

DONNER DU RELIEF A SES DESSINS :

OMBRES - VALEURS - TECHNIQUES DE MANGAKAS



Ombres et Valeurs : page 1 à 7

Techniques de mangakas :

page 8 à 11



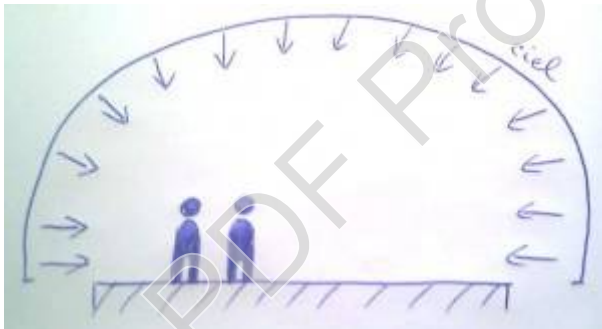
OMBRES ET VALEURS

Première règle : il n'y a pas d'ombres sans lumière.

Ceci dit, les ombres ne vont pas obligatoirement apparaître lorsqu'il y a de la lumière. Par exemple, sous un ciel est couvert :



Il n'y a aucune ombre aux pieds des personnages. C'est parce que le ciel éclaire la plage de toutes parts: la lumière naturelle est diffusée par la couche de nuages.

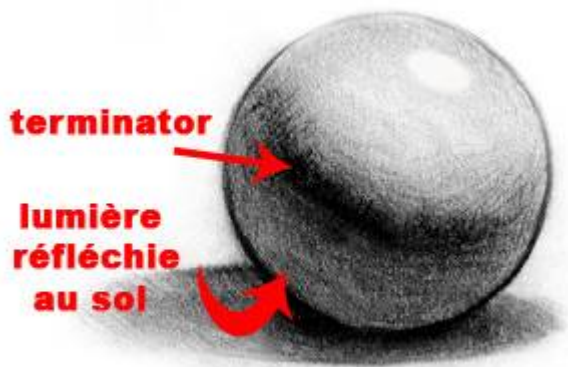


Voici ce que cela donne schématiquement. On remarque que nos sujets sont encerclés par la lumière, ce qui laisse peu de chance à l'ombre de se dessiner au sol.

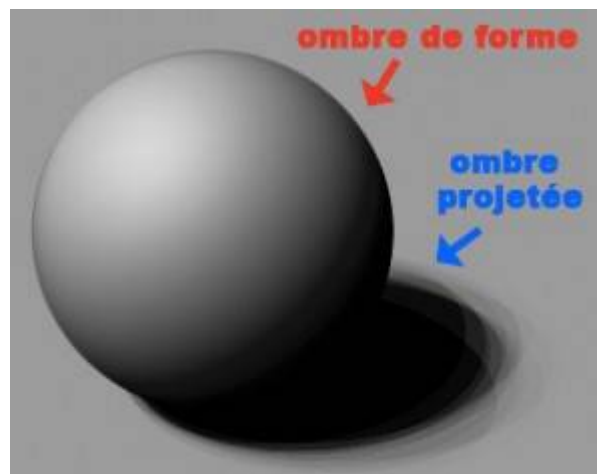
Il faut considérer différents paramètres concernant la lumière, car c'est cette dernière qui va influencer directement sur la formation et l'intensité des ombres.

Il est nécessaire de distinguer deux types d'ombres :

- **les ombres de formes** : les ombres de formes sont celles que l'on trouve directement sur les objets. C'est elles qui nous dessinent le **modelé** des objets. Sans elles, la représentation en trois dimensions ne serait pas ce qu'elle est.



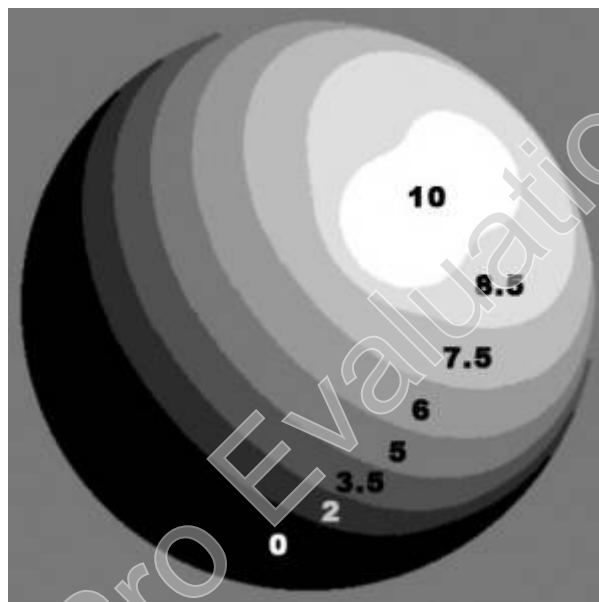
- **les ombres portées** : les ombres portées d'un objet sont toutes les ombres qui sont issues d'un objet mais et qui sont projetées sur une surface. D'ailleurs, elles portent aussi le nom d'« ombres projetées ».



