

Entr'Actes



PASTEL



COURS N° 8-9
19 DEC 2023 - 9 JANV 2024

Perspective de maison

2 points de fuite

Objectif :

Maison en perspective à 2 points de fuite :

- 1 ligne d'horizon,
- 1 Pfg pour les formes qui partent vers la gauche,
- 1 Pfd pour celles qui partent à droite,



Pfd : point de fuite droit, Pfg : point de fuite gauche. L'effet de perspective est rendu lorsque les objets s'alignent sur ces deux points.

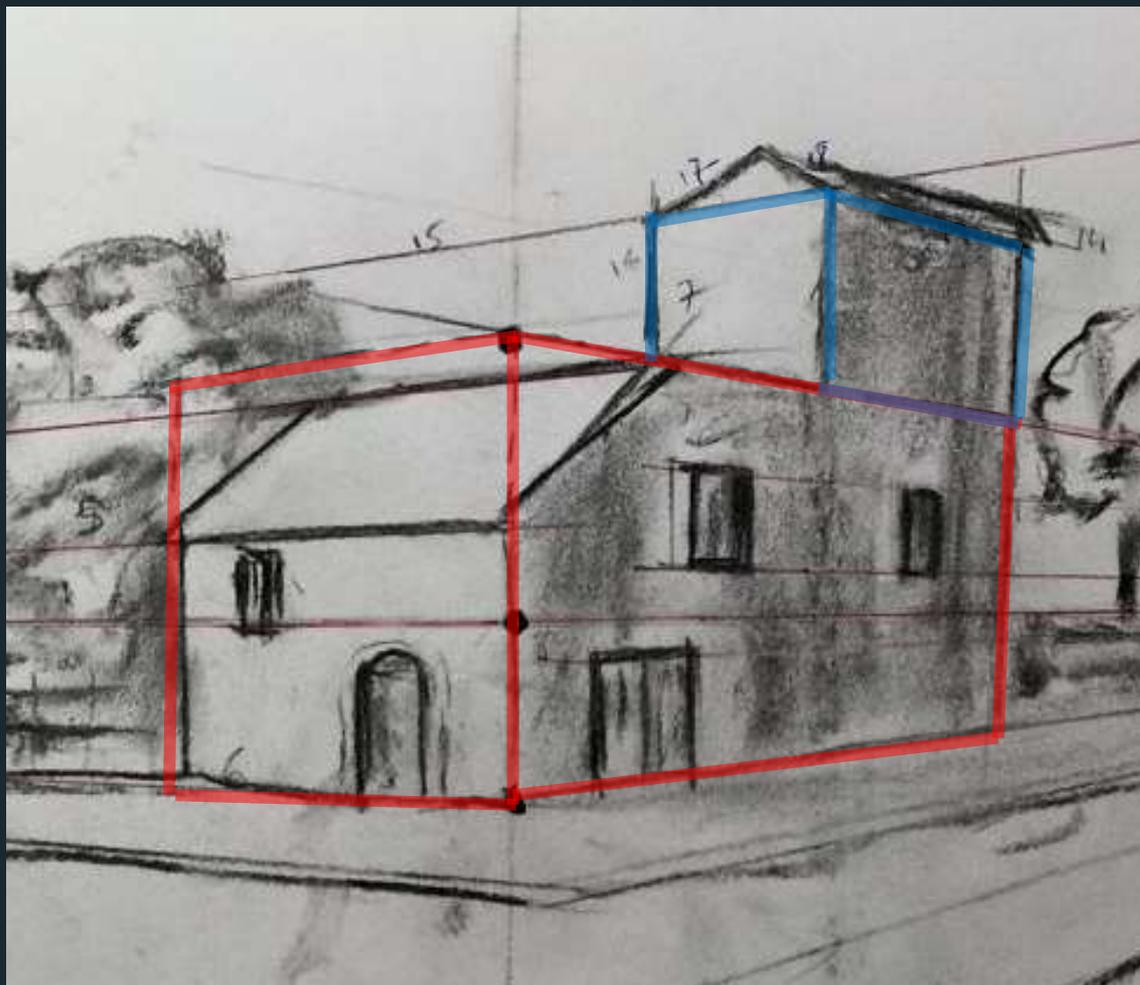
Les deux points de fuite sont situés sur la ligne d'horizon. Cette ligne correspond à la hauteur de votre regard. Plus vous êtes haut plus vous voyez loin. (sur terrain plat une personne d'1,70m a un horizon à 5km)

Observation

Avant de commencer à tracer quoi que ce soit, il faut essayer de simplifier ce que l'on voit...

