



# LA PERSPECTIVE

400 siècles de recherches plastiques

# La préhistoire

Il y a 15.000 ans



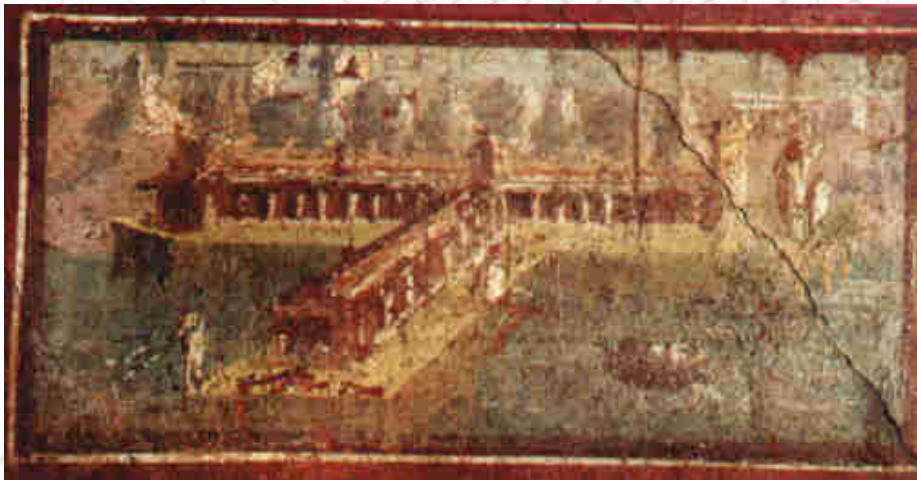


# L'art égyptien

3ème millénaire avant notre ère



# L'antiqité grecque et romaine





# Le Moyen âge

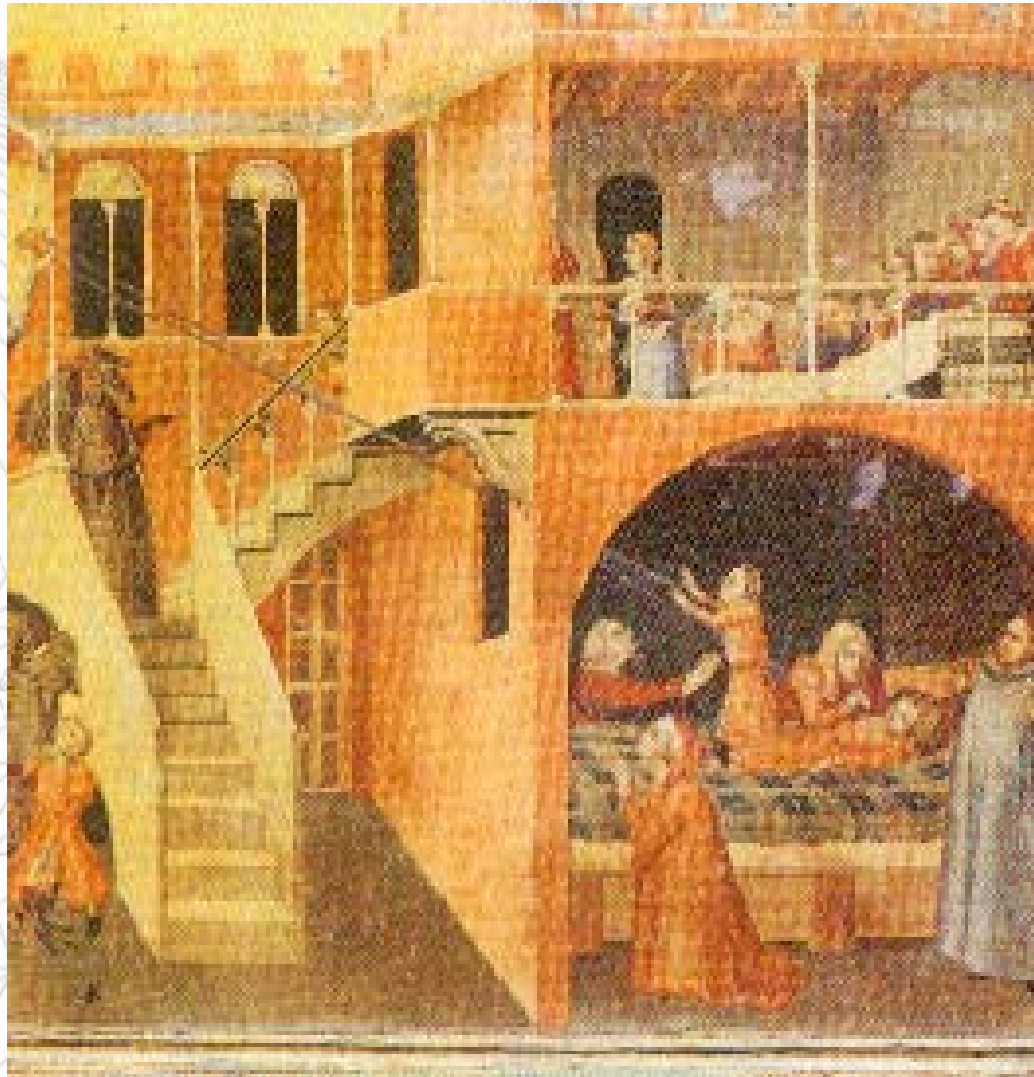


Albrecht Dürer



Maître Francke

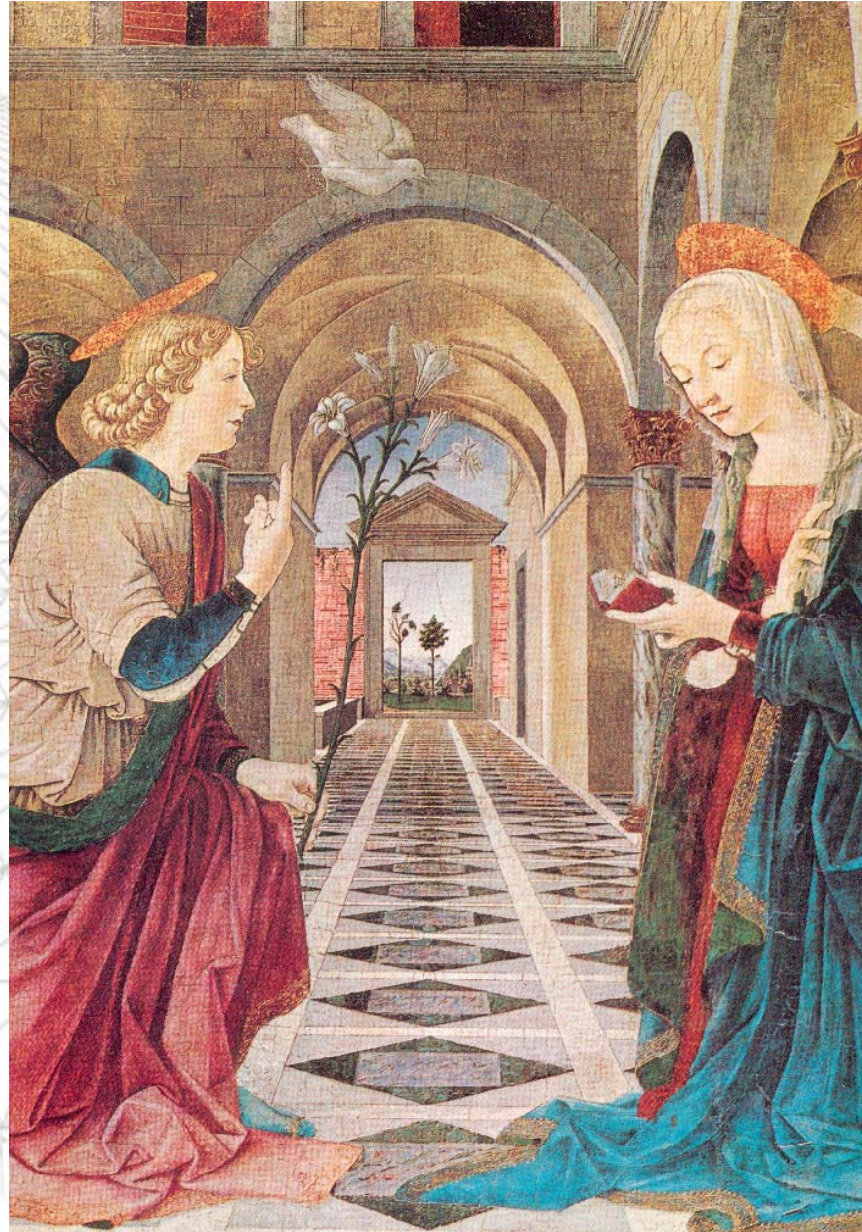
# La première perspective



Ambrogio Lorenzetti

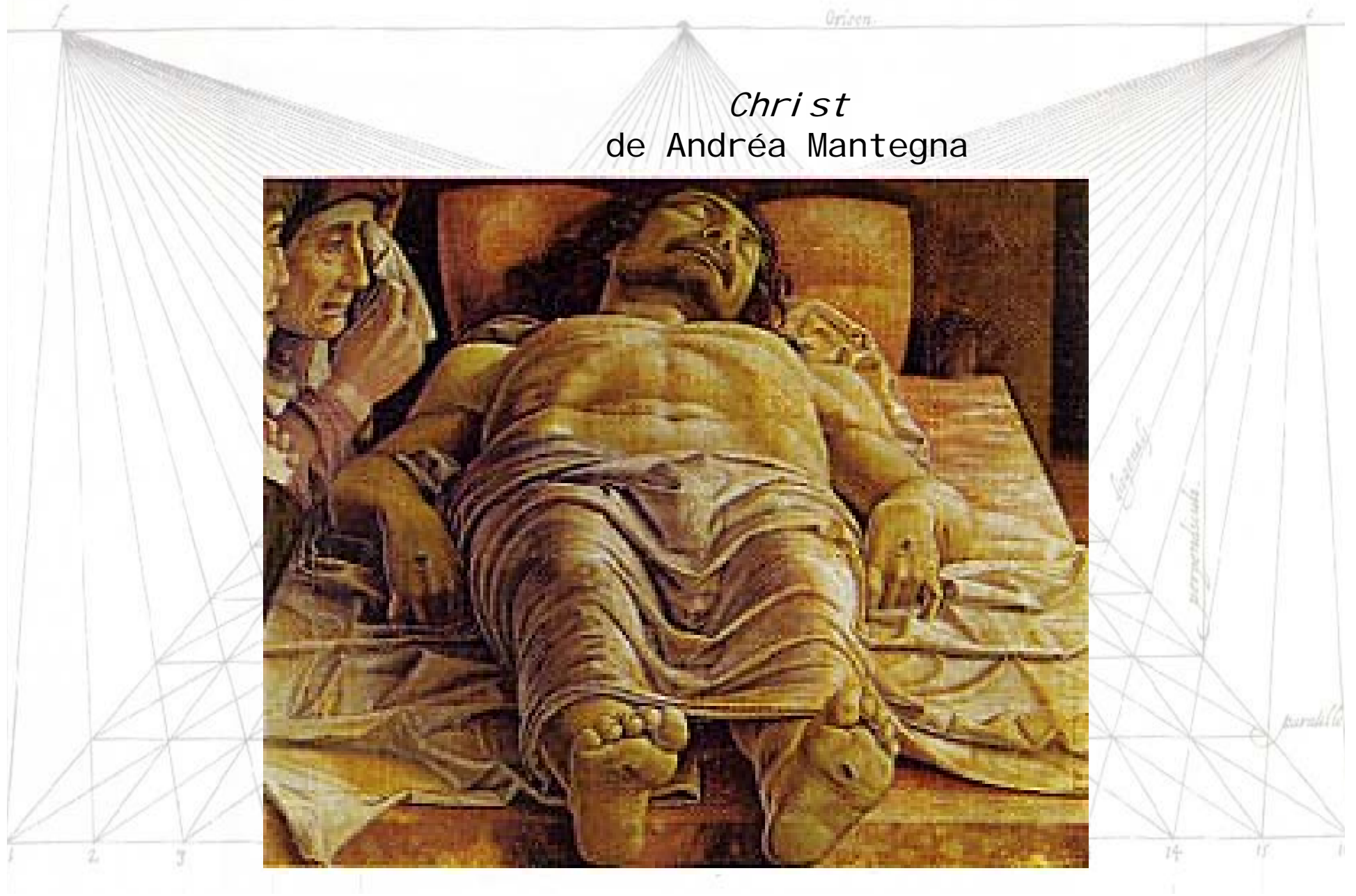


# La Renaissance



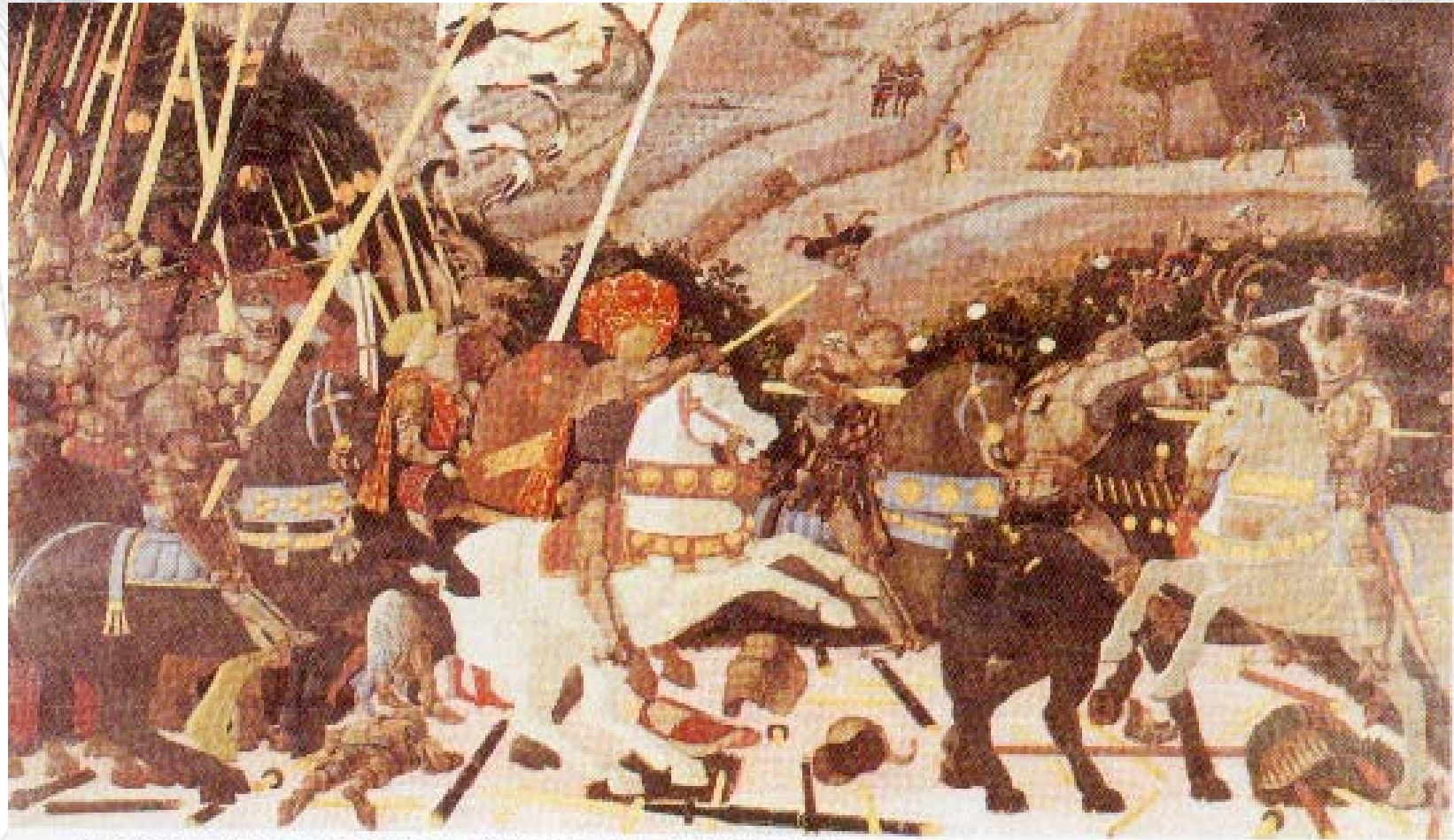
Maître de  
l'annonciation  
Gardner

*Christ*  
de Andréa Mantegna





Orizen.



