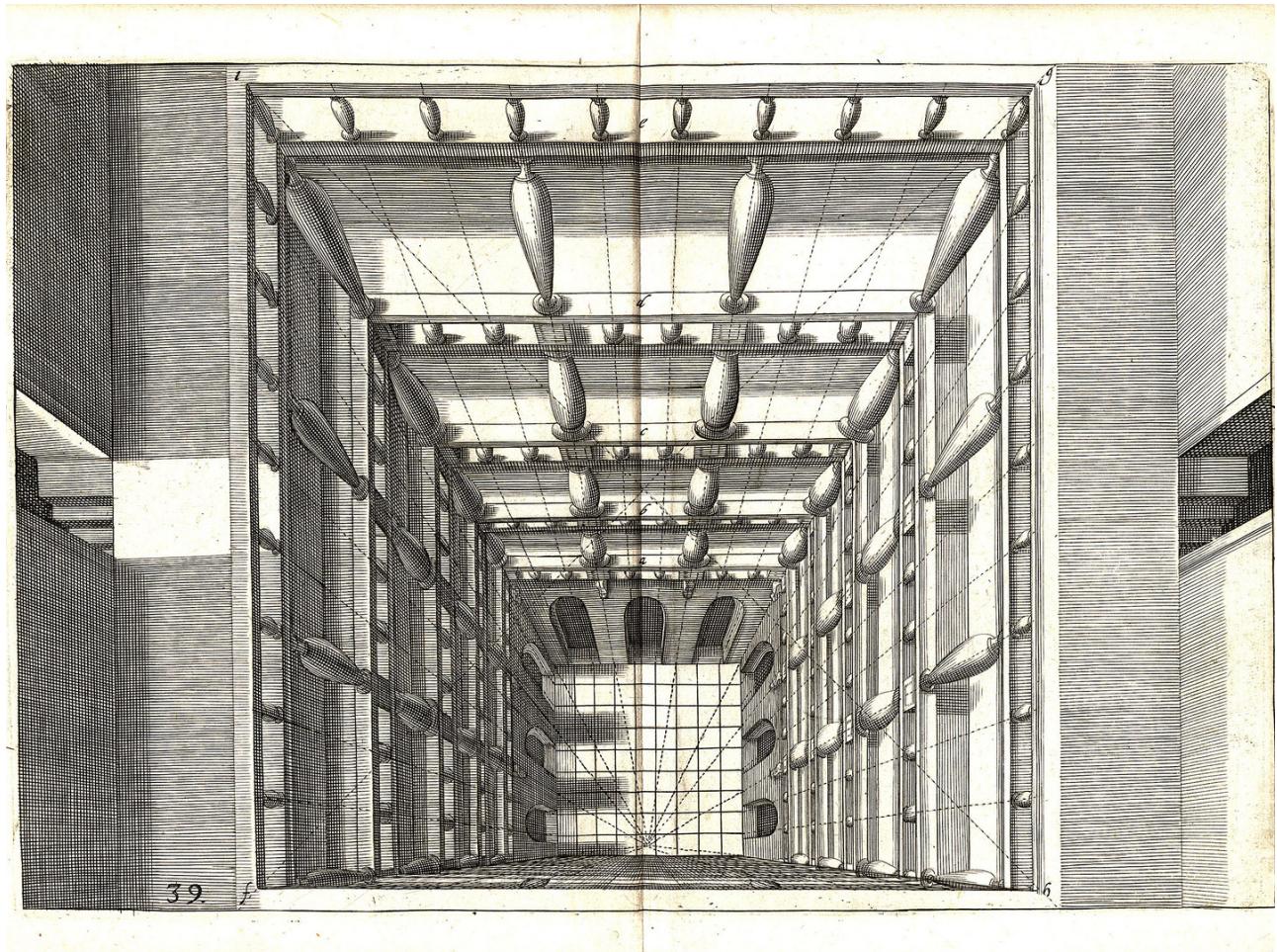
