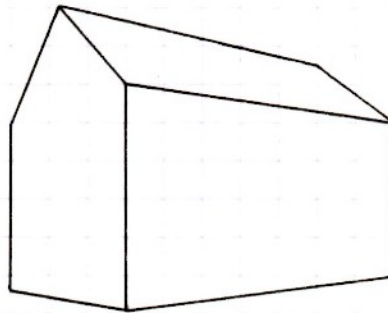
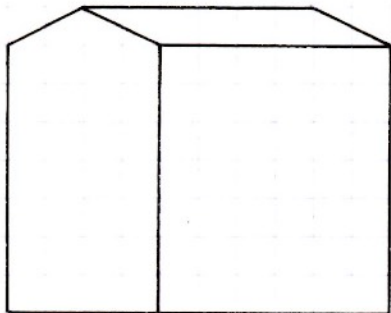


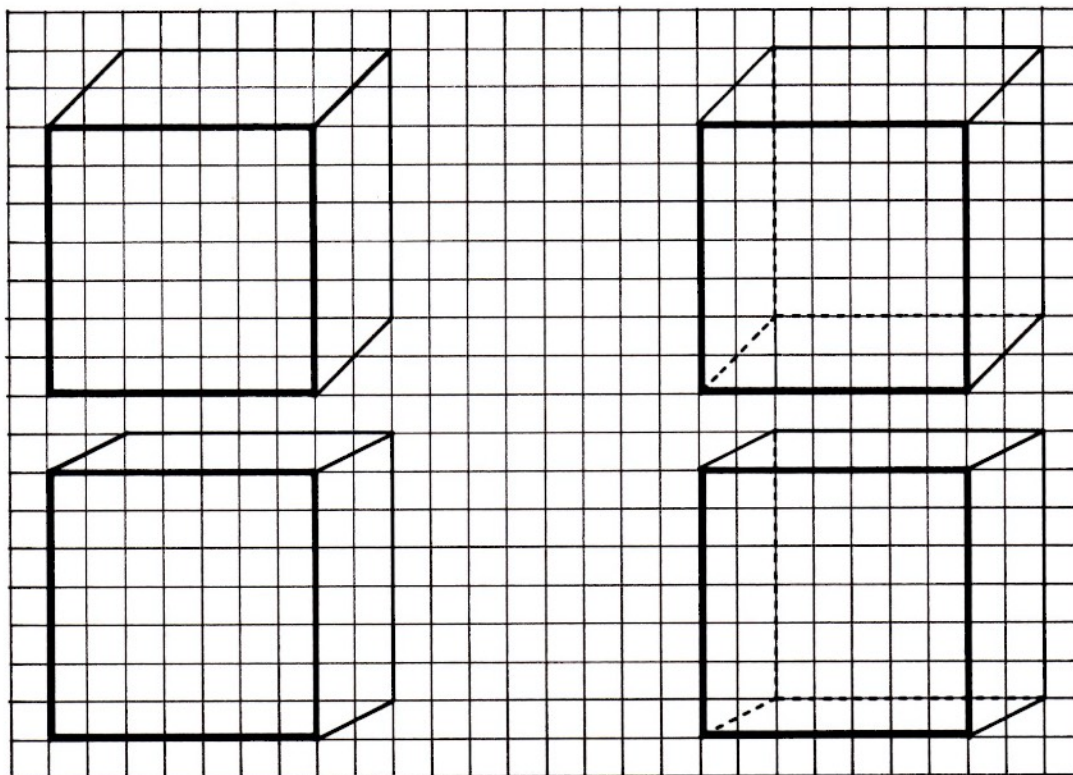
PERSPECTIVE 1

Avec ce livret, tu vas apprendre à dessiner une maison en PERSPECTIVE.



La PERSPECTIVE montre les maisons telles qu'on les voit , avec des lignes qui ne sont plus des lignes horizontales .

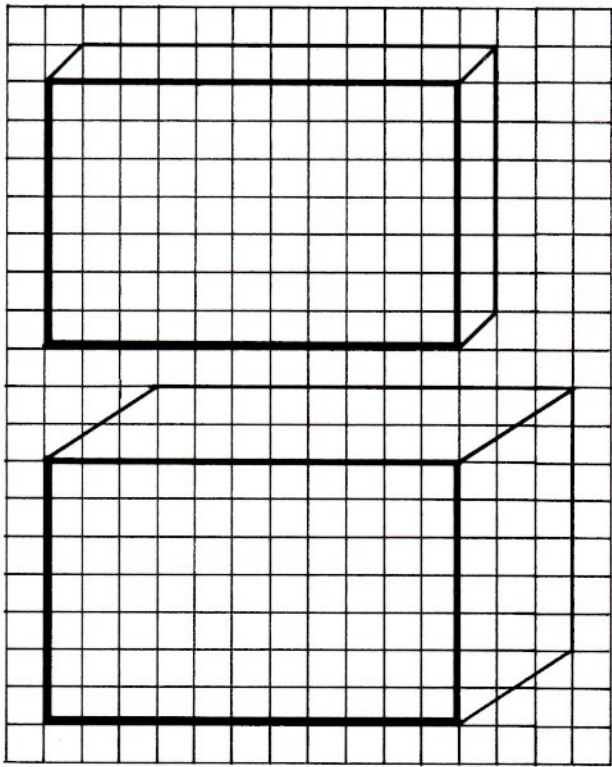
Pour bien comprendre ce qu'est la perspective, tu vas d'abord effectuer quelques exercices.



1- dessiner un cube

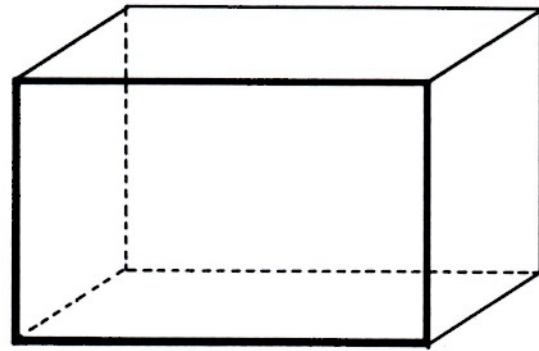
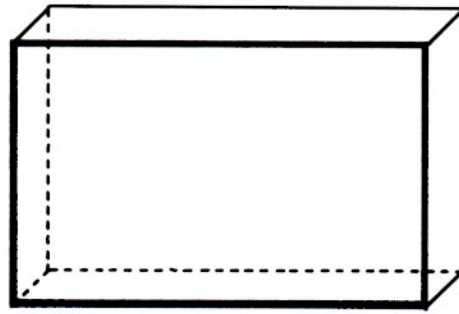
2- dessiner un cube transparent

Les lignes de devant sont épaissies. Les lignes qu'on ne voit pas sont tracées en pointillés.

