

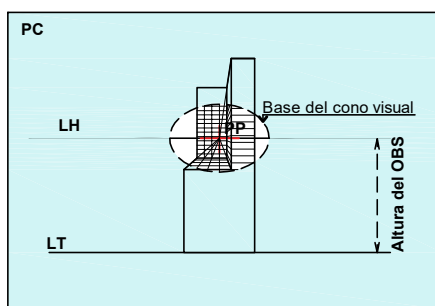
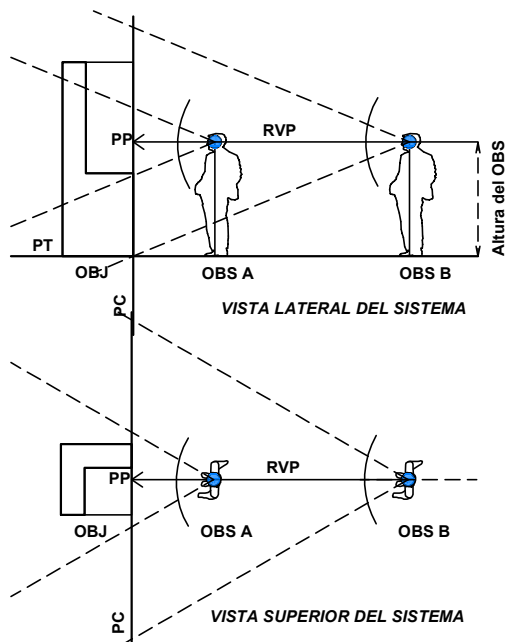
EYE Grabado, 1946
Maurits Cornelis Escher

Las **PERSPECTIVAS CÓNICAS** son aquellas donde el OJO DEL OBSERVADOR ES EL PROTAGONISTA.

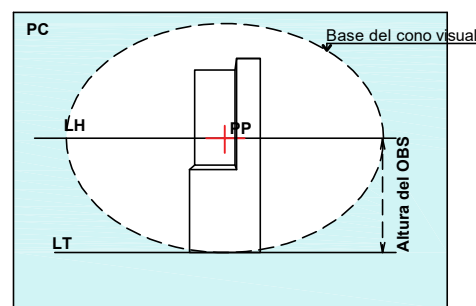
Es a partir del posicionamiento del observador en relación al objeto a representar lo que dará la imagen buscada.

1. ACERCAMIENTO Y ALEJAMIENTO del OBSERVADOR en relación al OBJETO

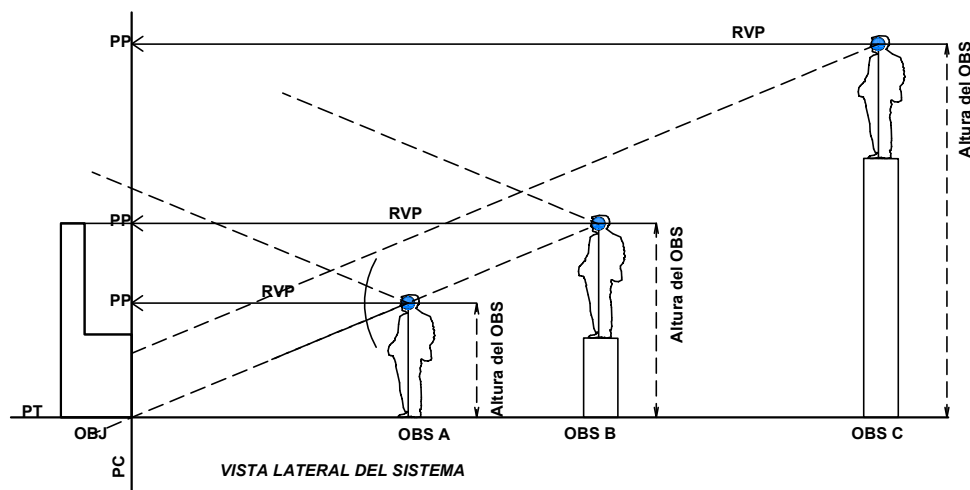
A medida que el observador se acerca al objeto, la representación cónica se va distorcionando cada vez más por lo cual es aconsejable definir la perspectiva dentro del sector que queda inscripto en la base del cono visual. Cuanto más cerca, mayor nivel de detalle.



