

# Dessiner les pieds



# Simplifier les formes



On va d'abord apprendre à reconnaître les formes en 2D et prendre le temps d'observer ce qui compose un pied.

Puis, pour créer plus de volume et de réalisme, on va passer notre vision en mode 3D et apprendre à construire notre dessin.

# Le pied est un triangle

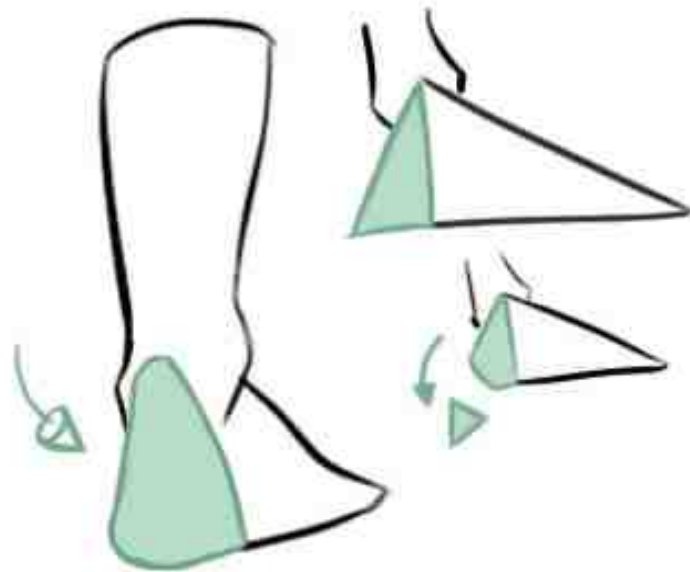


Un pied le plus simplement possible et avec le moins de traits, c'est un triangle.

Pas besoin de s'embêter à étudier minutieusement chaque os, l'idée est d'abord de comprendre comment simplifier l'idée même du pied pour le tracer aisément.

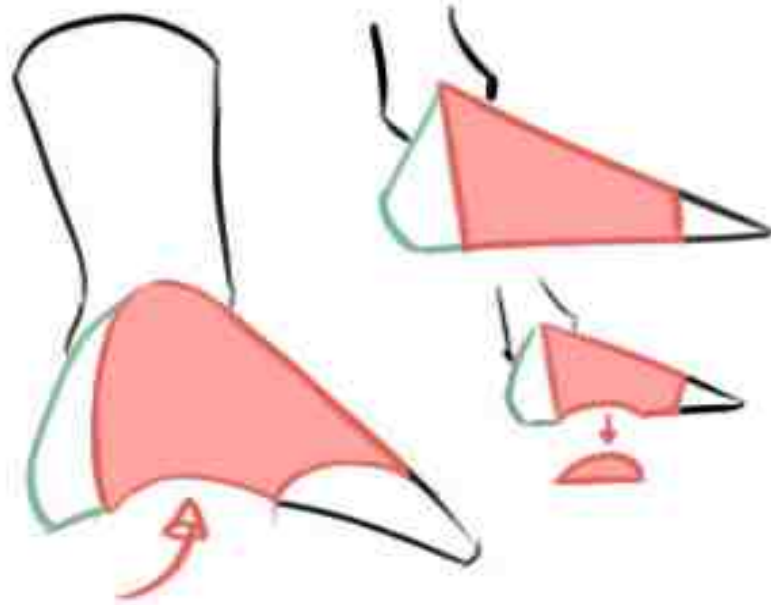
Commencer par dessiner des pieds en les imaginant comme de simples triangles. De cette façon, on les dessinera en perspective, dans le bon angle.

# Les éléments du pied : le talon



Le talon fait partie intégrante du pied. On peut simplement couper la partie pointue du triangle pour l'arrondir.

