Perspectives au carré

DÉFINITION Pour représenter une image en trois dimensions sur une surface plane, on se sert de la **perspective**.
La perspective est une technique qui permet de projeter des éléments sur le plan d'un dessin.
Il existe quatre perspectives : la perspective cavalière, la perspective frontale, la perspective oblique et la perspective aérienne.
Mettre en perspective revient donc à projeter sur un tableau plat, une réalité en volume.

CARACTÉRISTIQUES LA PERSPECTIVE AXONOMÉTRIQUE OU PERSPECTIVE CAVALIÈRE

— 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

LA PERSPECTIVE FRONTALE OU CENTRALE

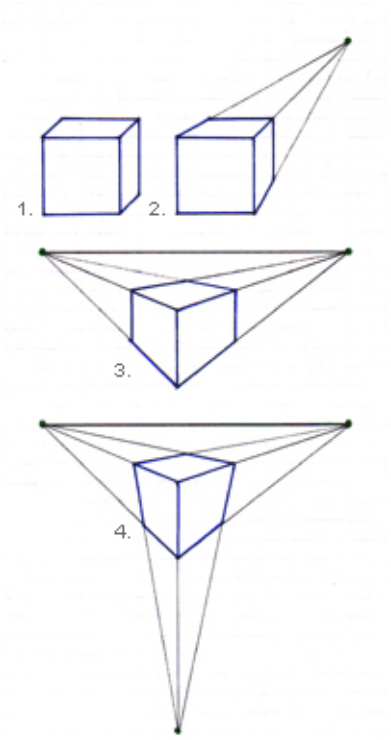
— 1 point de fuite
— les horizontales et les verticales restent parallèles
— les fuyantes convergent vers le point de fuite

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

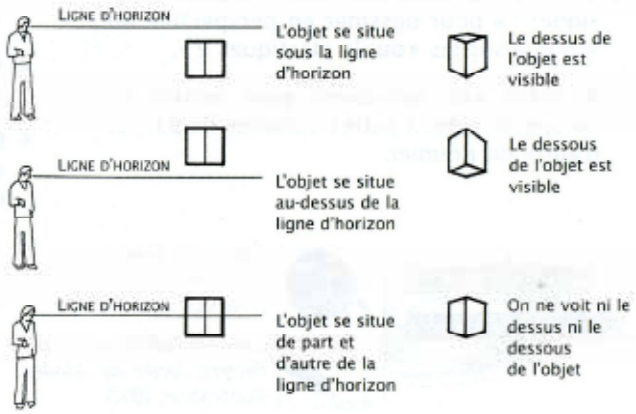


MÉMO

Les **fuyantes** 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 **point de fuite** est le point vers lequel se rejoignent les fuyantes.
Les points de fuite se trouvent toujours sur la ligne d'horizon.

La **ligne d'horizon** ou **ligne de fuite** correspond à la hauteur du point de vue.



Perspectives au carré

APPLICATION

- ☐ Quelle type de perspective a-t-on utilisé pour réaliser chacune de ces reproductions?
- ☐ TRACEZ les fuyantes pour retrouver la ligne d'horizon et les points de fuite lorsque cela est possible

