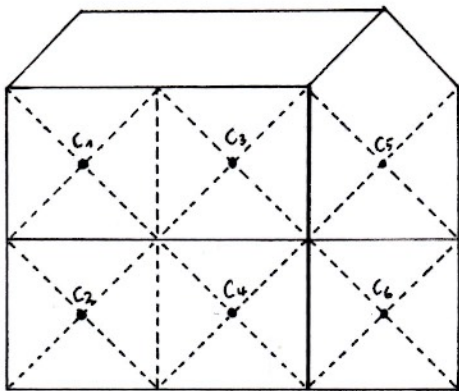


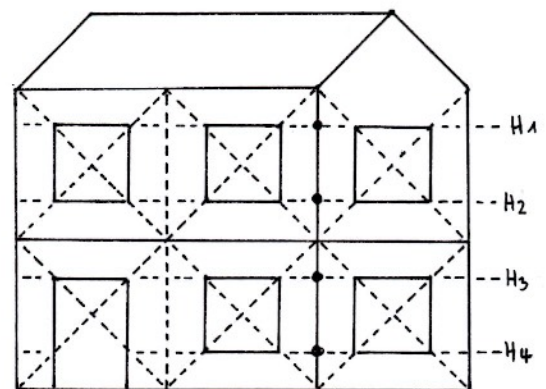
PERSPECTIVE 2

Avec ce livret, tu vas apprendre à dessiner les fenêtres, les portes de la maison en perspective. Tu dessineras aussi une usine avec ses portes d'entrée.

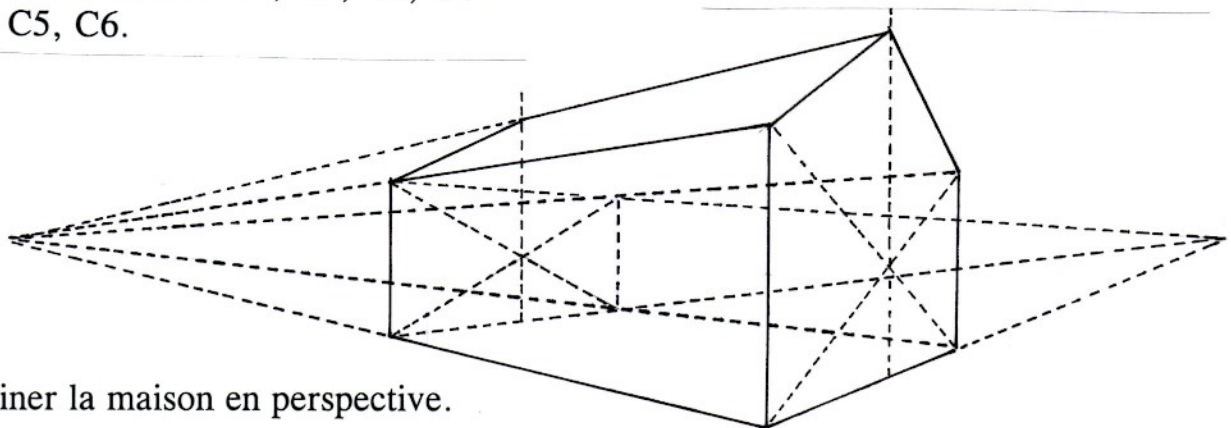
Tu feras aussi d'autres recherches sur la perspective : dessin de groupes de maisons, dessin de meubles , dessin de cercles.



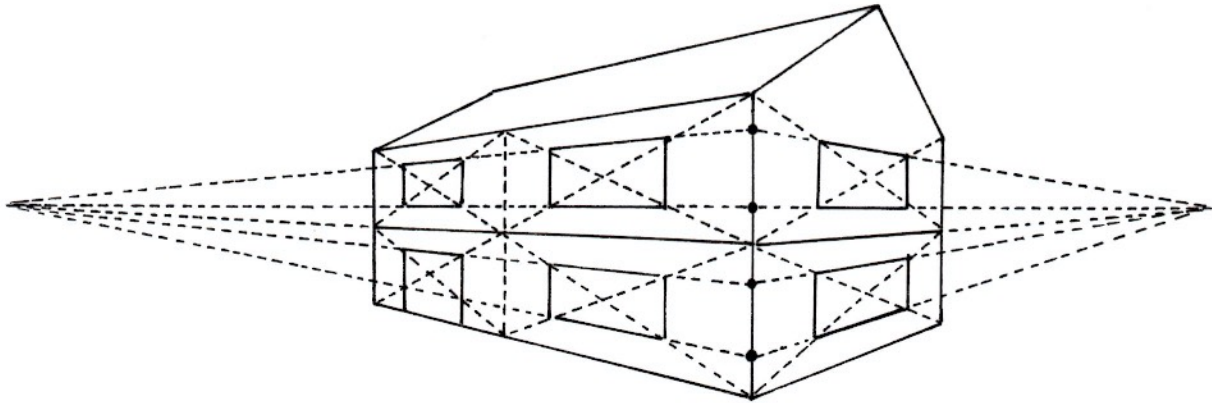
Repérer le milieu M de la façade et les centres C1, C2, C3, C4, C5, C6.



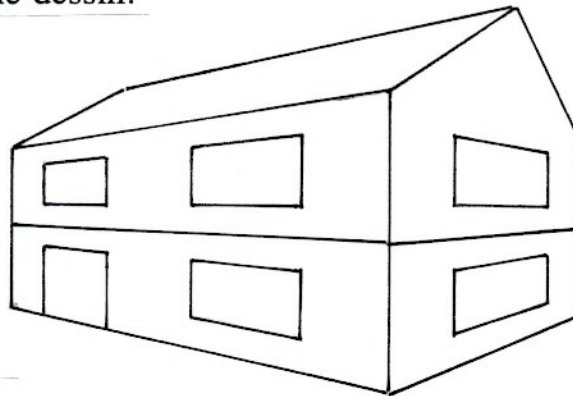
Repérer les niveaux H1, H2, H3, H4 des fenêtres.



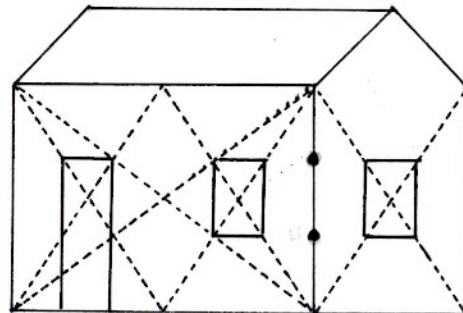
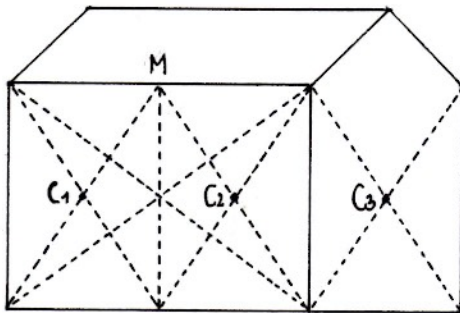
Dessiner la maison en perspective.



