

Рисуем комнату с мебелью для сказочного героя





Copyright © 2004-2010 Дизайн-студия Ольги Кондратовой





WWW.DISINT.RU

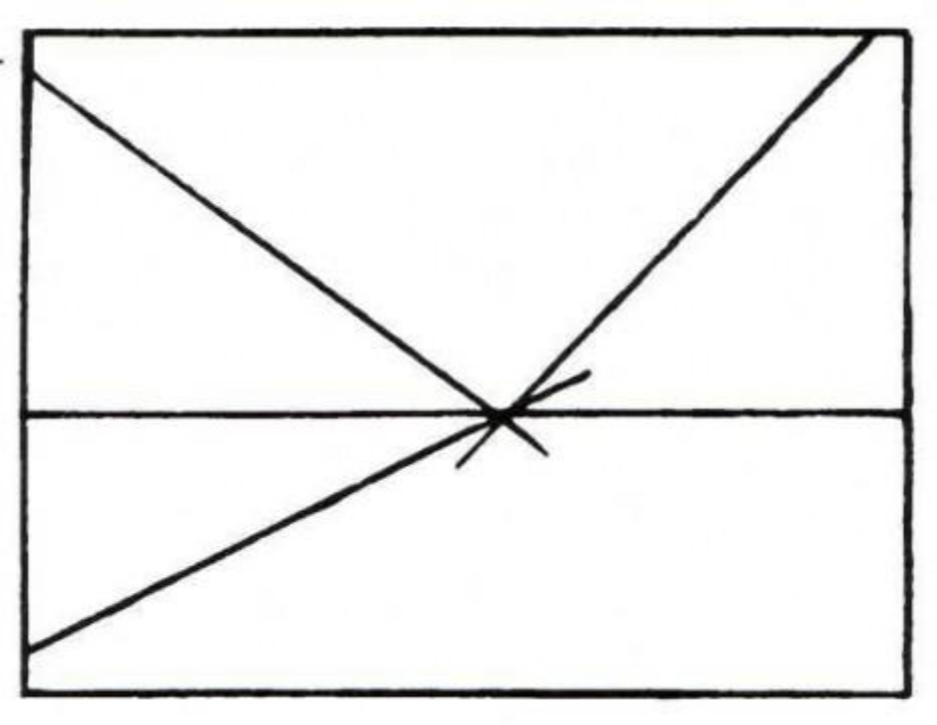
Copyright © 2004-2010 Дизайн студия "ОК". Все права защищены.



