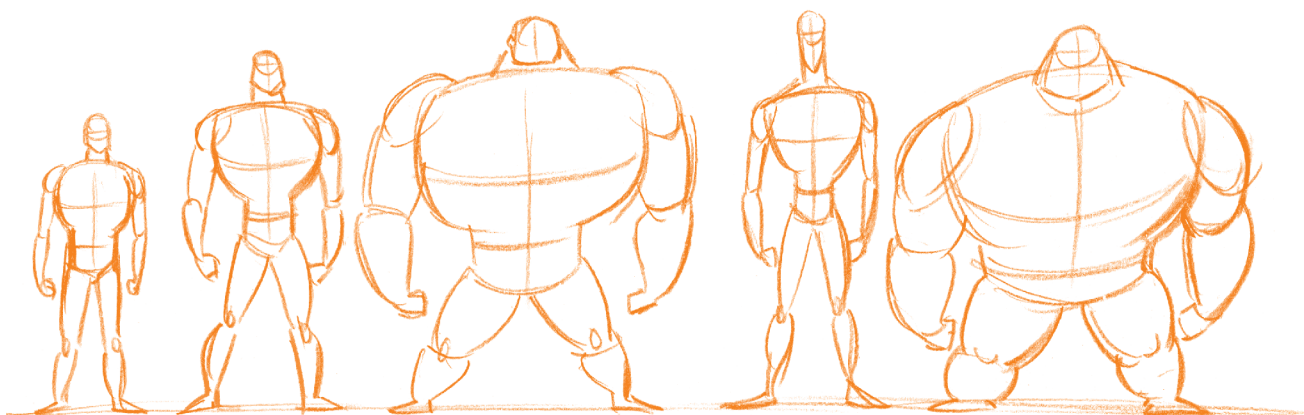




MANUEL DE
21
DRAW
L'ILLUSTRATEUR

Apprenez les bases de l'illustration
avec 18 des **MEILLEURS ARTISTES AU MONDE !**







Publié en Suède, par 21D Sweden AB.

Consultez notre site web pour découvrir d'autres fabuleux projets et offres.

WWW.21-DRAW.COM

Copyright © 2016, 21D Sweden AB.

Tous droits réservés. Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, que ce soit de façon électronique ou mécanique, notamment par photocopie, enregistrement, ou par tout système de stockage et de récupération d'informations, sans l'autorisation écrite du propriétaire des droits d'auteur. Toute demande doit être adressée à l'éditeur.

Conçu aux États-Unis par BookWiseDesign.com

Imprimé en Chine

ISBN eBook : 978-91-982277-6-5

Ce livre a été financé avec succès sur Kickstarter en octobre 2015.

CONTENU

UN	FONDAMENTAUX	1
DEUX	DESSIN ANATOMIQUE TOM BANCROFT • BLEEDMAN WARREN LOUW • REIQ • STEVE RUDE	7
TROIS	LE DESSIN DE PERSONNAGES DAVE BARDIN • RANDY BISHOP CHARLIE BOWATER • LOISH LOOPYDAVE • RAUL TREVINO	49
QUATRE	PERSPECTIVE CHAMBA • JAZZA • GERARDO SANDOVAL	103
CINQ	ARRIÈRE-PLAN LORENZO ETHERINGTON	127
SIX	COMPOSITION JAZZA	145
SEPT	DU TEXTE À L'ILLUSTRATION GENZOMAN • KIM JUNG GI • OTTO SCHMIDT	151
HUIT	LES ARTISTES	163

Pour Lisa, Sally et Sigsten

MERCI

REMERCIEMENTS :

Mohammad Almutairi
David Bardsley
Issabella Brandywine
Ian Brookings
Jonathan Cham
Jenn Dahlen
Will DeSain
Ayesha Drew
Erik Franzon
Chris Greene
Ashley Hill
JUNE
JV
Damon Kasberg
Yves Macasalabang
Anthony O'Reilly
Maria Rago
Kim Schumacher
Vivek Singh Sidhu
Anastasia Tircuit
Josh Tzue
Branislav Velikic
Jimmy Vetayases

Un grand merci à tous ceux qui nous ont soutenus sur Kickstarter. Ce projet n'aurait pas été possible sans vous, sans vos contributions et sans votre patience.

REMERCIEMENTS PARTICULIERS À :

Christopher Lok
Anna-Lucia Stone

MERCI À TOUS LES ARTISTES :

TOM BANCROFT
DAVE BARDIN
RANDY BISHOP
BLEEDMAN
CHARLIE BOWATER
CHAMBA
LORENZO ETHERINGTON
GENZOMAN
KIM JUNG GI
JAZZA
LOISH
LOOPYDAVE
WARREN LOUW
REIQ
STEVE RUDE
GERARDO SANDOVAL
OTTO SCHMIDT
RAUL TREVINO

Merci à vous tous pour vos efforts qui ont fait de ce projet une réalité. Cela n'aurait jamais pu se faire sans votre soutien et votre aide pour faire passer le message. Ce fut un plaisir de travailler avec vous tous !

ET UN GRAND MERCI :

À Tom Bancroft et à Lorenzo Etherington pour vos conseils, votre temps et votre soutien au cours des deux dernières années !

INTRODUCTION

Merci d'avoir acheté le *Manuel de l'illustrateur* ! Les pages qui suivent ont été écrites pour vous donner une idée de ce qui se passe dans la tête de certains des dessinateurs de bande dessinée, des illustrateurs et des animateurs qui figurent aujourd'hui parmi les plus populaires au monde. Ils vont vous montrer leurs méthodes exclusives pour réaliser des illustrations fabuleuses et pour atteindre vos propres objectifs en matière d'art et de dessin. Ils ont fait de leur mieux pour condenser leurs longues années de formation et d'expérience professionnelle dans un seul volume.

Aujourd'hui, le grand problème dans la plupart des livres de dessin c'est qu'ils sont l'œuvre d'un seul artiste. On ne vous présente qu'une seule opinion sur la façon de dessiner. Dans le *Manuel de l'illustrateur*, vous allez pouvoir comparer les méthodes et les points de vue de 18 artistes de renom issus d'entreprises comme Disney, Marvel, Dreamworks, etc. Vous allez apprendre comment ils abordent des concepts tels que le dessin anatomique, la perspective, le dessin de personnages, la composition et plein d'autres choses.

21 DRAW

COMMENT UTILISER CE LIVRE

N'hésitez pas à lire ce livre dans son intégralité, du début à la fin, ou bien à le feuilleter au hasard pour découvrir quelques œuvres extraordinaires. Vous pouvez également y chercher les sujets artistiques qui vous intéressent plus particulièrement dans la table des matières. Si vous souhaitez en savoir plus sur un artiste donné, vous pouvez passer directement à la page le concernant ou à sa biographie. Visitez également notre site web www.21-draw.com ou notre chaîne YouTube où nous mettrons en ligne des vidéos qui complètent le livre.

Il est important de noter que nous avons fait un réel effort pour retranscrire les paroles et les actions des artistes aussi fidèlement que possible. C'est important, car cela vous permet, à vous lecteur, de comprendre exactement le processus que suit chaque artiste lorsqu'il ou elle réalise une illustration du début à la fin. Certains artistes font des croquis, des lignes de proportion et se servent d'autres guides pour dessiner, tandis que d'autres commencent par des traits nets et les ajustent au fur et à mesure. Dans la plupart des cas, les artistes ont suivi leur brief à la lettre, mais dans d'autres cas ils ont ajouté ou retiré des choses, avec un résultat encore meilleur qu'avec le brief d'origine. Lorsque ça s'est produit, la version de l'artiste a été préférée au brief.

Tous ces éléments font de ce livre un ouvrage unique en son genre par rapport aux autres livres sur le dessin. Mais ce livre a quelque chose d'autre d'unique. En octobre 2015, près de trois-mille personnes issues de 25 pays différents sont allées sur Kickstarter pour permettre de financer son impression. C'est le deuxième livre réalisé par 21 Draw. Le premier a également fait l'objet d'une campagne de financement participatif très réussie sur IndieGogo en mai 2014. *21 Draw vous salue et remercie tous ceux qui ont permis à ce livre de voir le jour ! Profitez-en bien !*

21 DRAW





UN

FONDAMENTAUX

CRÉÉ PAR LES ARTISTES POUR LES ARTISTES

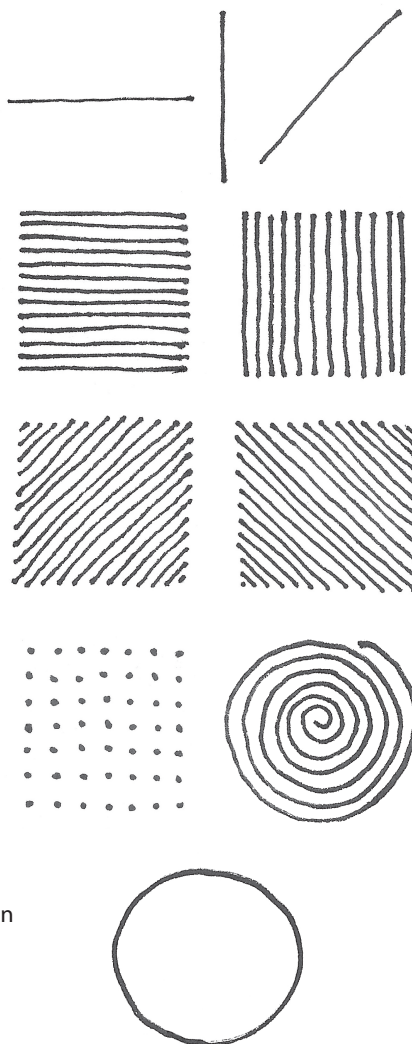
Ce livre est destiné à tous ceux qui souhaitent s'initier à l'illustration, du débutant au professionnel qui souhaite étudier une technique ou un style particuliers. L'intérêt de ce livre réside dans l'éventail des artistes qui vous présentent toute une gamme de connaissances et de techniques. Parmi les illustrateurs de ce livre, certains sont des autodidactes, d'autres ont fait des études d'art et plusieurs sont eux-mêmes professeurs d'art. Ce qu'ils partagent, c'est un amour du dessin, une dévotion de l'étude permanente de l'art et un point de vue commun sur l'importance de s'exercer pour obtenir des résultats et réussir.

Beaucoup d'entre eux nous ont confié qu'ils ont commencé à dessiner ou à *gribouiller* dès leur plus jeune âge. Peut-être que vous aussi, vous dessinez depuis longtemps. Quel que soit votre niveau, préparez-vous à suivre les tutoriels en vous échauffant avec quelques exercices simples de dessin au trait. Vous pouvez dessiner sur du papier ou sur une tablette. Utilisez ce que vous avez et ce avec quoi vous êtes à l'aise.

Essayez de faire vos traits de la manière la plus régulière et la plus droite possible. Exercez-vous à tracer des lignes verticales et des lignes horizontales ainsi que des diagonales. Ensuite, dessinez quelques points et appliquez-vous à en faire une forme et à les espacer aussi régulièrement que possible. Un autre bon exercice d'échauffement consiste à faire des spirales. Dessiner une ligne régulière tout en conservant un espacement régulier peut être difficile lorsque l'on spirale vers le centre. Ensuite, dessinez la spirale dans l'autre sens, en partant du centre. Vous pouvez essayer avec différents stylos, crayons et pinceaux pour découvrir les différentes natures et poids des lignes.

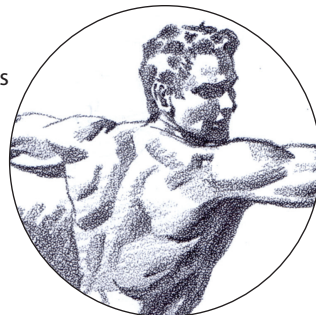
Dessiner ces formes *simples* peut s'avérer étonnamment difficile. Il n'est pas facile de tracer une ligne droite tout en maintenant une pression régulière. On dit souvent que le cercle est la chose la plus difficile à dessiner et qu'il est impossible de dessiner un cercle parfait à la main.

Pourquoi commencer par des lignes et des formes ? Les lignes et les cercles constituent la structure de base de tout ce que vous voulez dessiner. En maîtrisant cette tâche étonnamment difficile — dessiner des lignes et des formes simples —, vous allez également développer votre dextérité et votre coordination œil-main. Ces deux choses sont très importantes chez l'artiste, quel que soit le style ou le support qu'il ou elle utilise. Une fois que vous vous sentirez à l'aise avec les formes et les lignes simples, vous pourrez corser les choses en essayant de les dessiner plus vite.



CRÉER DU VOLUME

Une fois que vous avez compris comment dessiner des formes simples, vous pouvez commencer à ajouter de la lumière et des ombres pour donner un effet de volume. Les illustrateurs développent leur propre style et leur propre processus pour donner une illusion de volume à leurs œuvres. À droite, vous avez quelques exemples d'ombres par quelques-uns de nos artistes. Certaines ombres sont obtenues par un travail au trait, d'autres par des dégradés ou en peignant avec une couleur plus sombre.



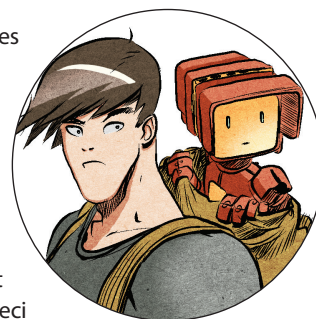
L'essentiel est de savoir d'où vient la lumière et de rendre les ombres avec précision et cohérence. Les reflets peuvent être des couleurs plus claires par-dessus une couleur plus sombre, ou simplement une absence de couleur ou d'ombre à un endroit. Les artistes utilisent souvent des références visuelles pour cette étape : vous pouvez vous servir de modèles vivants ou de photos. Dans ce livre, de nombreux tutoriels comprennent des exemples sur la manière de donner du volume à vos illustrations, ainsi que des conseils sur la création d'ombres et de lumières.



ALLER PLUS LOIN DANS LE DESSIN

Pour les exercices d'échauffement, nous nous sommes appuyés sur les exercices présentés dans *Les bases du dessin* de Barrington Barber. Le livre de Barber est plein de leçons détaillées sur la façon d'améliorer vos techniques de dessin et nous le recommandons comme référence pour un travail plus approfondi.

Une autre méthode pour améliorer la coordination œil-main consiste à dessiner sans lever le crayon ni regarder le papier. On appelle ça le *dessin de contour à l'aveugle*. Vos dessins peuvent avoir l'air un peu bizarres au début, mais le fait de vous entraîner va vous permettre d'améliorer considérablement votre habileté à dessiner avec votre main ce que vos yeux voient réellement. Ceci peut également améliorer la vitesse avec laquelle vous dessinez et la qualité de vos dessins. Vous apprenez à faire confiance à votre main pour interpréter directement ce que vos yeux voient sans avoir besoin de vérifier sans cesse votre travail. Le dessin de contour à l'aveugle peut également servir d'exercice pour faire travailler votre esprit et votre main ensemble. Cette méthode, avec d'autres, se trouve dans *Dessiner grâce au cerveau droit* de Betty Edwards. Le livre d'Edwards est considéré comme étant le livre de cours de dessin le plus utilisé au monde.



