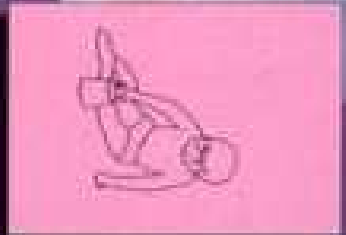
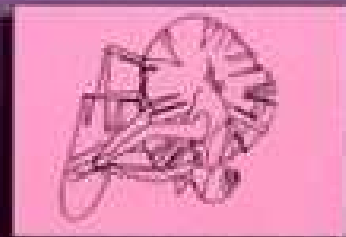
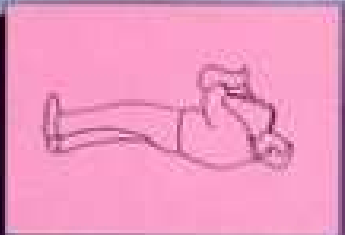
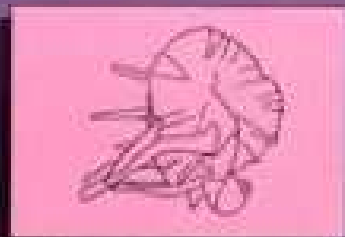
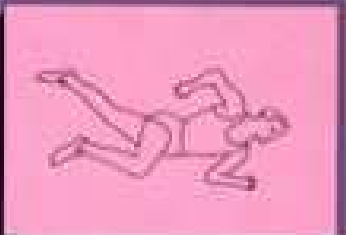


**PIERRE PORTE**  
**APPRENDRE**  
**À DESSINER**  
**DES PERSONNAGES**



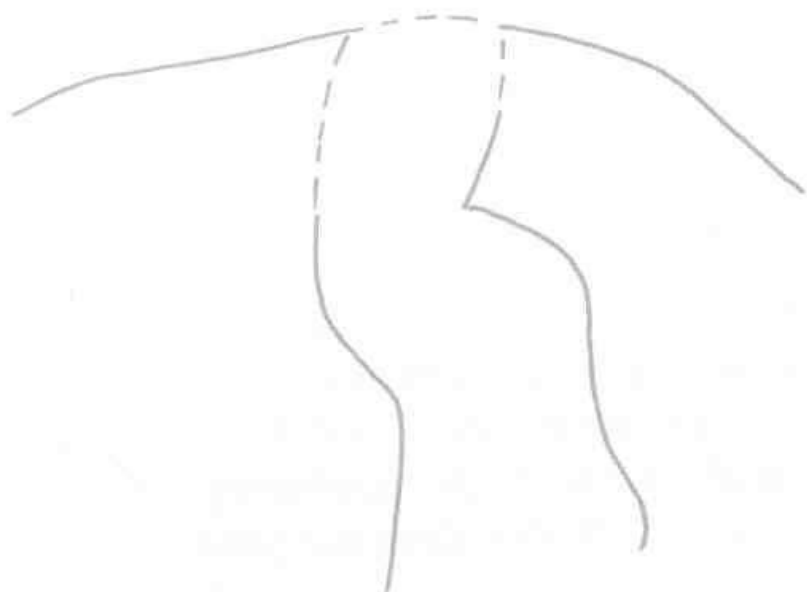
NATHAN

Ce livre a pour but de vous proposer une suite de modèles vivants, en action. Selon votre talent, en un premier temps, vous les reproduirez pour vous délier la main. Puis, ayant pris du métier et de l'assurance, vous croquerez sur le vif les personnages qui vous intéressent.

Nous vous indiquons, dans cette suite d'esquisses, les lignes principales définissant la silhouette et les caractéristiques d'un sujet.

Sur certains dessins, des lignes apparaissent en pointillés : celles-ci vous aident à découvrir le mouvement. Mais elles ne doivent pas apparaître sur votre dessin final : vous les avez gommées !

# Le skieur



Respecter la position inclinée vers l'avant du buste



et la position très basse de la tête.



La position des bâtons souligne l'impression de vitesse.

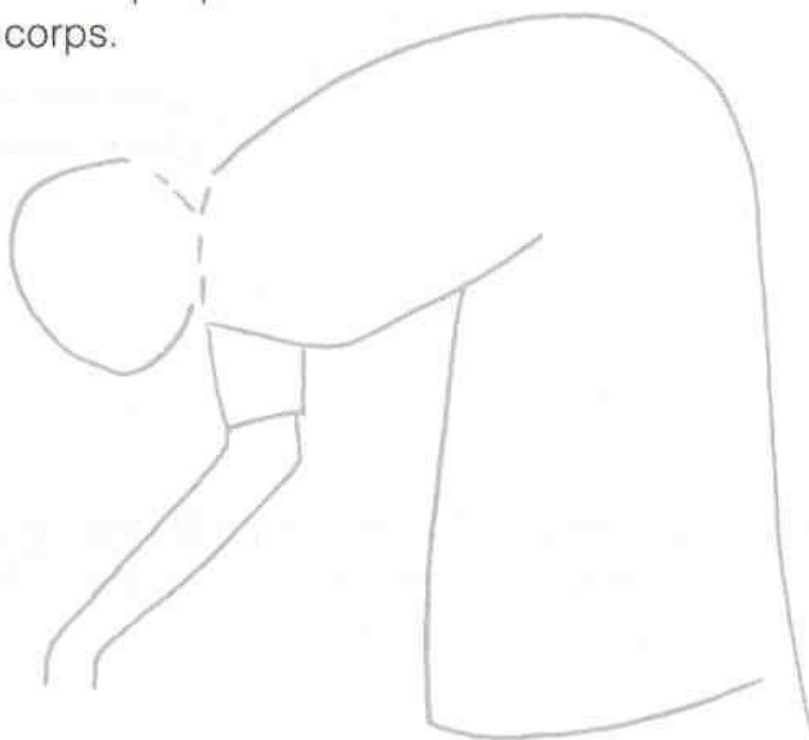


Dessiner les détails de la tête et gommer les traits superflus.

## La cueillette



La longue courbe du dos indique parfaitement la position générale du corps.



Les premiers traits pouvant nécessiter des corrections seront tracés légèrement.



La position du bras gauche équilibre le personnage.

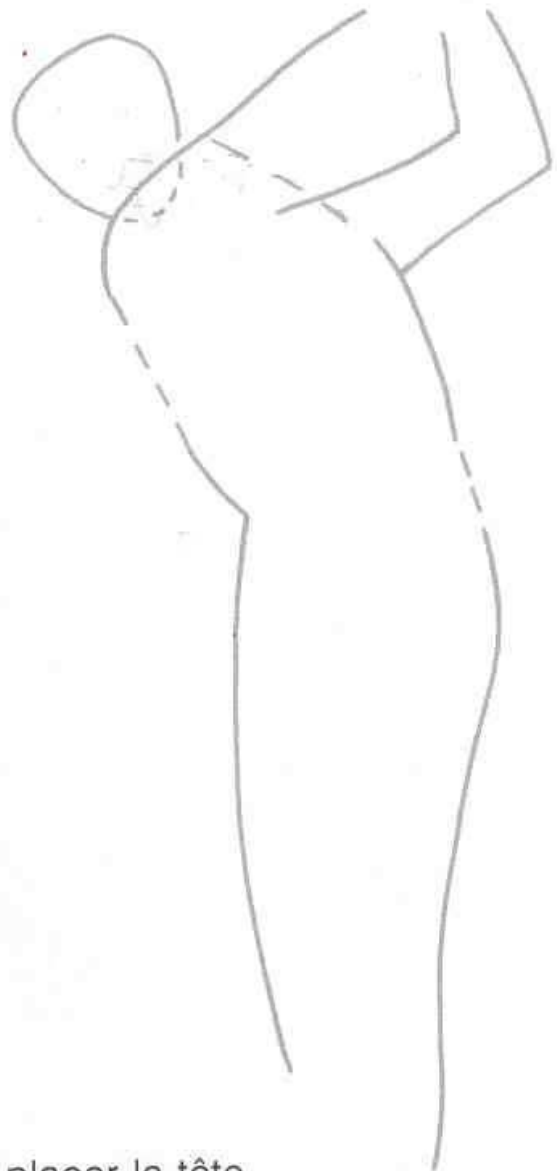


Le pied droit sera placé très légèrement plus haut que le gauche, afin de respecter la perspective.

# Le golfeur



Une très longue courbe verticale pour préciser le mouvement.



Bien placer la tête par rapport au buste.



Veiller au placement très particulier  
des pieds du golfeur.



Il ne s'agit plus que de détails,  
la position du joueur étant acquise.

# L'étudiante

Une silhouette légèrement inclinée vers l'avant



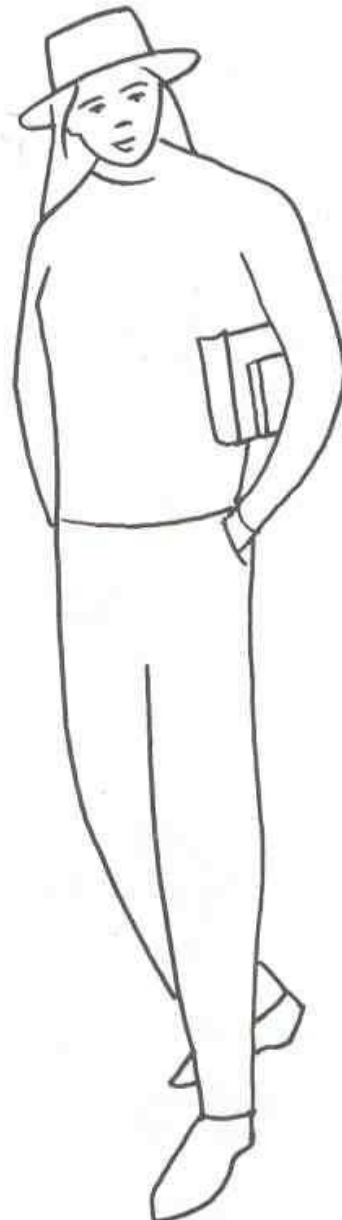
indiquera le mouvement.





Le tracé souple fera ressortir l'aspect décontracté du personnage.

Quelques détails pour le visage.  
Attention à la position des pieds.



# Le jardinier



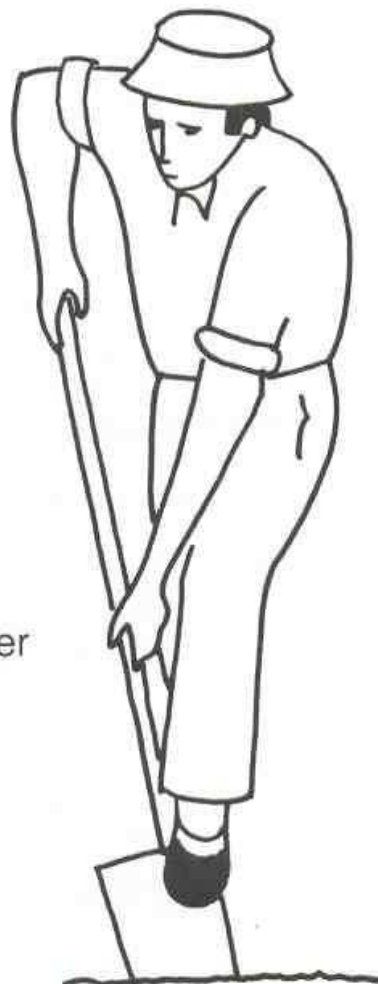
Veiller à la bonne inclinaison  
de la ligne des épaules



et à la position fléchie  
de la jambe gauche.



Elle viendra s'appuyer  
sur la partie supérieure de la bêche.



Il ne reste que quelques traits à gommer  
et quelques détails à ajouter.

