

Cours 1 - Gamme chromatique

Couleurs

Les primaires

Ce sont les couleurs de bases. On ne peut pas les faire à partir de mélange.

Jaune
Rouge
Bleu

Les secondaires

Mélange de deux couleurs primaires:

Jaune + Bleu = Vert
Bleu + Rouge = Violet
Rouge + Jaune = Orange

Les tertiaires

Mélange en partie égale d'une couleur primaire et d'une couleur secondaire immédiate.

Ex. : Jaune + Orange = Doré

Pour réussir à faire la couleur désirée, il faut savoir que certaines couleurs ne sont pas toujours ce qu'elles semblent être :

Jaune	Orange	Rouge	Violet	Bleu	Vert
Jaune de cadmium clair	Rouge de cadmium clair	Alizarin Crimson	Violet de cobalt	Bleu outremer Bleu céruleum Bleu de Prusse Cyan	Vert permanent
Jaune citron	Jaune de cadmium foncé	Magenta Garance			
Jaune de Hansa moyen					

Essayer de ne pas avoir de peinture sur plus de la moitié du pinceau pour:

- rendre le nettoyage plus facile et éviter d'endommager le pinceau avec le temps à cause de la peinture qui reste dans le fond ;
- avoir un meilleur contrôle sur le trait du pinceau sinon le trait est beaucoup trop large.

Comment tenir le pinceau ?

Comme une plume pour le petit traits

Comme un marteau pour les grand traits, les grandes surfaces et la couche de fond

Comment diriger le coup de pinceau ?

1. En enveloppant la forme, de cette façon on la sent mieux :
Pour les formes rondes ou cylindriques.
Pour la mer, on suit le mouvement des vagues.
Pour les champs, on suit le sens des tiges.
2. Dans le sens diagonal : Pour tous les autres cas ou dans le doute.

Première toile : Paysage

Étapes pour réaliser une toile

Couche de fond (optionnel)

Une couche opaque de couleur ocre. Permet de faire ressortir le bleu.

Croquis

Fait au crayon sur la toile (HB ou prismacolor) ou avec de la peinture diluée avec du taltine (pinceau fin en rouge, brun ou bleu).

1^{ère} couche - Glacis

Couche de peinture diluée avec le taltine (sèche plus rapidement). Entre chaque couche il est préférable de laisser sécher (plus facile sinon tout devient gris). La couleur est appliquée en aplat. Les couleurs pâles prennent plus de temps à sécher.

2^e couche

La 1^{ère} couche est sèche. On applique la couleur avec un peu de Taltine (juste assez pour que les traits soit lisses). On commence de définir les ombres et les lumières. À cette étape habituellement on repeint au complet la toile pour lui donner un meilleur fini. Il est aussi plus facile ainsi de fondre les contours des objets.

Pour les couches suivantes, on peut utiliser le médium à la place du Taltine. Vous pouvez aussi continuer avec le Taltine et mettre un vernis quand la toile sera terminée.

Dessin préliminaire - 3 façons de reproduire une image sur une toile

Copie carbone : C'est la technique la plus facile, à utiliser si vous avez de la difficulté à reproduire une image comme par exemple un portrait ou un animal.

Avec un crayon HB ou du fusain, barbouiller l'endos de l'image. Ensuite, placer l'image sur la toile et trace l'image. Une légère trace sera déposer sur la toile.

Technique du quadrillé: C'est la technique la plus souple. Si vous avez de la difficulté à dessiné les carreaux seront plus petit.

Faire un cadre en proportion avec la toile. Par exemple pour une toile de 20"x16" on fera un cadre de 10"x8" sur l'image. Ensuite on divise la grandeur de la toile par la grandeur de l'image (20 diviser par 10 donne 2). On fait des carreaux de 1" sur l'image et des carreaux deux fois grand sur la toile soit 2". Après on reproduit le plus fidèlement possible chaque carreau, un à la fois sans ce soucier de ce qu'il y a autour.

Reproduction avec les formes de base : C'est la technique la plus difficile, on l'utilise donc pour les images plus simple ou pour les images où les proportions sont moins importantes comme pour les paysages.

