

Petite introduction à la perspective

Loin de tout connaître de cet épineux problème qu'est la perspective, voici un « petit » topo sur quelques notions de base qui pourront vous être utile pour tenter de dompter un petit peu la bête :) Cet exposé est le fruit de la lecture de nombreux ouvrages de dessin O_o ;;; que je vous invite à l'occasion, si vous avez 3 heures à rien faire, si vous vous ennuyez, ... à lire (ou tenter de lire, limite vous pouvez garder le bouquin pour allumer un feu de cheminée >.>).



C'est quoi ?

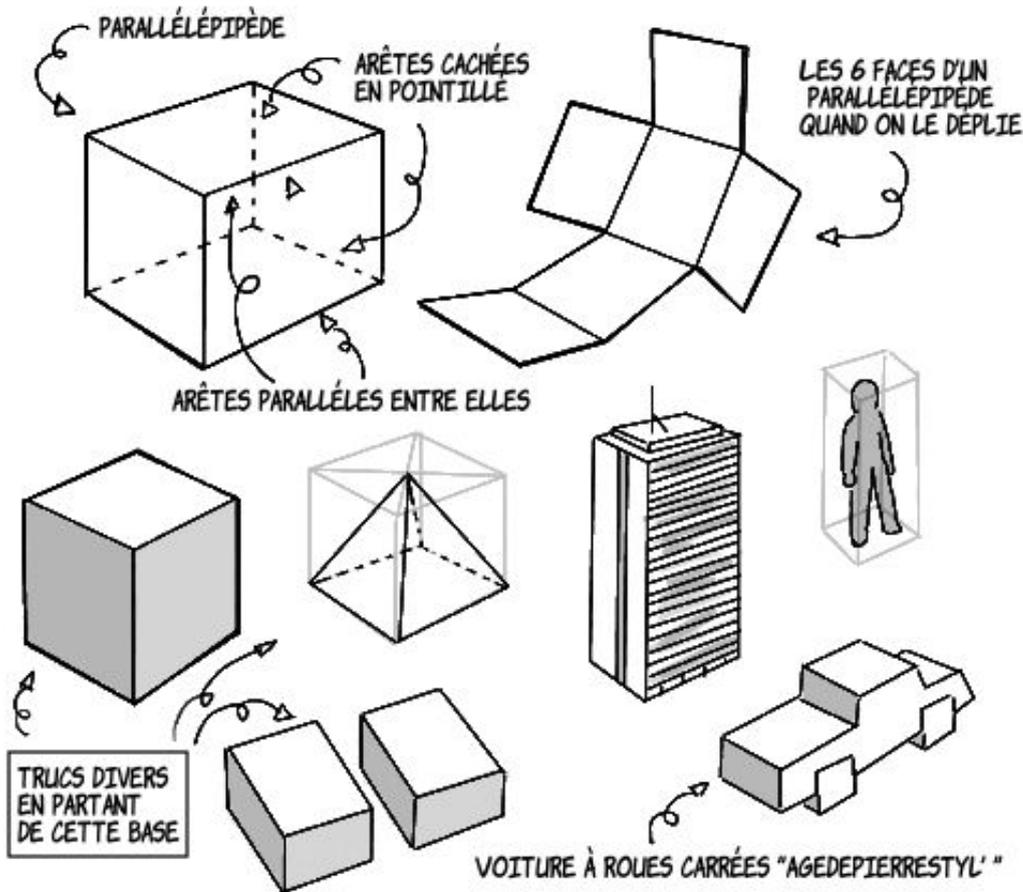
Grosso modo la perspective ça sert à représenter un objet en 3 dimensions (se trouvant sur les plans XYZ, merci m'sieur math o/) sur un espace en 2 dimensions défini par une feuille de papier (exit le plan Z donc). Remarquez déjà le paradoxe de la chose <3 : 3D/2D, 2D/3D @_@ ... et ué spas facile de représenter un truc 3D sur un support 2D @_@



