



PERSPEKTIV -TEGNING

Oppgaver i et-punkts
perspektivtegning



ET-PUNKTS PERSPEKTIV

Et-punkts perspektiv blir definert som:

“...et matematisk system for å representere tredimensjonale objekter og rom på en todimensjonal flate, ved å krysse linjer som er tegnet vertikalt og horisontalt og som går fra et punkt på en horisontal linje...”

Enklere sagt er det en teknikk for å tegne et tredimensjonalt rom på.

I denne oppgaven skal du gjennomføre noen øvelser, for å avslutte med en hovedoppgave som går ut på å tegne ditt eget rom.

Dokumentet du skal levere, skal være i .pdf-format og skal inneholde følgende:

- Bilde/scan av de ulike testene du har gjort
- Fotografi av rommet ditt tilsvarende tegningen du har laget
- Bilde/scan av ferdig tegning du har laget av rommet ditt

VURDERING

Du vil bli vurdert ut fra følgende kriterier:

- Har du fulgt kriteriene i målarket? Altså; har du fulgt oppgaven?
- Er tegningen utført med nøyaktighet og har god kvalitet? Er tegningen gjennomtenkt, eller har du bare skriblet ned en skisse og levert?
- Følges reglene for perspektivtegning? Er tegningen tegnet riktig med tanke på reglene for å tegne rett i perspektiv?
- Hvordan er det visuelle helhetsinntrykket? Ser tegningen ok ut på avstand, eller er det bare rot?
- Er det brukt ulike verktøy da du lagde tegningen? For eksempel blyant, passer, viskelær, tusj, farger, linjal, digitale verktøy o.l.

Relevante kompetansemål:

- designe produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon
- sammenligne og vurdere ulike retninger og tradisjoner innenfor to- og tredimensjonal kunst
- tegne hus og rom ved hjelp av topunktperspektiv
- samtale om arkitekttegninger og digitale presentasjoner av byggeprosjekter, vurdere tilpasning til omgivelsene og skissere ulike løsninger
- vurdere funksjonell innredning av rom, stil og smak og visualisere egne løsninger

HVORDAN TEGNE I ET- PUNKTS PERSPEKTIV?

EN LITEN INTRODUKSJON

For å tegne en et-punkts perspektivtegning er det noen få regler som må følges, i tillegg til et par begreper som er greit å være bevisst på:

- Ekte form: En form uten noen form for forvrengning
- Forsvinningspunkt: Punktet man setter som man trekker linjene mot
- Horisontlinje: Linjen som fungerer som horisont i tegningen. Forsvinningspunktet er tegnet et sted på denne linjen.
- Grunnplan: "Gulvet" betrakteren står på. Skal personen være høyt oppe, eller nært gulvet i tegningen?
- Distanse – Avstanden fra betrakteren til forsvinningspunktet. Er rommet/motivet langstrakt, eller er det lite? Jo større firkanten rundt forsvinningspunktet er, dess mindre blir rommet.

Det er fint mulig å analysere fotografier og finne både horisontlinje, ekte former og forsvinningspunkt. På høyre side er et eksempel.



Denne guiden forklarer hvordan du kan gå frem for å tegne en et-punkts perspektivtegning. Husk å ikke tegne for hardt med en gang, siden du nok trenger å bruke viskelær for å endre tegningen.

Anbefalt verktøy:

- A4-ark
- Nyspisset HB eller 2H blyant
- Viskelær
- Linjal

ØVELSE 1 Kuber:

Å tegne rektangulære bokser er ofte den første øvelsen som blir gitt i perspektivtegning. Det er en enkel øvelse som gir et godt grunnlag for forståelsen av hvordan man går frem og hva man skal gjøre videre.

