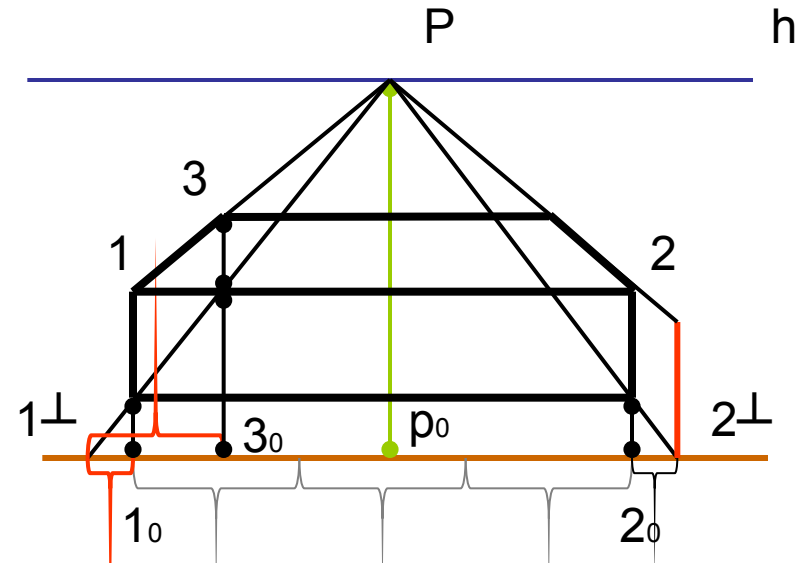
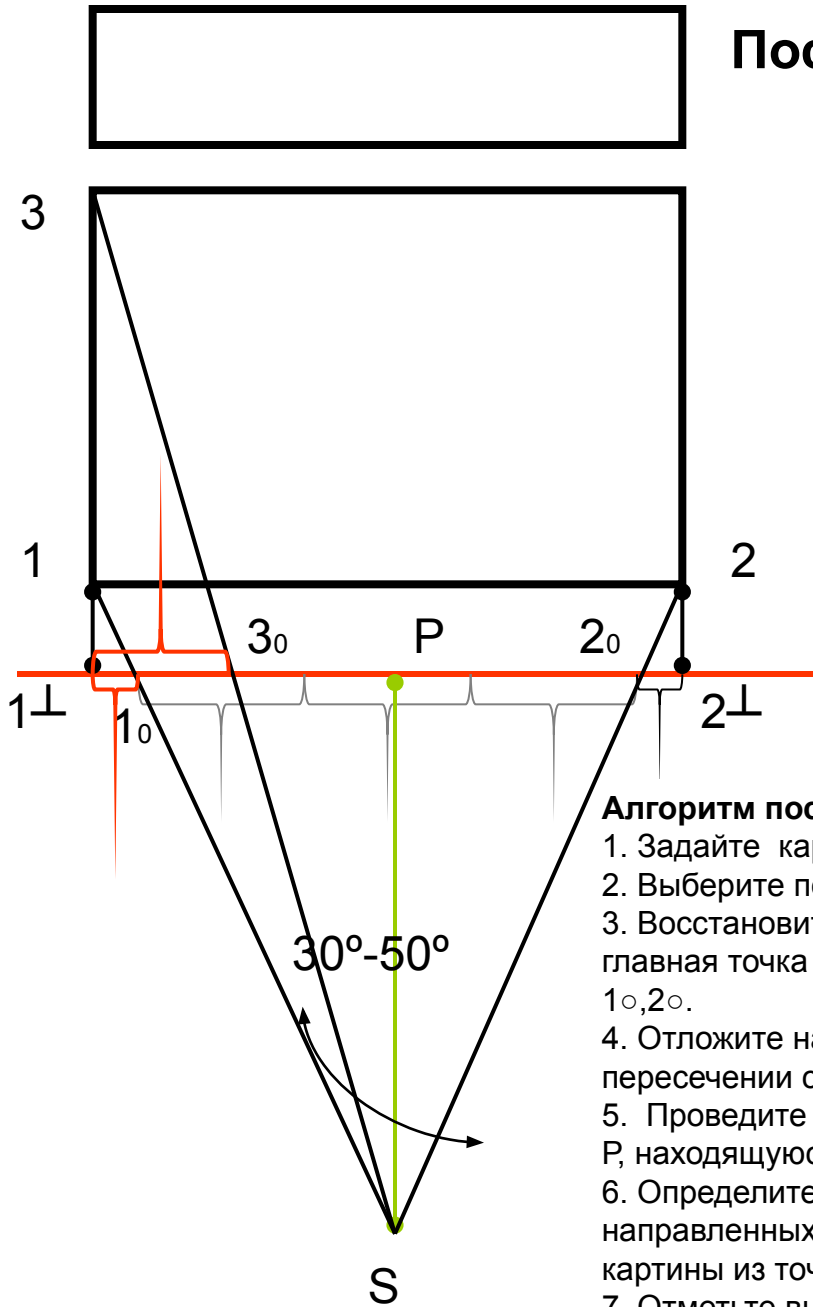


# Фронтальная и угловая перспектива



Разработала:  
Семенова Н.В.

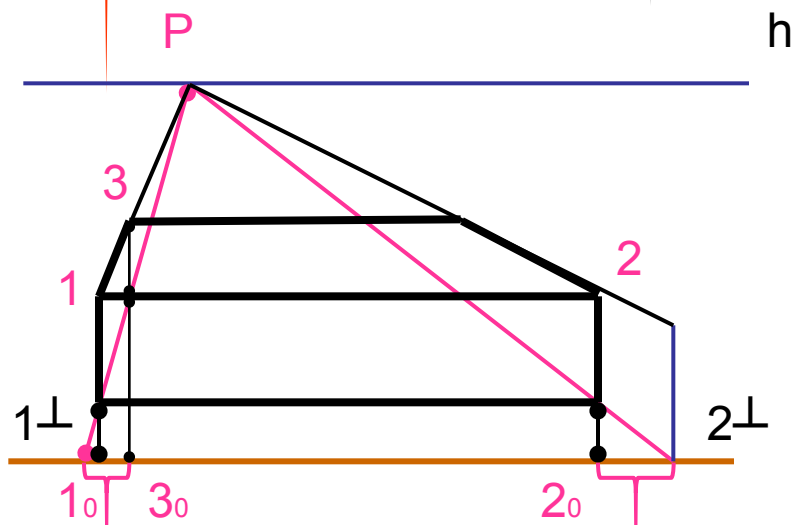
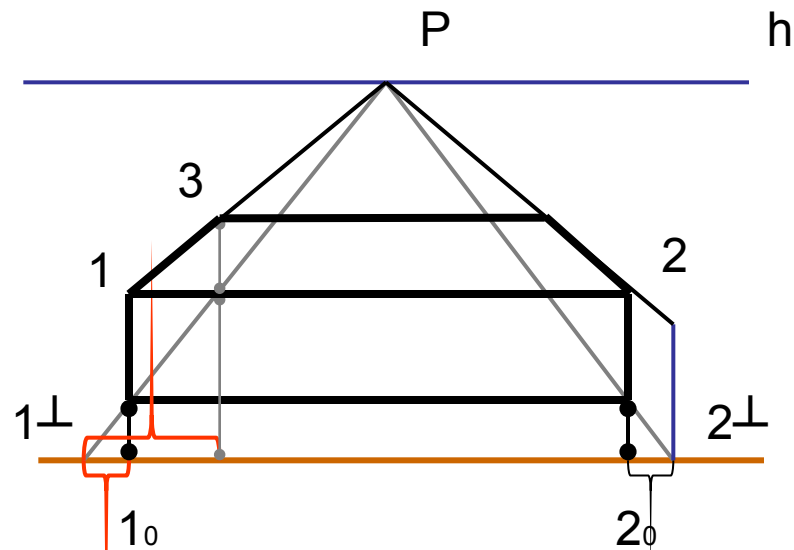
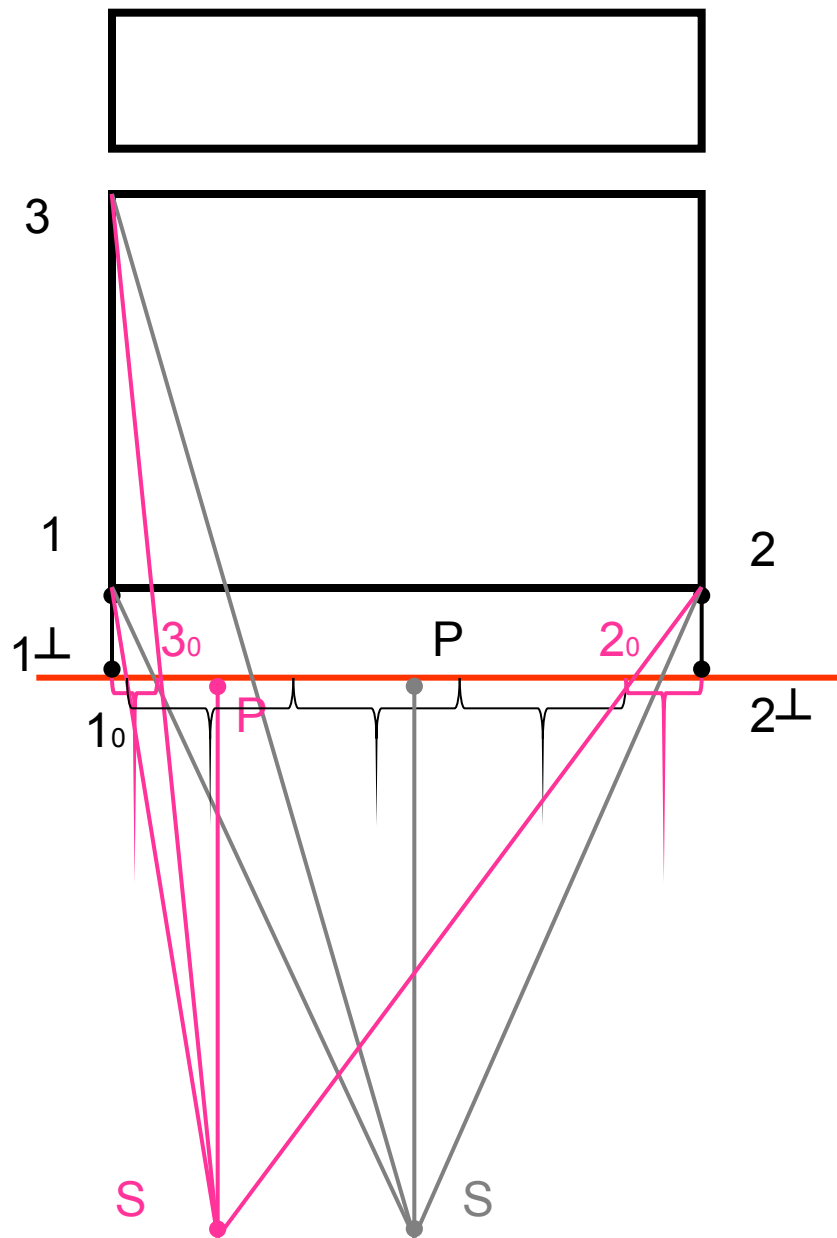
# Построение фронтальной перспективы



