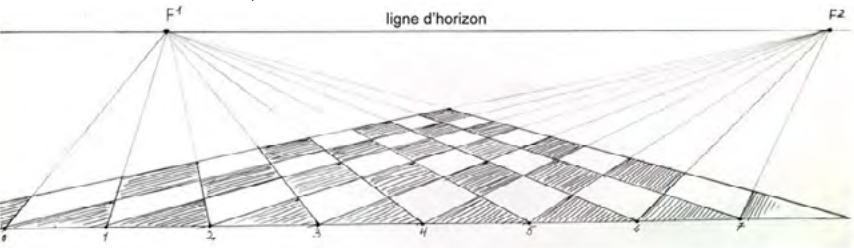


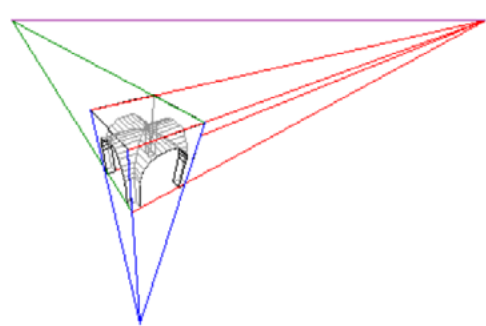
Comme nous l’avons vu en cours, la perspective se construit grâce à une ligne d’horizon et deux (ou plusieurs) points de fuite par rapport à la perspective axonométrique (ou isométrique) qui, elle, utilise les parallèles.

je vous ai montré aussi comment établir un plan (au sol) en utilisant une règle pour tracer une graduation régulière et en relier les points aux points de fuite.

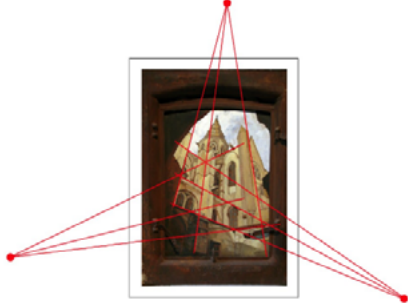


...et aussi comment “faire un toit” sur l’immeuble que vous veniez de dessiner...

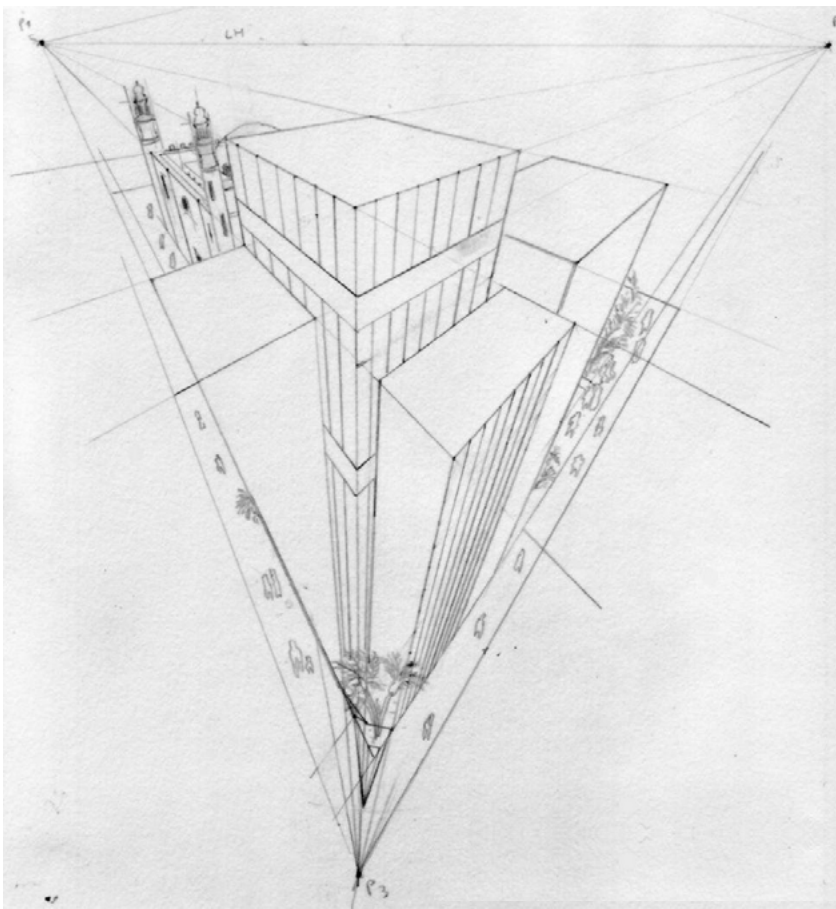
enfin j’avais évoqué l’utilisation d’un troisième point de fuite, selon que vous souhaitiez faire une représentation en “plongée” ou en “contre plongée”



Vue en plongée - 3 points de fuites



Vue en contre-plongée - 3 points de fuite

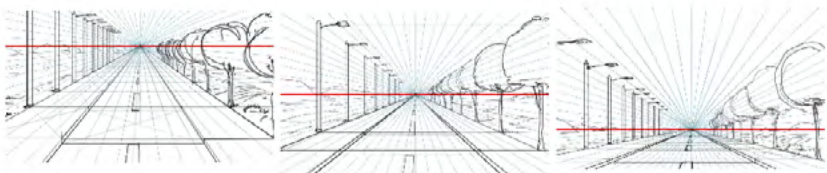


L'exercice consiste donc à tracer votre ligne d'horizon et choisir 3 points de fuite afin de dessiner un village avec 4 maisons et une église (pour le toit du cocher à 4 faces !).

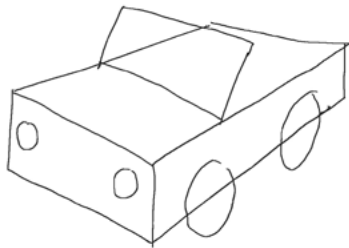
Vous pouvez essayer d'y rajouter une voiture (voir rappel ci-dessous) et quelques passants.

of course vous pouvez m'envoyer un mail ou un message si besoin d'explication supplémentaire et surtout, envoyez-moi votre réalisation terminée pour que je vous fasse une correction personnelle.

rappels



- 1/ perspective et ligne d’horizon haute
- 2/ ligne de vision au milieu, regard à hauteur d’homme
- 3/ ligne de vision basse, regard plus proche du sol



la voiture, c’est un bloc rectangulaire (donc qui part aux points de fuite) , et le pare brise, deux parallèles.