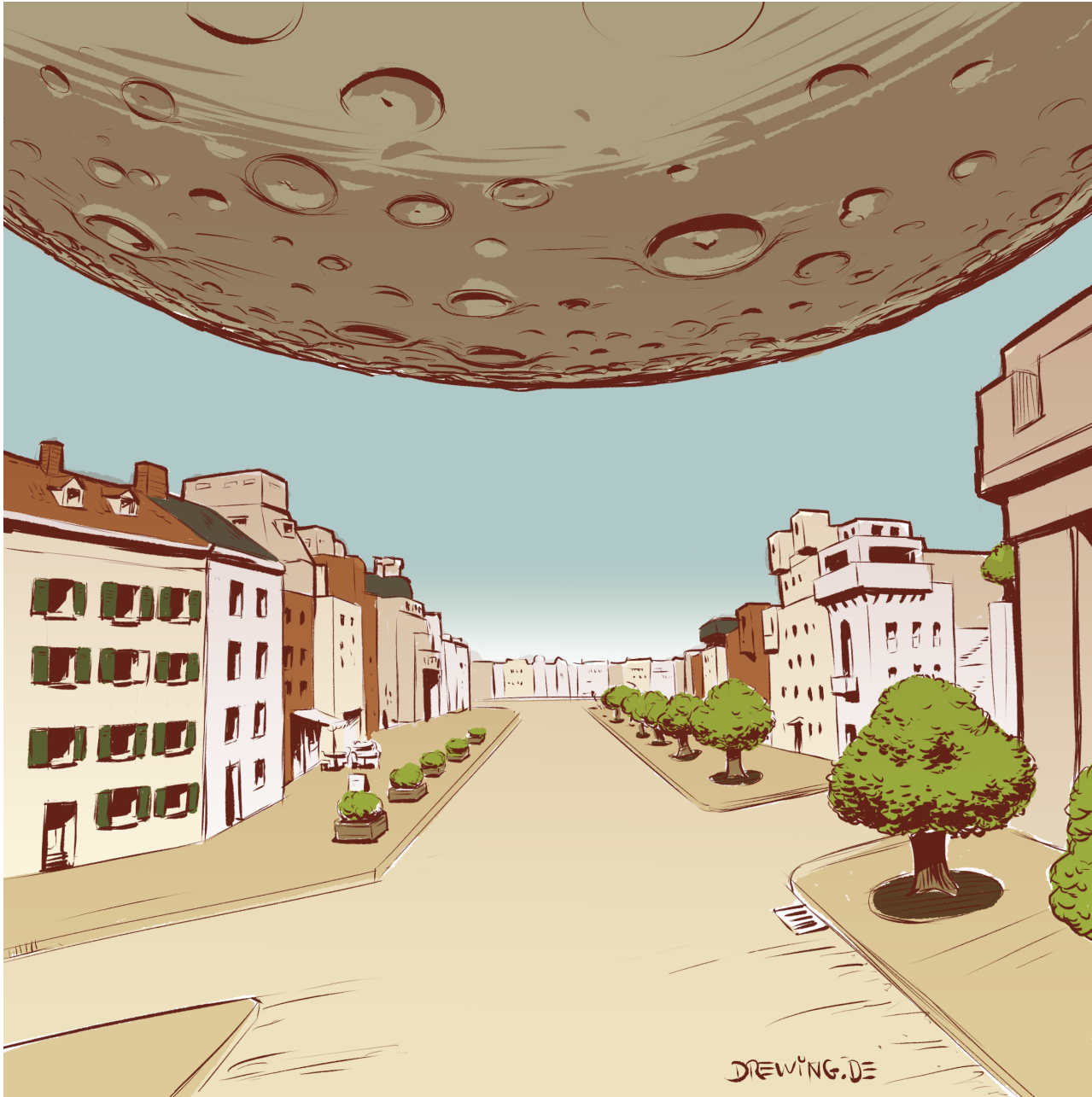
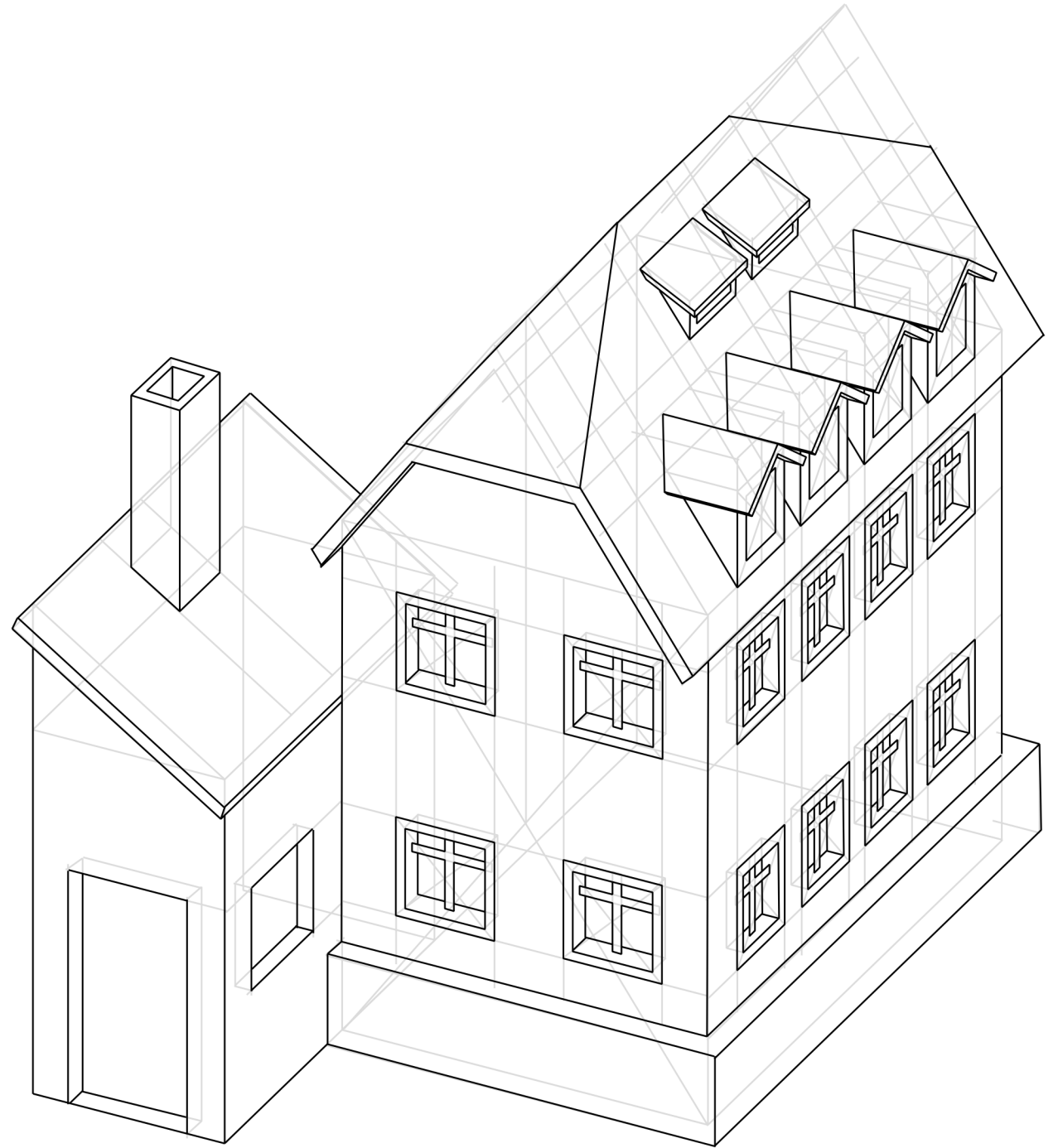
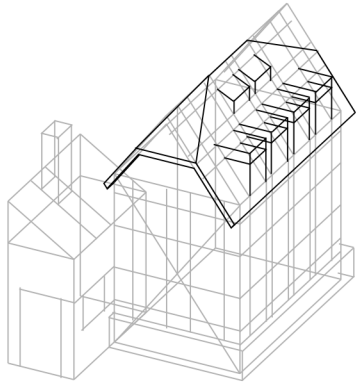
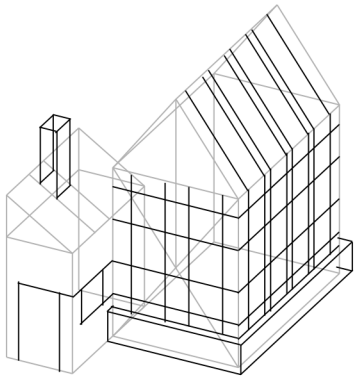
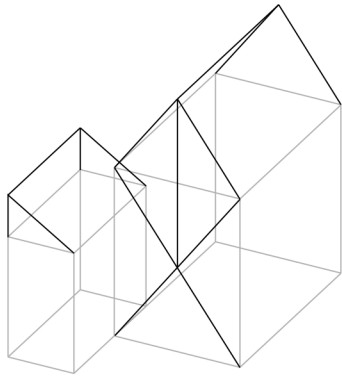
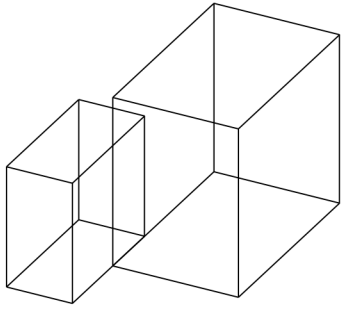


