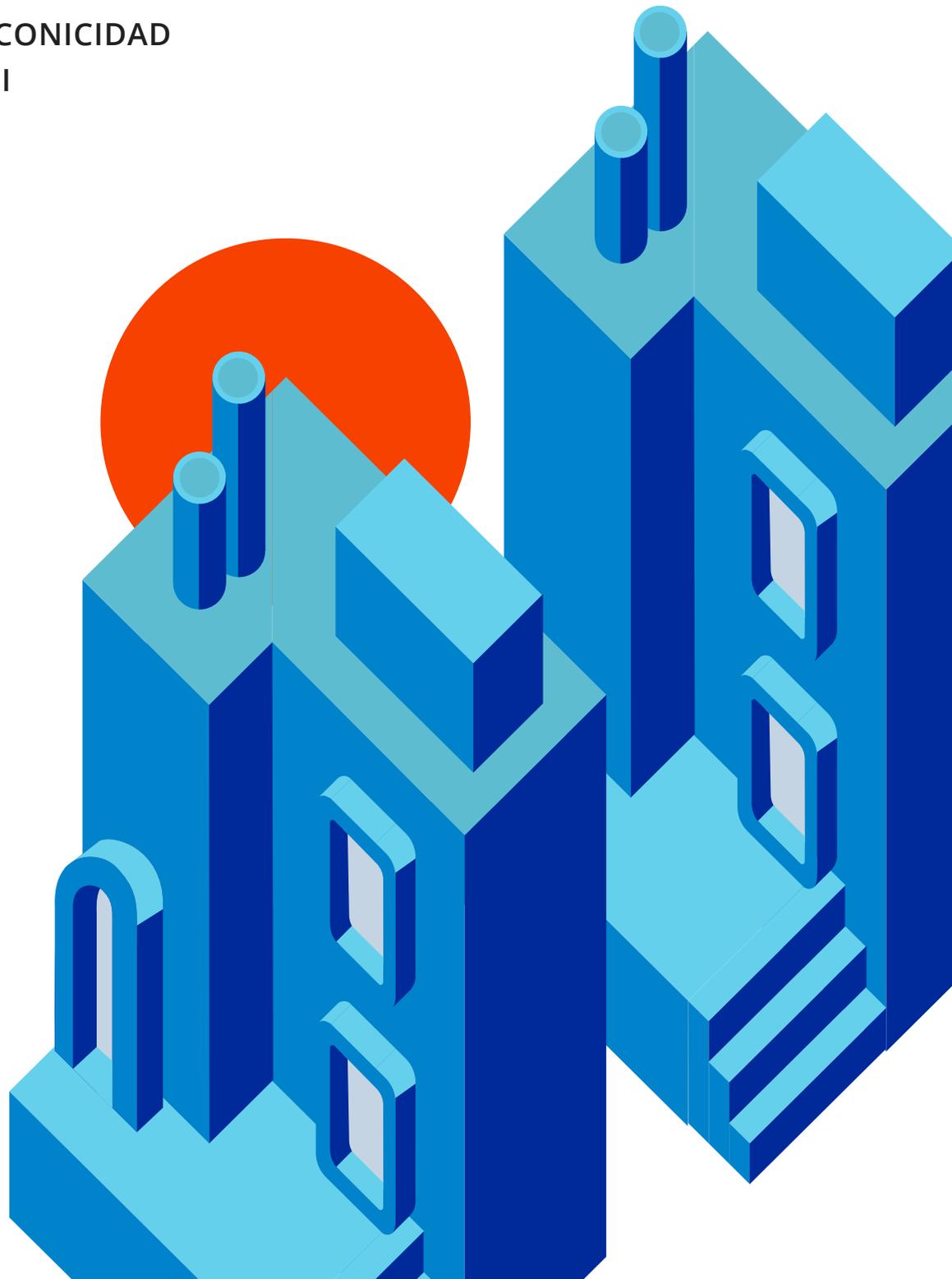


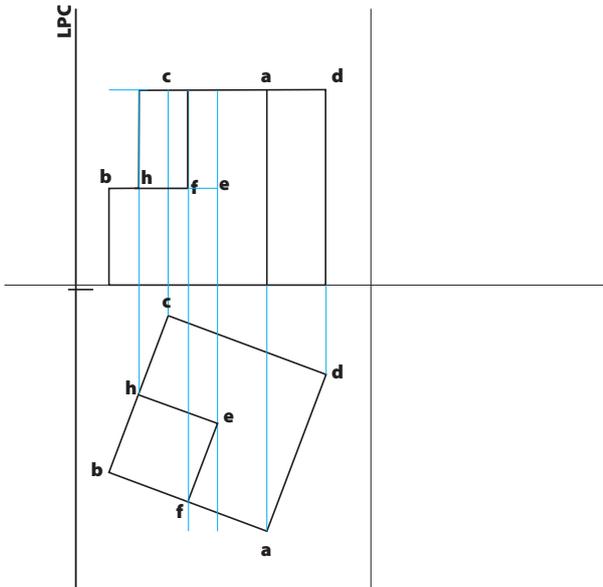
Perspectiva a dos puntos de fuga

MÉTODO POR PROYECCIÓN

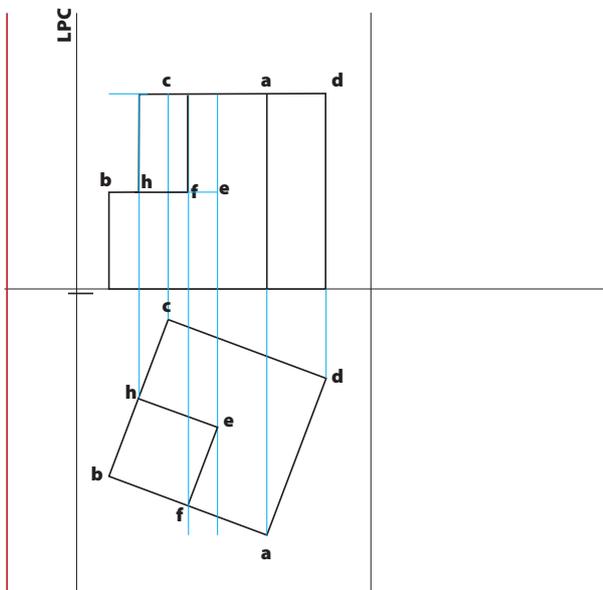
LAB-TALLER ICONICIDAD
Y ENTORNOS I



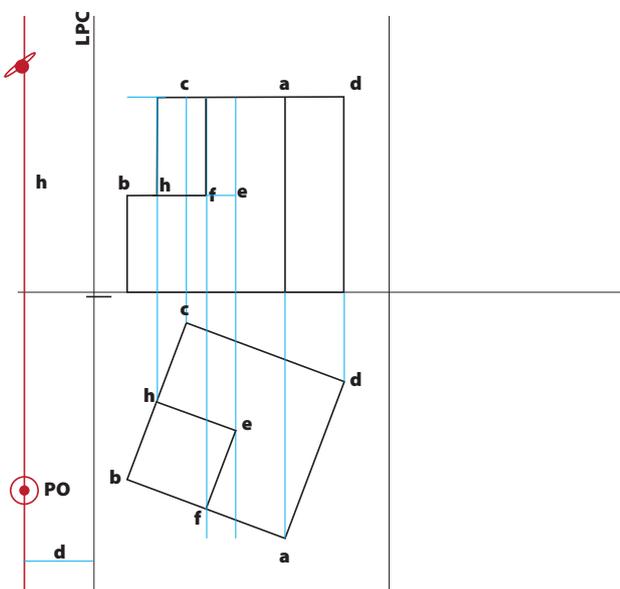
LA MONTEA



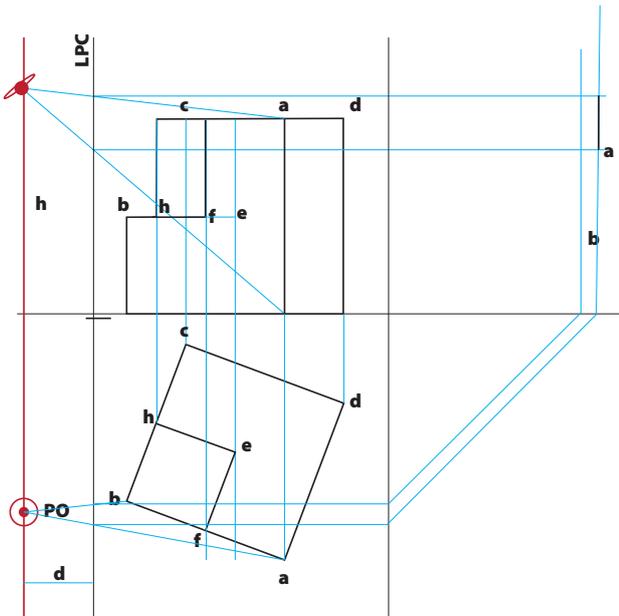
Lo primero que debemos de localizar en nuestra moneta es la **línea del plano del cuadro (LPC)**. Esta línea nos permitirá recoger conicamente la información, considera no alejarla demasiado de la figura, ya que mientras mayor sea la distancia, las magnitudes se reducirán más.



