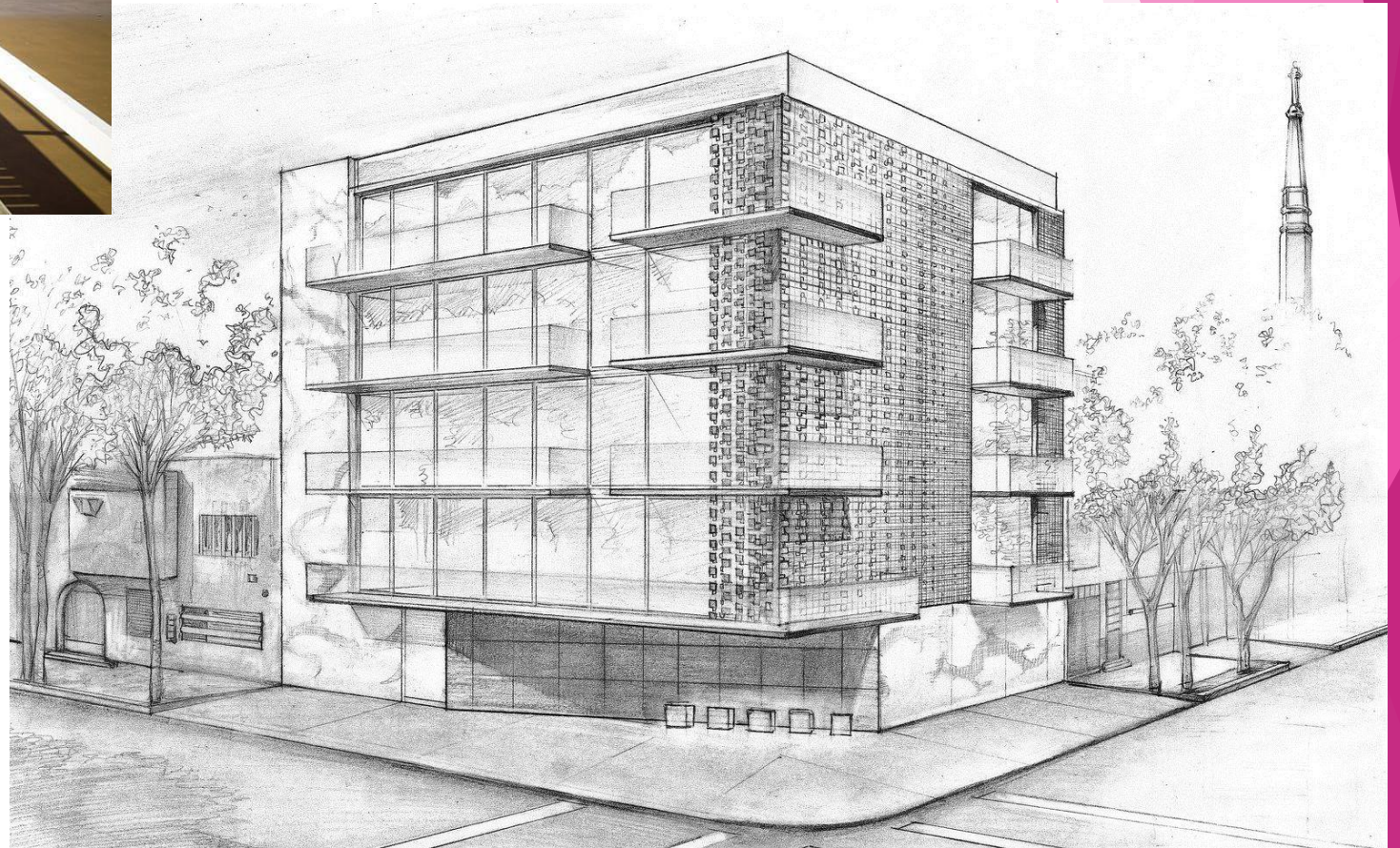


La Perspectiva



Perspectiva

- ▶ La perspectiva es el **arte** que se dedica a la representación de objetos tridimensionales en una superficie bidimensional (plana) con la intención de recrear la posición relativa y profundidad de dichos objetos. La finalidad de la perspectiva es, por lo tanto, reproducir la forma y disposición con que los objetos aparecen a la vista.
- ▶ Se conoce como perspectiva tanto a esta **técnica** como a la obra o representación que se ejecuta mediante este arte.



Elementos y Fundamentos básicos sobre la Perspectiva

- ▶ **La línea del horizonte** (En los dibujos nos referiremos a ella con las siglas LH), por lo que la Línea del horizonte es una línea imaginaria que, mirando al frente, se halla situada a la altura de nuestros ojos. El ejemplo típico que se emplea para ilustrar la línea del horizonte es un día en la playa. La línea del horizonte coincide con la línea que delimita el cielo y el agua. Si estamos tumbados en la playa vemos poco mar, la línea del horizonte está baja, si nos ponemos de pie, vemos más superficie de agua, con nosotros ha subido la línea del horizonte, y mucho más si nos asomamos a los acantilados, la línea del horizonte habrá subido con nosotros y estará muchísimo más alta. Por lo tanto antes de empezar a dibujar, a pintar tenemos que determinar donde se encuentra la línea del horizonte, encima o debajo del tema que queremos representar, incluso puede ser que se halle situada fuera del cuadro.