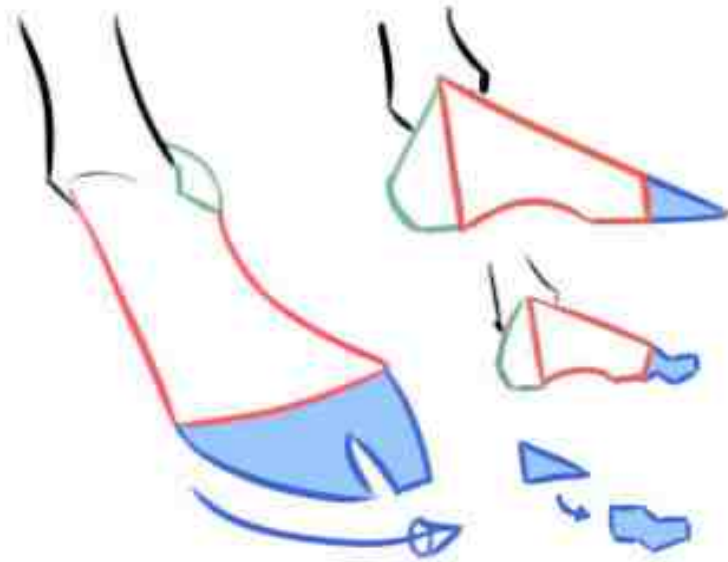
# Les éléments du pied : la plante du pied



Cette partie-là comprend également le dessus du pied qui est plat, c'est l'élément central.

Le pied est légèrement creux, comme surélevé par le talon.

# Les éléments du pied : les orteils

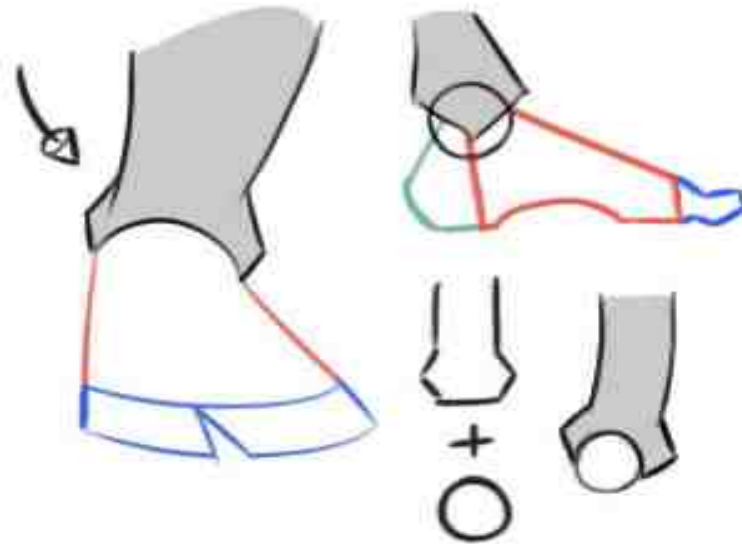


Les orteils peuvent être séparés en deux groupes.

On a le gros orteil d'un côté, et on réunit ensemble les quatre autres pour nous faciliter la vie.

On peut les imaginer comme de simples rectangles.

# Les éléments du pied : la cheville



Comme pour le poignet, la cheville peut être simplifiée à une forme de rectangle avec les extrémités plus large.

Comme une clé à molette !

# Les proportions du pied



Pour ne pas se noyer sous des détails anatomiques qui ne serviront pas, on va aller à l'essentiel.

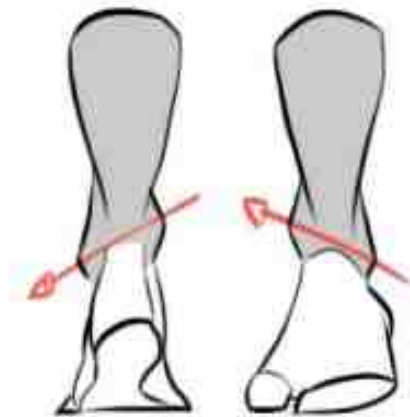
On va aborder des petites astuces simples de proportions.

L'idée, c'est de les mémoriser pour les utiliser dans les dessins.

Ainsi, les dessins gagneront automatiquement en réalisme et crédibilité.

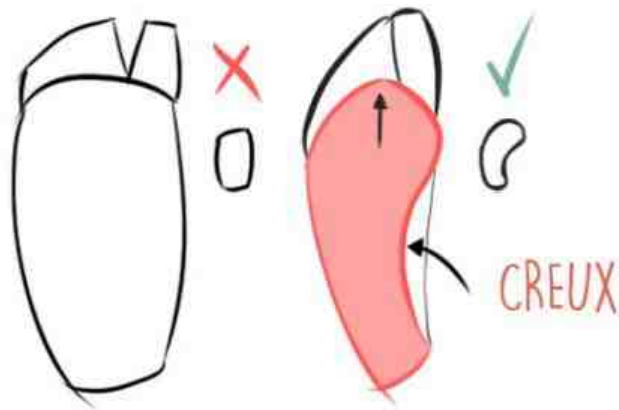


# La cheville est asymétrique



La cheville n'est pas sur une ligne horizontale, mais penche légèrement. L'os est plus haut du côté du gros orteil, et plus bas sur le côté opposé.

