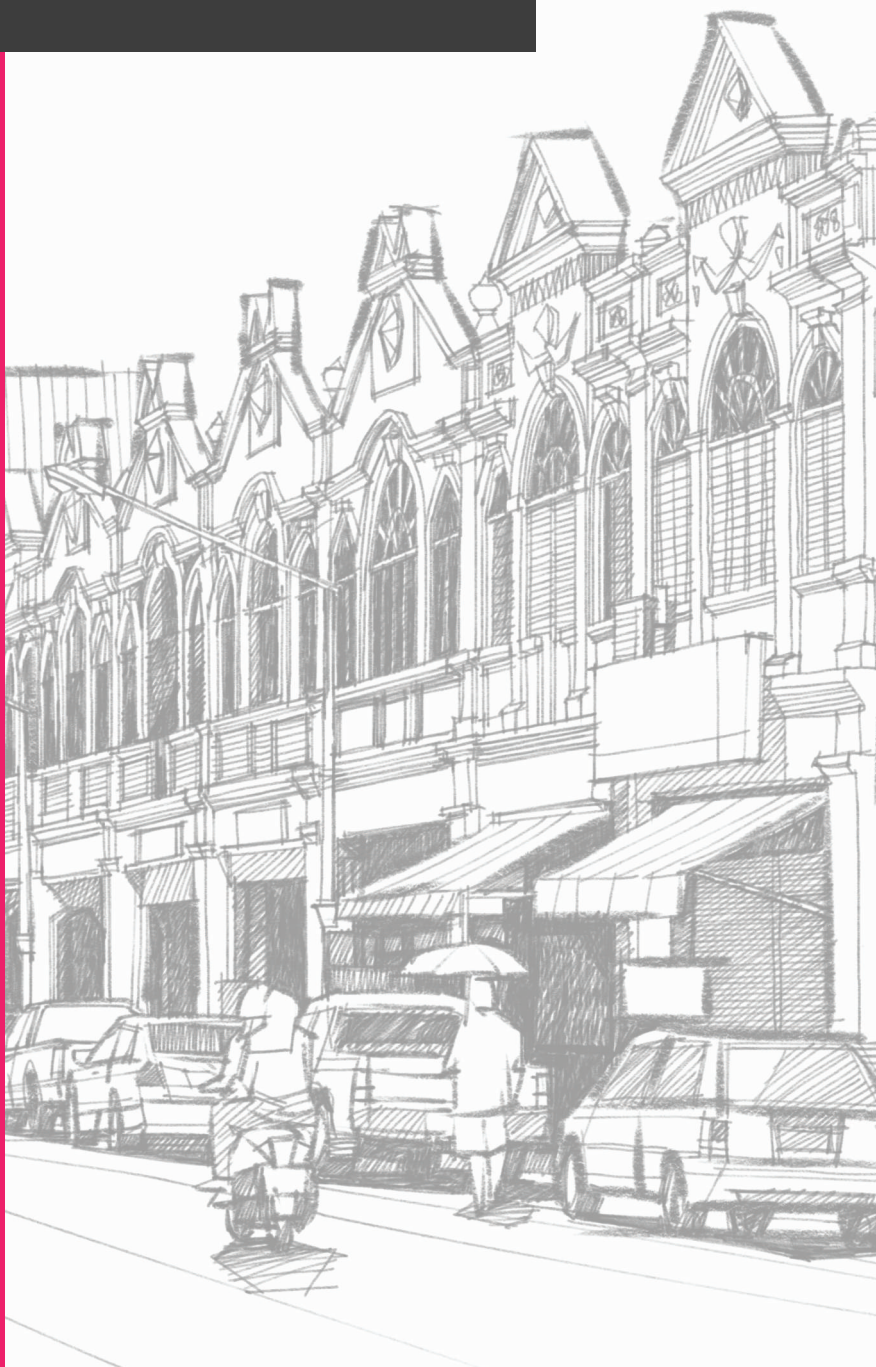




ACADEMIA  
BRASILEIRA  
DE ARTE

// DESENHO ARTÍSTICO  
MÓDULO 5 - PERSPECTIVA ARTÍSTICA  
LAERTE GALESSO

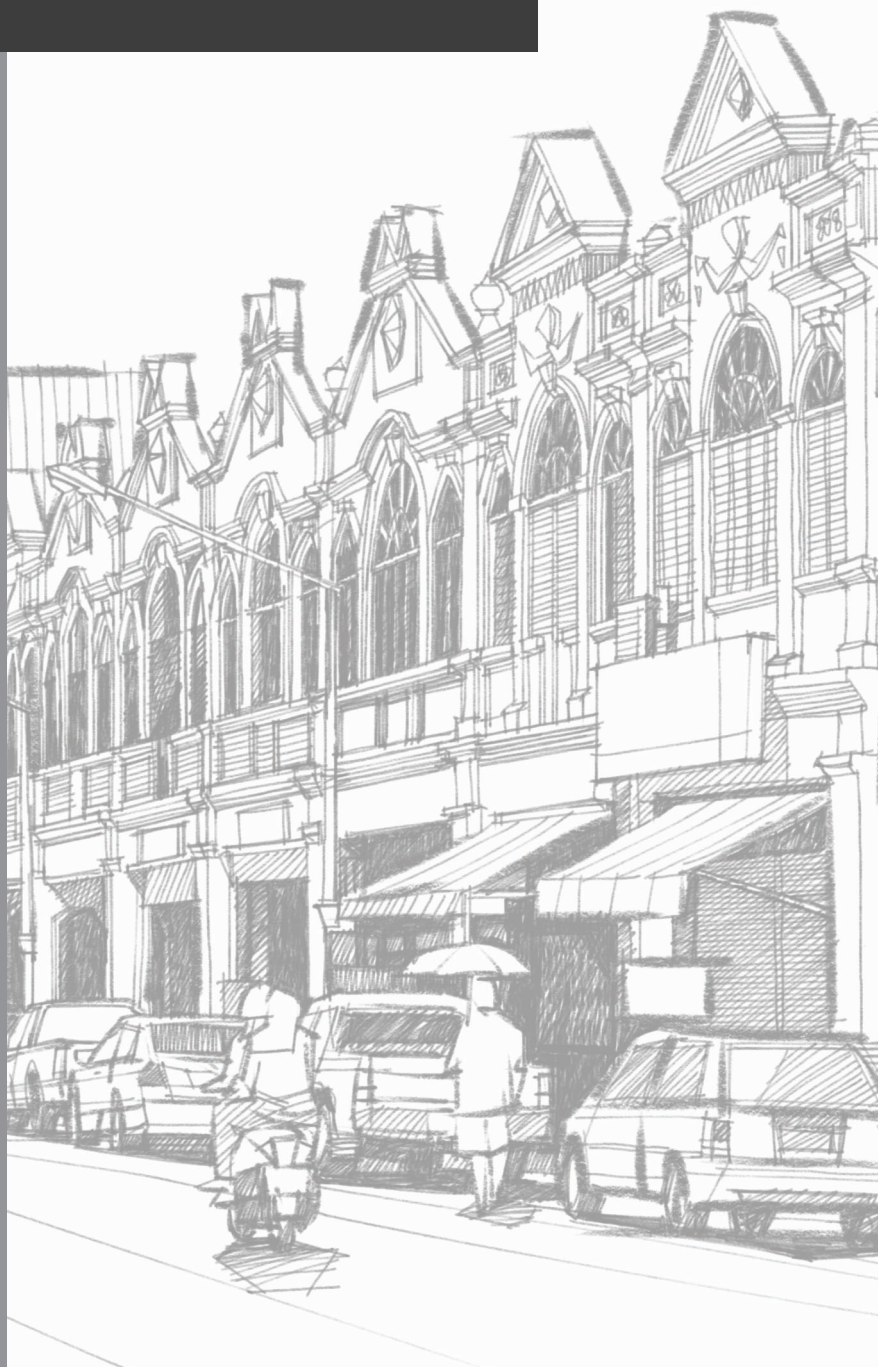






ACADEMIA  
BRASILEIRA  
DE ARTE

// DESENHO ARTÍSTICO  
MÓDULO 5 - PERSPECTIVA ARTÍSTICA  
LAERTE GALESSO







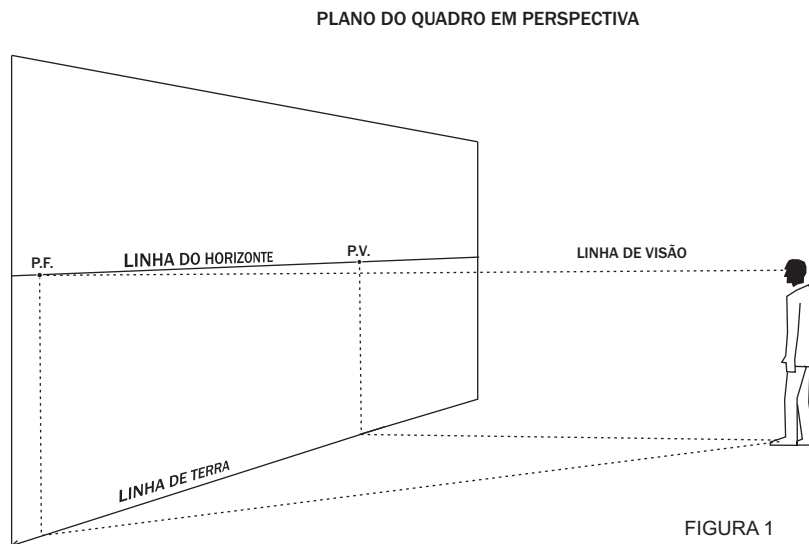
## 1 – Introdução

A Perspectiva Artística – também conhecida como Real ou Fotográfica – é uma regra utilizada para se representar os objetos, construções, figuras e a natureza da maneira como são vistos pelo olho humano, em suas formas tridimensionais, mais longe ou mais perto do observador. Foi criada pelos arquitetos da Idade Média, que buscavam uma fórmula de representar seus projetos e apresentá-los aos seus soberanos da forma mais realista possível. A regra consiste em situar uma linha imaginária (Linha do Horizonte) à altura dos olhos do observador, definindo, assim a sua posição em relação ao objeto ou cena observada; tudo o que está abaixo da linha do horizonte é visto de cima para baixo; aquilo que está acima da linha é visto de baixo para cima e quando o objeto está localizado sobre a linha do horizonte, ou seja, no mesmo nível dos olhos do observador, não é possível enxergar nem a parte de cima nem a parte de baixo.

## 2 – Como entender a Perspectiva

Talvez, a Perspectiva seja mais difícil de entender do que propriamente executar. Depois de compreender como ela funciona você verá que a execução é mais simples do que parece. Para facilitar essa compreensão, apresentamos os principais elementos da Perspectiva, com imagens de suas aplicações.

**Plano do quadro** – é um desenho esquemático de como se projeta a perspectiva em relação ao observador (figura 1).



## Elementos da Perspectiva:

Observando o Plano do Quadro em perspectiva, podemos compreender melhor os elementos e suas funções.

**(LH) Linha do Horizonte** – é uma linha imaginária (linha de visão), que se encontra sempre na altura dos olhos do observador, independentemente do local em que ele se encontra: sentado, em pé ou no alto de um edifício.

**(LT) Linha de Terra** – é onde o observador está situado, ou seja, a altura que define a distância entre o solo (linha da terra) e a altura dos seus olhos (linha do horizonte).

**(PV) Ponto de Vista** – é o local que coincide com os olhos do observador sobre a Linha do Horizonte. Na perspectiva com 1 ponto de fuga, o Ponto de Vista é o mesmo que o Ponto de Fuga.

**(PF) Ponto de Fuga** – é o ponto ou pontos para onde convergem as linhas de profundidade do objeto, construção, rua, etc.

**(LV) Linha de Visão** – é a linha imaginária que vai dos olhos do observador até a linha do horizonte.

**(PFF) Ponto de Fuga Falso** – quando se desenha um elemento muito grande, como um edifício ou quando queremos desenhar uma rua em declive ou acline, faz-se necessário o uso de um ponto de fuga falso, que não fica sobre a Linha do Horizonte,

As profundidades dos objetos são definidas através de pontos colocados sobre a Linha do Horizonte, denominados “Pontos de Fuga”.

A posição desses pontos sobre a Linha do Horizonte depende do ângulo de visão do observador: se o objeto, ambiente ou cena estiver com uma das faces voltada para o observador, um ponto apenas é suficiente para desenhar tudo que estiver no mesmo plano (figuras 2 a 9).

FIGURA 2

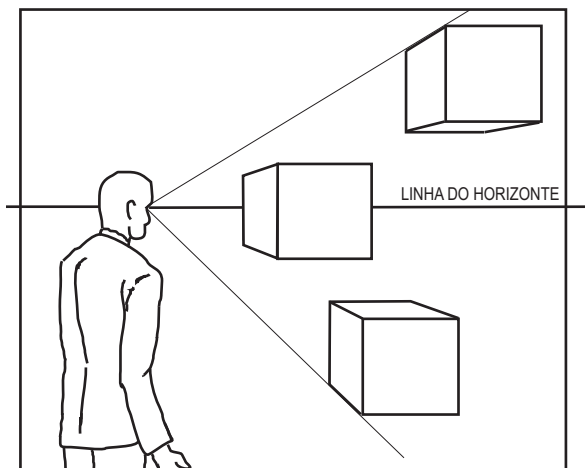


FIGURA 3



Farol de Itapuã - Bahia - Fotografia: Laerte Galesso



Figura 4 - Praça da Sé São Paulo - Óleo s/ tela 1,60 x 1,10 m. - Laerte Galessso - 1989



Figura 5 - Rua de Paraty - RJ - Brasil

Figura 6

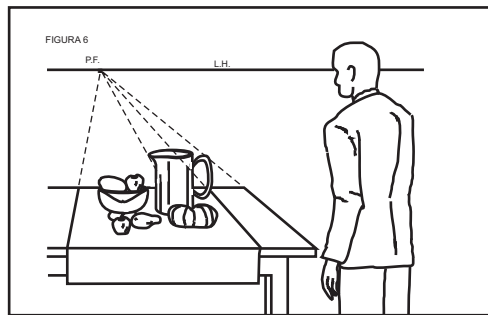


Figura 7

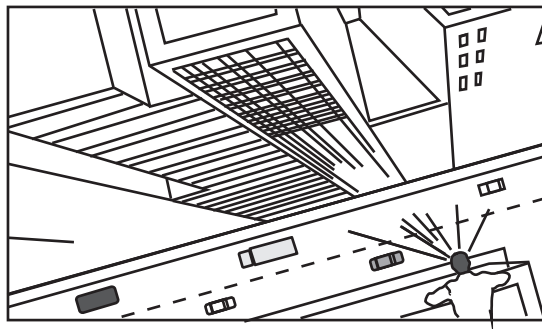


Figura 8

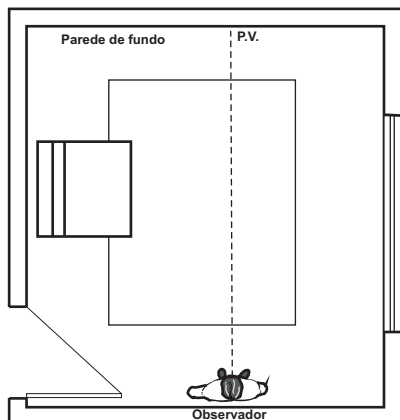
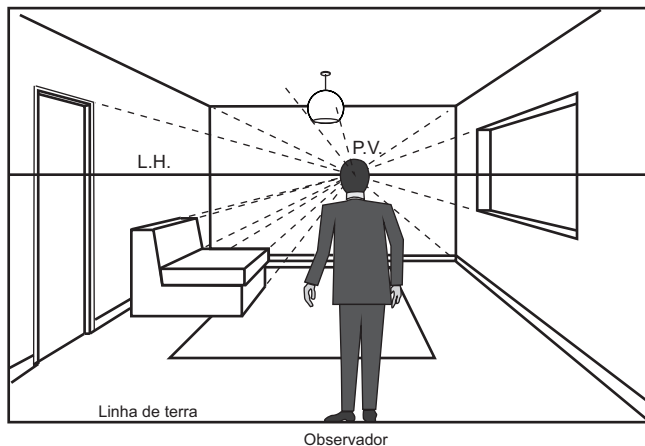


Figura 9



Se o observador deslocar-se, posicionando-se de canto para o objeto, ambiente ou cena, é preciso utilizar dois Pontos de Fuga (figuras 10, 11 e 12).

