

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Lehrerhinweise	5
Aufgaben zu den einzelnen Modulen	11
inklusive Benotungsvorschläge	12
Einführung ins Thema	14
Modul I	
Grundlagen der Perspektive	
Haus A	21
Haus B	28
Zusatzaufgabe	40
Modul II	
Grundlagen der Perspektive	
Reifen	43
Bus	49
Zusatzaufgabe	52
Auto	53
Zusatzaufgabe	66
Grundlagenzeichnung	68
Anhänger	72
Zusatzaufgabe	76
Modul III	
Grundlagen der Perspektive	
angewendet auf ein Flugobjekt	77
Zusatzaufgabe	94
Modul IV	
Grundlagen der Perspektive	
Tische und Stühle	95
Buchstaben	106
Modul V	
Grundlagen der Perspektive	
Zeichnen eines Innenraumes	112
Zusatzaufgabe	121
Inhalt/Zusatzmaterial	122

MODUL 1

MODUL 2

MODUL 3

MODUL 4

MODUL 5



Inhalt/Zusatzmaterial
netzwerk
lernen



Sinje Eggers: Perspektivisch zeichnen
© Persen Verlag

zur Vollversion

Kunstunterricht spielt am Gymnasium nach wie vor eine wichtige Rolle. Durch veränderte Unterrichtsprofile haben sich jedoch die Fächerschwerpunkte an den Gemeinschaftsschulen, Stadtteilschulen etc. im gymnasialen Bereich zum Teil verändert. Es fehlt die Zeit, sich intensiver mit bestimmten Inhalten – oder wie hier Techniken – zu beschäftigen. Und das gilt sowohl für die Lehrer¹ als auch für die Schüler.

Im Zuge der Umstrukturierung gibt es auch zunehmend Ganztagschulen, sodass die Nachfrage nach Projekten für den Nachmittagsunterricht steigt. Als Künstlerin habe ich ein Konzept für die Sekundarstufe 1 am Gymnasium entwickelt, das sich in besonderem Maße dem Bereich bildnerisches Gestaltung widmet. Die fünf Lernmodule leiten die Schüler Strich für Strich an, das räumliche Vorstellungsvermögen zu schulen und perspektivisch richtig zu zeichnen: vom Haus bis hin zu Stadtlandschaften (Modul I), vom Reifen bis zum Wagen mit Anhänger (Modul II), Darstellung verschiedener Flugzeuge (Modul III) im Raum, Tische und Stühle sowie von Buchstaben (Modul IV) in der Perspektive, Innenraum mit Türen und Fenstern.

Diese Vorgehensweise hat nichts mit der selbstbestimmt freikünstlerischen Arbeit zu tun, sie schafft jedoch eine Grundlage, um eine wiedererkennbare realistische Zeichnung anzufertigen und mit der entstehenden handwerklich-technischen Sicherheit in der Darstellung die Möglichkeit zu entwickeln, die eigenen Ideen „freier“ umzusetzen.

Um den Schritt vom Sehen zum Erkennen zu vollziehen, benötigt man Beobachtungsgabe, Wahrnehmung, Konzentration und Zeit, damit die Zusammenhänge in der Natur erkannt werden können. Ist dieser Weg erst einmal beschritten, ist die Möglichkeit der Verschmelzung der freikünstlerischen Umsetzung gegeben und der Darstellung der persönlichen Innenwelt steht nichts mehr im Wege.

Das vorliegende Material lässt sich darüber hinaus auch sehr gut außerhalb der Schule verwenden.

Danken möchte ich all denen, die mir zur Seite standen, an mich und meine Kunstversion glauben und mich in jeder Hinsicht tatkräftig unterstützt haben. Um die Verständlichkeit dieses Buches zu verbessern, habe ich den Kursteilnehmern aus den Jugend- und Erwachsenenkursen meine Zeichenkonzepte vorgelegt. Dadurch ist es mir möglich gewesen, auf eventuelle Verständnisschwierigkeiten in der Text- und Bilddarstellung einzugehen. Für diese Offenheit und aktive Teilnahme möchte ich mich sehr herzlich bedanken. Dank gilt auch Frau Cravillon-Werner, die mir die technisch-räumlichen Gegebenheiten der Kunstschule der GEMEINNÜTZIGEN Lübeck für die Umsetzung dieses Buches zur Verfügung gestellt hat. Einen besonderen Dank möchte ich an Gerhard, Helga und Günter Schlicht aussprechen, die seit zehn Jahren an meinem künstlerischen Werdegang aktiv teilnehmen und mich in jeglicher Hinsicht dabei unterstützen weiterzumachen. Ich danke Cornelia Schrader und Jan Tauchnitz, Michaela Hechsel, Lisa Patermann, Alexandra Mader, Franziska und Louisa, Sylvia Kossmann, Uta Bettels, Bianka Quint, Andrea Müller Kalthoff, die mich immer wieder aus meinen tiefen Arbeitphasen herausgelockt haben, um am täglichen Sozialleben teilzunehmen. Bedanken möchte ich mich auch bei meiner Familie Anke und Dirk Eggers.

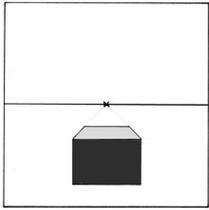
Doch jetzt wünsche ich allen viel Spaß und Erfolg beim perspektivischen Zeichnen.

Sinje Eggers

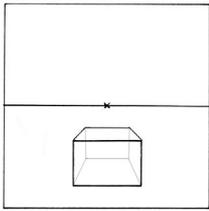
¹ Der besseren Lesbarkeit halber verwenden wir hier die verallgemeinernde Form.

Einführung ins Thema

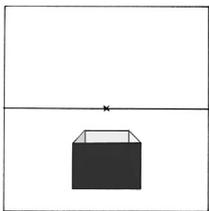
Zentralperspektive



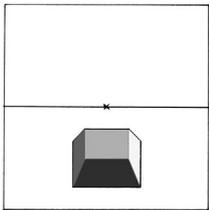
In dieser Abbildung siehst du einen Kasten, dessen Seitenflächen auf den zentralen Fluchtpunkt zulaufen. Senkrechte und waagerechte Linien nehmen keinen Bezug auf diesen zentralen Fluchtpunkt!



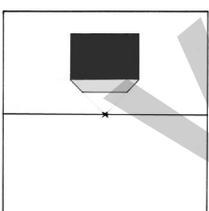
Um einen Karton von innen zu zeichnen, müssen die fehlenden Schnittpunkte miteinander verbunden werden. Denn jede Senkrechte hat einen oberen und unteren Endpunkt und es müssen immer beide Endpunkte mit dem zentralen Fluchtpunkt verbunden werden.



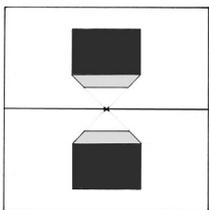
Um die Flächen deines Kartons besser sichtbar werden zu lassen, ist es hilfreich, die Seitenflächen deines Kartons in unterschiedliche Grauwerte einzuteilen.



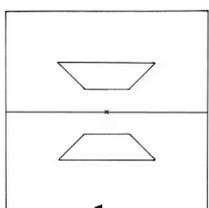
Sobald die vordere Fläche deines Karton entfernt wird, um das Innere sichtbar zu machen, beginnen die Kippeffekte! Das bedeutet, dass die hintere Kartonfläche sowohl in den Vordergrund kommend gesehen wird als auch in den Hintergrund gehend.



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.

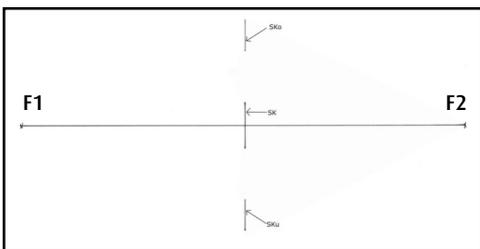
Einführung ins Thema



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.

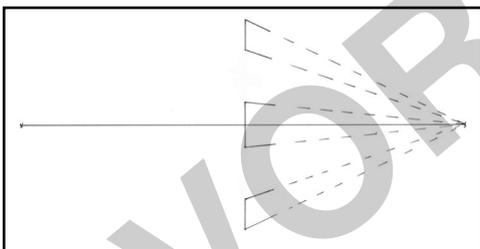
Hier im Vergleich noch einmal die Abbildung mit der Zweifluchtpunktperspektive. Die senkrechten Linien bleiben Senkrecht die oberen und unteren Endpunkte werden zum Fluchtpunkt geführt.

Kästen zeichnen mithilfe der Zweifluchtpunktperspektive

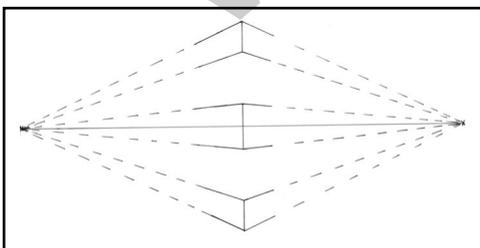


Lege ein Zeichenblatt im Querformat vor dich hin und zeichne in die Mitte eine waagereche Linie mit einer Länge von 29 cm. Links und rechts am Ende der Linie setzt du jeweils ein kleines Kreuz. Diese Kreuze sind die **Fluchtpunkte F1** (links) und **F2** (rechts). Die waagereche Linie, sie entspricht 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.