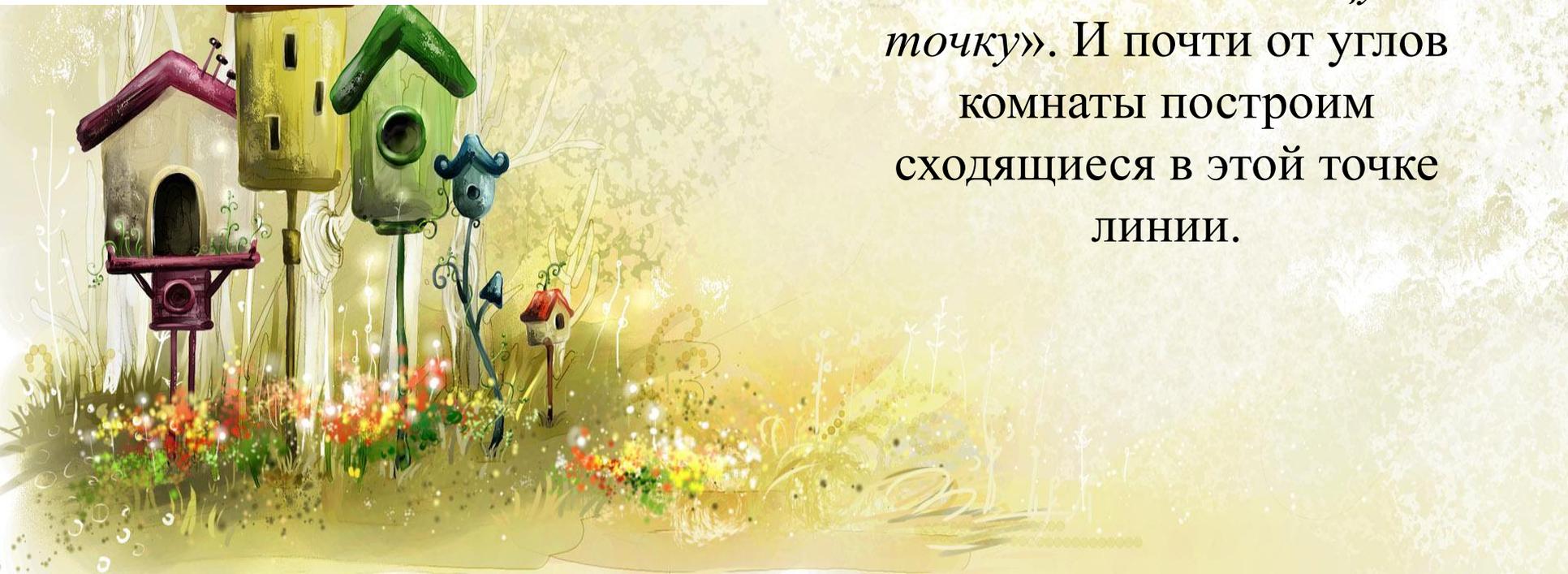
www.OK-InteriorDesign.ru

Copyright © 2004-2010 Дизайн студия "ОК". Все права защищены.