Il faut d'abord réduire les formes à représenter à sa plus simple expression (cercle, rectangle, triangle). Voici des exemples d'objets selon les formes de bases cube, sphère et cylindre...

Rectangle

Tronc d'arbre
Table
Maison
Télévision

Cercle

Branches d'un arbre feuillus
Orange
Ballon
Ampoule électrique

Triangle

Sapin
Cornet de crème glacée
Toit de maison (Côté pointu)

On commence par faire les forme de bases sur la toile. En observant les distances entre chacune ou en imaginant des lignes qui relie des formes on trouve les bonnes proportions.

1^{ère} couche - Glacis

Le glacis c'est un mélange presque liquide de peinture et de Taltine. Quand on l'applique avec le pinceau on voit le blanc de la toile transparaître. Parce que le glacis est maigre, il sèche plus rapidement. Lors de la première couche, le but n'est pas d'avoir la couleur exacte partout tout de suite, mais de couvrir la toile avec une couche de couleur. À cette étape, l'image n'est pas détaillée. Les surfaces sont remplies d'une couleur unie qu'on appelle aplat. Quand la première couche est terminée la toile ressemble à un dessin d'enfant.

Une fois le glacis sec, on peut décider de modifier certains éléments ou de corriger certaines erreurs. Malgré tout on essaie de garder les mêmes couleurs (surtout pour le rouge et certains bleus). Les couches suivantes contiendront plus de peinture et moins de Taltine. Il est aussi possible de réaliser une toile au complet avec plusieurs couches de glacis.

Lorsque la toile est pratiquement terminée et que la surface est sèche, on peut corriger la teinte d'un objet avec un glacis.

Ciel et Nuages

Le ciel a une forme arrondie ce qui lui donne de la profondeur. Les coins seront plus foncés et le bas plus clair. Ne jamais utiliser de blanc pur. Pour cette raison il est plus facile de faire les nuages quand on vient de faire une couche sur le ciel. De cette façon on peut aussi fondre les contours du nuage dans le ciel ce qui lui donne un air plus naturel.

Les nuages sont des masses de vapeur d'eau en suspension dans l'air. Leur couleur est plutôt blanchâtre. Si c'est un petit nuage il aura des parties transparentes. Un nuage plus gros sera ombragé dans le bas (gris-bleu). La forme des nuages est très irrégulière, mais en général les nuages les plus éloignés auront un trait plutôt horizontal au-dessous.

Cours 2

Les complémentaires

Pour obtenir du noir on mélange une couleur primaire et la couleur secondaire qui est à l'opposée sur la roue.

Jaune + Violet = Noir Bleu + Orange = Noir Rouge + Vert = Noir

Montagnes (perspective aérienne)

Souvent les montagnes sont sur plusieurs plans différents. Si on peint tout de la même couleur, le spectateur croira que c'est une chaîne de montagne. Pour les "détacher" il faut modifier la couleur des montagnes les plus éloignées. Plus la montagne sera éloignée, plus elle sera bleutée (blanc + outremer). En plus de modifier la couleur, on modifiera la qualité du contour. Il sera plus flou, comme si la montagne se perdait dans la brume.

Les montagnes les plus en avant auront plus de détails (des arbres, des branches, des pierres, ...) et seront plus hétérogènes au niveau de la couleur (à cause des détails) on constatera aussi de l'ombre et de la lumière sur ces montagnes. Les montagnes à l'arrière plan seront plus unies et sans détails (c'est trop loin, on voit rien).

Par où commencer ?

Par le fond. Selon la loi des contrastes simultanés, une couleur peut paraître plus pâle ou plus foncée selon la couleur qui l'entoure. Si on désire que nos couleurs soient les plus justes possible il faut donc commencer par couvrir la toile, masquer les plus grandes zones, donc le fond.

