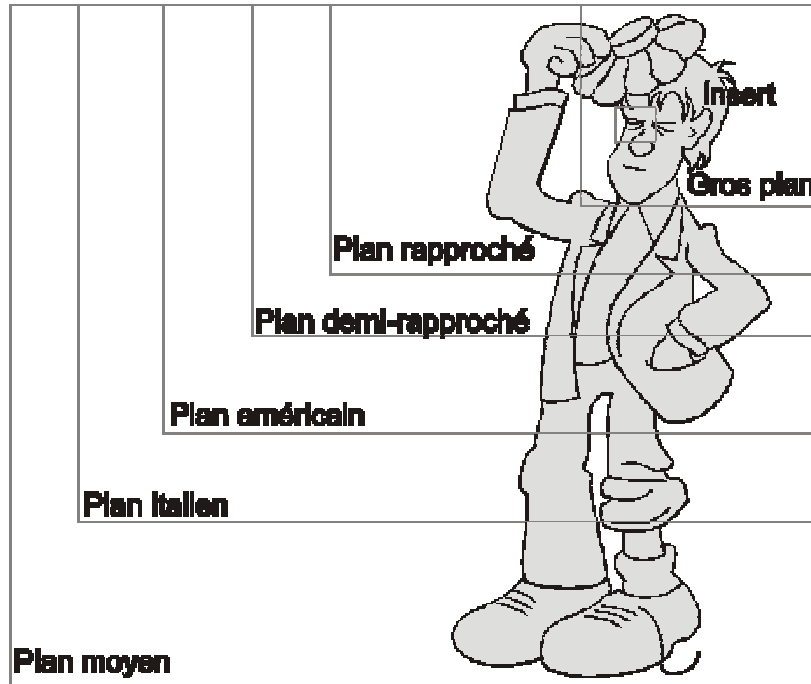


LE DECOR

Les différents plans



Notion de perspective et représentation dans l'espace



LES PLANS

Il y a 2 types de plans :

Les plans de profondeur de champs qui sont des zones donnant la position des éléments dans votre dessin

Les plans de cadrages qui représentent les prises de vue de l'élément dessiné, selon la proximité ou l'éloignement du sujet.

