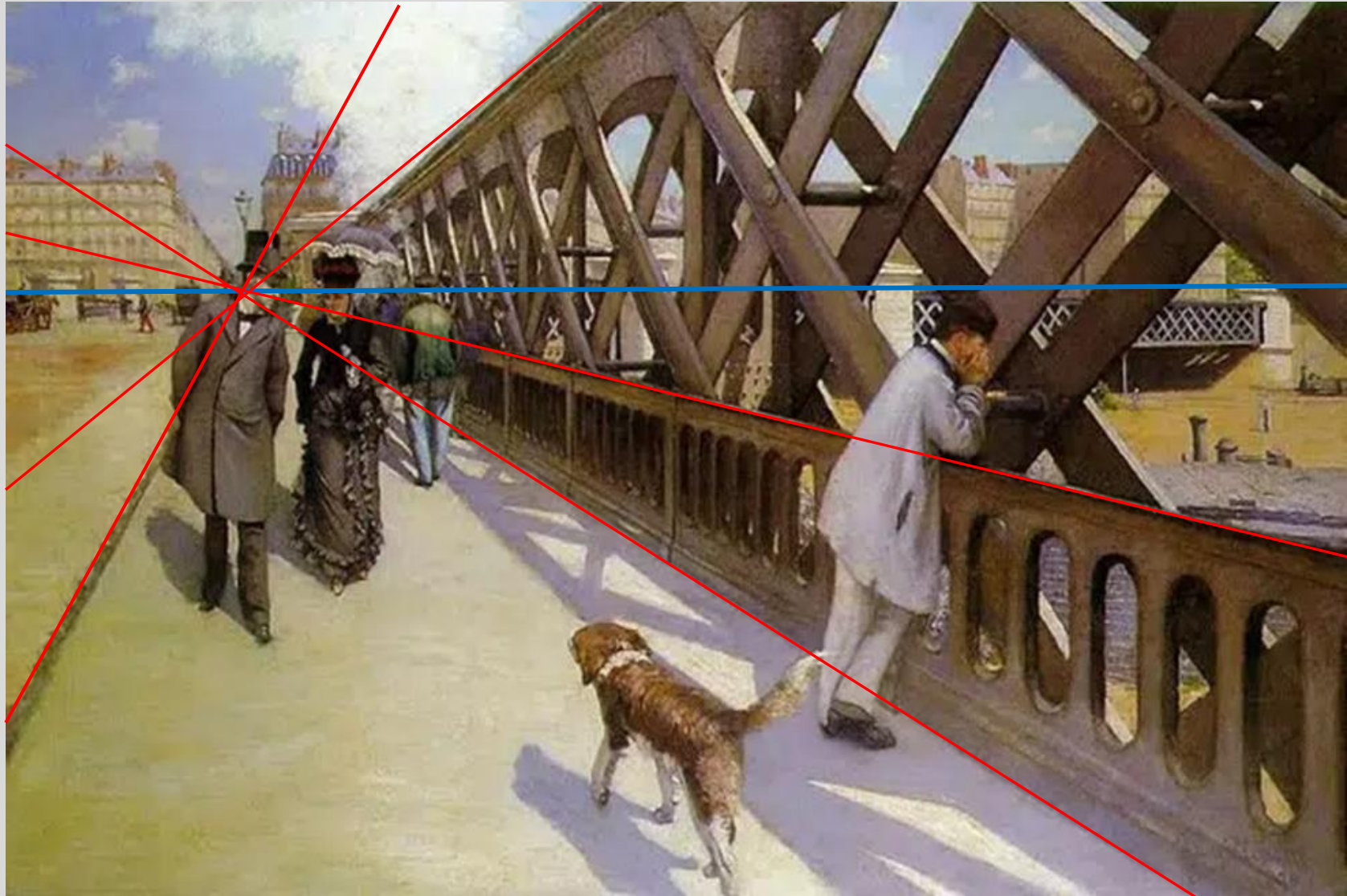


Προοπτικό σχέδιο
(πλάγια προοπτική)
Αστικό τοπίο με 2 σημεία φυγής



Η γραμμική προοπτική
άρχισε να χρησιμοποιείται
από τους καλλιτέχνες τον
14^ο-15^ο αιώνα.

Ο στόχος είναι η
μετατροπή μιας
δισδιάστατης επιφάνειας
σε μια ρεαλιστική
αναπαράσταση του
τρειςδιάστατου κόσμου
μας.



Η γραμμική προοπτική χρησιμοποιείται για τη
δημιουργία της ψευδαίσθησης του βάθους και του
χώρου χρησιμοποιώντας το μέγεθος και τη θέση των
αντικειμένων.

Υπάρχουν 3 βασικά στοιχεία που απαιτούνται για τη δημιουργία ενός πίνακα ή σχεδίου που χρησιμοποιεί γραμμική προοπτική:

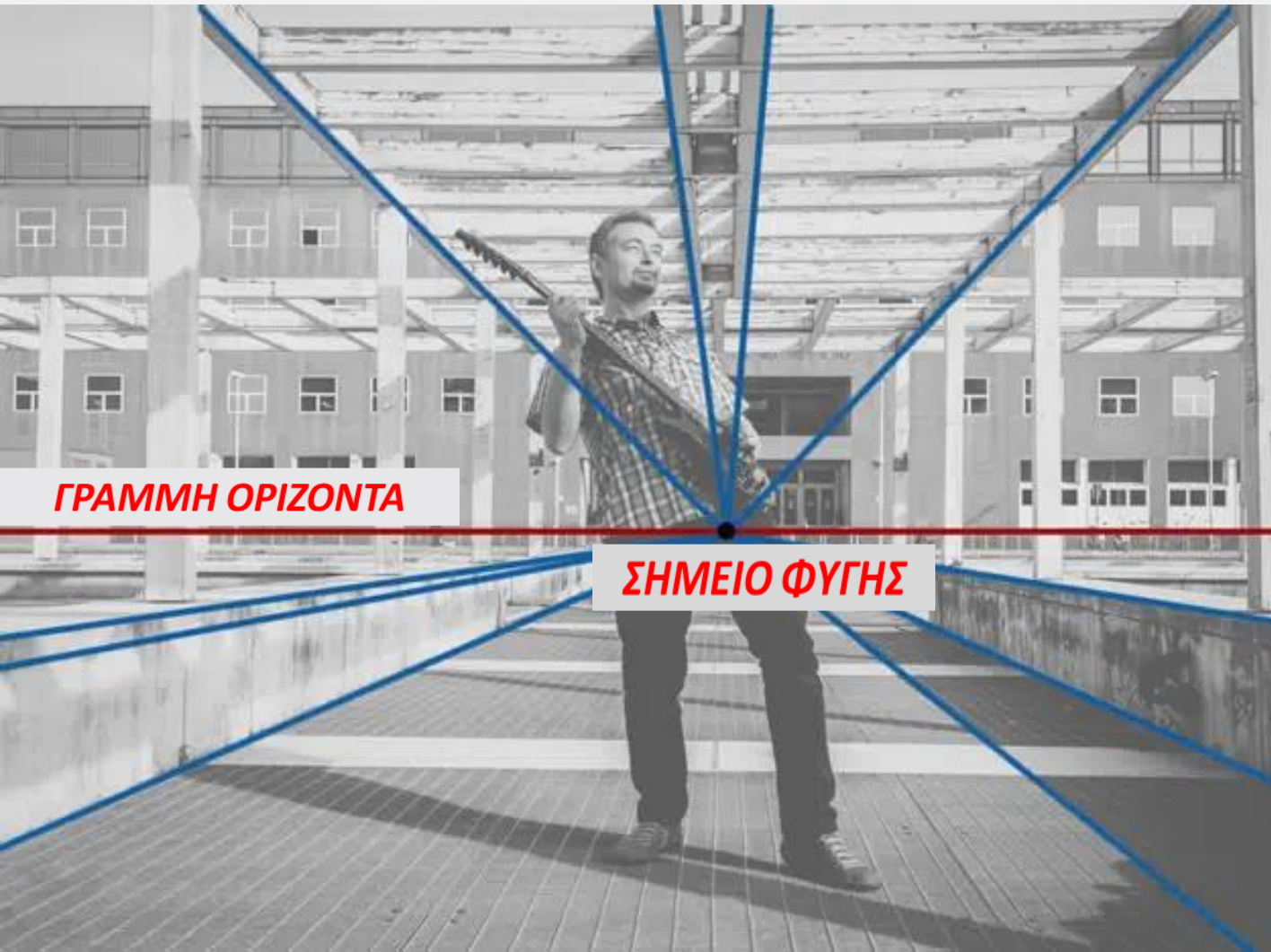
1. Γραμμή ορίζοντα 2. Σημεία φυγής 3. Κάθετες γραμμές (ακμές).

