

GUÍA DE PERSPECTIVA

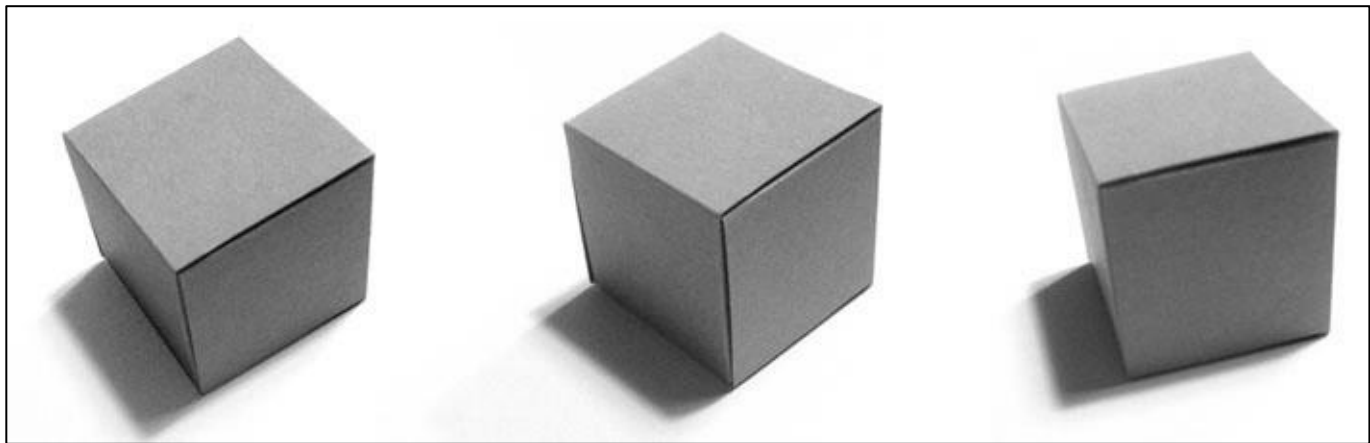
| | |
|---------------------|----------------|
| Nota | |
| Puntaje Total 36 | Ptje. Obtenido |

NOMBRE: _____

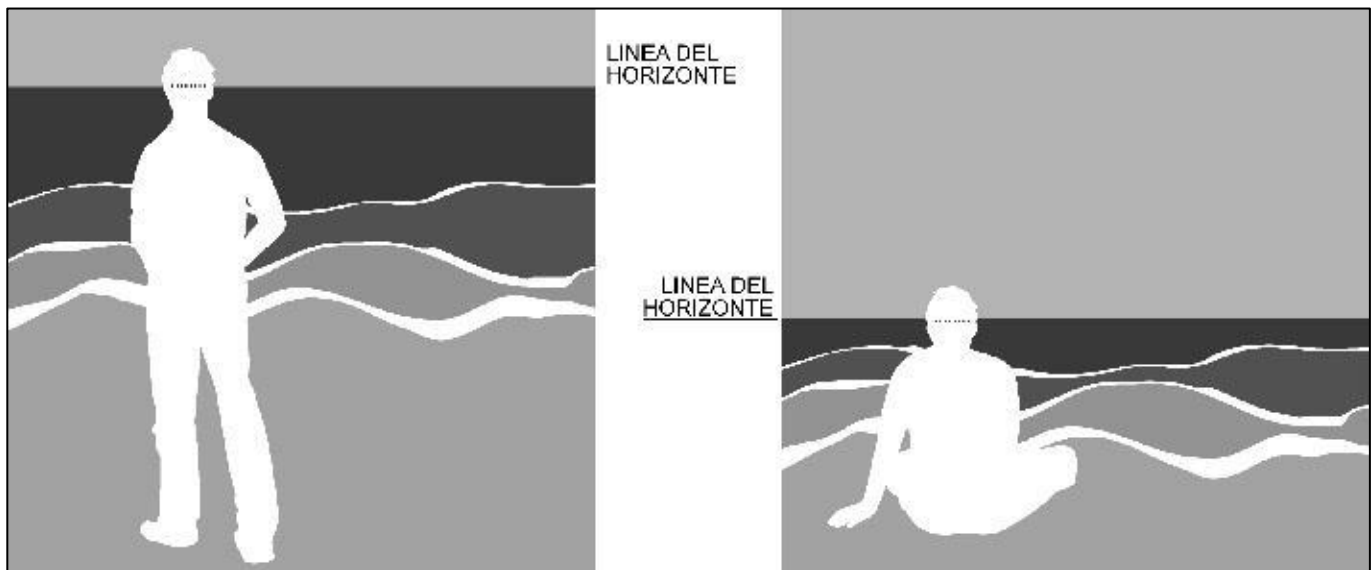
Curso: 3° Medio _____

Objetivo: Identificar las características de la perspectiva y aplicarlas en construcciones con 1, 2 y 3 puntos de fuga.

