

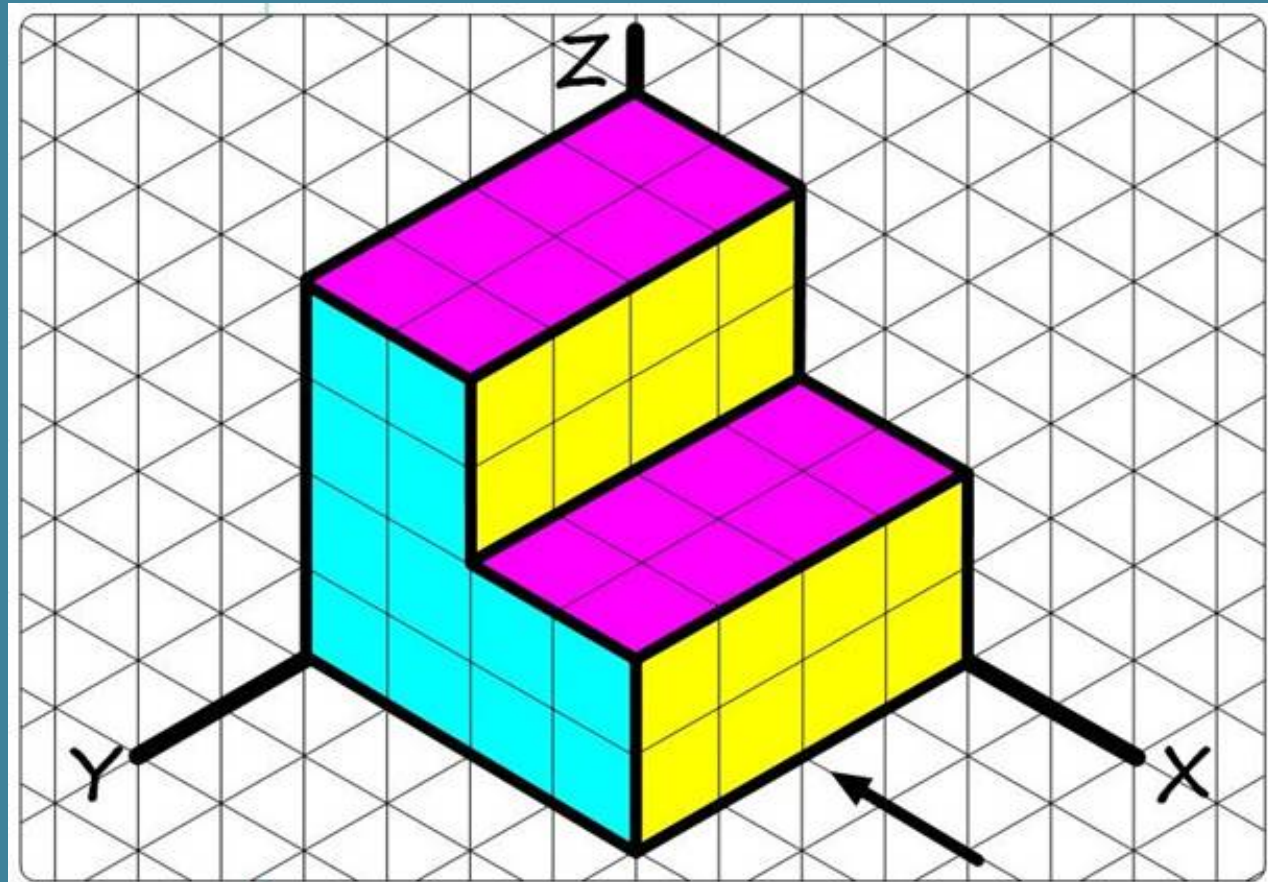
PERSPECTIVA A UN PUNTO DE FUGA

2.1. ELEMENTOS Y CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

¿Qué es una isometría?

