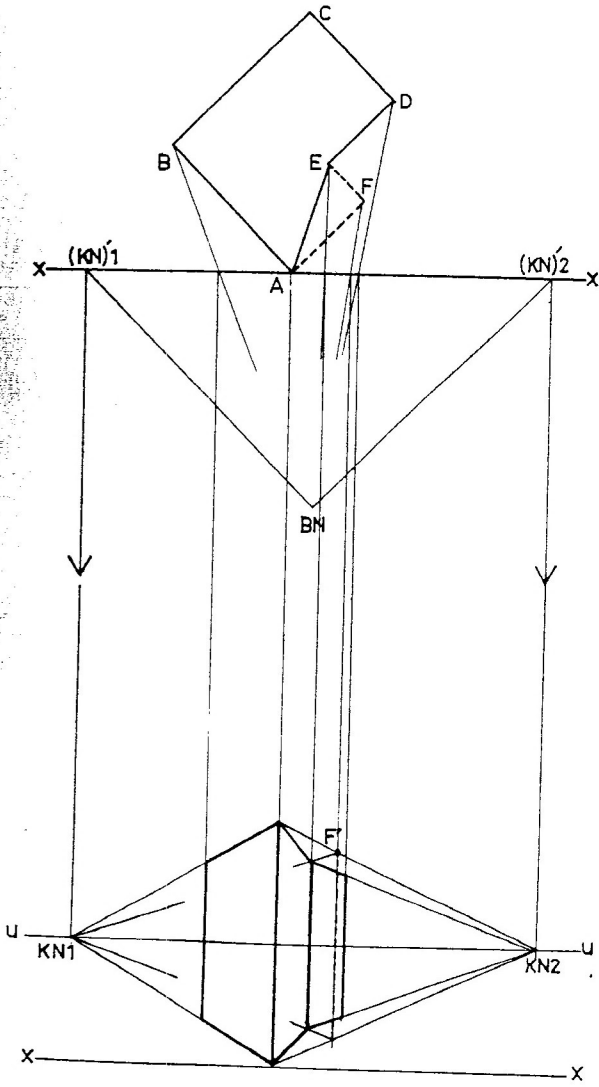
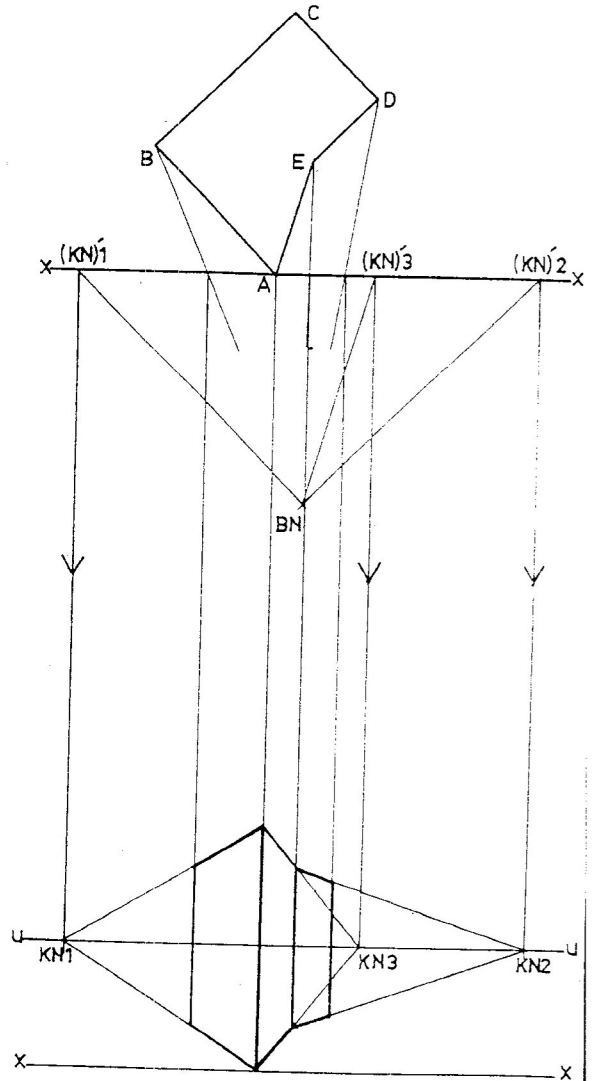


