

La perspective

« Technique de représentation d'un objet sur une surface plane tel qu'il apparaît à distance par rapport à une position donnée. »

OU

Les dimensions (longueur, largeur, hauteur) **de ce l'on observe et la position du sujet dans l'espace** (position de l'objet par rapport à l'observateur **et** par rapport au reste du décor).

Les objets placés près de nous paraissent plus grands que les objets éloignés.

La ligne d'horizon

Elle se situe à l'a hauteur des yeux.



Figure 1
Dans cette première image, l'observateur est en position debout.



Figure 2
Cette fois-ci, notre observateur s'est assis sur une chaise.

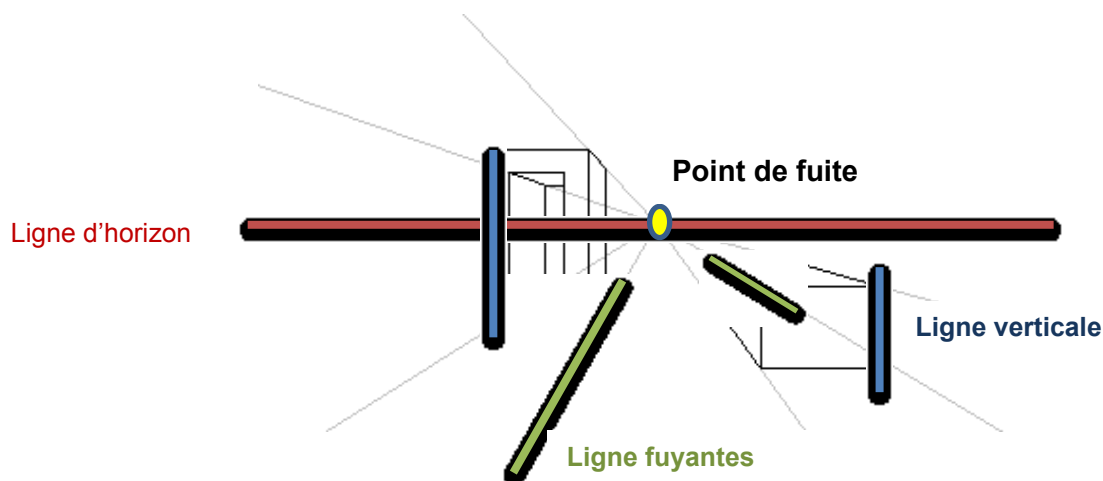


Figure 3
L'observateur est allongé sur la route.

Chacun voit la ligne d'horizon en fonction sa taille et de sa position dans l'espace.

Le point de fuite

Point ou points vers lequel(s) convergent les fuyantes. Il ne se trouve pas toujours dans le dessin.



Rappel

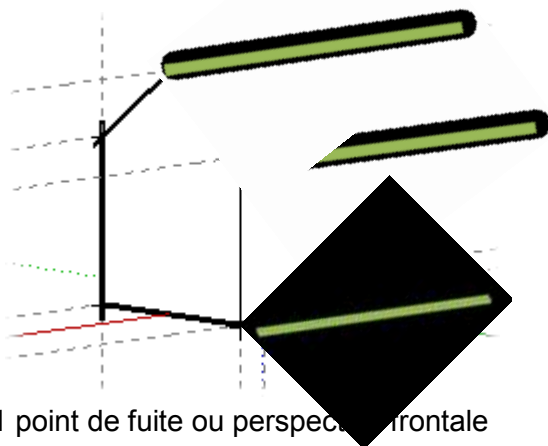
La **ligne d'horizon** se situe à la hauteur des yeux et est perpendiculaire à une ligne verticale.
Les **lignes verticales** sont parallèles entre elles.

Les **lignes fuyantes** se rejoignent à l'infini sur un point de fuite montent ou descendent vers la ligne d'horizon.

La **ligne de Terre** est celle du premier plan en bas et parfois le bord du dessin.

Points de fuite multiples

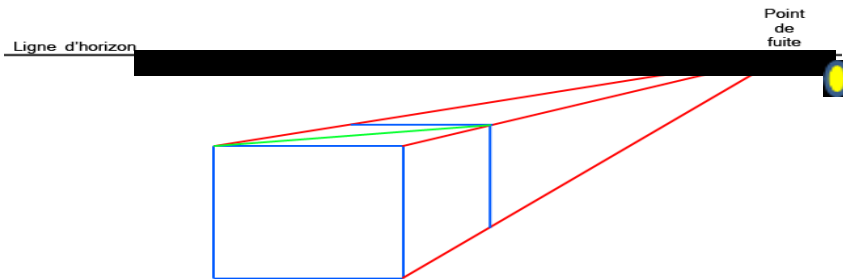
A) «Zéro» point de fuite ou L' perspective parallèle/cavalière



???????

