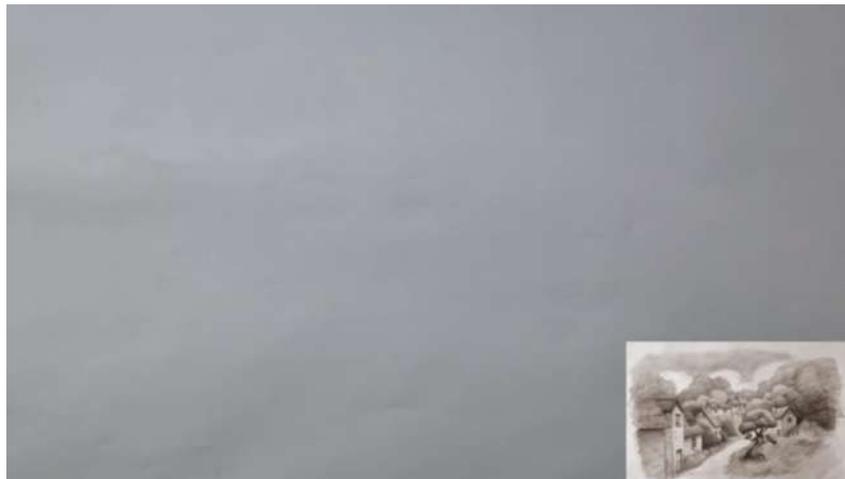


Salut les dessineux et les dessineuses,

Si vous êtes intéressés par le dessin de décor, je vais vous montrer tout ça dans cette vidéo.

La première partie est tournée en temps réel. Cela va vous permettre de voir comment je construis les choses en perspective. Et la deuxième partie sera en accéléré. Je vous montrerai comment passer le dessin en volume au crayon.

Quand vous dessinez un décor, essayez déjà de ne pas dessiner sur un grand format immédiatement. Passez toujours par une vignette.



Ici je ne vais pas faire la vignette, parce que je vous ai déjà montré comment la faire et mes élèves savent très bien comment s'y prendre.

Donc, je vais passer directement au dessin final pour vous montrer les différentes choses que je fais en perspective avant de passer aux valeurs, c'est-à-dire avant de passer aux tonalités au graphite.

Tout d'abord, je vous demanderai de vous munir d'une règle ou d'une feuille de papier pour que vous puissiez tracer dessus et faire des traits droits.



La première chose à savoir en perspective, c'est qu'il faut un horizon pour notre paysage.

Donc peu importe le décor qu'on fait, il faut qu'on sache où est-ce que l'observateur est en train de regarder et où est le sol théorique, c'est-à-dire le sol plat.

Il faut essayer de s'imaginer un sol plat avant de pouvoir faire des collines ou des choses comme ça.

Donc je vous renvoie à d'autres vidéos que j'avais déjà faites sur le sujet dans la [playlist](#) perspective. Et si vous êtes un(e) de mes élèves, je vous renvoie vers la formation "bases du dessin".

Je vais faire ça au critérium pour pas que ce soit trop, trop visible. Je vais me choisir une ligne de vision ici. Ce sera la ligne vers laquelle je suis en train de regarder en tant qu'observateur.

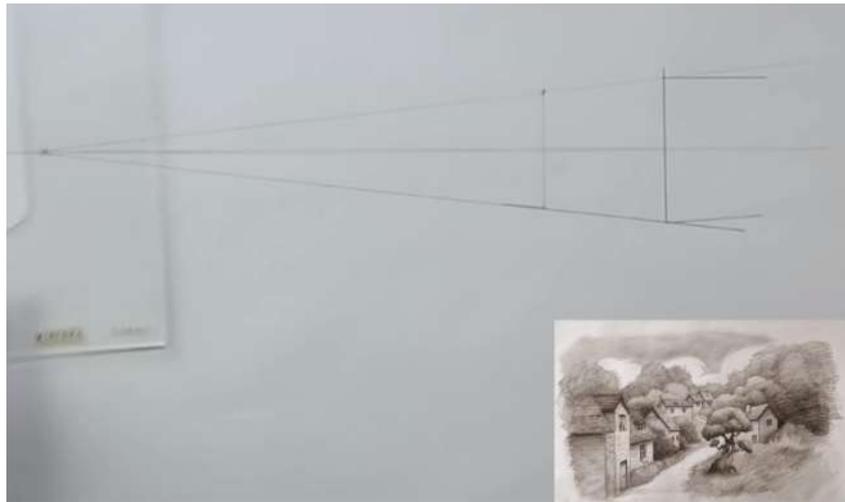


Et je vais mettre une maison sur la droite par exemple et un groupe de maison sur la gauche. Ainsi qu'une petite colline ensuite là-haut au centre pour pouvoir dessiner quelques petites maisons là-haut.

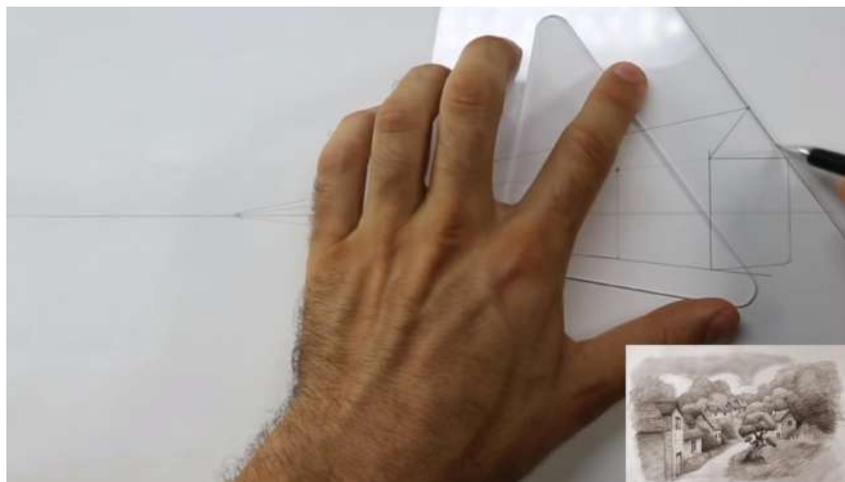
Cela pour vous montrer comment la perspective réagit quand on tourne les maisons les unes par rapport aux autres et aussi quand on change la perspective de plongée ou de contre-plongée.

Je construis la première maison en commençant par la face gauche. Là je construis tout, mais quand je dessine rapidement, en général, je ne construis pas tout, cela ne sert à rien.

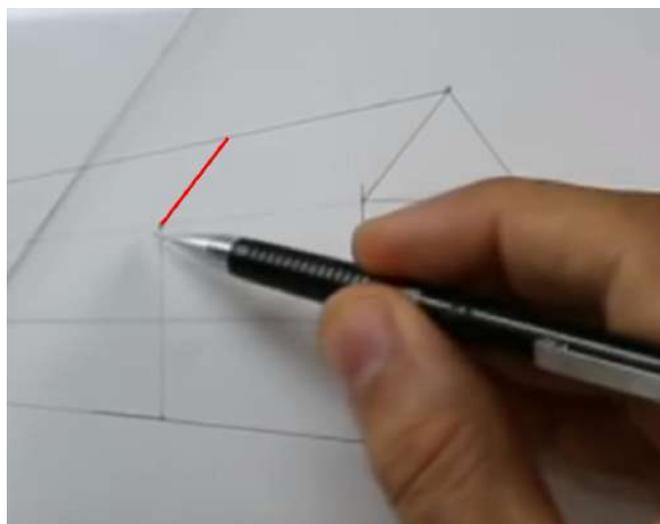
La face droite, on va la faire dériver un petit peu plus de l'autre côté, mais pas forcément parallèle. Juste pour montrer un peu que ça fuit vers un point particulier.



Et on va faire le toit dont je vais fixer la hauteur en me servant d'une ligne de fuite. On a alors un premier versant du toit.

