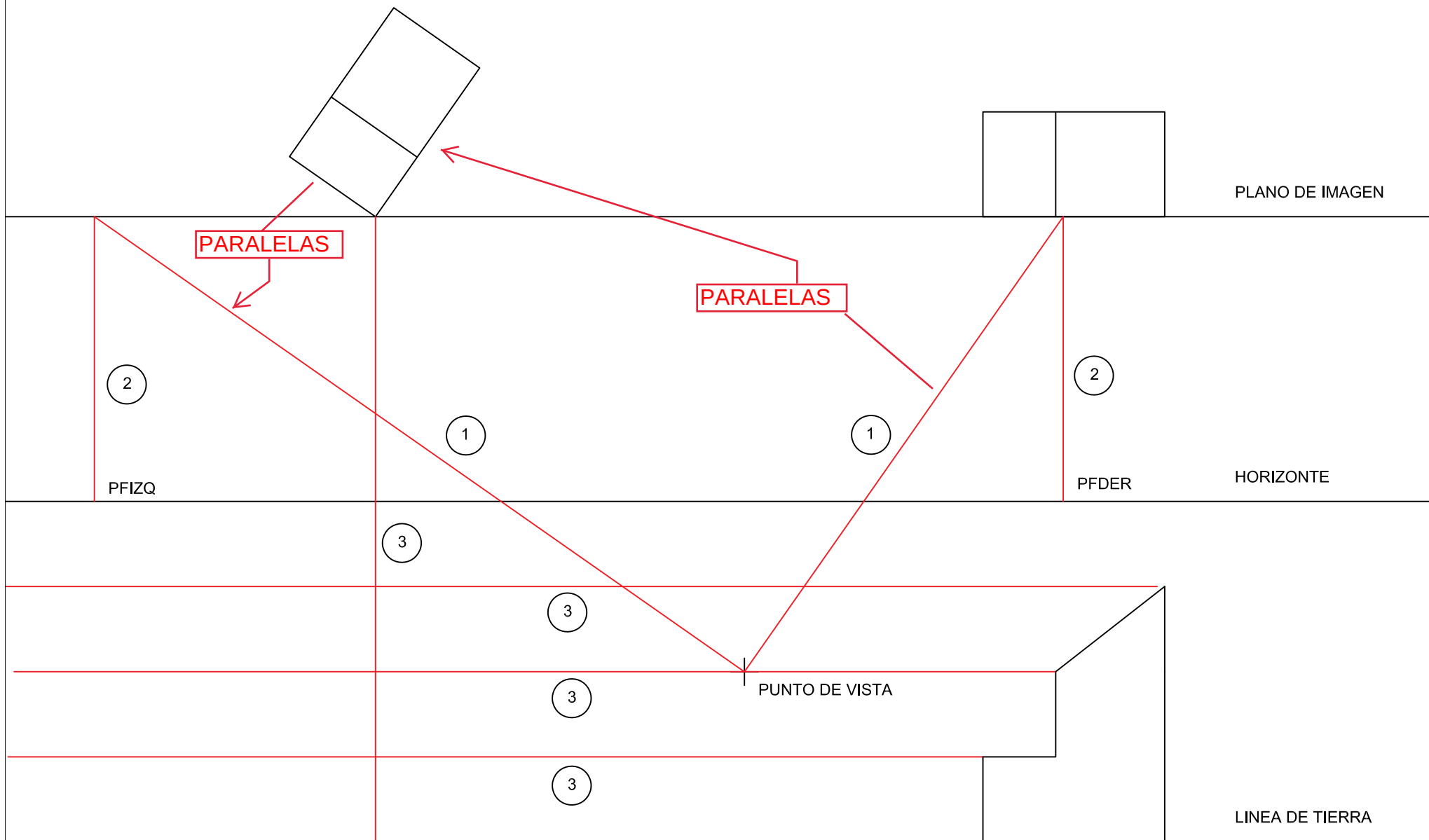
