

Apprenez à dessiner la perspective de façon réaliste en suivant les principes fondateurs abordés simplement par Yves Leblanc : ligne d'horizon, points de fuite, perception de l'espace, recouvrements, ellipses, ombres, perspective 3D, panoramique... Chaque notion est illustrée de nombreux exemples et agrémentée de quelques exercices pour mieux la comprendre et la mettre en application.

Yves Leblanc est agrégé normalien en art et design et en arts plastiques. Il a été professeur en classe préparatoire à l'École supérieure des arts appliqués Duperré à Paris de 1991 à 2023. Dessinateur passionné et scientifique égaré, il se situe au croisement d'une représentation subjective (le dessin) et d'une visualisation objective (la photo), tout en remettant continuellement en question l'espace, le temps et notre perception.

www.yleblanc.net

10 €
www.editions-eyrolles.com
 Éditions Eyrolles | Diffusion Geodif

Couverture : Studio Eyrolles © Éditions Eyrolles
 Illustrations de couverture : © Yves Leblanc

IMPRIMÉ EN EUROPE



Yves Leblanc

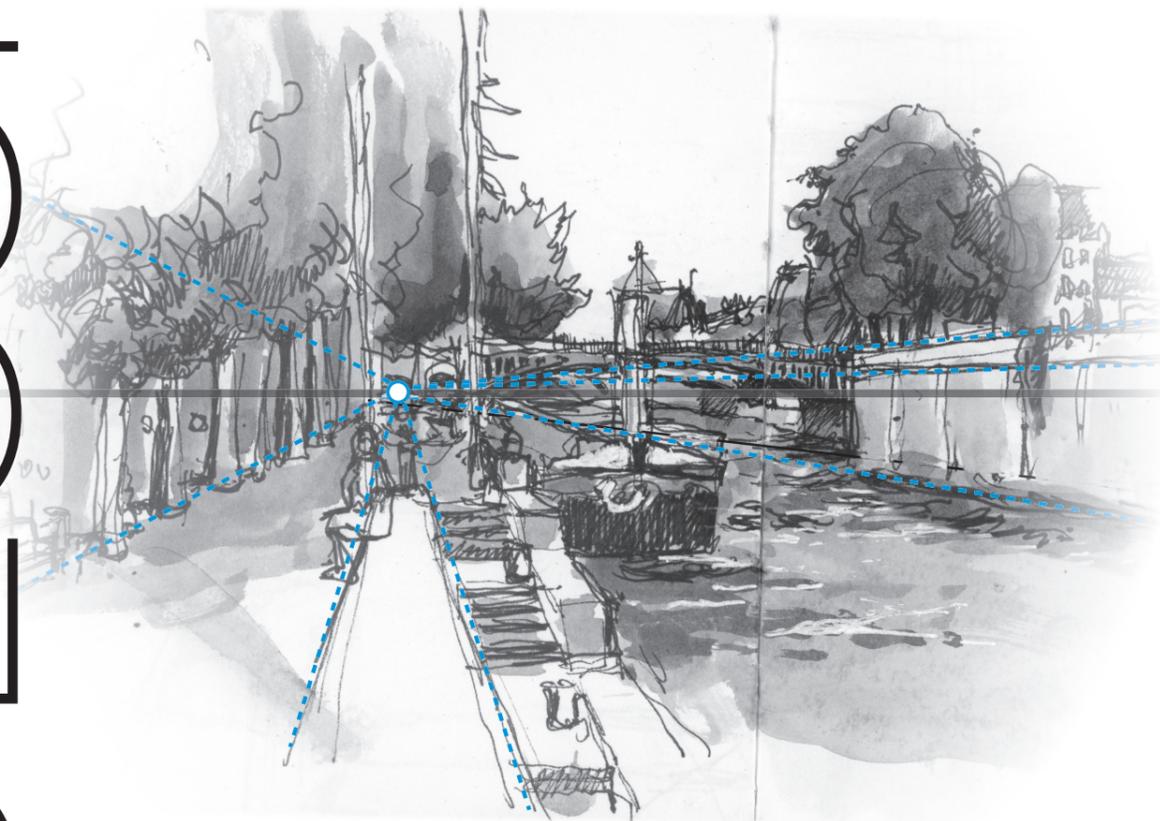
DESSINER LA PERSPECTIVE

● EYROLLES

LA PERSPECTIVE

par Yves **Leblanc**

DESSINER



● Éditions
EYROLLES

Sommaire

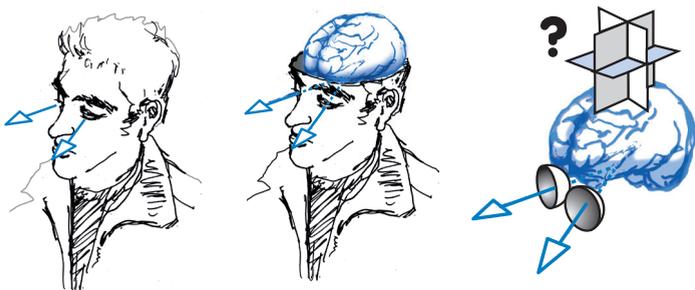
Introduction	4
Les notions de base	6
L'horizon.....	6
Les points de fuite	8
L'espace perçu	10
Les stratégies de construction.....	12
Les angles droits.....	12
Les pentes	14
Les recoupements	16
Les mesures.....	18
Les distances.....	20
Les améliorations	22
Les ellipses	22
Les ombres	24
Les reflets	26
Pour aller plus loin.....	28
La perspective 3D	28
Les panoramiques	30
Bibliographie	32

