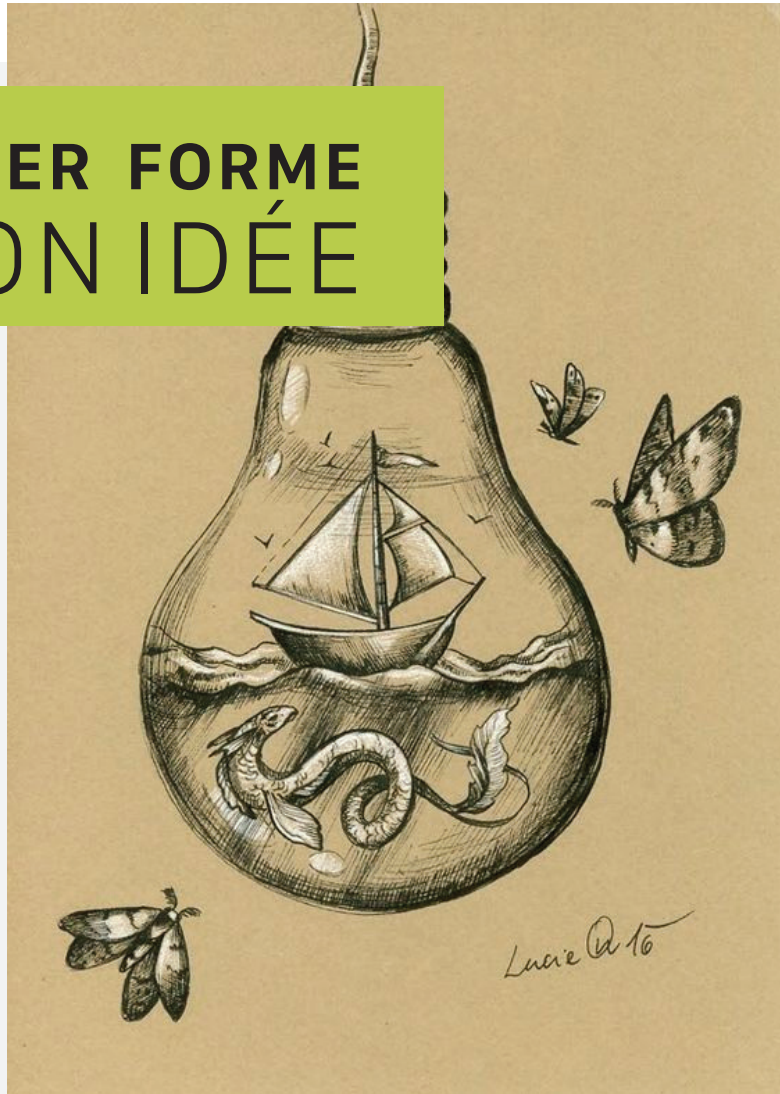




# INITIATION AU DESSIN



# DONNER FORME À SON IDÉE



**La capacité à dessiner, à donner vie sur papier à une idée, parfois abstraite est souvent le meilleur moyen, et parfois le seul de se faire comprendre : Un dessin vaut mieux qu'un long discours !**