Apprendre avec d'autres artistes et pratiquer beaucoup vous permettra de dessiner ce que vous voyez, mais aussi ce qui est dans votre tête. L'une des qualités les plus impressionnantes que l'on retrouve chez les illustrateurs professionnels c'est d'aller au-delà de leur capacité à dessiner des personnages et des formes réalistes. Les illustrateurs font appel à leur imagination pour créer des personnages et des mondes qui seront appréciés des autres. Les artistes présentés dans ce livre sont tous des personnes talentueuses mondialement reconnues. Parmi eux beaucoup ont étudié le dessin du vivant et l'anatomie humaine pendant des années, mais ils ont aussi travaillé à développer leur imagination. N'oubliez pas de rechercher l'inspiration créative et de sans cesse exercer votre technique. Nos artistes expliquent ce qui les inspire dans leur biographie (voir page 163).

TRADITIONNEL, NUMÉRIQUE, OU LES DEUX ?

Dans cette section, nous allons nous concentrer sur les outils que les illustrateurs de ce livre recommandent et qu'ils utilisent dans leurs tutoriels. Beaucoup d'entre eux travaillent à la fois sur des supports traditionnels et sur des supports numériques, alors que d'autres sont 100 % papier et encre, et d'autres encore sont des utilisateurs dévoués du numérique. Nous pensons que la diversité de leurs styles et de leurs techniques va vous donner un riche aperçu des outils utilisés par les illustrateurs professionnels d'aujourd'hui.

Nos artistes exposent leurs préférences en matière d'outils dans leur biographie (voir page 163), ce qui vous permet de jeter un coup d'œil dans leur boîte à outils tout en suivant leurs tutoriels. Notez qu'un bon nombre de ces principes restent valables pour les supports traditionnels aussi bien que pour le numérique. Par exemple, lorsque vous apprenez avec un artiste qui se sert d'un crayon graphite doux, vous pouvez prendre le même crayon ou essayer un crayon numérique similaire qui l'imité.

Même les traditionalistes purs et durs ne peuvent pas totalement refuser le numérique. Avant de l'imprimer, il faut scanner l'illustration en haute définition. La résolution du fichier doit être d'au moins 300 dpi (points par pouce) et l'image doit être numérisée à l'échelle 1:1, sans agrandissement. L'agrandissement d'une image tramée rajoute des pixels, ce qui donne un aspect pixélisé sur les bords des lignes et des couleurs contrastées.

OUTILS DE DESSIN TRADITIONNELS

Ces outils éprouvés présentent de gros avantages par rapport au numérique : vous pouvez les emporter partout, la plupart sont résistants à l'eau, vous n'avez pas besoin de les sortir de votre sac à l'aéroport et leur remplacement est moins coûteux si vous les perdez. Quelques outils favoris de nos artistes :

CRAYONS : crayons Prismacolor, Col-Erase également de chez Prismacolor, et crayons graphite 2B-6B, HB. Les chiffres et les lettres correspondent à deux systèmes de notation différents qui distinguent les traits que va faire le crayon (voir les crayons bleus à droite). Le H correspond à la *dureté* de la mine : plus le chiffre est élevé, plus la mine est dure et plus le trait sera léger. B représente la *noirceur* du trait : plus le chiffre est élevé, plus le trait sera sombre.

FEUTRES : Pentel Pocketbrush, Kuretake brush, Tombow, Pentel Stylo, Sharpie et feutres couleur comme les Copic Markers. De nombreux feutres de dessin ont deux côtés pour faire soit des lignes épaisses, soit des lignes fines, et sont vendus à l'unité ou par lot.

PAPIER : nos artistes n'ont pas d'idées bien arrêtées en matière de papier, mais voici quelques éléments sur ce qui existe à disposition des artistes. Le papier pressé à chaud est le meilleur pour le dessin à la plume et à l'encre, tandis que le papier pressé à froid a plus de texture de surface et convient généralement mieux pour le graphite et le fusain. Plusieurs artistes — même ceux qui utilisent le numérique — aiment avoir un carnet de croquis avec eux pour s'exercer partout et à chaque fois que l'occasion se présente. Les carnets Moleskine constituent un excellent choix et sont disponibles dans de nombreuses tailles.

LE DESSIN NUMÉRIQUE

Rien ne vaut la puissance de *Command+Z* (la touche d'annulation sur Mac), ou la possibilité de travailler avec des calques et d'enregistrer vos œuvres par étapes. Le numérique a également une longueur d'avance sur le traditionnel, car il n'est pas nécessaire de passer par l'étape de la numérisation à haute résolution. Dessiner en numérique peut être un choix environnemental, car cela permet d'économiser du papier. Un processus de production optimisé, la rapidité et le côté pratique sont les raisons données par nos artistes pour justifier leur choix du numérique.

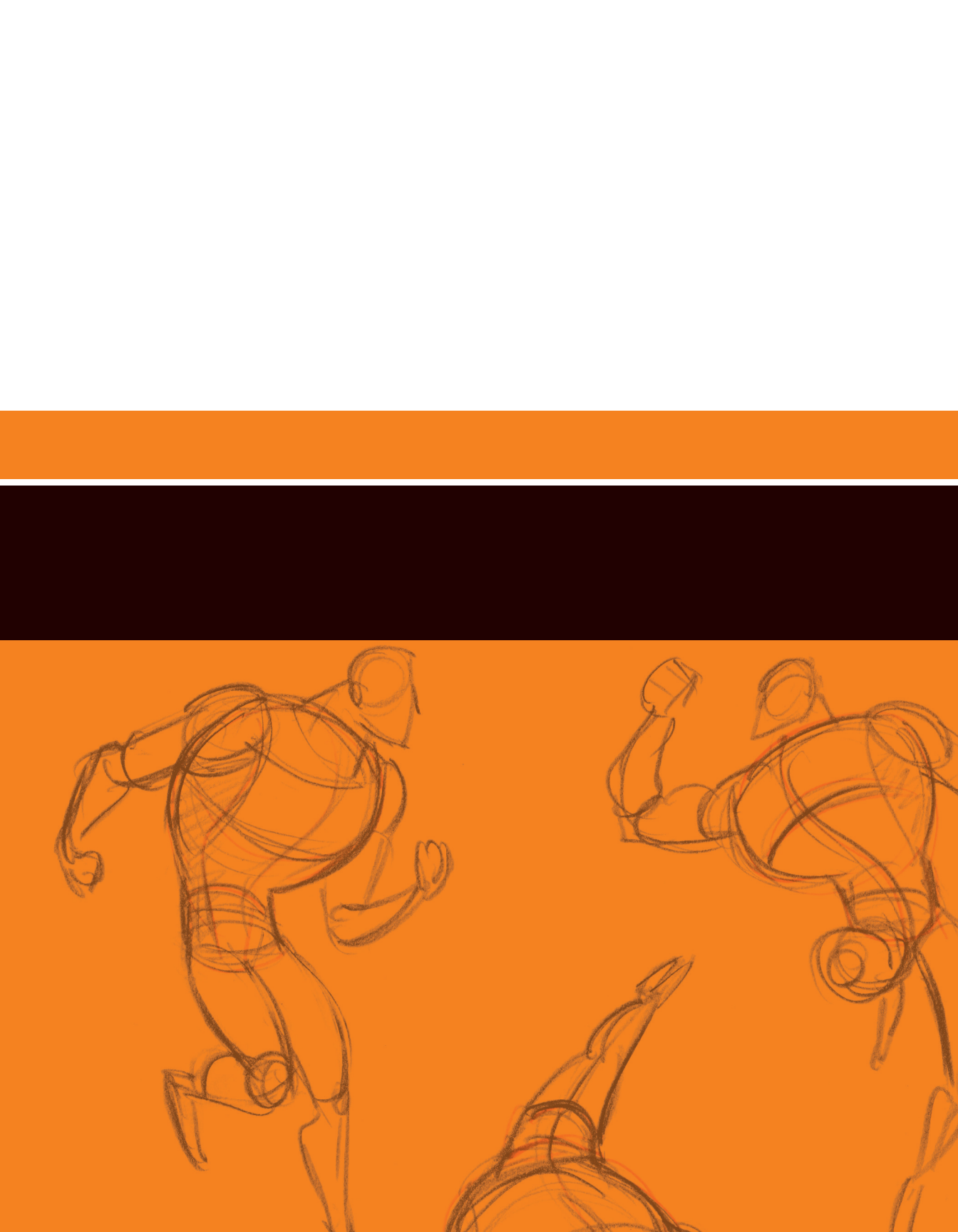
LE MATÉRIEL : les tablettes Wacom constituent le choix numéro un des illustrateurs de ce livre. La gamme de tablettes à stylet de Wacom comprend tout un éventail de choix : www.wacom.com.

LOGICIELS : certains artistes utilisent Manga Studio Pro pour dessiner et encreur, puis transfèrent leurs œuvres dans Photoshop pour la couleur et les textures. Une autre des caractéristiques du numérique c'est la possibilité de personnaliser et de sauvegarder vos pinceaux. Certains artistes expliquent les réglages de leurs pinceaux dans leurs tutoriels et sur leurs sites web. Paintstorm Studio et Corel Painter ont également été recommandés.



PAR OÙ COMMENCER ?

Vous pouvez prendre ce livre et commencer par n'importe quel chapitre, cependant si vous êtes novice en matière d'illustration, le premier tutoriel sur le dessin anatomique de Tom Bancroft constitue un excellent point de départ. Tom a plus de 25 ans d'expérience dans l'industrie de l'animation, dont une grande partie chez Walt Disney Feature animation. Il prodigue d'excellents conseils sur les outils utilisés dans la profession, puis il vous guide dans les formes de base pour dessiner le vivant. *Maintenant, c'est parti pour le dessin !*



A horizontal bar with a textured orange background, featuring faint, overlapping sketches of human figures in various poses.

DEUX

DESSIN ANATOMIQUE

TOM BANCROFT • BLEEDMAN
WARREN LOUW • REIQ • STEVE RUDE



DESSINER UN HÉROS MASCULIN DANS UN STYLE ANIMATION

AVEC TOM BANCROFT

Les héros masculins (ou *superhéros* pour ceux d'entre nous qui aiment la BD américaine) peuvent être incroyablement difficiles à dessiner. Même si votre dessin est simplifié (de style *BD*), vous devez bien comprendre l'anatomie humaine et savoir comment la caricaturer. Je n'ai pas la place dans ce tutoriel pour une leçon d'anatomie (c'est un sujet trop vaste et il y a beaucoup de gens bien plus qualifiés que moi pour le faire). Mais sachez d'emblée qu'étudier l'anatomie et avoir une expérience du dessin du vivant ne peuvent que rendre votre héros masculin plus réussi.

Je ne peux pas répondre à toutes les questions dans ces quelques pages, mais j'aimerais présenter quelques éléments essentiels et aborder quelques points importants qui, je pense, vont vous aider à progresser dans la façon dont vous dessinez vos personnages.

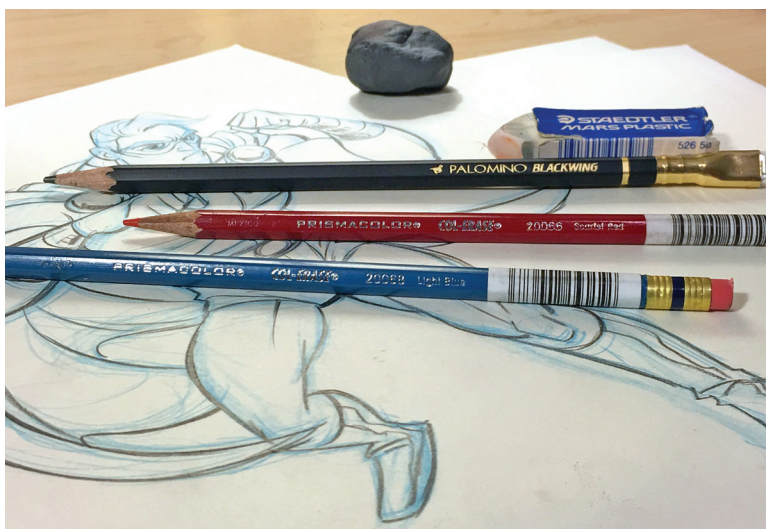
LES OUTILS

Lorsque j'étais chez Disney, mon mentor était Mark Henn, chef animateur, et chaque fois que je lui demandais quel crayon il utilisait, il répondait : « Ce n'est pas le crayon qui compte, c'est le dessin qui en sort. » Je n'ai jamais oublié cette réponse. Lorsque nous débutons dans l'art, la plupart d'entre nous s'imaginent que le crayon, le stylo et le papier comptent beaucoup dans le résultat. Honnêtement, ça n'entre que très peu en compte dans ce que vous allez obtenir. Ceux qui accordent trop de valeur ou d'attention aux outils cherchent généralement

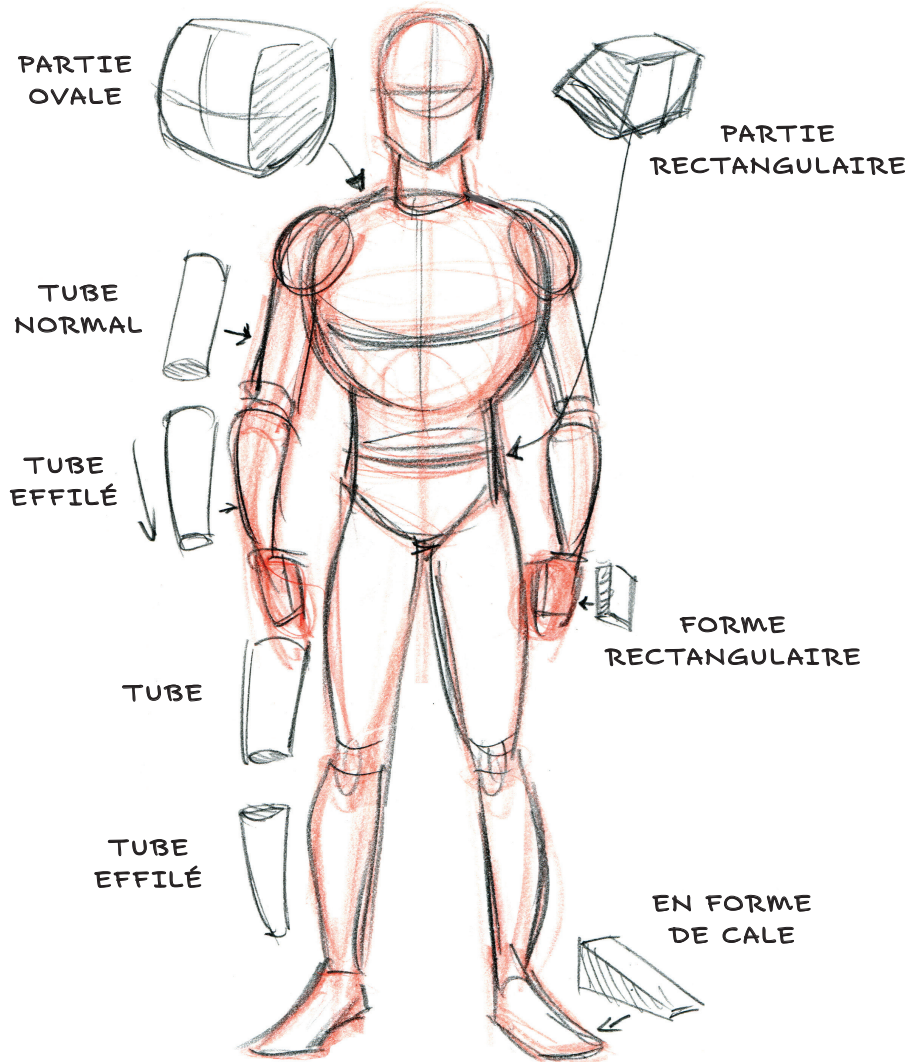
des excuses pour leurs échecs. « Oh, le résultat n'est pas très bon, c'est parce que j'ai dessiné sur un papier bon marché. » Nous sommes tous passés par là.