Peinture Débutant - Session Automne 2004

Gras sur maigre. Il faut se rappeler de toujours commencer les premières couches en diluant la peinture avec du solvant (peinture maigre), les couches intermédiaires avec seulement de la peinture (peinture entre maigre et grasse) et de terminer avec des couches de peinture diluée à l'huile de lin (peinture grasse). Ceci pour éviter qu'avec le temps vos peintures fendillent et craquèlent. Une autre bonne raison de commencer par des couches maigre, c'est qu'elles sèchent plus vite et vous permettent donc de changer de couleur si vous n'êtes pas satisfait.

Cours 3

Traits de pinceau

Le trait gras (pas uniforme)

Peinture seulement

Le trait maigre (lisse) pour la signature

Diluée avec taltine

Le coup de pinceau rond (pour les feuilles)

Forme un ovale sur la toile

Le coup de pinceau carré large (pour le fond)

Fait un trait large ou étroit ou en diagonale

Le coup de pinceau à deux couleurs

On met des couleurs différentes sur chaque côté et on fait un trait de côté. Donne une illusion de 3 dimensions

Le dégradé avec Taltine (pour les couches superposées)

Donne un effet de transparence

Le dégradé de deux couleurs

On peint une partie d'une couleur, l'autre de l'autre couleur. Ensuite on commence à mélanger les couleurs à partir du milieu avec le pinceau nettoyé et essuyé.

Cercle rouge sur carré bleu (contour flou)

On peint les deux surfaces. Ensuite on nettoie le pinceau et on le sèche bien. On fait le flou comme le dégradé à partir de la frontière où les deux couleurs se « touchent ».

Comment diriger le coup de pinceau ?

3. En enveloppant la forme, de cette façon on la sent mieux :
Pour les formes rondes ou cylindriques.
Pour la mer, on suit le mouvement des vagues.
Pour les champs, on suit le sens des tiges.
4. Dans le sens diagonal : Pour tous les autres cas ou dans le doute.

Étude de la forme

En utilisant la technique de reproduction avec les formes de base, on fait des couches de glacis successives pour ajouter des détails à notre objet pour le rendre plus réel.

Arbre en feuille

Les formes de base sont le cylindre sous une sphère. Les arbres feuillus ont habituellement un tronc cylindrique qui supporte environ 3 fois sa hauteur en branches. L'ensemble des feuilles a généralement une forme arrondie. Dans la nature, les arbres ne sont pas aussi touffus que ce qu'on peut voir en ville, aussi on fera quelques "trous de ciel" où l'on verra à l'occasion passer une branche. Les parties de feuilles les plus éclairées auront une teinte jaune et celles ombragées, une teinte bleutée. Avant de voir apparaître les feuilles on commence à voir le tronc se diviser en grosse branche. Quelques racines sont visibles sur le sol.

Si c'est l'hiver, on voit alors toutes les branches. Dans ce cas, peindre la branche en commençant par le bas en allant vers le haut avec un glacis épais en divisant la branche après chaque trait. Les dernières branches sont si fines de loin qu'on ne les distingue pas. On peut donc peindre ces masses d'une couleur uniforme d'un grand trait avec une couleur un peu plus pâle et diluée pour laisser paraître la couche en dessous.

Peinture Débutant - Session Automne 2004

Il faut éviter de tracer un grand tronc en plein milieu, on placera le plus souvent un tronc qui est en premier plan sur le côté pour ne pas détourner l'attention du sujet principal.

La forme de base du sapin est le cône. Chaque rangée de branche donne l'impression de plusieurs cônes emboîtés. Les branches partent du tronc et descendent légèrement de chaque côté mais aussi sur le devant. Si les branches sont chargées de neige, la pente sera plus prononcée.

Cours 4

Couleur plus réaliste

Pour créer des couleurs plus réaliste on ajoute une petite quantité de couleur complémentaire à la couleur qu'on utilise. Ex. : Un pomme rouge. On utilisera du rouge avec un peu de vert.

La philosophie coloriste utilise des couleurs plus pure (sans complémentaire) mais utilise la couleur complémentaire pour la couleur de l'ombre. La résultat est très coloré, très vivant. On n'utilise pas de noir et peu de blanc.

La couleur de l'ombre

L'ombre est composé de 3 couleurs.