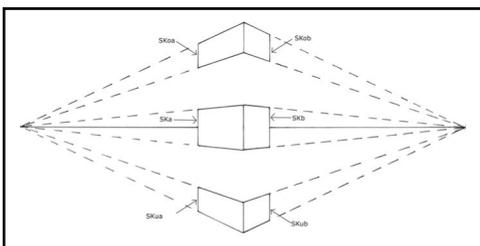
Nun verbindest du (siehe Abbildung) mit einer hellen Linie jeweils das obere und untere Ende all deiner neu eingezeichneten Senkrechten nach rechts mit dem Fluchtpunkt F2. Diese Linien werden **Bezugslinien** genannt.



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.



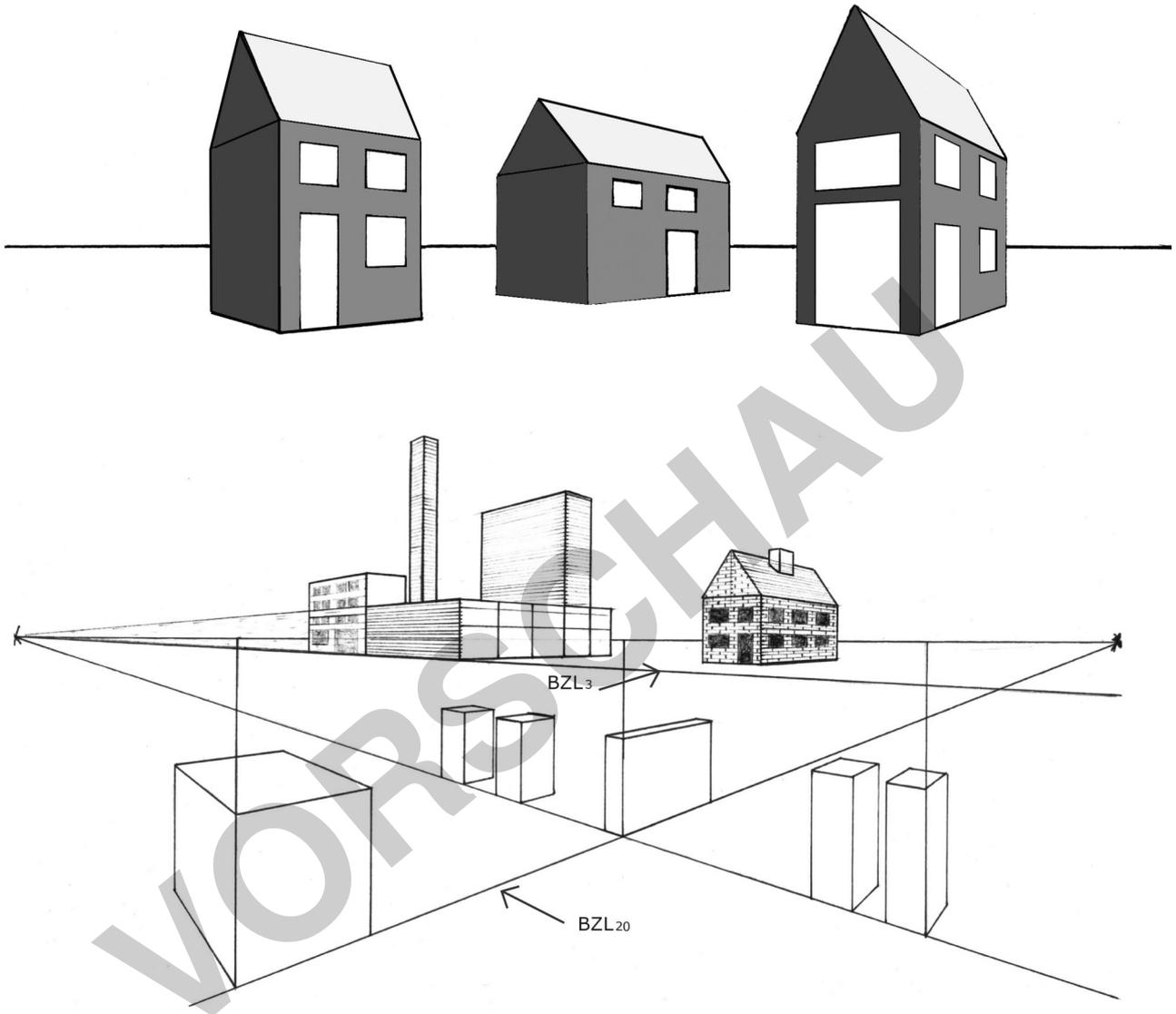
Jetzt wird die Breite deiner Kästen durch weitere senkrechte Linien festgelegt. Ausgehend von den Senkrechten SK, SKo und SKu zeichnest du auf der linken Seite die Senkrechten in einen Abstand von 3 cm und auf der rechten Seite die Senkrechten in einen Abstand von 2 cm ein.



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, Ska und Skub.

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 kleinen b bezeichnet, z. B. SKob, Ska und Skub.



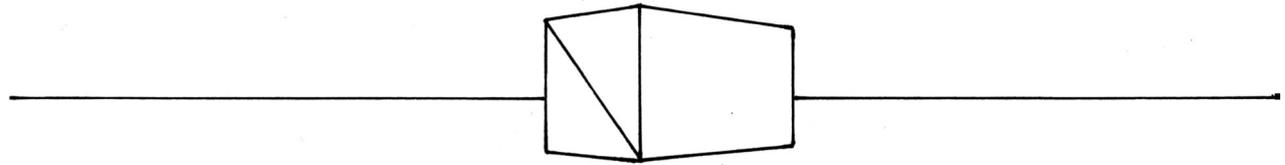


- Grundlagen der Perspektive, Betrachter und Objekt befinden sich auf ebener Erde
- Einfügen mehrerer Hochhäuser, Häuser mit Dach
- Verschiebung der Standpunkte der Häuser, in den Raum nach vorn, nach hinten
- Details: Fenster, Türen, Mauerwerk, Figuren

