

PROSTOR

```
graph TD; A[PROSTOR] --> B[VIDNI (VIZUALNI) PROSTOR]; A --> C[LIKOVNI PROSTOR]; C --> D[NAVIDEZNI PROSTOR]; C --> E[REALNI PROSTOR]; D --> F[PROSTORSKI KLJUČI];
```

VIDNI (VIZUALNI) PROSTOR

- realni prostor v katerem živimo,
- se v nejm gibamo,
- zaznavamo s čuti

LIKOVNI PROSTOR

Preslikava 3D v 2D likovno ploskev

NAVIDEZNI PROSTOR

- vizualni (iluzionistični) prostor

REALNI PROSTOR

- pravokotna projekcija
(naris, tloris, stranski ris)

PROSTORSKI KLJUČI

- omogočajo globino prostora
- risarski in slikarski pristopi
- kombinacije uporabe

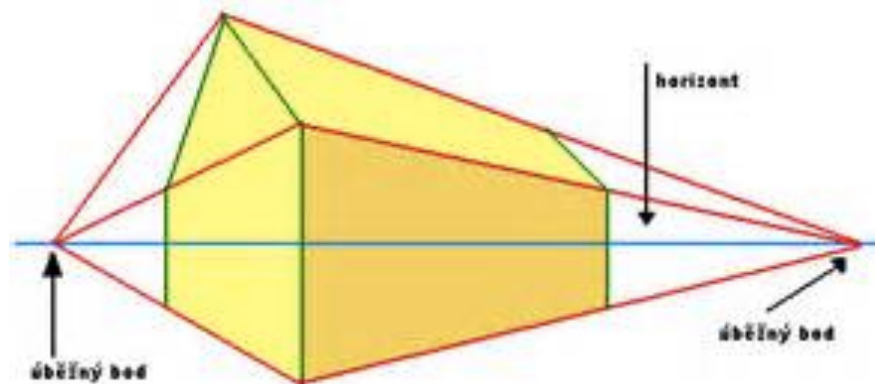
PERSPEKTIVA

- izum Italijanske renesanse (14. stoletje)
- Upodobitev optične realnosti. S pravili perspektive se risba predmeta na risalni ploskvi najbolj približa predstavitvi predmeta in prostora v realnem prostoru, kot ga zazna človeško oko.
- navidezno zbliževanje v resnici vzporednih črt in postopno zmanjševanje predmetov pri gledanju v daljavo

- GLEDIŠČE

stojimo in opazujemo iz istega mesta v isto točko

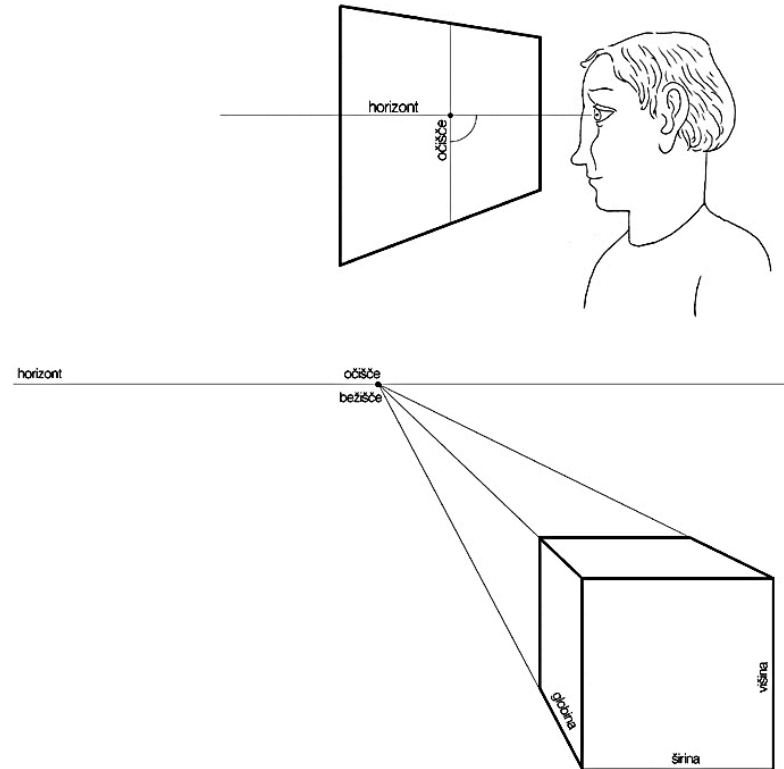
- HORIZONT (OBZORJE) je točka, do katere sega pogled, le ta je vedno v višini naših oči in se spreminja glede na višino opazovanja
- OČIŠČE
- Neskončna točka v katero se stekajo vzporednice predmetov – premice vzporednice=BEŽIŠČNICE
- KOT OPAZOVANJA
- Glede na oddaljenost in višino opazovanja prihaja do večjih ali manjših popačenj - iluzije



