

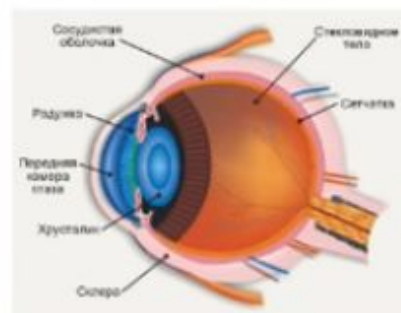
ПЕРСПЕКТИВААААА АААААААА

ПОДГОТОВИЛА ВОЛОДИНА ЯНА.





ваш глаз = линза



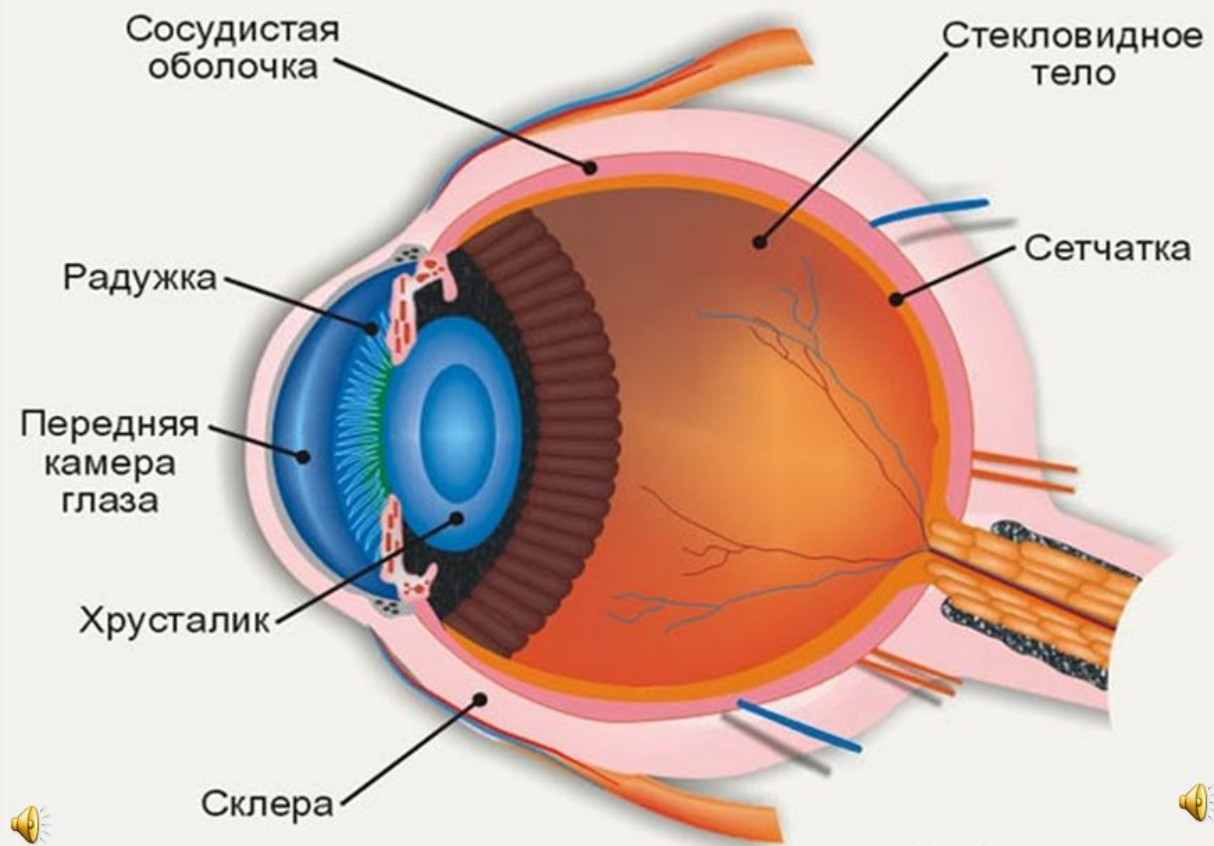




**КОЛОННА
ДОЛЖНА БЫЛА
БЫТЬ ПРЯМОЙ,
НО ОНА
ИСКАЗИЛАСЬ
ВОТ ТАКИМ
ОБРАЗОМ.**

**И МЫ ВИДИМ, ЧТО ЭТОТ ОБЪЕКТИВ
ИСКАЖАЕТ ВСЮ РЕАЛЬНОСТЬ
ВОТ ПО ТАКОЙ
ПЕРСПЕКТИВНОЙ
СЕТКЕ.**





**НЕТ
ИСКАЖЕНИЯ –
НЕТ ОЩУЩЕНИЯ
РЕАЛЬНОСТИ.**

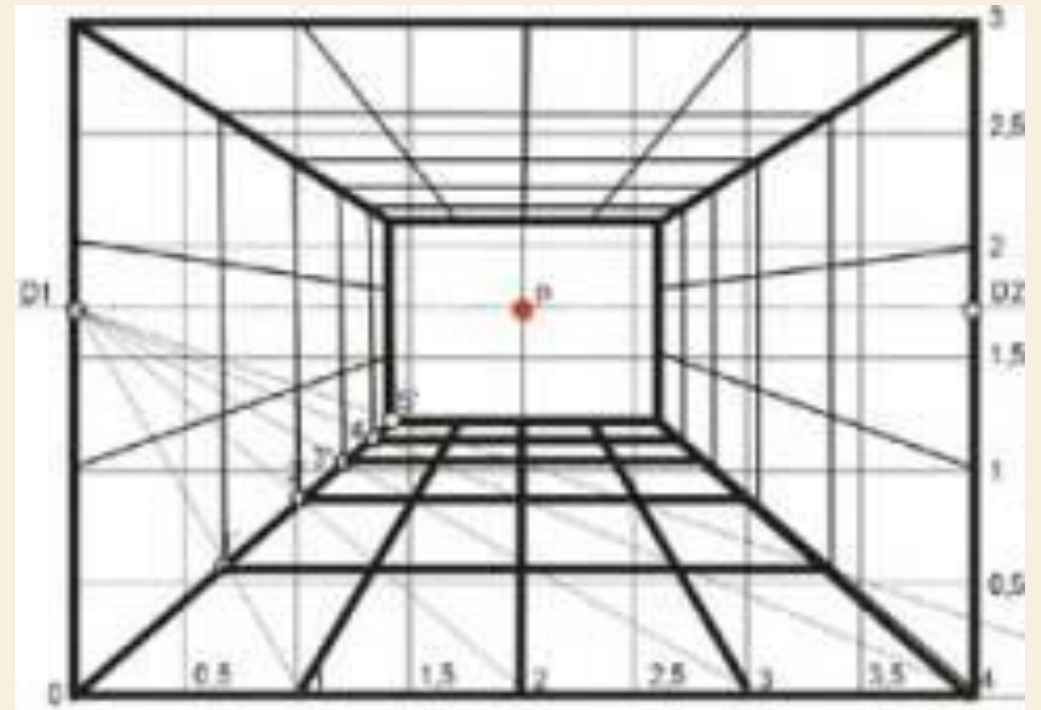
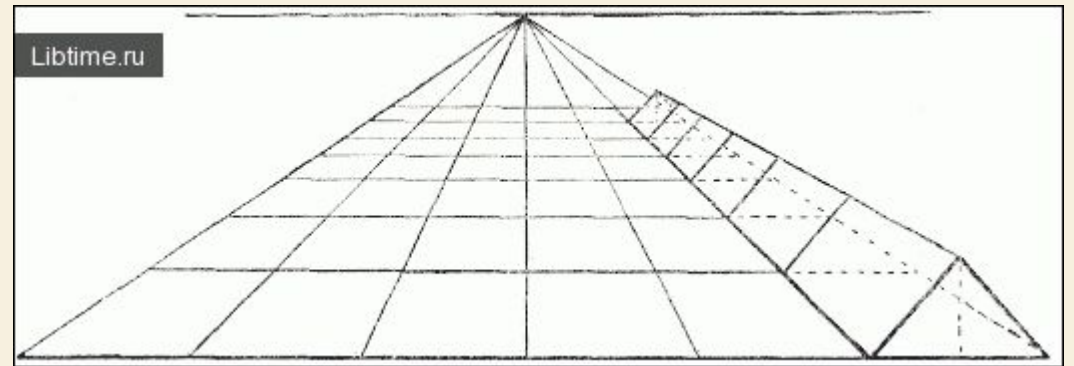
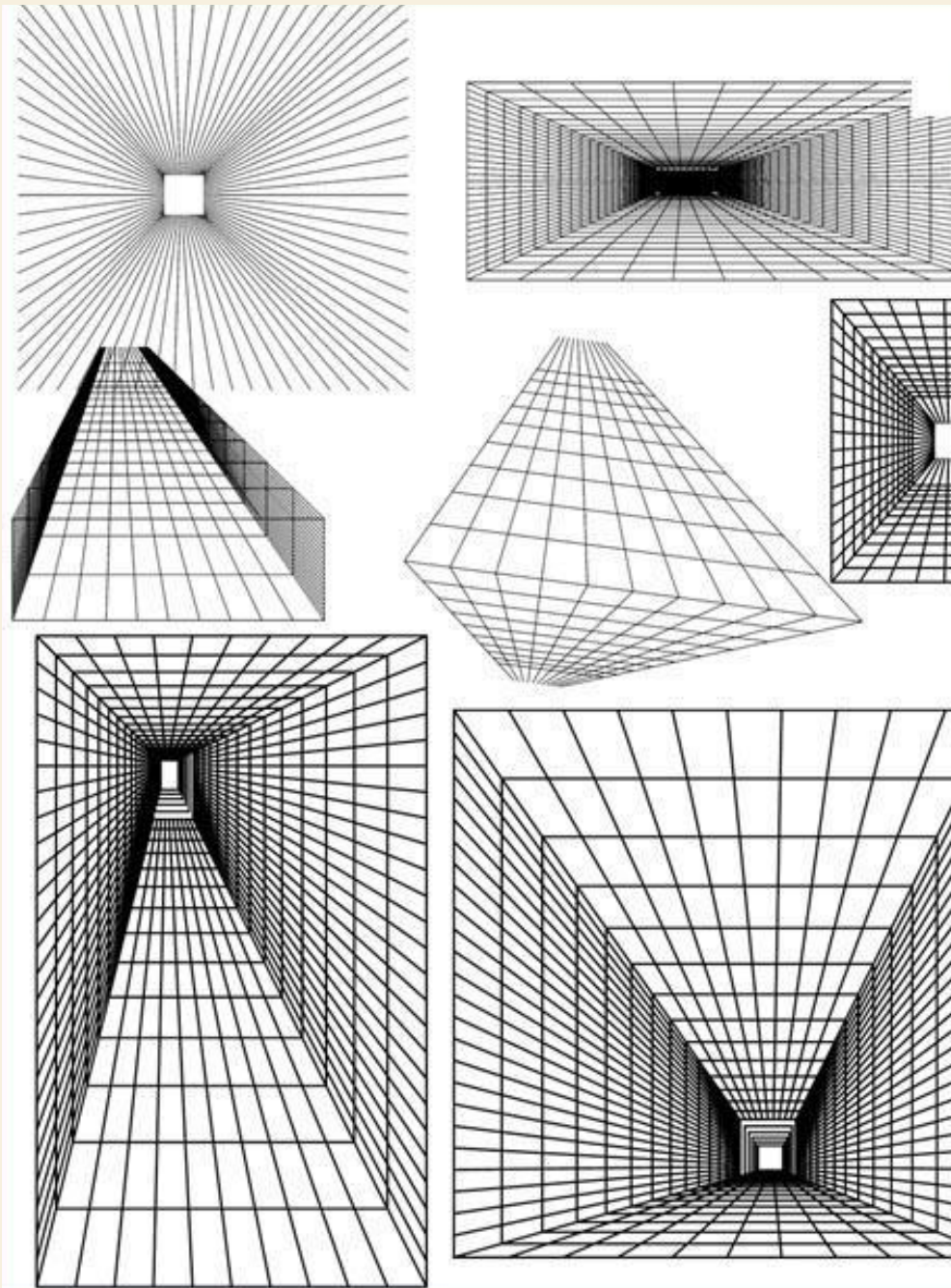




X-COM: UFO Defense - культовая серия компьютерных игр о борьбе землян с инопланетянами.



SimCity 2000



ЧТО ТАКОЕ 1, 2, 3?

**ТОЧКА, ГДЕ СХОДЯТСЯ УДАЛЯЮЩИЕСЯ ОТ
НАС ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ ЛИНИИ, НАЗЫВАЮТ
ТОЧКОЙ СХОДА.**