Cela dit, je voudrais mentionner quelques outils qui peuvent un peu faciliter les choses. Les conseils qui suivent concernent d'une part les outils et d'autre part les processus.

Toujours chez Disney, j'ai été initié aux crayons de couleur effaçables Primsacolor, appelés *Col-Erase*. Beaucoup d'animateurs font une première passe d'animation grossière avec le crayon Col-Erase (généralement en bleu ou en rouge, mais cela n'a pas vraiment d'importance), puis font la dernière passe, la passe de nettoyage (en redessinant par-dessus les traits au crayon de couleur) avec un crayon graphite doux (généralement de 2B à 6B). C'est un ensemble d'outils et de processus que j'utilise encore aujourd'hui pour le dessin de personnages. La raison étant que je n'ai pas besoin de continuellement refaire les dessins (d'abord une première ébauche, puis une dernière passe). De plus, j'ai l'impression de « sculpter le dessin », car je l'affine et je l'améliore au fur et à mesure que je repasse sur l'ébauche.



HOMME « NORMAL »

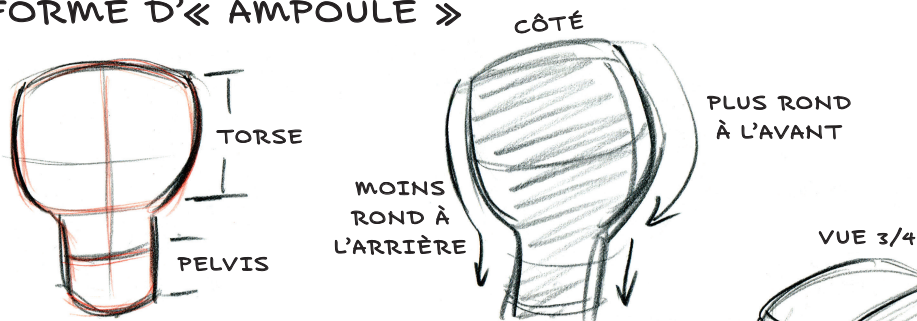


ANATOMIE SIMPLIFIÉE

L'anatomie peut représenter un défi pour faire les héros masculins. C'est quelque chose qui peut surcharger le processus de création de votre personnage et donner à vos dessins un aspect rigide et fade. Ceci dit, un aspect de masse est de mise pour qu'un héros ait l'air *super*. L'anatomie n'est donc pas quelque chose que l'on peut ignorer. Ma suggestion c'est de la simplifier et de se concentrer sur les formes de base qui composent le corps.

La plupart de ces formes de base — cercles, tubes et blocs — ne sont pas nouvelles pour la plupart d'entre nous qui avons lu quelques livres de cours sur l'illustration. L'un des principes de base de l'enseignement du dessin c'est de simplifier le corps en simples tubes, blocs et cercles. Ce que je veux faire ici, c'est aller plus loin avec cette idée.

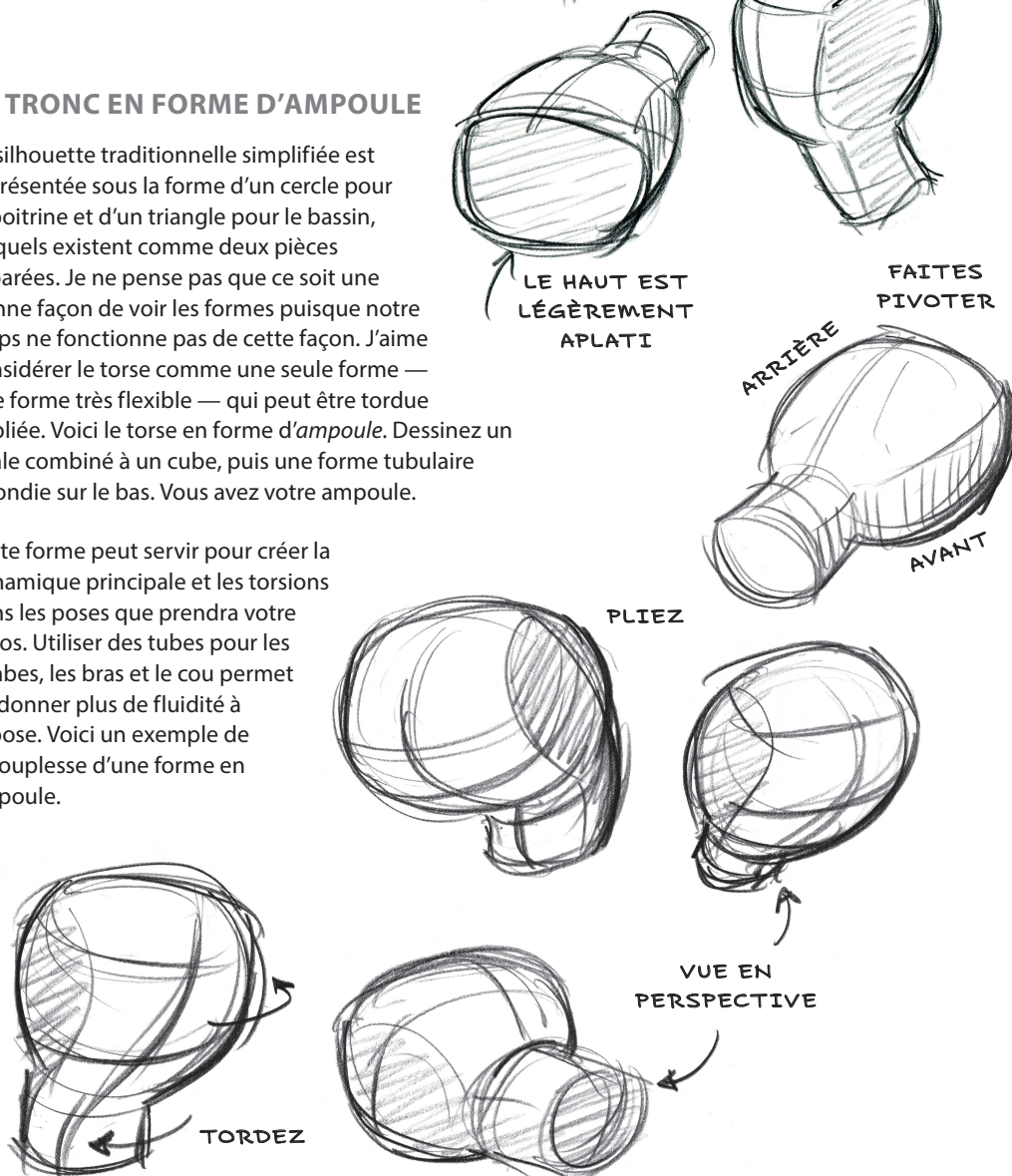
FORME D'« AMPOULE »

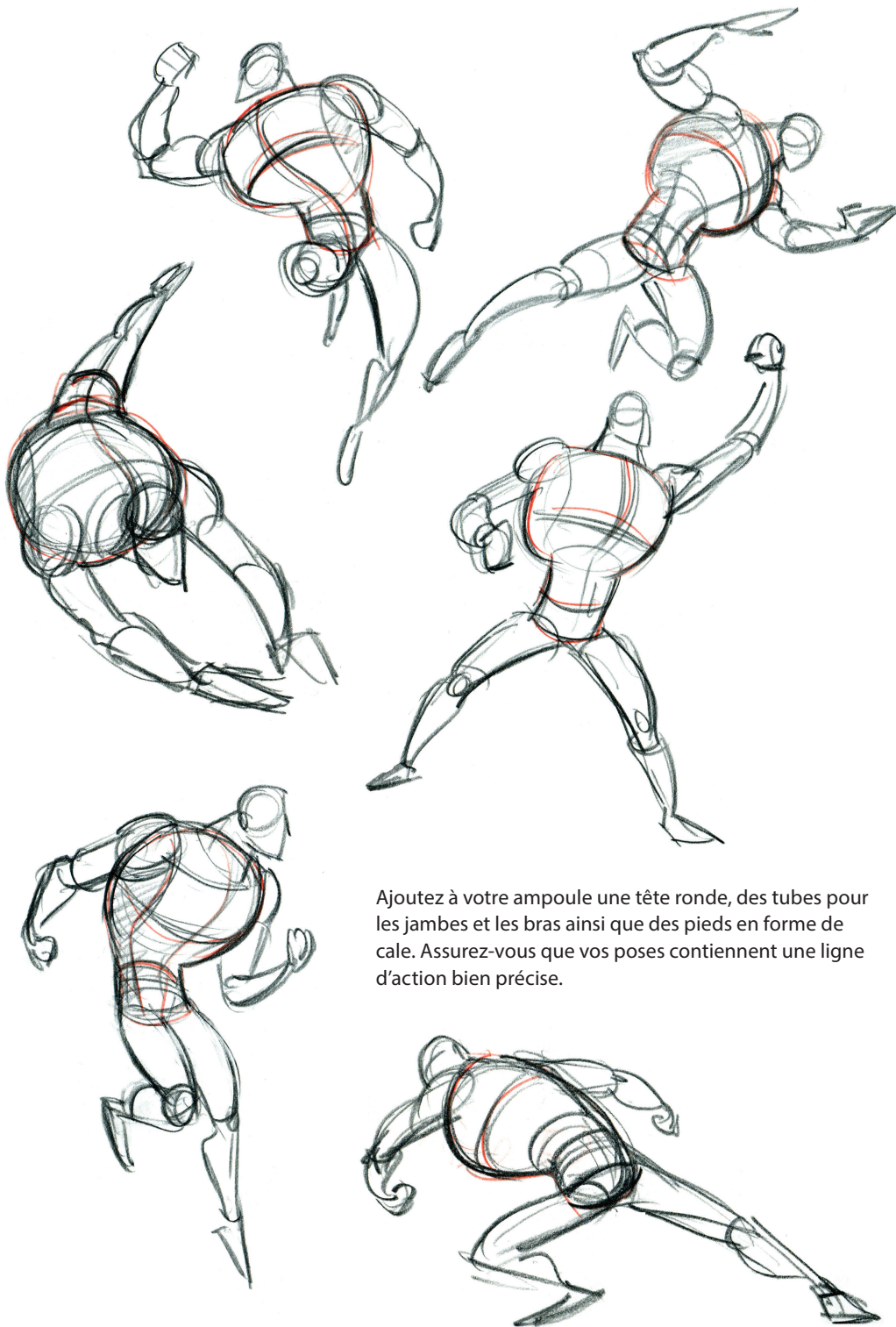


LE TRONC EN FORME D'AMPOULE

La silhouette traditionnelle simplifiée est représentée sous la forme d'un cercle pour la poitrine et d'un triangle pour le bassin, lesquels existent comme deux pièces séparées. Je ne pense pas que ce soit une bonne façon de voir les formes puisque notre corps ne fonctionne pas de cette façon. J'aime considérer le torse comme une seule forme — une forme très flexible — qui peut être tordue et pliée. Voici le torse en forme d'*ampoule*. Dessinez un ovale combiné à un cube, puis une forme tubulaire arrondie sur le bas. Vous avez votre ampoule.

Cette forme peut servir pour créer la dynamique principale et les torsions dans les poses que prendra votre héros. Utiliser des tubes pour les jambes, les bras et le cou permet de donner plus de fluidité à la pose. Voici un exemple de la souplesse d'une forme en ampoule.





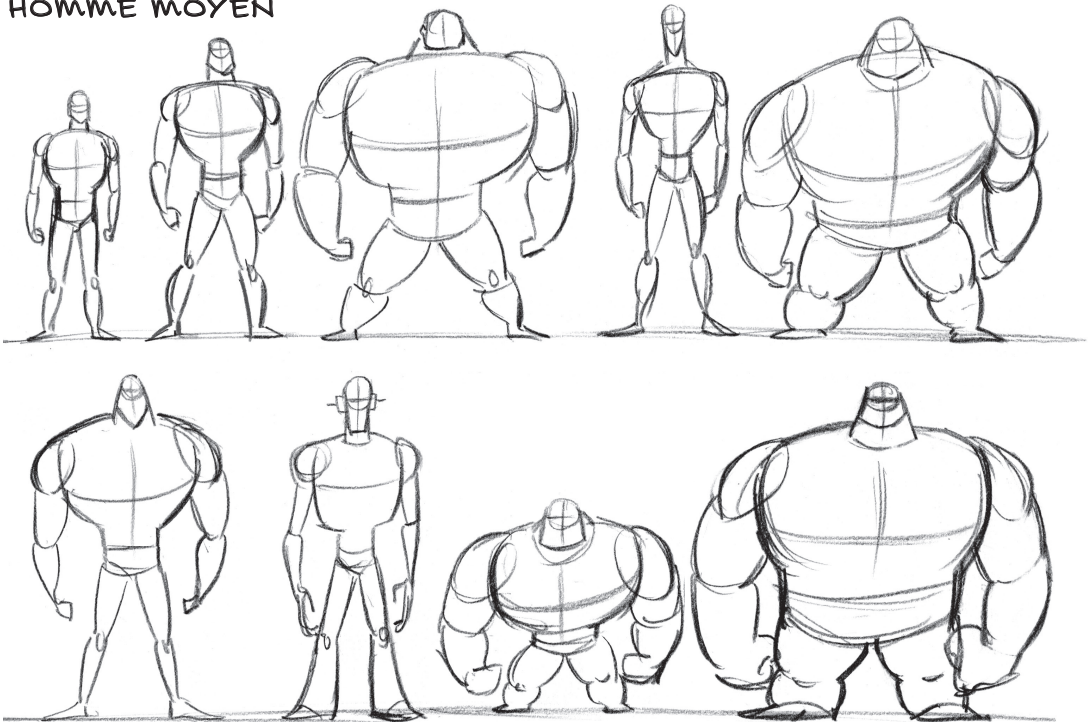
Ajoutez à votre ampoule une tête ronde, des tubes pour les jambes et les bras ainsi que des pieds en forme de cale. Assurez-vous que vos poses contiennent une ligne d'action bien précise.

LES VARIATIONS

Maintenant que nous avons nos formes anatomiques simplifiées, nous allons nous amuser un peu avec. Prenez ce tronc en forme d'ampoule et élargissez-le, faites la tête plus petite, allongez et épaississez les bras et épaississez aussi les jambes tout en les raccourcissant. Le simple fait de varier ainsi les formes donne un personnage totalement différent (et à l'aspect plus héroïque). À présent,

essayez d'autres variations : étirez, raccourcissez et épaississez les formes partout sur le corps. Les variations sont infinies et vous constaterez rapidement que vous pouvez décliner le corps d'un héros en de nombreuses versions. Certains pourront ressembler à des coureurs, d'autres à des nageurs, d'autres encore auront l'air super forts. Faites correspondre les super pouvoirs avec la bonne version du corps pour obtenir de meilleurs résultats.