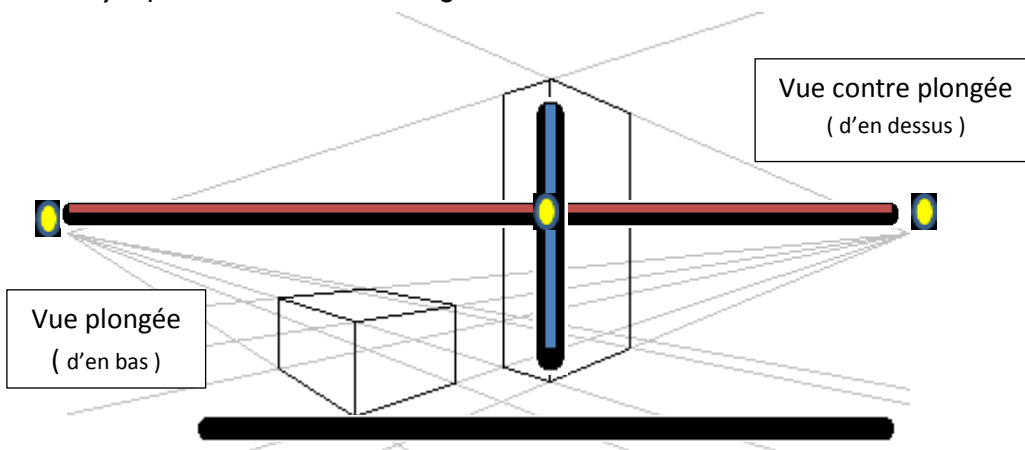
Les points de fuite sont tellement excentrés que les fuyantes sont parallèles.

B) 1 point de fuite ou perspective frontale



Les lignes verticales et horizontales et verticales restent parallèles. Seules les fuyantes convergent vers le point de fuite.

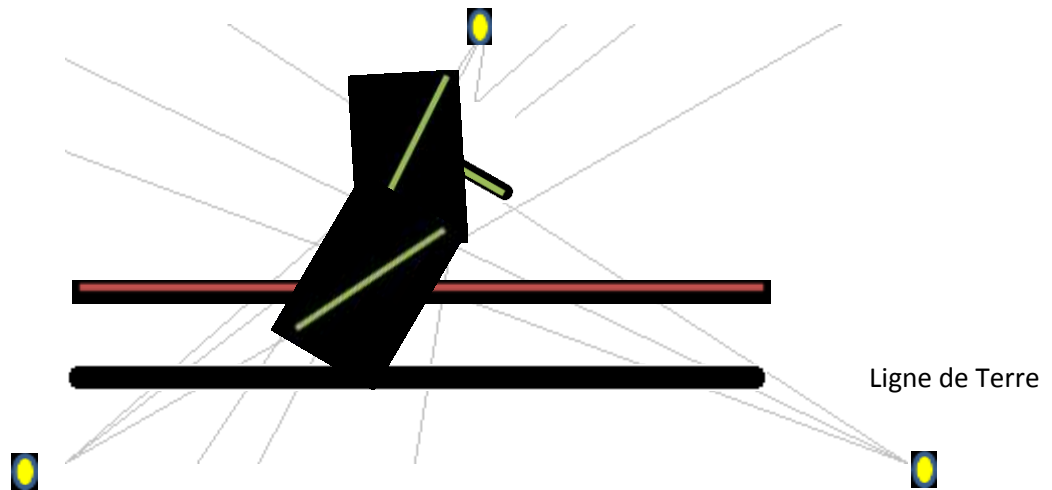
C) 2 points de fuite sur la ligne d'horizon