A partir des points de fuite et des niveaux H1, H2, H3, H4, tracer toutes les lignes de fuite en pointillés, comme au premier dessin, puis tracer les fenêtres comme au deuxième dessin.

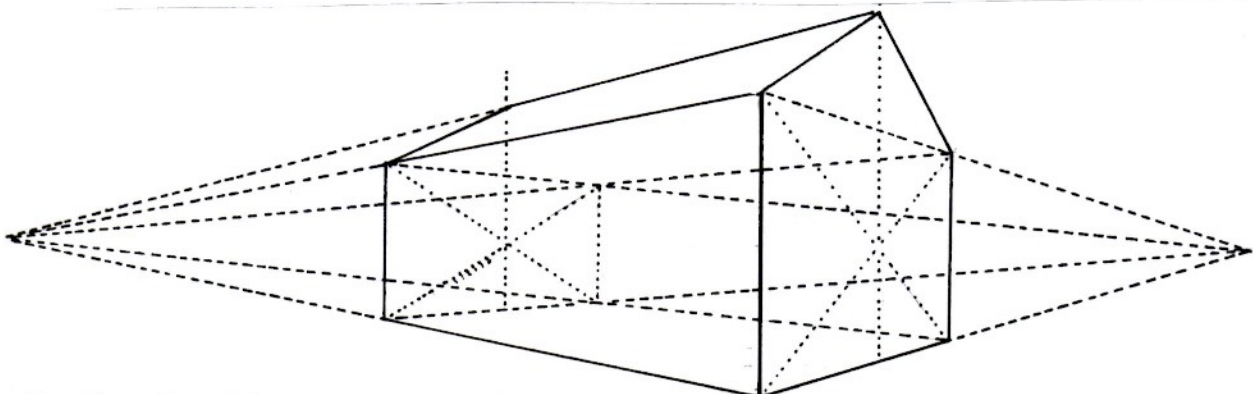


Effacer les lignes en pointillés.

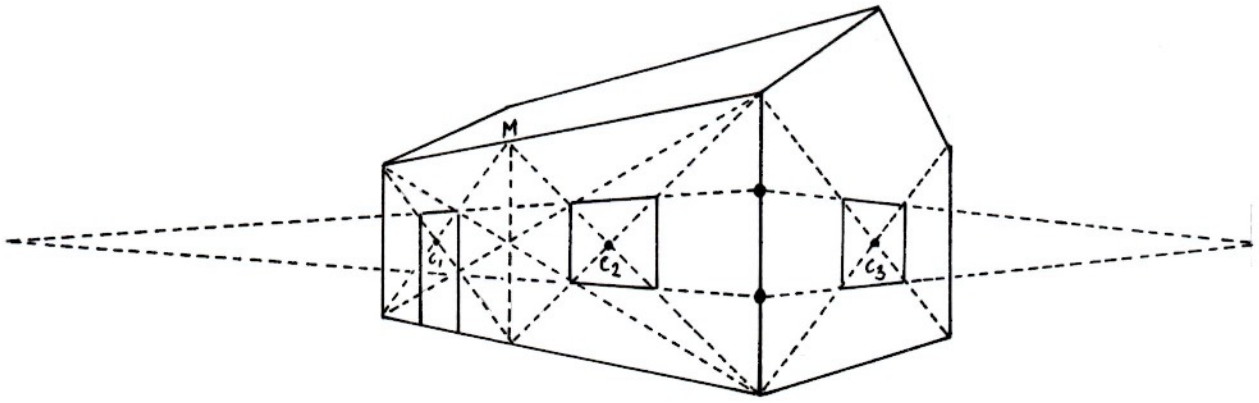


Tracer la ligne M au milieu de la façade.

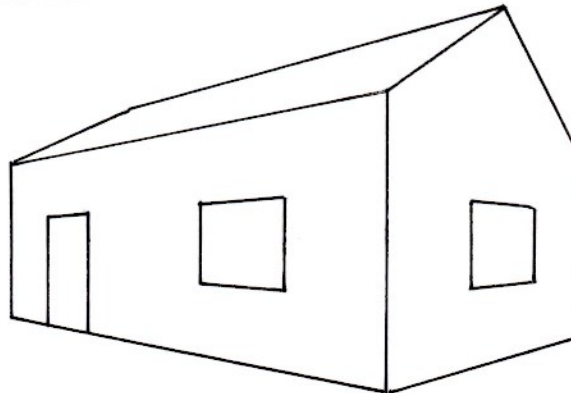
Repérer la place occupée par la porte et les fenêtres par rapport aux centres C1, C2, C3 et aux niveaux H1, H2.



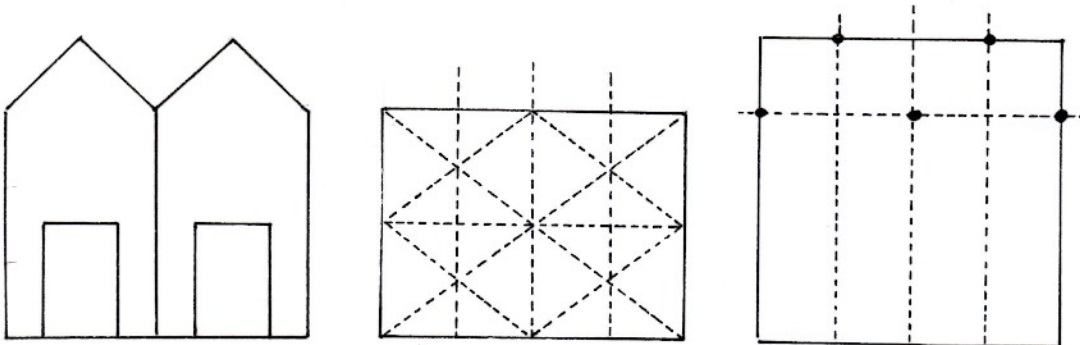
Dessiner la maison en perspective.



