

# Kurs Nr.: 2018 197

05.11.2018-06.11.2018

Titel:	Crashkurs Perspektive: die besten Techniken für Gestalter, Zeichner & Designer
Inhalt:	In diesem Praxiskurs geht es darum, schnell zu skizzieren und Objekte, Architekturen und Szenen zu entwerfen. Grundlagen von Parallel- und Zentralperspektive und unterschiedliche Perspektivtypen werden vermittelt. Im Praxisteil werden zahlreiche Skizziertechniken mit Bleistiften, Kugelschreiber und Finelinern vorgestellt und laden zum eigenen Zeichnen ein. Darüber hinaus werden digitale Möglichkeiten der Perspektive (z. B. mit Illustrator) vorgestellt.
Info:	Für alle interessierten Bürgerinnen und Bürger geeignet. Bitte Notizblock, Skizzenbuch oder Zeichenblock, Lieblingsstifte mitbringen.

1 Tag:	<p>1. Einstieg: Perspektive als zeichnerisches Darstellungsmittel und als eigenständige Kunstform. Beispiele aus Kunstgeschichte, Illustration, Logodesign, Architektur, Urban Sketching. PowerPoint-Vortrag mit vielen prägnanten Beispielen.</p> <p>2. Der Unterschied zwischen Parallel- und Zentralperspektive. Entwickeln von geometrischen Mustern/Patterndesign auf parallelperspektivischer Grundlage.</p> <p>3. Die 1-Fluchtpunktperspektive mit ihren Gesetzmäßigkeiten. Einfache StepbyStep-Aufgaben, die einen Verständnis- und Zeichenerfolg sichern. Die 1-Fluchtpunktperspektive im Innen- und Außenraum. Erklärung der Grundbegriffe wie Horizont, Fluchtpunkt, Aufsicht, Untersicht etc.</p> <p>4. Die 2-Fluchtpunktperspektive. Grundlagen. Beispiele, z. B. Stadtansichten, Gegenstände entwerfen (Objektdesign), Storyboard zeichnen</p> <p>5. Die 3-Fluchtpunktperspektive. Grundlagen, Beispiele, Anwendungen</p>
2 Tag:	<p>6. Schattenkonstruktionen in der Perspektive (Tageslicht und Kunstlicht; der Unterschied zwischen seitlichem Lichteinfall, Rückenlicht und Gegenlicht), viele Beispiele</p> <p>7. Spiegelungen in der Perspektive</p> <p>8. freie Projektarbeit: z.B. Straßen- und Stadtansichten draußen zeichnen; eigene Themen visualisieren, Perspektive im Comic, Concept Art, Illustration etc.</p> <p>9. erster Einblick in digitale Arbeitsweisen, z.B. Sketchup, Blender oder Illustrator und Vergleich der verschiedenen Programme. Welche Vorteile bietet Sketchup? Was für Projekte setze ich lieber in Illustrator um? Wann muss ich auf leistungsstarke 3-D-Software wie Blender umsteigen? /// Möglichkeiten der Kombination analoger und digitaler Arbeitsweisen</p>
3 Tag:	
4 Tag:	
5 Tag:	