İÇİNDEKİLER

PERSPEKTİV	7	
PERSPEKTİVLE İLGİLİ ÖN BİLGİLER	8	
○ Bakış Noktası ve Saptanması	10	İngi b
○ Resim Düzlemi	12	lük e
○ Ufuk Çizgisi	14	ti uza
○ Kaçma Noktası	15	kte b
PERSPEKTİV TİPLERİ	17	simde
○ Bir Noktalı —Paralel— Perspektiv	18	öze c
○ İki Noktalı —Açısal— Perspektiv	18	ha bı
○ Üç Noktalı —Eğik— Perspektiv	18	. Gö
GENEL METODLA PERSPEKTİV ÇİZİMİ	21	cisr
○ Bir Noktalı Perspektivin Çizimi	22	r cisr
○ Bir Noktalı Perspektivde Uygulanan Kurallar	26	nokta
○ Bir Noktalı İç Perspektiv Uygulaması	28	bu ne
○ İki Noktalı Açısal Perspektivin Çizimi	32	ekil v
○ Düşey Ölçülerin Perspektive Aktarılması	35	de,
○ Yamuk Kenarlı Cisimlerin Perspektivi	40	jına
○ Eğik Doğruların Perspektivi	42	mü v
○ Eğik Çatuların Perspektivi	44	elirli
○ Dairenin Perspektivi	46	n şe
○ Üç Noktalı Perspektivin Çizimi	52	ERSP
PERSPEKTİV ÇİZİMİNİ KOLAYLAŞTIRICI İŞLEMLER	55	trik
○ Perspektivi Bilinen Elemanların Bölünmesi	56	gi bi
○ Kaçma Noktalarının Çizim Alanı Dışına Çıkması	58	zerir
○ Perspektivin Büyütülmesi	60	ekil
ÖLÇÜ NOKTASI METODU	63	üşür
○ Ölçü Noktası Prensipleri ve Ölçü Noktalarının Bulunması	64	nlerc
○ Bir Noktalı İç Perspektivin Çizimi	66	değ
○ Bir Noktalı Dış Perspektiv Uygulaması	68	düşü
○ İki Noktalı Perspektivin Çizimi	72	nser
ESAS NOKTA METODU	75	esişi
○ Esas Nokta Metodu ile Perspektiv Çizimi	76	izdü:
PERSPEKTİVDE GÖLGE ÇİZİMİ	81	veril
○ Gölge Düşmesi ile İlgili Genel Kurallar	82	
○ Güneş Işıklarının Resim Düzlemine Paralel Olması Hali	84	
○ Güneş Işıklarının Resim Düzlemine Eğik Olması Hali	90	
○ Işık Kaynağının Yapay Olması Hali	96	



ŞEKİL 26.



ŞEKİL 27.

ı gerçekte
rde de bir-
sim düzle-
ışınlarının
ne paralel
uzunluğuna
seçilebilir)
kil 61 den

l saptanır.
sağa doğ-
da, cismin

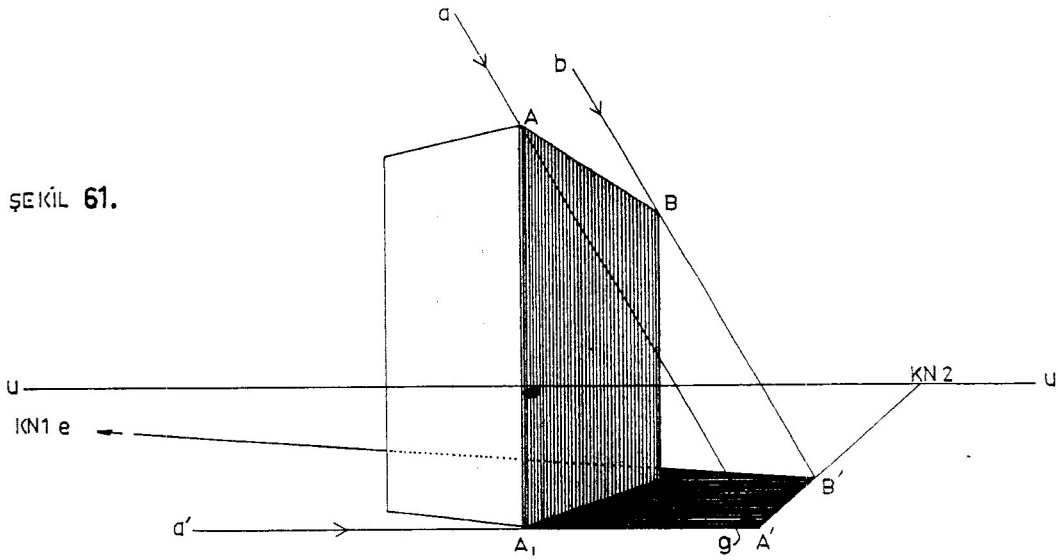
ve B nok-
gölgesi, o
lan geçen
gecen ve
, kesişme
düzlemin-