Figura 10

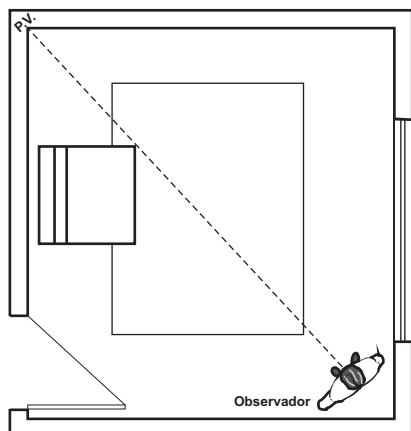


Figura 11

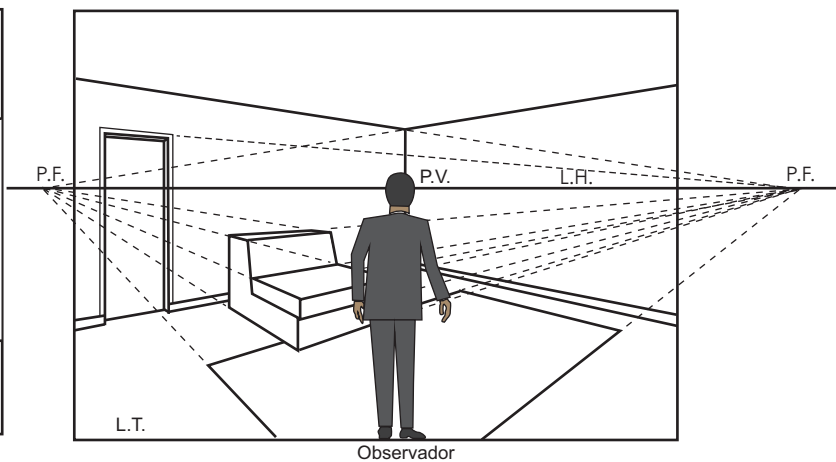
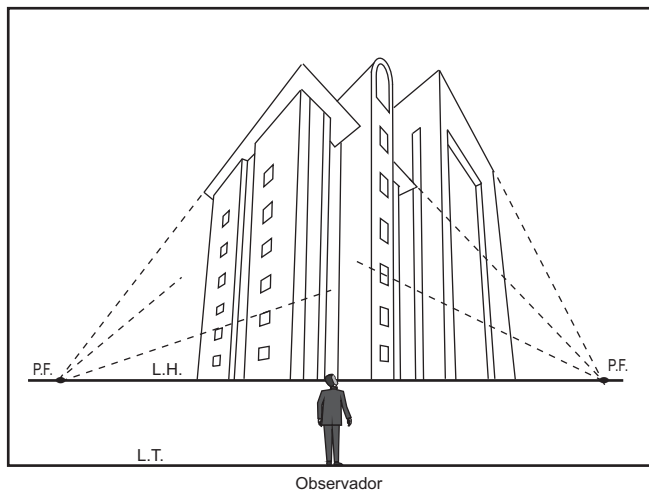


FIGURA 12

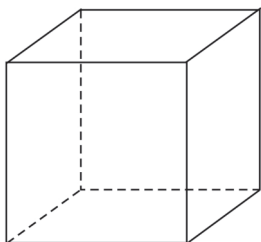


## Análise do Cubo

A maioria dos trabalhos em perspectiva é resolvida com um ou dois Pontos de Fuga, mas existem casos em que são necessários três ou mais pontos.

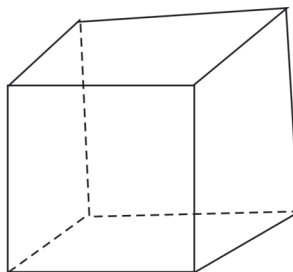
A compreensão das leis da perspectiva é muito importante para a elaboração de trabalhos de acordo com a regra. Quando observamos um cubo, por exemplo, sabemos que todas as faces são iguais. Porém, conforme a nossa posição em relação a esse cubo e à Linha do Horizonte, podemos ver uma, duas ou no máximo três faces, ainda assim com “desenhos” diferentes. Na hora de desenhá-lo, precisamos estabelecer essas diferenças, construindo o cubo de maneira tridimensional, independente da perspectiva (figuras 13, 14, 15 e 15A).

Figura 13



1 - Errado: as linhas de profundidade estão paralelas.

Figura 14



2 - Errado: as linhas do quadrado de trás não estão paralelas com o quadrado da frente



Certo: As linhas de profundidade vão afunilando para trás, em direção ao Ponto de Fuga.

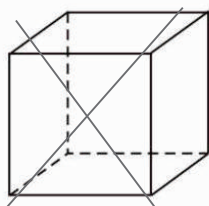
Certo: as linhas horizontais são paralelas

Certo: o quadrado de trás é menor que o quadrado da frente

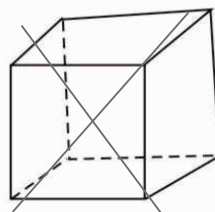
Certo: as linhas verticais são paralelas

Figura 15 - Leitura do Cubo

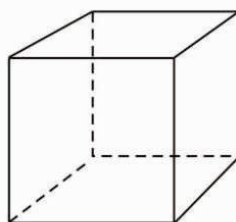
Compare as três figuras juntas



1 - ERRADO



2 - ERRADO



3 - CERTO

Figura 15A

### 3 – Formas Planas em perspectiva

Agora que você entendeu como funciona a perspectiva, passemos aos exercícios práticos. É importante que, num primeiro momento, você pratique a perspectiva à mão livre para, depois, treinar com instrumentos.

Exercício nº 1 (mão livre)

#### **Quadrado com 1 ponto de fuga (figura 16).**

- 1- Desenhe o quadrado de frente.
- 2- Trace a linha do horizonte (LH) e coloque o ponto de fuga (PF) (use uma folha A4 inteira).
- 3- Faça uma linha abaixo e paralela à linha do horizonte e marque a largura do quadrado.
- 4- Do ponto de fuga puxe as linhas de profundidade.
- 5- Defina a profundidade do quadrado, de modo que “pareça” visualmente um “quadrado deitado”.

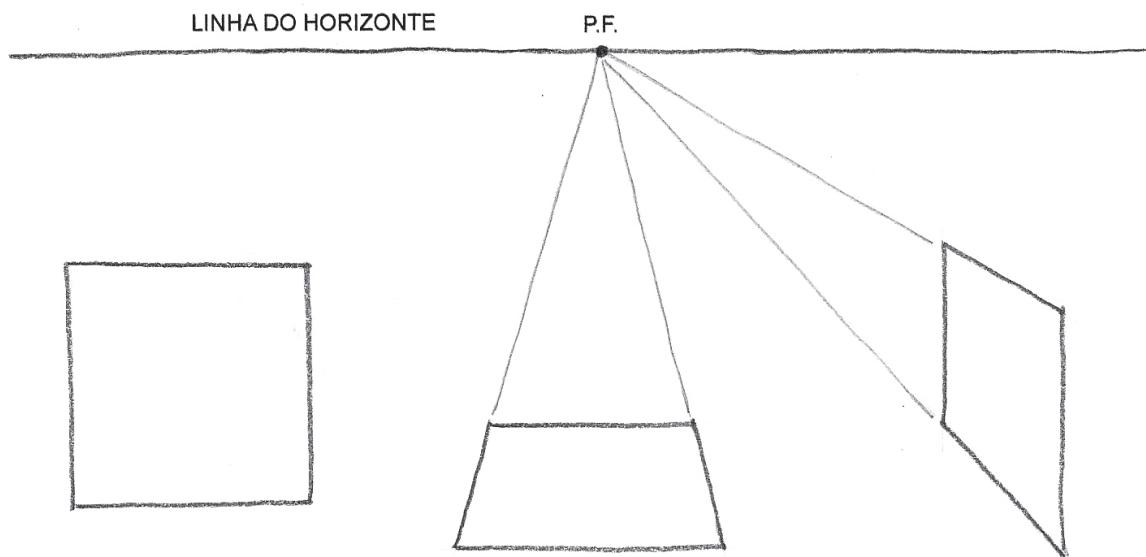


Figura 16

Exercício nº 2 (mão livre)

**Círculo com 1 PF (Figura 17).**

1 - Desenhe o quadrado, como no exercício anterior, divida-o em 4 partes - como mostra a figura - encontre os pontos de tangência e desenhe o círculo. Observe que, independentemente da posição do círculo em perspectiva, o desenho não se altera (Figura 17A)

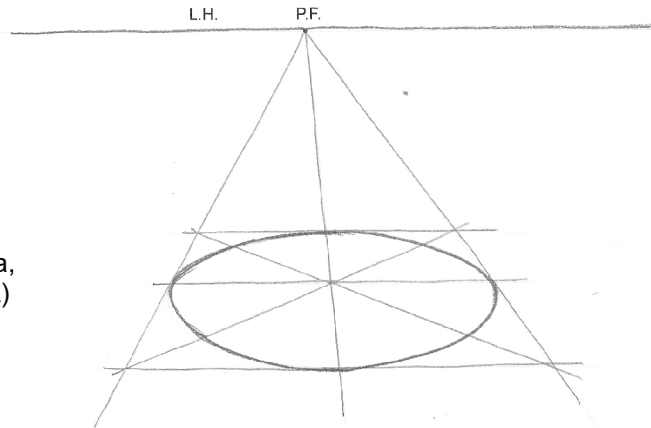
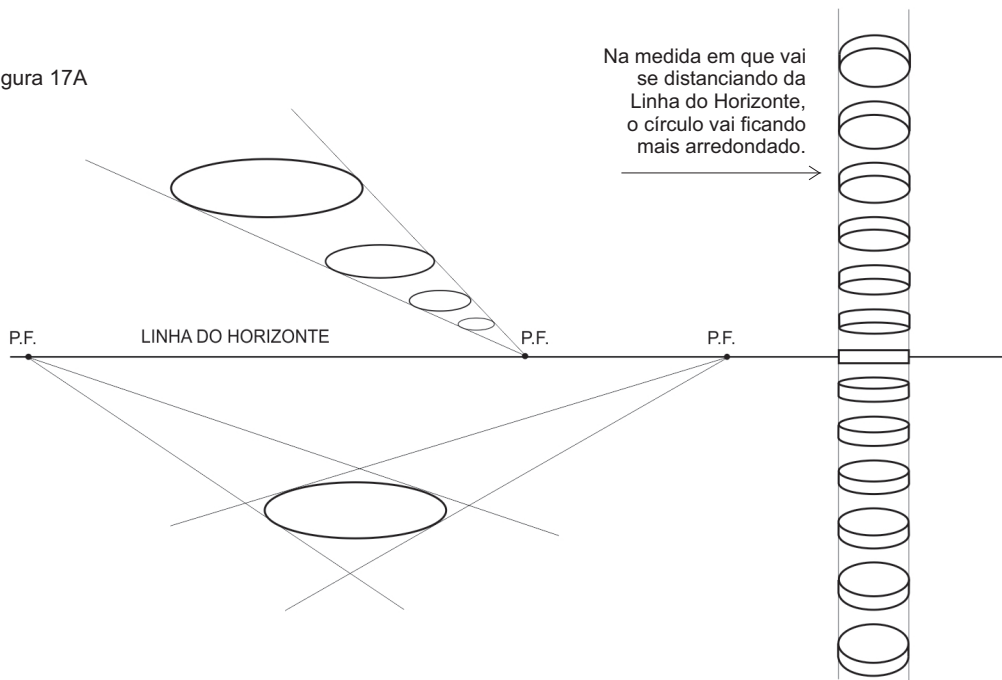


Figura 17 - O círculo em perspectiva

Figura 17A



Na medida em que vai se distanciando da Linha do Horizonte, o círculo vai ficando mais arredondado.

Figura 17A - Independentemente de sua posição em relação ao observador, o desenho do círculo não se altera, variando somente na altura e largura.

Exercício nº 3 (mão livre)

**Quadrado com 2 pontos de fuga (figura 18).**

- 1- Trace a LH, coloque os pontos de fuga nas extremidades dessa linha e marque um ponto de referência, para iniciar o quadrado.
- 2- Puxe duas linhas do ponto de referência até os pontos de fuga
- 3- Defina a profundidade do quadrado e complete o desenho, como mostra a figura.

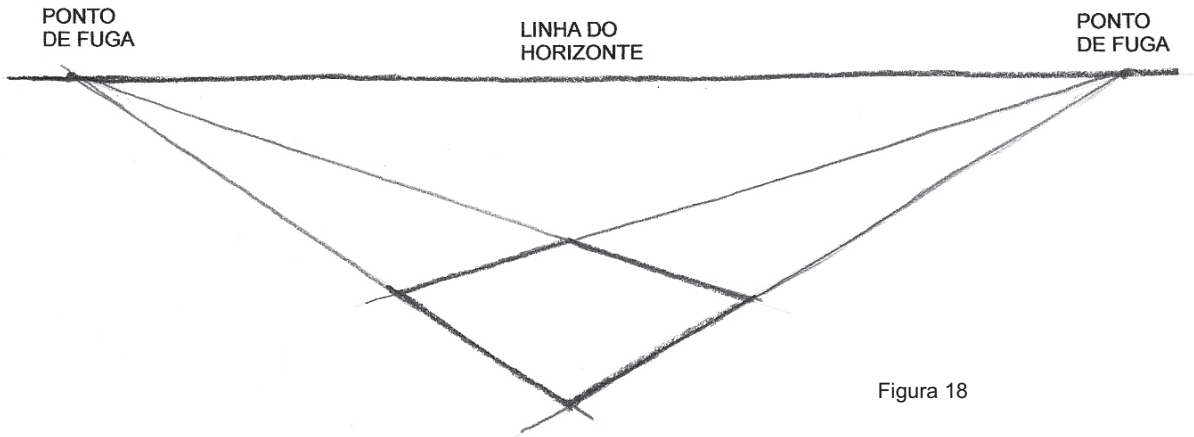
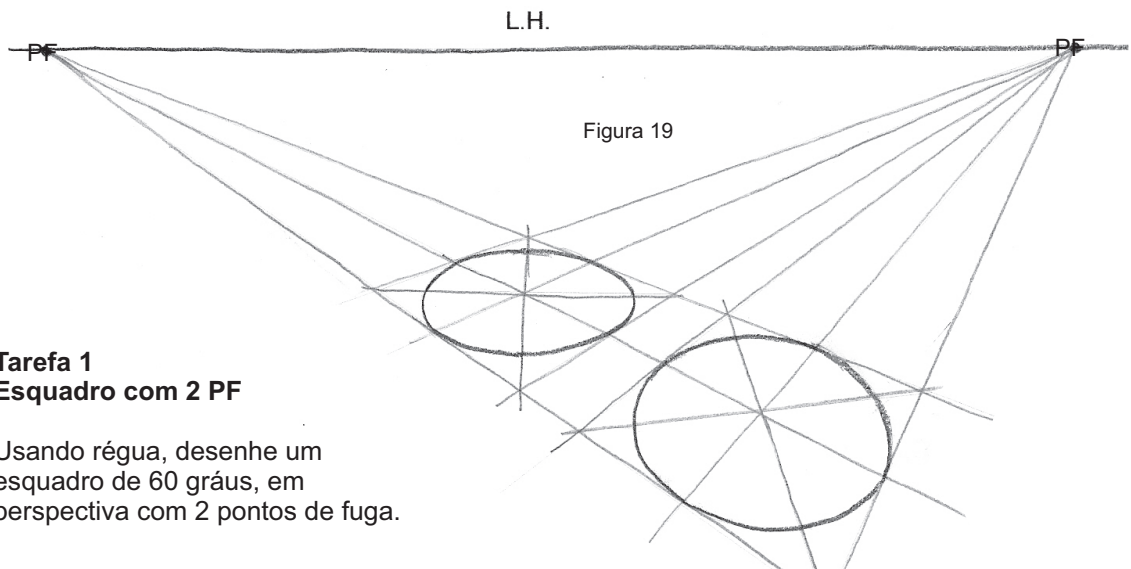


Figura 18

Exercício nº 4 (mão livre)

**Círculo com 2 PF (figura 19)**

- 1- Desenhe novamente o quadrado com 2 PF, como no exercício anterior, divida-o em 4 partes, marque os pontos de tangência e desenhe o círculo.



**Tarefa 1**

**Esquadro com 2 PF**

Usando régua, desenhe um esquadro de 60 graus, em perspectiva com 2 pontos de fuga.

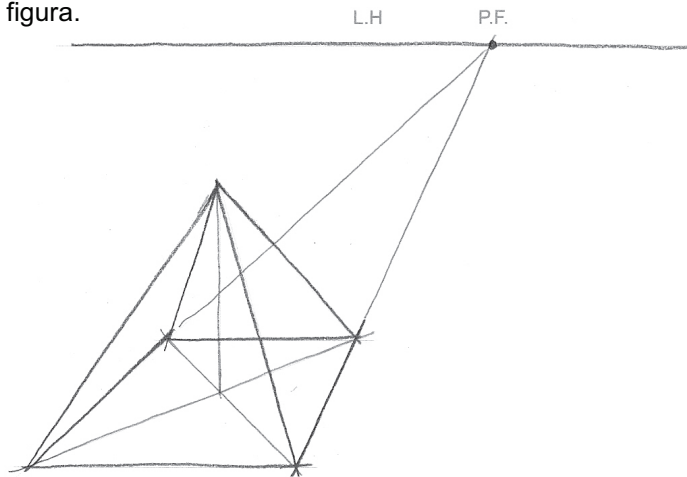
## 4 - Formas Sólidas em Perspectiva

Exercício nº 5 (mão livre)

### **Pirâmide com 1 PF (figura 20)**

1- Desenhe quadrado novamente com 1 ponto de fuga e construa a Pirâmide em seu interior, como mostra a figura.

