



Cours N° 7 : Perspective Oblique

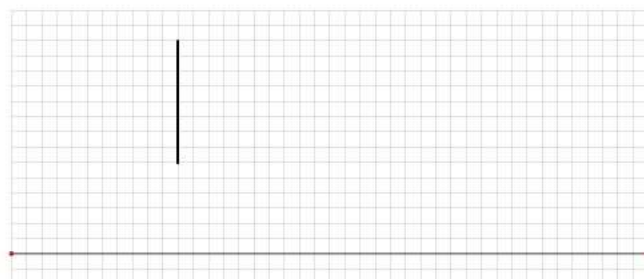
1) Dessiner un cube dans une perspective oblique à 2 points de fuite

Une perspective est dite oblique quand il n'y a pas un côté parallèle à notre plan d'image mais un angle.

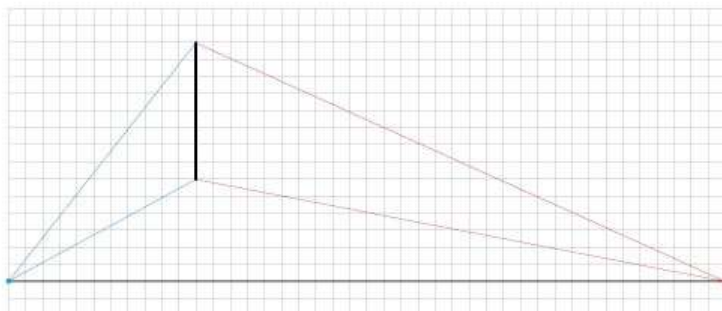
1) Commencez par dessiner une ligne d'horizon et placez 2 points de fuite comme indiqué ci-dessous.



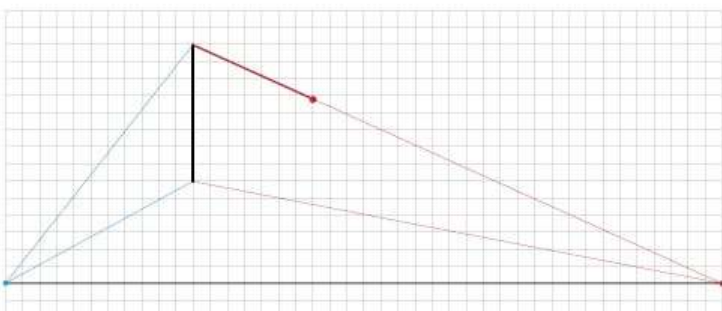
2) Dessinez le bord avant - la partie la plus proche du cube.



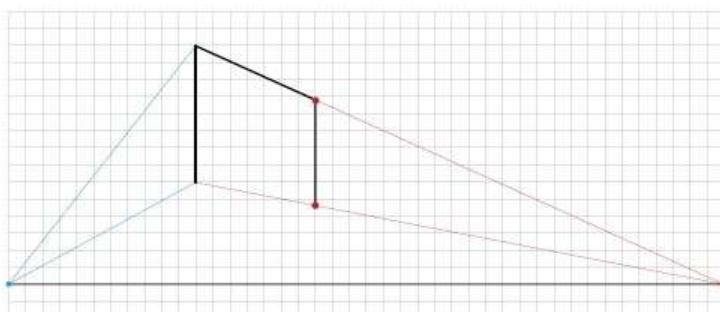
3) Tracez des lignes de fuite de chaque coin vers les deux points de fuite. Les bords avant et arrière resteront parallèles.

