

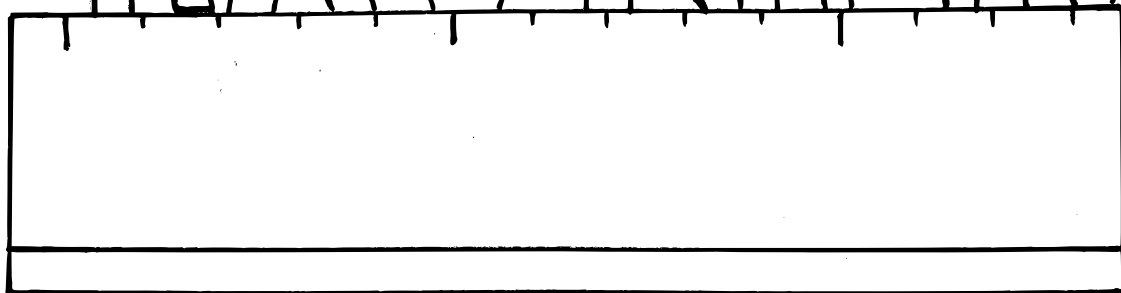
RISANJE

ŠAHOVNICE

V PERSPEKTIVI

SAMO Z UPORABO

RAVNI



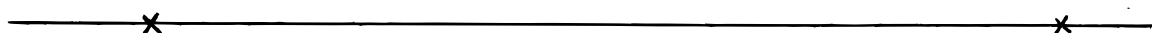
J. D. HAMKINS

JDH.HAMKINS.ORG

POGLEJMO SI, KAKO LAHKO ZGOLJ Z RAVNILOM
NA ROKE NARIŠEMO ŠAHOVNICO Z UPORABO
PERSPEKTIVE. NOBENE POTREBE NI, DA BI MERILI
RAZDALJE ALI KARKOLI RAČUNALI. VSE, KAR
POTREBUJEMO SO RAVNILO, PAPIR IN PISALO.

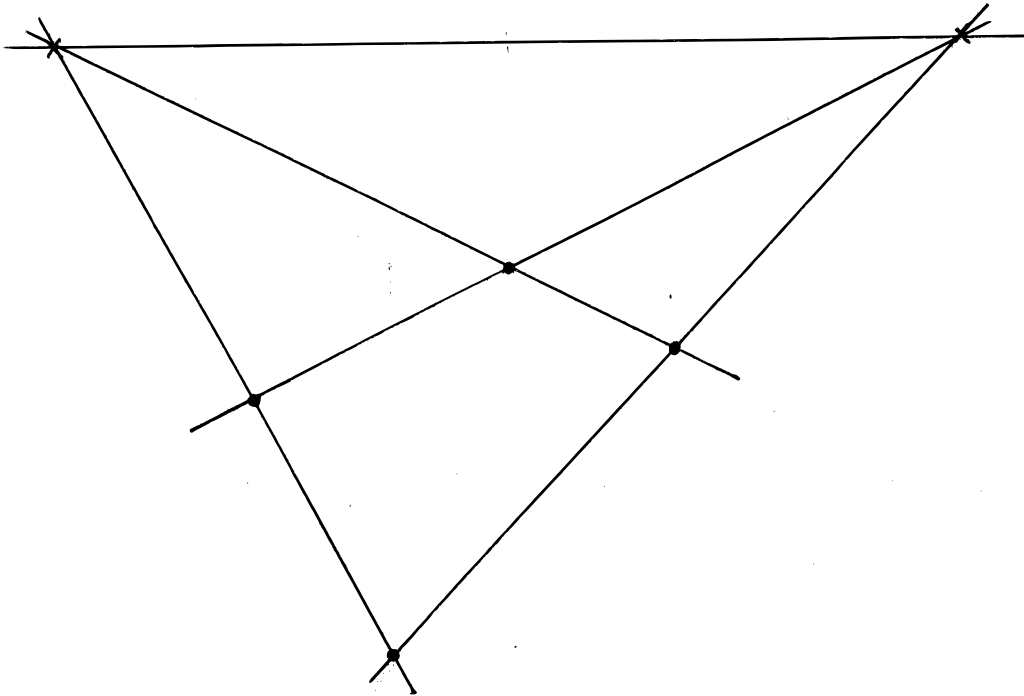
1. KORAK

ZA ZAČETEK NARIŠI HORIZONT NA VRHU STRANI Z
DVEMA TOČKAMA V NESKONČNOSTI (DVA KRIŽCA x)
IN PRAV TAKO DVE TOČKI (PIKI •), KI BOSTA POSTALI
SPREDNJI IN ZADNJI KOT TVOJE ŠAHOVNICE. ČE
SE IGRAŠ S POSTAVITVIJO TEH TOČK, TE BO TO
PRIPELJALO DO RAZLIČNIH POGLEDOV NA ŠAHOVNICO.