Raphaël, L'École d'Athènes, 1512

perspective _____

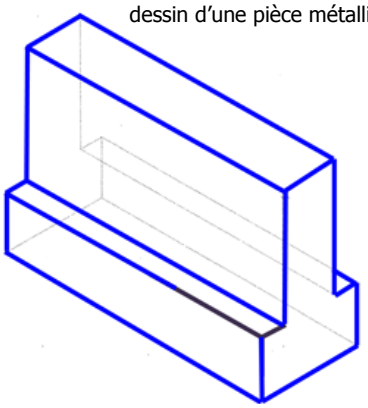
dessin

perspective _____

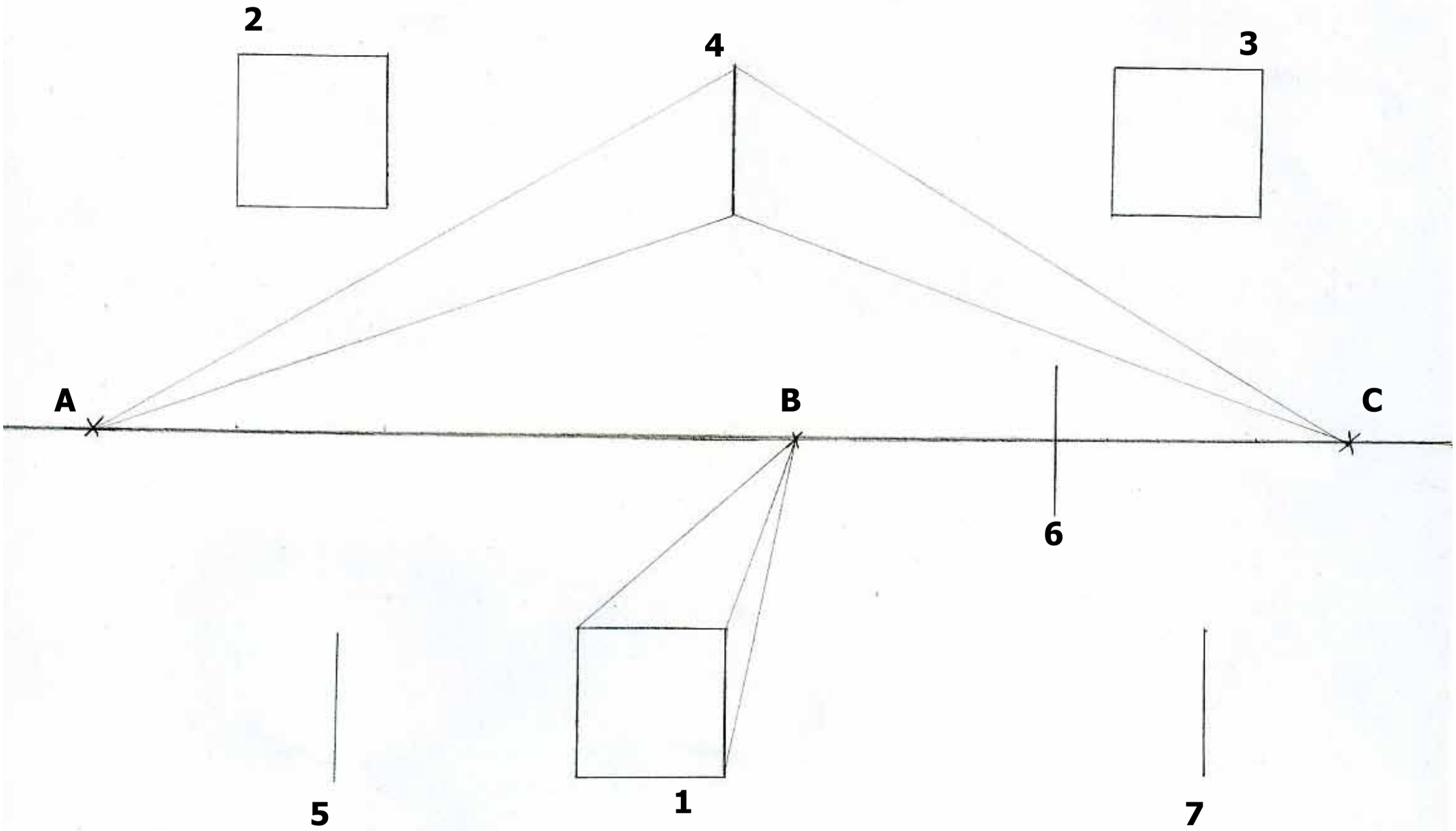
immeuble à Evry

perspective _____

dessin d'une pièce métallique



perspective _____


2
4
3
A
B
C
6
5
1
7

Perspectives au carré

LA LUMIÈRE

- ☐ INDIQUER par une flèche la direction de la lumière qui éclaire ce cube
- ☐ SITUER sur le dessin la face visible la moins exposée à la lumière
- ☐ EXPLIQUER pourquoi vous avez déterminer cette face comme la moins éclairée

---

CONSIGNES

☐ RECONSTRUIRE les carrés selon les critères suivants
[INUTILE DE TRACER LES ARÊTES CACHÉES DES CUBES]

— exercices à 1 point de fuite
> terminer le cube 1
> construire le cube 2 en utilisant le point de fuite A
> construire le cube 3 en utilisant le point de fuite C

— exercices à 2 points de fuite
> construire le cube 4 avec les points de fuites A et C
> construire le cube 5 avec les points de fuites A et B
> construire le cube 6 avec les points de fuites A et C
> construire le cube 7 avec les points de fuites A et C

