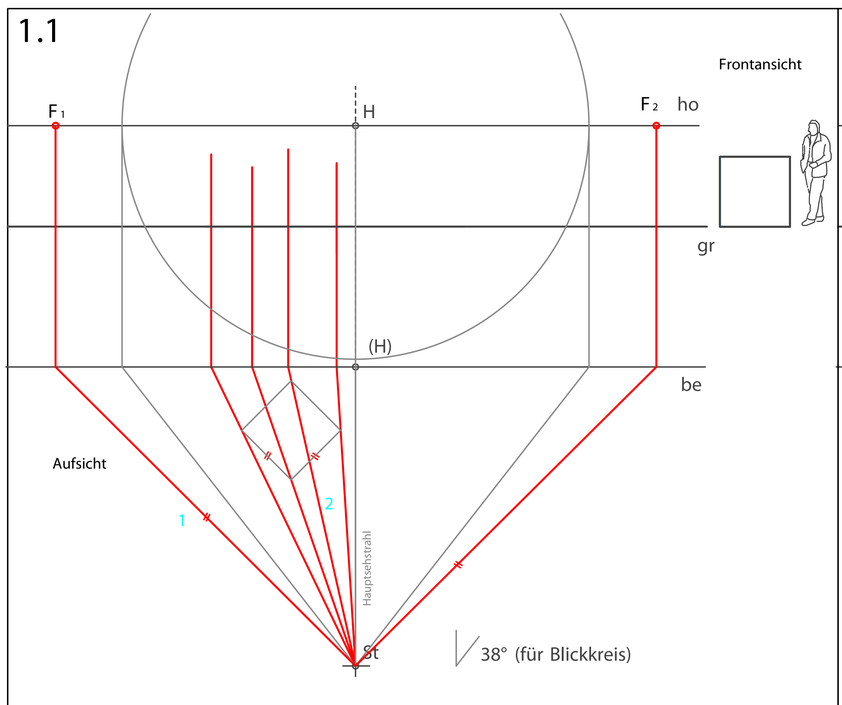
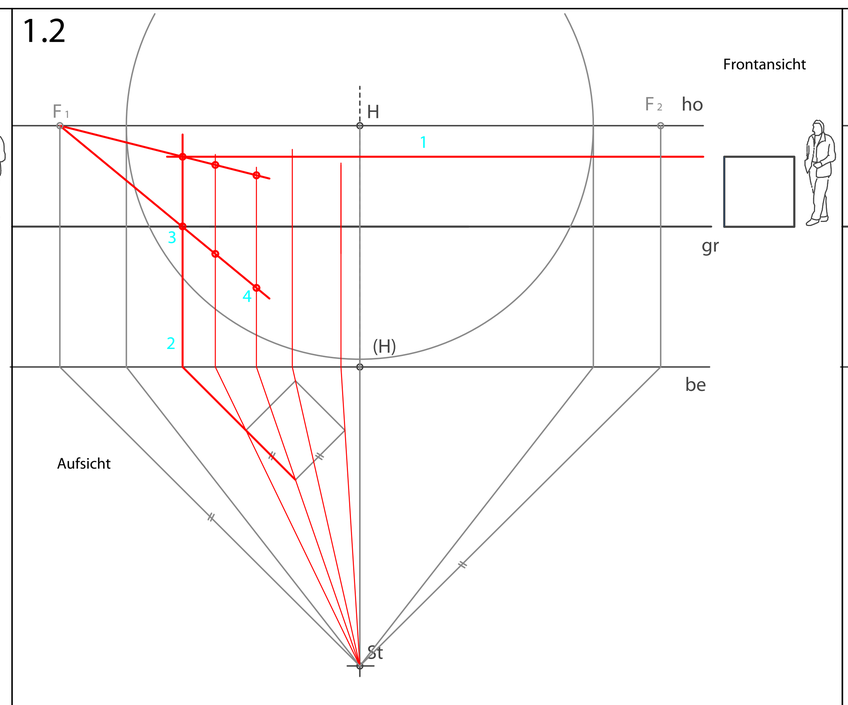
Ü6 I Übereckperspektive