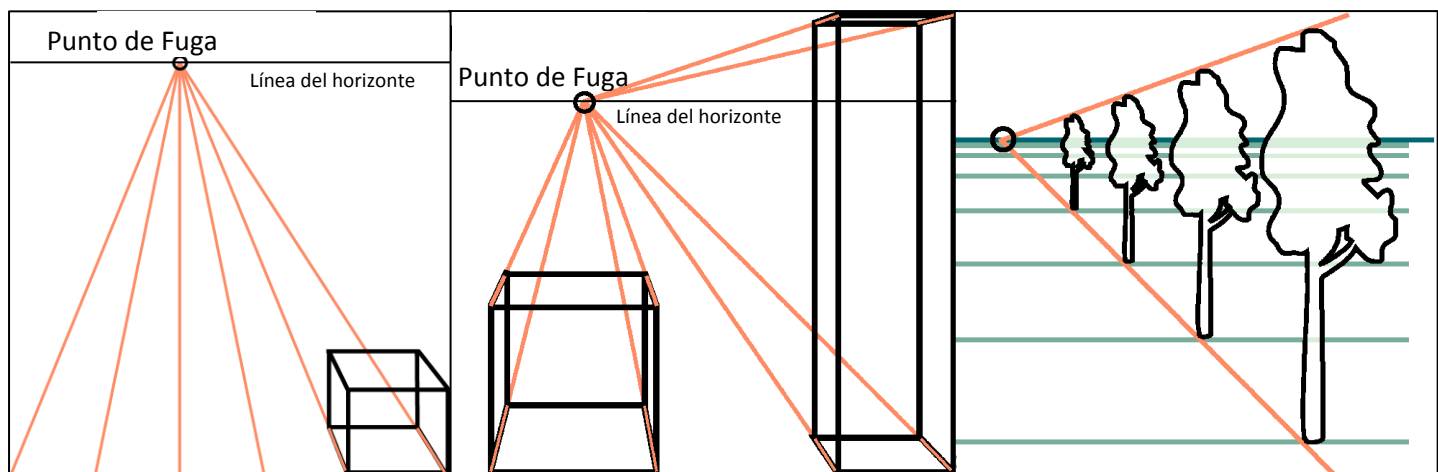
Normalmente dibujamos sobre una superficie plana (el papel) objetos que tienen volumen. **El aspecto que tienen las cosas y como las dibujamos cambia según desde donde las observamos** (desde arriba o abajo, cerca o lejos, de frente o de lado). Un mismo objeto se dibuja diferente según desde donde se observe:



La línea del horizonte: Es una línea, generalmente recta y horizontal, que simboliza el horizonte. Si mirásemos el mar, sería la línea donde acaba el mar y empieza el cielo. Si observamos un barco que se aleja, se acercara a esa línea del horizonte. **Esta línea siempre está a la altura de los ojos del observador (el dibujante).** Si el observador está de pie, la línea estará mucho más alta que si esta agachado.



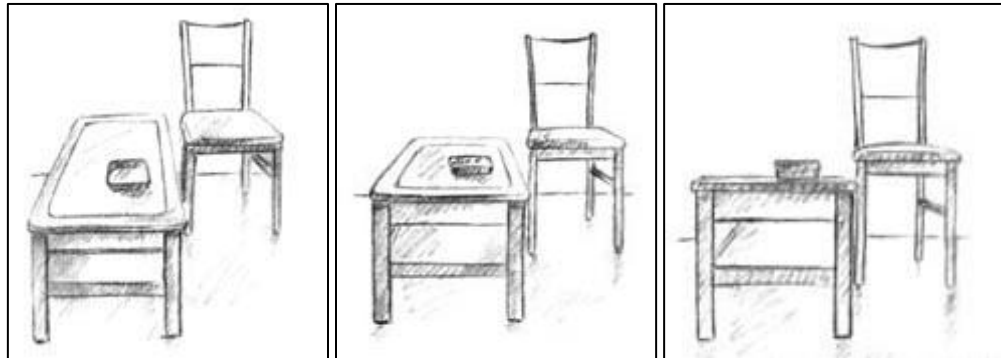
La perspectiva: Define el aspecto que tienen los objetos, según el punto de vista del observador. Así los podemos dibujar de forma que se parezcan a la realidad. Nos ayuda a representar sobre un papel los objetos tal y como los vemos, en su tridimensionalidad. Todas las líneas paralelas entre sí parecen juntarse en un mismo punto (que siempre estará sobre la línea del horizonte). En perspectiva a ese punto se le llama **punto de fuga**.



