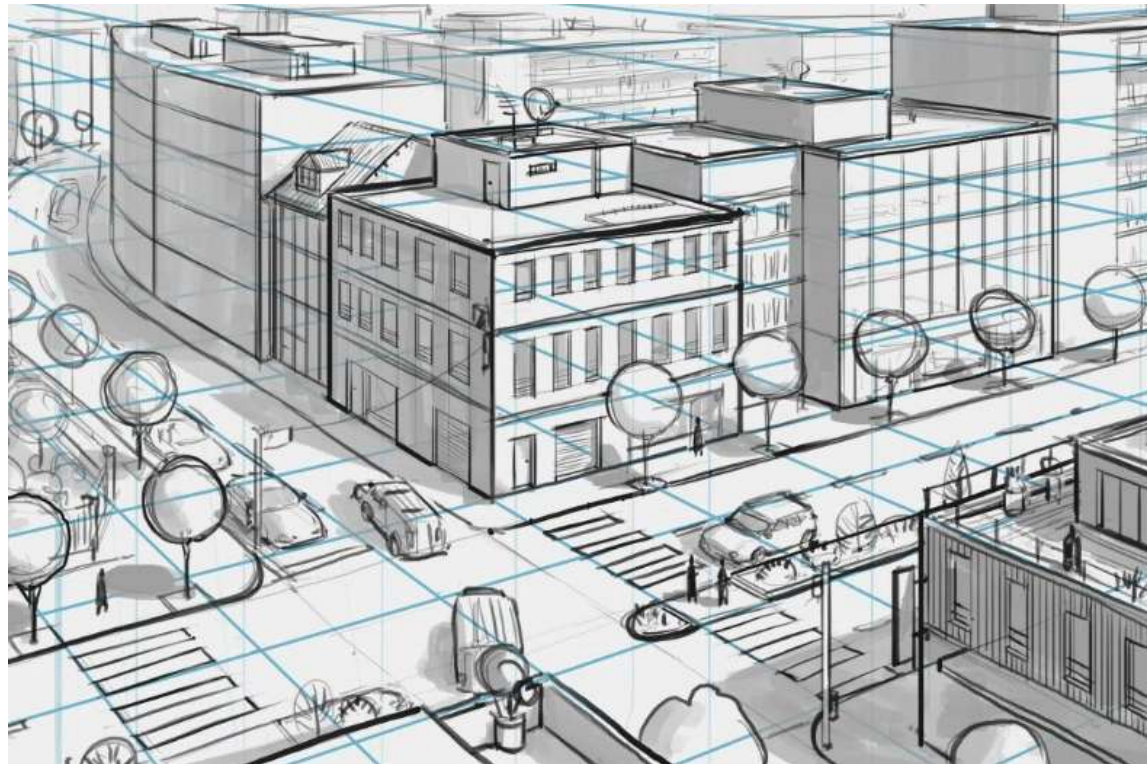


Perspective à deux points de fuite

Dessiner les angles et les bâtiments



Récapitulatif : Perspective à un Point vs. Deux Points

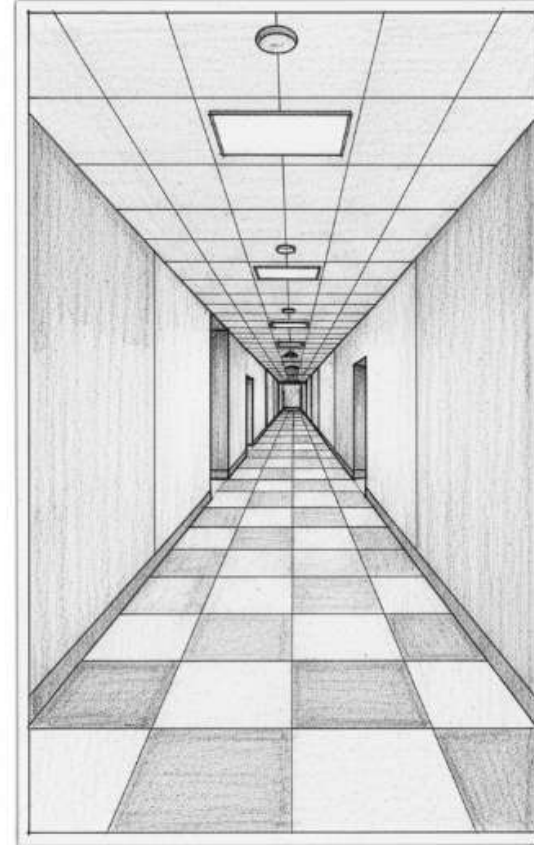
Du Point Unique aux Deux Points : La Différence Clé