Ici on a 2 cubes empilés.

Ce qui est plus facile à positionner sur la feuille que la forme complexe de l'ensemble



6- estimer à combien se trouve l'angle supérieur du cube rouge et tracer la ligne jusqu'à pfd (5cm de LH)



7-tracer les deux verticales du mur de la tour (à 5,5 et 8cm de la verticale 2)



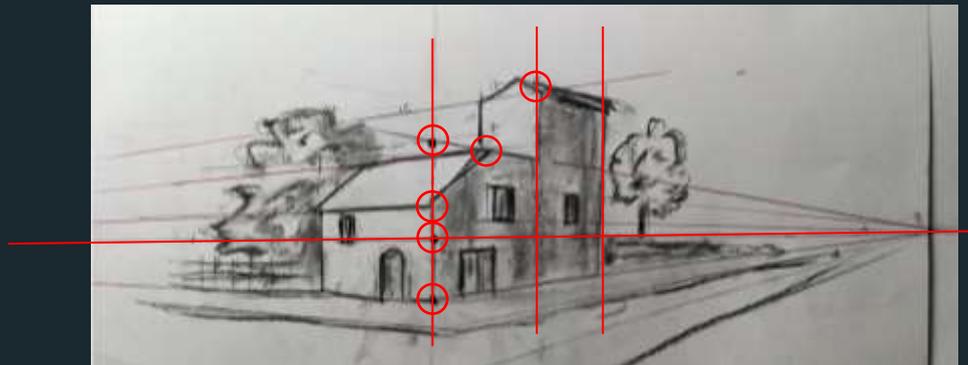
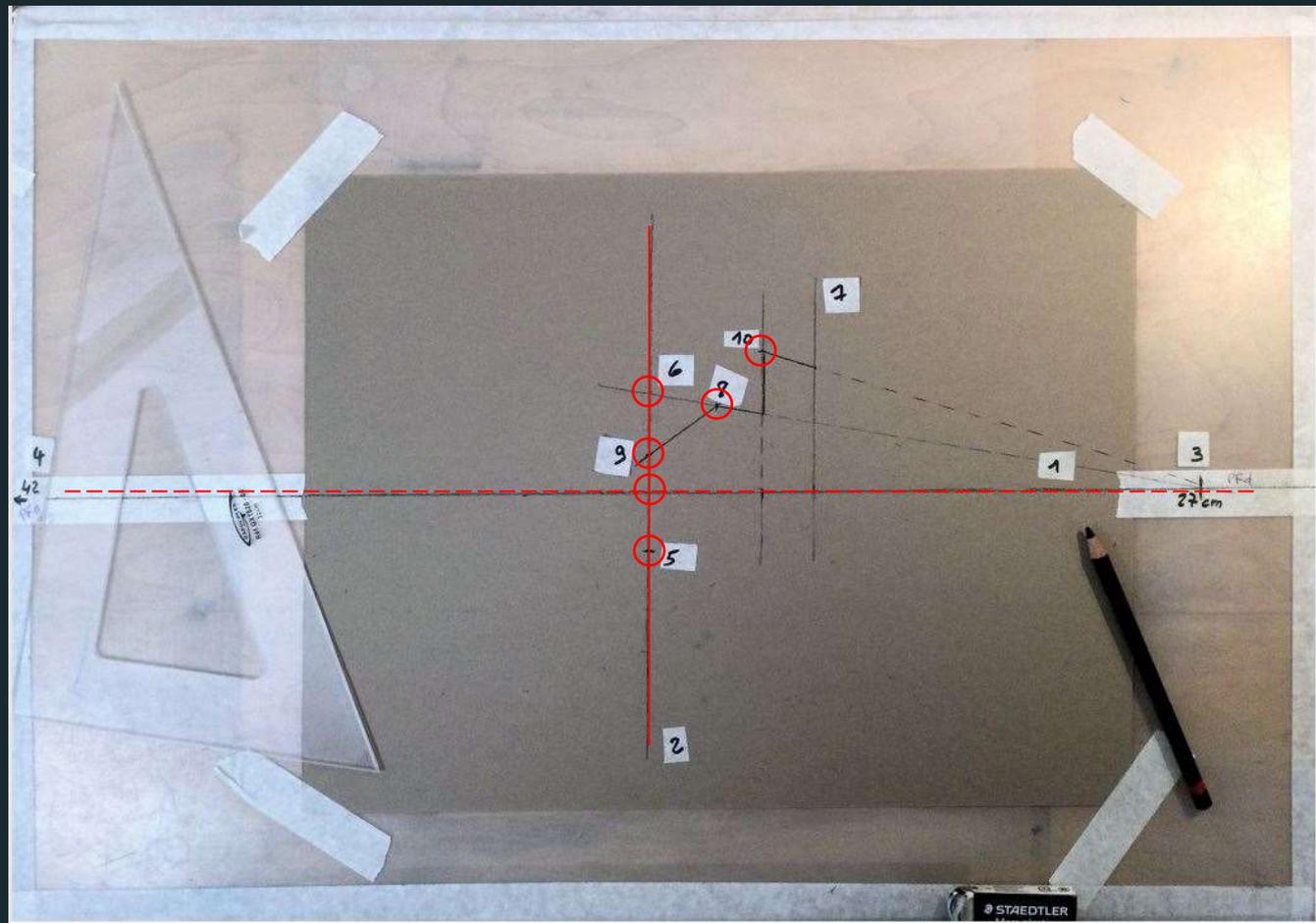
8- poser le sommet du toit à 3cm de la verticale 2