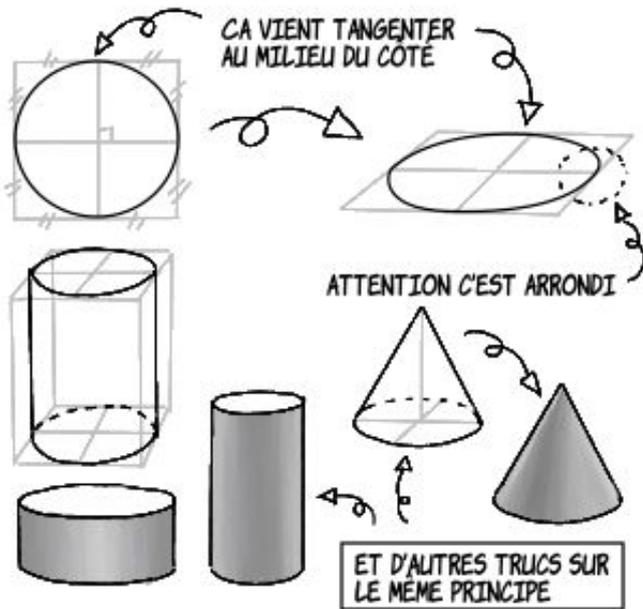
Donnons du volume tout ça \o/

Le sacro-saint parallélépipède

C'est l'objet le plus simple à représenter sur du papier avec des notions de volume et de perspective \o/ Vous savez dessiner un parallélépipède, vous saurez dessiner un cube, un carton, une boîte, un immeuble, une voiture, un personnage même *O* ... (ou du moins bien le positionner dans l'espace). Bref des objets plus ou moins complexes en décomposant en petits éléments ce que vous voulez dessiner.



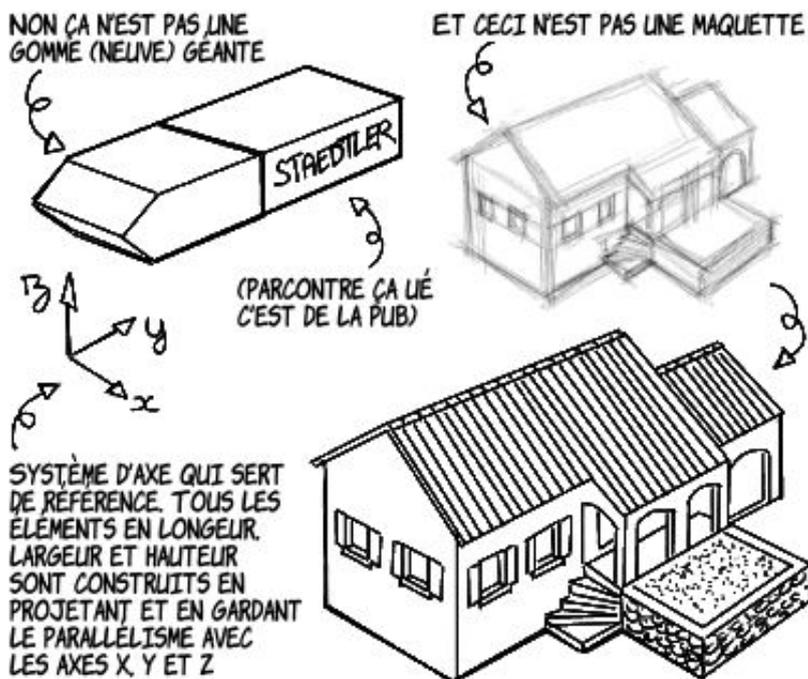
Vous savez dessiner un parallélépipède ? N'oubliez pas d'apprendre à dessiner son p'tit pote le cylindre \o/. Un cercle dans l'espace ça peut rapidement virer en n'importe quoi (les courbes cémal). Voici donc quelques principes simples de construction :



P'tit nota : la capacité de percevoir un objet dans l'espace et la représentation que l'on s'en fait dans sa tête, diffère énormément pour chacun d'entre nous. C'est plus facile à voir pour les uns, et plus difficile à appréhender pour les autres. C'est quelque chose sur laquelle on n'est malheureusement pas tous égaux dans un premier temps. Mais avec un peu d'entraînement et d'habitude, tout le monde peut y arriver. Donc il ne faut pas se décourager !)