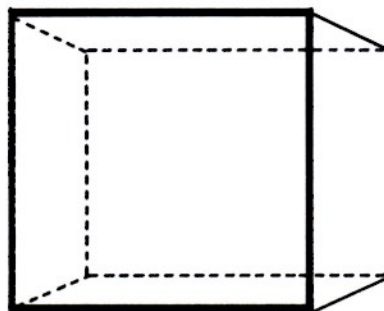
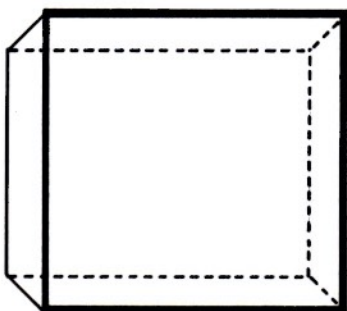
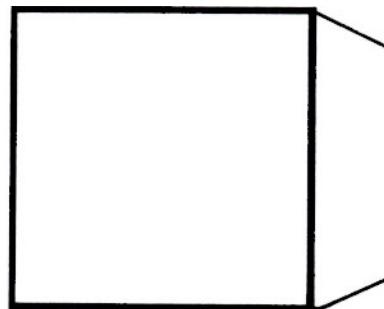
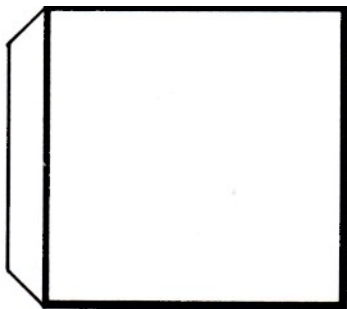


3- dessiner un parallélépipède rectangle
on dit aussi une boîte ou un pavé

comme pour le cube, on utilise des traits épais et des pointillés

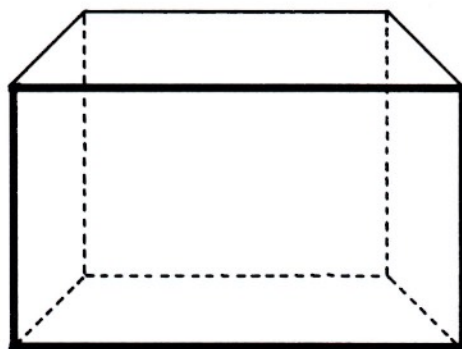
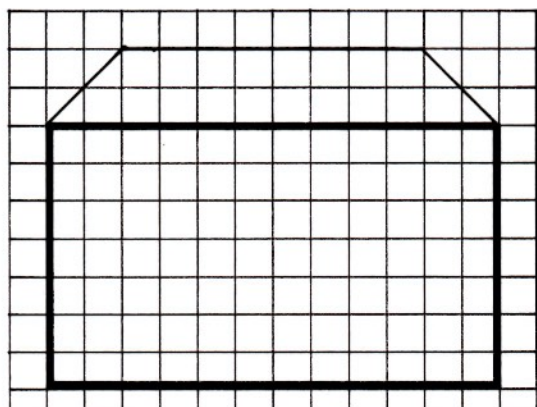


4-dessiner une boîte transparente

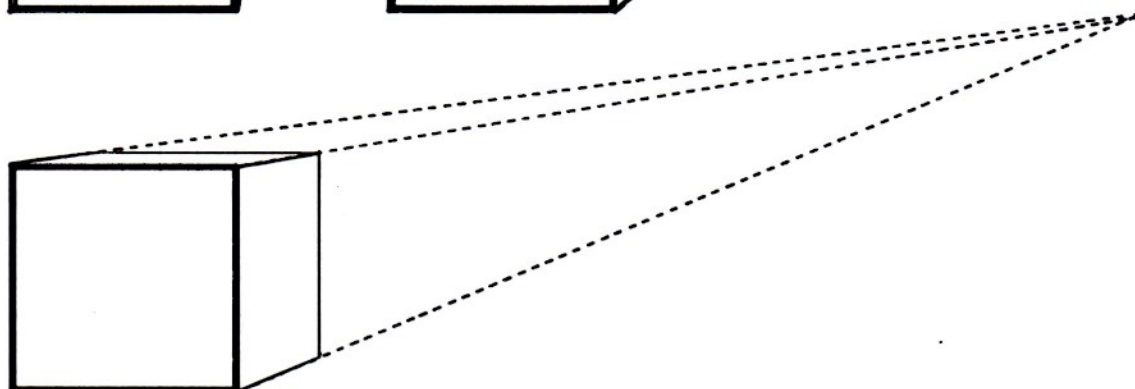
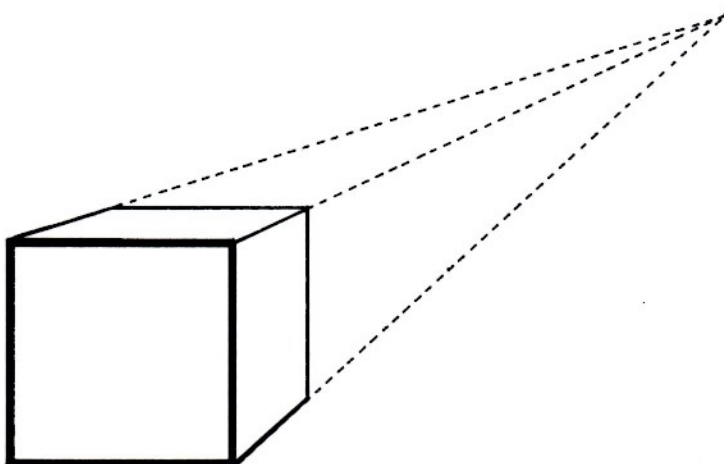
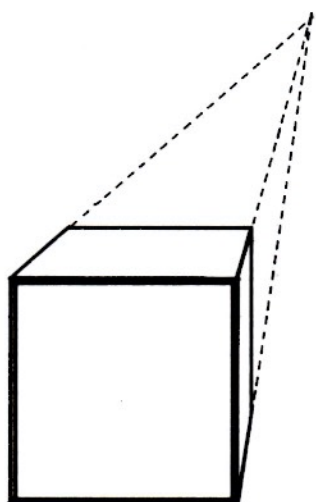
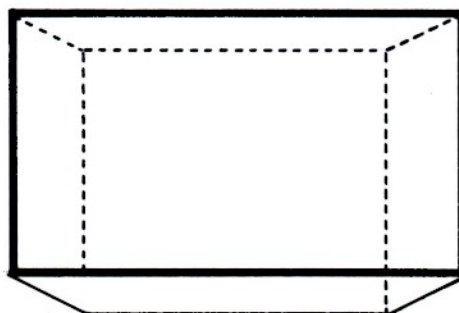
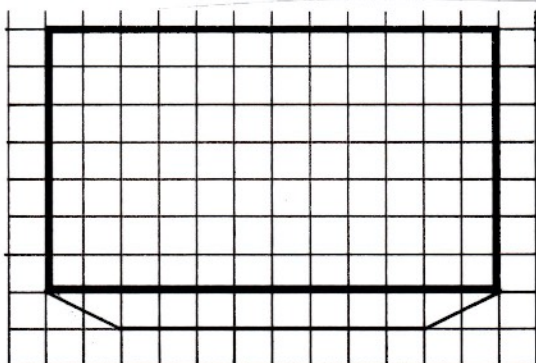


