

**| el dibujo |**  
*perspectivas*



**DI**

*...Los objetos tridimensionales exigen el conocimiento de tres coordenadas para hallar un punto en su interior. Suele decirse que el espacio que nos rodea es tridimensional, aunque existen más dimensiones. A grandes rasgos, puede señalarse que en un espacio **tridimensional** se encuentran presentes la altura (o la profundidad), el largo y el ancho, por lo tanto no es plano, sino que tiene volumen. Conociendo estas tres coordenadas, es posible ubicar un punto en el espacio...*





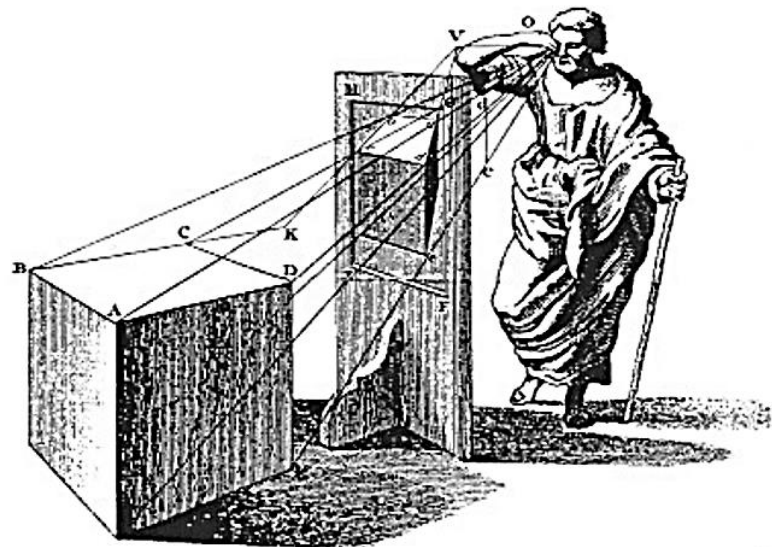
# PERSPECTIVA: SISTEMA CÓNICO

---

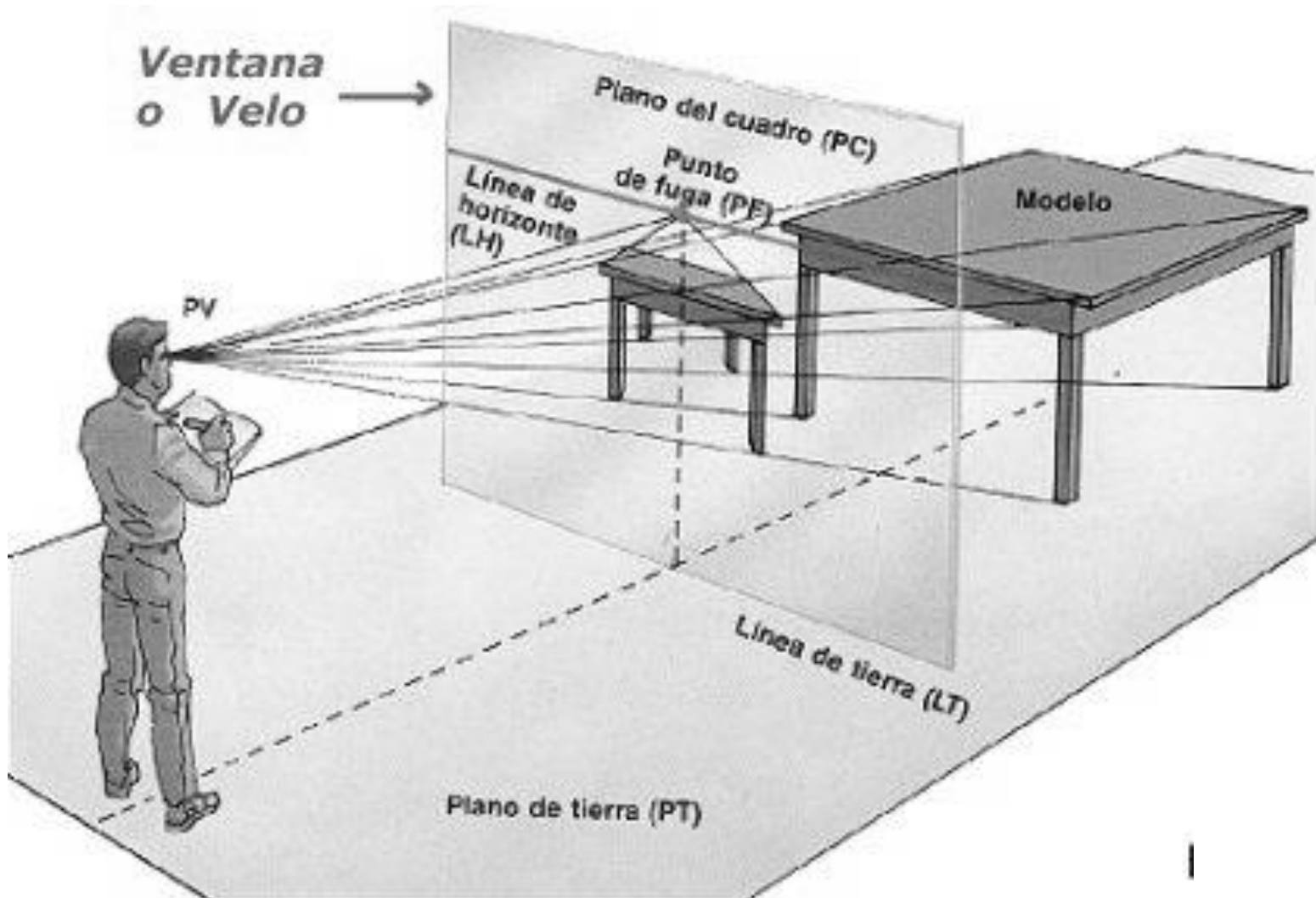
La **perspectiva cónica o lineal** permite representar los objetos tal y como los vemos, dependiendo el resultado de la posición que ocupan éstos en el espacio y de la nuestra respecto a ellos.

