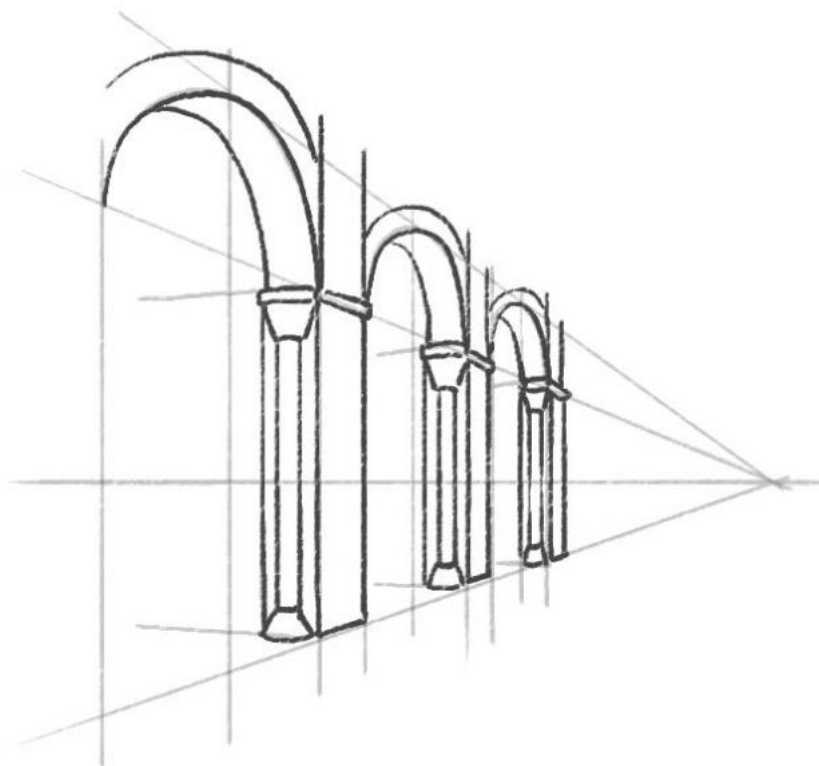


STAP VOOR STAP
PERSPECTIEF
LEREN TEKENEN

LISE HERZOG

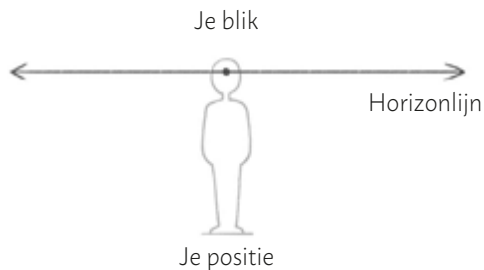


DELTA S

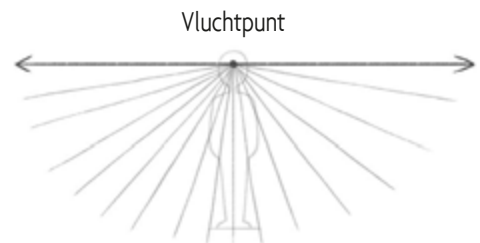
VOORDAT JE BEGINT...

Bij het horen van de term 'perspectief' krijgen mensen het vaak benauwd, omdat ze denken totaal niet te weten hoe ze eraan moeten beginnen. Toch hoeft je alleen maar aandachtig je omgeving te observeren, je bewust te worden van de manier waarop perspectief werkt op wat je wil tekenen en eraan te beginnen. Zodra je de eerste basisregel onder de knie hebt, hoeft je geen ingewikkelde constructies en berekeningen te maken om een degelijke tekening 'in perspectief' af te leveren.

Perspectief is een soort onzichtbaar rooster waarop alles uit je omgeving een plaats krijgt. Dat rooster hangt af van waar je staat in de ruimte, van je gezichtspunt en je blik. Zonder die blik is er geen sprake van perspectief.