Έτσι δημιουργείται η σύνθεση μια εικόνας παρόμοια με τον τρόπο που το ανθρώπινο μάτι βλέπει τον κόσμο.

Ο κανόνας λέει ότι τα αντικείμενα που βρίσκονται πιο κοντά στον θεατή φαίνονται μεγαλύτερα, ενώ τα αντικείμενα που βρίσκονται πιο μακριά φαίνονται μικρότερα.

Η **οριζόντια γραμμή** στην επιφάνεια της εικόνας λέγεται «**γραμμή του ορίζοντα**».

Οι διαγώνιες γραμμές συγκλίνουν καθώς απομακρύνονται και συναντώνται
στο **σημείο φυγής** και στη γραμμή του ορίζοντα.



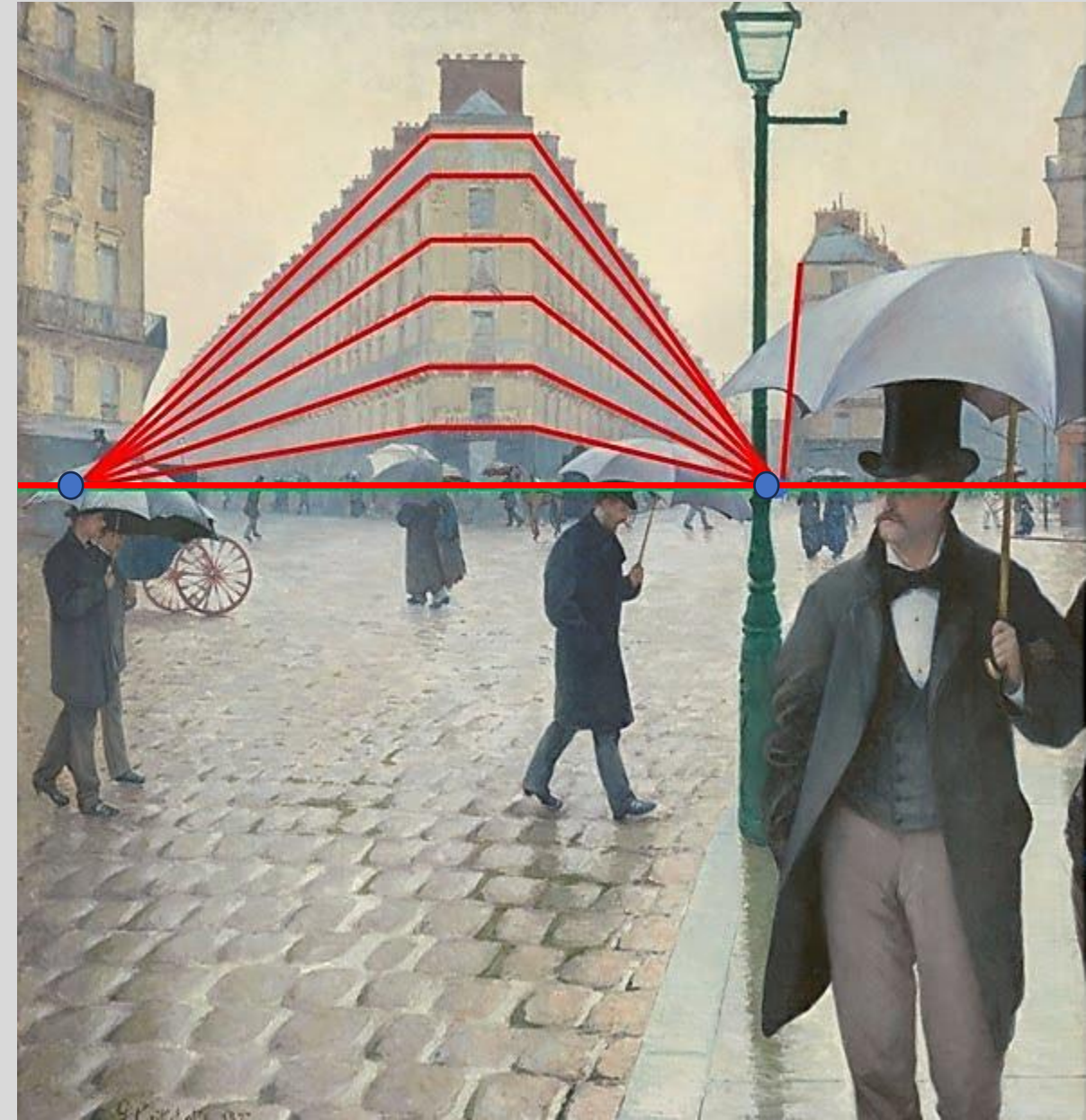
Η θέση του σημείου φυγής μας
λέει ότι ο φωτογράφος ήταν
σκυφτός, με το επίπεδο των
ματιών του χαμηλωμένο.

πλάγια προοπτική

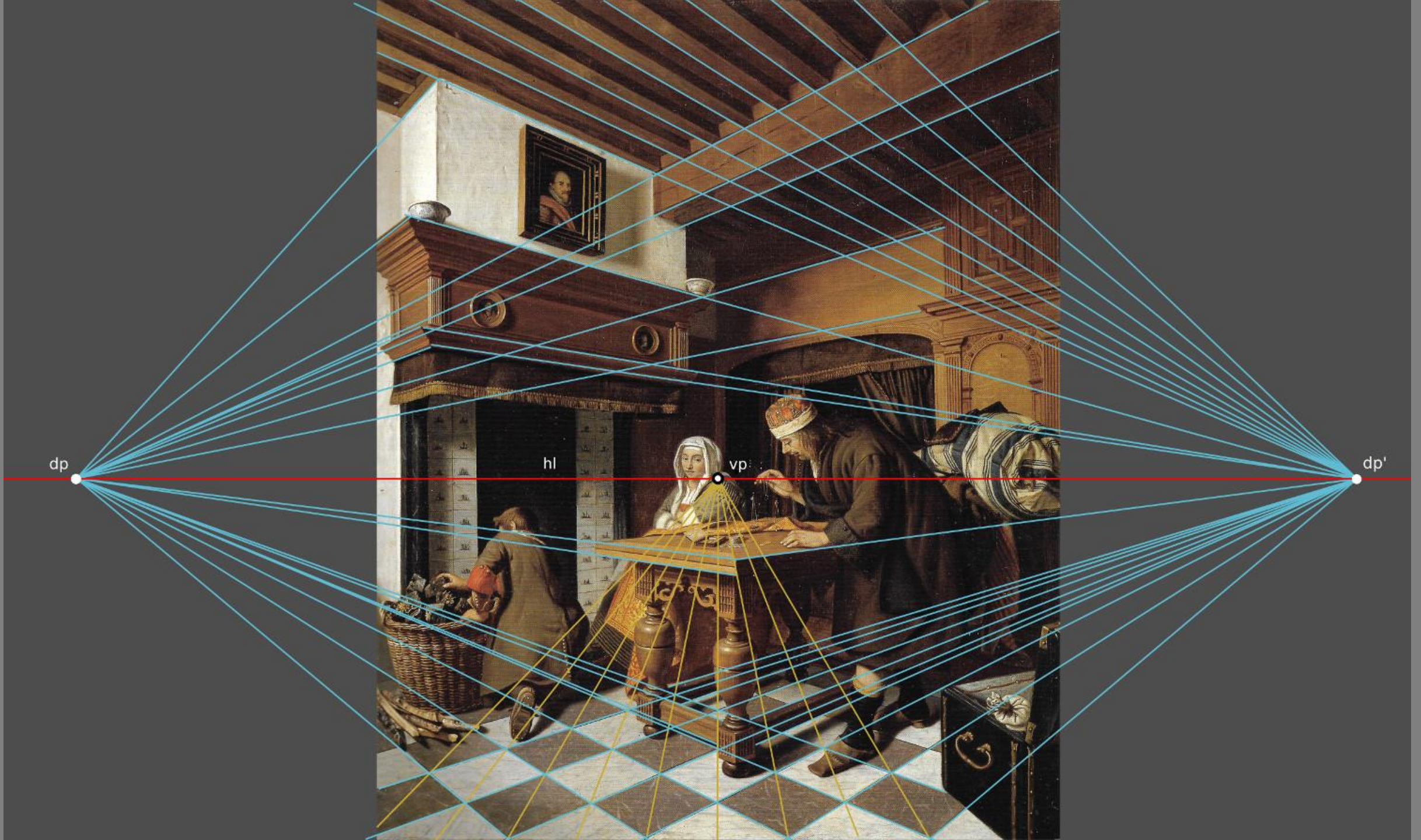


Gustave Caillebotte, Paris Street, Rainy Day, 1877.