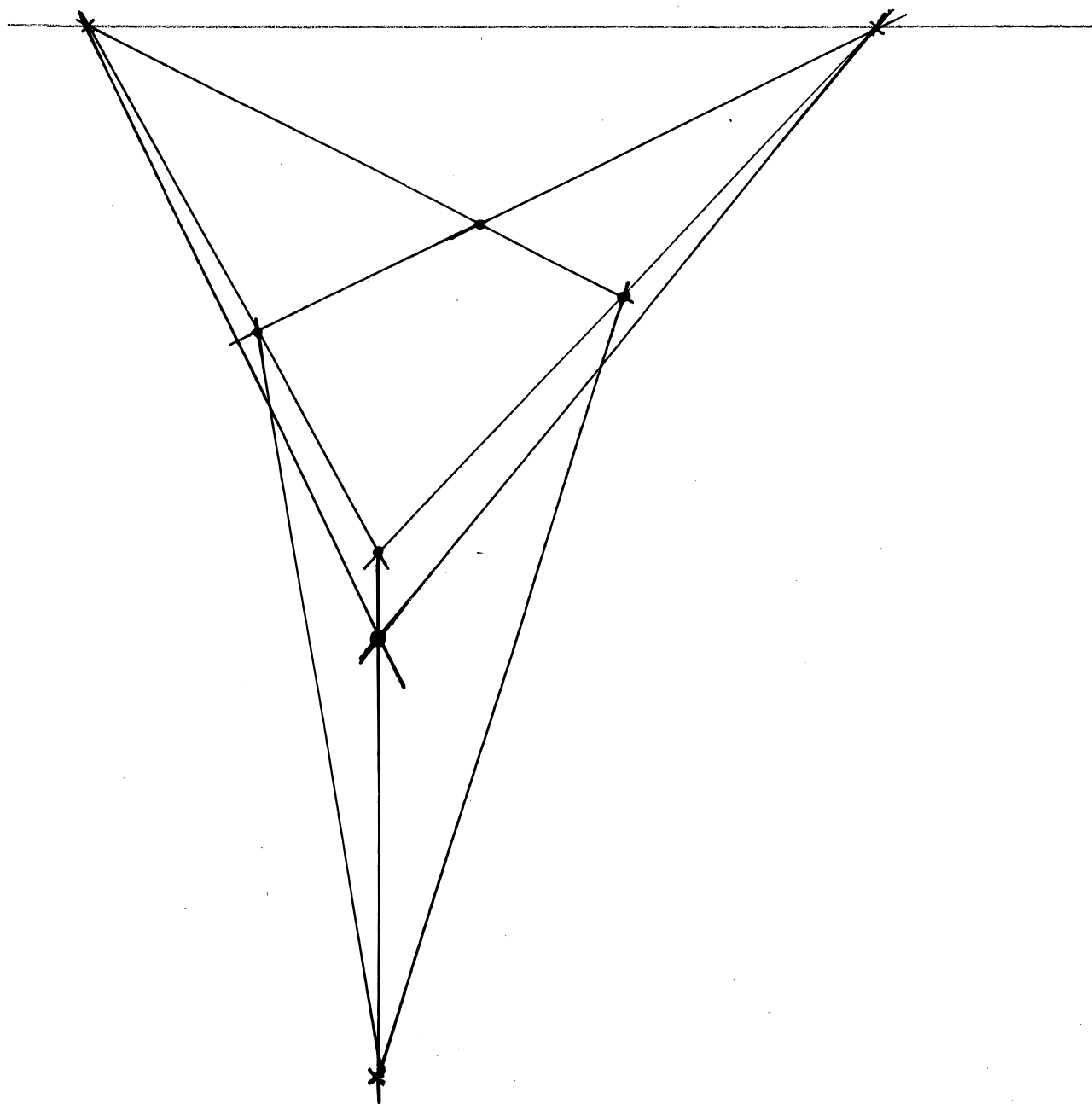
2. KORAK

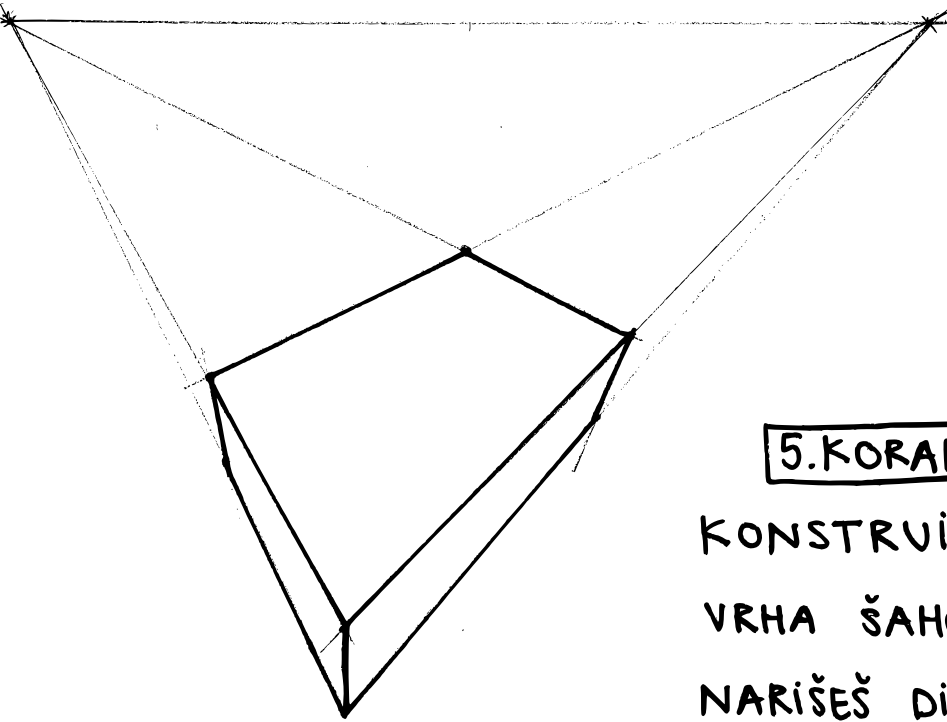
Z RAVNILOM NAJPREJ NARIŠI DVE ČRTI OD SPODNJE TOČKE (o) DO OBEH TOČK V NESKONČNOSTI (x). NATO NARIŠI ŠE DVE ČRTI OD ZGORNJE TOČKE (o) DO TOČK V NESKONČNOSTI (x) TAKO, DA BOSTA SEKALI DO SEDAJ ŽE NARISANI ČRTI. NASTALI ŠTIRIKOTNIK BO NA KONCU POSTAL VRH ŠAHOVNICE.



3. KORAK

ČE ŽELIŠ, LAHKO DODAŠ ŠE TRETJO TOČKO V NESKONČNOSTI SPODAJ IN SPREDNJO SPODNJO TOČKO (PREDSTAVLJA SPREDNJI SPODNJI KOT ŠAHOVNICE), DA ŠAHOVNICA DOBI DEBELINO. POVEŽI NAJNOVEJŠO TOČKO (•) Z VSEMI TREMI TOČKAMI V NESKONČNOSTI (x) TER SPODNJO TOČKO V NESKONČNOSTI (x) Z ZGORNJIM LEVIM IN DESNIM KOTOM VRHA ŠAHOVNICE. V PRESEČIŠČIH TEH ČRT DOBIMO SPODNJI LEVI IN DESNI KOT ŠAHOVNICE.





4. KORAK

REZULTAT JE GLAVEN
OBRIS NAŠE ŠAHOVNICE
KOT KVADER.

