

L'ANGLE DE LA CLASSE

Dessiner la salle de classe avec un angle, le sol et le plafond (pas de table ni de personne).

1/ Les grandes lignes







Pour vendredi 18/03
à la classe



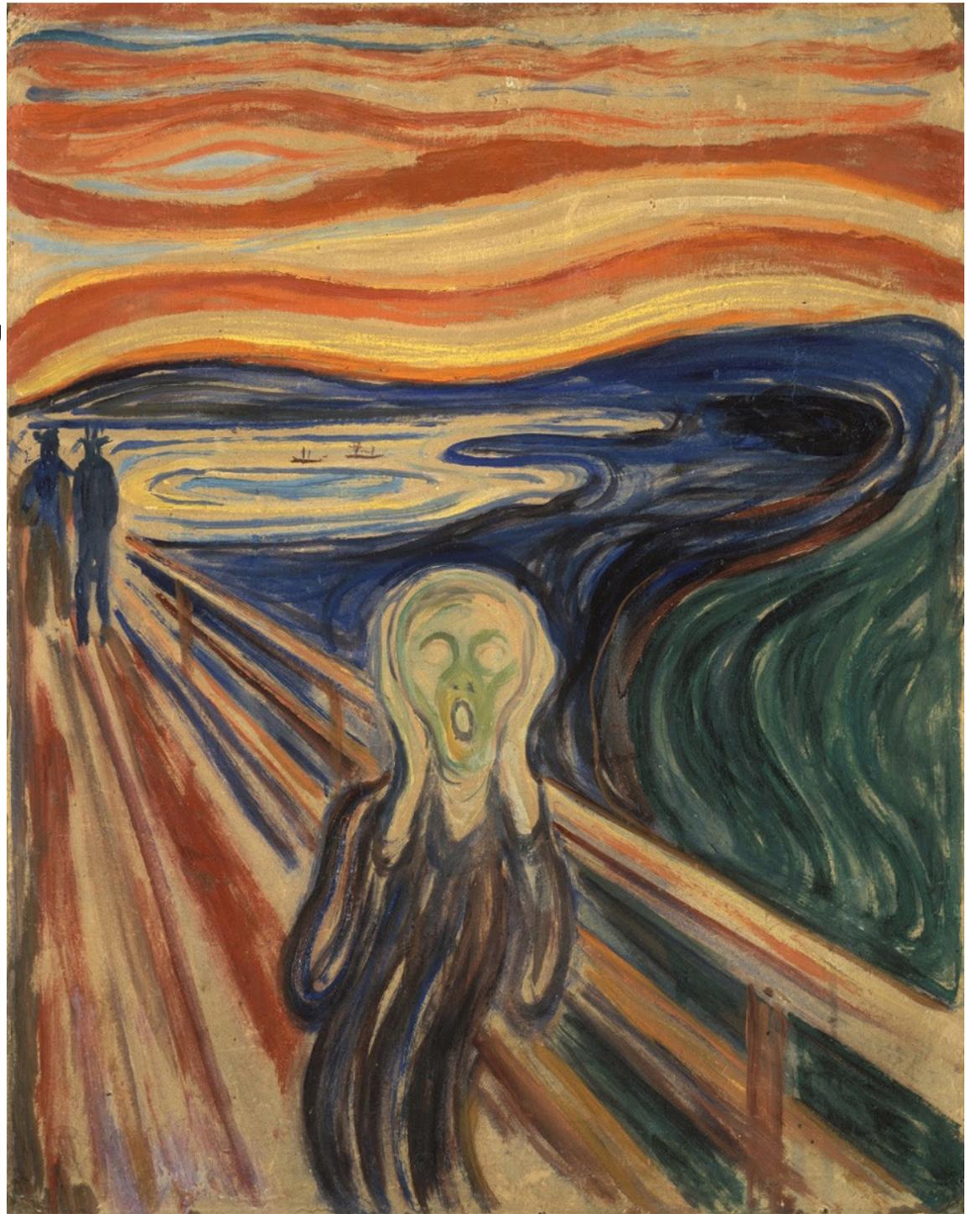
AVERTISSEMENT
En cas d'urgence, veuillez appeler le 112 ou le 119.
Merci.



Le Corbusier, *la Villa Savoye*, 1929-1931, Poissy



Edvard Munch,
Le Cri, 1893



LA PERSPECTIVE

Définition : La perspective est un procédé qui permet de donner l'illusion de l'espace (3D) sur une surface plane (2D).