Η γωνιακή προοπτική, περιέχει **2 σημεία φυγής** στη γραμμή του ορίζοντα ώστε δείξει την γωνία ενός κτιρίου σε έναν δρόμο. Η μία πλευρά του κτιρίου εξαφανίζεται προς τα αριστερά, ενώ η άλλη πλευρά εξαφανίζεται προς τα δεξιά, δημιουργώντας δύο ξεχωριστά σημεία φυγής.









Άσκηση

Σχεδιάσε ένα αστικό τοπίο (πόλη) που παρουσιάζεται με γωνιακή προοπτική. Μπορείς να σχεδιάσεις μια πόλη ρεαλιστική με μαγαζιά, σπίτια, πάρκα κλπ ή μια πόλη με φανταστικά στοιχεία. Πρόσθεσε χρώμα ή τόνους του γκρι για να ολοκληρώσεις την εικόνα σου.

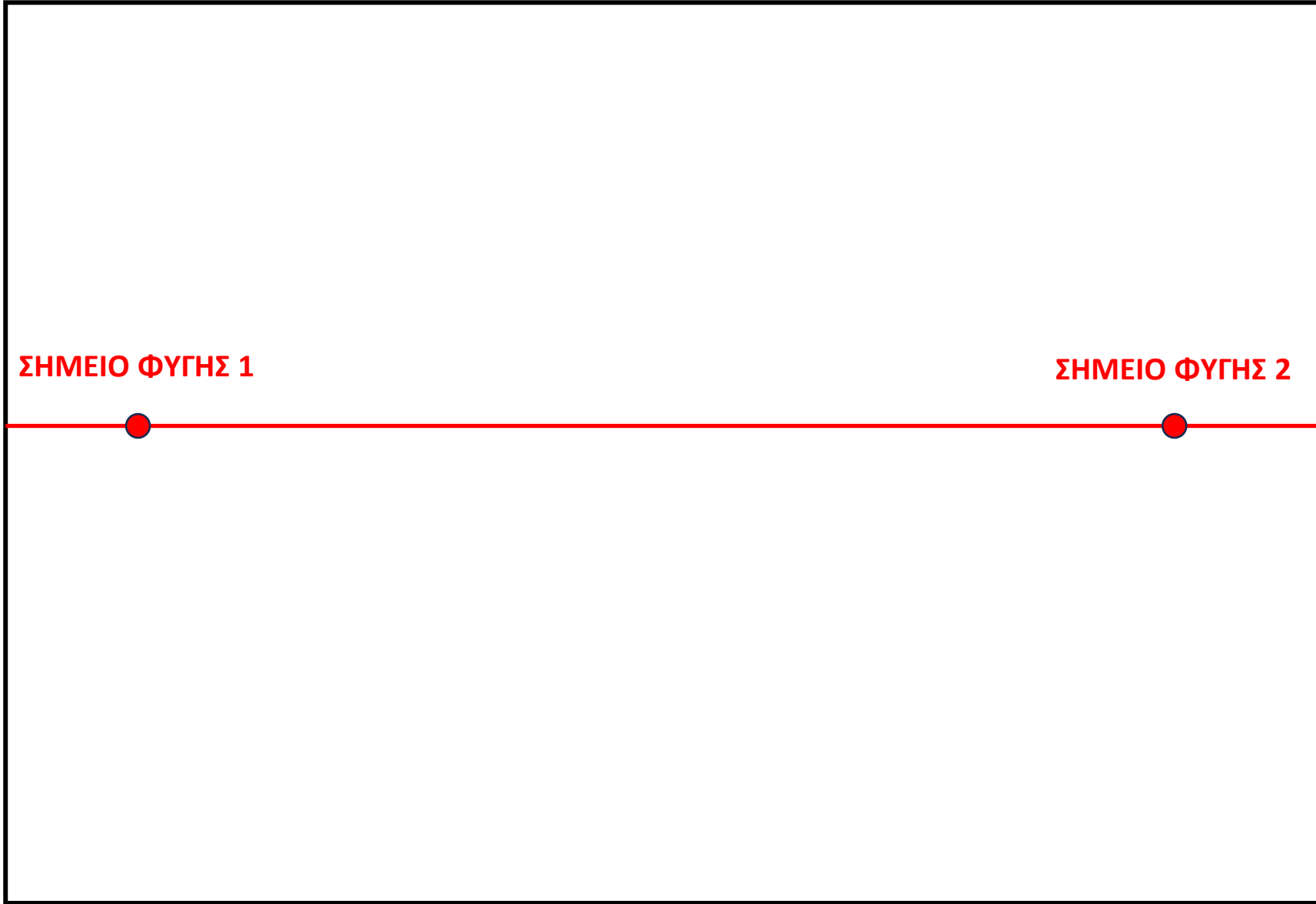
Ακολουθήσε τις οδηγίες που υπάρχουν παρακάτω.

1. Σχεδιάστε μια γραμμή Ορίζοντα και δύο σημεία φυγής στην αριστερή και τη δεξιά πλευρά.

