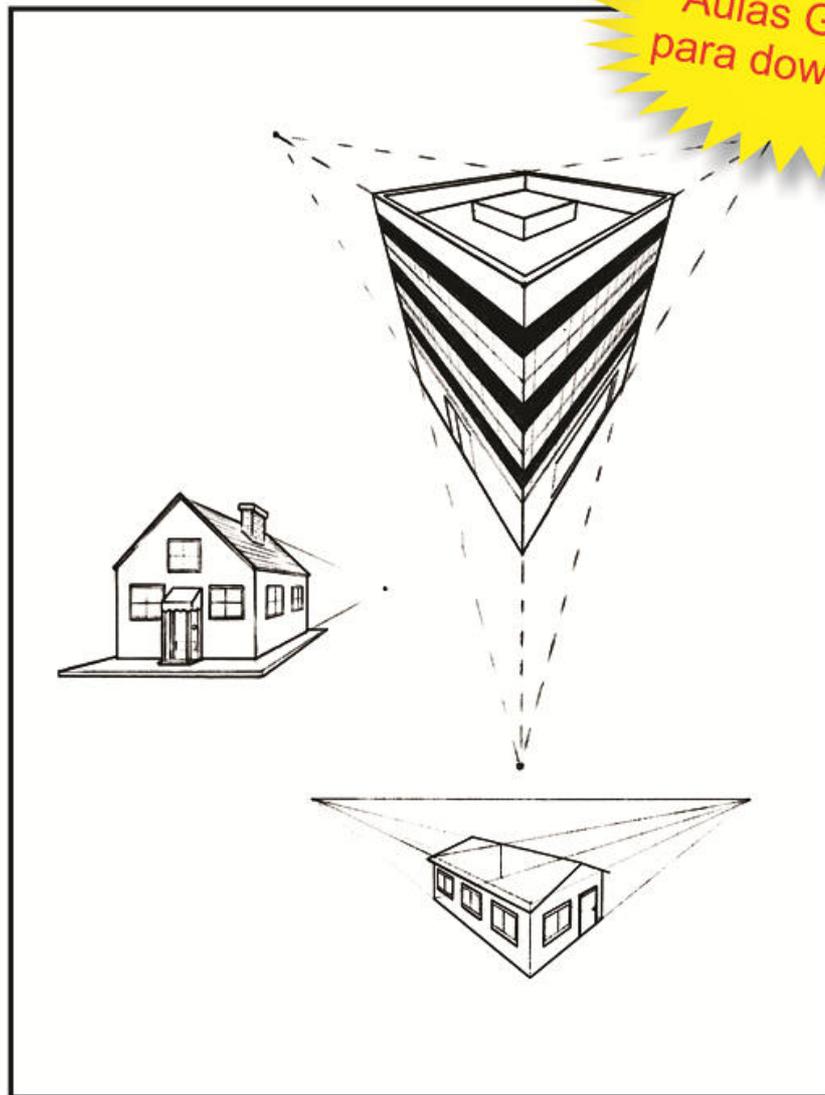


Curso de desenho Online

Aulas Grátis
para download!

