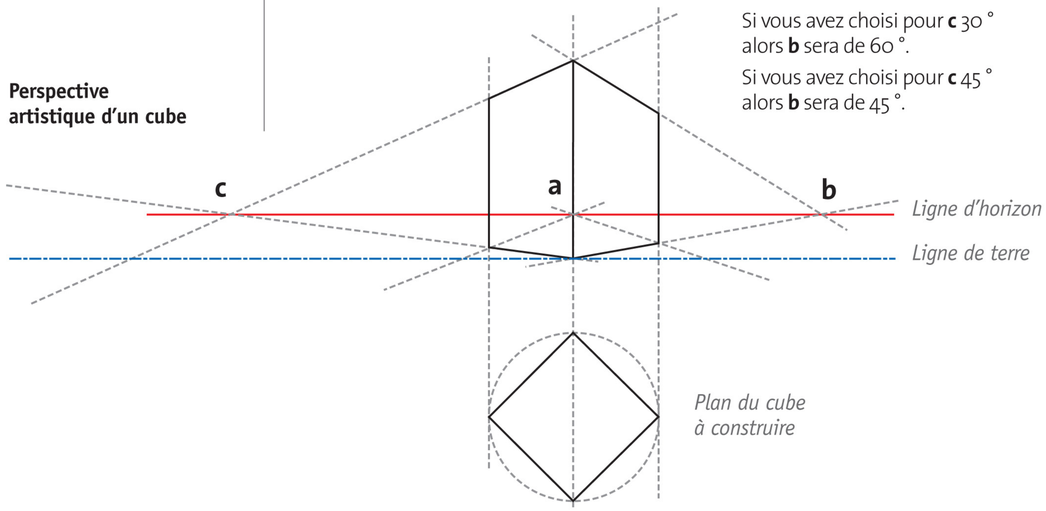
Comment placer les deux points de fuite extérieurs ?

Après avoir placé le point de fuite central, vous devez choisir deux points de fuite extérieurs **c** et **b** afin que la somme des angles passant par ces points soit égale à 90°.

Si vous avez choisi pour **c** 30 ° alors **b** sera de 60 °.

Si vous avez choisi pour **c** 45 ° alors **b** sera de 45 °.

Perspective artistique d'un cube



Comment dessiner une grille en perspective ?

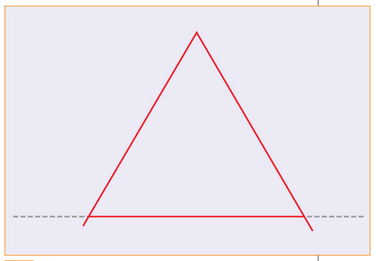
1 • Tracez un triangle équilatéral.
Le haut du triangle est le point de fuite central **a.**
La base du triangle est la ligne de terre.

2 • Divisez la base du triangle en 2,4, 6, 8 mesures ou plus.
Tracez les droites entre chaque mesure de la ligne de terre et le point de fuite central **a.**

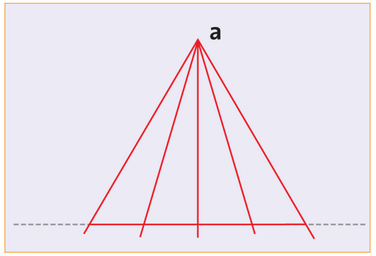
3 • Tracez la ligne d'horizon parallèlement à la ligne de terre en passant par le haut du triangle.
Placez à droite de manière arbitraire un point de fuite **b** latéral sur la ligne d'horizon. Tirez une droite de ce point de fuite **b** à l'angle en bas à gauche du triangle.

4 • À chaque intersection entre les droites venant du point de fuite central et la droite issue de **b,** tracez une parallèle à la ligne de terre.

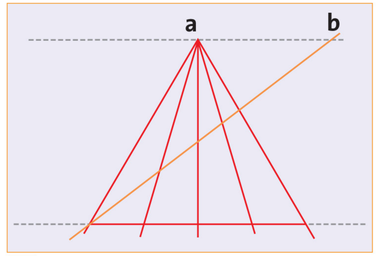
C'est un excellent modèle de **pavage en perspective.**



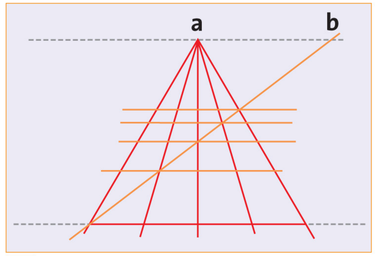
1



2



3



4

Comment dessiner une grille verticale ?

Tracez un rectangle ou un carré en perspective (cf. p. 295), puis tracez les intersections entre le point de fuite et les intersections des diagonales.