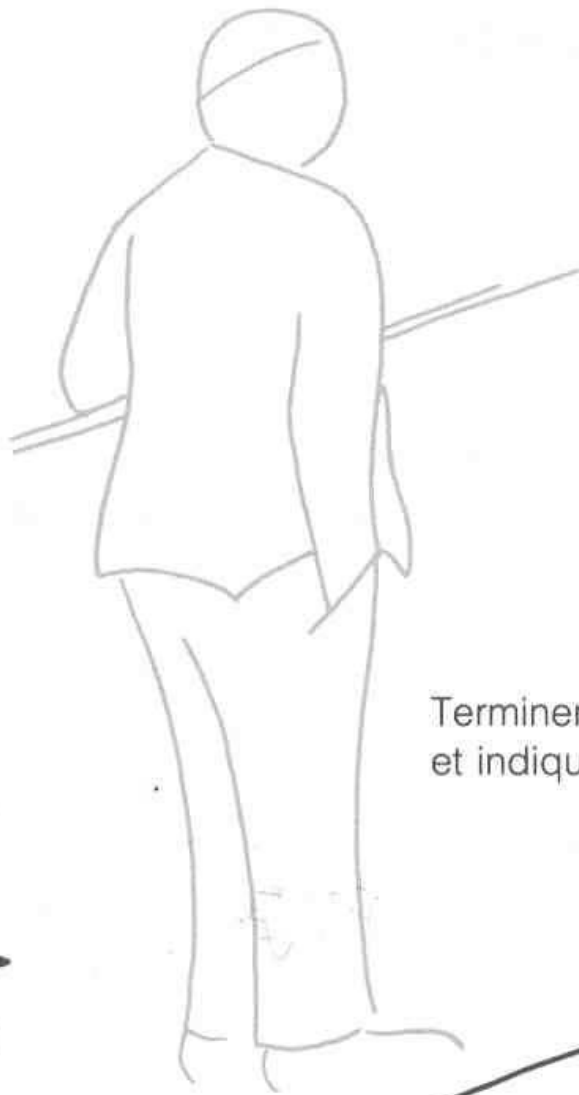
# Le pêcheur à la ligne



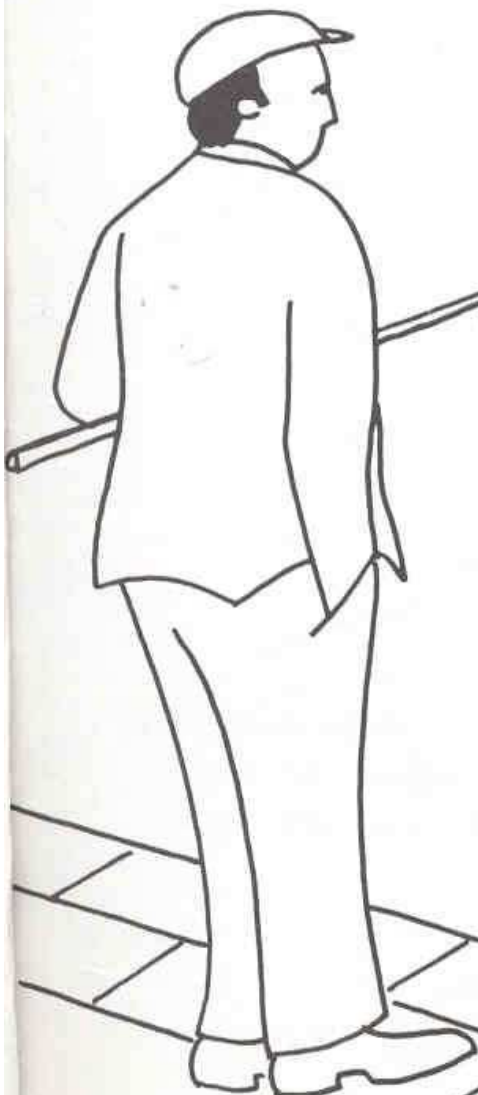
Quatre lignes qui se transforment  
en une silhouette,



avec l'esquisse de la tête.



Terminer le dessin du bras droit  
et indiquer la position des pieds.

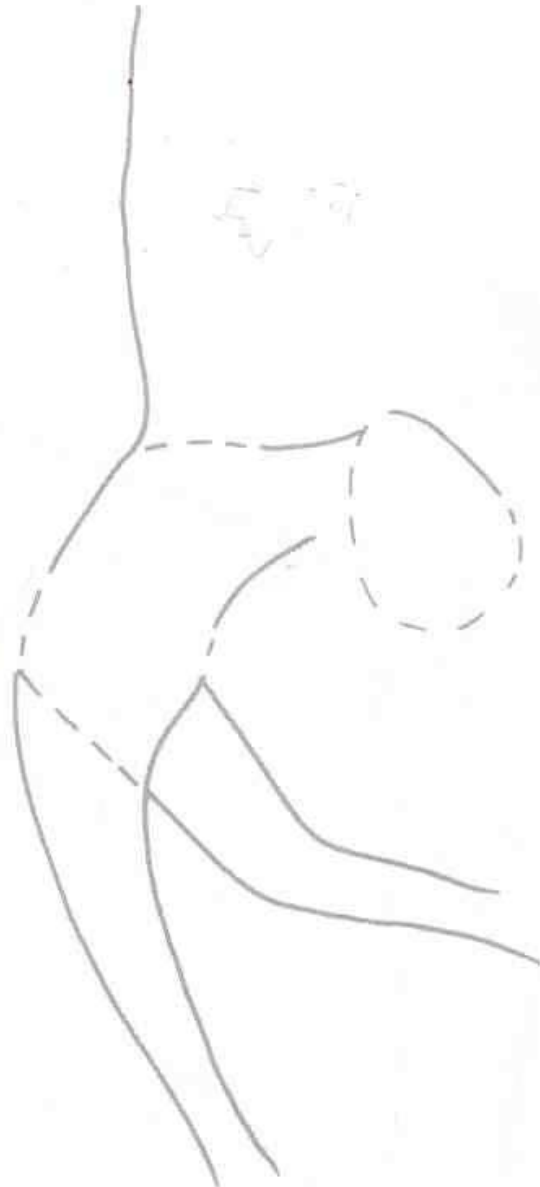


# La patineuse

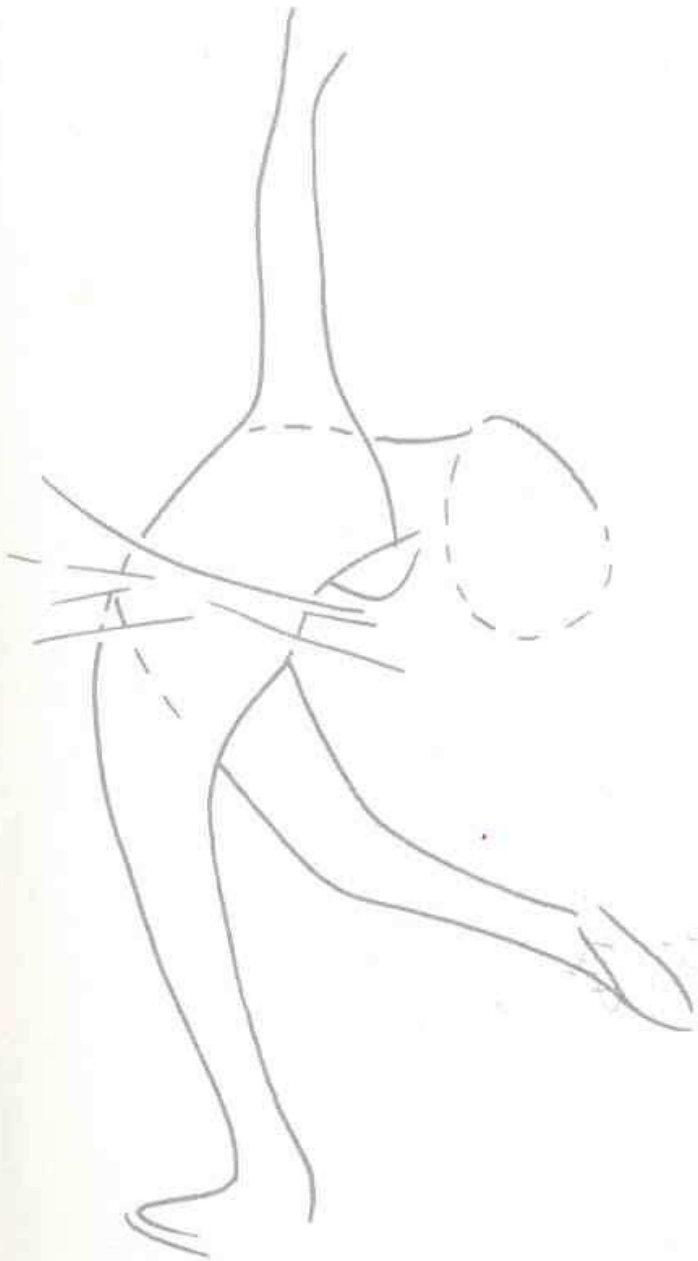


Respecter l'angle formé  
par le bras gauche et le buste.

Il déterminera  
la position de la tête  
rejetée en arrière.



La position du tutu sera indiquée  
par quelques traits rapides,



et l'ensemble du dessin sera complété  
après élimination  
des lignes superflues.

# Le musicien



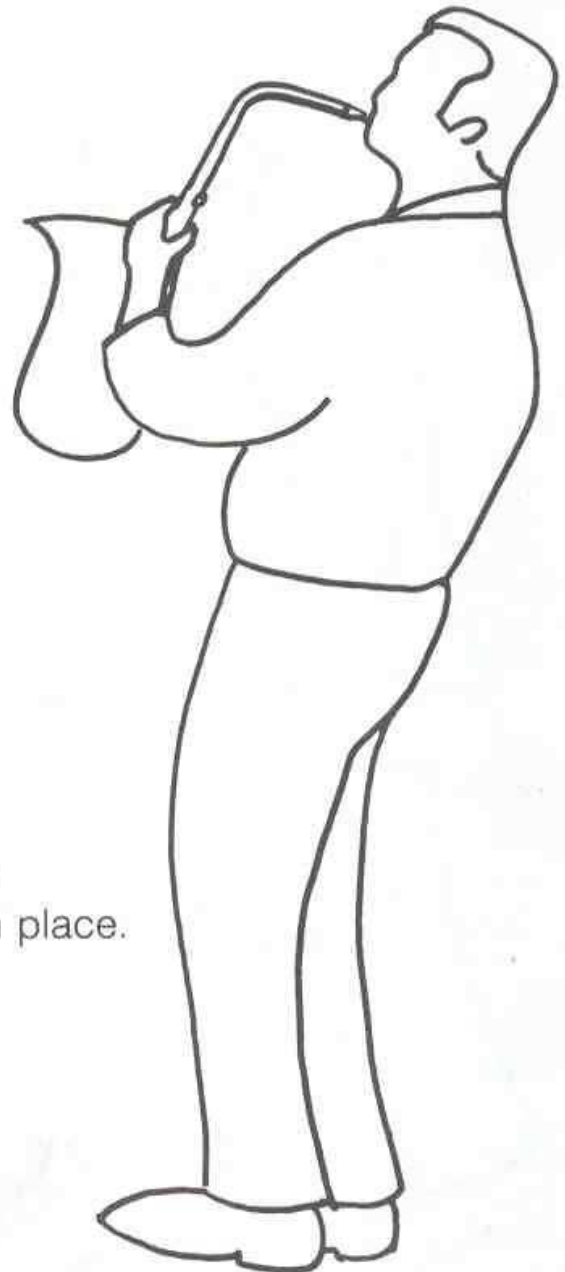
Respecter l'inclinaison  
de cette ligne,



la position générale du corps  
étant orientée vers l'arrière.

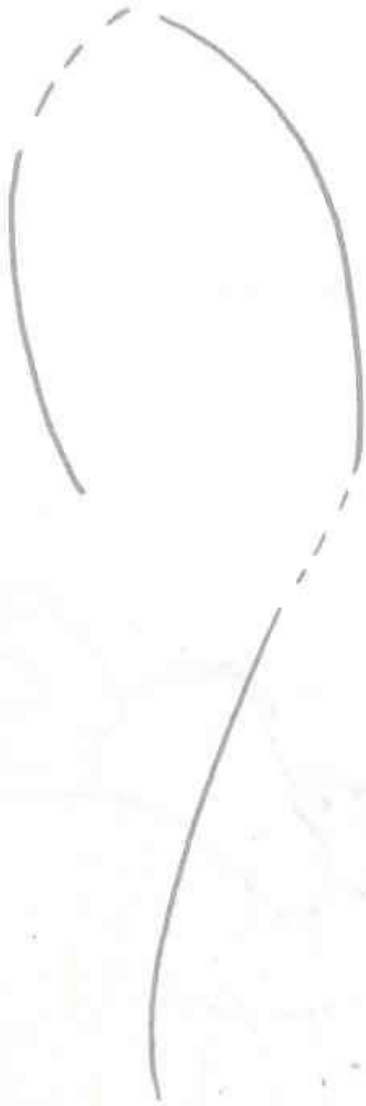


Deux courbes très simples  
pour le bras,

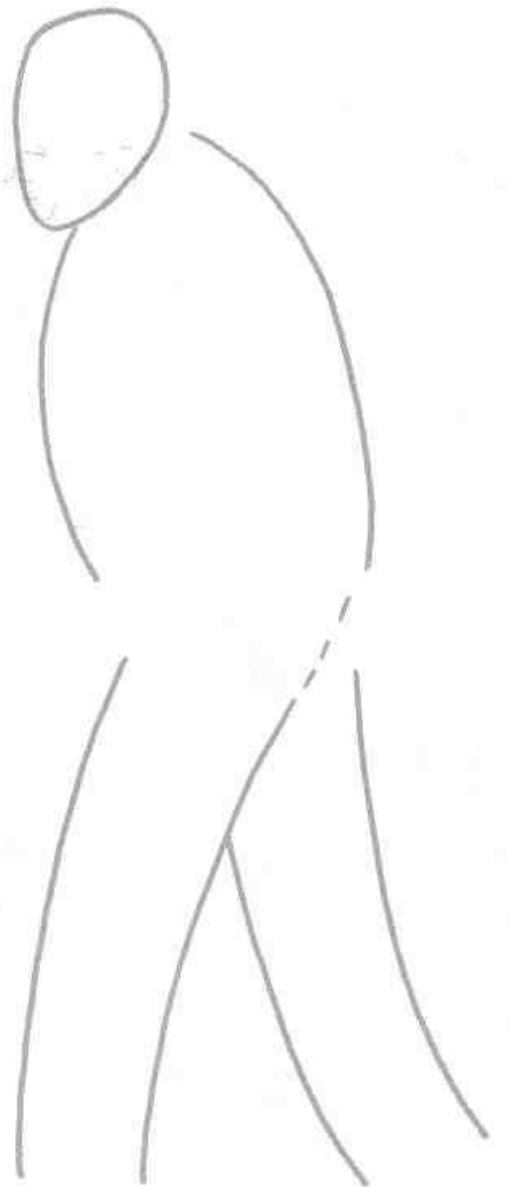


et le saxophone  
peut être mis en place.