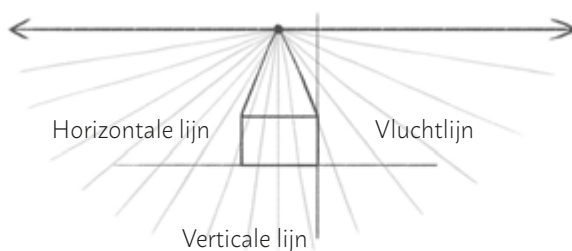


De basisregel gaat als volgt: wanneer je in de verte kijkt, loopt ter hoogte van je ogen een onzichtbare lijn die we de 'horizon' noemen. Verleg je je blik, dus kijk je lager of hoger, dan verplaatst de horizon zich ook. Pal voor je, ter hoogte van je ogen, zet je op die lijn een punt dat we 'vluchtpunt' (soms ook verdwijnpunt) noemen.



Alles wat zich in de ruimte tussen jou en de horizon bevindt, zal naar dat punt 'vluchten', waarbij het lijkt alsof het kleiner wordt naarmate het zich verder van je vandaan bevindt.

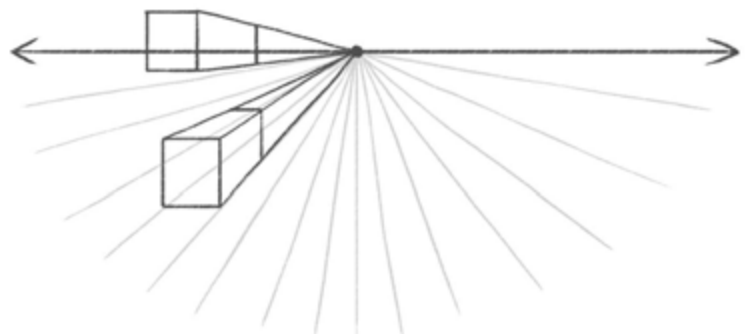
Lukt het je om dat weer te geven in een tekening, dan ben je in je opzet geslaagd. De eenvoudigste manier om dat te bereiken is observeren, oefenen en tekenen. Want hoewel perspectief berekend kan worden, is het vooral een kwestie van aanvoelen.



Verticale lijnen lopen van onderen naar boven en staan loodrecht op de horizon. Horizontale lijnen lopen van links naar rechts, evenwijdig aan de horizon.

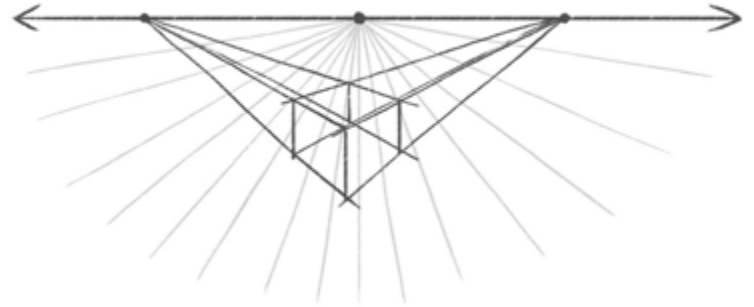
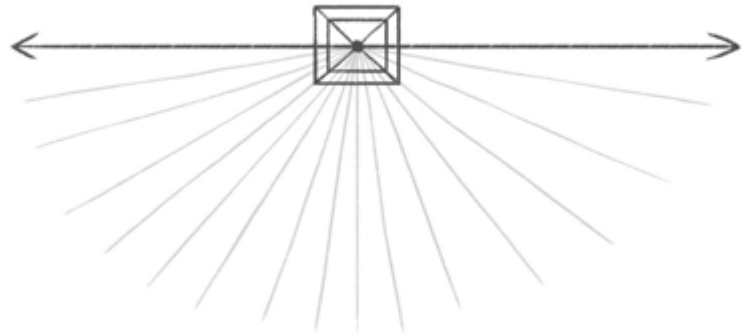
Vluchtlijnen buigen de zijkanten van het onderwerp af in de richting van de horizon.

