

Matériel

- Pour chaque élève, pour les 4 ateliers :
- 1 feuille de papier épais format A4 tenue en paysage
 - crayon de papier, gomme
 - règle
 - feutre noir pointe fine
 - craies grasses ou pastels

Objectifs

Construire un espace tridimensionnel plausible
Suivre un programme par étapes

Durée:

45' minutes

Déroulement**1° Mettre la structure en place**

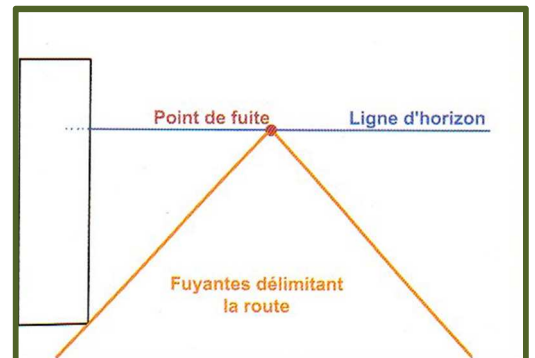
Tracer la ligne d'horizon.

Désigner un point de fuite plus ou moins central.

Tracer deux droites fuyantes qui délimitent la route
(ces droites vont vers le même point de fuite).

Placer un rectangle représentant une façade qui nous fait face.

Caler l'angle inférieur droit contre la route.

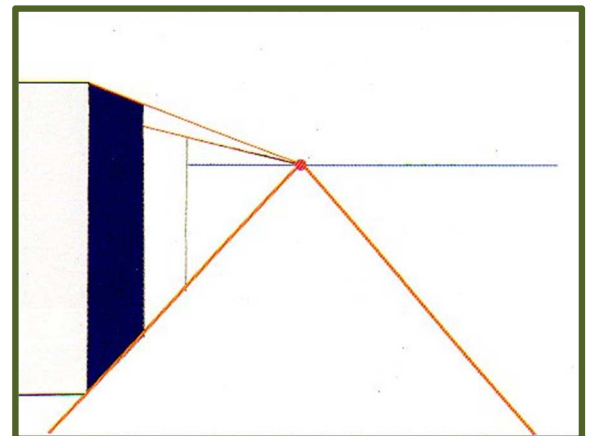
**2° Représenter les premiers bâtiments**

Tracer la ligne de fuite partant de l'angle supérieur droit du rectangle gris.

Déterminer la longueur du bâtiment en traçant une verticale s'appuyant sur la ligne fuyante de la route.

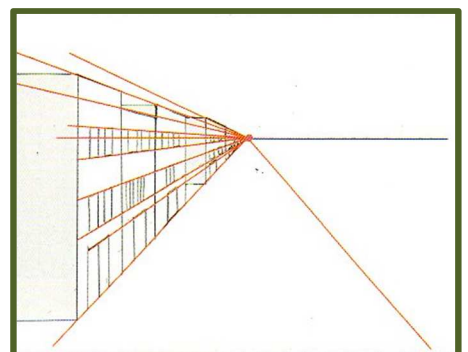
Les lignes de fuite délimitent la première façade parallèle à la rue (en bleu foncé).

Continuer ainsi de suite, jusqu'au bout de la rue. Pour simplifier la construction, il suffit d'accoler les façades.

**3° Compléter la rue**

Se servir des fuyantes pour tracer la limite supérieure des autres immeubles ainsi que les ouvertures.

Quand les bâtiments n'ayant pas la même hauteur ou non accolés nous font face, celles-ci ne sont pas déformées : les horizontales restent horizontales.



