

PERSPECTIVA ARQUITECTONICA

19 de Abril

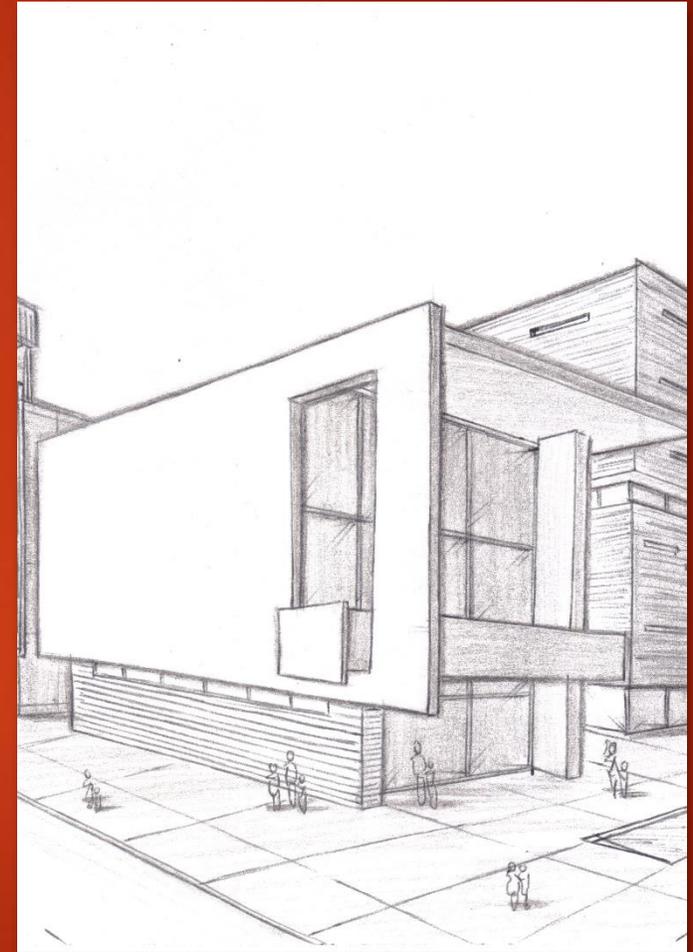
Arq. Carlos Humberto Sepulveda Hernandez U.N.
S.C.A. A.U.N.

TECNICAS DE REPRESENTACION I -ARQUITECTURA



PERSPECTIVA ARQUITECTONICA

En un sentido general, la perspectiva es la representación de la profundidad sobre una superficie de dos dimensiones. Es la forma que han desarrollado los artistas para conseguir una imagen en dos dimensiones del mundo tridimensional que habitamos



Dibujar en perspectiva es una técnica de dibujo utilizado para ilustrar la dimensión a través de una superficie plana.

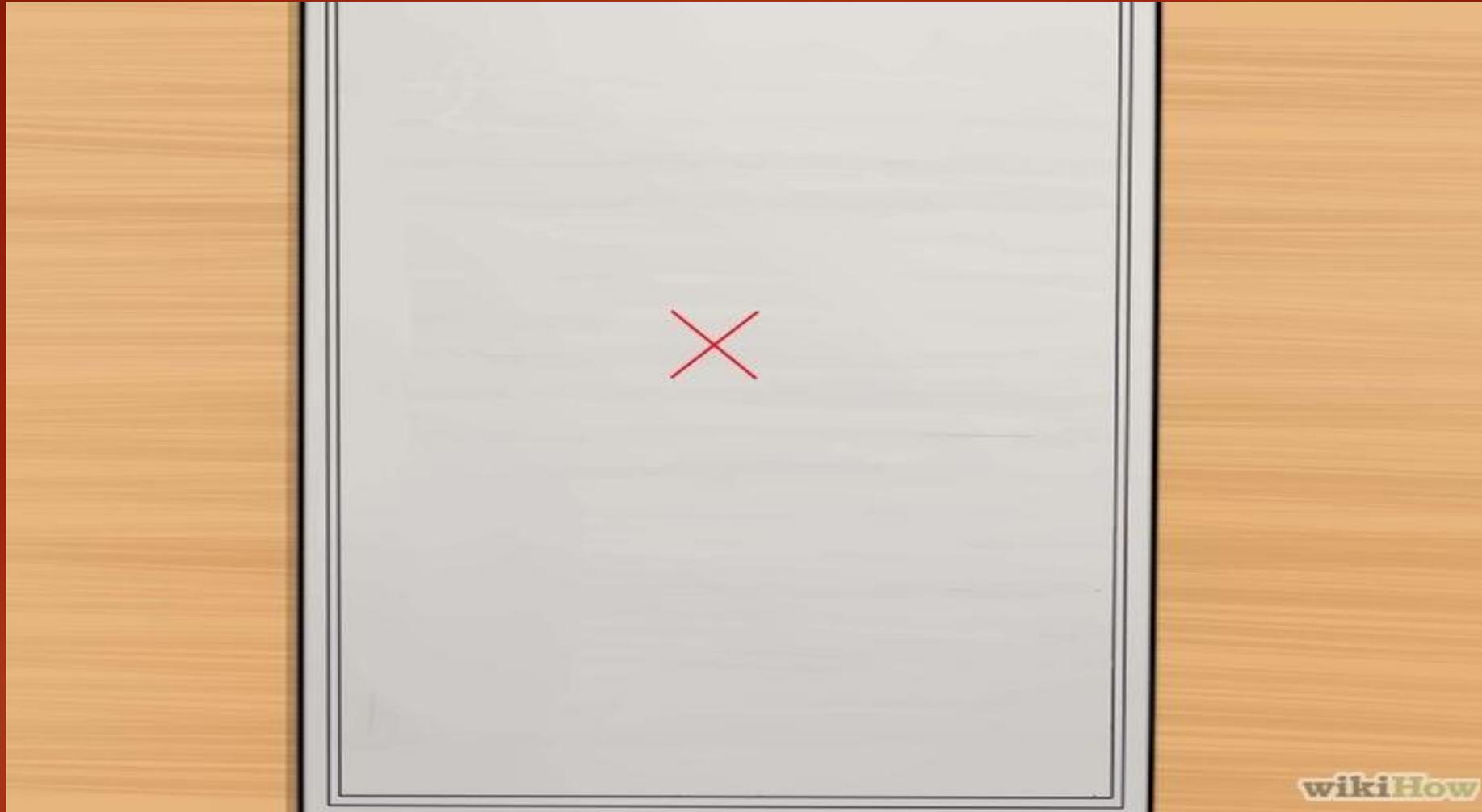
Hay muchas formas utilizadas bajo el dibujo en perspectiva, tales como perspectiva de un punto, perspectiva de dos puntos, perspectiva de tres puntos, a vista de pájaro, a vista de gusano y otros.



Método 1:

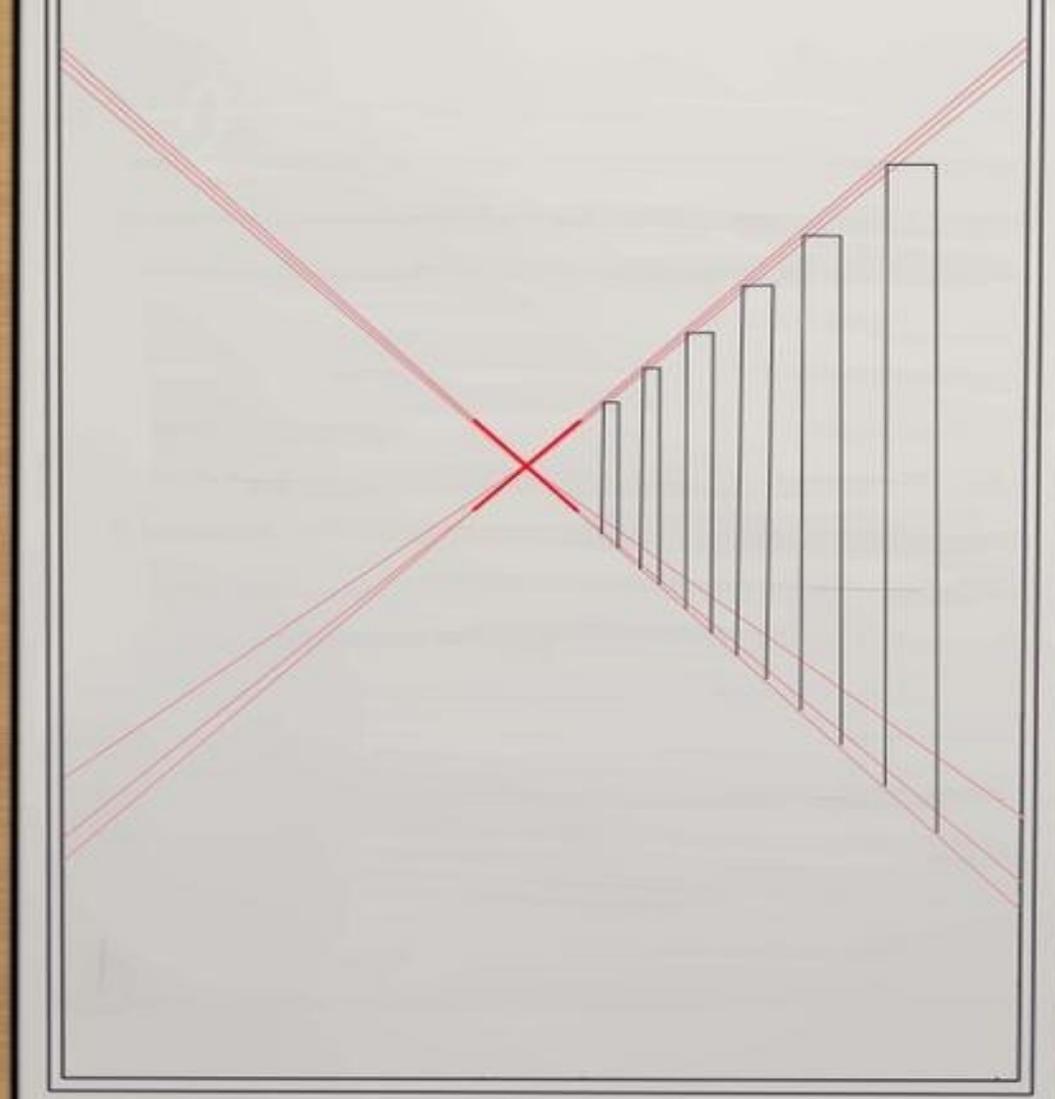
Perspectiva básica

Para esta perspectiva de un punto se va a utilizar para dibujar una escena bajo un camino a cuadros. La perspectiva de un punto también es un dibujo en perspectiva que tiene un punto de fuga donde las líneas dibujadas son paralelas entre sí y van hacia el “infinito”.



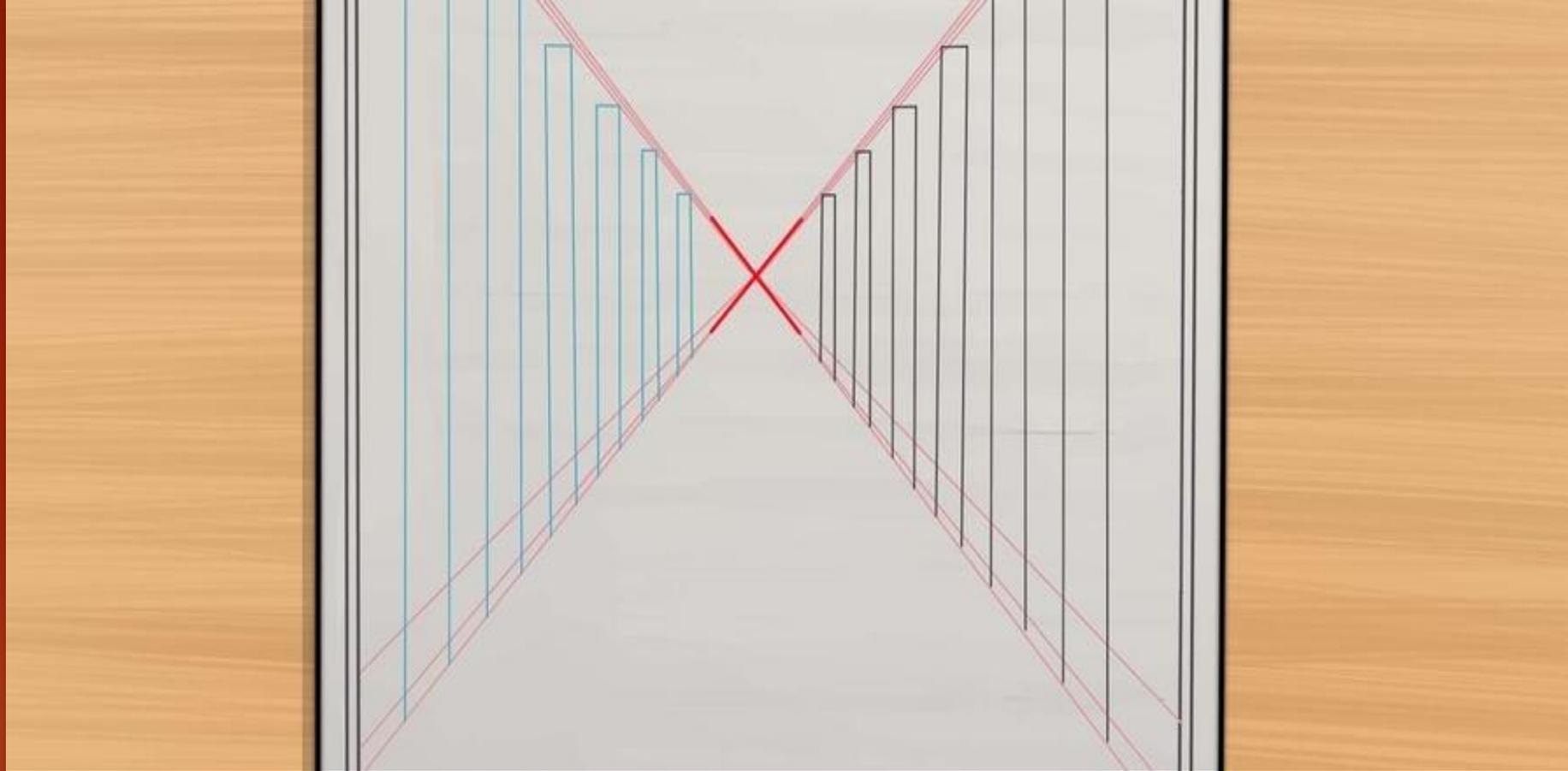
COMIENZE CREANDO UN PUNTO DE FUGA DIBUJANDO UNA "X" EN EL CENTRO DEL PAPEL.

LUEGO, HAGALO DESDE EL CENTRO HACIA LOS BORDES DE SU PAPEL, PERO ASEGÚRESE DE QUE LAS LÍNEAS QUE HAYA DIBUJADO SE PUEDAN UTILIZAR EN SU DIBUJO.