VISTA PC desde POSICION DEL OBSERVADOR A



VISTA PC desde POSICION DEL OBSERVADOR B

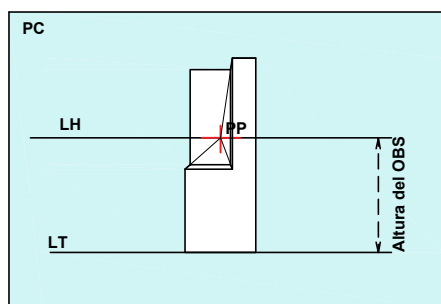


VISTA LATERAL DEL SISTEMA

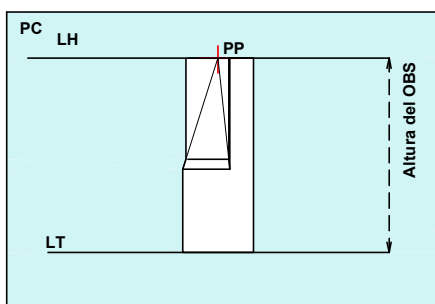
2. CAMBIO DE ALTURA DEL PLANO DE HORIZONTE

A medida que el observador se desplaza hacia arriba vamos apreciando diferentes lados del objeto con otras proporciones.

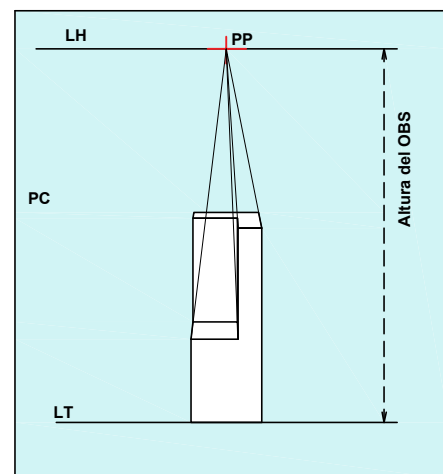
A medida que se desplace la LH hacia arriba observamos que el obs debiera desplazarse hacia atras para seguir conservando el Cono Visual



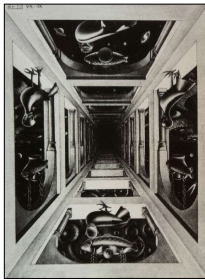
VISTA PC desde ALTURA DEL OBSERVADOR A (peatonal)



VISTA PC desde ALTURA DEL OBSERVADOR B (media)



VISTA PC desde ALTURA DEL OBSERVADOR C (aérea)



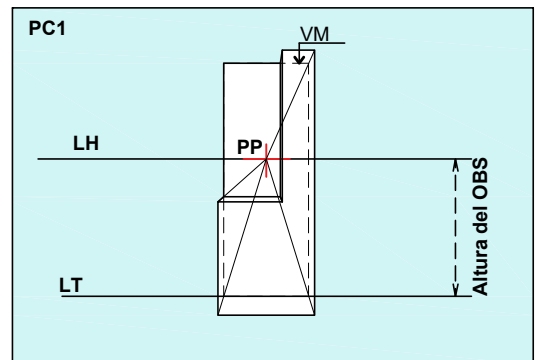
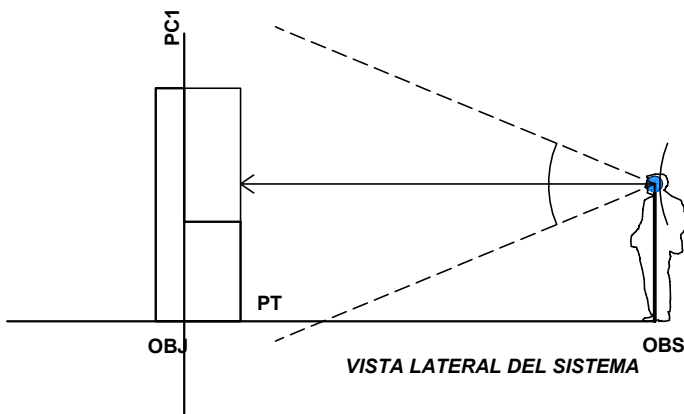
Maurits Cornelis Escher



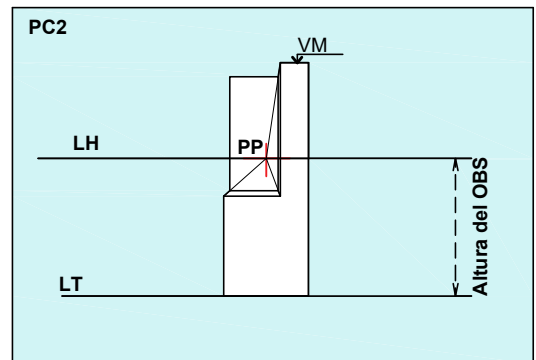
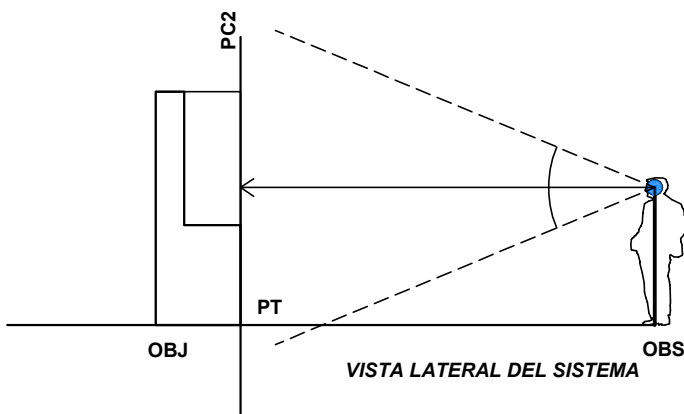
El dominio de las **PERSPECTIVAS CÓNICAS** ha permitido la representación de obras arquitectónicas reales, como así también dio rienda suelta a la imaginación para crear mundos fantásticos.

