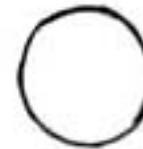
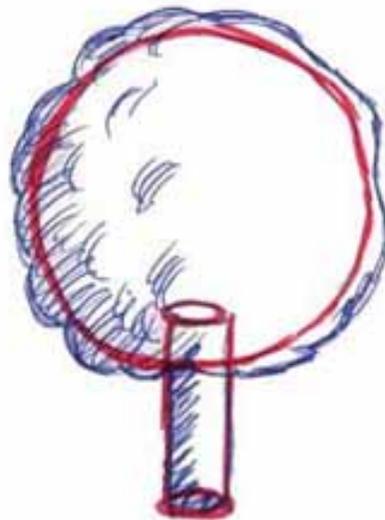
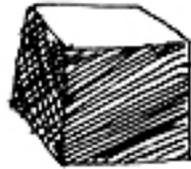


Zeichnen und Skizzieren von Szenarien

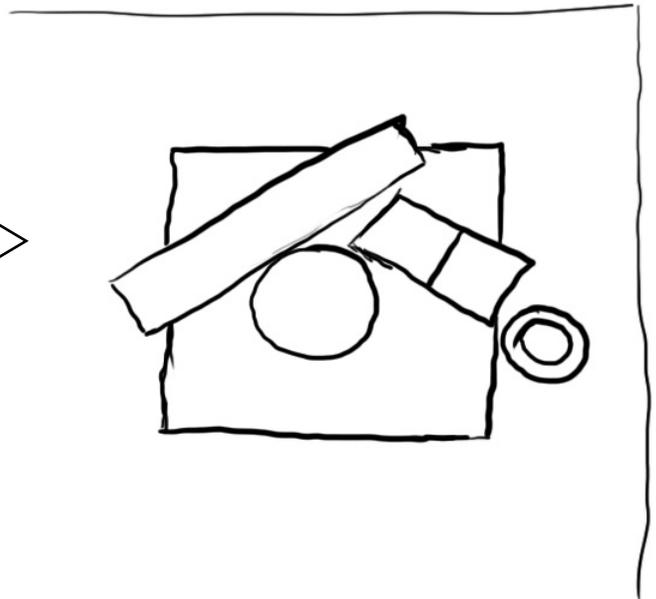
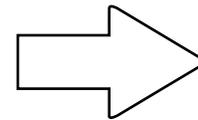
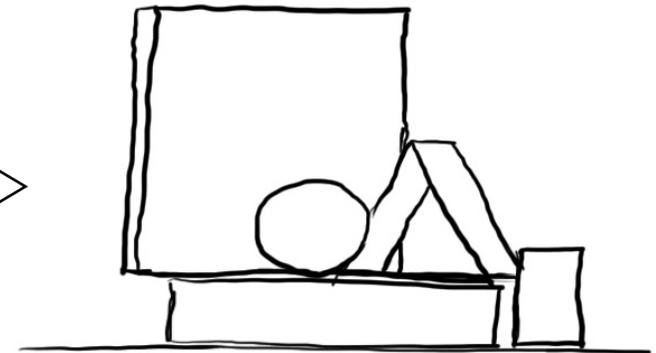
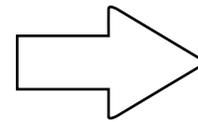
1. Geometrische Grundformen
2. Anatomie
3. Komposition
4. Struktur und Kontraste
5. Abstraktion
6. Abgabe

