

LE DESSIN DE PERSPECTIVE

PAR L'EXEMPLE

JOHN MONTAGUE

© Groupe Eyrolles, 2011, pour les éditions en langue française

ISBN 978-2-212-12832-1

EYROLLES

SOMMAIRE

PRÉFACE / vii

TABLE DES ABRÉVIATIONS / viii

Chapitre 1

VUE D'ENSEMBLE / 1

Chapitre 2

DESSINER EN PERSPECTIVE
D'APRÈS NATURE / 19

Chapitre 3

PLANS, ÉLÉVATIONS
ET PERSPECTIVES AXONOMÉTRIQUES / 29

Chapitre 4

CONSTRUIRE DES VUES EN PERSPECTIVE / 40

Chapitre 5

DIAGONALES, CARRÉS ET CUBES / 79

Chapitre 6

PLANS INCLINÉS / 94

Chapitre 7

CERCLES ET SURFACES COURBES / 111

Chapitre 8

OMBRES ET REFLETS / 145

Chapitre 9

ESQUISSES ET CROQUIS À MAIN LEVÉE / 167

Chapitre 10

PERSONNAGES EN PERSPECTIVE / 179

Chapitre 11

RENDU DES TONALITÉS / 191

Chapitre 12

PERSPECTIVE AÉRIENNE / 201

Chapitre 13

DESSIN EN PERSPECTIVE
ET INFORMATIQUE / 209

Annexe A

EXEMPLES DE DESSINS EN PERSPECTIVE / 221

Annexe B

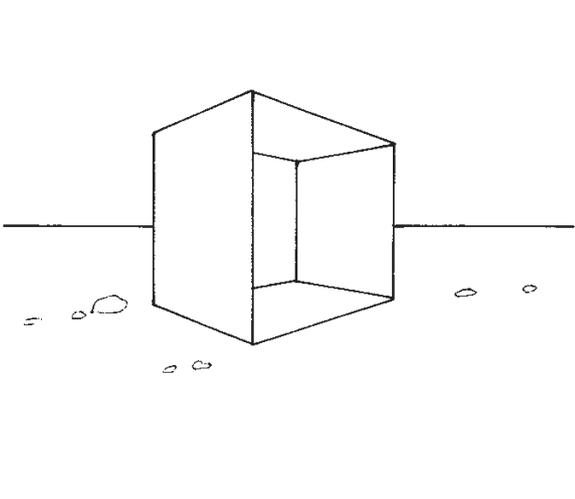
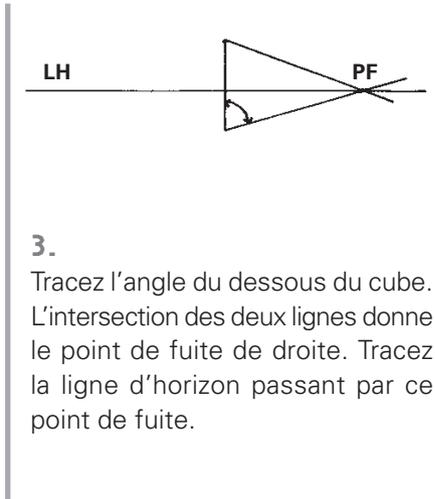
CONSEILS POUR L'APPRENTISSAGE
DE LA PERSPECTIVE / 295