- a) La tonalité plus sombre (de haut en bas, violet étant le plus foncé).
- b) La complémentaire
- c) Le bleu

Exemple :

L'ombre de l'orange = Rouge + Bleu + Bleu

La couleur de la lumière

Tout comme l'ombre, la lumière est composée de 3 couleurs. Il est placé à l'endroit où la lumière frappe l'objet.

- a) La couleur elle-même (lumière)
- b) La tonalité plus pâle (jaune est le plus pâle)
- c) Le blanc (éclat)


Exemple:

Lumière de l'orange = Orange + Jaune + Blanc

Où se place l'ombre?

- a) Sur les contours de l'objet (tonalité plus foncée).
- b) Sur l'objet, la partie opposée à la lumière. (Ombre propre)
- c) Sous l'objet et sur les objets autour. (Ombre portée)

Profondeur par la couleur



Blanc Jaune Orange Rouge Vert Bleu Violet

On peut suggérer la profondeur par le ton un peu comme on le fait pour l'ombre. Chaque couleur retourne une certaine quantité de lumière. L'ordre de la luminisité des couleurs est la suivante:

Le blanc étant la couleur la plus proche (la plus lumineuse) et le violet étant la couleur la plus éloignée (celle qui envoie le moins de lumière). Ainsi on pourrait placer des objets sur différents plan avec des couleurs différente pour augmenter l'effet de profondeur.

Par exemple: Au 1er plan des oeufs, au 2e des citrons, au 3e des oranges, au 4e des pommes rouges, au 5e des aubergines.

Cours 5

Correction sur une couche sèche : Technique du frottis

On utilise seulement de la peinture (pas de Taltine) en petite quantité pour faire un dégradé vers la couleur qui est déjà sur la toile. De cette façon la retouche semble naturelle.

On peut aussi utiliser un glacis (avec un peu de taltine). La texture est différente et si le mélange est trop liquide les traits sont visibles.

Correction sur une couche humide : Technique du frais (ajout de couleur)

On utilise seulement la couleur manquante et on l'ajoute sur la surface humide. Le mélange se fait pratiquement tout seul sauf s'il y a déjà beaucoup de peinture. Dans ce cas il est préférable de laisser sécher quelques jours.

Cours 6

Couche de fond et 1^{ère} couche à l'acrylique

Utiliser l'acrylique peut aider à accélérer la création de votre toile. L'acrylique sèche très rapidement et se dilue avec de l'eau. Ce ne sont pas tous les pinceaux qui peuvent être utilisés pour l'huile et l'acrylique. Il est préférable de vérifier avant car certains pinceaux seront abîmés s'ils sont utilisés avec de l'acrylique. Assurez-vous de toujours laisser tremper vos pinceaux dans l'eau si vous ne les utilisez pas car l'acrylique sèche assez rapidement et une fois sec il n'est plus possible de l'enlever. Une couche d'acrylique sèche et assez épaisse ressemble à du plastique. Vous pouvez faire votre toile complètement à l'acrylique. Ceci est très pratique pour le transport car il ne faut que quelques minutes pour que la toile soit complètement sèche.

Palette de couleur restreinte

Essayer de limiter votre nombre de couleurs (3 ou 4 plus le blanc) en prévoyant au début les couleurs dont vous avez besoin, les couleurs les plus visibles ou les plus utiles. Ensuite il faut décider quelles couleurs on mélangera (dans les couleurs qui auront été choisies) pour faire les couleurs qui manquent. Il est très possible que vous ayez à changer complètement la couleur de certains objets. Et pourquoi pas un sapin rouge brique? En se limitant on s'oblige à être créatif.

Cours 7

Points d'or

Il y a 4 points d'or sur une toile, ils se trouvent à un peu plus d'1/3 des bords de la toile. Les points d'or sont les meilleurs emplacements pour le sujet de votre toile. Pour cette raison on ne met jamais l'horizon (ou n'importe quoi d'autre) en plein centre d'une toile. On le placera plutôt un peu plus haut sur la ligne qui lie les deux points d'or du haut ou un peu plus bas sur la ligne qui lie les deux points d'or du bas.