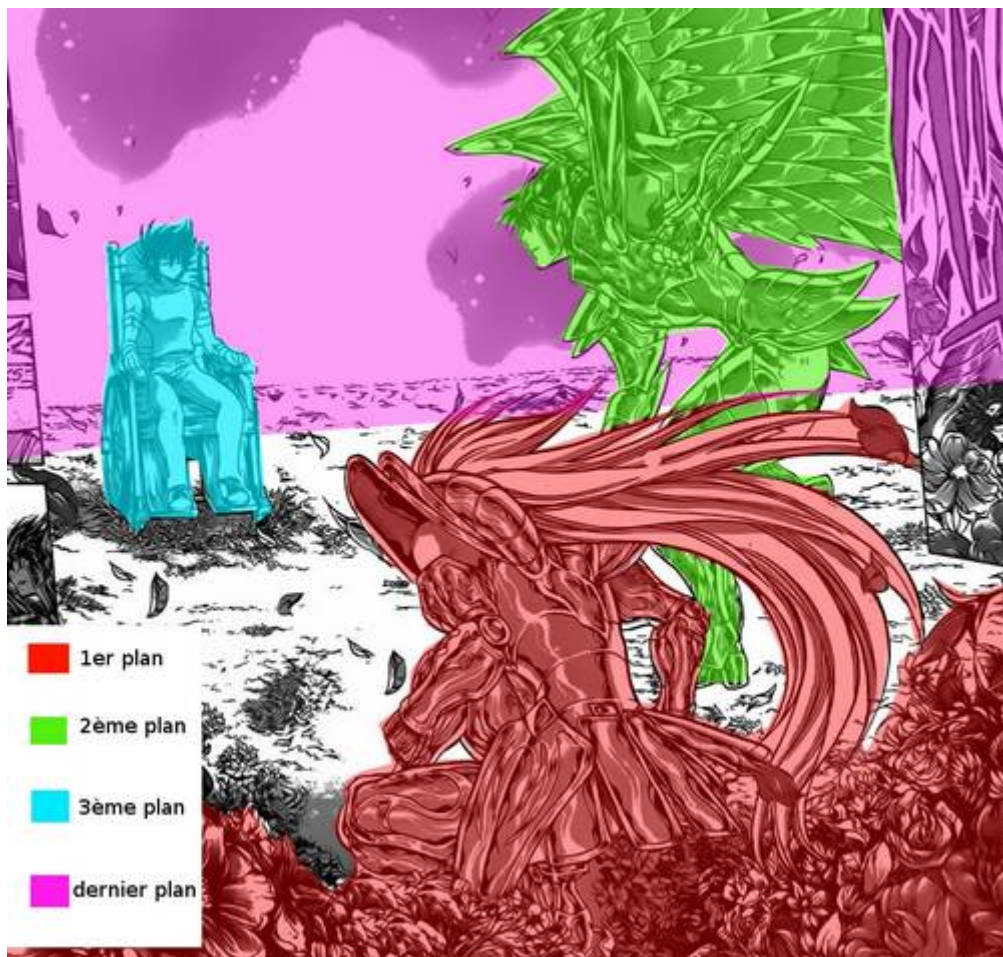
Les plans de profondeur de champ

Ils permettent de situer un ou plusieurs éléments sur votre dessin. Il y a plusieurs plans :

Le premier plan : situé le plus près de l'observateur

Les plans intermédiaires : ils sont derrière le premier plan le second plan derrière le premier plan, le troisième derrière le second,...

Le dernier plan ou l'arrière plan : C'est le plus loin de l'observateur



C'est la manière dont vous dessiner ce qui est visible. On détermine l'échelle d'un plan selon le rapport de grandeur entre 3 paramètres : le décor, le personnage et les objets.

Voici les différents types de plans de cadrages du plus rapproché au plus éloigné :

Le plan macro ou très gros plan

Le gros plan

Le plan rapproché

Le plan américain

Le plan moyen

Le plan général

Les plans moyen et général servent à représenter un décors, un lieu ou une introduction tandis que les autres plans se concentrent sur un personnage, un objet ou une action.

Plan macro ou très gros plan :

Il représente un personnage ou un objet de très près. On ne voit pas le sujet en entier mais en partie. On l'utilise pour mettre en avant une émotion forte, le regard,...



Gros plan :

Il représente uniquement l'objet, ou pour un personnage, son visage. On s'attachera donc aux émotions, les traits du personnage devant être très expressifs.



Le plan rapproché :

Il met en avant le buste et le visage d'un personnage. Il sert à montrer un personnage unique en action ou pour traduire une émotion qui se voit sur le corps entier.



Le plan américain :

Ici le personnage est représenté à mi-cuisse, il permet de retranscrire une attitude ou de montrer une scène entre 2 personnages.



Il existe aussi le plan italien ou le personnage est coupé à mi-mollet, il convient pour une action forte.



Le plan moyen :

C'est un plan qui représente les sujets en entier. Il sert à décrire un personnage, aux scènes de mouvements ou d'action, ainsi que pour dessiner les attitudes et les déplacements d'un personnage.



Le plan général :

Il permet de présenter un décor, intérieur ou extérieur, une foule,... Il renseigne donc sur le lieu où les personnages évoluent, ainsi que sur l'atmosphère générale du lieu. On peut aussi s'en servir pour les grandes scènes d'action (batailles, courses, manifestations, catastrophes,...)

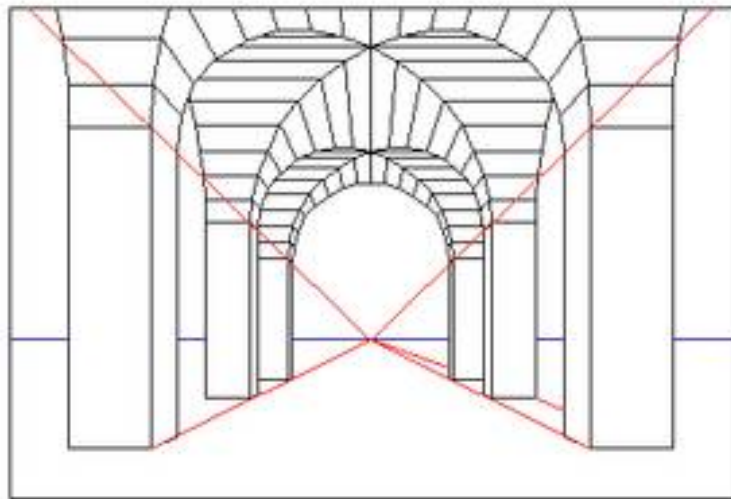


LA PERSPECTIVE

La perspective permet de représenter un objet en 3 dimensions sur votre dessin. Elle est très importante dans la construction d'un décor ou la mise en place d'une scène. C'est grâce à elle que votre décors sera réaliste et donc que votre scène sera compréhensible.

PERSPECTIVE A 1 POINT DE FUITE

Pour toute représentation de la perspective, il faut tracer une ligne d'horizon. C'est elle qui va définir votre point de vue par la suite. Sur cette ligne, on place 1 point qu'on appelle point de fuite. C'est en sorte la direction vers laquelle le regard part, ce qui orientera votre dessin. Il est important de modifier les points de vue dans un manga ou une bd pour apporter du dynamisme à votre œuvre.



