

la perspective



F. di
Giorgio
Martini

*La Cité
idéale*

1470

La perspective, c'est une technique de dessin ou de peinture qui permet de donner l'illusion de la profondeur sur une surface plane. Elle fut mise au point par les artistes de la Renaissance en Italie au XVe siècle, Ce sont eux qui en ont fixé les règles. Elle va être utilisée et perfectionnée jusqu'au XXe siècle.

<http://leblogdemonseigneurgeney.over-blog.com/dossier-7-la-perspective.html>

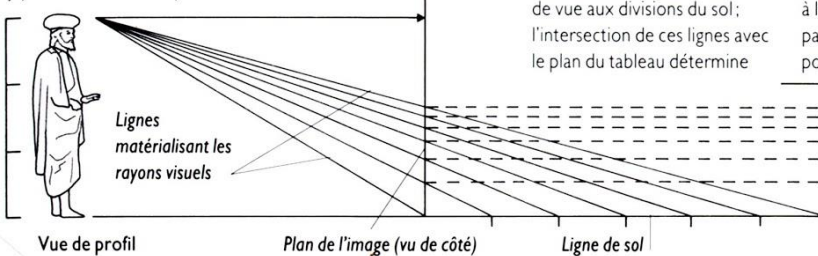
La perspective se présente sous plusieurs formes. Nous traiterons de la perspective linéaire (ou conique) parce que c'est ce type de perspective qui est dominant en art et c'est ce qui se rapproche le mieux de la perspective vue par nos yeux.

Il s'agit d'une projection de toutes les lignes droites qui passent par les côtés d'un objet vers un point. Ce point, c'est l'œil. C'est le point de vue.

L'illusion de profondeur est créée par les objets qui diminuent de taille selon leur profondeur.

LE SYSTÈME D'ALBERTI

En 1435, Alberti expose dans son traité *Della Pittura (De la peinture)* « la meilleure méthode » pour construire une image en perspective. Il conçoit l'image tel un plan traversant une pyramide de rayons visuels.

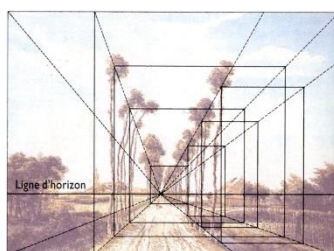
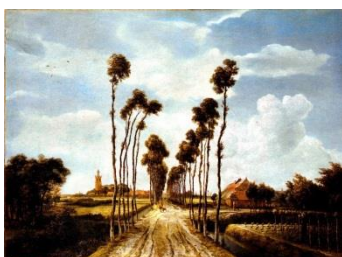
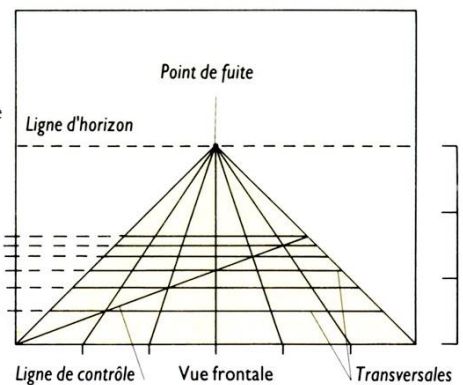


Les deuxième et troisième étapes : le carrelage en damier

Alberti dessine une vue de profil de la construction, séparément. Il divise le plan en *braccia*, après avoir défini la hauteur du point de vue à trois *braccia* et la distance entre le peintre et son tableau. Il trace les « rayons visuels » du point de vue aux divisions du sol ; l'intersection de ces lignes avec le plan du tableau détermine

les horizontales. Celles-ci, reportées sur le premier dessin, permettent d'obtenir la perspective raccourcie d'un damier. L'horizon est tracé, parallèle à la base, et passe par le point de fuite.

Alberti trace une diagonale à partir d'un coin pour contrôler l'exactitude de la construction.

