

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



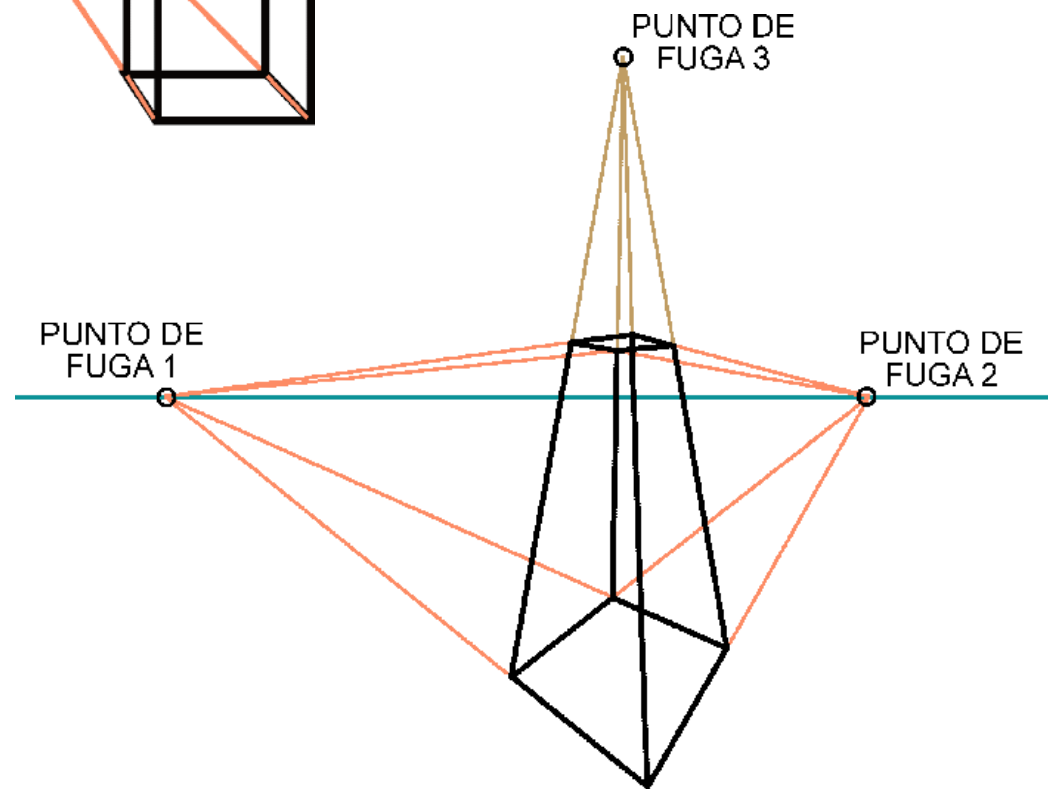
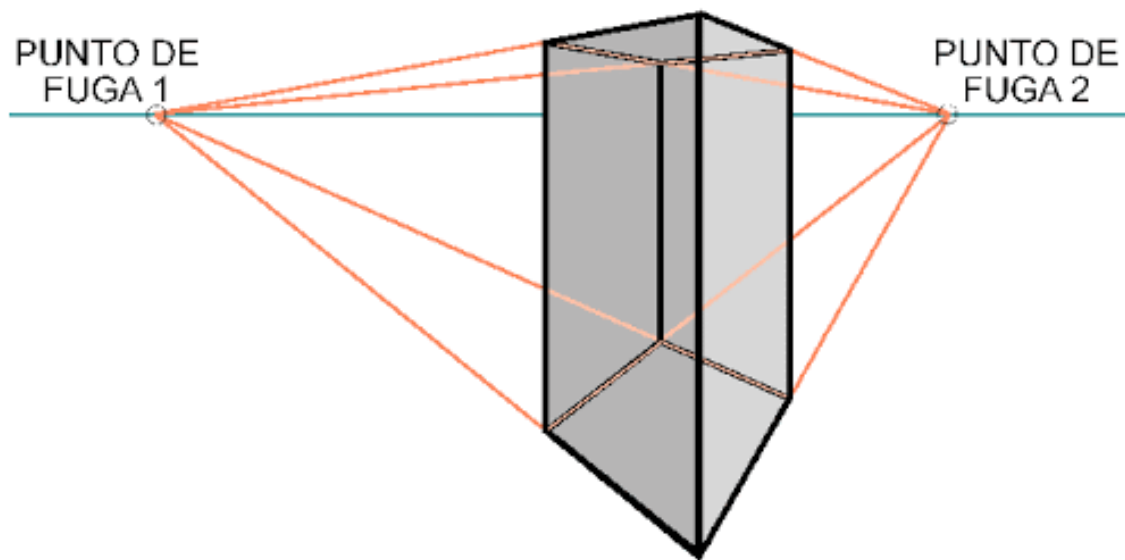
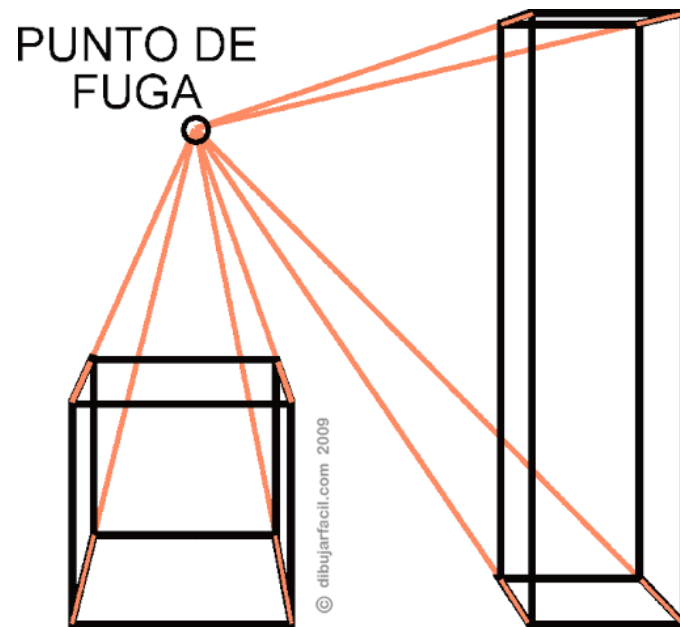
PUNTOS DE FUGA

