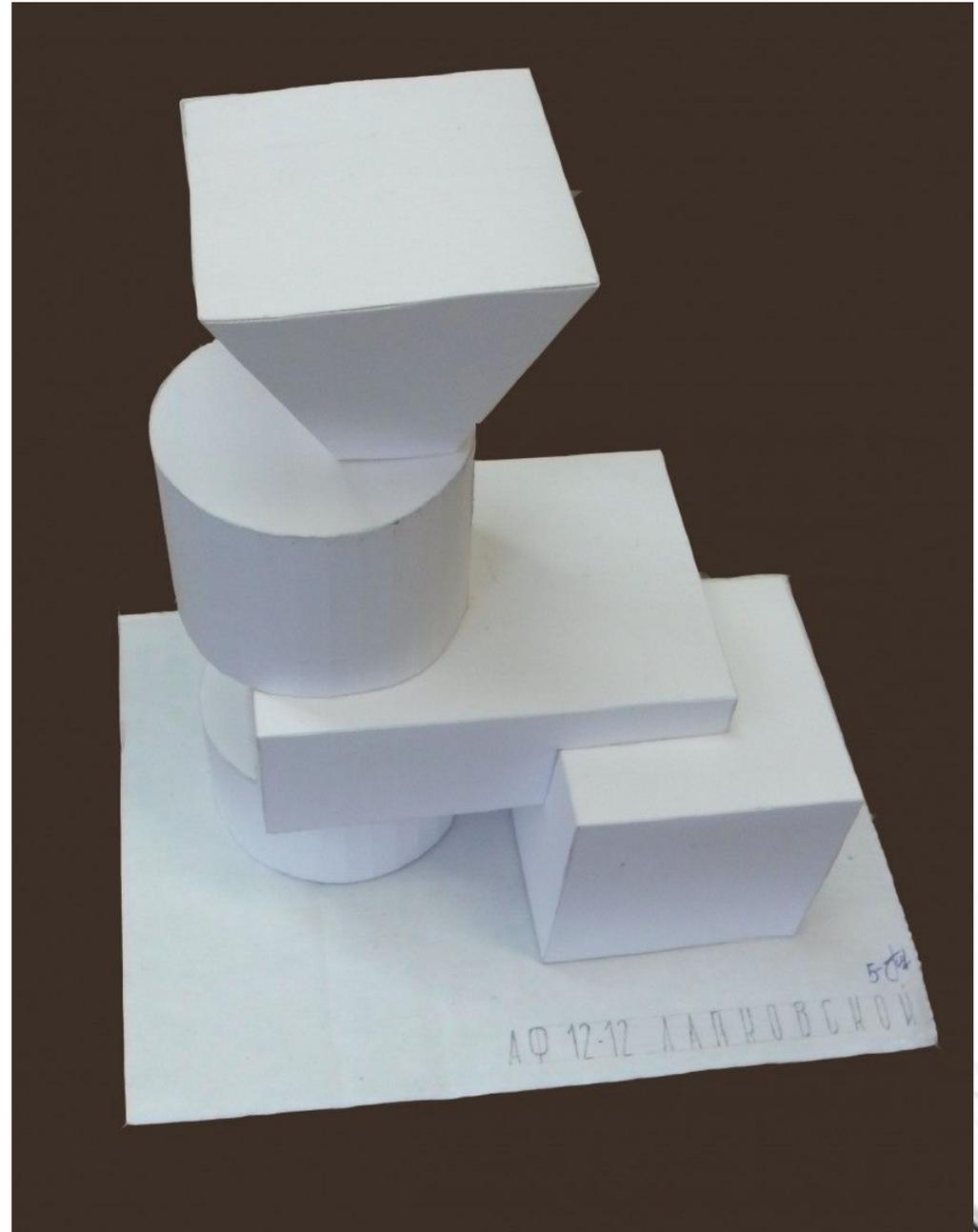


От плоскостного изображения к объёмному макету

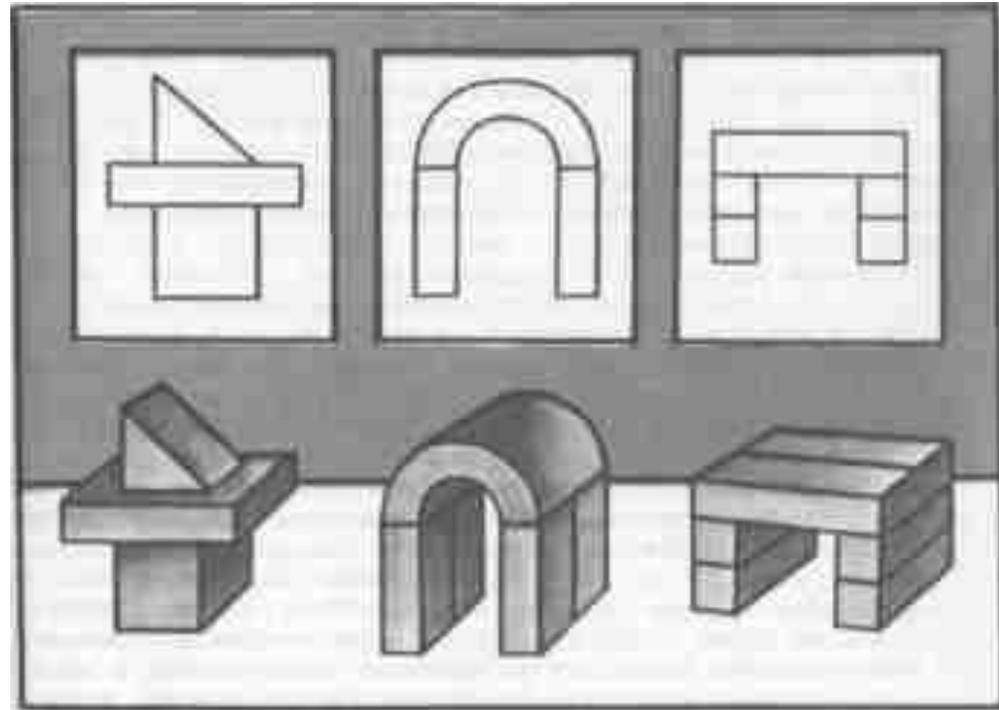


- Если мы сравним любой предмет, с его изображением, то увидим, что предметы объемны и трехмерны (т.е. у них есть длина, высота и ширина), а их изображения плоски и двухмерны (у них лишь высота и ширина)
- Глубина пространства и объем предметов, их трехмерность на картине условны, иллюзорны и возникают благодаря особому способу изображения, который называется перспектива
- Если считать контур прямоугольника, нарисованный на бумаге, чертежом здания, его видом сверху, то кубик или параллелепипед, склеенный из полоски бумаги, можно считать его простейшим объемным макетом.



Чертёж

- Это «перевод» объёмно-трёхмерного вида на язык плоскостной графики. Но плоскостное изображение, в свою очередь, может переведено в трёхмерное



- Любое изображение так или иначе отражает реальность и рождено ею. Еще на заре своего развития зодчество (архитектура) породило особый вид графического изображения – чертеж. Его можно рассматривать как изобразительно-шифрованную запись здания или вещи, которая содержит всю информацию, необходимую для их создания. По чертежам могут быть созданы как настоящие здания и вещи, так и макеты, модели.