3. DIFERENTES DISTANCIAS DEL PLANO DEL CUADRO en relación al OBJETO

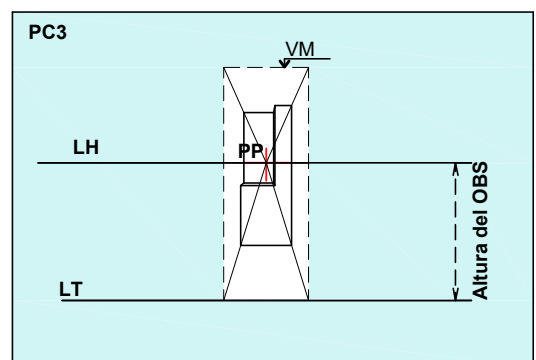
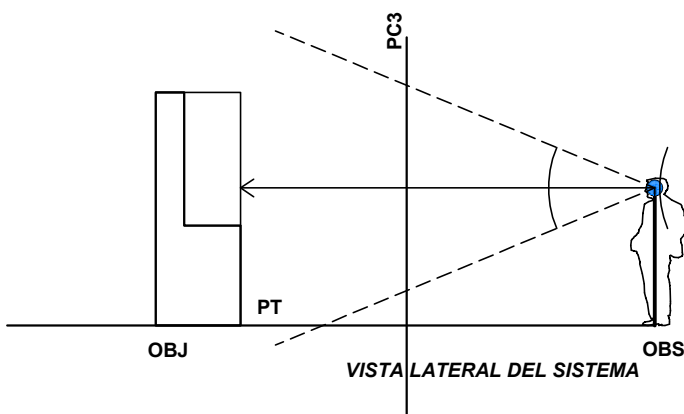
La ubicación del PC en relación al OBJ determinará el tamaño definitivo de la perspectiva.
Solo lo que toque el PC estará en Verdadera Magnitud



Cuando el Objeto se encuentre por delante del PC la perspectiva será más grande y avanzará sobre la LT



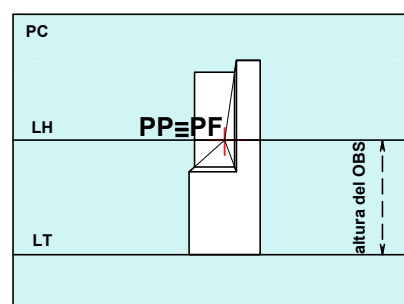
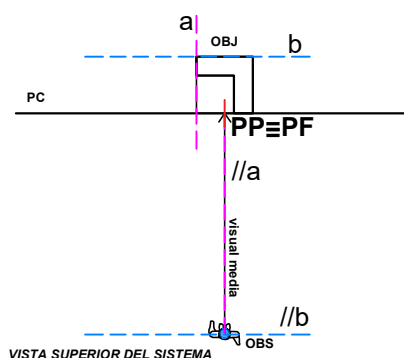
Cuando el Objeto se encuentre apoyado sobre el PC la perspectiva será regular y la representación se encontrará sobre la LT



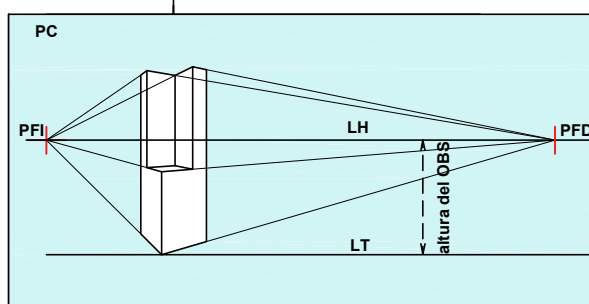
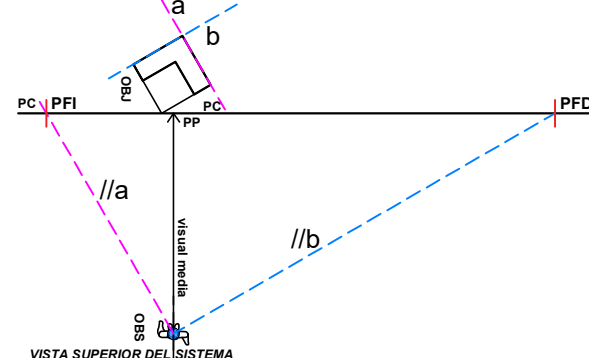
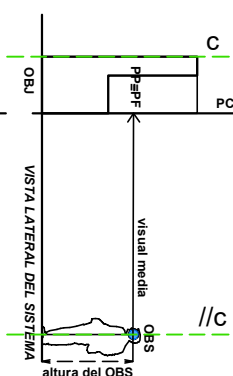
Cuando el Objeto se encuentre por detrás del PC la perspectiva será más pequeña y retrocederá de la LT

