

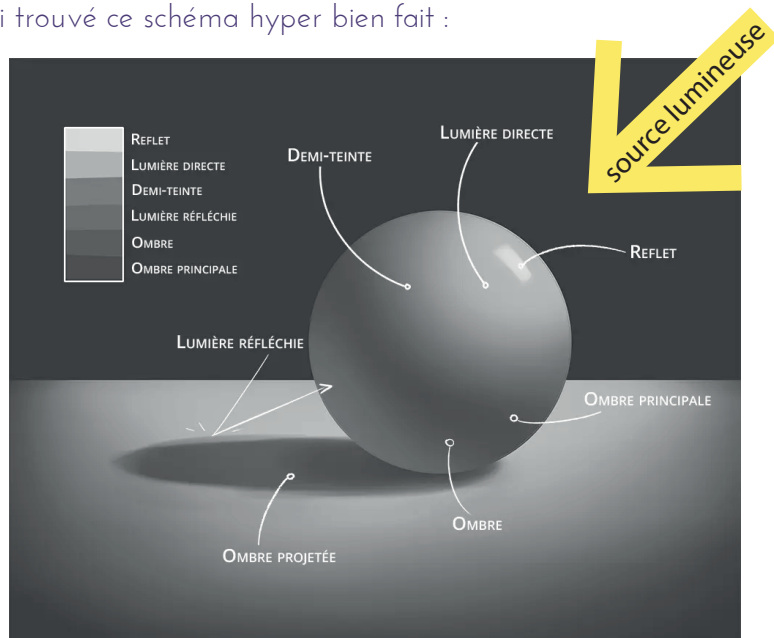
Atelier sur les ombres

(aide mémoire)

L'ombre et la lumière, en dessin, c'est un peu l'alpha et l'omega. On en a besoin pour créer des dessins en 3D qui ont l'air de sortir de la feuille.

Preums : mais comment donc ça marche quand la lumière frappe un objet ?

J'ai trouvé ce schéma hyper bien fait :



Pour faire un traitement photoréaliste, il faudra donc prendre en considération toutes ces zones de lumières et d'ombres.

Mais la plupart du temps, en dessin, on a besoin de 1 à 3 valeurs + du blanc pour la lumière et ça suffit largement, même quand on a l'impression que le dessin est constitué de milliers de nuances. Il faut donc avoir l'oeil pour découper les zones selon seulement 3 valeurs.

Commençons par 1 valeur :

On choisit une photo bien contrastée et tout ce qui est ombré constituera pour nous une seule et unique valeur de gris par exemple.

1 - on dessine, géométriquement, les zones d'ombres (en essayant de simplifier au maximum les formes : on utilise par exemple les espaces négatifs et la géométrie au maximum)



2 - on remplit les zones d'ombres avec une seule nuance en frottant son crayon à plat (le maximum de la mine touchant le papier), on peut faire des petits ronds pour fondre mieux encore le graphite.



Ensuite :

On pourrait s'arrêter là, mais si on veut plus de nuances dans notre dessin, on peut y ajouter une valeur de gris plus foncé (selon la même méthode), voire une 3^e valeur (une valeur à la fois, ça simplifie grandement le travail).

On pense à garder du blanc pour que la lumière ait toute sa place !

Différentes techniques d'ombrage :

On vient de voir la technique d'aplat (en frottant le plat de la mine du crayon), mais il y a d'autres façons de faire.

Les Hachures

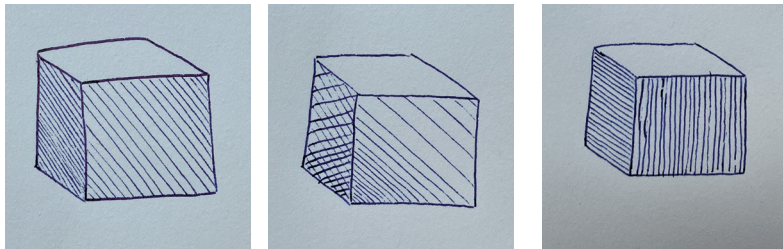
C'est sans doute la technique la moins facile puisque ça demande beaucoup de patience et d'entraînement.