Paolo Uccello - "Battaglia di San Romano" - 1456-1460 - Louvre - Musée de la Ville de Paris

Paolo Uccello

paradiso

San

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16



# Invention

- Léone Batista Alberti  
(1404-1472)  
Architecte, peintre et philosophe  
« *Della Pittura* »
- Filippo Brunelleschi,  
architecte





# Défi ni ti on

- « Science qui enseigne comment représenter des objets tridimensionnels sur une surface bidimensionnelle, afin que l'image en perspective coïncide avec celle donnée par la vision directe de l'objet. »



# L' image du monde

« La perspective donne un cadre, elle renforce donc l'existence de l' image »

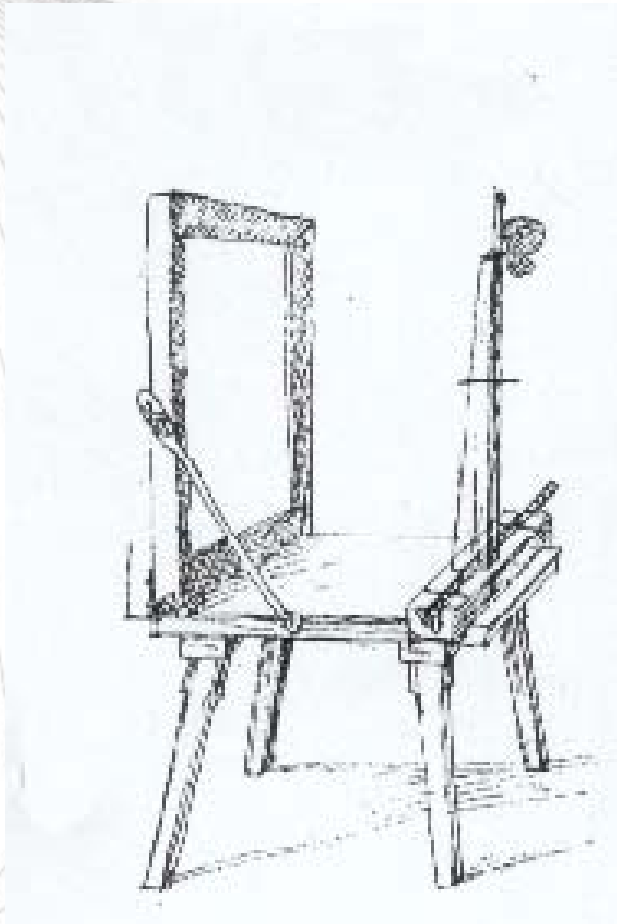
*Meyer Shapir o*



# L'illusion de Mario Ponzo 1913



# Les outils



Appareil à perspective  
1514 A. Dürer

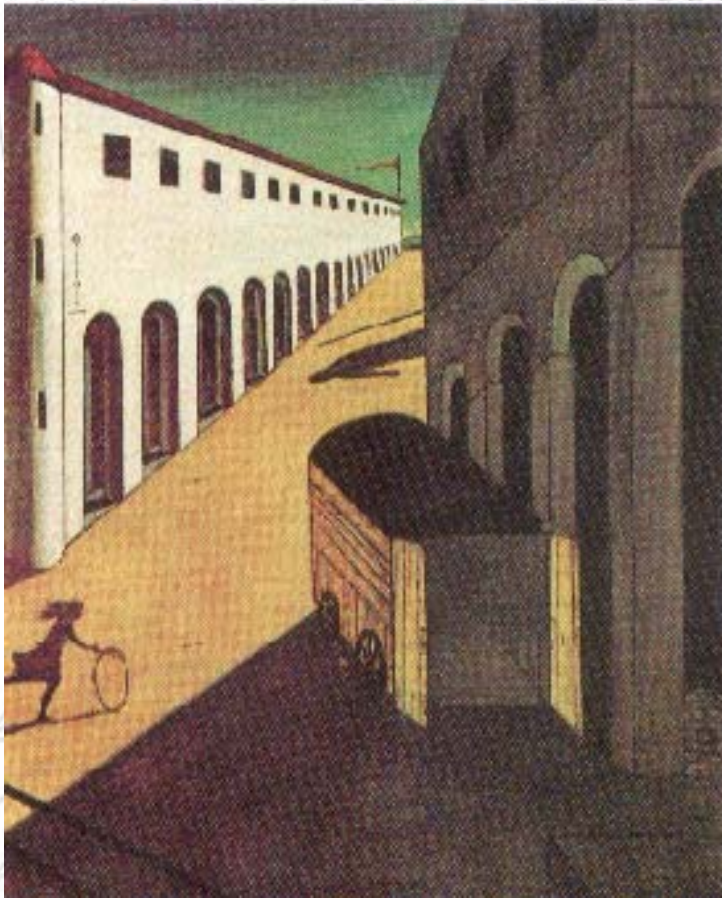


Chambre noire de Canaletto  
XVIII<sup>ème</sup> siècle



# Le XXème siècle

La perspective remise en question



Giorgio De Chirico



Georges Braque



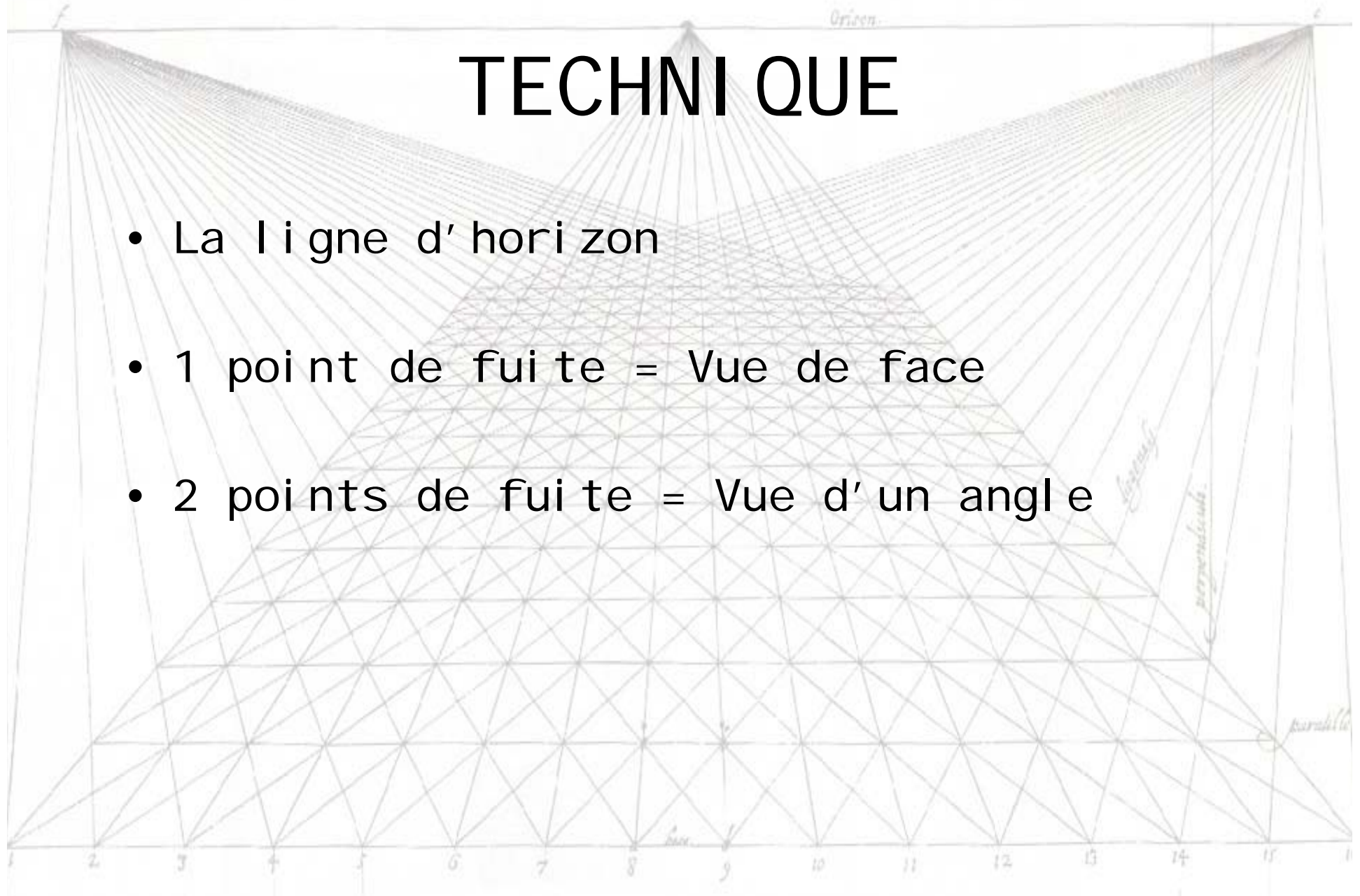


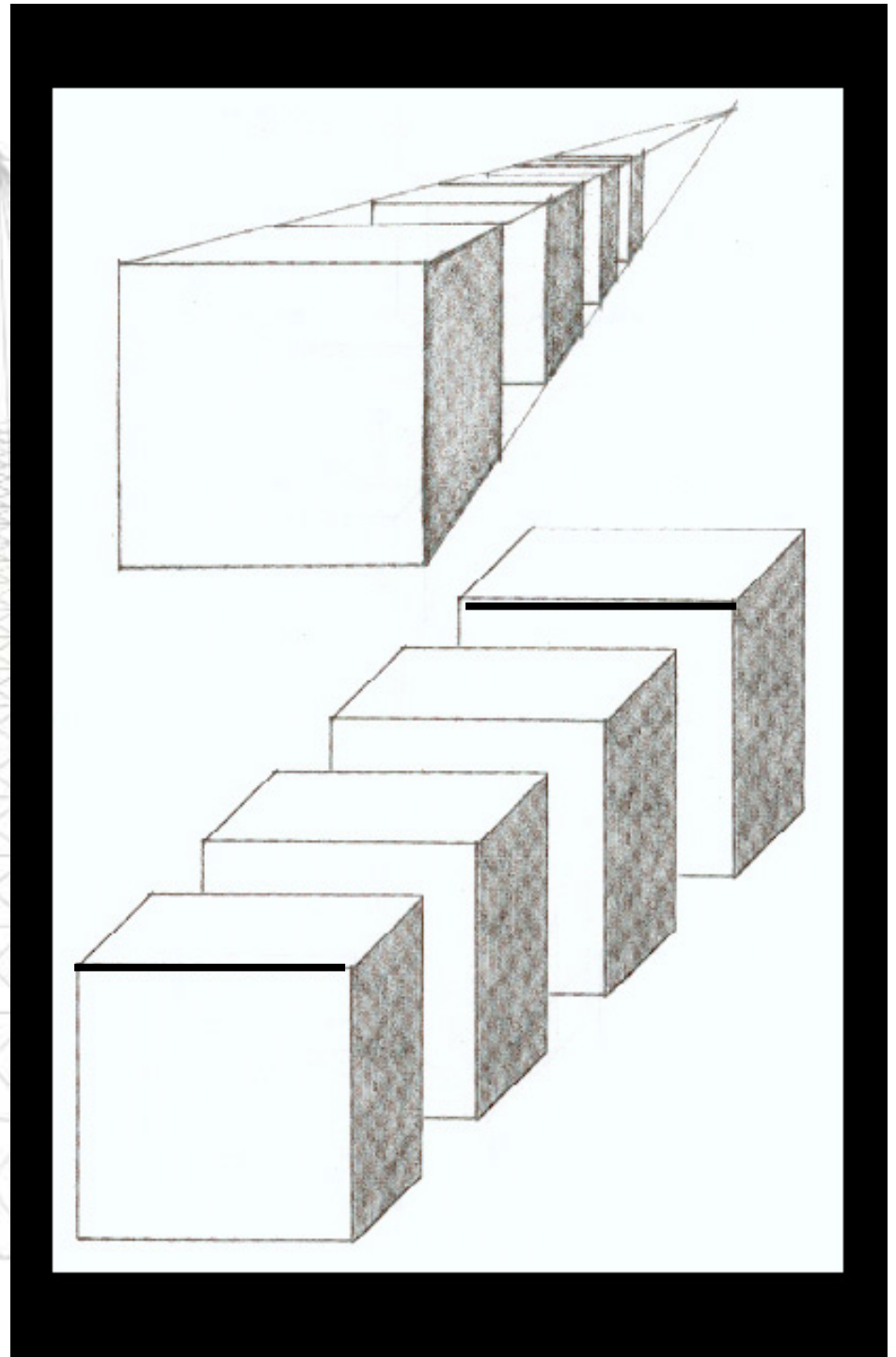
Ailleurs...



