

# **Universidad Del Sureste**

## **Tema Del Trabajo:**

Perspectiva Central, a Dos y Tres Puntos, Proyecciones (Planta Oblicuas, Alzados Oblicuos, Isometrías) y Aplicación de Color

## **Nombre Del Alumno:**

Fernando José López Zamorano

## **Nombre De La Asignatura:**

Materiales y Técnicas De Representación

## **Nombre de la Licenciatura:**

Diseño Gráfico

## **Docente:**

Fernanda Campos Román

## **Fecha de Entrega:**

15 de septiembre del 2024

## **Introducción**

Desarrollar la habilidad para representar un escenario utilizando diferentes técnicas de perspectiva y proyecciones. Los estudiantes aplicarán los conceptos de perspectiva a dos y tres puntos, así como proyecciones oblicuas e isométricas, integrando color para enriquecer la representación.

## **Desarrollo**

¿Qué es la perspectiva?

En el mundo de las artes visuales, se conoce como perspectiva al método de representación de objetos tridimensionales y espacios en un plano bidimensional (como un lienzo o un papel), para producir un efecto de tridimensionalidad, profundidad o volumen.

Esta técnica se basa en la intersección de un plano imaginario con un conjunto de líneas rectas (rayos o visuales) que parten de un punto fijo (punto de vista) y atraviesan los puntos del objeto representado. Al proyectar estos rayos sobre el plano, se obtiene una imagen tridimensional del objeto, tal como se percibe en la realidad física. Así, la perspectiva opera como una representación de la forma rectilínea de propagación de la luz en la escena dibujada o pintada.

El desarrollo de la perspectiva fue un hito en la historia del arte, ya que hizo posible mostrar el espacio en el plano tal como lo percibe el ojo humano. Este aporte transformó no solamente la forma de representar el mundo, sino también la manera de concebirlo y pensarlo.

El estudio formal de la perspectiva comenzó durante el Renacimiento florentino, cuando artistas como Andrea Mantegna (c. 1431-1506), Lorenzo Ghiberti (1378-1455) o Masaccio (1401-1428) se dedicaron a descubrir la matemática detrás de las proporciones y establecieron los principios básicos para reproducir la distancia. Todos esos principios fueron luego perfeccionados con gran maestría por artistas como Miguel Ángel Buonarroti (1475-1564), Rafael Sanzio (1483-1520) y Leonardo da Vinci (1452-1519).

### **Perspectiva central.**

Las líneas que se extienden desde la parte frontal hasta el fondo, se encuentran o convergen en un punto. El punto donde convergen se llama "punto de fuga".

El punto de fuga siempre descansa en una línea horizontal a la altura de los ojos, a la que llamamos "línea de horizonte", y representa la altura a la que se encuentran los ojos de la cámara o del observador.

### **Perspectiva a dos puntos.**

La perspectiva de dos puntos de fuga u oblicua se suele usar para composiciones en las que los objetos se observan desde un ángulo. Es la que más se parece a la que tiene el ojo humano, así que es la que más se usa a la hora de dibujar ilustraciones o los fondos de un cómic. En la perspectiva de dos puntos de fuga, además de la profundidad, tenemos líneas convergentes que representan también la anchura.

Por eso a la perspectiva oblicua se le llama también "perspectiva de dos puntos". También en la perspectiva de dos puntos los puntos de fuga están a nivel de los ojos.

### **Perspectiva a tres puntos.**

En la perspectiva de tres puntos, las líneas que representan la altura se extienden hasta un tercer punto de fuga.

Para composiciones en las que se mira un objeto desde abajo, el punto de fuga de la altura está por encima del objeto.

Planta oblicua.

Constituye una representación visual de un objeto tridimensional en dos dimensiones, en la que los tres ejes ortogonales principales, al proyectarse, forman ángulos de  $120^\circ$ , y las dimensiones paralelas a dichos ejes se miden en una misma escala.

Isometría.

Son aquellas líneas que son paralelas a cualquiera de los tres ejes isométricos.

