

Zu Anfang, bevor es im ersten Kapitel an die Darstellung von Objekten in der Zweifluchtpunktperspektive geht, ist es wichtig, den Schülern die Herangehensweise zu verdeutlichen. Es gibt Schüler, die nicht mit der Textmasse klarkommen. Denen muss verdeutlicht werden, dass sie nach Sicht arbeiten können/müssen. Die angegebenen Maßeinheiten sind nur Richtwerte. Es ist nicht wichtig, ob auf den Zentimeter genau gearbeitet wird. Wichtig ist die optisch „richtig“ aussehende Darstellung. Wenn das Prinzip der Zweifluchtpunktperspektive verstanden ist, soll der Schüler freies Arbeiten lernen und seine Ideen eigenständig entwickeln. Dieser enge, vorgegebene Rahmen ermöglicht es dem Schüler, das Prinzip der Zweifluchtpunktperspektive zu erlernen. Wenn dies erkannt, verstanden und verinnerlicht ist, dann wird dieser Rahmen gesprengt und freie eigene Ideen entwickelt und dargestellt.

### **Hinweis 1: Arbeiten nach Textvorgaben**

Einige Schüler arbeiten sehr gut nach Textvorgaben, hier ist zu beobachten, dass versucht wird, die Angaben hundertprozentig genau zu übertragen. Hier muss ein wenig Lockerheit eingeübt werden, denn schon Millimeter- Ungenauigkeiten, ein dicker Bleistiftspitz usw. führen zu Abweichungen in der Zeichnung. Wichtig ist, dass die Zeichnung wiedererkennbar ist.

### **Hinweis 2: Arbeiten nach Bildvorgaben**

Schüler, die mit dem eng gesteckten Handlungsrahmen nicht klarkommen, haben die Möglichkeit, die Arbeitsanleitung nach Sicht zu erarbeiten. Sie suchen sich evtl. die hervorgehobenen Zentimeterangaben heraus, arbeiten aber sonst frei in der zeichnerischen Darstellung.

### **Hinweis 3: Arbeiten nach Sicht**

Wenige Schüler tun sich mit den beiden vorher beschriebene Herangehensweisen schwer. Diesen kann das Arbeiten nach Sicht im Original empfohlen werden, beschrieben im Modul I/Haus B: arbeiten mit dem Raster, Abstände messen usw.

### **Hinweis 4: Binnendifferenziertes Arbeiten**

Zum binnendifferenzierten Arbeiten gibt es im ersten Modul zwei Unterteilungen (Haus A und Haus B). Zuerst wird ein Haus bildlich in kleinen Anleitungsschritten überwiegend nach Sicht gezeichnet, Schritt für Schritt beschrieben. Die Schüler, denen dies zu leichtfällt, können gleich in den zweiten Teil überwechseln. Dieser ist kleinteilig und erfordert Konzentration und Geduld. Sollten hier Schwierigkeiten auftreten, dann sollten die Schüler den ersten Teil üben, um sich das Arbeitsprinzip der Zweifluchtpunktperspektive zu verdeutlichen. Die Häuser im zweiten Teil des ersten Kapitels werden hier klein eingezeichnet. Je kleiner die Senkrechte eingezeichnet wird, desto weiter stehen diese Häuser vom Betrachter weg. Für uns ist dies wichtig, damit wir die Möglichkeit haben weitere Objekte in den Vordergrund mit einzuzeichnen.

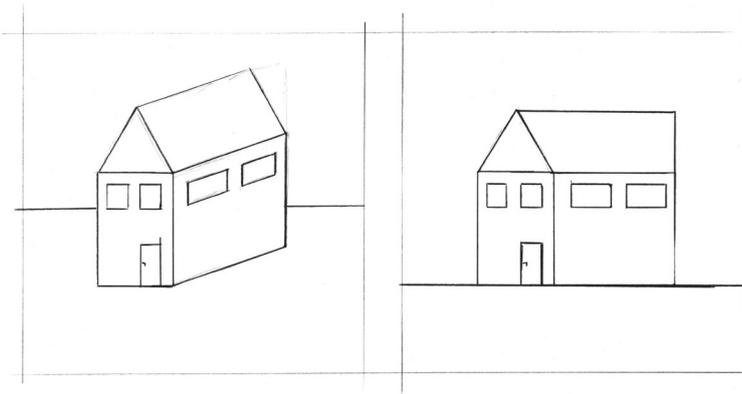
### **Hinweis 5: Arbeiten mit dem Lineal**

Zu Beginn immer mit einem 30 cm langen Lineal zeichnen lassen, da frei entwickelte Linien anfangs oft schief und ungenau gezeichnet werden. Das führt wiederum zum Frust beim Schüler, um dies zu vermeiden, ist darauf zu bestehen, dass das Lineal benutzt wird. Später, in den fortgeschrittenen Kapiteln, gibt es Aufgaben, in denen die freie Darstellung eingeübt wird. Ist kein Lineal vorhanden, wird dafür ein DIN-A4-Blatt benutzt. Mehrmals gefaltet und den Falz kräftig nachgezogen eignet sich diese Ausweichmöglichkeit sehr gut als Linealersatz.

### **Hinweis 6: Arbeiten mit vielen hellen Linien**

Es ist in der Darstellung darauf zu achten, dass die Schüler mit dem Bleistift nicht so stark aufdrücken. Sie sollten mehrmals darauf hinweisen, dass diese die Linien hell einzuzeichnen haben. Da die Bezugslinien am Anfang alle mitgezeichnet werden und später wieder wegradiert werden, ist es hilfreich, hell zu arbeiten. Auch für runde Objektdarstellungen ist es später wichtig, das Entwickeln mit vielen hellen Linien im Vorwege zu trainieren.

## Hinweis 7: Räumliche Vorstellung



Die räumliche Vorstellungskraft entwickelt sich beim Kind erst mit ca. 10 Jahren. Sie erkennen dies an den Zeichnungen der Kinder, die anfangs in der Zentralperspektive dargestellt werden. Wenn es teilweise zu Vermischungen der zwei Perspektivdarstellungen kommt, dann lassen sie dies zu. Die Schüler benötigen Zeit, um dies räumlich in der Zweifluchtpunktperspektive auf das Papier zu bringen. Wenn es Schwierigkeiten in der Zeichnung gibt, immer in der Umgebung auf die verschie-

denen Darstellungen der Zentral- und der Zweifluchtpunktperspektive aufmerksam machen. Die Wahrnehmung wird dabei geschult und die Zusammenhänge erkannt. Mit der Zeit werden die Schüler sicherer und freier in der eigenen Darstellung.

Die Schüler haben bereits im Mathematikunterricht einzelne Würfel- und Würfelberge auf kariertes Papier gezeichnet, zum besseren Verständnis von Grund-, Auf- und Seitenriss. Dies kann zu Verständnisproblemen in der Darstellung der Zweifluchtpunktperspektive führen. Wenn das der Fall sein sollte, immer über die Beobachtung in der Umgebung (z. B. bei Häusern oder Regalen) klärend zu Erkenntnissen kommen lassen.

