

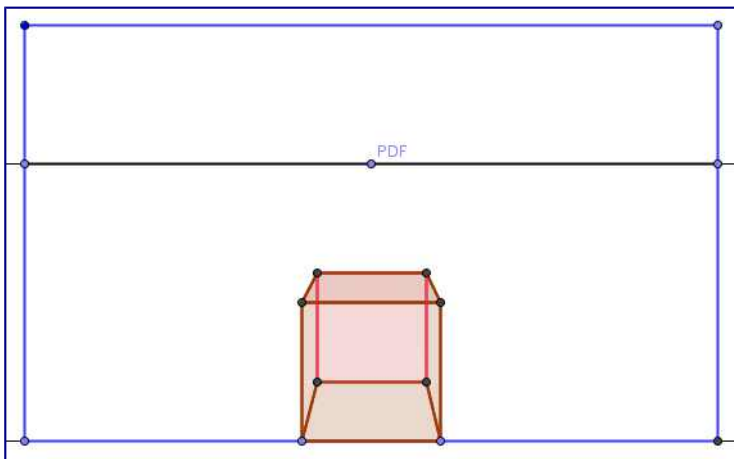
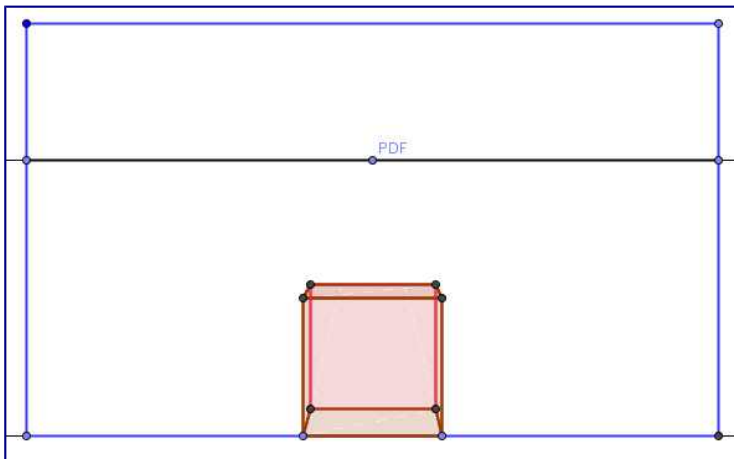
La perspective à un point de fuite

Par [Elyon](#) dans [Apprendre à dessiner](#) le 20 Mars 2013 à 12:00

La perspective à un point de fuite

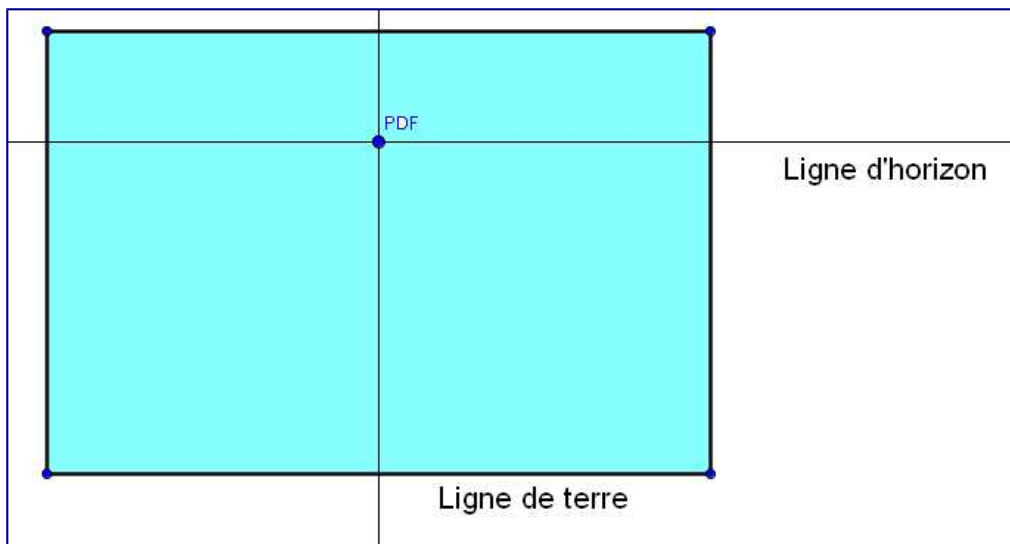
La perspective dans un dessin est quelque chose de fondamental, sa maîtrise permet de jouer avec la profondeur d'une image. Mais beaucoup de personnes ont du mal à l'utiliser, car elle fait appel à de nombreuses règles et parfois semble bizarre, par exemple dans le cas de ces deux cubes en perspectives :

