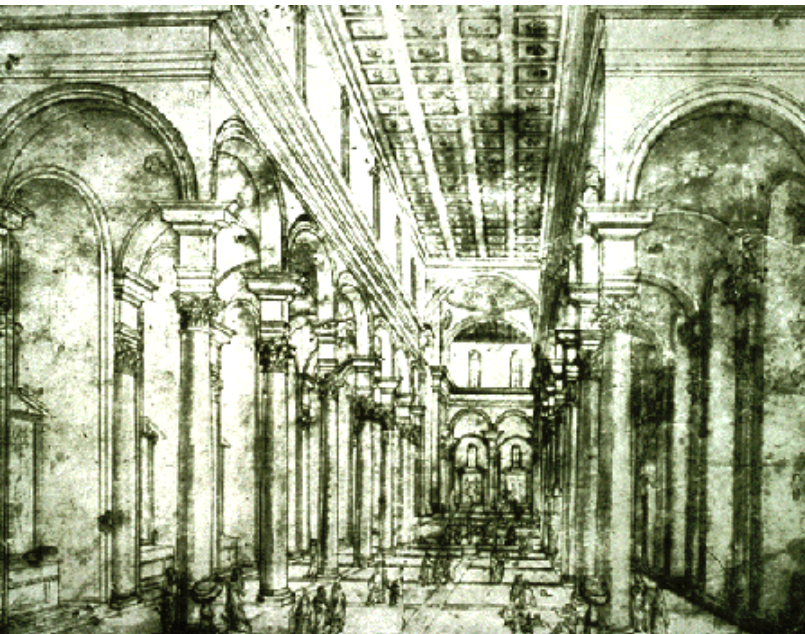
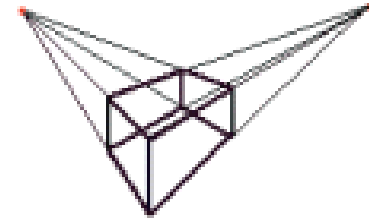
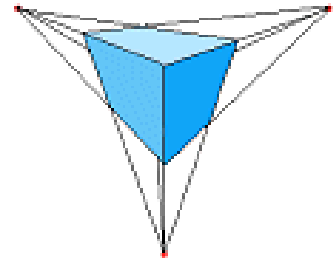


# Dicas sobre perspectiva proporção áurea luz e sombra.

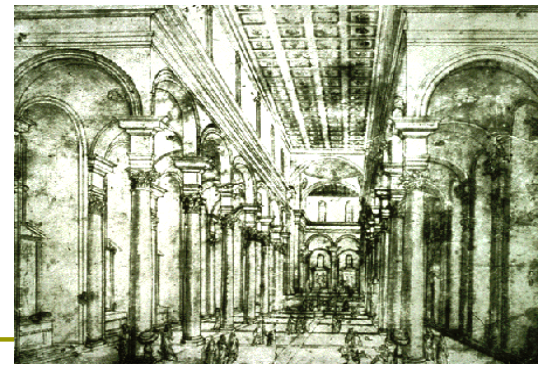


- ❑ Elementos perspectiva
- ❑ Enquadramento e Proporção
- ❑ Proporção áurea
- ❑ Luz e sombras
- ❑ Texturas

*Wal Andrade*

# Elementos de perspectiva

---



- ❑ A palavra perspectiva vem do latim – perspicere (ver através de). É a representação gráfica diante do olhar do observador.
- ❑ Os quatro elementos da perspectiva são: linha do horizonte, ponto de vista, ponto de fuga e linhas de fuga .
- ❑ E no auxílio da perspectiva, uma das formas de se obter profundidade no desenho é utilizar como recurso: pontos de fuga, textura, luz e sombra.

# Linha do horizonte (LH)

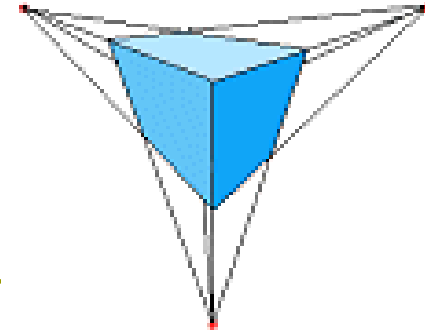
---

- ❑ A linha do horizonte define o ponto de vista do observador. É o elemento da construção em perspectiva que representa o nível dos olhos do observador (linha horizontal pontilhada LH).
- ❑ Numa paisagem é a linha do horizonte que separa o Céu e a Terra. Vista ao longe, ela risca horizontalmente o nível do mar.