# La plante du pied n'est pas droite

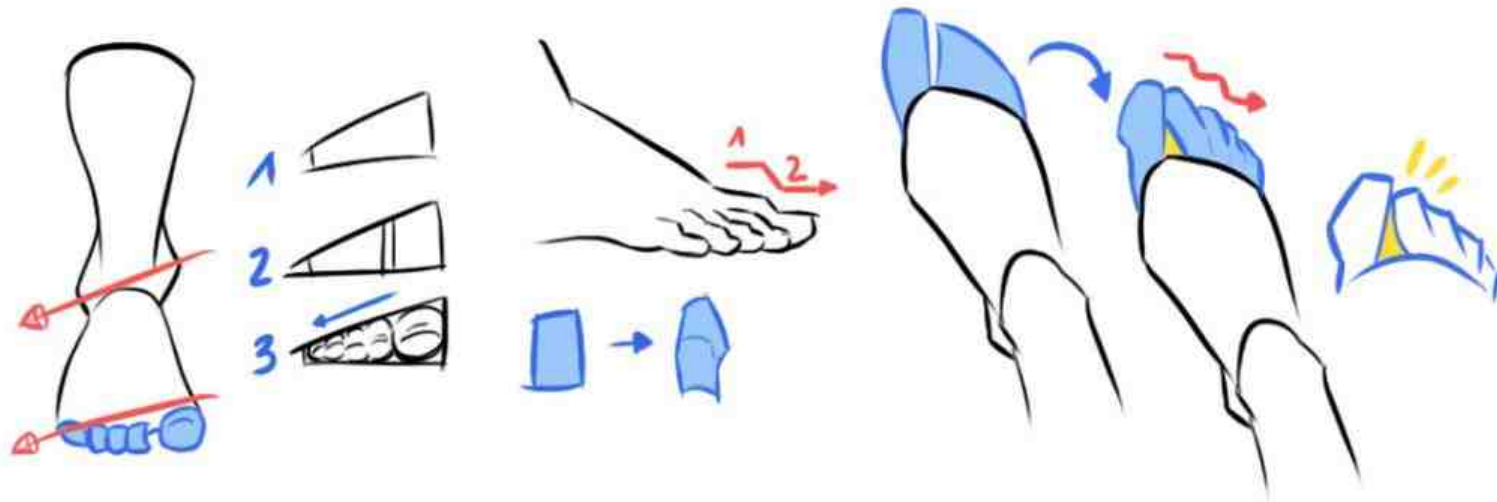


Elle est voutée et courbée.

De dessous, c'est encore plus visible ! Elle est bien plus large que le talon et s'affine en son centre.

Dessiner un pied comme un triangle est un premier pas. Maintenant, on approfondit : la plante de pied se transforme en un rectangle arrondi, le talon étant plus fin que l'avant du pied.

# Les orteils suivent la ligne de la cheville

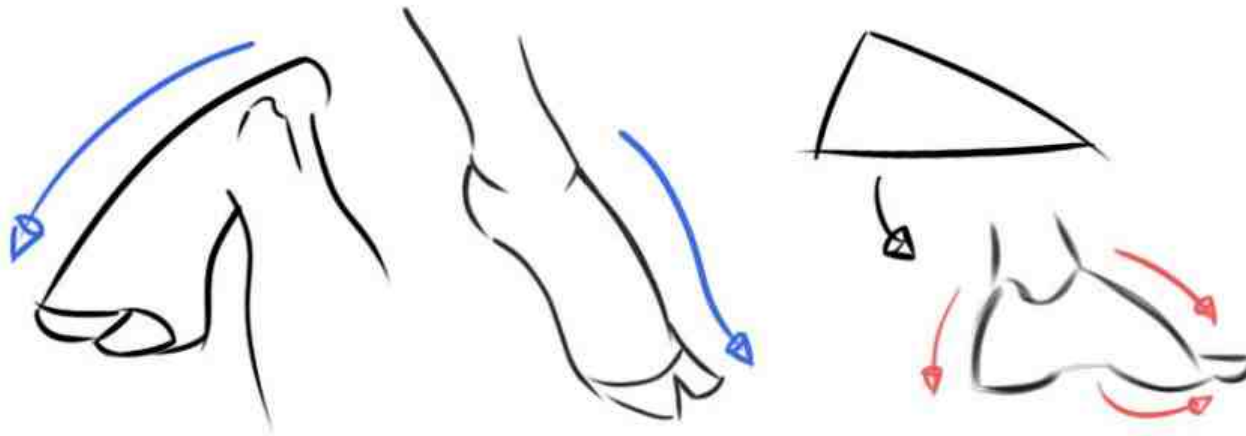


Le gros orteil est plus haut que les autres orteils qui sont de plus en plus petits. Ils agissent comme des escaliers allant de la plante du pied au sol.