(Cliquez sur les images pour les agrandir)



Leurs dessins sont différents, mais ce sont tous deux des vrais cubes vu en perspective, la forme ne change pas, seule la distance à l'objet et sa taille changent sur ces deux illustrations. (Taille et distance, des notions que nous aborderons plus tard) Mais je pense que je vous embrouille plus qu'autre chose ici, revoyons d'abord les notions de bases :

I. Le vocabulaire et les bases de la perspective :



-La ligne d'horizon et le point de fuite (PDF) sont les piliers de la perspective, sans eux on ne peut pas la dessiner. La ligne d'horizon dépend de la hauteur de l'observateur (plus il est proche du sol, plus la ligne d'horizon se rapproche du bas du dessin, et inversement).

-Les PDF se situent sur la ligne d'horizon et ont une grande particularité : toutes les droites passant par le PDF correspondent à des droites parallèles (par exemple les arêtes d'un cube). Ces droites sont appelées les « fuyantes ».

-Le cadre bleu sera notre zone de dessin, de largeur 18cm et de hauteur 12 pour une feuille A3 (la moitié pour une A4), et situé dans le coin haut-gauche de la feuille. Le reste servira pour les traits de constructions.

-La ligne de terre est la ligne inférieure du cadre. Ensuite, il est quelques règles qu'il est bon de connaître : -Toutes les droites verticales d'un objet restent verticales.

-Et toutes ses droites horizontales restent horizontales.

II. Le point angle.

Le point angle est un point situé sur la ligne d'horizon très particulier. En effet, il permet de tracer un angle de 45° degré par rapport à une horizontale. Avec cela, on peut tracer un carré parfait en perspective, ce qui permettra ensuite de tracer n'importe quoi.

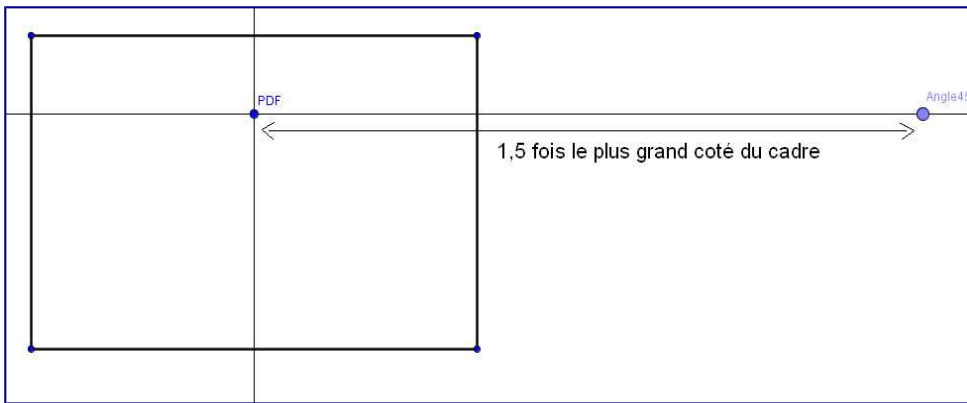
1) Placer le point angle :

Son emplacement dépend de deux choses : la dimension du cadre de dessin, et la distance entre les yeux et le dessin.

Le point angle peut être tracé à droite ou à gauche du PDF et sur la ligne d'horizon, à une distance du PDF égale à celle entre les yeux et le dessin.

-Dans le cas d'un livre, cette distance est d'environ 30cm.