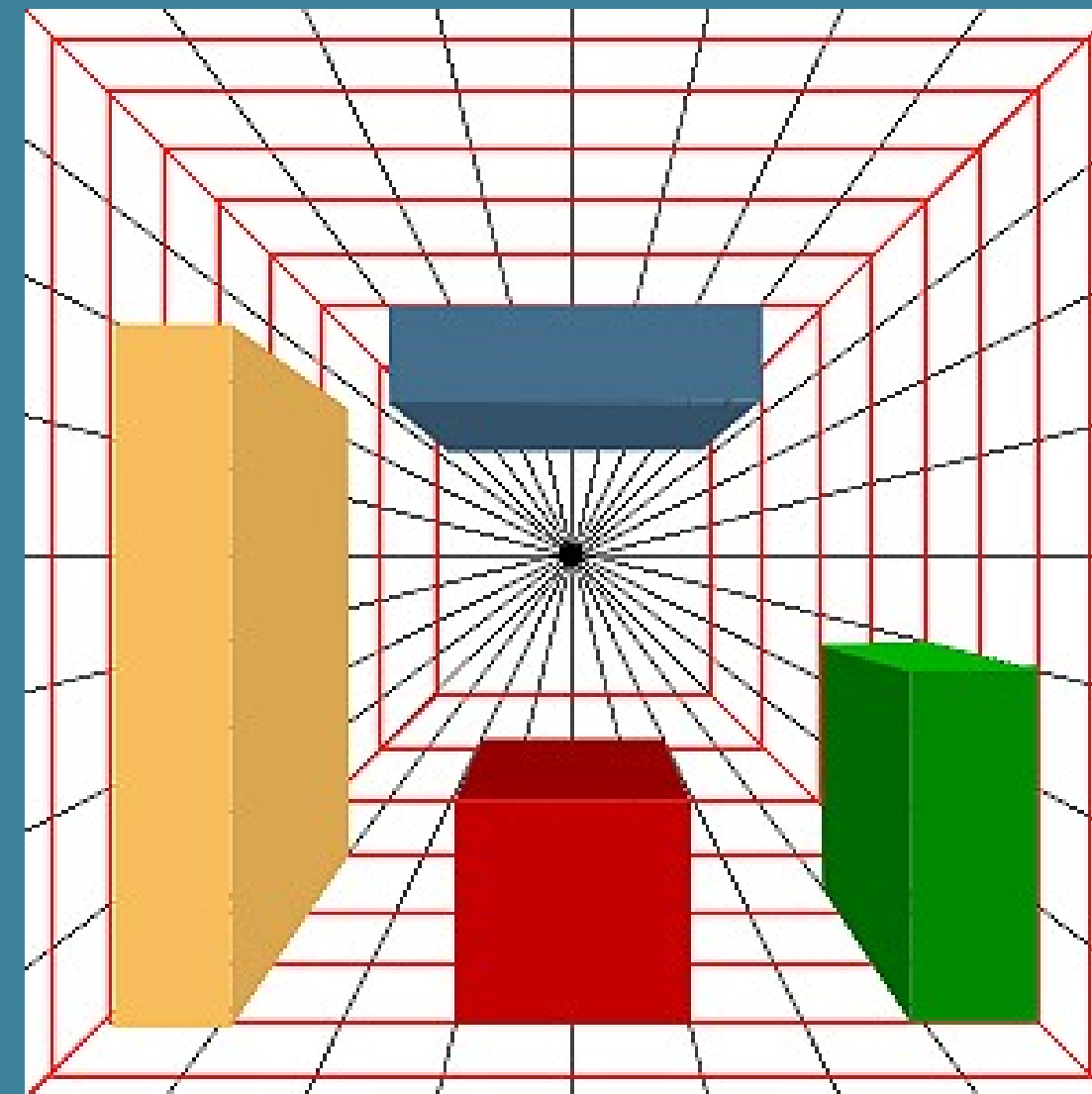
La isometría axonométrica

- No hay puntos de fuga.
- Se utiliza para representar volúmenes con medidas reales sin deformaciones ópticas.

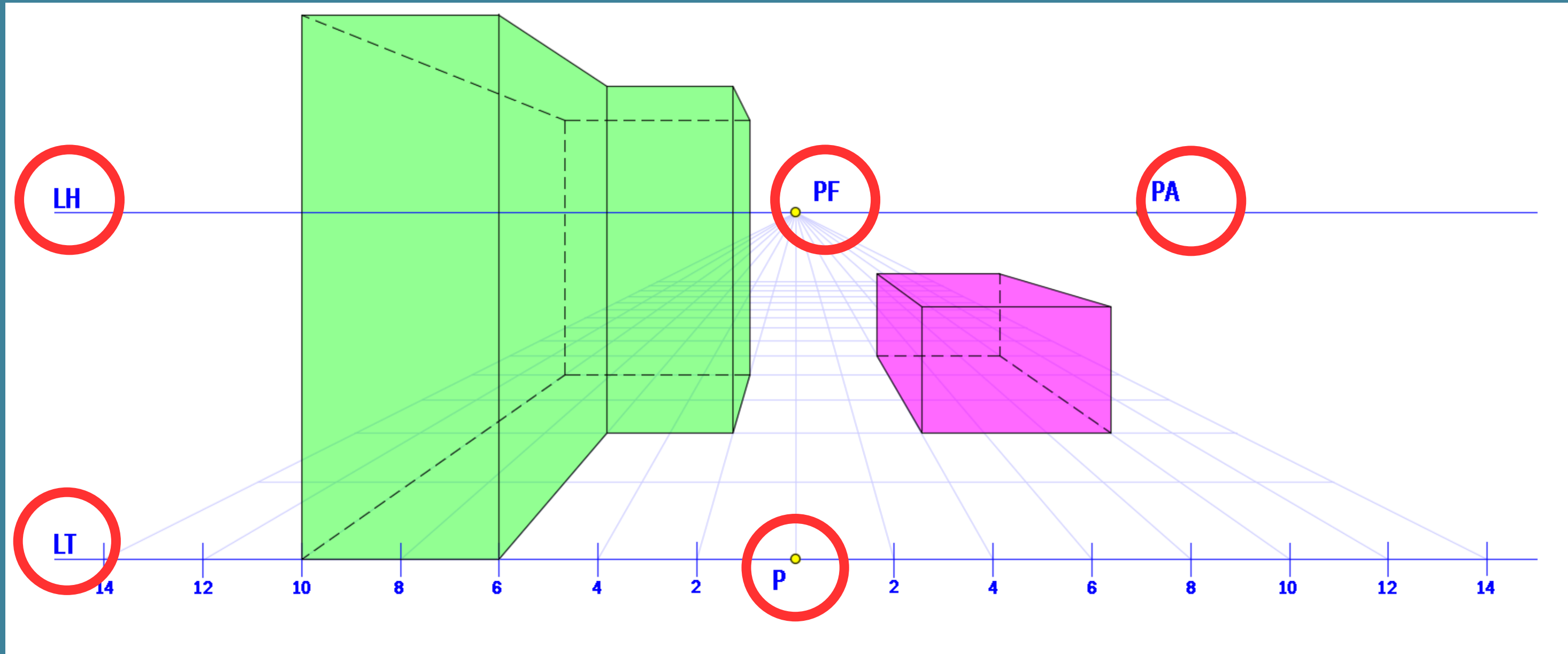


¿Qué es una perspectiva?

- Es una técnica que simula como ve el ojo humano los objetos en el espacio.
- Más realista que la isometría.



PARTES PRINCIPALES DE UNA PERSPECTIVA DE 1 PUNTO DE FUGA



LT: LÍNEA DE TIERRA - BASE DONDE SE APOYA EL OBJETO.

