



Perspective de base à deux points de fuite

La **perspective à deux points de fuite** est une technique de dessin plus complexe mais aussi plus polyvalente que la perspective à un point. Elle est utilisée lorsque vous regardez un objet (comme un bâtiment) **par son angle**, et non directement de face. Cela signifie que deux de ses faces s'éloignent de vous, chacune vers un point de fuite différent.

1. Qu'est-ce que la perspective à deux points de fuite ?

La **perspective à deux points de fuite** est une technique essentielle pour donner du volume et de la profondeur à vos dessins, particulièrement utile lorsque vous ne regardez pas un objet directement de face, mais plutôt par son **angle** ou son **coin**.

La différence clé avec la perspective à un point de fuite

En perspective à un point de fuite (S16), une des faces de votre objet est parallèle à votre regard. Toutes les lignes s'éloignant de vous convergent vers un seul point de fuite situé sur la ligne d'horizon. Imaginez que vous regardez le fond d'un couloir droit : toutes les lignes du couloir semblent se rejoindre au loin.

Avec la **perspective à deux points de fuite**, la situation est différente :

- Vous regardez l'objet par son **coin le plus proche**.
- Cela signifie que **deux de ses faces s'éloignent de vous**, chacune dans une direction différente.
- Chacune de ces deux directions aura son propre **point de fuite** sur la ligne d'horizon.

Comment ça marche ?

Imaginez que vous êtes au coin d'une rue et que vous regardez un bâtiment. Les deux murs que vous voyez de chaque côté du coin s'éloignent de vous dans des directions distinctes.

- Le mur de gauche (si vous en voyez un) va sembler rétrécir et converger vers un point de fuite sur la ligne d'horizon, à votre gauche.
- Le mur de droite (si vous en voyez un) va sembler rétrécir et converger vers un autre point de fuite sur la ligne d'horizon, à votre droite.

Toutes les lignes qui sont parallèles à l'un de ces murs convergeront vers le point de fuite correspondant.

Les règles spécifiques

1. **Deux points de fuite (PF1 et PF2) :** Ils sont toujours situés sur la **ligne d'horizon**. Plus ils sont éloignés l'un de l'autre sur votre feuille, moins la distorsion de l'objet sera prononcée et plus votre dessin semblera naturel.
2. **Les lignes verticales restent verticales :** C'est une règle fondamentale ! Dans la perspective à deux points, les lignes qui représentent la hauteur des objets (comme les bords verticaux d'un bâtiment) restent parfaitement verticales et parallèles entre elles. Elles ne convergent pas.
3. **Utilisation principale :** Cette technique est idéale pour dessiner des **bâtiments** vus en diagonale, des **intérieurs de pièces** vues depuis un coin, des **blocs** ou des **boîtes** positionnés en biais par rapport à vous.

En résumé, la perspective à deux points de fuite vous offre plus de dynamisme et de réalisme pour représenter des scènes où les objets ne sont pas alignés directement face à vous, en donnant une sensation d'espace et de profondeur plus complexe.

2. Les éléments clés de la perspective à deux points de fuite

Pour maîtriser la **perspective à deux points de fuite**, il est crucial de bien comprendre comment les éléments fondamentaux de la perspective s'adaptent à cette méthode. Bien que similaires à la perspective à un point, leur interaction crée une dynamique spatiale différente.

La Ligne d'Horizon (LH)

La **Ligne d'Horizon (LH)** reste l'élément le plus important et le plus constant en perspective, quel que soit le nombre de points de fuite.

- **Votre niveau des yeux** : Elle représente toujours votre regard, le niveau auquel vos yeux se trouvent par rapport au sol. Si vous êtes debout, la LH sera plus haute ; si vous êtes assis ou allongé, elle sera plus basse.
- **Emplacement des points de fuite** : C'est sur cette ligne que les deux points de fuite de votre dessin seront placés.
- **Influence sur la visibilité** : La position des objets par rapport à la LH détermine quelles faces de l'objet vous pouvez voir :
 - Si un objet est entièrement **au-dessus de la LH**, vous en verrez le dessous.
 - Si un objet est entièrement **en dessous de la LH**, vous en verrez le dessus.
 - Si un objet **traverse la LH**, vous ne verrez ni son dessus ni son dessous à l'endroit où il la coupe.