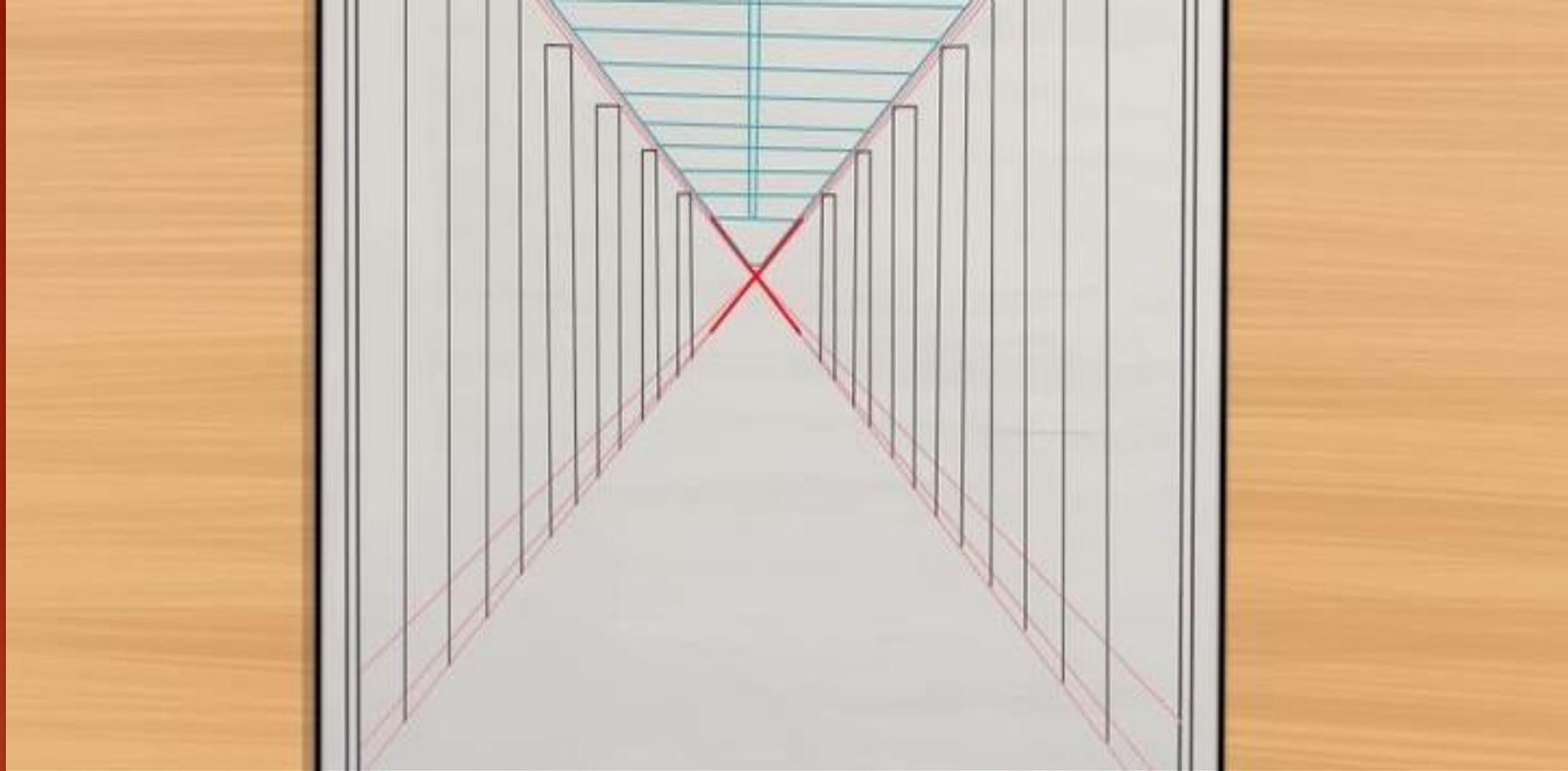


wikiHow

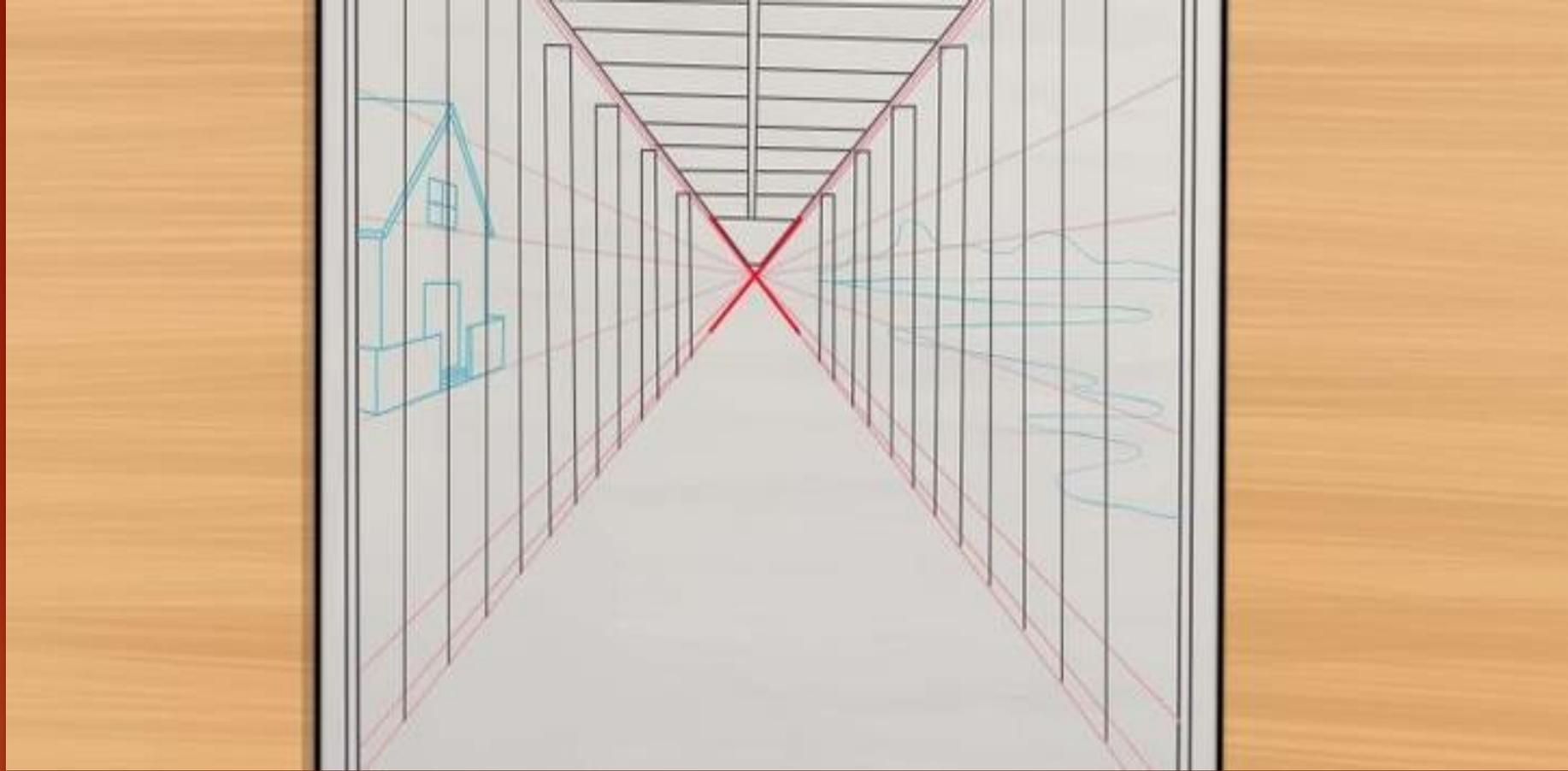
A CONTINUACIÓN, PARA EL SIGUIENTE PASO DIBUJE UNA SERIE DE POSTES EN EL LADO DERECHO. CUANDO CASI HAYA LLEGADO AL CENTRO O AL PUNTO DE FUGA, PUEDE SUSTITUIR LOS POSTES POR UNA SERIE DE LÍNEAS.



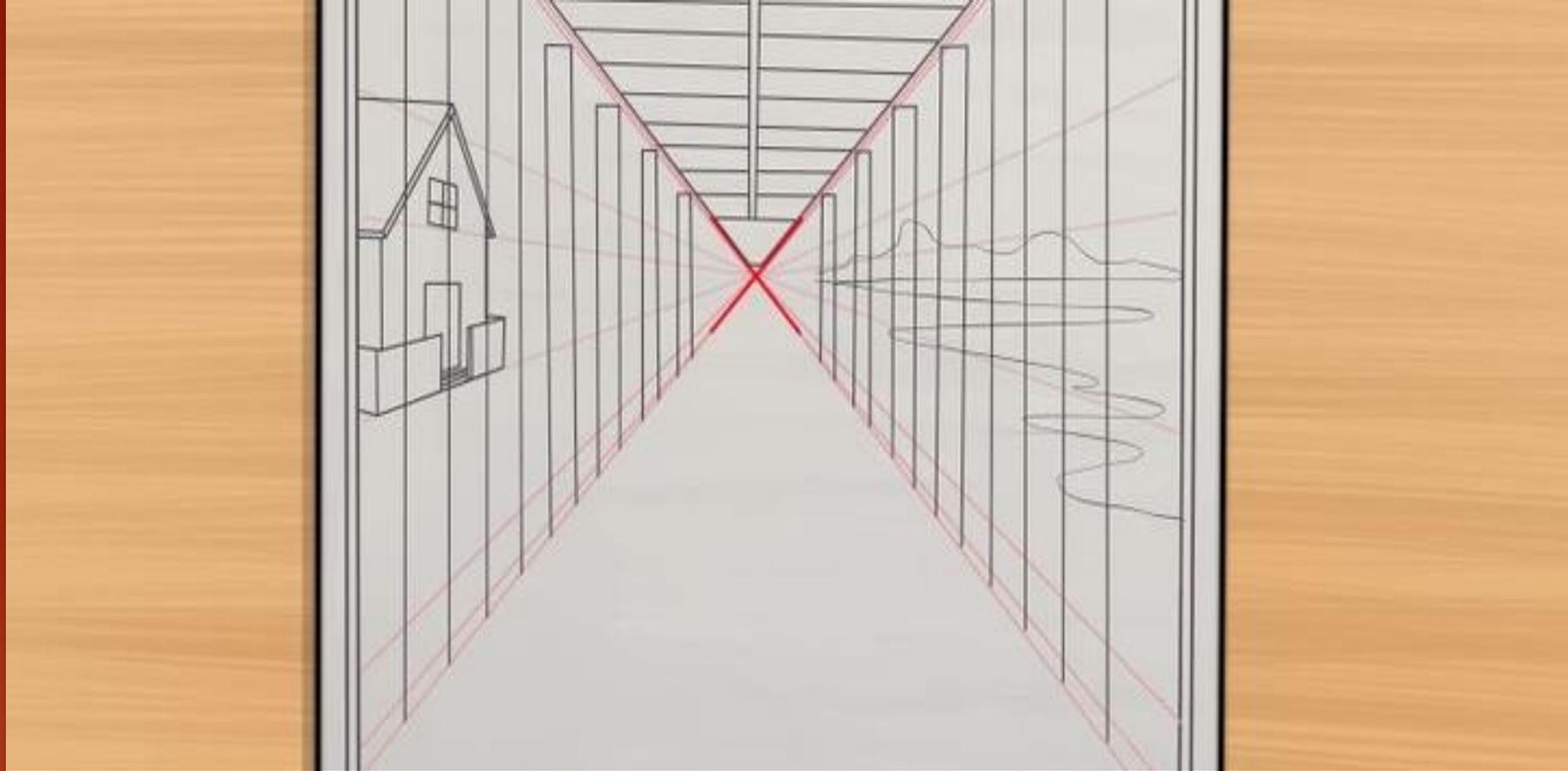
Dibuje una serie de postes del lado izquierdo y agregue algunas bancas perpendiculares. Recuerde dibujar nuevamente las líneas cuando casi llegues al centro o el punto de fuga.



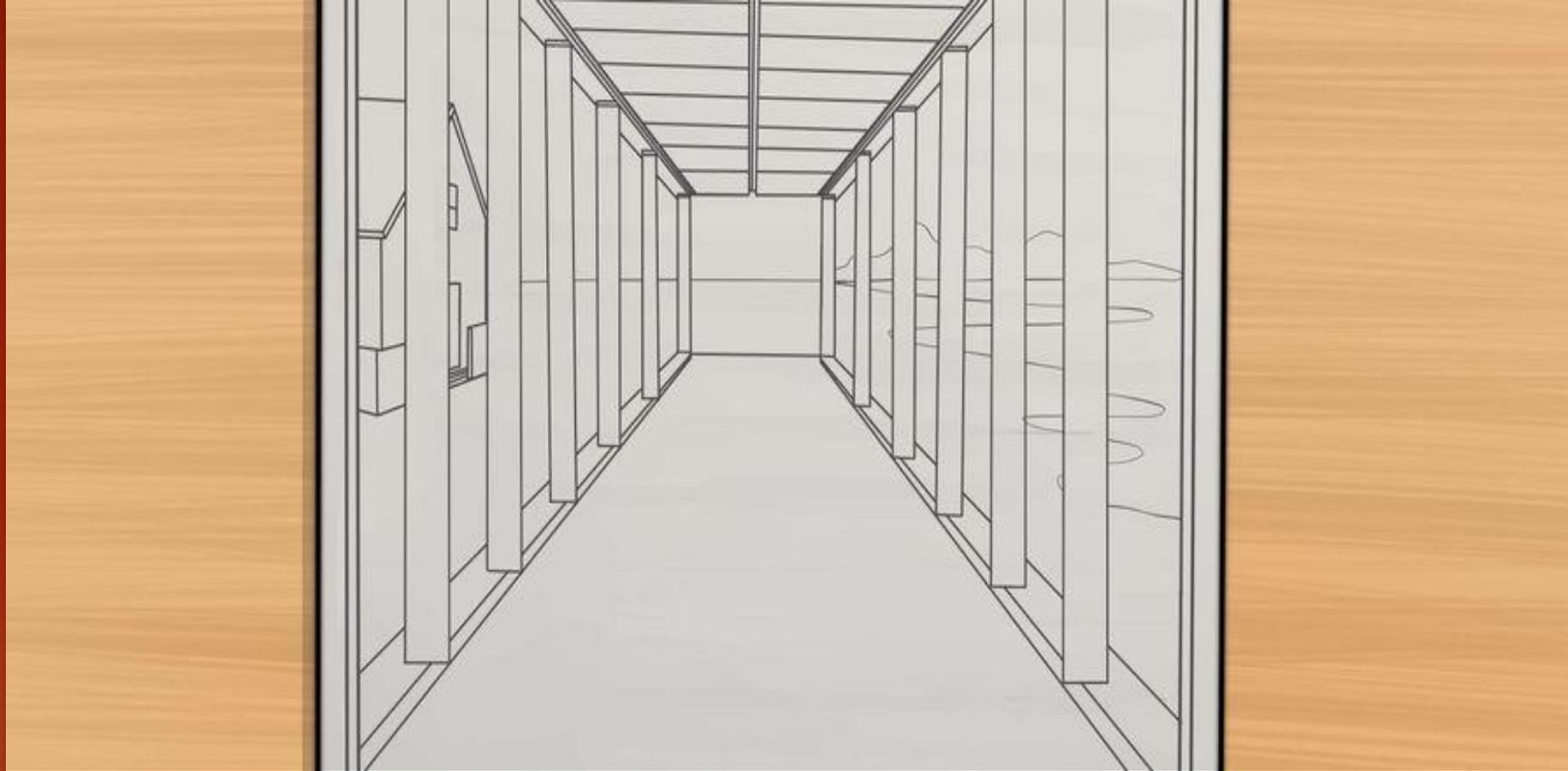
Luego, para el siguiente paso dibuje el techo de la vía ilustrándolo con el patrón a cuadros.



