

# PERSPECTIVA

Sistema de representación espacial sobre una superficie plana.

Arte de representar en un plano un cuerpo en el espacio.

La perspectiva es el arte de dibujar en un plano con sólo dos dimensiones, largo y ancho, objetos con volumen que, por lo tanto, tienen tres dimensiones, largo, ancho y alto.

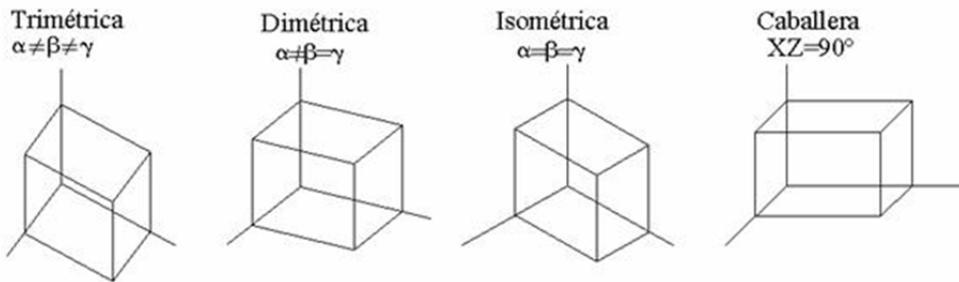
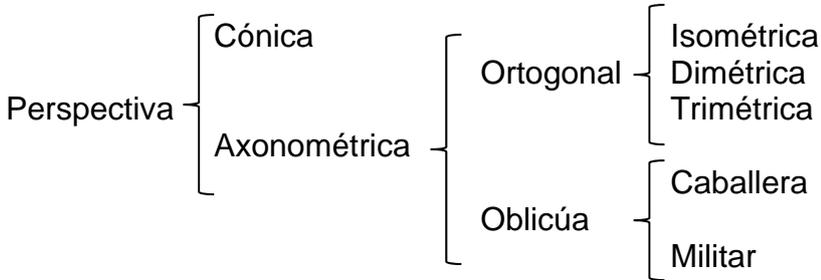
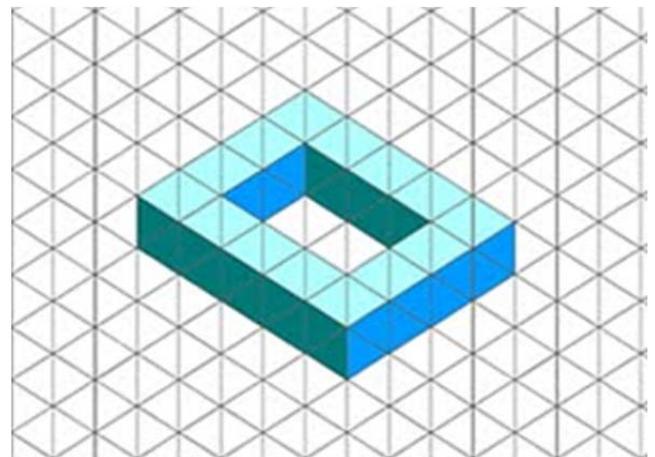
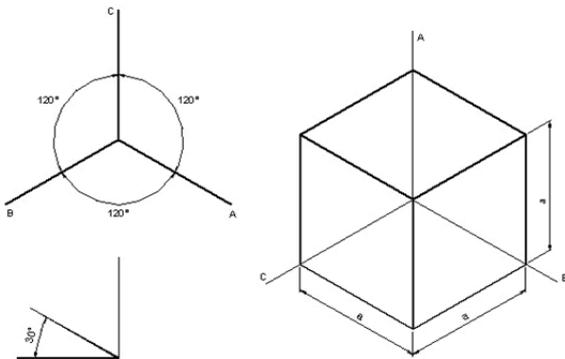


Fig. 3.2.

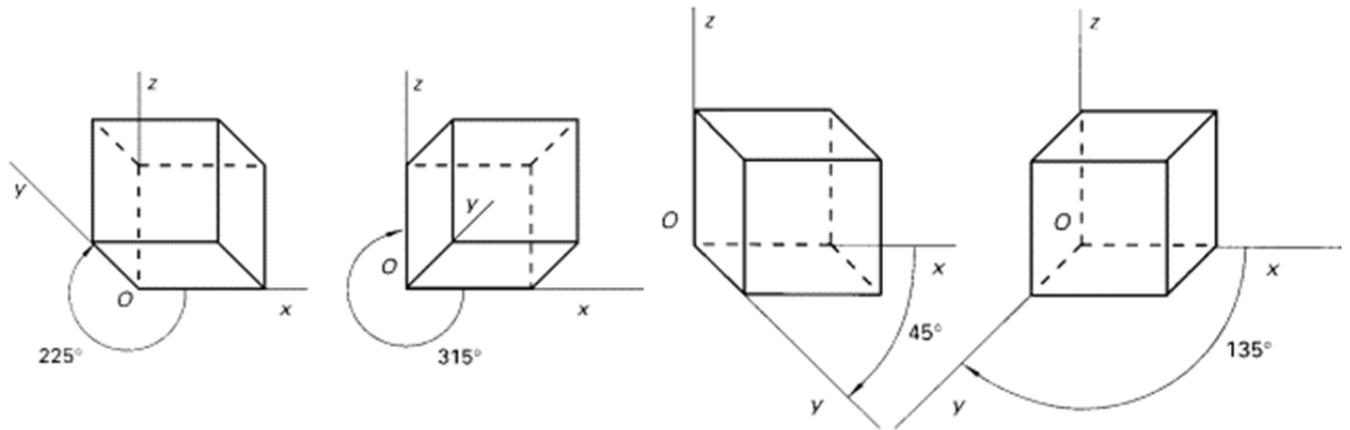
## Perspectiva isométrica

En este formato los ejes tridimensionales de los objetos que quedan paralelos a los del sistema de coordenadas, es decir que las direcciones principales del objeto que se va a representar coinciden con las direcciones de los ejes. Para ello se utiliza un sistema de ejes de coordenadas constituido por tres ejes que forman entre sí ángulos de  $120^\circ$ .



## Perspectiva caballera

Para representar los objetos en este formato se utiliza un sistema de ejes de coordenadas formado por tres ejes, dos de los cuales forman un ángulo de  $90^\circ$ , mientras que el tercero forma un ángulo respecto de los otros dos de  $135^\circ$  de cualquiera de ellos.



## Las vistas de un objeto

Las vistas de un objeto son el conjunto de imágenes que nos da un objeto según el punto desde el que lo miremos.

Si observamos los objetos desde arriba, desde uno de sus lados y de frente conseguiremos las vistas principales de un objeto: alzado, planta y perfil.

El alzado es la imagen que se obtiene cuando un objeto es observado de frente, es la vista que consideramos como principal.

La planta es la vista que se consigue cuando el objeto es observado desde arriba.

El perfil es la vista que se obtiene cuando el objeto es observado desde uno de sus lados.