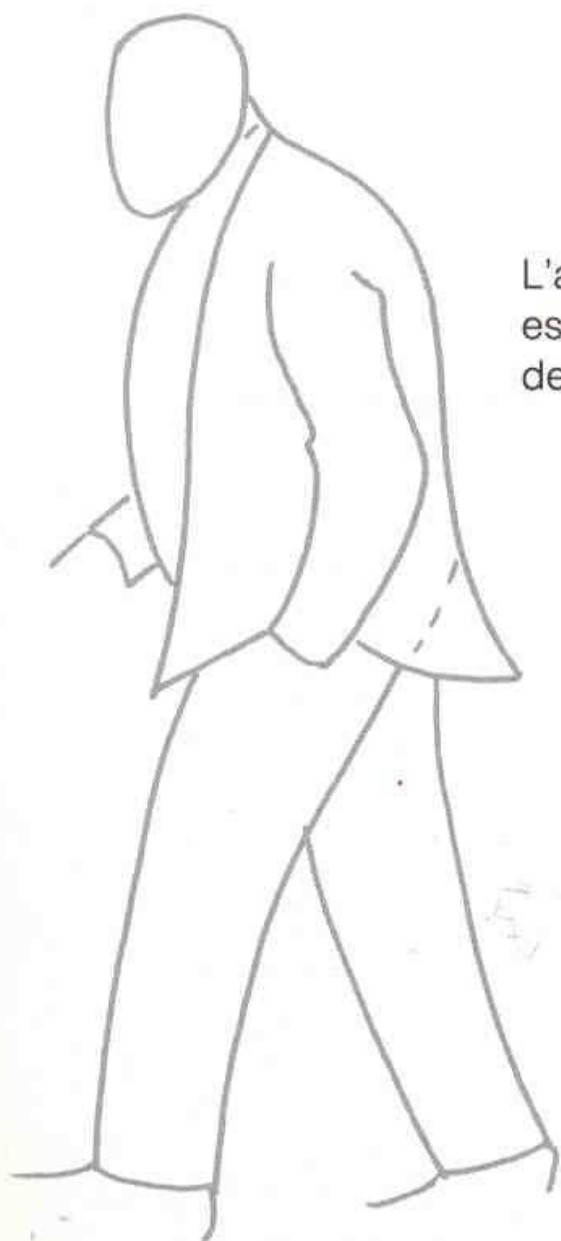
# Le vieil homme



Pour commencer: une sorte  
de point d'interrogation

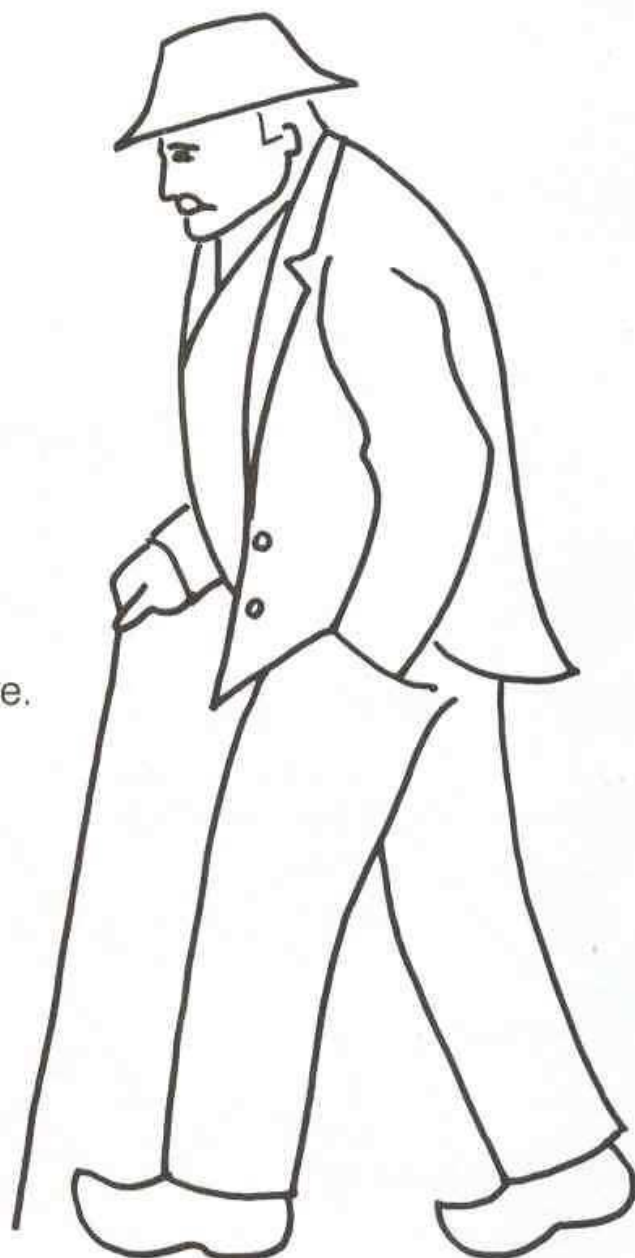


surmonté d'un œuf.



L'aspect pesant de la démarche est renforcé par la position de la main droite

appuyée sur la canne.



## La sieste



Deux lignes en V tout d'abord.

Placer la tête  
et compléter l'esquisse  
de la jambe droite.



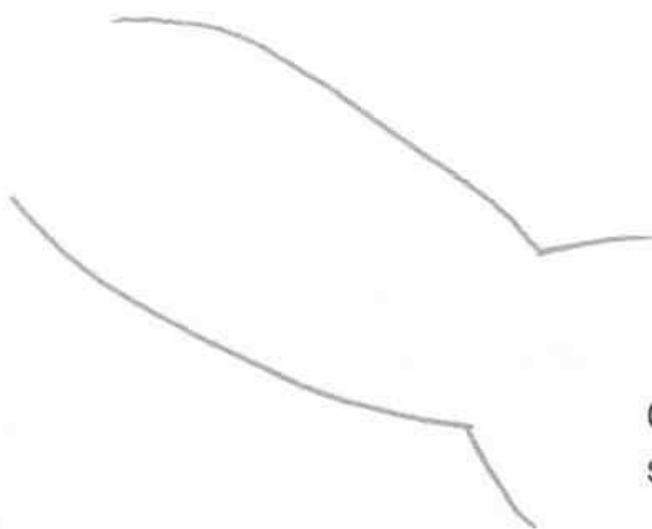


Les premiers éléments de la chaise peuvent apparaître.



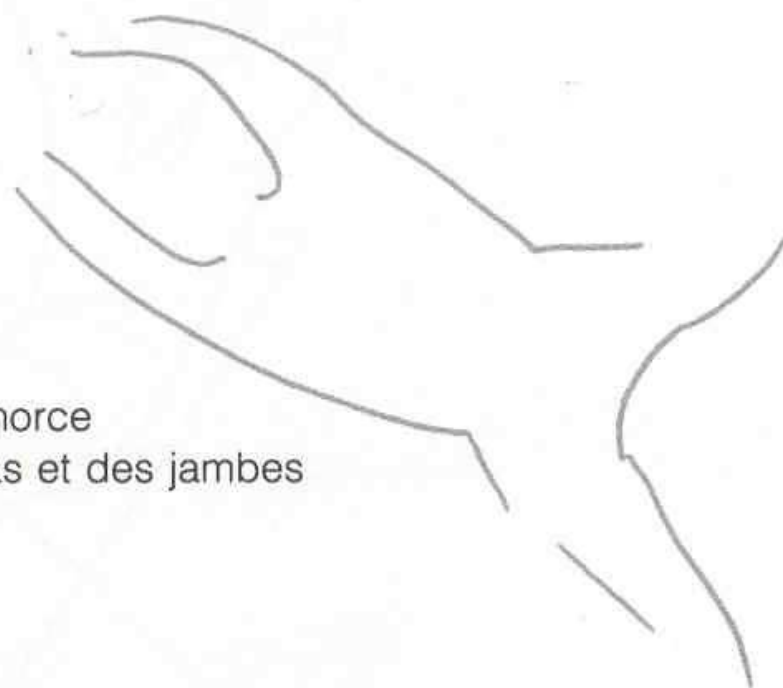
Repos!

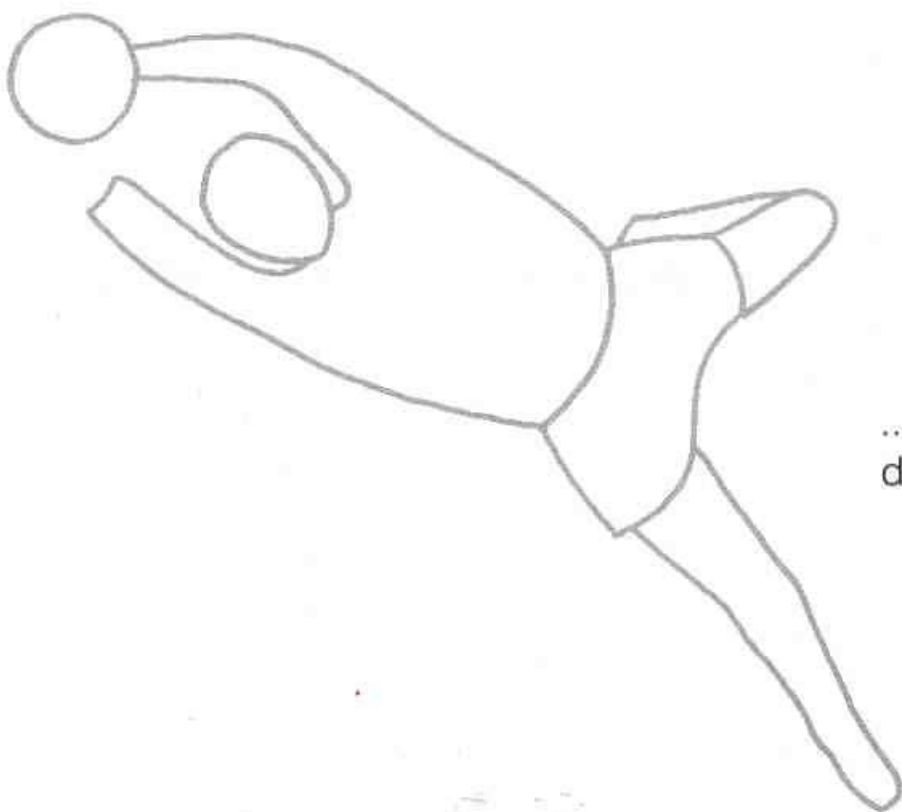
# Le gardien de but



Ces courbes très simples  
sont ensuite complétées

par l'amorce  
des bras et des jambes



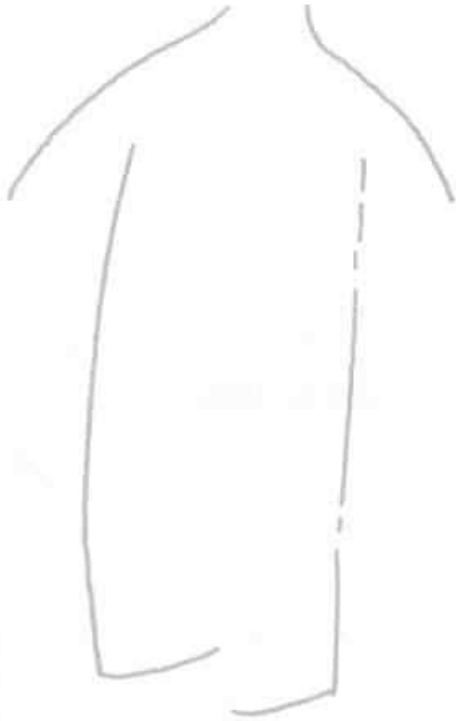


... puis par le dessin  
de la tête.

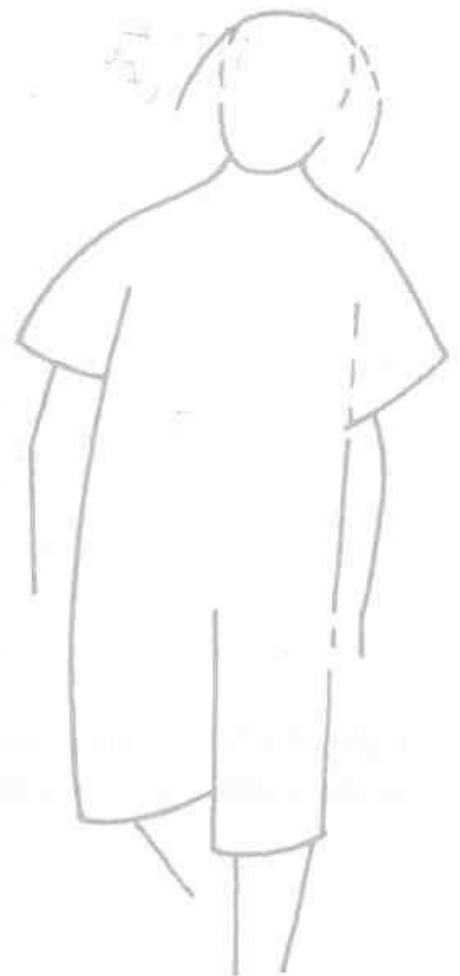


L'ensemble doit faire ressortir  
la position « en vol » du gardien de but.