Hoe dichterbij het onderwerp zich bij de horizon bevindt, hoe meer de horizontale lijnen van de zijkanten samenlopen met de horizon. Hoe verder het onderwerp zich van de horizon bevindt, hoe sterker die lijnen afbuigen omdat ze de vluchtlijnen volgen.



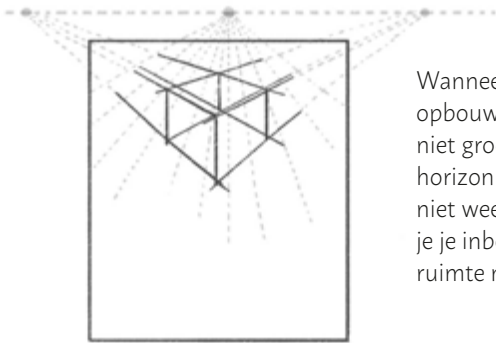
SAMENGEVAT:

Bevindt het onderwerp zich pal voor je en op ooghoogte, dan is zijn perspectief aan het zicht onttrokken.



Bevindt het onderwerp zich nog steeds voor je, maar een beetje lager dan ooghoogte en zijdelings van je, dan kan je een van de zijanten zien en vluchten de lijnen naar het punt op de horizon.

De ondergrond



Wanneer je een tekening opbouwt en de ondergrond niet groot genoeg is, kan je de horizonlijn en de vluchtpunten niet weergeven. In dat geval moet je je inbeelden dat ze zich in de ruimte naast het blad bevinden.

Bevindt het onderwerp zich ten slotte niet in vooraanzicht maar gedraaid, dan zie je er een snijkant en twee zijanten van. Elke kant vlucht naar een punt op de horizon. Er zijn dus twee vluchtpunten.



Alles rondom je kan herleid worden tot eenvoudige vormen en volumes: kubussen, rechte lijnen, cirkels, ovals, hoeken... Observeer daarom goed voordat je begint en probeer de verschillende volumes transparant van elkaar te onderscheiden. Dat zal een grote hulp zijn bij het tekenen van perspectief, want het transparant zien van die volumes geeft je informatie die je kan weergeven op de vluchlijnen. Volumes zorgen ook voor stabiliteit in de tekening als geheel.

Technisch gezien begin je dus met het schetsen van een 'geraamte' van eenvoudige vormen die je op de vluchlijnen plaatst. Daarna 'kleed' je ze verder 'aan' door opnieuw over de contouren van het onderwerp te gaan.

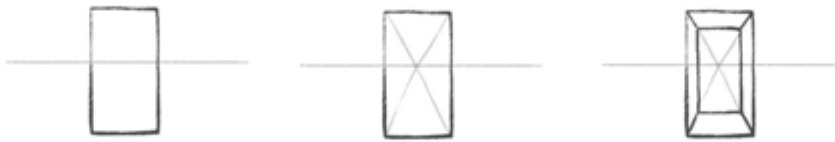
Met grafietpotlood kan je bij het schetsen het makkelijkst nuances aanbrengen en het kan ook weggegomd worden. Op die manier kan je geleidelijk aan beginnen.

Wanneer je ten slotte de tekening afwerkt met verschillende materialen zoals balpen, zacht potlood of viltstift, kan je het gevoel van perspectief en diepte beklemtonen door de voorgrond meer in detail uit te werken of door meer druk uit te oefenen en door de achtergrond minder intensief te bewerken. Op die manier ervaart onze blik de diepte van de tekening en de afstand ten opzichte van de verschillende niveaus.

