

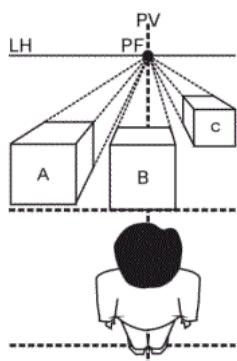
Tipos de Perspectiva

A perspectiva é a arte que se dedica à representação de objetos tridimensionais numa superfície bidimensional (isto é, plana) com o objetivo de recriar a posição relativa e a profundidade desses objetos. A finalidade da perspectiva é, por conseguinte, reproduzir a forma e a disposição segundo a qual os objetos se apresentam ao olho do observador.

Tipos de perspectiva:

Dependendo da posição ou do nível visual em que um objeto esteja em relação ao observador, a sua representação em perspectiva pode ser aplicada com um, dois ou três pontos de fuga denominada respectivamente de perspectiva paralela, oblíqua ou aérea. Veja a seguir sobre cada uma dessas perspectivas com o auxílio ilustrativo de um cubo em vários exemplos.

Perspectiva paralela (1 Ponto de fulga):

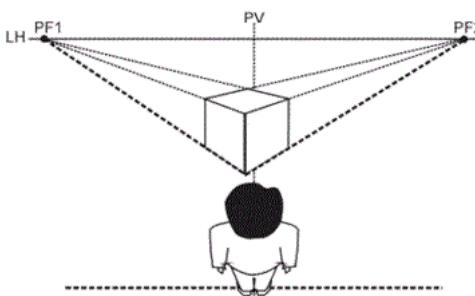


No desenho em perspectiva paralela, as linhas de fuga deslocam-se apenas para um ponto (PF). Objetos nessa situação apresentam sua face frontal paralela ao observador tanto os que estão localizados a sua frente (cubo B) quanto a sua esquerda (cubo A) ou a direita (cubo C).

Um detalhe a ser observado é que na perspectiva paralela o ponto de vista (PV, linha pontilhada vertical) localiza-se representado em posição perpendicular a linha do horizonte situado tão próximo ao ponto de fuga que parece estar sobre ele (PF).

Perspectiva oblíqua (2 Pontos de fulga):

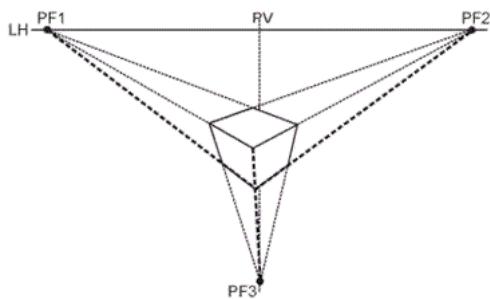
Quando um objeto fica em posição oblíqua, ou seja, com uma de suas arestas voltada para o observador, suas linhas de fuga deslocam-se para dois pontos (PF1 e PF2). Em casos como este, como pode ser visualizado na ilustração do cubo a direita, observe que nenhuma linha na estrutura do objeto foi representada na posição horizontal. Quando não são verticais é porque deslocam-se para um dos pontos de fuga.



Em relação ao ponto de vista (PV), sua representação na linha do horizonte está centralizada entre os dois pontos de fuga (PF1 e PF2). E estes, por sua vez, devem estar o mais distante possível um do outro para evitar erros no desenho como veremos na demonstração passo a passo específica sobre o cubo em perspectiva oblíqua.

Perspectiva aérea (3 Pontos de fulga):

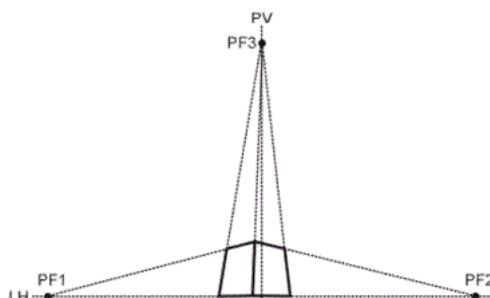
Quando observamos um objeto em posição oblíqua a partir de um nível visual bastante alto, para melhor representá-lo tridimensionalmente, é necessário o uso de três pontos de fuga. Dois deles ficam na linha do horizonte e o terceiro é representado na vertical do ponto de vista. Em circunstâncias como estas raramente visualizamos a existência de linhas horizontais ou verticais na estrutura do objeto. Todas são convergentes e deslocam-se para um dos três pontos de fuga.