## Алгоритм построения:

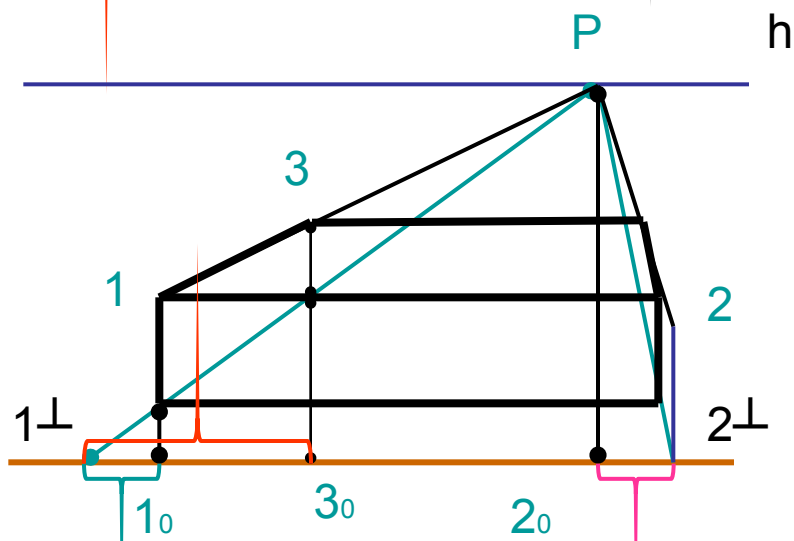
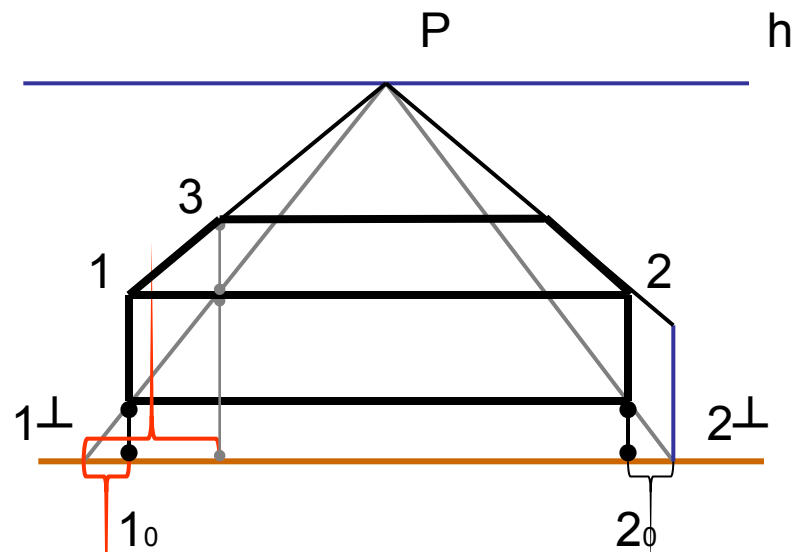
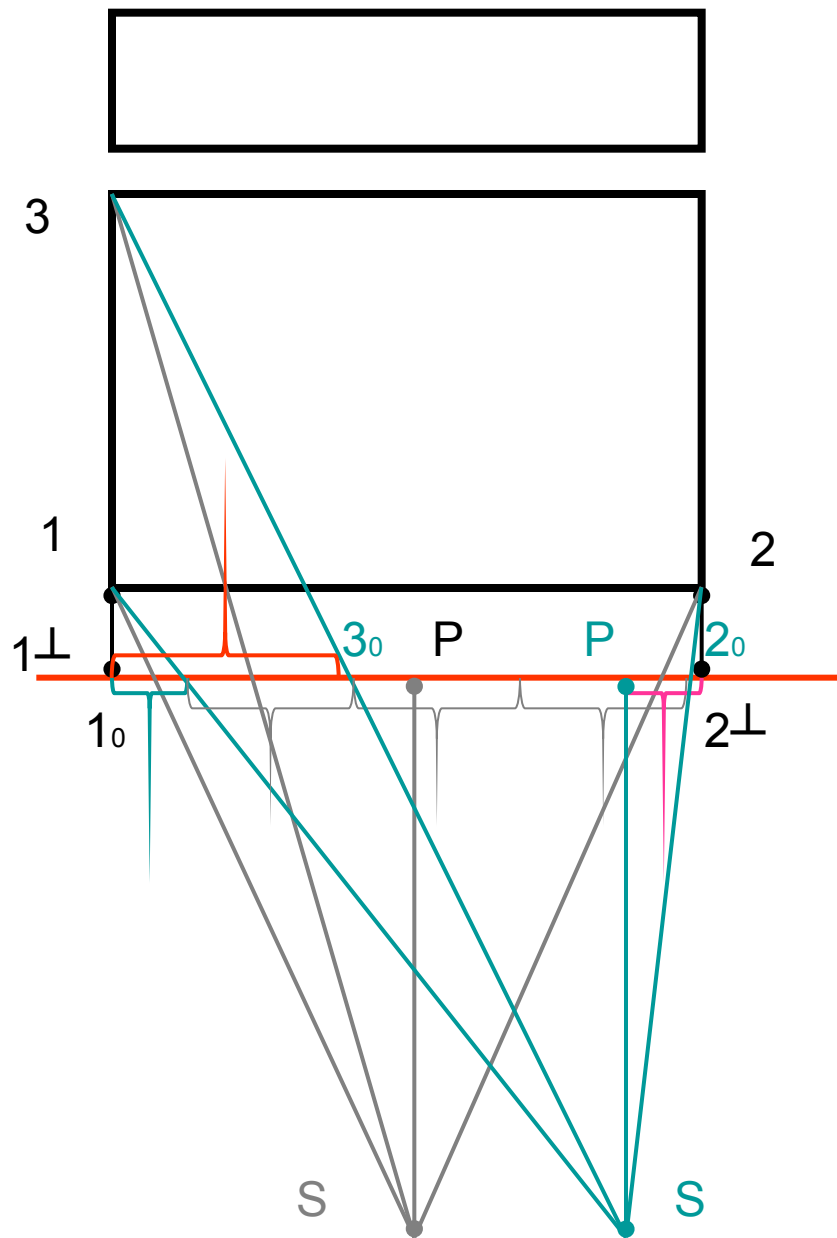
1. Задайте картинную плоскость на небольшом отдалении от объекта.
2. Выберите положение точки зрения  $S$  (угол зрения  $30^\circ-50^\circ$ ).
3. Восстановите перпендикуляр из точки  $S$  к картинной плоскости. Найденная главная точка картины -  $P$  должна располагаться в средней трети расстояния  $1_\circ, 2_\circ$ .
4. Отложите на основании картины точки, полученные на картинной плоскости при пересечении с ней лучей  $1^\perp, 1_\circ, 2^\perp, 2_\circ$  и тд.
5. Проведите лучи с основания картины из точек  $1^\perp$  и  $2^\perp$  в главную точку картины  $P$ , находящуюся на линии горизонта  $h$ .
6. Определите положение точек в перспективе на пересечении лучей, направленных в точку  $P$  и перпендикуляров, восстановленных с основания картины из точек с индексом ноль ( $1_\circ, 2_\circ$  и тд.).
7. Отметьте высоту точек. Она откладывается на перпендикулярах, восстановленных с основания картины из точек с индексом  $^\perp$ .

# Построение фронтальной перспективы

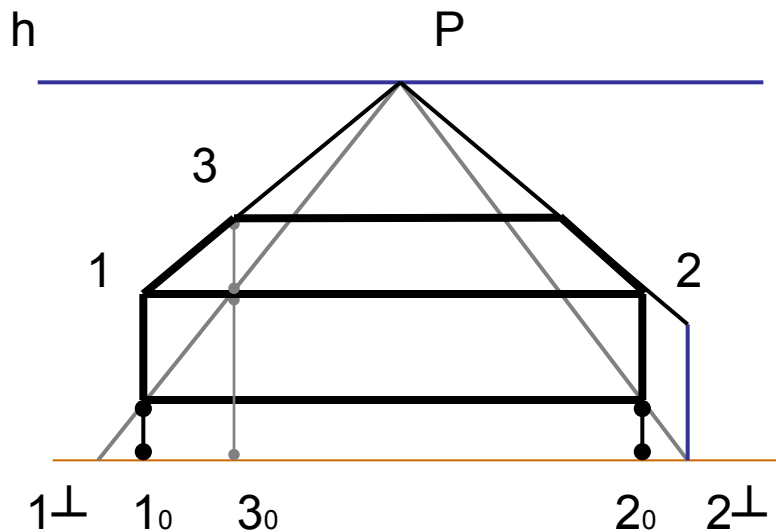


Главная точка картины смещена влево

# Построение фронтальной перспективы



Главная точка картины смещена вправо

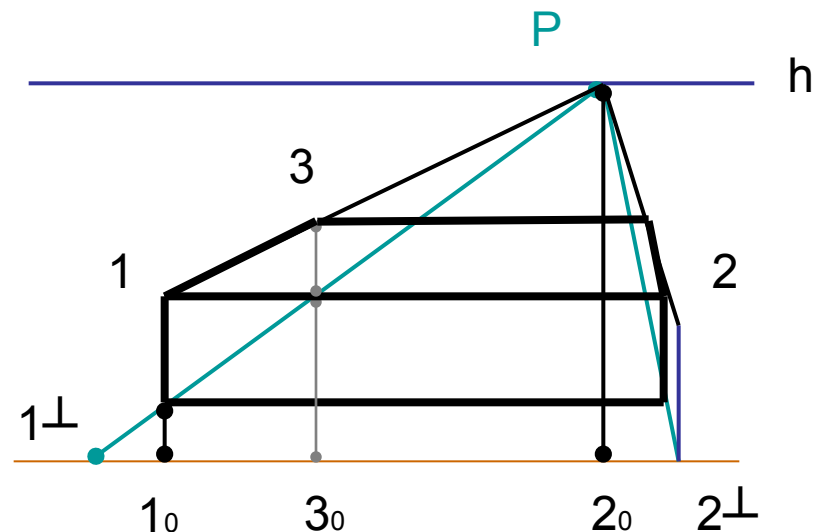
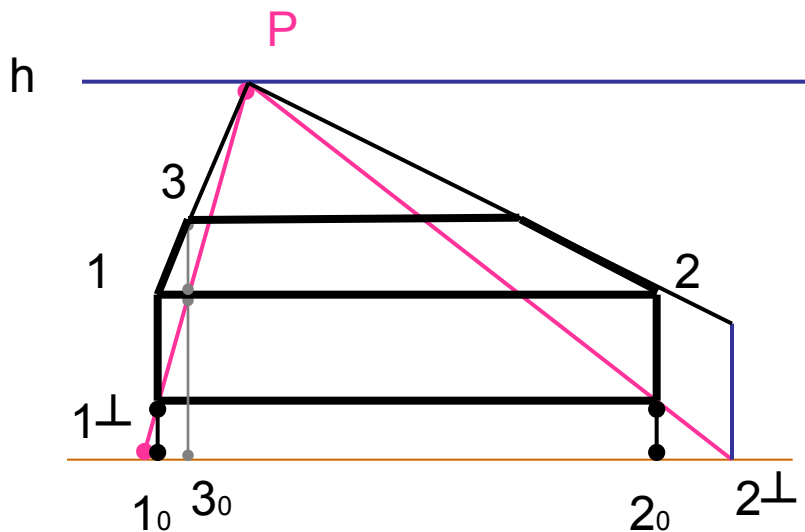


## Построение фронтальной перспективы

Смещение точки зрения и главной точки картины относительно средней трети ширины перспективы деформирует форму объекта.

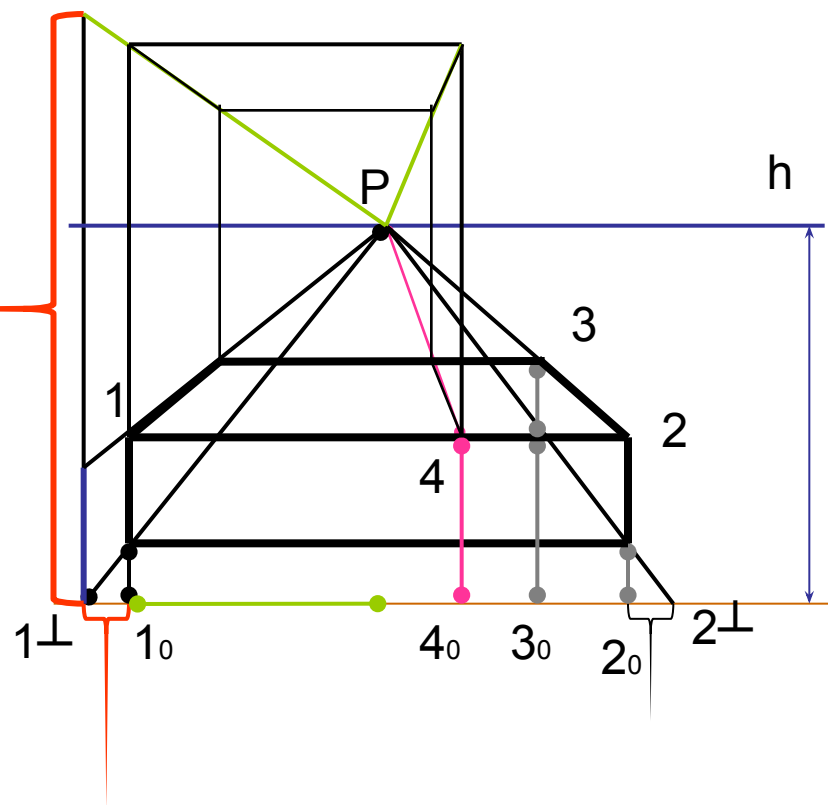
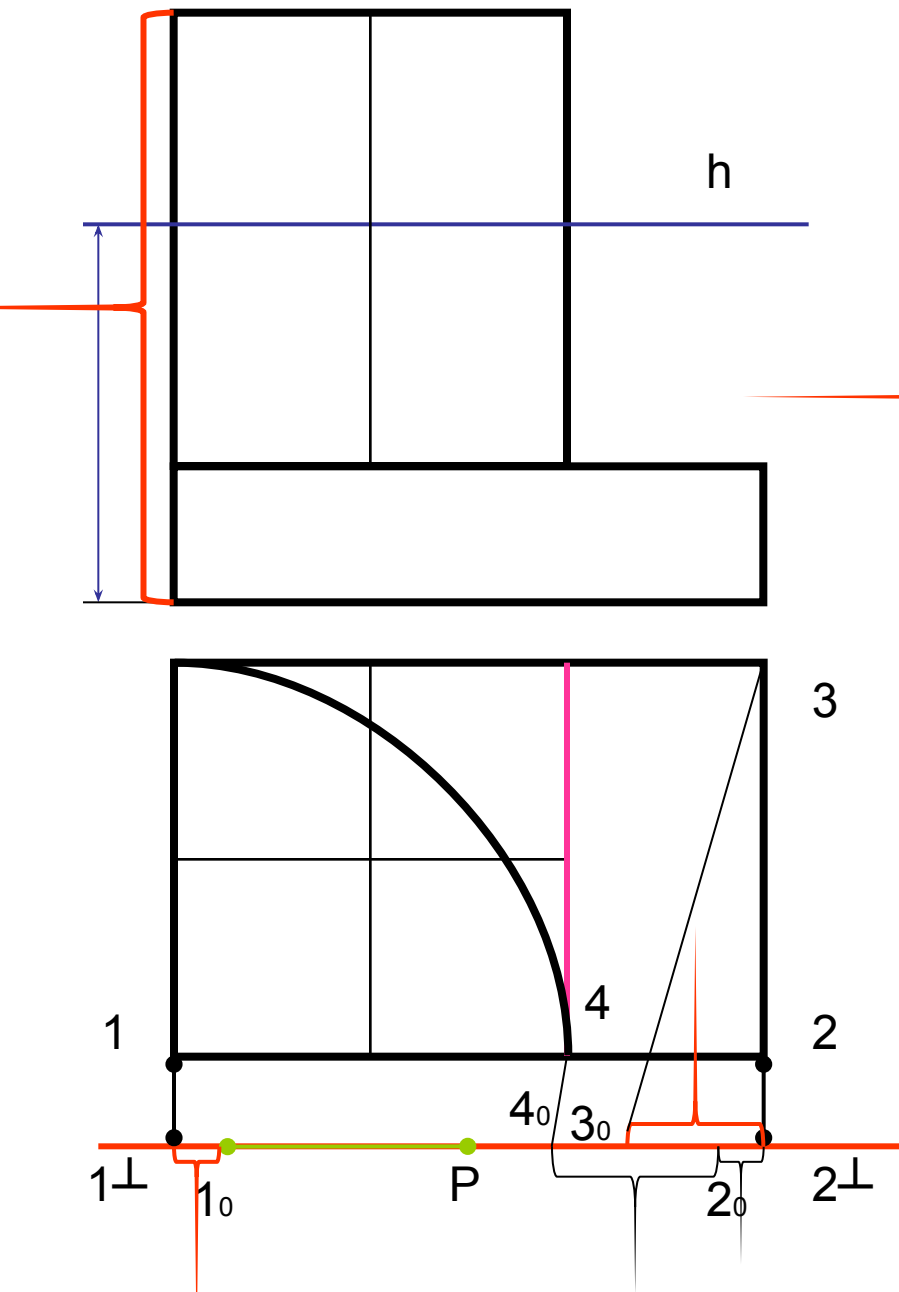
Главная точка картины смещена влево