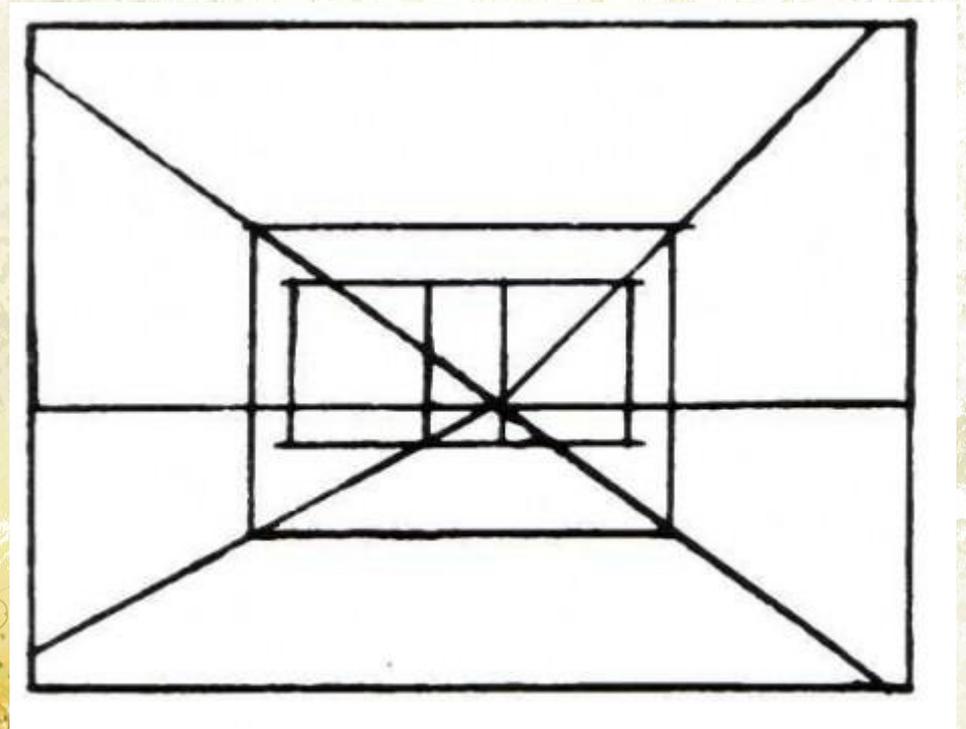




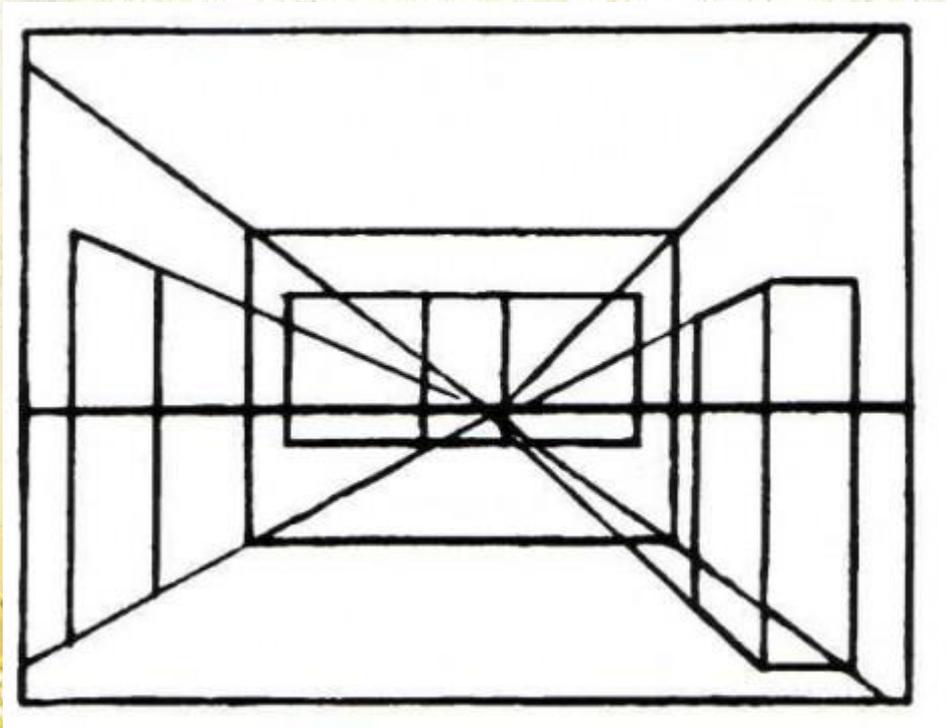
Шаг первый. Нарисуем горизонтальную линию, так мы с вами обозначим горизонтальную плоскость. На этой линии наметим «исчезающую точку». И почти от углов комнаты построим сходящиеся в этой точке линии.



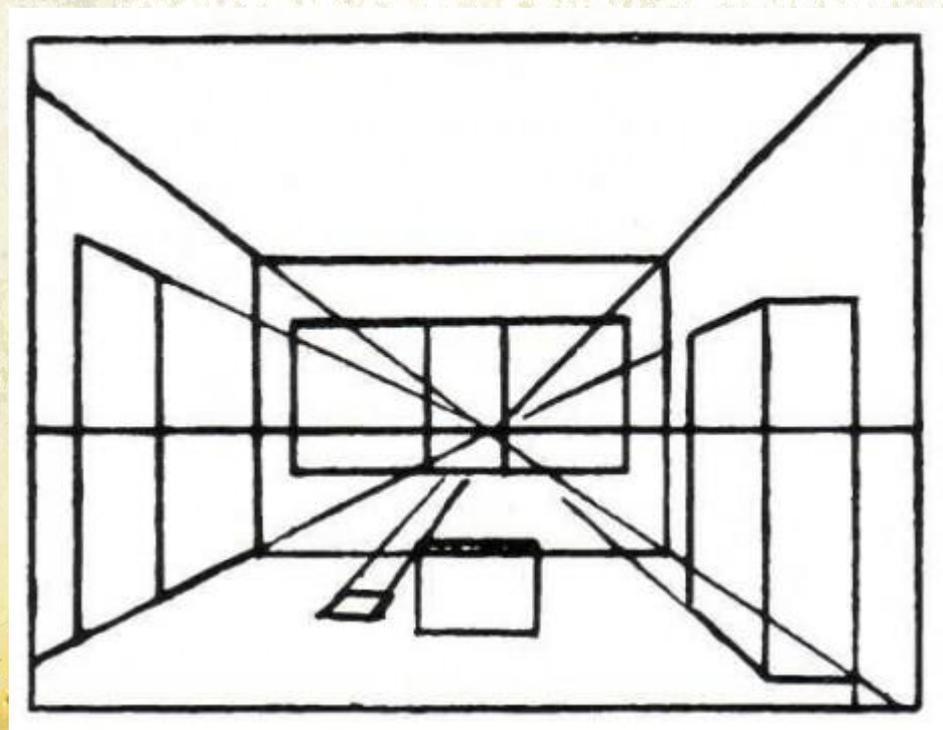
Шаг второй. Построим четвертую прямую, приходящую в точку. А теперь разместим прямоугольник, таким образом, чтобы его углы оказались на сходящихся в центр линиях. Это будет стена нашей комнаты. На ней покажем прямоугольное окно.