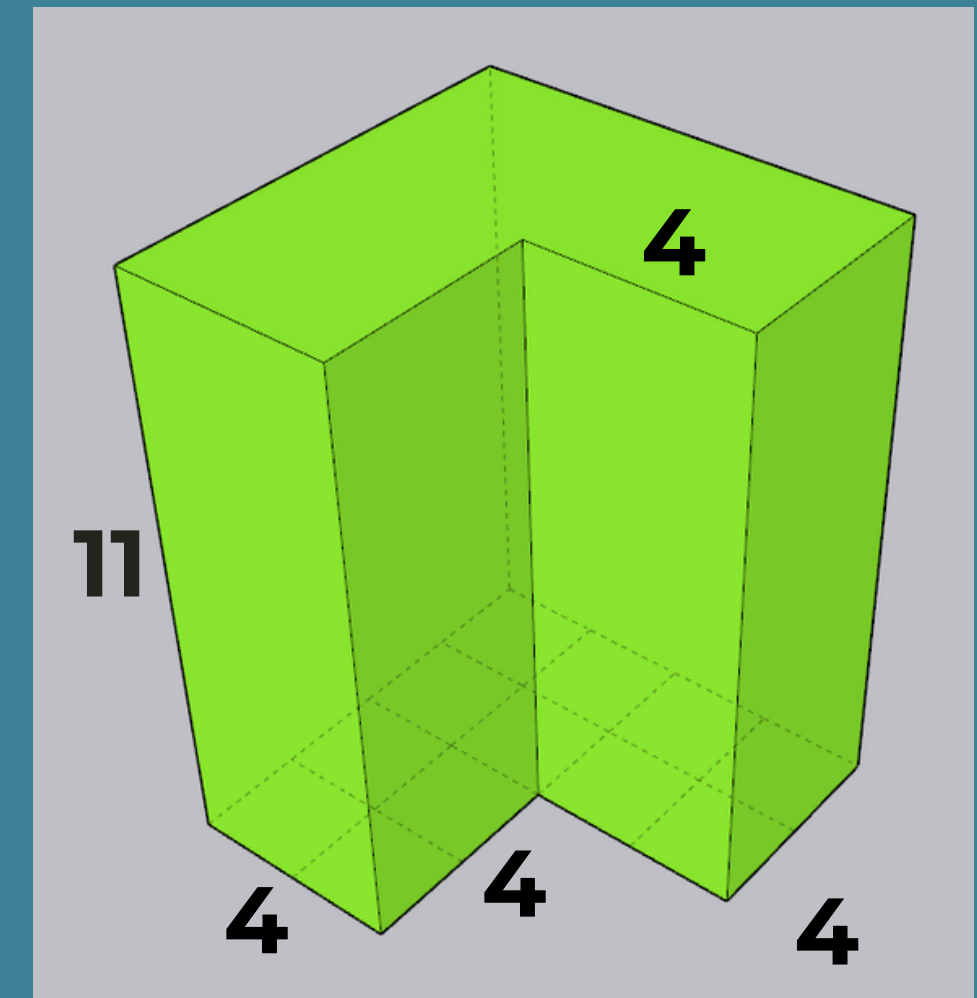
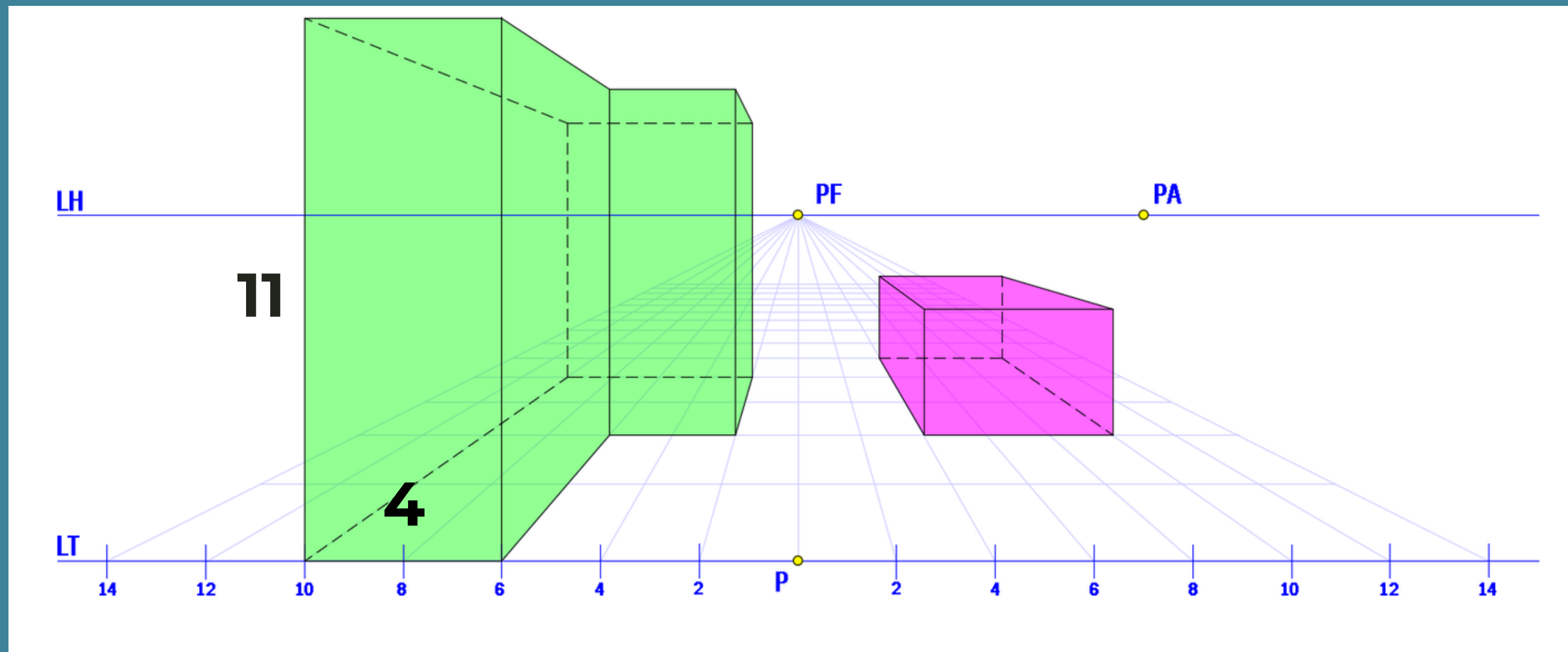
LH: LÍNEA DE HORIZONTE - REPRESENTA LA ALTURA DE LOS OJOS DEL OBSERVADOR.