Figura 20

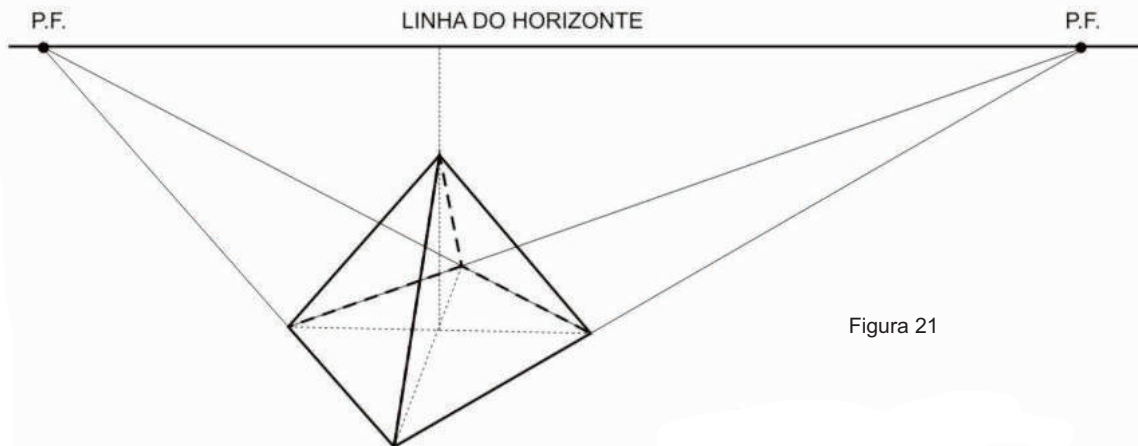


Exercício nº 6 (régua e esquadro)

### **Pirâmide com 2 PF (figura 21)**

1- Desenhe o quadrado, divida em 4 partes e trace a Pirâmide em seu interior, como mostra a figura.

Figura 21





**Dica:** quando desenhar em perspectiva com 2 pontos de fuga, observe a relação entre o tamanho do objeto e a distância entre os pontos de fuga; se os pontos ficarem muito próximos um do outro, o objeto ficará distorcido; se ficarem muito longe, o volume ficará prejudicado (figura 22).

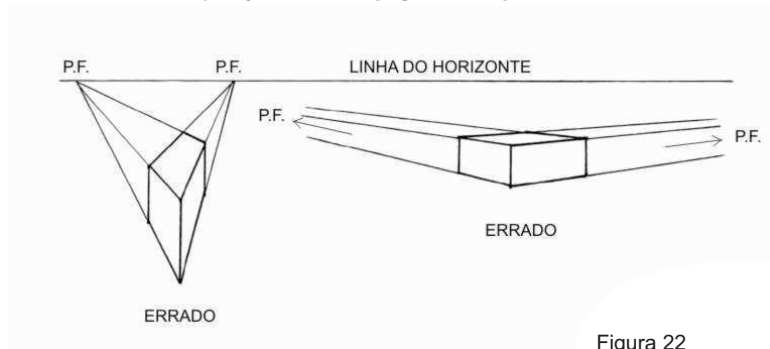


Figura 22

## Formas Sólidas em perspectiva

Exercício n° 7 (mão livre)

### Cubo com 1 PF (figura 23)

- 1- Trace a linha do horizonte e desenhe o quadrado, de modo que fique paralelo à LH.
- 2- Coloque o PF e puxe as linhas de profundidade.
- 3- Defina a profundidade do quadrado, de modo que fique “visualmente” com os lados iguais.
- 4- Reforce as linhas visíveis, deixando as linhas invisíveis leves e tracejadas.

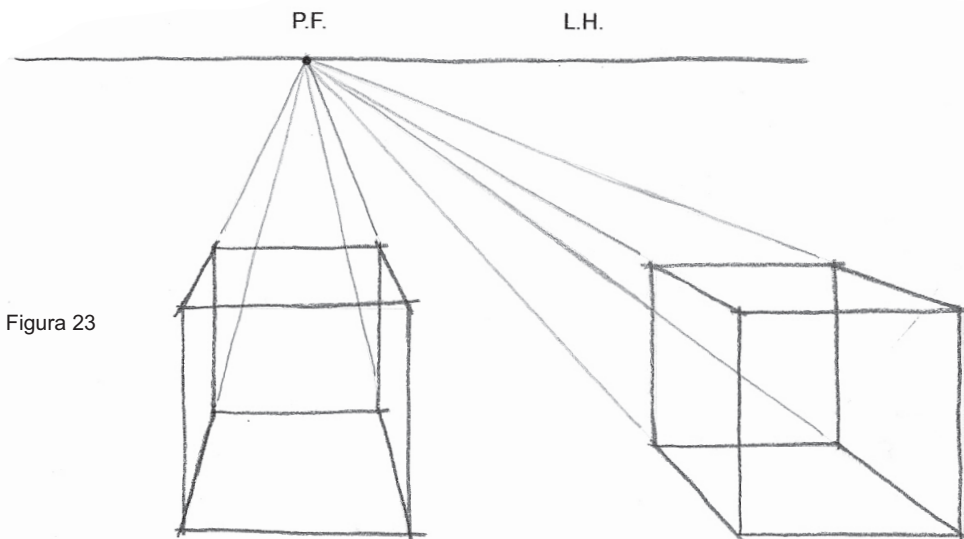


Figura 23

## Exercício nº 8 (mão livre)

### Cubo com 2 PF (figura 24)

- 1- Trace a LH e coloque os 2 PF nas extremidades
- 2- Mais ou menos no centro dos PF, faça uma linha vertical, definindo a altura do cubo
- 3- Puxe para um dos lados as linhas de profundidade.
- 4- Defina a profundidade, fazendo um quadrado em pé.
- 5- Partindo dos 4 cantos do quadrado, puxe em direção ao outro PF
- 6- Complete a profundidade e reforce as linhas visíveis.



Figura 24

## Exercício nº 9 (régua e esquadro)

### Figuras sólidas com 1 PF

(Figuras 25A, 25B e 25C)

- 1 - Trace a LH e coloque o PF mais ou menos no centro.
- 2 - Desenhe vários quadrados, alternando suas posições (abaixo, acima e sobre a linha do horizonte).
- 3 - Partindo das extremidades dos quadrados, puxe as linhas em direção ao ponto de fuga.
- 4 - Defina as profundidades dos cubos, observando para que "pareçam" visualmente com os 4 lados iguais.
- 5 - Engrosse as linhas das partes visíveis dos cubos e deixe as linhas invisíveis suaves e tracejadas.

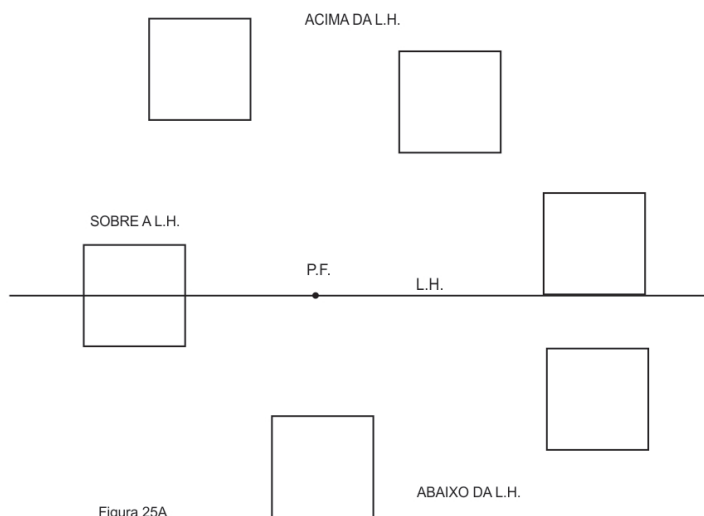


Figura 25A

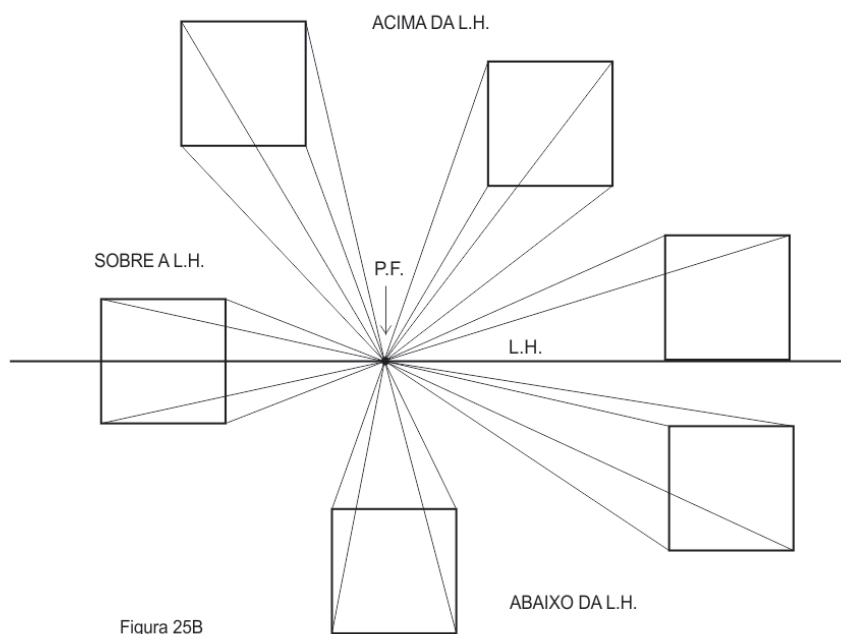


Figura 25B

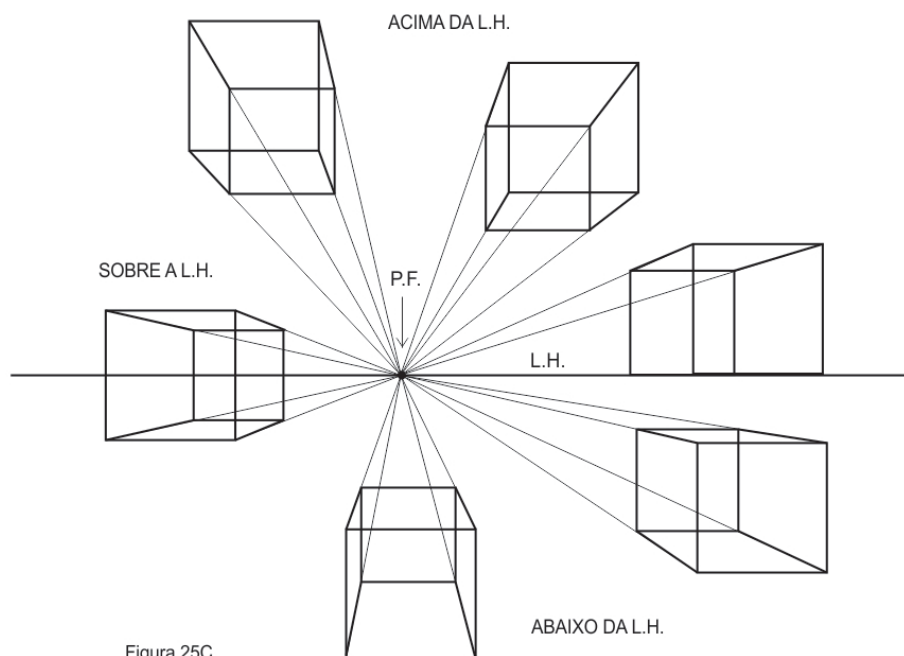


Figura 25C

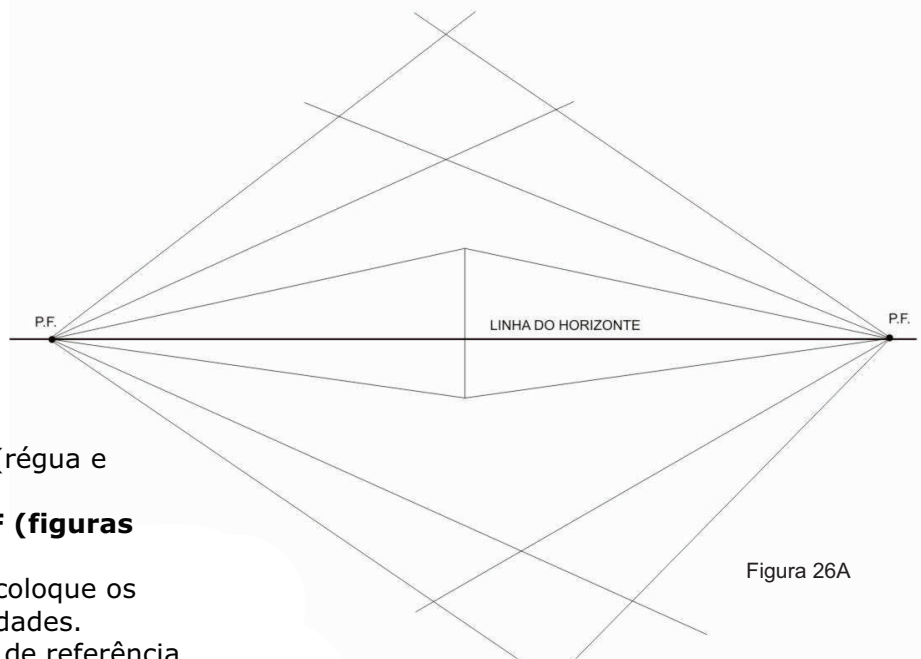


Figura 26A

**Tarefa Nº 2 10** (régua e esquadro)

**Cubos com 2 PF (figuras 26A e 26B)**

- 1 - Trace a LH e coloque os 2 PF nas extremidades.
- 2- Faça as linhas de referência dos cubos (linhas verticais da frente).
- 3- Puxe das extremidades dessas linhas em direção aos PF.
- 4- Defina as profundidades de um dos lados dos cubos.
- 5- Complete o outro lado e reforçe as linhas visíveis, deixando as linhas invisíveis mais suaves e tracejadas.

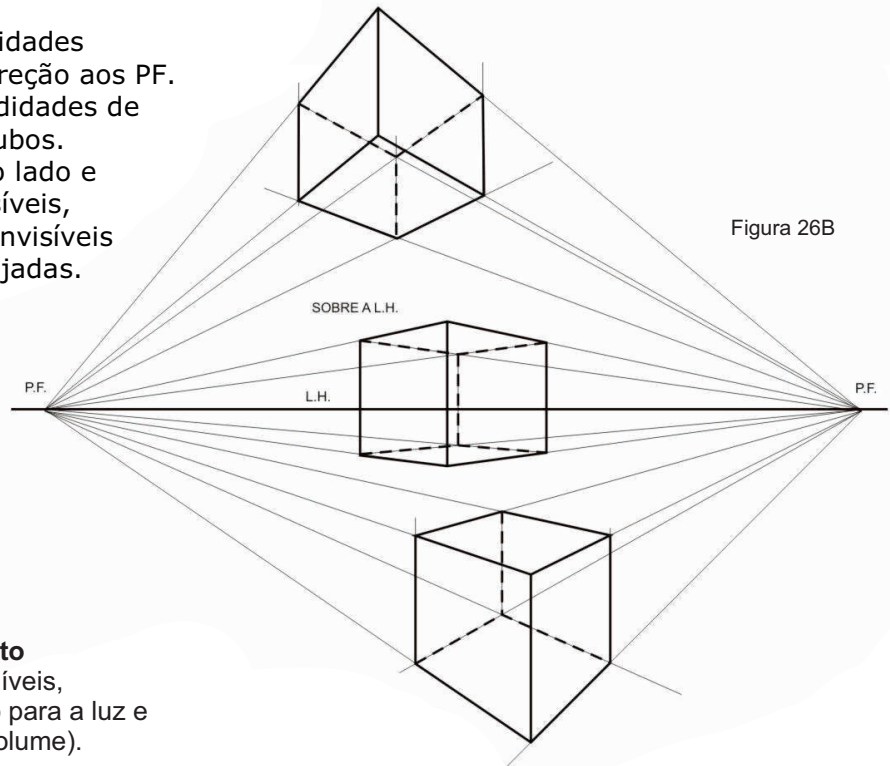


Figura 26B

### **Tarefa 2 - Acabamento**

Apagar as linhas invisíveis, escolher uma posição para a luz e fazer o sombreado (volume).

## 5 - Objetos em Perspectiva

Exercício nº 10 (régua e esquadro)

### Cadeira com 1 PF (figura 27)

- 1- No alto da folha, trace a linha do horizonte (LH);
- 2- Desenhe o perfil da cadeira, imaginando que ela está à sua esquerda e abaixo da LH. Atente para que as linhas da cadeira fiquem paralelas e perpendiculares à LH;
- 3- Coloque o ponto de fuga (PF) e puxe as linhas de profundidades;
- 4- Defina a profundidade da cadeira e complete os detalhes.
- 5- Apague as linhas auxiliares e reforce os contornos.

LINHA DO HORIZONTE

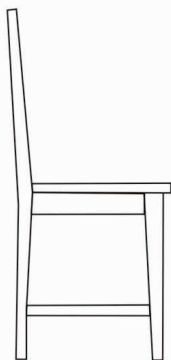
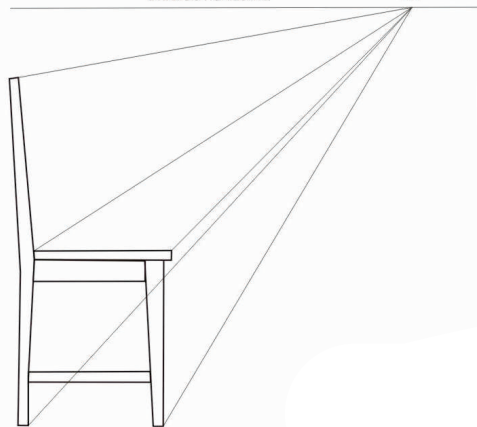


Figura 27

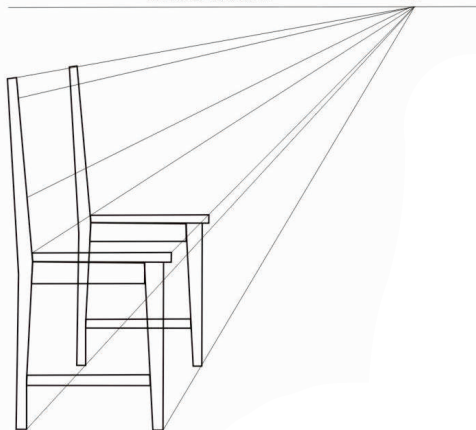
LINHA DO HORIZONTE

P.F.



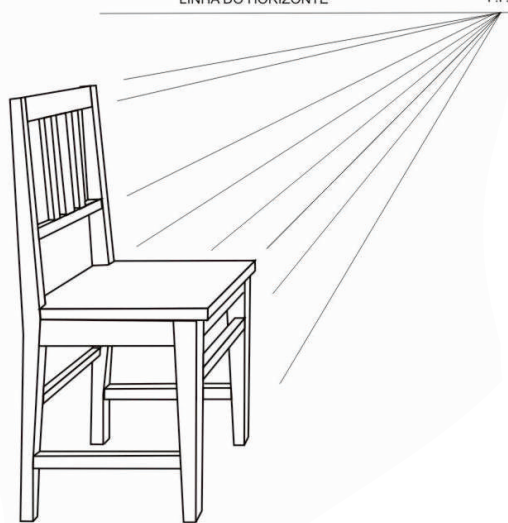
LINHA DO HORIZONTE

P.F.



LINHA DO HORIZONTE

P.F.







Modelo

Exercício nº 11 (régua e esquadro)

**Cadeira com 2 PF (figuras 28A, 28B e 28C)**

- 1- No alto da folha, trace a LH e coloque os PF;
- 2- Marque uma linha vertical de referência, abaixo da LH, mais ou menos entre os dois PF;
- 3- Desenhe um dos lados da cadeira, puxando para um dos PF;
- 4- Puxe as linhas para o outro PF e defina a profundidade da cadeira;
- 5- Reforce os contornos e apague as linhas auxiliares.



Figura 28A

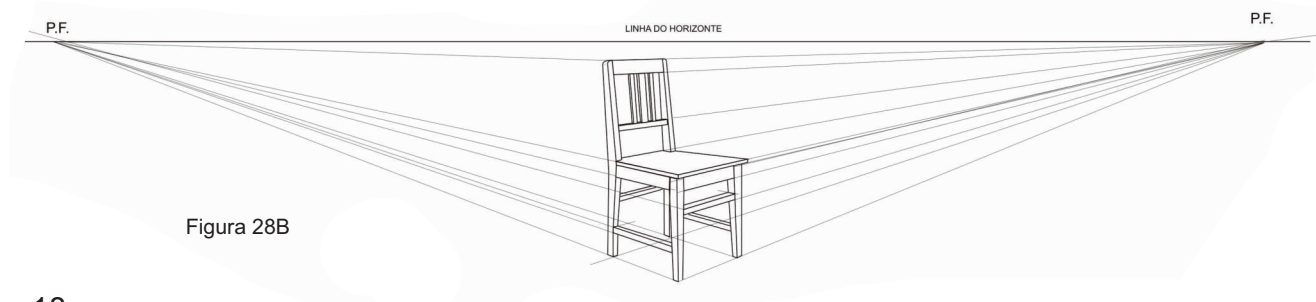


Figura 28B



Figura 28C

Exercício nº 12 (mão livre)

**Poltrona com 2F (figuras 29A, 29B, 29C)**

- 1- Trace a LH no alto da folha e coloque os PF;
- 2- Desenhe um cubo com 2 PF, à mão livre, conforme, instruções anteriores (evite fazer demasiadamente pequeno);
- 3- Dentro do cubo, comece desenhando o perfil da poltrona, alternando os PF, até completar o objeto.
- 4- Reforce as linhas de contorno e suavize as linhas auxiliares.

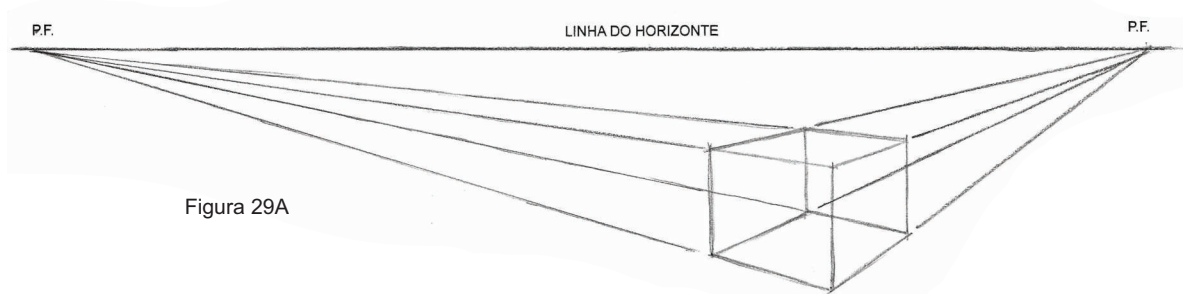


Figura 29A

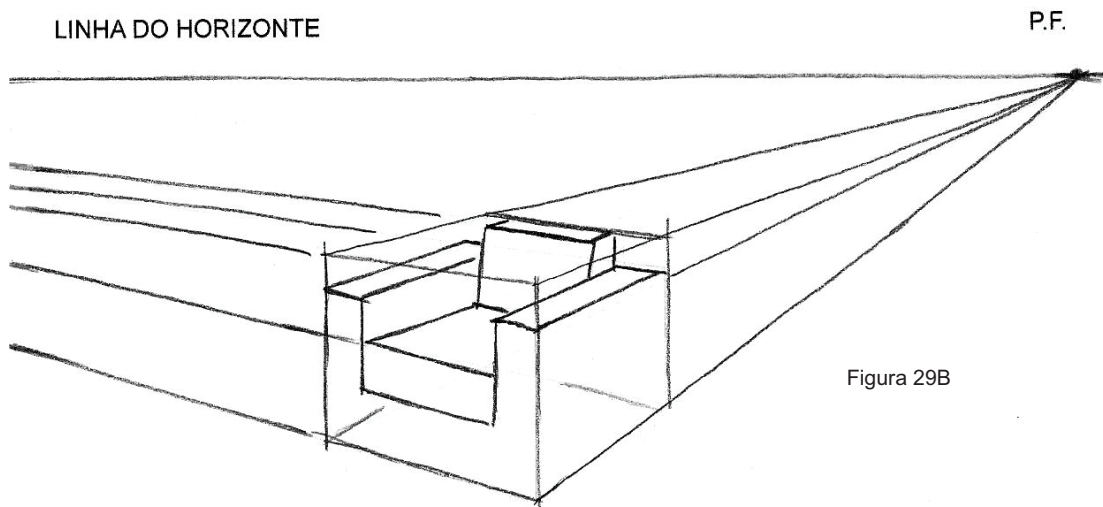
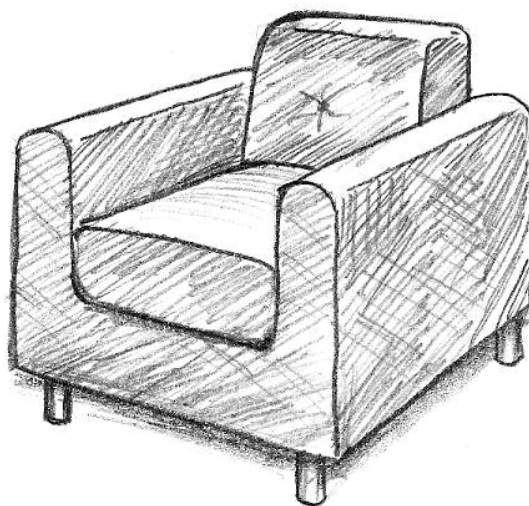


Figura 29B

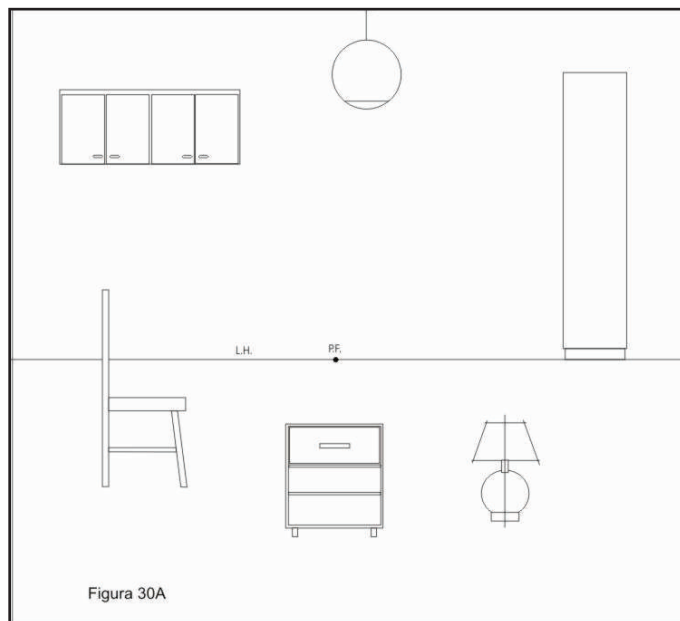
Figura 29C



Exercício nº 13 (régua e esquadro)

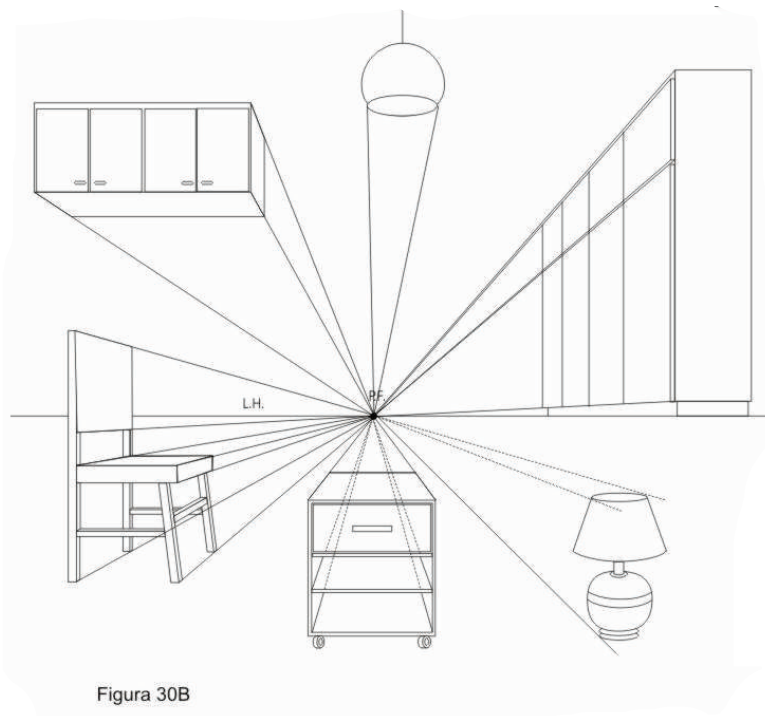
**Vários objetos com 1 PF (figuras 30A e 30B)**

- 1- Trace a LH e coloque o PF mais ou menos no centro;
- 2- Desenhe as partes dos objetos que estão frontais ao observador. Note que, independentemente da posição do objeto em relação à LH e ao PF, o desenho será sempre igual;
- 3- Partindo do PF, puxe as linhas de profundidade até as extremidades dos objetos;
- 4- Defina as profundidades de cada objeto e complete as partes internas;
- 5- Reforce as linhas de contorno.



### Tarefa 3 - Mesa com 2 PF

Usando régua e esquadro, desenhe uma mesa com 2 PF, Com algum objeto em cima. Faça um sombreado, tentando imitar a textura da madeira



## Como fazer divisões em Perspectiva

Para fazer divisões em perspectiva, devemos usar linhas diagonais. No caso de números pares, basta fazer as diagonais cruzadas. No encontro das duas linhas, teremos as divisões proporcionais.

Para dividir espaços com números ímpar, deve-se dividir primeiro a altura pelo mesmo número de divisões que queremos na largura. Em seguida, traçar uma diagonal do canto superior até o canto inferior. As divisões se dão no cruzamento dessa diagonal com as linhas que dividem a altura.

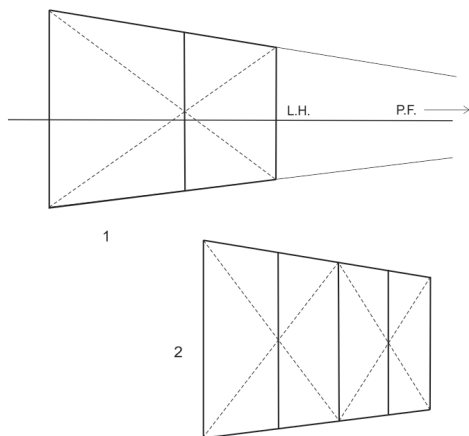


Figura 31

Exercício nº 14 (régua e esquadro)

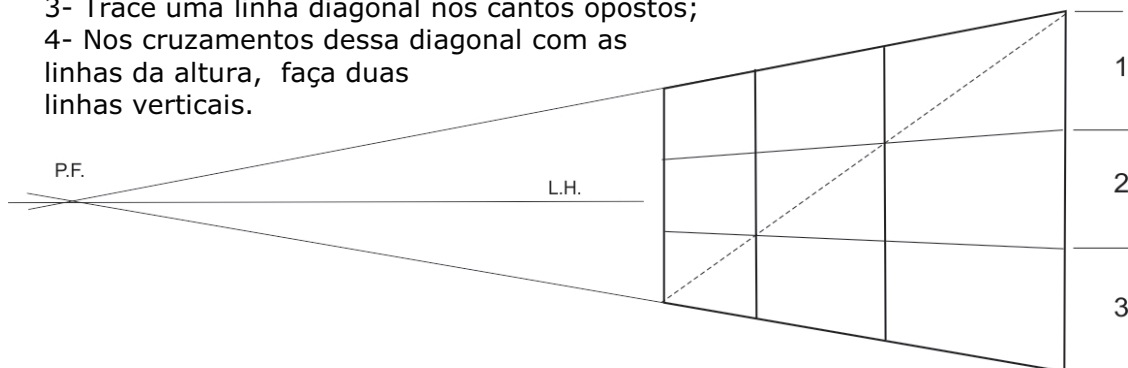
### **Dividindo uma janela em 4 partes iguais (figura 31)**

- 1- Desenhe um retângulo em perspectiva com 1 PF;
- 2- Faça duas linhas cruzadas nos cantos;
- 3- No cruzamento dessas linhas, trace uma linha vertical;
- 4- Divida novamente cada espaço, com duas linhas diagonais.
- 5- Nos cruzamentos dessas linhas, trace mais duas linhas verticais.

Exercício nº 15 (régua e esquadro)

### **Dividindo uma janela em 3 partes iguais (figura 32)**

- 1- Desenhe um retângulo em perspectiva com 1 PF;
- 2- Divida a altura do retângulo em 3 partes iguais;
- 3- Trace uma linha diagonal nos cantos opostos;
- 4- Nos cruzamentos dessa diagonal com as linhas da altura, faça duas linhas verticais.