HOMME MOYEN



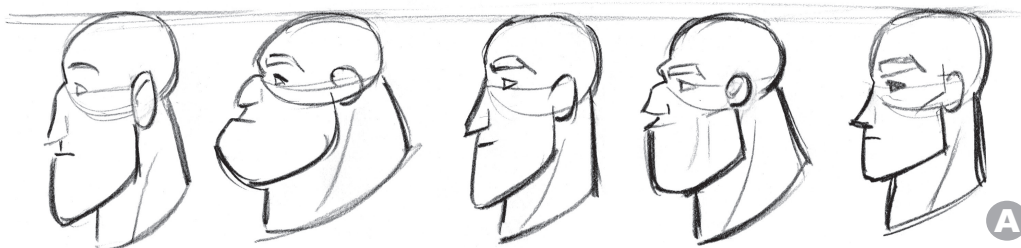
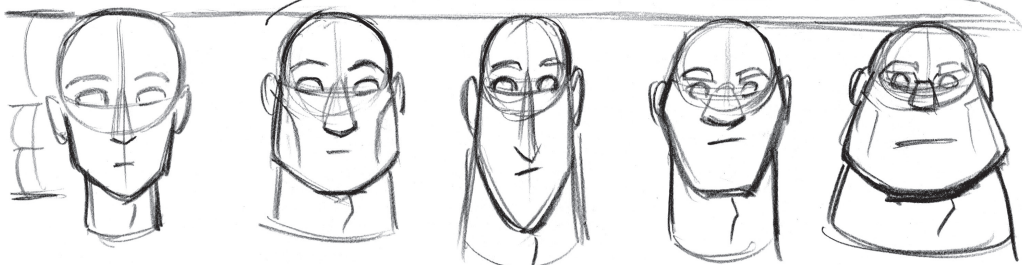
Ensuite, on fait la même chose avec les visages (voir illustration A). Commencez par la forme circulaire du crâne, mais ajoutez maintenant des mâchoires de différentes formes : en U, en V, large et étroite. Les possibilités sont infinies. Essayez ensuite de faire de même avec la longueur du nez, la taille des yeux, l'emplacement de la bouche et des oreilles. Commencez normalement, mais continuez à travailler les variations des traits du visage pour voir à quel point vous pouvez rendre celui de votre héros unique.

Une fois que vous connaissez les différentes formes simples de la tête — et la façon dont elles sont liées les unes aux autres — vous pourrez plus facilement dessiner votre personnage sous n'importe quel angle et lui donner l'expression que vous voulez (voir illustration B).

N'oubliez pas non plus les variations de forme des costumes. Une fois que vous avez trouvé la forme de corps et de visage qui vous convient, essayez différents dessins de costumes. Je ne suis pas un grand dessinateur de costumes

TÊTE AUX PROPORTIONS NORMALES

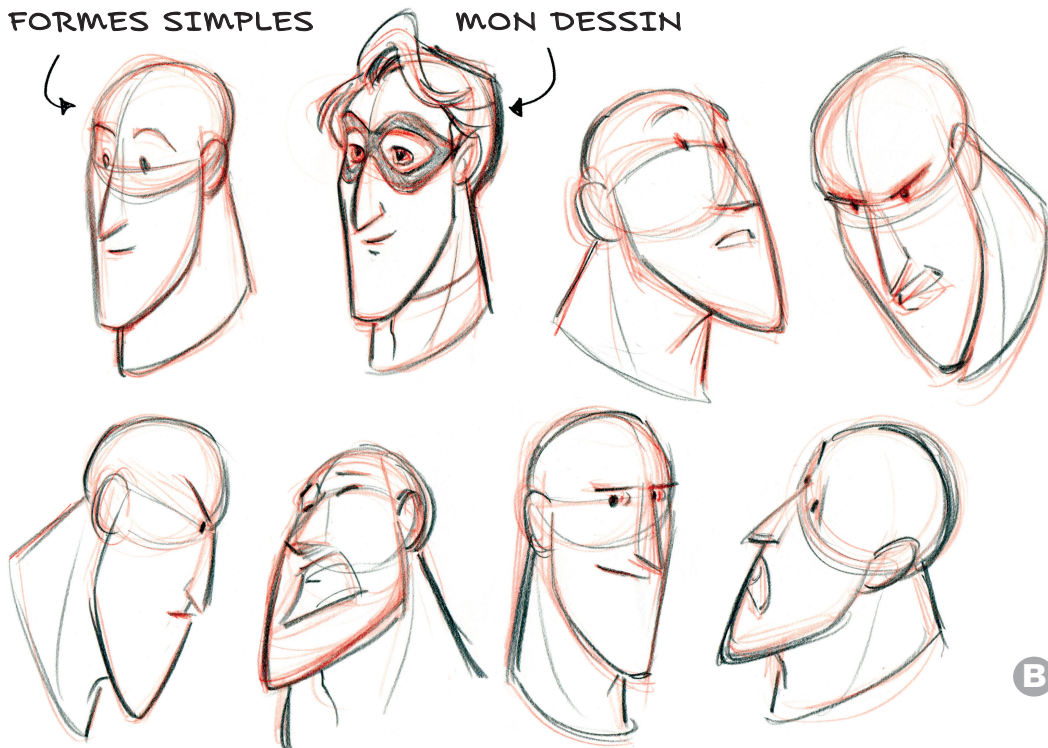
VARIATIONS

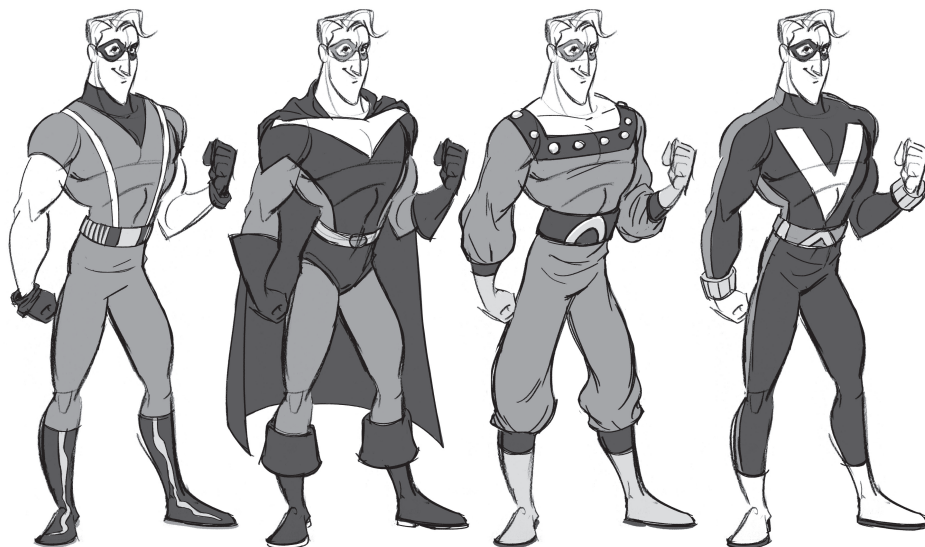


VARIATIONS DE PROFIL ÉGALEMENT

FORMES SIMPLES

MON DESSIN





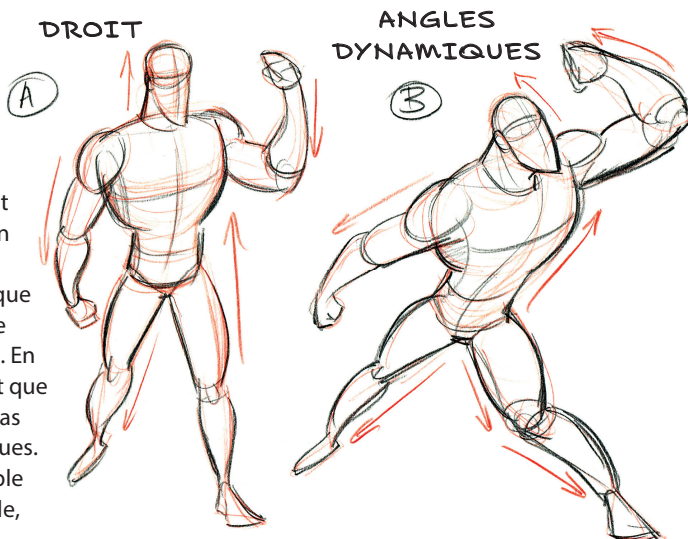
moi-même, mais en utilisant la même méthode j'arrive à faire des variations uniques. Des formes plus larges, des formes plus fines, des formes larges, mais effilées, des formes rondes, des lignes et des angles. *Cape ou pas cape ? Bottes serrées ou larges ? Gants ou pas gants ?* Chaque décision va donner naissance à une nouvelle variation.

de sorte à insuffler une poussée à l'ensemble du corps. Ceci donne au spectateur la sensation que quelque chose de dynamique est sur le point de se produire ! Pareil pour les jambes et les bras, et n'oubliez pas également d'incliner la tête. Vous allez voir qu'en faisant ça, vous allez également donner une meilleure *fluidité* à votre pose. *Vous allez y gagner sur tous les tableaux !*

DYNAMIQUE APPLIQUÉE

Le dernier conseil concerne moins le dessin du personnage que sa pose. La *dynamique* est un terme que j'utilise pour décrire le processus de renforcement de la pose du personnage. Le concept de base est le suivant : les *droites* sont solides, mais elles peuvent être rigides et ennuyeuses, tandis que les *angles* sont dynamiques et donnent une sensation d'action. Lorsque vous posez votre personnage, essayez de penser à chaque élément sous un angle, plutôt qu'en le voyant à la verticale ou à l'horizontale. En particulier le torse — c'est un élément que beaucoup d'entre nous n'exploitent pas au maximum dans les poses dynamiques. Le torse doit (à chaque fois que possible lors d'une pose d'action) avoir un angle,

Vous pouvez maintenant créer vos propres héros sympathiques avec des poses fortes, beaucoup de dynamisme et un style unique. *Profitez du voyage !*



RÉSUMÉ : MON PROCESSUS

En parlant des outils que j'aime utiliser en page 8, j'ai mentionné un processus que j'apprécie pour mes esquisses de personnages et pour créer mes poses. Voici un dessin de héros décrit pas à pas du début à la fin.

ÉTAPE 1 : j'aime bien dégrossir les formes et la pose initiale en me servant du côté de mon crayon Col-Erase bleu clair, un peu comme en dessinant le vivant au fusain.



1

ÉTAPE 2 : ensuite, en tenant le crayon bleu clair à la verticale, j'ajoute des détails. C'est là que j'applique les principes du dessin sur le visage et le costume pour créer des formes uniques et intéressantes.



2

ÉTAPE 3 : avec mon crayon graphite 2B ou 3B, je fais un dessin au trait plus abouti par-dessus le croquis bleu clair. Même si je travaille de manière grossière (comme ici), cette partie du processus est similaire à l'encrage, car je prends des décisions réfléchies à chaque fois que je dessine un trait. Veillez à ne pas perdre la dynamique du dessin en redressant trop de lignes ; cela peut rigidifier l'illustration.



3

ÉTAPE 4 : numérisez la version graphite la plus aboutie (avec le bleu clair sous le dessin) et une fois dans Photoshop, vous pouvez aller dans la fenêtre « *Couches* » et sélectionner le bleu ou le rouge (selon la couleur du crayon utilisé) et supprimer complètement les traits de couleur. Il ne vous reste plus que le dessin au graphite plus soigné. Ensuite, en utilisant *Image-Réglages-Niveaux*, j'obscurcis ce dessin au trait et je blanchis les gris restants pour obtenir une belle image bien nette. À ce stade, l'image est généralement assez propre pour être montrée à un client.



ÉTAPE 5 : à ce stade, il est important de faire une pause et de regarder votre dessin au trait. Quelque chose peut-il être amélioré avec Photoshop ? Dans le cas de ce dessin, je décide de réduire la tête, d'allonger et d'agrandir la jambe gauche au premier plan, et de déplacer l'avant-bras gauche pour avoir une meilleure silhouette entre la main et l'épaule.



ÉTAPE 6 : pour finir, dans Photoshop j'ajoute de la couleur sur un autre calque et je me retrouve rapidement avec un concept final. C'est une façon de travailler très pratique qui, je trouve, me permet de conserver un esprit créatif plus longtemps.



6

DESSINER UNE FEMME DANS UN STYLE DESSIN ANIMÉ

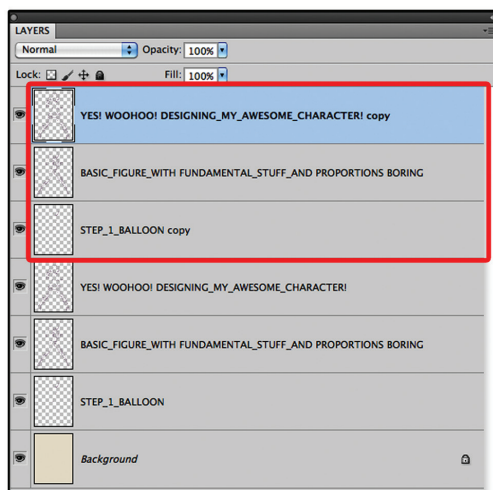
AVEC BLEEDMAN

Commencer c'est toujours ce qu'il y a de plus difficile, alors faites comme si vous dessiniez un ballon — *parce que les ballons, c'est sympa !*

ÉTAPE 1 : comme dans la plupart des tutoriels grâce auxquels j'ai appris, je suggère de dessiner la tête d'abord, puis la colonne vertébrale.

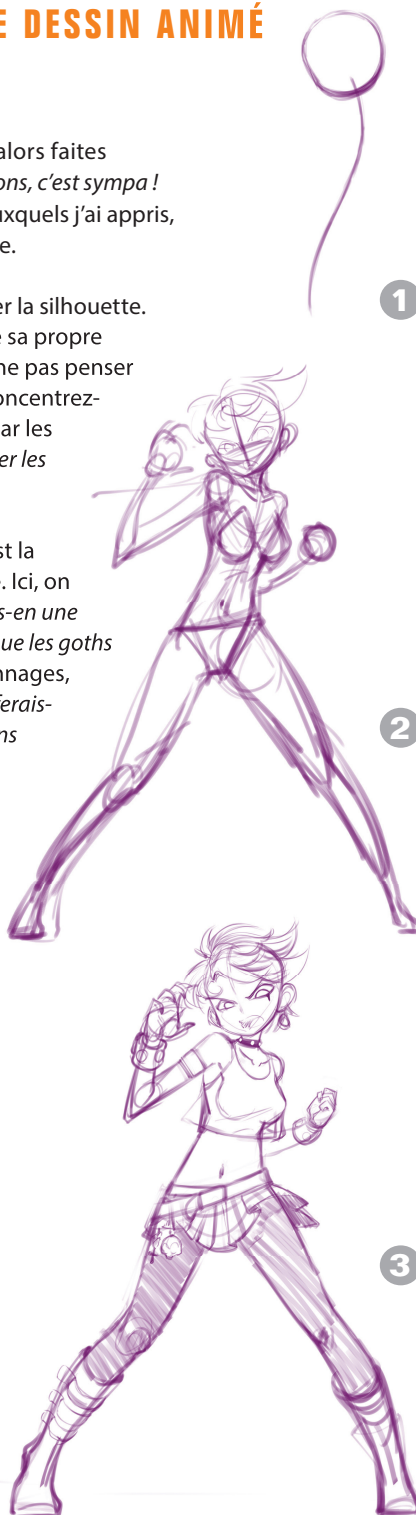
ÉTAPE 2 : partant de là, je me lâche et je commence à griffonner la silhouette. Tout en dessinant librement comme si ma main était animée de sa propre volonté, je me concentre sur l'essentiel : *l'anatomie*. Essayez de ne pas penser aux détails tels que les vêtements, les cheveux, le visage, etc. Concentrez-vous à dessiner de bonnes proportions. Commencez toujours par les fondamentaux du dessin. *Je sais, c'est un peu ennuyeux de dessiner les bases. (Soupir) Allez, on passe à la partie amusante !*

ÉTAPE 3 : *OUI ! OUI ! YOUPI !* C'est ce que vous vouliez, non ? C'est la meilleure partie du dessin anatomique : dessiner le personnage. Ici, on peut enfin laisser libre cours à son imagination. *OH ! OH ! Faisons-en une goth ! Mettons-lui des boucles d'oreilles et des crânes — des trucs que les goths portent ! Et n'oubliez pas les bottes !* Quand je dessine mes personnages, je cherche toujours des références sur Google. *Oh Internet, que ferais-je sans toi ? Je suis presque sûr que ma vie perdrait tout son sens sans Internet.*

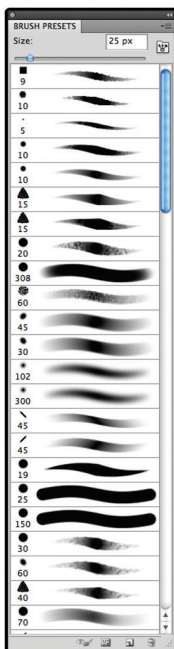


ASTUCE : TRAVAILLER AVEC LES CALQUES PHOTOSHOP

Je crée toujours un nouveau calque à chaque étape du croquis. Je vous conseille également de dupliquer ces calques en guise de sauvegarde. Juste au cas où vous voudriez revenir en arrière et recommencer à zéro.