PF: PUNTOS DE FUGA

PA: PUNTO AUXILIAR

P: PUNTO DEL OBSERVADOR

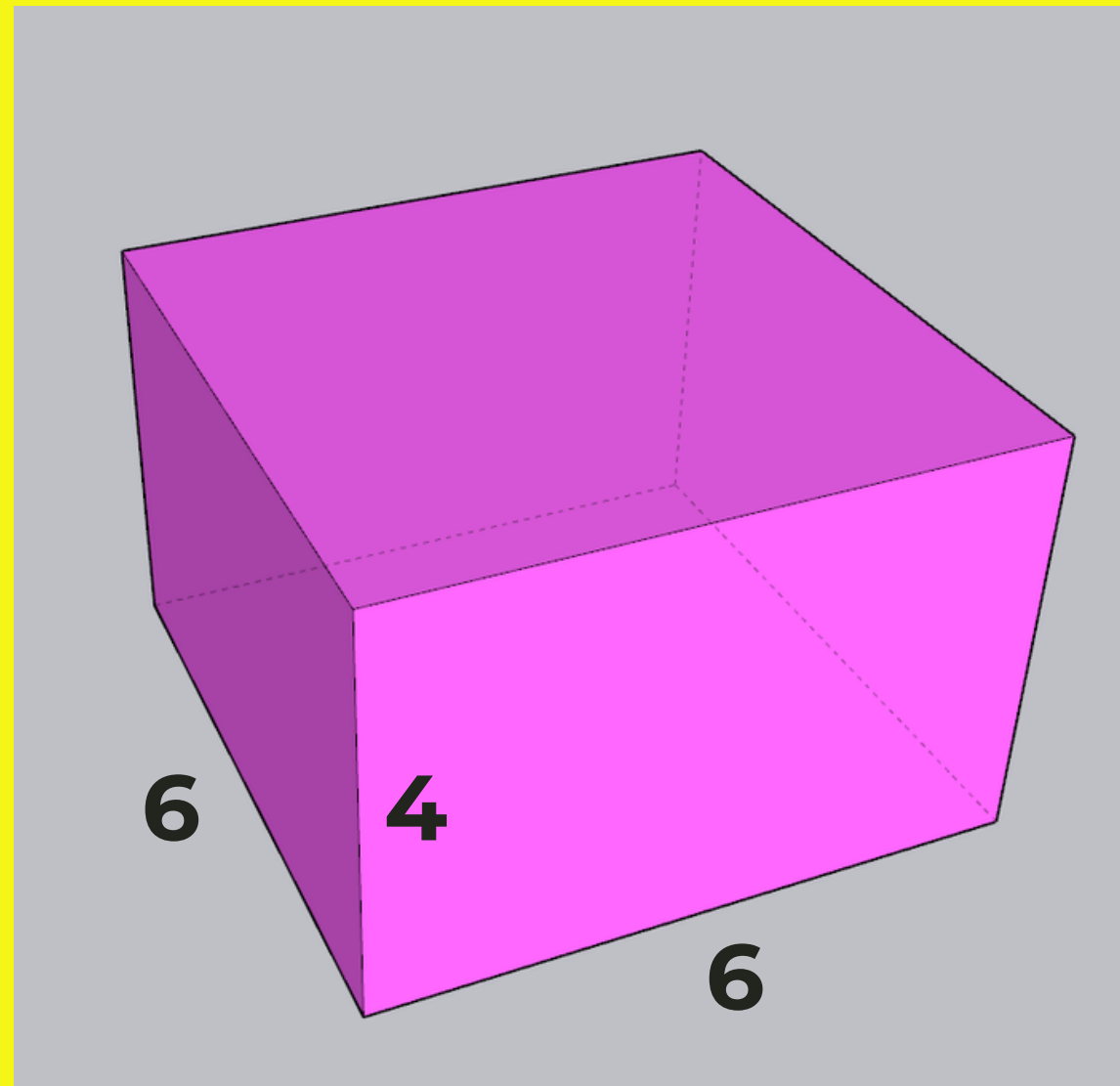
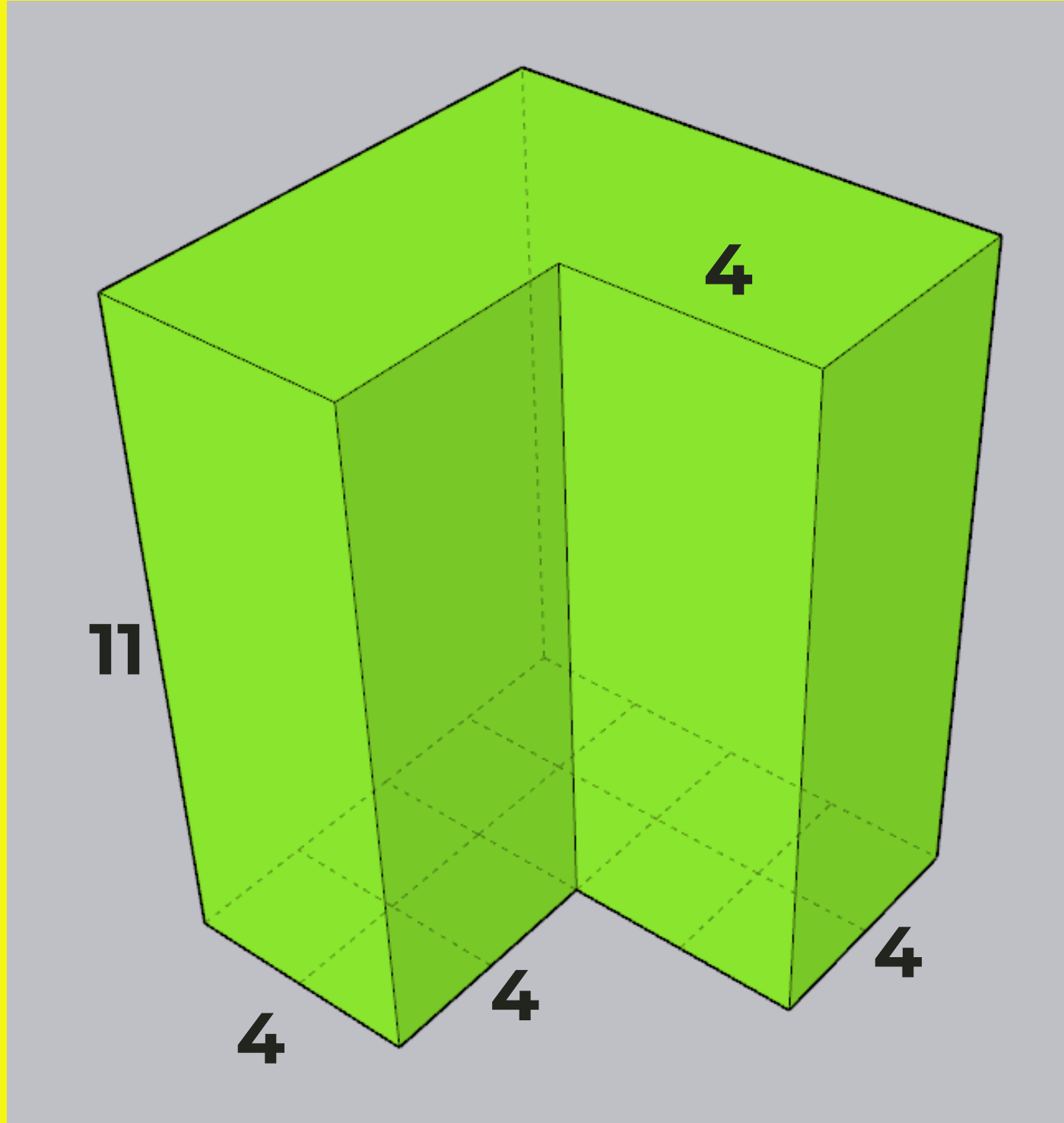
CONDICIÓN BÁSICA



- LA ALTURA 11 CM Y EL ANCHO 4CM DEL OBJETO SE MANTIENEN, SIEMPRE QUE ESTE SOBRE EL INICIO DE LA LÍNEA DE TIERRA.

EJERCICIO PRÁCTICO 1

PASO A PASO



NOMBRE ALUMNO		TEMA		
FECHA		ESCALA		
No. L				

110

LH

300

PASO 1

Trazar la línea de Horizonte LH de 300 mm en el centro de la lámina a 110mm de la parte superior.