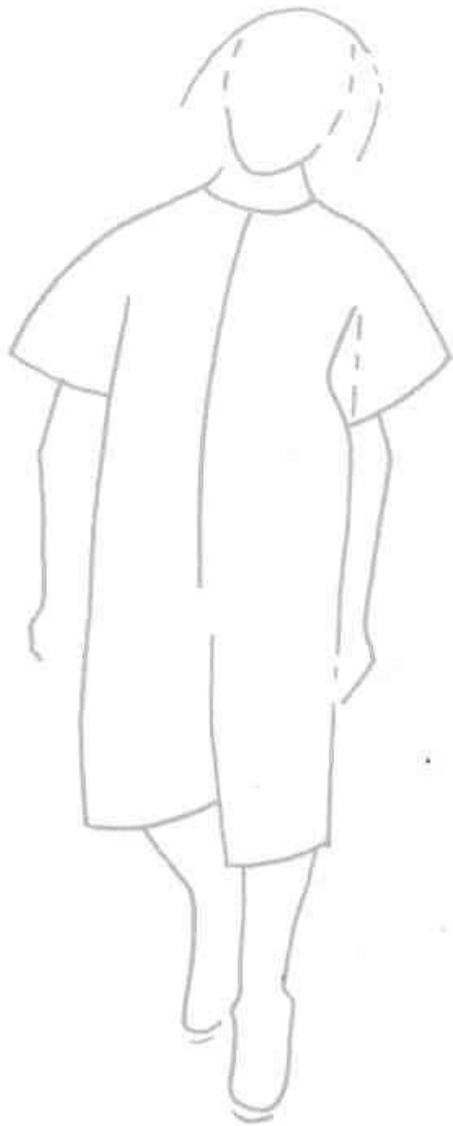
# L'écolière



Une silhouette qui s'inscrit presque dans un rectangle.

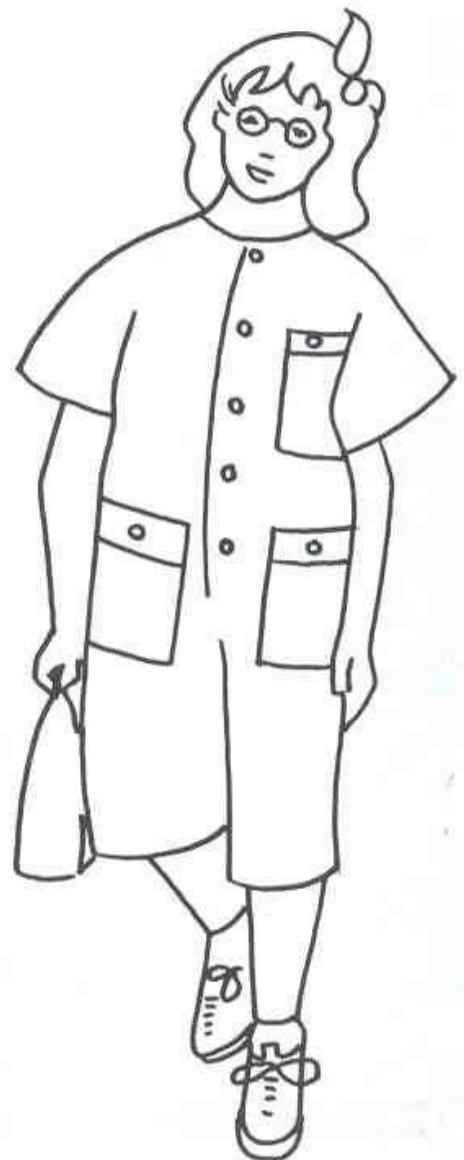


Attention à la ligne inclinée des épaules

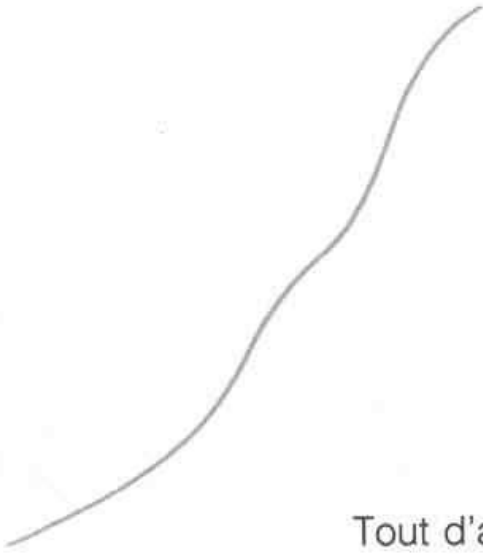


déterminée par la position du bras droit.

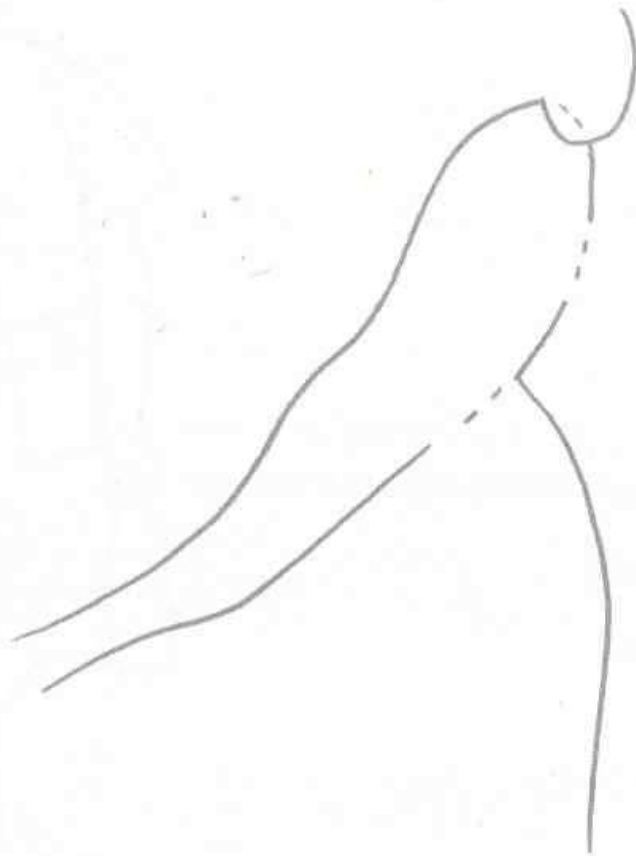
Terminer par les détails  
du visage et des vêtements.



# Le skieur de fond



Tout d'abord une ligne sinueuse.



La jambe droite prolonge le buste.



# La secrétaire



Faire attention à la légère inclinaison de la ligne du dos,



ainsi qu'à l'angle formé par chaque bras.

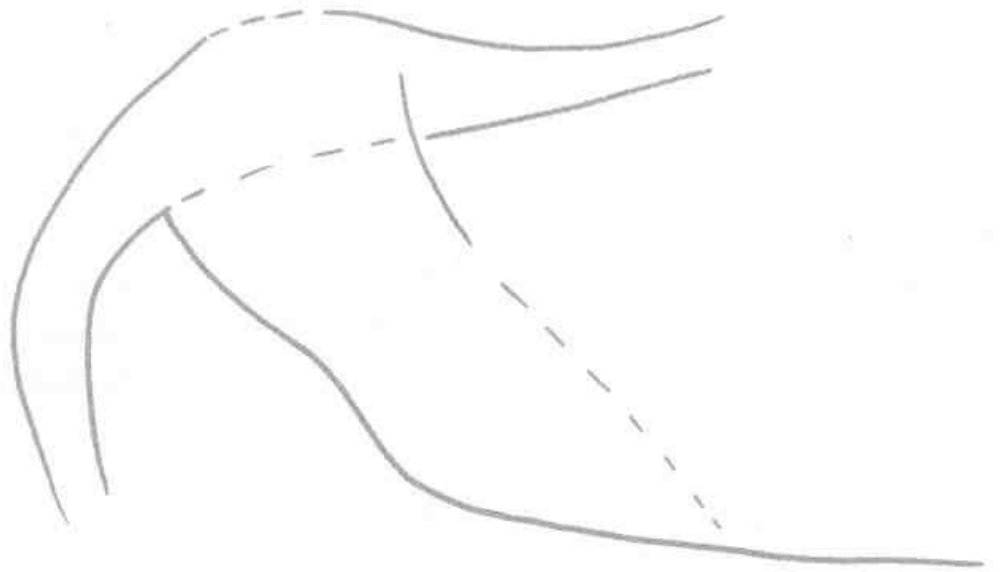


Esquisser les différents accessoires: téléphone, bureau, siège.

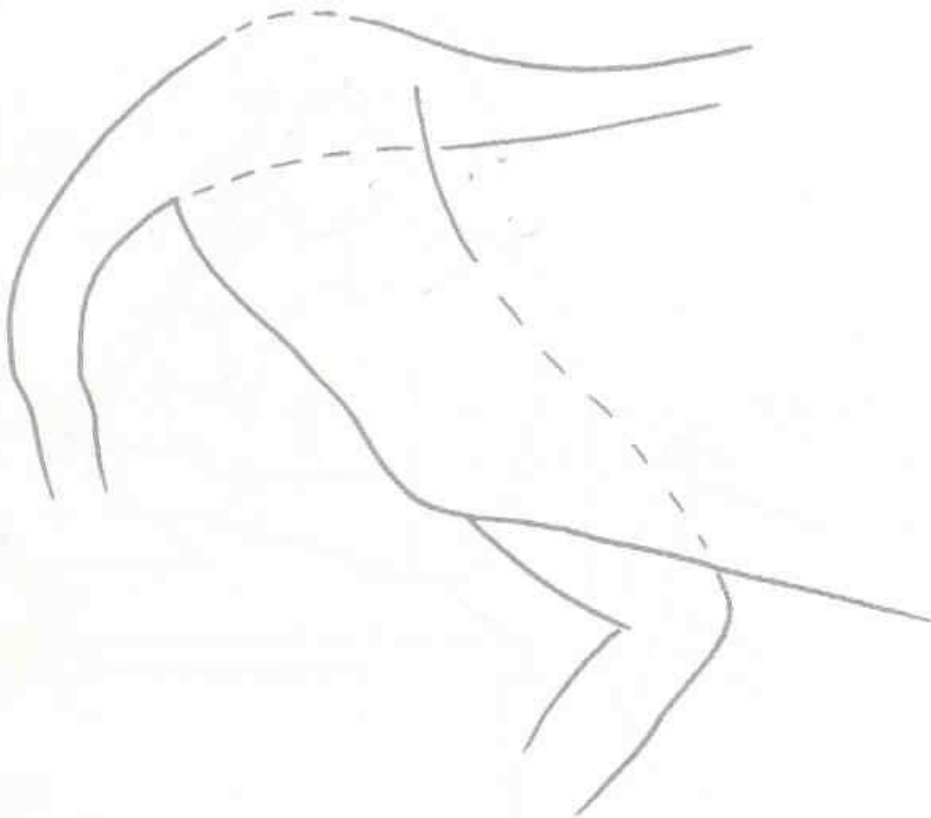
Éliminer les traits superflus et dessiner les détails.



# Le footballeur



La silhouette générale pourrait s'inscrire dans une sorte de T orienté vers la gauche.





Respecter la position des bras



qui assure l'équilibre du joueur!

Il pleut



Quelques lignes très simples

puis l'esquisse des jambes  
et du contour du visage.





Préciser les formes du vêtement,  
et dessiner le contour du parapluie

de telle façon que le manche  
soit bien placé en son centre.