9-poser le point de l'angle droit du toit de devant à 2cm de LH



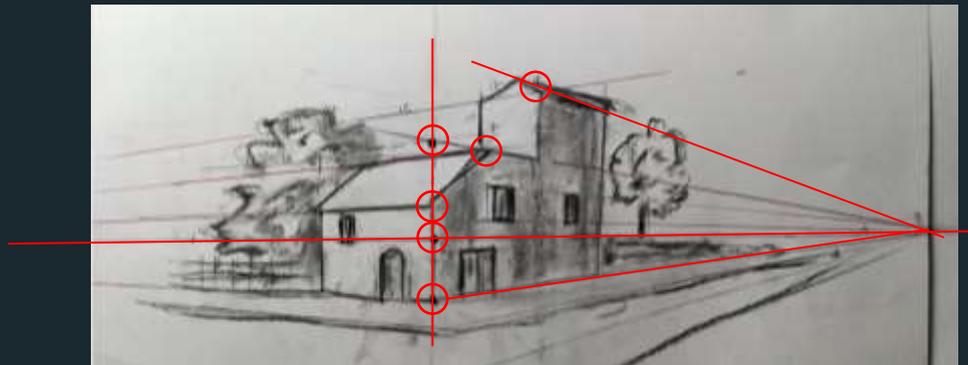
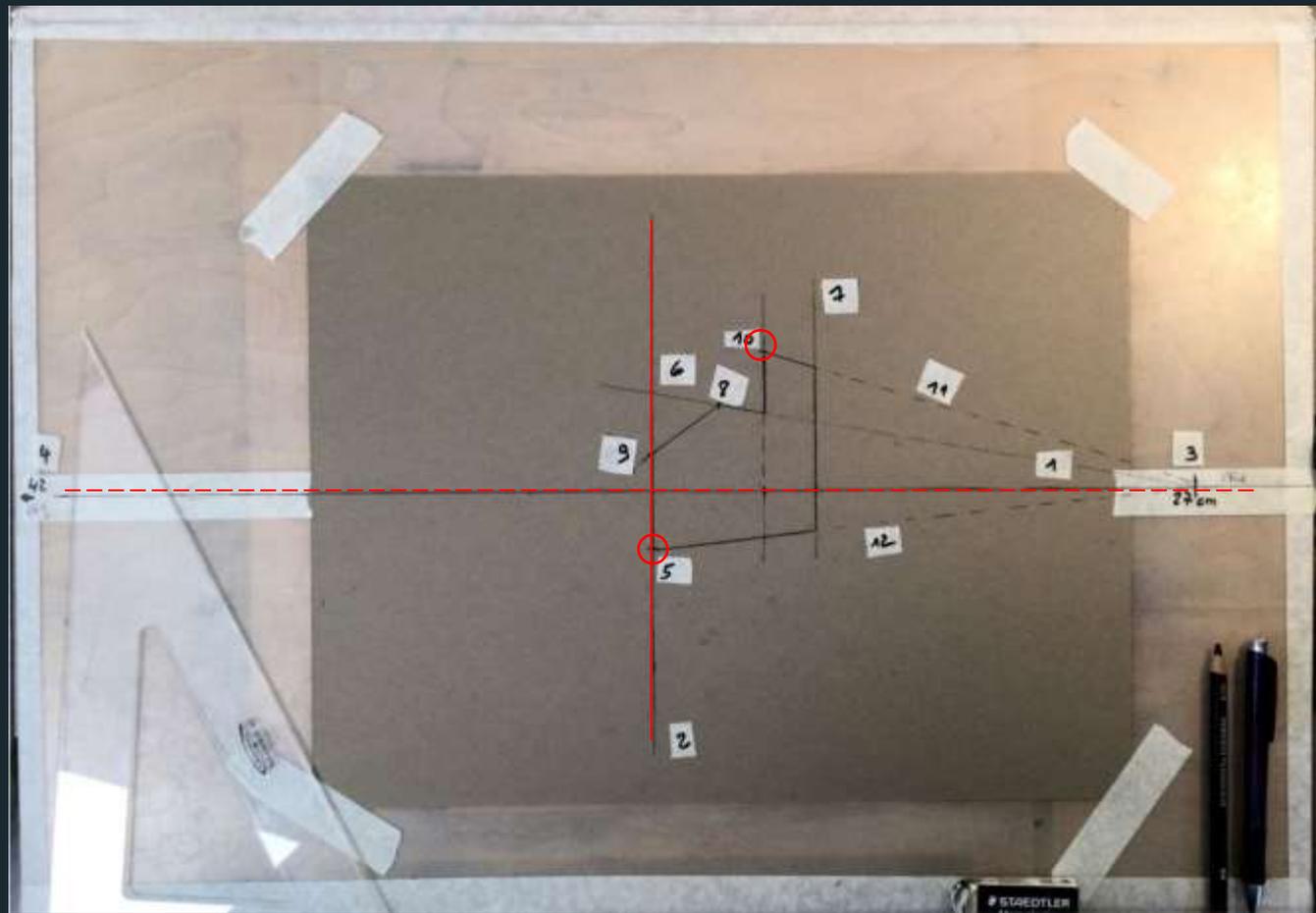
10- poser le haut du pignon à 3cm au dessus de 8