# Ponto de vista (PV)

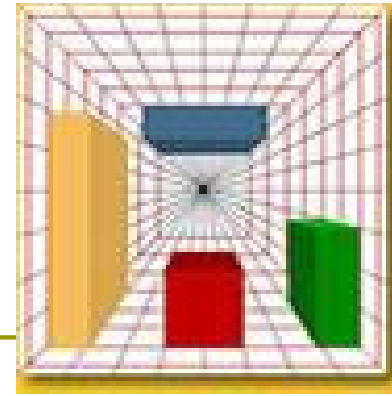
---



- ❑ Dependendo do ângulo visual de observação do motivo: A linha vertical que localiza o ponto de vista pode situar-se centralizada na cena ou num de seus lados, esquerdo ou direito.
- ❑ Na representação gráfica da perspectiva é comum o ponto de vista ser identificado por uma linha vertical perpendicular à linha do horizonte (**PV**). O ponto de vista revela-se exatamente no cruzamento dessas duas linhas.

# Pontos de fugas (PF)

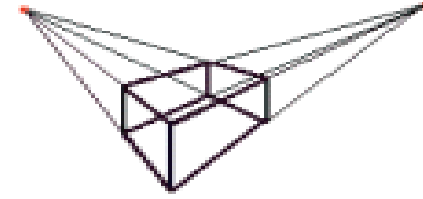
---



- ❑ O desenho em perspectiva pode ter múltiplos pontos como:  
1 ponto, 2 pontos, 3 pontos (sendo um vertical)

Estes pontos devem estar localizados na linha do horizonte, na grande maioria das vezes.

- ❑ É o ponto localizado na linha do horizonte, pra onde todas as linhas paralelas convergem, quando vistas em perspectiva (**PF**).
- ❑ Em algumas perspectiva são necessários dois ou mais pontos de fuga. Em situações como estas poderão ter pontos tanto na linha do horizonte quanto na linha vertical do ponto de vista. (há que o ponto ficar fora tanto da linha do horizonte quanto do ponto de vista)



## Linhas de fugas (LF)

---

- São as linhas imaginárias que descrevem o efeito da perspectiva convergindo para o ponto de fuga (linhas convergentes pontilhadas). É o afunilamento dessas linhas em direção ao ponto que gera a sensação visual de profundidade das faces dos objetos em perspectiva.
- O uso dos elementos da perspectiva, em conjunto, permite a elaboração de esquemas gráficos necessários para desenhar objetos contextualizados em ambientes ou paisagens sem distorção estrutural. Veremos a base destes recursos gráficos conhecendo sobre os diferentes tipos de visualização em perspectiva.

# Enquadramento e proporção

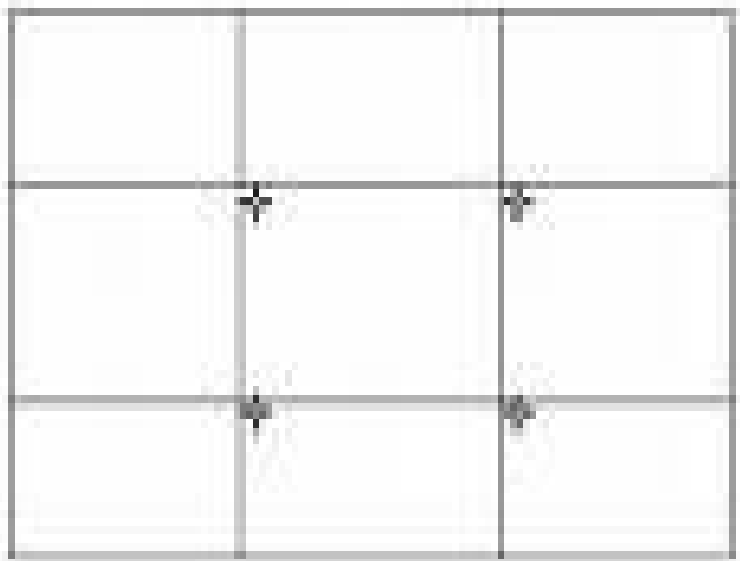
---

- ▣ Quanto ao enquadramento:

Ao elaborar um desenho é necessário fazer a opção ao formato que melhor se ajuste ao modelo a ser desenhado.

