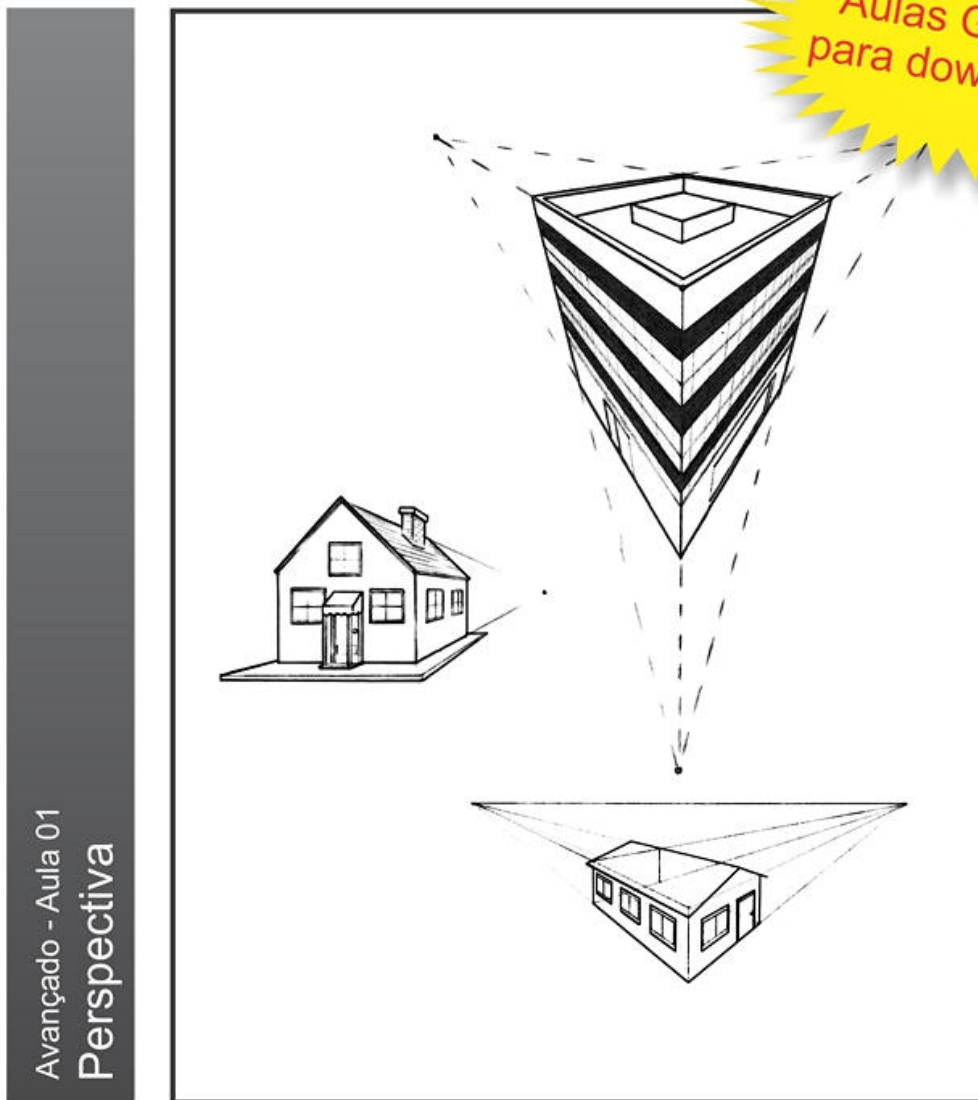


Curso de desenho Online

Aulas Grátis
para download!



Avançado - Aula 01
Perspectiva

No início do nível intermediário, falamos brevemente sobre a perspectiva e a aplicação de alguns dos seus elementos, como o ponto de fuga, a linha de horizonte e a relação dos objetos com o olho do observador. Fique agora com uma nova abordagem e continuação desta matéria, onde iremos aprofundar bastante e ampliar a sua capacidade de ilustrar em três dimensões sobre um plano bidimensional. Bons estudos!!!

