

Fiche n°4 – Images

Table des matières

1- Les couleurs.....	1
1.1- Définition (TSL ou ITS) :.....	1
1.2- Évocation des couleurs.....	3
1.3- Tons froids & tons chauds.....	3
1.4- Règle des trois plans.....	4
2- Le cadrage.....	4
2.1- Format.....	4
2.2- Point de vue.....	4
2.3- Plans	5
3- La composition.....	7
3.1- Nombre d'or.....	7
3.2- Règle des tiers.....	7
3.3- Sens de lecture.....	8
3.4- Lignes directrices.....	9
4- Les bonnes questions en P.A.O.....	10
4.1- Convaincre	10
4.2- Informer	10
4.3- Accrocher	10

Les sources qui m'ont aidés à réaliser cette fiche :

Les cours sur les couleurs et sur l'image de Soraya Mallem.

Ce topic sur le forum hardware.fr : http://forum.hardware.fr/hfr/Graphisme/Cours/collectif-dossier-conception-sujet_26322_1.htm

Ce document est soumis à la licence GNU FDL. Cela signifie qu'il est libre de droits.

Fiche n°4 – Images.

1- Les couleurs

La perception des couleurs varie avec

- **La distance d'observation :**

l'éloignement estompe les couleurs, la proximité ravive les couleurs

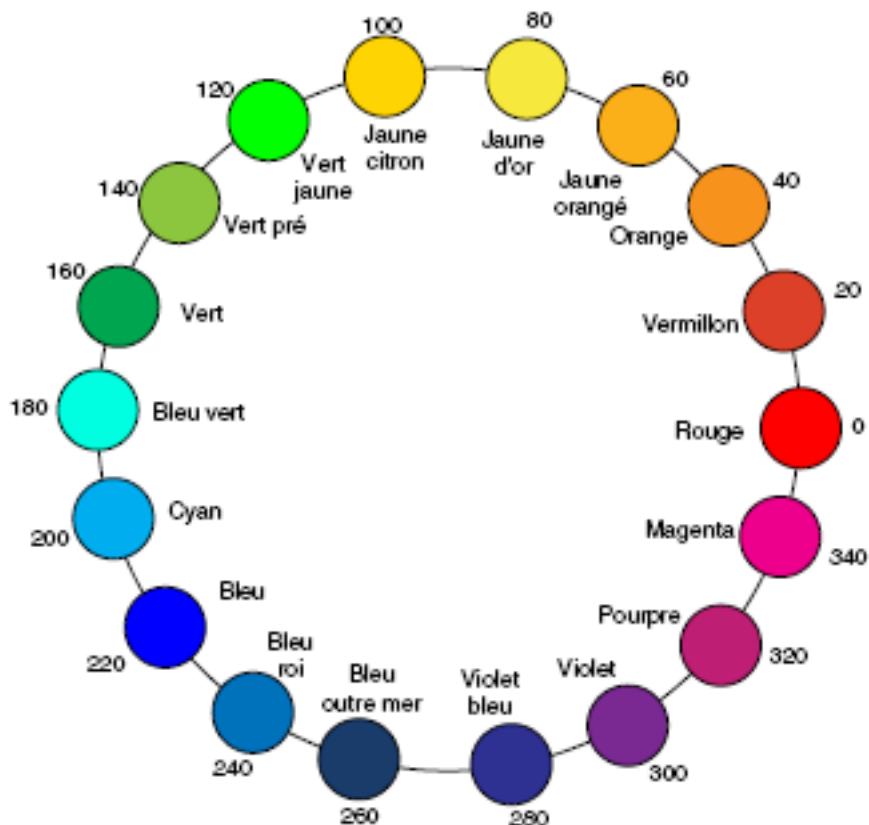
- **L'importance de la surface colorée :**

- Plus une couleur est **froide**, plus la surface doit être **importante**.
- Plus une couleur est **chaude**, plus la surface doit être **réduite**.
- Plus une couleur est **diluée**, plus la surface doit être **importante**.
- Plus une couleur est **saturée**, plus la surface doit être **réduite**.

Deux couleurs contrastées proches ayant chacune la même surface provoquent un effet désagréable et ont tendance à s'annuler. Des couleurs ayant des surfaces différentes se mettent en valeur: une tache orange dans un fond bleu.