Une astuce, c'est d'ajouter la forme d'un petit triangle entre le gros pouce et les autres orteils pour créer un espace vide.

Ça permet de créer du mouvement simplement !

# Dessiner des pieds dynamiques la gestuelle

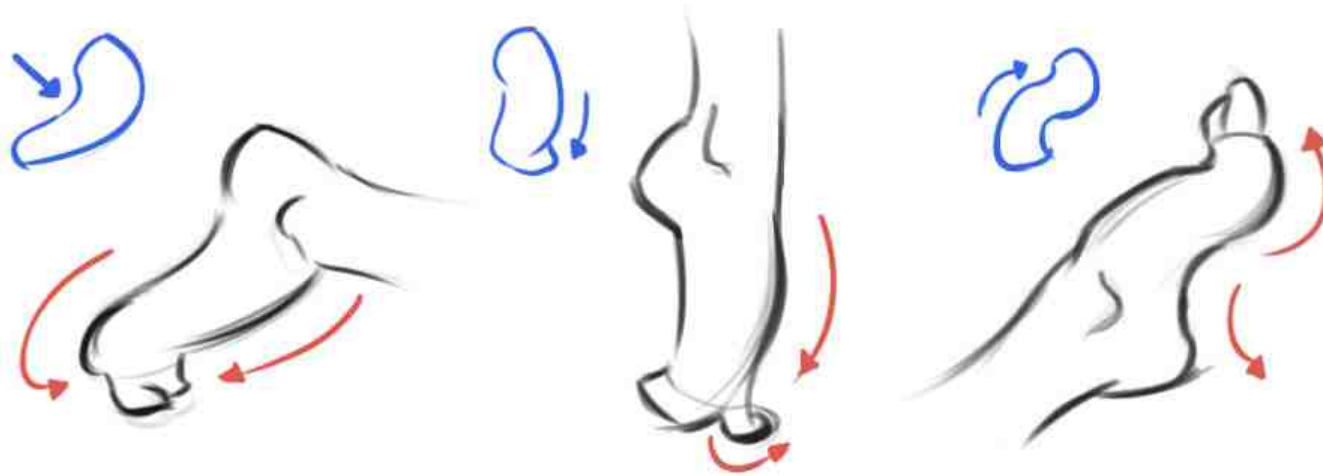


Pour ajouter du dynamisme à votre dessin, la gestuelle et le mouvement sont primordiaux.

Casser votre triangle en plusieurs courbes pour fluidifier le pied et le rendre vivant.

Une seule courbe suffit à définir la gestuelle entière du pied et permet de le rendre plus dynamique !