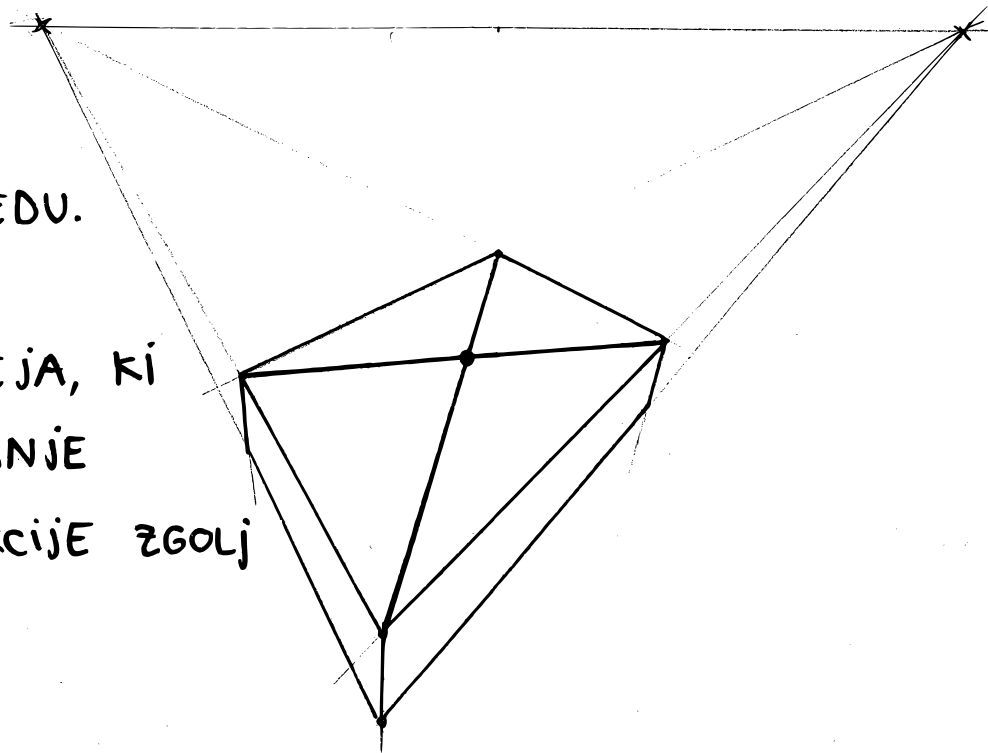
5. KORAK

KONSTRUIRAJ SREDIŠČNO TOČKO
VRHA ŠAHOVNICE TAKO, DA
NARIŠEŠ DIAGONALI ŠTIRIKOTNIKA

IN POIŠČEŠ NJUNO PRESEČIŠČE. REKLI

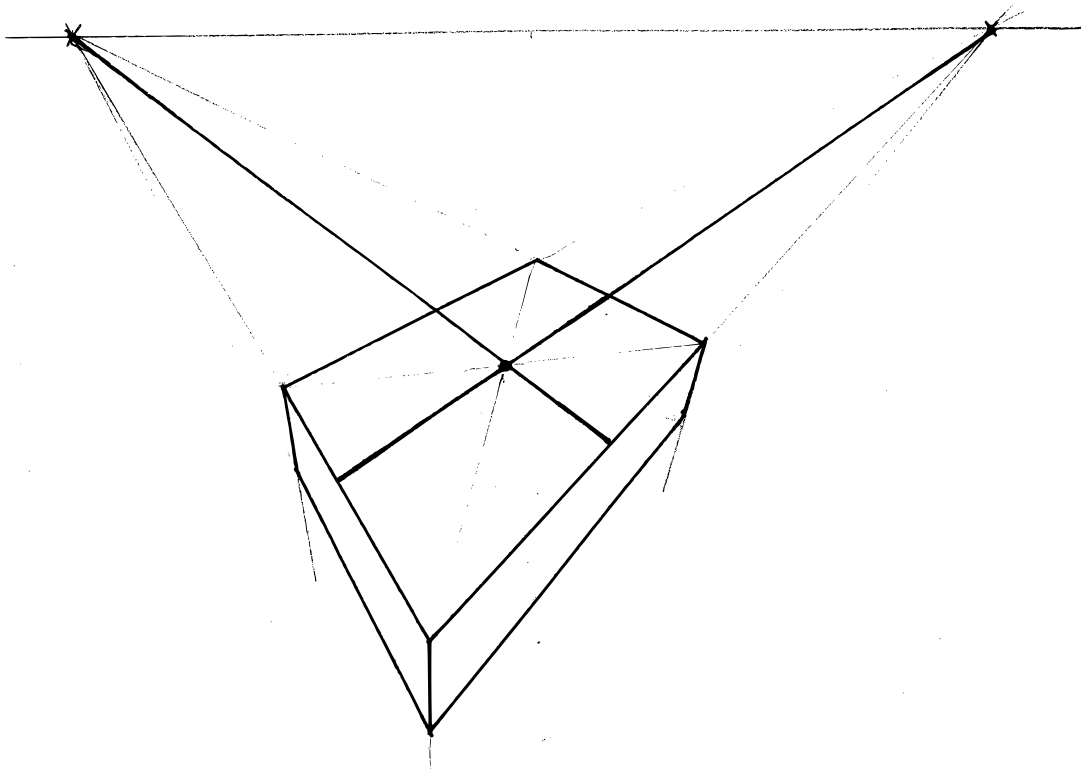
MU BOMO SREDIŠČNA TOČKA, KER V PERSPEKTIVNEM
POGLEDU PREDSTAVLJA DEJANSKO SREDIŠČNO TOČKO
ŠAHOVNICE, ČE PRAV TA TOČKA NI SREDIŠČE ŠTIRIKOTNIKA,
KI PREDSTAVLJA VRH ŠAHOVNICE. NEVERJETNO JE, DA
LAHKO TO TOČKO NAJDEMO BREZ MERJENJA ALI
KAKRŠNEGAKOLI RAČUNANJA, ZGOLJ ZATO KER SE DVE
RAVNI DIAGONALNI ČRTI ŠAHOVNICE SEKATA V TISTI
TOČKI, KI OSTAJA
NESPREMENJENA V
PERSPEKTIVNEM POGLEDU.

