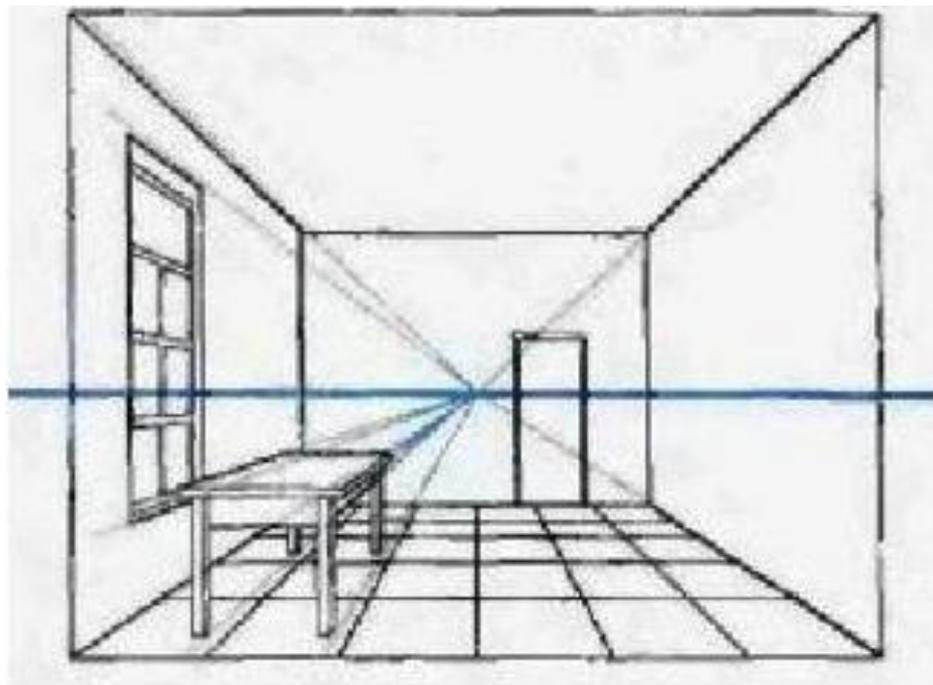


Урок 3.
Угловая
перспектива

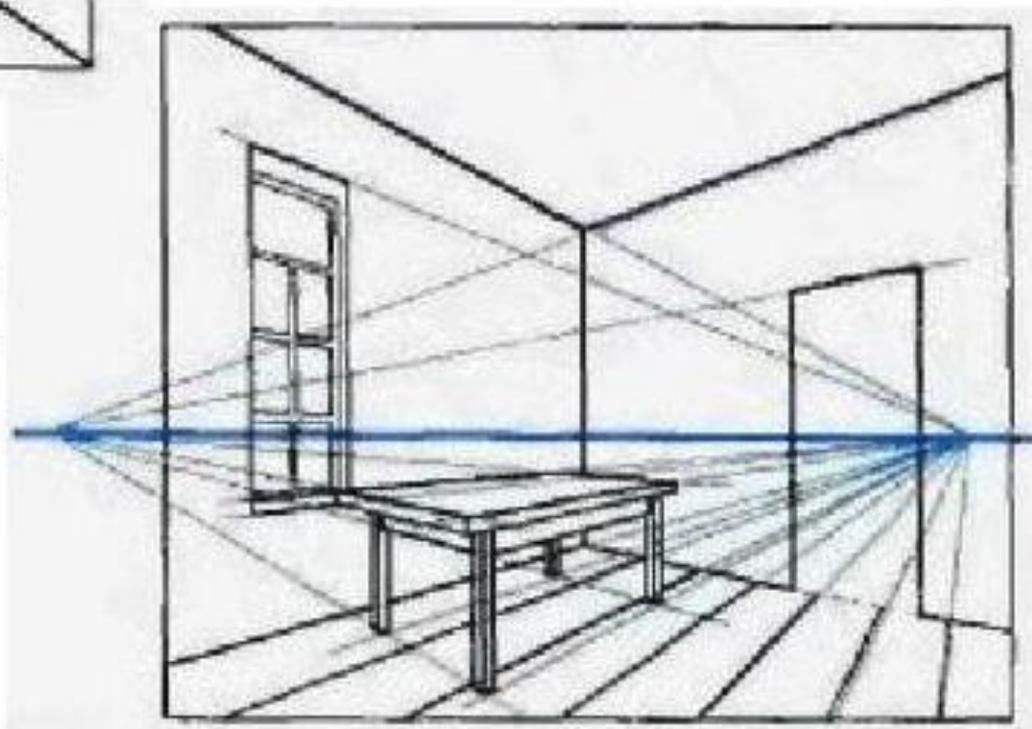
- В этом уроке мы рассмотрим построение **угловой перспективы** с двумя точками схода на примере параллелепипеда. Это самый часто встречающийся вид изображения перспективы, так как большинство предметов в реальном мире расположены относительно нас под углом.

