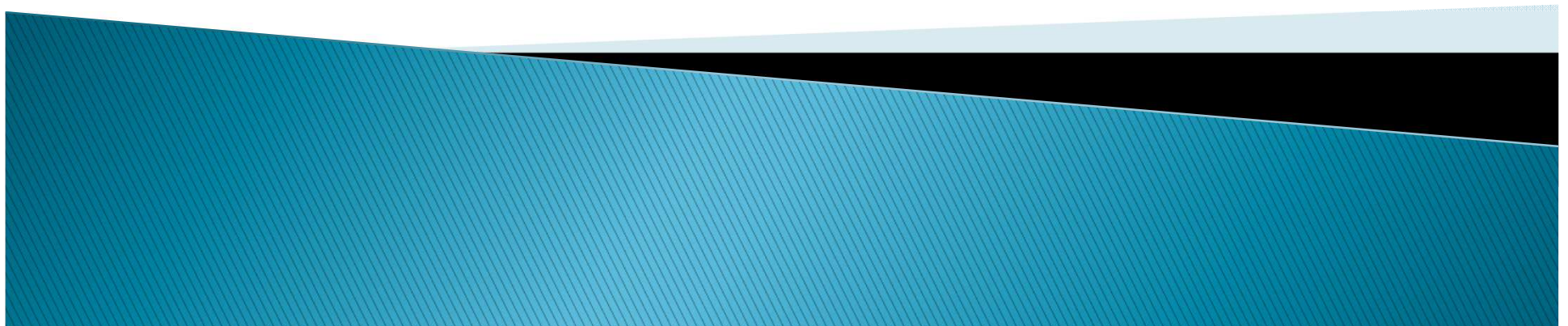
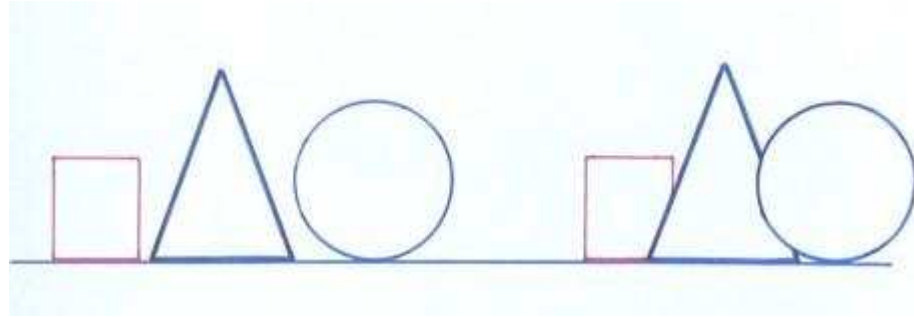


LA PERSPECTIVE



PERSPECTIVE par CHEVAUCHEMENT

Perspective très simple à mettre en oeuvre. La superposition des éléments nous donne la situation dans l'espace (dans le sens de la profondeur)