Acción a aejecutar

TEMA			
NOMBRE ALUMNO	FECHA	ESCALA	
No. L			

LH

70

LT

PASO 2

Trazar la línea de Tierra LT de 300 mm a 70mm por debajo de la línea LH.

Acción a aejecutar

Acción anterior

NOMBRE ALUMNO		TEMA		ESCALA	No 1
FECHA					

LH

LT

P

150

PASO 3

Colocar el punto P (punto del observador) en el centro de la línea de tierra (LT).

Acción a aejecutar

Acción anterior

NOMBRE ALUMNO		TEMA	
FECHA		ESCALA	
No 1			

LH

PF

LT

P

PASO 4

Trace una línea desde el punto P hacia la línea (LH) para encontrar el punto punto de fuga (PF).

Acción a aejecutar

Acción anterior

NOMBRE ALUMNO	TEMA	FECHA	ESCALA		No. L

LH

PF

LT

14 12 10 8 6 4 2 2 4 6 8 10 12 14

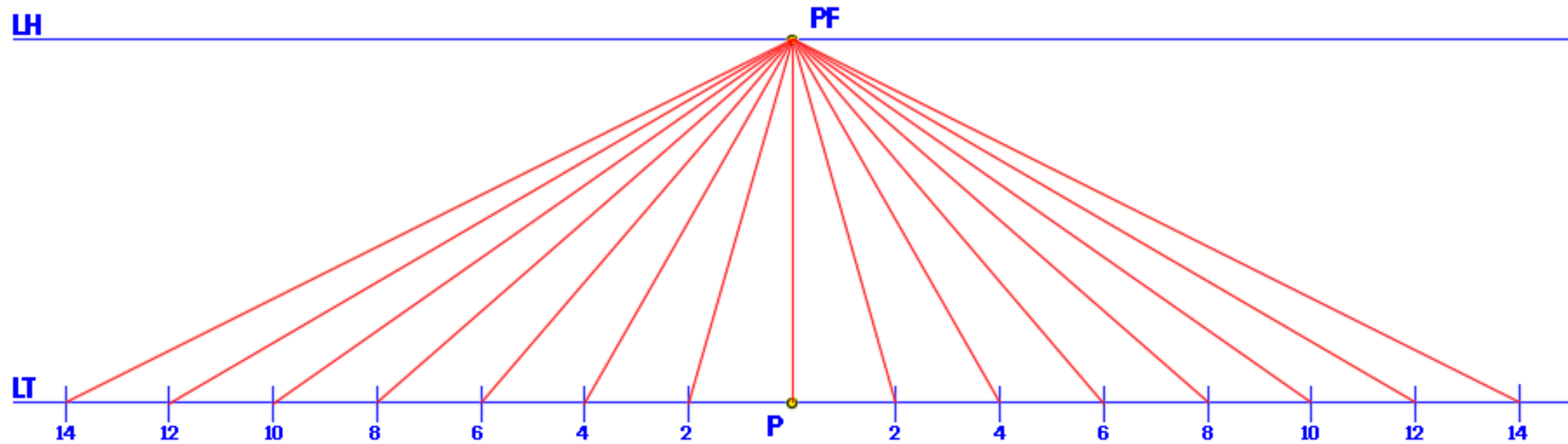
P

PASO 5

Sobre la línea (LT) marque cada 20 mm, desde el punto P hacia la izquierda y la derecha.

Acción a ejecutar

Acción anterior

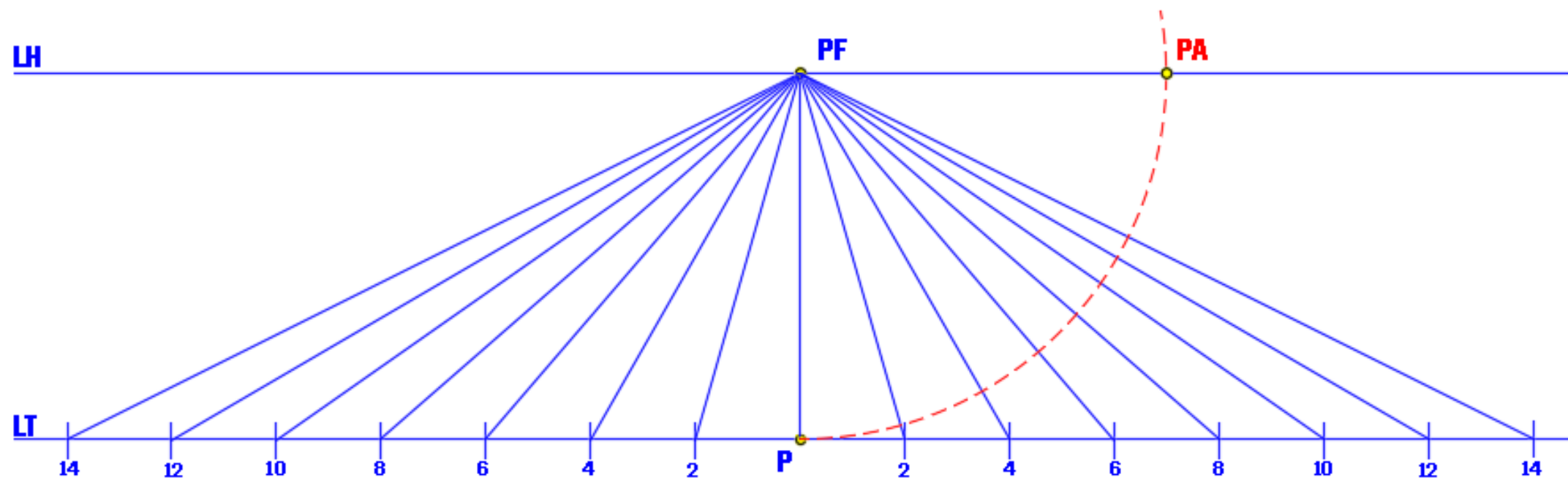


PASO 6

Desde cada división que hizo anteriormente, trace una línea a l punto (PF).