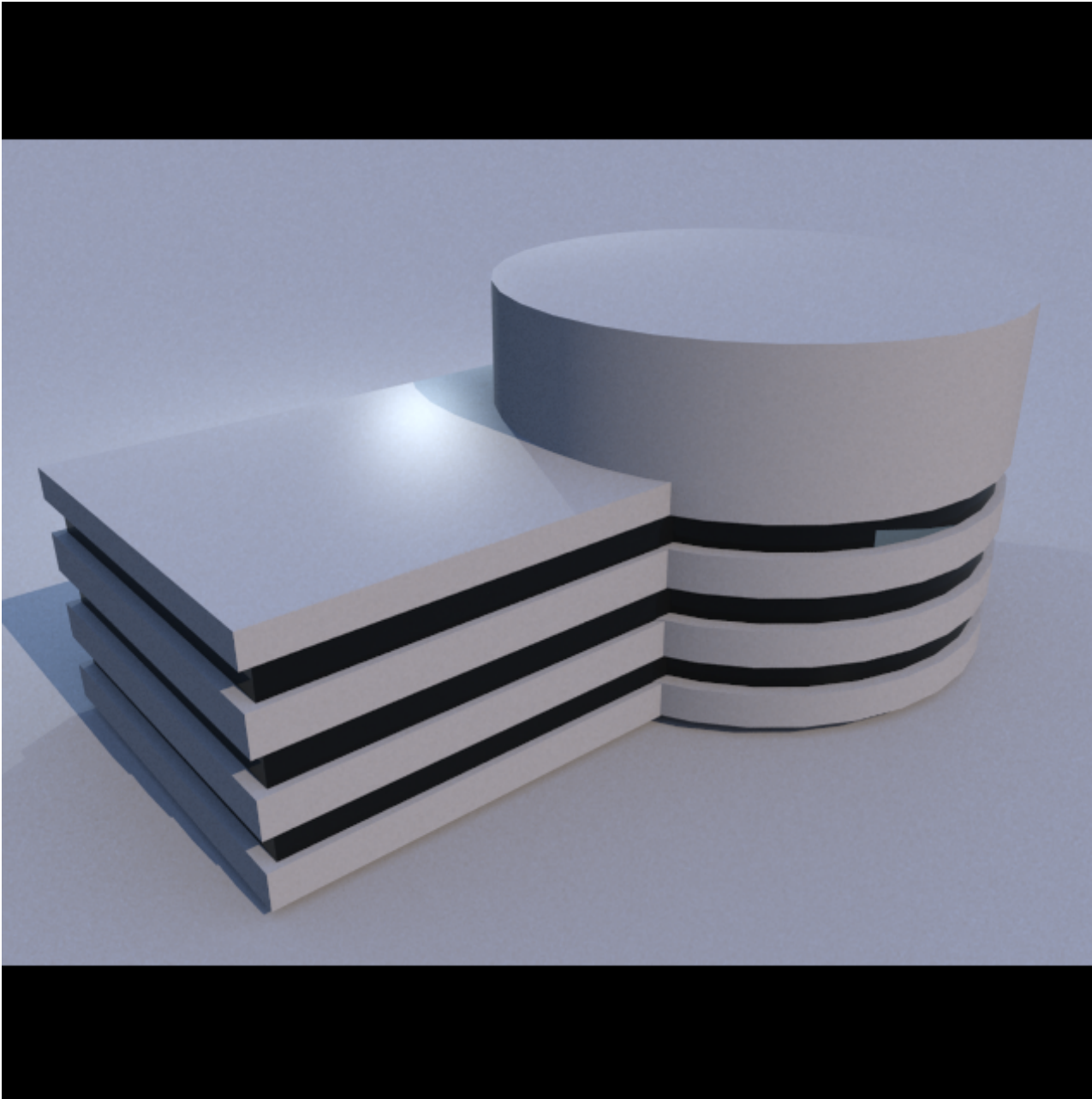


Session 2

Einführung in das perspektivische und
figürliche Zeichnen:

Konstruktion runder Objekte.