Start med å lage et rektangel hvor tegningen skal tegnes. Tegn deretter opp horisontlinjen og sett forsvinningspunktet. Deretter tegner du opp en "ekte form" i form av et rektangel eller et kvadrat. Trekk linjer fra hjørnene inn mot forsvinningspunktet, og strek opp de horisontale og vertikale linjene som utgjør kubene. Vipps har du en



tredimensjonal kube! Lag deretter minst to til som vist på illustrasjonen over.

HUSK: Objekter over horisontlinjen blir tegnet som om du ser opp på de og omvendt. Objekter som er tegnet rett over horisontlinjen er tegnet som om man ser rett på de, altså at man ikke ser sidene over og under.

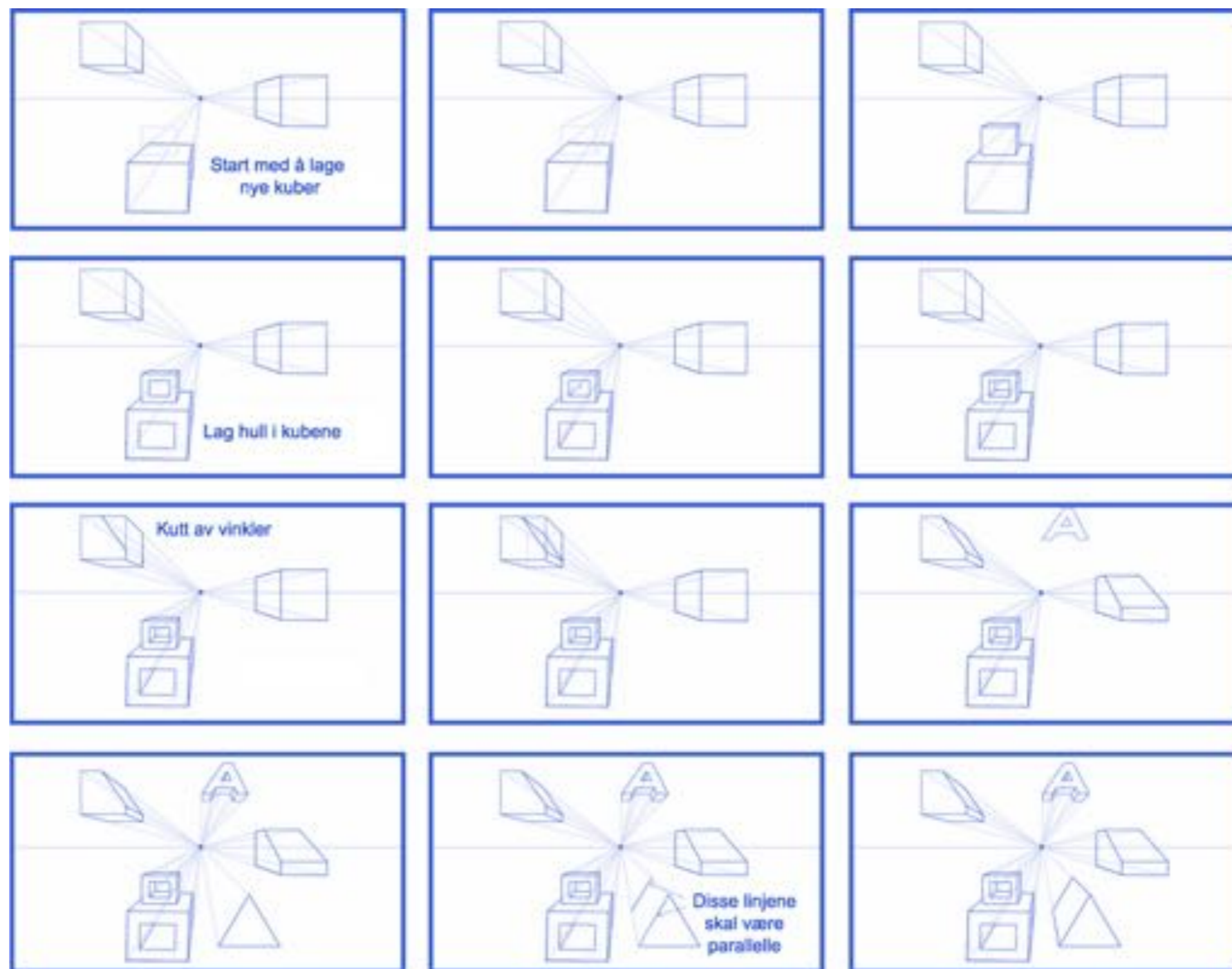
TIPS! Selv om linjal kan brukes, anbefales det å prøve å tegne uten. Du vil bli nødt til å øve på å streke rette linjer og planlegge på en bedre måte. Om dette blir for vanskelig, kan du ta i bruk linjalen.