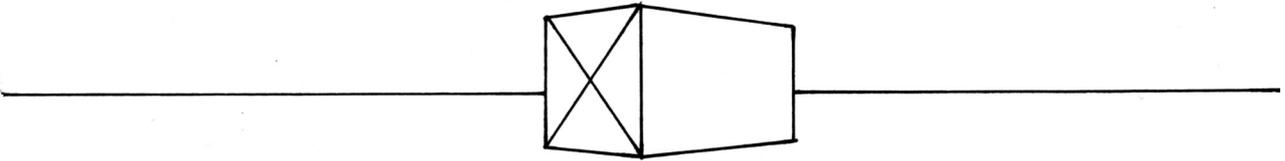


Grundlagen der Perspektive: Haus A

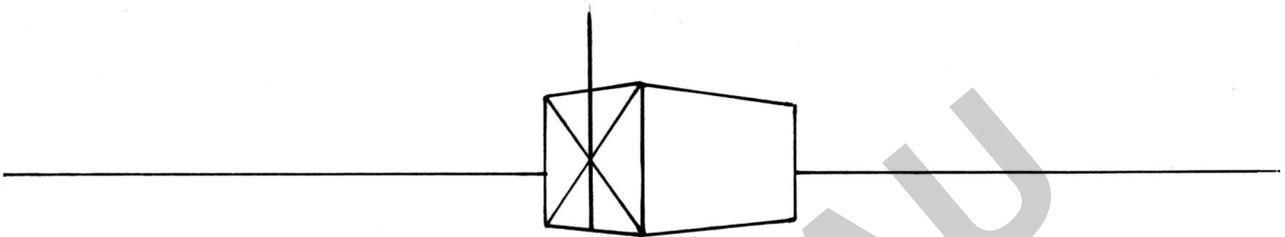
MODUL 1



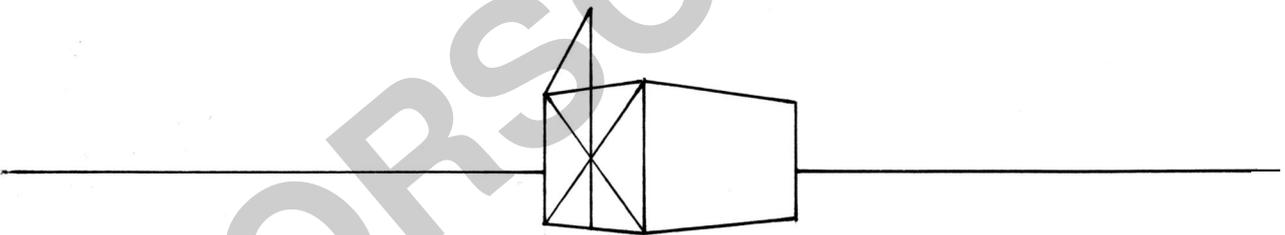
MODUL 2



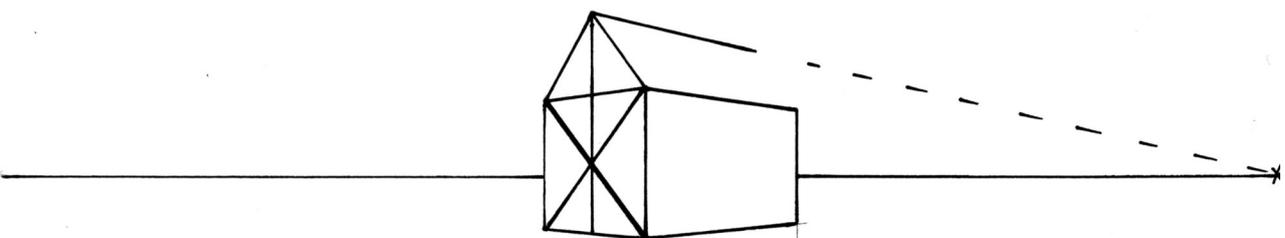
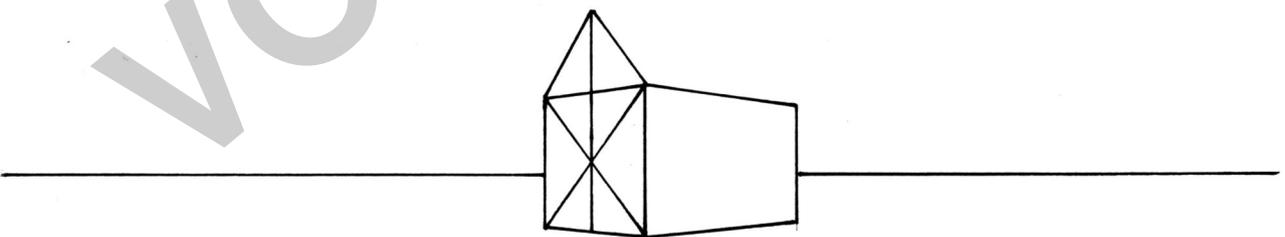
MODUL 3



MODUL 4



MODUL 5



Setze die senkrechte Linie in der Höhe frei ein. Wenn du diese kleiner einzeichnest, dann bekommst du ein niedriges Dach, je höher die Senkrechte ist, desto spitzer ist dein Dach. Am Anfang ist ein höheres Dach besser in der Darstellung, weil es unserer Sehgewohnheit entspricht und nicht verdeckt wird von den Seitenwänden, wenn das Dach niedrig eingezeichnet wird. Arbeitest du lieber mit einer Zentimeter-Angabe, dann zeichne die senkrechte Linie in einer Höhe von insgesamt 4,5 cm durch den Schnitt der Diagonalen ein.

Gestrichelte Linien müssen nicht mitgezeichnet werden. Sie sind Hilfslinien zu den Fluchtpunkten.

Grundlagen der Perspektive: Haus B

MODUL 1

MODUL 2

MODUL 3

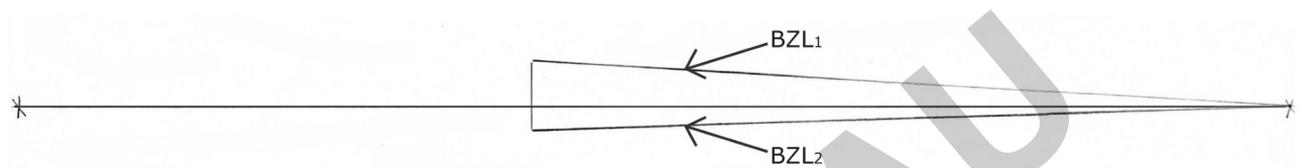
MODUL 4

MODUL 5



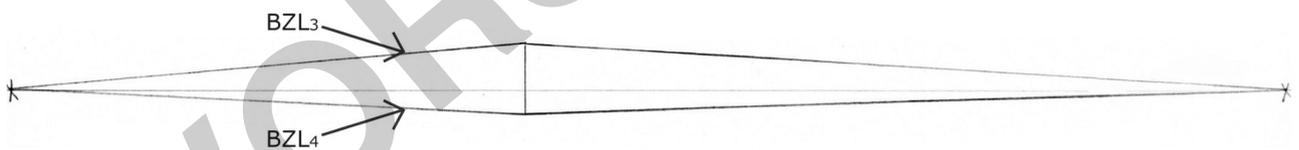
Zeichne zuerst ein Haus aus dem Gedächtnis. Das kann fünf bis zehn Minuten in Anspruch nehmen. Dies ist für deinen eigenen späteren Vergleich wichtig. Wenn du das Haus gezeichnet hast, dann nimmst du dir ein Din-A4-Blatt und legst es im Querformat vor dich.

Um ein Gebäude entstehen zu lassen, zeichnest du in die Mitte des Querformates eine waagerechte Linie in einer Länge von 29 cm. Links und rechts am Ende der Linie setzt du jeweils ein kleines Kreuz. Diese Kreuze sind die Fluchtpunkte F1 und F2. Die waagerechte Linie, sie entspricht deiner Augenhöhe, wird auch Horizonthöhe genannt.



In einem Abstand von ca. 12 cm zeichnest du vom linken Fluchtpunkt F1 ausgehend eine senkrechte Linie G1 für dein erstes Gebäude ein. G steht für Gebäude, die 1 für das erste Haus. Jede weitere eingezeichnete Senkrechte wird fortlaufend mit a, b, c ... bezeichnet. Das zweite Gebäude wird mit G2 und die weiteren Senkrechten werden wie folgt mit a, b, c ... kenntlich gemacht.

Unterhalb der Horizonthöhe verwendest du einen Abstand von ca. 0,5 cm, oberhalb einen Abstand von ca. 1 cm. Nun verbindest du jeweils mit einer hellen Linie das obere und untere Ende deiner neu Senkrechten mit dem Fluchtpunkt F2. Es entstehen die Bezugslinie BZL1 und BZL2.



Beim Fluchtpunkt F1 gehst du genauso vor: Du verbindest jeweils mit einer hellen Linie das obere und untere Ende deiner eingezeichneten Senkrechten. Es entstehen die BZL 3 und BZL 4.

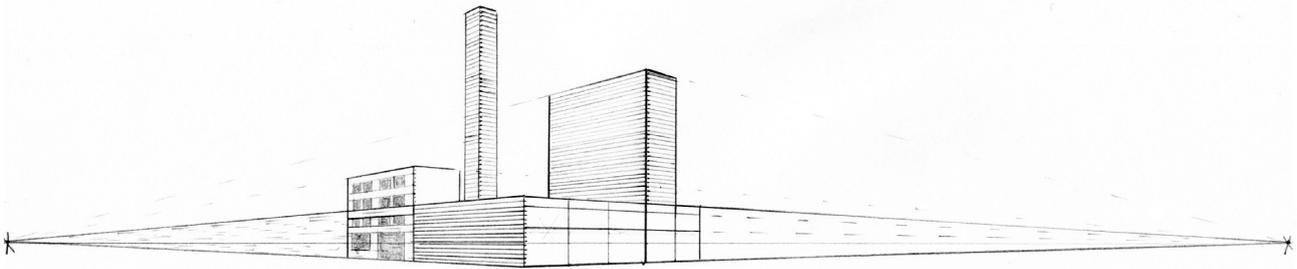


Links begrenzt du dein Gebäude mit einer senkrechten Linie G1a, ausgehend von G1, in einem Abstand von ca. 2,5 cm und rechts in einem Abstand von ca. 4 cm mit einer Senkrechten Linie G1b.

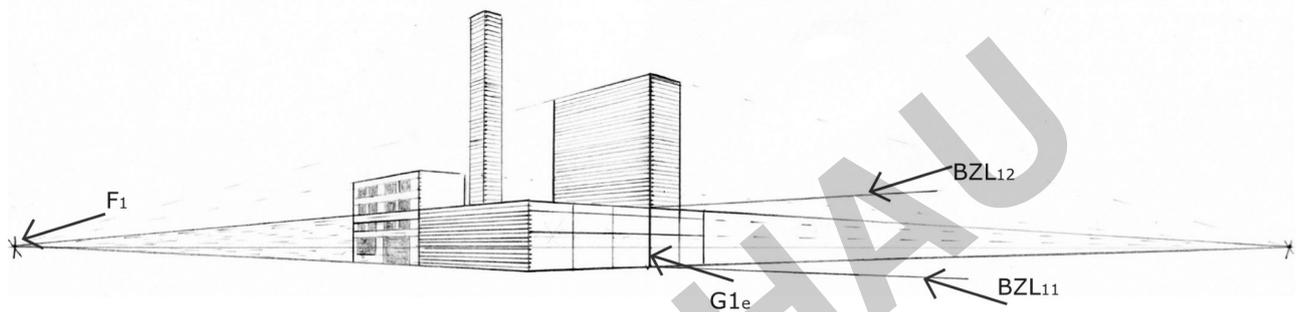


Nun teilst du deine erste senkrechte Linie G 1 in Millimeterabstände...