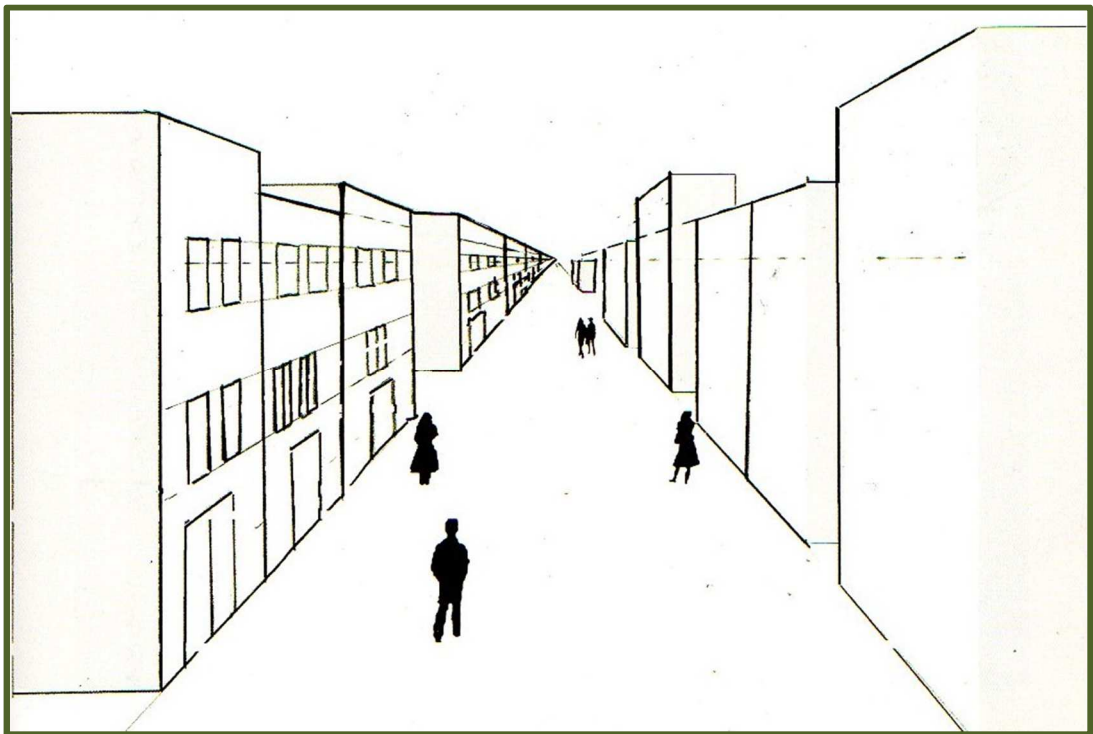
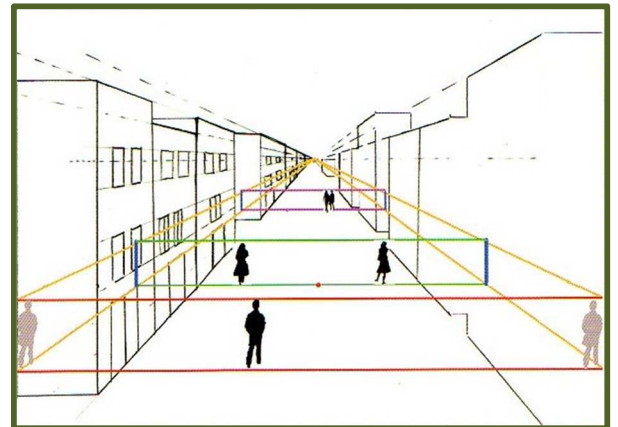
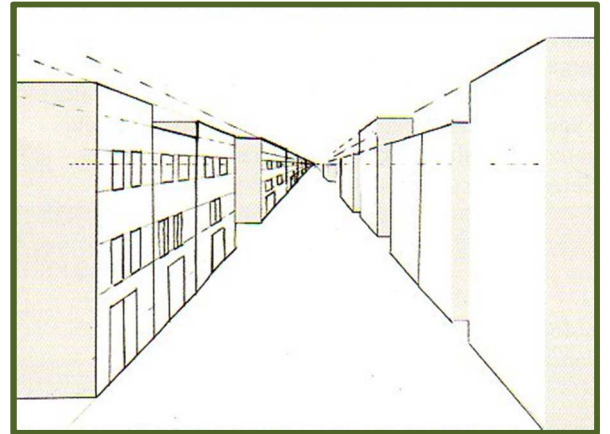
4° Faire de même pour les immeuble d'en face

5° Placer les personnages

La taille des personnages est également soumise à la perspective.