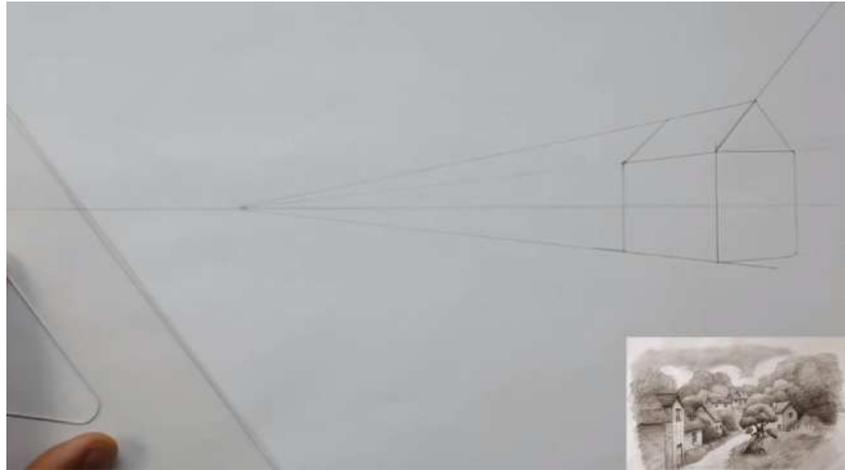


Ensuite, on approxime l'angle pour tracer la droite en rouge sur l'image.



Cette ligne, si on la prolonge, elle devrait aller au-dessus du point de fuite que je me suis fait pour cette face droite. En effet, cette face va vers un point de Fuite sur la ligne d'Horizon que j'ai déjà représenté.

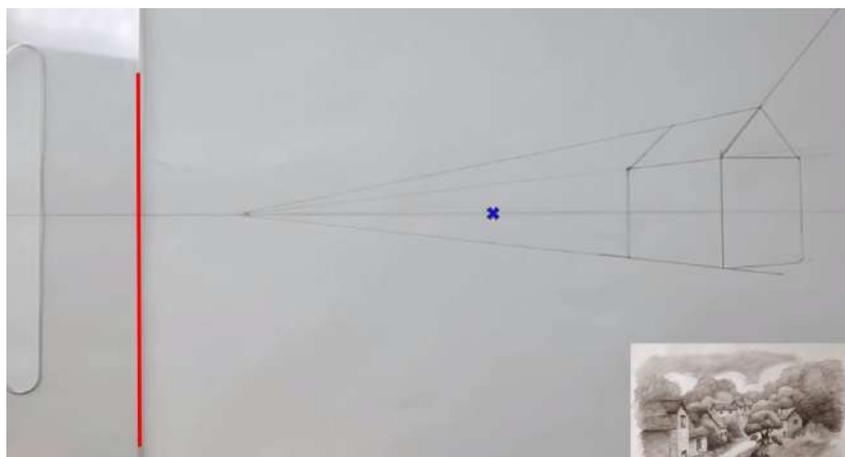
Comme c'est hors champ, je vais juste approximer là où le point de fuite vertical va arriver. Donc, je sais à peu près où ça va arriver. Je ne trace pas cette droite tout à fait parallèle à l'autre. Je la fais un petit peu converger. Encore une fois, c'est une approximation, mais ce sera largement suffisant pour ce qu'on veut faire.



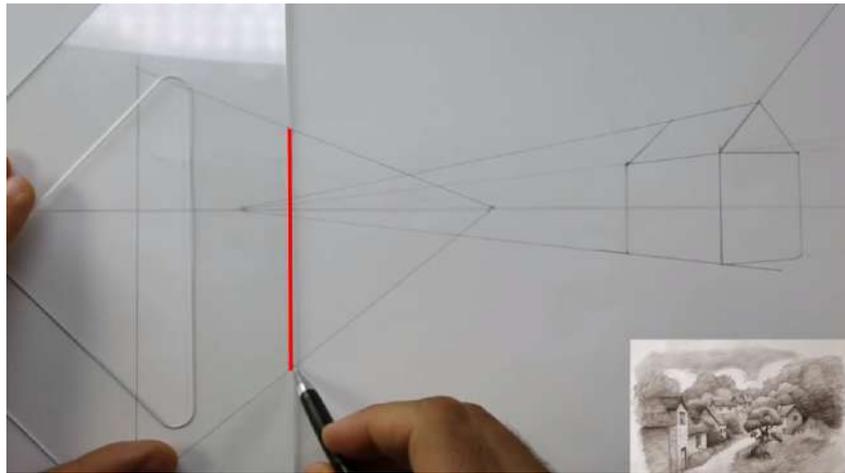
Cette maison-là est tournée par rapport aux maisons que je vais représenter sur la gauche. Et le point de fuite de la façade de gauche de ces maisons-là va aller un peu plus sur la droite de la feuille. Je peux me choisir une **direction**.

Donc je fais déjà mon **premier segment** pour le bloc de gauche.

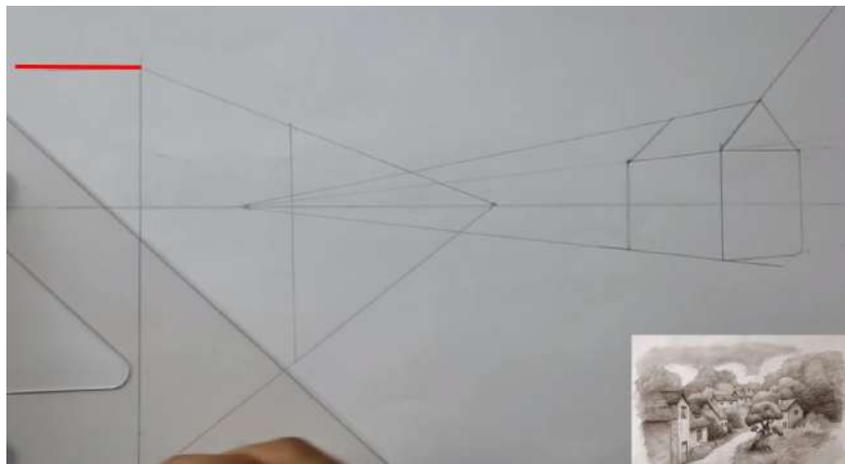
Je ne veux pas que ça arrive trop haut par rapport à notre première maison. C'est pourquoi pour le moment je vais juste représenter le bloc assez succinctement ici.



Et je trace une autre droite parallèle pour obtenir ma façade de droite.

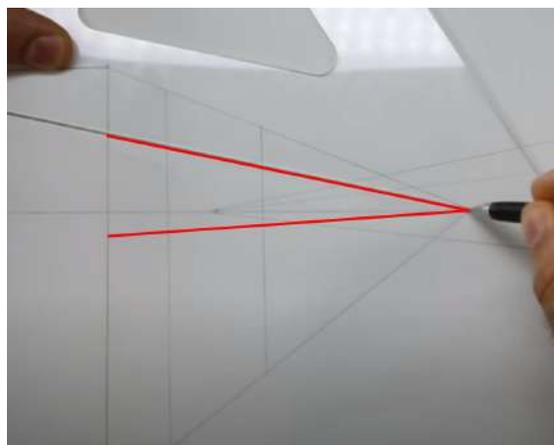


Pour la partie gauche du bloc maisons, je peux laisser la **droite** du haut à l'horizontale. Il n'y a aucun problème. C'est comme si c'était à un point de fuite.

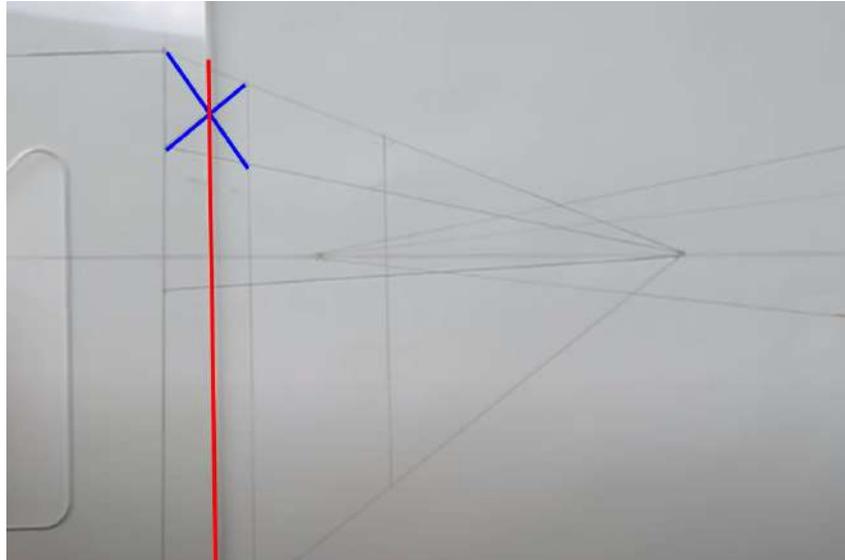


Vous l'aurez constaté, j'avais fait converger un peu pour la maison de droite, mais là, pour ce bloc, je laisse tranquille. C'est aussi parce que cette partie totalement à gauche ne va vraiment pas être visible sur mon dessin. Je vais essayer de me concentrer sur la partie plus centrale du dessin. Cette partie à l'extrême gauche est juste indicative.