ardımı ile
gölgesi de
N2 ye ka-
ini belirle-

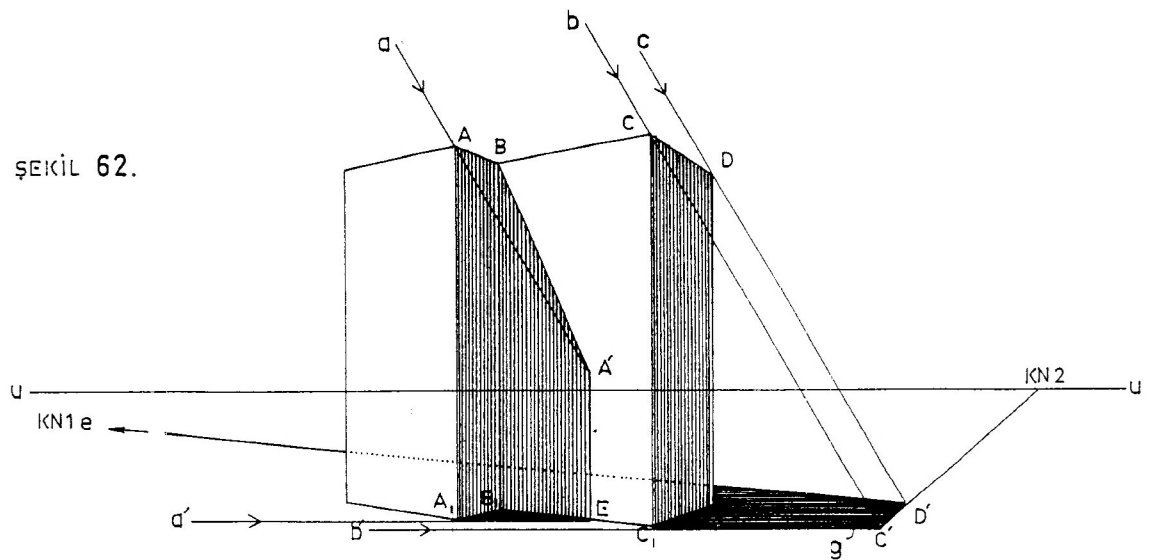
üzlemdeki
l1 kaçma
k ve göl-

rülmekte-
kısını ise

ŞEKİL 61.



ŞEKİL 62.



İŞIK KAYNAĞININ YAPAY OLMASI HALİNDE GÖLGE ÇİZİMİ

Işık kaynağı, lâmba, fener, mum vs. gibi yapay bir aydınlatma gereci ise, bu kaynaktan yayılan ışınlar birbirine paralel olmayıp, belirli bir noktadan her yöne dağılan bir durumdadır. Bu koşulda, gölgenin perspektivinin çizilebilmesi için ışık kaynağının ve bu kaynağın gerekli olan yatay düzlemlerdeki izdüşümünün perspektivlerinin belirlenmesi zorunludur.

Işık kaynağının yapay olması halinde gölge çiziminde uygulanan kurallar, daha önce açıklanan koşullardaki gölge çiziminde uygulanan kurallarla aynıdır. Çizimi, şekil 70 deki örnekten izleyerek açıklayalım.