4. DIFERENTES POSICIONES DEL PC EN EL ESPACIO NOS DARA DIFERENTES TIPOS DE PERSPECTIVAS CONICAS

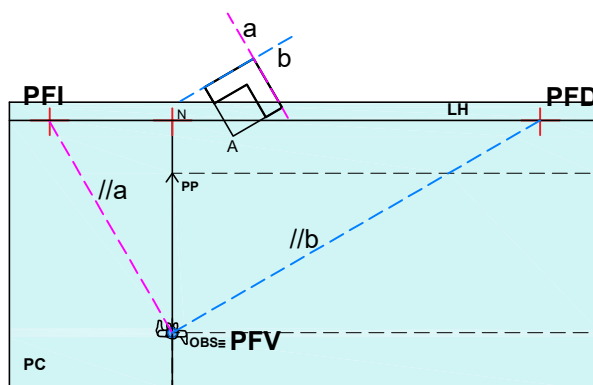
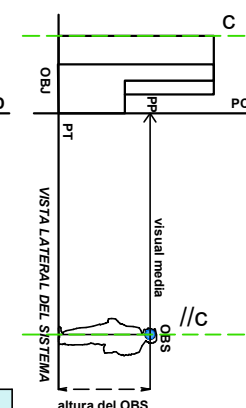
- * Cuando el PC esté paralelo a una cara del objeto tendremos **Perspectivas a 1PF** Para hallarlo trasladamos una paralela a la direccional **a** por los ojos del observador y coincidirá con la visual media. **Por lo tanto el PP será también el PF**
- * Cuando el PC esté paralelo a una arista vertical del objeto tendremos **Perspectiva a 2PF**. Para hallarlos debemos hacer pasar las direccionales del objeto **a** y **b** por los ojos del observador de manera paralela. Y cuando toquen el **PC** obtendremos la posición de los **PFI** y **PFD**



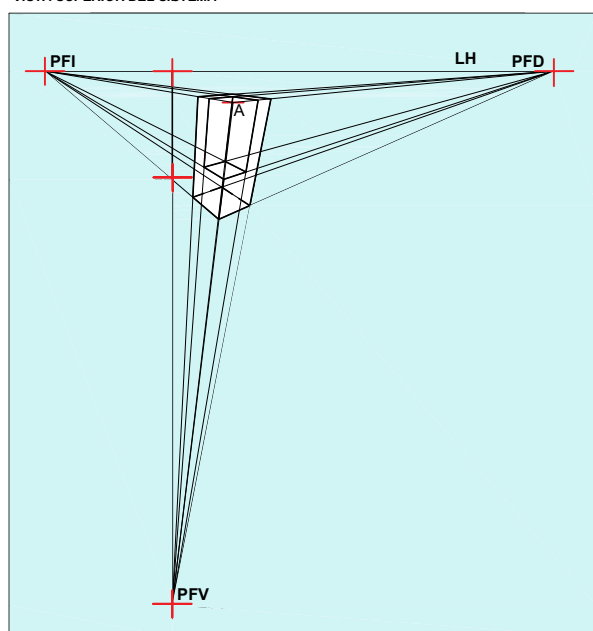
Perspectiva a UN PUNTO DE FUGA



Perspectiva a DOS PUNTOS DE FUGA



VISTA SUPERIOR DEL SISTEMA



Perspectiva a TRES PUNTOS DE FUGA

- * Cuando el PC este inclinado en relación al Plano de Tierra y toque solo un vértice del objeto (A), tendremos **Perspectiva a 3PF**.

Los Puntos de Fuga **PFI** y **PFD** se resuelven de igual manera que para 2PF sobre la LH que sigue estando a la altura de los ojos del observador.

En el caso de las verticales, deberemos pasar una paralela a la direccional **c** de manera vertical por el observador hasta que se intersecte con el PC. Así obtendremos el **PFV** como se observa en la Vista Lateral del Sistema