TO JE KLJUČNA IDEJA, KI
OMOGOČI NADALJEVANJE
CELOTNE KONSTRUKCIJE ZGOLJ
Z RAVNILOM.



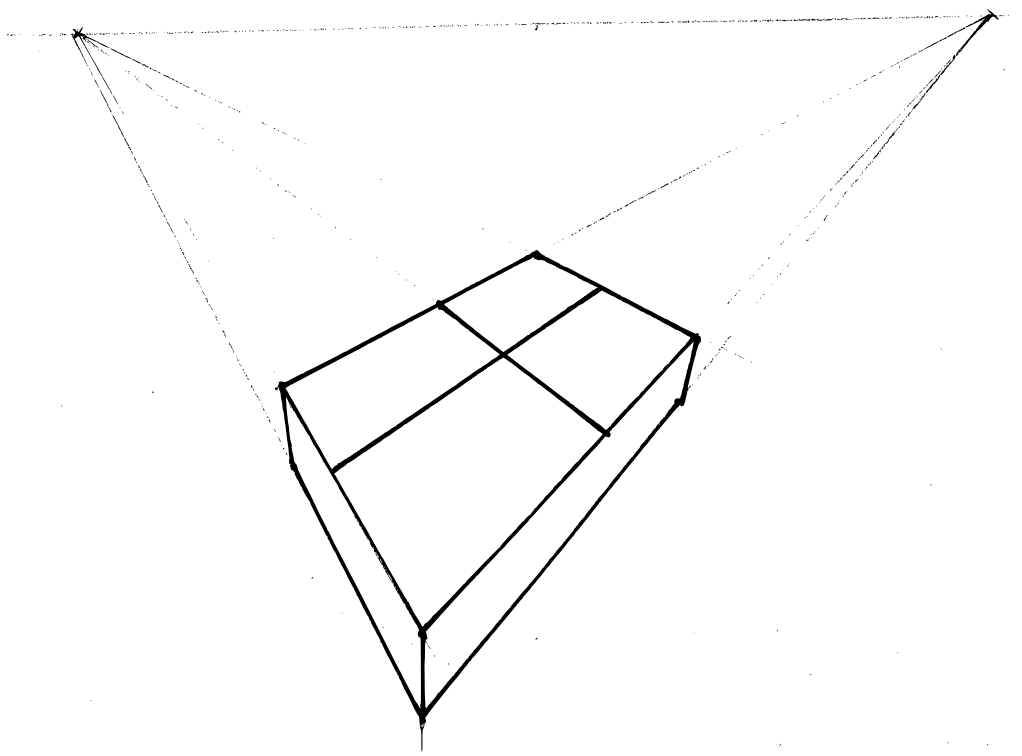
6. KORAK

KONSTRUIRAJ SREDIŠČNI ČRTI TAKO, DA NARIŠEŠ ČRTI
SKOZI DOBLJENO SREDIŠČJE IN TOČKI V NESKONČNOSTI.