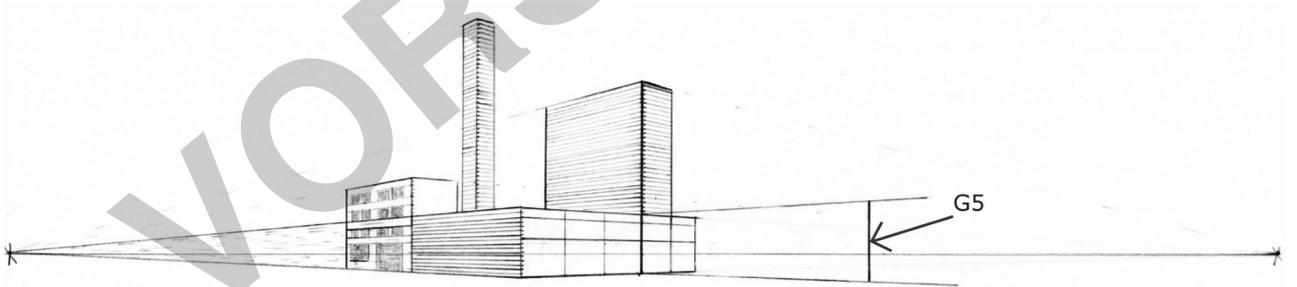
Grundlagen der Perspektive: Haus B



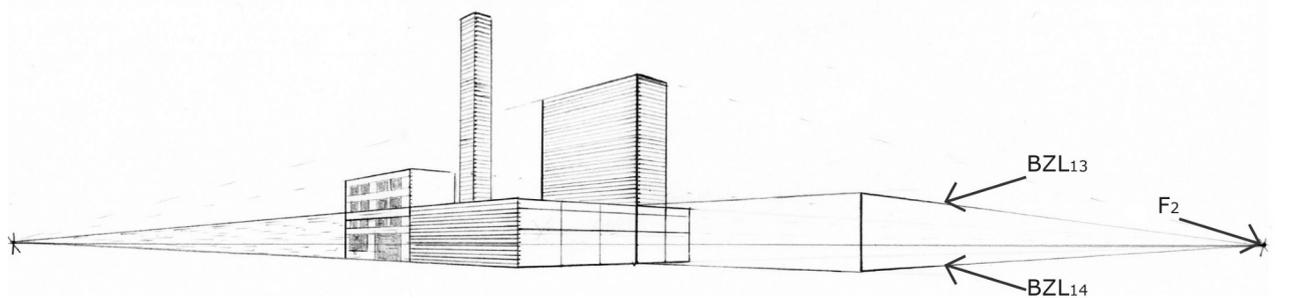
Verbinde nun jede einzelne Einteilung mit den Fluchtpunkten F1 und F2 auch hier brauchst du hinter der Senkrechten G4a und G4b die Linien nicht zu den Fluchtpunkten durchzuziehen, denn das sind Hilfslinien, die wir nicht weiter benötigen.



Bisher haben wir alle weiteren Gebäude weiter zurückliegend eingezeichnet. Um Gebäude weiter vorn erscheinen zu lassen, benutzt du Bezugspunkte aus den vorhandenen Gebäuden. Um das fünfte Gebäude einzuzichnen, legst du dein Lineal jeweils an den unteren und oberen Endpunkt deiner Senkrechten G1e an und ziehst vom Fluchtpunkt F1 in den rechten Zeichenbereich mit dem Bleistift neue Bezugslinien ein. Es entstehen die BZL 11 und BZL 12.



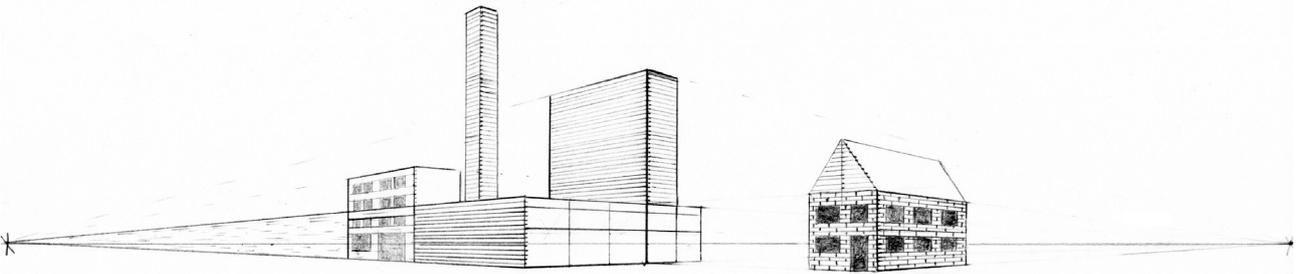
Auch beim fünften Gebäude gehst du wie bei vorigen vier Gebäuden vor. Zeichne die neue Senkrechte G5 in den Zwischenraum der eben verlängerten Hilfslinien in einen Abstand von 5,5 cm zur Senkrechten G1e ein.



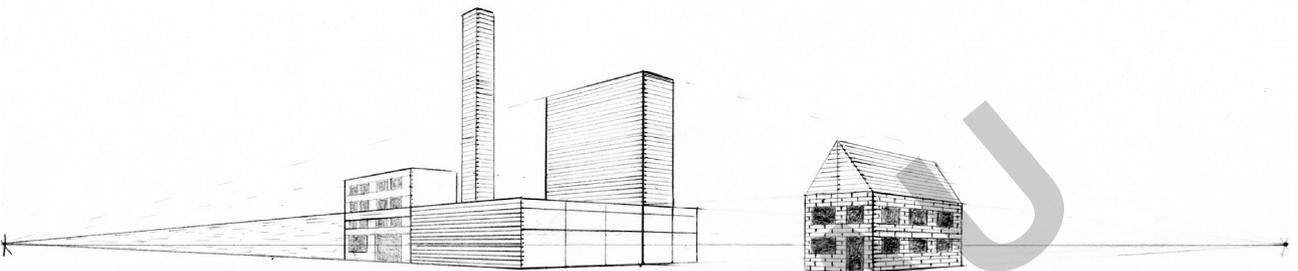
Radiere die nach rechts überstehenden Linien weg. Danach zeichnest du von der oberen und unteren Senkrechten G5 wieder Bezugslinien zum Fluchtpunkt F2 ein. Es entstehen die BZL 13 und BZL 14.



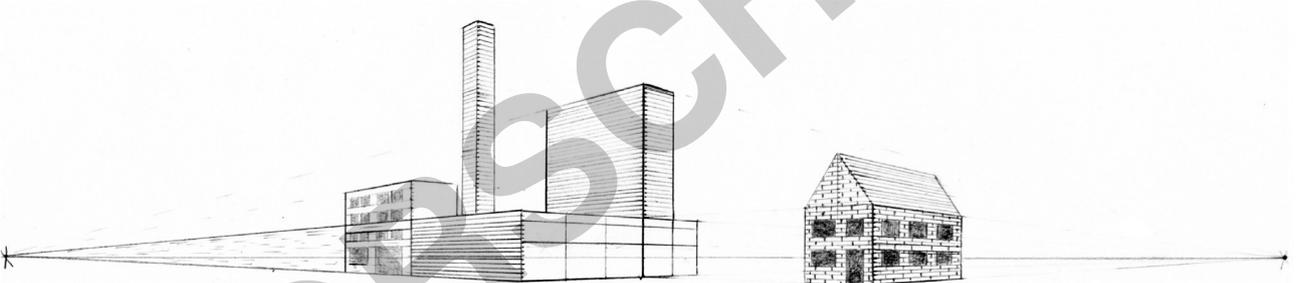
Grundlagen der Perspektive: Haus B



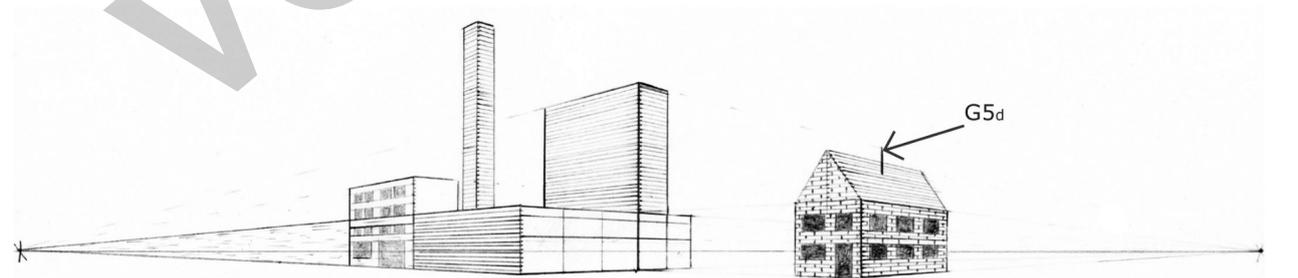
Verbinde jede Abmessung mit dem Fluchtpunkt F1 und ziehe diese Linien bis zur Dachschräge durch. Versieh die rechte Dachschräge ebenfalls mit der Millimereinteilung und betone die Striche mit dem Bleistift.