Non déformé / déformé

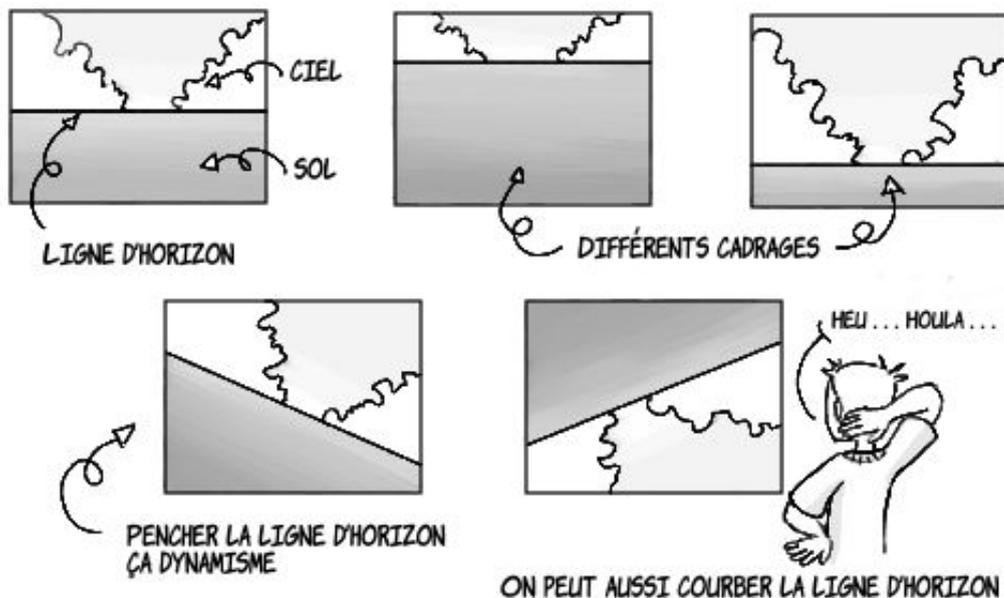
Les objets s'ils sont petits ne subissent pas trop de déformations quand on les regarde à une certaine distance. Ca peut devenir plus compliqué dès que cela devient plus volumineux : une maison, etc On est obligé de se servir d'une référence.



Ce type de perspective est normée : perspective cavalière, axonométrie, isométrie, etc Elles sont couramment utilisées dans le dessin technique pour faire une représentation en 3D.

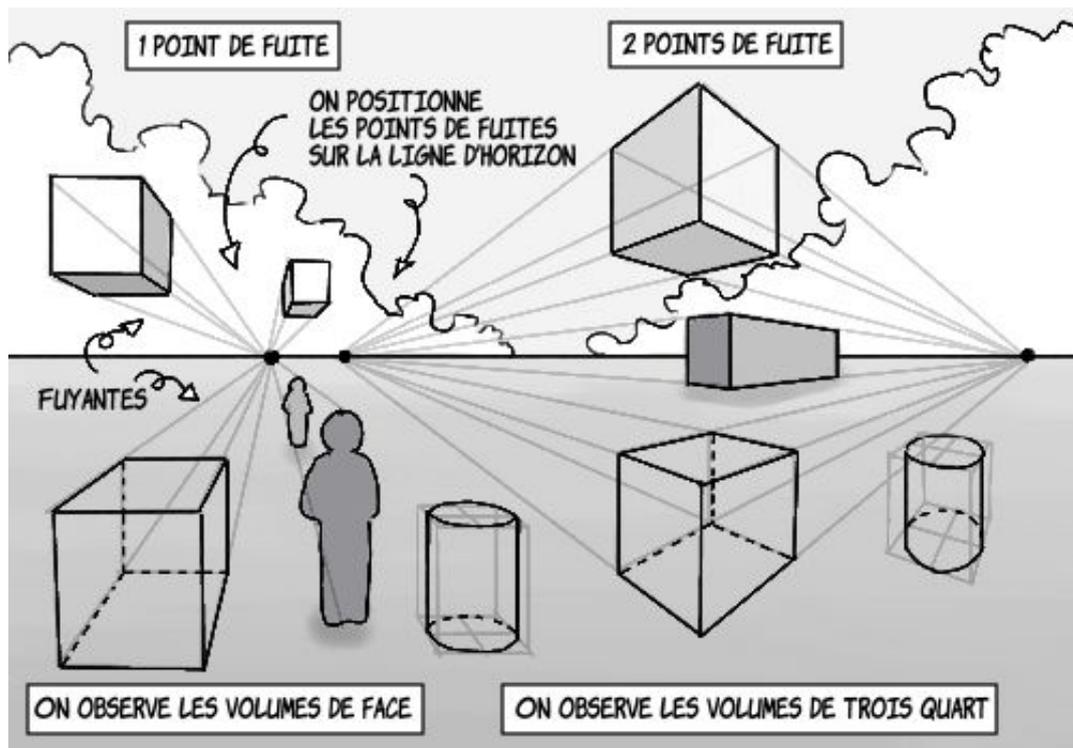
Dans la réalité ça ne se passe pas exactement comme ça. On voit apparaître des déformations naturelles des différents volumes à nos yeux. La ligne d'horizon est la trouvaille la plus simple (et la plus géniale) pour construire une jolie perspective avec des fuyantes et gérer ces déformations.