Les Deux Points de Fuite (PF1 et PF2)

C'est ici que la perspective à deux points se distingue clairement. Au lieu d'un seul, vous avez maintenant **deux Points de Fuite**.

- **Toujours sur la LH** : PF1 et PF2 sont impérativement situés sur la Ligne d'Horizon.
- **Convergence des directions** : Chaque point de fuite reçoit les lignes parallèles d'une des deux principales directions de l'objet qui s'éloignent de vous.
 - Imaginez un bâtiment : toutes les lignes horizontales d'un côté du bâtiment (par exemple, les bords du toit, le bas des fenêtres sur un mur) convergeront vers PF1.
 - Toutes les lignes horizontales de l'autre côté du bâtiment (les bords du toit, le bas des fenêtres sur l'autre mur) convergeront vers PF2.
- **Impact sur la distorsion** : L'espacement entre PF1 et PF2 est crucial.
 - Plus les points de fuite sont **éloignés** l'un de l'autre sur la LH (idéalement aux extrémités de votre feuille ou même en dehors si vous le pouvez), moins votre dessin paraîtra déformé et plus il semblera naturel.
 - Si les points sont trop rapprochés, les objets paraîtront compressés ou étirés de manière non naturelle.

Les Lignes de Fuite

Les **Lignes de Fuite** sont vos outils de construction qui traduisent la profondeur.

- **Lignes convergentes** : Elles partent des coins des objets et se dirigent vers l'un des deux points de fuite appropriés. Elles deviennent de plus en plus proches à mesure qu'elles approchent de leur point de fuite respectif.
- **Définition du volume** : Ces lignes sont essentielles pour construire les côtés et la profondeur de vos objets. Elles guident la diminution de la taille des faces de l'objet à mesure qu'elles s'éloignent.
- **Les lignes verticales restent verticales** : C'est une règle clé de la perspective à deux points ! Contrairement aux lignes de fuite horizontales, toutes les lignes verticales de vos objets (comme les arêtes des murs d'un bâtiment ou les coins d'une boîte) doivent rester parfaitement verticales et parallèles entre elles. Elles ne convergent ni vers PF1, ni vers PF2, ni vers un troisième point.

En intégrant ces trois éléments — une Ligne d'Horizon pour votre niveau de vue, deux Points de Fuite pour la convergence des directions, et des Lignes de Fuite qui guident la profondeur tout en gardant les verticales droites — vous serez en mesure de créer des dessins en perspective à deux points qui ont un volume et un dynamisme réalistes.

3. Dessiner des angles de bâtiments (objets simples en volume)

Dessiner un bâtiment par son angle est l'une des utilisations les plus courantes et les plus efficaces de la perspective à deux points de fuite. Voici comment procéder étape par étape pour créer des objets simples en volume, comme des bâtiments ou des blocs.

Étape 1 : Placez votre ligne d'horizon et vos deux points de fuite

1. **Tracez une ligne droite horizontale** sur votre feuille. C'est votre **Ligne d'Horizon (LH)**. C'est le niveau de vos yeux.
2. **Placez vos deux Points de Fuite (PF1 et PF2)** sur cette LH. Pour un rendu naturel, il est conseillé de les positionner assez loin l'un de l'autre, idéalement vers les extrémités de votre feuille, ou même au-delà si vous avez de l'espace. Plus ils sont éloignés, moins il y aura de distorsion.

Étape 2 : Dessinez l'arête verticale la plus proche

1. **Dessinez une ligne verticale** n'importe où sur votre feuille, mais **jamais sur la LH elle-même**. Cette ligne représente le coin ou l'arête du bâtiment qui est le plus proche de vous.
2. **Positionnement de l'arête** :
 - Si cette arête est **au-dessus de la LH**, vous verrez le dessous du bâtiment.
 - Si elle est **en dessous de la LH**, vous verrez le dessus du bâtiment.
 - Si elle **traverse la LH**, vous verrez une partie du dessous et une partie du dessus de l'objet, mais pas sur la ligne d'horizon.

Étape 3 : Reliez les extrémités de l'arête aux points de fuite

1. À partir du **sommet** de cette arête verticale, tracez des **lignes de fuite** (légères) : une vers **PF1** et une autre vers **PF2**.
2. À partir de la **base** de cette arête verticale, tracez également des **lignes de fuite** (légères) : une vers **PF1** et une autre vers **PF2**.
3. Ces quatre lignes de fuite forment les guides pour les deux faces du bâtiment qui s'éloignent de vous.