Verbinde die Markierungen der rechten Dachschräge wieder mit dem Fluchtpunkt F2. Diese Linien bilden die Zeichengrundlage für die Dachziegel des Gebäudes.



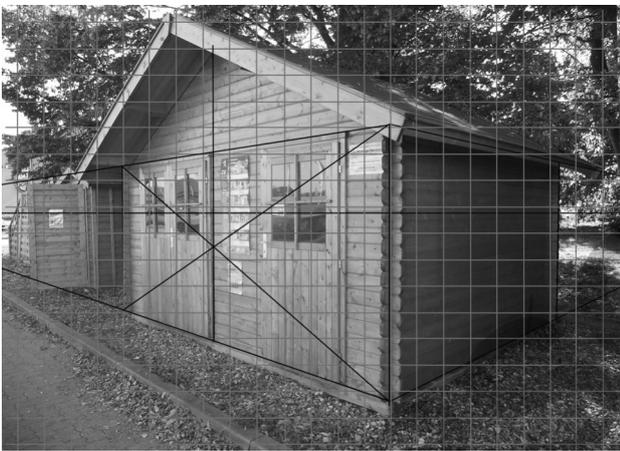
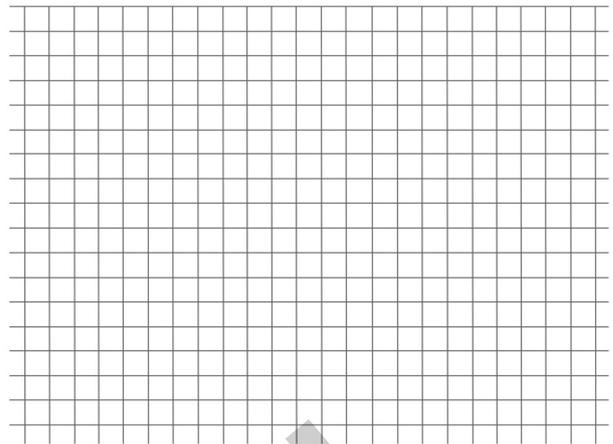
Um in der linken Wandfläche das Mauerwerk im oberen Dachbereich fortzusetzen, zeichnest du die kleinen Senkrechten wieder nach oben und unten versetzt in den Zwischenraum ein.



Bevor die Dachziegel eingezeichnet werden, bekommt das Gebäude noch einen Schornstein. Dazu musst du von der vierten Dachlinie von oben eine kleine Senkrechte G5d zeichnen, die über die oberste Dachlinie hinausragt. Wähle den Abstand frei. Bedenke aber, dass ein höher eingezeichneter Schornstein am Anfang leichter zu zeichnen ist, da du mehr Platz zum Arbeiten hast.

Grundlagen der Perspektive: Zusatzaufgabe

Zusatzaufgabe 1



Suche dir zuerst ein Foto aus einer Zeitschrift, auf dem du die Übereckperspektive gut wiedererkennen kannst. Oder nimm dieses Hausbeispiel als Kopiervorlage. Danach zeichnest du ein Raster im Abstand von jeweils 1 cm auf eine Folie. Hier musst du exakt zeichnen.

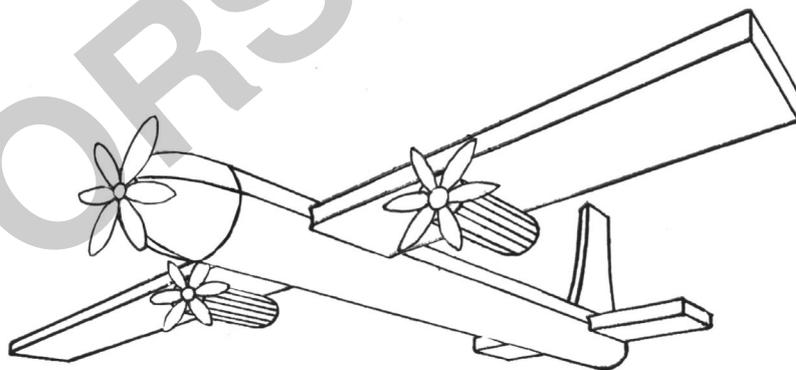
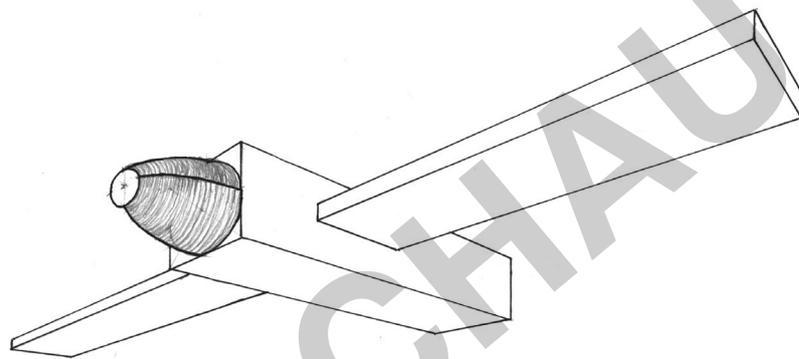
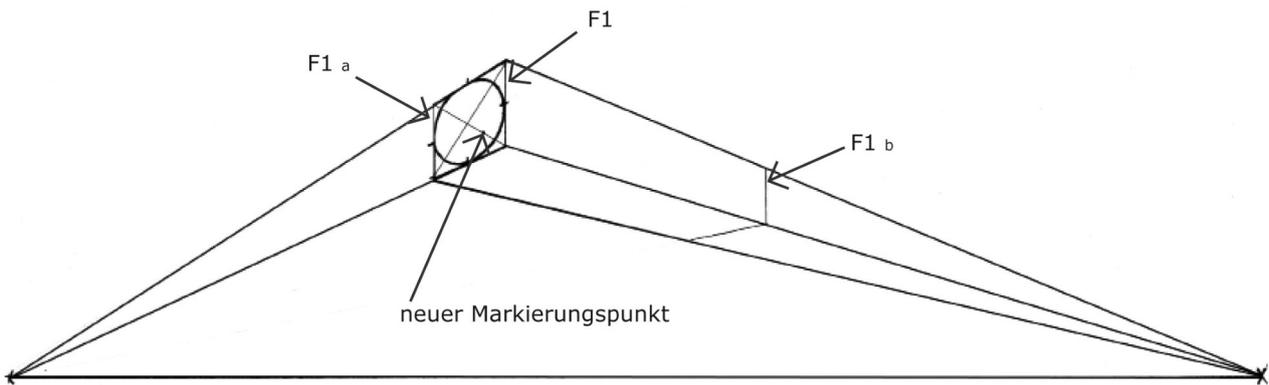
Wenn du dir ein Foto ausgesucht und das Raster gezeichnet hast, dann legst du die Folie so über das Foto, dass die senkrechten Linien des Rasters mit den senkrechten Linien im Foto übereinstimmen. Nachdem du die erste Senkrechte des Folienrasters übereinstimmend über die Hausecke gelegt hast, siehst du, dass die BZL links und rechts auf einen Punkt zulaufen, der auf der Horzhöhe liegt. Suche nach der Horzhöhe und lege diese fest, denn auf diese laufen alle BZL zu.

Zusatzaufgabe 2



Kopiere diese Übereckperspektive auf ein Din-A4-Zeichenblatt im Querformat. Achte dabei darauf, dass dein Haus nicht das ganze Blatt ausfüllt, sodass die Fluchtpunkte hier noch mit auf das Blatt passen. Wichtig: Die Fluchtpunkte können je nach Größendarstellung deines Objektes und deinem Abstand zum Objekt innerhalb des Zeichenblattes liegen oder sogar weit außerhalb. Wichtig ist hier, dass du dir die perspektivischen Zusammenhänge verdeutlichst.