Avançado - Aula 02
Perspectiva - Proporções com um ponto de fuga



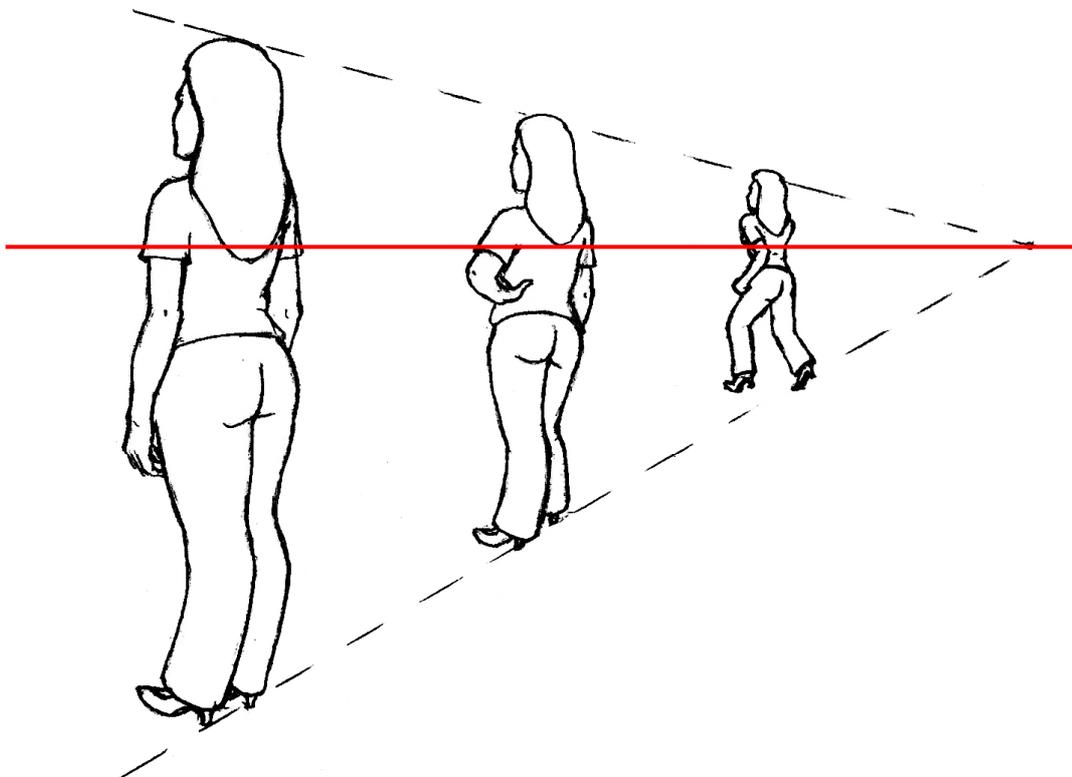
Quando desenhamos objetos em perspectiva, eles passam a sofrer uma série de deformações e alterações. Desta maneira, ainda que um objeto possa se apresentar com deformações, ele precisa estar de acordo com as regras da perspectiva, para poder assimilar o efeito óptico causado pela nossa visão sem perder a proporção. Veja nesta aula algumas formas de aplicar este efeito utilizando apenas 1 ponto de fuga.

(Mateus Machado)

PERSPECTIVA PROPORÇÕES COM 1 PONTO DE FUGA

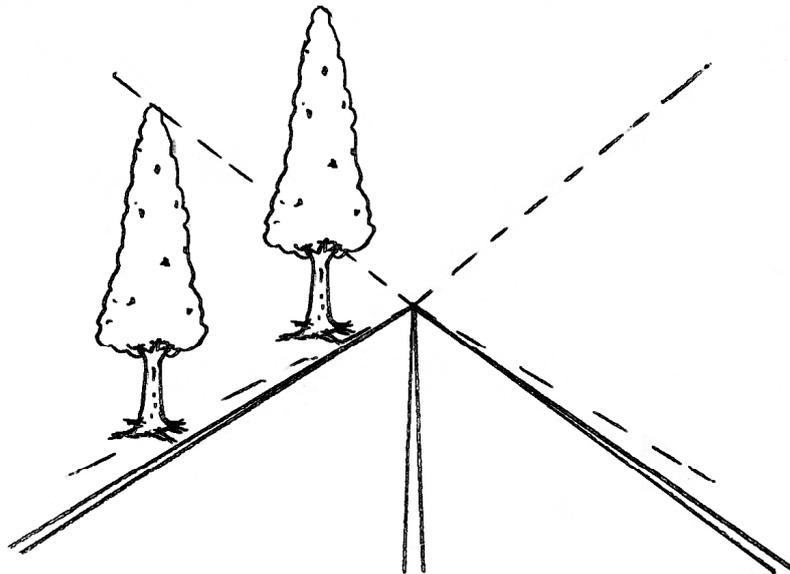
1. REDUÇÃO GRADATIVA COM 1 PONTO DE FUGA

Na aula anterior você viu que em perspectiva, os objetos com o mesmo volume e tamanho, se estiverem distantes uns dos outros, podem apresentar uma grande redução aparente para os olhos de quem o vê.



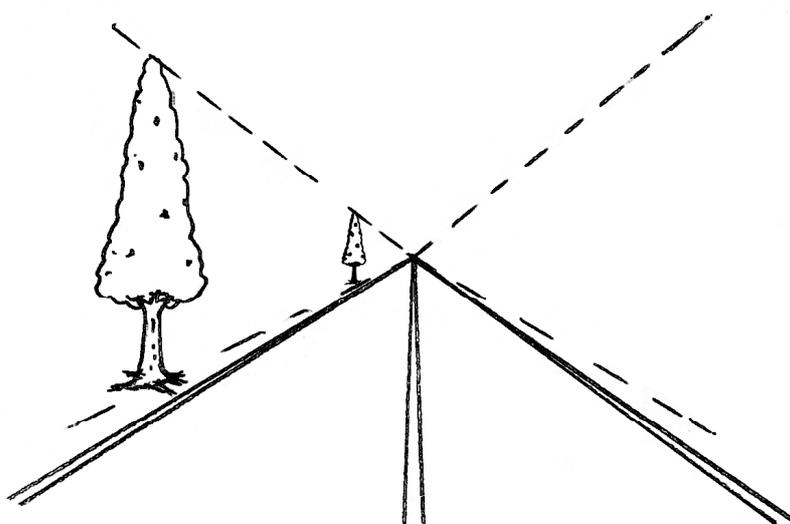
Assim, para representarmos esta redução corretamente nas proporções, assemelhando-se a proporção compreendida pela visão, torna-se necessário aplicar algumas regras da perspectiva.