Ligne de Terre

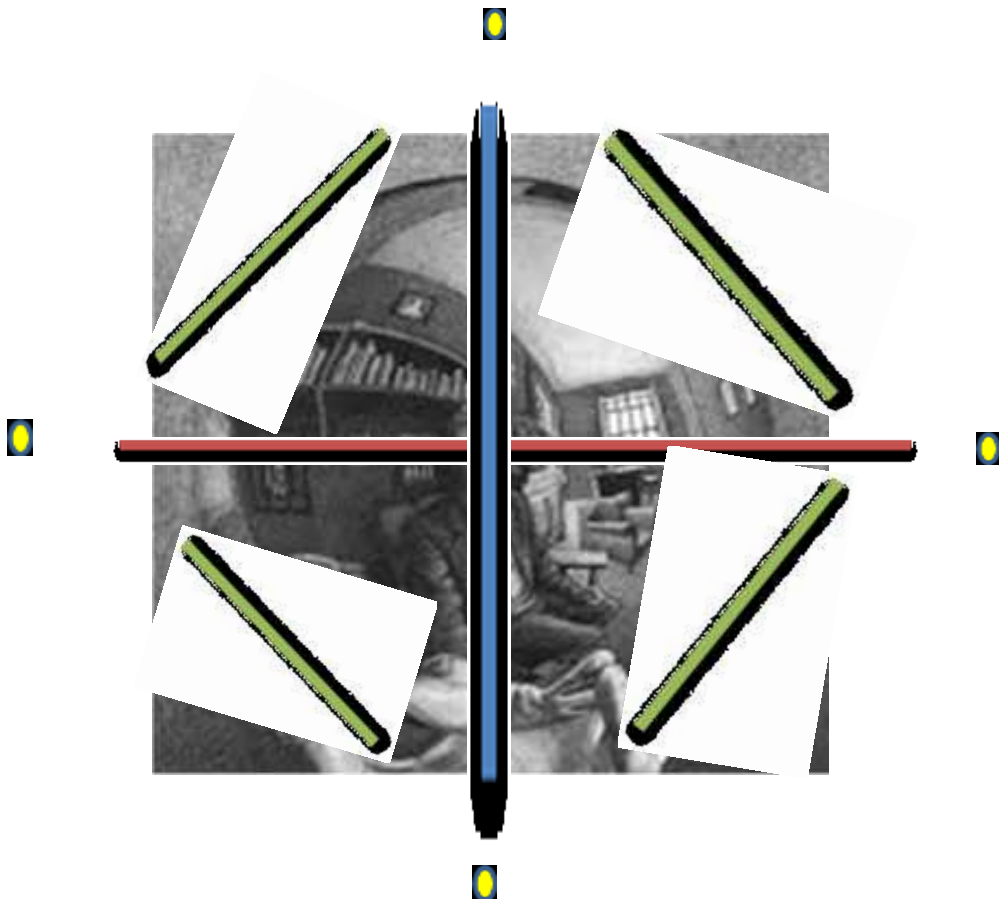
Seules les verticales restent parallèles.
Le point de fuite central ici n'est pas toujours au milieu de la ligne d'horizon.

D) 3 points de fuite en dehors de la ligne d'horizon ou perspective aérienne



Toutes les lignes convergent vers un point de fuite.

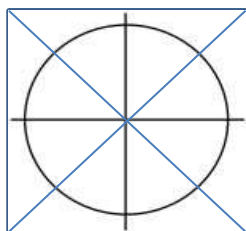
F) 4 points de fuite : technique utilisée qui déformer une image et renforcer l'effet 3D.



Bibliographie

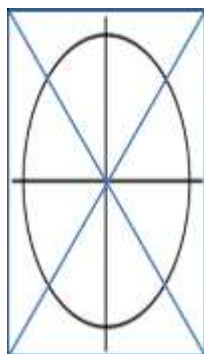
Wikipédia , <http://www.randocroquis.com/laperspective.htm>
Travaux de MC Escher
<http://www.youtube.com/watch?v=sx0rfeqnOUw>
<http://sibleyfineart.com/tutorial--draw-ellipses.htm>
<http://cddel.artblog.fr/>

Les cercles et les ellipses

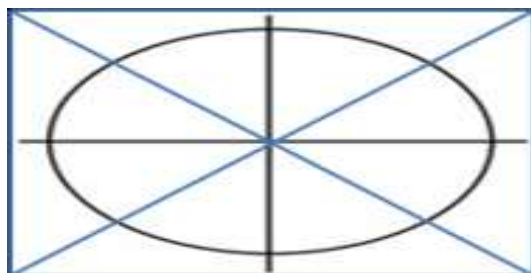


Un cercle s'insère dans un carré et se dessine par rapport aux lignes verticales, horizontales et diagonales de ce dernier. Par conséquent, chaque une de ses parties est exactement comme les autres.

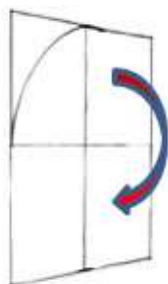
L'ellipse est un cercle vu en perspective



On pourrait également dire que l'ellipse est un cercle écrasé sur les ses horizontales ou verticales du carré qui le contient.



Cercles et ellipses en perspective

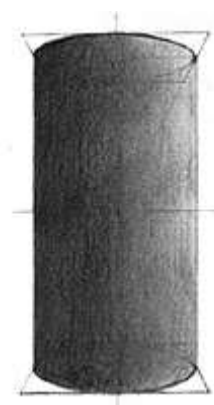


On dessine d'abord le carré en suivant les lignes de perspective et ensuite l'ellipse. Le de haut en bas de l'ellipse doivent être exactement pareils.

Les cylindres



- Dessiner 2 carrés identiques en dessus et en dessous de la ligne d'horizon.
- Diviser les carrés en quatre
- Dessiner des ellipses sur les carrés
- Lier les deux extrémités verticales
- Choisir la source de lumière et faire l'arrondi



A savoir : une ellipse n'est jamais pointue !