- На предыдущем уроке мы узнали о методе построения **фронтальной перспективы**, в которой объекты можно представить только фронтально, пропорционально уменьшая их по мере удаления от переднего плана. Однако угловая перспектива (также часто называемая перспективой с двумя точками схода) позволяет изобразить предметы под углом к зрителю. Итак, давайте разберемся, как правильно рисовать объекты в угловой перспективе.

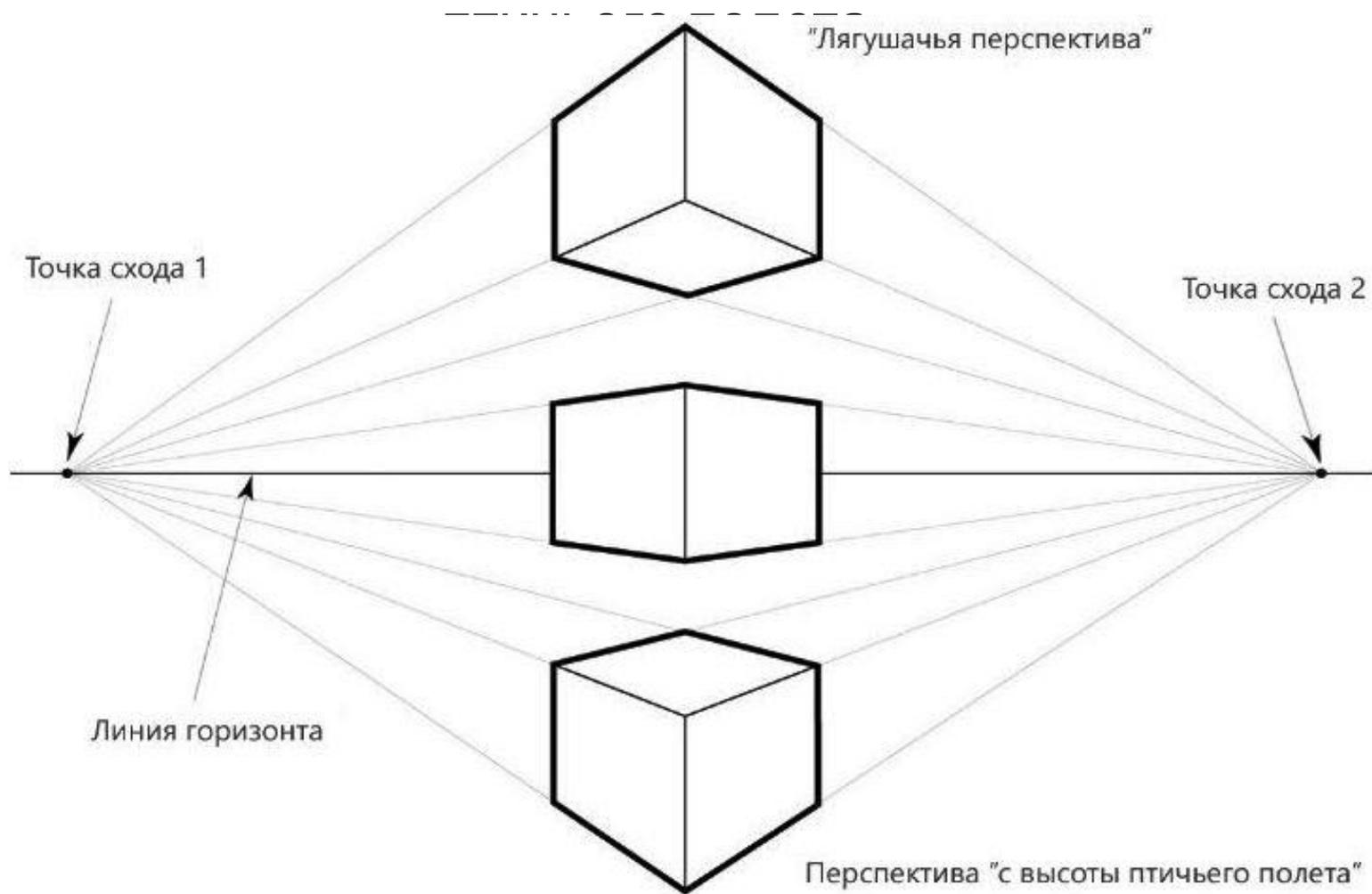


Фронтальная
перспектива

Угловая
перспектива



На рисунке ниже изображены несколько параллелепипедов в угловой перспективе: с видом «от лягушки», в нормальной перспективе и с «высоты