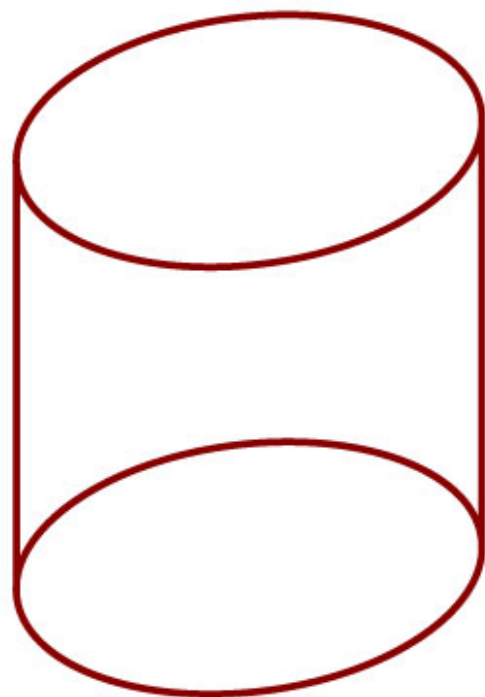
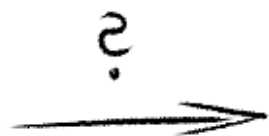
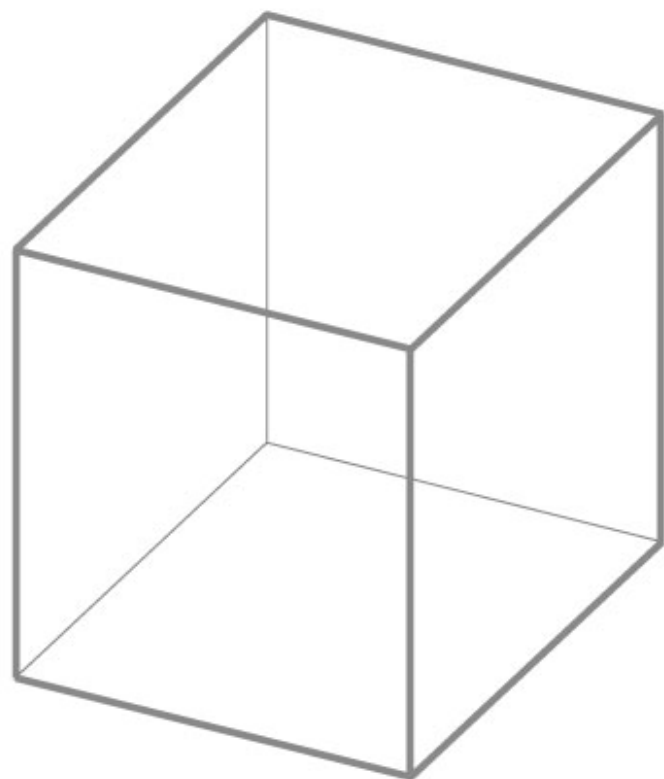


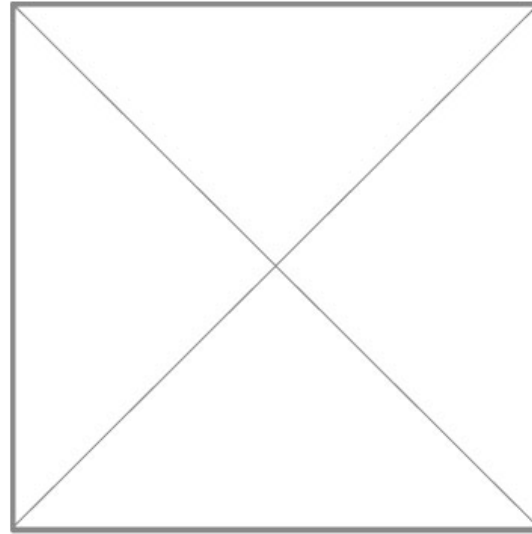
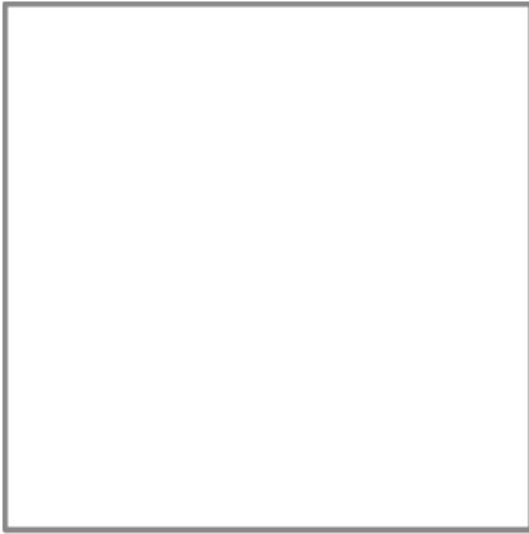


Runde Architekturelemente

Ihr Auftrag: Für eine Filmproduktion wird eine Visualisierung benötigt.

Der Auftraggeber hat ein ganz grobes Modell mitgeschickt. Wie gehen Sie die Sache an?



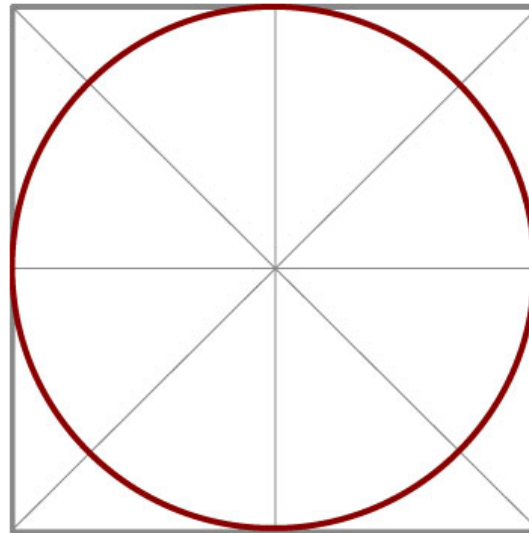
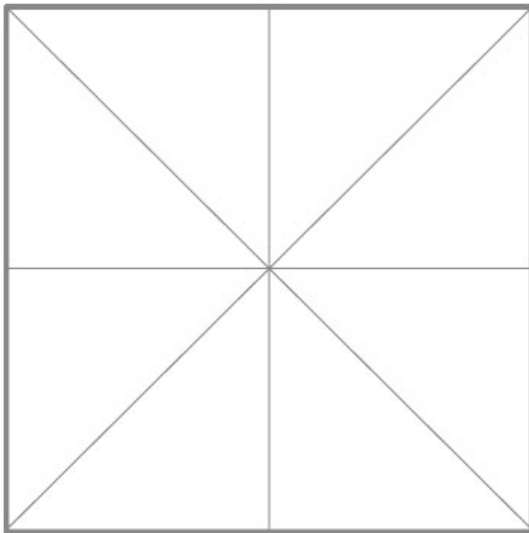