ØVELSE 2

Komplekse former:

Illustrasjonen ved siden av illustrerer hvordan du kan kutte bort deler av kubene og legge til vinkler slik at figurene blir mer komplekse.

Start med å lage ulike kuber som i forrige oppgave. Tegn hull i blokkene og kutt bort deler, slik at formene blir mer komplekse. Tegn inn perspektivlinjene og fyll inn tegningene slik at formene blir i perspektiv med en tredimensjonal form. Etter hvert som du blir komfortabel med teknikkene, kan du avansere og lage stadig mer komplekse former. Forsøk gjerne å lage bokstaver eller triangulære prismer, men husk at sidelinjene må være parallelle av grunnformen, altså den "ekte formen" av figuren du tegner. Om du endrer dette, vil figuren gi et inntrykk av en helt annen form.



TIPS: Det er svært få som får dette til på første forsøk, selv av de som er gode til å tegne fra før av! Prøv og feil, og om noe ikke ser riktig ut, er det bare å viske ut og tegne på nytt.

OPPGAVE:

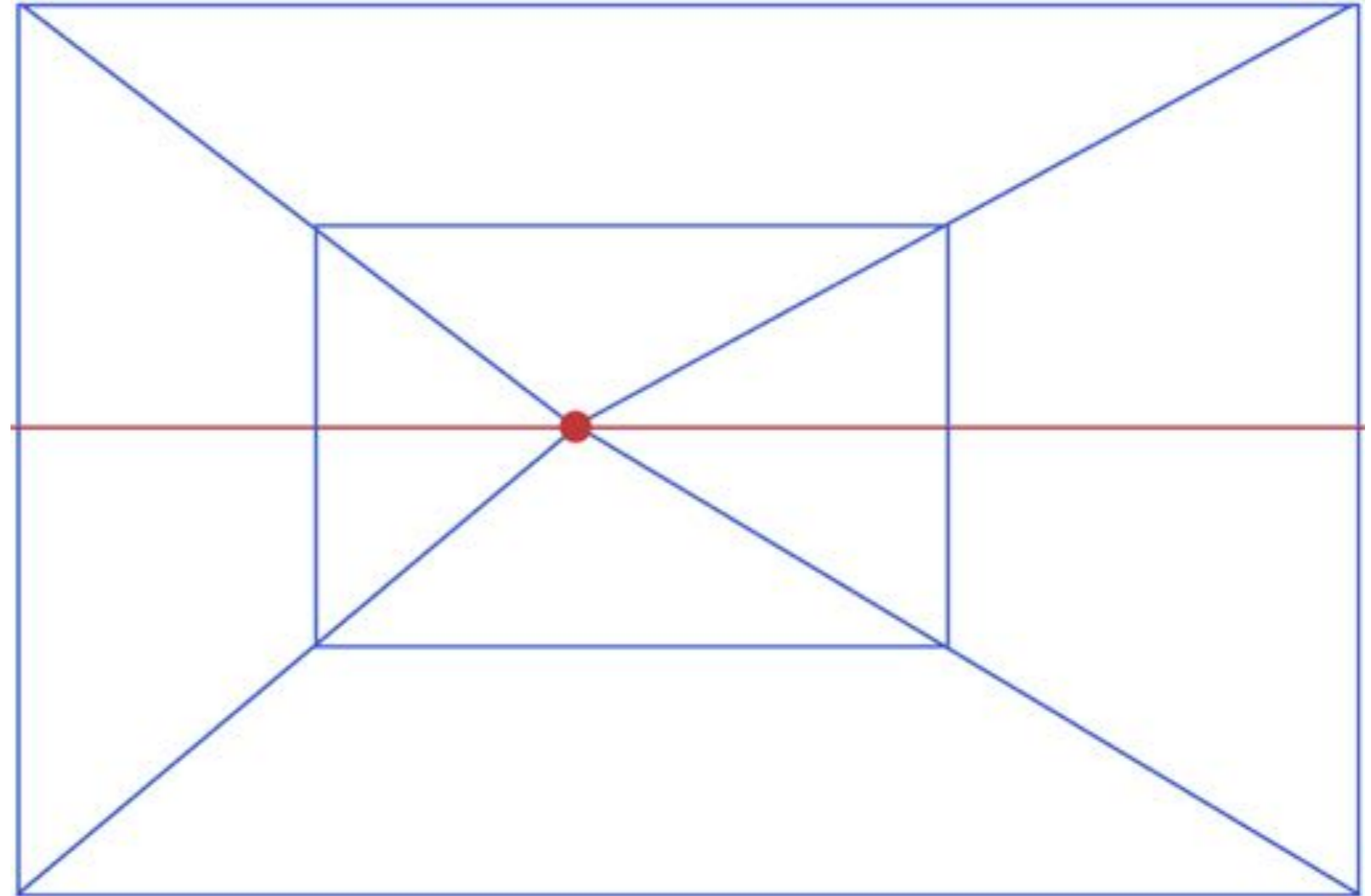
Lag rommet ditt

Det siste du skal gjøre, er altså å lage en tegning i perspektiv av rommet ditt. Start med å ta et bilde fra betrakterens synsvinkel, og bruk dette bilde som referanse. Prøv å stå relativt midt i rommet, slik ar du får med deg så mye som mulig av alle veggene i rommet.