1. Geometrische Grundformen



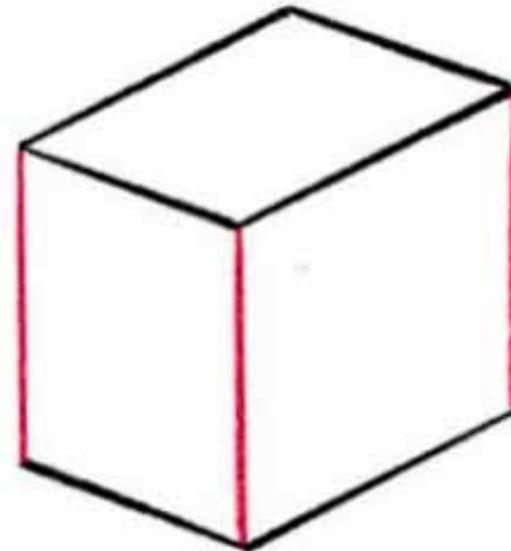
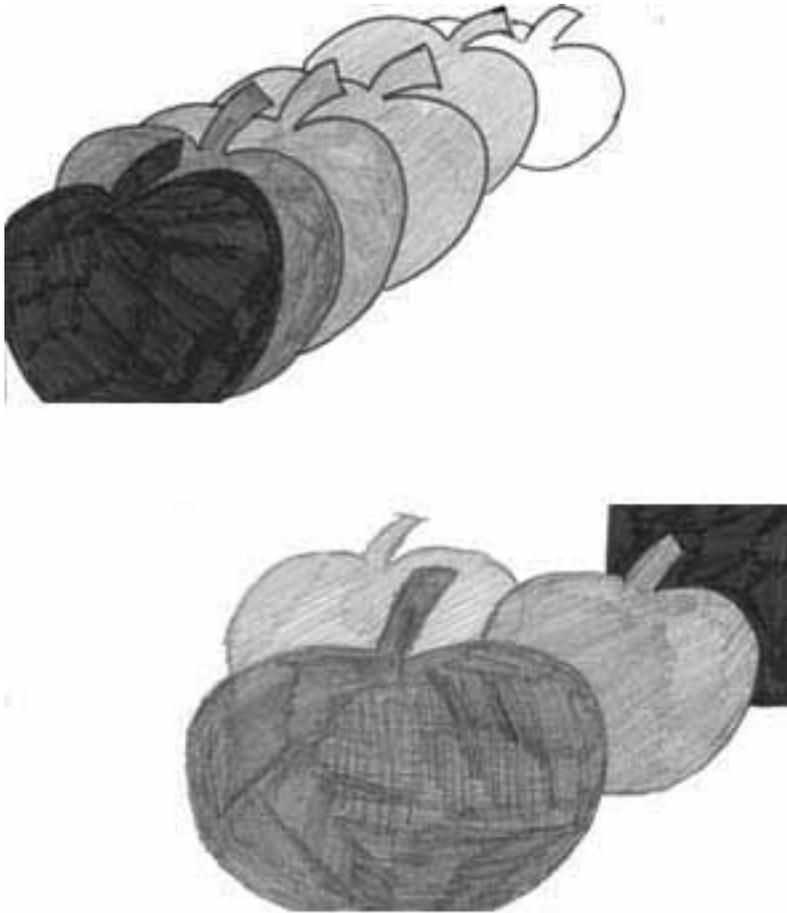
1. Geometrische Grundformen

Körper im Raum. Perspektivisches Umdenken.



