

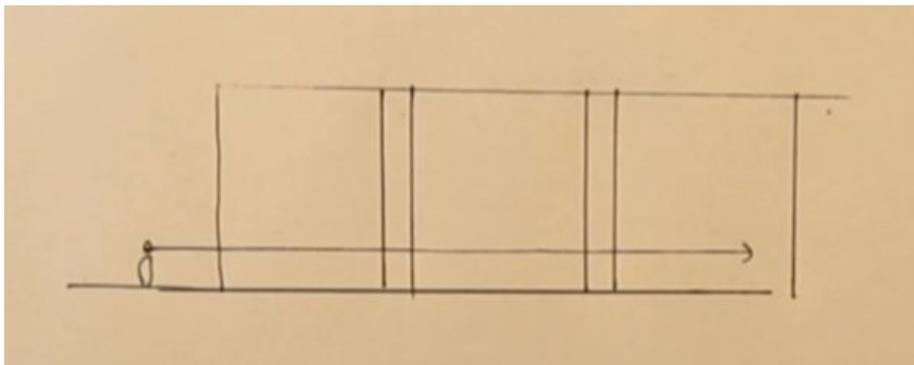
Salut les dessineux !

J'espère que vous allez bien.

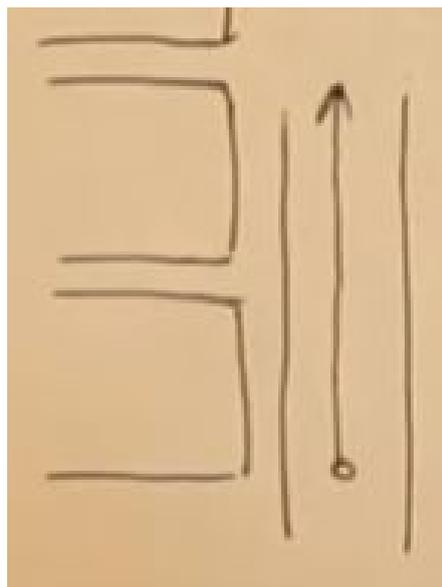
Aujourd'hui, je vais vous montrer comment dessiner dans la perspective des bâtiments de même taille et espacés de manière identique jusqu'à la ligne d'horizon. Rien de bien compliqué, vous allez pouvoir le constater. Néanmoins, il faut bien saisir la base.

Pour comprendre la perspective, je vous demande toujours de dessiner/imaginer les choses de profil.

Voici donc notre observateur, regardant droit devant. À côté de lui, des immeubles espacés de la même façon.

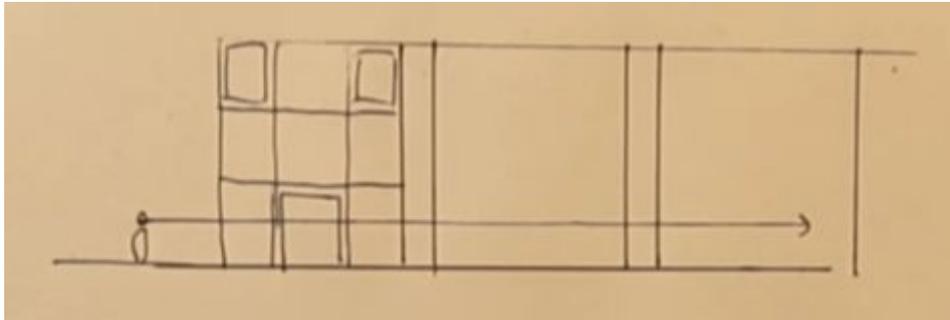


Vue d'en haut, cela donnerait l'illustration ci-dessous.



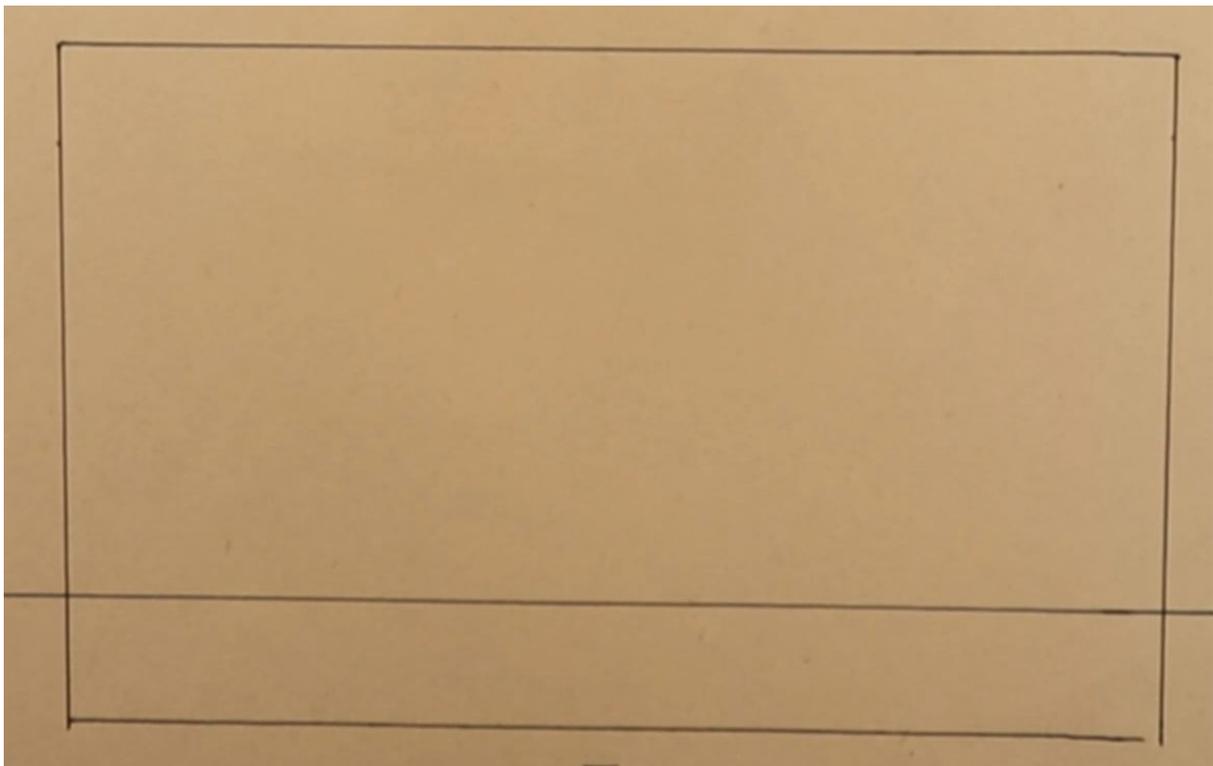
On retrouve bien notre personnage regardant droit devant lui, sur son chemin

On peut aussi diviser hauteur et largeur des bâtiments en 3 parties égales afin d'y placer des éléments comme des fenêtres ou des portes.

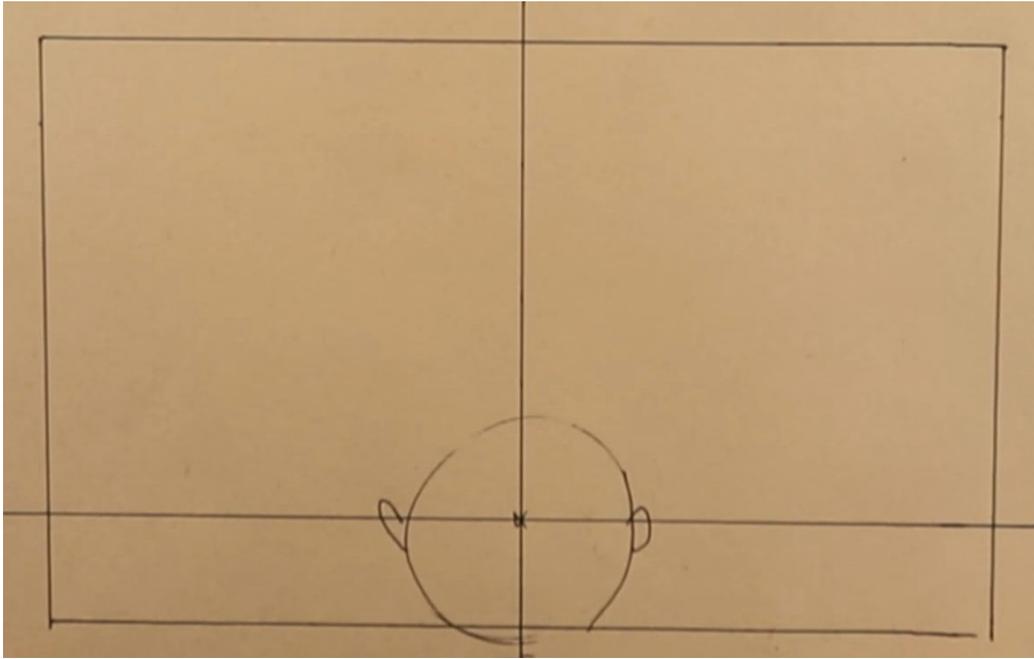


Donc grossièrement, vous allez commencer à représenter un cadre. Cela peut être une case de BD par exemple.

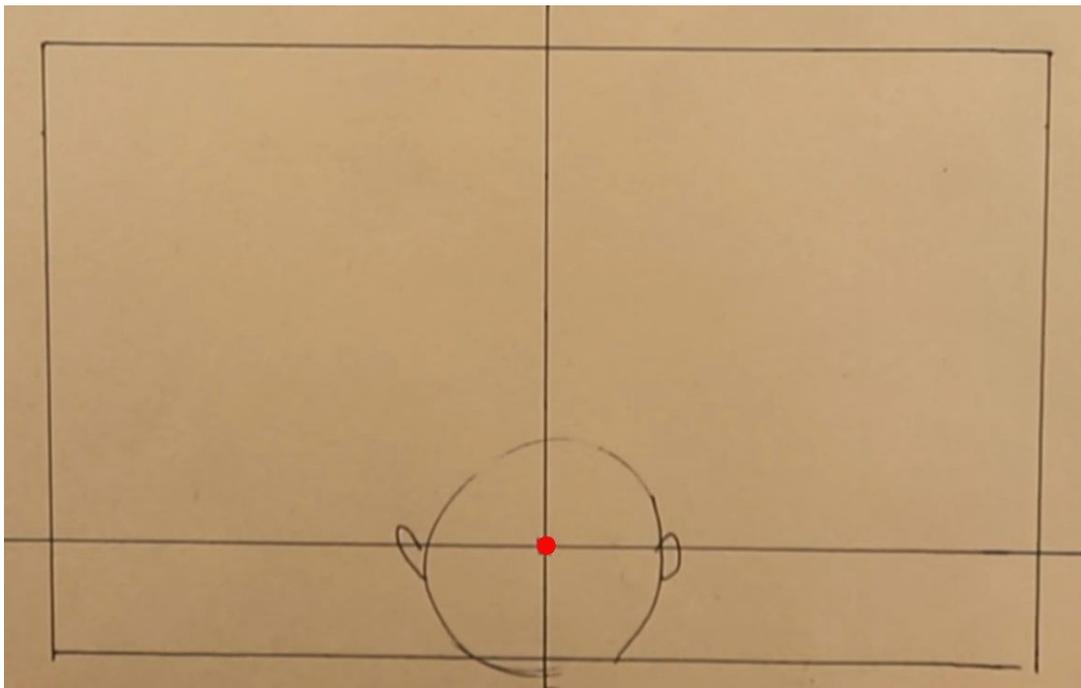
Vous aurez constaté que la ligne de vision est relativement basse. Cela est lié au fait que l'on représente des bâtiments bien plus grands qu'un être humain et que ce dernier est plus « proche » du sol que les immeubles.