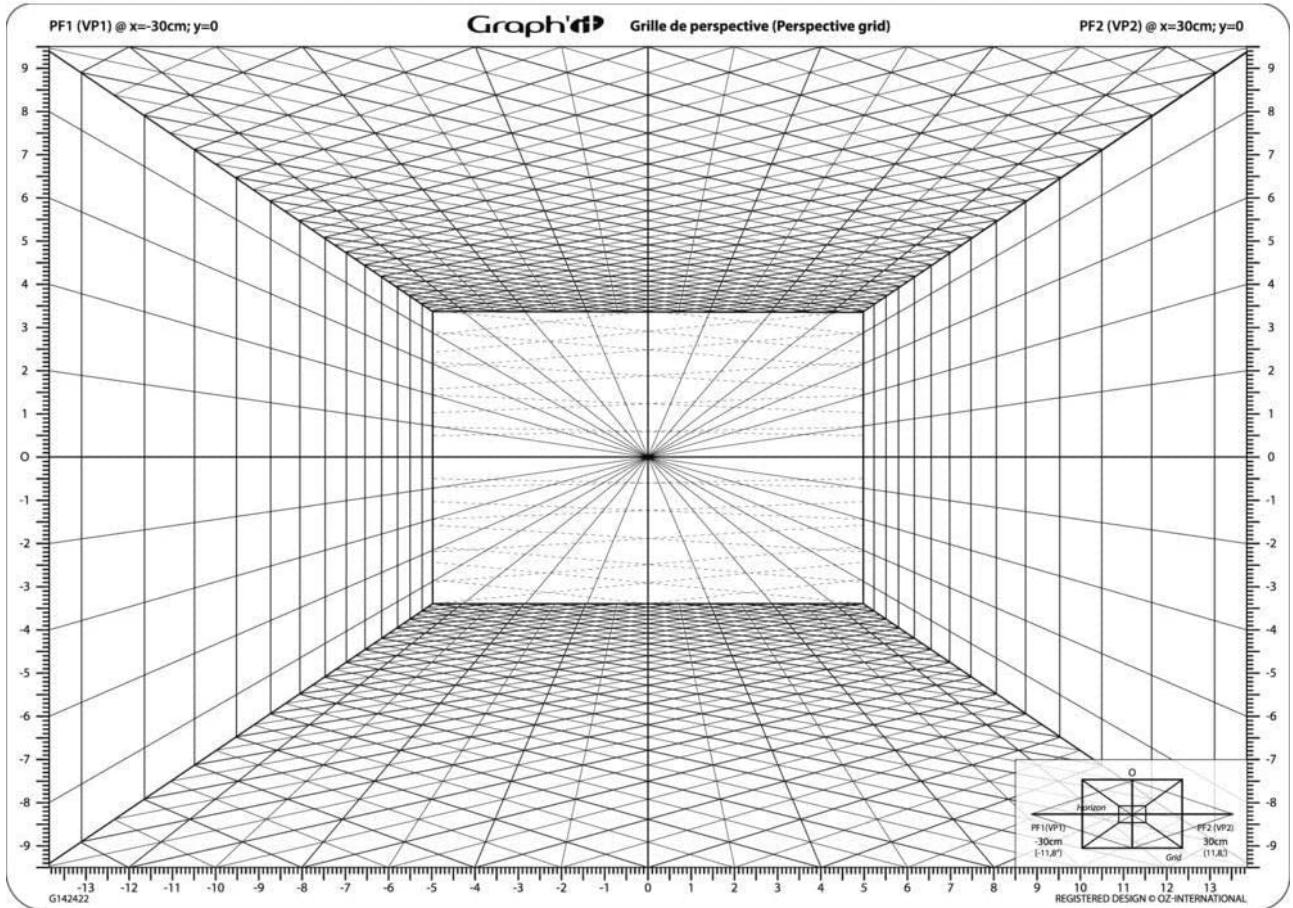