1.1



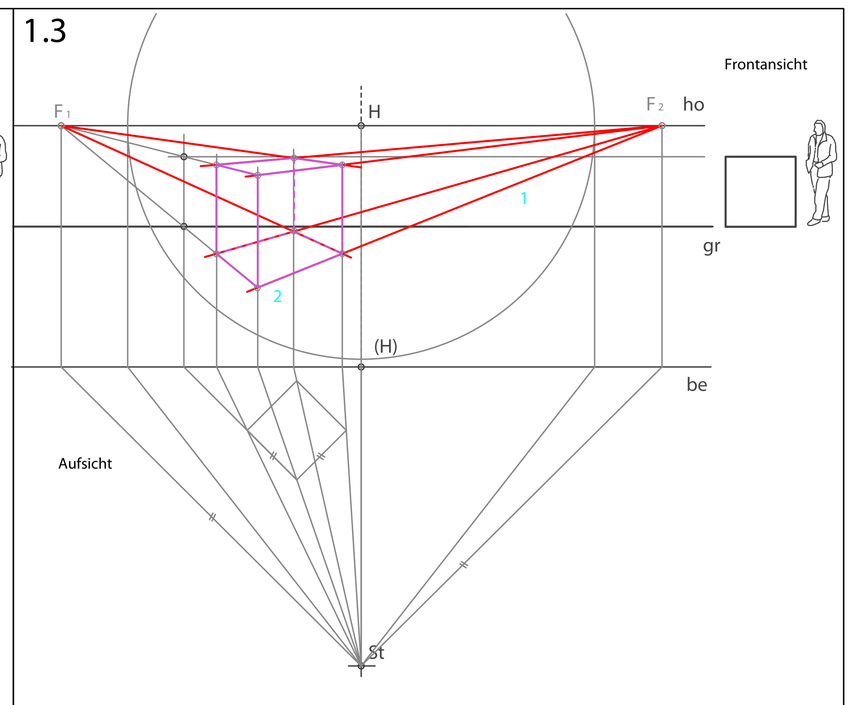
1 Ermitteln der Fluchtpunkte F1 und F2 auf dem Horizont der Bildebene durch Parallelen zu den 'flüchtenden' Kanten des Objektes durch den Standpunkt St
2 Übertragen der vertikalen Würfelkanten - durch Sehstrahlen - auf die Bildebene .

1.2



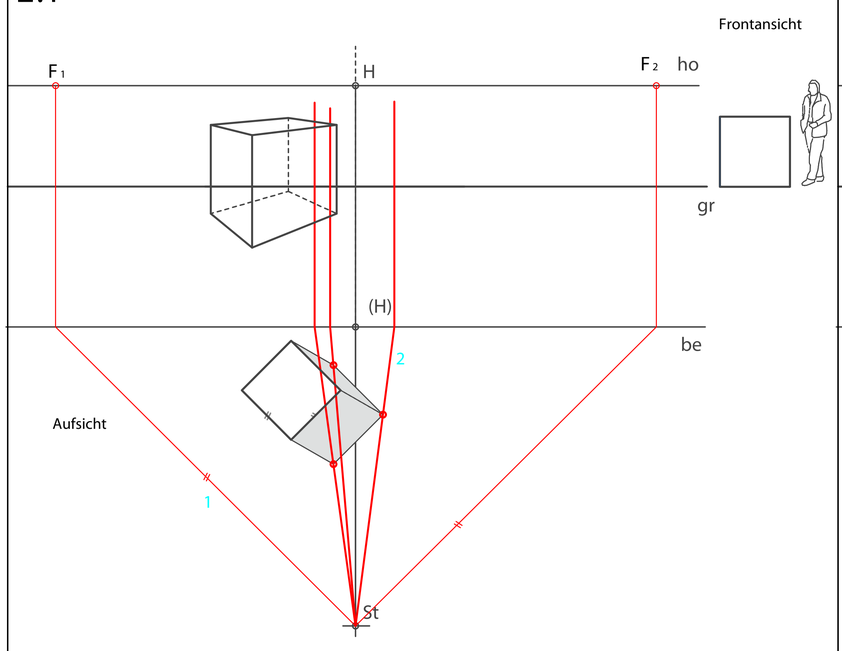
1 Abtragen der Höhen in der Bildebene 2 Übertragen der vert. Kanten in die Bildebene
3 Schnittpunkte von (1) und (2) 4 Schnittpunkte der Fluchtlinien und projizierten, senkrechten Würfelkanten > erste Würfelecken in der Perspektive