# Dessiner des pieds dynamiques la pression et la force

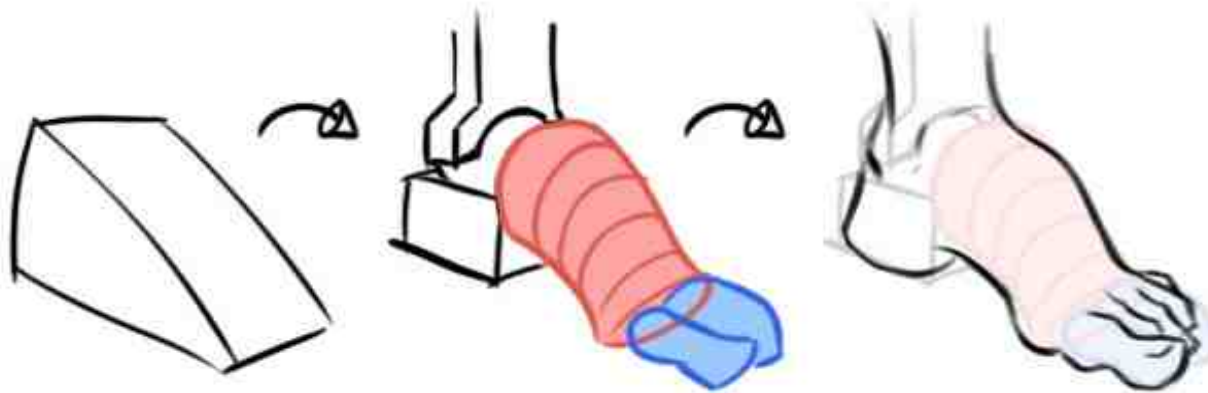


Il est essentiel de penser à la force qu'exerce le pied lorsqu'on le dessine. On ne dessine pas un simple objet sans vie, mais bien une forme organique !

Là où il y a de la pression et du poids, exagérer les courbes. Repasser sur le trait plusieurs fois pour rendre la tension du pied visible.

Par exemple, sur le pied du milieu, tout le poids s'exerce sur le gros orteil. Celui-ci est volontairement aplati contre le sol et le trait du bas épaissi

## Passer en mode 3D



Penser en 3D permet de mieux savoir où placer les détails. C'est grâce à cette étape essentielle que ton dessin sera réaliste !

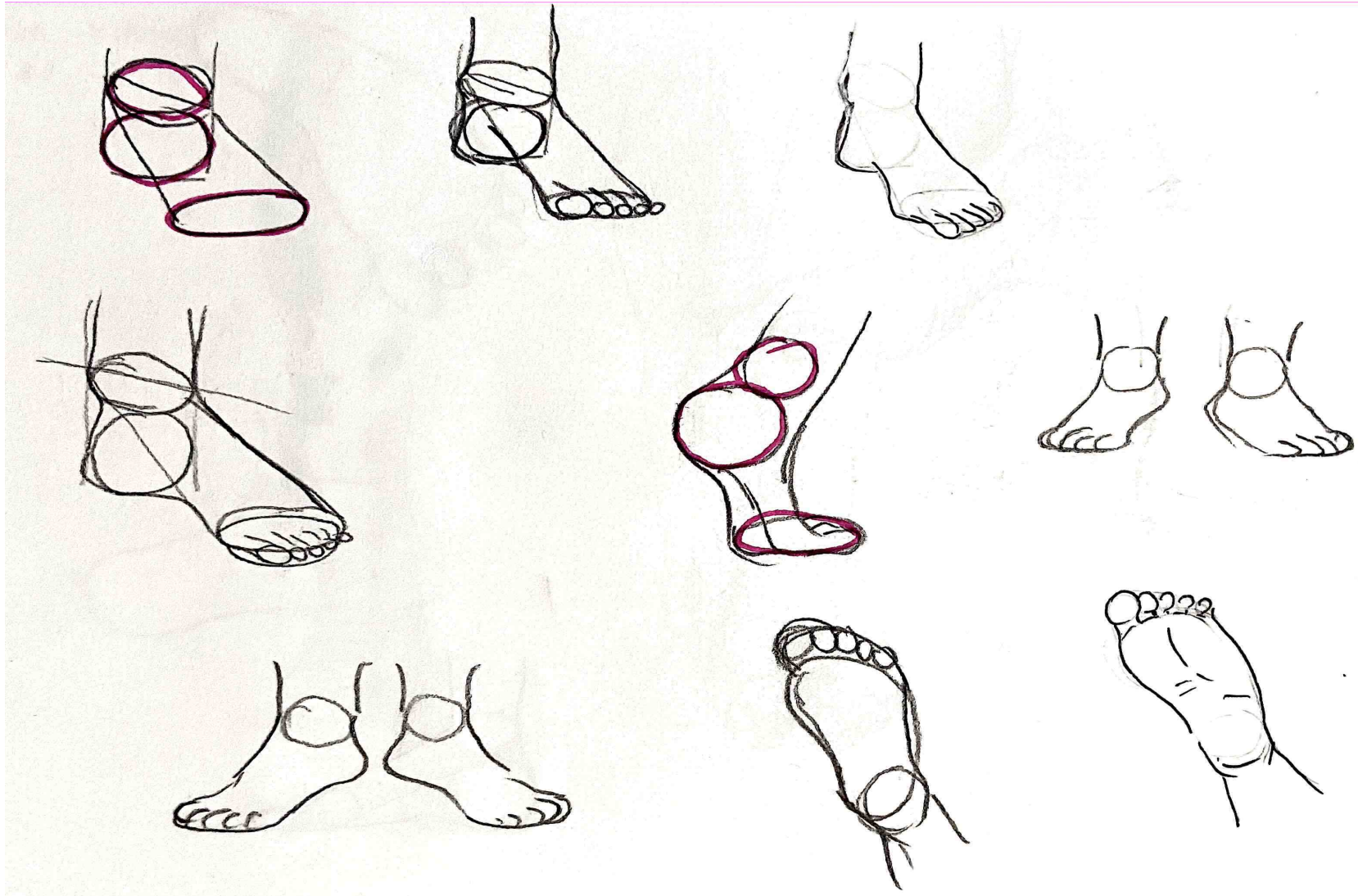
Dessiner en volume ne concerne pas que les pieds, mais absolument toutes les choses que vous souhaitez dessiner.

