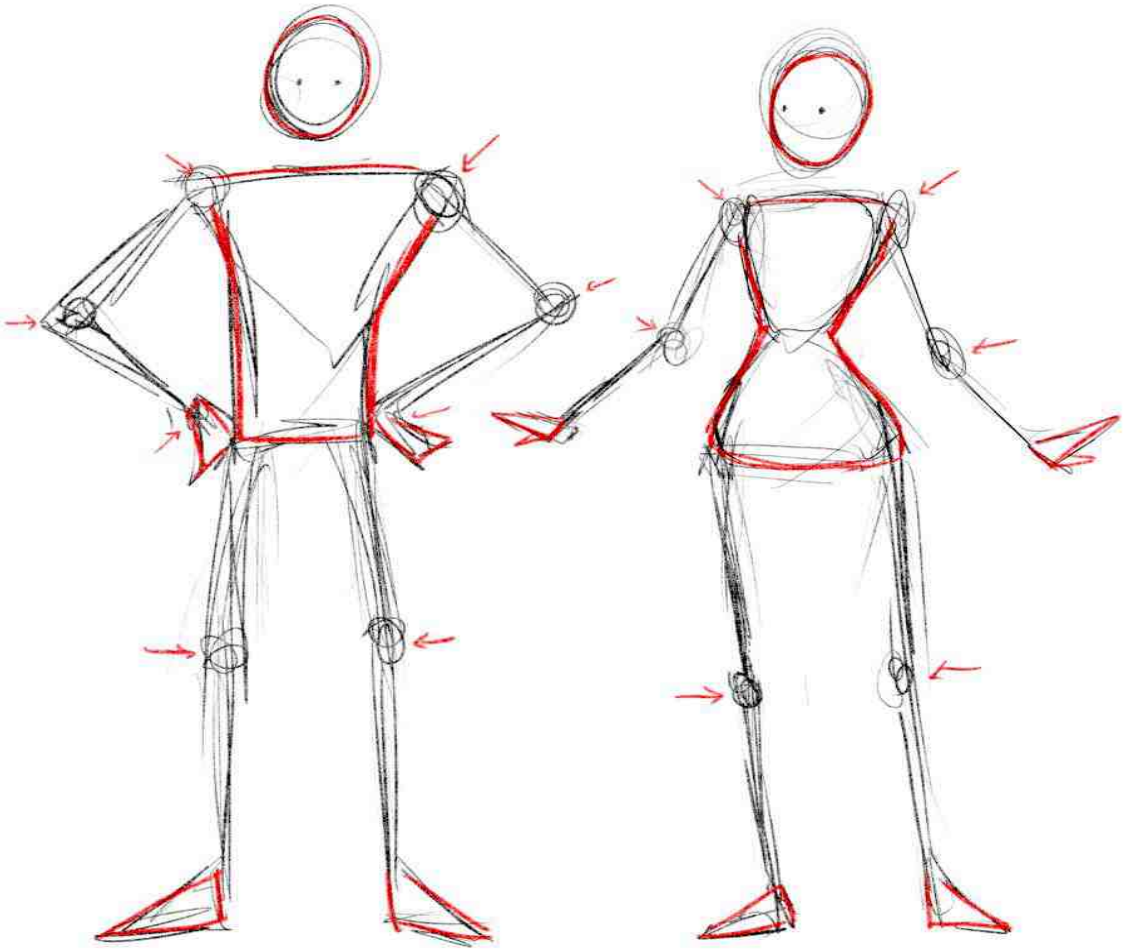
Dessiner des personnages

1) Les proportions de la femme



Squelette d'animation

Quand on s’attaque au dessin de personnage, on veut réussir des poses naturelles du premier coup.

Quand on est jeune, on dessine instinctivement des bonshommes en bâtons, la plupart du temps.

Le bonhomme en bâtons est utilisé par certains artistes et dans les studios d’animation : on appelle ça un **squelette d’animation**.

Les avantages de la technique du bonhomme en bâtons

Il est très simple de différencier les segments (bras, avant-bras, jambe..) des articulations (coude, genou..) avec cette technique, et surtout de respecter les proportions.

Avec la pratique, il sera facile de déformer les proportions, selon les personnages que l'on invente, et ceci en un coup de crayon sans commencer par les détails comme le font instinctivement les débutants.

La colonne vertébrale étant le seul segment souple et mobile (que l'on peut d'ailleurs considérer comme une suite d'articulations), le reste n'est qu'articulations ou segments rigides.

Les avantages de la technique du bonhomme en bâtons

Le dessin des raccourcis devient simple, car il nous pousse à réfléchir en 3D à partir des proportions des bâtons.

Par exemple, si le bâton d'une cuisse est plus court que l'autre, c'est qu'il y a forcément un effet de perspective, à moins que le personnage n'ait une cuisse plus courte que l'autre

Proportions du corps humain à respecter

La tête du sujet, du crâne au menton, chevelure non comprise est l'unité de mesure dont on se sert pour calculer les proportions du corps.

Un homme d'1m 70 mesure 8 têtes de haut. Si il est plus élancé (longues jambes), il mesure 8 têtes ½ à 9 têtes de haut.

Une femme adulte (7 têtes ¾ environ) jambes plus courtes en général. Le dessinateur, allonge les jambes des femmes pour une allure plus élancée (en particulier dans la mode)

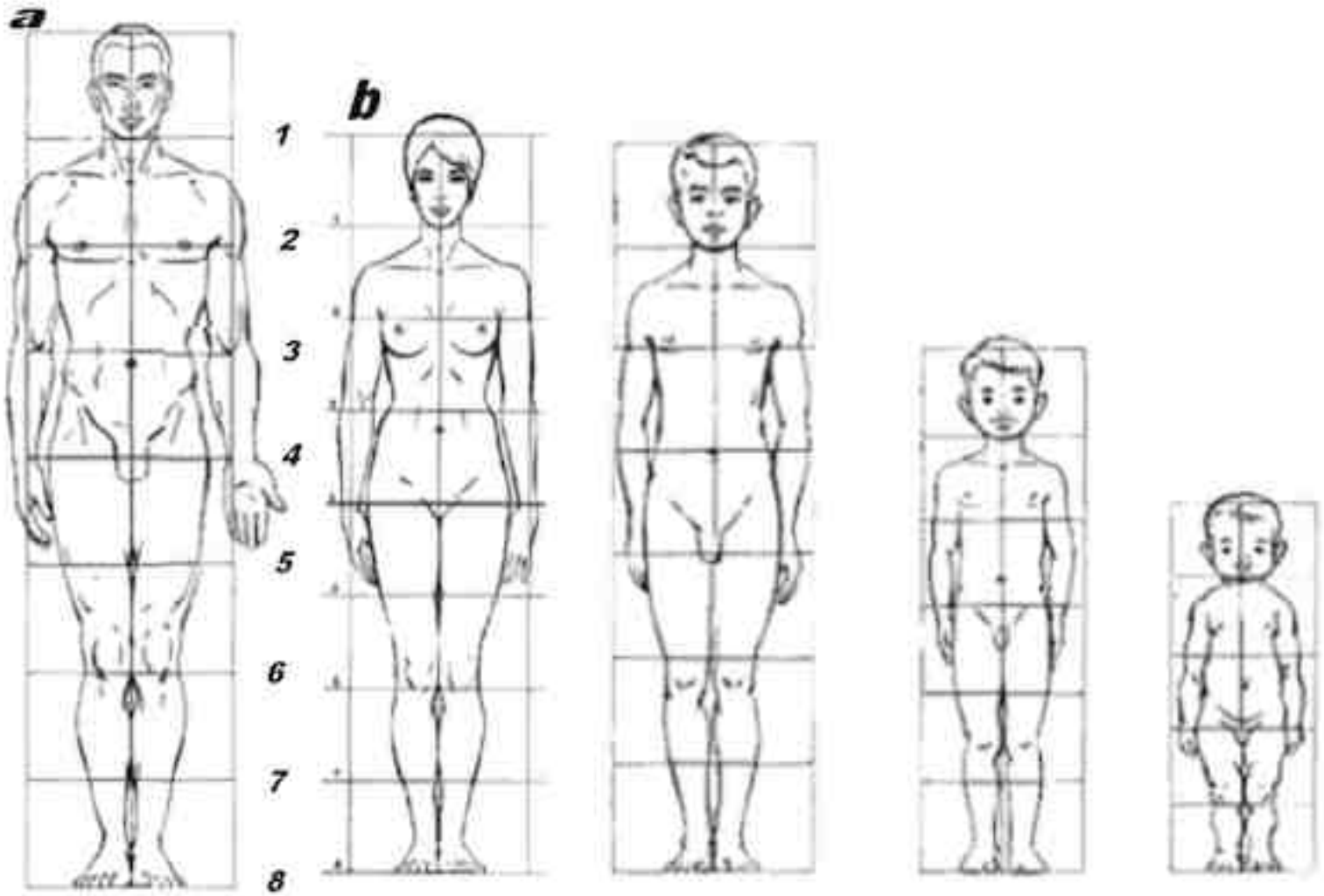
La tête d'un adolescent ou d'un bébé est plus petite.