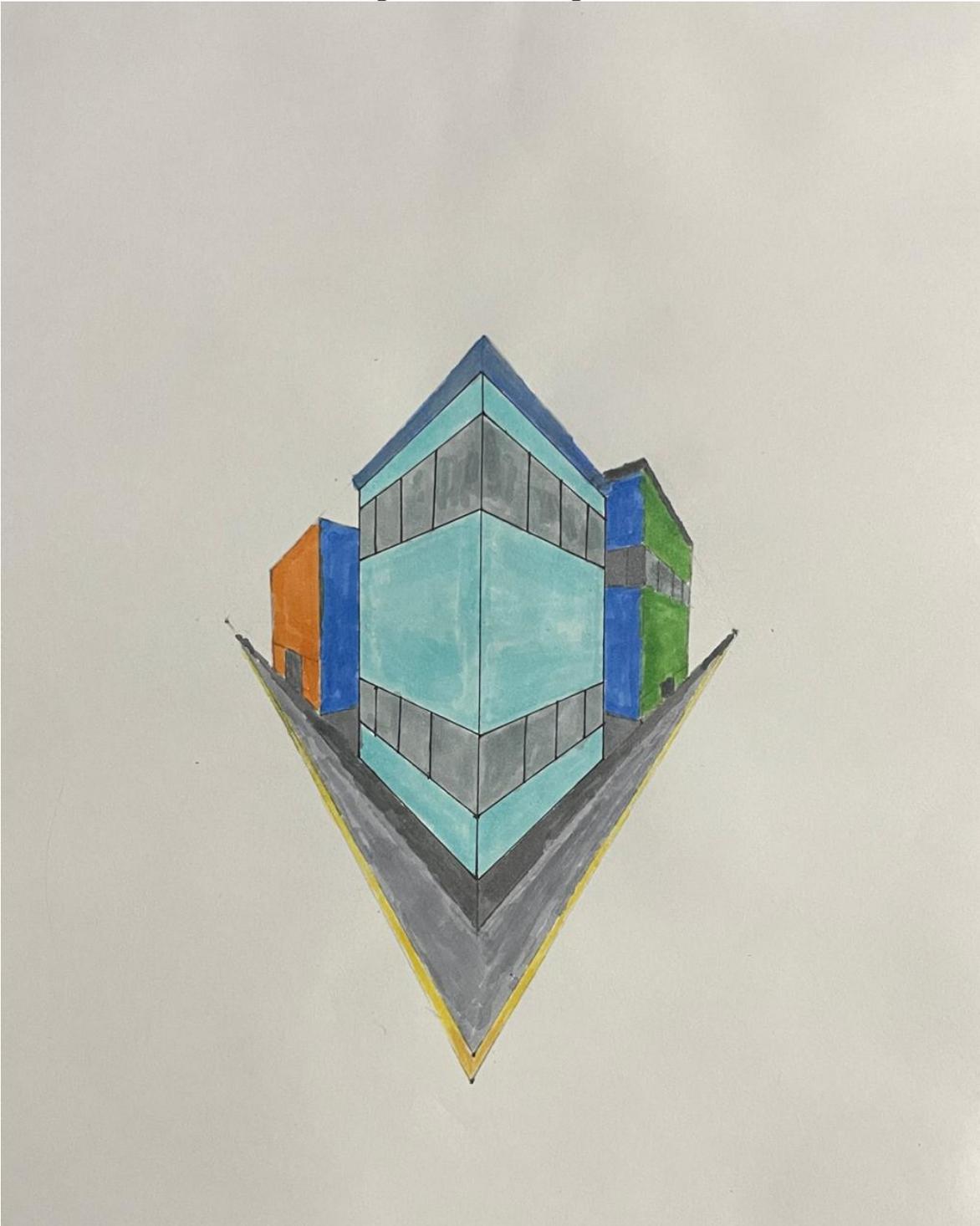
- Desarrollar perspectiva Central, a Dos y Tres Puntos, Proyecciones

