perspectives

sujet
On vous demande de constituer un dossier théorique et pratique sur le thème de la perspective.

objectifs
COMPRENDRE et être en mesure d'EXPLIQUER et d'UTILISER les principes fondamentaux de la perspective
ORGANISER et PARTICIPER au travail de groupe
RECHERCHER et RESTITUER des informations
METTRE EN PRATIQUE les données collectées

organisation du travail
étape 1 : fabrication d'un paper-toy
- ☐ CHOISIR un paper toy à monter
- ☐ CUSTOMISER le cube pour ceux qui ont choisi le modèle vierge
- ☐ ASSEMBLER les cubes
- ☐ DESSINER votre paper toy dans un des angles supérieurs d'une feuille A3 à main levée
- ☐ OBSERVER ET COMMENTER

étape 2 : constitution d'un dossier sur l'un des thèmes imposés [TRAVAIL DE GROUPE]
- ☐ CONSTITUER 4 groupes de nombre équivalent
- ☐ DISTRIBUER les rôles au sein de chaque groupe :
- ☐ SE RÉPARTIR les thèmes
- ☐ RAPPORTER au professeur l'ensemble des recherches avec la fiche bilan

étape 3 : restitution du bilan par groupe de 4 personnes issues de chacun des groupes précédents
- ☐ COMPLÉTER son «dossier perso» grâce aux bilans des autres élèves du groupe
- ☐ RÉPONDRE au quizz en commun [TEMPS CHRONOMÉTRÉ]

étape 4 : mise en application
- ☐ TRACER sur la feuille A3 une ligne d'horizon au milieu de la page
- ☐ PLACER 3 points de fuites sur la ligne : 1 à droite, 1 au milieu et 1 à gauche
- ☐ DESSINER votre paper toy 6 fois selon les instructions suivantes et à l'aide du «dossier perso»
  - _1 fois **au dessus** de la ligne avec 1 point de fuite
  - _1 fois **sous** de la ligne avec 1 point de fuite
  - _1 fois **au dessus** de la ligne avec 2 points de fuite
  - _1 fois **sur** la ligne avec 2 points de fuite
  - _2 fois **sous** la ligne avec 2 points de fuite différents

consignes
penser à poser des questions au professeur si besoin
utiliser les recherches de chaque élément du groupe
créer des dossiers images sur l'ordinateur
imprimer uniquement les images choisies ensemble
penser à prendre des notes pour la restitution aux autres

évaluation [UNE NOTE POUR LE TRAVAIL EN GROUPE + UNE POUR LE TRAVAIL INDIVIDUEL]

la fiche bilan + dossier perso	/ 5+5
réponses au quizz	/10
fabrication du paper toy : soin du découpage / collage	/6
la planche de dessin A3 : respect des consignes / justesse des perspectives / soin	/14

perspectives

LES RÔLES

Pour fonctionner de manière efficace en groupe,
chacun a un rôle précis avec des objectifs précis.
Chaque groupe doit se répartir les tâches et chacun doit respecter ses fonctions.
Cependant, chaque personne doit tenir compte de l'avis et de la personnalité des autres…
Ainsi une équipe sera composée de 5 personnes minimum :

🛠 l'organisateur :
_ organise le travail à faire + gestion du temps
_ distribution des rôles (en accord avec tout le monde)
_ répartition du travail (qui cherche quoi?)

△ l'organisateur ne décide pas pour les autres, il n'est pas le chef

🛠 le secrétaire :
_ note la répartition des tâches (qui fait quoi?)
_ les réponses aux recherches (après discussion avec tout le monde)

△ le secrétaire ne rempli pas la fiche individuelle de chacun

🛠 le responsable matériel :
_ informatique (éteint, gestion des sessions)
_ des ouvrages consultés (rechercher et ranger les livres, magasines,…)
_ les impressions (fournitures papiers,…)

△ chacun est responsable du matériel qu'il manipule…

🛠 le responsable recherches :
_ centralise les informations
_ vérifie la fiabilité des réponses

△ cela ne veut pas dire que le responsable recherche ne cherche pas!!