Grundlagen der Perspektive



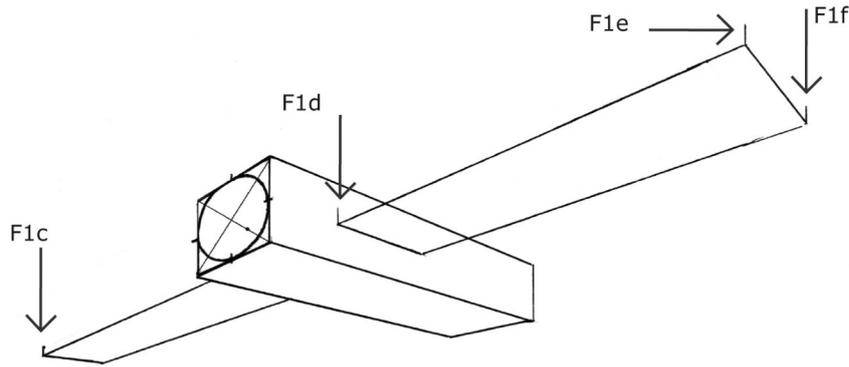
- Grundlagen der Perspektive angewendet auf ein Flugobjekt
- Einsatz von Rundungen auf eine Spitze zulaufend
- Einsatz von Hell-Dunkel-Werten, Detailbearbeitung
- Spiegelung des Flugobjektes
- Einsetzen mehrerer Flugobjekte



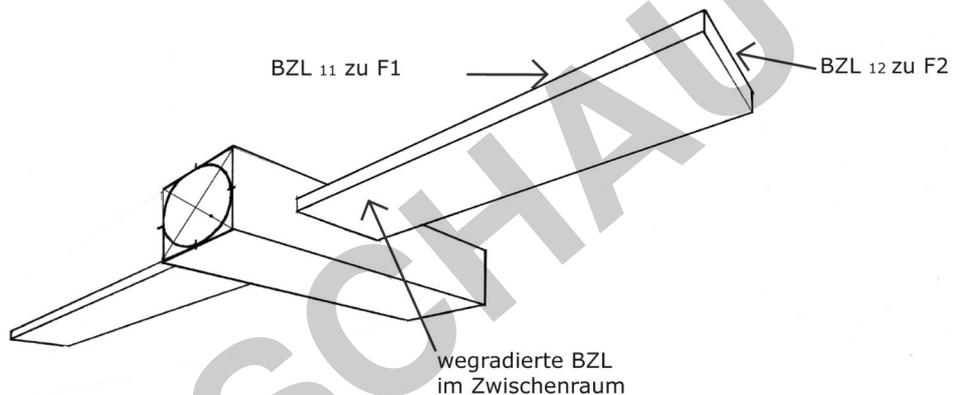
**netzwerk
lernen**

zur Vollversion

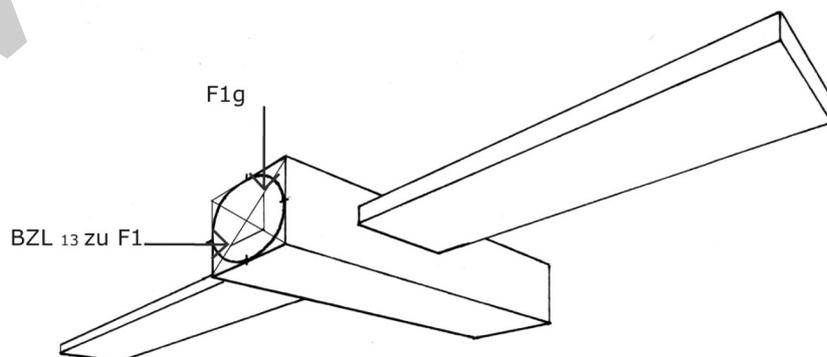
Grundlagen der Perspektive: Flugobjekt



Um der Tragfläche Volumen zu verleihen, zeichne an den linken, mittleren und rechten Endpunkt der vorderen Bezugslinie jeweils mit dem Bleistift kleine senkrechte Linien F1c, F1d und F1e in einer Höhe von 0,5 cm ein. Auch an dem rechten Endpunkt der hinteren Bezugslinie zeichnest du eine kleine Senkrechte F1f in einer Höhe von 0,5 cm ein.

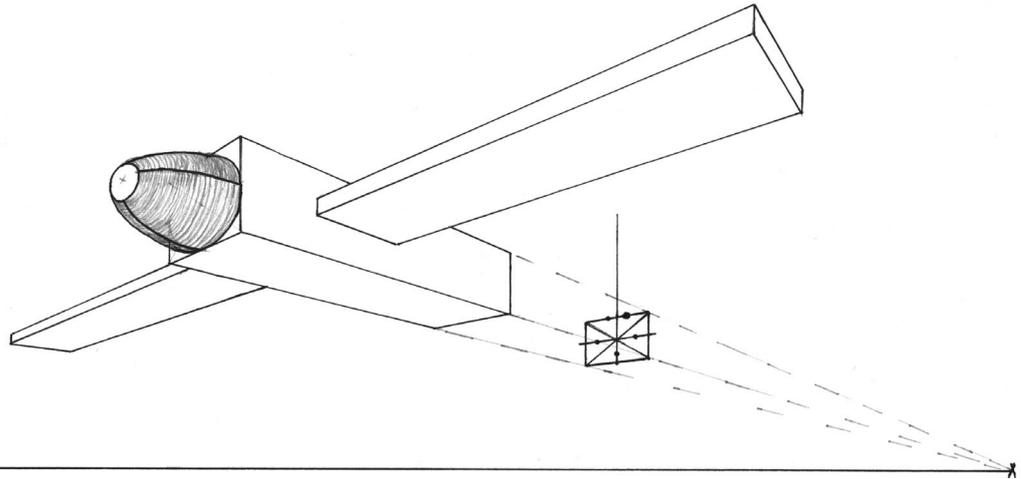


Jetzt zeichnen wir die obere Begrenzung der Tragflächen; dafür benutzt du nun den oberen Endpunkt der Senkrechten F1e und verbindest diesen Punkt jeweils mit den Fluchtpunkten F1 und F2. Es entstehen die BZL 11 und BZL 12. Verbinde nur den Zwischenraum mit dem Bleistift der sich aus den Enden ergibt. Der hintere linke Bereich wird von der Tragfläche verdeckt und ist für dich als Betrachter nicht zu sehen. Radiere die Bezugslinie aus dem Zwischenraum weg.

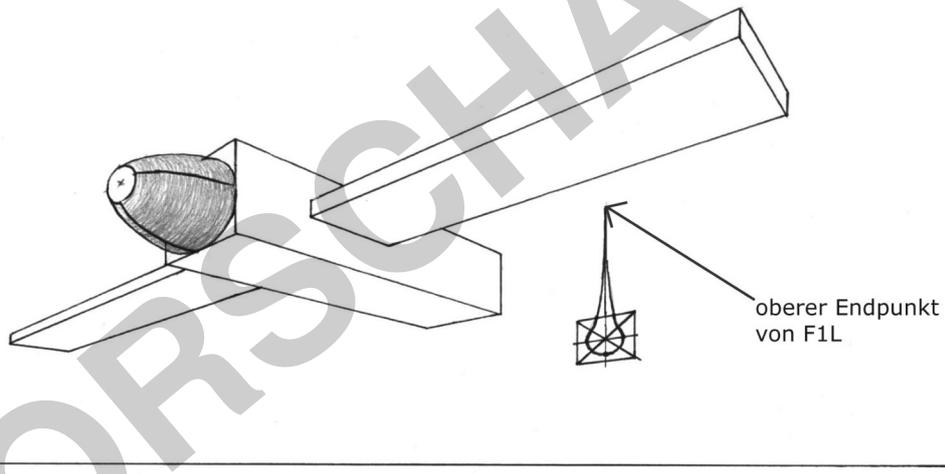


Jetzt bereitest du die Cockpit-Spitze vor. Dafür verbindest du den Markierungspunkt, den du am Anfang in die kleine Fläche eingezeichnet hast, mit einer Bezugslinie 13 zum Fluchtpunkt F1 und nach oben mit einer Senkrechten F1g, bis diese jeweils die anderen Diagonalen berührt. Zeichne nur helle Linien ein.

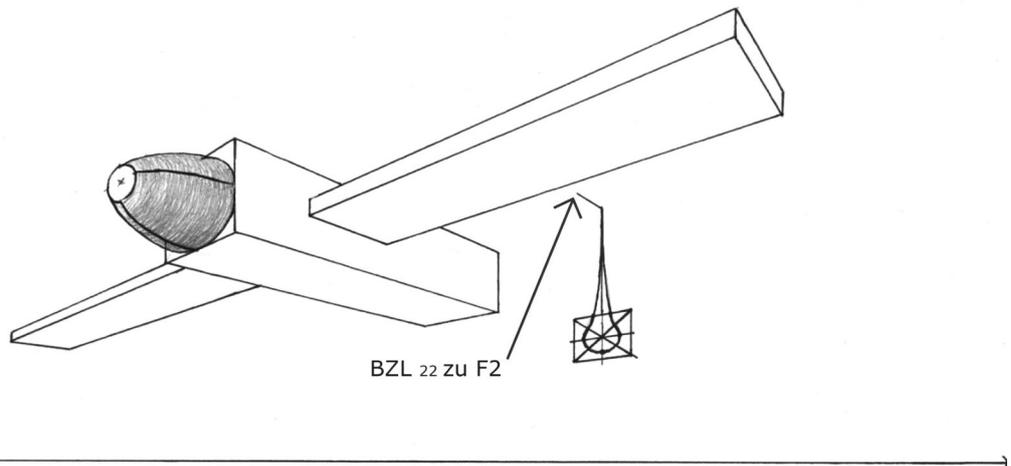
Grundlagen der Perspektive: Flugobjekt



Das Heck des Flugzeuges soll nun nicht, wie vorher beim Reifen, kreisrund eingezeichnet werden, sondern besonders geformt sein. Dafür zeichnest du auf den Bezugslinien und im unteren Bereich der Senkrechten F1L Markierungspunkte, die später die Form umschreiben sollen. In der Abbildung sind diese Markierungspunkte verdickt eingezeichnet.