5 - dessiner un cube avec vue à gauche

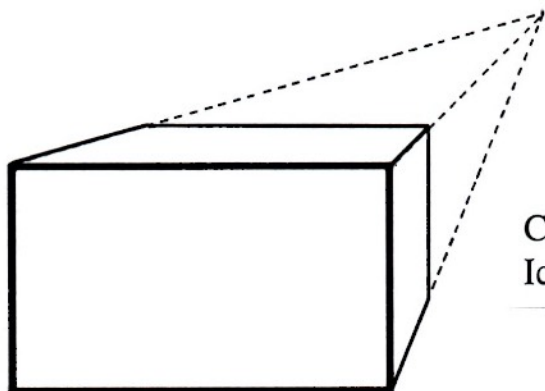
6 - dessiner un cube avec vue à droite



7 - dessiner une boîte avec vue au-dessus

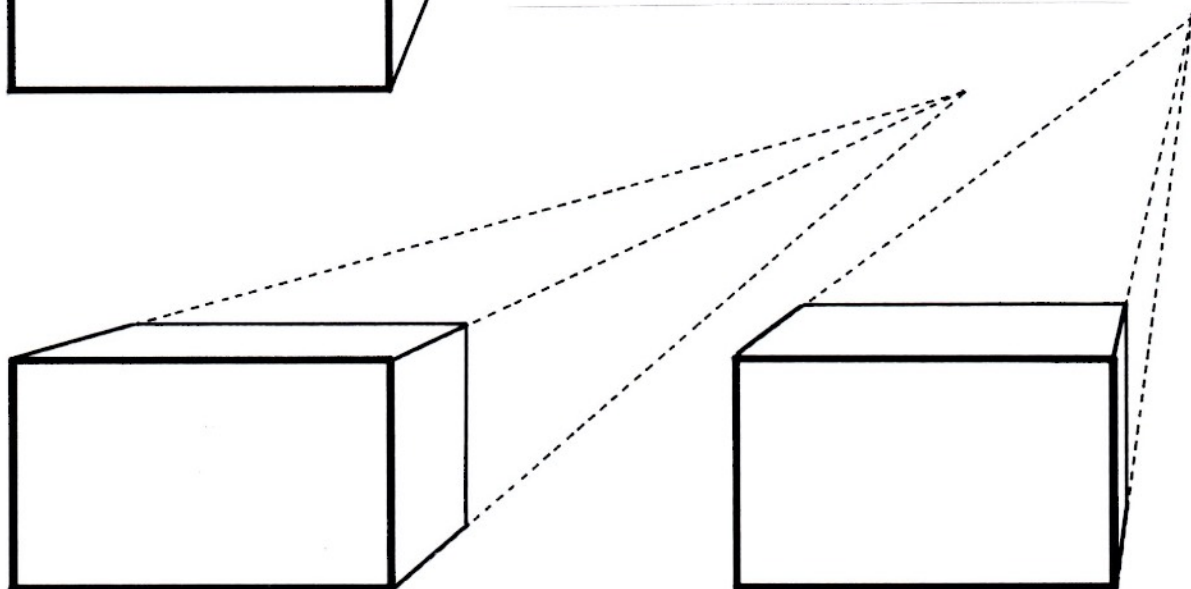


Les lignes en pointillés qui continuent les arêtes de ces cubes se rencontrent en un même point.

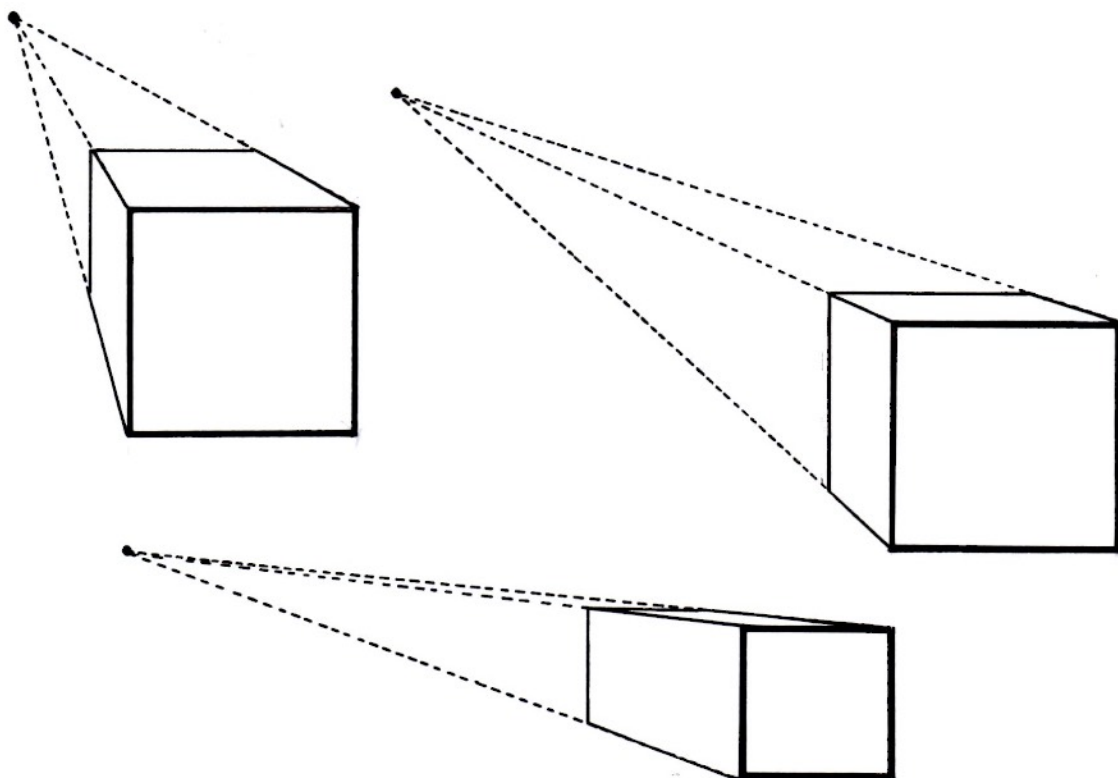


Les lignes de ces boîtes se rencontrent
aussi en un même point.