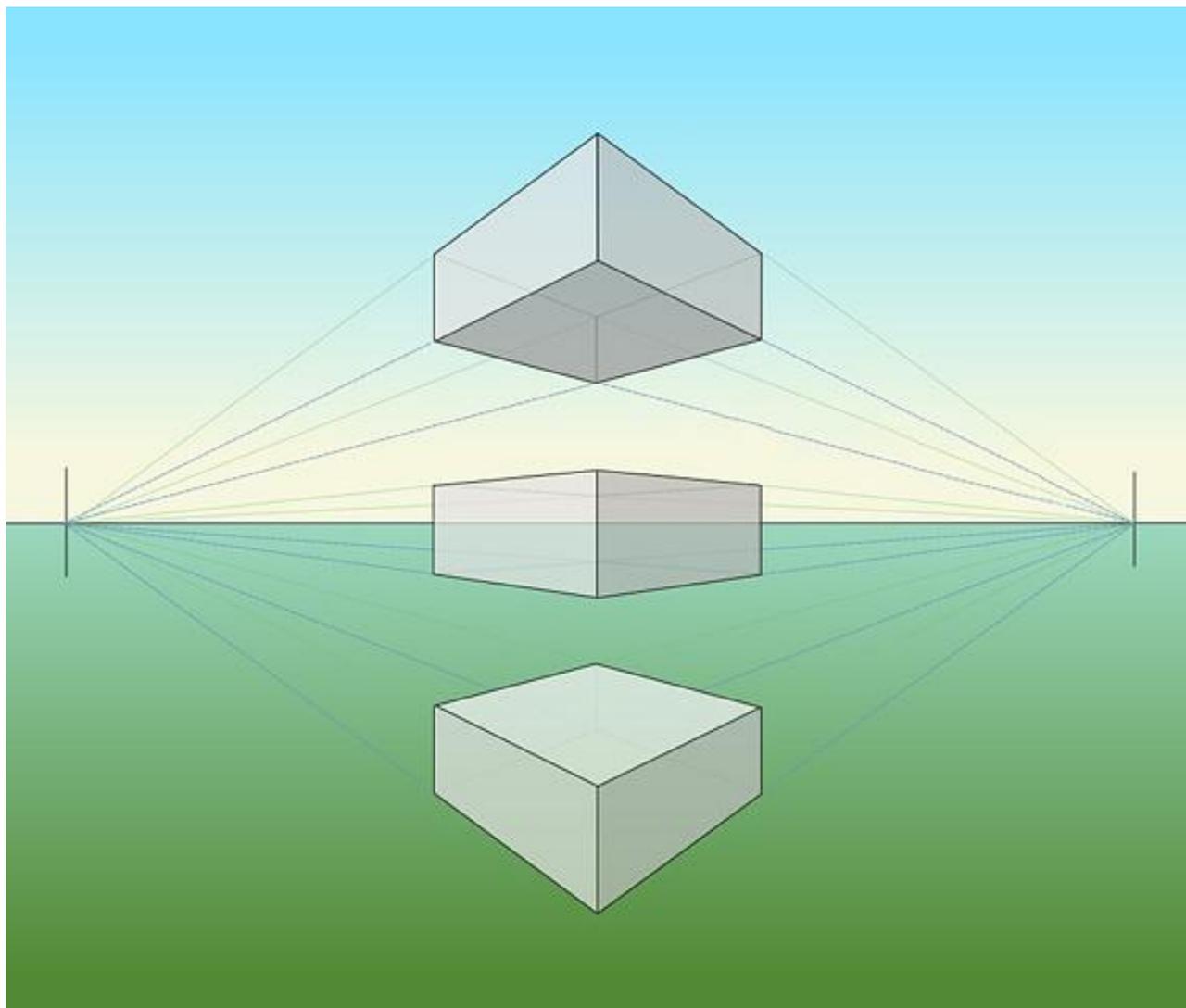
Кубы в угловой перспективе по отношению к линии горизонта

- Как можно заметить, фигуры различаются между собой. В «лягушачьей перспективе» мы смотрим на объект снизу, с «**высоты птичьего полета**» — сверху, а в **нормальной перспективе** мы видим соответствующий объект фронтально.

Угловая перспектива с двумя точками схода

- Сегодня мы нарисуем простой параллелепипед в угловой перспективе.
- Параллелепипед является одним из самых простых объектов для изображения в этой технике.