Ne faire la suite du travail qu'une fois le décor en place :

- Placer le premier personnage de hauteur crédible (la hauteur d'une porte)
- Tirer deux traits horizontaux allant jusqu'aux bords de la feuille, l'un passant par le sommet de la tête et l'autre par les pieds (lignes rouges)
- Tracer les deux lignes de fuite à gauche et à droite (lignes orange).
- Placer un point (point rouge) à l'endroit où on veut placer un personnage.
- Tracer une ligne horizontale (verte) à la base des pieds de part et d'autre jusqu'à toucher la ligne de fuite (orange) la plus basse.
- Elever deux verticales (segments bleus) à partir des points de contact jusqu'aux fuyantes supérieures.
- Fermer le rectangle ainsi formé : tous les personnages placés sur la ligne de base auront la hauteur de ce rectangle.



Un angle de vue : la plongée

Matériel

- Pour chaque élève :
- une photocopie du programme de construction
 - 1 feuille de papier épais format A4 tenue en paysage
 - crayon de papier, gomme
 - règle
 - feutre noir pointe fine
 - pastels ou aquarelles

Objectifs

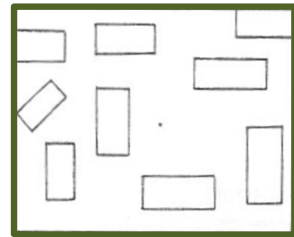
Construire un espace tridimensionnel plausible
Suivre un programme par étapes

Durée:

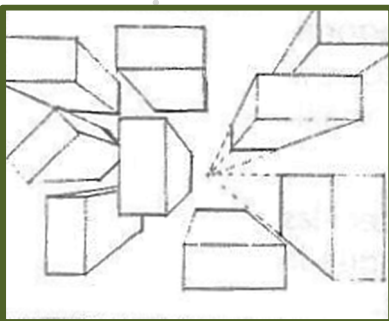
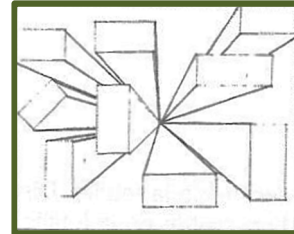
45' minutes

Déroulement

1° Placer le **point de fuite** au centre de la feuille.
Tracer des rectangles au hasard sur la feuille en évitant le centre.

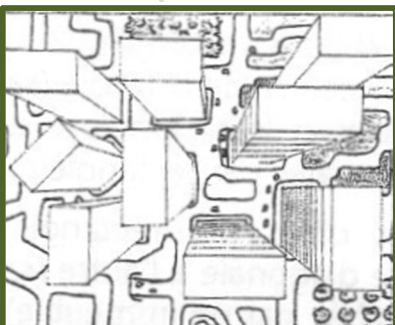


2° Relier les coins de chaque rectangle au **point de fuite** (sauf lorsque la ligne passe à travers un autre rectangle). Faire un maximum de trois droites par rectanale



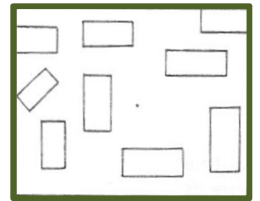
3° Tracer le bas des immeubles. Pour cela, tracer des droites parallèles aux sommets des immeubles.
Puis gommer les lignes de fuites qui vont au-delà de la base des bâtiments.

4° Pour faire apparaître les étages, tracer des lignes parallèles entre le sol et les toits. Plus on descend, plus il faut réduire l'espace entre les lignes.

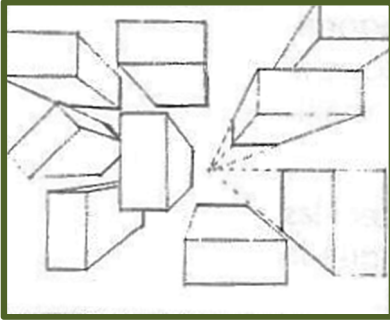
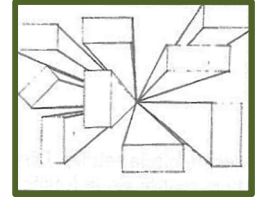


5° Pour la mise en couleur, colorer chaque face d'un immeuble en utilisant deux nuances d'une même couleur, l'une foncée et l'autre claire.

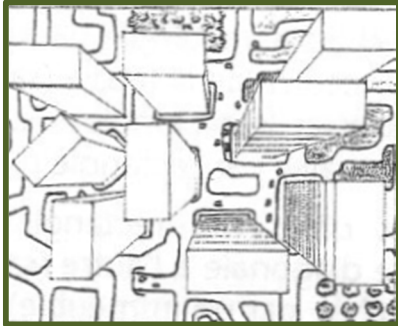
1° Placer le **point de fuite** au centre de la feuille. Tracer des rectangles au hasard sur la feuille en évitant le centre.