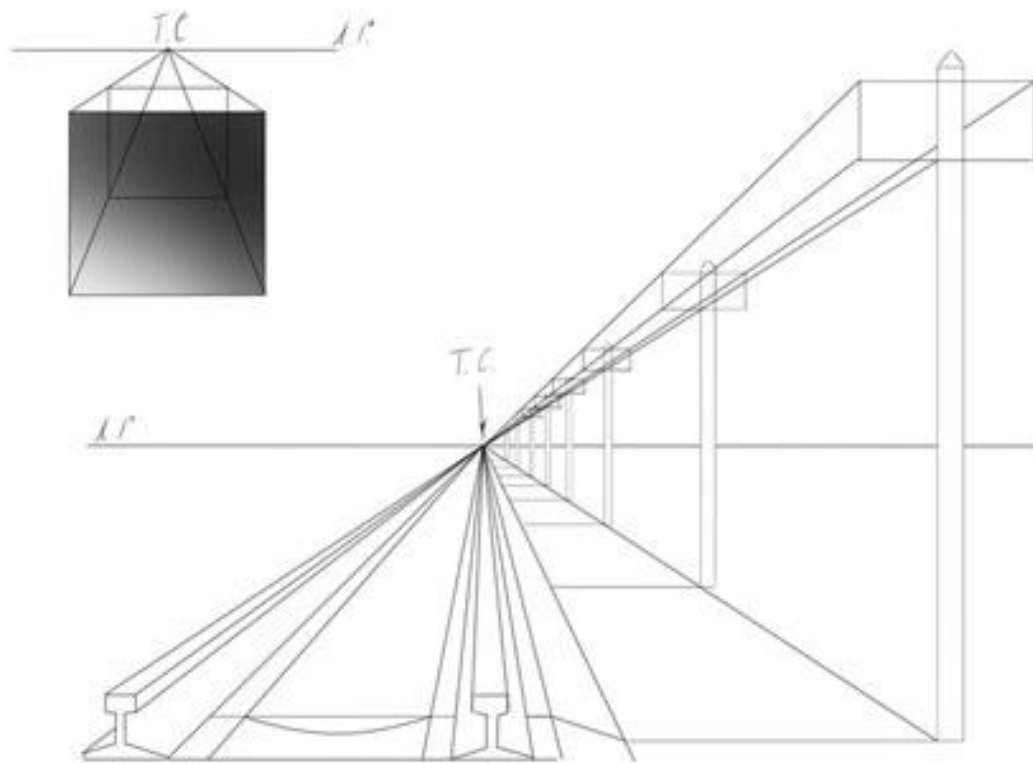
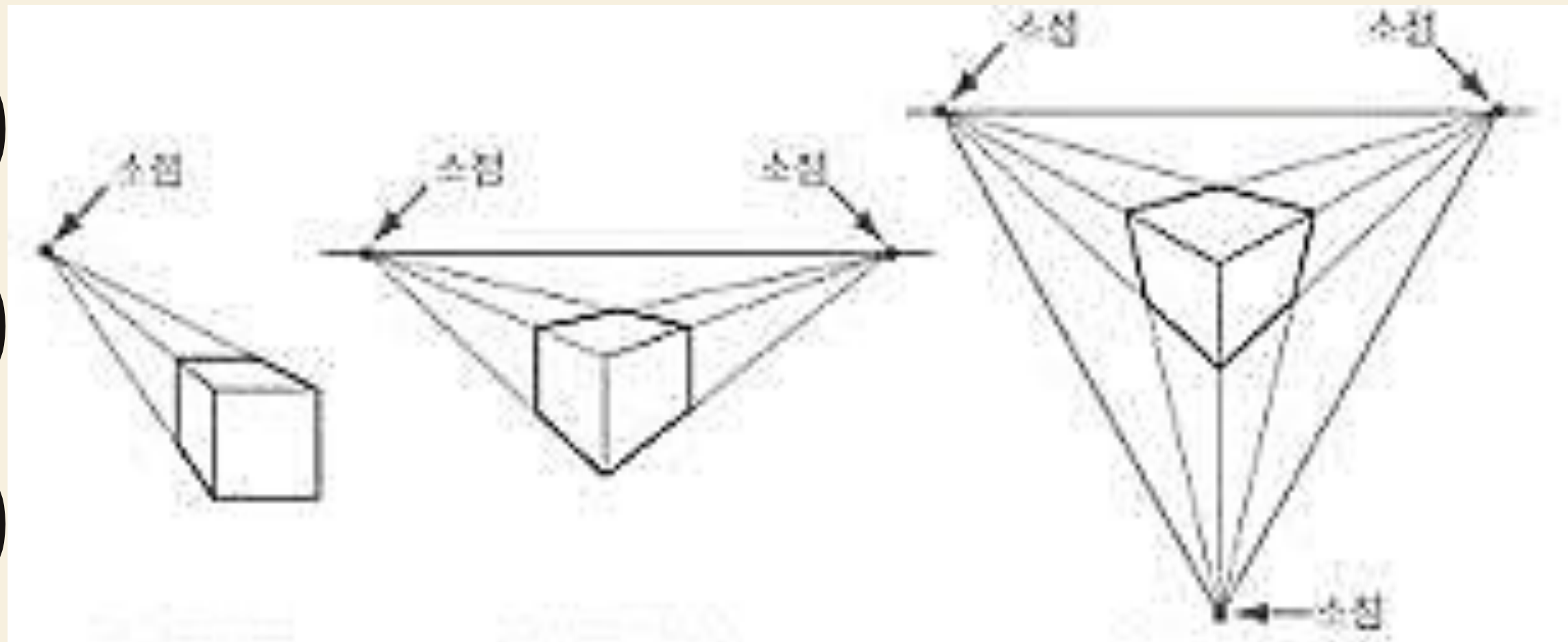
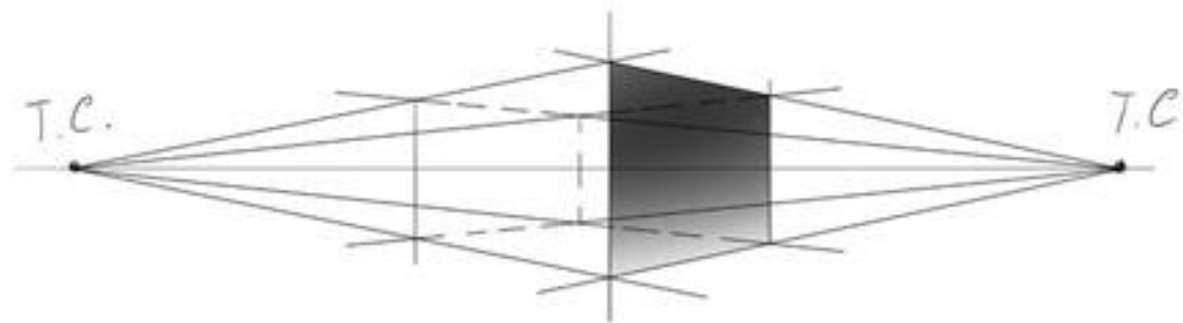


Рис. 1

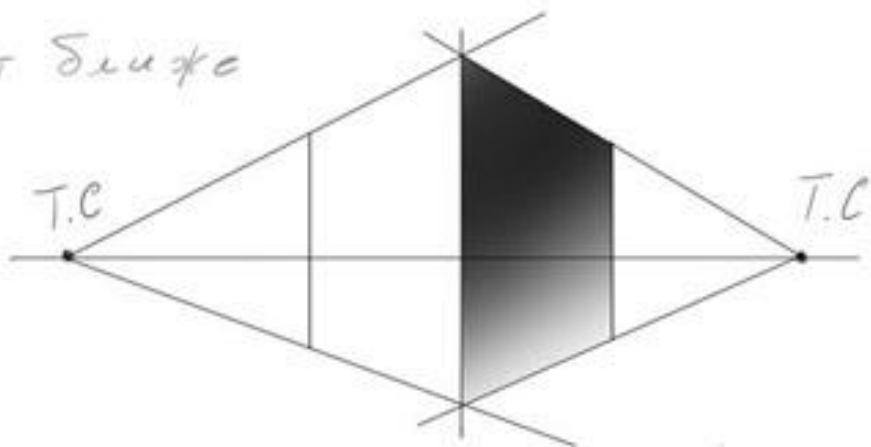


МИНИ-СОВЕТЫ ДЛЯ ПОНИМАНИЯ ПЕРСПЕКТИВЫ.

1. Возьмем тот же самый кубик. Нужно научиться бегать с камерой вокруг него, чтобы понимать, как будет выглядеть он с разных ракурсов.
2. Представляем, что кубик движется сам. Например, он начал падать со стола – рисуем раскадровки, то как он вертится.
3. Использование разный угол линзы – разная выпуклость.
4. Врезки. Что будет, если мы присоединим к кубику конусы?
5. Все мы сначала начинаем путь рисования, не зная перспективы. И многие хорошо рисуют и без нее. Рисуйте сначала без вспомогательных линий перспективы, после сверху накидывайте более точные перспективные сетки и исправляйте ошибки.