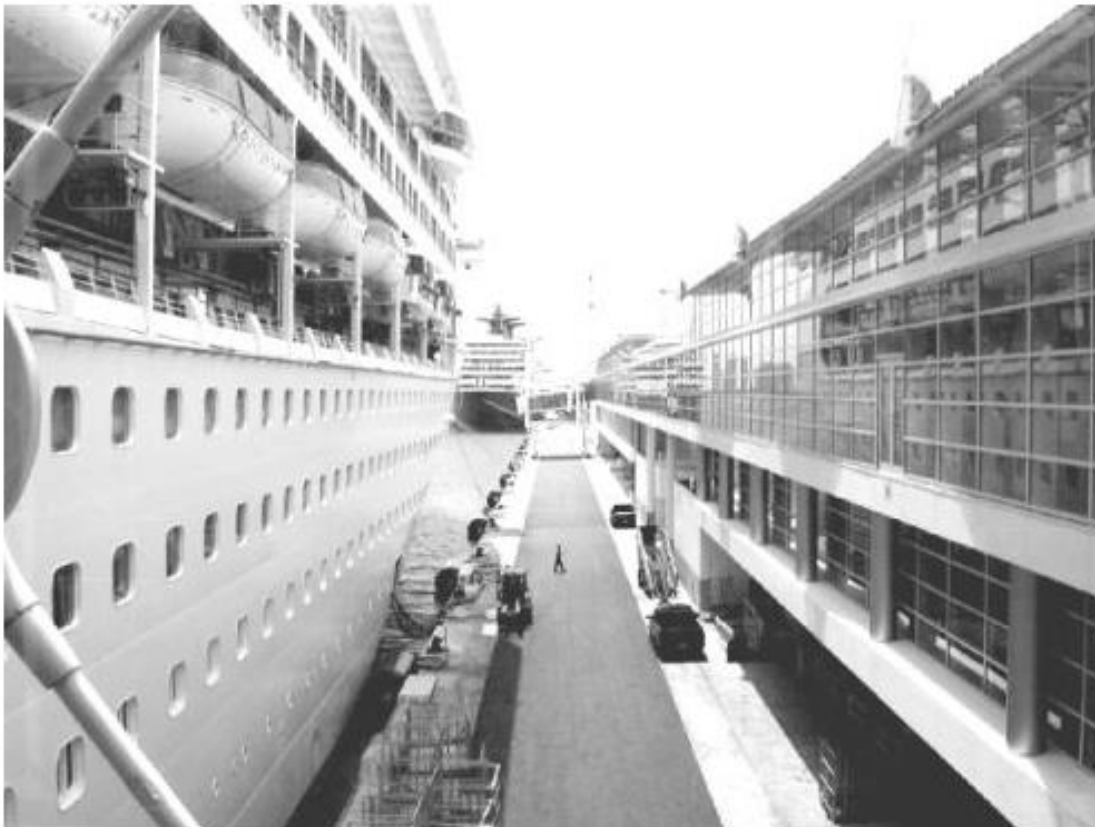


<http://befo-apa.blogspot.ca/2015/11/>

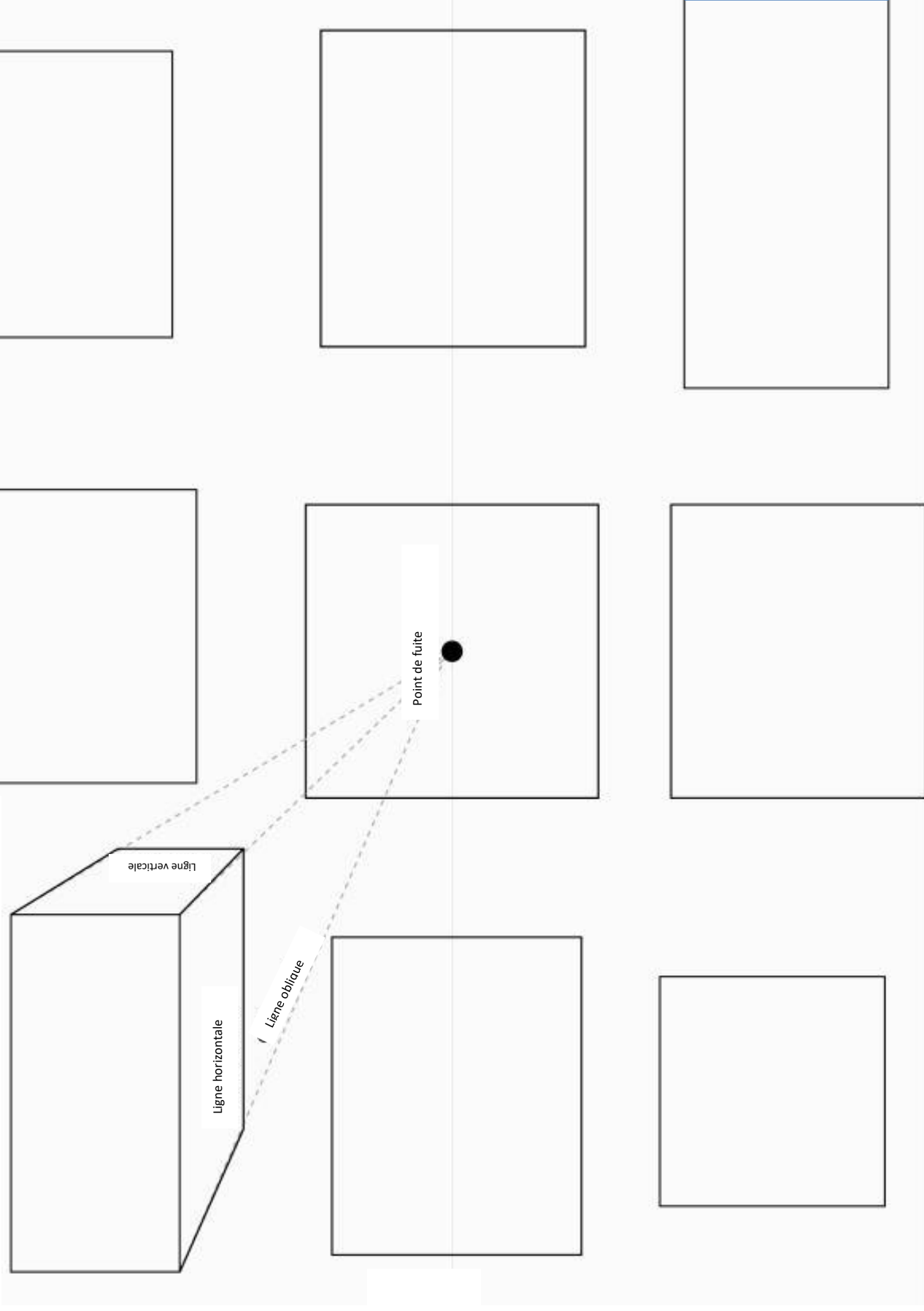
ileid=3748965

MC Desjardins Adaptation et trad.

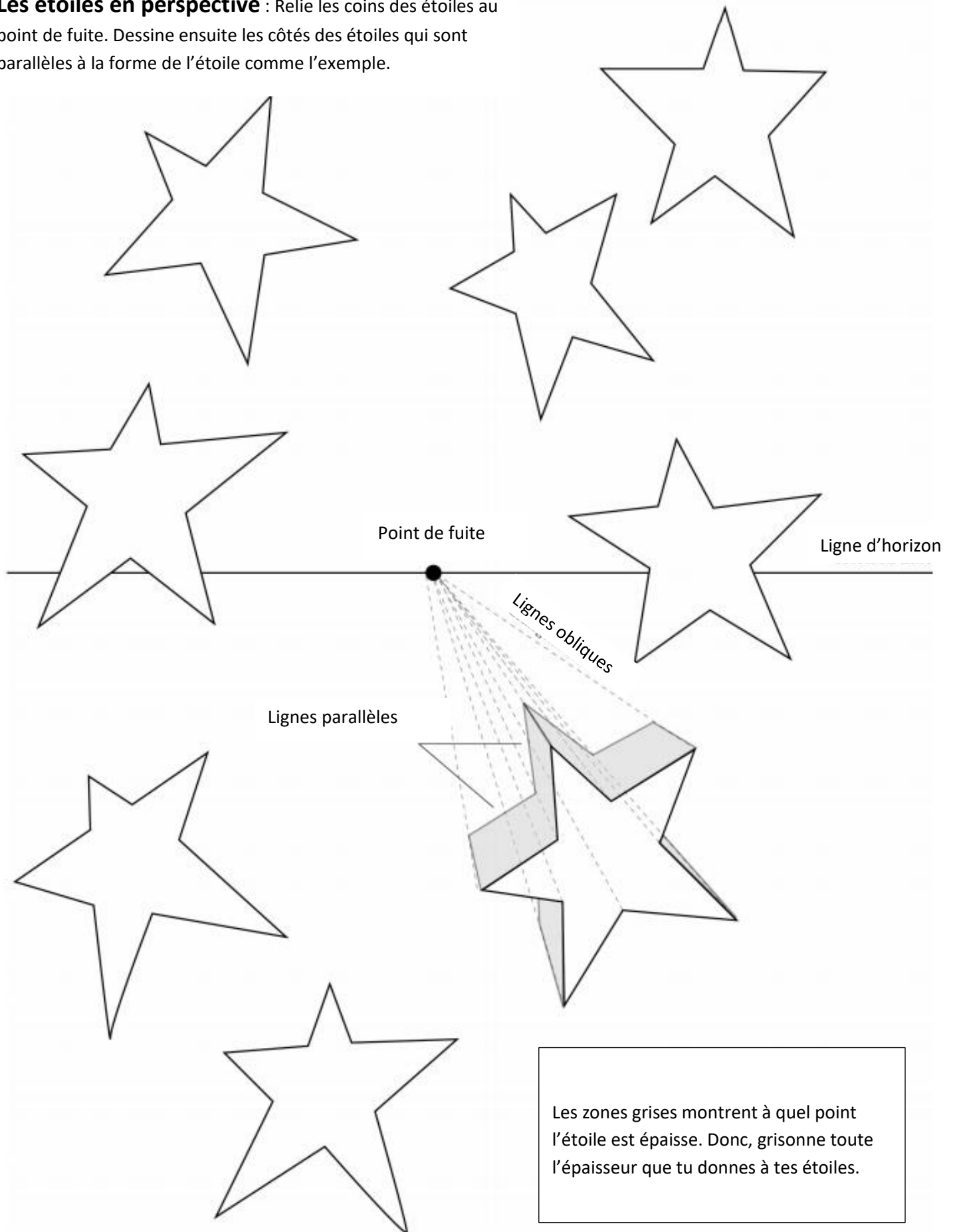
Avec un crayon et une efface, dessine la ligne d'horizon pour chaque photographie ci-dessous. Ensuite, ajoute le point de fuite, les lignes droites et obliques qui partent du point de fuite.



