

Est l'art de présenter les objets sur un seul plan, selon leur éloignement et leur position dans l'espace.

Pour reconstituer des décors qui tiennent debout, qui ne cassent pas la figure par la faute d'un mauvais effet de perspective. Pas facile à faire! Par les effets de fuite ou de profondeur, elle permet de servir à remplacer l'expressivité du récit.

Pour mettre en relief une scène ou l'action d'un sujet sur qui l'on peut attirer l'attention. Toutes les lignes de la composition convergent vers lui.

Pour le désigner sinon pas de bonne vue en plongée ou contre plongée qui renforcent l'expressivité du récit.

L'objet étant plus éloigné, il est rapetissé, étant plus proche, il est plus grand et de même taille.

1 - Les lignes parallèles convergent l'une vers l'autre à mesure qu'elles s'éloignent de nous pour se rejoindre et pour atteindre le point le plus éloigné de l'horizon.

2 - Les objets disparaissent à la vue (point de fuite).

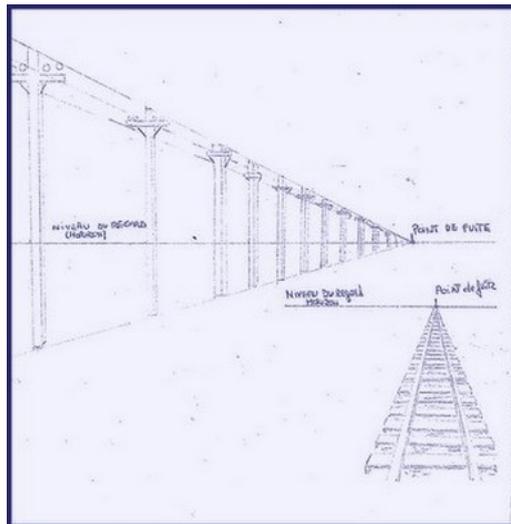
3 - Formes et angles varient en fonctions de la position de l'observateur par rapport à cet objet.

En face... Parallèle ou plan de l'image: les lignes horizontales vues sur plus d'une face. (niveau du regard) les lignes horizontales. Les autres obliques créent un espace tridimensionnel.

La perspective a un point de fuite: Objets parallèles au plan de l'image.

- Les parallèles perpendiculaires au plan convergent entre elles.

- Les parallèles au plan demeurant parallèles.