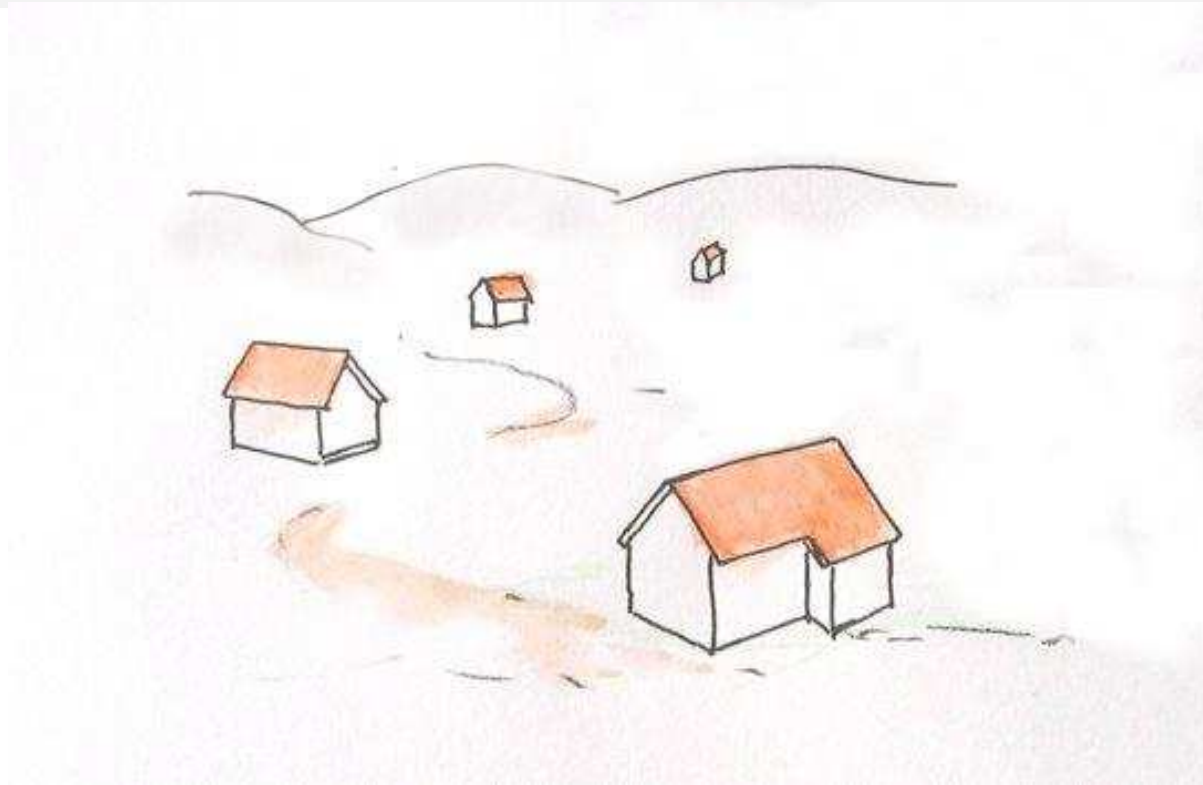


Ci-dessus : A gauche sans chevauchement, à droite avec chevauchement

Exemple :

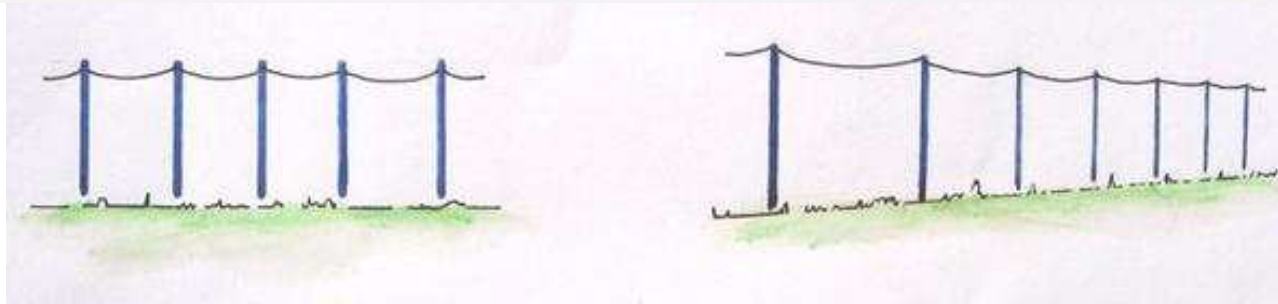


PERSPECTIVE par CHANGEMENT de TAILLE



Dans l'exemple ci-dessus, le changement de taille des maisons donne la profondeur et influence la perception (situation dans la profondeur, du plus près au plus loin, du plus grand au plus petit)

