

Die Kavalliersperspektive

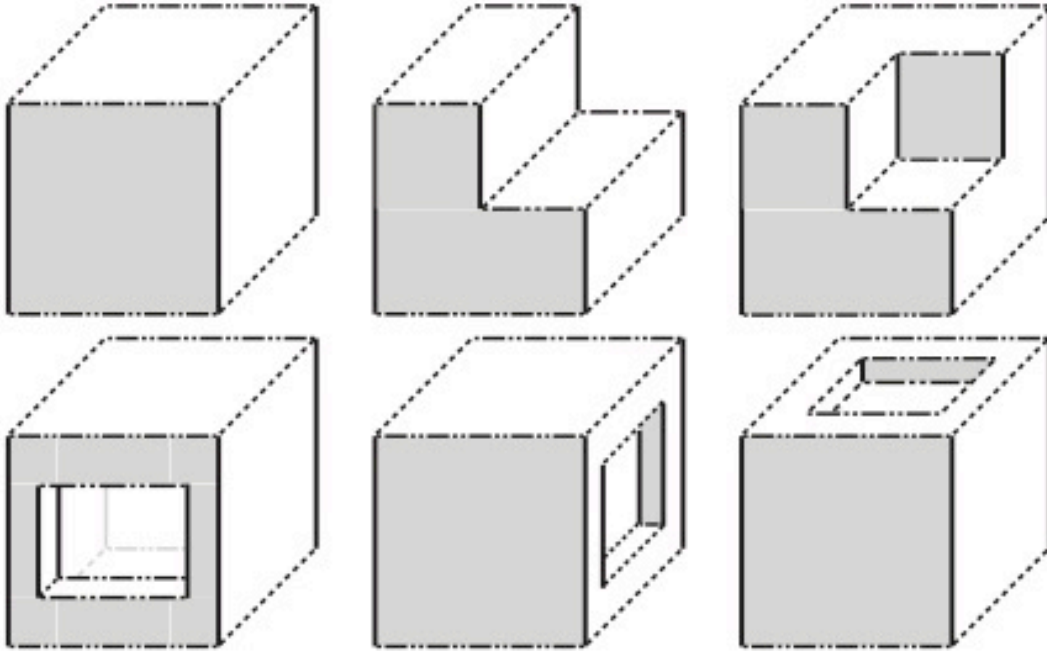
1. Rechtwinklige Formen (Würfel und Quader)

Die Seiten des Gegenstandes, auf die man frontal blickt, bleiben unverzerrt (graue Flächen).

Vertikale (senkrechte) und horizontale (waagerechte) Linien bleiben erhalten.

Linien, die vom Betrachter weg verlaufen, zeichnet man im 45°-Winkel von links unten nach rechts oben.

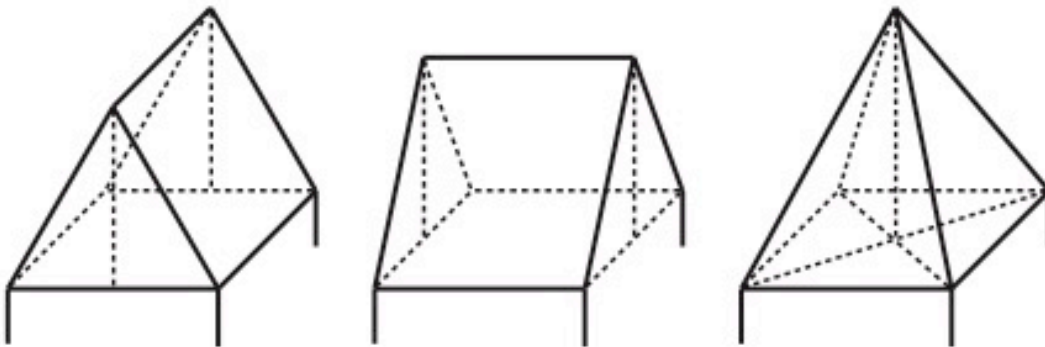
Ihre Länge wird auf ca. 2/3 verkürzt. (Beispiel: Eine Linie, die im Original 6 cm lang ist, erscheint dann nur 4 cm lang.)



2. Formen mit schrägen Linien (Dachformen, Pyramiden)

Ein Satteldach (Abb. 1+2) zeichnest du so: An den Gibelseiten jeweils die Mitte ausmessen, vom Mittelpunkt aus an beiden Seiten eine gleich lange Linie nach oben ziehen, die oberen Endpunkte der Linien miteinander verbinden (Dachfirst), dann von den oberen Endpunkten Linien zu den unteren Ecken ziehen (Dachschräge)

Eine Pyramide zeichnest du so: die gegenüberliegenden Ecken der Grundfläche miteinander verbinden, vom Schnittpunkt aus eine Linie nach oben ziehen und ihren oberen Endpunkt mit den Ecken der Grundfläche verbinden.



3. Zylinder

Einen Zylinder zeichnet man in einen Quader ein, dann radiert man den Quader aus. Vorgehen: An den Seiten des Quaders, an denen die runden Flächen des Zylinders sein sollen, an allen Seiten die Mitte ausmessen. Dann einen Kreis (mit dem Zirkel) oder eine Ellipse (von Hand) einzeichnen, der/die alle Mittelpunkte berührt. Dann die beiden Ellipsen bzw. Kreise miteinander verbinden.