🛠 le rapporteur :
_ pose les questions décidées par le groupe au professeur
_ rapporte au professeur le bilan par oral

△ le groupe entier décide de ce que le rapporteur rapporte ;)

perspectives

GROUPE 1 : LES ORIGINES

1 - organisateur : _____
2 - secrétaire : _____
3 - responsable matériel : _____
4 - responsable recherches : _____
5 - rapporteur : _____

l'invention de la perspective

où? _____

quand ? _____

qui est l'inventeur? _____

comment ? [EXPLIQUER COMMENT ELLE EST APPARUE]

_____

_____

_____

qui d'autre l'a utilisée à cette époque ? [NOM, MÉTIER, NATIONALITÉ,…]

_____

_____

_____

trouver des exemples en images [MINIMUM 4 IMAGES] :
schémas techniques + peintures

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____

● penser aux légendes des images [ARTISTE, TITRE, DATE]

perspectives

GROUPE 2 : DÉFINITIONS

1 - organisateur : _____
2 - secrétaire : _____
3 - responsable matériel : _____
4 - responsable recherches : _____
5 - rapporteur : _____

qu'est ce que la perspective?

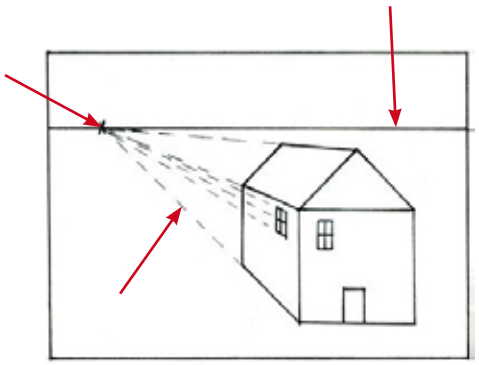
définition 1 _____

_____

définition 2 _____

_____

— annoter le schéma puis donnez la définition des mots :



— ligne d'horizon

_____

_____

à quoi correspond-elle ? _____

_____

— point de fuite :

_____

_____

— fuyante ou ligne de fuite :

_____

_____

— rechercher dans les magasines à disposition une image par personne
— tracer de façon visible sur l'image la ligne d'horizon, les points de fuite et les fuyantes

perspectives

GROUPE 3 : DIFFÉRENTES PERSPECTIVES

1 - organisateur : _____
2 - secrétaire : _____
3 - responsable matériel : _____
4 - responsable recherches : _____
5 - rapporteur : _____

1 — la perspective axonométrique

quelle est sa particularité ?

dans quels cas utilise-t-on cette perspective là?

2 — la perspective cavalière

quelle est sa particularité ?

3 — la perspective frontale ou _____

quelle est sa particularité ?

4 — la perspective oblique

quelle est sa particularité ?

5 — la perspective aérienne

quelle est sa particularité ?

6 — la perspective atmosphérique ou _____

qui l'a inventé ?

en quoi consiste-t-elle?

— pour chaque perspective trouver une illustration

1

2

3

4

5

6

● penser aux légendes des images (artiste, titre, date)

perspectives

GROUPE 4 : JOUER AVEC ELLE

1 - organisateur : _____
2 - secrétaire : _____
3 - responsable matériel :_____
4 - responsable recherches :_____
5 - rapporteur :_____

— rechercher des artistes, moyens, jeux, effets qui utilisent la perspective
et expliquer ce qu'ils ont fait ou comment ils le font.
— choisir une ou plusieurs illustrations qui mettent bien en valeur l'effet choisi par l'artiste

Georges Rousse

M. C. Escher

Julien Beever

Ron Van Der Ende

perspectives impossibles / autres effets / autres artistes

● penser aux légendes des images (artiste, titre, date)

perspectives

DOSSIER PERSO

les origines

l'invention de la perspective

où? _____

quand? _____

qui? _____

quoi? _____

comment? _____

Exemples en images : schémas techniques + peintures de l'époque

perspectives

définitions

définition de la perspective

_____

_____

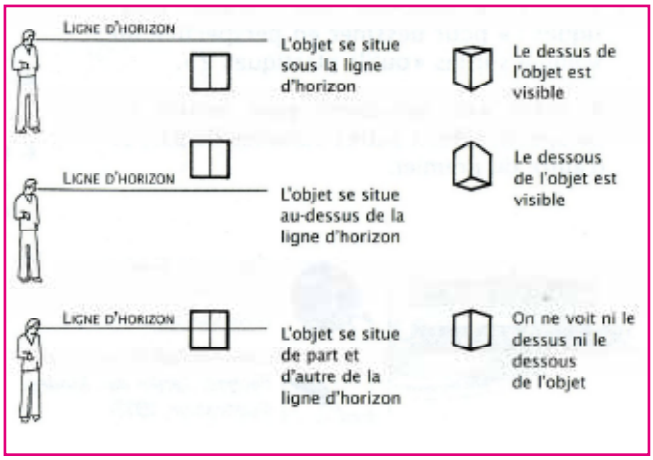
compléter avec les mots qui conviennent :

Les _____ sont les lignes qui marquent la profondeur de l'objet.
Elles sont parallèles dans la réalité, mais elles convergent toutes en un point sur le dessin.