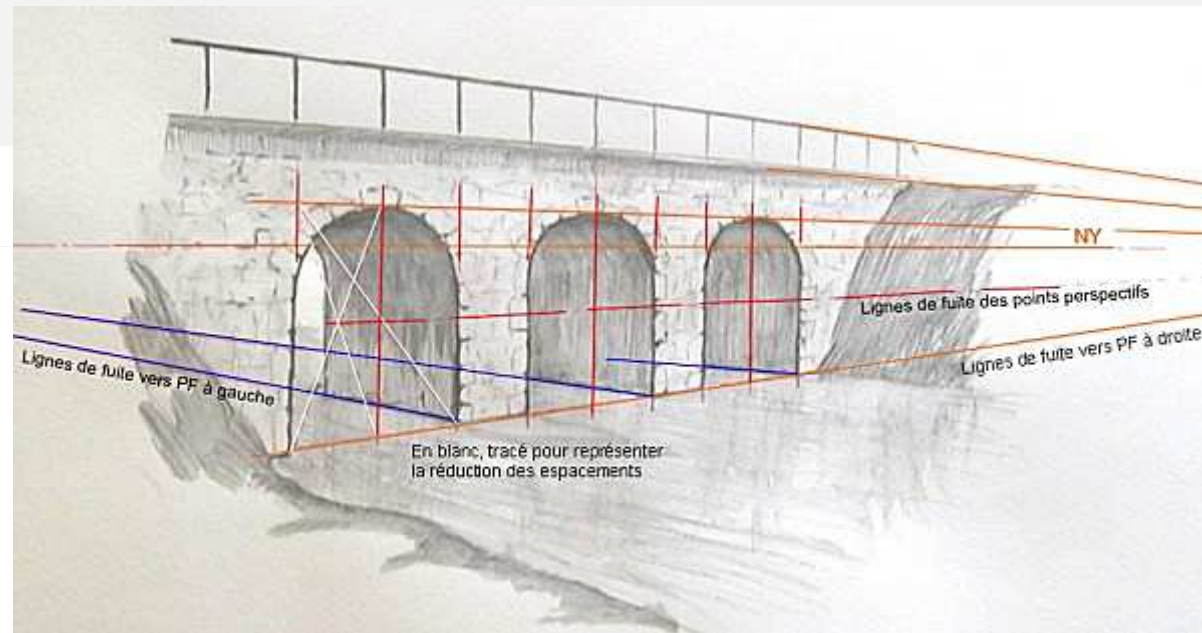
REDUCTION DES ESPACEMENTS



La réduction de l'espacement entre les objets, en même temps que le changement de taille, procèdent également à cette perception de profondeur. Dans l'exemple ci-dessus, à gauche, la profondeur n'est pas perçue, alors qu'à droite, le cerveau à travers cette vision interprète un éloignement successif des poteaux. La profondeur est mieux suggérée.

Exemple de mise en application

Esquisse d'un pont : réduction des espacements des arches et de la rambarde nous influence sur le sens de la profondeur.

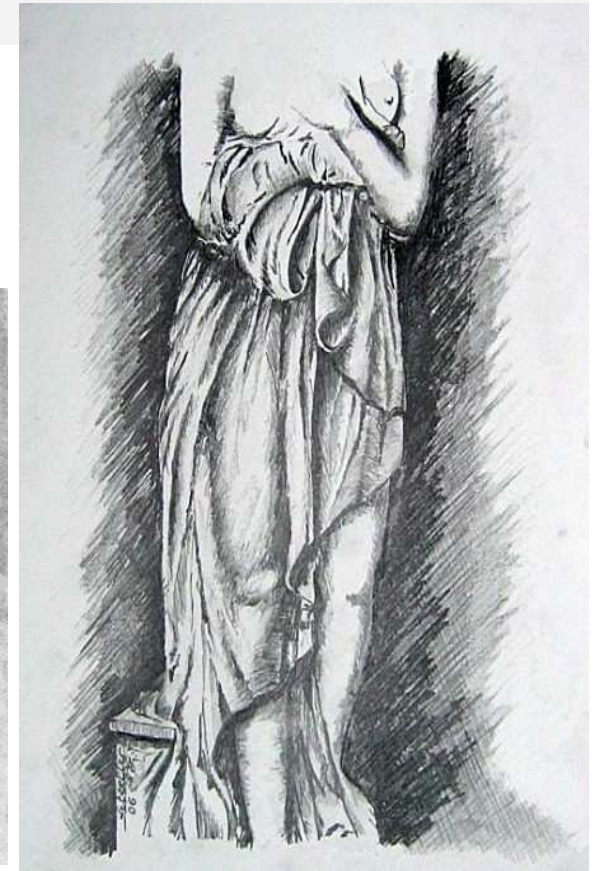
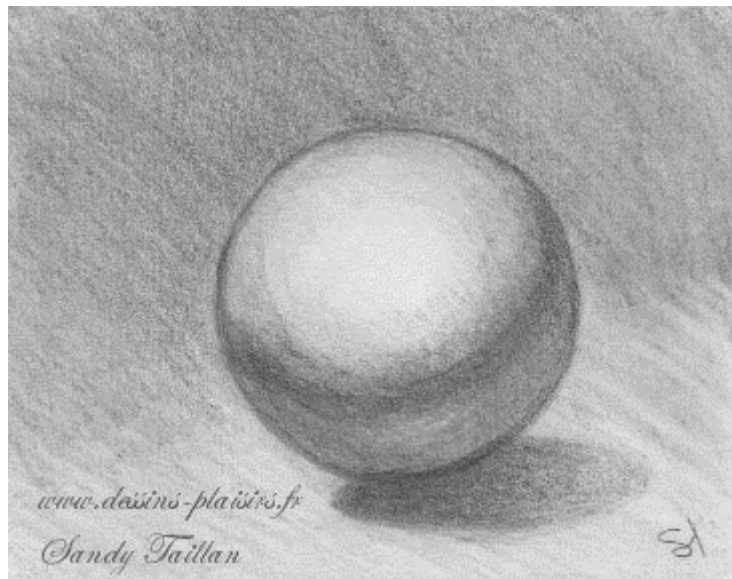


PERSPECTIVE par Modelé et Ombres

Le **modelé** est un des procédés utilisé pour définir les formes ou volumes "ronds" qui ne comportent pas d'arêtes vives, donc pas de lignes de fuite. C'est la lumière qui génère les ombres et lumières réfléchies. Souvent ces ombres vont apporter la meilleure information en étant facilement interprété par le cerveau.

Il convient, dès le départ de représenter la direction de la lumière par la représentation d'une flèche en perspective. Ici la lumière arrive de l'arrière droit.

Exemples de mise en application :



Modelé

Rendu du relief, des formes, en sculpture, en dessin, en dessin. Le modelé s'obtient en peinture ou en dessin au moyen de hachures ou de dégradés qui traduisent les différentes valeurs de l'ombre et de la lumière se répartissant sur les surfaces de l'objet.