Объект ближе



Объект дальше

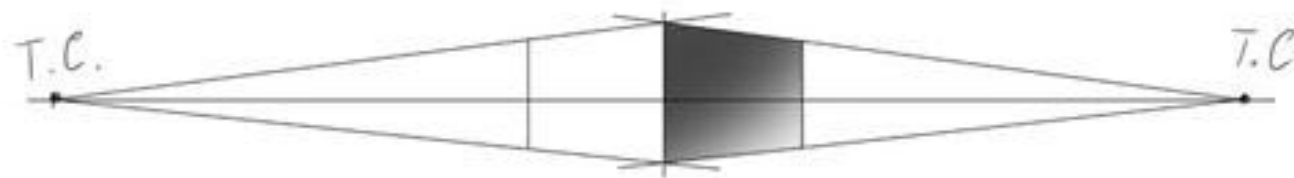
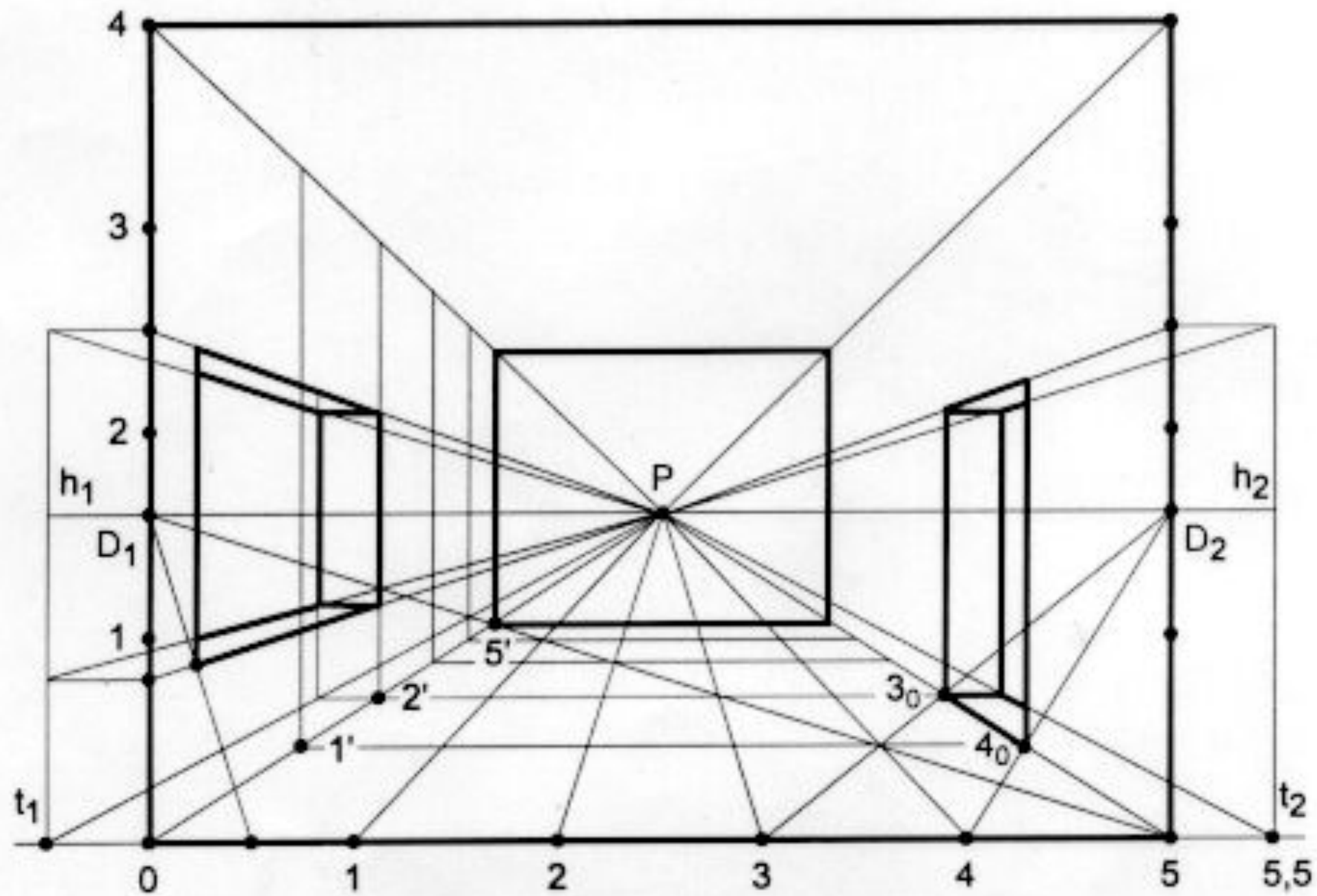
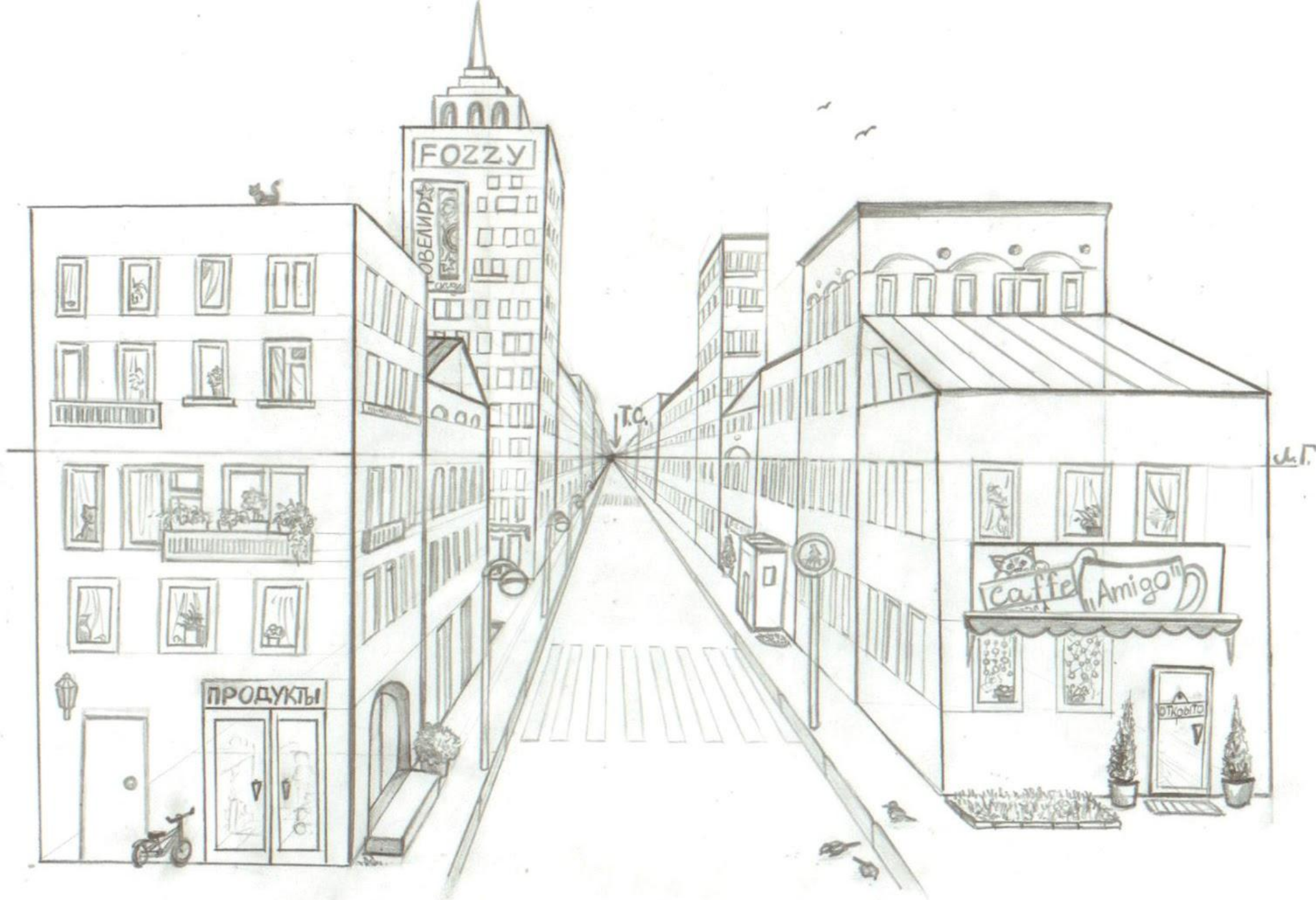