La tête du bébé paraît volumineuse par rapport au reste car elle se développe plus vite que le corps: qui mesure 4 têtes de haut.

Le jeune de 10-12 ans mesure 6 têtes de haut

L'adolescent de 14-15 ans, mesure 7 têtes de haut.

Proportions
du corps humain à respecter



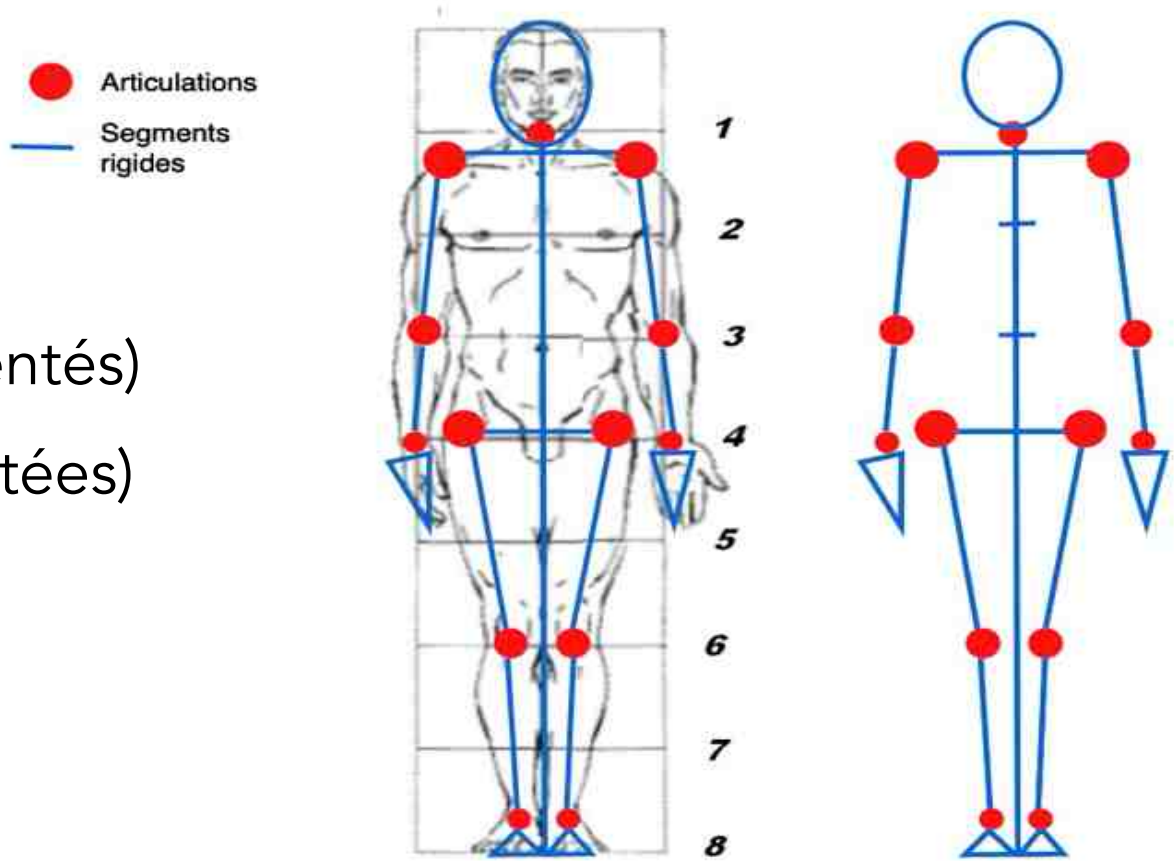
Segments rigides et articulations

Pour réaliser un modèle du corps humain, il faut aller à l'essentiel :

- Les articulations sont représentées par des sphères
- Les segments rigides sont représentés par des lignes
- la colonne vertébrale est aussi représentée par une ligne, mais celle-ci est souple à l'inverse des autres bâtons.
- Laissons les mains et les pieds "de côté", bien que la technique des bâtons puisse s'y appliquer également, mais ils jouent un rôle très minime dans la pose globale, et il n'est pas pratique de dessiner ces derniers avec des bâtons et des sphères (trop petits, et cela n'a d'intérêt que pour les gros plans).

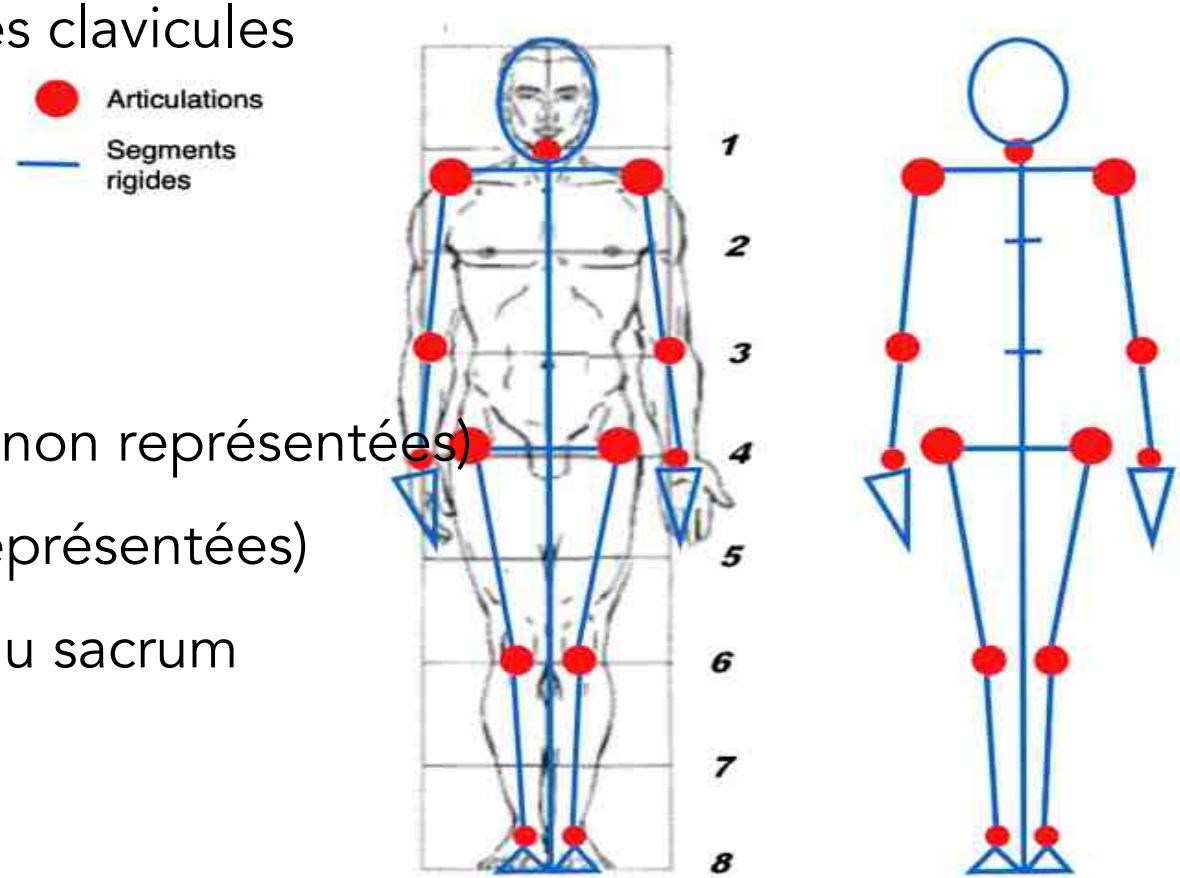
Les segments rigides

- Tête (représentée par une sphère)
- Clavicules
- Bras
- Avant-bras
- Métacarpes (non représentés)
- Phalanges (non représentées)
- Bassin
- Cuisses
- Jambes
- Métatarses (non représentés)
- Orteils (non représentés)



Les articulations

- Charnière du cou et de la tête
- Charnière du sternum et des clavicules
- Épaules
- Coudes
- Poignets
- Metacarpo-phalangiennes (non représentées)
- Inter-phalangiennes (non représentées)
- Charnières des lombes et du sacrum
- Hanches
- Genoux
- Chevilles
- Metatarso-phalangiennes et Inter-phalangiennes (non représentées)



Trouver sa première pose

Amusez-vous à dessiner vos premiers bonshommes en bâtons sans référence. Imaginez une pose rapidement, même si elle n'est pas précise.