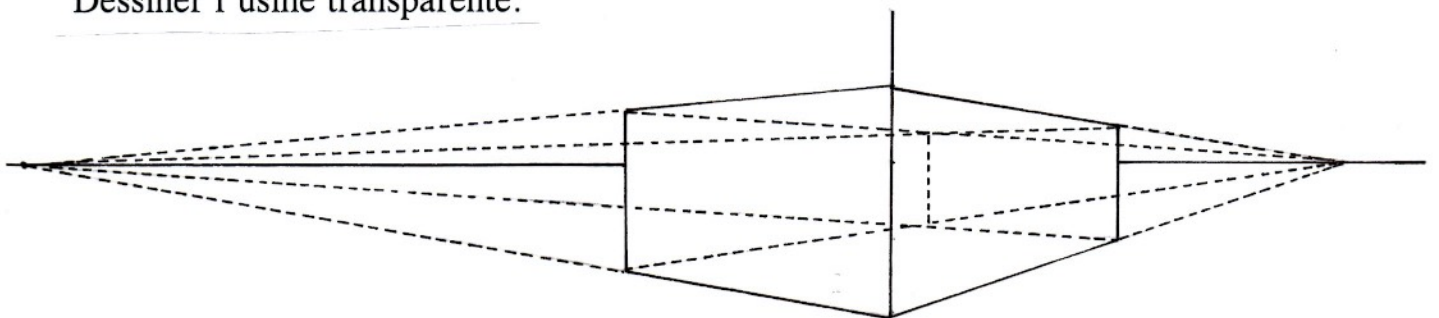
Tracer la ligne M au milieu de la façade, puis déterminer les points C1, C2, C3. Tracer la porte et les fenêtres en utilisant les niveaux H1 et H2 et les points de fuite.

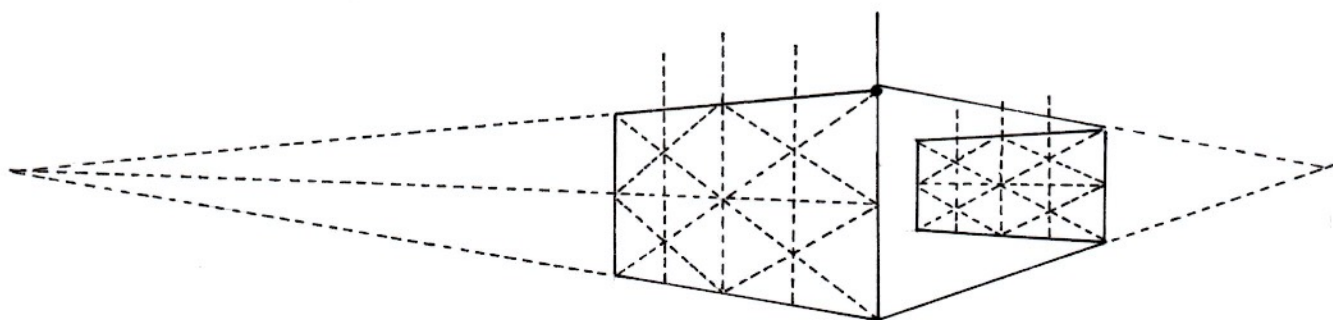


Trouver des repères sur le pignon de l'usine.

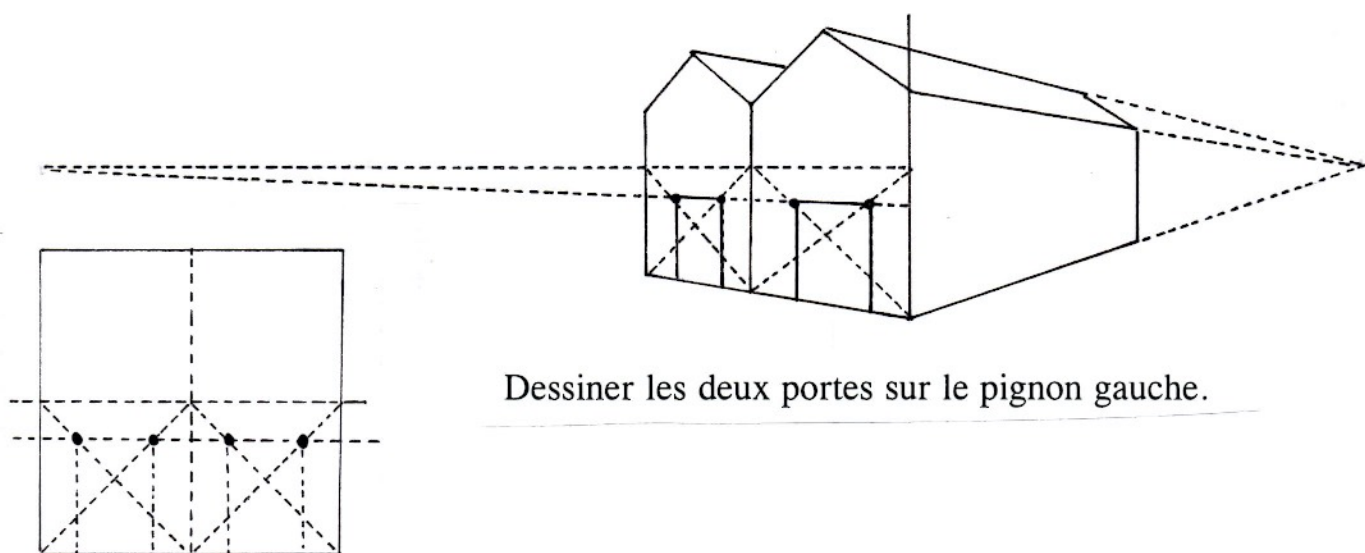
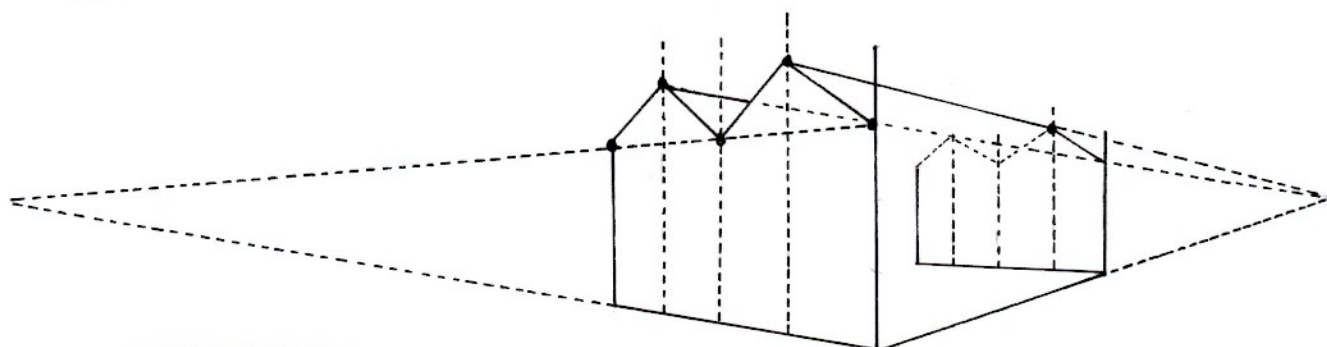


Dessiner l'usine transparente.