Ensuite, je vais **subdiviser** cette dernière façade en utilisant un design très simple.

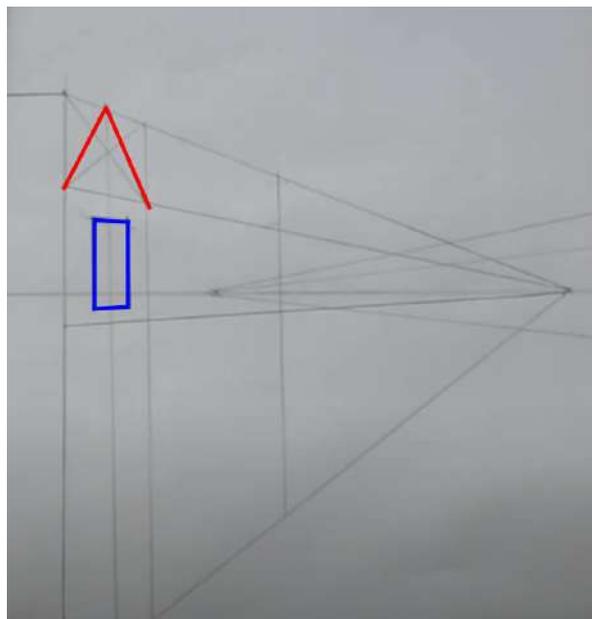


Je vais me donner un milieu en utilisant les diagonales. Donc ça, je sais que c'est le milieu de ma première maison. Encore une fois, toute cette partie gauche va être un groupe de maison.



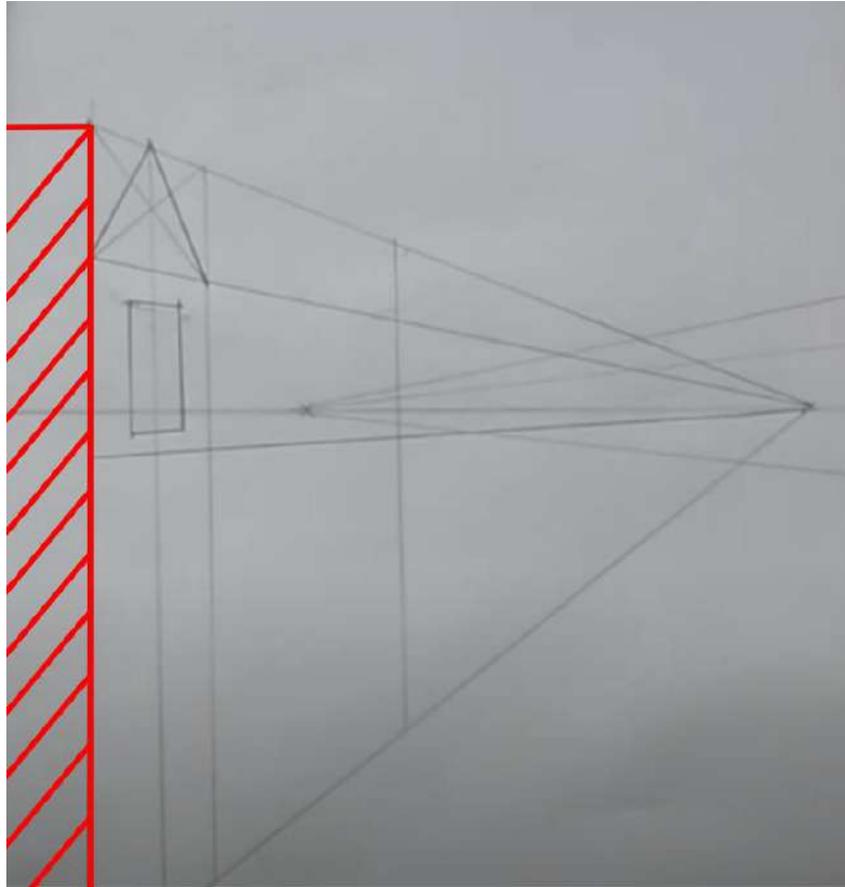
Maintenant, je peux utiliser la construction précédente (diagonales et droite du centre) pour poser le toit. En dessous, je trace une fenêtre qui va suivre les lignes de fuite que je me suis choisies au préalable.

Je ne mesure pas forcément dans la perspective. S'il s'agit d'un vieux village en plus, les murs ont travaillé avec le temps, donc on n'est pas forcé de faire des choses vraiment exactes.



Je vais me donner une hauteur pour la porte d'entrée. Je laisse les verticales bien verticales. On n'est pas à 3 points de fuite là. On est à 2 points de fuite.

Enfin, c'est un faux deux points de point de fuite ici parce que, encore une fois, cette façade semble parallèle à nous. Mais encore une fois, c'est parce que je ne vais pas vraiment dessiner.



Normalement, j'aurais dû la faire converger. Et d'ailleurs je peux la faire converger, il n'y a aucun problème avec ça. Mais comme elle est presque parallèle à nous en fait, on ne va pas forcément bien voir la convergence donc je peux faire une approximation de cette convergence.

Il existe des méthodes pour approximer ça. Mais ce n'est pas l'intérêt de la vidéo ici. L'intérêt, c'est que vous puissiez trouver vos repères, placer vos blocs. Et avec toutes les vidéos que je vous ai déjà données, que vous puissiez vous en sortir.

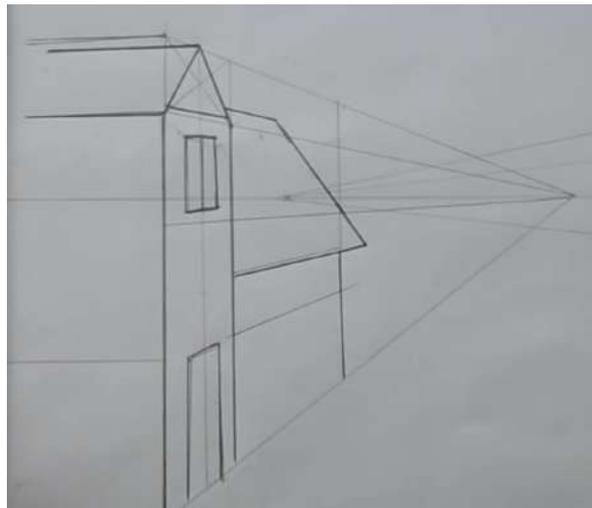
Encore une fois, il est très important de passer par une vignette, par une miniature. Personnellement, j'ai un plan dans la tête et je sais ce que je veux faire, vous montrer. Mais si vous désirez vraiment inventer vos propres décors, passez déjà par une vignette. Cela vous fera gagner du temps par la suite et notamment pour créer.

Je place un nouveau toit et repasse sur certains de mes traits pour que vous y voyiez mieux dans ma construction. Je sais que quand on débute en perspective, on peut se perdre facilement avec tous ces traits.