11- tracer la ligne de fuite de 10 jusqu'à pfd (haut du toit)



12- tracer la ligne de fuite de 5 jusqu'à pfd (bas du mur)



13- estimer la largeur
du mur de devant
(~5,5 cm)



14- tracer le pied du mur
de 5 jusqu'à pfg (il
est hors de la page,
prolongez avec une
bande de scotch pour
aller jusqu'à 42cm)



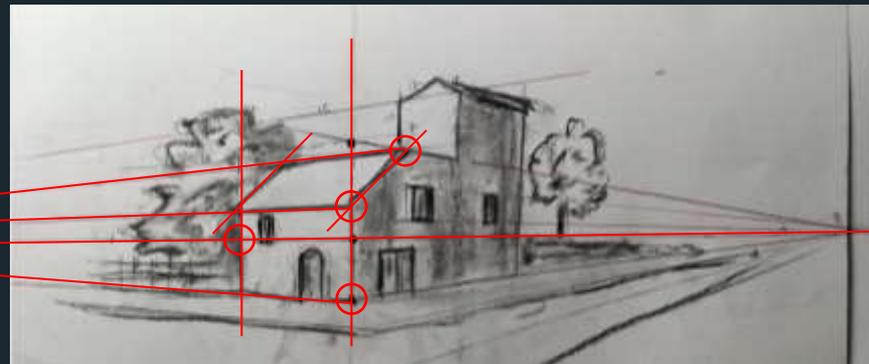
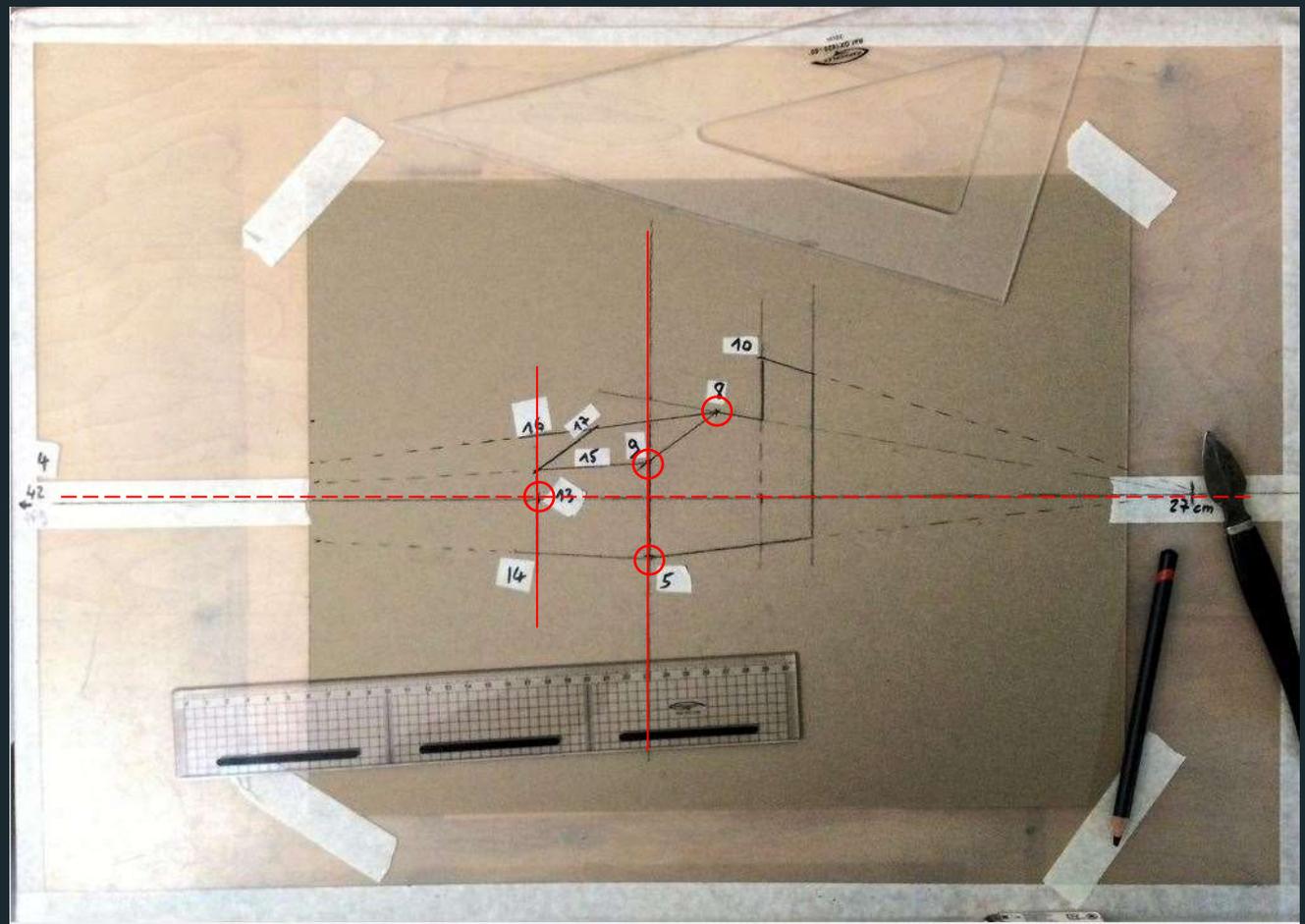
15- la même chose
pour le haut du mur de
9 jusqu'à pfg