Équilibre

Quand on veut changer les éléments de place dans une peinture dont on veut s'inspirer, il faut toujours garder l'équilibre. On définit les masses à équilibrer en retenant les formes qui se détachent du fond. On les divise en deux groupes (en plein milieu de la toile avec un trait vertical). Le côté dont la forme est plus grande doit être rapproché du centre, l'autre côté doit être un peu plus éloigné. Un peu comme si un adulte et un enfant se balançaient ensemble sur une « balançoire à pivot ». L'adulte doit se rapprocher du centre du pivot pour éviter que l'enfant soit toujours dans les airs à l'autre bout!

Peinture Débutant - Session Automne 2004

Proportion dans un personnage adulte (7 têtes)

Il existe plusieurs schéma pour dessiner un personnage qui diffèrent tous légèrement. Certain sont basé sur un modèle qui a la hauteur de 6 têtes, d'autre de 8 têtes. Plus la tête est petite plus le personnage donne l'illusion qu'il est grand (parfait pour un géant). Le contraire est aussi vrai une tête plus grande sera idéal pour un enfant ou un bébé.

Décider de la grosseur de la tête d'après les élément sur l'image. La hauteur du corps s'équivaut à 2½ tête le reste est pour le jambes et les pieds. Les bras et les mains ont la longueur d'environ 3 têtes.

Cours 8

Perspective avec un point de fuite : Maison (boîte)

Une maison ou une cabane attire toujours l'attention. Après l'être humain c'est le sujet idéal pour un paysage. Dans sa forme la plus simple c'est un rectangle avec un triangle ou un trapèze sur le dessus, mais l'image n'est pas très vivante et on ne sent pas la profondeur. Pour donner plus de réalisme on fait la forme en 3D.

On commence par le rectangle et le triangle (le bout de la maison). Puis on tire des lignes à partir des coins vers le centre de la toile. Il ne reste plus qu'à décider la longueur de la maison et de terminer le toit.

Une fois les formes de bases établies, on peut ajouter des détails (porte, fenêtre, brique, ...). La partie la plus éloignée de la maison sera plus foncée. Sous le toit, la maison est plus foncée aussi. Le mur du côté aura une teinte différente pour bien dissocier les deux murs.

Centre en perspective : Le toit

Choisissez un côté et reliez les coins opposés. Le centre des deux lignes s'appelle le centre perspectif (c'est le centre de ce mur de maison). Une fois qu'on a trouvé le centre perspectif on tire une ligne du centre vers le haut du toit. Ensuite on relie le sommet du toit vers les deux coins supérieur du mur sur lequel on a trouvé le centre. Finalement, on tire une ligne du sommet du toit vers le point de fuite de l'autre mur (celui dont on ne connaît pas le centre) et on relie au coin du mur donc on ne connaît pas le centre.

Cours 9

Médium, huile et vernis

On utilise un médium ou une huile dans les dernières couches pour donner un meilleur fini à la toile.

Il existe des médiums pour faire sécher la peinture plus rapidement. Ces médiums ont tendance à devenir collant et leur fini est semblable à un vernis lustré. Pour les empêcher de sécher trop rapidement on peut les diluer avec un peu de Taltine.

Utiliser une huile (huile de lin ou autre) ralenti le séchage de votre toile.

Toutefois certaines personnes n'aiment pas la texture de la peinture avec l'huile ou les médiums, dans ce cas finir votre toile avec le Taltine et appliquer un vernis protecteur. Même avec l'utilisation d'un médium ou d'une huile on peut appliquer un vernis. Toujours vérifier les instructions sur l'étiquette, il existe plusieurs sorte de vernis.