Le _____ est le point vers lequel se rejoignent les _____.

Les _____ se trouvent toujours sur la _____.

La _____ ou ligne de fuite correspond à la hauteur du point de vue.



— rechercher une image de paysage ou d'architecture
— tracer de façon visible sur l'image la ligne d'horizon, les points de fuite et les fuyantes

perspectives

différences

1

LA PERSPECTIVE CAVALIÈRE ou AXONOMÉTRIQUE

— pas de point de fuite.
— toutes les lignes parallèles d'un objet restent parallèles sur la représentation
— cette perspective est très utilisée dans le dessin industriel

2

LA PERSPECTIVE FRONTALE OU CENTRALE

— 1 point de fuite
— les horizontales et les verticales restent parallèles
— les fuyantes convergent vers le point de fuite
— elle est la plus utilisée car plus simple

3

LA PERSPECTIVE OBLIQUE

— 2 points de fuite
— seules les verticales sont parallèles
— les deux points de fuite sont placés sur la ligne d'horizon

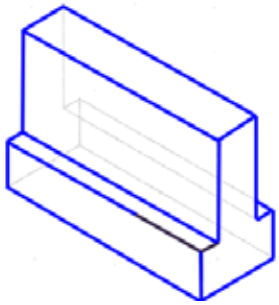
LA PERSPECTIVE AÉRIENNE

— 3 points de fuite
— toutes les lignes parallèles dans la réalité convergent vers un point de fuite sur le dessin
— elle est la plus proche de la réalité

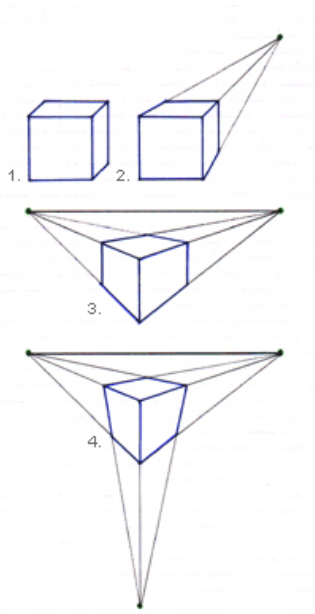
LA PERSPECTIVE ATMOSPHÉRIQUE

_ plus on s'éloigne dans les plans de l'image plus les couleurs sont claires

4



5



perspectives

jeux de pers

Choisir une œuvre parmi celles proposées dans la catégorie «jeux de perspective» et compléter la feuille :

l'artiste :

prénom / nom _____

date et lieu de naissance _____

spécialité _____

l'œuvre choisie :

titre _____

date _____

technique _____

reproduction

COLLE ICI UNE REPRO DE TON ŒUVRE

expliquer en quoi elle utilise la perspective :

