

Perspectiva (principios clave)

Con el propósito de crear bocetos creíbles (no necesariamente realistas) es necesario que el diseñador maneje y comprenda los principios teóricos relacionados al fenómeno de la perspectiva.

Nuestra visión es capaz de detectar inmediatamente cuando algo se ve "raro" o fuera de algún sistema de reglas si siquiera conocer la teoría, lo hace de manera "intuitivo" (aquellos procesos racionales no conscientes están relacionados con experiencias previas e información visual).

Por tanto, se sugieren las siguientes reglas al momento de construir volúmenes en perspectiva (dos y tres puntos):

- 1) Las líneas de perspectiva convergen en un punto de fuga.
- 2) La línea del horizonte siempre es horizontal.
- 3) El ángulo más cercano es igual o mayor a 90 grados.
- 4) Los lados de un cubo son proporcionales a un cuadrado.

Los puntos de fuga siempre están situados detrás del objeto (nunca por delante).

Las líneas que son paralelas siempre deben converger en el mismo punto de fuga.

La línea del horizonte siempre es horizontal (los puntos de fuga deben estar ubicados a la misma altura).

El ángulo más cercano debe ser igual o mayor a 90 grados (caso contrario se verá distorsionado).

Las líneas verticales siempre deben ser verticales.