

PERSPECTIVE

Définition: Les différentes techniques de représentation en perspective ont toutes en commun l'intention de représenter la vue d'objets à trois dimensions sur une surface, en tenant compte des effets de l'éloignement et de leur position dans l'espace par rapport à l'observateur.

La perspective peut être construite de plusieurs manières:



Le Blanc-Seing - René Magritte

La perspective à chevauchement

La perspective à chevauchement concerne la superposition des éléments qui sont représentés par plan.

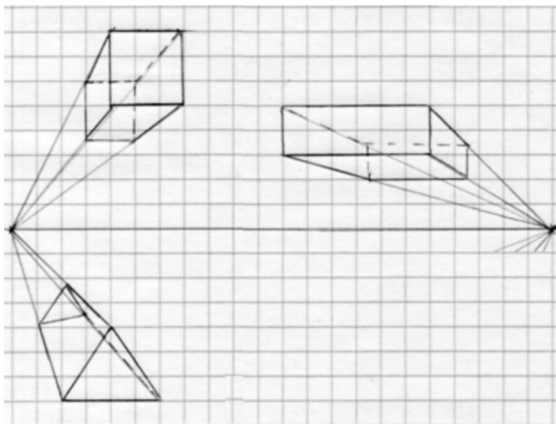
Dans une image, lorsqu'une forme en chevauche d'autres, les formes partiellement cachées semblent être à l'arrière plan.



Exemple du pied de lit qui chevauche partiellement le matelas, du lit qui chevauche partiellement le plancher, etc. Vincent Van Gogh

La perspective à point de fuite

Le point de fuite sert à positionner l'endroit de départ de vos lignes de fuite c'est à partir de ce point que vous allez créer l'effet de profondeur de vos oeuvres.



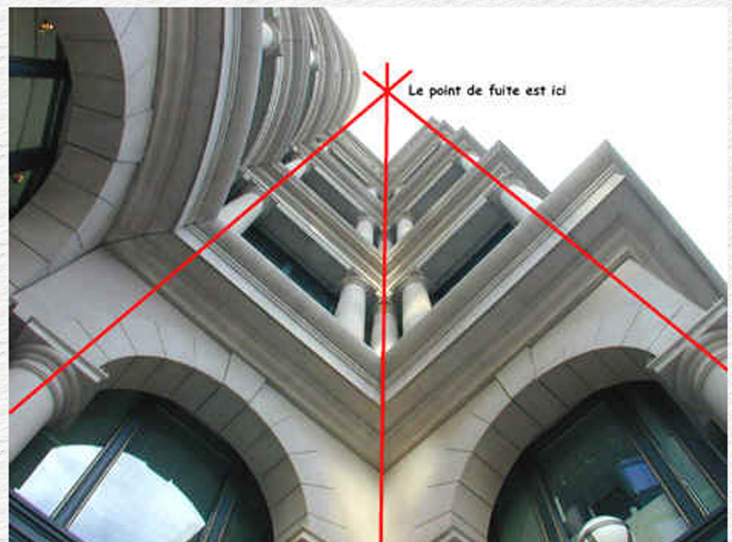
Ci-dessus:

Un point de fuite
des verticales et des
horizontales ...

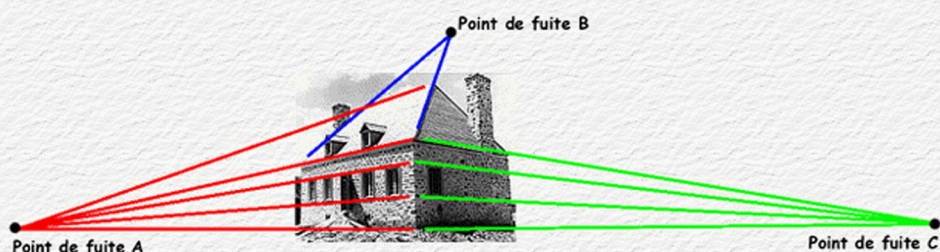
Remarquez le changement
de point de vue:

Dessus / Dessous

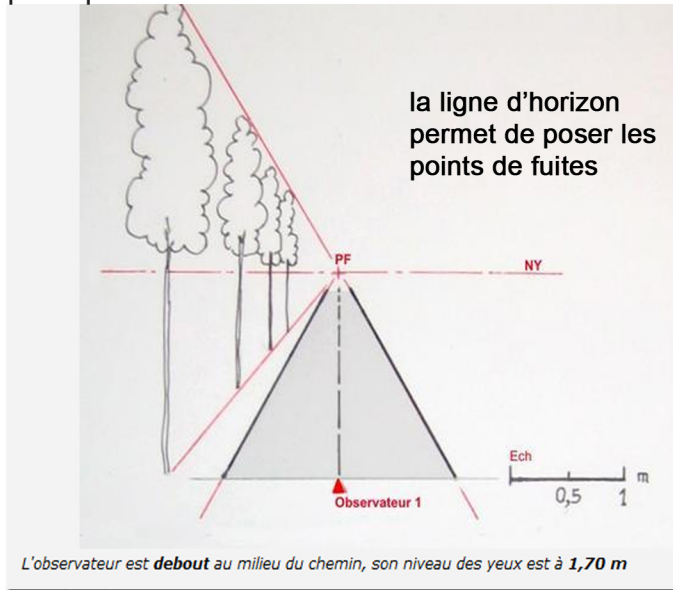
Exemple d'un édifice photographié en contre-plongée.



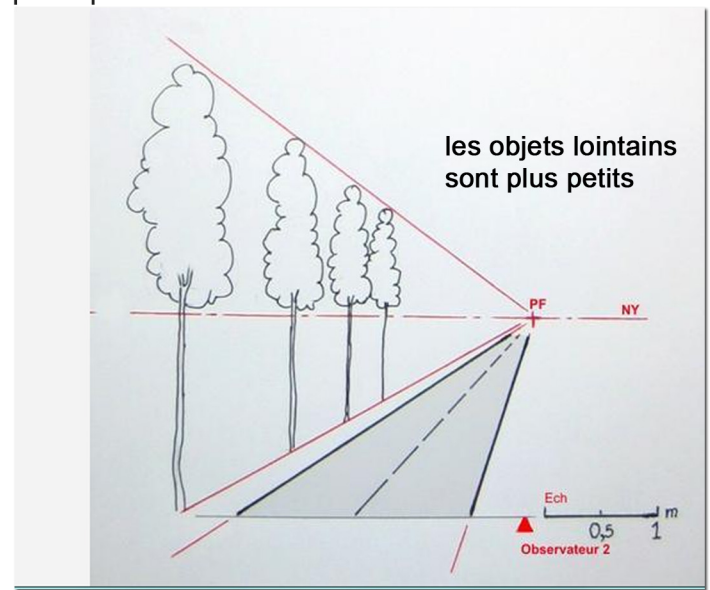
Exemple d'une maison dessinée avec trois points de fuites.



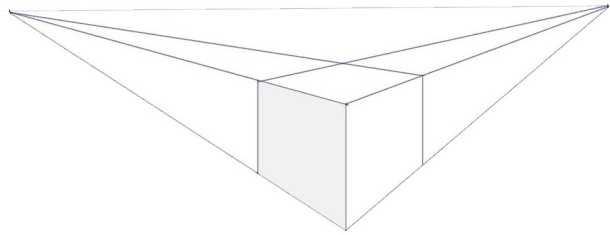
perspective centrale



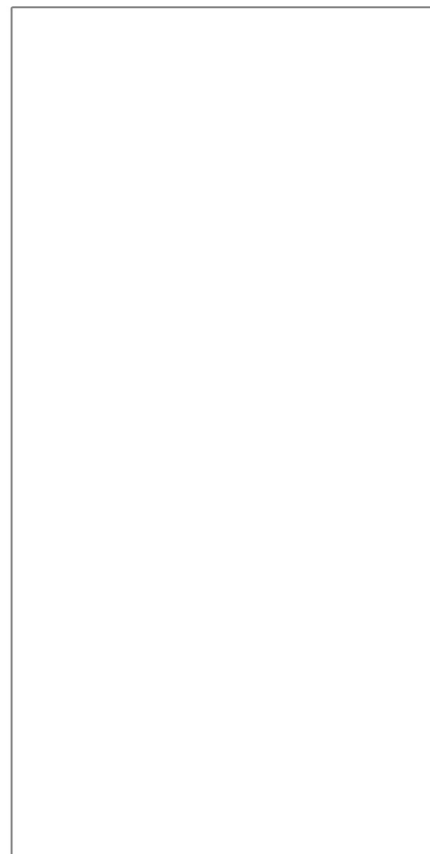
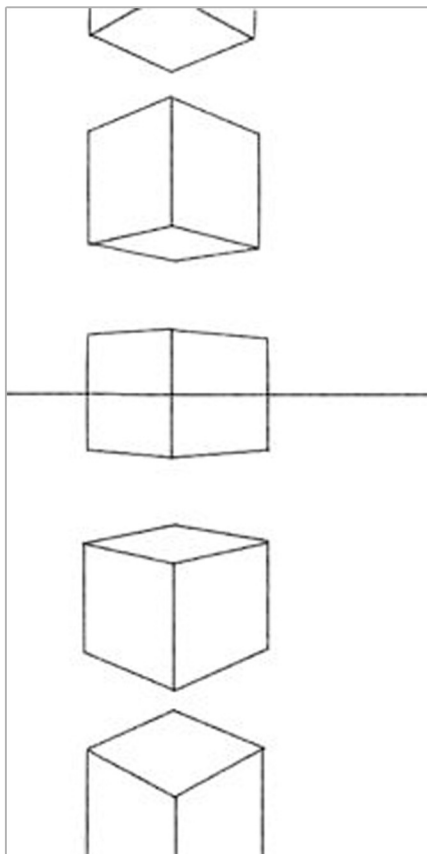
perspective décalée