Étape 4 : Définissez la largeur et la profondeur des faces

1. **Déterminez la largeur de la première face** : Sur les deux lignes de fuite qui mènent à PF1, tracez une **nouvelle ligne verticale**, parallèle à votre première arête. Cette ligne marque la limite de la première face du bâtiment.
2. **Déterminez la largeur de la deuxième face** : Faites de même sur les deux lignes de fuite qui mènent à PF2 : tracez une **nouvelle ligne verticale**, également parallèle à votre première arête. Cette ligne marque la limite de la seconde face.
 - Toutes les lignes verticales du bâtiment doivent rester parfaitement **verticales et parallèles** entre elles.

Étape 5 : Finalisez les arêtes et les faces cachées

1. **Terminez les faces visibles** : Vous avez maintenant les trois arêtes verticales de base de votre bâtiment.
2. **Reliez les sommets** : Pour la face supérieure du bâtiment (si elle est visible), reliez le sommet de la nouvelle arête la plus à gauche à **PF2**, et le sommet de la nouvelle arête la plus à droite à **PF1**. Là où ces deux lignes se croisent, vous avez le coin arrière supérieur du bâtiment.
3. **Effacez les lignes de fuite superflues** et les parties cachées du bâtiment pour ne conserver que les arêtes visibles et donner l'impression de volume.

Astuces pour dessiner des bâtiments :

- **Pensez en blocs** : Même les bâtiments complexes peuvent être simplifiés en un ensemble de blocs ou de pavés. Commencez par le volume principal.
- **La première arête est cruciale** : Prenez le temps de bien la positionner par rapport à la LH et de lui donner la bonne longueur. Elle détermine tout le reste.
- **Toutes les lignes verticales sont droites !** C'est le point le plus fréquent où les débutants se trompent. Utilisez votre règle pour vous assurer qu'elles sont parfaitement verticales.
- **Détails secondaires** : Une fois le volume de base établi, vous pouvez ajouter les fenêtres, les portes, les toits, etc. N'oubliez pas que leurs lignes horizontales suivront aussi les points de fuite.

En pratiquant ces étapes, vous serez capable de dessiner des bâtiments et autres objets volumineux avec un grand sens du réalisme et de la profondeur dans vos carnets de voyage.

Astuces et points importants :

- **Plus les points de fuite sont éloignés**, moins la distorsion est forte, et plus le dessin semble naturel.
- **La première arête verticale** est la clé : sa position et sa longueur déterminent la taille et la position de l'ensemble du bâtiment.
- **Toutes les lignes verticales restent verticales !** C'est la règle d'or de la perspective à deux points de fuite.
- **Entraînez-vous avec des boîtes** avant de passer à des bâtiments plus complexes.

La perspective à deux points de fuite est un outil puissant pour donner une impression de réalisme et de profondeur à vos dessins, en particulier pour les scènes urbaines et architecturales.



4. Exercices pratiques pour maîtriser la perspective à deux points de fuite

Pour bien assimiler la perspective à deux points de fuite, la clé est la **pratique régulière**. Ces exercices sont conçus pour vous aider à développer votre œil et votre capacité à construire des formes en volume.

Exercice 1 : Le Bloc sous tous les angles

Cet exercice est le point de départ idéal pour comprendre comment la position d'un objet par rapport à la ligne d'horizon et aux points de fuite affecte son apparence.

1. **Matériel** : Une feuille de papier, un crayon, et une **règle** (plus que jamais essentielle !).
2. **Préparation** : Tracez une **Ligne d'Horizon (LH)** au milieu de votre feuille. Placez deux **Points de Fuite (PF1 et PF2)** à chaque extrémité de cette LH (ou même juste en dehors de la feuille pour un meilleur rendu).
3. **Variations de position** : Dessinez au moins un bloc (cube ou pavé) pour chaque scénario ci-dessous :
 - **Un bloc entièrement au-dessus de la LH** : Vous devriez en voir le dessous et les deux côtés.
 - **Un bloc entièrement en dessous de la LH** : Vous devriez en voir le dessus et les deux côtés.
 - **Un bloc qui traverse la LH** : Une partie sera au-dessus, l'autre en dessous. Vous ne verrez ni le dessus ni le dessous au niveau de la ligne d'horizon.
 - **Un bloc dont l'arête la plus proche est à gauche de l'espace entre les PF** : Observez comment les angles changent.
 - **Un bloc dont l'arête la plus proche est à droite de l'espace entre les PF** : Idem, remarquez le changement.
4. **Concentration** : Prenez le temps de bien aligner chaque ligne de fuite avec le PF correct et de garder toutes vos lignes verticales parfaitement droites.