# TECHNIQUE

- La ligne d'horizon
- 1 point de fuite = Vue de face
- 2 points de fuite = Vue d'un angle

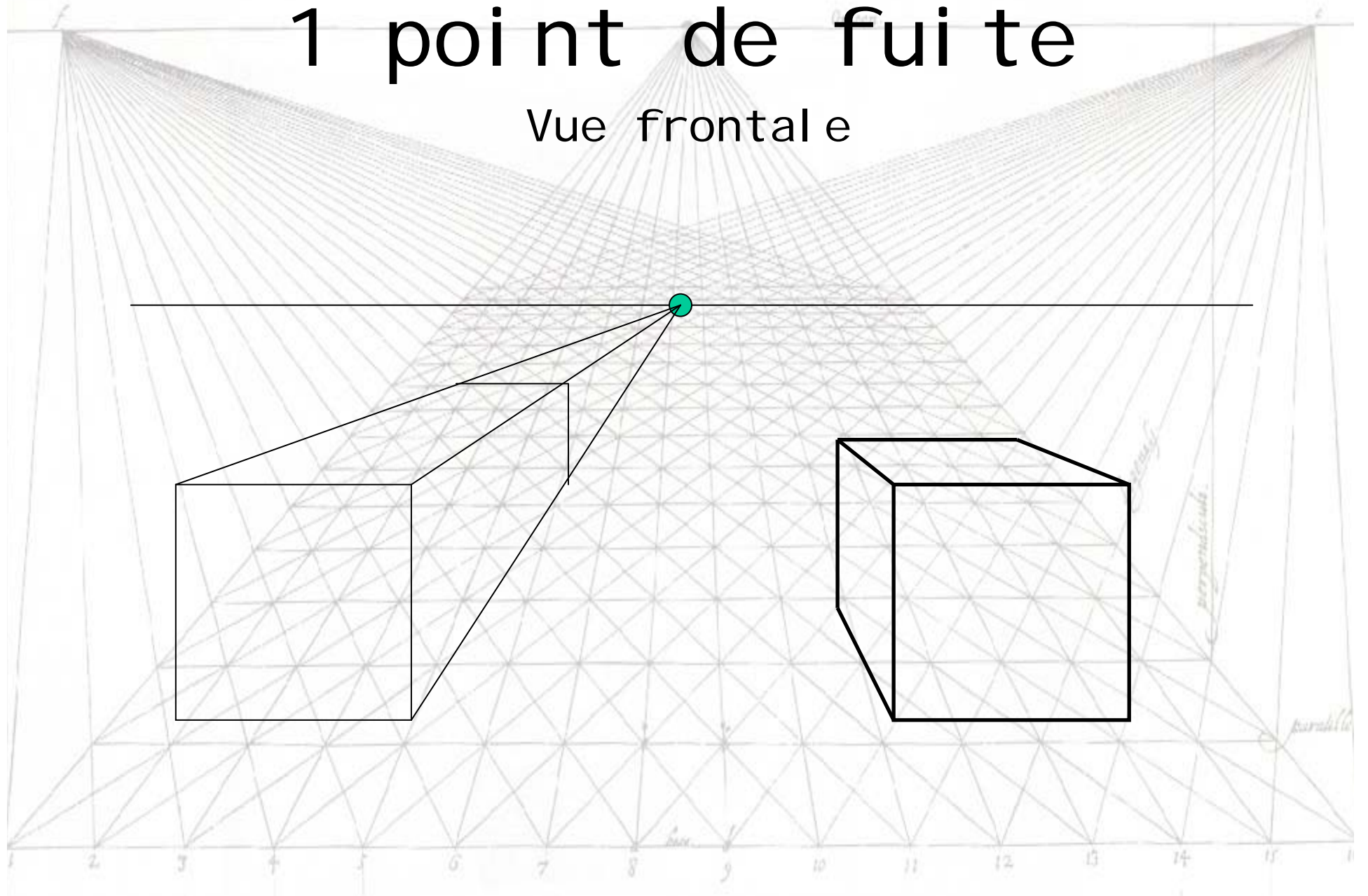




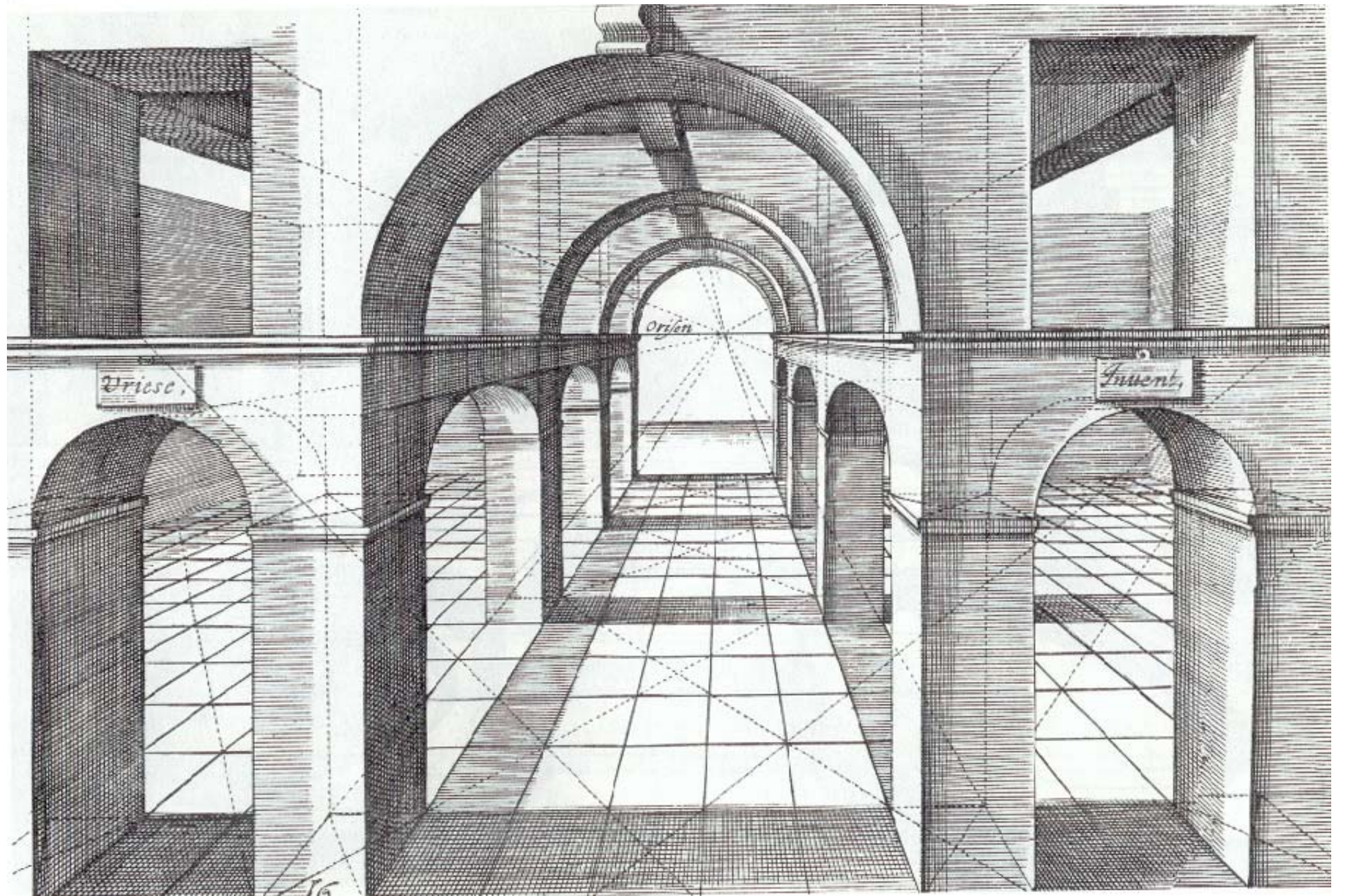


# 1 point de fuite

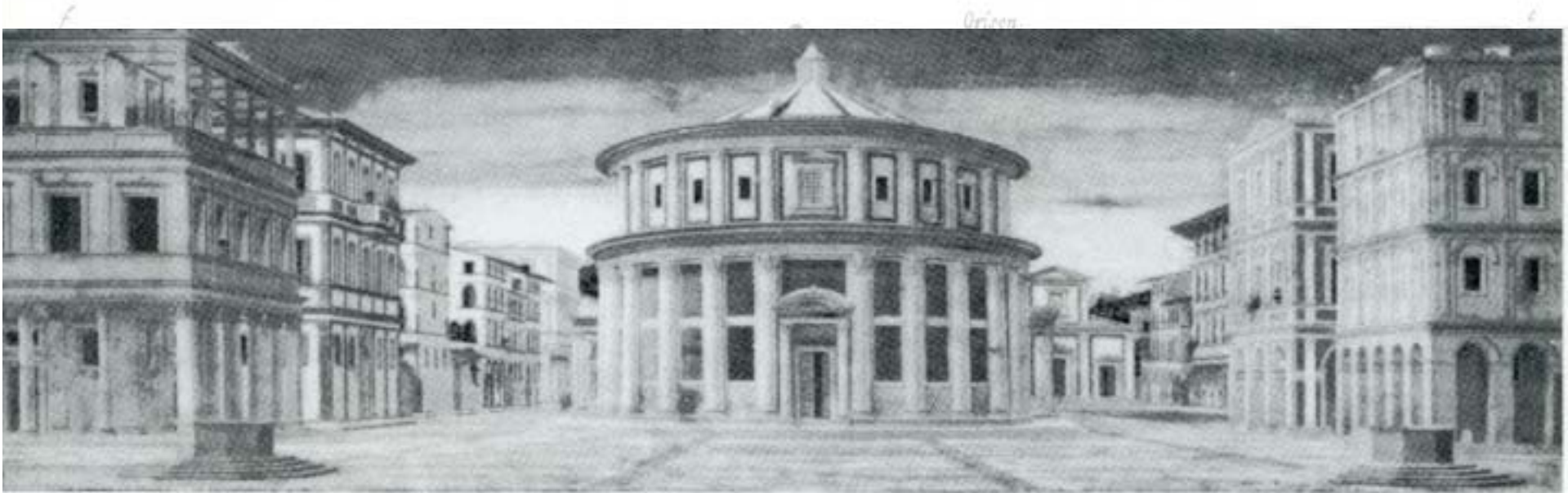
Vue frontale



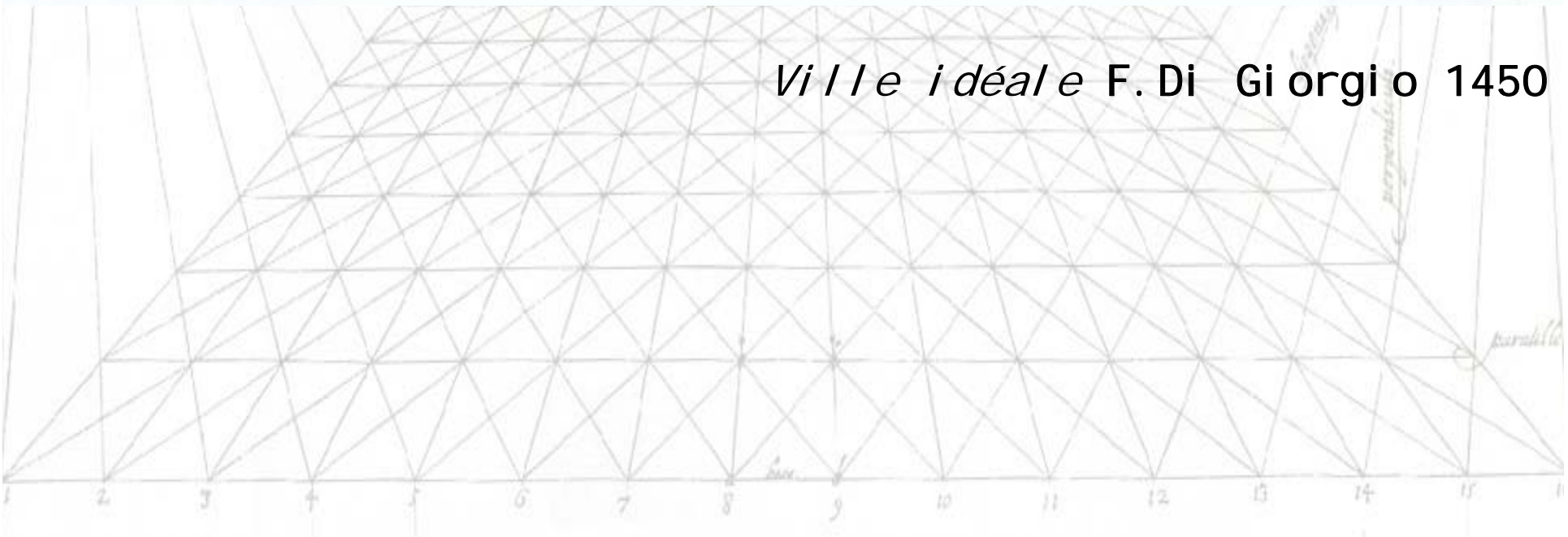








*Ville idéale* F. Di Giorgio 1450



# Ligne d'horizon

Hauteur des yeux







parallel

line

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

THOMSON SCENIUM LCD

La résolution Hi-Pix. L'image ultime.



Avec les écrans plats LCD Thomson Scenium, laissez-vous surprendre par la qualité de l'image et la beauté du design. En doublant le nombre de pixels, la résolution Hi-Pix vous offre une image à la pureté incroyable. Les couleurs sont plus vives, les images plus brillantes, plus claires et plus contrastées et de subtils détails apparaissent. Grâce à une connectivité complète, quelles que soient les sources, vous bénéficierez d'une résolution d'image optimale. Un simple coup d'œil sur ce magnifique écran plat et vous entrez dans l'action !

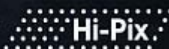
Hi-Pix [www.thomson-europe.com](http://www.thomson-europe.com)



## La résolution Hi-Pix. L'image ultime.

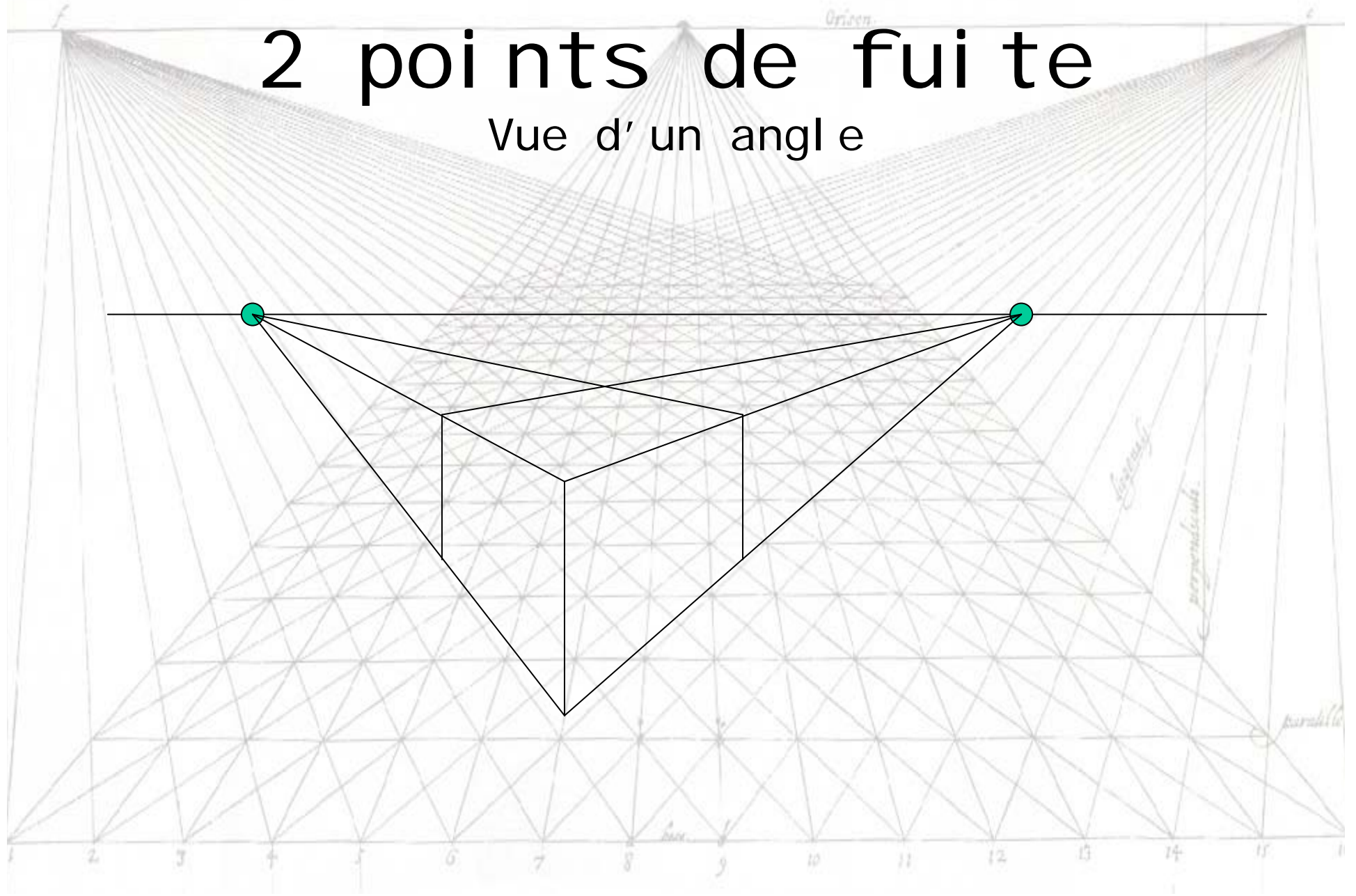


Avec les écrans plats Plasma Thomson Scenium, laissez-vous surprendre par la qualité de l'image et la beauté du design. En multipliant par 1,5 le nombre de pixels par ligne, la résolution Hi-Pix vous offre une image plus pure et plus détaillée. Avec le nouveau Filtre Pure Color, les couleurs sont plus vives, les images plus brillantes, plus claires et plus contrastées. Grâce à une connectique complète, quelles que soient les sources, vous bénéficierez d'une résolution d'image optimale. Un simple coup d'œil sur ce magnifique écran plat et vous entrez dans un nouveau monde.

