

LE DESSIN

Introduction

Le dessin est une technique de représentation visuelle sur un support plat. Le terme « dessin » désigne à la fois l'action de dessiner, l'ouvrage graphique qui en résulte, et la forme d'un objet quelconque. Un dessin est un croquis ou une image, généralement réalisé au crayon ou au stylo

Styles de Dessin

Ils existent plusieurs styles de dessin, les plus utilisés sont :

- **Le cartoon** est un style de dessin populaire et unique qui se caractérise par l'utilisation de traits exagérés et de couleurs vives. Ce style est utilisé pour la création d'œuvres d'art comme les bandes dessinées, les romans graphiques et les mangas.
- **Le dessin de personnage** : c'est l'art de créer des illustrations ou des caricatures de personnes, d'animaux et d'autres personnages.
- **Le dessin en perspective** : c'est une technique de dessin qui crée l'illusion d'un espace tridimensionnel. Ce type de dessin utilise un ou plusieurs points de fuite pour créer une illusion de profondeur.
- **Le dessin géométrique** : il consiste à utiliser des formes géométriques pour créer une image. Les formes géométriques sont faciles à dessiner et peuvent être combinées pour créer des images plus complexes.
- **Le dessin typographique** : c'est une forme d'art qui utilise les caractères typographiques pour créer un design visuellement attrayant.
- **Le dessin architectural** : est un dessin très détaillé qui montrent la disposition complète d'une structure, y compris tous ses composants. Un artiste doit avoir une forte compréhension de la perspective et des proportions pour créer un dessin d'architecture.

Le dessin assisté par ordinateur (DAO)

Le Dessin Assisté par Ordinateur (DAO) est la discipline qui consiste à produire des dessins techniques, des schémas, des montages, des ébauches, des plans de fabrication... en utilisant différents logiciels informatiques. En DAO, le crayon et les autres instruments de dessin font place à la souris et au clavier.

Les dessins produits sont le plus souvent réalisés en mode [vectoriel](#) (traits cohérents), alors que l'image de synthèse est une association de pixels indépendants [bitmap](#). En d'autres

termes, les logiciels de DAO attribuent des coordonnées (X,Y pour les plans [2D](#) et X,Y,Z pour les modèles [3D](#)). Chaque élément d'un dessin est appelé [entité](#), et chaque entité contient donc des propriétés de couleur, d'épaisseur, de calque, de type de ligne, etc.

L'intérêt de la DAO est d'abord celui de l'informatique, c'est-à-dire essentiellement un apport de praticabilité dans la gestion des documents, facilitant l'édition de modifications, l'archivage, la reproduction, le transfert de données, etc.

On confond souvent DAO et [CAO](#) (Conception assistée par ordinateur) : la CAO n'a pas pour fonction première l'édition du dessin. Il s'agit d'un outil informatique souvent lié à un métier, fonctionnant en langage dit objet, et permettant l'organisation virtuelle de fonctions techniques. Cela permet ensuite la simulation du comportement de l'objet conçu, l'édition éventuelle d'un plan ou d'un schéma étant automatique et accessoire.

Il existe autant de logiciels de DAO que de métiers utilisant le dessin . notamment :

[Adobe Illustrator](#), [CorelDraw](#), [Paint](#), [AutoCAD](#), [Inkscape](#)...

L'effet de profondeur en 2D

L'**effet de profondeur** d'un dessin est une **illusion d'optique** que l'on peut réaliser minutieusement en **deux dimensions** sur le papier. Pour cela, il faut respecter quelques principes de base et garder à l'esprit quelques **techniques simples**.

Elle peut être suggérée dans un dessin ou une illustration de différentes façons.

Pour donner un **effet de profondeur** on peut jouer sur :

- Le **rapport d'échelle**
- La **superposition**
- L'**épaisseur de la ligne**
- Le **contraste**
- Les **effets de vision**

Dessiner en perspective

Points de fuite et lignes d'horizon

Vous avez toujours rêvé de savoir comment donner une touche 3D à vos illustrations ? C'est à cela que servent la technique du dessin en perspective et les points de fuite.