Hoe meer je observeert en tekent, hoe beter je perspectief leert waarnemen. Het kan zijn dat je tekening vandaag perfect in evenwicht en stabiel lijkt, maar dat je er morgen een totaal andere mening over hebt. Verlies dan de moed niet, maar kijk kritisch naar je werk en begin opnieuw. Elke tekening is een noodzakelijke stap op de weg van de vooruitgang. Voor welke techniek je ook kiest, neem de tijd om te observeren en te twijfelen. Aanvaard dat je je kan vergissen. Elke fout verscherpt je blik, elke poging versterkt je techniek!

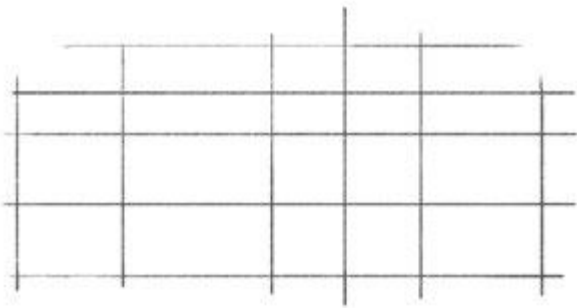
ÉÉN KANT

Dit is het eenvoudigste perspectief, dat een object het minst vervormt en waarbij we recht voor het onderwerp staan. Het vluchtpunt bevindt zich achter het object en is niet zichtbaar. De zijkanten zijn evenmin te zien.



Als je een rechthoekig glas tekent, komen de vluchtlijnen samen in het midden, op de horizon.

Doordat het glas transparant is, kan je binnenin tussen de vluchtlijnen de wanden ervan zien.



Als je recht voor een huizenrij staat, zie je alleen maar verticale en horizontale lijnen, zonder diepte.



Op deze schets kan je de architecturale details toevoegen.



Als je in het midden van een rechte weg gaat staan, vlucht die naar de horizon.



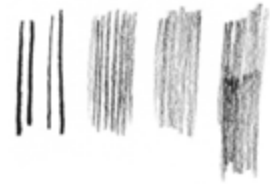
De bomen zorgen aan weerszijden voor verticale lijnen, zoals de zijkanten binnen in een volume.



Deze basistekening kan je afwerken door details van de straatrand en de bomen toe te voegen.

EEN TEKENING AFMAKEN MET POTLOOD

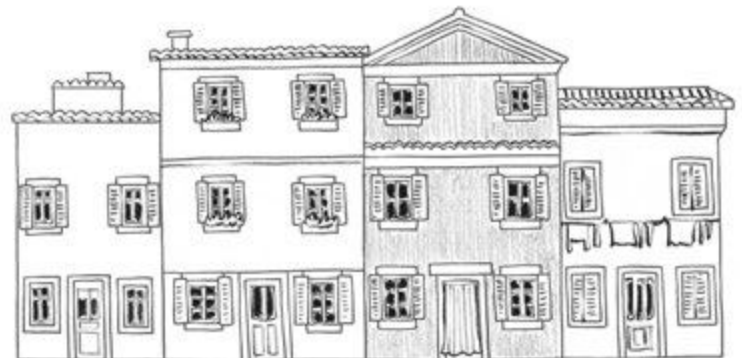
Grafietpotloden kunnen verschillende hardheden hebben, maar je kan ook variëren met de intensiteit door meer of minder druk uit te oefenen op het potlood en door de strepen dichter bij elkaar of over elkaar heen te tekenen.



Gom zo veel mogelijk de constructielijnen van het perspectief weg. Voeg daarna details toe op de gevels van de huizen.



Wil je de indruk wekken dat een van de huizen geschilderd is en wil je het op die manier onderscheiden van de andere? Vul de gevel dan gelijkmatig met lichte, grijze arceringen.