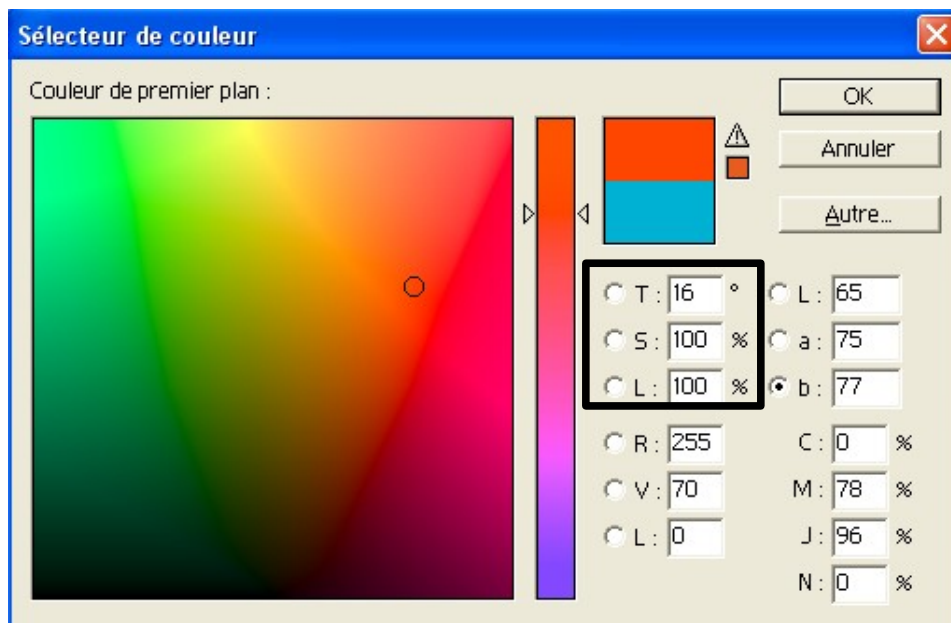
1.1- Définition (TSL ou ITS) :

- **Teinte** : indique la dominante de la couleur (fonction de la longueur d'onde utilisée : de 0 à 360°)

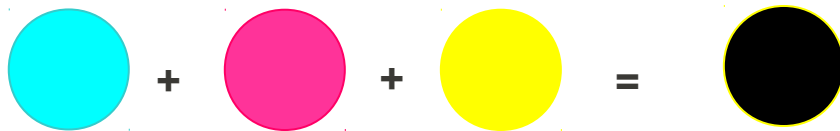


- **Saturation** : indique la présence de blanc (couleur plus ou moins diluée – 0 à 100%)

- **Luminosité** : indique le degré d'éclaircissement d'une couleur (mini=noir – maxi=blanc)



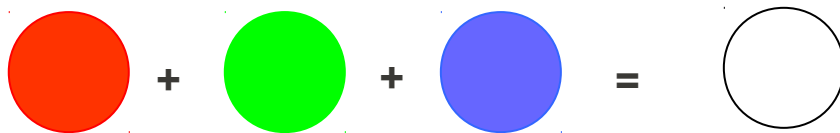
Les couleurs primaires : synthèse soustractive - vision, impression