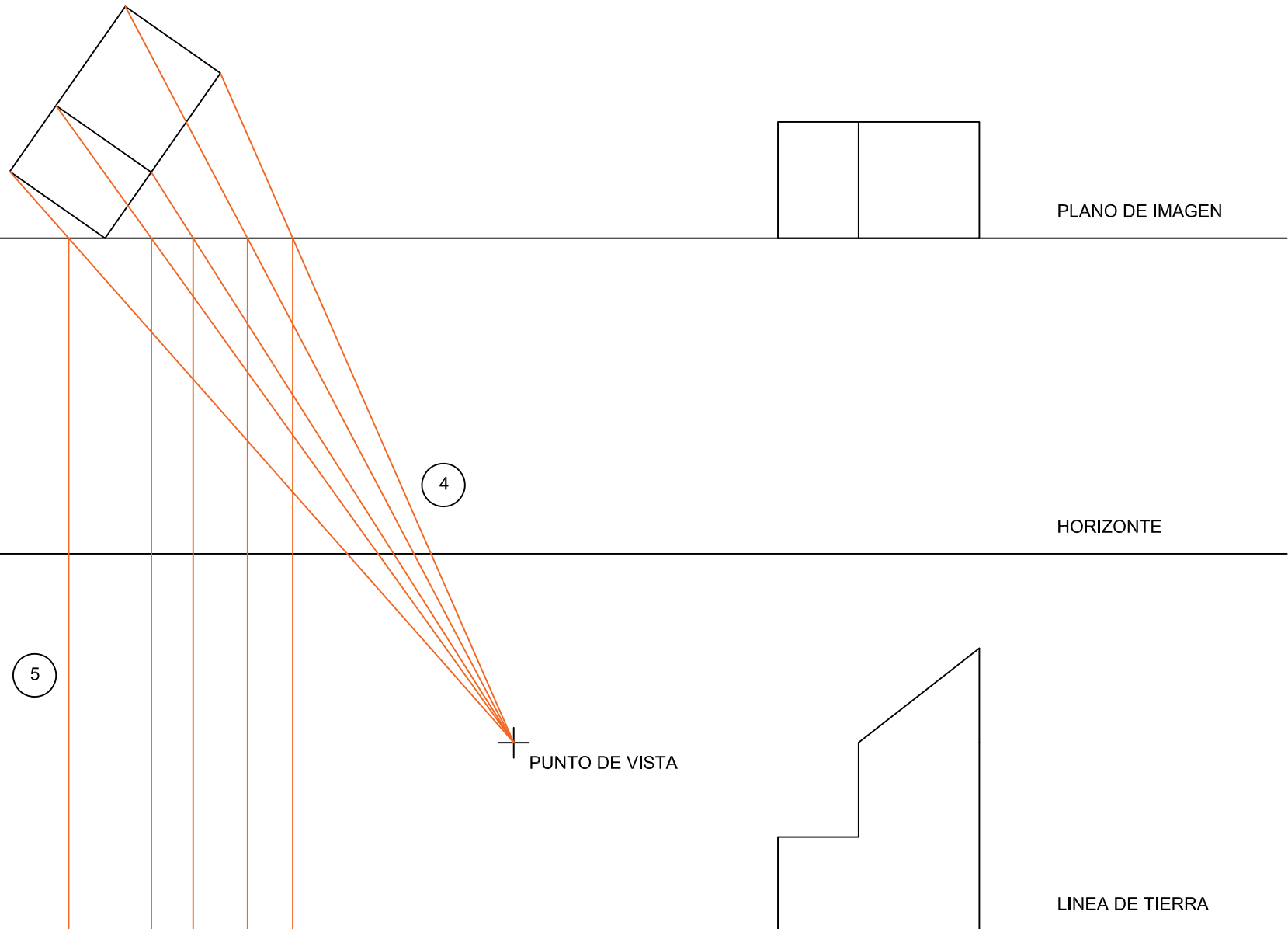