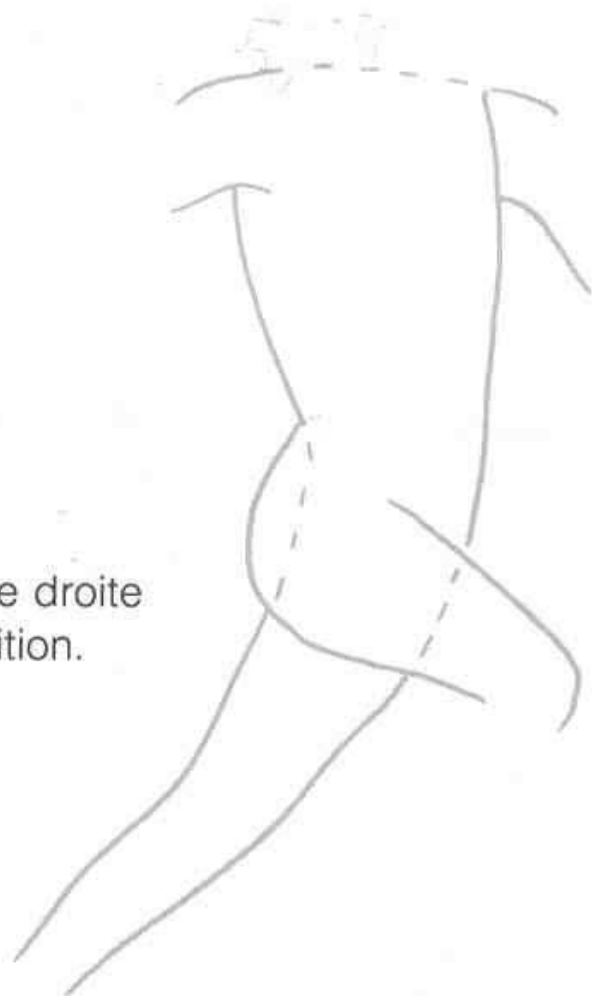


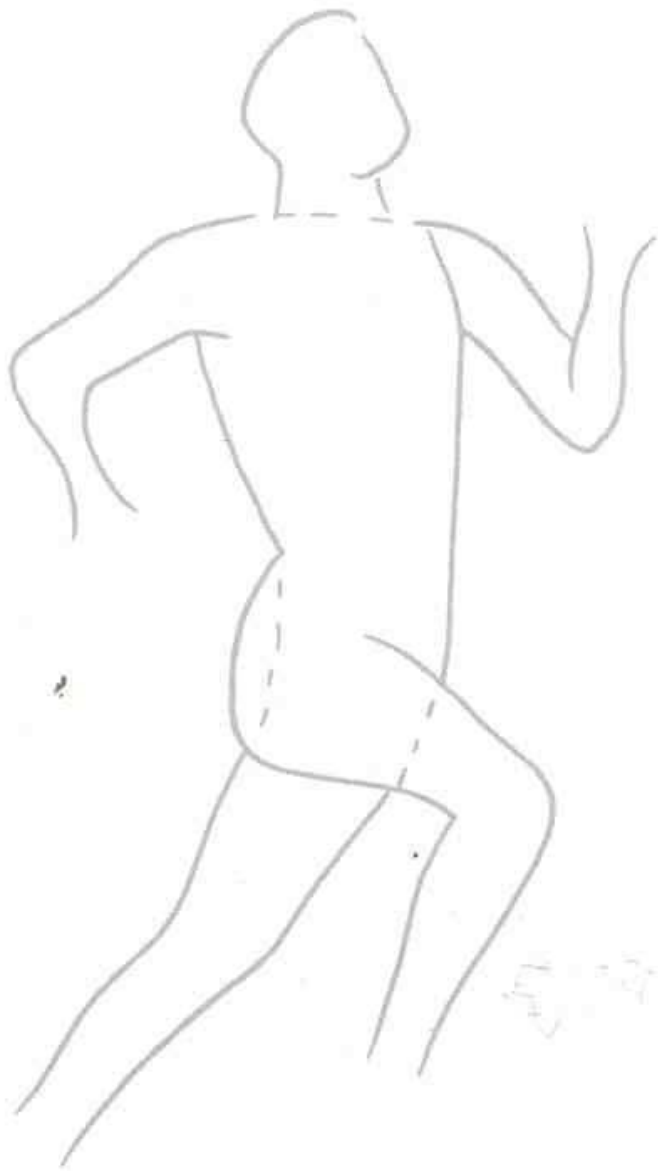
## Le coureur à pied



Une longue courbe très pure indiquera la position du buste et de la jambe gauche.

Esquisser ensuite la jambe droite en respectant bien la position.





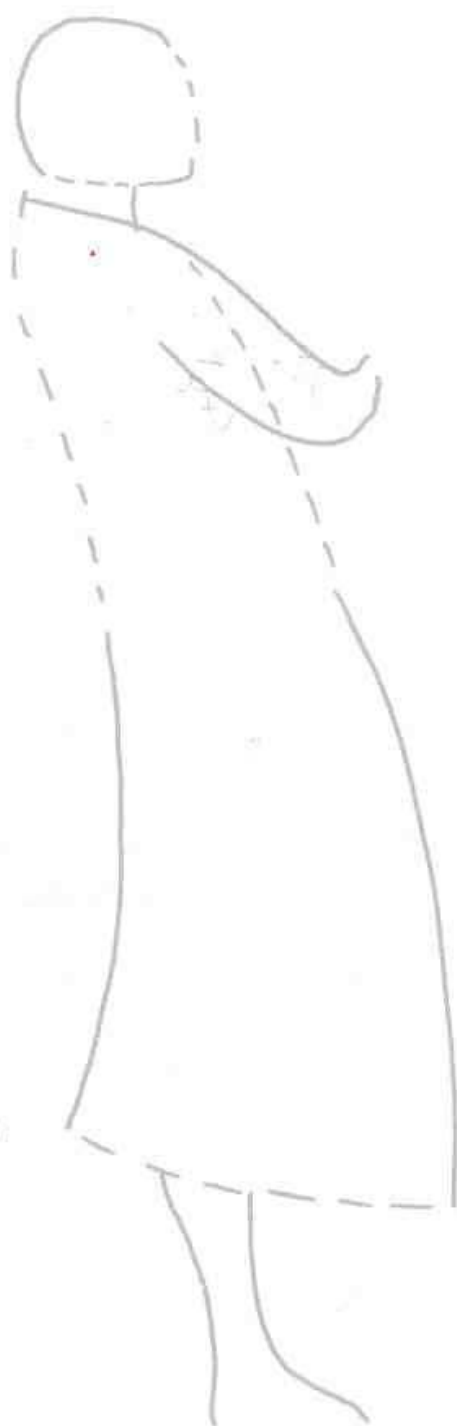
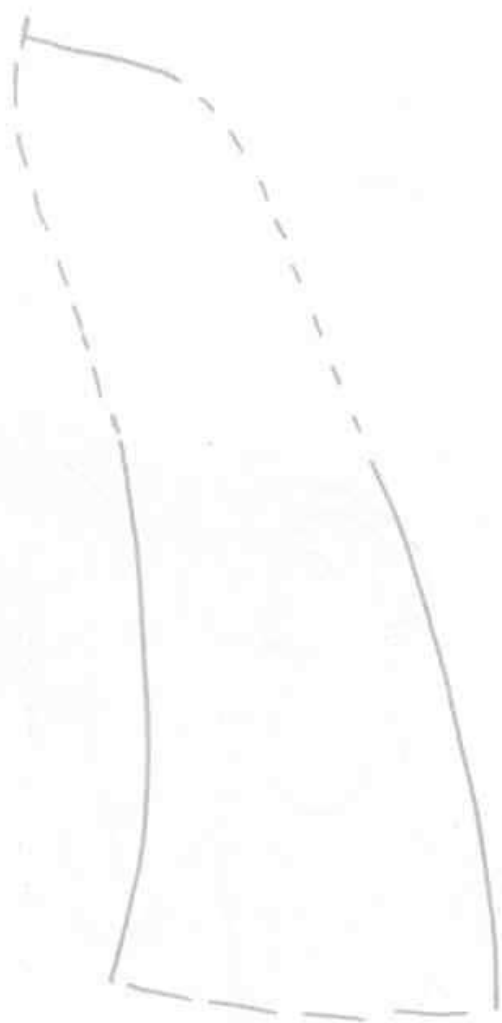
Veiller à la bonne position des bras et de la tête.



Ils donneront l'équilibre à l'ensemble du dessin.

# La mère et l'enfant

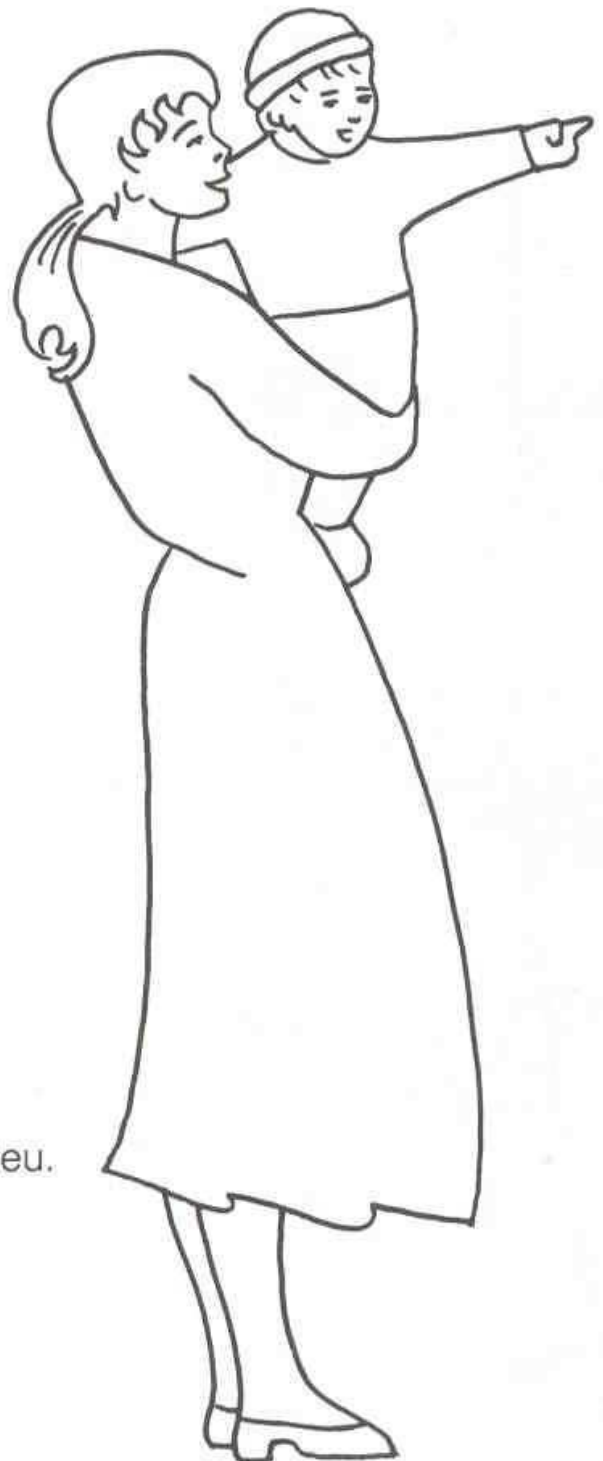
Bien observer la position légèrement  
rejetée en arrière de cette silhouette.



Attention à la position  
très importante du bras

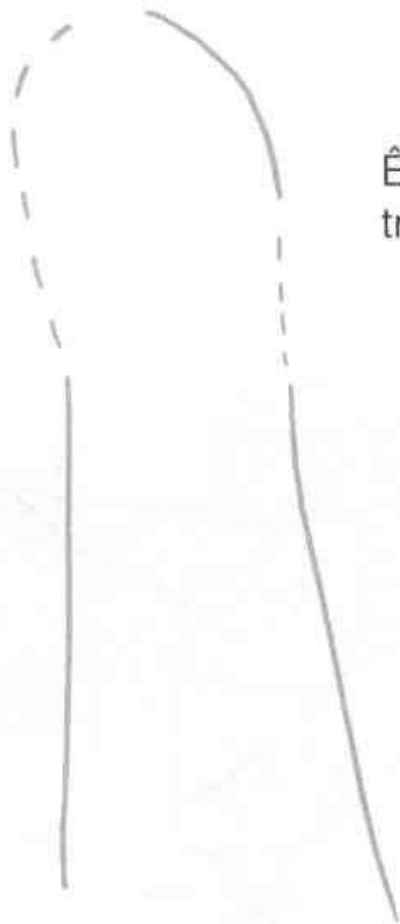


sur lequel sera « installé » l'enfant.



Le détail des visages  
est dessiné en dernier lieu.

# Le peintre



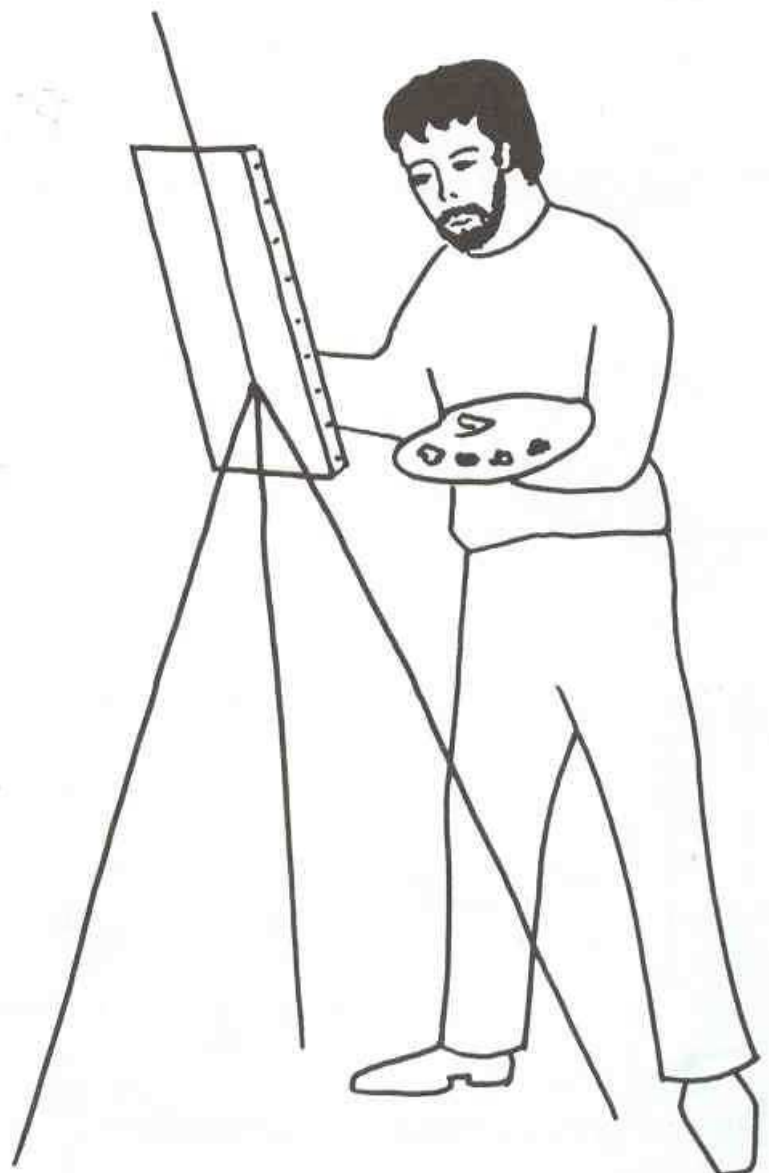
Être attentif à la position du corps,  
très légèrement porté vers l'avant



comme la tête du personnage.