Construire son dessin revient à penser comme un sculpteur. On ajoute ses formes une à une, pour nous préparer une base correcte, avec des proportions maîtrisées. C'est comme assembler des Lègos.

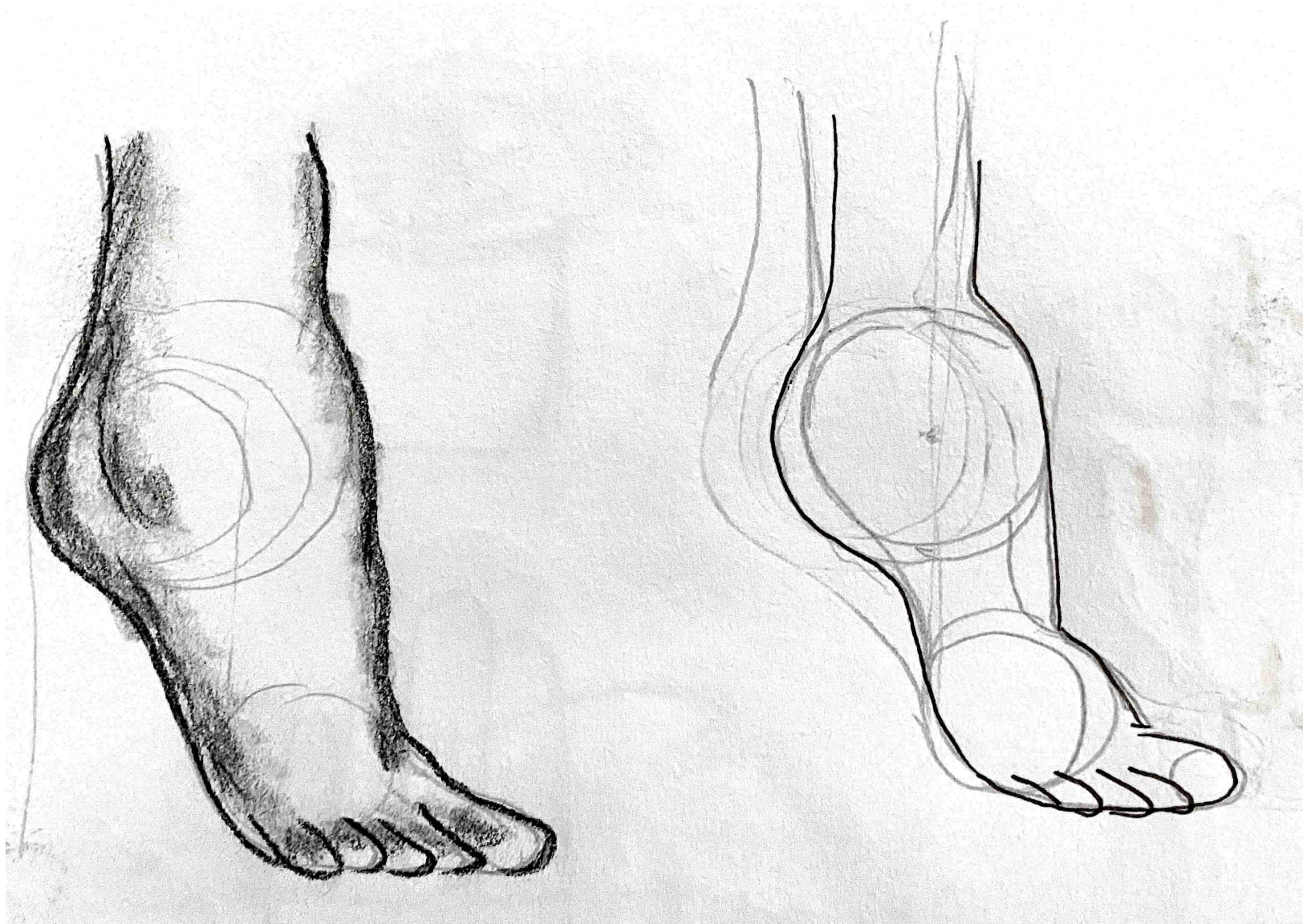
Une fois qu'on a notre base et qu'elle nous convient, on peut réaliser le croquis par-dessus et s'intéresser aux détails, aux ombres, etc.