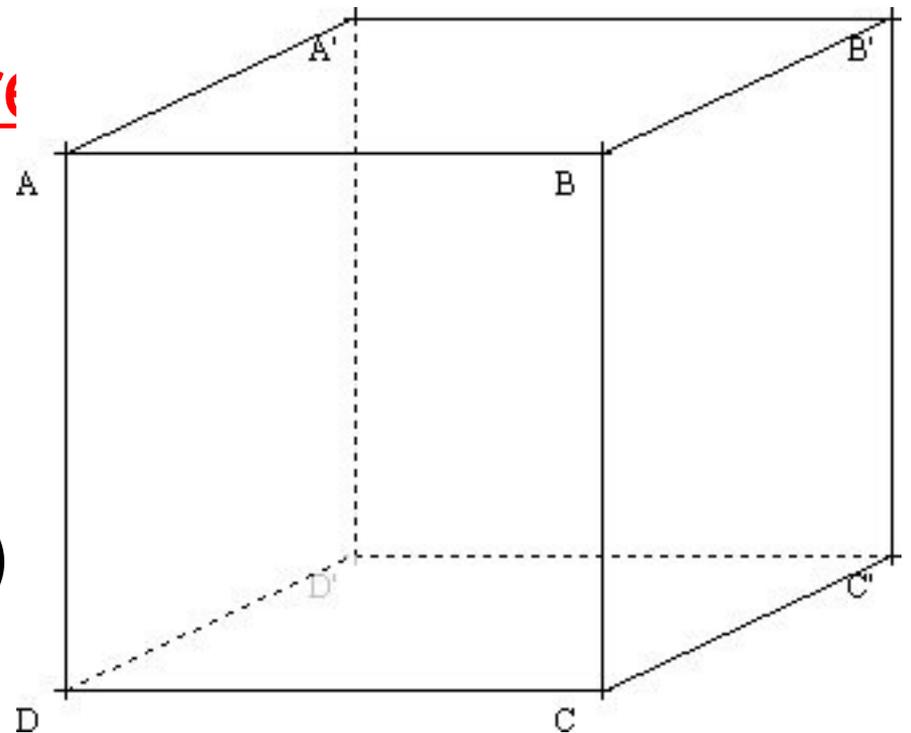


1/ Les « 3 D »

L'espace qui nous entoure est à **trois dimensions** : largeur, hauteur, profondeur

2/ La perspective cavalière

Les fuyantes (lignes qui fuient dans la profondeur) sont toutes parallèles.



2/ La perspective à 1 ou 2 points de fuite

Elle correspond à la vision réelle : la taille des objets diminue progressivement dans la profondeur.





