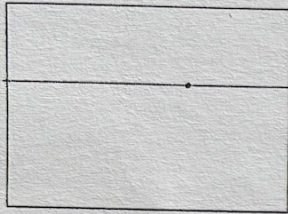
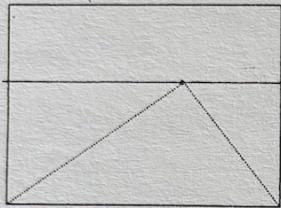


Réaliser un pièce en perspective linéaire à un point de fuite:

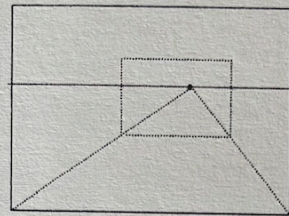
Il faut comprendre tout d'abord que le point de fuite correspond au point de vue de l'observateur (vous-même) et que toutes les droites qui s'éloignent de vous passent par lui. Toutes les autres sont parallèles aux bords verticaux ou horizontaux de votre feuille. Ensuite, comme un architecte, vous devez d'abord tracer les lignes du sol, les murs puis le plafond. Pour représenter une figure comme un meuble, il faut d'abord simplifier avec une forme géométrique, tracer une face, la plus proche de vous, tracer les fuyantes à chaque angle puis la délimiter.



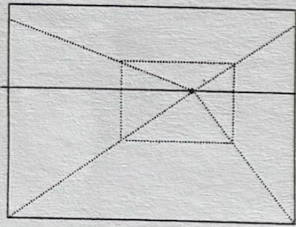
1. Tracez une ligne d'horizon et un point de fuite.



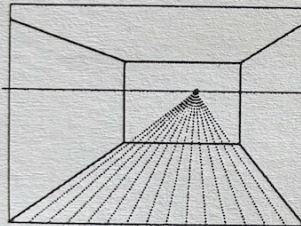
2. Tracez les lignes du sol du côté de la pièce.



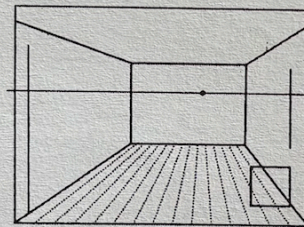
3. Tracez la ligne (parallèle) du fond de la pièce. C'est à vous de décider de la profondeur et de la hauteur.



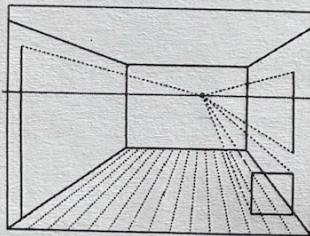
4. Tracez les autres lignes du plafond qui passent par le point de fuite.



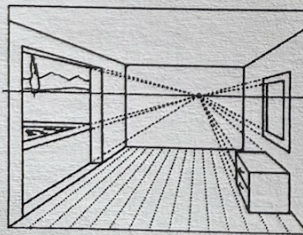
5. Pour le sol, définissez la largeur de chaque carreau ou planche au premier plan puis tracez les fuyantes.



6. Pour chaque élément (un meuble, un cadre, une baie vitrée, etc), tracez d'abord une seule face en la simplifiant. Exemple: un rectangle pour une commande.



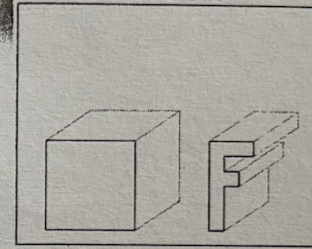
7. Tracez ensuite les lignes fuyantes à chaque extrémité.



8. Définissez la largeur de vos éléments et tracez les parallèles.

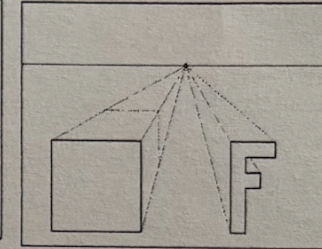
LA PERSPECTIVE

Comment représenter sur une surface plane, à deux dimensions, les trois dimensions et la profondeur du monde réel?



La perspective axonométrique (cavalière) permet de donner une illusion de 3D grâce à des lignes parallèles.

Pour donner de la profondeur au carré, il faut tracer des parallèles à chaque angle.



La perspective linéaire permet de représenter la profondeur grâce à un point de fuite vers lequel convergent les lignes (fuyantes) de construction des figures qui s'éloignent de l'observateur.

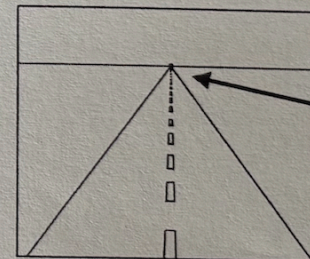
Pour donner de la profondeur au carré, il faut tracer les lignes fuyantes se rejoignant vers un même point. Ensuite, il faut tracer les parallèles pour donner un côté tridimensionnel au carré.



La perspective atmosphérique qui utilise le dégradé progressif des couleurs qui se refroidissent au fur et à mesure de la distance. Les figures deviennent de plus en plus floues et les couleurs bleutées.

Pour donner de la profondeur au paysage, il faut réaliser des contrastes entre chaque plan qui se superpose les uns sur les autres.

La perspective linéaire à un point de fuite permet de suggérer une illusion de profondeur (3D) sur une surface plane (2D). Ainsi, comme dans la vie, plus les choses s'éloignent de nous, plus elles nous paraissent petites. Son principe est simple: il faut définir la ligne d'horizon, une horizontale imaginaire qui correspond à la hauteur des yeux (d'où est regardée la scène?) puis il faut placer sur celle-ci un point de fuite. C'est vers ce point que toutes les lignes de fuite vont converger. Plus les objets et les figures sont près de ce point, plus ils seront petits.



La ligne d'horizon est une ligne horizontale imaginaire qui correspond à la hauteur des yeux de l'observateur. Une même scène peut ainsi être vue depuis le bas ou le haut.

Le point de fuite est un point imaginaire placé sur la ligne d'horizon qui permet de représenter le phénomène optique qui fait que les lignes parallèles se rejoignent à l'horizon. Ces lignes, appelées des fuyantes permettent de calculer le rétrécissement progressif des figures et des objets au fur et à mesure de leur éloignement. En regardant une route qui s'éloigne de nous, nous avons l'impression visuelle que les deux bords de celle-ci se rejoignent.

La perspective linéaire à 2 points et à 3 points de fuite:

