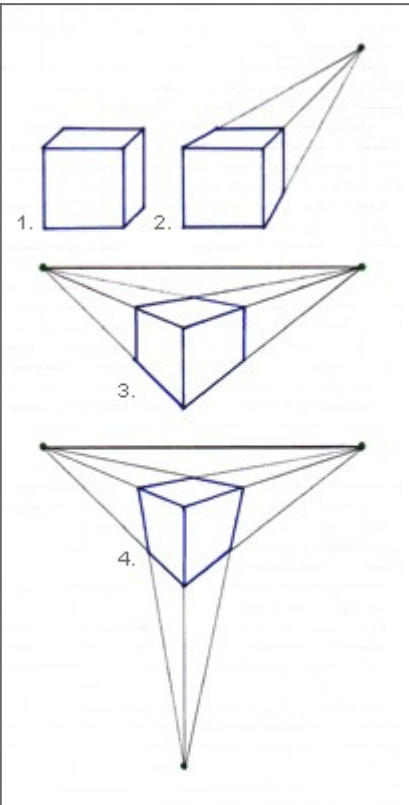


LA PERSPECTIVE

En 1415, BRUNELLESCHI découvre, durant la Renaissance Italienne, la perspective conique. Mais c'est en 1435, qu'ALBERTI, architecte et humaniste, formule, dans son traité Della Pittura, ses règles scientifiques.

Pour représenter une image en trois dimensions sur une surface plane, on se sert de la perspective, une technique qui permet de projeter les éléments à visualiser sur le plan du dessin. **Il existe quatre perspectives : la cavalière, la frontale, l'oblique et l'aérienne.**

	■ <u>La perspective cavalière</u> : 0 point de fuite. Toutes les parallèles d'un objet restent parallèles sur la représentation. Cette perspective est très utilisée dans le dessin industriel, mais elle est "incorrect" pour l'œil humain. ■ <u>La perspective frontale (ou centrale)</u> : 1 point de fuite. Les horizontales et les verticales restent parallèles, seules les lignes de côté convergent vers le point de fuite. Cette perspective est également incorrecte pour l'œil car incomplète. ■ <u>La perspective oblique</u> : 2 points de fuite. Seules les verticales restent parallèles. Les deux points de fuite sont placés sur la ligne d'horizon. Cette perspective est la plus fréquemment utilisée dans le dessin. ■ <u>La perspective aérienne</u> : 3 points de fuite. Toutes les lignes parallèles convergent vers un point de fuite. Il s'agit de la perspective la plus "correcte", cependant l'œil du spectateur est plus habitué à la perspective oblique.
---	---

Attention à bien vous rappeler que le cerveau humain calcule à partir des données que lui transmet l'œil. Si l'œil ne voit qu'un cube déformé par la perspective, le cerveau sait qu'il s'agit d'un cube et que les arêtes qui le composent sont parallèles. Malgré cela, intégrez toujours une perspective avec un minimum de deux points de fuite dans vos dessins, même quand il s'agit de croquis, car elle souligne la profondeur et le volume. Sans elle, le dessin paraîtra illogique au spectateur.

■ **La ligne d'horizon est la ligne à la hauteur de vos yeux.** Lorsque vous souhaitez réaliser un paysage ou une nature morte, c'est la première chose que vous devez tracer.

■ **Le point de fuite** est généralement placé sur la ligne d'horizon. C'est le point vers lequel convergent les lignes de fuite.

Il existe d'autres sortes de perspectives telle que la perspective isométrique, par exemple, mais elles ne sont pas mises en application dans le dessin "artistique".

■ « La perspective isométrique » est une méthode de représentation en perspective dans laquelle les trois dimensions de l'espace sont représentées avec la même importance, d'où le terme.