PERSPECTIVA 2 PUNTOS DE FUGA



- 1- TRAZAR LINEAS PARARELAS A LOS PLANOS DEL OBJETO DESDE EL PUNTO DE VISTA HASTA EL PLANO DE IMAGEN
- 2- LUEGO TRAZAR UNA VERTICAL HASTA EL HORIZONTE PARA LOCALIZAR LOS PUNTOS DE FUGA IZQ. Y DER.
3. TRAZAR UNA LINEA VERTICAL DESDE EL VERTICE DEL OBJETO HASTA LA LINEA DE TIERRA, ADEMÁS, TRAZAR LINEAS HORIZONTALES PARA DEFINIR LA ALTURA DEL OBJETO

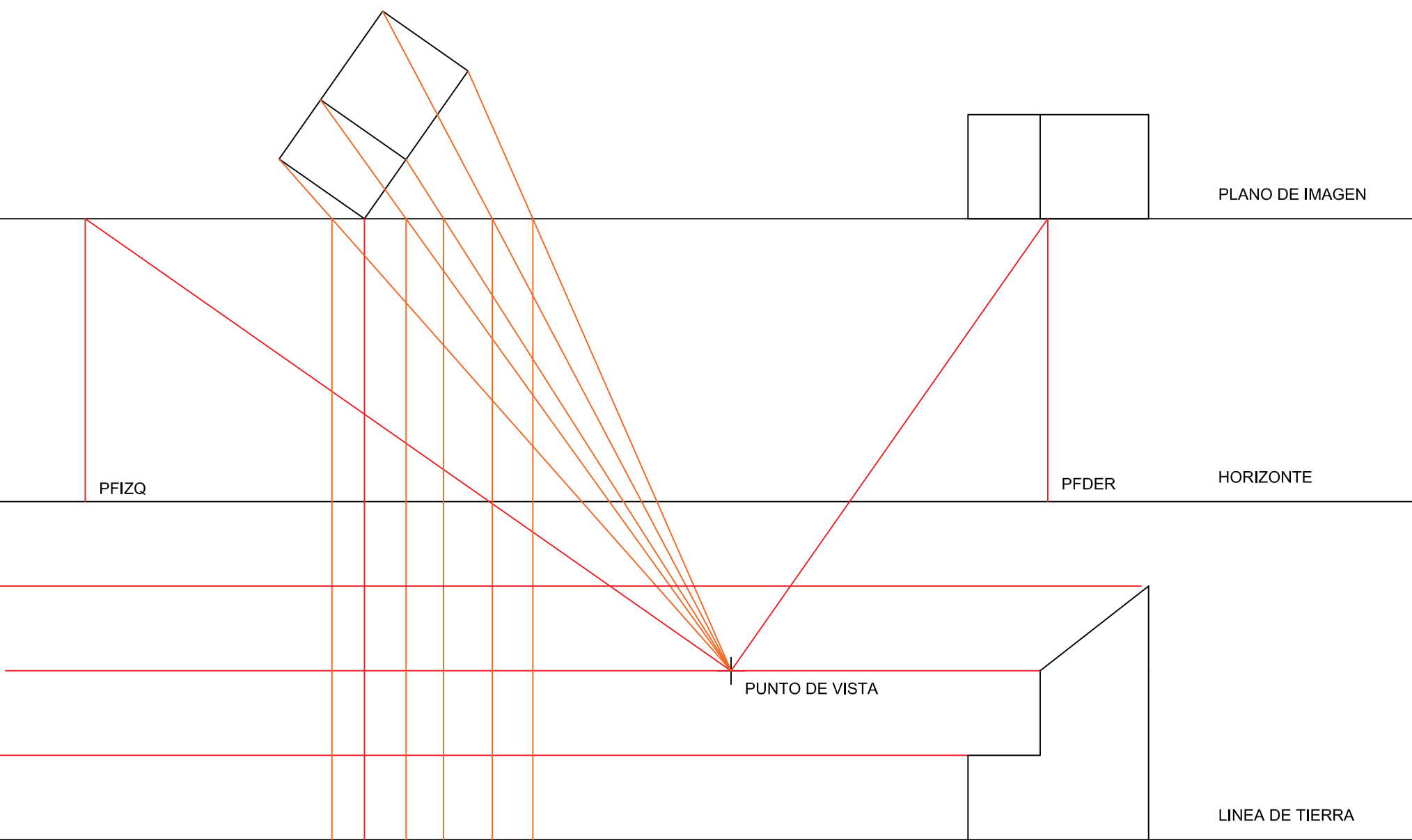
PERSPECTIVA 2 PUNTOS DE FUGA



4- TRAZAR LINEAS DESDE EL PUNTO DE VISTA HASTA LOS VERTICES DEL OBJETO

5- TRAZAR LINEAS VERTICALES DESDE DONDE LAS LINEAS DEL PUNTO 4 CORTAN EL PLANO DE IMAGEN HASTA LA LINEA DE TIERRA

PERSPECTIVA 2 PUNTOS DE FUGA

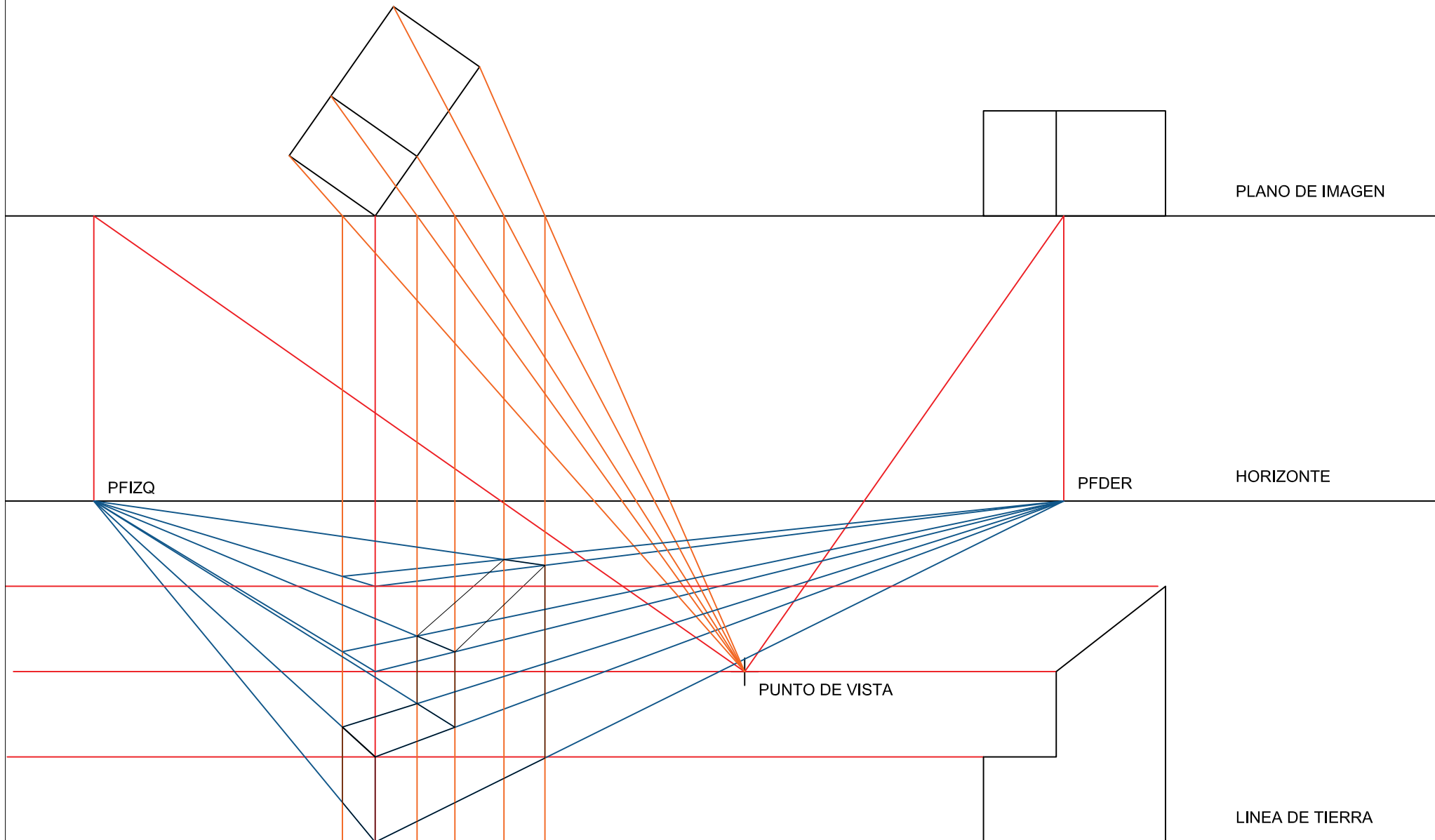


ASÍ DEBEN QUEDAR SUS LINEAS GUÍAS

Diagrama de Perspectiva 2 Puntos de Fuga (Two-Point Perspective). El diagrama muestra la construcción de una perspectiva de un objeto tridimensional (un cubo) sobre un plano de imagen. El punto de vista (PUNTO DE VISTA) está situado en el centro de la línea de