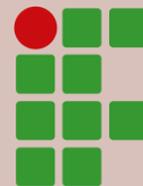


AULA 05

# DESENHO TÉCNICO NA CONSTRUÇÃO CIVIL

Profa *Yanne Andrade*



**INSTITUTO FEDERAL**  
Sertão Pernambucano  
Campus Salgueiro

# PERSPECTIVAS



# PERSPECTIVAS

## INTRODUÇÃO

- **Perspectiva** : Ciência da representação gráfica dos objetos com o aspecto visto por nossos olhos.



# PERSPECTIVAS

- Do latim - *Perspicere* (ver através de): é a representação gráfica que mostra os objetos como eles aparecem a nossa vista, com três dimensões.



# PERSPECTIVAS



- O fenômeno perspéctico manifesta-se especialmente na **percepção visual do ser humano**, que faz com que o indivíduo perceba duas linhas paralelas como retas concorrentes.
- Define-se a perspectiva como a **projeção em uma superfície bidimensional de um determinado fenômeno tridimensional**.



## ANTES DA PERSPECTIVA

Antes da perspectiva, pinturas e desenhos **utilizavam uma escala para objetos e personagens de acordo com seu valor espiritual ou temático.**

Numa pintura egípcia o faraó era sempre representado numa dimensão várias vezes maior que o dos seus súditos.

# PERSPECTIVAS



- A arte medieval era entendida como um conjunto de símbolos, mais do que como um conjunto coerente de imagens.
- O único método utilizado para se representar a distância entre objetos era pela sobreposição de Personagens.

# CONCEITO DE PONTO DE FUGA

Brunelleschi redescobriu os princípios da perspectiva cônica, que, conhecidos por gregos e romanos, ficaram esquecidos durante toda a Idade Média.

Restabeleceu na prática o **conceito de ponto de fuga, e a relação entre a distância e a redução no tamanho dos objetos.**

Seguindo os princípios óticos e geométricos enunciados por Brunelleschi, os artistas da época puderam reproduzir objetos tridimensionais no plano com surpreendente semelhança.





## Paradigma Perspéctico:

### Idade Média:

- Deus era o centro do universo.
- O espaço era divino.

### Com o surgimento da

### **PERSPECTIVA:**

- O homem e seu ponto de vista passam a ser o centro do universo.
- Abordagem racional e descritiva do espaço.



# PERSPECTIVAS

Quando olhamos para um objeto, temos a **sensação de profundidade e relevo**.

As partes que estão mais próximas de nós parecem maiores e as partes mais distantes aparentam ser menores.

A **fotografia** mostra um objeto do mesmo modo como ele é visto pelo olho humano, pois transmite a ideia de três dimensões: **comprimento, largura e altura**.



# PERSPECTIVAS

O desenho, para transmitir essa mesma ideia, precisa recorrer a um modo especial de representação gráfica: **a perspectiva.**

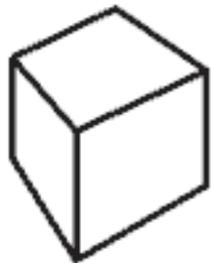
Ela representa graficamente as três dimensões de um objeto em um único plano, de maneira a transmitir a ideia de profundidade e relevo.



# TIPOS DE PERSPECTIVA

Existem diferentes tipos de perspectiva. Veja como fica a representação de um cubo em três tipos diferentes de perspectiva:

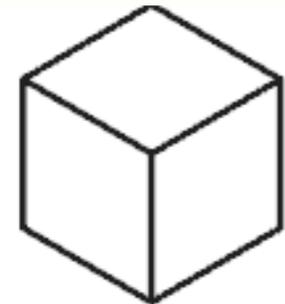
**PERSPECTIVA CÔNICA**



**PERSPECTIVA CAVALEIRA**



**PERSPECTIVA ISOMÉTRICA**



Cada tipo de perspectiva mostra o objeto de um jeito. Comparando as três formas de representação, você pode notar que a perspectiva isométrica é a que dá a ideia menos deformada do objeto.

# FICOU COM DÚVIDAS

PARA PERGUNTAS E SUGESTÕES

CLASSROOM

E-MAIL

[yanne.andrade@ifsertao-pe.edu.br](mailto:yanne.andrade@ifsertao-pe.edu.br)

