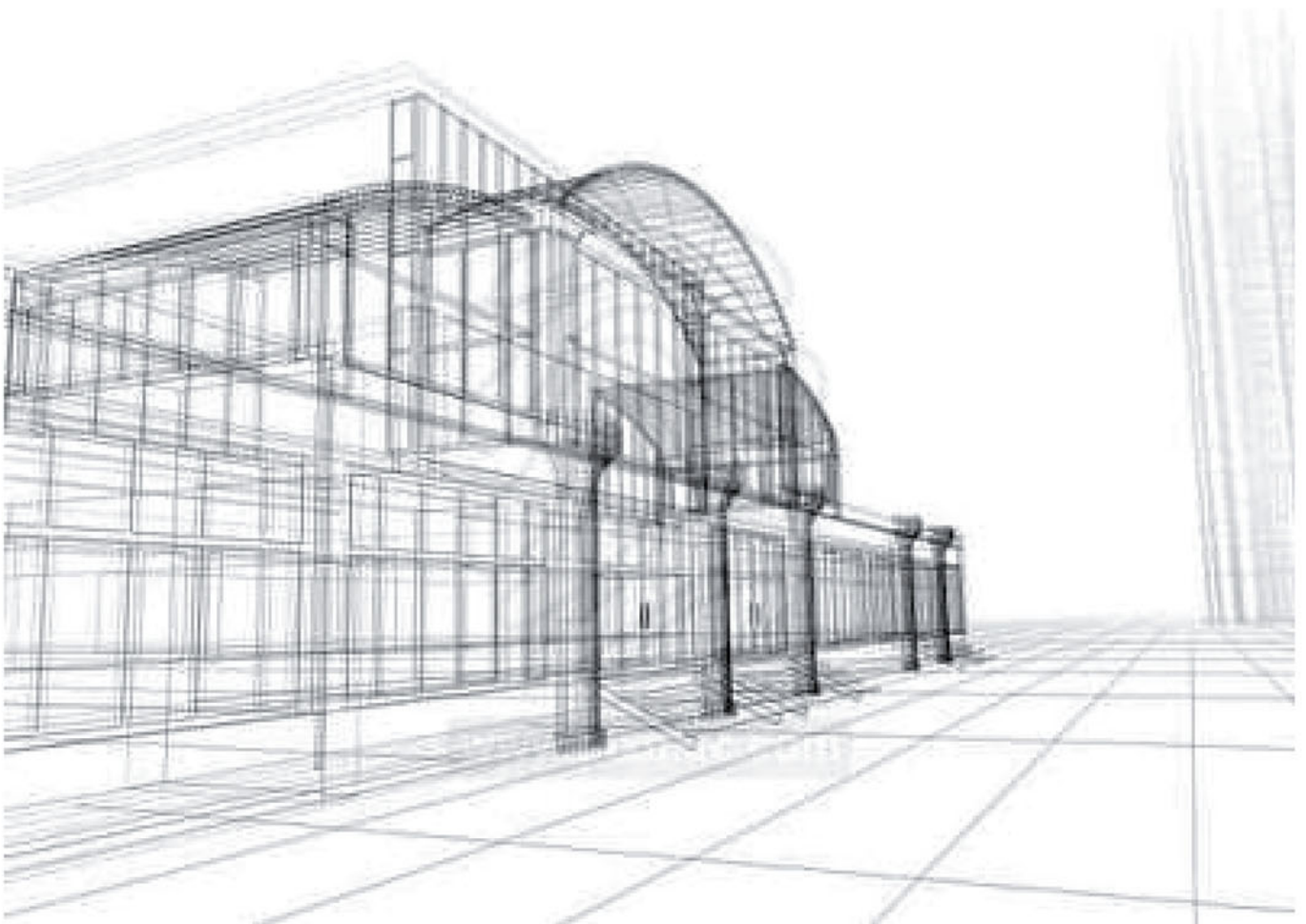


La perspective est le **phénomène de perception visuelle** par lequel **l'œil perçoit en deux dimensions** un monde **en trois dimensions**.

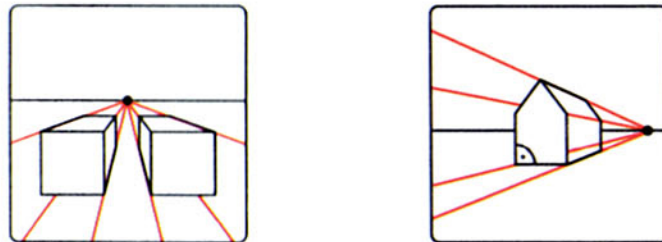
Leonard de Vinci (1452-1519) définissait le principe de perspective par le biais de trois caractéristiques : "La première établit la raison pour laquelle **les choses qui s'éloignent nous paraissent plus petites**, la deuxième avance la connaissance par laquelle **les couleurs changent** et la troisième et dernière définit les raisons pour lesquelles **les contours d'objet doivent être représentés de façon moins précise**."

De son côté, l'artiste néerlandais Maurits Cornelis Escher (1898-1972) affirmait plus récemment que le dessin n'est qu'une illusion...



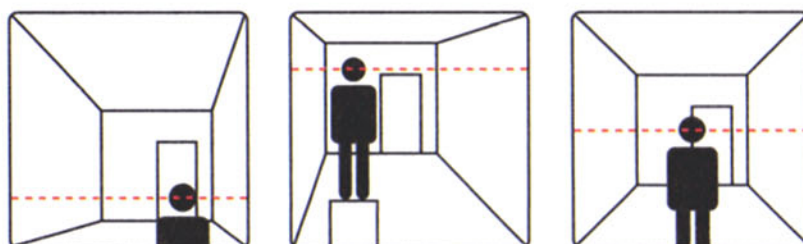
LA PERSPECTIVE CENTRALE

Nous allons voir que **les bords parallèles de l'objet ne sont pas présentés parallèlement les uns aux autres**, mais **se rejoignent en un point imaginaire**, appelé **point de fuite**. La perspective centrale est en fait un procédé de projection sur ce point de fuite.



Les règles d'or de la perspective centrale :

1. La vue avant d'un objet, ou en autres termes les surfaces faisant face à l'observateur, est représentée dans **des proportions et des angles corrects**.
2. L'objet est **placé parallèlement au plan de l'image**.
3. Toutes les lignes perpendiculaires au plan de l'image et représentant la profondeur de l'objet se **rejoignent à un point de fuite**.
4. Toutes les lignes parallèles au plan de l'image sont **raccourcies**.
5. Les lignes placées parallèlement au plan de l'image **restent parallèles**.
6. Tous les angles formés par des lignes placées perpendiculairement au plan de l'image changent.
7. Les angles à l'avant restent identiques.



ETAPE #1 : Définir la ligne d'horizon et le point de fuite



E

ETAPE #2 : Tracer les fuyantes de chaque angle



E

ETAPE #3 : Définir la profondeur de l'élément



E

ETAPE #4 : Effacer les traits de construction inutiles



E