Acción a ejecutar

Acción anterior

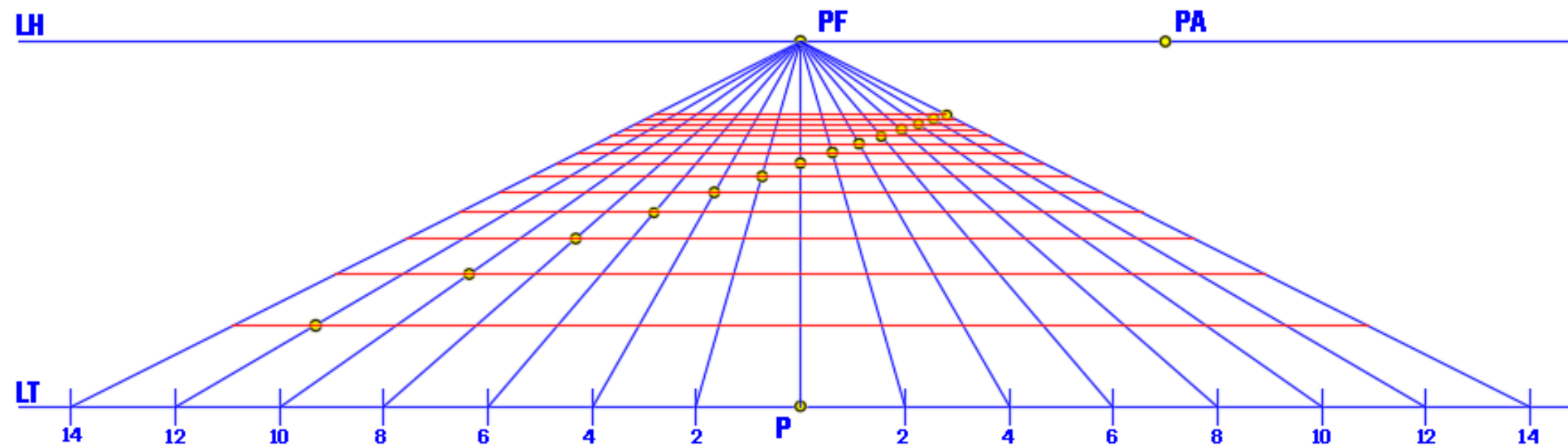


PASO 7

Con el compás centrado en el punto (PF) abra hasta el punto (P) y marque en la línea (LH) para encontrar el punto auxiliar (PA).

Acción a ejecutar

Acción anterior

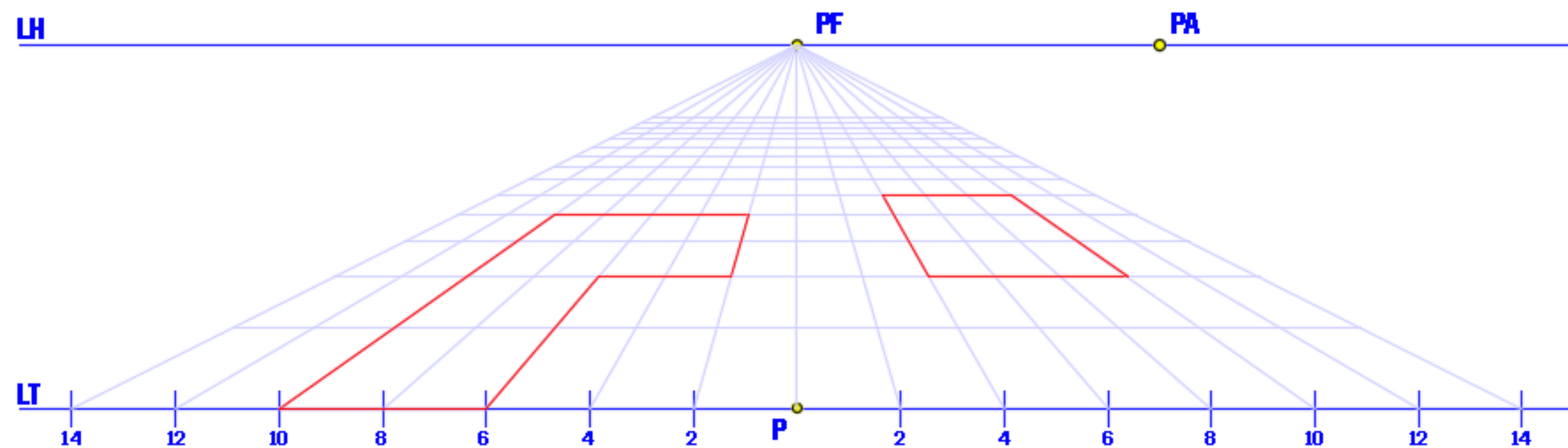


PASO 9

En las intersecciones antes mencionadas, trace líneas horizontales para formar una malla, tal como se muestra en el gráfico.