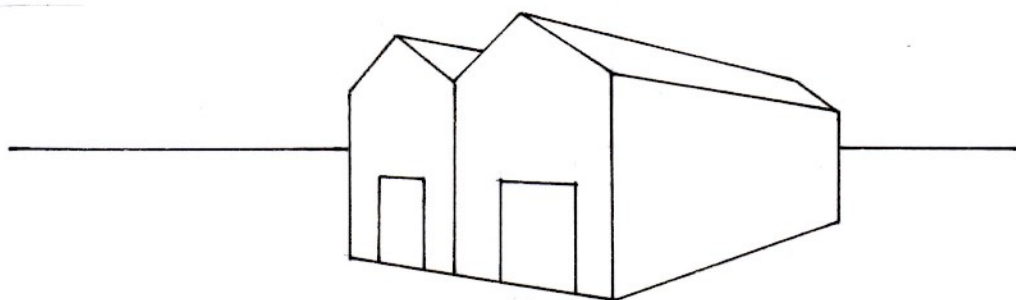




Dessiner le toit.



Dessiner les deux portes sur le pignon gauche.



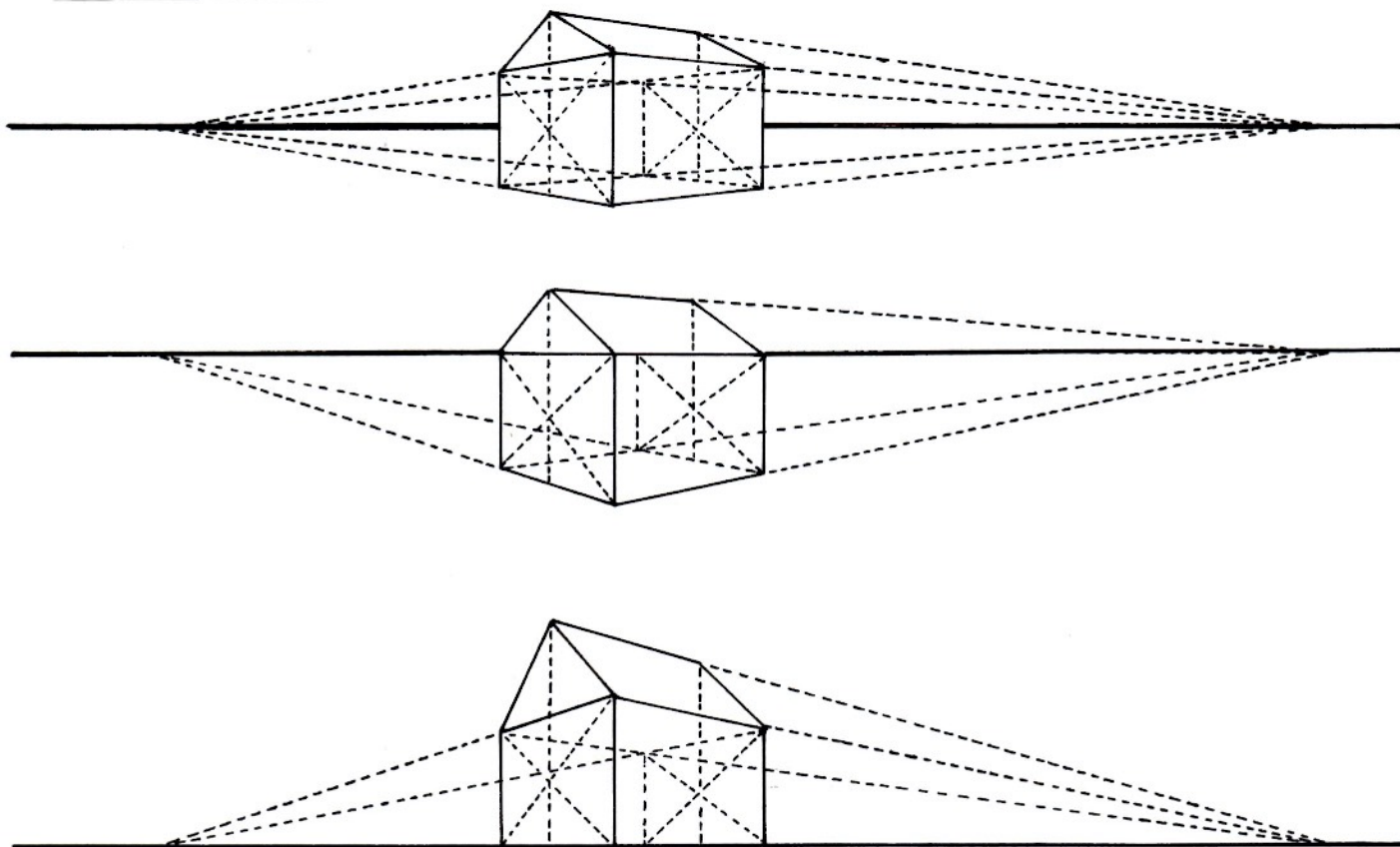
Exercice

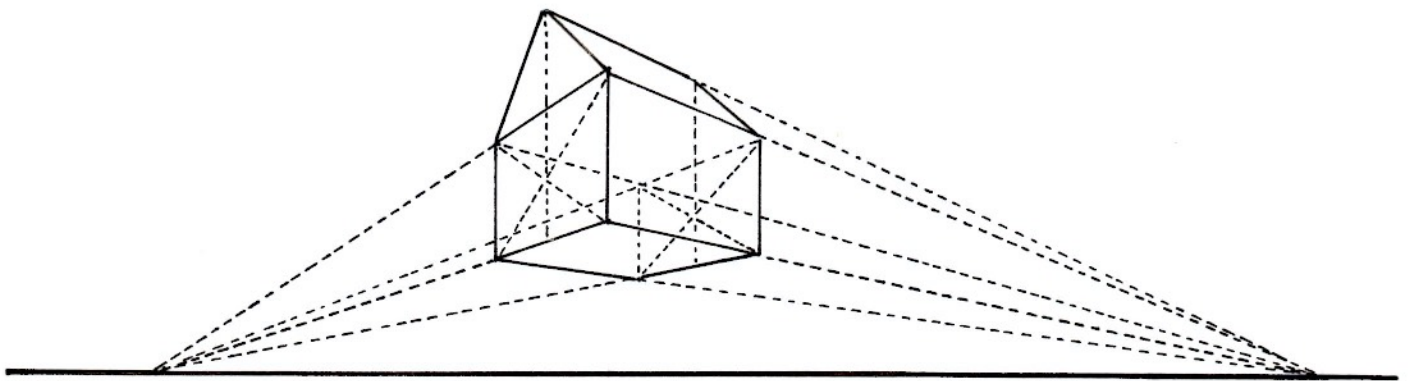
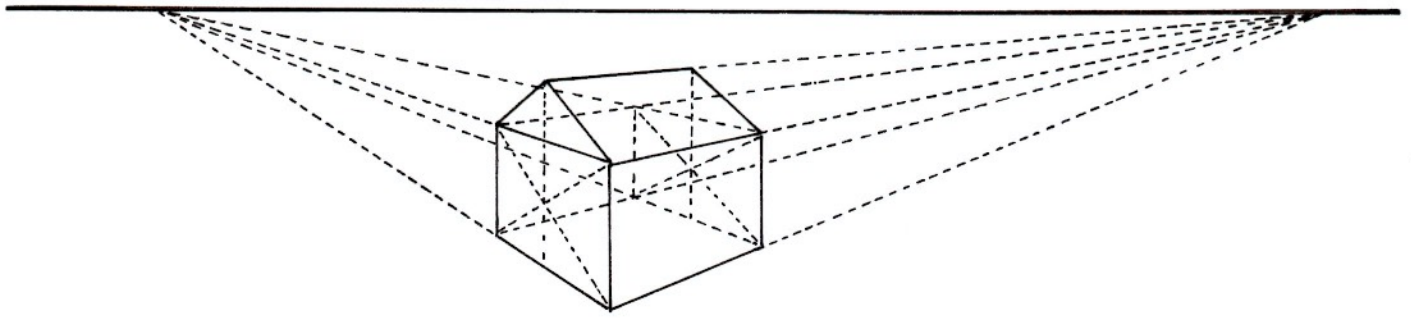
Trouve une image, une photo, une carte postale...avec un dessin de maison.
Colle cette image au centre d'une grande feuille.