## Hinweis 8: Einzeichnen von Rundungen

Die Darstellung von Rundungen in den einzelnen Modulen immer am Anfang mit Viertelkreisen darstellen. Es passiert oft, dass die Rundung frontal mit einer durchgezogenen dunklen Linie eingezeichnet wird. In der Zweifluchtpunktperspektivdarstellung wird die Rundung aber als Ellipse dargestellt. Auch hier ist es hilfreich, sich Räder in der Umgebung genau anzusehen, um sich die Verzerrung bewusst zu machen.

## Hinweis 9: Arbeiten in größeren Gruppen

Zur besseren Darstellung der einzelnen Arbeitsschritte kann in der Klasse mit einem Overheadprojektor, Beamer oder interaktivem Whiteboard gearbeitet werden. Die Abbildungen der Arbeitsschritte befinden sich alle noch einmal auf CD.

## Hinweis 10: Kippeffekte

Im ersten Modul wird immer mit der äußeren sichtbaren Raumecke angefangen. Das setzt sich bis zum zweiten Modul fort. Das Auto wird erst als eckiger Kasten gesehen, bevor die Rundungen eingezeichnet werden. Beim Anhänger wird die hintere Ecke zuerst gezeichnet. Denn erst jetzt, sobald die hintere weiter weg liegende Raum-/Anhängerecke sichtbar ist, entstehen Kippeffekte. Diese optischen Täuschungen sind vielfach in der Kunst benutzt worden und können mit Bildbeispielen, in denen räumliche Illusionen dargestellt werden, begleitend im Unterricht eingesetzt werden. (siehe auch z. B. Necker-Würfel)

## Hinweis 11: Zielorientiert arbeiten

Bei einigen Schülern kommt es zu Ergebnissen, die nicht dem gewünschten Ziel entsprechen. Fragestellungen helfen hier weiter: Was gefällt dir nicht? Woran könnte es liegen? Welche Linie stimmt nicht? Was muss ich ändern, damit ich an mein Ziel komme? Überprüfe das Prinzip! Zielorientiertes Arbeiten muss trainiert werden.

## Hinweis 12: Mit spitzem Bleistift arbeiten

Die Schüler müssen darauf achten, dass die Bleistiftspitze auch wirklich spitz ist. Häufig ist diese stumpf und rund. Damit kann nicht genau gearbeitet werden und es kann deshalb zu Ungenauigkeiten führen. Den Bleistift immer zwischen durch anspitzen.

## Hinweis 13: Einhaltung der Fluchtpunkte prüfen

Überprüfen Sie, ob das Lineal immer zum Fluchtpunkt geführt worden ist. Oft werden von den Schülern neue, weitere Fluchtpunkte erfunden. Hier ist die Einhaltung der Benutzung der beiden Fluchtpunkte wichtig. Dies bitte mit Konsequenz einhaltend einfordern. Im fünften Modul ist die Darstellung weiterer neuer Fluchtpunkte kurz beschrieben. Es kann sehr viele Fluchtpunkte in einer Darstellung geben, doch in diesem Arbeitsheft geht es um die Vermittlung von Grundlagen.

## Hinweis 14: Beide Fluchtpunkte bedienen

Sind von den Endpunkten der senkrechten Linie ausgehend immer beide Fluchtpunkte bedient worden? Überprüfen Sie dies.

## Hinweis 15: Zeichnung überprüfen

Schon wenige Millimeter Unterschied in der zeichnerischen Darstellung können zu einem ungewünschten Ergebnis führen, auch hier die Zeichnung überprüfen. Die Darstellung so zeichnen, dass es der Sehgewohnheit entsprechend richtig aussieht.

## Hinweis 16: Merksatz

Immer auf den Merksatz achten. Dieser gilt für geschlossene Objekte, z. B. bei einem Haus oder einem Karton, auf die vordere Ecke bezogen, die einem am Nächsten ist:

„Alle Bezugslinien, die unterhalb deiner Horiszonhöhe liegen, werden von unten nach oben auf den/die Fluchtpunkte gezogen. Alle Bezugslinien, die oberhalb einer Horiszonhöhe liegen, werden von oben nach unten auf den/die Fluchtpunkte gezogen.“

Die Nichtbeachtung dieses Merksatzes ist einer der häufigsten Fehler in der zeichnerischen Darstellung der Perspektive. Er ist zur Fehleranalyse sehr hilfreich.

## Hinweis 17: Was ist eine Horiszonhöhe?

Eine Horiszonhöhe befindet sich immer auf Augenhöhe des Betrachters. Sie gibt an, ob der Betrachter sich Objekte von oben, unten oder aus einer normalen Sicht ansieht.

## Hinweis 18: Was sind Endpunkte? Was sind Bezugslinien?

Die Bezeichnung „Endpunkte“ bedeutet, dass jede Senkrechte ein oberes und ein unteres Ende hat, die dann auf den Fluchtpunkt bezogen werden. Bezugslinien (BZL) sind Linien, die von dem oberen und unteren Endpunkt einer Senkrechten auf den jeweiligen Fluchtpunkt gezogen werden.

## Hinweis 19: Was ist ein Schnittpunkt?

Die Bezeichnung Schnittpunkt bedeutet, dass Diagonalen oder Bezugslinien andere Linien überkreuzen. Das wird hier als Schnittpunkt bezeichnet.

## Hinweis 20: Was sind Markierungspunkte?

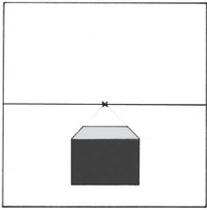
Die Bezeichnung „Markierungspunkte“ bedeutet, dass z. B. auf senkrechten Linien bzw. Bezugslinien ein Punkt mit dem Bleistift markiert wird. Von diesem Markierungspunkt aus wird wiederum eine neue Bezugslinie zum Fluchtpunkt gezogen bzw. eine neue Senkrechte auf eine vorhandene Bezugslinie.

## Hinweis 21: Bezeichnung der Senkrechten

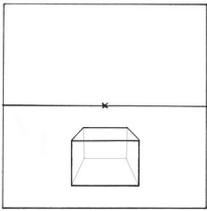
Die Bezeichnung der einzelnen Senkrechten gliedert sich so, dass diese immer objektbezogen durchnummeriert werden, d.h. dass wenn das erste Haus in der Zweifluchtpunktperspektive gezeichnet wird, dann wird die erste Senkrechte dieses Hauses als SH1 bezeichnet. Jede weitere Senkrechte wird mit dem Alphabet durchnummeriert, so erhält die zweite Senkrechte die Bezeichnung SH1a, die dritte Senkrechte SH1b usw., das zweite Haus wird mit SH2, SH2a, SH2b usw. bezeichnet. Es ändert sich für jedes neue Zeichenobjekt jeweils der Buchstabe hinter dem S für die Senkrechtenbezeichnung, so wird die erste Senkrechte für das zweite Haus als SH2a bezeichnet.