## Perspectiva central



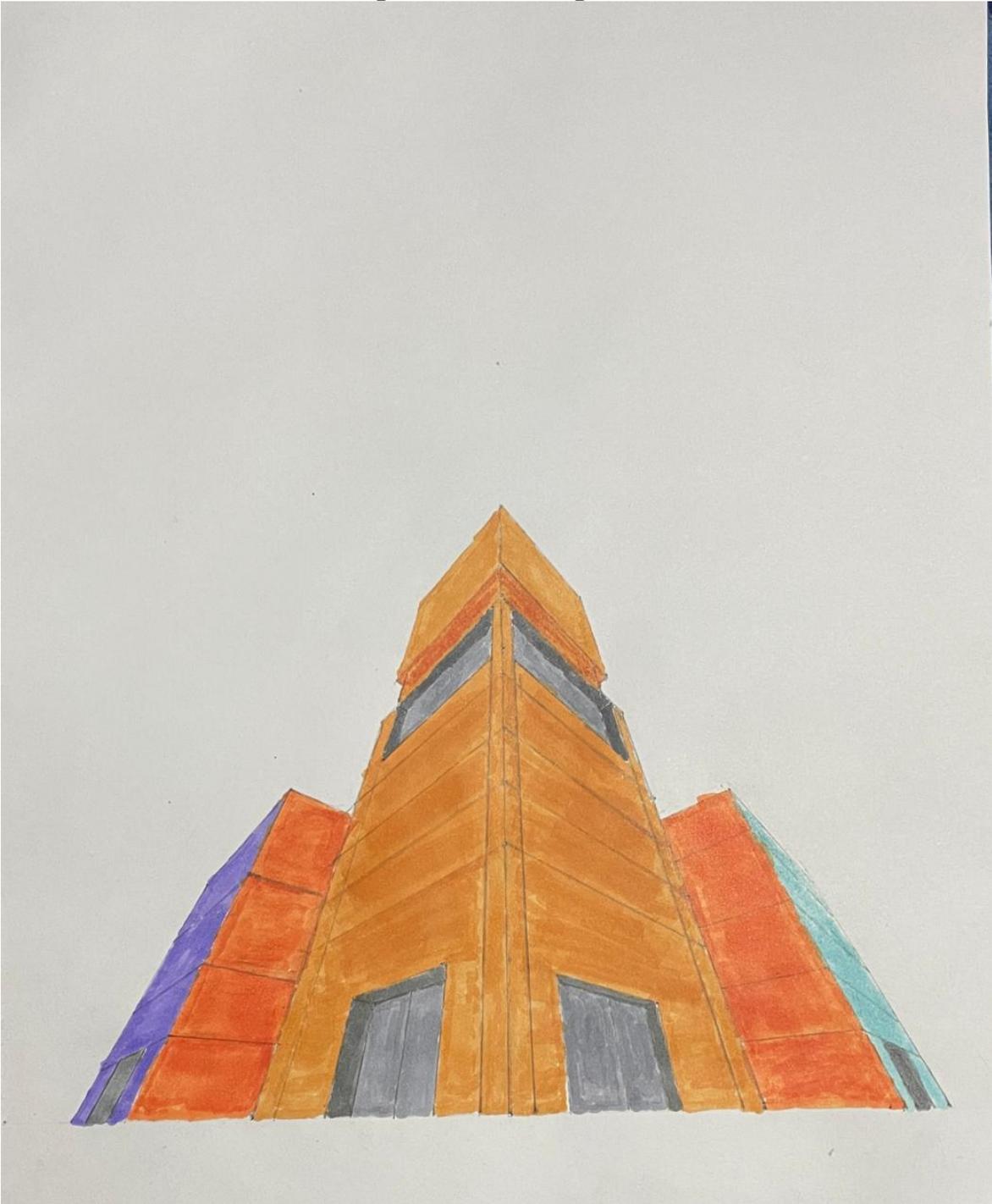
Las líneas que se extienden desde la parte frontal hasta el fondo, se encuentran o convergen en un punto. El punto donde convergen se llama "punto de fuga". (Como se observa en la imagen). Los colores utilizados son cálidos para los sombras que hay la imagen se utilizaron colores más fuertes.

