

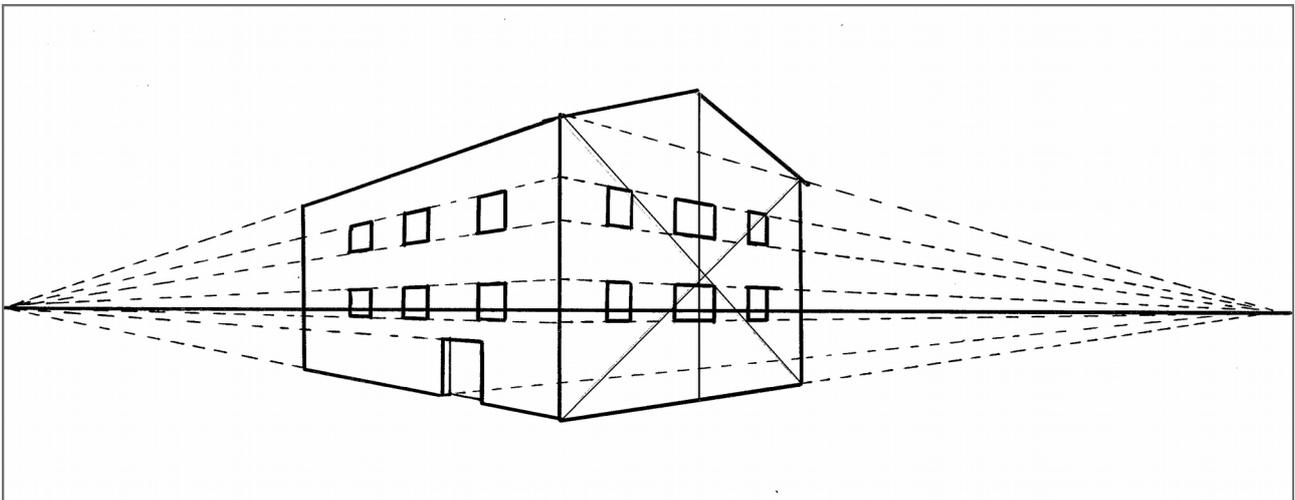
La perspective - 2ème partie

Nous avons déjà vu la perspective à un point de fuite, ainsi que la définition de quelques termes comme "fuyantes" ou "ligne d'horizon". A présent, nous allons dessiner une maison, présentant deux côtés, donc avec deux points de fuite différents et voir également quelques applications pratiques...

Dessiner une maison en perspective.

On voit que deux points de fuite permettent de définir tous les éléments de la maison. On a un point de fuite pour chaque façade qui est le même pour toutes les fenêtres et portes de cette façade.

Le principe est le même si on a plusieurs maisons alignées. En revanche, si les maisons ne sont pas alignées (par exemple le long d'une route qui tourne), on doit définir de nouveaux points de fuite (deux pour chaque bâtiment). Il faut garder en mémoire qu'un point de fuite correspond à des lignes qui dans la réalité sont parallèles entre elles, et que tous les points de fuite se trouveront sur la même ligne d'horizon.



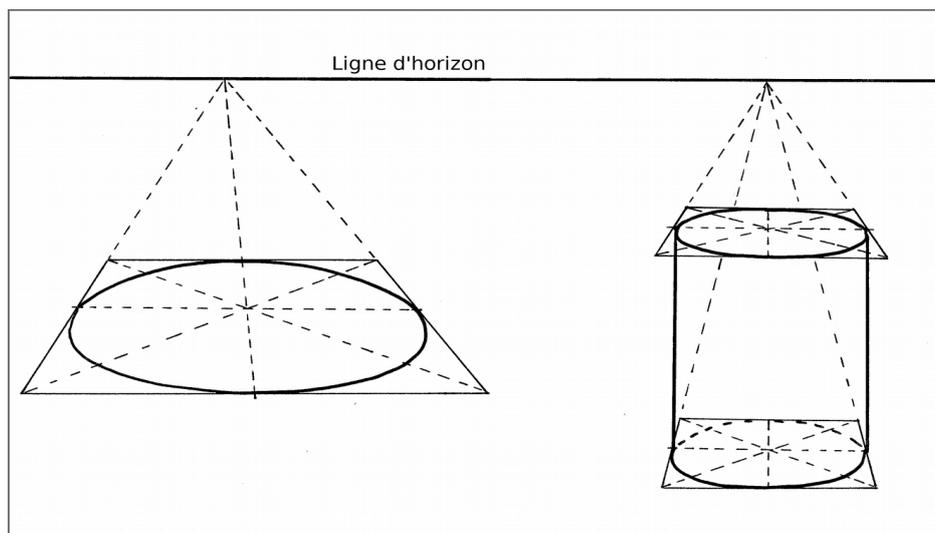
Perspective à deux points de fuite (en rouge, la ligne d'horizon)

Et les lignes verticales ?

Sauf dans quelques cas particuliers où on parle de perspective aérienne (vue d'en-dessous, vue de très haut...) et où on place un point de fuite supplémentaire qui n'est pas sur la ligne d'horizon, les lignes verticales restent verticales.

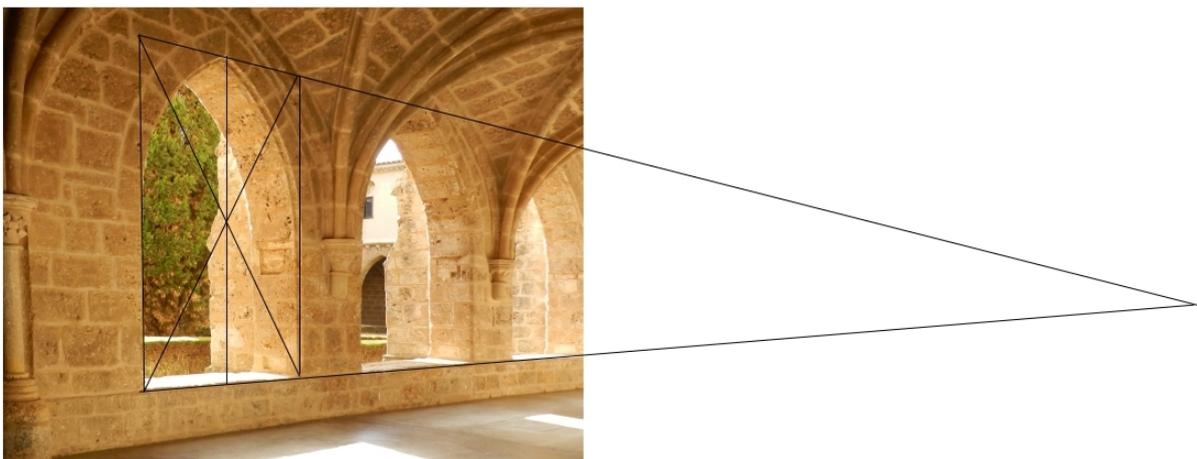
Et les cercles ?

La perspective s'applique également aux cercles. Un cercle en perspective s'appelle une ellipse. On peut le tracer à partir du carré qui le contient :



On constate que plus l'ellipse est proche de la ligne d'horizon, plus elle est plate. A l'inverse, lorsqu'elle s'en éloigne, elle devient plus ronde

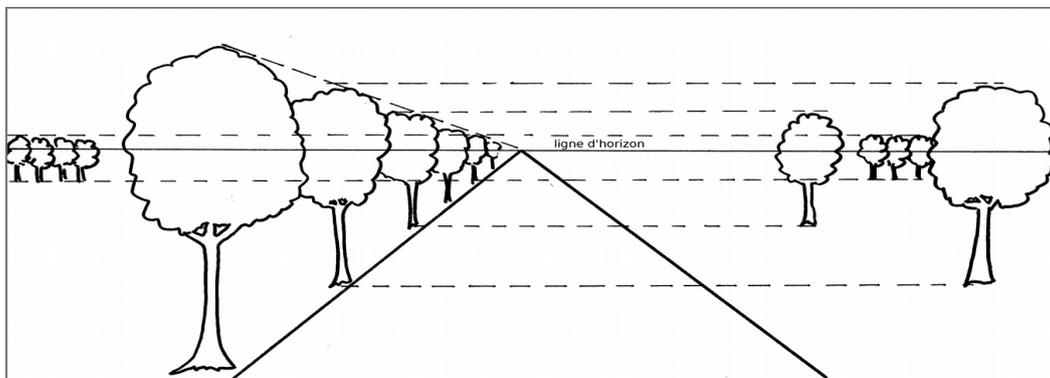
C'est très utile lorsqu'on doit dessiner des objets ronds : verres, pots... ce qui arrive souvent dans une nature morte, ou des éléments d'architecture comme des arcades, des fenêtres ou portes arrondies...