Pour s'entraîner, on commence par des hachures à 45°, suivant le mouvement naturel du poignet. On essaye de les espacer de manière régulière. C'est une affaire de pratique.

On peut repasser en resserrant les hachures pour créer une valeur plus foncée.

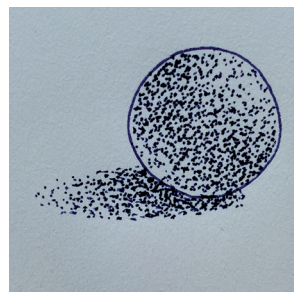
On peut également croiser les hachures pour créer des valeurs différentes.

Enfin, on peut suivre le «sens du dessin» pour placer ses hachures, mais c'est la technique la plus compliquée.



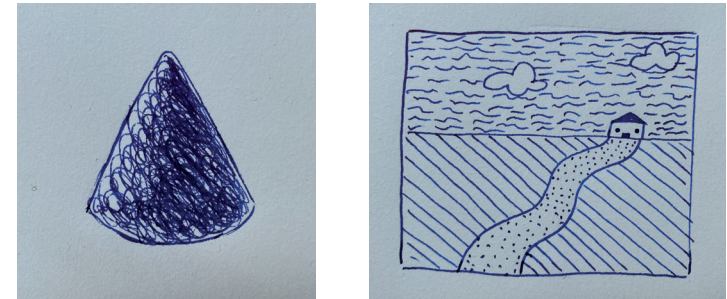
Les Points

Toujours en suivant le principe des valeurs, on peut utiliser les points plus ou moins serrés.



Les gribouillis et motifs

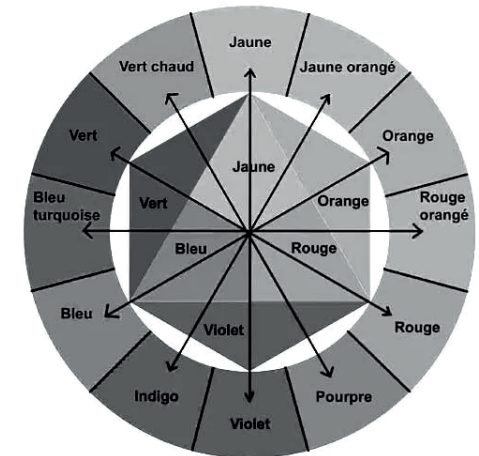
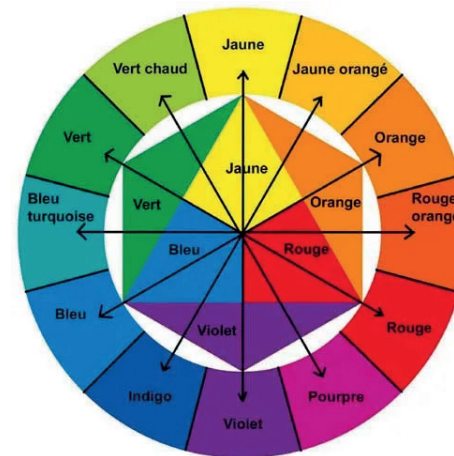
On peut aussi utiliser toute forme ou motif qui nous plaira pour indiquer les différentes valeurs ! Soyons créatifs, même là !



Bonus drôlement utile

Vous connaissez déjà le Cercle Chromatique d'Itten, mais avez-vous déjà vu sa version en valeurs de gris ?

Drôlement éclairant sur ce qu'on peut faire en partant d'une photo en couleurs, pas vrai ?



Liens super complets sur le sujet des ombrages :

- > https://smashingpencilsart.com.translate.goog/4-types-of-shading-techniques-described/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=fr&_x_tr_hl=fr&_x_tr_pto=rq
- > <https://www.clipstudio.net/comment-dessiner/archives/163559>
- > <https://www.unautreatelier.com/techniques-dombrage-en-dessin/>