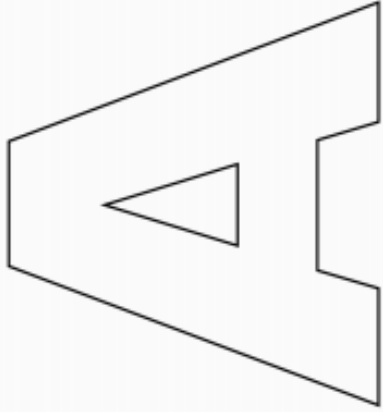
Les boîtes en perspective : Relie les coins des boîtes au point de fuite. Ensuite, dessine les côtés des boîtes avec les lignes horizontales et verticales comme l'exemple.



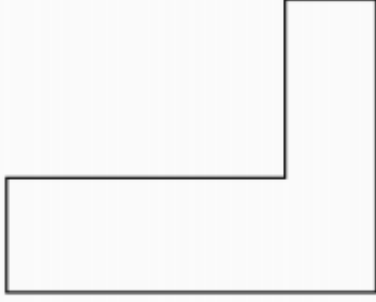
Les étoiles en perspective : Relie les coins des étoiles au point de fuite. Dessine ensuite les côtés des étoiles qui sont parallèles à la forme de l'étoile comme l'exemple.



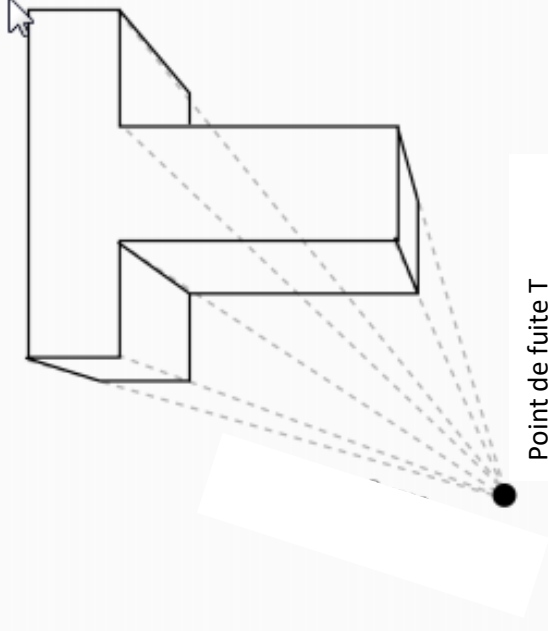
Les lettres en perspective : Relie les coins des lettres au point de fuite. Dessine les côtés des lettres avec des lignes horizontales et verticales comme l'exemple.



