

# PERSPECTIVA

ARTES VISUALES

PROFESOR RODRIGO FERNÁNDEZ MACUADA



# ¿QUÉ ES LA PERSPECTIVA?

Sistema de  
representación  
en superficies  
planas

Otorga  
VOLUMEN,  
ESPACIO y  
PROFUNDIDAD

Imita la vista



# CONCEPTOS CLAVE

LÍNEA DEL HORIZONTE

PARALELAS

DIAGONALES

PUNTO DE FUGA



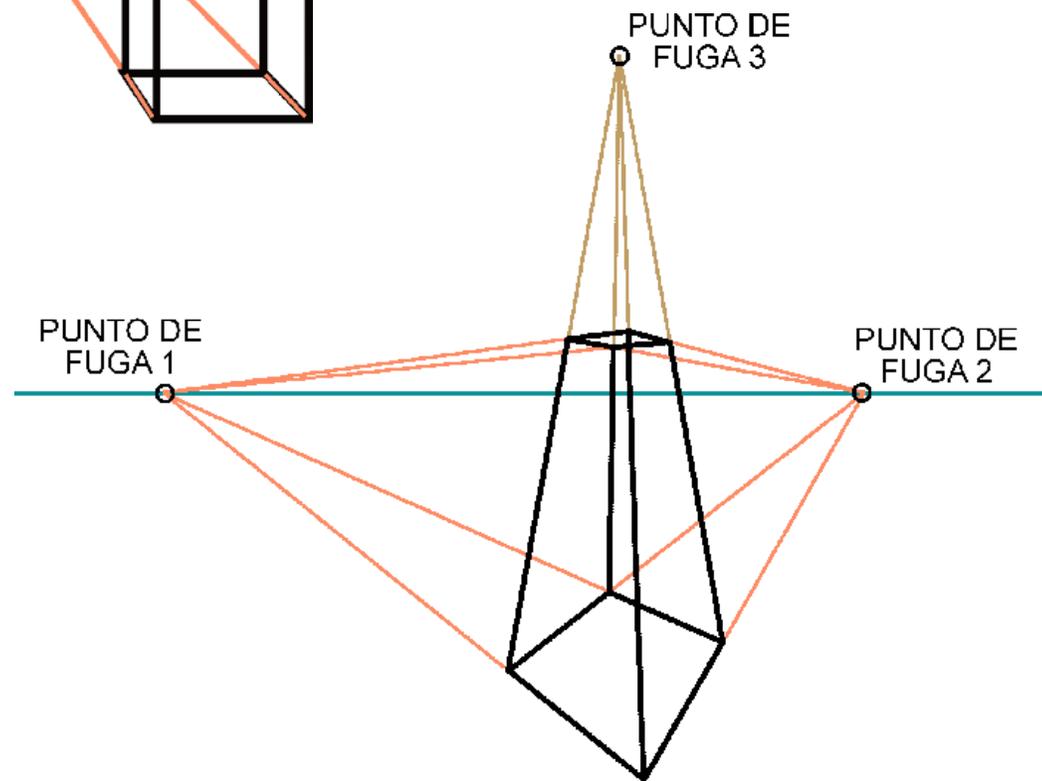
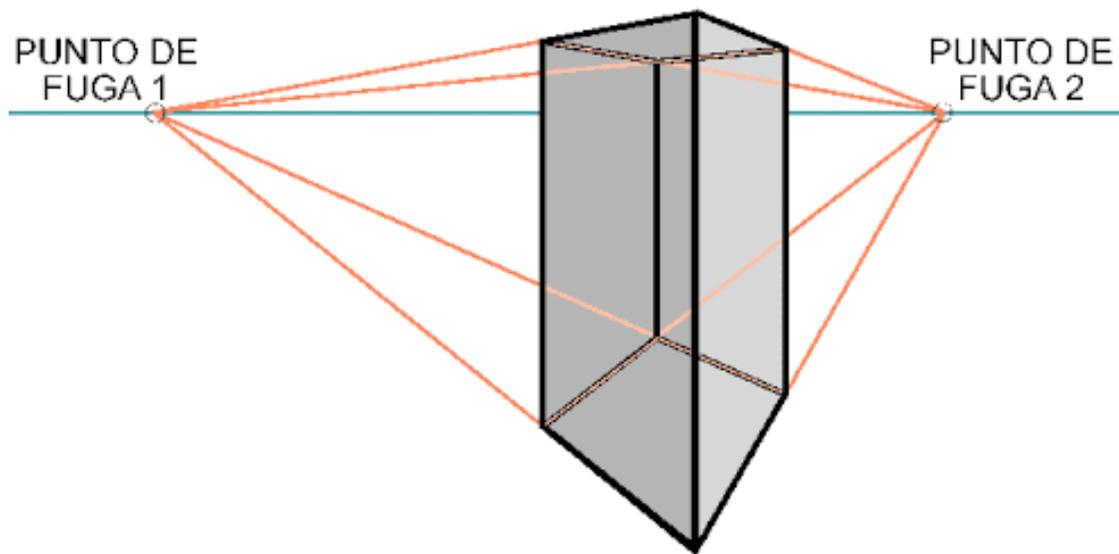
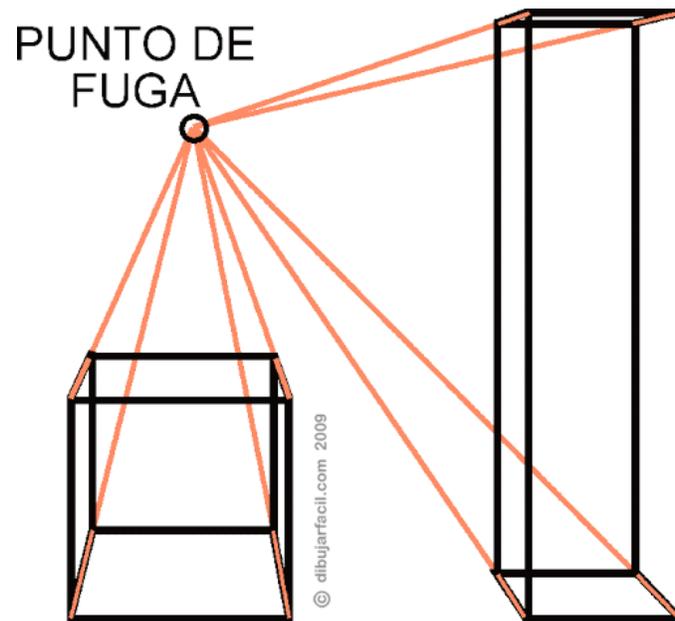
# PUNTOS DE FUGA