ÉTAPE 4 : maintenant que nous avons terminé la meilleure partie du processus de dessin, voici la partie fastidieuse : *le dessin au trait*. Je crée un nouveau calque, je diminue l'opacité du calque précédent, celui qui contient le croquis, et je dessine par-dessus avec mon pinceau à encreur spécial.



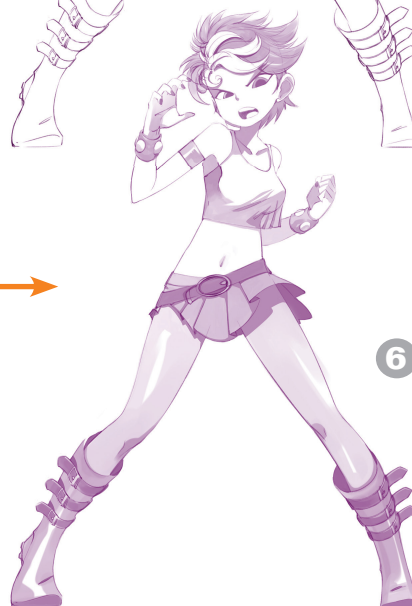
ASTUCE : TRAVAILLER AVEC LES PINCEAUX PHOTOSHOP

Il existe des milliers de pinceaux gratuits en ligne, mais tous ne correspondent pas forcément à vos propres préférences. Vous devez trouver votre propre pinceau, celui avec lequel vous êtes à l'aise. Prenez le temps d'en essayer plusieurs pour vous faire votre propre palette et la sauvegarder.

ÉTAPE 5 : une fois le dessin au trait terminé, je crée un nouveau calque en dessous et je l'appelle « calque de rendu ». Je m'en sers pour les nuances et les ombres.

ÉTAPE 6 : une fois le dessin au trait et le rendu terminés, je « fusionne » les calques et je fais les dernières retouches. J'examine mon travail et j'y apporte les corrections et les modifications nécessaires. Parfois, ces modifications sont très subtiles. Voyez-vous la différence entre les deux illustrations ci-dessous ?

IMPORTANT : avant de fusionner les calques, je fais un double au cas où j'aurais besoin de revenir en arrière.



ÉTAPE 7 : finalement, je convertis le tout en niveaux de gris et je règle les niveaux, la luminosité et le contraste. Maintenant nous avons terminé — *ouais ! Attendez ! Où est la boucle d'oreille ? Le crâne ? Les trucs que les goths portent habituellement ? Oups.*

ÉTAPE 8 : faites une pause, faites un peu d'exercice : un, deux, un, deux...

VOICI UN PETIT RÉCAPITULATIF :

ÉTAPE 1 : ballon

ÉTAPE 2 : croquis

ÉTAPE 3 : dessin

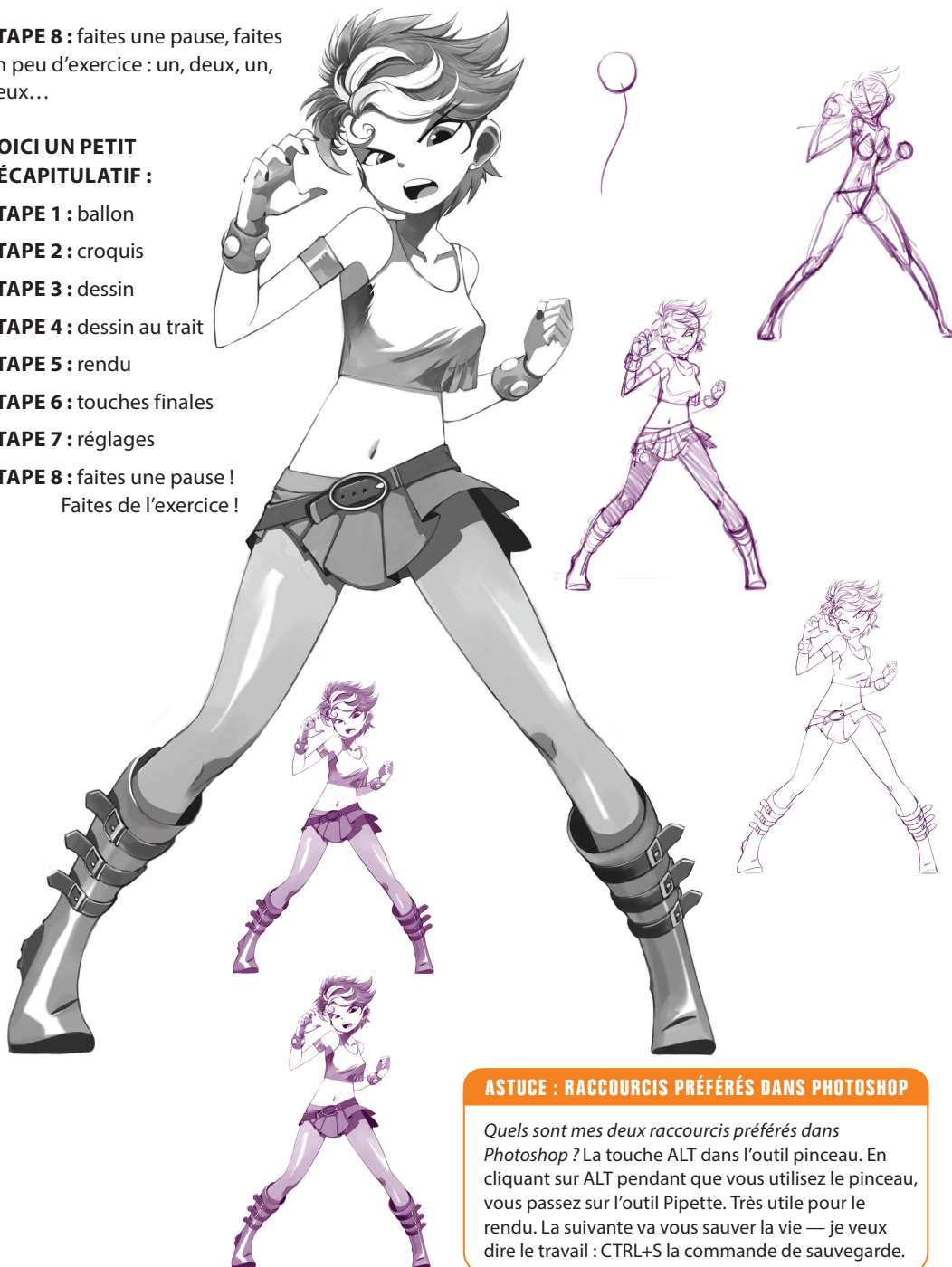
ÉTAPE 4 : dessin au trait

ÉTAPE 5 : rendu

ÉTAPE 6 : touches finales

ÉTAPE 7 : réglages

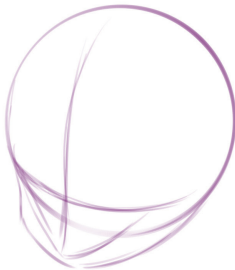
ÉTAPE 8 : faites une pause !
Faites de l'exercice !



ASTUCE : RACCOURCIS PRÉFÉRÉS DANS PHOTOSHOP

Quels sont mes deux raccourcis préférés dans Photoshop ? La touche ALT dans l'outil pinceau. En cliquant sur ALT pendant que vous utilisez le pinceau, vous passez sur l'outil Pipette. Très utile pour le rendu. La suivante va vous sauver la vie — je veux dire le travail : CTRL+S la commande de sauvegarde.

TUTORIEL POUR LA TÊTE



Je commence par une sphère, puis j'ajoute la mâchoire inférieure et les lignes guide pour les yeux et le nez.



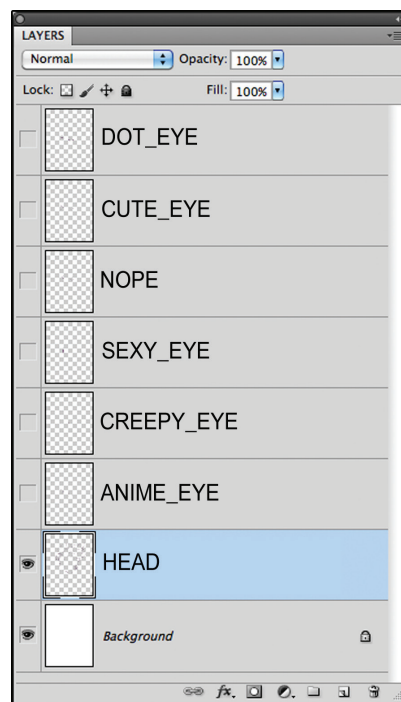
Ensuite je fais un croquis du visage.



Une fois que je suis satisfait de la tête, je fais les yeux sur un autre calque.



NOTE : avec un calque pour les yeux, je peux jouer sur leur espacement et leur taille. La manière dont sont dessinés les yeux peut suggérer les traits de personnalité d'un personnage, son expression et son humeur, ainsi que son style.

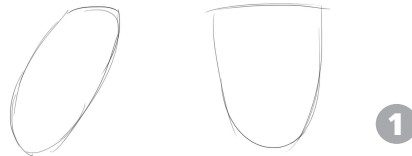


DESSINER LA FEMME IDÉALE

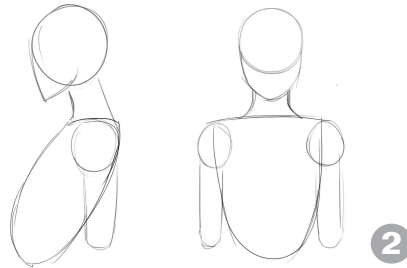
AVEC WARREN LOUW

Apprendre à dessiner les silhouettes demande *beaucoup* de pratique, de persévérance et il faut parfois de nombreuses années pour maîtriser cette technique. La meilleure façon de procéder c'est de décomposer la silhouette en formes simples et faciles à comprendre. Il ne s'agit là que d'une approche parmi d'autres pour appréhender la forme humaine. Une fois que vous êtes suffisamment à l'aise pour dessiner des silhouettes, vous pouvez passer à l'étude de la dynamique des mouvements, de l'équilibre du poids, de l'action, puis de l'anatomie du squelette et des muscles. Les artistes ont tous des méthodes d'approche différentes, il est donc bon de les passer en revue pour trouver celle qui vous convient le mieux. Lorsque je réalise mes propres œuvres, je n'ai plus besoin d'utiliser les étapes ci-dessous. Après des années de pratique, je connais cette structure par cœur. Mais pour débiter, c'est ce qu'il vous faut : *travailler à partir de formes simples*.

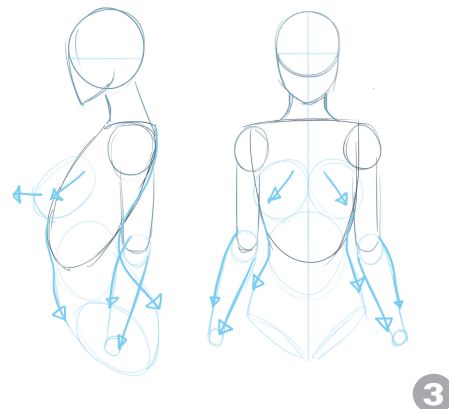
ÉTAPE 1 : la partie supérieure du torse est un bon point de départ intermédiaire pour dessiner la forme de base du corps. Pour d'autres poses, cependant, vous découvrirez qu'il peut être préférable de commencer avec d'autres parties du corps.



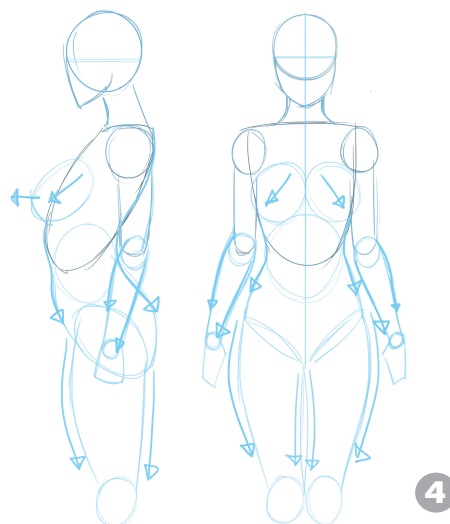
ÉTAPE 2 : j'ajoute ensuite la tête. Vous voyez que le cercle que j'utilise pour la vue de côté est plus large que celui de la vue de face. En effet, le côté de la tête est plus large. Pour la vue de face de la tête, vous pouvez commencer avec un ovale, mais gardez la mâchoire à l'esprit. Je dessine ensuite les articulations des épaules et j'ajoute les avant-bras. *Remarque : les bras sont plus étroits vus de face et de dos que de côté.*



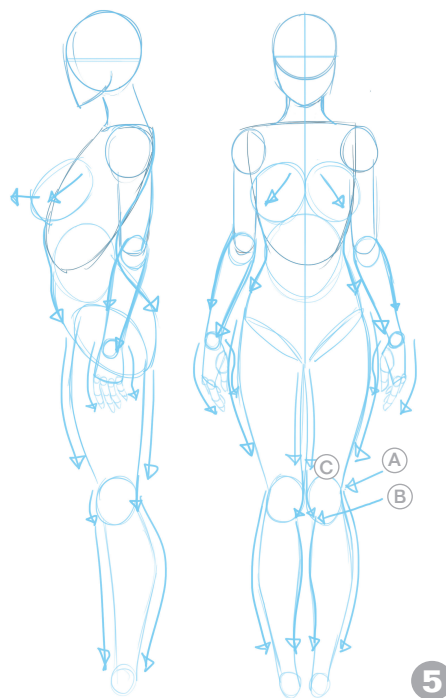
ÉTAPE 3 : je trace la ligne centrale verticale pour le corps et ensuite les lignes horizontales pour les yeux. Vous pouvez dessiner ces lignes guide plus tôt si vous le souhaitez. Ensuite, je fais les seins. Faites en sorte qu'il ne s'agisse pas simplement de cercles bien ronds, mais qu'ils soient légèrement inclinés vers l'extérieur l'un par rapport à l'autre et vers l'avant. Pour la vue de côté, gardez à l'esprit que les seins reposent sur la partie inclinée de la poitrine et qu'ils pointent vers l'avant. J'ajoute ensuite un axe circulaire à la base du torse supérieur (pour faciliter les transitions entre le haut et le bas), puis j'ajoute le torse inférieur. Veillez à ce que la pente du dos ne soit pas plus oblique que la mienne. Beaucoup d'artistes font cette transition de façon beaucoup trop anguleuse, faites donc attention.