Los dibujos efectuados mediante este sistema resuelven la representación tridimensional de los objetos, consiguiéndose imágenes iguales a las que percibimos cuando los miramos, y lográndose la sensación de profundidad en lo que únicamente es una representación plana.

La perspectiva cónica se fundamenta en la proyección cónica, de manera que si consideramos como vértice de proyección al observador, obtenemos diferentes posiciones determinadas por la disposición del plano de proyección.



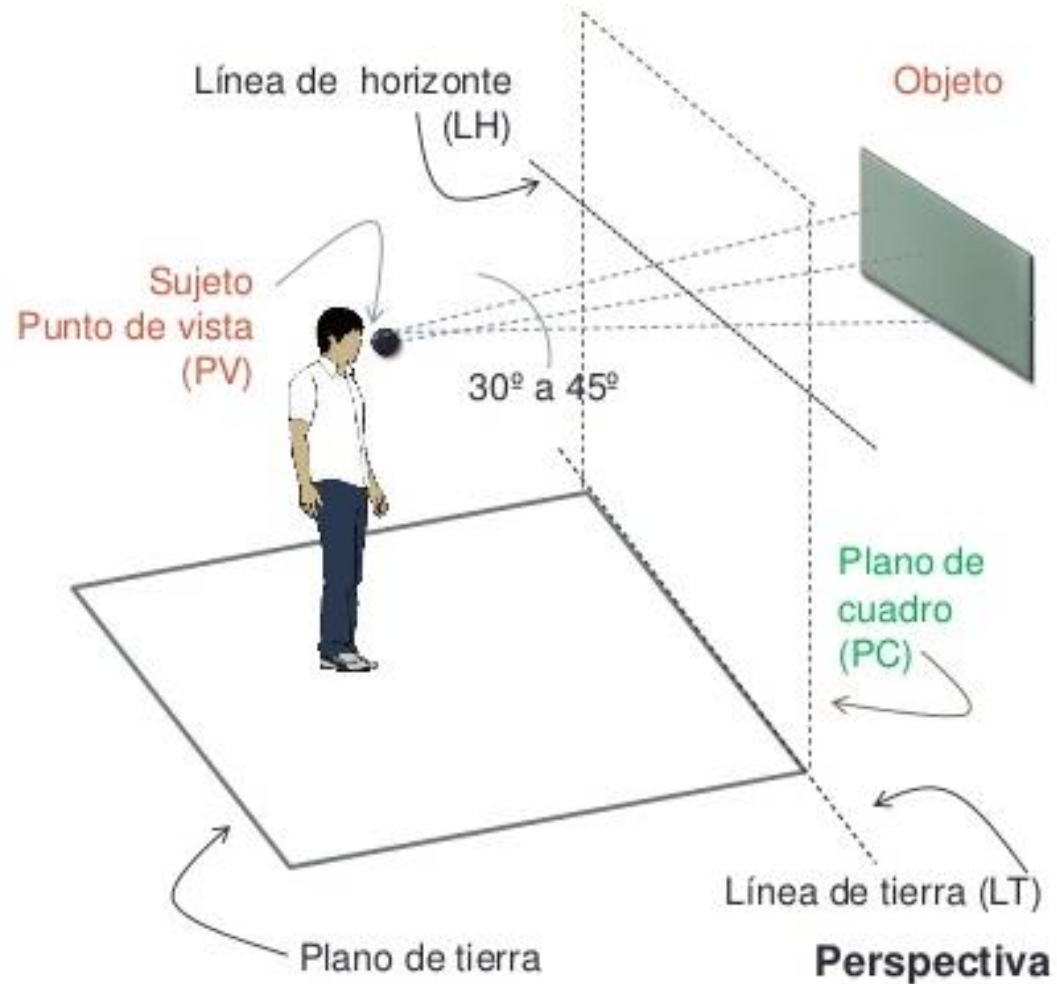
# ELEMENTOS QUE LA COMPONEN



# ELEMENTOS QUE LA COMPONEN

## Elementos

1. Sujeto, observador o punto de vista (PV)
2. Línea de tierra, plano de tierra
3. Plano de cuadro (PC)
4. Línea de horizonte (LH)





# PASOS BÁSICOS PARA PRACTICAR PERSPECTIVA CÓNICA

## 1ª Línea de Horizonte (LH)

Determina el horizonte en tu dibujo. Línea horizontal a una altura apropiada.