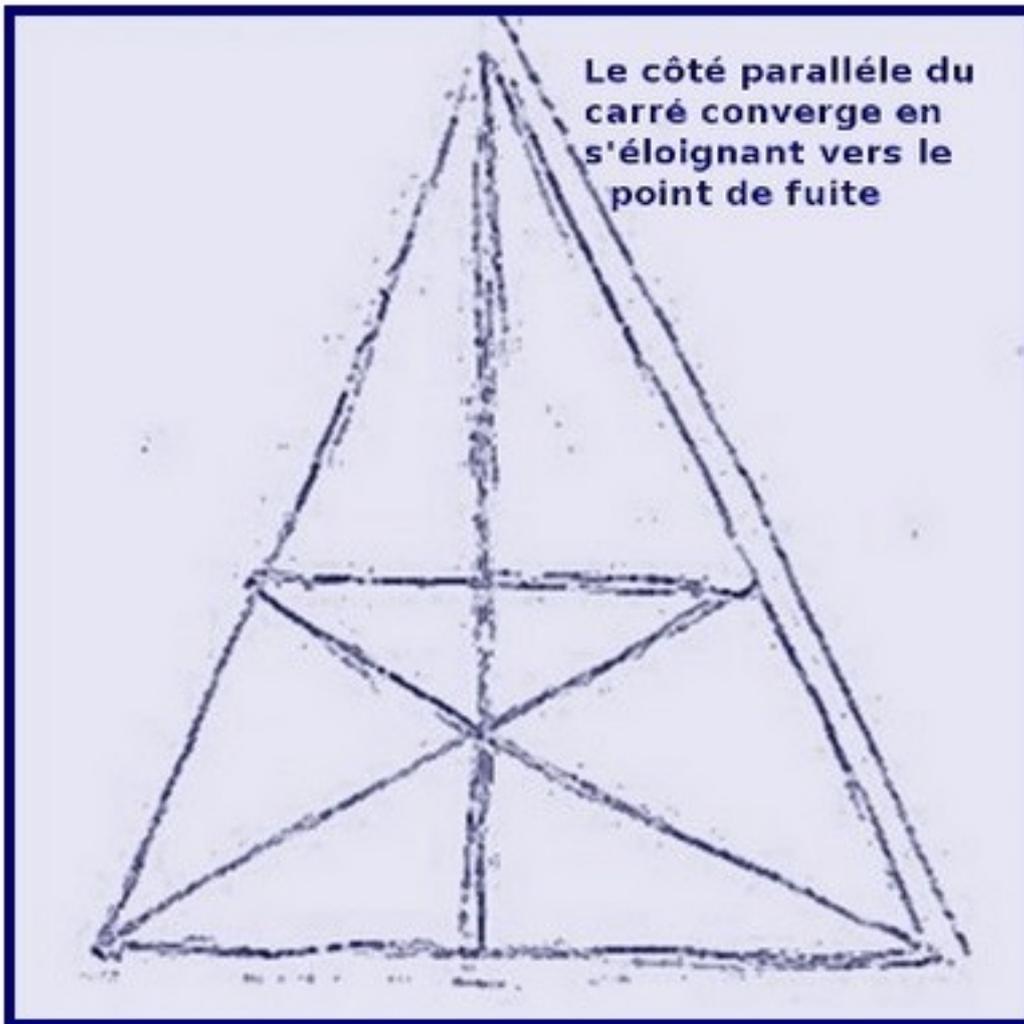


La construction d'une ellipse:

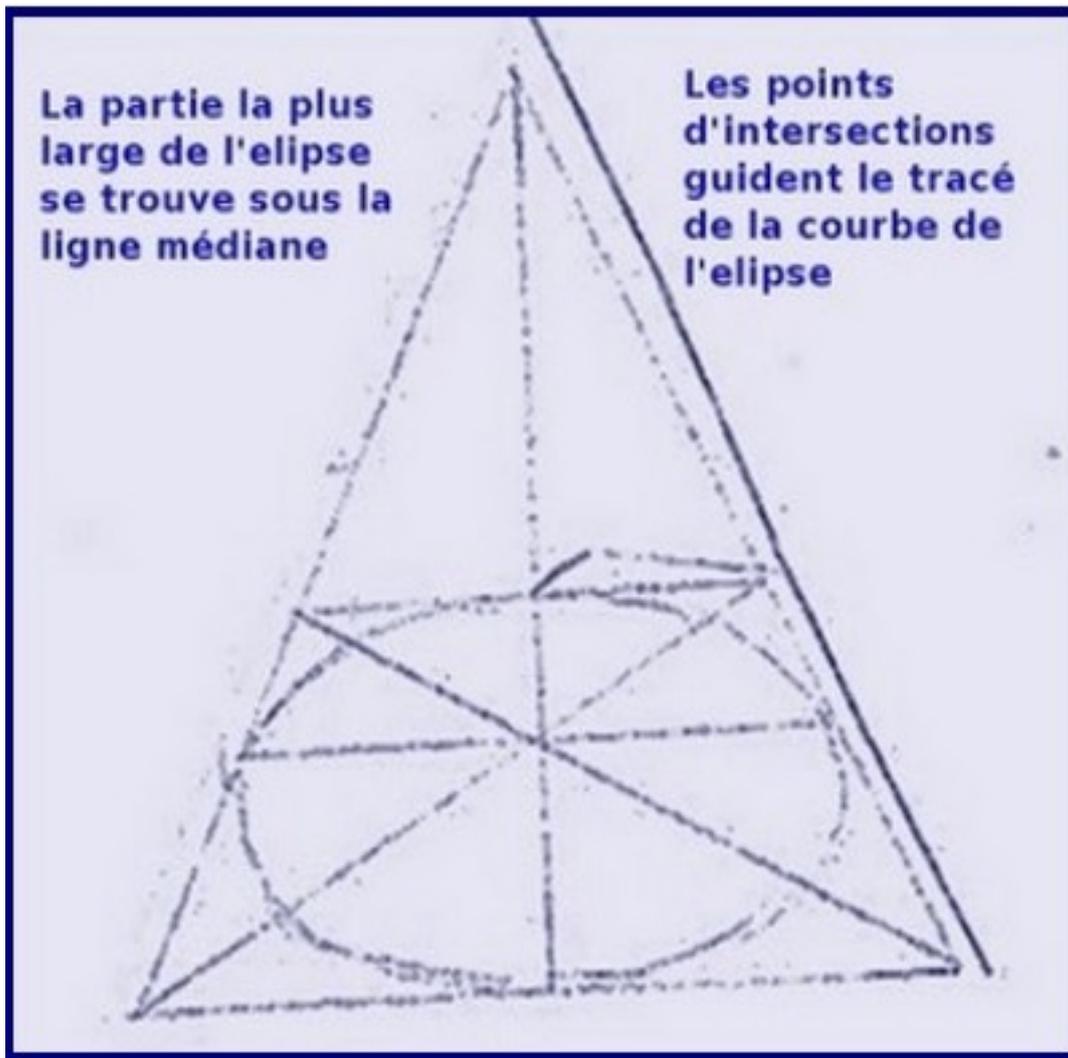
Un cercle en perspective devient une ellipse (pas d'extrémités en pointe)