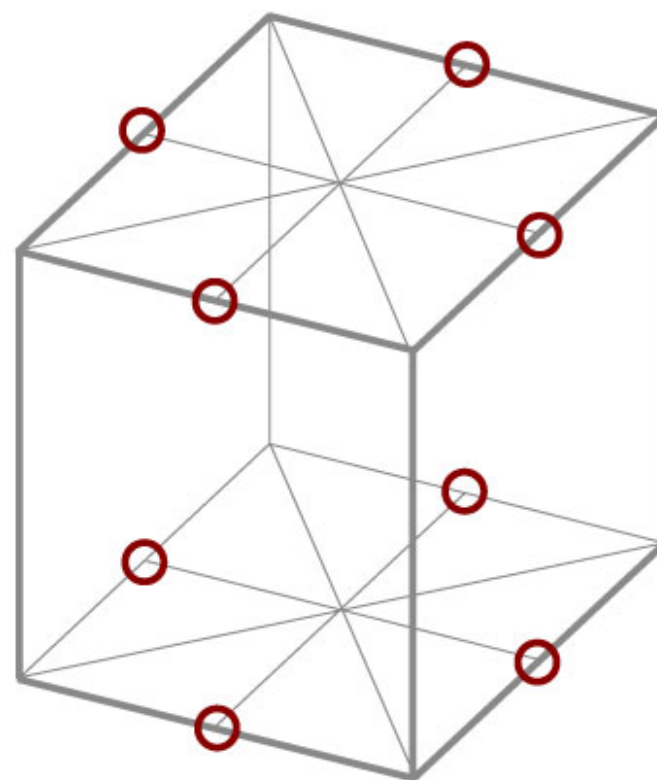
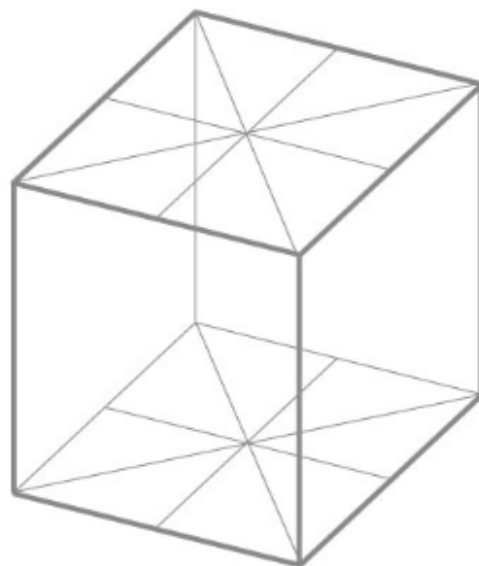
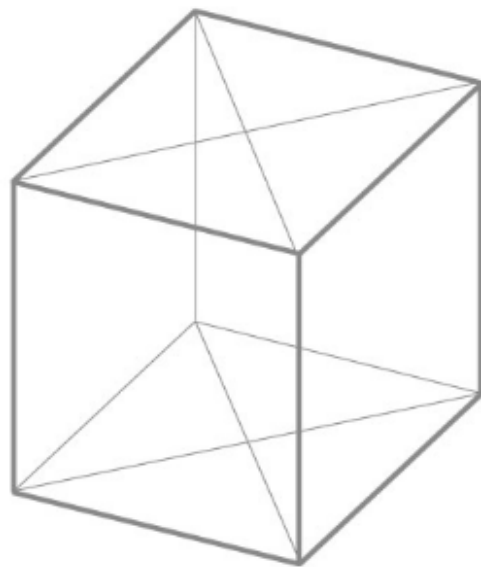
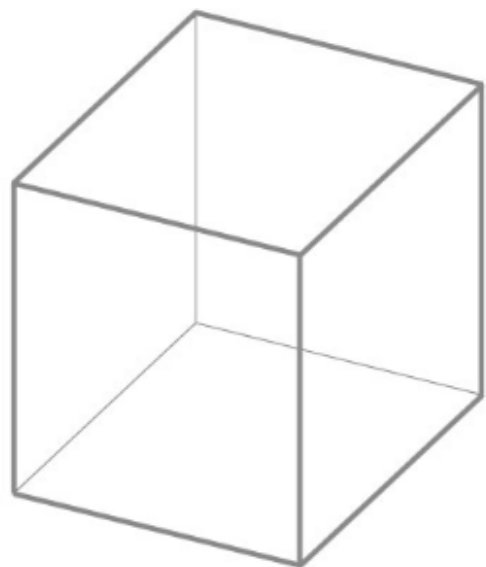
Konstruktion eines Zylinders

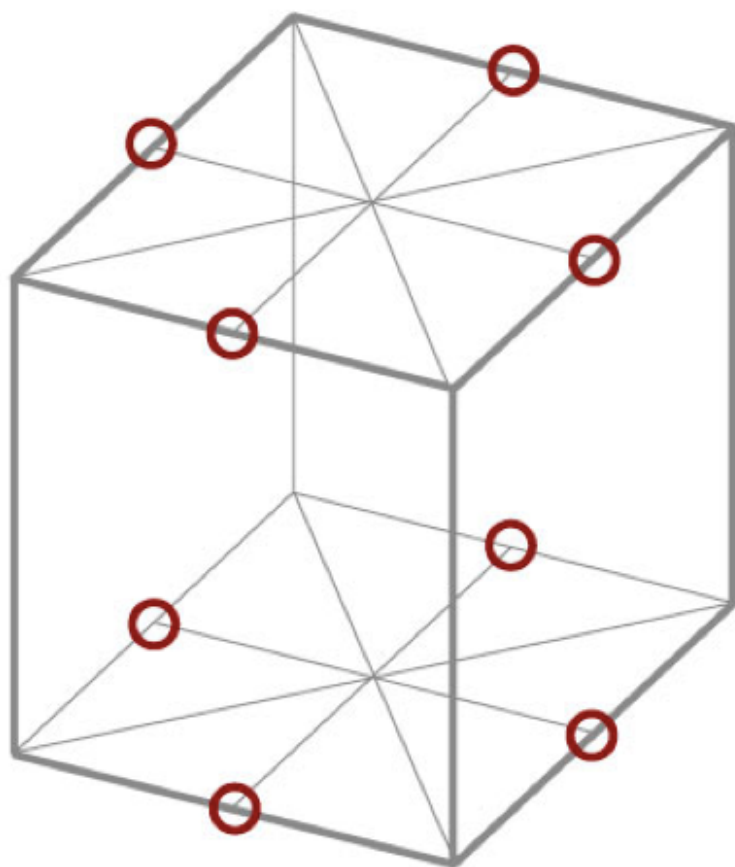
Wir suchen wieder Orientierungspunkte.

