

Atelier sur la perspective

(aide mémoire)

La perspective, c'est littéralement une question de point de vue !

Voilà pourquoi tout démarre par *une ligne d'horizon* assez mal nommée parce qu'elle ne définit pas l'horizon dans l'absolu, elle représente plutôt notre ligne de vision et donc elle sera différente si on est grand, petit, posé sur le toit d'un immeuble ou allongé par terre. Retenez que la « ligne d'horizon » en perspective *c'est la hauteur de notre oeil* (ou de notre caméra/appareil photo).

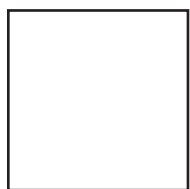
Perspective isométrique (0 point de fuite)

La perspective isométrique n'existe pas dans la vraie vie (sauf dans les vues de très très très loin, comme les vues satellites par exemple), mais elle est très utile pour présenter le maximum de faces d'un objet. Elle est donc utile dans les jeux vidéo, en lettrage, sur des plans d'architecte pour montrer l'aménagement d'une pièce, etc.

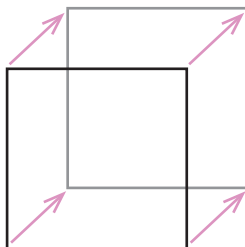
Elle a la particularité de n'utiliser aucun point de fuite !

Pour la créer, on procède ainsi :

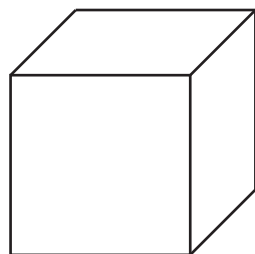
1) on dessine sa forme



2) on la copie en la déplaçant selon un angle prédéfini (en principe de 45°)

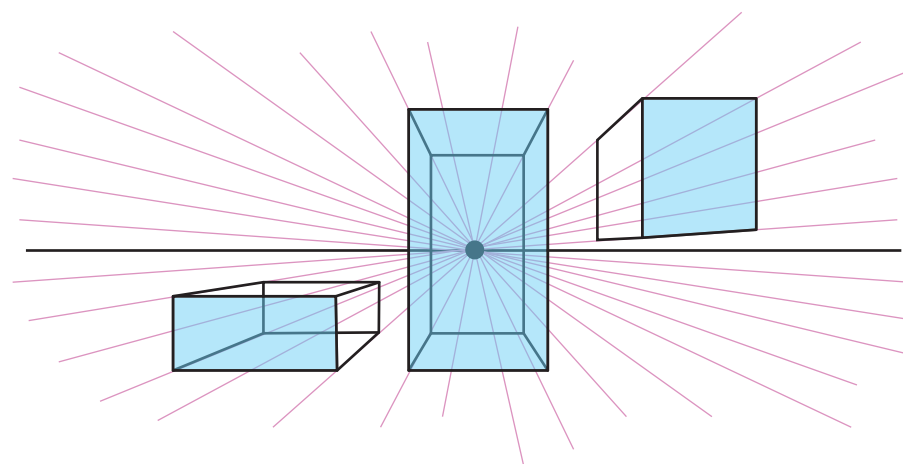


3) on relie les angles et on efface ce qui n'est pas visible



Perspective à 1 point de fuite

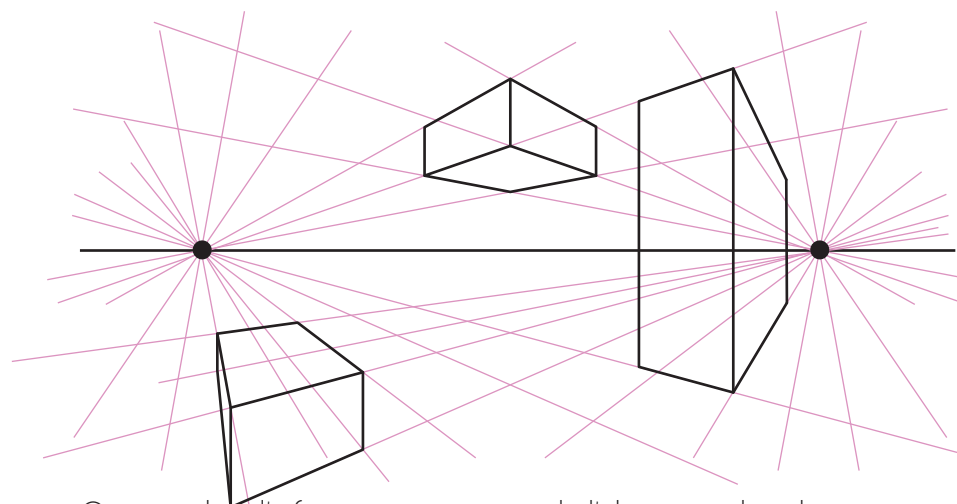
Le plus souvent utilisée quand on est très proche du point de fuite.



Avec un point de fuite, une bonne partie de l'objet est cachée par l'avant plan.