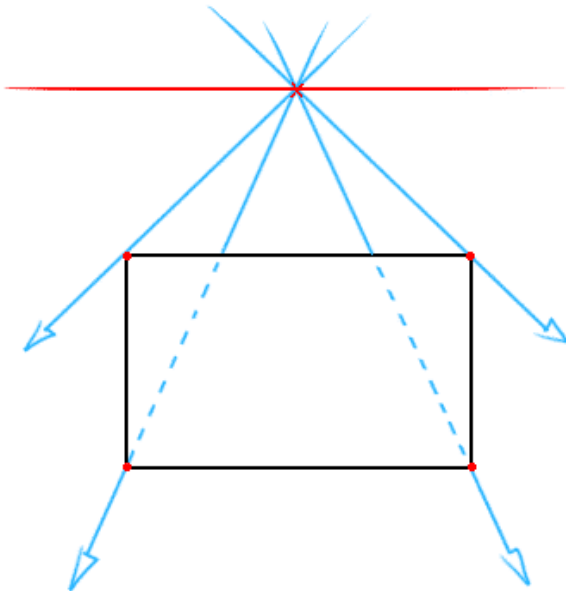
Pour tout ce qui est « architecture », il n'y a **QUE** des lignes horizontales (parallèles à la ligne d'horizon) et **QUE** des lignes verticales. Toutes les autres lignes **DOIVENT** rejoindre un point de fuite.



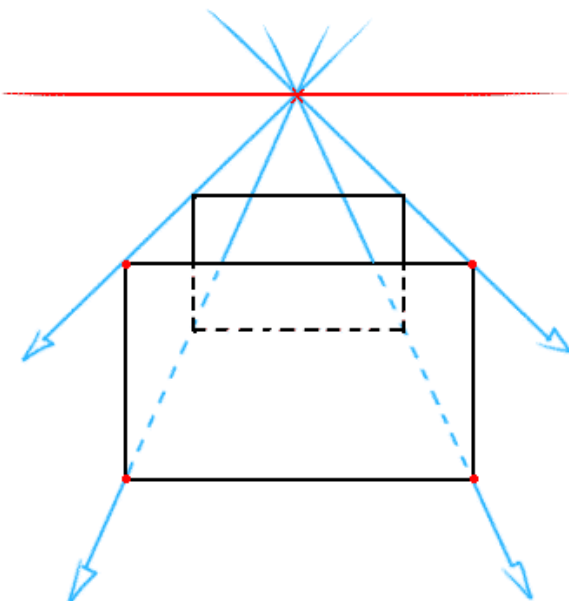
En rouge, la ligne d'horizon, plus au dessous, notre élément de décors à construire (rectangle).



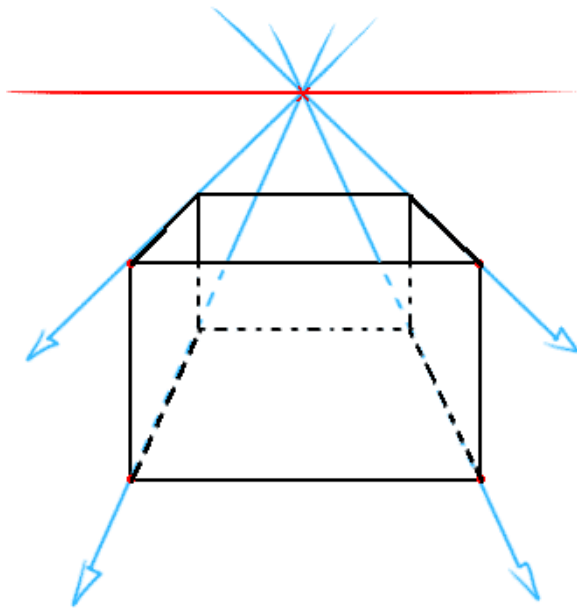
On place un point sur la ligne d'horizon, ca sera notre « **point de fuite** »



On relie notre point de fuite à chaque coin de l'élément (les points rouges) ici représenté par les traits bleus.

