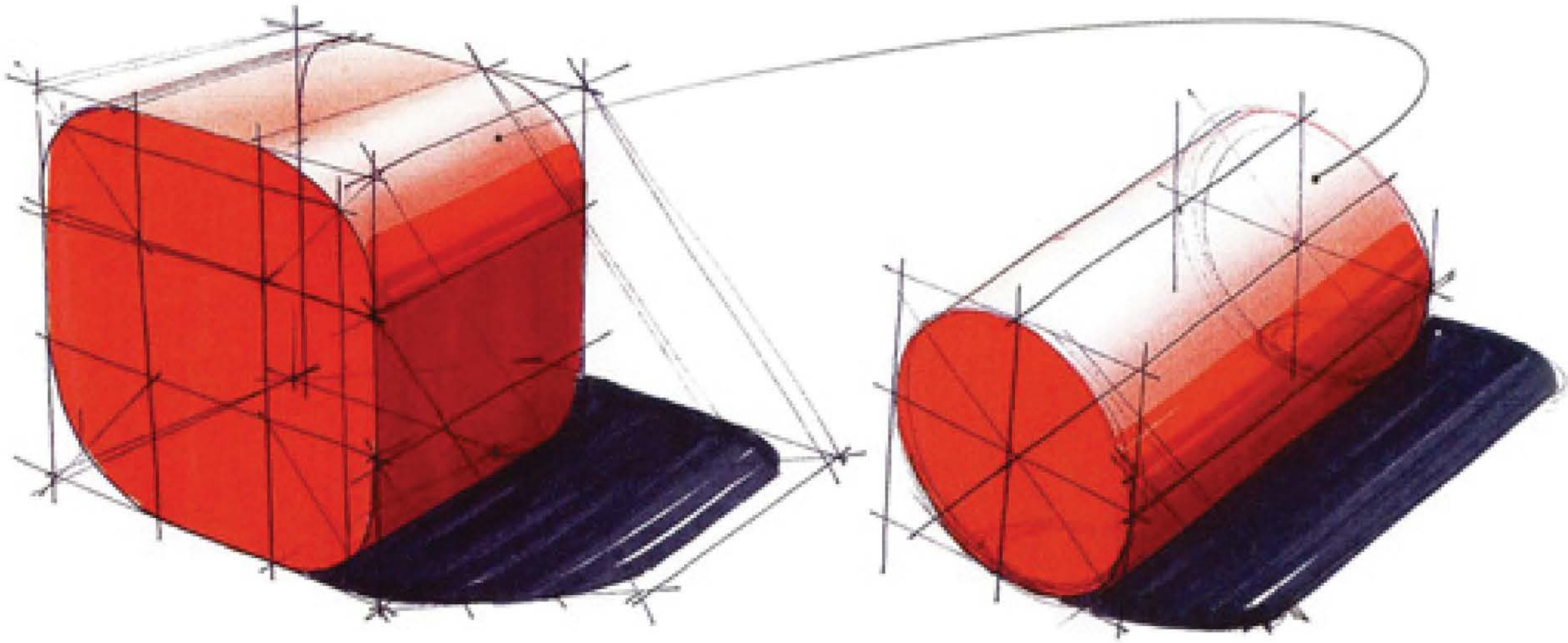


Skiss och Visualisering

HDK-Valand, FKGPID VT24

Perspektiv

Övning: Köksredskapet

Material: Fine liner/valfri penna och kopieringspapper

Välj ett icke-elektriskt köksredskap (2 min)

Skissa olika uttryck och olika funktioner, 10 minuter, max 1 minut på varje.

Detta ska resultera i minst 10 skisser, ju fler desto bättre!

Kom ihåg att producera många skisser!

Byt betraktningsvinkel och undersök funktion och form med hjälp av din penna.

Christian Strömqvist
MFA Child Culture Designer

Övning: Kontextualisera

Välj en av följande kontexter (sammanhang) och användare som du kommer använda dig av i övningen nedanför:

	Kontext	Användare
1	Vildmarken	Lärare
2	Segelbåt	Florist
3	Dagiskök	Barn
4	Hemma	Blind
5	I viktlös miljö	Astronaut
6	Ålderdomshem	Reumatiker

Material: Fine liner/valfri penna och kopieringspapper
Gör en skissomgång som i övning ett, men nu får du relatera till den valda kontexten och användaren.

Exempel: Om du väljer en gaffel, denna gång ska du göra en gaffel som relaterar till den valda kontexten och användaren.

Christian Strömqvist
MFA Child Culture Designer

Övning: Förändra mening

Välj ett av objekten du gjorde i förra övningen. Addera en (eller flera) funktioner till objektet, för att ändra dess mening.

Christian Strömqvist
MFA Child Culture Designer

Perspektiv

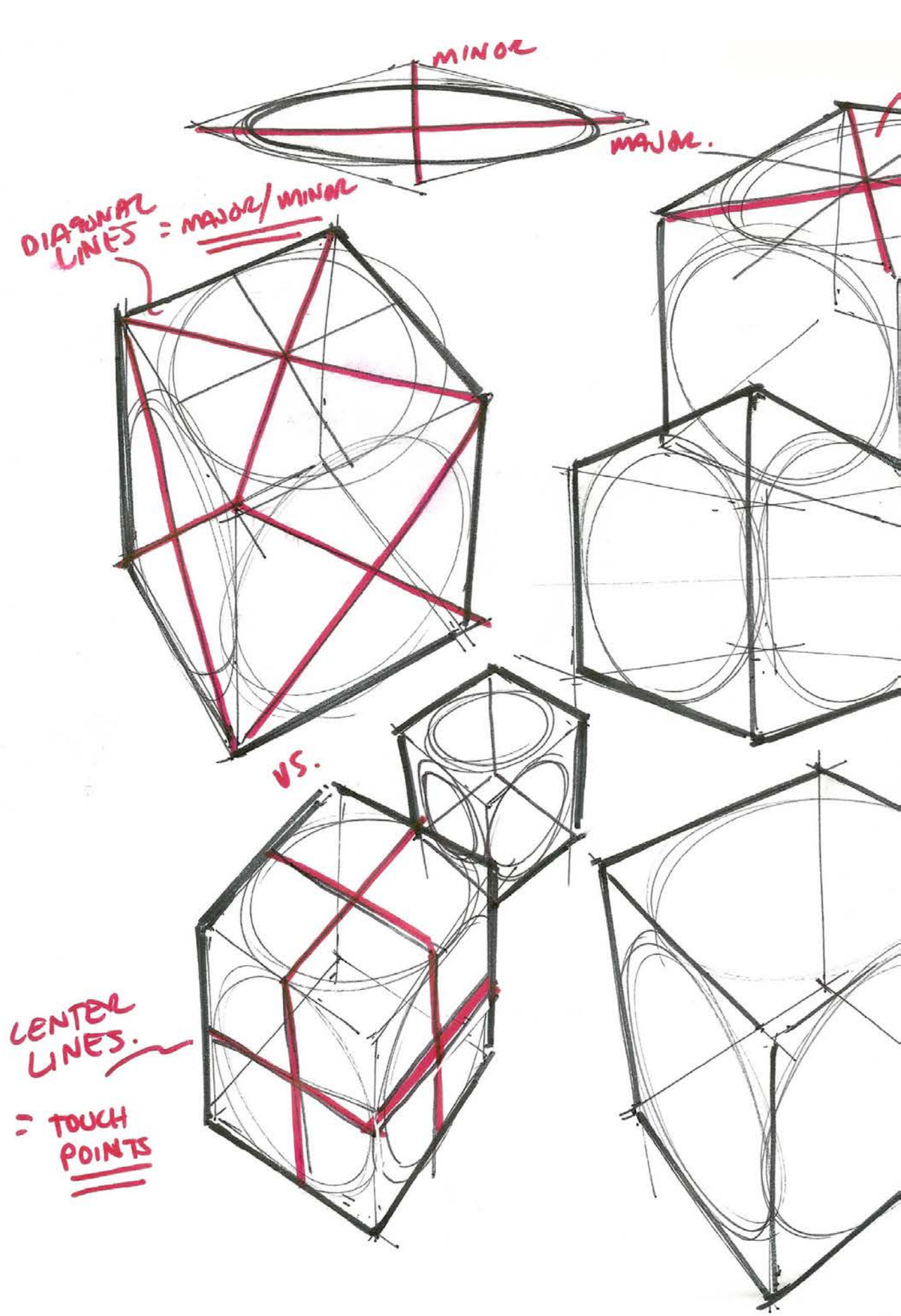


Ambrogio Lorenzetti - Effects of Good Government in the city (1338 - 1339)

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Allegory_of_Good_and_Bad_Government#/media/File:Ambrogio_Lorenzetti_-_Effects_of_Good_Government_in_the_city_-_Google_Art_Project.jpg

Perspektiv

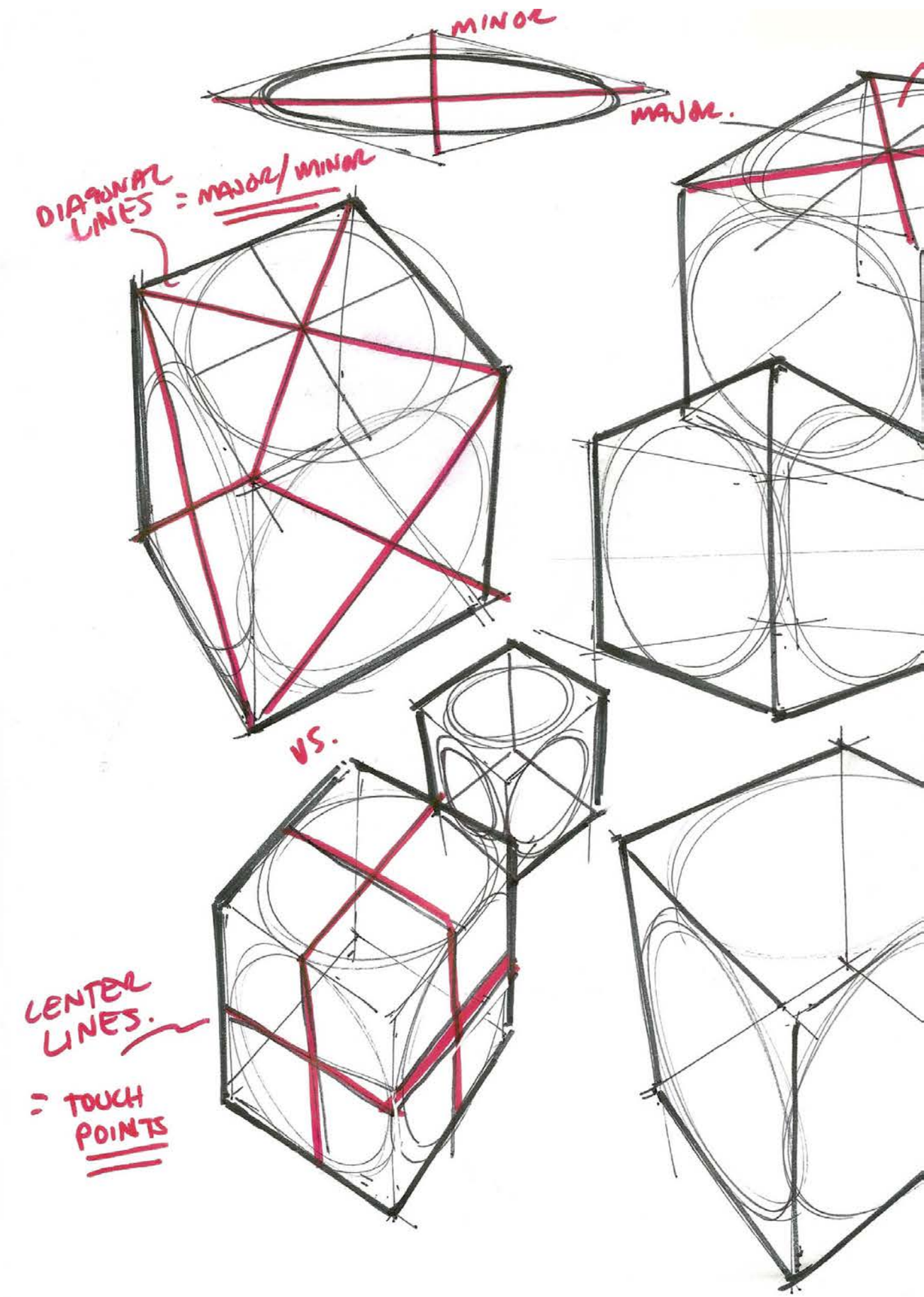
• För att skapa ett trovärdigt perspektiv är det av stor betydelse att du som designer har grundläggande kunskap om perspektivreglerna när den visuella kommunikationen kräver det.



Perspektiv

• För att skapa ett trovärdigt perspektiv är det av stor betydelse att du som designer har grundläggande kunskap om perspektivreglerna när den visuella kommunikationen kräver det.

• En betraktare kommer instinktivt att se om ett perspektiv är felaktigt även om de inte har den teoretiska kunskapen att bedöma varför.

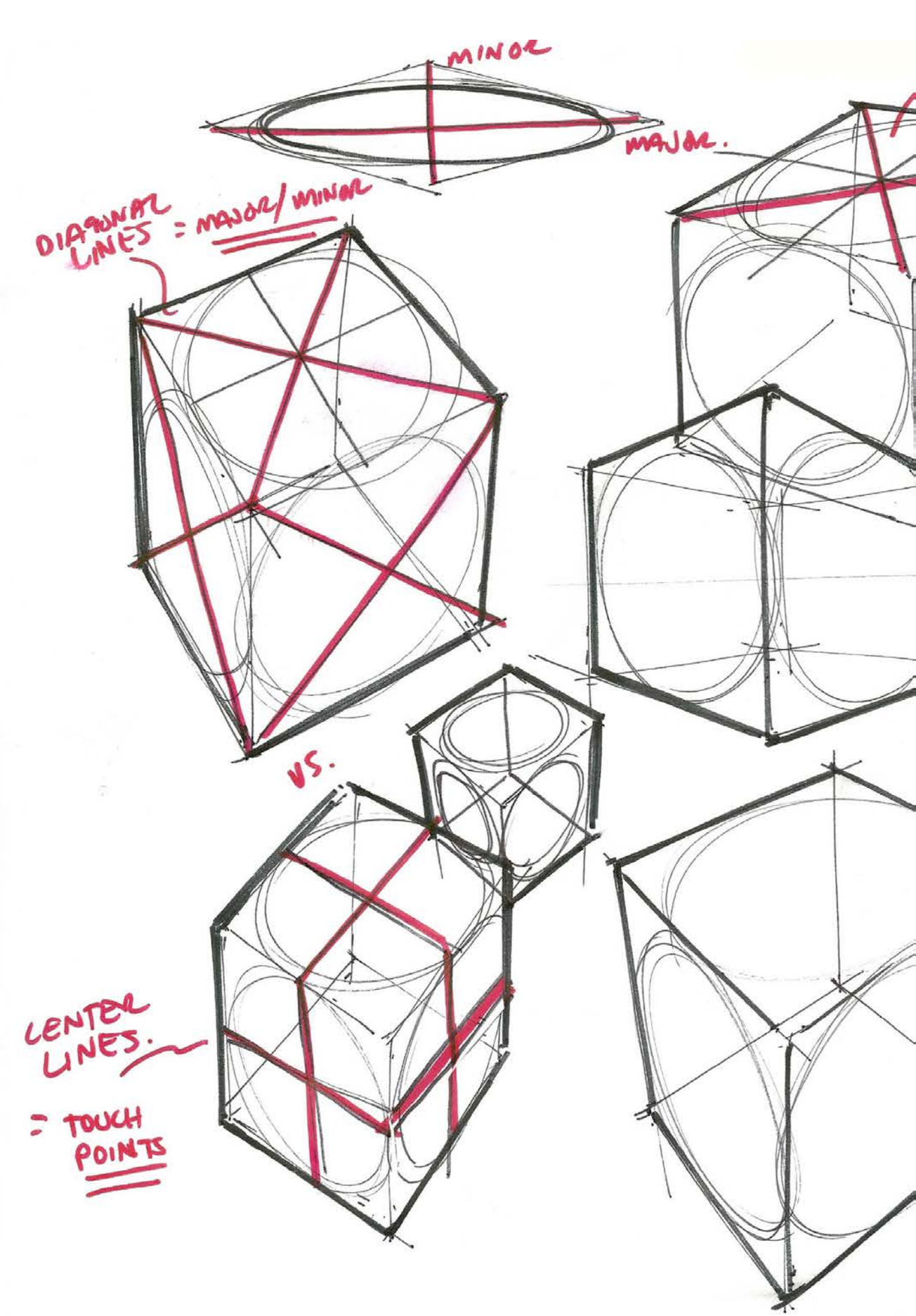


Perspektiv

• För att skapa ett trovärdigt perspektiv är det av stor betydelse att du som designer har grundläggande kunskap om perspektivreglerna när den visuella kommunikationen kräver det.

• En betraktare kommer instinktivt att se om ett perspektiv är felaktigt även om de inte har den teoretiska kunskapen att bedöma varför.

• Korrekt perspektiv är också viktigt för designern när han/hon skall uppskatta, undersöka och bedöma proportionerna för ett skissat objekt. Detta för att på ett bra sätt kunna vidareutveckla sin idé och därefter på ett överygande sätt kommunicera denna idé.



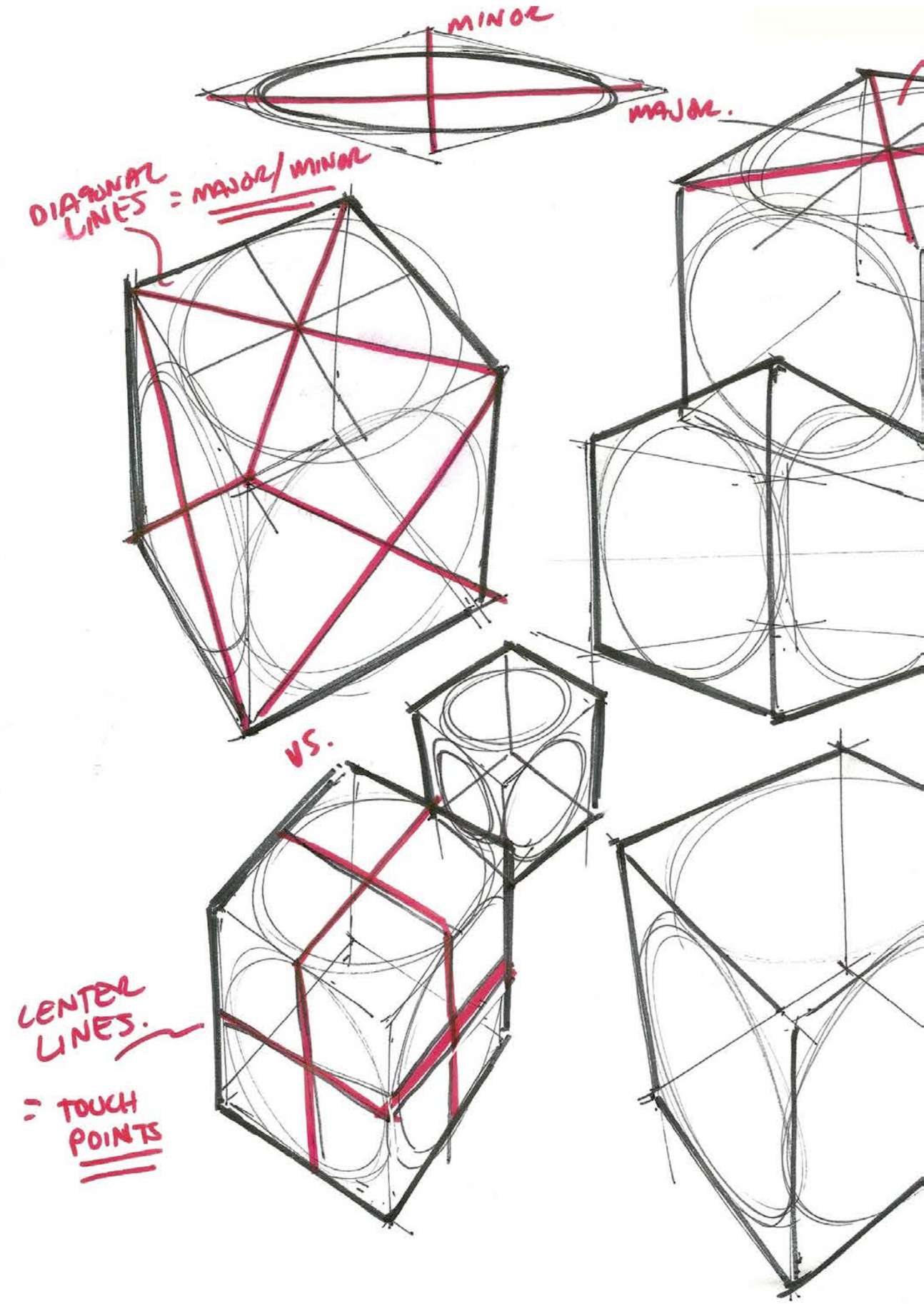
Perspektiv

• För att skapa ett trovärdigt perspektiv är det av stor betydelse att du som designer har grundläggande kunskap om perspektivreglerna när den visuella kommunikationen kräver det.

• En betraktare kommer instinktivt att se om ett perspektiv är felaktigt även om de inte har den teoretiska kunskapen att bedöma varför.

• Korrekt perspektiv är också viktigt för designern när han/hon skall uppskatta, undersöka och bedöma proportionerna för ett skissat objekt. Detta för att på ett bra sätt kunna vidareutveckla sin idé och därefter på ett överygande sätt kommunicera denna idé.

• Man bör sträva efter att ha med sig vissa regler i "ryggraden". Om man alltför uppenbart "röjer" att man inte har denna kompetens, kan man undergräva sin egen proffesionalism gentemot en betraktare / mottagare och i värsta fall få med sig felaktiga proportioner som innebär onödigt arbete sent i processen.



Perspektiv

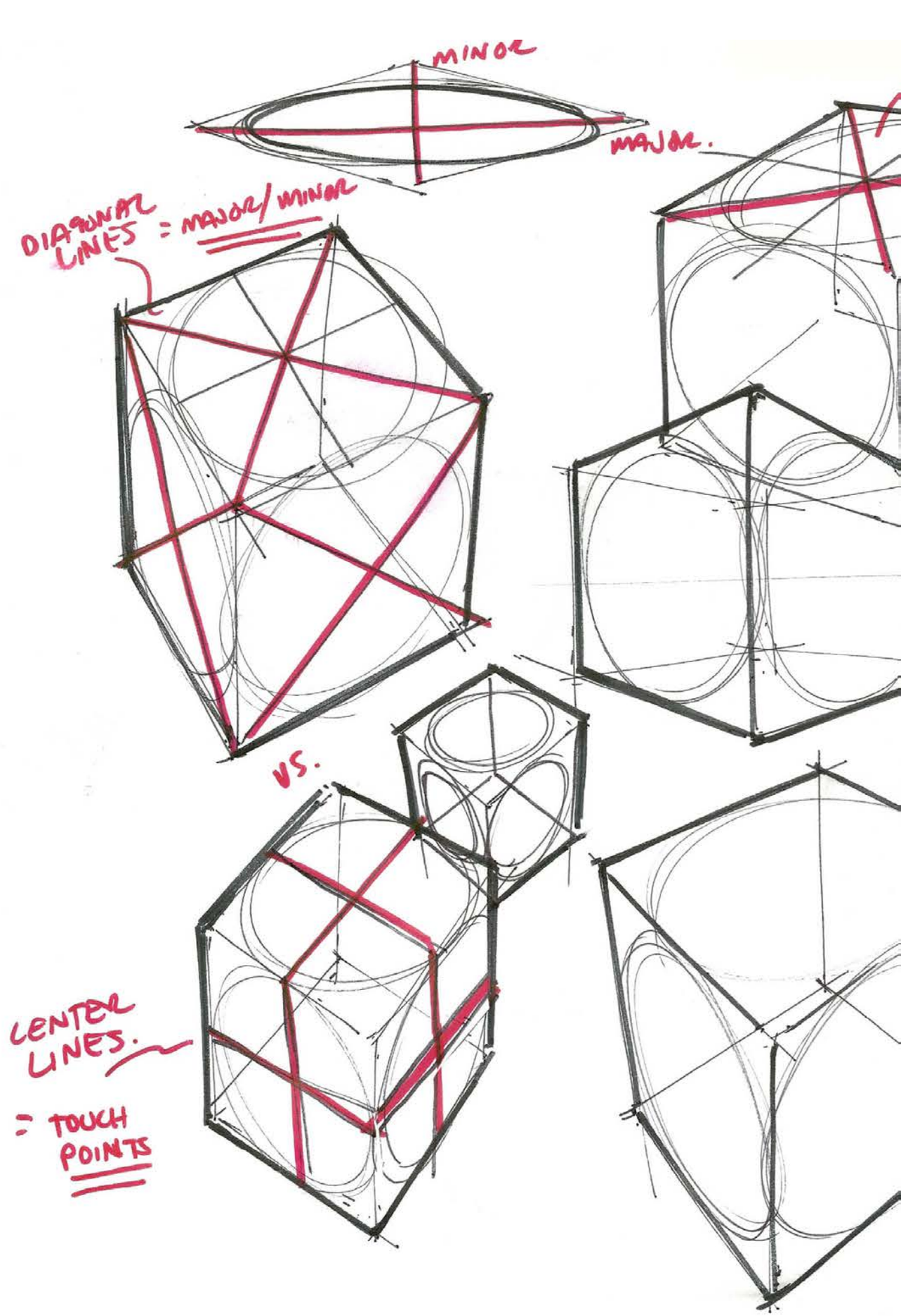
• För att skapa ett trovärdigt perspektiv är det av stor betydelse att du som designer har grundläggande kunskap om perspektivreglerna när den visuella kommunikationen kräver det.