Verbinde die eingezeichneten Markierungspunkte mit vielen hellen probierenden und suchenden Linien. Gestalte die hintere Form von deinem Flugobjekt. Ziehe die Enden des hinteren Heckbereiches bis zum oberen Endpunkt der Senkrechten F1L.



Den oberen Endpunkt der Senkrechten F1L verbindest du mit dem Fluchtpunkt F2 und ziehst mit dem Bleistift eine BZL 22 nach links ein.



netzwerk
lernen



Sinje Eggers: Perspektivisch zeichnen
© Persen Verlag

zur Vollversion

Grundlagen der Perspektive: Flugobjekt

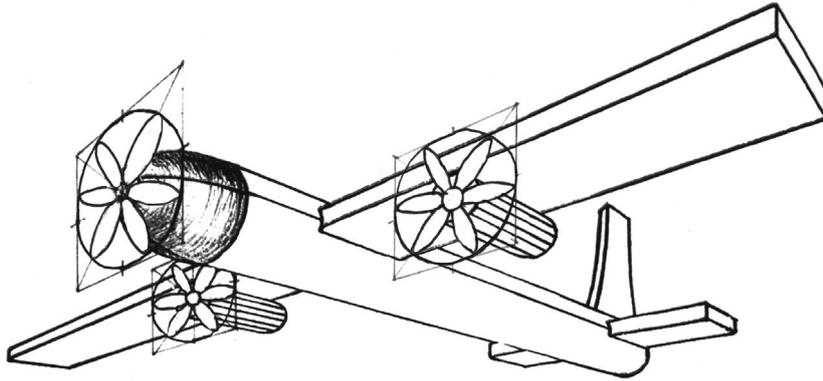
MODUL 1

MODUL 2

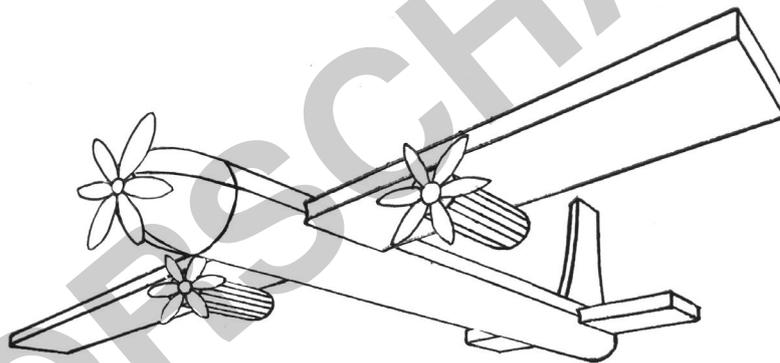
MODUL 3

MODUL 4

MODUL 5



Jetzt werden die Propellerblätter eingezeichnet. Da ein Propeller aus mehreren kleineren Teilen besteht, musst du deine entstandene Ellipse aufteilen. Setze auf dieser sechs neue Markierungspunkte ein, von denen sich jeweils 3 gegenüberliegen sollten. Von jedem dieser Markierungspunkte zeichnest du zwei gebogene Linien zum mittleren Schnittpunkt deines Kastens. Arbeite hell und mit suchenden Linien, bevor du das Propellerblatt dunkler nachzeichnest. Zeichne immer, wenn du einen Propellerflügel eingezeichnet hast, gegenüberliegend das Spiegelbild dazu.

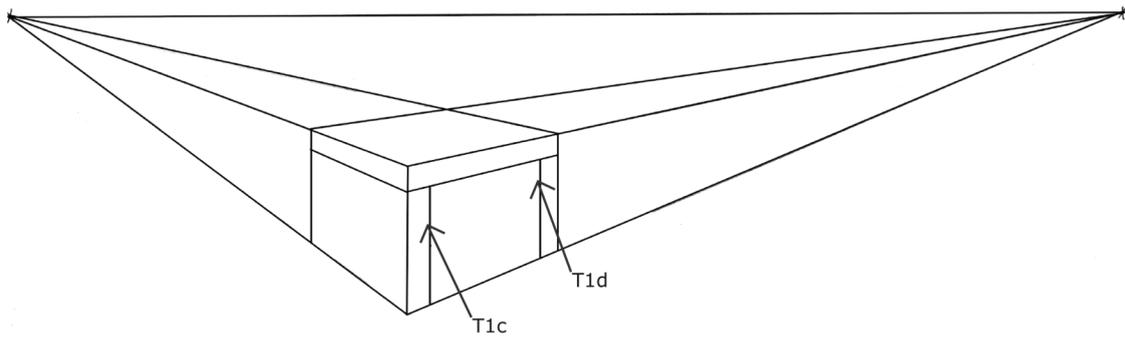


Radiere alle überflüssigen Bezugslinien weg. Die Propeller sind für die erste Zeichnung ein wenig größer und breiter gezeichnet worden.

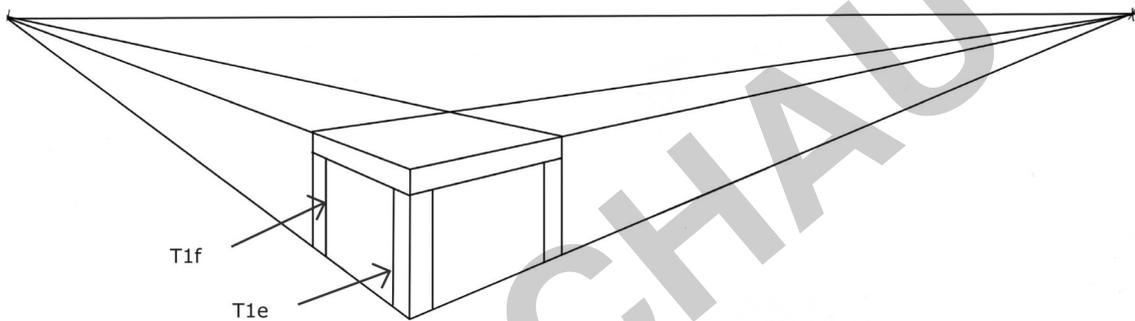


Diese Abbildung gibt einen Eindruck, wie ein Flugzeug real aussieht. Schau dir die Abbildung des Flugzeuges an. Versuche, deine Horizonthöhe zu bestimmen und überlege, wie die Bezugslinien auf die jeweiligen Fluchtpunkte hin zulaufen könnten.

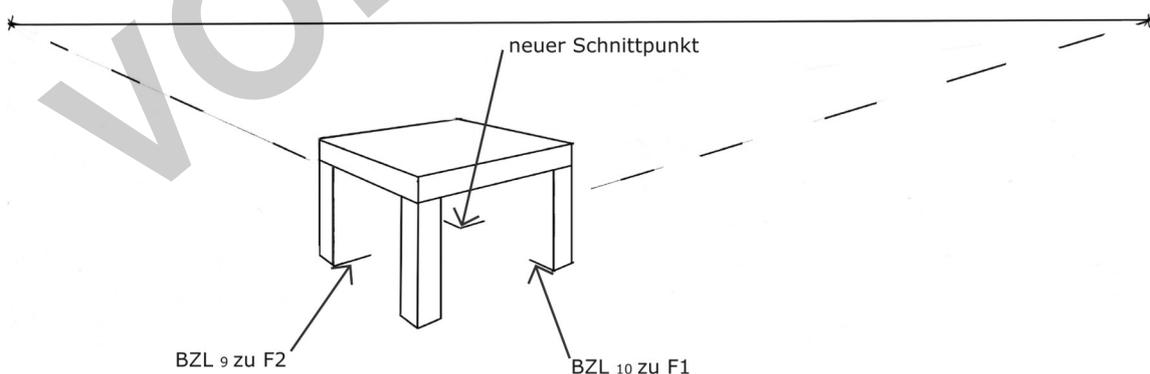
Grundlagen der Perspektive: Tisch und Stuhl



Jetzt werden die Tischbeine eingezeichnet. Ausgehend von der Senkrechten T1 misst du einen Abstand nach rechts ca. 0,5 cm ab und ziehst eine Senkrechte T1c ein. Ausgehend von der Senkrechten T1b ziehst du links im Abstand von 0,4 cm ebenfalls eine senkrechte Linie T1d ein.



Das wiederholst du auf der linken Seite deines seitlichen Tischkastens: Miss ausgehend von der Senkrechten T1 in einem Abstand nach links ca. 0,5 cm ab und ziehe eine Senkrechte T1e. Ausgehend von der Senkrechten T1a ziehst du rechts im Abstand von 0,4 cm ebenfalls eine senkrechte Linie T1f.