A continuación dibuje casas en el lado izquierdo y una escena de la playa en el lado derecho del dibujo.



Finalmente termine el dibujo trazando líneas que pondrán de relieve o delinearán la vía y el techo



Repase con tinta su dibujo y ya está. Para repasarlo con tinta utilice un bolígrafo negro o marcadores con diferentes tipos de punta, así habrá alguna variación de textura en el dibujo.

Método 2:

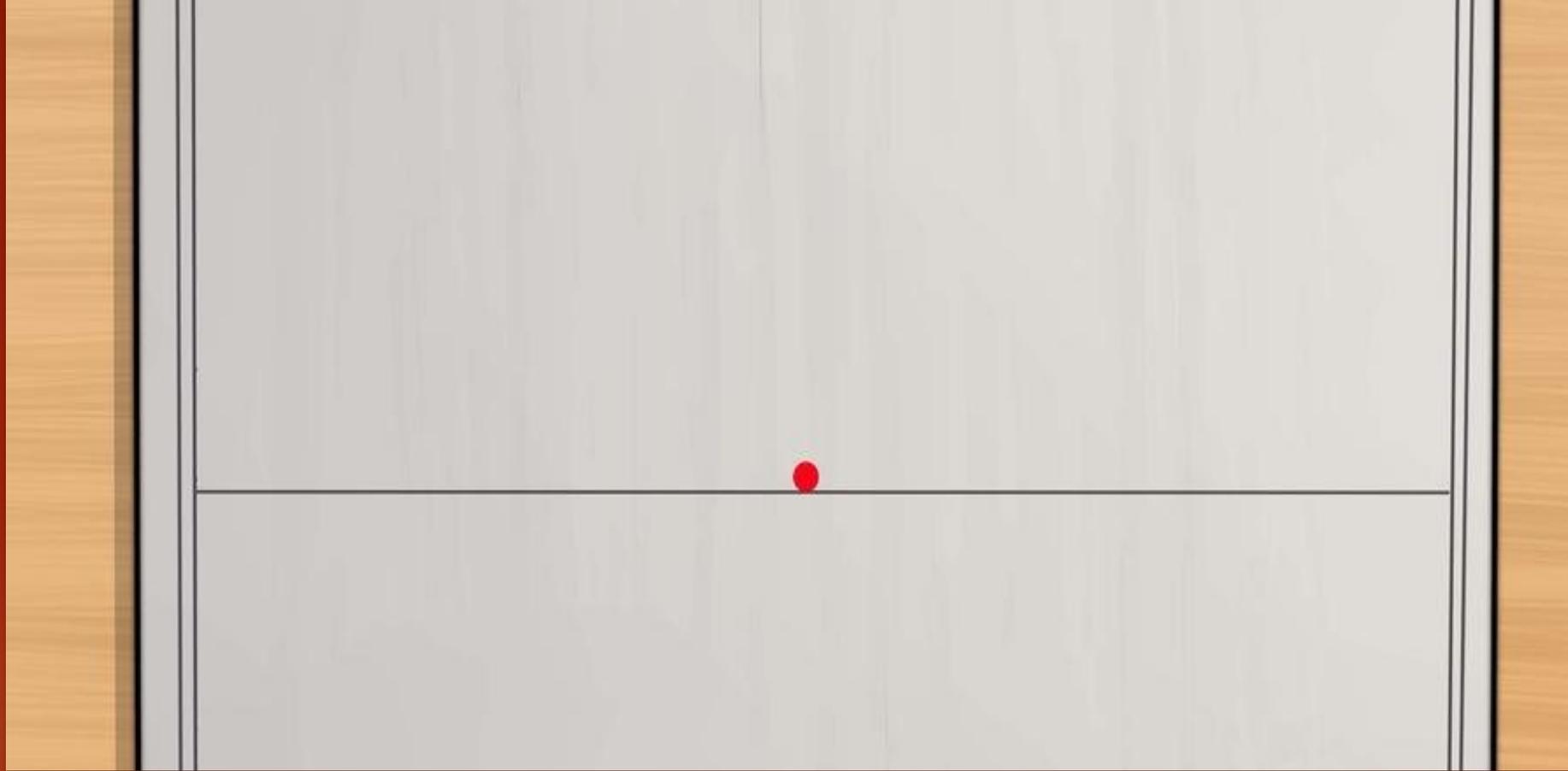
Perspectiva de un punto

La perspectiva de un punto se utiliza por lo general cuando la parte frontal del objeto está de frente al espectador. En este tipo de dibujo las líneas horizontales y verticales serán horizontales y verticales respectivamente en el dibujo, y las líneas que se alejan del espectador tendrán un ángulo hacia lo que se llama un "punto de fuga."



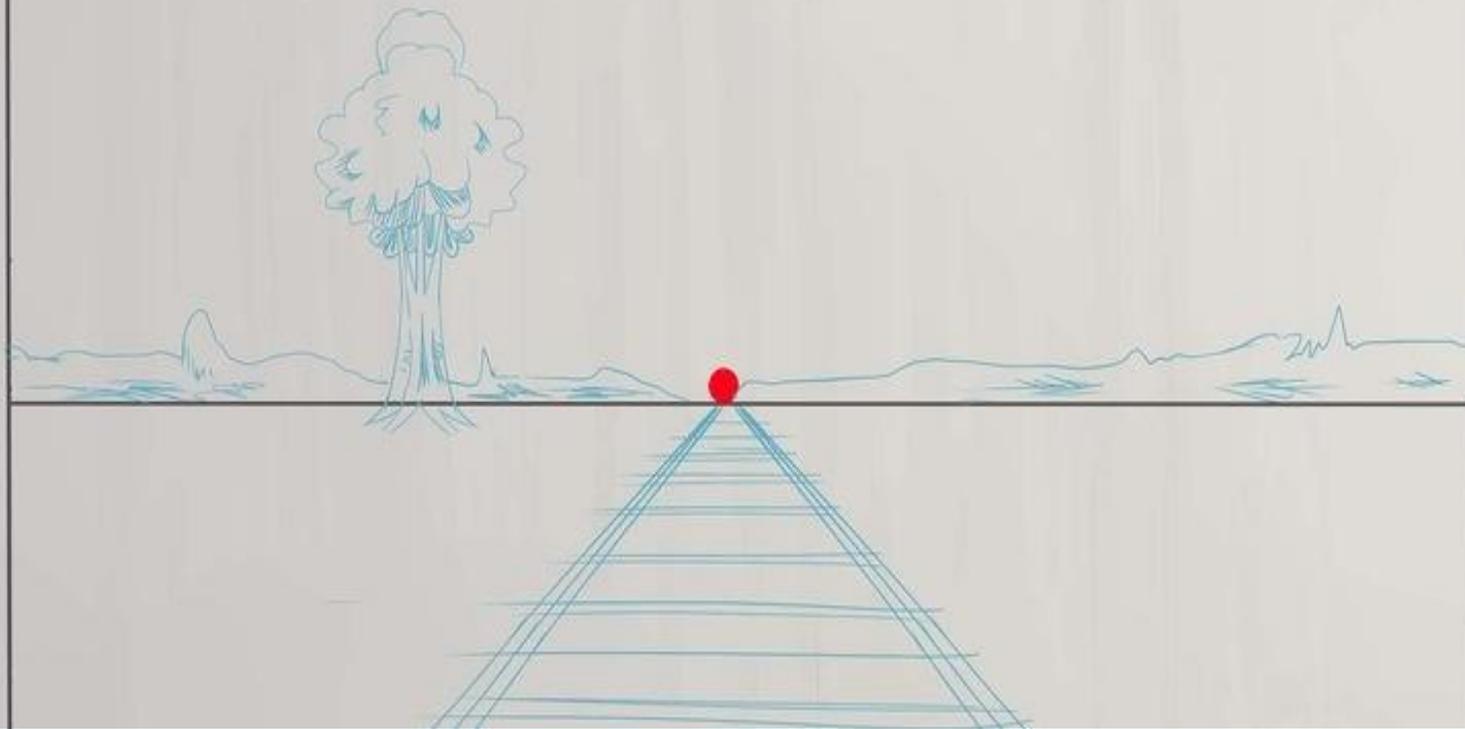
Defina el horizonte en su dibujo

Dibuje una línea horizontal para el horizonte con un lápiz fuerte. Las líneas del horizonte determinan hasta qué punto el espectador puede ver desde la base del terreno y la distancia del espectador desde el suelo.



Elija el punto de fuga

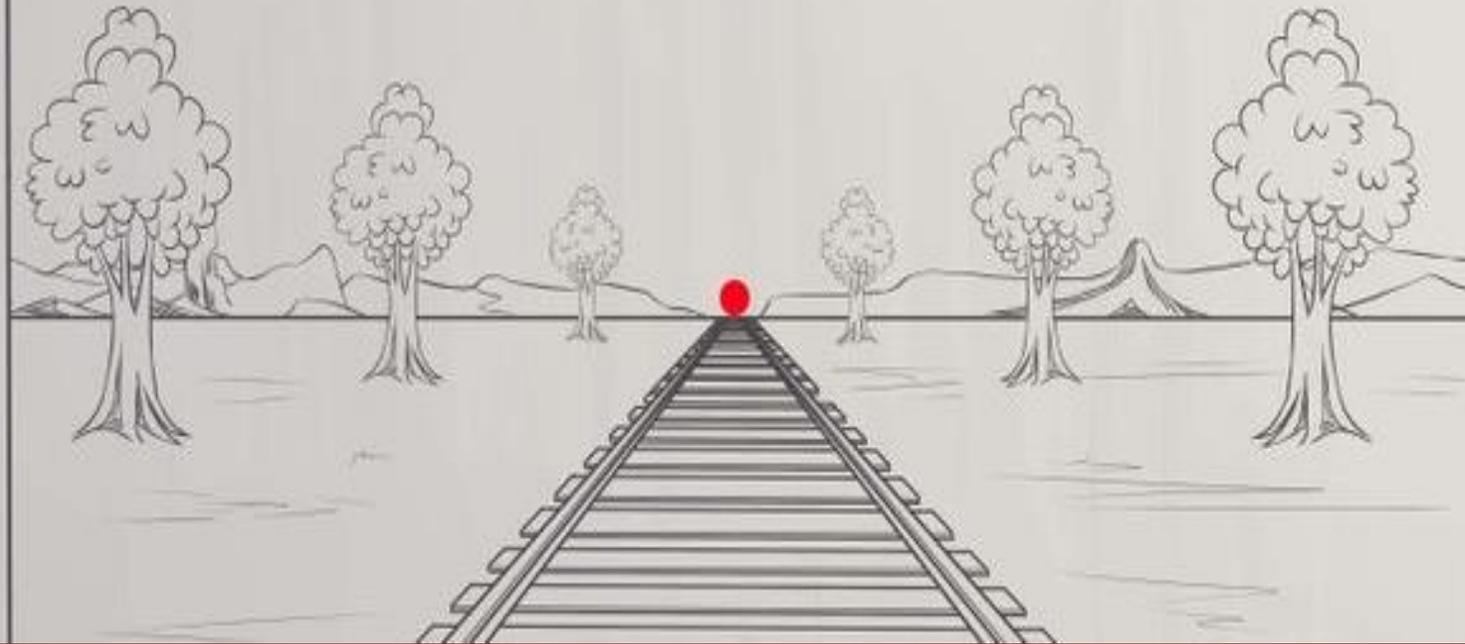
Esto es lo que va a determinar el efecto de la perspectiva. Como referencia, el punto de fuga más básico se encuentra en el centro del papel horizontalmente y sobre la línea del horizonte. Si pones el punto de fuga a la derecha, el dibujo se verá como si el punto de vista se mueve a la izquierda de los objetos. El punto de fuga para algunos objetos también puede estar por encima o por debajo de las líneas del horizonte en función de la inclinación de los planos con respecto al suelo.



Haga un bosquejo de los objetos principales

Tenga cuidado de dibujar todas las líneas horizontales y verticales, perfectamente horizontales y verticales.

Las líneas que comienzan cerca del punto de vista y se alejan deben dibujarse extendidas hacia el punto de fuga seleccionado. Esto le dará el efecto de perspectiva.



Póngale detalles al dibujo respetando las proporciones dictadas por las líneas de referencia que se esbozaron previamente.