Da in ein Quadrat ein Kreis eingeschrieben werden kann, können wir dies nutzen, um 4 Orientierungspunkte zu finden:

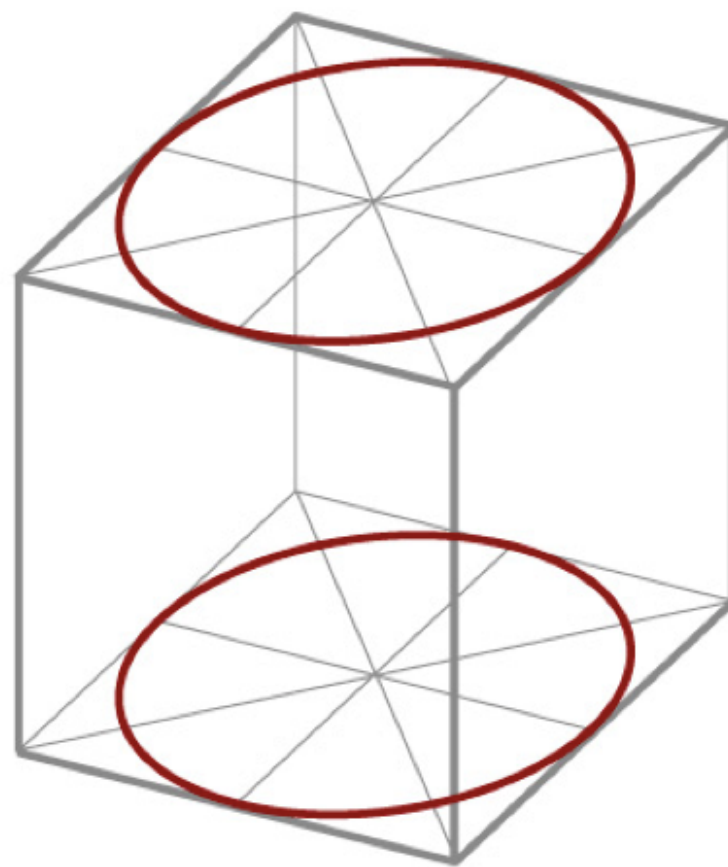
Die Mittelpunkte der Kanten des Quadrats.