• En betraktare kommer instinktivt att se om ett perspektiv är felaktigt även om de inte har den teoretiska kunskapen att bedöma varför.

• Korrekt perspektiv är också viktigt för designern när han/hon skall uppskatta, undersöka och bedöma proportionerna för ett skissat objekt. Detta för att på ett bra sätt kunna vidareutveckla sin idé och därefter på ett överygande sätt kommunicera denna idé.

• Man bör sträva efter att ha med sig vissa regler i "ryggraden". Om man alltför uppenbart "röjer" att man inte har denna kompetens, kan man undergräva sin egen proffesionalism gentemot en betraktare / mottagare och i värsta fall få med sig felaktiga proportioner som innebär onödigt arbete sent i processen.

• Målet är inte att bli fullärda i perspektivgeometri. Man kan lägga många timmar på att konstruera ett komplicerat perspektiv men man bör veta att all perspektivkonstruktion är en förenkling av verkligheten och har därför sina brister.



Perspektiv

• För att skapa ett trovärdigt perspektiv är det av stor betydelse att du som designer har grundläggande kunskap om perspektivreglerna när den visuella kommunikationen kräver det.

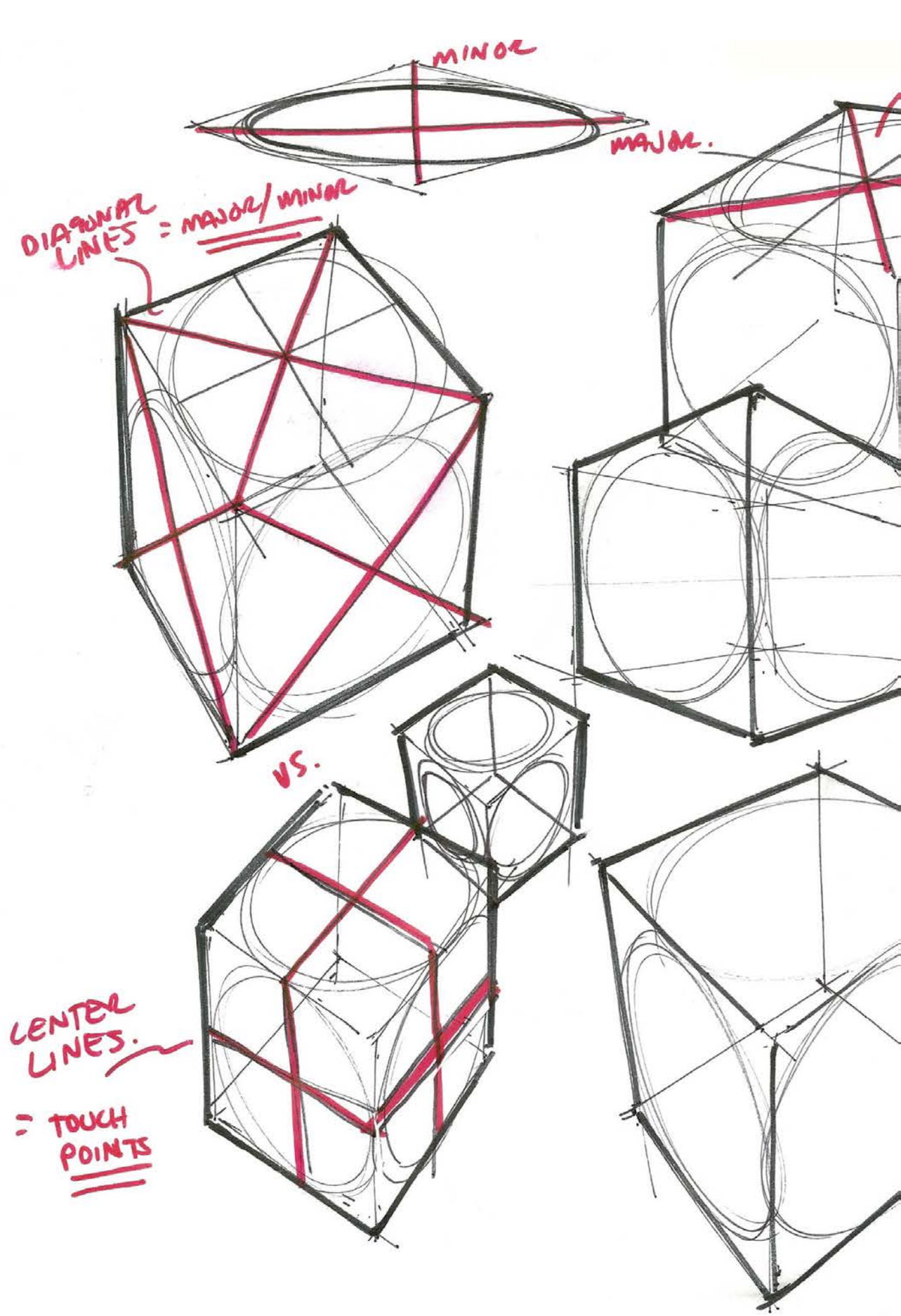
• En betraktare kommer instinktivt att se om ett perspektiv är felaktigt även om de inte har den teoretiska kunskapen att bedöma varför.

• Korrekt perspektiv är också viktigt för designern när han/hon skall uppskatta, undersöka och bedöma proportionerna för ett skissat objekt. Detta för att på ett bra sätt kunna vidareutveckla sin idé och därefter på ett överygande sätt kommunicera denna idé.

• Man bör sträva efter att ha med sig vissa regler i "ryggraden". Om man alltför uppenbart "röjer" att man inte har denna kompetens, kan man undergräva sin egen proffesionalism gentemot en betraktare / mottagare och i värsta fall få med sig felaktiga proportioner som innebär onödigt arbete sent i processen.

• Målet är inte att bli fullärda i perspektivgeometri. Man kan lägga många timmar på att konstruera ett komplicerat perspektiv men man bör veta att all perspektivkonstruktion är en förenkling av verkligheten och har därför sina brister.

• Grundregeln är att inte använda mer komplicerad perspektivmodell än nödvändigt.



Perspektiv

• För att skapa ett trovärdigt perspektiv är det av stor betydelse att du som designer har grundläggande kunskap om perspektivreglerna när den visuella kommunikationen kräver det.

• En betraktare kommer instinktivt att se om ett perspektiv är felaktigt även om de inte har den teoretiska kunskapen att bedöma varför.

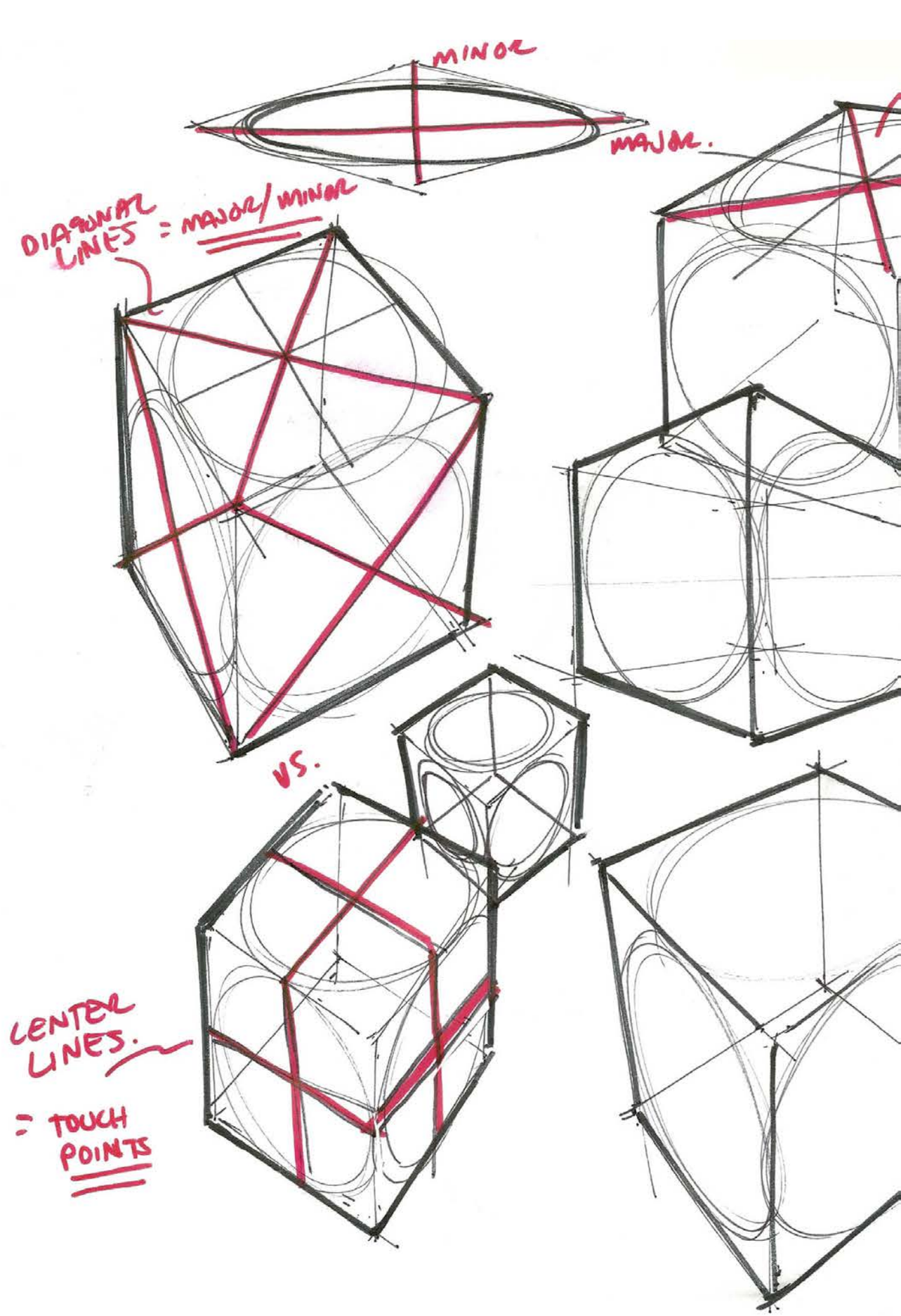
• Korrekt perspektiv är också viktigt för designern när han/hon skall uppskatta, undersöka och bedöma proportionerna för ett skissat objekt. Detta för att på ett bra sätt kunna vidareutveckla sin idé och därefter på ett överygande sätt kommunicera denna idé.

• Man bör sträva efter att ha med sig vissa regler i "ryggraden". Om man alltför uppenbart "röjer" att man inte har denna kompetens, kan man undergräva sin egen proffesionalism gentemot en betraktare / mottagare och i värsta fall få med sig felaktiga proportioner som innebär onödigt arbete sent i processen.

• Målet är inte att bli fullärda i perspektivgeometri. Man kan lägga många timmar på att konstruera ett komplicerat perspektiv men man bör veta att all perspektivkonstruktion är en förenkling av verkligheten och har därför sina brister.

• Grundregeln är att inte använda mer komplicerad perspektivmodell än nödvändigt.

• Nästa grundregel är därför. Ser det rätt ut, är det rätt



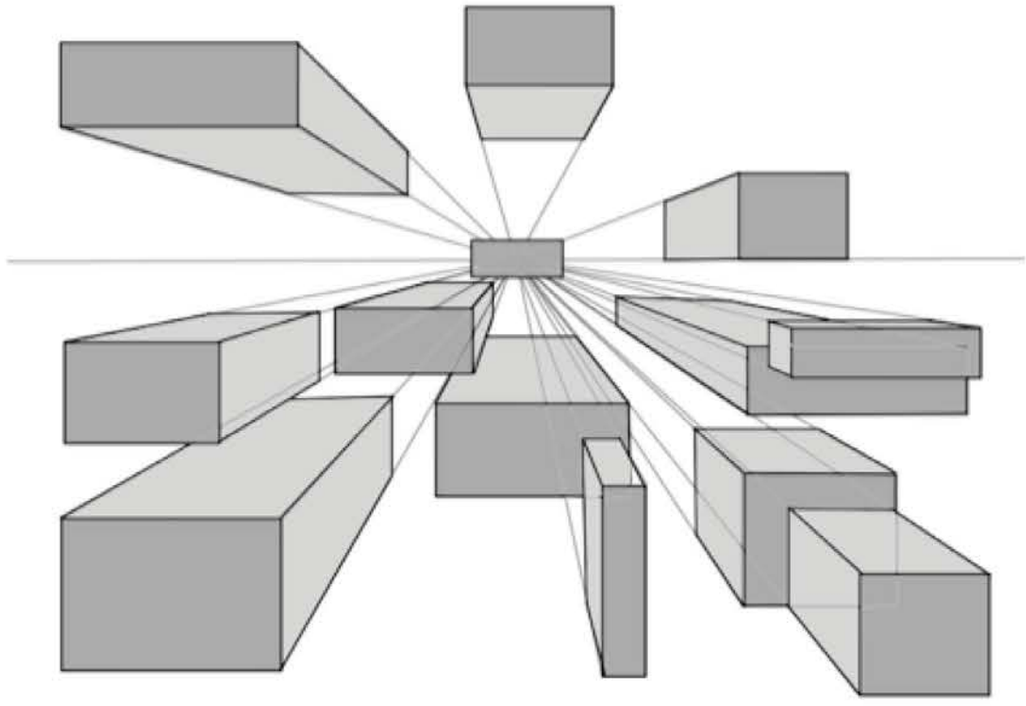
1-punkts-/ centralperspektiv

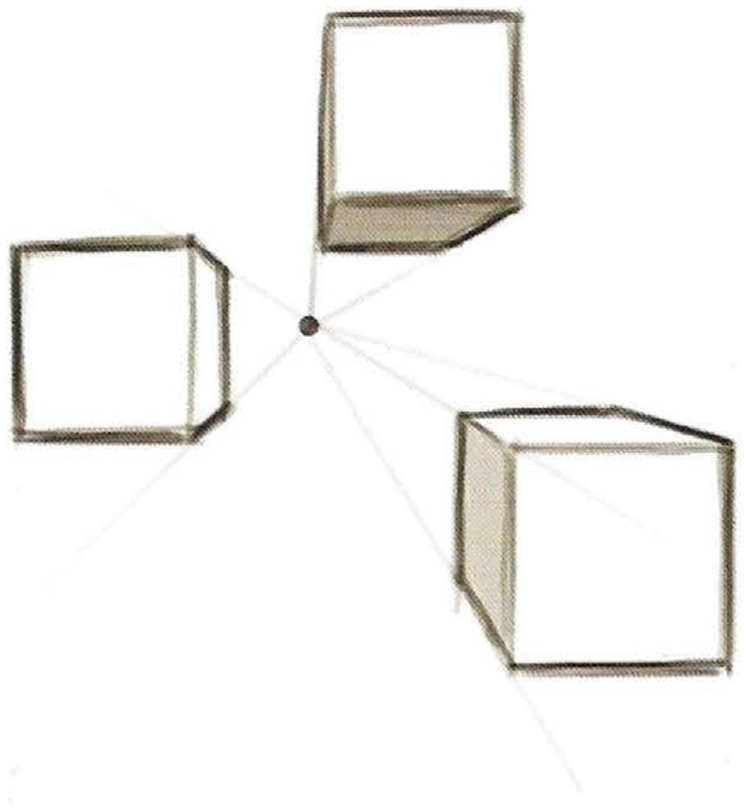
Horisontella och vertikala linjer är alltid parallella med, eller vinkelräta mot horisontlinjen.

Alla linjer som besktiver djup ritas mot en och samma flyktpunkt på horisontlinjen.

Man bör inte beskriva objekt som befinner sig för långt från flyktpunkten.

Fungerar bra för rum, korridorer mm men fungerar även bra som första steg i produktskissning eftersom det är snabbt.





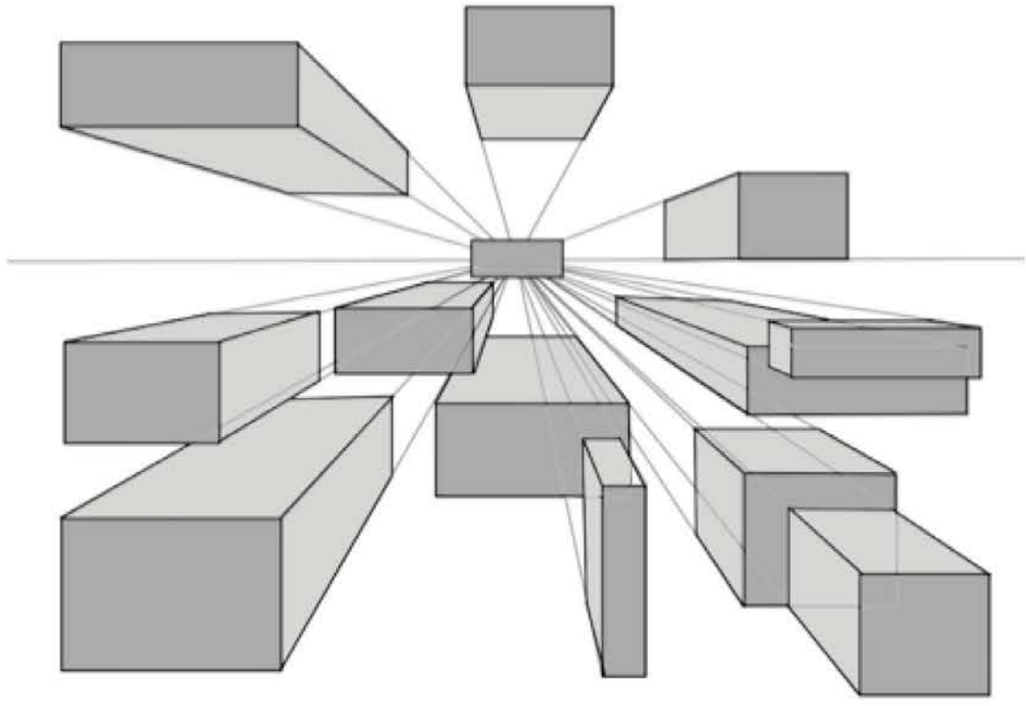
1-punkts-/ centralperspektiv

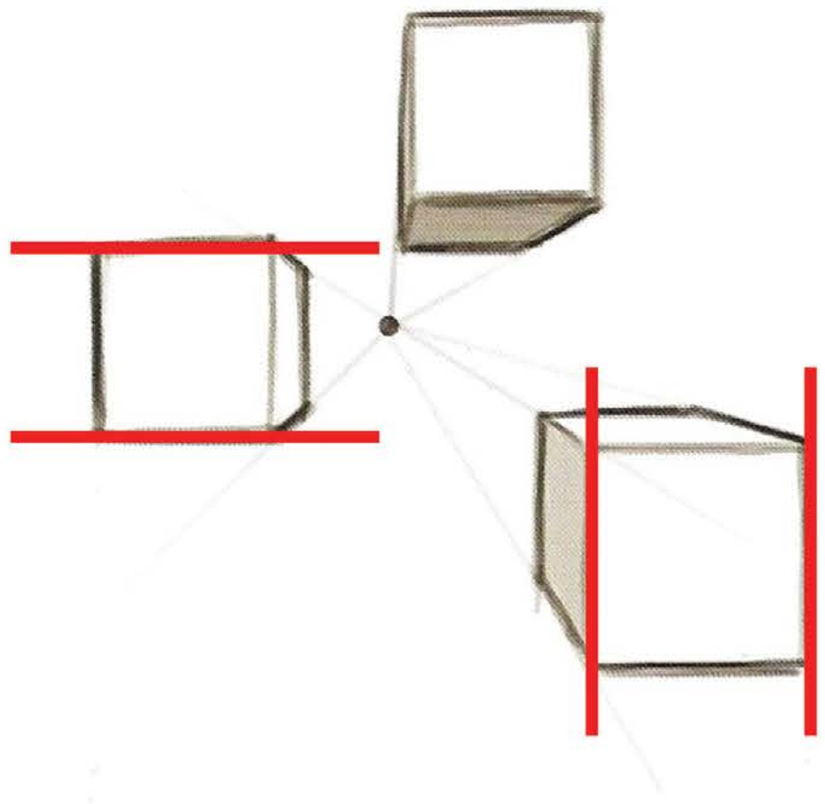
Horisontella och vertikala linjer är alltid parallella med, eller vinkelräta mot horisontlinjen.

Alla linjer som besktiver djup ritas mot en och samma flyktpunkt på horisontlinjen.

Man bör inte beskriva objekt som befinner sig för långt från flyktpunkten.

Fungerar bra för rum, korridorer mm men fungerar även bra som första steg i produktskissning eftersom det är snabbt.







Gilles Ronin

https://www.youtube.com/watch?v=rMfQ_Omnm60

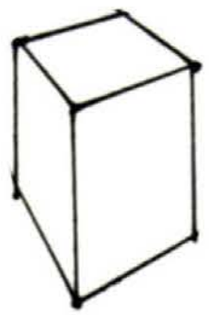
2-punktsperspektiv

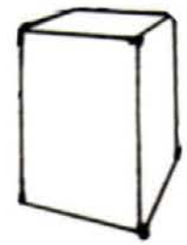
Flyktpunkterna är placerade på horisontlinjen och ska i skärningspunkten (när de beskriver ett vinkelrätt objektets närmsta hörn) bilda en vinkel som överstiger 90 grader. I annat fall blir objektet förvrängt och tappar sina proportioner.

Alla lodräta linjer förhåller sig vinkelräta mot horisont-linjen. Objektets horisontella linjer beskrivs som linjer mot höger respektive vänster flyktpunkt. Undvik att placera objektet för nära höger eller vänster flyktpunkt.

Lite mer komplext.
Tillåter mer dramatik, blir inte lika statiskt. Samma skiss kan ha objekt med olika flyktpunkter.





