

# PERSPECTIVE RABATTUE

La perspective rabattue consiste à représenter certaines parties du sujet en vue frontale et d'autres de profil. Cela était particulièrement utilisé, dans l'art égyptien, sur les représentations des corps humains où les jambes/pieds et la tête étaient dessinés de profil tandis que les yeux et le buste restaient dessinés de face.



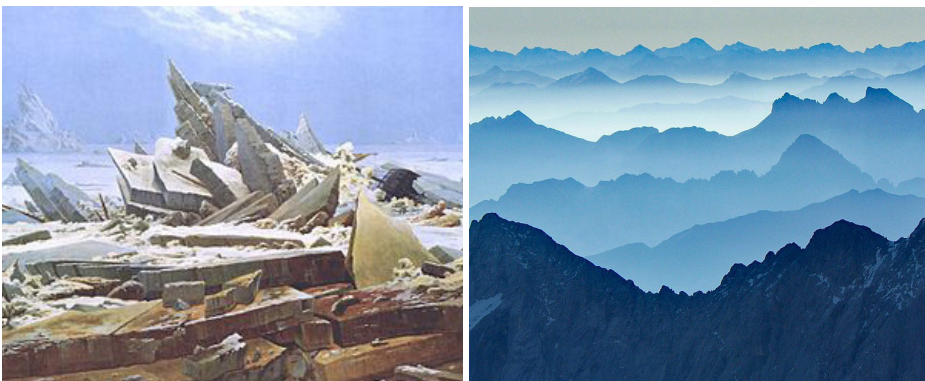
# PERSPECTIVE CHROMATIQUE

Grâce au dégradé de couleurs, l'effet de perspective est accentué. Au premier plan les couleurs sont CHAUDES, soutenues et marquées. A l'arrière plan elles sont FROIDES, floues et estompées.



# PERSPECTIVE ATMOSPHÉRIQUE

C'est une technique picturale qui consiste à marquer la profondeur de l'espace par le dégradé progressif des couleurs et l'adoucissement progressif des contours. Elle s'applique presque exclusivement au paysage.



# PERSPECTIVE PARADOXALE

La perspective paradoxale est une forme d'art graphique dans laquelle l'artiste joue sur les illusions d'optique pour obtenir des objets qui ont l'air réaliste mais qui, par construction, sont impossibles.



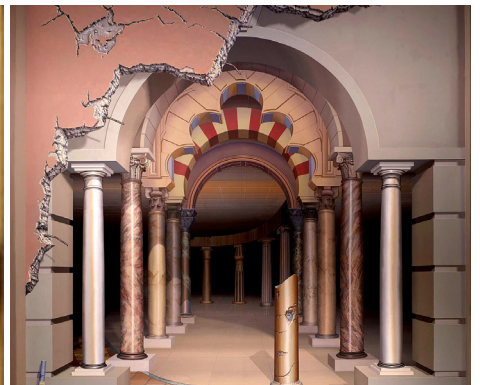
# ANAMORPHOSE

Une anamorphose est une déformation réversible d'une image à l'aide d'un système optique (par exemple un miroir courbe) ou une transformation mathématique.



# TROMPE-L'ŒIL

Le trompe-l'œil est un genre pictural destiné à jouer sur la confusion de la perception du spectateur qui, sachant qu'il est devant une surface plane peinte, est malgré tout, trompé sur les moyens d'obtenir cette illusion.





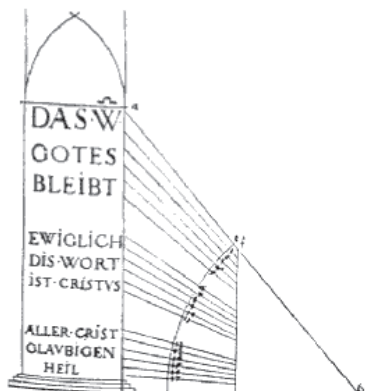
# PERSPECTIVE ACCÉLÉRÉE

La perspective accélérée est un système qui donne le sentiment que l'espace contemplé, architecture, sculpture, théâtre, peinture est plus profond qu'il n'est en réalité. Le plus souvent cet effet s'obtient par un rapetissement exagéré de ce qui se trouve dans la profondeur.



# PERSPECTIVE RALENTIE

La perspective RALENTIE est un système perspectif qui donne le sentiment au spectateur que l'espace qu'il contemple, architecture, sculpture, théâtre, peinture,... est moins éloigné qu'il n'est en réalité.



# CURVILIGNE

Cylindrique ou sphérique, elles ont pour but de simuler, le plus fidèlement possible, la vision de l'oeil. Elles extrapolent la construction de l'image jusqu'à représenter un angle de vision de 180°.