Le cercle s'inscrit dans un carré, sa circonférence est tangente au milieu de chaque côté l'intersection des diagonales du carré est situé au centre du carré et du cercle.



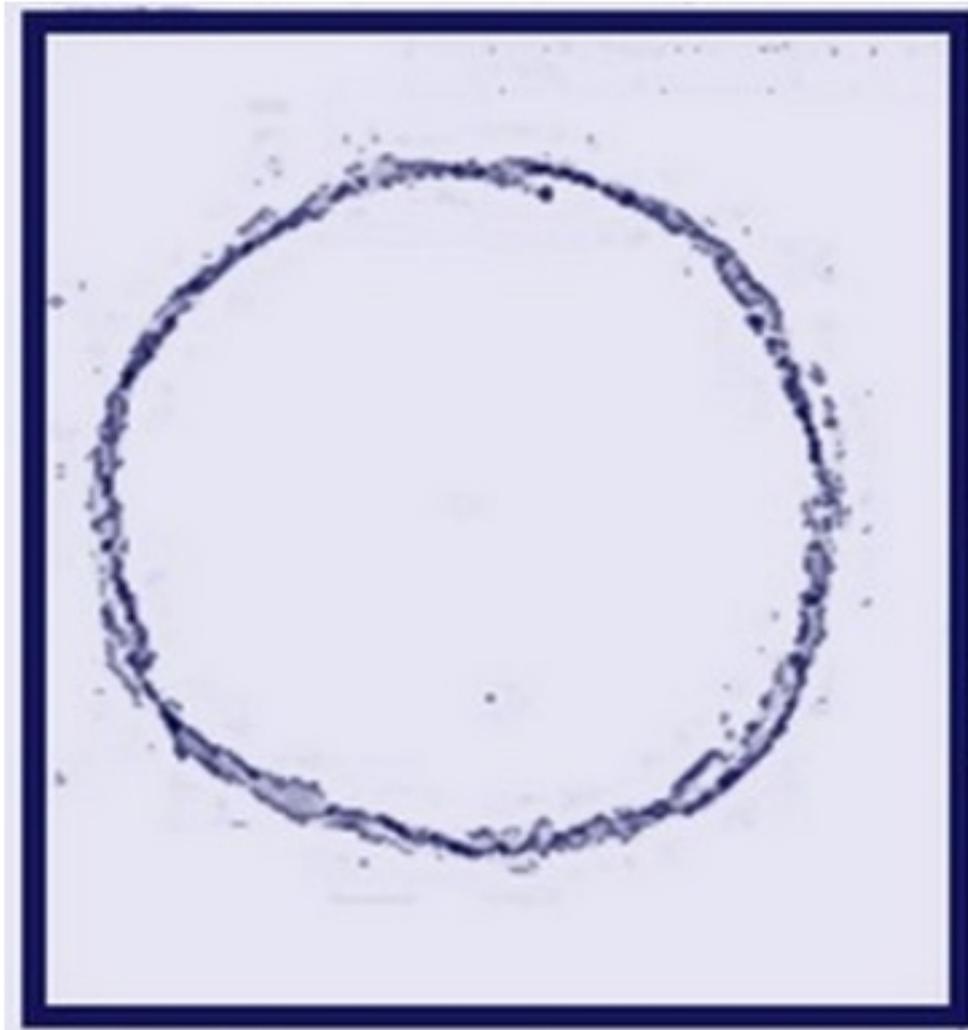
Dessinez un carré en perspective dans lequel s'inscrira l'ellipse. Tracez les diagonales reliant les angles. Leur intersection est situé au centre du carré en perspective les mesures de change moitié du carré ne sont pas identiques puisque le carré semble se rapetisser avec l'éloignement.



Tracez une verticale et une horizontale passant par le centre du carré en perspective pour déterminer le point de médian de chaque côté du carré en perspective. les mesures de chaque moitié du carré ne sont pas identiques puisque le carré semble se rapetisser avec l'éloignement. tracez l'ellipse qui doit être tangente aux quatre points médians.

Cylindres et ellipses:

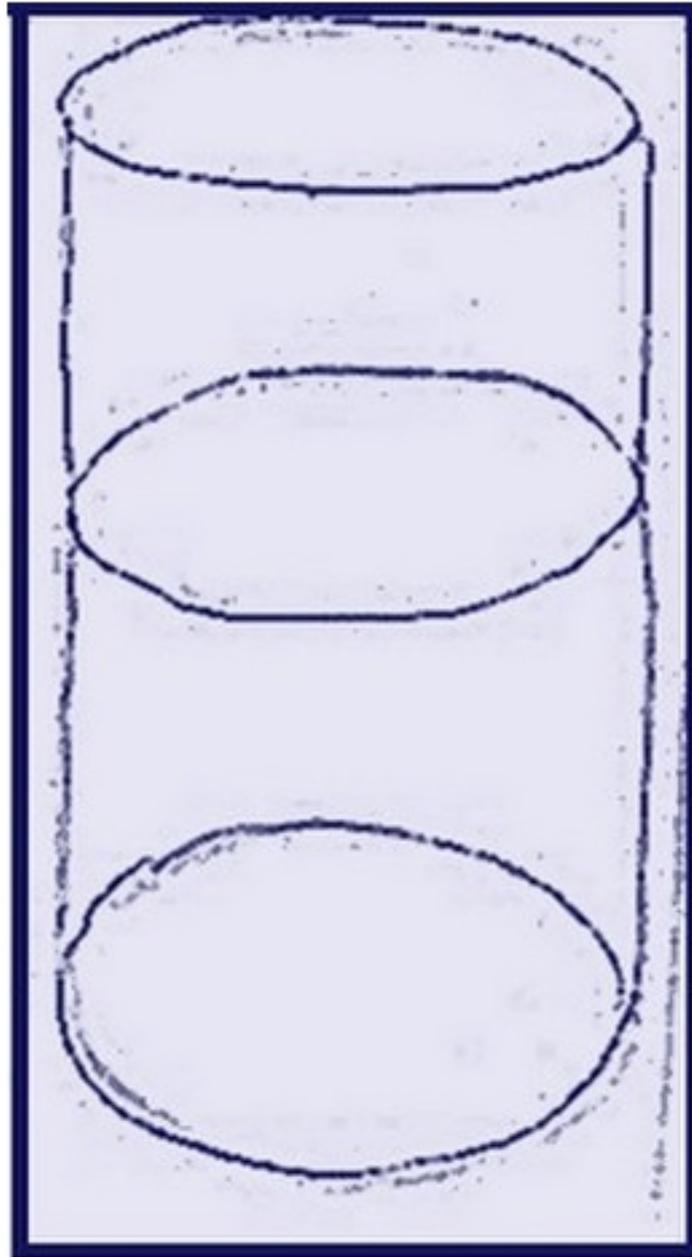
Le sommet et la base d'un cylindre sont circulaires lorsqu'on les voit en perspective, ils décrivent une ellipse dont l'aplatissement dépend de l'angle de vu.



Un cercle, vu exact du dessus ou de face ne présente aucune distorsion.



Si le niveau de votre regard est situé approximativement sur la partie médiane d'un cylindre , le sommet et la base du cylindre sembleront décrire une ellipse en raison de leur proximité par rapport au niveau du regard.



Si le niveau du regard est situé au dessus du sommet du cylindre, ce dernier décrit une ellipse relativement aplatie à mesure que s'abaisse le niveau du regard et l'ellipse devient progressivement plus large et plus ronde.