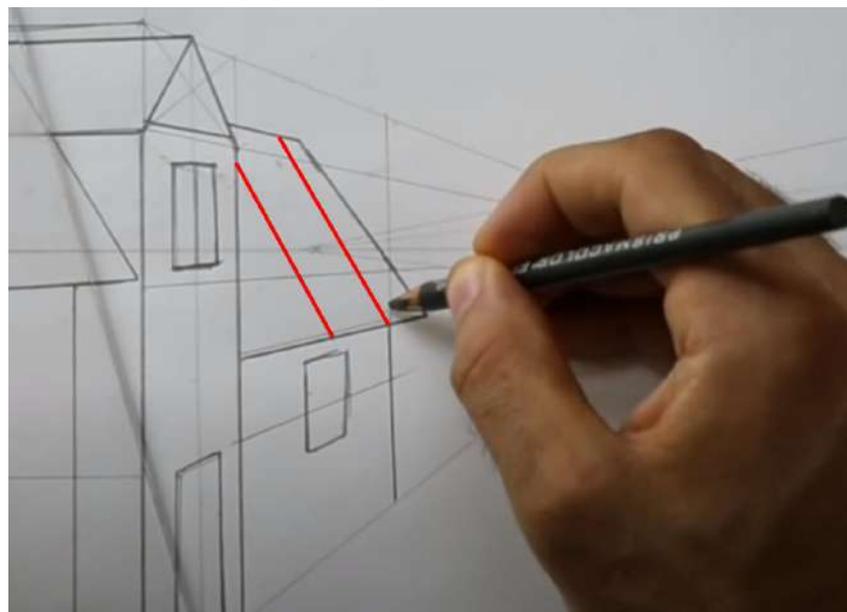
Comme vous pouvez sûrement le voir, je fais des traces sur le papier. Avec un crayon si gras, le graphite se déplace sous la règle puis génère des tâches.

Sur le toit que je suis en train de faire, je pourrais rajouter une petite structure, mais pour le moment, je me contente des gros blocs. Si vous dessinez les détails avant le reste, vous allez vous perdre.

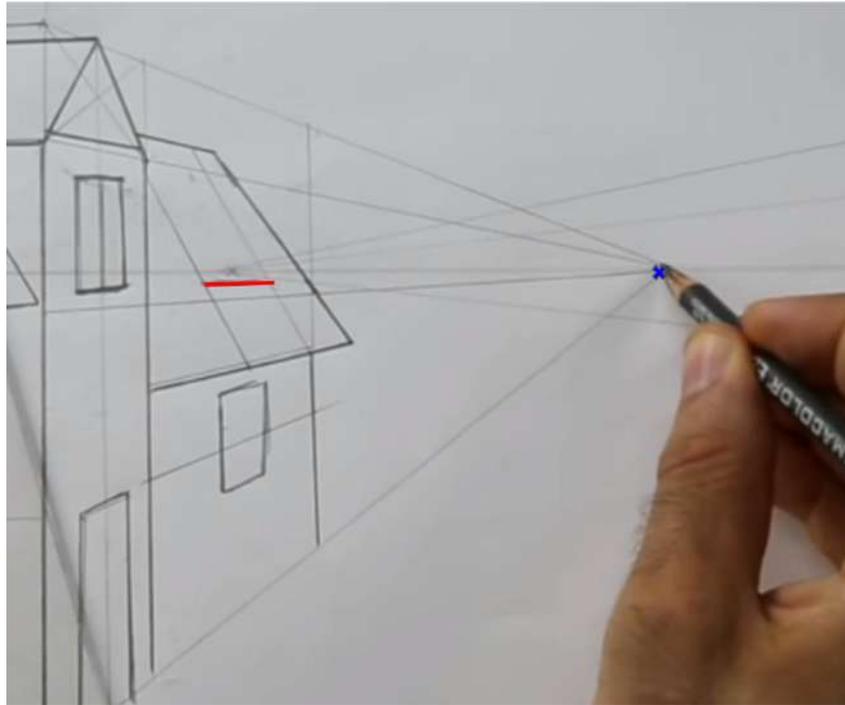
Je précise que si les traits ne sont pas droits (vous pouvez en faire à la main), ce n'est pas très grave. Ici, nous dessinons un vieux village. Cela peut se justifier artistiquement. Les traits à la règle peuvent sembler rigides.



Je rajoute un morceau de toit et de bâtiment en avant-plan sur la gauche. Je rajoute également une fenêtre sur le bloc que nous avons tracé juste avant. Fenêtre qui est plus petite que la porte voisine. Comme évoqué juste avant, je rajoute une structure sur le toit construit précédemment. Et pour que cette structure épouse bien le toit, je vais me donner deux **traits** qui vont représenter le plan incliné.



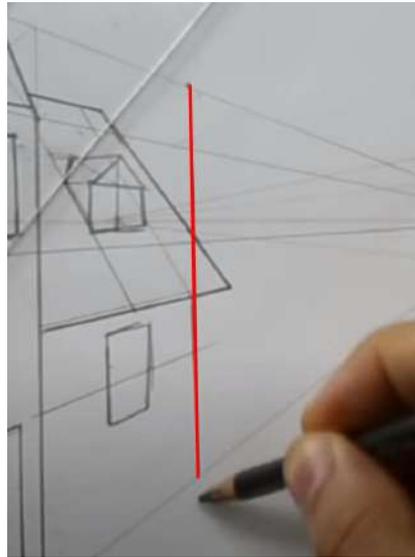
Je tire un **trait** vers mon point de **fuite**.



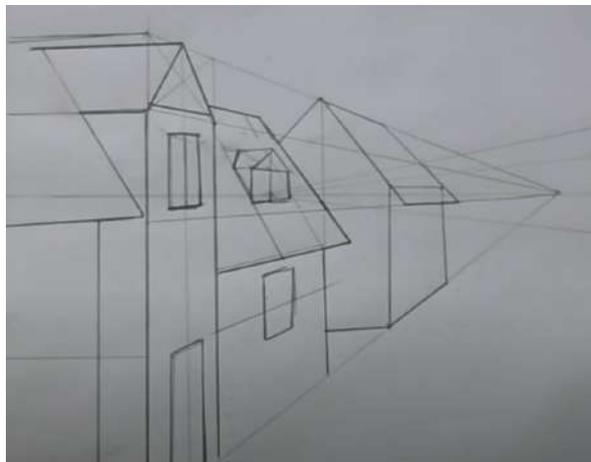
Je rajoute un trait au-dessus de celui que je viens de faire pour continuer ma **structure**. Et à partir de là, je peux la dessiner. Vous n'êtes pas obligés de faire des choses compliquées comme ça si vous avez du mal à visualiser. Restez alors avec des choses simples, qui épousent soit le plan incliné, soit la façade.



Je peux rajouter une quatrième maison sur cette partie gauche de l'image. J'utilise un repère pour le futur toit.



Quand j'invente des choses, j'utilise déjà les choses qui sont déjà dessinées, plutôt que de rajouter et rajouter des repères parce qu'au bout d'un moment, on en a trop et on se mélange les pinceaux.



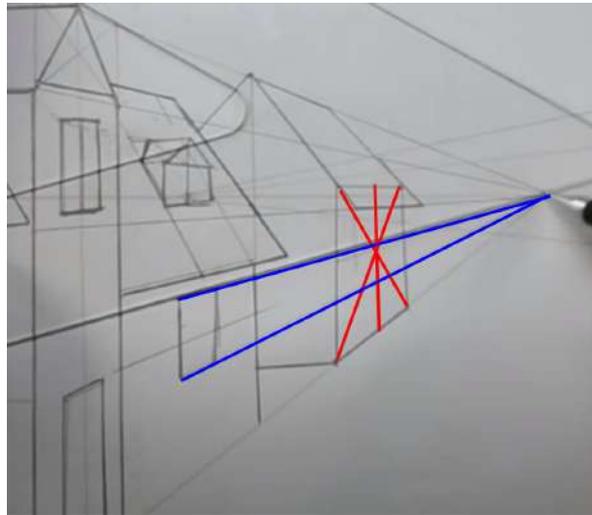
Donc si vous dessinez d'observation, si vous êtes dans un village par exemple et que vous dessinez d'observation, c'est bien d'essayer de visualiser dans votre tête plutôt que de tout construire. Car vous n'allez pas faire ça sur un carnet de croquis, ou alors c'est vraiment que vous avez le temps.

Mais si vous avez compris ces principes-là, que vous vous êtes déjà entraînés pas mal, ça va être beaucoup plus simple pour vous d'inventer vos propres choses par la suite. Ou tout simplement de dessiner d'observation sans forcément construire.