La ligne d'horizon marque la séparation sol/ciel. Sa position est couramment associée à la portée du regard d'un observateur.



A vous de trouver l'angle de vue idéale ou le plus insolite pour votre dessin :)

Cette ligne d'horizon sert ensuite à construire les fuyantes en 1 point o_o, voir même 2 O_o

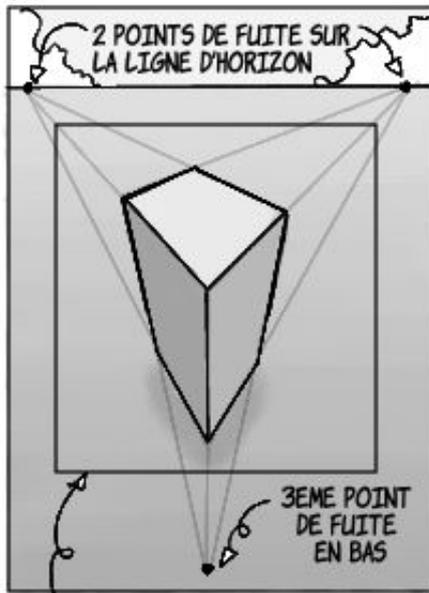


Ceci n'est qu'une base pour apprendre à maîtriser les déformations, on peut bien sur envisager des formes ou des cas plus complexes (un escalier en colimaçon par exemple °w°).

Quelques cas pratiques

Vous pensez que 2 points de fuite c'était déjà pas mal /o/ essayez la perspective à 3 points de fuite *O*

La plongée



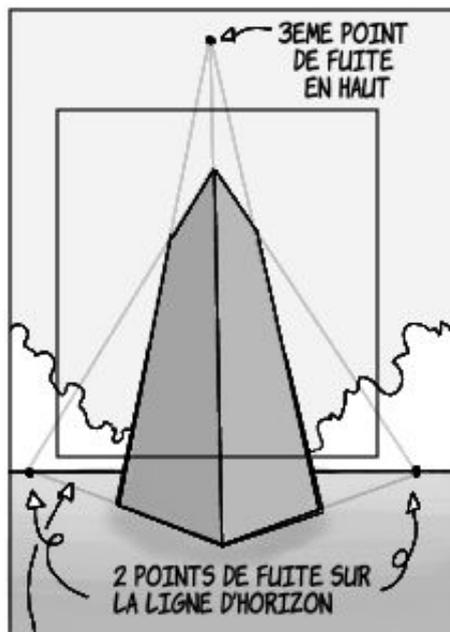
EN CONSERVANT LE PRINCIPE DES FUYANTES, ON PEUT ARRIVER À CONSTRUIRE DES PERSPECTIVES SANS LIGNE D'HORIZON ET SANS POINT(S) DE FUITE APPARENT(S).

POINT DE FUITE SITUÉ EN DEHORS DU CADRE



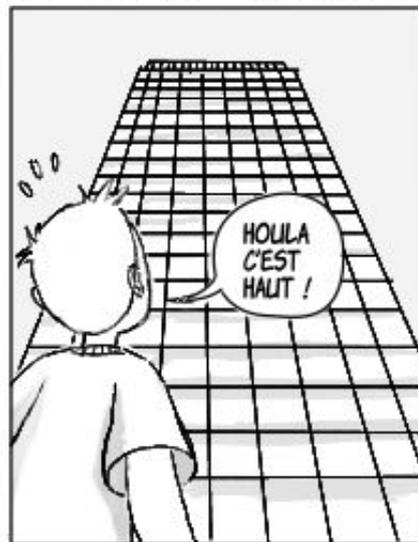
EN EXAGÉRANT LA PLONGÉE, ATTENTION LINE PLONGÉE AVEC DEUX POINTS DE FUITES C'EST AUSSI POSSIBLE... (C'EST PLUS FACILE SURTOUT).