LINEA DEL
HORIZONTE



LINEA DEL
HORIZONTE

© dibujarfácil.com 2009



- ▶ **El punto o puntos de fuga.** (En los dibujos nos referiremos a ella con las siglas **PF**) Los puntos de fuga se hallan siempre situados en la línea del horizonte. Si observamos la Fig. 2, que representa los andenes de una estación de tren, veremos que todas las líneas paralelas perpendiculares al horizonte confluyen en un punto que es al que denominamos punto de fuga. En un dibujo se pueden emplear uno o más puntos de fuga, según como sea la perspectiva: perspectiva paralela, (a la que algunos llaman frontal) con un solo punto de fuga, perspectiva oblicua con dos puntos de fuga y perspectiva aérea con tres puntos de fuga. (Ver Fig.3). Si observamos la figura 3, notaremos que en la perspectiva aérea nos quedan dos puntos de fuga fuera del plano del cuadro.



Fig.2

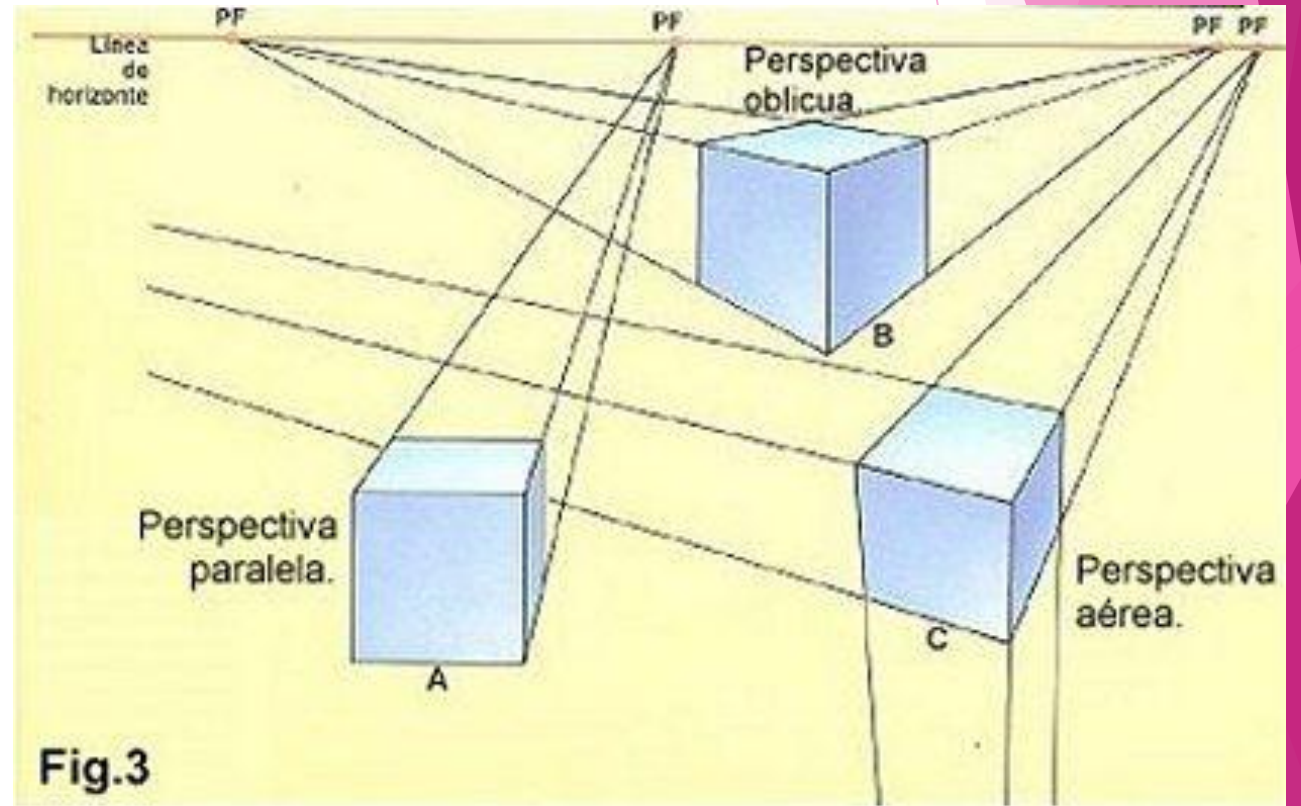


Fig.3

- ▶ **Línea de Tierra.** (En los dibujos nos referiremos a ella con las siglas LT). Que es la línea imaginaria donde se apoya el modelo a reproducir. Por lo que la distancia entre la línea de tierra y el punto de fuga será igual a la que existe entre el suelo (Plano de Tierra) sobre el que estamos y nuestros ojos.





El Punto de Fuga

- ▶ **El punto de fuga** es un sistema cónico, es el lugar geométrico donde se intersectan las proyecciones reales o imaginarias de rectas paralelas a una dirección dada en el espacio, así como las no paralelas al plano de proyección.

Hay tantos puntos de fuga como direcciones en el espacio.