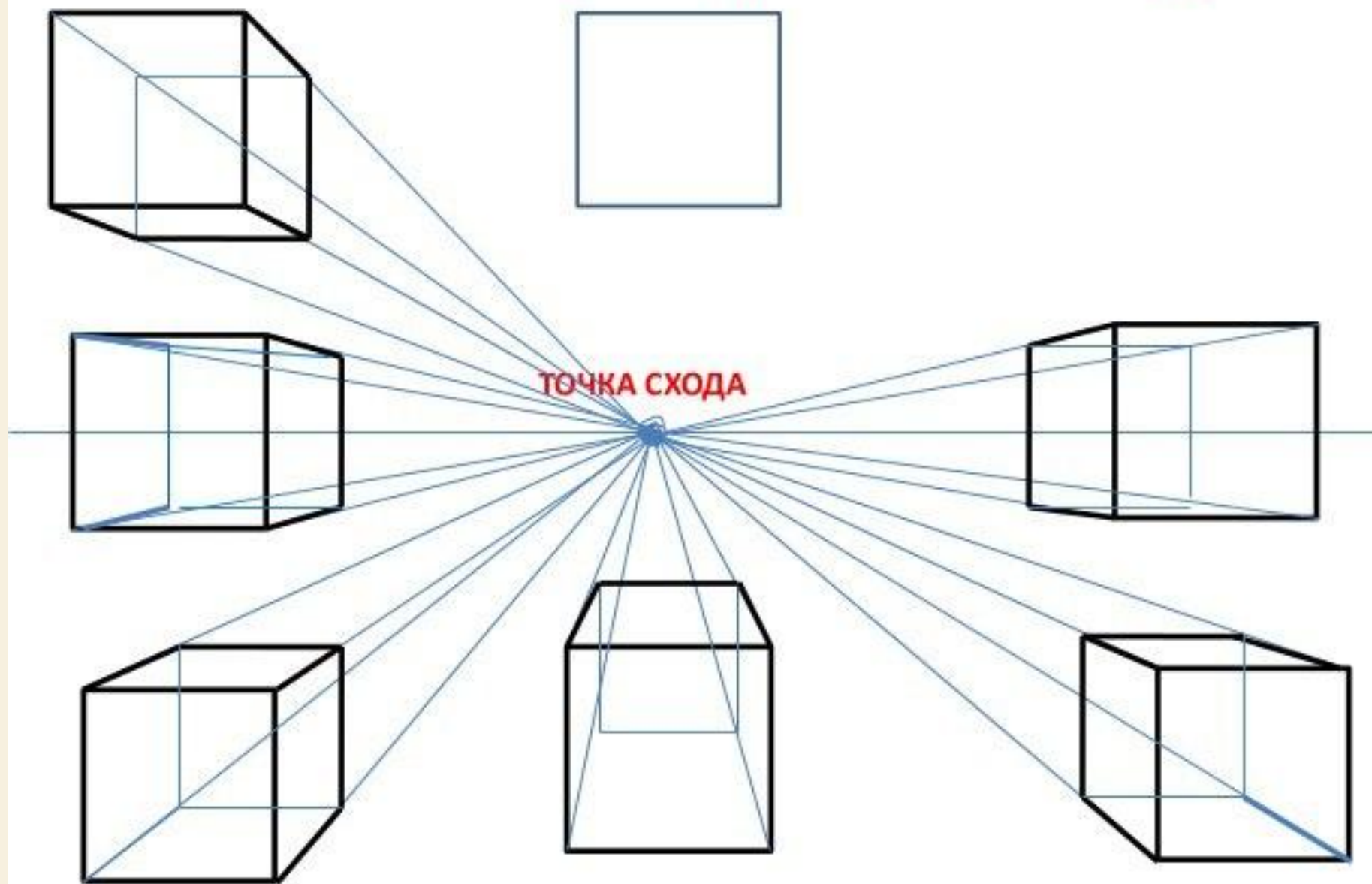
Рис. 2

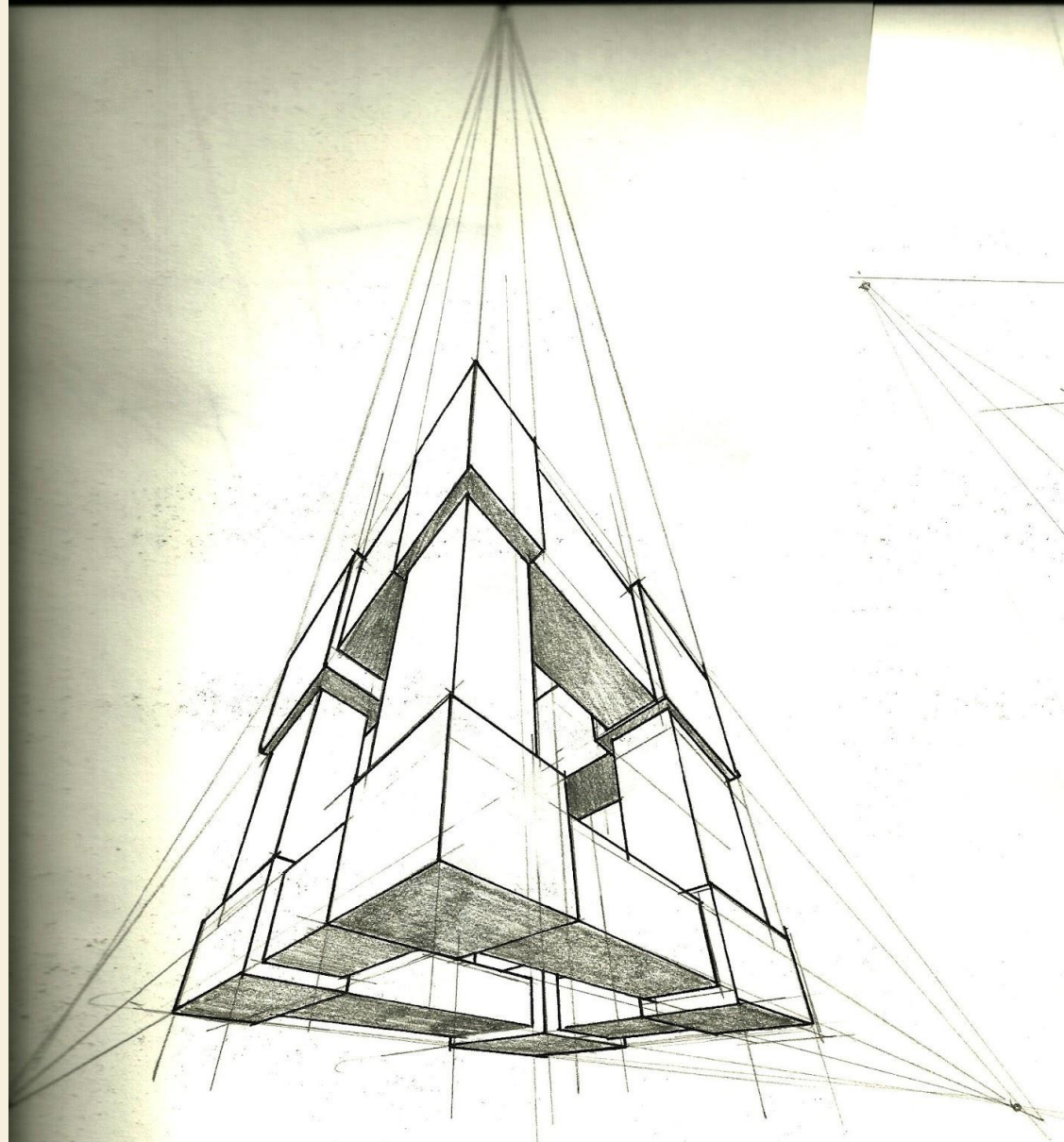
Я думаю, это тоже все
видели.