Método 3:

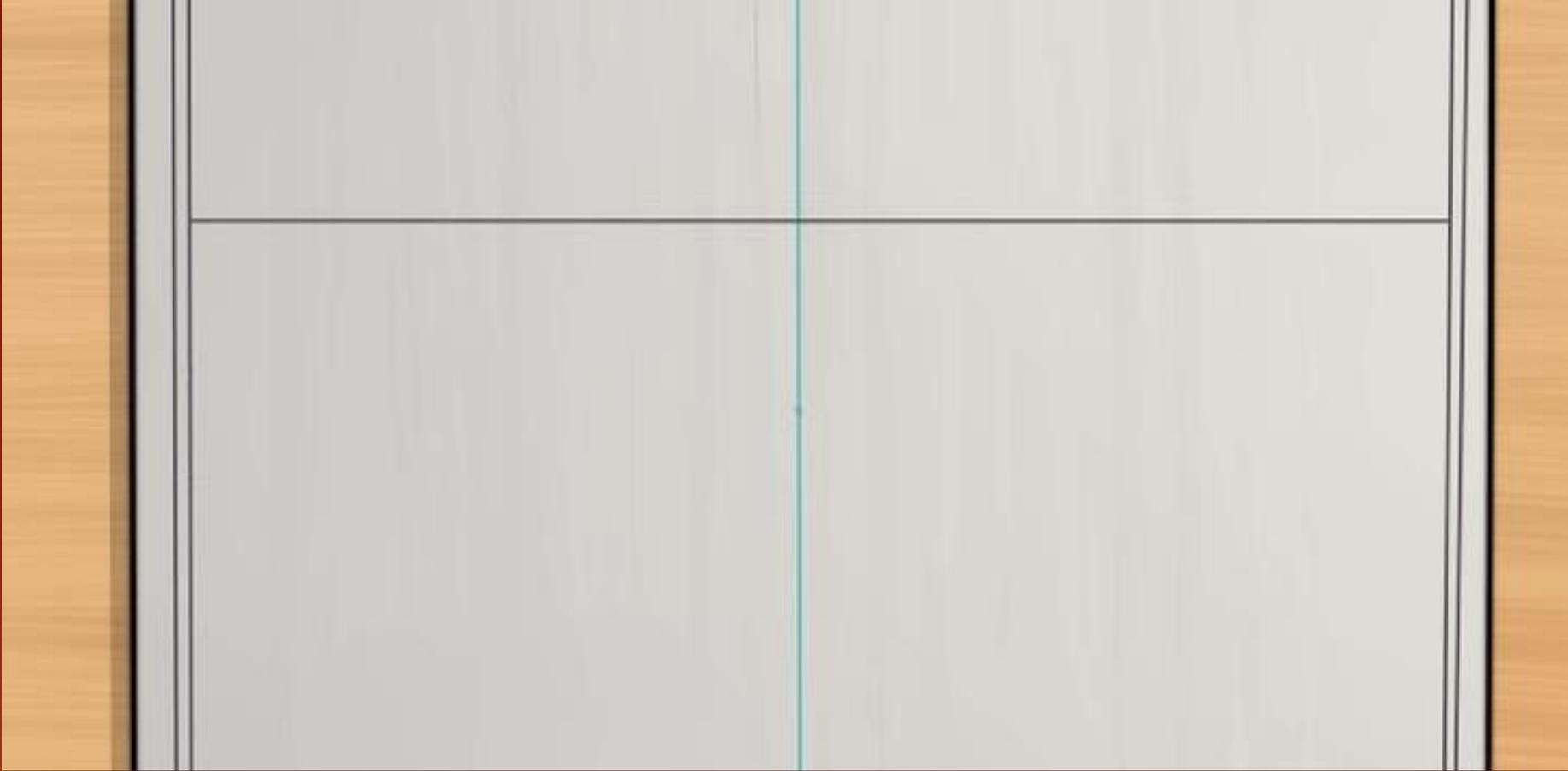
Perspectiva de dos puntos

La perspectiva de dos puntos o perspectiva con dos puntos de fuga se utiliza cuando las esquinas de los objetos están frente al espectador. Este método es perfecto para dibujar objetos isométricos



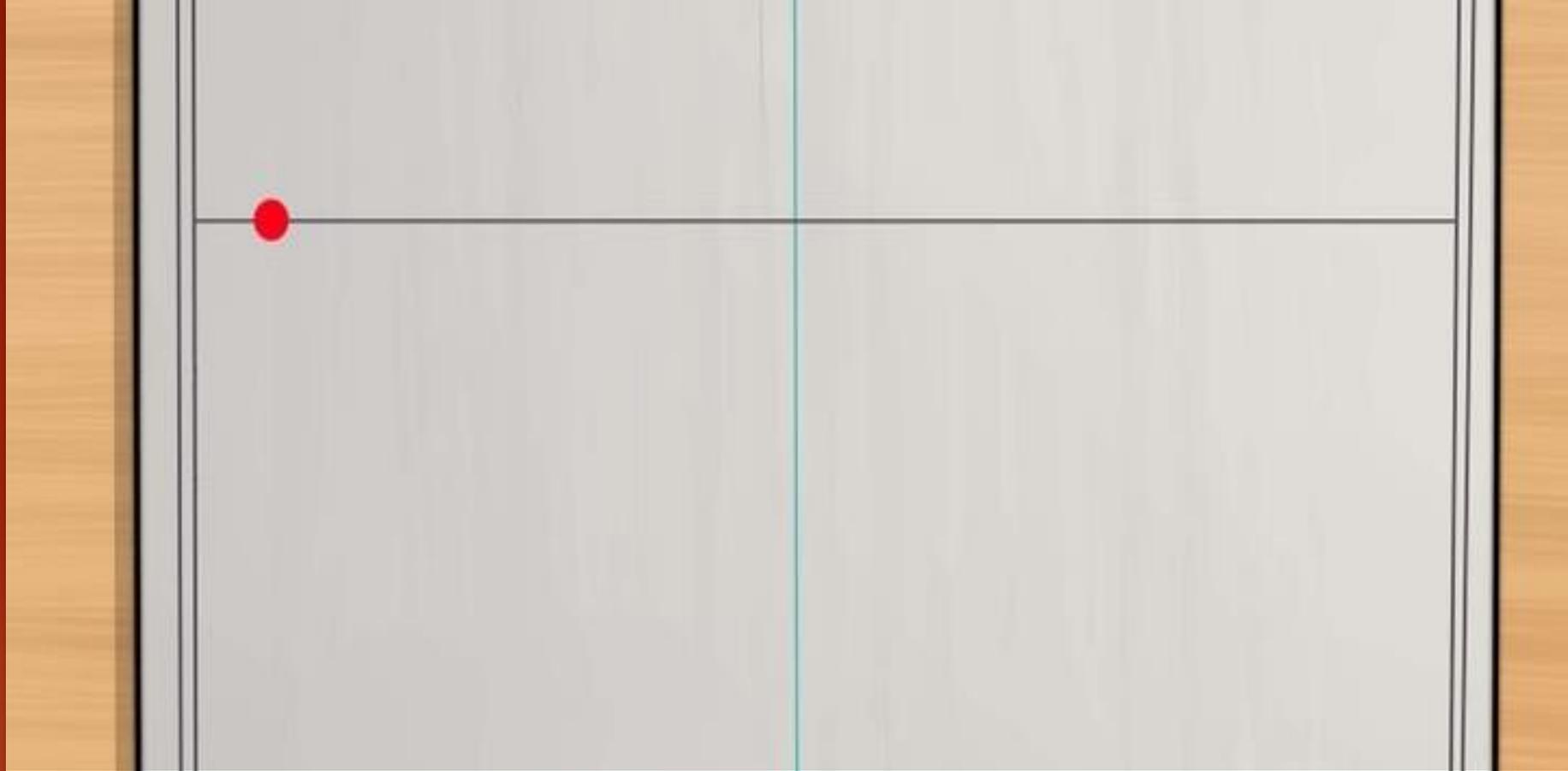
Defina el horizonte en el dibujo

Dibuje una línea horizontal para el horizonte como en el primer método.



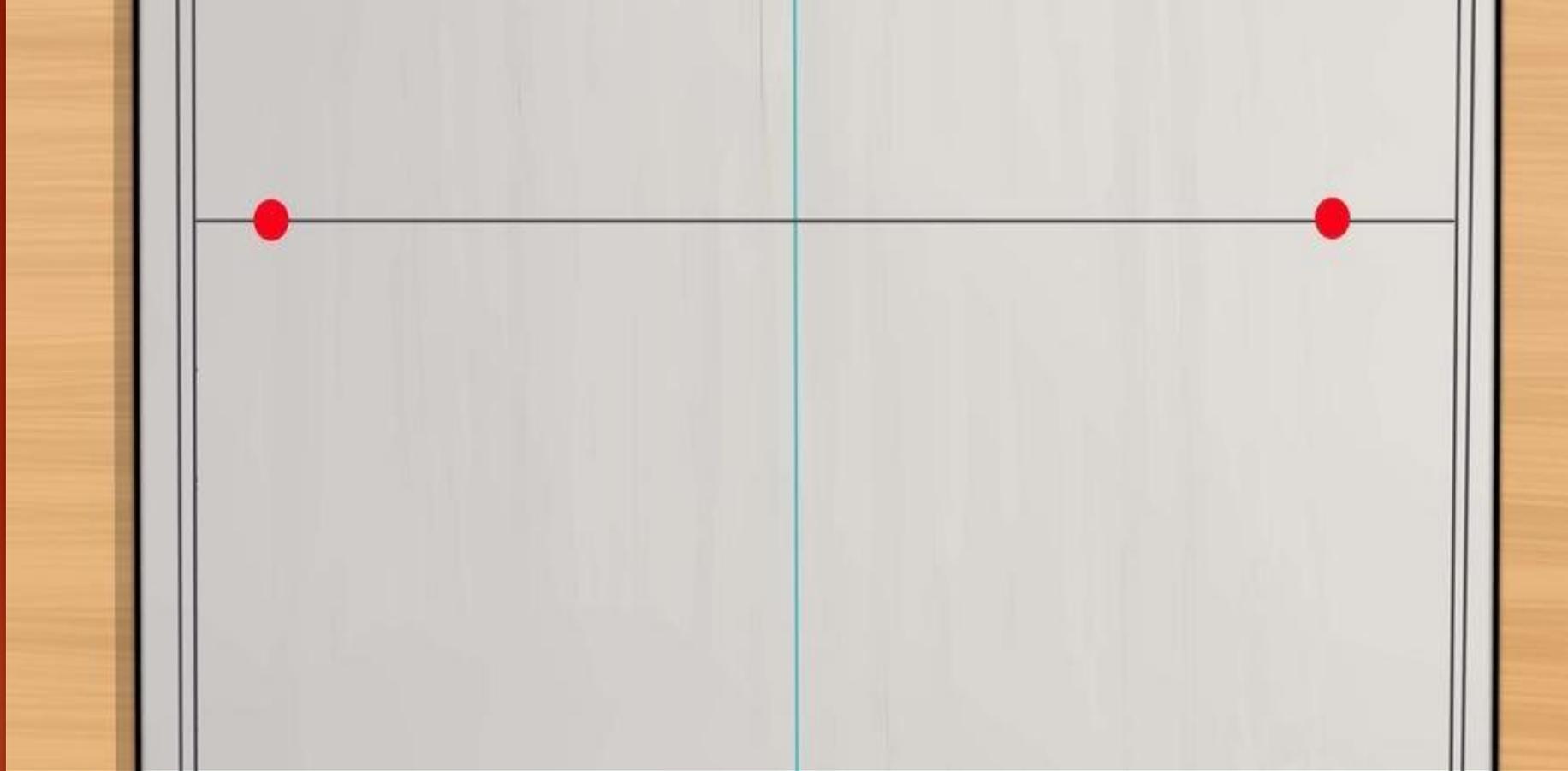
Defina el punto de vista, que es la ubicación aproximada del ojo de la persona que ve el dibujo

Este punto puede estar situado por debajo de la parte inferior del papel (fuera del papel). Realmente no es necesario marcar el punto.



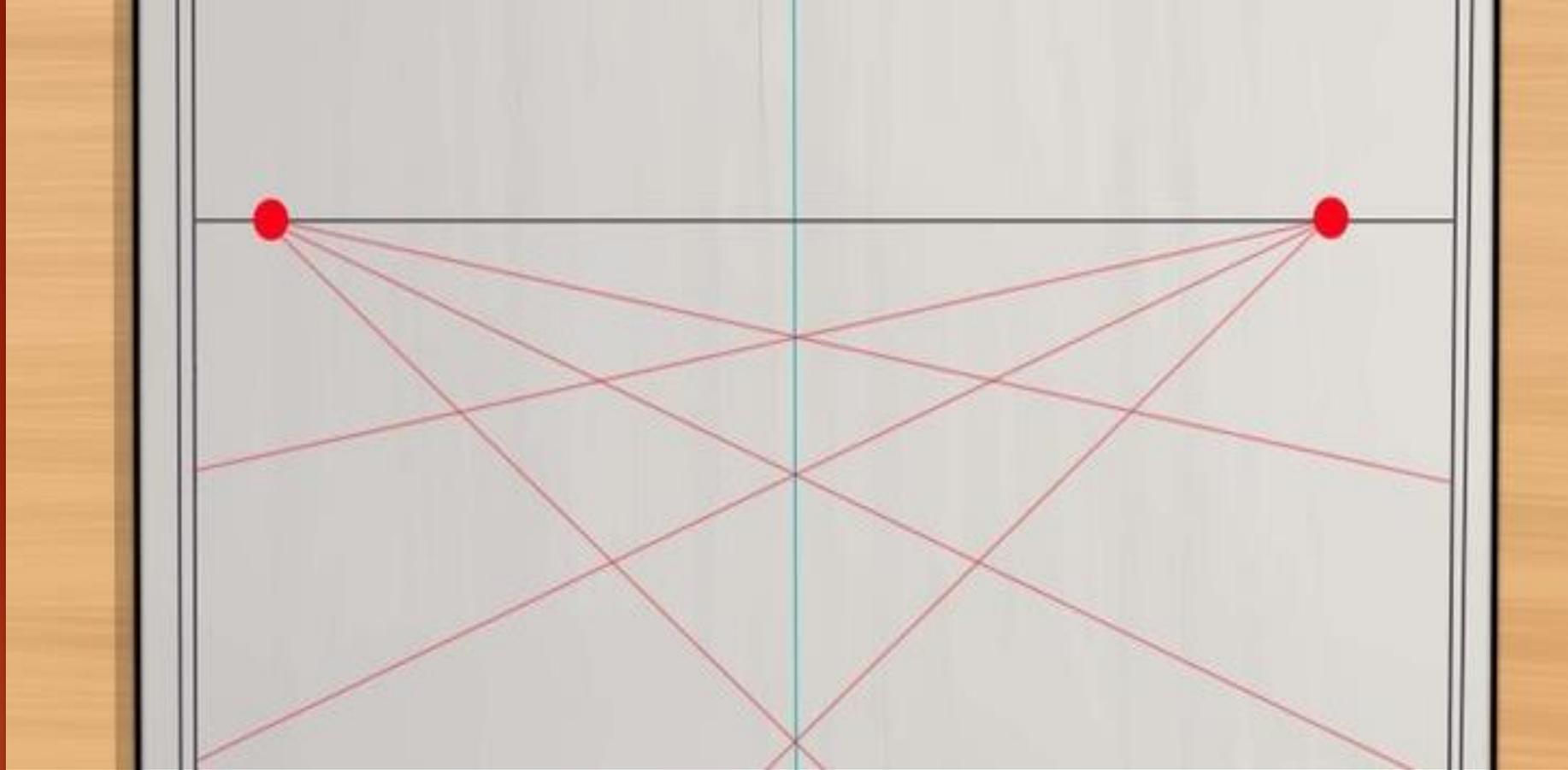
Defina su primer punto de fuga

El método usual para esto es dibujar una primera línea desde el punto de vista en un ángulo de 60 grados a la izquierda y marcar tu punto de fuga donde esta línea cruza el horizonte.