Para saber mais: Perspectiva e Distorção Visual



Como mencionamos em aula, as linhas podem ser utilizadas de formas específicas para simular um espaço virtual em uma mídia bidimensional; se você utilizá-las de determinada forma, simulando no papel a forma com que percebemos profundidade e a distorção ótica causada pelo espaço ao observarmos a realidade, conseguimos criar uma sensação de imersão em um ambiente simulado.



Vamos estudar aqui alguns fundamentos de desenho que ajudam a criar essa simulação, a que chamamos de perspectiva. Vamos analisar como funciona.

Desenho de Perspectiva

Para simular profundidade no desenho, observamos sempre três aspectos importantes:

- O tamanho dos objetos em relação à distância; quanto mais longe, menor o percebemos, apesar de seu tamanho real não mudar.



- Quanto mais longe estão do observador, mais as cores dos objetos mudam.



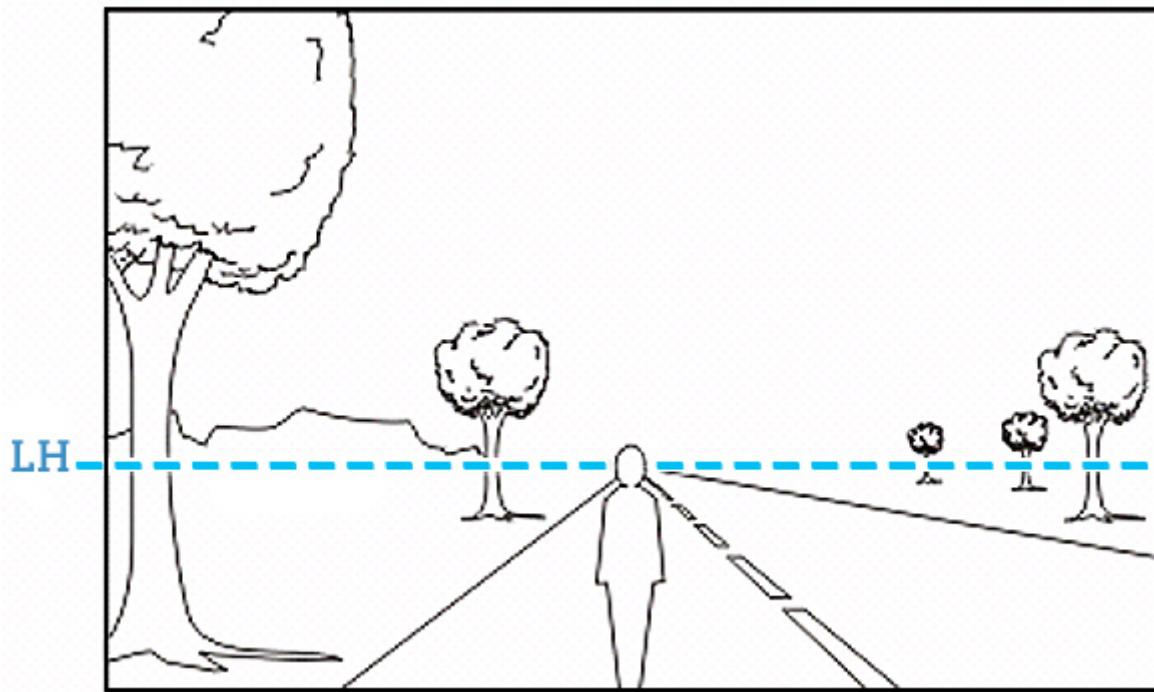
- Quanto mais longe os objetos estão do observador, mais detalhes percebemos.



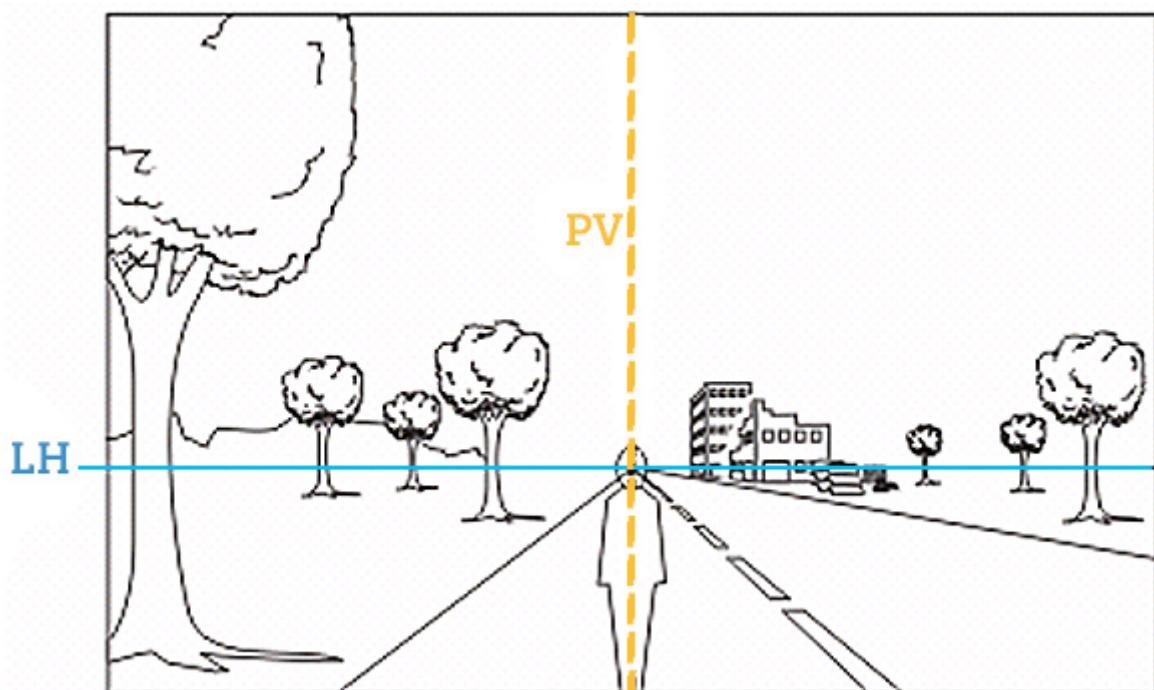
Utilizar a perspectiva em desenhos parece algo elementar, mas as técnicas para representá-la só foram desenvolvidas no século XV e se tornou um fundamento elementar do desenho.

Elementos da Perspectiva

- Linha do horizonte: sempre que formos desenhar em perspectiva, vamos nos referir à linha do horizonte, ainda que sem necessariamente desenhá-la. Ela é representada como uma linha horizontal na altura dos olhos do observador.