Le concept de valeurs :

Pour un dessinateur il est très important de connaître ce concept. Il permet d'établir une échelle entre le noir le gris et le blanc pour pouvoir dessiner un objet ou un personnage en relief, avec les ombres, la lumière,... Pour simplifier on peut noter une échelle de 0 à 10, 10 étant le blanc et 0 le noir.

Voilà ensuite ce que cela donne en dessin : Plus on s'écarte de la lumière, plus l'objet s'assombrit :

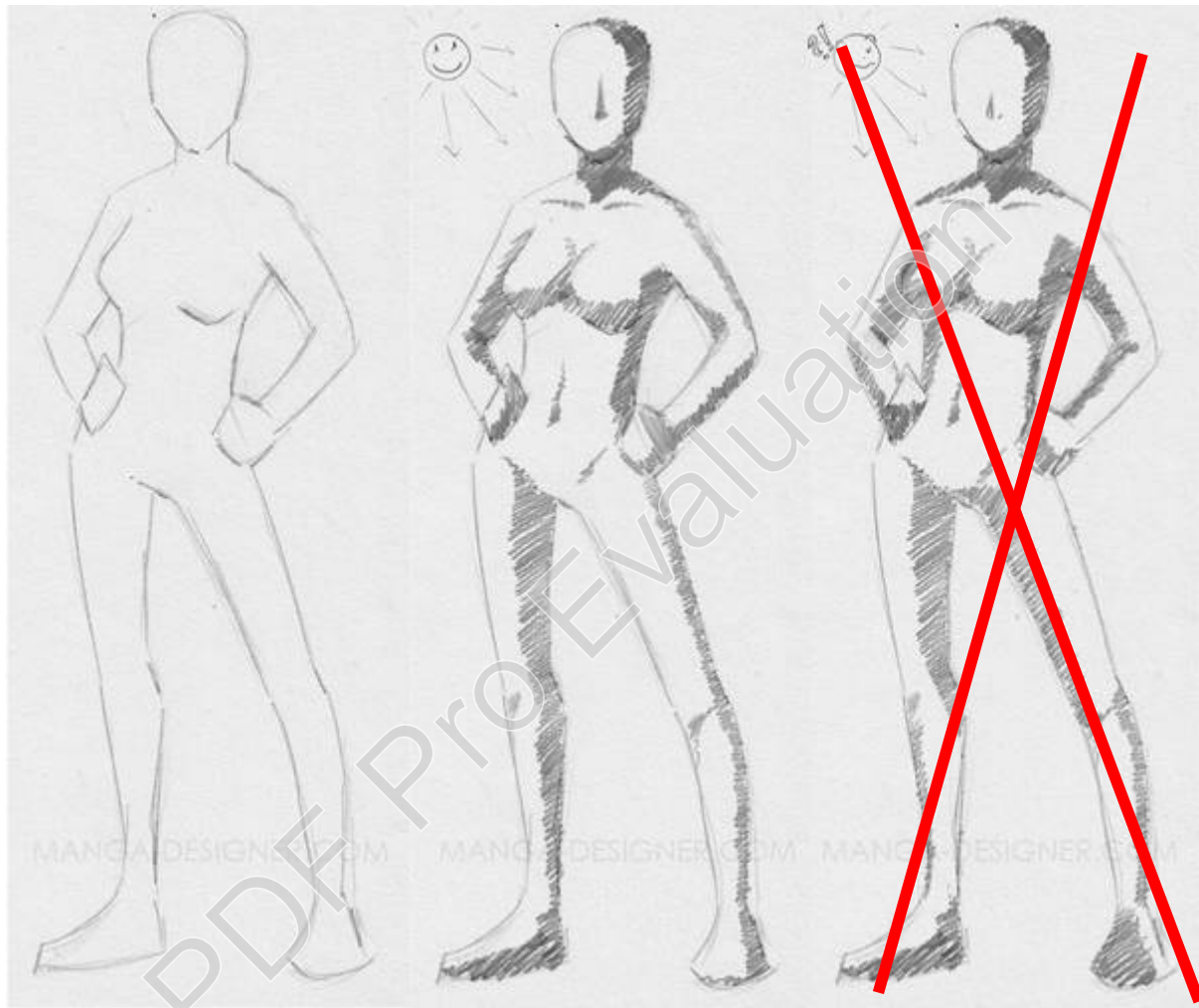


Visage simplifié pour faire apparaître les valeurs de l'ensemble.

Les ombres sont dessinées en fonction de la direction de la source de lumière !

Les ombres sont représentées dans la direction opposée de la lumière.

Voilà ce que ça donne sur un personnage :



Voilà comment les placer sur un visage :

les ombres du visage



Voici les reliefs du visage.
On se base dessus pour dessiner les ombres



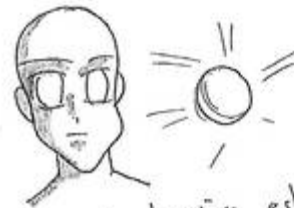
quand la lumière vient de dos, seul les côtés sont éclairés.



ici la lumière vient de derrière et sur le côté. 1 seul côté est éclairé



la lumière est derrière, sur le côté et vient du bas.