Cyan (bleu vert), jaune (jaune) et magenta (rouge bleuté) : C,M,J

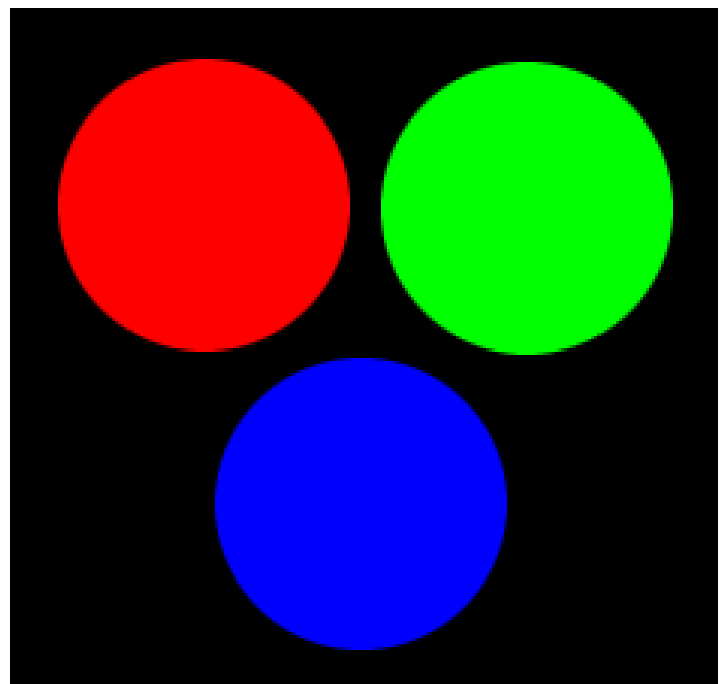
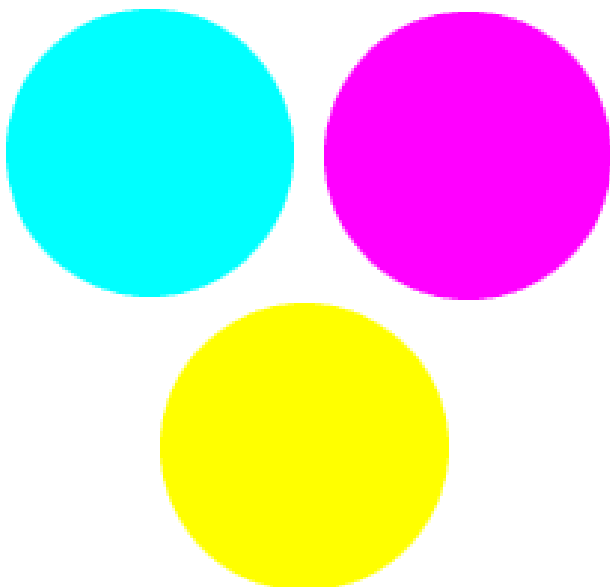
Ce sont les couleurs primaires en relation avec l'impression : à partir d'elles on reconstitue toutes les couleurs dérivées ou « secondaires »

Les couleurs fondamentales : synthèse additive - écran



Elles ne peuvent pas être obtenues par mélange de deux autres couleurs

Rouge, Vert, Bleu-violet : R, V, B



1.2- Évocation des couleurs

Le bleu :

Ciel, rêve, pureté, eau
Couleur froide
Calme, repos, absence de drame
Spiritualité
Tendance à la méditation, à la concentration, à la rêverie

Le rouge :

Feu, sang, passion
Couleur chaude
Couleur bruyante, gaie, vivante
Couleur Dynamique
Favorise l'excitation, la passion
Peut évoquer le drame
Favorise l'agressivité

Le jaune :

Soleil, lumière, expansion
Couleur chaude
Dégradation difficile
Évoque la lumière, la joie, la gaité, la vie
Aucun drame ne l'affecte

Le vert :

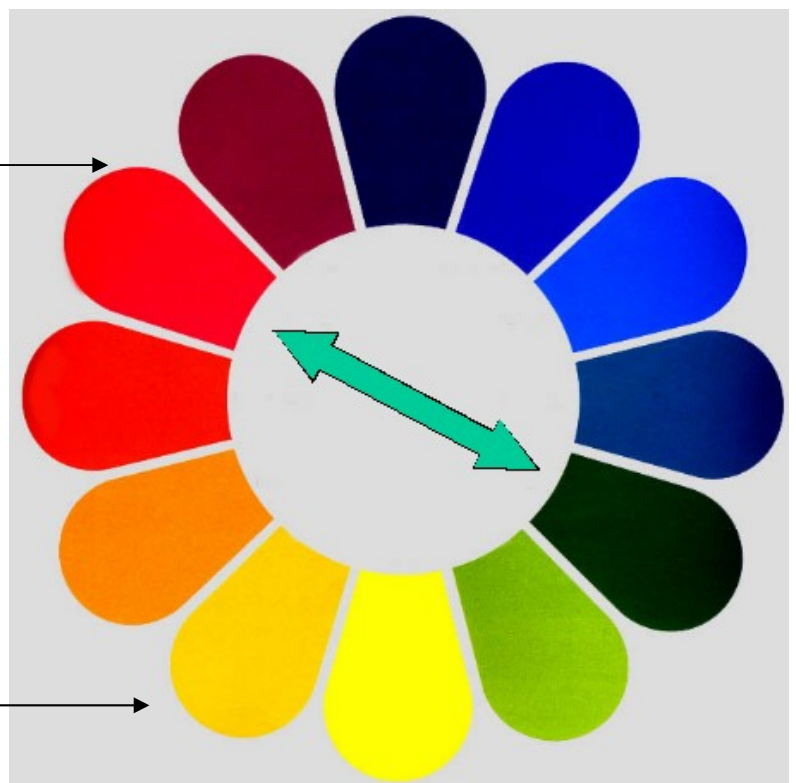
Équilibre, confiance, nature
Couleur plutôt froide
Évoque le printemps, l'espoir
En fonction de sa tonalité, elle peut être à connotation positive ou négative.