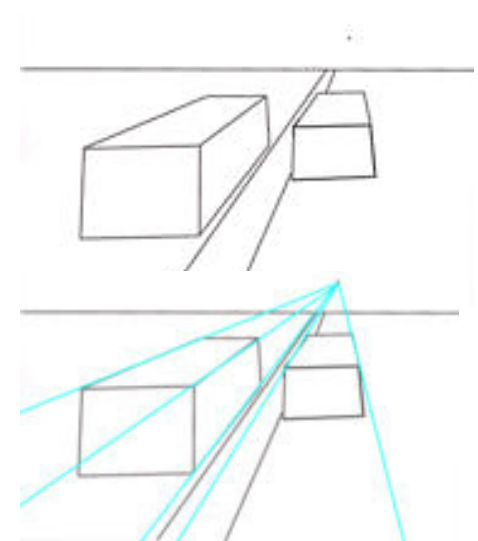
## 2º Punto de fuga (PF)

Elije el punto de fuga. Este punto es el que determinará el efecto de la perspectiva. El punto de fuga más básico estaría ubicado en el centro horizontal del papel y sobre la línea dibujada para el horizonte.



## 3º Esquematizar los objetos.

Dibuja las líneas horizontales y verticales normalmente como si estuvieras haciendo un dibujo en dos dimensiones, alto y ancho. Las líneas que comienzan cerca del observador y se alejan de este deben ser dibujadas hacia el punto de fuga seleccionado.



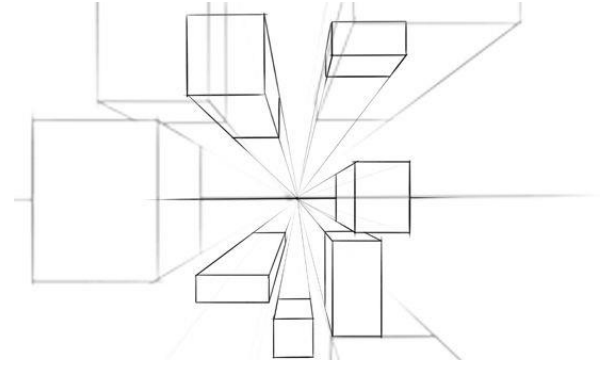
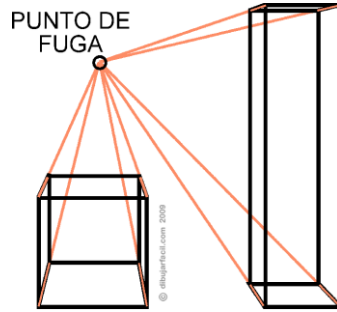
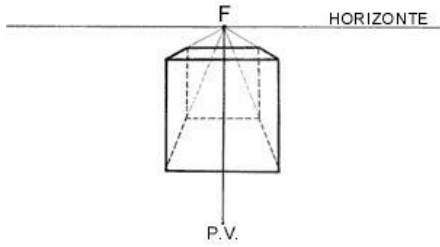
## 4º Detalles

Agrega detalles a tu dibujo respetando las proporciones dictadas por las líneas de referencia que esquematizaste anteriormente.

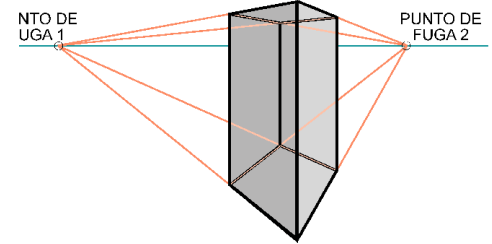
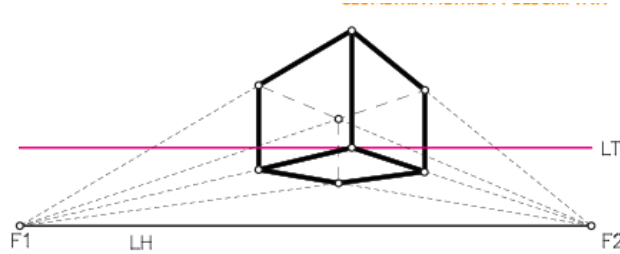
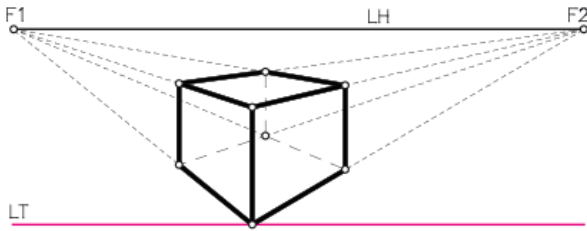