# Einführung ins Thema

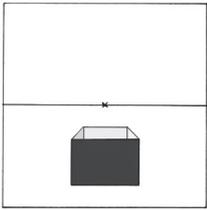
## Zentralperspektive



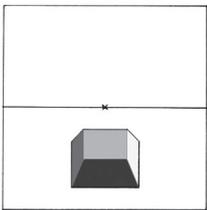
In dieser Abbildung siehst du einen Kasten, dessen Seitenflächen auf den zentralen Fluchtpunkt zulaufen. Senkrechte und waagerechte Linien nehmen keinen Bezug auf diesen zentralen Fluchtpunkt!



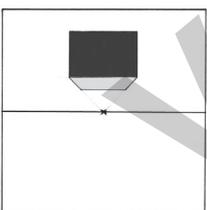
Um einen Karton von innen zu zeichnen, müssen die fehlenden Schnittpunkte miteinander verbunden werden. Denn jede Senkrechte hat einen oberen und unteren Endpunkt und es müssen immer beide Endpunkte mit dem zentralen Fluchtpunkt verbunden werden.



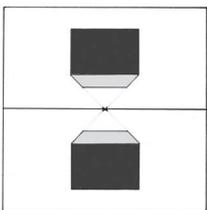
Um die Flächen deines Kartons besser sichtbar werden zu lassen, ist es hilfreich, die Seitenflächen deines Kartons in unterschiedliche Grauwerte einzuteilen.



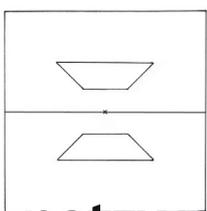
Sobald die vordere Fläche deines Kartons entfernt wird, um das Innere sichtbar zu machen, beginnen die Kippeffekte! Das bedeutet, dass die hintere Kartonfläche sowohl in den Vordergrund kommend gesehen wird als auch in den Hintergrund gehend.



Um weitere unterschiedliche Darstellungen zu erhalten, wird in den oberen Bereich nach dem vorher beschriebenen Prinzip ein weiterer Karton eingezeichnet.

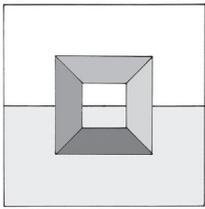


Nun hast du eine Darstellung von zwei Kartons. Auf den einen kannst du hinuntersehen und auf den anderen kannst du hinaufschauen.

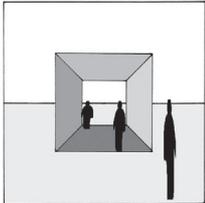


Um noch weiter in die gegenständliche Abbildung zu gelangen, werden jetzt Flächen deines Kartons so eingezeichnet, dass nur die schrägen Flächen deines Kartons benutzt werden, die zum zentralen Fluchtpunkt zulaufen.

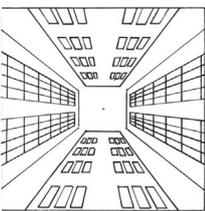
# Einführung ins Thema



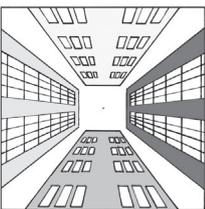
Wenn jetzt die vorderen und hinteren Zwischenräume mit jeweils einer Senkrechten links und rechts verbunden werden, wird ein Durchgang sichtbar. Die Kartonflächen sind wieder mit unterschiedlichen Grauwerten abgesetzt.



Hier „gehst“ du durch den Karton hindurch. Da die hintere Kartonfläche offen ist und der Karton hier über die Horizonthöhe hinausragt; deshalb können Figuren hindurchgehen.



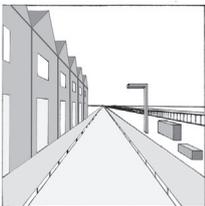
Diese Grundzeichnung wird jetzt abgewandelt, indem die schrägen Flächen des Karton bis an den Blattrand verlängert werden. Zusätzlich wird ein Abstand zwischen den (jetzt) neuen Hochhäusern festgelegt. Die Fenster sind nach dem gleichen Prinzip eingezeichnet.



Die einzelnen Hochhäuser sind wieder mit unterschiedlichen Grauwerten abgesetzt.



Wenn du nun die Grundlagen der Zentralperspektive verstanden hast, dann können Erweiterungen eingezeichnet werden, wie z. B. Häuser, Straßenlampen, Sitzbänke usw.



Auch hier werden die einzelnen Objekte in unterschiedlichen Grauwerten abgesetzt.



Schau dir verschiedene Objekte in deiner Umgebung an. Stell dich zentral davor und vergleiche die Unterschiede in den Abmessungen, wenn du dich vor die Hausecke deines Objektes stellst.

# Einführung ins Thema



Um sich die Zentralperspektive zu verdeutlichen, stellst du dich zentral vor einen Schrank. Dort, wo sich deine Augen befinden, ist deine Horzhöhe. Nun beobachte, wie die linken und rechten Seitenflächen, die unteren und oberen Begrenzungen deines Schrankes verlaufen. Die linken und rechten Begrenzungen sind senkrecht, die obere und untere Begrenzung verläuft waagrecht. Die Seitenflächen siehst du gar nicht. Dein Fluchtpunkt und die dazugehörigen Bezugspunkte verlaufen zentral auf einen Punkt zu. Das siehst du jedoch nur, wenn du die Schranktüren öffnest.



Öffne den Schrank und schau dir die Regalböden unterhalb und oberhalb deiner Horzhöhe an. Auf die unteren Regalböden kannst du draufsehen und bei den oberen Regalböden siehst du unter diese. Dort wo du weder draufsiehst noch hinuntersiehst, ist deine Horzhöhe. Alle schrägen Bezugslinien laufen auf einen zentralen Punkt zu, der auf deiner Horzhöhe liegt.



Um die optische Mitte eines Quadrats oder Rechtecks zu erhalten, müssen durch die jeweiligen gegenüberliegenden Ecken Diagonalen gezogen werden. Durch den Schnittpunkt, der hierbei entsteht, wird dann eine Senkrechte gezeichnet, die die optische Mitte wiedergibt. Der obere Endpunkt der Senkrechten wird so weit verlängert, wie es der vorhandenen Dachhöhe unseres Beispiels entspricht. Für versetzte Dachschrägen können noch weitere senkrechte Linien eingezeichnet werden, wie es in dieser Abbildung zu sehen ist. Die Winkel der Dachschrägen werden frei nach Sicht eingezeichnet.

## Zweifluchtpunktperspektive



Für geschlossene Objekte, z. B. bei einem Haus oder einem Karton, gilt auf die vordere Ecke bezogen, die einem am Nächsten ist:

**Merksatz:** Alle Bezugslinien die unterhalb deiner Horzhöhe liegen, werden von unten nach oben auf den/die Fluchtpunkte gezogen. Alle Bezugslinien die oberhalb einer Horzhöhe liegen, werden von oben nach unten auf den/die Fluchtpunkte gezogen.