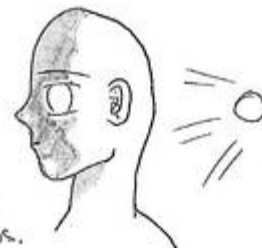
la lumière est devant et sur le côté



du dessus

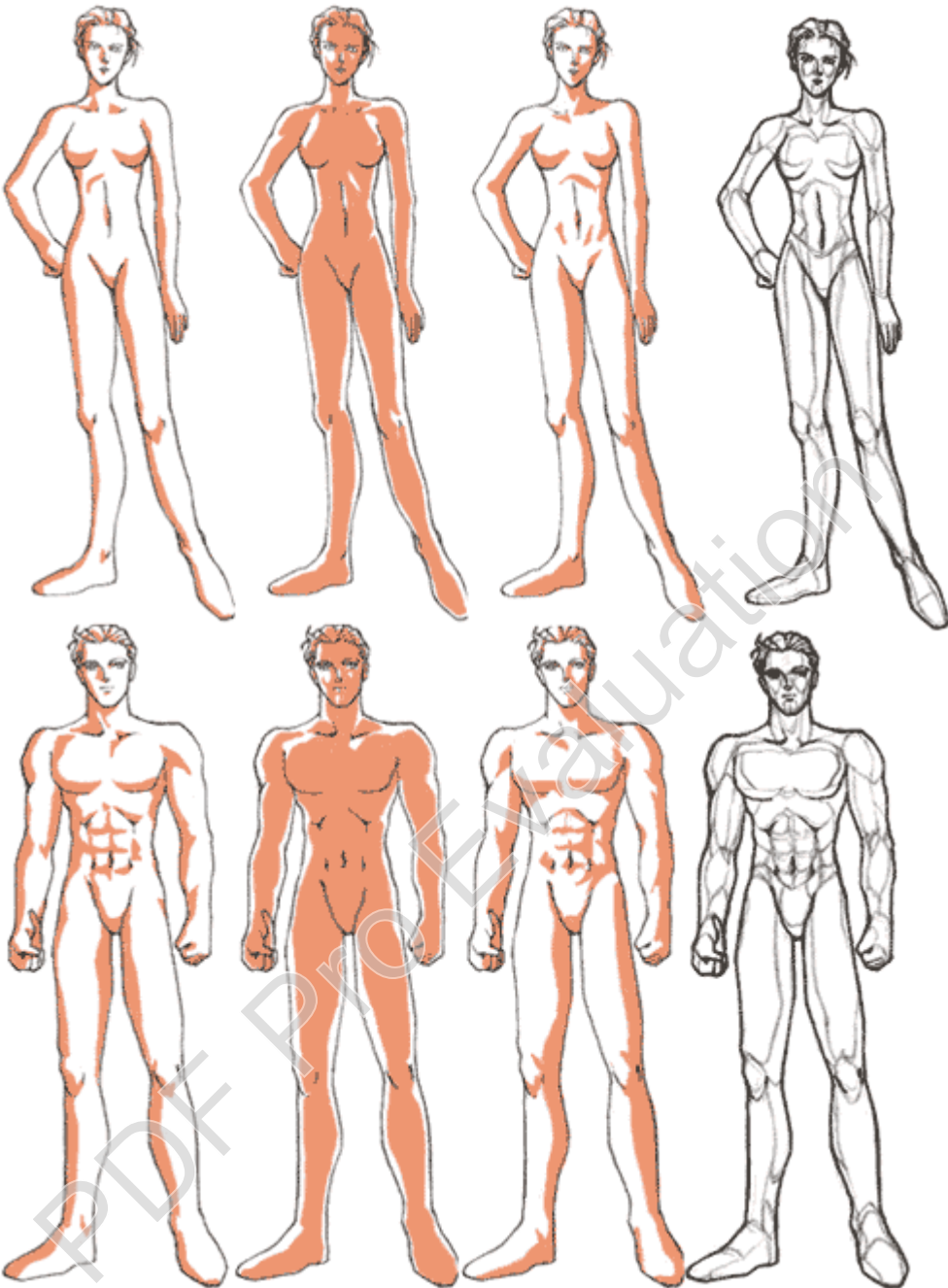


du dessous

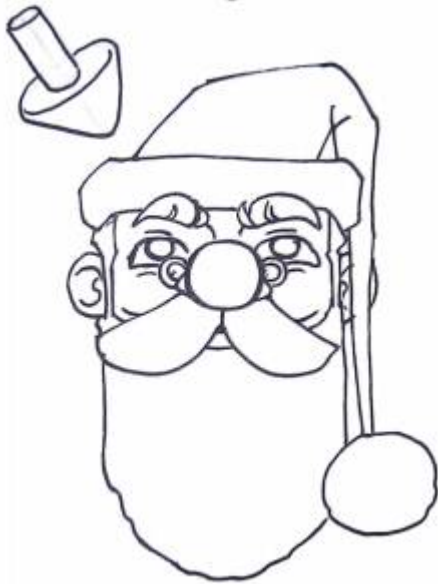


lumière de dos.