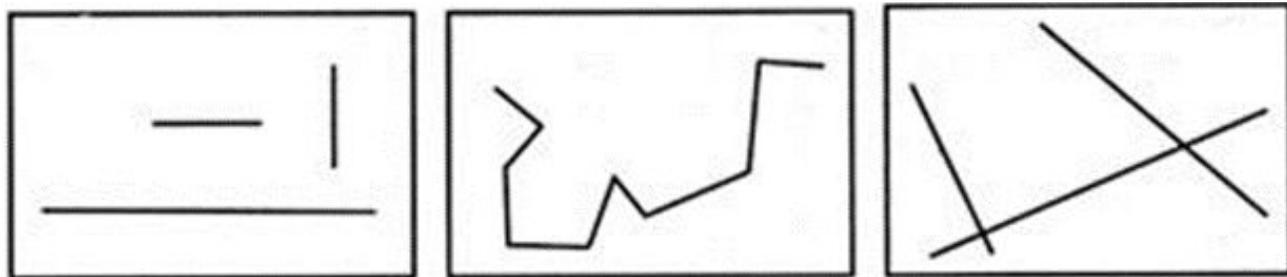


Рис. 11. Линии — чертежи будущих объектов

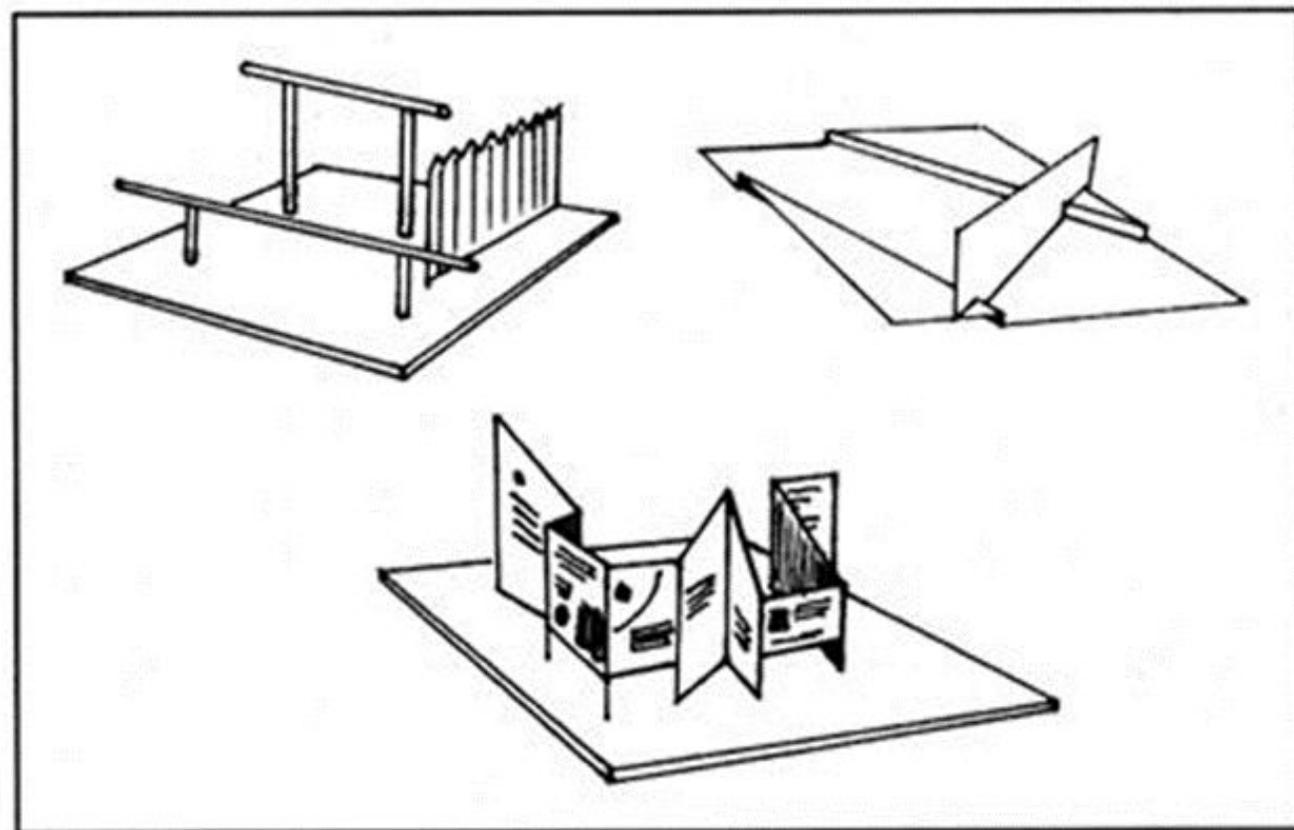
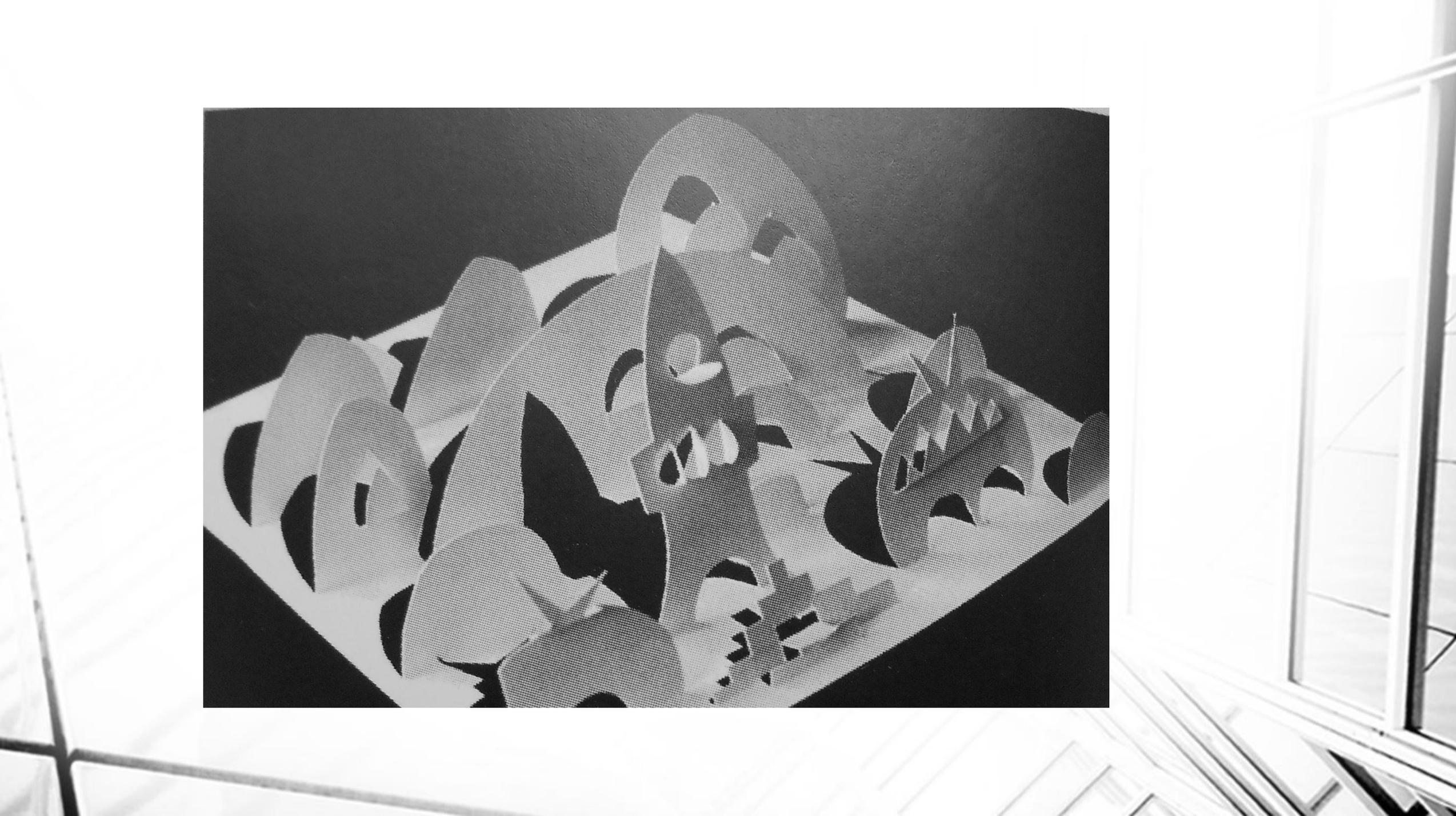