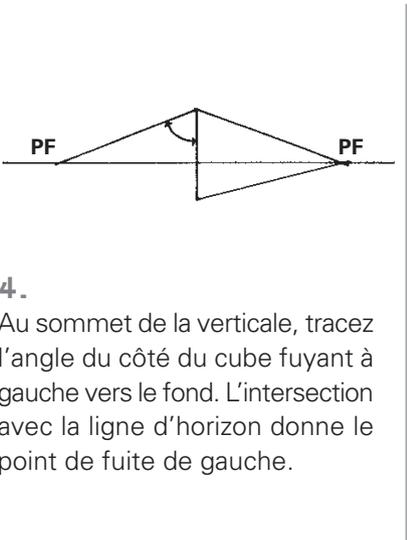
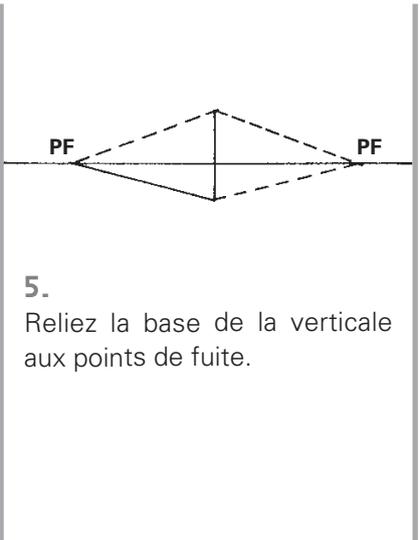
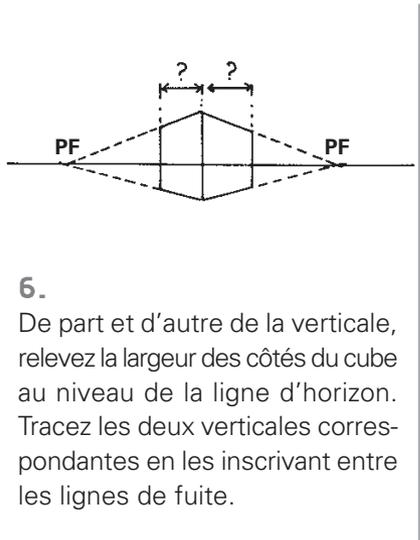
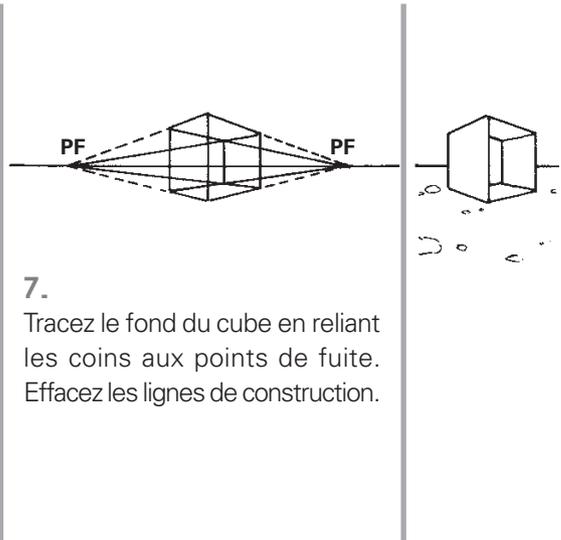
Annexe C

MATÉRIEL / 303

INDEX / 307

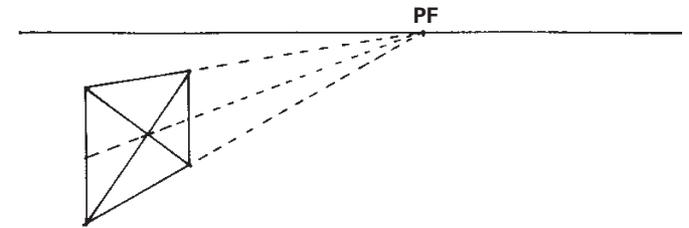
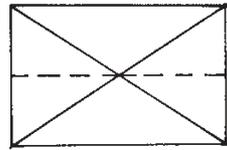
Dessiner une perspective à deux points

	<p>1. Tracez la verticale la plus proche du plan de l'image.</p>	<p>2. Tracez l'angle du dessus du cube, fuyant à droite vers le fond.</p>	 <p>3. Tracez l'angle du dessous du cube. L'intersection des deux lignes donne le point de fuite de droite. Tracez la ligne d'horizon passant par ce point de fuite.</p>
---	--	---	---