# SISTEMA CÓNICO

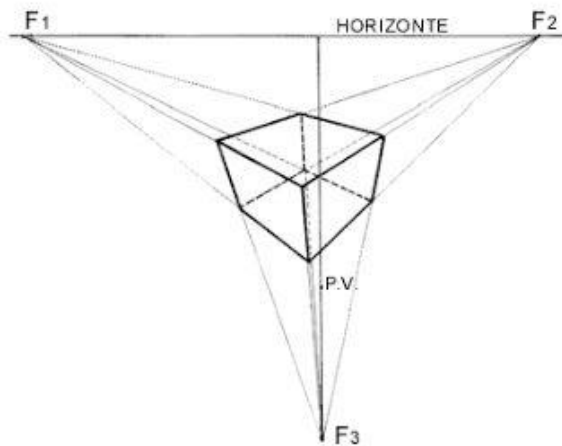
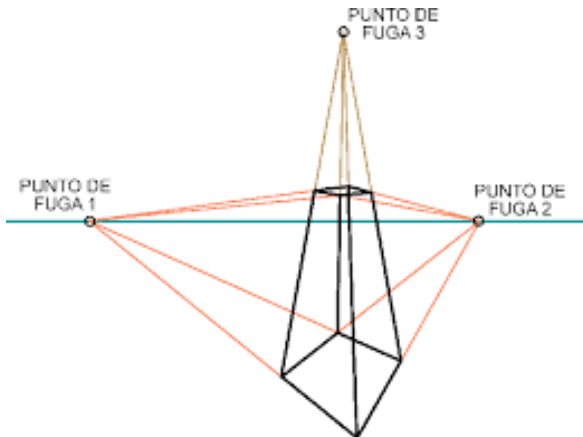
## 1 Punto de Fuga