Découvrez comment cela fonctionne, ici :

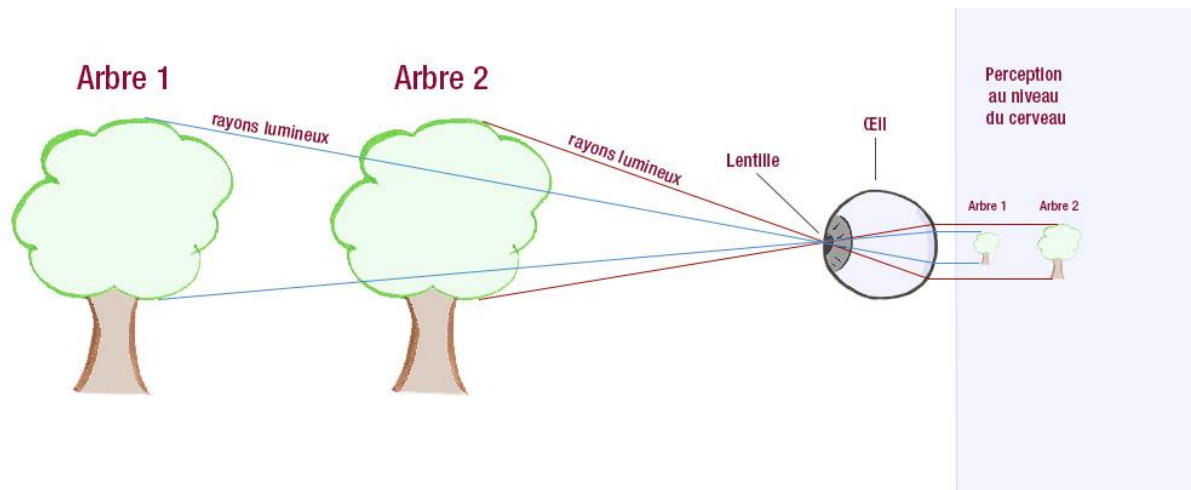
L'architecte [Kim Kanone](#) vous a préparé un tutoriel pour dessiner pas à pas une maison dans le style d'une esquisse urbaine.



Théorie

L'œil et les rayons lumineux

Pourquoi un arbre à une distance de 10 mètres paraît-il plus petit qu'un arbre à seulement 5 mètres ? Pour expliquer ce phénomène, penchons-nous de plus près sur le fonctionnement de notre œil par le biais d'un simple schéma.



Nous percevons notre environnement par le biais de rayons lumineux qui parviennent à nos yeux. Ces rayons rencontrent toujours le même point dans nos yeux, y sont réfléchis puis projetés sur notre rétine. Les rayons lumineux émis par un arbre éloigné parviennent à l'œil avec un angle plus aigu que ceux d'un arbre situé à proximité. Apparaît alors sur la rétine une image inversée : un petit arbre et un grand arbre. Après que notre cerveau ait traité cette information, il retourne l'image pour la placer dans la bonne position et sait alors que l'un des deux arbres est plus éloigné.

Mais un dessin ne peut pas émettre des rayons lumineux sous différents angles jusqu'à nos yeux. Il est donc nécessaire de réaliser notre dessin tel qu'il est perçu après avoir été traité par l'œil. C'est la fonction même du dessin en perspective.

Principes du dessin en perspective

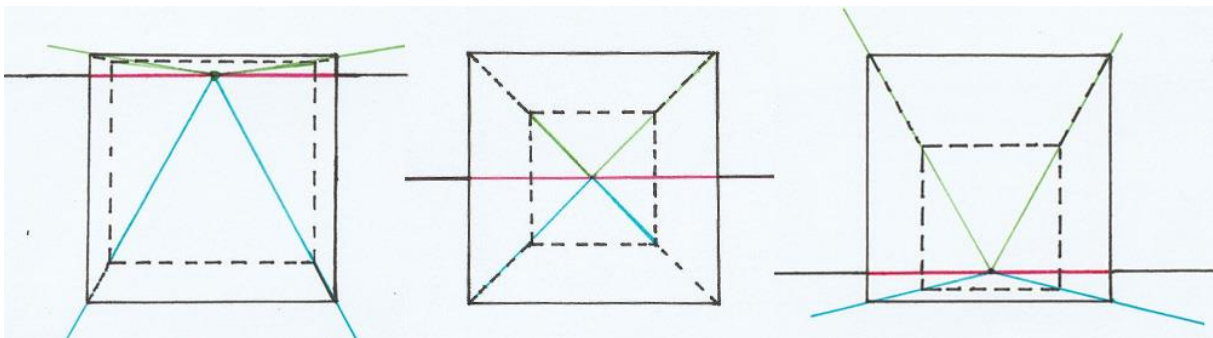
Le dessin en perspective fait appel à trois éléments essentiels pour reproduire la perception de l'œil : **ligne d'horizon, points de fuite et lignes de fuite.**