- ▶ **El punto de Fuga puede ser:**

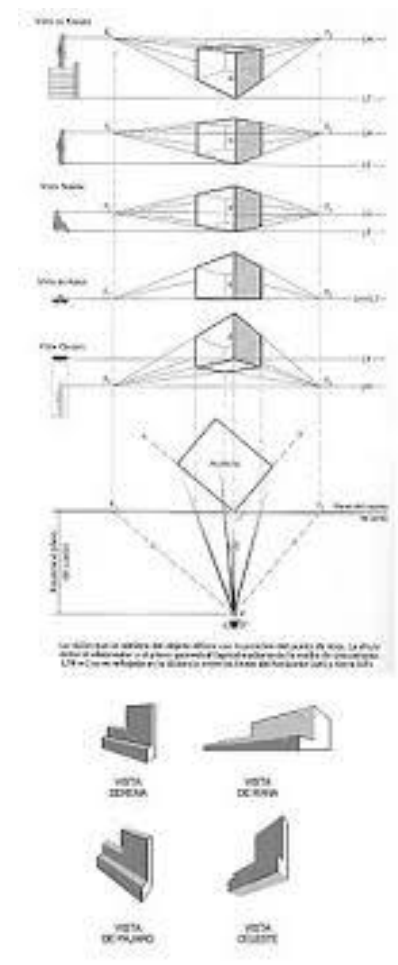
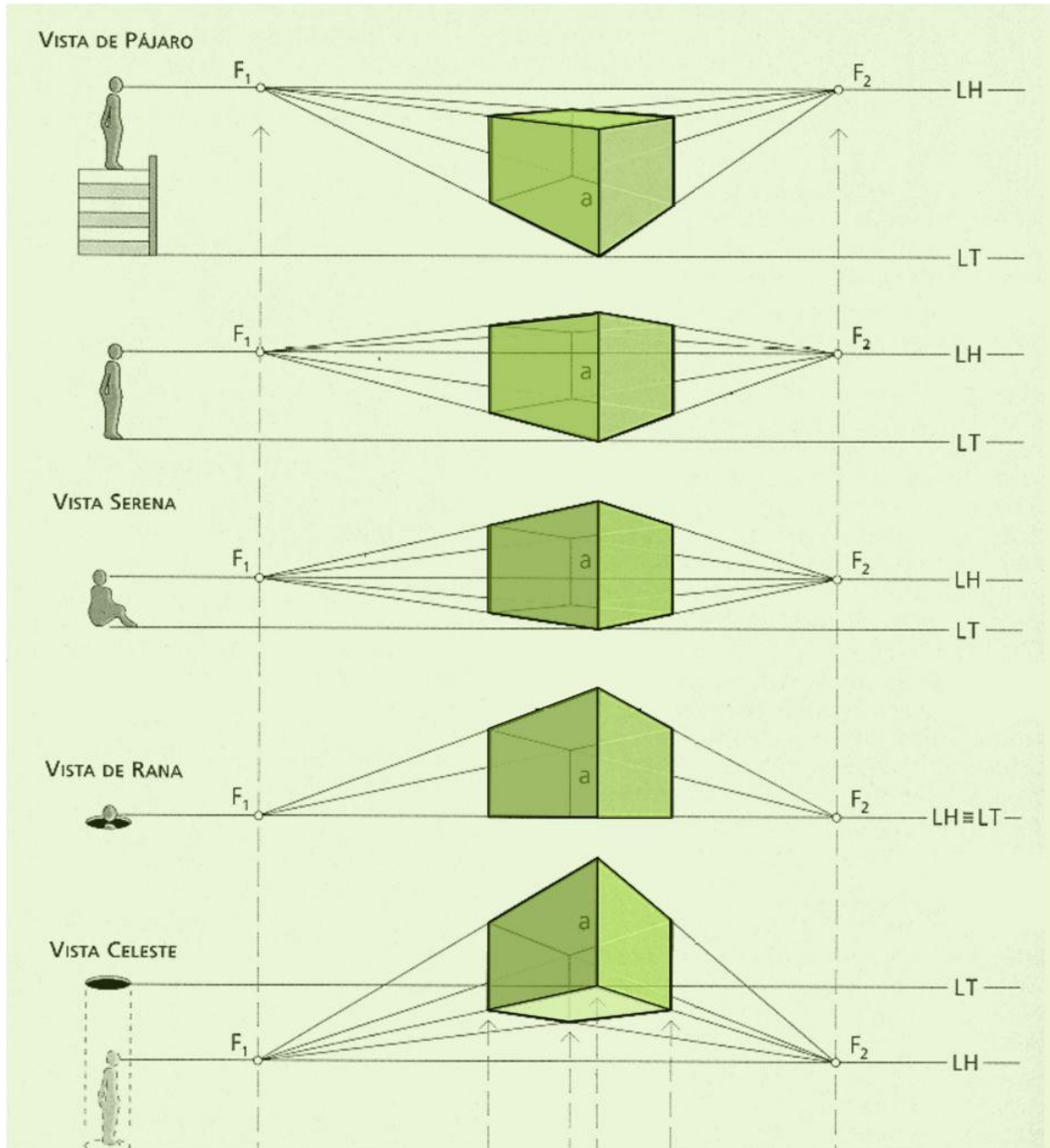
Perspectiva frontal: Con un solo punto de fuga sobre el dibujo