1.3



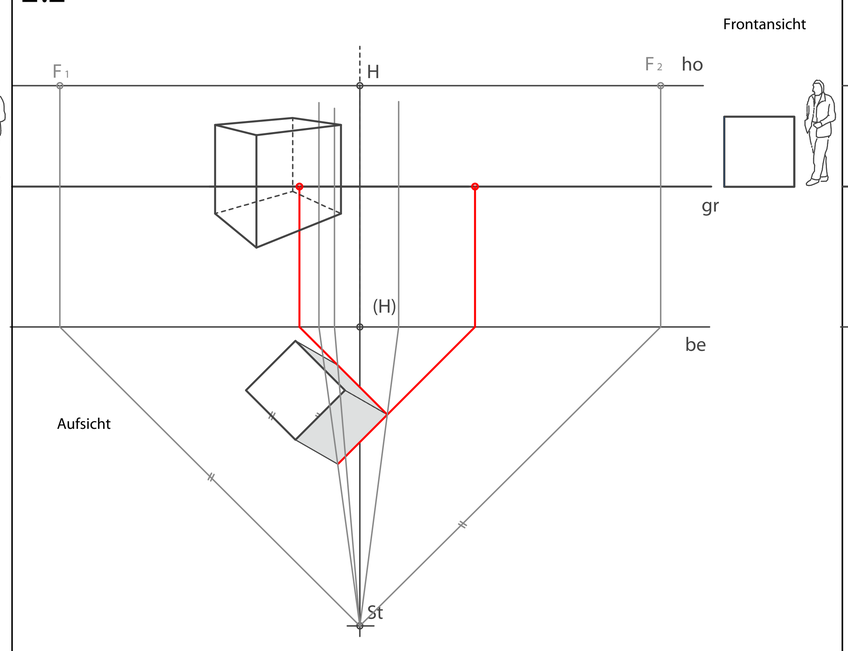
1 Zeichnen aller weiteren Fluchtkanten durch die erzeugten Punkte .
2 Verbinden der Schnittpunkte

2.1



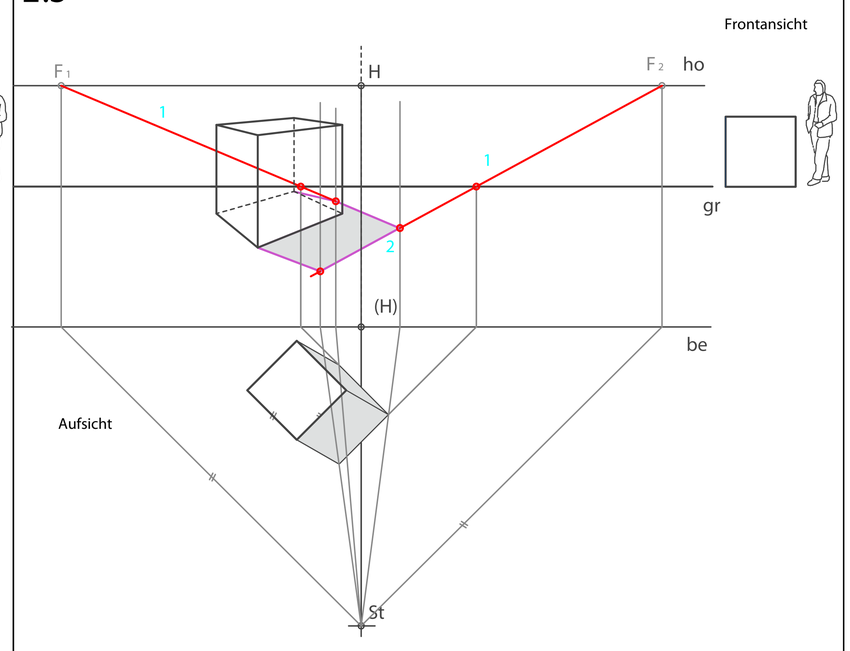
1 Konstruktion der Fluchtpunkte F1 und F2
2 Projektion der Eckpunkte des Schattens auf die Bildebene