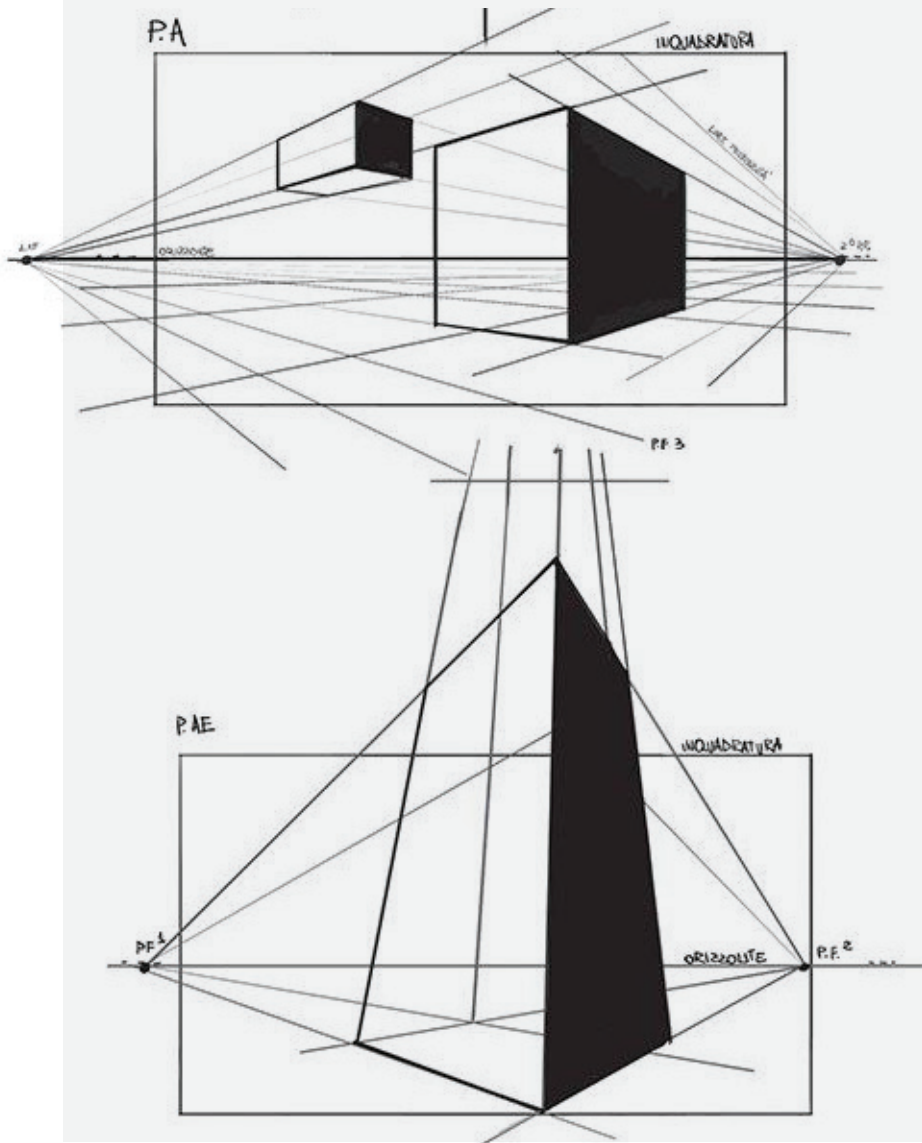
Si le public considère qu'il ne sait pas dessiner, c'est souvent qu'il n'a pas pratiqué le dessin depuis longtemps, très souvent l'enfant arrête de dessiner au collège, quand on commence à rentrer dans le «sérieux» des études. Le public qui a arrêté de dessiner à cet âge, reprendra là où il s'est arrêté dans l'apprentissage du dessin.

Dans le cadre d'une formation aux métiers du digital, cette compétence est utile à plusieurs niveaux :

- **Expliquer**, et mettre en forme une idée, un concept
- **Prévoir** : créer une esquisse avant de prendre une photo, créer un story-board avant de réaliser un film.
- **Créer des illustrations**, soit pour les numériser, et les retravailler sur un logiciel tel que Photoshop ou Illustrator
- **Utiliser une tablette graphique** pour créer des illustrations directement sur ordinateur