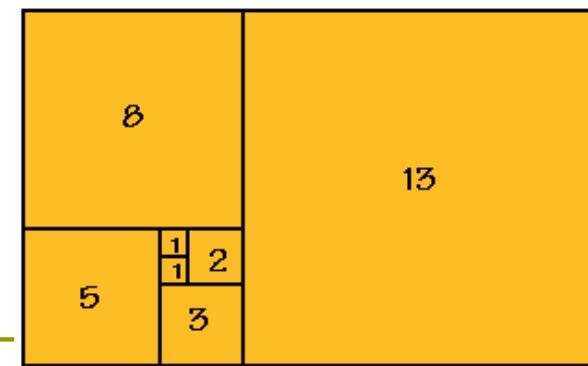
a. Horizontal (paisagem). Indicado quando o elemento a ser pintado ou desenhado vai além do primeiro plano.

b. Vertical (retrato)



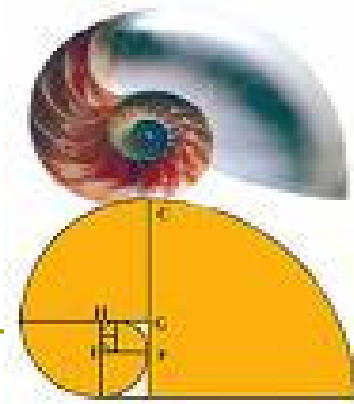
# Proporção áurea

---

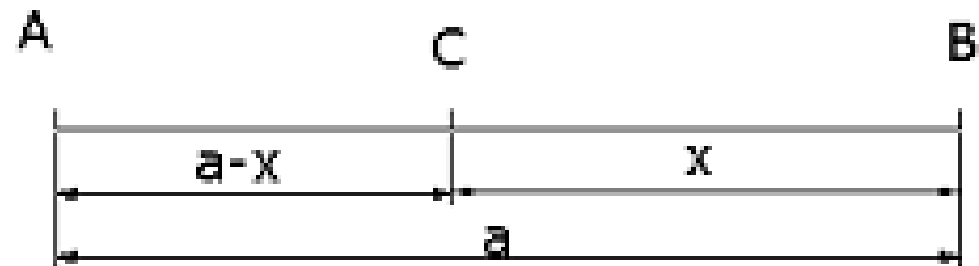


- A razão áurea conhecida também como: razão de ouro, divina proporção, proporção em extrema razão .
- Sabe-se que Euclides de Alexandria (365 a.C.-300 a.C) elaborou a teoria da proporção áurea.
- Em 1496 o matemático *Pacioli*, escreveu *De Divine Proportione* onde a descreve como uma dádiva divina, alegando que a natureza está repleta de exemplos de proporção áurea como o corpo humano,

# Proporção áurea



- Pode-se definir razão áurea com a proposição a seguir: dividir um segmento de reta em média e extrema razão. Ou seja, diz-se que o ponto B divide o segmento AC em média e extrema razão, se a razão entre o menor e o maior dos segmentos é igual à razão entre o maior e o segmento todo.
- Matematicamente,  $AB / BC = BC / AC$ . Usando a notação moderna, podemos escrever esta relação assim:
- $(a-x) / x = x / a$