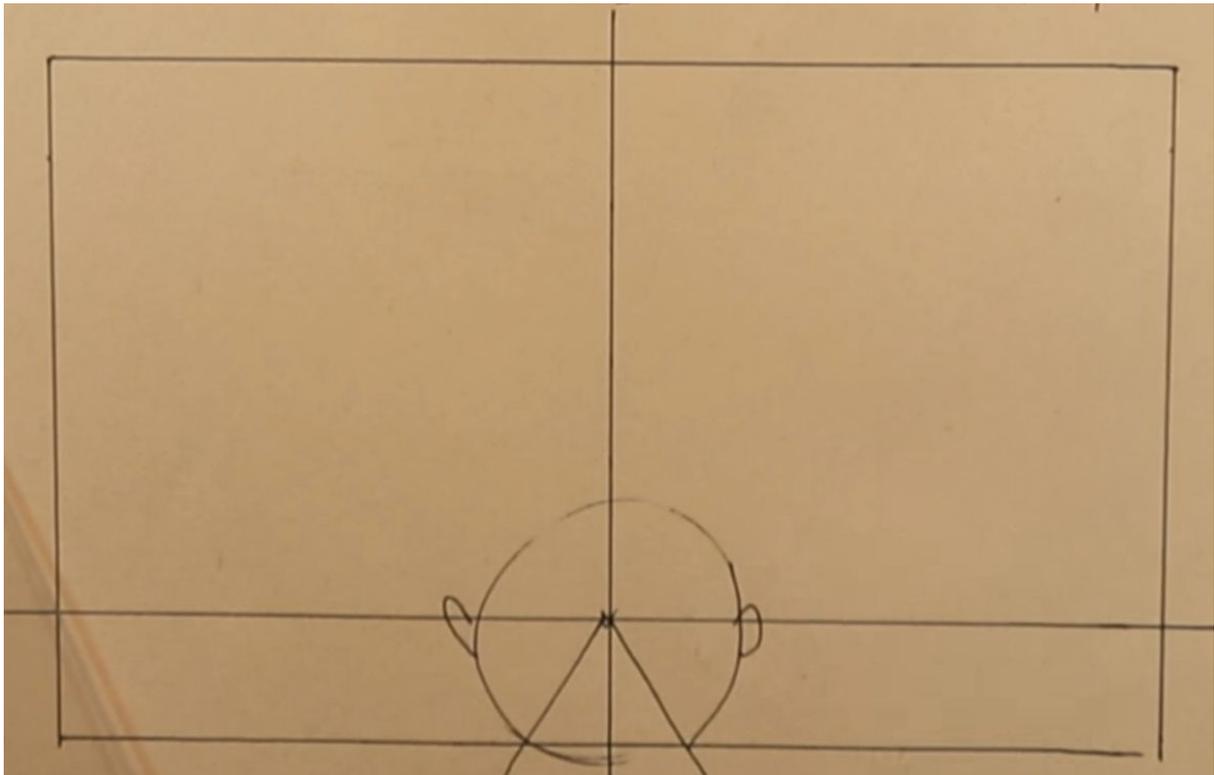
Je vais tracer une verticale qui me permettra de placer la tête de l'observateur. D'ailleurs, sur cette représentation, nous nous situons derrière notre personnage. Ce dernier étant au milieu de la route.



Toutes les lignes (celle du sol, du regard, de la route...) convergent vers un seul point de fuite, représenté en rouge ci-dessous.

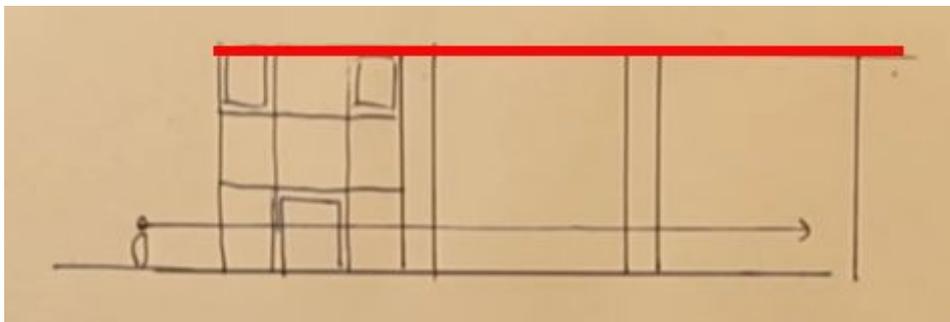


Pour illustrer mon propos précédent, je vais représenter la route. Je vous rappelle que le personnage se situe au milieu de celle-ci.

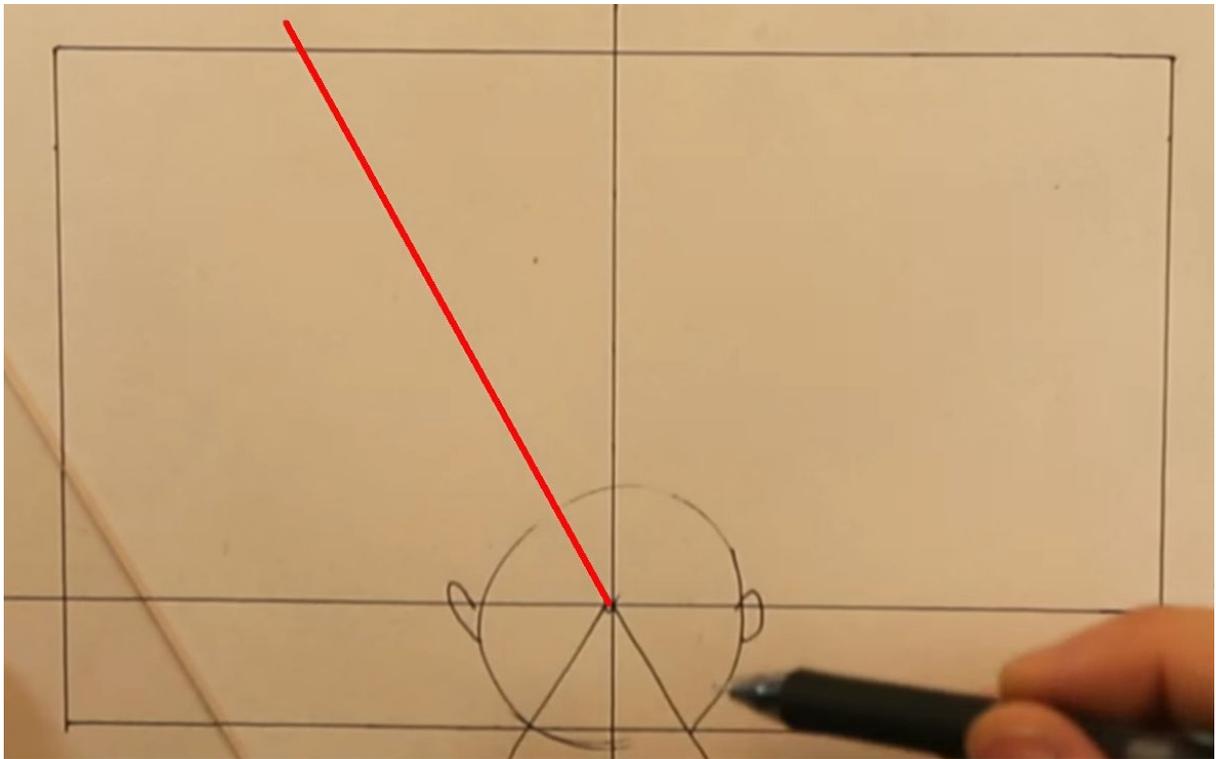


Je représente ensuite le haut des immeubles.

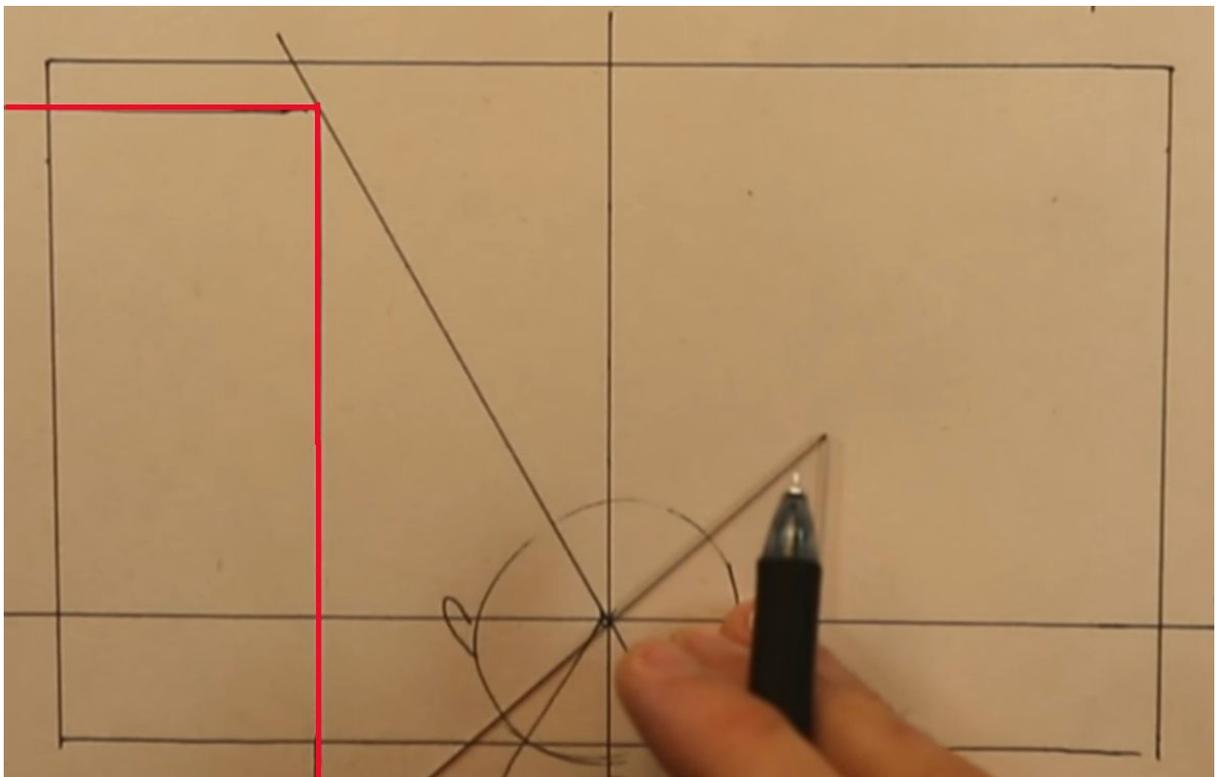
Sur la vue de profil (illustration ci-dessous), c'est la ligne mise en rouge.



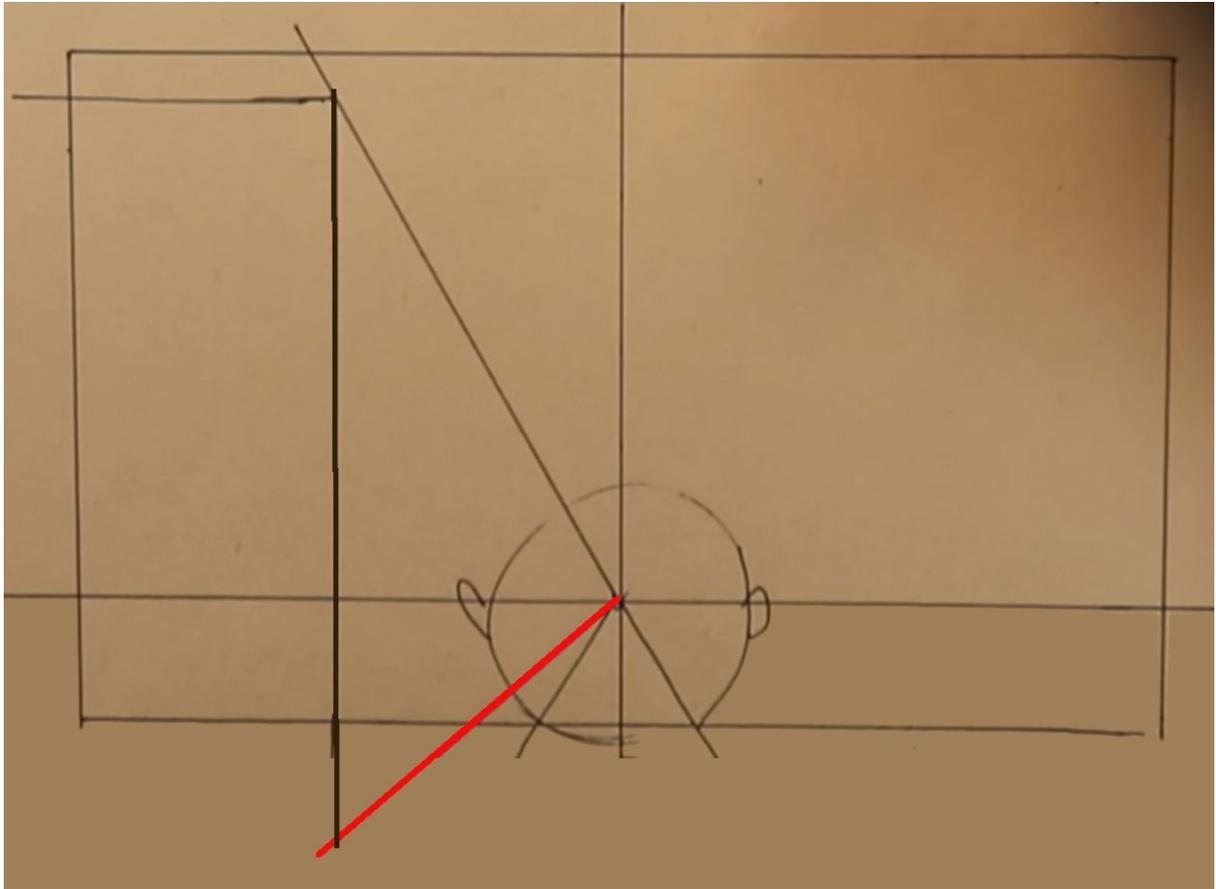
Toujours en rouge, la ligne vue du sol.



