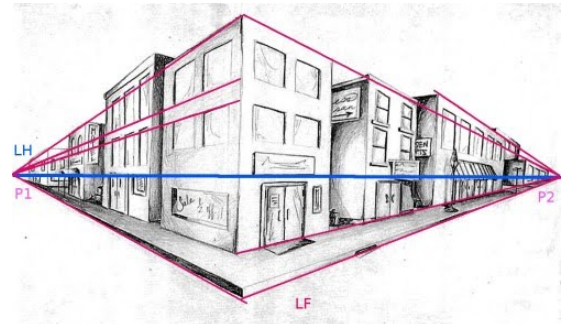
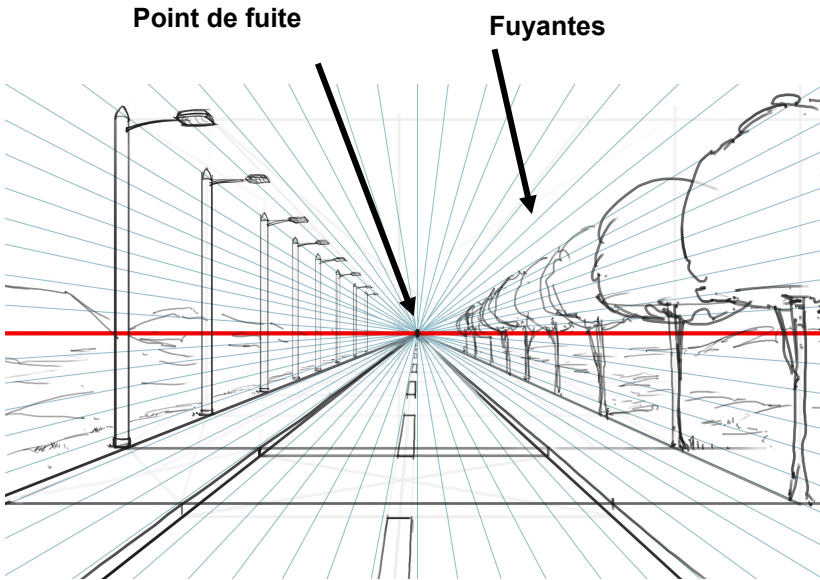


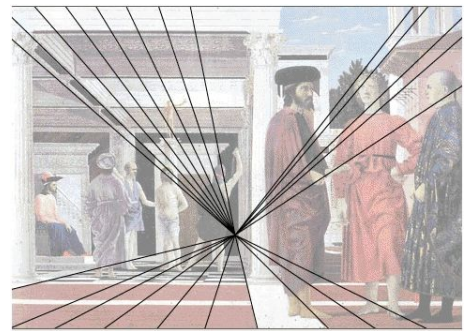
**La perspective conique**

Lorsque l'on regarde un paysage, on a l'impression que toutes les lignes convergent en un point unique. Ce point est appelé **point de fuite**. Les objets situés en arrière plan paraissent plus petits que ceux du premier plan.

Ce type de perspective est très réaliste (il peut y avoir plusieurs points de fuite) et s'utilise surtout en dessin d'art et en architecture.



**Perspective à deux points de fuite**

**La perspective cavalière**

Très utilisée en dessin technique, elle est très simple à réaliser, mais elle est moins réaliste que la perspective conique. En effet, considérant que les objets techniques sont assez petits, toutes les fuyantes seront parallèles et inclinées à  $45^\circ$ . En général on adoptera une réduction des fuyantes de 0,5 (les fuyantes ont une longueur deux fois plus petite que la longueur réelle).

- **Mise en œuvre**

- Dessiner l'objet vu de face (dessin hachuré),
- Tracer les fuyantes inclinées à  $45^\circ$  partant de chaque arête visible (l'équerre à  $45^\circ$  se révèle très utile ou utiliser les diagonales d'une feuille quadrillée).

- **Tracé des cercles**

Lorsque l'on désire tracer un cercle qui se trouve sur une des faces "déformées" par l'effet de perspective, une approche simple consiste à tracer un "carré" (qui devient donc un losange) dans lequel s'inscrit le "cercle" qui devient une ellipse.



**Perspective cavalière**