2.2



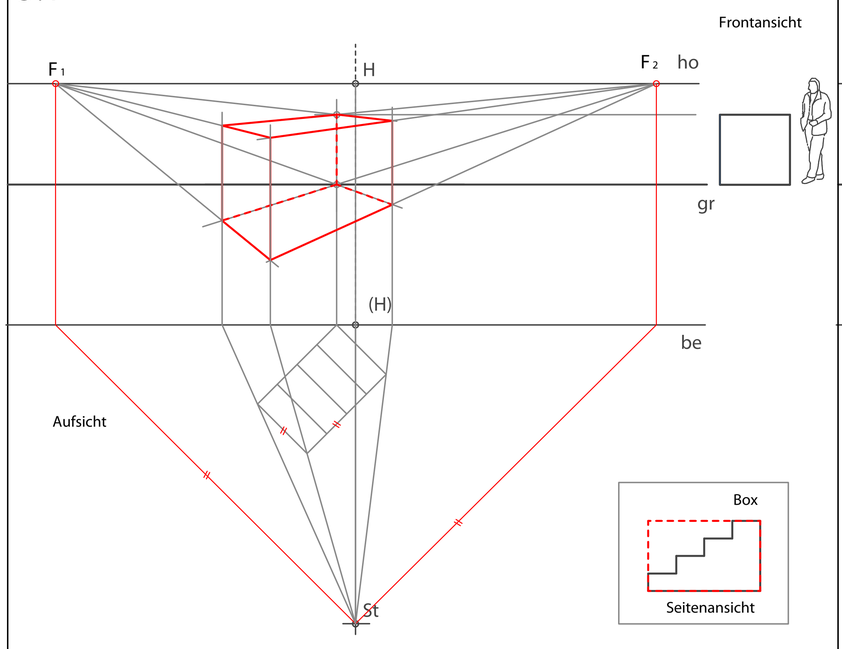
Ermittlung der Höhen in der Bildebene für die entsprechenden , flüchtenden Kanten (Schattenpunkte liegen auf dem Boden!)

2.3



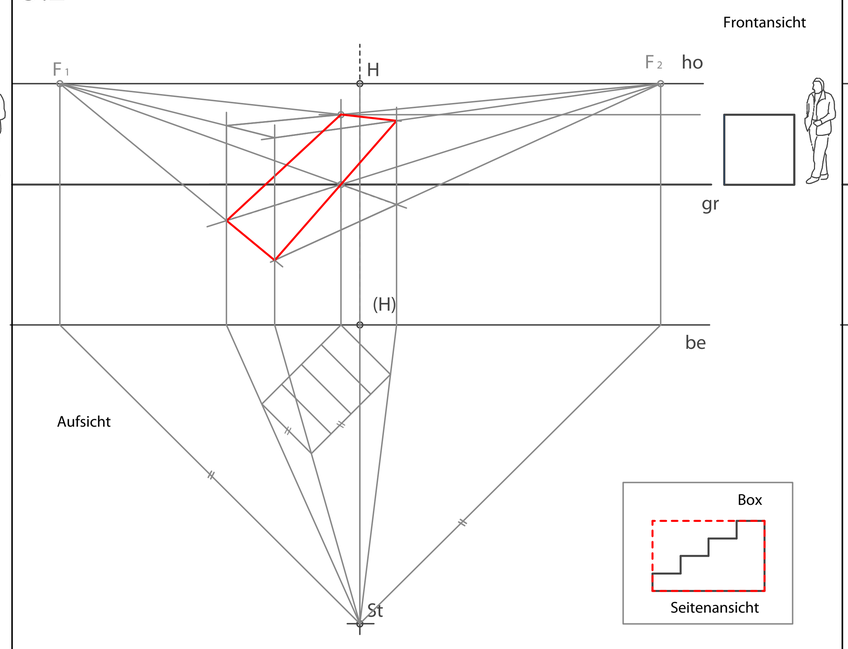
1 Konstruktion der Fluchtlinien des Schattens in der Perspektive (Linien am Boden)
2 Verbinden der Schnittpunkte mit Projektionen aus der Aufsicht (2.1)