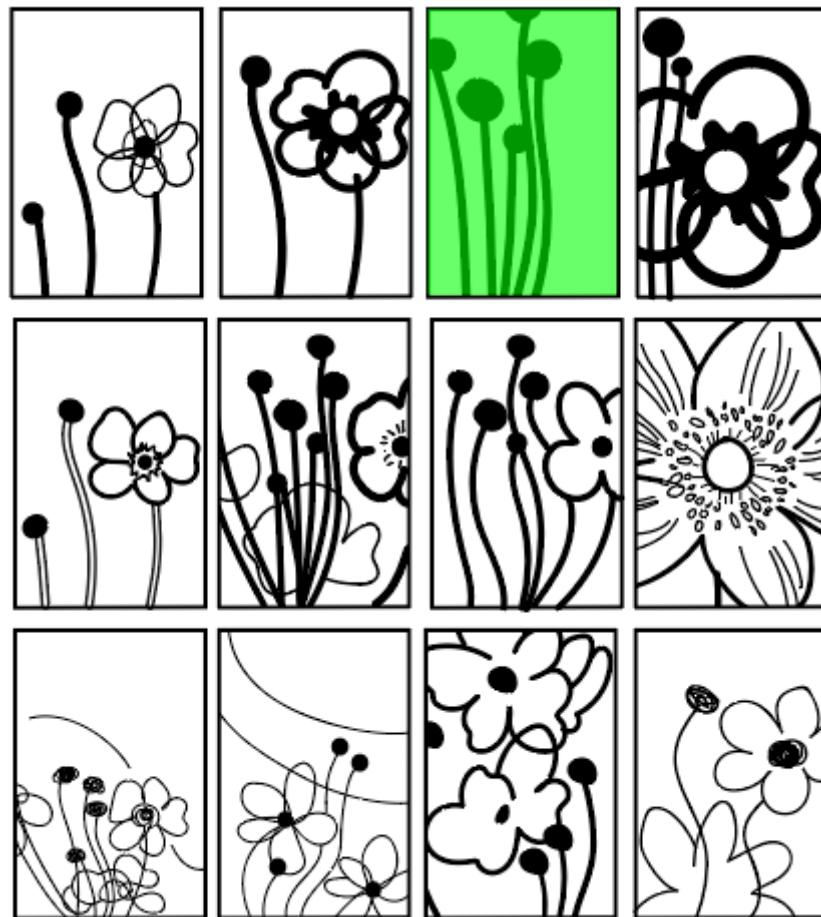


- Ponto de vista: é o ponto a partir do qual você olha o cenário em relação a seu posicionamento dentro do ambiente. É representado por uma linha vertical, normalmente formando um ângulo reto com a linha do horizonte.

