

PERSPEKTİFİN TANIMI

PERSPEKTİF TIPLERİ

MERKEZİ (KONİK) PERSPEKTİF

ÖRNEKLER

Perspektif, üç boyutlu cisimleri iki boyutlu bir düzlem üzerinde göstermek için kullanılan bir araçtır. Derinliğin, bütünlüğün, devamlılığın, renk, biçim ve çizgilerle ya da fotoğraf makinesi aracılığıyla bilimsel olarak elde edilmesinde izlenen yöntemlere “PERSPEKTİF” denir (Anonim 2007a).

Uzayıp giden bir yolun ortasından bakıldığında yol ve yandaki direkler, ağaçlar ileride birleşiyormuş gibi görünür. Böyle görüntü veren perspektife merkezi (konik) perspektif denir (Anonim 2007b). Bu perspektif çiziminde tek kaçış noktası vardır. Köşegen çizgilerin hepsi bu noktada birleşir. Kaçış noktasından geçen yatay doğruya ufuk çizgisi denir. Bu görüntü bir düzlem üzerinde gösterilmek isteniyorsa bakış noktasının önüne bir düzlem konur ki buna resim düzlemi, düzlemin yer ile meydana getirdiği arakesite zemin çizgisi denir (Anonim 2007b).

KAÇMA (KAÇIŞ-KAÇAR) NOKTASI Gerçekte birbirine paralel oldukları halde perspektifte paralellikleri bozulan doğruların ortak (kesişme) noktalarına KAÇMA (KAÇIŞ-KAÇAR) NOKTASI (KN) adı verilir. KN, bir doğrunun sonsuzdaki noktasının perspektifidir. Nitekim gerçekte, birbirine paralel olan doğrular sonsuzda kesişeceğinden, perspektiflerinin kesişme noktası da sonsuzdaki ortak noktalarının perspektifidir (Anonim 2007a).

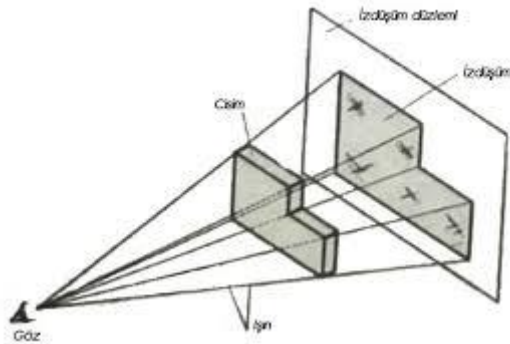
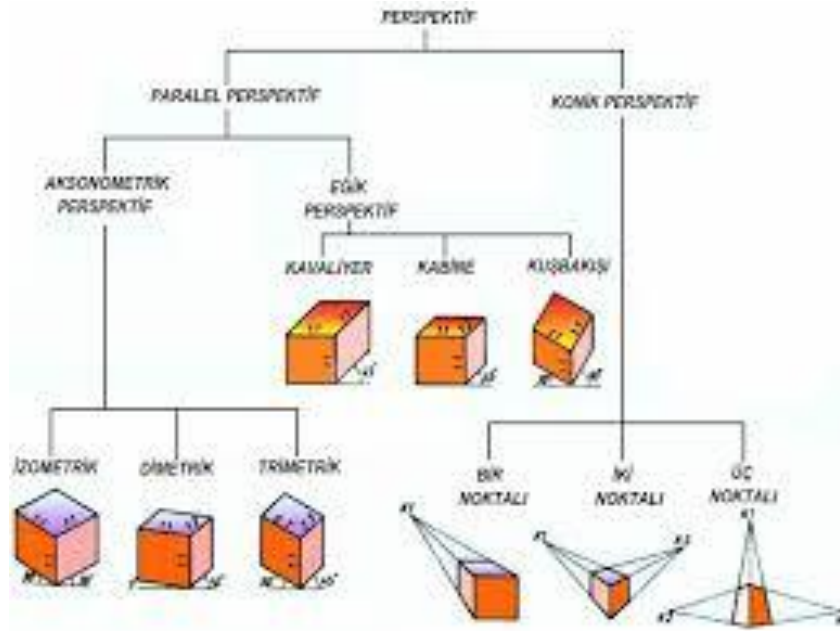
Ufuk çizgisinin yeri, perspektifi çizecek olan kimsenin, cisme hangi yükseklikten bakmak istediğine bağlıdır. Ufuk çizgisinin altında kalan cisimlerin üstü, üstünde kalan cisimlerin altı görünür. Tam ufuk çizgisi üzerindeki cisimlerin ise ne altı, ne de üstü görülemez (Anonim 2007a).