1.3- Tons froids & tons chauds

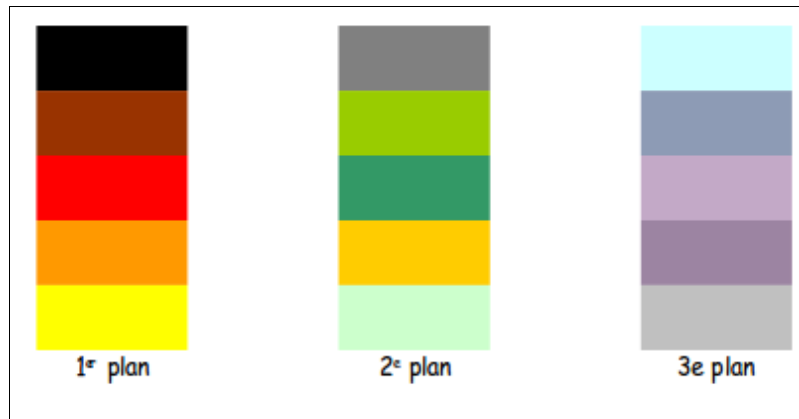
Tons froids

Magenta et Vert ont des tons neutres, mais une touche de jaune et chacun vire vers le chaud, une touche de bleu et chacun vire vers le froid.

Tons chauds



1.4- Règle des trois plans



1er plan : jaunes, orangés, rouges, noirs

2ème plan : verts, ocres, terres

3ème plan : gris, bleus, violets

2- Le cadrage

2.1- Format

- **Horizontal** : donne une impression de calme, de profondeur et de distance

Une image paraît mieux équilibrée, plus stable si elle est placée en largeur car ce cadrage correspond à une vision humaine.

- **Vertical** : donne une impression d'action et de proximité

Le format portrait convient particulièrement aux prises de vue de portraits ou de sujets ou d'actions se déroulant dans la hauteur. Il est plus chaleureux que le cadrage vertical.

Le format classique **rectangulaire** comporte des lignes fortes qui dynamisent la photo.



2.2- Point de vue

Le photographe choisit une position par rapport au sujet. Cette position est porteuse de sens car elle transcrit le rapport photographe/photographié et les sentiments inspirés par le photographié.

Hauteur d'œil		Le sujet n'est pas déformé. Position normale
----------------------	---	---

<p>Plongée</p>		<p>Impression de solitude et de détresse. Le point de vue va écraser les perspectives et déformer les éléments</p> <p>La plongée donne plus d'importance aux lignes en accentuant les surfaces horizontales</p> <p>Il faut cadrer le sujet principal assez serré et surtout éviter tous les éléments parasites.</p>
<p>Contre plongée</p>		<p>Impression de puissance et de domination du sujet. Ce point de vue va accentuer les perspectives et réduire les plans horizontaux.</p> <p>Le sujet est mis en valeur. L'arrière plan a encore moins d'importance. mais il est, là aussi, déformé.</p> <p>Les éléments proches de l'objectif semblent beaucoup plus importants que leur taille réelle.</p>

2.3- Plans

<p>Plan général - PG</p>		<p>Le sujet n'est pas mis en valeur.</p>
<p>Plan d'ensemble - PE</p>		<p>Le sujet et son environnement sont aussi importants l'un que l'autre.</p>

Plan moyen - PM



Le sujet est plus important que le décor.

Plan rapproché - PR



Un cadrage rapproché permet d'isoler le sujet.