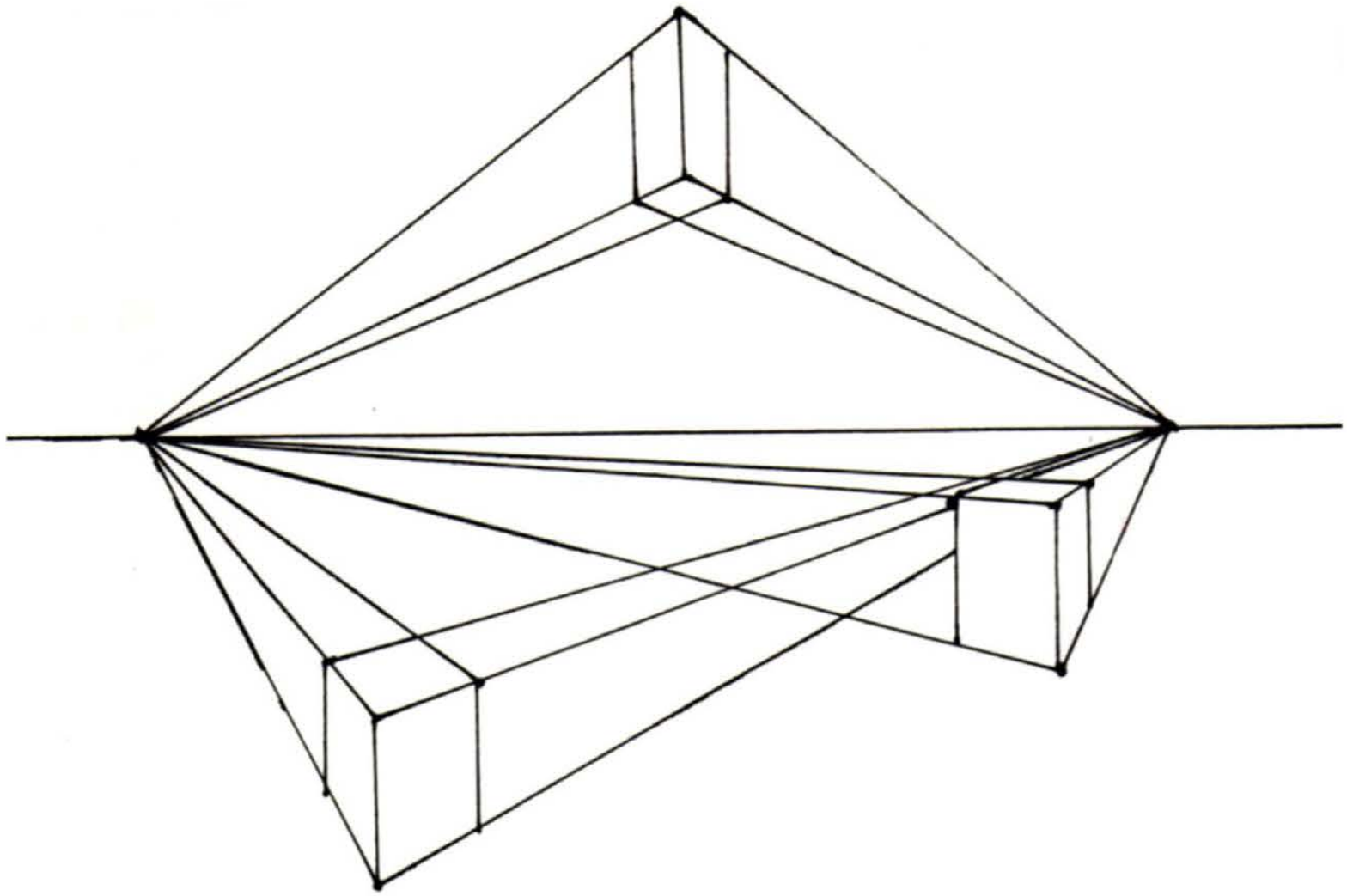


2-punktsperspektiv

Flyktpunkterna är placerade på horisontlinjen och ska i skärningspunkten (när de beskriver ett vinkelrätt objektets närmsta hörn) bilda en vinkel som överstiger 90 grader. I annat fall blir objektet förvrängt och tappar sina proportioner.

Alla lodräta linjer förhåller sig vinkelräta mot horisont-linjen. Objektets horisontella linjer beskrivs som linjer mot höger respektive vänster flyktpunkt. Undvik att placera objektet för nära höger eller vänster flyktpunkt.

Lite mer komplext.
Tillåter mer dramatik, blir inte lika statiskt. Samma skiss kan ha objekt med olika flyktpunkter.

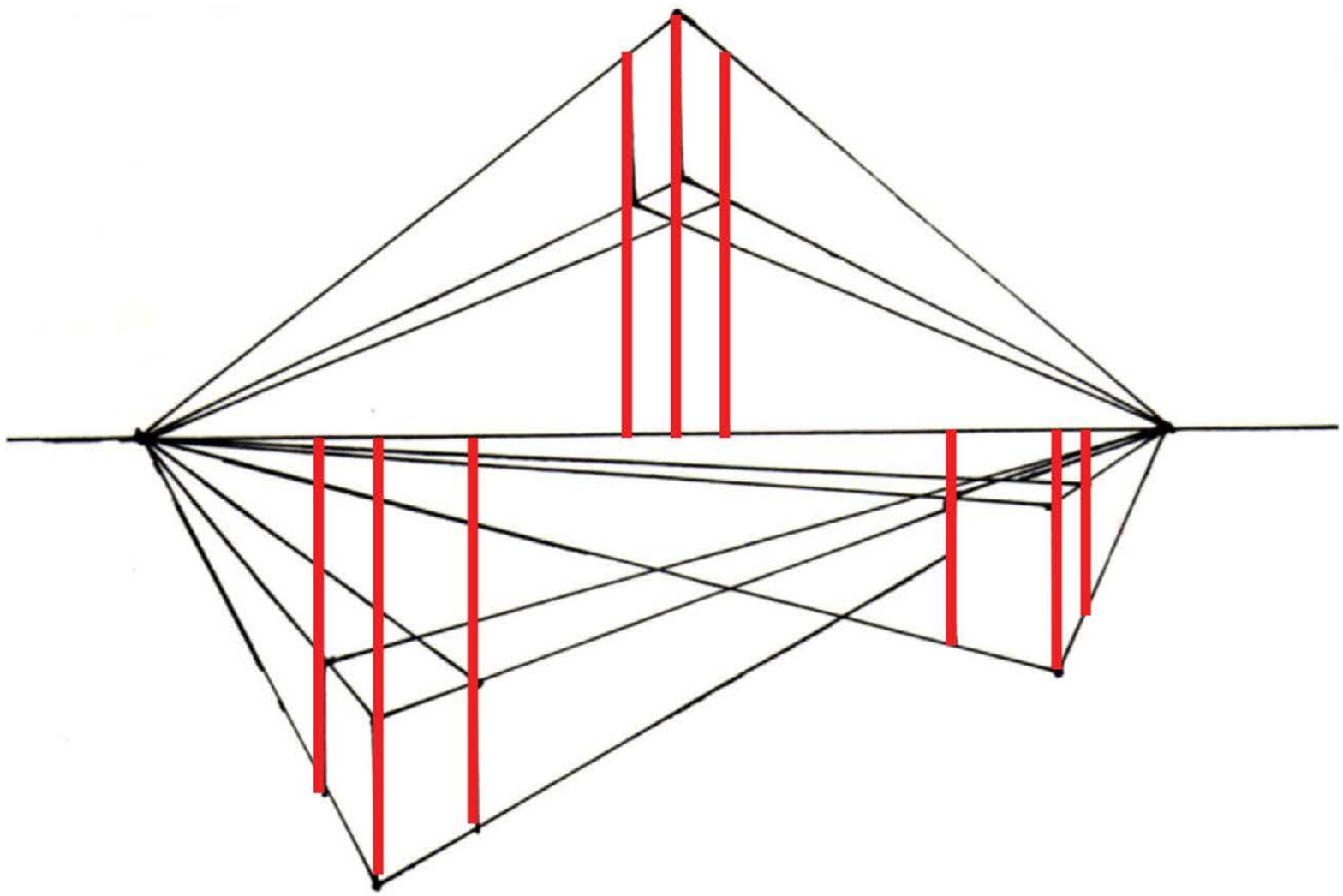


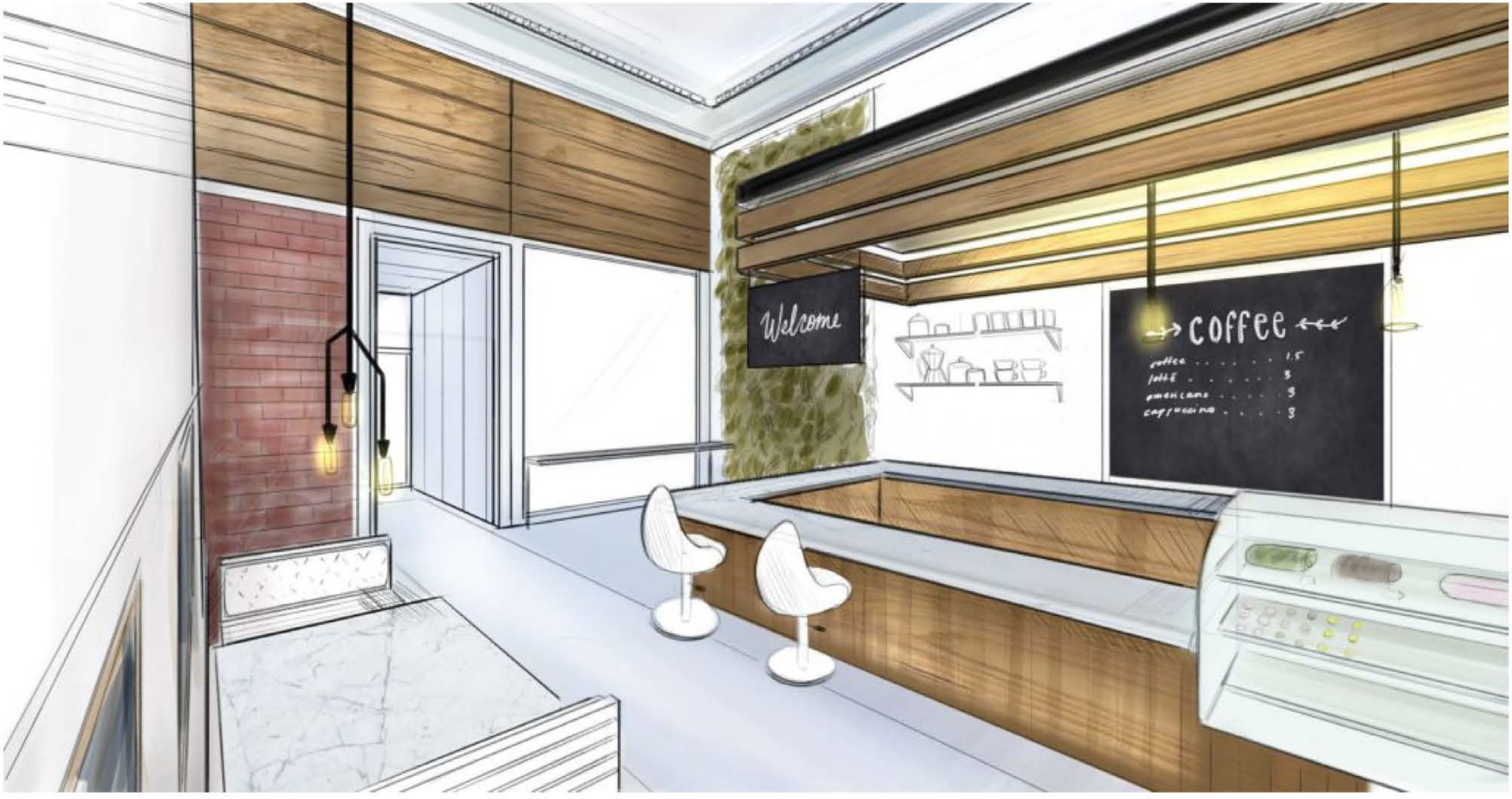
2-punktsperspektiv

Flyktpunkterna är placerade på horisontlinjen och ska i skärningspunkten (när de beskriver ett vinkelrätt objektets närmsta hörn) bilda en vinkel som överstiger 90 grader. I annat fall blir objektet förvrängt och tappar sina proportioner.

Alla lodräta linjer förhåller sig vinkelräta mot horisont-linjen. Objektets horisontella linjer beskrivs som linjer mot höger respektive vänster flyktpunkt. Undvik att placera objektet för nära höger eller vänster flyktpunkt.

Lite mer komplext.
Tillåter mer dramatik, blir inte lika statiskt. Samma skiss kan ha objekt med olika flyktpunkter.





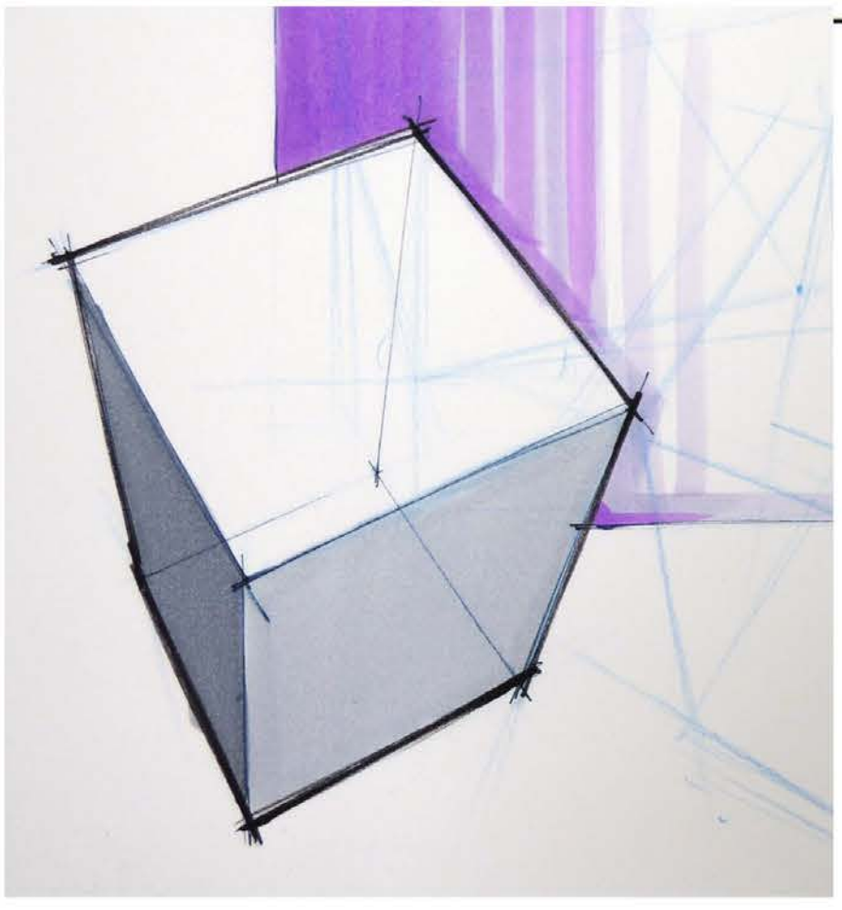
Colin Smith

https://blogs.autodesk.com/sketchbookpro/perspective-guides-using-two-point-perspective-for-drawing-interiors/

3-punktsperspektiv

Varje plan har sin egen flyktpunkt.
Ju närmare flyktpunkterna är varandra desto mer extremt perspektiv (och förvrängning).



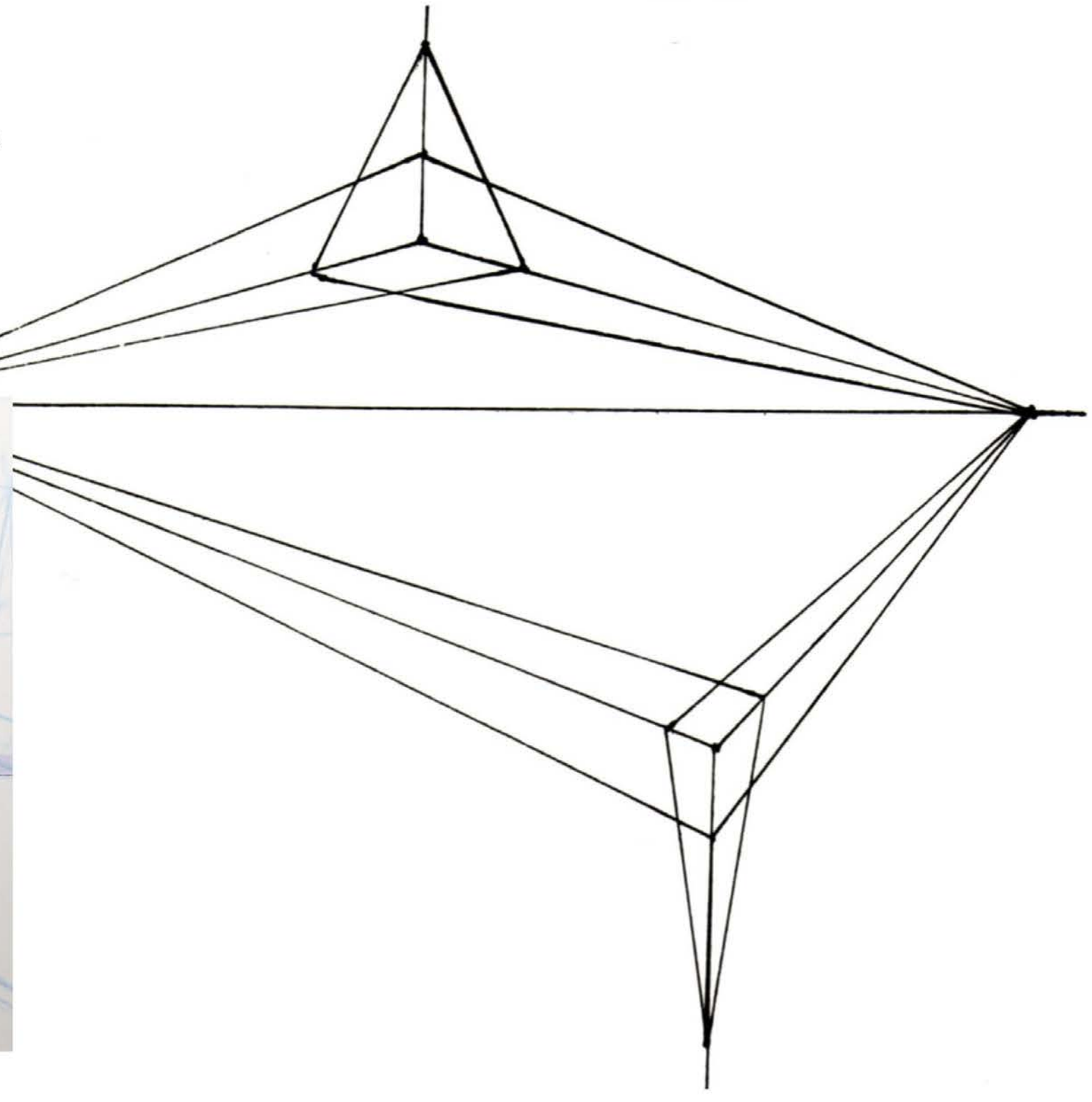




3-punktsperspektiv

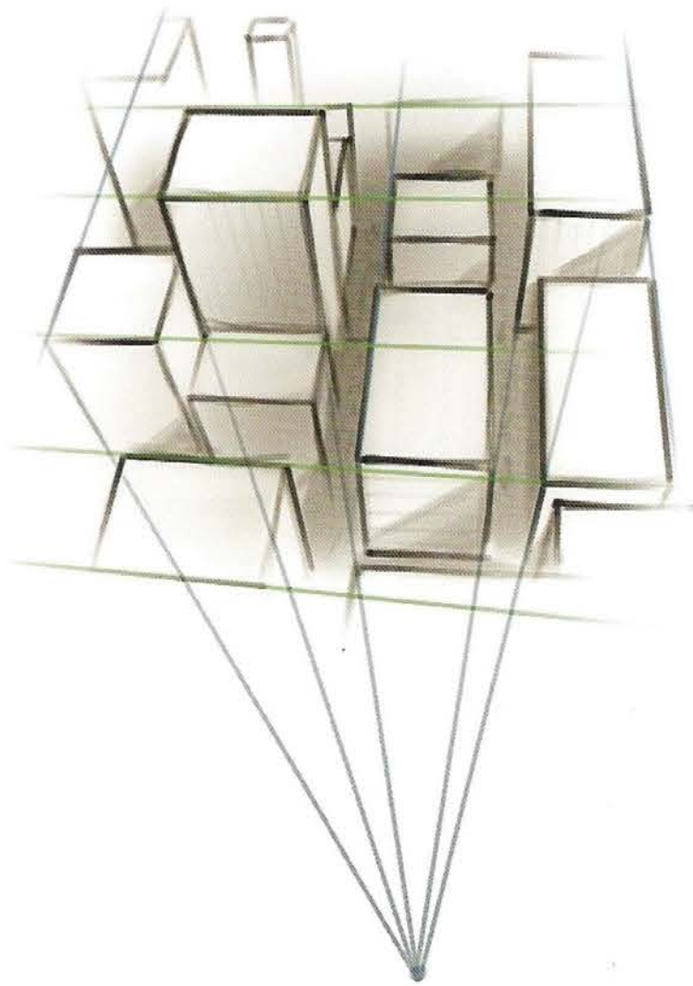
Varje plan har sin egen flyktpunkt.
Ju närmare flyktpunkterna är varandra desto mer extremt perspektiv (och förvrängning).

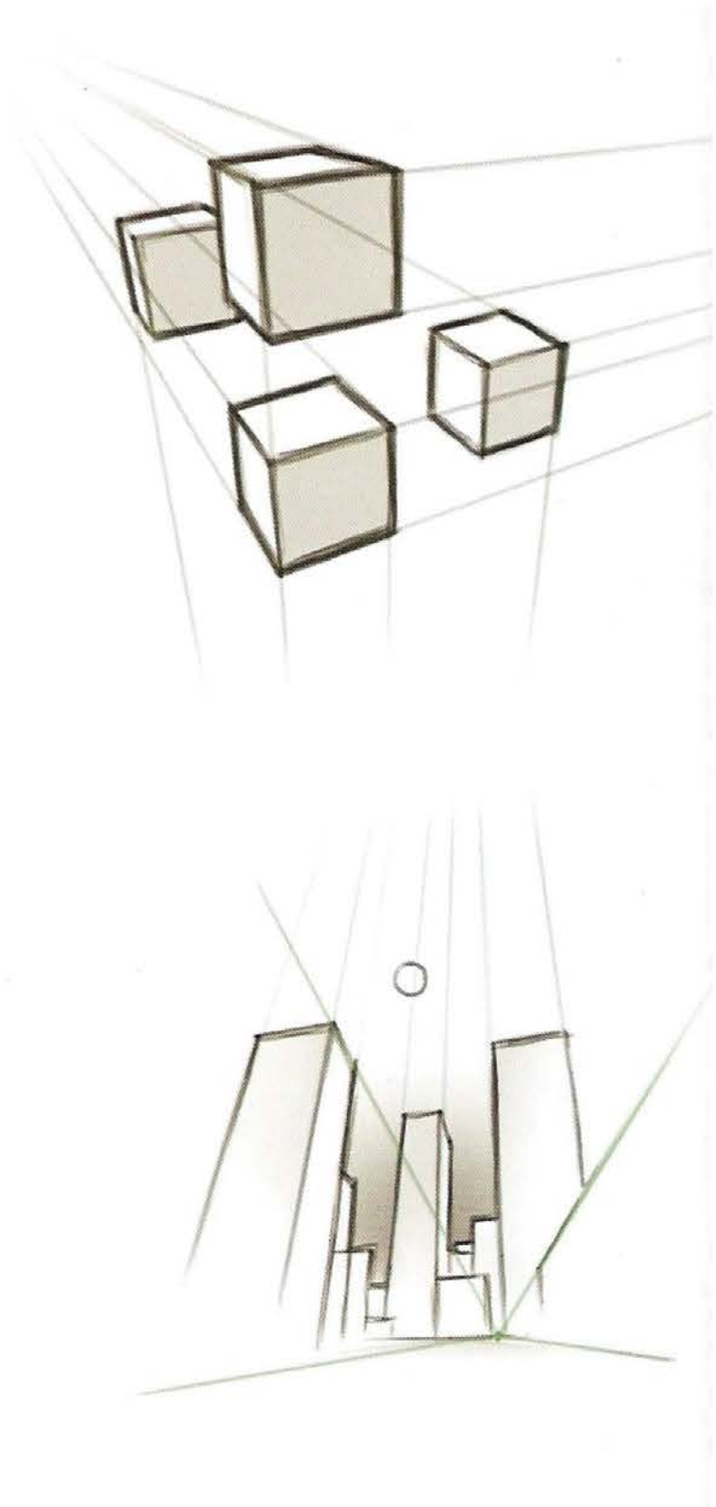




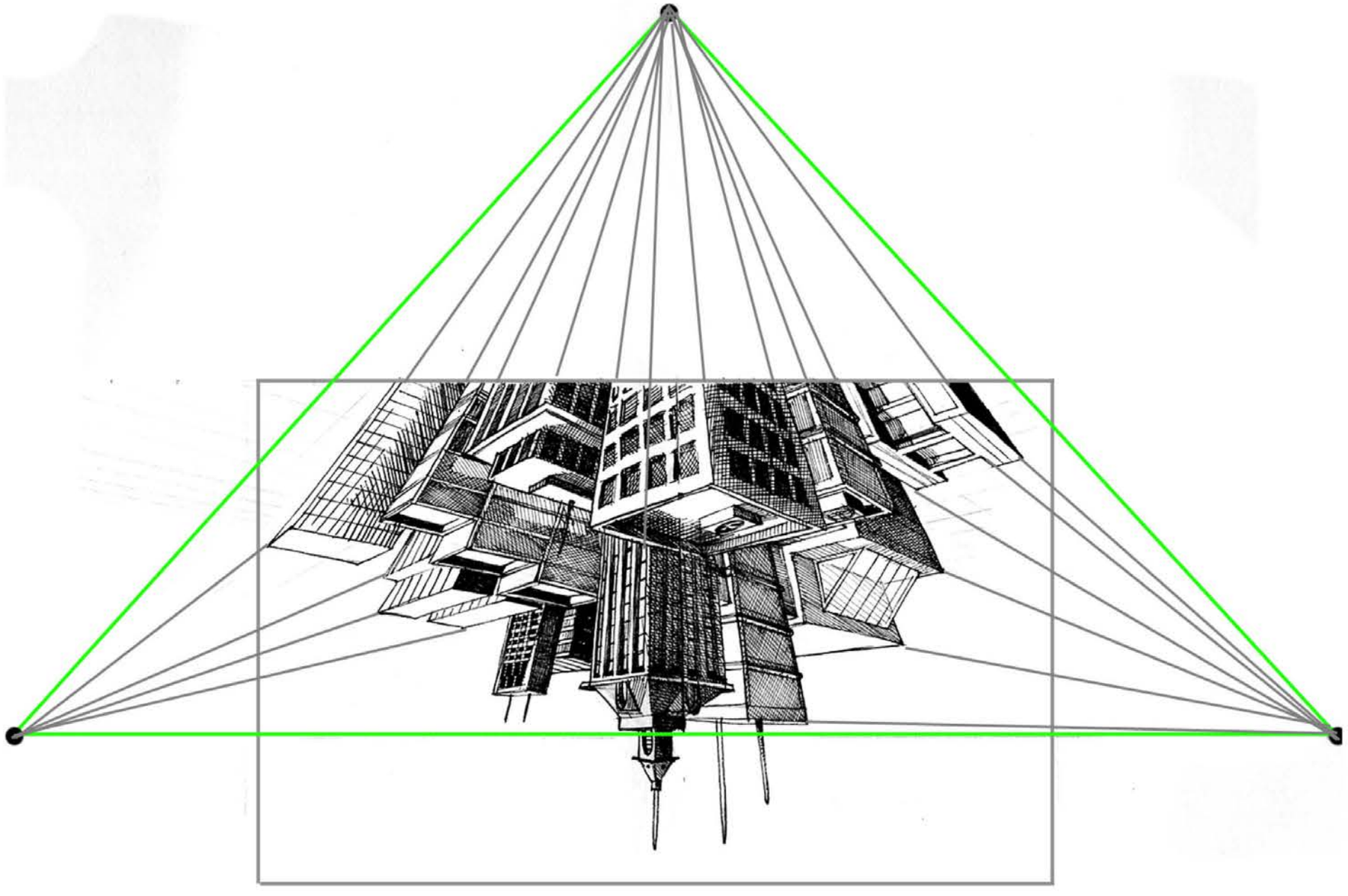
3-punktsperspektiv

Varje plan har sin egen flyktpunkt.
Ju närmare flyktpunkterna är varandra desto mer extremt perspektiv (och förvrängning).