➤ La ligne d'horizon

Bien que la Terre soit ronde, la ligne d'horizon apparaît toujours comme une démarcation claire entre le ciel et la terre. Elle est généralement masquée par des arbres, des collines ou des maisons, et nous n'avons pas conscience de sa présence. C'est en regardant la mer que cette ligne apparaît à nouveau distinctement. La ligne d'horizon joue un rôle essentiel dans le dessin. Elle démarque le sol qui pour nous représente la base. Pour restituer la tridimensionnalité, nous devons toujours nous référer à cette base.



La ligne d'horizon se trouve toujours à hauteur des yeux de celui ou celle qui contemple l'image. Mais comme la taille de l'observateur peut varier, il en va de même de la hauteur de la ligne d'horizon. Il existe trois types de perspective : la perspective aérienne, la perspective normale (selon notre propre point de vue) et la contre-plongée.

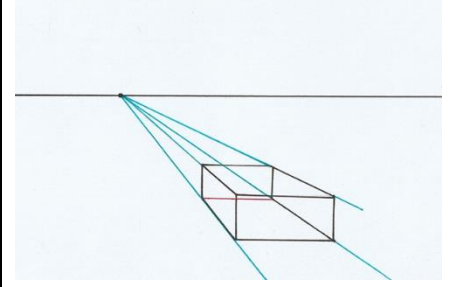
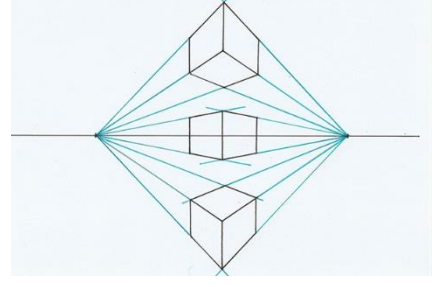
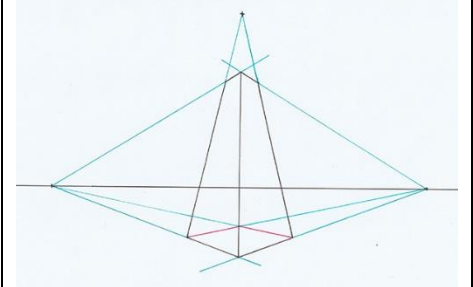


Points et lignes de fuite

Le point de fuite désigne l'intersection de toutes les lignes parallèles et se situe toujours sur la ligne d'horizon. Prenons pour exemple une route rectiligne. Imaginez une route de largeur constante qui s'étend au loin. Si vous la contemplez directement d'en haut, ses deux côtés constituent des lignes parallèles. Mais si vous vous placez sur cette route et regardez au loin, ces deux lignes semblent se rejoindre.



Comme avec la ligne d'horizon, les points de fuite permettent différentes perspectives. Mais il est important de savoir que ces deux variantes peuvent être combinées ensemble

La perspective à un point	La perspective à deux points	La perspective à trois points
		
Toutes les lignes de fuite rejoignent un point central. Les lignes horizontales et verticales demeurent cependant parallèles les unes aux autres.	Dans la perspective à deux points, également appelée la « perspective du coin », deux points de fuite sont situés sur la ligne d'horizon. Elle est généralement utilisée lorsque l'observateur regarde le coin d'un objet. Ce coin divise l'image. Chaque partie située en deçà de ce coin rejoint son propre point de fuite. Les perspectives des points de fuite peuvent être combinées avec les perspectives des lignes d'horizon. Dans notre exemple vous voyez les trois perspectives-lignes d'horizon combinées avec la perspective à deux points.	Si vous souhaitez que la personne qui contemple votre dessin ait un sentiment de hauteur et de profondeur, vous pouvez ajouter un autre point de fuite. Toutes les lignes verticales rejoignent ce point. C'est un élargissement de la perspective à deux points.