Un bonhomme debout et de face suffit amplement au début.

Une fois que vous vous êtes amusés à faire ça, prenez une référence photo, et dessinez à partir de celle-ci, en vous efforçant de ne pas faire autre chose que le bonhomme en bâtons.

Trouver sa première pose

La première étape, et certainement **la plus importante**, est de placer les épaules par rapport aux bâtons du bassin.

C'est la position des épaules par rapport au bassin qui va déterminer en grande partie l'expression d'une pose.

Tous les autres segments vont suivre les mouvements de ce que l'on appelle les ceintures pelvienne (bassin) et scapulaire (omoplates) en anatomie.

Si vous observez une pose naturelle, il est rare que les épaules et le bassin soient parallèles : en général, le thorax pivote, s'incline, se penche en avant ou en arrière.

En résumé, une pose naturelle passe d'abord par la position des deux ceintures l'une par rapport à l'autre.

La courbe du dos et la position des membres suivront le thorax et le bassin, c'est une certitude. Il faudra donc se concentrer au tout début sur ces paramètres et éviter de commencer à dessiner la tête.

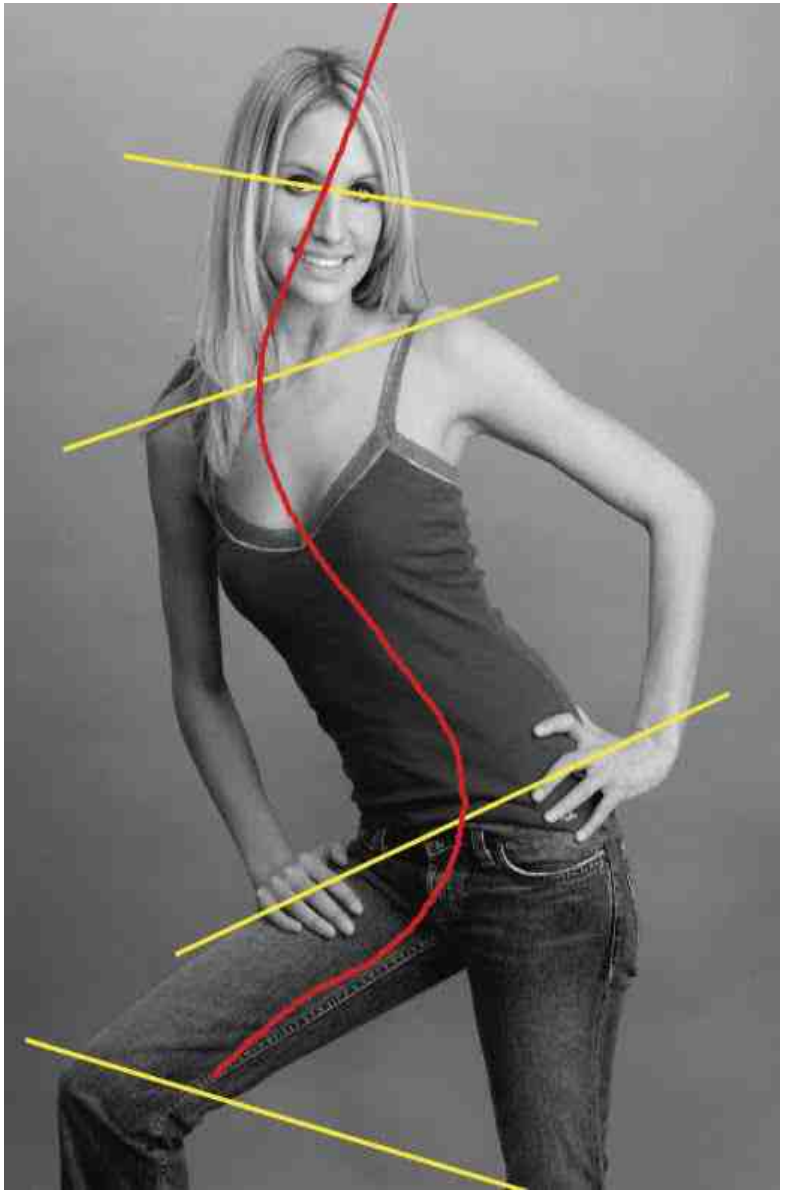
Trouver sa première pose

La colonne vertébrale est souple et s'adapte aux positions de ces deux ceintures. Rappelons quand même qu'au niveau des lombes (bas du dos), la courbe de repos est une lordose (=creux), qu'au niveau du thorax on aura plutôt une cyphose (=bombé), et qu'au niveau du cou encore un creux, le tout formant deux S (un à l'endroit et un inversé) en vue de profil.

La colonne vertébrale vue de profil et simplifiée. Remarquez le double S.

Selon la pose, les courbures naturelles peuvent s'inverser ou se modifier. Par exemple en se penchant en avant (= le dos se courbe en forme de C).

Trouver sa première pose



Habiller les bâtons

Imaginez que votre bâton est une brochette, et que vous y empaliez un morceau de viande cylindrique (la comparaison sonne un peu gore, mais je n'ai pas trouvé mieux).

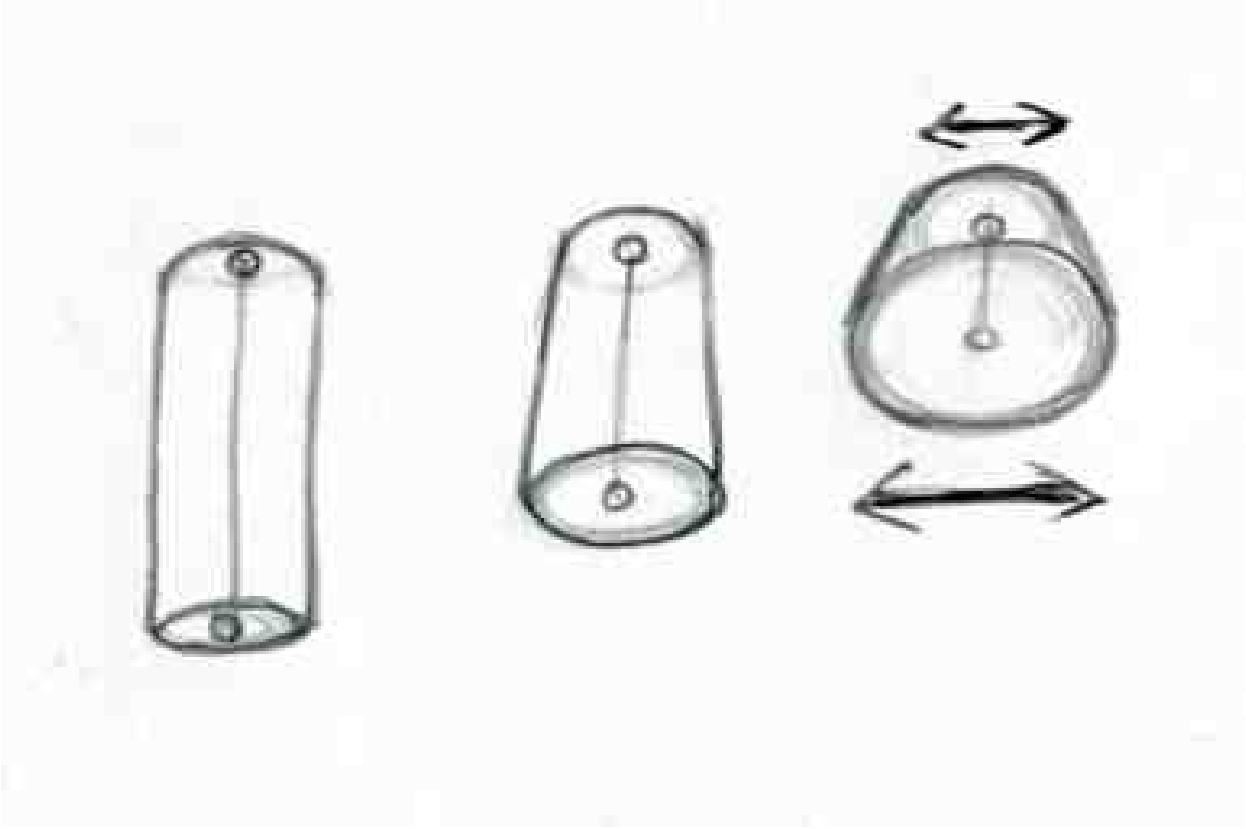
Plus vous inclinez la brochette, et plus les cylindres se déforment dans la perspective.