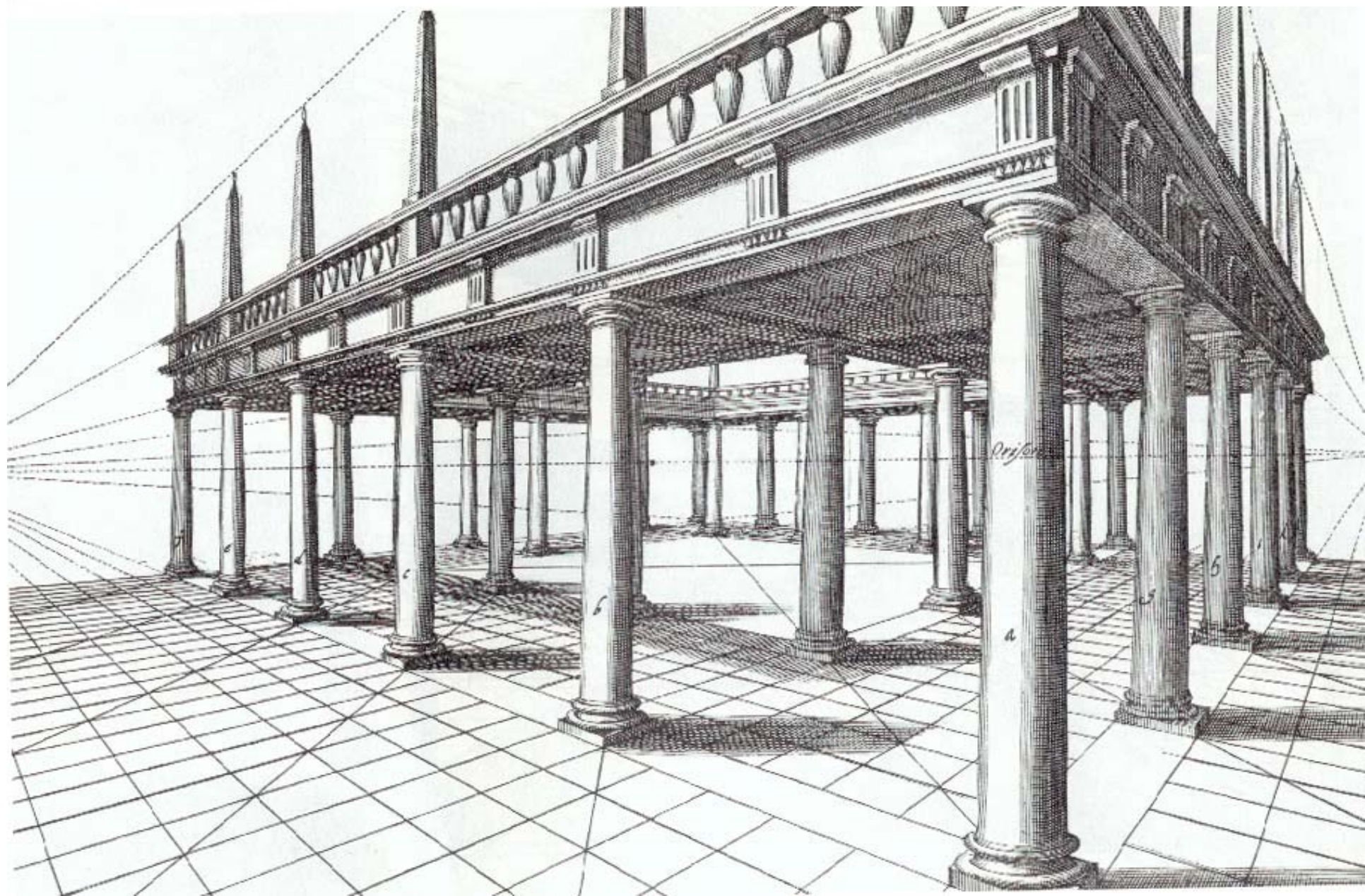
 **Hi-Pix** [www.thomson-europe.com](http://www.thomson-europe.com)