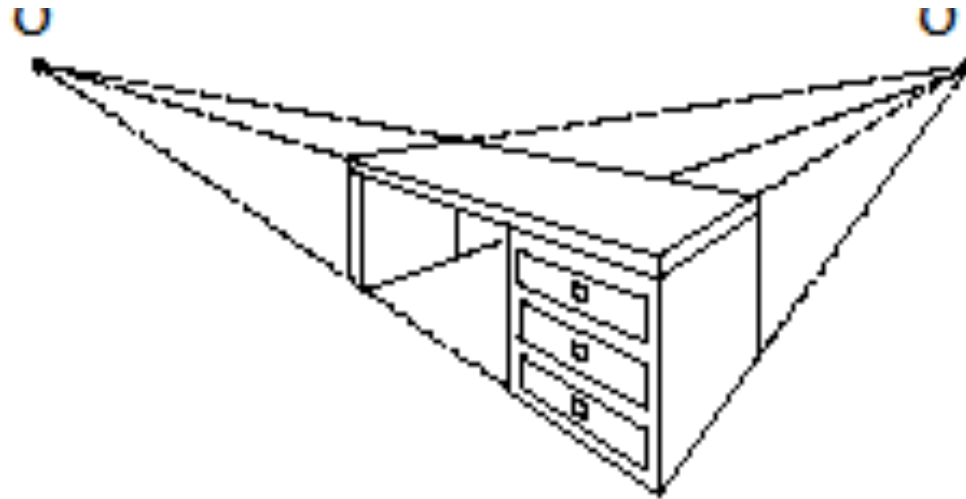
ENOBEŽIŠČNA PERSPEKTIVA

centralna perspektiva

- 1 očišče in 1bežišče

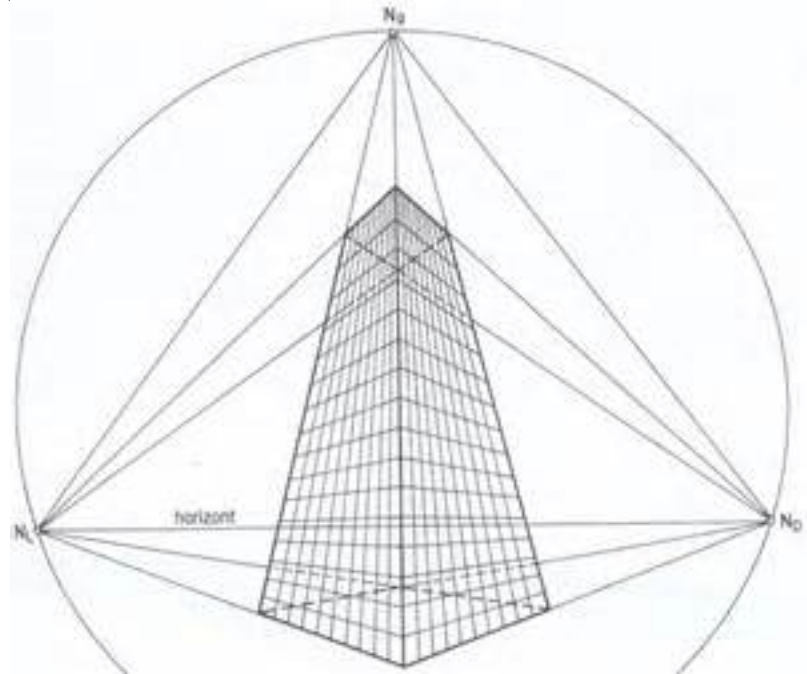


DVOBEŽIŠČNA PERSPEKTIVA



TRO BEŽIŠČNA PERSPEKTIVA

- Sprememba horizonta, ko se pojavi v vidnem polju, poleg stranskih ploskev tudi zgornja/spodnja ploskev
- ŽABJA PERSPEKTIVA
- PTIČJA PERSPEKTIVA



OBRNJENA PERSPEKTIVA

ASPEKTIVA
= SPLOŠČITEV

ANAMORFOZA
= POPAČENJE