_____

_____

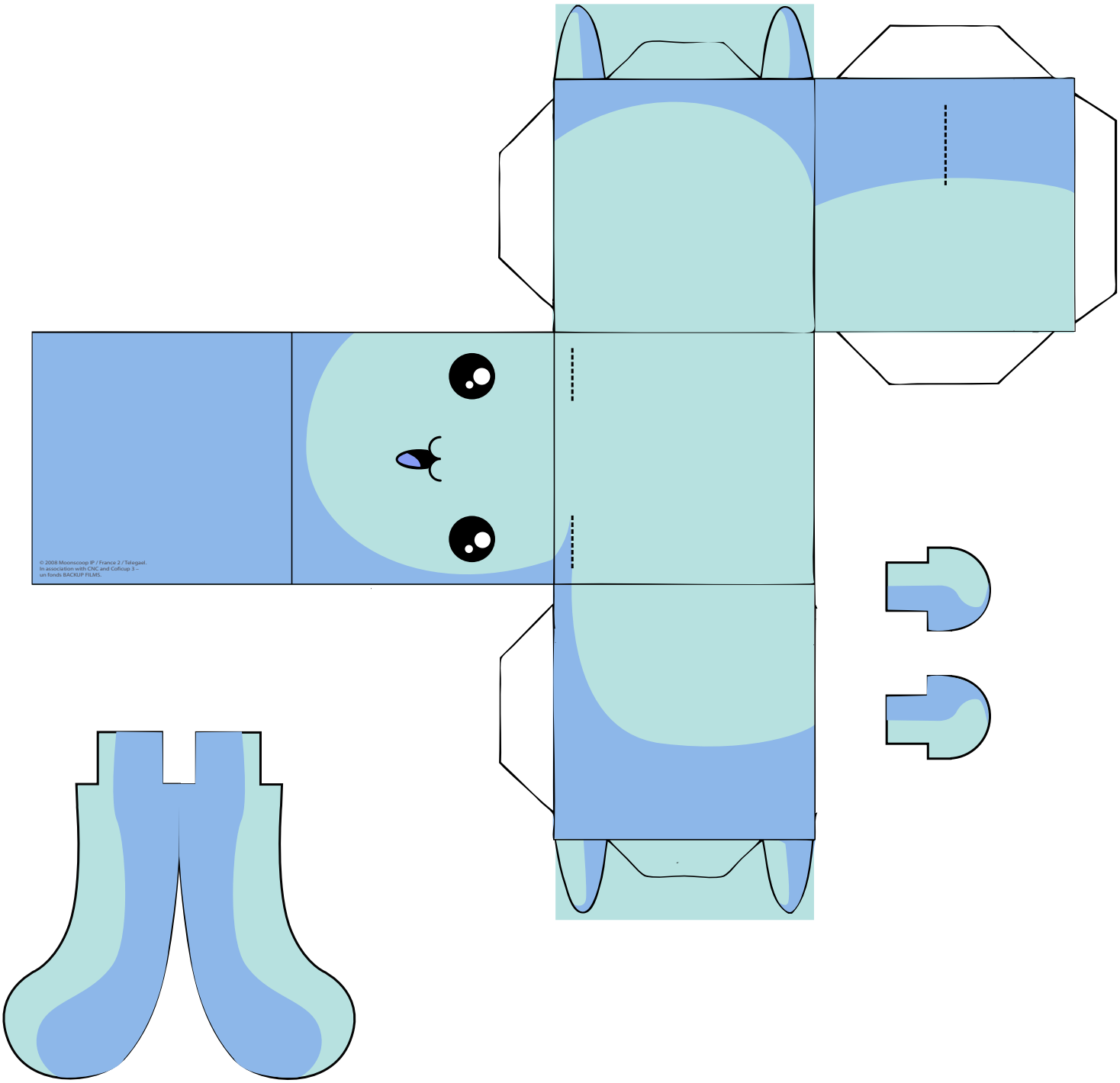
_____

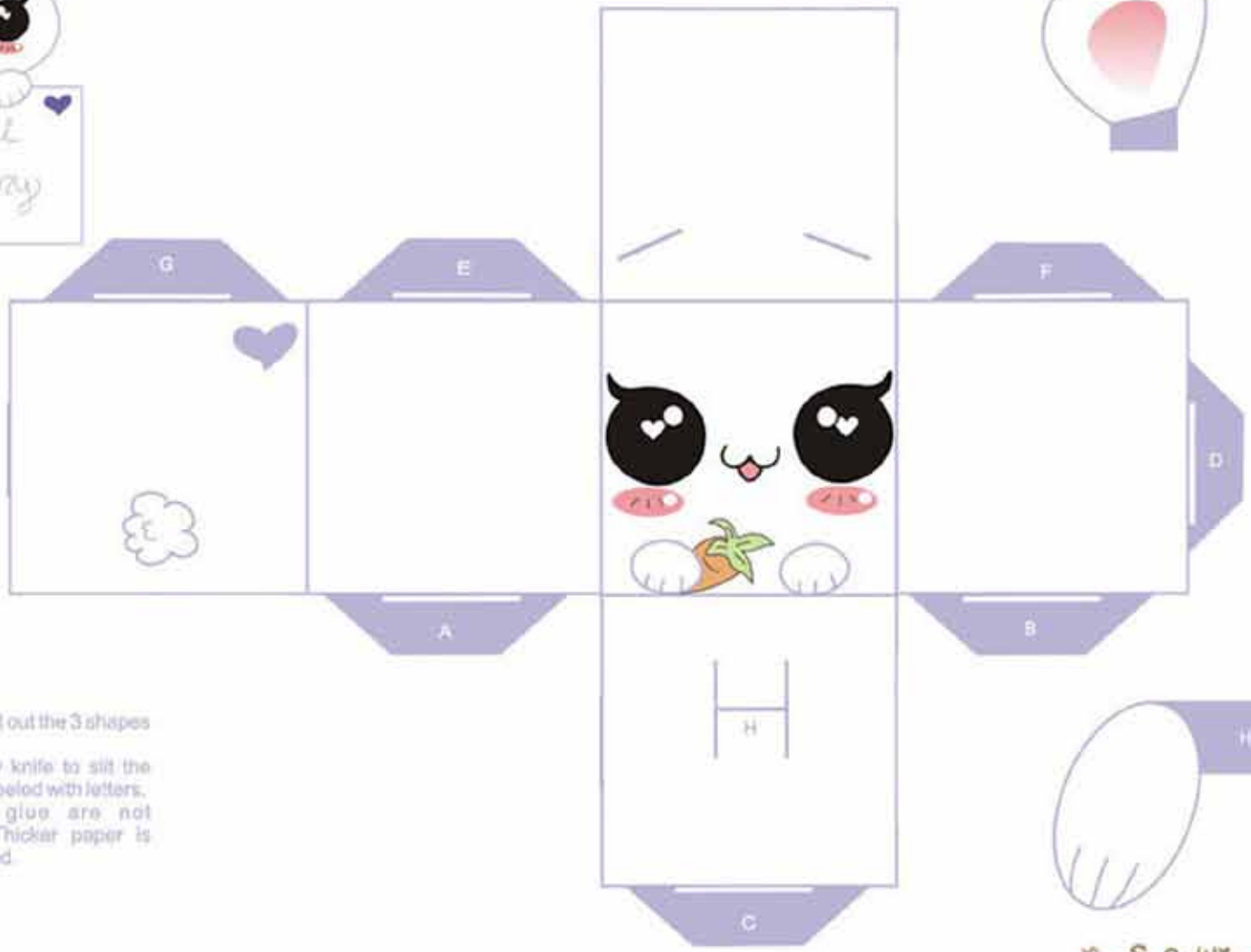
pourquoi avez vous choisi cette œuvre-là?