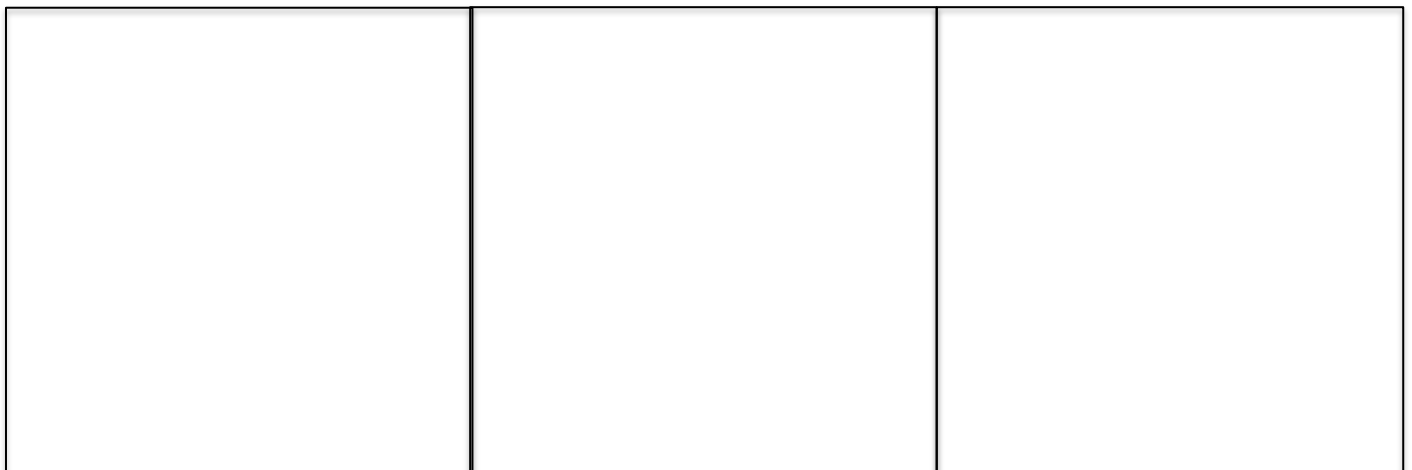
Ejercicio 1

Dibuja algún elemento de la sala de clases desde 3 diferentes puntos de vistas diferentes, aplicando perspectiva. (18 puntos)

Ejemplo:



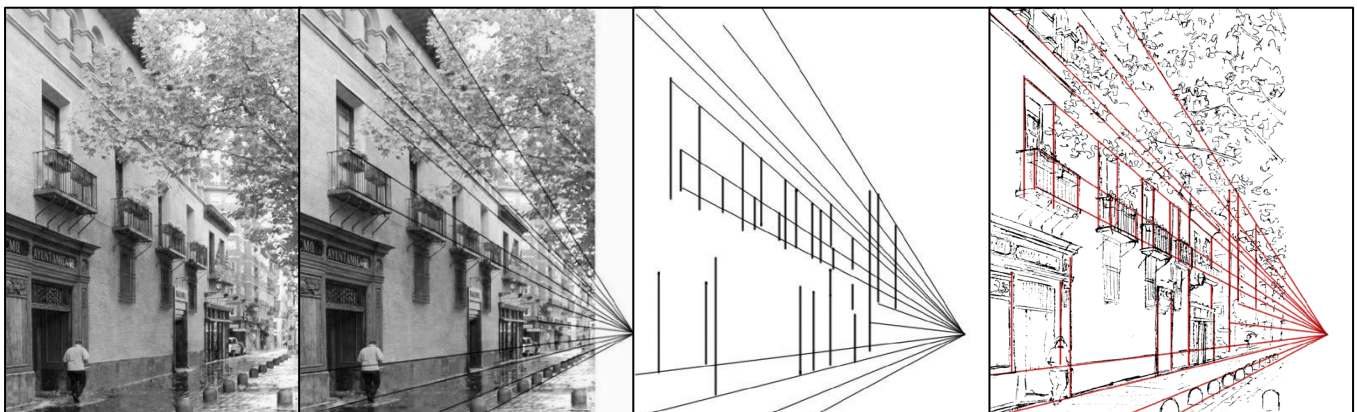
Desarrollo:



Ejercicio 2

Identificar puntos de fuga sobre fotografías y calcar sobre hoja blanca sus principales líneas, para posteriormente ilustrar simplificada, las formas principales de esta. (Es probable que el punto de fuga se encuentre fuera de la imagen, por lo cual al dibujarlo, extender el punto fuera de esta si es necesario). **Dibujar el punto de fuga y las líneas que llegan a él de modo destacado, ya sea de otro color o más remarcado.** (18 puntos)

Ejemplo:



Desarrollo:

1 punto de fuga



2 puntos de fuga



3 puntos de fuga