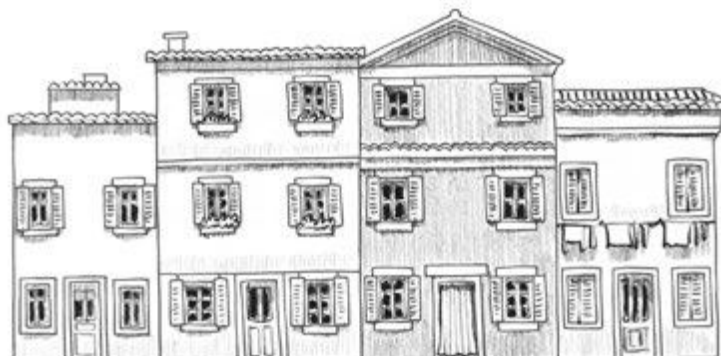


Door meer druk uit te oefenen op het potlood, geef je schaduw aan de ramen en deuren met glas.



Om de volumes lichtjes naar voren te laten komen, kan je onderaan schaduwen toevoegen.

Tot slot zorgen enkele potloodarceringen voor een stevigere basis onder aan de huizen.



ÉÉN VLUCHTPUNT

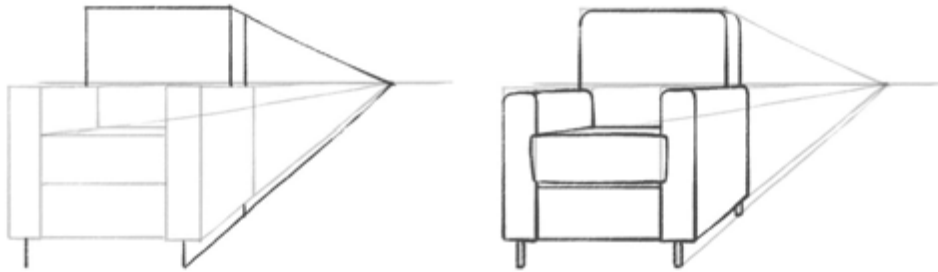
Om de zijkant van een object te zien, moet je wat afstand nemen. Ook al bevindt het vluchtpunt zich nog altijd recht voor je, het ligt niet meer achter het object. De horizontale lijnen van de zichtbare kant vluchten naar de horizon.

Het makkelijkst is om te beginnen met een eenvoudig volume van het object, namelijk datgene wat zich het dichtst bij jou bevindt. Hier is dat de leuning.

Teken, om te vereenvoudigen, de verticale lijnen mooi recht en loodrecht op de horizon.



Voeg op die manier de andere volumes van de stoel toe.



Trek daarna de contouren over, waarbij je de hoeken een beetje afrondt zodat ze wat zachter zijn.



Deze werkwijze kan je gebruiken voor elke kant van het object die je wil tonen, hoe groot dat object ook is.

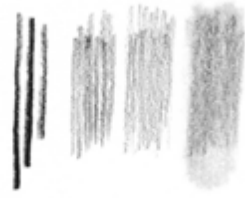
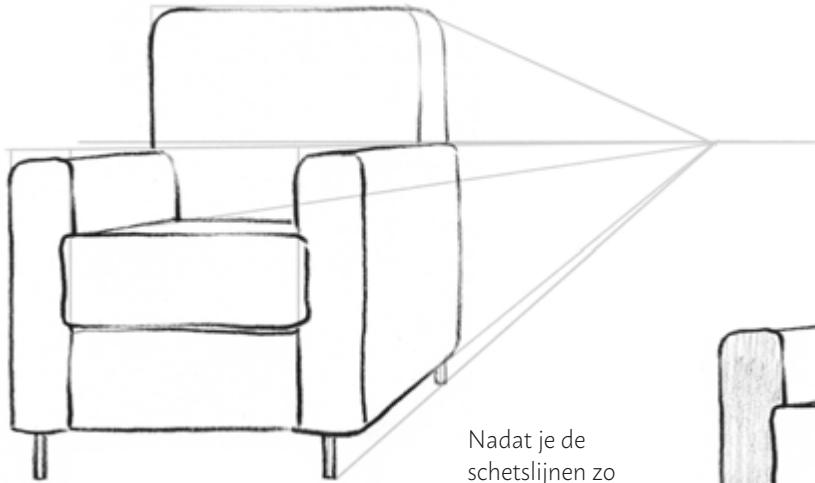


De flappen bevinden zich niet evenwijdig aan of loodrecht op de horizon. Hun 'verticale' lijnen zijn gebogen, afhankelijk van hoe ze omgevouwen zijn.