Observez la réaction des ellipses. Les bâtons passent par le milieu des ellipses, et les divisent en deux parties égales et perpendiculairement (c'est très important).

L'ellipse qui est la plus proche de nous sera un peu plus importante en terme de surface par rapport à celle de derrière, et aura tendance à se transformer en cercle à mesure qu'elle se dresse vers nous.

C'est un effet de perspective

Habiller les bâtons



Simplification des formes du corps humain

Pour ne pas s'éloigner de l'essentiel, on va faire très simple, On représentera :

Le thorax par un cylindre évasé plus large en bas.

Le bassin par un cylindre plus large en haut.

L'abdomen (partie souple et élastique) comme le lien entre le thorax et le bassin.

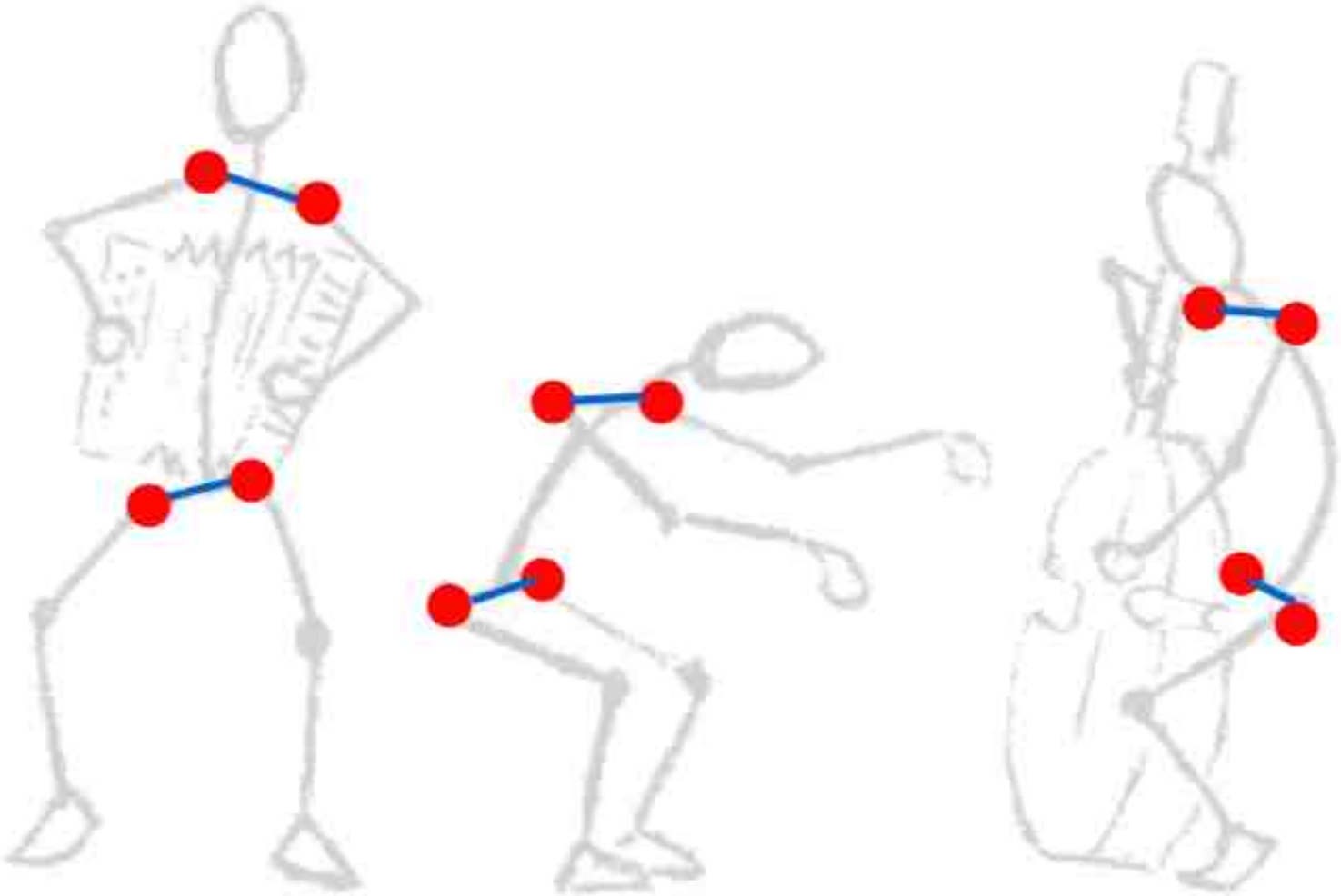
Les membres inférieurs et supérieurs par des cylindres légèrement moins importants aux extrémités.

La tête par une sphère allongée

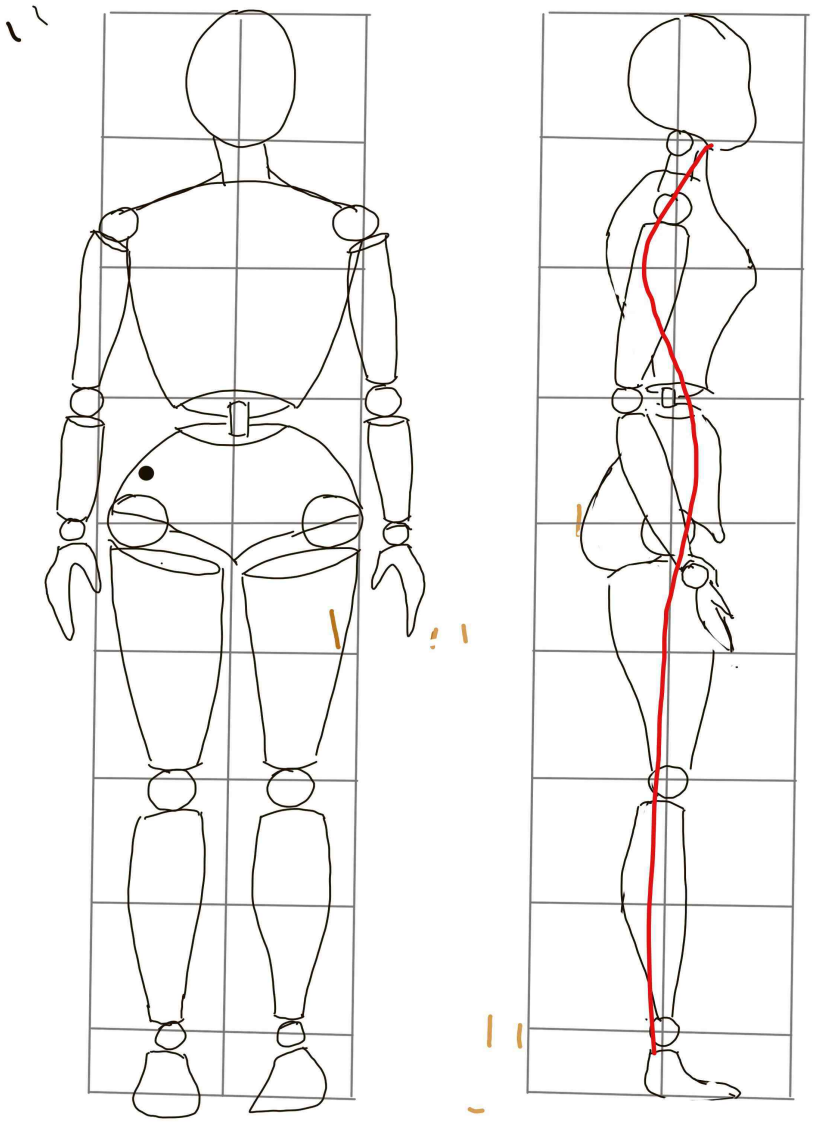
Les mains et les pieds par des parallélépipèdes rectangles ou des cônes (pour faire simple).

Il est important de rester simple dans ses formes, la complexité vient au fur et à mesure du dessin.