La contre-plongée



MÊME PRINCIPE QUE PRÉCÉDEMMENT, ON PEUT RECADRER EN SE BASANT SUR LA CONSTRUCTION DES FUYANTES.

POINT DE FUITE SITUÉ EN DEHORS DU CADRE

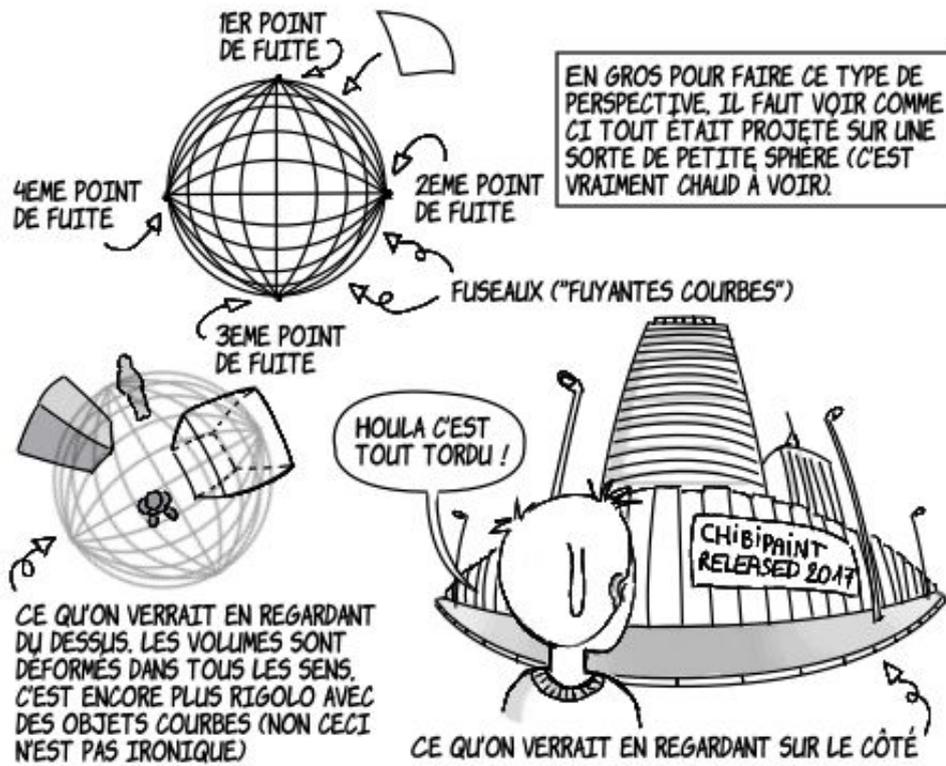


ET D'OÙ EN EXAGÉRANT LA CONTRE-PLONGÉE, AVEC TOUJOURS LA POSSIBILITÉ DE FAIRE AVEC SEULEMENT 2 POINTS DE FUITE (C'EST PLUS FACILE).