Perspective à 2 points de fuite

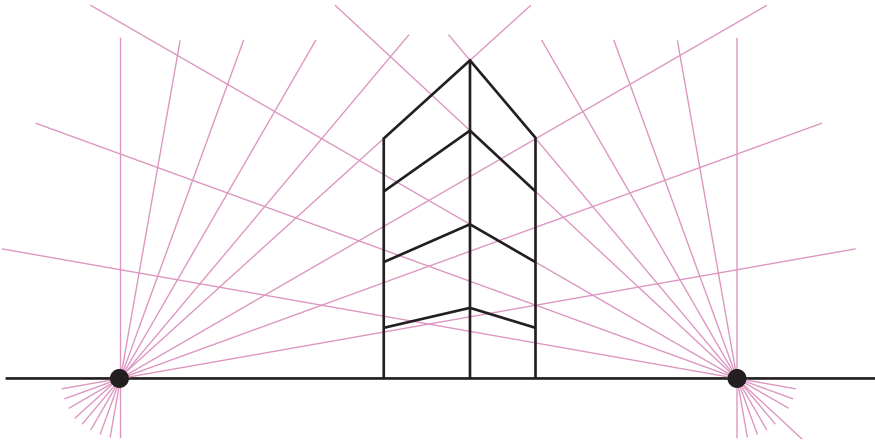
Souvent vue d'un peu plus loin, réunissant 2 points sur l'horizon.



On voit plus d'information à propos de l'objet que dans la perspective à un seul point de fuite.