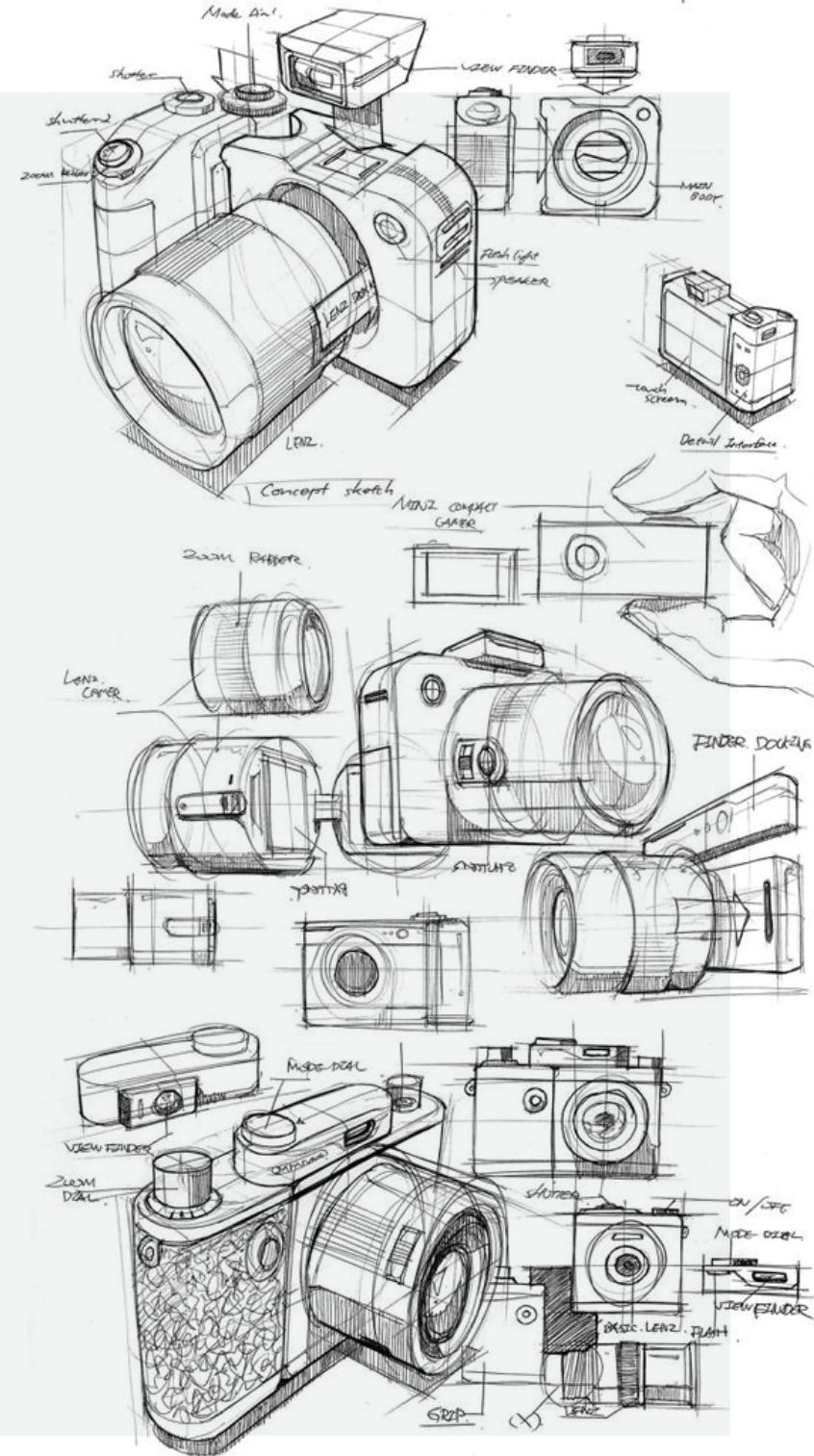
# COMPRENDRE LA PERSPECTIVE



La perspective peut être un fil conducteur pour aborder l'Histoire de l'Art, tant son appréhension par les Artistes s'est affinée avec les époques.

On notera par exemple que cette perception de la perspective cavalière, ne va pas de soi, en regardant des peintures du tout début de la renaissance, ou les lignes de fuites, les notions d'éloignement sont faussées : la perspective est fautive, le tableau a un aspect «Picasso» avant l'heure.

Ci-joint vous retrouvez les notions de bases de la perspective cavalière : les lignes de fuites convergent sur 1 ou 2 point se trouvant sur la ligne d'horizon. Cette notion de perspective cavalière est particulièrement visible dans le dessin d'architecture ou la conception de produit. Il s'agit de se projeter dans un espace 3D imaginaire.



ben fran.

# COMPRENDRE LES PROPORTIONS DU CORPS HUMAIN

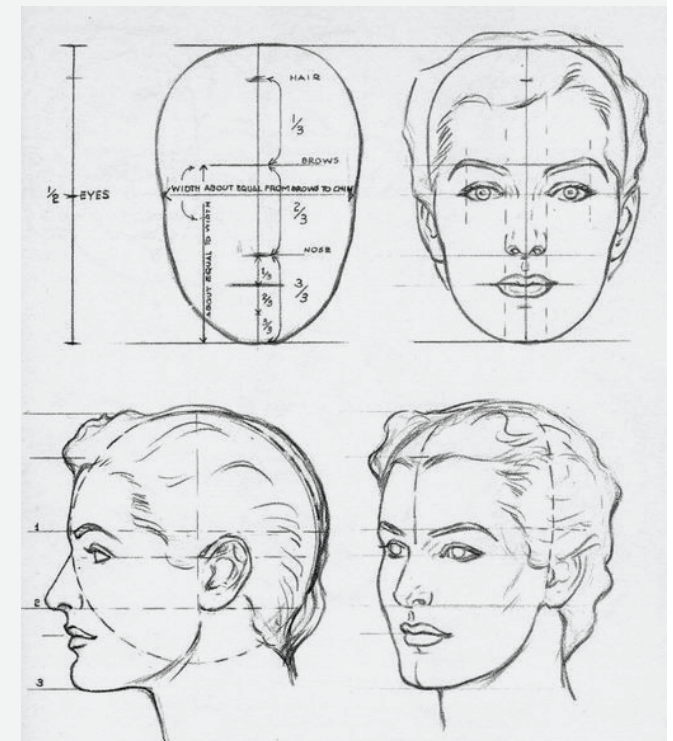
Dessiner de manière réaliste un être humain est une tâche qui peut s'avérer très compliquée.