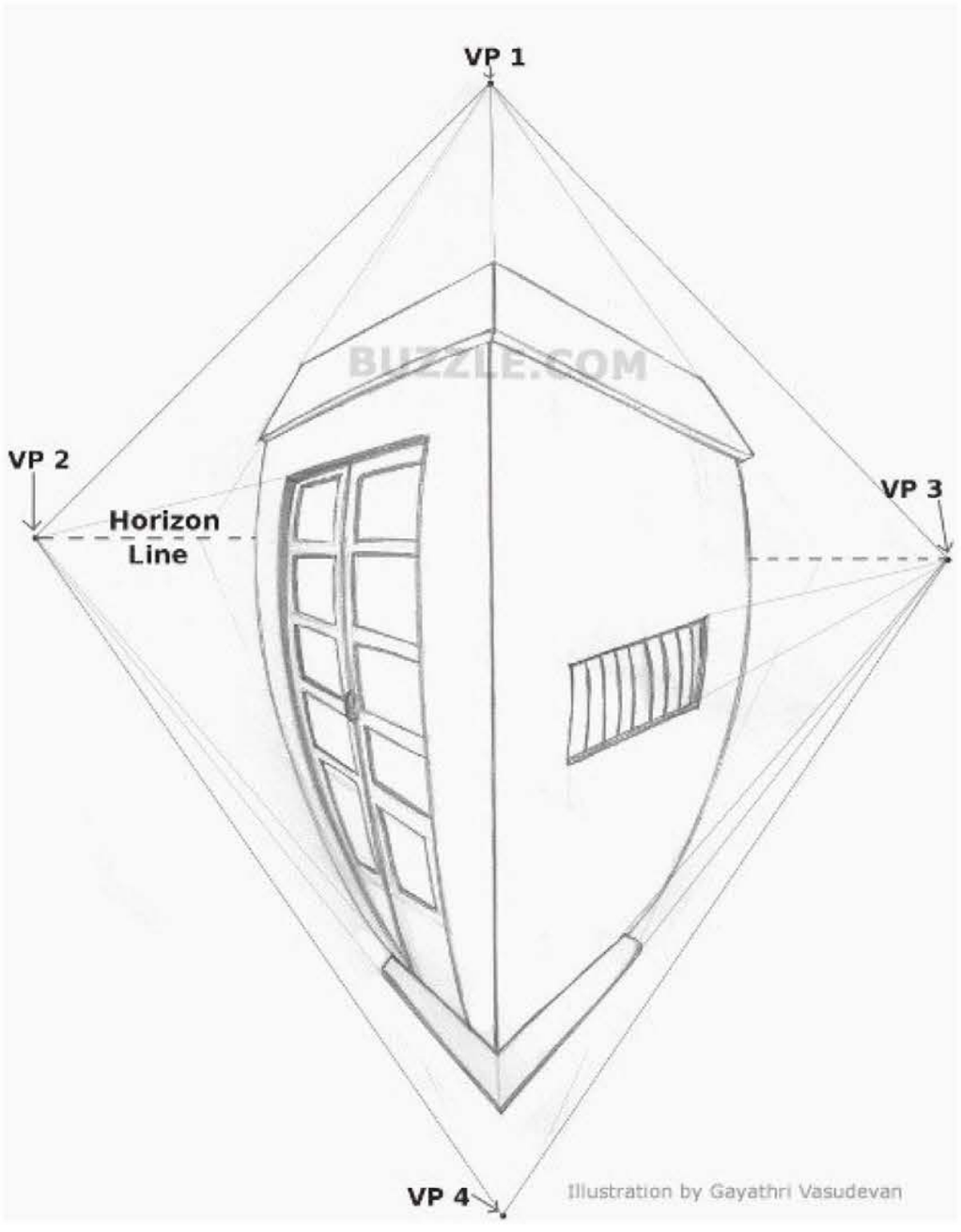


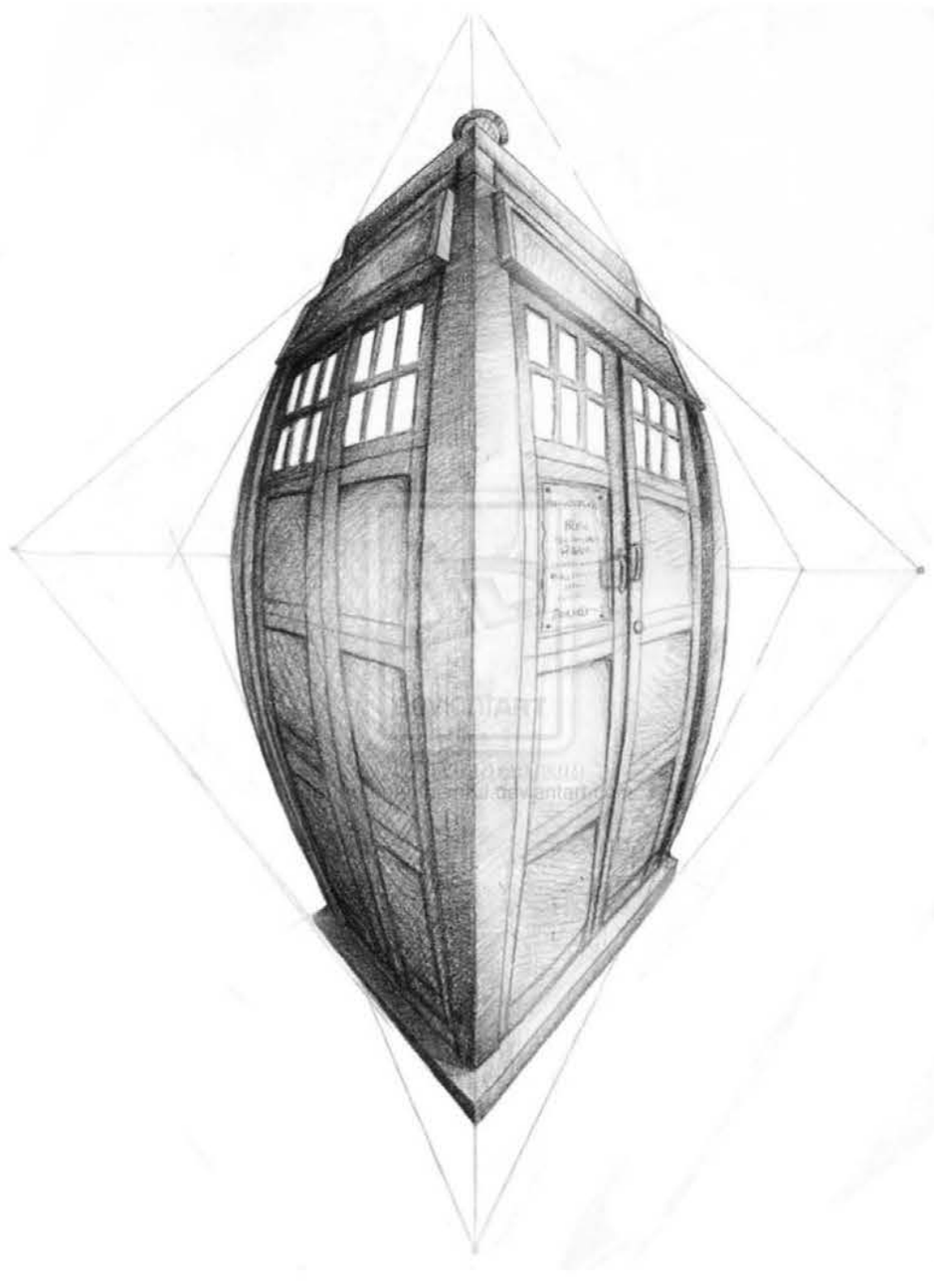



light
IKEA
AKURUM /
TIDAHOLM
KITCHEN
£149 in ft.
2 wk delivery.
DARK.
width 29 15/16
or 29 7/8
GLASS
FRONT
CABINETS
BACKSPLASH



4-punktsperspektiv



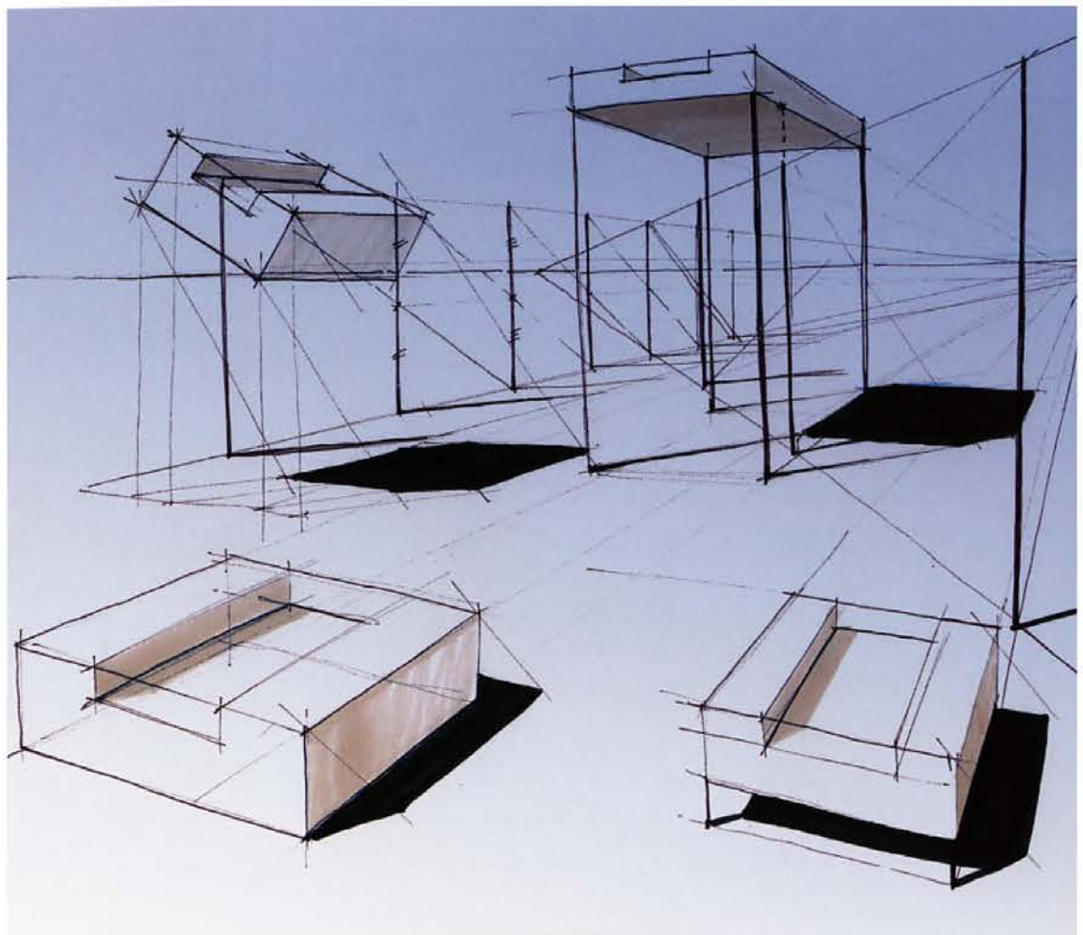


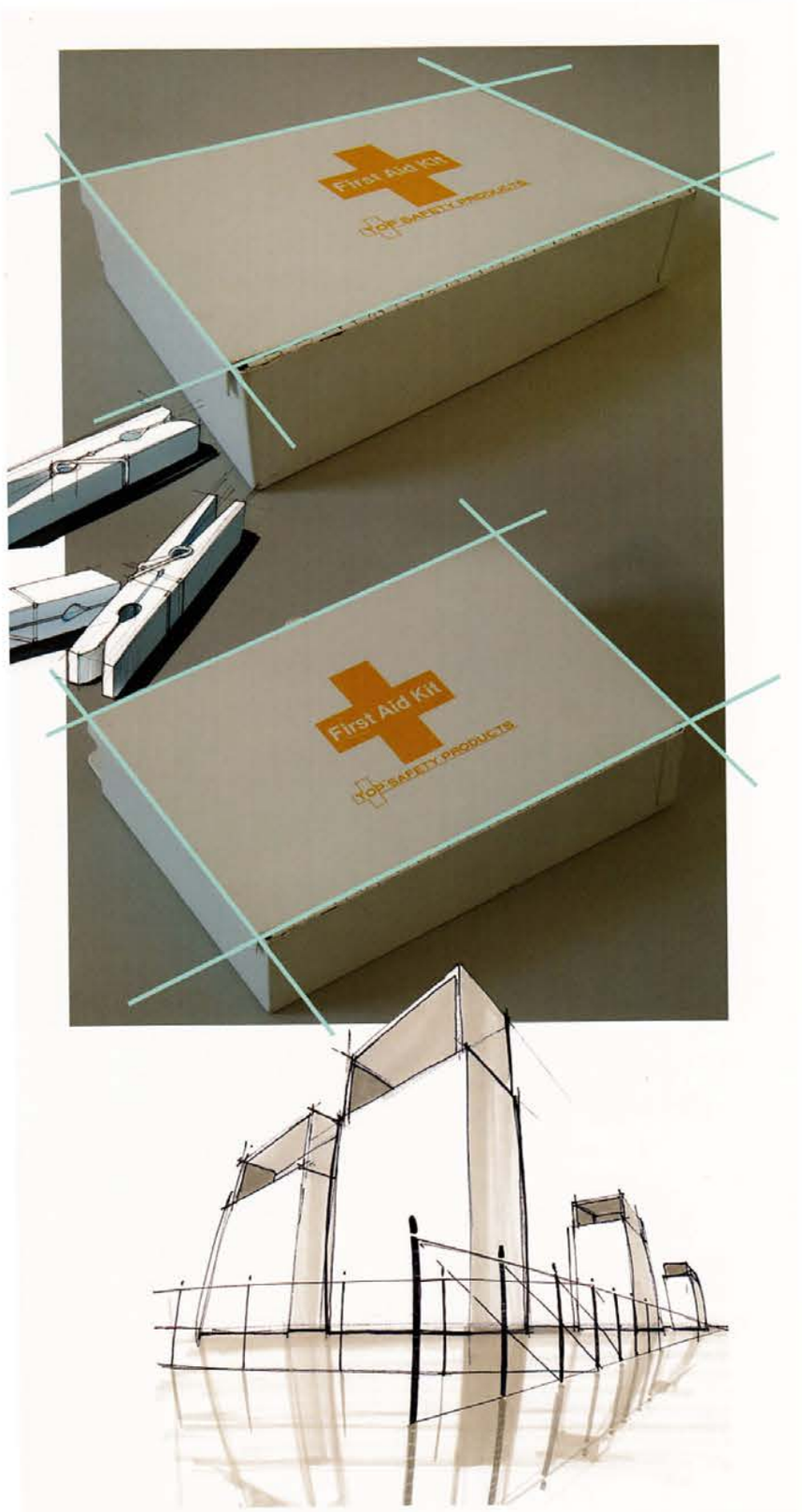
Perception/kommunikation

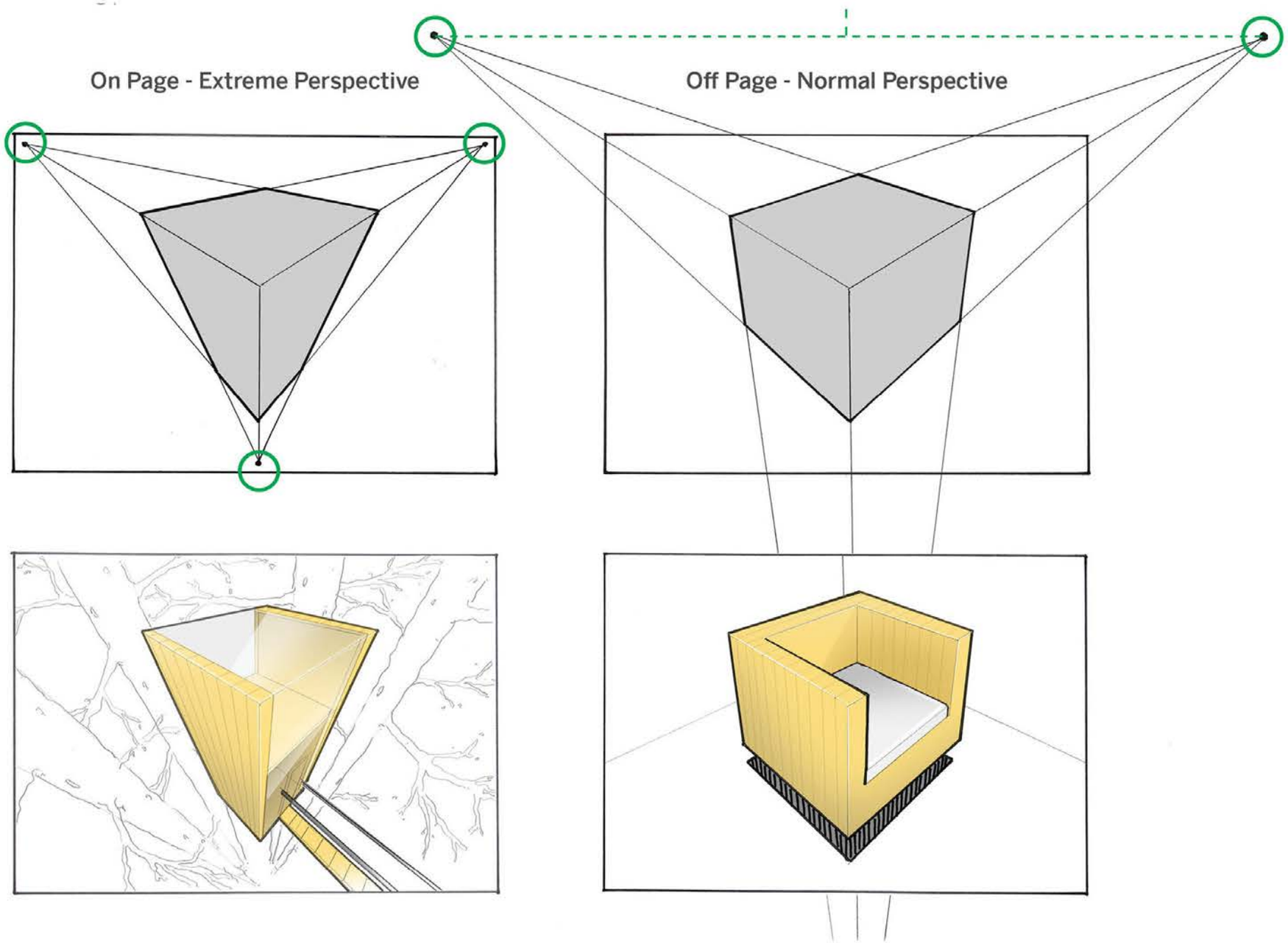
Skissa i korrekt skala

Skissa med rätt konvergens

Skissa utan (eller med önskad) förvrängning







Reid Schlegel

https://www.behance.net/gallery/23343877/Sketch-Tutorials

Perspektivövning 1

(använd en vass penna)

Rita en eller flera kuber med hjälp av de olika perspektivmodellerna. Kuberna skall vara kvadratiska.

Variera betraktningsvinkel och följ de regler vi gått igenom.

Rita ut konstruktionslinjerna men gör de tunna

Rita övriga synliga linjer något mer markerade men inte för hårt.

Perspektivövning 2

(använd en vass penna)

Rita en kub med hjälp av 2-punktsperspektiv.
Kuben skall vara kvadratisk.
Deformera kuben på valfritt sätt med hjälp av flyktlinjer.

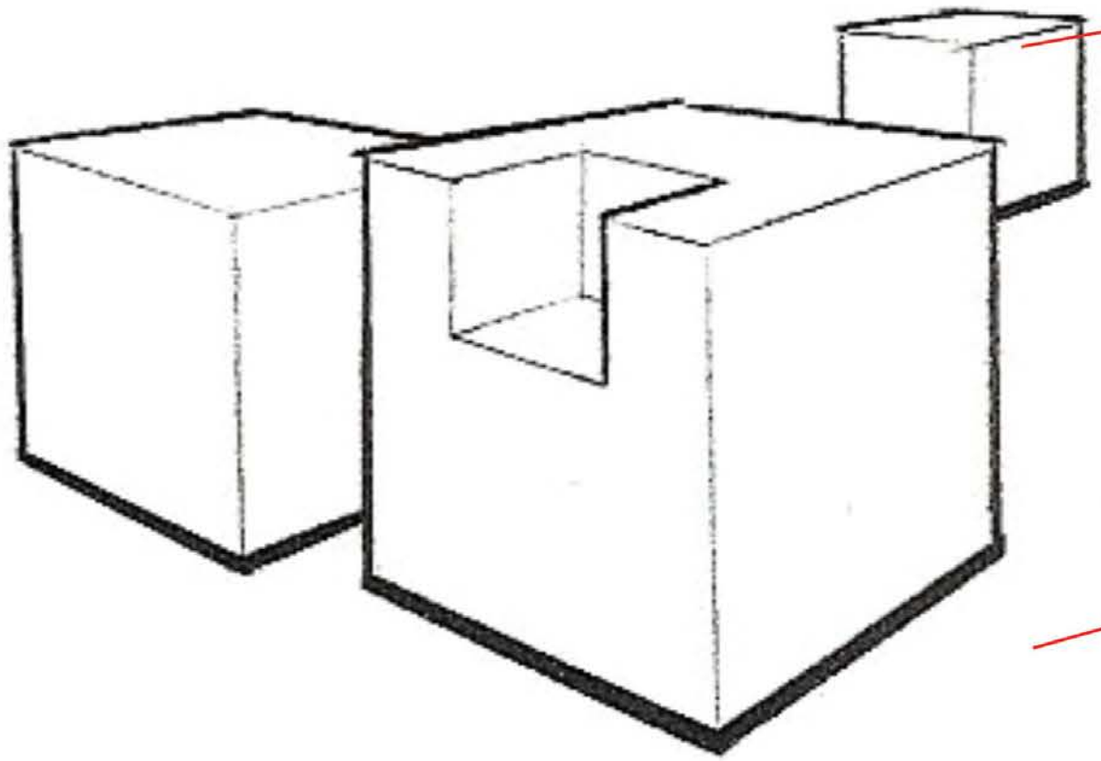
Se exempel.