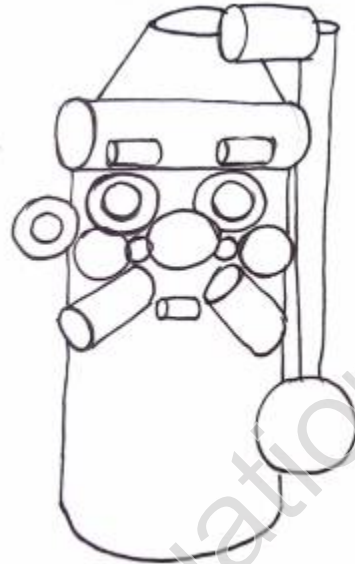
Sur le corps :



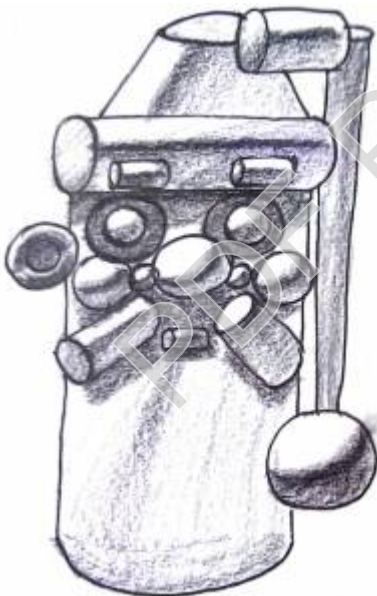
Pour dessiner des formes plus complexes et définir les zones d'ombres et les valeurs, on peut simplifier son dessin en imaginant des volumes :