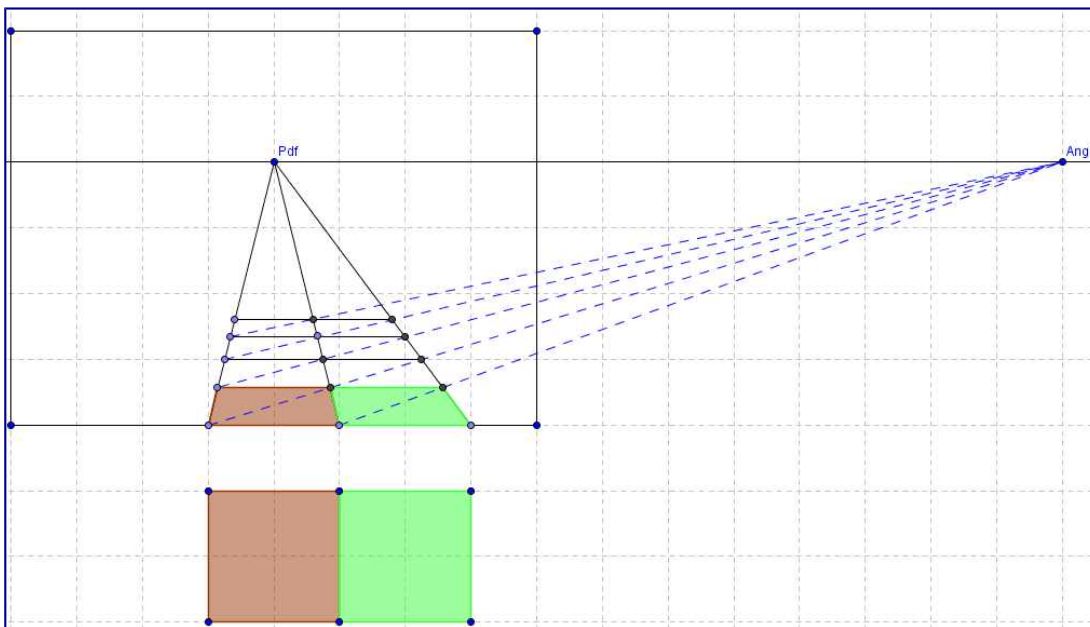
-Si vous voulez faire un tableau, cette distance doit être 1.5 fois celle du plus grand côté de l'image, pour garantir le meilleur effet.



2) Tracer les lignes de fuite

Une fois que le point angle est placé, qu'est-ce qu'on peut bien en faire ?

Ce point correspond à un angle de 45° , soit celui d'une diagonale d'un carré. Avec lui vous pouvez tracer un carré parfait en perspective, comme cela :

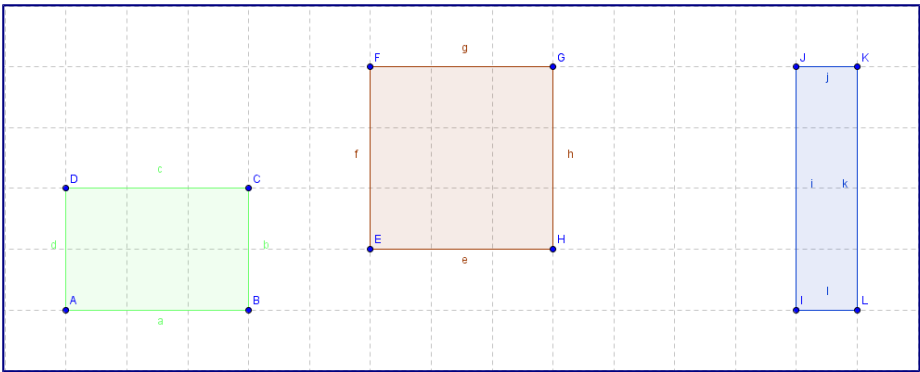


Pour faire un dallage, il suffit de refaire une diagonale puis un autre carré, comme dans ce même exemple.

III. Redessiner un plan avec de la perspective

(Note: complément et aide sur cette partie du tutoriel [disponible ici](#))

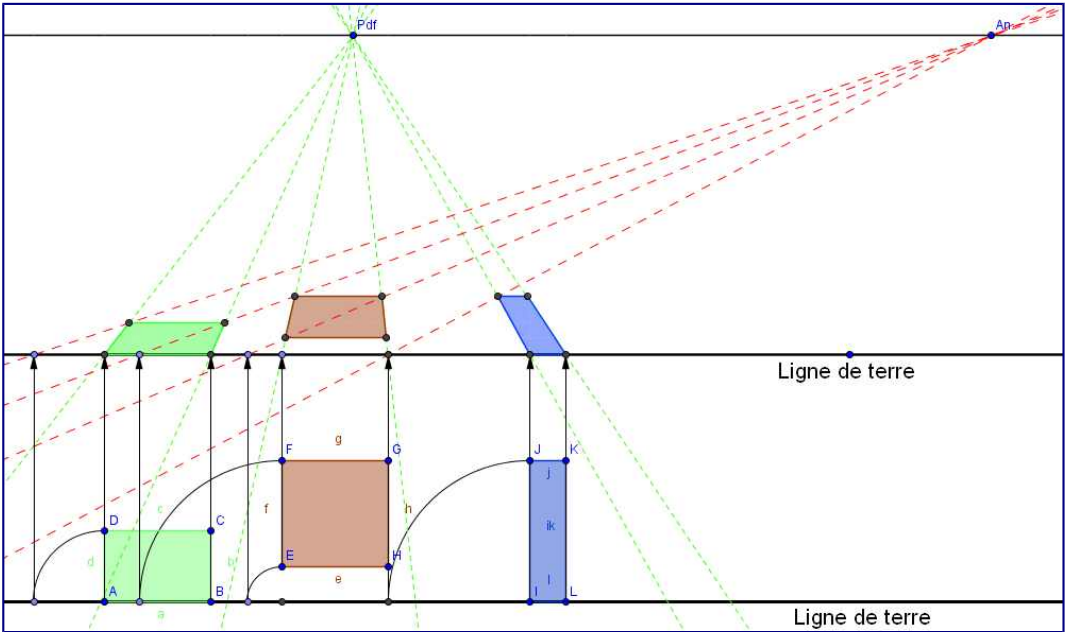
1) Pour des figures simples



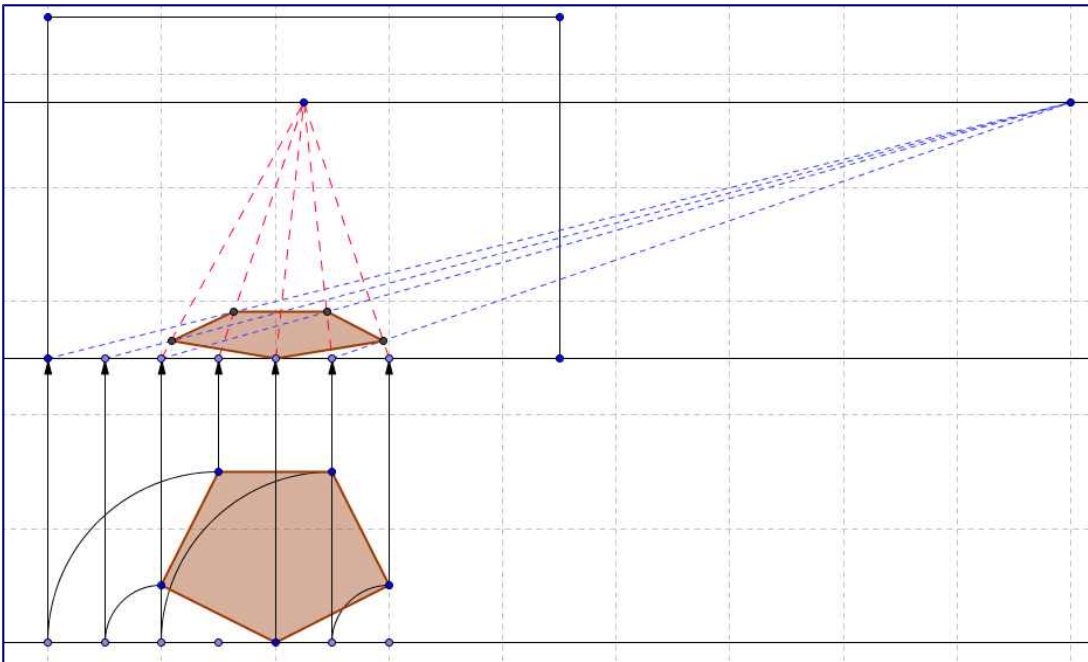
Comment redessiner cet ensemble de figure en y ajoutant la perspective ?

Avec la ligne de terre !

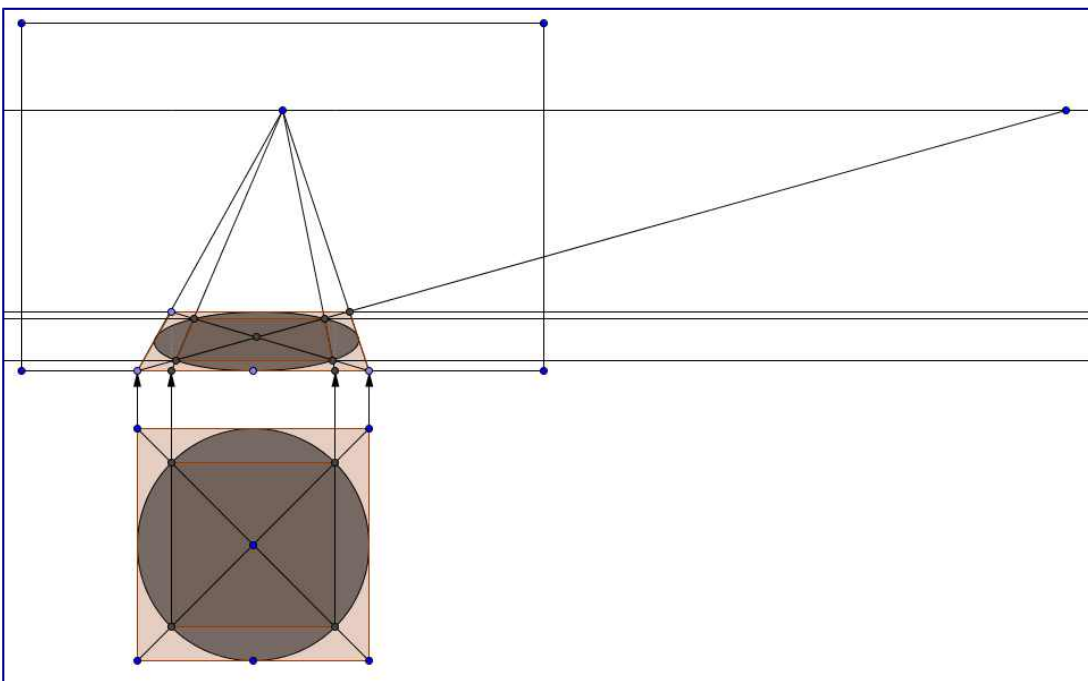
(Mais plutôt qu'une longue explication, regardez juste l'illustration)



2) Pour des figures plus complexes



3) Pour un cercle

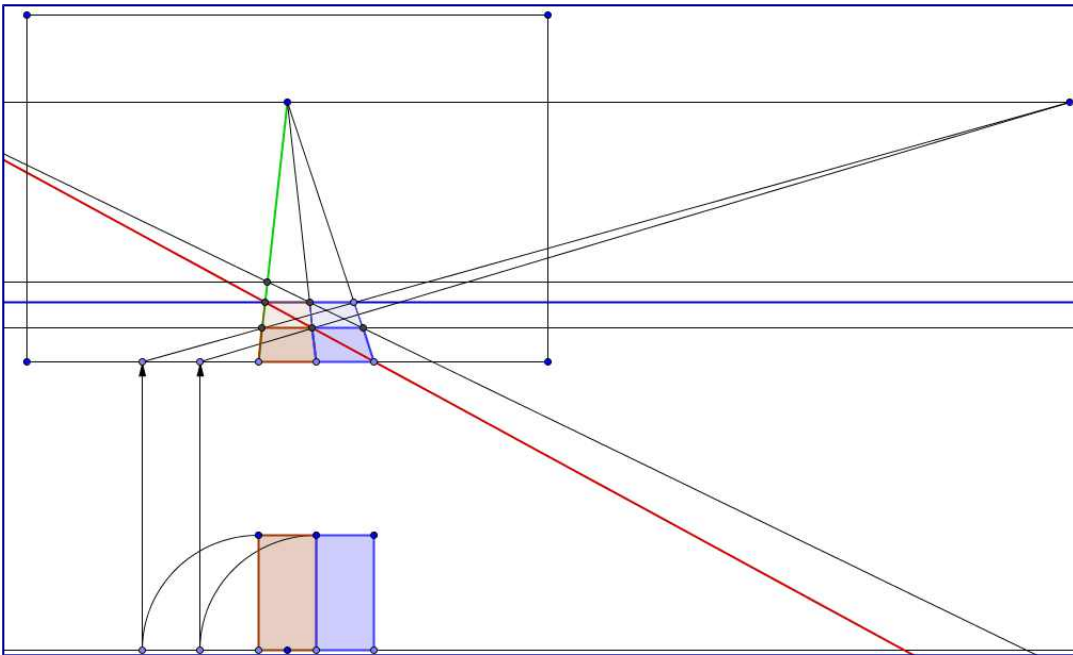


4) Dallage, répétition

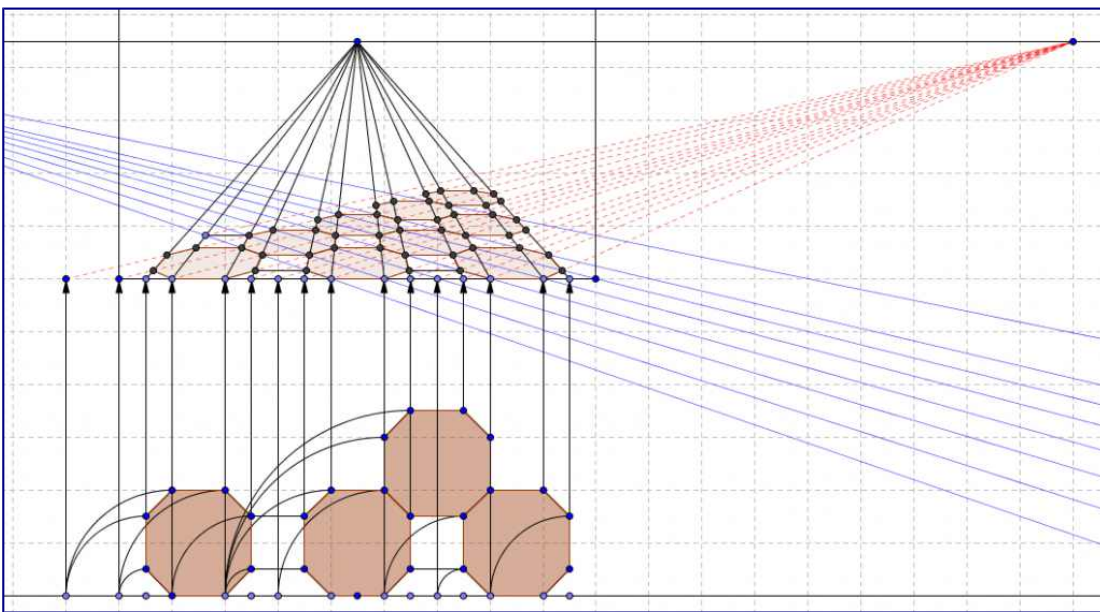
Alors comment faire un dallage d'une forme autre qu'un carré ?

Pour cela, dessiner au moins deux cases du dallage (en couleur), puis tracer une diagonale d'une dalle (le trait en rouge). Au point de rencontre entre cette diagonale et la fuyante verte, tracer alors une parallèle à la ligne de terre (en bleu). Vous obtenez ainsi 2 nouvelles dalles de la même forme. Puis vous répéter l'opération.

Pour un dallage plus large, il suffit de dessiner plus de dalles au niveau de la ligne de terre.



En cadeau, un dallage d'un niveau encore supérieur, que je n'expliquerai pas car si vous avez compris le reste, vous pouvez comprendre comment le faire =P



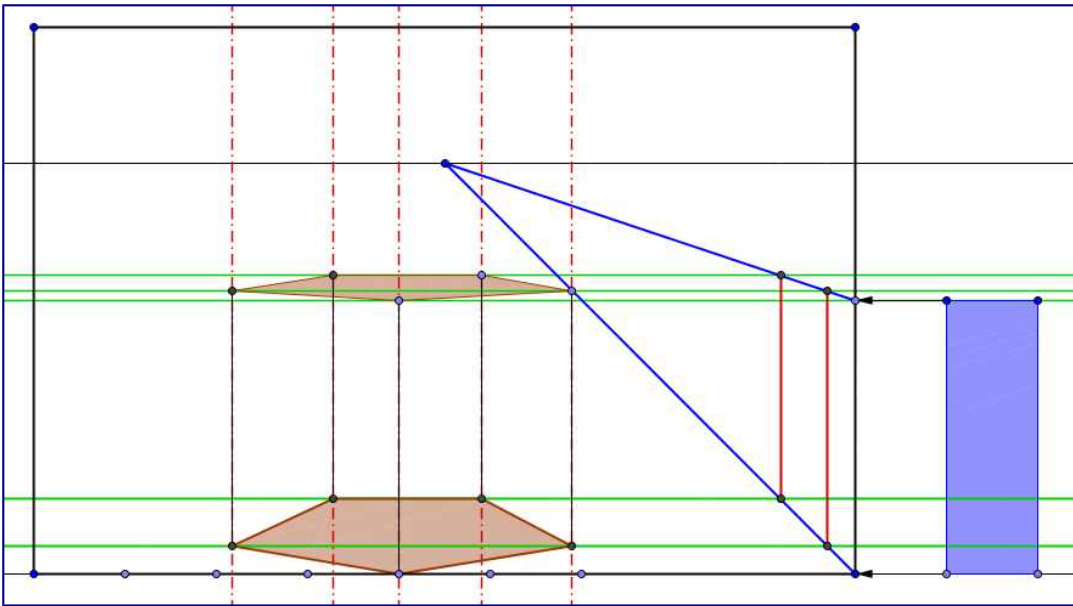
Voilà, maintenant vous savez dessiner n'importe quelle forme plate en perspective.

Mais il est temps de donner un peu de hauteur à tout cela !

IV. Donner de la hauteur

Comment dessiner des volumes en perspectives ?

La méthode est la même qu'avec la ligne de terre, regardez (j'ai repris une figure tracée précédemment) :



-Tout d'abord choisissez la hauteur que vous voulez donner (le rectangle en bleu), puis tracer les deux fuyants bleus partants du bord du cadre et correspondants à cette hauteur.

-Ensuite, il faut tracer les droites horizontales (en vert) et les droites verticales (en pointillés rouge) passant par chaque point de la figure plate.

-Aux points d'intersections entre la fuyante de hauteur et les horizontales, vous tracez des verticales (en rouge plein).

-Puis aux points d'intersections entre ces nouvelles verticales et l'autre fuyante de hauteur, vous tracez de nouvelles horizontales.

-Ces nouvelles horizontales croise les verticales de la figure plate, et permettent de redessiner exactement la même forme, mais plus en hauteur.

Voilà, je pense que c'est tout sur la perspective à un point de fuite.

Et n'hésitez surtout pas à lire et relire ce tuto, car il y a beaucoup de chose à comprendre. Si vous voulez des exercices, il suffit de demander.

Vous pouvez maintenant lire le [tuto sur la perspective à deux points de fuite](#).