3.1



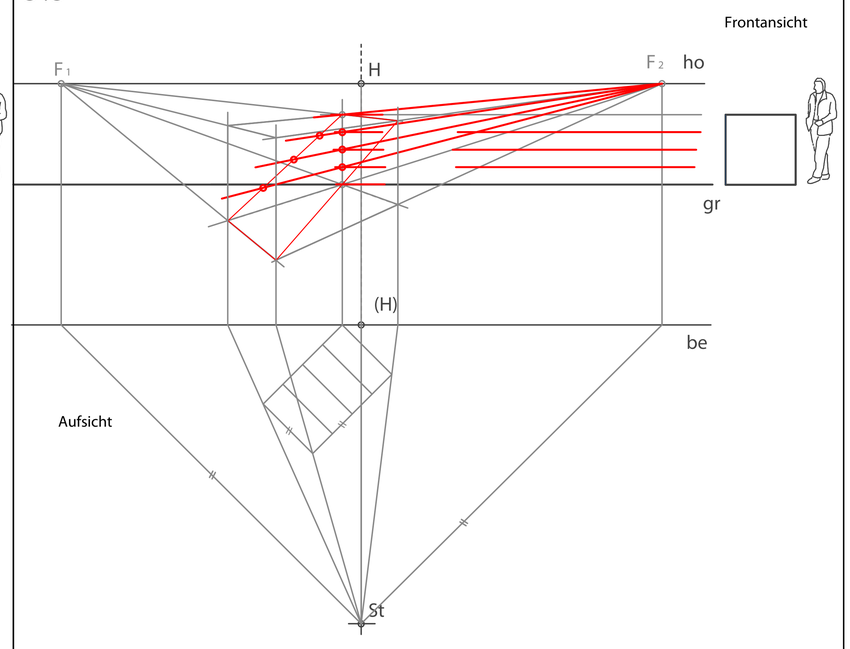
Hilfskonstruktion Box

3.2



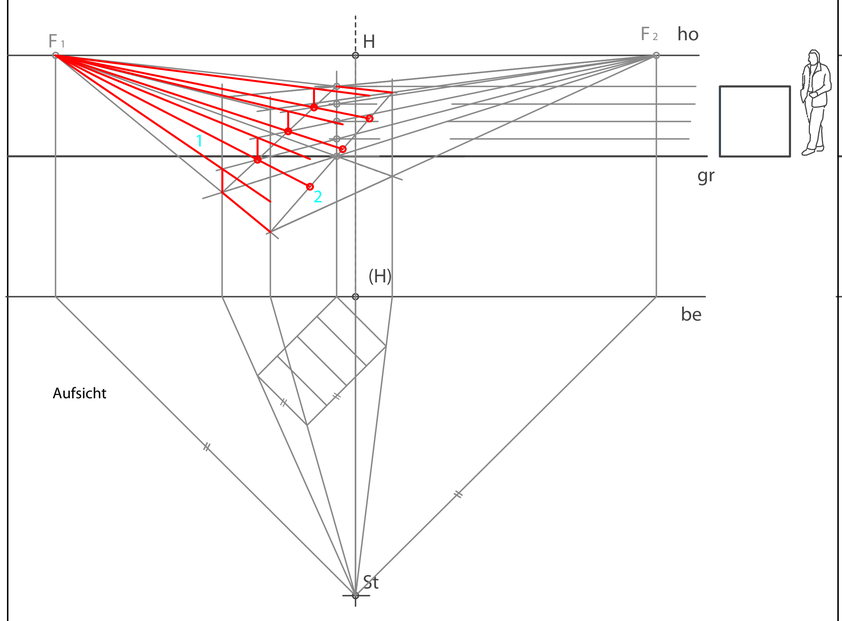
Hilfskonstruktion schiefe Ebene

3.3



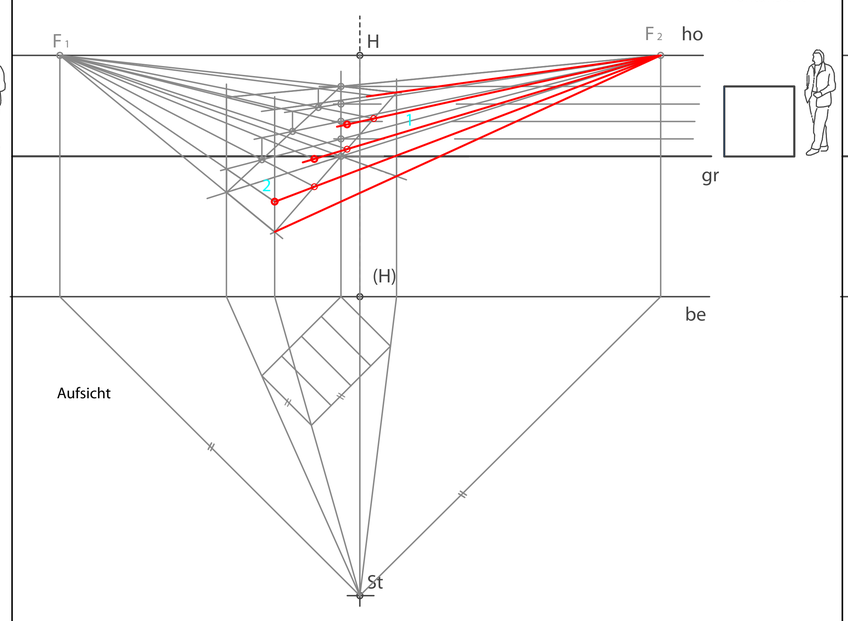
Abtragen der Höhen der einzelnen Stufen in der Bildebene und Verlängerung bis zur schiefen Ebene (Treppe in der Perspektive)

3.4