## Perspectiva a dos puntos



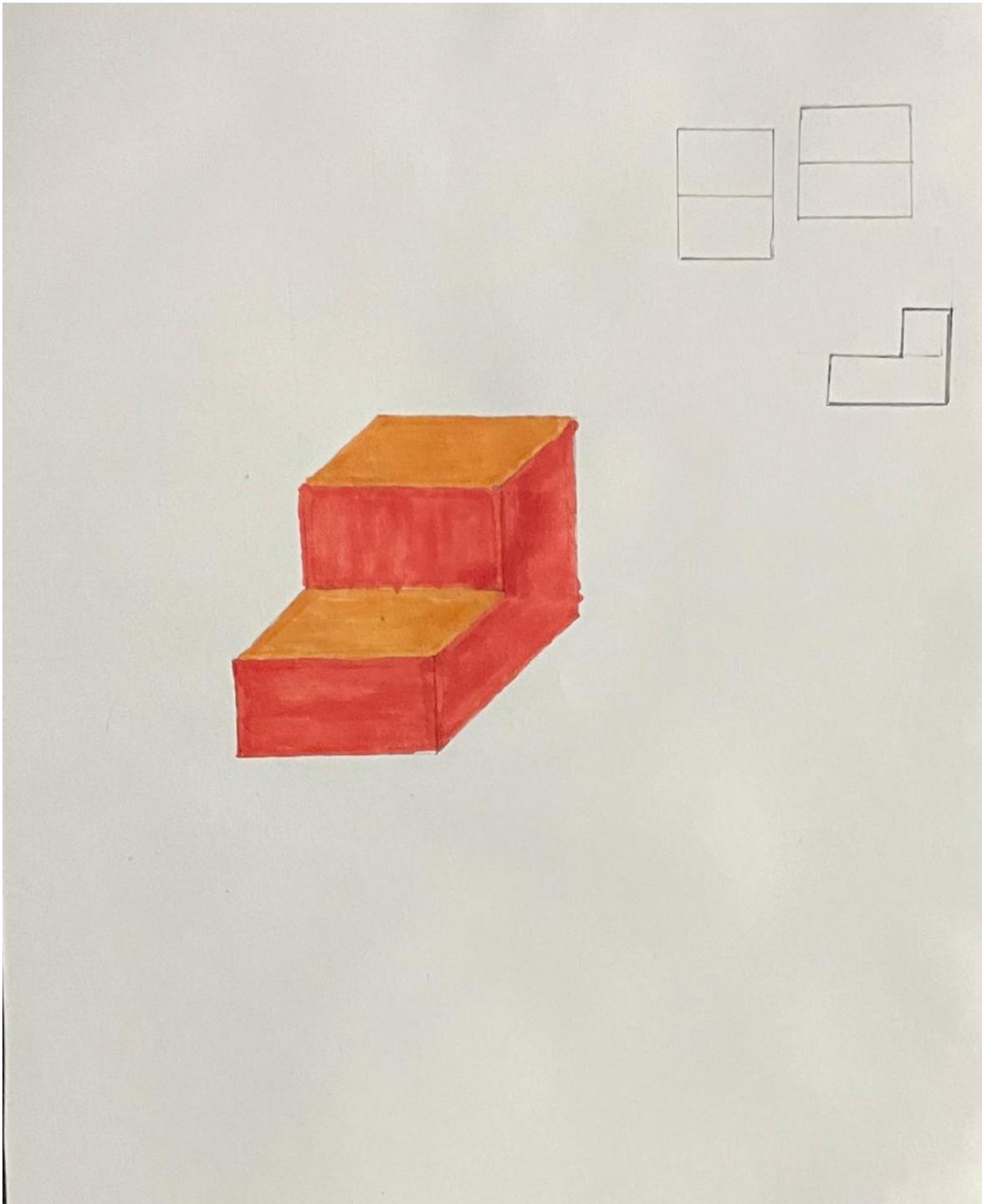
La perspectiva de dos puntos de fuga, además de la profundidad, tenemos líneas convergentes que representan también la anchura como se observa en la imagen. Para los colores se eligió una paleta de colores más frío y sus contraste del color además para las sombras de los edificios colores mas fuertes.