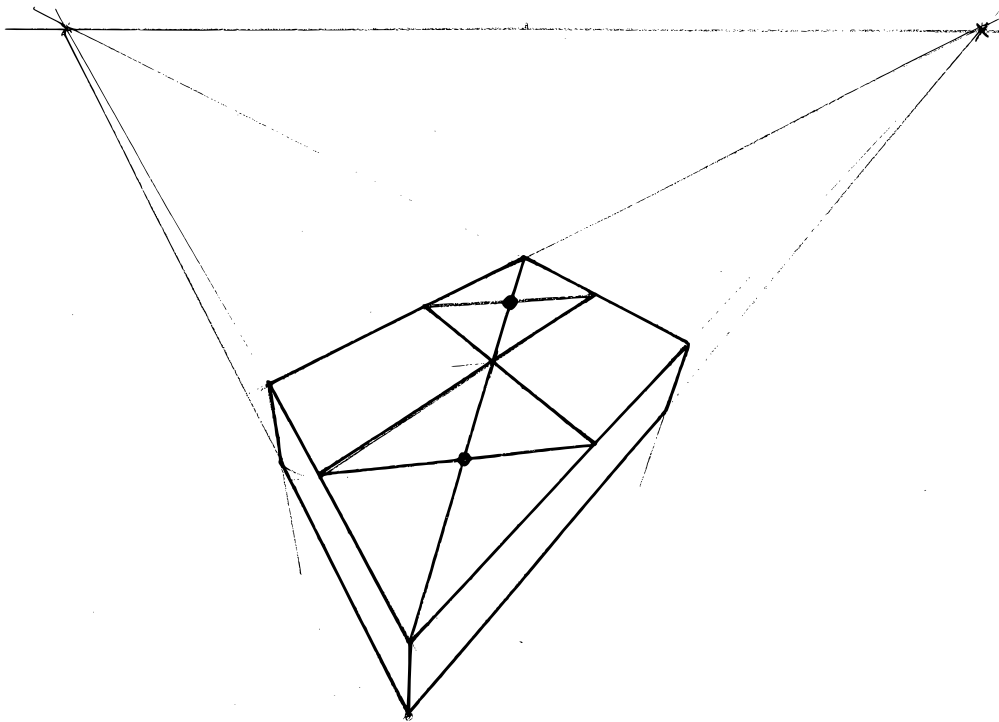
7. KORAK

ZDAJ IMAŠ ŠAHOVNICO NARISANO Z GLAVNIMA
SREDIŠČNIMA ČRTAMA.



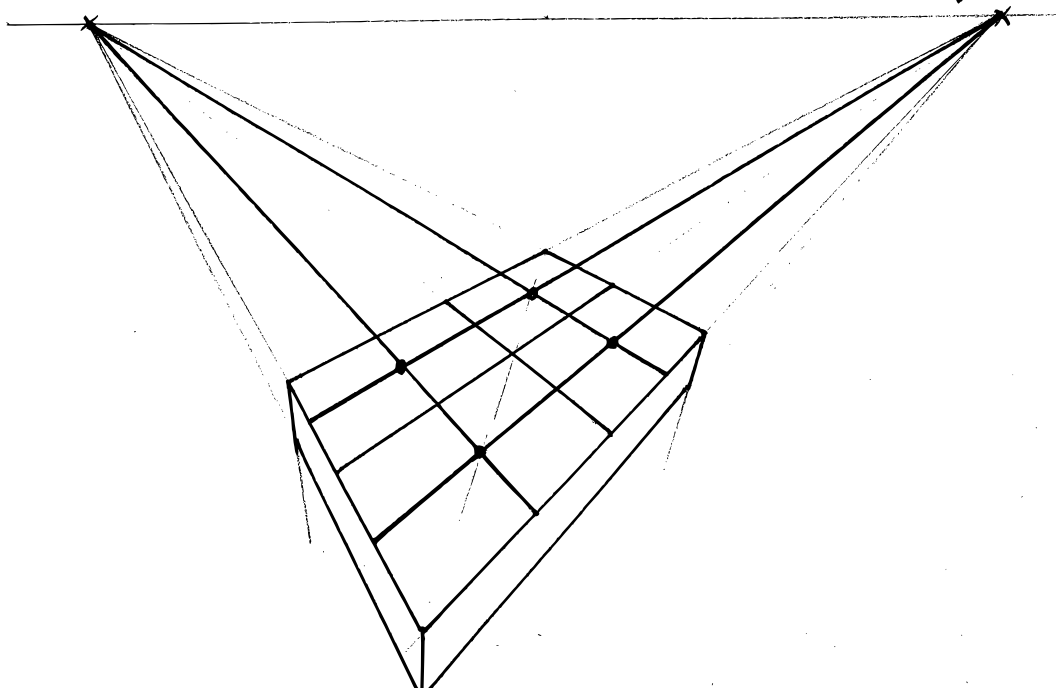
8. KORAK

KONSTRUIRAJ SREDIŠČNI TOČKI DIAGONALNIH KVADRATOV S POMOČJO NJUNIH DIAGONAL. (PONOVİ 5. IN 6. KORAK)