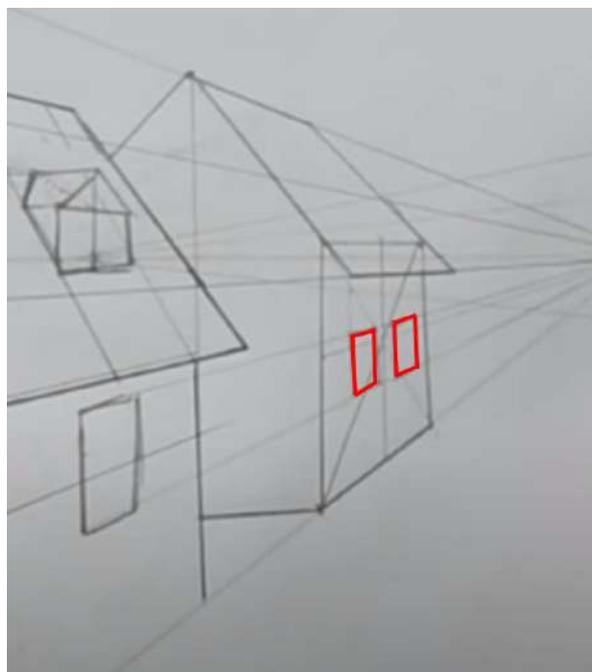
Pour moi, le dessin d'observation, c'est toujours la première étape avant d'inventer ses propres décors.

On peut rajouter une fenêtre sur la maison construite en dernière. Si vous voulez placer des fenêtres d'un côté et de l'autre de la façade, je divise cette dernière et là je peux placer ma première fenêtre.

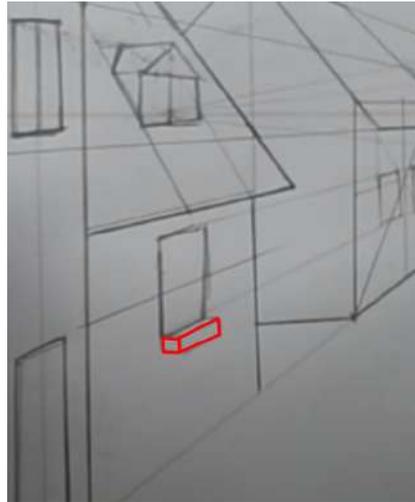
Je peux essayer de m'aider de la hauteur de la fenêtre de la maison voisine. J'ai juste à prolonger ces droites de la fenêtre et là, je connais à peu près la hauteur.



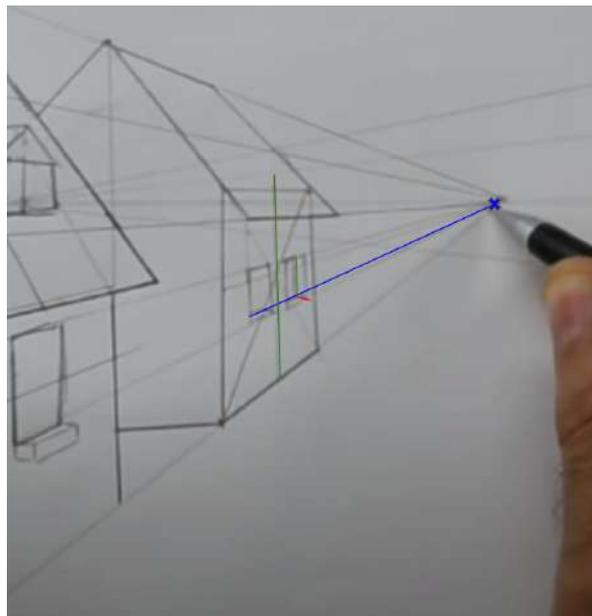
Je peux donc prendre la même hauteur et j'approxime un peu la profondeur de la fenêtre. Et grossièrement, je vais avoir mes fenêtres.



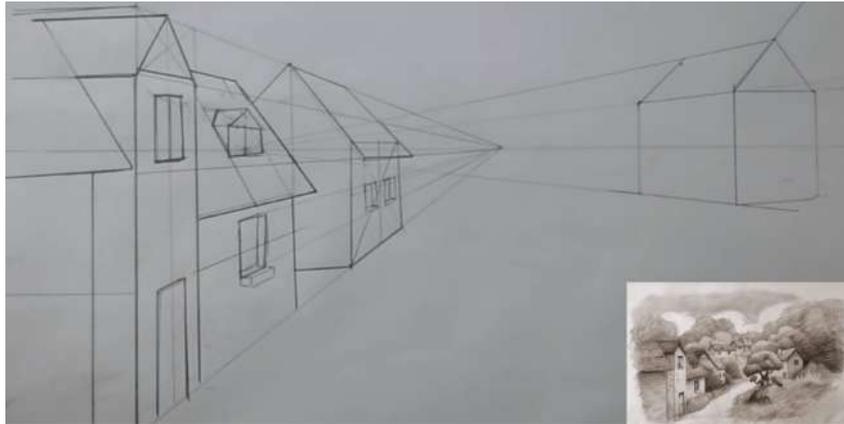
Je pourrais également ajouter des petits détails architecturaux. Comme une petite avancée pour une fenêtre.



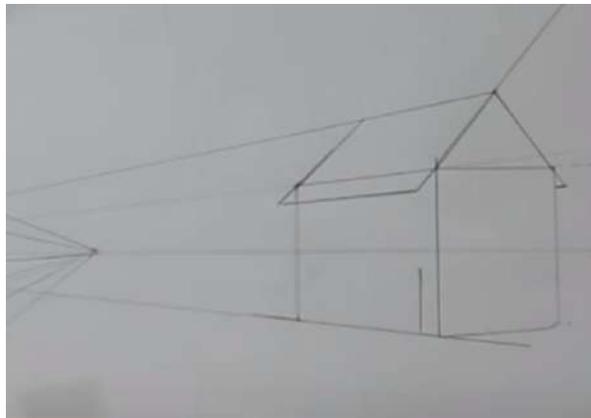
Et les fenêtres d'à côté, par exemple, je peux les ramener un peu à l'intérieur avec une espèce d'épaisseur. Certains traits vont suivre le même point de fuite. D'autres vont suivre la verticale de la façade. Enfin, les traits de profondeur vont vers un point de fuite très très éloigné à gauche, que je n'ai pas représenté et qu'il faudra approximer.



On pourrait également se donner une épaisseur au toit, mais ça c'est vraiment des détails. Encore une fois, si vous faites des dessins comme ça, essayez de ne pas passer trop de temps sur les détails. Essayez juste de donner quand même une impression de 3D des gros blocs. Et ça ira déjà très bien.

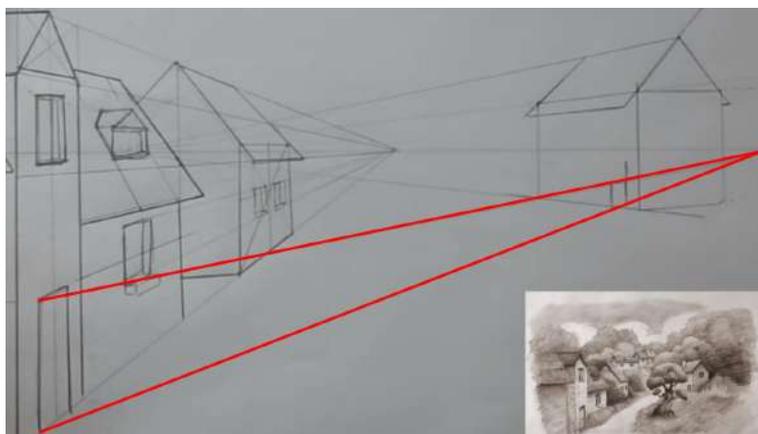


Je vais détailler un petit peu plus la maison tout à droite maintenant. Je m'aide toujours du même point ici. Je peux faire dépasser le toit d'ailleurs par rapport à la façade.



Je vais essayer de comparer la hauteur de la porte que je suis en train de faire avec celle déjà faite tout à gauche du dessin. Je vais ramener la hauteur de cette dernière dans la perspective.

Pour cela, je **rejoins** maintenant la hauteur sur le **point de fuite** que je me suis choisi là, qui est complètement aléatoire, mais il va me servir à montrer la hauteur de la porte par rapport à l'autre.