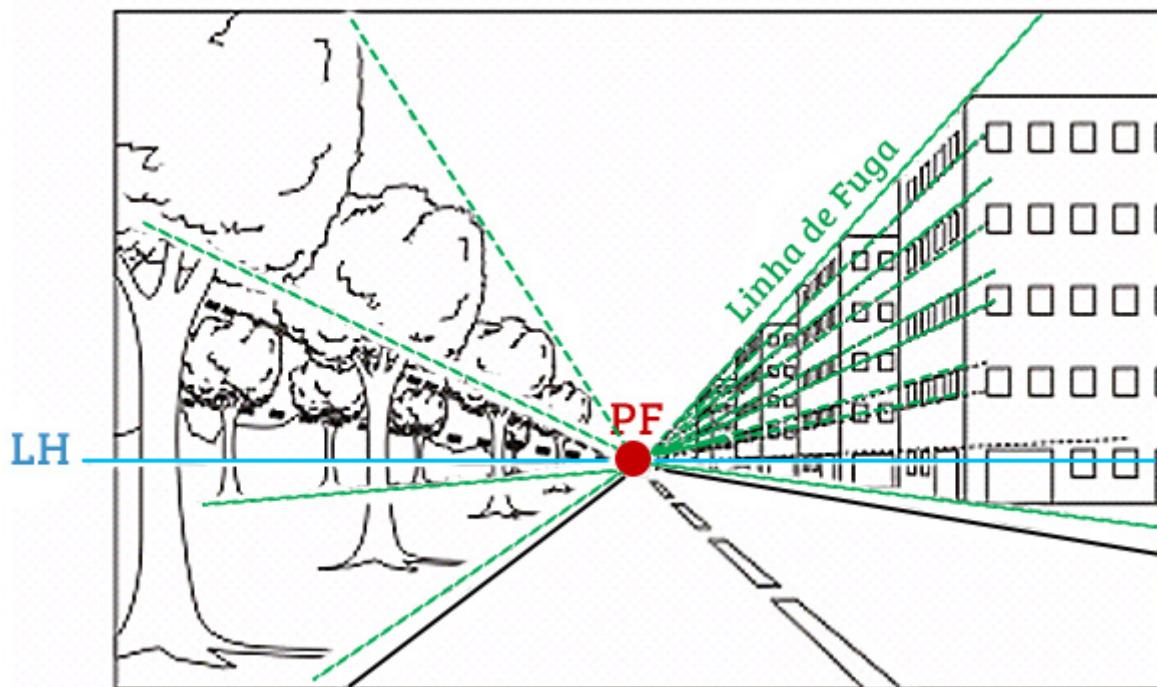


- Linhas Convergentes ou de fuga: linhas imaginárias usadas para reproduzir a distorção visual que percebemos nos objetos e que nos dão sensação de profundidade. Elas são traçadas a partir das arestas horizontais dos objetos em direção ao horizonte. Objetos abaixo do

horizonte têm linhas de fuga inclinadas para cima; no caso dos objetos estarem acima, o contrário.

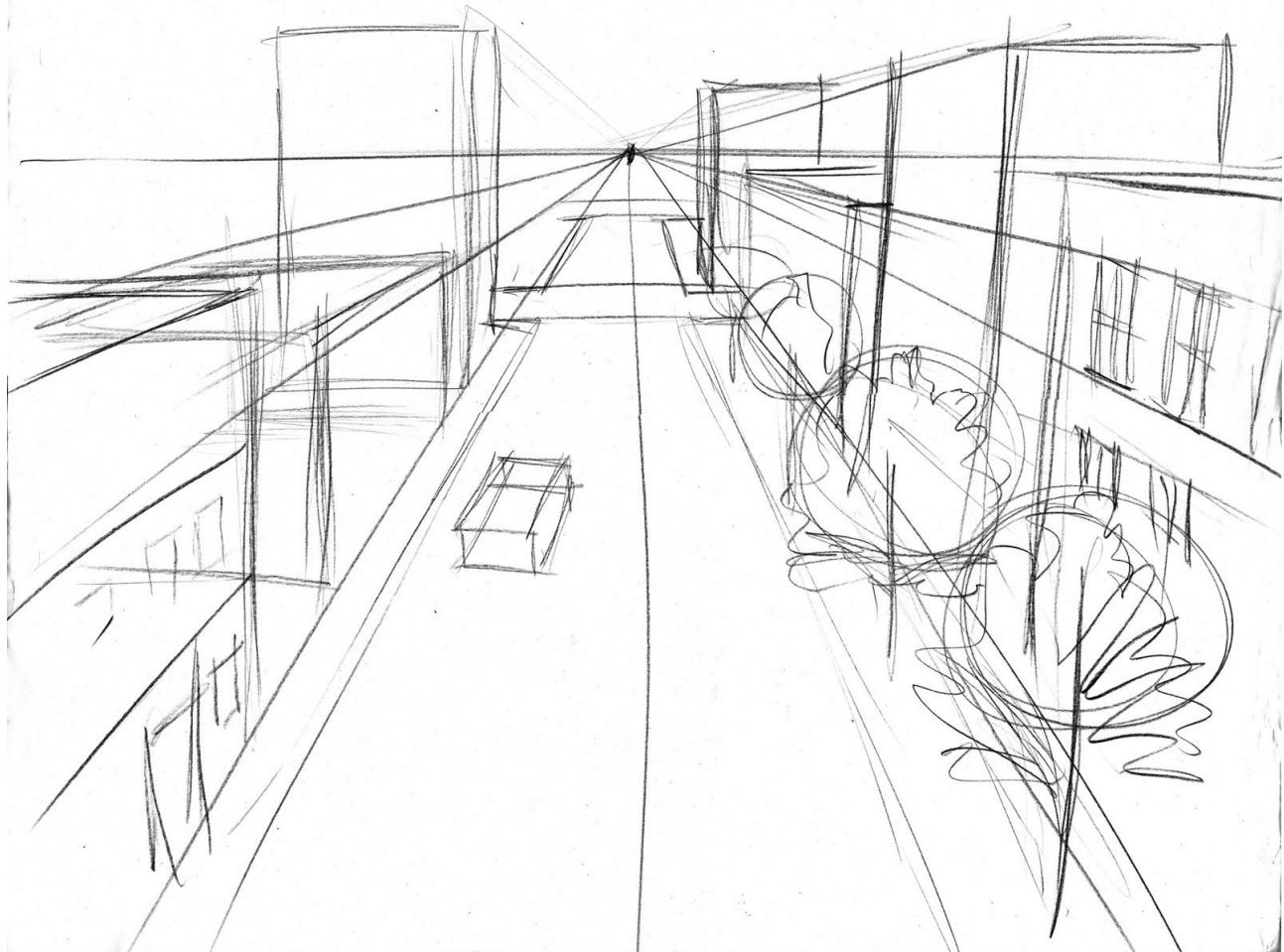


- Pontos de Fuga: É o ponto na linha do horizonte para qual as linhas de fuga de um objeto convergem, dando a ilusão da tridimensionalidade. É essa convergência ao ponto de fuga que faz com que percebamos eles se tornando menores conforme se afastam dos olhos.