## 2 Puntos de Fuga



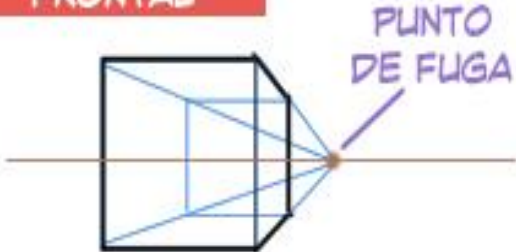
## 3 Puntos de Fuga





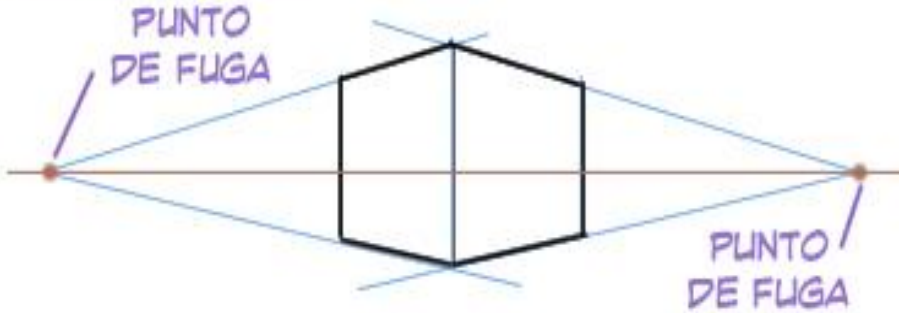
# SISTEMA CÓNICO

PERSPECTIVA FRONTAL



PUNTO DE FUGA

PERSPECTIVA OBLICUA



PUNTO DE FUGA

PUNTO DE FUGA

PERSPECTIVA AÉREA

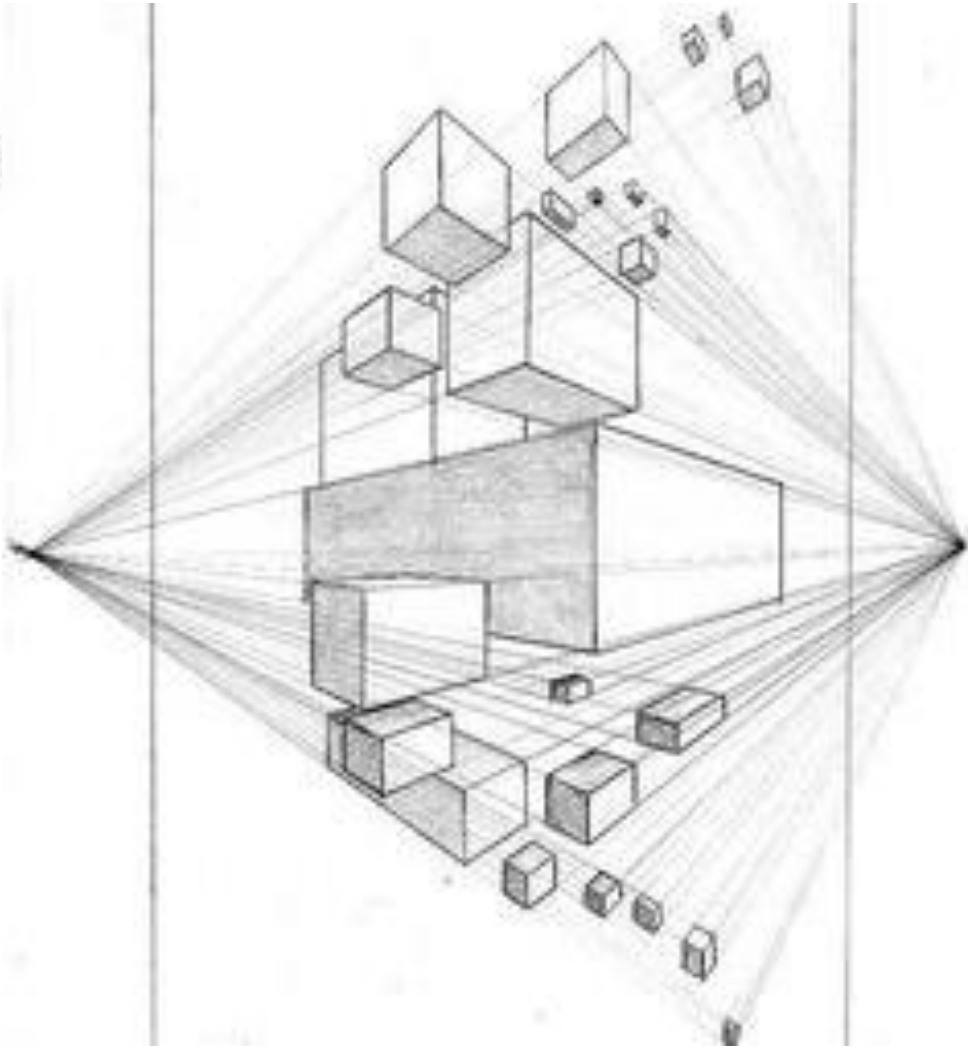
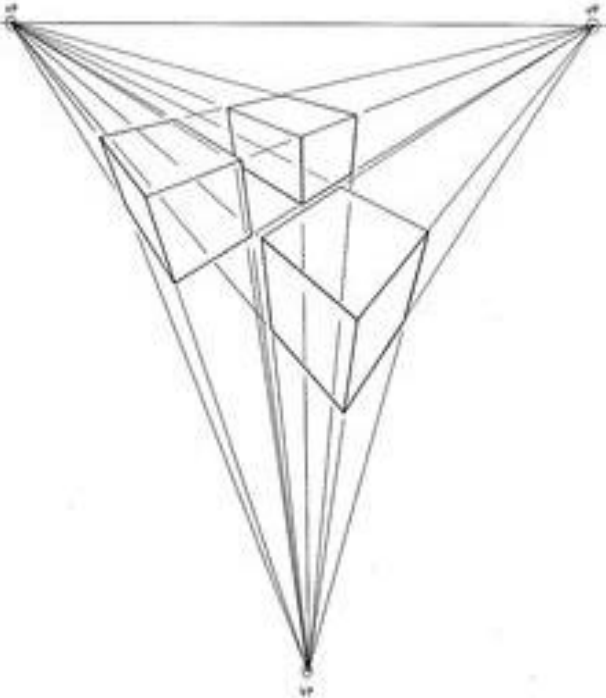
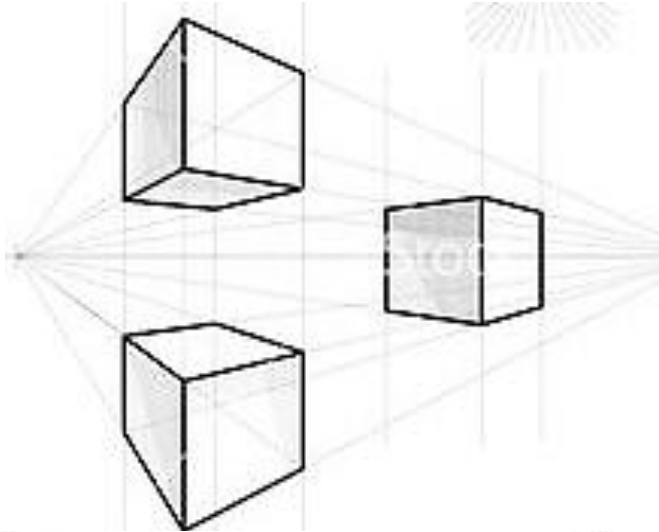