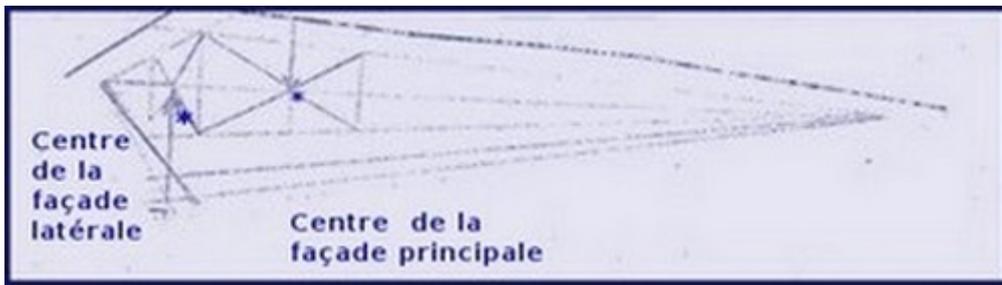
Dessiner la ligne d'horizon:

Toute ligne horizontale qui n'est pas vue de face et ne coïncide pas avec la ligne d'horizon paraîtra oblique. Les lignes parallèles

rejoignent le même point de fuite. En déterminant le point de fuite et en reliant toutes les parallèles, elles convergent vers ce point, selon l'angle correct. Les valeurs du ton semblent s'éclaircir en fonction de l'éloignement - Perspective atmosphérique: Plus les paysages sont à très grandes distances. Ex: une chaîne de montagne à l'aube, les sommets proches de teinte rose ou pourpre sombre - plus loin semblent bleus et gris de l'avant plan vers l'arrière plan du noir (gris sombre) au gris clair ou blanc (gris intermédiaire entre).



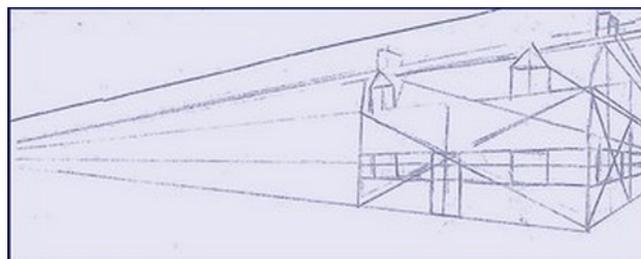
1 - Faire coïncider le niveau du regard: l'horizon et faire une verticale perpendiculaire à l'horizon correspondant avec l'angle avancé de la maison et tracé le point de fuite. les lignes directives du sommet et du bas des façades et latérales de la maison. Tracez 2 verticales figurant les 2 angles reculés et vous déterminer leur hauteur par leurs intersections avec les lignes du sommet et du bas de la maison. Tracez les horizontales du toit jusqu'à le leurs points de fuite.



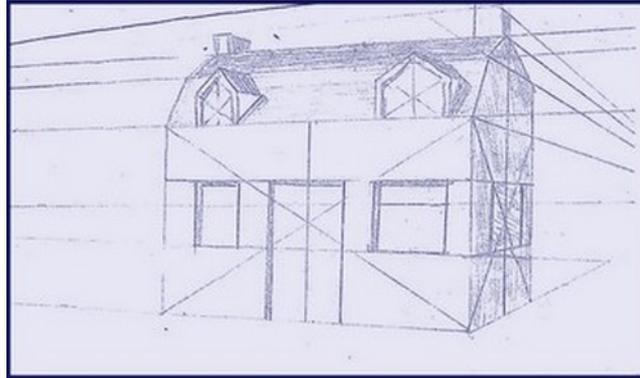
2 - Déterminez le centre des façades en traçant dans chacune deux diagonales: la perpendiculaire passant par les points d'intersection des diagonales indique le centre des façades. la porte et les fenêtres seront dessinés par rapport à cette ligne.



3 - Tracer deux lignes de part et d'autre de la ligne d'horizon pour déterminer les limites supérieures des fenêtres (estimer les hauteurs à la vue plutôt qu'en mesurant) Ces lignes sont parallèles à la façade principale et rejoignent donc le même point de fuite. Déterminez approximativement les diagonales formant les côtés du toit et prolongez les lignes vers leurs points de fuite.



4 - Tracez l'emplacement de la porte et des fenêtres en vous guidant sur les lignes du toit et la ligne d'horizon. En raison de la diminution de l'échelle, les deux fenêtres semblent de taille différentes.



Le dessin achevé la façade de la maison est en réalité parfaitement rectangulaire mais vu en perspective l'angle le plus éloigné du spectateur semble moins haut que l'angle le plus proche. En vous fondant sur les points de fuite, vous déterminerez l'inclinaison exacte de la ligne reliant les angles supérieurs. La ligne centrale de la façade facilite l'emplacement des éléments, comme la porte qui est positionnée sur cette ligne.