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

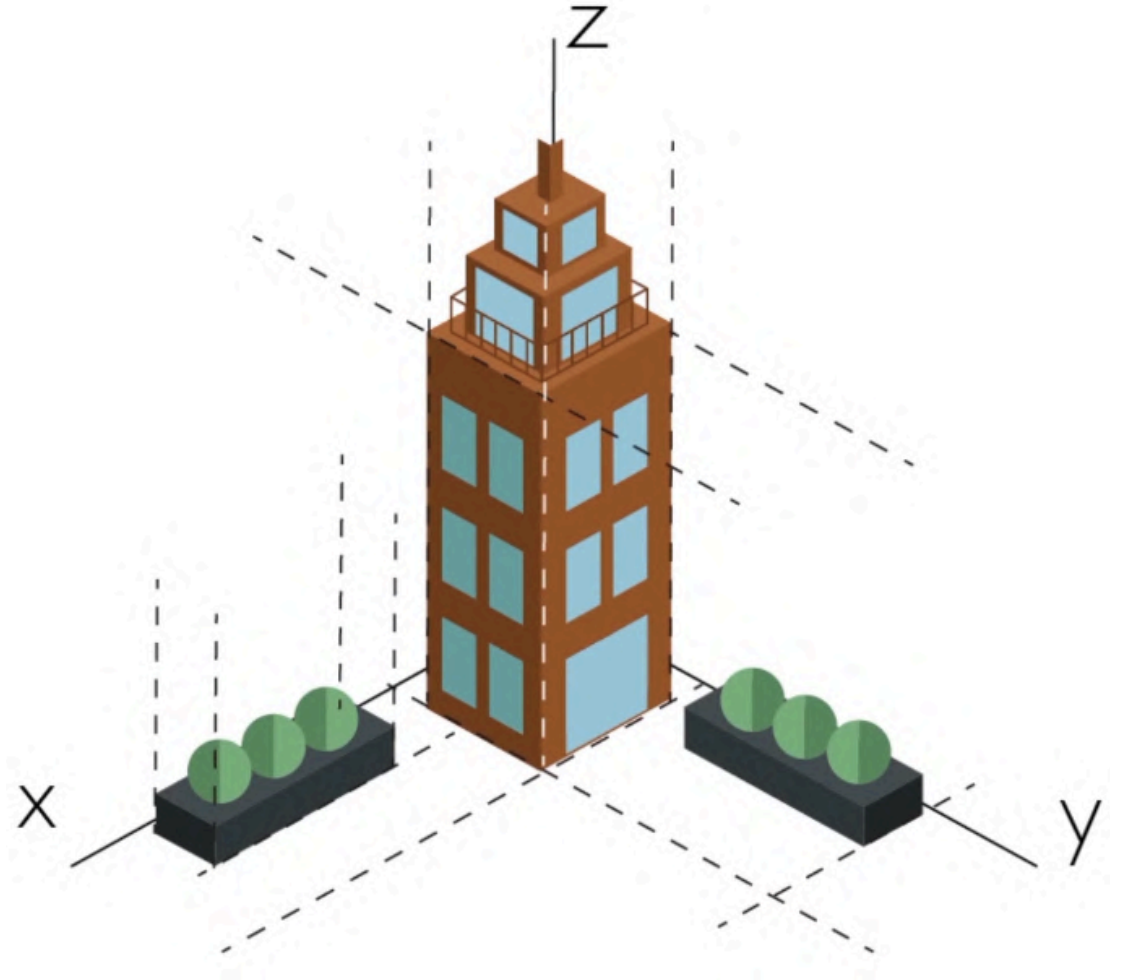
Perspectiva
Oblicua

Perspectiva
Aérea



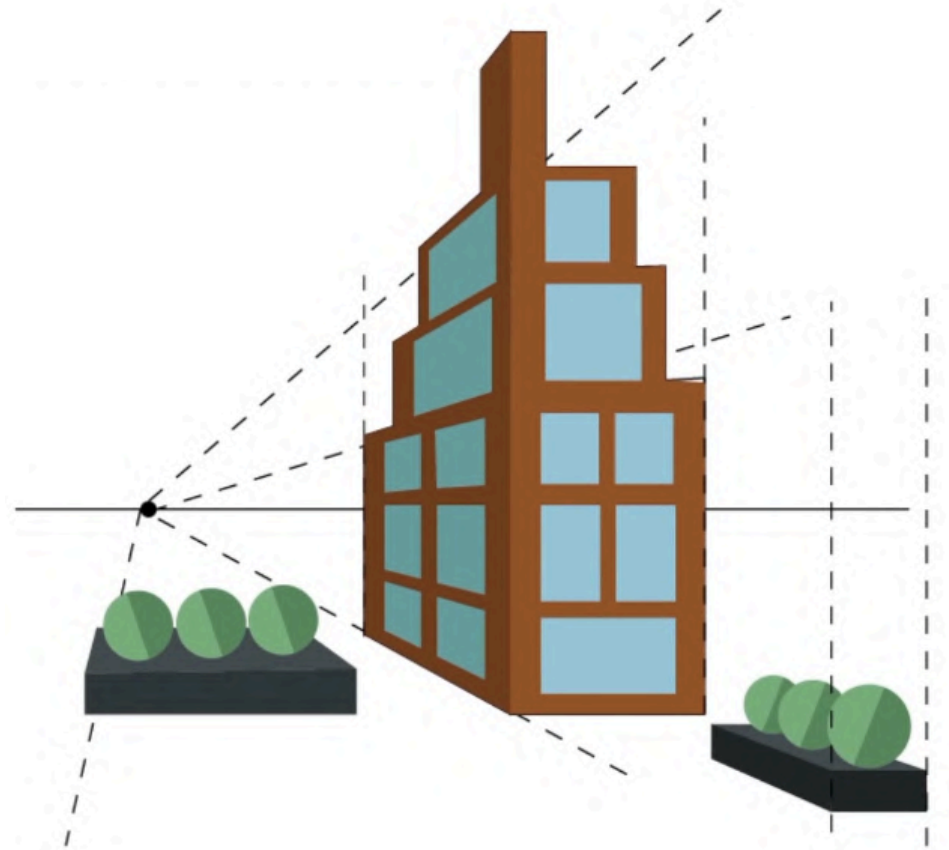