PUNTO DE FUGA

PUNTO DE FUGA

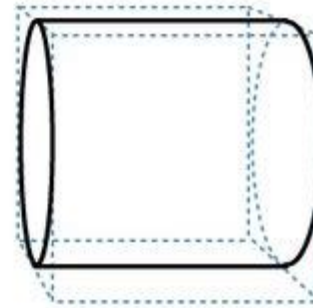
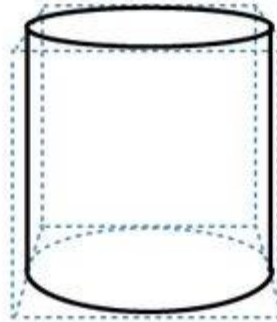
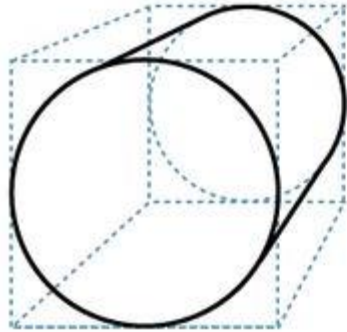
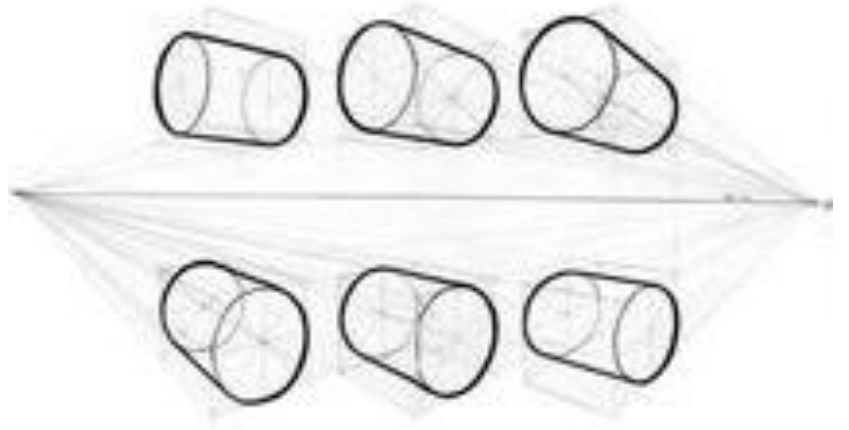
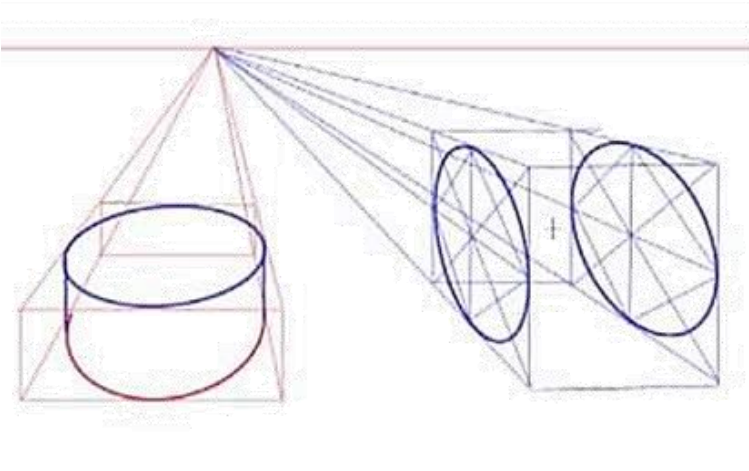
PUNTO DE FUGA

# SISTEMA CÓNICO



● ● ● ● ● ejemplos – prismas

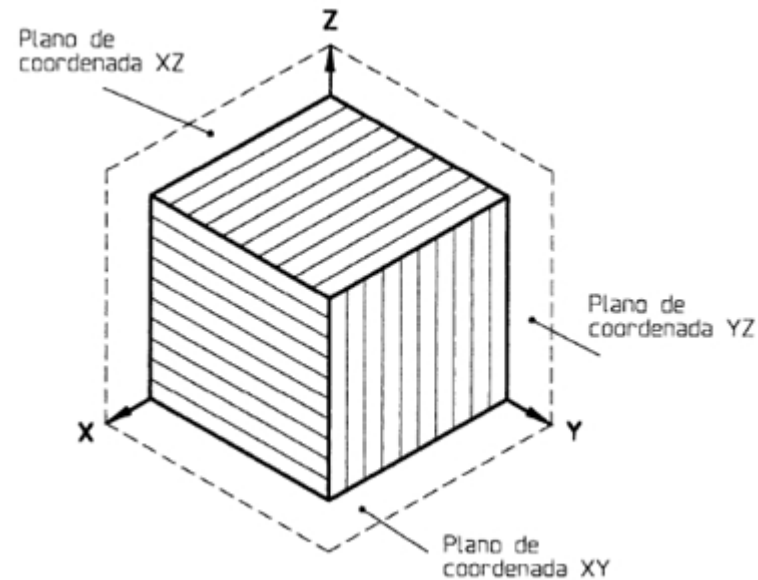
# SISTEMA CÓNICO



# PERSPECTIVA: SISTEMA DE PROYECCIÓN PARALELA

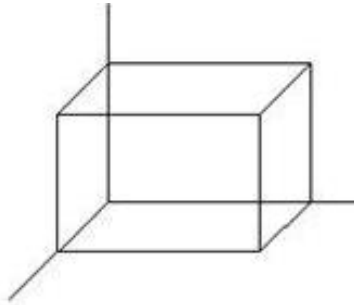
---

El tipo de perspectivas generalmente utilizadas en el dibujo técnico, son las proyecciones de tipo “ortogonal”, la cual consiste en la inclusión dos o más planos paralelos u oblicuos que definen las dimensiones reales de los objetos y se convierten en «vistas» que luego se traspasan a escala en el plano. Este sistema se basa en una representación del espacio 3D mediante los ejes cartesianos X, Y y Z junto a un punto de origen.