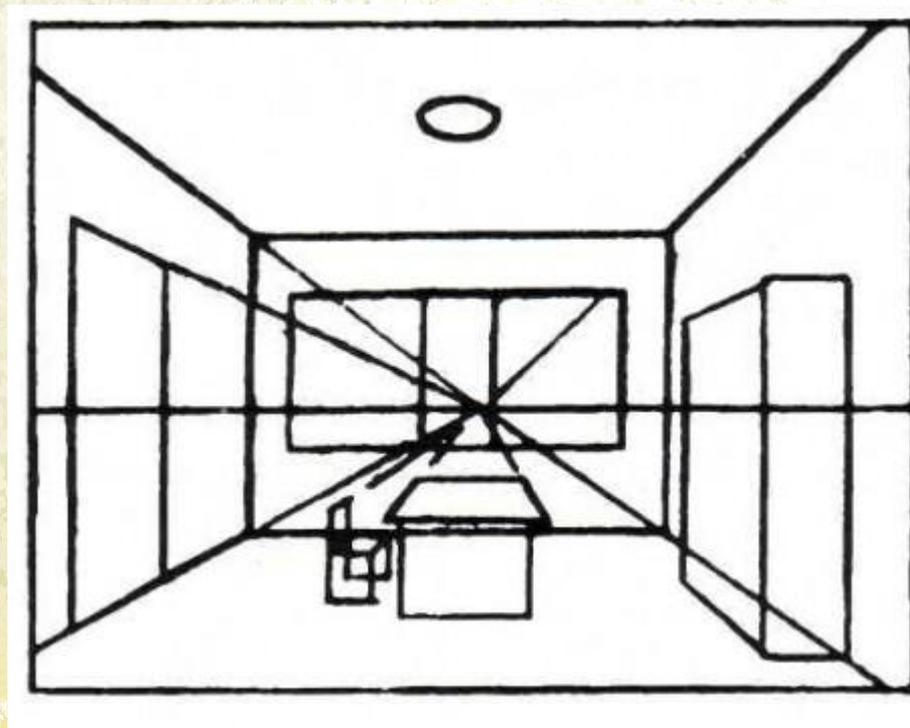
Шаг третий. На левой стене, чуть ниже потолка, рисуем еще одну прямую, приходящую в «исходящую точку». Между получившейся линией и линией пола покажем две вертикальные линии, которые в дальнейшем станут дверью. С правой стороны рисуем прямоугольник, правый нижний угол которого упирается в стену. А потом построим две линии от углов получившегося прямоугольника: одну на полу, вторую на стене. Они также пересекают «исчезающую точку». Между этими двумя линиями покажем одну горизонтальную.



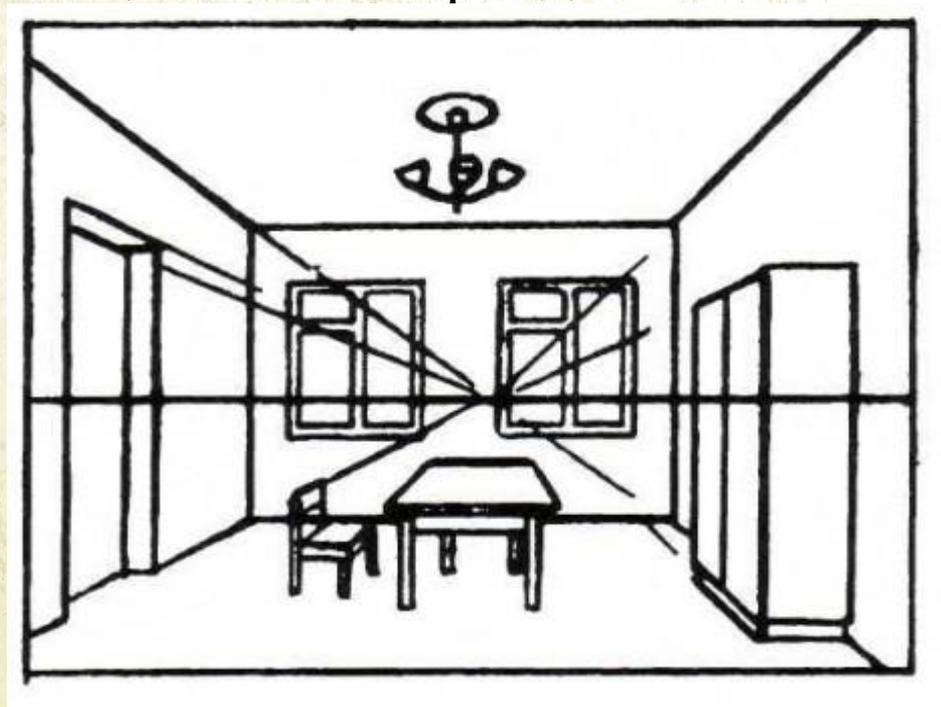
Шаг четвертый. В середину листа под окно поместим прямоугольник. А от центральной точки к столу идут две линии. Под ними – четырехугольник.