Identification

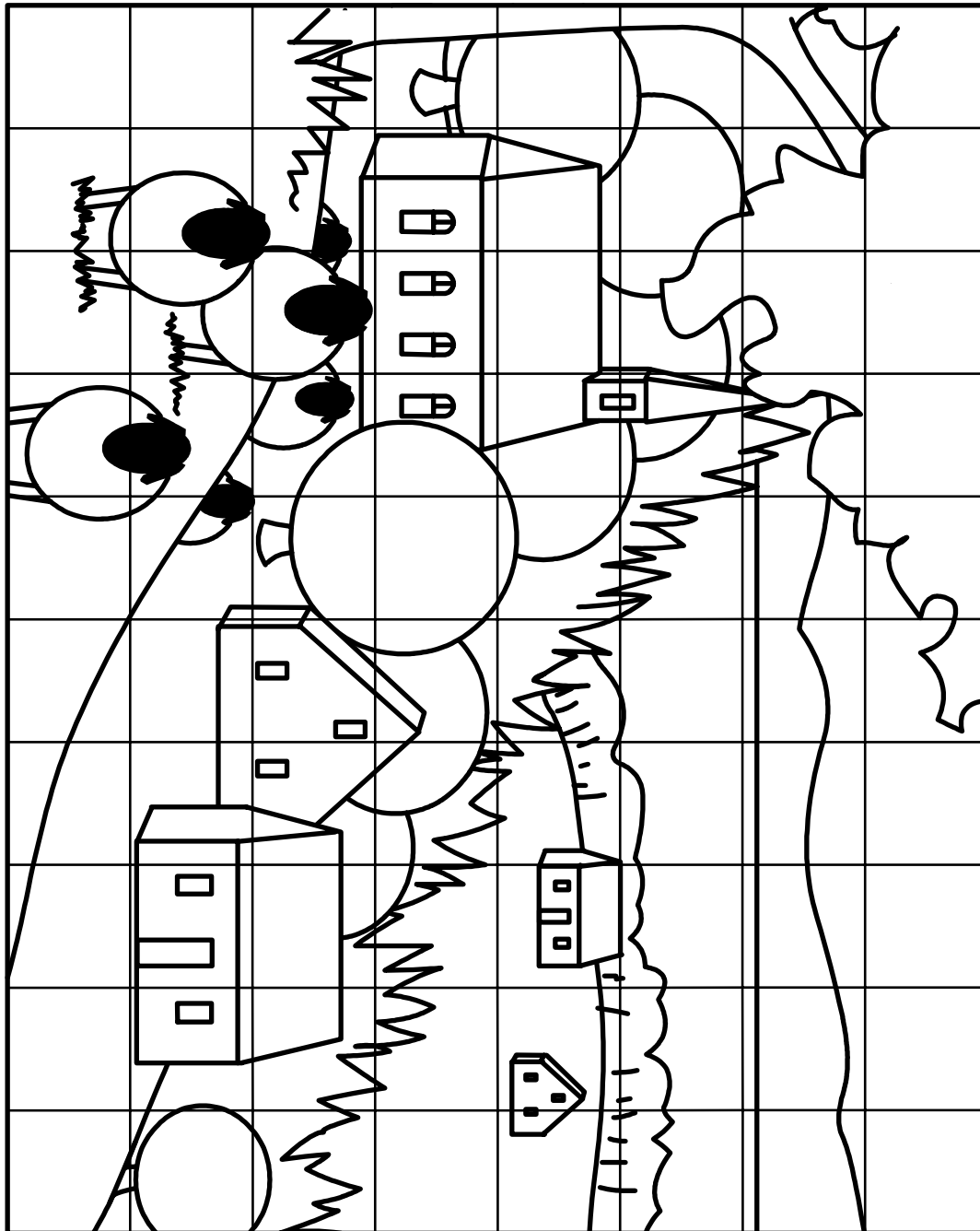
À l'arrière de la toile, Inscrivez votre titre, nom au complet et l'année de production à l'encre indélébile. Ceci est très pratique lors d'une exposition pour retrouver une toile.