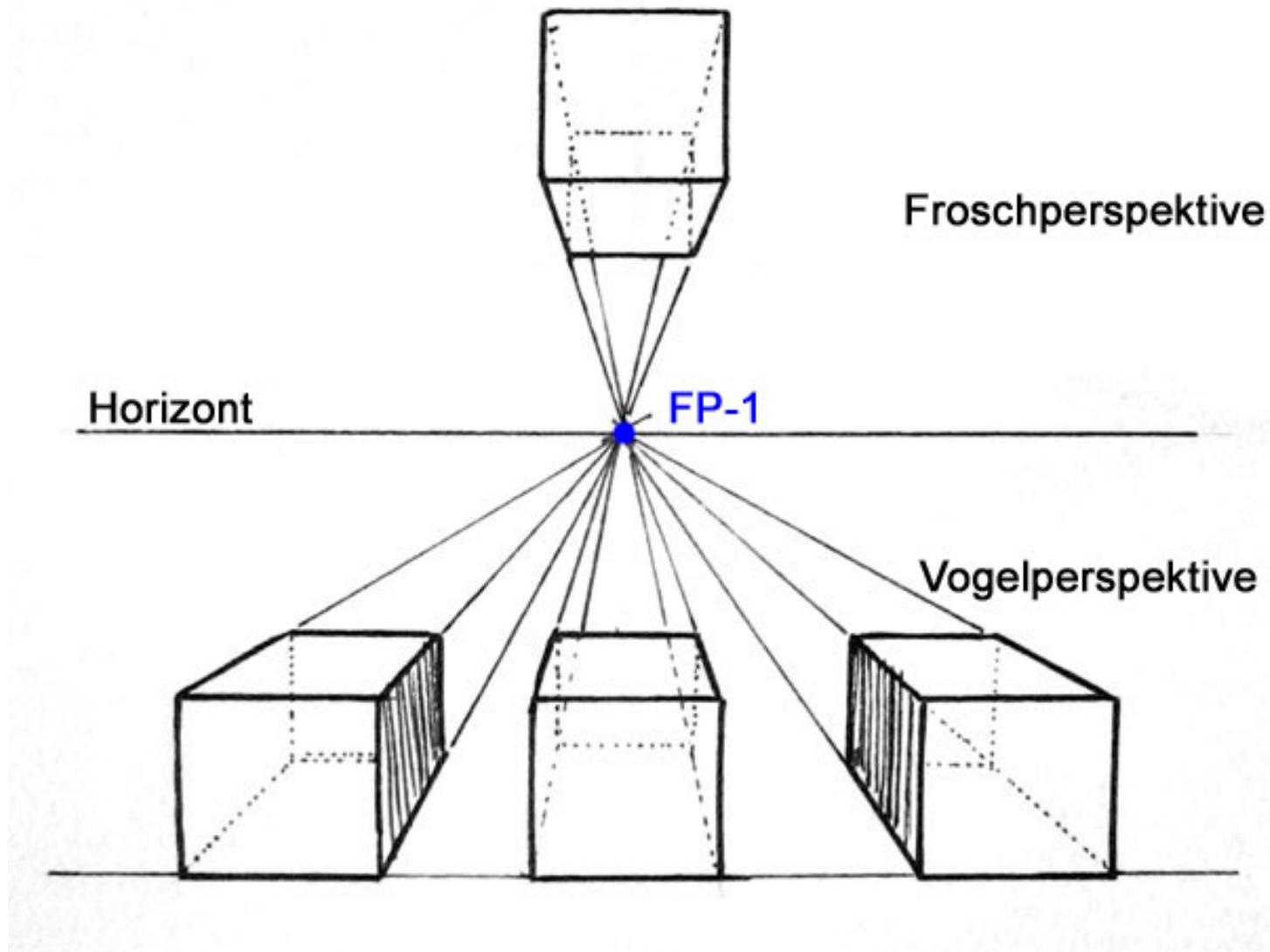
1. Geometrische Grundformen

Räumlichkeit & Perspektive.