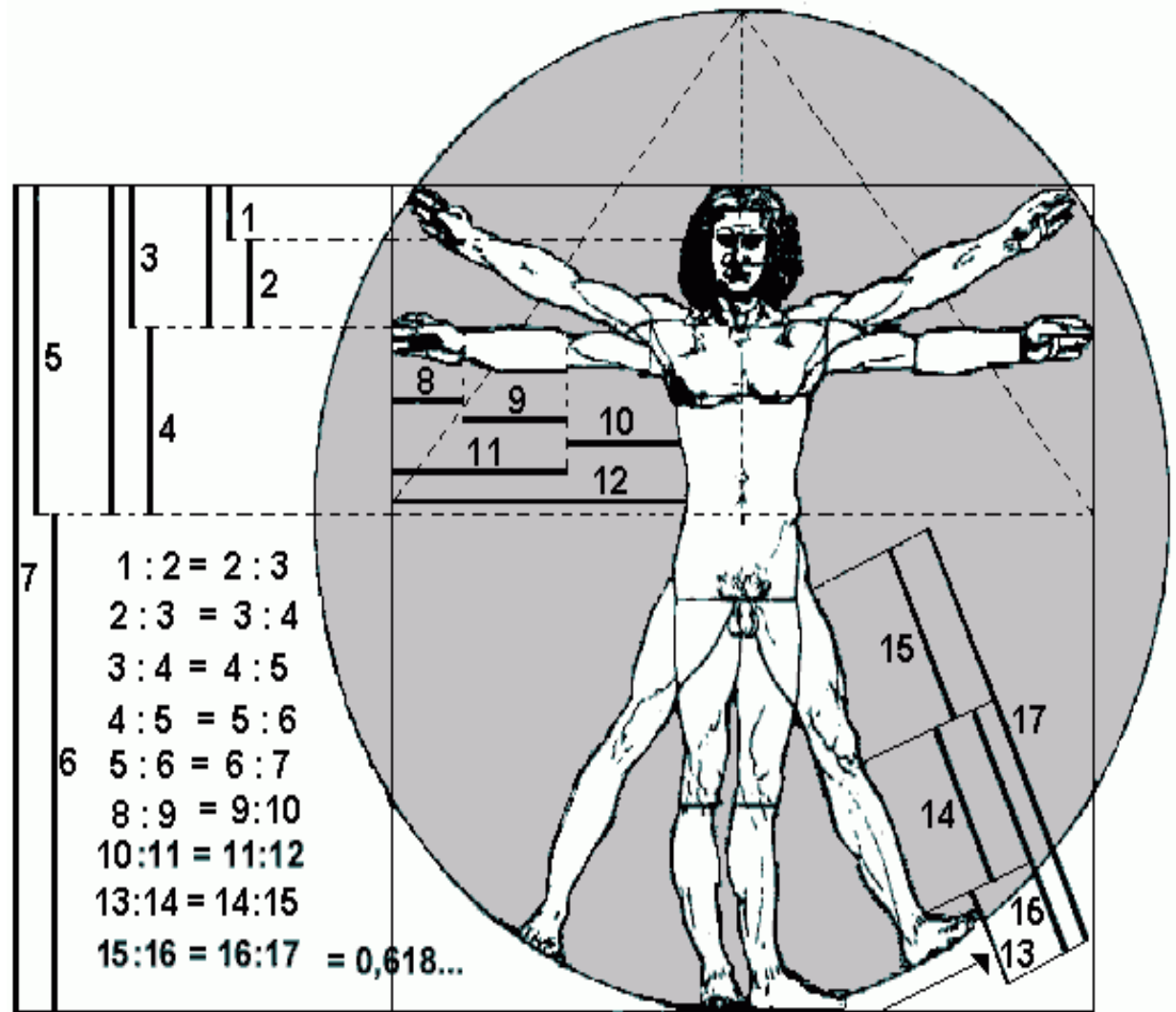
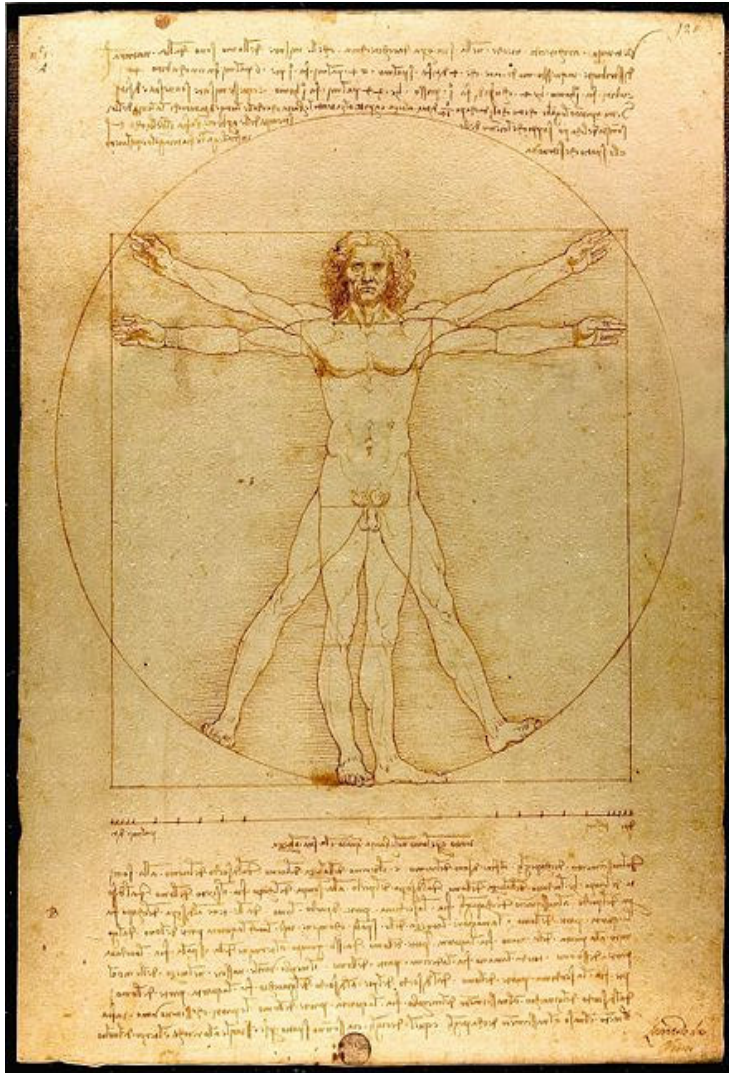