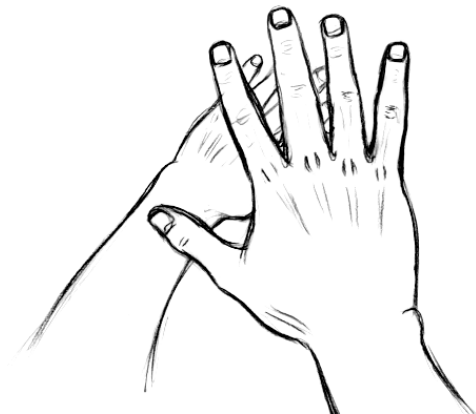
(Mateus Machado)

PERSPECTIVA

1. COMPREENDENDO A PERSPECTIVA

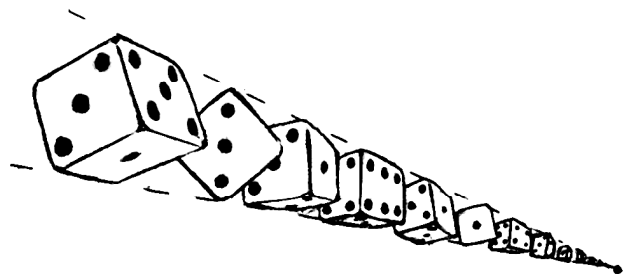
A perspectiva é um ingrediente fundamental para quem deseja ilustrar, e é através da sua utilização que podemos desenhar sobre um plano bidimensional e simular o fenômeno perspectivo assimilado pelo olho humano. Existem outros tipos de perspectiva que podemos utilizar para ilustrar; mas a mais ideal ao desenho artístico é a perspectiva cônica. É sobre ela que iremos tratar nesta nova modalidade do curso.

Como vimos anteriormente tudo o que se distancia da nossa visão aparenta ser menor; isso é um excelente recurso da visão que nos permite identificar a distância, tamanho e volume dos objetos. Esta redução pode ser facilmente perceptível se utilizarmos as mãos como exemplo, veja:



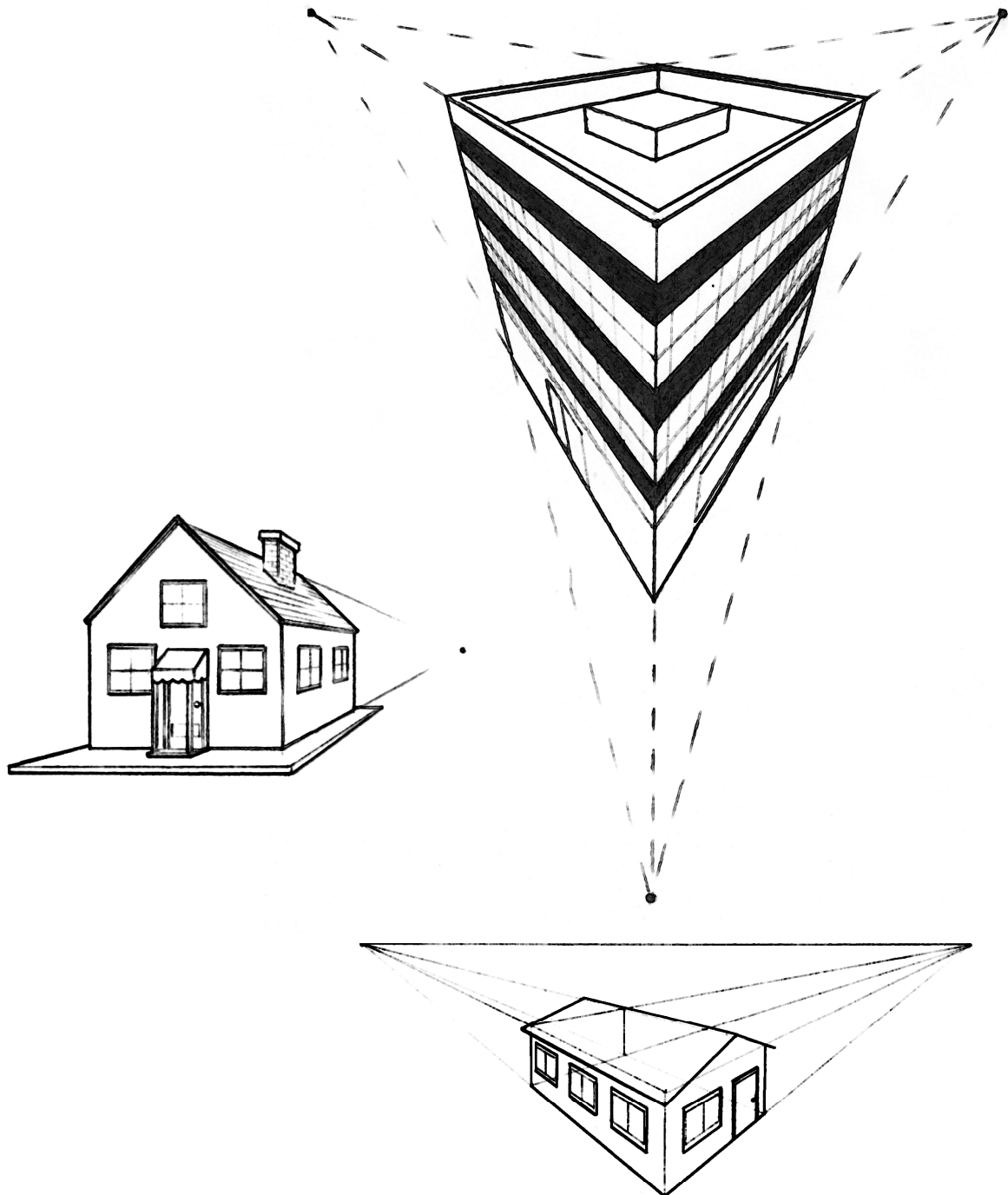
Nossas mãos têm exatamente o mesmo tamanho, mas se colocarmos uma delas próximo ao nosso nariz e a outra a uns 30 cm, notaremos que a segunda mencionada aparenta ser menor do que a primeira. Através desta redução que sabemos o quando um objeto está distante de outro. É a nossa visão quem cria esta ilusão e é nosso cérebro que entende e nos traduz esta informação.