Veja a seguir esta simples cena composta de 2 árvores e um asfalto. A árvore localizada ao centro aparenta ser maior que a árvore da lateral.



Nosso cérebro está acostumado a interpretarmos o que vemos em perspectiva; por isso quando vemos esta imagem temos a impressão de que a árvore mais ao centro aparenta ser maior que a árvore na lateral. Se você medir as duas no desenho com auxílio de uma régua, irá perceber que elas são do mesmo tamanho.

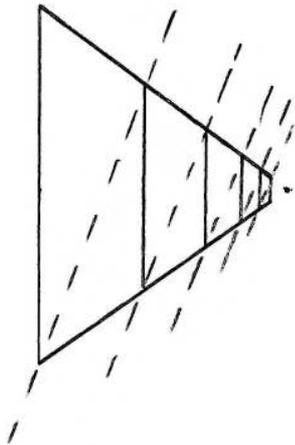
Se o objetivo de quem desenha, fosse representá-las na mesma proporção de tamanho, dentro dos padrões da perspectiva, a figura mais ao centro deveria ser desenhada num tamanho menor, veja:



Neste caso o uso do ponto de fuga e as linhas seccionadas são fundamentais para encontrarmos a altura da árvore mais distante, já que ela possui as mesmas características da mais próxima.

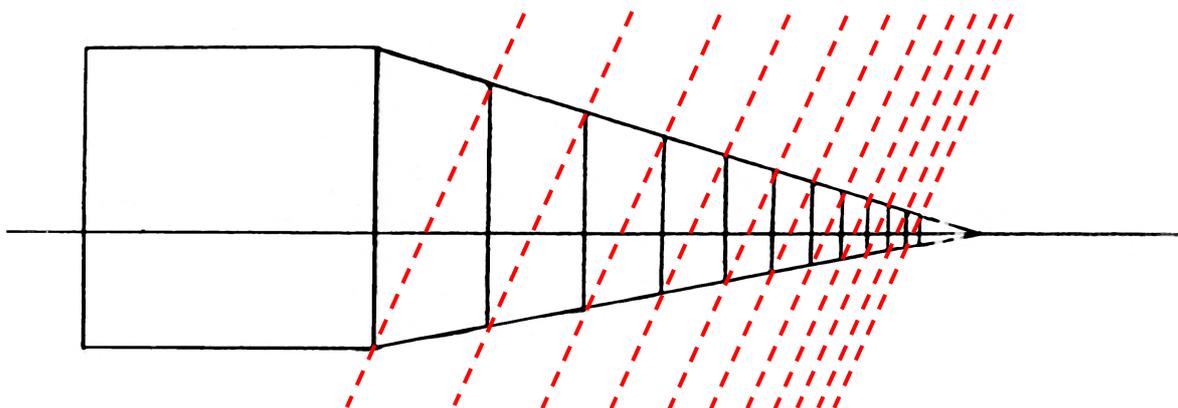
2. REPRESENTANDO PROPORÇÕES EM DIFERENTES DISTÂNCIAS

Para representarmos as mesmas dimensões de profundidade de um objeto em diferentes distâncias, podemos utilizar um recurso de perspectiva, que é muito útil para desenharmos pisos, blocos, entre outros tipos de figuras. Este recurso baseia-se na utilização de linhas auxiliares diagonais paralelas, que interligam as extremidades diagonais de um objeto.



Veja estes quadrados ao lado, eles estão dispostos lateralmente em relação ao observador. Se você for desenhá-los, deverá inicialmente definir e criar o ponto de fuga. Depois deverá desenhar o objeto em perspectiva. Em seguida deverá encontrar a diagonal do mesmo com a régua e traçar uma linha auxiliar seccionada passando sobre os cantos diagonais. Estas linhas diagonais seccionadas são responsáveis por indicar a profundidade de cada novo objeto. Note que o início de cada nova figura começa onde a linha seccionada encontra-se com linha seccionada originada do ponto de fuga.

Este procedimento pode ser aplicado na representação de um seqüência de cubos, veja a seguir.