3 points de fuite ça n'était pas assez xD ? oké 4 points de fuites \\\\\\\o/

Perspective zarb

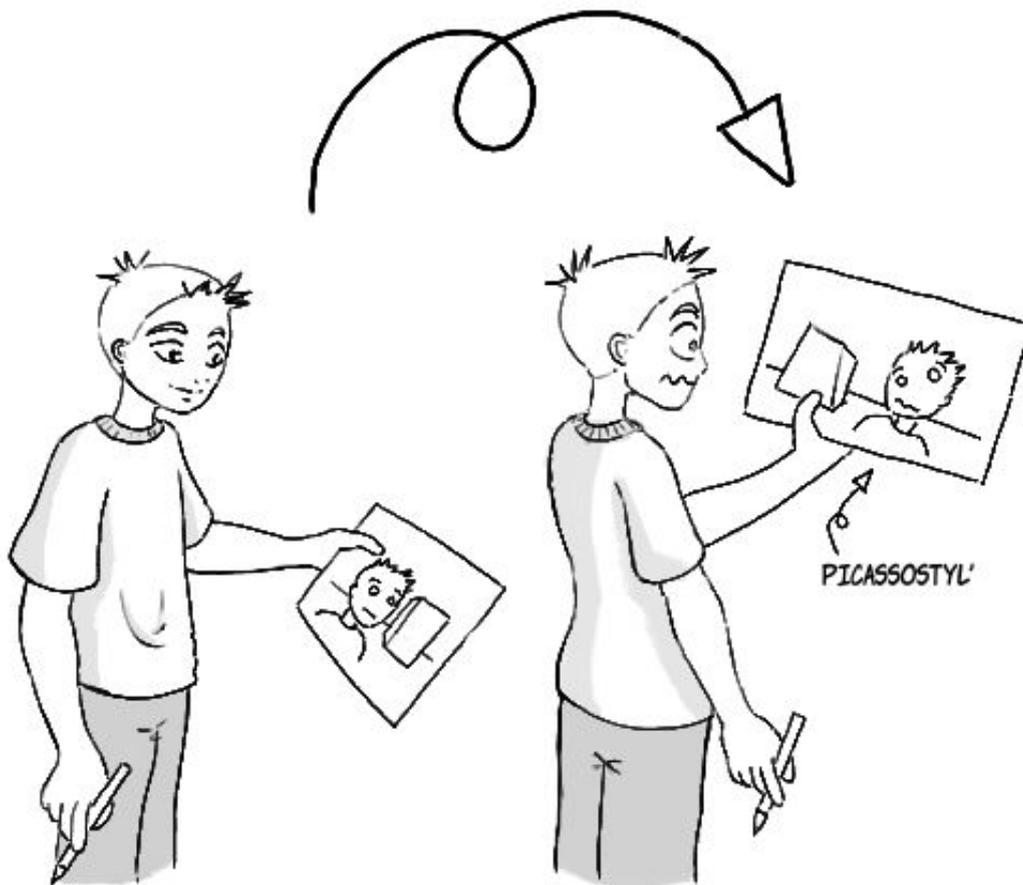
œil de poisson (fisheye en anglais, appelée aussi perspective prise de tête @_@)



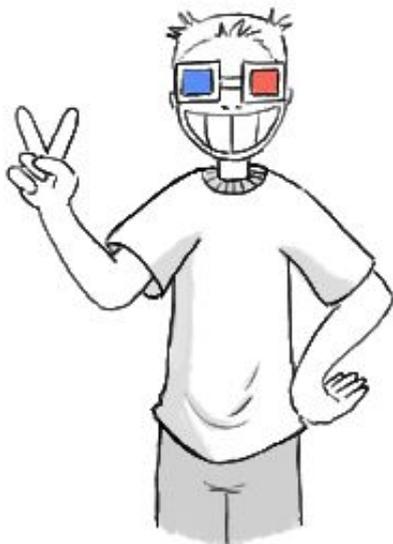
Pour les perspectives à plusieurs points de fuites, il y a un équilibre à trouver entre les différents points qui dépend entièrement du degré de déformation qu'on veut appliquer sur le dessin. Bref c'est à vous de jauger 8)

Fin ?

Vous l'aurez compris une des règles élémentaires de la perspective, c'est la construction. A force d'en faire et de varier les angles de vues, les positions, les thèmes etc ... les lignes de construction, on finit par s'en passer. Il faut d'ailleurs faire attention à ne pas trop se reposer sur ces lignes de construction (ça reste un principe). Il vaut mieux les considérer plus comme des guides généraux. On arrive alors à sentir la perspective. Et s'il y a un doute, on peut toujours vérifier tout ça avec deux-trois lignes de construction. Dans la mesure du possible, il est préférable de construire une perspective à main levée dans un premier temps. Ça permet d'aiguiser son trait et donc d'apprendre à tracer avec plus de précision. N'utilisez la règle ou les outils ligne qu'après cette première esquisse. Une petite astuce toute bête pour vérifier sa perspective (et même un dessin en général), retourner la feuille et regarder par transparence, ou faire une symétrie dans les logiciels avec l'outil symétrie ...



Il existe bien évidemment d'autres méthodes et d'autres principes pour créer des perspectives et donner de la profondeur. Soyez curieux et observateur 😊



Amusez-vous bien :)

Trucs à voir sur le net

- Escher, un maître de la perspective
- La perspective selon wiki [<http://fr.wikipedia.org/wiki/Perspective>]
- Google ton ami [<http://www.google.fr/>]