Perspectiva oblicua: Con dos puntos de fuga

Perspectiva aérea: Con tres puntos de fuga

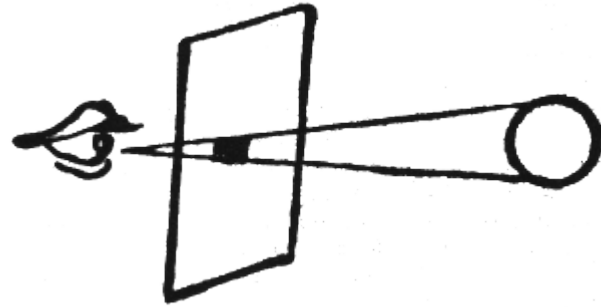
- ▶ El punto de fuga atrae la mirada de forma natural hacia una imagen, por lo que cualquier elemento situado en una fuga o de camino a él, resaltará de forma natural.
- ▶ Dentro del arte, el punto de fuga es de suma importancia, es un elemento visual y compositivo con mucha fuerza visual, pues dan realce y estructura a los elementos que componen el cuadro; de esta forma con perspectiva, el artista crea la sensación de un espacio tridimensional en un formato bidimensional como el papel.
- ▶ La perspectiva, es la forma que permite explicar la repartición del espacio, a través de la colocación de elementos de forma, que nuestro cerebro pueda calcular su distancia, su tamaño, o su posición.
- ▶ La perspectiva con un punto de fuga es el principio dentro del arte para dar una profundidad realista a los diseños, ilustraciones o dibujos en general.

- ▶ El mundo visualmente hablando es tridimensional (anchura, longitud y profundidad), pero algunas expresiones artísticas, por sí solas, no podrían representar estas tres dimensiones.
- ▶ Como es el caso de la fotografía, donde si bien la anchura y la longitud pueden percibirse en una imagen, supongamos un cuerpo humano, la parte difícil es representar la profundidad y espacio.
- ▶ Esta profundidad es posible conseguirla con el uso de la perspectiva, por ejemplo, nuestro cerebro que algo cercano es de mayor tamaño, mientras que si algo está lejano su tamaño es menor; así también puede interpretar la profundidad a través del cambio progresivo de los colores de una imagen, y tonos de la atmósfera.
- ▶ Son pocas las técnicas que proporcionan imágenes capaces de romper la monotonía de una escena, aportando dramatismo y profundidad, como lo hacen los puntos de fuga.
- ▶ En otras palabras el punto de fuga es como una flecha que señala el lugar exacto por donde queremos que pase y se detenga la mirada del espectador.



- ▶ Según Leonardo da Vinci, la perspectiva es el freno y timón de la pintura.
- ▶ La pintura se basa en la perspectiva, que no es otra cosa que un conocimiento perfecto de la función del ojo. Esta función consiste sencillamente en recibir en una pirámide las formas y colores de todos los objetos situados delante de él.
- ▶ Hay tres clases de perspectiva. La primera trata de las razones de la aparente disminución de los objetos cuando se alejan del ojo; es conocida como perspectiva de la disminución. La segunda trata de la forma en que varían los colores al alejarse del ojo. La tercera y última explica cómo aparecerían los objetos menos precisos cuanto más lejos se encuentren. Los nombres son los siguientes: perspectiva **lineal**, perspectiva **de color** y perspectiva **de desaparición**.
- ▶ La ciencia de la pintura trata de los colores de las superficies corpóreas y de sus formas; de su relativa cercanía y distancia, y de los grados de disminución requeridos cuando aumentan gradualmente las distancias. Esta ciencia es la madre de la perspectiva, es decir, la ciencia de los rayos visuales.





La perspectiva no es más que la visión de un lugar a través de un cristal liso y completamente transparente, sobre cuya superficie quedan grabadas todas las cosas que están detrás de aquél. Los objetos llegan al punto del ojo en forma de pirámides y éstas se entrecortan en el plano del cristal.

- ▶ Colocando una hoja de papel no demasiado transparente entre un objeto y una luz podemos dibujarlo con facilidad.
- ▶ Toda forma corporal que sea sensible al ojo tiene en si tres atributos: masa, forma y color. La masa puede apreciarse a mayor distancia que la forma y el color. El color, a su vez, es discernible a mayor distancia que la forma. Esta ley no es aplicable a los cuerpos luminosos.
- ▶ Entre objetos de igual tamaño, el que está más lejos del ojo parecerá más pequeño.
- ▶ Entre diversos cuerpos de igual tamaño y tono, el más lejano aparecerá más ligero y pequeño.
- ▶ Entre diversos cuerpos, todos igualmente grandes y distantes, el que está más iluminado aparecerá al ojo más cercano y mayor.
- ▶ Entre sombras de igual densidad, las más cercanas al ojo aparecerán mucho menos densas.
- ▶ Un objeto oscuro aparecerá más azul cuanto más luminosa es la atmósfera entre él y el ojo, como puede verse en el color del firmamento.



- ▶ Todo rayo que pasa por aire de igual densidad corre en línea recta desde su origen hasta el objeto o lugar que toca.
- ▶ La atmósfera está llena de infinitas pirámides radiantes producidas por los objetos que existen en ella.
- ▶ El plano vertical se representa por una línea perpendicular que nos la imaginamos situada enfrente del punto común donde tiene lugar la confluencia de la pirámide. Este plano guarda la misma relación con ese punto que la de un plano de cristal en el que se dibujaron los distintos objetos vistos a través de él.
- ▶ Los objetos así dibujados serían mucho más pequeños que los originales, puesto que el espacio entre el cristal y el ojo era más pequeño que el espacio entre el cristal y los objetos.