## Perspectiva a tres puntos.



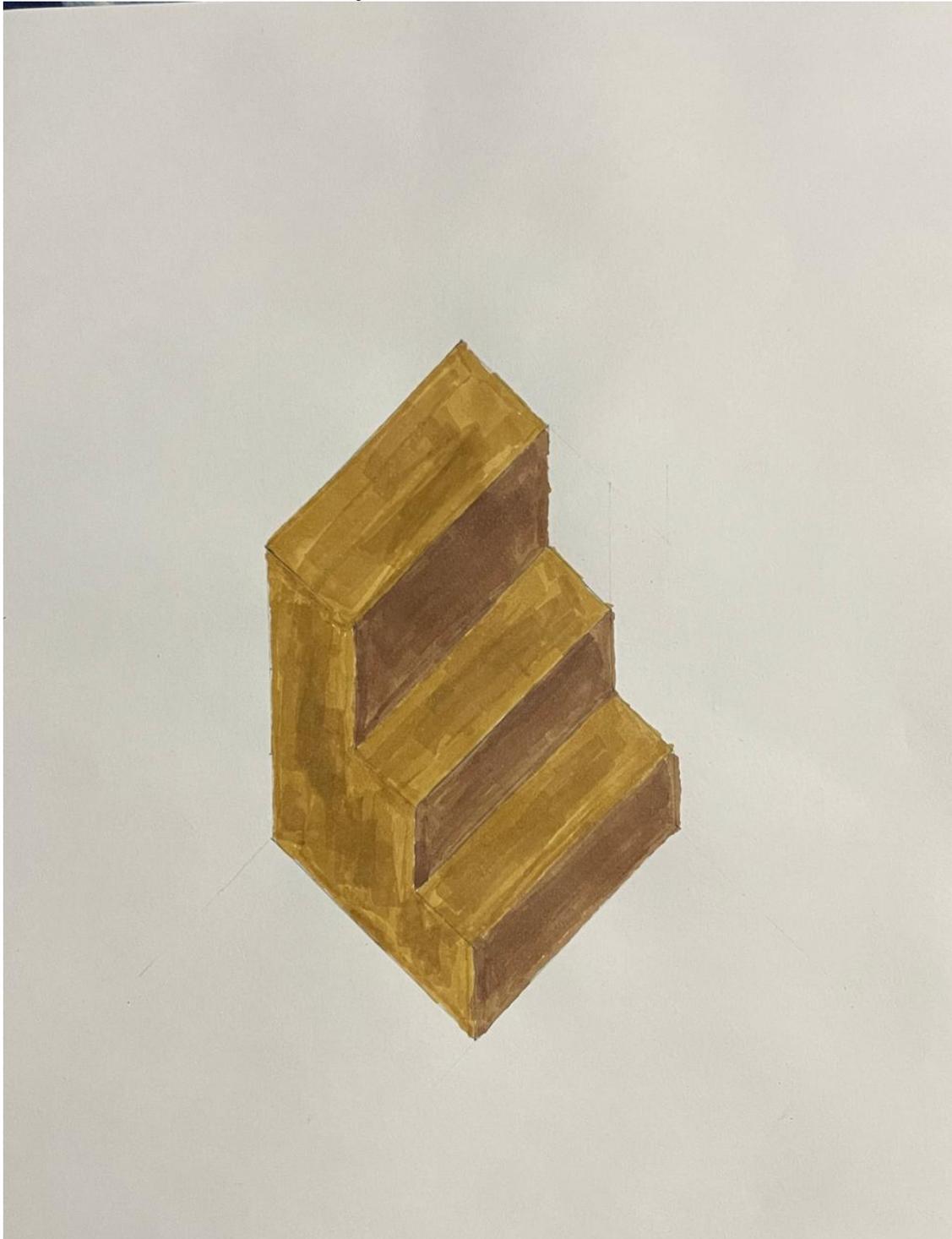
Las líneas que representan la altura se extienden hasta un tercer punto de fuga. Para composiciones en las que se mira un objeto desde abajo, el punto de fuga de la altura está por encima del objeto (como se observa en la imagen). Para los colores se eligió una paleta de colores cálidos y para las sombras colores más fuertes.

## Proyecciones: Planta oblicua.



Representación visual de un objeto tridimensional en dos dimensiones, en la que los tres ejes ortogonales principales como se observa en la imagen, para los colores se eligió una paleta de colores cálidos y para la sombra otro tipo de color más fuerte.

## Proyecciones: Isometría



Son aquellas líneas que son paralelas a cualquiera de los tres ejes isométricos como se observa en la imagen para los colores se eligió una paleta más fría y con otro tipo de colores para la sombra.

## Conclusión

Se conoce como perspectiva la representación de objetos tridimensionales y espacios en un plano bidimensional (como un lienzo o un papel), para producir un efecto de tridimensionalidad, profundidad o volumen. Esta técnica se basa en la intersección de un plano imaginario con un conjunto de líneas rectas (rayos o visuales) que parten de un punto fijo (punto de vista) y atraviesan los puntos del objeto representado. Existen diversas técnicas para alcanzar lo deseado o lo que buscamos transmitir gracias a las distintas técnicas y proyecciones que hoy día existen y cada uno de ellas es única y diferente de las demás.

## Bibliografía

Anonimo. (13 de mayo de 2018). *clip studio*. Obtenido de perspectivas: <https://tips.clip-studio.com/es-es/articles/807>

Etece, E. (2024 de octubre de 4). *concepto*. Obtenido de perspectivas de artes: <https://concepto.de/perspectiva-artes-graficas/#:~:text=En%20el%20mundo%20de%20las,de%20tridimensionalidad%2C%20profundidad%20o%20volumen.>

Laura, M. V. (2024 de abril de 2014). *prezi*. Obtenido de proyeccion sometricas: <https://prezi.com/pcv9jzkhmyqt/proyeccion-isometrica-y-oblicua/>