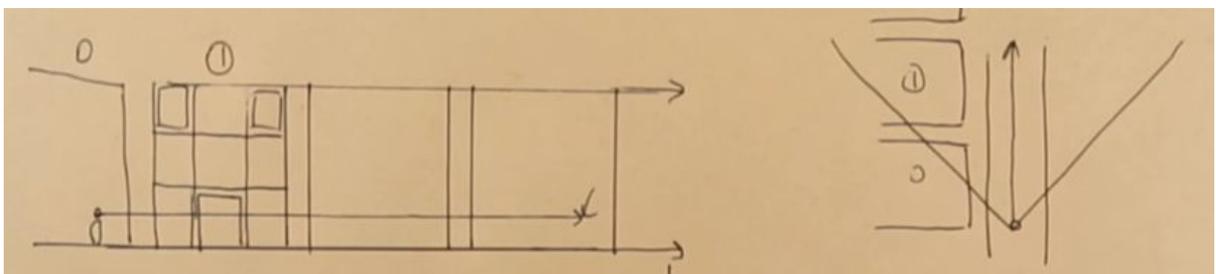
Je représente maintenant une première face de mon immeuble N0.



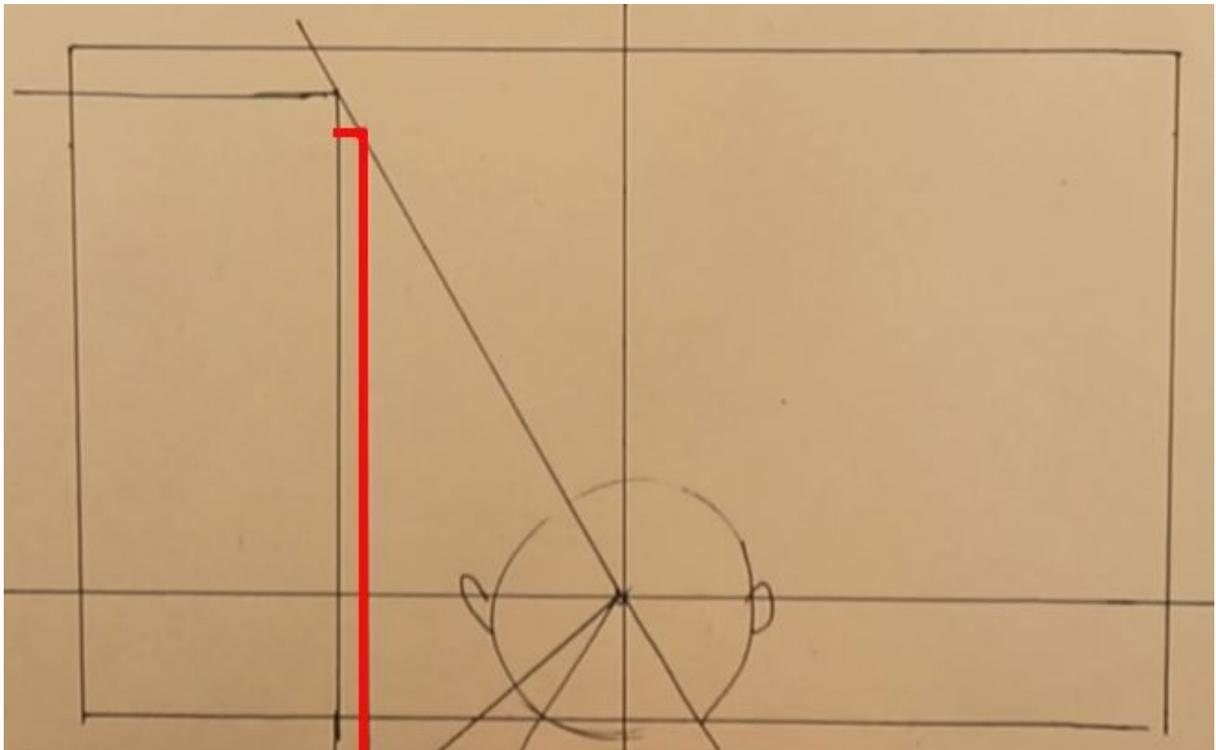
En partant du point de fuite, je trace maintenant un trait qui me permettra de définir la base de l'immeuble N0.



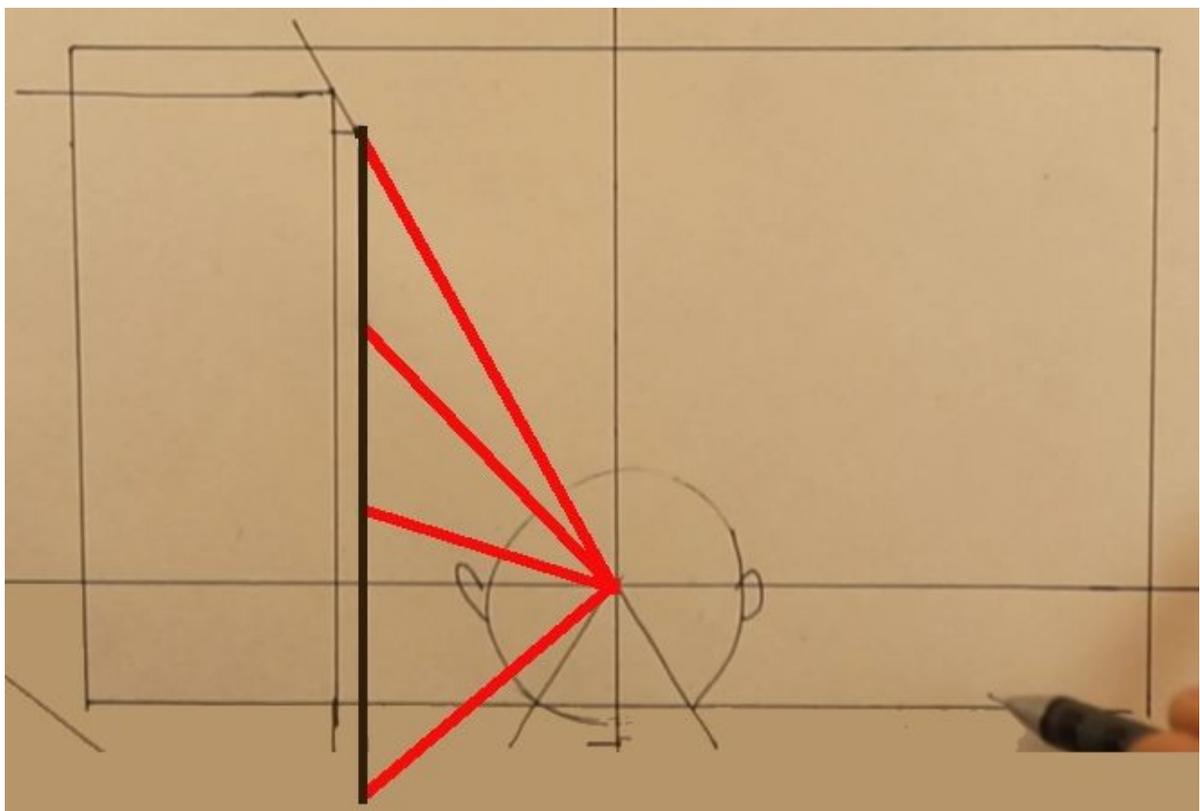
Si on reprend la vue de profil et du dessus, voici ce que l'on obtient.



L'immeuble N1 est ensuite représenté.

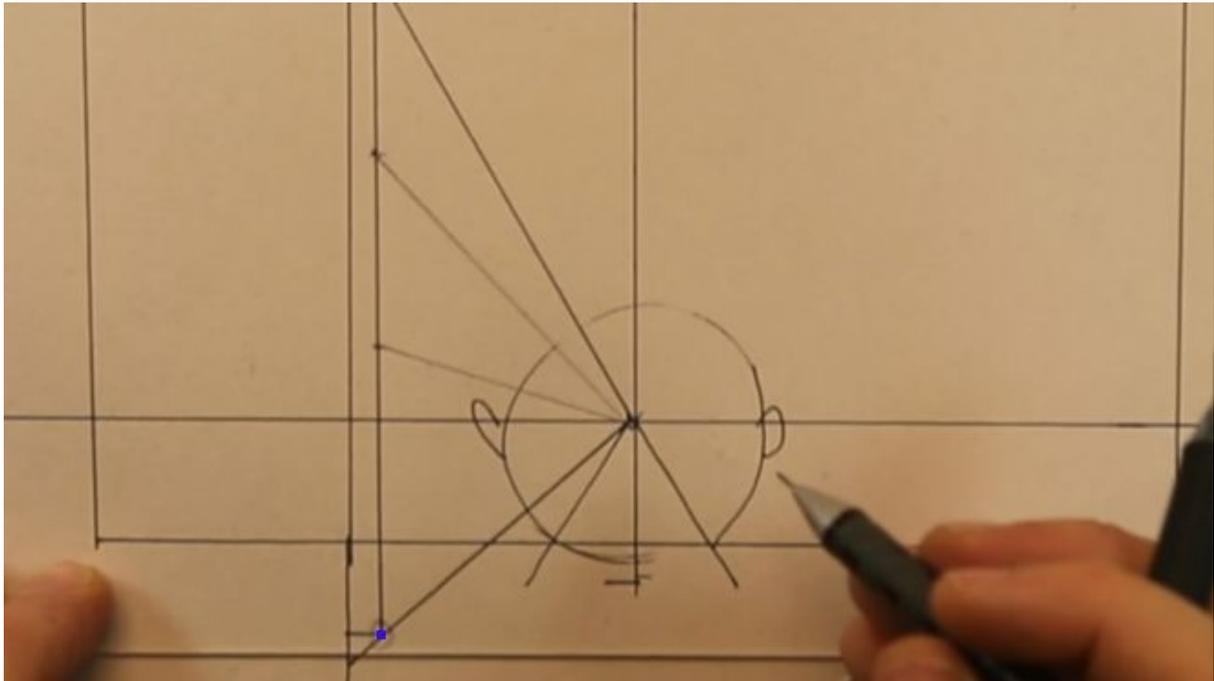


Comme je vous le disais plus haut, il est possible de diviser l'immeuble en 3. Toutes les lignes rouges sont parallèles et convergent vers le même point de fuite.