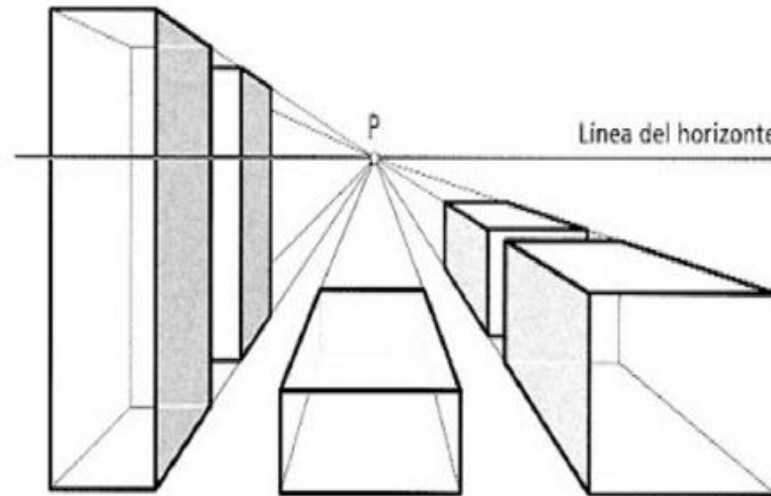
- ▶ La ciencia de la pintura trata de los colores de las superficies corpóreas y de sus formas; de su relativa cercanía y distancia, y de los grados de disminución requeridos cuando aumentan gradualmente las distancias. Esta ciencia es la madre de la perspectiva, es decir, la ciencia de los rayos visuales.
- ▶ Como se citó en el párrafo anterior, la perspectiva se divide en tres partes. La primera trata sólo del dibujo lineal de los cuerpos. La segunda, de cómo bajar el tono de los colores cuando se alejan a cierta distancia. La tercera, de la pérdida de claridad de los cuerpos a varias distancias. Ahora bien, la primera parte, que trata sólo de las líneas y límites de los cuerpos, se denomina dibujo, es decir, configuración de cualquier cuerpo. De ésta proviene otra ciencia que trata del sombreado y de la luz, llamada también claroscuro, que requiere una explicación detallada.