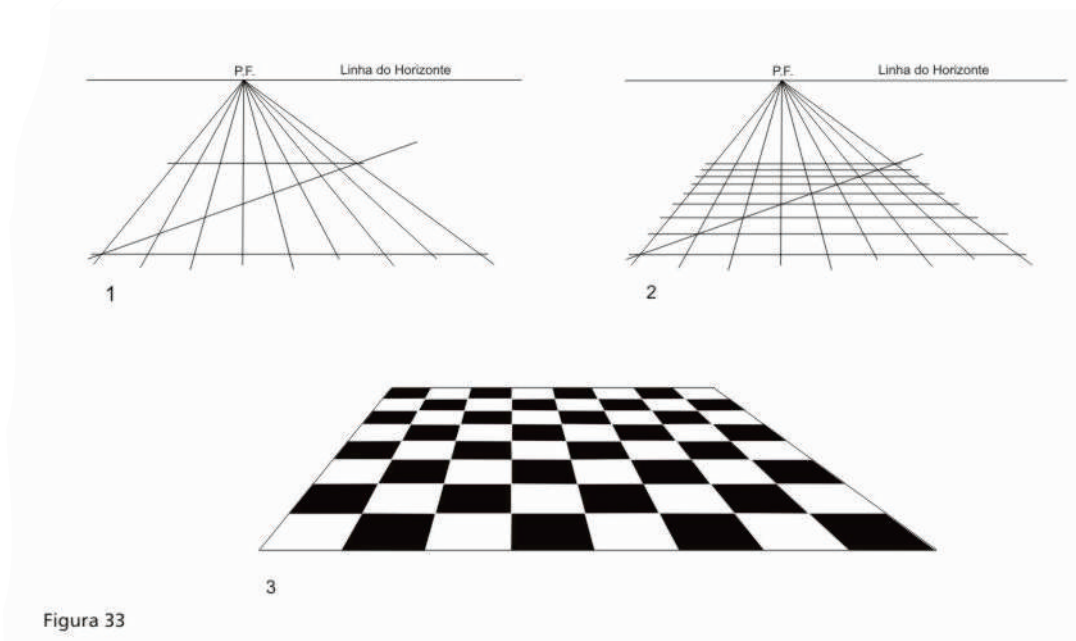




Exercício nº 16 (régua e esquadro)

**Piso quadriculado ou Tabuleiro de Xadrez (1 PF) (figura 33)**

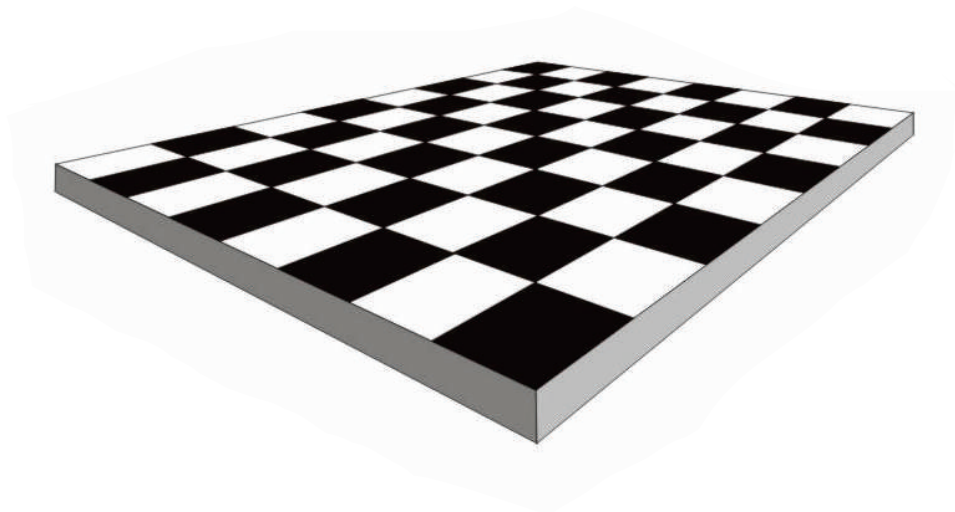
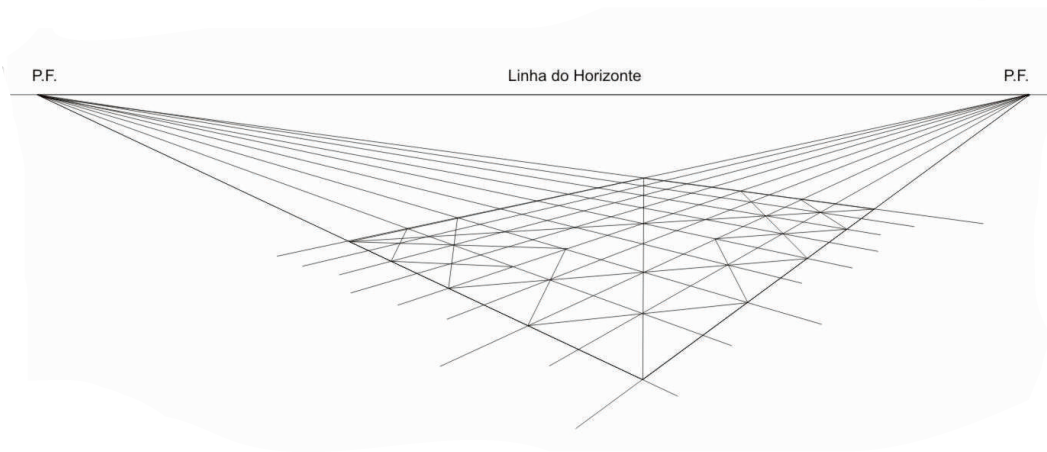
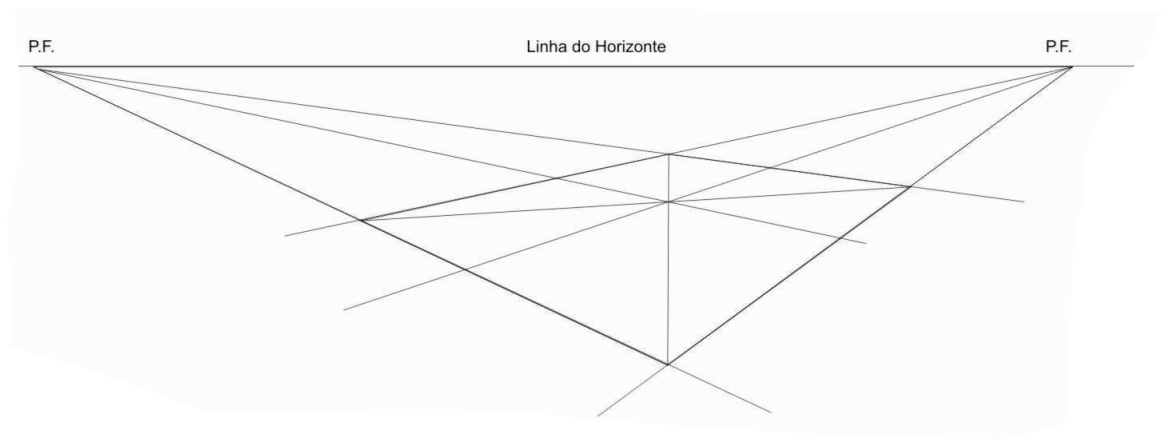
- 1- Desenhe um quadrado em perspectiva com 1 PF;
- 2- Divida a largura do quadrado em 8 partes iguais e puxe para o PF.
- 1- Trace uma linha diagonal de um canto ao outro do quadrado.
- 2- No cruzamento dessa linha com as linhas da largura, marque as linhas de profundidade.
- 3- Pinte os quadrados com nanquim ou lápis 6B, alternando um claro e outro escuro.



Exercício nº 17 (régua e esquadro)

**Piso quadriculado ou Tabuleiro de xadrez (2 PF) (figuras 34A, 34B e 34C)**

- 1- Desenhe um quadrado em perspectiva com 2 PF;
- 2- Faça uma linha horizontal, paralela à LH, no canto superior do quadrado;
- 3- Divida essa linha em 8 partes iguais para cada lado do quadrado;
- 4- Partindo dos PF, trace linhas que passem pelas divisões e acabem no quadrado;
- 5- Pinte os quadrados com nanquim ou lápis 6B, alternando um claro e outro escuro.



Exercício nº 18 (régua e esquadro)

### Dividindo uma Fachada regular (Figura 35A)

- 1- Desenhe o prédio com 2 pontos de fuga, seguindo os mesmos princípios do cubo;
- 2- Marque as alturas das janelas e os espaços entre elas na vertical;
- 3- Trace uma linha diagonal do primeiro até o último espaço das janelas;
- 4- Nos cruzamentos da diagonal com as linhas da altura das janelas, trace linhas verticais, definindo as larguras.

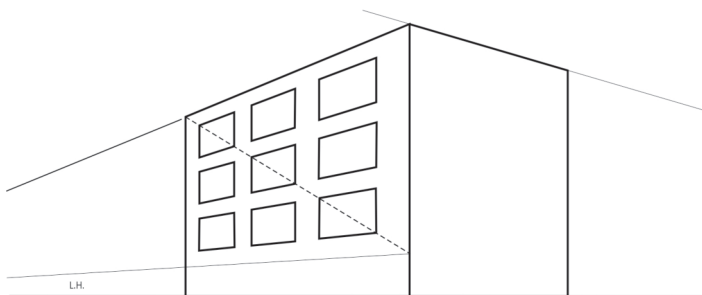


Figura 35A - Divisões de espaços regulares

### Tarefa 4 - Fachada irregular

Baseando-se no exemplo abaixo, desenhe um prédio visto de frente (fachada) com divisão de portas e janelas irregulares. Levante a perspectiva e faça as divisões usando uma régua de papel.

### Divisão de Fachadas irregulares

Para dividir fachadas com espaços e janelas de formas irregulares, é necessário desenhar a fachada vista de frente. Depois, com uma régua de papel, transfira as medidas da fachada frontal para a fachada em perspectiva, definindo, assim, as profundidades do prédio, das janelas e dos espaços entre elas de forma proporcional (Figura 35B).

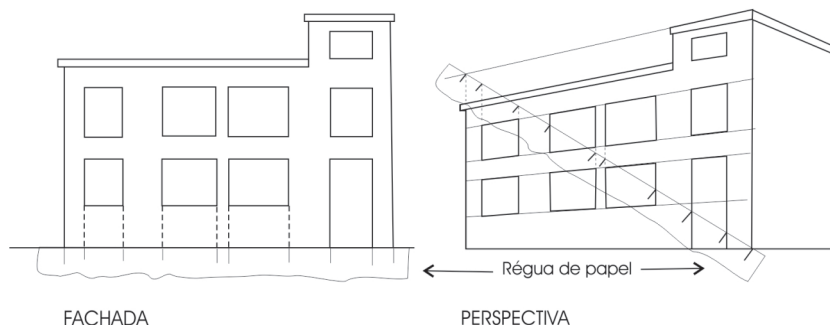


Figura 35B - Divisões de espaços irregulares

## Exercício nº 19 (régua e esquadro)

### Desenhando ambientes internos

Para desenhar ambientes com 1 ponto de fuga, imagine que você está de frente para uma parede de fundo, verifique a altura dos seus olhos, em relação à parede. Exatamente nesta altura está localizada a linha do horizonte e no ponto onde seus olhos coincidem, está o ponto de fuga, de onde irão partir as linhas de profundidade.

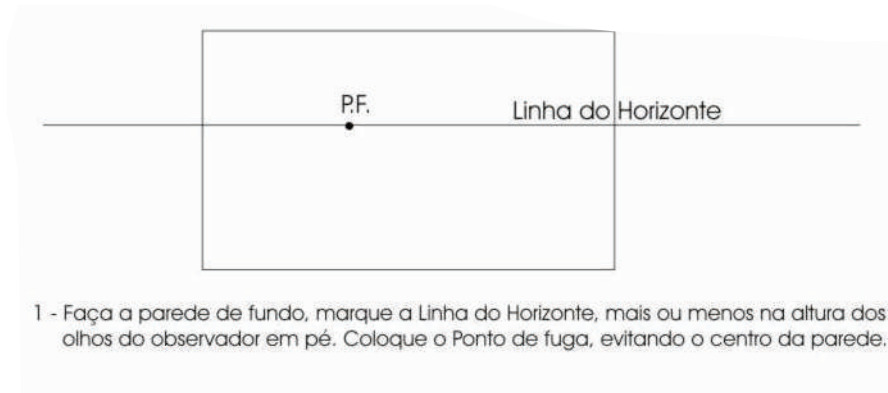
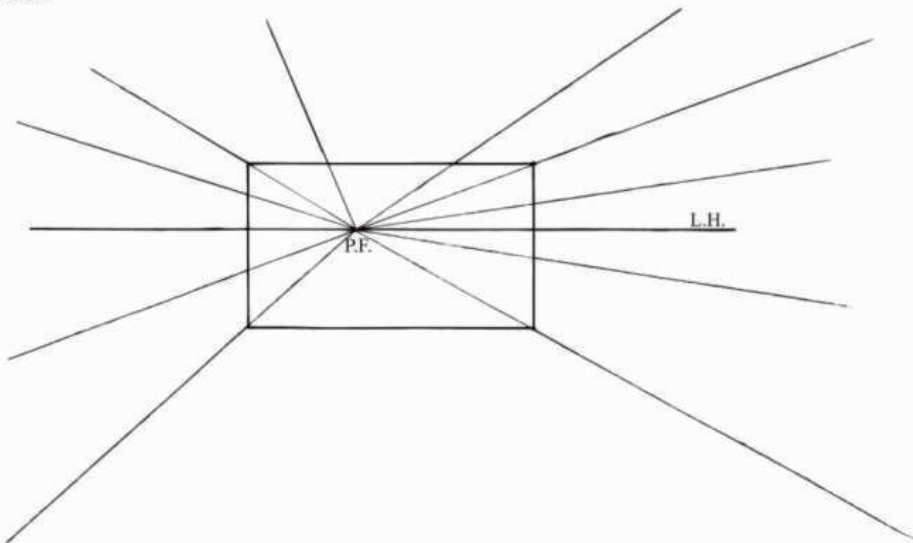
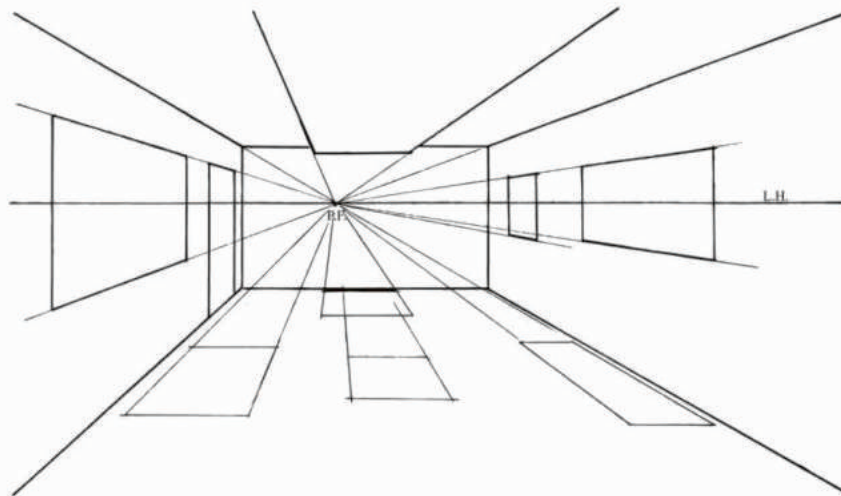
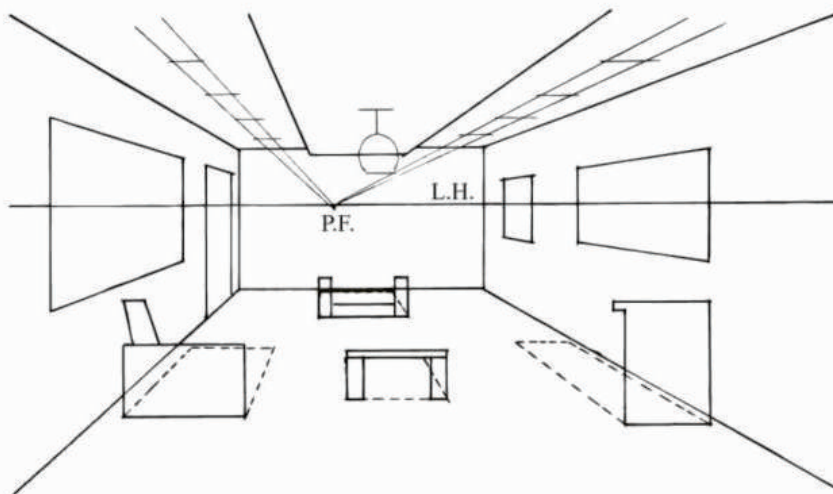


Figura 36B



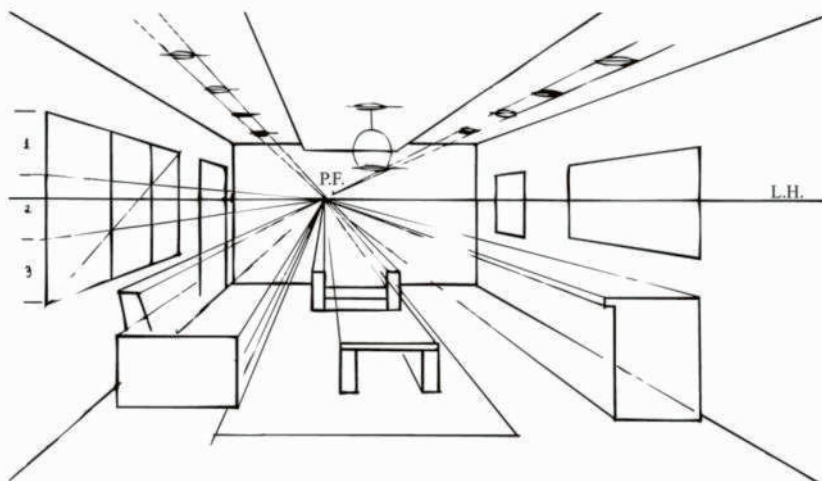


- 3 - Defina a janela, a porta e os quadros, observando que, devido à perspectiva, as larguras são bem menores do que se estivessem de frente. Defina as plantas dos móveis em perspectiva.