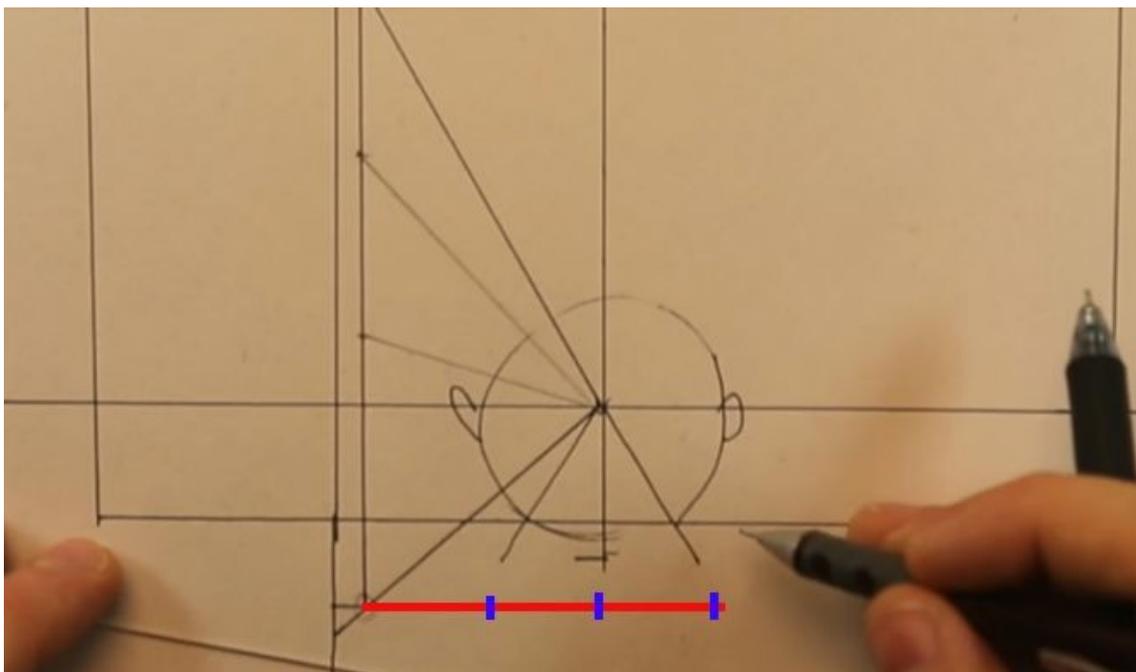


La division peut se faire également dans la profondeur. J'avais déjà évoqué cette technique pour [dessiner des escaliers](#). Ici, c'est la même chose.

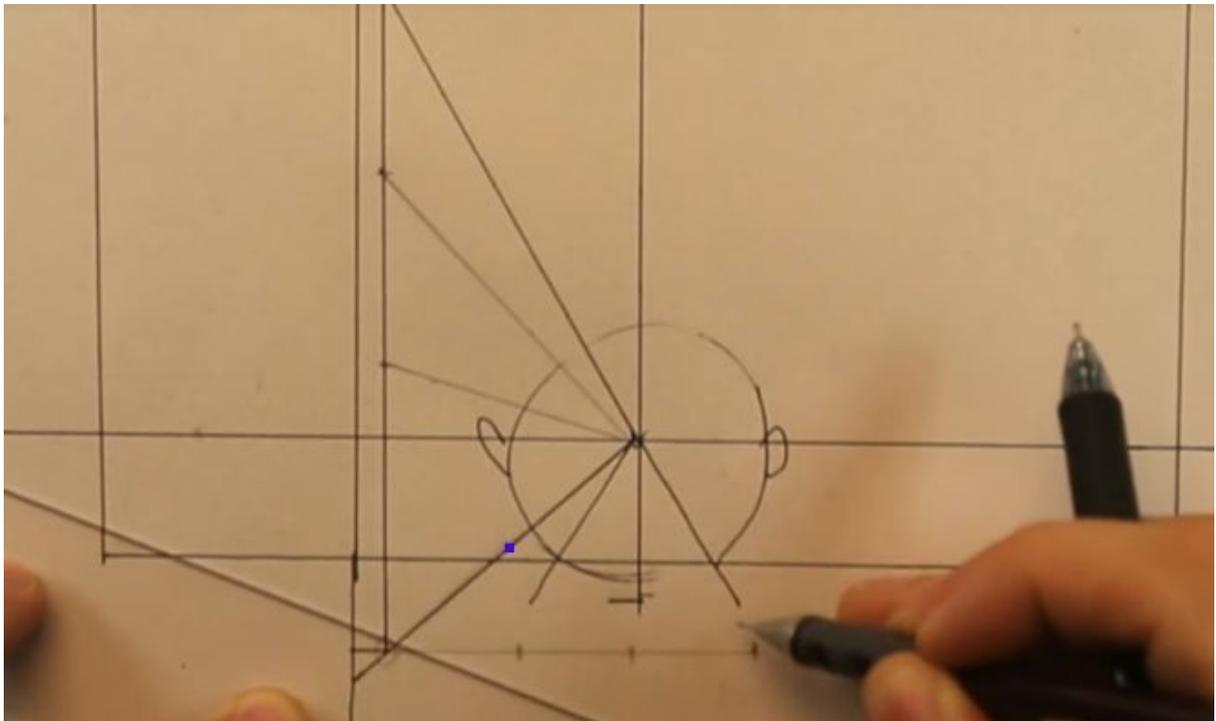
Il faut tout d'abord partir du point d'ancrage de l'immeuble sur le sol (point bleu dans l'illustration)



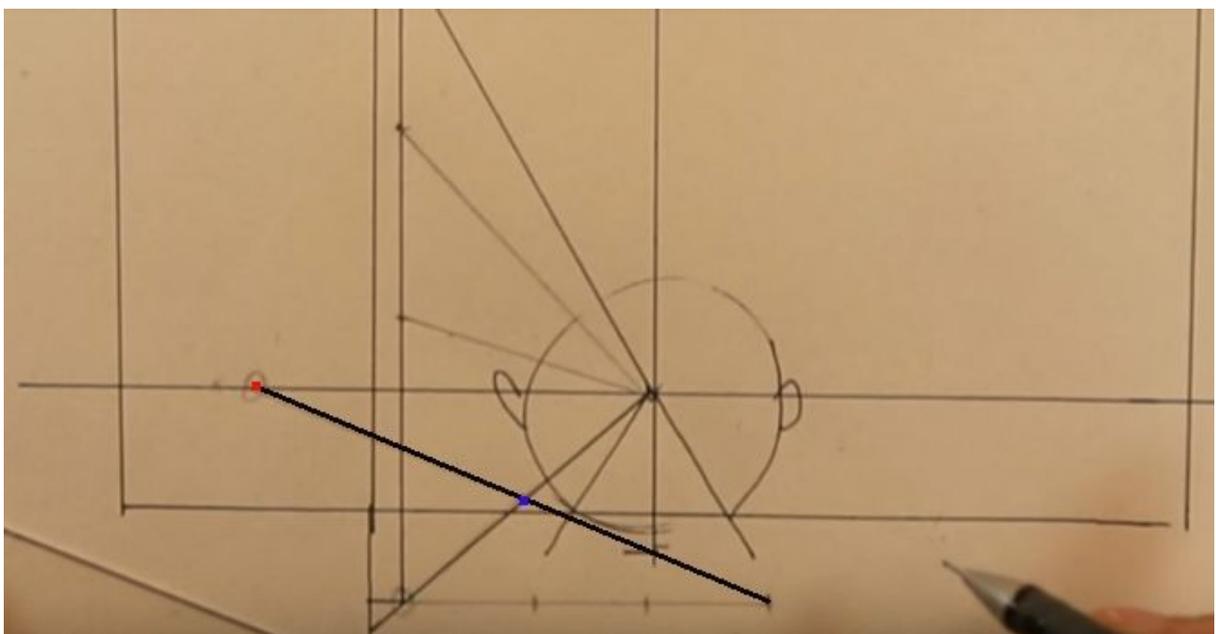
Puis on trace une ligne d'une longueur aléatoire et que l'on divisera autant de fois que nécessaire (ici 3 fois).



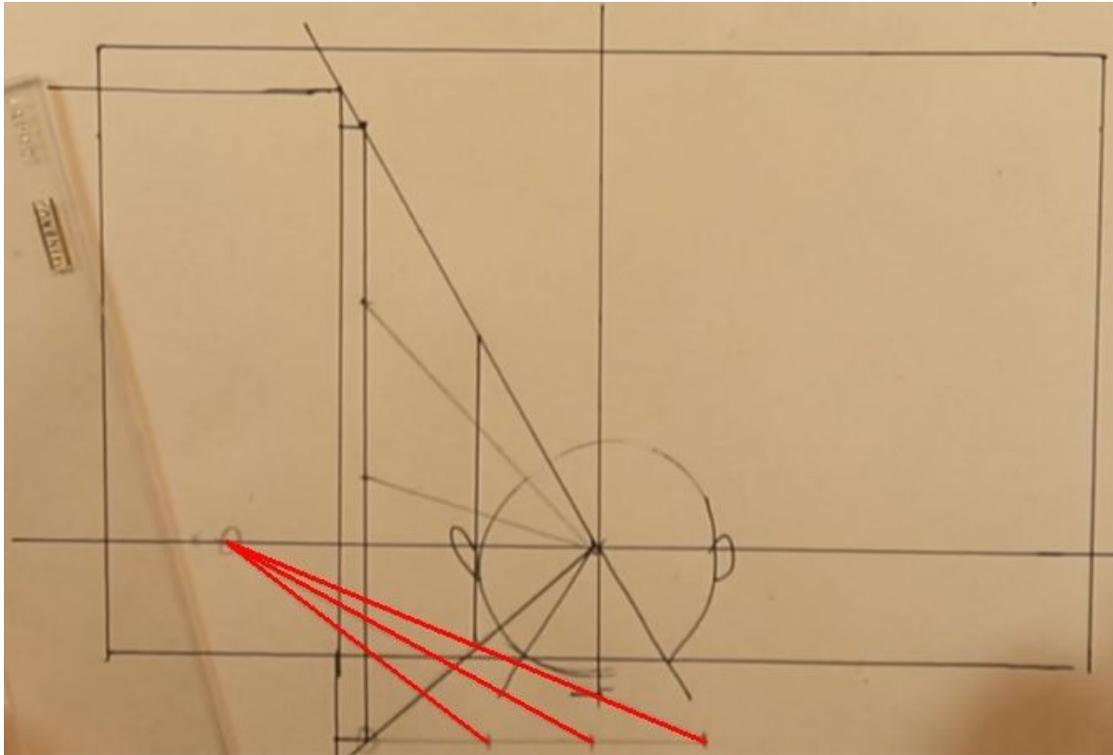
Ensuite, on peut choisir une profondeur. Par exemple, le point bleu ci-dessous.



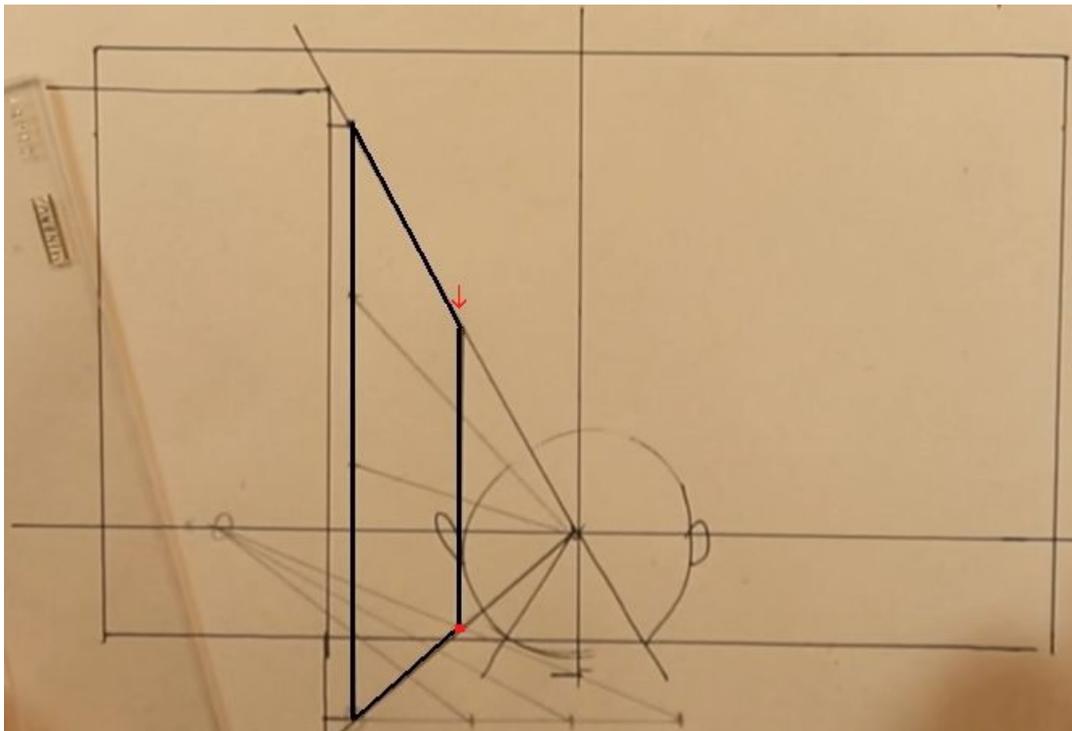
En traçant la droite qui passe par le point bleu de la profondeur, on obtient un point de fuite (en rouge ci-dessous) qui va rapidement me resservir.