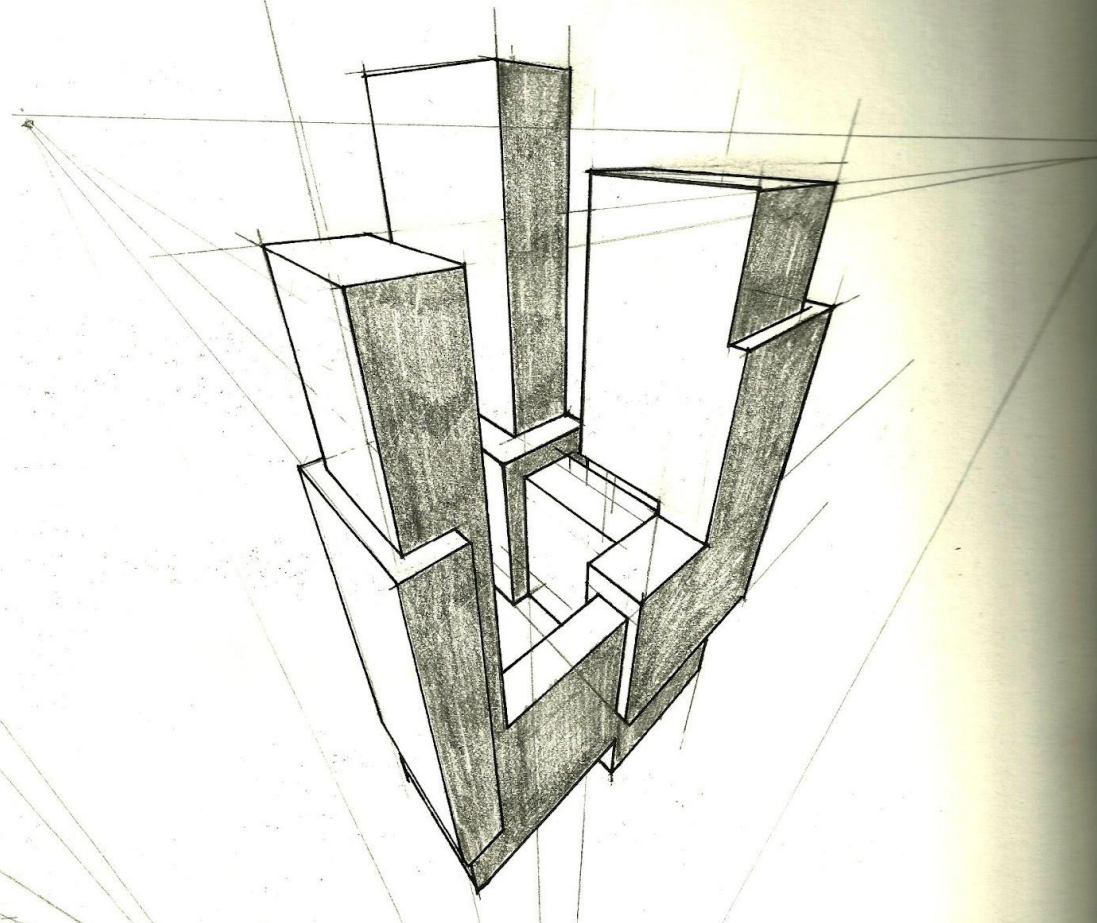


Рисование куба с одной точкой схода

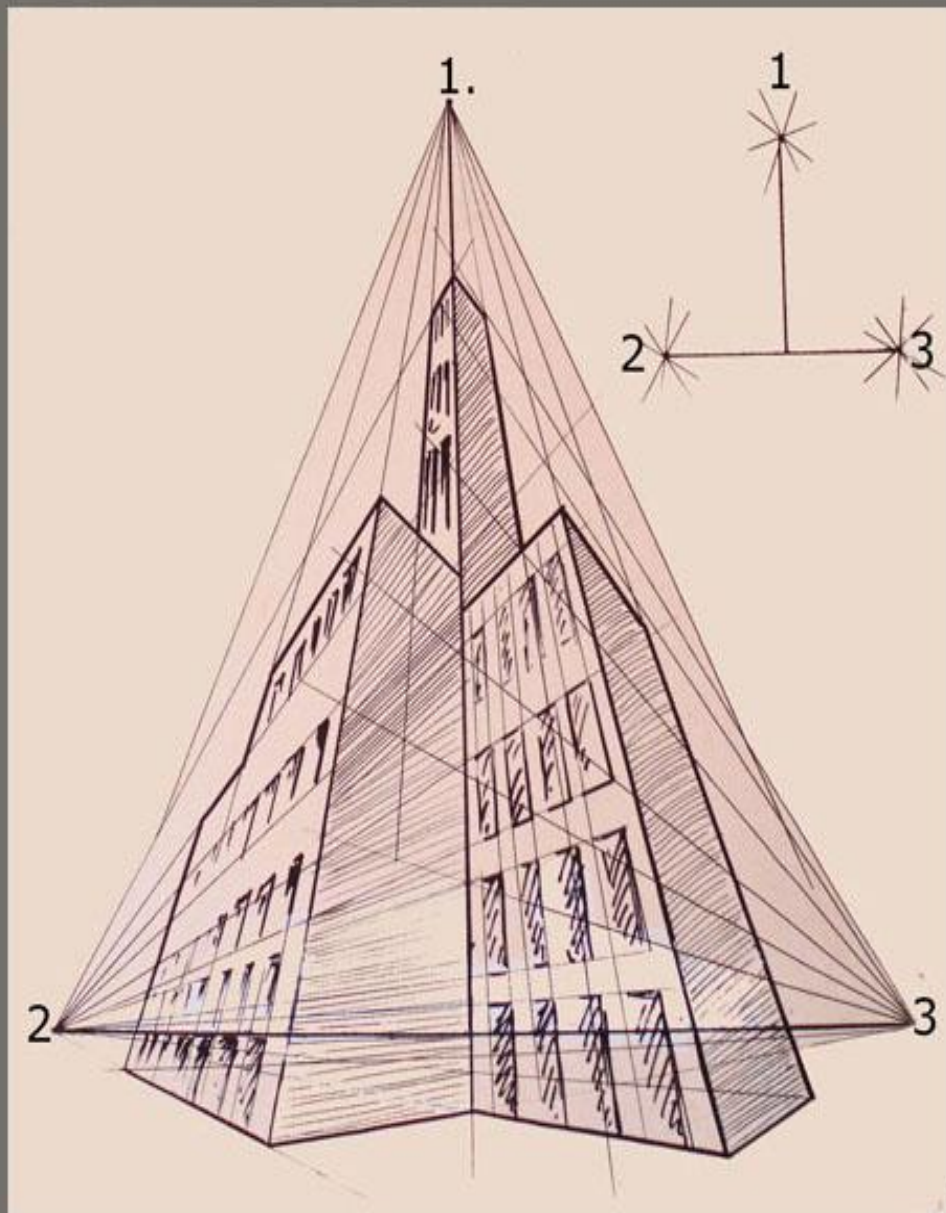




worm's eye

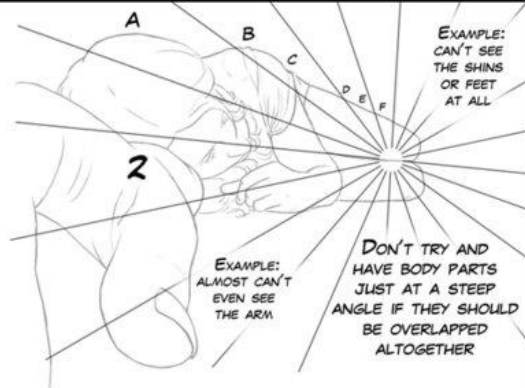


bird's eye



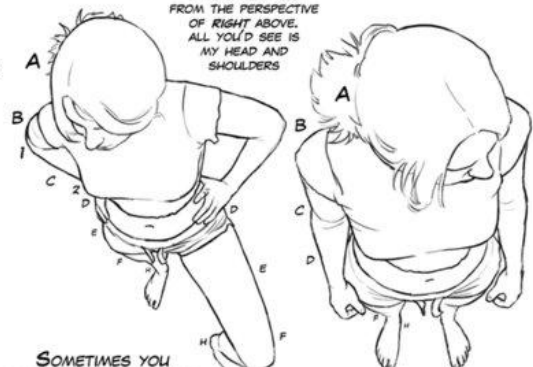


YOU NEED A POINT OF REFERENCE TO START FROM, THEN WORK OUTWARDS DEPENDING ON HOW STEEP THE ANGLE IS