Главная точка картины смещена вправо



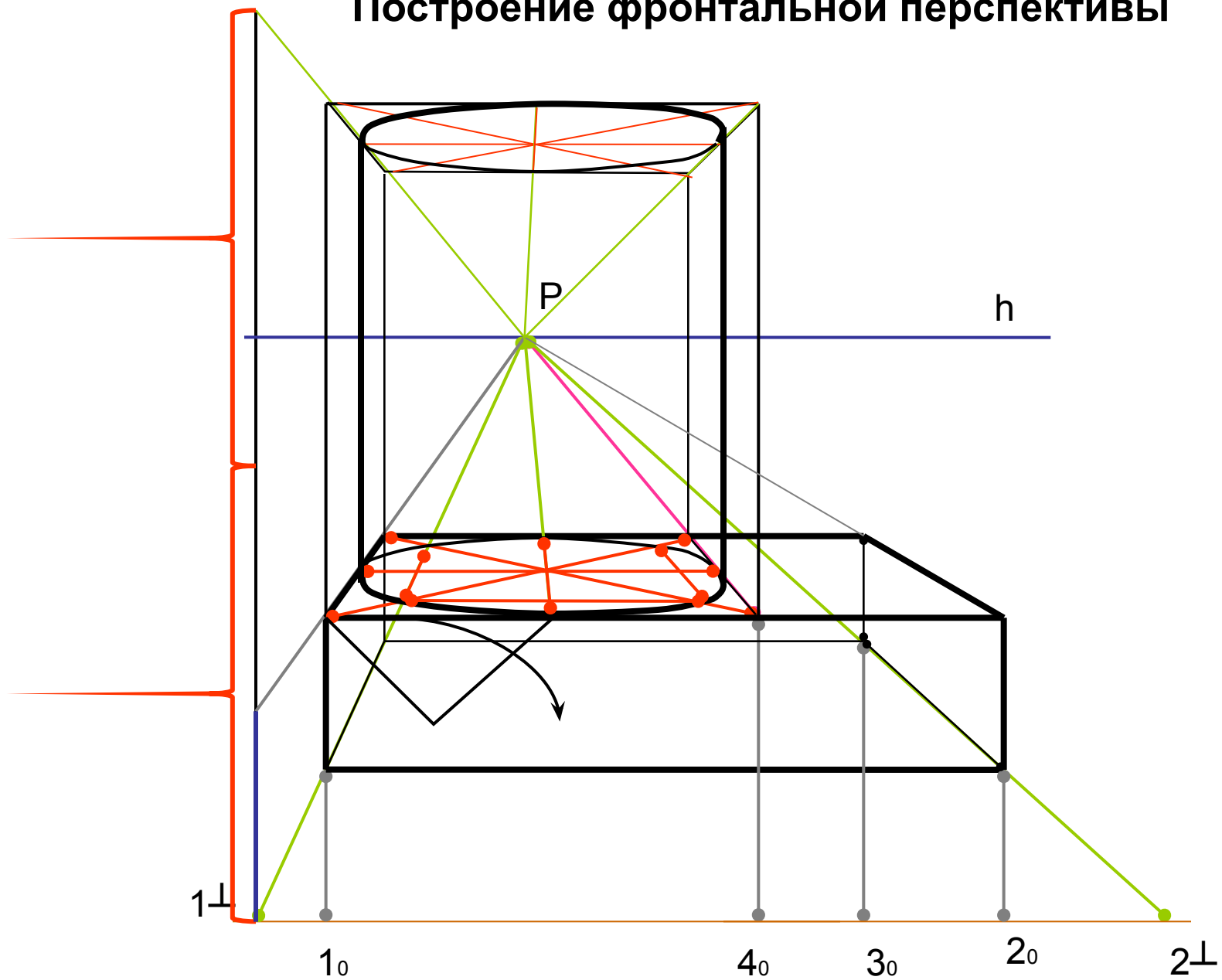


# Построение фронтальной перспективы



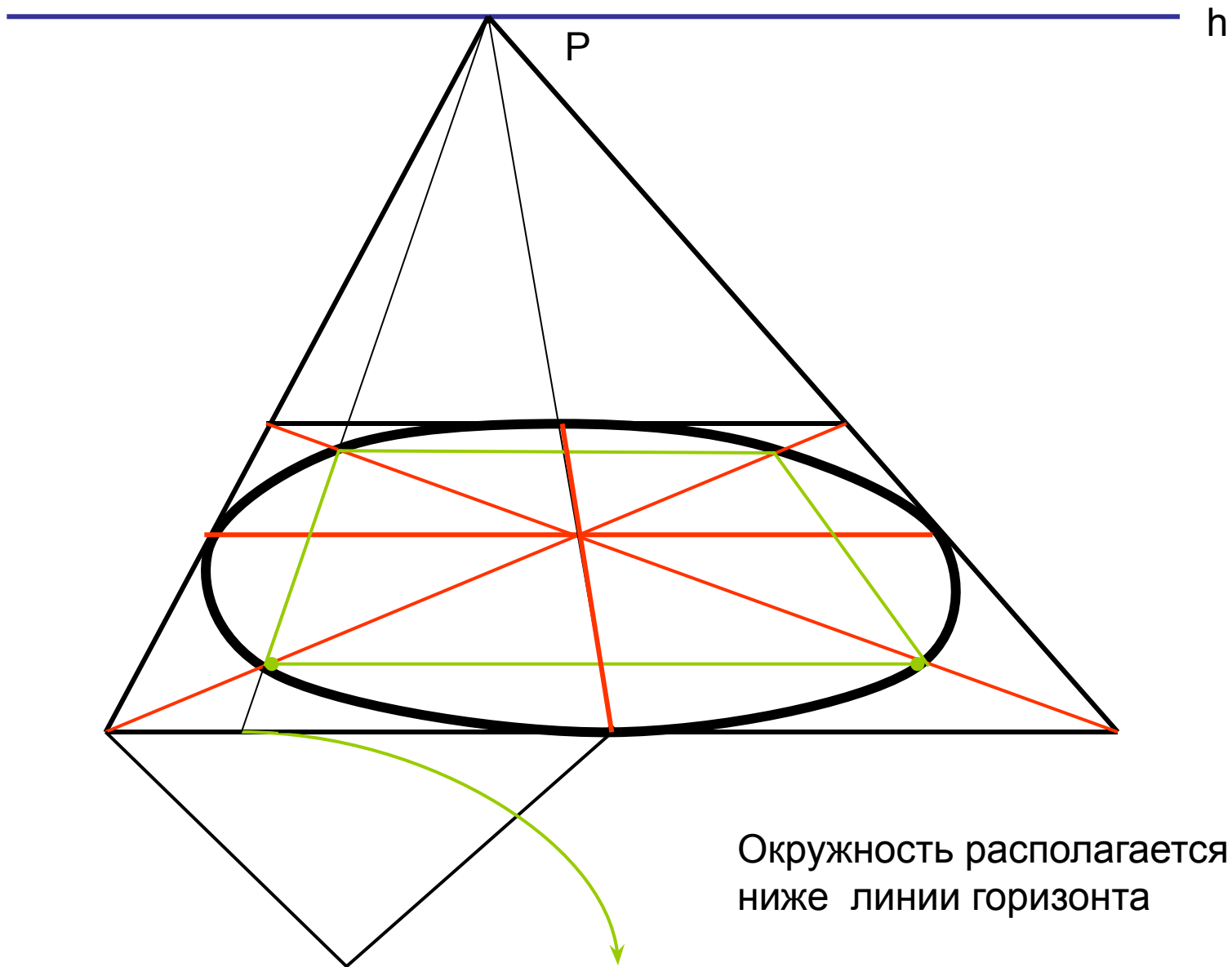
Высота точек откладывается на перпендикулярах, восстановленных с основания картины из точек с индексом  $\perp$ .