Pour montrer la séparation entre le torse inférieur et les jambes, j'ajoute des ovales qui, vus de face, forment un V. Pour les avant-bras, je dessine des cercles pour les articulations des coudes et des poignets. Vous allez commencer à remarquer la relation entre les lignes droites et les lignes courbes dans la silhouette. Le trait intérieur de l'avant-bras est droit et une partie de la définition du coude le traverse. Le coude extérieur s'incurve, puis se redresse vers le poignet.

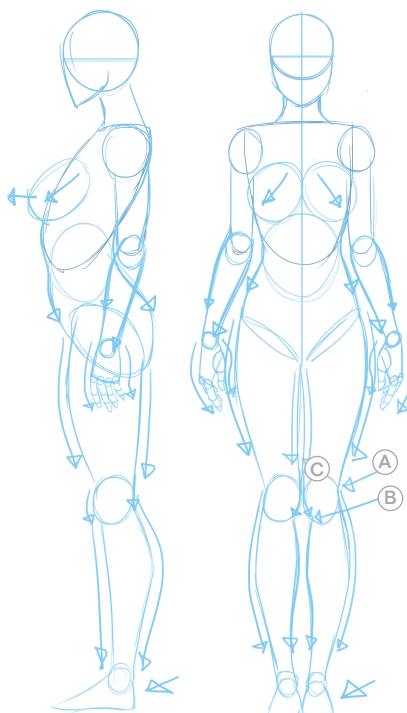


ÉTAPE 4 : prêtez attention aux traits droits et courbes des jambes. L'extérieur de la jambe se recourbe et l'intérieur de la cuisse est très légèrement concave. La région du genou doit être étudiée plus en profondeur, car l'extérieur du genou semble affleurer le haut de la jambe, pourtant il a ses propres courbes subtiles. La main aussi doit être étudiée avec soin, mais ici, je n'ai fait que la base de la main. Pensez bien au moment où le muscle du pouce sera visible (vue de face), et au moment où il ne le sera pas (vue de côté), car le pouce se trouve juste derrière le dessus de la main et derrière l'index.



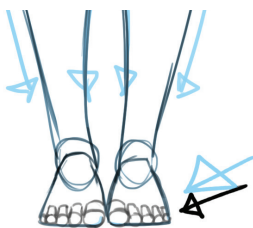
ÉTAPE 5 : sur la partie inférieure de la jambe, là encore, les courbes vont vers l'intérieur. Le point **A** indique où commence la courbe extérieure et il se trouve plus haut que la courbe intérieure au point **B**. Le point **B** commence plus bas sur le côté intérieur de la jambe, là où il se recourbe légèrement vers le genou au point **C**. Ensuite, j'ajoute simplement une articulation circulaire sur la cheville avant de dessiner les pieds. Pour les doigts de la main, vous pouvez voir qu'à ce stade, les lignes et les formes ont été dessinées vaguement. Je divise ensuite les doigts avec des articulations et des jointures.

ÉTAPE 6 : voici les formes avec lesquelles je travaille pour la structure des pieds. Ils ne seront pas aussi proéminents dans le dessin au trait final, mais les cercles d'articulation des chevilles définissent les formes de celles-ci de chaque côté des pieds.

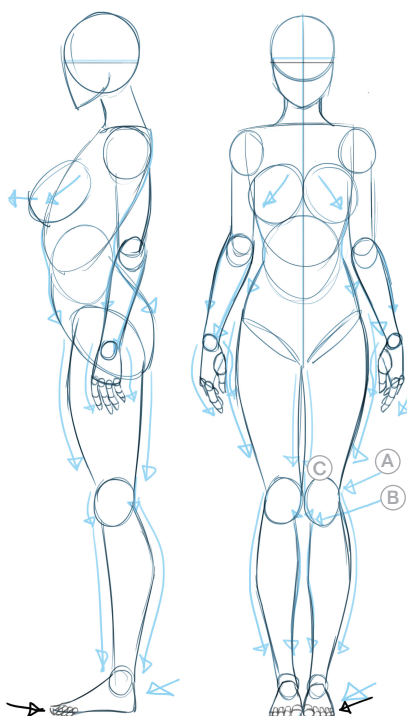


6

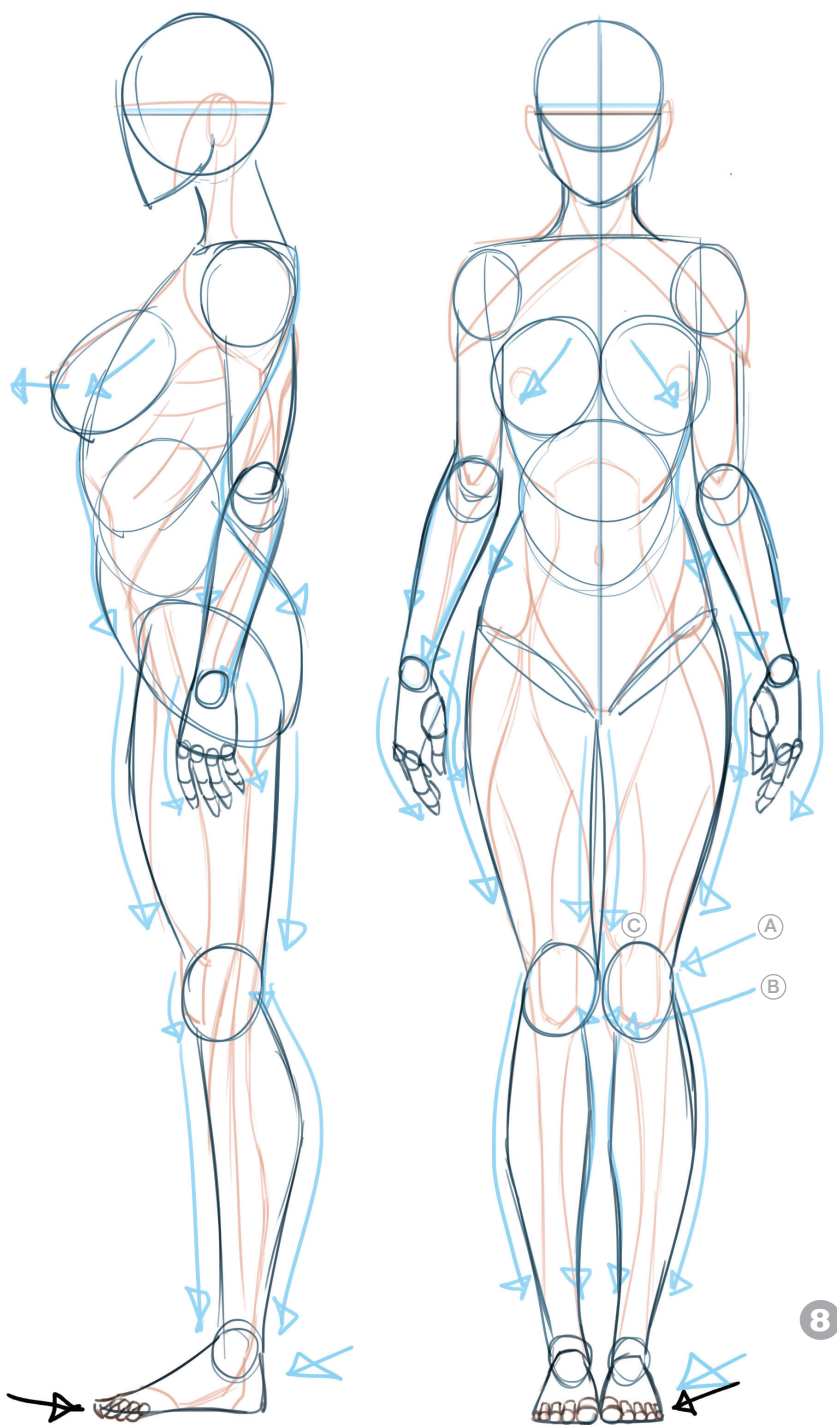
ÉTAPE 7 : pour finir, je mets les orteils. Devant, je commence par mettre des ovales pour les extrémités des gros orteils et des cercles pour les autres. Je travaille ensuite sur la forme des autres orteils, en m'assurant qu'à leur base, ils soient légèrement écartés en forme de V arrondi. Ce phénomène est plus prononcé sur le gros orteil et sur le plus petit orteil au bout. Là aussi, le pied va devoir être étudié en détail pour savoir comment les orteils sont inclinés. Et voilà, nous avons terminé la silhouette !



ÉTAPE 8 : une fois que vous vous serez familiarisé avec cette méthode en vous étant exercé des milliers de fois, je vous invite à passer à l'anatomie musculaire. Il y a un petit exemple de structure musculaire dans cette dernière étape. Comprendre l'aspect des muscles va vous permettre d'améliorer la qualité de vos dessins, surtout lorsqu'il s'agit de mettre des ombres sur les formes et de donner de la définition à la peau. Si vous pouvez vous le permettre, je vous recommande *vivement* d'acheter une statue représentant l'anatomie musculaire féminine. Elle ne sera pas bon marché, mais constituera un outil pratique et précieux pour vous montrer comment



7



8

LA FORME FÉMININE IDÉALE

Selon Internet, la taille idéale d'une femme va de 170 cm à 183 cm. Dans mon tableau, j'ai également indiqué les proportions en longueur de tête. J'ai sept longueurs de tête ici, mais vous pouvez aller jusqu'à huit si vous voulez une silhouette plus grande. Mais attention à ne pas faire la tête trop petite par rapport au corps. Utiliser la longueur de la tête de manière proportionnelle vous permet de mesurer les autres parties du corps tout en conservant les bons rapports entre elles, afin qu'elles ne soient ni trop longues, ni trop courtes. Il s'agit de la composition relative du personnage.

Ces proportions ne sont pas figées et une fois que vous aurez appris les bases, vous pourrez commencer à les adapter à vos besoins ou à une description de personnage donnée. Si vous faites vos proportions corporelles en vous basant sur ces concepts, vos dessins seront crédibles.

Après vous être entraîné avec ces proportions, dessiner deviendra plus naturel. Vous serez également plus à l'aise avec ce processus, vous n'aurez plus besoin d'y penser. Il va certainement vous arriver d'oublier certaines étapes, mais vous pouvez toujours revenir en arrière et les revoir pour vous rafraîchir la mémoire. Dans certains cas de dessin anatomique, il m'arrive à moi aussi d'en oublier.

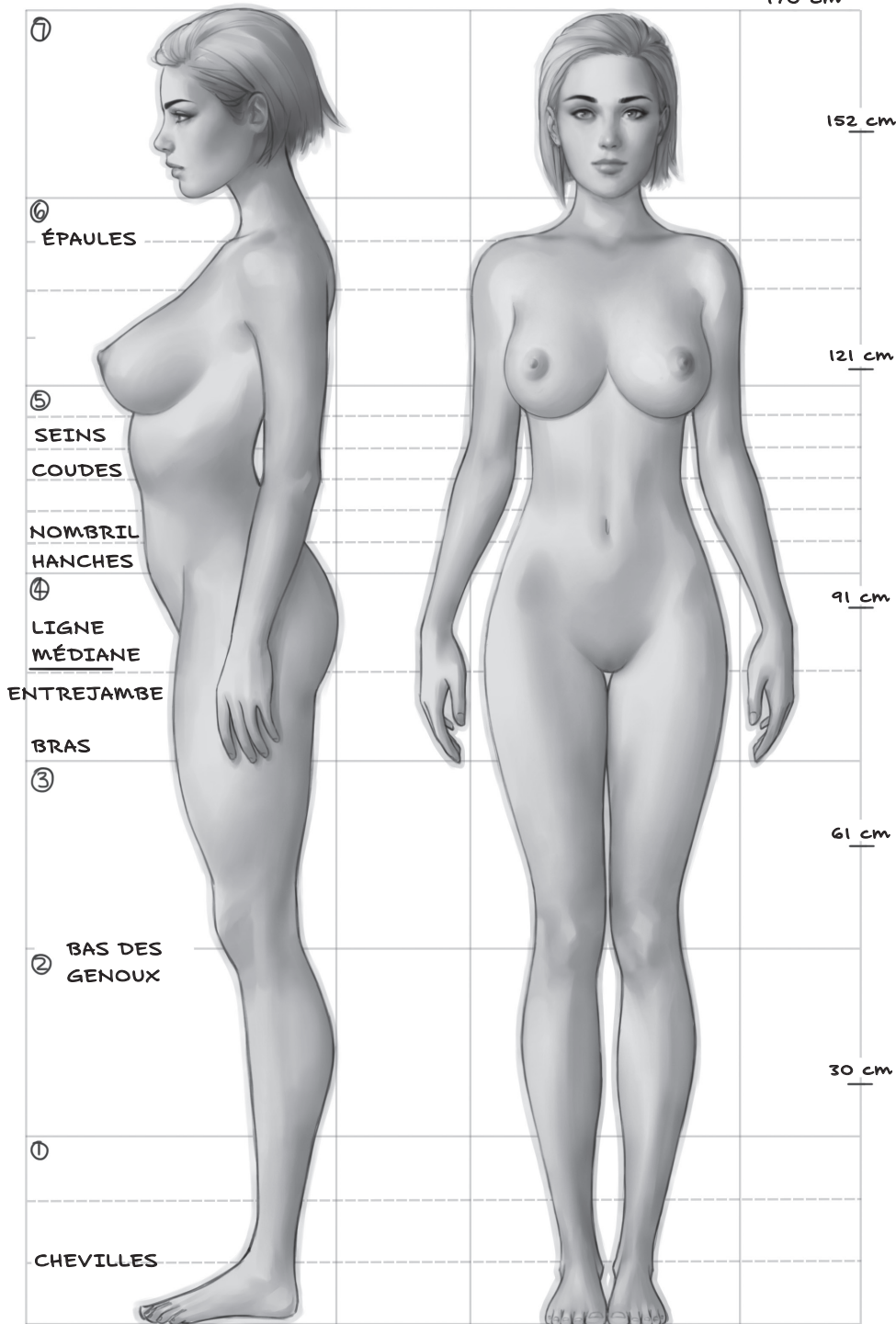
À GARDER À L'ESPRIT À PROPOS DE LA COMPOSITION :

- Le cou fait un quart de la longueur de la tête.
- Les seins commencent une tête et demie plus bas et couvrent les trois quarts d'une tête en longueur. Chaque sein est aussi large que le visage.
- Les coudes se trouvent à côté de la cage thoracique, dans la zone située entre le haut et le bas du torse. Vu de côté, le coude se trouve près du point le plus creusé de la courbe du dos.
- Les hanches commencent trois longueurs de tête plus bas. Prenez le temps d'étudier cette zone afin de comprendre la relation entre les hanches et les muscles de l'estomac.
- Le milieu de la silhouette se trouve au niveau de l'entrejambe.
- La longueur des bras se mesure jusqu'à l'extrémité des doigts, lesquels descendent jusqu'à environ la moitié de la longueur du haut de la jambe (en partant des hanches et non de l'entrejambe).
- Le bas du genou se situe à une longueur de tête du bout des doigts.
- La hauteur des pieds à partir du bas est d'un tiers de la longueur de la tête.