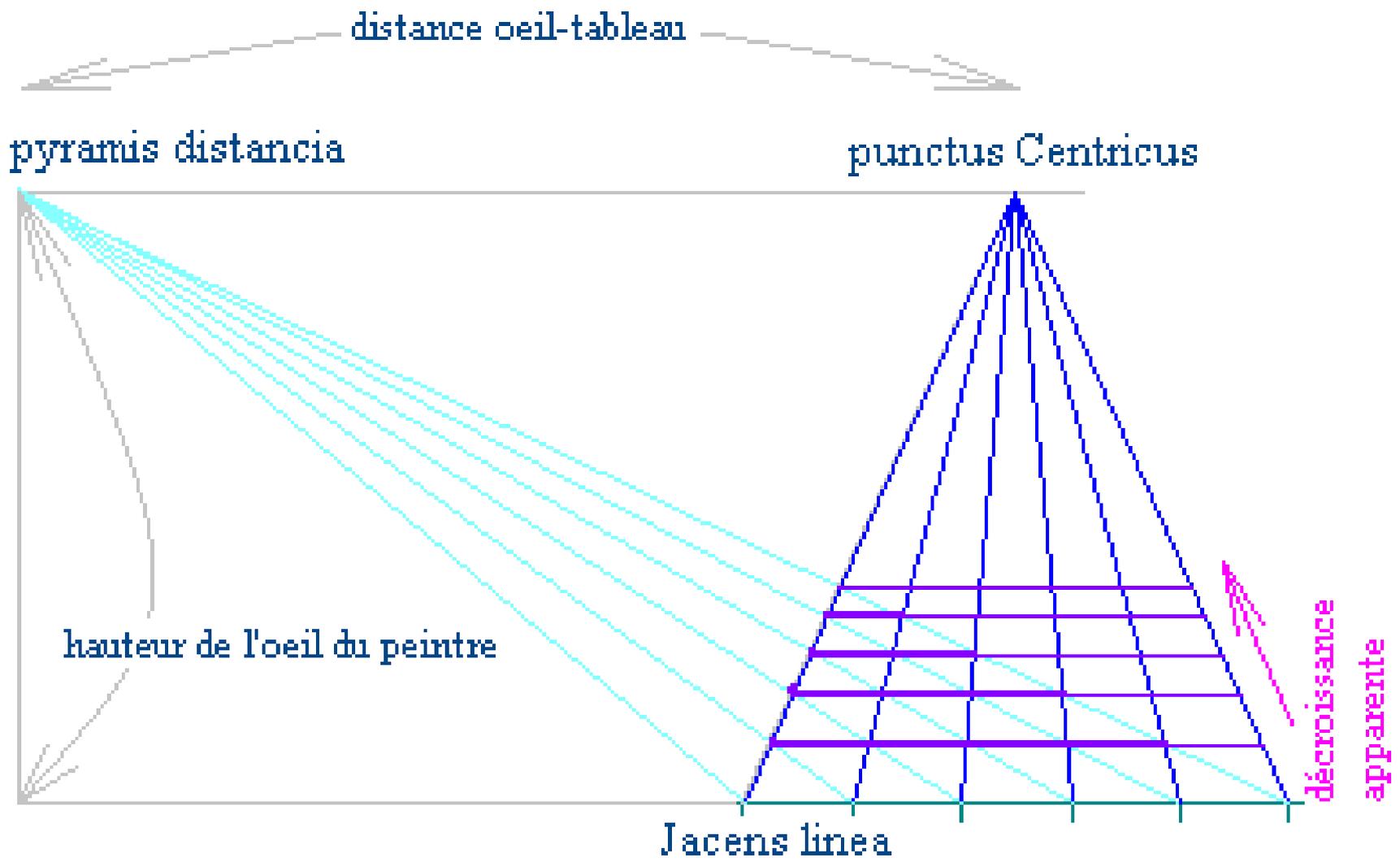
Elle a été mise au point par les artistes de **la Renaissance** (XVe-XVIe siècles)