16- idem pour le haut
du toit de 8 jusqu'à pfg



17- tracer la pente du
bord gauche du toit. //
au bord droit



23- effacer les lignes
de construction



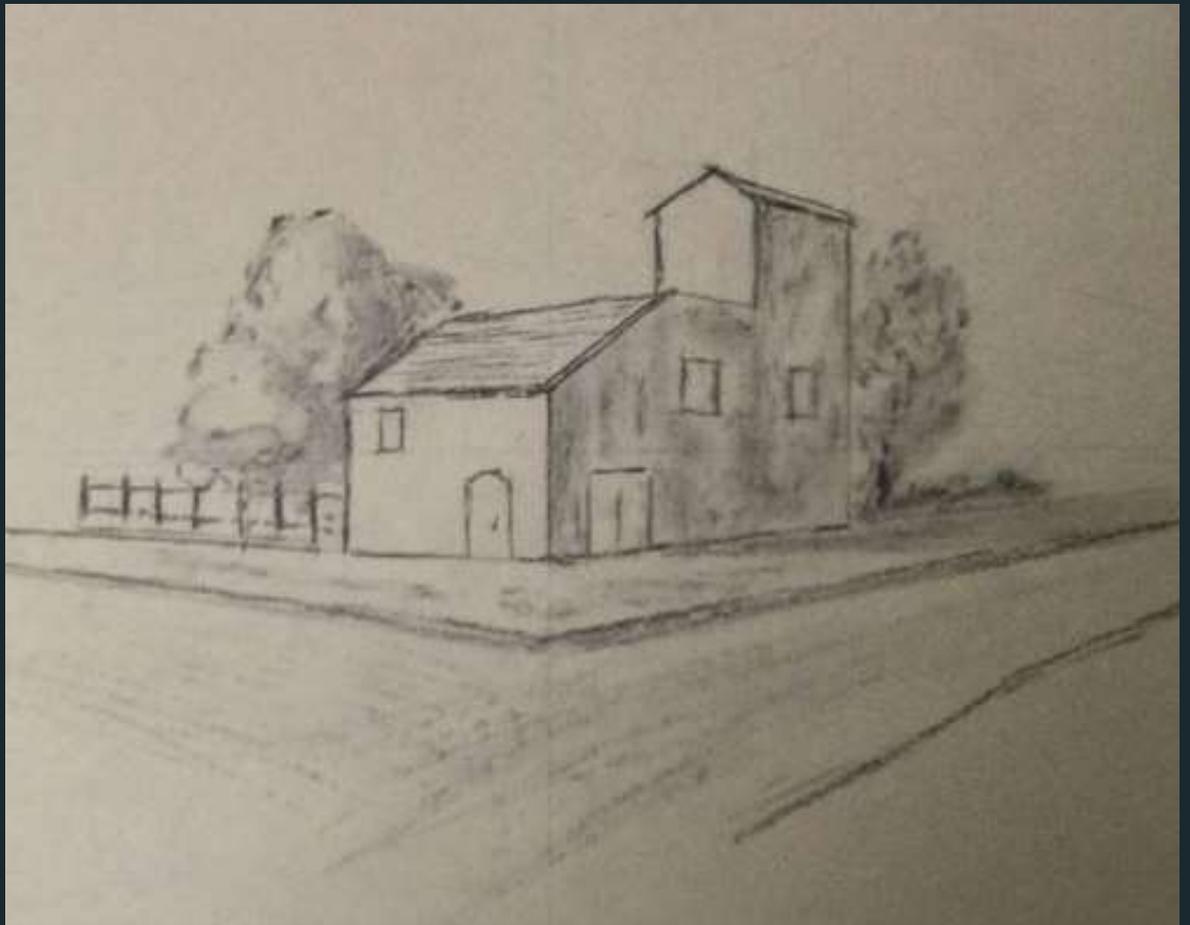
Schématisez les arbres
et leur ombre



Ombrez légèrement le
mur de droite si vous
avez du fusain



Renforcez légèrement
les formes à main levée
pour casser la
régularité des traits
tirés à la règle



24- mise en couleur



**PROTEGEZ VOTRE
TRAVAIL POUR NE PAS
ETALER LE NOIR DE
CONSTRUCTION**



25- Commencez par le ciel
avec la technique que vous
connaissez : bleu nuit en
haut, bleu ciel en bas et
fusion



Bien garnir le bleu le long
des bâtiments, très dur de
compléter plus tard sans
tâcher le bleu



26- les Ogres et les Bruns

Ocre clair : façades éclairées

Brun clair : façades à l'ombre (avec des touches d'ocre sans estomper pour des effets de surface)

Brun clair : le toit

Brun foncé avec traces de bleu : ombres sur le trottoir

Brun clair : trottoir de gauche

Vert-jaune : pour marquer la ligne d'horizon des champs



27- détailler les portes et
fenêtres. assez sombre.