# Proporção áurea

---

- ❑ Relacionando-se com o pentagrama, a razão áurea aparece em muitas relações do corpo humano: a razão entre a altura de uma pessoa e a distância do umbigo aos pés, por exemplo. Este número foi usado várias vezes por Leonardo da Vinci, onde ele divide um segmento de reta em dois segmentos:  $x$  e  $1-x$  (outra forma de se expressar o número áureo).
- ❑ Leonardo da Vinci, trabalhou com o modelo (O canon) utilizando o homem *Vitrúvio*. As idéias de proporção e simetria aplicadas à concepção da beleza humana.

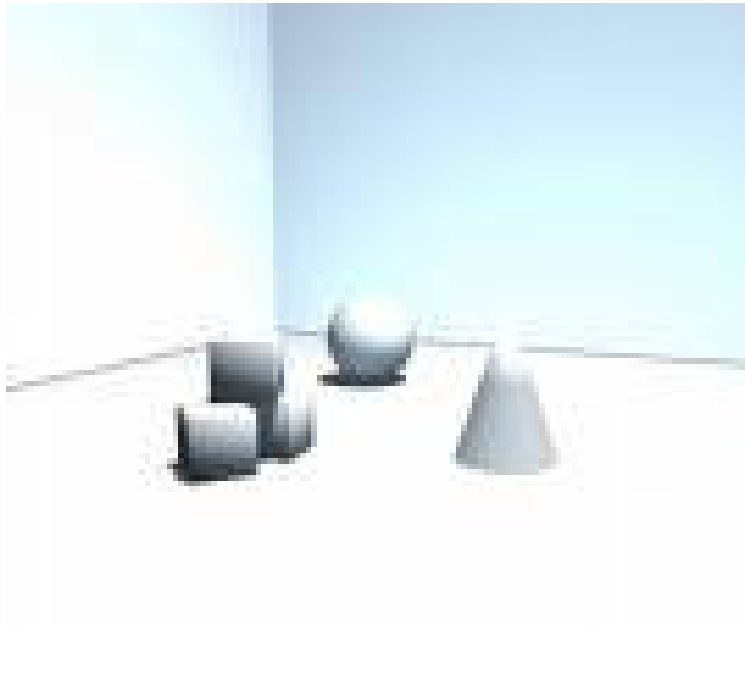
# Proporção áurea



# Luz e sombras

---

- Nosso olho percebe fundamentalmente a luz (e por conseqüência as sombras que a luz projeta). A luz e sombra (ou claro-escuro) é fundamental para a beleza e desejada no desenho.



# Texturas

---

O desenho a lápis e a carvão .A textura deve ser trabalhada para tornar o desenho elegante e a perspectiva. O mundo é feito de texturas como: tijolos, folhas, palhas etc...



- 
- ❑ É muito importante elaborar uma composição mais agradável ao olhar (com proporção áurea)
  - ❑ Procurar usar sempre luz e sombra (o famoso contraste)
  - ❑ E também usar as texturas existente no nosso universo.
  
  - ❑ Por fim, vamos aprender a olhar!
  
  - ❑ Boa sorte!

*[www.walandrade.art.br](http://www.walandrade.art.br)*