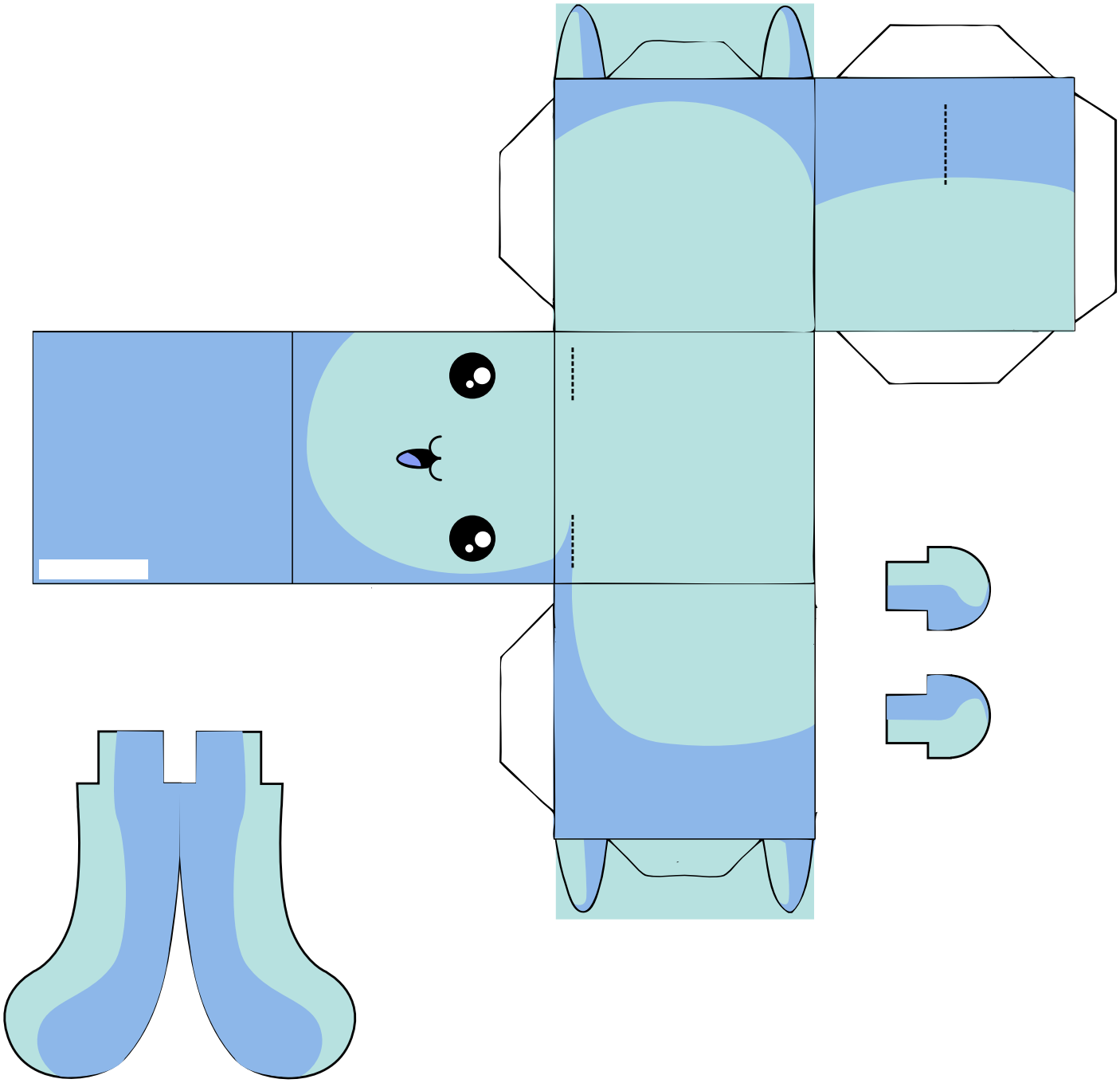
☐ COMPLÉTER le cube avec les détail du modèle en respectant la perspective à partir du point central de la ligne de fuite
☐ CHOISIR un point duquel viendrai une source de lumière
☐ DÉFINIR 3 gris différents parmi les valeurs de gris
☐ REMPLIR au crayon à papier les faces visibles des cubes en respectant la source de lumière

S'IL VOUS RESTE DU TEMPS

☐ REPRÉSENTER le personnage au dos de la feuille dans une perspective à 3 points de fuite

ÉVALUATION

précision et soin apporté au montage du cube	/6
justesse, précision et soin du tracé des lignes	/7
respect des consignes	/7
justesse de la représentation du personnage	/7
justesse de la lumière	/3
	/30

OBJECTIF observer et différencier les différents types de perspective

Perspectives au carré