2° Relier les coins de chaque rectangle au **point de fuite** (sauf lorsque la ligne passe à travers un autre rectangle). Faire un maximum de trois droites par rectangle



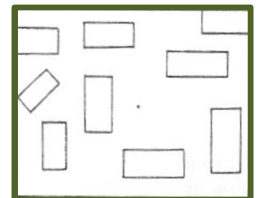
3° Tracer le bas des immeubles. Pour cela, tracer des droites parallèles aux sommets des immeubles. Puis gommer les lignes de fuites qui vont au-delà de la base des bâtiments.



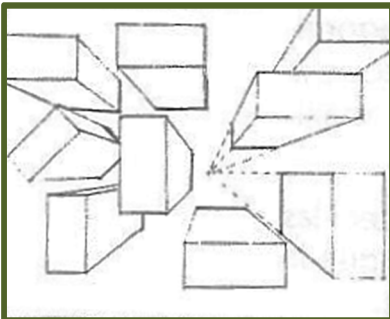
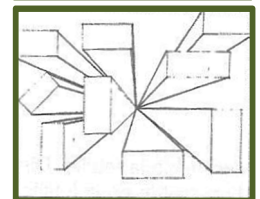
4° Pour faire apparaître les étages, tracer des lignes parallèles entre le sol et les toits. Plus on descend, plus il faut réduire l'espace entre les lignes.

5° Pour la mise en couleur, colorer chaque face d'un immeuble en utilisant deux nuances d'une même couleur, l'une foncée et l'autre claire.

1° Placer le **point de fuite** au centre de la feuille. Tracer des rectangles au hasard sur la feuille en évitant le centre.



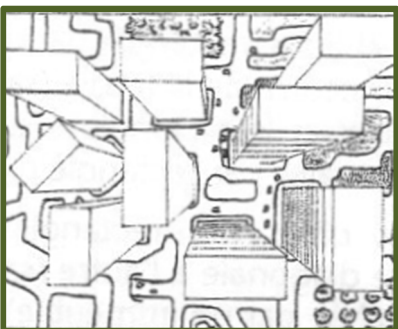
2° Relier les coins de chaque rectangle au **point de fuite** (sauf lorsque la ligne passe à travers un autre rectangle). Faire un maximum de trois droites par rectangle



3° Tracer le bas des immeubles. Pour cela, tracer des droites parallèles aux sommets des immeubles. Puis gommer les lignes de fuites qui vont au-delà de la base des bâtiments.

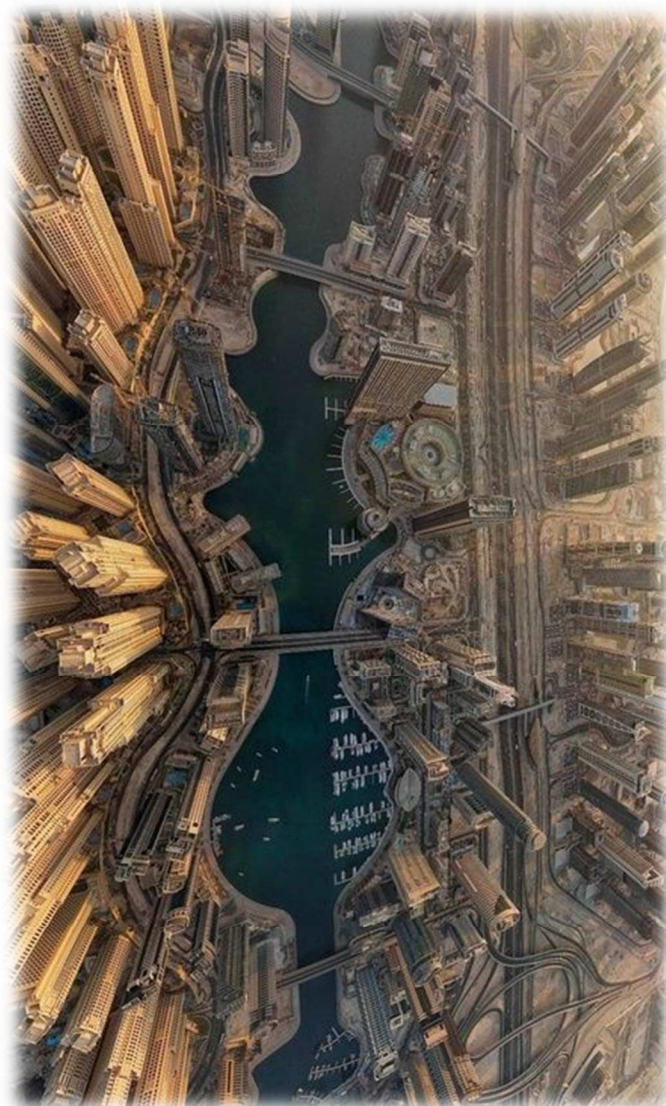
4° Pour faire apparaître les étages, tracer des lignes parallèles entre le sol et les toits. Plus on descend, plus il faut réduire l'espace entre les lignes.