Perspectiva Frontal

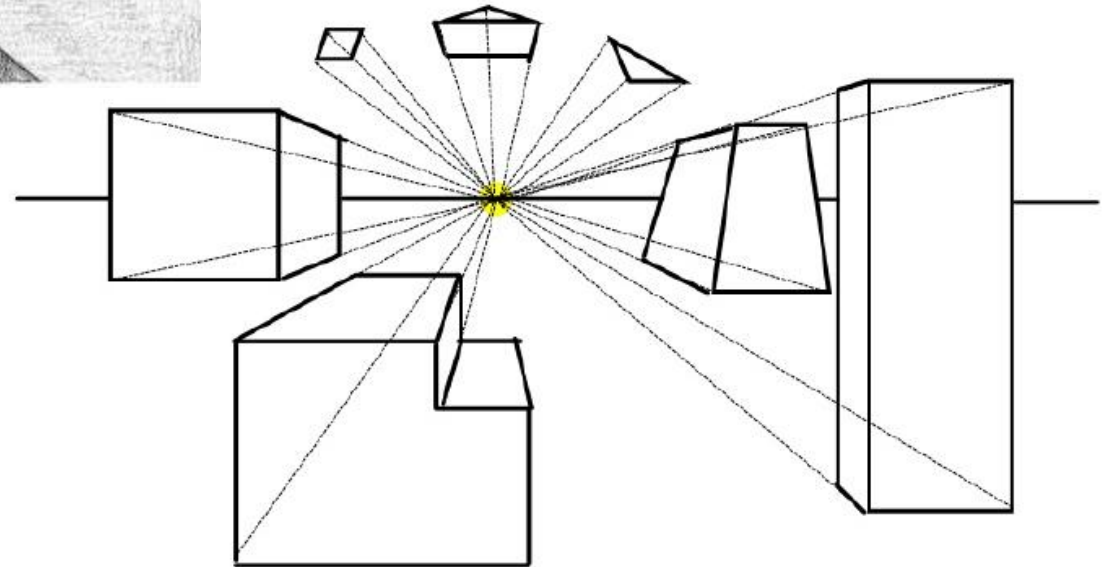
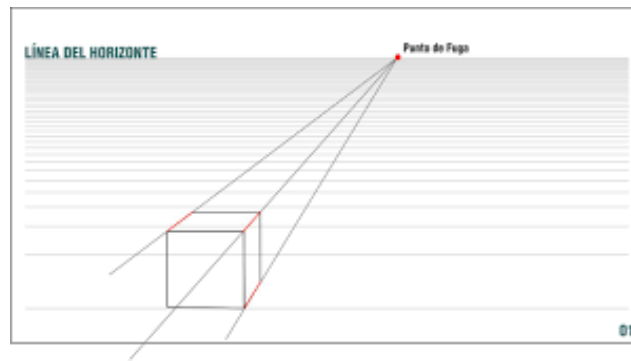
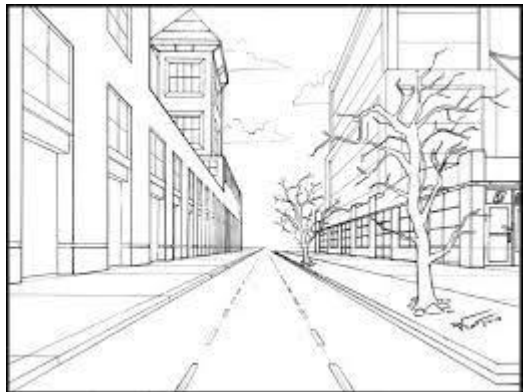
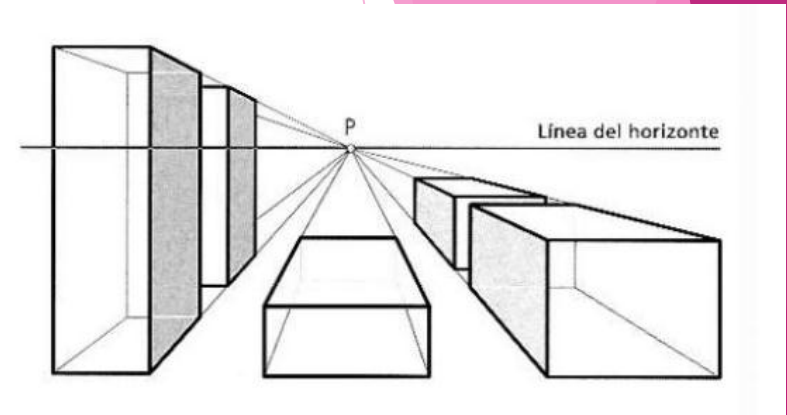
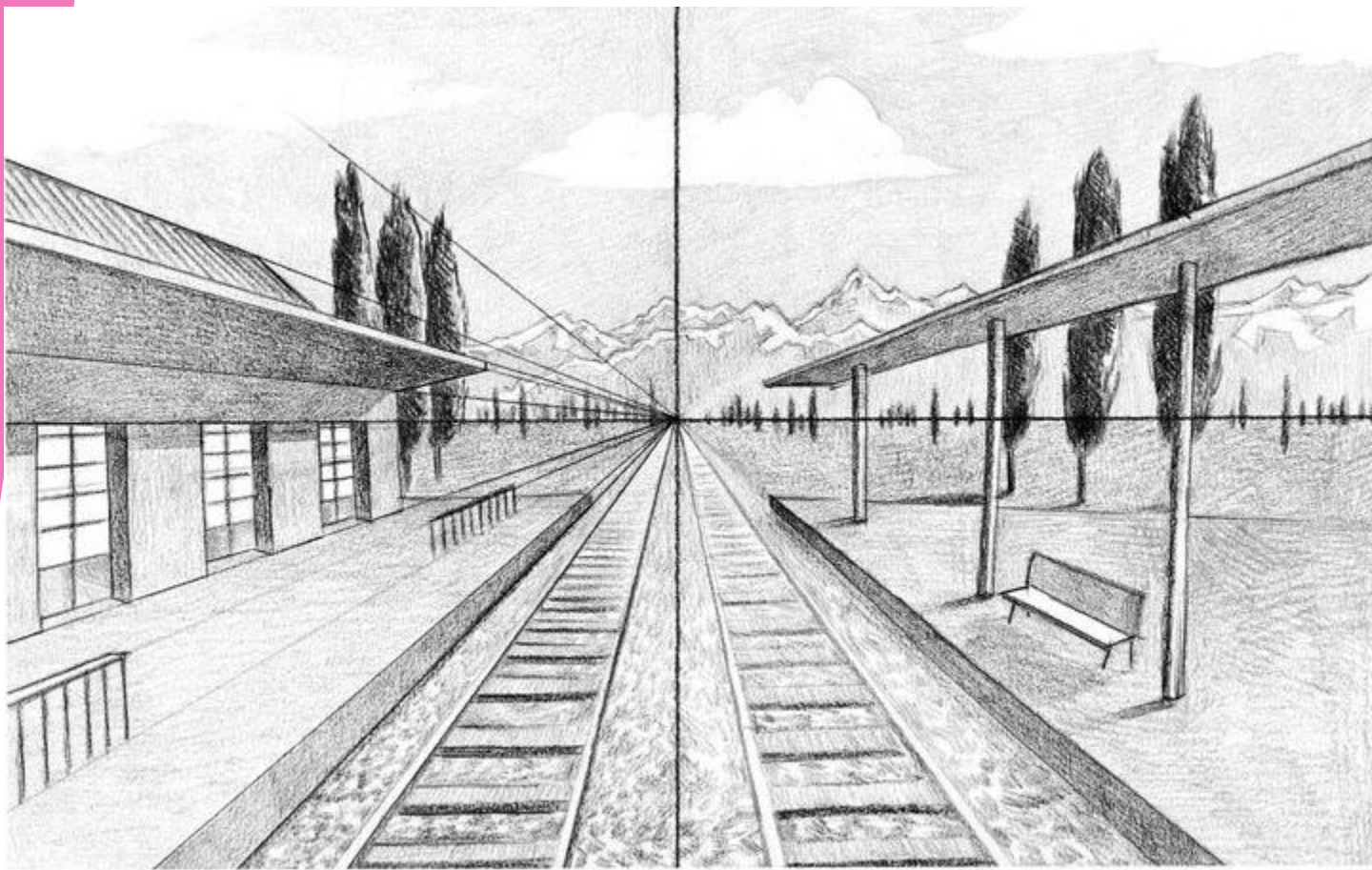
- ▶ La **perspectiva frontal** es la que tiene un único punto de fuga, ubicado sobre la línea del horizonte. En esta perspectiva, sólo vemos en fuga las líneas de profundidad, las demás las vemos **paralelas** al plano del cuadro. La **perspectiva frontal** es aquella que ubica el punto de fuga principal en el centro del cuadro.

Perspectiva frontal o paralela.