Acción a ejecutar

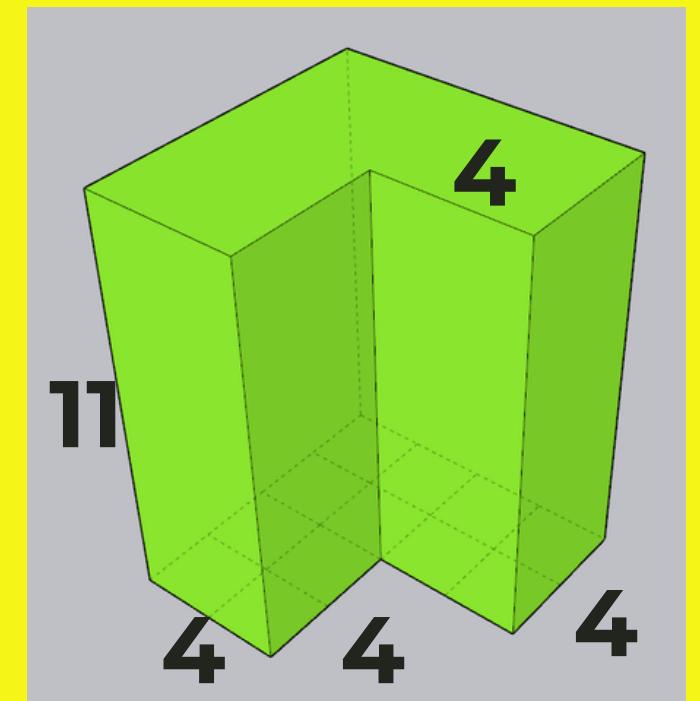
Acción anterior



OBJETO 1

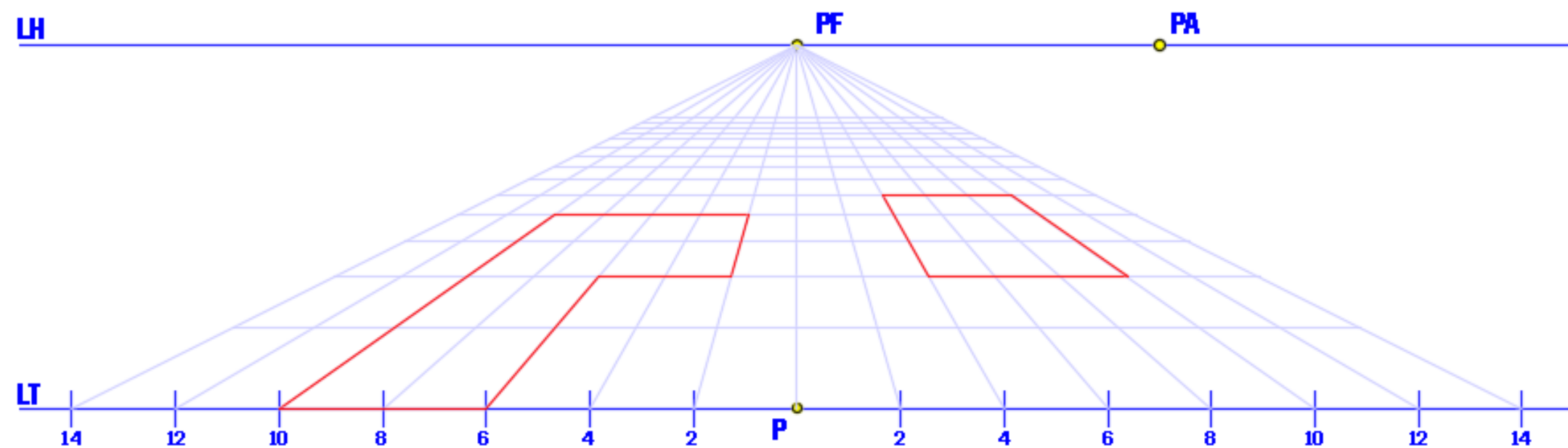
PASO 10

Sobre la malla definida, dibuje la base del objeto 1.



Acción a ejecutar

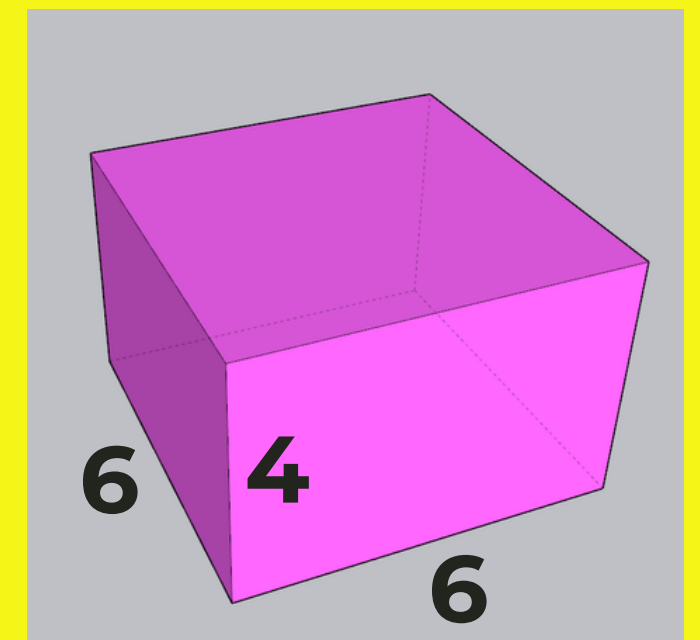
Acción anterior



OBJETO 2

PASO 11

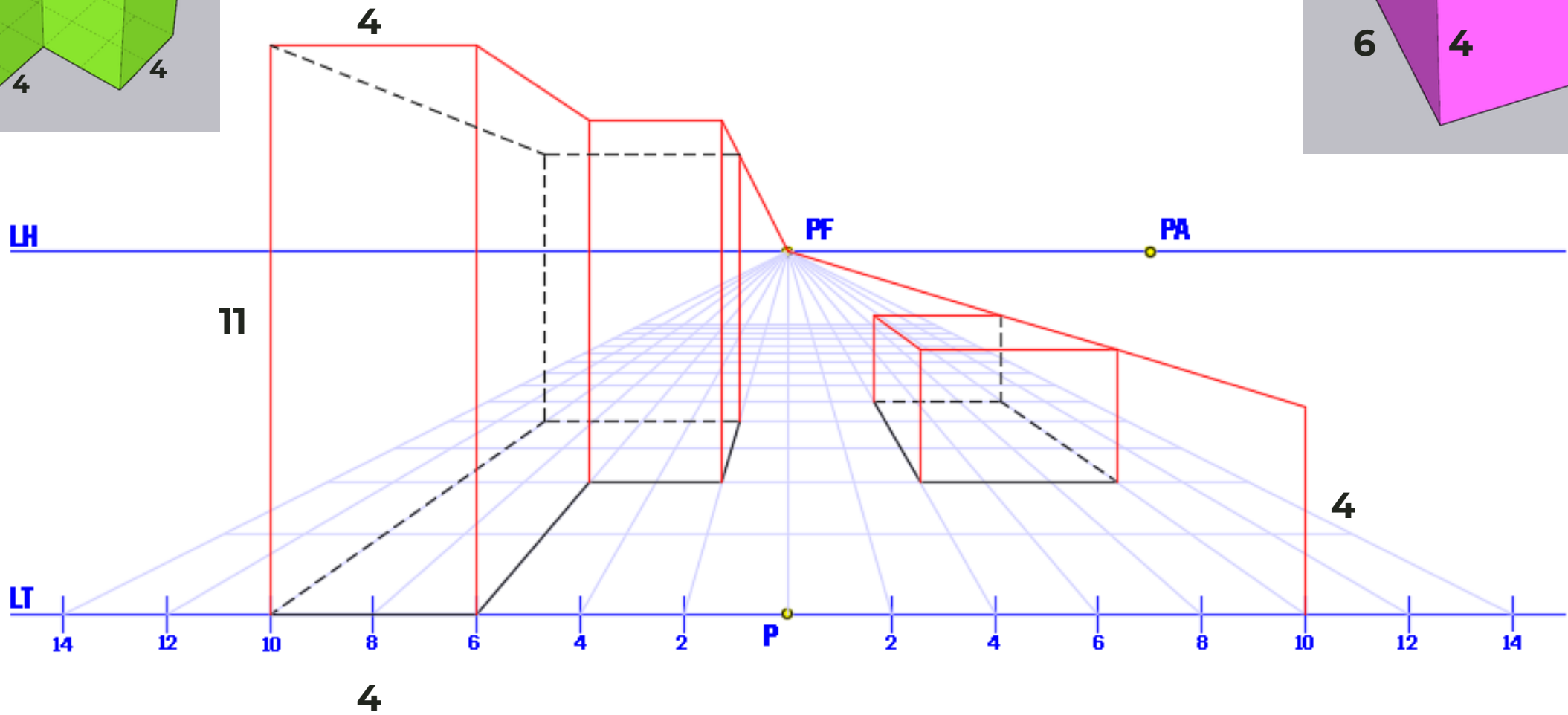
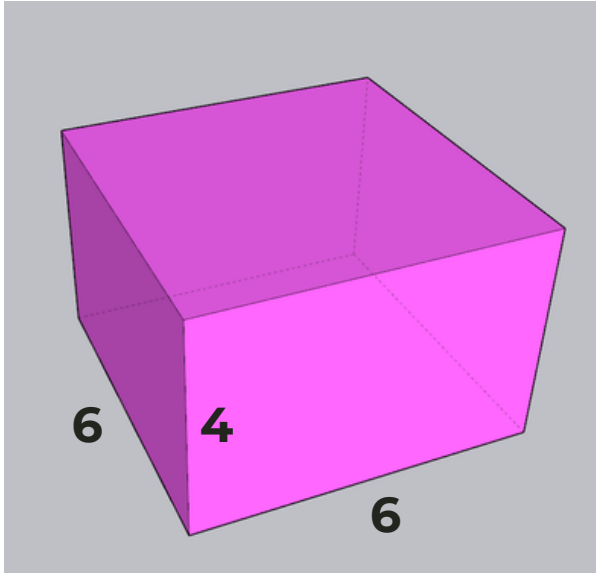
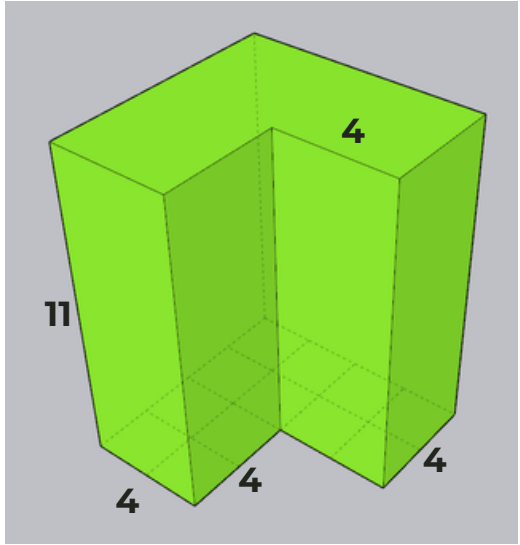
**Sobre la malla
definida,
dibuje la base
del objeto 2.**