Assim vale para qualquer objeto. Se eles distanciam de nosso olho, aparentam estar cada vez menores. Colocando-os em fila em direção ao horizonte um a um, como estes dados ao lado, poderemos notar uma redução gradativa, de maneira que o último objeto visto se torna um ponto no horizonte.



2. APLICAÇÕES DA PERSPECTIVA

A perspectiva cônica pode ser aplicada a qualquer objeto desde que o ângulo e a disposição do mesmo estejam em conformidade com as regras da perspectiva cônica. Assim teremos as aplicações de 1, 2 e 3 pontos de fuga, a linha de horizonte, entre muitos outros recursos.



3. DESENHANDO COM 1 PONTO DE FUGA

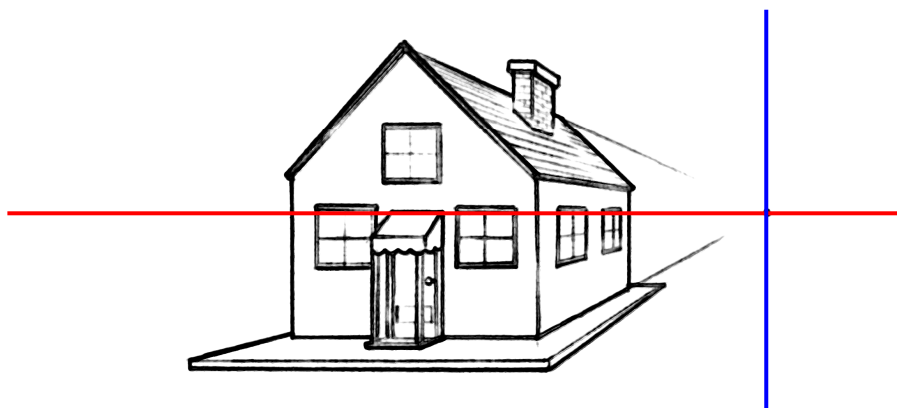
Ao desenharmos um objeto em perspectiva, torna-se necessário a criação de linhas e pontos visíveis para facilitar a aplicação da perspectiva. Veja neste exemplo abaixo um desenho que utiliza o modo mais simples de perspectiva, o uso de apenas 1 ponto de fuga.

Nesta casa, os objetos que estão para trás de sua fachada estão reduzindo de tamanho, muitos estão se convergindo para um ponto no infinito. Como vimos no nível anterior este ponto é chamado de “**ponto de fuga**”. Ele indica a direção de conversão das arestas paralelas de um objeto que possui diferentes distâncias em relação ao observador. A fachada não sofre modificações porque toda a sua face possui distâncias muito próximas uma das outras em relação ao olho do observador.



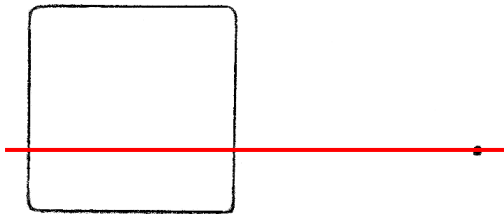
O ponto de fuga também indica a localização do observador em relação aos objetos. No exemplo a seguir utilizei duas linhas; uma azul e outra vermelha. A linha vermelha é chamada de “**linha de horizonte**”, e serve para nos indicar a altura do olhar do observador em relação aos objetos. A azul indica direção e o nível que o observador está do objeto.