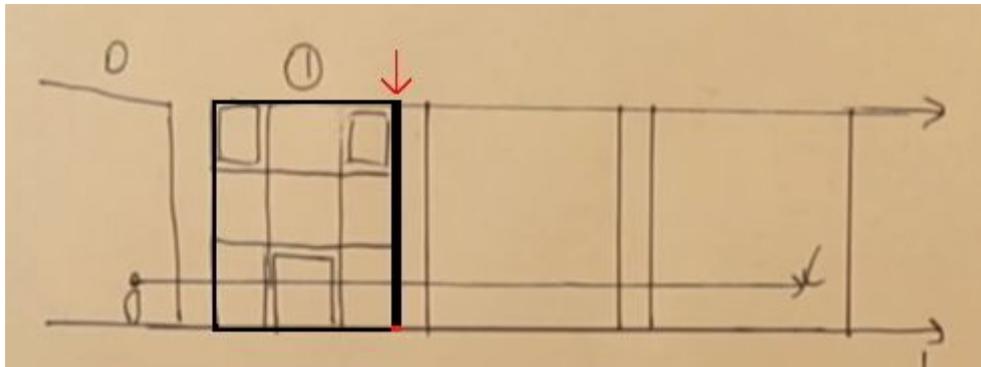
En effet, ce point de fuite va m'aider à diviser en 3 dans la profondeur la façade de l'immeuble N1 (façade qui donne sur le chemin).



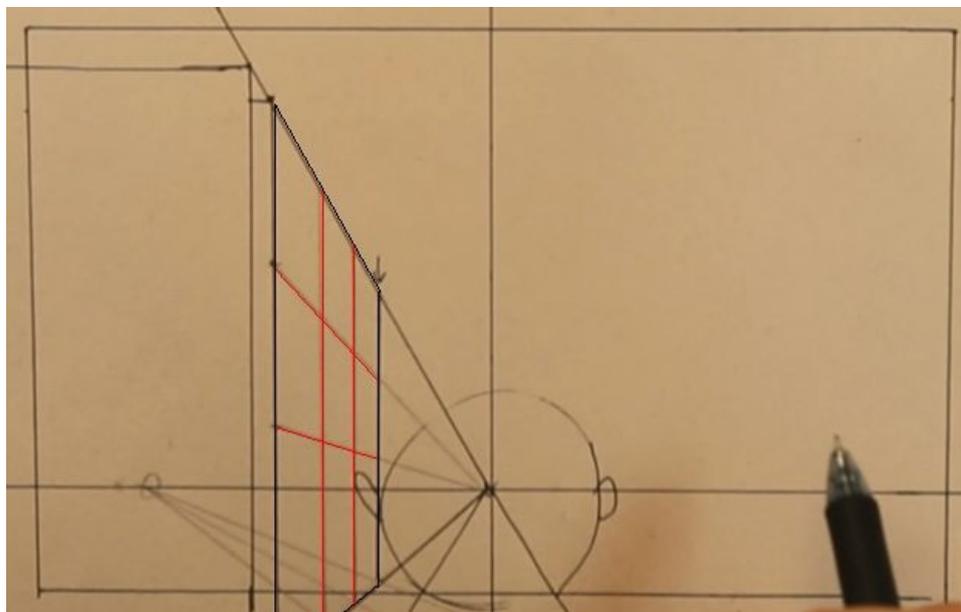
Et grâce à cette division, on obtient également un autre point d'ancrage (point rouge) et donc la limite dans la profondeur de cette façade.



Vu de profil :

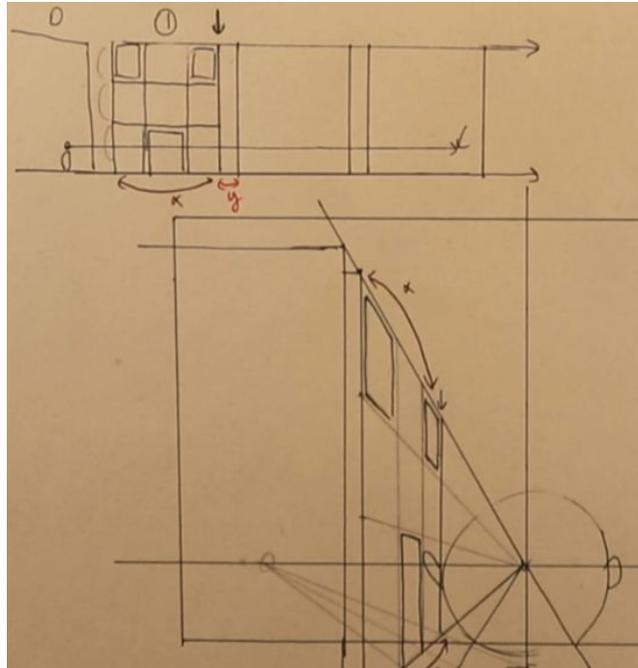


Voici donc la subdivision en 3 parties égales, à la fois dans la hauteur et dans la profondeur.

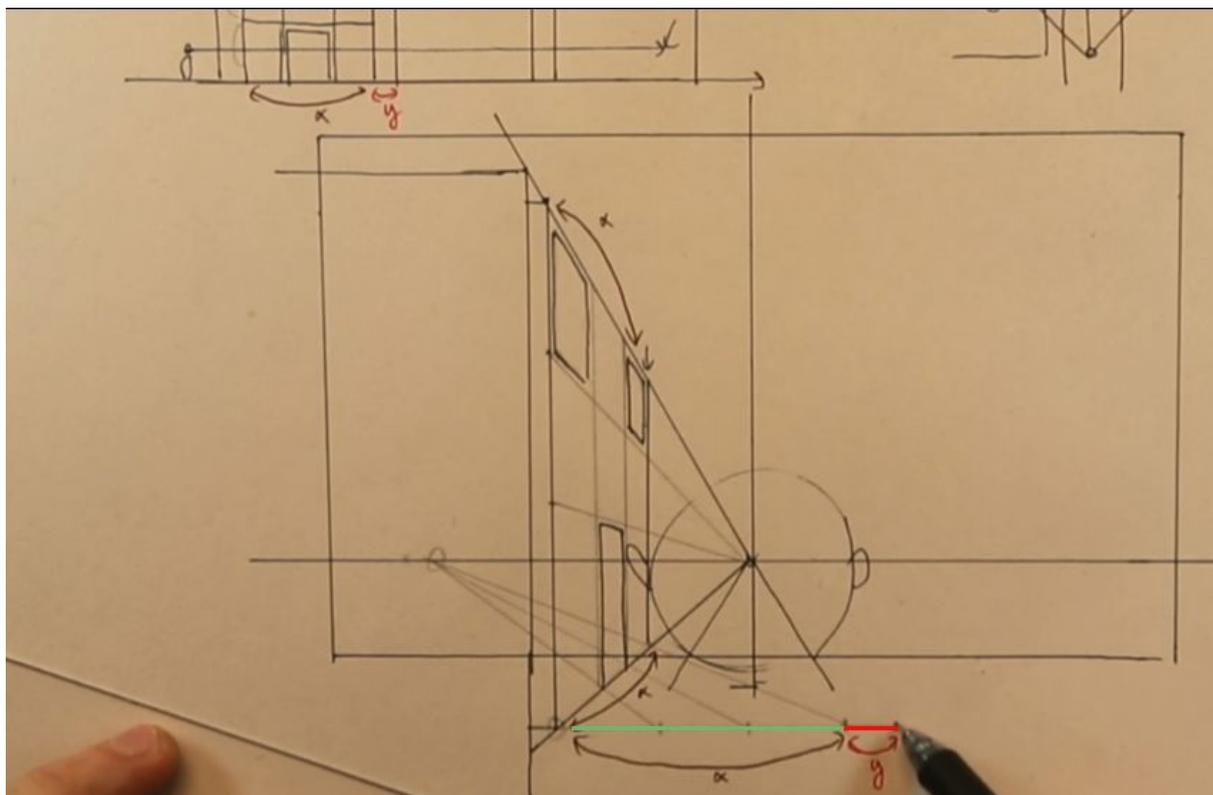


Il suffit ensuite de placer portes et fenêtres en vous aidant de point de mesure. Voici notre immeuble N1 terminé.

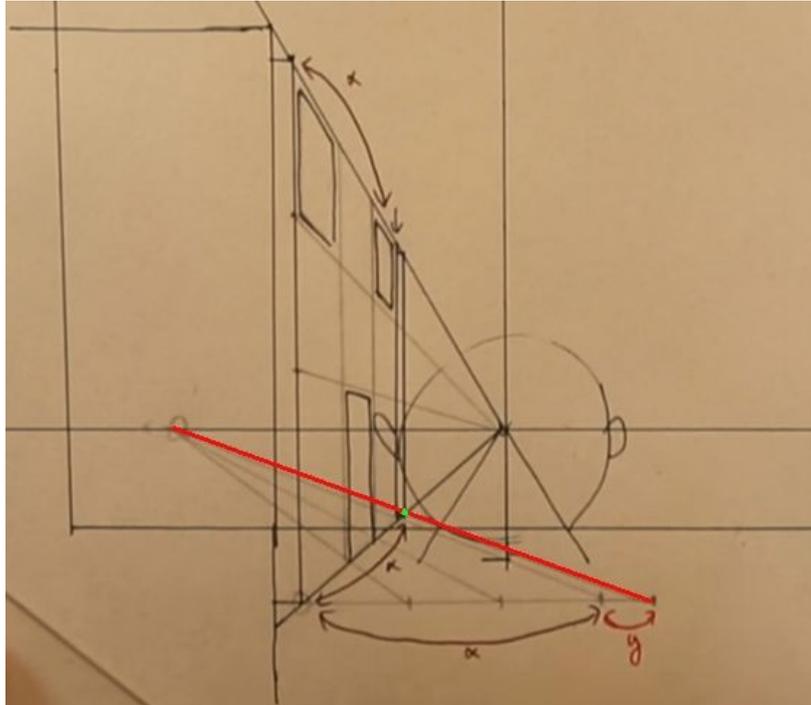
Admettons que l'on souhaite en construire un autre séparé d'une distance « y ».
La mesure « x » représentera la profondeur de l'immeuble N1.



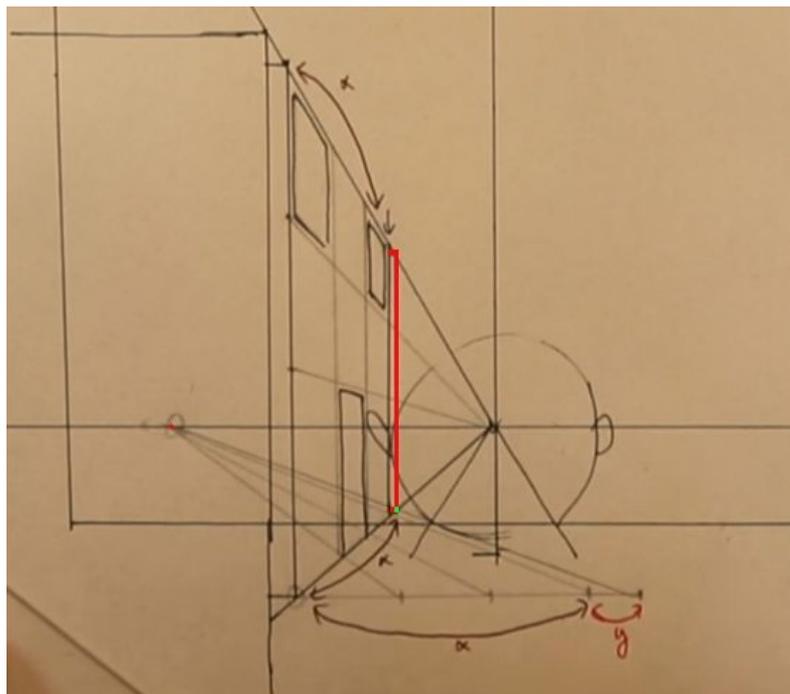
Donc pour trouver l'espacement « y », reprenons notre barre de mesure du début (ci-dessous représentée en vert). Puis je la prolonge d'une demi-unité par exemple (la barre de mesure étant divisée en 3 unités).