Gros plan - GP



Très gros plan - TGP



3- La composition

3.1- Nombre d'or

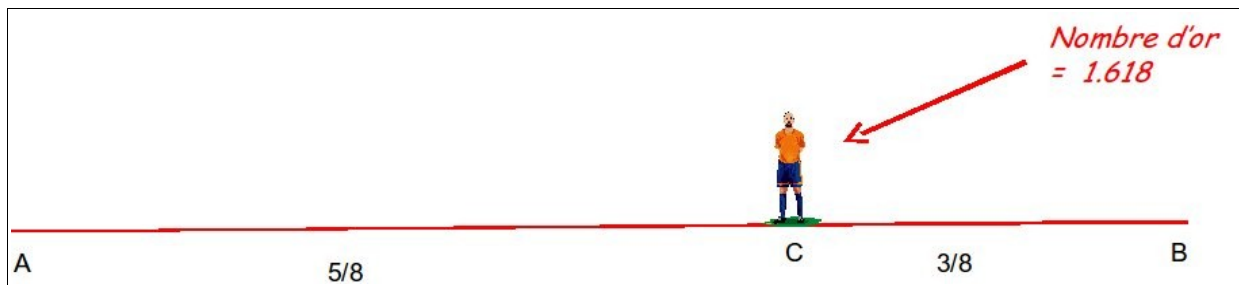
Le placement d'un sujet sur une photo doit obéir à la règle du nombre d'or.

Le Nombre d'Or :

Cette règle d'or a été définie à l'origine par un architecte romain afin d'établir une division inégale et dissymétrique des espaces qui paraîtrait très agréable et esthétique pour l'œil humain. La règle dit que le rapport entre la plus petite et la plus grande partie de l'image doit être équivalente au rapport entre la plus grande partie et le tout.

Mathématiquement parlant, 1.618 représente cette proportion idéale.

Concrètement, les formats correspondant à la règle du nombre d'or sont par exemple : 13 x 21 cm, 18 x 30 cm, 24 x 39 cm soit des formats proches des standards de la photographie.



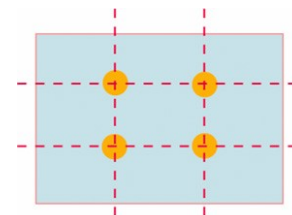
3.2- Règle des tiers

Plus intéressant encore, on s'est servi de ce nombre d'or pour établir des lignes imaginaires qui découpent l'image en trois parties horizontales et verticales égales.

Ces lignes sont appelées lignes de forces.

Il en ressort la règle des tiers, qui doit être utilisée pour son cadrage. La proportion idéale en photographie est donc de 1 tiers pour 2 tiers.

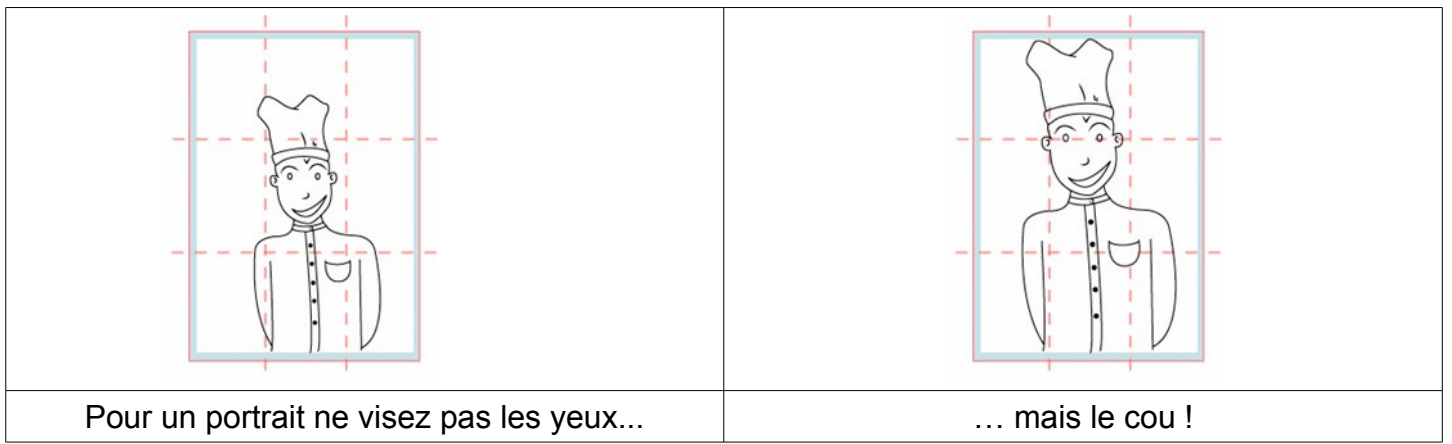
Les intersections de ces 4 lignes font ressortir les points forts de la photo. Il s'agit en fait des 4 points où l'œil va être le plus attiré.