Ainsi, je me rends compte que cette maison de droite est plus grande que cette autre maison à gauche parce que la porte semble aussi petite que ça. Parfois cela peut surprendre de voir la différence entre notre perception instinctive et la réalité.

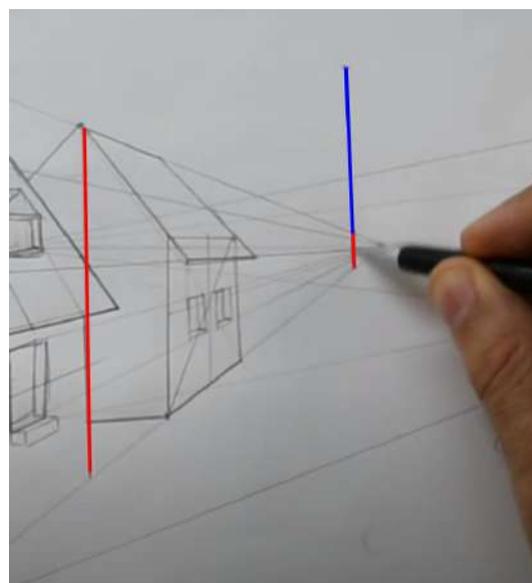
La maison de droite est donc vraiment très grande. Je l'ai peut-être choisie un petit peu trop grande d'ailleurs, mais c'est pas très grave. Je vais juste choisir des fenêtres qui sont en proportion avec la maison ici. Ces **fenêtres** suivent les points de fuite que je me suis donnés tout à gauche. Les segments de la fenêtre ont l'air presque horizontaux et les autres restent verticaux parce qu'on a 2 points de fuite encore une fois.



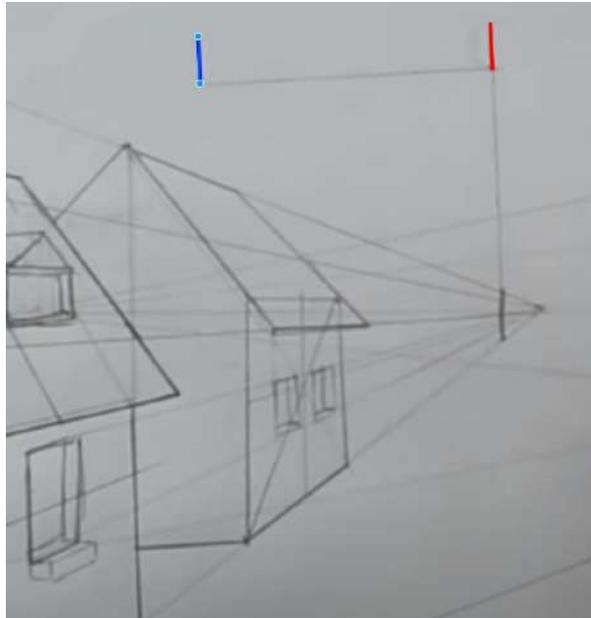
Qu'est-ce que je peux faire de plus ici ? Je vais ajouter des petits repères pour l'épaisseur. La porte je vais la laisser tranquille et grossièrement ça ira pour ça.

Je vais maintenant représenter des maisons un petit peu plus au fond (sur le haut de la feuille). Il faut que je choisisse une taille de maison.

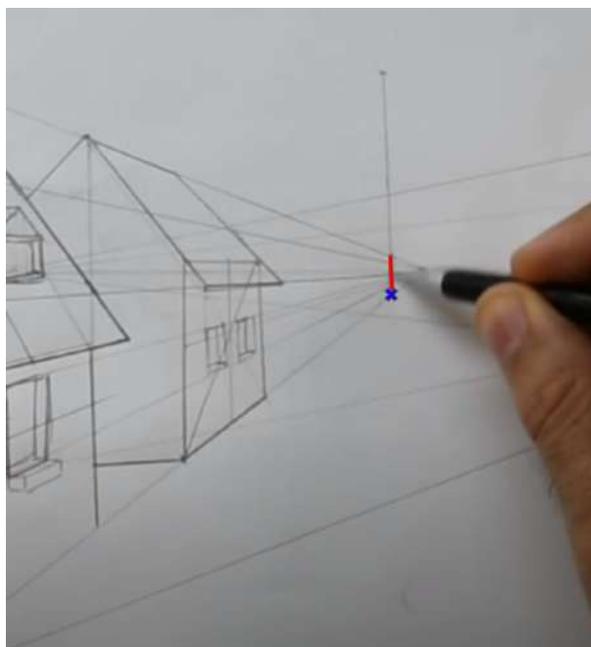
Pour cela, je vais me baser sur les maisons de gauche et plus exactement sur celle avec les deux fenêtres. Avec les lignes de fuite, la **hauteur** est déjà reportée dans la perspective. Donc grossièrement, si je mets les autres maisons à cette profondeur là et que je monte **maintenant verticalement**, je vais pouvoir placer d'autres maisons là-haut.



Si j'ai à placer une maison au-dessus, ce sera à cette hauteur (en rouge dans l'illustration). Et si je la déplace sur la gauche, ce sera parfaitement à l'horizontale et j'aurai toujours la même hauteur. Quand je me déplace sur un plan qui est parallèle à celui de l'observateur, c'est toujours la même hauteur.

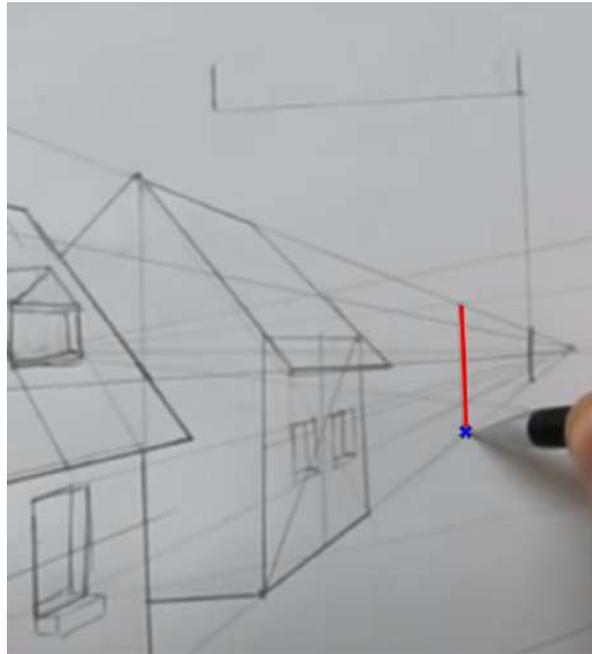


Ainsi, la hauteur de la maison que j'ai à cette profondeur-là, sera aussi grande que ça.

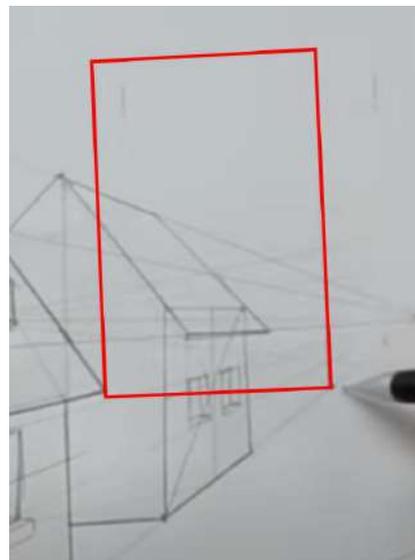


Si je me positionne ailleurs sur la ligne de fuite, car je veux aller un peu moins loin, par exemple, alors, la hauteur de la maison sera aussi grande que ça (voir illustration

ci-dessous). Je vais choisir cette profondeur du coup plutôt que la précédente. Les maisons seraient trop loin si je restais sur la première profondeur.



Et maintenant que je suis sur cette profondeur, je peux me déplacer sur le plan, à l'horizontale et à la verticale. Je peux commencer à représenter des maisons sur ce **plan**-là en gardant la hauteur précédente.