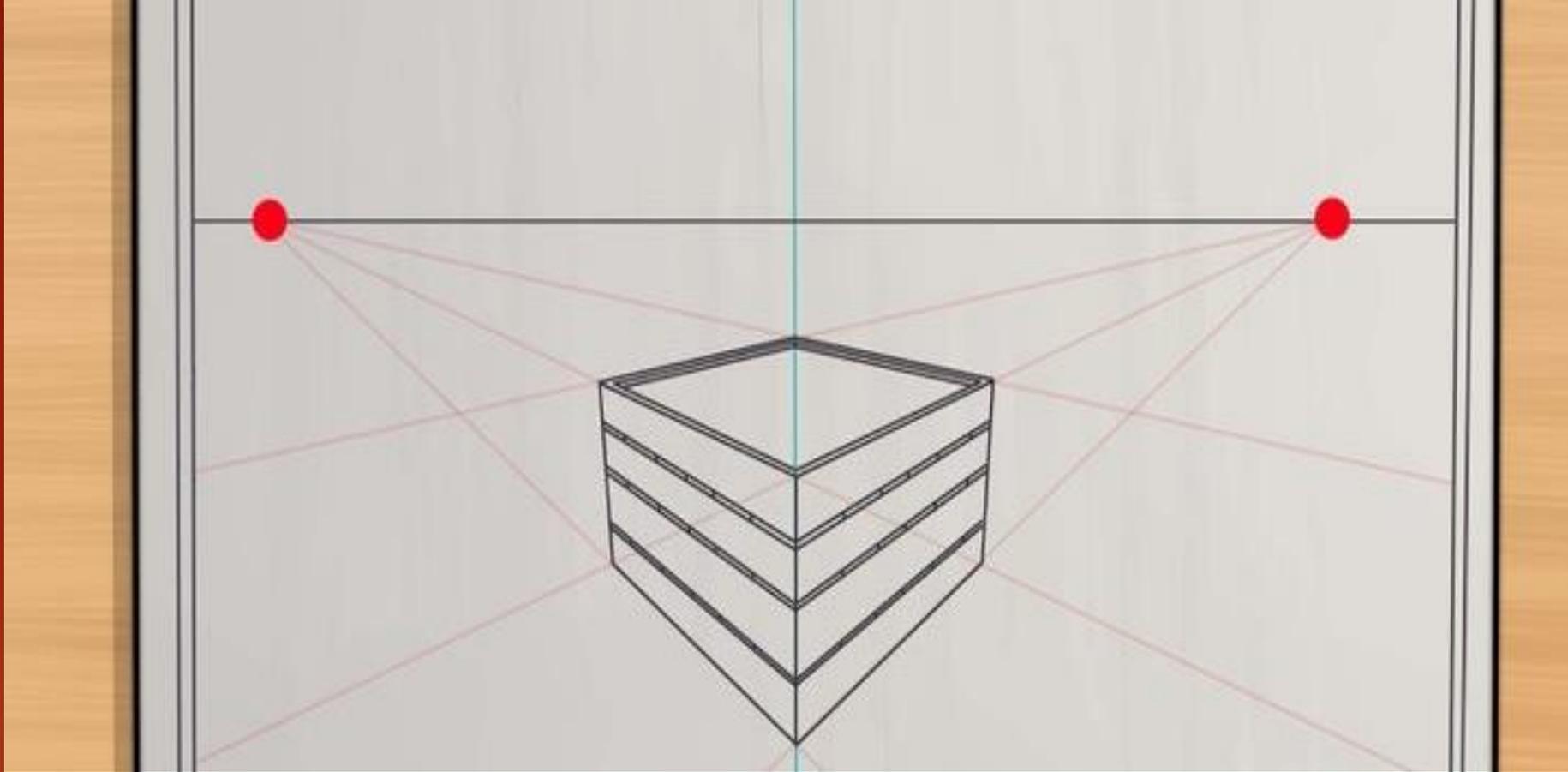


Defina su segundo punto de fuga

Para ello dibuja una segunda línea desde el punto de vista en un ángulo de 30 grados a la derecha. Una vez más, el punto de fuga será la intersección de esta línea y el horizonte. Los ángulos de 60 y 30 grados pueden ser diferentes, pero el ángulo entre las líneas que van desde el ojo del observador hacia los puntos de fuga tienen que formar un ángulo de 90 grados.



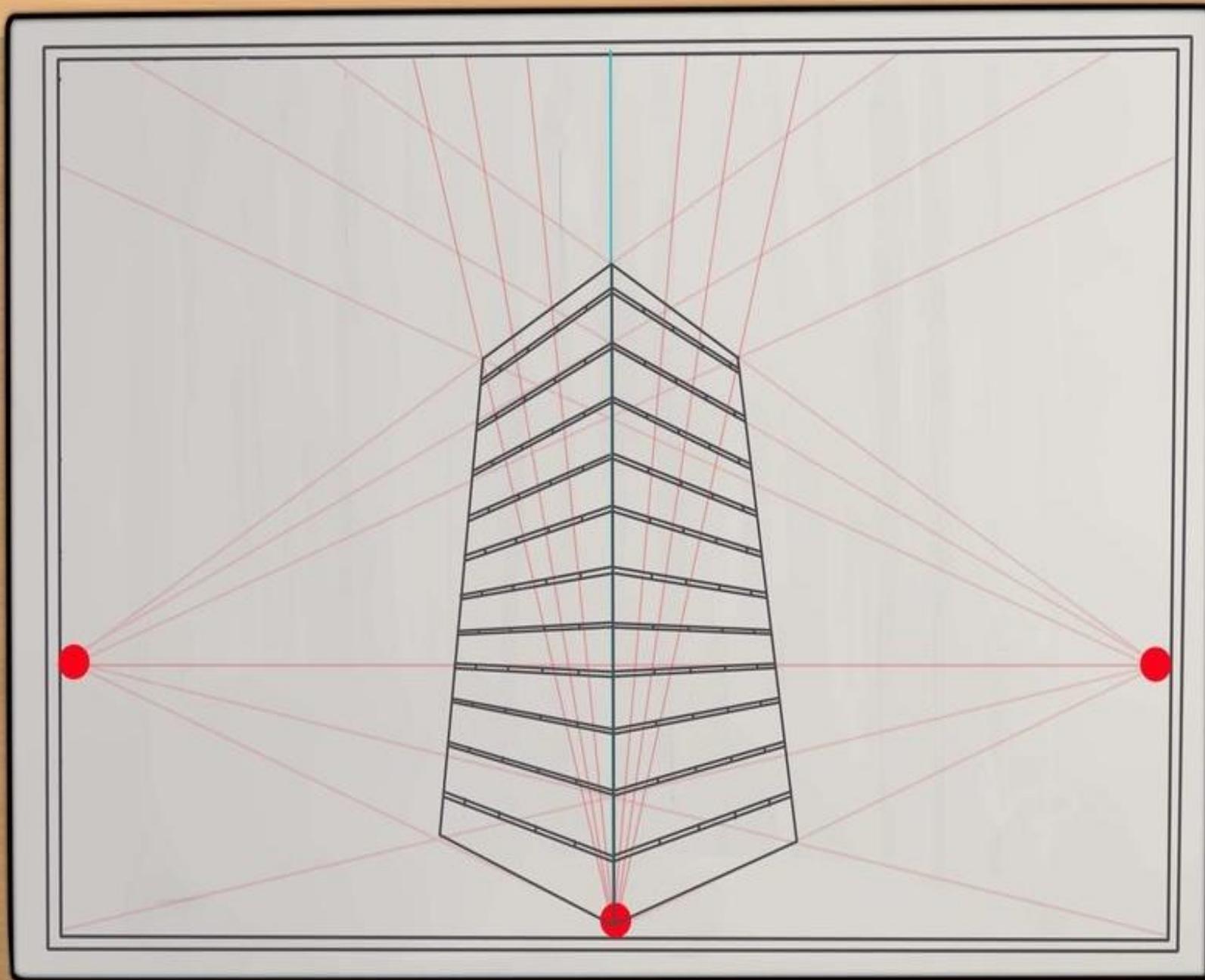
Esboce los principales objetos, dibuje las líneas verticales perfectamente verticales, las líneas horizontales que se desplacen a la izquierda en un ángulo hacia el punto de fuga de la izquierda y las líneas horizontales que se desplacen hacia la derecha en un ángulo hacia el punto de fuga de la derecha (todas las líneas horizontales deberán converger en uno o el otro de los puntos de fuga si se extienden lo suficientemente lejos).



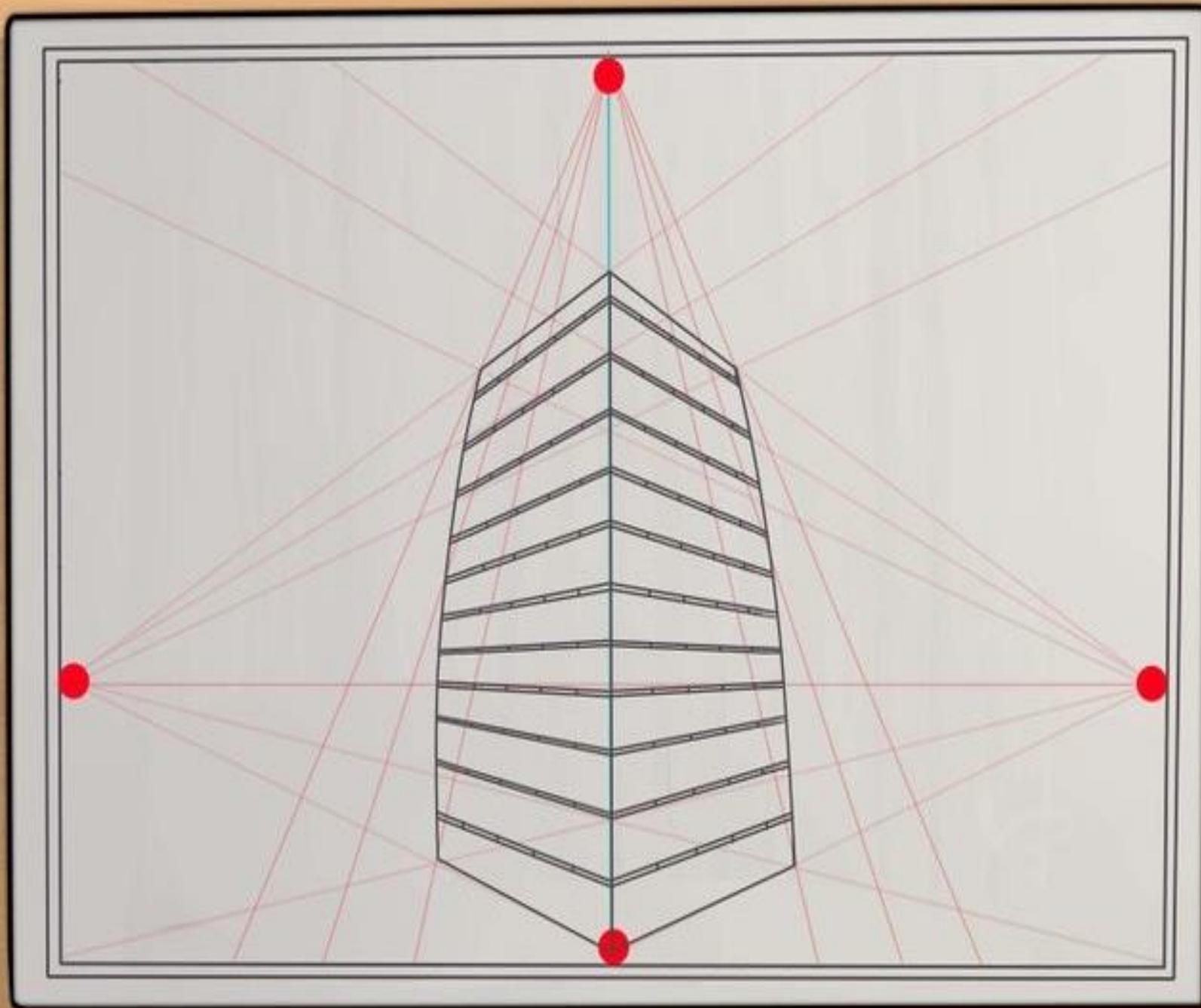
Póngale detalles al dibujo respetando las tendencias dadas por las líneas horizontales dibujadas para los objetos principales

Estas líneas determinan la proporción de los tamaños de los objetos cuando estén más cerca o más lejos del punto de vista. Haz directrices suaves y temporales con una regla (mostradas en verde) para asegurarte de que tus detalles están en perspectiva. Borra estas directrices después.

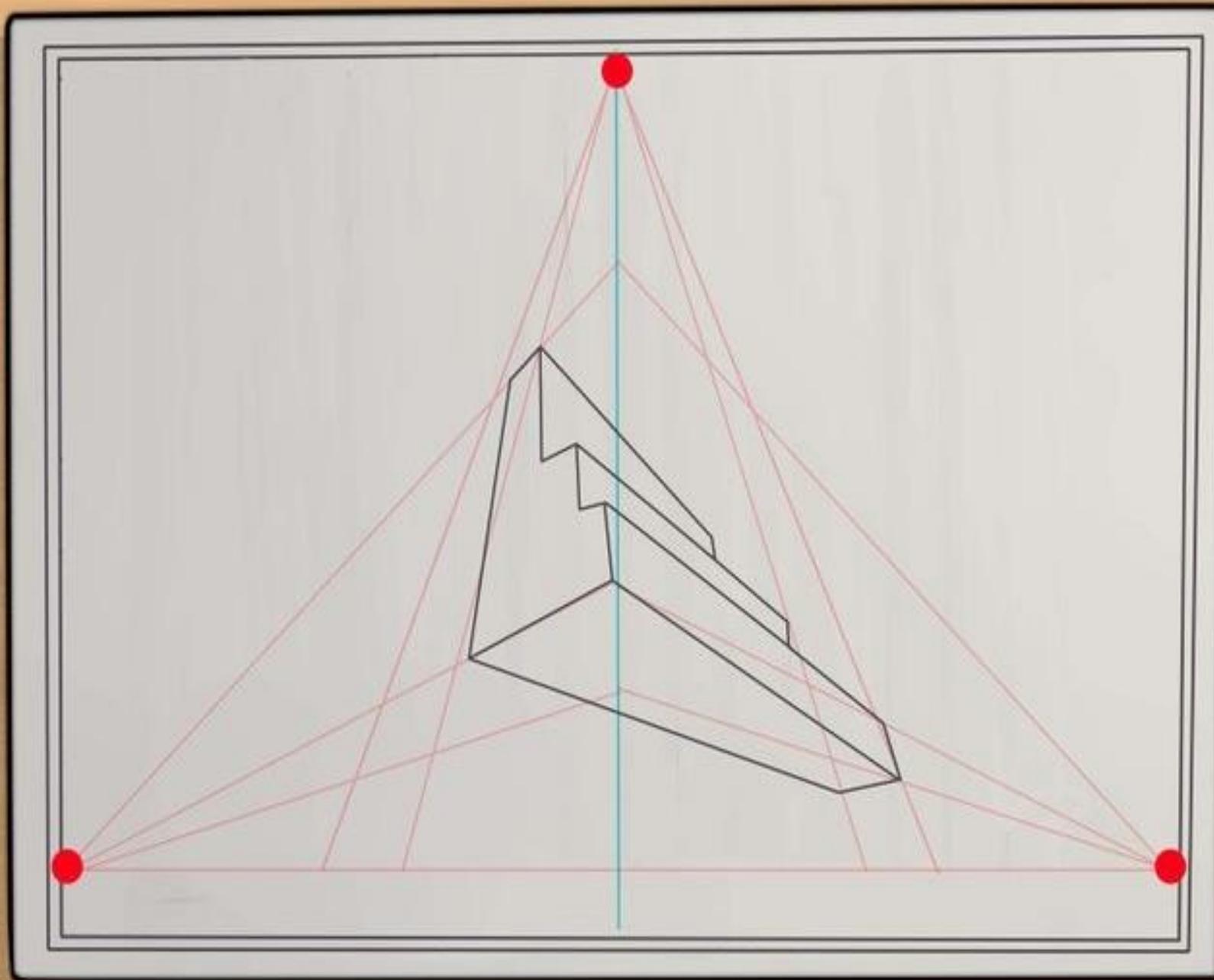
Método 3: Perspectiva de tres puntos



Tenga en cuenta que la perspectiva de tres puntos incluye la perspectiva de dos puntos o perspectiva con dos puntos de fuga, además de que también tiene un tercer punto de la perspectiva o tercer punto de fuga en el aspecto de la perspectiva vertical, como desde cerca del suelo, por ejemplo, mirando a una torre, cuando el espectador está frente a una esquina vertical (borde) del objeto.