# 2 points de fuite

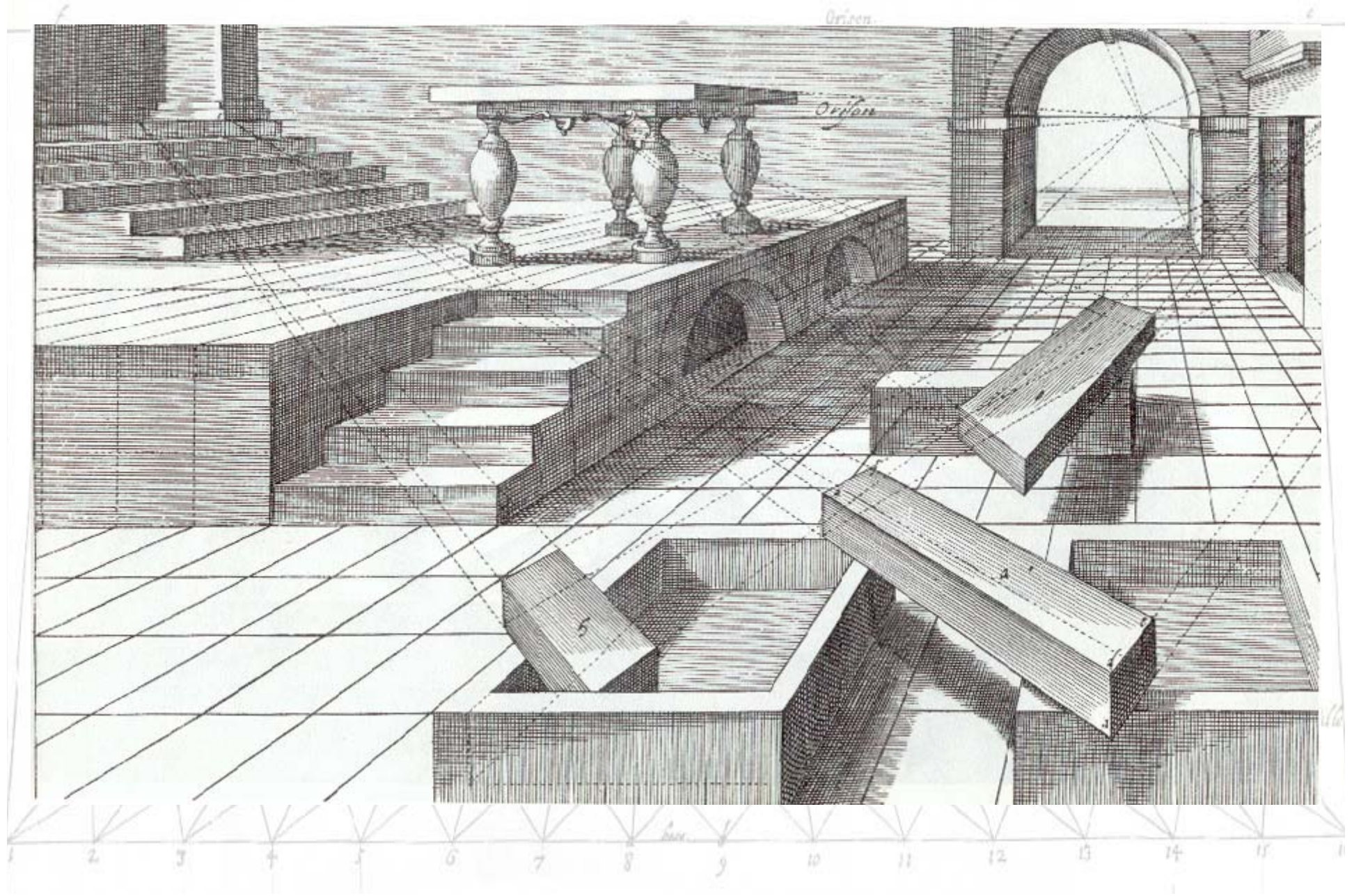
Vue d'un angle



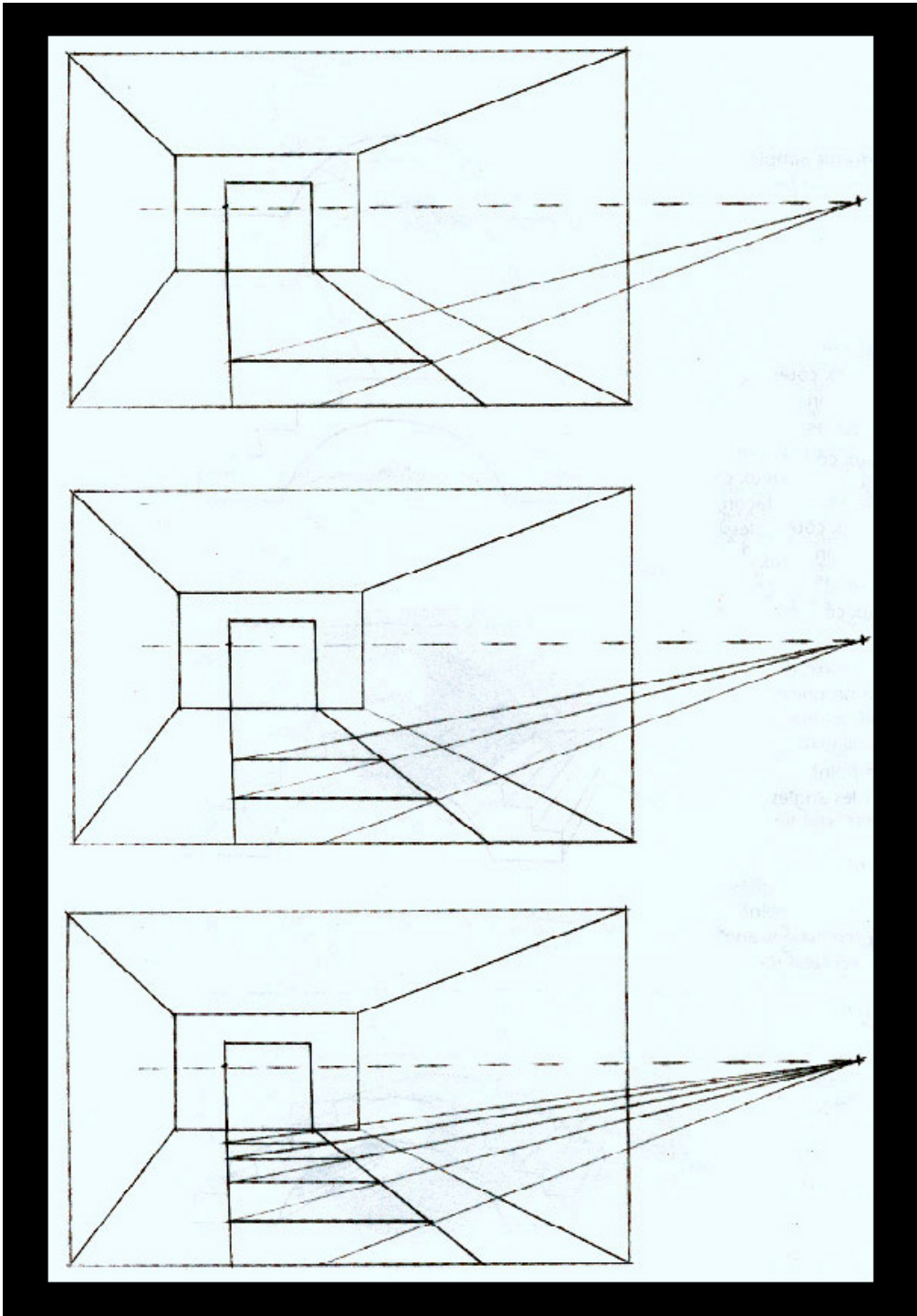




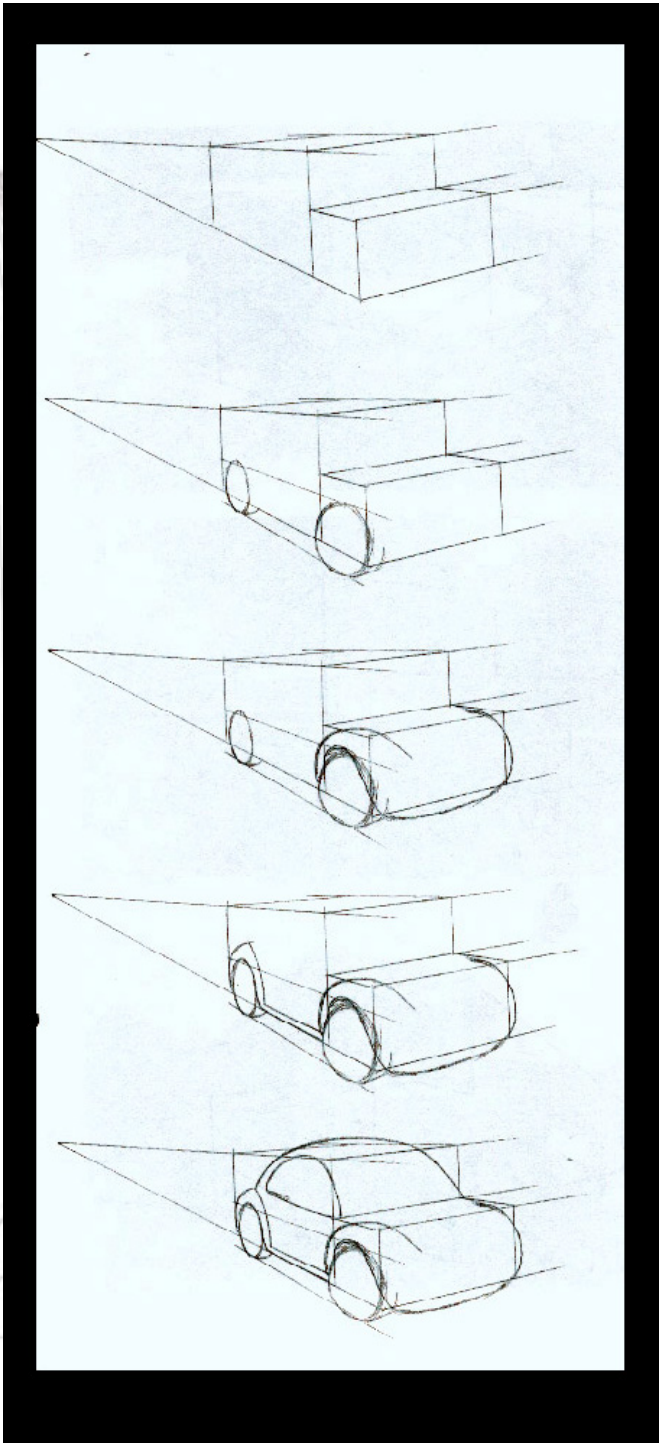






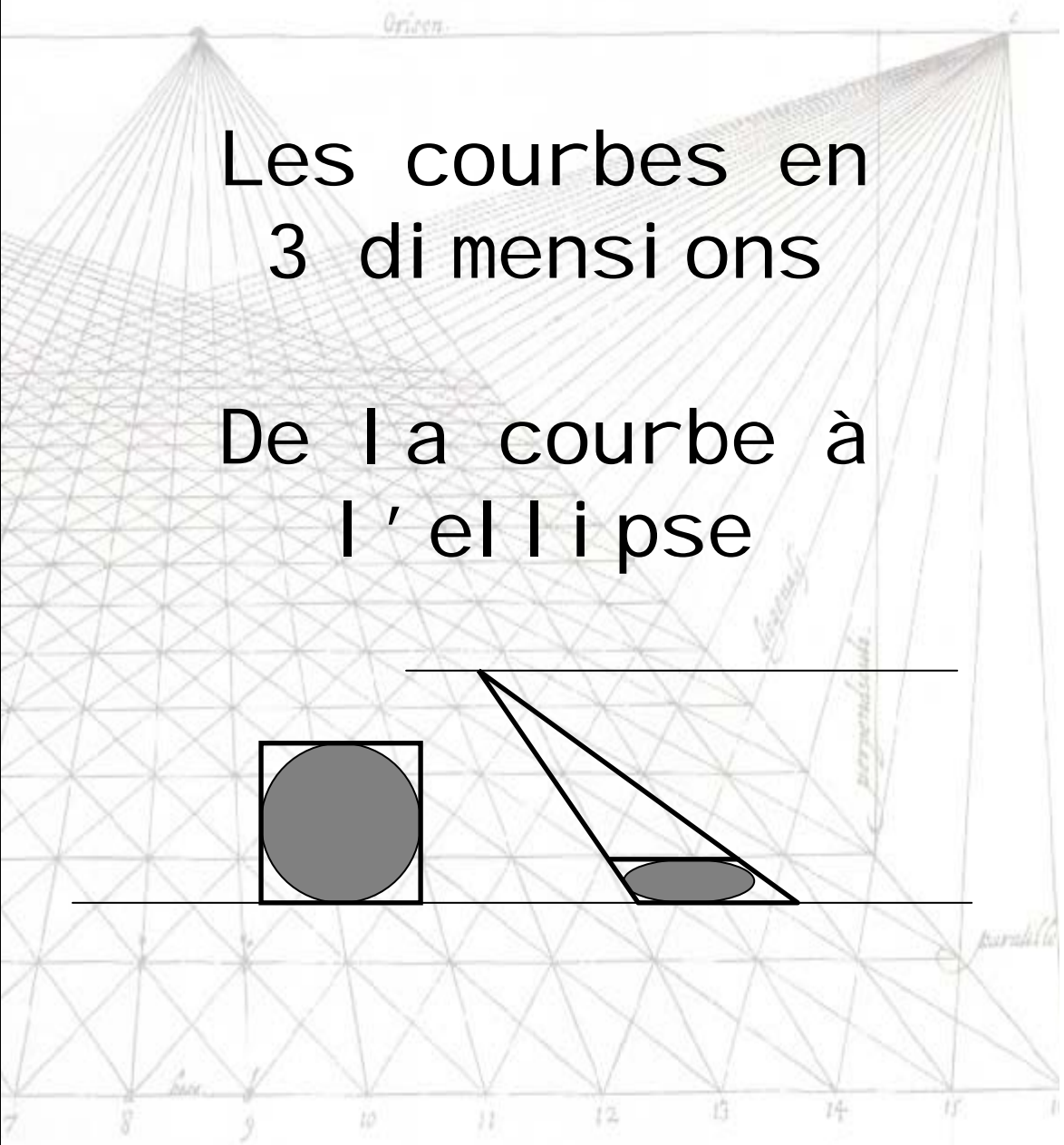


Di vi ser  
régul i èrement  
un espace

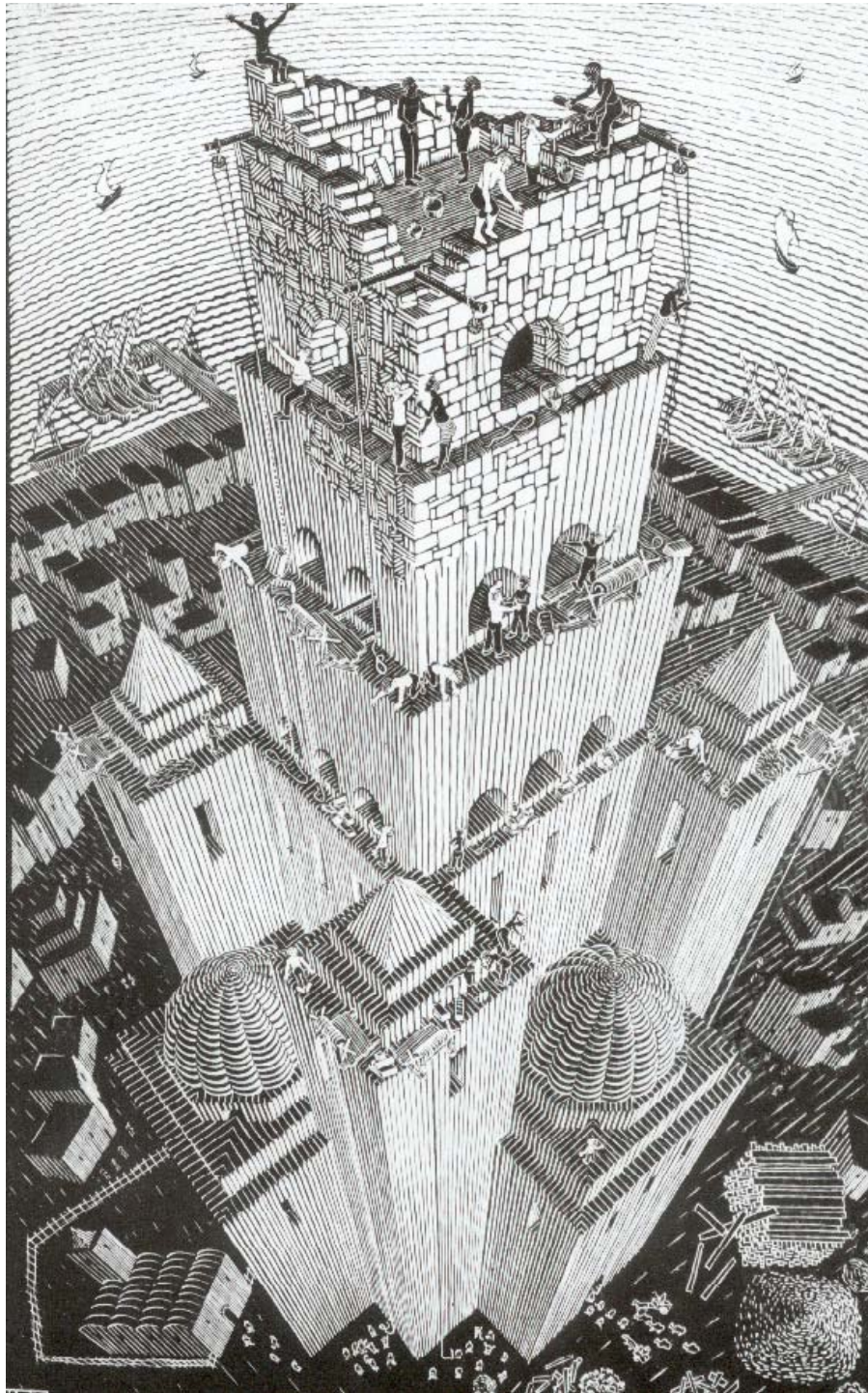


Les courbes en  
3 dimensions

De la courbe à  
l'ellipse







# 3 points de fuite

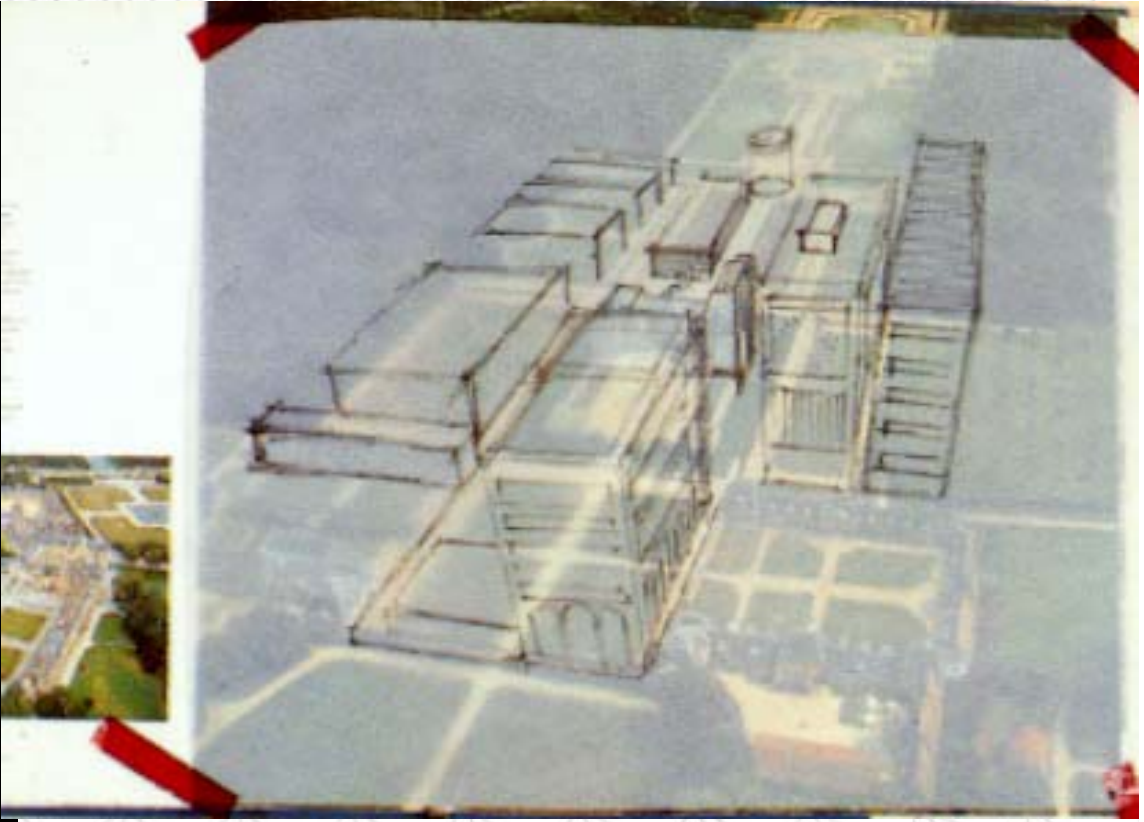
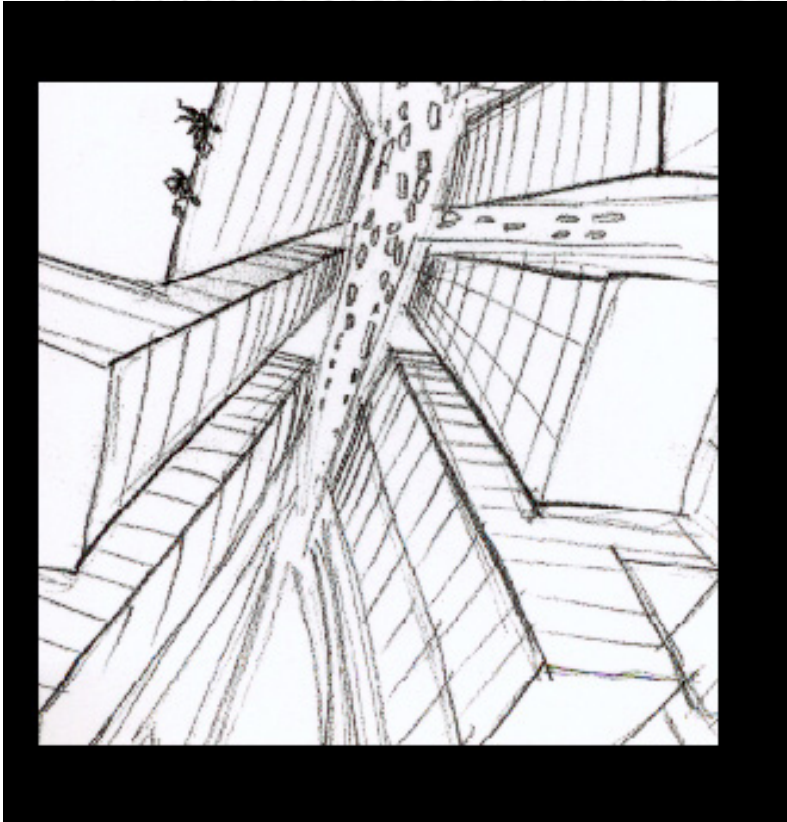
plongée  
ou contre plongée