Acción a ejecutar

Acción anterior

NOMBRE ALUMNO	TEMA
ESCALA	
No. L	



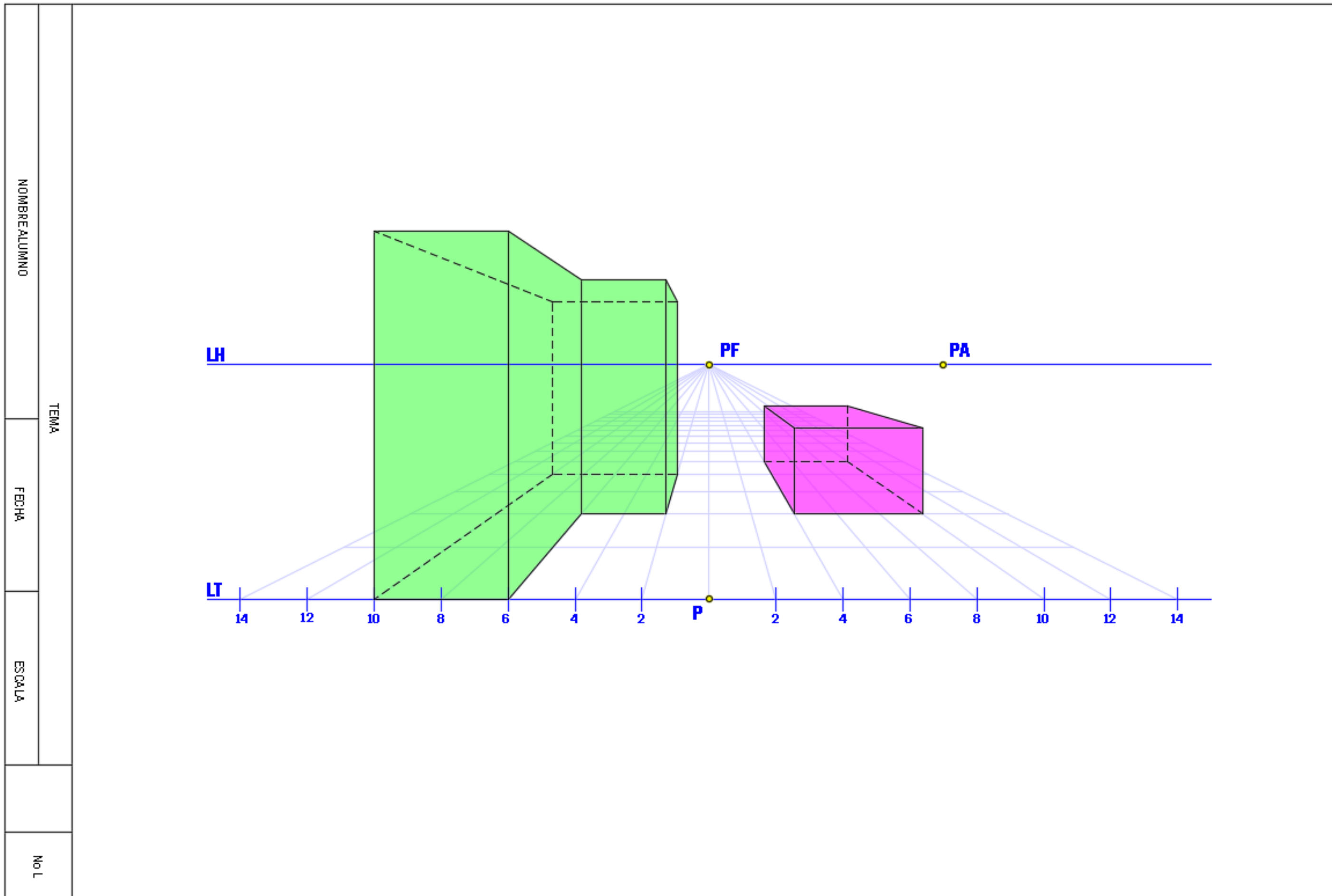
OBJETO 2

PASO 12

Levantar las alturas de los 2 objetos y trazar líneas hacia en punto de fuga (PF).

Acción a ejecutar

Acción anterior



PASO 13

Definir los
objetos y sus
líneas ocultas,
y colorear cada
uno.

Acción a ejecutar

Acción anterior