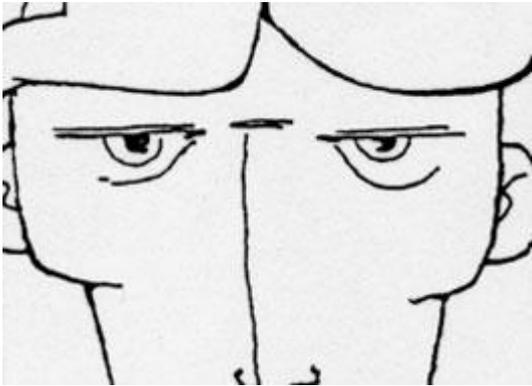


*Les différentes échelles des plans cinématographiques ou photographiques*



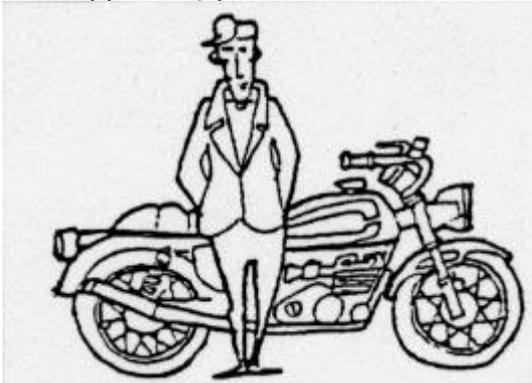
*Très gros plan*

*Gros plan*



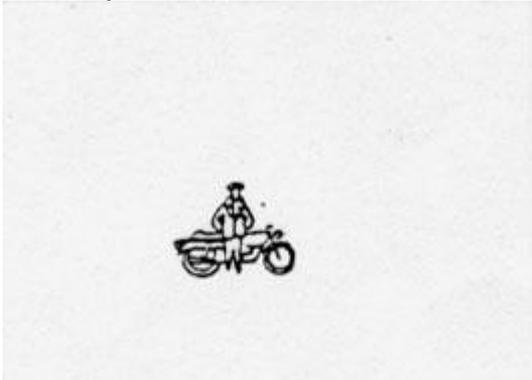
*Plan rapproché, poitrine*

*Plan américain*



*Plan moyen*

*Plan de demi-ensemble*



*Plan d'ensemble*

*Plongée*



Contre-plongée

## Les couleurs

### Les couleurs fondamentales

jaune, rouge, bleu (on peut obtenir les autres couleurs à partir de celles-ci)

### Couleurs chaudes

jaune, orange, rouge (plus violentes, plus dynamiques)

### Couleurs froides

tirant sur le bleu, vert, gris (plus douces, plus statiques)

**La profondeur de champ** : L'illusion de profondeur d'une image.

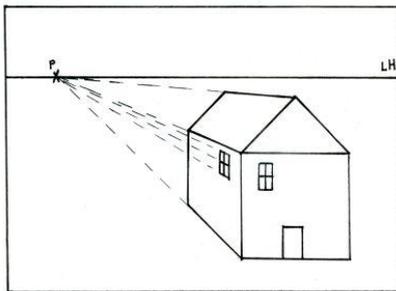
## A quoi sert la perspective ?

### Comment dessiner en perspective ?

La perspective sert à donner l'illusion de la profondeur (la 3ème dimension), dans une œuvre "plate" (dessin, estampe, tableau) en 2 dimensions. Elle peut aussi avoir une fonction symbolique. La perspective sert alors à mettre en évidence un élément de la composition.

Il existe plusieurs types de perspectives :

### 1/ Perspective à point de fuite unique, dite aussi « monofocale »



**La ligne d'horizon (LH)** correspond à la hauteur des yeux de l'observateur.

**Le point de fuite (P)** correspond à la position latérale de l'œil de l'observateur.

**Les lignes de fuite** correspondent aux côtés du volume qui fuient en profondeur. Ces côtés subissent une déformation: ils tendent à se rejoindre vers le point de fuite.

**Remarque:** la façade (le côté face à l'observateur) ne subit aucune déformation: les côtés du rectangle et de la fenêtre restent bien parallèles.

**Premier plan :** le plus proche de l'œil du lecteur

**Second plan :** ce que remarque le lecteur après le premier plan

**Arrière plan :** le plus éloigné de l'œil du lecteur