



LA PROSPETTIVA

La prospettiva è una tecnica che si utilizza per rappresentare la tridimensionalità dello spazio.





Il nostro occhio percepisce lo spazio tridimensionale vedendo più grande ciò che è vicino e più piccolo ciò che è più lontano.



Le linee che nella realtà sono parallele convengono illusoriamente in un punto detto “punto di fuga”.

La prospettiva è una tecnica di disegno scoperta dai pittori nel 1400, durante il Rinascimento. Prima di allora la tridimensionalità veniva rappresentata in modo simbolico o intuitivo, mentre dal Rinascimento in poi vengono applicate precise regole.



MEDIOEVO
Simone Martini
L'annunciazione
1333



RINASCIMENTO
Beato Angelico
L'annunciazione
1440-1450



PROSPETTIVA MEDIEVALE

Giotto
L'ultima cena
1303-1305

Giotto rappresentava lo spazio tridimensionale in modo intuitivo, senza utilizzare regole precise.

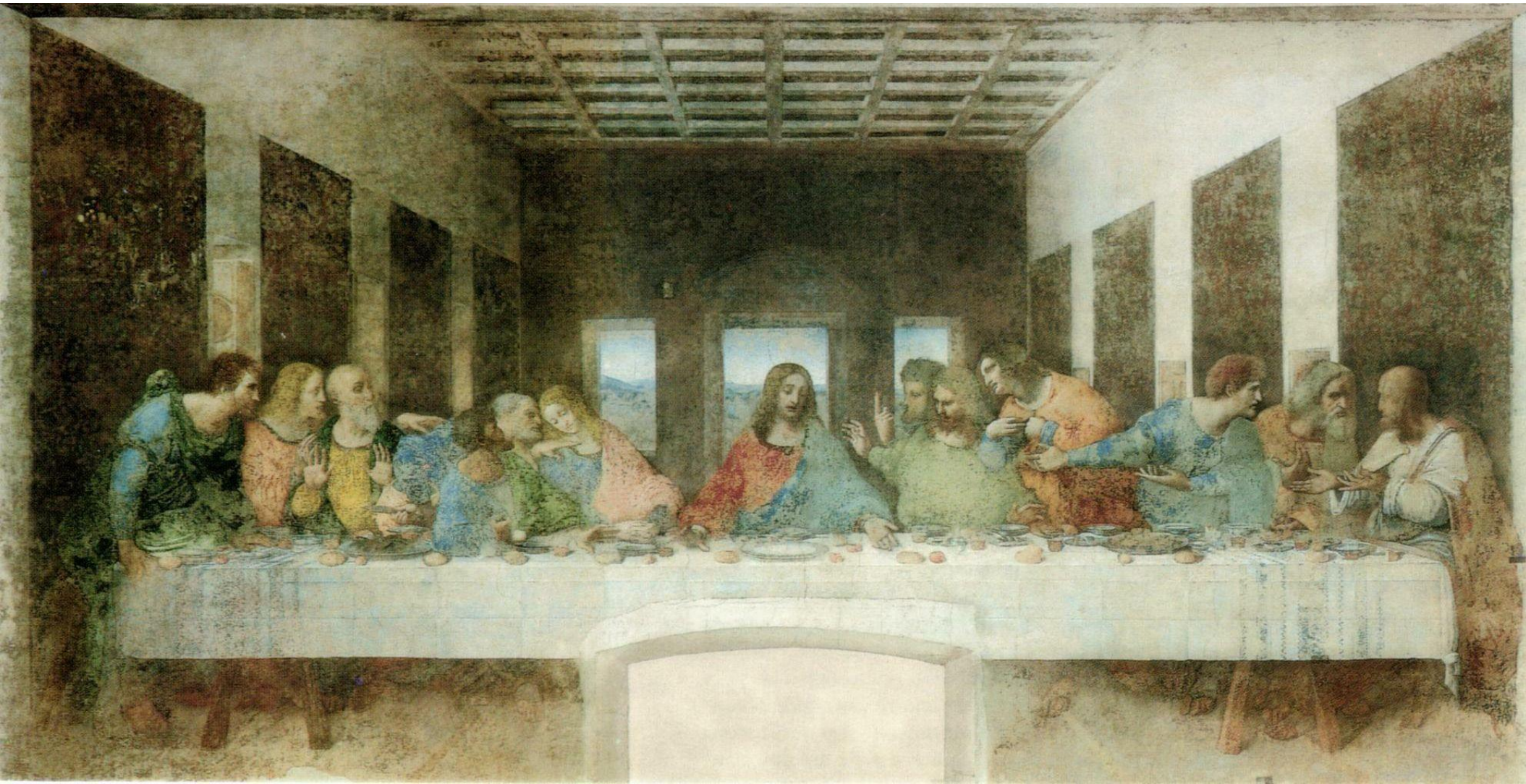
PROSPETTIVA RINASCIMENTALE

Leonardo da Vinci

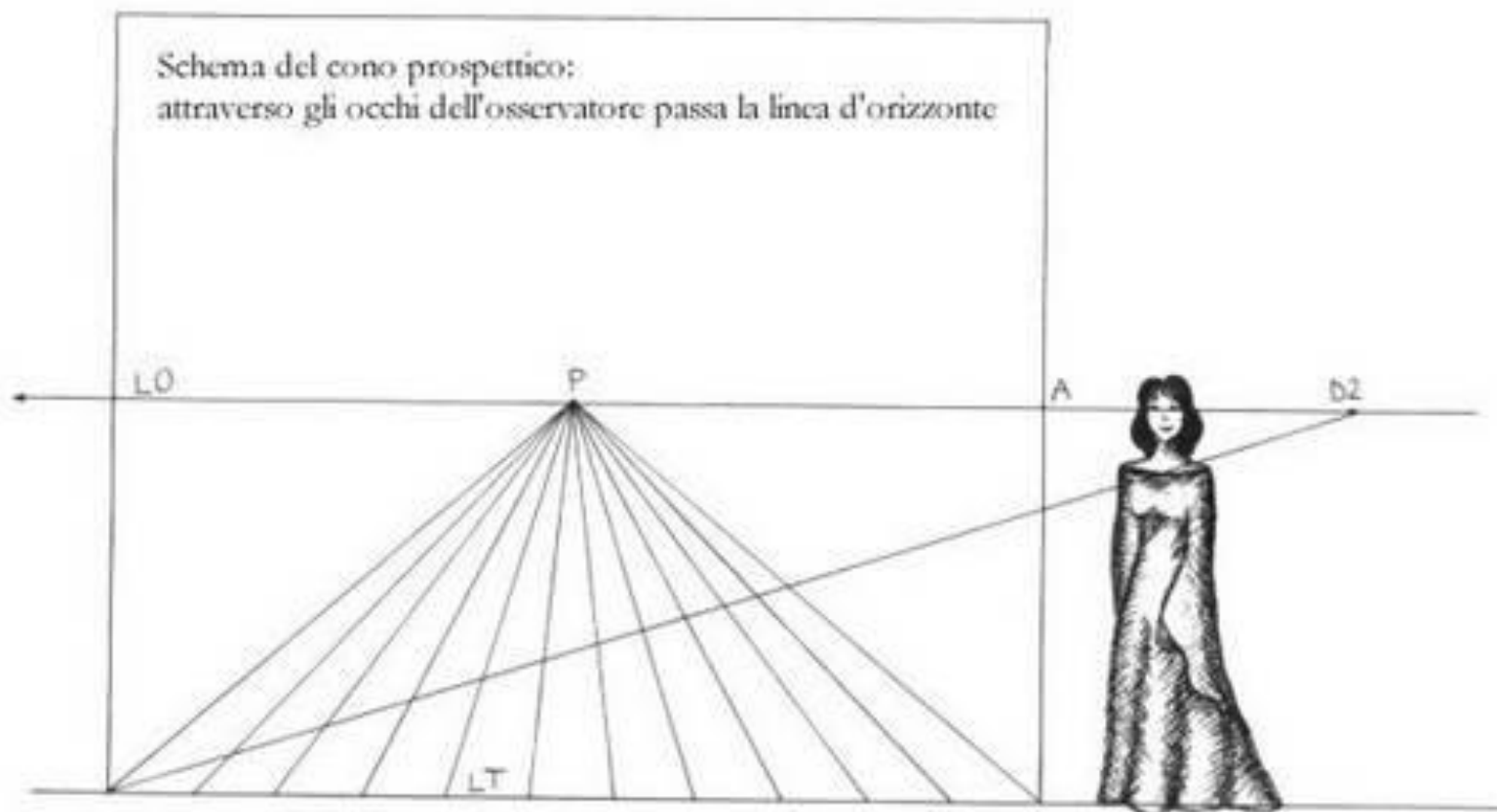
L'ultima cena

1495-1498

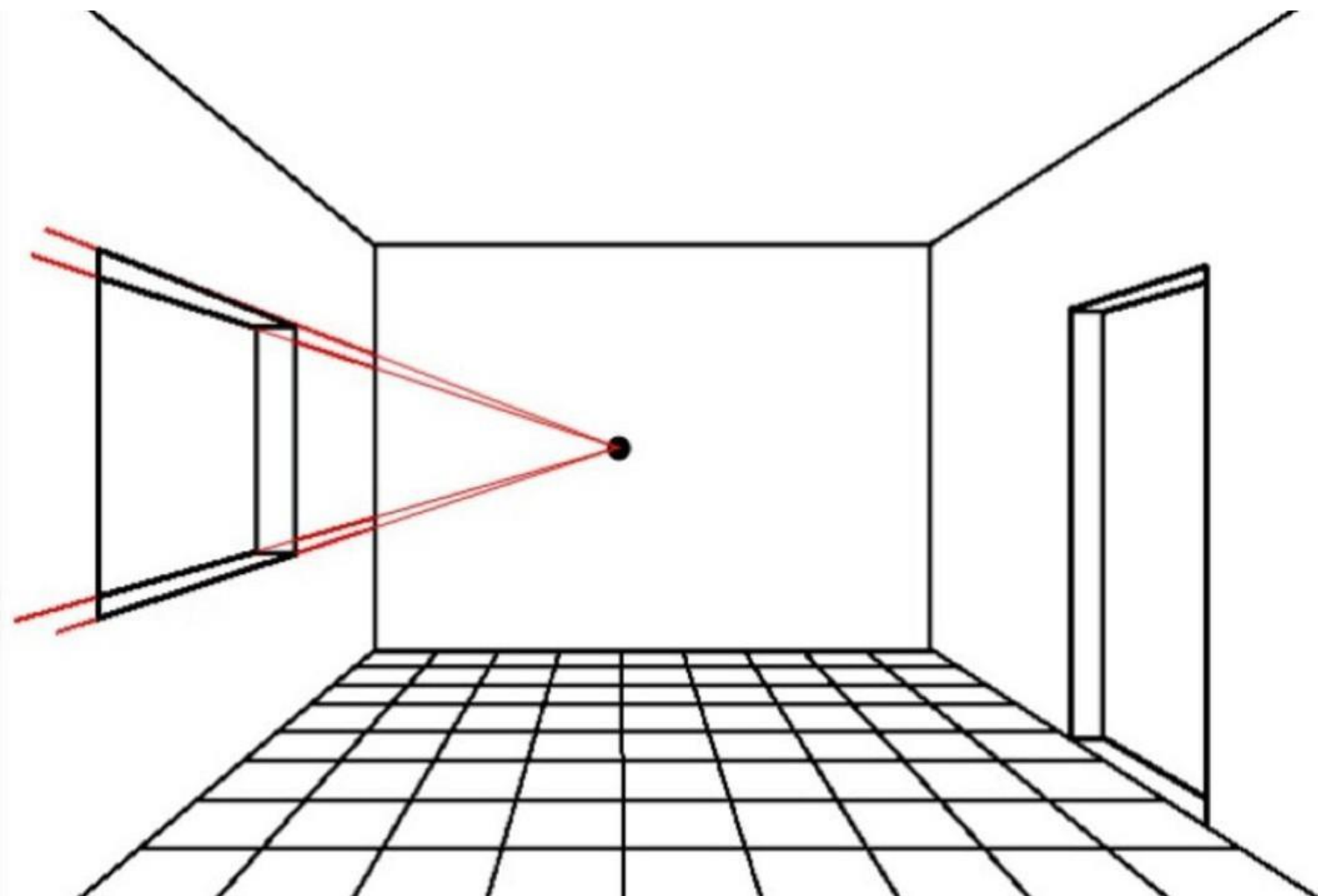
Leonardo applica con precisione scientifica le regole della prospettiva, e lo spazio nei suoi dipinti appare molto realistico.



Per disegnare uno spazio prospettico è necessario fissare sul foglio un punto, detto “punto di fuga”, che corrisponde all’occhio di chi guarda. Il punto di fuga si trova su una linea immaginaria detta “linea d’orizzonte”.



La tecnica della prospettiva viene utilizzata nel disegno, nella pittura, nel fumetto, nei videogames, nel cinema di animazione, ma anche nella progettazione di edifici, arredamenti, oggetti.