NB! Husk at bildet du har brukt som referanse også skal legges inn i dokumentet som du leverer på Skooler!

Tegn deretter opp en kvadrat eller et rektangel på et A4-ark som skal være "ramme" for tegningen du skal lage. Du starter med å tegne inn en horisontlinje (tegnet rødt i eksempelet ved siden av) og setter inn et forsvinningspunkt. Deretter må du streke fra alle fire hjørner i rammen din for å definere veggene.

Det kan vært smart å "blokke" ut bildet først. Lag elementene som kuber og enkle former, før du begynner å sette inn detaljer som mønster, avanserte former o.l. Et vindu kan bare være en flate før



du senere setter inn vinduskarm, et bord kan være en kube, en seng kan være en kube og en sofa kan bestå av flere kuber satt sammen. Når du har blokket ut bildet, kommer tiden hvor du må fylle inn detaljer. Her kan du ta deg litt frihet til å tegne en del for hånd. Sofaputer må defineres, laken på sengen må kanskje på o.l. Prøv deg frem! Du vil nok ikke få dette til på første forsøk, men øvelse gjør mester!

Når tegningen er klar, kan du gå over med tusj eller farger, maling eller farge digitalt i f.eks. Pixlr E. Du kan godt begrense deg til noen få farger om ønskelig.