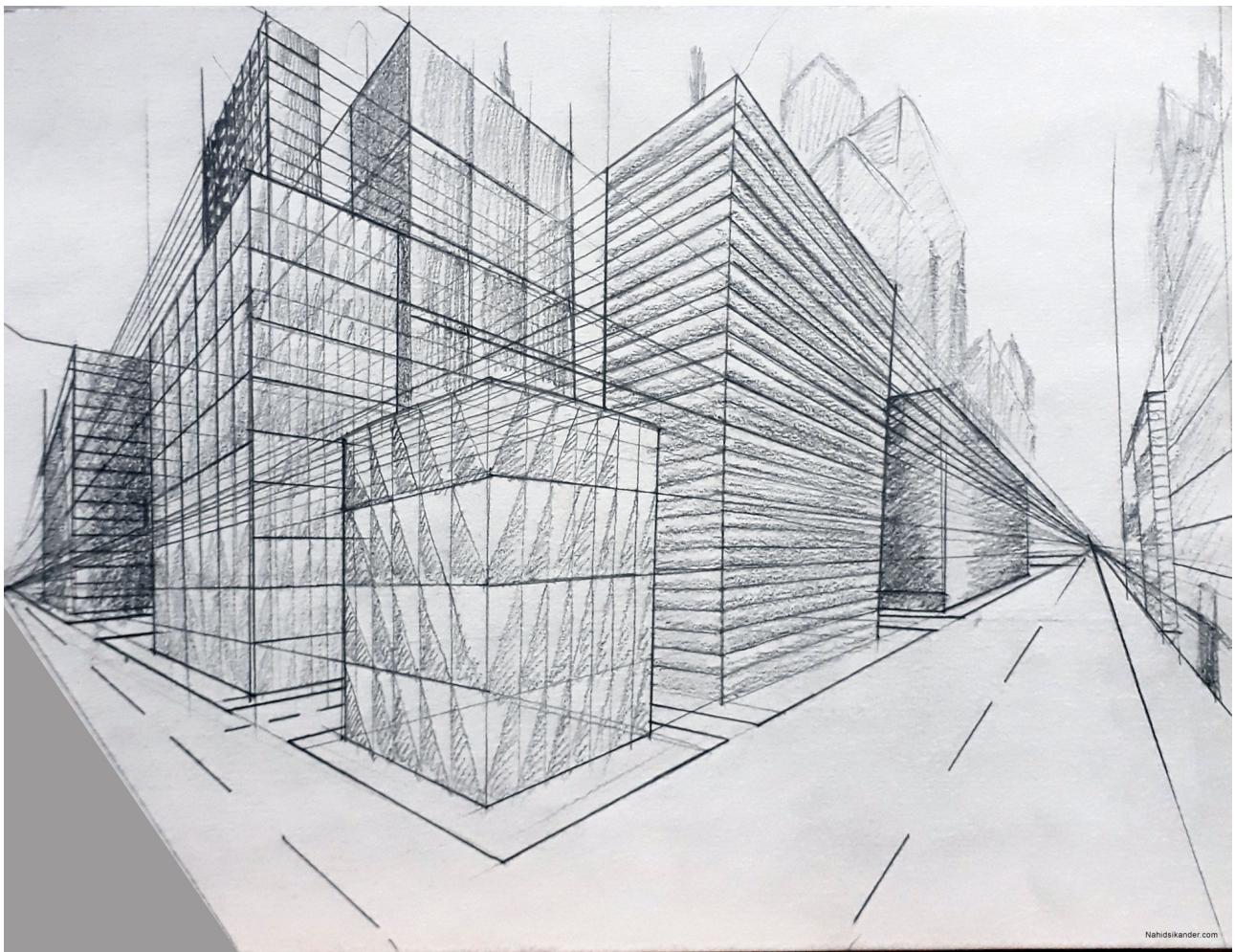


Tipos de Perspectiva

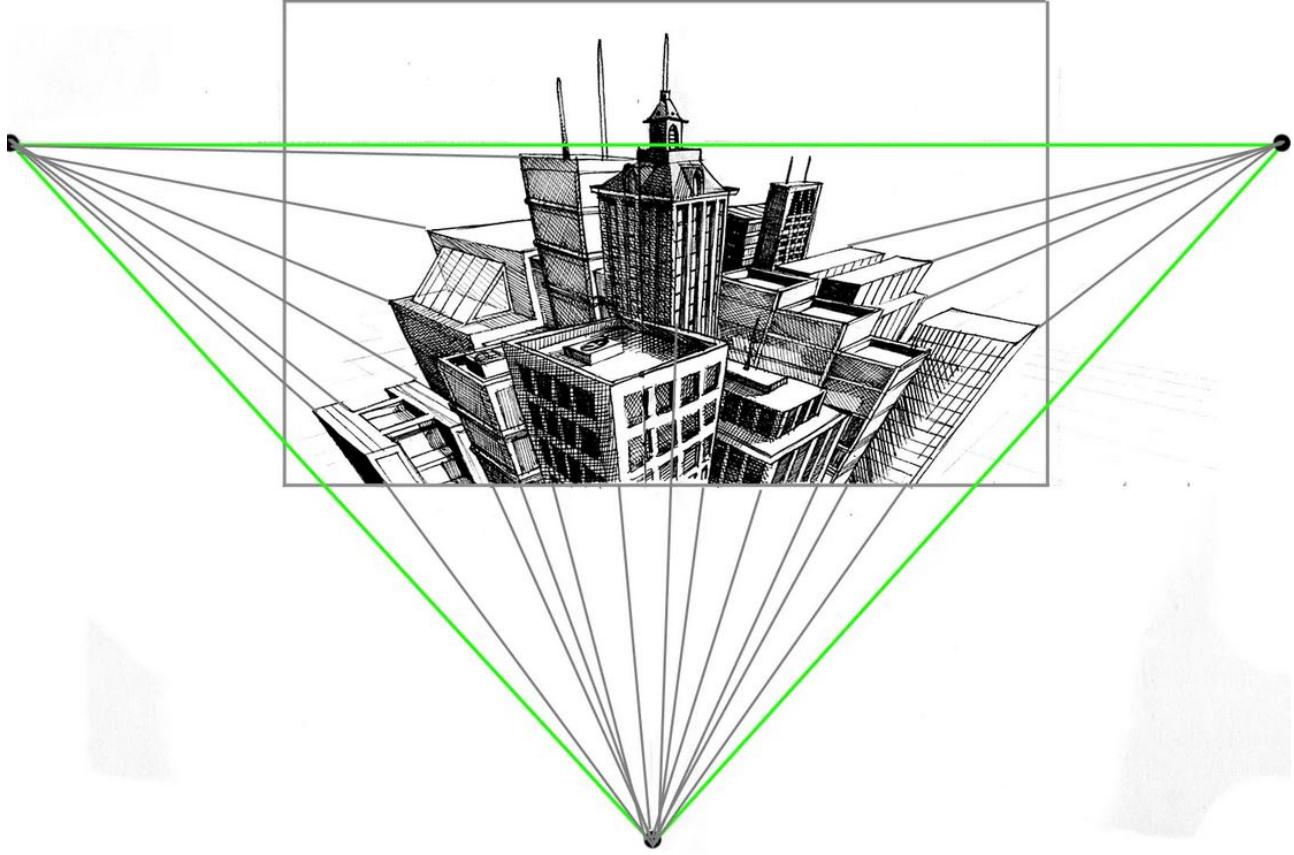
- Perspectiva de um ponto ou paralela: quando todas as linhas convergentes, de todos os objetos na cena desenhada, convergem até um único ponto de fuga.