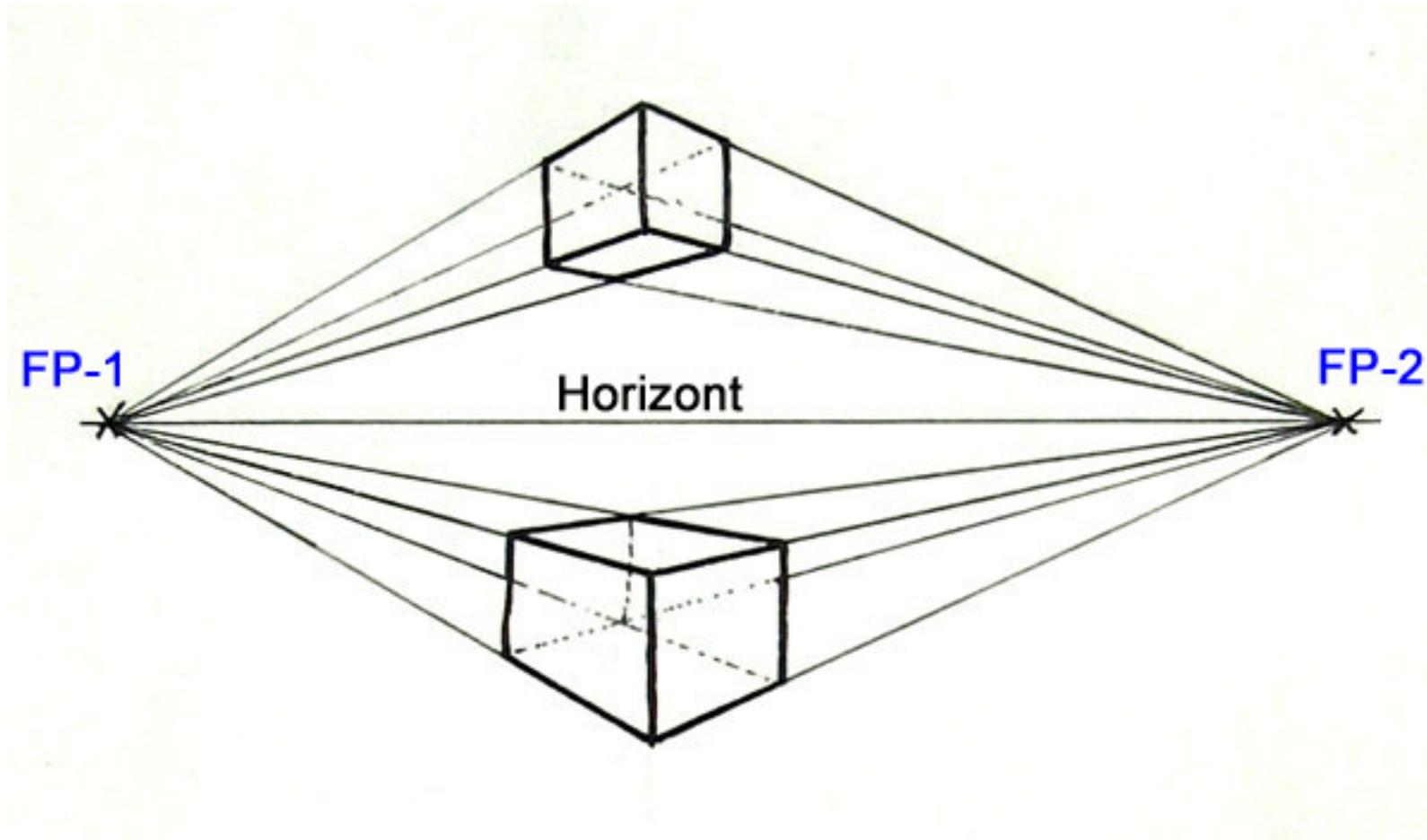
1. Geometrische Grundformen

Räumlichkeit & Perspektive.



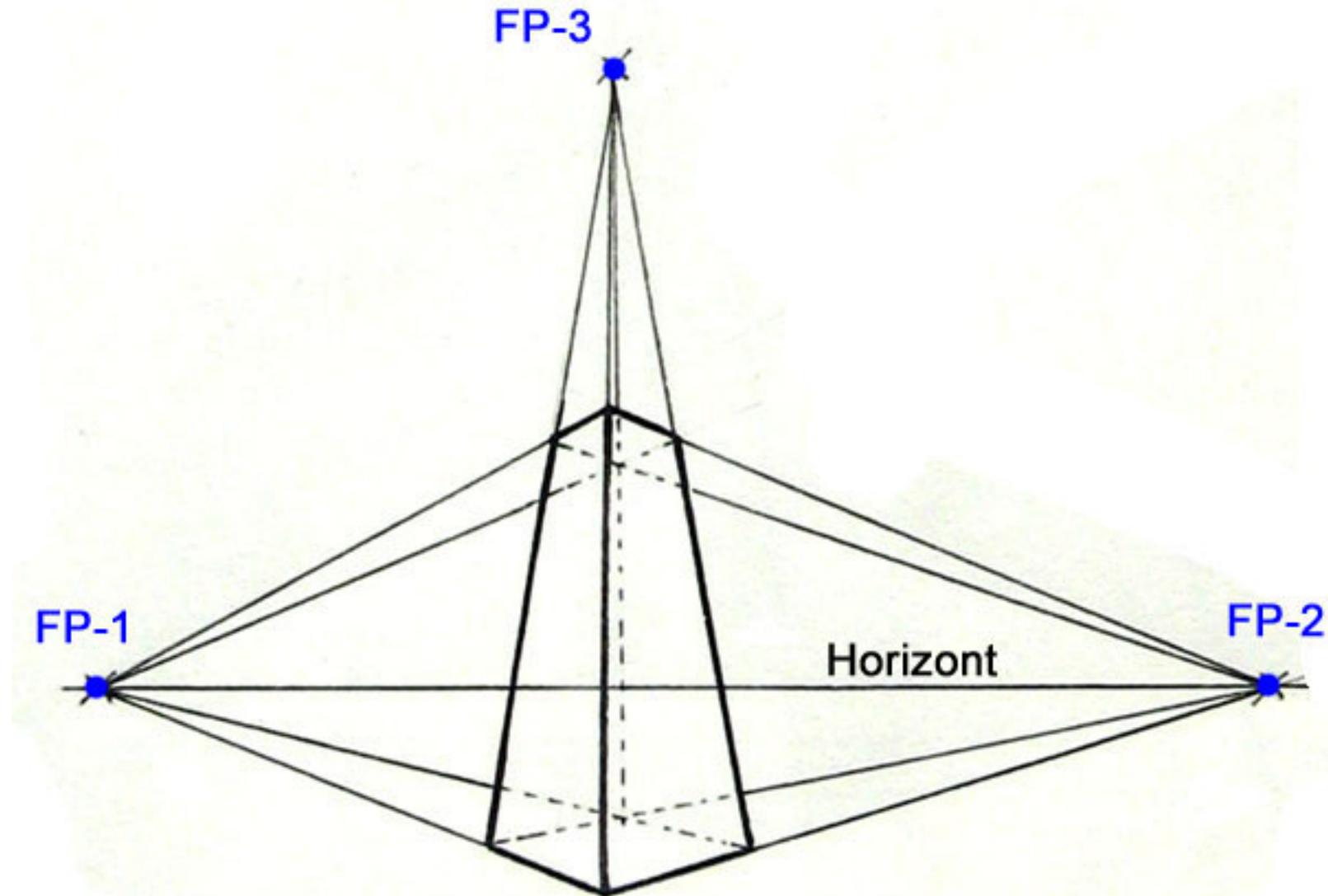
1. Geometrische Grundformen

Räumlichkeit & Perspektive.