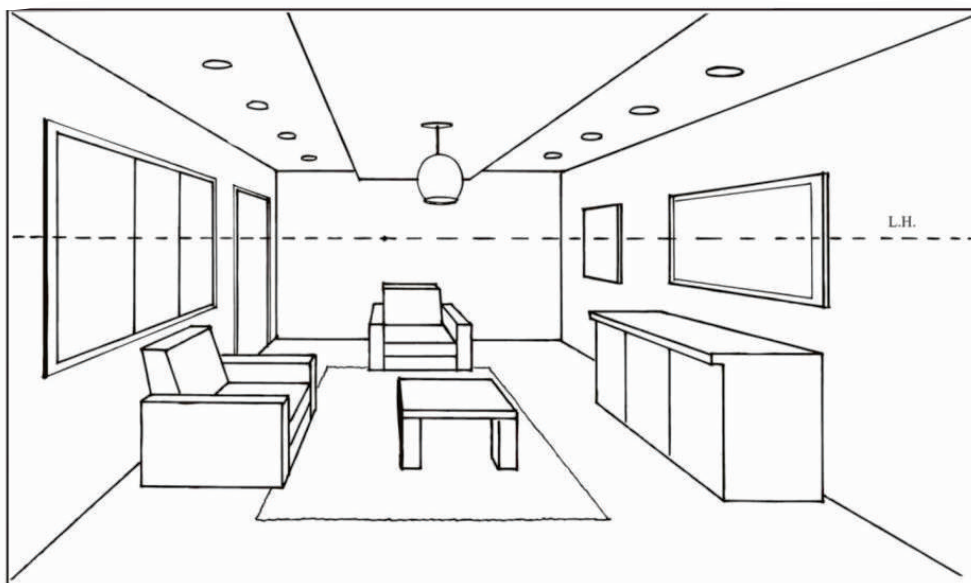


- 4 - Desenhe as partes dos móveis que estão de frente para o observador. Marque as larguras, as distâncias dos spots embutidos e o esquema da luminária.

Figura 36E



5 - Puxe as linhas de profundidade dos móveis e defina os spots e a luminária. Faça as divisões da janela, conforme aprendido anteriormente.

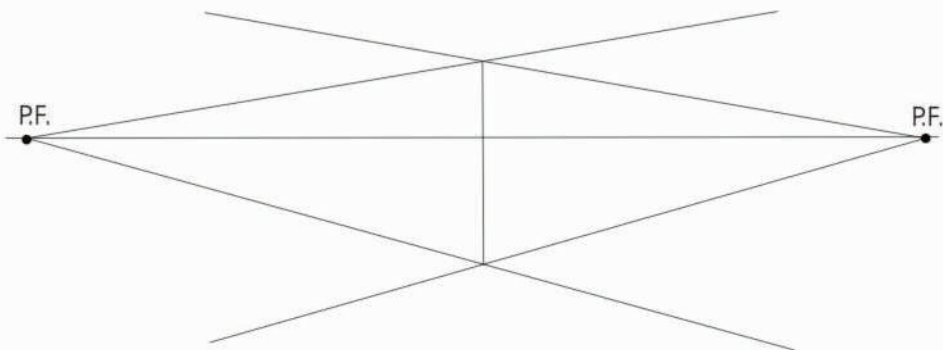


6 - Defina as profundidades dos móveis, largura dos batentes e espessuras dos quadros. Passe o desenho a limpo, eliminando as linhas auxiliares.

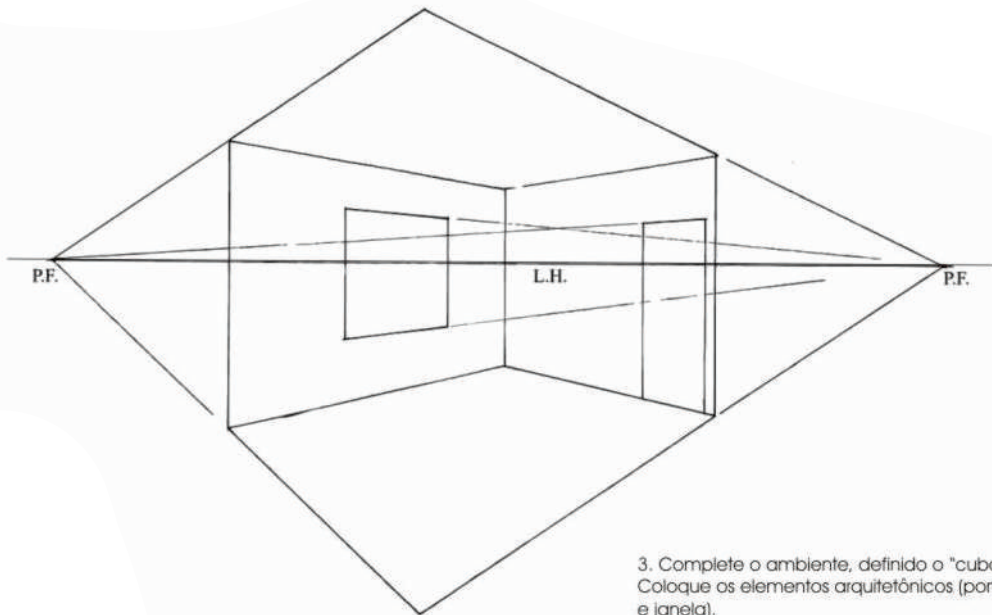
Exercício nº 20  
**Ambiente com 2 Pontos de Fuga**



1 - Trace a L.H., coloque os Pontos de Fuga e a linha perpendicular do Pé Direito. Evite centralizá-la, tanto em relação aos PF quanto à Linha do Horizonte. Marque a altura do Pé-direito e coloque os pontos de fuga bem afastados para evitar distorções.



2 - Trace as linhas que definem o canto da parede.



3. Complete o ambiente, definido o "cubo". Coloque os elementos arquitetônicos (porta e janela).



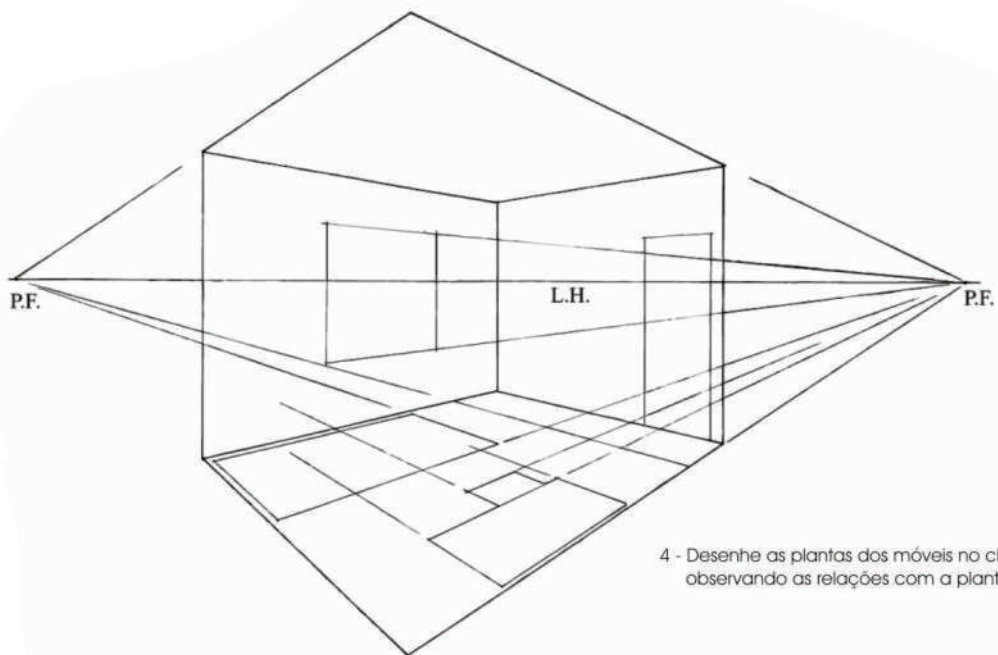
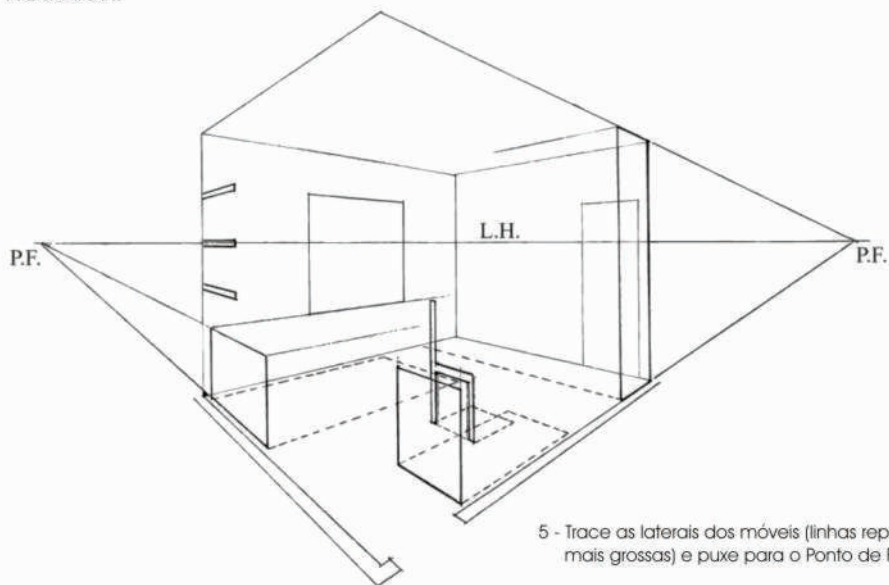
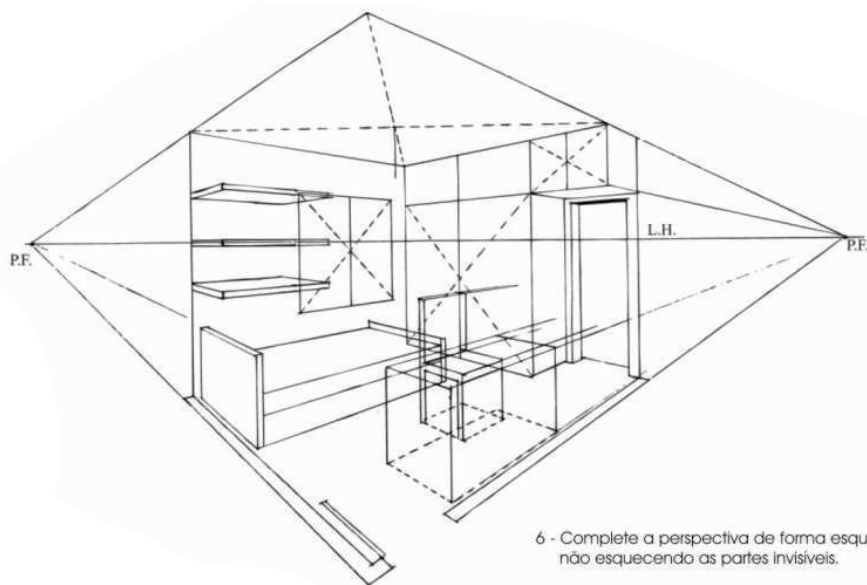
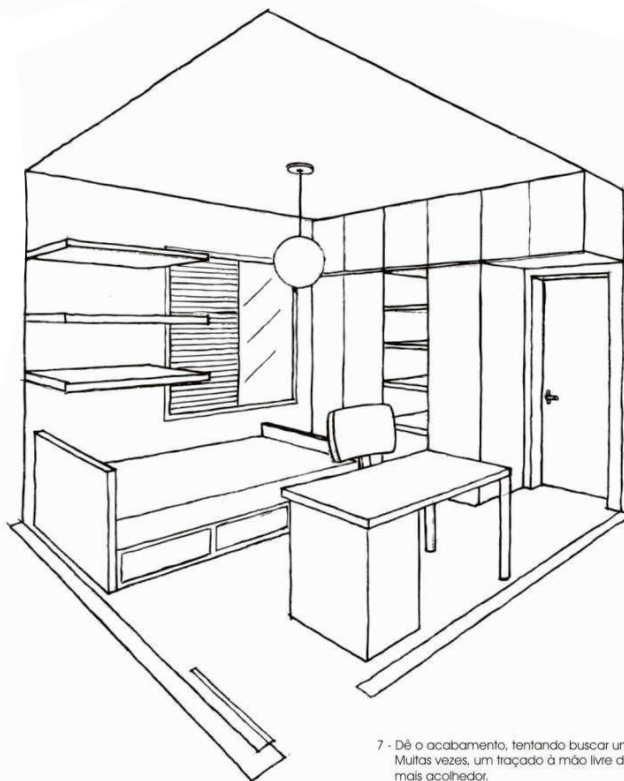


FIGURA 37E





6 - Complete a perspectiva de forma esquemática, não esquecendo as partes invisíveis.



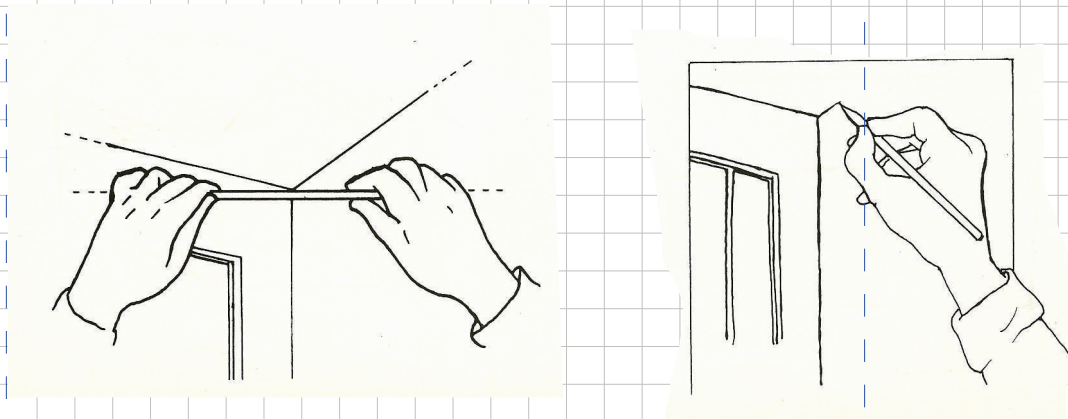
7 - Dê o acabamento, tentando buscar um estilo pessoal. Muitas vezes, um traçado à mão livre deixa o ambiente mais acolhedor.

### Tarefa 5 - Canto de Ambiente da Casa

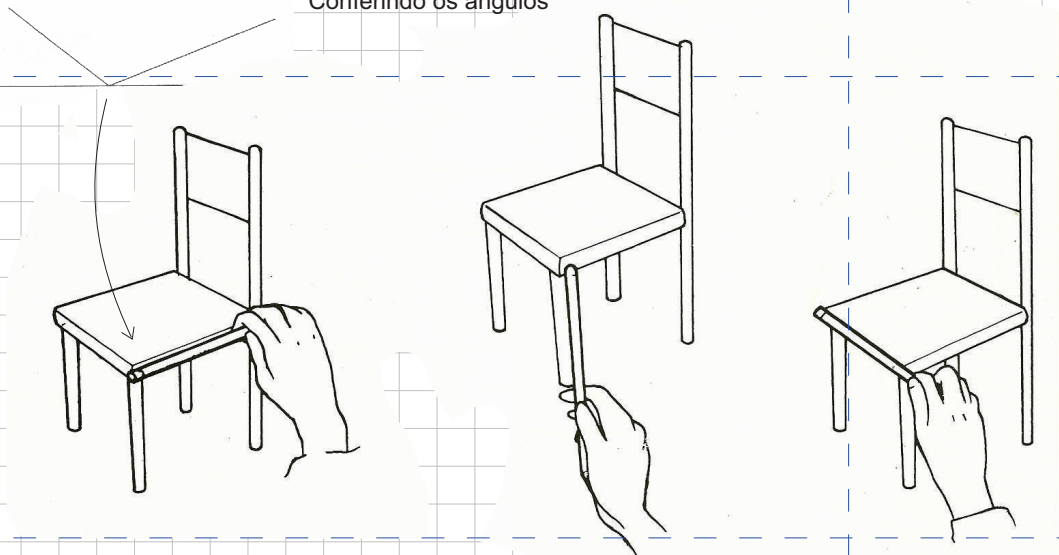
Desenhe um canto de um ambiente da sua casa (quarto, sala, etc.) a mão livre, com os móveis e acessórios que visualizar. Aplique um sombreado, com a técnica de preferência, conforme a direção da luz.

## Conferindo os ângulos

A Perspectiva é um recurso muito útil que o artista dispõe, para representar as coisas de forma tridimensional, da maneira como são vistas pelo olho humano. Porém, nada pode superar a capacidade de ver e representar aquilo que estamos observando, independentemente das regras criadas. Além disso, como toda regra, a Perspectiva não deve ser usada de forma tão rígida, especialmente em trabalhos artísticos. Quando for desenhar construções e cenas do natural, use o recurso de conferir os ângulos e a direção das linhas. Desta forma, você estará priorizando o Hemisfério Direito do cérebro e, com isso, imprimindo mais expressividade ao seu trabalho.