Comment analyser facilement des objets et une perspective ?

Utilisez un « œil-de-vieux » ou fabriquez-vous une fenêtre, comme celle de Dürer : placez dans un cadre en carton du papier transparent où vous aurez dessiné une grille. Regardez à travers votre fenêtre et dessinez ce que vous voyez dans chaque carreau (cf. p. 320 et 323).

La perspective artistique peut-elle tout représenter ?

Non, la perspective artistique induit des déformations paradoxales sur les bords extérieurs du tableau en s'anamorphosant (cf. p. 316 et 317).

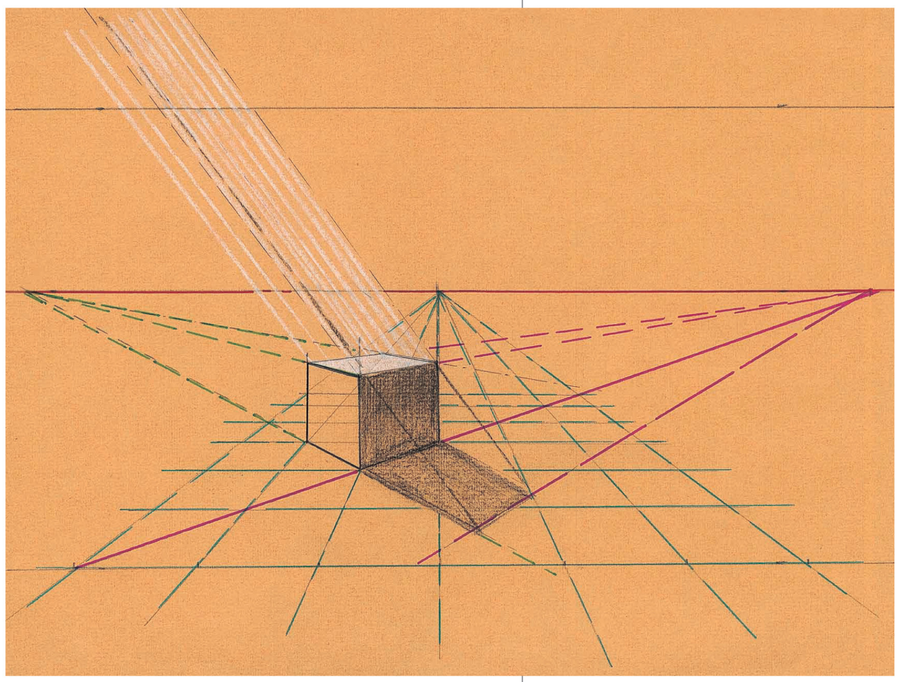
La perspective cartésienne est souvent appelée perspective « artistique », car elle ne représente pas les objets avec exactitude. Seule la géométrie descriptive est scientifique et reproduit fidèlement les objets. Elle est d'ailleurs utilisée pour le dessin industriel, le design et l'architecture.

Comment ombrer ?

Pour ombrer correctement, il faut d'abord déterminer d'où vient la lumière : d'un seul endroit (lumière du soleil) ou de plusieurs sources (éclairage artificiel).

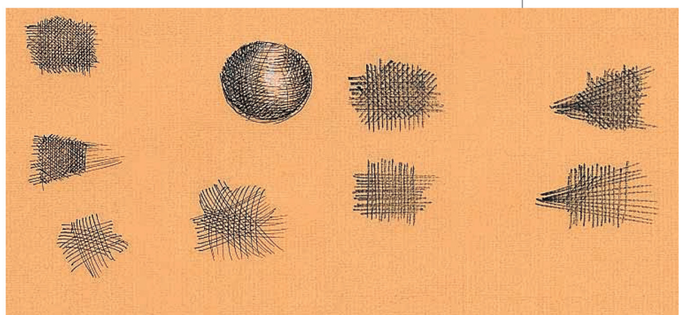
• L'ombre naturelle
Si on place le soleil en haut à gauche – ce qui est la règle – la lumière va dans le sens de la lecture, guidant ainsi celle du dessin. L 'ombre se situe donc en bas à droite.

• Les ombres artificielles
Elles sont dues à des éclairages électriques contradictoires. Les ombres sont donc beaucoup plus souples, moins marquées. Privilégiez l'éclairage venant de la gauche et accentuez les ombres situées à droite : vous rendrez votre dessin plus lisible.



N'oubliez pas d'ombrer **en suivant les plans** de vos objets.

• La perspective des couleurs
Les ombres sont dégradées, de plus en plus pâles, à mesure qu'on approche de l'horizon. Cette dégradation des ombres s'appelle la perspective des couleurs ou perspective aérienne (cf p. 322 et 333).



Exemples de trames