PERSPECTIVE ATMOSPHERIQUE

parfois encore appelée Perspective aérienne.

Cette forme de représentation en perspective par les **détails et les contours** peut être comparée à la profondeur de champ en photographie : l'image est nette au premier plan, et devient "floue et légère" vers l'arrière.

En dessin, tous les objets situés au 1^{er} plan devront donc être représentés d'une façon précise. Puis, les détails seront de moins en moins précis au fur et à mesure que l'on dessine les parties situées vers l'arrière. Il faut également jouer sur le contraste entre ombres et lumière.

En effet, le contraste doit être prononcé au premier plan : contraste noir et blanc, et moins soutenu dans les plans arrières : contraste gris foncé et gris clair.

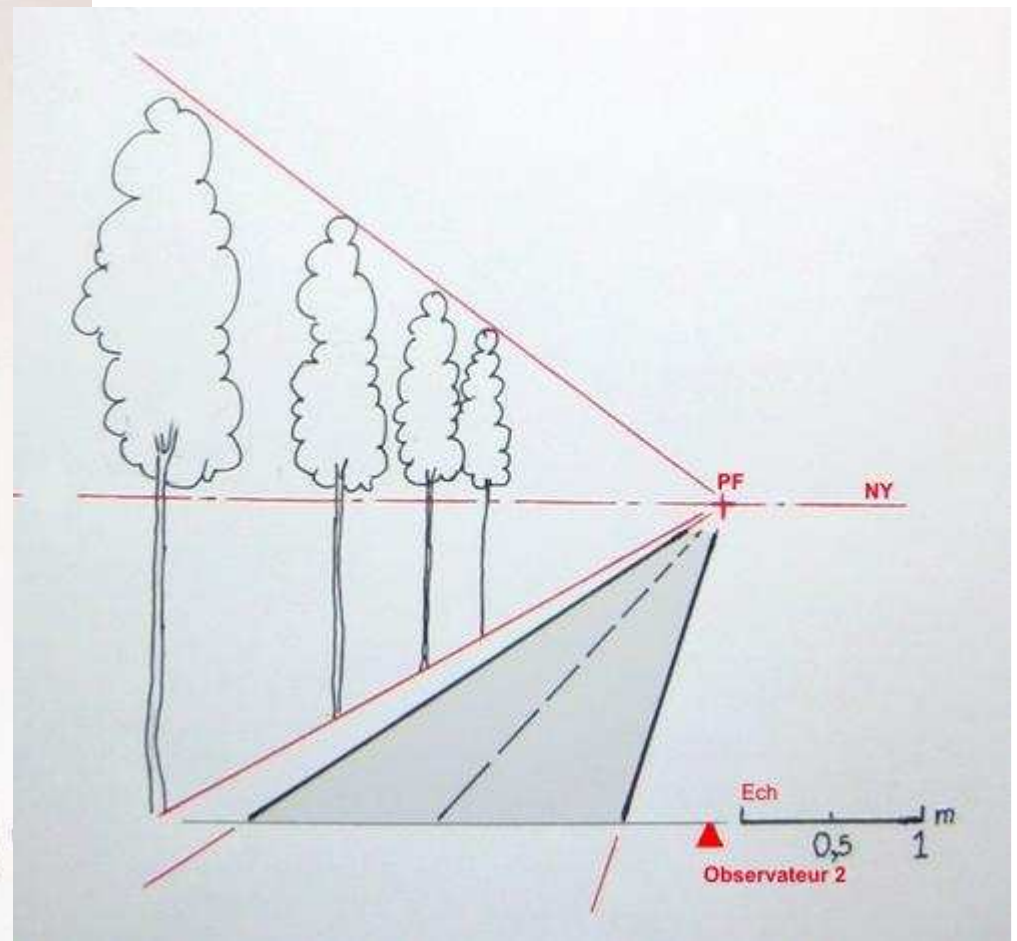
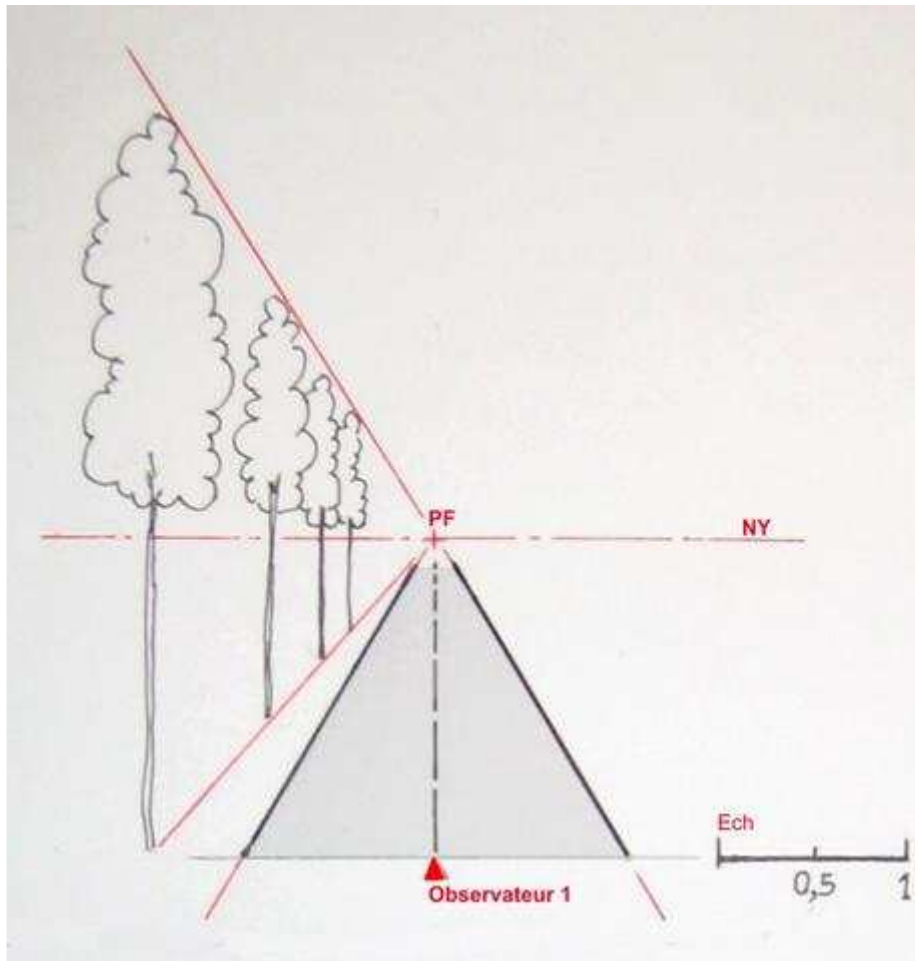