A l'aide de ta règle, trace les lignes de fuite et retrouve les points de fuite.
Observe bien comment sont placées les portes et les fenêtres .

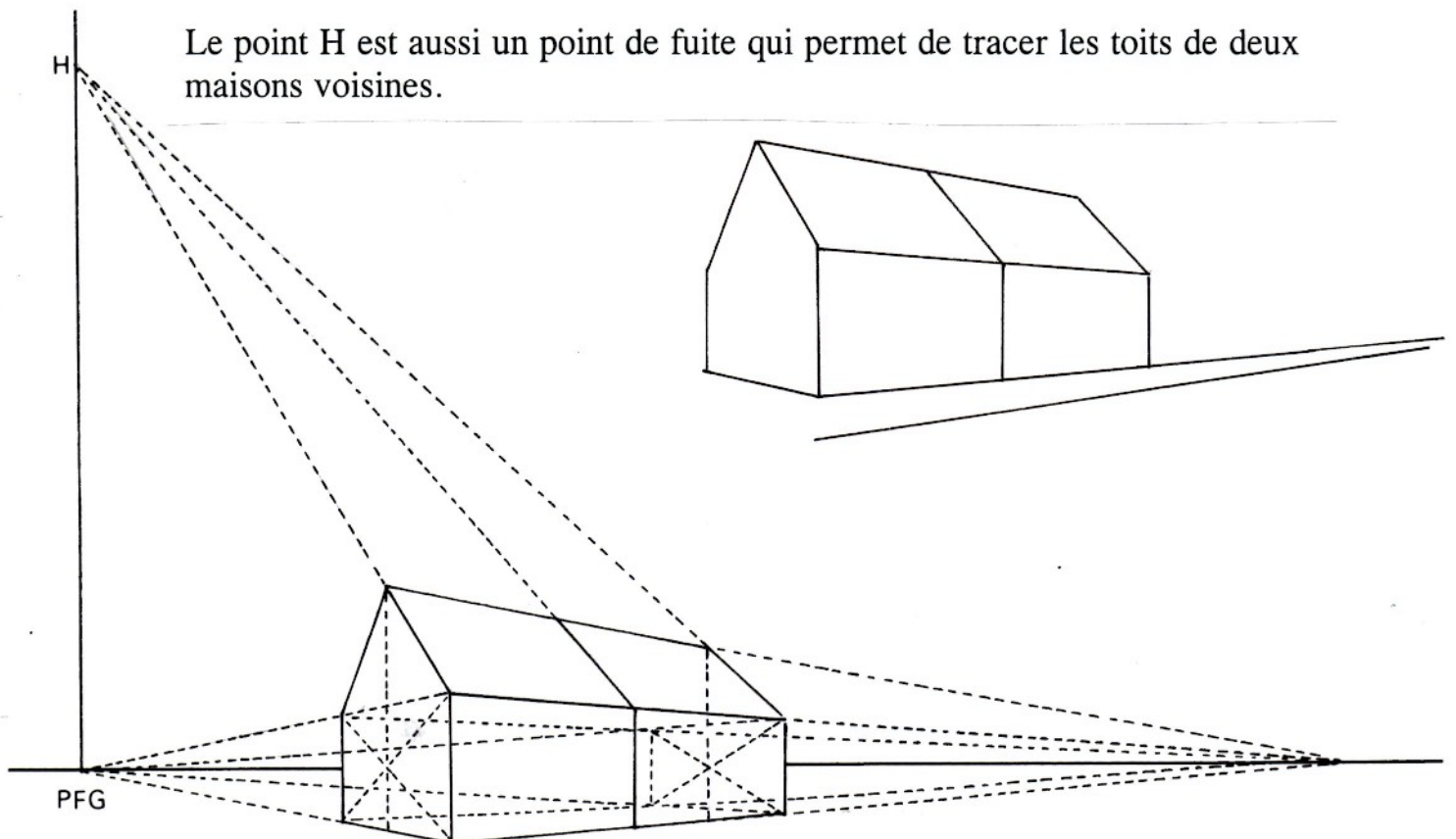
Reproduis ces différents dessins de la même maison.
Observe bien les changements par rapport à la ligne d'horizon ou ligne des yeux.