O observador pode estar: em frente, à direita ou a esquerda do objeto em proximidades diferentes.

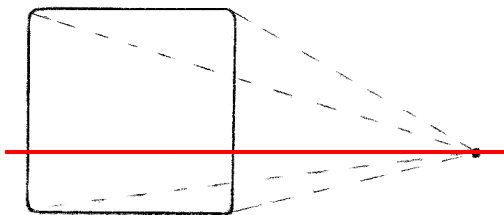


Obs.: A linha azul não é utilizada para criar objetos em perspectiva, estou usando apenas para você ter uma noção do posicionamento horizontal do observador em relação à casa.

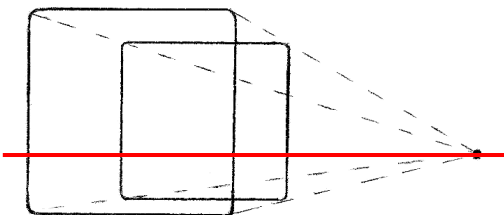
Vamos agora mostrar a construção de objetos em perspectiva semelhantes a um cubo, já que o mesmo além de ser simples sintetiza a base de muitos outros sólidos. Nosso exemplo será com um dado, e será desenhado como se estivesse à esquerda do observador. O centro do objeto encontra-se um pouco a cima da visão do observador. Veja a sua construção a seguir.



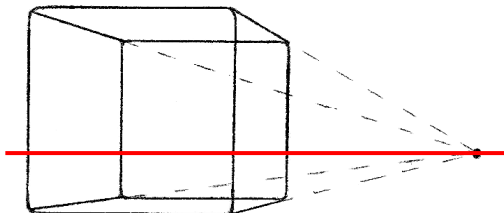
A primeira coisa que você deve definir inicialmente é a linha de horizonte (altura do olhar do observador). Faça agora um quadrado (com cantos arredondados) e defina a posição horizontal do ponto de fuga sobre a linha de horizonte (nesse caso, à direita do quadrado).



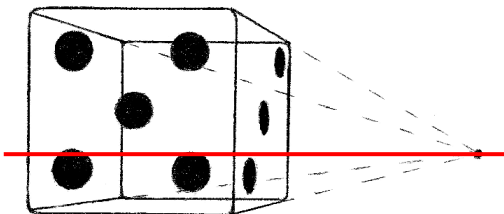
A partir do ponto de fuga crie 4 linhas seccionadas até os vértices do quadrado. Estas linhas são apenas referências, no final elas serão apagadas.



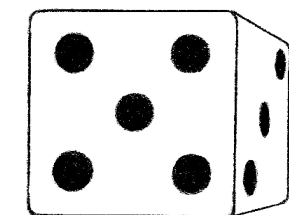
Crie um quadrado logo atrás deste quadrado criado anteriormente, os vértices devem coincidir sobre as linhas seccionadas.



Desenhe agora as quatro arestas do cubo.