Параллелепипеды в угловой перспективе по отношению к линии горизонта



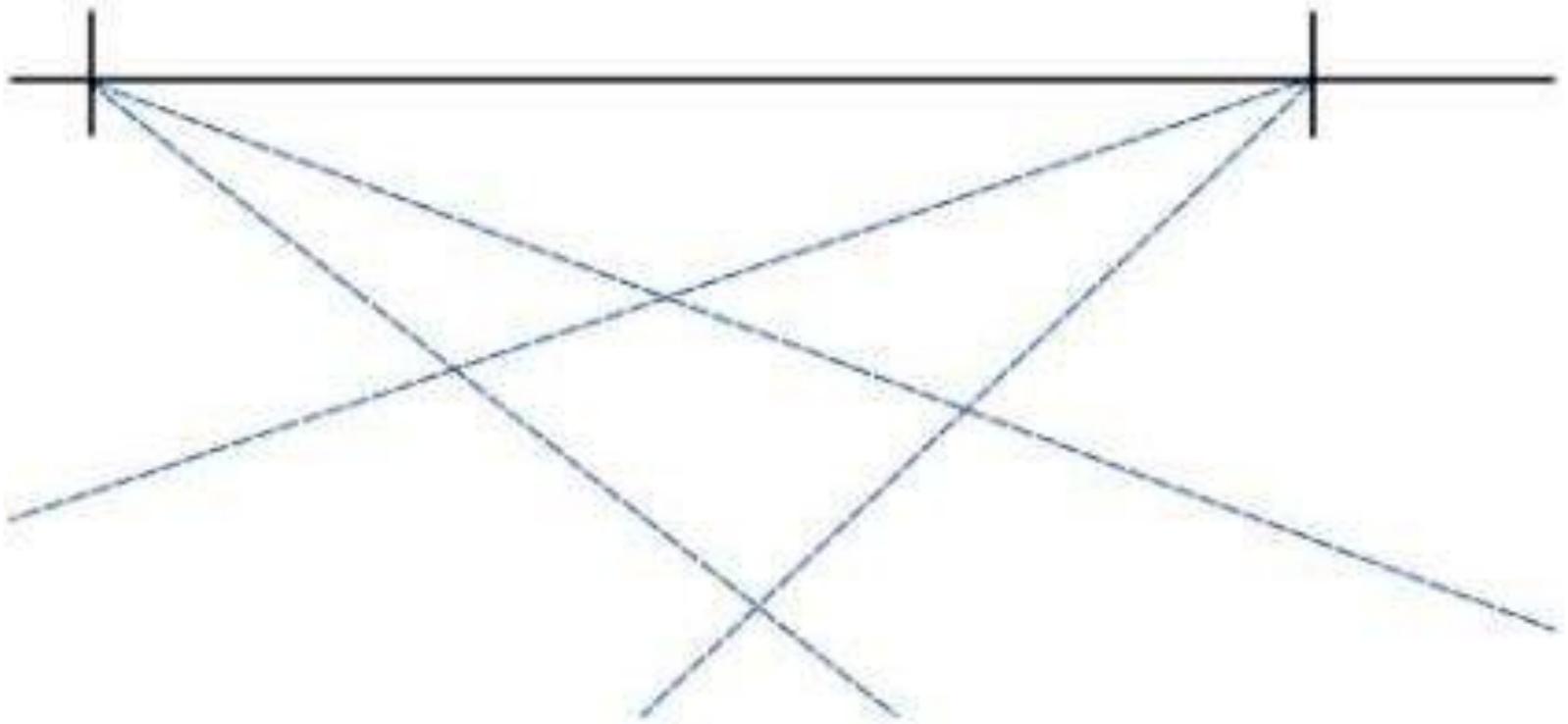
Шаг 1 — основные элементы угловой перспективы

В угловой перспективе нам понадобятся две точки схода. Поэтому сначала нарисуем линию горизонта и отметим две точки схода — левую и правую.