- 1 — Şekildeki perspektivde gölgenin çizilebilmesi için önce, gölge düşüren ışınları oluşturan ışık kaynağının perspektivi LK ile, kaynağın yatay yer düzlemindeki izdüşümü L'K noktaları bulunmuştur. Kaynaktan yayılan ışınlar LK noktasından, bu ışınların yatay yer düzlemindeki izdüşümleri ise L'K noktasından dağılacaktır.
- 2 — A noktasının yatay yer düzlemine düşen gölgesi (önceki bölümlerde açıkladığı gibi) A noktasından geçen gerçek ışın (a) ile bu ışının yerdeki izdüşümü (a') nün kesiştiği A' noktasıdır. AB düşey kenarının yere düşen gölgesi de AB olmaktadır.
- 3 — C noktasının düşey duvar düzlemine düşen gölgesi C' noktasıdır. (C noktasından geçen b ışınının duvar düzlemini deldiği nokta). AC kenarının gerçekte kendisine paralel olan yer düzlemine düşen gölgesi A'E, perspektivde AC ye ait KN2 kaçma noktasına birleşmektedir. AC nin gölgesinin düşey duvar düzlemine düşen bölümü ise E ve C' noktalarının birleştirilmesi ile elde edilir. CF kenarının gerçekte kendine paralel olan düşey duvar düzlemindeki gölgesi, gerçekte yine kendine paralel olacağından perspektivde KN1 kaçma noktasına birleşmektedir.
- 4 — H ve G noktalarının düşey duvar düzlemine düşen gölgelerinin bulunabilmesi için bu noktaların yer düzlemindeki ortak izdüşümleri olan H₁ noktasının saptanması gerektir. H ve G noktalarından geçen (e) ve (d) ışınları ile H₁ den geçen (d') ışını yardımı ile H' ve G' gölgeleri bulunur. GJ doğrusunun gerçekte kendine paralel olan düşey duvar düzlemine düşen gölgesi gerçekte yine kendine paralel olacağından perspektivde KN 1 kaçma noktasına gider. HI kenarının gölgesi ise H' noktasının I noktasına birleştirilmesi ile elde edilir.

PERSPEKTİVİ BİLİLEN ELEMANLARIN BÖLÜNMESİ

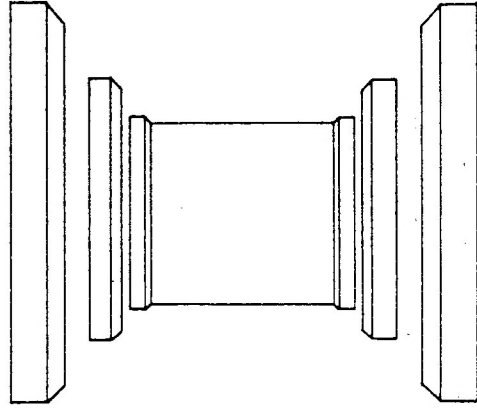
Perspektivi bilinen bir dikdörtgenin veya yer düzlemi üzerindeki AB kenarının parçalara bölünmesi isteniyor ise, (Şekil 37) önce (EN) esas nokta A ve B noktalarına birleştirilerek uzatılır ve resim düzlemi üzerindeki A', B' noktaları bulunur. (A - EN ve B - EN, A ve B noktalarından resim düzlemine çizilen dik doğruların perspektividir). A'B' uzaklığı, istenen şekilde eşit aralıklı veya belli oranda parçalara bölünür. Bulunan ara noktaları (EN) esas noktaya birleştiren doğruların AB yi kestiği noktalar, doğruyu istenen parçalara bölen noktaların perspektivleridir.

Şekil 38 de ise, aynı bölme işleminin başka bir yöntemle yapılışı görülmektedir. Bu yöntemde önce AD düşey kenarı, istenen şekle göre, eşit aralıklı veya belli oranda parçalara bölünür, bulunan ara noktaları (F, G gibi) (KN) kaçma noktasına birleştiren doğrularla, şeklin bir köşegeninin kesişme noktaları (H ve I) bulunur. Bu noktalardan çizilen düşey doğrular AB ve DC kenarlarını istenen şekilde bölen doğruların perspektividir.