Trouver sa première pose

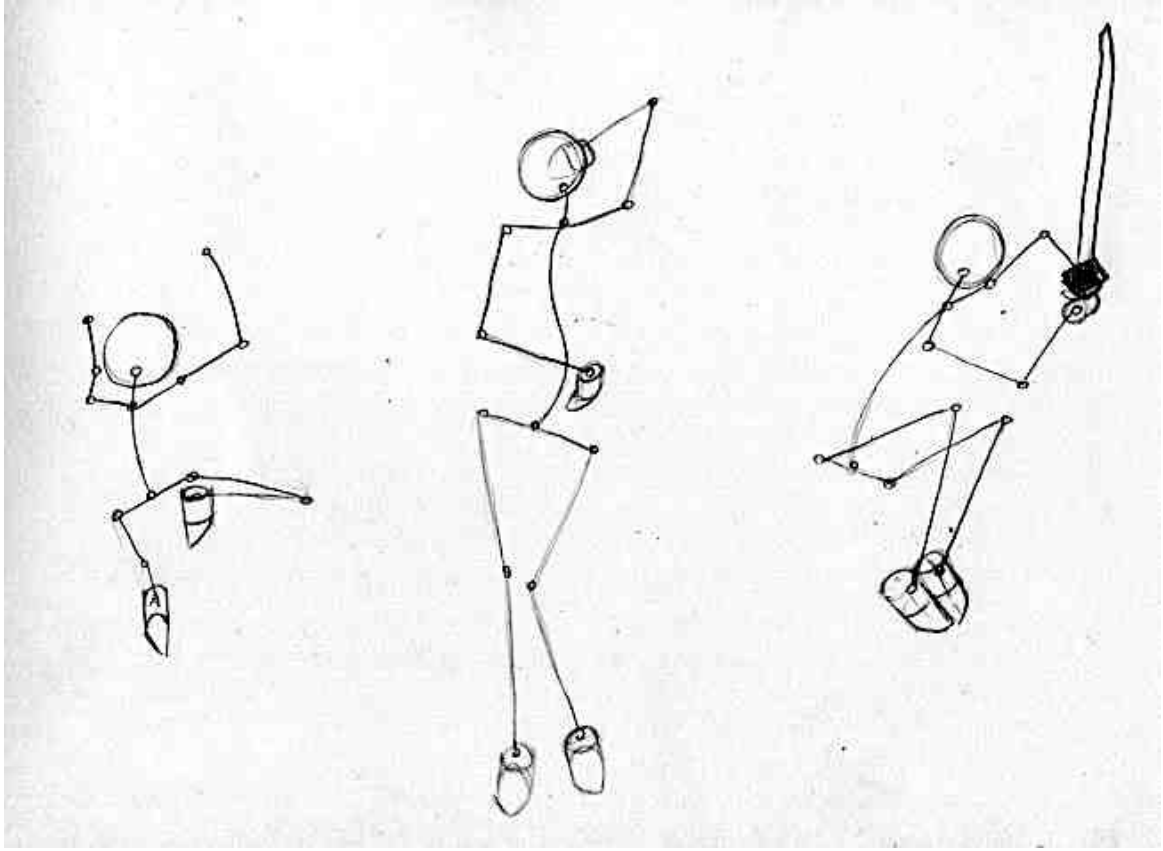


Exemple de simplification sur une femme



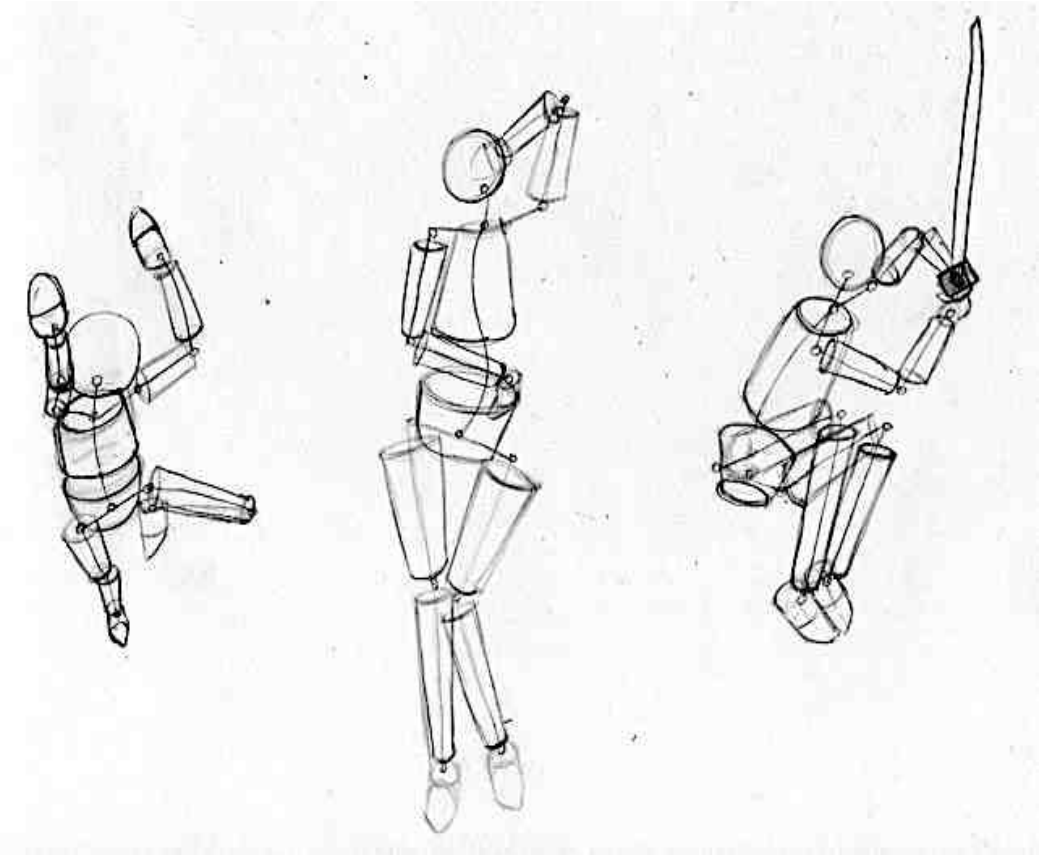
Exemple

Phase 1 : Dessiner les personnages à l'aide des bâtons comme ci-contre



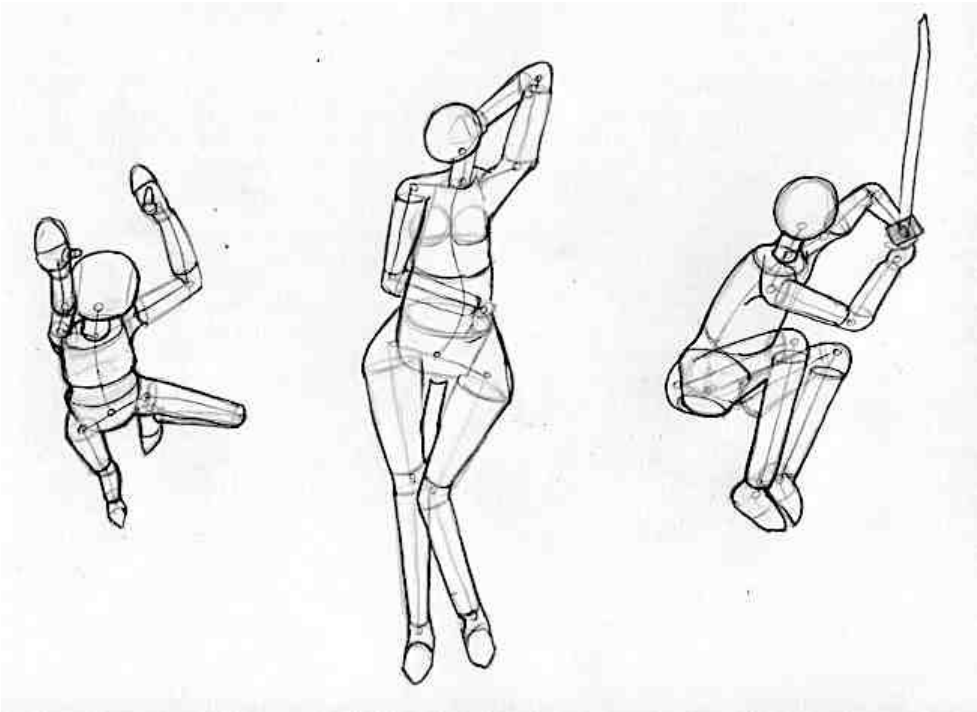
Exemple

Phase 2: Habiller es bâtons avec des cylindres et en respectant la perspective (toujours elle!)