tierra (LINEA DE TIERRA). Las líneas de fuga convergen en dos puntos de fuga: PFIZQ (Punto de Fuga Izquierdo) y PFDER (Punto de Fuga Derecho). El plano de imagen (PLANO DE IMAGEN) es una línea horizontal que divide el diagrama en dos partes. El horizonte (HORIZONTE) es una línea horizontal que pasa por el punto de vista. El diagrama incluye una construcción auxiliar (un cubo) que ayuda a determinar la forma y posición del objeto en perspectiva. El número 6 está circunscrito en un círculo en la parte inferior izquierda del diagrama.

6- SE DEBE TRAZAR EL CAJON DE LA PERSPECTIVA TRAZANDO LINEAS DESDE LA LINEA QUE MARCA LA ALTURA DEL OBJETO, LA TRAZADA DESDE EL VERTICE DEL OBJETO QUE HACE CONTACTO CON EL PLANO DE IMAGEN HASTA LA LINEA DE TIERRA. LAS LINEAS PARA TRAZAR EL CAJON DEBEN IR DESDE LA LINEA GUIA QUE MARCA LA ALTURA DEL OBJETO HASTA LOS PUNTOS DE FUGA IZQ. Y DER.
TRAZAR CUANTAS LINEAS SEAN NECESARIAS

PERSPECTIVA 2 PUNTOS DE FUGA



7- DIBUJAR LA PERSPECTIVA DEL OBJETO CON LINEAS VERDADERAS