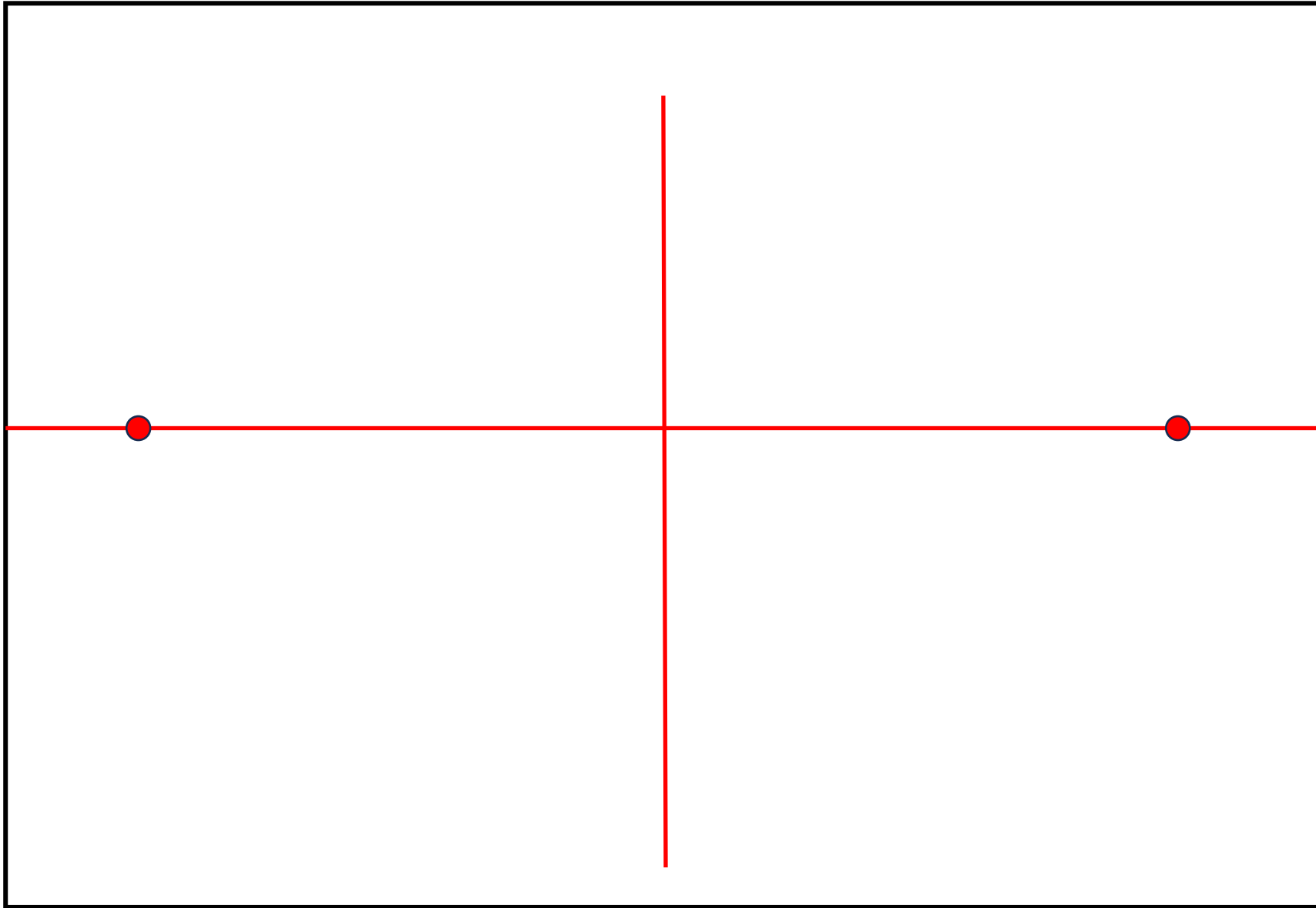
ΓΡΑΜΜΗ
ΟΡΙΖΟΝΤΑ

ΣΗΜΕΙΟ ΦΥΓΗΣ 1

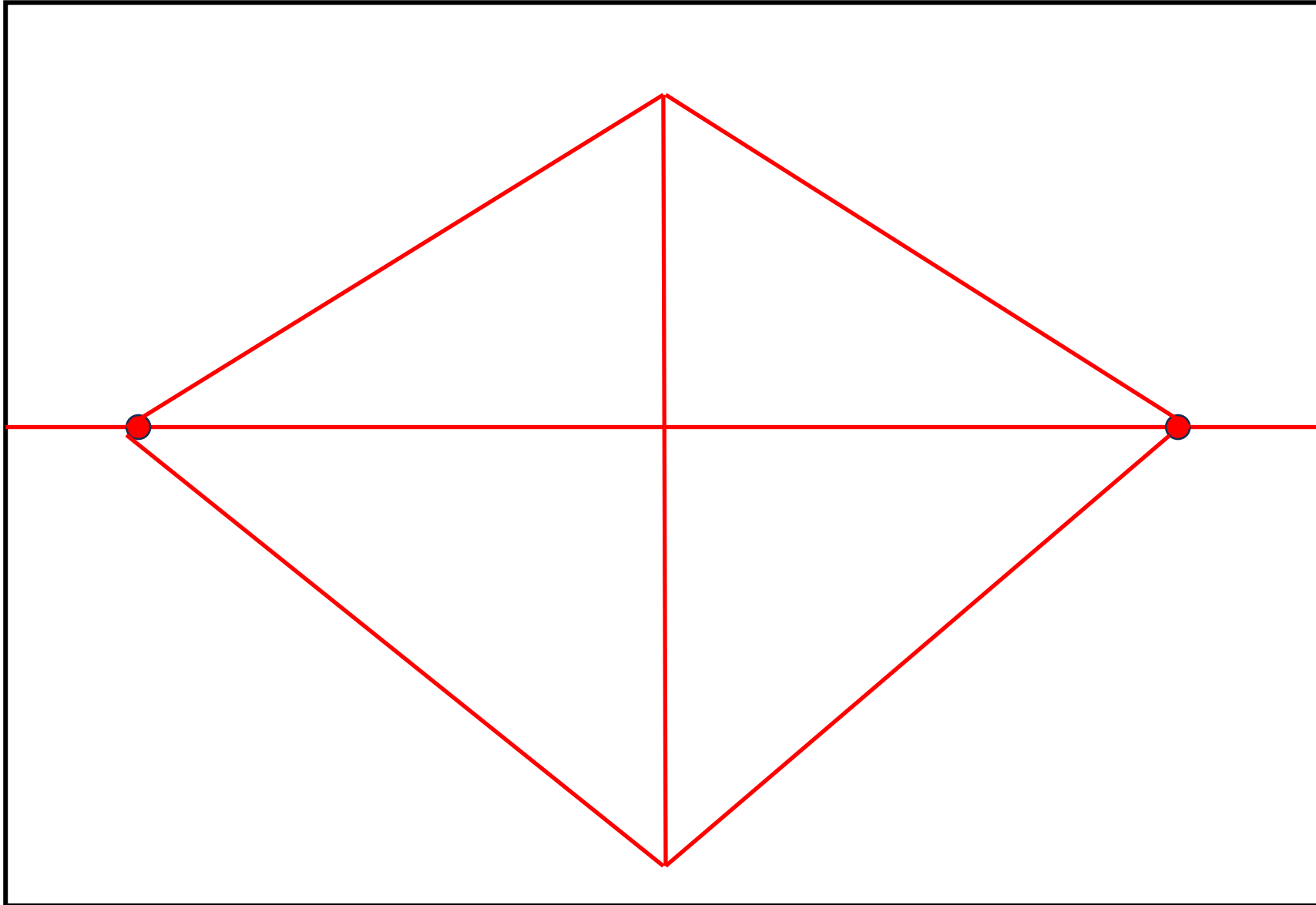
ΣΗΜΕΙΟ ΦΥΓΗΣ 2



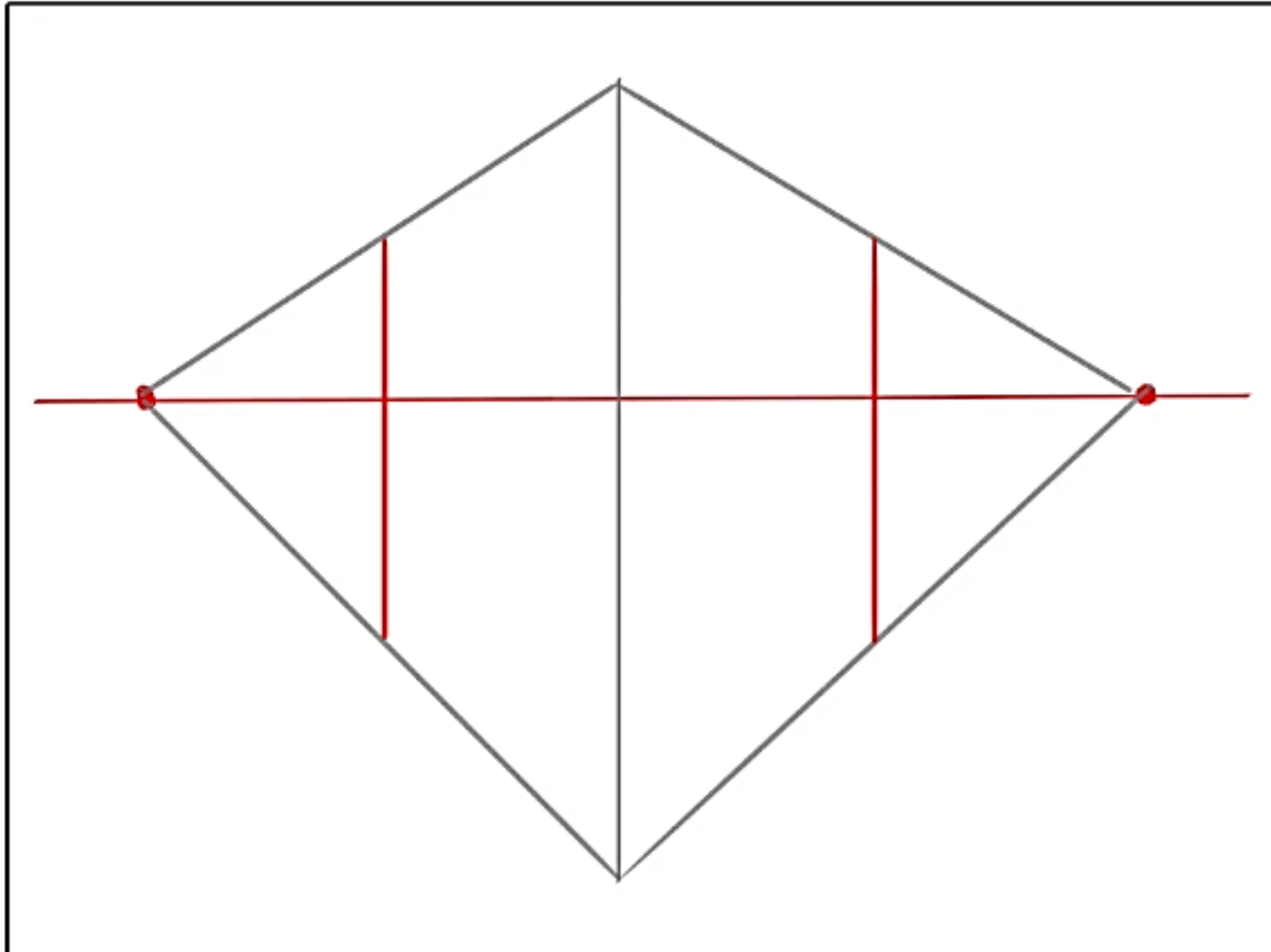
2. Σχεδιάστε μια ΚΑΘΕΤΗ γραμμή που συναντά τη γραμμή του ορίζοντα σε κάθετη γωνία 90 μοιρών.