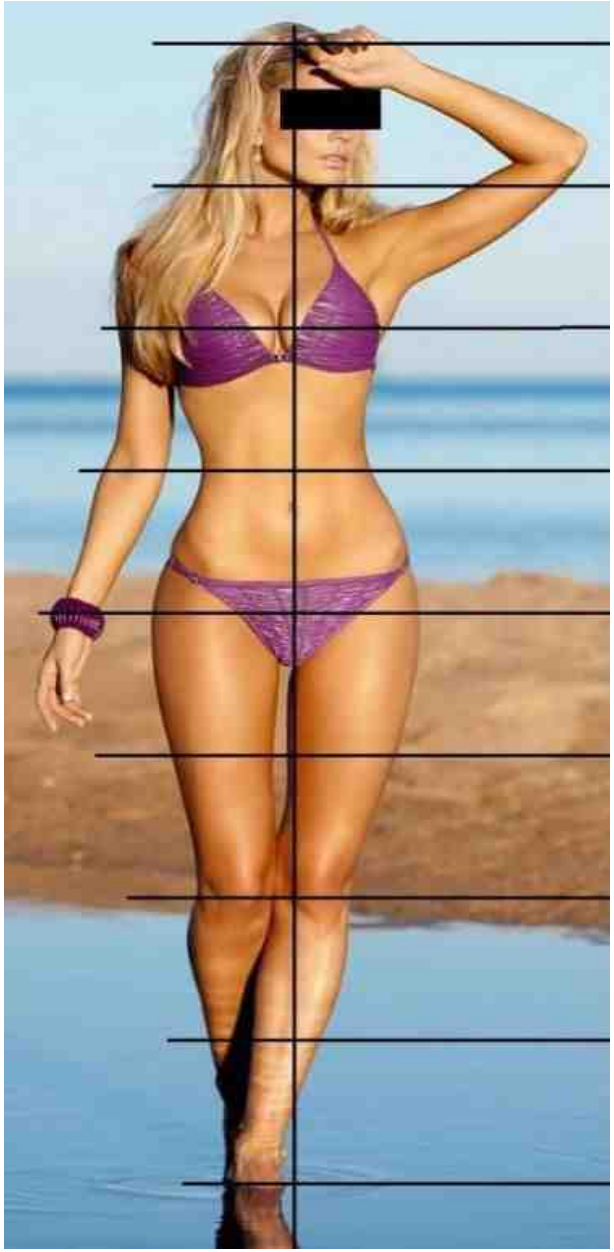


Exemple

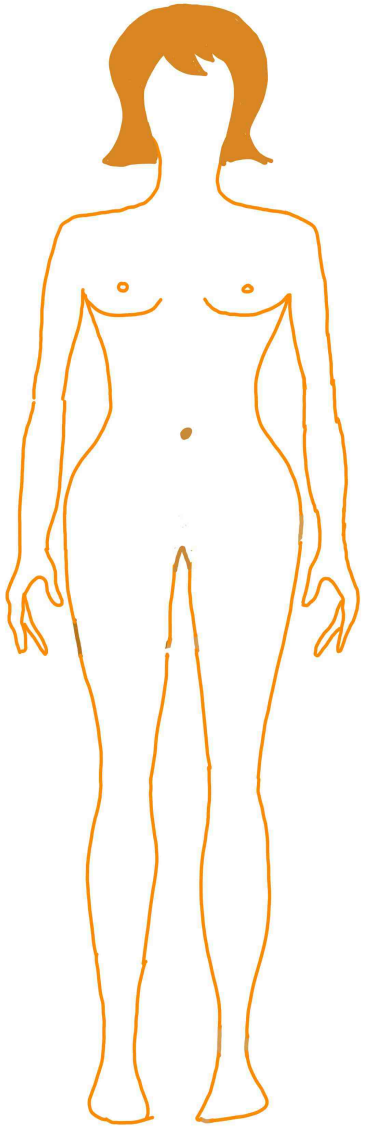
Phase 3 : Je lie les formes entre elles pour constituer un tout.