Шаг пятый. Аналогично строя линии из «исчезающей точки», нарисуем с вами стол и стул. На потолке – овал.



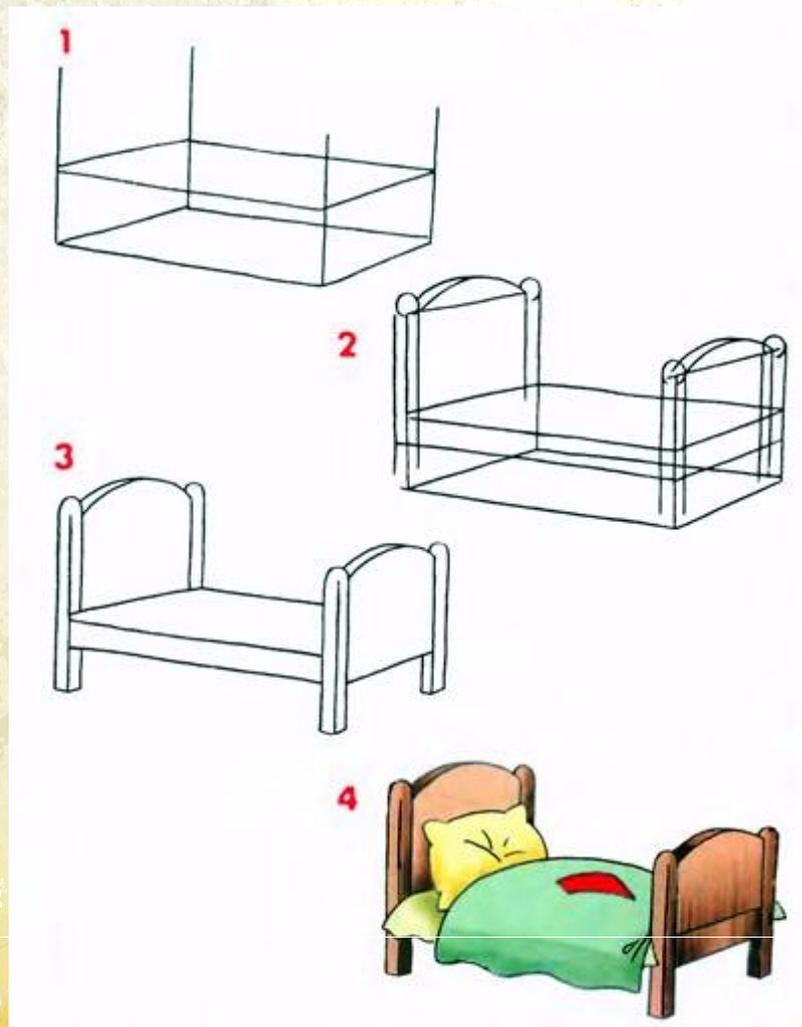
Шаг шестой. Прорисуем детали: окна, люстру. С помощью ластика уберем все ненужные линии. Теперь вы можете разместить в комнате любые предметы, например, игрушечного мишку Тедди, а потом проработать в цвете цветными карандашами