5° Pour la mise en couleur, colorer chaque face d'un immeuble en utilisant deux nuances d'une même couleur, l'une foncée et l'autre claire.





La plongée



Un angle de vue : la contre-plongée

Matériel

- Pour chaque élève :
- le programme de construction
 - 1 feuille de papier épais format A4 tenue en paysage
 - crayon de papier, gomme
 - règle
 - feutre noir pointe fine
 - pastels

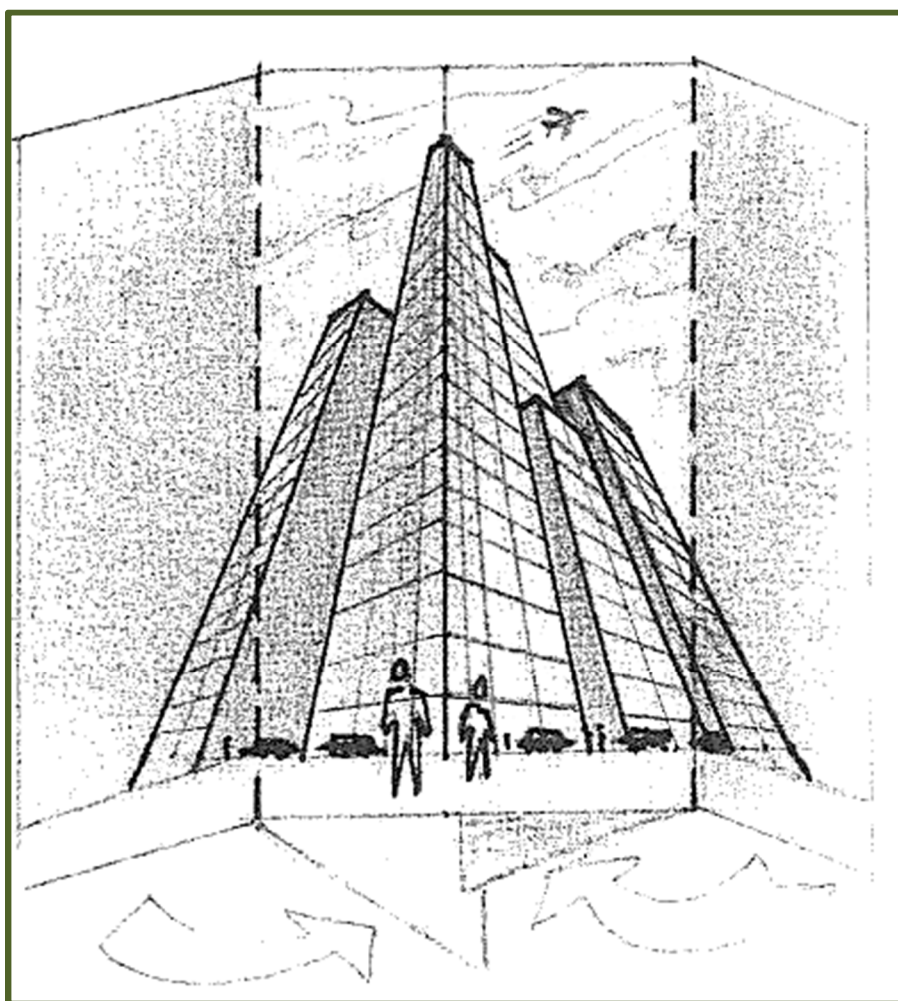
Objectifs

Construire un espace tridimensionnel plausible
Suivre un programme par étapes

Durée:

45' minutes

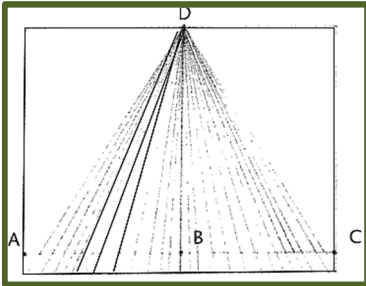
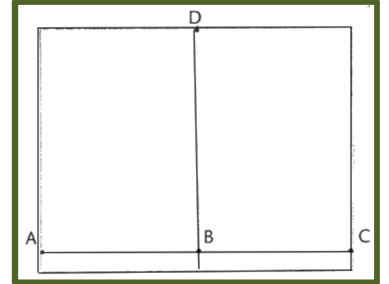
Déroulement



La contre-plongée

1° Prends ta feuille dans le format Paysage (horizontal). Marque le milieu de la largeur de la feuille, en haut et en bas, puis tracer un trait qui indique le milieu de la feuille (la droite (BD) sur le schéma). Tracer un trait 1 cm au-dessus du bas de la page. ((AC) sur le dessin).

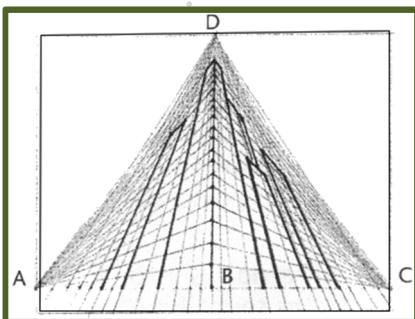
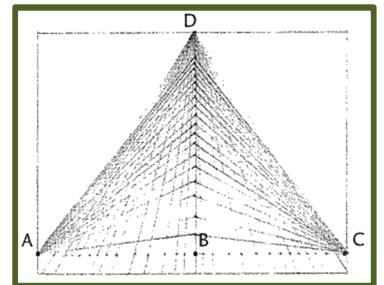
Placer les points A, B, C et D comme indiqué sur le dessin.



2° A chaque centimètre, entre B et A, place un point. Fais la même chose entre B et C. Relie le point D à chacun de ces points.

3° Entre B et D, placer une série de points. Plus tu montes, plus les points doivent être resserrés.

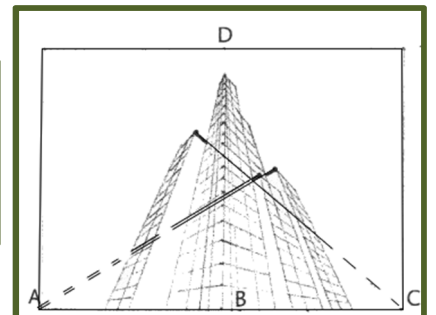
Puis relier les points A à tous ces points. Faire la même chose avec le point C.



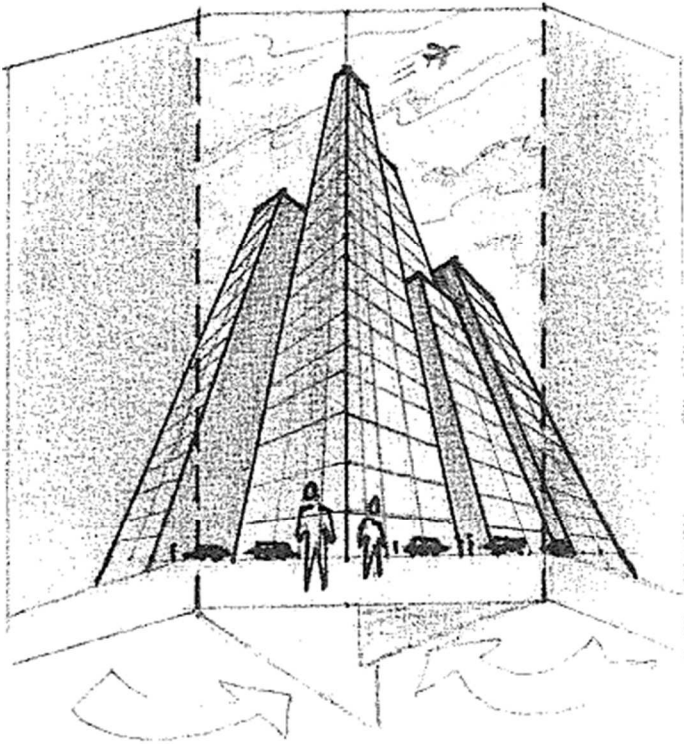
4° Observe bien ton dessin. Choisis la forme de tes futurs bâtiments et repère les traits qui vont le former. Repasse-les pour les faire ressortir.