Wenn du dir die Zentralperspektive verdeutlicht hast, dann gehe um den Schrank herum und bleibe so stehen, dass du dich genau gegenüber der Schrankecke befindest. Sieh dir die oberen und unteren Endpunkte der senkrechten Schrankecken an. Sind sie schräg verlaufend oder immer noch parallel, wie in der vorherigen Abbildung? Je weiter die Strecke von deiner Augenhöhe entfernt liegt, desto besser sind die schrägen Linien zu erkennen.

Die Unterschiede zwischen der **Zentralperspektive** zur Zweifluchtpunktperspektive liegen erstens darin, dass es bei der Zentralperspektive **nur einen zentralen Fluchtpunkt** auf der Horzhöhe gibt. Zweitens, dass bei der Zentralperspektive die senkrechten Linien immer im rechten Winkel zur Horzhöhe liegen und die waagerechte Linien immer parallel zur Horzhöhe. Bei der **Zweifluchtpunktperspektive** gibt es im Vergleich zur Zentralperspektive **zwei Fluchtpunkte links und rechts**, wenn



netzwerk  
lernen



Sinje Eggers: Perspektivisch zeichnen – Innenräume  
© Persen Verlag

zur Vollversion

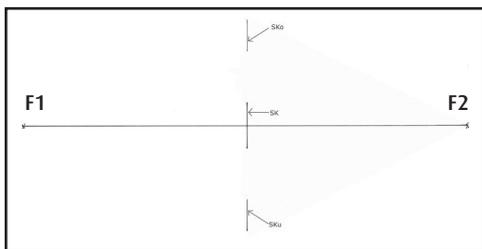
# Einführung ins Thema



Die Senkrechten eines Objektes werden hier erst einmal immer Senkrecht gezeichnet. Der obere und untere Endpunkt dieser Senkrechten wird immer zu beiden Seiten zu den Fluchtpunkten hin verbunden.

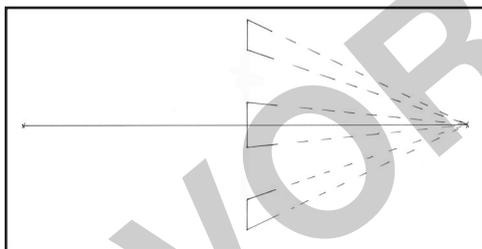
Hier im Vergleich noch einmal die Abbildung mit der Zweifluchtpunktperspektive. Die senkrechten Linien bleiben Senkrecht die oberen und unteren Endpunkte werden zum Fluchtpunkt geführt.

## Kästen zeichnen mithilfe der Zweifluchtpunktperspektive

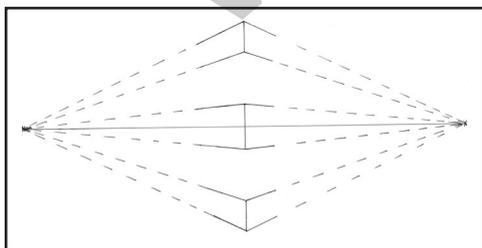


Lege ein Zeichenblatt im Querformat vor dich hin und zeichne in die Mitte eine waagereche Linie mit einer Länge von 29 cm. Links und rechts am Ende der Linie setzt du jeweils ein kleines Kreuz. Diese Kreuze sind die **Fluchtpunkte F1** (links) und **F2** (rechts). Die waagereche Linie, sie entspricht deiner Augenhöhe, wird auch **Horizonthöhe** genannt. In einem Abstand von 15 cm misst du vom linken Fluchtpunkt F1 aus die Strecke ab und zeichnest hier einen Markierungspunkt ein. Oberhalb von der Horizonthöhe zeichnest du auf der Verlängerung der Senkrechten eine Linie von 2 cm und nach unten 1 cm ein. Diese Senkrechte SK hat insgesamt eine Länge von 3 cm. Vom oberen Endpunkt der Senkrechten misst du zusätzlich einen Abstand von ca. 2,5 cm ab; danach zeichnest du eine weitere senkrechte Linie (als Verlängerung von SK) für den oberen Kasten (= SKo) in einer Länge von 3 cm. Das wird auch nach unten wiederholt. Wieder vom unteren Endpunkt der Senkrechten SK misst du zusätzlich einen Abstand von ca. 2,5 cm ab, um danach du eine weitere senkrechte Linie für den unteren Kasten (= SKu) in einer Länge von 3 cm einzuzichnen.

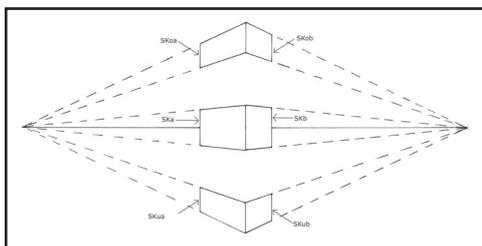
Nun verbindest du (siehe Abbildung) mit einer hellen Linie jeweils das obere und untere Ende all deiner neu eingezeichneten Senkrechten nach rechts mit dem Fluchtpunkt F2. Diese Linien werden **Bezugslinien** genannt.



Dies wiederholst du auch zur linken Seite. Du verbindest also jeweils mit einer hellen Linie das obere und untere Ende all deiner neu eingezeichneten Senkrechten nach links mit dem Fluchtpunkt F1.



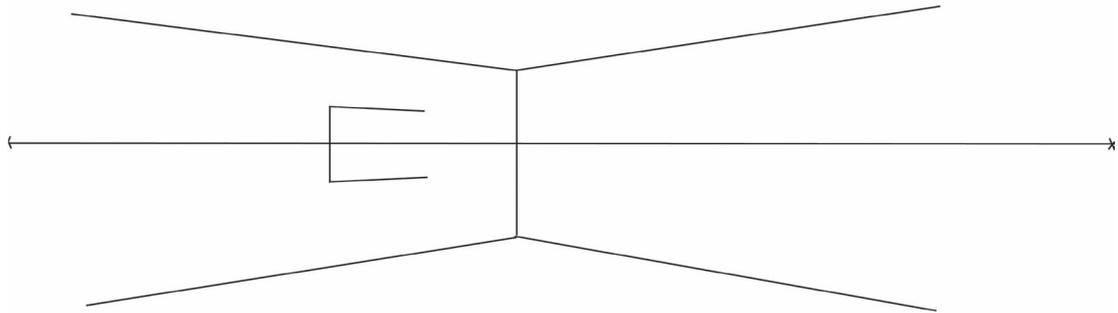
Jetzt wird die Breite deiner Kästen durch weitere senkrechte Linien festgelegt. Ausgehend von den Senkrechten SK, SKo und SKu zeichnest du auf der linken Seite die Senkrechten in einen Abstand von 3 cm und auf der rechten Seite die Senkrechten in einen Abstand von 2 cm ein.