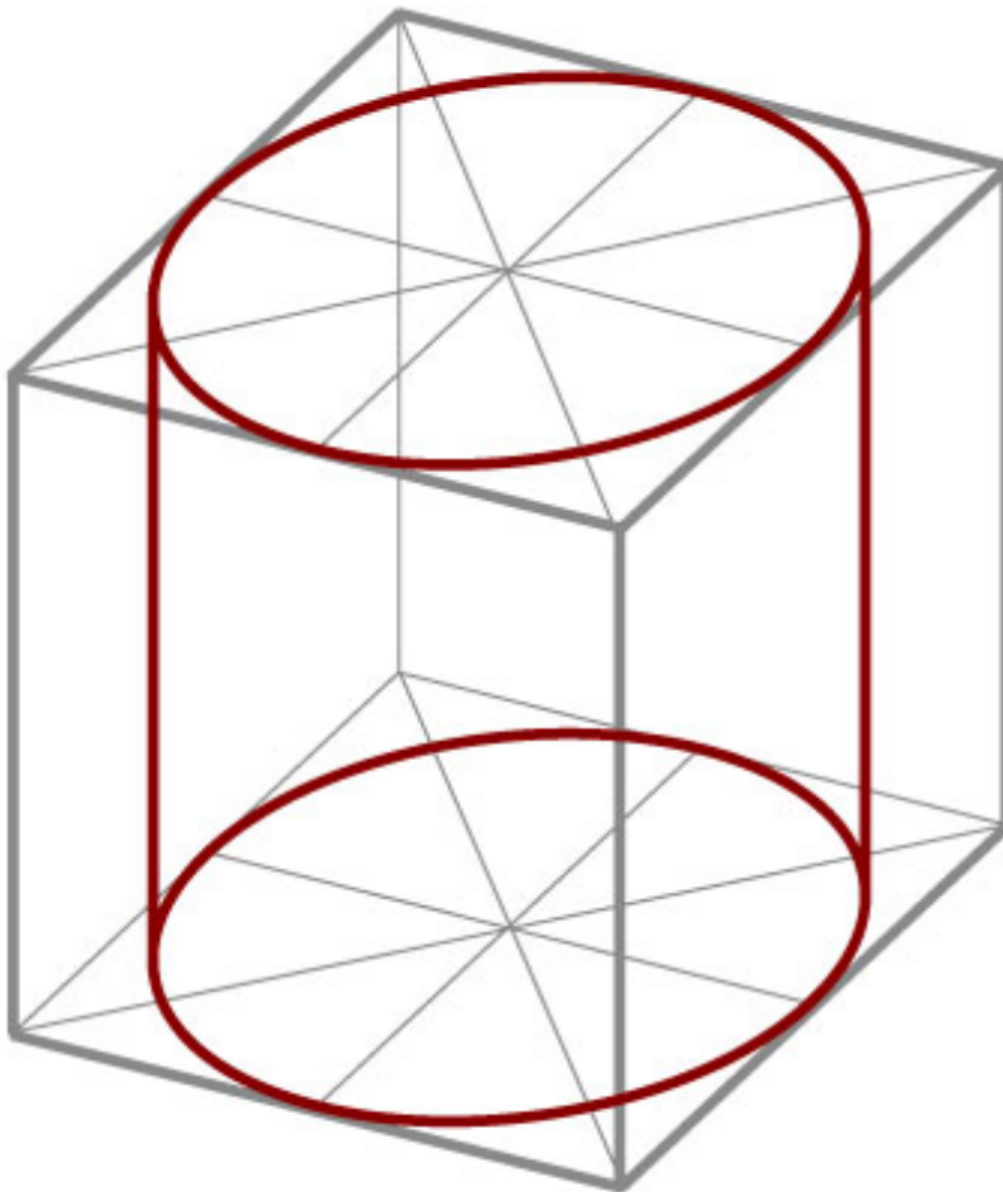






PUKTE
VERBINDEN

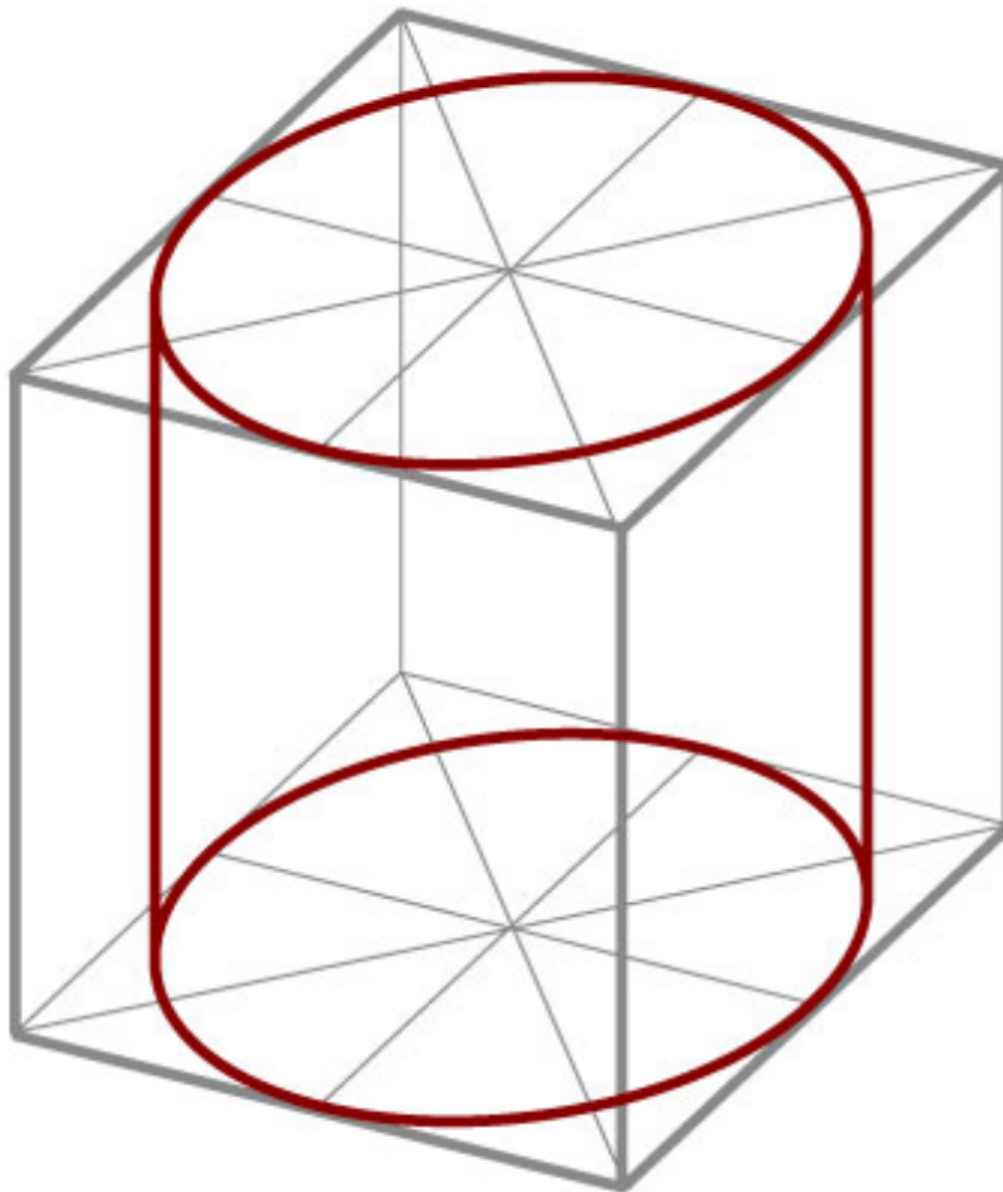




Konstruktion eines Zylinders

Für die komplette Silhouette des Zylinders nutzen wir die Tangenten der Ellipsen (bzw. die entsprechenden Strecken auf diesen Tangenten).

Sie verlaufen in dimetrischer Darstellung in fast allen Fällen NICHT durch die Diagonalschnittpunkte mit dem Kreis!

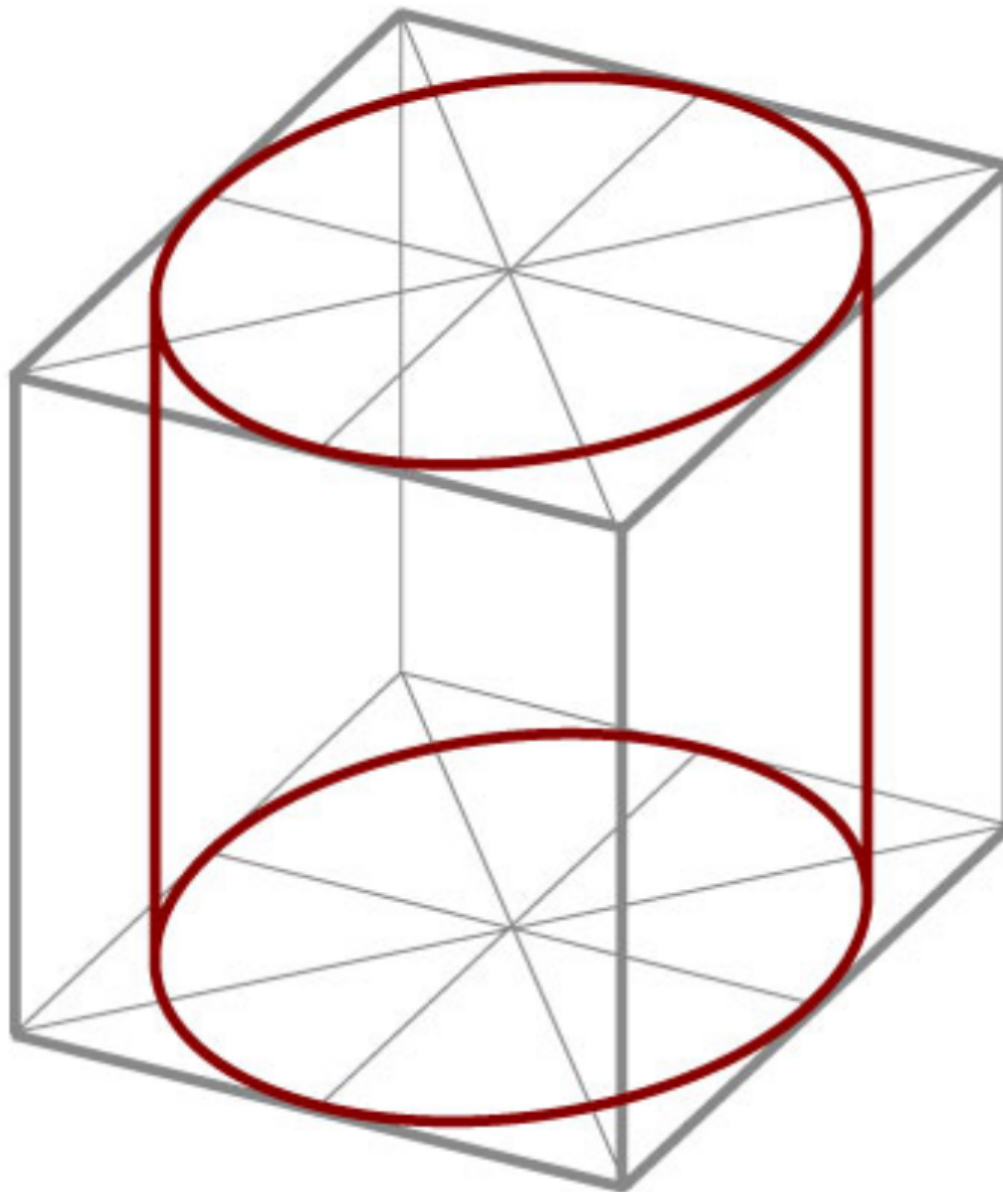


Konstruktion eines Zylinders

Die Strecken von den jeweils gegenüberliegenden Eckpunkten zum nächstgelegenen Schnittpunkt des Kreises mit der Diagonalen müssen gleich lang sein.