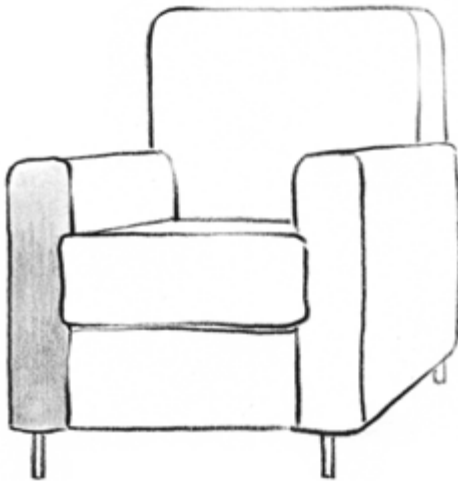
EEN TEKENING AFMAKEN MET EEN GRAFIETSTIFT

Een grafietstift verleent een tekening zachtheid. Zonder al te veel druk uit te oefenen kan je gelijkmatige, grijze vlakken creëren als je erover wrijft met een kneedgom, je vinger of een stukje karton. Voor donkere lijnen moet je er heel hard op drukken.

Om te beginnen trek je de figuur over, waarbij je in de voorgrond harder op de stift drukt dan in de achtergrond. Op die manier geef je diepte aan het object.



Wrijf er daarna zachtjes over met een stukje karton zodat ze in elkaar overvloeien.



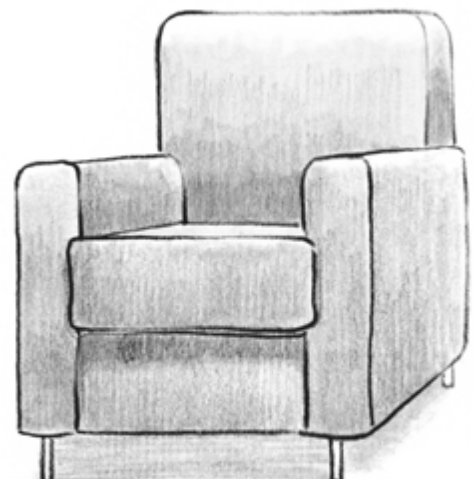
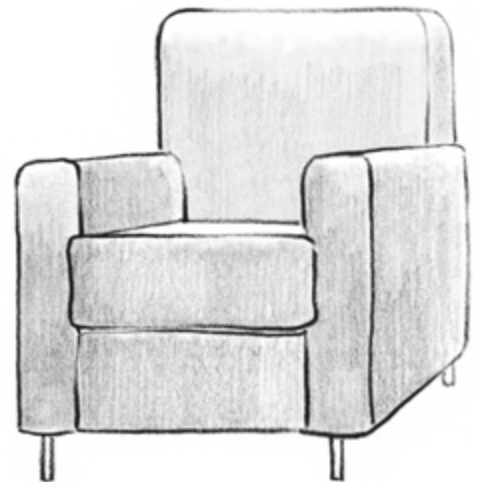
Nadat je de schetslijnen zo goed mogelijk hebt weggegomd, vul je zonder al te veel druk uit te oefenen een van de vlakken met zachte strepen dicht bij elkaar.



Voeg een tweede reeks van kortere strepen toe boven op de eerste om een vervagend effect te creëren. Voeg tot slot schaduw toe op de grond.

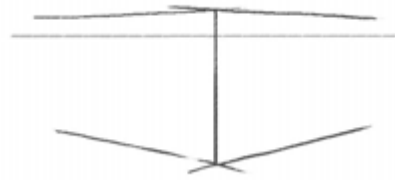


Werk zo de hele stoel verder af. Bovenaan kan je voor lichtinval zorgen door meer wit vrij te laten.