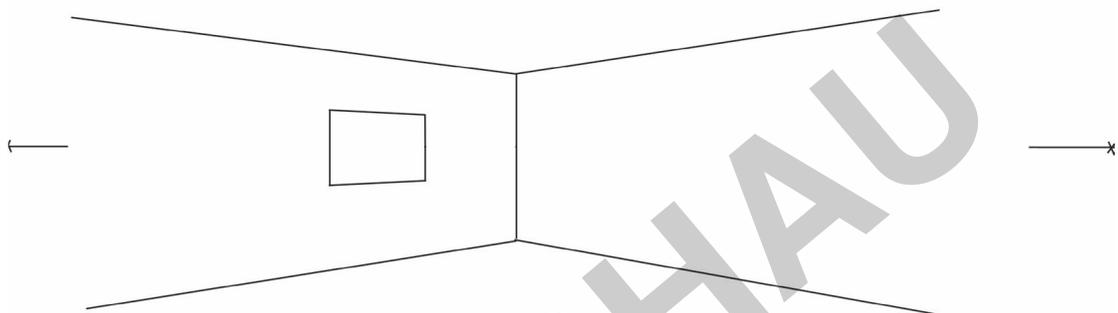
Die linken Senkrechten werden alle zusätzlich mit einem kleinen a bezeichnet, z. B. SKoa, Ska und Skua. Die rechten Senkrechten werden alle zusätzlich mit einem b bezeichnet, z. B. SKob, SKb und SKub.

zur Vollversion

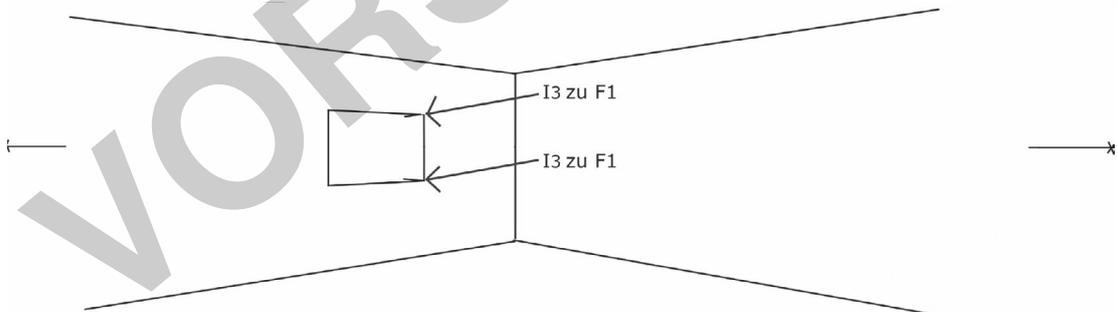
# Grundlagen der Perspektive: Innenraum



Verbinde den oberen und unteren Endpunkt der Senkrechten mit dem Fluchtpunkt F2 und ziehe mit dem Bleistift jeweils eine Linie ca. 2,5 cm für eine Fensterbreite ein.



Um dein Fenster in der Breite zu begrenzen, zeichnest du an den Enden der oberen und unteren Bezugslinien der Fenster eine weitere Senkrechte in einem Abstand von ca. 2,5 cm in den Zwischenraum ein.



Damit das Fenster eine Laibung und Fensterbank erhält, musst du die oberen und unteren Endpunkte der Senkrechten I3 mit dem Fluchtpunkt F1 verbinden. Je nachdem, wie dick dein Mauerwerk sein soll, bestimmst du die eingezeichnete Breite deiner Mauer, die später wiederum die Fensterlaibung bildet.

MODUL 1

MODUL 2

MODUL 3

MODUL 4

MODUL 5



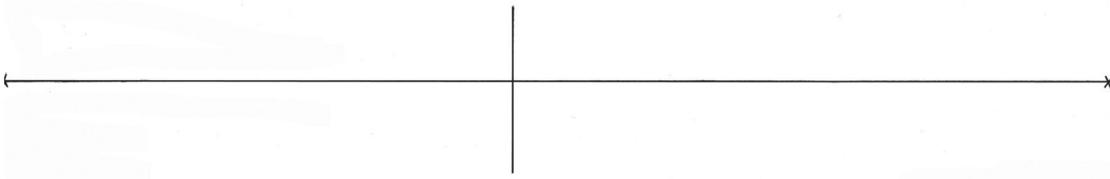
netzwerk  
lernen



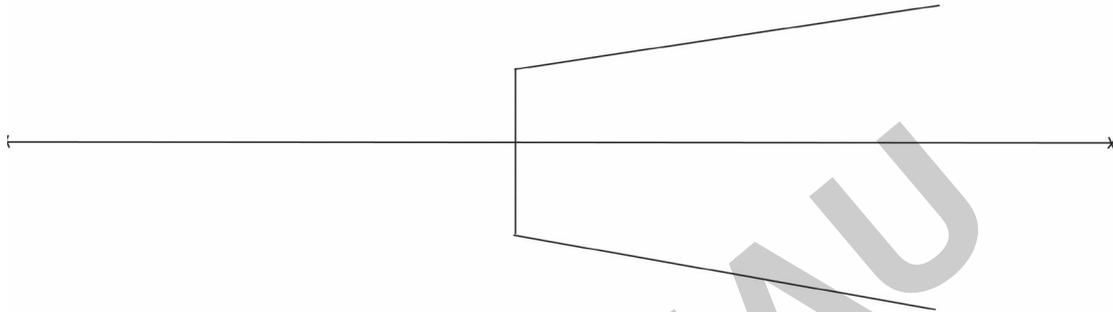
Sinje Eggers: Perspektivisch zeichnen – Innenräume  
© Pensen Verlag