# Построение фронтальной перспективы

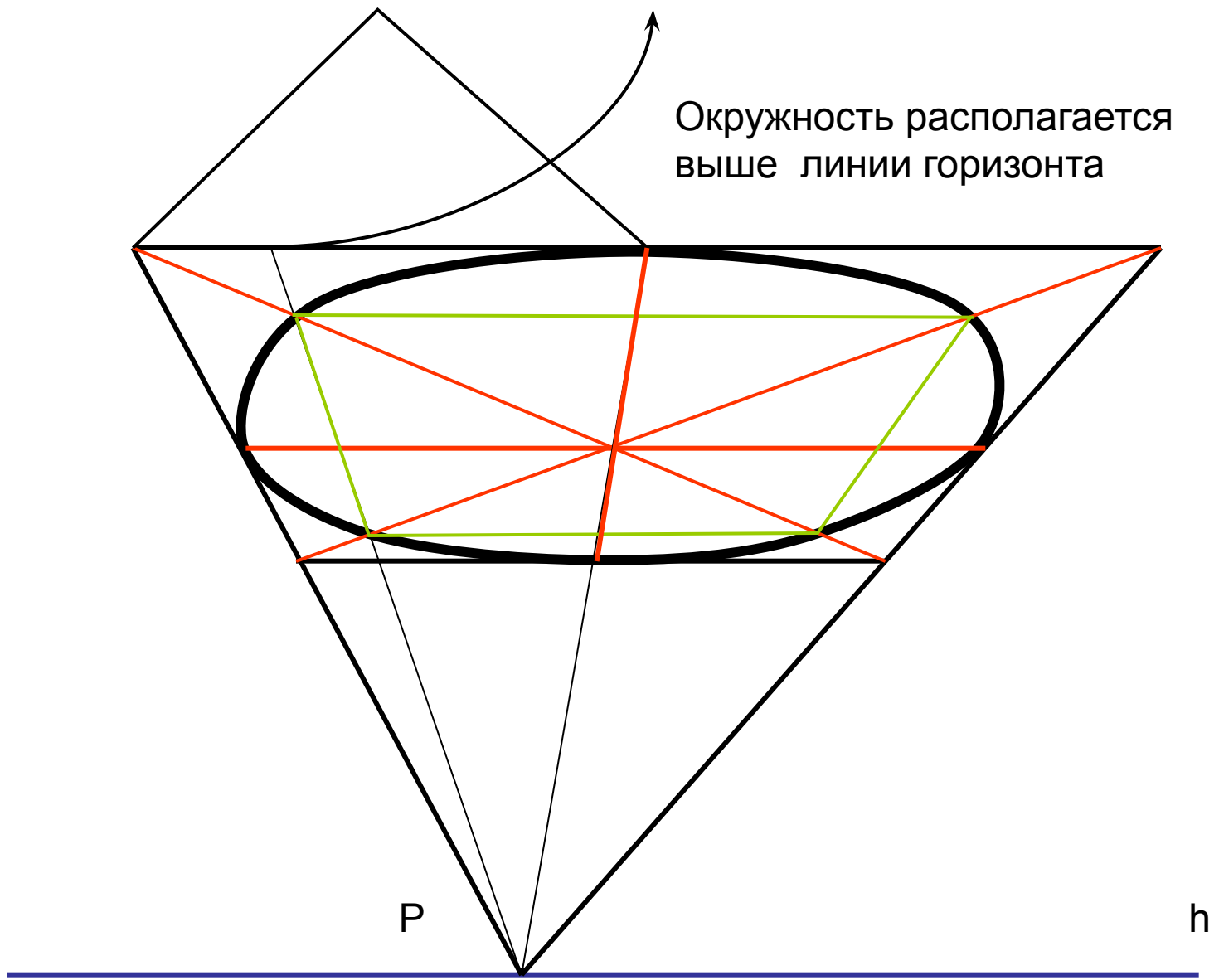




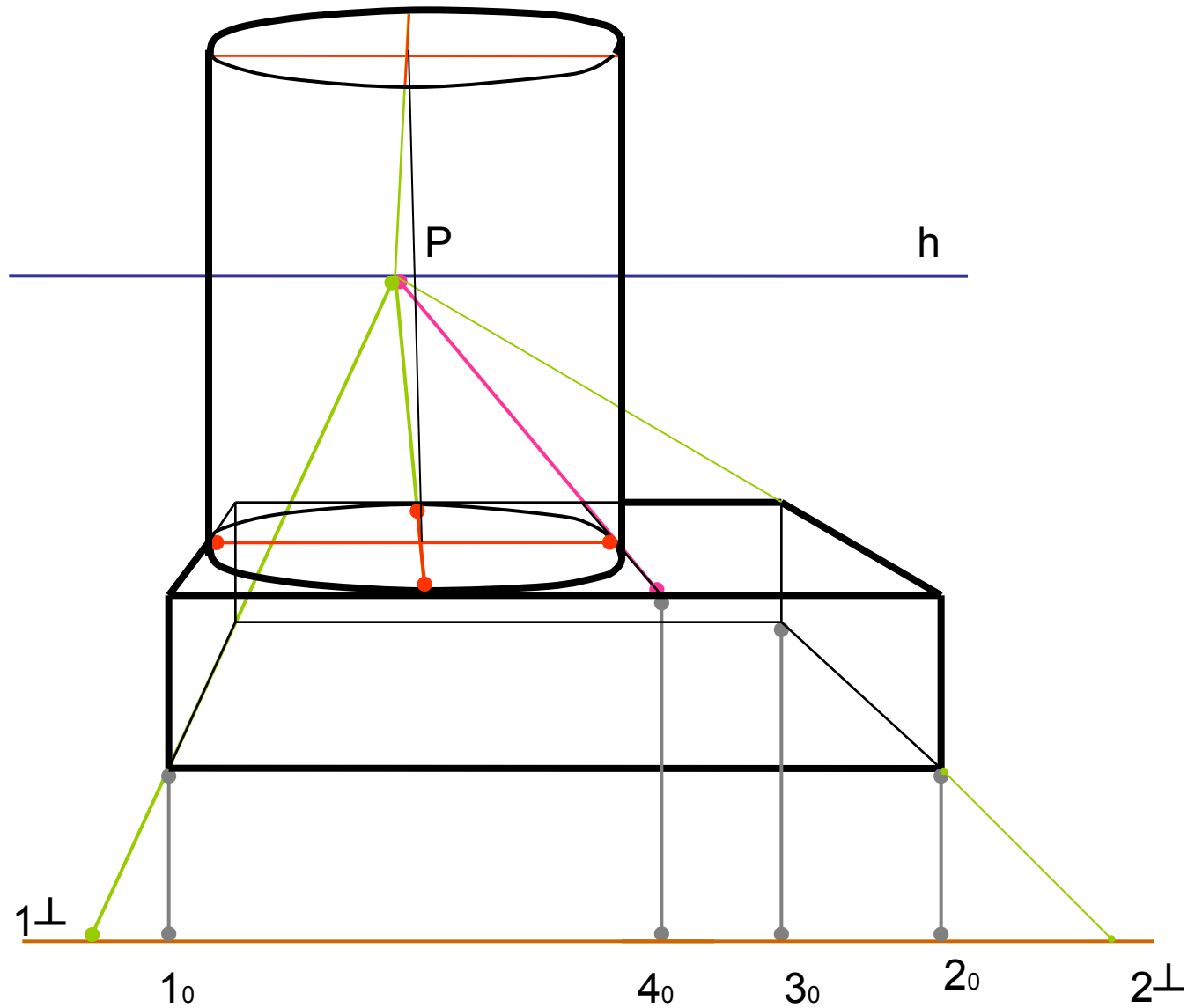
# Построение окружности во фронтальной перспективе



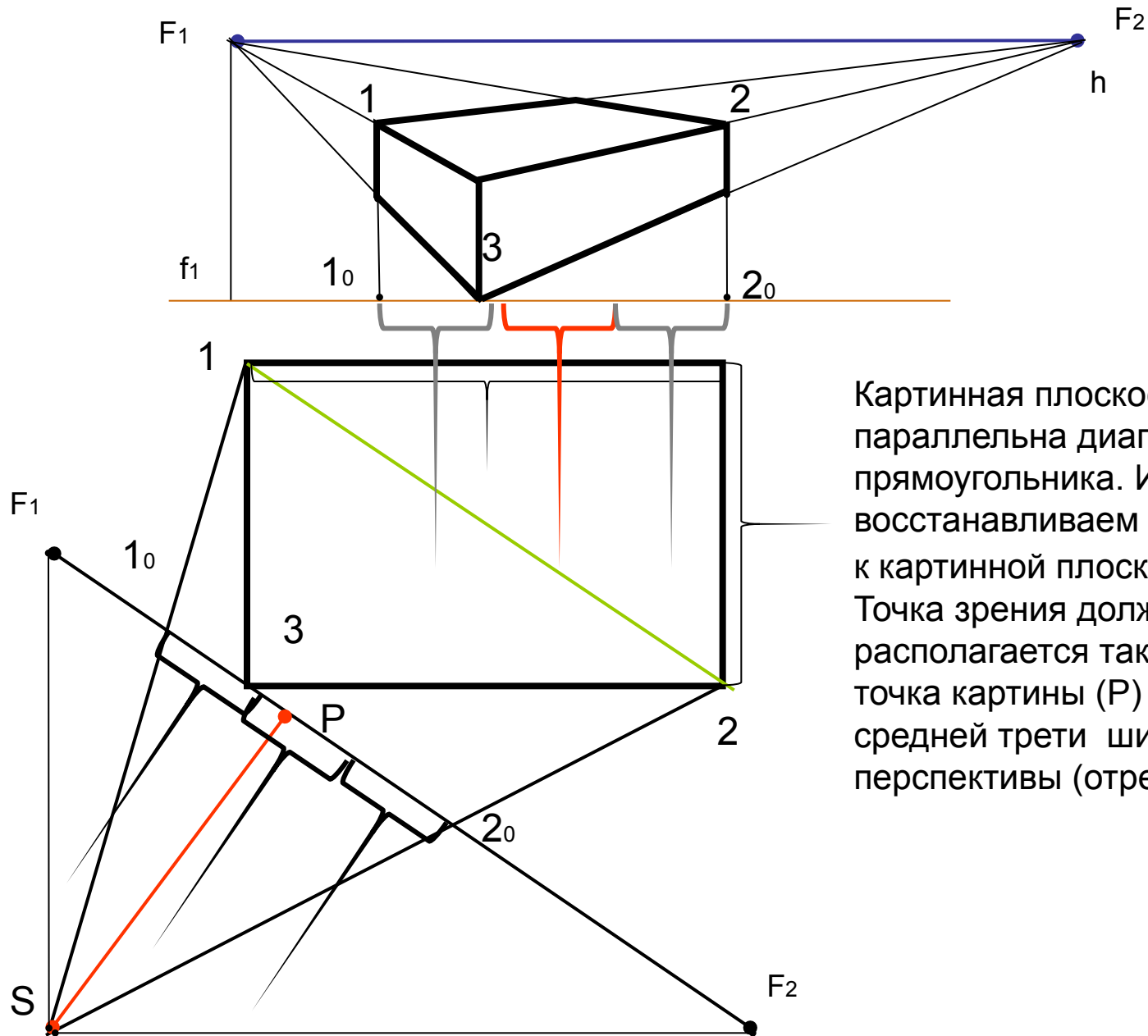
# Построение окружности во фронтальной перспективе



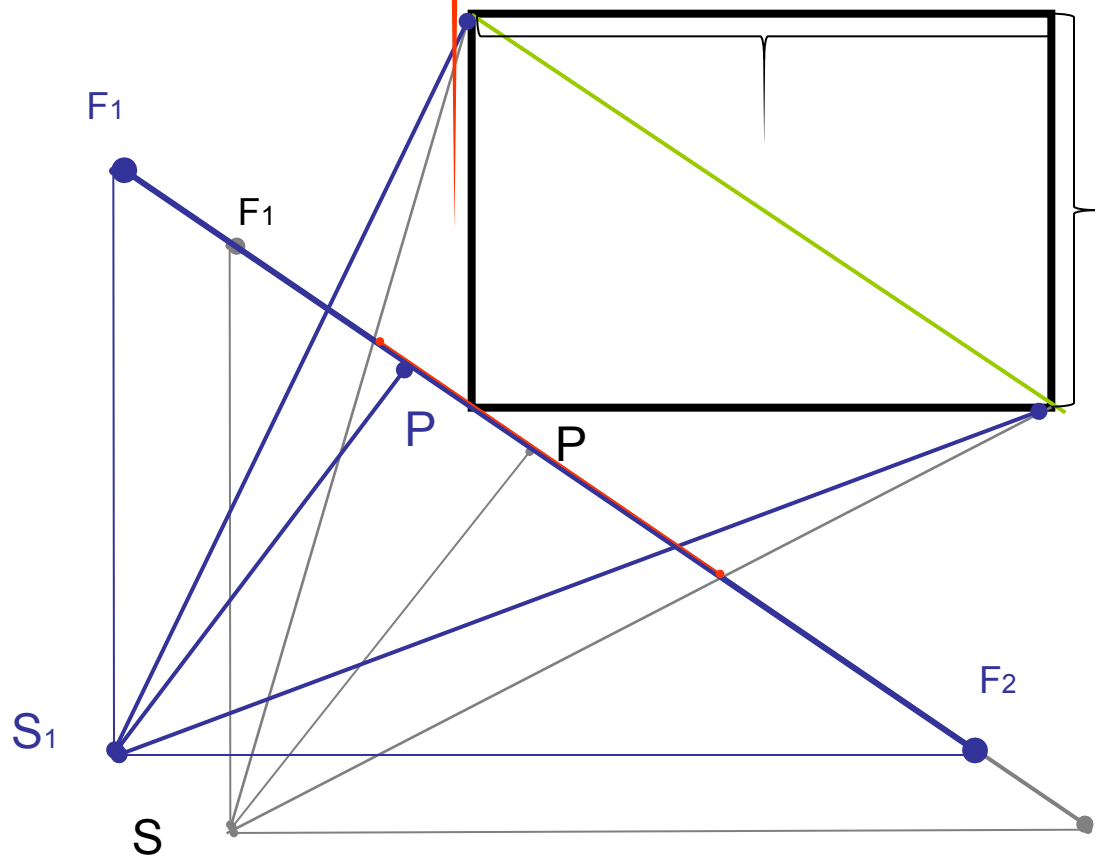
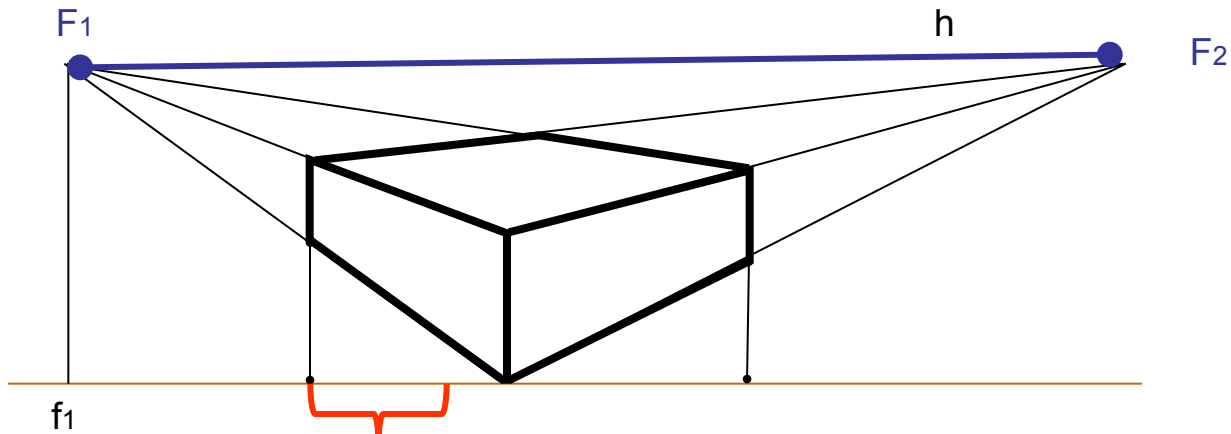
# Построение фронтальной перспективы



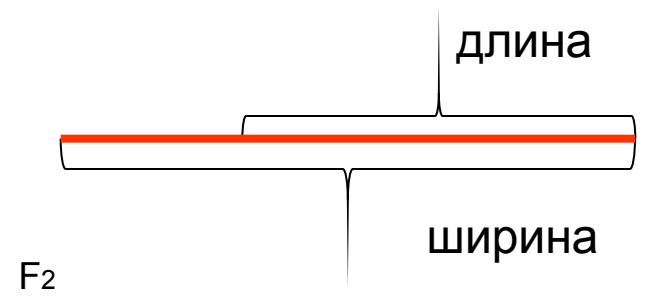
# Построение угловой перспективы способом архитектора