DON'T TRY AND HAVE BODY PARTS JUST AT A STEEP ANGLE IF THEY SHOULD BE OVERLAPPED ALTOGETHER

IF THIS VIEW WAS FROM THE PERSPECTIVE OF RIGHT ABOVE, ALL YOU'D SEE IS MY HEAD AND SHOULDERS

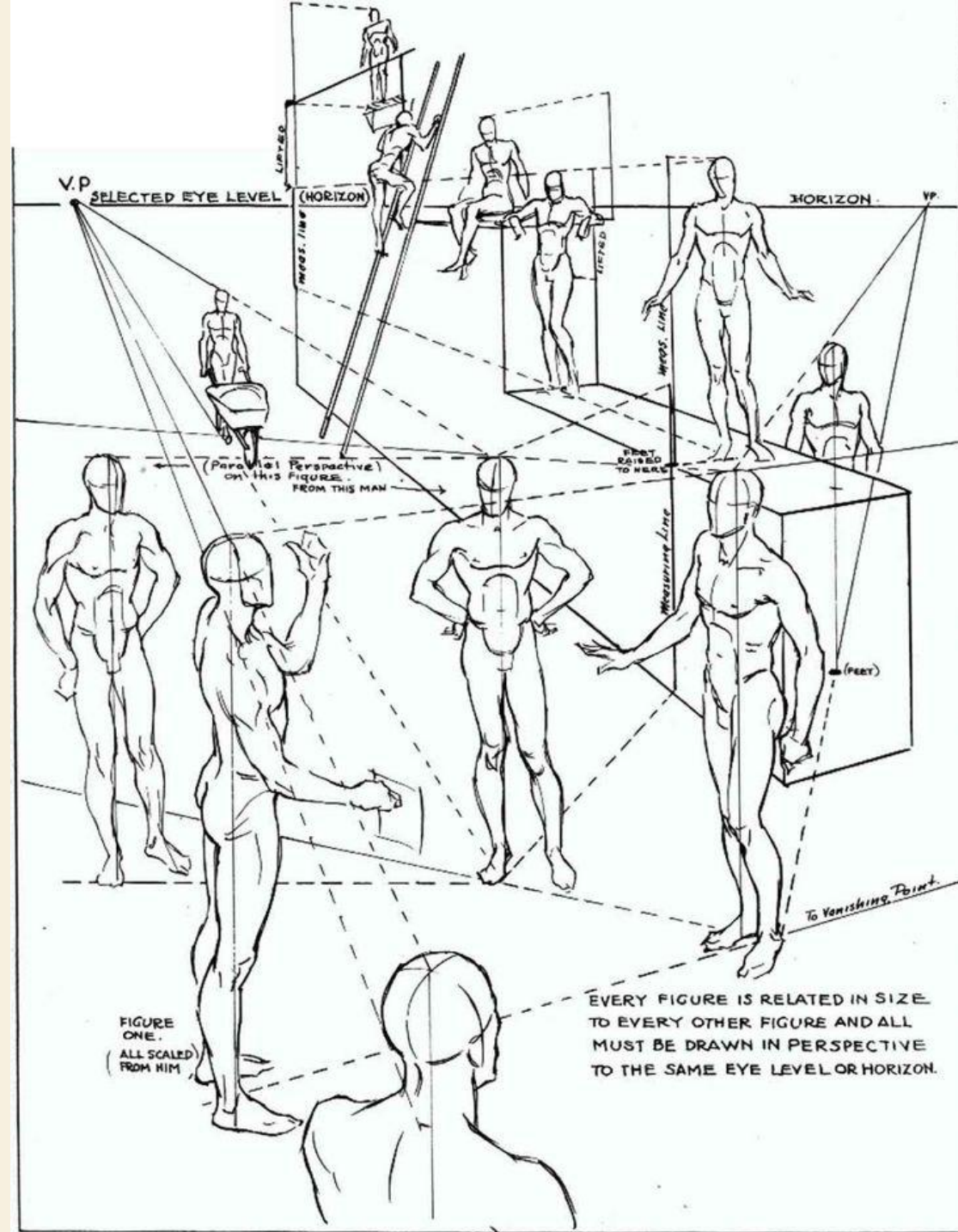
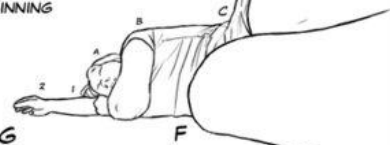