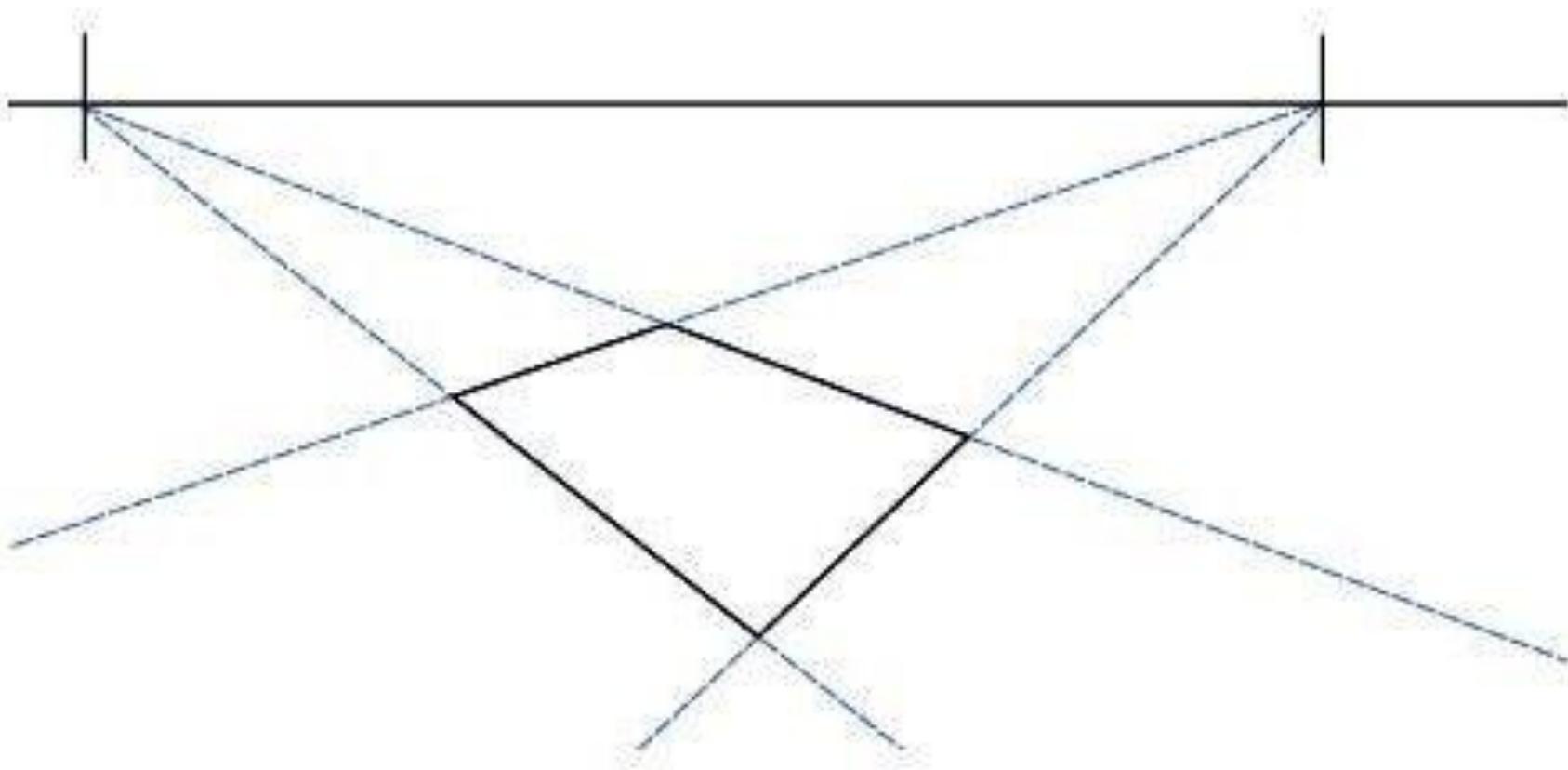
Шаг 2 — линии схода

Из каждой точки схода проведем две линии схода, каждая из которых определит нижнюю грань нашего параллелепипеда.