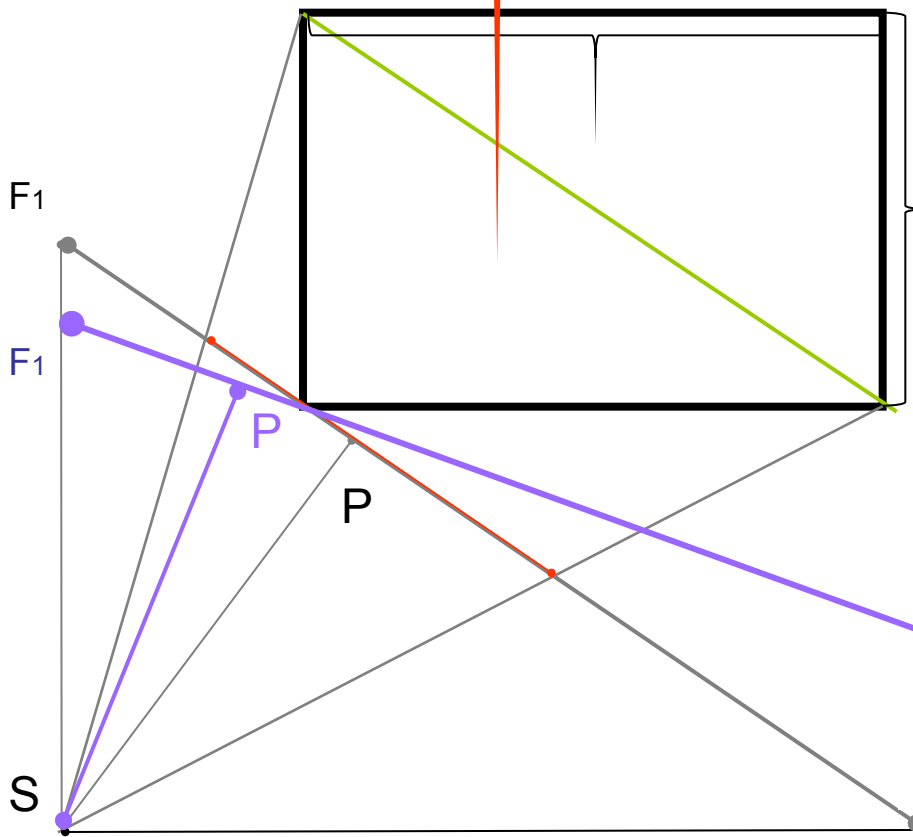
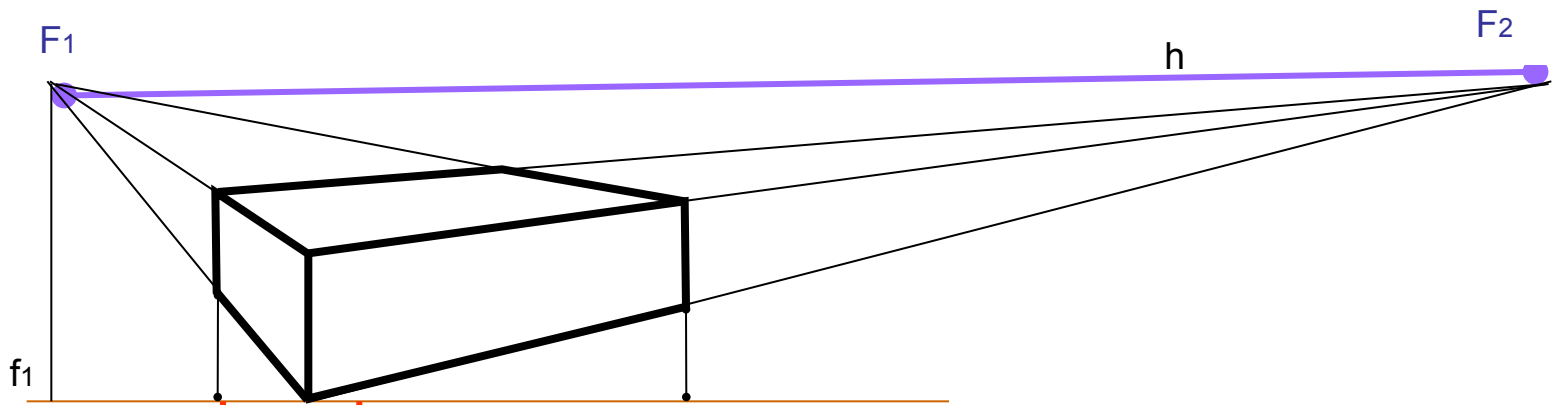
Картинная плоскость параллельна диагонали прямоугольника. Из точки зрения восстанавливаем перпендикуляр к картинной плоскости ( $\perp SP$ ). Точка зрения должна располагаться так, чтобы главная точка картины ( $P$ ) находилась в средней трети ширины всей перспективы (отрезок  $1_0 2_0$ ).



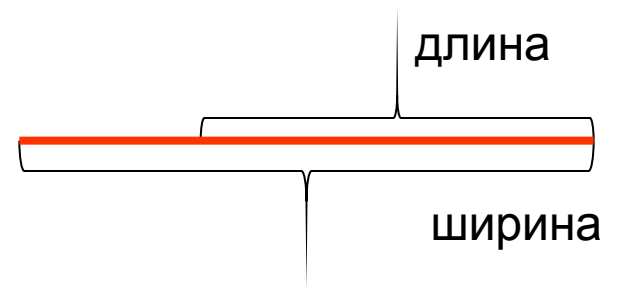
Картинная плоскость не  
меняется и параллельна  
диагонали прямоугольника.  
Точка зрения смещена выше  
влево.

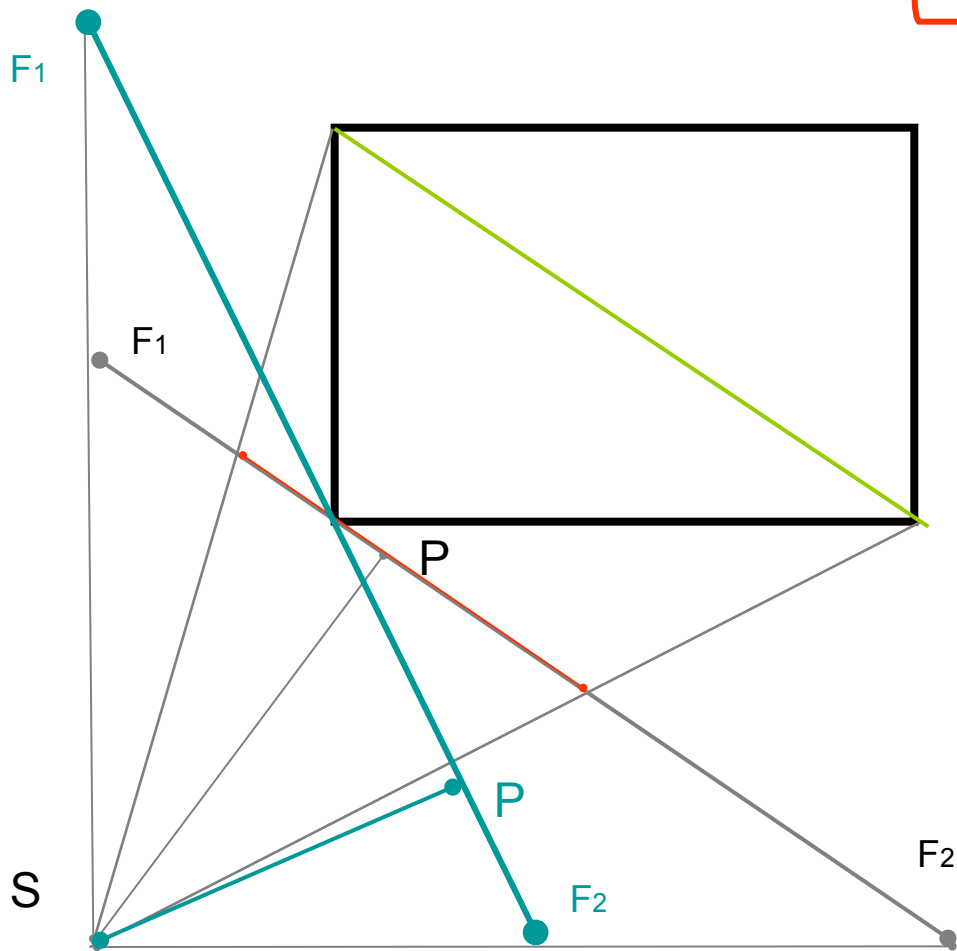
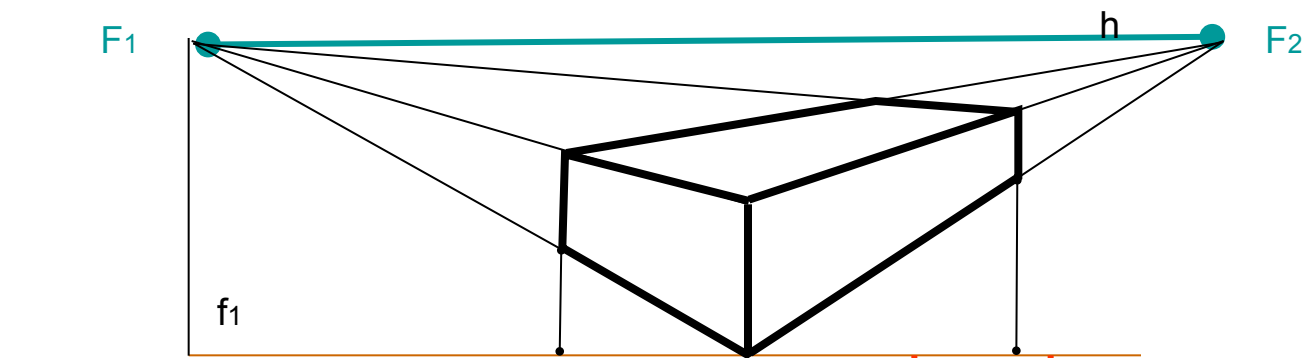




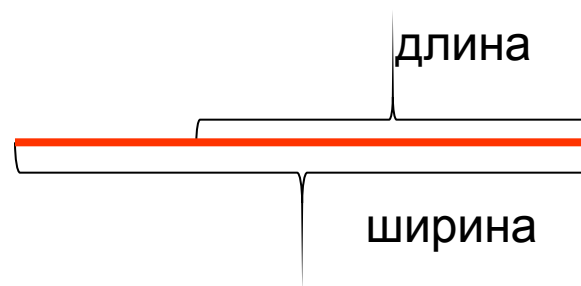


Картинная плоскость сдвинута к правой грани и не параллельна диагонали прямоугольника. Точка зрения не меняется.

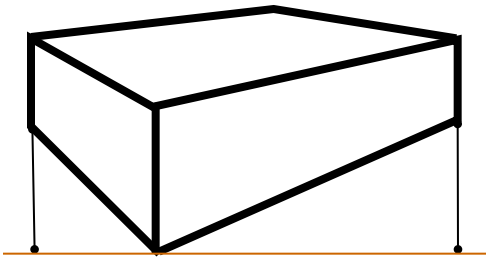




Картинная плоскость сдвинута к левой грани, не параллельна диагонали прямоугольника. Точка зрения не меняется.

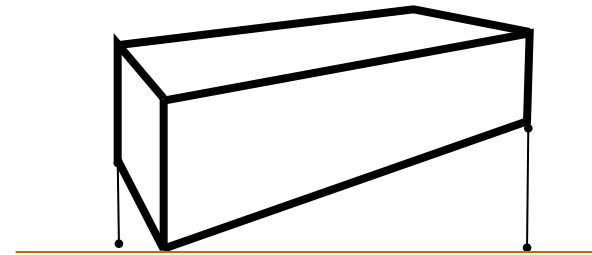
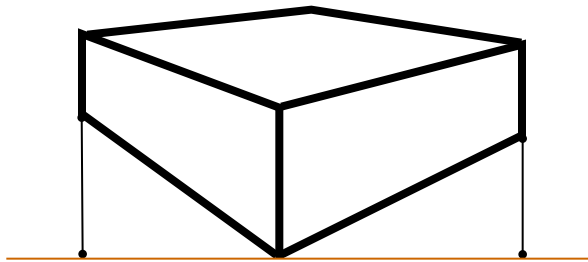




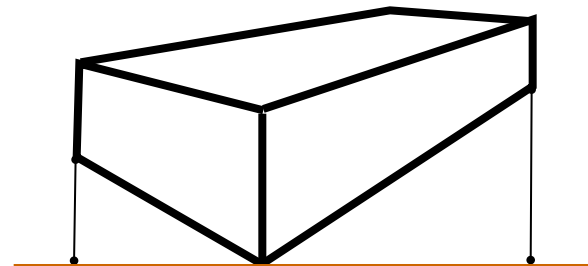
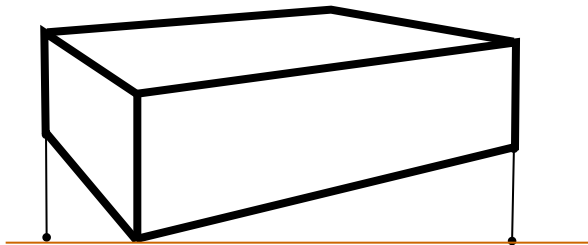


## Построение угловой перспективы

Картинная плоскость параллельна диагонали прямоугольника. Главная точка картины (Р) находится в средней трети ширины всей перспективы.