zur Vollversion

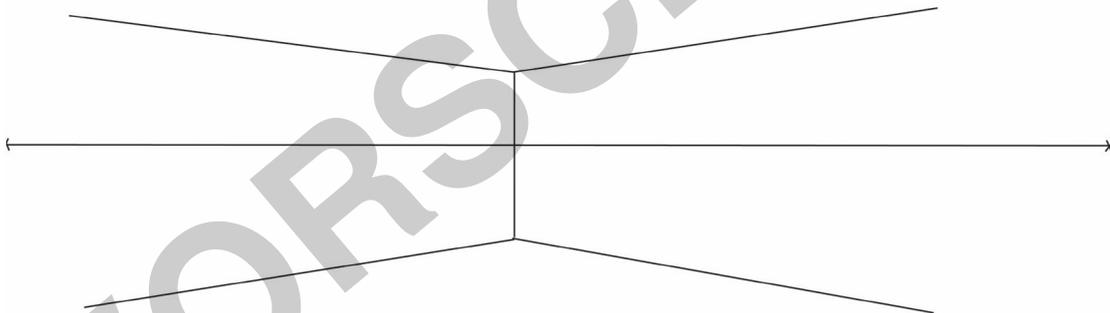
# Grundlagen der Perspektive: Innenraum



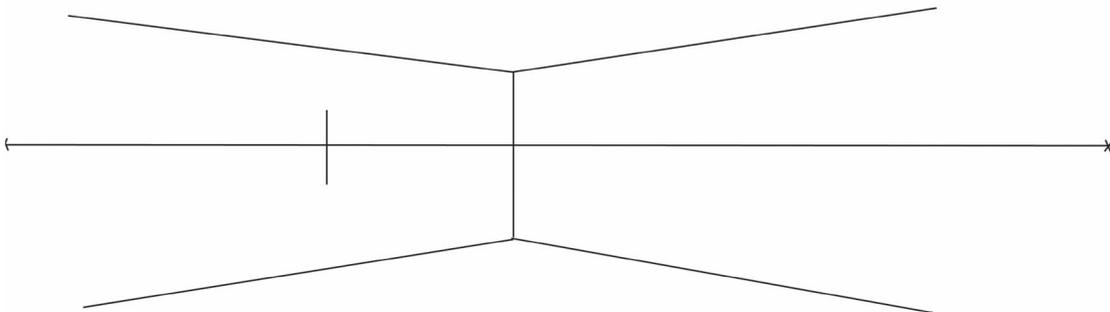
Zeichne zuerst wieder eine waagerechte Linie in einer Länge von 29 cm. An den Enden setzt du zwei Kreuze, die wieder deine Fluchtpunkte bilden, ein. Ausgehend von dem linken Fluchtpunkt setzt du in einem Abstand von 13,5 cm nach rechts eine Senkrechte Innenraum (= I) ein: abgemessen von der Horizonshöhe oberhalb in einer Länge von 2 cm und unterhalb der Horizonshöhe in einer Länge von 2,5 cm.



Den oberen und unteren Endpunkt der Senkrechten verbindest du jetzt mit deinem Lineal zum Fluchtpunkt F1. Deinen Bleistift setzt du jeweils an den oberen und unteren Endpunkt der Senkrechten I an und ziehst von diesem Punkt aus jeweils eine Linie nach rechts oben bzw. nach rechts unten. Immer von der Senkrechten I weg nach rechts.



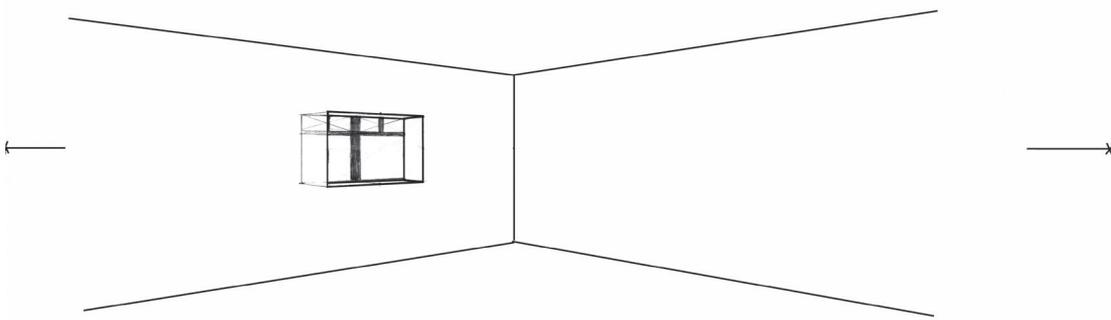
Das wiederholst du zur linken Seite genauso. Den oberen und unteren Endpunkt der Senkrechten verbindest du jetzt hier mit deinem Lineal zum Fluchtpunkt F2. Deinen Bleistift setzt du jeweils an den Endpunkt der Senkrechten I an und ziehst von diesem Punkt aus jeweils eine Linie nach links oben bzw. nach links unten. Immer von der Senkrechten I weg nach links.



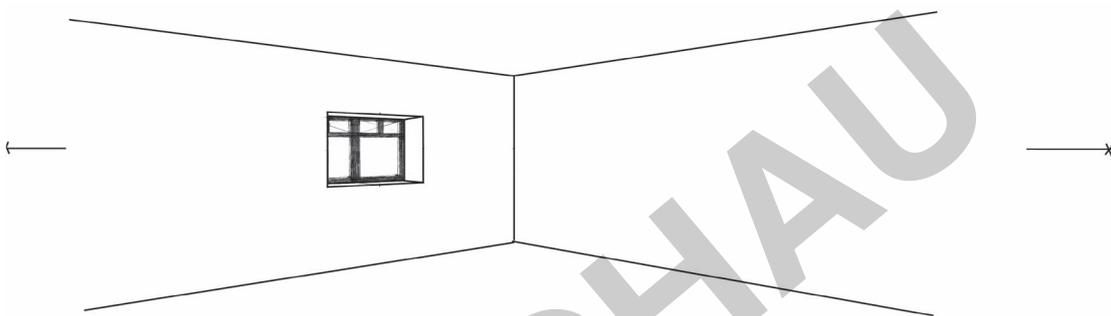
Nun sind zwei Wandflächen für den Innenraum entstanden. Dieses Schema wird auch für die Zeichnung eines Innenhofes benutzt. Die linke Wandfläche wird um ein Fenster erweitert. Setze ausgehend vom Fluchtpunkt F1 in einem Abstand von 8,5 cm eine senkrechte Linie. Oberhalb der Horizonshöhe hat diese eine Länge von 1 cm, unterhalb eine Länge von 1 cm.



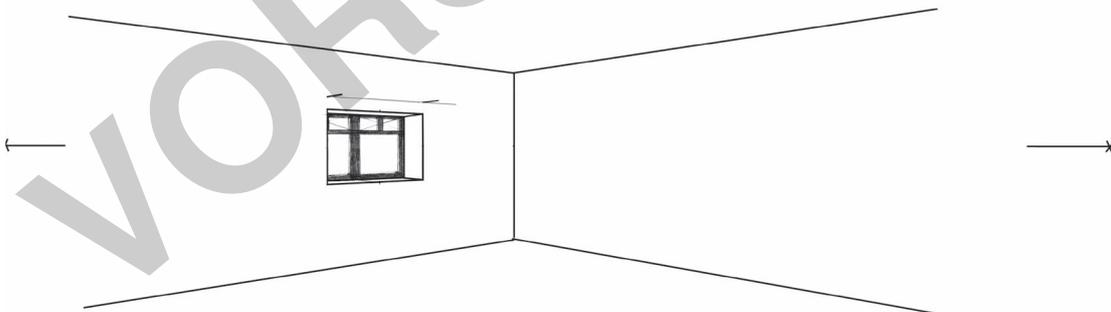
# Grundlagen der Perspektive: Innenraum



Um den oberen Fensterbereich weiter zu unterteilen, zeichnest du in diesen Zwischenraum weitere Diagonalen ein. Dort, wo du einen Schnittpunkt erhältst, ziehst du wieder eine senkrechte Linie ein. Verbreitere auch diese ein wenig.