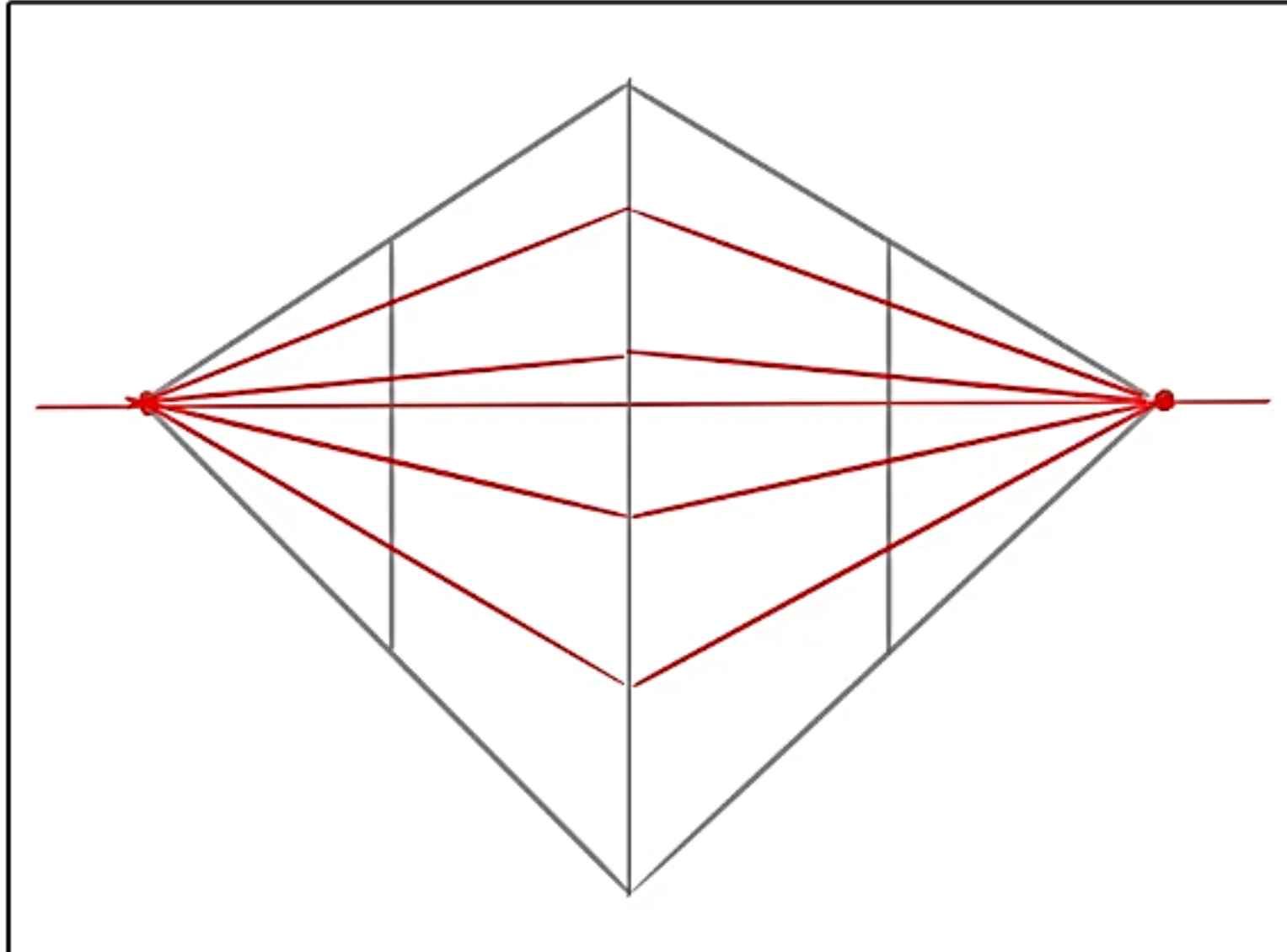
3. Από τα σημεία φυγής σχεδιάστε τέσσερις διαγώνιες γραμμές που συγκλίνουν πάνω στην καθετή



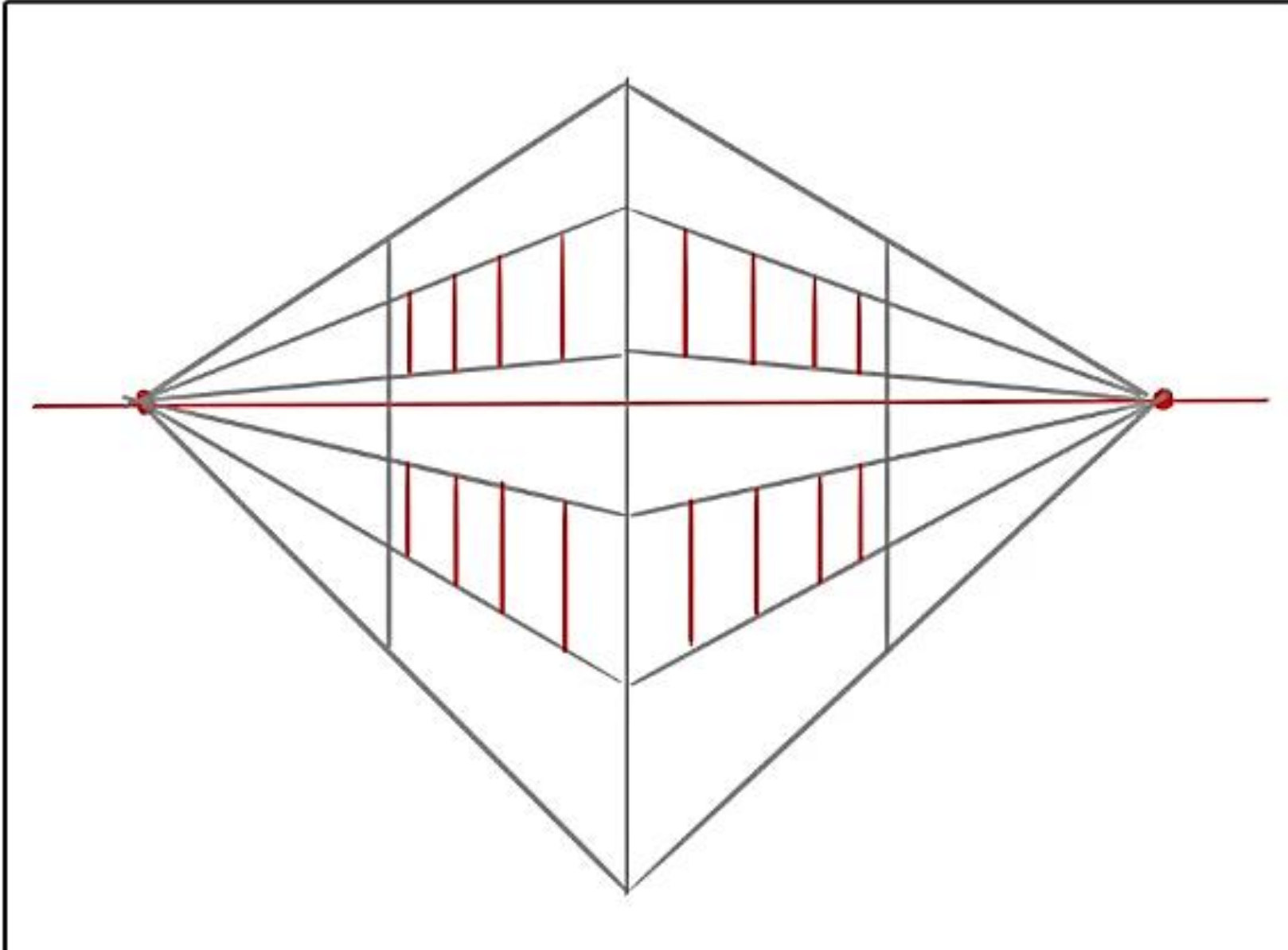
4. Για να δημιουργήσετε τις πλευρές του πρώτου κτιρίου, σχεδιάστε δύο ΚΑΘΕΤΕΣ γραμμές, μία στα αριστερά της κάθετου και μία στα δεξιά της.