Au dessus ou en  
dessous de la ligne  
d'horizon

M. C. ESCHER





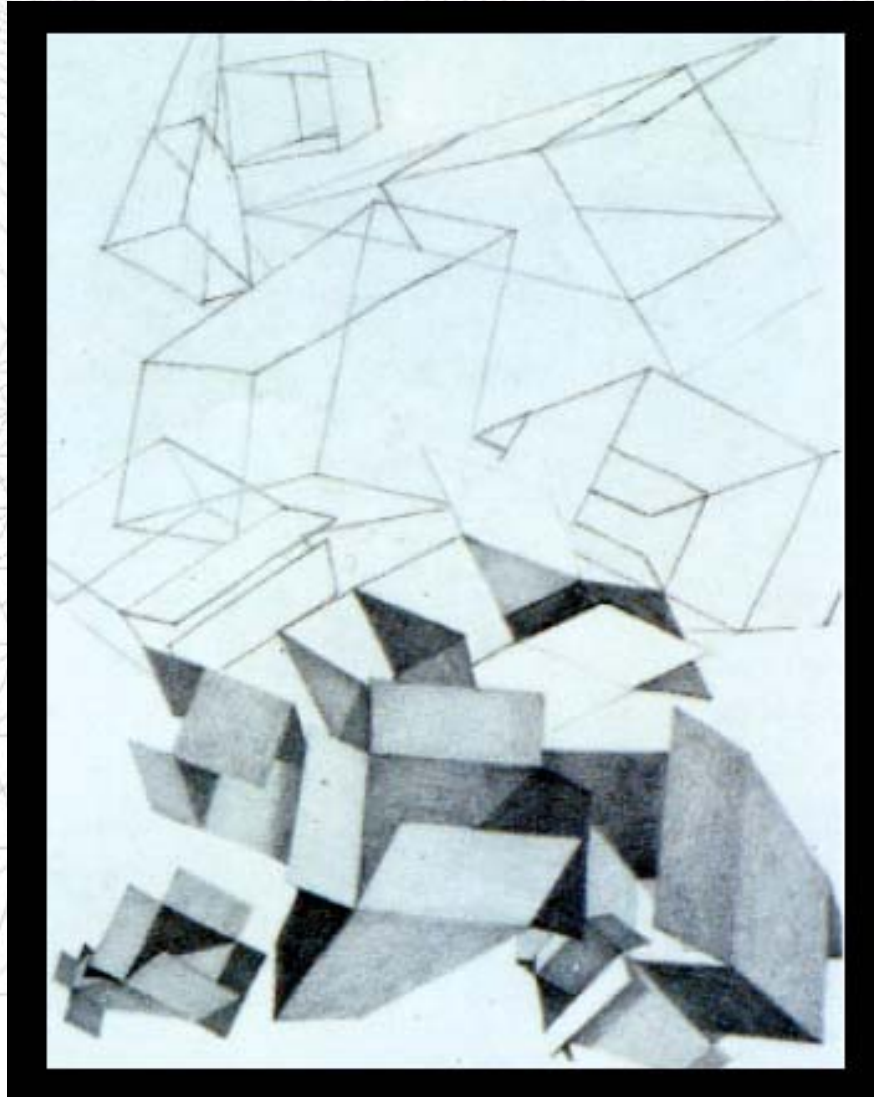


Vi si ons aéri ennes

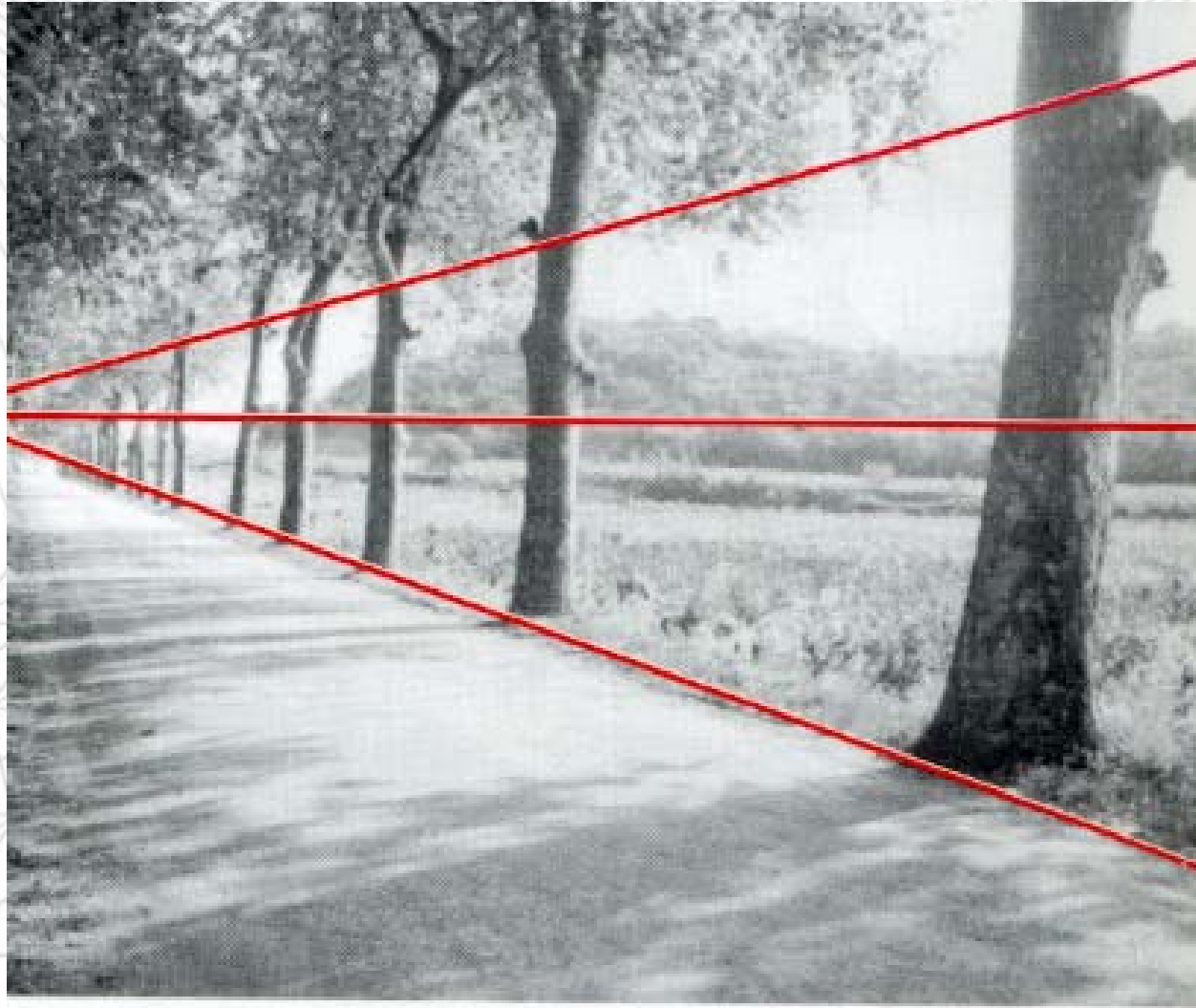




# Les ombres



# La perspective atmosphérique



Orizon.

vertical

perpendiculi

parallel

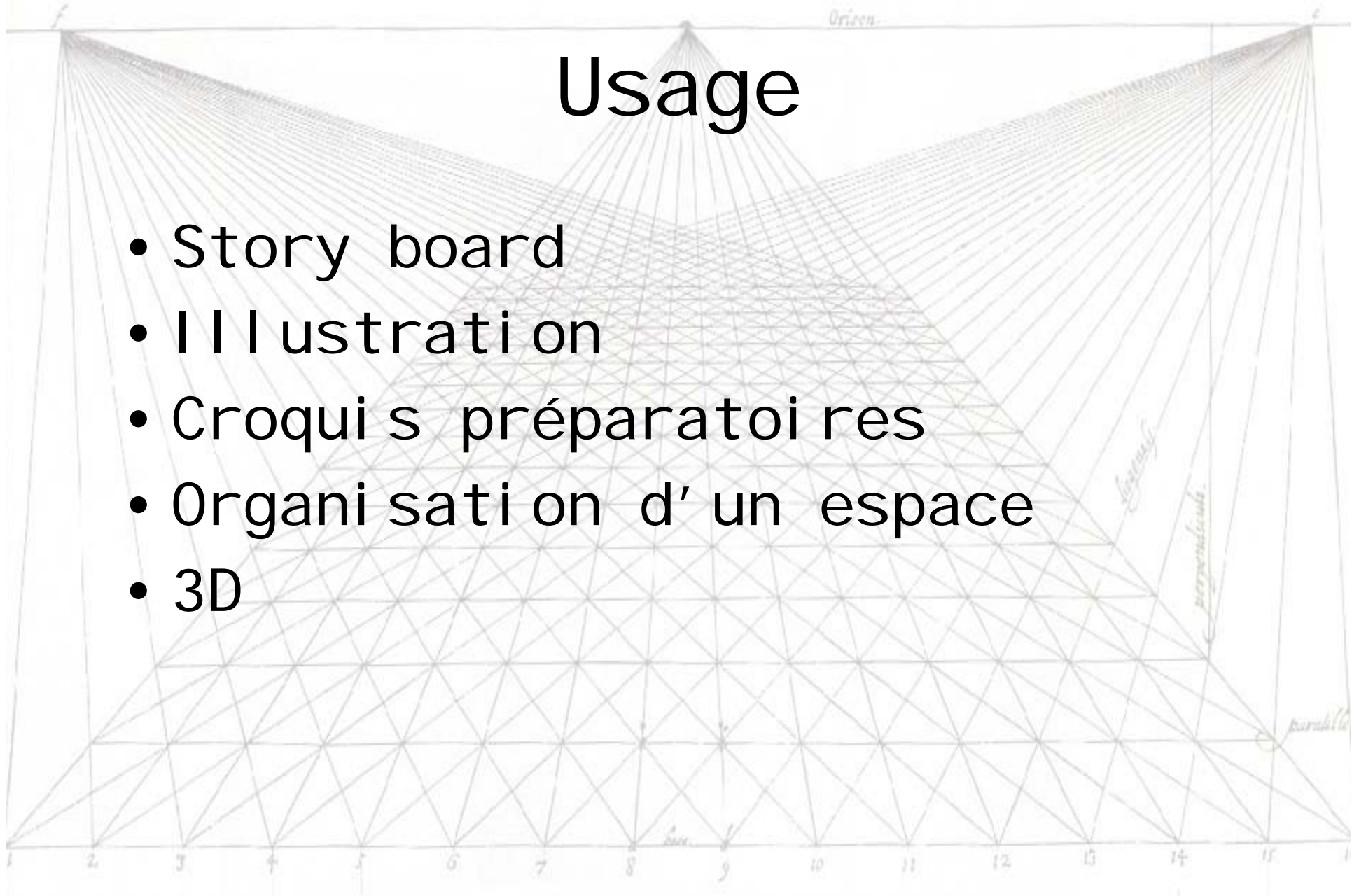
1 2 3

14 15 16



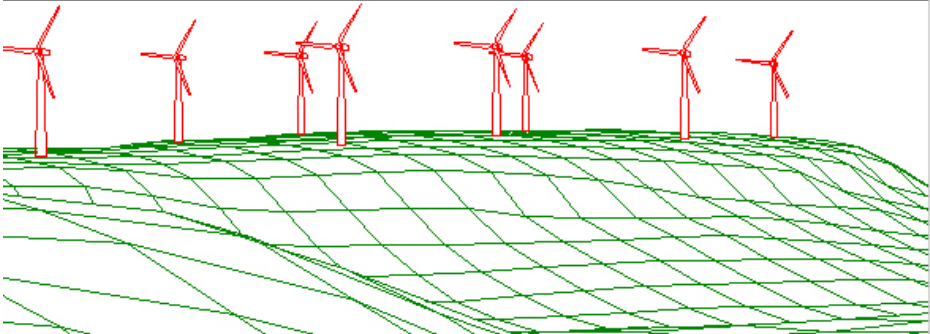
# Usage

- Story board
- Illustration
- Croquis préparatoires
- Organisation d'un espace
- 3D



# Vue filaire

**Photomontage - Untitled**  
File Edit View Options Help



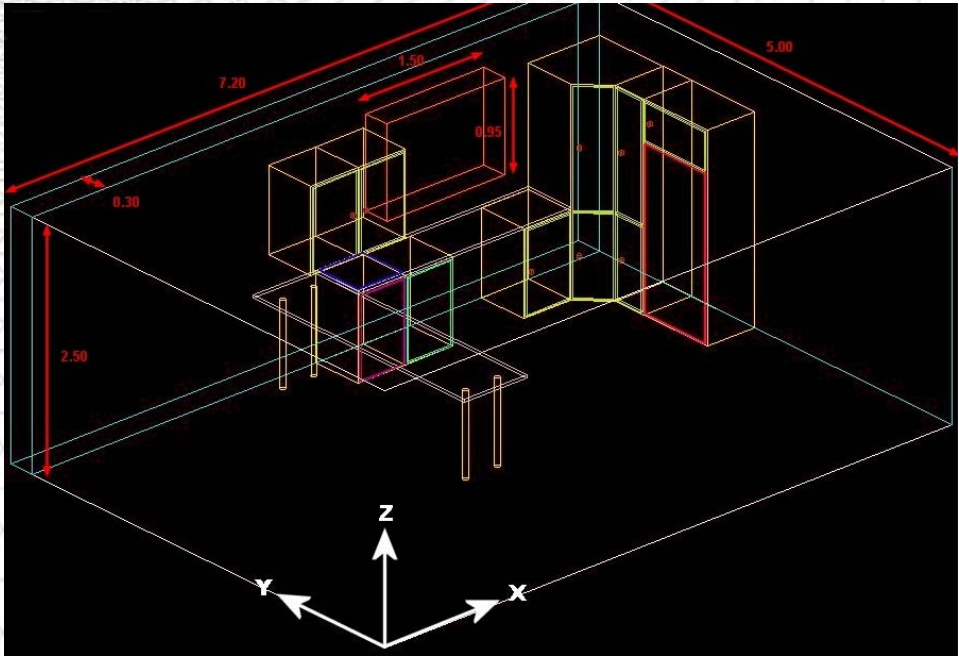
View Point  
View identifier: 5  
Easting: 507700  
Northing: 234600  
Height above ground: 20

View direction: 0 to 360 (slider at 294.7)  
Included angle: 0 to 180 (slider at 58.3)  
Pitch angle: -40 to 40 (slider at 0.0)