Signature

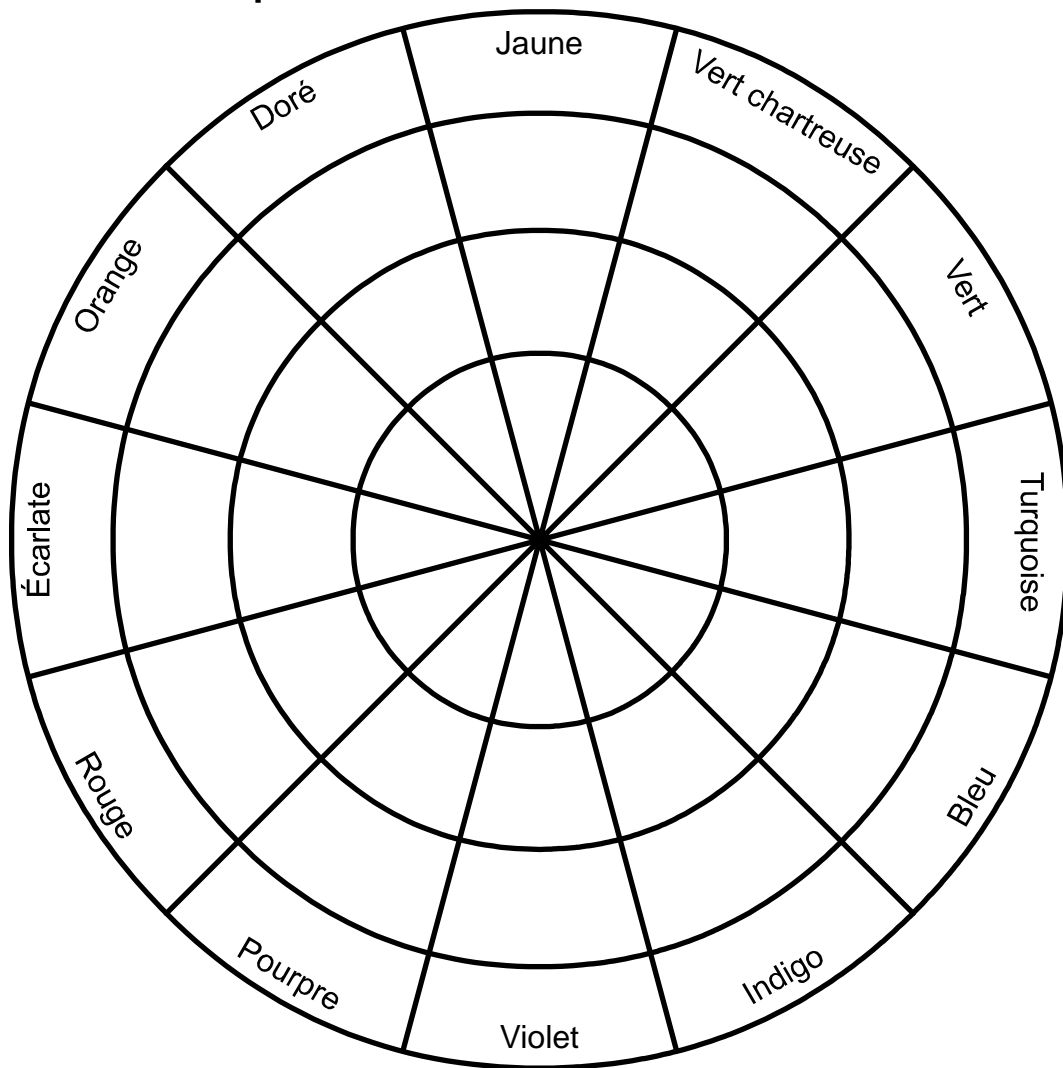
La signature doit être faite avec de la peinture diluée (avec du liquin) d'une couleur foncée ou pâle (contraire de la zone où l'on va signer). Utiliser une couleur qui est déjà sur votre palette pour éviter de mettre une couleur qui pourrait voler la vedette et détourner l'attention du spectateur.

Cours 10

Rétrospectives des 9 cours précédent.



Gamme chromatique



Jaune + Bleu = Vert
Rouge + Bleu = Violet
Rouge + Jaune = Orange

Brun + Outremer = Noir
Ocre + Rouge = Peau
Ocre + Outremer = Gris-Vert