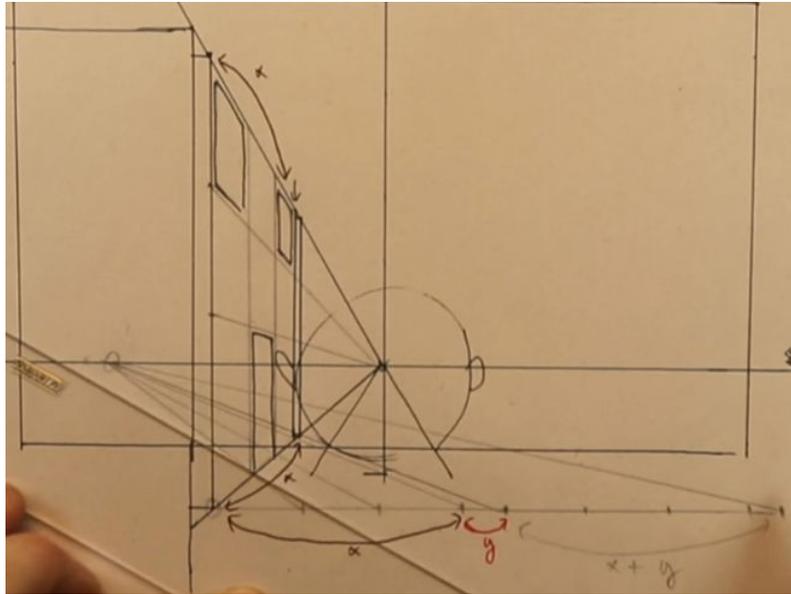
On trace ensuite la ligne partant de l'extrémité de cette demi-unité et qui se termine vers notre point de fuite. On obtient ainsi un des points d'ancrage de l'immeuble suivant respectant l'espacement « y ».



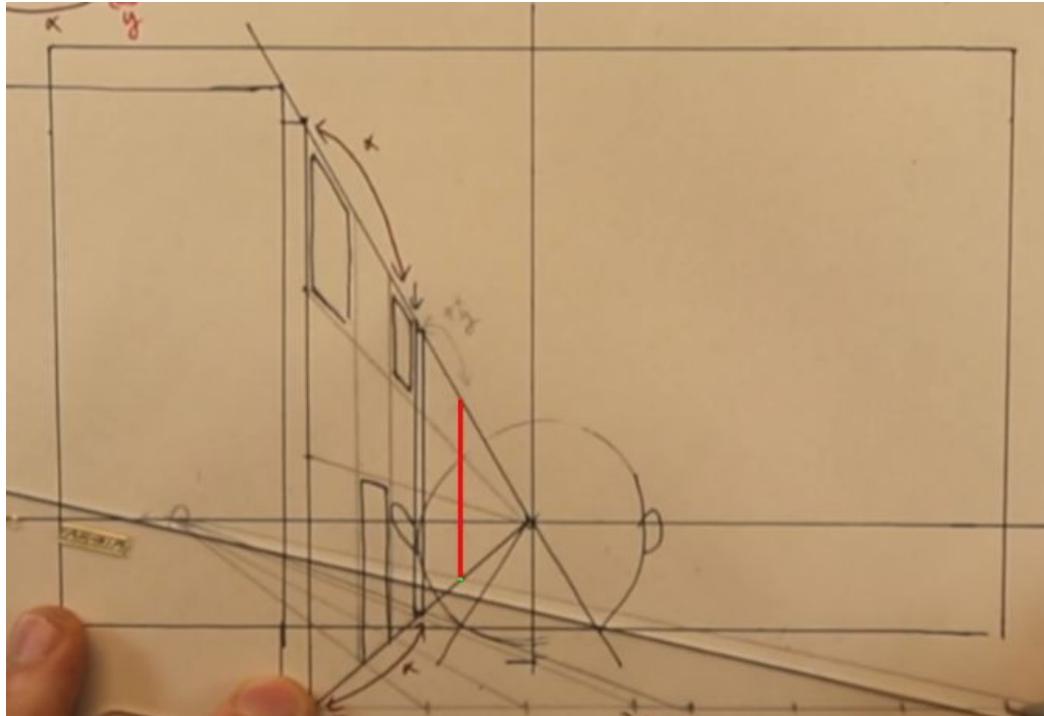
Puis en traçant la verticale partant de ce point d'ancrage, on obtient le début de la structure de l'immeuble N2.



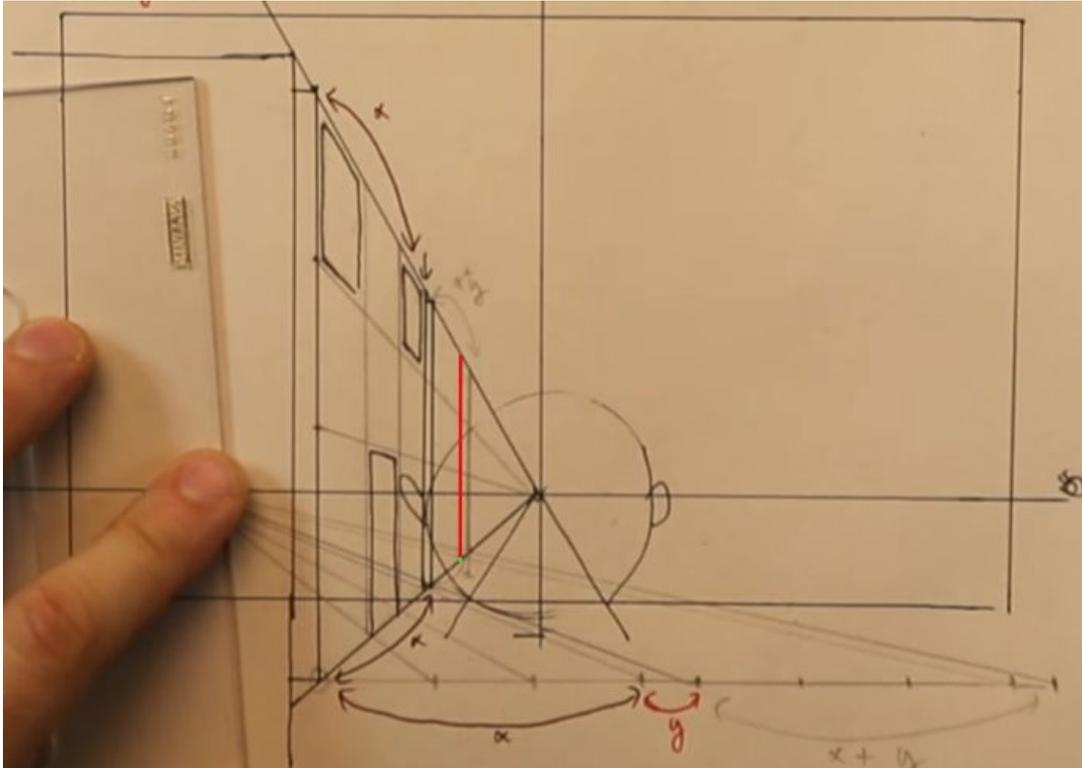
Par la suite, il faudra multiplier les façades et les distances « x » et « y » dans la perspective. Toujours avec la même barre de mesure et en utilisant le même point de fuite.



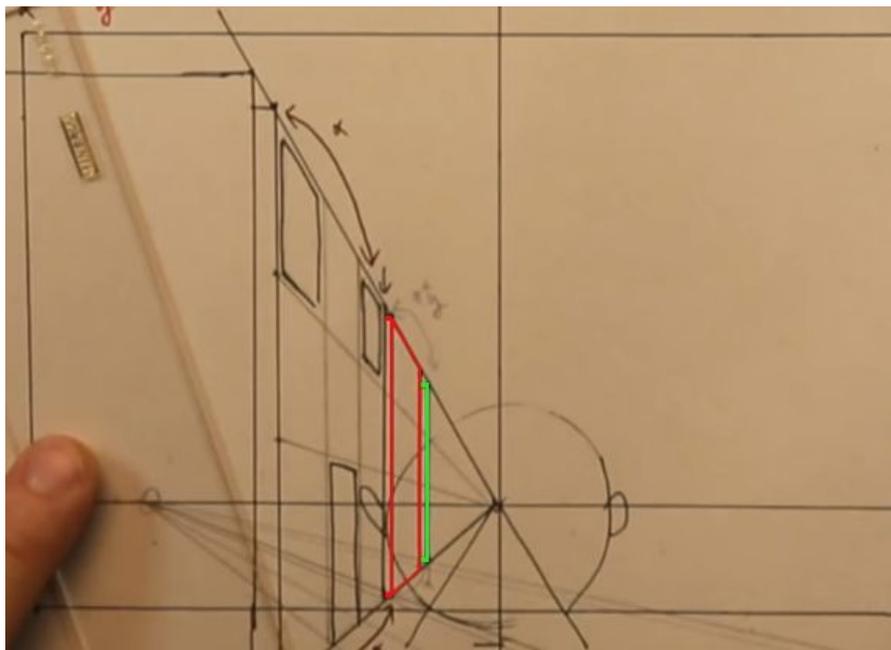
En traçant la droite qui part de l'extrémité de notre barre de mesure et se termine au point de fuite, on obtient le point d'ancrage de l'immeuble N3 (en vert) et donc le début de sa façade (ligne rouge).



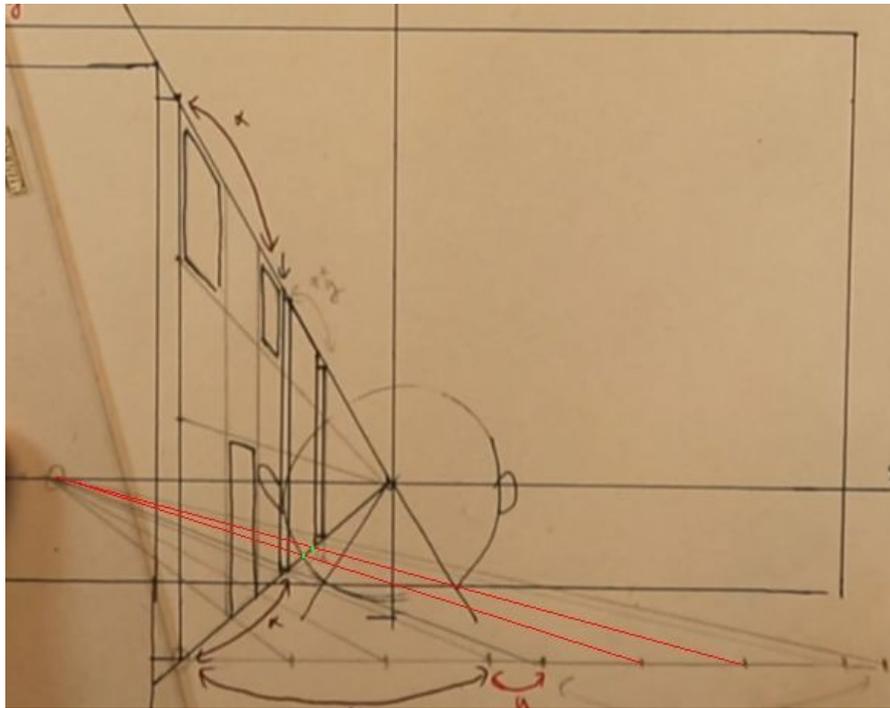
Donc si je trace la droite qui part du point de fuite et qui va jusqu'à l'avant-dernier point de notre barre de mesure, j'obtiens l'autre point d'ancrage de l'immeuble N2 (et qui représente aussi la différence entre « x » et « y »).



