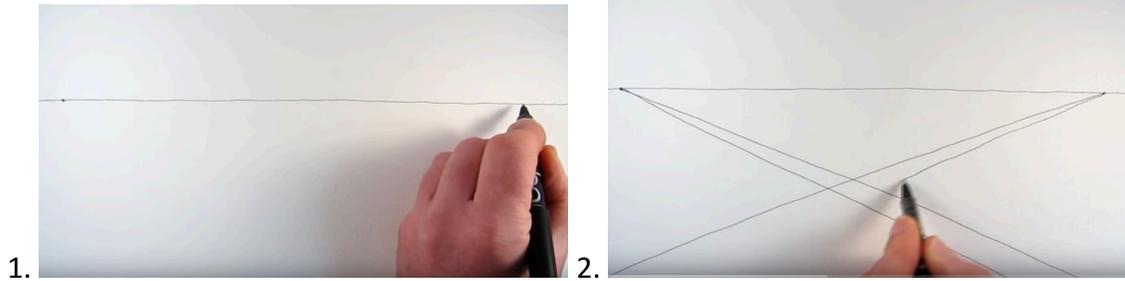


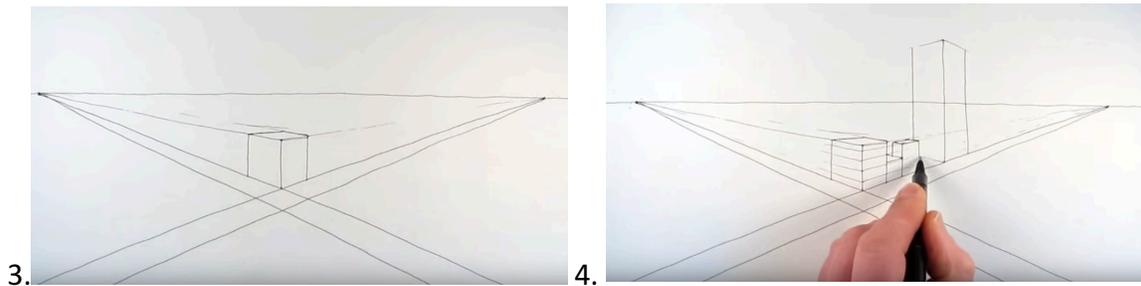
## OPTION B : DESSIN D'UNE VILLE AVEC 2 POINTS DE FUITE

1- Tracer la **ligne d'horizon** (pâle). Les **points de fuite** seront aux deux extrémités de cette ligne. Utiliser le sens horizontal (paysage) de votre feuille.

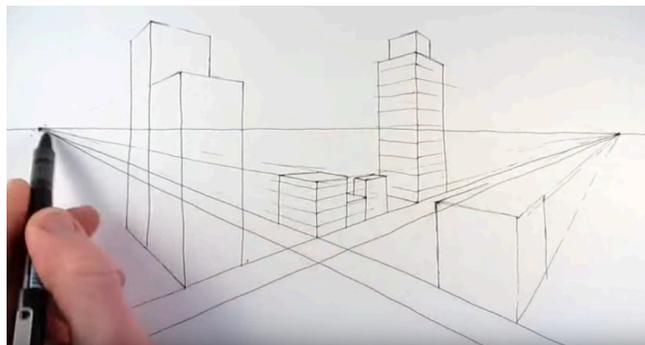
2- Dessiner 2 rues partant chacune d'un des deux points de fuite et les faire se croiser au bas de la feuille. N'oubliez pas que vos rues s'**élargissent** lorsqu'elles s'avancent vers nous.



3- Dessiner un premier bâtiment à l'endroit où les rues se croisent (coin de rue). Commencer par son **arrête** (ce bâtiment devrait être **plus grand** que ceux qui viendront derrière lui comme il est plus près de nous). Utiliser la technique vue en classe pour tracer les côtés et le dessus du bâtiment (**lignes de fuite**).

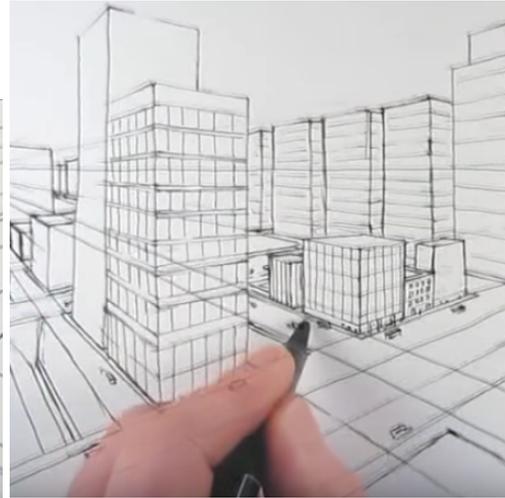


4- Tracer de nouveaux bâtiments derrière ce premier bâtiment et d'autres à l'avant (continuer sur les rues tracées après leur croisement). Varier l'échelle (taille : largeur et hauteur) de vos constructions selon qu'ils sont **plus près ou éloignés de nous**.



**Note :** \* Nous ne voyons pas le toit des bâtiments dont la **hauteur dépasse la ligne d'horizon**. Le toit est visible seulement si le bâtiment est **plus bas** que la **hauteur des yeux** (ligne d'horizon).

5- Tracer des **lignes de fuite** sur les côtés des bâtisses pour venir y dessiner les fenêtres, portes et moulures. Ces éléments suivent aussi l'angle des **lignes de fuite** comme pour le haut et le bas de vos boîtes.



6- Ajouter des arbres, des voitures, de la brique ou autres. Se servir de nouveaux des **points et lignes de fuite** et ne pas oublier de **diminuer la taille et la distance** de vos objets plus ils s'éloignent vers le fond.



7- Et voilà, votre ville est complétée ! Maintenant vous pouvez passer au **marqueur pointe fine** pour accentuer le **contraste** de votre ville et **effacer les lignes de fuite, points de fuite et ligne d'horizon**. Me remettre un travail propre et détaillé.