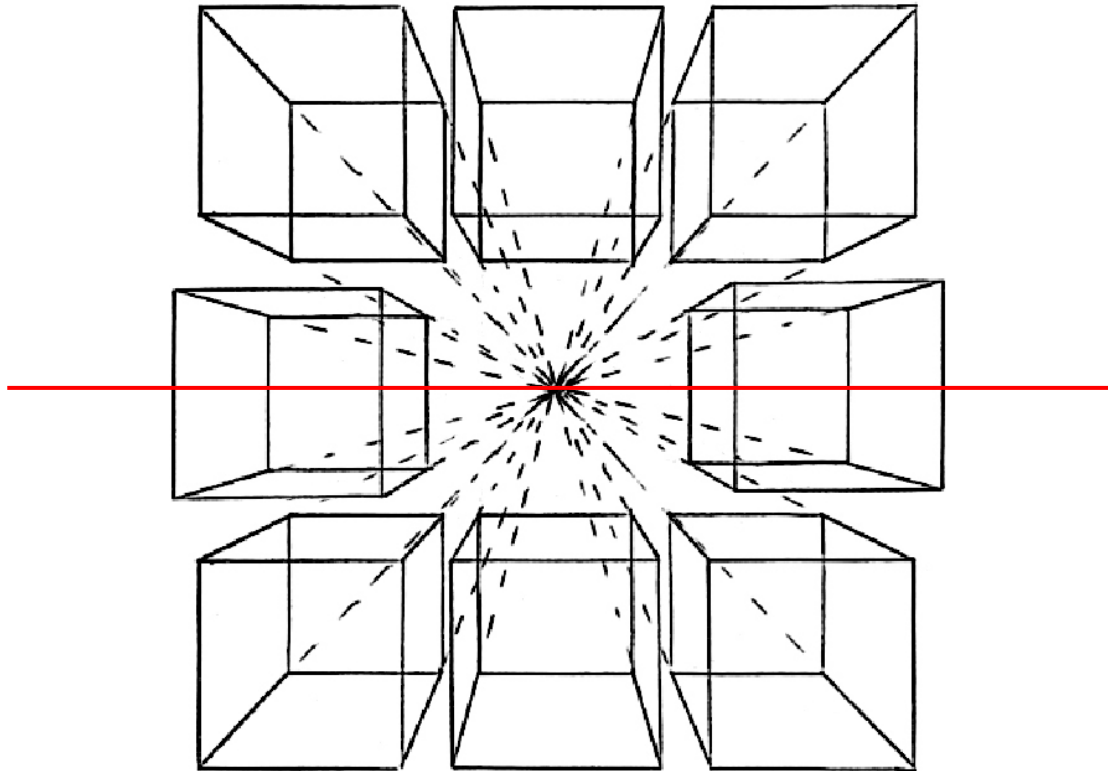


Faça os círculos negros do dado. Note que os círculos da frente não sofreram redução de tamanho. Os círculos laterais que representam a numeração 3 do dado se tornaram uma elipse; a mais próxima do observador está maior e a mais distante menor.



Para finalizar, apague as linhas seccionadas e as demais que ficaram atrás das faces visíveis do dado.

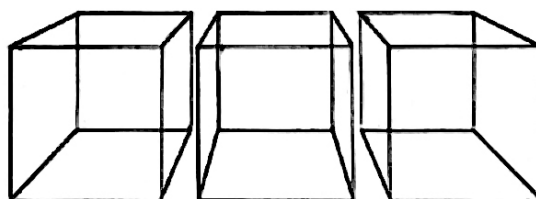
Se um ou mais objetos possuírem uma das faces disposta totalmente de frente ao observador, você poderá utilizar apenas um ponto de fuga para criá-los em diversas direções em relação ao olhar do observador: cima, baixo, direita, esquerda e as demais diagonais. Veja a seguir 8 maneiras de se desenhar um cubo em perspectiva com apenas 1 ponto de fuga.



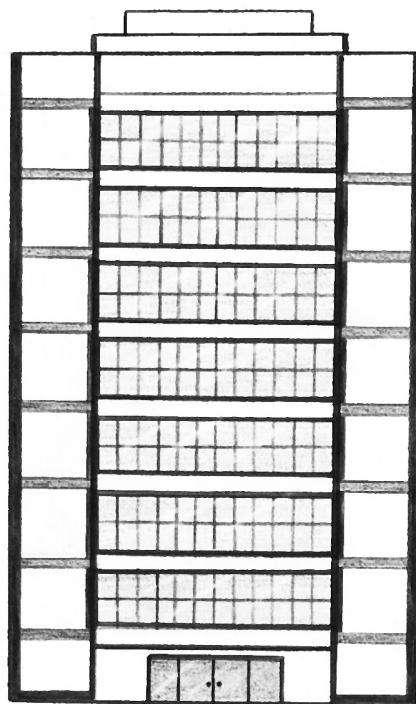
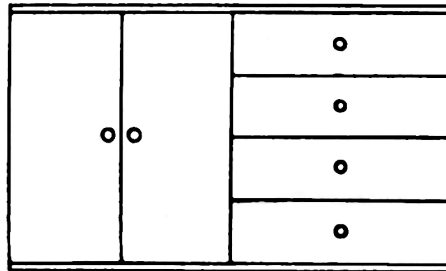
As arestas dos cubos se convergem para o ponto de fuga, que é a altura do olhar do observador; neste caso está no centro de todos.

4. EXERCÍCIOS

1) Encontre o ponto de fuga destes 3 cubos



2) Complete a perspectiva destas figuras a seguir com base ao ponto de fuga ao lado (cômoda, edifício e casa).



Não perca as próximas aulas!