Dans le cas du dessin de pied, c'est la même dynamique ! On reprend nos formes en 2D : talon, plante de pied, orteil, cheville, et on les transpose en 3D.

# Quelques dessins de pieds

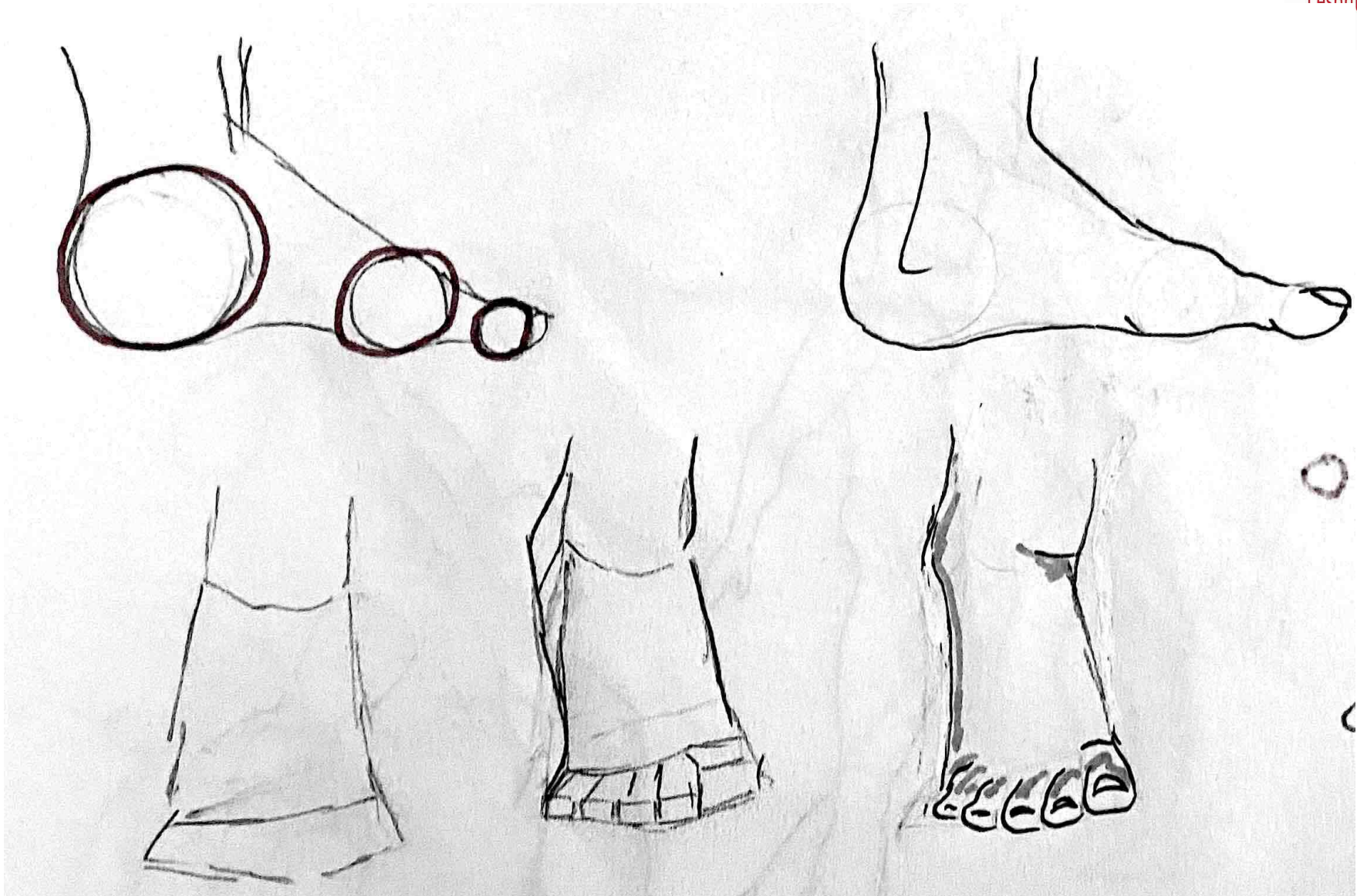


# Quelques dessins de pieds

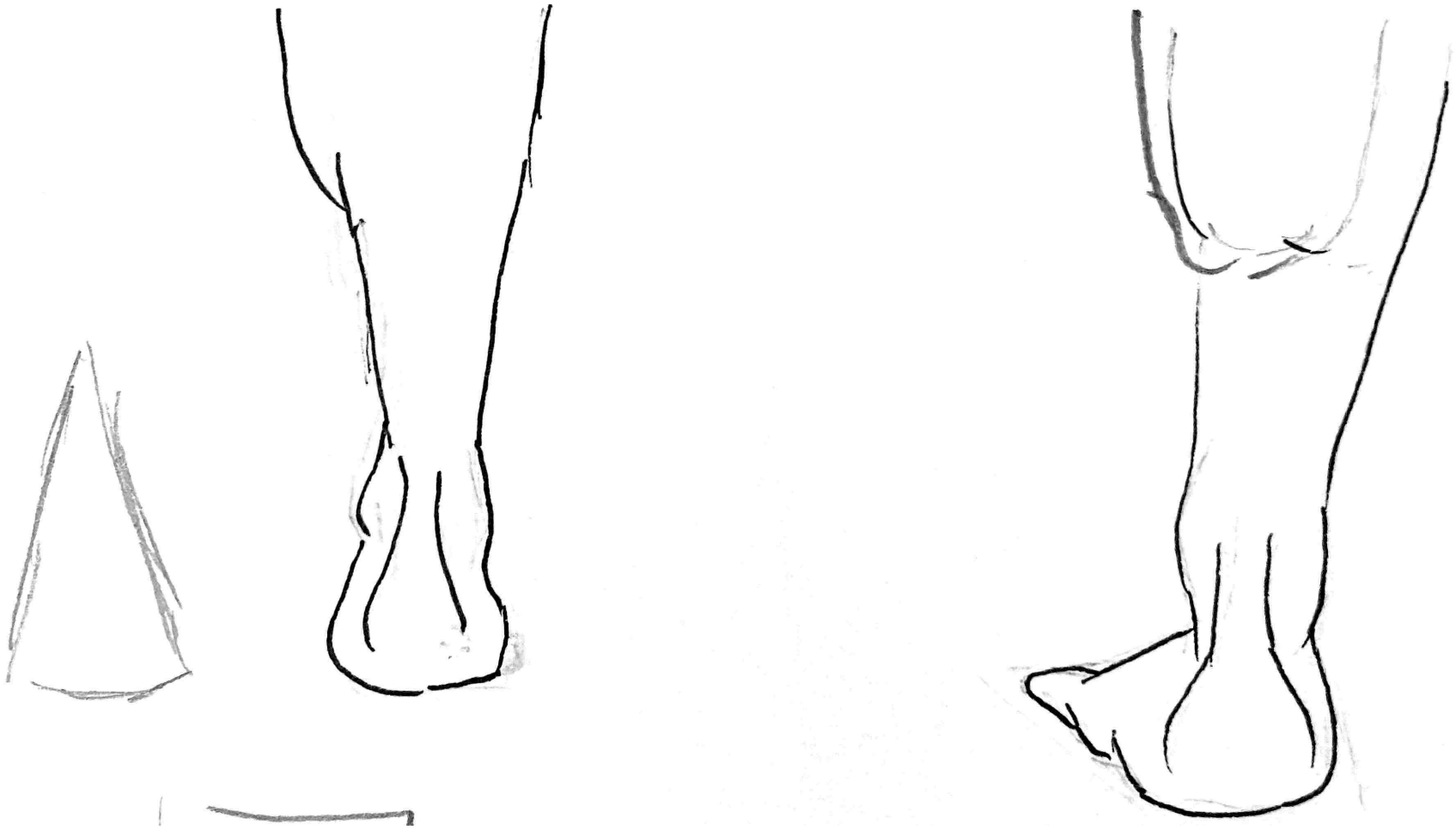




# Quelques dessins de pieds



# Quelques dessins de pieds



# Quelques dessins de pieds