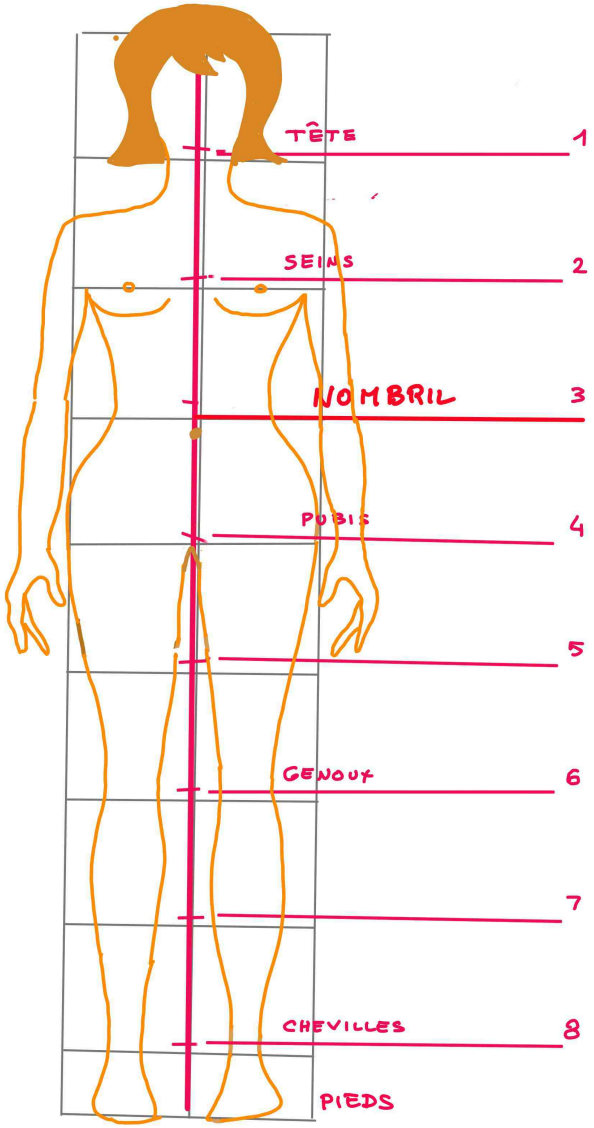
Le corps de la femme



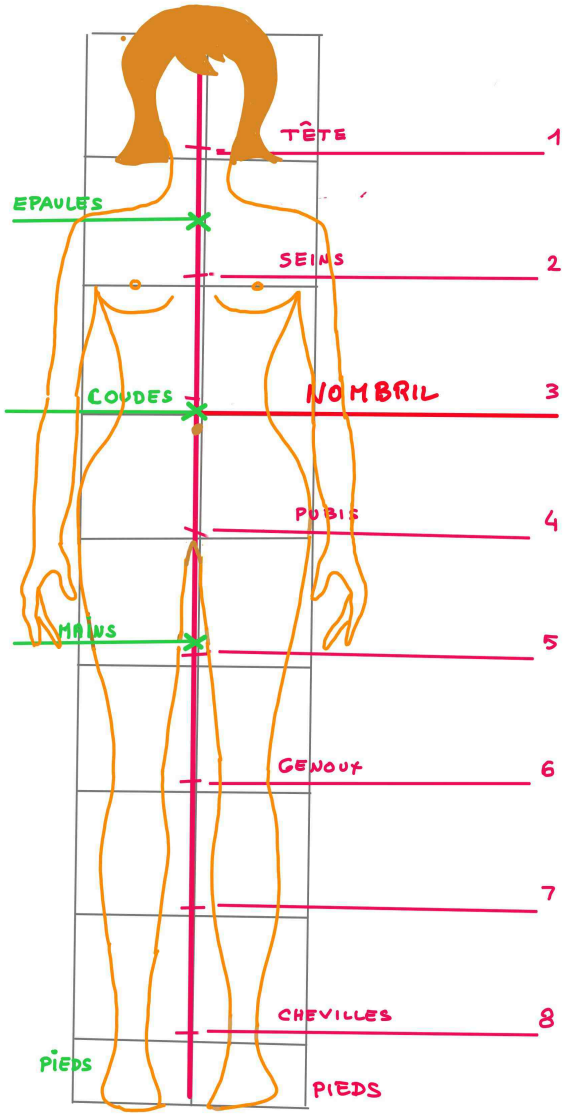
Le corps de la femme



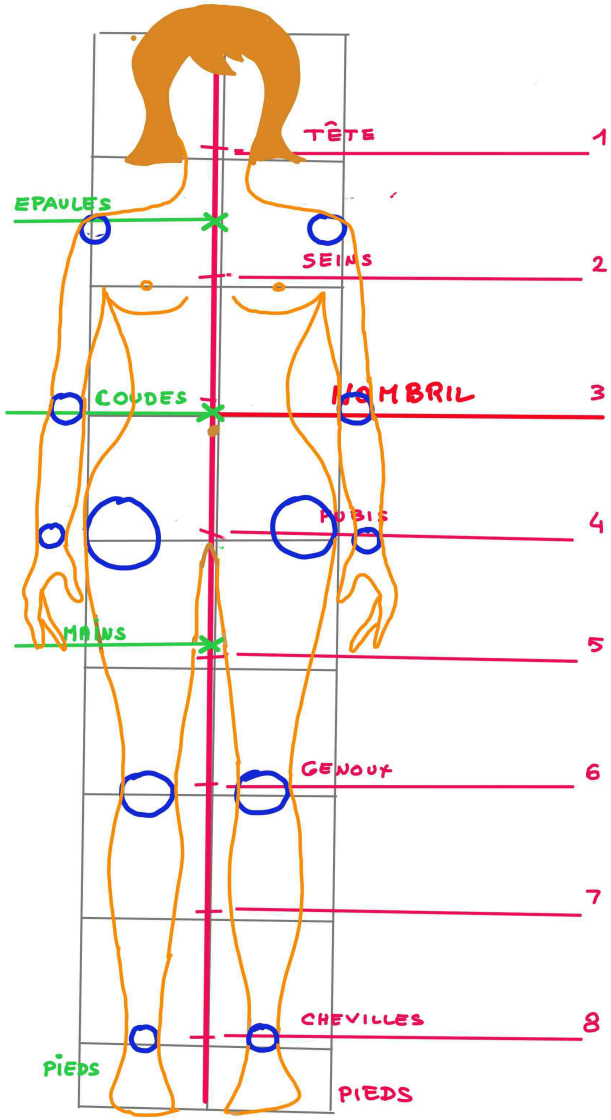
Le corps de la femme



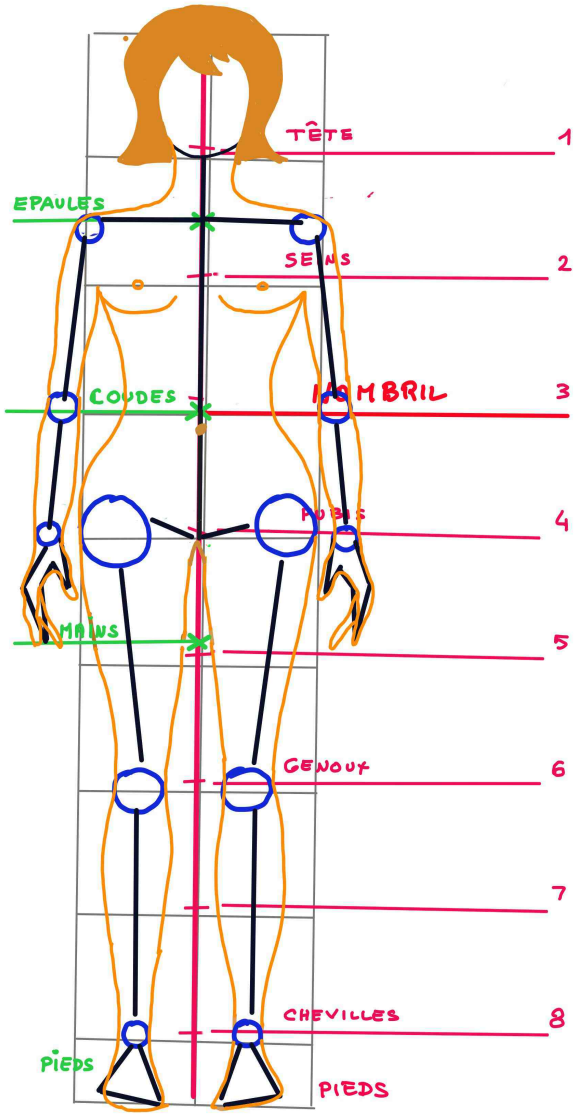
Le corps de la femme



Le corps de la femme

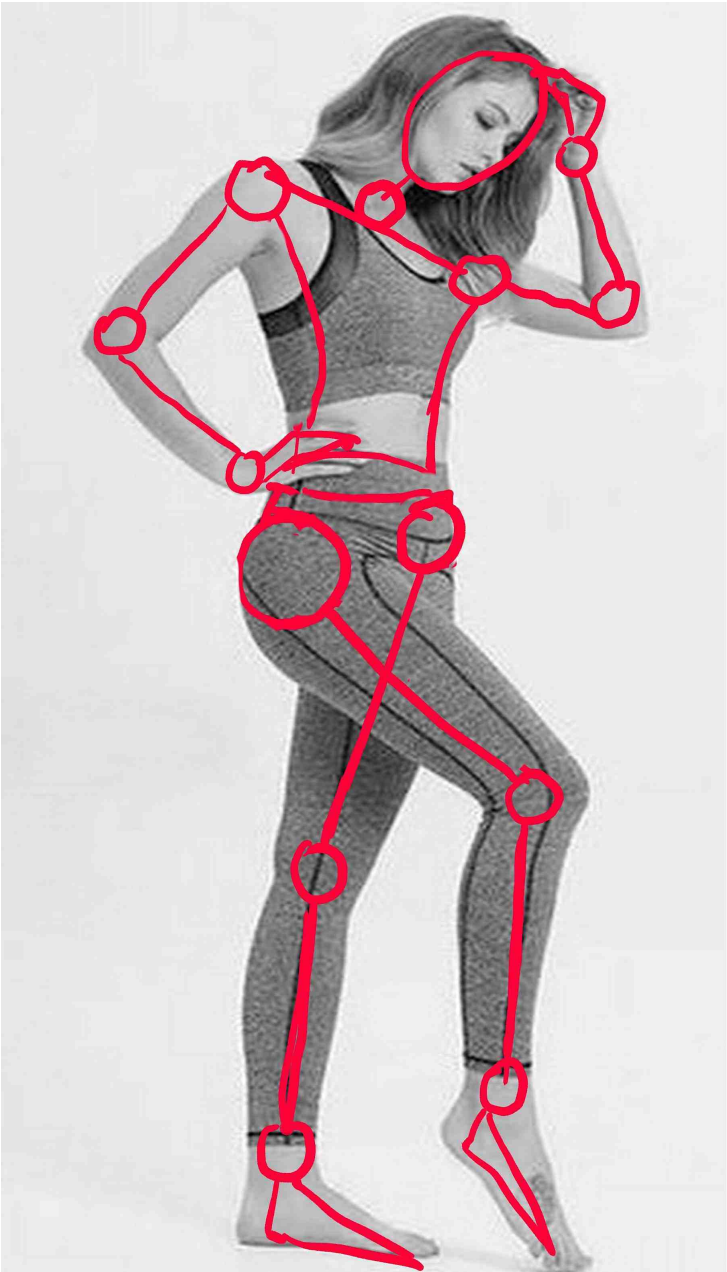


Le corps de la femme

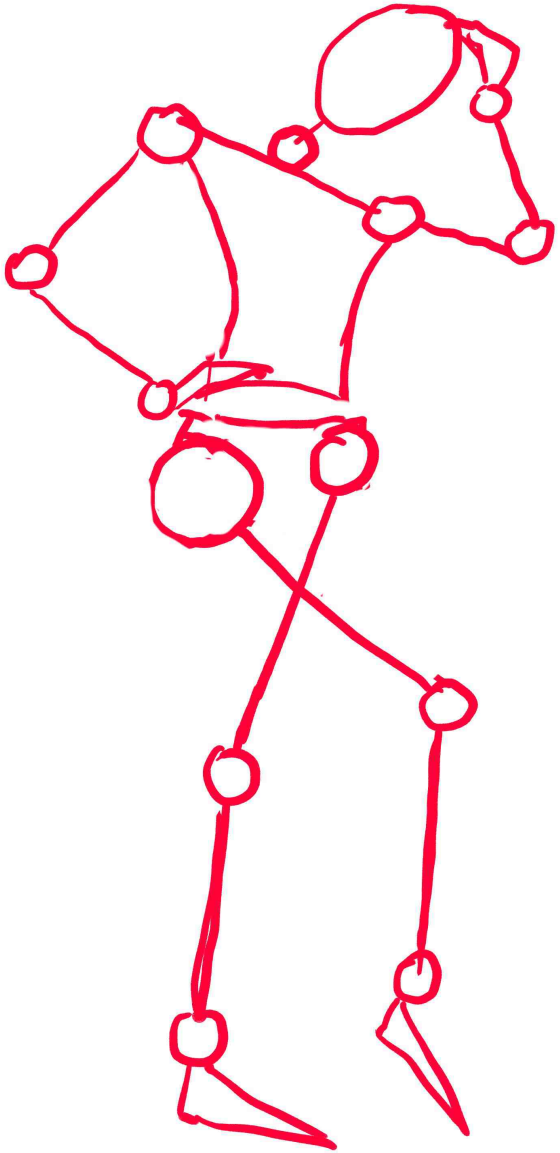


Exercice : Dessiner le corps d'une fem

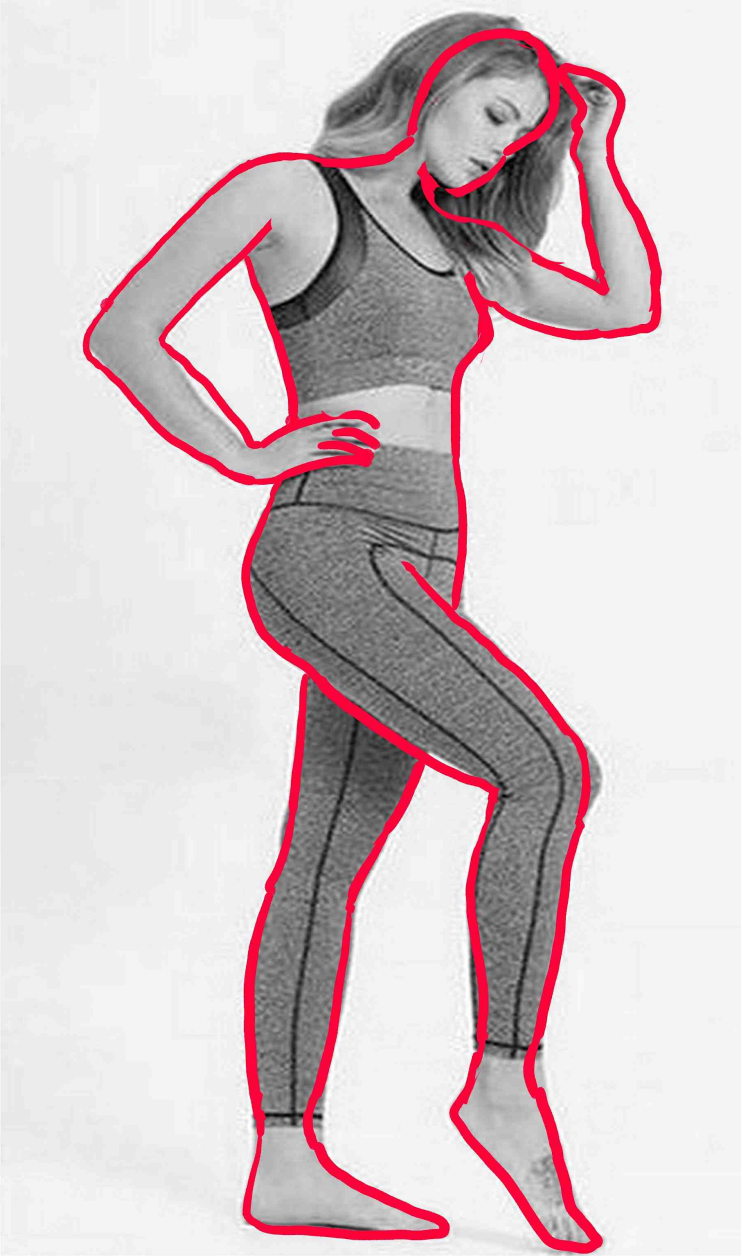
Exercice : Dessiner le corps d'une fem