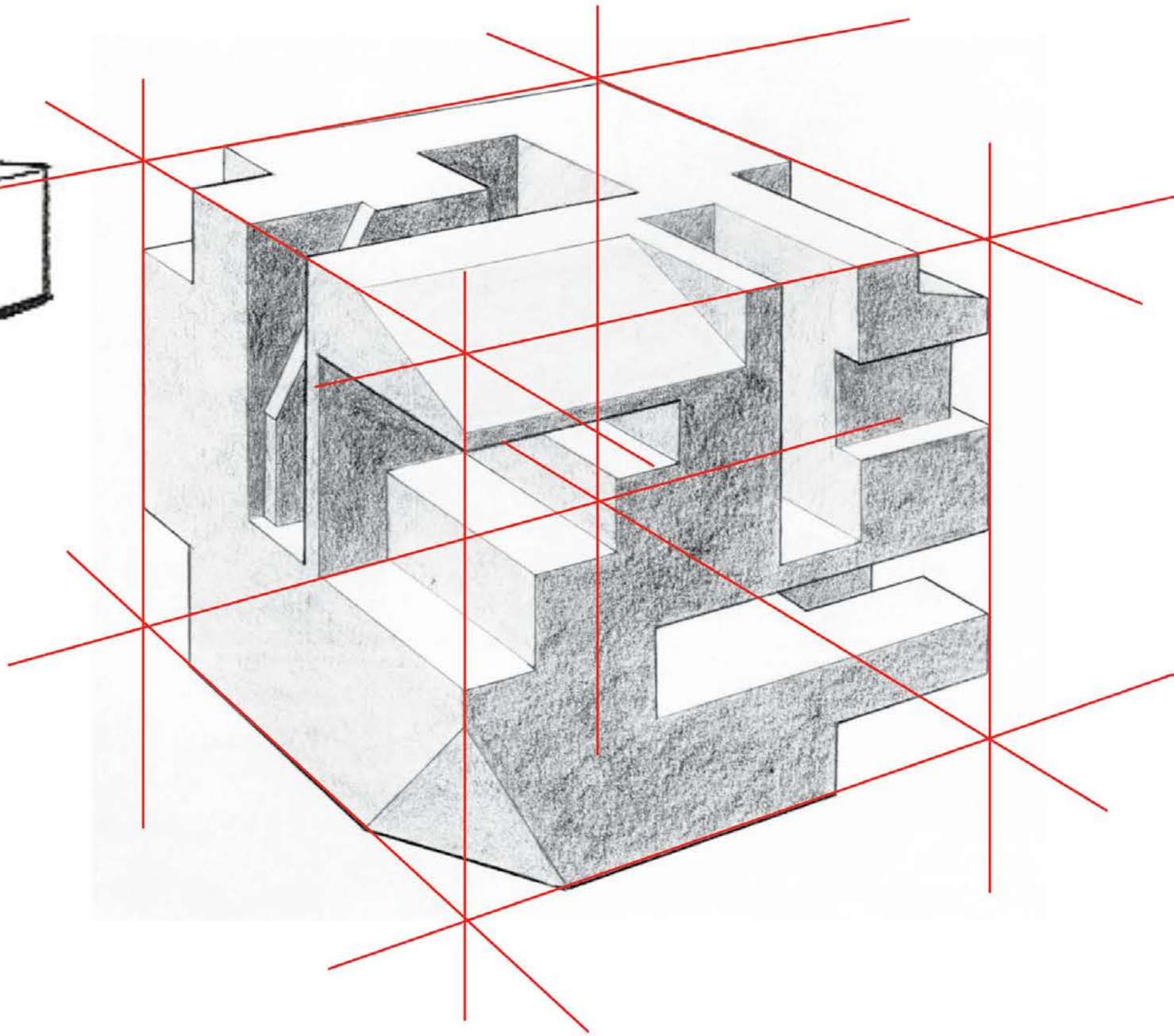
Ta bort konstruktionslinjerna i kuben

Rita in synliga linjer enligt följande princip.
(”Kuben” skall inte skuggas)

Baslinje – grov
Siluettlinje – mellan
Kantlinje / förgrundslinje - tunn

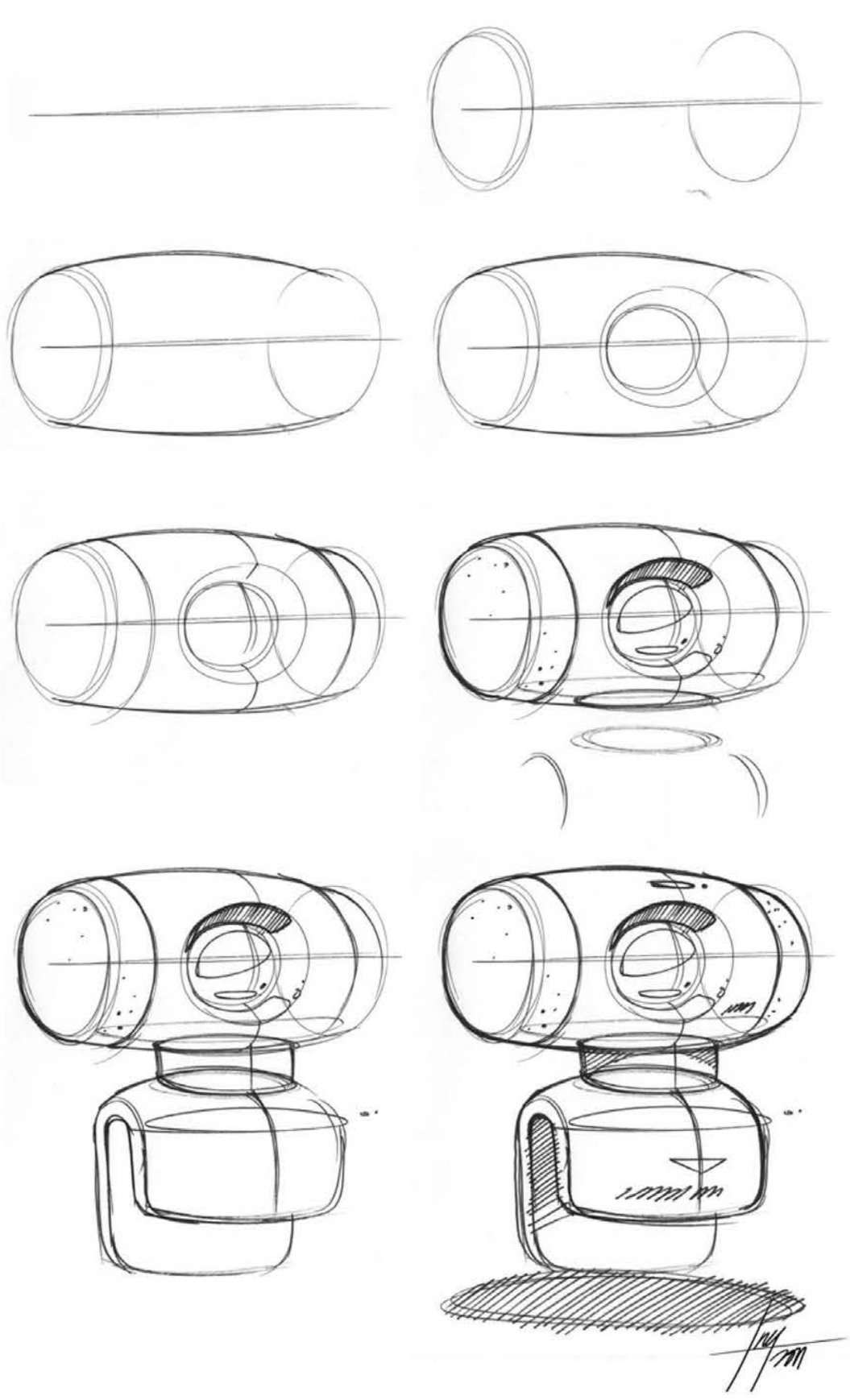
Kopiera upp resultatet / resultaten i flera kopior





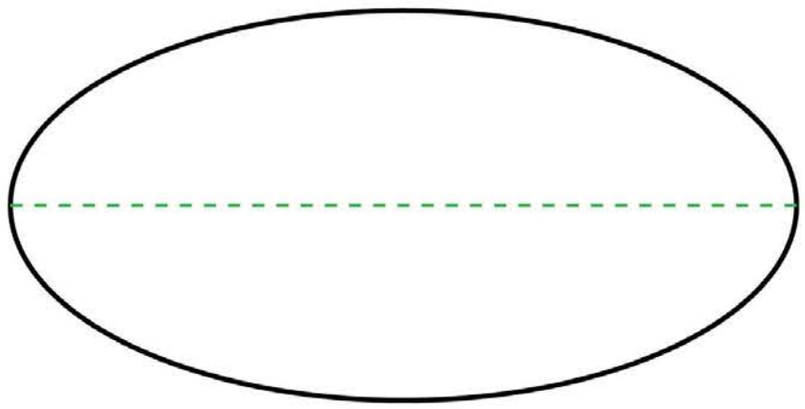
Ellipser

Cirklar förekommer i många objekt. Det är därför viktigt att förstå hur man ritar dem som ellipser i perspektiv. Det är rätt vanligt att man gör fel. Men med de grundläggande reglerna är det ganska lätt att få det rätt. Svårt till en början men med övning lär man sig det rätt snabbt. Som stöd kan man även använda sk ellipsmallar.

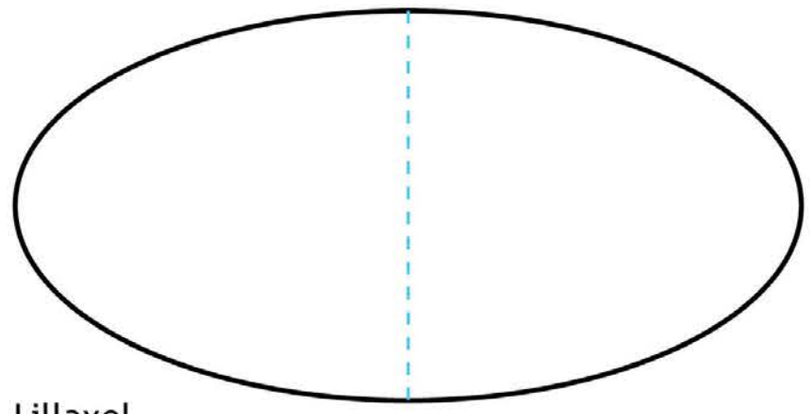




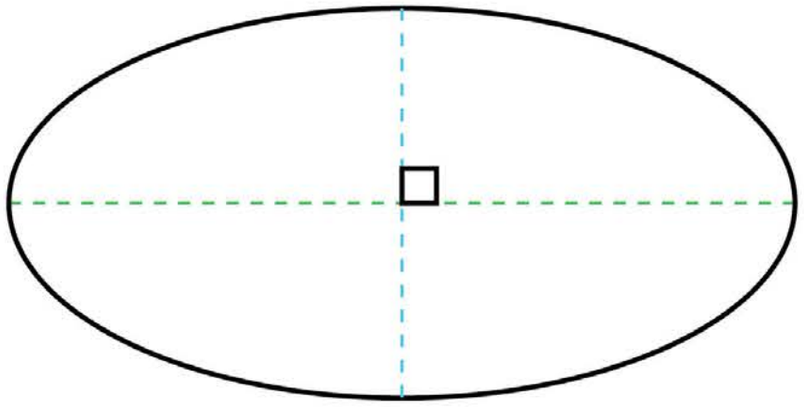
En ellips är symmetrisk längs två axlar. Lillaxeln (blå) och storaxeln (grön). Dessa axlar förhåller sig alltid vinkelrätt till varandra.



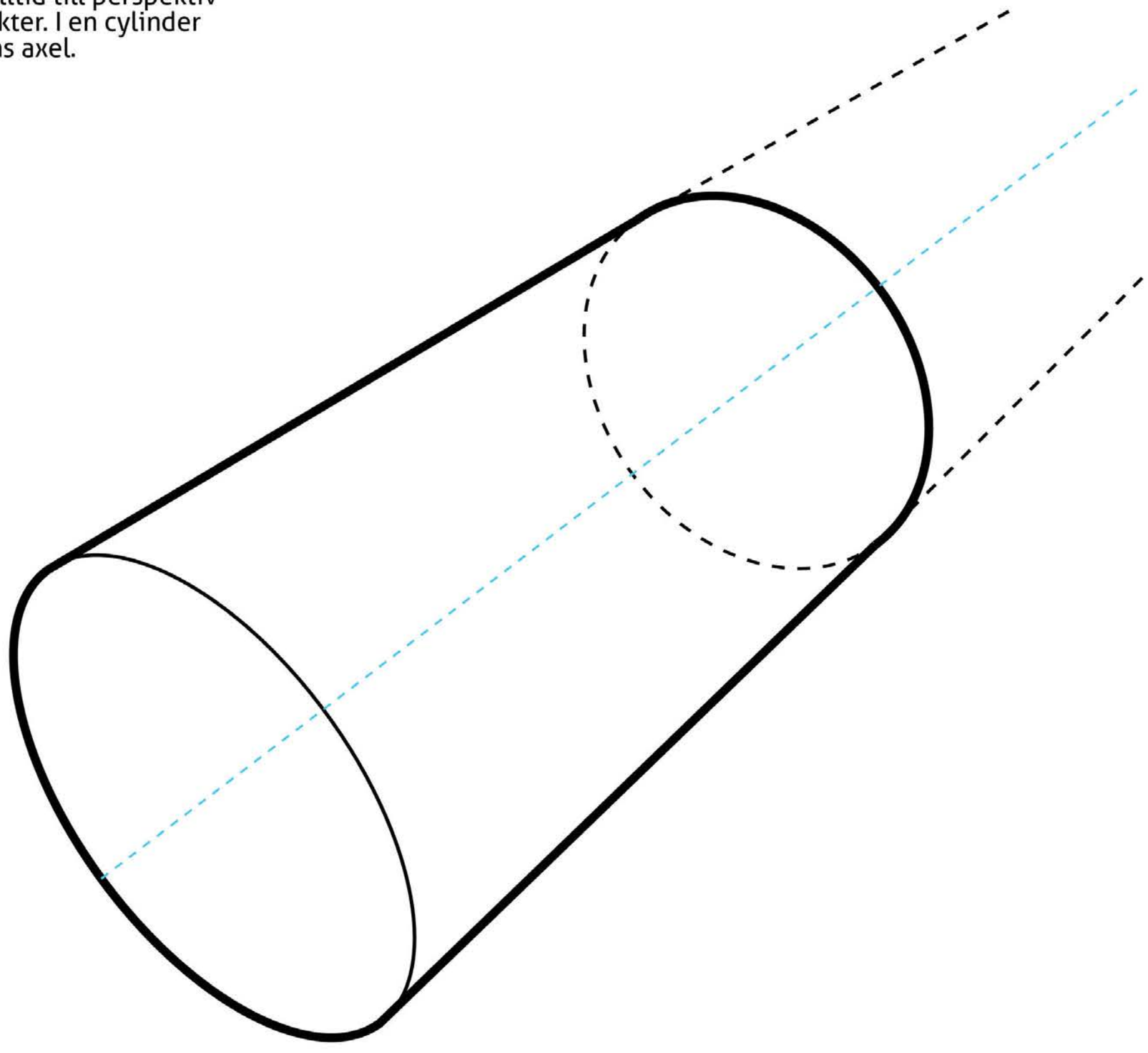
Storaxel



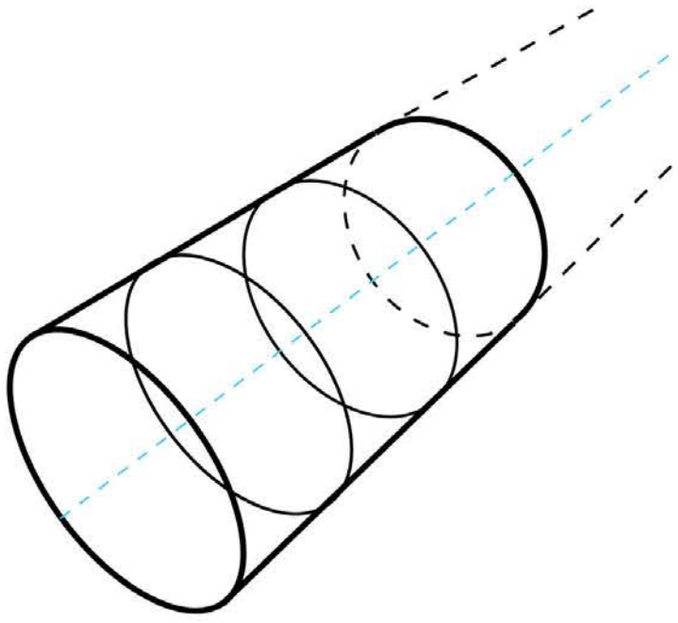
Lillaxel

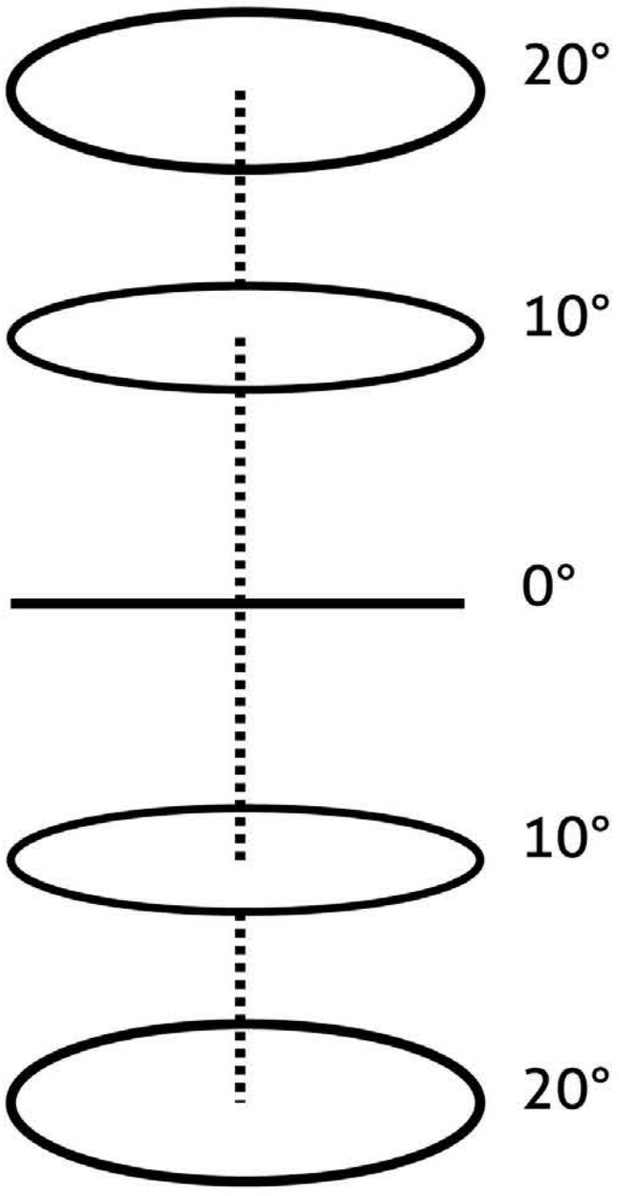


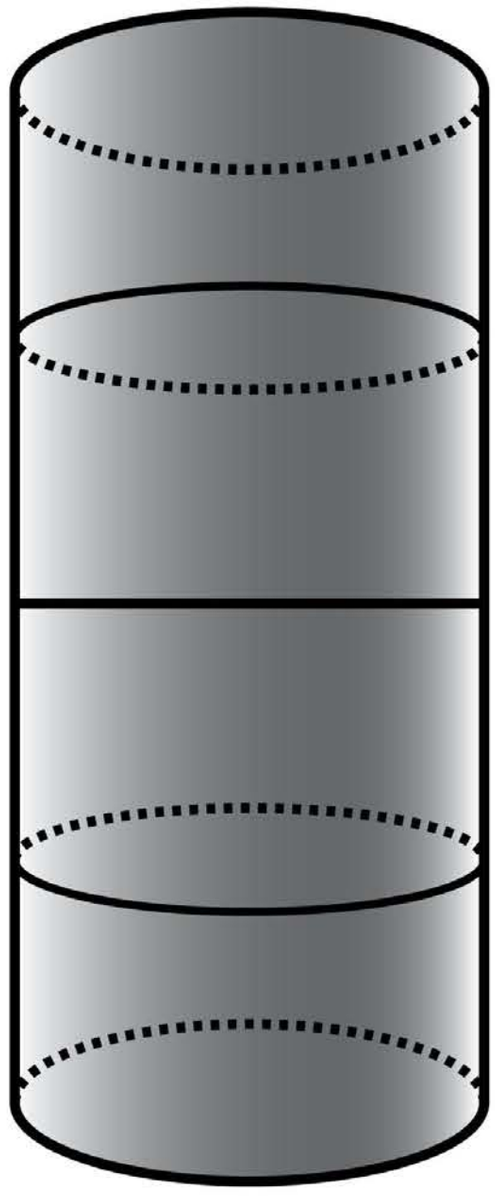
Lillaxeln förhåller sig alltid till perspektiv-modellen och flyktpunkter. I en cylinder motsvarar den cylinderns axel.