- Pour dynamiser sa photo et renforcer son esthétisme, il faudra donc veiller à placer le sujet au tiers de son viseur

- Il faut éviter de placer deux éléments importants sur une même ligne de force car ils auraient tendance à s'affaiblir mutuellement.

<p>The diagram shows a landscape with a sun in the top center. The sun is placed at the intersection of the top horizontal line and the center vertical line of the 3x3 grid.</p>	<p>The diagram shows a landscape with a sun in the top right. The sun is placed at the intersection of the top horizontal line and the right vertical line of the 3x3 grid.</p>	<p>The diagram shows a landscape with a sun in the top right. The sun is placed at the intersection of the top horizontal line and the right vertical line of the 3x3 grid.</p>
Il faut éviter de centrer le sujet.	Mettez plutôt en valeur un élément...	... ou l'autre.



3.3- Sens de lecture

Des tests scientifiques ont démontré que tous les individus d'une même culture ont le même cheminement visuel. Donc lorsque l'on découvre une photo, nous avons une structure perceptive commune. Il va falloir se servir de cette connaissance du mécanisme du regard pour attirer le spectateur de sa photo vers le sujet principal, bref le diriger vers le message important. L'œil a en fait un champ de vision nette très étroit, il va donc balayer la surface d'une image d'un mouvement continu extrêmement rapide (ce qui donne l'impression de percevoir l'image nette dans sa totalité). L'œil n'a pas une méthode d'exploration de l'image unique, il est attiré par un certain nombre d'éléments.

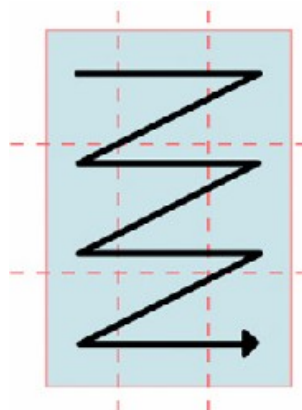
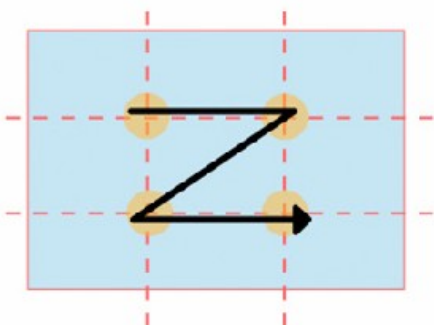
Bien sur, comme nous l'avons vu précédemment, il est attiré par les points forts de l'image. Le regard s'attarde aussi sur les zones compliquées de l'image et se dirigera plus facilement vers la forme la plus grande ou la plus proche, il a aussi tendance à s'orienter vers le centre de l'image. D'autres caractéristiques de certaines régions d'une photo (la netteté, la régularité, le premier plan, les couleurs chaudes...) peuvent également diriger le regard.

Le balayage de l'œil se fait dans le sens de l'habitude culturelle, il aura donc tendance à aller de gauche à droite et de haut en bas. On appelle ce balayage, la lecture en Z.

Un dernier élément attire l'œil, il s'agit de l'apparence humaine. Si vous placez une personne dans un décor, le regard va forcément se porter en premier sur le personnage. Encore plus précisément, c'est le visage qui attire le plus. De même, dans un visage, c'est le regard qui a le plus d'importance. Si on prend l'exemple des célèbres publicités Aubade, on comprend pourquoi le photographe ne cadre pas le visage du modèle, c'est le produit qui doit être mis en avant or la présence d'un visage détournerait le regard...

Enfin, le balayage horizontal explique pourquoi une photographie avec des dominantes horizontales sera reposante pour l'œil (évoque le calme, la profondeur et permet d'élargir l'image) alors que des dominantes verticales seront fatigantes (évoquent la rigidité et permettent d'allonger l'image) et des dominantes obliques seront plutôt agréables et briseront la monotonie !

L'œil se fatigue plus en lecture verticale.