SOMETIMES YOU WON'T HAVE A SPECIFIC FOCAL POINT, BUT DON'T PANIC! JUST MAKE SURE YOU KEEP YOUR ANGLE CONSISTANT

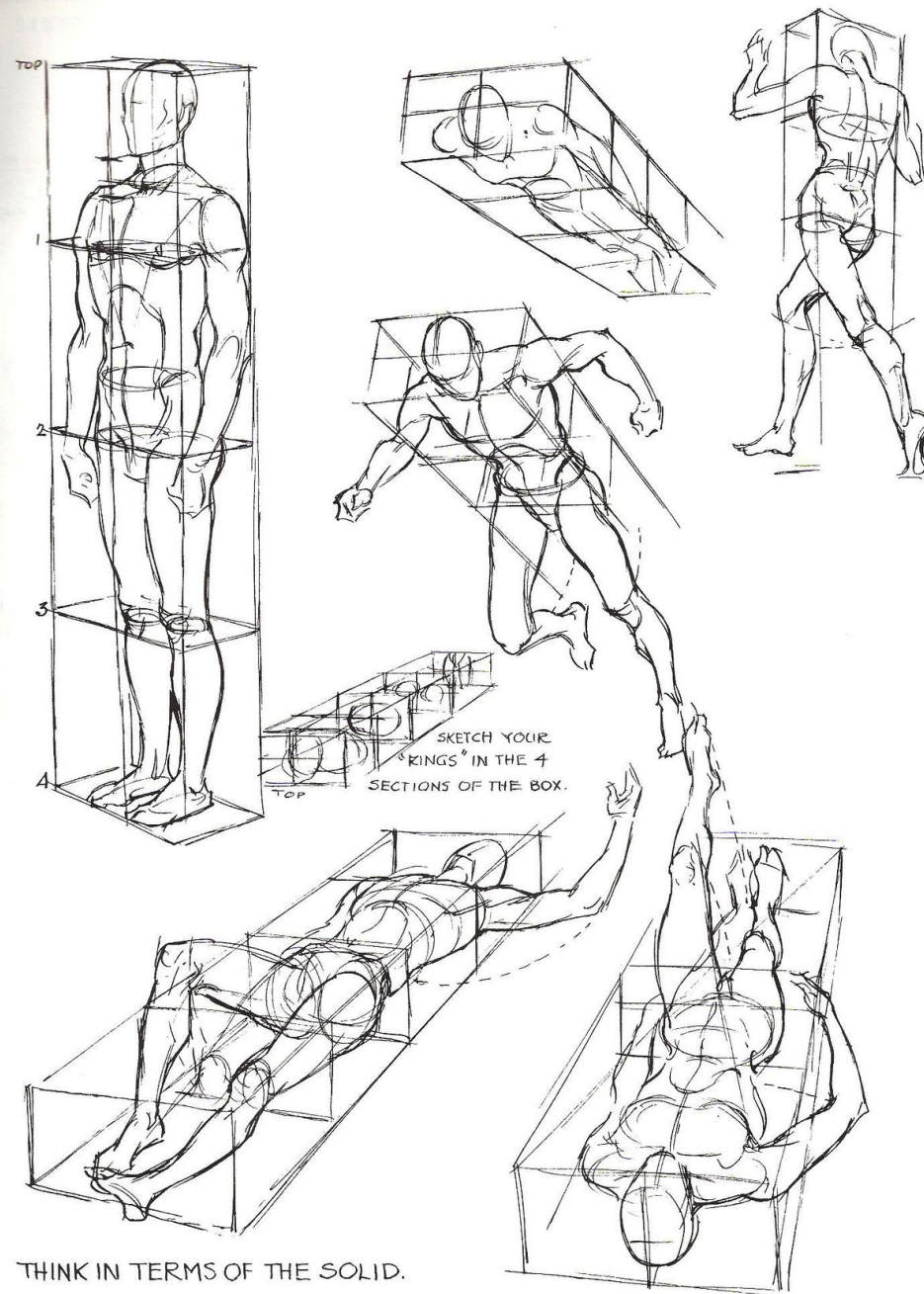


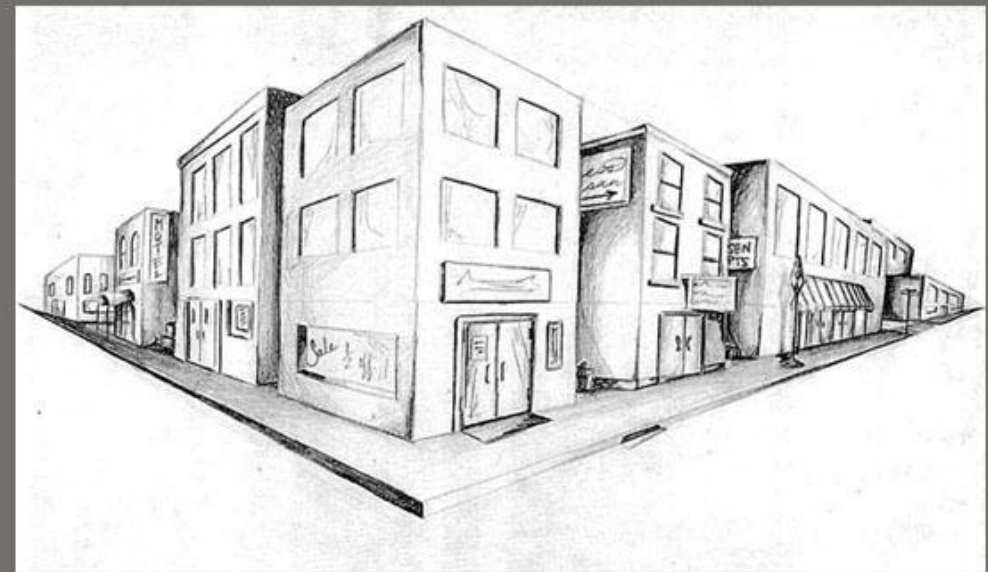
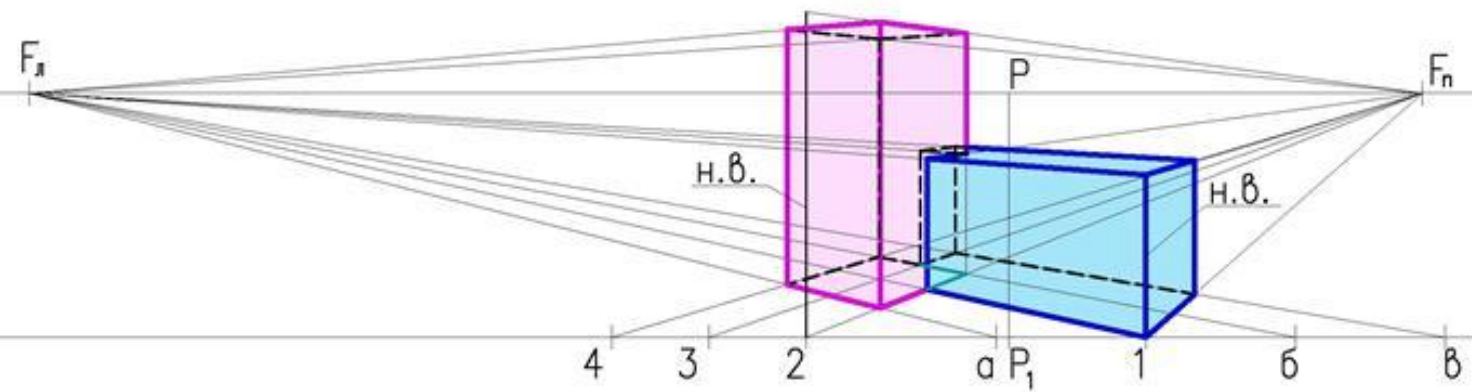
START WITH A ROUGH OUTLINE, BUT ESTABLISH YOUR FOCAL POINT AT THE BEGINNING