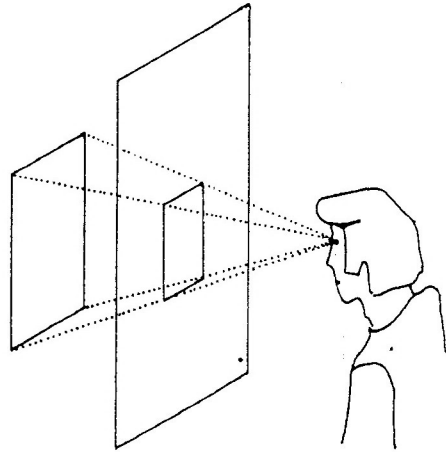
Perspektivi bilinen bir dikdörtgenin iki eşit parçaya bölünmesi isteniyor ise, (Şekil 39) şeklin perspektivindeki köşegenlerinin kesişme noktasından bir düşey doğru çizmek yeterlidir. Aynı işlem ikiye bölünen parçalara da uygulanarak bölme işlemi çoğaltılabilir. Bu bölme işi, şekil 40 da görüldüğü gibi, iki köşegen yerine, bir köşegen ve orta çizgi yardımı ile de yapılabilir.

Perspektivi bilinen bir ABCD dik dörtgeni, A noktasından itibaren belirli bir uzaklıktan bölünmek isteniyor ise, (Şekil 41) önce dik dörtgenin perspektivini, karenin perspektivine dönüştürmek gereklidir. Bu amaçla AB yatay kenarı sabit tutularak, resim düzlemi ile çakışık olan AD düşey kenarı üzerinde AB nin çizim ölçeğindeki gerçek uzunluğu kadar alınarak D' noktası bulunur. Elde edilen ABC'D' şekli bir karenin perspektivi olup, AC' köşegeni de 45° lik bir doğrunun perspektividir. AB kenarı A noktasından itibaren (a) uzaklığında bölünecek ise, (a) uzaklığı önce AD' düşey kenar üzerinde alınarak F noktası bulunur. F-KN doğrusu ile köşegenin kesişme noktasından düşey bir doğru çizilerek bölme işlemi tamamlanır.

Şekil 42 de simetrik ölçülerin veya elemanların taşınması görülmektedir. FG düşey doğrusunun simetriği olarak F'G' doğrusunun elde edilebilmesi için şeklin köşegenlerinden yararlanılabileceği gibi simetrik eğimli çatının, eğik kenarlarından da yararlanılabilmektedir.



ŞEKİL 1.



ŞEKİL 2.

PERSPEKTİV

Herhangi bir cismin göze yaptığı büyüklük etkisi o cisim ile göz arasındaki uzaklığa bağlıdır. Nitekim, gerçekte birbirinin tıpatıp eşi olan iki cisimden göze daha yakın olanı, (göze daha uzak olanına oranla) daha büyük olarak görülür (Şekil 1). Gözden farklı uzaklıktaki iki eş cismin bu farklı görünüşü, tek bir cismin göze daha yakın ve uzak noktaları için de söz konusudur. Bu nedenle, her cismin gerçek şekil ve büyüklüğünün yanı sıra, bir de, kişinin bakış yönüne ve uzaklığına göre ortaya çıkan bir görünümü vardır. Herhangi bir cismin, belirli koşullar altında, göze görünen şekli ile resimlendirilmesine PERSPEKTİV adı verilir.

Geometrik açıdan, PERSPEKTİV, herhangi bir cismin, bir resim düzlemi üzerine düşürülen izdüşümüdür (Şekil 2). Ancak bu izdüşümde, izdüşüm doğruları, öteki tip izdüşümlerde olduğu gibi, birbirine paralel değildir. Aksine, bu doğrular, (izdüşüm doğruları) cisme bakan kimsenin gözündeki bir noktada kesişirler. Bu nedenle, Perspektif izdüşüme, merkezî izdüşüm adı da verilir.

bi-
le-
un
öğ-
ür.
su-
re-
ü-
an
k-
si,
u-
ay
ü-
le
ir
a-
B
y
<-
l-
e
ni
e,
r-
n