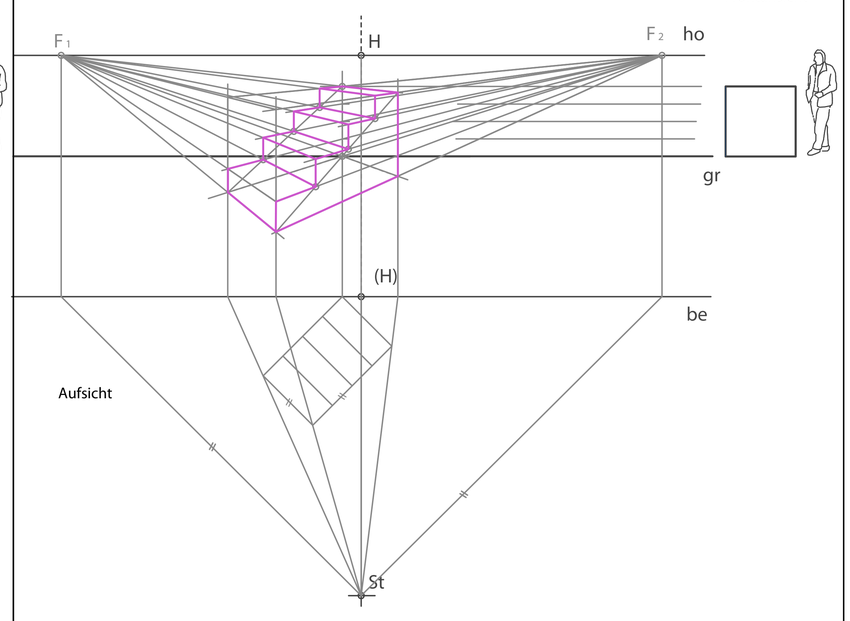
1 Fluchtlinien der Treppenstufen zu Fluchtpunkt 1
2 Schnittpunkte der flüchtenden Kanten mit der schiefen Hilfsebene

3.5



1 Konstruktion der Fluchtlinien (Stufen) zu Fluchtpunkt 2
2 Zeichnen der äusseren , restlichen Stufenkanten

3.6



Verbinden der Schnittpunkte , Nachzeichnen des Treppenumrisses