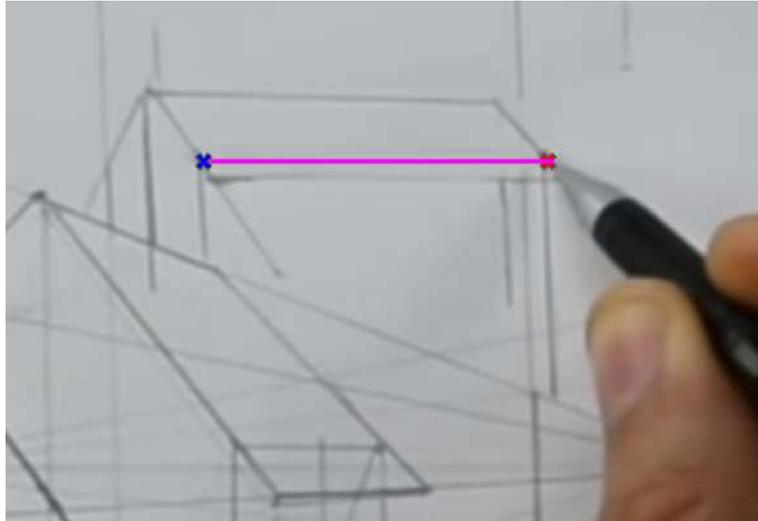
Par exemple, je veux placer une maison juste derrière celle avec les deux fenêtres. Donc j'utilise la hauteur définie juste avant et je la place en transparence puis je représente le toit.

Pour l'instant, je vais le faire dériver vers un point qui est très très à droite de la feuille. J'essaie d'approximer vraiment l'angulation du toit. Ce n'est pas une science exacte parce

que je n'ai pas tous mes traits de construction. Mais ce sera suffisant par rapport à ce que je veux faire.

J'en profite pour placer la limite droite de la maison.

Là, ce que j'ai fait, c'est que j'ai pris ce **point**-là et je l'ai fait **rejoindre** grâce à la ligne de fuite sur la **droite**.



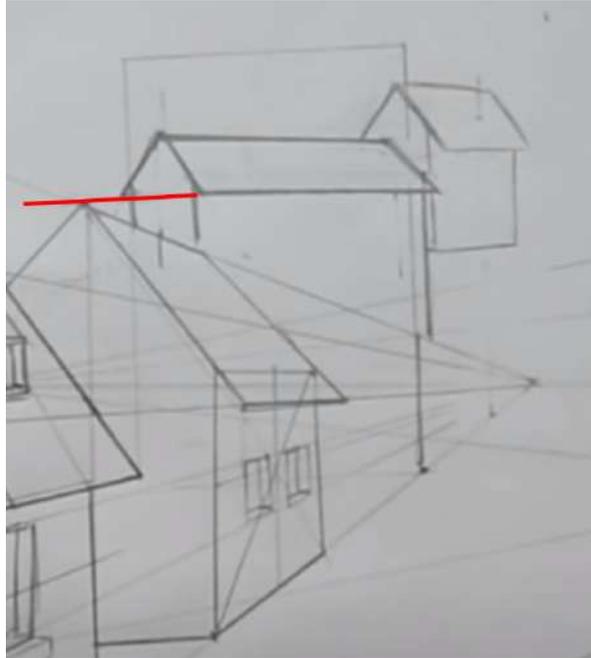
Maintenant j'efface ce qui est inutile et je repasse sur les traits importants.

Si vous avez du mal à me suivre, c'est que vous n'avez peut-être pas assez de connaissances en perspective. Donc je vous renvoie encore une fois vers ma [playlist](#). Elle est vraiment très importante parce que je ne peux pas à chaque fois tout réexpliquer ce qui se passe en perspective. Alors n'hésitez pas à aller faire un tour sur cette [playlist](#). Et ce sera déjà un petit peu plus simple pour vous par la suite.

Je continue en dessinant une autre maison derrière, à peu près de la même hauteur et les mêmes points de fuite. Elle partira un peu plus haut que l'autre.

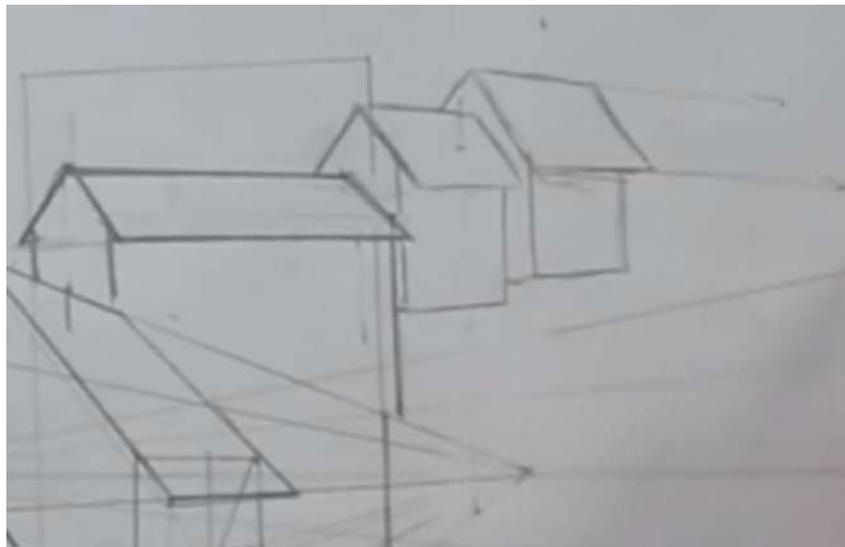


Si on prend cette **ligne**, elle devrait aller vers le point de fuite qui est tout à gauche. Donc ce trait n'est pas forcément horizontal.

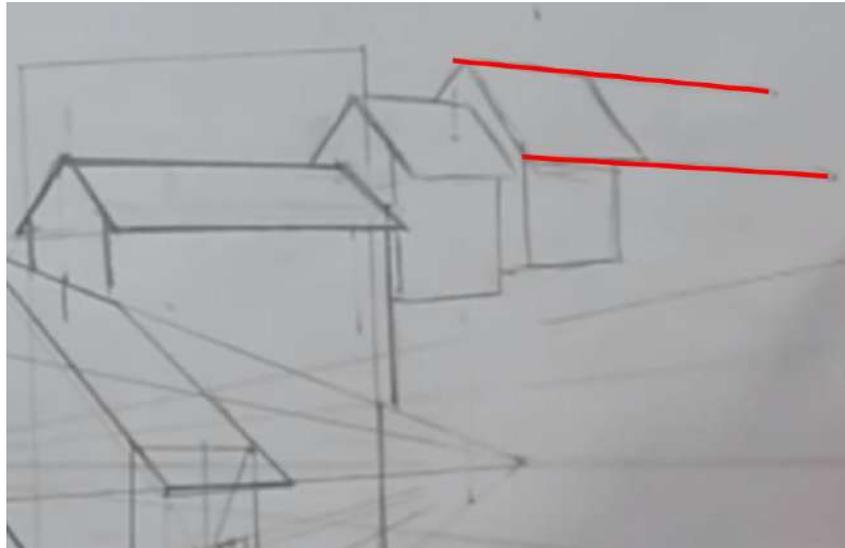


Je peux encore refaire une maison derrière à peu près de la même taille, voir un tout petit peu plus haute pour compléter mon décor.

Voilà. J'ai mes gros blocs maintenant.



Ces **traits** auront tendance à converger vers la ligne d'horizon.



On a notre base pour notre décor. On va y ajouter maintenant une petite colline, des haies.