Es un lugar en el plano donde convergen (se juntan) las rectas secantes.



***PUNTO DE FUGA***

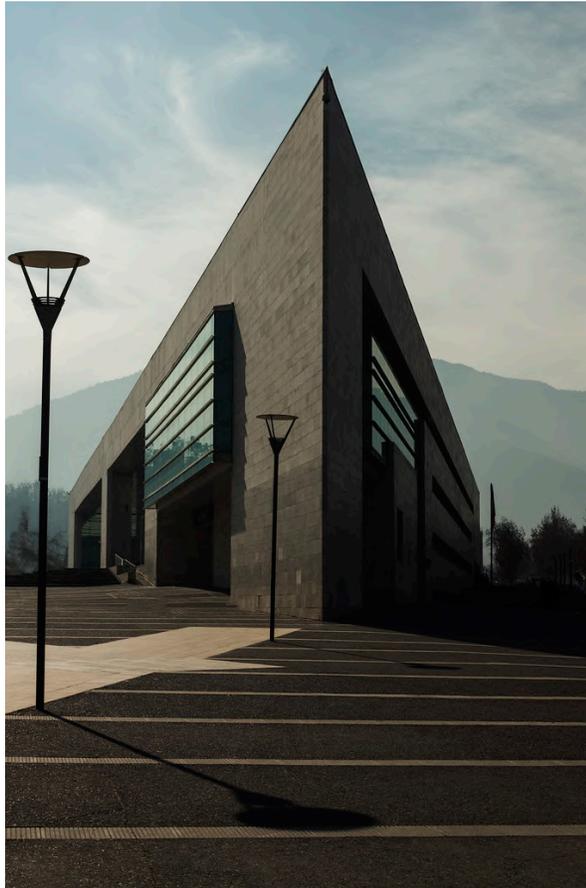
# PUNTOS DE FUGA



# EJEMPLOS: UN PUNTO DE FUGA



# EJEMPLOS: DOS PUNTO DE FUGA



# EJEMPLOS: TRES PUNTOS DE FUGA



# TIPOS DE PERSPECTIVA

Perspectiva  
Isométrica