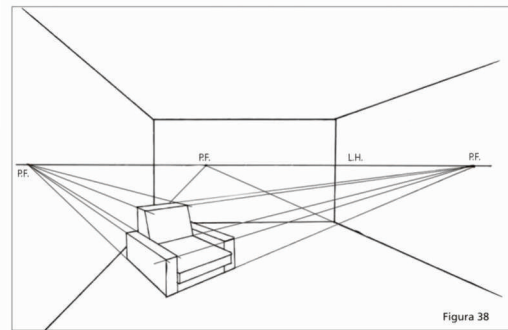


Conferindo os ângulos



## Desenhando objetos inclinados

Quando algum objeto está inclinado, em relação ao restante do ambiente, ele é construído com outros pontos de fuga (Figura 38).



## 8 - Desenhando cenas externas

Para desenhar ruas, casas, prédios e cenas externas em perspectiva, utilizam-se os mesmos princípios aplicados até agora. Se você quer fazer uma representação mais técnica e rígida, pode utilizar instrumentos. Porém, se for fazer uma representação artística, desenhe à mão livre e não aplique a perspectiva de forma tão rígida. Verifique, inclusive, que nem todas as construções estão alinhadas com o mesmo ponto de fuga.

Geralmente, com apenas um ponto de fuga é possível desenhar a maioria das cenas de ruas em perspectiva. Você pode desenhar apenas um dos lados da rua ou desenhar os dois lados (Figuras 39 e 40).

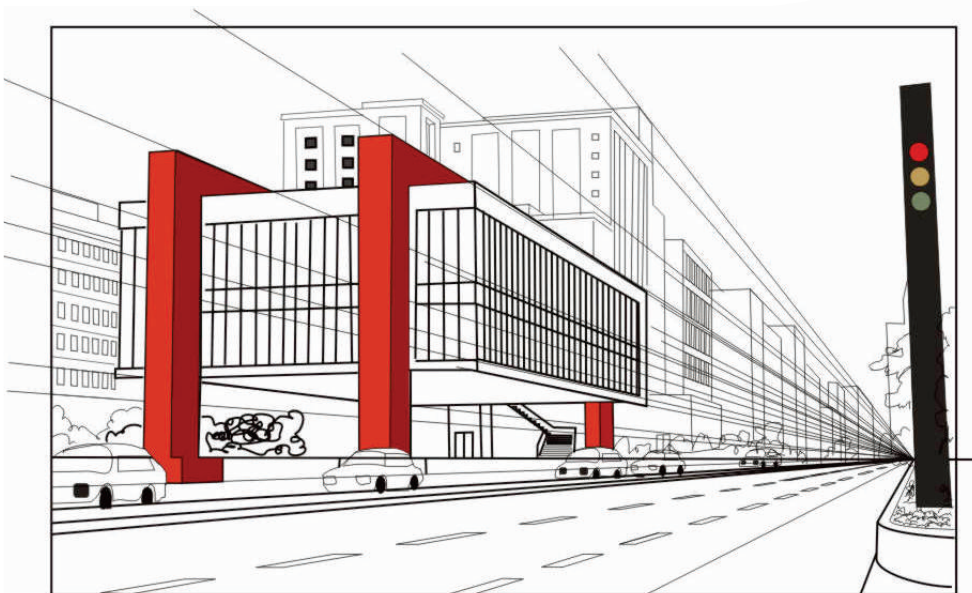


Figura 39 - Avenida Paulista, São Paulo - SP - Prédio do Masp - Museu de Arte de São Paulo - Laerte Galesso - 1996

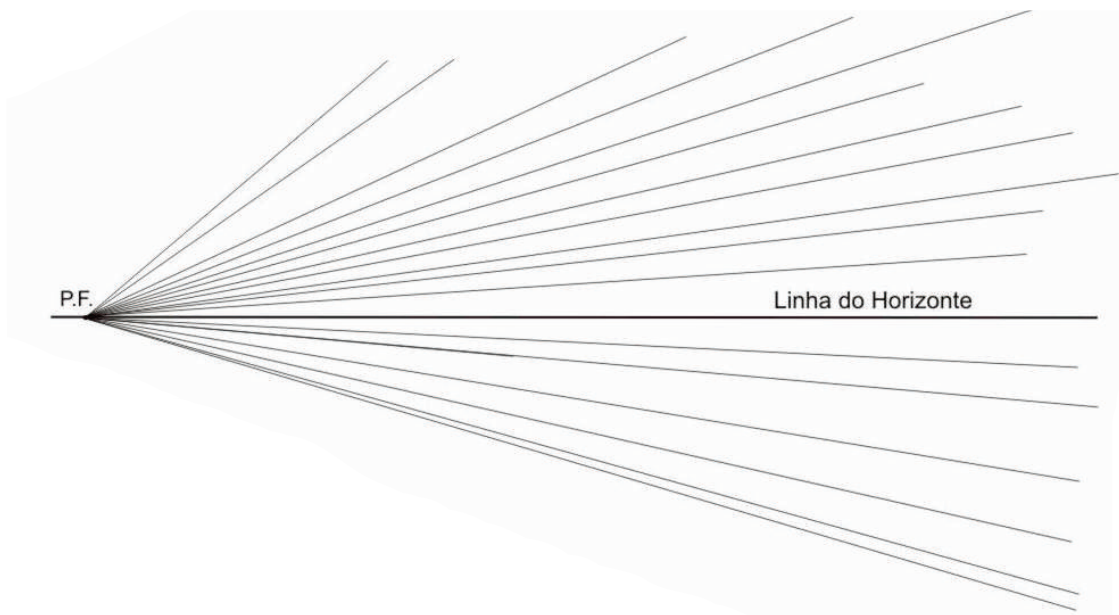


Figura 40A

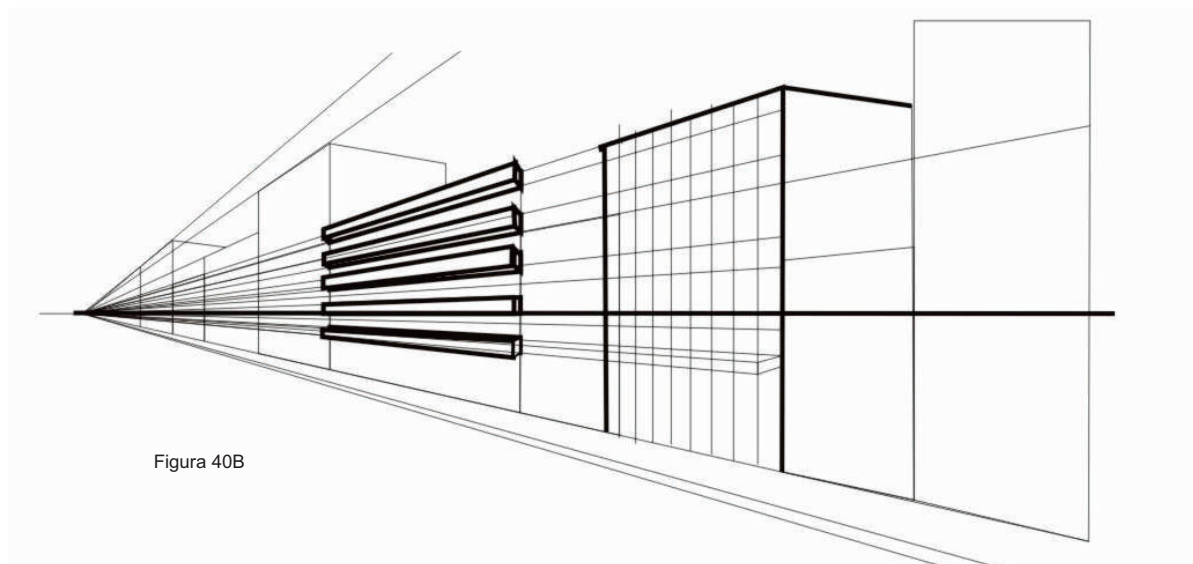


Figura 40B





Figura 40C

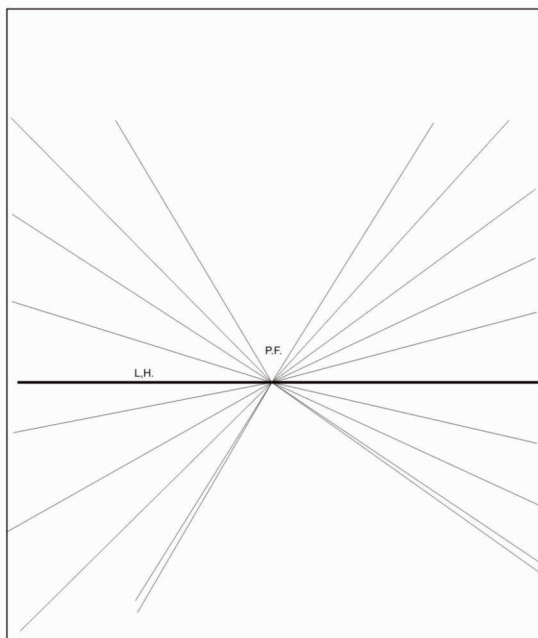


Figura 41A

**Tarefa 6 (régua)**  
**Rua completa com 1 Ponto de Fuga**  
 (figuras 41A, 41B e 41C)

- 1 - Trace a LH e coloque o PF,
- 2 - Puxe as linhas da rua, calçada e algumas construções;
- 3 - Levante algumas linhas verticais, dos prédios, começando do fundo para a frente;
- 4 - Complete as formas dos edifícios e faça as colocações de porta, janelas e detalhes arquitetônicos.
- 5 - Complete com carros, pessoas, etc e dê um sombreado.

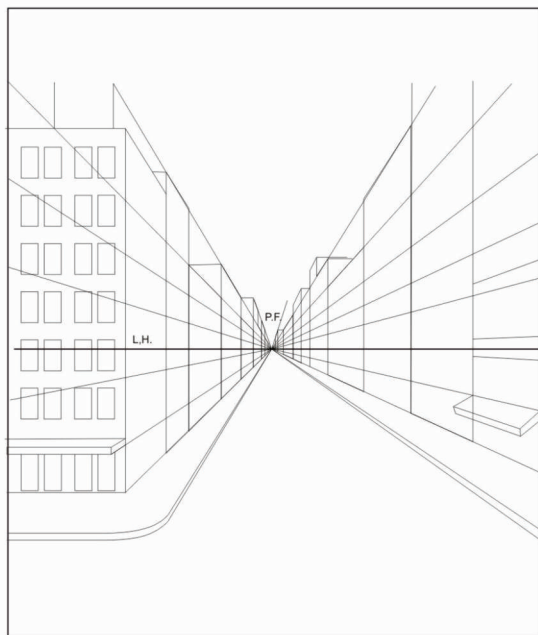


Figura 41B



Figura 41C - Perspectiva finalizada. Se forem inseridas pessoas, veículos e outros elementos, estes devem seguir os mesmos princípios.

## Vilas, casas e paisagens em perspectiva

Ao desenhar vilas, casas coloniais ou paisagens que contém construções, não utilize régua, esquadros ou qualquer outro recurso que não seja a mão livre. Caso contrário, o resultado será extremamente duro, prejudicando a expressividade e o efeito artístico. Nem tampouco siga a perspectiva de forma tão rígida. Repare, inclusive, que nem todas as construções ficam no mesmo alinhamento e algumas “fogem” do ponto de fuga, pois os telhados com o tempo acabam envergando.

Lembre-se de que a perspectiva é uma convenção e deve ser aplicada com todas as suas regras apenas em projetos técnicos. No caso de trabalhos artísticos, como a pintura, aquarela ou outras modalidades expressivas, é importante que você conheça a regra, mas confie na sua capacidade visual (Figuras 42, 43A, 43B, 43C e 43D).



Figura 42 - Igreja em ruínas - Ilha de Itaparica BA - óleo s/ tela 70 x 50 cm - Laerte Galesso 1995

### Subidas e descidas

Para se representar ruas em aclive (subidas) e declive (descidas), é necessário o uso de 1 ou mais pontos de fuga para representar as construções e 1 Ponto de Fuga Falso para representar a rua e calçada. No caso da subida, o Ponto de Fuga Falso (PFF) fica abaixo do Ponto de Fuga Verdadeiro (PFV). Quando se trata de um declive a posição do PFF se inverte (figuras 43A, 43B, 43C, 43D e 43E).



Figura 43A - Como representar uma rua em declive.



Figura 43B





### O uso do Visor

Quando desenhar casas, vilas e ruas diretamente do natural, escolha os melhores ângulos e utilize um visor (cartão recortado) para selecionar melhor a composição (figura 43C).

Figura 43C - Selecionando uma cena com o Visor

### Tarefa Nº 7 Subida ou Descida

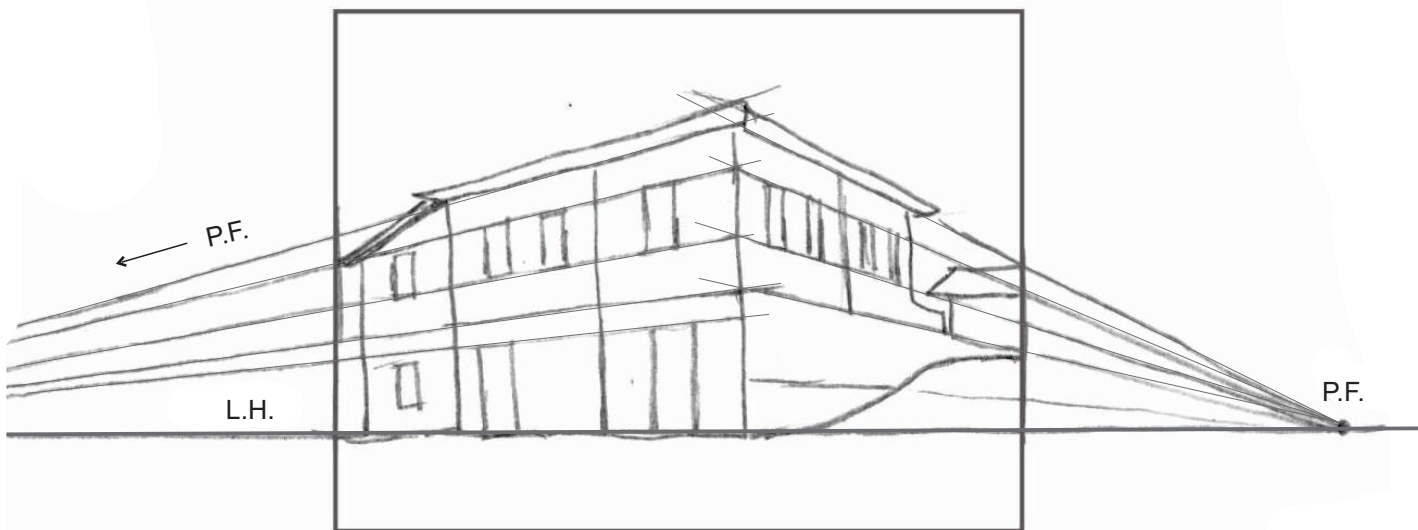
Baseando-se num dos exemplos abaixo, desenhe uma subida ou descida, a partir de uma foto, colocando o ponto de fuga falso, conforme o exemplo.



Figura 43D - Como representar uma rua em active



Figura 43E - Como representar uma rua em active



Exercício nº 21 (mão livre)

**Casarão colonial** (figuras 45A e 45B)

- 1 - Trace a Linha do Horizonte e, sobre ela, levante a linha vertical (canto da casa), mais próxima do observador;
- 2 - Defina a altura do casarão e puxe as linhas de profundidade em direção aos Pontos de Fuga;
- 3 - Marque as janelas, portas e outros detalhes arquitetônicos;
- 4 - Desenhe as nuvens, as árvores e a casa do fundo;
- 5 - Dê o acabamento com lápis 6B, observando as tonalidades e os efeitos de luz e sombra.



Figura 45B - Casarão da fazenda - óleo s/ tela 30x40 cm - Laerte Galesso 1989

## Perspectiva com 3 Pontos de Fuga

Para desenhar elementos muito grandes, vistos de baixo ou de cima, como um prédio, por exemplo, é necessário utilizar três pontos de fuga. Dois pontos - chamados de pontos de fuga verdadeiros - são usados para definir a largura e a profundidade e um - chamado ponto de fuga falso - é usado para definir a altura (figuras 46A e 46B).