PERSPECTIVA ISOMÉTRICA

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



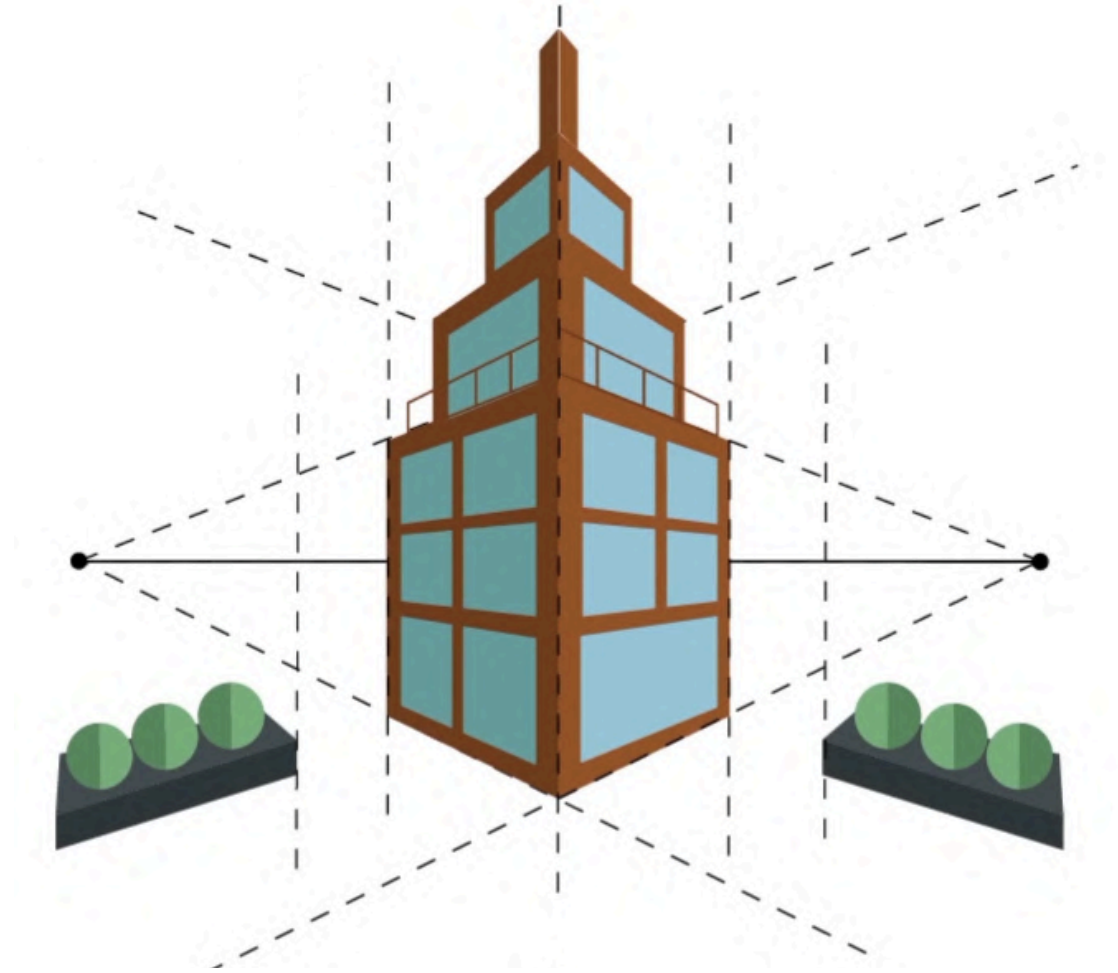
PERSPECTIVA CÓNICA LATERAL