1. Geometrische Grundformen

Räumlichkeit & Perspektive.

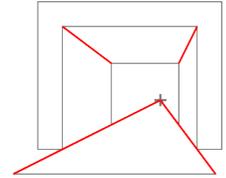


1. Geometrische Grundformen

Merksätze zur Perspektive

1. Merksatz (für Perspektiven mit EINEM FLUCHTPUNKT):

Alle Linien, Kanten und Flächen die parallel zu meiner Blickrichtung verlaufen, vereinen sich in der Ferne in einem einzigen Punkt.

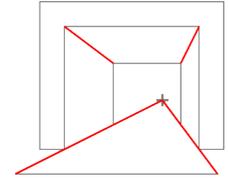


1. Geometrische Grundformen

Merksätze zur Perspektive

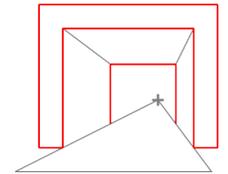
1. **Merksatz** (für Perspektiven mit EINEM FLUCHTPUNKT):

Alle Linien, Kanten und Flächen die parallel zu meiner Blickrichtung verlaufen, vereinen sich in der Ferne in einem einzigen Punkt.



2. **Merksatz**:

Alles was quer zu meiner Blickrichtung verläuft bleibt unverzerrt, Senkrechte und Waagrechte bleiben parallel.

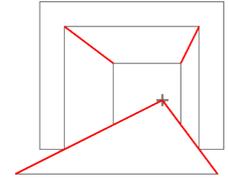


1. Geometrische Grundformen

Merksätze zur Perspektive

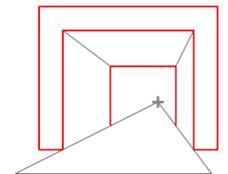
1. Merksatz (für Perspektiven mit EINEM FLUCHTPUNKT):

Alle Linien, Kanten und Flächen die parallel zu meiner Blickrichtung verlaufen, vereinen sich in der Ferne in einem einzigen Punkt.



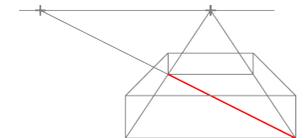
2. Merksatz:

Alles was quer zu meiner Blickrichtung verläuft bleibt unverzerrt, Senkrechte und Waagrechte bleiben parallel.



3. Merksatz:

Die Diagonalen von quer zur Blickrichtung stehenden rechtwinkligen Flächen laufen alle auf die Orientierungspunkte O, rechts und links am Rande des Gesichtskreises zu.

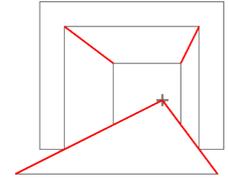


1. Geometrische Grundformen

Merksätze zur Perspektive

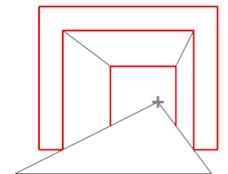
1. Merksatz (für Perspektiven mit EINEM FLUCHTPUNKT):

Alle Linien, Kanten und Flächen die parallel zu meiner Blickrichtung verlaufen, vereinen sich in der Ferne in einem einzigen Punkt.



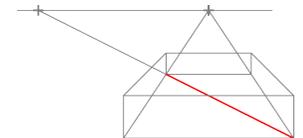
2. Merksatz:

Alles was quer zu meiner Blickrichtung verläuft bleibt unverzerrt, Senkrechte und Waagrechte bleiben parallel.



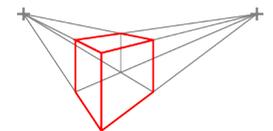
3. Merksatz:

Die Diagonalen von quer zur Blickrichtung stehenden rechtwinkligen Flächen laufen alle auf die Orientierungspunkte O, rechts und links am Rande des Gesichtskreises zu.



4. Merksatz (für Perspektiven mit ZWEI FLUCHTPUNKTEN):

Stehen Objekte nicht quer, sondern gedreht oder schräg zu meiner Blickrichtung, ergeben sich zwei Fluchtpunkte für alle von mir wegführenden Linien. Die Senkrechten bleiben unverzerrt.