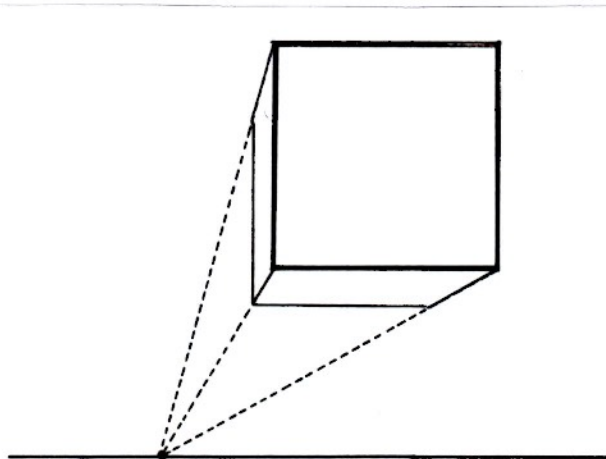
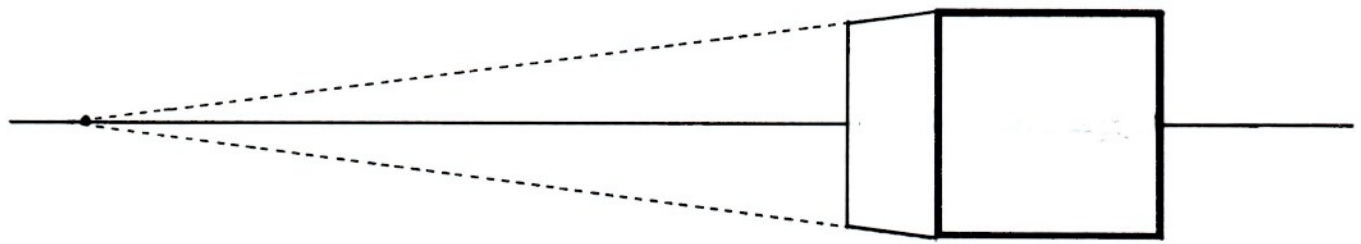
Ce point est appelé POINT de FUIITE.
Ici le point de fuite est à droite.



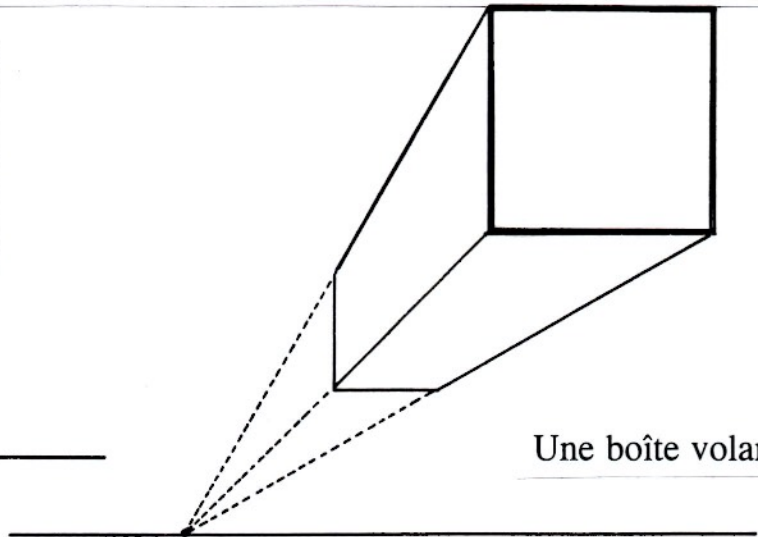
Ce cube est dessiné avec un point de fuite à gauche.



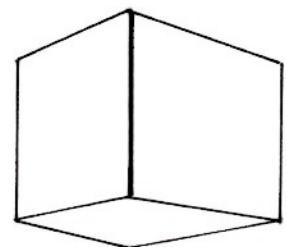
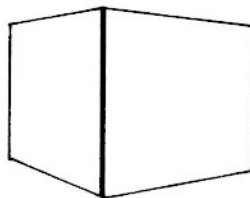
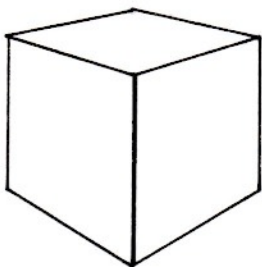
La ligne horizontale permet de situer le cube.



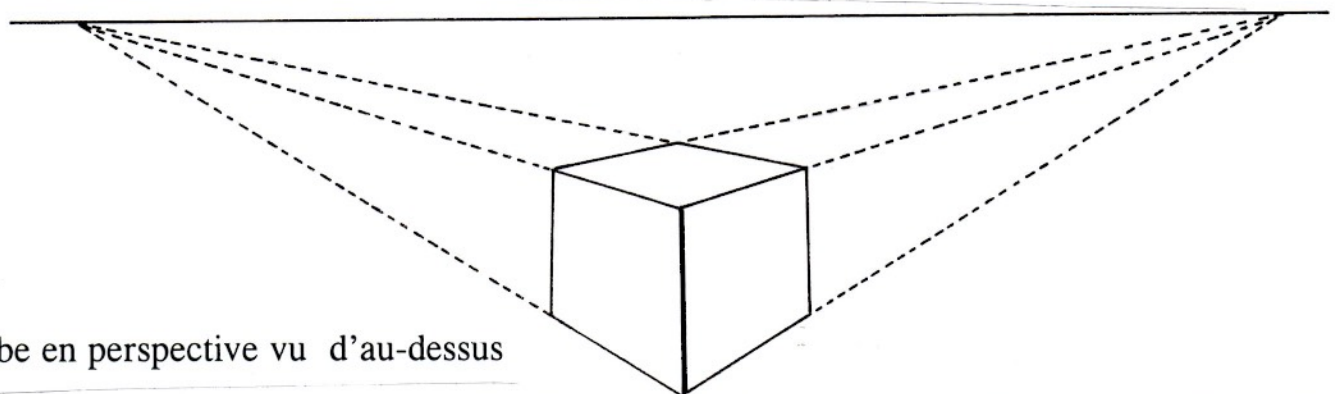
Un cube volant !