Piero della Francesca, *la Flagellation du Christ*,
1455



Le Perugin, *La remise des clefs à Saint-Pierre*,
1480-1482



pyramis distancia

punctus Centricus

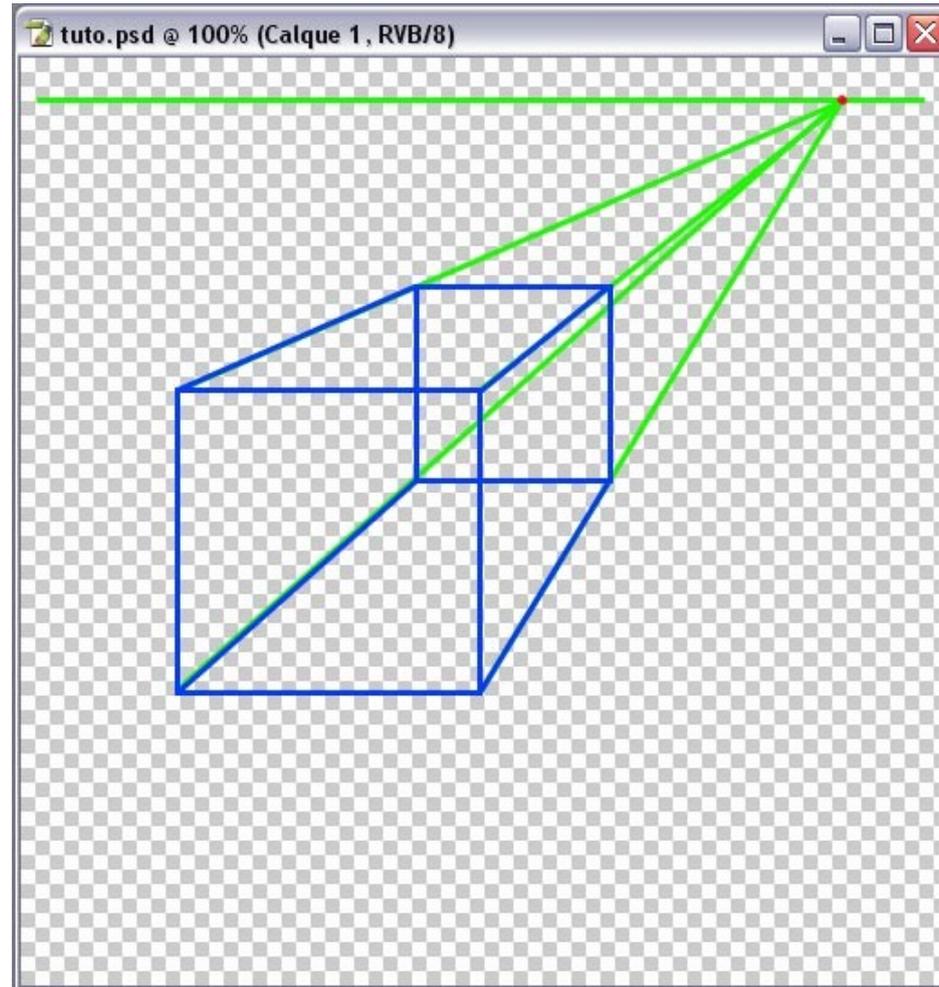
hauteur de l'oeil du peintre

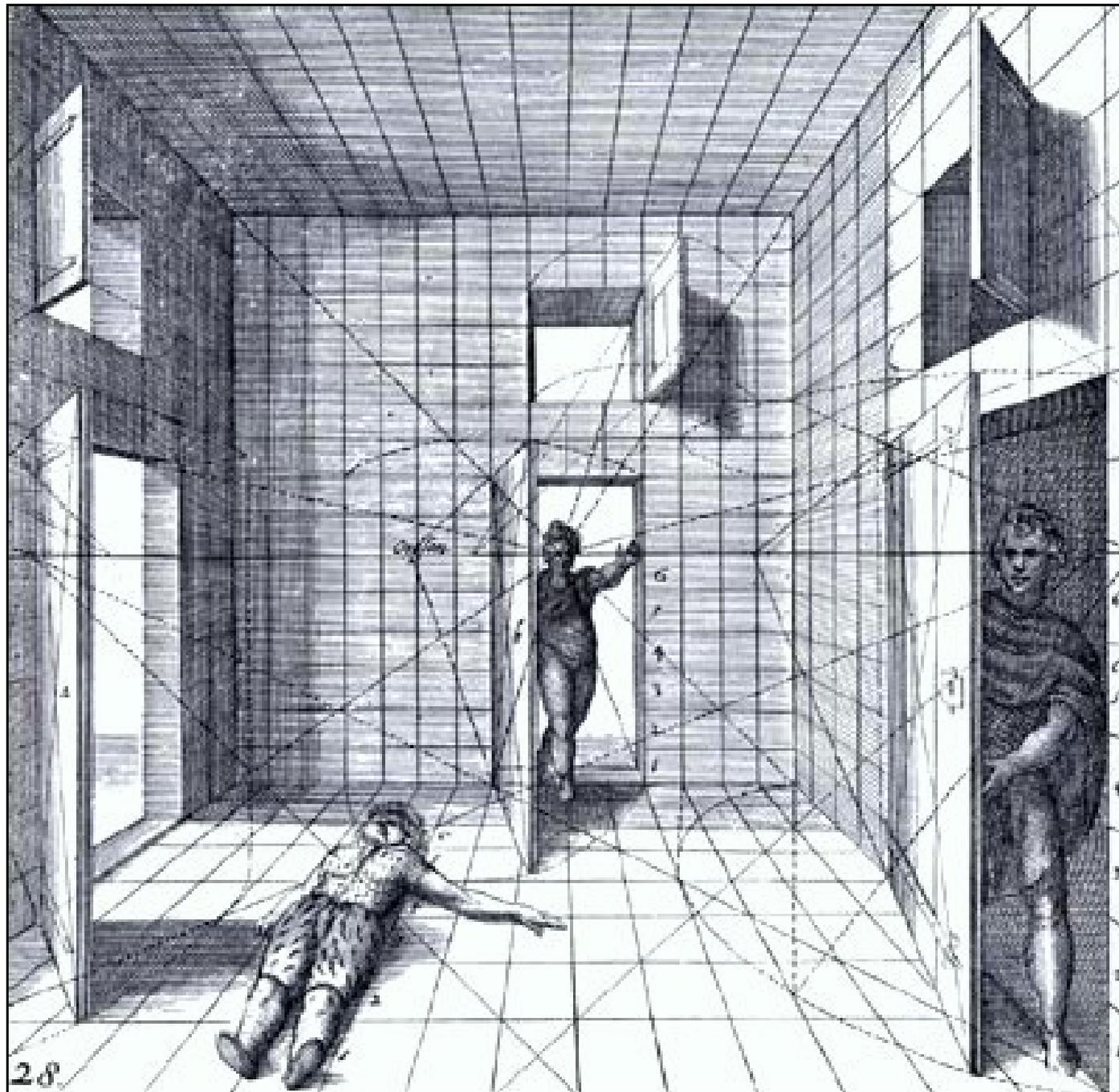