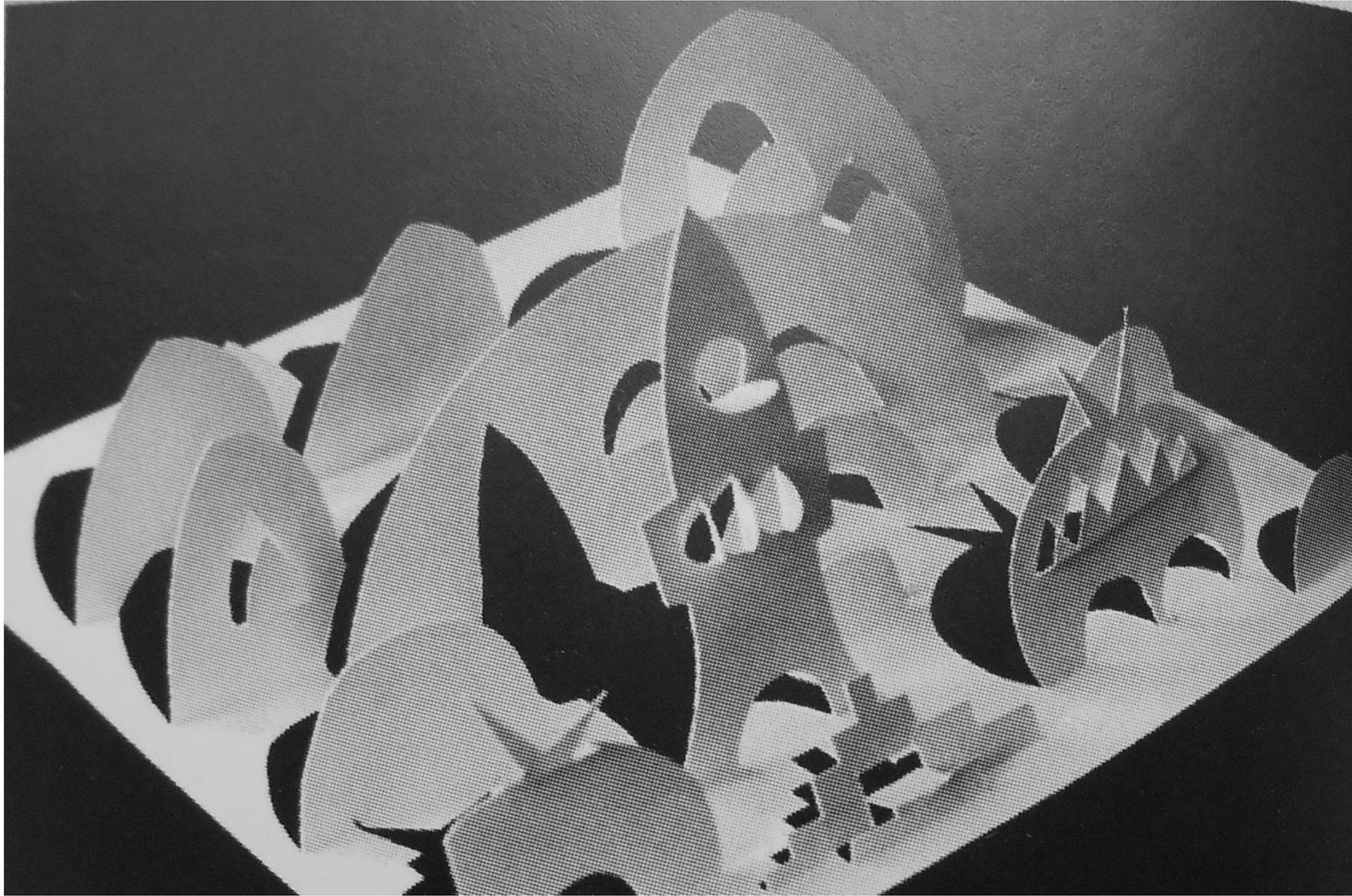
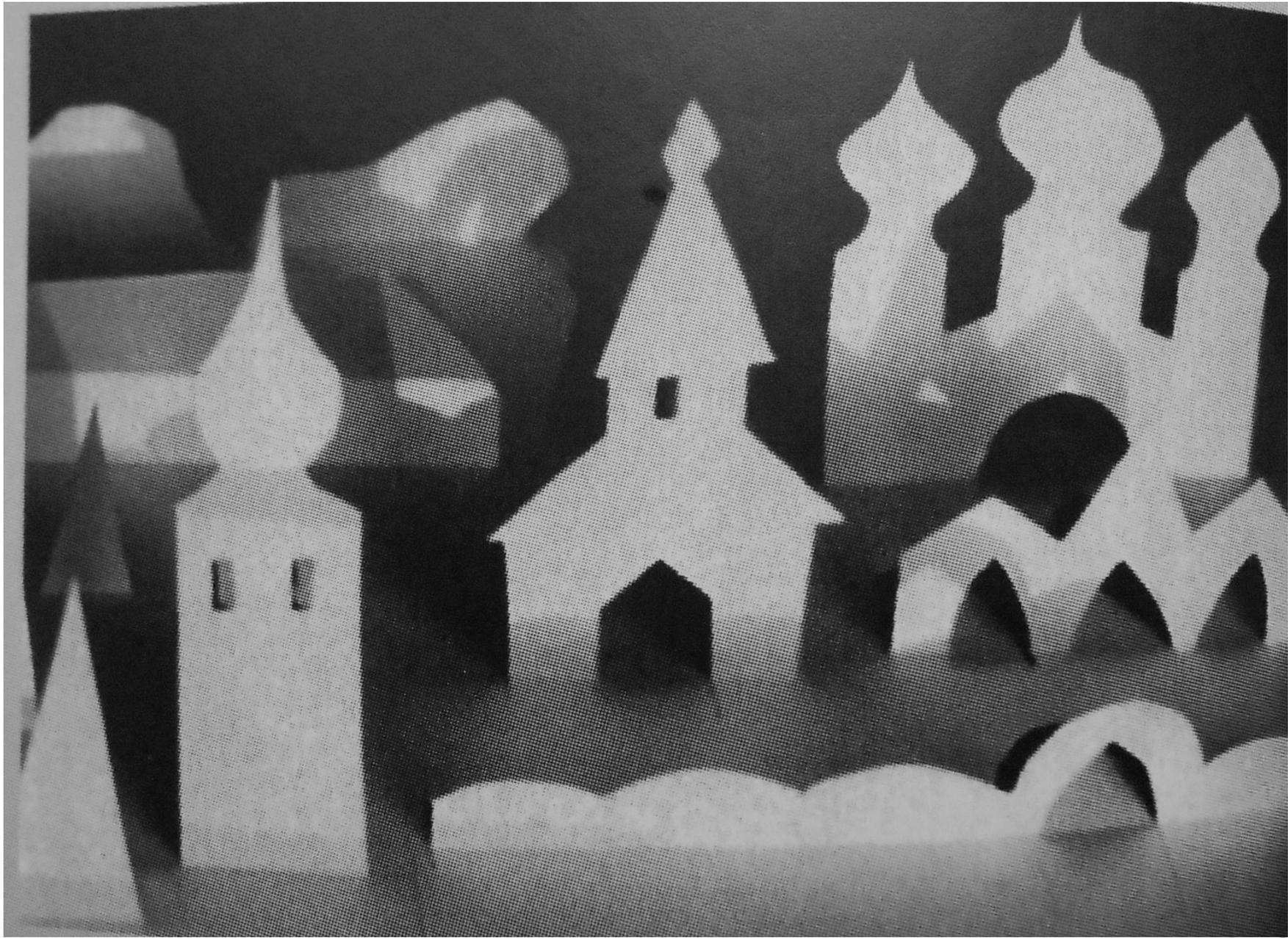