Target Point  
Use target point:   
Easting: 507700  
Northing: 234500

Turbine Geometry  
Specify geometry:   
Hub height: 46  
Diameter: 44

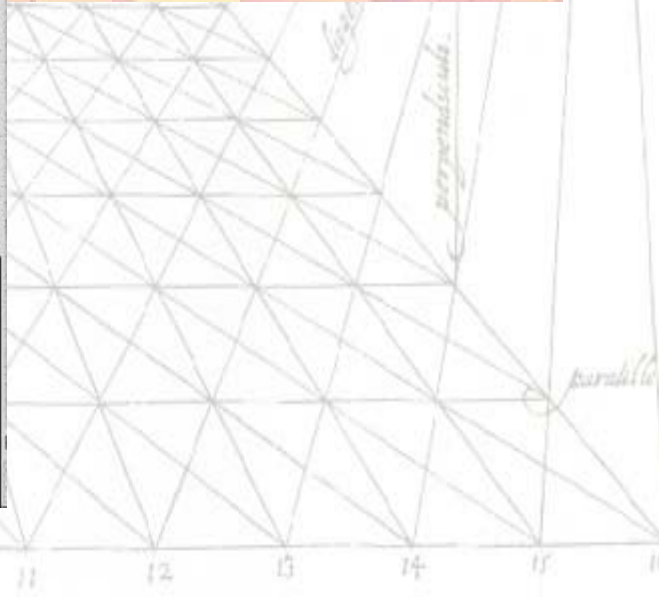
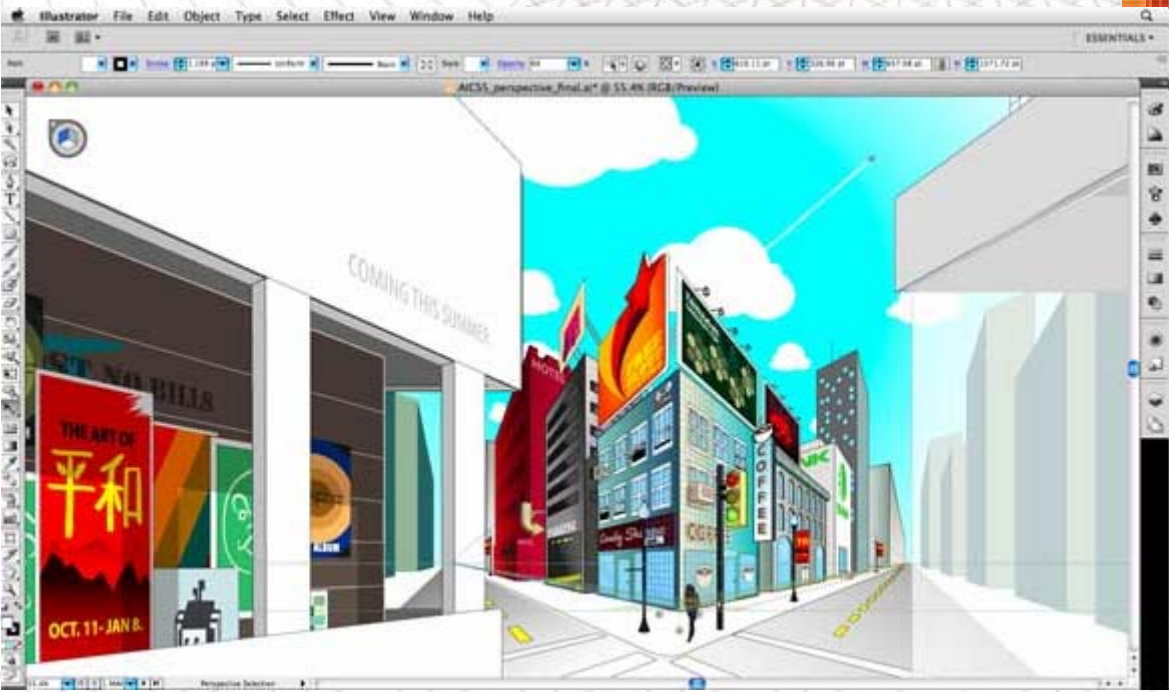
<< Prev Next >>  
Update view  
Reset to defaults







Orisen.

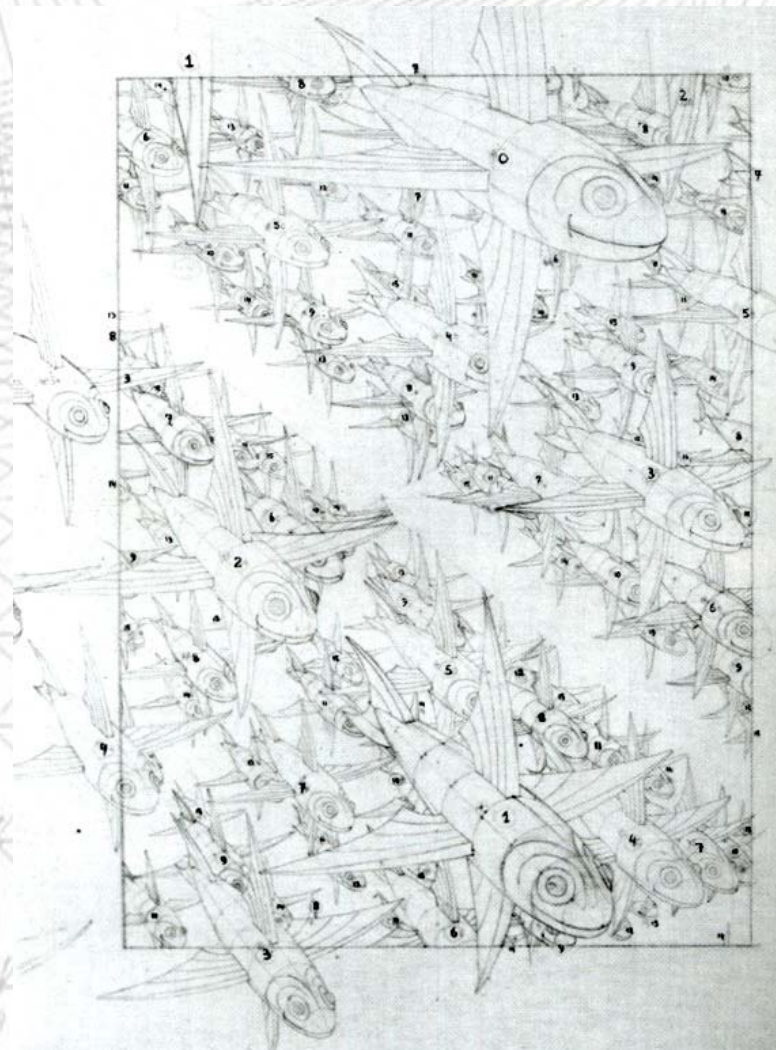
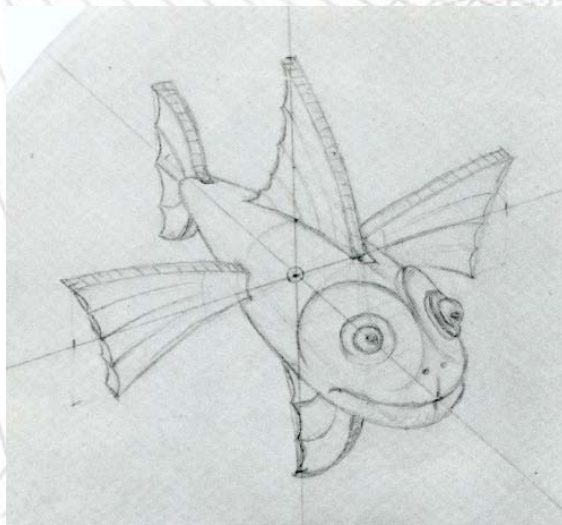