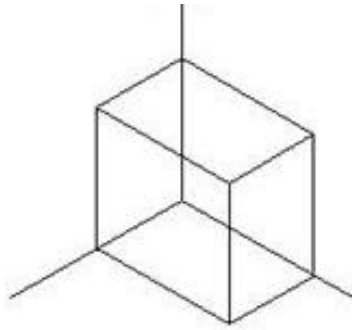


# PERSPECTIVA: SISTEMA DE PROYECCIÓN PARALELA

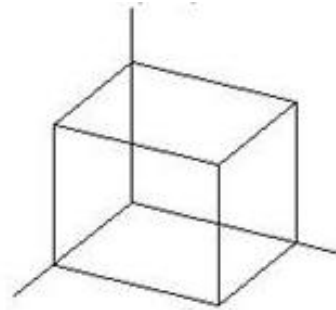
---



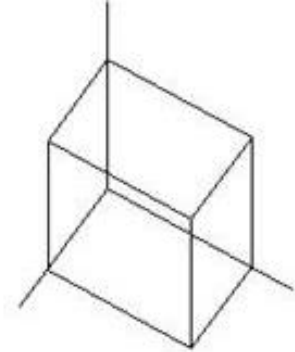
CABALLERA



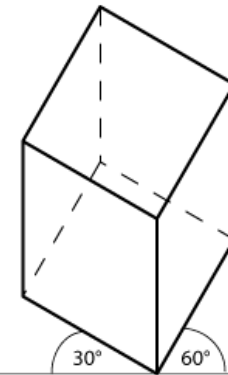
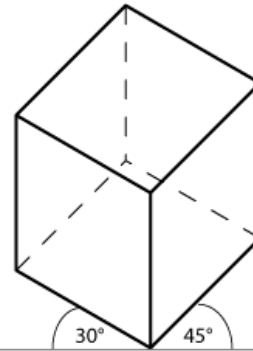
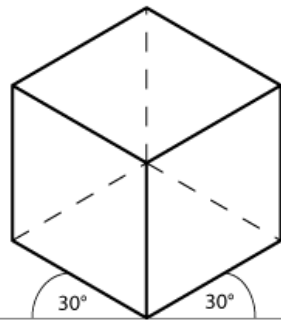
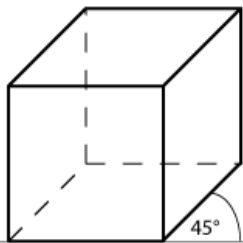
ISOMÉTRICA



DIMÉTRICA

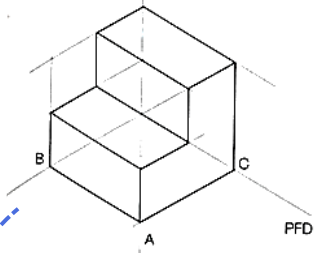
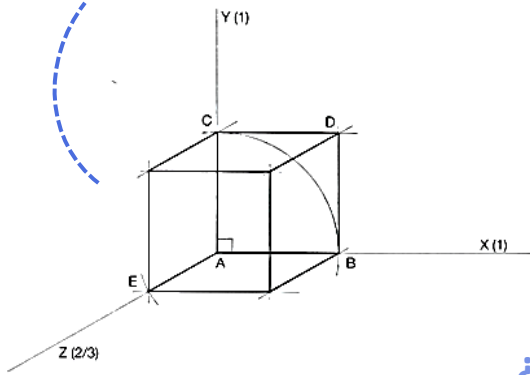
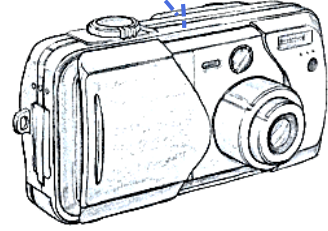
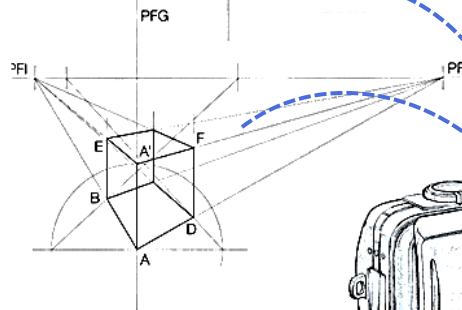
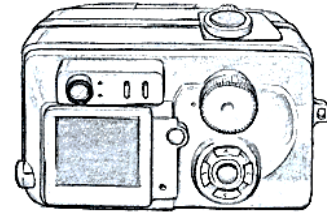
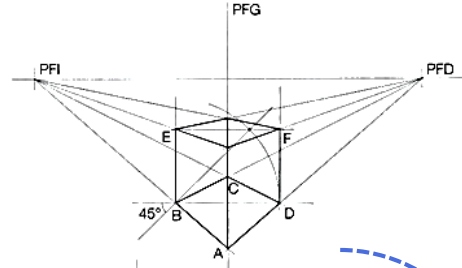
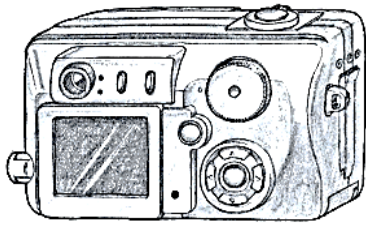
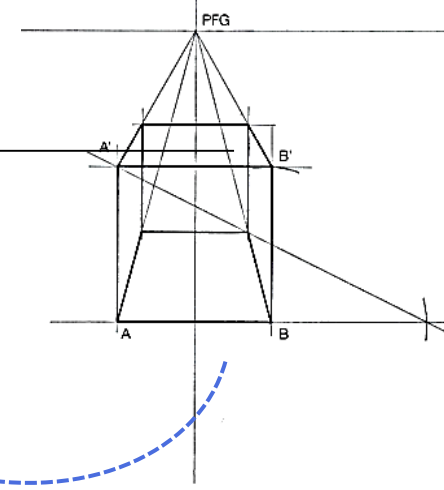