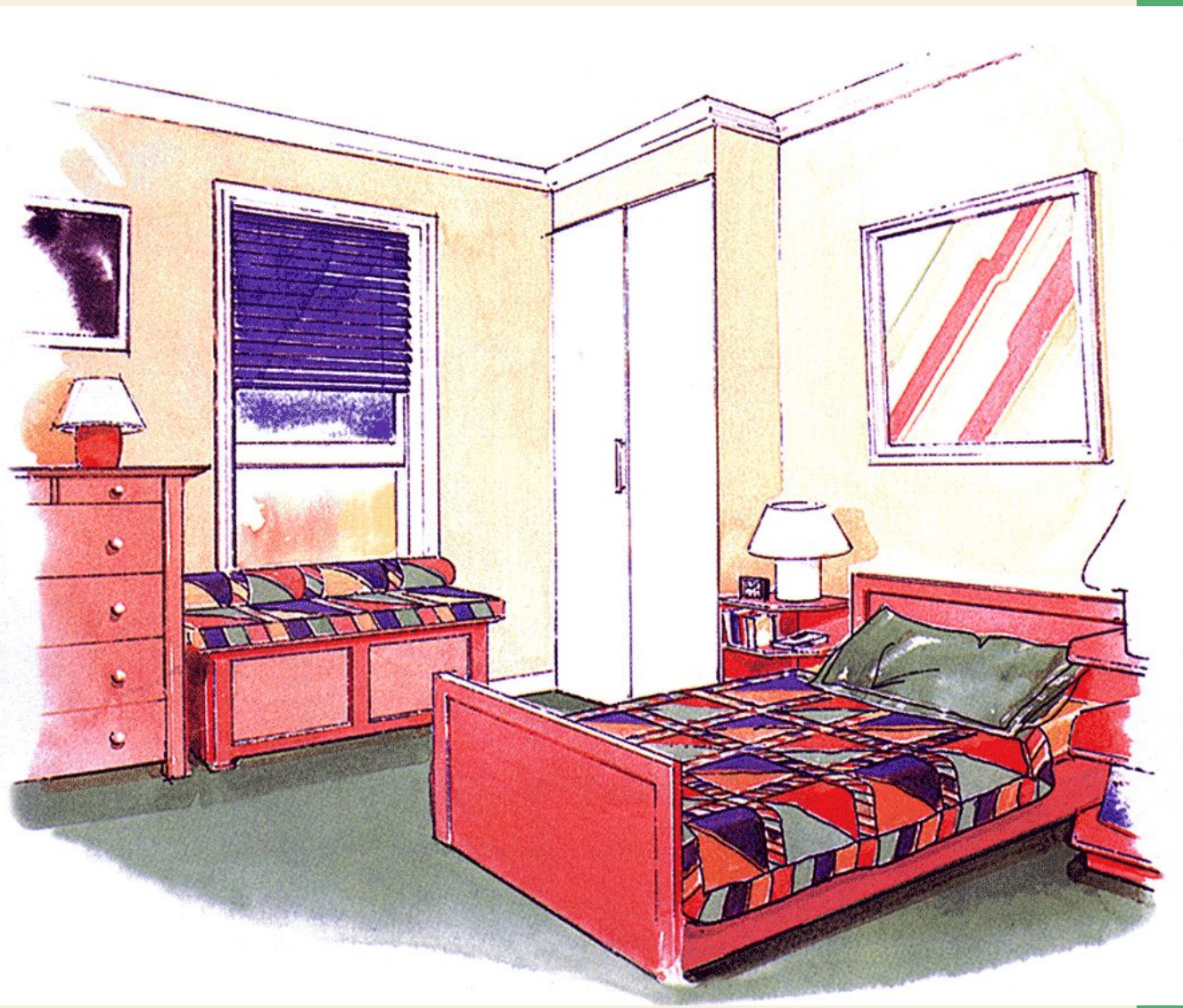
THE BODY IS A LOT ABOUT SLOPING LINES, NOT DEAD STRAIGHT ONES; THE MUSCLES GIVE THE BODY A LOT OF COUNTOURS



COMBINING ARCS OF MOVEMENT WITH THE BOX

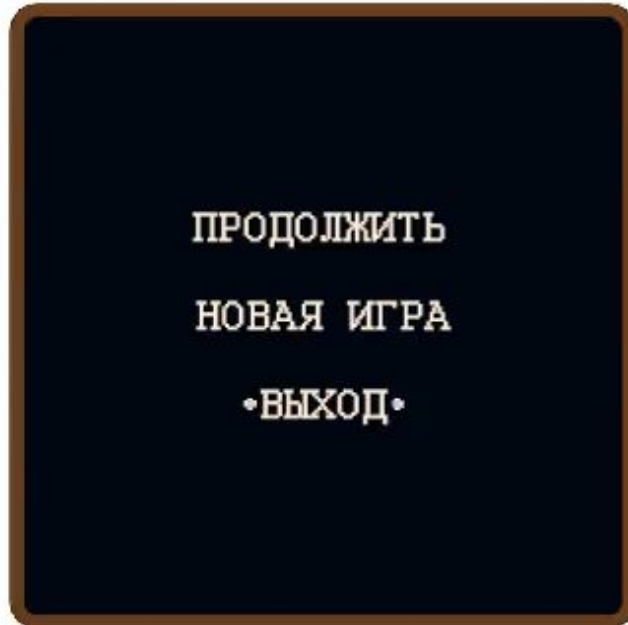












**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**