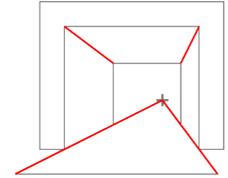


1. Geometrische Grundformen

Merksätze zur Perspektive

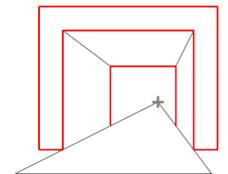
1. Merksatz (für Perspektiven mit EINEM FLUCHTPUNKT):

Alle Linien, Kanten und Flächen die parallel zu meiner Blickrichtung verlaufen, vereinen sich in der Ferne in einem einzigen Punkt.



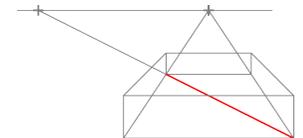
2. Merksatz:

Alles was quer zu meiner Blickrichtung verläuft bleibt unverzerrt, Senkrechte und Waagrechte bleiben parallel.



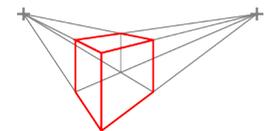
3. Merksatz:

Die Diagonalen von quer zur Blickrichtung stehenden rechtwinkligen Flächen laufen alle auf die Orientierungspunkte O, rechts und links am Rande des Gesichtskreises zu.



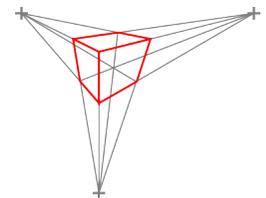
4. Merksatz (für Perspektiven mit ZWEI FLUCHTPUNKTEN):

Stehen Objekte nicht quer, sondern gedreht oder schräg zu meiner Blickrichtung, ergeben sich zwei Fluchtpunkte für alle von mir wegführenden Linien. Die Senkrechten bleiben unverzerrt.



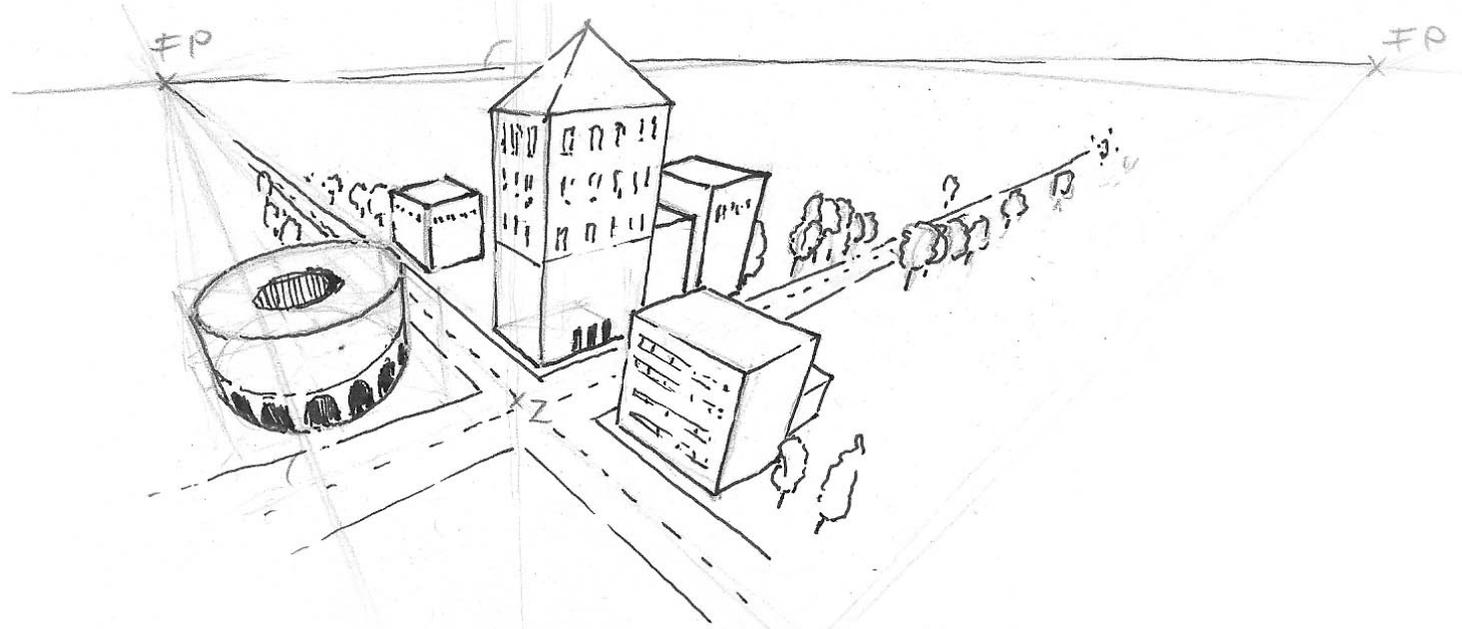
5. Merksatz (für Perspektiven mit DREI FLUCHTPUNKTEN):