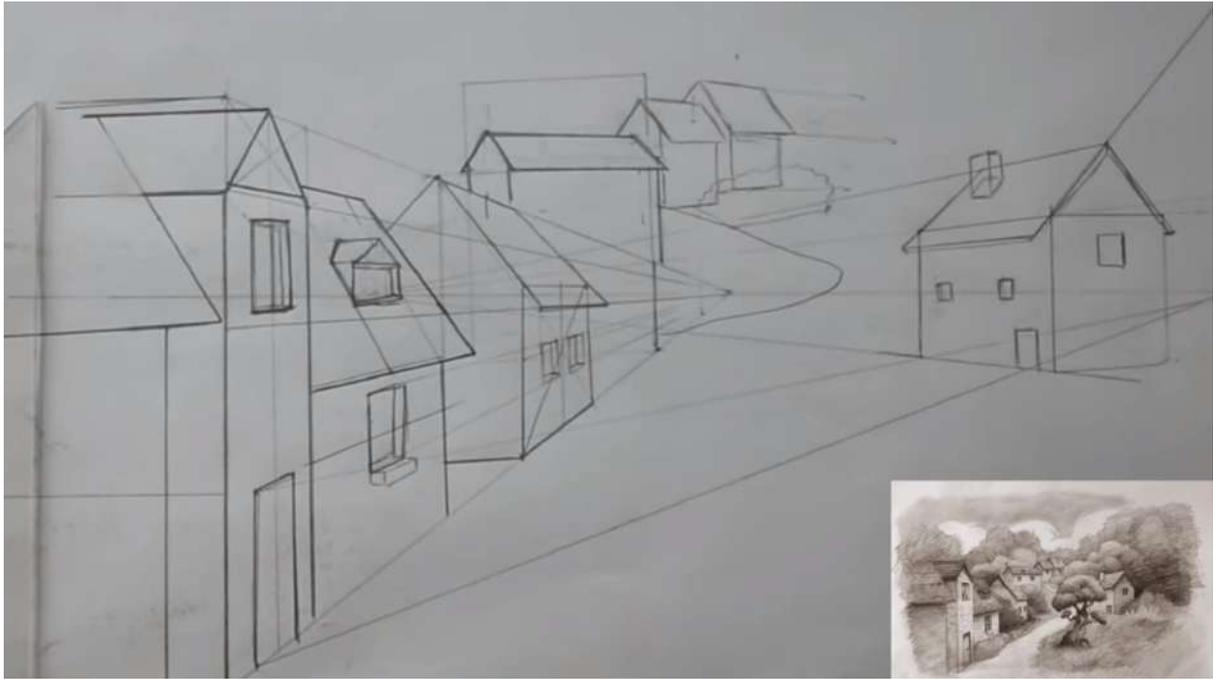
Qu'est-ce qu'on peut ajouter encore ? On peut ajouter une cheminée. Pour cela, c'est comme pour la fenêtre ajoutée sur le toit de l'autre maison tout à l'heure. Il faut d'abord trouver la base qui a sur le plan incliné. Ensuite, on trace notre cheminée. Les points de fuite de la face gauche descendent sur la gauche et inversement pour la face droite de la cheminée. Une cheminée qui est au-dessus de notre ligne de vision.

Je peux encore rajouter une fenêtre sur la face droite de la maison. Fenêtre un peu plus grande que les deux autres de l'autre côté de la maison. La porte me semble maintenant un peu petite. Parfois il faut savoir écouter son instinct, mais j'ai l'impression que la porte devrait être un peu plus grande sur cette maison, malgré le fait que j'ai mesuré la hauteur de la maison par rapport à l'autre tout à l'heure.

Cela veut peut-être juste dire que la maison de gauche qui nous a servi de référence est plus petite que cette maison que nous sommes en train de construire. Mais la taille de la porte par rapport à la maison me semblait un peu bizarre donc je l'ai changée légèrement.

Moralité, il ne faut pas avoir peur de faire confiance à son instinct des fois.

Je vais renforcer l'épaisseur du toit par endroit et grossièrement, j'ai donc ma construction pour la plupart de mon décor.



Je peux y rajouter évidemment de la végétation. Des arbustes ici et là. Mais aussi des fenêtres, des détails architecturaux.

Qu'est-ce qu'on peut rajouter d'autres encore ? Un arbre, pourquoi pas.

Pour les choses qui sont au premier plan, je vais détailler un peu plus. Par exemple, je peux détailler la profondeur d'une porte. Ajouter une poignée, détailler la fenêtre et peut-être des rideaux. Je peux travailler davantage le toit.

Qu'est-ce que je peux faire d'autre ? Je peux commencer à faire des tuiles. Elles vont suivre le point de fuite qui est tout à gauche hors champ. J'en profite pour me donner des petites formes de tuile, mais vraiment basiques. Je ne veux pas y passer trop de temps.

Comme c'est un exercice de perspective, l'important, c'est vraiment de s'habituer à la perspective et à construire des choses en perspective de cette manière-là. J'en profite pour rajouter des cheminées sur les maisons au fond ainsi qu'un chemin partant de ces maisons justement.

Un arbre se positionne au premier plan avec son feuillage qui dissimulera une partie du chemin et de la maison de droite du coup. C'est toujours bien de représenter les choses qui sont derrière un autre élément, de dessiner l'invisible. Et on peut ajouter des choses au fur à mesure.

Le plus important, c'est que vous sachiez qu'il y a ce qu'il y a derrière les choses que vous dessinez. Parfois, on ne prend pas le temps de tout dessiner. Mais je pense que c'est important quand on dessine un décor comme ça, surtout quand on ne sait pas trop on va, de dessiner toutes les grosses structures d'abord. Et de détailler ensuite.

Dans tous les cas, c'est toujours bien de détailler tout à la fin.



Et dès que vous n'avez pas besoin de quelque chose, vous l'effacez. Par exemple, vu que le feuillage de l'arbre passe devant certains éléments comme une partie du chemin et de la maison, je vais effacer tout ce qui devient inutile pour le dessin.

Vous allez vous dire: "Ah non, je détruis mon travail". Mais si au niveau compositionnel, vous avez trouvé quelque chose de bien, il est bon alors de tout simplement retravailler par-dessus ce que vous avez déjà fait. De toutes les manières, vous n'êtes pas obligés de l'effacer à fond.



Et si vous n'êtes pas sûr de vous et que vous voulez détailler, vous pouvez aussi faire ça, sur du papier calque. Il est assez pratique quand on veut travailler les choses vraiment proprement.

Mais là, ce n'est pas un travail très soigné ni très fini. On est juste là pour apprendre des principes et pour être plus à l'aise avec la perspective.



Globalement, nous avons notre décor. Cela ne m'a pas pris beaucoup de temps. Et si vous n'êtes pas sûr de vous, encore une fois, passez par des vignettes. Les vignettes sont encore une fois, je le répéterai toujours, la base pour s'en sortir correctement.

Si vous n'avez pas de plan et si vous n'êtes pas à l'aise avec la perspective, vous allez décourager rapidement. Donc faites ça sur une petite vignette. De la taille de votre main. Construisez les structures principales, posez votre composition et à partir de là, vous pouvez travailler ce que vous voulez.

Je pense avoir fini le plus gros.



Il y a une espèce de tangente visuelle générée par le chemin au premier plan. Je n'aime pas trop ça donc je vais modifier le sentier principal. Cela permettra de faire souffler un peu l'image.

Je vais repasser sur les contours de certaines structures, comme l'arbre devant pour que ce soit un petit peu plus clair pour vous. Je vais faire ça rapidement. Je fais de même pour la maison derrière l'arbre.

Je ne prends pas trop le temps de désigner ces objets. Je fais ça rapidement. J'espère que vous allez vous entraîner de votre côté. Essayez vraiment de dessiner des structures simples pour ne pas avoir à regarder des références photo toutes les 2 minutes.

Essayez d'inventer vos propres perspectives, d'inventer vos propres scènes. C'est vraiment un travail important pour pouvoir se détacher des références photo ensuite et appliquer juste les principes que vous connaissez déjà sur la perspective.

Parfois, cela peut aller vraiment plus vite comme ça pour apprendre que de passer par des références. Les références sont importantes, comme je vous disais dans la vidéo sur le dessin d'imagination, pour avoir des références dans sa tête et les assimiler.

Mais c'est important de se laisser parfois en roue libre et d'essayer de se remémorer. C'est comme ça qu'on fait travailler notre mémoire.

Si vous ne faites que du dessin d'observation, malheureusement, vous ne progresserez pas trop dans vos inventions.



Je vais travailler maintenant rapidement avec la tranche du crayon pour me donner un aperçu des valeurs et clarifier un peu le tout.







J'espère que tout cela vous a plu. Si c'est le cas, n'hésitez pas à le faire savoir en commentant, en mettant un like sur la [vidéo](#) et à vous abonner à la chaîne si ce n'est pas déjà fait.

Sur ce, on se retrouve dès que possible pour d'autres vidéos

En attendant, prenez soin de vous et portez-vous bien

+++

Pit