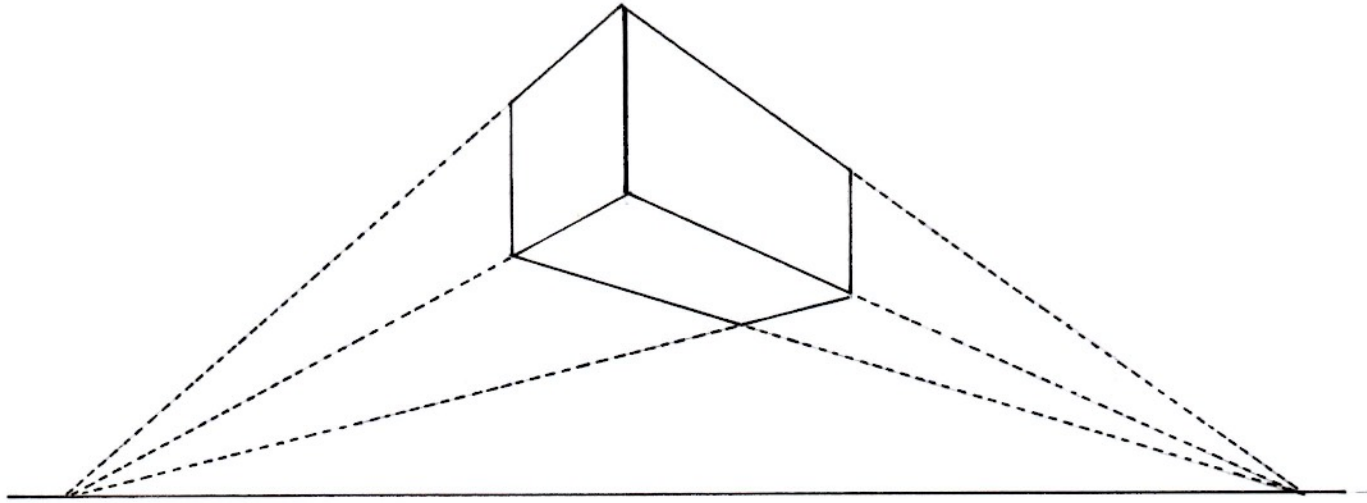
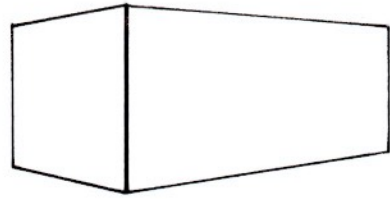
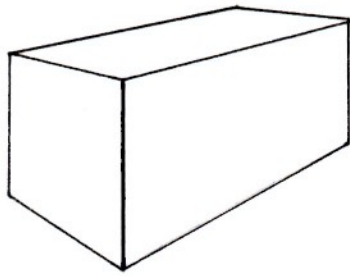
Une boîte volante !



Pour dessiner des cubes et des boîtes en PERSPECTIVE, il faut 3 choses :
un point de fuite à droite
un point de fuite à gauche
la ligne horizontale appelée aussi ligne des yeux.

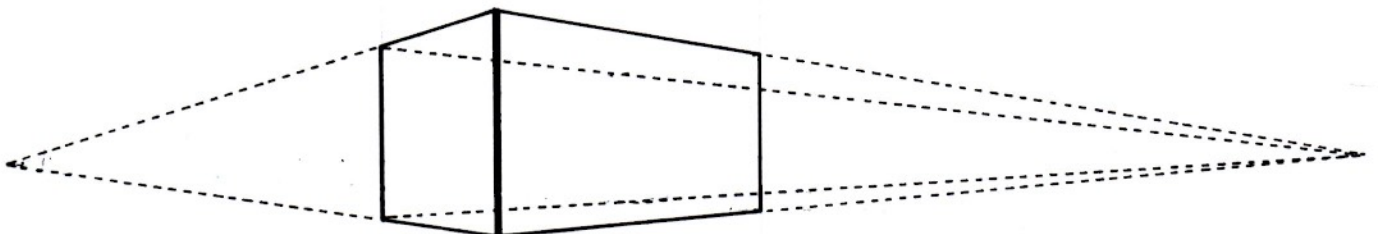
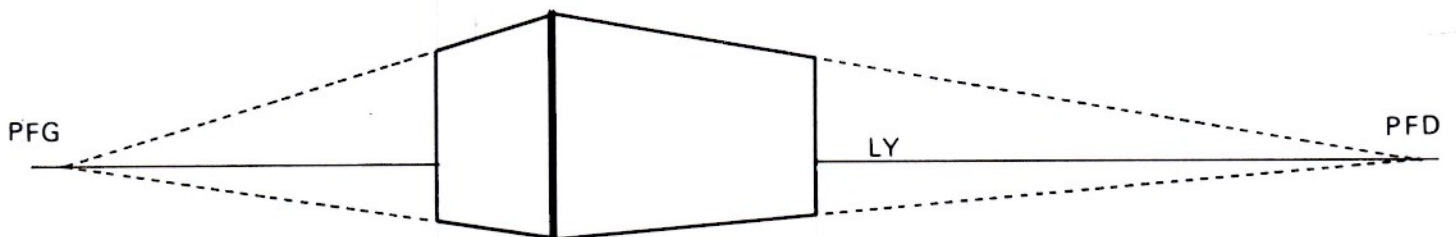