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



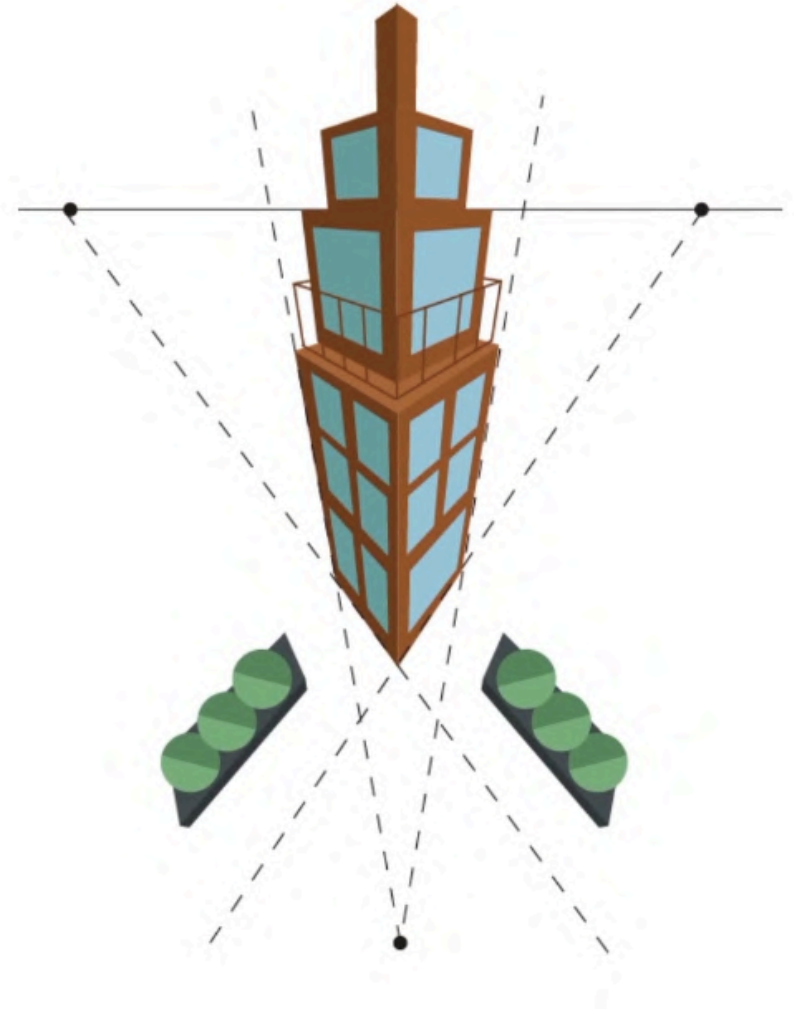
PERSPECTIVA OBLICUA

- 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