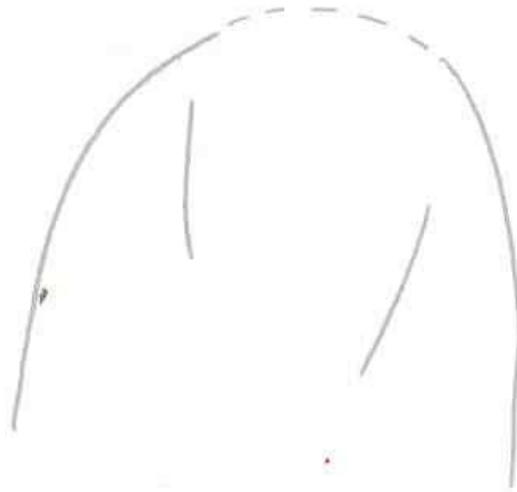


Indiquer la position  
des bras et de la palette.



Le chevalet et son tableau  
peuvent être mis en place.

# À la plage



Tout d'abord un arc de cercle très prononcé



complété par le contour  
des jambes tracé très légèrement.



Le bras droit et le seau  
viennent les masquer en partie.



# Le bicross



Ces premiers traits doivent être exécutés avec attention



afin de bien respecter la position ramassée du personnage.



Les premiers éléments  
du bicross peuvent  
être maintenant esquissés,



et l'ensemble  
du dessin complété.

# Le guitariste

Deux lignes parallèles  
pour la silhouette.



Bien noter la ligne oblique formée  
par les épaules.



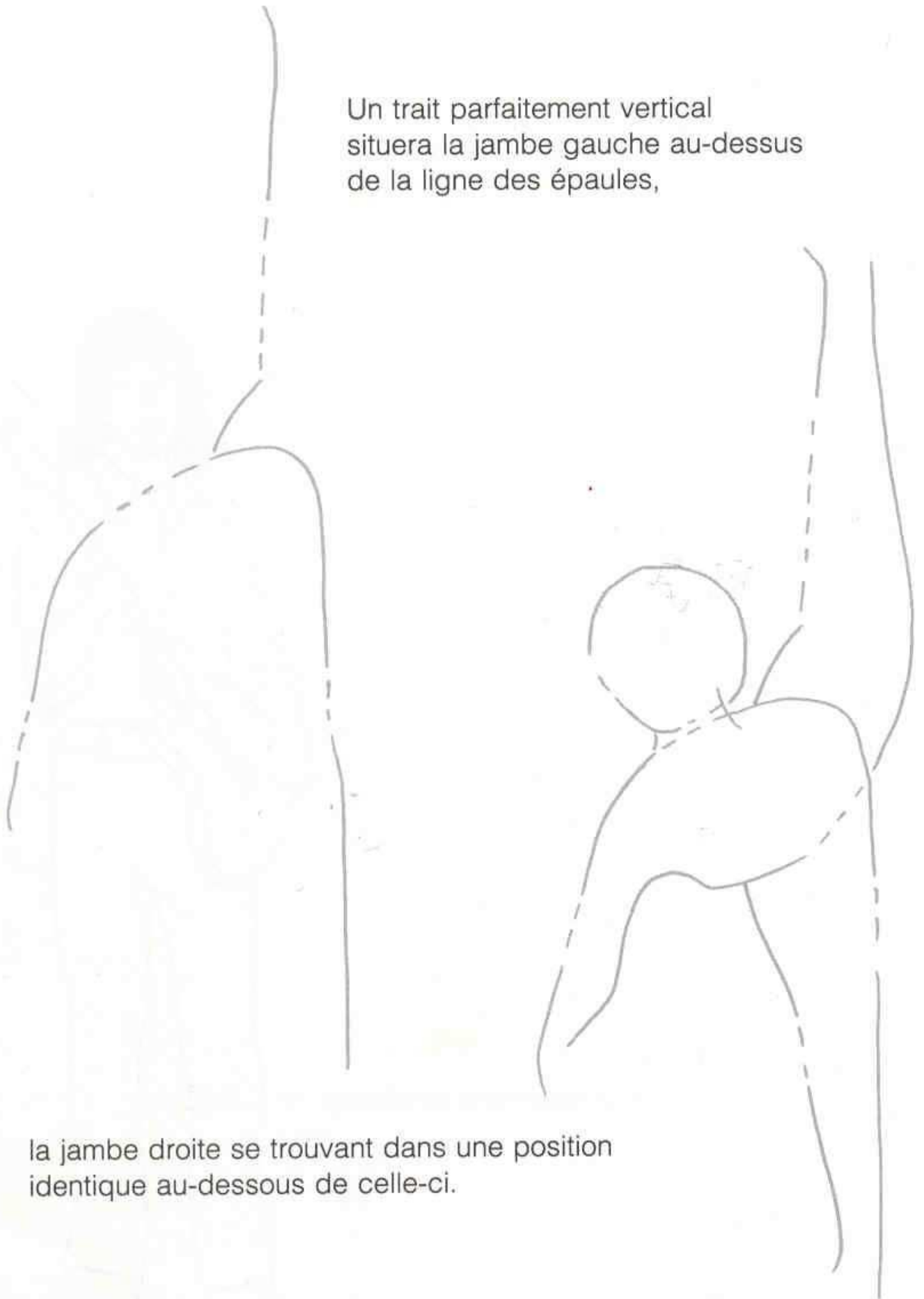
Le dessin des bras  
peut être complété,



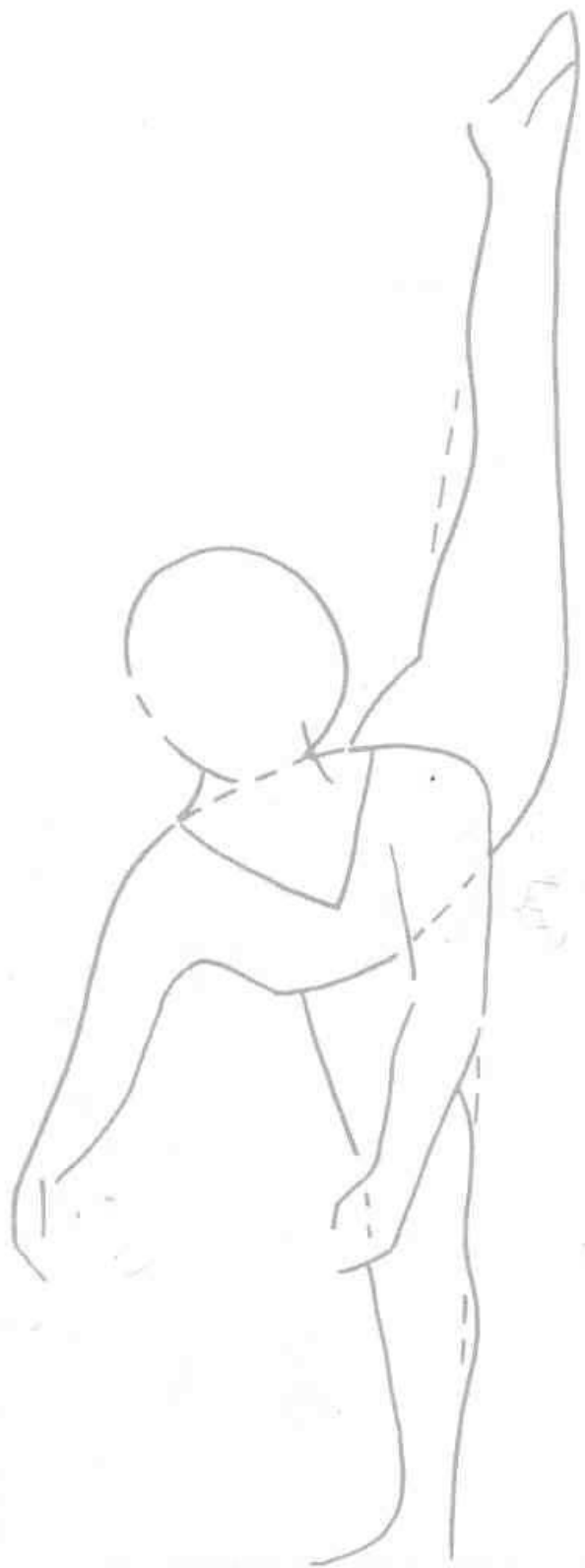
et la guitare mise en place.

# La gymnaste

Un trait parfaitement vertical  
situera la jambe gauche au-dessus  
de la ligne des épaules,



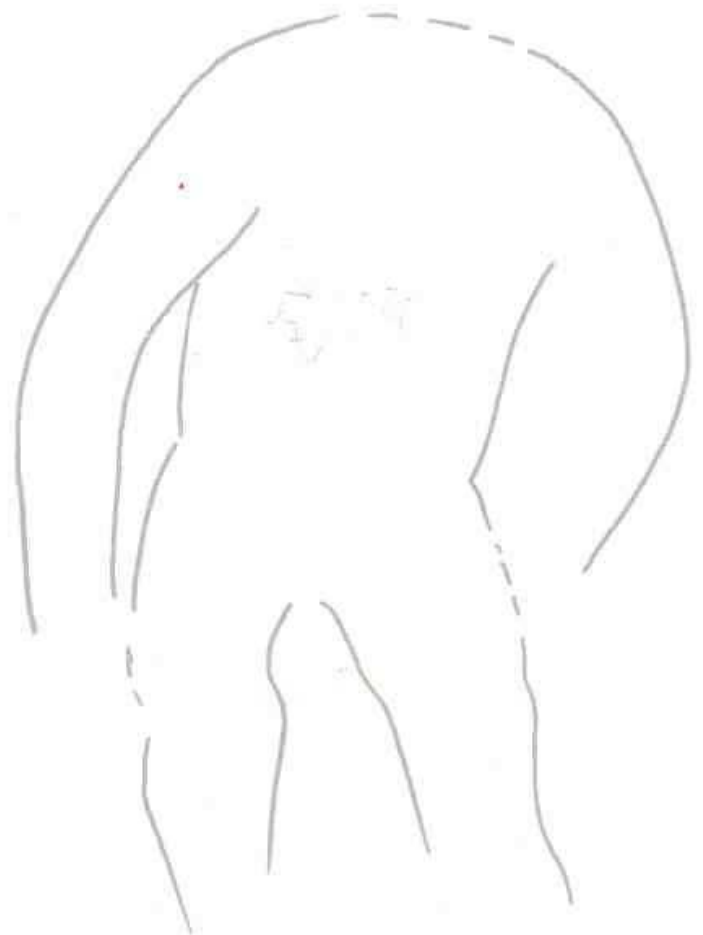
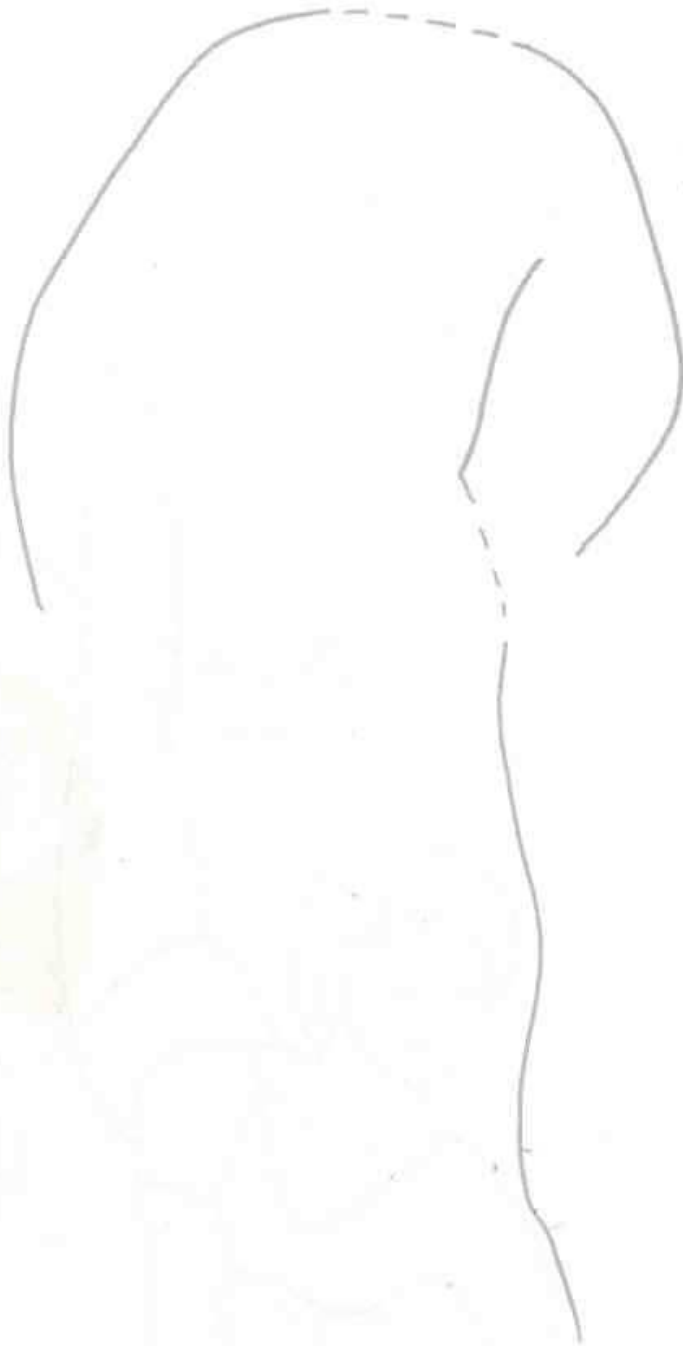
la jambe droite se trouvant dans une position  
identique au-dessous de celle-ci.