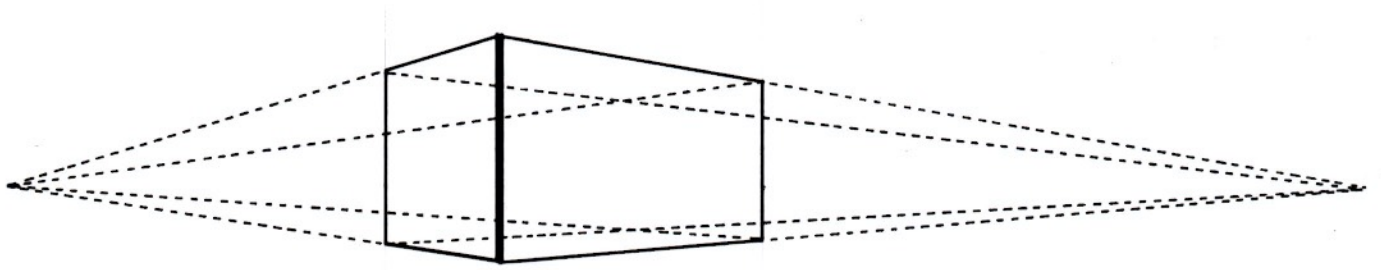
Cube en perspective vu d'au-dessus



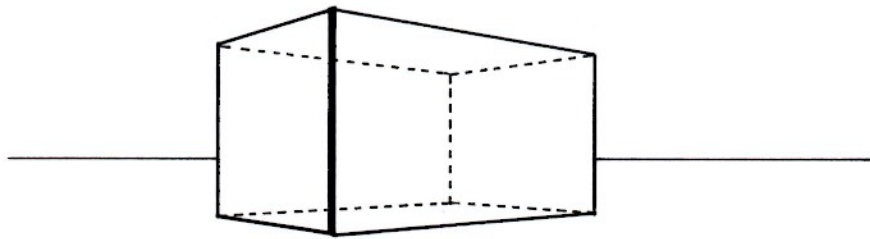
Boîte en perspective vue d'au-dessous ou boîte volante !

Avec le point de fuite à droite ou PFD
le point de fuite à gauche ou PFG
et la ligne des yeux,
on peut dessiner une boîte transparente en perspective.

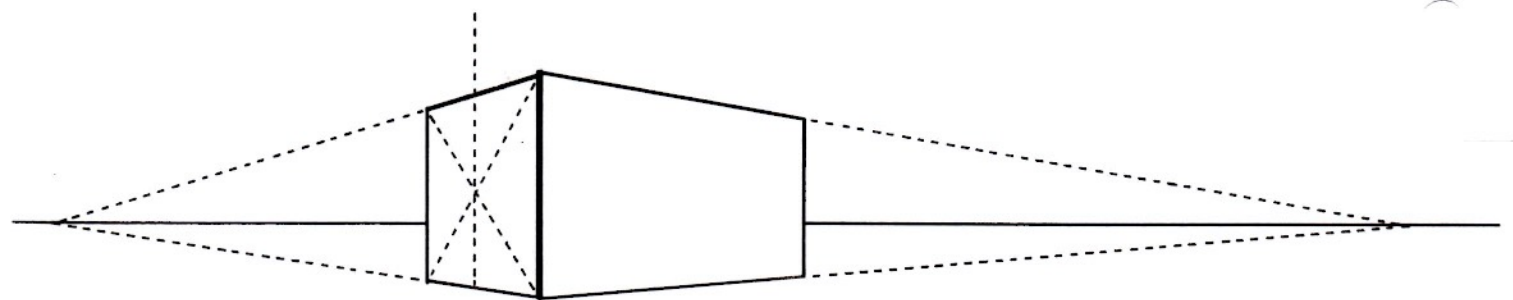




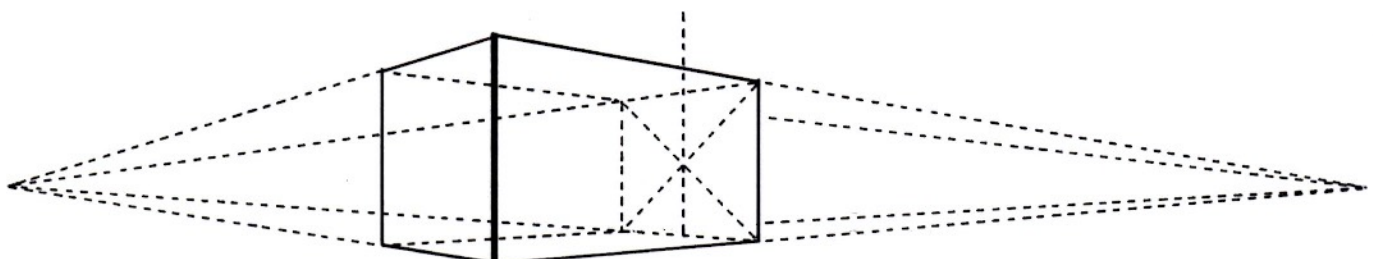
Il ne reste plus qu'à gommer les lignes de fuite !



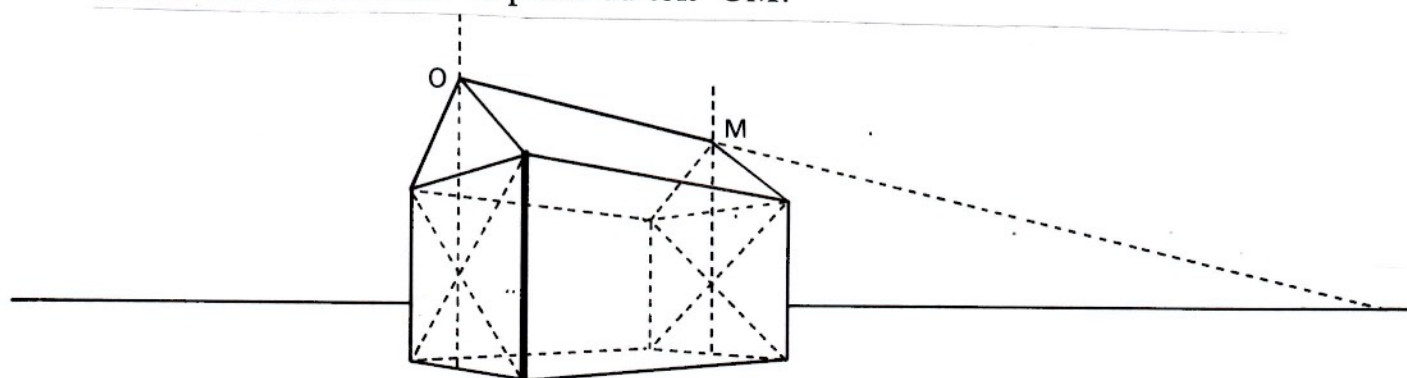
Pour dessiner une maison en PERSPECTIVE, il faut d'abord dessiner une boîte transparente.



