

Perspektivregler

Perspektiv betyder djupverkan och är ett användbart verktyg för att strukturera upp ett motiv. Under 1400-talet började konstnärer att intressera sig för detta och utveckla dessa metoder. De olika metoderna kan man använda för att lura ögat att se djup i en platt yta. Skalperspektiv är just att få saker och ting att se mindre ut ju längre bort de befinner sig från betraktaren - alltså du som tittar.

Enpunktperspektiv (frontperspektiv, centralperspektiv)

Bygger på att alla parallella linjer möts på en huvudpunkt, kallas flyktpunkt eller gränspunkt som ligger på horisontlinjen. Det är där land/hav möter himlen.

Tvåpunktperspektiv

Med denna metod kan du rita ett motiv med två bortgående sidor, linjer och metoden används oftast som en projektion av planritningar, som en 3d skiss. Ibland kan man lägga gränspunkterna (som även här ligger på horisontlinjen, (din ögonhöjd), utanför papperets yta för att få en stor 3d skiss.

Trepunktperspektiv

Den tredje gränspunkten används om man ser upp mot ett motiv eller ner på ett motiv. När bildplanet lutar. Detta kallas för grod/fågelperspektiv. I ett grodperspektiv sätter man den tredje gränspunkten högt upp och lågt i ett fågelperspektiv.

Övrigt

Färg ökar även djupverkan, liksom som ljus, skuggningar och speglingar. Blåare och blekta färger upplevs som kallare och längre bort än varma starka färger som upplevs närmre. När ett föremål är belyst skapar ljuset två slags skuggor, slagskugga som kastas på underlaget eller bakgrunden och självskugga som blir på den ej belysta sidan. Även i skuggpartierna så varierar nyanserna av färg.



Exempel med hög horisont



Exempel med låg horisont