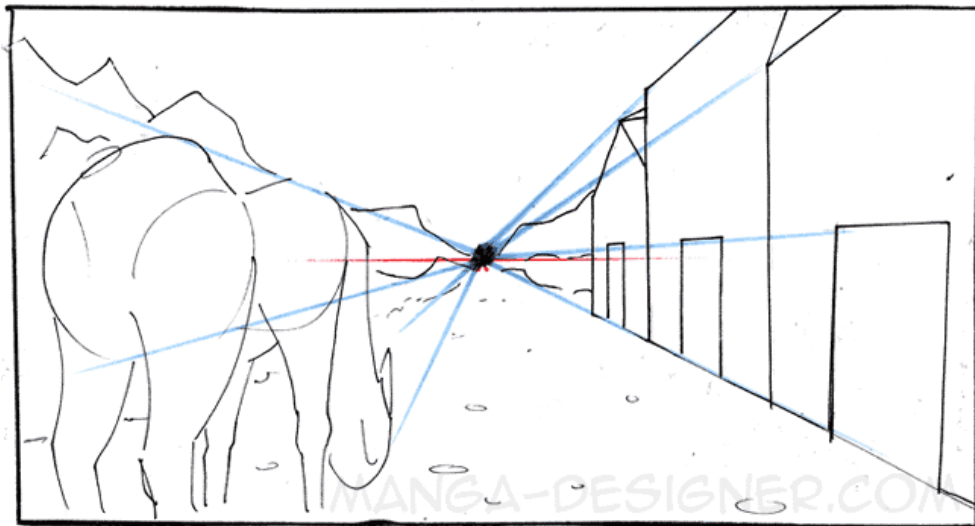


On ajoute les lignes horizontales et verticales, les images sont parlantes : notre élément 2D est passé en 3D avec perspective en plongée et 1 point de fuite.

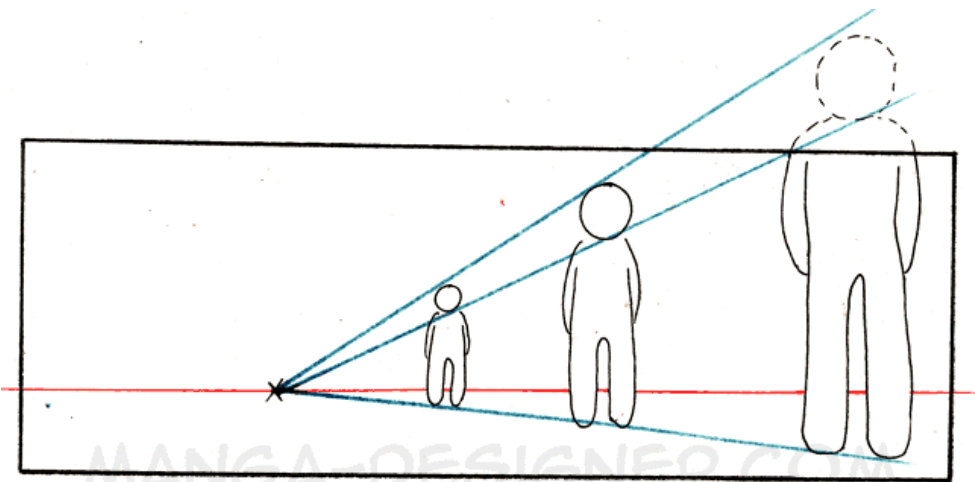


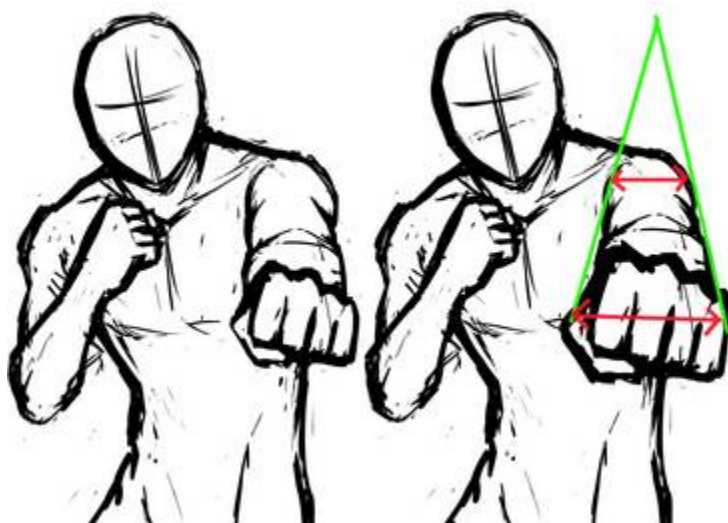
Les pointillés représentent les cotés de l'objet que l'on ne voit pas.

Pour avoir une perspective en plongée : place la ligne d'horizon **au dessus** de l'élément, pour une perspective en contre-plongée, c'est le contraire : place la ligne d'horizon **sous** l'élément.



Ici, un exemple de dessin avec ligne d'horizon (ligne rouge) point de fuite (au milieu) et lignes de constructions en bleu. Celles-ci permettent de représenter la taille d'objets (portes, toit) mais aussi de personnages (cheval) dans un décor en perspective.





On peut se servir de la perspective pour représenter certaine partie du corps en fonction du point de vue.

Exemple de points de vue et de perspective dans un manga :