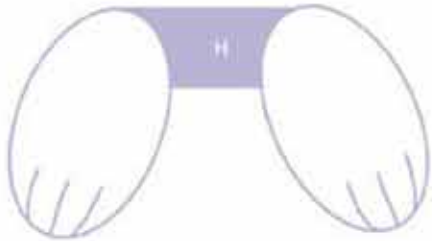
_____

_____

_____

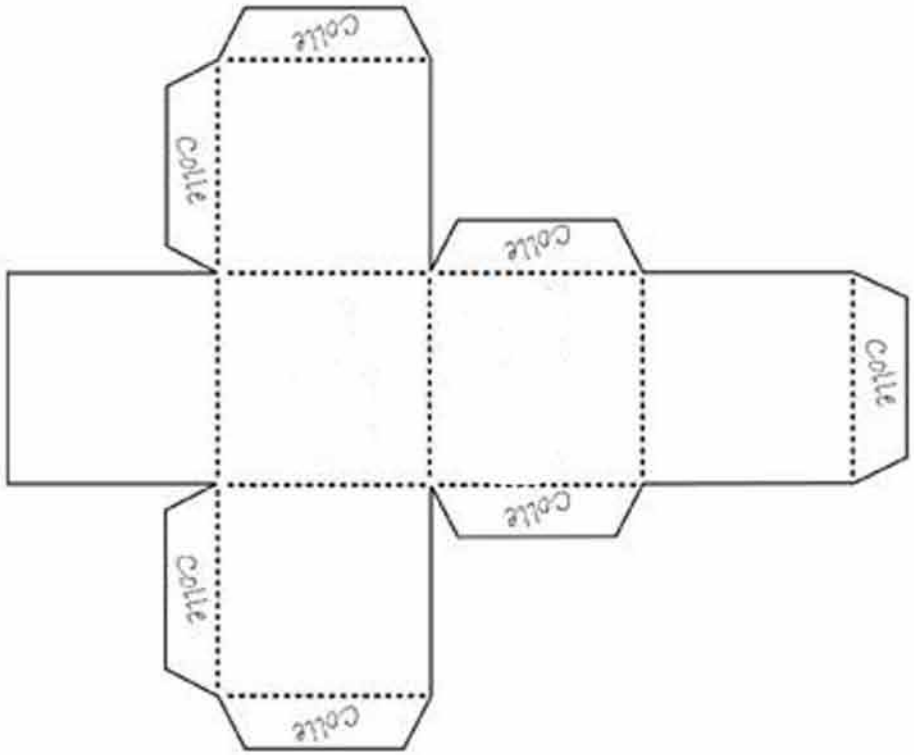

© 2008 Moonscoop IP / France 2 / Telegael.
In association with CNC and Coficup 3 –
un fonds BACKUP FILMS.