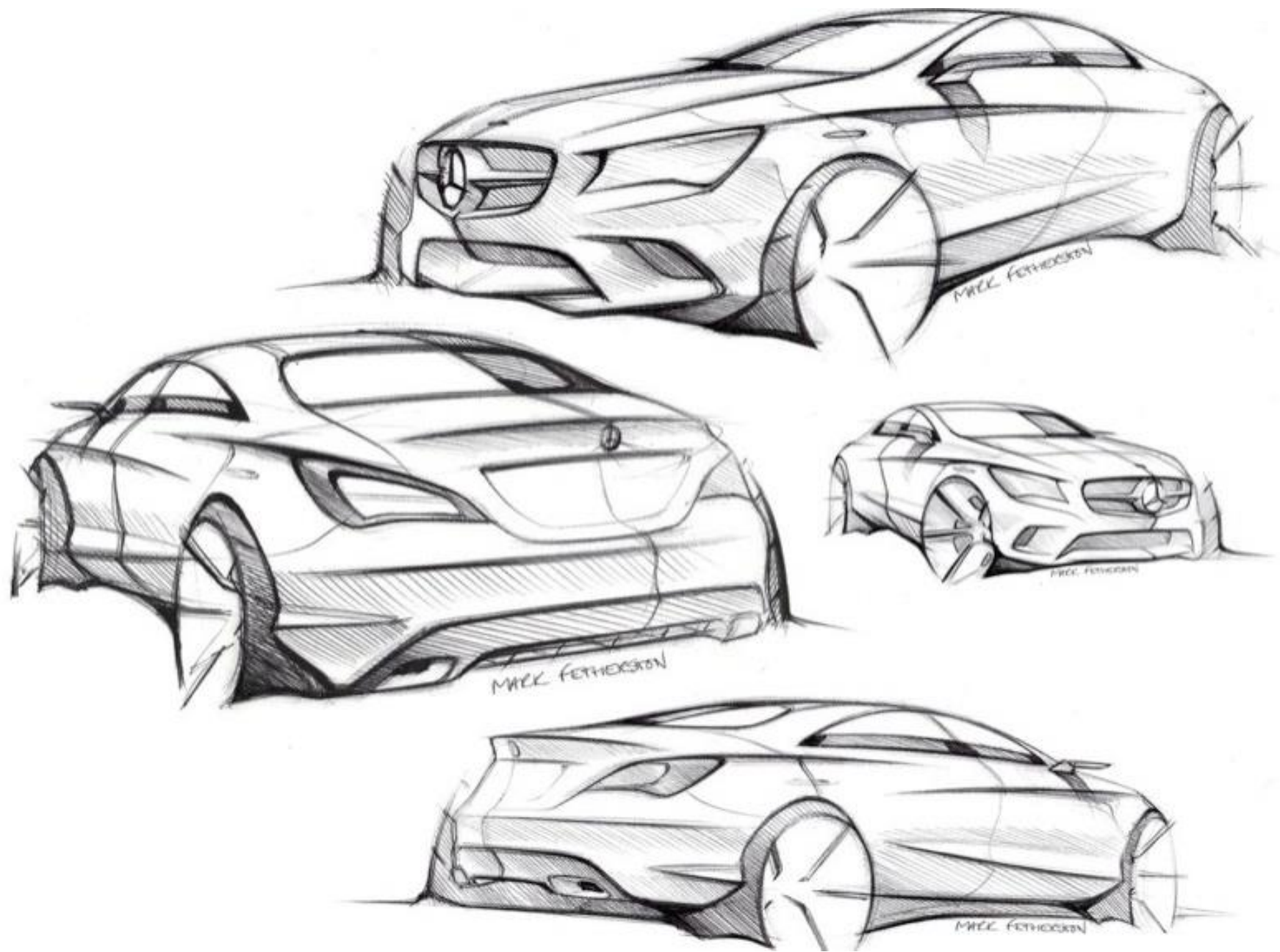




Prospettiva utilizzata per la progettazione di un edificio



Prospettiva utilizzata per la progettazione di un arredamento



Bozzetti prospettici per la progettazione di un'automobile



Attraverso appositi software è possibile ottenere prospettive molto realistiche di un progetto

CREATE A CHARACTER

PICK A CLASS, THEN ENTER A NAME

MARAUDER

I AM A WARRIOR. I WAS BORN TO FIGHT, RAISED TO DEFEND MY TRIBE. NOW, I HAVE BEEN TAKEN FROM MY PEOPLE, CHAINED AND EXILED BY COWARDS WHO FEAR DEATH.

DEATH IS MY BROTHER. I DO NOT FEAR HIM. I SEE HIM IN THE EYES OF THE MEN AND BEASTS THAT I KILL. I FEEL HIM TRAVELING BESIDE ME TO THIS NEW LAND, THIS WRAECLAST. HE WILL TAKE ME TO MEET THE ANCESTORS WHEN I AM READY, AND I AM NOT READY.

LEAGUE DEFAULT



NAME

OK

CANCEL

La prospettiva in un videogame, ottenuta attraverso software di disegno



La prospettiva nei videogames

Lo spazio tridimensionale visto attraverso la macchina fotografica può essere “manipolato” per creare foto dove la prospettiva renda “illusorie” le distanze ed i rapporti dimensionali, con effetti divertenti e sorprendenti.



In questo esempio qualcuno tiene la lattina di coca-cola vicina alla macchina fotografica, mentre la persona nella foto si trova in posizione più distante. Così, per effetto della prospettiva, la lattina sembra molto più grande della persona.



Falsa prospettiva – scherzo prospettico



Falsa prospettiva – scherzo prospettico



Falsa prospettiva – scherzo prospettico



Falsa prospettiva – scherzo prospettico