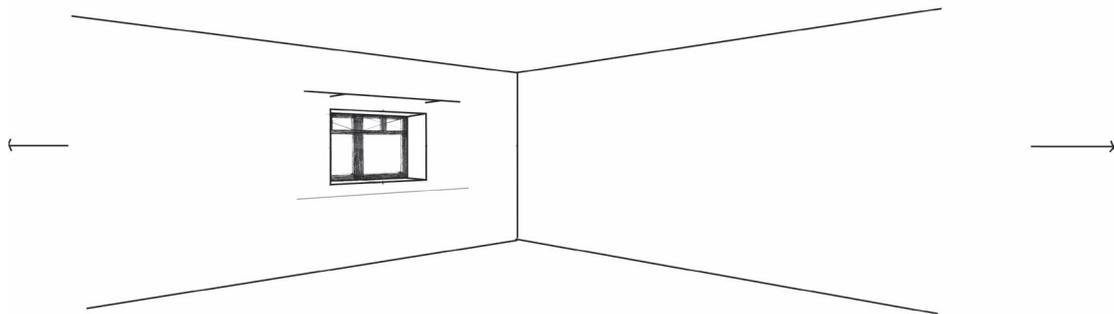


Jetzt wird der Fensterrahmen eingezeichnet. Verbreitere jetzt die untere und obere Begrenzungen deines Fensters sowie die rechte Seite und die oberen Fenstereinteilungen.

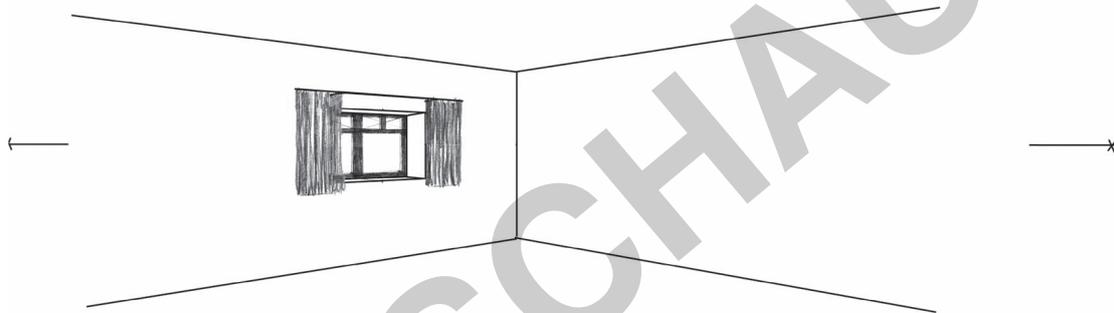


Um Befestigungshaken für die Gardinenstange einzuzichnen, markierst du über der linken Senkrechten deines Fensters einen Punkt ca. 0,5 cm nach oben. Mit dem Lineal verbindest du diesen Punkt mit dem Fluchtpunkt F2 (diese Bezugslinie zu F2 nur hell einzeichnen). Markiere dort, wo die Bezugslinie zum Fluchtpunkt F2 verläuft über den rechten Senkrechten deines Fensters einen Punkt. Ziehe jeweils von diesen Markierungspunkten ausgehend vom Fluchtpunkt F1 eine kurze Linie nach rechts. Zeichne diese Linie ein wenig dicker ein. Das ist die Halterung für deine Gardinenstange. Die hell eingezeichnete BZL zum Fluchtpunkt F2 an deiner Wandfläche wird wieder wegradiert.

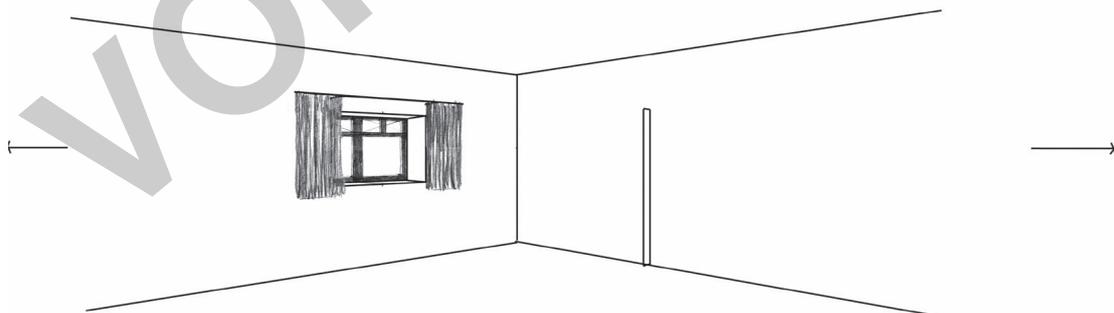
# Grundlagen der Perspektive: Innenraum



Zeichne nun eine Gardinenstange oberhalb deines Fensterausschnittes, die zum Fluchtpunkt F2 führt. Dafür zeichnest du durch die vorderen Endpunkte der Halterung eine Bezugslinie zum Fluchtpunkt F2. Links und rechts lässt du die Gardinenstange ein wenig über deinem Fensterausschnitt stehen. Für die untere Begrenzung deiner späteren Gardinenschals zeichnest du unterhalb deines Fensterausschnittes ebenfalls eine Begrenzungslinie in einem frei gewählten Abstand ein.



Zeichne jetzt viele senkrechte Linien von oben nach unten, bis die Fläche gefüllt ist, wo deine Gardine ihren Platz finden soll. Arbeite aus freier Hand nicht mit dem Lineal.



Jetzt wird eine Tür eingezeichnet. Ausgehend von der hinteren Ecke deiner Senkrechten zeichnest du nach rechts in einem Abstand von ca. 3,5 cm eine neue senkrechte Linie ein. Diese hat eine Höhe, gemessen ausgehend vom Fußboden, von ca. 4 cm. Den oberen und unteren Endpunkt dieser Senkrechten verbindest du mit dem Fluchtpunkt F2 und zeichnest nach links jeweils kleine Linien ca. 0,2 cm lang ein. Danach zeichnest du in den Zwischenraum der linken oberen und unteren Bezugslinien eine weitere Senkrechte zur Begrenzung. Das ist jetzt die Begrenzung deiner rechten Türrzarge.