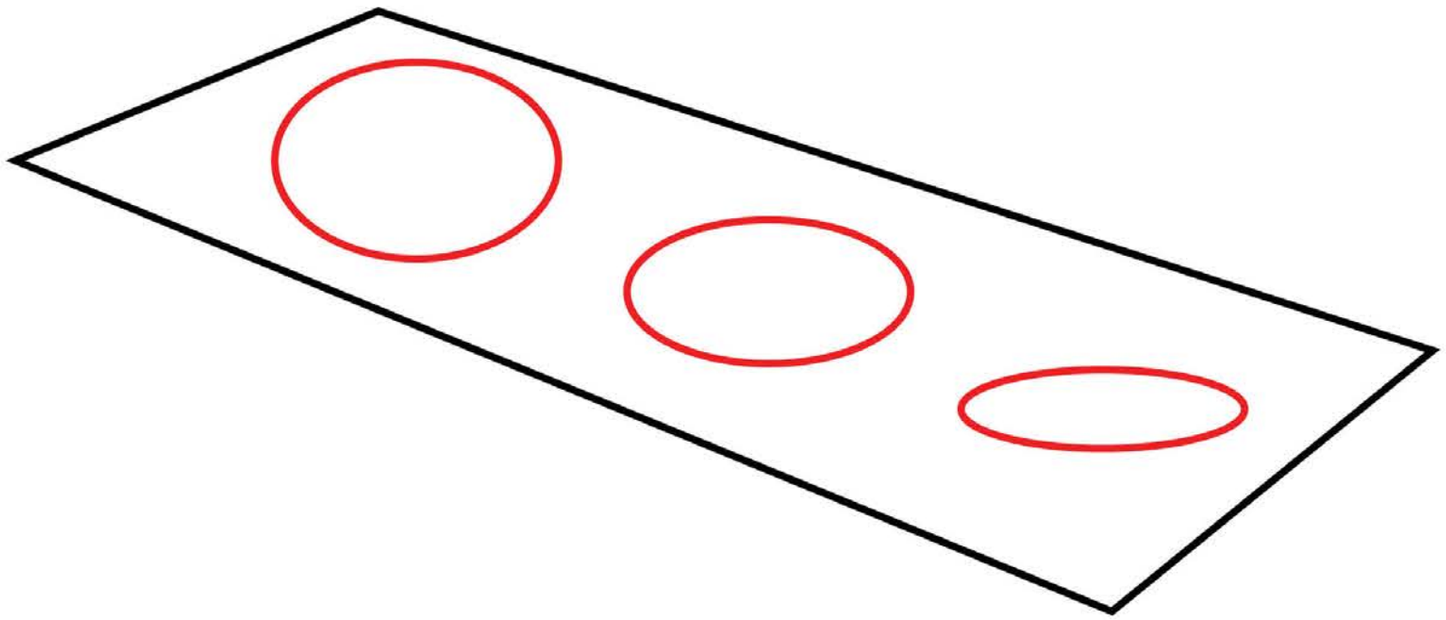
Om man sektionerar (eller skär igenom) en cylinder skapas ellipser med olika värden (grader) eg. betraktningsvinkeln i förhållande till cirkelns plan. Se bild till höger

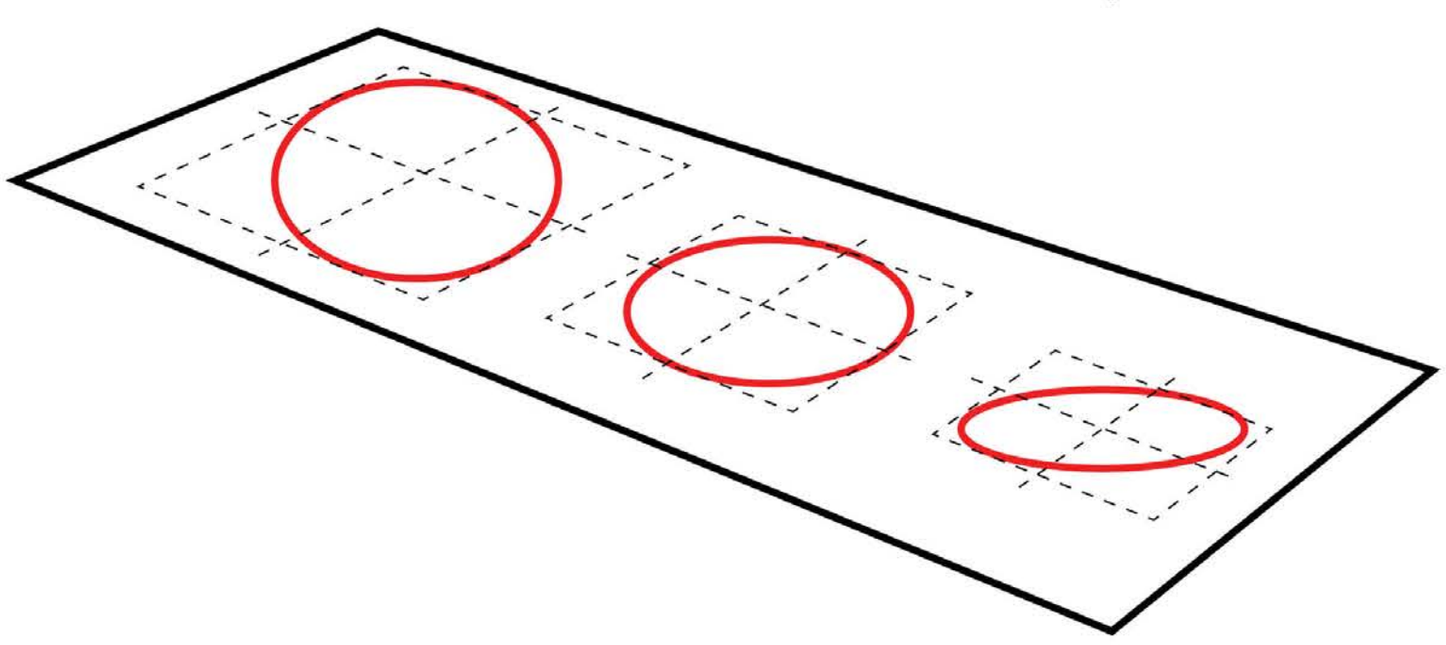




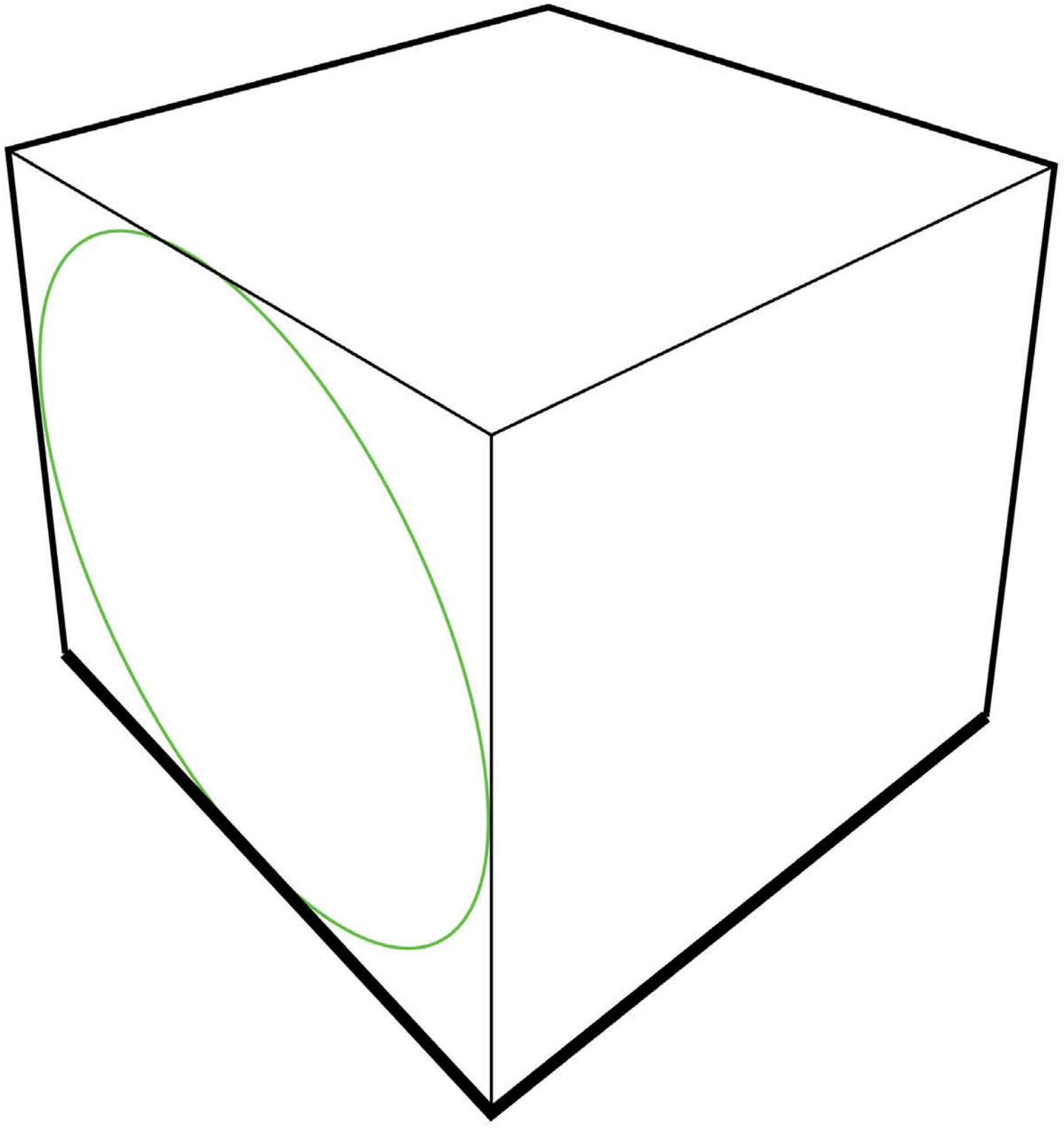


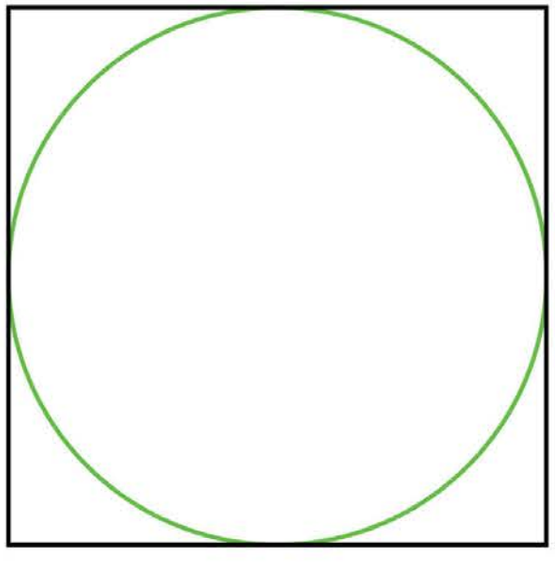
Disponering i förhållande
till perspektiv.



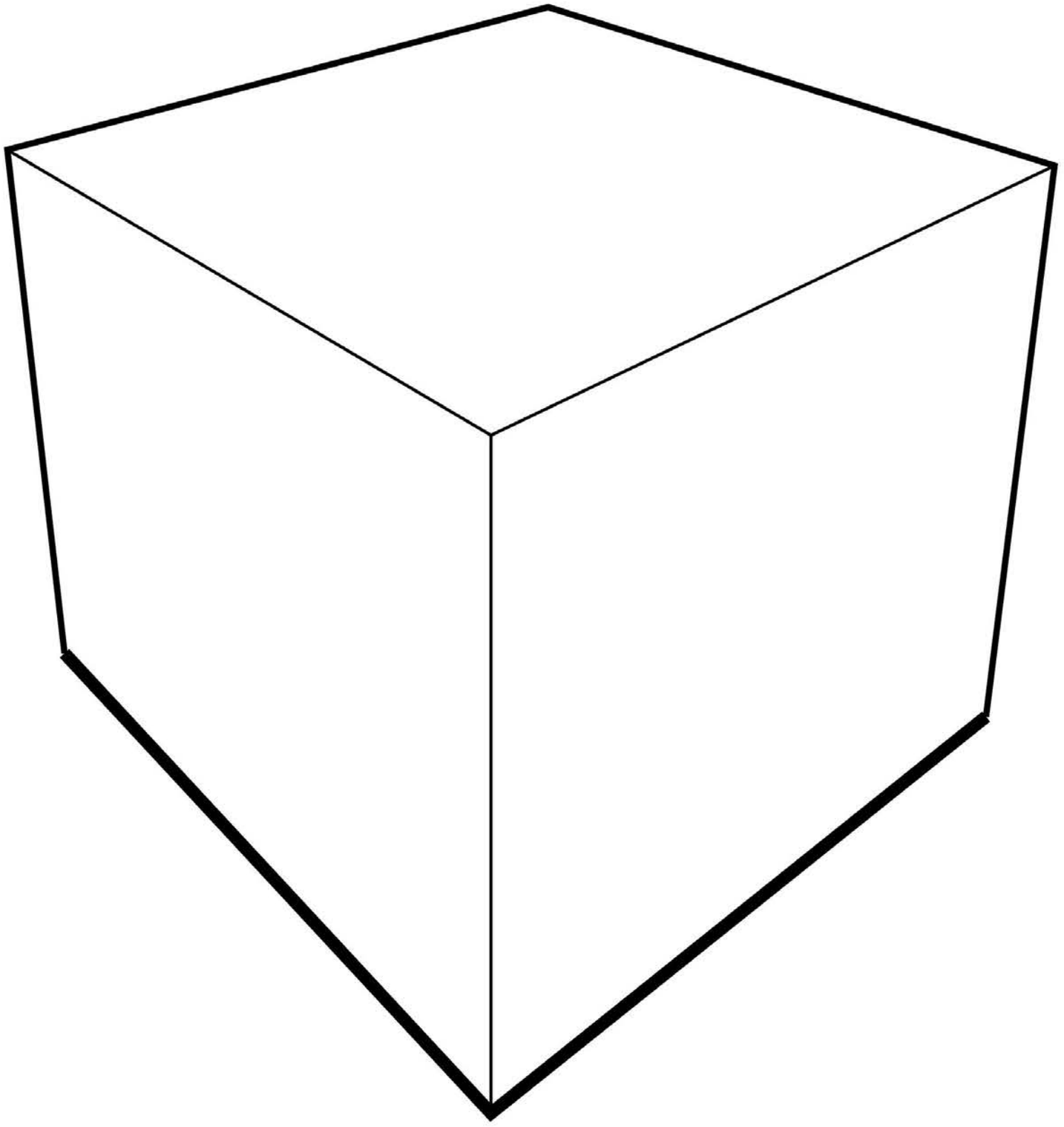


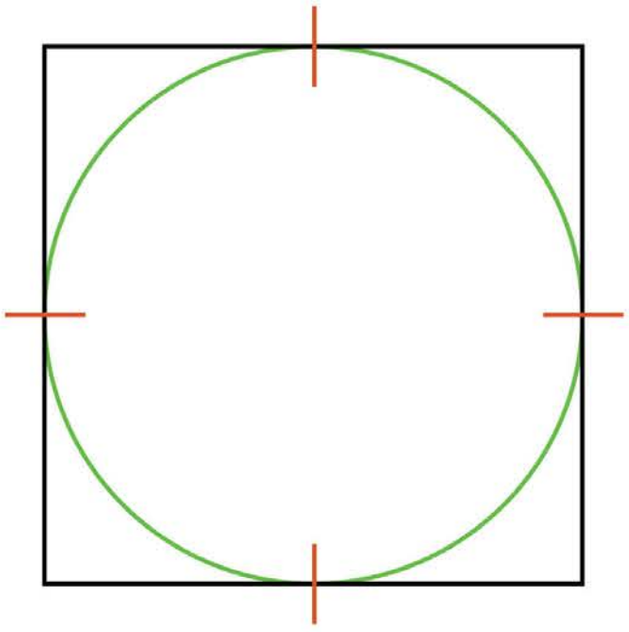
1. Bestämma var man vill ha cirkeln/ellipsen, definiera ytan.





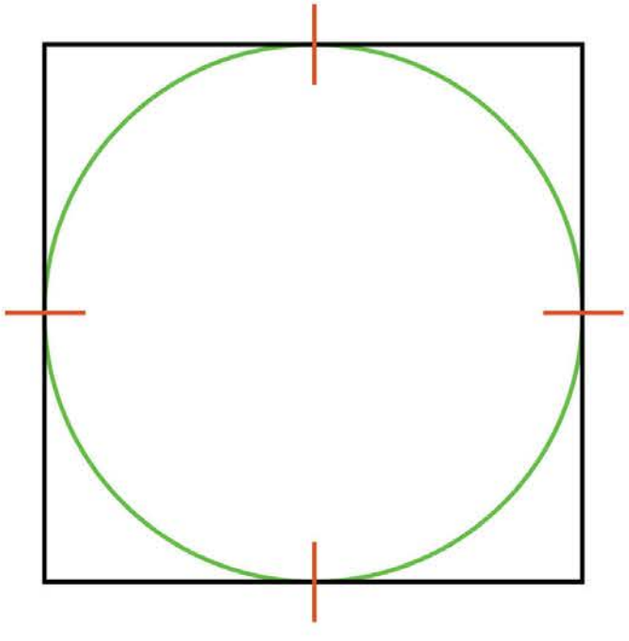
2. Hitta skärningspunkter

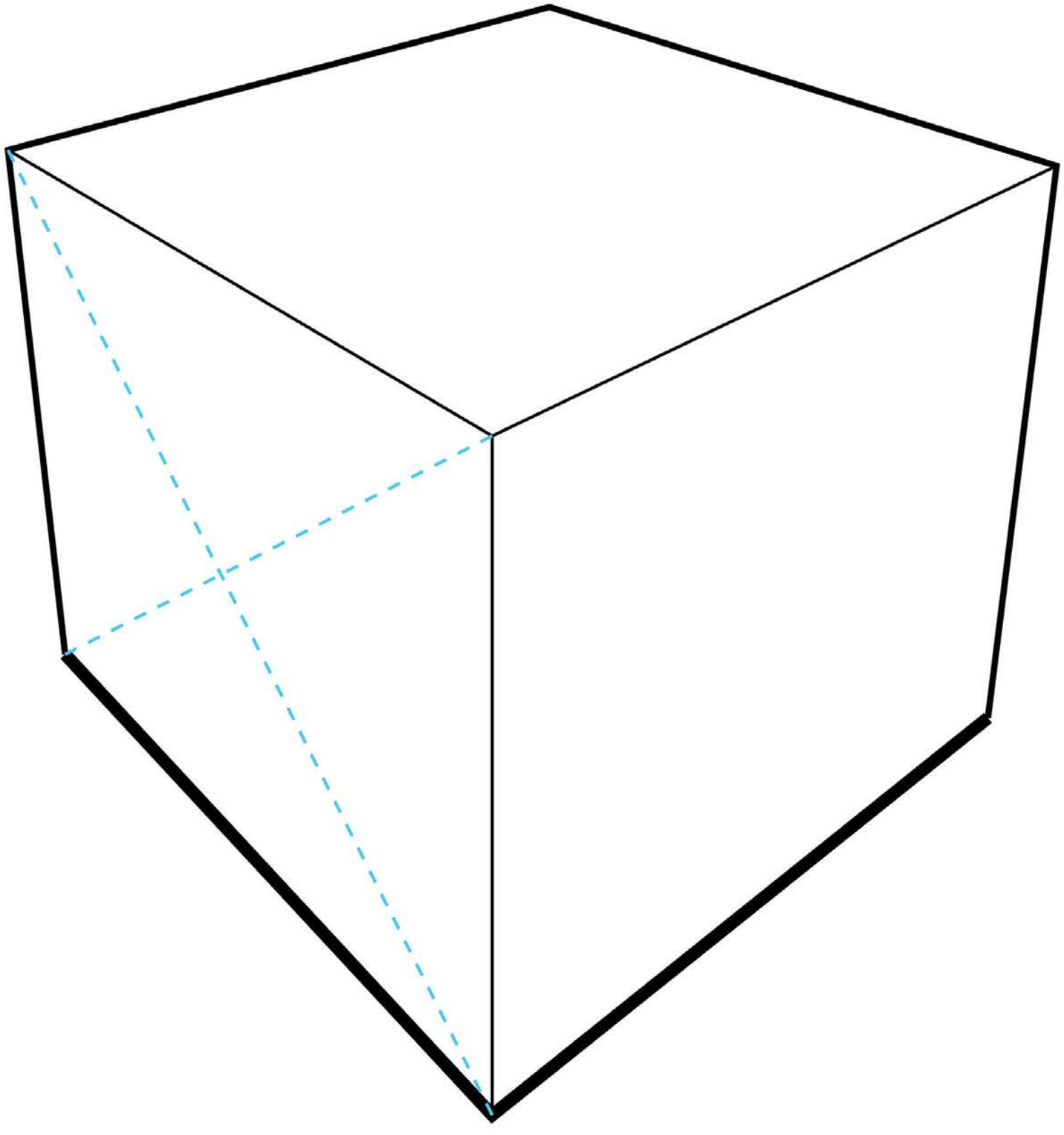




2. Hitta skärningspunkter

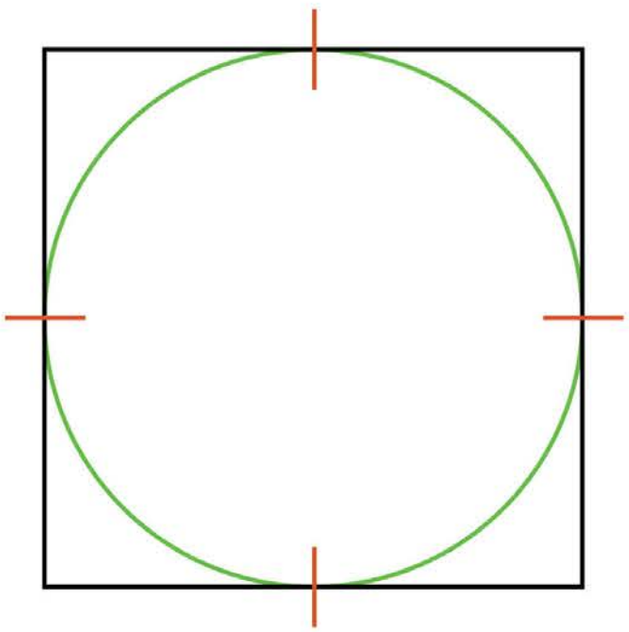
a. definiera mitten (gör ett kryss)





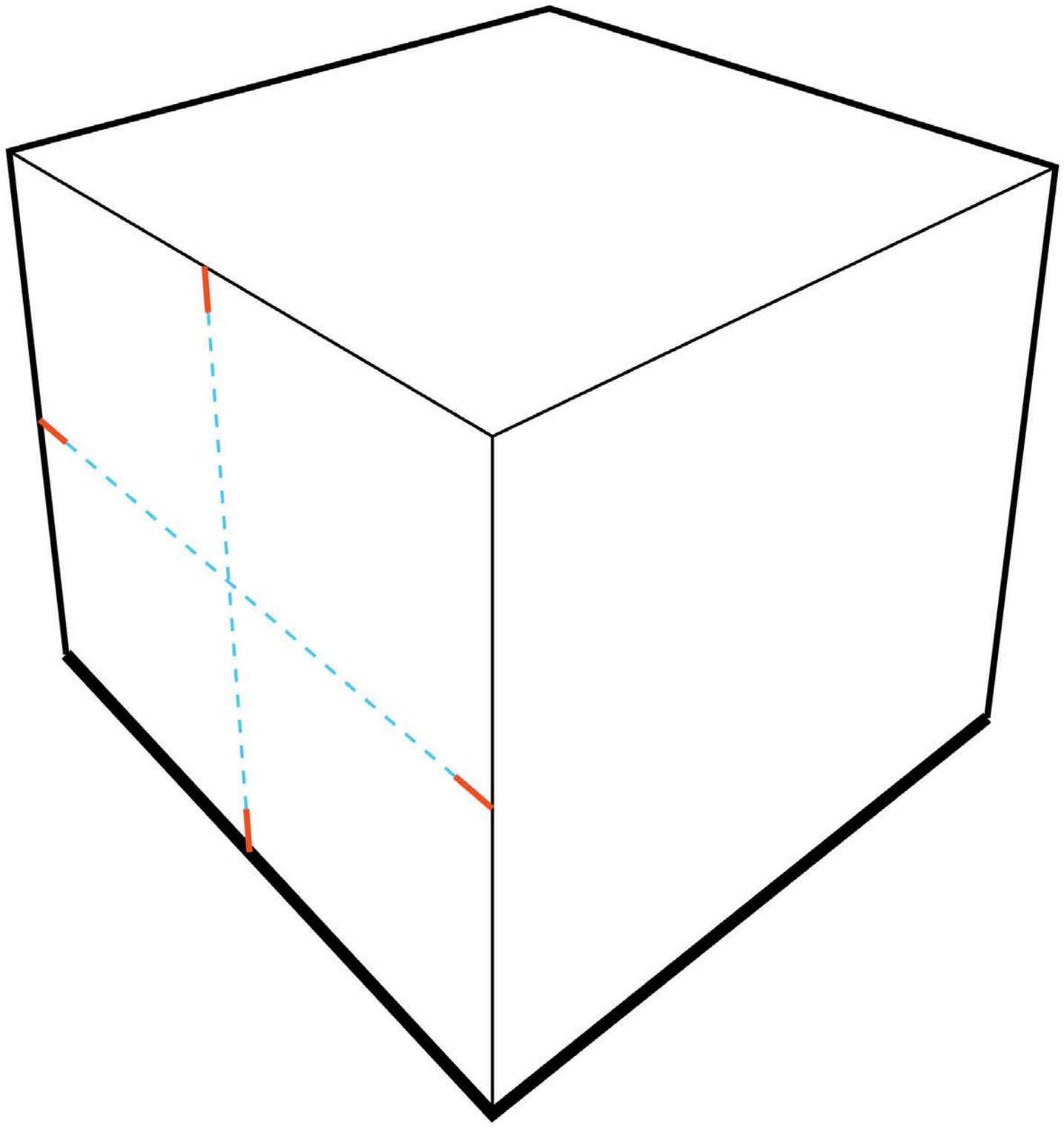
2. Hitta skärningspunkter

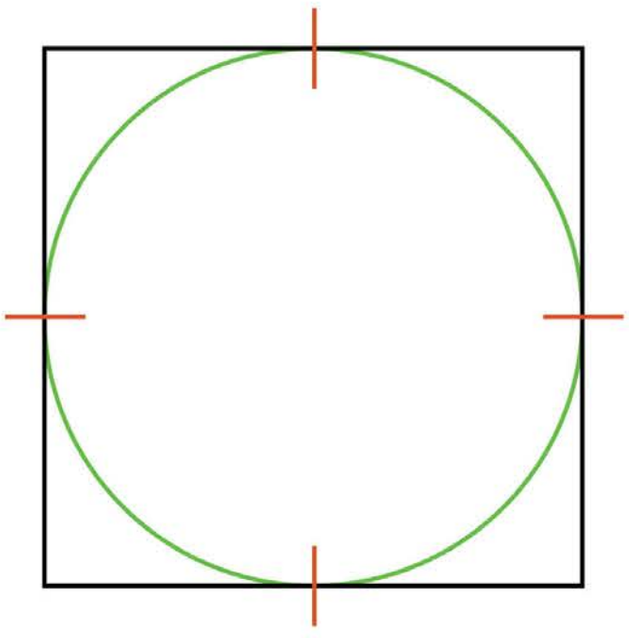
a. definiera mitten (gör ett kryss)
b. använd flyktpunkter och stödlinjer