Perspectiva  
Cónica  
Lateral

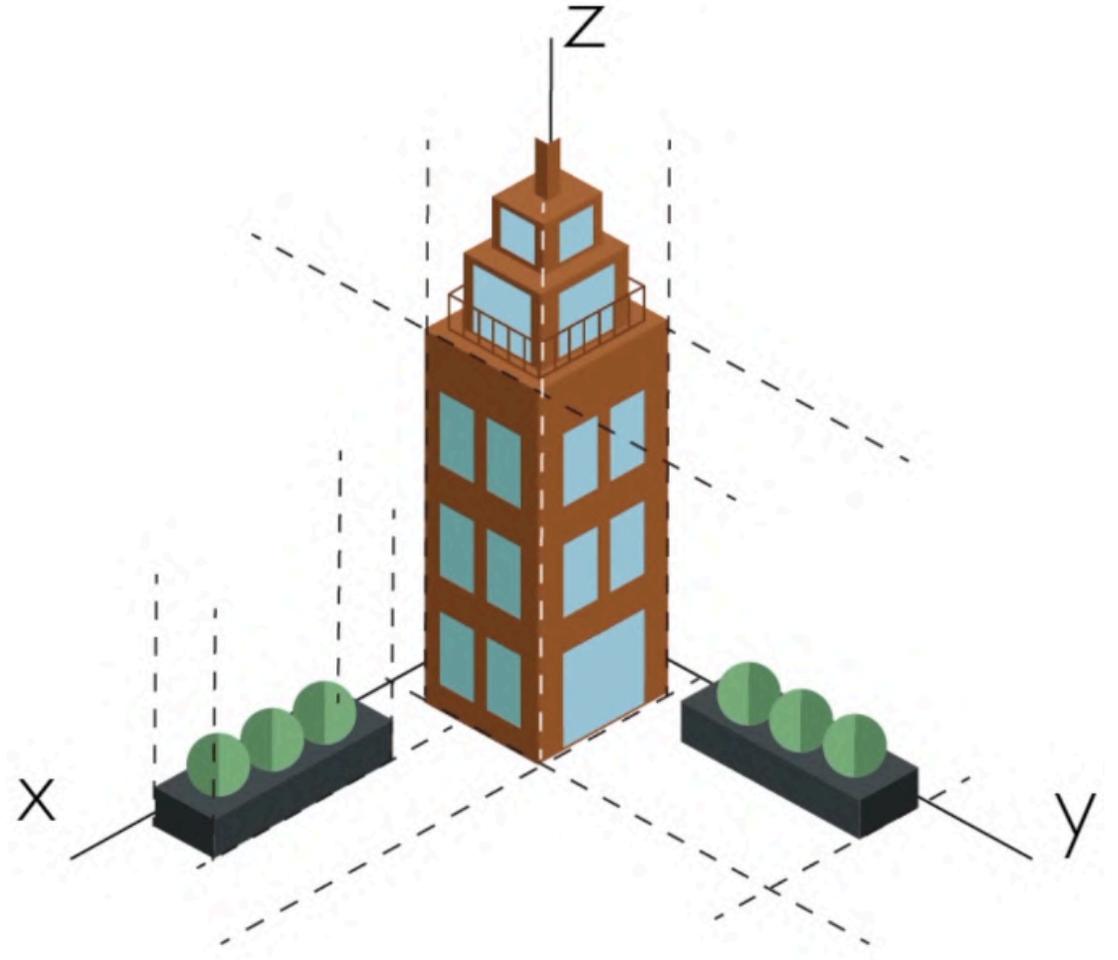
Perspectiva  
Oblicua

Perspectiva  
Aérea



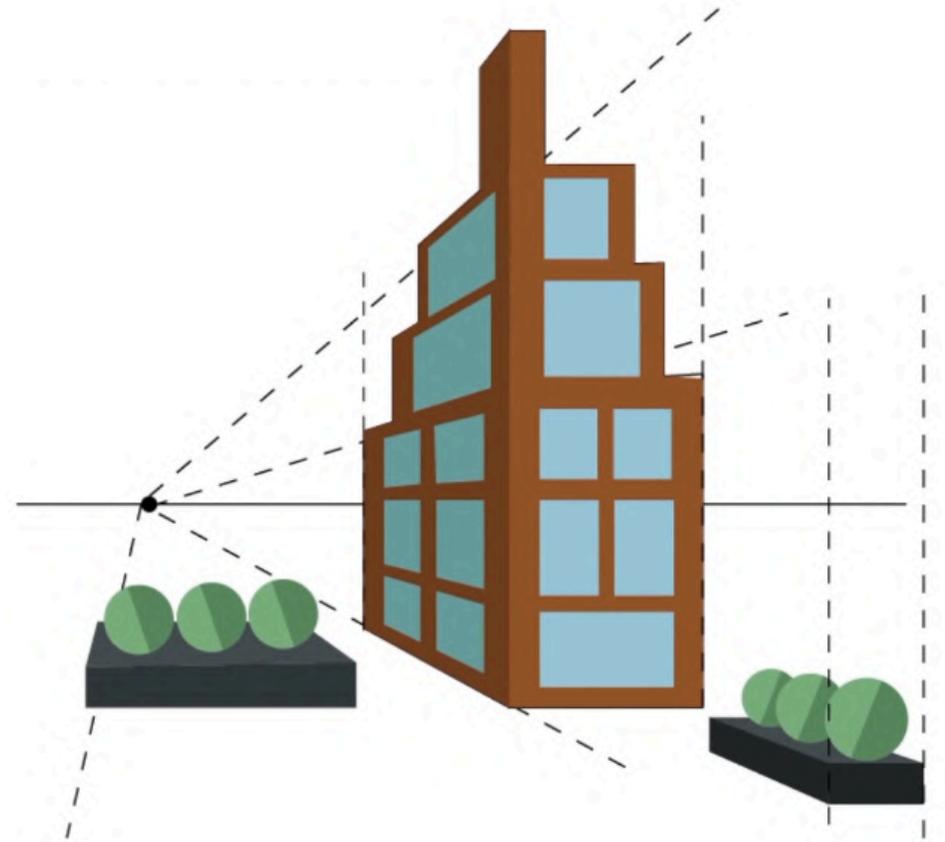
# PERSPECTIVA ISOMÉTRICA

- **No posee puntos de fuga**
- Todos los ángulos miden  $120^\circ$
- Se usa mucho en diseño, pero no es una representación "real"