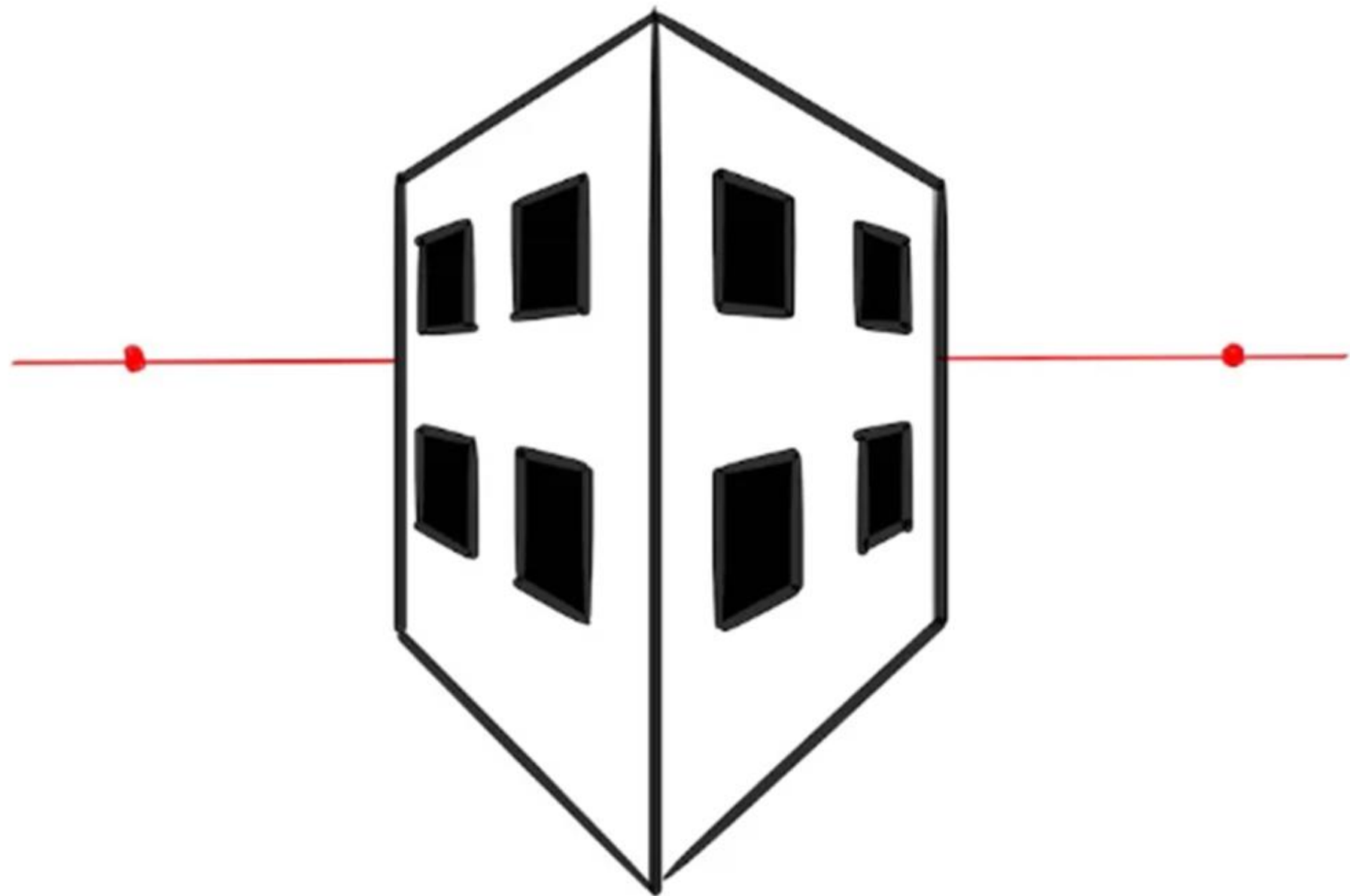


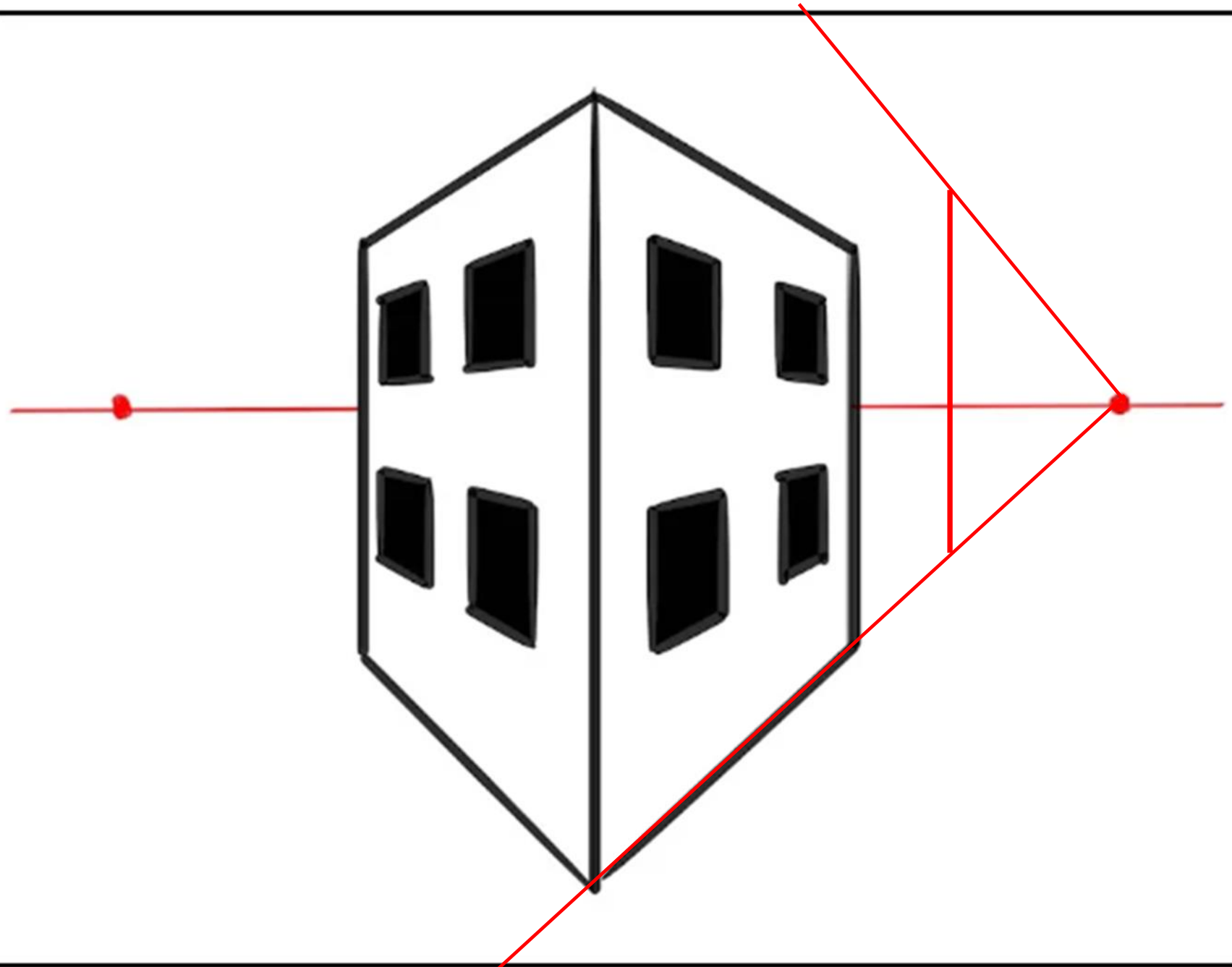
5. Προσθέστε παράθυρα, ταμπέλες ή πόρτες Είναι σημαντικό τα παράθυρα να ακολουθούν τους κανόνες της προοπτικής των 2 σημείων. Σχεδιάστε ΔΙΑΓΩΝΙΕΣ γραμμές που συγκλίνουν στο αριστερό και το δεξί σημείο φυγής.