9. KORAK

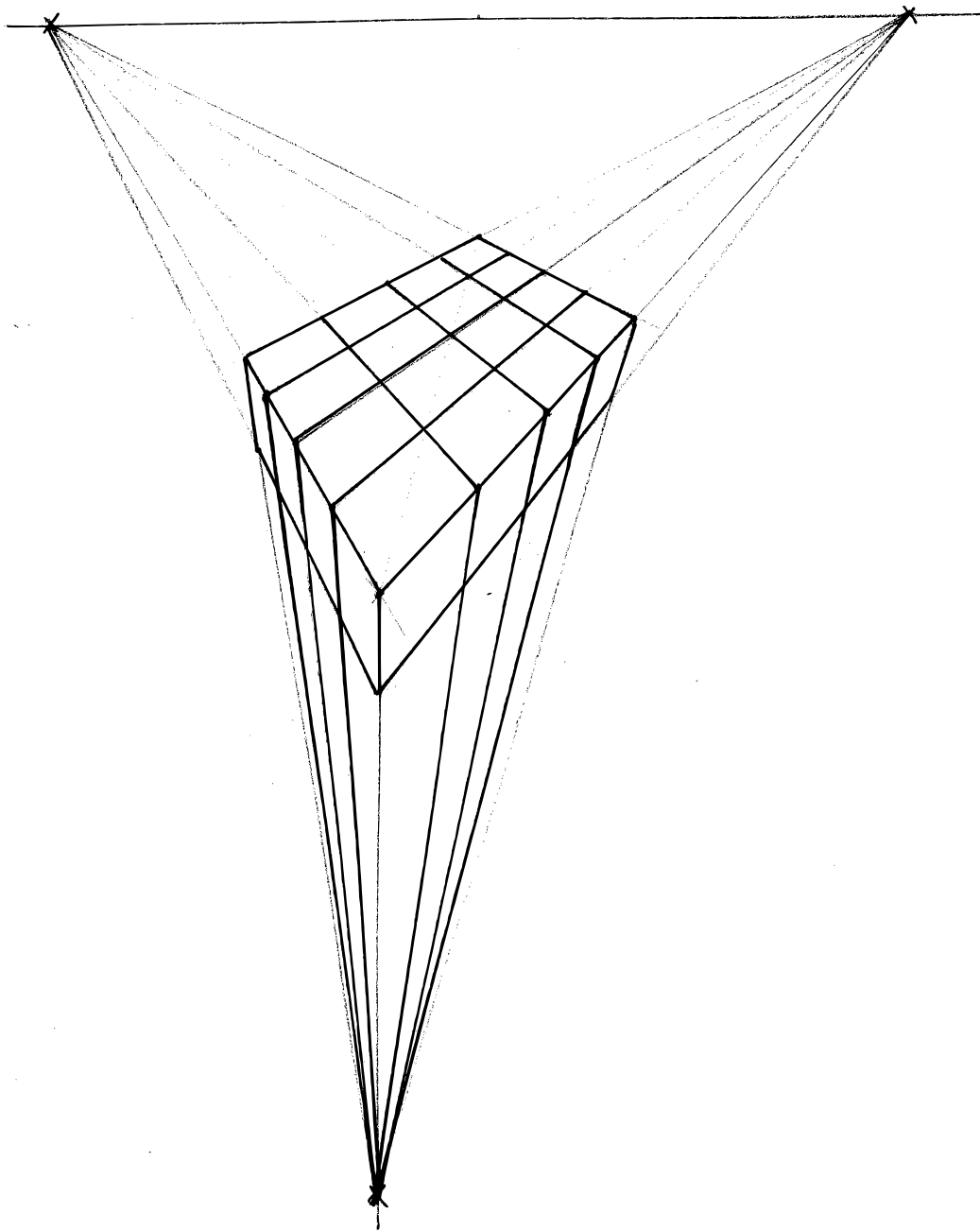
KONSTRUIRAJ ČRTI, KI TE DVE TOČKI (•) PODALJŠATA DO TOČK V NESKONČNOSTI (x). (TO STORIŠ TAKO, DA NARIŠEŠ ČRTO SKOZI RAVNO DOBLJENI TOČKI IN TOČKI V NESKONČNOSTI. SREDIŠČNI TOČKI LEVEGA IN DESNEGA KVADRATA DOBIŠ V PRESEČIŠČIH RAVNO NARISANIH ČRT.)