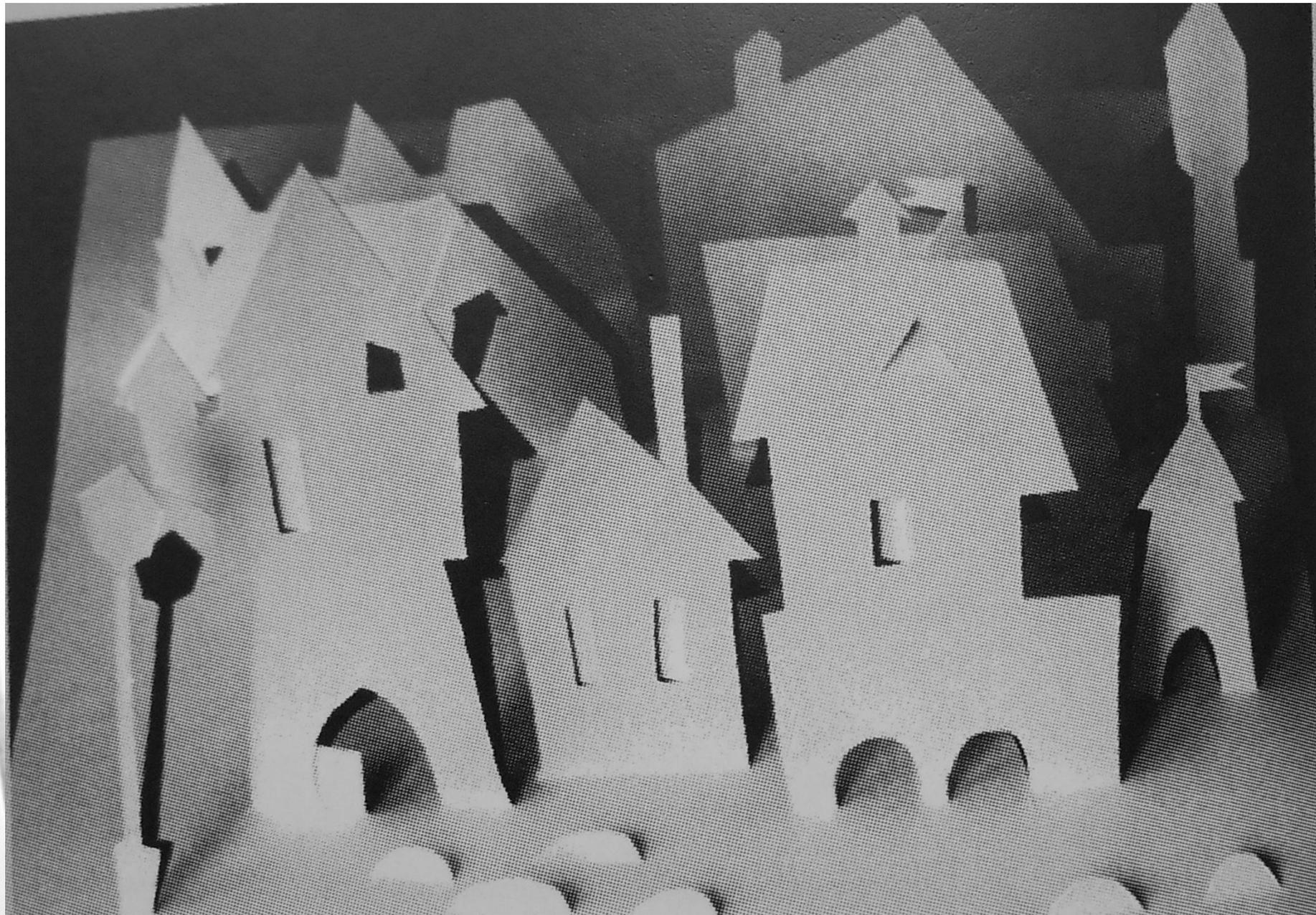


Рис. 12. Варианты прочтения линий на макете









Задание

- Выполнить зарисовку макета города, улицы, домов, деревьев.