LONGUEURS DE TÊTE

2 LARGEURS DE TÊTE

TAILLE
170 cm



ÉTUDE DE LA TÊTE : PROFIL

Dessiner le profil d'une tête peut paraître plus facile, mais cela comporte quelques difficultés. En effet, nous avons déjà quelques idées de ce à quoi ressemble un profil et ces idées peuvent interférer avec notre vision de la réalité. Si vous n'apprenez pas comment les différentes parties de la tête s'assemblent, vous pouvez facilement vous tromper dans les proportions et vous retrouver avec une tête pas assez large, ou avec des éléments trop rapprochés. Si ça arrive, vous allez vous demander pourquoi votre dessin a l'air si bizarre. Avant de faire de véritables études, je pensais que la distance entre l'œil et l'oreille et entre l'oreille et l'arrière de la tête était beaucoup plus courte qu'elle ne l'est dans la réalité.

ÉTAPE 1 : commencez avec un simple cercle.

ÉTAPE 2 : divisez le cercle à l'horizontale et à la verticale pour faciliter la composition, puis commencez à dessiner les lignes guide de l'avant du visage sur le quart inférieur gauche. Dessinez le trait de la mâchoire inférieure qui va légèrement vers l'intérieur du quart de cercle. Ajoutez ensuite un autre cercle de la moitié de la taille du cercle principal au centre. C'est le côté le plus plat de la tête et il représente le muscle temporal.

ÉTAPE 3 : faites un ovale en bas à droite du petit cercle temporal, contre la ligne médiane et légèrement en diagonale pour l'oreille. L'oreille n'est *pas* verticale. Le haut de l'oreille est aligné horizontalement avec le début du sourcil. Le bas de l'oreille est aligné horizontalement avec le bas du nez. Ajoutez la ligne des pommettes en partant du milieu de l'oreille et recourbez-la vers le menton juste avant que celui-ci ne commence à se recourber vers le haut. Ensuite, je commence le profil du nez. Je suggère d'étudier quelques exemples de la vie réelle avec différentes variantes.

ÉTAPE 4 : avec ces différentes courbes, il est préférable de comprendre lesquelles vont plus vers l'extérieur ou plus vers l'intérieur les unes par rapport aux autres (voir étape 5). **A :** la courbure ou la droiture de cette ligne dépend de vos préférences. **B :** il faut faire attention à la boule du nez, elle peut avoir une influence

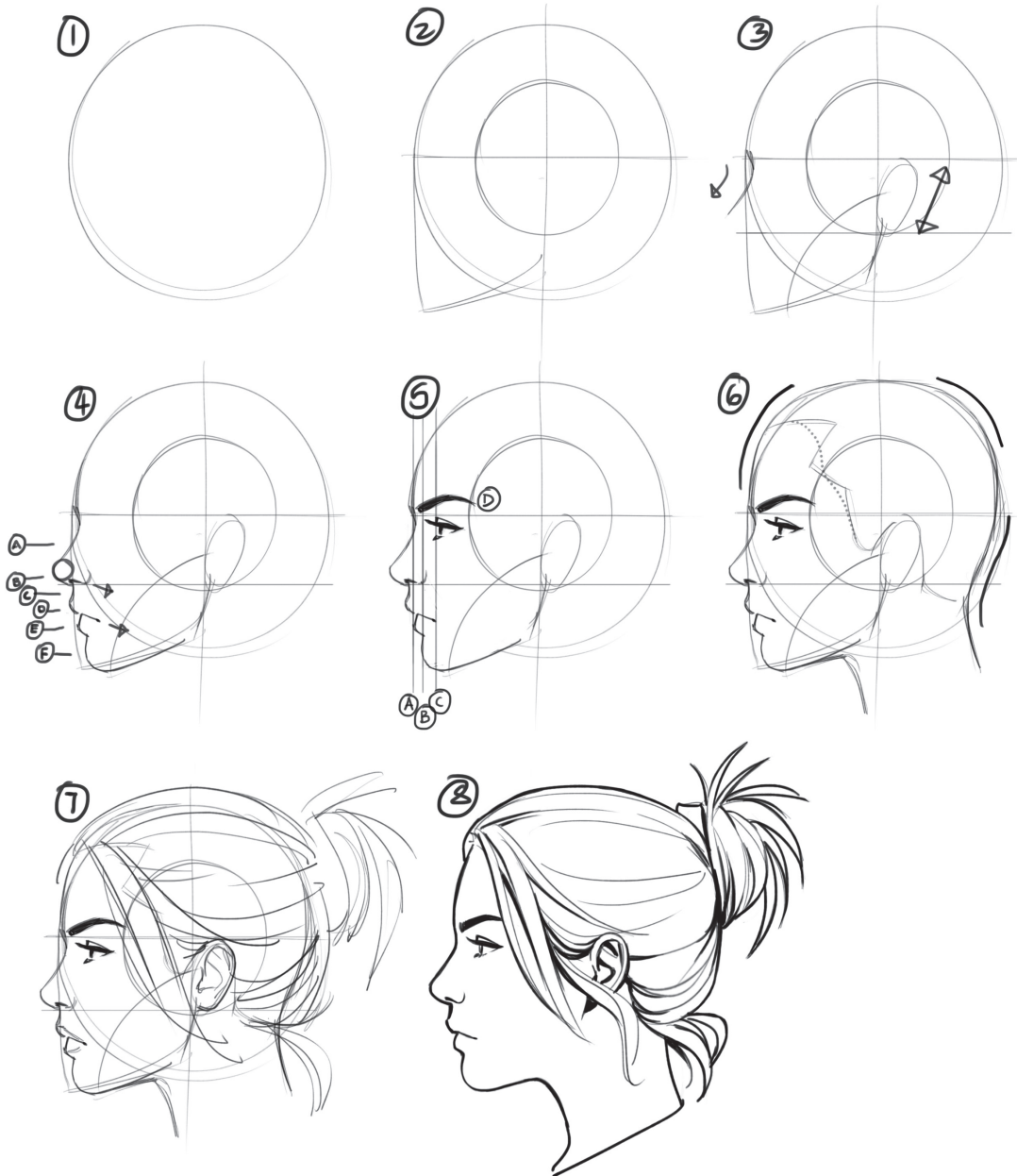
sur sa pointe. Mais dans le cas présent, je n'en fais pas une caractéristique de la pente supérieure du nez. Avant de s'incurver dans la rainure d'Alar, la ligne nasale est généralement parallèle à l'angle de la bouche. **C :** le philtrum peut présenter une légère courbe vers l'extérieur ou bien il peut s'agir d'une ligne verticale. Il peut également être plus ou moins long selon ce que vous recherchez. **D :** la lèvre supérieure est plus ou moins arrondie en fonction de son épaisseur. Normalement, je ne fais la ligne de la bouche qu'après avoir terminé le profil, mais vous pouvez la dessiner à cette étape si vous le souhaitez. **E :** la ligne de la lèvre inférieure commence par celle-ci et peut être plus arrondie si vous le souhaitez avant de devenir le dessous de la lèvre inférieure. **F :** le début du menton est une forme circulaire très arrondie avant de se fondre avec la mâchoire.

ÉTAPE 5 : je fais toujours l'œil en commençant par les sourcils, puis je fais les cils, l'iris, et enfin la paupière supérieure. Pour apprendre à faire la courbe du sourcil, il faudra travailler sur des modèles, car il existe des variations. Remarquez comment **A :** la lèvre inférieure est alignée avec le front. **B :** comment le menton est aligné avec le début du sourcil. **C :** comment le coin de la bouche est aligné avec l'avant de l'œil. Ensuite, le nez est le plus proéminent et la lèvre supérieure vient juste après. **D :** le sourcil se termine au niveau du cercle temporal.

ÉTAPE 6 : il y a comme deux lignes pour les cheveux. La ligne pointillée est une variation ou un mélange des deux options. Comme le crâne n'est pas vraiment rond, je fais légèrement ressortir le côté supérieur droit et gauche du front. Ensuite, je rentre l'arrière droit de la tête.

ÉTAPE 7 : pour les cheveux, je m'assure de garder à l'esprit les angles arrondis de la tête. Je mets également des détails sur l'oreille. Il n'est pas difficile de bien dessiner les oreilles si on étudie comment elles sont faites. Bien des artistes négligent les oreilles, ce qui donne de beaux visages avec des oreilles horribles.

ÉTAPE 8 : je prends le calque du croquis, puis je mets son opacité à 10 % et je fais le dessin au trait propre sur un calque séparé.



ÉTUDE DE LA TÊTE : FACE

Pendant des années, j'ai eu beaucoup de mal à faire correctement le visage de face. Mes visages étaient souvent trop larges par rapport à la tête, les yeux étaient trop grands ou trop larges, le front trop petit, les sourcils trop hauts et trop arqués... et ainsi de suite. Il existe de nombreux fondamentaux pour les proportions qui peuvent vous aider. Faites en sorte de les apprendre pour partir sur de bonnes bases.

ÉTAPE 1 : comme la tête vue de face est plus étroite, commençons par un cercle plus petit pour représenter le sommet du crâne.

ÉTAPE 2 : divisez maintenant la tête par le centre. Le cercle est plus petit de face, mais les éléments du visage vont toujours devoir s'aligner horizontalement par rapport au profil qui est plus large, il suffit donc de descendre la ligne de séparation horizontale sous le centre. **A :** cette ligne de séparation horizontale constitue la ligne des sourcils. Ajoutez ensuite une autre ligne, une tangente au bas du cercle. **B :** cette ligne représente le bas du nez. Ensuite, mesurez la longueur entre ces deux lignes (A à B) et reportez-la sous le cercle. **C :** il s'agit de la ligne du bas du menton.

ÉTAPE 3 : mesurez la hauteur entre la ligne du bas du nez et celle des sourcils et reportez cette hauteur au-dessus de la ligne des sourcils à l'aide d'une nouvelle ligne horizontale **A :** le sommet de la limite des cheveux. Cette ligne des cheveux croise le trait formant le cercle. En partant de ces deux points d'intersection, tracez une ligne qui s'incurve légèrement vers l'intérieur pour se raccorder à la ligne horizontale du bas du nez. Ce sera **B :** la ligne de la mâchoire. La légère courbe intérieure entre la ligne des cheveux et la ligne des sourcils forme la section temporelle.

ÉTAPE 4 : vous pouvez maintenant ajouter les oreilles entre la ligne des sourcils et celle du nez. Tracez la ligne de la pommette depuis le milieu de l'oreille en la courbant environ jusqu'au milieu du côté de la mâchoire. Cette ligne sert uniquement à marquer les côtés du bas du visage. Même si vu de face, le sommet

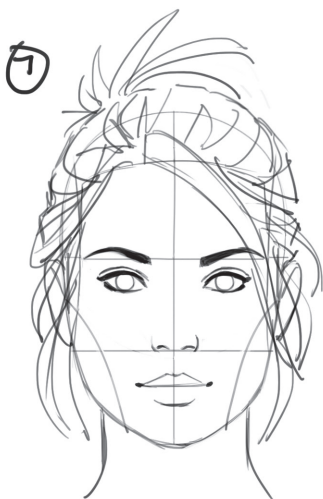
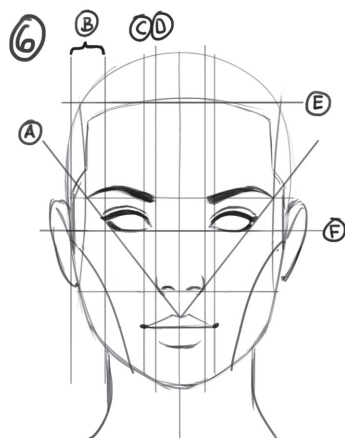
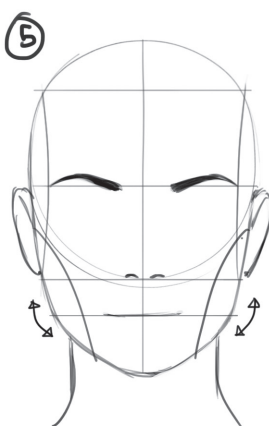
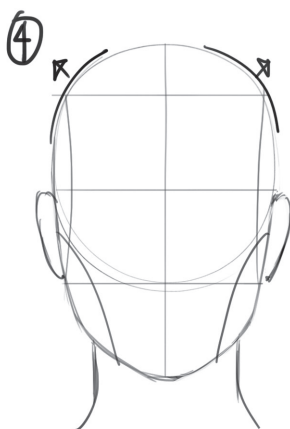
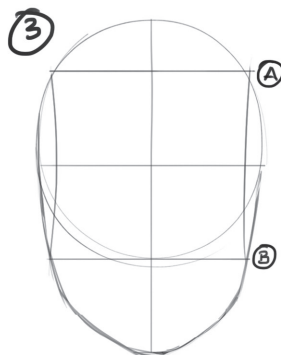
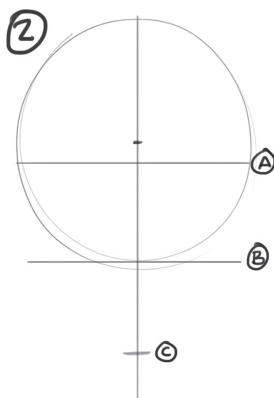
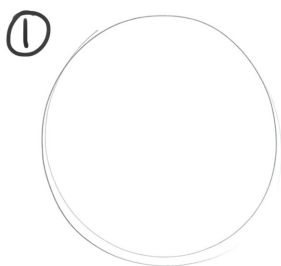
de la tête est plus arrondi que lorsqu'il est vu de profil, ce n'est pas un rond. Il est légèrement bombé vers l'extérieur au niveau des coins comme le montrent les flèches. Vous pouvez ensuite ajouter le cou qui s'évase et qui part de l'intérieur de la largeur de la mâchoire.

ÉTAPE 5 : commencez à dessiner les éléments du visage en commençant par les sourcils (j'encourage à étudier les sourcils séparément !). Ajoutez ensuite les narines en dessous. Puis, ajoutez la bouche en tenant compte des courbes des côtés de la mâchoire.

ÉTAPE 6 : la forme en V qui commence en **A** : est la ligne qui vous permet d'aligner les extrémités des sourcils avec le coin des yeux, le côté des narines et le haut de la lèvre supérieure. **B :** est l'espace entre les yeux et les oreilles. N'oubliez pas cet espace : j'avais l'habitude de trop comprimer cette zone et je ne comprenais pas pourquoi ça n'allait pas. **C :** représente le coin intérieur de l'œil orienté vers l'iris et qui est aligné avec le coin de la bouche. **D :** représente l'alignement entre le côté du nez et le début du sourcil. **E :** coupe la ligne des cheveux et lorsque vous dessinez cette dernière, faites en sorte de la courber légèrement pour qu'elle corresponde à la courbe de la tête. **F :** remarquez comment le bas des yeux est aligné avec le début du pli circulaire intérieur de l'oreille.