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16



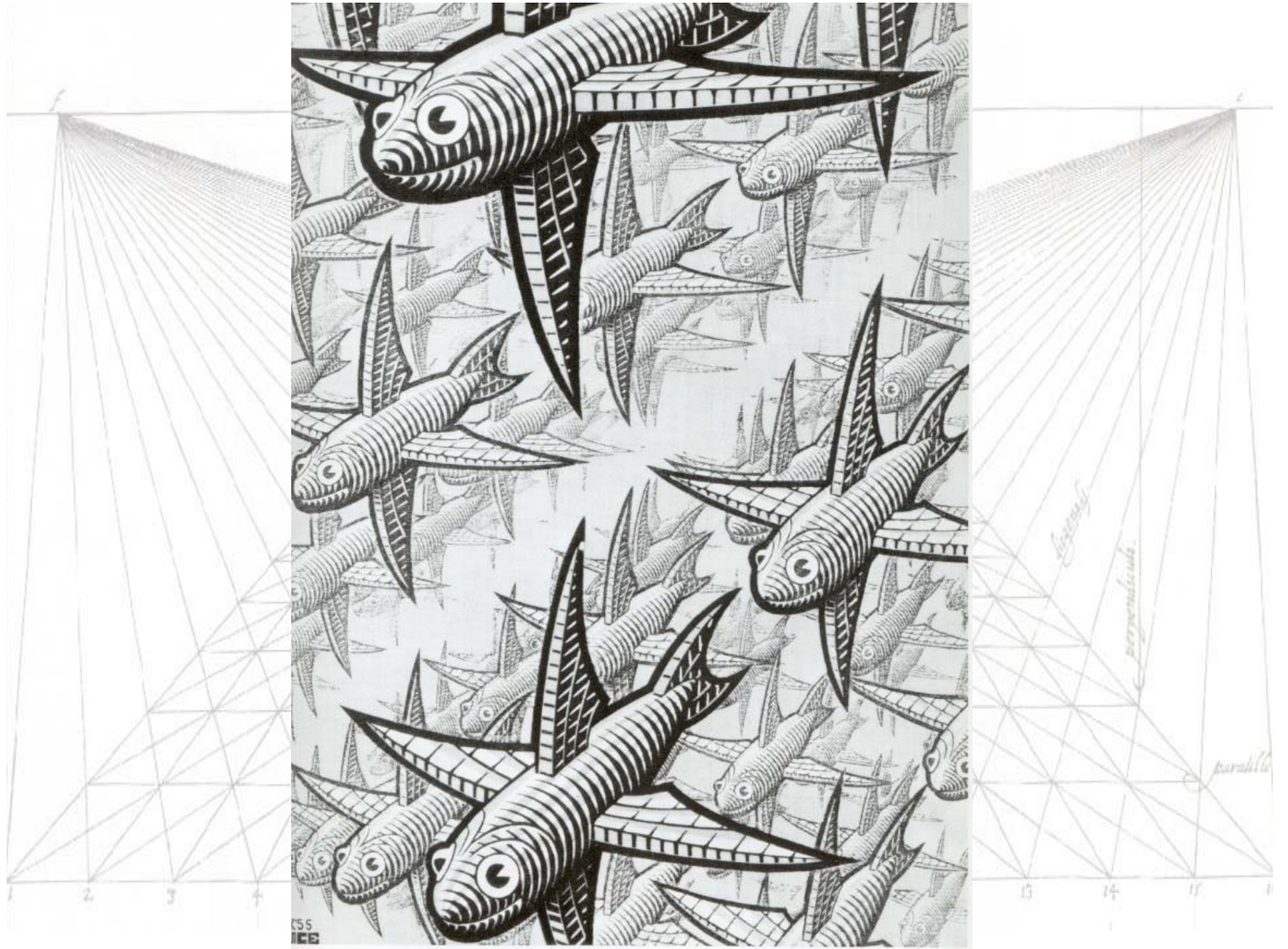
# Le monde de M. C. ESCHER

## 1898-1970



*La profondeur*, 1955





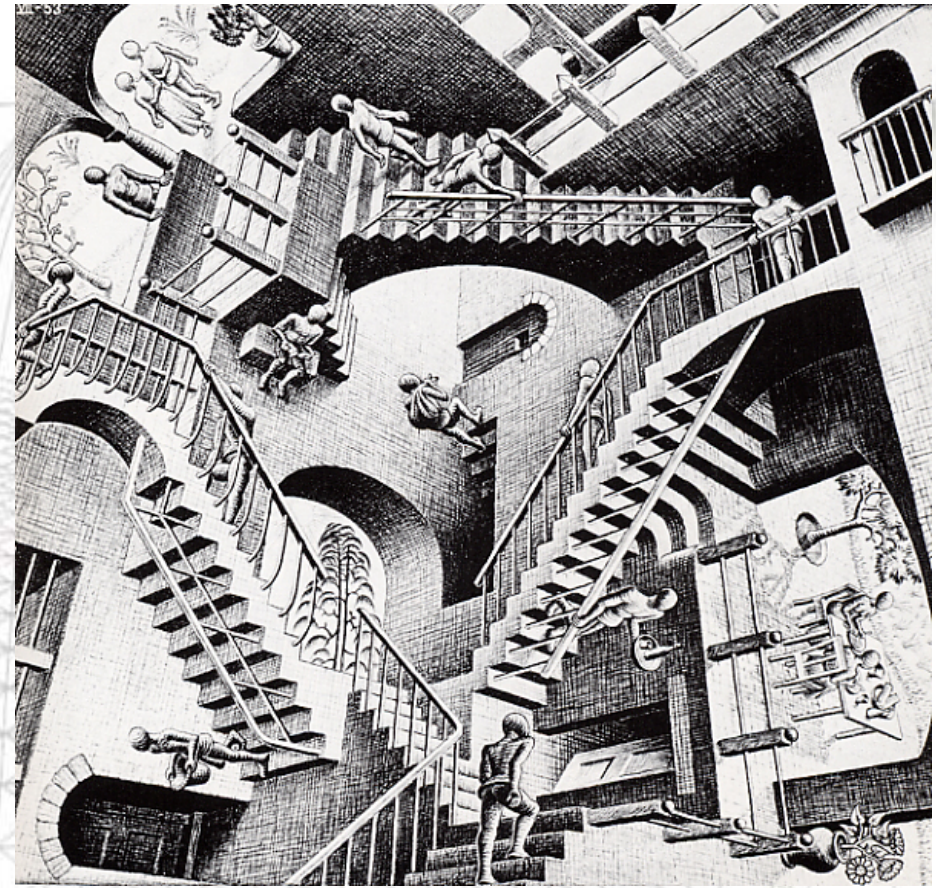
CS5  
ICE

*Exemplum*

*perpendicularis*

*parallelus*

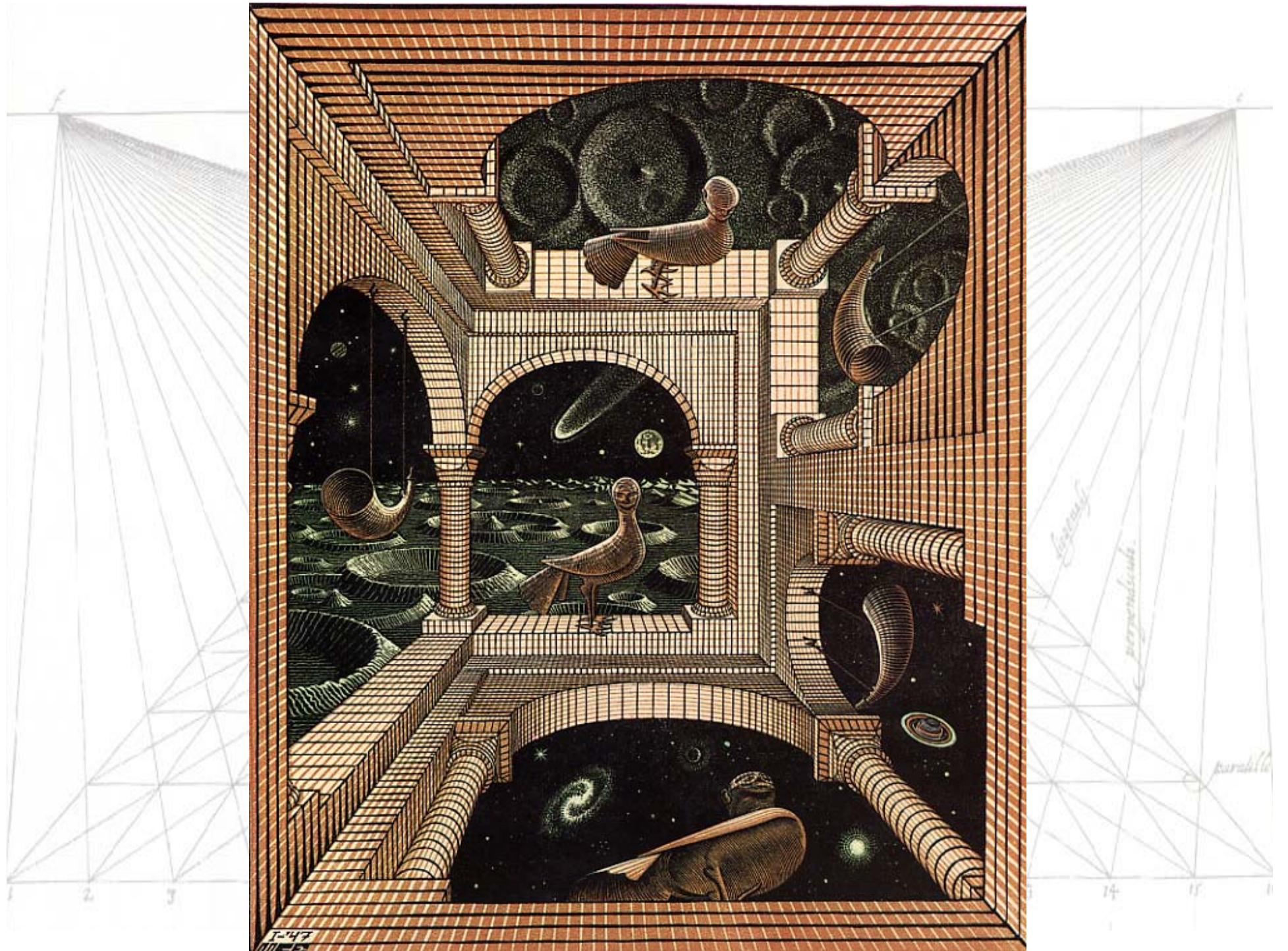




La relativité, 1953

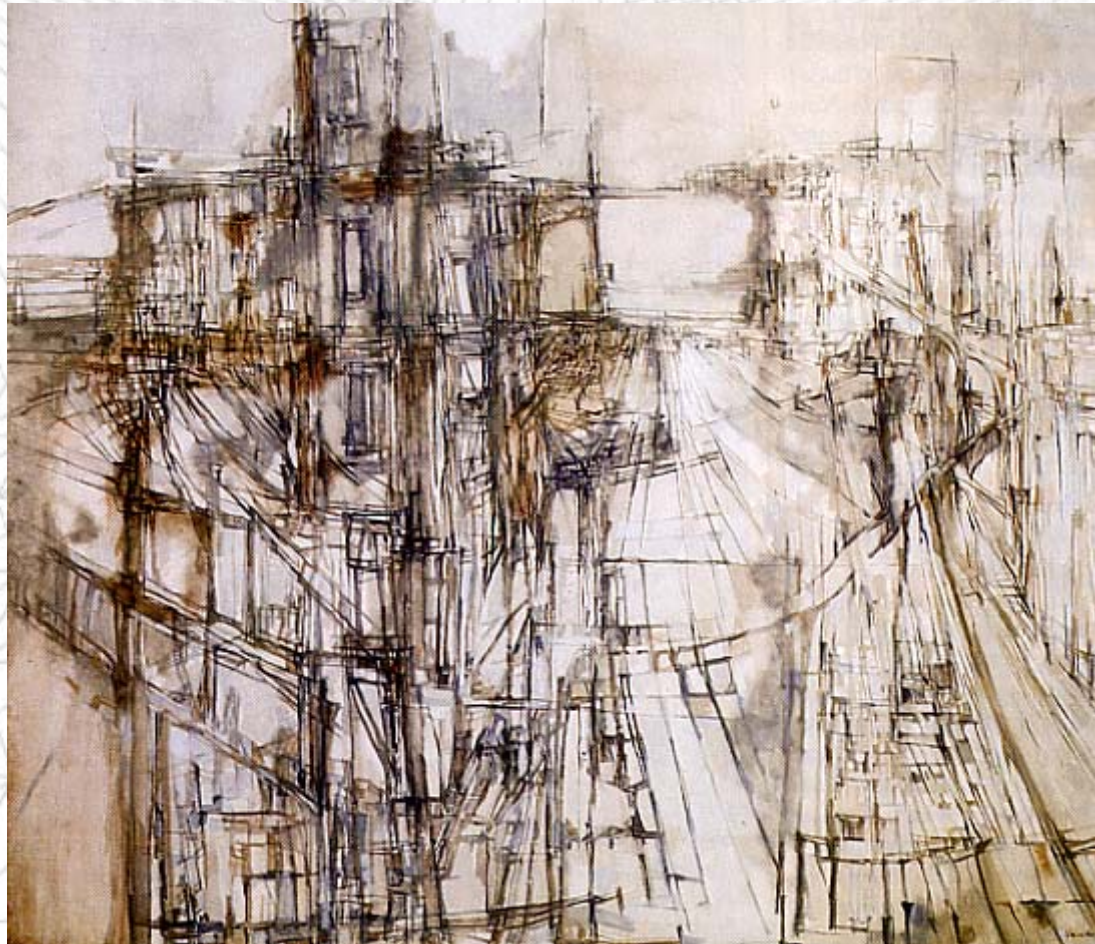
Belvédère, 1958







# Le monde de Vi era da Silva





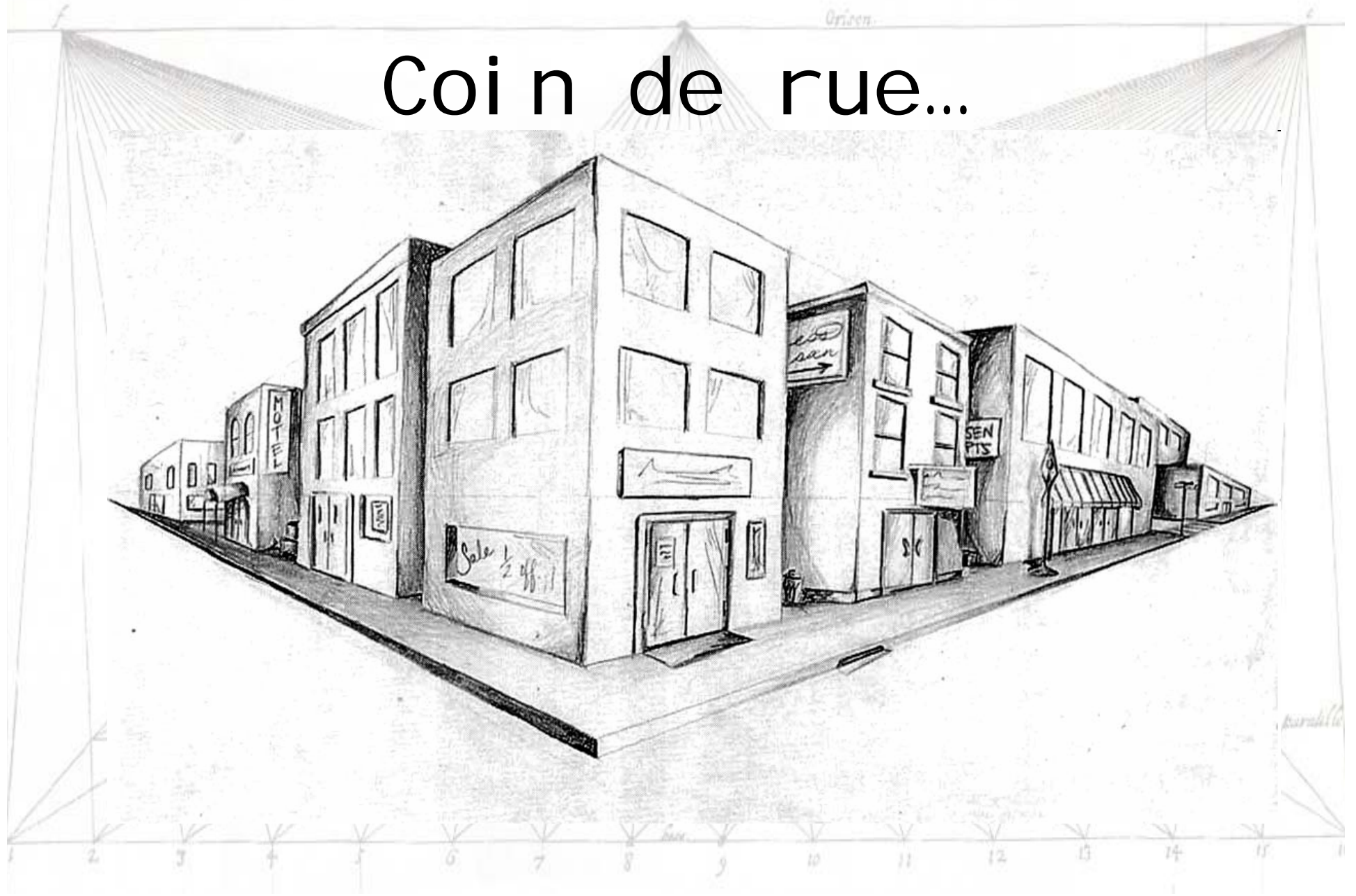


# Le monde de Marc-Antoine Mathieu

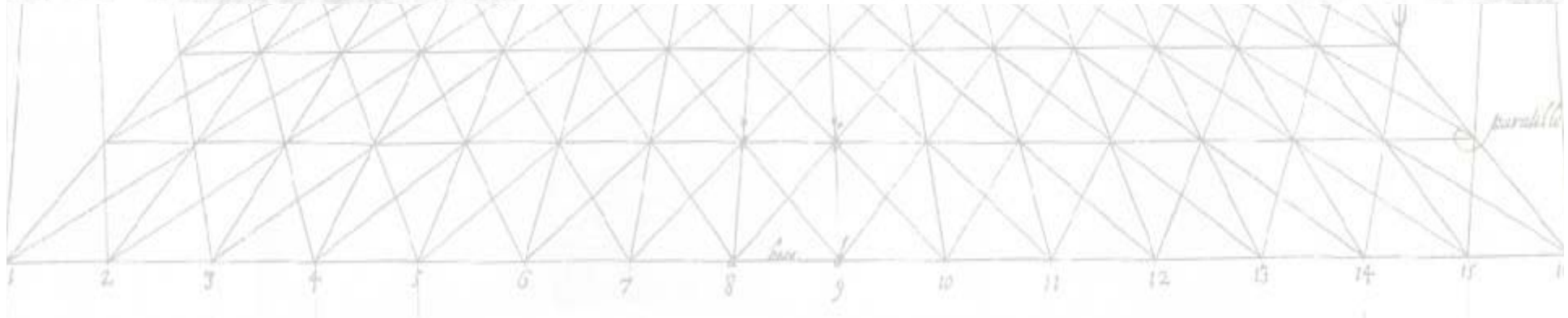
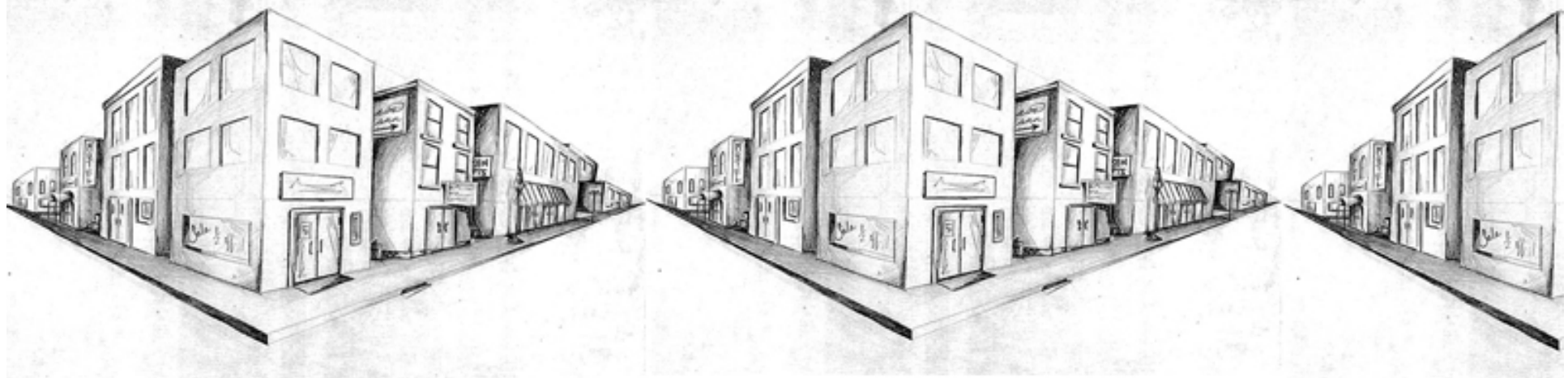
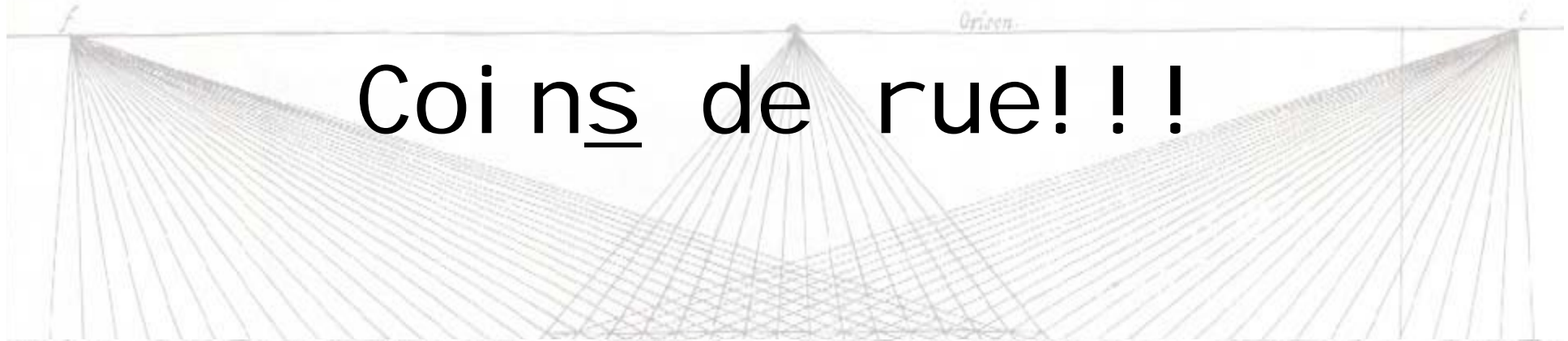
Julius Corentin  
Acquefaques,  
prisonnier des rêves.  
La 2,333e dimension



# Coin de rue..



Coins de rue!!!





Angle à 12cm du bord gauche



Li gne d' hori zon à l a moi ti é

Angle du trottoi r à 4cm du bas

Perspecti ve à 2 poi nts de fui te