● Point de fuite A

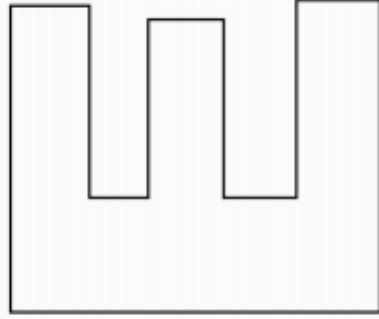


● Point de fuite L

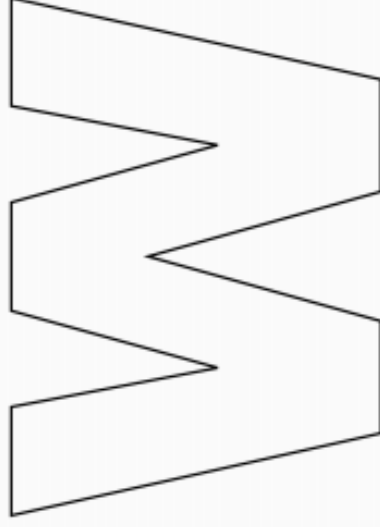


Point de fuite T

● Point de fuite W



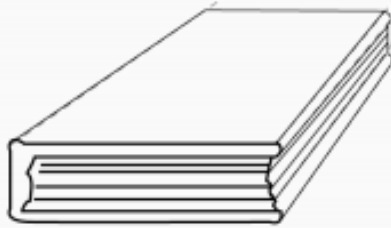
● Point de fuite E



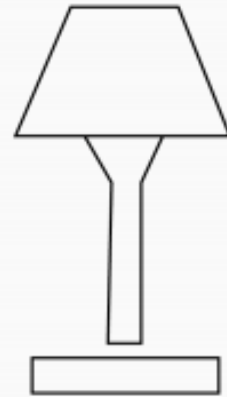
Des objets du quotidien en perspective : Relie les coins de l'objet au point de fuite. Dessine les coins des objets avec des lignes parallèles comme l'exemple.

Ligne d'horizon

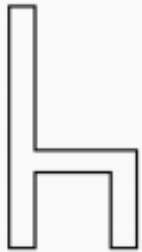
Point de fuite



Livre



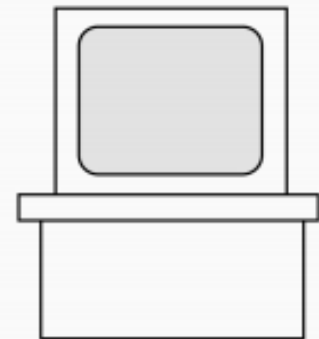
Lampe



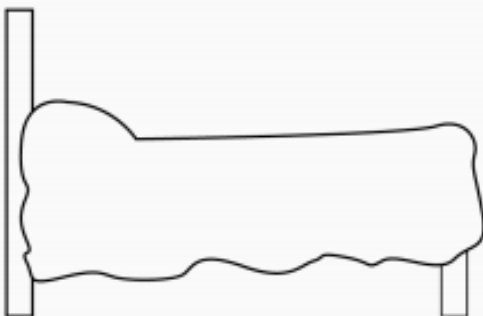
Chaise



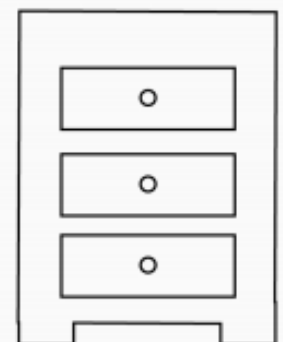
Table



Télé



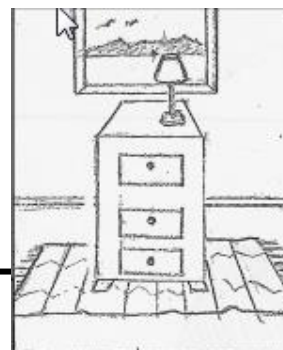
Lit



Commode

Chest

Une chambre : Copie la petite image de droite en plus grand dans la large fenêtre en utilisant la perspective appropriée.



Point de fuite



Dessiner une ville avec un point de fuite

Regarde les étapes de la création de cette ville. Sur la page suivante, tu devras créer ta propre ville avec un point de fuite. Crée des édifices plus grands, d'autres plus courts. Fais-en des larges et d'autres plus étroits. Ajoute des fenêtres, des portes, etc.

Étape 1 : Dessine une ligne d'horizon

Étape 2 : Dessine un point de fuite

Étape 3 : Dessine un carré ou un rectangle

Étape 4 : Dessine les lignes obliques qui partent des coins de la forme au point de fuite.

Étape 5 : Dessine les lignes horizontales et verticales pour terminer l'édifice.

Étape 6 : Efface les lignes diagonales.

Étape 7,8,... : Ajoute d'autres édifices.

Dessiner ta ville avec un point de fuite

Construis ta ville ici. Suis les étapes mentionnées à la page suivante : ligne d'horizon, point de fuite, formes, lignes obliques, lignes verticales et horizontales, détails.

Tu peux la dessiner dans le sens que tu le désires (portrait ou paysage).