MODUL 1

MODUL 2

MODUL 3

MODUL 4

MODUL 5



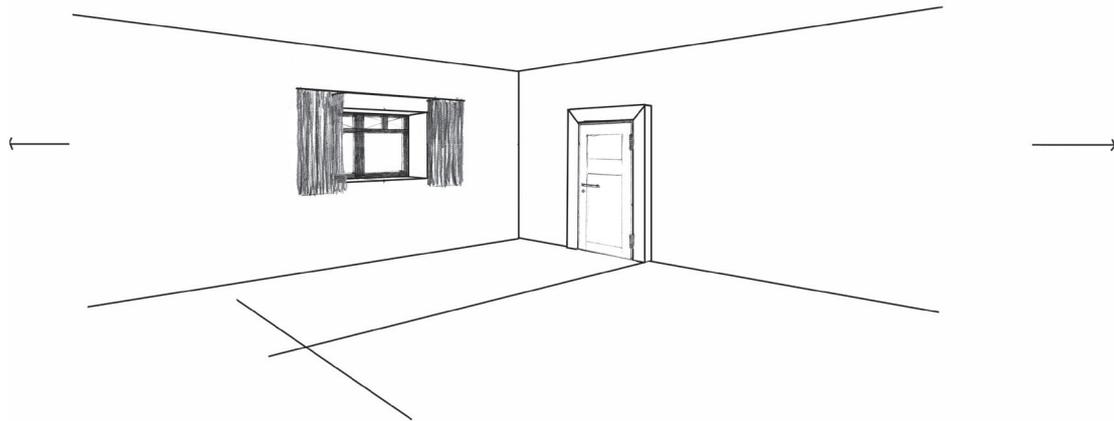
netzwerk  
lernen



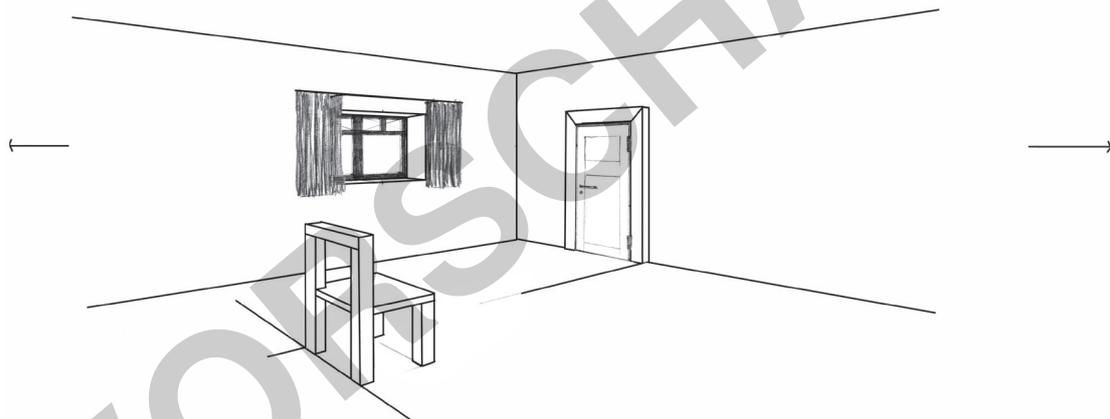
Sinje Eggers: Perspektivisch zeichnen – Innenräume  
© Persen Verlag

zur Vollversion

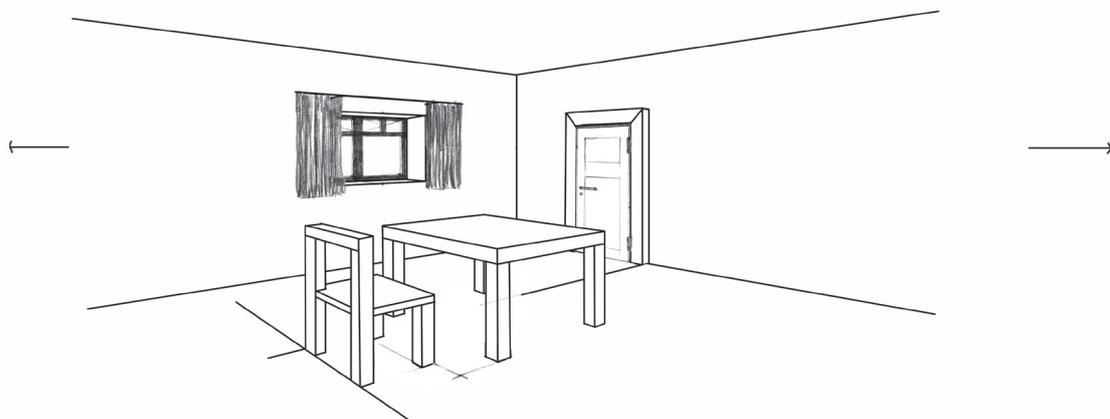
# Grundlagen der Perspektive: Innenraum



Jetzt werden auf dem Fußboden neue Bezugslinien für Tisch- und Stuhlzeichnungen gezogen. Auch hier kannst du durch jede untere Fußbodenbegrenzung neue Bezugslinie ziehen, je nachdem, ob dein Objekt weiter nach vorn, seitlich oder nach hinten dargestellt werden soll. Ausgehend vom Fluchtpunkt F2 verlängerst du den vorderen unteren Punkt der rechten Türzarge nach links mit einer Bezugslinie von ca. 11 cm. Auf dieser Bezugslinie suchst du dir einen Punkt, der ca. 9,5 cm von der Senkrechten deiner hinteren Raumecke ausgehend gemessen wird und verbindest diesen mit dem Fluchtpunkt F1. Ziehe eine weitere Bezugslinie auf dem Fußboden nach rechts ein.



Zeichne an dieser Bezugslinie jetzt einen Stuhl (siehe oben Modul IV).



Zeichne jetzt einen Tisch (siehe oben Modul IV). Benutze immer wieder die Bezugslinien für weitere Objekte.

MODUL 1

MODUL 2

MODUL 3

MODUL 4

MODUL 5



netzwerk  
lernen



Sinje Eggers: Perspektivisch zeichnen – Innenräume  
© Persen Verlag

zur Vollversion

# Grundlagen der Perspektive: Innenraum



Um weitere unterschiedliche Objekte einzuzichnen, z. B. einen Stuhl oder Tische, die nicht im rechten Winkel zueinander stehen, musst du zu jedem neuen Objekt ein weiteres Fluchtpunkt-Paar auf deiner Horionthöhe einzeichnen. Lege den Winkel für dein neues Objekt mit der in Modul I beschriebenen Messmethode fest.

## Grundlagen der Perspektive: Zusatzaufgabe

### Zusatzaufgabe

Fotografiere verschiedene Innenräume mit unterschiedlichen Horionthöhen und mit großer Entfernung zur hinteren Raumecke. Vergrößere diese Fotoabbildungen als Kopie auf ein DIN-A4- oder DIN-A3-Format. Lege darin deine Horionthöhe fest. Über die Verlängerungen deiner Bezugslinien im Bild erhältst du die Fluchtpunkte F1 und F2. Die liegen jetzt außerhalb deines Papierformates. Dann zeichnest du Objekte, wie Stühle, Tische, Schränke usw. in den vorderen Bereich deines Innenraumes ein.

Merke: Über die Vergrößerung kann es zu kleinen Ungenauigkeiten kommen und die Bezugslinien laufen nicht 100-prozentig auf den Fluchtpunkt zu! Es reichen hier auch schon Millimeterunterschiede durch das ungenaue Anlegen deines Lineals.

**Viel Spaß und Erfolg beim Zeichnen!**



**netzwerk  
lernen**



Sinje Eggers: Perspektivisch zeichnen – Innenräume  
© Persen Verlag

**zur Vollversion**