Beim Blick von oben oder unten auf schräg zu mir stehende Objekte gibt es drei Fluchtpunkte und drei Hilfshorizonte, ihre Lote treffen sich im Zentrum meines Blickfelds. In der Realität senkrecht verlaufende Kanten und Linien richten sich in der Perspektive am dritten Fluchtpunkt aus.



Straßenkreuzung

Übung



Verwenden Sie 3 Fluchtpunkte um eine Straßenkreuzung zu zeichnen.

Die Gebäude sollen aus einfachen geometrischen Objekten bestehen, darunter ein rundes Gebäude und ein Hochhaus mit einer Pyramide als Spitze möglichst zentral positioniert.

Die Straßen und alle Gebäude sollen dabei mittels der Fluchtpunkte konstruiert werden.

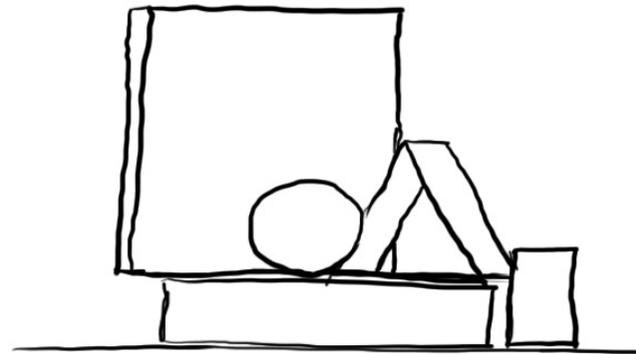
Fügen Sie anschließend noch frei Hand Details ein: Fenster, Bäume, Schornsteine...

Das geometrische Stilleben

Übung

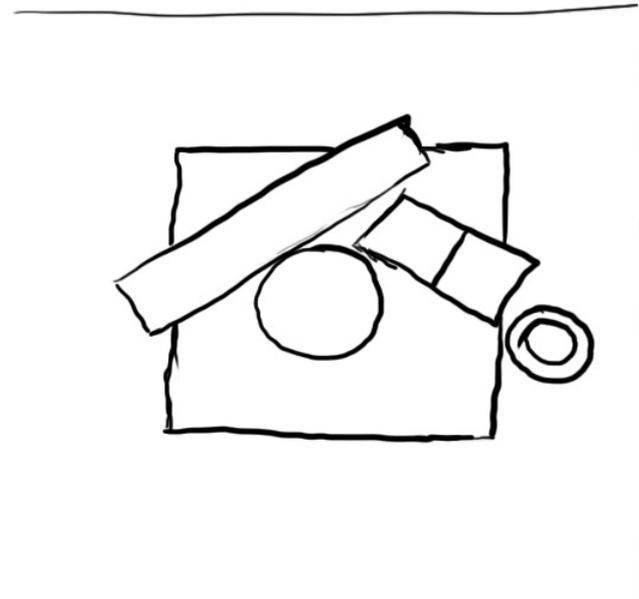
1. Abzeichnen

- a) konstruiert
- b) frei



2. Umzeichnen

- a) von oben
- b) von der anderen Seite
- c) von unten
- d) isometrisch



1. Geometrische Grundformen

Ausblick: Abstraktion & Reduktion

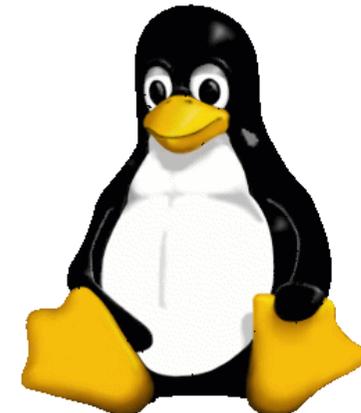
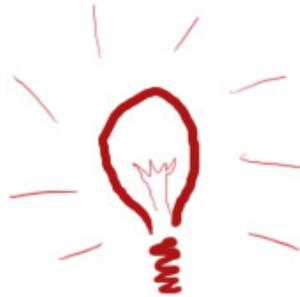
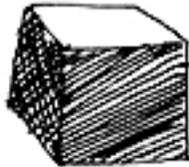
Das Wort **Abstraktion** bezeichnet meist den induktiven Denkprozess des Weglassens von Einzelheiten und des Überführens auf etwas Allgemeineres oder Einfacheres.