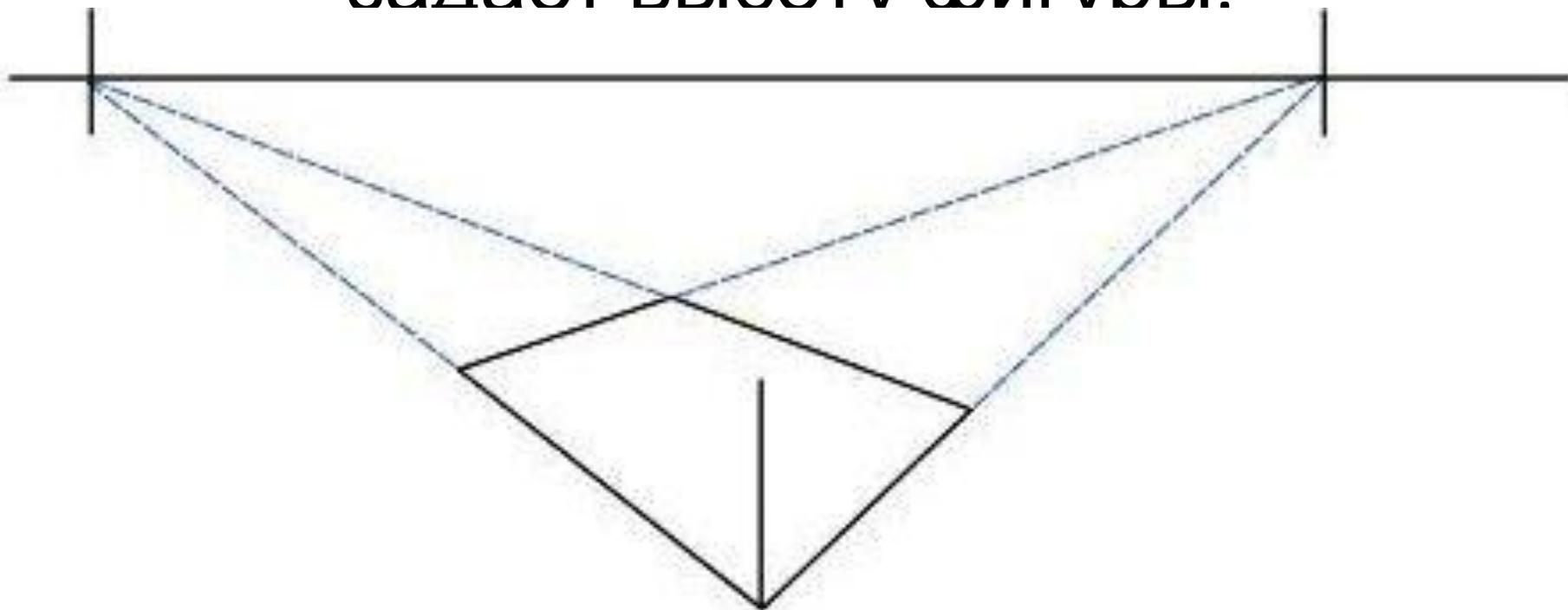
Шаг 3 — основание фигуры

С помощью линий схода теперь можно нарисовать основание параллелепипеда.



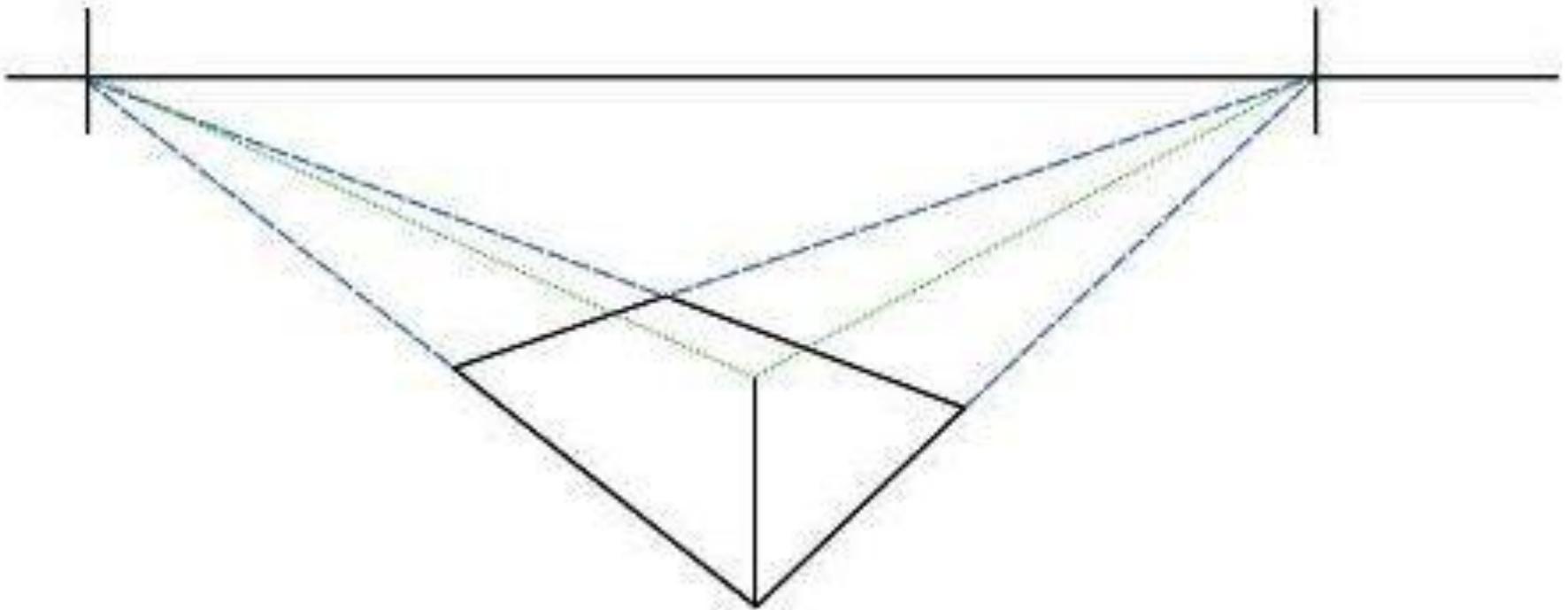
Шаг 4 — переднее вертикальное ребро

Далее построим вертикаль, которая определит переднее вертикальное ребро параллелепипеда. Это ребро задает высоту фигуры.