Il est nécessaire de mémoriser quelques repères vous permettant de pouvoir esquisser en quelques traits un personnage, un visage.

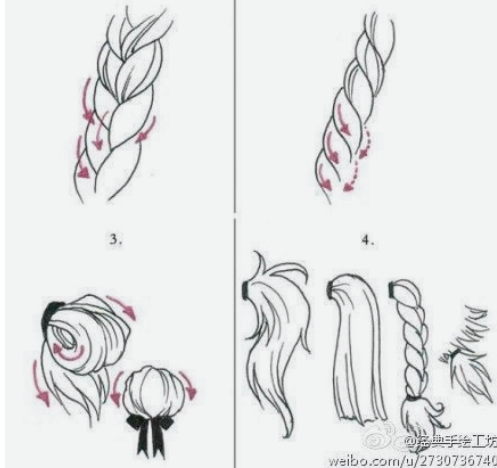
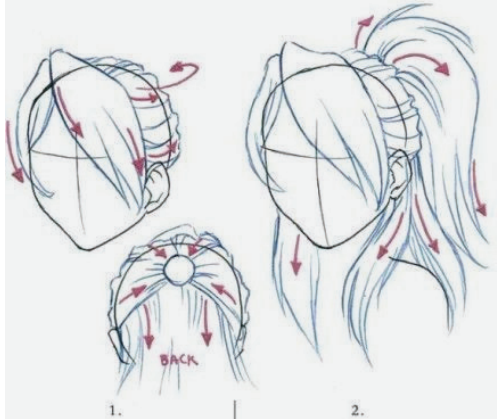
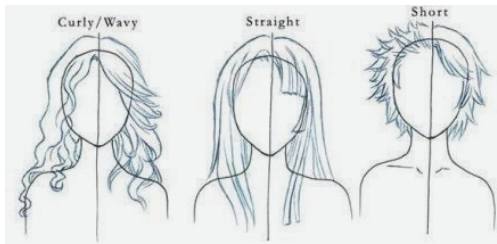
**À gauche :** un squelette stylisé peut vous permettre de représenter une attitude, un mouvement.

**Ci-dessous :** pour un adulte, compter 7 à 8 hauteurs de tête pour avoir la taille complète du personnage.

**Ci-dessous à droite :** En partant d'un cercle, on peut retrouver les proportions idéales d'un visage.



# REPRÉSENTER LA RÉALITÉ



weibo.com/ju/2730736740



Une fois maîtrisé l'art de la proportion du squelette dans son ensemble et que l'on peut créer une sorte de mannequin que l'on va pouvoir manipuler pour lui donner vie, on va pouvoir travailler sur certains éléments, qui demandent un peu plus de travail pour être maîtrisés :

- Les cheveux. La chevelure est vivante et doit être en mouvement. Sans cela les personnages vont ressembler à des «Playmobiles»
- Les mains : Pour qu'un dessin soit fini, le personnage se doit d'avoir des mains ! Certains dessinateurs contournent le problème en cachant systématiquement les mains ! ne faites pas ça ! Tips : observez et dessinez la main avec laquelle vous ne tenez pas le crayon !
- Les drapés sont d'une infinie difficulté à maîtriser, car chaque matière se comporte différemment. Rien de tel que l'observations d'une photo, d'une statue, ou d'un drap sur une chaise pour s'entraîner.
- Les pieds : Partie complexe du corps, le pied peut se styliser dans un premier temps avec des formes géométriques.



[www.etiennemichelin.com](http://www.etiennemichelin.com)