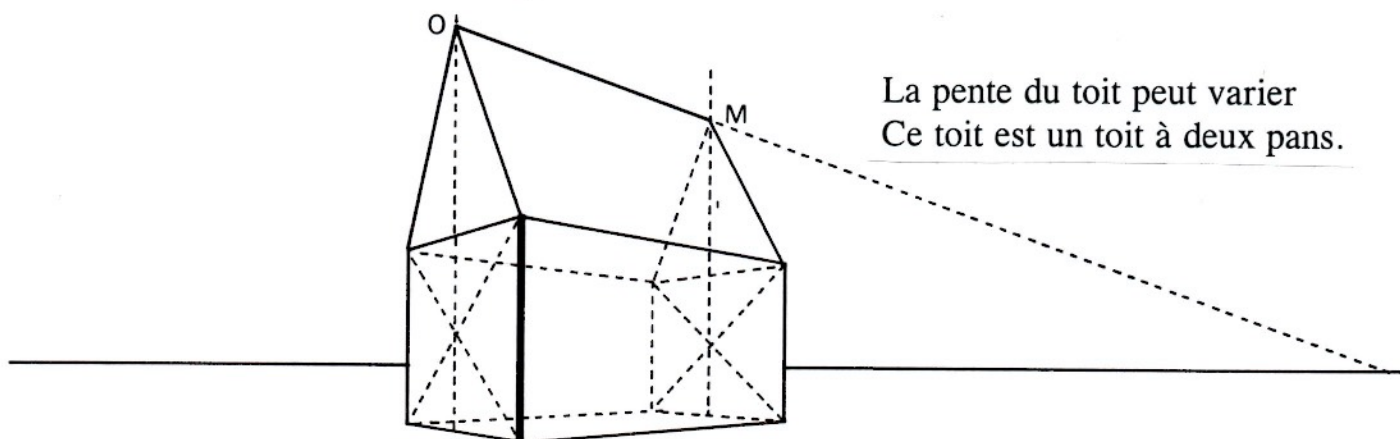
Tracer ensuite les diagonales sur les deux pignons, puis élever la perpendiculaire au centre des pignons.



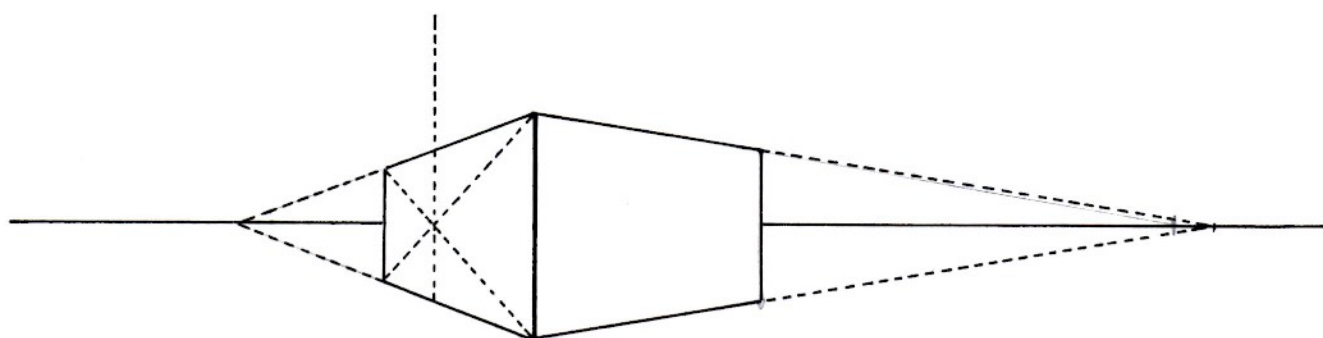
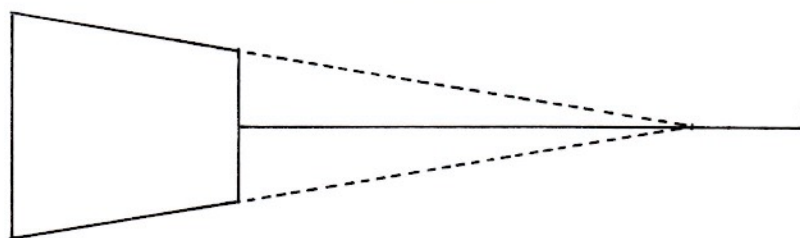
De O sur la perpendiculaire du pignon gauche, on rejoint le point de fuite à droite. On obtient ainsi la pente du toit OM.



La pente du toit peut varier
Ce toit est un toit à deux pans.



Il existe une autre méthode pour dessiner un toit à deux pans.

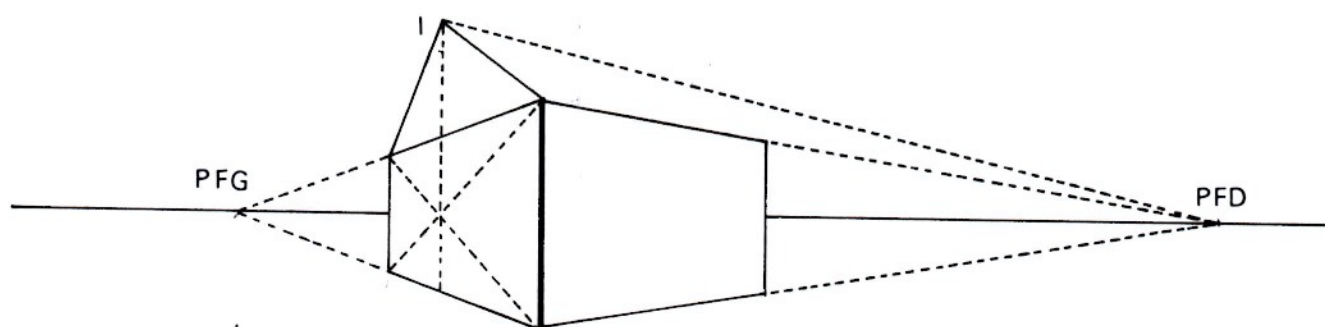


Tracer les diagonales sur le pignon gauche.