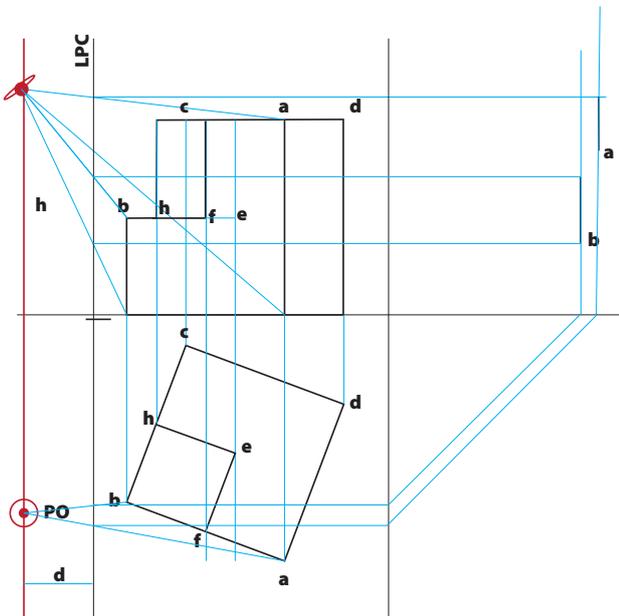
Un lado de la LPC trazamos una línea de guía que nos servirá para colocar la **posición del observador (PO)** y el **Punto de Vista (PV)**, al igual que en el método por línea de cuadro cristal, es necesario contemplar las características de la figura y como queremos que se vea de acuerdo a las variables posibles.



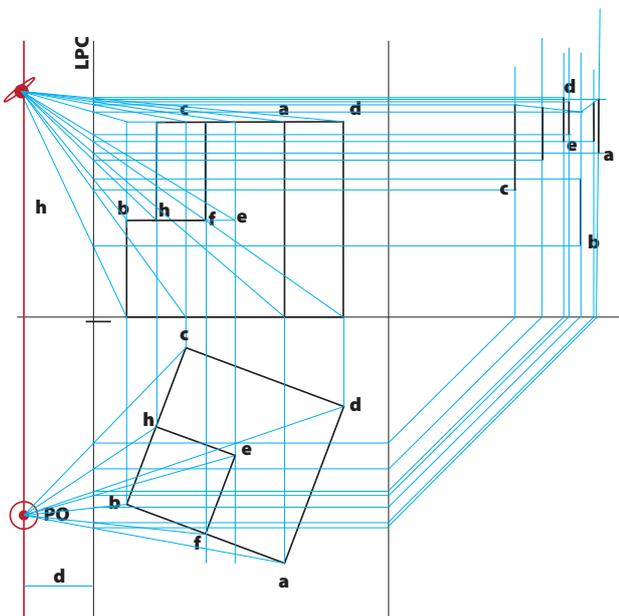
En esta línea guía localizamos la **PO** considerando la **distancia (d)** que deseamos y el **PV** considerando la **altura (h)** que tendrá nuestro observador, recuerda que si nuestra altura del observador es menor a la del objeto, no visualizamos la tapa.



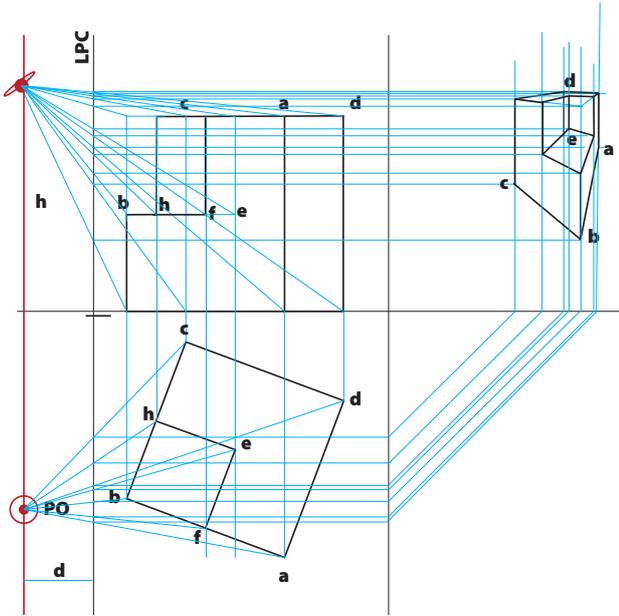
De nuevo hacemos lo mismo, unimos nuestro punto **b** a la **PO** y cuando toque la **LPC** regresamos paralelamente a la línea de tierra, trasladamos nuestra información en el vacío de proyección y prolongamos la línea a la vista superior.



En la vista frontal hacemos lo mismo, unimos el punto **b** tapa y el punto **b** base al **PV**, cuando corte la **LPC** regresamos nuestra línea (de igual manera paralela a la línea de tierra) y prolongamos para intersectar la información anterior.



Hacemos lo mismo con cada uno de los puntos y es importante contemplar en la vista frontal los puntos base y los puntos tapa.



Al definir, unir y dar calidad a nuestros puntos, obtenemos nuestra perspectiva a dos puntos de fuga por este método.