Exercice 2 : La rangée de bâtiments ou de boîtes

Cet exercice vous aide à voir comment des objets multiples interagissent dans un même espace perspectif.

1. **Matériel** : Même matériel.
2. **Dessin** :
 - Tracez une LH et deux PF bien espacés.
 - Dessinez une première boîte ou un premier bâtiment.
 - Ensuite, ajoutez d'autres boîtes/bâtiments, les uns à côté des autres, s'éloignant vers les points de fuite.
 - **Astuce** : Pour garder la même hauteur pour tous les bâtiments (s'ils sont identiques), prolongez les lignes de fuite du haut et du bas de votre premier bâtiment jusqu'aux PF. Tous les autres bâtiments devront tenir entre ces lignes.
3. **Observation** : Remarquez comment les objets semblent de plus en plus petits et de plus en plus resserrés à mesure qu'ils s'éloignent vers l'un ou l'autre des points de fuite.

Exercice 3 : Dessiner des lettres en 3D (avancé pour débutant)

C'est un bon défi qui applique la perspective à deux points à des formes plus complexes qu'une simple boîte.

1. **Matériel** : Idem.

2. Dessin :

- Tracez une LH et vos deux PF.
- Dessinez une lettre majuscule simple (comme un "L", un "E", un "F") non pas de face, mais en la positionnant de manière à ce qu'un de ses coins soit le plus proche de vous (comme si elle était posée sur le sol).
- Utilisez des lignes de fuite depuis tous les coins principaux de la lettre vers les PF appropriés.
- Définissez l'épaisseur de la lettre en traçant des lignes parallèles aux lignes de fuite ou des verticales.
- Effacez les lignes de construction superflues.

3. **Conseil** : Commencez par dessiner la lettre à l'intérieur d'une boîte simple en perspective à deux points de fuite. C'est une excellente technique pour contenir des formes complexes.

Exercice 4 : Croquis d'observation (dans la rue ou à la maison)

La meilleure façon d'apprendre est d'appliquer à ce que vous voyez.

1. **Matériel** : Votre carnet de voyage, un crayon, et peut-être une petite règle.

2. Observation et dessin :

- Allez à l'extérieur (ou regardez un meuble dans votre maison par son angle).
- Choisissez un **bâtiment** ou un **groupe de bâtiments** dont vous voyez clairement un coin ou un angle.
- **Identifiez votre LH** : Où est le niveau de vos yeux ?
- **Estimez les deux PF** : Sur la LH, où semblent aller les lignes de fuite de chaque côté du bâtiment ? Ils seront probablement très éloignés, voire en dehors de votre champ de vision, mais essayez de les imaginer.
- Dessinez la première arête verticale (le coin le plus proche).
- Esquissez les lignes de fuite vers les points imaginaires.
- Construisez les faces du bâtiment.
- Ajoutez des détails (fenêtres, portes, toits) en vous assurant que leurs lignes suivent aussi les lignes de fuite.

3. **Ne cherchez pas la perfection** : L'objectif est de s'habituer à voir le monde en perspective et à le retranscrire rapidement. Faites plusieurs croquis rapides plutôt qu'un seul très long.

Conseils généraux pour la pratique :

- **Commencez toujours par des tracés très légers**. C'est crucial car vous allez beaucoup effacer.
- **La règle est votre amie**. Au début, utilisez-la systématiquement pour vos lignes de fuite et vos verticales. Avec l'expérience, vous développerez une main plus ferme et pourrez faire des esquisses plus libres.
- **Reposez-vous et recommencez**. Si un dessin ne fonctionne pas, mettez-le de côté et recommencez sur une nouvelle feuille. Chaque essai est une leçon.
- **Amusez-vous !** La perspective peut sembler technique, mais c'est aussi un outil créatif incroyable pour donner vie à vos dessins.

En vous engageant dans ces exercices, vous développerez une compréhension intuitive et une habileté solide pour la perspective à deux points de fuite, ouvrant de nouvelles possibilités pour vos croquis de carnet de voyage.