Quelle: Wikipedia



1. Geometrische Grundformen

Ausblick: Abstraktion & Reduktion



Die Computermaus

Übung

1. Abzeichnen

a) konstruiert

b) frei

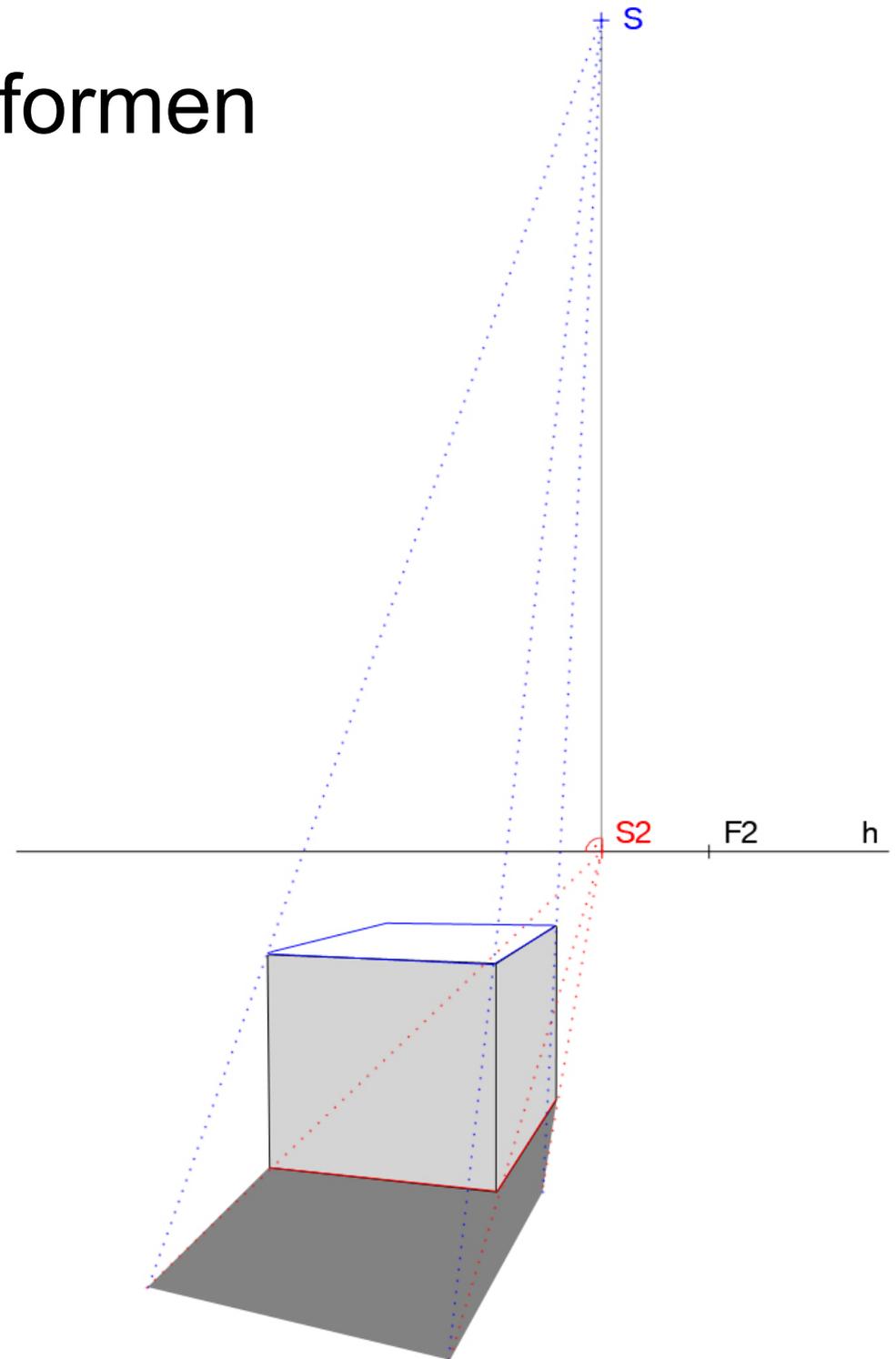
2. Umzeichnen

a) stilisiert im Kontext

b) perspektivisch

1. Geometrische Grundformen

Räumlichkeit & Schatten.



1. Geometrische Grundformen

Räumlichkeit & Schatten.