Perspektifi çizilecek cismin planındaki bir kenar takımı resim düzlemine paralel olacak şekilde yerleştirilirse elde edilecek perspektife “BİR NOKTALI (TEK KAÇIŞLI) PERSPEKTİF” adı verilir (Anonim 2007b).

Yapılacak işlem, kaçma noktasının bulunmasıdır. Gerçekte yatay durumda bulunan AH, BC, DE, GF gibi birbirine paralel kenarların KN, BN'den bu kenarlara çizilecek paralel doğrunun resim düzlemini deldiği noktadır. Bu noktanın plandaki iz düşümü KN dir. Kenarlar yatay olduğundan kaçma noktası da ufuk çizgisi üzerinde bulunacaktır. Bu nedenle, KN'den veya BN'dan (x-x) eksenine çizilen dik bir doğru aracılığı ile KN bulunur. Bu nokta aynı zamanda esas nokta (EN) dir. Aslında, resim düzlemine dik durumdaki yatay doğruların KN, esas noktadır (Anonim 2007a).

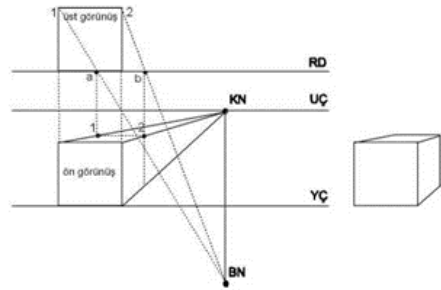
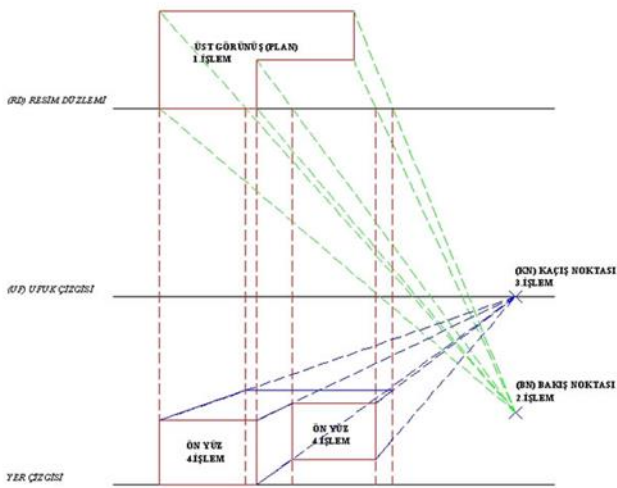
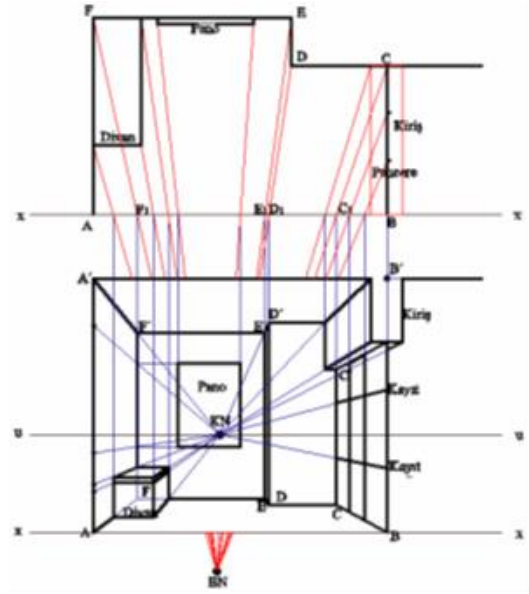
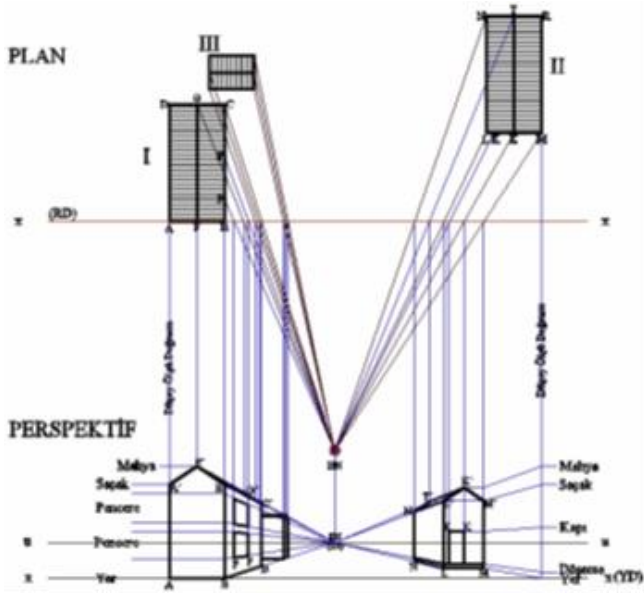
Perspektif çizimine, cismin resim düzlemi ile çakışık olan kenarlarından başlamak gereklidir. Çünkü bir cismin resim düzlemi ile çakışık olan kenarları, perspektif de ve aynı yerde ve aynı büyüklükte (çizim ölçeğindeki büyüklük) görülür. Şayet resim düzlemi, cismin herhangi bir kenarı ile çakışmayacak yerden geçirilmiş ise önce cisme, bir yüzü resim düzlemi ile çakıştıncaya kadar uzatmak ve cismin ilave kısmı ile birlikte perspektifini çizmek, sonrada ilave kısmı perspektif den silmek gereklidir. Bu nedenle cismi bir yüzü resim düzlemi ile çakışacak şekilde yerleştirmek, perspektif çiziminde belirli bir kolaylık sağlar (Anonim 2007a).