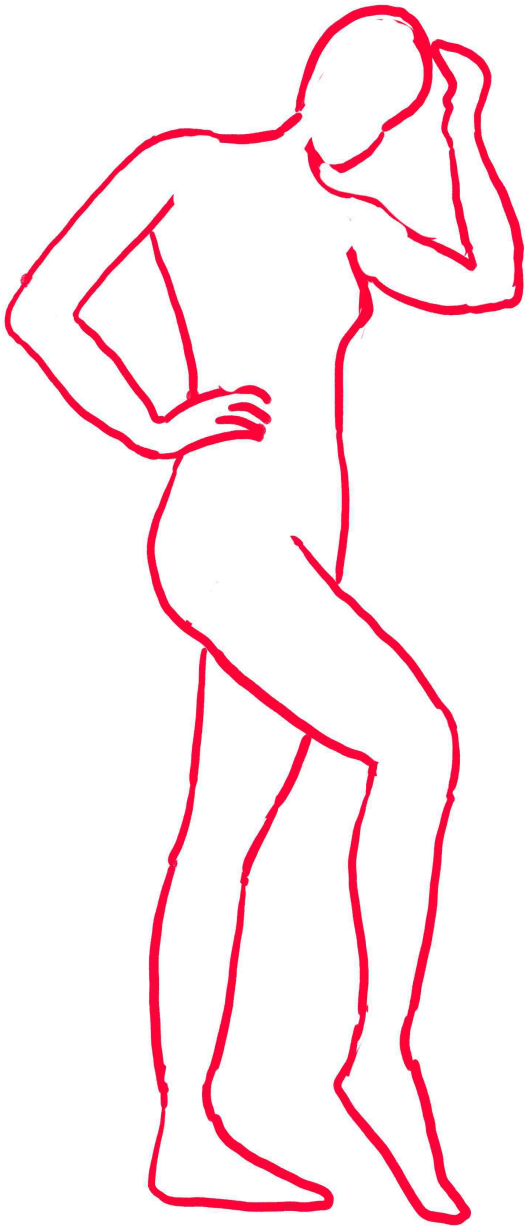
Exercice : Dessiner le corps d'une fem



Exercice :Dessiner le corps d'une femme



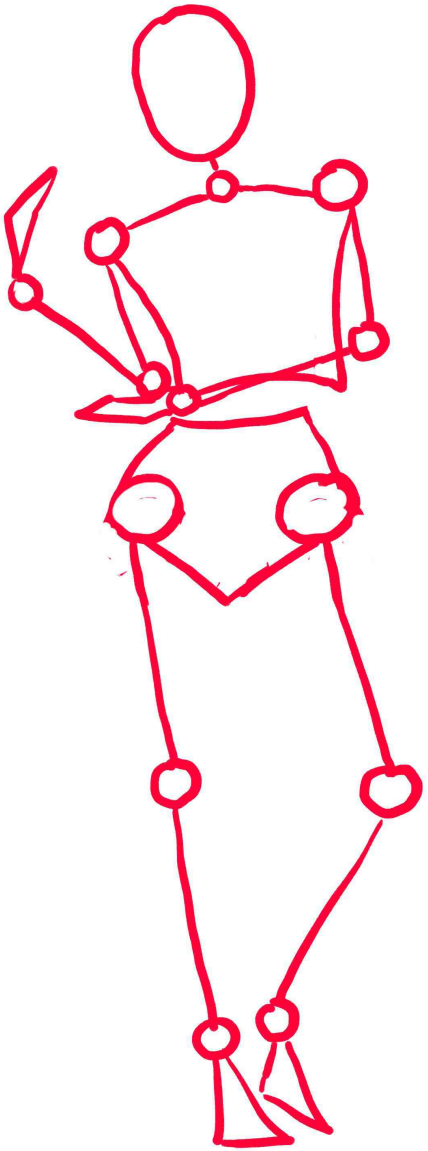
Exercice : Dessiner le corps d'une fem



Exercice : Dessiner le corps d'une fem

Exercice : Dessiner le corps d'une fem

Exercice : Dessiner le corps d'une fem



Exercice : Dessiner le corps d'une fem

Exercice : Dessiner le corps d'une fem

Exercice : Ava Gardner

Exercice : Marilyn Monroe

Exercice : Danseuse étoile

Exercice : Romy Schneider