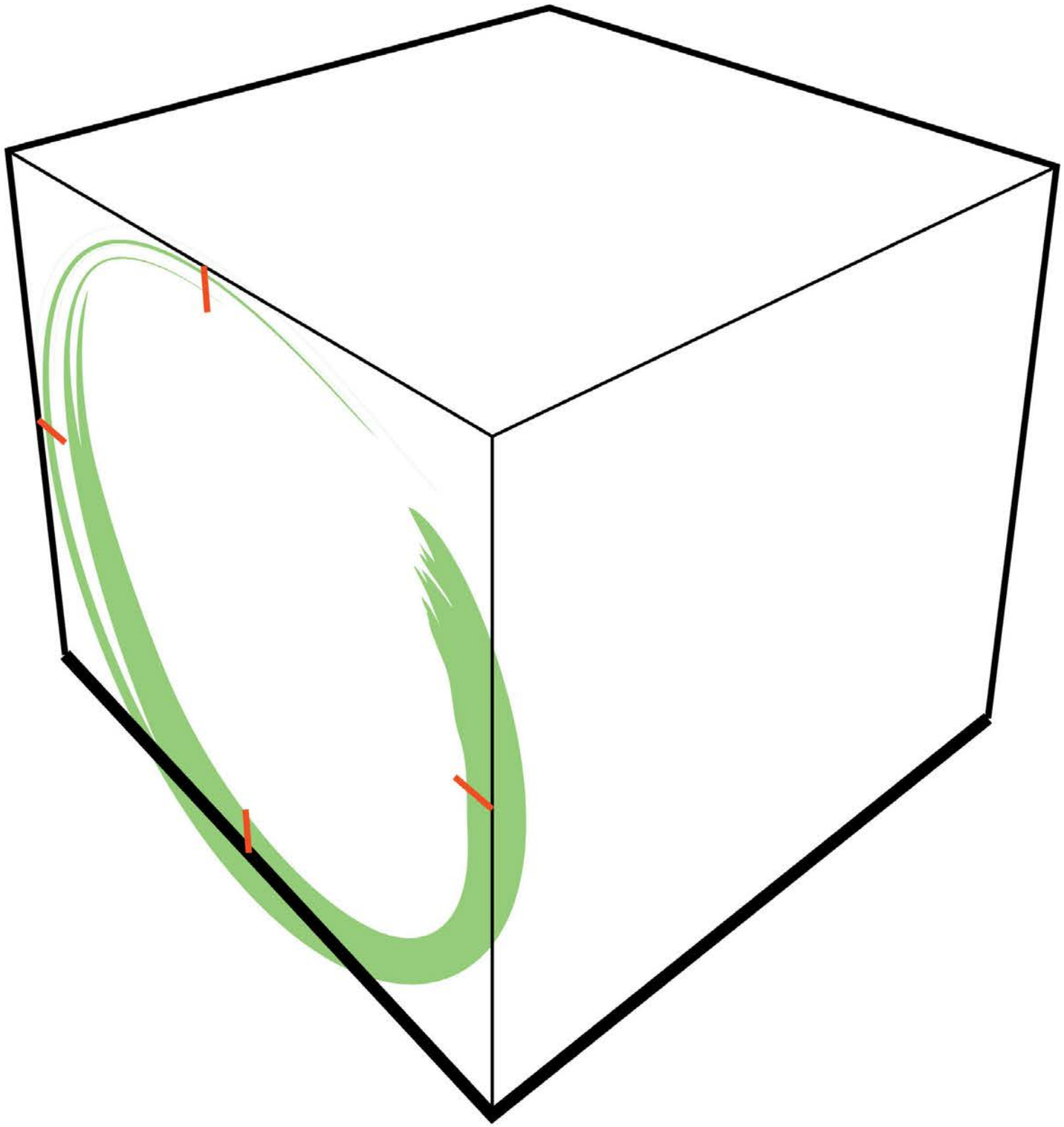
2. Hitta skärningspunkter

a. definiera mitten (gör ett kryss)
b. använd flyktpunkter och stödlinjer
c. markera skärningspunkterna

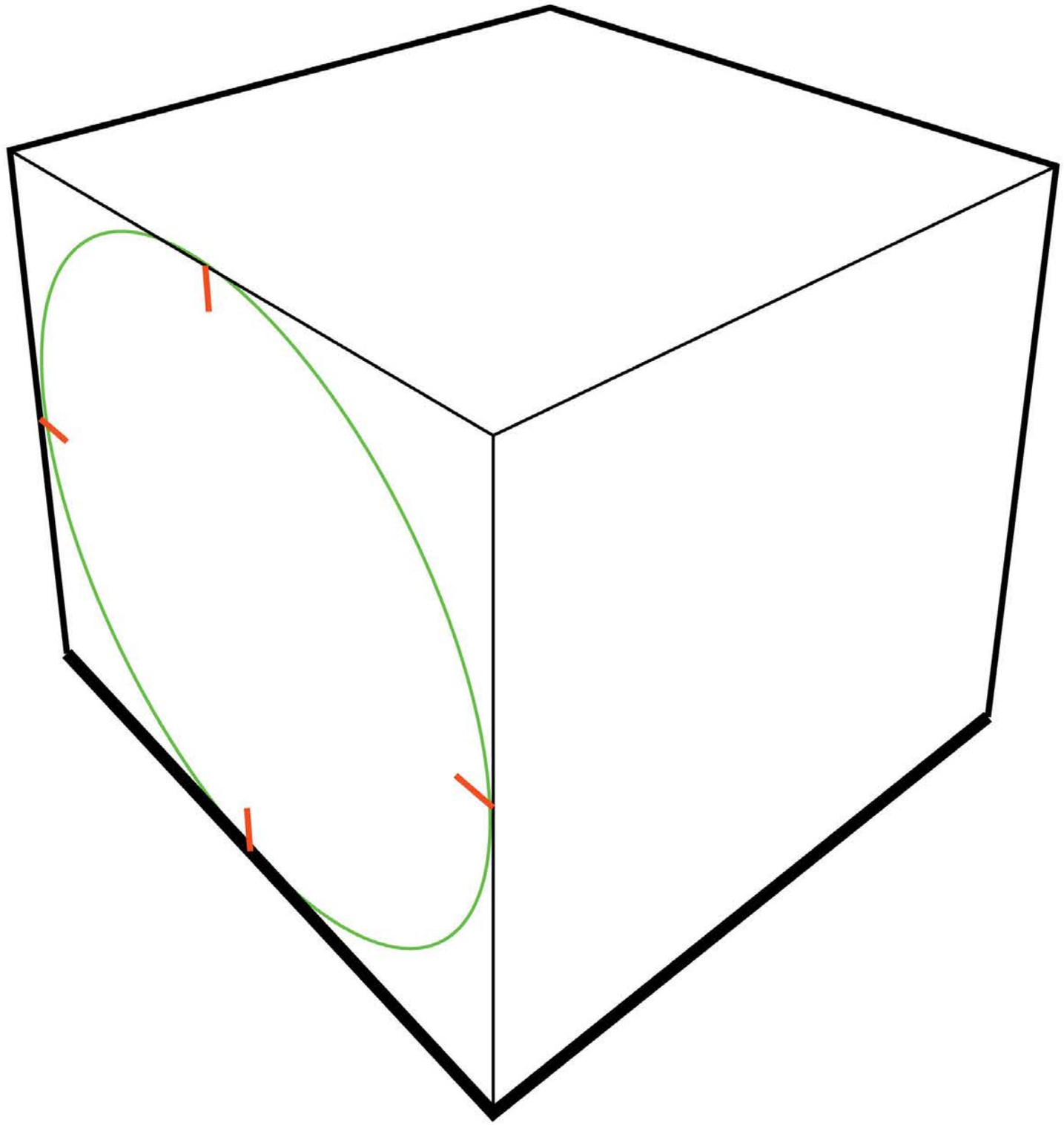




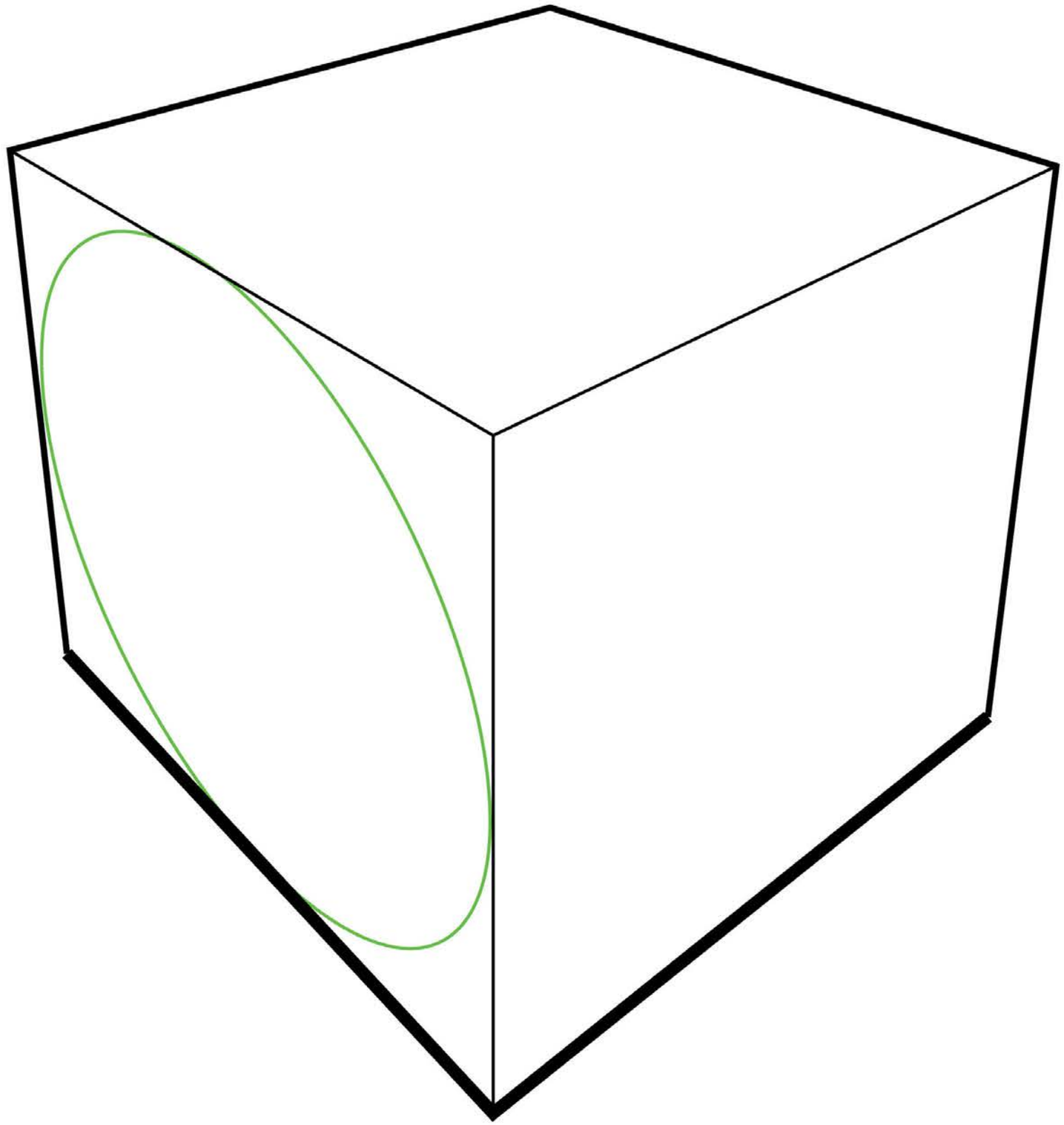
3. Gör ellipsen. Använd "potatismetoden" (dvs. sök med flera linjer tills du hittar en form som känns rätt).



4. Definiera ellipsen



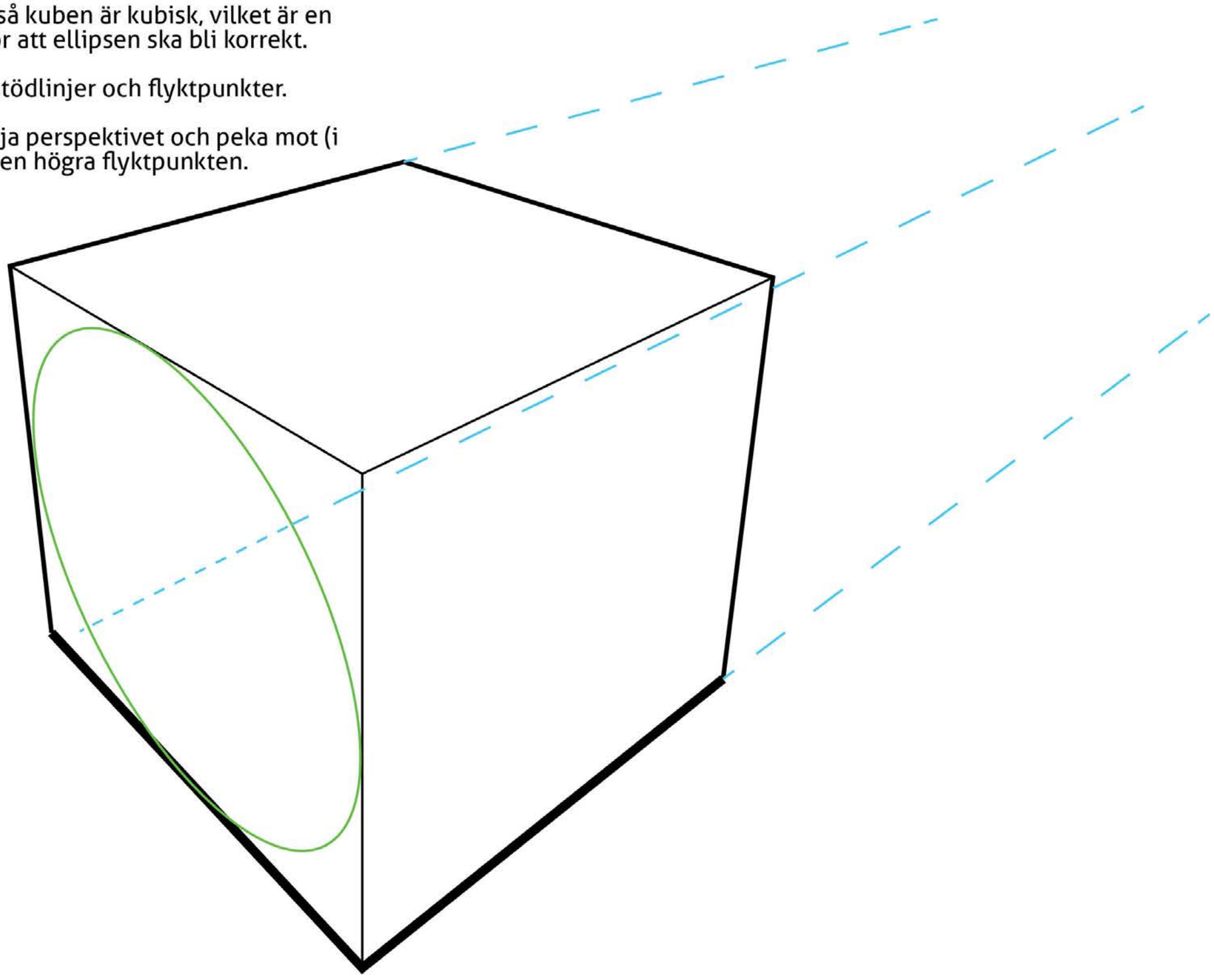
4. Definiera ellipsen

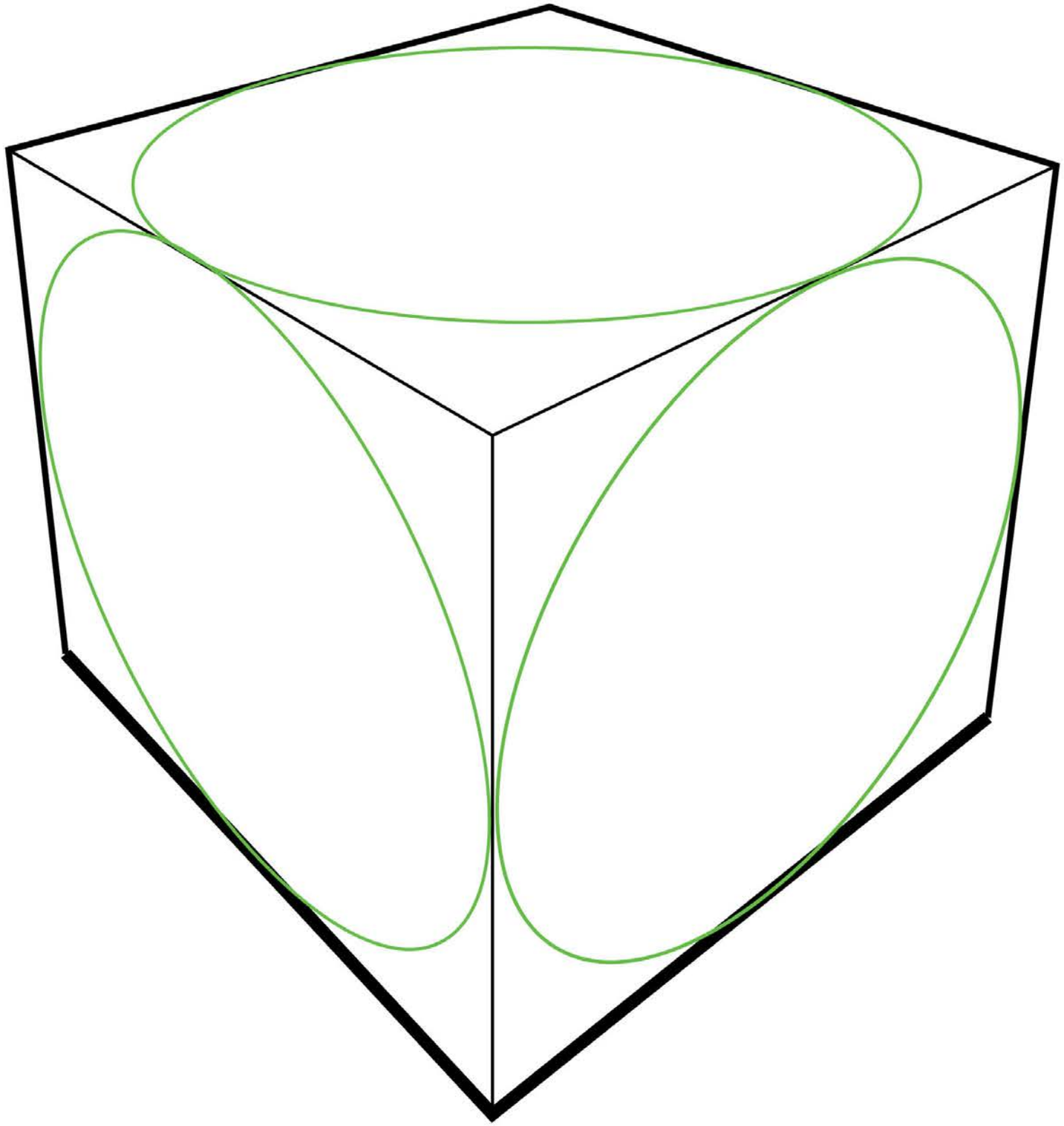


5. Dubblekolla så kuben är kubisk, vilket är en förutsättning för att ellipsen ska bli korrekt.

Använd dig av stödlinjer och flyktpunkter.

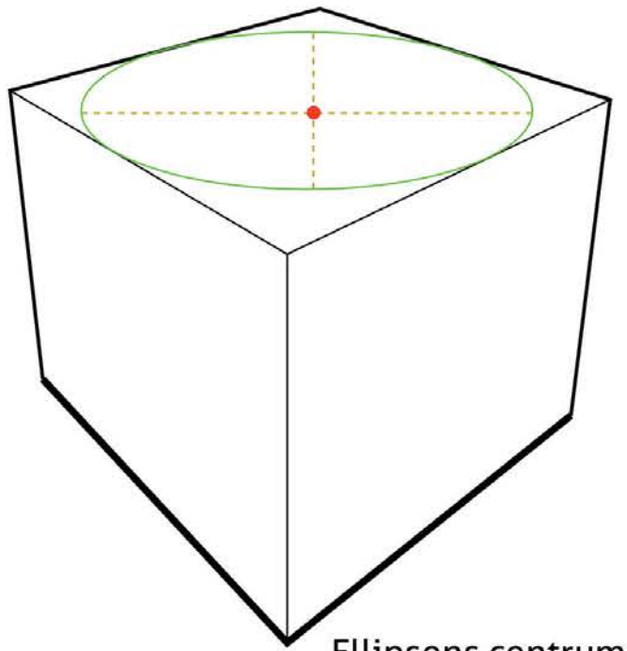
Lillaxeln ska följa perspektivet och peka mot (i det här fallet) den högra flyktpunkten.



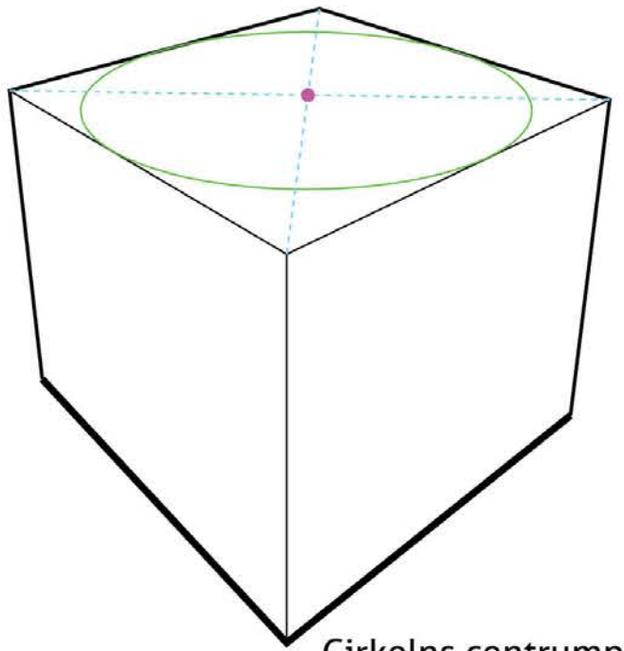


När en cirkel ses i perspektiv minskar längden på lillaxeln och ellipsens centrumpunkt förskjuts p.g.a. förkortning.

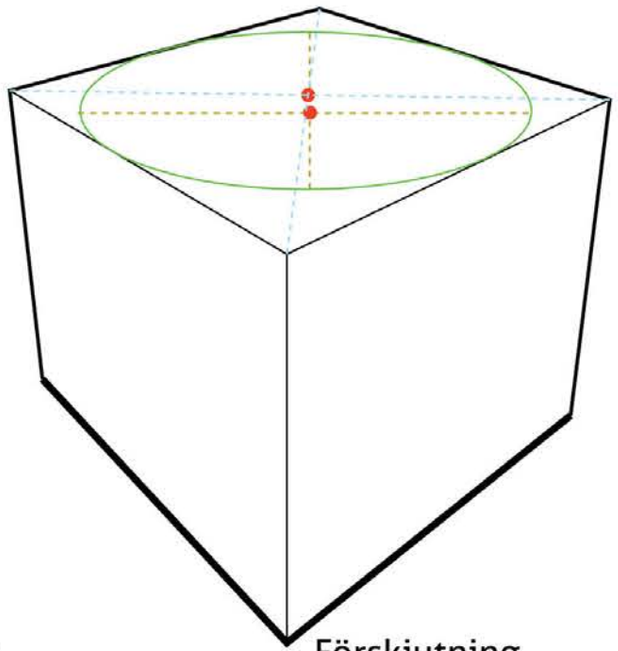
Ellipsens centrumpunkt är alltså *inte samma* som cirkelns centrumpunkt.