décroissance
apparente

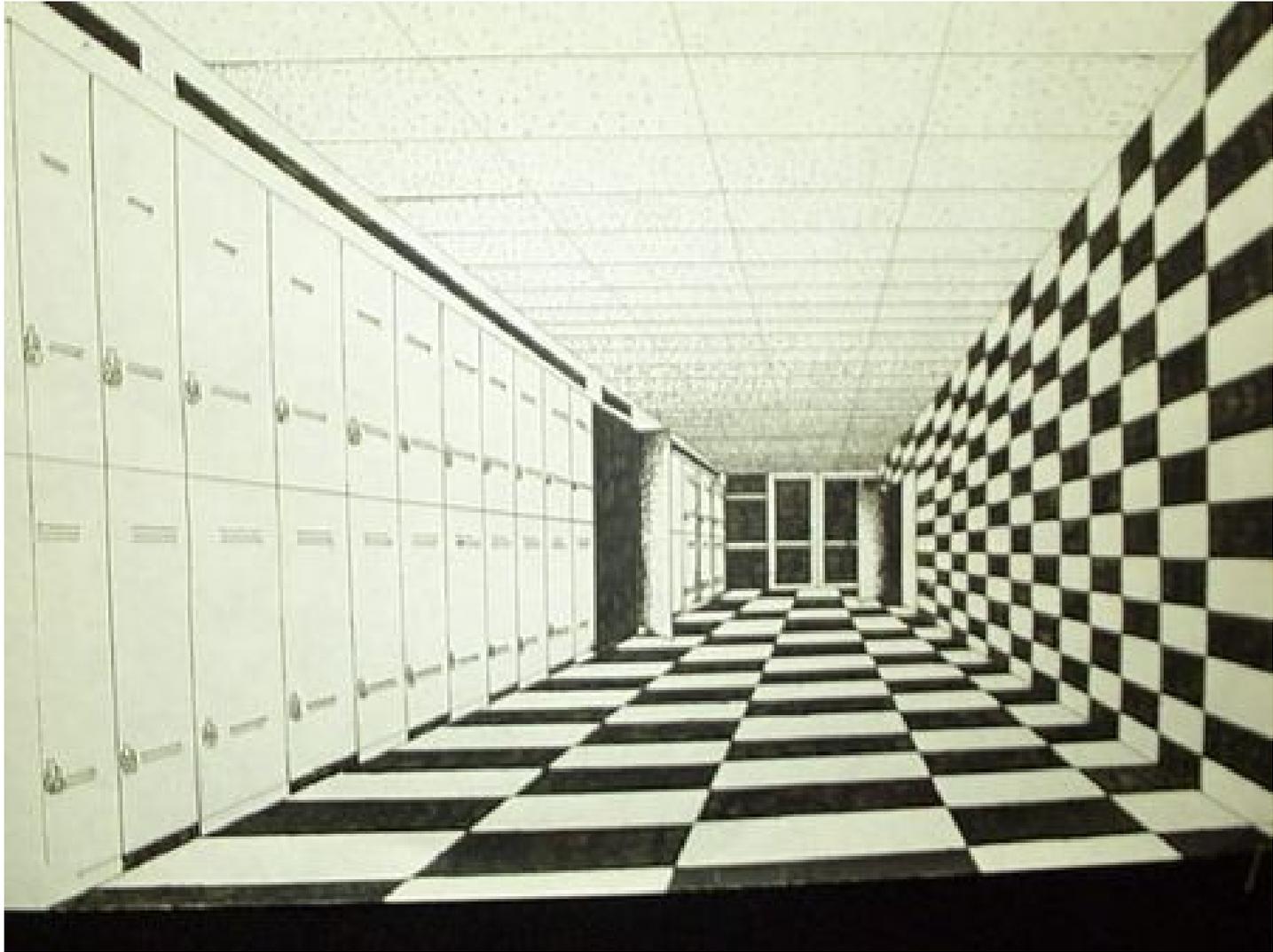
Jacens linea

PERSPECTIVE, METHODE D'ALBERTI

Les fuyantes convergent vers un même point : **le point de fuite**, situé sur la **ligne d'horizon**, à hauteur des yeux du spectateur