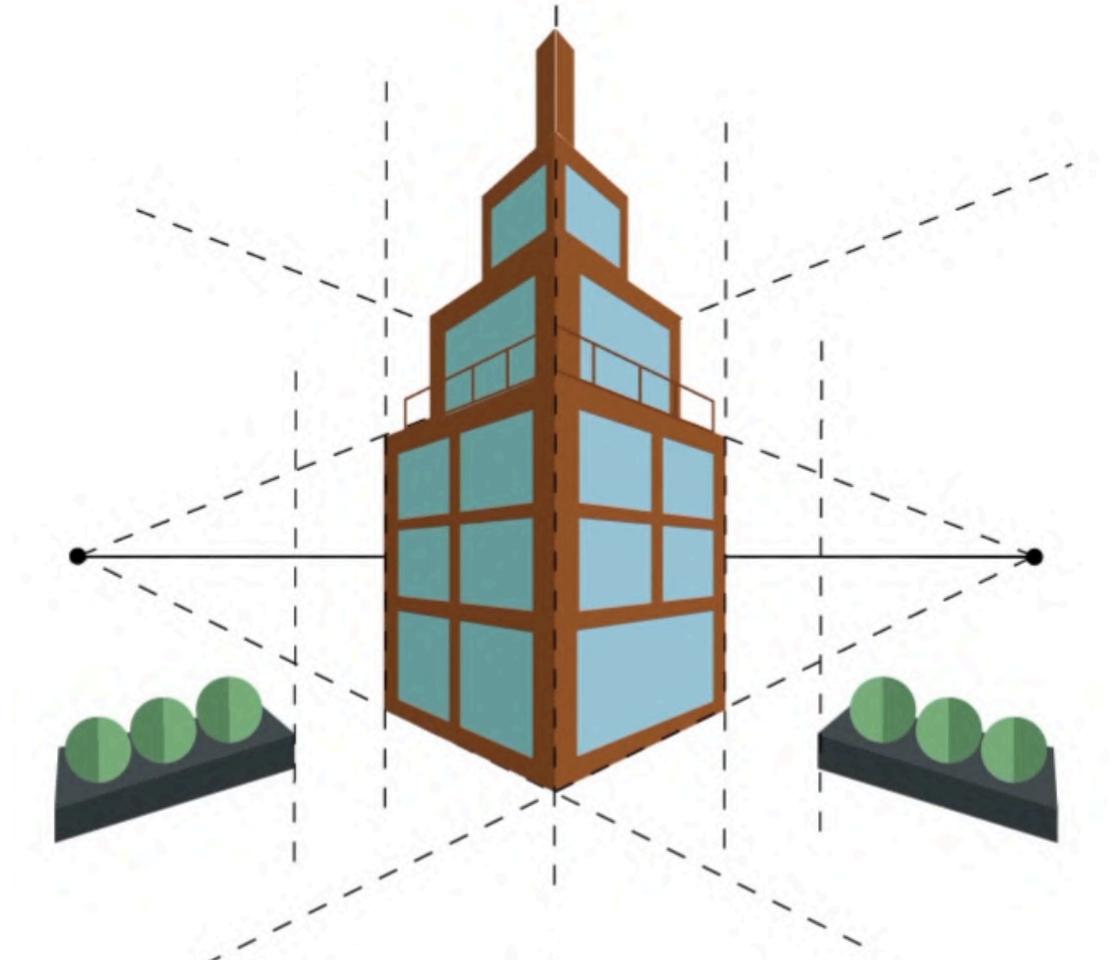
# PERSPECTIVA CÓNICA LATERAL

- Posee **1 punto de fuga**
- Se representan las dos caras de un objeto (una frontal, y la otra con profundidad)



