# 什么是一点透视？

**一点透视就是建筑物由于它与画面间**[**相对位置**](https://baike.baidu.com/item/%E7%9B%B8%E5%AF%B9%E4%BD%8D%E7%BD%AE/5027686?fromModule=lemma_inlink)**的变化，它的长，宽，高三组主要方向的**[**轮廓线**](https://baike.baidu.com/item/%E8%BD%AE%E5%BB%93%E7%BA%BF/1504122?fromModule=lemma_inlink)**，与画面可能平行，也可能不平行。这样画出的透视称为一点透视。在此情况下，建筑物就有一个方向的立面平行于画面，故又称正面**[**透视**](https://baike.baidu.com/item/%E9%80%8F%E8%A7%86/10927654?fromModule=lemma_inlink)**。**

**如果建筑物有两组主向轮廓线平行于画面，那么这两组轮廓线的透视就不会有**[**灭点**](https://baike.baidu.com/item/%E7%81%AD%E7%82%B9/7454736?fromModule=lemma_inlink)**，而第三组轮廓线就必然垂直于画面，其灭点就是心点。**

# 透视的分类:

透视共分为:**一点透视、两点透视、三点透视。**

# 1、一点透视教程:

简介:最常用到的就是一点透视,因为一点透视只有一个消失点(灭点)所以也叫:平行透视。

原理:根据消失点的不同位置,能观察到的面也不同。当消失点在物体外侧时,可看到2个面,在物体上方时能看到3个面,在物体内侧时只能看到一个,如果物体正面是空的,则看到的是物体的内部结构。

特点:不论画什么物体都可以归纳、概括在一个立方体或者多个立方体中,只要有一个面是与画面平行的,就可以利用一点透视(平行透视)来作画。

一点透视合适画小的物体,透视变化不大,但是画的时候一定要体现出来。

**一点透视/正方体平行透视图**

名词解释:

视平线:平视时与你眼睛水平的那条假想的线。

视点:视平线的中心点,也是你眼睛中心的位置。

灭点:将物体的边无限延长时最后消失的点。

# 2、两点透视教程:

简介:有两个消失点(灭点),所以也叫:成角透视。

两点透视图解:

特点:物体有一组垂直线与画面平行,其他两组线均与画面成一定角度,而每组有一个消失点,共有两个消失点,称为两点透视。

两点透视图画面效果比较自由、活泼,能比较真实地反映空间,可以反映建筑物的正侧两面,容易表现出体积感。

另外,两点透视加上较强的明暗对比,物体体感会更强。

# 3、三点透视画法视频展示:

用三点透视的原理来展现一个石膏长方体在素描中的透视关系,在实际静物写生中因为物体较小,不会有这么强烈的近宽远窄的透视关系,所以视频教程中是夸张的画法,是为了更加容易看明白:

看了这么多的透视是不是不有点晕?下面一张图让你看懂一点两点三点透视的区别:

总结:

一点透视是最简单的、最常用的,画的物体会有较好的体积感、空间感。两点透视会让物体的体感增强,三点透视会让物体的体积感和空间感达到最好的效果,从而在二维的纸上画出三维的物体。

写生或者画照片的时候物体的透视感并不明显,尤其是小幅的静物,这时候就需要主观的画出透视效果,这样画出的物体才更有立体感。

透视并不难,掌握了规律会让你在以后的素描绘画中更得心应手。

# \*\*\*\*空间感的呈现 \*\*\*\*\*

## 一点透视的制作不用绘制消失点，只需要使用自由变换工具（ctrl+t）右键-》透视，然后适当移动顶点即可

# 一点透视案例

## 1.新建一个990x550的文档转为版心，分辨率72

|  |
| --- |
|  |

## 2.打开变换工具，目的是获取中心点是位置，然后绘制一条参考线到中心点，然后两边格放置一条参考线

|  |
| --- |
|  |

## 3.点击图像-画布大小，把宽度改为1920px，点击确定

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 4.按shift+f5，填充白色

|  |
| --- |
|  |

## 5.绘制一个紫色矩形和笔记水平居中对齐，然后复制一份

|  |
| --- |
|  |

## 6.选中矩形1图层，打开自由变换工具-》右击-透视，然后把右上角的顶端往里面拽

|  |
| --- |
|  |

## 7.然后再点击右键-》缩放，把它压扁一点

|  |
| --- |
|  |

## 8. 右击-透视，然后把右上角的顶端往里面拽

|  |
| --- |
|  |

## 9.提交变换，选中矩形拷贝，打开自由变换，把它压扁

|  |
| --- |
|  |

## 10.把其中一个图层的颜色稍微改变一点点，这样子就可以产生立体感，这是绘制透视立体图形的一种快捷方法

|  |
| --- |
|  |

# 有点小变化

## 11.选中这两个图层打一个组，然后把这个组复制一份放在组的下面，选中拷贝组，打开自由变换，按住alt键把拷贝组的宽度拉到和画布一样宽，提交变换

|  |
| --- |
|  |

## 12.把选择拷贝组里面的两个图层的颜色调整一下，就会出现一个舞台哟

|  |
| --- |
|  |
| 颜色需要加深一点点 |

## 13.把这两个组里面正面图层颜色加深一点，因为光从上面下来，这两个面背光

|  |
| --- |
|  |