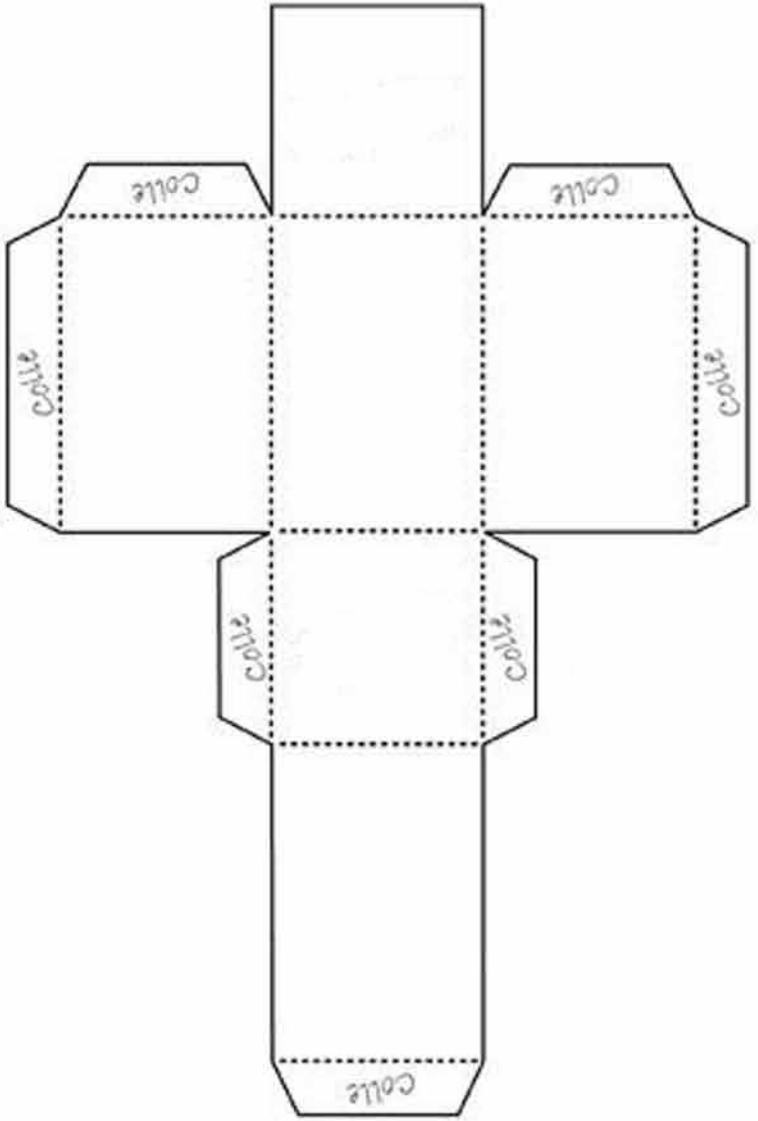


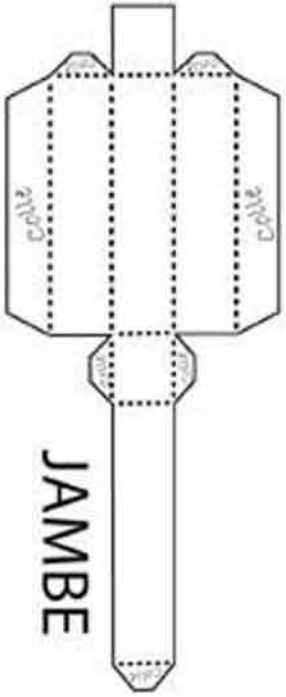


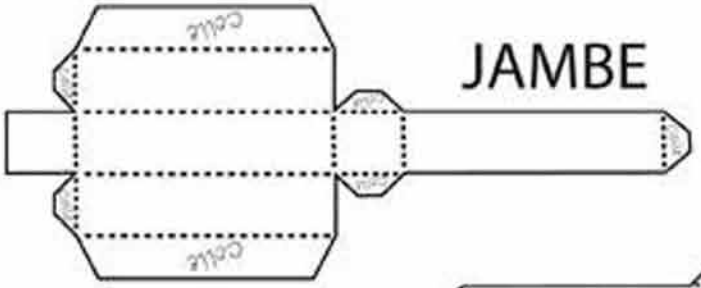
Carefully cut out the 3 shapes on this page.
Use a hobby knife to slit the white lines labeled with letters.
Tape and glue are not necessary. Thicker paper is recommended.

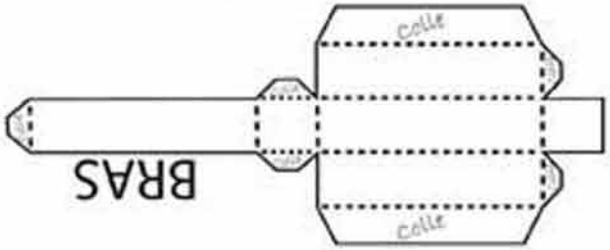
Sparkling Cherry
すぱるクリん チェリい

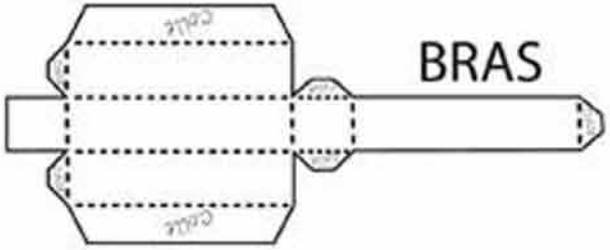

colle
colle
colle
colle
colle
colle


colle
colle
colle
colle
colle
colle


colle
colle
JAMBE


colle
colle
JAMBE


colle
colle
BRAS


colle
colle
BRAS

perspectives

QUIZZ

1_____
2_____
3_____
4_____

1 Qui est l'inventeur de la perspective ?
- ☐ Léonard de Vinci
- ☐ Filippo Brunelleschi
- ☐ Pablo Picasso

2 Quelle perspective n'utilise ni point de fuite ni fuyante ?
- ☐ la perspective frontale
- ☐ la perspective penchée
- ☐ la perspective cavalière

3 Quelle perspective est la plus proche de la réalité ?
- ☐ la perspective aérienne