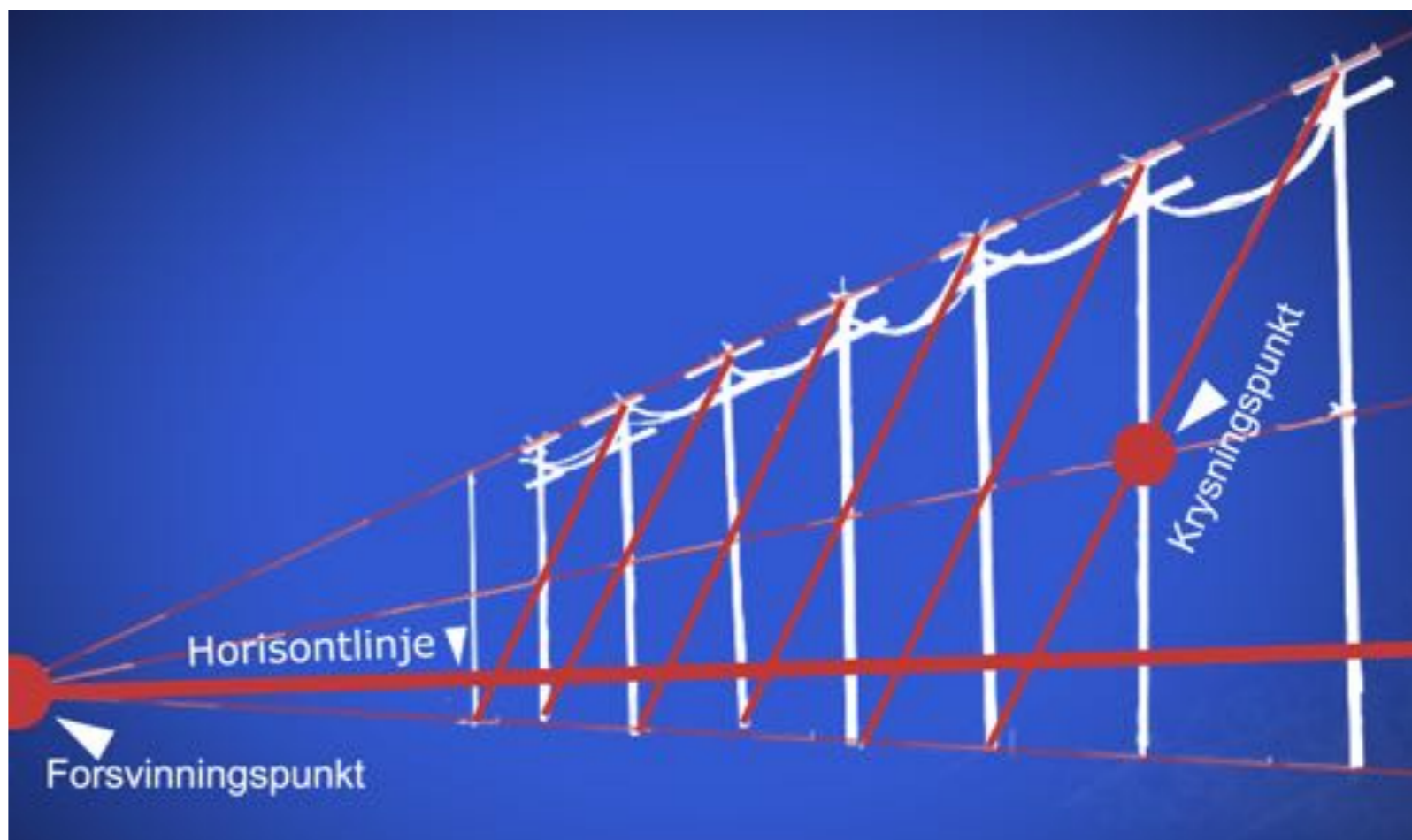
Lær hvordan du bruker og fargelegger rett i nettleseren med Pixlr E HER!

TIPS: Tegningen trenger ikke være en tro kopi av bildet, men brukes som *referanse* og eventuell *inspirasjon*. Du kan også legge til eller trekke fra andre elementer om du ønsker det.