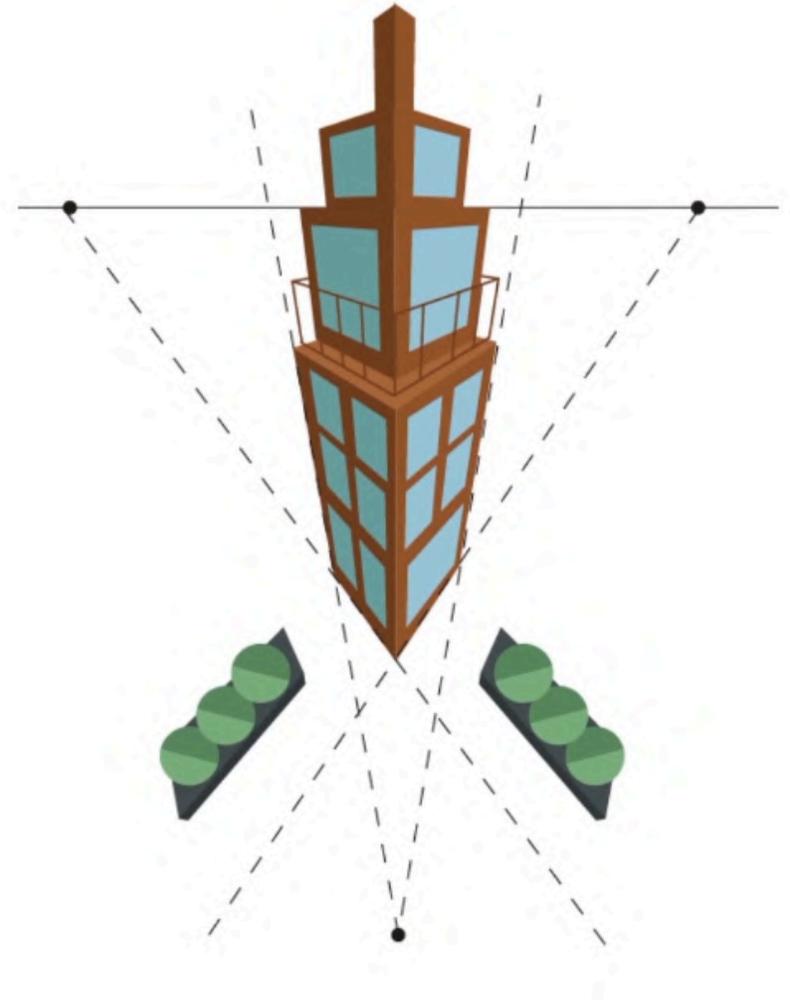
# PERSPECTIVA OBLICUA

- Posee **2 puntos de fuga**
- Se forma una “esquina”
- Se representan las dos caras de un objeto con profundidad



# PERSPECTIVA AÉREA

- Posee **3 puntos de fuga** (2 sobre la línea de horizonte y 1 perpendicular a esta)
- Se ven los objetos desde “muy arriba” o desde “muy abajo”



# EL MISMO EDIFICIO VISTO DESDE TRES PERSPECTIVAS



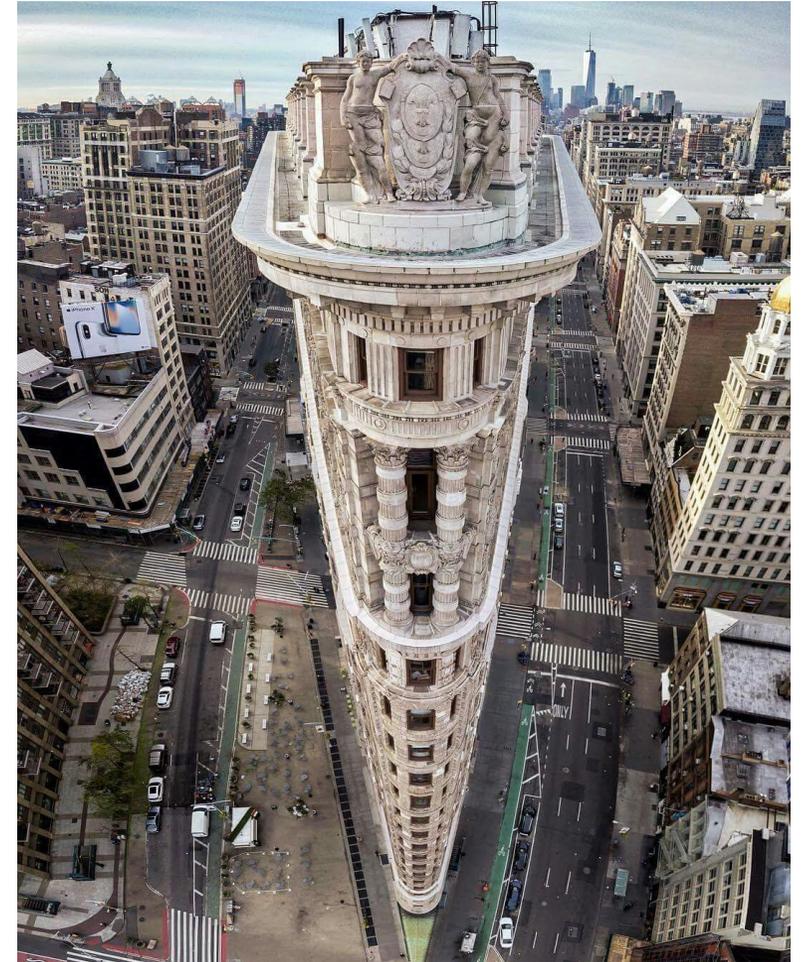
***1 PUNTO DE FUGA***

PERSPECTIVA CÓNICA  
LATERAL



***2 PUNTOS DE FUGA***

PERSPECTIVA OBLICUA



***3 PUNTOS DE FUGA***

PERSPECTIVA AÉREA