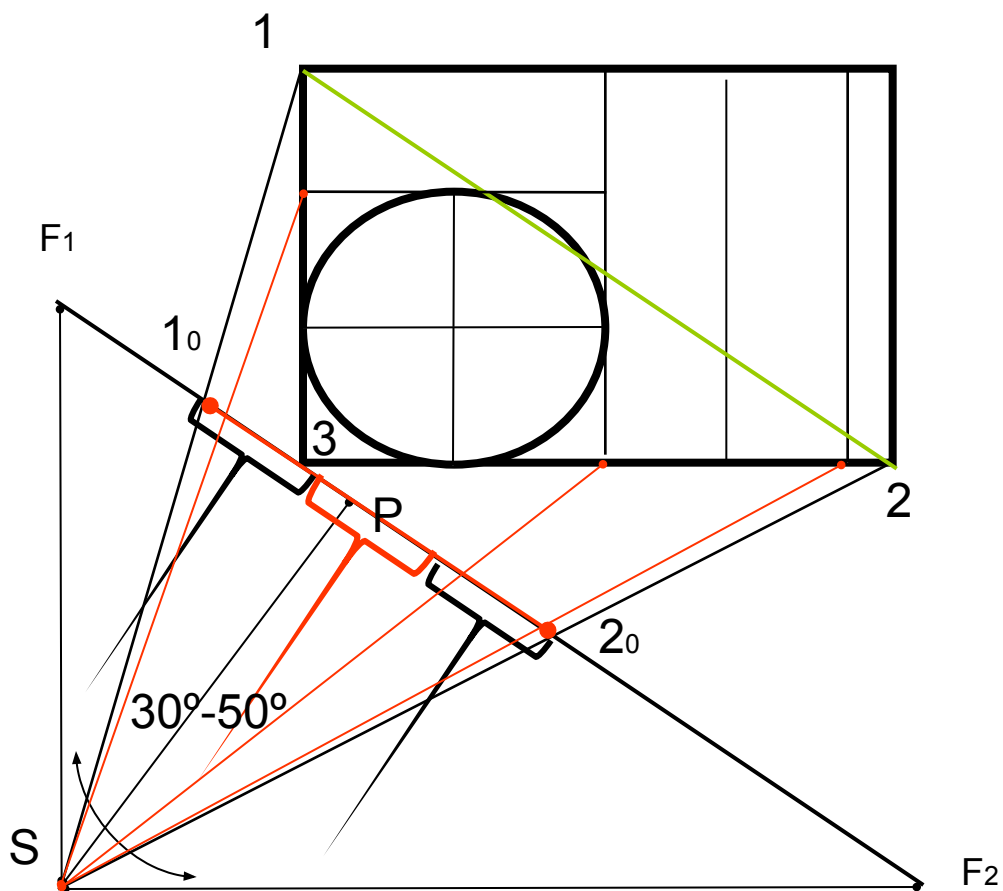
Картинная плоскость не меняется и параллельна диагонали прямоугольника. Точка зрения смещена влево и вправо.



Картинная плоскость сдвинута к правой и левой граням, не параллельна диагонали прямоугольника. Точка зрения не меняется.

# Построение угловой перспективы способом архитектора.

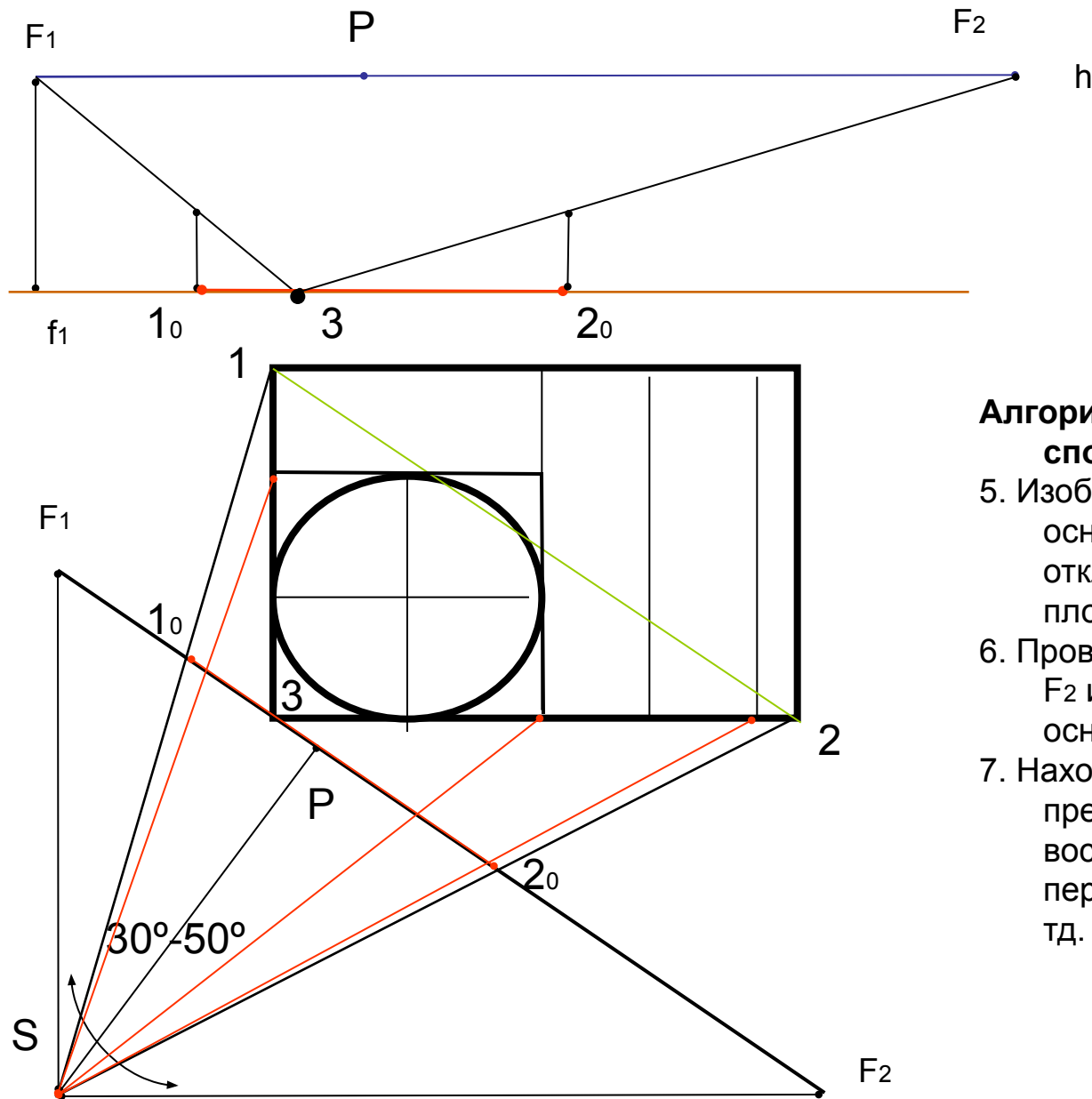
Подготовительные графические построения на горизонтальной проекции.



## Алгоритм построения перспективы способом архитектора:

1. Выбирается картинная плоскость. Она должна располагаться к граням проекции под углом не равным  $45^\circ$  или параллельно диагонали прямоугольника.
2. Определяется положение точки зрения –  $S$ . При этом следует учесть, что  $(28^\circ < \alpha < 53^\circ)$  и точка  $P$  на картинной плоскости ( $\perp S P$ ) должна находиться в средней трети отрезка  $[1_0; 2_0]$  или угла  $1S_2$ .
3. Строятся точки схода  $F_1$  и  $F_2$ .  $S F_1 \parallel [1; 3]$ , а  $S F_2 \parallel [3; 2]$
4. Проводятся лучи в точку зрения  $S$  из точек, определяющих форму объекта.

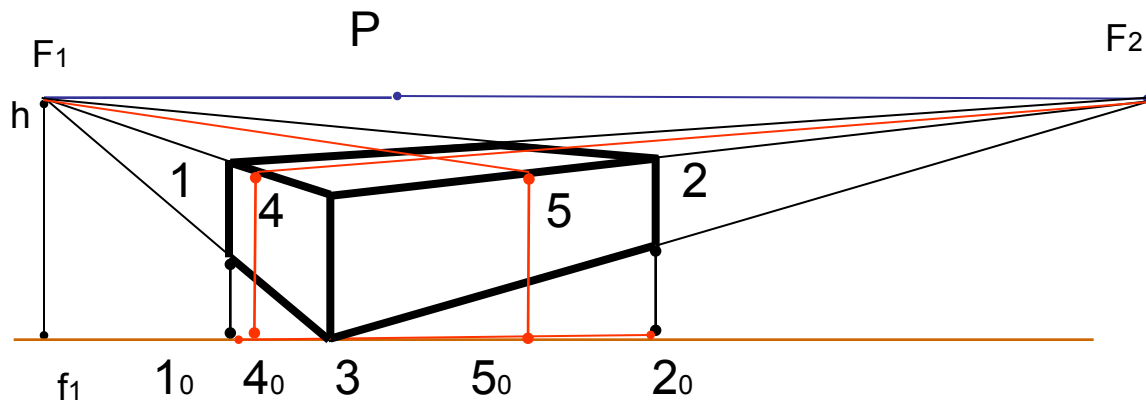
# Построение угловой перспективы способом архитектора



## Алгоритм построения перспективы способом архитектора:

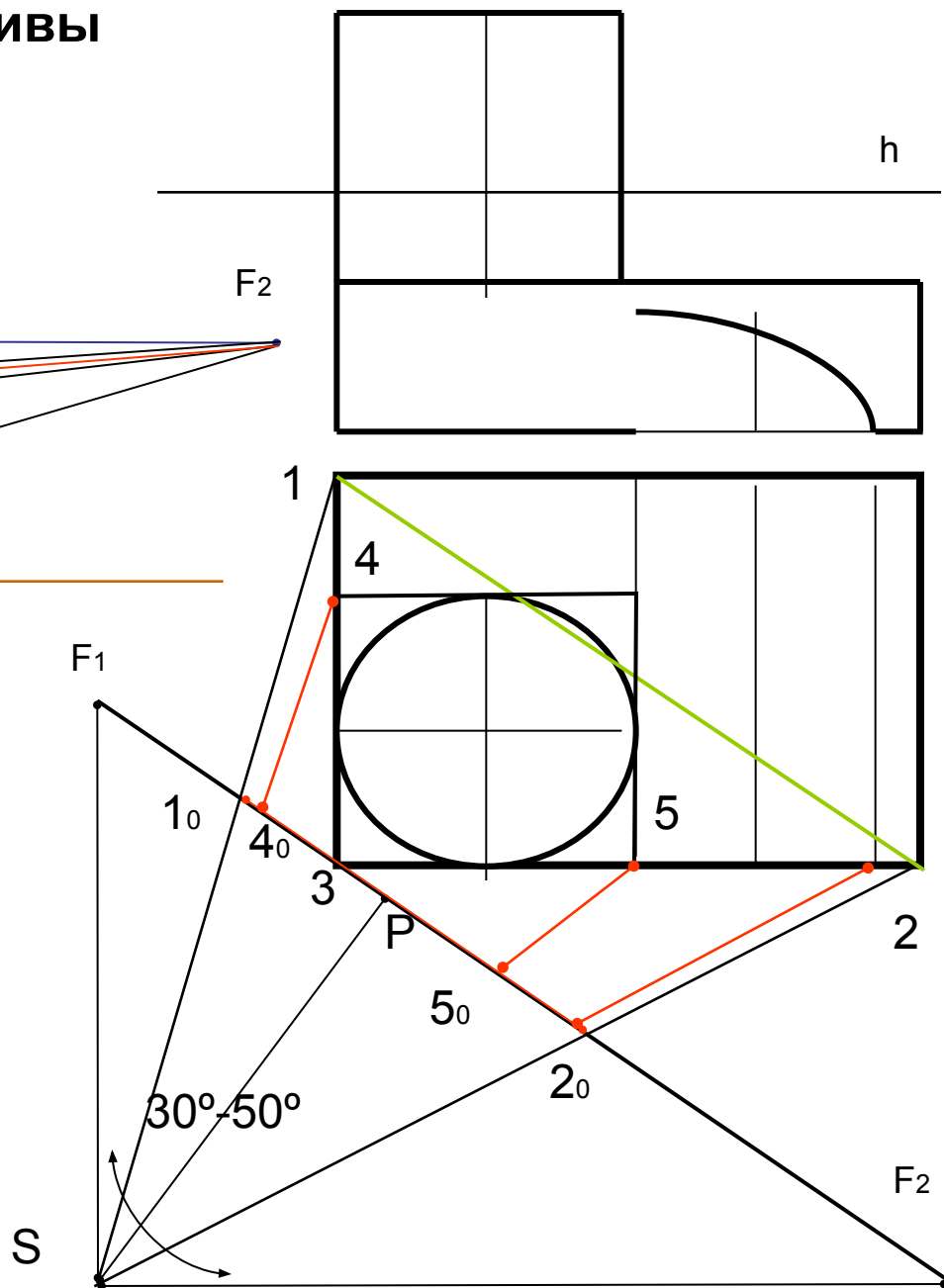
5. Изображается линия горизонта  $h$  и основание картины, на котором откладываются точки с картинной плоскости ( $F_1$ ,  $1_0$ ;  $3$  и тд.).
6. Проводятся лучи в точки схода  $F_1$  и  $F_2$  из точки  $3$ , находящейся на основании картины.
7. Находится положение точек на предметной плоскости. Для этого восстанавливаются перпендикуляры из точек  $1_0$ ;  $2_0$  и тд.