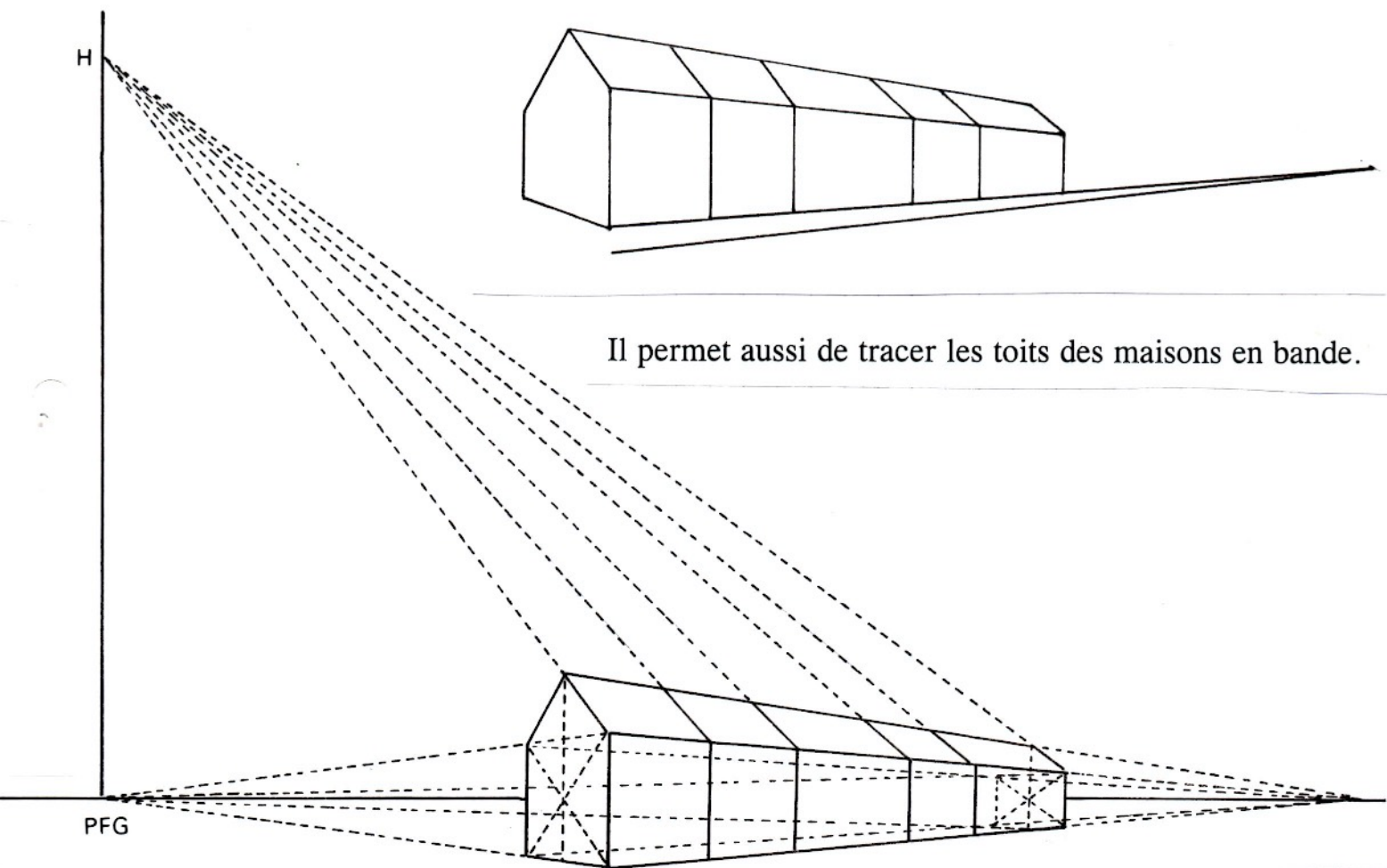




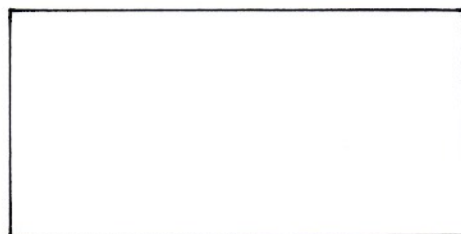
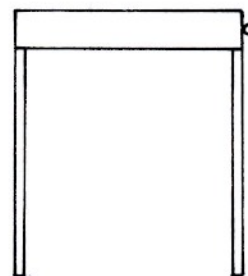
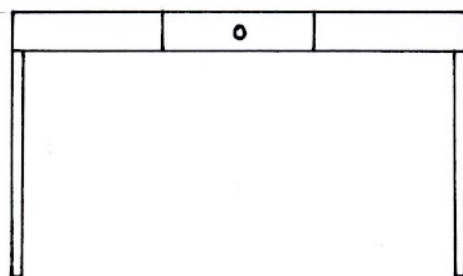
Avec le livret Perspective n°1, pages 16 et 17, tu avais dessiné un toit en utilisant la ligne perpendiculaire élevée au point de fuite à gauche.

Le point H est aussi un point de fuite qui permet de tracer les toits de deux maisons voisines.