10. KORAK

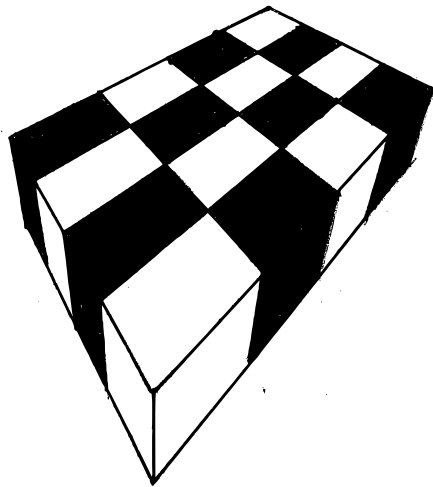
TAKO SI KONSTRUIRAL OSNOVNO MREŽO ŠAHOVNICE
VELIKOSTI 4x4.

MREŽO LAHKO PODALJŠAŠ NA STRANSKI PLOSKVI TAKO,
DA TOČKO, KJER SE MREŽA NA ROBU KONČA, POVEŽEŠ
S SPODNJO TOČKO V NESKONČNOSTI.

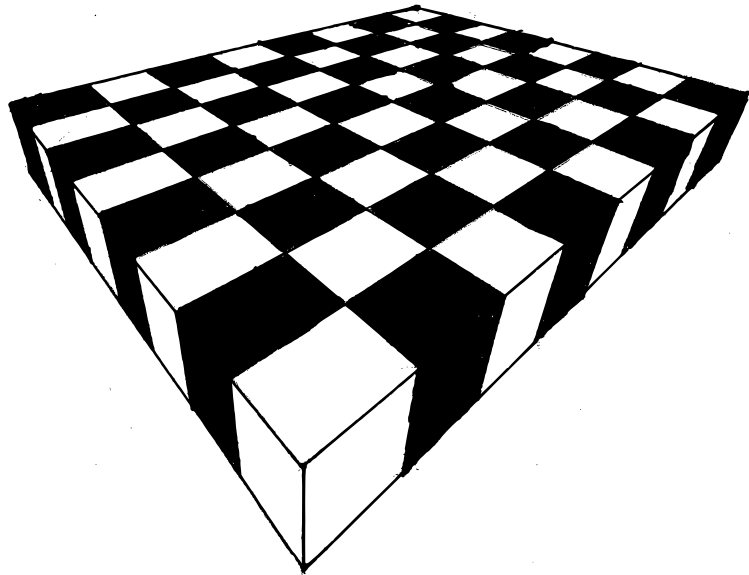


11. KORAK

LAHKO SE USTAVIŠ PRI ŠAHOVNICI VELIKOSTI 4×4 , ČE ŽELIŠ. ENOSTAVNO DODAŠ USTREZNO SENČENJE IN TAKO KONČAŠ Z RISANJEM ŠAHOVNICE 4×4 V PERSPEKTIVI.



ALTERNATIVNO PA LAHKO NADALJUJEŠ S ŠE ENO PONOVI TVIJO DELITVE KVADRATOV NA VRHU ŠAHOVNICE IN TAKO KONSTRUIRAŠ ŠAHOVNICO VELIKOSTI 8×8 . PRI MREŽI 4×4 , PREDEN OSENCIŠ POLJA, ENOSTAVNO KONSTRUIRAŠ SREDIŠČNE TOČKE KVADRATOV NA GLAVNI DIAGONALI IN PODALJŠAŠ TE TOČKE DO TOČK V NESKONČNOSTI (PONOVO GLEJ 8. IN 9. KORAK). TO TI BO OMOGOČILO NARISATI MREŽO VELIKOSTI 8×8 , KI JO SAMO ŠE OSENCIŠ IN JE KONČANA.



PRVOTNA IZBIRA TOČK VPLIVA NA PERSPEKTIVNI
POGLED. ČE STA LEVA IN DESNA TOČKA V NESKONČNOSTI
ZELO DALEČ DRUGA OD DRUGE, BO ŠAHOVNICA
IZGLEDALA BOLJ PODOBNA ORTOPROJEKCIJI; ČE PA STA
TOČKI BLIZU, BO PERSPEKTIVA BOLJ EKSTREMNA, KAR
POVZROČI, DA BO RAZGLEDNA TOČKA NA ŠAHOVNICO
ZELO BLIZU.

VSE TO BOŠ NAJLAŽJE OPAZIL, ČE ŠAHOVNICO NARIŠEŠ
VEČKRAT Z RAZLIČNO IZBIRO ZAČETNIH TOČK.