PERSPECTIVE LINEAIRE

PRINCIPE DE BASE DE LA PERSPECTIVE LINEAIRE

La perspective linéaire est certainement le moyen le plus facilement décrypté par le cerveau. Cette perspective permet de suggérer au mieux la profondeur.

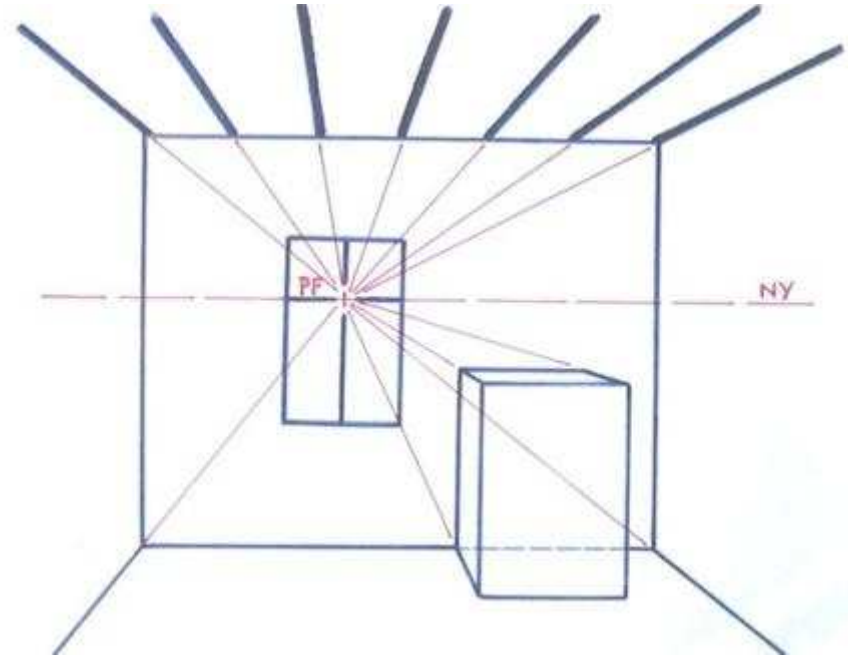
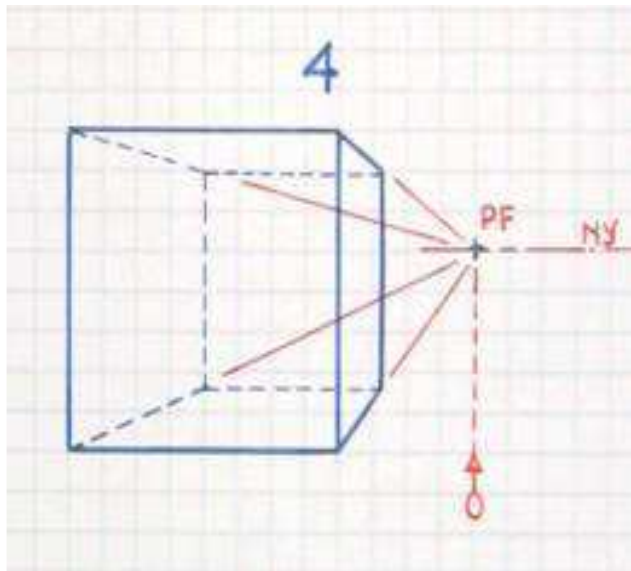
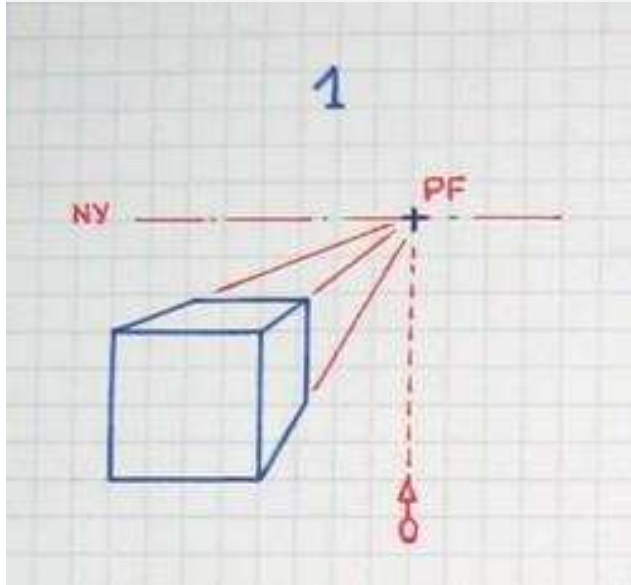
PF= point de fuite ; NY= niveau des yeux