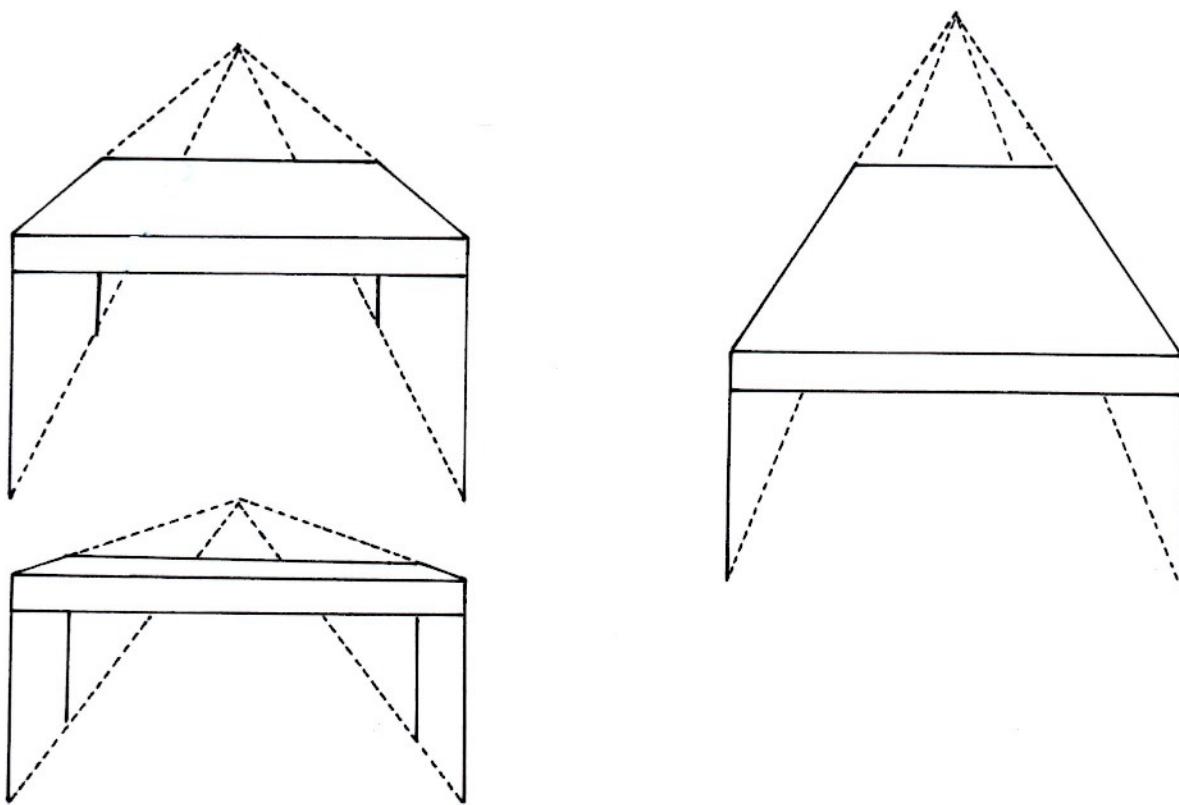




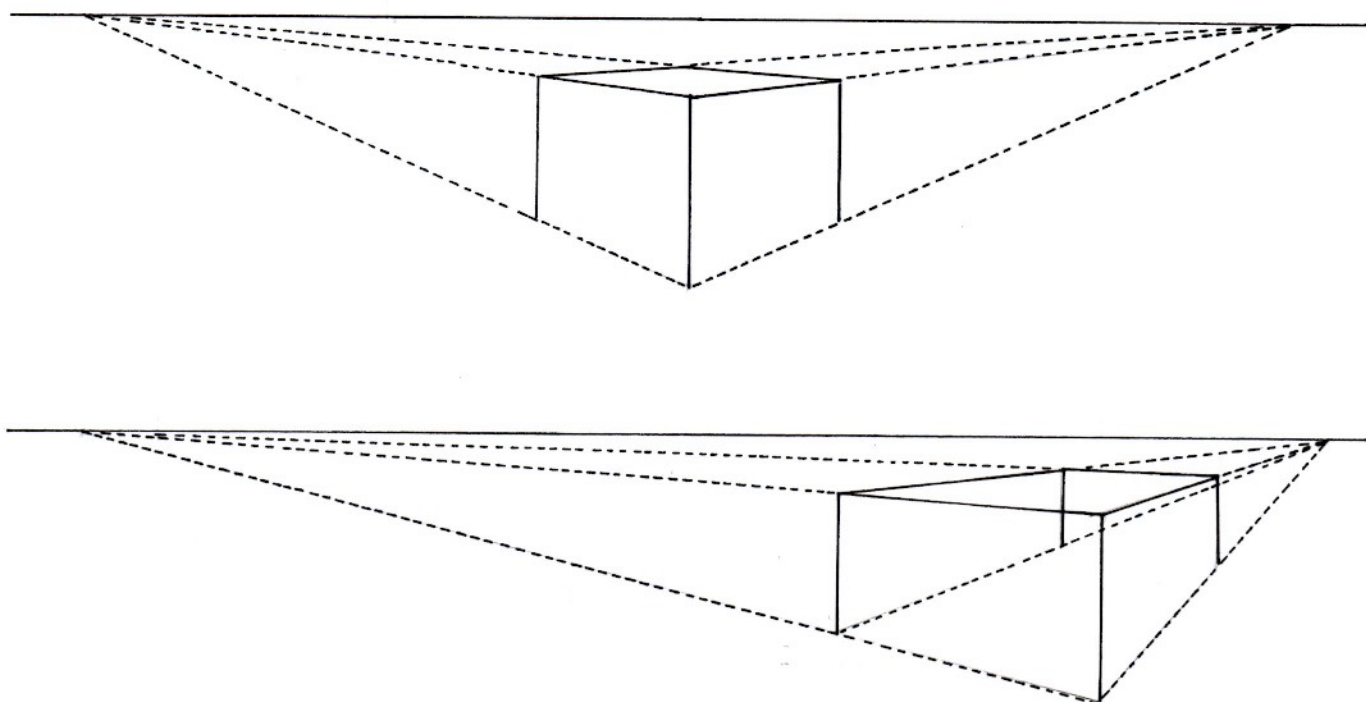
Les règles de la PERSPECTIVE s'appliquent aussi aux dessins des meubles.

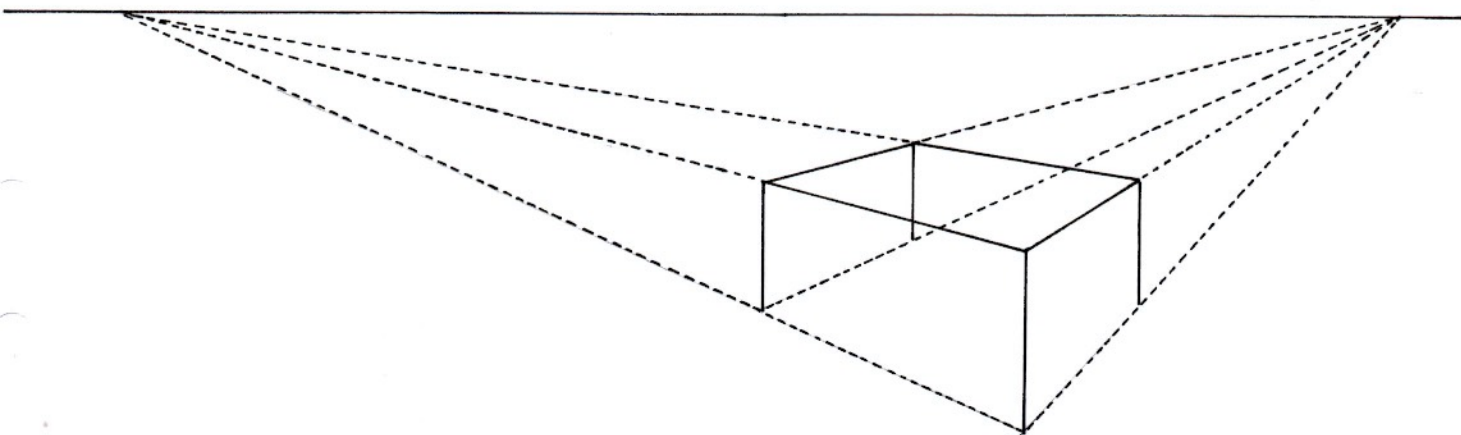


Voici une table avec un point de fuite placé au milieu .

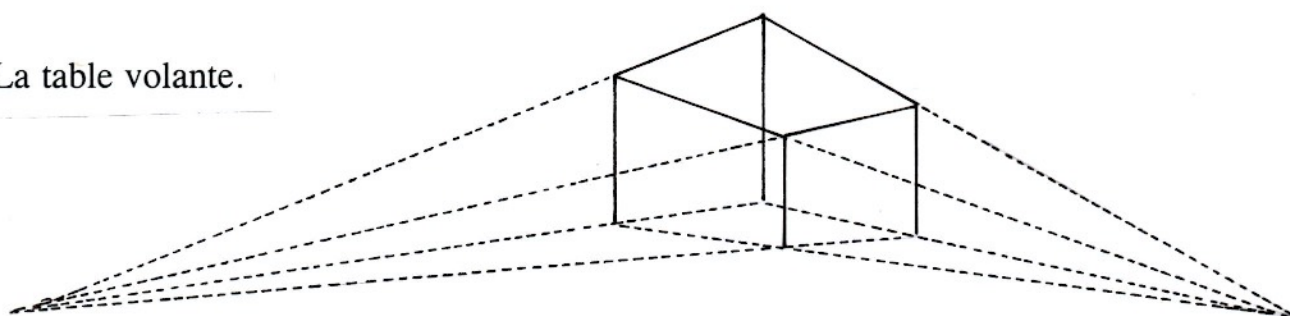


La table vue au-dessus.