Tenga en cuenta que el *tercer punto* puede ser cualquiera: cuarto, quinto... visto desde una parte angular, inclinada o girada de un dibujo. Este se basa por lo general en líneas paralelas en cada parte y establece una conexión entre aquellas partes que en realidad son paralelas entre sí.

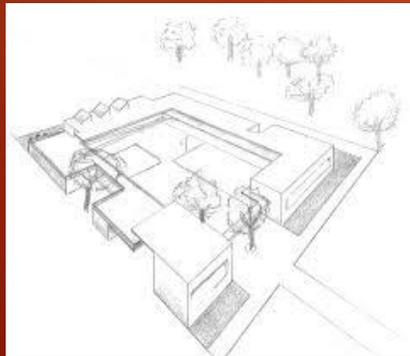
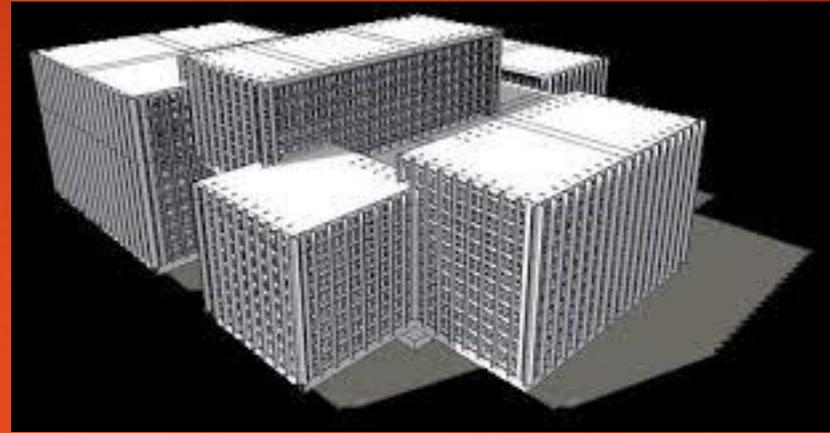


Mire el ejemplo de la escalera para ver que el "3er punto" diferente depende del ángulo del objeto que se está viendo. Así que pueden haber varios "otros" puntos de fuga hasta "algún extraño ángulo de fuga hacia el cielo (o hacia abajo)" en un cuadro, por ejemplo, otra escalera idéntica podría ser orientada (girada) de forma diferente, como por ejemplo se muestra en el mismo dibujo el vestíbulo de un edificio, etc.

OTRAS PERSPECTIVAS

Perspectiva Aérea

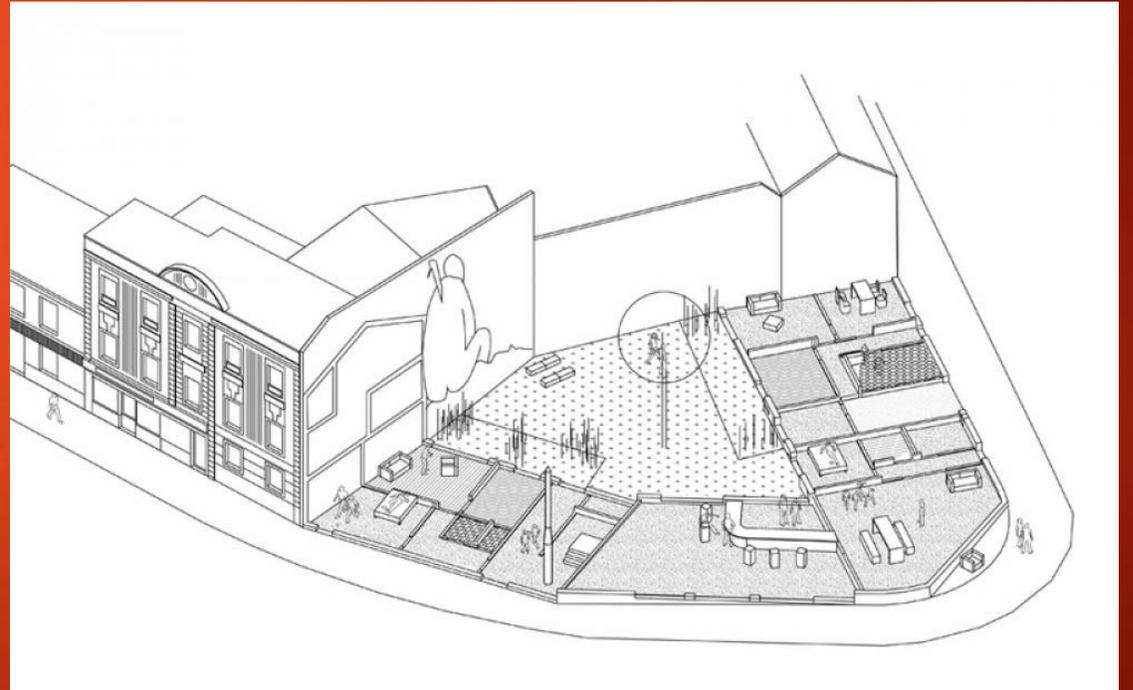
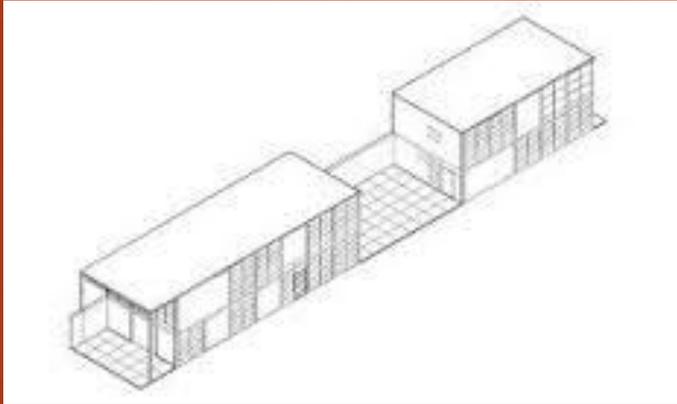
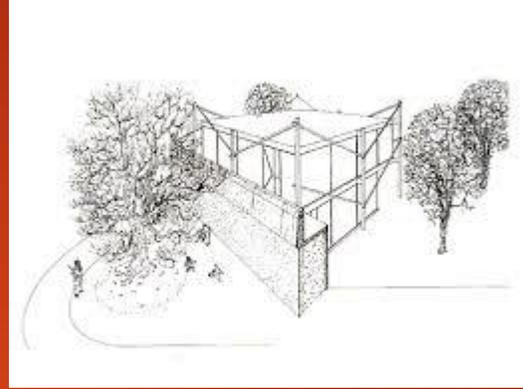
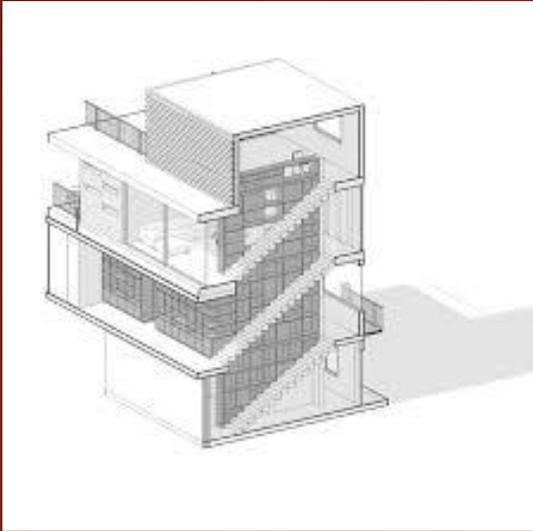
La perspectiva aérea o perspectiva atmosférica o perspectiva a “vuelo de pájaro” es el método con el cual se perfecciona la perspectiva lineal, representando la atmósfera que envuelve a los objetos, esfumando las líneas convergentes, eliminando los límites de forma y color, lo que da una impresión muy real de la distancia.





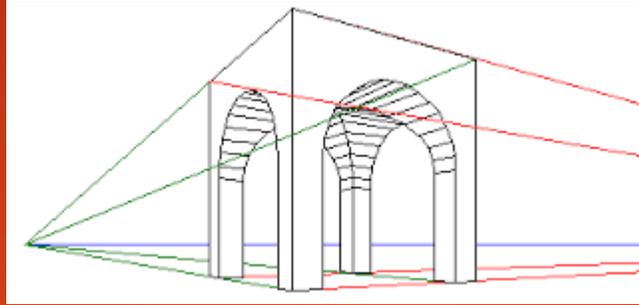
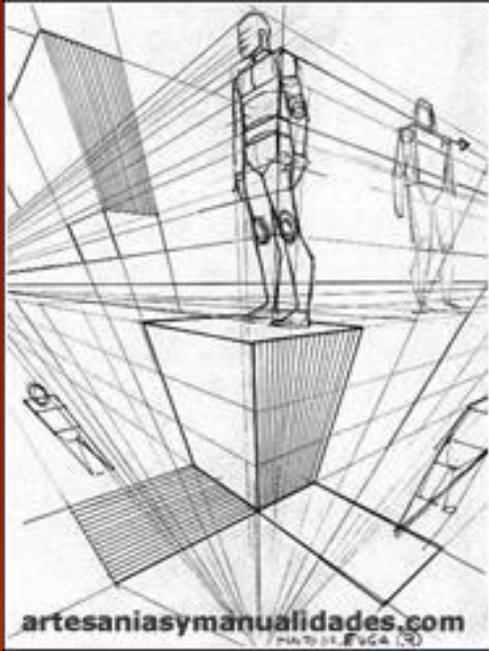
LA PERSPECTIVA AXONOMÉTRICA

Se utiliza mucho para realizar los diseños previos. Es una representación neutral, fuera del espacio, las líneas del objeto quedan paralelas y acercan el objeto hacia el espectador.

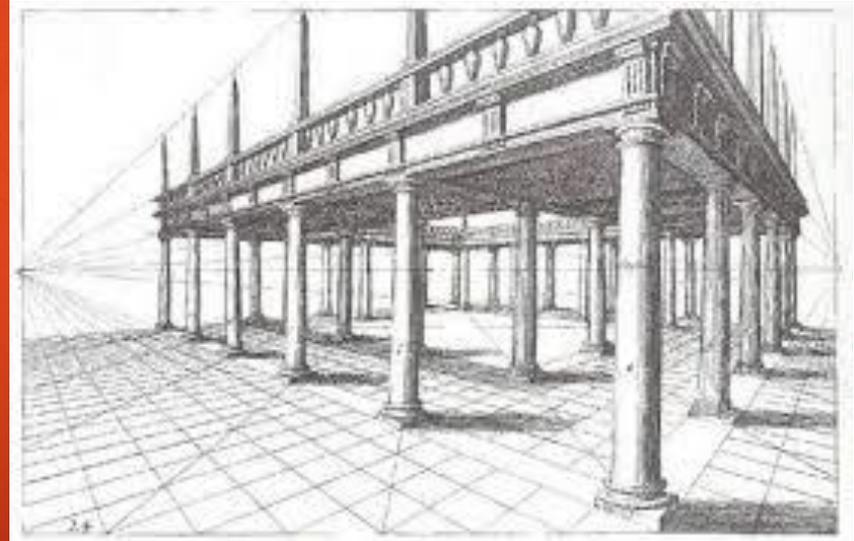
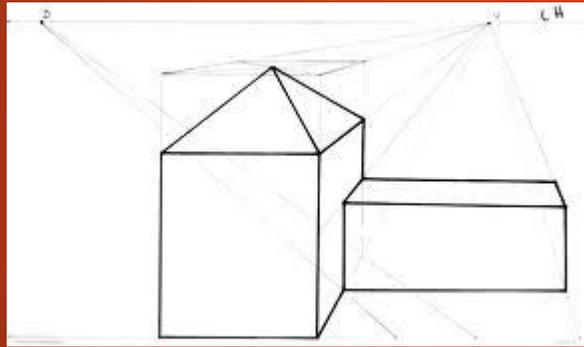
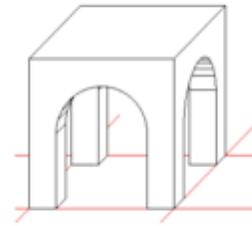


LA PERSPECTIVA CABALLERA

Contiene los objetos pero éstos tienen deformidades más acusadas.

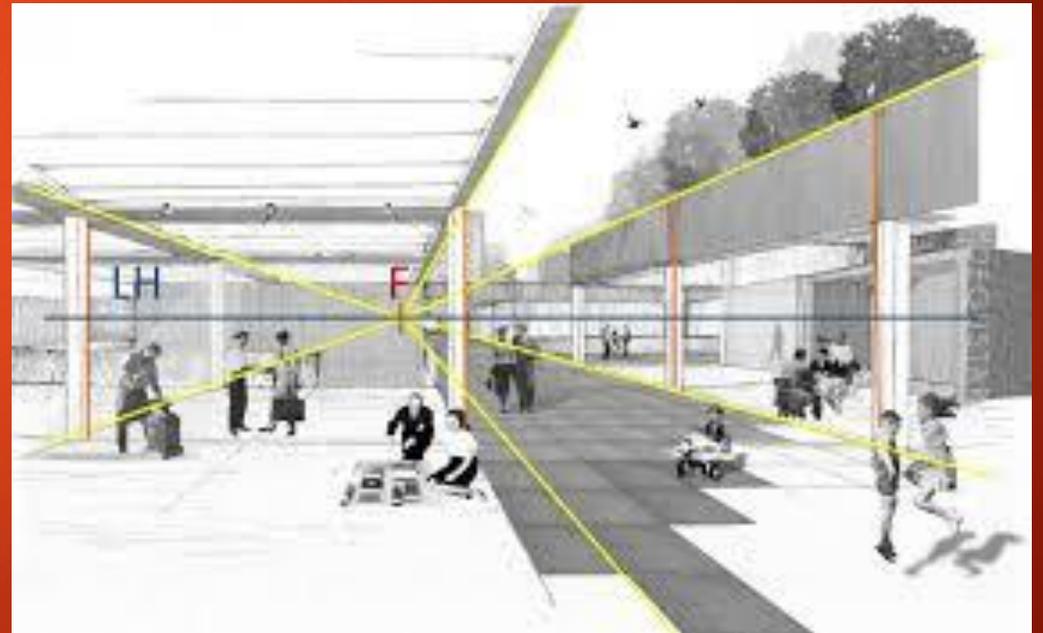


Perspectiva caballera



La perspectiva cónica

Es un sistema de representación gráfico basado en la proyección de un cuerpo tridimensional sobre un plano auxiliándose en rectas proyectantes que pasan por un punto. El resultado se aproxima a la visión obtenida si el ojo estuviera situado en dicho punto.



