

1. Petite tricherie, grands effets !

Pour représenter une perspective, vous devez prendre en compte quatre facteurs :

- la réalité spatiale
- un observateur (le plus souvent, c'est vous)
- la surface plane (la feuille de dessin ou la toile à peindre)
- un mode de transformation

Transformer, c'est là tout le propos. Il faut, c'est vrai, déformer (un peu) l'image pour créer cette illusion de profondeur.

Maintenant, un peu plus compliqué...

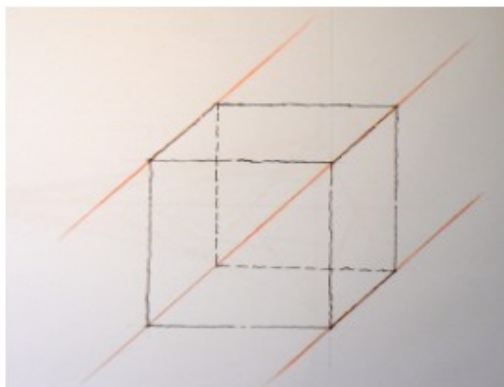


2. D'abord, repérer l'horizon

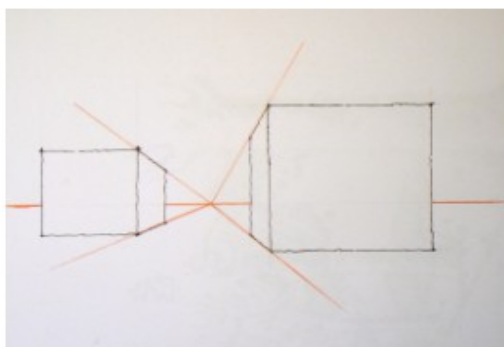
La ligne d'horizon est l'élément-clé. À vous de la repérer. Oui, mais comment ? C'est simple : tête droite, regardez en face de vous. L'endroit exact où pointe votre œil correspond à la hauteur de la ligne d'horizon. En fait, la ligne d'horizon se situe... à la hauteur de vos yeux ! Maintenant, sur cette ligne d'horizon, placez le ou les points de fuite. Ces points imaginaires sont là pour vous aider à construire votre « œuvre » en perspective. Car c'est justement du point de fuite que vont converger les lignes de fuite.

3. Non pas une mais DES perspectives !

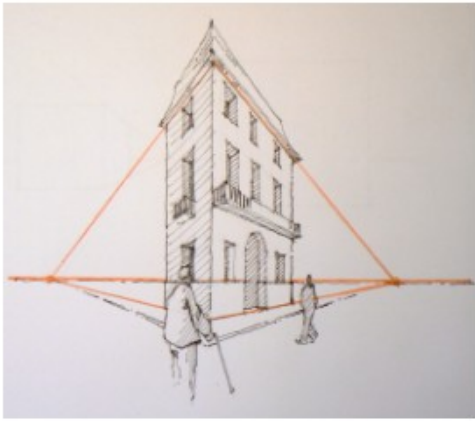
Il existe en fait 4 types de perspectives :



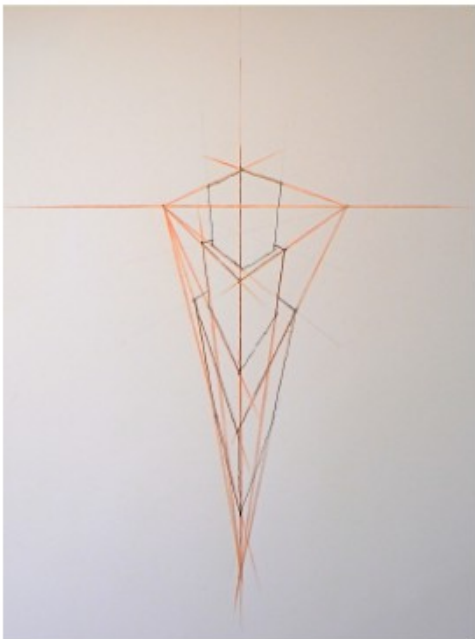
- **La perspective cavalière** : aucun point de fuite. Toutes les parallèles d'un objet restent parallèles sur la représentation. Très utilisée dans le dessin industriel, elle est jugée « incorrecte » pour l'œil humain.



- **La perspective frontale (ou centrale)** : un point de fuite. Les horizontales et les verticales restent parallèles, seules les lignes de côté convergent vers le point de fuite. Pour l'œil, elle est incomplète.



- **La perspective oblique** : deux points de fuite, placés sur la ligne d'horizon. Toutes les lignes verticales sont parallèles. Cette perspective est la plus fréquemment utilisée en dessin.



- **La perspective aérienne** : trois points de fuite. Toutes les lignes parallèles convergent vers un point de fuite. Il s'agit de la perspective la plus « correcte »