Tête et source de lumière



Visage simplifié en volumes



Volumes ombrés



Visage avec les ombres

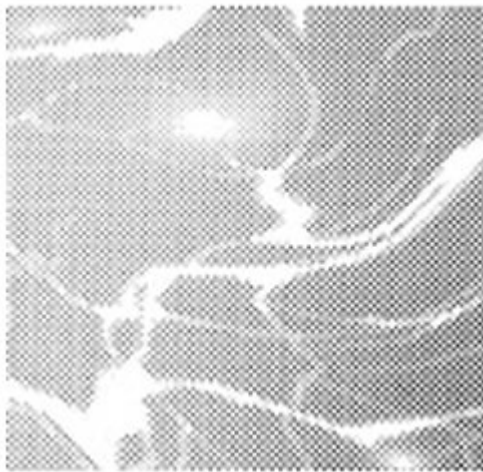
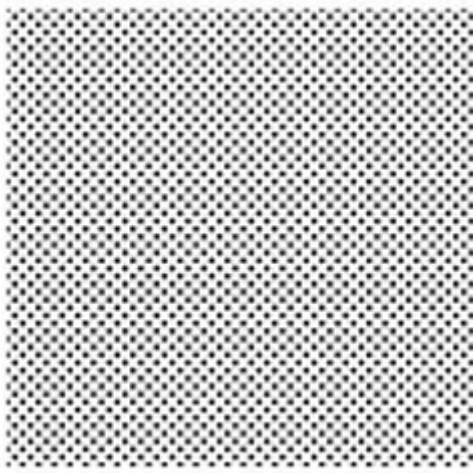
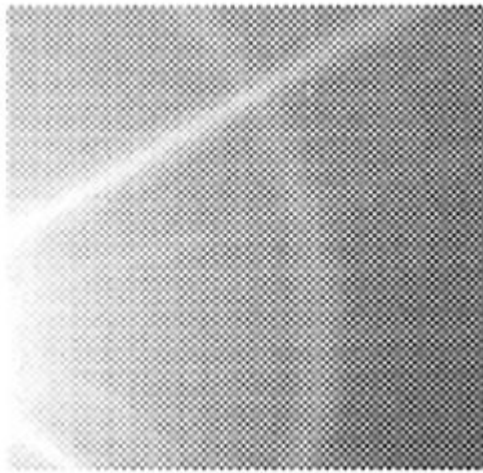
TECHNIQUES DE MANGAKAS

Dans les mangas, on dessine rarement en valeurs. On représente bien sûr les ombres en se servant d'une couleur claire pour les zones en lumière et d'une foncée pour les ombres.



Pour palier à ça, on va utiliser des trames. Ce sont de grandes feuilles plastifiées, transparentes sur lesquelles sont imprimés - grâce à des points noirs plus ou moins rapprochés - des niveaux de gris, ou des motifs, des textures voire même des décors... Il existe de très nombreuses trames !

L'application des trames dans un manga permet de créer des contrastes, des effets de profondeurs, mais elles ne sont pas non plus indispensables : il est possible de gérer tout cela seulement par l'encrage ou d'utiliser d'autres méthodes pour faire les niveaux de gris.



Dessin avant et après pose des trames

On peut créer manuellement ses trames :

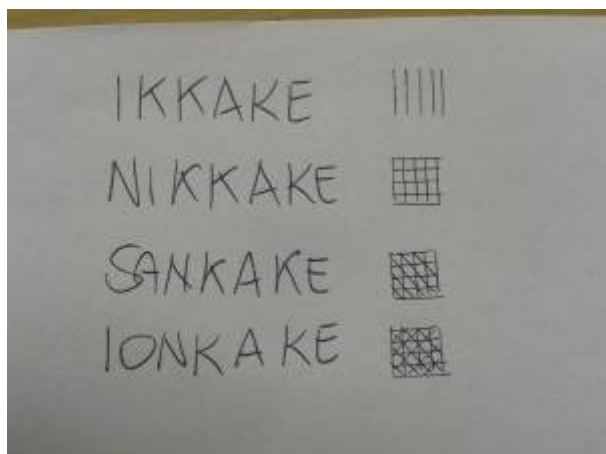
La technique la plus connue est celle des hachures. On représente les ombres en hachures. Pour intensifier ses ombres, on peut faire d'autres hachures pour créer des croisillons.



La technique du Kakeami :



Le kakeami est une technique japonaise pour créer des textures et des ombres sur un dessin. Ce sont de petit carrés striés de bandes et enchevêtrés les uns sur les autres. Il existe 4 kakeami différents :



on imagine les carrés



On trace les bandes en fonction du kakeami voulu. On remplit si besoin avec d'autres bandes. On peut ainsi créer un dégradé.