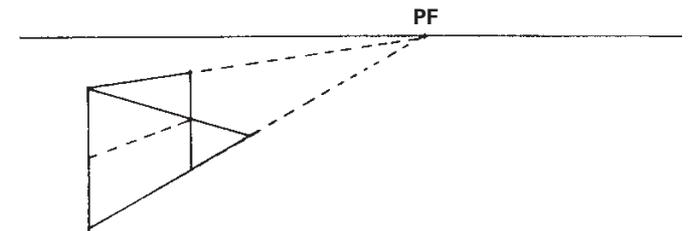
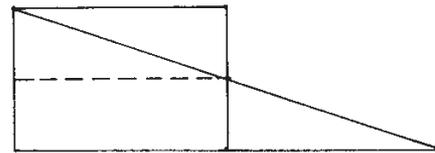
 <p>4. Au sommet de la verticale, tracez l'angle du côté du cube fuyant à gauche vers le fond. L'intersection avec la ligne d'horizon donne le point de fuite de gauche.</p>	 <p>5. Reliez la base de la verticale aux points de fuite.</p>	 <p>6. De part et d'autre de la verticale, relevez la largeur des côtés du cube au niveau de la ligne d'horizon. Tracez les deux verticales correspondantes en les inscrivant entre les lignes de fuite.</p>	 <p>7. Tracez le fond du cube en reliant les coins aux points de fuite. Effacez les lignes de construction.</p>
--	--	---	---

Développer un rectangle à l'aide de ses diagonales

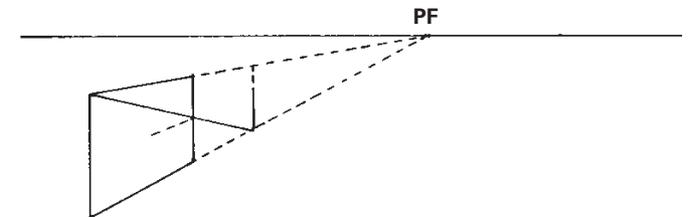
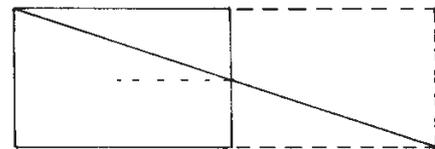
1.
Tracez les deux diagonales afin de définir le centre du rectangle. Ajoutez la médiane horizontale.



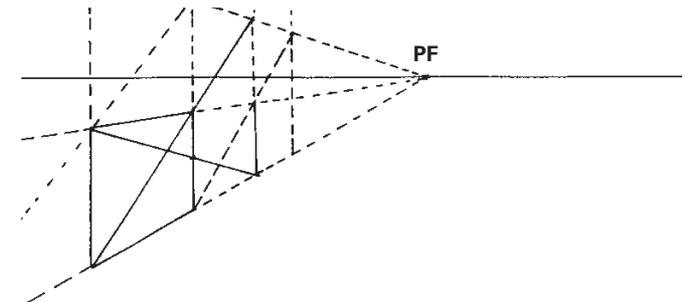
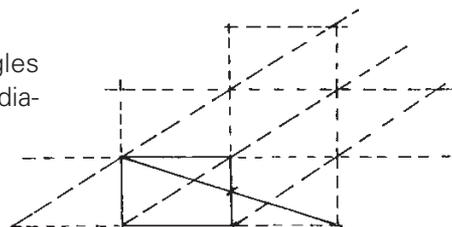
2.
Tracez une diagonale partant d'un coin et passant par l'extrémité opposée de la médiane. Elle définit un nouveau rectangle, deux fois plus long que celui d'origine.



3.
Construisez le nouveau rectangle en vous servant de la nouvelle diagonale



4.
Vous pouvez créer d'autres rectangles de la même manière, en utilisant les diagonales des précédents.



Tonalités des surfaces souples

Le tissu, le papier et les autres matériaux souples posent un problème particulier à cause de la multiplicité des formes qu'ils peuvent prendre. Il existe cependant quelques règles générales sous-tendant cette apparente imprévisibilité.

- Les plis reflètent la nature du matériau (épaisseur, fluidité...).
- La plupart du temps, un pli apparaît quand le matériau est retenu ou étiré.
- Les plis révèlent généralement la présence d'un support, externe ou sous-jacent.