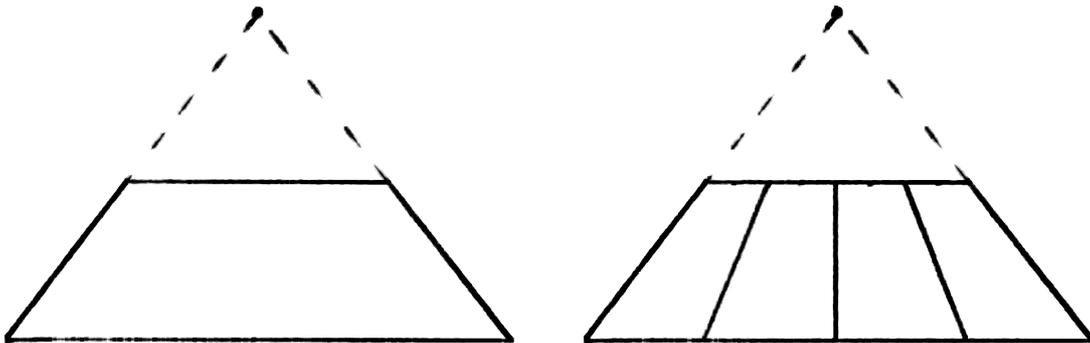
As linhas diagonais seccionadas juntamente com as duas linhas originárias do ponto de fuga, servem unicamente como referência para encontrarmos a dimensão de profundidade de cada objeto.

Isso pode se aplicado na construção de figuras como: casas, edifícios, caixas, e demais objetos que se assemelhem às características de um cubo.

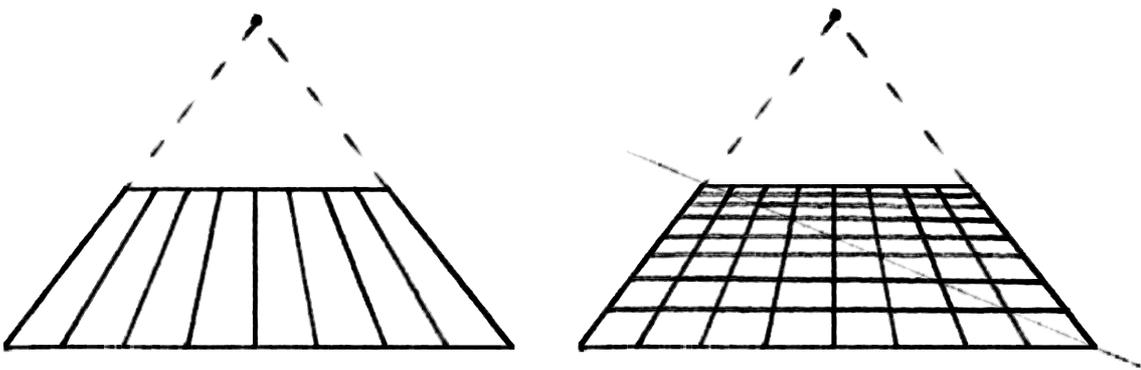
3. PROPORÇÕES PARA DESENHAR COM LADRILHOS

Para desenhar este tipo de superfície, a linha auxiliar diagonal também bem útil. Como exemplo vamos desenhar um piso com 64 ladrilhos, veja a seguir.

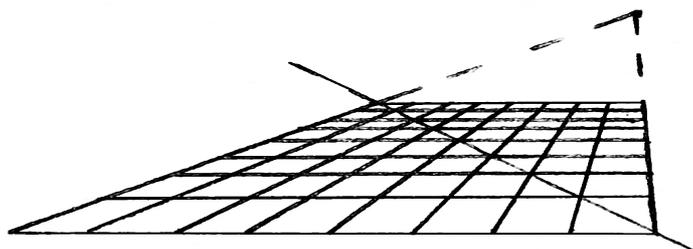
Faça um quadrado em perspectiva e em seguida trace 3 linhas a partir do ponto de fuga, uma central e outras duas entre a central e as extremidades laterais.



Faça agora mais quatro linhas originárias do ponto de fuga, cada uma delas deverá estar entre o meio de cada par de linhas. Por último faça uma linha auxiliar na diagonal e trace mais 7 linhas horizontais, a altura de cada uma delas está relacionada com o cruzamento da linha auxiliar com as linhas quem se originam do ponto de fuga.



Este exemplo também é válido para outras variações do ponto de fuga, veja:



4. EXERCÍCIOS

- 1) Desenhe um tabuleiro de xadrez com um ponto de fuga à direita superior do olhar do observador. Em seguida desenhe outro tabuleiro com um ponto de fuga ao centro e a cima do tabuleiro.
- 2) Desenhe esta árvore abaixo com as linhas seccionadas e o ponto de fuga, completando a seqüência com mais 3 árvores, baseando-se no ponto de fuga.



Não perca as próximas aulas!