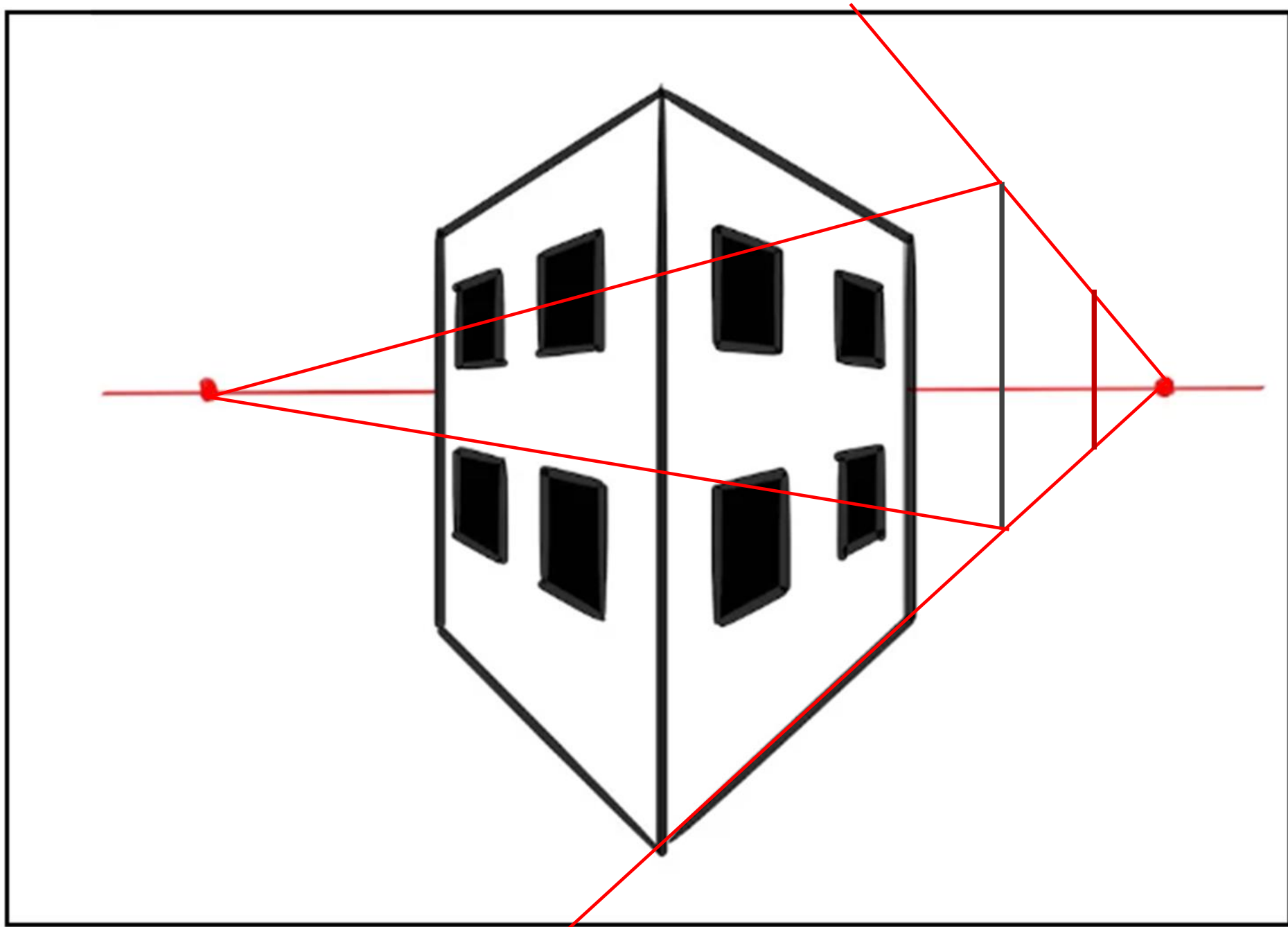
6. Σχεδιάστε κάθετες γραμμές για να δημιουργήσετε παράθυρα.
ΠΡΟΣΟΧΗ ΟΛΕΣ ΟΙ ΚΑΘΕΤΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ ΕΊΝΑΙ ΥΠΟ ΓΩΝΙΑ 90 ΜΟΙΡΩΝ.