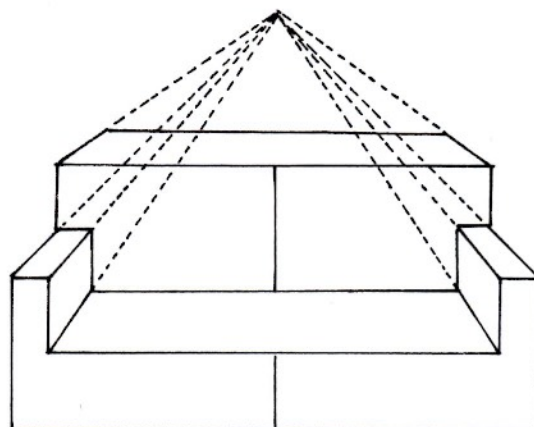
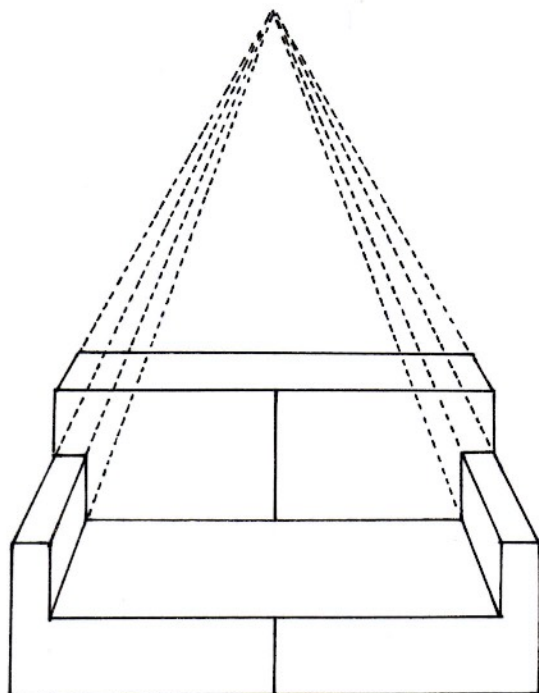
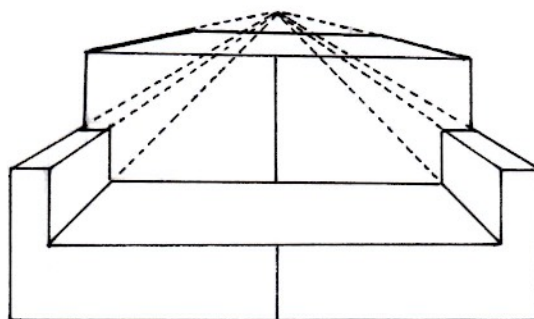
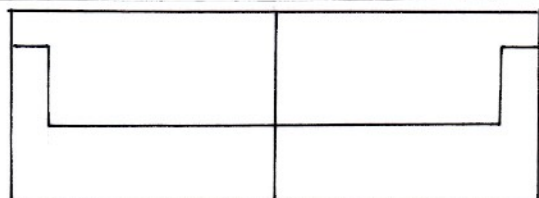




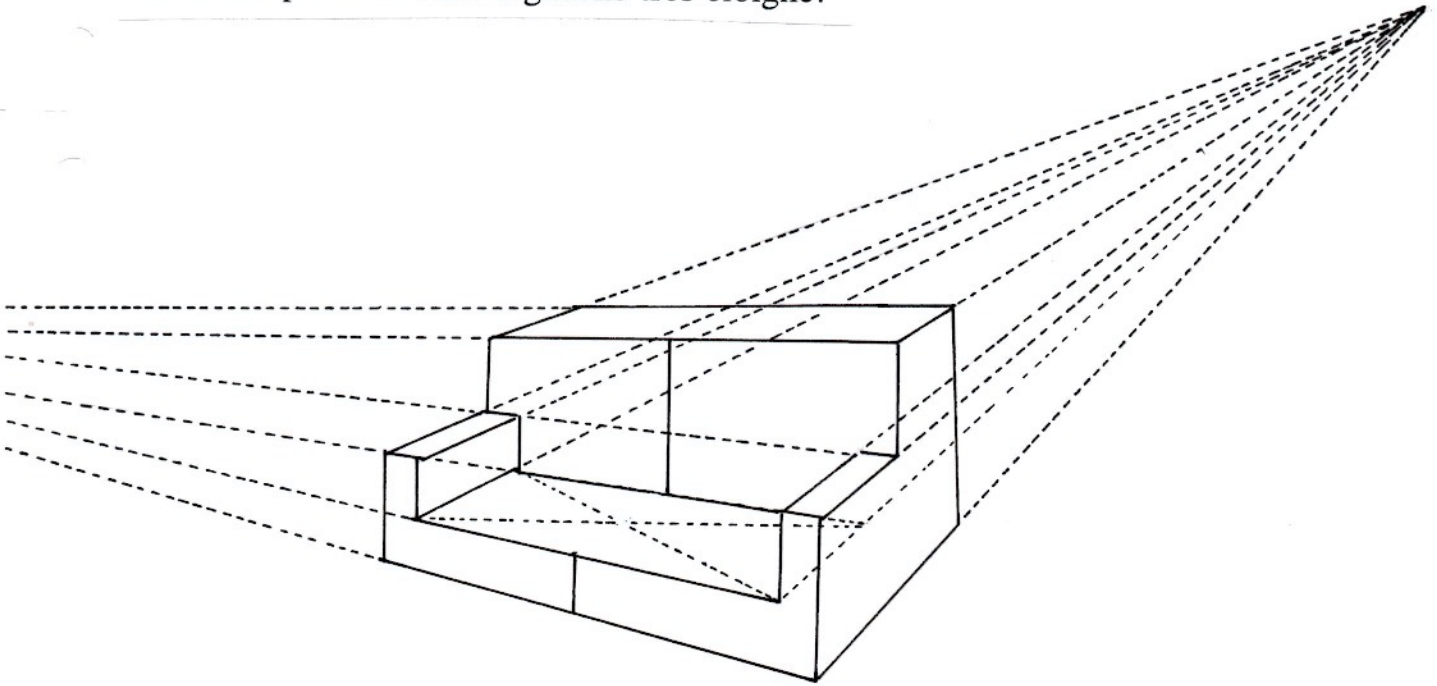
La table volante.



Canapé avec point de fuite au milieu.



Avec un point de fuite à gauche très éloigné.



La perspective s'applique aussi aux objets ronds.
Voici la transformation d'un cercle.