Um weiterzuarbeiten, ist es hilfreich, die Bezugslinien, die nicht mehr gebraucht werden, wegzuradiieren. Wenn es dich irritiert, dass zu viele Bezugslinien auf dem Blatt eingezeichnet sind, radiere alle Bezugslinien, die zum Fluchtpunkt gehen, weg. Nun müssen die Tischbeine im seitlichen Bereich ihre Form bekommen. Dafür nimmst du jeweils die unteren Endpunkte der eben eingezeichneten Senkrechten. Den unteren Endpunkt der Senkrechten T1f verbindest du mit einer hellen Linie zum Fluchtpunkt F2, den unteren Endpunkt der Senkrechten T1d mit einer hellen Linie zum Fluchtpunkt F1. Du erhältst unter dem Tisch einen neuen Schnittpunkt für dein hinteres viertes Tischbein. Zeichne die kurzen Linien unter dem Tisch mit dem Bleistift ein

wenig stärker nach
**netzwerk
lernen**

zur Vollversion

Grundlagen der Perspektive: Tisch und Stuhl

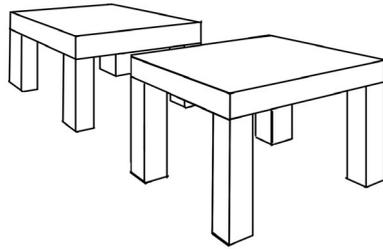
MODUL 1

MODUL 2

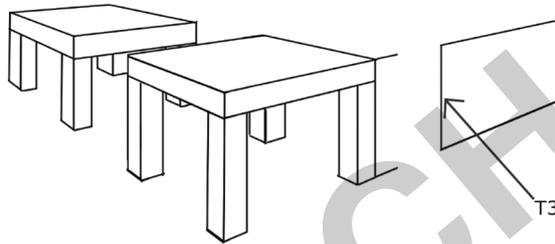
MODUL 3

MODUL 4

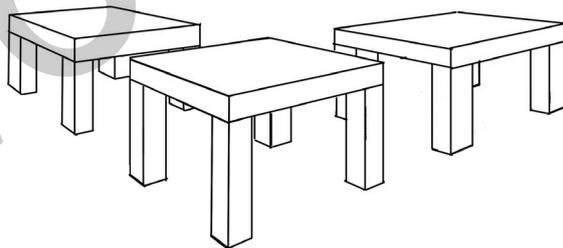
MODUL 5



Zeichne die weiteren Schritte für den zweiten Tisch wie gehabt weiter ein. Nun werden die Schritte für die Tischdarstellung ein wenig größer. Wenn du Schwierigkeiten in der zeichnerischen Umsetzung hast, dann schau dir die Abbildungen aus den vorherigen Erklärungen noch einmal an. Wichtig ist hier, dass du das Prinzip der Konstruktion der zeichnerischen Darstellung begriffen hast, z. B. das verdeckte Bereiche der Tische teilweise zu sehen sind oder auch nicht.

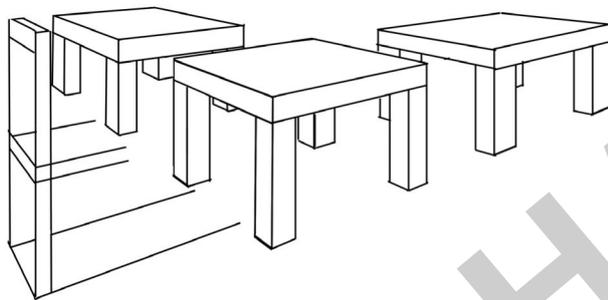
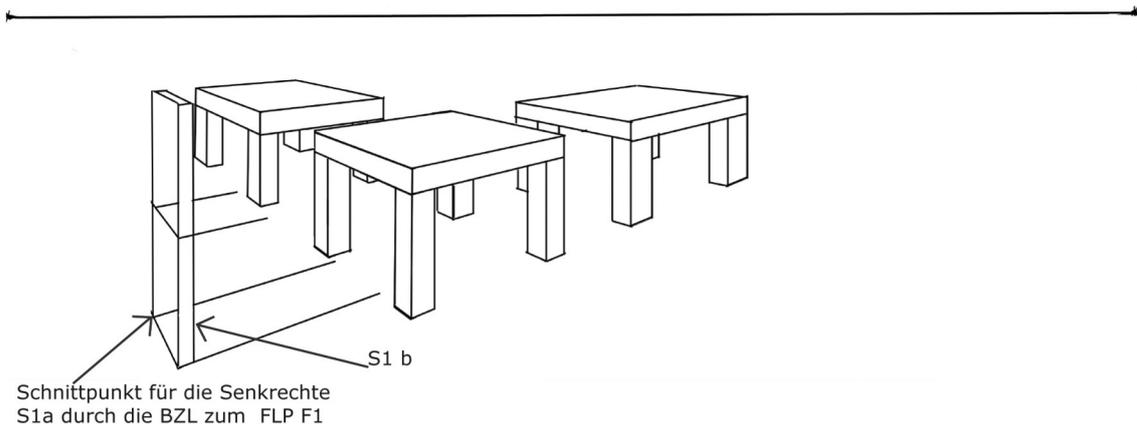


Jetzt wird der dritte Tisch eingezeichnet. Zeichne die rechten Bezugslinien deines ersten Tisches wieder ein. In deren Zwischenraum zeichnest du wieder eine Senkrechte T3. Die Senkrechte T3 wird für deinen dritten Tisch rechts in einem Abstand von ca. 6 cm, ausgehend von der Senkrechten T1, eingezeichnet.

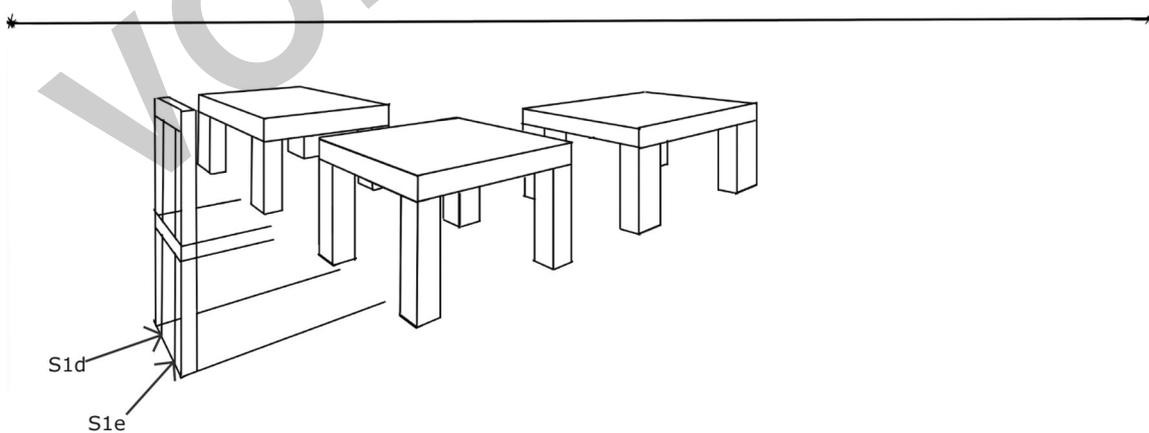


Zeichne auch diesen Tisch wieder Schritt für Schritt wie vorher. Die Tischbreite kannst du frei bestimmen. Hier in der Abbildung beträgt die Senkrechte T3b, ausgehend von T1, 8,5 cm. Wichtig ist hier, dass du das Schema für die Konstruktion erkannt, verstanden und verinnerlicht hast. Die Grundlagen wiederholen sich immer wieder. Durch Abwandlung erhältst du immer neue Formen. Das wirst du jetzt sehen, wenn wir Stühle mit einer Lehne einzeichnen. Mit diesen Grundlagen und ausreichend Konzentration ist es später einfacher, die Buchstaben oder auch eigene Ideen darzustellen.

Grundlagen der Perspektive: Tisch und Stuhl



Zuerst wird die Rückenlehne eingezeichnet. Dafür hast du jetzt einen neuen Schnittpunkt auf der unteren Bezugslinie erhalten, der vom unteren Endpunkt der Senkrechten Linie S1 zum Fluchtpunkt F1 führt und die zweite am Boden liegende Bezugslinie schneidet. Zeichne an diesem Schnittpunkt eine Senkrechte S1a in den Zwischenraum mit der oberen Bezugslinie ein. An diesen neuen Schnittpunkten verbindest du wieder die Markierungspunkte mit den jeweiligen Fluchtpunkten. Arbeite die Grundlagen wieder Schritt für Schritt ab. Die Abmessungen in den Abständen der Stuhlbeine und der Stuhllehne setzt du entsprechend deiner Sehgewohnheit ein.



Um die linke Stuhlbreite räumlicher einzuzichnen, markierst du die Breite der Abstände für die Stuhlbeine und der Stuhllehne entsprechend deiner Sehgewohnheit auf der am Boden liegende Bezugslinie. Von diesen Punkten aus zeichnest du wieder senkrechte Linien in die schon vorhandenen Zwischenräume. Du erhältst die Senkrechten S1d und S1e – und plastische Stuhlbeine. Hier ist es wichtig, dass du in der zeichnerischen Darstellung immer fließender wirst. So kannst du auch nach hinten hin die Abstände immer kleiner werden lassen. Arbeite ruhig mit probierenden und suchenden Linien, wenn es dir mit den Zentimeterangaben zu