EJEMPLOS DE PERSPECTIVAS ARQUITECTONICAS

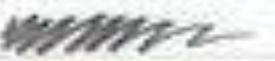
- ▶ Lápiz
- ▶ Bolígrafo
- ▶ Color

STAEDTLER MARS LUMOGRAPH
GRAPHITE WOODEN PENCILS

8B 

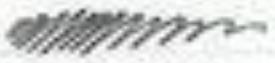
7B 

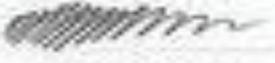
6B 

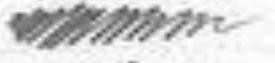
5B 

4B 

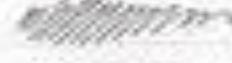
3B 

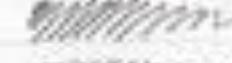
2B 

B 

HB 

F 

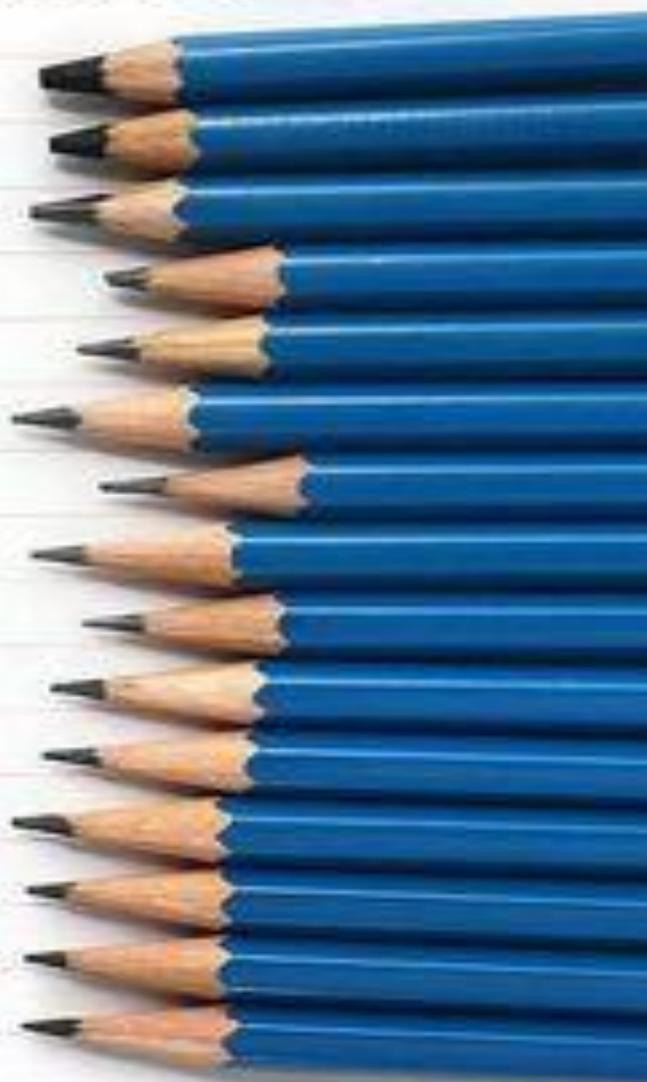
2H 

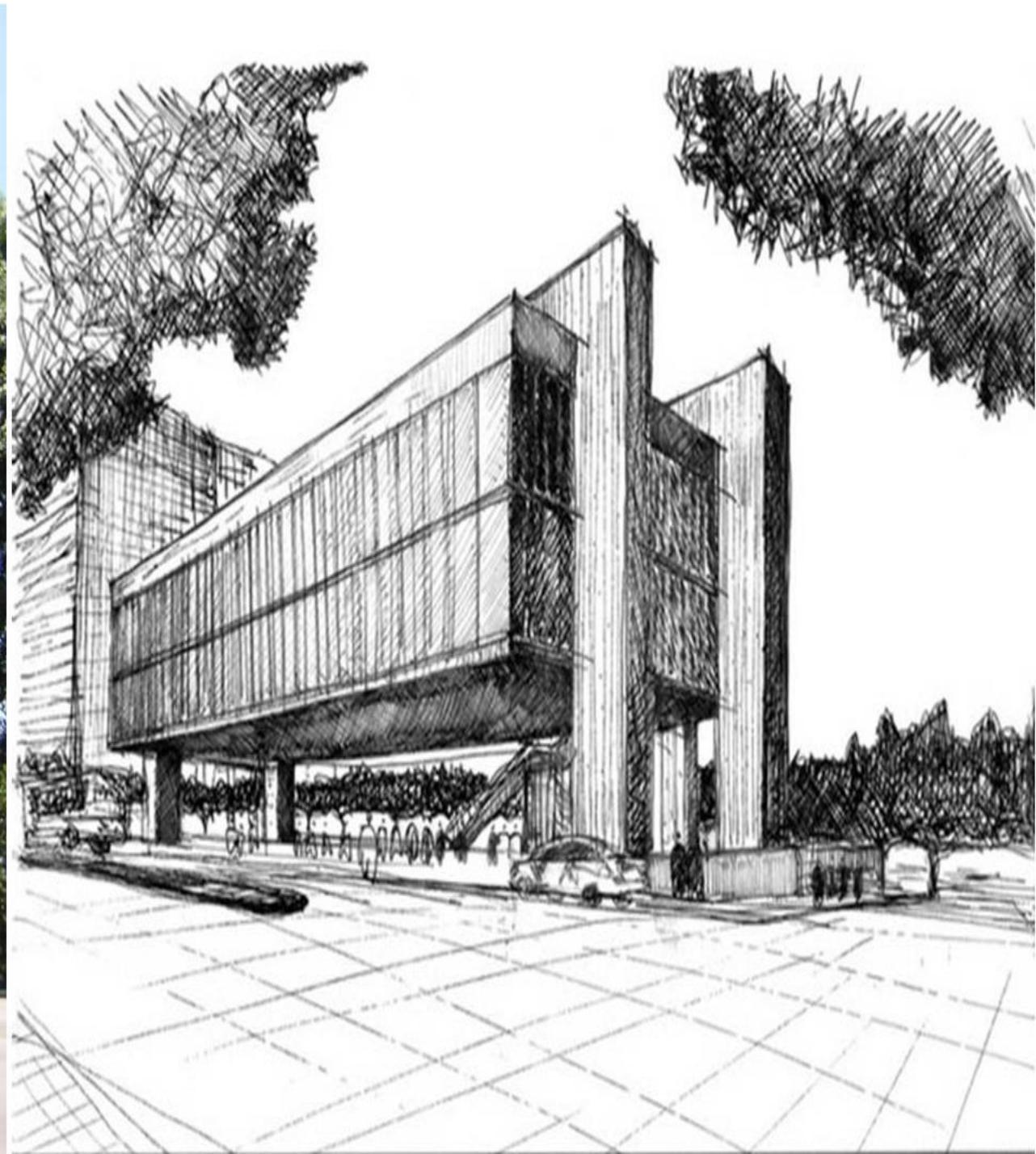