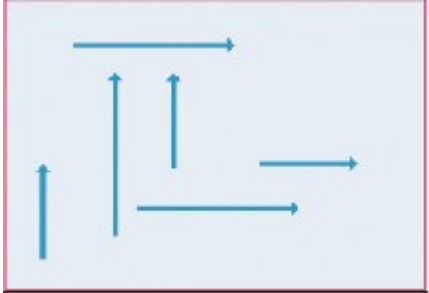
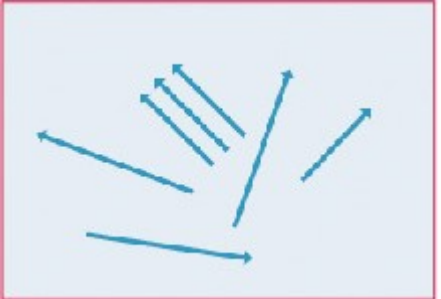
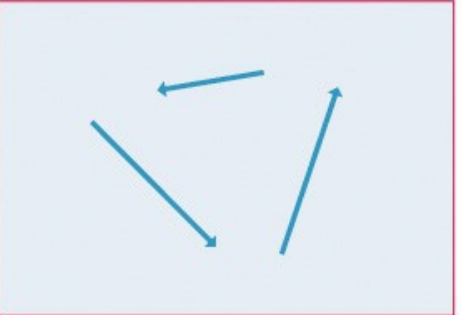


3.4- Lignes directrices

Une fois que l'on a compris le fonctionnement de l'œil et le balayage qu'il exécute, on en déduit comment attirer l'œil vers l'endroit qui nous intéresse. Pour cela, on va contrôler les lignes directrices d'une image. Les lignes directrices sont définies par la direction des différents éléments de la photo. Les lignes directrices vont donc déterminer le caractère de l'image et en particulier le rythme.

Ici, une multitude de lignes directrices nous emmènent au centre de l'image



<p>On va obtenir une photo avec un rythme statique si les lignes directrices dominantes sont horizontales ou verticales.</p>	<p>Si les lignes directrices dominantes sont obliques (parallèles ou non), on obtient un rythme dynamique. Briser les lignes obliques entraîne une sensation de rupture, une instabilité.</p>	<p>On peut enfin obtenir un rythme pyramidal si les lignes directrices encadrent le sujet dans un triangle.</p>
		
<p>Rythme statique</p>	<p>Rythme dynamique</p>	<p>Rythme pyramidal</p>

Attention, les lignes directrices ne doivent pas amener vers des endroits sans sujet ou vers l'extérieur de l'image mais doivent, au contraire, guider l'œil vers le sujet principal.

Composer une photo va donc consister à ordonner les différents éléments et les hiérarchiser. On va ensuite se servir des lignes de forces et des points forts pour placer les bons éléments aux bons endroits et accentuer les lignes directrices pour qu'elles amènent vers le sujet principal de notre photo.

4- Les bonnes questions en P.A.O.

Avant de se lancer tête baissée dans la réalisation à proprement parler, il faut se poser différentes questions. C'est l'approche conceptuelle de l'affiche.

Il faut appréhender ceci comme une résolution de problèmes. Les objectifs sont les suivants :

- Convaincre
- Informer
- Accrocher

4.1- Convaincre

Convaincre, ce n'est pas seulement un slogan. Convaincre, c'est persuader le public qui lira l'affiche. On introduit donc une notion de "cible" qui amène la question suivante : "A qui s'adresse mon affiche ?". Si la cible est précise, il faut lui adapter le langage.

Pour convaincre et persuader, on n'utilisera pas la forme négative, il faut toujours positiver.

Simplement parce que l'esprit ne veut pas être "dirigé".

Par exemple on dira "L'eau c'est la vie, l'eau c'est la santé !" plutôt que "Vous serez malade si vous ne buvez pas d'eau".

4.2- Informer

Il faut d'abord convaincre pour informer correctement. On verra que ceci a une importance dans le choix de la typo (taille, lisibilité, etc)... La partie information sera celle qui va en convaincre un peu plus.

4.3- Accrocher

Accrocher, c'est d'abord attirer l'œil. Cela passe par le design de l'affiche et par son texte.

On peut accrocher de différentes manières :

- par l'humour,
- par le mystère,
- en choquant.