5° Gomme tous les traits qui se trouvent à l'extérieurs de tes immeubles.

6° Si tu as deux immeubles qui ne sont pas alignés, pour faire apparaître la face du côté, il te faudra relier le sommet du bâtiment soit à A, soit à C (tu arrêtes ton trait dès que tu arrives à un autre immeuble).



7° Pour la mise en couleur, colorer chaque face d'un immeuble en utilisant deux nuances d'une même couleur, l'une foncée et l'autre claire.

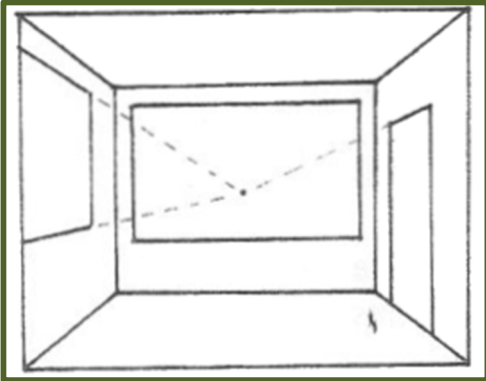
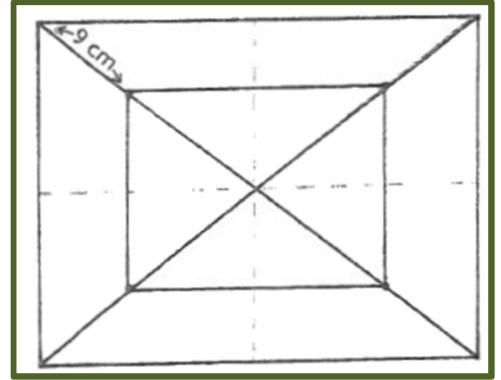


La contre-plongée



1° Repère le milieu de ta feuille. Pour cela, trace, ses deux diagonales. Marque leur point d'intersection : ce sera ton **point de fuite**.

Puis fais 4 points sur les diagonales en mesurant 9 cm à partir des coins de la feuille. Relie-les entre eux de manière à faire un rectangle.



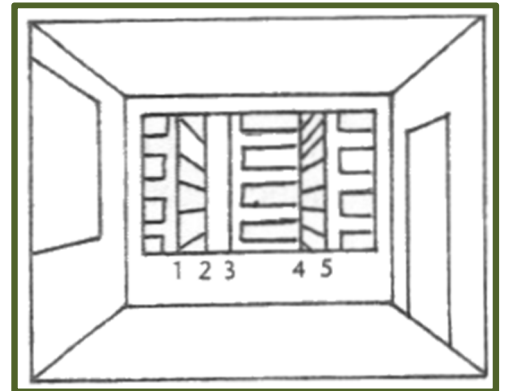
2° Dans ce grand rectangle, fais un autre rectangle plus petit : ce sera une fenêtre.

Dans la partie de gauche (qui sera un mur), tracer deux traits qui partent du bord et vont au point de fuite (ce sera un cadre). Arrête-les avant le trait vertical. Relie-les pour fermer ton cadre.

3° Observe bien le modèle !

On va à présent dessiner le paysage. Commence par tracer 5 traits verticaux à l'intérieur de la fenêtre. On va les appeler 1 - 2 - 3 - 4 et 5. Entre 1 et 2, trace des traits qui se dirigent vers ton point de fuite. Fais la même chose entre 4 et 5.

Dans les autres espaces, trace des rectangles



4° A toi d'inventer la suite de cette pièce ! Lorsque c'est fait, mets-la en couleurs.