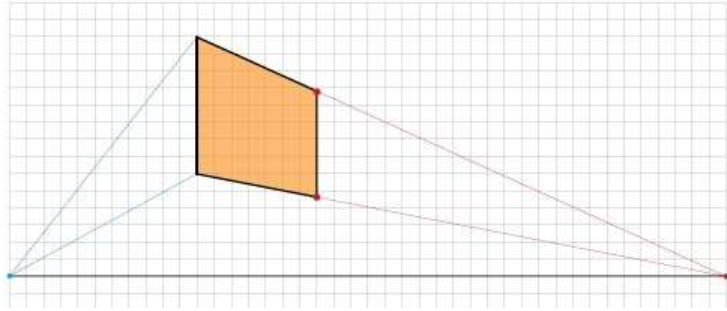


4) Devinez la profondeur - placez une marque sur une ligne fuyante. cette marque est votre coin le plus à droite.

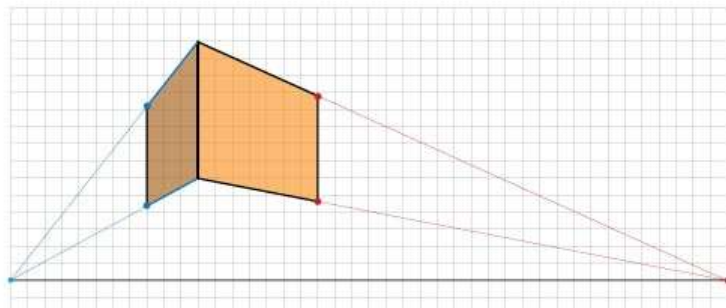
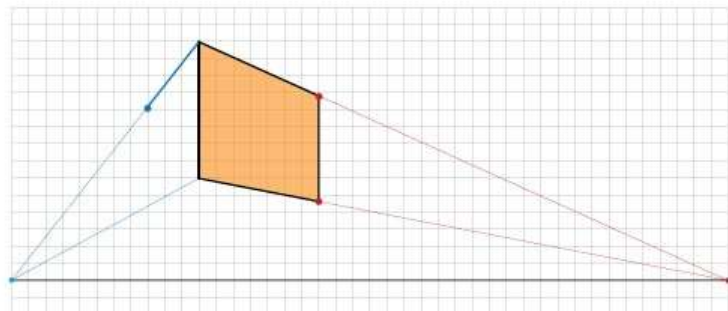


5) À partir de ce coin le plus éloigné, tracez une ligne verticale droite jusqu'à ce qu'elle atteigne l'autre ligne fuyante. Cette ligne est votre bord extrême droit

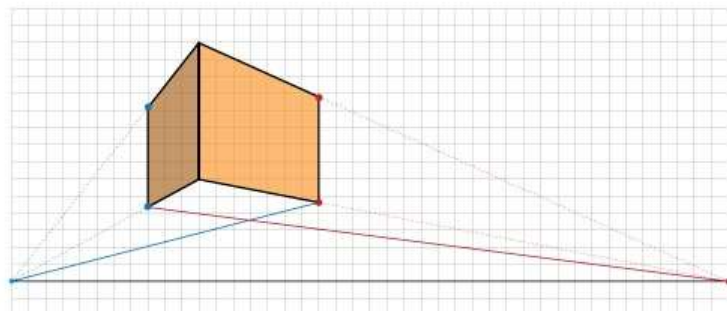




6) Répétez les étapes sur le côté gauche

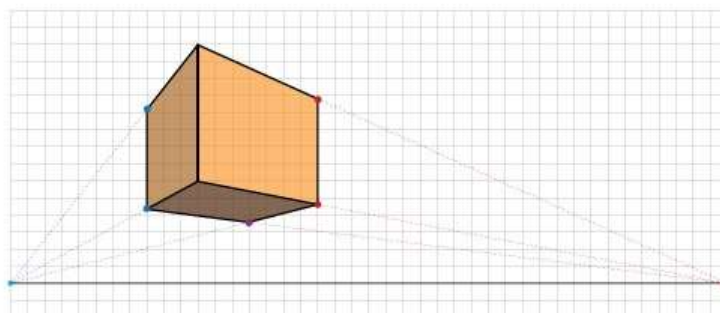


7) Ajoutez une ligne de fuite à partir des deux coins éloignés. Leur point de croisement est le coin le plus bas du cube.