Шаг 5 — верхние линии схода

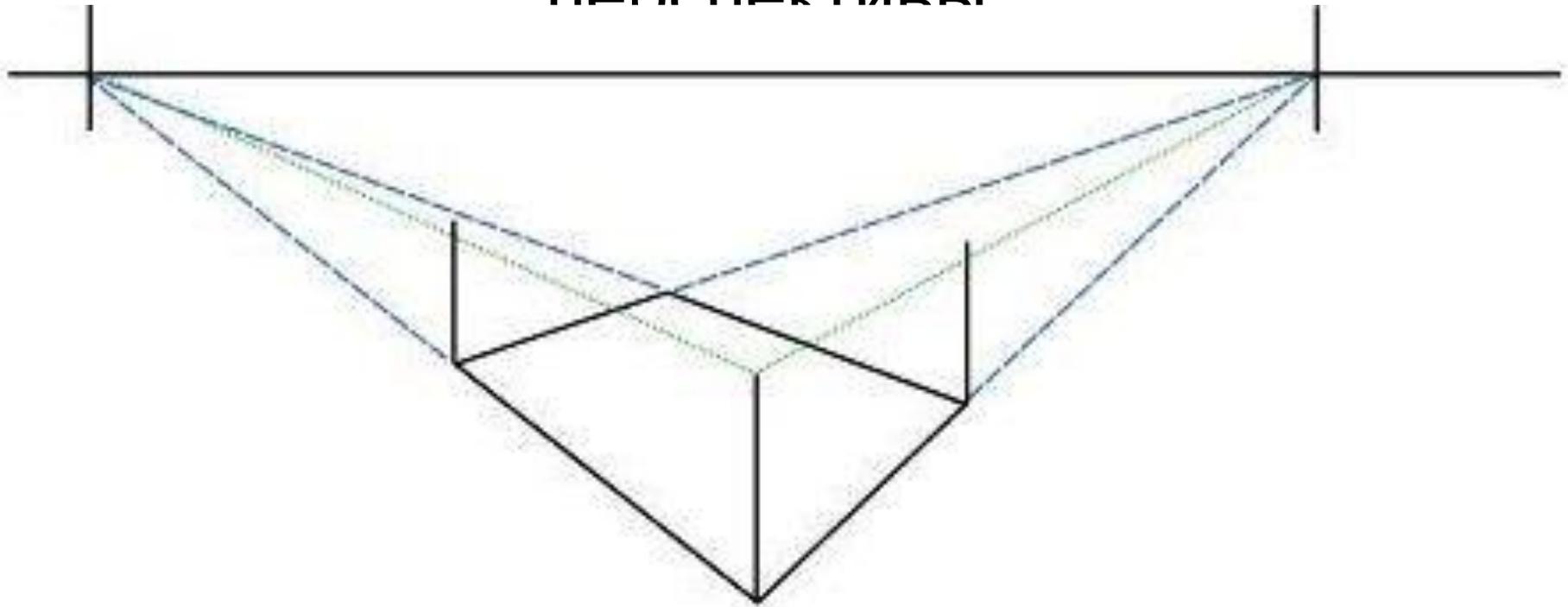
Теперь прочертим две прямые из левой и правой точек схода к верхней точке переднего ребра. Таким образом, мы начинаем выстраивать верхнюю грань фигуры.



Шаг 6 — боковые грани

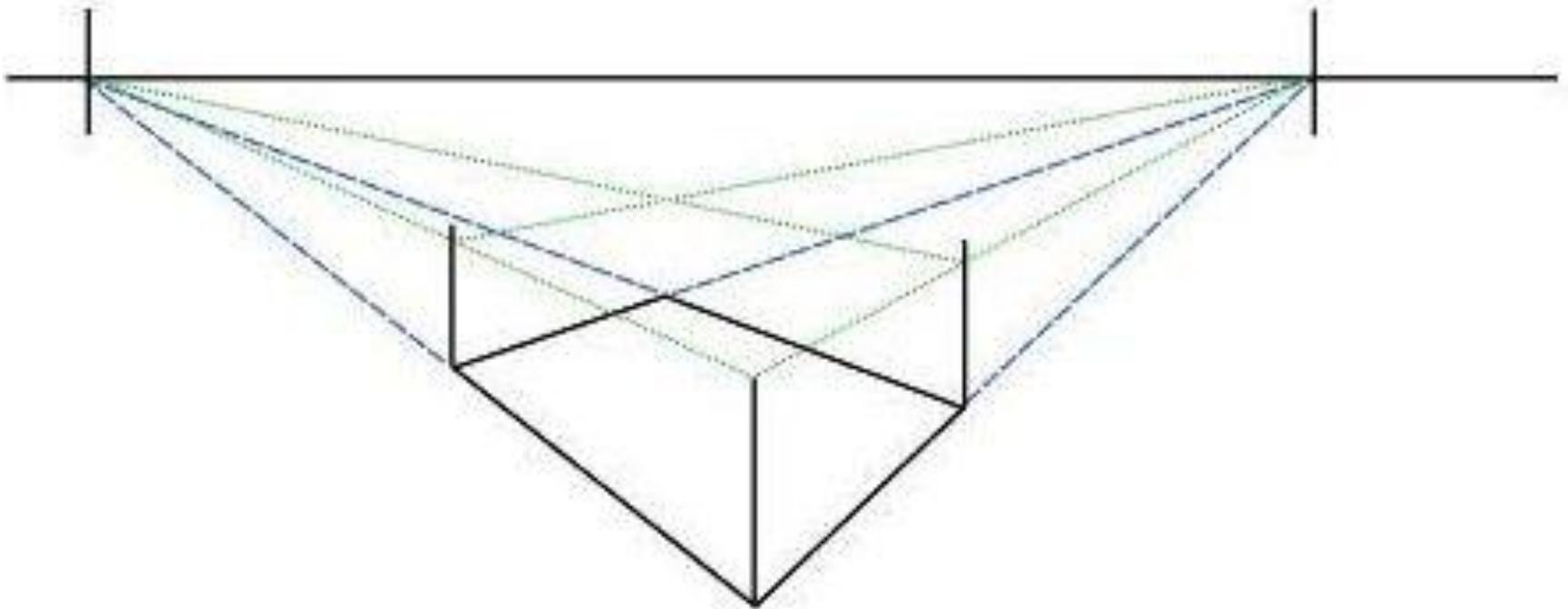
Теперь нарисуем две вертикали от дальних углов основания фигуры до линий схода. В угловой перспективе эти две боковые грани будут автоматически короче передних ребер, как того требуют законы построения