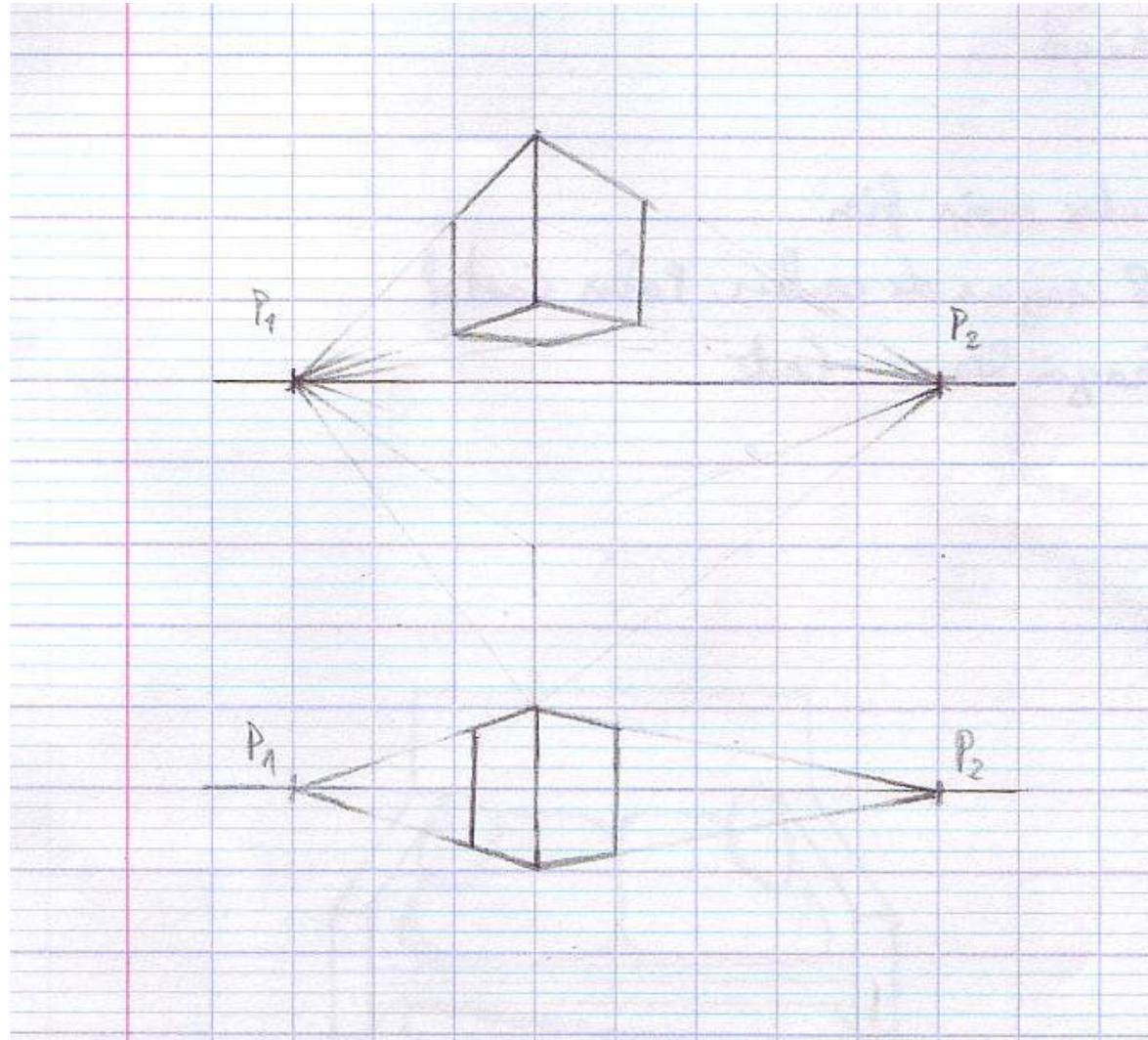








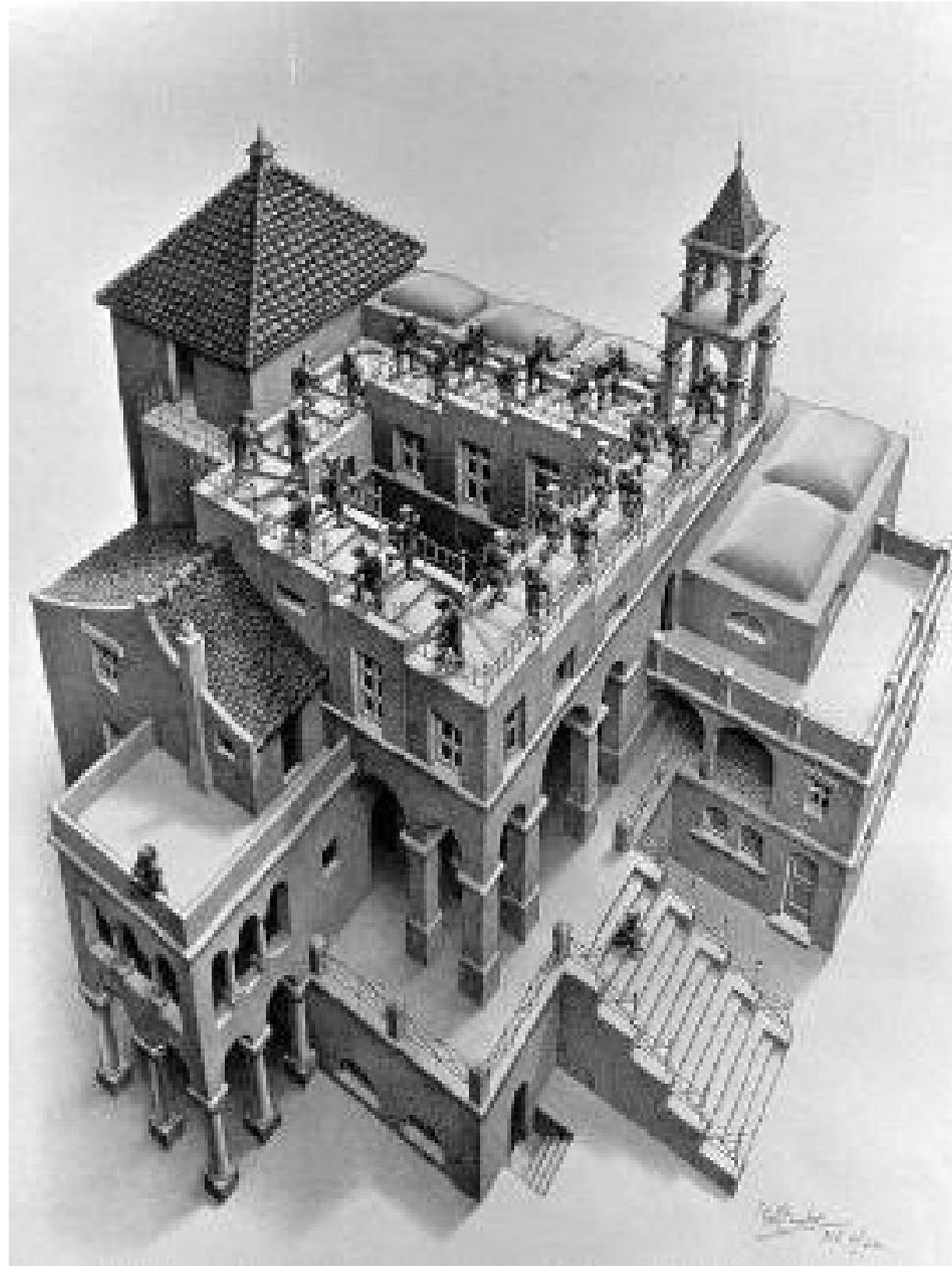
Perspective à deux points de fuite



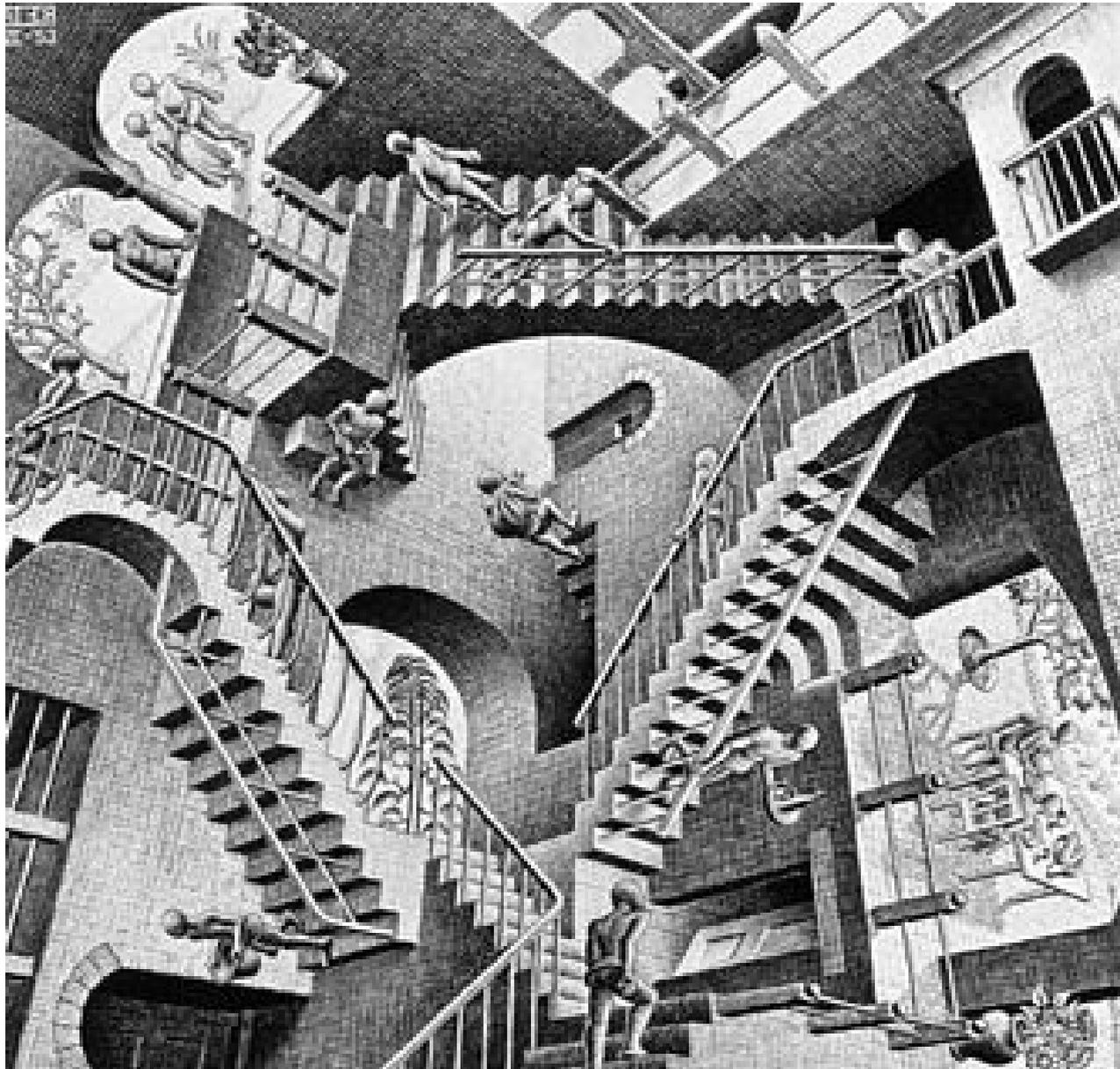
François Schuiten et Benoît Peeters, 1992, *Brüsel*, Casterman (couverture)



M. C. ESCHER, *Ascending and descending*, 1960, lithographie



M. C. ESCHER, Relativity, 1953,
lithographie



Monde virtuel

Ce personnage est le héros d'un jeu immersif, inventez un décor en perspective avec un point de fuite central (ou deux si vous préférez).