Quelques applications pratiques de la perspective :

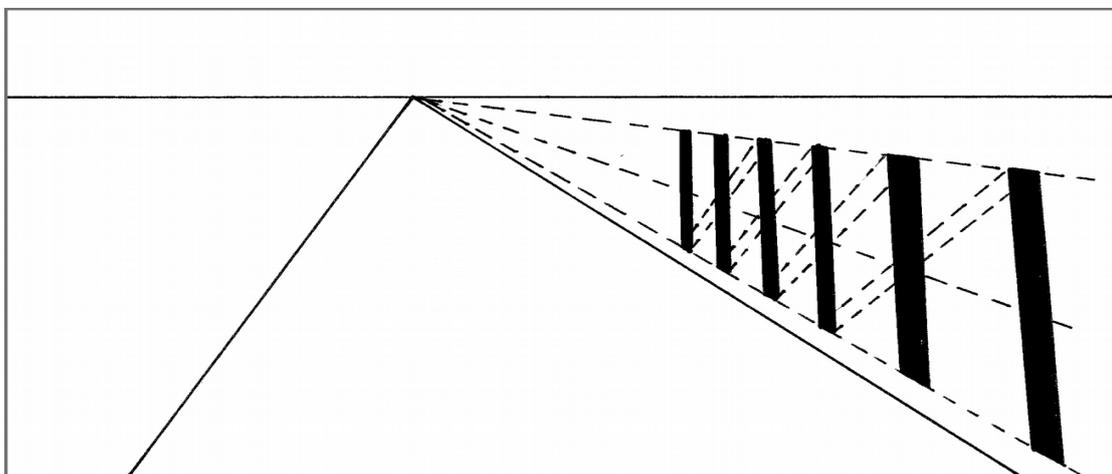
Placer des éléments dans un décor

La perspective ne s'applique pas uniquement au dessin d'objets géométriques ! Elle vous permet aussi de placer dans un dessin des personnages, des arbres, des maisons... plus ou moins proches (et donc de tailles différentes). Quand deux éléments identiques se trouvent à la même distance de l'observateur, sur le dessin ils se trouveront à la même hauteur et auront la même taille. Une fois qu'on a placé la rangée d'arbres sur la gauche de la route, on peut placer tous les autres arbres dans le dessin, ou bien utiliser la hauteur de ces arbres comme référence pour placer d'autres éléments (maisons, personnages...) dont on connaît la taille par rapport à l'arbre



Définir l'espacement entre des objets répétitifs (barrière, arbres, carrelage...) :

On définit l'espace entre les deux premiers objets de la série, puis on trace une ligne partant d'un bord du premier objet et coupant le même bord du deuxième à la moitié, et on obtient le bord du troisième objet. On recommence autant de fois que nécessaire !



La perspective non géométrique :

Pour les personnes qui sont décidément fâchées avec la géométrie, il y a une bonne nouvelle : il existe d'autres moyens pour donner l'impression de la profondeur dans un dessin ou une peinture : dans un paysage, par exemple, on peut donner une impression de distance par la couleur et le contraste.

Des éléments situés loin dans l'image seront moins définis (moins de détails), moins contrastés, et de couleur plus claire que le premier plan.

La perspective cavalière

C'est une forme de perspective dans laquelle les droites parallèles restent parallèles sur le dessin et où les objets semblent vus d'en haut. Il n'y a donc pas de point de fuite. Cette perspective n'est quasiment jamais utilisée dans la peinture occidentale mais est très utilisée en architecture et en dessin technique.