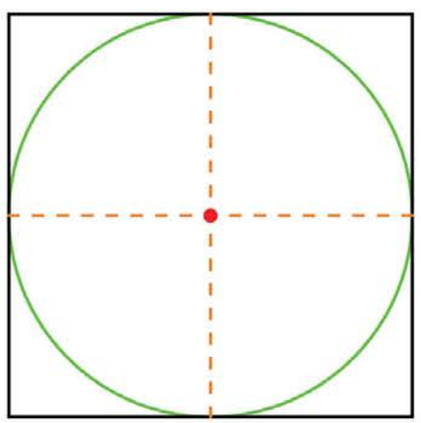
Ellipsens centrumpunkt

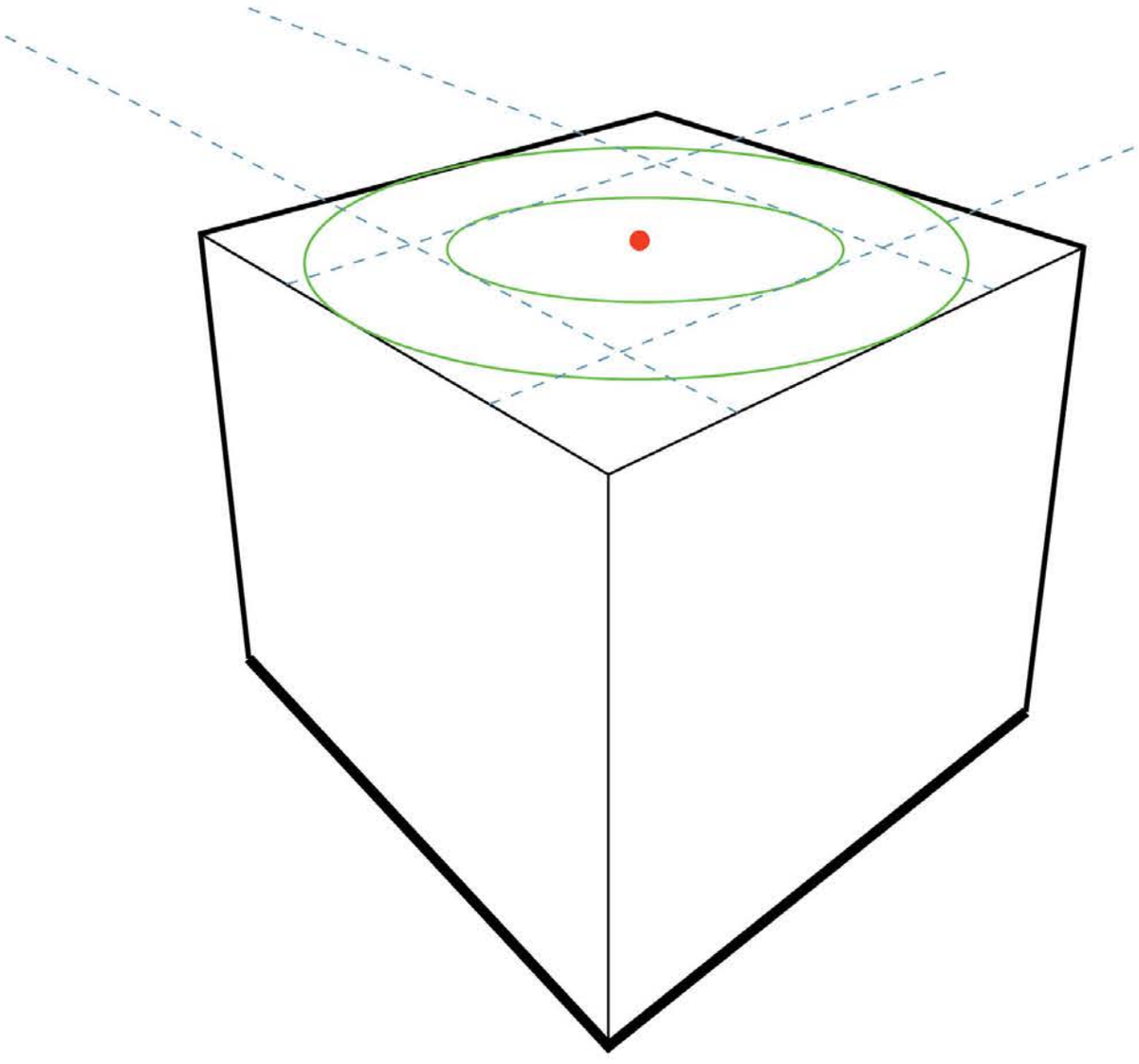


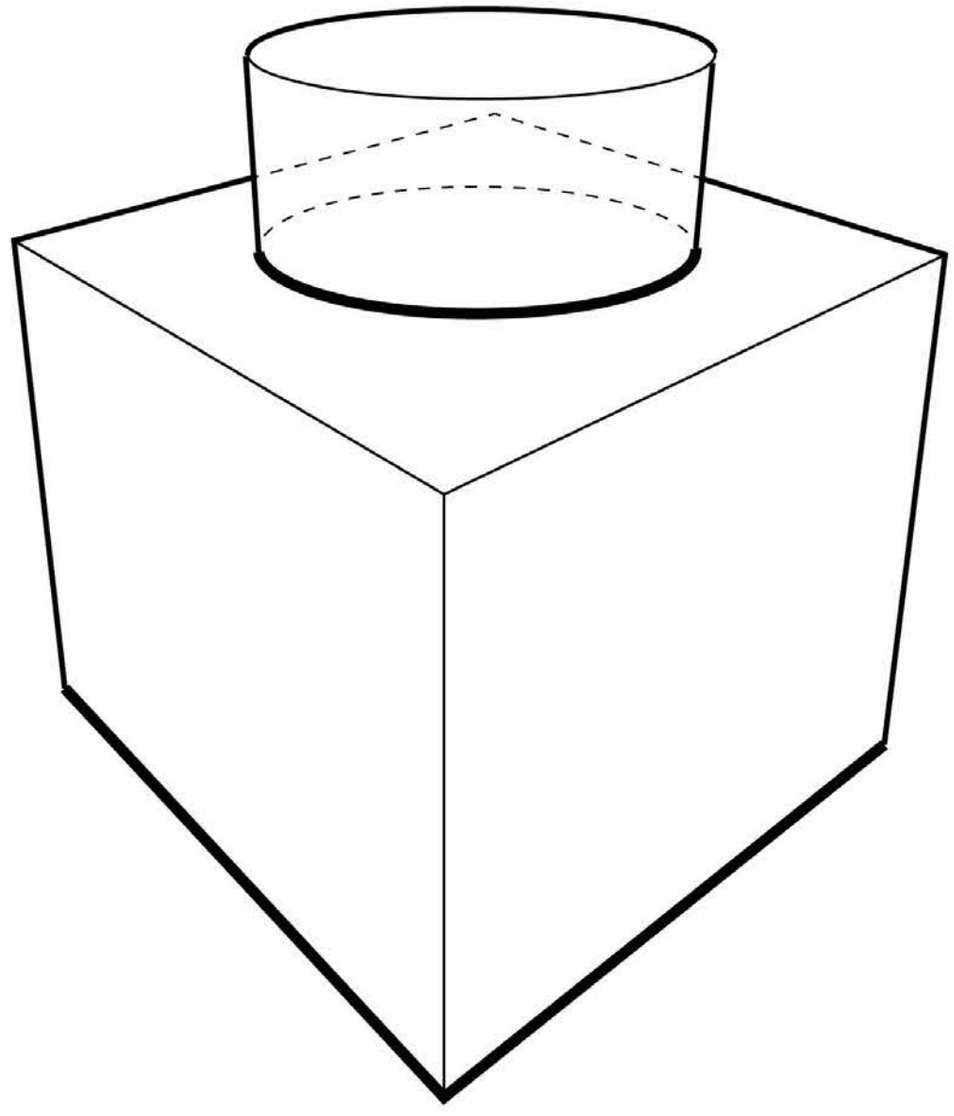
Cirkelns centrumpunkt



Förskjutning





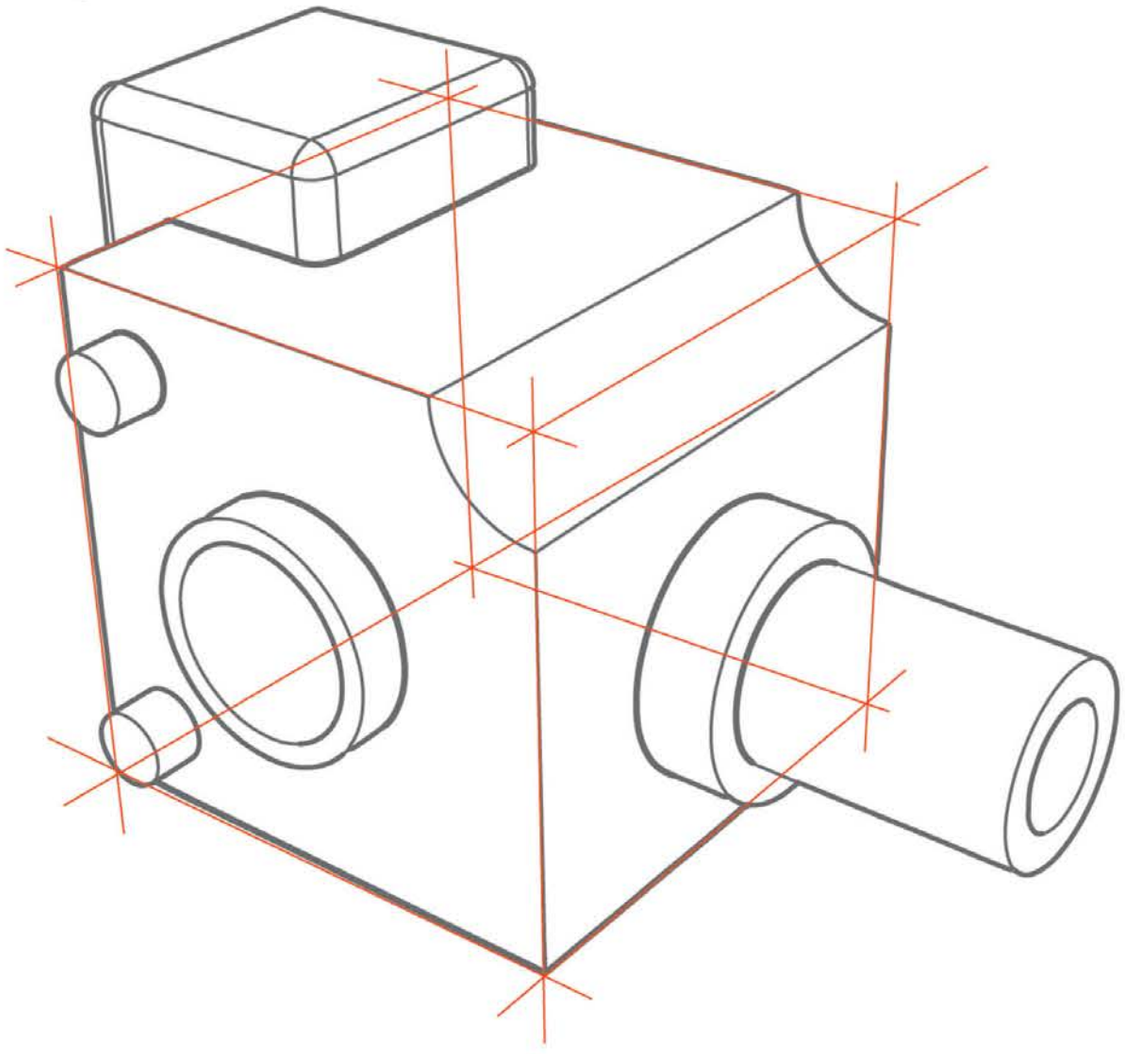


Perspektivövning 3

(använd en vass penna)

Rita en kub med hjälp av 2 eller 3-punktsperspektiv.
Kuben skall vara kvadratisk.
Deformera kuben på vafritt sätt med hjälp av FL som i förra övningen men använd dig även av negativa (hål) eller positiva (utstickande) cylinderformer / rör

Se exempel.

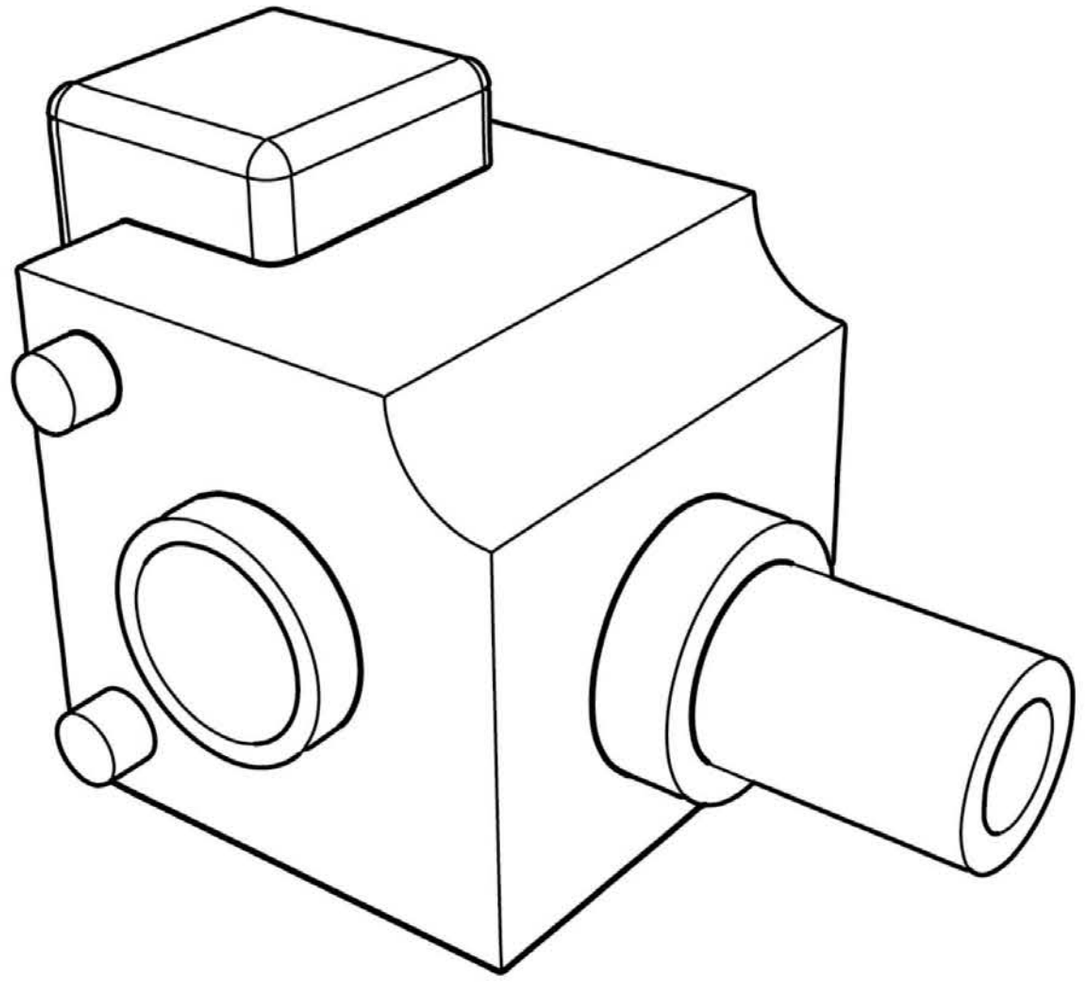


Ta bort konstruktionslinjerna i kuben

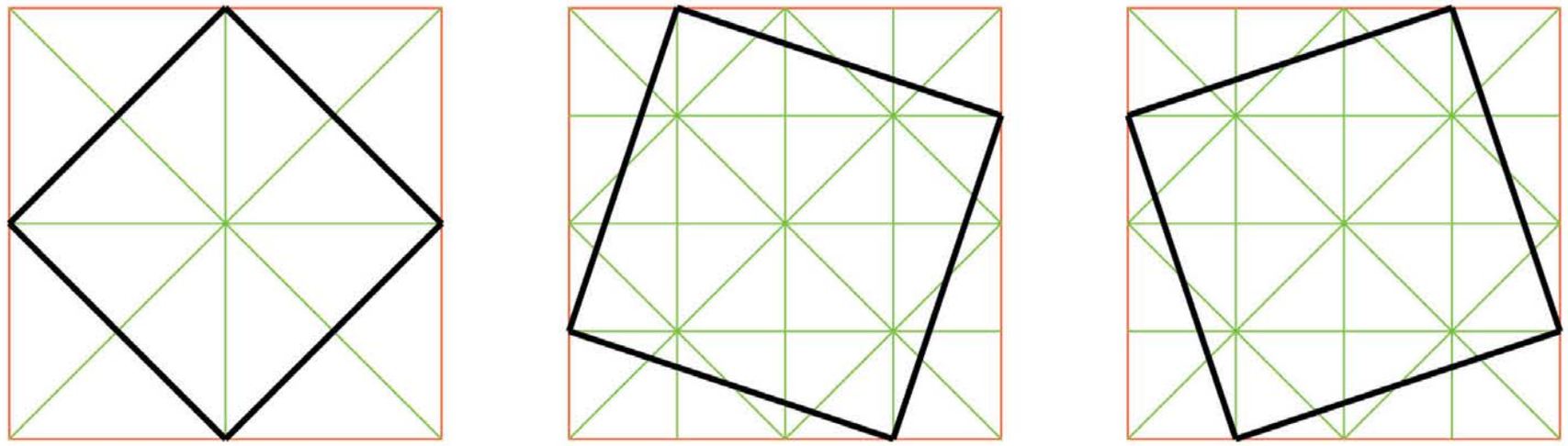
Rita in synliga linjer enligt följande princip.

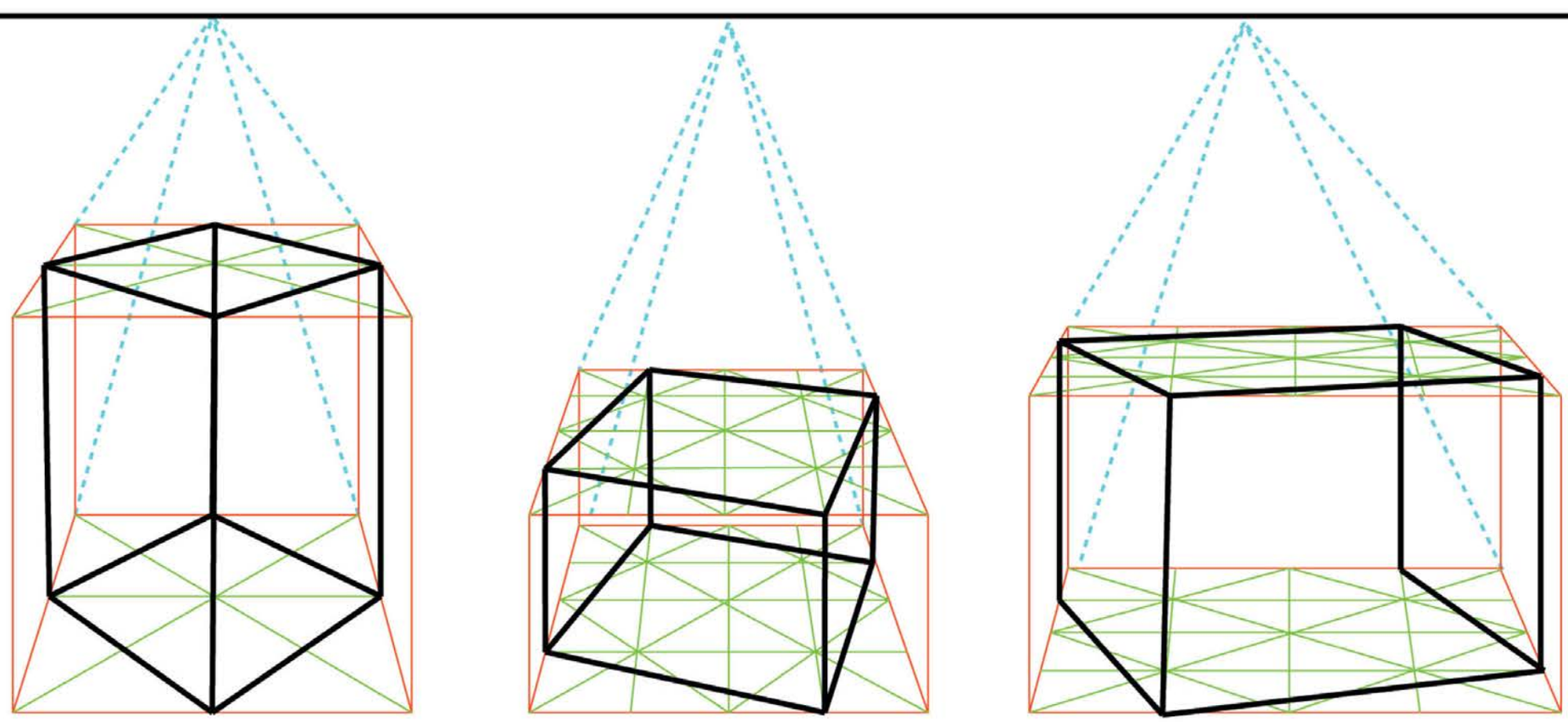
Baslinje – grov
Siluettlinje – mellan
Kantlinje / förgrundslinje - tunn

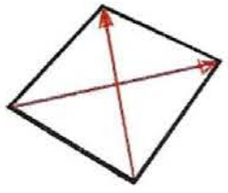
"Kuben" skall inte skuggas



Att vrida objekt i perspektiv.







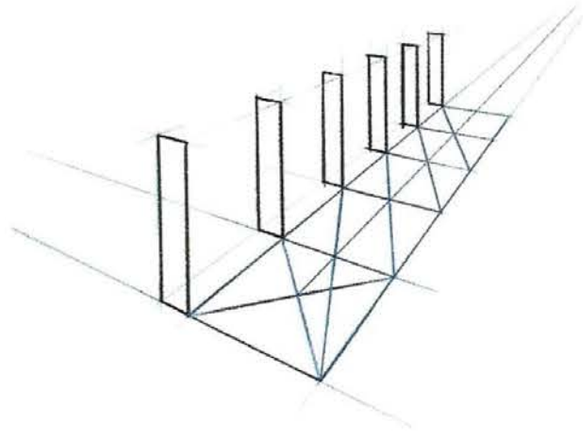
Märk ut centrum genom att dra ut diagonallinjer.

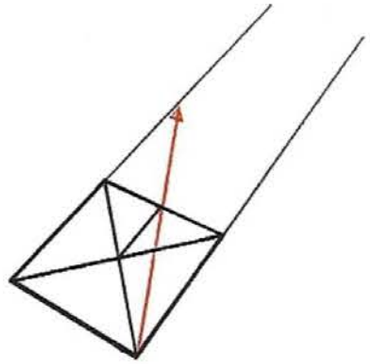


Dra en linje mot bortre sidan (riktningen ska vara mot höger flyktpunkt)



Skapa den andra rutans sidor genom att förlänga första rutans sidolinjer mot höger FP

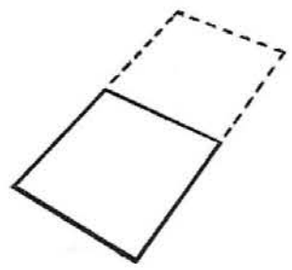




Skapa den andra rutans bortre hörn genom att dra en linje från första rutans närmaste hörn, genom centrum på bortre sidan och korsa bortre FL.



Skapa den andra rutans bortre sida genom att dra en linje från vänster FP genom denna nya punkt och korsa närmaste linjen mot högra FP.



Du har nu skapat alla hörn för den nya rutan.