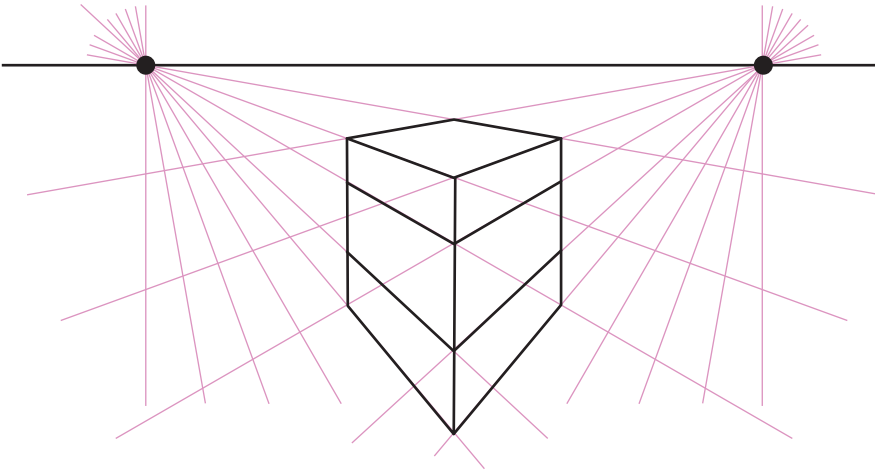
Contre plongée

Quand le spectateur est plus bas que l'objet qu'il regarde



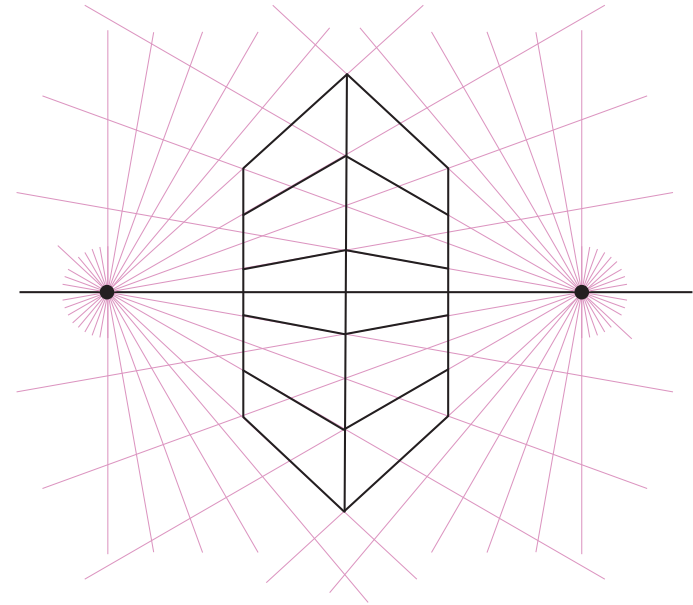
Plongée

Quand le spectateur est plus haut que l'objet qu'il regarde



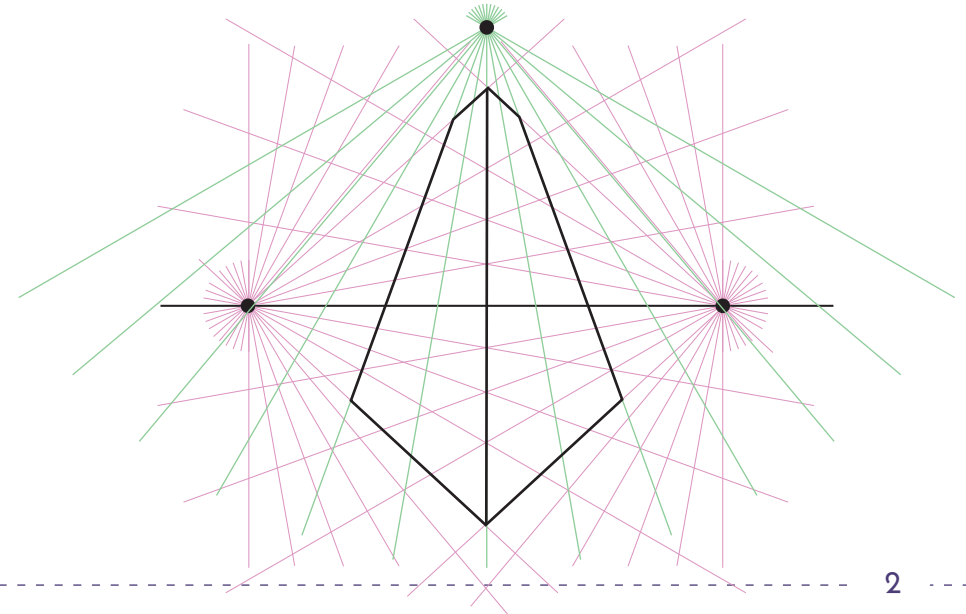
Perspective classique

Quand la ligne de vision coupe l'objet en deux



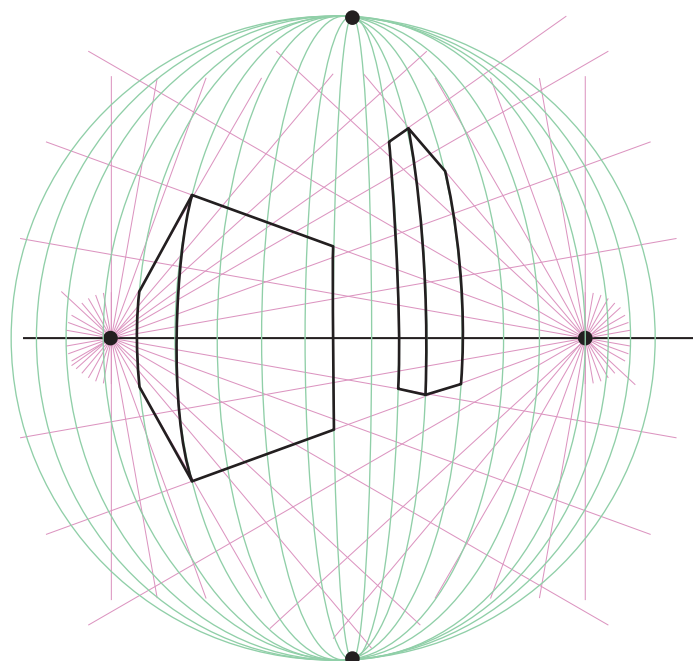
Perspective à 3 points de fuite

Pour les scènes à plan large (et un bon effet dramatique)



Perspective à 4 points de fuite et +

Comme ce sont des perspectives peu « naturelles » parce qu'elles impliquent de représenter simultanément 2 points de fuite opposés, on se retrouve dans un espace courbe (comme avec un objectif fish eye).



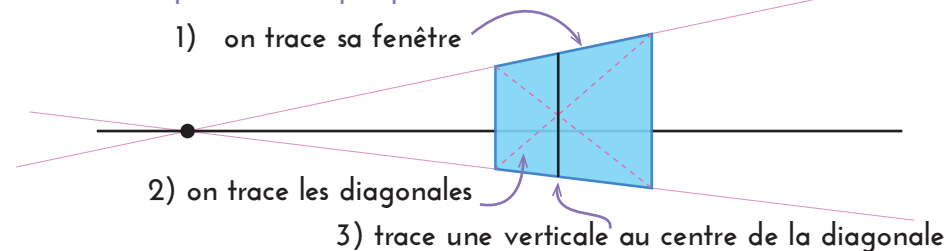
Pour voir toutes les perspectives jusqu'à 6 points de fuite, je vous conseille le cours que vous trouverez ici :

http://jeremymariez.free.fr/tut-cours_perspective.htm

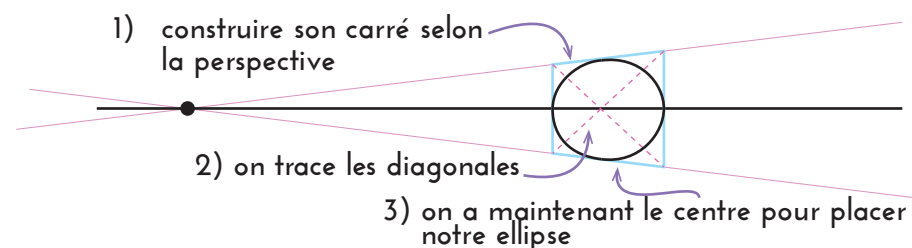
Et pour finir, quelques astuces

Par exemple, ça n'est pas toujours évident de placer une ellipse ou de diviser une fenêtre en deux pour savoir où placer les montants... ou encore de trouver comment placer des poteaux à distance égale dans une perspective.

Diviser par deux en perspective



Placer une ellipse dans sa grille de perspective



Placer des poteaux à distance égale

