



GUÍA No. 2

DOCENTE: PATRICIA CEDEÑO GÓMEZ

ASIGNATURA: ARTISTICA

GRADO: 9°

TIEMPO: Semana del 7 al 11 de MARZO 2022

META DE APRENDIZAJE: Manifiesta su creatividad a través de diferentes técnicas del dibujo

NOMBRE COMPLETO DEL ESTUDIANTE _____ GRADO _____

MOMENTOS PARA EL DESARROLLO DE LA GUIA 2

LA PERSPECTIVA EN EL DIBUJO

A. **VIVENCIA:** *(Con buena letra y ortografía transcribe este punto a tu cuaderno, responde las preguntas)*

LA PERSPECTIVA EN EL DIBUJO

continuación encontraras algunas definiciones de perspectiva:

- La **perspectiva** es el arte que se dedica a la representación de objetos tridimensionales en una superficie bidimensional (plana) con la intención de recrear la posición relativa y profundidad de dichos objetos. ... Esta técnica ayuda a calcular las proporciones de diversos objetos para trasladarlas al papel.
- La **perspectiva** se define como el arte de representar los objetos en la forma y la disposición con que las observamos, podemos decir que es el arte de **dibujar** para recrear la profundidad y la posición relativa de los objetos. En pocas palabras, la **perspectiva en el dibujo** nos ayuda a simular profundidad.
- Perspectiva.** Representación de un cuerpo tridimensional proyectado sobre un plano. ... Técnica de representar los objetos sólidos sobre una superficie plana, caracterizada por la convergencia y el acortamiento de líneas.

1. **Con tus propias palabras y en tres renglones, define que entiendes por PERSPECTIVA.**

B. **FUNDAMENTACION CIENTIFICA:** *(consigna en tu cuaderno).*

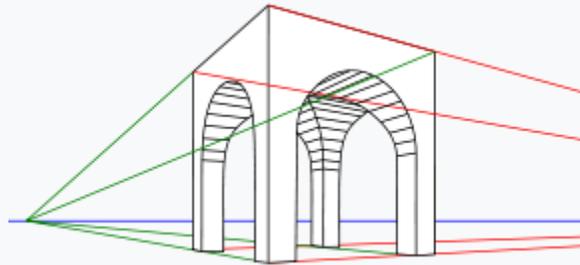
Existen tres tipos de perspectivas importantes que podemos manejar para expresar volumétricamente los espacios:

- Perspectiva axonométrica.
- Perspectiva caballera.
- Perspectiva Cónica.

La **perspectiva axonométrica** es un sistema de representación gráfica, consistente en representar elementos geométricos o volúmenes en un plano.

La **perspectiva caballera** es un sistema de representación que utiliza la proyección paralela oblicua, en el que las dimensiones del plano proyectante frontal, como las de los elementos paralelos a él, están en verdadera magnitud. La perspectiva cónica es un sistema de representación gráfico basado en la proyección de un cuerpo tridimensional sobre un plano, mediante rectas proyectantes que pasan por un punto; lugar desde el cual se supone que mira el observador.

Puntos de fuga



El punto de fuga es el lugar donde convergen todas líneas "paralelas" de color verde, y la línea del horizonte es la recta horizontal de color azul...

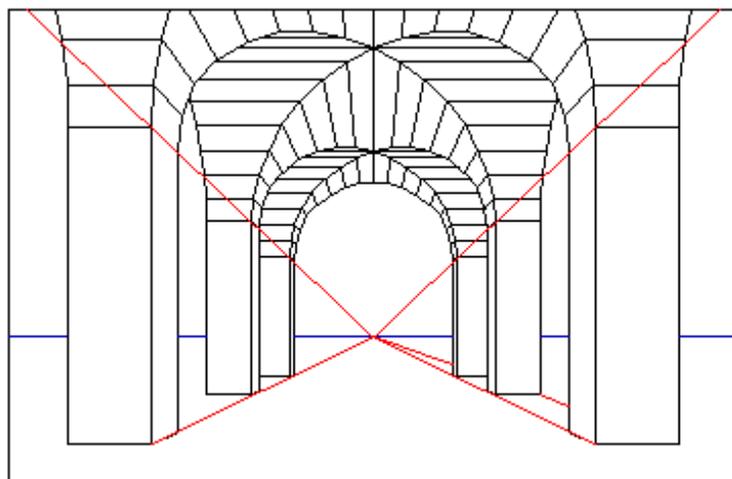
En una proyección dada, puede haber de uno a tres puntos de fuga para representar las tres direcciones ortogonales correspondientes a los tres ejes espaciales XYZ, según se mantengan paralelas al plano de proyección o se intersequen con él. Estos tres ejes se pueden imaginar cómo las aristas de un cubo...