■ Perspective à 1 point

- Une face de l'objet est de face (parallèle à votre regard). Toutes les lignes parallèles s'éloignent vers UN seul point de fuite. (Ex: couloir).

■ Perspective à 2 points

- Vous regardez l'objet par son angle ou son coin. DEUX faces s'éloignent de vous, chacune vers un point de fuite différent.



Quand utiliser la Perspective à Deux Points ?

Les Scénarios Idéaux

- **Dessiner des bâtiments vus par un angle**
 - Représenter des rues avec des intersections ou des bâtiments en enfilade
 - Créer des objets volumineux (boîtes, meubles) qui ne sont pas de face
 - Donner un sens de dynamisme et de profondeur plus complexe.



Les 3 Éléments Clés (Partie 1 : Ligne d'Horizon)

Les Éléments Clés :

1. La Ligne d'Horizon (LH)

- Représente toujours votre niveau des yeux
- Ou placer les Points de Fuite
 - Les deux points de fuite sont TOUJOURS situés sur cette ligne.
- Détermine si vous voyez le dessus ou le dessous de l'objet (comme en perspective à 1 point).

Les 3 Éléments Clés (Partie 2 : Les Deux Points de Fuite)

Les Éléments Clés :

2. Les Deux Points de Fuite (PF1 & PF2)

- DEUX points sur la LH, généralement éloignés l'un de l'autre.
- Chaque PF correspond à une direction de fuite des lignes parallèles (un côté de l'objet vers PF1, l'autre côté vers PF2).
- Importance de l'espacement : Plus ils sont éloignés, moins la distorsion est forte et plus le rendu est naturel.

Les 3 Éléments Clés (Partie 3 : Les Lignes de Fuite et Verticales)

Les Éléments Clés :

3. Lignes de Fuite & Verticales

- Lignes de Fuite
 - Partent des coins de l'objet et convergent vers PF1 ou PF2. Elles définissent la profondeur des faces.
- Lignes Verticales
 - TOUTES les lignes verticales (hauteur des objets) restent parfaitement verticales et parallèles entre elles. Elles ne fuient jamais.
- C'est la différence majeure avec les perspectives 3 points.

Dessiner un Angle de Bâtiment (Étapes)

Construire un Bâtiment en Perspective à Deux Points

- 1. Tracez LH + PF1 & PF2.
- 2. Dessinez la première arête verticale (le coin le plus proche). Sa position par rapport à la LH est essentielle.
- 3. Reliez les extrémités de cette arête aux deux PF (4 lignes de fuite).
- 4. Définissez la largeur des faces : tracez les deux autres arêtes verticales (parallèles à la première) sur les lignes de fuite.
- 5. Finalisez la forme : Reliez les sommets des nouvelles arêtes aux PF opposés pour fermer la forme (si la face supérieure est visible).
- 6. Effacez les lignes de construction et les parties cachées.

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.

■ Matériel

- Une feuille de papier, un crayon, et une règle (plus que jamais essentielle !).

■ 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).

■ 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.

■ 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.

■ 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.

■ 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.

■ 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.

■ 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.

■ 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.

■ 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.