Introduction

Dessiner, voir et traduire

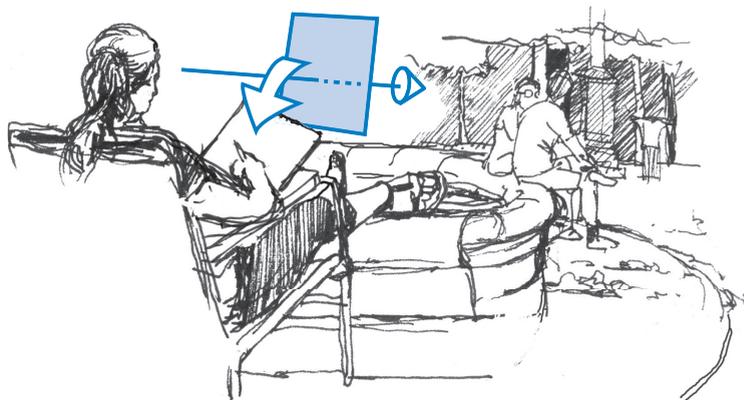
Nos yeux voient, notre cerveau perçoit. La perspective se situe au croisement de la vision et de la perception.

Derrière nos yeux, notre cerveau essaie d'établir un lien entre la projection hémisphérique de la rétine et un espace vécu par notre corps. Un espace tridimensionnel fait de hauteurs, de largeurs et de profondeurs. Le dessinateur essaie de les traduire dans son dessin.



Dessiner un espace

Il s'agit de transférer sur une feuille ce que l'on pourrait décalquer sur une vitre imaginaire placée entre nous et ce que l'on regarde.



Paris, jardin du Palais-Royal

La progression

Les trois premières notions de cet ouvrage (le champ visuel, l'horizon et le point de fuite) peuvent être consultées dans le désordre et n'ont pas de relation entre elles.

Le champ visuel, vu en introduction, renvoie à la conscience de la zone regardée et de l'espace à retranscrire.

L'horizon se rapporte à l'espace dans lequel nous sommes immergés et à la localisation de nos yeux.

Le point de fuite fait référence à la direction des choses dans notre environnement par rapport à la direction de notre regard.

Une fois ces notions assimilées, nous pourrons jongler entre elles pour établir des déductions permettant de reproduire **l'espace perçu**.

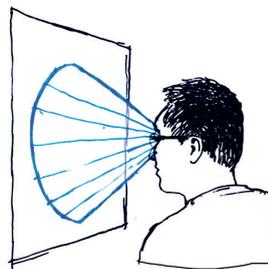
Nous serons alors capables de pointer des directions, définir des **angles droits** et calculer des **pentés**.

Les **recouvrements** nous permettront d'obtenir des **mesures** précises et d'établir des **distances** cohérentes..

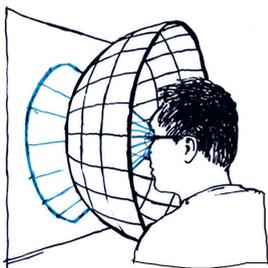
Puis nous aborderons quelques améliorations comme les **ellipses**, les **ombres** et les **reflets** pour donner plus de crédibilité à nos dessins.

Enfin, nous évoquerons brièvement le principe d'une vision non horizontale avec la **perspective 3D** et les possibilités de dessiner un champ visuel élargi grâce aux **panoramiques**.

La perspective conique



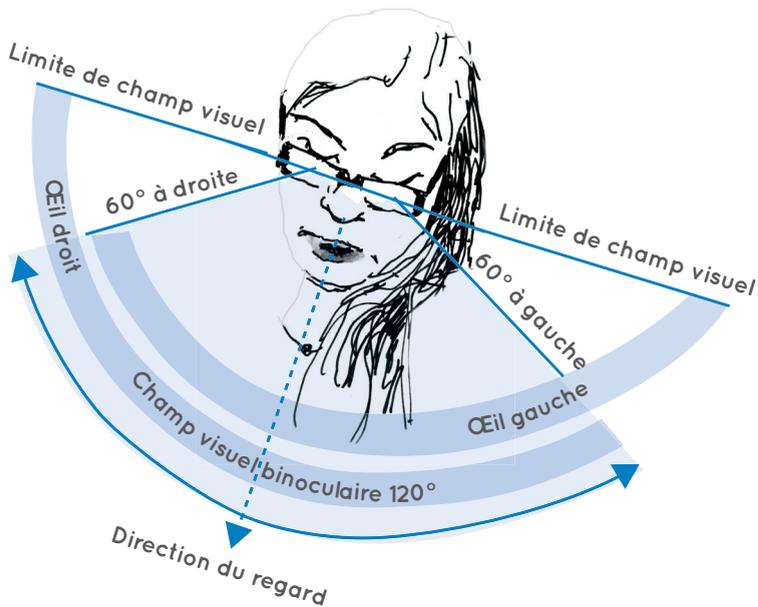
La perspective que nous étudierons dans un premier temps est appelée « **perspective conique** », car elle est la projection d'un espace selon un cône de projection.