# Построение угловой перспективы способом архитектора

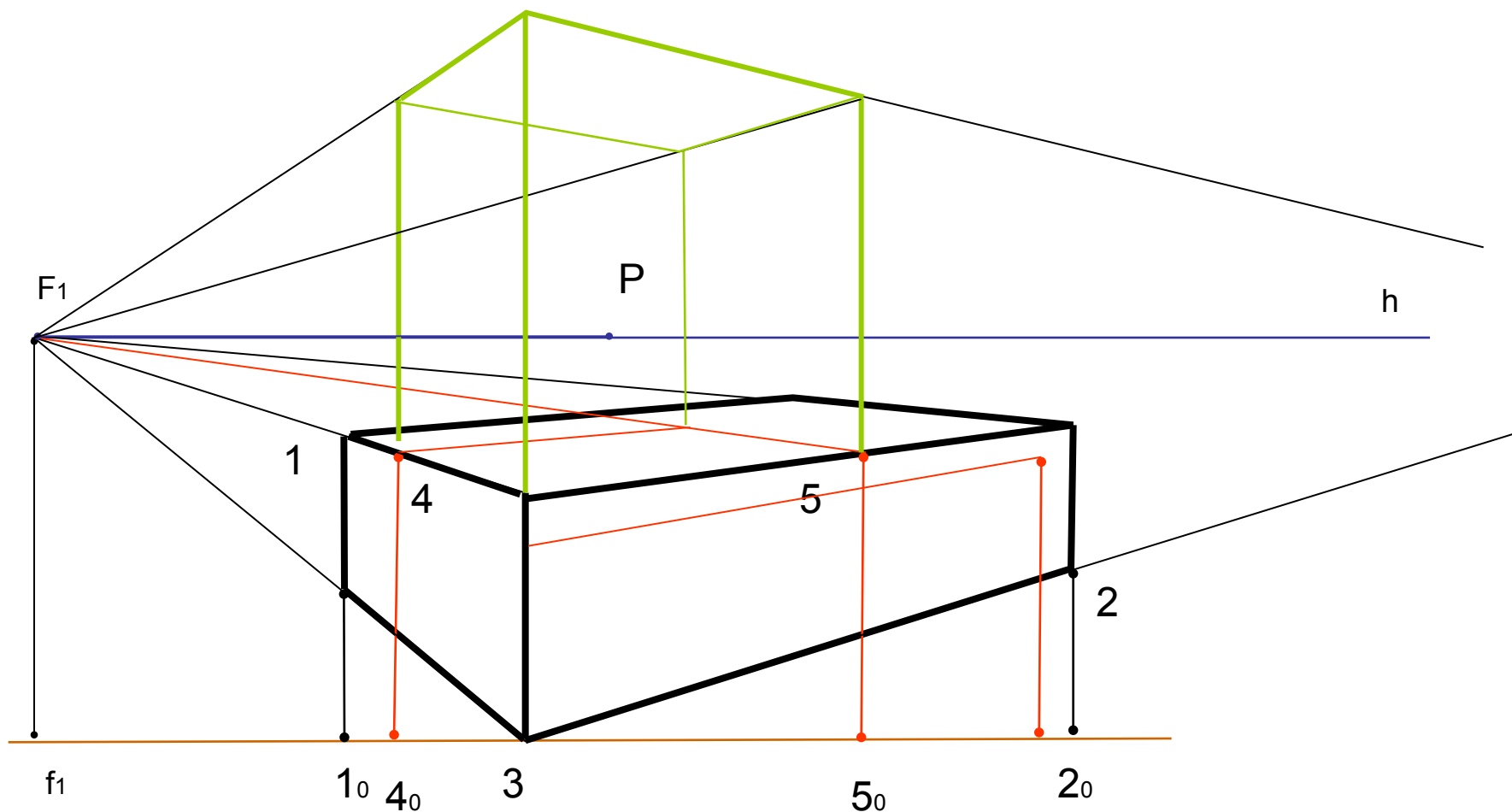


## Алгоритм построения перспективы способом архитектора:

7. Находится положение точек на предметной плоскости. Для этого восстанавливаются перпендикуляры из точек  $1_0$ ;  $2_0$  и тд.
8. Дистраивается форма объекта. Высота точек откладывается на перпендикулярах с основания картины. Затем лучи направляются в точки схода  $F_1$  и  $F_2$ .