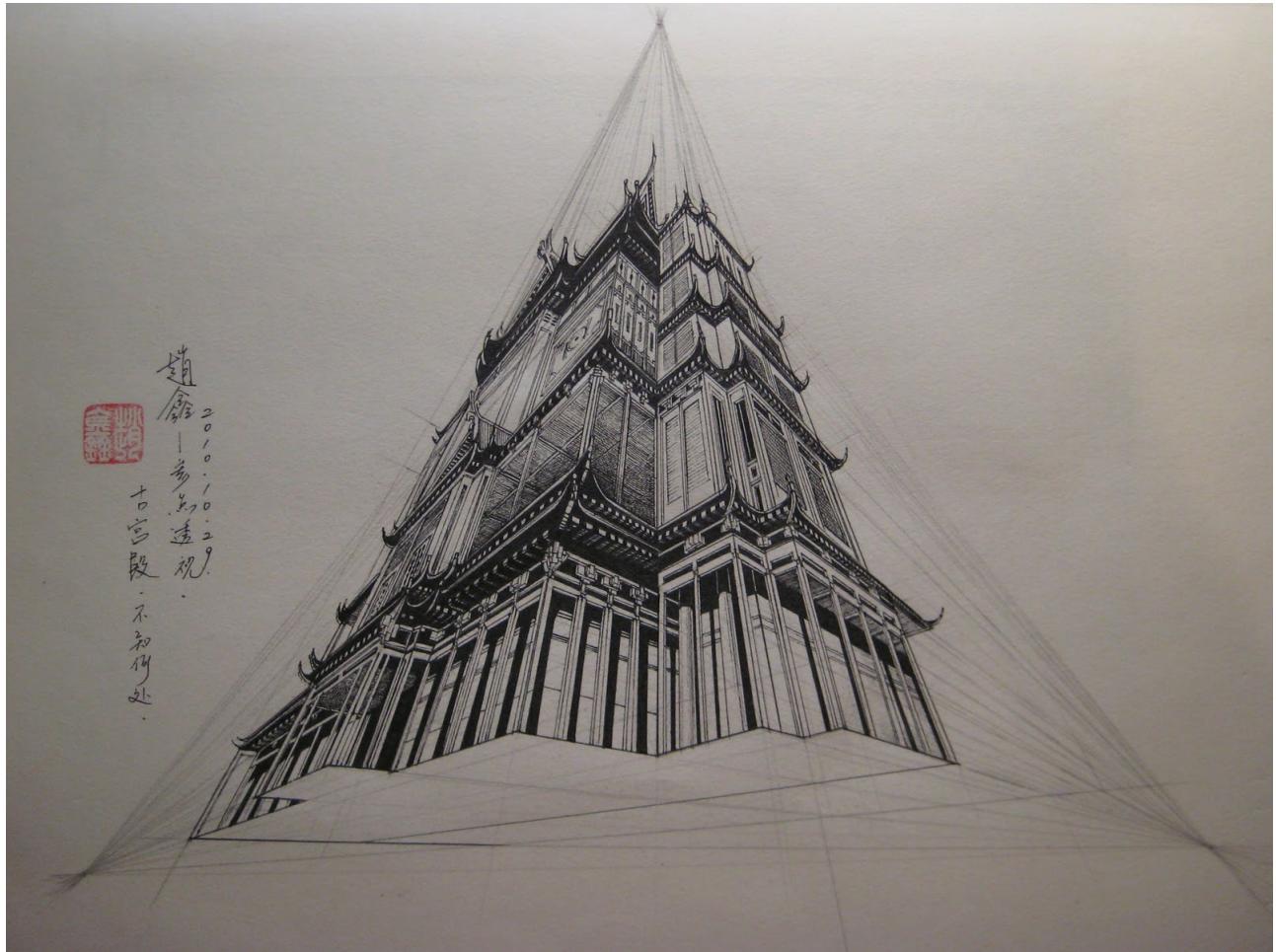
- Perspectiva de dois pontos ou oblíqua: quando os objetos representados têm uma de suas arestas voltadas para o observador, fazendo com que suas linhas convergentes desloquem-se em convergência a dois pontos de fuga distintos.



- Perspectiva aérea: quando observamos um objeto em perspectiva oblíqua, só que de um nível bem mais alto, ou seja, com a linha do horizonte bem acima do sólido retratado. Isso cria uma distorção visual para um terceiro ponto de fuga, que não se situa na linha do horizonte, como os outros dois, mas em algum ponto na altura do ponto de vista, abaixo do horizonte.



- Perspectiva de contra plano: quando observamos um objeto em perspectiva oblíqua, só que de um nível bem mais alto, ou seja, com a linha do horizonte bem baixo. Isso cria uma distorção visual para um terceiro ponto de fuga, que não se situa na linha do horizonte, como os outros dois, mas em algum ponto na altura do ponto de vista, acima do horizonte.



Para saber mais sobre perspectiva, a Alura tem cursos de desenho que abordam esse assunto, comigo e com o professor e grande desenhista Rainer Petter.

- [Ilustração Digital: Perspectiva Básica](https://www.alura.com.br/curso-online-ilustracao-digital-perspectiva-basica)
(<https://www.alura.com.br/curso-online-ilustracao-digital-perspectiva-basica>).
- [Fundamentos de Perspectiva: Distorções Visuais](https://www.alura.com.br/conteudo/perspectiva)
(<https://www.alura.com.br/conteudo/perspectiva>).

Um livro muito utilizado como referência no estudo de perspectiva é o [Perspective Made Easy](https://www.amazon.com.br/Perspective-Made-Easy-Ernest-Norling/dp/0486404730/) (<https://www.amazon.com.br/Perspective-Made-Easy-Ernest-Norling/dp/0486404730/>), de Ernest Norling e o [Desenho de](#)

[Perspectiva](https://www.amazon.com.br/Desenho-Perspectiva-David-Sanmiguel/dp/8561749539) (<https://www.amazon.com.br/Desenho-Perspectiva-David-Sanmiguel/dp/8561749539>), de David Sanminguel.

Há um post [nesta blog](https://fotodicasbrasil.com.br/domine-a-perspectiva-como-elemento-de-composicao/) (<https://fotodicasbrasil.com.br/domine-a-perspectiva-como-elemento-de-composicao/>) falando de perspectiva como elemento de composição fotográfica e um outro artigo no Medium falando sobre o assunto [aqui!](https://medium.com/aela/a-perspectiva-nas-artes-visuais-76afe4114da1) (<https://medium.com/aela/a-perspectiva-nas-artes-visuais-76afe4114da1>).