8) Il est maintenant temps de compléter les faces cachées. . Si vous avez

tout fait correctement, votre boîte devrait ressembler à celle-ci.



2) Déterminer les points de fuite d'une photo

Avec deux crayons de couleur vous allez surligner les faces de cet immeuble. Surlignez toutes les lignes parallèles d'une façade avec une couleur et avec l'autre couleur vous allez faire de même avec l'autre façade pour commencer à déterminer la perspective oblique.

Lorsque vous aurez repéré toutes les parallèles, prenez une règle et prolongez les traits de toutes les parallèles d'une même couleur. Vous allez ainsi essayer de déterminer le point d'intersection de toutes ces droites. Ce sera le point de fuite.

Faite la même chose avec l'autre couleur et les autres parallèles de l'immeuble.

Pour finir tracez une ligne horizontale qui traversera les deux points de fuite, ce sera la ligne d'horizon.



Cet exercice vous habituera à déterminer les éléments fuyants d'un objet. Après l'avoir fait quelques fois, vous allez prendre l'habitude de repérer les points de fuite dans votre vie quotidienne de manière automatique.

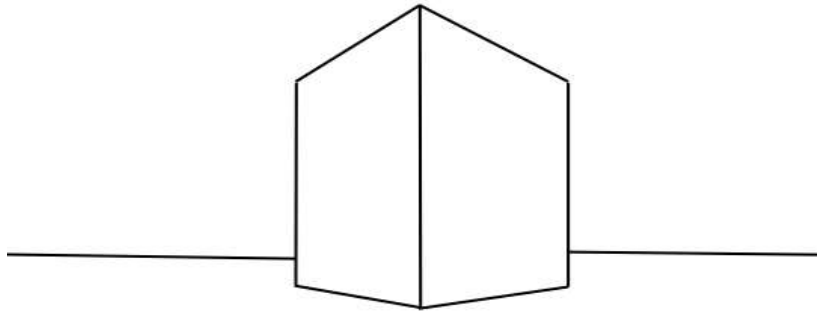
Quelques recommandations pour finir sur la perspective oblique:

Intégrez au minimum deux points de fuite à vos croquis et dessins pour plus de naturel et de réalisme dans le rendu.

Il arrive fréquemment lorsque vous dessinez une perspective oblique, qu'un point de fuite se trouve hors de la surface où vous dessinez, dans ce cas il faut l'imaginer en dehors de la feuille et tracer les lignes de fuite dans sa direction.

Dans un paysage si on doit dessiner plusieurs maisons qui ne sont pas orientées dans la même direction, on devra utiliser des points de fuite différents pour chacune d'elles. Chaque forme aura ses propres points de fuite.

3) Dessiner sur cet immeuble, les fenêtres, les portes, une rue et une rangée d'arbres.

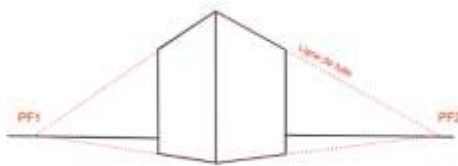


Comment faire ?

Vous avez déjà la ligne d'horizon (le niveau de yeux)

Indiquer les lignes de fuite (en pointillé rouge sur le dessin ci-dessous) à partir des arêtes des hauts et des bas de l'immeuble.

A partir du point reliant toutes les lignes de fuite (PF1 et PF2), on pourra tracer les arêtes de tous les objets en perspective, comme les fenêtres, les portes, etc...



La rangée d'arbres est également en perspective (entre les 2 lignes de fuite vertes).

L'arbre en premier plan est plus grand que l'arbre suivant et ainsi de suite..

4) Dessiner une chaise en perspective frontale (1 point de fuite) et en perspective oblique (2 points de fuite)