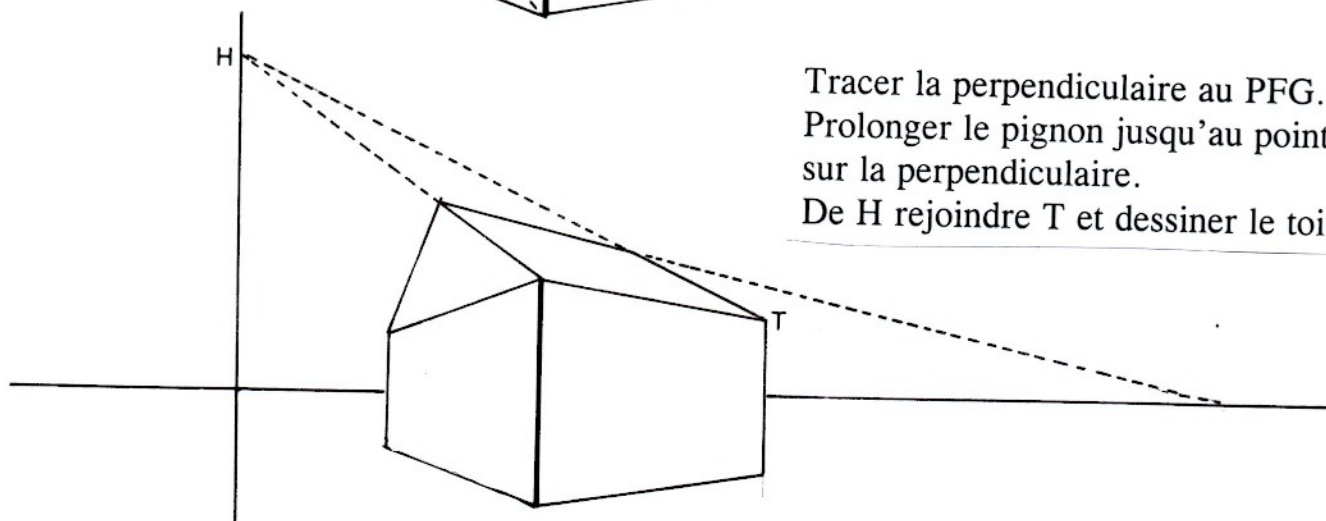
Elever la perpendiculaire passant par l'intersection des diagonales.

Former le pignon gauche.

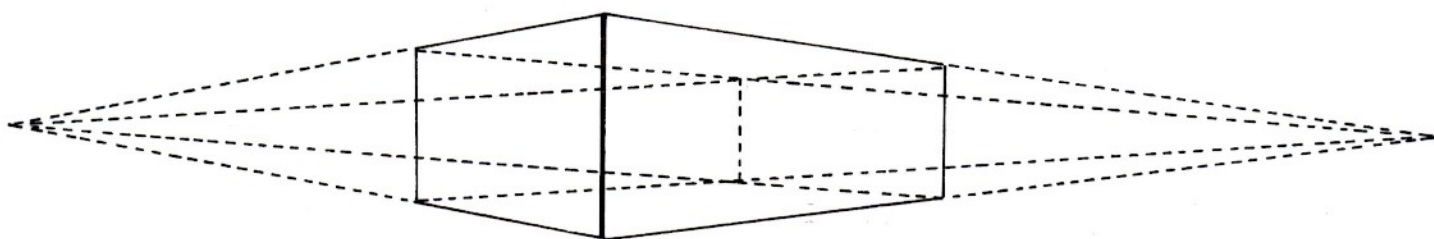
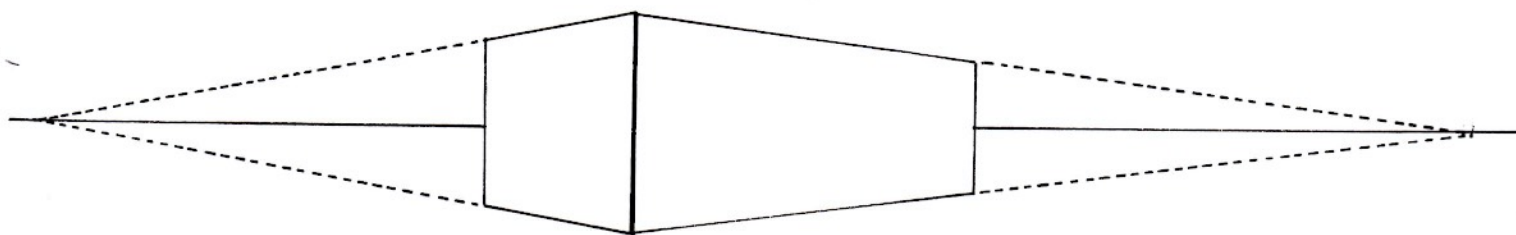
De I rejoindre le PFD pour former la pente du toit.

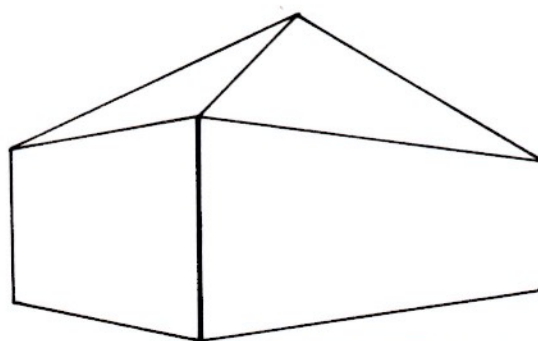
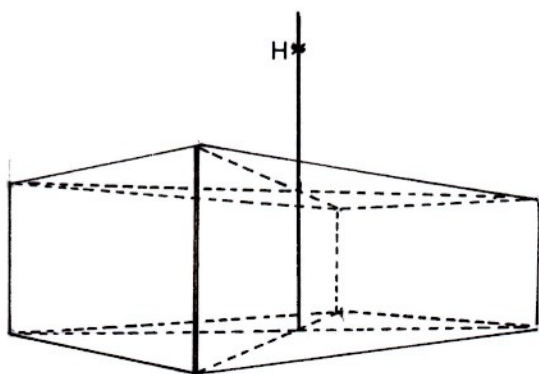


Tracer la perpendiculaire au PFG.
Prolonger le pignon jusqu'au point H
sur la perpendiculaire.
De H rejoindre T et dessiner le toit.



Pour tracer un toit à 4 pans, il faut d'abord dessiner une boîte transparente.





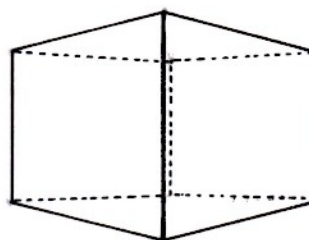
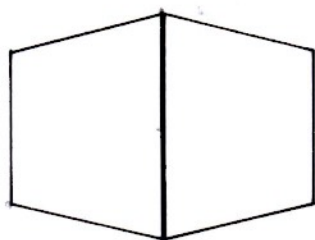
Puis tracer les diagonales sur le sol et le plafond.

Une droite perpendiculaire rejoint les intersections de ces diagonales.

Choisir un point H et rejoinde les angles de la façade et du pignon.

Effacer les lignes en pointillés.

TEST



Dessine deux cubes transparents.

Complète-les pour former une maison avec un toit à 2 pans

et une maison avec un toit à 4 pans .