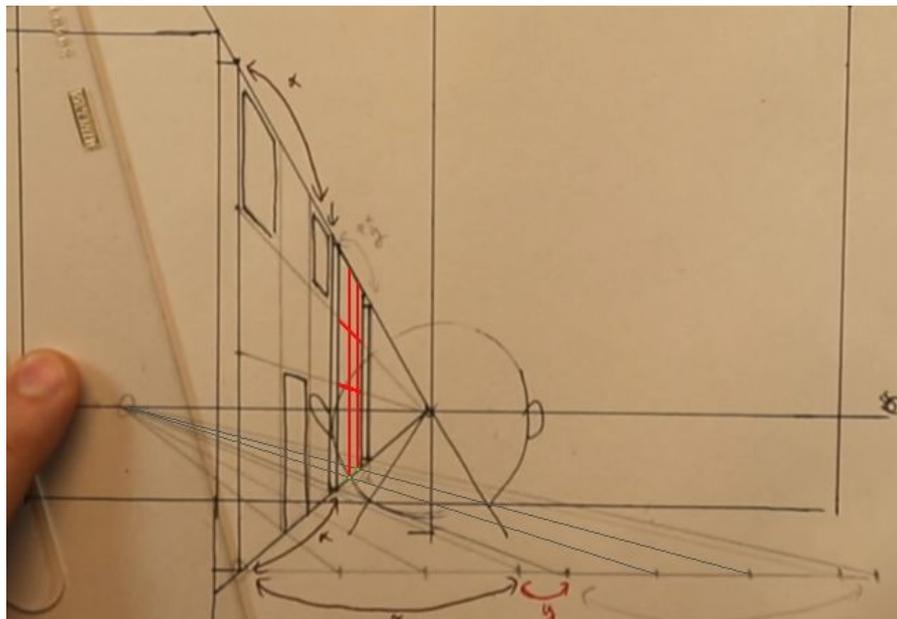
On obtient alors l'immeuble N2 (en rouge) et le début de N3 (en vert).



Pour la subdivision, il faut d'abord tracer les droites passant par le point de fuite et les unités créées sur la barre de mesure. Avec les précédentes constructions, on remarque que le bâtiment est déjà subdivisé dans la hauteur.



Il ne reste qu'à le faire dans la profondeur. Pour cela, on trace les verticales partant des points d'intersection (en vert sur la photo précédente).



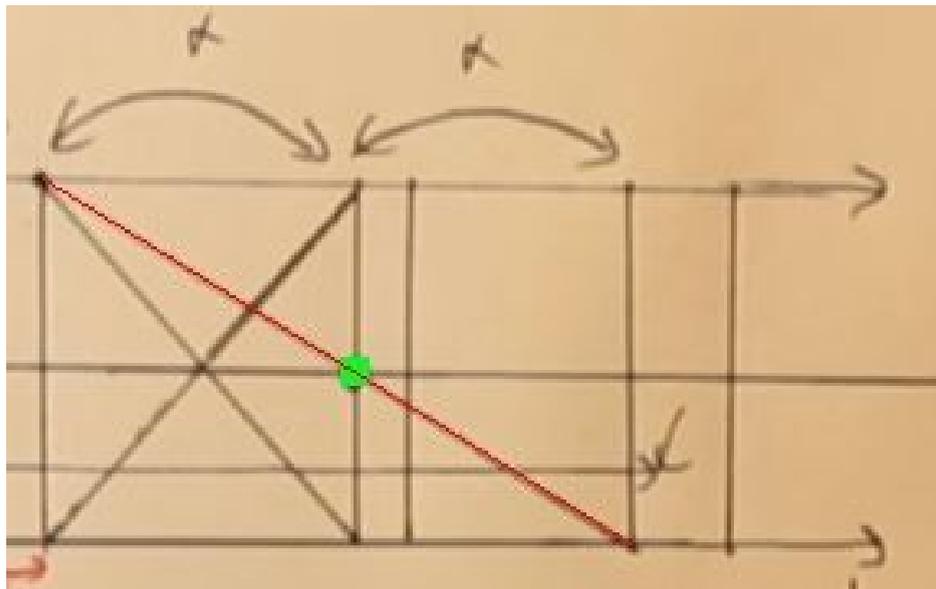
Les fenêtres et la porte peuvent aussi être représentées, mais vont être compressées par la perspective.

Pour le 3e immeuble, on recommence la procédure. On peut faire cela à l'infini en théorie. Car dans les faits, on sera limité par le papier, l'angle...

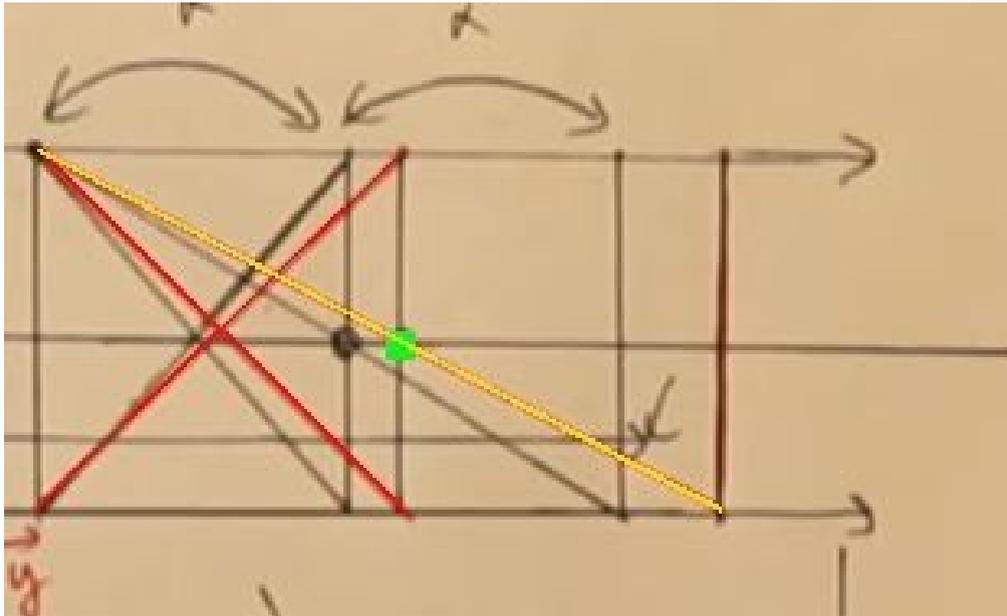
Je ne sais pas si vous vous souvenez, mais il existe une autre méthode pour subdiviser dans l'espace.



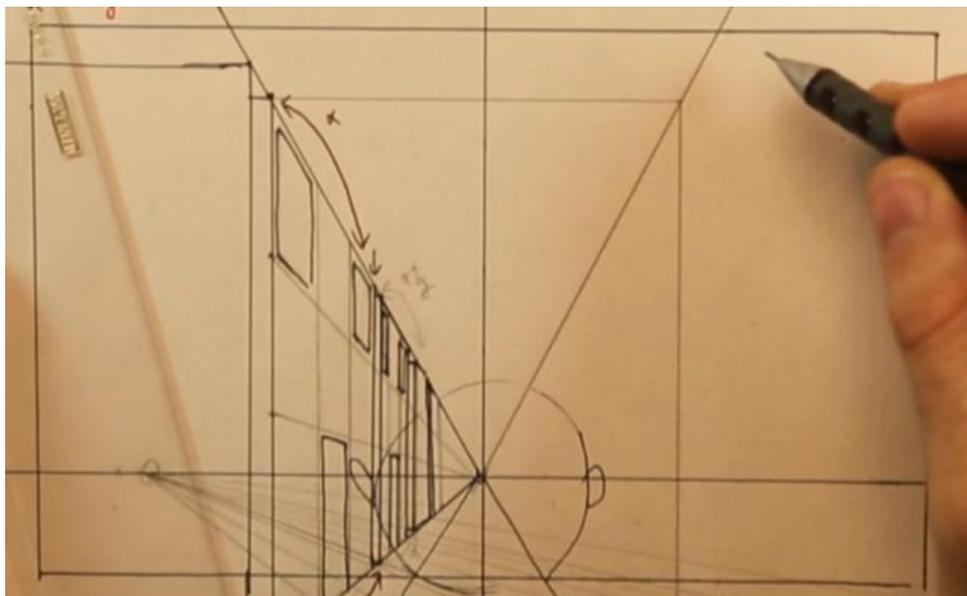
Comme vous pouvez le voir, j'ai donc tracé les diagonales de cet objet. Elles me donnent un centre par lequel je fais passer une droite qui doit diviser également en deux chaque côté. J'obtiens aussi un point (vert) qui va me servir immédiatement après. Je trace une diagonale (en rouge) qui passe par mon point vert. On trouve alors un nouveau « x ».

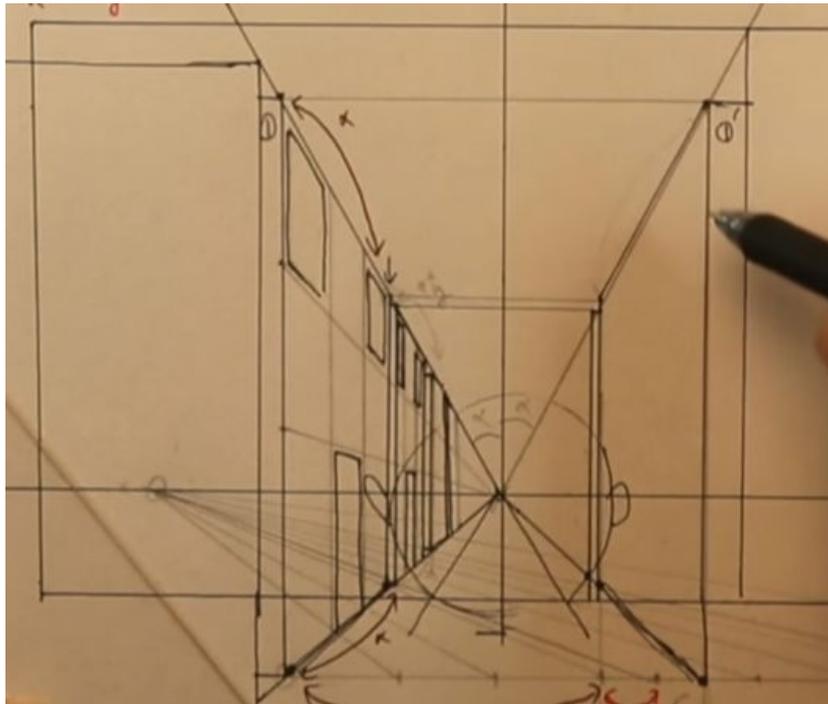


Et quand on souhaite trouver « $x+y$ », la procédure est la même. Mais cette fois, les diagonales ne vont pas diviser un objet, mais vont aller d'un objet à un autre (voir lignes rouges ci-dessous). En traçant l'horizontale qui passe par le croisement de ces diagonales, on obtient un nouveau point d'intérêt (en vert). Enfin, on trace une nouvelle diagonale passant par ce point vert (voir ligne jaune). On trouve ainsi « $x+y$ ».