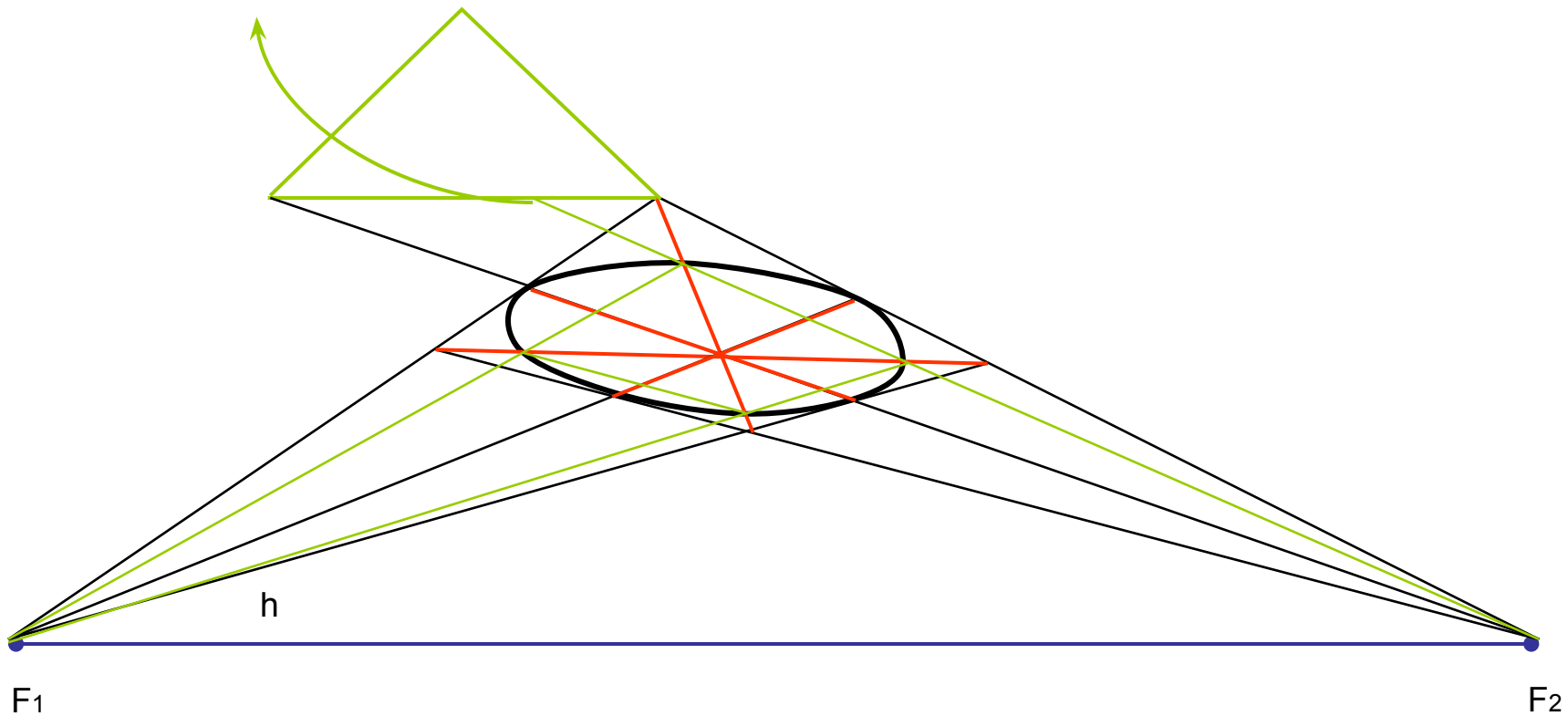


# Построение угловой перспективы способом архитектора

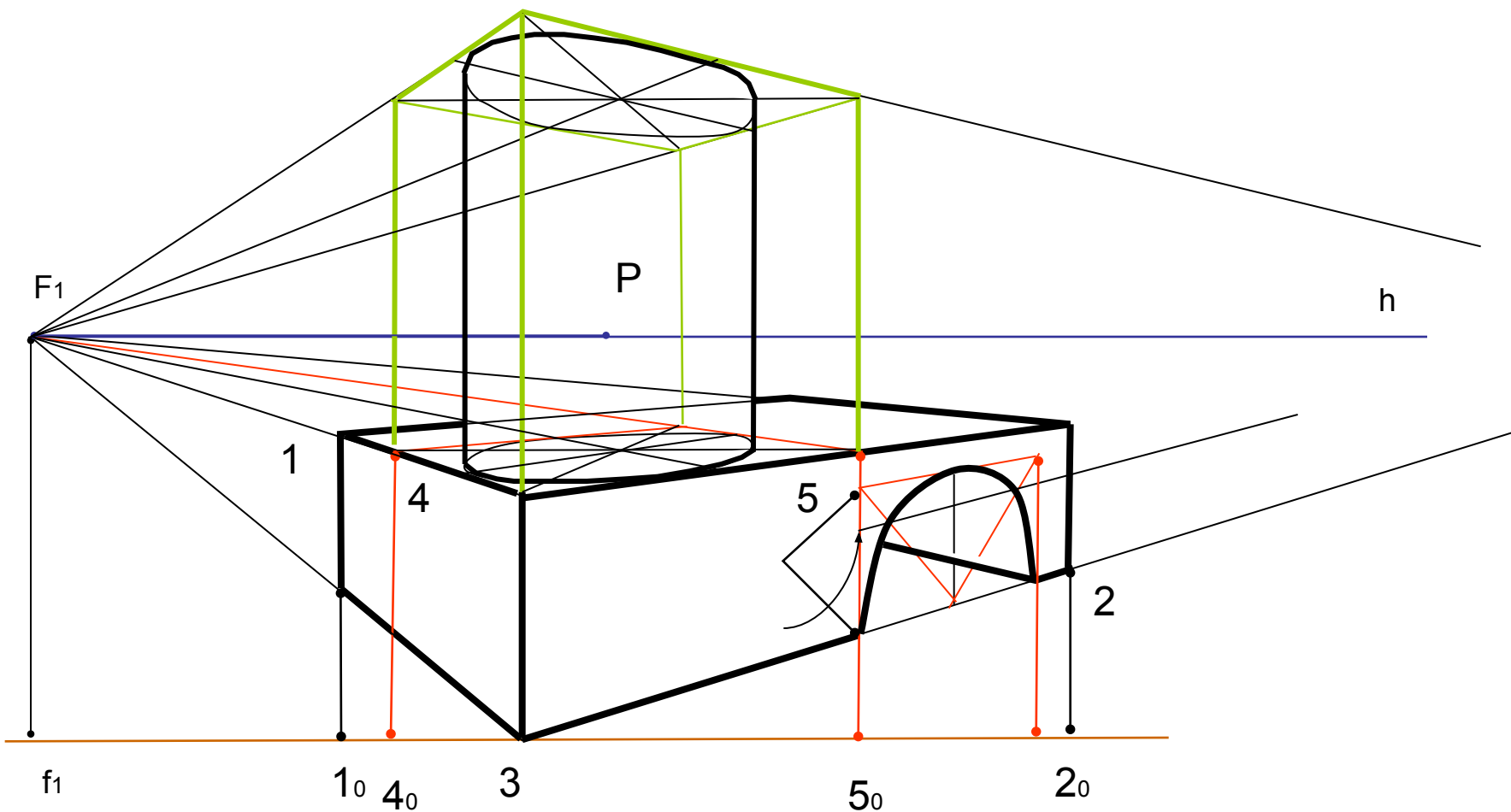




# Построение окружности в угловой перспективе

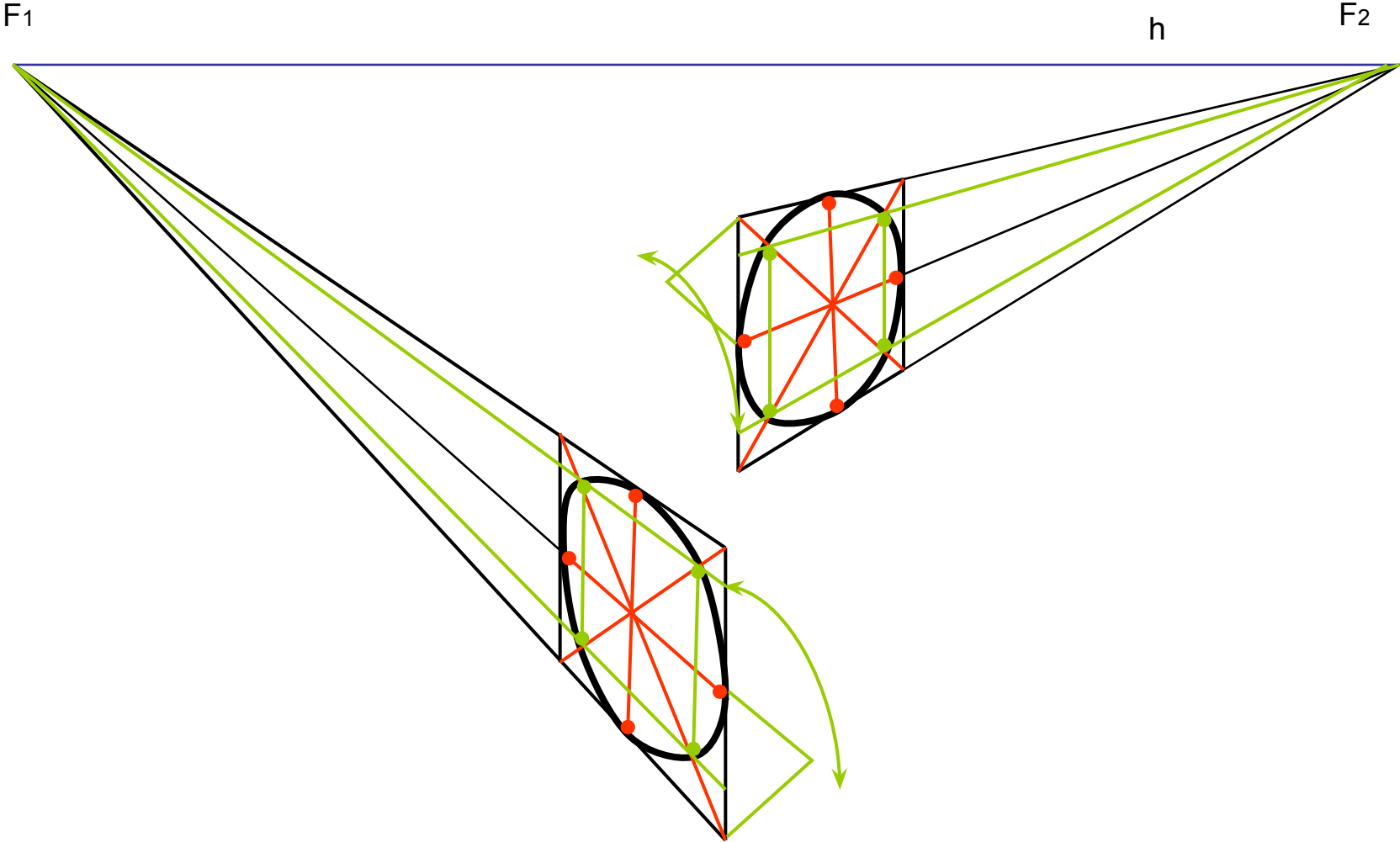


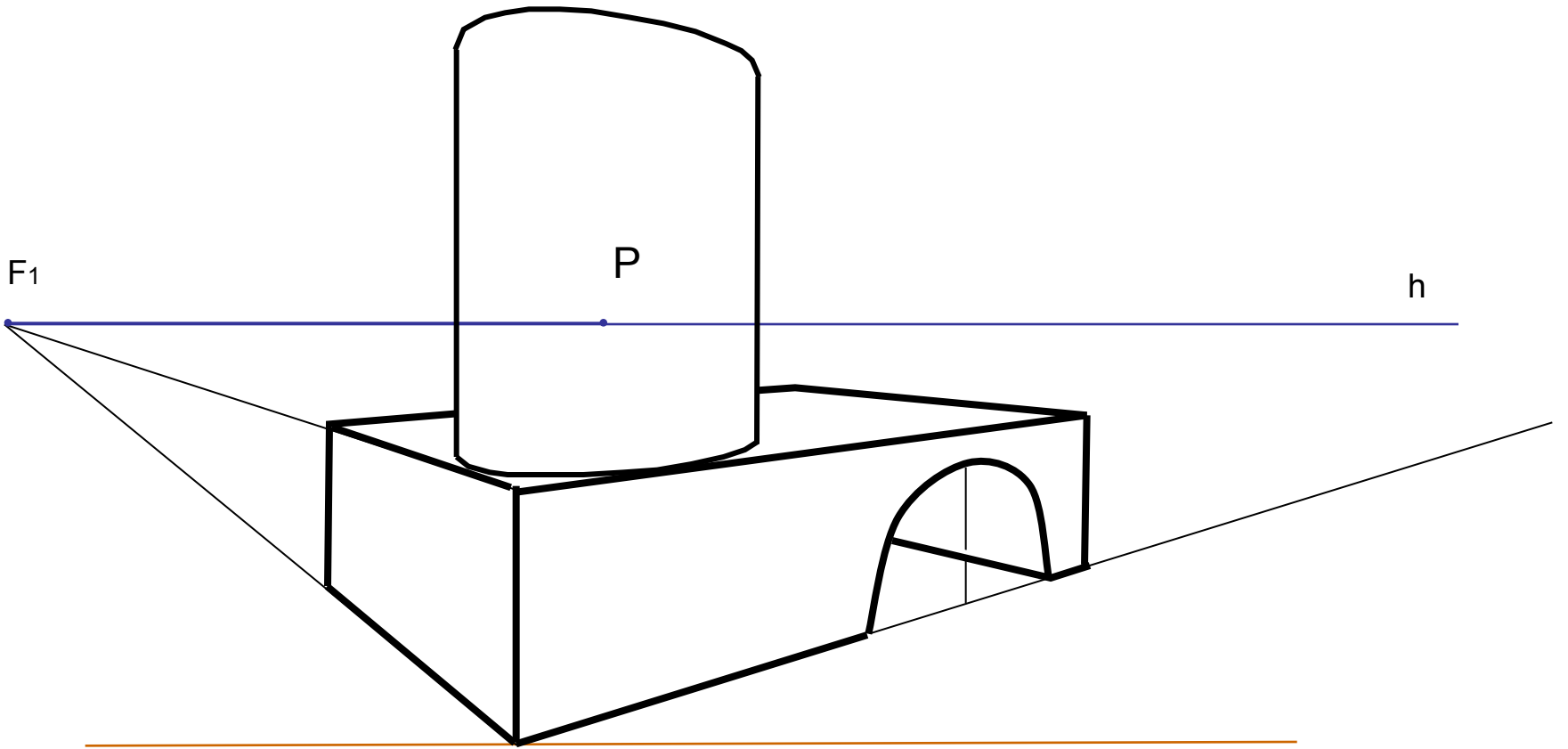
# Построение угловой перспективы способом архитектора



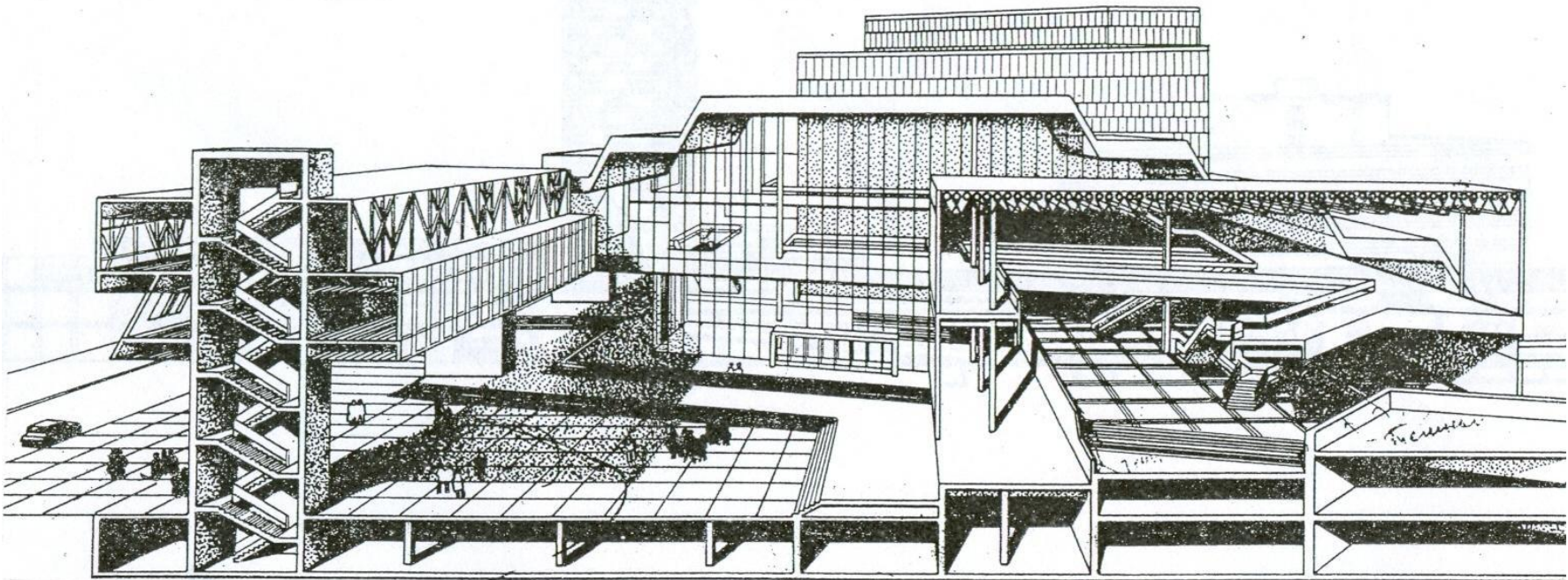


# Построение окружности в угловой перспективе



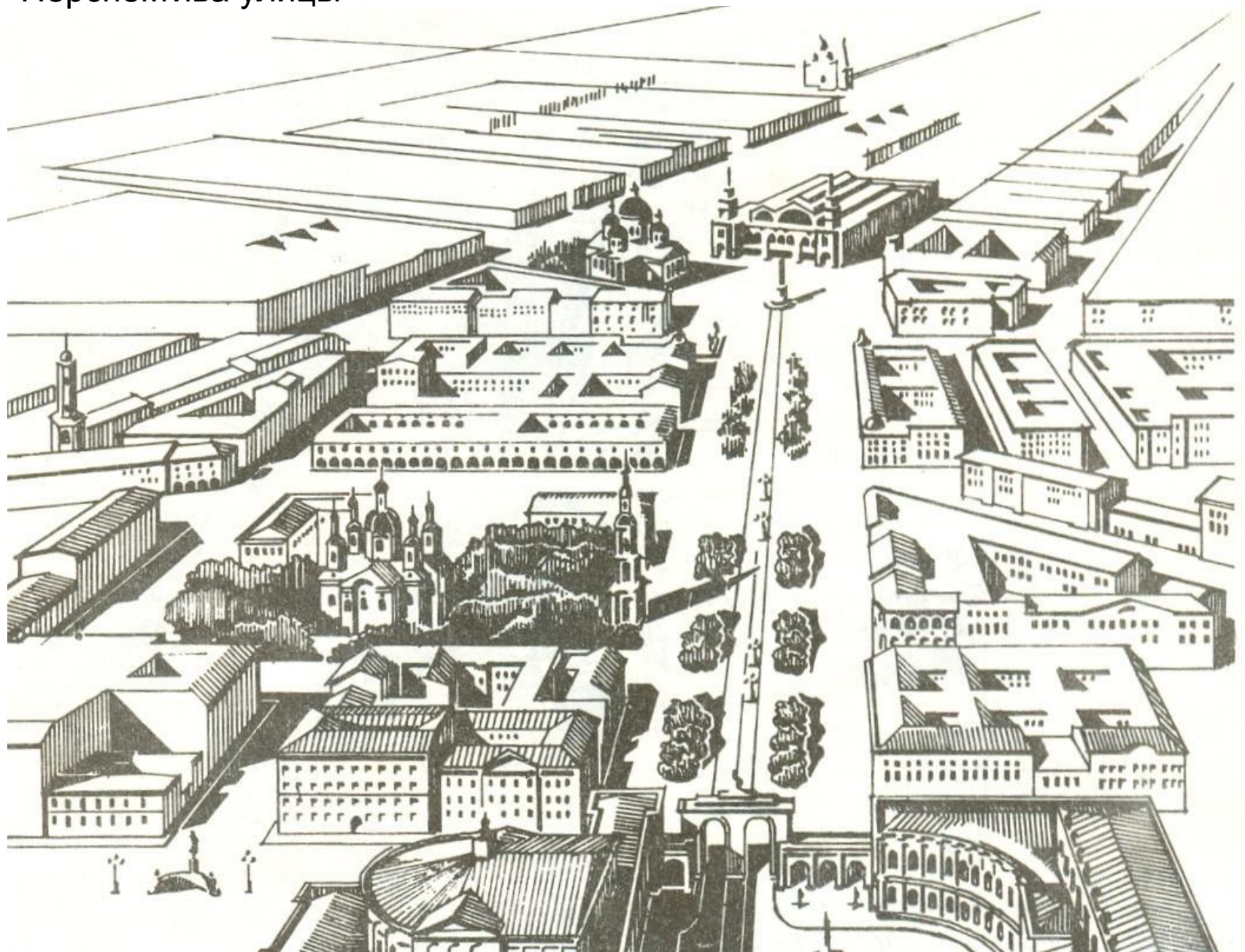


Фронтальная перспектива





# Перспектива улицы



## Угловая перспектива

