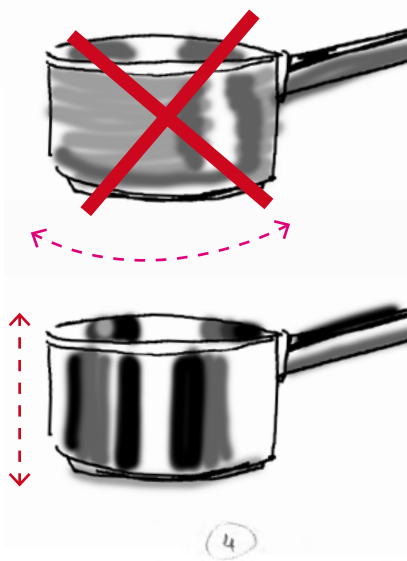
exercice N°6 *Les reflets un grand classique, les casseroles*

atelier du quartier.fr

Pour vous reposer des deux deniers exercices, révisons un grand classique, à savoir les reflets et les brillances...et abordons les transparences. Vous avez pour certains d'entre vous "subi" et apprécié mon cours sur les casseroles, voyons s'il vous en reste quelques bribes... pour les autres, bienvenue dans le monde enchanté de l'acier, du verre, de l'aluminium, du brillant et du mat.

1/ Comme vous le voyez dans la photo ci-dessus, l'acier peut être brillant ou mat et les reflets comme les ombres suivent le volume des éléments. Si l'on réduit à trois valeurs cette composition, noirs, gris et blancs, vous constatez que tout est affaire de juxtaposition, progressive ou tranchée... un reflet (blanc) jouxte toujours un gris ou un noir alors qu'une ombre noire peut être en opposition avec un gris ou un blanc ou en dégradé par rapport à un gris.

Comme vous le voyez ci-contre les lumières et les ombres suivent le volume de manière verticale et non horizontale comme sur la figure du haut. Nayez pas peur de laisser de fortes zones de blanc... et plissez les yeux pour ne retenir que les valeurs fortes (les gris pâles deviennent alors blancs). De même que pour le couvercle, sa rotondité fait que les reflets et les zones denses se matérialisent en arcs de cercle épousant le rebondi et la forme circulaire du bord.



2/ La forme détermine la position du reflet.
Premier exercice simple, *tracez un cylindre au crayon (HB)...si vous avez un papier gris (Fig 3) ou de couleur c'est bien, sinon un papier blanc fera l'affaire. Déterminer la source lumineuse (1) puis dessinez le contour du reflet (2) (si vous utilisez un papier de couleur, vous aurez besoin d'un crayon blanc). Sur la partie opposée du cylindre, tracer en noir le reflet ombré (3). Faites ensuite un dégradé de la partie noire vers la partie blanche (4)... Attention les traits sont verticaux. Enfin, ombrez légèrement la partie droite en partant du reflet (blanc) vers l'extérieur (5)... Voilà, vous savez dessiner des reflets sur un cylindre !*

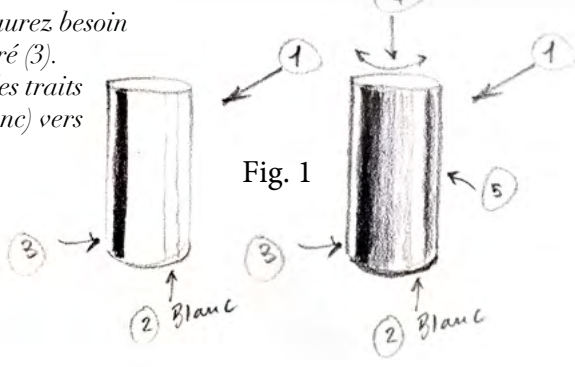


Fig. 1

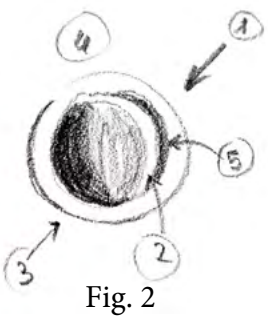


Fig. 2

Pour les objets rond (couvercle Fig 2), même shéma que précedemment : 1/ source, 2/ blanc, 3/ noir... et surtout, rappelez-vous que le reflet (ou l'ombre) suit la forme de l'objet. (Fig 4)

