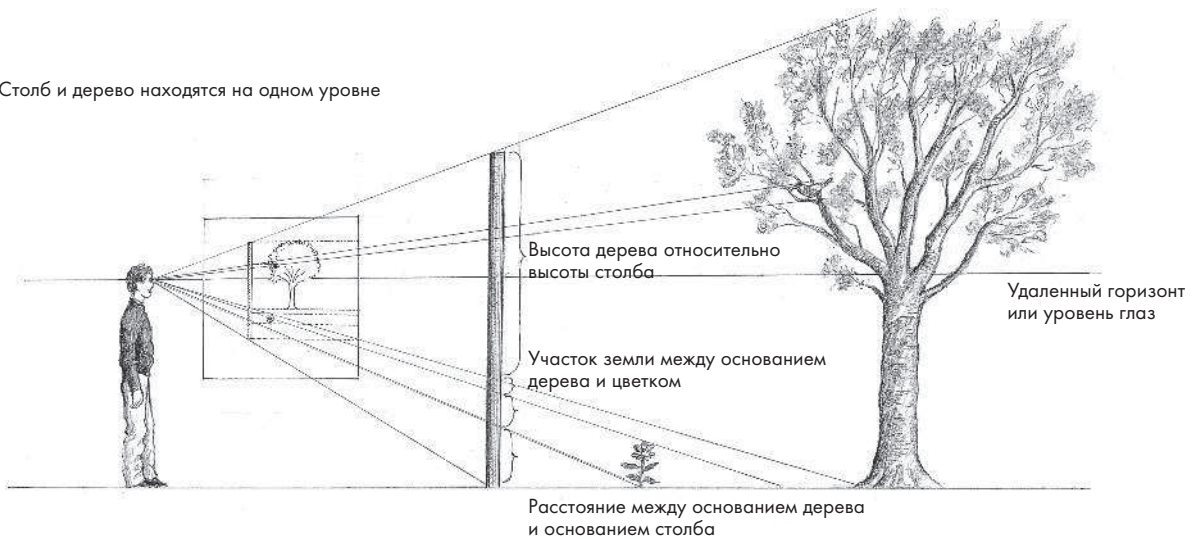
Когда мы смотрим на что-либо, то поле зрения, нас окружающее, можно разделить на несколько зон: ту, где мы все видим отчетливо, и другую, где нам сложно что-либо различить. В результате возникает так называемый конус поля зрения, внутри которого все хорошо видно, а вне его – только свет и темнота.

Давайте рассмотрим диаграмму. Человек стоит в точке, которая называется точкой наблюдения. Оттуда он смотрит перед собой по центральной линии. Горизонт располагается на уровне глаз. Место пересечения линии взгляда и линии горизонта – это центральная точка области, в которой находится все, что вы видите перед собой. Круг поля зрения – это та часть конуса поля зрения, которая находится на так называемой плоскости изображения. Именно здесь располагается все, что вы видите. Обычно плоскость изображения перпендикулярна плоскости земли или поверхности, на которой вы стоите. Плоскость изображения охватывает все, что может находиться на вашей картине. По желанию можно сузить область изображения, но при этом вы можете нарисовать все, что в ней находится.



Соотношения в плоскости изображения

Столб и дерево находятся на одном уровне



Сейчас мы с вами поговорим о соотношениях между деревом, столбом, цветком и линией горизонта. Как вы видите, дерево на картине кажется меньше столба, хотя на самом деле все иначе, но такое изображение более естественно,

так как дерево находится дальше столба – это и есть эффект перспективы. Между основанием дерева и цветком определенное расстояние, так как линия горизонта располагается на уровне глаз зрителя.

Использование единой меры измерения

Точно нарисовать сложный объект, например уличную сцену, в которой важную роль играют пропорции и перспектива, довольно сложно. Для этого потребуется некая система измерений.

Для сцены, показанной на рисунке, я выбрал в качестве единицы измерения для определения пропорций различных элементов композиции нижнее окно, закрытое ставнями. Как вы видите, высокая часть строения, которая смотрит на нас, составляет 6 единиц. Ширина здания – 2 единицы в своей самой высокой части и еще 6 единиц в низкой, одноэтажной части.