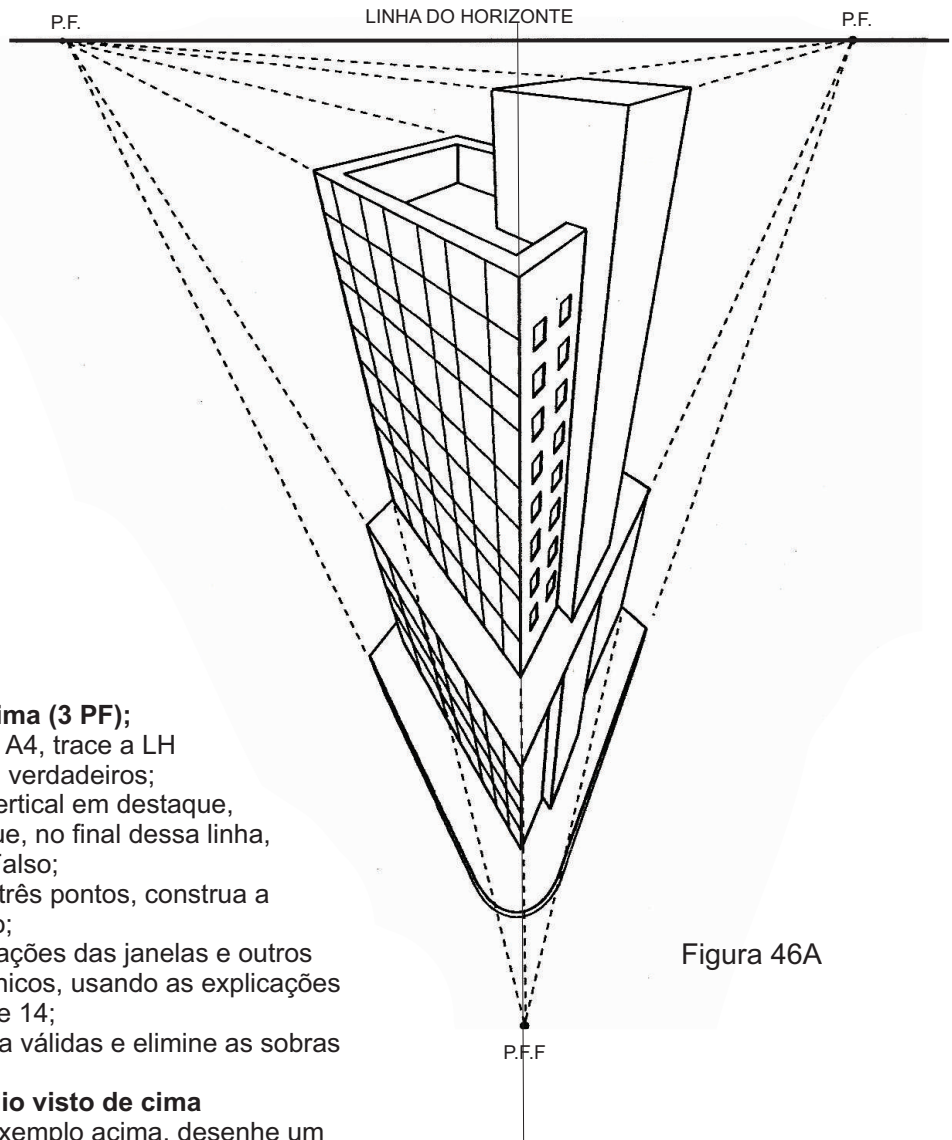


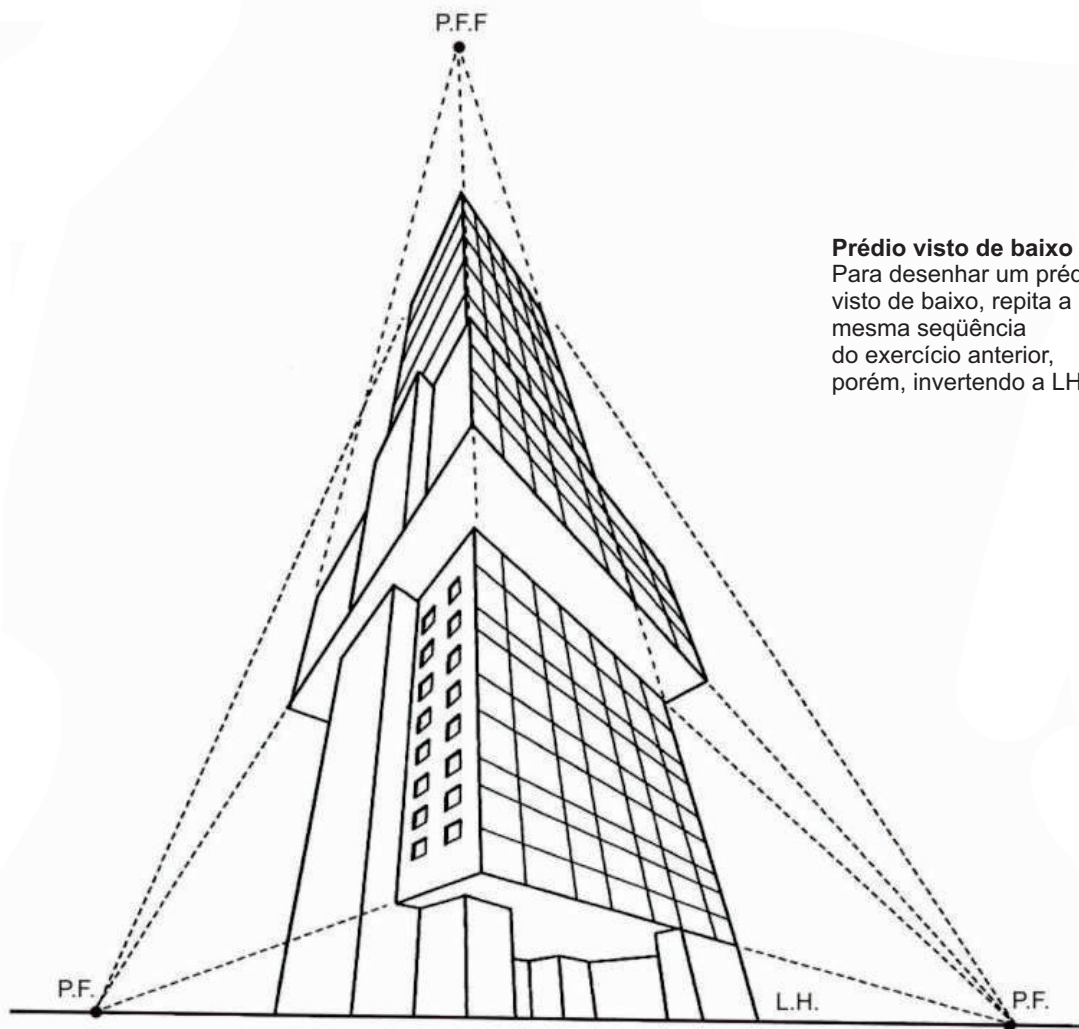
Figura 46A

### Prédio visto de cima (3 PF);

- 1- No alto da folha A4, trace a LH e coloque os 2 Pfs verdadeiros;
- 2 - Trace a linha vertical em destaque, deixando e coloque, no final dessa linha, o Ponto de Fuga Falso;
- 3 - Revezando os três pontos, construa a estrutura do prédio;
- 4- Defina as colocações das janelas e outros detalhes arquitetônicos, usando as explicações dos exercícios 13 e 14;
- 5 - Reforce as linha válidas e elimine as sobras

### Tarefa Nº 8 - Prédio visto de cima

Baseando-se no exemplo acima, desenhe um prédio visto de cima, com 3 pontos de fuga.



**Prédio visto de baixo**  
Para desenhar um prédio visto de baixo, repita a mesma sequência do exercício anterior, porém, invertendo a L.H.

Figura 46B



## Perspectiva de Apresentação

No caso de perspectivas de apresentação para o setor imobiliário, em geral, use-se apenas 2 pontos de fuga e as linhas são paralelas (Figura 46C).



## Exemplos dos grandes mestres

A Perspectiva sempre foi utilizada pelos grandes mestres da história da arte, alguns seguindo as regras de maneira mais rígida, como no caso de Leonardo da Vinci, no quadro "A última ceia", no qual a simetria da composição reforça a estabilidade da cena. Outros, como Giorgio de Chirico, embora não utilize a perspectiva de forma tão rígida, ela é um importante recurso para reforçar o discurso metafísico de suas obras.

Matisse, por sua vez, utiliza a perspectiva de forma mais livre, reforçando, assim a expressividade de sua obra (figuras 47 a 51).

Lembre-se: a Perspectiva é uma regra que deve ser seguida, se a intenção é fazer um desenho realista. Porém, essa regra pode perfeitamente ser modificada ou quebrada em prol de uma maior expressividade.

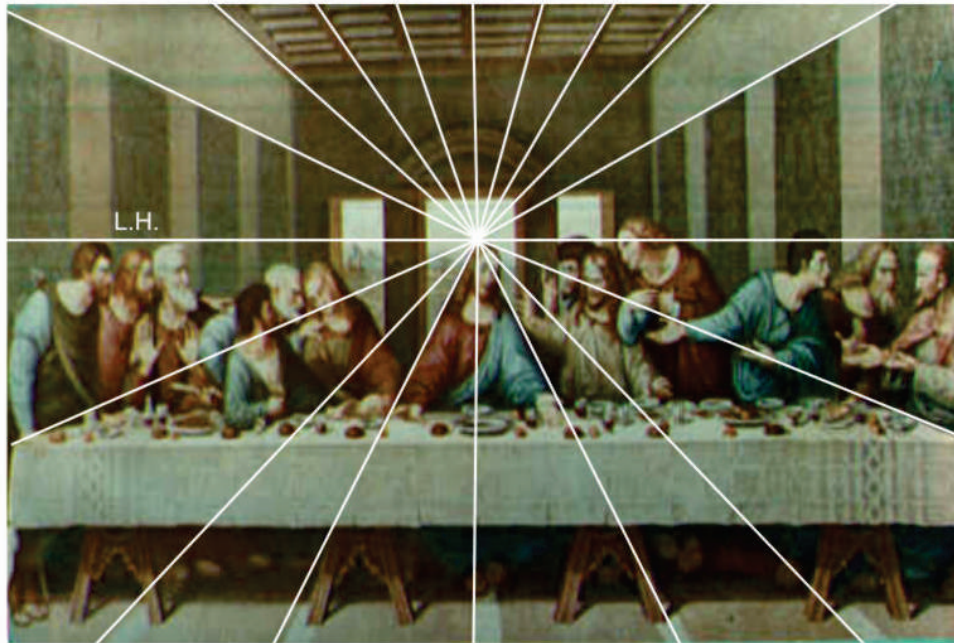


Figura 47 - A última Ceia - Leonardo da Vinci - Nesta obra, o grande mestre do Renascimento utiliza a perspectiva numa composição simétrica centrada na figura de Cristo





Figura 48 - Nesta obra, o artista impressionista francês Camille Pissarro mostra todo o domínio da Perspectiva, na representação do caminho, que conduz a vista do observador para o foco de interesse.

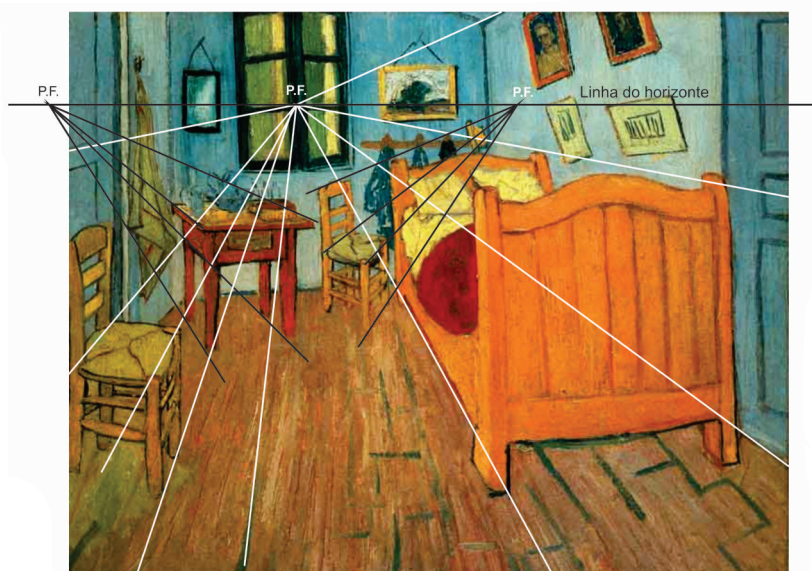


Figura 49 - Quarto em Arles - Vincet Van Gogh - 1888 - Repare como o mestre holandês utiliza o ponto de fuga principal e outros secundários.



Figura 50 - A Perspectiva tem um papel importante na pintura metafísica de De Chirico, artista nascido na Grécia, que viveu na Itália e no Brasil.



Figura 51 - Cristo morto - Andrea Mantegna (Itália 1431- 1506)  
Nesta impressionante obra, o grande artista do Renascimento mostra uma representação numa perspectiva inusitada do que seria o corpo de Cristo, após a crucificação.



## 11 - “Um olhar diferente”

Como dissemos anteriormente, a Perspectiva é uma regra importante para facilitar a representação de objetos e natureza de forma realista. Porém, cabe ao artista, a decisão de segui-la de forma rígida ou não; utilizar os seus recursos ou simplesmente se deixar levar pela sua percepção, muitas vezes até substituindo a regra por um efeito expressivo diferente. Tudo depende da sua intenção e da mensagem que pretende transmitir. Mestres como Matisse, Picasso, Eccher, Kirchner, entre outros, «brincam» com a regra criando obras intrigantes e interessantes (figuras 51 a 53).

## 12 - Releitura e Cópia de Fotografia

Mesmo quando for reproduzir uma obra de algum artista famoso ou copiar a partir de uma fotografia, é importante buscar uma Releitura, que não é uma cópia fiel da obra, mas uma interpretação pessoal, mantendo algumas características dessa obra. Pode ser a simplificação da composição, a distorção da perspectiva, etc.

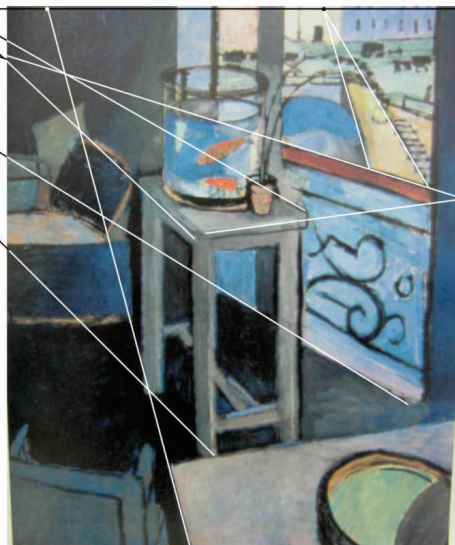
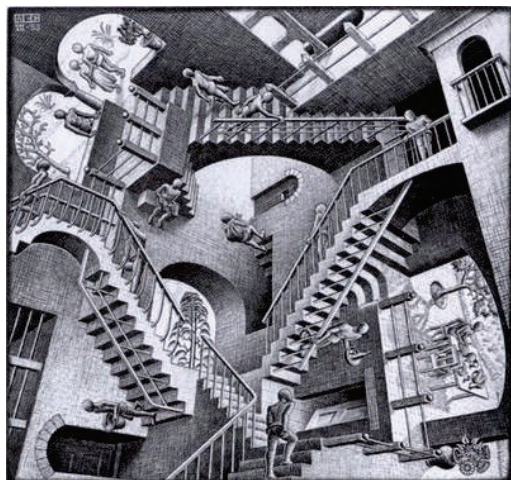


Figura 51 - Henri Matisse (1869 - 1954)  
O grande mestre do Fovismo conhecia as regras da Perspectiva, mas dispensava seu uso formal, em prol de uma maior expressividade.



52 - Maurits Cornelis Escher (1898-1972)  
Através da perspectiva, o grande artista gráfico cria uma ilusão de “subidas” e “descidas” ao mesmo tempo.



53 - Ernest Ludwig Kirchner (1880 - 1938).  
O grande pintor expressionista Alemão usa a perspectiva de forma totalmente livre, reforçando a mensagem de confinamento dos personagens.

### Avaliação: Paisagem com Construções

- Escolha uma obra de um artista ou uma fotografia que tenha construções em Perspectiva e desenhe numa folha de papel Canson, tamanho A3.
- Depois de fazer o esboço, repare na posição da luz e faça o sombreado, detalhando os elementos da paisagem (céu, árvores, casas, etc.), conforme aprendeu no Módulo de Luz e Sombra.



# // DESENHO ARTÍSTICO

## MÓDULO 5 - PERSPECTIVA ARTÍSTICA

**Editado por:**

ABRA - Academia Brasileira de Arte

**Elaboração e Diagramação:**

Laerte Galesso

**Montagem Final:**

Carlos Eduardo Mendonça

Este caderno tem por objetivo transmitir os principais Fundamentos do Desenho, aplicados à representação da Perspectiva Artística.

O estudo colabora no desenvolvimento da percepção visual, das habilidades manuais e oferece toda a teoria necessária para a aplicação desses conceitos, tanto em trabalhos artísticos quanto em projetos de design e ilustrações.

É indicado a artistas plásticos, designers, estudantes das áreas afins e todos aqueles que buscam aperfeiçoamento na área do desenho.

Todos os direitos reservados

É proibida a reprodução e a utilização sem a expressa autorização da ABRA - Academia Brasileira de Arte.

São Paulo, Fevereiro de 2020.



ACADEMIA  
BRASILEIRA  
DE ARTE