PERSPECTIVE FRONTALE

PERSPECTIVE LINEAIRE A 1 POINT DE FUITE

Cette perspective est utilisée lorsque la face avant d'un volume est parallèle au front de l'observateur, d'où son nom FRONTALE.



REGLES A RETENIR EN PERSPECTIVE FRONTALE :

- * les lignes horizontales restent parallèles
- * les lignes verticales restent également parallèles
- * les lignes qui s'éloignent de l'observateur (= lignes de fuite) rejoignent toutes le même point de fuite situé sur le niveau des yeux (sauf particularité pour les plans inclinés)

TEST ou LE JEU DES ERREURS

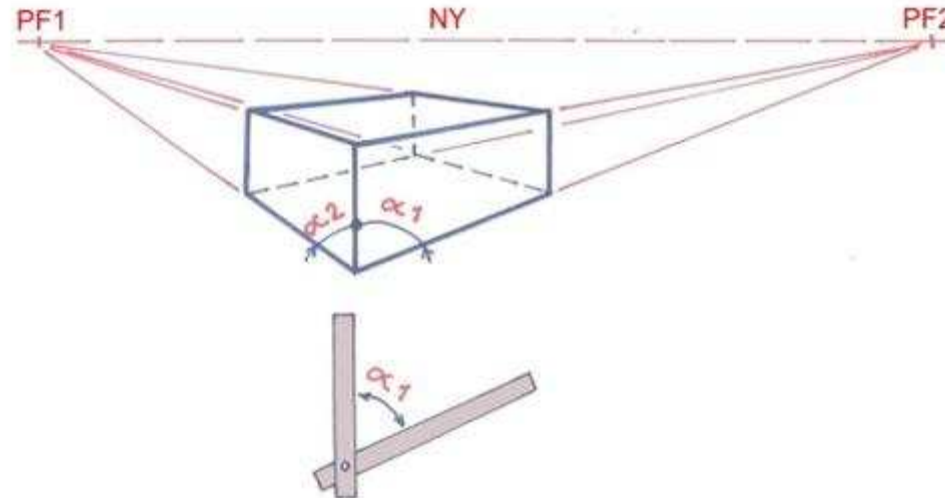


PERSPECTIVE A 2 POINTS DE FUITE

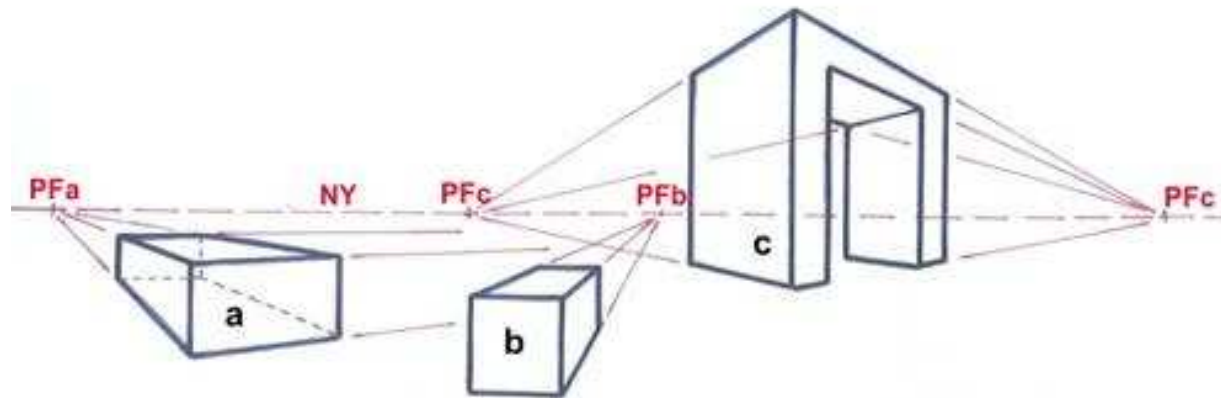