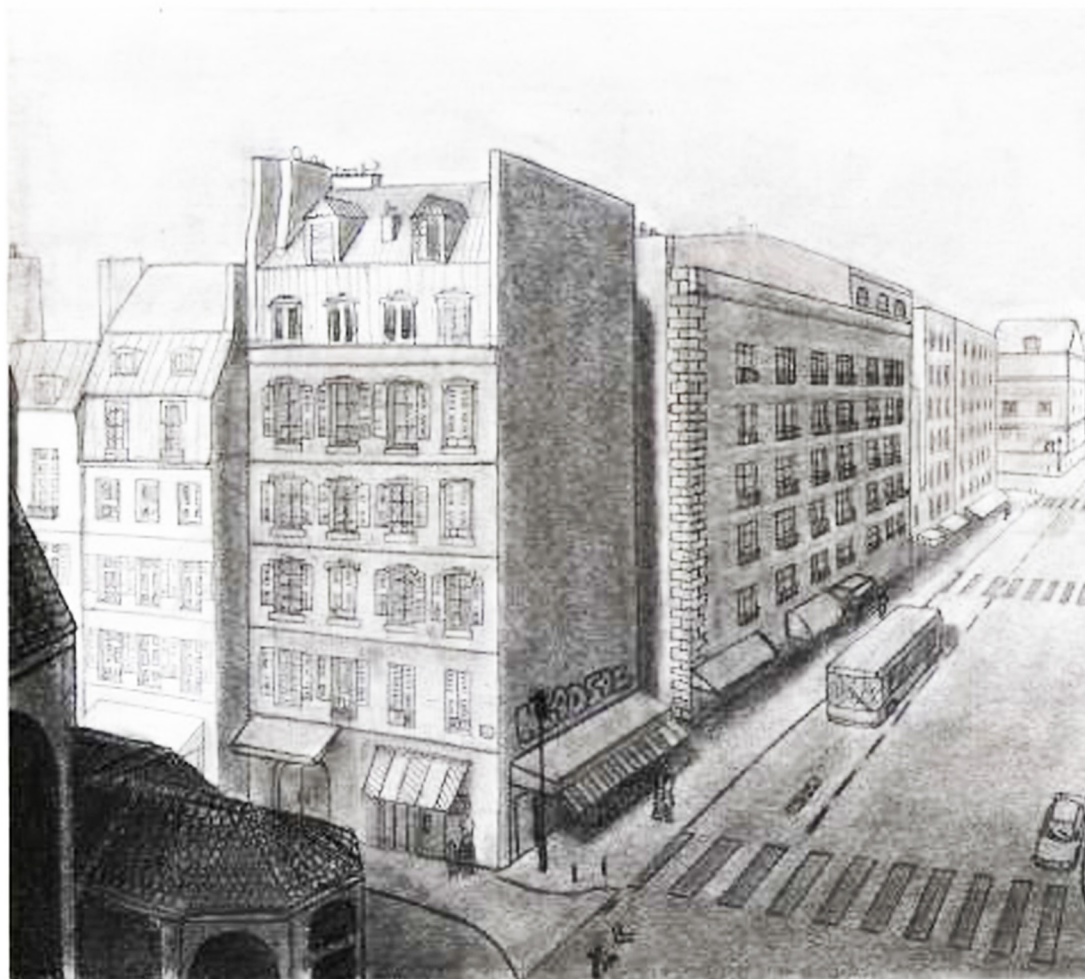


Reproduisez le cube dans le cadre >>>



idem, comprenez et recopiez ce modèle





Déterminez le point de fuite puis dessiner la partie droite de cette illustration.

Conseil: Utilisez un crayon de papier sans appuyer au début afin de créer vos repères.
Puis affirmez votre point de vue.

Contraintes: Vous ferez en sorte d'ajouter une forme de végétation.

Temps: 40 min Max