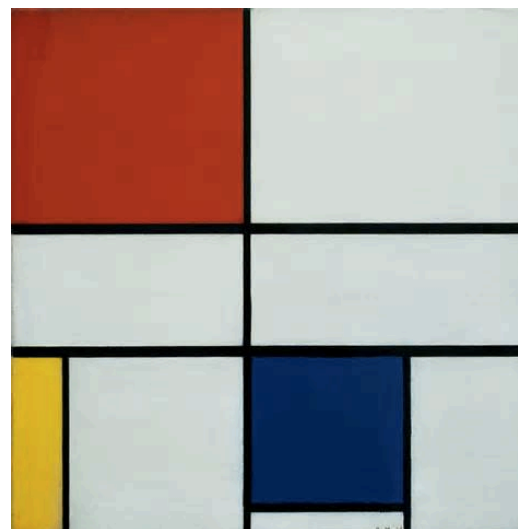
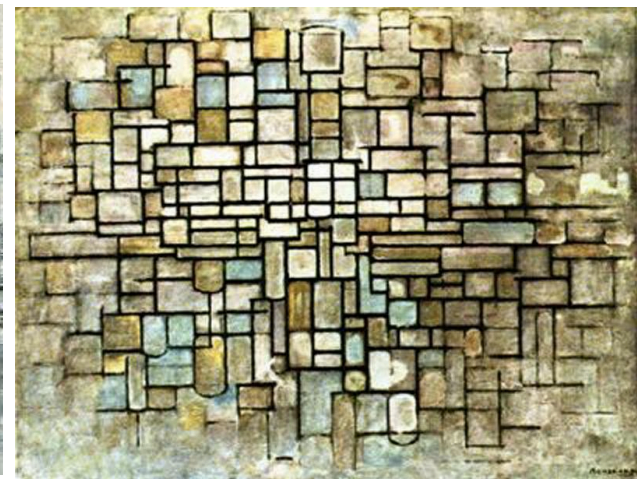
ASPEKTIVA /SPLOŠČITEV

Aspektiva – likovni prostor,
ki **se odreka prostorskim ključem.**

Ustvarjalec ne uporabi perspektivnih skrajšav za opazovano.
Posluži se ploskovite upodobitve, na jasno razviden način,
iz zornih kotov **tlorisa, narisa in stranskega risa.**

Risarski princip podobo plošči in omogoča raznolike
barvne rešitve.

