

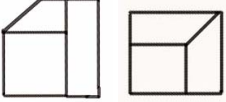
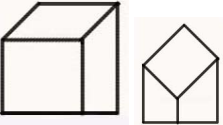
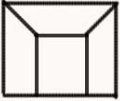
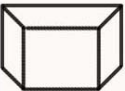
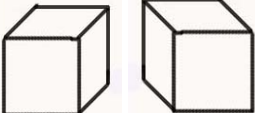

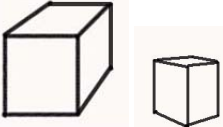
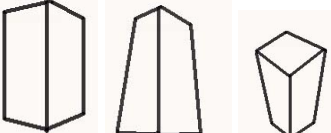


Räumliches Objekt / Körperdarstellung (Würfel - Quader)

	<p>1. Objekt als Ganzheit - geometrische Grundform</p>
	<p>2. additiv- mehrere Seiten - durch gegenstands-orientierte invariante Merkmale differenziert, - standlinienorientiert - flächenrelationale vertikal und/oder horizontale Projektion</p>
	<p>3. Ansatz zu Schrägprojektionen – additiv, - einzelne schräge Linien, - noch nicht konsequent durchgehalten</p>
	<p>4. Schrägprojektionen – additiv - mit beginnender Parallelperspektive - und standlinienorientierte Bodenlinie</p>
	<p>5. Simultanperspektive – additiv Standlinienorientierung mit teilweiser Auflösung der Schräglinienprojektion, mehrere Seiten sichtbar gemacht</p>
	<p>6. Simultanperspektive – Schräglinienprojektion - mit divergierender Perspektive, - mehrere Seiten sichtbar gemacht</p>
	<p>7. Parallelperspektive mit frontaler Ansicht - Verankerung der Stirnseite in der vorderen Bildfläche - Isometrische Perspektive = „massgerecht“, alle Seiten gleich lang, - Kavaliersperspektive = Schräge halbiert</p>
	<p>8. Optische Projektion - Parallelperspektive, - übereck, - Beibehaltung des rechten Innenwinkels Winkels in der Grundfläche des Objekts</p>
	<p>9. Fluchtpunktperspektive – intuitiv - 2- und 3-Punktperspektive, - Zentralperspektive, - Verzerrung der Formen des Objekts durch Verjüngung</p>
	<p>10. Fluchtpunktperspektive - Konstruktion</p>

Pt. 3-6: isometrische Perspektive: zusätzlich zu frontaler Dimension (2 Dimensionen) kommt Tiefendimension (3. Dimension) durch Schräge hinzu.