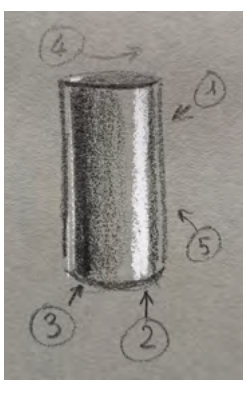


Fig. 3

3/ Opaque ou transparent ?
Dans le cas du verre on procède de la même façon, à ceci près qu'il vaut mieux, avant de commencer à dessiner, ombrer légèrement le fond du papier (avec un fusain ou un crayon (car, après, vous gommerez pour obtenir les lumières). Vous devrez d'abord analyser soigneusement les réflexions (claires et sombres) que vous voyez et choisir celles qui semblent importantes. Comme vous dessinez sur une légère teinte, une fois les lignes principales tracées, donnez des coups de gomme pour effacer les parties (du fond) où se trouvent les lumières (attention, toujours en suivant la forme ou le volume de l'objet), rehaussez de noir, estompez éventuellement.

Vous noterez que les lumières (ou les ombres) sur les surfaces cylindriques métalliques ou de verre ont toujours leur reflet diagonalement opposé de l'autre côté de l'objet (Fig 4).
Je vous recommande cette vidéo qui résume bien ce paragraphe
http://draw23.com/drawing-glass