Damit bekommen Sie einen weiteren Orientierungspunkt, sobald Sie einen Viertelkreis konstruiert haben: Sie nehmen die Länge und übertragen sie einfach auf die gegenüberliegende Seite der Diagonalen.

Man kann natürlich auch den Abstand vom Mittelpunkt verwenden.



Konstruktion eines Zylinders

Sobald Sie einen Kreisbogen konstruiert haben, können Sie sich Hilfslinien durch den Schnittpunkt zeichnen, der sich durch den Kreises und die Diagonale ergibt.

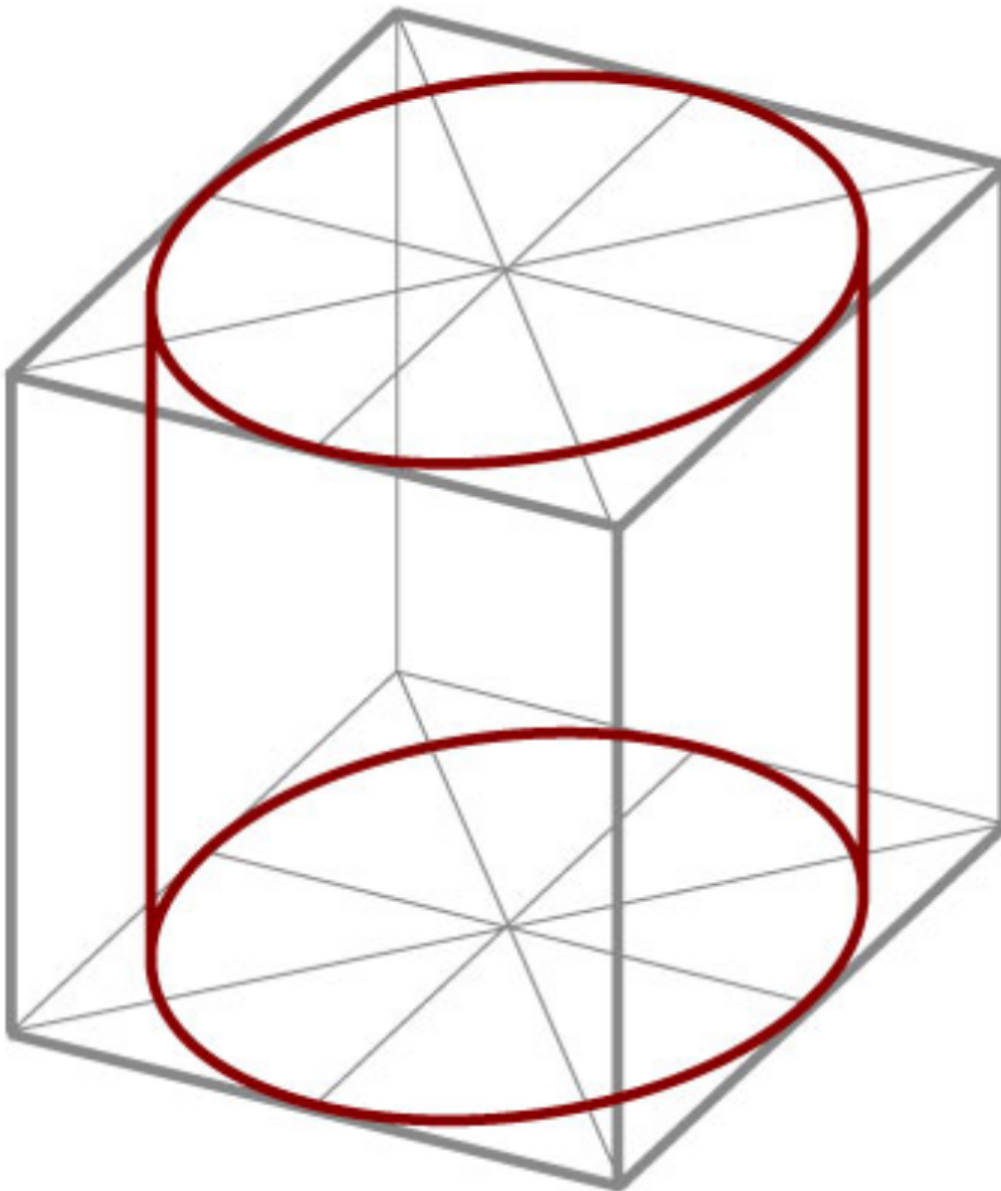
Dadurch erhalten Sie zusätzliche Orientierungspunkte.

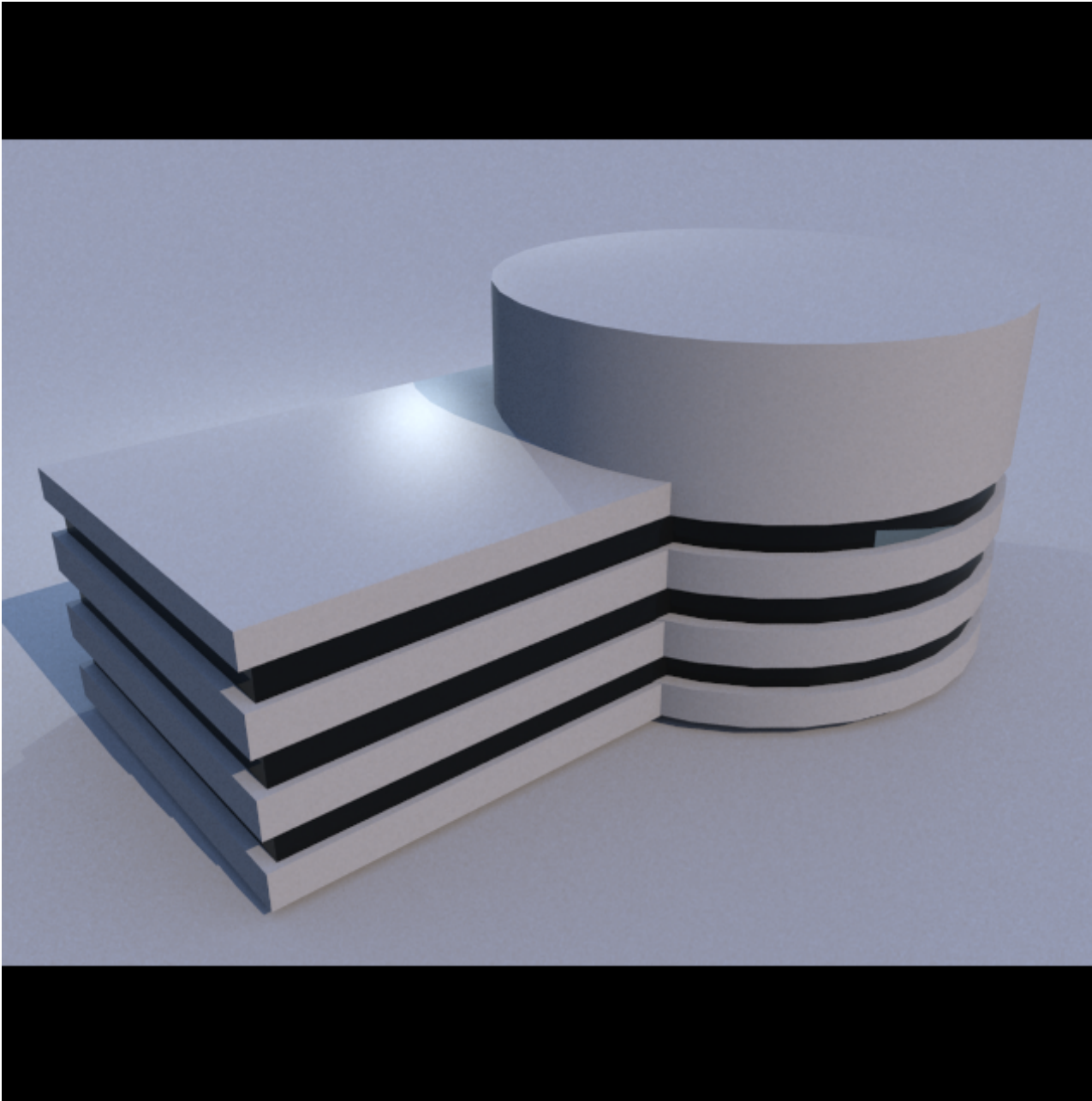
Vorsicht:

Wenn der erste Kreisbogen fehlerhaft ist, wird natürlich auch der davon abgeleitete Schnittpunkt nutzlos.

Übung

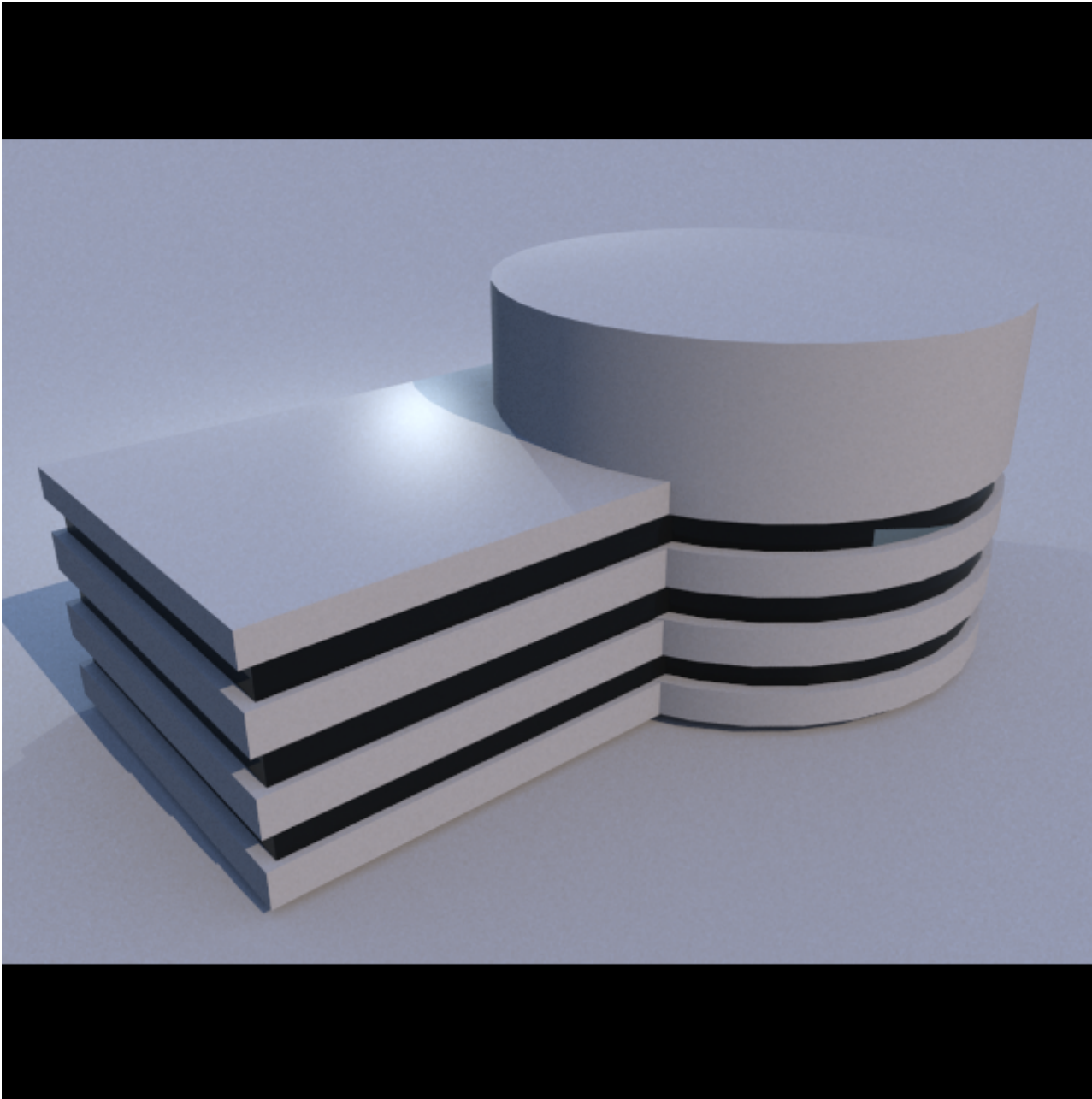
Probieren Sie's mal aus: Konstruieren Sie
Einen Zylinder mit Hilfe unseres
Standardwürfels (am besten formatfüllend).
Sie haben 20 Minuten Zeit – danach schauen
wir uns die Zwischenstände mal an.





Skizzieren und Planen

Wie könnte man die Konstruktion dieses Gebäudes zeichnerisch angehen? Fertigen Sie ein paar Skizzen an, die verdeutlichen, wie wir den Übergang zwischen dem quaderartigen Teil und dem Zylinder hinbekommen. Sie haben 15 Minuten Zeit.



Ausarbeitung

Versuchen wir uns jetzt an der Ausarbeitung
– wir nehmen uns dafür 45 Minuten Zeit.



Runde Objekte

Ein Nosingglas.

Wie würden Sie dieses Glas konstruieren?



Hausaufgabe

Suchen Sie sich ein rundes Objekt mit unterschiedlichen Radien, wie z.B. ein Glas oder ein Flasche, und konstruieren Sie es zeichnerisch.