Poser la couleur de fond
des arbres : vert foncé



28- travailler le relief
des arbres en partant
de l'arriere :



touches sombres (noir
mélangé à du vert),
Touches Claires
devant



29- noircir le mur de
droite (craie noir à
plat, très légèrement)



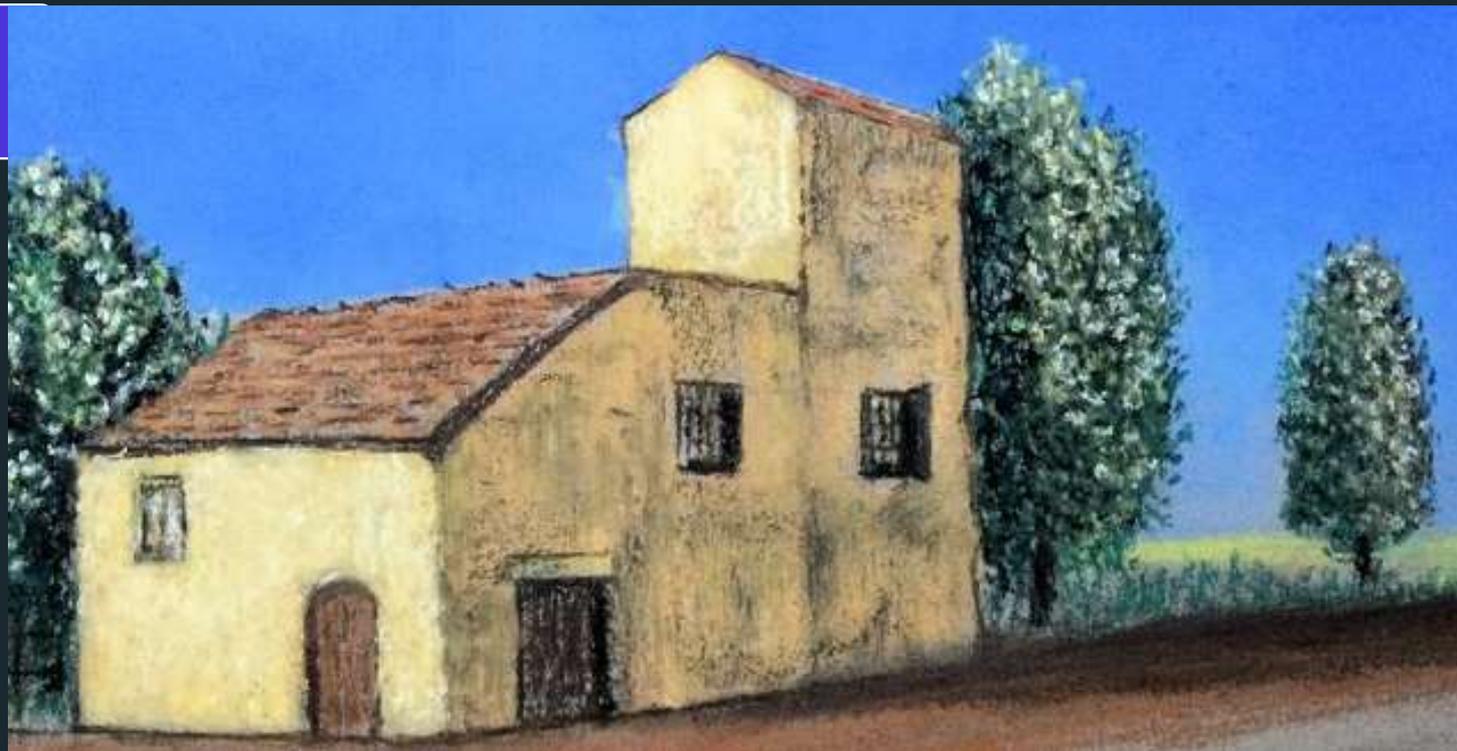
30- pour créer des zones de vert foncé dans les ombres, avec la pointe de l'estompe déplacez du noir sur le vert déjà posé.



Terminer en posant l'éclairage des feuillages au soleil avec de pointes d'ocre jaune



Idem sur les façades éclairées



Et voilà !

Un pas de plus vers la
création totale

Ce modèle a été inventé
de toute pièce !

Continuez...