Los objetos se sitúan con sus caras paralelas al plano del cuadro. Existe un único punto de fuga sobre la línea del horizonte, que coincide con el punto principal P.

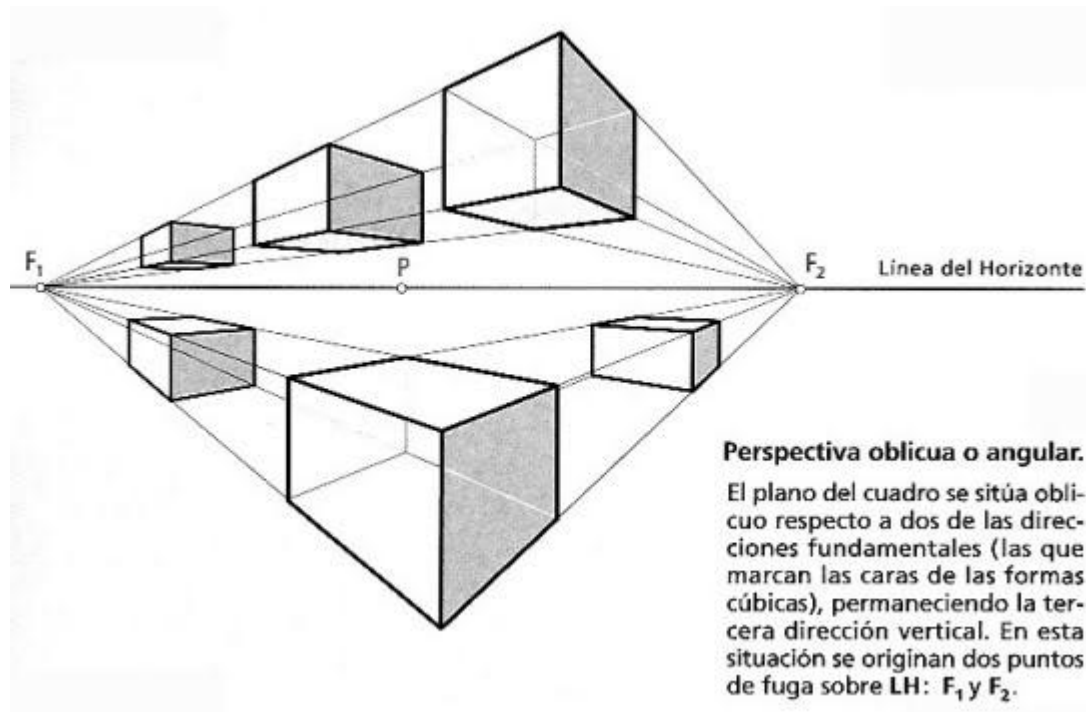


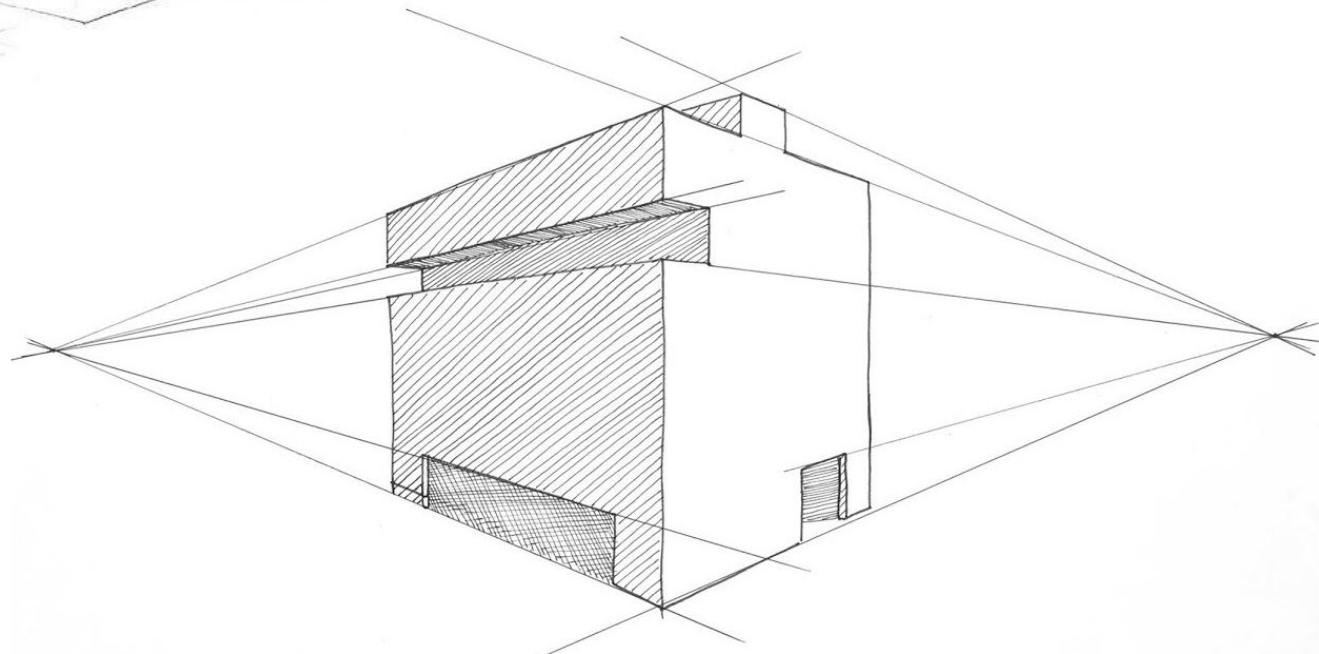
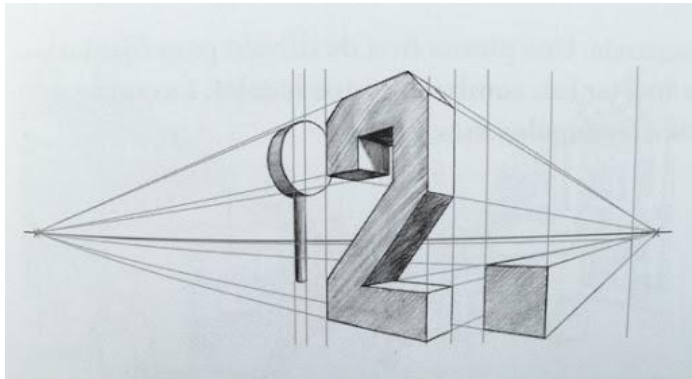
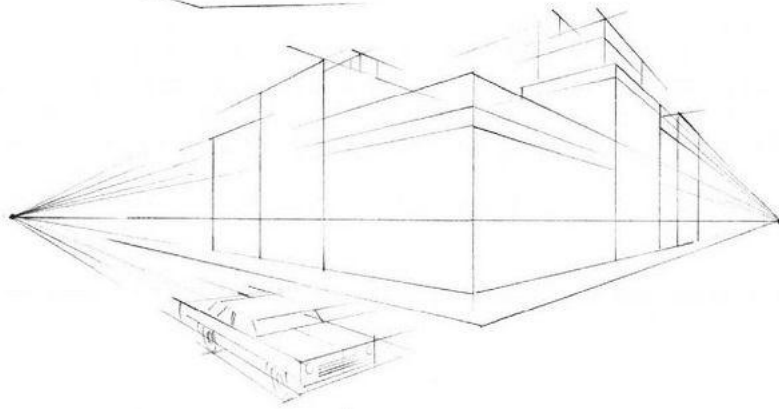
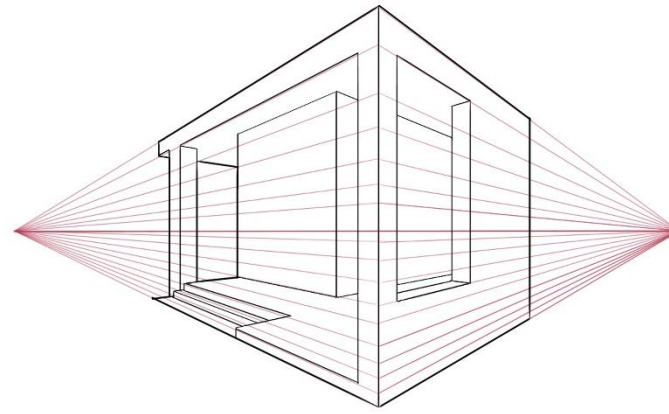
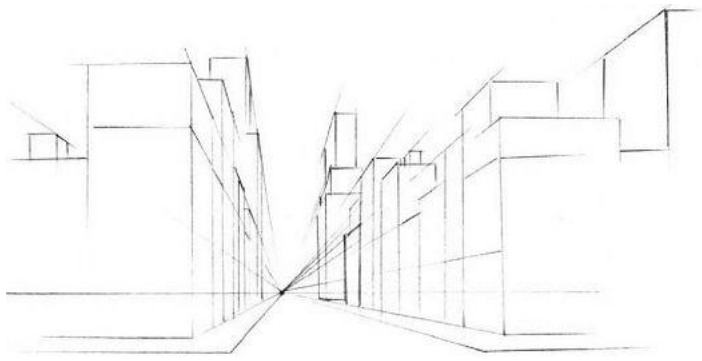
Hay un solo punto de fuga sobre la línea del horizonte para producir la sensación de profundidad o volumen, que es poco pronunciada. En una pintura, por ejemplo, las figuras aparecerían de más cerca a más lejos, en diferentes planos, todos paralelos al fondo.



Perspectiva Oblicua

- **Perspectiva oblicua:** Con dos puntos de fuga. Ocurre cuando el cubo está parcialmente ladeado, y solo un eje espacial es paralelo al plano de proyección. Las rectas con esa dirección se proyectan realmente paralelas en el dibujo.





Actividades Trabajo Final

- ▶ Leer con atención la presentación
- ▶ Hacer un resumen escrito de la presentación que sea mas que escrito grafico
- ▶ Ver los siguientes enlaces:
<https://youtu.be/55jmLHUmUQE>
<https://youtu.be/IREoh0PkgTw>
- ▶ La presentación del trabajo final de hace en hojas blancas con PORTADA incluyendo su nombre, numero de lista, grado, grupo, materia y DIBUJO del tema “PERSPECTIVA” en la portada
- ▶ En el vidrio de una de las ventanas de su casa van a dibujar sobre el cristal con un marcador lo que vean a travez de cristal tomando en cuenta lo que se ha explicado en la presentación
- ▶ Encontrar el punto de fuga en su dibujo y marcarlo al igual que la línea de Horizonte
- ▶ Al terminar colocar un papel blanco por el otro lado del cristal para tomar una foto del dibujo
- ▶ Calcarlo en una hoja blanca y colorearlo usando luz y sombra y degradados