- ☐ la perspective axonométrique
- ☐ la perspective d'avenir

4 Parmi les exemples lequel utilise la perspective oblique ?

☐

☐

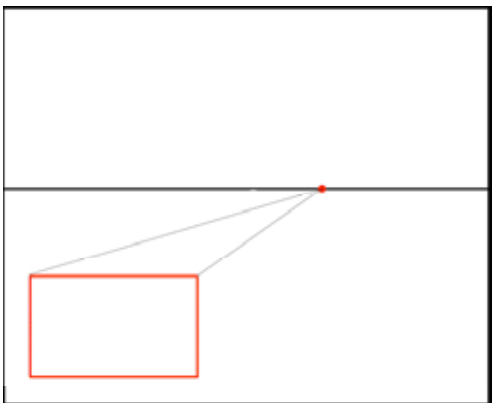
☐

5 Comment s'appellent les points vers lesquels convergent les fuyantes ?
- ☐ les points de départ
- ☐ les points de fuite
- ☐ les points de suspension

6 Qu'est ce qu'a inventé Léonard de Vinci?
- ☐ le quattrocento
- ☐ le pizzaïolo
- ☐ le sfumato

7 Les fuyantes sont des lignes fictives, mais quelle est leur particularité ?
- ☐ elles se rejoignent en un point sur la ligne d'horizon
- ☐ elles courent très vite
- ☐ elles se rejoignent en point n'importe où

8 Lequel de ces artistes ne travaille pas avec la perspective ?
- ☐ Ron Van Der Ende
- ☐ Stéphane Echer
- ☐ Léonard de Vinci
- ☐ Georges Rousse

9 A quelle hauteur se trouve la ligne d'horizon?
- ☐ au niveau du sol
- ☐ au bout le la mer
- ☐ à la hauteur des yeux

10 Finissez le cube en respectant la perpective frontale