



Hola, soy vuestra profesora de EPV, María José Vegas, que me reincorporo tras la maternidad. Cualquier duda que tengáis, y la entrega de las tareas podéis hacerlas a mi correo mjvegas@iesvalledelsol.es, ya que el otro está dando algunos problemas.

Fecha de entrega: **22 de mayo**

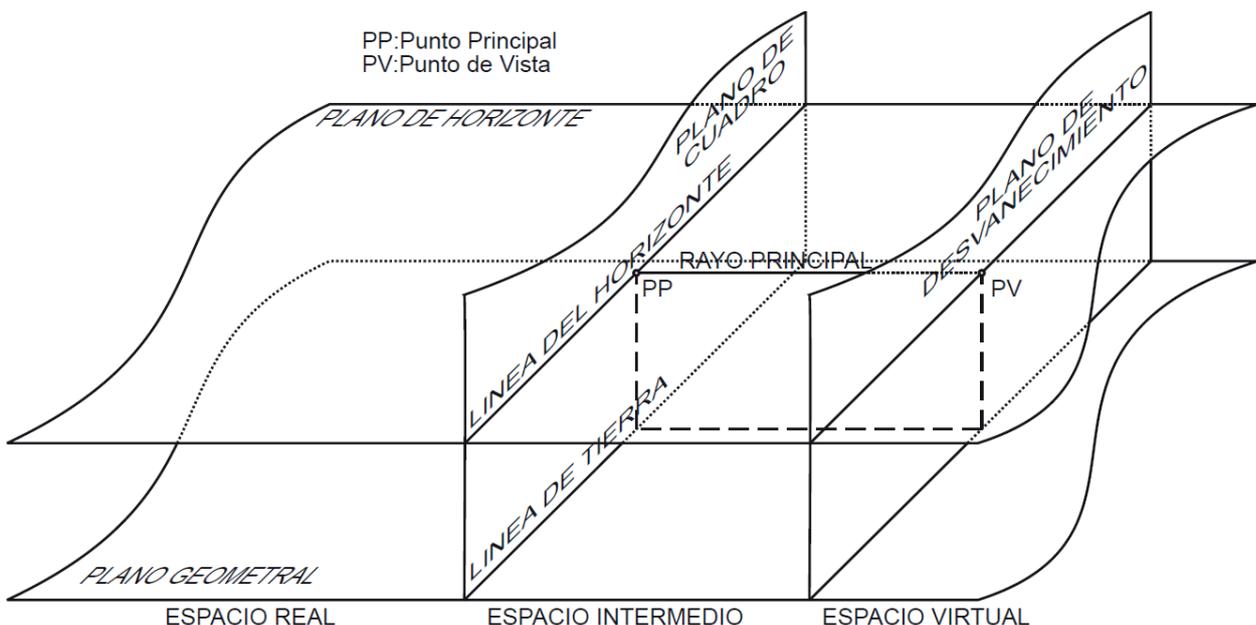
Para concluir con la parte de Dibujo Técnico vamos a ver el sistema de representación que más se asemeja al ojo humano, y por tanto muy utilizado en el arte, el diseño y la arquitectura, como por ejemplo en el cómic.

La perspectiva es la forma que tiene un dibujante de representar el espacio (simulando un entorno de tres dimensiones) en un formato bidimensional como es el lienzo en el que se realiza la obra. Y utilizandounas reglas básicas, podremos dar la sensación de profundidad que necesitamos.



PERSPECTIVA CÓNICA

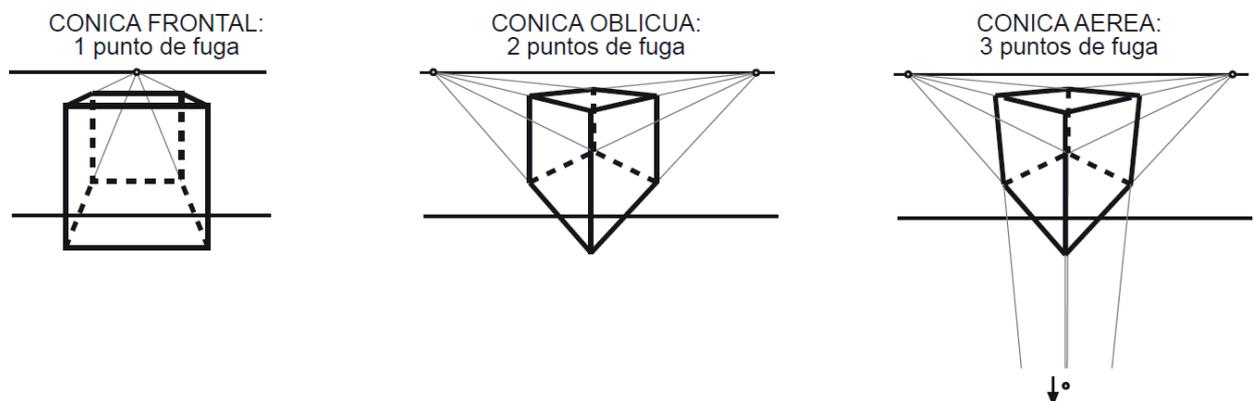
ELEMENTOS DEL SISTEMA



Perspectiva cónica: Es un sistema de representación basado en la proyección cónica de un objeto sobre un plano de proyección. Su principal característica son las líneas de fuga, que son líneas convergentes en los puntos de fuga. En perspectiva cónica, a diferencia de otros sistemas de representación (proyección cilíndrica), las rectas paralelas, según su posición relativa con el plano de proyección se representan como convergentes en puntos de fuga. La perspectiva cónica, aunque con pequeñas diferencias, es el sistema de representación más fiel a la visión humana. Para poder realizar una representación en cónica necesitamos establecer los elementos que lo harán posible, son los siguientes:

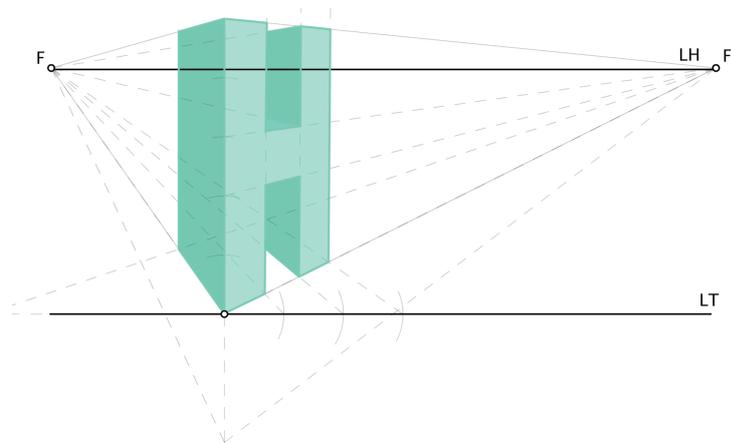
- **Punto de Vista (PV):** Es el punto de partida de todas las visuales (rayos proyectantes) a los puntos del objeto que se proyectará (dibujo) sobre el plano de cuadro. Es el centro de proyección.
- **Plano de cuadro (PC):** Es el plano donde se realiza la proyección. A efectos prácticos es el papel donde se representan los espacios u objetos.
- **Plano Geométral (PG):** Es siempre perpendicular al Plano de cuadro, es el plano donde los objetos se suelen apoyar. La distancia entre el punto de vista hasta el plano geométral representa la altura del punto de vista.
- **Línea del horizonte (LH):** Es una recta paralela al plano geométral que siempre se encuentra a la misma altura que el punto de vista. Es la intersección del plano de cuadro con el plano de horizonte, que es paralelo al plano geométral y se encuentra a la misma altura del PV.
- **Puntos de fuga (PP):** Son los puntos donde van a parar las líneas de fuga, generalmente se suelen encontrar sobre la línea del horizonte.
- **Punto principal:** Es la proyección ortogonal sobre el plano de cuadro del punto de vista, siempre está sobre la línea del horizonte.

TIPOS DE PERSPECTIVA CÓNICA: GENERALIDADES

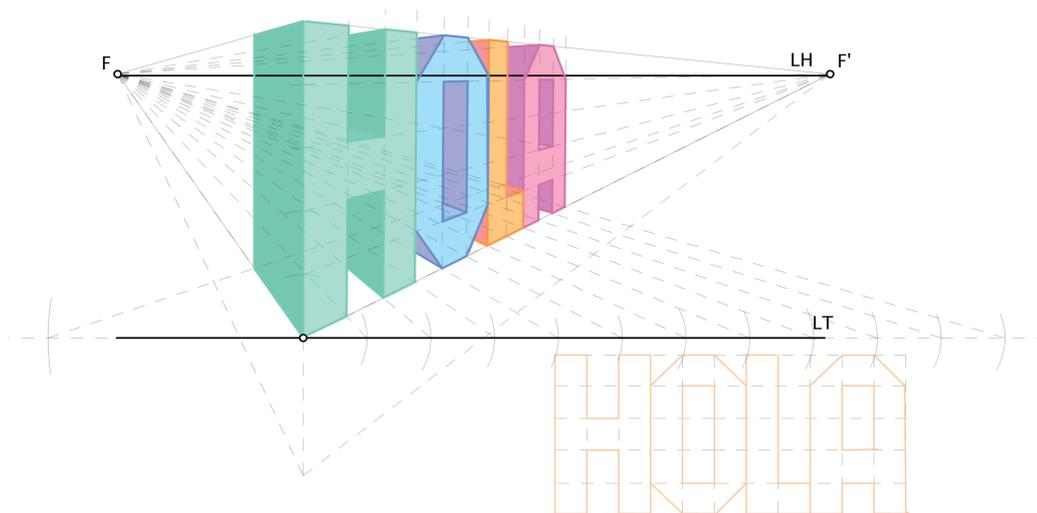


Aunque esto no es del todo cierto, ya que en cónica puede haber tantos puntos de fuga como direcciones de rectas respecto al plano de cuadro, se suele decir que existen estos tres tipos de perspectiva cónica para clasificarla de algún modo. En el área de dibujo las dos primeras formas (un punto de fuga y dos puntos de fuga) son las más comunes, incluso pudiendo aparecer ambas en un mismo dibujo. Con tres puntos de fuga el dibujo se complica y se necesita gran cantidad de espacio gráfico, por ello solo es frecuente en la infografía.

4. Para dar volumen a la profundidad (=75cm), pondremos la medida desde el punto inicial hacia la izquierda de la LT, y de ahí fugamos a F'. Por medio de paralelas a las verticales obtenemos los volúmenes de la tercera dimensión que nos faltaba:



5. Procedemos de la misma forma con cada una de las letras hasta acabar las iniciales de nuestro nombre. Os recomiendo que hagáis un máximo de 4 letras, ya que mientras más se acerque al punto de fuga más pequeñas se harán.



Os recomiendo que consultéis en el siguiente enlace el ejercicio completo resuelto paso a paso, y os será mucho más fácil:

<https://www.mongge.com/ejercicios/42167>