MILITAR

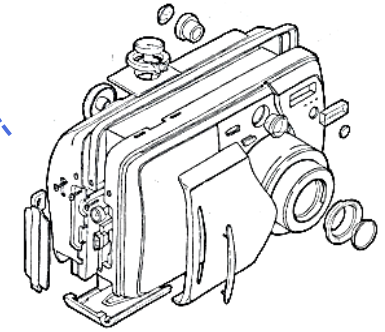
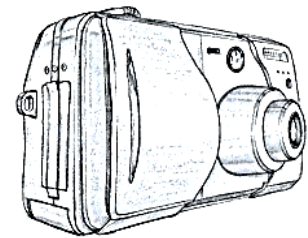
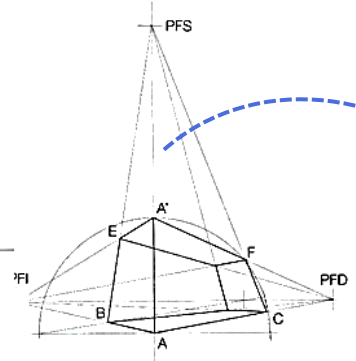
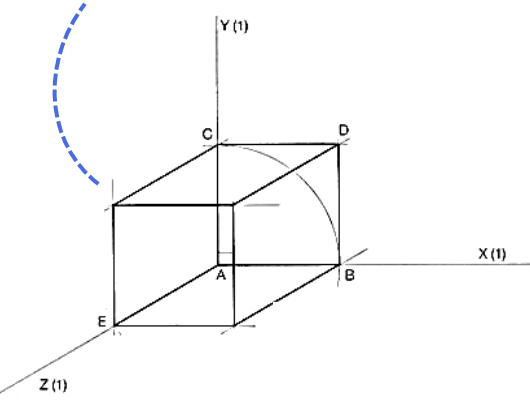


# ¿QUÉ PERSPECTIVA USAMOS?

¿Cómo vamos a representar nuestro objeto?



¿Que nos interesa mostrar o resaltar?



cónica vs paralela





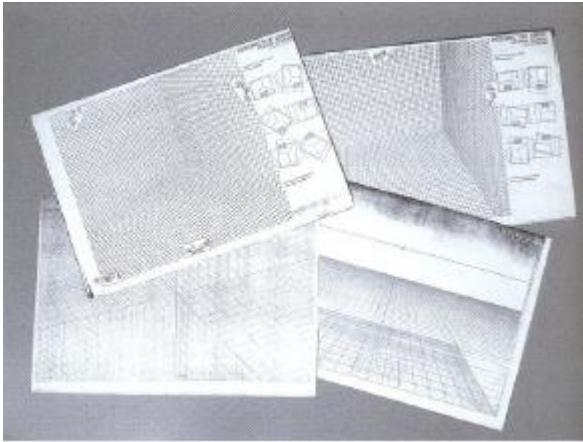
# AYUDAS A LA PERSPECTIVA



Imagen Informática | Fotografías



Maquetas y objetos



Reticulas



▶ *Domínguez, Ernest Redondo; Yanes, Magali Delgado. Dibujo a mano alzada para Arquitectos. Editorial: Parramon. 2007. Barcelona, España.*

▶ *Albarracín, Jesús; Julián Fernando. Dibujo para diseñadores industriales. Editorial: Parramon. 2007. Barcelona, España.*

▶ *Amenedo, Gustavo. Reflexión Académica en Diseño y Comunicación NºXXII. Año XV, Vol. 22, Febrero 2014, Buenos Aires, Argentina.*

▶ *<https://aprendiendodedibujotecnico1003.blogspot.com/2014/06/trazos-mano-alzada.html>*

▶ *<http://dibualnatural.blogspot.com/2010/06/la-proporcion.html>  
Blog de la clase sabatina de dibujo al natural en la Escuela Nacional de Bellas Artes de Honduras, edición 2010 y actualizado al 2011.*

▶ *<https://ar.pinterest.com/>*

▶ *<http://es.wikihow.com/dibujar-en-perspectiva>.*