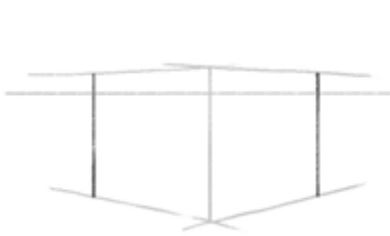


TWEE VLUCHTPUNTEN

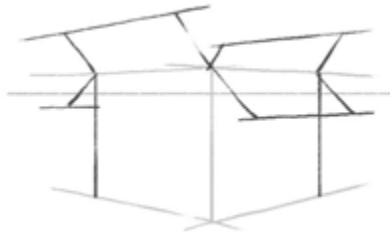
Als je twee kanten van een object wil zien, moet je het een beetje om zijn as draaien, totdat één snijkant en niet langer slechts één zijkant zichtbaar is.



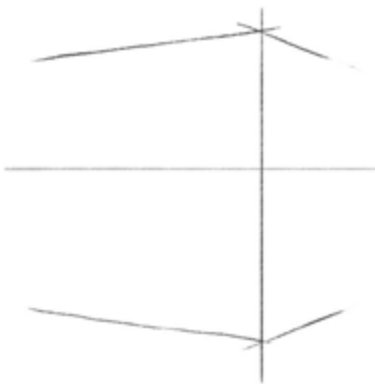
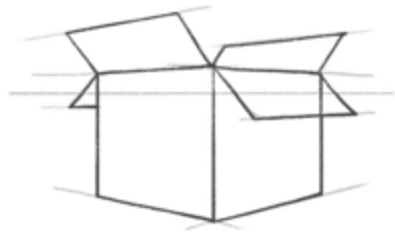
In deze positie heeft het object twee kanten die vluchten naar de horizon, waarbij elke kant zijn eigen vluchtpunt heeft. Je staat in dit geval te dicht bij het object om de vluchtpunten te kunnen weergeven en je kan ze alleen maar zien in je verbeelding.



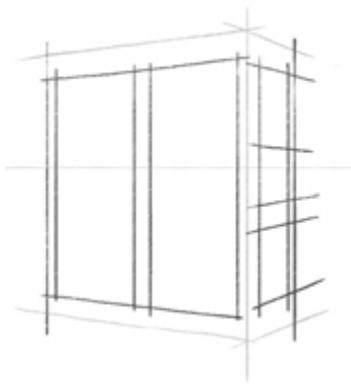
Teken daarna de lijnen die de zijkanten aanvullen en dus de grootte ervan bepalen.



Voeg tot slot verschillend georiënteerde verticale lijnen toe voor de flappen van de doos.



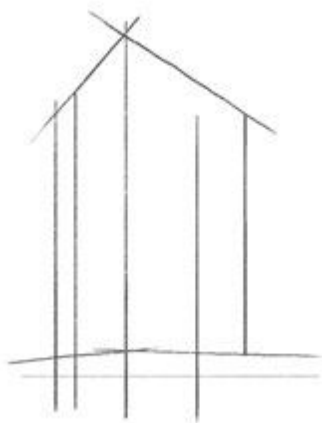
Welke afmetingen het object ook heeft, je begint het best met de verticale lijn die zich het dichtst bij je bevindt.



Als je niet exact recht voor die lijn staat, zal een van de twee kanten van het object er groter uitzien dan de andere.



Nadat je alle elementen en details hebt toegevoegd, kan je de contouren van de kast overtrekken.



Sta je redelijk laag ten opzichte van het onderwerp, dan lopen de horizontale lijnen bovenaan schuiner dan onderaan, omdat ze verder van de horizon verwijderd zijn.



Je kan aan deze basistekening een heleboel volumes toevoegen. Alle horizontale lijnen daarvan lopen naar de twee vluchtpunten.