S'efforcer de donner aux bras  
une apparence très souple.

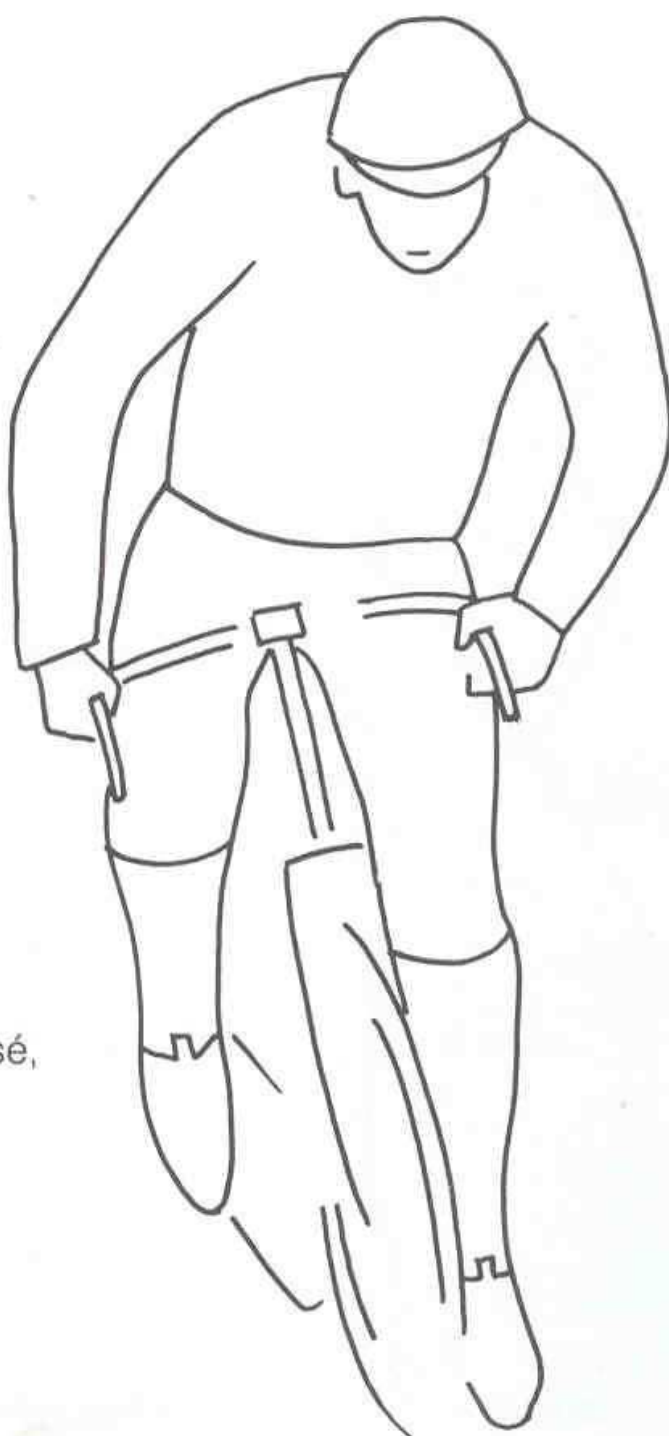
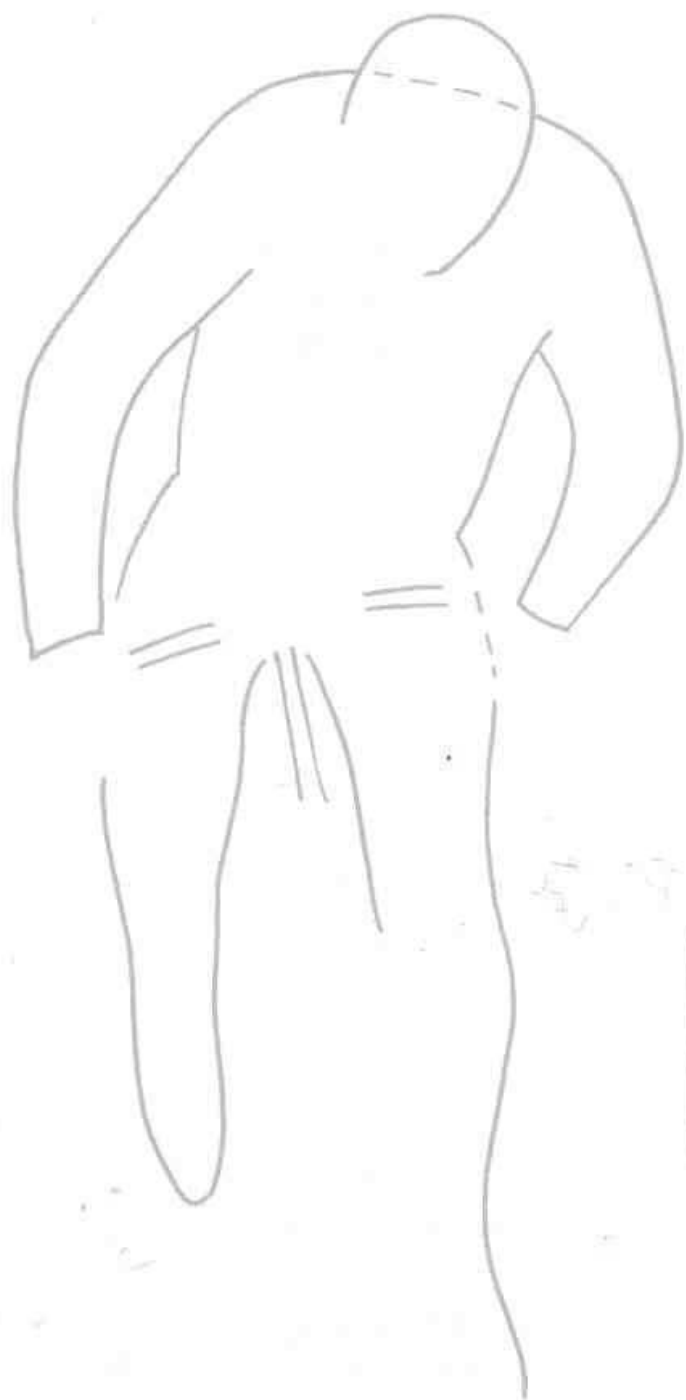
# Le cycliste

Bien noter la position  
du buste et des épaules



déportés vers la droite du dessin.

Dessiner les bras et esquisser le guidon du vélo,



qui peut être partiellement réalisé,  
comme sur ce modèle.

# La danseuse



L'angle formé par  
la ligne des jambes  
est très important  
pour la suite du dessin

ainsi que la position très cambrée de la danseuse.



La tête doit être rejetée  
très en arrière,



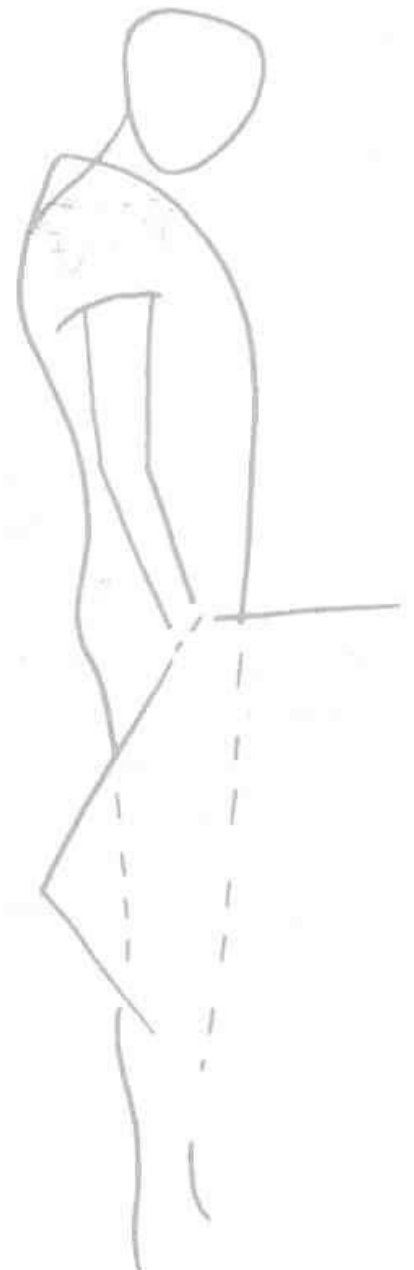
et le pied gauche placé  
dans le prolongement de la jambe  
sans « cassure » au niveau de la cheville.

# Le matador

Une silhouette très élancée,



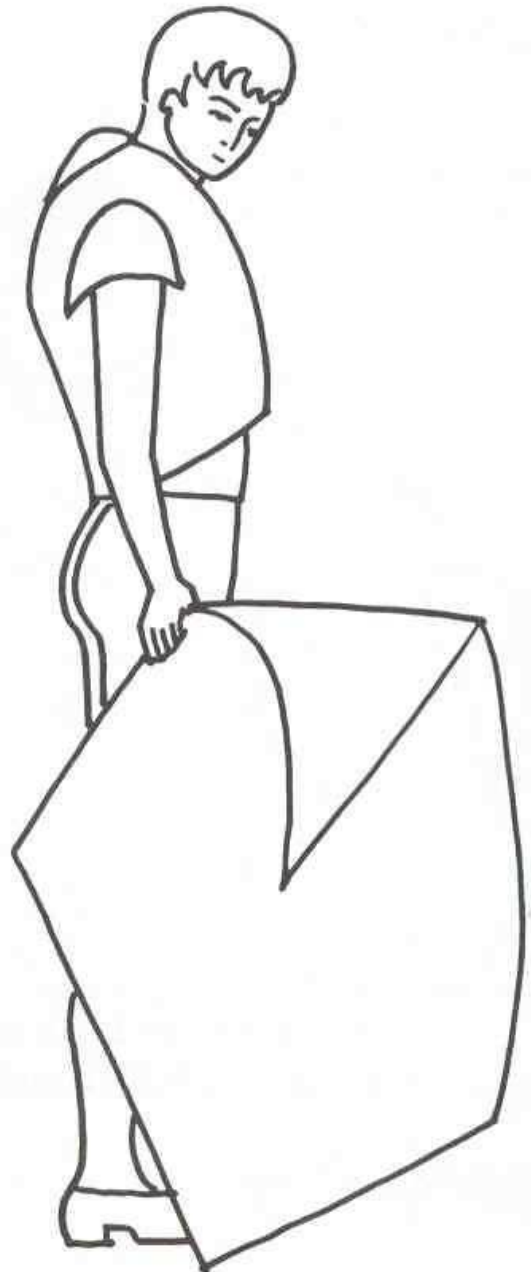
accentuée par la position tendue  
des jambes.



La tête sera inclinée vers l'avant.



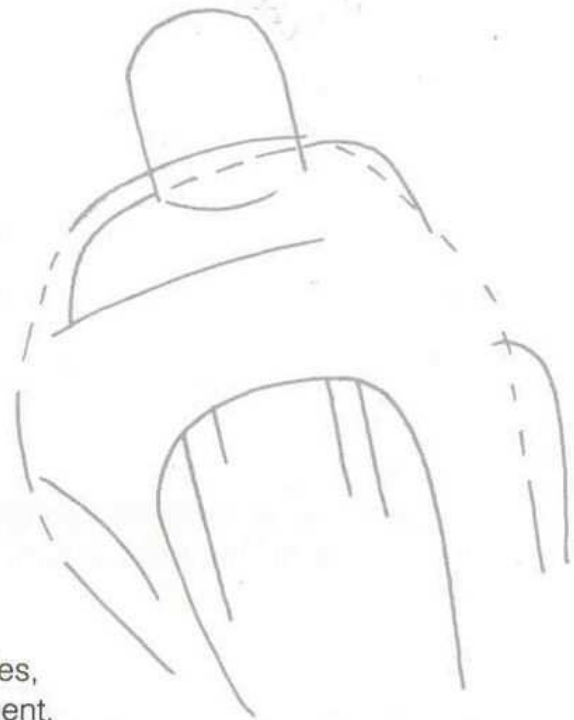
Achever le dessin de la cape  
et gommer les traits superflus.