TEGNE TING MED LIK AVSTAND I PERSPEKTIV

Et smart tips å ha med seg når man tegner i perspektiv, er hvordan man setter rett avstand mellom flere elementer som skal stå i perspektiv. La oss si at du skal tegne et rutete gulv, stripete teppe, et stakittgjerde, ha busker på rekke eller ønsker lyktestolper til å stå på rekke og rad. I så fall bør du sjekke ut dette trikset!

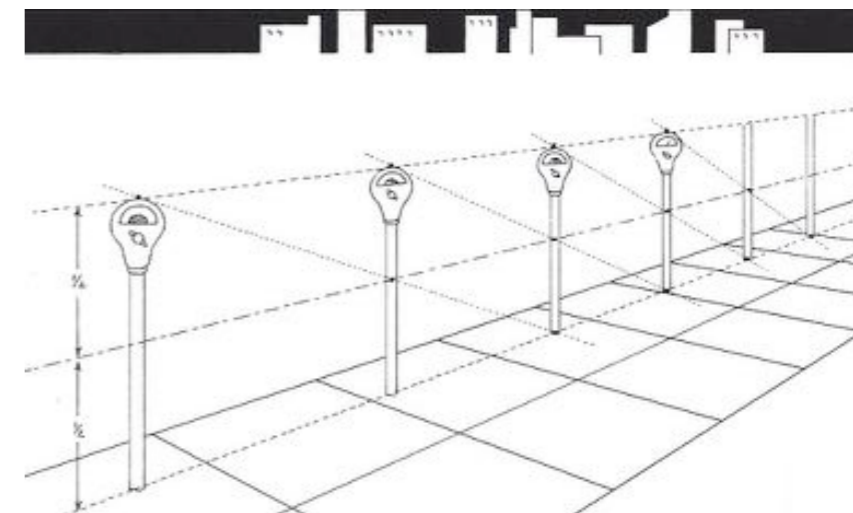
Det er en relativt enkelt å lage likt mellomrom mellom flere elementer i perspektiv. Du starter med å tegne opp to av elementene du ønsker, med det mellomrommet du ønsker. I eksempelet på denne siden er det tegnet strømstolper, så vi starter med å tegne den største stolpen, som er til høyre i bildet. Husk å definere høyden på stolpene ved å bruke perspektivreglene, altså dra en linje fra toppen og fra bunnen av første stolpe inn mot forsvinningspunktet. Den neste stolpen tegner man med det mellomrommet man ønsker. Så kommer magien; dra så