PERSPECTIVE OBLIQUE

Cette perspective à 2 points de fuite est utilisée pour représenter les faces d'un volume qui ne sont pas en perspective frontale.

A l'observation des volumes on constate des lignes de fuite qui s'éloignent aussi bien à droite, qu'à gauche du sujet. Ces lignes rejoignent toutes, un 1er point de fuite **PF₁** situé à gauche et un 2ème point à droite **PF₂**. Les lignes verticales restent parallèles.



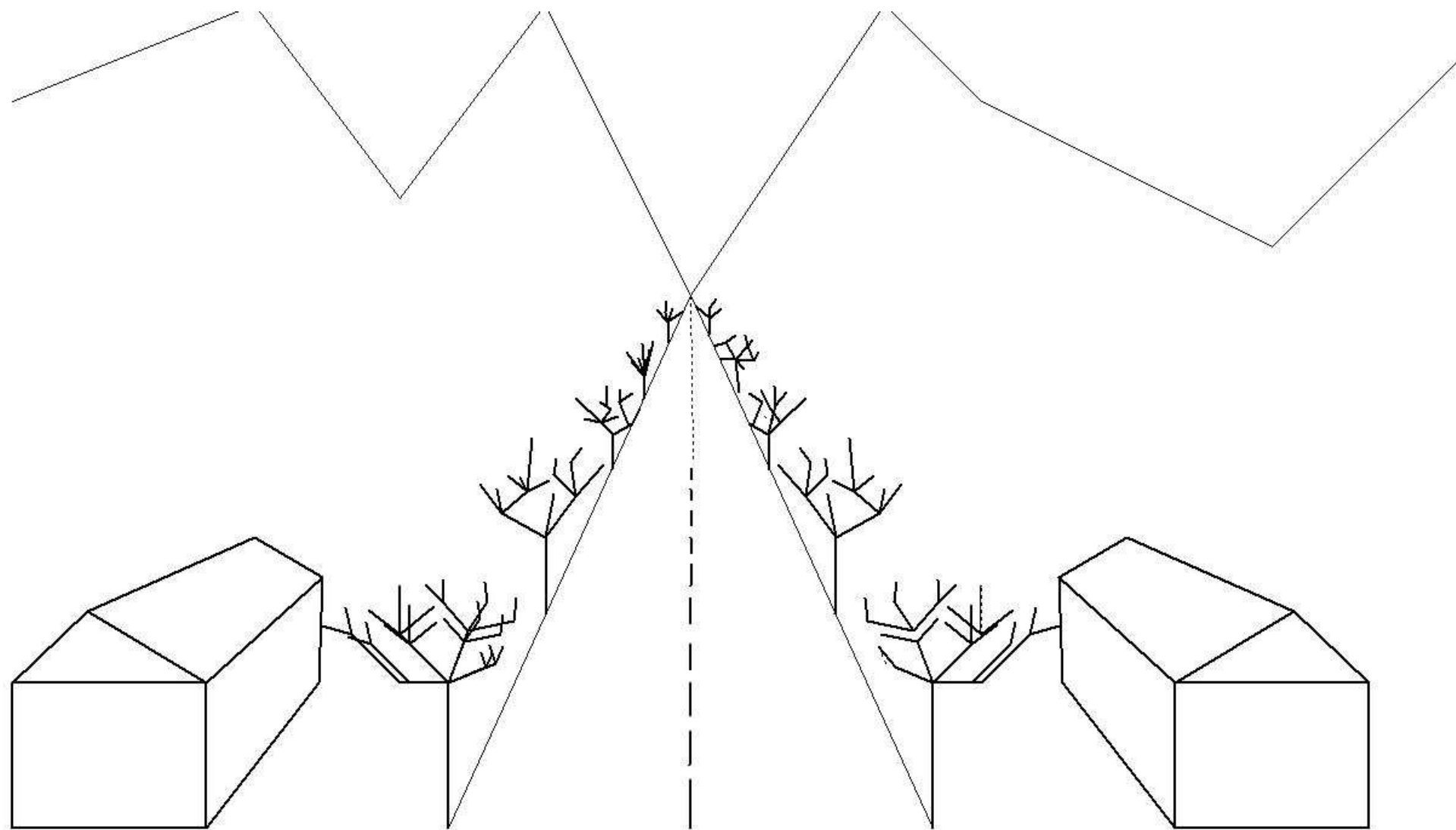
Dans l'exemple ci-dessous, chaque volume est orienté d'une façon différentes par rapport à l'observateur. Chaque volume aura donc ses propres points de fuite, mais qui seront tous situés sur le niveau NY.