Perspektifi çizilecek cismin üç kenar takımından hiçbiri resim düzlemine paralel değil ise başka bir deyişle, cismin bütün kenarları ile resim düzlemi arasında dik olmayan, bir açı meydana geliyor ise elde edilecek perspektife ÜÇ NOKTALI (ÜÇ KAÇIŞLI) PERSPEKTİF adı verilir (Anonim 2007b).

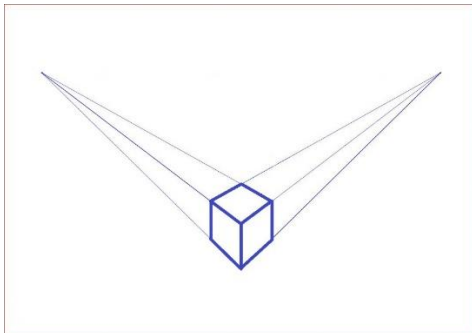


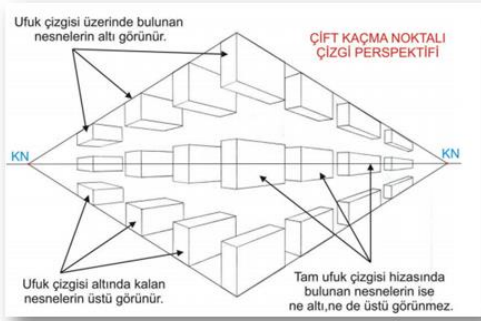
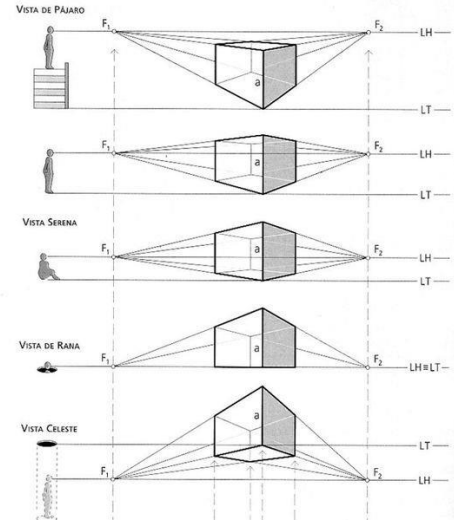
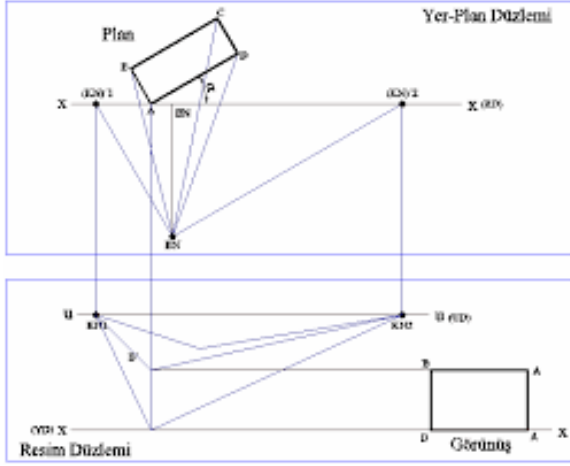
TEK NOKTALI KONİK PERSPEKTİF

Perspektifi çizilecek cismin planındaki bir kenar takımı resim düzlemine paralel olacak şekilde yerleştirilirse elde edilecek perspektife "TEK NOKTALI (TEKKAÇIŞLI) PERSPEKTİF" adı verilir(Anonim2007b).



İKİ KAÇMA NOKTALI KONİK (merkezi) PERSPEKTİF





İki kaçma noktalı perspektif ilkelerine göre bir çizim



Raffaello

Raffaello Sanzio da Urbino (1483-1520), kısaca Raphael olarak bilinen Rönesans döneminin İtalyan ressamı ve mimarıdır.

KAYNAKLAR