En función de las direcciones de los ejes ortogonales respecto al plano de proyección, las perspectivas se denominan:

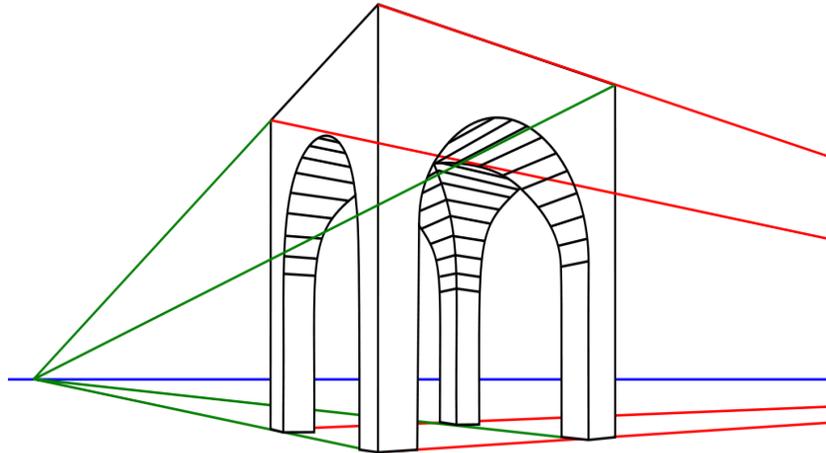
- **Perspectiva frontal:** Con un solo punto de fuga sobre el dibujo. Ocurre cuando una de las caras del cubo es paralela al plano de proyección, por tanto, dos ejes del espacio son paralelos al plano de proyección. Las proyecciones de las rectas en esas direcciones se verán realmente paralelas en el dibujo.
- **Perspectiva oblicua:** Con dos puntos de fuga. Ocurre cuando el cubo está parcialmente ladeado, y solo un eje espacial es paralelo al plano de proyección. Las rectas con esa dirección se proyectan realmente paralelas en el dibujo.
- **Perspectiva aérea:** Con tres puntos de fuga. Ocurre cuando el cubo está parcialmente ladeado y volcado. Ninguna dirección ortogonal es paralela al plano de proyección.

En el sistema de proyección cónica, las proyecciones de las rectas horizontales convergen siempre en la línea del horizonte; y solamente las proyecciones de las rectas paralelas al plano del cuadro no poseen un punto de fuga definido, pues también se proyectan realmente paralelas en el dibujo....

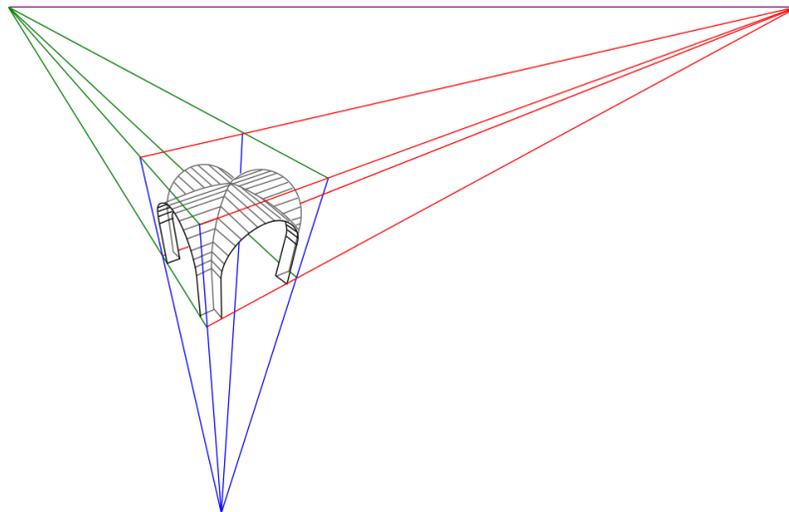
- Un punto de fuga central.
Vista frontal...



Dos puntos de fuga.
Vista oblicua...



Tres puntos de fuga.
Vista aérea...



C. ACTIVIDAD DE EJERCITACIÓN (*Realiza cada uno de los dibujos de las diferentes clases de perspectiva*)

D. ACTIVIDAD DE APLICACIÓN/COMPLEMENTACION: REALIZA UN DIBUJO, APLICANDO CUALQUIERA DE LAS CLASE DE PERSPECTIVA VISTAS.

DIOS LOS BENDIGA EN FAMILIA

Referencias Bibliográficas:
EDUCACIÓN ARTÍSTICA 8/9
POSTPRIMARIA.MINEDUCACION.
WIKIPEDIA

*Una vez terminada la guía, envía las evidencias al
WhatsApp 3186660950.*