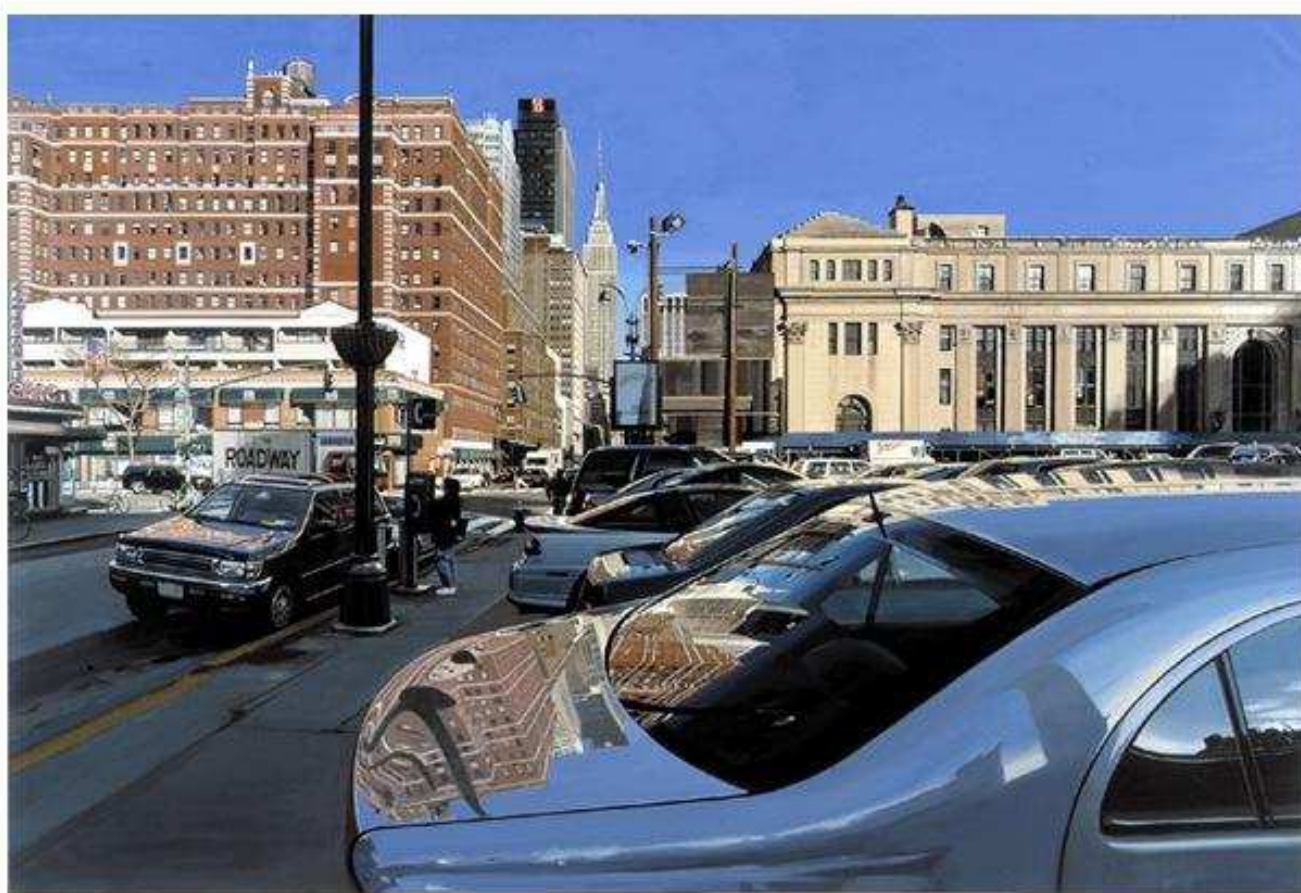
Pour le volume **a**, le point de fuite de droite est situé hors de la page, ce qui arrive fréquemment en dessin. Il faut donc visualiser ce point "imaginaire" vers lequel iront les lignes de fuite.

Pour le volume **b**, représenté en perspective frontale, il convient de remarquer que **PF_b** est aussi situé sur **NY**.

Pour le volume **c**, la représentation des lignes de fuite a été exagérée pour bien montrer l'ensemble des lignes de fuite.



HYPERREALISME



Œuvre hyperréaliste



LAND ART



Recycle Art



it's about time

Francine Noël



← Précédent

tortue à écaïlle de lunettes

Suivant →