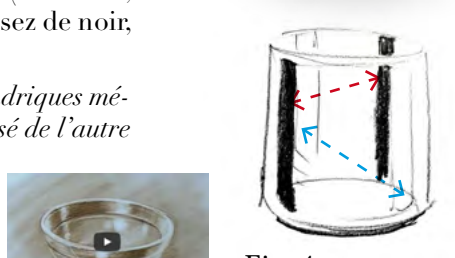


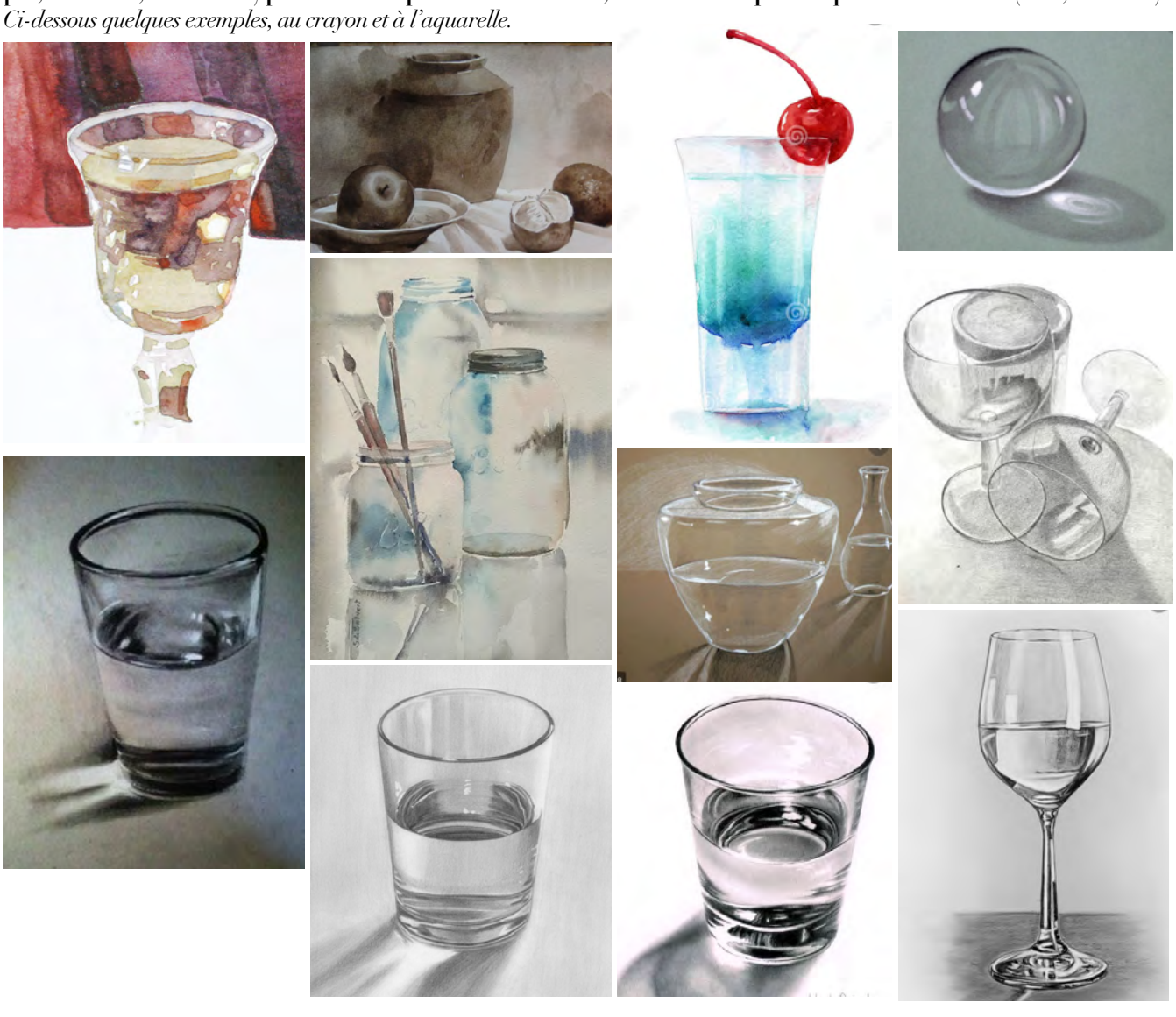
Fig. 4 *Ombre* *Lumière*

3/ Mat ou brillant ?
Les reflets et lumières sur le verre ou l'acier se dessinent donc de manière franche, les dégradés ne faisant que la jonction entre deux valeurs fortes et marquées (une ombre noire et un reflet blanc). Mais quand il s'agira d'être plus "soft" pour rendre une lumière (ou une ombre) sur une surface matte. Pour cela on utilisera un crayon estompeur (ou un coton tige, ou un mouchoir en papier) pour calmer la dureté dune ombre (ce qui ne veut pas dire qu'elle ne sera pas noire).
Comme vous le voyez sur la photo à droite, la matité d'un objet fait que ses lumières comme ses ombres sont beaucoup moins marquées (que sur un verre ou une casserole)... Là aussi on procède de la même manière, de la détection de la lumière principale (ou choix (1) si l'on dessine d'imagination) au dessin du dégradé. Ce qui change c'est que vous allez estomper l'ensembe de manière à obtenir un aspect plus doux.
Notez la différence de matière entre le dessin de la figure 3 et celui de la figure 5.

Fig. 5

Exercice N°2
Faites une compsition alliant métal, verre et objet mat et dessinez la au crayon (utilisez au mieux HB, 2B et 6B pour varier les densités).
Et si vous en avez le courage, refaites le même exercice au lavis à l'encre ou à l'aquarelle (ou avec ce que vous avez sous la main... voir fiches précédentes).

Et comme d'hab' *vous pouvez m'envoyer un mail si besoin d'explication mais surtout, envoyez-moi votre réalisation terminée.*

conseils

Dans le cas de l'encre ou aquarelle, n'hésitez pas à utiliser une couleur franche pour les parties sombres des verres et casseroles (revoyez vos corrections de la fiche N°2) et délayez (ou estompez) avec l'eau pour obtenir un dégradé ou un aspect plus doux pour les objets mats. N'oubliez pas non plus qu'un objet, transparent ou non (verre, pot, casserole, bouteille...) possède une épaisseur. Et surtout, ne minimisez pas l'importance du fond (mur, ombre...).
Ci-dessous quelques exemples, au crayon et à l'aquarelle.