ÉTAPE 7 : les cheveux constituent un sujet d'étude à part entière, mais dans le cas présent, j'ai simplement dessiné un chignon pas trop serré. Je pense juste à la forme de la tête et la façon dont les cheveux vont être posés, et comment ils vont retomber sur les côtés. Je laisse aux cheveux un aspect sommaire parce que j'ai déjà une idée de la façon dont je vais les mettre au propre. Si vous voulez faire les lignes des cheveux propres pour mieux les comprendre, faites-le avant d'aller plus loin.

ÉTAPE 8 : je viens de passer le calque du croquis à 10 % d'opacité, puis j'ai créé un autre calque pour dessiner les traits nets. Si j'ai d'autres retouches, je les fais également dans cette étape.



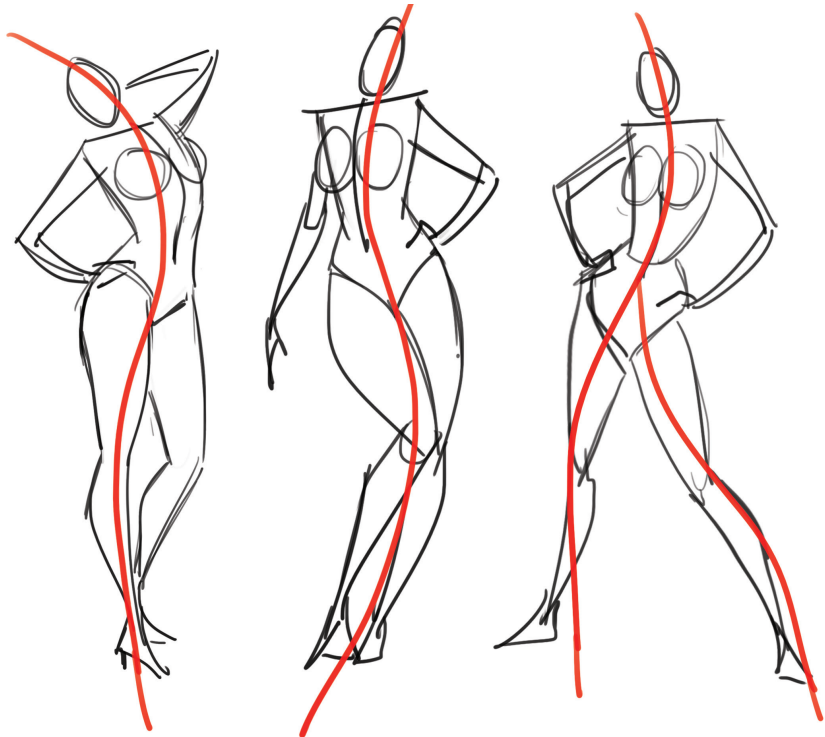
FLUIDITÉ

Si vous voulez que les poses de vos personnages aient l'air naturelles et crédibles, je vous suggère d'étudier la ligne d'action dominante ou le flux dominant. Cela peut se faire de différentes manières. Vous devez travailler avec des croquis simples, car ici on ne s'intéresse pas aux détails ou à la précision de l'anatomie.

L'exemple de droite est un personnage en fil de fer un peu évolué qui se concentre uniquement sur la fluidité des lignes du torse et des membres. En en dessinant quelques-uns à partir de photos, vous allez commencer à avoir l'œil pour faire vos propres poses.



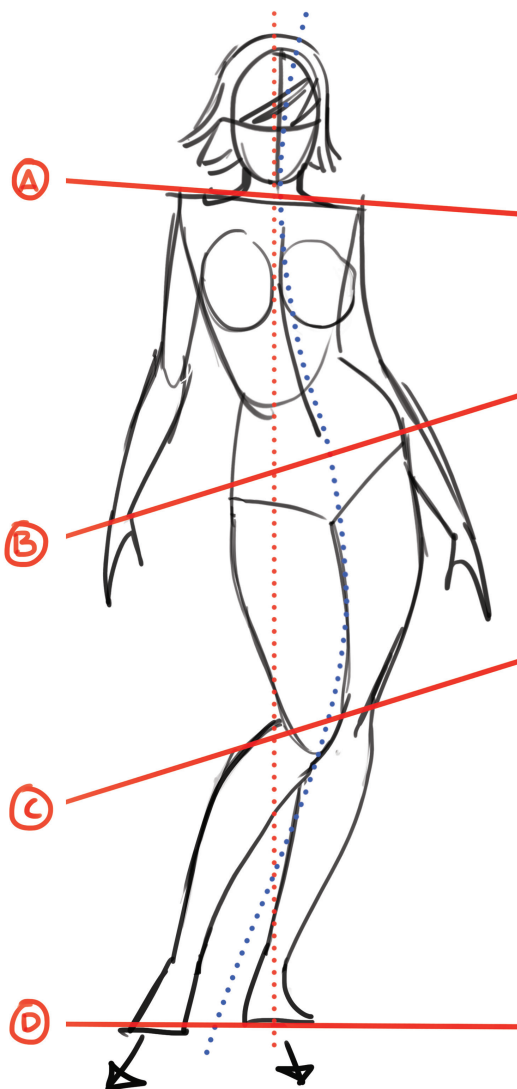
L'exemple ci-dessous montre comment les courbes évoluent naturellement dans des poses qui sont pour la plupart des courbes en S. Comprendre cette forme de courbe vous évitera de dessiner des poses trop rigides et trop droites. C'est là qu'on commence à réaliser que chaque élément de l'anatomie est affecté par la façon dont le corps se contrebalance naturellement dans une pose. Cela va demander *beaucoup* d'entraînement. Je suggère de griffonner des centaines de pages juste pour apprendre la dynamique du corps. Vous allez alors commencer à comprendre les choses.



CONTRAPPOSTO

Il s'agit du mot italien qui signifie *contre pose*. Ce terme décrit une pose dans laquelle l'essentiel du poids repose sur une jambe. Le corps compense naturellement le déplacement du poids et s'équilibre de manière à ce que les épaules et les hanches soient inclinées en opposition. En raison de la manière dont le corps est incliné, ces poses ont toujours une courbe légèrement en forme de S (voir la ligne pointillée bleue sur le dessin). Dans l'Antiquité, cette pose était connue pour donner plus de vie aux sculptures et aux œuvres d'art pour leur éviter de paraître raides et rigides comme les poses symétriques. La statue de David de Michel-Ange en est un exemple célèbre.

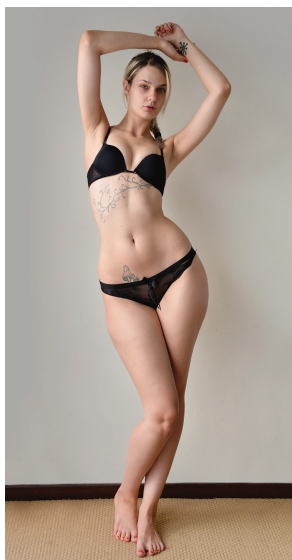
- A :** La ligne des épaules est inclinée de sorte que le torse se retrouve plus allongé d'un côté et plus écrasé dans les hanches de l'autre côté. N'oubliez pas que le fait de modifier cela aura une incidence sur le positionnement des bras.
- B :** L'inclinaison des hanches est en opposition avec celle des épaules, ce qui fait que la jambe gauche est légèrement pliée. Les hanches de ce côté retombent, ce qui laisse moins de place à cette jambe qui ne peut donc pas être tendue comme l'autre. La jambe ayant la position la plus verticale supporte toujours le plus de poids dans une pose.
- C :** La position des jambes est déterminée par l'inclinaison des hanches. Notez que le genou de la jambe qui se trouve du côté des hanches qui descendent sera plus bas que l'autre genou.
- D :** Selon la pose, les pieds sont généralement tournés vers l'extérieur, mais dans certaines poses ils seront au contraire tournés vers l'intérieur. Avec un peu d'observation et de pratique, vous allez vous familiariser avec la façon dont les jambes gèrent le poids du corps. Remarquez que le haut de la ligne rouge en pointillés est centré sur le haut de la tête, et que le bas est centré sur le pied qui supporte l'essentiel du poids de la pose ; ceci pour équilibrer le corps.



COMMENT ÉTUDIER LA SILHOUETTE À PARTIR D'UNE PHOTO

Auparavant, je dessinais des pages et des pages de poses très variées. Ces silhouettes avaient l'air très bien, et je me sentais vraiment sûr de moi. Malheureusement, dès que j'essayais de dessiner de mémoire, le résultat était médiocre. J'étais frustré et déçu. Je n'arrivais pas à comprendre pourquoi mes essais ne donnaient pas les résultats que je voulais. Je me suis dit qu'il devait y avoir quelque chose qui clochait chez moi. Plus tard, j'ai compris le problème : je dessinais beaucoup de poses différentes, *mais je n'en apprenais aucune correctement*. Je travaillais brièvement sur chaque pose avant de passer à la suivante. *La clé, c'est la répétition !* S'entraîner, quel que soit le sujet, exige *beaucoup* de répétitions, et c'est pareil pour le dessin.

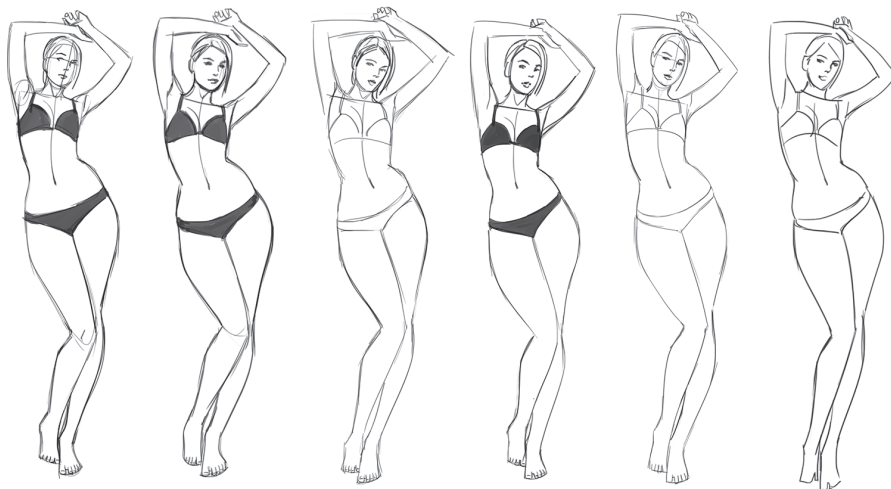
Voici comment je travaille sur le dynamisme, les formes et l'allure. En répétant. Il s'agit de savoir comment vous vous sentez pendant que vous travaillez, car il faut sans cesse dessiner et analyser vos progrès. Dans ces six exemples, les dessins avec des bikinis foncés ont été réalisés avec la photo et les bikinis blancs ont été dessinés de mémoire. J'ai choisi ce modèle parce qu'elle a des courbes, chose que j'aime bien dessiner.



Commencez par deux ou trois dessins en essayant de copier le modèle le plus fidèlement possible. Ne précipitez pas cette étape. Ensuite, testez-vous en dessinant une fois de mémoire. Vous devez restituer autant que possible la fluidité, les formes et l'allure du corps. Ne vous inquiétez pas si les résultats ne sont pas très bons pour l'instant, c'est normal. Après avoir dessiné de mémoire, reprenez votre photo et recopiez-la, mais cette fois-ci à un rythme un peu plus rapide. Vous remarquerez peut-être que vous observez des détails que vous aviez manqués auparavant. Votre esprit pose des questions auxquelles vous commencez à pouvoir répondre.

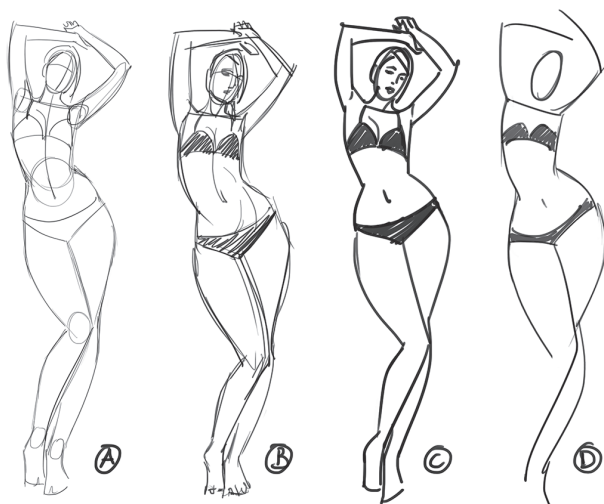
Au fur et à mesure de votre progression, essayez de réduire le nombre de coups de crayon. Dessinez des lignes vagues, mais faites en sorte que chaque trait compte. En accélérant le rythme, vous ne serez plus aussi précis, mais peu importe. Vous devez sentir la dynamique de la silhouette. En fonction de votre niveau, vous arriverez à dessiner une pose à partir d'une photo et de mémoire après 10 à 30 répétitions. Essayez d'augmenter votre rythme et de réduire encore plus vos coups de crayon. Regardez bien ma première tentative faite de mémoire — le trait a l'air un peu *saccadé* parce que j'ai mis beaucoup de coups de crayon. Lors de ma troisième tentative, il y en a moins et je construis la forme de façon plus efficace. Répétez ce processus au moins 10 fois. Je l'ai répété entre 20 et 30 fois, et ça peut être épuisant, alors faites des pauses. À droite, vous trouverez quatre exemples de styles de dessin à essayer pendant ces études :

- A :** Faites quelques lignes pour construire le corps afin de bien comprendre la silhouette et la pose.
- B :** Dessinez aussi vite que vous le pouvez tout en gardant le contrôle de vos coups de crayon. Cela vous évite de trop réfléchir (ce qui est souvent un problème) et vous incite plutôt à dessiner ce que vous *ressentez* et pas ce à quoi vous *pensez*.
- C :** Concentrez-vous sur les lignes droites et courbes du corps. Je me réfère à la photo et je décide quelle ligne est droite et quelle ligne est courbe afin de simplifier la



structure. Remarquez que lorsque vous avez une ligne courbe, la ligne parallèle est une droite. C'est surtout vrai avec les membres. Il s'agit de quelque chose que l'on retrouve sur tout le corps et qui doit être étudié pour en comprendre le fonctionnement. Les illustrateurs de Disney sont de bons exemples, car ils utilisent ce principe dans leur travail.

D : Simplifiez les lignes. Ici, je me concentre sur la dynamique de chaque partie de la silhouette en gardant la forme à l'esprit. Ce style est facile à faire et il va donner un air plus naturel à vos dessins.



UN DERNIER MOT

J'aimerais conclure avec quelque chose de plus personnel : *allez-y doucement* ! Inutile de culpabiliser lorsque vous apprenez ce processus. Vous en êtes là où vous en êtes, vous devez l'accepter et avancer. Vous devez prendre plaisir à la pratique artistique, quel que soit votre niveau. Vous devez dessiner pour vous amuser et pour l'amour de l'art, pas pour le statut ou le succès que cela peut vous apporter. Lorsque vous dessinez uniquement pour vous

améliorer, il est facile de vous retrouver pris dans une spirale dans laquelle vous n'avez jamais l'impression d'être assez bon. Dans ce cas, peu importe le talent et le succès que vous atteignez, vous réalisez que vous pouvez *toujours* vous améliorer.

Se comparer à d'autres artistes est quelque chose de *très* courant et peut entraîner de la frustration et de la dépression. La seule personne à laquelle vous devez vous comparer, c'est vous-même, et encore, seulement pour juger du chemin parcouru. Je vous recommande d'accepter la personne que vous êtes aujourd'hui.