Elle ne constitue qu'une partie de la perception **hémisphérique** de notre environnement.

Le champ visuel

Notre champ visuel est d'environ 180°, mais seuls 120° sont accessibles simultanément par les deux yeux (60° de chaque côté). Au-delà, bien que nous ayons conscience de l'espace qui nous entoure, il est impossible de le traduire sans déformation.



Pour connaître notre champ visuel binoculaire, il faut repérer les limites de notre vision gauche-droite avec l'œil opposé ; on obtient alors un angle global de 120°.



Notre champ visuel peut être ressenti plus facilement avec des lunettes, car leurs bords donnent des repères de visée supplémentaires.



Les déformations

Nous percevons l'espace qui nous entoure de façon hémisphérique. Mais dessiner consiste à restituer la scène sur une **surface plane**, ce qui engendre des déformations de plus en plus importantes au fur et à mesure que nous nous éloignons du centre de notre regard (fig. 1).

Au-delà de 30° de part et d'autre de la direction du regard, le dessin s'étirera de 60 % et ne sera plus crédible. Au-delà de 45°, les déformations seront de 170 % (fig. 2) !

Il est généralement conseillé de ne pas dessiner au-delà de 30° de part et d'autre de notre point de visée, soit la moitié de notre champ visuel binoculaire (fig. 3).

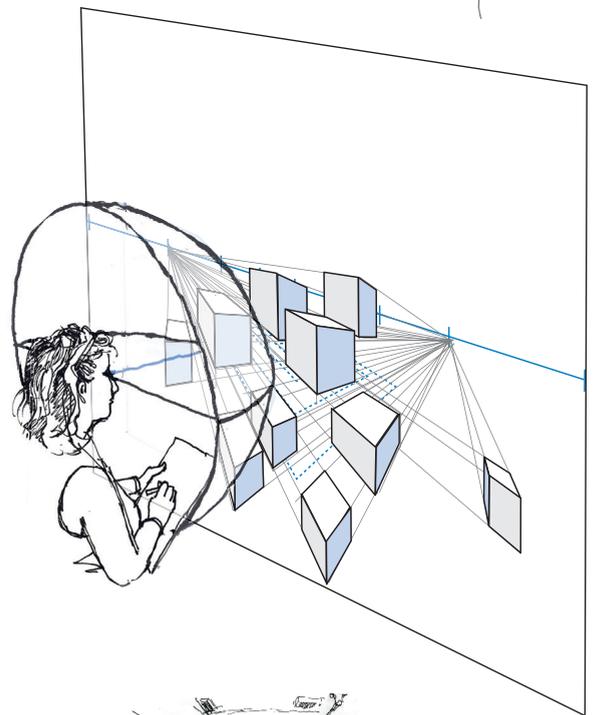


Fig. 1

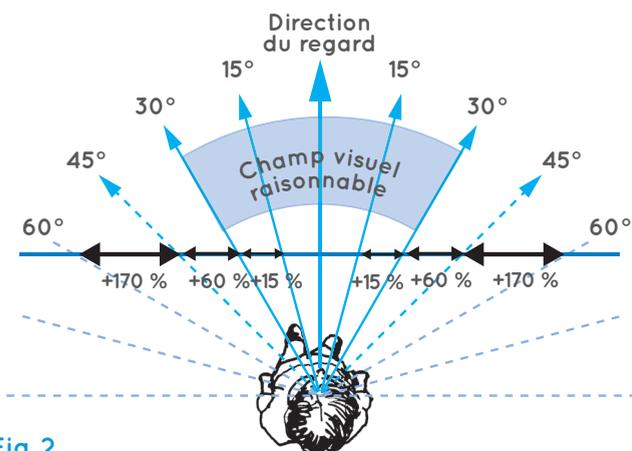


Fig. 2

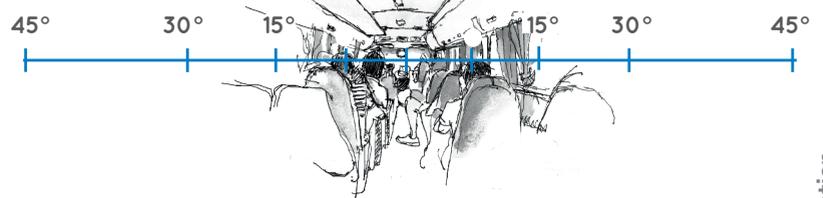


Fig. 3 Minibus de Beyrouth à Saïda