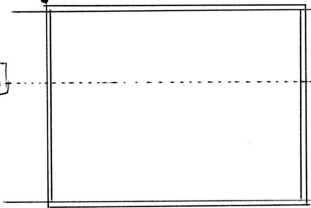


# LA PERSPECTIVE !!! À 1 POINT DE FUITE

QUAND LES OBJETS SONT  
FACE À LA CAMÉRA

POUR  
ADE !

L.H.



1 ON COMMENCE  
PAR LA  
LIGNE D'HORIZON

MAIS QU'EST-CE  
QUE LA L.H. ?

\* LA LIGNE D'HORIZON  
EST UNE LIGNE DE CONSTRUCTION  
QUI SIMULE LE POINT DE VUE  
LA HAUTEUR DE LA CAMÉRA ON  
VA DIRE...

EXEMPLES :

POINT DE VUE  
D'UN HUMAIN



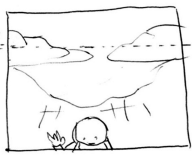
L.H.



POINT DE  
VUE D'UN  
OISEAU



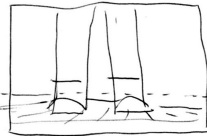
L.H.



POINT DE VUE  
d'un homme

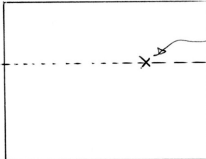


L.H.



→ VOUS AVEZ TRACÉ VOTRE LIGNE D'HORIZON...  
MAINTENANT PLACEZ UN :

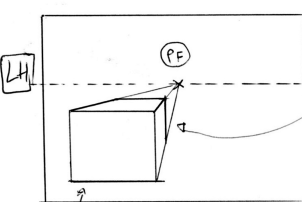
L.H.



POINT  
DE FUITE  
!!

SUR LA LIGNE

LE POINT DE FUITE  
REPRÉSENTE LA DIRECTION  
DE LA PROFONDEUR DES  
OBJETS...

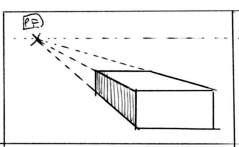


LES LIGNES  
DE VOTRE  
OBJET QUI  
VONT AU LOIN,  
VERS L'HORIZON  
SONT TRACÉES VERS  
LE POINT DE  
FUITE !!

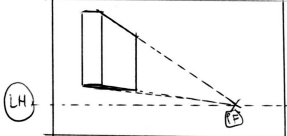
DESINE VOTRE  
OBJET DE  
FACE

D'AUTRES EXEMPLES

L.H.



ASTUCE :  
- TRACÉZ VOS  
LIGNES DE  
CONSTRUCTIONS  
- TOUTES LES  
AUTRES LIGNES  
SONT  
PARALLÈLES  
ENTRE ELLES !!



## EXERCICE :

- SUR UNE FEUILLE A4, TRACÉZ 2 CADRES.
- DANS CHAQUE CADRE, TRACÉZ UNE LIGNE D'HORIZON DIFFÉRENTE
- PLACEZ UN POINT DE FUITE DIFFÉRENT SUR CHAQUE LIGNE
- DESINEZ VOS OBJETS CUBIQUES, OU AUTRE, DANS CHAQUE CASE.
- TRACÉZ VOS LIGNES DE PERSPECTIVES.  
DONNEZ DU VOLUME À VOS OBJETS.