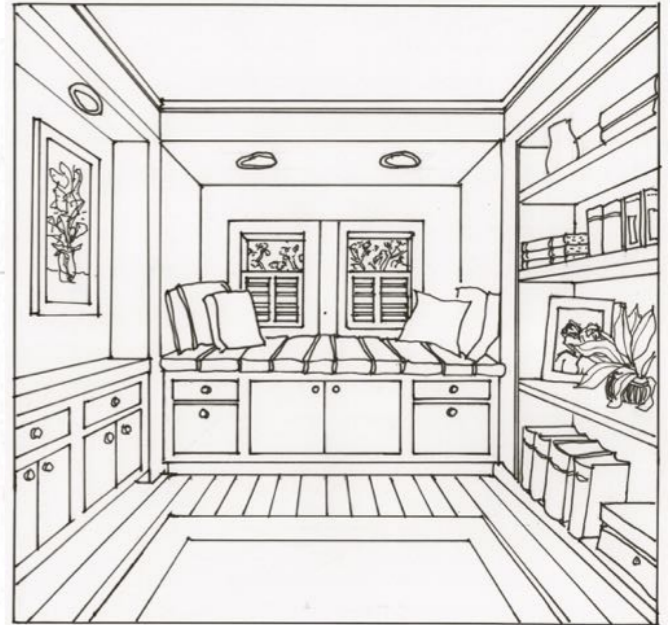
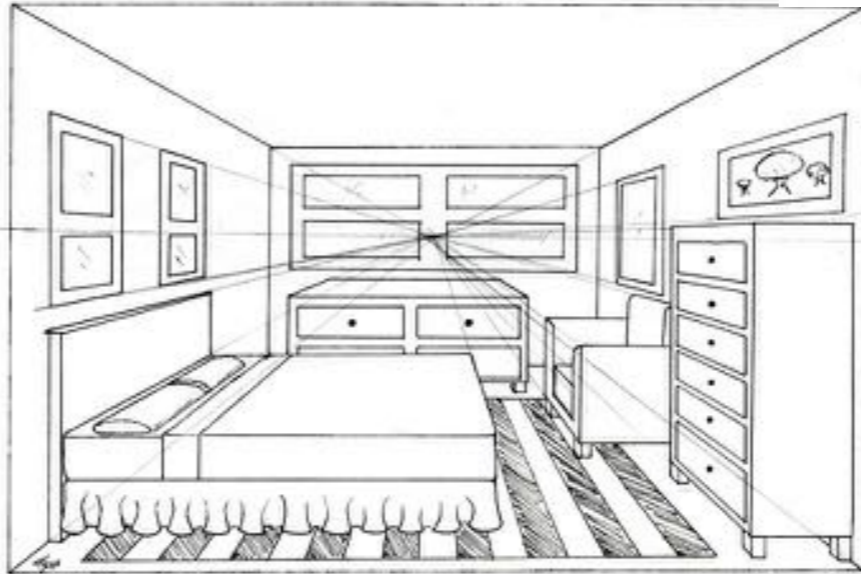
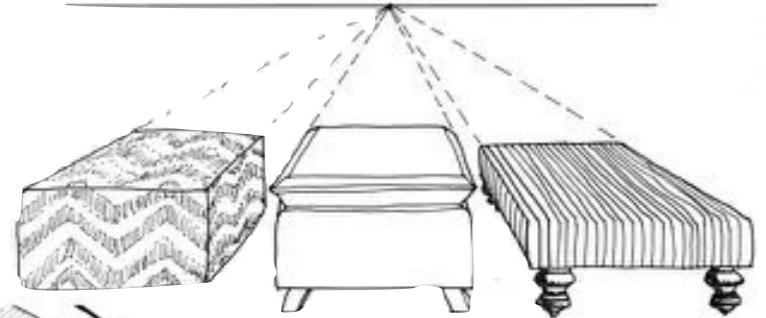
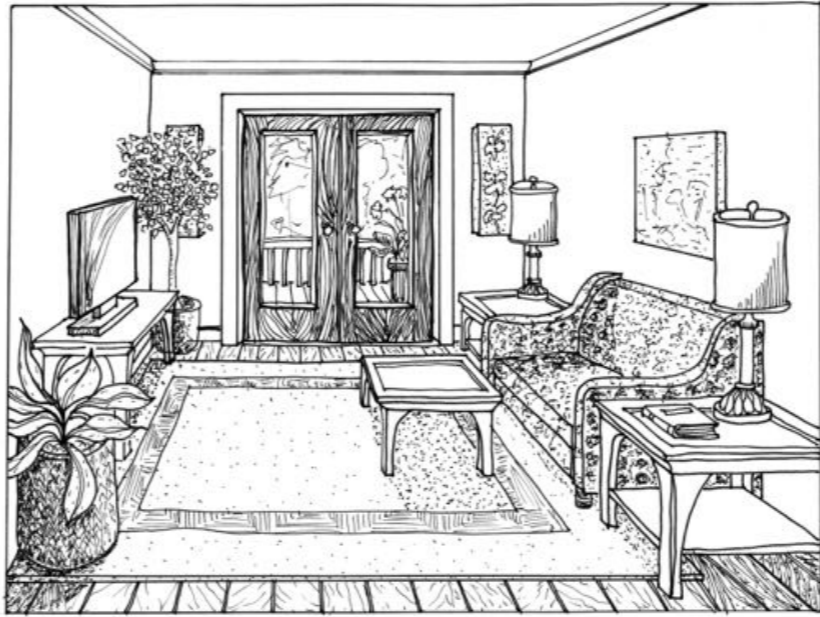
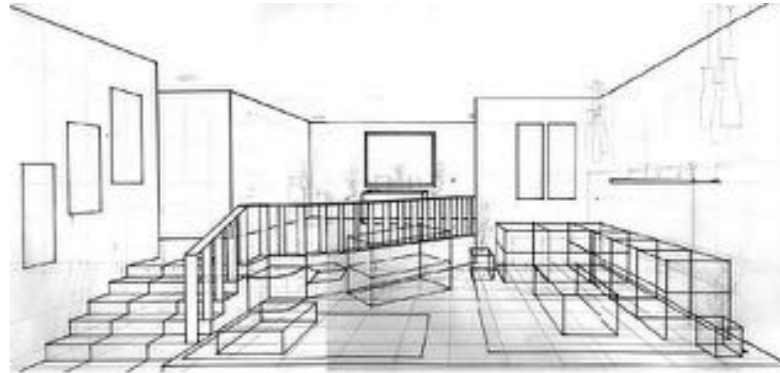
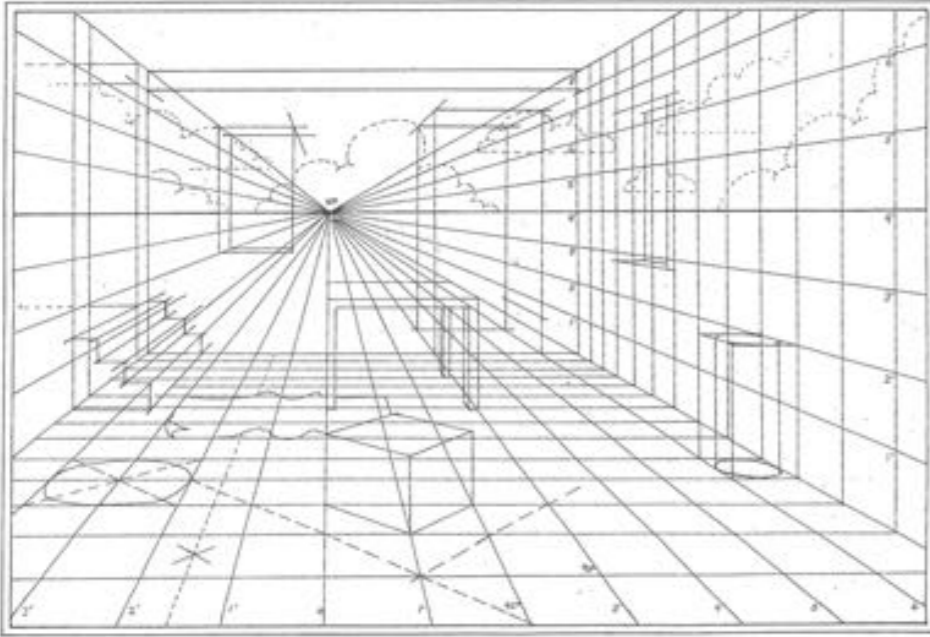
en linje fra stolpe nummer en, og la den krysse *midt* i stolpe nummer to. Punktet hvor linjen krysser stolpe nummer to, kalles krysningspunkt. Der hvor linjen du nettopp har trekt treffer "bakken," er stedet hvor du ønsker å tegne stolpe nummer tre. Deretter trekker du en ny linje fra stolpe nummer to, gjennom stolpe nummer tre og tegner neste stolpe hvor linjen treffer bakken.

På denne måten får man riktig avstand mellom ulike objekter hvor resultatet blir

at objektene står med korrekt avstand mellom hverandre! Her er et annet eksempel på noen som har brukt samme teknikk:



EKSEMPLER PÅ PERSPEKTIVTEGNING



EKSEMPLER PÅ PERSPEKTIVTEGNING