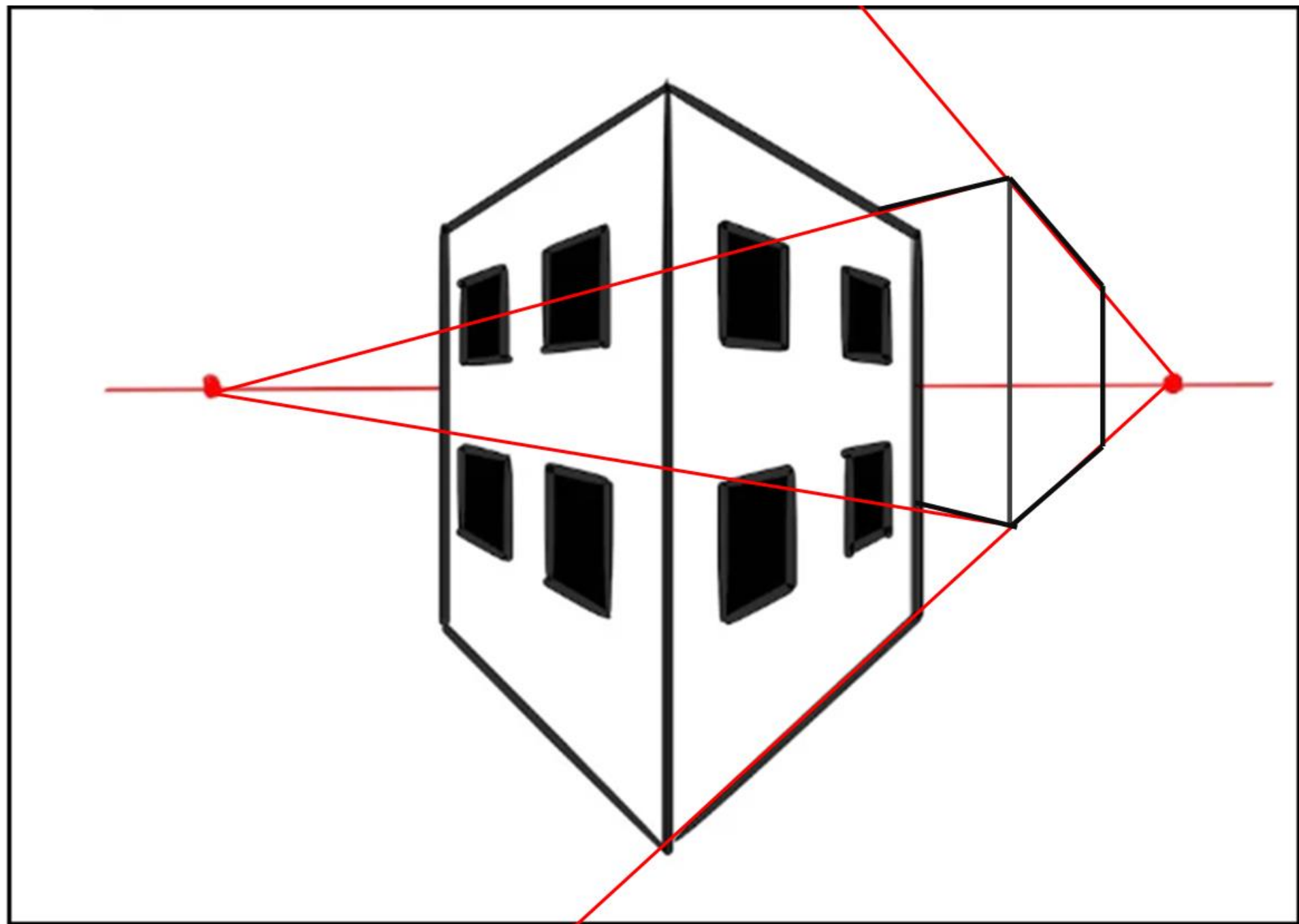


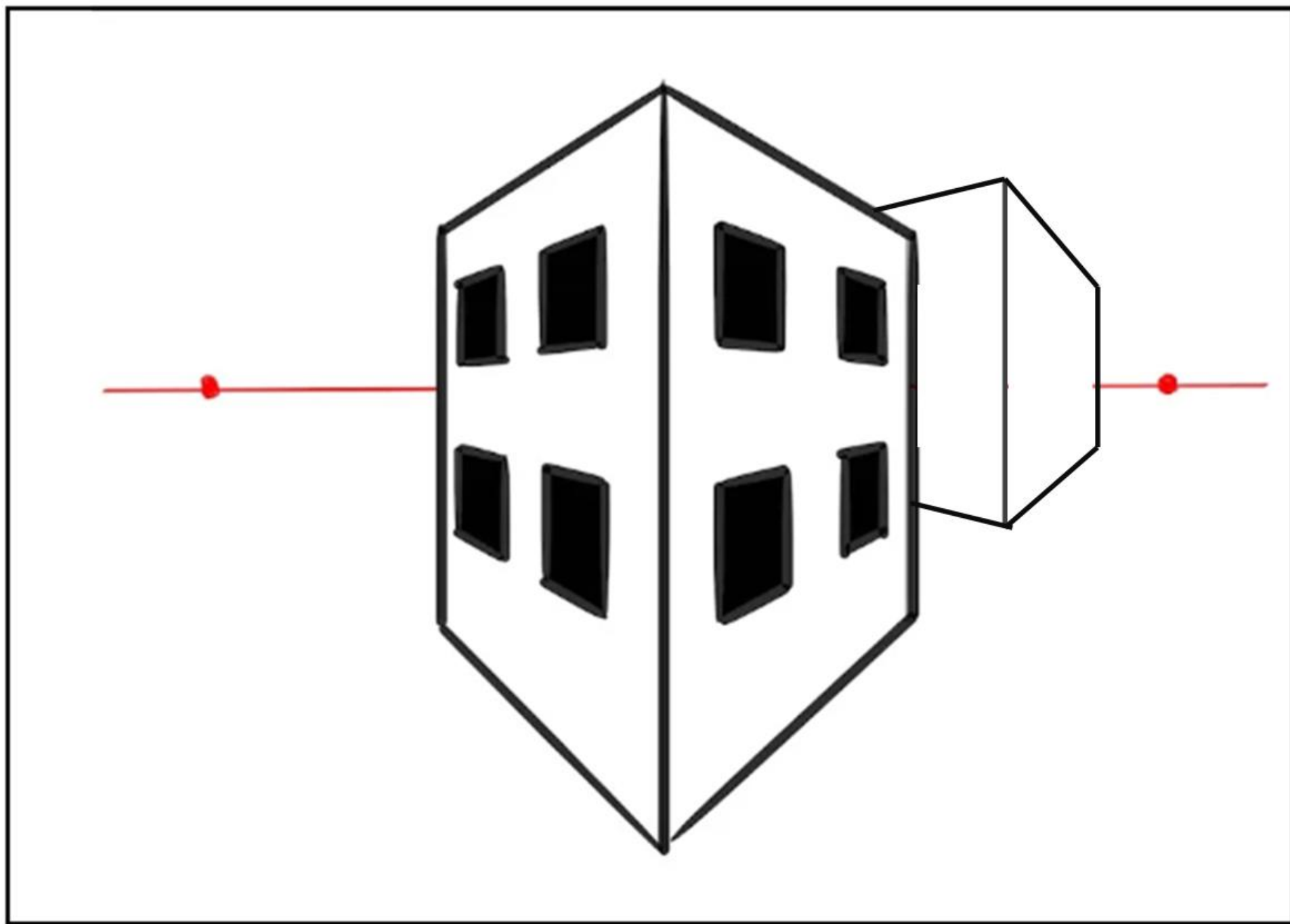




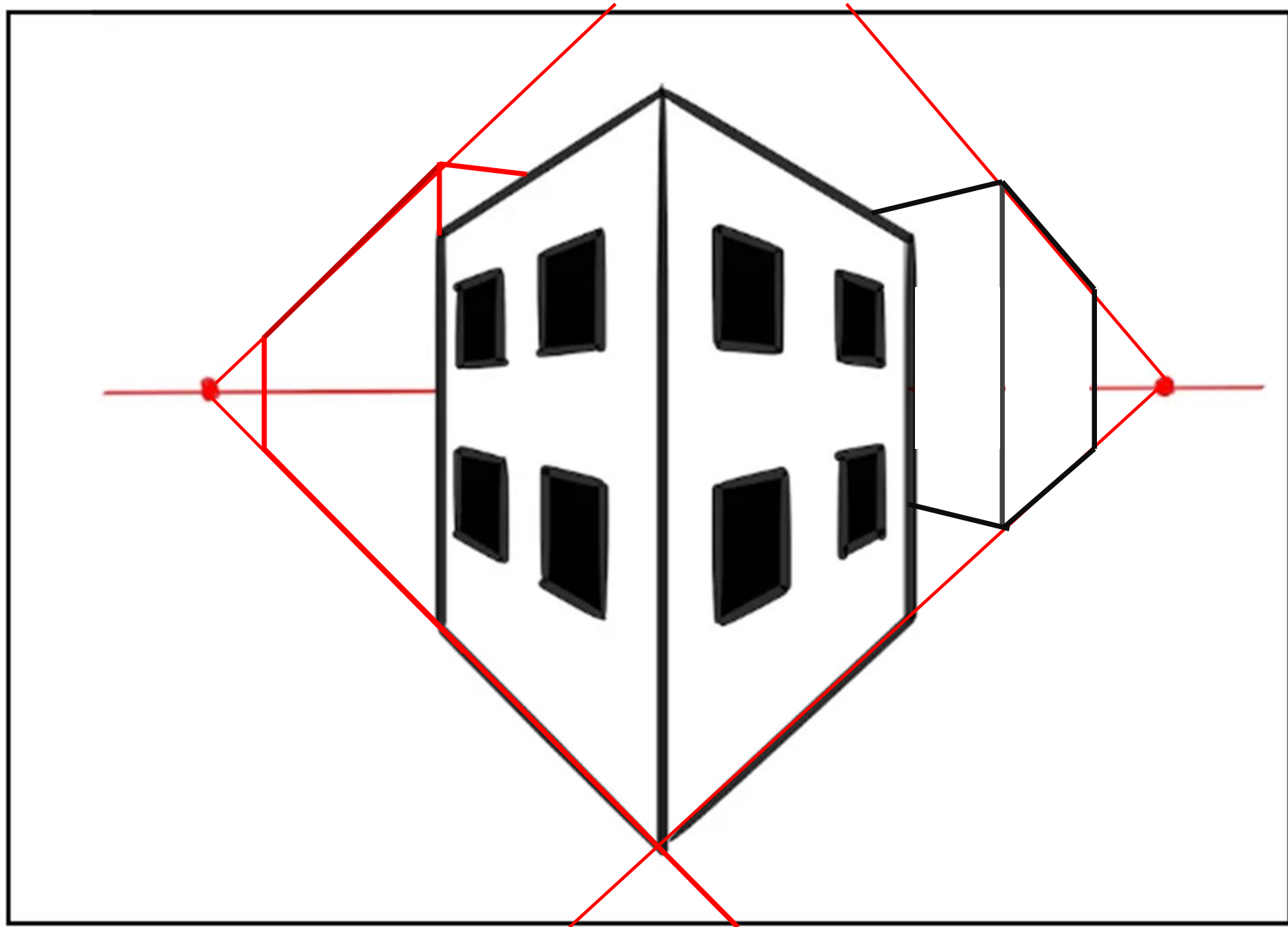
8. Σχεδιάστε
άλλη μια κάθετη
γραμμή για να
ορίσετε τον
πλευρικό τοίχο
του κτιρίου. Στη
συνέχεια,
σχεδιάστε δύο
ακόμη
ΔΙΑΓΩΝΙΕΣ
γραμμές που
συγκλίνουν στο
άλλο σημείο
φυγής.







Προσθέτουμε
και άλλα
κτίρια από την
άλλη πλευρά
με τον ίδιο
τρόπο



Προσθέτουμε
πόρτες,
παράθυρα κλπ και
δρόμο μπροστά
από τα κτίρια