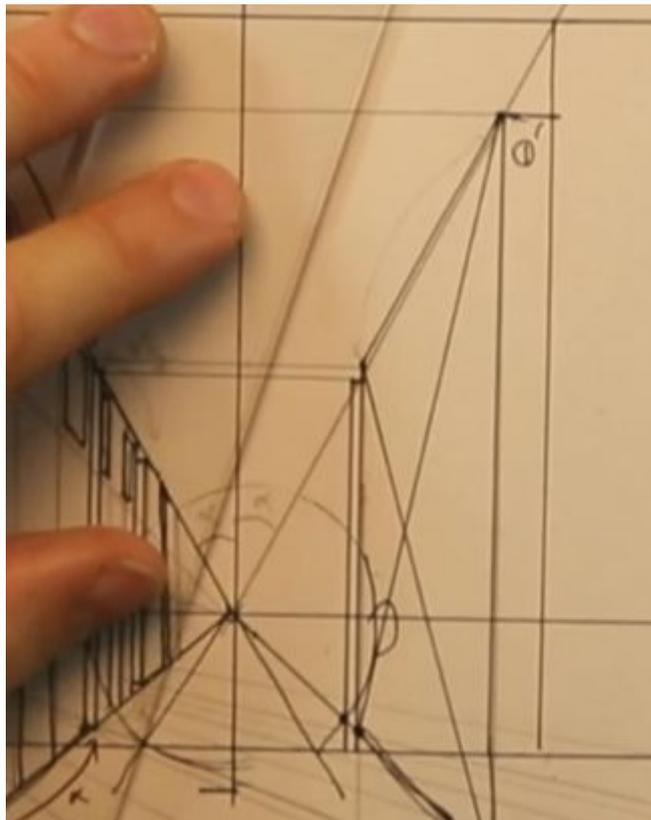


Ainsi, je peux reporter cela dans de nouvelles constructions, en face de celles déjà tracées. Par simplicité, je m'appuie sur l'immeuble N1 et les suivants en utilisant la symétrie.





Je trace ensuite mes diagonales pour la distance « x »...



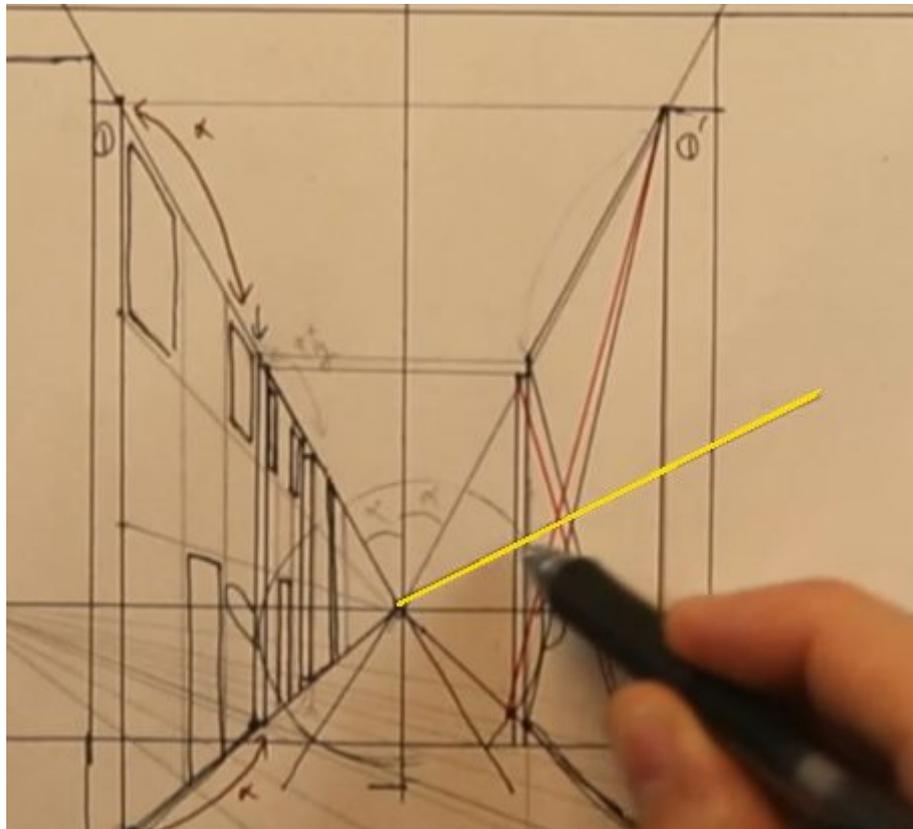
... puis pour la distance « y ».



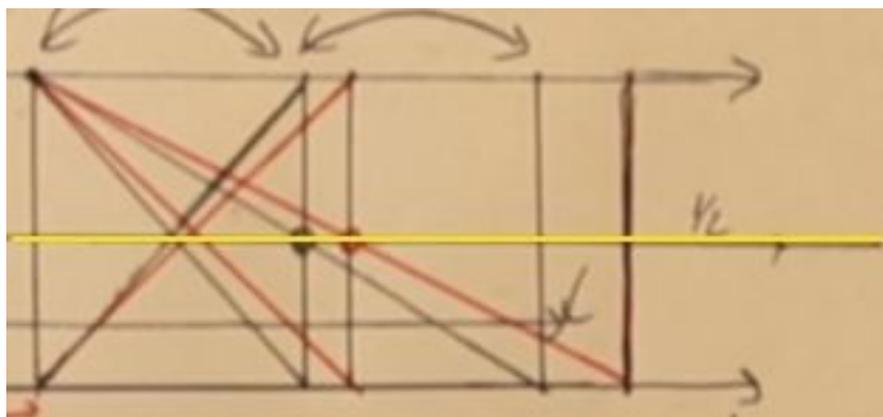
Pour les besoins de la vidéo et de l'article, j'utilise différents médiums, mais tracez vos lignes avec un crayon 2H. C'est, en effet, plus simple pour gommer. Puis mettez le tout au propre avec un autre crayon.

Cela peut se révéler plus lisible de faire cela sur logiciel avec les systèmes de calque, mais comme vous le voyez, sur papier c'est tout à fait faisable. Personnellement, j'aime le dessin papier. J'utilise alors des crayons un peu moins visibles ou même des crayons bleus (pour pouvoir effacer au scan ensuite pour de la BD par exemple).

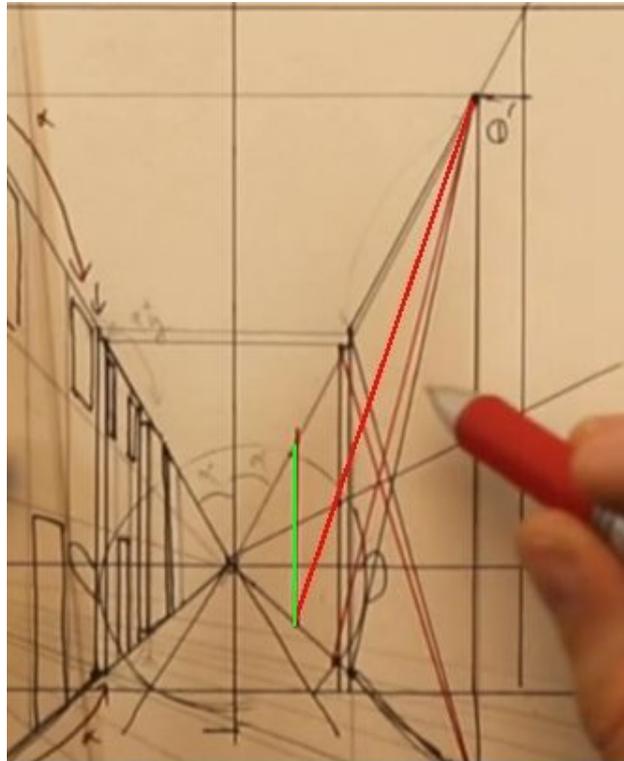
Je trace ensuite la ligne qui divise en deux la hauteur de chaque immeuble. Exactement comme j'avais pu le faire sur la vue de profil.



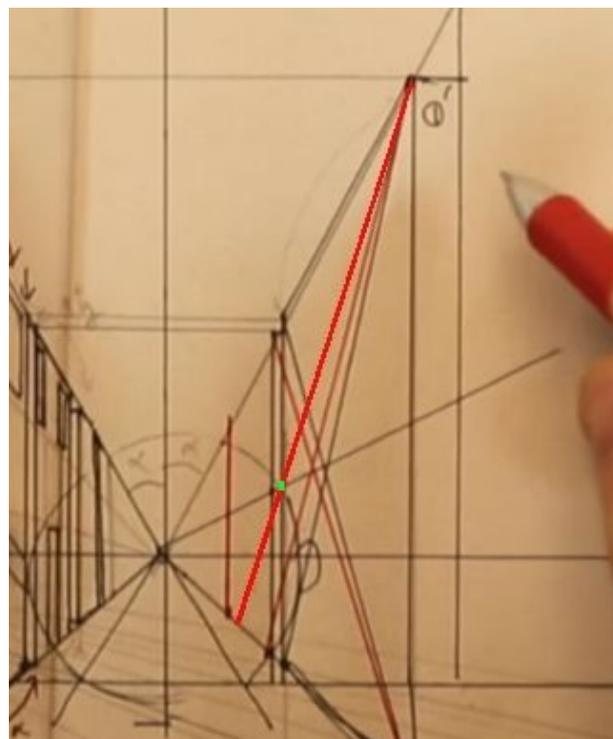
À ce stade, je vais reproduire ce que j'avais fait sur la vue de profil :



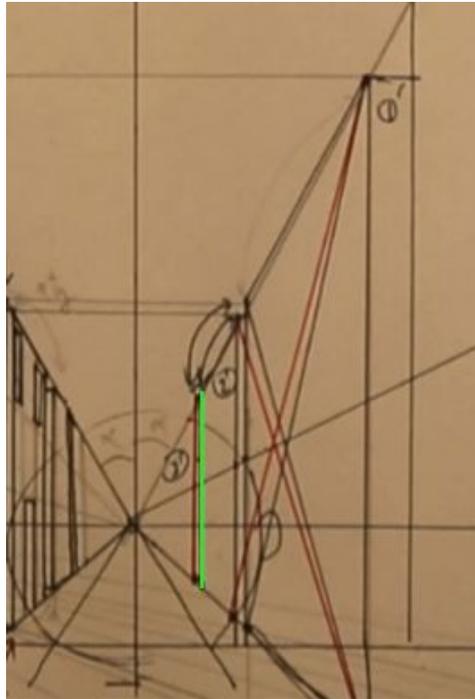
On obtient alors la distance « $x+y$ » (verticale verte)



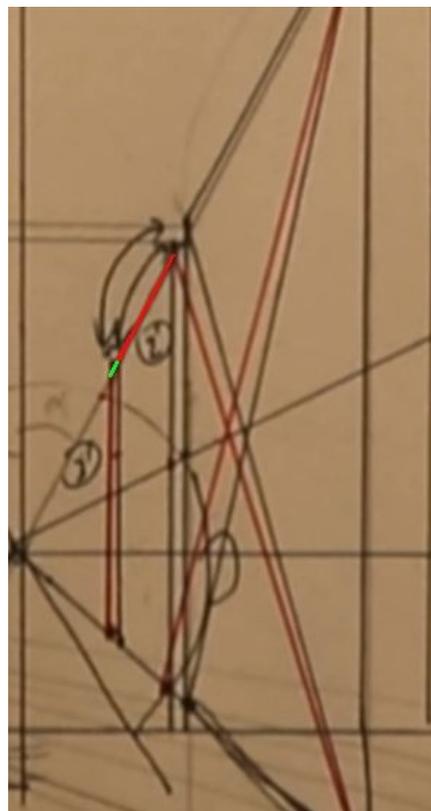
Il nous faut maintenant la distance « y ». J'utilise la distance « x » qui passe par le point vert.



Je trace ensuite la verticale (vert). J'obtiens alors la distance « x » sur l'immeuble N2.



On a donc bien à nouveau la distance « x+y » (vert+rouge ci-dessous), mais aussi la distance « x » (en rouge). La différence entre les deux étant « y » (vert).



Entraînez-vous à faire ce genre d'exercices. Cela touche des notions très importantes.

Je vous retrouve bientôt et n'hésitez pas à poser vos questions dans les commentaires. Cela aidera tout le monde.

Je sais que la perspective n'est pas forcément très drôle à apprendre. Mais si vous avez compris ces notions-là, vous avez certainement fait le plus dur en dessin.

Lorsque j'ai dû apprendre seul la perspective, j'ai cru devenir malade à force. Mais sincèrement, penchez-vous une bonne fois pour toutes sur la perspective pour enfin passer à autre chose.

Une fois que ces notions sont assimilées, tout ira tellement plus vite : visualisation, positionnement dans l'espace... Mais il faudra passer un peu de temps dans l'apprentissage de la perspective. Cela finira par rentrer donc ne baissez pas les bras.

@ bientôt.