3H 

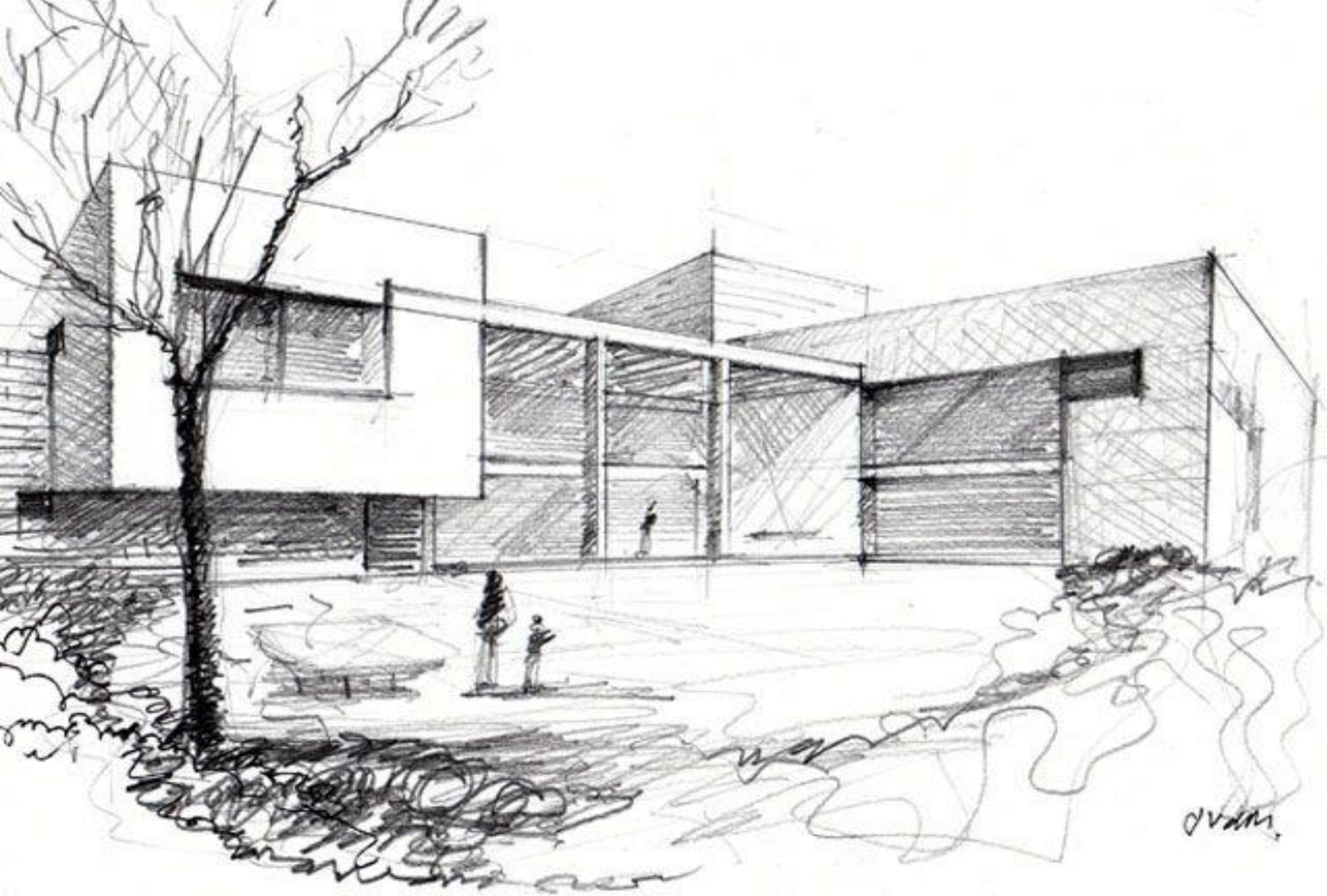
4H 

5H 

6H 

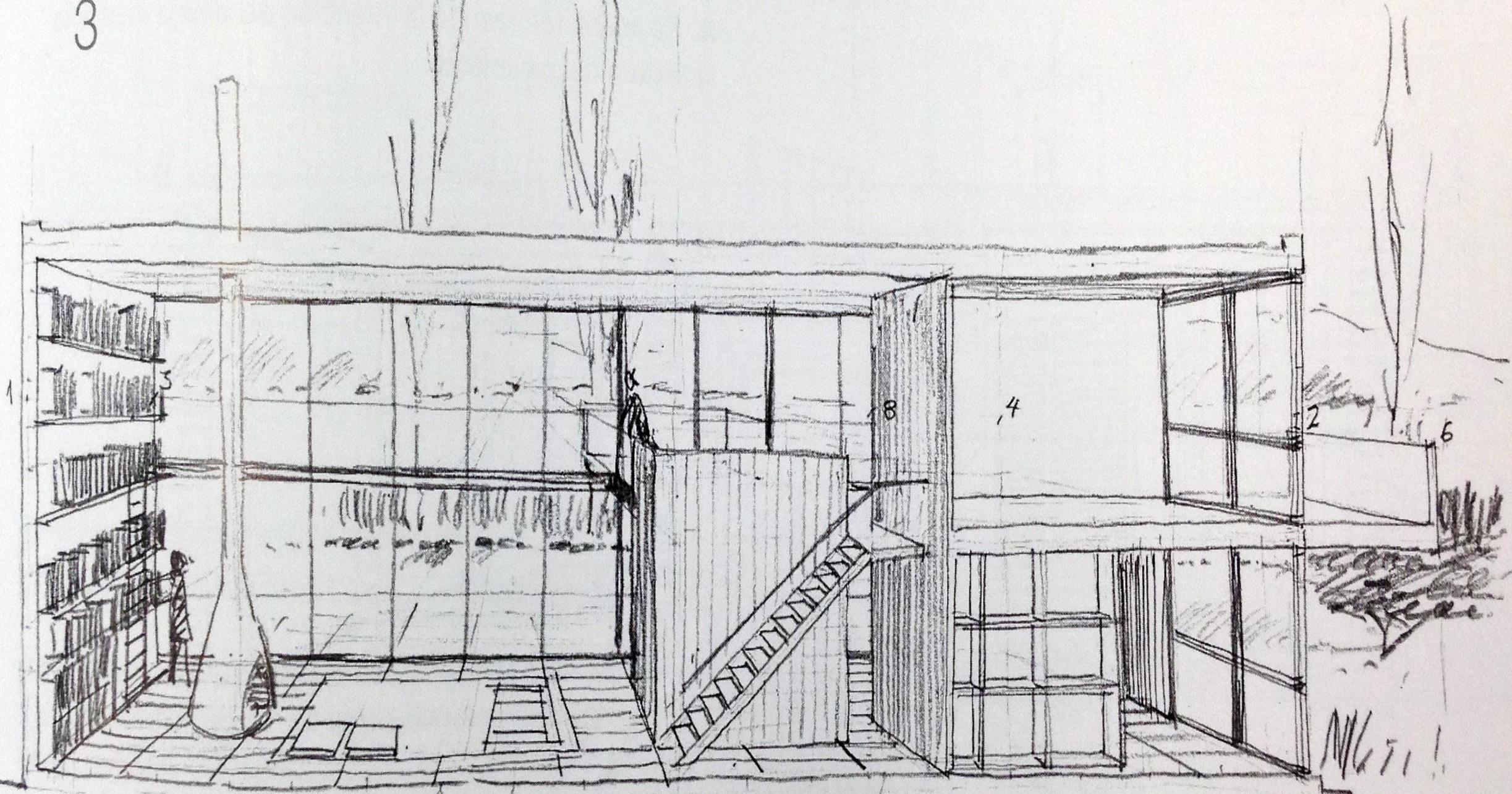


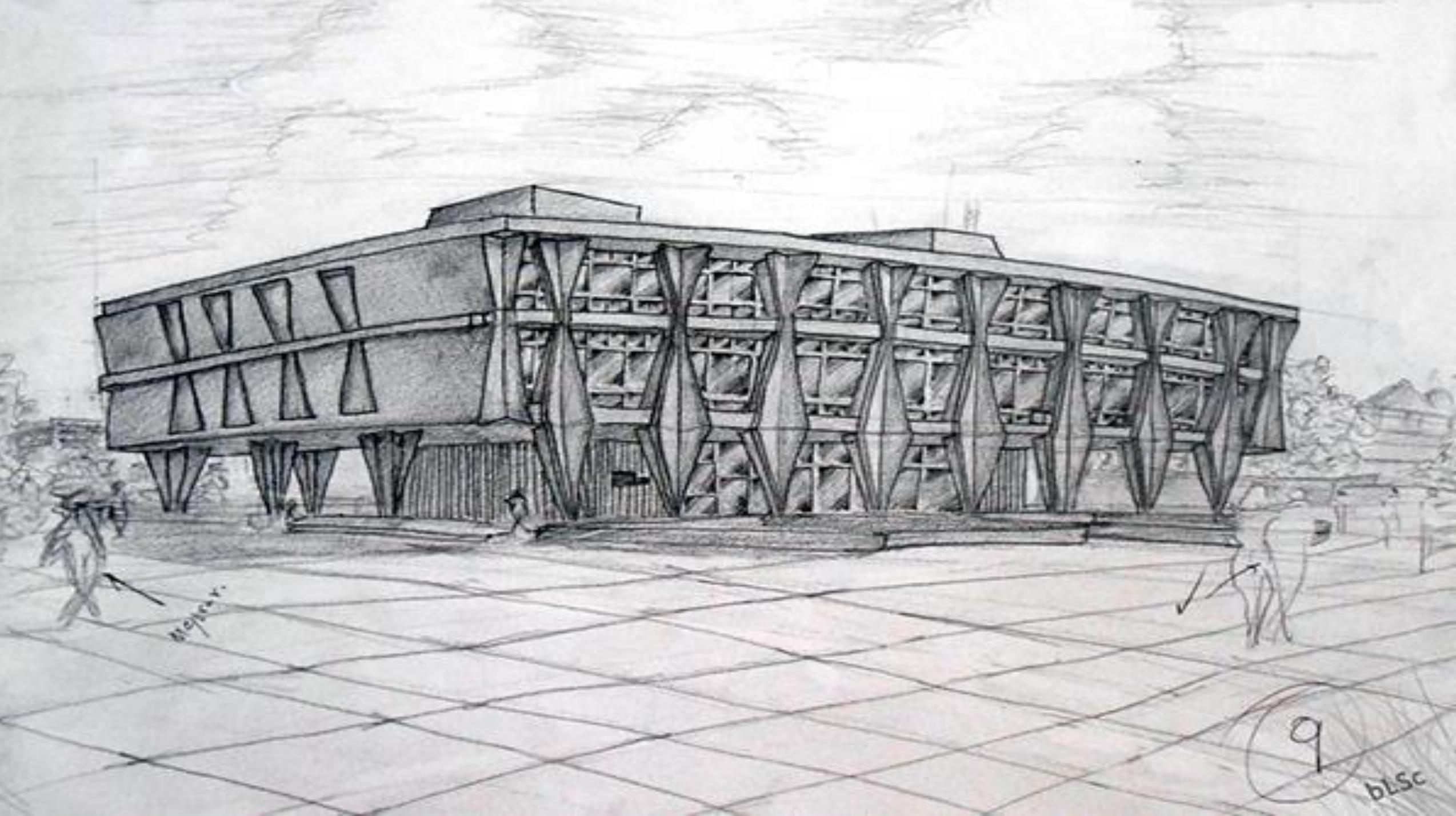






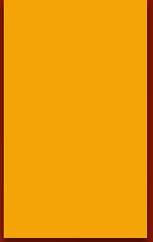
3

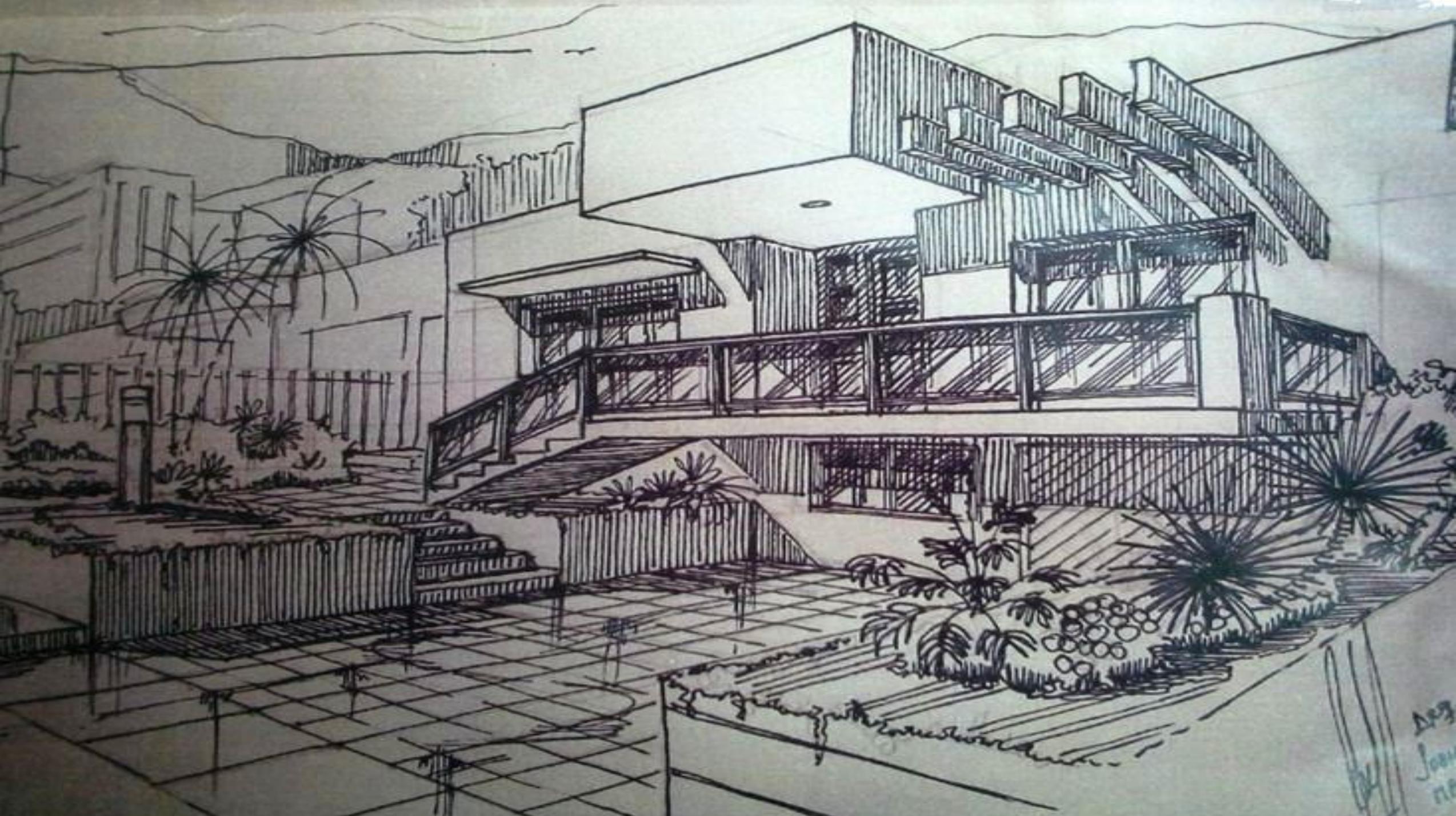




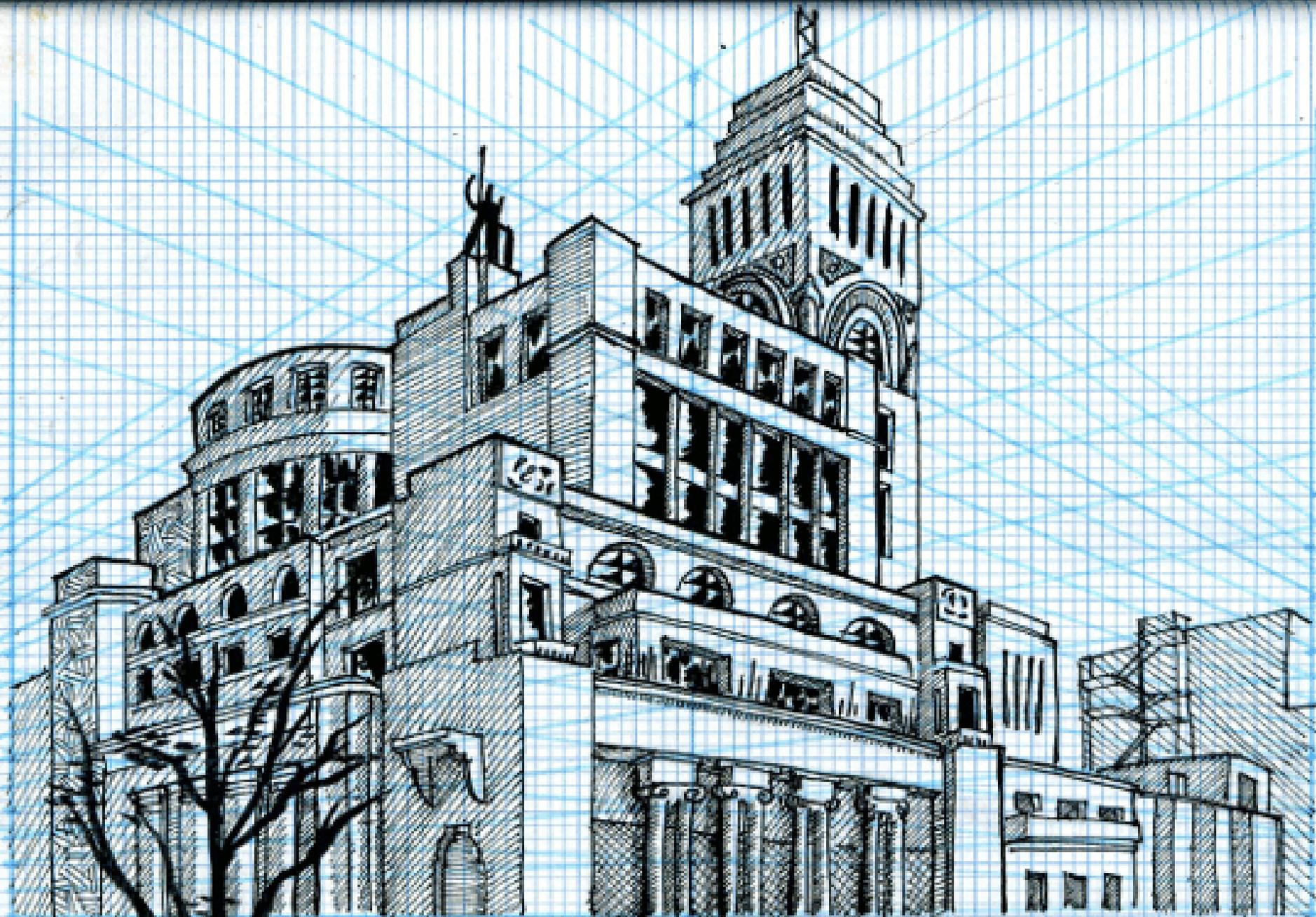
H. J. 1944

9
bLSc





Des
Jou
re



21.12.2011



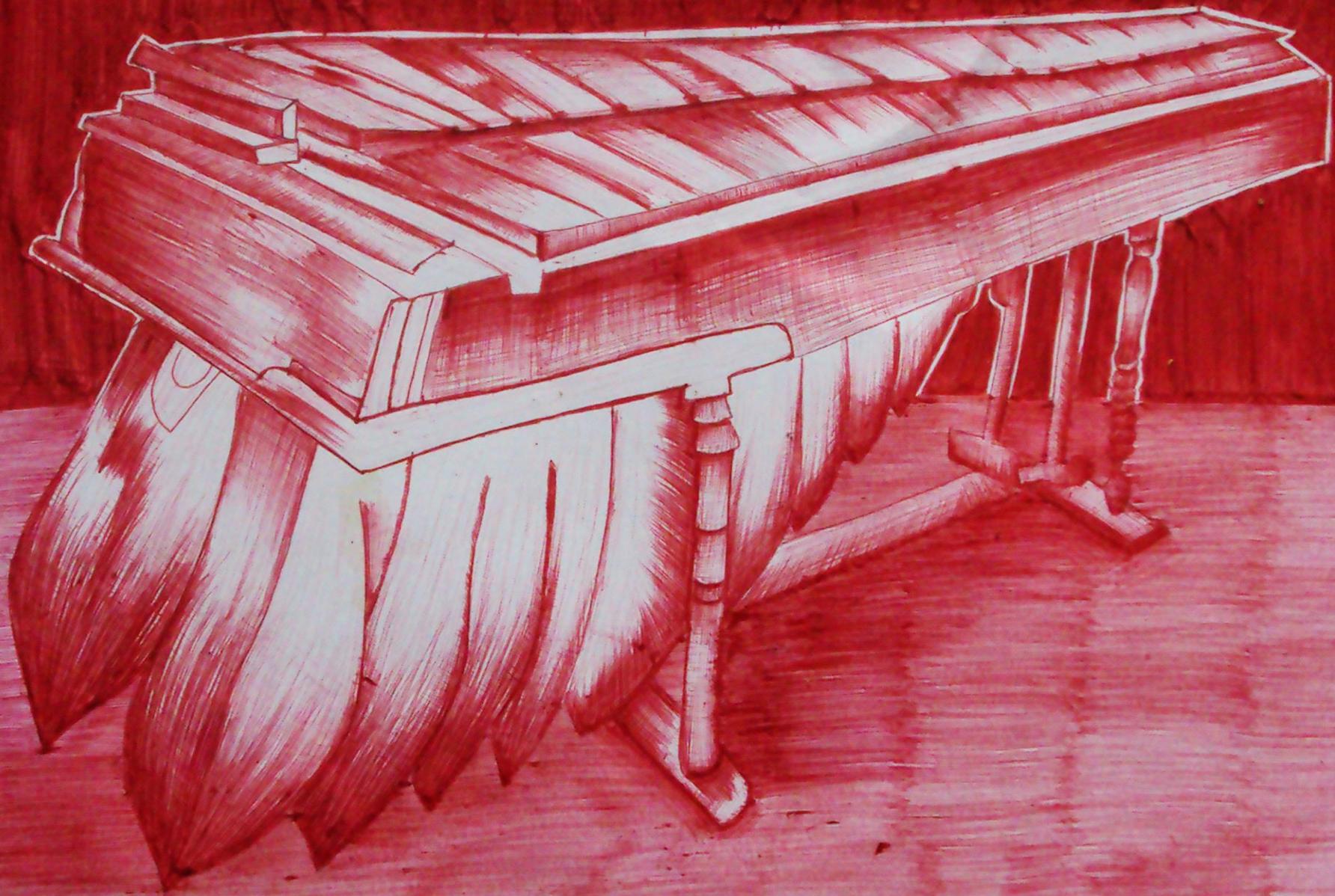
Calle de San Juan - Madrid





Calde
T







FABER-CASTELL
since 1761







Hasta la
próxima!!!
17 de Mayo

