

## GUIA DE NIVELACIÓN PERSPECTIVA

### SEDE A – EDUCACIÓN MEDIA ÁREA EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL

<b>GRADO: UNDÉCIMOS (1104 – 1105 - 1106)</b>	
<b>ASIGNATURA: PERSPECTIVA</b>	
<b>DOCENTE:</b> <b>ASTRID RAMOS BOTIA</b>	Correo electrónico: <a href="mailto:profesoraastridr@gmail.com">profesoraastridr@gmail.com</a> WhatsApp: 3015688879 Página web: <a href="https://dorianastrid.wixsite.com/docenteastridramos">https://dorianastrid.wixsite.com/docenteastridramos</a>
<b>FECHA DE ENTREGA</b>	20 de agosto de 2021

### TÓPICO GENERATIVO “MI PLANETA, MI RESPONSABILIDAD Y LA DE TODOS”

#### META DE COMPRENSIÓN:

Reconocer y diferenciar los tipos de perspectivas axonométricas, su proceso de construcción y aplicación.

#### DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN:

COGNITIVO: Reconoce los diferentes tipos de perspectiva y sus formas de representación.

PROCEDIMENTALES: Elabora perspectivas de diferentes tipos con destreza, precisión y pulcritud.

ACTITUDINALES: Tiene actitud analítica, responsable y recursiva para el desarrollo de las actividades propuestas.

### FUNDAMENTO TEÓRICO

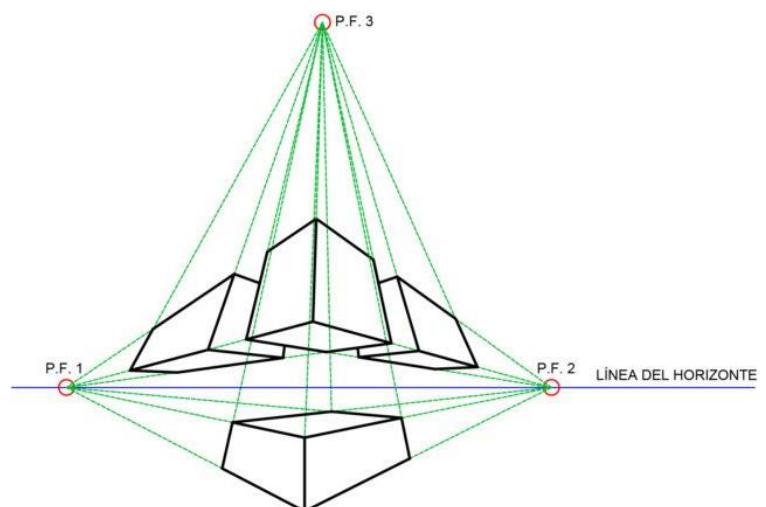
#### 1. PERSPECTIVA AEREA:

Esta perspectiva se compone de tres puntos de fuga.

Al agregar un tercer punto de fuga encima o debajo del punto de fuga de la perspectiva de dos puntos, puedes hacer que la vista mire hacia arriba o hacia abajo a un objeto.

Al dibujar desde estos ángulos, se forma una distorsión o transformación denominada distorsión de la perspectiva.

La perspectiva de tres puntos de fuga se utiliza para conseguir este tipo de distorsión óptica.

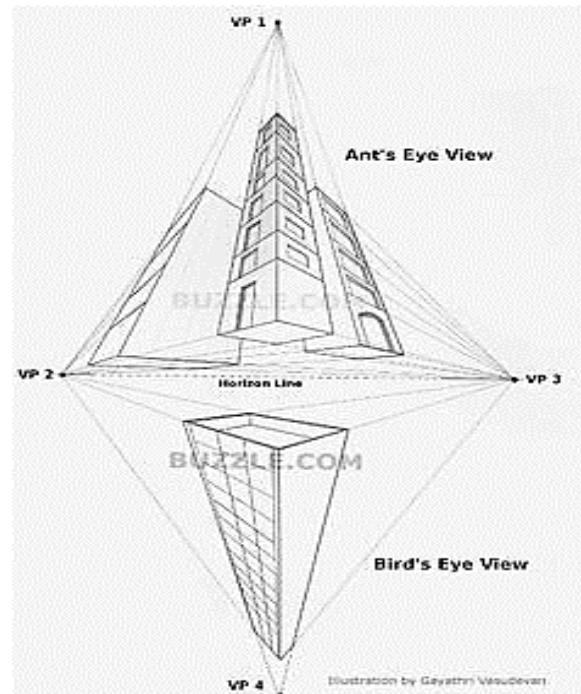


## ACTIVIDAD:

En hojas tamaño 1/8 dibuja margen, rótulo con los datos básicos de la asignatura y diligencia con letra técnica. Reteñir con micropunta negro.

Elaborar una composición con perspectiva de 3 puntos de fuga, diferente a la dibujada en el PAAS o en la guía del primer periodo.

Ten en cuenta que debes dibujar la línea de horizonte y en tercer punto de fuga puedes ubicarlo arriba o abajo e ella.