ASPEKTIVA /SPLOŠČITEV



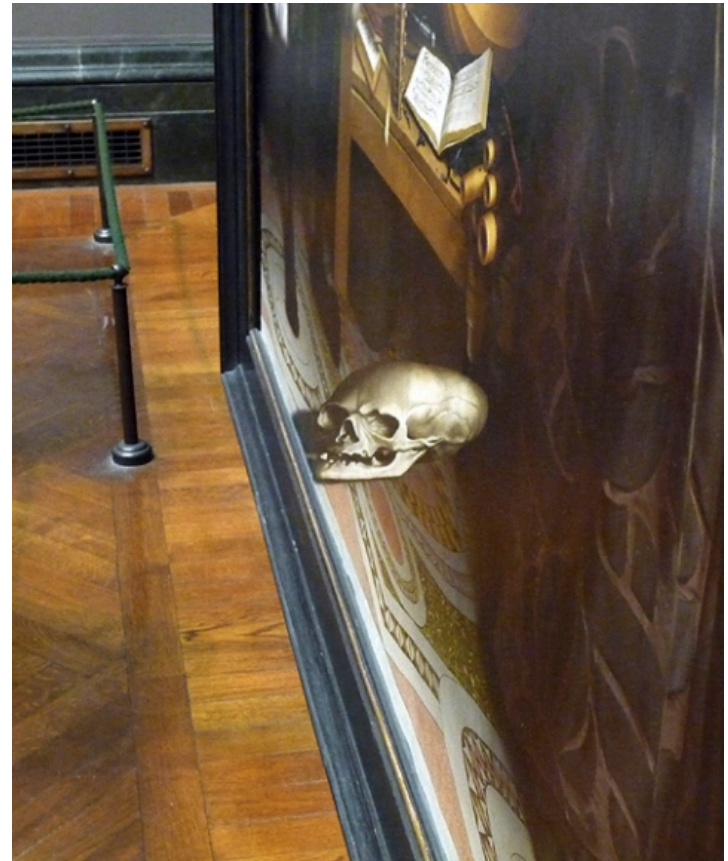
ASPEKTIVA /SPLOŠČITEV



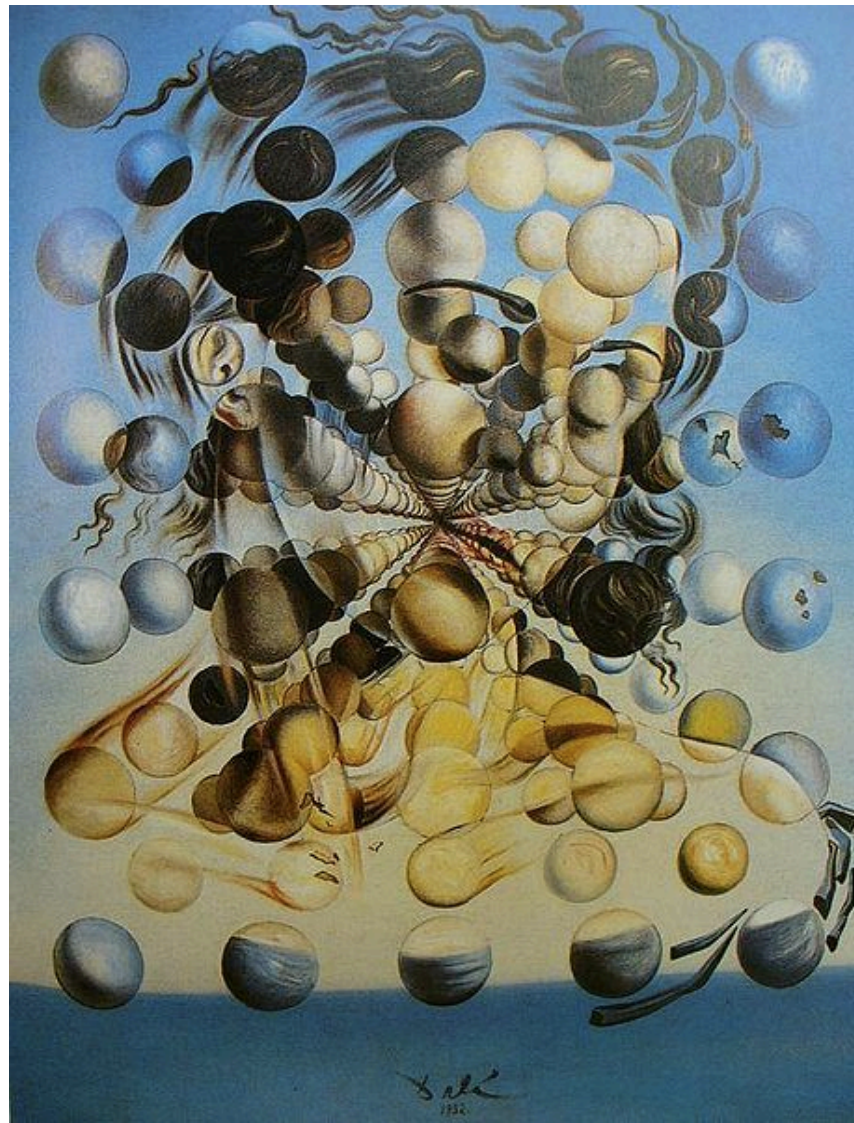
ANAMORFOZA = POPAČENJE

- Popačenje, ki temelji na zakonitostih **linearne perspektive**.
- Anamorfoza je **izkrivljena projekcija**.
- Opazovalec pri popačeni perspektivi – anamorfozi, uporabi posebne pripomočke ali **specifično zorno točko**, ki mu omogoča zaznavo “skrite” podobe.

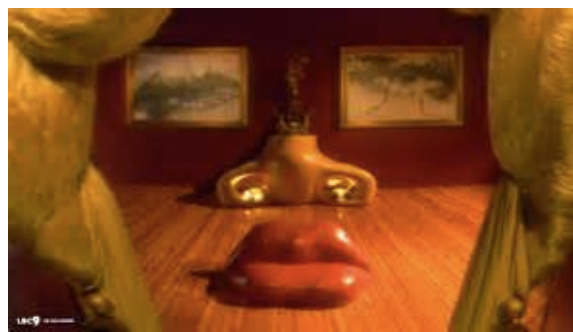
ANAMORFOZA = POPAČENJE



ANAMORFOZA = POPAČENJE



ANAMORFOZA = POPAČENJE



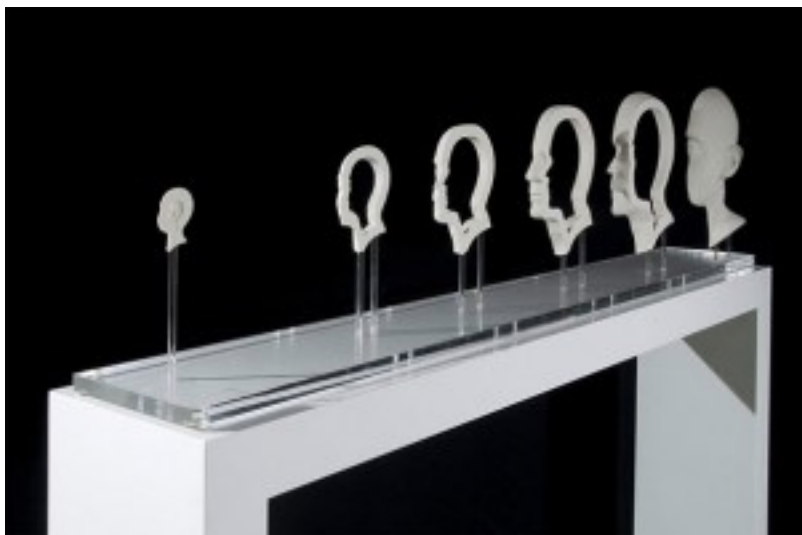
ANAMORFOZA = POPAČENJE



ANAMORFOZA = POPAČENJE



ANAMORFOZA = POPAČENJE



ANAMORFOZA = POPAČENJE



ANAMORFOZA = POPAČENJE