перспективы



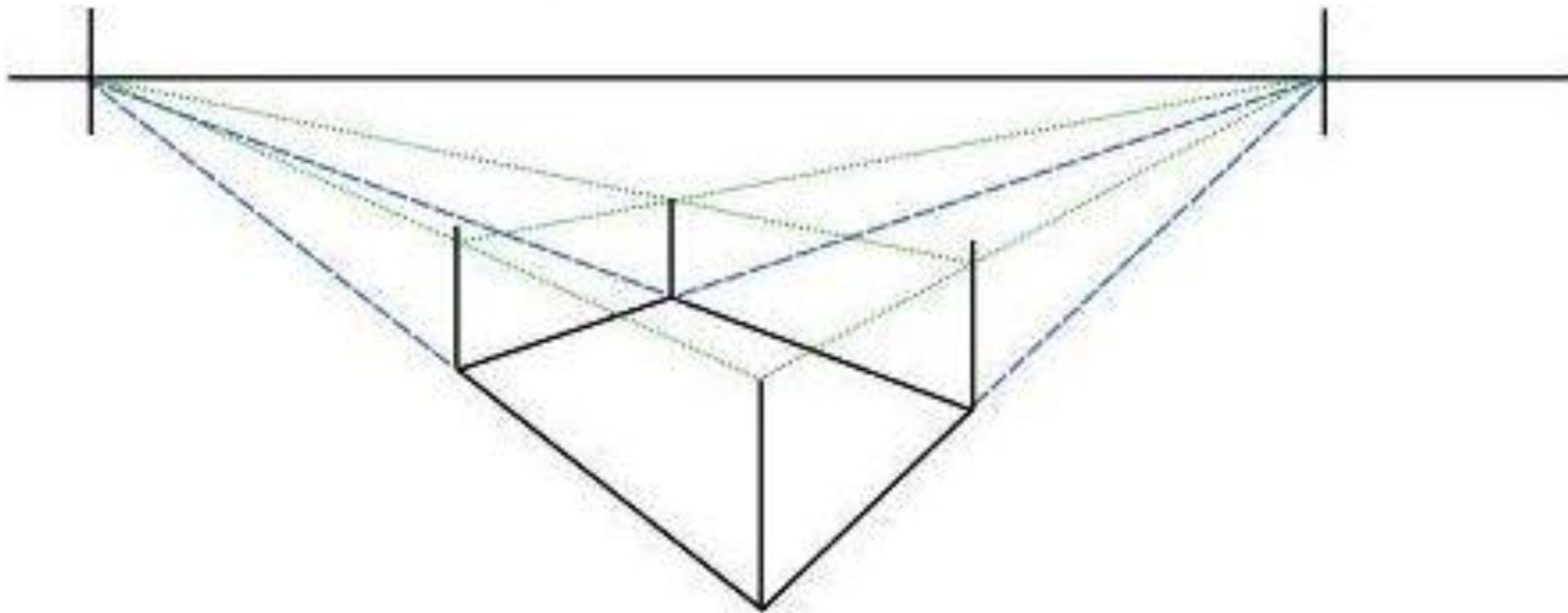
Шаг 7 — дальние линии схода

К точкам, в которых эти два боковых ребра пересекают верхние линии, нужно провести еще две линии схода. Они задают два задних верхних ребра параллелепипеда



Шаг 8 — дальнее вертикальное ребро

Две новые линии схода определяют высоту дальнего ребра параллелепипеда



Шаг 9 — верхняя грань

Теперь прорисуем верхние ребра по линиям схода, задав верхнюю грань нашей фигуры.