## 2. PERSPECTIVA AXONOMÉTRICA

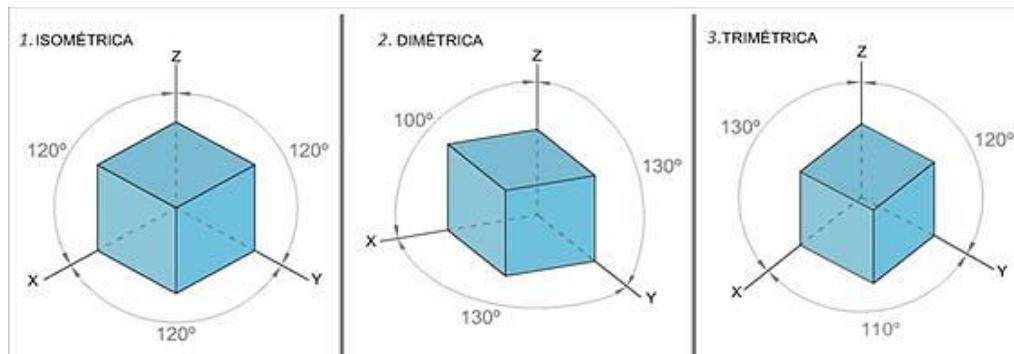


Ilustración 2 <https://www.pinterest.cl/pin/529173024970626703/>

## PERSPECTIVA DIMÉTRICA:

Los tres ejes principales (ortogonales) que se utilizan para el trazado del dibujo poseen dos ángulos con la misma amplitud y el tercero de amplitud diferente. Los ángulos más usuales para esta perspectiva son  $105^\circ$  y  $150^\circ$ .

La construcción de la escala gráfica es similar al de la proyección isométrica, pero que hay que trazar las escalas de los coeficientes de reducción de los dos ejes horizontales.

Esta perspectiva o proyección es usual para representar piezas más largas que anchas y altas.

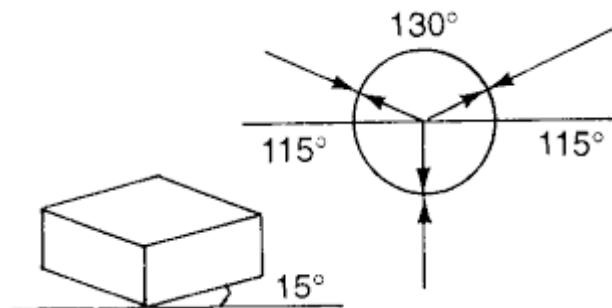
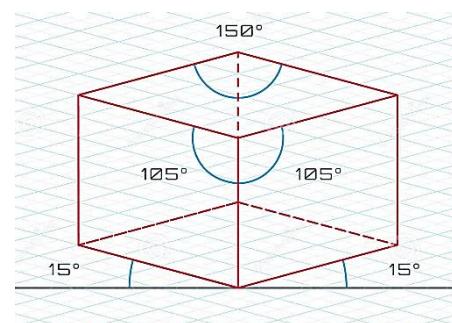


Ilustración 3 [https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2020/06/art-1\\_3c\\_tecno\\_ed.-34\\_vol.-9\\_n.-2-1.pdf](https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2020/06/art-1_3c_tecno_ed.-34_vol.-9_n.-2-1.pdf)  
Ilustración 4 <https://es.dreamstime.com/illustration/dimetric.html>



## PERSPECTIVA TRIMÉTRICA:

La perspectiva trimétrica es una proyección axonométrica, para representar volúmenes, en la cual el objeto tridimensional se encuentra inclinado con respecto al «plano del cuadro» de forma que los ejes del triedro forman ángulos diferentes entre sí, y por tanto, los coeficientes de reducción en cada eje son igualmente diferentes.

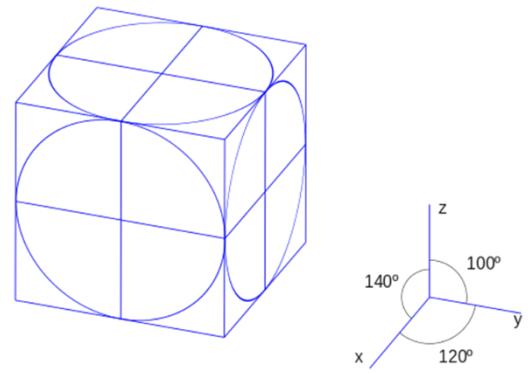
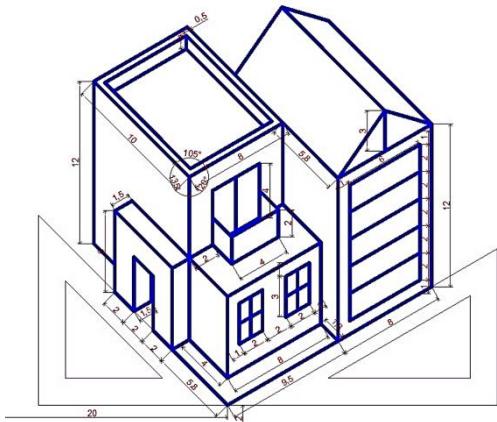


Ilustración 5 [https://es.wikipedia.org/wiki/Perspectiva\\_trim%C3%A9trica](https://es.wikipedia.org/wiki/Perspectiva_trim%C3%A9trica)

Ejemplo de los ángulos que usaremos para obtener la trimetría. Usando la escuadra de 45° para las líneas de la izquierda y la de 30° para las líneas inclinadas hacia la derecha.

### ACTIVIDAD:

En una hoja tamaño 1/4 dibujar margen y rótulo con los datos básicos de la asignatura y diligenciar con letra técnica.

De las siguientes figuras, elija una para construir en dimetría y luego en trimetría en la misma hoja. Tal como en el ejemplo.

Video tutorial:

[https://www.youtube.com/watch?v=uA\\_uK876-zU](https://www.youtube.com/watch?v=uA_uK876-zU)

Tener en cuenta la diferencia en los ángulos que debe tener cada una de ellas. Se puede usar solo escuadras o escuadra y transportador para la ubicación de los ángulos.