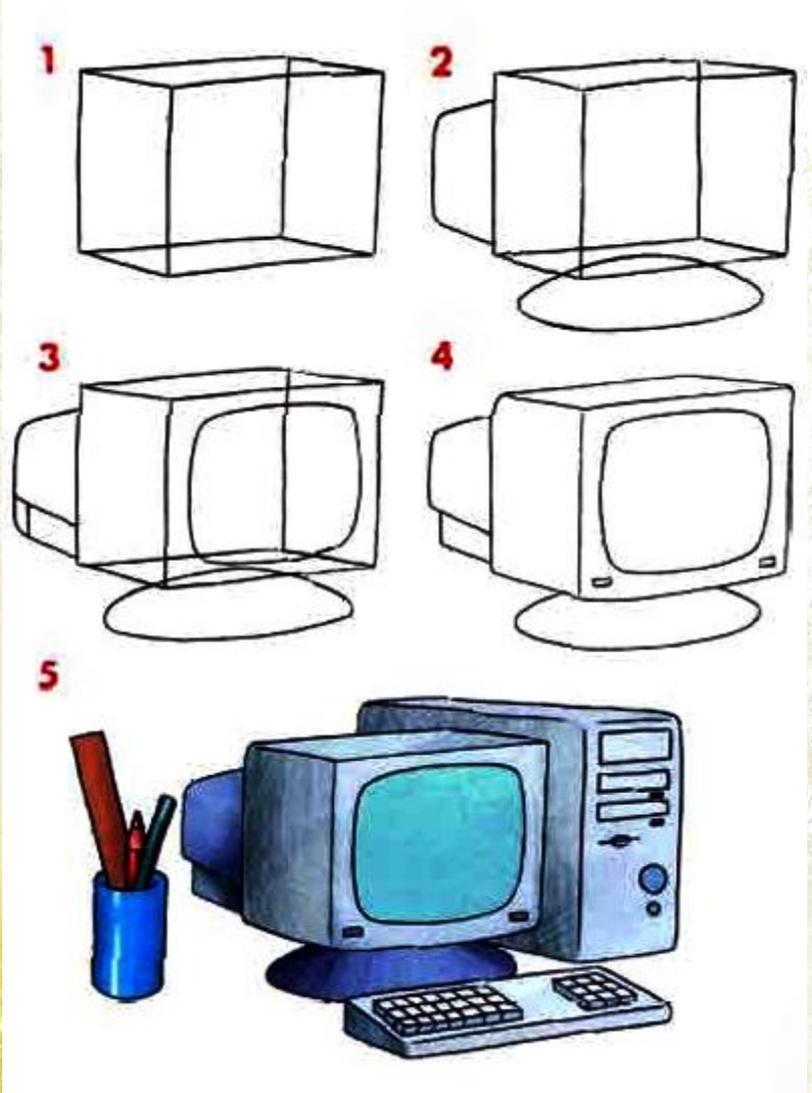


Чтобы рисовать предметы в пространстве, важно иметь чувство перспективы. Во первых, удаленные предметы кажутся нам меньше, а расположенные ближе – больше. Если мы встанем посередине длинной прямой улицы, то будет казаться, что она исчезает. То есть существует так называемая «точка исчезновения». И все линии перспективы, выходящие из этой точки, проходя по всем объектам, покажут нам пропорции. Она нам и поможет рисовать комнату. При этом можно воспользоваться линейкой.

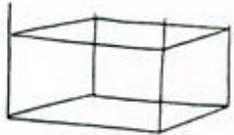


Как нарисовать **кровать**





1



2



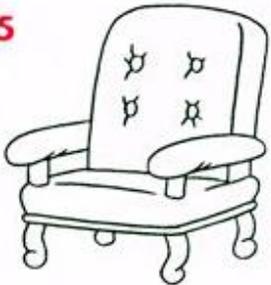
3



4



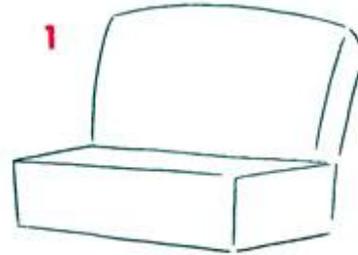
5



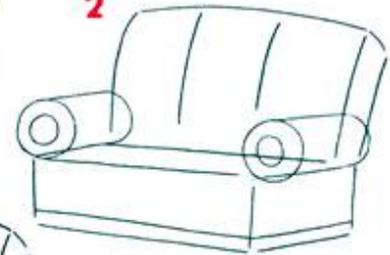
6



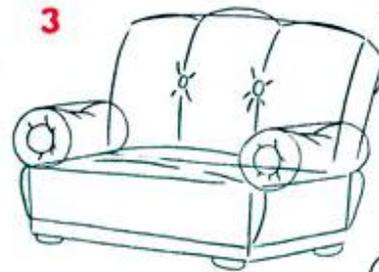
1



2



3



4



5