Quanto ao ponto de vista (PV), este obedece aos mesmos critérios da perspectiva oblíqua. Permanece representado num ponto central entre os pontos de fuga PF1 e PF2 na linha do horizonte (LH).

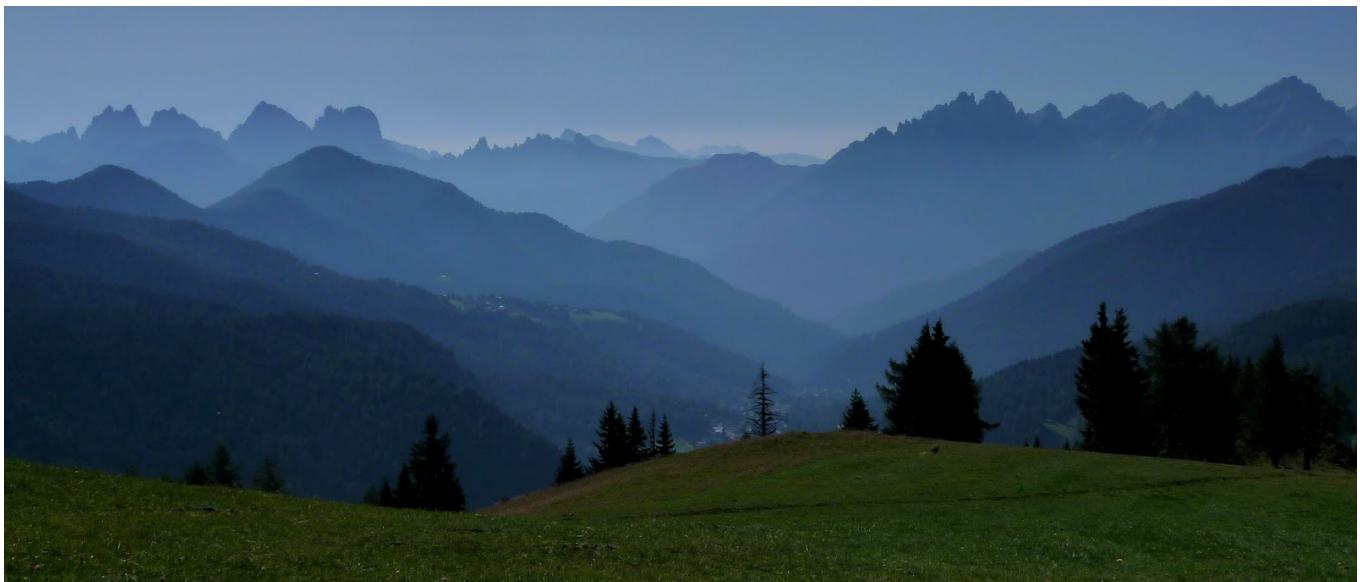
Perspectiva de esgoto (3 Pontos de fulga):

A perspectiva de esgoto tem as mesmas características da perspectiva aérea enquanto representação com três pontos de fuga. A principal diferença está no nível visual muito baixo do observador tornando-a oposta no modo de visualização alterando, portanto, a localização do terceiro ponto de fuga (PF3). Nesse novo contexto ele é representado acima da linha do horizonte. Veja o exemplo ilustrativo.



Perspectiva Atmosférica

É um método de obtenção da profundidade, nas artes visuais, que se baseia na alteração das tonalidades por influência do ar. A luz refletida dos objetos têm que viajar pelo espaço, o que faz com que suas relações tonais se tornem mais claras, "frias" e pouco saturadas, pela ação da atmosfera.



Caso você queira saber mais sobre perspectiva, acesse o site: <http://www.sobrearte.com.br/desenho/perspectiva/index.php> (<http://www.sobrearte.com.br/desenho/perspectiva/index.php>).