# Le motard



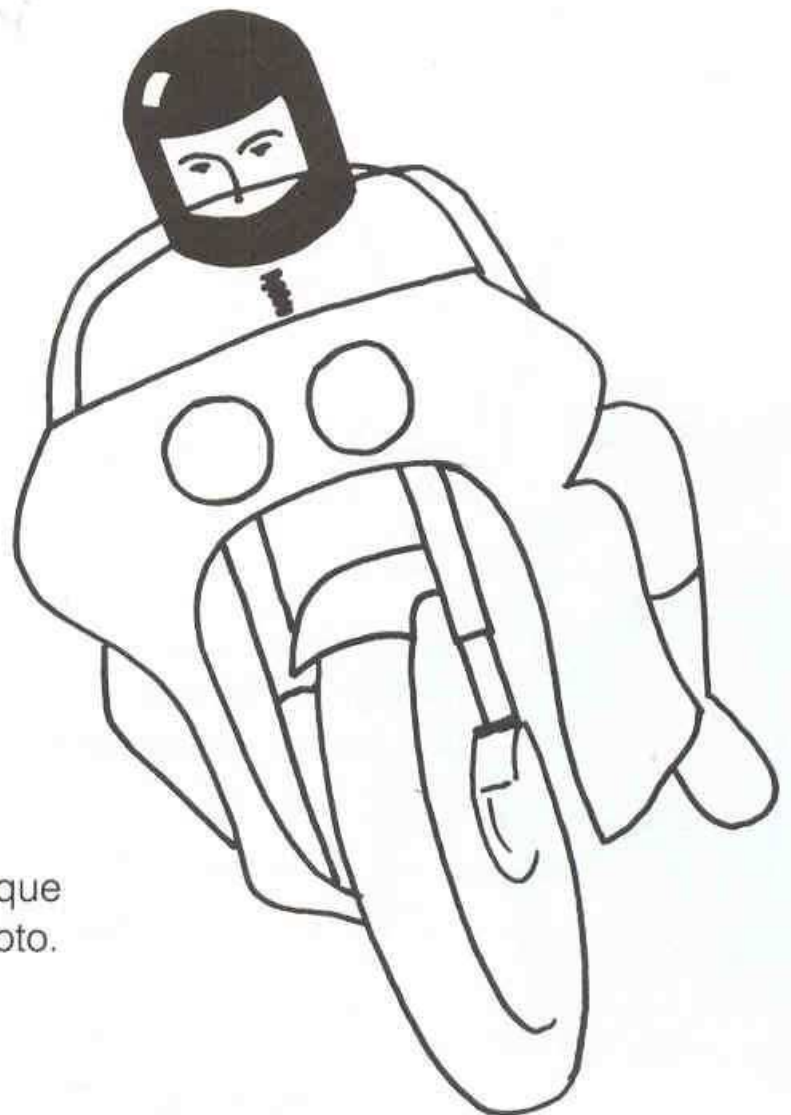
Une sorte de pont  
incliné vers la gauche.



Beaucoup de traits simples,  
si l'on observe attentivement.

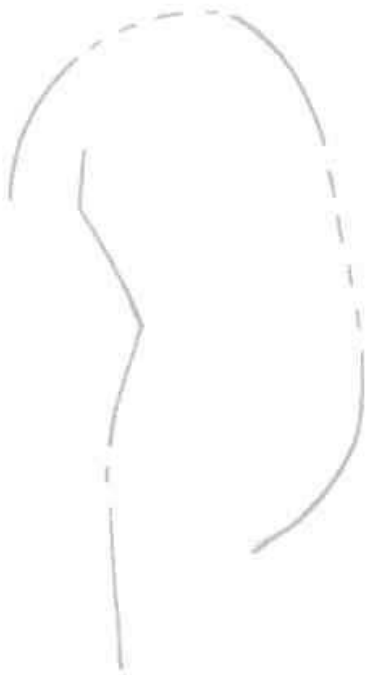


Gommer les traits indiqués  
en pointillés sur le modèle



et achever le dessin:  
pied du motard, visage, casque  
ainsi que les détails de la moto.

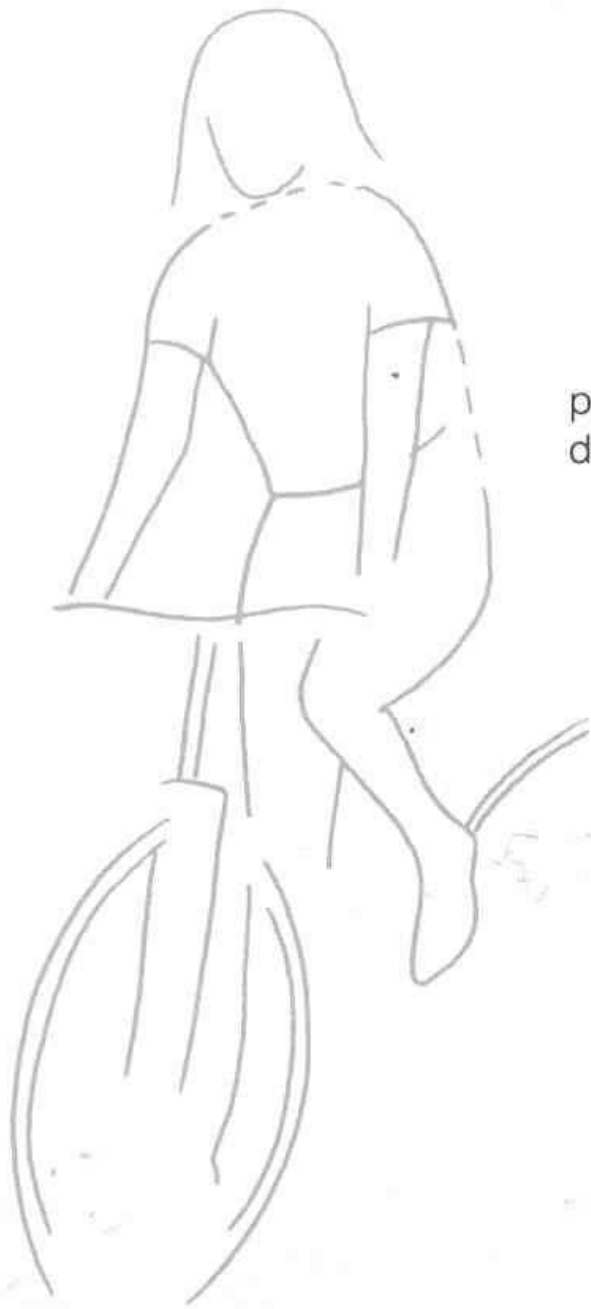
# La cycliste



Deux lignes très simples indiquent  
dès le premier tracé  
la position générale du corps.



Esquisser le dessin des bras  
en position tendue,  
ainsi que la jambe fléchie,



puis les lignes principales  
de la bicyclette.

Achever le dessin du personnage:  
visage, chevelure, mains,  
après avoir gommé les pointillés.

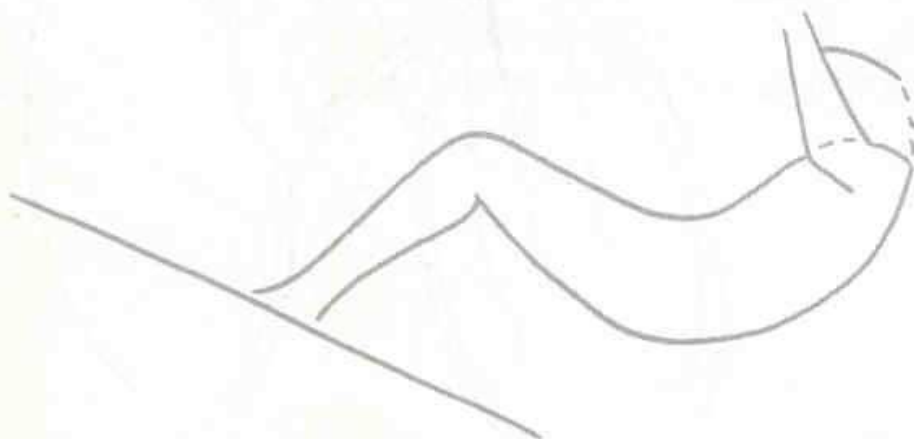


# La planche à voile



Un point d'interrogation couché.

Compléter le dessin de la silhouette, esquisser le bras et indiquer la position de la planche



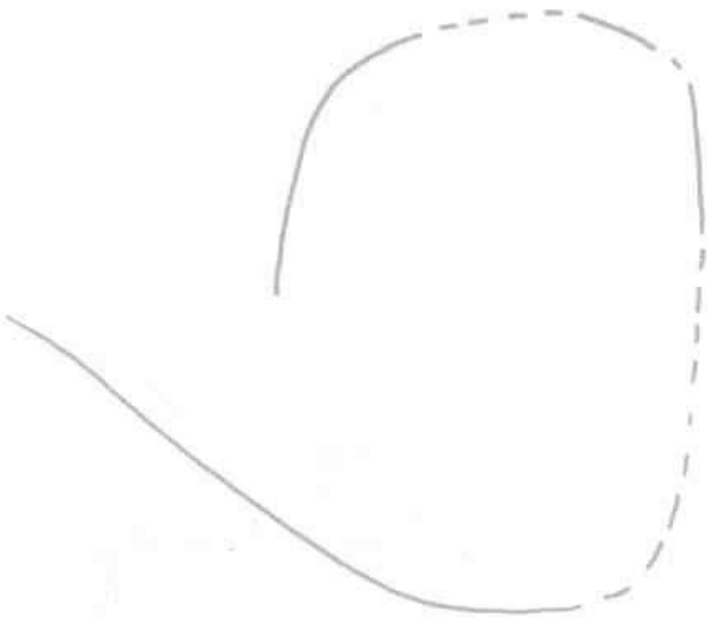


dont l'esquisse sera poursuivie  
au cours de la phase suivante.

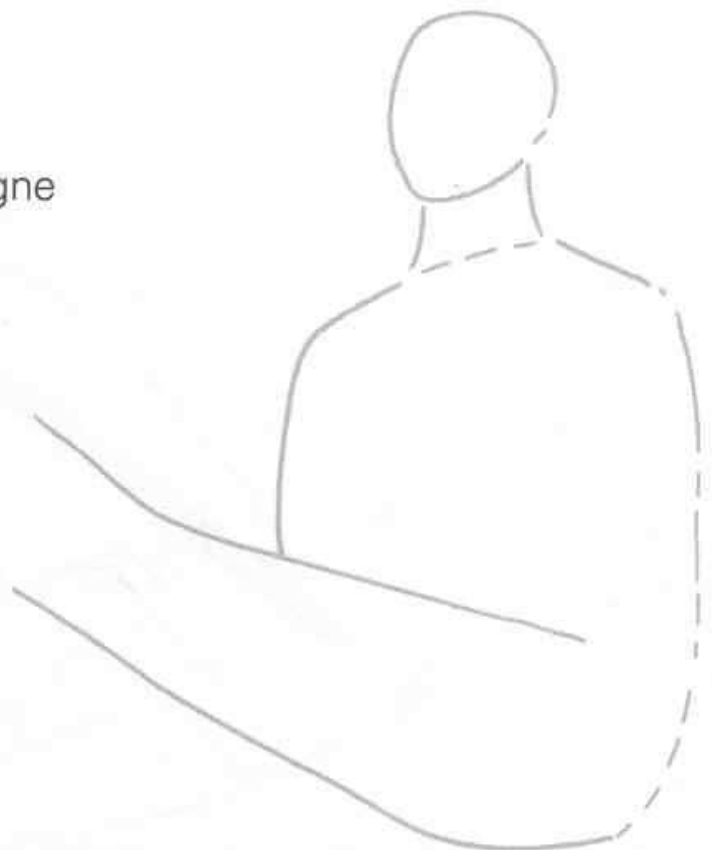


# Le gymnaste

Une boucle presque fermée



prolongée par la ligne  
des jambes.



Poursuivre l'esquisse de la silhouette et indiquer la position de l'anneau.



Terminer le dessin du visage et donner leur forme définitive aux bras et aux jambes.





Les lignes principales d'une silhouette  
vous sont proposées :  
et voici qu'apparaissent une danseuse,  
un skieur ou un musicien !

**Des modèles vivants.**  
**Le sens du mouvement.**  
**Croquez les personnages de votre choix !**

*Dans la collection :*

L'ABC DU DESSIN  
DESSINER, C'EST FACILE  
APPRENDRE À DESSINER DES ANIMAUX FAMILIERS  
APPRENDRE À DESSINER DES ANIMAUX SAUVAGES  
APPRENDRE À DESSINER DES PERSONNAGES  
APPRENDRE À DESSINER EN COULEURS  
APPRENDRE À DESSINER LA NATURE